تاريخ الإرسال: 15 – 01– 2019	تاريخ القبول: 26– 01–2019	تاريخ النشر: 28– 03–2019

الألعاب الإلكترونية و تأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية

- دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفايغ -

خليفي محمد ، جامعة وهران 2
أ/د. مزيان محمد، جامعة وهران2

الملخص

من الملاحظ أن اللعب ينمي قدرات الطفل الفكرية، الإدراكية، الحسية والحركية؛ ولكنه يشكل في نفس الوقت خطرا على حياته وخاصة الألعاب الإلكترونية الميالة للعنف والتي تؤثر في سلوكيات أطفالنا. لذا سنحاول من خلال هذه الدراسة إبراز العلاقة التي تربط ما بين تداول الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى المراهقين داخل الوسط المدرسي، بحيث قمنا بتطبيق الاختبار الإسقاطي لـ Rosenweig

على حالة مصنفة ضمن حالة عدوانية من قبل المؤسسة التربوية التي تنتمي إليها. وقد خلصت الدراسة إلى وجود علاقة إيجابية ما بين المداومة على الألعاب الإلكترونية والسلوكات العدوانية لدى المراهق المتمدرس.

الكلمات المفتاحية: اللعب، الألعاب الإلكترونية، السلوكات العدوانية، التماهي بالمعتدي.

Abstract

It is noted that playing develops the child's intellectual, sensory, perceptual and motor abilities (skills); but it poses at the same time a risk on his life especially violent electronic games that influence the behavior of our children. Proceeding from the above, we try in this study to investigate the relationship between playing electronic games and the aggressive behavior of adolescents in the school. To this end, we have applied the test of Roseweig on one case, which are classified by their educational institutions as aggressive cases. The study finds that there is a positive relationship between playing electronic games and the aggressive behavior of the adolescent learner.

Keywords :playing, electronic games, aggressive behavior, identification with the aggressor.

مقدمة:

يعتبر اللعب من أهم النشاطات اليومية التي يقوم بها الفرد و يعتبر كذلك أسلوبا من الأساليب الهامة في التعليم و التربية وحتى في تشخيص وعلاج بعض الاضطرابات. ففي الطفولة نلاحظ أنه بسيط وعضلي، يكون في جملته فرديا ثم يتجه الطفل إلى مشاركة الآخرين، فيكون أصدقاء و تظهر أهميته الاجتماعية في ربط علاقات تنافسية مع أقرانه. بينما في المراهقة يظهر اللعب الجماعي و ترسخ المنافسة الفعلية والترفيه و تتضح روح الجماعة فيه، كما يظهر التمسك بقواعد اللعب وقوانينه الذي يعتبر انعكاسا للبيئة و الثقافة التي ينتمي إليها الفرد وخبراته.

إلا أن التطور التكنولوجي أفرز العديد من الألعاب الجديدة و التي أصبحت تشكل خطرا على الشباب و هي الألعاب الالكترونية ذات صبغة عدوانية و التي انعكست بالسلب على سلوكيات الأطفال والمراهقين.

أهمية الدراسة:

1. إن البحوث و الدراسات التي أجريت حول موضوع الألعاب الالكترونية و السلوكات العدوانية لم تكن كافية لكي تستوفي كل الجوانب الأساسية و المفسرة لهذه الظاهرة.

2. تهدف هذه الدراسة إلى إبراز خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية على الأطفال في جميع البلدان العربية و خاصة المجتمع الجزائري حيث أن 75% من سكانه هم من فئة الشباب و ما تأثير ذلك على صحتهم الجسدية و النفسية.

3. كما أن معرفتنا لأثارها السلبية على سلوكيات أطفالنا تساعدنا في إيجاد الآليات المناسبة للتحكم فيها و التقليل من أضرارها.

4. لفت انتباه الأسر الجزائرية لمخاطر الألعاب الالكترونية على التواصل بين أفرادها و التي قد تؤدي إلى تعزيز المواقف العدائية في الوسط العائلي.

أهداف الدراسة:

تكمن الأهداف التي تسعى إليها هذه الدراسة في:

1. الكشف عن الارتباط الموجود بين الألعاب الالكترونية والسلوكات العدوانية.

2. محاولة الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدتها، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها و أثرها على السلوك للوصول إلى تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.

3. الاطلاع على أهم سمات شخصية هؤلاء المراهقين المدمنين على الألعاب الالكترونية من خلال المقابلة الإكلينيكية و الاختبار الاسقاطي لروزنفايغ.

الإشكالية:

يعتبر *فرويد* أن للعب وظيفة تنفيسية لتخفيف التوتر والانفعالات الناجمة عن الصراع ما بين أمنيات أو طموحات الشخص و الظروف المحيطة به، فيساعد على تفريغ الرغبات المكتوبة والنزعات العدوانية.

و أما علماء المدرسة السلوكية فقد فسروا اللعب على أساس الارتباط والاقتران مابين المثيرات و الاستجابات و دعمها وتعزيزها. في حين فسر *بياجيه* اللعب على أساس عمليتي التكييف (التمثيل والاستيعاب "المواءمة") و يعزز التطور في اللعب إلى النشاط المستمر ما بين عمليتي التكييف ويعتبر اللعب أساس النمو العقلي و تطوره (Piaget, 1937, p. 9).

ويعتبر اللعب وسيطاً تربوياً يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة وهكذا فإن الألعاب العلمية متى أحسن تخطيطها وتنظمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعالاً في تنظيم التعلم وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله و تنظيمه.

و نظرا للتقدم التكنولوجي الحديث الذي مسّ كل الجوانب الحياتية للفرد و على الرغم من أن له العديد من الجوانب الإيجابية إلا أنه خلف الكثير من السلبيات وخاصة على مستوى العلاقات الاجتماعية و الأسرية التي فقدت من معاييرها الأخلاقية مثل شيوع الجريمة و زيادة حالات الانتحار والإدمان على المخدرات، فأصبح الشاب الجزائري في ضوء هذه التغيرات عاجزا عن إيجاد آليات التكيف تساعده في الحفاظ على ذاته فهو في مسعاه لإشباع حاجاته ضمن علاقات إنسانية لا يخرج عن اتجاهين في تحركه نحو الآخرين، إما أن يتحرك نحوهم و تدفعه الحاجة إلى الاستقلال الذاتي أو يتحرك ضدهم و تدفعه الحاجة إلى القوة و السيطرة، بحيث يحمل في داخله تهديدا للآخرين و هذا هو السلوك العدواني الذي أصبح واسع الانتشار في الآونة الأخيرة. و قد أفرزت هذه التكنولوجيا ظهور قاعات للألعاب الالكترونية و فضاءات للانترنت التي امتصت غالبية الشباب لما توفره لهم من إشباع لذواتهم بحيث قدمت لهم فضاءات واسعة لتفريغ مخاوفهم وقلقهم و إقامة علاقات عاطفية مع الآخرين التي تخلق لهم نوعا من الألفة المزيفة فيصبح هذا العالم الجديد المملوء بالخشونة و القسوة عالما حقيقيا بالنسبة لهم ، و الذي غالبا ما يتحول إلى كابوس يهدد حياتهم النفسية و الاجتماعية.

إن انتشار هذه القاعات الافتراضية و تردد الشباب عليها بشكل نظامي قد أفرز سلوكات عدائية لشخصيات خيالية من خلال اللّعب و تقمص أدوار أفراد تلك اللعبة عن طريق استعمال ميكانيزم التماهي بالمعتدي الذي جاء كمصطلح في دراسات *أنا فرويد Anna Freud* (Freud, 1969)

وبناء على هذا جاءت هذه الدراسة لضبط العلاقة ما بين إقبال الشباب على الألعاب الالكترونية والسلوكات العدوانية لديهم، و يمكننا توضيح المشكلة أكثر في التساؤلات التالية:

- هل توجد علاقة ما بين التماهي بالمعتدي في اللعبة الالكترونية و السلوك العدواني؟
- هل توجد علاقة ما بين هاته الألعاب و العدوانية المادية؟
- هل توجد علاقة ما بين الألعاب الالكترونية و العنف اللفظي؟

فروض البحث:

بناءا على ما تم عرضه في إطار البحث فإننا نصوغ فرضيات بحثنا على النحو التالي:

1. توجد علاقة بين التماهي بالمعتدي في اللعبة الالكترونية و السلوك العدواني.
2. توجد علاقة ارتباطية بين الألعاب الالكترونية و العدوانية المادية و اللفظية.

المفاهيم الإجرائية:

أولا: اللعب

1. تعريف اللعب:

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح، التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات. ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا.[i] (بشير نمرود،35:2008)

كما تعرفه سوزانا *ميلر* "على أساس أنه نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الفرد كما قد يكون نشاطا متناسقا عنيفا أحيانا و يشمل كل المكان أو قد يكون هادئا و مركزا وقد يمكن أن يتضمن الاستطلاع و العدوان معا" (سوزانا ميلر،61:1987)

2. تصنيفات اللعب:

- *اللعب الإيهامي*:

هو عبارة عن وسيلة اتصال تخضع لنشاط الأطفال دون قواعد أو حدود و هو عملية تمثيل بحيث أن الطفل يكرر الأفعال التي تتبع بعضها البعض بأسلوب موحد، إلا أن هذا التكرار قد يتسبب في حدوث نتائج غير مرغوب فيها عن

طريق الصدفة. (و،م طيبة، 17:1998) ويظهر اللعب الإيهامي الاجتماعي باتفاق من العلماء في حوالي السنة الثالثة ويشترك أكثر من طفل في هذا النوع من اللعب في تمثيل موقف معين بحيث يحدث التفاعل بين الأطفال عن طريق الأفعال و الألفاظ و هنا يزدهر الخيال خاصة إذا ما توفر الزمن الكافي والمكان الملائم و الأدوات الوسيطة و التقبل و التشجيع من الراشدين بحيث يفهم كل طفل دور الآخر باستخدام محتوى رمزي للتعبير عن أفكاره و مشاعره.

- *اللعب الاستكشافي*:

يهتم هذا النوع من اللعب بتوليد الاستثارة وتتحكم فيه حاجات و رغبات الطفل، و يفسر Hutt سنة 1971 ذلك بقوله أنه في اللعب يكون سؤال الطفل: ماذا يمكن لي أن أفعل بهذا الشيء؟ (و، م طيبة، 17:1998). فالطفل يميل بطبعه إلى الاستطلاع و الاستكشاف، فهو يحب أن يبحث في محتوى الأشياء الجديدة، و يجذبه التعقيد و الغموض و المفاجأة حيث تولد هذه الصفات في مجال الاستطلاع درجة من الفضول وحب الاستكشاف و الاستثارة العقلية.

ثانيا: الألعاب الالكترونية

1. التعريف:

يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها" مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة "، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان و الولايات المتحدة الأمريكية، و هي تشكل صناعة مزدهرة و متطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

– المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد، الرسومات و المناظر المحيطة بمكان اللعب...الخ .

– المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات...الخ

– التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب و أزرار القيادة و مختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، و في هذه الحال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذ كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة و أكثر بساطة. (بشير نمرود،88:2008)

و بين التسلية و الرياضة و الثقافة، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين:

– اللاعبون و كذا الذين يعملون على إنتاجها و ترقيتها و تطويرها و جعلها أكثر احترافية و تميزا، كالصحفيين والمعلنين وملاك الإنترنيت وأصحاب قاعات الشبكات و المنظمون للدوريات.....الخ، و في المحصلة يتم تداول أموال معتبرة لتشكل لعبة الفيديو بذلك" ظاهرة اجتماعية حقيقية."

فألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضا" البرنامج المعلوماتي للألعاب Ludiciel"هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها و تصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد الذي يدعى "اللاعب" ، بحيث يمكنه أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهازا لكمبيوتر، الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005 ، و مثالا عن ذلك لتلك اللواحق" الفأرة"،" الوحدة المركزية"،" أجهزة القيادة"،" وسائل التحكم " الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة، فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، بحيث أن هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كليا عن الواقع، و مع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض– أحيانا تهرب من الواقع – بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو "Médiéval" و لكن و من جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية.

ثالثا: التماهي بالمعتدي

إن التماهي حسب فرويد: يعبر عن آلية دفاعية لاشعورية بعيدة المدى نتائجها ثابتة، ويكتسب فيها الشخص خصائص شخص تربطه به روابط انفعالية قوية. (فرويد، 2006: 83-84)

وعرف كل من *لابلانش* و *بونتاليس* في "معجم مصطلحات التحليل النفسي" التماهي على أنه آلية دفاعية استخلصتها آنا فرويد و وصفتها (1936) " فحينما يجابه الشخص بخطر خارجي فإنه يتماهى مع المعتدي عليه، إما بأن يتبنى لحسابه العدوان بحد ذاته، وإما من خلال المحاكاة الفيزقية أو المعنوية لشخص المعتدي أو من خلال تبني بعض رموز القوة التي تدل عليه." (لابلانش و بونتاليس، 1987: 203)

كما تصف آنا فرويد في كتابها " الأنا و ميكانزمات الدفاع " خمسة أنواع من الميكانزمات الدفاعية والتي جاء منها دفاع التعيين بالمعتدي للسيطرة على القلق من خلال امتثال خصال المعتدي و استدماج صفاته و من ثم فقد نرى الولد الصغير الذي تألم من خلع إحدى أسنانه قد يلعب مع أخته دور الطبيب و يجعلها تمثل دور المريضة.

و يتخذ التماهي بالمعتدي حسب *آنا فرويد* ثلاثة أشكال أساسية:

أ- التماهي بحركات المعتدي تمثيل دور الغول أو الذئب من تكشير ومخالب ومظاهر تبث الرعب في نفس الضحية.

ب- التماهي بعدوان المعتدي : الإفراط في تبني القسوة و الإرهاب لحسابه الذاتي وفرضهما بكثير من الشطط على العناصر الأضعف.

ج- التماهي بأدوات المعتدي : سكين اللص أو سلاحه الناري، مخالب و أنياب الذئب.

و قد تجتمع هذه الأوجه الثلاثة في آلية التماهي بالمعتدي أو تظل جزئية ، ولكن الأغلب أن يضع المتماهي ذاته في جلد المتماهى به بشكل إجمالي من ناحية التجربة النفسية. (حجازي. م، 126:2005)

رابعا: السلوك العدواني

1. **تعريف السلوك العدواني:** إن لكل سلوك إنساني أهدافا يسعى إلى تحقيقها , و السلوك العدواني هو مظهر سلوكي للتنفيس أو الإسقاط لما يعانيه الفرد من أزمات انفعالية حادة حيث يميل الفرد إلى سلوك تخريبي أو عدواني نحو الآخرين في أشخاصهم أو أمتعتهم في المنزل أو المدرسة أو المجتمع.

إن السلوك العدواني مقصود يستهدف إلحاق الضرر أو الأذى بالغير, و قد ينتج عن العدوان أذى يصيب إنسانًا أو حيوانًا كما قد ينتج عنه تحطيم للأشياء أو الممتلكات, و يكون الدافع وراء العدوان دافعًا ذاتيًا، يظهر السلوك العدواني غالبًا لدى جميع الأطفال وبدرجات متفاوتة. (م رأفت بشناق، 2001: 229-230).

و بذلك يمكن تعريف السلوك العدواني بأنه كل فعل فيه إيذاء للذات، و للغير، و يتضمن هذا القول أو الفعل، عدوانًا موجهًا للذات و للزملاء وللوالدين وللأسرة وللأبنية وللأدوات و للنظام الدراسي و يتطلب التخريب و التعمد بإلحاق الضرر.

2. أنواع العدوانية:

أ. العدوانية اللفظية: تظهر بصورة القول و الكلام المتمثل في السب والشتم و وصف الآخرين بالصفات السيئة.

ب. عدوانية تعبيرية أو إشارية: يستخدم بعض الأطفال الإشارات مثل إخراج اللسان أو قبضة اليد.

ت. العدوانية العنيفة بالجسد :تتمثل في استخدام الطفل جسده في إيذاء الآخرين.

الإجراءات المنهجية:

أ- *دراسة الحالة*: لقد تم اختيارنا لحالة البحث في وسطها الاجتماعي نظرا لطبيعة الموضوع، والحالة من الجنس "ذكر" تبلغ من العمر 17 سنة و كان اختيارانا لها مقصودا أي حالة تتردد على قاعات الألعاب الالكترونية بشكل منتظم.

ب- *مكان الدراسة*: تم إجراء البحث في المكان الخاص للألعاب الالكترونية في قاعة تحتوي على عشرة أجهزة للألعاب الالكترونية المختلفة من بينها مقاتل الشارع " Street Fighter" و" Tomb Raider"، قتال حتى الموت " Mortel

Combat" و هذه القاعة تقع في شارع شعبي يسمى شارع الأوراس بمدينة وهران أما المقابلات فأجريت على مستوى الثانوية.

ج- *مدة الدراسة*: دامت الدراسة عشرون يوما تخللتها بعض فترات انقطاع لأسباب تقنية و للاستعداد النفسي للحالات.

د- *الحجم الكلي للحصص*: كان عدد الحصص و المقابلات يتراوح ما بين 4 و5 حصص و زمن كل حصة ما بين 30 و40 دقيقة كأقصى حد, و هذا حسب ظروف الحالة, استعدادها وتعاونها. استعملنا معها المقابلات النصف موجهة حتى نترك لها الحرية في التعبير و حتى لا تشعر بقيد أو ملل.

هـ- *أدوات البحث*:

- *المقابلة النصف الموجهة*: كان الهدف منها هو:

-جمع البيانات الأولية عن الحالة.

- التطلع على الجانب العلائقي في ظل ما لها من ارتباطات أسرية و مدرسية.
- موقف الحالة من تداولها على قاعات الألعاب الالكترونية.
- كما تتساعدنا على فهم التوظيف الحقيقي للحالة و طريقة تموقعه بالمقابل مع خطابه.

- *الملاحظة العيادية*: تهدف إلى جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات, حتى نتمكن من تسجيل سلوكيات المفحوص أثناء المقابلة في آنها أو لحظتها, والكشف عن خصائص كل حالة, مع تسجيل كذلك كل التغيرات التي تنتج في هذه الوضعية بكيفية دقيقة.

- *الاختبارات النفسية*: استعمل الباحث اختبار" الروزن زفايغ" كاختبار إسقاطي الذي من خلاله نستطيع الكشف عن بعض سمات شخصية المفحوص. هو يحتوي على مجموعة من الصور تتمثل في مواقف إحباطية و عدوانية حيث يستجيب لها بأن يكتب ما ينبغي أن يقوم به الشخص في بعض المواقف المحبطة و يعتمد الاختبار على نظرية "الروزن زفايغ" و يصحح على أساس اتجاه العدوان و نوع رد الفعل. يحتوي الاختبار على 24 رسم أو وضعية متمثلة في شخصين موضوعين في موقف، و في كل وضعية يظهر الشخص الموجود على اليسار و هو يردد بعض الكلمات التي تصف الوضعية الإحباطية أو العدائية أما الشخص الذي يظهر في الجهة اليمنى توجد أعلاه خانة فارغة بقصد استقبال كلماته، و يلاحظ أن الخطوط و الإيماءات الخاصة بالشخص قد أهملت عمدا في الرسم و ذلك لتسهيل عملية التقمص.

- *لماذا اختبار "الروزنفايغ" ؟* :

لقد تم اختيارنا لهذا الاختبار للاعتبارات التالية:

- إنه يمدنا بمعلومات كافية حول ما يجول في شخصية المفحوص من صراعات وجدانية و اضطرابات علائقية.
- كما أنه يحرر المفحوص و يجعله في وضعية تخيل و تصور.

عرض النتائج و مناقشتها:

دراسة الحالة:

الاسم: **مراد** اللقب: **ش** السن: **17 سنة** الجنس: **ذكر** المهنة: **طالب**

المستوى التعليمي : **السنة ثانية ثانوي** مكان الإقامة: **صديقية – وهران**

1. **تقديم الحالة:** ش مراد يبلغ من العمر 17 سنة من حيث البنية طويل القامة ذو مظهر حسن (لباس تقني)، هدوء يسود الحالة و رتابة في الكلام اتصال سهل نتيجة لتفهمه للبحث الذي نقوم به و وافق على التعاون – العلاقات عادية له الكثير من الصداقات داخل المدرسة وخارجها لكن علاقته مع الطاقم الإداري رديئة بسبب شغبه مع الأساتذة و داخل المؤسسة كما أن علاقته مع الأساتذة سيئة بسبب ضعفه في الدراسة و عدم مبالاته أثناء الحصة و وقاحته مع أساتذته.

2. علاقات الحالة مع محيطه الخارجي:

أ- *محيط الحالة الأسري*: الحالة تنتمي إلى أسرة تتكون من الوالدة و ست إخوة، وفاة الوالد و سن الحالة 10 سنوات و وفاة الأخ الأوسط و سن الحالة 15 سنة، تعيش الحالة في منزل يسع جميع أفراد العائلة ، مصدرهم المادي كانت تجارة الوالد قبل وفاته ثم عمل الأخ المتوفي ثم مواصلة التجارة من طرف الأخ الأكبر و بهذا فإن الأخ الأكبر هو المسؤول الأول على العائلة و بهذا فالعائلة ميسورة الحال لا تشتكي من أي مشكل مادي لأن تجارة الأب ناجحة بالإضافة إلى مسؤولية الأخ الرابع.

ب- *علاقة الحالة مع العائلة*: يبين مراد أن علاقته مع الوالدة علاقة حنان و ود كما أن والدته تفضله عن إخوته و تحقق له كل طلباته.

ج- *علاقة الحالة مع إخوته*: يعتبر مراد نفسه الطفل الأكثر حظا في العالم و بين بأن علاقته جد حميمة معهم وخاصة أختيه التوأم الصغار اللتان تبلغان 12 سنة و يذكر بأنه لا يطيق البيت إذا غابت إحدى أختيه و ذلك لأنه يحس نفسه بأنه المسؤول عنهما.

د- *علاقة الحالة مع أصدقائه*: له علاقات كثيرة داخل و خارج المدرسة محبوب من طرف جميع أصدقائه لكن لديه صديق حميم واحد وهما صديقان من السنة السادسة ابتدائي إلى حد اليوم إذ يقول أنه يعتبره أخا له فهو في اتصال معه سواء في المدرسة أو في المنزل، أما البقية فيؤكد أنهم أصدقاء في المدرسة فقط أو جيران...إلخ.

المقابلات العيادية:

جمعتنا بالحالة ش. مراد 4 مقابلات عيادية و لم تتجاوز كل جلسة 30 دقيقة.

عرض للمقـابلات:

بعد إجراء عدة مقابلات عيادية مع الحالة و بفضل الملاحظات المباشرة من خلال تتبعنا للحالة و من خلال معرفة تاريخ الحالة استنتجنا ما يلي:

أ- الحالة ش مراد 17 سنة يحتل المرتبة الرابعة في تعداد الأولاد عاش طفولته في أحضان عائلته المتكونة من الأب و الأم و الإخوة.

ب- مزاولة دراسته بمدينته أين عاش و وفاة والده في 10 سنوات واعتبار الأخ الأكبر بمرتبة الوالد.

ج- تعيش الحالة في عائلة لا تشكو من أي مشاكل مادية بسبب الوضعية الاقتصادية الجيدة للعائلة.

د- إحباط الحالة بسبب تراجعه الدراسي و إحساسه بالضياع التام.

هـ- وجود حالات العدوان عند شعور الحالة بعدم الاحترام من طرف الأساتذة والانتقام بممارسة بعض أشكال العدوانية نحو أملاك الدولة مثل الكتابة على الجدران.

تطبيق اختبار" الروزنفايغ":

1) OD: بلغ تكرارها 2.5 و نقطة تائية 41 و انحراف معياري يقارب1 ، نلاحظ انخفاضا في استعمال هذا النوع من الاستجابة التي تتميز بسيطرة الحاجز.

2) ED: بلغ تكرارها 13 بنقطة تائية 48 ، نلاحظ اعتدالا في استعمال هذا النوع من الاستجابة التي تتميز بدفاعية الأنا، و بلغ ميلها 0 بنقطة تائية 48 و هناك ثبات الظهور بين النصف الأول و الثاني من الاختبار.

3) NP: بلغ تكرارها 8.5 بنقطة تائية 58، و انحراف معياري يقارب 1 هناك ارتفاع في استعمال هذه الاستجابة التي تميزها استمرارية الحاجة و التي بلغ ميلها 0.17 و نقطة تائية 50، هناك تباين في الظهور بين النصف الأول والنصف الثاني من الاختبار، تبين أن الارتفاع كان في النصف الأول من الاختبار.

4) E': بلغ تكرارها 0.5 و نقطة تائية 41 و انحراف معياري 1، هناك انخفاض في استعمال هذه الاستجابة التي يميزها وجود الحاجز المحيط مشار إليه بإلحاح.

5) E: بلغ تكرارها 6 بنقطة تائية 48، هناك اعتدال في هذا النوع من الاستجابة التي تتميز بأن الحالة توجه التوبيخ و الاتهام ضد شخص آخر أو شيء في الوسط الخارجي بلغ ميلها0.1 بنقطة تائية 50 هناك تباين في الظهور بين النصف الأول و الثاني من الاختبار والانخفاض الملاحظ في هذه الاستجابة كان في النصف الثاني من الاختبار

6) e: بلغ تكرارها 3 و نقطة تائية 61 بانحراف معياري 1، هناك ارتفاع في استعمال هذه الاستجابة التي تتميز بانتظار حل للوضعية المحيطة من طرف شخص آخر، الإفراط كان في النصف الأول من الاختبار

7) I: بلغ تكرارها 3 بنقطة تائية 49 و هي مستعملة بصفة عادية و تتميز هذه الاستجابة بتوجيه التوبيخ و الندم داخل الحالة نفسها و من الملاحظ أن هناك تباين في استعمال هذه الاستجابة بين النصف الأول و النصف الثاني من الاختبار حيث نلاحظ ارتفاع في استعمال هذا النوع من الاستجابة في النصف الثاني.

8) I': بلغ تكرارها 0.5 بنقطة تائية 47، هناك اعتدال في استعمال هذا النوع من الاستجابة التي تتميز بأن الحاجز لا يعني شيئا بالنسبة للحالة

9) i: بلغ تكرارها 2 و نقطة تائية48 و هي عادية تتميز هذه الاستجابة التي تتميز بالشعور بالاتهام لحل المشكل.

10) M': بلغ تكرارها 1.5 نقطة تائية 50 ، وهناك اعتدال في هذا النوع من الاستجابة التي تتميز بأن الحاجز المحيط ليست له أهمية بالنسبة للحالة.

11) M: بلغ تكرارها 4 بنقطة تائية 55 و ب ½ انحراف معياري، هناك ارتفاع طفيف في استعمال هذا النوع من الاستجابة بأن الإحباط مجتنب، الحالة تعتبر الموقف حتميا خارجا عن إرادتها بلغ ميلها 0.25 بنقطة تائية 54 و هناك تباين في الظهور في الاستجابة بين النصف الأول و الثاني من الاختبار حيث أن تكرار المواقف المحيطة أدى إلى انخفاض هذه الاستجابة في النصف الثاني.

12) EA: بلغ تكرارها 9.5 بنقطة تائية 49، هناك ارتفاع في استعمال هذا النوع من الاستجابة ذات العدوانية غير الموجهة، بلغ ميلها −0.33 بنقطة تائية 37 و هناك تباين في الظهور للاستجابة في النصف الأول و الثاني من الاختبار حيث كان الارتفاع في النصف الثاني من الاختبار.

الأنماط الإضافية:

1) E: بلغ تكرارها 1 بنقطة تائية 48، هناك اعتدال في استعمال هذا النوع من الاستجابة التي تتميز بأن الشخص ينفي العدوانية و عدم مسؤولية الحالة عن الخطأ المتهمة به

2) I: بلغ تكرارها 0 بنقطة تائية 36، بانحراف معياري 1، هناك انخفاض في استعمال هذا النوع من الاستجابة التي تتميز بأن الحالة تعترف بالاتهام و لكنها تنفيه كلية (الاتهام من اجل الإحباط متجنب)

3) (E+I): بلغ تكرارها 1 وبنقطة تائية، و انحراف معياري 1هناك انخفاض في استعمال هذا النوع من الاستجابة التي تتميز بالعدوانية ضد شخص آخر قائمة على أساس الشك.

الأنماط

النمط الأول: E > M>I

النمط الثاني: E > m > M'

النمط الثالث: E > M>m

الخلاصة

تحليل نتائج الاختبار أتبت أن استجابة الحالة تميزت بما يلي:

1- استجابات سوية ذات نقطة تائية ما بين 46 و 54 و هي كالتالي:

ED، E، ، E، IA، EA، M’، i، I، ’I،

2- استجابات ذات نقص في الاضطراب بنقطة تائية تتراوح ما بين 30 و46 و هي كالتالي: OD ، ’E، I، E، I

3- استجابات ذات ارتفاع في الاضطراب بنقطة تائية تتراوح ما بين 54 و70 وهي كالتالي: NP، e، M، m، MA

تحليل النتائج و تفسيرها:

1. الفرضية الأولى:

أظهرت النتائج بعد دراسة الحالة مع تطبيق اختبار "روزنفايغ" أنها تتميز بسوء التكيف مع الواقع الاجتماعي حيث أبدت نوعا من العدوانية المتجهة نحو الآخر كما تميزت بأنها تعاني من اضطراب علائقي مع الأسرة و في الوسط المدرسي ولاحظنا وجود زيادة في استعمال سيطرة الحاجز و التي كانت مرفقة بارتفاع إلحاح الحاجة و هذا ما يدل على أن الحالة أبدت سلوكيات عدوانية موجهة نحو الآخر. كما أظهرت استعمالها لآليات الدفاع وذلك باستعمال ميكانيزم التماهي بالمعتدي حيث عندما يعيش الإنسان حالة من القمع و القهر لفترة زمنية طويلة و لا يستطيع في نفس الوقت الدفاع عن نفسه تتشكل لديه صورة سلبية عن ذاته. وللهروب من هذه الحالة يجد الفرد في هذه الآلية أداة للدفاع عن نفسه و رفع مستوى التقدير الذاتي المنخفض لديه (أنا فرويد، 1936) (حجازي ، 2005:126) لذا يعتبر تقمص شخصية المعتدي في اللعبة الالكترونية كطريقة لتجنب القلق و الإحباط الناجمين عن سوء العلاقات الأسرية و تدني المستوى التعليمي لديهم و عليه يمكن القول بأن الفرضية القائلة بأن هناك علاقة ما بين الألعاب الالكترونية و التماهي بالمعتدي قد تحققت لدى الحالة.

2. الفرضية الثانية:

بالنسبة للفرضية الثانية والمتمثلة في وجود علاقة ارتباطية ما بين الألعاب الالكترونية والعدوانية اللفظية والجسدية قد تحققت من خلال ما أظهرته نتائج المقابلة واختبار "روزن فايغ" حيث أبدت الحالة سلوكات عدائية نحو الغير عن طريق استعمال كلمات السوء و الألفاظ غير الأخلاقية و نستدل لتأكيد ذلك بالدراسات السيكولوجية التي جاءت في محتوى السلوكات العدوانية والألعاب الالكترونية حيث نجد دراسة أجريت بالولايات المتحدة الأمريكية في سنة 2004 حول أثار ألعاب الفيديو على سلوك المراهقين. قام بهذه الدراسة فريق من الباحثين مكوّن من كل من *جانتل* ، *لينش*، *لينـدر* و *والش* Gentile, Lynch., Linder., & Walsh. و قامت هذه الدراسة من أجل اختبار أو تبين قضيتين: الأولى هي معرفة العلاقة بين السلوك العدواني المكتسب لدى المراهقين و مدى الإرشاد الموجه من طرف الأبوين للأولاد من أجل استعمال ألعاب الفيديو .الثانية هو اختبار المشاركة بين كل من: ممارسة ألعاب الفيديو، العدائية، حجج الأساتذة، مستويات التدريس، القتال البدني. و تمت الدراسة على عينة من607 طالب من أصل 04 مدارس، و في الأخير ربط كل من القضيتين السابقتين بالتحصيل الدراسي، و كانت النتائج كالتالي :الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني يتميزون بالعدائية، كما يميلون إلى القتال البدني بصورة واضحة. و هذا يتوافق مع الحجج و الملاحظات المقدمة من طرف الأساتذة، كما أن هذه الفئة ذات تحصيل دراسي ضعيف. (نمرود بشير، 2008: 41) وهذا يتوافق مع ما انتهى إليه الباحث و يؤكد على علاقة ما بين السلوكات العدوانية و ممارسة الألعاب الالكترونية.

المراجع :

1. بشير نمرود(2008): ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور(15-12 سنة)، مذكرة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر، الجزائر.

2. حجازي مصطفى(2005): التخلف الاجتماعي، سيكولوجية الانسان المقهور، الطبعة التاسعة، المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء، المغرب.

3. جان لابلانش و ج.ب. بونتاليس(1987): معجم مصطلحات التحليل النفسي ، ترجمة مصطفى حجازي، الطبعة الثانية، م ج د ن ت، بيروت.

4. رأفت محمد بشناق (2001): سيكلوجيةالأطفال، دار النفائس، الطبعة 1، دمشق.

5. سوزانا ميلر(1987): سيكولوجية اللعب،ترجمة حسن عيسى، مجلة عالم المعرفة، عدد 120، الكويت.

6. س، فرويد (2006): علم النفس الجماهير و حليل الأنا، ترجمة جورج الطرابيشي، دار الطليعة للطباعة والنشر، بيروت.

7. وفاء محمود طيبة (1998): علم نفس اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة، سلسلة الدراسات في الطفولة، ط. 1، دار الهدى للنشر و التوزيع، الرياض.

8. Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, *27* (1), 5-22.

9. Piaget, J. (1937). la construction du réel chez l'enfant. Delachaux et Niestlé, 6éme édition, Paris.

10. Freud, A. (1969). *le moi et les mécanismes de défense.* Paris: PUF.