وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة غرداية

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا

إدمان الألعاب الالكترونية وسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين بولاية غرداية

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس العيادي

من إعداد الطالبتين:

زعباطي فريال.

عمر أيوب حبيبة الزهراء.

تحت إشراف الدكتور(ة):

تشعبت ياسمينة.

لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الدرجة العلمية	الصفة
ياسمينة تشعبت	أستاذة محاضرة أ	مشرفا ومقررا
يعقوب مراد	أستاذ دكتور	رئيسا
بلعباس حنان	أستاذة دكتورة	ممتحنا

الموسم الجامعي: 2023-2024م

﴿وَمَا هَٰذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهْوٌ وَلَعِبٌ ۚ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ ۚ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ﴾

سورة العنكبوت الآية: 64

"شكر وعرفان"

الحمد لله رب العالمين، بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف المرسلين نبينا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه أجمعين، نحمده تعالى أن وفقنا لإتمام هذا العمل الدؤوب، ولا يسعنا في هذا المقام إلا أن نتقدم بأسمى آيات الشكر والتقدير والامتنان للأستاذة المشرفة على إعداد هذه المذكرة الدكتورة "ياسمينة تشعبت" على كل ما قدمته لنا من دعم وتوجيه ومساندة وتشجيع في مسيرة إنسانية وعلمية زاهرة وعابقة بالمودة والعطاء، فجزاها الله خير الجزاء.

كما يقودنا واجب الاعتراف بالفضل وشكر إلى كل أساتذة التخصص في علم النفس بجامعة غرداية الذين تعلمنا على أيديهم خلال رحلتنا الدراسية، ونتقدم بالشكر الجزيل للأساتذة المناقشين لقبولهم مناقشة هذه المذكرة، ولما بذلوه من جهد ووقت في قراءة هذا البحث وتقويمه.

كما يسعنا أن نشكر "مركز دنيا الأمل للمعاقين ذهنيا" وعلى رأسهم مديرة المركز "مغربي هجيرة" التي استقبلتنا بصدر رحب فقد تعلمنا منها الكثير كما أنها منحتنا الفرصة للاحتكاك مع الحالات.

ولا ننسى أن نوجه شكرنا إلى مدير متوسطة "مولود قاسم نايت بلقاسم ببلدية بريان ولاية غرداية" على حسن استقباله لنا، ونشكر أفراد العينة على تجاوبهم معنا.

كما لا ننسى أن نشكر زميلاتنا "هناء"، "سارة ك"، "سارة ب"، "نسيمة" اللواتي ساهمنا في مساعدتنا هذا العمل لكي يكون نورا بإذن الله في الطريق إلى النجاح.

ونقدم كل كلمات الشكر والوفاء والمحبة والإخاء أمام أسرنا، ونبتسم امتِنَانًا إلى من أكرمنا الله بهم والدينا الكريمين وإخوتنا وأخواتنا على إخلاصهم وفيض عطائهم، وخالص دعائهم، فبارك الله فيكم جميعا.

والشكر موصول إلى كل من ساعدنا ووقف إلى جانبنا، ومن كان له فضل علينا من قريب أو بعيد، موجها أو مرشدا مؤيدا أو معارضا

فشكرا لكم جميعا ....

ملخص الدراسة:

ملخص الدراسة باللغة العربية:

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة مستوى إدمان الألعاب الالكترونية ومستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مراهقي مرحلة المتوسطة، والكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مراهقي مرحلة المتوسطة، إضافةً إلى التعرف على الفروق بين الجنسين في إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مراهقي مرحلة المتوسطة، حيث اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي بشقيه الارتباطي والمقارن، باستخدام مقياس إدمان الألعاب الالكترونية للباحثة "نيفين حسن سعد شاكر" (**2023**)، ومقياس السلوك العدواني من إعداد الباحثين "محمود شاكر عبد الله" و "ناصر ثامر لفته" (**2017**)، أجريت الدراسة بمتوسطة مولود قاسم نايت بالقاسم بولاية غرداية ببلدية بريان، حيث تم اختيار العينة بطريقة عشوائية طبقية بلغ عددها (**70**) تلميذ وتلميذة تتراوح أعمارهم ما بين (**11**) و (**15**) سنة، وبعد تحليل نتائج الدراسة تبين أن مستوى إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى مراهقي المرحلة المتوسطة منخفض، وأكدت الدراسة على وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني، كما أظهرت الدراسة أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس، وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور.

الكلمات المفتاحية: **إدمان الألعاب الالكترونية، السلوك العدواني، مرحلة المراهقة.**

Summary of the study in English:

The study aimed to understand the level of addiction to electronic games and the level of aggressive behavior among middle school adolescents. It sought to reveal the relationship between addiction to electronic games and aggressive behavior, in addition to identifying gender differences in both addiction to electronic games and aggressive behavior. The study relied on a descriptive approach, both correlational and comparative, using the electronic game addiction scale by researcher "Nevin Hassan Saad Shaker" **(2023)**, and the aggressive behavior scale by researchers "Mahmoud Shaker Abdullah" and "Nasser Thamer Lifta" **(2017)**. The study was conducted at Mouloud Qassem Nait Belkacem Middle School in Ghardaïa, Berriane municipality, where a stratified random sample of **(70)** students, aged between **(11)** and **(15)** years, was selected. After analyzing the study results, it was found that the level of addiction to electronic games and aggressive behavior among middle school adolescents is low. The study confirmed the existence of a statistically significant relationship between addiction to electronic games and aggressive behavior. It also showed that there are no statistically significant gender differences in addiction to electronic games, but there are statistically significant gender differences in aggressive behavior, favoring males.

Keywords: Electronic game addiction, aggressive behavior, adolescence.

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
شكر وعرفان	أ
ملخص الدراسة	ب
فهرس المحتويات	د
فهرس الجداول	و
فهرس الأشكال	ز
فهرس الملاحق	ح
المقدمة	01
الجانب النظري	
الفصل الأول: مدخل الدراسة	
1. إشكالية الدراسة	05
2. تساؤلات الدراسة	10
3. أهداف الدراسة	10
4. أهمية الدراسة	10
5. المفاهيم الإجرائية لمتغيرات الدراسة	11
6. التراث العلمي لمتغيرات الدراسة	14
الفصل الثاني: إدمان الألعاب الالكترونية	
تمهيد	27
1. مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية	27
2. أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية	30
3. آثار إدمان الألعاب الإلكترونية	31
4. المحاكاة التشخيصية لإدمان الألعاب الإلكترونية	32
5. النظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية	33
6. طرق علاج إدمان الألعاب الإلكترونية	34

خلاصة الفصل	35
الفصل الثالث: السلوك العدواني	
تمهيد	37
1. مفهوم السلوك العدواني والمفاهيم المرتبطة به	37
2. أشكال السلوك العدواني	40
3. مظاهر السلوك العدواني	41
4. أسباب السلوك العدواني	42
5. آثار السلوك العدواني	44
6. النظريات المفسرة للسلوك العدواني	45
7. علاج السلوك العدواني	47
خلاصة الفصل	49
الفصل الرابع: مرحلة المراهقة	
تمهيد	51
1. مفهوم مرحلة المراهقة	51
2. حاجات المراهق	52
3. خصائص مرحلة المراهقة	54
4. أشكال مرحلة المراهقة	57
5. مراحل مرحلة المراهقة	58
6. مشكلات مرحلة المراهقة	59
7. النظريات المفسرة لمرحلة المراهقة	61
8. طرق التعامل مع المراهقين	62
خلاصة الفصل	63
الجانب التطبيقي	
الفصل الخامس: الإجراءات الميدانية للدراسة	
تمهيد	66

1. منهج الدراسة	66
2. حدود الدراسة	66
3. أدوات الدراسة	71
4. الدراسة الاستطلاعية	73
5. الأساليب الإحصائية المستعملة	78
خلاصة الفصل	79
الفصل السادس: عرض وتحليل وتفسير النتائج	
تمهيد	81
1. عرض وتحليل وتفسير نتائج التساؤل الأول	81
2. عرض وتحليل وتفسير نتائج التساؤل الثاني	84
3. عرض وتحليل وتفسير نتائج التساؤل الثالث	87
4. عرض وتحليل وتفسير نتائج التساؤل الرابع	92
5. عرض وتحليل وتفسير نتائج التساؤل الخامس	94
6. الاستنتاج العام	99
7. التوصيات والمقترحات	100
قائمة المراجع	103
قائمة الملاحق	114

فهرس الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
(1)	يوضح توزيع مجتمع البحث حسب الجنس	67
(2)	يوضح توزيع مجتمع البحث حسب المستوى	67
(3)	يوضح توزيع عينة الدراسة حسب الجنس	69
(4)	يوضح توزيع عينة الدراسة حسب المستوى	70
(5)	يوضح توزيع أبعاد وأرقام عبارات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية	71
(6)	يوضح صدق المقارنة الطرفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية	75

(7)	يوضح صدق المقارنة الطرفية لمقياس السلوك العدواني	76
(8)	يوضح معامل الثبات آلفا للاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية	77
(9)	يوضح معامل الثبات آلفا للاتساق الداخلي لمقياس السلوك العدواني	77
(10)	يوضح طريقة الثبات التجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية	77
(11)	يوضح طريقة الثبات التجزئة النصفية لمقياس السلوك العدواني	78
(12)	يوضح مستويات درجات إدمان الألعاب الالكترونية	81
(13)	يوضح مستويات درجات السلوك العدواني	84
(14)	يوضح اختبار "شابيرو ويك" "Shapiro-Wilk"	88
(15)	يوضح العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني	88
(16)	يوضح الفروق في إدمان الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	92
(17)	يوضح الفروق في درجة السلوك العدواني حسب متغير الجنس	95

فهرس الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	الصفحة
(1)	يوضح مراحل علاج القصصي	35
(2)	يوضح المفاهيم ذات صلة بالسلوك العدواني	39
(3)	يوضح حاجات المراهق	54
(4)	يوضح توزيع مجتمع البحث حسب الجنس	67
(5)	يوضح توزيع مجتمع البحث حسب المستوى	68
(6)	يوضح توزيع عينة الدراسة حسب الجنس	70
(7)	يوضح توزيع عينة الدراسة حسب المستوى	71
(8)	يوضح مستوى إدمان الالعاب الالكترونية	82
(9)	يوضح مستوى السلوك العدواني	84
(10)	يوضح نوع توزيع البيانات لمقاييس الدراسة	87

فهرس الملاحق

رقم الملحق	عنوان الملحق	الصفحة
(1)	يوضح مقياس السلوك العدواني	114
(2)	يوضح مقياس إدمان الألعاب الالكترونية	116
(3)	يوضح نتائج صدق المقارنة الطرفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية	117
(4)	يوضح نتائج صدق المقارنة الطرفية لمقياس السلوك العدواني	119
(5)	يوضح نتائج ثبات الاتساق الداخلي بآلفا كرومباخ لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية	121
(6)	يوضح نتائج ثبات الاتساق الداخلي بآلفا كرومباخ لمقياس السلوك العدواني	122
(7)	يوضح نتائج ثبات التجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية	123
(8)	يوضح نتائج ثبات التجزئة النصفية لمقياس السلوك العدواني	125
(9)	يوضح نتائج العلاقة بين إدمان على الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني	127
(10)	يوضح التوزيع الطبيعي لمتغيرات الدراسة	128
(11)	يوضح نتائج مستوى إدمان الألعاب الالكترونية	132
(12)	يوضح نتائج مستوى السلوك العدواني	133
(13)	يوضح نتائج الفروق في الإدمان على الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني حسب الجنس	134

المقدمة

مقدمة:

مع تفشي التكنولوجيا الحديثة والتقنيات المتطورة، يعد عالم الألعاب الإلكترونية والفيديو ووسائلها المذهلة والمتنوعة من أبرز الظواهر انتشارا، والتي شهدتها مجتمعاتنا، فقد أصبحت محور اهتمام كثير من المراهقين بشكل لافت، خصوصًا مع حساسية فترة المراهقة والتي تحتاج إلى المرافقة والرعاية، وبالرغم من أنها من بين وسائل التي تلبي احتياجات المتعة والتسلية، إلا أنها قد تأثر سلبياً على الجوانب النفسية وسلوكية في حالة الإفراط فيها مما تؤدي إلى الإدمان.

فالإدمان على الألعاب الالكترونية هو الاستخدام اللاتوافقي والرغبة الملحة متزايدة في قضاء أكبر وقت ممكن أمام ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية، مما يصبح الفرد عبدا لهذه اللعبة ولا يستطيع الاستغناء عنها، فيولد لديه اضطرابات سلوكية وتتأثر حالته النفسية والمزاجية.

ويعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية عند المراهق وسيلة للهروب من الضغوطات نفسية أو البحث عن الاستقلالية، فتفقده لمهارات التواصل مع الآخرين كما أنها تساهم في ظهور أعراض الانطواء والعزلة عن المجتمع، وبالنظر إلى ما تفرزه هذه الألعاب من تأثيرات سلبية على عقلية المراهق ومحتوى فهمه، نجد أنها تخرج لنا أفراد عديمي التفكير والابتكار، وضياع الوقت في ممارسة مثل هذه الألعاب لساعات طويلة دون ملل تسبب مشكلات جسمية مثل آلام الظهر، ضعف البصر، تشتت الانتباه والتركيز، أما من الناحية السلوكية فهي تعلم سلوكات غير سوية كالسرقة، والجريمة وممارسة العدوان بأنواعه، كما أن لها بالغ الأثر على المستوى الأكاديمي والتحصيل الدراسي، فأصبحت الألعاب الالكترونية في وقتنا الحالي من أكبر الشكاوي والمشكلات التي يواجهها المجتمع والأولياء والمعلمين في المدارس.

ومما سبق ذكره يتضح مدى أهمية دراسة إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين، ومن هذا المنطلق جاءت دراستنا للكشف عن مستوى إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين، ودراسة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني.

ومن أجل تحليل أكثر للموضوع قمنا بتقسيم دراستنا إلى شقين: خصص الشق الأول للجانب النظري، أما الثاني للجانب التطبيقي للدراسة، وقمنا بتقسيم الجانب النظري إلى أربع فصول:

ويحتوي الفصل الأول: على مدخل للدراسة من خلال طرح إشكالية الدراسة وعرض تساؤلاتها والهدف من هذه الدراسة، إضافةً إلى أهمية الدراسة، ثم قمنا بوضع مفاهيم إجرائية لمتغيرات الدراسة، وعرضنا التراث العلمي لمتغيرات الدراسة.

أما الفصل الثاني: أخذنا فيه مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية، ثم تطرقنا بعد ذلك إلى أسباب إدمان الألعاب الالكترونية، وآثاره، كما تناولنا المحاكاة التشخيصية لإدمان الألعاب الالكترونية، وأخيراً النظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية، وطرق علاجها، وختمنا الفصل بخلاصة.

أما الفصل الثالث: يتضمن فيه مفاهيم حول السلوك العدواني والمفاهيم المرتبطة به، ثم حددنا أشكال السلوك العدواني، ومظاهره، مرورا بأسبابه، وأثاره، والنظريات المفسرة لسلوك العدواني، وأخيرا علاج السلوك العدواني، ثم أنهينا الفصل بخلاصة.

أما الفصل الرابع: فقد تطرقنا فيه إلى مفهوم المراهقة، ثم ذكرنا حاجات المراهق، إضافةً إلى خصائص مرحلة المراهقة، وأشكالها، ومراحلها، والنظريات المفسرة لمرحلة المراهقة، ثم ذكرنا طرق التعامل مع المراهقين وأنهينا الفصل بخلاصة.

أما الجانب التطبيقي للدراسة فقد تم تقسيمه إلى فصلين: الفصل الخامس والفصل السادس.

الفصل الخامس لمنهجية البحث وإجراءاته الميدانية أين تناولنا منهج الدراسة وميدان الدراسة، كما بينا مجتمع البحث وعينة الدراسة، ثم قمنا بتقديم أدوات الدراسة والأساليب الإحصائية المستعملة للوصول إلى نتائج الدراسة، وختمنا الفصل بخلاصة.

والفصل السادس كان لعرض وتحليل التساؤلات ومناقشة النتائج، حيث عرضنا التساؤلات والنتائج المتوصل إليها ثم قمنا بتفسيرها، وبعدها وضعنا استنتاجا عاما للدراسة، وأعقبناه بجملة من التوصيات والمقترحات، ثم قدمنا قائمة المراجع والملاحق المستعانة بها في الدراسة.

الجانب النظري

الفصل الأول: مدخل الدراسة

تمهيد.

1. إشكالية الدراسة.
2. تساؤلات الدراسة.
3. أهداف الدراسة.
4. أهمية الدراسة.
5. المفاهيم الإجرائية لمتغيرات الدراسة.
6. التراث العلمي لمتغيرات الدراسة.

1. إشكالية الدراسة:

تعتبر مرحلة المراهقة من بين أهم المراحل العمرية لنمو الانسان، وهي الفترة التي تلي الطفولة وتقع بين البلوغ الجنسي وسن الرشد، وفيها يتعرض المراهق إلى تحولات أساسية واضطرابات شديدة في جميع جوانب نموه الجسمي والعقلي والاجتماعي والانفعالي، وينتج عن هذه التحولات والاضطرابات مشكلات كثيرة متعددة في هذه الفترة تحتاج إلى توجيه ودعم وإرشاد من الكبار المحيطين بالمراهق، سواء الأبوين أو المدرسين أو غيرهم من المحتكين والمتصلين به، حتى يتمكن من التغلب على هذه المشكلات، ويسير نموه في طريقه الطبيعي والصحي (محمود، 1981، ص15).

وإذا كان علم النفس التقليدي قد اعتبرها فترة أزمة وقلق وتوتر واضطراب، إلا أن علم النفس الحديث اعتبرها فترة عادية وطبيعية في مسار نمو الإنسان (حمداوي، بدون سنة). وتعد فترة المراهقة من أكثر المراحل الحياتية التي تشهد تحولات جسدية، نفسية، هرمونية، وعقلية، وتحول العلاقات الاجتماعية، والضغوطات الدراسية، وهي محطة حاسمة في تكوين الهوية الذاتية وتطوير شخصية الانسان، وتتميز هذه المرحلة بتقلبات مزاجية شديدة والحاجة الملحة لاكتشاف الهوية الذاتية، إذ يصبح المجتمع مصدر تأثير قوي على قراراته وسلوكاته، وفي هذه الفترة يسعى المراهق إلى تحقيق الاستقلالية والتفوق الشخصي فهي فترة تجارب مكثفة تحدث فيها تطورات شخصية هامة تؤثر في مسار حياته المستقبلية.

فتظهر على المراهق بعض الأعراض كالخجل، الانطواء، التركيز على الذات، والتردد نتيجة لعدم الثقة بنفسه خاصة في بداية هذه المرحلة، كما ينتابه التوتر النفسي فقد يبدو أحيانا مهموما، متضايقا متجنبا لصحبة الآخرين أو متهورا مُنساقًا وراء انفعالاته.

ففي هذه المرحلة تنمو العمليات العقلية والمعرفية ويزداد التباين بين القدرات العقلية المختلفة، وتتصف التغيرات الوجدانية بحدة الانفعال الذي يتصف بتقلبات مزاجية واضحة شديدة، فالمراهق في هذه المرحلة قد يتأثر بالمشاعر بشكل كبير وينقلب من حالة إلى أخرى بسرعة، فقد يكون متفائلا في لحظة ثم يصبح مكتئبا في اللحظة التالية دون سبب واضح، وكذا يصبح سريع التغير والغضب لأسباب تافهة بحكم وقوعه في صراعات نفسية لاسيما إزاء حدوث التغيرات الجسمية السريعة التي تؤهله لذلك.

ومع كل هذه التغيرات يلجأ المراهق في هذه المرحلة إلى البحث عن وسائل للمتعة، التسلية والترفيه ومن بينها مصدر اللعب إذ يساعده على الاسترخاء، والتعبير عن الذات، النفس والمشاعر، الهروب أو التخلص من الضغوطات اليومية والتوترات التي يواجهها في هذه الفترة.

حيث ينظر إلى اللعب على أنه سمة مميزة لحياة المراهق، فهو يشكل عالمه الخاص بما فيه من خبرات تساهم في تطوير وتنمية جميع جوانب النمو الاجتماعية؛ والانفعالية؛ والمعرفية؛ والسلوكية لديه، ويرى العديد من علماء النفس أن اللعب يعد أرقى وسائل التعبير لدى المراهق، إذ يرى "فرويد" "**Freud**" أن اللعب ما هو إلا تعبيرا رمزيا عن رغبات الفرد المكبوتة في اللاشعور والتي عجز عن تحقيقها في الواقع، كما أنه يساعد الفرد على التخفيف مما يعانيه من اضطرابات ومشاكل نفسية كالقلق والتوتر، وتعزيز القدرة على التعامل مع المواقف الصعبة (عبد الهادي، 2004).

ومن بين الألعاب الشائعة التي يفضلها المراهق ويميل إليها للمتعة والمغامرة نجد الألعاب الرياضية التي تساعد على تعزيز اللياقة البدنية وتحسين المزاج وإفراز هرمون السعادة الذي يقلل من التوتر والقلق والشعور بالسعادة وتطوير المهارات الاجتماعية مثل: كرة القدم، كرة السلة، التنس، ركوب الدراجات، المصارعة، ورياضات القتال كالكاراتيه، الجودو، والألعاب الخارجية التي تعمل على تعزيز التواصل مع الطبيعة واكتشاف أفكار جديدة مثل: الطائرات الورقية، اللعب بالطين، كما يمكن أن يشمل ذلك أيضا الألعاب الإبداعية والتي تهدف إلى تنمية وتطوير الخيال والتفكير الإبداعي وتعزيز التركيز والانتباه، مثل: الألعاب التعليمية التفاعلية كالألغاز، ألعاب البناء والتصميم كبناء المكعبات، ألعاب الرسم والتلوين، ومع التطور العلمي والتقني الهائل ظهرت الألعاب الإلكترونية التي أصبحت تقدم تجارباً أكثر واقعية وتفاعلية مما يجعلها جذابة لأغلبية المراهقين.

وتعتبر الألعاب الإلكترونية بأنها تلك الألعاب التي يتم عرضها على أجهزة شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة والتسلية من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (الصوالحة، 2016، ص283).

فخلال الأربعين سنة الماضية تحولت وتطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج إلى شبكة الأنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك تضمنت ميزات صوتية متقدمة والتي

تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي، اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنت (الشحروري، 2008، ص46).

وبفضل التقدم التكنولوجي في الأنترنت التي سمحت لهم بالولوج والاطلاع على كل ما هو جديد في هذا المجال، ومع انتشار الهواتف الذكية والكومبيوتر المتنقل والألواح الإلكترونية، ازداد استخدام المراهقين لمواقع الأنترنت وشبكات التواصل الاجتماعي وذلك لوفرة منصات اللعب فيها.

فهذا التقدم التكنولوجي أدى إلى تطوير أساليب جديدة للترفيه واللعب، فظهرت ألعابًا إلكترونية بشكل كبير متطورة ومرتفعة الدقة يمارسها الأبناء في العالم الافتراضي وقد حلت هذه الألعاب محل الألعاب الشعبية التقليدية القديمة التي كان يمارسها الأبناء على أرض الواقع وجها لوجه وبوسائل بسيطة.

لهذه الألعاب الإلكترونية جانب إيجابي يتمثل في كونها تساهم في تنمية الذكاء، وبناء الشخصية والقدرات الذهنية، وأنها تحسن عمليات التفكير السريع والدقة والمهارة في حل المشكلات، وأيضا تنمي القدرات العقلية للأفراد وإثارة الفكر، وتحقيق حاجات والابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الفرد المتواصل بالألعاب، وتعمل على إثارة روح التنافس وسرعة البديهة والتنظيم والدقة (هال، 2012، ص143).

ومن هذا المنطلق يمكننا القول بأن الألعاب الإلكترونية أصبحت في وقتنا الحالي متوفرة ومتاحة بسهولة في كل زمان ومكان مما يسهل الوصول إليها خاصة عند فئة المراهقين، فيقضون ساعات طويلة في استخدام الأجهزة الإلكترونية للعب، مما توفره لهم من التسلية والمرح وتملئ أوقات فراغهم وتتيح لهم الفرصة في التعبير عن مكبوتاتهم، والتي قد تؤثر في الجوانب النفسية والعقلية والسلوكية في حالة الاستخدام المبالغ فيه والزائد الغير المتوازن.

"يرى "لينج "و "باكي" "**Baki**" et "**Ling**" (**2008**) أن أكثر من (**33%**) من المراهقين حول العالم يقضون ما معدله خمسة عشر ساعة أو أكثر أسبوعيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو كنشاط اجتماعي في حياتهم.

ويضيف "مكجنويل" "**Mcgonigal**" (**2011**) في دراسته أن الأفراد يقضون في الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في الأنشطة الحياتية المختلفة، ومع وصول

الفرد سن الحادي والعشرين فإنه يقضي عشرة آلاف ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب، هذه الفترات الطويلة التي يمضيها الفرد في ممارسة الألعاب الإلكترونية تسبب اضطراب إدمان الألعاب الالكترونية.

ومن جهة أخرى فالجانب السلبي لهذه الألعاب يتعلق بمضمون ونوعية هذه الألعاب فنجد أن منها ما يحرض على تمجيد العنف والخوف والاعتداءات الجنسية كلعبة "الشيطان الحزين" وألعاب القتال الذي يورث السلوك الإجرامي كلعبة "فري فاير" و"الببجي" بشكل مباشر وغير مباشر، ومنها ما يشجع على الانتحار وإيذاء النفس، كما هو الحال في لعبة "تشارلي" و"الحوت الأزرق" ولعبة "مريم" و"جنية النار" التي راح ضحيتها العديد من الأطفال والمراهقين في العديد من دول العالم.

وقد أكد الكثير من علماء النفس أن هذه الألعاب تسبب حالة من الإدمان لدى المراهقين كما يمكن أن تؤثر سلبا على صحتهم النفسية، مما يؤدي إلى زيادة حالات التوتر والقلق والاكتئاب، بالإضافة إلى فقدان أو تقليل مهارة التواصل مع الآخرين، ونقص التركيز وقلة التحصيل دون أن ننسى بعض الآثار السلبية من الناحية الجسدية كآلام الظهر والعمود الفقري وضعف البصر (وناس، 2022، ص3).

فالمراهق الذي يجلس لساعات أمام هذه الألعاب الإلكترونية ويسيء استخدامها ويفرط فيها ويعتمد عليها اعتمادا شبه تام والشعور بالاشتياق الدائم والمستمر لها إذا حدث ما يمنع اتصاله بها، والاستخدام المفرط لها يجعله مدمنا عليها، ويحدد الإدمان على الألعاب الإلكترونية أنه "حالة من الاستخدام اللاتوافقي للألعاب الإلكترونية تؤدي إلى اضطرابات إكلينيكية تتمثل في مظاهرها في الأعراض الانسحابية أي تعود على ممارسة الألعاب الإلكترونية" (Chaton,2002, P329).

وكذلك فالإفراط في الألعاب الإلكترونية من أهم الأسباب التي قد تؤدي إلى المشكلات والاضطرابات النفسية، حيث إن كثرة ممارسة هذه الألعاب يؤدي إلى الحد وتلاشى الوقت الذي يقضيه الفرد في التعامل مع الوسط المحيط به، والذي يعد المدخل الأول والأهم لتعلم كيف يصبح اجتماعيا من خلال اكتسابه لثقافة التعامل الاجتماعي في الوسط الذي ينتمي إليه بالإضافة الى بحثه عن استنباط وسائل جديدة للتعامل مع المستجدات التي يتعرض لها اجتماعيا ومعرفيا، حيث تمثل هذه المستجدات الحاجات الجديدة للفرد والتي تتطلب منه أن يتعلم كيف يكون كائنا اجتماعيا

وكيف يمكن أن يستكشف طاقاته الكامنة للتكيف والتفاعل مع الوسط الاجتماعي المحيط به (إبراهيم الفيلكاوي، نايف السهيل، 2023، ص53).

ومن خلال ما سبق يمكننا القول بأن الألعاب الإلكترونية لدى المراهق قد تؤدي به إلى الإدمان في حالة استخدامه لها دون قيود وحدود وبشكل مفرط، والذي قد يؤثر سلبا في جوانب عديدة كالتحصيل الدراسي والمعرفي وتدفعه أيضا إلى ارتكاب سلوكيات عنيفة كالعدوان والكذب والسرقة.

ومن المخاوف التي يبديها الأولياء في الانتشار الرهيب لهذه الألعاب والإدمان عليها انعكاساتها وتأثيراتها السلبية على سلوكات أبنائهم خاصة فئة المراهقين منهم، وقد يمكن ارتفاع ظواهر العنف والغضب والعدوانية في بعض المدارس والتي اتضحت مستوياتها ترتفع يوما بعد يوم غير مستبعد أن يكون من بين الأساب تأثيرات الانتشار الواسع لممارسة هذه الألعاب الالكترونية.

ويشير "باندورا" "**Bandura**" أن السلوك العدواني سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسمية واللفظية على الآخرين، وهذا السلوك يعرف اجتماعيا على أنه عدواني أي أن العدوان سلوك يمكن أن يتضمن او ينتج عنه أعمالا تسبب إيذاء شخصي أو تحطيم للممتلكات، والإيذاء إما أن يكون نفسيا على شكل سخرية أو إهانة، وإما أن يكون جسديا (الزعبي، 2015، ص20)

فالسلوك العدواني سلوك اجتماعي متعلم كغيره من السلوكيات الأخرى، وهذا الاكتساب يتم بطريقة غير مقصودة نتيجة ما يسمى عملية التعلم بالنمذجة أو التعلم الانتقالي وما يترتب عن هذا السلوك من ثواب أو عقاب، وهذا ما يجده المراهق أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية العنيفة بتقليد الأنماط السلوكية العدوانية التي يشاهدها، وهي حركات العنف والتدمير وتحطيم الممتلكات وأساليب الجريمة والتحايل وفنونها (بن مرعي والقرني، 2021 ص329).

ومما سبق يمكننا القول أن الارتباط القوي الذي جمع بين المراهق وإدمانه بالألعاب الإلكترونية أدى بالعديد من الباحثين والعلماء في علم النفس إلى البحث ومعرفة العلاقة بين هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على حياة المراهقين ومدى تأثيرها بسلوكياتهم سواء من الناحية المعرفية أو الانفعالية والاجتماعية وحتى الصحية أيضا.

2. تساؤلات الدراسة:

- ما مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة؟
- ما مستوى السلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة؟
- هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة السلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة متوسطة تعزى لمتغير الجنس؟

3. أهداف الدراسة:

- معرفة مستوى إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى مراهقي المتوسطة.
- كشـــف عن علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والســـلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة.
- تبيان الفروق بين الجنســـين في الإدمان على الألعاب الإلكترونية والســـلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة.

4. أهمية الدراسة:

يعد الســـلوك العدواني أحد أبرز مواضـــيع علم النفس العيادي وقد اهتم العلماء في علم النفس على موضـــوع إدمان على الألعاب الإلكترونية حيث وجد عدد كبير من الدراســـات الســـابقة التي تناولت متغير الدراســـة نظرا لأهميته وخطورته خاصـــة فئة المراهقين، لدى ســـنذكر أهميتها في نقاط كالتالي:

-تكمن أهمية دراستنا الحالية في فهم ورصد وتحليل السلوك العدواني الذي له علاقة بالإدمان الألعاب الإلكترونية في مرحلة محددة ألا وهي مرحلة المراهقة.

– تقديم المزيد من الاســـهامات العلمية التي يمكن أن تؤدي إلى الحد أو التقليل من هذه الظاهرة الخطيرة.

–تكمن أهميتها في فتح مجال للباحثين والعلماء لوضــع برامج إرشــادية وتوجيهية وعلاجات نفســية للتخفيف من انتشار السلوك العدواني والحد من ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية.

–تكمن أهمية دراستنا الحالية في إمكانية فتح الباب أمام دراسات مستقبلية تتناول المقارنة بين مختلف وسائل الترفيه للألعاب الإلكترونية وتشكيل سلوك العدواني لدى إحدى الفئات العمرية.

–لفت انتباه الأسر الجزائرية لمخاطر الألعاب الإلكترونية على أفرادها والتي قد تؤدي إلى تعزيز المواقف العدائية في الوسط العائلي والمدرسي وتأثيرها على التحصيل الدراسي والإنتاج الفكري والصحة النفسية والعلاقات الاجتماعية.

–كما أن معرفتنا لآثارها السلبية على سلوكات المراهقين تساعدنا في إيجاد الآليات المناسبة للتحكم فيها والتقليل من أضرارها.

5. المفاهيم الإجرائية لمتغيرات الدراسة:

1.5 تعريف إدمان الألعاب الالكترونية:

عرفها "شــالتون" "**Chalton**" (**2002**) على أنها حالة من الاســتخدام اللاتوافقي للألعاب الالكترونية تؤدي إلى اضطرابات إكلينيكية تتمثل مظاهرها في الأعراض الانسحابية، وهي مجموعة من الأعراض الجسمية والنفسية التي يستدل عليها من بعض المظاهر والأعراض الدالة على ذلك، يمكن أن تدمر شتى أوجه حياة الفرد (Chalton ,2002, p329).

مما ســـبق ذكره يمكن تعريف إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه عبارة عن إدمان والاعتياد القهري على الألعاب، يمارسها الفرد اللاعقلانياً وبشكل مستمر دون انقطاع مما يسبب في ظهور مشكلات جسمية، وعقلية ونفسية، وتؤثر تلقائيا على سلوكياته وانفعالاته.

إجرائيا: هي مجموع الدرجات التي يتحصل عليها تلاميذ مراهقي مرحلة التعليم المتوسط، جميع مستويات عن طريق استجاباتهم لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة "**نيفين حسن**

سعد شاكر" (2023) والذي يتكون من **(38)** عبارة موزعة على ستة أبعاد "الاعتياد والاستمرار القهري، التدفق والانغماس، الأولوية والتخلي، الخداع والهروب، فقدان السيطرة".

وتعرف الباحثة إدمان الألعاب الالكترونية إجرائيا بأنه نمط ادراكي مستمر، أي يعتاد المراهق نمطا متكررا من السلوك لممارسة الألعاب الالكترونية في معظم الأوقات بشكل متواصل، للشعور بالتدفق والانغماس وتحسين المزاج، فيعطى الأولوية لممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤدي إلى تأثير سلبي عن أداء الأعمال الضرورية والعلاقات الاجتماعية والأنشطة اليومية الأخرى، واللجوء لخداع الأفراد المحيطين به بمقدار الوقت الحقيقي الذي يقضيه في اللعب مع فقدان السيطرة والانتكاس ومظاهر الانسحاب عند أي محاولة للابتعاد عن اللعب أو حتى التخفيف منه، وتعبر عنه "الدرجة الكلية التي يحصل عليها أفراد العينة في مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، والذي تم تصميمه بناءاً على هذا التعريف" (سعد شاكر، 2023 ص30).

– وتعرف الباحثة بعد الإدراك المشوه (Distorted Perceptio):

"بأنه عادات سيئة في أنماط تفكير المراهق فتؤثر سلبيا على حياته، لأنه يدرك الحياة الواقعية عبر الشاشة الاكترونية يتفاعل ويتواصل من خلالها مع ألعابه وأصدقاءه الافتراضيين، اعتقاداً منه أنه يرى الأمور بحقيقتها، وإن لم يربح فهو خاسر" (سعد شاكر، 2023 ص30).

– وتعرف الباحثة بعد الاعتياد والاستمرار القهري Habituation and compulsive persistence):

"بأنه الإفراط والاعتياد المستمر في ممارسة الألعاب الإلكترونية في جميع الأوقات ومختلف الأماكن بالرغم من المشكلات الناجمة عنه".

– وتعرف الباحثة بعد التدفق والانغماس (Flow and Immersion):

"بأنه السعي إلى إحداث حالة نفسية من المتعة الغامرة وتحسين الحالة المزاجية، وذلك من خلال ممارسة اللعب لفترات طويلة" (سعد شاكر، 2023، ص31).

– وتعرف الباحثة بعد الأولوية والتخلي (Priority and abandonment):

أن تصبح الألعاب الإلكترونية النشاط الأكثر أهمية في حياة المراهق، ولديه رغبة شديدة نحو اللعب مع التخلي والإهمال والهروب عن المهام الأساسية والعلاقات الاجتماعية وتجاهل الأنشطة الأخرى، وذلك لتفضيل اللعب، فيتوقف أو يقصر في غيرها من أنشطة كان يشعر بالمتعة والتسلية فيها بخلاف اللعب.

– تعرف الباحثة بعد الخداع والهروب (Deception and escape):

"بأنه القيام بخداع الأشخاص المحيطين به حول الوقت الحقيقي الذي يقضيه في ممارسة اللعب، وذلك من أجل الهروب من ضغوط والتزامات الحياة الواقعية التي يواجهها" (سعد شاكر، 2023، ص31).

– وتعرف الباحثة بعد فقدان السيطرة والانتكاس (Loss of Control and relapse):

بأنه عدم القدرة على التحكم في الوقت الذي يقضيه المراهق في ممارسة اللعب مع فشل أي محاولة للابتعاد والتوقف عن اللعب أو التخفيض من وقته، وذلك لسيطرة مشاعر الرغبة المستمرة في الاستخدام لديه، مع الشعور بمظاهر الحزن والعصبية والتوتر عندما يقل او ينقطع اللعب أو يتوقف فجأة لسبب ما (سعد شاكر، 2023، ص31).

2.5 تعريف السلوك العدواني:

يعرفه "إجلال محمد السري" (**2003**) على أنه هجوم معاد موجه نحو شخص معين أو شئ معين كرغبة في الاعتداء على الآخر أو إيذائه بغرض إنزال عقوبة به، وهو سلوك يخالف او ينتهك معايير السلوكات الاجتماعية المتفق عليها (السري، 3003، ص 35).

ويتضح لنا مما سبق ذكره في التعريف أن السلوك العدواني هو أي فعل يصدر من شخص اتجاه نفسه أو غيره، يهدف إلى إلحاق الاذى والألم والخطر بالآخرين أو تخريب ممتلكاته.

إجرائيا: هو كل سلوك عدواني يقوم به تلاميذ مراهقي مرحلة التعليم المتوسط بالحاق الاذى لنفسهم أو لغيرهم ويظهر على شكل سلوكات لفظية أو فعلية، وهي مجموع الدرجات التي يتحصل عليها تلاميذ مراهقي مرحلة التعليم المتوسط من خلال استجاباتهم لمقياس السلوك العدواني من إعداد الباحثين "**محمود شاكر عبد الله**" و"**ناصر ثامر لفته**" (**2017**)، والذي يحتوي على (**30**) بند.

3.5 تعريف المراهقة:

يعرفها كل من "بهتان عبد القادر" و"نور الدين جبال" (**2015**) بأنها فترة حداد وخوف، تتميز بفترة الانفصال عن المواضيع الوحيدة للحب والمتمثلة في الصور الوالدية وتشكيل هوية مستقلة، وتتميز بالنظر المستمر في المرآة بحساسية واهتمام تجاه الآخرين، يميزها كذلك الاستثمار النرجسي في إقامة علاقات مع مواضيع جديدة، وحميمية واجتماعية، هذا الاستثمار النرجسي يكون قويا وهشا في آن واحد، وتسمى بمرحلة "الثوران النرجسي" (بهتان وجبال، 2015، ص 148).

ومما سبق يمكننا القول بأن مرحلة المراهقة هي فترة تتميز بالخوف نتيجة التغيرات الحاصلة فيها، أبرزها الانفصال عن الوالدين لتشكيل هوية مستقلة، تتميز بالاهتمام الجسدي والحساسية تجاه الآخرين، والنرجسية في العلاقات الاجتماعية والحميمية.

إجرائيا: تعتبر مرحلة المراهقة مرحلة حساسة وهي البحث عن الاستقلالية والبحث عن الذات وهذا ما يفسر حالة الاندفاع والتمرد التي تظهر على المراهق، والمقصود بفئة المراهقين في هذه الدراسة هم تلاميذ مراهقي مرحلة المتوسطة "**بمولود قاسم نايت بلقاسم بولاية غرداية بلدية بريان**" والذين تتراوح أعمارهم بين (**11**) و(**15**) سنة.

6. التراث العلمي لمتغيرات الدراسة:

المحور الأول: يضم الدراسات السابقة التي تناولت متغير الألعاب الالكترونية وعلاقته ببعض المتغيرات الدراسة:

1. دراسة بشرى محمد حسن العبيدي (2017) بعنوان: بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى تلاميذ في المرحلة الابتدائية هدفت الدراسة إلى التعرف على بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى تلاميذ في المرحلة الابتدائية، أجريت الدراسة في تلاميذ المرحلة الابتدائية في مدينة بغداد بجانب الكرخ موزعين على مديريات التربية، وتكونت عينة الدراسة من (**150**) تلميذ وتلميذة اختارت بطريقة العينة العشوائية الطبقية، حيث بلغ عدد الذكور (**80**) وعدد الاناث (**70**) واعتمدت

الدراسة منهج الوصفي الارتباطي وتم بناء مقياس الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

-وجود مستوى عال من العدوان والغضب لدى تلاميذ في المرحلة الابتدائية.

- وجود مستوى استعمال مفرط للألعاب الالكترونية لدى تلاميذ في المرحلة الابتدائية.

- وجود علاقة طردية موجبة ذات دلالة إحصائية بين كل من اضطراب العدوان والاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى تلاميذ في المرحلة الابتدائية.

-لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والاناث في الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى تلاميذ في المرحلة الابتدائية.

2. دراسة سومية قدي (2017) بعنوان: إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي_ هدفت الدراسة إلى كشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والتنمر في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، أجريت الدراسة بمدرسة حي شموسة بمدينة مستغانم، وبلغ عددهم (**45**) تلميذ وتلميذة واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي وتم الاستعانة باستبيان الألعاب الالكترونية واستبيان التنمر المدرسي من إعداد الباحثة وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

-توجد علاقة دالة إحصائيا بين الإدمان على الألعاب الالكترونية وظهور التنمر في الوسط المدرسي لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية.

-توجد فروق دالة إحصائيا في الإدمان الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تبعا لمتغير الجنس لصالح الذكور.

3. دراسة كرام محمد يوسف يونس (2017) بعنوان: مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، وأجريت الدراسة في المدارس الإعدادية والثانوية في منطقة كفر في فلسطين، وبلغ عددهم (**204**) طالباً وطالبة، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي وتم تطوير بمقياس الألعاب الإلكترونية ومقياس العزلة الاجتماعية وتوصلت الدراسة إلى:

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس، لصالح الذكور.

4. دراسة كنزة حيان ولامية بلعايب (2022) بعنوان: الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بدافعية الانجاز لدى تلاميذ المرحلة الثانوية هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية ودافعية الإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، أجريت الدراسة في ثانويتي ثرخوش أحمد وعبدي بوعزيز بولاية جيجل وتكونت العينة (**70**) تلميذ وتلميذة، واعتمدت على المنهج الوصفي الارتباطي وتم الاستعانة باستبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية ودافعية الانجاز من إعداد الطالبتين وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

–توجد علاقة ارتباطية عكسية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية ودافعية الإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

–توجد علاقة ارتباطية عكسية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والرغبة في الدراسة لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

5. دراسة حليمة ابراهيم الفيلكاوي (2023) بعنوان: إدمان الألعاب الالكترونية وأثره على طلبة وطالبات المرحلة المتوسط في دولة الكويت هدفت الدراسة إلى التعرف على إدمان الألعاب الالكترونية وأثره على طلبة وطالبات المرحلة المتوسطة، أجريت الدراسة في متوسطة منطقة العاصمة بدولة الكويت وتكونت عينة الدراسة من (**200**) طالب وطالبة واعتمدت الدراسة على المنهج الارتباطي المقارن وتم الاستعانة بمقياس الالعاب الالكترونية ومقياس السلوك العدواني وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

–وجود مستوى متوسط من ادمان الألعاب الالكترونية عند طلاب المرحلة المتوسطة.

– وجود مستوى منخفض من السلوك العدواني عند طلاب المرحلة المتوسطة.

–وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية ومشكلة القلق عند طلاب المرحلة المتوسطة.

– وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية طلاب المرحلة المتوسطة.

– وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الالكترونية ومشكلة العدوان طلاب المرحلة المتوسطة.

المحور الثاني: يضم الدراسات السابقة التي تناولت متغير السلوك العدواني وعلاقته ببعض المتغيرات الدراسة:

1. دراسة جعفر عبد كاظم المياحي وصبري عبد الله كاظم الركابي (2013) بعنوان: السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الاعدادية هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى السلوك العدواني والفروق تبعا لمتغير الجنس والتخصص لدى طلبة المرحلة الاعدادية، أجريت الدراسة بطلبة الصف الرابع في المدارس الثانوية والاعدادية الصباحية في مركز مدينة الكوت بالعراق محافظة واسط بتخصصها العلمي والادبي، وتكونت عينة الدراسة (**300**) طالبا وطالبة تم اختيارهم بطريقة عشوائية، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي وتم الاستعانة بمقياس السلوك العدواني "الفتلاوي" (**2010**) وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

–أن هناك مستوى عال من السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الاعدادية.

–عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في مستوى السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الاعدادية.

2. دراسة مريم عبد اللطيف سلامه (2016) بعنوان: أنماط مشاهدة وسائل الاعلام المرئي وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة منطقة المثلث، هدفت الدراسة إلى الكشف عن أنماط مشاهدة وسائل الاعلام المرئي وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة منطقة المثلث، وأجريت الدراسة على طلبة المرحلتين المتوسطة والثانوية في منطقة المثلث في فلسطين، وتكونت عينة الدراسة من (**539**) طالباً طالبة، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، وتم الاستعانة بمقياس السلوك العدواني من إعداد "كوزينا" "**kozina**" وتصميم قائمة للكشف عن أنماط مشاهدة الاعلام المرئي، وتوصلت النتائج إلى:

–مستوى السلوك العدواني لدى الطلبة متوسط.

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى الطلبة تعزى لأثر الجنس لصالح الذكور.

– وجود علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائية بين أنماط مشاهدة وسائل الاعلام المرئي وبين مستوى السلوك العدواني لدى الطلبة.

3. دراسة عبد الحليم مزوز (2018) بعنوان: فاعلية ممارسة الأنشطة الفنية في التخفيف من السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة التربية التحضيرية، هدفت الدراسة إلى معرفة فاعلية ممارسة الأنشطة الفنية المتمثلة في نشاط الرسم في تخفيف من السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة التربية التحضيرية، حيث أجريت الدراسة بابتدائية هواري بومدين بلدية بن ناصر، وتكونت عينة الدراسة (**15**) طفل وطفلة واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي ذو تصميم العينة الواحدة، وتم الاستعانة باستبيان السلوك العدواني من إعداد "وديع الصايغ" وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

–توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس السلوك العدواني بين الجنسين في القياس القبلي.

– توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مقياس السلوك العدواني بين الجنسين في القياس البعدي.

4. دراسة سعيدة بطينة ونسرين قريد (2020) بعنوان: السلوك العدواني وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين السلوك العدواني والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط ومعرفة مستوى السلوك العدواني لهذه الفئة والتعرف الفروق بخصوص السلوك العدواني والتحصيل الدراسي تبعا لمتغير الجنس، أجريت الدراسة بمدارس التعليم المتوسط بولاية الوادي وتكونت العينة (**80**) فردا واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي وتم الاستعانة باستبيان السلوك العدواني من إعداد "عبد السميع مليجي باظة" (**2003**) وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

–السلوك العدواني لعينة الدراسة مرتفع.

–هناك علاقة ارتباطية بين السلوك العدواني والتحصيل الدراسي لدى عينة الدراسة.

-وجود فروق في السلوك العدواني بين الجنسين من أفراد العينة.

5. دراســـة خديجة بوعامر (2021) بعنوان: الحرمان العاطفي وعلاقته بالســـلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين الحرمان العاطفي والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة المتوســطة حيث أجريت الدراســة بمتوســطة الامام علي إبن أبي طالب بولاية غرداية، تكونت عينة الدراســـة (**100**) تلميذ وتلميذة، بواقع (**41**) ذكور و(**59**) إناث واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي بالأسلوب الارتباطي وتم الاستعانة بمقياس السلوك العدواني للباحثين "قيس محمد علي ومحاســـن احمد البياتي" (**2009**) ومقياس الحرمان العاطفي للباحث "سلمان" (**2002**) وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

-لا توجد علاقة بين الحرمان العاطفي والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

-لا توجد فروق ذات دلالة احصائية في مقياس السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط تعزى لمتغير الجنس.

6. دراسة أسماء خماس وفاطمي بن عيسى (2023) بعنوان: السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط وتأثيره على التحصيل الدراسي هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير السلوك العدواني على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط، أجريت الدراسة على مستوى ثلاث متوسطات بولاية تيارت بكوش وهي كالتالي متوسطة حساني الحاج، متوسطة بلحسن، متوسطة الإخوة بن هني، وتكونت عينة الدراسة (**157**) تلميذة واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي وتم الاستعانة بمقياس السلوك العدواني "ارنولد باص ومارك يبري" (**1992**) وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

-لا توجد علاقة ارتباطية بين السلوك العدواني والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط.

-لا توجد فروق في السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس.

المحور الثالث: يضـم الدراسـات السـابقة التي تناولت متغير الألعاب الالكترونية والسـلوك العدواني:

1. دراسـة دلال عبد العزيز الحشـاش (2008) بعنوان: أثر ممارسـة بعض الألعاب الالكترونية في السـلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، هدفت الدراسـة إلى

معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية، وأجريت الدراسة في مدرسة عبد الله العتيبي الثانوية للبنين من مدارس منطقة العاصمة التعليمية وبلغ عددهم (**24**) طالباً من طلبة الصف الحادي عشر، واعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي وتم الاستعمال في ذلك أداة جمع البيانات المتمثلة في الاستبيان السلوك العدواني من إعداد الباحثة وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

-وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى الطلبة تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

2. دراسة ميلاني وآخرون "Milani et al" (2015) بعنوان: ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني للأطفال وهدفت إلى التحقق مما إذا كان التعرض لألعاب الفيديو العنيفة مرتبطاً بمشاكل العدوانية، أجريت الدراسة على عينة من الأطفال الإيطاليين المكونة من (**346**) طفلا، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، والاعتماد على أربع استبيانات لجمع المعلومات، وتوصلت نتائج الدراسة الى:

- دور ألعاب الفيديو العنيفة كعامل خطر لمشاكل السلوك العدواني في مرحلة الطفولة.

3. دراسة ثنهينان أيت إخلف ومريم أيت حسين (2018) بعنوان: ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة الموجودة بين ممارسة تلميذ التعليم المتوسط الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني، حيث أجريت الدراسة على ثلاث متوسطات كالتالي: حليش حسين، القاعدة 06، مخبي محند بولاية تيزي وزو وتكونت عينة الدراسة (**110**) تلميذ وتلميذة تتراوح أعمارهم ما بين (**12**) و(**15**) سنة، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي وتم الاستعانة باستبيان الألعاب الإلكترونية من إعداد الطالبتين ومقياس السلوك العدواني للباحث "عبد الله سليمان إبراهيم" وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

-توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

– توجد فروق دالة إحصائيا في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة المتوسط وفقا لعامل الجنس.

– توجد فروق دالة إحصائيا في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة المتوسط وفقا لعامل الجنس.

4. دراسة "جونز" "jones" (2018) بعنوان: آثار العنف في ألعاب الفيديو ومستويات العداء الفردية لدى الشباب، هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين لعب ألعاب الفيديو والعداء عند الشباب والتأثير الملحوظ المستويات العداء والعدوانية لدى الشباب الذين يلعبون ألعاب الفيديو، حيث تكونت العينة من (**346**) طالباً من الجامعة، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي، والاستعانة بمقياس واستبانة وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

– وجود علاقة بين لعب ألعاب الفيديو والعدائية.

5. دراسة عبد الله بن مرعي محمد القرني (2021) بعنوان: ممارسة الألعاب العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالعدائية والسلوك العدواني، أجريت الدراسة في مدارس المرحلة المتوسطة والثانوية بمدينة جدة، حيث تكونت عينة الدراسة (**1349**) مراهق ومراهقة واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي واستعانة باستبانة الدراسة من إعداد الباحث ومقياس السلوك العدواني والعدائي من إعداد "باظه" (**2015**) وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

–وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني.

–وجود فروق ذات دلالة إحصائية لمنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف الجنس لصالح الذكور.

6. دراسة ليندا سليمان البدر (2021) بعنوان: العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية، أجريت الدراسة على طلبة الجامعات الأردنية في مرحلة

البكالوريس من مختلف التخصصات والسنوات من الجامعات الخاصة والتي تمثلت في جامعة الإسراء وجامعة الزيتونة وتكونت عينة الدراسة (**375**) من ذكور واناث، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي وتم الاستعانة بـ استبانة لجمع المعلومات من تطوير الباحثة وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

-درجة الإدمان طلبة الجامعات الأردنية على الألعاب الإنترنت منخفضة.

- درجة السلوك العدواني لدى طلبة الجامعات الأردنية منخفضة.

-وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الانترنت ومتغير السلوك العدواني لطلبة الجامعات الأردنية.

7. دراسة مريم قويدر (2022) بعنوان: أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين، هدفت الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الالكترونية لمعرفة عادات وأنماط ممارسة المراهقين الجزائريين للألعاب الالكترونية، إضافة إلى معرفة مدى تأثير هذه الألعاب على السلوكيات ومدى تفعيلها للسلوك العدواني لديهم، أجريت الدراسة في المدارس العمومية لتلاميذ المرحلة الثانوية، وتكونت عينة الدراسة (**500**) تلميذ، واعتمدت الدراسة على المنهج التكاملي وتم الاستعمال في ذلك أداة جمع البيانات المتمثلة في المقابلة، واستمارة السلوك العدواني وتوصلت نتائج الدراسة الى:

- يعتبر السلوك العدواني اللفظي هو السلوك الغالب بين السلوكيات المكتسبة من خلال ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية.

8. دراسة شيماء بلهاين ولندة بولبدة (2022) بعنوان: ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس هدفت الدراسة الى الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس والكشف عن الفروق بين الجنسين والسن في ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني، أجريت الدراسة في متوسطة الشهيد بن عيش صالح في بلدية هواري بومدين ولاية قالمة، وتكونت عينة الدراسة (**70**) حيث بلغ عدد الذكور (**45**) وعدد الاناث (**25**) واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي وتم الاستعانة بمقياس الألعاب

الالكترونية من إعداد الباحثتين ومقياس السلوك العدواني من اعداد "لارنولد باص" (**1992**) وتوصلت نتائج الدراسة الى:

- وجود علاقة ارتباطية في ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني حسب متغير الجنس.

9. دراسة عفاف بن لكحل ووليد أحمد شريف تلايتي (2023) بعنوان: إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهقين هدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين، أجريت الدراسة في كل من صالة الألعاب الإلكترونية بالقطب الحضري وثانوية بن زميرلين خالد وسليمان بوعبدلاوي بولاية المدية، حيث تكونت عينة الدراسة (**62**) مفردة من المراهقين تتراوح أعمارهم بين (**13**) و(**20**) سنة واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي وتم الاستعانة بمقياس الإدمان على الألعاب من إعداد "**Eyup Yilmaz, Mark Griffiths and Adnan kan**" (**2017**) وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

-يتميز مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالارتفاع.

- يتميز مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين بالارتفاع.
- توجد علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين.
- توجد فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس لدى المراهقين.
- توجد فروق في مستوى السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس لدى المراهقين.

التعقيب على الدراسات السابقة:

- **من حيث موضوع الدراسة:**

اتفقت بعض الدراسات السابقة مع دراستنا في متغير إدمان الألعاب الإلكترونية، بينما اتفقت أخرى في متغير السلوك العدواني، واختلفت مع بعضها لكونها استعملت متغير آخر.

- **من حيث عينة الدراسة:**

كما اختلفت بعض الدراسات السابقة مع دراستنا في العينة، حيث طبقت بعضها على عينة من التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي، بينما هناك دراسات طبقت على عينة من المراهقين في مرحلة التعليم الثانوي، بينما دراسة ليندا سليمان البدر (**2021**) طبقت على عينة من طلبة المرحلة الجامعية، أما دراسة ميلاني وآخرون "**Milani et al**" (**2015**) ودراسة عبد الحليم مزوز (**2018**) طبقت على عينة من الأطفال، بينما دراسة "جونز" "**jones**" (**2018**) طبقت على عينة من الشباب، واتفقت الدراسات الأخرى مع دراستنا التي طبقت على عينة من المراهقين في مرحلة التعليم المتوسط وسبب اختيارنا لتلك العينة بكونها الفئة الأكثر انتشارا لظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني.

- **من حيث المنهج الدراسة:**

اتفقت بعض الدراسات السابقة مع المنهج المطبق في دراستنا بكونها دراسات كمية اعتمدت على المنهج الوصفي الإحصائي، إلا دراسة مريم قويدر (**2022**) اعتمدت على المنهج التكاملي، أما دراسة عبد الحليم مزوز (**2018**) ودراسة دلال عبد العزيز الحشاش (**2008**) اعتمدت الدراسة المنهج التجريبي.

- **من حيث أدوات الدراسة:**

تناولنا في الدراسة الحالية مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية للباحثة "**نيفين حسن سعد شاكر**" (**2023**) ومقياس السلوك العدواني للباحثين "**محمود شاكر عبد الله**" و"**ناصر ثامر لفتة**" (**2017**) كما أن كل الدراسات السابقة اختلفت في اختيار المقياس والأدوات.

- **من حيث الهدف:**

اتفقت دراستنا مع بعض الدراسات السابقة في كونها درست العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ومتغير آخر، بينما دراسة حليمة ابراهيم الفيلكاوي وشيماء نايف السهيل (**2023**) هدفت إلى التعرف على إدمان الألعاب الالكترونية وأثره على طلبة وطالبات المرحلة المتوسط.

كما اتفقت أغلب الدراسات السابقة مع دراستنا في كونها درست العلاقة بين السلوك العدواني وبعض المتغيرات الأخرى، ماعدا دراسة عبد الحليم مزوز (**2018**) هدفت الدراسة إلى معرفة فاعلية ممارسة الأنشطة الفنية المتمثلة في نشاط الرسم في تخفيف من السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة التربية التحضيرية.

واتفقت دراستنا مع الدراسات السابقة في كونها درست العلاقة بين الألعاب الالكترونية وسلوك العدواني، إلا دراسة دلال عبد العزيز الحشاش (**2008**) هدفت الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية، ودراسة مريم قويدر (**2022**) هدفت الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الالكترونية لمعرفة عادات وأنماط ممارسة المراهقين الجزائريين للألعاب الالكترونية، إضافة إلى معرفة مدى تأثير هذه الألعاب على السلوكيات ومدى تفعيلها للسلوك العدواني لديهم.

الفصل الثاني: إدمان الألعاب الالكترونية

تمهيد.

1. مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية.
2. أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية.
3. آثار إدمان الألعاب الإلكترونية.
4. المحاكاة التشخيصية لإدمان الألعاب الإلكترونية.
5. النظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية.
6. طرق علاج إدمان الألعاب الإلكترونية.

خلاصة الفصل.

تمهيد:

تعتبر الألعاب الإلكترونية ألعابا تعتمد على التكنولوجيا الرقمية للعب، وتشمل مجموعة متنوعة التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو الهواتف الذكية، وتتنوع هذه الألعاب في الأنماط والموضوعات والأهداف، وتقدم تجارب تفاعلية للاعبين من خلال استخدام الرسومات والصوت والتحكم بالشخصيات، ويمكن أن تلعب بشكل فردي أو جماعي لتتيح للمراهقين التفاعل والتنافس مع بعضهم البعض، وفي حالة الافراط فيها تؤدي إلى الإدمان، والإدمان على الألعاب الإلكترونية يشير إلى الاعتماد المفرط والمستمر على اللعبة، بحيث يؤثر سلبا على حياة المراهق ووظائفه اليومية، وهو مشابها للأنواع الأخرى من الإدمان، حيث يصبح المراهق مهووسا باللعبة، مما يؤدي إلى إهمال المسؤوليات الحياتية الأخرى مثل الدراسة أو العلاقات الاجتماعية وقد يتسبب ذلك أيضا إلى مشاكل صحية ونفسية وسلوكية عديدة.

وهذا ما سوف نحاول عرضه في هذا الفصل، سنتطرق من خلاله لمفهوم إدمان الألعاب الالكترونية وأسبابه، وآثاره، ثم المحاكاة التشخيصية لإدمان الألعاب الإلكترونية والنظريات المفسرة له، وأخيراً نتطرق إلى طرق علاج إدمان الألعاب الإلكترونية.

1. مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية:

1.1 مفهوم الألعاب الالكترونية وأهميتها:

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها تلك الألعاب المتوفرة على شكل الكتروني سوآءاً على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة والترفيه والتسلية من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (الصوالحة، 2016، ص283).

عرفها "حسن شحاتة" و "زينب النجار" (**2003**) بأنها نمط شائع من البرمجيات، يقدم للمتعلم ذروة من المتعة والإثارة في عملية التعلم، من خلال ألعاب تعليمية، حيث يمكن للمتعلم المنافسة مع الآخرين أو مع الحاسوب نفسه.

ويعرفها "الزويدي" (**2015**) "بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة" (الزويدي، 2015، ص 32).

بينما بدأت الألعاب الإلكترونية في الظهور في أواخر الستينيات كأنشطة ترويحية، ولكنها تطورت بسرعة لتشمل مجموعة واسعة من الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية مثل ألعاب الفيديو، وألعاب الكمبيوتر، وألعاب الهواتف النقالة، واللوحات الإلكترونية، وغيرها، وتمارس هذه الألعاب بطرق مختلفة، سواء بشكل فردي أو بشكل جماعي من خلال اللعب عبر الإنترنت مع لاعبين آخرين، وتشترك الألعاب الإلكترونية مع الأنشطة الأخرى في استخدام الوسائل التكنولوجية، مثل الحواسب المحمولة والثابتة، والهواتف النقالة، والتلفاز، لكنها تمتاز بطريقة تفاعلية وبرمجيات خاصة تميزها عن الأنشطة الأخرى. (عطية، 2007، ص12).

أهمية الألعاب الالكترونية:

- تنمية وتطوير القدرات العقلية للأفراد من خلال ممارسة هذه الألعاب.

- إثارة الفكر وحل المشكلات بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.

-تعزز ثقة بالتكنولوجيا الحديثة وبقدرة دورها في إشباع رغبات وتلبية الاحتياجات.

- الحد من الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية من خلال انشغال تفكير فرد المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.

- تحول عملية التعليم والتعلم من مجرد حفظ وتسميع إلى ممارسة فعالة وتفاعلية مع هواتف التعلم والتعليم.

- توفير وسيلة لتبادل المعرفة بين المدرسة والمنزل من خلال امتلاك الفرد للأقراص الصلبة والمرنة.

-تنمية وتعزيز الإبداع والابتكار من خلال تصميم وتطوير ألعاب حاسوبية وتبادلها مع الأقران.

-إثارة روح التنافس وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى نتيجة صحيحة (هال، 2012، ص 143).

– الاعتياد على الإصرار من أجل تحقيق الفوز وتحقيق الذات والاعتياد على التزام الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب وتجنب الصراخ والفوضى.

– تساعد الألعاب الالكترونية في العملية التعليمة بشكل كبير.

– تعلم مهارات جديدة مثل الكتابة والتركيز والحساب من خلال التفاعل مع الألعاب (فواز، 2012، ص 99).

2.1 مفهوم الإدمان:

يعود استخدام كلمة "الإدمان" "**Addiction**" إلى القرن (**16**) م، وفي ذلك العصر كان القاضي يملك القدرة على اتخاذ تدبير جنائي ضد الشخص المدان الغير القادر على قضاء دينه، فيقوم المدين بتقديم تصريح يسمى "**Addictum**" ومعناه بالفرنسية "**a dite**" بمعنى أن هذا الشخص أصبح عبدا للشخص الذي أدانه، ويعود مفهوم العبودية إلى كلمة إدمان، بمعنى أن بعض الأشخاص قد يصبحون عبيدا باستهلاكهم لمادة منشطة نفيسة، والتي تؤثر على العقل والتفكير وعلى المعاش النفسي أو أثناء ممارسة النشاط مرغوب فيه، حيث يبقى الإدمان مفتوحا لسلوكات عديدة ويصبح الشخص عبدا لهذا الموضوع ولا يستطيع التحكم فيه (تهامي، جعفورة، 2019، ص89).

ويعرف الإدمان في موسوعة "علم النفس والتحليل النفسي" على أنه " المداومة على عادة تعاطي مواد معينة أو القيام بنشاط معين لمدة طويلة، بقصد الدخول في حالة من النشوة واستبعاد الحزن والاكتئاب" (حمودة، 2015، ص 214).

أو هو الاستخدام القهري لمادة مخدرة، سواء كانت طبيعية أم صناعية وينتج أو يسبب عن هذا الاستخدام الضرر واذى للفرد أو المجتمع أو الاثنين معا، وفي الوقت ذاته ينتج عن هذا الاستخدام اعتمادا نفسي وعضوي يجبر المتعاطي على قبول وتحمل آثارها السلبية (أبو الخير، 2013، ص26).

3.1 مفهوم الإدمان على الألعاب الالكترونية:

"هو حالة من الاستخدام اللاتوافقي الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى اضطرابات إكلينيكية تتمثل في مظاهرها في الأعراض الانسحابية أي تعود على ممارسة الألعاب الإلكترونية" (Chaton,2020, P329).

"أو هو الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية الموجودة على الشبكة أو نلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو التلفون المحمول أو البلايستيشن" (khazool, Breivile, et al, 2018, P98).

ويذهب السويلمي (**2014**) إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه نتاج لرغبة ملحة متزايدة في قضاء أكبر وقت ممكن أمام الأجهزة الإلكترونية، وهو نوع من البحث الحسي للمثيرات أو الأنشطة العديدة بهدف تحقيق الإشباع وتلبية الاحتياجات، يتولد عنه الانشغال الذهني بهذه المثيرات أو النشاطات حتى وإن كان الاتصال بالإنترنت غير متاح للفرد، مما يؤثر سلبا على حالته النفسية والاجتماعية والأكاديمية (العنزي، 2020، ص486).

2. أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية:

1.2 عوامل الجذب: فهي تشمل العديد من الجوانب المختلفة التي تثير اهتمام المراهقين وتجذبهم مثل الألوان والرسومات والتخيل والاستكشاف.

2.2 تقليد الأبطال: حيث من خلالها يقوم المراهق بالتفاعل مع الأبطال في اللعبة ويتقمص شخصيات الأبطال ومشاركة في مغامراتهم، مما يشجعه إلى التحرك وتغيير سلوكه بناء على هذا التقمص لتحقيق الاندماج التي توفره هذه الألعاب.

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

4.2 توفير العالم الافتراضي: فهذه الألعاب تسمح للمراهق من تحقيق مالم يستطيع تحقيقه في الواقع، وغالبا ما توفر الأحداث والمواقع المادية التي يشعر فيها المراهق بتحقيق ذاته ورغباته وتلبية احتياجاته في الواقع الافتراضي.

5.2 التركيز والتأمل: تتنوع المواضيع والأفكار التي تقدمها الألعاب الالكترونية، فهي تحتوي على عناصر متنوعة مثل التحدي والتحفيز الفكري والتركيز وتجنب المخاطر والسعي وراء تحقيق الهدف (هدلق، 2013، ص 212).

3. آثار إدمان الألعاب الإلكترونية:

إن الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لها العديد من الآثار السلبية ومن أبرزها:

– ضعف قدرة على التخيل والإصابة بالخمول والكسل والانطواء وضعف التركيز وذلك من خلال تخزين الألعاب الإلكترونية في عقل الفرد وبعد التوقف من المشاهدة يتسبب التشتت في الذهن والتركيز وضعف المهارات الاجتماعية.

– أكدت عديد من الدراسات أن الأفراد الذين يقضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يكونون أكثر عرضة لمشكلات سلوكية مثل الغضب والشرود الذهني إلى جانب من ذلك أضرار الاشعاعات الكهرومغناطيسية للأجهزة مما يسبب الصداع والتوتر والتهابات العين فضلا عن تأثيرها البالغ على أدمغتهم.

– كما أن المشاهد العنيفة تزيد من معدل الأدرينالين ومستويات التوتر العالي ودقات القلب، بالإضافة إلى أن الانشغال بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية يزيد من احتمال ظهور مشكلات واضطرابات تتعلق بالنطق وخاصة في سنوات مبكرة.

– وقد توصلت دراسة طبية حديثة أن الوميض المتقطع في الألعاب الالكترونية قد يسبب احتمال الاصابة بنوبات صرع ومرض ارتعاش الاصابع نتيجة الحركة السريعة لها أثناء اللعب لفترات طويلة.

– كما أكدت نظرية التعلم الاجتماعي للعالم "باندورا" "**Bandura**" من خلال تجاربه في النمذجة السلوك أن الأطفال يميلون إلى تقليد ونمذجة السلوكات التي يشاهدونها، فكذلك الحال بالنسبة إلى الألعاب الالكترونية التي تحمل وتعلم بعض القيم والسلوكات الغير مقبولة أخلاقيا واجتماعيا لا سيما فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية العنيفة.

– أما دراسات أخرى فقد توصلت إلى أن الألعاب الالكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكات العدوانية وهذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السنيمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يقلد الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

– بالإضافة إلى أن هذه الألعاب العنيفة تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات آلياتها العنف والعدوانية نتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد والادمان على ممارسة تلك الألعاب.

– كما أن تصفح الأطفال لمدة طويلة يعد عامل احتمالية لاستدراجهم والاعتداء عليهم من خلال صفحات مجهولة الهوية لا سيما في حالة غياب رقابة الوالدين (الجزائري، 2021، ص123).

4. المحاكاة التشخيصية لإدمان الألعاب الإلكترونية:

وتؤكد الدراسات أن الاستخدام المبالغ في ممارسة الألعاب الالكترونية يسبب إدمانا قريب من طبيعة إدمان المواد الكحولية ويؤدي إلى اضطرابات إكلينيكية يستدل عليها بوجود الظواهر التالية:

1.4 البروز والأهمية: ويحدث ذلك عندما تصبح الألعاب الإلكترونية من أهم الأنشطة الرئيسية عند الفرد وأكثرها قيمة وأهمية في حياته، فتسيطر على مشاعره وتفكيره.

2.4 تعديل المزاج: ويشير هذا المحك إلى الخبرة الذاتية المكتسبة التي يشعر بها الفرد نتيجة الانخراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية بشكل مستمر ويمكن أن ينظر إليها على أنها استراتيجية للتكيف مع الضغوط النفسية إما للهروب عن الواقع أو الاستسلام للعبة.

3.4 التحمل: وهي العملية التي تتطلب زيادة الوقت المنقضي والمنفق في ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية واللعب لفترات أطول بكثير، مما كان مخطط له حتى يتم تعديل المزاج الوارد في المحك السابق تحقيقا للسعادة والمتعة.

4.4 أعراض الانسحاب: والتي تشير إلى مشاعر عدم الراحة والشعور بالكآبة وسرعة الهياج وحدة الطباع عند الانقطاع عن ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية أو عندما تقل فترة ممارسته للعب.

5.4 الصراع: ويتضمن الصراع البين شخصي وهو صراع الذي يدور بين مدمن الألعاب الإلكترونية والمحيطين به والصراع البين النفسي هو صراع بين المدمن وذاته فيما يتعلق بالإصرار والرغبة على اللعب وممارسة الأنشطة الأخرى كالدراسة (الدهشان، 2020، ص15).

6.4 الاعتمادية: ويقصد بها الحاجة الملحة لاستخدام الألعاب الالكترونية للحصول على الإحساس والمشاعر الايجابية المصاحبة لاستخدام الألعاب الالكترونية، والتي يترتب على عدم استخدامها إحساسه بمشاعر مزعجة وكأبة تسبب له حالة من التوتر والانزعاج.

7.4 الانتكاس: وهو الميل للعودة مرة أخرى لاستخدام المفرط في ممارسة الألعاب الالكترونية بشكل مرضي بعد فترة من التحسن (غلامي، 2011، ص 25).

8.4 يستخدم الألعاب الالكترونية على الرغم من إدراك الاضطرابات التي تسببها عند الإفراط من ممارستها: مثل الأرق، التخلي عن الشعور بالآخرين، المشكلات الدراسية، الوصول المتأخر للدراسة وغيرها.

9.4 يستخدم الألعاب الالكترونية كوسيلة للهروب من بعض المشكلات والمشاعر: مثل الشعور بالذنب، القلق، الاكتئاب، والألعاب الالكترونية تأخذ دور الضاغط الرئيسي بجانب زيادة الوقت.

10.4 الإحباط المصاحب بالشعور بالذنب بسبب إهمال الواجبات أو المشكلات: ويخفي ممارس الألعاب الالكترونية الحقيقة عن أفراد أسرته حول الوقت الذي يقضيه في لعب (العصيمي، 2010، ص 28).

5. النظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية:

1.5 الاتجاه السلوكي: يشير أن إدمان الألعاب الإلكترونية هو نوع من الاعتماد الخاطئ الناتج عن توافر دوافع وظروف معينة تهيئ الشخص للانخراط في تلك الألعاب، وما ينتج ذلك من شعور بالارتياح عند الانغماس فيها، والتي تخلق للأفراد نوعا من التعزيز الإيجابي، ومع تكرار تلك الممارسات يصبحون مدمنين لها، وينصرفون إليها مبتعدين عن واقعهم الفعلي، مما قد يكون له آثار سلبية اجتماعية ونفسية وصحية ودينية وكذلك أكاديمية (العنزي، 2020، ص486).

2.5 الاتجاه السيكوديناميي: حيث ينظر إلى إدمان الالعاب الالكترونية على أنه استجابة هروبية من الاحباطات ورغبة في الحصول على لذة بديلة لتحقيق الاشباع وتلبية الاحتياجات والنسيان وإنكار الواقع.

3.5 الاتجاه الاجتماعي الثقافي: يرى أصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الالعاب الالكترونية يرجع على ثقافة المجتمع، وبالتالي فإن المجتمع هو الذي يغذي هذا الإدمان.

4.5 الاتجاه الكيميائي الحيوي: يرجع إدمان الالعاب الالكترونية إلى عوامل وراثية وكيميائية عصبية.

5.5 الاتجاه المعرفي: يرى أصحاب هذا الاتجاه أن إدمان الالعاب الالكترونية يرجع إلى الأفكار والبنى المعرفية الخاطئة تجعل من الشبكة محور حياتها وتستعيض بها عن الواقع.

6.5 الاتجاه التكاملي: ينظر إلى إدمان الالعاب الالكترونية على أنه عبارة عن تضافر عوامل شخصية وانفعالية واجتماعية وبيئية ويمكن تلخيص المشكلة بالاستعداد ثم الاستهداف في الإدمان. (مؤيد، 2020، ص594).

6. طرق علاج إدمان الألعاب الإلكترونية:

1.6 العلاج المعرفي السلوكي: هو علاج مثالي لإدمان الألعاب الالكترونية إذ يسمح للمدمن بتغيير أفكاره وممارسته القهرية للألعاب الالكترونية بأنماط تفكير أكثر صحية وتتضمن تقنيات العلاج السلوكي المعرفي وتحديد الأهداف ومن ثم التغلب على السلوكيات غير الطبيعية التفكير الذي يثير اللعب القهري.

2.6 العلاج القصصي: هو أسلوب علاجي يتيح فرصة للمدمنين لتقديم تجاربهم في سياقات ثقافية نفسية واجتماعية ويساعدهم على فصل أنفسهم عن مشاكلهم وإعادة تقييم تجاربهم ويمر العلاج القصصي بثلاث مراحل:

- **المرحلة (1):** هي تفكيك القصص المشبعة بالمشكلات.
- **المرحلة (2):** هي إعادة كتابة قصة جديدة مع مساعدة فريق متخصص.
- **المرحلة (3):** جعل القصة الجديدة حقيقة ايجابية ورائعة.

الشكل رقم (1) يوضح مراحل علاج القصصي

3.6 العلاج البيئي: في هذا العلاج يتم إبعاد المدمن من مصدر بيئة الإدمان ووضعه في بيئة طبيعية خالية من آثار الحياة الحديثة وانحرافها، مما سيوفر له أفضل فرصة للعلاج وتقدم بعض مراكز العلاج الجماعي علاجا جماعيا واستشارات فردية وأجواء خالية من الألعاب تساعد الذين يعانون من الإدمان على الألعاب الالكترونية على إعادة تعلم مهارات المواجهة الصحية في بيئة داعمة وتساعدهم على الانسحاب والتخلي الكامل من الإدمان.

خلاصة الفصل:

ومما سبق نستنتج أن الألعاب الإلكترونية من أهم الألعاب المحببة لدى المراهق في الوقت الحاضر، حيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط وأجهزة إلكترونية مختلفة، خاصة مع تطوراتها اللامتناهية وأنواعها المختلفة، فهي ألعاب تجذب مستخدمها وتستحوذ على عقولهم، وأصبحت ملاذ دسم يستقطب العقول ويجد المراهقين الراحة فيها، وأصبحت جزء لا يتجزأ من حياتهم اليومية لحد الإدمان وإلحاق الضرر على الصحة الجسمية والنفسية.

الفصل الثالث: السلوك العدواني

تمهيد.

1. مفهوم السلوك العدواني والمفاهيم المرتبطة به.
2. أشكال السلوك العدواني.
3. مظاهر السلوك العدواني.
4. أسباب السلوك العدواني.
5. آثار السلوك العدواني.
6. النظريات المفسرة للسلوك العدواني.
7. علاج السلوك العدواني.

خلاصة الفصل.

تمهيد:

باتت ظاهرة السلوك العدواني في المدارس منتشرة بشكل ملحوظ في الفترة الأخيرة، مما يشكل تحديا كبيرا للمؤسسات التعليمية في تحقيق أهدافها الأساسية وغرس القيم السلوكية النبيلة في التلاميذ، حيث يمثل هذا السلوك في تصرفات تعد أحيانا بمثابة انتهاكات للقواعد والقيم الاجتماعية المقبولة، ويأخذ هذا السلوك أشكال عدوانية مثل العنف الجسدي واللفظي، التمرد، والتصرفات غير الملائمة التي قد تؤدي إلى إلحاق الاذى أو ضرر للآخرين أو للممتلكات.

ومن هنا سنتعرف أكثر على السلوك العدواني في هذا الفصل انطلاقا من بعض المفاهيم المتعددة له، إضافة إلى أشكاله ومظاهره وسنتطرق فيما يخص الاسباب المؤدية إلى ظهور هذه السلوكات وآثارها وأخيراً النظريات مفسرة للسلوك العدواني.

1. مفهوم السلوك العدواني والمفاهيم المرتبطة به:

1.1 مفهوم السلوك العدواني:

عرفه العالم "باندورا" "**Bandura**" على أنه سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تجريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين، وهذا السلوك يعرف اجتماعيا على أنه عدواني (خالد، 2010، ص 80).

كما عرفه "أحمد بدوي" (**1977**) أن السلوك العدواني هو سلوك يهدف إلى إيذاء الغير أو الذات أو ما يحل محلها من الرموز، ويعتبر السلوك الاعتدائي تعويضا عن الإحباط الذي يشعر به الشخص المعتدي (بدوي، 1977، ص3).

أما "حسين فايد" عرف السلوك العدواني على أنه سلوك يتسم بالأذى أو التدمير أو الهدم سواء كان موجها ضد الآخرين أو ضد الذات، سواء تم التعبير عنه في شكل بدني أو شكل لفظي (كمال، 2013، ص139).

يعرفه "الشيخ محمود يوسف" (**2007**) أن السلوك العدواني سلوك يصدر من طرف شخص موجها نحو شخص آخر أو نحو الذات ويترتب عليه إلحاق الأذى والضرر الجسمي أو النفسي لطرف المستهدف بصورة متعمدة، وفي ضوء هذا تتنوع أشكال وأنواع العدوان، فمنها العدوان الصريح الذي

يظهر فيه إلحاق الضرر والأذى بالآخرين بقصد وبشكل عمدي، أما عن العدوان الرمزي ويتضمن السخرية والاستهزاء والتقليل من شأن أهمية الضحية بصورة واضحة وصريحة (الشيخ، 2007، ص19).

2.1 المفاهيم المرتبطة بالسلوك العدواني:

1.2.1 العداء أو العدائية، العداوة:

يقصد بالعداء شعور داخلي بالغضب والعداوة والكراهية، موجه نحو الذات أو نحو شخص أو موقف ما والمشاعر العدائية تستخدم كإشارة إلى الاتجاه الذي يقف خلف الانفعالي للاتجاه، فالعداوة استجابة اتجاهية تنطوي على المشاعر العدائية والتقويمات السلبية للأشخاص والأحداث (عويس، 1986 ص14).

2.2.1 العنف:

يستخدم أحيانا مفهوم العدوان والعنف على أنهما مترادفان ويعنيان شيئا واحدا، بينما يرى البعض الآخر أن هناك اختلافا نوعيا بينهما.

وقد أشار "المغربي سعد" (**1993**) إلى أن العنف يتصف احيانا بأنه استجابة سلوكية تتميز بشدة الانفعال، وقد تتضمن انخفاضا في مستوى البصيرة والتفكير، فنحن نقول إن شخصا يحب أو يكره أو يعاقب بعنف ويدمر، لا يعني ذلك بالضرورة أن العنف يتقارب دائما مع سلوك عدواني سلبي، وليس بالضرورة أن يكون العنف ملازما للشر وتدمير، قد يكون العنف لازما أحيانا في بعض الحالات والظروف للتعبير عن ظاهرة معينة أو تغييره بشكل جذري يستدعي استخدام العنف كوسيلة للتغيير (فايد، 2001 ص26).

ويعرف علماء النفس العنف بأنه سلوك غريزي مصحوب بالكراهية وحب التدمير هدفه تصريف الطاقة العدائية المكبوتة اتجاه الآخرين (الشبيب، 2007، ص 21).

3.2.1 الحقد:

يتضح ذلك من خلال ما يقوم به من تخريب وتحطيم الممتلكات، وما يحملونه من عداء للآخرين وتتمثل سمة الحقد في نمطين سلوكيين النمط الأول موجه ضد الأفراد والنمط الثاني موجه ضد الممتلكات (السمري وطلعت، 2010، ص175).

4.2.1 الغضب:

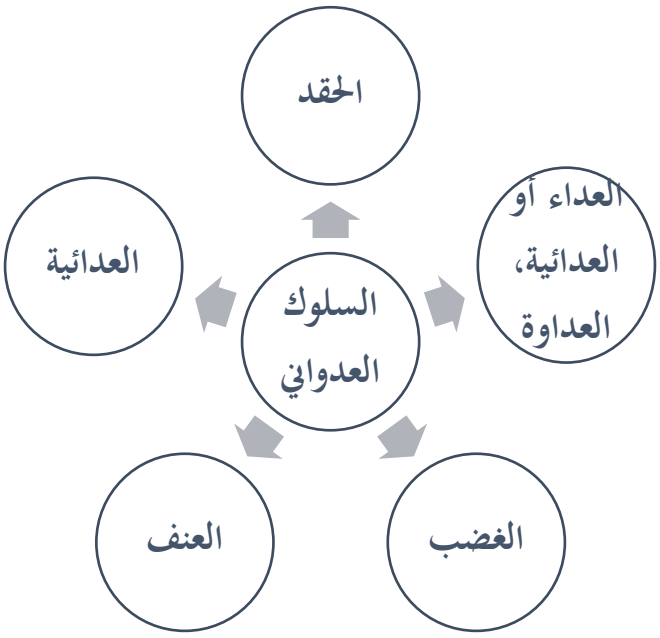
فالغضب "كخبرة" يختلف عن العدوان "كسلوك"، وأنهما قد يحدثان معا، أو قد يحدثان كحالتين منفصلتين، فليس بالضرورة أن يتحول الغضب إلى سلوك عدواني بطريقة حتمية كما قد لا يحدث السلوك العدواني نتيجة الغضب، وإن كان في بعض الأحيان قد يكون تعبيرا عن ذلك (فايد، 2001 ص 23، 24).

وعلى أي حال فإن الإنسان يعبر عن غضبه بطرق مختلفة مثل "العبوس، الصراخ، إطلاق تعليقات، تجنب تلاقي الأعين والانسحاب"، ومن خلال ذلك ندرك بأن الغضب حالة انفعالية شعورية داخلية يمكن التعبير عنها بالسلوك العدواني، والغضب يؤثر على النواحي الأربعة لحياة الطفل أكاديميا واجتماعيا وبيئيا على الذات (عبد الكريم وأحمد خطاب، 2010 ص78).

5.2.1 العدوانية:

العدوانية هي مواجهة الآخرين أو أي شيء يعتبر عائقا مباشرا لتحقيق حاجات الفرد، ويمكن التفريق بين العدوانية المؤذية التي تسبب التدمير والعدوانية اللطيفة التي تعبر عن الصراع بالتنافس والابداع، وتعتبر العدوانية وفقا للتحليل النفسي هي إسقاطا للغريزة الموت أو الدمار، أو كمظاهر لرغبة في التسلط على الآخرين و تأكيد النفس (رولا وفراشواز، 1997، ص55).

الشكل رقم (2) يوضح المفاهيم ذات صلة بالسلوك العدواني



2. أشكال السلوك العدواني:

1.2 العدوان المباشر:

يقال للعدوان أنه مباشر إذا وجهه الطفل مباشرة إلى الشخص مصدر الإحباط وذلك باستخدام القوة الجسمية وتعبيرات لفظية (عبد العزيز، 2011، ص 143).

2.2 العدوان غير المباشر:

عندما يفشل في توجيه العدوان إلى المصدر الأصلي، يتحول العدوان إلى شخص آخر هو كبش الفداء لوجود صلة تربطه بالمصدر الأصلي (الزعبي، 2015، ص 46).

3.2 العدوان اللفظي:

هو الكلام الذي يترافق مع الغضب مثل الشتائم والسخرية والتهديد، وهو يتميز بعدم مشاركة الجسد، وذلك من أجل الإيذاء وخلق جو من الخوف ويمكن أن يكون هذا النوع من العدوان موجها نحو الذات أو نحو الآخرين (العيسوي،1997، ص82).

4.2 العدوان على الممتلكات:

ويقصد به إيقاع الأذى على ممتلكات الآخرين بالإتلاف أو الاستحواذ عليها بالقوة أو دون علم أصحابها أو ينقل الممتلكات إلى أماكن أخرى (مطر، 1986، ص10).

5.2 العدوان الموجه نحو الذات:

ويقصد به توجيه الطلاب اللوم إلى أنفسهم والإضرار بمصالحهم الذاتية، اعتقادا بأن ذلك إرضاء للآخرين الذين تعرضوا لعدوانهم (مطر، 1986، ص10).

6.2 العدوان المادي:

يتمثل هذا النوع من السلوك في إلحاق الأذى والضرر الجسدي بالآخرين أو بالنفس، ويتسبب في التخريب وتدمير الممتلكات، ويكون مصاحبا لمشاعر شديدة من الغضب، مثل الضرب والقتل والتدمير والتكسير، وغيرها (الزغلول، 2006، ص168).

7.2 العدوان الرمزي:

ويعرف بالعدوان التعبيري، ويتمثل ذلك في أنماط سلوكية إيمائية مثل تعابير الوجه والعيون كالنظر إلى الآخرين بطريقة ازدراء وتحقير، أو تجاهل النظر إلى الآخرين أو عمل حركات إيمائية باليد (الزغلول، 2006، ص168).

3. مظاهر السلوك العدواني:

ومن مظاهر السلوك العدواني في المدارس أو داخل القسم تظهر فيما يلي:

- إحداث فوضى في القسم عن طريق الضحك والكلام واللعب وعدم الانتباه.
- التهريج في القسم.
- الاحتكاك بالمعلمين وعدم احترامهم.
- العناد والتحدي.
- التدافع الحاد والقوي بين الأطفال أثناء الخروج من القسم.
- تخريب وتدمير أثاث وممتلكات المدرسة ومقاعدها والجدران ودورات المياه.
- الإهمال المتعمد لنصائح وتعليمات المعلم والأنظمة وقوانين المدرسة.
- الاعتداء على الزملاء.
- الخروج من القسم دون الاستئذان.
-عدم الانتظام في المدرسة ومقاطعة المعلم (بطرس، 2008).
- التلفظ بألفاظ أو الصراخ أو الكلام أنا أحبك، أنا أكرهك وهو تعبير رفض الآخرين.
- تظهر العدوانية في الأفعال العلنية التي يقوم بها التلاميذ بالاعتداء على الغير بالضرب على الدفع أو الطعن أو التخريب بأي نوع من أساليب الإيذاء التي يستخدمها الأطفال مع بعضهم بمظهر التحدي فيميلون إلى العناد والاعتداء (صفوت مختار، 1999 ص 54).

4. أسباب السلوك العدواني:

1.4 أسباب وراثية وصحية:

تعتبر الوراثة احدى العوامل المساهمة في ظهور العدوانية، وتؤكد عليه الدراسات التي تركز على التوائم، حيث تشير إلى أن هناك توافقاً أكبر في السلوك العدواني بين التوائم المتماثلة مقارنة بالتوائم غير المتماثلة، بالإضافة إلى ذلك قد يؤثر شذوذ الصبغيات الوراثية على ظهور السلوك العدواني، إضافة إلى حدوث اضطراب في وظيفة الدماغ مثل اختلال في الجهاز العصبي (صفوت مختار، 1999، ص58).

2.4 أسباب نفسية:

1.2.4 الإحباط والفشل: العدوان قد يكون استجابة للفشل في إشباع الحاجات أو يكون سبب الرغبة في التغلب على الصعوبات التي تحول دون إشباع الحاجات وتحقيق الرغبات.

2.2.4 الإحساس بالحرمان: كما أن الحرمان من الحب والأمن والتقدير الاجتماعي وغيرها من الحاجات النفسية والتعرض للضغوط الحياتية تجعل الطفل عدواني (عبد العظيم، 2008، ص109).

3.2.4 الشعور بالغضب: الغضب حالة انفعالية يشعر بها الأشخاص، ولكن هناك فروق بين الأشخاص عن هذا الانفعال، فالبعض يتجه إلى الاختلاق لبعض آخر مما يحبط به والبعض يعاقب نفسه ويضر ذاته.

4.2.4 الشعور بالنقص: تبدأ العدوانية عند الفرد نتيجة شعور بالنقص من الناحية الجسمية أو العقلية عن الآخرين ويكون منطق ذلك مشاعر الغيرة نتيجة عدم الاكتمال مثل الأطفال الآخرين (عبد العظيم،2008، ص109).

3.4 أسباب بيئية:

هي من بين أهم العوامل التي تؤثر في السلوك العدواني، حيث أن تغير بيئة الطفل قد يؤثر على ظهور مثل هذه السلوكيات كانتقال الطفل بين البيت والروضة، كما أشارت دراسات علماء النفس في هذا المجال إلى أن ما يصدر عن الطفل من سلوك عدواني قد يكون راجعا لعدم المساواة في التعامل مع الأبناء أو بسبب عقاب الوالدين للأبناء أو التساهل في التعامل معهم، وأيضا المحيط يلعب دورا هما في اكتساب هذا السلوك (صفوت مختار، 1999، ص59)، ومن العوامل البيئية:

– تشجيع بعض أولياء الأمور لأبنائهم على السلوك العدواني ففي أحيان كثيرة يفرح بعض الأهالي ويفخروا من سلوك ابنهم العنيف فيبدؤون بالتكلم والفخر به بأنه ولد قوي لا يهاب أحد الجميع يخاف منه والجميع يشتكي منه وهم فرحون لأفعاله، فهذا يشجع أكثر وأكثر سلوكه.

– ما يلاقيه التلميذ من تسلط أو تهديد من المدرسة أو البيت.

– غياب الوالد عن المنزل لفترة طويلة يجعله يتمرد على أمه وبالتالي يصبح عدوانيا.

– الكراهية من قبل الوالدين.

– عدم توفر العدل في معاملة الأبناء في البيت (خالد، 2010، ص27).

4.4 الأسباب الاجتماعية:

1.4.4 الأسرة: التفكك الأسري والخلافات الزوجية المستمرة والطلاق والخلافات المستمرة بين أفراد الأسرة، منها فقدان الرابط الأسري والتنازل عن المسؤوليات الوالدية، وجهل الوالدين في أصول التربية تولد لديه الإحساس بالظلم والعدوانية والرغبة في الانتقام، اضافة إلى ذلك عصبية الآباء وشجارهم في الصراع الزوجي كل ذلك يؤدي خلق الميول العدواني والتمرد.

2.4.4 الرفاق: كسوء معاملة الأقران، واثارة غيظ الفرد من رفاقه والسيطرة وممارسة العدوان عليه.

3.4.4 المدرسة: وما يسودها من تفضيل المعلمين ببعض التلاميذ واهمال الآخرين، صعوبة المنهج الدراسي والفشل الدراسي، عدم وفاء المعلم بالوعود التي أعطاها للتلميذ، غضب المعلم واضطراباته الانفعالية ... الخ، كل ذلك يؤدي إلى خلق أحقاد وميولات العدوانية (أبو قورة، 1996، ص 7، 8).

وهناك أيضا أسباب مدرسية أخرى تساهم في ظهور السلوك العدواني من بينها:

– عدم الدقة في توزيع التلاميذ على الصفوف حسب الفروق الفردية وحسب سلوكياتهم وقد يمكن أن يجتمع أكثر من مشاكس في صف واحد.

– تأكد التلميذ من عدم عقابه من قبل أي فرد في المدرسة.

– عدم تقديم الخدمات الإرشادية لحل مشاكل التلميذ الاجتماعية.

- عدم وجود قوانين صارمة وأحيانا توجد القوانين وإنما لا توجد المدارس التطبيقية.

- الفعلية في تطبيق العقوبات المنصوص عليه (خالد، 2010 ص28).

5. آثار السلوك العدواني:

للعدوان آثار سلبية وايجابية تتمثل فيما يلي:

1.5 الآثار الإيجابية:

العدوان بغض النظر عن أضراره قد يمتلك وظيفة إيجابية حيث يُستخدمه الفرد في بعض الحالات كوسيلة للتعبير عن مطالب اجتماعية معينة، وفي حالات أخرى يعتبر وسيلة للدفاع عن الذات والممتلكات لدى الفرد، أو لتفريغ الصراعات والتوترات الداخلية، أو حتى لحل الصراعات وإزالة الصعوبات التي تعيق تحقيق الأهداف المشروعة، والعدوان الإيجابي يحفز الفرد إلى أن يشد كل طاقاته لتجاوز الصعوبات التي تقف في طريق إشباع حاجاته وأهدافه، كما يمكن للعدوان أن يساعد الفرد على تعديل بيئته الاجتماعية والمادية بهدف التوافق معها (عبد العظيم، 2008، ص207).

2.5 الآثار السلبية:

الآثار السلبية للعدوان ترتبط بشكل كبير بظهور العديد من الاضطرابات النفسية والجسمية، مثل الأمراض السيكوسوماتية، إلى جانب الاضطرابات النفسية مثل الخوف والقلق والاكتئاب، وانخفاض تقدير الذات والانسحاب الاجتماعي، بالإضافة إلى ذلك أن السلوك العدواني لدى التلاميذ يعرقل عملية التعليم داخل الفصل ويؤثر سلبا على تجربتهم التعليمية، لذلك يعتبر السلوك العدواني من أخطر المشكلات السلوكية المضاد للمجتمع، ويترتب عليه سوء التوافق النفسي والاجتماعي للفرد، كما تكمن خطورة هذا السلوك في الآثار السلبية التي يتركها على كل من الفرد والمجتمع (عبد العظيم، 2008، ص 207).

6. النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

1.6 النظرية السلوكية:

يهتم أنصار هذه النظرية على تفسير عملية تعلم السلوك العدواني من خلال التقليد والمحاكاة، ويرون أن معظم سلوك الإنسان هو سلوك متعلم، يتم تعلمه من خلال القدوة، حيث يمكن للفرد أن يتعلم كيفية أداء سلوك جديد من خلال ملاحظة سلوك الآخرين، ويعتبر السلوك العدواني مثل أي سلوك آخر، سلوكا متعلما ويتم تعلمه اجتماعيا، حسب رؤية "باندورا" "**Bandura**"، فالأطفال يكتسبون ويتعلمون السلوك العدواني من خلال مشاهدة أفعال الكبار وتقليدها، ويتم ذلك من خلال مراقبة السلوك العدواني ثم تقليده وممارسته، وأن هذا الاكتساب يحدث بشكل غير مقصود نتيجة عملية التعلم بالنمذجة أو التعلم الانتقالي (أحمد محمد، 1993، ص 3).

2.6 نظرية التحليل النفسي:

كان "سيغموند فرويد" "**Sigmund Freud**" من بين أوائل علماء النفس الذين بحثوا في الأبعاد النفسية للعدوان وفي القوى المحركة فيه، حيث يشير "فرويد" "**Freud**" إلى وجود غريزتين أساسيتين تسيطران على الإنسان، هما غريزة الحياة وهي التي تخدم للحفاظ على حياة الفرد، بينما تظهر غريزة الموت نفسها من خلال العدوان عندما يشعر الفرد بتهديد خارجي، حينها تنبه غريزته العدوانية فتتجمع طاقتها، مما يؤدي إلى غضب الفرد ويختل توازنه الداخلي، فيتهيأ للعدوان بمجرد توفر أي إثارة خارجية (قحطان، 2004، ص 123).

فوفقا لهذه النظرية فغريزة الموت توجد منذ لحظة الولادة، وهي تسعى لتدمير الإنسان وعندما تتحول إلى الخارج فإنها تصبح عدوانا موجه نحو الآخرين، يمكن تقسيم محاولات فرويد لتفسير العدوان ضمن (3) مراحل في كل مرحلة أضاف شيئا جديدا وهي كالتالي:

1.2.6 المرحلة الأولى (1905): رأى "فرويد" "**Freud**" أن العدوان مكون للجنسية الذكرية السوية وذلك لتحقيق هدف للتوحد مع الشيء الجنسي والسادية هي المكون العدواني للغريزة الجنسية.

2.2.6 المرحلة الثانية (1915): في هذه المرحلة ميز بين مجموعتين من الغرائز هما الأنا وغرائز حفظ الذات والغرائز الجنسية وذلك من خلال دراسات على عصاب التحول لاحظ أن الشخصيات النرجسية يخصصون معظم جهدهم للحفاظ على الذات من خلال العدوان.

3.2.6 المرحلة الثالثة (1920): مع ظهور كتاب "فرويد" "**Freud**" "ما وراء مبدأ اللذة" والذي أعاد فيه تصنيف الغرائز فأصبح الصراع ليس بين غرائز الأنا والغرائز الجنسية ولكن بين غرائز الحياة ودوافعها الحب والجنس، وهي تعمل من أجل الحفاظ على الفرد، أما غرائز الموت ودافعها هو العدوان وتعمل من أجل التخريب والتدمير (خالد، 2010، ص 44، 46).

وأكد "فرويد" "**Freud**" في نظريته أن العدوان وسيلة للتغلب على مشاعر القصور والنقص والخوف من الفشل وإذا لم يتم التغلب على هذه المشاعر فعندئذ يصبح العدوان وسلوك العنف استجابة تعويضية عن هذه المشاعر (ماجم، 2007، ص154، 155).

3.6 نظرية الإحباط العدوان:

فقد أجمعوا علماء هذا الاتجاه، أن السلوك العدواني يظهر نتيجة للإحباط، والإحباط عبارة عن استثارة انفعالية غير سارة تمثل وضعا مزعجا للفرد، وقد يستجيب الفرد لهذه الاستثارة بطرق مختلفة، منها اللجوء إلى العدوان بناء على الاستجابات التي تعلمها الفرد في التعامل مع المواقف، وهذه الاستجابات قد تكون انسحاب من الموقف أو اللجوء إلى الكحول والمخدرات أو العدوان، فإذا كاد العدوان في الماضي الفرد للتخلص من الاحباط، فإن احتمال لجوئه في المستقبل إلى العدوان سوف يزداد الشيء نفسه صحيح بالنسبة لأي استجابة أخرى (زرارقة، 2013، ص84، 85).

ويرى "دولار" "**dollar**" وآخرون (**1939**) أن نموذج الإحباط والعدوان هو التفسير النظري الثاني للعدوان، وهو عبارة عن محاولة الاستخدام مفاهيم نظرية التعلم التي كانت في بداية ظهورها آنذاك لتفسير السلوك العدواني داخل الإطار السيكودينامي، ويذهب هؤلاء المنظرين إلى أن الأفعال للعدوانية يمكن إرجاعها إلى ذلك الإحباط الذي قد تتعرض له الكائنات المختلفة في محاولتها لتلبية حاجاتها الأساسية، فعندما يعاق الكائن بأي وسيلة في تحقيق أهدافه فإن الإحباط الناتج حينئذ سوف يكون من شأنه أن يؤدي مباشرة إلى السلوك العدواني (تشفير وميل، بدون سنة، ص50، 51).

4.6 نظرية التعلم الاجتماعي:

إن الأعمال المبكرة التي قدمها "باندورا" "**Bandura**" تمثل إسهاما على درجة كبيرة من الأهمية في فهم أسباب السلوك العدواني، وقد أدت بحوثه والدراسة التي قام بها، كانت سبب في ظهور نظرية التعلم الاجتماعي التي تعد تفسيرا لنظرية التعلم التقليدية، والتي أدخلت النمذجة أو ما يسمى التعلم بالملاحظة كمبدأ إجرائي فعال ويكون بتغيير السلوك في الكائنات البشرية، وقد ركز أصحاب نظريات التعلم قبل "باندورا" "**Bandura**" في الأساس على المبادئ السلوكية التي افترضت أو بطريقة جديدة (مهيدي وإس رونبرغ وآخرون، 2008، ص116).

وكما أشارا "باندورا" "**Bandura**" في دراساته وبحوثه أن الأطفال يظهرون ميلا متزايدا للتقليد في إعقاب التفاعل السار معهم، وأن النماذج الحية والنماذج الممثلة في الصور المتحركة لها نفس التأثير في إحداث التقليد، والنموذج الذي له قوة تعزيزيه يتم تقليده أكثر من النموذج الذي لا يملك مثل هذه القوة.

ولقد تحدث أيضا عن العوامل التي تساعد على استمرار السلوك العدواني في ضوء نظرية التعلم الاجتماعي وهي كتالي:

– **التدعيم المباشر الخارجي:** والذي يتمثل في امتداح الوالدين أو المجتمع للسلوك العدواني.

– **تعزيز الذات:** حيث يرى المعتدي أن سلوكه صائب، يجلب له نفعا ويحقق له مصلحة، أو للأفراد أسرته (تشفير وميل، بدون سنة، ص50،51).

7. علاج السلوك العدواني:

1.7 العلاج الطبي العقلي:

هناك بعض الوضعيات الاستعجالية التي تستلزم مسكن عن طريق المهدئات التي يتضمن هذا العلاج أنواع ومن بينها العلاج بالعقاقير حيث يعطي للفرد العقاقير التي تهدئه، والعلاج بالجراحة ليتم ذلك من خلال قطع ألياف تربط الفص الجبهي بالمراكز الانفعالية الأخرى خاصة "الهيبوتالاموس" وتزول بذلك حالة التوتر (ريكان، 2004).

2.7 العلاج النفسي:

ترى نظرية التحليل النفسي أنه لا يمكن ضبط أو تغيير الدافع العدواني لدى الفرد، ولكن بإمكاننا تحويل هذه الطاقة وتفريغها في أنشطة اجتماعية مقبولة، وعليه يتم استخدام وسائل متعددة لتفريغ طاقة العدوان لدى الطفل، ويستخدم العلاج النفسي لتحليل حياة الفرد ومعرفة مواقف الإحباط التي قد تؤدي إلى السلوك العدواني، وتظهر ممارسة لآليات دفاع خاطئة قد تقود إلى ذلك السلوك، وكذلك يتضمن تدريب الفرد على تقنيات الاسترخاء للتعامل مع الضغوط والتوترات بشكل أفضل (زغلول، 2006، ص171).

كما أشرا "اجلال محمد السري" (**2000**) الى أن العلاج النفسي يتضمن تعديل السلوك العدواني من خلال اتاحة الفرصة للمريض لاكتساب أساليب متنوعة من السلوك المتوافق وتحويل الخبرات المؤلمة إلى تجارب معلمة، بهدف تعزيز تقبل الذات وتقبل الآخرين، وتحقيق عملية الشفاء السريرية (سري، 2000، ص52، 83).

3.7 العلاج السلوكي:

بعد أن يشخص الشخص العدواني ويعرف بالعدوانية وتكشف صفاته وتحدد الأسباب التي أدت إلى ظهور السلوك العدواني عنده، يجب أن تتجه الأسرة إلى استبدال صفاته السلبية بصفات أخرى ايجابية، لأن العلاج السلوكي يهدف إلى تحقيق تغيرات في سلوك الفرد تجعل حياته وحياة المحيطين به أكثر ايجابية وفعالية، وأيضا إزالة الأسباب التي أدت به إلى العدوانية لديه فهي السبيل الأول لعلاجه بالإضافة إلى سبل أخرى.

كما يجب أن نملأ أوقات الطفل العدواني فلا نجعله يشعر بالفراغ ونؤمن له الألعاب المناسبة، التي تنمي هواياته وتساعده على ممارستها، ولذا فإن معالجة السلوك العدواني تحتاج إلى متابعة ومعرفة تأثره بالعلاج وعلينا أن نشعره أننا قريبون منه، ونحبه ونعتني به ونقدم له الهدايا كلما قام بعمل إيجابي (عزوز، 2018، ص77 78).

وتوجد أيضا بعض التقنيات التي تساعد على تعدل السلوك مثل: العلاج بالنمذجة ولعب الأدوار والتعزيز التفضيلي مما يساعد على تعزيز السلوكات المرغوبة والمقبولة اجتماعيا، وأيضا استخدام تقنية التصحيح السلبي.

4.7 العلاج الاجتماعي:

وقد اشار "حامد عبد السلام زهران" (**2003**) في كتابه إلى أن العلاج الاجتماعي يتضمن فكرة العلاج البيئي، وهو عبارة عن التعامل مع البيئة الاجتماعية للفرد وتعديلها أو تغييرها أو تحسينها من البيئة التي تسببت في ظهور الاضطراب النفسي إلى بيئة اجتماعية تتيح للعدوان نوعا من التوافق النفسي والحد من ظاهرة العدوان (زهران، 2003، ص331).

خلاصة الفصل:

من خلال ما تم عرضه في هذا الفصل يتضح لنا أنه من الصعب تقديم تعريف دقيق للسلوك العدواني نظرا لتعدد الاشكال والنظريات المرتبطة به، لكن يمكن تلخيصه بشكل عام على أنه سلوك يهدف إلى إلحاق الأذى بالذات أو الآخرين، سواء بشكل مادي أو لفظي، ومن خلال ما تطرقنا إليه من آثار السلوك العدواني وأسبابه، نجد أن هذا السلوك من أصعب وأخطر المشكلات النفسية والاجتماعية التي قد تؤثر على حياتي الفرد خاصة المراهق، وقد تظهر عليه حالة من التوتر والانفعال الذي يتسبب في عرقلة حياته، لدى فإن انتشار هذا السلوك بين المراهقين أكثر مما هو عليه، فقد يؤدي إلى تأثيرات سلبية على المجتمع والفرد، ولهذا يتطلب الأمر بحثا مستمرا وتطوير استراتيجيات فعالة لمعالجة هذا السلوك وتقليل من انتشاره قبل تفاقم الوضع مع مرور الوقت.

الفصل الرابع: مرحلة المراهقة

تمهيد.

1. مفهوم مرحلة المراهقة.
2. حاجات المراهق.
3. خصائص مرحلة المراهقة.
4. أشكال مرحلة المراهقة.
5. مراحل مرحلة المراهقة.
6. مشكلات مرحلة المراهقة.
7. النظريات المفسرة لمرحلة المراهقة.
8. طرق التعامل مع المراهقين.

خلاصة الفصل.

تمهيد:

تعتبر مرحلة المراهقة من أصعب المراحل التي يمر بيها الفرد، فهي المرحلة الانتقالية بين الطفولة والنضج الكامل، كما أنها فترة مهمة في حياة الفرد حيث يواجه العديد من التحديات والتغيرات الجسمانية والعقلية والاجتماعية، وتتميز هذه الفترة بتقلب المزاج والبحث عن الهوية والتفكير في المستقبل، وأيضا محاولة الحصول على الاستقلالية والاعتماد على النفس وإثبات الذات، وهذا ما سيتم عرضه في هذا الفصل من مفاهيم وأشكال مرحلة المراهقة، ومرورا بالخصائص ومراحلها في هذه الفترة، وكما سنتطرق أيضا إلى أهم المشكلات التي يواجهها المراهق، انتقالا إلى النظريات المفسرة لمرحلة المراهقة، وأخيرا طريقة التعامل مع فئة المراهقين في هذه المرحلة.

1. مفهوم مرحلة المراهقة:

عرف "تائر" (**1967**) البلوغ في قوله "إن عملية البلوغ تشير إلى الفترة التي يكتمل فيها النضج الجسدي ويكون بمقدور الإنسان والإنجاب" (الصافي، 1986، ص125).

أما "دويبس" "**debese**" عرف مرحلة المراهقة بأنها مرحلة تتسم فيها مجموعة من التغيرات الجسمية والنفسية التي تحدث بين الطفولة وسن الرشد (شرادي، 2006، ص64).

كما أشارت "زلوف منيرة" أن المراهقة هي فترة مهمة في حياة الانسان، حيث تطرأ عليه مجموعة من التغيرات وإعادة بناء على المستوى الإحساسي والفكري للشخصية الفرد، كما يحدث فيها فترة من التحولات النفسية العميقة، وتتوسط بين مرحلتي الطفولة والرشد، وإجرائيا حددت من الخامسة عشر إلى التاسعة عشر (زلوف،2011، ص109).

وعرفها "اوسل" "**aussel**" على أنها الوقت الذي يحدث فيه التحول البيولوجي، وهناك من يختلط بين البلوغ والمراهقة لذا يجب التمييز بينهما فالمراهقة هي التدرج نحو النضح والكمال، أما البلوغ فيقصد بها الأعضاء الجنسية واكتمال وظائفها (عيساوي، 1984، ص87).

وذكر "بياجيه" "**Piaget**" أن المراهقة من وجهة نظر علم النفس تعني العمر الذي يندمج فيه الفرد مع عالم الكبار، حيث لا يعتبر نفسه أقل منهم، بل يشعر بالمساواة في الحقوق ويكون مستعدا للمشاركة معهم في التفاعلات والعلاقات، ويترتب من خلال هذا الاندماج مع الكبار العديد من

التغيرات العاطفية المرتبطة بعملية البلوغ، مما يساعد المراهق على تطوير قدراته العقلية والاجتماعية والتفكير بشكل أكثر نضجا وتكاملا في تعامله مع الاشخاص البالغين (غراب، 2015).

كما يعرفها "لوهال" "**Le hall**" أن المراهقة هي بحث عن الاستقلالية الاقتصادية والاندماج في المجتمع الذي لا تتوسطه العائلة، وبهذا تظهر المراهقة كمرحلة انتقالية حاسمة تسعى إلى تحقيق الاستقلالية النفسية والتحرر من التبعية الطفلية وتحقيق الأهداف والحاجات، مما يؤدي إلى حدوث تغيرات على المستوى النفسي لاسيما في علاقته الجدلية بين الأنا والآخرين (ايت مولود، 2015، ص 81).

2. حاجات المراهق:

إن التغيرات التي تطرأ في مرحلة المراهقة، تصاحبها تغيرات في حاجات المراهق، فتبدوا هذه الحاجات مهمة في مسار حياته ويمكن تلخيصها فيما يلي:

1.2 الحاجة إلى الأمن:

من أهم الحاجات الأساسية للنمو والتوافق النفسي والصحة النفسية المطلوبة لدى المراهق، فالحاجة إلى الشعور بأن البيئة الاجتماعية يسودها الاحترام والتقبل الفرد الذي يشعر بالأمن والإشباع في البيئة الاجتماعية المباشرة يميل إن يعمم هذا الشعور ويرى البيئة الاجتماعية الواسعة مشبعة لحاجاته ولاشك أن المراهق في حاجة إلى الأمن الجسمي والصحة الجسمية والشعور بالأمن الداخلي، وتجنب الخطر والألم وإلى الراحة، حيث أن الشخص المؤمن يشعر بإشباع الحاجة ويشعر بالثقة والاطمئنان، أما الشخص غير المؤمن فهو يشعر دائما من فقدان القبول الاجتماعي ورفض الآخرين، وأي علامة من عدم القبول أو عدم الرضا يراها تهديدا وخطر لنفسه (مجذب،2011، ص123).

2.2 الحاجة إلى الحب والقبول:

من أهم الحاجات النفسية اللازمة لصحة الفرد النفسية، فنجد الحب والمحبة والقبول من طرف الآخرين وكذلك الحاجة إلى الصداقات والعلاقات الاجتماعية، ويكره أن يكون منبوذا من طرف الآخرين، وهذه الحاجة تتجسد لديه في انضمامه مع أقرانه وبيئته الاجتماعية التي تلائمه من حيث الميول والعواطف، وهؤلاء الأفراد الذين يشبهونه ويشاركونه في صفاته وعواطفه يستجبون بسهولة لعواطفه ويتبادلون مشاعر السعادة بينهم (مجذب،2011، ص123).

3.2 الحاجة إلى الاستقلال:

فالمراهق يريد دائما التخلص من قيود الأهل والاعتماد على نفسه، وهذا ما نلاحظه عندما يريد ويطلب غرفة خاصة له دون أن يشاركه أحد ونجده أيضا يكره زيارة والديه له في المدرسة، لأنها دليل على الوصاية عليه ويحرص أن يظهر تعلقه الشديد بأسرته واعتماده عليها، وعلى هذا فإن المعلم الجيد هو الذي يحرص على ألا يعامل المراهق على أنه طفل، ويعطيه مسؤولياته، ويتركه يخطط أعماله ويقوم بها، وهذا ما يدفع المراهق إلى أن يقوم بعمله على أحسن وجه وكذلك يظهر القدرة على الإبداع والإنجاز (مجدب، 2011، ص123).

4.2 الحاجة إلى توكيد الذات:

وتشمل الحاجة إلى الانتماء إلى جماعة الرفاق والحاجة إلى القيمة الاجتماعية والشعور بالعدالة في المعاملة والحاجة إلى المساواة مع الرفاق السن أو زملاء في المظهر واللباس والمصرف (الوافي، 2016، ص172).

5.2 الحاجة إلى الإشباع الجنسي:

ويتضمن الحاجة إلى التربية الجنسية والحاجة إلى الاهتمام بالجنس الآخر، والحاجة إلى التفوق الجنسي الغيري (الوافي، 2016، ص172).

6.2 الحاجة إلى النمو العقلي والابتكار:

وتشمل الحاجة إلى التفكير وتوسيع الفكر والحاجة إلى الخبرات الجديدة والحاجة إلى إشباع الذات عن طريق العمل والحاجة إلى النجاح والتقدم الدراسي والحاجة إلى التعبير عن النفس (الوافي، 2016، ص172).

7.2 الحاجة إلى القوة:

وتشبع من خلال ما يلي:

-الاعتراف بالجهد والجد.

-تقدير الإنجاز وابراز والاحتفاء به.

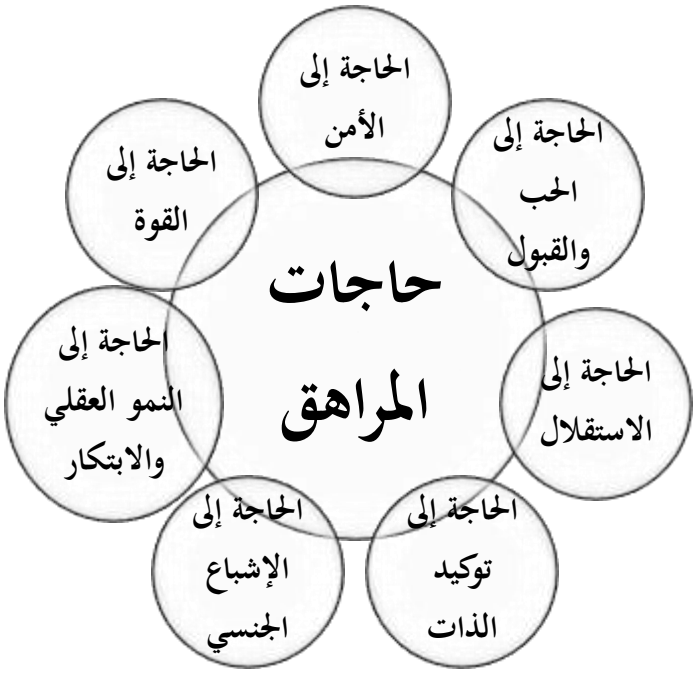
-التشجيع الدائم الذي يدل على احترام المراهق وتقدير قوته وذاته وقدرته.

-محاورة المراهقين بما ينضم ويرتقي بتصوراتهم عن طريق إشباع هذه القوة.

-طلب مساعدة المراهقين وبيان أهمية أراءهم وإضافاتهم.

-تدريب المراهقين على صنع القرارات واتخاذها وتحمل نتائجها (بن علية، 2015، ص96).

الشكل رقم (3) يوضح حاجات المراهق



3. خصائص مرحلة المراهقة:

يعد الحديث عن خصائص مرحلة المراهقة وما معناه هو التطرق لمختلف التغيرات التي تحدث فيها والتي تميزها عن باقي المراحل الأخرى في جميع جوانب، النمو المختلفة الجسمية والعقلية والاجتماعية والنفسية والتي تختلف بين الجنسين، وهذا طبيعي نظرا لاختلاف تركيبها البيولوجي، وفيما يلي جملة من خصائص المراهقة وهي:

1.3 الخصائص الجسمية:

تعتبر هذه المرحلة فترة قصة الصحة والشباب ويتم النضج الجسمي في نهايتها ويزداد الطول عند

كلا الجنسين ويكون الذكور أطول من الإناث بشكل واضح ويستمر الحال كذلك فيما بعد ويزداد الوزن عند كلا الجنسين مع وضوحه بدرجة أكبر لدى الذكور ويظل الذكور الأثقل وزنا من الإناث فيما بعد، كما تتعادل نسب الوجه وتستقر ملامح الرجل (زهران، 1995، ص400، 401).

أما نسبة العرق فتزداد بوجه عام خلال المراهقة، وهذا العرق يساعد على تطبيق درجة حرارة الجسم ببدل الجهد الكبير الذي يتطلبه النمو الجسمي ويكون نمو العظام أسرع من نمو العضلات وتنمو أعضاء التناسل كذلك نموا سريعا بحيث تعتبر هذه المرحلة بالنسبة للمراهق المدخل إلى الرجولة كذلك تحدث تغيرات بالحنجرة والحبال الصوتية، وتغيرات تحدث بالمخ وباقي الجهاز العصبي المركزي، وهكذا تحدث المراهقة معها تغيرات جسمية مفاجئة بالنسبة للجنسين، يفترض من خلالها المراهق بأنه يكون شبيها بالراشدين طولا وعرضا وشكلا (النوري،1981، ص49).

ومع هذه الخصائص فإن هناك نقطة هامة ترتبط بتلك الخصائص لها نتائجها على تصرفات المراهقين، وتتمثل في الفكرة التي يحملها جسمه والانطباعات التي يحملها الآخرون سلبا أو إيجابا، فهو على الدوام يبقى حريصا وواعيا بمعرفة ما تتركه هذه التغيرات من انطباعات لدى الآخرين سواء كانت إيجابية أو سلبية (النوري، 1981، ص49).

2.3 النمو الفيزيولوجي:

ويقصد به تلك التغيرات التي تحدث في الأجهزة الداخلية للإنسان كالتغيرات في إفرازات الغدد الصماء والغدد الجنسية كما تشمل التغيرات النضج الجنسي والبلوغ، أي وصول الأعضاء التناسلية للنضج الوظيفي الذي يمكن للمراهق أن يصبح قادرا على التناسل، ومن أهم مظاهر النمو الفيزيولوجي في المراهقة:

- قلة عدد ساعات النوم حوالي (8) ساعات ليلا.
- زيادة الشهية والإقبال على الأكل.
- ارتفاع ضغط الدم تدريجياً مع انخفاض في معدل النبض (الوافي، 2006، ص 161).

3.3 النمو الاجتماعي:

ويمكن تلخيص أهم خصائص ومظاهر النمو الاجتماعي فيما يلي:

1.3.3 الاستقلال: يميل المراهق للاستقلال والتحرر من قيود الأسرة.

2.3.3 الولاء والطاعة: الانضمام الى جماعة الأصدقاء في الوقت الذي يسعى للتحرر من قيود الأسرة.

3.3.3 التمرد والثورة: يثور على الأسرة يتعداها وتمتد ثورته وتمرده إلى المدرسة والمجتمع بتقليده وقيمه.

4.3.3 الزعامة: الميل للزعامة عندما تبرز الشخصية، ويتميز بالقوة والتماسك ويختار عامة للأفراد الزعيم من بينهم الذي يتصف بمميزات عقلية أو جسمية أو اجتماعية.

5.3.3 الميل للجنس الآخر: ميل المراهق إلى الجنس الآخر، ويكون في بادئ الأمر هذا الميل غير واضح ثم تطويره ويصبح واضحاً فيحاول المراهق أن يحدث إليه انتباه الجنس الآخر.

6.3.3 المناقشة: تشتد المناقشة بين المراهق وأخوته وأقرانه تأخذ المناقشة شكلا فرديا، فهو يتنافس في التفوق والتحصيل الدراسي والنشاط الرياضي، والنشاط الفني وقد يزداد التنافس فتسيطر النزاعات الأنانية ويبدو في شكل صراع ومعاناة وتوتر فيصاحب ذلك الكيد والانتقام (معوض، 1994، ص 304).

4.3 النمو العقلي:

مرحلة المراهقة هي فترة النمو العقلي التي يصبح فيها الكائن الحي قادر على التفسير والتوافق مع البيئة ومع ذاته، ومن أبرز مظاهر النمو العقلي ما يلي:

1.4.3 الذكاء: يستمر نموه بالنسبة للبناء العقلي للمراهق بهدوء، أما القدرات العقلية الأخرى مثل القدرة اللغوية والقدرة العددية والقدرة المكانية، القدرة الميكانيكية.... إلخ، تظل في نموه.

2.4.3 الإدراك: يتطور الإدراك من المستوى الحسي المباشر إلى المدركات المتعلقة بالمستقبل.

3.4.3 التفكير: ينقسم التفكير في هذه الفترة بالقدرة على التجريد والاستدلال والاستنتاج ويكون متماً بالتفكير الابتكاري وأسلوب حل المشكلات (مجدي، 1996، ص189).

4. أشكال مرحلة المراهقة:

أثبتت البحوث العلمية أن لمرحلة المراهقة أشكالا متعددة وصورا تتباين بتباين الثقافات، وتختلف باختلاف الظروف والعادات الاجتماعية والأدوار التي يقوم بها المراهقون في بيئتهم الاجتماعية، وتتخذ هذه المرحلة عدة أشكال هي كالتالي:

1.4 المراهقة الانسحابية المنطوية:

تميز هذا الشكل من أشكال المراهقة بالسيطرة والطابع الانطوائي والتمركز حول الذات، أيضا التردد والخجل والشعور بالنقص، إضافة إلى الإسراف في الجنسية الذاتية والاتجاه نحو التطرف الديني بحثا عن الراحة النفسية والتخلص من مشاعر الذنب، كما يميزها محاولة النجاح في الدراسة، وبما أنها يغلب عليها طابع الانطواء والعزلة فإن العلاقات الاجتماعية في هذا الشكل محدودة جدا سواء داخل الأسرة أو في المجتمع الدراسي مما ينجم عنه تأخر ملحوظ في المستوى الدراسي رغم المحاولة (معوض، 1994، ص331).

2.4 المراهقة العدوانية المتمردة:

سماتها العامة هي:

- التمرد والثورة ضد المحيط الأسري والمدرسي وضد كل ما يمثل سلطة على المراهق.
- الانحرافات الجنسية، حيث يقوم المراهق العدواني المتمرد بعلاقات جنسية غير شرعية.
- إعلان الإلحاد الديني والابتعاد عن جميع الطوائف والاتجاهات والمذاهب الدينية.
- الشعور بالظلم وقلة التقدير من الجميع مما يجعل المراهق ينحوا نحو أحلام اليقظة ليرسم فيها عالما آخر كما يريده هو.
- سلوكات عدوانية على الإخوة والزملاء وكذا الأستاذة (الأشلول، 2008، ص511).

3.4 المراهقة المنحرفة:

تتسم فيها سلوك المراهق بالانحلال الخلقي التام والانهيار النفسي بالإضافة إلى السلوك المضاد للمجتمع، وبلوغ الذروة في سوء التوافق والبعد عن المعايير الاجتماعية في السلوك، وهذا ليس معناه أن المراهق يظهر بشكل معين من الأشكال وذلك لإمكانية جمع بعض الحالات بين ملامح شكلين أو أكثر نظرا لكون شكل المراهقة تتغير حسب الظروف والعوامل المؤثرة فيه (الأشلول، 2008، ص439).

5. مراحل مرحلة المراهقة:

1.5 مرحلة المراهقة المبكرة:

وتمتد ما بين (**12و14**) سنة وفيها يتضاءل السلوك الطفولي من بداية خروجه من مرحلة الطفولة إلى دخوله في مرحلة المراهقة، والتي تظهر فيها التغيرات الجسمية والفيزيولوجية والعقلية والاجتماعية والنفسية المميزة للمراهقة، ولا شك ان أبرز النمو في هذه المرحلة هي النمو الجنسي (زهران، 1995، ص332).

2.5 مرحلة المراهقة الوسطى:

وهي ما بين (**14و17**) سنة فهذه المرحلة تقابل المرحلة الثانوية من التعليم وهي تعد مرحلة المراهقة وفيها يشعر المراهق بالنضج الجسمي والاستقلال الذاتي نسبيا، كما تتضح له مظاهر مميزة والخاصة بمرحلة المراهقة الوسطى لذا نراه يهتم كثيرا بنموه الجسمي (زهران، 1995، ص 380).

3.5 مرحلة المراهقة المتأخرة:

ما بين سن (**17و21**) سنة وهي في الغالب نهاية مرحلة الثانوية وبداية المرحلة الجامعية كما أنها المرحلة التي تسبق مرحلة الرشد ويطلق عليها كذلك مرحلة الشباب، وهي مرحلة اتخاذ القرارات ومن أهم هذه القرارات قرارات المهنة واختيار الزوج ومنها يصل إلى مرحلة النضج الجسمي ويزداد صحة وقوة بدنية (محسن والقتلاوي، 2005، ص 12).

6. مشكلات مرحلة المراهقة:

هناك العديد من المشكلات التي يعاني منها المراهق نظرا للتغيرات النفسية والجسدية والاجتماعية التي تطرأ عليه في هذه المرحلة وسوف نذكر منها ما يلي:

1.6 مشكلات نفسية:

تعتبر الحياة النفسية للمراهق مسرحا للانفعالات العنيفة والثائرة تجعله نهب للوسواس والأوهام وقد تكون السبب لما نراه من تقلب وعدم الاستقرار إلى جانب هذا الاضطراب نرى الحيرة بادية على تفكيره وشعوره وأعماله، فقد يتعرض في بعض الظروف إلى حالات الحزن والآلام النفسية نتيجة لما يلاقيه من إحباط بسبب تقليد المجتمع التي تحول دون تحقيق أمانيه.

ومن المشكلات النفسية التي يعاني منها المراهق القلق، والغيرة والانطواء والانسحاب، والعزلة والشعور بالضيق، والشعور بالخجل (مجدب، 2011، ص127).

2.6 مشكلات سلوكية:

هناك العديد من المشكلات السلوكية التي تظهر عند المراهق وهي:

1.2.6 السلوك العدواني:

- يظهر هذا النوع من السلوك عند المراهق في مظاهر كثيرة كالتهرج في قسم والاحتكاك بالمعلمين وعدم احترامهم، العناد التحدي، وتخريب أثاث المدرسة.

- كما أن السلوك العدواني لا يرجع فقط إلى عامل الذات فقط، بل يرجع في الغالب هذه الأنماط السلوكية إلى عوامل كثيرة متشابكة، منها عوامل شخصية وأخرى اجتماعية مثل الشعور بالطبية الاجتماعية كالتأخر الدراسي والاجتماعي في حب الأبوين والمعلمين.

-المبالغة في تقييد الحرية والتدخل في الشؤون الخاصة بالصغار والمراهقين.

-توتر الجو المنزلي الذي يعيش فيه المراهق.

-التغير في السلطة الضابطة وعدم إثباتها.

-وجود نقص وعقدة جسمية في الشخص مما يضعف قدرته على مواجهة مواقف الحياة (مجدب، 2011، ص127).

2.2.6 الإدمان: إن المشكل الذي يطرح من الناحية السيكولوجية فيما يخص تناول المراهق للمخدرات، هو أنهم كثيرا ما يصبحون مع الوقت مدمنين عليها وهذا يرجع لتفادي المراهق الصراعات الداخلية ومصادر الشعور بالقلق والألم والاضطراب والوحدة والبأس ولو لفترة مؤقتة، كما يعتبر رفض المراهق للتبعية سواء للراشد أو المجتمع أساسا للعديد من الاضطرابات النفسية في المراهقة والإدمان على المخدرات يعتبر كرد فعل للتعبير عن رفض تلك التبعية (مجدب، 2011، ص127).

3.2.6 إدمان الألعاب الالكترونية: كما تفيد معظم آراء الأطباء وعلماء النفس أن الألعاب الالكترونية تخلق لدى المراهقين نوعا من التبعية الشبيهة بالإدمان وإن عدم ممارستهم لهذه الألعاب يخلق لديهم جو من التوتر النفسي واضطرابات نفسية ويدخله في حالة اكتئاب، ففي دراسة أنجزت سنة 1998 بجامعة "سيمون فريز" تحت إشراف البروفيسور "ستيفن كلاين" "**Stephen Kline**" أظهرت نتائجها أن (**1**) من (**4**) من المراهقين يدمنون على الألعاب الالكترونية ويشعرون بنوع من التبعية لهذه الألعاب ويتعرضون لاضطرابات نفسية وغياب التحكم في السلوك، ويمكن الخطر الحقيقي لهذا الإدمان في التعرض المرتفع لهذه الألعاب في معدلاته الزمنية والذي سيؤدي دون شك إلى انشغال وانصراف المراهقين عن ممارسة الهوايات والأنشطة الاجتماعية والثقافية كممارسة الرياضة أو المطالعة أو زيارة الأقارب (قويدر، 2022، ص 313).

3.6 مشكلات اقتصادية:

إن مستوى الذي تعيش الأسرة من حيث مردودها المالي والمصاريف وكل هذه المستويات لها أثرها في التكيف اللائق للأنباء واتجاهاتهم، فقد يترك المستوى الاقتصادي الضعيف أثرا سيئا لدى المراهق، فعدم تلبية بعض احتياجات الأسرة الأساسية من مواد غذائية وألبسة وأدوات دراسية يدفع بهم الحال إلى القلق والخجل، وعدم الارتياح والاطمئنان لظروفهم الاقتصادية والتي تمتد أثرها إلى الحياة الاجتماعية، فمثلا أن يكون سبب للجنوح بحيث يلجأ المراهقون لإشباع حاجاتهم بطرق غير شرعية أو الانصراف عن مدارسهم للتوجيه للعمل، لإعانة أسرهم، فالمستوى الاقتصادي بارتفاعه وانعدامه كلاهما يؤثرا على الحياة الاجتماعية للمراهق وخاصة في هذه المرحلة حيث من مظاهرها الحساسية الزائدة، وحب المظاهر

التي ينجز من ورائها الاصطدام بالواقع المر بالنسبة للفقراء ولها أثر بعيد على العلاقة بين الآباء والأبناء (مجدب، 2011، ص127).

4.6 التغيرات الجسدية:

تحدث التحولات الجسدية لدى المراهق بسبب تغير مستوى الهرمونات لديهم، فيبرز الثدي لدى الفتيات الذي قد يسبب لهن الحرج، كما أنه يتغير الصوت ويظهر شعر الوجه لدى الأولاد، وكما يعتبر حب الشباب أحد المشاكل الرئيسية في هذه الفترة، إضافة إلى زيادة في الوزن وظهور رائحة للجسم غير مرغوب فيها، كل هذه المظاهر الجديدة على المراهق قد تجعله في حالة من التوتر والقلق؛ خاصة إن لم تكن مصاحبة بمرافقة من طرف الأولياء (Bowyer, 2022).

7. النظريات المفسرة لمرحلة المراهقة:

1.7 الاتجاه البيولوجي النفسي:

يتزعم هذا الاتجاه كل من "ستانلي" "**Stanley**"، و"هول" "**Hall**"، و"فرويد" "**Freud**"، ويستند على التغيرات البيولوجية وعلاقتها بالنضج فالمراهقة كمرحلة نمائية تعرف تغيرات بيولوجية عميقة وواضحة تنعكس بشكل كبير على سلوك المراهق وعلى نظرة الآخرين إليه، وإنها ميلاد جديد يتسم بالحيرة والضغوط والتغيرات السريعة كما يرى "هول" "**Hall**"، وهي إعلان ببداية الوظيفة الجسمية التناسلية حسب "انا فرويد" "**Anna Freud**"، فبالنسبة "هول" "**Hall**" فإنه يرى أن المراهقة هي مرحلة مهمة جدا قادرة على تغيير مسار الحياة المستقبلية، فهي الوقت الذي تتحدد فيه الأدوار الاجتماعية وتنمو فيه القيم من جديد بحيث تنمو قدرته على التفكير، فيصبح التفاعل مع الأفراد الآخرين أكثر وعيا ونضجا، ونجد أن هذا الاتجاه يضع تركيزه على المحددات الداخلية للسلوك ويشير إلى أن مخطط التطور للنوع البشري ينعكس في التركيبة الوراثية لكل فرد، والتطور يكون من مرحلة التصور إلى مرحلة النضج والمراحل التي مرت البشرية بها منذ بداية تطورها، والتي تركت أثر جيني، وهي تعرف باسم "نظرية الاستعادة العاصفة والتوتر (زرارقة، 2013، ص 172).

2.7 الاتجاه لأنثروبولوجي:

ركز أنصار هذا الاتجاه على المحددات الخارجية كالمحددات الاجتماعية والثقافية والقيم المكتسبة، ومن خلال الدراسات والبحوث العلمية التي قامت بها والتي حاولت توضيح ما إذا كان سلوك المراهقة سلوكاً عاماً لدى المراهقين أم إنه انعكاس للظروف البيئية والخبرات المعينة، وقد أكدت على أن مرحلة المراهقة تتكون وتتشكل بالظروف الاجتماعية للمراهق (ملحم، 2004، ص344).

3.7 نظرية إيرك إريكسون:

يشير إلى أن مرحلة المراهقة تمتد من (**12 إلى 18**) سنة، بحيث عادة ما يكون المراهق يبحث عن هويته وذاته، فإما أن يتمكن من تحقيق احتياجاته ورغباته، أو يحدث له ما يسمى بالارتباك أو خلط لأدواره (الأشلول، 2008، ص96).

8. طرق التعامل مع المراهقين:

يعد المراهق لديه طاقة كبيرة وحالته المزاجية متقلبة ومتغيرة، ومن الممكن أن نتعامل معه للاستفادة من طاقاته كالأتي:

- تفريغ طاقاته عن طريق الأنشطة الرياضية.

- معرفة ميوله ورغباته وتشجيع الإيجابي منها.

- تشجيع النقاش الحر حتى لو وصل إلى درجة المحاباة حتى تأتي الثقة بين الوالد والمراهق والمدرس والمراهق.

- تكليف المراهقين بأعمال قيادية داخل المدرسة أو في المنزل حسب ميولهم واهتماماتهم.

- التعامل التربوي مع المراهق بالإطراء والثناء عليه بدلا من التأنيب من الخطأ وخاصة أمام أصدقائه، حتى نصل إلى مرحلة قوية من التعامل.

- تجنب النقد والتجريح والسخرية والإهانة للمراهقين.

- ترسيخ القيم الإسلامية والدينية لدى المراهق.

– عدم تعنيف المراهق وعدم ضربه نهائيا لأن الضرب يزيد من عصبيته وغضبه وتمرده بل يجب معاملته برفق ولين (عبد الكافي، 2011، ص75).

خلاصة الفصل:

استنادا لما تم عرضه في هذا الفصل وما تطرقنا إليه، يمكننا القول أن مرحلة المراهقة لها تأثيرات كبيرة على سلوكات المراهقين وانفعالاتهم، ومدى صعوبتها بسبب التغيرات التي يتعرض لها المراهق من كل جوانب النمو الجسمية والفيزيولوجية والعقلية والاجتماعية والانفعالية، وما يتعرض له من صراعات متعددة داخلية وخارجية.

الجانب التطبيقي

الفصل الخامس: الإجراءات الميدانية للدراسة.

تمهيد.

1. منهج الدراسة.
2. حدود الدراسة.
3. أدوات الدراسة.
4. الدراسة الاستطلاعية.
5. الأساليب الإحصائية المستعملة.

خلاصة الفصل.

تمهيد:

من خلال العرض السابق للفصول النظرية نحاول في هذا الفصل عرض الجانب المنهجي للدراسة، وذلك بكيفية تناول المعطيات الخاصة بالدراسة، وكذا طريقة معالجتها، من خلال تحديد منهج الدراسة، ومجتمع وعينة الدراسة، وخصائصها وزمن ومكان إجراء الأدوات التي تم الاعتماد عليها في جمع معلومات المتعلقة بالدراسة، مع التطرق لكيفية تطبيق الدراسة الميدانية.

1. منهج الدراسة:

يعتمد بحثنا على المنهج الوصفي الارتباطي المقارن، ويعرف المنهج الوصفي على أنه "مجموعة الإجراءات البحثية التي تتكامل لوصف الظاهرة أو الموضوع اعتماداً على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلاً كافياً ودقيقاً؛ لاستخلاص دلالتها والوصول إلى نتائج أو تعميمات عن الظاهرة أو الموضوع محل البحث" (المشهداني، 2019، ص126).

2. حدود الدراسة:

1.2 الحدود الزمانية:

تم تطبيق الاستبيان في الفترة الممتدة ما بين يوم (**7**) من شهر فيفري (**2024**) الى غاية يوم (**20**) فيفيري (**2024**).

2.2 الحدود المكانية:

تم تطبيق الاستبيان في متوسطة مولود قاسم نايت بلقاسم ببلدية بريان ولاية غرداية.

3.2 الحدود البشرية:

1.3.2 مجتمع البحث:

هو كل التلاميذ المتواجدين في متوسطة مولود قاسم نايت بلقاسم ببلدية بريان ولاية غرداية، والذين يدرسون في السنوات الأولى والثانية والثالثة والرابعة متوسط، والبالغ عددهم (**670**) تلميذ وتلميذة.

- توزيع مجتمع البحث حسب الجنس:

جدول رقم (1) يوضح توزيع مجتمع البحث حسب الجنس		
الجنس	التكرارات	النسب المئوية
الذكور	382	٪57
الإناث	288	٪43
المجموع	670	٪ 100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (1) أن مجتمع البحث يتكون من (670) تلميذا وتلميذة من مراهقي مرحلة المتوسطة، حيث بلغ عدد الذكور (382) بنسبة مئوية قدرت بـ (57٪)، بينما بلغ عدد الإناث (288) بنسبة مئوية قدرت بـ (43٪)، والشكل الموالي يوضح ذلك:

الشكل رقم (4) يوضح توزيع مجتمع البحث حسب الجنس

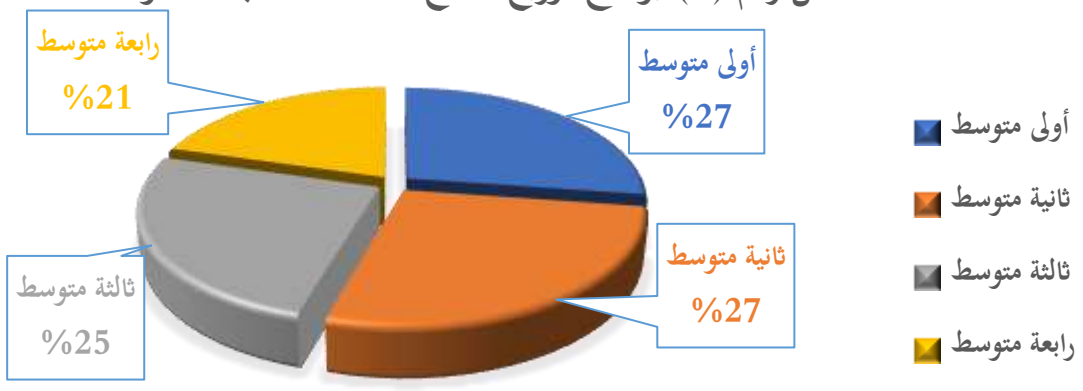
- توزيع مجتمع البحث حسب المستوى:

جدول رقم (2) يوضح توزيع مجتمع البحث حسب المستوى		
المستوى	التكرارات	النسب المئوية
أولى متوسط	183	٪27
ثانية متوسط	182	٪27
ثالثة متوسط	168	٪25

رابعة متوسط	137	٪21
المجموع	670	٪100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (2) أن مجتمع البحث تكون من (670) تلميذا وتلميذة من مراهقي مرحلة المتوسطة، حيث بلغ عدد التلاميذ السنة الأولى متوسط (183) تلميذ بنسبة مئوية قدرت بـ (27٪)، بينما بلغ عدد التلاميذ السنة ثانية متوسط (182) تلميذ بنسبة مئوية قدرت بـ (27٪)، أما تلاميذ السنة ثالثة متوسط بلغ (168) تلميذ بنسبة مئوية قدرت بـ (25٪)، وبلغ تلاميذ السنة الرابعة متوسط (137) تلميذ بنسبة مئوية قدرت بـ (21٪)، والشكل الموالي يوضح ذلك:

الشكل رقم (5) يوضح توزيع مجتمع البحث حسب المستوى



2.3.2 عينة الدراسة:

يعتمد بحثنا على العينة العشوائية الطبقية، ويتم اللجوء لهذه الطريقة عندما يكون مجتمع البحث غير متجانس، سواء من حيث السن أو النوع أو المهنة، وهناك لبس في المفاهيم لدى بعض من المهتمين بالدراسات الإحصائية والذين تأثر بهم طرق البحث في العلوم الاجتماعية والإنسانية، فالإحصائيون يتعاملون في بحوثهم مع أرقام، أما الإنسانيون فيتعاملون مع سلوك الانسان، ومشاعر وعواطف وأحاسيس وقيم و نظم، ولذلك نجد أن التقسيم الطبقي الذي يعنيه الاحصائيون ليس هو الذي حددناه في هذه الورقة، وبعد تحديد الباحث عينته الطبقية سواء كانت تناسبية أو غير تناسبية فانه بإمكانه أن

يتم اختياراته من الطبقات المستهدفة بالدراسة بطرق الاختيار العشوائي المنتظم أو العمدي وذلك بعد تحديد حجم العينة (عقيل، 1999، ص240).

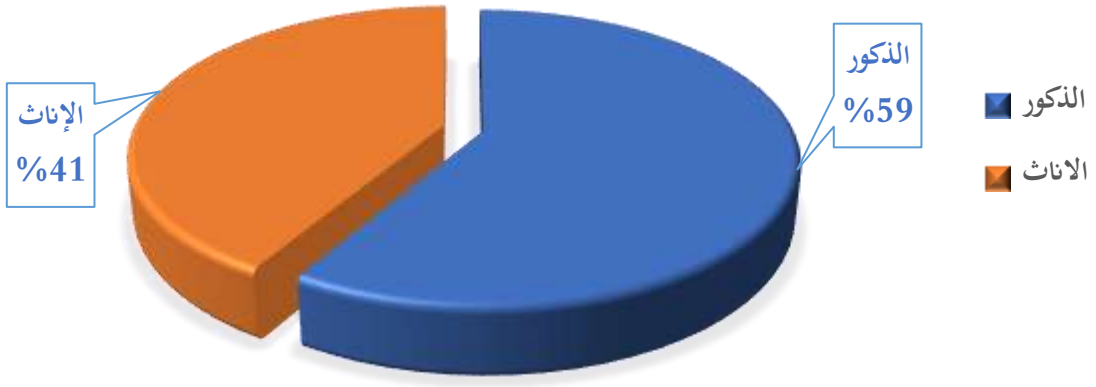
وقد طبقت عينة الدراسة على مراهقي مرحلة المتوسطة مولود قاسم نايت بلقاسم ببلدية بريان ولاية غرداية البالغين من العمر (**11**) و (**15**) سنة والمتمدرسين بالسنوات الأولى والثانية والثالثة والرابعة متوسط بمتوسطة مولود قاسم نايت بلقاسم ببلدية بريان ولاية غرداية، وتكونت العينة من (**70**) تلميذا من كلا الجنسين تم اختيارهم على طريقة العينة العشوائية الطبقية، حيث بلغ عدد الذكور (**41**) تلميذا، وعدد الإناث (**29**) تلميذة.

– توزيع عينة الدراسة حسب الجنس:

جدول رقم (3) يوضح توزيع عينة الدراسة حسب الجنس		
الجنس	**التكرارات**	**النسب المئوية**
الإناث	**29**	**٪41**
الذكور	**41**	**٪59**
المجموع	**70**	**٪ 100**

نلاحظ من خلال الجدول رقم (**3**) أن عينة الدراسة تتكون من (**70**) تلميذا وتلميذة من مراهقي مرحلة المتوسطة، حيث بلغ عدد الذكور (**41**) بنسبة مئوية قدرت بـ (**59٪**)، بينما بلغ عدد الإناث (**29**) بنسبة مئوية قدرت بـ (**41٪**)، والشكل الموالي يوضح ذلك:

الشكل رقم (6) يوضح توزيع عينة الدراسة حسب الجنس

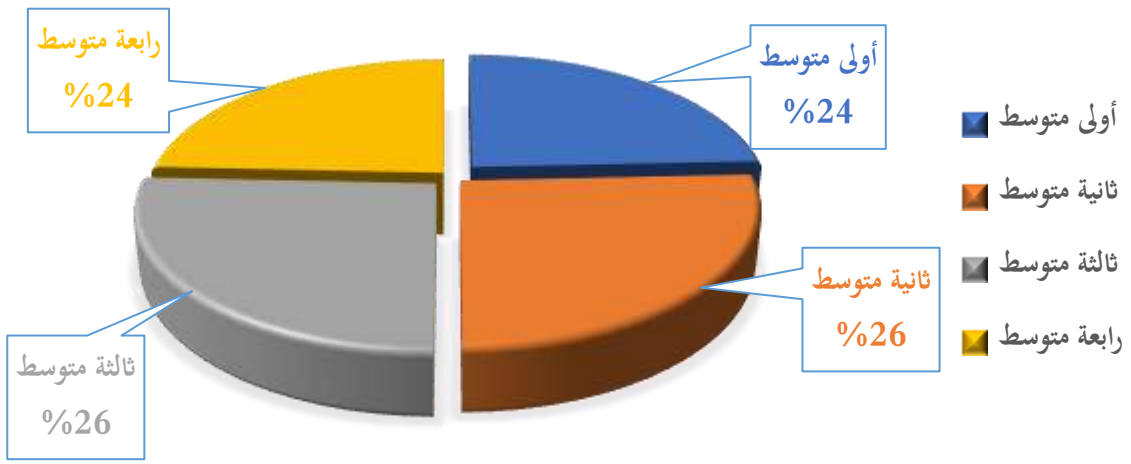


– توزيع عينة الدراسة حسب المستوى:

جدول رقم (4) يوضح توزيع عينة الدراسة حسب المستوى		
المستوى	**التكرارات**	**النسب المئوية**
أولى متوسط	**17**	**٪24**
ثانية متوسط	**18**	**٪26**
ثالثة متوسط	**18**	**٪26**
رابعة متوسط	**17**	**٪24**
المجموع	**70**	**٪100**

نلاحظ من خلال الجدول رقم (**4**) أن عينة الدراسة تتكون من (**70**) تلميذا وتلميذة من مراهقي مرحلة المتوسطة، حيث بلغ عدد التلاميذ السنة الأولى متوسط (**17**) تلميذ بنسبة مئوية قدرت بـ (**24٪**)، بينما بلغ عدد التلاميذ السنة ثانية متوسط (**18**) تلميذ بنسبة مئوية قدرت بـ (**26٪**)، أما تلاميذ السنة ثالثة متوسط بلغ (**18**) تلميذ بنسبة مئوية قدرت بـ (**26٪**)، وبلغ تلاميذ السنة الرابعة متوسط (**17**) تلميذ بنسبة مئوية قدرت بـ (**24٪**)، والشكل الموالي يوضح ذلك:

الشكل رقم (7) يوضح توزيع عينة الدراسة حسب المستوى



3. أدوات الدراسة:

لتحقيق الغرض من الدراسة اعتمدنا على الأداة الاستبيان وهو "الوسيلة أو أداة يستخدمها القائمون بالبحث في العلوم النفسية والاجتماعية، لهدف الوصول لجمع المعلومات، يتضمن مجموعة مفردات تكتب في قائمة **"استمارة"** وترسل لعينة أفراد مجتمع البحث" (معمر، 2008، ص 203).

وفي دراستنا اعتمدنا على:

1.3 مقياس إدمان الألعاب الالكترونية:

1.1.3 وصف مقياس إدمان الألعاب الالكترونية:

هو مقياس أعد من طرف الباحثة **"نيفين حسن سعد شاكر"** لقياس إدمان الألعاب الالكترونية يتضمن من (38) بند يتم الإجابة عليه بالبدائل التالية:

"تنطبق على تماما"، "تنطبق الى حد ما"، "لا تنطبق تماما" وتتوزع الفقرات على الابعاد التالية:

جدول رقم (5) يوضح توزيع أبعاد وأرقام عبارات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية			
البعد	أرقام العبارات	عدد العبارات في كل بعد	العبارات السالبة

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

2.1.3 طريقة تصحيح مقياس ادمان الألعاب الالكترونية:

قامت الباحثة بوضع طريقة لتصحيح المقياس بعد تطبيقه على أفراد عينة الدراسة، وذلك بحيث يسمح لنا بتغيير لغة المقياس من لغة حروف وعبارات إلى اللغة الرقمية، والتي تسمح لنا بالتعامل مع هذه الأرقام بصورة علمية تهدف إلى الوصول إلى نتائج دقيقة وحقيقية ومنظمة لأبعاد المقياس، وهذه الطريقة يتم فيها اختيار الاستجابة من بين ثلاثة بدائل، حيث يقوم التلاميذ بالاختيار من هذه البدائل وهي: **"تنطبق على تماما"**، **"تنطبق الى حد ما"**، **"لا تنطبق تماما"**، وتحصل العبارات الإيجابية **"تنطبق على تماما"** ثلاث درجات، **"تنطبق الى حد ما"** درجتان، **"لا تنطبق تماما"** درجة واحدة، علما بأن العبارات السلبية ينعكس تقديرها حيث **"تنطبق على تماما"** درجة واحدة، **"تنطبق إلى حد ما"** درجتان، **"لا تنطبق تماما"** ثلاث درجات.

2.3 مقياس السلوك العدواني:

1.2.3 وصف مقياس السلوك العدواني:

هو مقياس أعد من طرف الباحثين **"محمود شاكر عبد الله" و"ناصر ثامر لفته"** لقياس السلوك العدواني، والذي يتضمن من (**30**) بند يتم الإجابة عليه بالبدائل التالية:

"دائما"، "أحيانا"، "نادرا"، "أبدا".

2.2.3 طريقة تصحيح مقياس السلوك العدواني:

تم تحديد درجات المقياس وفق تدرج رباعي لعدد استجابات التي يتضمنها المقياس والتي تعكس درجات حدوث مشكلة السلوك العدواني عند المفحوص والمتمثلة في الاستجابات **"دائما"** (4) درجات، **"أحيانا"** (**3**) درجات، **"نادرا"** (**2**) درجتان، **"أبدا"** (**1**) درجة واحدة، فيكون أعلى درجة (**120**) درجة، وأدنى درجة (**30**).

4. الدراسة الاستطلاعية:

قبل الشروع في أي بحث علمي ولتحديد المنهج المتبع في الدارسة يجب على الباحث العلمي من إجراء دارسة الاستطلاعية التي تساعده على تحديد أبعاد بحثه والهدف المراد الوصول إليه من خلال هذه الدراسة، فالدارسة الاستطلاعية هي "دارسة فرعية يقوم فيها الباحث بمحاولات استكشافية تمهيدية قبل أن ينخرط في بحثه حتى يطمئن على صلاحية خطته وأدواته وملائمة الظروف للبحث الأساسي الذي ينوي القيام به" (وادفل، 2009، ص133).

وتعد من الناحية المنهجية مرحلة تمهيدية قبل التطرق للدراسة الأساسية لأي بحث علمي، ويلجأ إليها الباحث للكشف عن الجو العام داخل مجتمع البحث، وتعتبر مرحلة تجريبية بقصد اختبار مدى صدق وثبات الأدوات المستخدمة في البحث وصلاحيتها لقياس ما وضعت من أجل قياسه، وهذا ما هدفنا إليه في دراستنا الحالية، من خلال إجراء الدراسة الاستطلاعية والتي كان القصد منها:

- اختبار مدى صدق وثبات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية ومقياس السلوك العدواني.
- تحديد نوع حجم ومستوى عينة الدراسة الأساسية.

- الاتصال المباشر بعينة الدراسة والتأكد من وجودها في الميدان.

-تطبيق المقاييس المستخدمة لقياس الظاهرة موضوع الدراسة والتأكد من سلامتها من حيث اللغة ووضوح التعليمة والفقرات وبدائل الإجابة.

وأجريت هذه الدراسة الاستطلاعية على عينة من بعض المراهقين المتمدرسين في متوسطة مولود قاسم نايت بلقاسم ببلدية بريان ولاية غرداية، حيث تكونت من (**36**) تلميذاً من كلا الجنسين الذين تم اختيارهم بطريقة عشوائية، وذلك بالتوجه إلى متوسطة بعد الحصول على وثيقة "**الترخيص بالزيارة**"، وثم أخذنا الموافقة من المدير المتوسطة وقمنا بتطبيق أدوات الدراسة برفقة الأستاذ اللغة الإنجليزية، وذلك في ساعة فراغ التلاميذ عينة الدراسة في الفترة الصباحية، وقبل توزيع الاستبيانات عليهم تم تقديمهم لمحة مختصرة عن دواعي وجودنا بينهم، وعن أهمية البحث العلمي والتربوي وكان الهدف من هذه الخطوة هو لفت انتباههم وإعطائهم نظرة إيجابية للبحث وتحفيزهم على الإجابة بكل اسئلة المقياس بصدق دون استثناء والتأكد على كتابة المعلومات الشخصية وأن ما سيدلون به سيحظى بالسرية التامة، وقد تم اجراء الدراسة الاستطلاعية في يومين (**7**) و(**8**) فيفري (**2024**)، ومن خلال الدراسة الاستطلاعية قمنا بحساب التأكد من خصائص السيكومترية لأدوات القياس من أجل التحقق اختبار صلاحية الأداة وذلك بالاعتماد على نتائج استجابات أفراد العينة الاستطلاعية المتكونة من (**36**) فرد، ولقد قمنا بحساب صدق وثبات أداة الدراسة باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية "**SPSS**" **الإصدار** (**25**). وبعدها شرعنا في الدراسة الأساسية.

1.4 صدق الأدوات:

ويمكننا القول بأن "الاختبار صادقا عندما يقيس ما وضع لقياسه" (معمريه،2007، ص180).

ومن أجل التحقق من صدق الأدوات قمنا باستخدام "**صدق التميزي (صدق المقارنة الطرفية)**":

1.1.4 صدق التميزي (صدق المقارنة الطرفية):

وهو قدرة الاختبار على التمييز بين طرفي الخاصية التي نقيسها، حيث يطبق الاختبار على مجموعة من المفحوصين، ثم ترتب الدرجات التي تحصلوا عليها ترتيبا تصاعديا، ثم يقارن بين متوسطات

درجات الأقوياء بمتوسطات درجات الضعفاء ثم حساب دلالة الفروق بين هذه المتوسطات (أبو هاشم حسن،2005، ص26).

-الصدق التميزي (صدق المقارنة الطرفية) لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية:

تمت المقارنة بين (**33%**) من المستوى العلوي مع (**33%**) من المستوى السفلي ثم طبق بعد ذلك اختبار "**ت**" لدلالة الفروق بين متوسطي العينتين وكانت النتيجة مثلما هو موضح في الجدول الموالي:

جدول رقم (6) يوضح صدق المقارنة الطرفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية

	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	"ت" المحسوبة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الفئة الدنيا	12	58.500	7.2551	11.144	22	0.000
الفئة العليا	12	88.000	5.6084			

نلاحظ من خلال الجدول رقم (**6**) أن حجم العينة الاستطلاعية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة هو (**36**)، حيث كانت المجموعة العليا ودنيا تمثل (**33%**)، أي عدد أفراد المجموعتين هو (**12**) وكما تشير البيانات في الجدول إلى أن المتوسط الحسابي للفئة الدنيا هو (**58.500**) والمتوسط الحسابي للفئة العليا (**88.000**)، أما الانحراف المعياري للفئة الدنيا هو (**7.2551**)، والانحراف المعياري للفئة العليا (**5.6084**)، وبلغت "**ت**" المحسوبة قيمة (**11.144**) عند مستوى الدلالة (**0.000**) وهي أصغر من (**0.01**)، مما يعني أن المقياس يتسم بالقدرة التمييزية بين العينتين المتطرفتين في درجات إدمان الألعاب الالكترونية، وهذا ما يدل على صدق الأداة.

-الصدق التميزي (صدق المقارنة الطرفية) لمقياس السلوك العدواني:

تمت المقارنة بين (**33%**) من المستوى العلوي مع (**33%**) من المستوى السفلي ثم طبق بعد ذلك اختبار "**ت**" لدلالة الفروق بين متوسطي العينتين وكانت النتيجة مثلما هو موضح في الجدول الموالي:

جدول رقم (7) يوضح صدق المقارنة الطرفية لمقياس السلوك العدواني						
	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	"ت" المحسوبة	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الفئة الدنيا	12	33.167	4.0639	21.760	22	0.000
الفئة العليا	12	88.167	7.7557			

نلاحظ من خلال الجدول رقم (7) أن حجم العينة الاستطلاعية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة هو (36)، حيث كانت المجموعة العليا ودنيا تمثل (33%)، أي عدد أفراد المجموعتين هو (12) وكما تشير البيانات في الجدول إلى أن المتوسط الحسابي للفئة الدنيا هو (33.167) و المتوسط الحسابي للفئة العليا (88.167)، أما الانحراف المعياري للفئة الدنيا هو (4.0639) والانحراف المعياري للفئة العليا (7.7557)، وبلغت "ت" المحسوبة قيمة (21.760) عند مستوى الدلالة (0.000) وهي أصغر من (0.01)، مما يعني أن المقياس يتسم بالقدرة التمييزية بين العينتين المتطرفتين في درجات مقياس السلوك العدواني، وهذا ما يدل على صدق الأداة.

2.4 ثبات الأدوات:

يقصد بالثبات "ضمان الحصول على نفس النتائج تقريبا إذا أعيد تطبيق الاختبار عل نفس المجموعة من الأفراد، ويهدف إلى تقليل تأثير عوامل الصدفة أو العشوائية على نتائج الاختبار" (أبو هشام حسن، 2005، ص3).

ومن أجل التحقق من ثبات الأدوات قمنا باستخدام أسلوبين هما **"معامل الثبات الفا للاتساق الداخلي"** و**"التجزئة النصفية"**:

1.2.4 معامل الثبات آلفا للاتساق الداخلي:

وتعتمد هذه الطريقة على اتساق أداء الفرد من فقرة إلى أخرى (مأمون ،2015، ص130).

– معامل الثبات آلفا للاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية:

جدول رقم (8) يوضح معامل الثبات آلفا للاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية	
عدد البنود	معامل آلفاكرونباخ
38	0.890

نلاحظ من خلال الجدول رقم (**8**) أن معامل آلفاكرونباخ للدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية بلغ (**0.890**) وهي قيمة مرتفعة، مما يعني أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات.

– معامل الثبات آلفا للاتساق الداخلي لمقياس السلوك العدواني:

جدول رقم (9) يوضح معامل الثبات آلفا للاتساق الداخلي لمقياس السلوك العدواني	
عدد البنود	معامل آلفا كرونباخ
30	0.964

نلاحظ من خلال الجدول رقم (**9**) أن معامل آلفا كرونباخ للدرجة الكلية لمقياس السلوك العدواني بلغ (**0.964**) وهي قيمة مرتفعة، مما يعني أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات.

2.2.4 طريقة الثبات بالتجزئة النصفية:

وتعتمد هذه الطريقة على تقسيم الاختبار إلى نصفين، الأول يحتوي الفقرات الفردية والثاني يحتوي الفقرات الزوجية، وبعدها تطبيقه على مجموعة واحدة، وبعد ذلك حساب معامل الارتباط بينهما (مأمون ،2015، ص130).

–طريقة الثبات بالتجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية:

جدول رقم (10) يوضح طريقة الثبات التجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية		
الأسلوب المستخدم		قيمة المعامل
آلفا كرونباخ	الجزء الأول 19	0.871
	الجزء الثاني 19	0.672
معامل سيبرمان براون		0.896

معامل التجزئة النصفية لجوثمان	0.860

يتضح من الجدول رقم (**10**) أن قيمة المعاملات الارتباط لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية أكبر من (**0.700**) وهي بذلك معاملات عالية توحي بثبات عالي لدرجات المقياس.

-طريقة الثبات بالتجزئة النصفية لمقياس السلوك العدواني:

جدول رقم (**11**) يوضح طريقة الثبات التجزئة النصفية لمقياس السلوك العدواني		
الأسلوب المستخدم		**قيمة المعامل**
آلفا كرونباخ	**الجزء الأول 15**	**0.941**
	الجزء الثاني 15	**0.927**
معامل سيبرمان براون		**0.943**
معامل التجزئة النصفية لجوثمان		**0.943**

يتضح من الجدول رقم (**11**) أن قيمة المعاملات الارتباط لمقياس السلوك العدواني أكبر من (**0.700**) وهي بذلك معاملات عالية توحي بثبات عالي لدرجات المقياس.

وانطلاقا من كل ما سبق في معاينة الصدق والثبات فإن كل من مقياس إدمان الألعاب الالكترونية ومقياس السلوك العدواني تميز بصدق وثبات عالي.

5. الأساليب الإحصائية المستعملة:

- النسب المئوية.
- المتوسط الحسابي.
- الانحراف المعياري.
- اختبار "آلفا كرونباخ" لحساب ثبات الاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني.
- اختبار معامل ارتباط "سيبرمان براون" لحساب التجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني.

- اختبار معامل ارتباط "جوتمان" لحساب التجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني.
- اختبار معامل "التفرطح والالتواء" لمعرفة التوزيع الطبيعي لكل متغير إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني.
- اختبار معامل ارتباط "بيرسون" لمعرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني.
- اختبار "ت" لعينتين مستقلتين لمعرفة الفروق في إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني بين الذكور والاناث.

خلاصة الفصل:

تعد إجراءات الدراسة الميدانية، والخطوات المنهجية المتبعة، الركيزة الأساسية لأي بحث علمي للوصول إلى نتائج هادفة وحقائق علمية، تثبت قيمة أي بحث علمي، وقد جاء هذا الفصل إلى ضبط مجال ومنهجية البحث.

الفصل السادس: عرض وتحليل وتفسير النتائج

تمهيد

1. عرض وتحليل وتفسير التساؤل الأول.
2. عرض وتحليل وتفسير التساؤل الثاني.
3. عرض وتحليل وتفسير التساؤل الثالث.
4. عرض وتحليل وتفسير التساؤل الرابع.
5. عرض وتحليل وتفسير التساؤل الخامس.
6. الاستنتاج العام.
7. التوصيات والمقترحات.

قائمة المراجع.

قائمة الملاحق.

تمهيد:

سنتطرق في هذا الفصل لعرض تحليل وتفسير النتائج التي توصلت إليها الدراسة الحالية، وذلك بالإجابة على تساؤلات الدراسة، ومن ثم تفسيرها على ضوء الجانب النظري والدراسات السابقة لتحقيق الأهداف المسطرة.

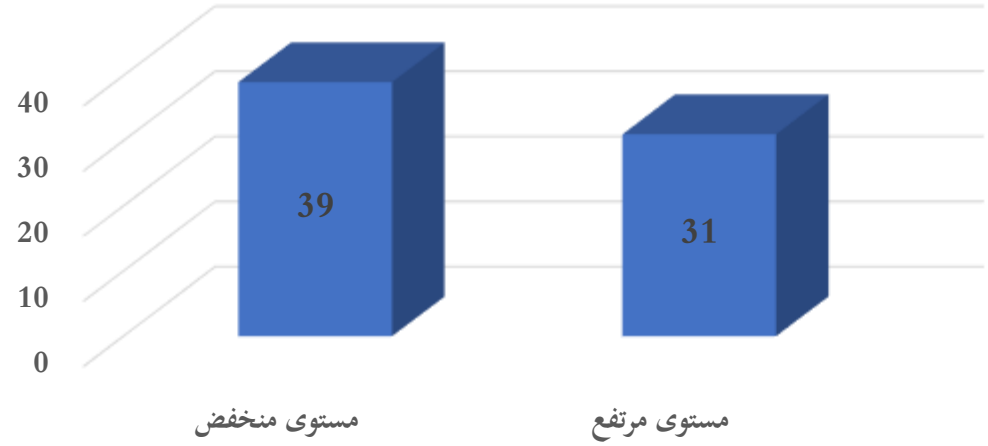
1. عرض وتحليل وتفسير نتائج التساؤل الأول:

ينص التساؤل الأول على أنه "**ما مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة**"، وللإجابة عن هذا التساؤل تم تطبيق مقياس إدمان الألعاب الالكترونية على مراهقي مرحلة المتوسطة وحساب مستويات إدمان الألعاب الالكترونية وكانت النتائج المتحصل عليها كالآتي:

الجدول رقم (12) يوضح مستويات درجات إدمان الألعاب الالكترونية		
المستوى	**عدد الأفراد**	**النسبة المئوية**
المنخفض	**39**	**%56**
المرتفع	**31**	**%44**
المجموع	**70**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول رقم (**12**) أن عدد أفراد العينة الكلية هو (**70**) والنسبة المئوية للمستوى المنخفض لدرجات إدمان على الألعاب الالكترونية بلغت (**56%**) ل (**39**) فرد، أما النسبة المئوية للمستوى المرتفع لدرجات إدمان على الألعاب الالكترونية بلغت (**44%**) ل (**31**) فرد، مما يعني أن "**مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة منخفض**"، والشكل الموالي يوضح النسب المئوية لكل مستوى:

الشكل رقم (8) يوضح مستوى إدمان الألعاب الالكترونية



تفسير التساؤل الأول:

توصلت نتائج التساؤل الأول إلى أن "**مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة منخفض**"، وقد اتفقت هذه نتيجة مع نتائج دراسات مشابهة منها دراسة ليندا سليمان البدر (**2021**) حيث توصلت إلى أن درجة الإدمان على الألعاب منخفض.

ويمكن تفسير وجود مستوى منخفض من إدمان الألعاب الالكترونية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة، قد يرجع إلى اهتمام الأولياء وحرص شديد لأبنائهم المراهقين وعدم الغفلة عليهم، ومعرفة على نوعية الألعاب التي يمارسونها، وتحديد أوقات اللعب خاصة في أوقات العطل، وأيضا نوع الألعاب التي يجب اختيارها للعب بها والمناسبة للمرحلة العمرية، وشرح مدلولات هذه الألعاب وسلبياتها وايجابياتها لأبنائهم بشكل مستمر، ومنع الألعاب الغير المناسبة والتي تحتوي على مشاهد ترفضها الأسرة (الغفيلي،2019، ص104).

كما ترشيد الأولياء لأبنائهم منذ مرحلة طفولة أبنائهم في استخدام الأمثل والصحيح للأجهزة الإلكترونية والتوعية حول ما تحتويه من برامج، واشباع حاجات ورغبات أبنائهم ينخفض من مستوى إدمان الألعاب الالكترونية، فهذه الألعاب توفر لهم التسلية وحب الاستكشاف والشعور بالثقة وتقدير ذات والتجديد المستمر، كما توفر لهم مهربا لضغوطات الحياة وتشعرهم بلذة الفوز وتحقيق النصر وجو المغامرة وتعلم أشياء جديدة وتحقيق انتصارات، والفكرة التي ينبغي فهمها من الوالدين والمعلمين أن المراهق لا يبحث عن الألعاب الإلكترونية لذاتها، وإنما ليشبع دوافعه المكبوتة في نفسه وكيانه، فحينما

لا يجد من يشبع هذه الاحتياجات وتوفيرها له بالطرق الصحيحة والطبيعية فإنه يبحث عن إشباعها بطرق أخرى مما يلجأ لهذه الألعاب الالكترونية (نجار، بدون سنة).

ومن العوامل التي قد تساهم في انخفاض إدمان الألعاب الالكترونية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة، دور المدرسة على تشجيع التلاميذ على ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تنمي لديهم الذكاء والتفكير والجوانب المعرفية المختلفة لديهم، بدلا من إهدار الوقت في ألعاب غير مفيدة، وعقد ندوات للمدرسين وأولياء الأمور والطلاب لإحاطتهم بأهم الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، وتعزيز الإيجابيات والحد من السلبيات داخل المدرسة والبيت أو خارجهما، وتوعيتهم أيضا بكيفية الممارسة الصحيحة لتلك الألعاب، مع توعية أولياء الأمور بخطورة بعض الألعاب الالكترونية وخاصة العنيفة وبخطورة قضاء وقت الطويل أمام ممارسة هذه الألعاب على صحة أبنائهم الجسمية والنفسية والاجتماعية (نجار، بدون سنة).

ويعتبر زيادة الوعي والنضج العقلي والتثقيف لدى المراهق حول مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتأثيرها السلبي على الصحة النفسية والجسمية والاجتماعية يقلل من وقته واعتماده الشديد في اللعب، والبحث عن أنشطة بديلة وهوايات مفضلة لممارستها مثل الرياضة، او قراءة الكتب او الرسم....الخ، فكل هذا يساعده على قضاء وقت ممتع ومفيد بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية، كما تحديد أهدافه الشخصية والتوازن في استخدام الألعاب الإلكترونية وتحديد الوقت المناسب للعب، دون اهمال واجباته المدرسية والاجتماعية والمسؤوليات الأخرى، كتنظيم الوقت وضبط الجدول اليومي حول الأنشطة المتنوعة لممارستها بما في ذلك وقت للألعاب الإلكترونية بشكل محدد ومحدود.

ومع التواصل والدعم الدائم من الأصدقاء والأسرة والمجتمع للمساعدة وتشجيعه على الالتزام بهذه الأهداف والانضباط والتنظيم، والانضمام إلى تنظيمات تهتم بالتوعية حول مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتقديم الدعم والإرشاد والتوجيه سواء كان من المعلمين أو الأخصائيين النفسانيين، فكل هذا يقلل من مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى المراهق.

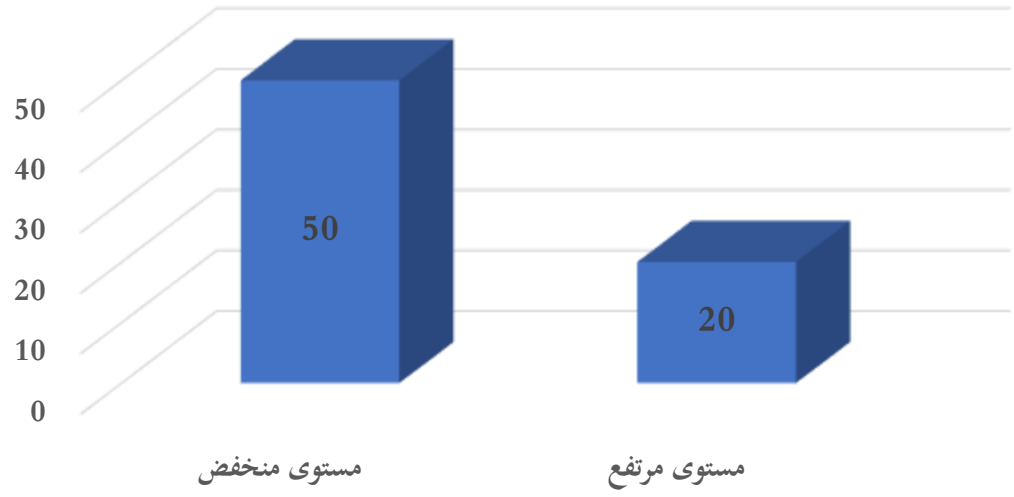
2. عرض وتحليل وتفسير نتائج التساؤل الثاني:

ينص التساؤل الثاني على أنه "**ما مستوى السلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة**"، وللإجابة عن هذا التساؤل تم تطبيق مقياس السلوك العدواني على مراهقي مرحلة المتوسطة وحساب مستويات السلوك العدواني وكانت النتائج المتحصل عليها كالآتي:

الجدول رقم (13) يوضح مستويات درجات السلوك العدواني		
المستوى	عدد الأفراد	النسبة المئوية
المنخفض	50	%71
المرتفع	20	%29
المجموع	70	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (13) أن عدد أفراد العينة الكلية هو (70) والنسبة المئوية للمستوى المنخفض لدرجات السلوك العدواني بلغت (71%) ل (50) فرد، أما النسبة المئوية للمستوى المرتفع لدرجات السلوك العدواني بلغت (29%) ل (20) فرد، مما يعني أن "**مستوى السلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة منخفض**"، والشكل الموالي يوضح النسب المئوية لكل مستوى:

الشكل رقم (9) يوضح مستوى السلوك العدواني



تفسير التساؤل الثاني:

توصلت نتائج التساؤل الثاني إلى أن "**مستوى السلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة منخفض**"، وقد اتفقت هذه نتيجة مع نتائج دراسات مشابهة منها دراسة حليمة ابراهيم الفيلكاوي وشيماء نايف السهيل (**2023**)، ودراسة ليندا سليمان البدر (**2021**)، حيث توصلت النتائج أن السلوك العدواني منخفض.

ويمكن تفسير انخفاض السلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسط راجع إلى الدور الذي تلعبه الأسرة في عملية التنشئة الاجتماعية منذ مرحلة الطفولة للمراهق، والأدوار الهامة التي تقوم بها في معالجة السلوك العدواني، وذلك من خلال توجيه المراهق في حياته واكتسابه المعرفة فيما يتعلق بالظروف التي يجب أن ينفجر فيها ليحافظ على نفسه ويدافع عنها، والظروف التي يجب أن يتجنبها، والتي لا يصدر فيها سلوكا عدوانيا (الهمشري وعبد الجواد، 2000، ص58).

وأيضا قيام الأسرة على توجيه المراهق ليجد مسلكا لتفريغ الشحنات العدوانية لديه حتى يحول ذلك دون تراكمها مثل ممارسة الألعاب المختلفة تحت إطار التوجيه والمراقبة، وعمل الأسرة على تجنب إثارة الاستجابة العدوانية لطاقة كامنة حتى لا تتحول إلى حركة عدوانية لديه، وقيامها بمراقبة سلوكاتهم وتوجيههم عند ظهور بوادر عدوانية، وتجنب مواجهة المثيرات التي تؤدي إلى العدوان، وترسيخ القيم الدينية والأخلاقية التي توجه سلوكاتهم لتخلص من الميول العدوانية والذي ينعكس على سلوكهم في الحياة (الهمشري وعبد الجواد، 2000، ص58).

ومن العوامل المساهمة أيضا في انخفاض السلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة، دور المدرسة في التعامل مع تلاميذ الذين يتسمون بالسلوك العدواني، حيث تلعب المدرسة بما في ذلك من المعلمين والأخصائيين الاجتماعيين دورا هاما في تخفيف حدة السلوك العدواني والتحكم فيه، وذلك من خلال قيام المعلمون بتقدير الصفات الشخصية الحسنة لدى التلاميذ والإشادة بها، وإتاحة الفرص للتلاميذ الذين يتميزون بالسلوك العدواني للتعبير عن مشاعرهم من خلال الأنشطة التربوية الاجتماعية والرياضية، وذلك بتعاون مع كل من المعلمين والأخصائيين الاجتماعيين بغرض التنفيس عن المشاعر

العدوانية لديهم والتقليل من حدتها ومن آثارها، مع تواصلهم الدائم لأولياء الأمور التلاميذ ذوي السلوك العدواني لوضع خطة مشتركة لمساعدتهم للتخلص من مظاهر السلوك العدواني الذي يتسمون به سواء في البيت أو في المدرسة (الهمشري وعبد الجواد، 2000، ص59، 60).

كما دور المحيطين بالمراهقين والمتعاملين معهم في حياتهم اليومية قد يكون لهم دور في انخفاض من السلوك العدواني وذلك بمعايشتهم لمشكلاتهم ورغباتهم المتكررة للعمل على حلها أو إشباع رغباتهم بالأسلوب السليم الذي يتناسب مع سنهم، وعدم توجيه الإهانات لهم أو السخرية من سلوكهم أو من طريقة تفكيرهم، بما في ذلك التعامل معهم بأسلوب الحزم والحكمة والتعقل دون قسوة معهم وعدم التفرقة في المعاملة، وعدم القيام بعقد مقارنات بينهم لعدم اثارة مشاعر الغيرة والأنانية، واستخدام القدوة في المواقف المختلفة لتعلم ضبط الانفعال، وشغل وقت فراغهم بالأنشطة الجماعية المجدية والمفيدة مع مراعاة ميولهم، فكل هذه العوامل قد تكون عاملاً في انخفاض السلوك العدواني لديهم (الهمشري وعبد الجواد، 2000، ص61).

ويعد مفهوم المراهق الايجابي عن ذاته ينمي ثقته بنفسه ويساعده على توافقه النفسي وتكيفه الاجتماعي، فيحب الآخرين ويثق فيهم ويقيم معهم علاقات اجتماعية حسنة، تتسم بالحب والأمان، مما ينعكس إثرها على سلوكاته حيث يقوم بشتى أنواع السلوك المرغوب فيه لنيل رضا الآخرين وتقديرهم له، ولذلك نجده يشارك في النشاطات المدرسية، والنظام والنظافة، لينمي لديه حب الآخرين ومساعدتهم، وهذا ما أثبتته بعض الدراسات التي توضح وجود علاقة وطيدة بين السلوك العدواني وتقدير الذات، فكلما اتسم الشخص بتقدير الذات عال كلما قلت عدوانيته والعكس صحيح، أي السلوك العدواني مرتبط بالنشاط المعرفي للفرد، فكلما تبنى أفكار سلبية عن ذاته كلما تقمص سلوكا غير مرغوب، ويشعر المراهق أن زملائه أفضل منه ولذلك يفقد الثقة بنفسه (معامير؛ كوسة، 2020، ص115).

ويكون السلوك العدواني منخفضا كلما تقدم المراهق في النمو السوي والنضج في جوانب شخصيته المختلفة، وأيضا عند اكتسابه الثقة في الجانب الجسمي وقدراته العضلية والحركية، وفي النواحي العقلية حين يتوفر له المزيد من فرص النمو لوظائفه العقلية كالإدراك والتفكير والتخيل والابداع، وكلما توفر له

المزيد من فرص النمو الانفعالي كلما زاد الاتزان والاستقرار، والنمو في ساتر هذه الوظائف، مما يتيح له فرصاً كثيرة ليتعلم كيف يتحكم في سلوكاته أي يتعلم الضبط الداخلي له لما يصدر عنه من أفعال وسلوكات (معامير؛ كوسة، 2020، ص116).

3. عرض وتحليل وتفسير نتائج التساؤل الثالث:

ينص التساؤل الثالث على أنه "**هل توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة**"، وللإجابة عن هذا التساؤل تم التحقق من الشروط البارامترية لدراسة العلاقة بين المتغيرين:

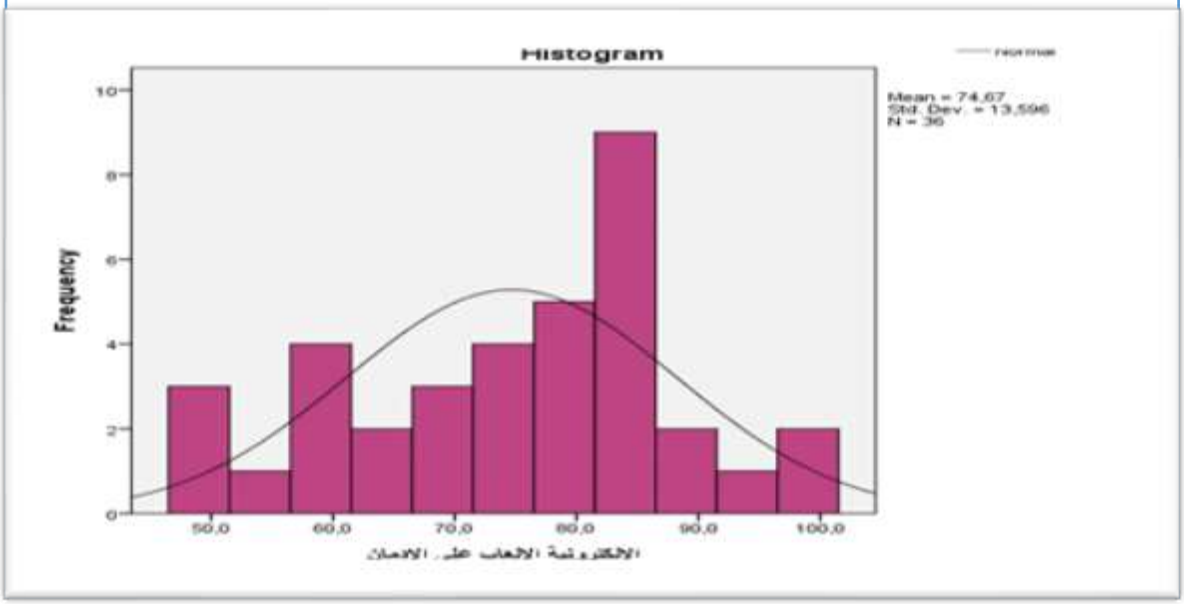
-أن تكون المتغيرات ذات طابع كمي.

-أن يكون كل متغير من متغيري الدراسة يتبع التوزيع الطبيعي.

-كل من الاختبارين ذا طابع كمي.

1.3 التوزيع الطبيعي لمتغيرات الدراسة:

الشكل رقم (10) يوضح نوع توزيع البيانات لمقاييس الدراسة



كما هو واضح في الشكل رقم (**10**) فإن التوزيع البيانات يبدو معتدل، ورغم أن الشكل يبين أن التوزيع طبيعي ومعتدل لكن يجب التأكد من اختبار معامل التفرطح والالتواء:

2.3 اختبار "شابيرو ويك" "Shapiro-Wilk" لمعرفة التوزيع الطبيعي للبيانات:

الجدول رقم (14) يوضح اختبار "شابيرو ويك" "Shapiro-Wilk"						
المتغير التابع للدراسة	اختبار شابيرو ويك			اختبار كولموغوروف		
	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية	قيمة الاختبار	درجة الحرية	قيمة الاختبار	الدلالة الإحصائية
مقياس إدمان الألعاب الالكترونية	68	0.100	0.949	68	0.652	0.136

يتضح من الجدول (**14**) أن قيمة الدلالة الاحصائية لاختبار "**شابيرو ويك**" "**Shapiro-Wilk**" بلغت (**0.100**) وهو غير دال إحصائيا عند (**0.05**)، مما يعني أن التوزيع طبيعي ومعتدل.

ومن خلال كل ما سبق، فقد تحقق الشروط البارامترية التي تسمح باستخدام معامل الارتباط بيرسون وهذا للتمكن من حساب النتائج التساؤل حسابا دقيقا، فمعامل الارتباط بيرسون يرمز له بـ (**r**) وتتراوح قيمته بين (**1-** و**1+**).

نتائج اختبار "**بيرسون لمعامل الارتباط**" بين متغير إدمان الألعاب الإلكترونية ومتغير السلوك العدواني وكانت النتائج المتحصل عليها كالآتي:

الجدول رقم (15) يوضح العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني			
المقياس	عدد الافراد	معامل ارتباط بيرسون	مستوى الدلالة
الإدمان الألعاب الالكترونية	70	0.631	0.000
السلوك العدواني			

يتضح من خلال رقم (**15**) الجدول أن قيمة "**معامل الارتباط بيرسون**" بين درجات الإدمان على الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة بلغت (**0.631**) عند مستوى الدلالة (**0.000**) وهي قيمة دالة مما يعني أنه "**توجد علاقة ذات دلالة احصائية طردية بين الإدمان على الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة**".

تفسير التساؤل الثالث:

توصلت نتائج التساؤل الثالث إلى أنه "**توجد علاقة ذات دلالة احصائية طردية بين الإدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة**"، وقد اتفقت هذه نتيجة مع نتائج دراسات مشابهة منها دراسة سومية قدي (**2017**)، دراسة حليمة ابراهيم الفيلكاوي وشيماء نايف السهيل (**2023**)، دراسة بشرى محمد حسن العبيدي (**2017**)، دراسة ثنهينان أيت إخلف ومريم أيت حسين (**2018**) ودراسة "جونز" "**jones**" (**2018**)، دراسة عبد الله بن مرعي محمد القرني (**2021**)، دراسة ليندا سليمان البدر (**2021**)، دراسة شيماء بلهاين ولندة بولبدة (**2022**)، دراسة عفاف بن لكحل ووليد أحمد شريف تلايتي (**2023**)، حيث توصلت النتائج أنه توجد علاقة ذات دلالة احصائية بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني.

ويمكن تفسير وجود علاقة طردية بين إدمان على الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني أن كلما زاد الإدمان الألعاب الالكترونية زاد السلوك العدواني، والعكس صحيح كلما قل الإدمان الألعاب الالكترونية قل السلوك العدواني، مما يعني أن إدمان الألعاب الالكترونية يؤدي الى ظهور السلوك العدواني، مما أكدت عديد من الدراسات أن الأفراد الذين يقضون أوقاتاً طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية يكونون أكثر عرضة لمشكلات سلوكية مثل الغضب والشرود الذهني والسلوكات العنيفة (الجزائري، 2021، ص123).

كما أكدت نظرية التعلم الاجتماعي للعالم "باندورا" "**Bandura**" من خلال تجاربه في النمذجة السلوك أن الأفراد يميلون الى تقليد ونمذجة السلوكات التي يشاهدونها، فكذلك الحال بالنسبة إلى الألعاب الالكترونية التي تحمل وتعلم بعض القيم والسلوكات الغير مقبولة أخلاقياً واجتماعياً لا سيما فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية العنيفة (الجزائري، 2021، ص123).

ويرى أيضا أن الإنسان يتعلم من خلال الملاحظة والتقليد لما يدور حوله، فيكتسب استجابات جديدة قائمة على المحاكاة، وهذا ما ينطبق على تعلم المراهق لممارسة الألعاب الالكترونية، وبما أنها تحتوي عناصر تشويق وصور جذابة وأصوات تتناسب مع المواقف المختلفة والمرتبطة بالصور، كل ذلك يؤدي إلى التعلق الزائد بهذه الألعاب وبالتالي إلى الإدمان مما يولد السلوك العدواني (خوري، 1996، ص32).

وفي دراسة قام بها كل من "باندورا" "**Bandura**" و "روس"**Ross**" والتي تم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين، مجموعة الأولى شاهدت شخصا يضرب الدمى ومجموعة الثانية شاهدت شخصا آخر يلعب مع الدمى بشكل هادئ، وبعد التجربة أشارت النتائج إلى آثر التعلم الاجتماعي على السلوك العدواني، حيث كانت المجموعة الأولى التي شاهدت النموذج العدواني كانت أكثر عدوانية من المجموعة الثانية، وانطلاقا من هنا نجد أن المراهق في حياته اليومية يكتسب سلوكات من خلال ما يلاحظه من ممارسات وسلوكات داخل البيئة الاجتماعية المحيطة به، فالإنسان يتعلم سلوكات كثيرة من خلال ملاحظة الآخرين، وأن التعلم بالملاحظة يتم بطريقة تلقائية والمراهق يتعلم السلوك العدواني عن طريق ملاحظة نماذج العدوان سواء كان من التلفاز أو الألعاب الالكترونية، ومن ثم يقومون بتقليدها (بوبلوطة وطالبي، 2020، ص34،35).

وهذا ما أثبتته دراسة "باندورا" "**Bandura**" و "روس"**Ross**" فالمراهق عند اختياره للعبة الإلكترونية معينة واللعب بها لمدة زمنية طويلة نجده تلقائيا يكتسب منها الكثير من السلوكات من اللعبة، خاصة ما إذا كانت اللعبة مشهورة كلعبة "فري فاير" ولعبة "البوبجي" أو أي شخصية في لعبة معروفة ومشهورة (بوبلوطة وطالبي، 2020، ص35).

فمثلا لعبة "البوبجي" حسب رأي علماء علم النفس تنمي روح الشر لدى لاعبيها وتعلمهم العنف، كما أنها تسيطر عليهم لدرجة الإدمان، وتنمي روح العدوانية وحب الانتقام، فاللاعب دوما يسعى إلى القتل، وتعلم الكسل نتيجة للجلوس أمام الكومبيوتر لوقت طويل كما، تؤدي إلى قلة التفاعل الاجتماعي والوحدة والصداع وضعف الأبصار، وتسببت في العديد من حوادث الانتحار حول العالم، فقد أدت بانتحار طفل في مصر الشرقية يبلغ من العمر (**11**) سنة بالانتحار شنقا بمنزلهم، وذلك بعد قيامه بالإكثار من لعب "البوبجي"، فهذه الحالة ليست الحالة الوحيدة، بل هناك العديد من الحوادث حول العالم (وناس، 2022، ص22).

وهذا ما تهدف إليه الألعاب الإلكترونية خاصة العنيفة منها، فالمراهق مثلا عند إقباله على لعبة قتال الموت ينطلق في رحلة قتال، وعليه تجاوز جميع مراحل اللعبة من أجل الفوز، وهنا يقوم هذا الأخير بأي شيء للفوز من قتل وذبح واستعمال الأسلحة كالسيف أو المسدس، فيطلق المجال لمخيلته ليصل إلى وضع لا يستطيع فيه التفرقة بين الواقع والخيال، ففي حالة توفر إحدى الأسلحة التي عادة ما يستعملها في ألعابه في الواقع يقوم بتجريبها، وهذا ما يؤدي إلى العديد من الجرائم خاصة استعمال المسدس أو السكين، ومن هنا نجد أن المراهق لاحظ نموذج العدوان وقام بتقليده دون وعي منه للنتائج (بوبلوطة وطالبي، 2020، ص35).

ويقول "باندورا" "**Bandura**" أن هناك ثلاثة مصادر يمكن من خلالها أن يكتسب منها المراهق العدوان، وهي في بداية مشاهدة أو ملاحظة السلوك العدواني ومن ثم تقليد هذا العدوان وأخيرا ممارسته، أي أن السلوك العدواني متعلم مثل أي سلوك آخر، فعليه فالمراهق يتعلم الكثير من أنماط السلوكية عن طريق مشاهدتها وعن طريق ملاحظة نماذج العدوان ومن ثم تقليدها وممارستها في الواقع سواء كان داخل الأسرة أو في المدرسة مع معلمه او زملائه التلاميذ (بوبلوطة وطالبي، 2020، ص34،35).

وتشير نظرية العدوان أن التعرض للألعاب الالكترونية يمكن أن تنمي الأفكار العدوانية وأن يزيد في الأحاسيس العدائية، و تؤدي الألعاب الالكترونية إلى تغيرات في البنيات المعرفية المتعلقة بالعدوانية أو سيناريوهات الأحداث والتي توجه الاستجابات السلوكية، فانطلاقا من هذه النظرية فإن السلوك العدواني مبني إلى حد كبير على تعلم وتطبيق البنيات المعرفية ذات الصلة بالعدوانية المخزنة في الذاكرة، وتؤكد نظرية العدوان العام أن التعرض للعنف في الألعاب الالكترونية له تأثير مباشر في زيادة السلوك العدواني وبجعل المدارك العدوانية بما في ذلك الأفكار والتوقعات العدوانية والسلوكية المتعلمة سابقا عن طريق زيادة الإثارة، وذلك من خلال تعليم اللاعبين كيفية الاعتداء أي تقليد الأفعال (قلقول وعبد النور، 2021، ص15،16).

وكذلك التعرض المتكرر للعنف يؤدي إلى تعلم وتكرار وتعزيز بنيات معرفية ذات صلة بالعدوانية، وبالتالي، فإن الشخص بطور مواقف عدوانية، ومخططات إدراكية، ومع التدرب عليها، فإنها تصبح أكثر تعقيدا، متباينة ويصعب تغييرها، مما ينتج حسب هذه النظرية تغيير طويل الأمد في شخصية الفرد العدواني نتيجة التعرض للعنف في الألعاب الالكترونية، وجعله أكثر عدوانية (قلقول وعبد النور، 2021، ص16).

كما أن من عوامل ارتباط إدمان الألعاب الالكترونية بتولد السلوك العدواني وهذا ما نجده عند اقبال المراهق على لعب في ألعاب الكومبيوتر أو الحاسوب او حتى في أجهزة الالكترونية الأخرى كالهاتف النقال أو في لوحات الالكترونية، حيث المراهق في بداية مرحلة المراهقة لم ينضج بعد فهو صفحة بيضاء تكتب عليه الألعاب الإلكترونية ما تشاء من مشاهد وممارسات وحركات التي يتعرض لها، خاصة عند تكرارها لفترة طويلة ولم يتلقى العقاب على هذه الممارسات، فالإقبال على هذه المشاهد ومحاولة تقليدها ويتلقى نتائج إيجابية يمكن أن يزيد من احتمالية تقليد هذا السلوك أكثر، والعكس صحيح عند توقع نتائج سلبية (بوبلوطة وطالبي، 2020، ص35).

وأظهرت إحدى الدراسات أن التلاميذ الذين يلعبون الألعاب العنيفة يتنافسون فيما بينهم، وذلك بالصراخ بصوت مرتفع وإحداث الفوضى عندما يهزمون الطرف الآخر، وفي دراسة أخرى أجريت على مجموعة من التلاميذ يدرسون في قسم واحد، يقضون وقتا طويلا في لعب ألعاب العنف، تبين لديهم كانوا ينظرون إلى العالم كمكان عدواني ويجادلون مع المدرسين بشكل متكرر، ويشاركون في صراعات جسدية، فالذين يتعرضون لمثل هذه الألعاب أكثر عدائية مقارنة بالذين لم يتعرضوا لهذه الألعاب (وناس، 2022، ص18).

4. عرض وتحليل وتفسير نتائج التساؤل الرابع:

ينص التساؤل الرابع على أنه "**هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة تبعا لمتغير الجنس**"، وللاجابة عن هذا التساؤل تم حساب اختبار "**ت لعينتين مستقلتين**" للكشف عن الفروق في درجة الإدمان على الألعاب الالكترونية بين الذكور والاناث لدى مراهقي مرحلة المتوسطة وكانت النتائج المتحصل عليها كالآتي:

الجدول رقم (16) يوضح الفروق في إدمان الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

الجنس	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية
الذكور	41	74.732	14.3301	1.856	68	0.068
الاناث	29	68.034	15.6147			

يتضح من خلال الجدول رقم (**16**) أن قيمة "**ت**" بلغت (**1.828**) وقيمة الدلالة الإحصائية قدرت ب (**0.073**) وهي قيمة أكبر من (**0.05**) وهي غير دالة مما يعني أنه "**لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة تبعا لمتغير الجنس**".

تفسير التساؤل الرابع:

توصلت نتائج التساؤل الرابع أنه "**لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى مراهقي مرحلة المتوسطة تبعا لمتغير الجنس**"، وقد اتفقت هذه نتيجة مع نتائج الدراسات السابقة مشابهة منها دراسة بشرى محمد حسن العبيدي (**2017**) توصلت أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والاناث في الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية.

يمكن تفسير عدم وجود فروق في الإدمان على الألعاب الالكترونية بين الذكور والاناث أن كلا الجنسين لديهم نفس الاستجابة في مقياس إدمان الألعاب الالكترونية، مما يعني أن كلا الجنسين يستجيبون بنفس الطريقة، وهذا راجع للتقارب العمري وفي المستوى الدراسي أيضا، بمعنى أن كلاهما يمران بمرحلة المراهقة، ففي هذه المرحلة يسعون الى اكتشاف ما هو غريب وغير معتاد وهو ما يظهر لديهم حب المخاطرة والسعي وراء ممارسة الألعاب الالكترونية لتحقق رغباتهم وحاجاتهم، دون إدراك مدى خطورتها، ويقومون دائما بتنفيذ ما تطلبه تلك الألعاب للوصول إلى المستويات العليا (وناس، 2022، ص21، 22).

كما أن هذه الفئة في هذه المرحلة كلاهما يتعرضان تقريبا لنفس الضغوط والمشاكل المدرسية والاجتماعية وغير ذلك ومن بين هذه الضغوط المشكلات الخاصة بالشخصية لدى الجنسين مثل الشعور بالنقص وعدم تحمل المسؤولية ونقص الثقة بالنفس، الشعور بعدم الاحترام من طرف الآخرين، القلق الدائم لأتفه الأسباب، والتعرض لمشكلات الأسرية مثل عدم وجود غرفة مستقلة، الشجار مع الأسرة، والتعرض للسخرية من قبل الآخرين، الخوف والقلق والارتباك، فكل هذه الظروف والمشكلات قد يمر بها كل المراهقين من ذكور واناث مما يؤدي بهم إلى اللعب للهروب أو تخفيف من هذه المشاكل.

خاصة مع التطور التكنولوجي انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من المراهقين كلا الجنسين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها، حيث تعتبر بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، فأصبح قضاء الوقت في لعب الألعاب الإلكترونية هي بالنسبة لهم راحة وترفيه وتسلية (وناس، 2022، ص15).

كما أن من العوامل عدم وجود فروق بين الجنسين في إدمان الألعاب الالكترونية انها في وقتنا الحالي متوفرة ومتاحة بسهولة في كل زمان ومكان، مما يسهل الوصول إليها خاصة فئة المراهقين من كلا الجنسين، فيقضون ساعات طويلة في استخدام الأجهزة الإلكترونية للعب، مما توفره لهم من التسلية والمرح والمغامرة وتملئ أوقات فراغهم وتتيح لهم الفرصة في التعبير عن رغباتهم، والتي قد تؤثر في الجوانب النفسية والعقلية والسلوكية في حالة الاستخدام المبالغ.

ويرى أنصار نظرية تخفيف الدافع أن الانسان ولد مزود بالحاجات وأنه يتم خلق حالة احتقان سالبة عندما لا تشبع حاجاته، ويتم تخفيف الدافع ويرجع الجهاز العضوي إلى التوازن والارتخاء وبالتالي، قد تكون الألعاب الالكترونية مفيدة في إدارة الدوافع العدوانية بحيث يلجأ المراهقين من كلا الجنسين للعب الألعاب الالكترونية لتحقيق توازن عاطفي عن طريق الإثارة والاسترخاء (قلقول وعبد النور، 2021، ص15).

وتعد الألعاب الالكترونية تمارس من أجل المتعة والراحة وهي في متناول الجميع خاصة فئة المراهقين من كلا الجنسين، وتمتلك مميزات تجعلها سهلة الاستعمال وموجودة مع الفرد على مدار اليوم، بوصفها جزءا لا يتجزأ من الأجهزة الالكترونية.

5. عرض وتحليل وتفسير التساؤل الخامس:

ينص التساؤل الخامس على أنه "**هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة السلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة متوسطة تبعا لمتغير الجنس**"، وللإجابة عن هذا التساؤل تم حساب

اختبار **"ت لعينتين مستقلتين"** للكشف عن الفروق في درجة السلوك العدواني بين الذكور والاناث لدى مراهقي مرحلة متوسطة وكانت النتائج المتحصل عليها كالآتي:

الجدول رقم (17) يوضح الفروق في درجة السلوك العدواني حسب متغير الجنس						
الجنس	**العينة**	**المتوسط الحسابي**	**الانحراف المعياري**	**قيمة "ت"**	**درجة الحرية**	**الدلالة الإحصائية**
الذكور	**41**	**62.780**	**22.7041**	**2.639**	**68**	**0.010**
الاناث	**29**	**47.966**	**23.7449**			

يتضح من الجدول رقم (**17**) أن قيمة **"ت"** بلغت (**2.639**) وقيمة الدلالة الإحصائية قدرت ب (**0.010**) وهي قيمة أصغر من (**0.05**) وهي دالة مما يعني أنه **"توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة السلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة متوسطة تبعا لمتغير الجنس لصالح الذكور"**.

تفسير التساؤل الخامس:

توصلت نتائج التساؤل الخامس أنه **"توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة السلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة متوسطة تبعا لمتغير الجنس لصالح الذكور"**، وقد اتفقت هذه نتيجة مع نتائج دراسات السابقة مشابهة منها دراسة سعيدة بطينة ونسرين قريد (**2020**)، ودراسة ثنهينان أيت إخلف ومريم أيت حسين (**2018**)، ودراسة شيماء بلهاين ولندة بولبدة (**2022**)، ودراسة عفاف بن لكحل ووليد أحمد شريف تلايتي (**2023**)، دراسة مريم عبد اللطيف سلامه (**2016**)، ودراسة عبد الحليم مزوز (**2018**) حيث توصلت النتائج أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة السلوك العدواني حسب الجنس.

ويرجع ذلك إلى عدة عوامل التي ساهمت في ظهور السلوك العدواني لدى الذكور أكثر من الاناث ومن بين هذه العوامل قد تكون راجع إلى حساسية المرحلة التي تمر بها هذه العينة وهي مرحلة المراهقة، فتحدث في هذه الفترة مجموعة من التحولات الجسمية والفيزيولوجية التي تغير بنية المراهق، إذ تنقله من فترة الطفولة إلى فترة الرجولة، وتمس هذه التحولات البنية الجسدية والبنية التناسلية وبنية الوجه والبنية الدماغية والعصبية... إلخ (حمداوي، بدون سنة، ص 39).

ومن بين التحولات العضوية التي تلحق بالمراهق سرعة النمو العضوي والجسدي الذي يشبه نمو الطفل خلال التسعة أشهر الأولى بعد ميلاده، ويلاحظ أن هذا النمو يتحقق قبل سنة من فترة البلوغ، باتساع الكتفين والمنكبين، وظهور شعر الذقن واللحية، وتغير الصوت من الرقة إلى الغلظة، وتغير ملامح الوجه بالتخلص من الملامح الطفولية والأنثوية، واكتساب الملامح الذكورية،، وامتداد القامة والساقين والأطراف والعضلات بشكل سريع، ونمو جهازه التناسلي، ونضج الخصيتين، وبداية الإفرازات المنوية، فكل هذه الخصائص التي تنمو عنده في هذه الفترة قد تؤثر في مزاج المراهق فيكون أكثر عدوانيا (حمداوي، بدون سنة، ص 39، 40).

كما أن من العوامل المساهمة أيضا في ظهور السلوك العدواني لدى هذه العينة التحولات النفسية الشعورية واللاشعورية، كالإحساس بنوع من الشعور الغامض والمضطرب واللامتوازن، بسبب عدم فهم تلك التغيرات فهما حقيقيا، والشعور كذلك بتغير ذاته فيزيولوجيا وعضويا، مما يؤثر ذلك في نفسيته إيجابا أو سلبا، فإدراك المراهق لذاته وجسده في فترة المراهقة قد يولد لديه اضطرابات نفسية وسلوكية في كثير من الأحيان، من حالات التوتر والصراع والانقباض والتهيج الانفعالي، والشعور بالنقص مما يؤدي به إلى ارتكاب سلوكات عدوانية (حمداوي، بدون سنة، ص 40).

فكل هذه الاضطرابات التي تولد السلوكات العدوانية قد تكون ناتجة عن الإحباط والفشل في إشباع الحاجات، حيث أشارا العالمان "دولارد" "**dollar**" و"ميلر" "**Miller**" أن الإحباط يرتبط بالعدوان، وافترضا أن الإحباط سبب للعدوان وجعلا للعدوان استجابة فطرية للإحباط فتزداد شدته وتقوى حدته كلما زاد الإحباط وتكرر حدوثه، فإذا منع الإنسان من تحقيق هدف ضروري له شعر بالإحباط واعتدى بطريقة غير مباشرة على مصدر إحباطه أو بطريقة غير مباشرة إن خاف من الانتقام، وقد أجريت كثير من الدراسات حول هذه النظرية التي أشارت إلى أن الإنسان يتعدى إذا كان الإحباط معتمدا وحدث بطريقة تعسفية ولا يتعدى إذا كان إحباطه غير معتمد وحدث بطريقة عفوية، وفسر "دولارد" "**dollar**" هذه النتائج بأن الإحباط لا يؤدي إلى العدوان في جميع الأحوال، لأن ظهور العدوان بسبب الإحباط يتوقف على استعداد الشخص للعدوان (ابن مصمود وبورحلة، 2020، ص720).

ومن الأسباب المساهمة أيضا في ظهور السلوك العدواني عند الذكور الشعور بالغضب عند تلك الفئة، وقد بينت بعض الدراسات أن الذكور أكثر غضبا من الاناث مما يولد عندهم سلوكات عدوانية، فالغضب حالة انفعالية يشعر بها المراهق الذكر لمحاولة اثبات رجولته، ولكن هناك فروق بين الأفراد في

هذا الانفعال، فالبعض يتجه إلى خلق مشاكل مع الآخرين والبعض يعاقب نفسه ويضر ذاته، أو الشعور بالنقص عند هذه الفئة من الناحية الجسمية أو العقلية عن الآخرين ويولد ذلك مشاعر الغيرة نتيجة عدم الاكتمال مثل الآخرين مما يمارسون السلوكات العدوانية لتخفيف أو التنفيس من عقدة النقص لديهم (عبد العظيم،2008، ص109).

فيؤكد عدد كبير من علماء النفس الاجتماعي على وجود نوع العدوان هدفه الأساسي هو الإيذاء، وهذا النوع يسمى في معظم الأحيان بالعدوان العدائي والعدوان الغاضب، فيمكن أن يكون ممتعا حيث أن هناك بعض الأشخاص يجدون استمتاعا في إيذاء الآخرين، فقد أكدت الدراسات التي أجريت على العصابات العنيفة من الجانحين المراهقين بأن هؤلاء يمكن أن يواجهوا الآخرين بالعدوان، لا لأي سبب بل من أجل المتعة التي يحصلون عليها من إنزال الألم بالآخرين بالإضافة إلى تحقيق الإحساس بالقوة والضبط والسيطرة (الفسفوس، 2006، ص21).

كما يمكن تفسير سبب وجود السلوك العدواني عند الذكور مراهقين أكثر من الاناث الإحساس بالحرمان من الحب والأمن والتقدير الاجتماعي والتفرقة بين الذكور والاناث وغيرها من الحاجات النفسية والتعرض للضغوط الحياتية تجعل المراهق أكثر عدواني، والضغوط الأسرية كالتفكك الأسري والخلافات الزوجية المستمرة والطلاق والخلافات المستمرة بين أفراد الأسرة، منها فقدان الرابط الأسري والتنازل عن المسؤوليات الوالدية، وجهل الوالدين في أصول التربية تولد لديه الإحساس بالظلم والعدوانية والرغبة في الانتقام، اضافة إلى ذلك عصبية الآباء وشجارهم في الصراع الزوجي كل ذلك يؤدي خلق الميول العدواني والتمرد (أبو قورة، 1996، ص 7، 8).

فالأسرة اللبنة الأساسية الأولى في التنشئة الاجتماعية للفرد، فتلعب الأسرة دورا مهما فيما يعرف بتشكيل السلوك المستقبلي لأفرادها، وتعرض الأسرة لهذه المشاكل قد ينتج أفراد عدوانيين وعلى هذا الأساس فإن أسلوب القسوة والألم أيضا ينتج فردا عدوانيا (عزة، 1983، ص41).

ولا يقل دور المدرسة عن دور الأسرة في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى المراهق، فهي تعمل دور مكمل لدور الأسرة، فتحاول تزويده بمهارات وتدربه على سلوكات مقبولة اجتماعيا، ويرى الباحث "هالان" "**Halan**" "أن المدرسة لم تكن يوما منتجة للعنف والعدوان السبب بسيط وهو وضوح رسالتها الإنسانية النبيلة"، ومن العوامل التي تسبب العدوان في المدرسة كعدم العدل الاستاذ بين الذكور والاناث،

وفشل التلميذ في حياته المدرسية وخاصة تكرار رسوبه وشعوره بكراهية المعلمين له، وازدحام الصفوف بأعداد كبيرة من الطلبة، وعدم وجود مراقبة فعلية في القسم خاصة مراقبة الذكور، وعدم وجود قوانين صارمة في المدارس بخصوص العنف، وافتقار البرامج المرافقة النفسية أو علاجية أو من يشرف على تدريسهم فهذه السلوكات قد تترسخ مع الوقت في المراهق وتصبح عائقا له في حياته اليومية مما قد تؤدي به لسوء التكيف مع الآخرين (عزة، 1983، ص41).

فالذكور بطبعهم عدوانيين أكثر من الاناث، وهذا ما أكد بعض الباحثين أن العدوان عند الذكور غريزة فطرية وقد أطلق فرويد على هذه الغريزة غريزة الموت والتي تقابل غريزة الحياة وهذه الغريزة توجه رفقته العدوانية الى اخراج الفرد كوسيلة لحماية الذات (أبو قورة، 1996، ص45).

ويرى فرويد في نظريته أن العدوان وسيلة للتغلب على مشاعر القصور والنقص والخوف من الفشل وإذا لم يتم التغلب على هذه المشاعر فعندئذ يصبح العدوان وسلوك العنف استجابة تعويضية عن هذه المشاعر (ماجم، 2007، ص154، 155).

وتعتبر دور التربية والثقافة في توجيه وتعليم سلوك الأفراد ما يعتبر مقبولا وغير مقبول في مجتمعهم، ففي بعض الثقافات قد تلجأ إلى تشجيع الذكور على التصرف بشكل عدواني لتعبيرهم عن القوة والسيطرة وتختلف المفاهيم عندهم حول الرجولة والأنوثة والسلوك الملائم، فقد يعتبر السلوك العدواني علامة على الرجولة والقوة مما يظهرون سلوكا عدوانيا، وهناك بعض العادات والتقاليد في بعض الثقافات قد تحفز على استخدام العنف كوسيلة لحل النزاعات أو تحقيق الأهداف، مما يؤثر على سلوك الذكور ويزيد من احتمالية التصرف بشكل عدواني عند هذه الفئة، كما أن لوسائل الإعلام دورا في تشكيل السلوك العدواني عند الذكور أكثر من الاناث وذلك بالصور النمطية التي تصوّر الذكور بأنهم أقوياء وعنيفون ومسيطرون، مما تشجع بعض الذكور على تقليد هذا النمط من السلوكات العدوانية.

6. الاستنتاج العام:

من خلال ما تم عرض نتائج الدراسة ومحاولة تفسيرها ومناقشتها في ضوء التراث الجانب النظري، واستنادا على الدراسات السابقة في موضوع البحث نقدم ملخص لأهم النتائج المتوصل إليها بشكل موجز:

مستوى إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة منخفض، وهذا راجع لعدة عوامل من بينها التربية الصحيحة والدعم العاطفي للأسرة وحرص شديد لأبنائهم ومعرفة على نوعية الألعاب التي يمارسونها وتجنب ممارستهم الألعاب الالكترونية العنيفة، وتحديد أوقات اللعب لهم، وقيامها بمراقبة سلوكاتهم وتوجيههم عند ظهور بوادر عدوانية والوعي بأهمية حل الصراعات بطرق سليمة غير عنيفة، إضافة الى دور المدرسة في تعزيز الوعي وتقديم برامج تثقيفية للتلاميذ في الاستخدام الصحيح والسليم لهذه الألعاب الالكترونية، مع شرح لهم مخاطرها في حالة الاستخدام المبالغ، وأن لها دور كبير في تعزيز وتنمية السلوكات الغير المرغوبة في المجتمع، وتقديم المعلمين والأخصائيين الاجتماعيين المساعدة في تخفيف حدة السلوك العدواني والتحكم فيه،كما لا ننسى أن النضج العقلي لدى المراهق وتنظيم وقته والتحكم فيه لتقليل فترات اللعب وممارسة أنشطة بديلة مثل الرياضة أو الفنون الأخرى والتواصل مع الأصدقاء والأسرة يقلل من انخفاض إدمان الألعاب الالكترونية، وتقدير الذات لديه يساعده على توافقه النفسي وتكيفه الاجتماعي فكلما اتسم بتقدير الذات عال كلما قلت عدوانيته.

وجود علاقة ذات دلالة إحصائية طردية بين إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى مراهقي مرحلة المتوسطة، وتفسير ذلك أن التعرض للألعاب الالكترونية يمكن أن تنمي الأفكار العدوانية والسلوكات العدائية، وهذا راجع إلى تقليد ونمذجة السلوكات التي يشاهدونها مما يتعلم المراهق السلوك العدواني عن طريق ملاحظة نماذج العدوان فيها، وذلك مما تحتويه على عناصر مثل القتل، العنف، الانتقام والتهديد وغيرها فتعزز هذه الألعاب الالكترونية مشاعر الغضب والتوتر لدى اللاعبين مما يجعلهم عرضة للتفاعل بشكل عدواني في حياتهم اليومية، فهده الألعاب تؤثر على وظائف الدماغ وتفاعلاته مما يزيد من احتمالية الاستجابة بشكل عدواني، وهذا ما أثبتته نتائج الدراسة، أن كلما قل إدمان الألعاب الالكترونية قل السلوك العدواني، والعكس صحيح كلما زاد إدمان الألعاب الالكترونية زاد السلوك العدواني.

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس لدى مراهقي مرحلة المتوسطة، وهذا راجع لعدة عوامل من بينها أن كلا الجنسين يمران بمرحلة المراهقة ففي هذه المرحلة كلا هما يسعون وراء ممارسة الألعاب الالكترونية لتحقق رغباتهم وحاجاتهم، كما أنها تعتبر وسيلة للهروب من ضغوط الحياة اليومية وتوفر لهم التسلية والمتعة للجميع بغض النظر عن الجنس، وتتيح الألعاب الالكترونية فرصة للتفاعل والتواصل مع الآخرين عبر الانترنت وهذا ما يجعلها مغرية لكلا الجنسين، إضافة إلى أنها متاحة في كل زمان ومكان وبسهولة لكل من الذكور والاناث.

توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور لدى مراهقي مرحلة المتوسطة، وهذا راجع لعدة عوامل من بينها مرحلة المراهقة التي تحدث في هذه الفترة مجموعة من التحولات الجسمية والفيزيولوجية والنفسية والهرمونية التي تغير بنية المراهق وتؤثر على مزاجه فيكون أكثر عدوانيا، كما للأسرة دورا هاما في تشكيل السلوك العدواني عند الذكور فإذا لم يكن هناك دعم من الأسرة، والضغوط النفسية كالغضب، والإحساس بالإهمال والحرمان العاطفي يزيد ذلك من احتمالية ظهور السلوك العدواني عند هذه الفئة، إضافة إلى افتقار المدرسة من البرامج المرافقة النفسية او علاجية لحد من هذه السلوكات، كما أن هناك بعض الثقافات تشجع أبنائهم الذكور على التصرف بشكل عدواني لتعبيرهم عن القوة والسيطرة فقد يعتبر السلوك العدواني علامة على الرجولة والقوة مما يظهرون سلوكا عدوانيا.

7. التوصيات والمقترحات:

- تثقيف وتوعية الأولياء المراهقين لمعرفة الجوانب السلبية والإيجابية للألعاب الإلكترونية وأضرارها على الصحة النفسية والجسدية في حالة الافراط فيها.
- توعية الأولياء والأساتذة بحساسية مرحلة المراهقة.
- توعية المراهقين على ممارسة الألعاب الإلكترونية التعليمية التي تنمي الفكر والذكاء بدل الألعاب الالكترونية الأخرى.
- إنشاء مراكز نفسية خاصة لمعالجة مدمني الألعاب الإلكترونية.
- على الأولياء حرص شديد لأبنائهم المراهقين وعدم الغفلة عليهم، واختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمارهم، أو معرفة على نوعية الألعاب التي يمارسونها، وتحديد أوقات اللعب خاصة في أوقات العطل.
- مراقبة الأولياء سلوكات أبنائهم منذ بداية استعمال الألعاب الإلكترونية.

– يجب على الدولة مراقبة جميع مواقع الألعاب الالكترونية وحظر الألعاب التي لها تأثيرات سلبية على أفراد المجتمع.

– القيام بحملات توعية حول خطورة الإدمان على الألعاب الالكترونية وآثارها بظهور السلوكات العدوانية.

– على المؤسسات التربوية وضع مسابقات في العاب الذكاء الالكترونية وذلك من أجل رفع مستوى ذكاء وفكر التلاميذ وتحبيبهم في العاب الذكاء بدل حب العاب القتال والحرب.

–وضع قوانين داخل المؤسسات التربوية يعاقب كل من يمارس السلوكات العنيفة.

– ضرورة الاهتمام بالجانب الإرشادي التربوي في المؤسسات التعليمية من خلال وضع مرشد تربوي أو أخصائي نفساني خاص في كل مؤسسة تعليمية.

– على المعلمين والأخصائيين القيام بجلسات نفسية مع التلاميذ العدوانيين لتخفيف من حدة السلوك العدواني والتحكم فيه، أو محاولة بناء برامج خاصة بالمرافقة والعلاج النفسي للمراهقين الذين يتمتعون بسلوكات العدوانية.

– العمل على توفير مرافق اجتماعية وثقافية ورياضية للقيام بأنشطة رياضية لتفريغ الشحنات العدائية والاستفادة من أوقات الفراغ المراهقين بدل من إهدار الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

– محاولة إجراء المزيد من الدراسات والبحوث حول موضوع إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته بمتغيرات أخرى.

– تنظيم ندوات ومحاضرات مع أولياء التلاميذ المراهقين تتعلق بالطرق والأساليب للتعامل مع المراهقين العدوانيين بشكل تربوي سليم.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

الكتب:

1. أبو الخير، عبد الكريم قاسم. (2013). *معركة الإدمان التشخيصي وخطوات العملية العلاجية* (ط1). دار وائل للنشر والتوزيع.
2. أبو قورة، خليل قطب. (1996). *سيكولوجية العدوان*. مكتب الشباب. الهيئة العامة لقصور الثقافة.
3. أحمد حمد، صالح. (1993). *مقياس السلوك العدواني*. دار المعرفة جامعة الاسكندرية.
4. الأشلول، عادل عز الدين. (2008). *علم النفس النمو من الجنين إلى الشيخوخة*. مكتبة الانجلو المصرية.
5. بدوي، أحمد زكي. (1977). *معجم المصطلحات العلوم الاجتماعية*.
6. بطرس، حافظ بطرس. (2008). *المشكلات النفسية وعلاجها* (ط1). دار المسيرة للنشر والتوزيع.
7. تشفير، تشارل؛ ميل، هوارد. *مشكلات الأطفال والمراهقين وأساليب المساعدة فيها* (نزيه، حمدي؛ داود، نسيمة ط3). دار الفكر.
8. الجزائري، حيدر كريم. (2021). *علم النفس الإلكتروني* (ط1). مكتبة نور الحسن للطباعة والتنضيد.
9. حمداوي، جميل. *المراهقة ومشاكلها وحلولها*.
10. خالد، عز الدين. (2010). *السلوك العدواني عند الطفل* (ط1). دار أسامة لنشر والتوزيع.
11. خوري، توما. (1996). *الشخصية مقوماتها سلوكها وعلاقتها بالتعلم*، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع.
12. رولا، دورون؛ فراشوزبارون. (1997). *موسوعة علم النفس*. (فؤاد، شاهين ط1). عويدات للنشر والتوزيع والطباعة.
13. ريكان، إبراهيم. (2004). *النفس والعدوان، دارسة نفسية اجتماعية في ظاهرة العدوان البشري*. دار الكندري للنشر والتوزيع.

14. زرارقة، فضيلة؛ زرارقة، فيروز مامي. (2013). *السلوك العدواني لدى المراهق بين التنشئة الاجتماعية وأساليب المعالجة الوالدية*. دار الأيام للنشر والتوزيع.

15. الزعبي، عبد الله حسين. (2015). *السلوك العدواني والمتغيرات الاجتماعيات والاقتصادية*. دار الخليج للنشر والتوزيع.

16. الزغلول، عماد عبد الرحمان. (2006). *الاضطرابات الانفعالية والسلوكية لدى الاطفال*(ط1). دار الشروق للنشر والتوزيع.

17. زلوف، منيرة. (2011). *المعاش النفسي لدى المراهقات المصابات بداء السكري المرتبط بالأنسولين وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي الجزائر*. دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع.

18. زهران، حامد عبد السلام. (1995). *علم النفس النمو: الطفولة والمراهقة* (ط5). عالم الكتب للنشر والتوزيع.

19. زهران، حامد عبد السلام. (2003). *علم النفس الاجتماعي* (ط6). دار النشر علاه الكتب.

20. السري، إجلال محمد. (2000). *علم النفس العلاجي*. عالم الكتب للنشر والطباعة والتوزيع.

21. السري، محمد إجلال. (2003). *الأمراض النفسية الاجتماعية* (ط1). عالم الكتب.

22. السمري، عدلي؛ وطلعت، لطفي. (2010). *علم الاجتماع الجريمة والانحراف* (ط1). دار المسيرة عمان.

23. الشبيب، كاظم. (2007). *العنف الأسري، قراءة في الظاهرة من أجل مجتمع سليم*. دار البيضاء(المغرب)، المركز الثقافي في العربي.

24. شحاته، حسن؛ النجار، زينب. (2003). *معجم المصطلحات التربوية والنفسية*. الدار المصرية اللبنانية.

25. الشحروري، مها حسني. (2008). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها* (ط1). دار المسيرة للنشر.

26. الشيخ، محمود يوسف. (2007). *مشكلات تربوية معاصرة: مفهومها، مظاهرها، أسبابها، علاجها* (ط1). دار الفكر العربي.

27. الصافي، محمد بدوي. (1986). *السلوك الإنساني والبيئة الاجتماعية*. دار القلم للطباعة والنشر والتوزيع.

28. صفوت مختار، وفيق. (1999). *المشكلات السلوكية وطرق العلاج*. دار العلم والثقافة.

29. الصوالحة، علي سليمان مفلح. (2016). *علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي الأطفال الروضة*. دار المنظومة للنشر والتوزيع.

30. عبد العزيز، إبراهيم. (2011) *المشكلات النفسية والسلوكية لدى الأطفال*. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

31. عبد العظيم، طه حسين. (2008). *استراتيجيات إثارة الغضب والعدوان*. دار الفكر.

32. عبد الكافي، إسماعيل عبد الفتاح. (2011). *المراهقة بين مرحلة التفاؤل والثقة*. دار الكتب المصرية.

33. عبد الكريم، أحمد؛ أحمد خطاب، محمد. (2010). *الارشاد النفسي والاضطرابات الانفعالية للأطفال المراهقين* (ط1). دار الثقافة للتصميم والانتاج.

34. عبد الهادي، نبيل. (2004). *سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال* (ط1). دار وائل للنشر.

35. عطية، حسين. (2007). *الألعاب الإلكترونية فوائدها ومضارها*. دار الشروق للنشر والتوزيع.

36. عقيل، حسين عقيل. (1999). *فلسفة مناهج البحث العلمي*. مكتبة مدبولي للنشر.

37. عويس، سيد. (1986). *محاولة في تفسير الشعور بالعداوة*. دار الكتاب العربي للطباعة والنشر.

38. العيساوي، عبد الرحمان. (1984). *سيكولوجية الجنوح*. دار النهضة العربية.

39. العيسوي، عبد الرحمان. (1997). *مناهج البحث العلمي في الفكر الإسلامي والفكر الحديث*. دار الراتب الجامعية.

40. غراب، هشام أحمد. (2015). *علم النفس النمو من الطفولة إلى المراهقة*. دار الكتب العلمية.

41. الغفيلي، فهد بن عبد العزيز. (2019). *الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع*. مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر.

42. فايد، حسين علي. (2001). *العدوان والاكتئاب في العصر الحديث نظرة تكاملية* (ط1). المكتب العلمي للكمبيوتر والنشر والتوزيع.

43. الفسفوس، عدنان. (2006). *الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدرسة* (ط1). مكتبة الإلكترونية أطفال الخليج.

44. فواز، منصور الحكيم. (2012). *سوسيولوجية الإعلام الجماهيري*. دار اسامة للنشر والتوزي والطباعة.

45. قحطان، أحمد الظاهري. (2004). *تعديل السلوك* (ط2). دار وائل للنشر والتوزيع.

46. ماجم، سامي محمد. (2007). *المشكلات النفسية عند الأطفال* (ط1). دار الفكر.

47. مجدي، أحمد محمد عبد الله. (1996). *علم النفس المرضي دارسة في شخصية بين السواء والاضراب*. دار المعرفة.

48. محسن، سهيلة؛ القتلاوي، كاظم. (2005). *تعديل السلوك في التدريس*. دار الشروق للنشر والتوزيع.

49. محمود، إبراهيم وجبيه. (1981). *المراهقة خصائصها ومشكلاتها*. دار المعارف.

50. المشهداني، سعد سلمان. (2019). *منهجية البحث العلمي*. دار أسامة للنشر والتوزيع.

51. معوض، خليل ميخائيل. (1994). *سيكولوجية نمو الطفولة والمراهقة*. دار الفكر العربي.

52. معمر، عبد المأمون على. (2008). *مناهج البحث في العلوم الاجتماعية والانسانية الأساسيات والتقنيات منشورات جامعة 7 أكتوبر*.

53. معمرية، بشير. (2007). *القياس النفسي وتصميم أدوات لطلاب والباحثين في علم النفس والتربية* (ط2).

54. ملحم، محمد سامي. (2004). *علم النفس النمو- دورة الحياة الانسان* (ط1). دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

55. مهيدي، لاري؛ إس رونبرغ، مايكل؛ سينديلار، بول تي؛ ويلسون، ريتش. (2008). *تعليم الاطفال والمراهقين ذوي الاضطرابات السلوكية* (عادل، عبد الله محمد، ط2). دار الفكر.

56. نجار، محمد عبد الكريم. *الألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي*.

57. النوري، حافظ. (1981). *المراهق (دراسة سيكولوجية)* (ط5). المؤسسة العربية للدراسات والنشر.

58. الهمشري، محمد علي قطب؛ عبد الجواد، وفاء محمد. (2000). *عدوان الأطفال* (ط2). مكتبة العبيكان للنشر.

59. الوافي، عند الرحمان. (2006). *مدخل إلى علم النفس* (ط2). دار هومة للنشر والتوزيع.

المجلات والمقالات العلمية:

1. إبراهيم الفيلكاوي، حليمة؛ نايف السهيل، شيماء. (2023). *إدمان الألعاب الالكترونية وأثره على الطلبة وطالبات المرحلة المتوسطة في دولة الكويت*. مجلة كلية التربية، (01)، ص ص 52-95.

2. أبو هاشم حسن، السيد محمد. (2005). *التوجهات المستقبلية للتقويم النفسي والتربوي وتطبيقاتها في مجال التربية الخاصة*. مؤتمر الخامس عشر. جامعة الملك سعود.

3. بن مصمودي، جمال؛ بورحلة، نبيل. (2020). السلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين بالثانوية ومستوى تقديرهم للذاتهم. *مجلة دراسات والأبحاث*، 12 (1).

4. بهتان، عبد القادر؛ جبال، نور الدين. (2015). تجليات اضطرابات مرحلة المراهقة. *مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية*. ص ص 146-156.

5. تهامي، محمد؛ وجعفورة، مصعب. (مارس 2019). الآثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال. *مجلة التمكين الاجتماعي*، (01)، ص ص 87-95.

6. حمودة سليمة. (2015). الإدمان على الأنترنيت اضطراب العصر الجزائر، *مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية*، العدد 21.

7. الدهشان، خليل. (2020). مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها. *مجلة علو التربية*. 29 (1).

8. زويدي، ماجد محمود. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. 10 (1). المملكة العربية السعودية

9. سعد شاكر، نيفين حسن. (2023). بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة. *مجلة كلية التربية – جامعة عين شمس*، 47 (1). ص ص 17- 60.

10. سليمان البدر، ليندا. (2021). العلاقة بين الإدمان على العاب الانترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان. *المجلة الالكترونية الشاملة متعددة التخصصات*، 6 (37)، ص ص 2-34.

11. شرادي، نادية. (2006). التكيف المدرسي للطفل والمراهق على ضوء التنظيم العقلي. *ديوان المطبوعات الجامعية*.

12. العبيدي، بشرى محمد حسن. (2017). بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى التلاميذ في مرحلة الابتدائية. *مجلة البحوث التربوية والنفسية*. العدد (53). ص ص 418- 444.

13. العنزي، هلال إبراهيم. (2020). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض. *المجلة العربية للدراسات الأمنية*، 36 (3)، ص ص 502-483.

14. قدي، سومية. (مارس 2018). إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي: دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم. *مجلة التنمية البشرية*، (10)، ص ص 162-172.

15. كمال، عبد الله. (2013). *مجلة الحمة للدراسات التربوية والنفسية*، مجلة دورية أكاديمية محكمة مؤسسة كنوز الحكمة. العدد 28.

16. مؤيد، محمد هبة. (2020). إدمان الالعاب الإلكترونية عند الأطفال. *مجلة البحوث التربوية والنفسية*، 17 (64). ص ص 587-611.

17. معامير، نريمان؛ كوسة، فاطمة الزهراء. (01-03-2000). السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس: دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ في التعليم المتوسط والثانوي بولاية الوادي. *مجلة العلوم النفسية والتربوية*، 5 (4)، ص ص 121- 107.

18. المياحي، جعفر عبد كاظم؛ الركابي، صبري عبد الله كاظم. (2013). السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الإعدادية. (1) 12، ص ص 223- 262.

19. هدلق، عبد الله. (2013). ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العالي. العدد 138.

الرسائل الجامعية:

1. أيت إخلف، ثنهينان؛ أيت حسين، مريم. (2018). *ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط: دراسة ميدانية في بعض المتوسطات تيزي وزو*. [رسالة الماستر]. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم علوم التربية، جامعة مولود معمري تيزي وزو.
2. أيت مولود، يسمينة. (2015). *أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بتقدير الذات واستراتيجيات المقاومة عند المراهق:* دراسة مقارنة بين المراهق الأول والمراهق الأخير في الترتيب الوالدي. [رسالة الدكتوراه]. جامعة الجزائر 2.
3. بطينة، سعيدة؛ قريد، نسرين. (2020). *السلوك العدواني وعلاقته بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط*. [رسالة الماستر]. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم علم النفس المدرسي، جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي.
4. بن علية، مسعودة. (2015). *أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالاغتراب النفسي لدى المراهق الجزائري*. [رسالة دكتوراه غير منشورة]. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. بسكرة.
5. بن لكحل، عفاف؛ تلايتي، وليد أحمد شريف. (2023). *إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهقين*. [رسالة الماستر]. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم علم النفس العيادي، جامعة يحي فارس المدية.
6. بن مرعي، عبد الله؛ القرني، محمد. (2021). *ممارسة الألعاب العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين*. [رسالة الماجستير]. كلية الآداب وعلوم الإنسانية قسم علم النفس، جامعة الملك عبد العزيز.
7. بوبلوطة، حياة؛ طالبي، سلمى. (2020). *علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس: دراسة ميدانية بمتوسطة بوكبوس الطاهر جيجل*. [رسالة الماستر]. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم علم الاجتماع. جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل.
8. بوعامر، خديجة. (2021). *الحرمان العاطفي وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط: دراسة ميدانية في متوسطة علي ابن ابي طالب*. [رسالة الماستر]. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم علم النفس المدرسي، جامعة غرداية.

9. الحشاش، دلال عبد العزيز. (2008). أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت. [رسالة الماجستير]. كلية الدراسات التربوية العليا قسم الارشاد النفسي والتربوي. جامعة عمان العربية للدراسات العليا.

10. حيان، كنزة؛ بلعايب، لامية. (2022). *الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بدافعية الانجاز لدى تلاميذ المرحلة الثانوية: دراسة ميدانية في بعض ثانويات ولاية جيجل*. [رسالة الماستر]. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم علم النفس وعلوم التربية والارطفونيا، جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل.

11. خماس، أسماء؛ بن عيسى، فاطمي. (2023). *السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط وتأثيره على التحصيل الدراسي: دراسة ميدانية في بعض المتوسطات ولاية تيارت*. [رسالة الماستر]. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم علم النفس والفلسفة والأرطفونيا، جامعة ابن خلدون تيارت.

12. سلامه، مريم عبد اللطيف. (2016). أنماط مشاهدة وسائل الاعلام المرئي وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة منطقة المثلث. [رسالة ماجيستير]. كلية العلوم التربوية والنفسية، قسم علم النفس التربوي. جامعة عمان العربية.

13. عبد الله، محمود شاكر؛ لفته، ناصر ثامر. (2017). *تصميم برنامج إرشادي تربوي للحد من ظاهرة السلوك العدواني عند طلاب مرحلة الدراسة المتوسطة*. كلية التربية للعلوم الإنسانية. قسم الإرشاد النفسي والتوجيه التربوي. جامعة البصرة.

14. عزة، حسين زكي. (1983). *علاقة السلوك العدواني ببعض المتغيرات الشخصية والاجتماعية لدى الأطفال بالمرحلة الابتدائية*. [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة المنصورة مصر.

15. عزوز، عبد الحليم. (2018). *فاعلية ممارسة الانشطة النفسية في التخفيف من السلوك العدواني*. [رسالة دكتوراه]. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية قسم علم التربية، علم النفس المدرسي، جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

16. عصيمي، سلطان عائض. (2010). *إدمان الانترنت وعلاقته بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى طلبة المرحلة الثانوية*. [رسالة ماجستير]. كلية الدراسات العليا قسم العلوم الاجتماعية. جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية الرياض.

17. العمري، شيماء؛ مغازي، نريمان. (2022). *تأثير إدمان الألعاب الالكترونية في ظهور بعض المشكلات السلوكية عند الطفل: دراسة ميدانية لحالتين بمدرسة الشهيد عداد عزوز*. [رسالة الماستر]. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم علم النفس العيادي. جامعة العربي بن مهيدي ام الواقي.

18. غلامي، عديلة. (2011). *الإدمان على الانترنت وعلاقته بالسلوك ذو العلاقة بالصحة لدى الشباب الجامعي سلوك النوم وسلوك التعدية:* دراسة ميدانية لبعض رواد مقاهي الانترنت بمدينة بسكرة الجزائر. [رسالة ماجستير].

19. قلقول، تميم؛ عبد النور، أحمد. (2021). *الألعاب الالكترونية ودورها في ظهور الإحباط والعدوانية لعبة " **PUBG MOBILE**" نموذجا*. [رسالة الماستر]. كلية علم النفس وعلوم التربية الأرطوفونيا قسم علم النفس. جامعة عبد الحميد مهري

20. قويدر، مريم. (2022). *أثر ممارسة الالعاب الالكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين: دراسة وصفية تحليلية على عينة من المراهقين المتمدرسين بالمرحلة الثانوية في المدارس العمومية بالجزائر العاصمة*. [رسالة دكتوراه]. كلية علوم الاعلام والاتصال قسم علوم الاعلام، جامعة الجزائر3.

21. كرام، محمد يوسف يونس. (2017). *مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع*. [رسالة الماجستير]. كلية العلوم التربوية والنفسية. قسم علم النفس التربوي، جامعة عمان العربية.

22. مأمون، عبد *الكريم*. (2015). *علاقة التفاؤل والتشاؤم بجودة الحياة لدى المراهق مجهول النسب*. [رسالة ماجستير]. كلية العلوم الانسانية والعلوم قسم علم النفس العيادي. جامعة البليدة الجزائر.

23. مجذب، رزيقة. (2011). *الصراع النفسي الاجتماعي لدى المراهق المتمدرس وعلاقته بظهور القلق*. [رسالة ماجيستير غير منشورة]. كلية الأدب والعلوم الإنسانية. جامعة مولود معمري تيزي وزو.

24. مزوز، عبد الحليم. (2018). *فاعلية ممارسة الأنشطة الفنية في التخفيف من السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة التربية التحضيرية: دراسة تجريبية بابتدائية هواري بومدين بلدية بن ناصر ورقلة.*

[رسالة دكتوراه]. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم علم النفس وعلوم التربية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

25. مطر، أحمد محمد. (1986). *العلاقة بين العدوان وبعض العوامل البيئية ومدى فاعلية الإرشاد النفسي في تحقيق العدوان*. [رسالة دكتوراه غير منشورة]. كلية التربية جامعة قناة السويس مصر.

26. هامل، فاطمة. (2012). *الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري: دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة*. [رسالة دكتوراه]. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية قسم العلوم الانسانية. جامعة الحاج لخضر باتنة.

27. وادفل، راضية. (2009). *مساهمة في دراسة الرجوعية عند مراهق مصدوم جراء وفاة الأب (نتيجة حادث)*. [رسالة ماجستير]. كلية العلوم الانسانية والعلوم قسم علم النفس العيادي. جامعة منتوري قسنطينة.

28. وناس، ياسمين. (2022). *إدمان الألعاب الالكترونية وأثرها في ظهور السلوك العدواني لدى المراهق: دراسة ميدانية على مراهقين بمدينتي عين البيضاء ومسكيانة*. [رسالة الماستر]. كلية العلوم الانسانية والاجتماعية قسم علم النفس. جامعة العربي بن مهيدي ام الواقي.

المراجع باللغة الأجنبية:

1. **Chalton. (2002), a Factor Analytic Investion of Computure Addiction and Engagement. Journal of British of Psychology, 93 (3).**
2. **Jones, G. (2018). Effects of violence in video games and individual levels of hostility in youth [Masters Theses]. Western Kentucky University United States of America.**
3. **Khazool.G, Breivile. K et al. (2018). Game addiction Scal Assessment through a nationally representative sample of young adult men. Item Memory gradued-Response modelling.J Med Res V 20(8).**
4. **McGonigal, M. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated.**
5. **Michelle Bowyer. (2022,01 27). Common Problems of Adolescence, And Their Solutions: https://www.momjunction.com/articles/problems-of-adolescence_00381378.**
6. **Milani, M., &Camisasca, E., & Caravita, S. (2015). Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors Sage Journals.5(3), https://doi.org/10.1177/2158244015599428.**

قائمة الملاحق

الملحق رقم (01) يوضح مقياس السلوك العدواني

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

جامعة غرداية كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

استمارة استبيان موجهة لتلاميذ المرحلة المتوسطة

أخي تلميذ أختي تلميذة: في إطار إنجاز بحث لتحضير مذكرة ماستر نحن بصدد تحضير استمارة كأداة نستخدمها للقياس ولهذا نقترح عليك بعض الأسئلة التي نود معرفة رأيك الشخصي فيها، ويطلب منك قراءة العبارات بعناية واهتمام وتمعن ووضع علامة (×) أمام الإجابة الموافقة لحالتك دون تفكير أو تردد، وتأكد أنه لا توجد هناك إجابات صحيحة أو خاطئة وإنما هي وجهات نظر شخصية تختلف من فرد لآخر.

السن: ☐

المستوى الدراسي: **أولى** ☐ **ثانية** ☐ **ثالثة** ☐ **رابعة** ☐

الجنس: **ذكر** ☐ **أنثى** ☐

المناخ الاسري (الابوين مطلقين): **نعم** ☐ **لا** ☐

الفقرات	دائما	احيانا	نادرا	ابدا
1- تعلمت العدوان نتيجة الإحباط المستمر				
2- استعمل ايماءات تهديدية للطلاب				
3- اشعر بإشباع الحاجات بالعدوان على الاخرين				
4- أثير المشاكل داخل الصف				
5- أسخر من المدرس وأزعجه				
6- يحدث العدوان نتيجة التقليد والمشاهدة				
7- أقوم بالعدوان من خلال تشجيع زملائي				

8- أكتسب العدوان من خبرات سابقة من زملائي				
9- أتعمد بضرب زميلي برجلي اثناء الدرس				
10- أشعر بالرغبة في الاستجابات المحيطة				
11- أحرض الطلاب على اثارة الفوضى في الصف				
12- أعتدي على من هو اقل قوة مني				
13 أضرب الباب بقوة عند خروجي من الدرس				
14-أمزق ورقة الامتحان امام المدرس لإزعاجه				
15- تلويث ملابس زملائي وتمزيقها				
16- تعلمت العدوان نتيجة التعامل مع الضغوط اليومية للوضع الراهن				
17- أهدد الطلاب في حالة ابلاغهم المدرس أو الإدارة عن السلوك المشاكس				
18- أشعر بالفشل في التكيف النفسي				
19- يرى الطلاب بأني أثير الجدل أثناء الدرس				
20- أشعر انني أتعامل بقوة من الاخرين				
21- لدي ضعف في التحكم في انفعالاتي				
22- أزعج الاخرين وأعتدي عليهم عند تبليغهم ولي الأمر				
23- أكون هادئ في البيت لزرع ثقة ولي الامر				
24- أصادق كل من يحب الفوضى في المدرسة وخارجها من زملائي				
25- أكون خلوقا ومحترما أمام أقاربي والأهل				
26- عدوانيا منذ الصغر				
27- عدوانيتي جاءت وراثية				
28- أندم بعد اثارة العدوان مباشرة				
29- أكره اليوم الذي ولدت فيه بعد ما تنتهي العدوانية				
30- أكون عدوانيا بعد ارتكاب زملائي علي				

الملحق رقم (02) يوضح مقياس إدمان الألعاب الالكترونية

العبارات	تنطبق علي تماما	تنطبق الى حد ما	لا تنطبق تماما
1- أعتقد أن أصدقائي في الألعاب أقرب لي من أصدقاء المدرسة			
2- أشعر بالرغبة دائما في ممارسة الألعاب الالكترونية			
3- الألعاب الالكترونية تحقق لي المكاسب والانتصارات			
4- أفضل ممارسة الألعاب الالكترونية عن غيرها من أنشطة			
5- أكذب على والدي في الوقت الذي قضيته في اللعب			
6- أعجز في التوقف عن اللعب			
7- أظن أن لا أحد يحبني			
8- عدم الشعور بالوقت اثناء اللعب			
9- تجذبني الصور والألوان ومؤثرات الصوت في الألعاب			
10- يشتكي المعلمين دائما مني في المدرسة			
11- أهرب من المذاكرة عن طريق اللعب بالألعاب الإلكترونية			
12- أفشل دائما في تحديد وقت اللعب			
13- أشعر أن ممارستي للألعاب الالكترونية اعطتني ثقة بالنفس			
14- أستمر في اللعب أثناء جلوسي مع الاخرين			
15- ممارستي اللعب لأوقات طويلة لا يشعرني بالوحدة			
16- أفضل الحديث مع أسرتي عن استمراري في اللعب			
17- أخفي عن الوالدين درجات اختباراتي السيئة			
18- أشعر بعدم القدرة على ممارسة أي نشاط أخر غير اللعب			
19- اندماجي مع الألعاب الالكترونية جعلني أحب الخيال أكثر من الواقع			
20- ألعب في أي وقت وأي مكان أذهب اليه			
21- أشعر بالسعادة أثناء اللعب			

22- علاقتي بأصدقائي ضعيفة			
23- أتظاهر بالمرض لكي لا أذهب المدرسة وأظل ألعب			
24- عندي رغبة مستمرة في ممارسة الألعاب الالكترونية			
25- أستمر في اللعبة حتى أحقق الفوز			
26- أعجز عن تحديد وقت للعب			
27- يتعكر مزاجي وأشعر بالاكتئاب عندما ينقطع الاتصال باللعبة لأي سبب			
28- أفكر في اللعب حتى أثناء المذاكرة			
29- أهرب من المشكلات التي تواجهني باللعب			
30- أستطيع التحكم في مدة اللعب			
31- أجلس مع ألعابي أكثر من جلوسي مع أسرتي			
32- أنظم وقتي بين العب والمذاكرة			
33- أعشق الألعاب الالكترونية لأن بها التحدي والمغامرة			
34- أفضل الاستمرار في اللعب عن الخروج مع اسرتي			
35- أحب أن أقول الحقيقة في أي شيء			
36- أشعر بالعصبية عندما يزعجني أحد أثناء اللعب			
37- أتقبل الهزيمة في اللعب			
38- أستمر في اللعب حتى مع الشعور بالتعب			

الملحق رقم (03) يوضح نتائج صدق المقارنة الطرفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية

```
T-TEST GROUPS=صدق1(2 1)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=المجموع01
  /CRITERIA=CI(.95).
```

T-Test

Notes

Output Created	23-FEB-2024 19:05:01
Comments	

Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	36
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax		T-TEST GROUPS=صدق1(2 1) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES= المجموع01 /CRITERIA=CI(.95).
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,02

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
الادمان على الالعاب الالكترونية	Equal variances assumed	1,019	,324	-11,144	22	,000	-29,5000	2,6472	-34,9899	-24,0101
	Equal variances not assumed			-11,144	20,687	,000	-29,5000	2,6472	-35,0102	-23,9898

Group Statistics

	صدق1	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
الادمان على الالعاب الالكترونية	دنيا	12	58,500	7,2551	2,0944
	عليا	12	88,000	5,6084	1,6190

الملحق رقم (04) يوضح نتائج صدق المقارنة الطرفية لمقياس السلوك العدواني

```
SORT CASES BY المجموع02.(A).
T-TEST GROUPS=صدق2(2 1)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES= المجموع02
  /CRITERIA=CI(.95).
```

T-Test

Notes

Output Created		23-FEB-2024 19:01:33
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	36

Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax		T-TEST GROUPS=صدق2(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=المجموع02 /CRITERIA=CI(.95).
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,02

Group Statistics

	صدق2	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
السلوك العدواني	دنيا	12	33,167	4,0639	1,1731
	عليا	12	88,167	7,7557	2,2389

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
السلوك العدواني	Equal variances assumed	14,386	,001	-21,760	22	,000	-55,0000	2,5276	-60,2420	-49,7580
	Equal variances not assumed			-21,760	16,617	,000	-55,0000	2,5276	-60,3422	-49,6578

الملحق رقم (05) يوضح نتائج ثبات الاتساق الداخلي بآلفا كرومباخ لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية

```
RELIABILITY
  /VARIABLES=a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8 a9 a10 a11 a12 a13 a14 a15 a16 a17 a18
a19 a20 a21 a22 a23 a24 a25 a26 a27 a28 a29 a30 a31 a32 a33 a34 a35 a36 a37
a38
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=ALPHA.
```

Reliability

Notes

Output Created		23-FEB-2024 19:06:23
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	36
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8 a9 a10 a11 a12 a13 a14 a15 a16 a17 a18 a19 a20 a21 a22 a23 a24 a25 a26 a27 a28 a29 a30 a31 a32 a33 a34 a35 a36 a37 a38 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,01

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100,0

	Excluded[a]	0	,0
	Total	36	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,890	38

الملحق رقم (06) يوضح نتائج ثبات الاتساق الداخلي بآلفا كرومباخ لمقياس السلوك العدواني

```
RELIABILITY
  /VARIABLES=a1_A a2_A a3_A a4_A a5_A a6_A a7_A a8_A a9_A a10_A a11_A a12_A
a13_A a14_A a15_A a16_A a17_A a18_A a19_A a20_A a21_A a22_A a23_A a24_A
a25_A a26_A a27_A a28_A a29_A a30_A
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=ALPHA.
```

Reliability

Notes

Output Created		23-FEB-2024 19:08:43
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	36
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.

Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=a1_A a2_A a3_A a4_A a5_A a6_A a7_A a8_A a9_A a10_A a11_A a12_A a13_A a14_A a15_A a16_A a17_A a18_A a19_A a20_A a21_A a22_A a23_A a24_A a25_A a26_A a27_A a28_A a29_A a30_A /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,02

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	36	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,964	30

الملحق رقم (07) يوضح نتائج ثبات التجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية

```
RELIABILITY
  /VARIABLES=a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8 a9 a10 a11 a12 a13 a14 a15 a16 a17 a18
a19 a20 a21 a22 a23 a24 a25 a26 a27 a28 a29 a30 a31 a32 a33 a34 a35 a36 a37
a38
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=SPLIT.
```

Reliability

Notes

Output Created		23-FEB-2024 19:07:31
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>

	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	36
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8 a9 a10 a11 a12 a13 a14 a15 a16 a17 a18 a19 a20 a21 a22 a23 a24 a25 a26 a27 a28 a29 a30 a31 a32 a33 a34 a35 a36 a37 a38 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=SPLIT.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,02

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	36	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,871
		N of Items	19[a]
	Part 2	Value	,672
		N of Items	19[b]
	Total N of Items		38
Correlation Between Forms			,812
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,896
	Unequal Length		,896
Guttman Split-Half Coefficient			,860

a. The items are: a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8, a9, a10, a11, a12, a13, a14, a15, a16, a17, a18, a19.

b. The items are: a20, a21, a22, a23, a24, a25, a26, a27, a28, a29, a30,
a31, a32, a33, a34, a35, a36, a37, a38.

الملحق رقم (08) يوضح نتائج ثبات التجزئة النصفية لمقياس السلوك العدواني

```
RELIABILITY
  /VARIABLES=a1_A a2_A a3_A a4_A a5_A a6_A a7_A a8_A a9_A a10_A a11_A a12_A
a13_A a14_A a15_A a16_A a17_A a18_A a19_A a20_A a21_A a22_A a23_A a24_A
a25_A a26_A a27_A a28_A a29_A a30_A
  /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
  /MODEL=SPLIT.
```

Reliability

Notes

Output Created		23-FEB-2024 19:09:20
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	36
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax		RELIABILITY /VARIABLES=a1_A a2_A a3_A a4_A a5_A a6_A a7_A a8_A a9_A a10_A a11_A a12_A a13_A a14_A a15_A a16_A a17_A a18_A a19_A a20_A a21_A a22_A a23_A a24_A a25_A a26_A a27_A a28_A a29_A a30_A /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=SPLIT.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,02

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	36	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,941
		N of Items	15[a]
	Part 2	Value	,927
		N of Items	15[b]
	Total N of Items		30
Correlation Between Forms			,893
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,943
	Unequal Length		,943
Guttman Split-Half Coefficient			,943

a. The items are: a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8, a9, a10, a11, a12, a13, a14, a15.

b. The items are: a16, a17, a18, a19, a20, a21, a22, a23, a24, a25, a26, a27, a28, a29, a30.

الملحق رقم (09) يوضح نتائج العلاقة بين إدمان على الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني

```
GET DATA /TYPE=XLSX
  /FILE='C:\Users\USER\Desktop\الاستبيانات تفريغ.xlsx'
  /SHEET=name 'ورقة1'
  /CELLRANGE=full
  /READNAMES=on
  /ASSUMEDSTRWIDTH=32767.
EXECUTE.
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.
CORRELATIONS
  /VARIABLES=المجموع02 المجموع01
  /PRINT=TWOTAIL NOSIG
  /MISSING=PAIRWISE.
```

Correlations

Notes

Output Created		23-FEB-2024 18:23:55
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	70
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax		CORRELATIONS /VARIABLES=المجموع02 المجموع01 /PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,03

```
[DataSet1]
```

Correlations

		المجموع01	المجموع02
المجموع01	Pearson Correlation	1	,631**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	70	70
المجموع02	Pearson Correlation	,631**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	

N	70	70

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

الملحق رقم (10) يوضح التوزيع الطبيعي لمتغيرات الدراسة

```
GET
.sav'.الالكترونيدة الادمان على الالعاب  FILE='C:\Users\USER\Desktop\
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.
01المجموعEXAMINE VARIABLES=
  /PLOT BOXPLOT STEMLEAF HISTOGRAM NPPLOT
  /COMPARE GROUPS
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /CINTERVAL 95
  /MISSING LISTWISE
  /NOTOTAL.
```

Explore

Notes

Output Created		20-APR-2024 17:18:23
Comments		
Input	Data	C:\Users\USER\Desktop\الادمان على الالعاب الالكترونيدة.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	70
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		01المجموعEXAMINE VARIABLES= /PLOT BOXPLOT STEMLEAF HISTOGRAM NPPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:04,56
	Elapsed Time	00:00:05,22

[DataSet1] C:\Users\USER\Desktop\الادمان على الالعاب الالكترونيةدة.sav

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
الادمان على الالعاب الالكترونية	36	51,4%	34	48,6%	70	100,0%

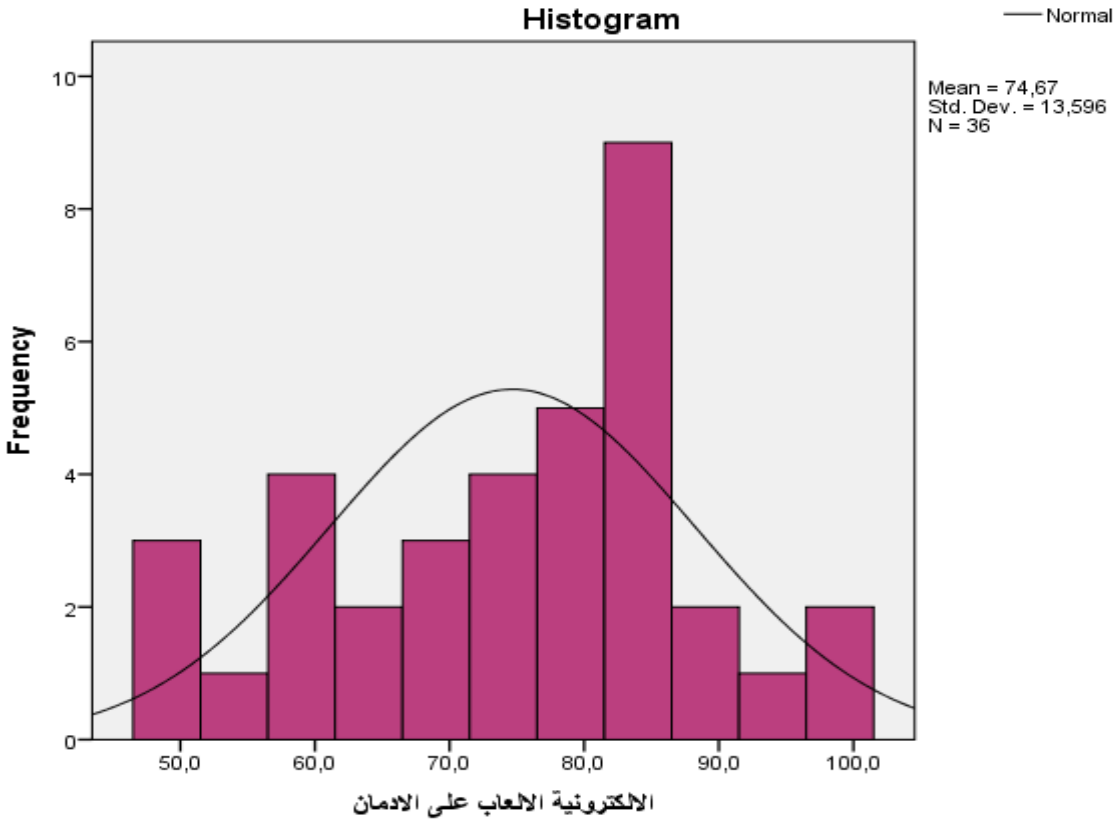
Descriptives

			Statistic	Std. Error
الادمان على الالعاب الالكترونية	Mean		74,667	2,2660
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70,066	
		Upper Bound	79,267	
	5% Trimmed Mean		74,741	
	Median		77,500	
	Variance		184,857	
	Std. Deviation		13,5962	
	Minimum		49,0	
	Maximum		99,0	
	Range		50,0	
	Interquartile Range		21,0	
	Skewness		-,393	,393
	Kurtosis		-,661	,768

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
الادمان على الالعاب الالكترونية	526,	68	361,	,949	68	,100

a. Lilliefors Significance Correction

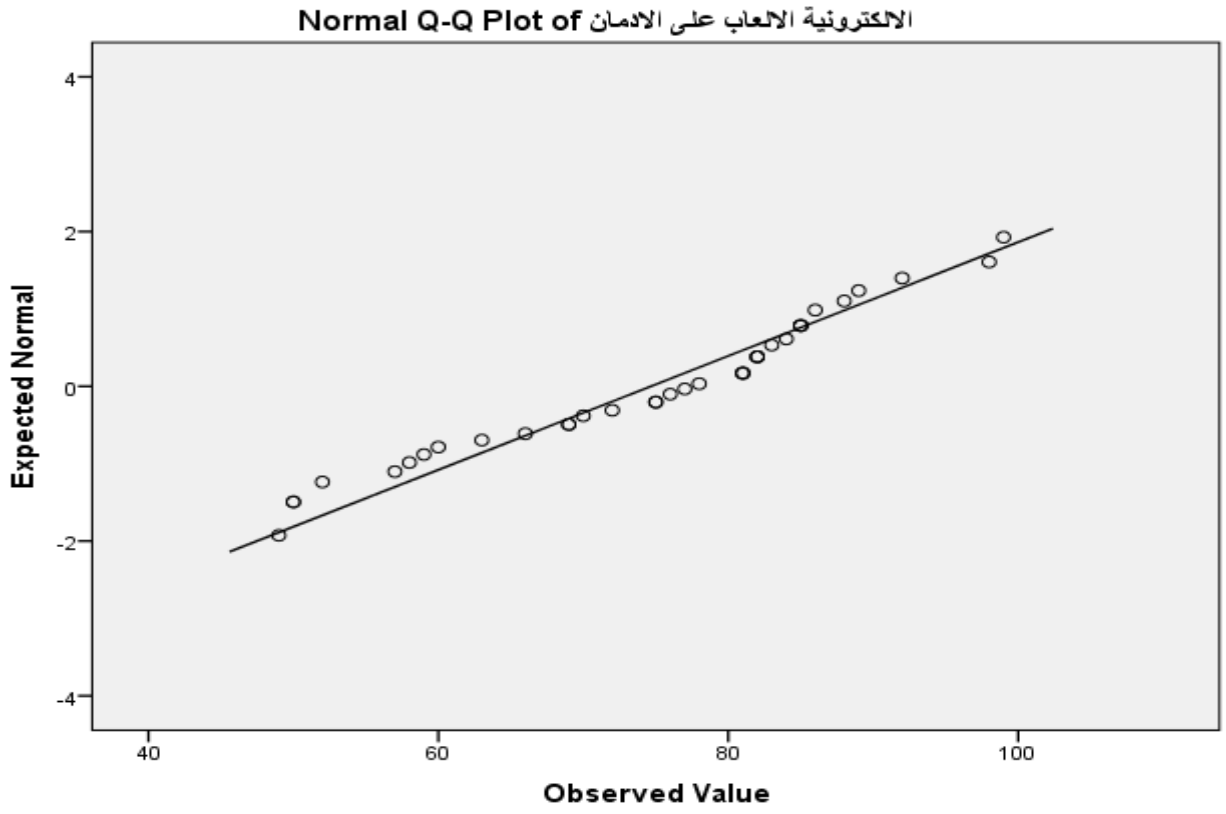


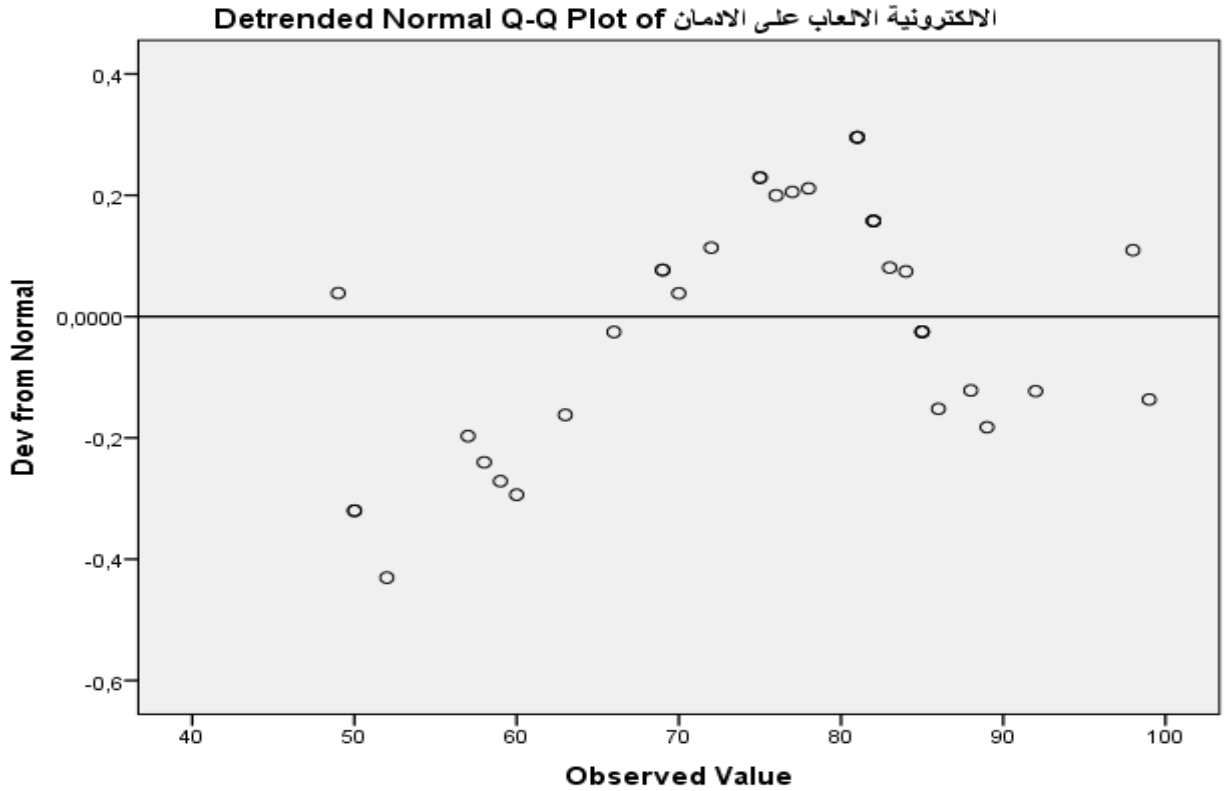
الادمان على الالعاب الالكترونية

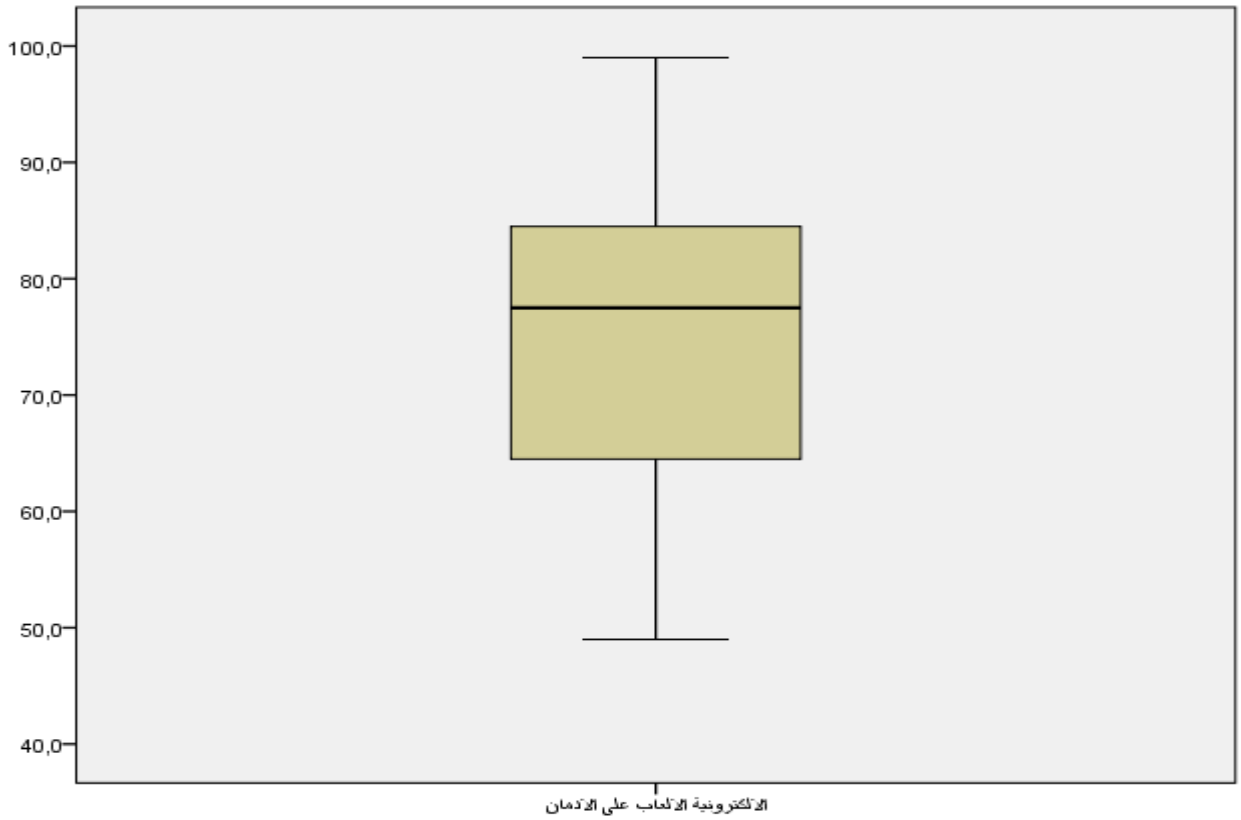
Stem-and-Leaf Plot

Frequency	Stem &	Leaf
1,00	4 .	9
6,00	5 .	002789
5,00	6 .	03699
7,00	7 .	0255678
14,00	8 .	11122234555689
3,00	9 .	289

Stem width: 10,0
Each leaf: 1 case(s)


Normal Q-Q Plot of الالكترونية الالعاب على الادمان
Expected Normal
Observed Value
4
2
0
-2
-4
40
60
80
100


Detrended Normal Q-Q Plot of الالكترونية الالعاب على الادمان
Dev from Normal
Observed Value
0,4
0,2
0,0000
-0,2
-0,4
-0,6
40
50
60
70
80
90
100



الملحق رقم (11) يوضح نتائج مستوى إدمان الألعاب الالكترونية

```
FREQUENCIES VARIABLES=مستوى_الادمان على الألعاب
  /BARCHART FREQ
  /ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes

Output Created		04-APR-2024 12:14:26
Comments		
Input	Data	C:\Users\USER\Desktop\الادمان على الالعاب الالكترونيبدة.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	70
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=مستوى_العدواني /BARCHART FREQ /ORDER=ANALYSIS.

Resources	Processor Time	00:00:00,45
	Elapsed Time	00:00:00,45

Statistics

مستوى الادمان

N	Valid	70
	Missing	0

مستوى الإدمان

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	مستوى منخفض	39	55,7	55,7	55,7
	مستوى مرتفع	31	44,3	44,3	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

الملحق رقم (12) يوضح نتائج مستوى السلوك العدواني

```
FREQUENCIES VARIABLES=مستوى_العدواني
  /BARCHART FREQ
  /ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes

Output Created		04-APR-2024 12:10:07
Comments		
Input	Data	C:\Users\USER\Desktop\الادمان على الالعاب الالكترونيبدة.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	69
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=مستوى_العدواني /BARCHART FREQ /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00,44
	Elapsed Time	00:00:00,41

Statistics

مستوى السلوك العدواني

N	Valid	70
	Missing	0

مستوى السلوك العدواني

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	مستوى منخفض	50	4,71	4,71	4,17
	مستوى مرتفع	20	6,28	6,28	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

الملحق رقم (13) يوضح نتائج الفروق في الإدمان على الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني حسب الجنس

```
T-TEST GROUPS=الجنس(2 1)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES= المجموع01 المجموع02
  /CRITERIA=CI(.95).
```

T-Test

Notes

Output Created		23-FEB-2024 18:34:01
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	70
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax		T-TEST GROUPS=الجنس(2 1) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES= المجموع01 المجموع02 /CRITERIA=CI(.95).
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,01

Group Statistics

	الجنس	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
الادمان على الالعاب الالكترونية	ذكور	41	74,732	14,3301	2,2380

	اناث	29	68,034	15,6147	2,8996
السلوك العدواني	ذكور	41	62,780	22,7041	3,5458
	اناث	29	47,966	23,7449	4,4093

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
الادمان على الالعاب الالكترونية	Equal variances assumed	,534	,467	1,856	68	,068	6,6972	3,6086	-,5037	13,8981
	Equal variances not assumed			1,828	57,110	,073	6,6972	3,6628	-,6371	14,0316
السلوك العدواني	Equal variances assumed	,048	,827	2,639	68	,010	14,8150	5,6142	3,6120	26,0180
	Equal variances not assumed			2,618	58,731	,011	14,8150	5,6581	3,4920	26,1380