الجمهورية الجزائرية الديموقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة يحي فارس - المدية –
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالعنف المدرسي

دراسة ميدانية لعينة من تلاميذ السنة الثالثة متوسط

بمتوسطة بوسهمين رابح بلدية العمارية

دراسة من متطلبات الحصول على شهادة الماستر

شعبة : علم الاجتماع تخصص : علم اجتماع الجريمة والانحراف

إعداد الطالبة : باحمد نبيلة اشراف الأستاذ : د حاج الله مصطفى

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة
حاج الله مصطفى	أستاذ محاضر	مشرفا
بن ناولة محمد	أستاذ محاضر	رئيسا
غوالم أمينة	أستاذة محاضرة	عضوا مناقشا

السنـــــــــة الجامعيـــــــــة : 2024 - 2025



ملخص الدراسة:

علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالعنف المدرسي لتلاميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم المتوسط – دراسة ميدانية بمتوسطة بوسهمين رابح – بلدية العمارية .

باحمد نبيلة – مذكرة لنيل شهادة الماستربجامعة يحيى فارس -المدية-

ظاهرة العنف المدرسي من الظواهر الإنسانية الناتجة عن التفاعل الدائم والمستمر للتلاميذ في المؤسسة التربوية ، فتجمع عدد كبير من التلاميذ في محيط ضيق ومحدود ومغلق ، يعد عاملا مهما في ظهور الصدامات والصراعات ، فمظاهر العنف المدرسي تظهر في مختلف تجمعات التلاميذ سواء في الساحة أو القسم أو دورات المياه أو التدافع عند الدخول والخروج من المؤسسة التربوية ، وخاصة ونحن نعلم أن المرحلة العمرية لهذه الفئة من التلاميذ تتنوع بين مرحلة الطفولة المتأخرة والتي تتميز بالحركية والنشاط ومرحلة المراهقة والتي يحاول فيها التلميذ إثبات ذاته وقدراته البدنية ، فيظهر سلوك العنف في شكله الجسدي كالتدافع والتشابك بالأيادي أو اللفظي على الزملاء في شكل تنمر أو السب والشتم والنعت بمختلف الأوصاف ، وكذلك على الأساتذة أو الطاقم الإداري و حتى الممتلكات والتجهيزات في المؤسسة التربوية .

إن انتشار ظاهرة العنف المدرسي أصبح ملفتا للانتباه وهذا ما يدعو إلى البحث عن أهم أسبابه قصد الحد والتخفيف من آثاره السلبية على التلاميذ سواء من الناحية النفسية أو الاجتماعية وحتى الناحية الجسدية من أجل حماية التلاميذ من الاعتداء الذي قد يكون خطيرا في بعض الحالات ، فمن خلال دراستنا هذه نحاول التركيز على متغير الألعاب الالكترونية العنيفة والتي عرفت إقبالا وانتشارا واسعا في أوساط التلاميذ ، ومحاولة إدراك طبيعة تأثير هذا المتغير في توجه التلاميذ نحو سلوك العنف.

و لذلك طرحنا التساؤل التالي: **إلى أي مدى تساهم الألعاب الإلكترونية العنيفة في تعزيز مظاهر العنف المدرسي لدى تلاميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم المتوسط**" ؟ وقصد الإجابة عن هذا التساؤل قمنا بإجراء استبيان على عينة من تلاميذ السنة الثالثة متوسط من متوسطة بوسهمين رابح ببلدية العمارية ولاية المدية مكونة من(80) تلميذ وتلميذة، وذلك بهدف جمع بيانات ومعرفة نوع الألعاب الالكترونية الأكثر ممارسة ، وبعد تطبيق الاستمارة وجدنا أن نسبة (67.94%) من أفراد العينة يمارسون ألعابا الكترونية عنيفة ، بحيث تم إلغاء النسبة المتبقية من التلاميذ غير الممارسين للألعاب الالكترونية العنيفة ، لنركز في دراستنا على (53) تلميذ في السنة الثالثة متوسط الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة .

ومن خلال تحليل وتفسير مختلف البيانات المتحصل عليها خلصنا إلى النتائج التالية:

- إقبال كبير للتلاميذ على الألعاب الالكترونية وخاصة منها العنيفة .
- تلعب الألعاب الالكترونية العنيفة دورا هاما في توجه التلميذ نحو سلوك العنف في المؤسسة التربوية .
- غياب المرافقة الأسرية وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة يساهم في توجه التلميذ نحو سلوك العنف في المؤسسة التربوية .

✓ **الكلمات المفتاحية** :الألعاب الالكترونية العنيفة ، العنف المدرسي، تلميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم المتوسط

Summary:

The Relationship Between Violent Electronic Games and School Violence Among Third-Year Middle School Students: A Field Study at Boushamin Rabah Middle School – El-Amaria Municipality

Bahmed Nabila – Master's Thesis, Yahia Fares University, Médéa

School violence is a human phenomenon resulting from the constant and ongoing interaction among students within the educational institution. The gathering of a large number of students in a confined, limited, and closed environment constitutes a significant factor in the emergence of clashes and conflicts. Manifestations of school violence appear in various student gatherings—whether in the schoolyard, classrooms, restrooms, or during the rush of entry and exit from the school.

This is particularly evident given the age group of these students, which spans late childhood—characterized by physical activity and energy—and adolescence, during which students attempt to assert their identity and physical capabilities. Consequently, violent behavior appears in physical forms such as pushing and fighting, or verbal forms such as bullying, insults, and name-calling, directed at peers, teachers, administrative staff, or even school property and equipment.

The increasing prevalence of school violence has become alarming, necessitating an investigation into its primary causes to mitigate its negative effects—psychological, social, and even physical—on students. The aim is to protect them from potentially serious assaults.

In this study, we focus on the variable of **violent electronic games**, which have seen a significant rise in popularity among students. We aim to understand the impact of this variable on students' tendency toward violent behavior.

Accordingly, the central research question posed was:

"**To what extent do violent electronic games contribute to reinforcing manifestations of school violence among third-year middle school students?**"

To answer this question, a questionnaire was administered to a sample of third-year middle school students at Boushamin Rabah Middle School in the municipality of El-Amaria, Médéa Province. The sample consisted of **80 students** (male and female). The goal was to collect data and identify the most frequently played electronic games. After analyzing the responses, it was found that **67.94%** of the sample played violent electronic games. The remaining students who did not engage in violent electronic games were excluded, allowing us to focus the study on the **53** third-year students who did play such games.

From the analysis and interpretation of the collected data, the following findings emerged:

- There is a high level of engagement with electronic games, particularly violent ones, among students.
- Violent electronic games play a significant role in directing students toward violent behavior within the school environment.
- The absence of parental guidance and the lack of awareness about the dangers of violent electronic games contribute to students' adoption of violent behavior at school.

Keywords: Violent Electronic Games, School

Violence, Third-Year Middle School Student.



شكر وعرفان

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين

وبعد حمد الله وشكره الذي أعاننا على إنجاز هذه المذكرة فإنه من الواجب علينا أن نتقدم بخالص الشكر وجميل العرفان وعظيم الامتنان والتقدير لأستاذنا الفاضل الأستاذ الدكتور **"حاج الله مصطفى"** الذي أشرف على هذه المذكرة طوال فترة البحث والعمل مشجعا ودافعا ، والذي منحنا من علمه وجهده ووقته رغم كثرة مسؤولياته وارتباطاته الكثيرة ولم يبخل علينا بالتوجيهات والمرافقة الجادة والتشجيع الكبير على مواصلة مسيرة طلب العلم ، جزاه الله عنا كل خير وبارك فيه وفي صحته وأهله وعلمه.

كما نتقدم بالشكر والتقدير للأساتذة الأفاضل أعضاء لجنة المناقشة لقبولهم مناقشة هذه المذكرة ، وملاحظاتهم القيمة والسديدة ، فبارك الله في علمكم ونفع بكم ووفقكم لما يحبه و يرضاه.

كما أتقدم بالشكر الخاص إلى زوجي الذي صبر معي وشجعني في هذه المرحلة ولم يبخل عليا بالدعم والتحفيز المعنوي من أجل التفوق في مسيرة طلب العلم .

وفي الأخير نتوجه بالشكر الجزيل لكل من أسهم وأعان في إخراج هذه الدراسة كما لا ننسى بالخصوص أساتذتنا الأفاضل الذين درسونا في السنة الثانية ماستر على التشجيع و المرافقة وعلى كل المجهودات المبذولة .



الإهـــــداء

«« أهدي هذا العمل المتواضع إلى »»

روح والدي الذي طالما شجعني على طلب العلم رحمه الله وأسكنه فسيح الجنان.

وإلى أمي الحبيبة التي رافقتني بدعواتها أطال الله في عمرها وبارك فيه.

وإلى زوجي الذي بفضله بعد الله سبحانه وتعالى استطعت أن أخطوا هذه الخطوة في طلب العلم بعد 25 سنة من التخرج.

و إلى أختاي حبيبة وخديجة رفيقات دربي وأخي جمال نموذج اقتديت به في طلب العلم و ولداي الحبيبان صلاح الدين و بدر الدين .

قائمـــــــــة المحتـــــــويات

المـــــــــحتـــــــــــــتوى	الصفحة
شكر و تقدير .	
الإهداء.	
قائمة المحتويات.	
قائمة الجداول.	
قائمة الأشكال.	
قائمة الملاحق	
مقدمة.	أ-ت
الفصل الأول : الإطار المنهجي للدراسة	
تمهيد .	6
المبحث الأول : إشكالية وفرضيات الدراسة .	7
المطلب الأول : إشكالية الدراسة .	7
المطلب الثاني : فرضيات الدراسة .	9
المبحث الثاني : أسباب اختيار الموضوع وأهداف وأهمية الدراسة.	10
المطلب الأول : أسباب اختيار الموضوع .	10
المطلب الثاني : أهداف الدراسة .	10
المطلب الثالث : أهمية الدراسة .	11
المبحث الثالث : تحديد المفاهيم	11
المطلب الأول : مفهوم اللعب .	11
المطلب الثاني : مفهوم الألعاب الإلكترونية .	12
المطلب الثالث : مفهوم الألعاب الإلكترونية العنيفة.	13
المطلب الرابع : مفهوم العنف .	14
المطلب الخامس : مفهوم العنف المدرسي .	15
المطلب السادس : مفهوم التلميذ.	15
المطلب السابع : مفهوم مرحلة التعليم المتوسط .	16
المطلب الثامن : مفهوم المرافقة الأسرية .	17
المطلب التاسع : مفهوم زيادة مدة اللعب .	17

قائمـــــــــة المحتـــــــــويات

المبحث الرابع : الدراسات السابقة .	**19**
المطلب الأول : الدراسات المحلية .	**19**
المطلب الثاني : الدراسات العربية .	**21**
المطلب الثالث : الدراسات الأجنبية .	**24**
المطلب الرابع : التعليق على الدراسات السابقة .	**26**
المبحث الخامس : المقاربة النظرية للدراسة .	**28**
المطلب الأول : نظرية التعلم الاجتماعي .	**28**
المطلب الثاني : المقاربة التفاعلية الرمزية .	**29**
المطلب الثالث : نظرية التقليد والمحاكاة .	**30**
الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية العنيفة	
تمهيد .	**33**
المبحث الأول : ماهية اللعب .	**34**
المطلب الأول : تعريف اللعب .	**34**
المطلب الثاني : أهمية اللعب في حياة الطفل .	**34**
المطلب الثالث : أهمية اللعب في الإسلام.	**35**
المبحث الثاني : الألعاب الإلكترونية العنيفة .	**36**
المطلب الأول : تعريف الألعاب الإلكترونية .	**36**
المطلب الثاني : تعريف الألعاب الإلكترونية العنيفة.	**37**
المطلب الثالث : أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة .	**39**
المبحث الثالث : الألعاب الإلكترونية والإدمان .	**42**
المطلب الأول : كيف يحدث الإدمان .	**42**
المطلب الثاني : زيادة ساعات اللعب والإدمان.	**43**
المبحث الرابع : مخاطر الألعاب الإلكترونية ودور الأسرة في المرافقة .	**46**
المطلب الأول : مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة .	**46**
المطلب الثاني : دور الأسرة في المرافقة للحد من آثار الألعاب الإلكترونية العنيفة .	**48**
المبحث الخامس : النظريات المفسرة للعب .	**51**

قائمـــــــــة المحتـــــــــويات

المطلب الأول : نظرية الطاقة الفائضة .	51
المطلب الثاني : نظرية النمو العقلي .	51
المطلب الثالث : نظرية الاتصال الجماعي .	51
المطلب الرابع : نظرية الإعداد للحياة المستقبلية .	52
الفصل الثالث : العنف المدرسي	
تمهيد .	55
المبحث الأول : ماهية العنف وأسبابه .	56
المطلب الأول : تعريف العنف.	56
المطلب الثاني : أسباب العنف .	56
المبحث الثاني : أنواع العنف .	57
المطلب الأول : العنف اللفظي .	57
المطلب الثاني : العنف الرمزي .	58
المطلب الثالث : العنف الجسدي .	58
المطلب الرابع : العنف الرقمي .	58
المبحث الثالث : العنف المدرسي .	59
المطلب الأول : تعريف العنف المدرسي .	59
المطلب الثاني : أسباب العنف المدرسي .	60
المطلب الثالث : أشكال العنف المدرسي .	66
المبحث الرابع : النظريات المفسرة للعنف .	69
المطلب الأول : نظرية الإحباط والعدوان	69
المطلب الثاني : النظرية السلوكية	69
المطلب الثالث : نظرية الضغط والمشقة	70
المبحث الخامس : آثار العنف المدرسي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية العنيفة	71
المطلب الأول : آثار العنف المدرسي	71
المطلب الثاني : علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالعنف المدرسي	72
الفصل الرابع : الإطار الميداني للدراسة	

قائمـــــــــة المحتـــــــويات

المبحث الرابع : مجالات الدراسة .	**77**
المطلب الأول : المجال المكاني .	**78**
المطلب الثاني : المجال الزماني .	**78**
المطلب الثالث : المجال البشري .	**78**
المبحث الثاني : منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات .	**84**
المطلب الأول : منهج الدراسة .	**84**
المطلب الثاني : أدوات جمع البيانات .	**85**
المبحث الثالث : عرض وتحليل البيانات ومناقشة نتائج الدراسة .	**86**
المطلب الأول : عرض و تحليل بيانات الدراسة .	**86**
المطلب الثاني : نتائج الدراسة .	**115**
الخاتمة .	**118**
قائمة المراجع .	**120**
الملاحق .	**131**

قائمـــــــــة الجـــــــــداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	
01	جدول يبنن عدد التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية.	79
02	جدول يبين نوع الألعاب الالكترونية التي يمارسها التلاميذ أفراد العينة.	81
03	جدول يبين جنس أفراد العينة.	86
04	جدول يبين الفئات العمرية لأفراد العينة .	87
05	جدول يبين الوضعية الاجتماعية لأفراد العينة .	88
06	جدول يبين إعادة التلاميذ أفراد العينة خلال السنوات الدراسية .	89
07	جدول يبين نوع الجهاز المستعمل في اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة.	91
08	جدول يبين إن كانت اللعبة الإلكترونية العنيفة تتطلب انترنت	91
09	جدول يبين إن كانت اللعبة الإلكترونية العنيفة متسلسلة المراحل	92
10	جدول يبين الأوقات التي يفضلها أفراد العينة في اللعب	93
11	جدول يبين المدة الزمنية التي يقضيها أفراد العينة في اللعب	94
12	جدول يبين إن كان لأفراد العينة شجارات في المؤسسة التربوية	94
13	جدول يبين علاقة أوقات اللعب بالشجار داخل المؤسسة التربوية	95
14	جدول يبين علاقة المدة الزمنية التي أفراد العينة في اللعب بالشجار داخل المؤسسة التربوية	96
15	جدول يبين إن كان أفراد العينة يمارسون نشاطا رياضيا أو ترفيهيا.	97
16	جدول يبين سبب ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية العنيفة .	98
17	جدول يبين ردة فعل أفراد العينة في حال المنع من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة.	99
18	جدول يبين إن كان أفراد العينة قد تسببوا في تكسير ممتلكات المؤسسة التربوية.	99
19	جدول يبين السلوك الذي يرغب أفراد العينة في تقليده من خلال الألعاب الالكترونية العنيفة .	100
20	جدول يبن إن كان الجهاز المستعمل في اللعب متاح باستمرار.	105

قائمـــــــــــة الجـــــــــــداول

21	جدول يبين إن كان الوالدين يعلمون بنوع اللعب التي يمارسها الأبناء.	105
22	جدول يبين إن كان الأولياء يحددون لأبنائهم وقتا للعب بالألعاب الالكترونية العنيفة	106
23	جدول يبين ملكية الجهاز المستعمل في اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة	107
24	جدول يبين المكان الذي يمارس فيه أفراد العينة اللعبة الالكترونية العنيفة	108
25	جدول يبين إن كان أفراد العينة يلعبون في أوقات متأخرة من الليل .	108
26	جدول يبين إن كان الولي يزور المؤسسة التربوية من أجل تفقد سلوك الابن	109
27	جدول يبين علاقة تحديد الأولياء لوقت اللعب بالشجار داخل المؤسسة التربوية	110
28	جدول يبين إن كان الأولياء يعاقبون الأبناء في حال ارتكاب سلوك العنف .	111

قائمـــــــــــة الأشكال

رقم الشكل	عنـــــــــــوان الشـــــــــــكل	الصفحة
01	شكل يبين أهمية اللعب في حياة الطفل.	35
02	شكل يبين العوامل التي تؤدي إلى الإدمان على الألعاب الالكترونية العنيفة .	45
03	شكل يبين أسباب العنف المدرسي .	65
04	دائرة نسبية تبين نسبة التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية .	80
05	دائرة نسبية تبين نوع الألعاب الالكترونية الأكثر ممارسة .	83
06	دائرة نسبية تبين الفئات العمرية لأفراد العينة .	87
07	شكل يبين رسم بياني لعلاقة مدة اللعب بالشجار داخل المؤسسة التربوية .	97
08	دائرة نسبية تبين نسبة الشجار لتلاميذ لم يحدد لهم وقت اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة .	110
09	دائرة نسبية تبين نسبة الشجار لتلاميذ حدد لهم وقت اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة .	110

قائمـــــــــة المـــــــلاحـــــق

رقم الملحق	عنـــــــــوان الملـــــــــحق	الصفحة
01	الاستمارة الموزعة على أفراد العينة.	131
02	مراسلة من وزارة التربية بخصوص الحملة المتعلقة برفع مستوى الوعي بالمخاطر المتعلقة بالإدمان على الشاشات.	135
03	مراسلة من وزارة التربية الوطنية بخصوص بعض الظواهر الدخيلة بالمؤسسات التربوية .	138
04	مراسلة من رئاسة الجمهورية بخصوص الحملة المشتركة بين المرصد الوطني للمجتمع المدني ووزارة التربية حول الحملة الوطنية لجمع الكراريس والكتب المدرسية .	142

مقـــــدمـــــة

مقـــــــــــدمـــــــــــة

شهد العالم في القرن الأخير تطورا تكنولوجيا منقطع النظير بحيث عرفت التكنولوجيا انتشارا واسعا لمختلف الوسائط والتطبيقات والتقنيات الحديثة التي سهلت على الأفراد التواصل والتفاعل ومختلف الأنشطة العلمية والفعاليات الفكرية والذهنية والاجتماعية والثقافية.

كما عرف التطور التكنولوجي انتشارا واسعا في أوساط الأطفال والمراهقين والشباب بحيث أصبحت جزء لا يتجزأ من حياتهم ومختلف أنشطتهم وخاصة في مجال الترفيه واللعب والتسلية وتمضية الوقت ، وذلك بسبب الانتشار الكبير لأنواع مختلفة من الألعاب الإلكترونية والتي تتميز بقوة الجذب وشدة التأثير ، وكذلك سهولة الوصول وكثرة التفاعل وخاصة إن كانت تتطلب الانترنت فهي توفر أكبر قدر من التفاعل على مستوى شاسع وغير محدود في العالم ، والتي تتسم بعضها بتنمية المهارات العقلية والحركية والانفعالية ، بينما أغلبها وخاصة منها العنيفة تؤثر بشكل سلبي سواء من الناحية النفسية أو الاجتماعية وكذلك السلوكية

فاللعبة الالكترونية العنيفة ليست مجرد لعبة من أجل التسلية والترفيه بل هي تحمل في طياتها الكثير من المعاني والرموز والرسائل الإعلامية وخاصة رسائل العنف بمختلف أشكاله ، فانتشار الألعاب الالكترونية العنيفة أصبح يؤرق الأسر والمؤسسات التربوية وخاصة مع الاقبال عليها والتعلق غير الآمن بها مع تكرار مشاهد العنف والتقدم في مختلف مراحل اللعب مما يسبب الإدمان عليها والانغماس فيها ، وهذا ما أثار الكثير من التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع بعد تفشي ظاهرة العنف المدرسي والتي عرفت هي الأخرى انتشارا واسعا بين أوساط التلاميذ بحيث يعتبر العنف المدرسي من أبرز المشكلات التي تعاني منها المؤسسات التربوية في مختلف المراحل التعليمية وخاصة مرحلة التعليم المتوسط

ونهدف من خلال دراستنا والتي جاءت بعنوان " **الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعنف المدرسي لعينة من تلاميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم المتوسط** " إلى الإجابة على التساؤل العام لها " **إلى أي مدى تساهم الألعاب الإلكترونية العنيفة في تعزيز مظاهر العنف المدرسي لدى التلاميذ ؟**

وكذلك الإجابة على التساؤلات الفرعية : " هل تؤثر زيادة المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ في اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة في زيادة مظاهر العنف المدرسي لدى التلميذ" ؟

"هل لغياب المرافقة الأسرية علاقة ب لجوء التلميذ للعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة مما يزيد من مظاهر العنف المدرسي لدى التلميذ " ؟.

ولقد استخدمنا في دراستنا هذه المنهج الوصفي التحليلي معتمدين في ذلك على أداة الاستمارة والتي كانت موجهة لتلاميذ السنة الثالثة متوسط الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة .

وللتأكد من صحة الفرضيات الفرضية الرئيسية : " **توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وظهور السلوكيات العنيفة لدى تلاميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم المتوسط** " و الفرضيات الفرعية : " **تؤثر زيادة المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ في اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة في زيادة مظاهر العنف المدرسي لدى التلميذ**" .

لغياب المرافقة الأسرية علاقة ب لجوء التلميذ للعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة مما يزيد من مظاهر العنف المدرسي لدى التلميذ " و تم تقسيم الدراسة إلى جانبين الجانب النظري والذي يتكون من ثلاث فصول والجانب الميداني الذي يتكون من فصل واحد .

- ✓ **بحيث احتوى الجانب النظري على :**

الفصل الأول : وقد تضمن الإطار المنهجي للدراسة والإشكالية والفرضيات وأهمية وأهداف الدراسة ، بالإضافة إلى تحديد المفاهيم مع التطرق إلى المقاربة النظرية التي من خلالها نحدد كيف سنفسر الظاهرة المدروسة وكذلك التطرق لبعض الدراسات السابقة التي تناولت هذا الموضوع من مختلف الزوايا .

الفصل الثاني : وقد تضمن الاطار النظري للدراسة بحيث تناولنا في :

المبحث الأول : تم التطرق فيه إلى ماهية اللعب وأهمية اللعب في حياة الطفل وكذلك أهمية اللعب في الإسلام .

المبحث الثاني: تناولنا فيه تعريف الألعاب الإلكترونية والعنيفة منها وأنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة.

المبحث الثالث : وقد تضمن الألعاب الإلكترونية العنيفة والإدمان وكيف يحدث الإدمان وزيادة ساعات اللعب والإدمان.

المبحث الرابع: احتوى على مخاطر الألعاب الالكترونية العنيفة ودور الأسرة في المرافقة.

المبحث الخامس: تناولنا فيه النظريات المفسرة للعب، نظرية الطاقة الفائضة ونظرية النمو العقلي نظرية الاتصال الجماعي ونظرية الإعداد للحياة المستقبلية.

الفصل الثالث: وقد تضمن العنف المدرسي.

المبحث الأول: احتوى على ماهية العنف وأسبابه.

المبحث الثاني: كما تم التطرق فيه إلى أنواع العنف، العنف اللفظي والرمزي والعنف الجسدي والرقمي.

المبحث الثالث: وقد تناولنا فيه تعريف العنف المدرسي أسبابه وأشكاله.

المبحث الرابع: احتوى على النظريات المفسرة للعنف، نظرية الإحباط والعدوان والنظرية السلوكية ونظرية الضغط والمشقة.

المبحث الخامس: وقد تضمن آثار العنف المدرسي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية العنيفة.

الفصل الرابع: كان مخصصا للإطار الميداني للدراسة، بحيث قمنا بعرض مجتمع البحث وعينة الدراسة والمنهج المستخدم وأدوات البحث وجمع البيانات ومجالات الدراسة (المجال البشري، المكاني والزماني) ، مع تفريغ بيانات الاستمارة في جداول والتعليق عليها ومن ثم استخلاص النتائج العامة .

وفي الأخير تم عرض النتائج العامة للدراسة وتقديم توصيات ومقترحات لعلاج ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية العنيفة وكذلك الحد من ظاهرة العنف المدرسي ثم ختمنا الموضوع بخاتمة عامة .

الفصل الأول

الاطـــار المنهـــجي للـــدراســـة

تمهيد :

من خلال هذا الفصل سنعمل على إرساء دراستنا بشكل علمي و منهجي، حيث سنستعرض إشكالية البحث وتصور الباحث للظاهرة المراد دراستها، ومن ثم تحديد الأسئلة التي نسعى للإجابة عليها أو توضيحها من خلال الفرضيات التي سنطرحها ، بالإضافة إلى توضيح أسباب اختيار الموضوع وأهميته وأهدافه التي نسعى لتحقيقها من خلال هذه الدراسة، كما سنعمل على التحديد والإحاطة بكل المفاهيم المتعلقة بالدراسة مع توضيحها وتعريفها لغويا واصطلاحا واجرائيا .

كما سنقوم ب استكشاف وتحليل مجموعة متنوعة من الدراسات والأبحاث السابقة المحلية منها والعربية والأجنبية التي استندت إلى ظاهرة العنف المدرسي أو ظاهرة الألعاب الإلكترونية العنيفة ، هذا بهدف الاستفادة منها في المقارنات والاستنتاجات وتفسير الظاهرة من مختلف الجوانب واستخدام الخبرات واستغلال النتائج والأفكار المستخلصة من هذه الدراسات في سياق دراستنا الحالية، مع تحديد الفجوة للوصول بدراستنا إلى سدها والتطرق لمختلف المؤشرات المتعلقة بظاهرة العنف المدرسي ، مع العلم أن العنف المدرسي يشكل مشكلة معقدة ومتعددة الجوانب ومتشابكة العوامل ، وكذلك الأمر بالنسبة للألعاب الالكترونية العنيفة فإن الإمعان في الدراسات والأبحاث السابقة يساعدنا في تركيز جهودنا بشكل أكثر دقة وتفصيل نحو فهم هذه الظاهرة وتفسير أسبابها والبحث عن الحلول الملائمة للحد منها ، كما سنعمل على تحديد الإطار النظري الذي سيوجه دراستنا من خلال تحليلها وتفسيرها .

المبحث الأول : إشكالية وفرضيات الدراسة .

المطلب الأول : إشكالية الدراسة

تعتبر ظاهرة العنف في الوط الاجتماعي من الظواهر القديمة والمتجذرة ظهرت مع ظهور الانسان وتشابك العلاقات والنظم الاجتماعية حيث عرفت انتشارا منذ نشأتها وتطورا ملحوظا في مختلف الميادين والتجمعات الإنسانية.

ومجتمع المدرسة كغيره من المؤسسات الاجتماعية الأخرى عرف هو الأخر العنف والعدوانية كسلوك يبديه التلميذ وخاصة في مرحلة التعليم المتوسط حيث سجل المرصد الوطني للتربية والتكوين في دراسة اجراها سنة 2016 ان (52%) من حالات العنف في المدراس تسجلها مؤسسات الطور المتوسط[1]

حيث أن التلميذ في هذه المرحلة يمر بفترة عمرية حرجة من مراحل عمر الطفل وهي مرحلة الطفولة المتأخرة وبداية مرحلة المراهقة المبكرة وهي مرحلة تتسم بتغيرات فيزيولوجية ونفسية متسارعة تدفع التلميذ الى ممارسة العنف لإثبات ذاته أحيانا وأحيانا أخرى كرد فعل للاستفزازات والتنمر الذي يتعرض له من طرف الزملاء وأحيانا يظهر العنف من طرف التلميذ كرد فعل لرفضه لتعليمات الأساتذة والمشرفين سواء داخل القسم أو خارجه ونظرا لتلك المتغيرات الفيزيولوجية والنفسية يبحث التلميذ عن وسائل الترفيه وأساليب تفريغ الطاقة واثبات الذات والشعور بالمتعة والإثارة والتحدي فيجد ضالته في الرياضة والجري والحركة ومختلف وسائل الترفيه كاللعب بمختلف انواعه ، حيث ينظر للعب على أنه سمة لحياة الطفل والمراهق 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 وعلماء التربية والاجتماع أن اللعب يعد أرقى وسائل التعبير لدى الطفل ، فعن طريقه يمكنه أن يطور من مختلف مهاراته وقدراته وخاصة منها الاجتماعية عن طريق اللعب الجماعي والتشاركي مع الأقران الذين هم في نفس المرحلـــة العمرية ليتعلم تمثيل الأدوار والحوار ويكتسب اللغة بالإضافة إلى تنمية روح الجماعة وإدارة العلاقات وحل المشكلات وتجاوز الصعوبات.

---

[1] أمينة داوي : 52%من حالات العنف مصدرها المتوسطات ، مقال منشور في موقع النهار ONLINE(2017-03/08) https://www.ennaharonline.com- اطلع عليه يوم 2025/01/27 على الساعة 14:10.

والتلميذ عموما يميل الى كل أنواع الألعاب التي من شانها تحقيق المتعة والترفيه **و مع** التطور التكنولوجي السريع، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من حياة الشباب والمراهقين وحتى الأطفال ، و رغم الفوائد التي قد توفرها هذه الألعاب من حيث الترفيه وتنمية بعض المهارات العقلية والإبداعية ، إلا أن انتشارها وإمكانية الحصول عليها وسهولة استعمالها على مختلف التطبيقات و الاجهزة الالكترونية ،" بل إن التشويق والتفاعل الحاصل بين اللاعب واللعبة في أثناء اللعب ومتوالية التقدم من مرحلة إلى أخرى ، يزيد من تعلقه بها لدرجة فقدان الأطفال الإحساس بالوقت ومضحين بساعات النوم والأكل والراحة ، حتى باتوا يفضلونها ، واعتادوا ممارستها بحيث نستطيع القول أنها أصبحت جزءا من نمط حياتهم اليومية " [1] وهذا ما أصبح يشكل عبأ على الأسرة و المجتمع والمؤسسات التربوية.

وفي ظل غياب الرقابة الابوية وغياب المرافقة الأسرية بسبب قلة الوعي بمخاطر هاته الألعاب على سلوك الأطفال والمراهقين وكيف تتحول تلك المتعة الى ادمان وخاصة مع انتشار الألعاب الالكترونية ذات المحتوى العنيف والتي يلجأ اليها التلميذ بكثرة لتحقيق اكبر قدر ممكن من المتعة والإثارة والانجاز ومع كثرة ممارسة هاته الألعاب نظرا للحرية التي تتاح له في التصفح على شبكات الانترنت ينتاب التلميذ فضول أكبر لمعرفة الأكثر عنها ورغبة في اللعب بألعاب أكثر إثارة وتشويقا ومتعة ولا يمكنهم تحقيق ذلك إلا باللعب بالألعاب القتالية والتي توفر أكبر قدر ممكن من الحماسة والمنافسة والرغبة الكبيرة في تحقيق الفوز والتغلب على الأعداء الافتراضيين في مختلف الألعاب العنيفة .

وهذا النوع من الألعاب ومحتواها الذي يتسم بالعنف من خلال مشاهد القتل والتخريب والحركات السريعة والمثيرة وغيرها فإنها قد تثير في الطفل انفعالات نفسية مما يغذي سلوك العنف لديه فيدفعه إلى إعادة انتاجه وممارسته بشكل أو بأخر داخل القسم سواء ضد زملائه أو أساتذته أو المشرفين ، أو تخريب أو تكسير للتجهيزات داخل المؤسسة التربوية وهذا ما نريد التأكد من صحته من خلال دراستنا هذه .

---

[1] ماجد محمد الزيودي ، **الانعكاسات التربوية لاستعمال الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس بالمدينة المنورة** ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، السعودية 2013 ، ص (15-31).

وانتشار هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة أثار تساؤلات حول تأثيرها على سلوكيات التلاميذ داخل المؤسسات التربوية والتي تعرف مخالطة يومية ومباشرة للتلاميذ ببعضهم البعض مما ينتج عنه علاقات مختلفة سواء داخل القسم أو في ساحة المؤسسة التربوية، وبسبب تداخل هاته العلاقات تظهر الكثير من المناوشات والنزاعات لأسباب مختلفة وأحيانا تؤدي إلى تشابك بالأيادي وسب وشتم وتدافع وغيره من مظاهر العنف.

✓ **التســـــــــــــاؤلات :**

أ- **السؤال العام :**

"إلى أي مدى تساهم الألعاب الإلكترونية العنيفة في تعزيز مظاهر العنف المدرسي لدى تلاميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم المتوسط" ؟

ب-**الأسئلة الفرعية:**

1- هل تؤثر زيادة المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ في اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة في زيادة مظاهر العنف المدرسي لدى التلميذ ؟

2- هل لغياب المرافقة الأسرية علاقة ب لجوء التلميذ للعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة مما يزيد من مظاهر العنف المدرسي لدى التلميذ ؟

المطلب الثاني : فرضيات الدراسة .

أ- **الفرضية الرئيسية:**

توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وظهور السلوكيات العنيفة لدى التلميذ.

ب-الفرضيات الفرعية:

- تؤثر زيادة المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ في اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة في زيادة مظاهر العنف المدرسي لدى التلميذ .
- لغياب المرافقة الأسرية علاقة ب لجوء التلميذ للعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة مما يزيد من مظاهر العنف المدرسي لدى التلميذ.

المبحث الثاني : أسباب اختيار الموضوع وأهمية وأهداف الدراسة .

المطلب الأول : أسباب اختيار الموضوع

أ- الأسباب الذاتية:

- الرغبة في معرفة الأسباب التي تؤدي بالتلميذ إلى اللجوء إلى الألعاب الإلكترونية كوسيلة للترفيه.
- من خلال هاته الدراسة نريد الإشارة إلى الدور الفعال للأولياء في مرافقة الأبناء وتوجيههم للاستعمال الصحيح للأجهزة الإلكترونية.
- اخترنا هذا الموضوع نظرا للاحتكاك المباشر والمستمر بالتلاميذ في مرحلة التعليم المتوسط.
- من خلال هذا الموضوع نريد الإشارة إلى أهمية اللعب في حياة الطفل وأهمية العودة إلى النمط التقليدي من اللعب.

ب- الأسباب الموضوعية:

- انتشار ظاهرة العنف المدرسي بمختلف أشكاله في الأوساط المدرسية.
- معرفة العلاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي.
- الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية مع انتشار مختلف الأجهزة الإلكترونية وسهولة استعمالها مع توفرها على شبكة الانترنت مما يسهل البحث عن أحدث الألعاب الالكترونية.

المطلب الثاني : أهداف الدراسة.

1- دراسة كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوك التلاميذ وردود افعالهم في مرحلة التعليم المتوسط.

2- العمل على تطوير توصيات تستند إلى نتائج البحث لتحسين السياسات الاجتماعية لمساعدة الأسر والمؤسسات التربوية على دعم التلاميذ في هذه المرحلة ووقايتهم من الآثار المترتبة عن كثرة الإقبال على الألعاب الإلكترونية العنيفة.

3- المساهمة في رفع الوعي العام والوعي الأسري حول مرافقة الأبناء وأهمية توجيههم وإرشادهم في استعمال الأجهزة الإلكترونية وخاصة مع ظهور ما يسمى بالذكاء الصناعي وتوجيههم كذلك إلى مختلف الأنشطة الترفيهية المفيدة والمناسبة لطبيعة المرحلة العمرية التي يمرون بها.

4- مساعدة الأسرة التربوية في معرفة الأسباب الحقيقية للكثير من ردود الأفعال العنيفة التي تصدر من التلاميذ وأهمية الدور المنوط بهم في مرافقة التلاميذ وإرشادهم ومساعدتهم على ضبط أوقاتهم واستغلالها في تنمية القدرات العلمية والتفوق الدراسي.

المطلب الثالث : أهمية الدراسة.

1- تساعد الدراسة على فهم التأثيرات الاجتماعية والنفسية للألعاب الالكترونية العنيفة على التلاميذ في مرحلة التعليم المتوسط.

2- تساهم الدراسة في اثراء الأدبيات العلمية المتخصصة في موضوع الألعاب الالكترونية العنيفة والعنف المدرسي وكذلك الدور الوقائي للأسرة والمؤسسات التربوية في الحد من هذه الظاهرة.

3- توفر الدراسة المعلومات اللازمة لصناع القرار والمختصين في مجال التربية والصحة النفسية والاجتماعية لتطوير استراتيجيات وآليات التعامل مع هذه الظاهرة وآليات العلاج الفعال للتلاميذ الذين يظهرون سلوكا عدوانيا باستمرار.

4-الدراسة تقدم إضافة علمية للمؤسسات التربوية لتفسير ظاهرة العنف المدرسي .

المبحث الثالث : تحديد المفاهيم .

المطلب الأول : مفهوم اللعـــــــــب:

أ- المفهوم اللغوي للعب:

لعب الصبي: تسلى وقام بما يلهيه ، لعب بالكرة : اتخذها لعبة

اللعب: اللهو ، اللعبة جمع لعب اسم من اللعب ما يلعب به كالشطرنج والنرد وغيرهما و دمية الأطفال[1]

---

[1]جبران مسعود ،**"رائد الطلاب "معجم لغوي عصري للطلاب** ، دار العلم للملايين، بيروت ، لبنان ، ص 789-791.

ب- المفهوم الاصطلاحي للعب:

اللعب "يمثل اللعب مكانة هامة في دنيا الأطفال حيث لا يستطيع أن يميز بين اللعب والعمل فاللعب للطفل هو العمل ، كما أن العمل هو اللعب ، فعن طريق اللعب يعلم الطفل نفسه بنفسه ويصحح أخطاءه ويعيد التجربة ، لكن دون الشعور بالذنب حيث يمكنه التوقف عن اللعب عندما يريد " ،" ويعد اللعب من أهم وسائل الصغار لفهم العالم او البيئة المحيطة بهم ومن وسائل التعبير عن النفس" [1] .

وتعد ألعاب الأطفال نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يساهم في تنميته وتعليمه معلومات ومهارات جديدة [2]

ج- التعريف الاجرائي للعب :

اللعب هو النشاط الذي يمارسه الطفل منذ ولادته باستعمال وسائل مختلفة تتطور هذه الوسائل مع تطور المراحل العمرية للطفل وكذلك مع تطور حاجاته النفسية.

ونقصد في دراستنا هذه اللعب باللعب الذي يمارسه التلميذ من خلال إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والتي بدورها تغذي سلوك العنف المدرسي لدى التلميذ في مرحلة التعليم المتوسط.

المطلب الثاني : مفهوم الألعاب الالكترونية .

أ- المفهوم اللغوي :

يُشار إلى مصطلح الألعاب الإلكترونية) بالإنجليزية(Electronic Games) بمصطلح ألعاب الفيديو بالإنجليزية(Video games) وتُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنّها ألعاب تفاعلية تُشغل باستخدام أي

---

[1] ايمان خفاف ، **اللعب،** دار المناهج للنشر و التوزيع ، عمان ، الأردن ، 2015 ، ص 25.

[2] فاطمة همال ، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية وتأثيرها على الطفل الجزائري** ، رسالة ماجيستر ،جامعة الحاج لخضر باتنة ، 2012 ، ص16.

جهاز إلكتروني مُتخصص؛ كأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز [1] .

ب- المفهوم الاصطلاحي :

والتعريف الاصطلاحي للألعاب الالكترونية أنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد أو العين (التآزر البصري / الحركي) أو تحد للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية [2]

ج- التعريف الإجرائي للألعاب الالكترونية :

الألعاب الإلكترونية هي الألعاب التي تمارس باستعمال مختلف الأجهزة التكنولوجية كالهواتف والكمبيوتر و اللوحات الذكية ..... سواء من خلال تحميلها في تطبيقات أو تلعب مباشرة في فضاء الانترنت ، يلجأ إليها الأطفال بغرض المتعة والترفيه وملأ الفراغ .

المطلب الثالث : مفهوم الألعاب الإلكترونية العنيفة .

مفهوم الألعاب الالكترونية العنيفة : بعد ما تم تعريف اللعب وتعريف الألعاب الإلكترونية نستنتج تعريف للألعاب الإلكترونية العنيفة وهي الألعاب التي تتسم بطابع العنف و تعرف كالتالي :

هي مجموعة الألعاب التي تتسم بالعنف و القتال ، ويمارسها الطلاب عن طريق الهاتف المحمول ، أو الكمبيوتر أو اللاب توب ، البلاي ستيشن وغيرها من الوسائل الالكترونية وتمارس والأنترنت قيد التشغيل أو الانترنت مغلق [3]

---

[1] سارة زقيبة، **ما هو تعريف الألعاب الإلكترونية** ، مقال منشور في الموقع : https://mawdoo3.com ، يوم 27 مارس 2021 16:01، تم الاطلاع عليه يوم : 15أفريل 2025 على الساعة 15:30 .

[2] مها حسن الشحروري ، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها** ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة عمان ، ط1، 2008، ص46.

[3] جيهان محمد علي الشيخ إبراهيم ، **الألعاب الالكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية** ، دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية ، كلية الأداب جامعة دمياط المجلة العلمية لكلية الآداب مج 12 ، ع 6(2023) 137-227.

المطلب الرابع : مفهوم العنف .

أ- مفهوم العنف لغويا :

جاء في "لسان العرب" : "العنف خُرق بالأمر، وقلة الرفق به. وهو التوبيخ واللوم والتقريع...". وعنف عنفا و عنافة بالرجل وعليه : لم يرفق به وعامله بشدة [1]

والعنف هو الخرق بالأمر وقلة الرفق به أو عليه ، يعنف عنفا و عنافة أو أعنفه وعنفة تعنيفا وهو عنيف إذا لم يكن رفيقا في أمره واعتنف الامر أخذه بعنف [2]

ب-مفهوم العنف اصطلاحا :

يعرف العنف بأنه التأثير في شخص معين إكراها باستخدام القوة أو الإذلال[3]

العنف ظاهرة ومفهوم فهو ظاهرة ذات تجليات مادية ورمزية أفرزتها الإنسانية، أفرادا وجماعات، في مختلف مراحلها التاريخية، أي ظاهرة لها محددات اجتماعية واقتصادية ونفسية وثقافية... كما أنه مفهوم أي بناء نظري تجريدي ينطوي على مداخل ومستويات معرفية متعددة تروم العلوم الإنسانية والطبيعية استكشاف مظاهرها ووصف بنياتها، و تجتهد في إدراك وتفسير آليات اشتغالها. [4]

ج- التعريف الاجرائي للعنف :

ويقصد بالعنف في دراستنا هو السلوك العنيف الذي يترجمه التلميذ في مرحلة التعليم المتوسط من خلال مشاهدته لمحتوى العنف في الألعاب الإلكترونية العنيفة والتي يمارسها باستمرار.

---

[1] ابن منظور، **لسان العرب** ، دار صادر ، بيروت ، المجلد التاسع ، 1968، ص 257.

[2] مراد موهوب ، **لغة العنف وعنف اللغة ، مقاربة لسانية نفسية** ، كلية الأداب والعلوم الإنسانية ، بني ملال ، المملكة المغربية ، ص 3 .

[3] نفس المرجع ، نفس الصفحة .

[4] نفس المرجع ، نفس الصفحة .

المطلب الخامس :مفهوم العنف المدرسي .

أ- المفهوم الاصطلاحي للعنف المدرسي :

هو سلوك يقوم به المتمدرس من تهديد واستخدام للقوة بهدف إحداث أضرار نفسية أو جسمية [1]

وهذا يتجلى في بعض " مظاهر السلوك العدواني للتلاميذ في المدرسة ، الذي يكون موجها نحو زملائهم ، وقد يكون موجها نحو المدرسة بكاملها ، كتكسير أثاثها ، أو الكتابة على جدرانها أو سرقة الأجهزة والعبث بكل ما فيها [2] أو يكون موجها نحو الأساتذة والإداريين .

ب- التعريف الإجرائي للعنف المدرسي :

ويقصد بالعنف المدرسي في دراستنا بالسلوك العدواني وردود الأفعال التي تتسم بالشدة والقوة والنبرة الحادة والتي تصدر من التلميذ في مرحلة التعليم المتوسط اتجاه زملائه بالضرب أو الدفع أو العبث بالأدوات المدرسية وتمزيق للكتب والكراريس أو الشتم والسب والتنمر وغيره من مظاهر العنف أو اتجاه المشرفين والأساتذة أو أي موظف في المؤسسة التربوية .

المطلب السادس : مفهوم التلميذ :

أ- التعريف اللغوي للتلميذ :

التلميذ خادم الأستاذ من أهل العلم أو الفن أو الحرفة وطالب العلم وخصه أهل العصر بالطالب الصغير ، جمعه تلاميذ وتلامذة [3] .

---

[1] عقيلة عيسوا ، إكرام بوشيربي ، **العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الالكترونية العنيفة** ، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات ، المجلد 11 (العدد 01م) ، الجزائر : جامعة زيان عاشور الجلفة ،(2020) ، ص 196.

[2] مصباح عامر ، **التنشئة الاجتماعية والسلوك الانحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية** ، شركة دار الأمة للتوزيع والنشر ص ب 109 برج الكيفان 16120 ، الجزائر، ص 253.

[3] حامد عبد القادر وآخرون ، **المعجم الوسيط** ، الجزء الثاني ، ص 121.

ب- التعريف الاصطلاحي للتلميذ:

يعني مصطلح التلميذ المزاول للتعليم الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي ويعرف التلميذ كذلك بأنه المحور الأول والهدف الأخير في كل عمليات التربية والتعليم، فهو الذي من أجله تنشأ المدرسة وتجهز بكافة الإمكانيات، فلا بد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ ، لا بد أن يكون لها هدف يتمثل في تكوين روحه ، عقله ، وجسمه ، ومعارفه واتجاهاته [1] .

ت- التعريف الإجرائي للتلميذ:

ويقصد بالتلميذ في دراستنا التلميذ في السنة الثالثة متوسط والممارس للألعاب الإلكترونية العنيفة

المطلب السابع : مفهوم مرحلة التعليم المتوسط .

هي مرحلة دراسية معتمدة من قبل وزارة التربية الوطنية الجزائرية حيث تقع هذه المرحلة في موقع حساس في عملية التعليم ، تمتد من السنة الأولى متوسط إلى السنة الرابعة متوسط ، فهي تأتي بعد مرحلة التعليم الابتدائي وقبل التعليم الثانوي ، كما تدعى بمرحلة المراهقة المبكرة وتمتد من (12 سنة إلى 15 سنة) من عمر التلميذ وهي مرحلة يتلقى فيها المهارات الحركية وتزداد عملية الفهم والإدراك نتيجة لبعض التجارب والخبرات وهي مرحلة هامة في حياة المراهق [2].

- المفهوم الإجرائي لمرحلة التعليم المتوسط :

يقصد بمرحلة التعليم المتوسط في دراستنا بمرحلة دراسية تلي مرحلة التعليم الابتدائي وتسبق مرحلة التعليم الثانوي وبالتحديد تلاميذ السنة الثالثة متوسط وهم التلاميذ الذين زاولوا سنتين من التعليم المتوسط وانتقلوا الى السنة الثالثة متوسط .

---

1 سوفي نعيمة ، **الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأساتذة داخل الصف ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية ، لدى تلاميذ طور المتوسط** ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر ، في علم النفس تخصص صعوبات التعلم ، جامعة منتوري قسنطينة ، الجزائر 2011، ص55.

2 صلحاوي حسناء ، **اتجاهات تلميذات المرحلة المتوسطة نحو حصة التربية البدنية والرياضية بالمناطق الريفية والحضارية** ، أطروحة دكتوراه ، جامعة بسكرة ، 2017 ص 104.

المطلب الثامن : مفهوم المرافقة الأسرية .

أ- المفهوم اللغوي للمرافقة :

الرفق ضد العنف – لطف الرفق بالرجل – الرفقة الصحبة – دعم رافق مرافق – مرافقة أي مصاحبة[1].

ب- المفهوم الاصطلاحي للمرافقة :

مصطلح تتنوع منه عدة مصطلحات حسب الاستعمال لهذه المفردة (يتتبع ، يرشد ، يشرف ، يصغي ، يراقب ، يقود ، يصلح ، يحرس ن يقترن) .

يتضح من خلال ذلك أن مجال المرافقة واسع ومتنوع [2].

وعليه المرافقة تعني السير معا وفق قيمة رمزية تتمثل في التقاسم وهي تدحض أولويات وأسبقيات المرافق، بل تجعله ثانويا أمام الشخص المرافق إذن فهي تعني السير جنبا إلى جنب مع شخص أخر دون أي أولويات أو أسبقيات بل بروح التكافؤ والتقاسم فالمرافقة الحقيقية تجعل المرافق ثانويا وتركز على الشخص المرافق باحترام وتقدير[3].

أ- تعريف المرافقة الأسرية:

" تعني جميع الأساليب المادية والمعنوية التي تقدمها الأسر للأبناء من أجل توعيتهم وتوجيههم وتحفيزهم من أجل تحسين مستواهم التعليمي.

وهي تلك العلاقات التي تربط بين الوالدين والمربين لدعم التعاون بين البيت والمدرسة لإيجاد الحلول

---

[1] ابن منظور ، **قاموس لسان العرب** ، ج 4 ، دار النشر أدب الحوزة ، ايران 1405 ، ص 87،34

[2] ناتالي سيفوبتي وآخرون ، **المرافقة الاجتماعية الشخصية ، المقاربة الخاصة بالعمل الاجتماعي عن قرب مناهجها و أدوراها** ، المنظمة الدولية للإعاقة فرع المنشورات المهنية ، 2009، ص 15.

[3] سناء مسعى ، **المرافقة الأسرية ودورها في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية** ، دراسة ميدانية بابتدائيات تبسة مقاطعة دراسية 2 ، تلاميذ السنة انموذجا ، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه ل.م.د ، في علم اجتماع التربية ، 2024/2023 ، ص 34.

المشتركة لبعض المشكلات التي قد لا يتسنى لأحدهما مواجهتها لمفرده ، والتي تساهم في نجاح العملية التعليمية "[1] .

فالمرافقة الأسرية تعني كل أشكال الدعم والمصاحبة والمساندة والاحتواء في جميع مراحل حياة الفرد في أسرته بهدف الحماية والتنشئة السوية والإدماج الطبيعي في المجتمع .

ب- التعريف الإجرائي للمرافقة الأسرية:

ويقصد بالمرافقة الأسرية في دراستنا هذه كل اشكال المصاحبة والإشراف والرقابة على التلميذ في مرحلة التعليم المتوسط وتوجيهه نحو الألعاب التي تنمي قدراته ومواهبه وتغذي حاجاته النفسية وخاصة إذا كان التلميذ يلعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة والتي تتطلب توجيها ورقابة ومعرفتا لمحتواها ومراحلها ومتطلباتها وشخصياتها وتحديد زمن اللعب بها وكذلك الزيارات الدورية للمؤسسة التربوية من أجل التنسيق للحد من أثر محتواها العنيف على السلوك العام والسلوك في المؤسسة التربوية للتقليل من ظاهرة العنف المدرسي ، وإن كان ولا بد من الوصول إلى مرحلة منع اللعب بهذا النوع من الألعاب وتعويضها بألعاب أكثر فائدة وصحة .

المطلب التاسع : مفهوم زيادة المدة الزمنية في اللعب .

أ- تعريف زيادة المدة الزمنية في اللعب :

هي تجاوز الحد الزمني الآمن لاستخدام الألعاب الالكترونية العنيفة [2] .

ب- التعريف الاجرائي:

ويقصد بزيادة المدة الزمنية في اللعب في دراستنا بالإفراط في اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة و تجاوز أكثر من ساعتين مما قد يؤثر على سلوكيات التلميذ وردود أفعاله ويؤدي إلى ظهور سلوك العنف المدرسي .

---

[1] صياد نعيمة ، **واقع المرافقة النفسية التربوية لمعيدي شهادة البكالوريا** ، رسالة ماجيستر ، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية ، قسم علم النفس وعلوم التربية ، جامعة باجي مخترا ، عنابة ، 2010/2009 ، ص 80.

[2] https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/325147/WHO-NMH-PND14:17 اطلع عليه يوم 2025/07/08 على الساعة

المبحث الرابع : الدراسات السابقة .

الدراسات السابقة هي بمثابة خارطة الطريق التي يتبعها الباحث ومن خلالها يمكن له معرفة الخطوات الواجب اتباعها في دراسته وكذلك الإضافات التي يمكن أن يضيفها ويدعم بها البحث العلمي ، فالاطلاع عليها و مدارستها خطوة مهمة من خطوات البحث العلمي .

المطلب الأول : الدراسات المحلية .

الدراسة الأولى :

- **محمودي رقية " أثر الألعاب الالكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق "** [1] .

هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين الألعاب الالكترونية وتنمية السلوك العدواني للمراهق بحيث أجريت هاته الدراسة بمتوسطة أحمد بوسليماني بالبليدة ، على عينة قدر عدد أفرادها ب (150) مبحوث من تلاميذ السنة الثالثة والرابعة متوسط من مجموع المجتمع الأصلي الذي كان عدده (443) تلميذ، بحيث اعتمدت الدراسة على المنهج تحليل المضمون والمنهج التحليلي والمنهج الوصفي مستخدمة في ذلك مجموعة من الأدوات أهمها الملاحظة والمقابلة والاستمارة ، ولقد ركزت الدراسة في تساؤلها العام على إن كان فيه علاقة بين استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة وتنمية السلوك العدواني للمراهق كما اعتمدت البحثة في دراستها على أربع فرضيات جزئية تتعلق ب تمثيل المراهق رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع محيطه ، ووجود فروق دالة في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث ، وكذلك فيما يتعلق بالزمن والحجم الساعي بحيث جاءت الفرضية بالصيغة التالية كلما زاد الحجم الساعي الذي يستغرقه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة زاد ميله للسلوك العدواني والفرضية الأخيرة والتي ركزت على العنف المدرسي وعلاقته بالعنف الافتراضي والمتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة .

---

[1] رقية محمودي ، **أثر الألعاب الالكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق**، مذكرة ماجيستر ، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية ، علم الاجتماع والديموغرافيا ، جامعة البليدة 2010.

✓ وكانت نتائج الدراسة كالآتي :

- يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع محيطه بشكل محدود ضمن محيطه الأسري ومن ثم الاجتماعي ومن ثم المحيط المدرسي .
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في ممارسة العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة والانغماس " كلما زاد الحجم الساعي كلما زاد الانغماس "
- ان استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة من العوامل التي تغذي ظاهرة العنف المدرسي .

الدراسة الثانية : "**العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة**" [1] .

- عقيلة عيسو ، إكرام بوشيربي : العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الالكترونية :

هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة للسنة الدراسية (2019/2018) بحيث طبقت الدراسة على متوسطتين متواجدتين بحي دريوش بولاية البليدة بحيث أجريت هذه الدراسة سنة (2019).

تم اختيار عينة عشوائية قدرت بـ (233) تلميذ وتلميذة قدر عدد الذكور(114) وعدد الاناث (119) ، بحيث ركزت إشكالية الدراسة على العنف المدرسي وعلاقته بالإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة كما ركزت تساؤلات الدراسة وفرضياتها على متغير الجنس في ممارسة العنف المدرسي ، وكذلك متغير الجنس في الإدمان على الألعاب الإلكترونية و للإجابة على تساؤلات الدراسة تم استعمال المنهج الوصفي الارتباطي ، أما بالنسبة للأدوات تم استعمال مقياس العنف المدرسي ، من تصميم حليمة بوحملة (2015) .

وهدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الالكترونية .

---

[1] عقيلة عيسوا ، إكرام بوشيربي ، **العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة** ، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات ، المجلد 11(العدد 01م) ، الجزائر ، جامعة زيان عاشور الجلفة ، ص .ص 192-206.

✓ **وكانت نتائج الدراسة كالآتي :**

- توجد علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- توجد فروق بين الجنسين في العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس.
- توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزى لمتغير الجنس.

المطلب الثاني : الدراسات العربية.

الدراسة الأولى :

- **إبراهيم هلال العنزي "قسم العلوم الاجتماعية، كلية الملك فهد الأمنية، المملكة العربية السعودية "[1] .**

هدفت الدراسة إلى الكشف عن واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب والعوامل الدافعة إلى ذلك، والعمل على رصد أهم الآثار السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية. واعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي من خلال العينة، وعلى الاستبيان الإلكتروني كأداة لجمع البيانات. وتمثلت عينة الدراسة في 600 مفردة من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية ومثلت النظرية السلوكية مدخلًا نظريًا مفسرًا للدراسة.

✓ **وكانت نتائج الدراسة كالآتي :**

- أن هناك حالة إدمان لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى فئة مرتفعة من الشباب.

ومن أهم العوامل الدافعة إلى ذلك هو ما تحتويه تلك الألعاب من أساليب للتشويق والإثارة.

---

[1] **إبراهيم هلال العنزي ، التداعيات السلبية لإدمان اللعاب الإلكترونية ، دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض ، المجلة العربية للدراسات الأمنية .ص ص (483-501) .**

وكشفت الدراسة أن هناك العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة تلك الألعاب الإلكترونية من أهمها.

- الآثار الاجتماعية والأسرية التي تمثلت في حالة انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي الذي توفره لهم الألعاب الإلكترونية.
- وكذلك التقصير في أداء الفروض الدينية.
- والإصابة ببعض المشكلات الصحية.
- وضعف التحصيل الدراسي.
- زيادة على اكتساب العديد من السلوكيات التي قد تمثل تهديدًا لسلامة المجتمع وأمنه.

وقدمت الدراسة بعض التوصيات من أهمها ضرورة العمل على رقابة ما يمارسه الشباب من ألعاب، والتأكد من موافقتها لثقافة المجتمع والعمل على إنتاج ألعاب إلكترونية تحتوي على نفس مقومات الجذب للشباب مع مراعاة قيم المجتمع وثقافته ويكون لها أهداف علمية وثقافية مفيدة [1] .

الدراسة الثانية :

- جيهان محمد علي الشيخ إبراهيم "**الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية**" : دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية "[1] هدف البحث إلى التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ودوافع ممارستها والمشكلات الناتجة عنها، وآليات الحد منها، واعتمد البحث على طريقة المسح الاجتماعي بالعينة، واستخدم استمارة الاستبيان، ودليل المقابلة المتعمقة، وتمثلت العينة في عينة احتمالية (العشوائية) .

---

1 جيهان محمد علي الشيخ إبراهيم ، "**الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية**" : دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية " ، المجلة العلمية لكلية الآداب ،المجلد 12 ، العدد 6 جامعة دمياط ، 2023 ، ص (137-227).

وكانت الطريقة المناسبة لسحب عينة البحث هي الطريقة الطبقية التي تعد إحدى طرق العينة العشوائية،

وبلغ حجم عينة البحث (367) مفردة من الطلاب والطالبات الموزعين على مدارس الإعدادية بمدينة دمياط الجديدة والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية طبقت عليهم استمارة الاستبيان، كما تم تطبيق دليل

المقابلة المتعمقة على (15) من المبحوثين المتمثلين في المديرين، والأخصائيين الاجتماعيين، والنفسيين بهذه المدارس.

وتوصل البحث إلى أن أكثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضل معظم أفراد العينة ممارستها ، هي ألعاب القتال، وخاصة لعبة ببجي، ويمارسها معظمهم من ساعة إلى ثلاث ساعات يوميا كما أن معظم

عينة البحث يمارسون هذه الألعاب لوجود عنصر الإثارة فيها، وتمثلت الدوافع الذاتية لممارسة معظم عينة البحث من الطلاب لهذه الألعاب في حاجتهم لقضاء وقت الفراغ، بينما تمثلت الدوافع الأسرية في

انشغال الوالدين عن الأبناء بسبب ضغوط العمل والحياة، أما المشكلات الاجتماعية المترتبة على ممارسة هذه الألعاب فقد جاءت بالترتيب كالآتي:

- تزيد هذه الألعاب من ممارسة العنف تجاه الآخرين، وتزيد من درجة الغربة والعزلة بين المحيطين.
- وتؤثر بالسلب على قوة العلاقات الاجتماعية في الأسرة.
- وتؤدي إلى التنمر على الآخرين.
- تؤدي الى تعليم النشء عدم احترام الأعراف والتقاليد والقيم السائدة في المجتمع.
- تؤثر بالسلب على التواصل مع الأصدقاء، وتعلم ممارسيها أمور النصب والاحتيال.
- وتؤدي إلى تقليد الشخصيات العنيفة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، وتجعل ممارسيها أكثر جرأة على سرقة الأموال .

المطلب الثالث : الدراسات الأجنبية .

الدراسة الأولى :

- NOBUKO IHORI" "إيهوري نوبوكا" "**تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال**" [1] .

أجريت الدراسة في عام (2001–2002) في اليابان. تم تنفيذ الدراسة على عينة من(900) طالب من الصف الخامس في مدارس ابتدائية في اليابان.

هدفت الدراسة إلى دراسة تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني، بالإضافة إلى السلوك الاجتماعي كمتغير غير مستقل. تم اختيار(780) طالبًا للمشاركة في المسح الأكاديمي بعد استبعاد الاستجابات غير المكتملة (384 ذكور، 396 إناث).

قامت الدراسة بقياس أنواع ألعاب الفيديو المستخدمة، بما في ذلك تصنيفات مثل: الألعاب العنيفة، الألعاب الاجتماعية، والألعاب الجنسية. كما تم قياس الألعاب المفضلة لدى العينة، بالإضافة إلى دراسة السلوك العدواني والاجتماعي للأطفال.

- ✓ **وكانت نتائج الدراسة كالتالي :**
  - لوحظ أن الذكور يستخدمون ألعاب الفيديو أكثر من الإناث، حيث يقضون أكثر من ساعة يوميًا في اللعب مقارنة بالإناث اللاتي يمضين وقتًا أقل.
  - تبين أن الذكور يميلون إلى مشاهدة مشاهد العنف أكثر من الإناث.
  - الإناث يملن إلى مشاهدة مشاهد جنسية أكثر من الذكور.
  - تبين أن الأطفال من عمر 6 إلى 12 سنة يفضلون الألعاب التي تحتوي على عنف، مثل ألعاب ضرب الشخصيات.

---

[1] Nobuko.Thori, Effects of video games on children's aggressive Behavior and pro-social Behavior: Situated Play, Proceeding of Digra, 2007, conference. موقع DIGRA تم الاطلاع يوم 2025/03/04

- كما أظهرت الدراسة أن الأطفال يفضلون الألعاب التي تتضمن موضوعات جنسية.
- كما قدمت الدراسة معالجة تحليلية قائمة على متغيرات الجنس والعمر في تفضيلات الألعاب، وركزت على التأثيرات النفسية للأطفال بناءً على هذه المتغيرات .

الدراسة الثانية :

- نداء شاكر محبس الشويلي ، "**الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية** "، دراسة ميدانية ب مدرسة أنطاكيا الابتدائية ، مديرية التربية الرصافة ، دولة تركيا

- هدفت الدراسة إلى معرفة الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية، ومعرفة دلالة الفروق في الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية تبعا للجنس ذكور إناث .
- ولقد اعتمدت الباحثة على مقياس الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي اللعاب الالكترونية وفقا لنظرية (برينيسكي) ، وبعد التحقق من دقة الخصائص السيكو مترية لمقياس البحث وفقراته طبق مقياس البحث على عينة البحث والبالغة(200) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف الخامس والسادس الابتدائي من مستعملي الألعاب الالكترونية ، وحللت البيانات باستعمال الحقيبة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) .
- كما استعملت الباحثة الوسائل الإحصائية المناسبة في البحث العلمي :
- الاختبار التائي لعينتين مستقلتين .
- معامل ارتباط بيرسون .
- الاختبار التائي لعينة واحدة .
- تحليلات التباين الثنائي.

---

[1] نداء شاكر محبس الشويلي ، "**الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية** "، دراسة ميدانية ب مدرسة أنطاكيا الابتدائية ، مجلة الآداب ،المجلد 1 ،العدد 141، دولة تركيا ، ص(271-288).

✓ **وكانت نتائج الدراسة كالتالي :**

ولقد خلصت الدراسة إلى النتائج التالية :

- ضعف الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية .
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بالدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية على وفق متغير الجنس ذكور اناث .
- أظهرت الدراسة أن الذين يلعبون لمدة طويلة يبذلون جهدا قليلا في الواجبات المدرسية وأقل مشاركة للعب مع أصدقائهم.
- كما أظهرت الدراسة ان الألعاب الالكترونية تؤثر بشكل كبير في التلاميذ من الناحية البدنية والناحية النفسية وتتمثل هذه الآثار لظهور السلوك الادماني كتأخر في النضج وقلة الألعاب الرياضية.

ولقد أوصت الباحثة:

- زيادة مستوى رقابة الوالدين على أبنائهم وتحديد الوقت المناسب لممارسة الألعاب الالكترونية.
- الاهتمام بالبرامج الثقافية والترفيهية داخل المدارس لتعويض التلاميذ عن اللعب بالألعاب الالكترونية.
- بناء برامج ارشادية علاجية ووقائية للتلاميذ للحد من استعمال اللعاب الالكترونية.

المطلب الرابع : التعليق على الدراسات السابقة :

من خلال العرض السابق لنتائج بعض الدراسات السابقة والتي اهتمت بسلبيات الألعاب الإلكترونية العنيفة ومدى تأثيرها على سلوك الطفل والمراهق وعلى تحصيله الدراسي ، وكذلك على علاقاته الاجتماعية وواجباته الدينية ، وصحته العقلية والجسمية والنفسية ، ولقد استفدنا من الاطلاع على ذلك التراث العلمي في مجال دراستنا والوقوف على ما اتفقت عليه الدراسات السابقة من أوجه التأثير ، وما يميز الدراسة الحالية أنها تركز على التأثير المباشر لمحتوى العنف الافتراضي الذي يتعرض له التلميذ من خلال تكرار اللعب ومن ثم الانغماس والإدمان ، كما لاحظنا أن نتائج الدراسات

السابقة معظمها ركزت على الفروق بين الجنسين في الإقبال على الألعاب الإلكترونية والفروق في التأثير بالنسبة للجنسين ، وكذلك التأثير على التحصيل الدراسي ونحن من خلال هذه الدراسة نريد التركيز على دور العامل الزمني في الإدمان والانغماس في محتوى الألعاب وكذلك خطورة الخطوة الأولى في اللعب والتي تبدأ بأوقات قليلة لتتطور مع التكرار إلى ساعات ومن ثم إدمان واعتماد كلي على هذا النوع من الألعاب وكذلك ودور الأسر في مرافقة الأبناء من خلال تحديد زمن اللعب وفهم محتوى ومضمون الألعاب الإلكترونية العنيفة وضرورة العودة إلى النمط التقليدي من اللعب وما يضمنه من صحة نفسية للحد من تأثير مشاهد العنف المتكررة ومن ثم الحد من ظاهرة العنف المدرسي والتي ركزت عليها دراستنا من خلال تطبيق استمارة مباشرة مع التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة .

المبحث الخامس : المقاربة النظرية للدراسة.

اعتمدنا في دراستنا عل مقاربتين نظريتين نظرية التعلم الاجتماعي والنظرية التفاعلية الرمزية .

المطلب الأول : نظرية التعلم الاجتماعي .

هذه النظرية تعود لصاحبها " البرت باندورا pandura " إذ يرى أن الفرد في تعلمه يتأثر بالبيئة المحيطة به وخاصة البيئة الاجتماعية [1] كما يفترض هذا النموذج من التعلم أن الانسان كائن اجتماعي يتأثر باتجاهات الآخرين ومشاعرهم وسلوكهم وتصرفاتهم حيث تعتمد النظرية مفهوم التعلم بالملاحظة والتقليد ، فالتعلم لا يتم بمعزل عن تأثيرات المحيط الاجتماعي حيث ركز (باندورا) على ملاحظة سلوك معين ثم تقليد سلوكه [2].

ويمكن توظيف هذه النظرية في موضوع دراستنا باعتبار ان التلميذ هو كائن اجتماعي يتأثر بالمحيط الاجتماعي عامة والمحيط المدرسي بصفة خاصة بحيث أنه يمضي معظم وقت يومه في المؤسسة التربوية يربط علاقات مختلفة مع زملائه ويلاحظ بشكل مستمر سلوكهم المتكرر سواء من خلال حديثهم عن ممارستهم لمختلف الألعاب الالكترونية أو من خلال سلوك العنف الذي يمارسونه والألفاظ التي يلفظونها فيجد نفسه مكتسبا ومتعلما لما لاحظه وسمعه دون أن يشعر بذلك .

وفي دراسة له لفهم ظاهرة العنف لدى البالغين(1977) رجح باندورا أن العوامل البيئية تسفر عن ظهور بعض العوامل السلوكية بينما تخلق العوامل السلوكية البيئة المحيطة ولقد أطلق باندورا على هذا النهج اسم الحتمية المتبادلة (observational Learning) أو النمذجة (modelling)[3] .

---

[1] محمود داود الربيعي ، مازن هادي كزار الطائي ، **المرتكزات الأساس للتعلم الاجتماعي** ، دار الكتاب العلمية ، 2018 ، ص66

[2] فرحان الياصجين ،"**دراسات في نظريات علم نفس النمو و التعلم** ،(2024) دار الجنان للنشر و التوزيع، الأردن، ص156.

[3] شوسميث يالنافزمارك ، ترجمة عاطف حطيبة ، **نظريات ومناهج الإعلام**.المناهل 2017 ، ص403.

المطلب الثاني : المقاربة التفاعلية الرمزية(Symbolic Interactionism) .

تركز هذه المقاربة على كيفية تأثير الرموز والتفاعلات الاجتماعية على السلوك ، "ولقد اطلق اسم التفاعلية الرمزية على أحد أشهر نظريات الفعل ، وأن التفاعلية الرمزية هي الطريقة في التعبير لتحديد أو تعريف الموقف بواقعه من خلال رؤية الملاحظ [1] .

يعرف "هربرت بلومر " التفاعل الرمزي بأنه خاصية مميزة وفريدة للتفاعل الذي يقع بين الناس ، وما يجعل هذا التفاعل فريدا هو أن الناس يفسرون ويؤولون أفعال بعضهم بدلا من الاستجابة المجردة لها ، أن استجابتهم لا تصنع مباشرة وبدلا من ذلك تستند الى المعنى الذي يلصقونه بأفعالهم [2]

ويمكن توظيف نظرية التفاعلية الرمزية في موضوع الدراسة في أن التلاميذ يتعرفون على الألعاب الإلكترونية العنيفة من خلال الأصدقاء أي من خلال التفاعل الاجتماعي للتلاميذ مع زملائهم.

كما أن تفاعل التلاميذ المستمر مع الألعاب الإلكترونية العنيفة يجعلهم يعيشون في مجتمع افتراضي له قيم و رموز و ثقافة و أفكار خاصة به، مما يفسرها التلميذ بفهمه الخاص، مما يؤدي إلى تبنيه للرموز والقيم الجديدة المختلفة عن رموز وقيم وأفكار العالم الواقعي، مما يؤدي به الأمر إلى العيش في صراع بين ثقافة المجتمع الافتراضي، وثقافة العالم الواقعي.[3]

---

[1] فيليب جونز ، ترجمة محمد ياسر الخواجة ، **النظريات الاجتماعية والممارسة البحثية** ، ط1، 2010،مصر العربية للنشر والتوزيع ، ص 153

[2] الحوراني محمد عبد الكريم ، **النظرية المعاصرة في علم الاجتماع "التوازن التفاضلي صيغة توليفية بين الوظيفة والصراع"**، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان ، ص 28.

[3] جيهان محمد علي الشيخ إبراهيم، **الألعاب الالكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية**، دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية، مقال منشور في المجلة العلمية لكلية الآداب، كلية الآداب ، جامعة دمياط ، المجلة 12 ، ع6 ،2023 ، ص 137-227

ومن هنا تأتي الإشارة إلى دور الأسرة في عملية التنشئة الاجتماعية و المرافقة المستمرة في مختلف مناحي حياة الطفل مهما بلغ سنه ، وخاصة مع التطور التكنولوجي والتحديات الكبيرة التي تواجه الأسر ومع ظهور وسائل ترفيه تختلف عن التي عرفتها الأجيال السابقة ، والتي تفرض على الأسر أن تكون أكثر مواكبة لهذه التغيرات والتطورات ، فالتفاعل الحقيقي الذي يضمن سلوكيات سوية خالية من مظاهر العنف والعدوان هو تفاعل الآباء مع الأبناء في عالمهم الواقعي .

المطلب الثالث : نظرية التقليد والمحاكاة .

تنطلق نظرية التقليد من فرض مفاده أن الانسان مقلد لسلوك من يتفاعل معهم وعيه فإن السلوك الإجرامي سلوك اجتماعي مكتسب مثل بقية أنماط السلوك إلا نه سلوك غير سوي [1] .

ولقد نادى بهذه النظرية (جبرائيل تارد) والذي رأى أن الفرد يتعلم الأنماط السلوكية الإجرامية والمنحرفة من خلال عملية تقليد لا تختلف في طبيعتها عن تعلم أي مهنة أو حرفة أخرى يتعلمها الانسان من خلال اختلاطه بالآخرين وتقليده لهم [2].

ويمكن توظيف هذه النظرية في دراستنا في تفسير اتجاه التلاميذ إلى تقليد سلوك العنف في حل المشكلات و إعادة انتاج مشاهد العنف المتكررة وتقليد شخصيات اللعبة والتي ترمز للقوة و البطولة بممارسة العنف بمختلف أشكاله على زملائه في المدرسة أو الطاقم التربوي والإداري وحتى الممتلكات .

---

[1] بسام محمد أبو عليان ، الانحراف الاجتماعي والجريمة ، الانحراف الاجتماعي والجريمة ، منشورات أي كتب ، ط 3 ، 2016 ، ص 66.

[2] غادة ممدوح ، العنف الإعلامي: سيكولوجية العدوان نفسيا واجتماعيا، دار العربي للنشر والتوزيع ، ط1 ، 2019، ص 171.

الفصل الثانـــي

الألعـــاب

الإلكـــترونيـــة

العنيفـــة

تمهيد :

سنتناول في هذا الفصل الألعاب الإلكترونية العنيفة من خلال تعريف اللعب بصفة عامة وماهيته وأهميته في حياة الطفل من الناحية النفسية والاجتماعية والعقلية وحتى البدنية بالإضافة إلى أهمية اللعب في الإسلام بهدف الوقوف على دور اللعب في تنمية المواهب و مختلف قدرات الطفل ، ومن ثم تعريف الألعاب الإلكترونية و أبعاد مفهوم الألعاب الإلكترونية المتضمنة للعنف وأنواعها ، وكذلك الإدمان عليها وتأثير عامل الزمن في حصول ذلك ، بالإضافة إلى مخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية العنيفة ودور الأسرة في مرافقة الأبناء والحد من مخاطر الإدمان .

المبحث الأول : ماهية اللعب .

المطلب الأول :تعريف اللعب.

يعد اللعب نشاطا حرا قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم ، وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم ، وقد يكون لغاية المتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية والألعاب المحسوبة[1] .

ويعرف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية [2]

المطلب الثاني :أهمية اللعب في حياة الطفل :

يعد اللعب في حياة الطفل أهم وسيلة لتنمية شخصيته وبناء كيانه وإعداده للمهمات الكبرى التي تنتظره فكل ما استمتع الطفل في صغره واستنفذ طاقته في اللعب والمرح كان شخصية سوية متزنة مبدعة وهنا نقصد اللعب التقليدي الذي يحتك فيه الطفل مباشرة بعالمه الواقعي يلامس الأشياء ويتحاور مع أقرانه ويمثل الأدوار ويبذل جهدا بدنيا في الجري والحركة وغيره من أساليب اللعب التي تحاكي العالم الخارجي

ويتفق الجميع أن اللعب " حق من حقوق الطفل المشروعة كما جاء في اتفاقية الأمم المتحدة لحقوق الطفل التي تنص على أن للطفل حقا في اللعب مع أسرته ومجتمعه[3] .

والملاحظ أن اتفاقية الأمم المتحدة أكدت على أن اللعب يكون مع الأسرة والمجتمع وليس اللعب مع شخصيات في العالم الافتراضي .

---

[1] محمد محمود الحيلة ، **الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا** ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن ، ص 33.

[2] أحمد علا ، **التربية الإبداعية وصعوبات التعلم** ، دار أمجد للنشر والتوزيع ، 2016 ، ص 86.

[3] حصة مطر ، **65 مهارة لتربية واقعية سعيدة أطفالكم يحملون جيناتكم؛ فامنحوهم الحياة بحب** ، العبيكان للنشر ، العربية السعودية ، 2022 ، ص 115.

✓ **وفي هذا الشكل نلخص أهمية اللعب في حياة الطفل :**

على المستوى العقلي	على المستوى النفسي و الإجتماعي	على المستوى البدني
• ينمي الذكاء • يطور قدرات العقل • القدرة على حل المشكلات	• الشعور بالآمان • النمو اللغوي • القدرة على المبادرة • الذكاء العاطفي • القدرة على التكيف • بناء علاقات اجتماعية • الرغبة في الإنجاز • تنمية روح التعاون	• النمو العضلي • تطور البنية الخارجية • الرغبة في الطعام بعد الجهد

الشكل رقم :01

المطلب الثالث : أهمية اللعب في الإسلام .

حرص الإسلام على حق الطفل في اللعب، حيث وردت أحاديث كثيره تفيد بأن النبي– صلى الله عليه وسلم– كان يُلاطف الأطفال ويلاعبهم ويكفل لهم حقهم في اللعب،

وكان يوم عيد يلعب السودان بالدرق والحراب، فإما سألت رسول الله – صلى الله عليه وسلم– وإما قال: " تشتهين تنظرين؟ "، فقلت: نعم. فأقامني وراء، خدي على خده، وهو يقول: " دونكم يا بني أرفده" ، حتى إذا مللت قال: " حسبك؟ "، قلت: نعم. قال: " فاذهبي. " [1]

عَنْ عَائِشَةَ –رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا– قَالَتْ: كُنْتُ أَلْعَبُ بِالْبَنَاتِ عِنْدَ النَّبِيِّ صلى الله عليه وسلم وَكَانَ لِي صَوَاحِبُ يَلْعَبْنَ مَعِي، فَكَانَ رَسُولُ اللَّهِ صلى الله عليه وسلم إِذَا دَخَلَ يَتَقَمَّعْنَ مِنْهُ فَيُسَرِّبُهُنَّ إِلَيَّ فَيَلْعَبْنَ مَعِي. [2]

[1] مسلم بن الحجاج القشيري النيسابوري ، **صحيح مسلم** ، الجزء الاول ، 2014، ص609

[2] أبو عبد الله محمد بن إسماعيل بن إبراهيم البخاري، **صحيح البخاري مخرج الأحاديث محقق المعاني**. المجلد الأول ، رقم الحديث 5665 ، ص1155.

و من الأحاديث كذلك مرّ على نفر من أسلم ينتضلون (يَتسابَقونَ في الرَّمْيِ بالسِّهامِ والنَّبْلِ) فقال "قالَ رَسولُ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عليه وسلَّمَ: ارْمُوا بَنِي إسْمَاعِيلَ، فإنَّ أَبَاكُمْ كانَ رَامِيًا ارْمُوا، وأَنَا مع بَنِي فُلَانٍ قالَ: فأمْسَكَ أَحَدُ الفَرِيقَيْنِ بأَيْدِيهِمْ، فَقالَ رَسولُ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عليه وسلَّمَ: ما لَكُمْ لا تَرْمُونَ. فَقالوا: يا رَسولَ اللَّهِ نَرْمِي وأَنْتَ معهُمْ، قالَ: ارْمُوا وأَنَا معكُمْ كُلِّكُمْ" (البخاري) .[1]

في هذا الحديث يتبين لنا كم كان الرسول صلى الله عليه وسلم حريصا على اللعب النافع الذي يكسب صاحبه مختلف المهارات الحياتية وخاصة في ما فيه تقوية للبدن والقدرات مثل الرمي ، وهذا ما يدل على أهمية اللعب في بناء البنية الجسدية ، عكس الألعاب الالكترونية التي تثبط صاحبها عن الحركة وتجعله يجلس في مكان واحد لساعات .

إن هذه الوظيفة للعب الأطفال كتمهيد للحياة الراشدة يجب أن نتذكرها إذا كان علينا أن نتجنب الوقوع في الخطأ الشائع الذي يقلل من قيمة نشاطات لعب الأطفال في النمو العقلي [2]

المبحث الثاني : الألعاب الالكترونية العنيفة .

المطلب الأول : تعريف الألعاب الإلكترونية.

اللعبة الالكترونية نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق عليها الإلكترونية لأنها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على منصة الحاسب، الأنترنت، التلفاز، الفيديو، الهواتف النقالة، والأجهزة الكافية[3] .

---

[1] عبد الله بن حجازي بن إبراهيم الشرقاوي ، **فتح المبدي بشرح مختصر الزبيدي** 1، -3 ج3 ، دار الكتب العلمية ، 2016، ص58 .

[2] توفيق الواعي ، خلية البحوث والدراسات ، **في لإبداع في تربية الأولاد** ، دار الخلدونية ، الجزائر ، 2006 ، ص 49.

[3] سميحة برتيمة، **الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي** -دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية جامعة بسكرة، الجزائر، 2017 ، ص58.

ولقد عرفت الألعاب الإلكترونية تطورا كبيرا وانتشارا واسعا خلال الأربعين سنة الماضية بحيث " تطورت العاب الحاسوب من العاب على الأشرطة المرنة القرص المدمج(**CD**) إلى شبكة الانترنت، وتطورت الأشكال الحديثة من هذه الألعاب، حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية وكبيرة وكذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية، التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، وتمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنت"[1] .

وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب أو على شاشة التلفاز التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحد للإمكانيات العقلية أو لاستخدام اليد مع العين أي التآزر البصري ويكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية[2] .

المطلب الثاني : تعريف الألعاب الالكترونية العنيفة.

هي مجموعة الألعاب التي تتسم بالعنف والقتال ، ويمارسها الطلاب عن طريق الهاتف المحمول ، أو الكمبيوتر أو اللاب توب أو البلاي ستيشن وغيرها من الوسائل الالكترونية وتمارس و الأنترنت قيد التشغيل أو الانترنت مغلق [3] .

---

[1] أحمد جبر ، **الألعاب الإلكترونية نظرة أكثر جدية**، مقال منشور عبر الرابط الإلكتروني http://www.swapf.net : اطلع عليه يوم 2025/04/23 على الساعة 15:37 .

[2] بن سليم حين ، زرقط بولرياح، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال الالعاب الالكترونية كما يراها اولياء تلاميذ المدارس الابتدائية** ,مجلة افاق العلمية ,مجلد , 08العدد ,81/18/8181 ,ص 14.

[3] جيهان محمد علي الشيخ إبراهيم ، **الألعاب الالكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية** ، دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية ، كلية الآداب جامعة دمياط ، المجلة العلمية لكلية الآداب مج 12 ، ع 3، 2023 : ص 137-227.

والألعاب الإلكترونية المتضمنة للعنف هي ألعاب فيديو تعرض مشاهد عنف، إما بشكل مباشر أو غير مباشر، أو تحتوي على شخصيات عنيفة أو محتوى آخر قد يحفز على العنف، هذه الألعاب يمكن أن تؤثر على سلوك اللاعبين، وخاصة الأطفال، من خلال تعزيز السلوكيات العدوانية وتأثيرها على التطور النفسي [1] .

✓ أبعاد مفهوم الألعاب الإلكترونية المتضمنة للعنف:

أ- **تصوير العنف:**

قد تتضمن الألعاب مشاهد عنيفة بشكل مباشر، مثل القتل، الضرب، أو الرماية، أو قد تعرض العنف بشكل رمزي أو غير مباشر.

ب-**الشخصيات العنيفة:**

قد تكون الألعاب مزودة بشخصيات عنيفة، مما قد يؤثر على سلوك اللاعبين الذين يحاولون تقليد هذه الشخصيات. [2]

ت-**المحتوى التحفيزي للعنف:**

قد تتضمن الألعاب محتوى آخر يحفز على العنف، مثل الألفاظ النابية أو الموقف الذي يظهر فيه العنف كحل لمشكلة[3] .

---

[1] Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature.* Psychological Science, 12(5), 353–359.

[2] 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.

[3] Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L., & Eron, L. D. (2003). *Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood.* Developmental Psychology, 39(2), 201–221

المطلب الثالث :أنواع الألعاب الالكترونية العنيفة .

1- ألعاب الرعب:

تكون هذه الألعاب في قالب الرعب فكل الشخصيات في اللعبة مخيفة فيسعى اللاعب للقضاء عليها وكما هو واضح من الاسم فإن هذا النوع من الألعاب يدمج عناصر ألعاب (الأكشن) مع المغامرات والاستكشاف وحل الالغاز، ومن أمثلة هذه الألعاب رعب البقاء على قيد الحياة ، وهي العاب تدور أحداثها مثل قصص الرعب تحاول افزاع اللاعب في عدة مناسبات كما في أدب الرعب عن طريق الأجواء أو الموت أو ظهور (الزومبي) أو الدمار ، وتحتوي الألعاب أيضا على العديد من الالغاز بجانب الهجوم على الأعداء غالبا ما تكون ذخائر الأسلحة محدودة مقارنة بألعاب(الأكشن)الأخرى [1] .

2- ألعاب القتال :

وهي التي تقوم على المنافسة الشديدة ، وتحتوي على خلفيات شبه حقيقية لجذب انتباه الطلاب ، ومنها ما هو ثلاثي الأبعاد ليعطي صورة واقعية [2] .

3- ألعاب الحروب :

تتطلب تركيزا ذهنيا عاليا وممارسة لمدة طويلة وذلك لأنها تضع استراتيجيات للفوز ومحتواها يضم قصص حقيقية لمعارك مشهورة [3] .

4- ألعاب تمثيل الأدوار Playing-Role :

هي ألعاب تمثيل الأدوار وتسمى أيضا "آر بي جي" التي تشتمل على العديد من الأنواع الفرعية ولكنها تشترك في عدة أمور، مثال يتحكم اللاعب في مجموعة من المغامرين لديهم مهارات قتالية أو سحرية ، وتحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالبا ما تكون أطول من الأنواع

---

[1] رأفت صلاح الدين ، **الألعاب الالكترونية وآثارها على الأطفال** ، مركز أبواب الإعلام ، 2015، 32.

[2] عطا الله حسونة السيد النفري ، **تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي الطلاب** ، مجلة بحوث كلية الآداب ، المنصورة ، ص 33 .

[3] نفس المرجع ، نفس الصفحة .

الأخرى في عالم كبير يحتوي على المدن والمناطق والتضاريس المختلفة يقاتل المغامرون أنواع مختلفة من الوحوش ابتداء من الوحوش الأضعف ومع حصول الشخصيات على نقاط الخبرة يزداد مستواهم ويتمكنون من هزيمة الأعداء الأقوى.[1]

5- الألعاب الاستراتيجية_ Strategy :

يعتمد هذا النوع من الألعاب على حذر اللاعب ومهاراته وتخطيطه لكي ينتصر وفي معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة، فيتحكم في وحدات جيشه لمهاجمة الخصم، وتندرج معظم الألعاب الاستراتيجية من حيث الزمن إلى الوقت الحقيقي.

6- الأدوار المتعاقبة _ المدفعية: Artillery :

"هي ألعاب استراتيجية مخصصة لفريقين أو ثلاثة يستخدم كل فريق الدبابات لمقاتلة الفريق الخصم أو الفرق الأخرى، فمعظم الألعاب ليست في الوقت الحقيقي أي أن كل شخص له دور خاص لتحديد ما سيقوم به ولعبة "جنبا وند"(Gunbound) مثال على هذا النوع من الألعاب الاستراتيجية في الوقت الحقيقي : (Strategy Time Real) كما يوحي الاسم ففي هذا النوع تعد أطراف المعركة نفسها وتهاجم الأطراف الأخرى في نفس الوقت أي ليس لكل طرف دور خاص به، وعلى اللاعب تجميع الموارد وإعداد الجيش وفي نفس الوقت يكون مستعدا للدفاع عن نفسه ضد أي هجوم حديث وفي نفس الوقت يهجم على الخصوم، ومن أشهر ألعاب هذا النوع لعبة "ستار كرافت " (StarCraft) لعبة استراتيجية معتمدة على الأدوار.

7- التكتيك في _الوقت الحقيقي: (Tactics Time Real) :

هو نوع مشابه للألعاب الاستراتيجية في الوقت الحقيقي ولكنه لا يحتوي على إدارة الموارد والنقود والبناء بل يركز على العمليات الحربية، ولعبة "كلوز كومبات "(Close Combat) مثال على هذا النوع من الألعاب الاستراتيجية المعتمدة على الأدوار (Strategy Based Turn) نوع مشابه للألعاب تمثيل الأدوار التكتيكية ولكنه خال من الكثير من عناصرها مثل أهمية الشخصيات ودورها في القصة،

[1] عطا الله حسونة السيد النفري ، مرجع سابق ، ص 33.

وأيضا تشبه الألعاب الاستراتيجية في الوقت الحقيقي ولكن لكل طرف دور خاص به لتحديد ما يرغب في القيام به مثل التقدم أو الهجوم، وأشهر ألعاب هذا النوع لعبة "هريوز أوف مايت آند ماجيك " (Magic and Might of H) . [1]

8-ألعاب القتال وإطلاق النار:

تمتاز ألعاب القتال وإطلاق النار (Shooter Games) بسُرعة الوتيرة فهي تعتمد على قتال الخصوم باستخدام السلاح، ويُتاح للّاعِبِين التحكُّم في شخصيّاتهم من منظورَين؛ أحدهما المنظور الحقيقي (FPS: First Person Shooter)؛ أي إنّ اللاعب يرى بيئة اللعب بعينَي الشخصية التي يتحكَّم فيها.

أمّا المنظور الآخر، فهو المنظور الفوقي (TPS: Third Person Shooter) الذي يستطيع اللاعب من خلاله رؤية الشخصية والبيئة المُحيطة بها رؤية واسعة تشمل الشخصية نفسها والشخصيات الأخرى في اللعبة، ومن أشهر الأمثلة على ألعاب القتال لعبة فورتنايت (Fortnite) . [2]

---

[1] عادل سلطاني، **الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة**، دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة، رسالة ماجيستر، تخصص علم اجتماع الاتصال والعالقات العامة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2011-2012 ص 6.

[2] **https://sharjah24.ae/ar/Articles/2024/10/16 اطلع عليه يوم 2025/04/26 على الساعة 19:53**

المبحث الثالث: الألعاب الالكترونية و الإدمان .

المطلب الأول: كيف يحدث الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

تفيد معظم آراء الأطباء وعلماء النفس أن ألعاب الفيديو تخلق لدى المراهقين نوعا من التبعية الشبيهة بالإدمان وإن عدم ممارسة الطفل هذه الألعاب يخلق لديه توتر نفسيا واضطرابات نفسية ويدخله في حالة اكتئاب، ففي دراسة أنجزت سنة 1998 بجامعة "سيمون فريز" تحت إشراف البروفيسور "ستيفن كالين." Kline Stephen" أظهرت نتائجها أن (1 من 4) مراهقين يدمنون على ألعاب الفيديو ويشعرون بنوع من التبعية لهذه الألعاب ويتعرضون لاضطرابات نفسية وغياب التحكم في السلوك، ويكمن الخطر الحقيقي لهذا الإدمان في التعرض المرتفع لألعاب الفيديو في معدلاته الزمنية والذي سيؤدي دون شك إلى انشغال وانصراف المراهقين عن ممارسة الهوايات والأنشطة الاجتماعية والثقافية كممارسة الرياضة أو المطالعة أو زيارة الأقارب، وقد بينت دراسات حديثة أن الشباب يقضي سنويا بين(1000 و1500) ساعة أمام شاشة التليفزيون وفي الألعاب الإلكترونية و التجول على صفحات الأنترنيت مقابل 900 ساعة على مقاعد الدراسة[1] .

وتشير العديد من الدراسات أن الأغلبية العظمى ممن يعانون من أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية يلعبون ألعابًا متعددة اللاعبين عبر الإنترنت، حيث تقدم هذه الألعاب مغامرات لا نهائية في عالم افتراضي متكامل يمكن للاعبين من خلاله أن يعيشوا حياة جديدة مختلفة كأشخاص منفصلين عن مشاكلهم وعن الواقع الحقيقي[2] ، وهذا ما يدل أن عامل الزمن يلعب دورا كبيرا في إدمان الألعاب الالكترونية بالإضافة إلى عوامل أخرى تكون مشجعة للجوء الأطفال والمراهقين إلى مختلف الألعاب الإلكترونية، منها عوامل أسرية وعوامل نفسية بالإضافة إلى اللعبة في حد ذاتها وما توفره من متعة وجاذبية .

---

[1] عبد الوهاب بوخنوفه، **تأثير البث الفضائي والوسائط الإلكترونية المتعددة في الإذاعة عموما وفي ثقافة الطفل العربي خصوصا**، قسم علوم الإعلام والاتصال ، جامعة الجزائر، مجلة الإذاعات العربية، العدد 04 ،2004 ،ص 142.

[2] https://kusnachtpractice.com/ar/articles/addiction-to-video-games-causes-and-best-treatment-methods.10:55 اطلع عليه يوم : 2025/04/24 على الساعة :

المطلب الثاني : زيادة ساعات اللعب والإدمان .

فزيادة ساعات اللعبة عن ثلاث ساعات ونصف يوميا أو أربعة وعشرون ساعة في الأسبوع مؤشر قوي على أن الممارس للألعاب الإلكترونية مصاب بالإدمان، ويدعم هذا القول دراسة أمريكية توصلت إلى أن طفلا أو مراهقا من بين عشرة يعاني من أعراض الإدمان المرضى على تلك الألعاب، وأظهرت الدراسة أن الذكور يميلون لهذه الألعاب أكثر من الإناث إذ يصل معدل ساعات اللعب في الأسبوع لدى الأولاد إلى 4-16 ساعة ولدى البنات إلى 2-9 ساعات.

وقد يصل هذا المعدل إلى 24 ساعة في الأسبوع أي ثلاث ساعات ونصف يوميا في الحالات التي تتضمن مؤشرات إدمان، ويشير المعهد الذي أجرى الدراسة إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية ليس مصنفا على أنه حالة مرضية من قبل السلطات الطبية الأمريكية، ومع ذلك فهو مرتبط بمجموعه من الأعراض السريرية النفسية أو الجسدية كالصداع واضطرابات النوم وقلة النظافة الجسدية، والأهم من ذلك أن الدراسة تشري إلى أن الأطفال والمراهقين حمل الدراسة المدمنين على الألعاب الإلكترونية يبدون سلوكا شبيها بسلوك الراشدين من مدمني ألعاب الميسر كالكذب وكثرة اقتراض الاموال ولا يفوتني هنا ما ذكره أحد المختصين من أن بعض مرضاه أفادوا بأنهم يمارسون اللعب لمدة تتراوح بني (14-16) ساعة يوميا بدون توقف، ويضيف بأن العواقب ستكون وخيمة جدا لتلك العينة من الناس، وبالمناسبة فإن من بين ظهرانينا ومن أبنائنا من يمضي نفس العدد من الساعات في اللعب بل إني وقفت شخصيا على من يضبط المنبه في منتصف الليل أو قبيل الفجر لعمل إجراء معين في اللعبة، خاصة تلك التي تلعب من خلال الأنترنيت ثم يعود للنوم مرة أخرى بحيث يكون النوم هو الحائل الوحيد بينه وبين ممارسة اللعب، بل ويذكر لي أحد مدمني تلك الألعاب بأن والده قد طرده ومجموعة معه من المجلس لأنهم كانوا يلعبون "لعبة الترافيان" طوال وقت جلوسهم معه، وأخريا تذكر إحدى شبكات الأنترنيت أن شابا صينيا لقى مصرعه في شمال شرق البلاد بعد أن ظل يمارس الألعاب الإلكترونية لمدة سبعة أيام متواصلة في إجازة السنة القمرية الجديدة في الصين[1] .

---

[1] فهد بن عبد العزيز الغفيلي، مرجع سبق ذكره، ص 66 .

ولمحاربة الإدمان الرقمي بصفة عامة لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط أطلقت وزارة التربية الوطنية حملة تحسيسية حول المخاطر المترتبة عنه والتي جاءت بعنوان " بخصوص الحملة المتعلقة برفع مستوى الوعي بالمخاطر المترتبة بالإدمان على الشاشات " ، وذلك بالتعاون مع وزارة الصحة في إطار الأسبوع المغاربي للصحة المدرسية والجامعية الذي يمتد من(23 إلى 27 فيفري 2025) بحيث استمرت الحملة التحسيسية إلى غاية 30أفريل 2025 بالمتوسطات[1].

ولقد أطر هذه الحملة الأطباء والأخصائيين النفسانيين التابعين لقطاع الصحة العاملين في وحدات الكشف والمتابعة بالمؤسسات التربوية بالتنسيق مع مستشاري التوجيه والإرشاد المدرسي ، بحيث تضمنت عروض حول مخاطر الإدمان على الشاشات وخاصة الألعاب الالكترونية.

[1] الأمينة الوطنية ، **بخصوص الحملة المتعلقة برفع مستوى الوعي بالمخاطر المترتبة بالإدمان على الشاشات** ، وزارة التربية الوطنية ، المنشور الوزاري رقم 178/و.ت.و/أ.ع/2025 .

✓ ويمكن أن نلخص أهم العوامل التي تؤدي إلى إدمان الألعاب الإلكترونية و العنيفة منها في الشكل التالي :



الشكل رقم : 02

المبحث الرابع : مخاطر الألعاب الالكترونية العنيفة ودور الأسرة في المرافقة .

المطلب الأول : مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة

رغم الإثارة والمتعة التي يجدها الطفل أثناء ممارسته للألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها و العنيفة منها خاصة إلا أنه يجهل تماما ما هي الآثار الناجمة عن إدمانها وتكرار اللعب بها لساعات طويلة دون رقيب بحيث تمس هذه الآثار مختلف جوانب الشخصية الإنسانية وحتى على المستوى التشريحي.

لقد أظهرت إحدى الدراسات التي أجريت من خلال تصوير أدمغة المراهقين بواسطة أشعة الرنين المغناطيسي (MRI) وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وأنماط من أنشطة محددة في دماغ الانسان ، حيث تفيد الدراسة بأن المراهقين الذين يتعرضون لمشاهد العنف لمدة ثلاثين دقيقة سواء كانت من خلال الألعاب الالكترونية أو مشاهدة تلفزيونية أو سنيمائية يحدث لديهم أنماط مختلفة من الأنشطة عن تلك التي تظهر لدى أقرانهم ممن لا يتعرضون لمشاهدة العنف أو حتى يتعرضون لها بشكل أقل ، ويظهر هذا التفاوت في منطقة من الدماغ (القشرة الجبهية الأمامية) تسمى بريفرونتال كورتكس prefrontal cortex (وهي منطقة من الدماغ مسؤولة عن ضبط النفس والمستوى الأعلى من التفكير)[1] .

ومن مخاطر الألعاب الالكترونية العنيفة وأهمها ، التحريض على العنف حتى القتل وذلك من خلال بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يتم تطويرها وبرمجتها حديثا تهدف إلى التحريض على العنف وممارسته فهي تحتوي في قاموسها اللغوي ومحتواها البصري الذي يتميز بالإثارة والتشويق مجموعة من الألفاظ مثل : "القتل ،الصراخ ، والشجار وفقاعات الدم وإطلاق النار ، والجنون والموت والرعب والهلع وكذلك عبارات " تفجير ما استطعت إطلاق النار على أصدقائك ، و إرداؤهم في برك من فقاعات الدم أمرا مسليا جدا "[2]

السطوع المُصطَنَع أو غير الطبيعي للشاشة :بالإنجليزية unnatural : (brightness of the screen)

---

[1] فهد بن عبد العزيز الغفيلي ، ، مرجع سابق ، ص**20**.

[2] وفيق صفوت مختار ،**أطفالنا والألعاب الالكترونية** ، مجلة الفيصل ، العددان (373.274) الرياض 2007. **ص(57-45)** .

إذ أن السطوع المُصطنع أو الإضاءة غير الطبيعية للشاشة تمنع تَحرُّر هرمون (الميلاتونين) بالإنجليزية : (Melatonin) الذي يتحرر في الظلام فقط ، ويُمكن تلخيص تأثير السطوع بأنَّ هذا الضوء يتوجه إلى الدماغ مباشرةً مما يتسبب في تقليل الرَّغبة في النوم وتعطيل الساعة البيولوجية للجسم، وينتج عن ذلك سوء المزاج، وقلة التركيز والمشاكل الهرمونية لدى الانسان[1] .

- ✓ **ومن هنا يمكن تفسير أسباب الاضطراب الذي يعانيه الأطفـال المدمنين على الألعـاب الالكترونية العنيفة وحدة ردود أفعالهم.**

بالإضافة إلى إصابة الأطفال بالسمنة وضعف العضلات ومشكلات بالبصر والعصبية الزائدة ، كما تجعل الأطفال في عزلة عن الآخرين وهدفهم إشباع رغباتهم في اللعب وهذا بسبب طول جلوسهم وانعزالهم وعدم تواصلهم مع الأهل والأقارب .[2] مع الشعور بألم مستمر في الظهر والفقرات.

التأخر عن الالتحاق بالمدرسة وقلة التركيز الناتج عن النوم في ساعات متأخرة من الليل ومنه تدني النتائج المدرسية مما ينتج عنه التأخر الدراسي والرسوب المدرسي .

سوء التغذية نتيجة التخلي عن الوجبات الرئيسية في مقابل اللعب أو اللجوء إلى الوجبات السريعة مع الإرهاق الجسدي ، عكس اللعب التقليدي والذي يشعر الطفل بالجوع نتيجة الحركة والجهد العضلي الذي يبذله أثناء اللعب .

---

[1] بحث حول مخاطر الألعاب الالكترونية ، منشور في الموقع ، https://mawdoo3.com ، اطلع عليه يوم 2025/04/22 .

[2] نورة عبد الله عبد الرحمان اللويحان ، **أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الاتصال الاجتماعي واحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية من وجهة نظر الأمهات** ، المجلة العربية للآداب والدراسات الإنسانية ، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب ، مصر ، ص (773-804).

هذا إضافة إلى تسببها في الكثير من الاضطرابات والأمراض النفسية؛ مثل تعود الأطفال على العنف والعزلة والميل إلى الانطوائية، وغيرها من الأمراض النفسية، وقد صنفت منظمة الصحة العالمية (WHO) عام 2018 اضطراب الألعاب الإلكترونية في التصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) وقد عرفت هذا الصنف من الأمراض بأنه "" نمط لسلوك الألعاب الرقمية أو الفيديو التي تتميز بصعوبة التحكم في الوقت الذي يقضيه المصاب كما أن صاحبها يعطي أولوية للألعاب على الأنشطة والمهام الأخرى " (منظمة الصحة العالمية، 2019) [1] .

المطلب الثاني : دور الأسرة في المرافقة للحد من آثار الألعاب الإلكترونية العنيفة .

الطفل أول ما يرى من الوجوه منزله وذويه ، فترتسم في ذهنه أول صور الحياة ، مما يراه من حالهم ، وطرق معيشتهم فتتشكل نفسيته المرنة القابلة لكل شيء[2] ولهذا نجد أن الرسول صلى الله عليه وسلم يحمل الوالدين المسؤولية الكاملة في رعاية الأبناء في قوله صلى الله عليه وسلم عن ابن عمر رضي الله عنهما قال " سمعت رسول الله صلى الله عليه وسلم يقول : " كلكم راع وكلكم مسؤول عن رعيته الامام راع ومسؤول عن رعيته والرجل راع في أهله ، ومسؤول عن رعيته والمرأة راعية في بيت زوجها ، ومسؤولة عن رعيتها ، والخادم راع في مال سيده ، ومسؤول عن رعيته وكلكم راع ومسؤول عن رعيته " **متفق عليه** [3] .

وتعتبر الأسرة هي البيئة الداخلية بالنسبة للطفل كما تعتبر الوسيط الأول بين الفرد والمجتمع الذي يعيش فيه وهي نقطة التحول في تاريخ الحضارة لأنها تقوم بأول عملية اجتماعية في المجتمع وهي عملية التنشئة الاجتماعية فهي تروض الطفل على أن يكون كائنا اجتماعيا [4] .

---

[1] بسمة صالح سعيد الشيخي، إيمان موسى فرج الزوي ، **الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية** – لعبة البُبجي نموذجاً ، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية ، المجلد 3 ، العدد ، 7 ، ص (254 ، 275) .

[2] محمد نور بن عبد الحفيظ سويد ، **منهج التربية النبوية للطفل مع نماذج تطبيقية من حياة السلف الصالح** ، دار ابن كثير ، دمشق ، بيروت ، ط3 ، ص31.

[3] مصطفى الشقيري ، **المشكلات الأسرية في ضوء الإسلام أسباب وحلول**، المكتب المصري الحديث، ص 100.

[4] رابح تركي ، **أصول التربية والتعليم** ، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر ، ط2، 1990، ص 236

فالأسرة باعتبارها الجماعة المرجعية الأولى فهي الوسط الأول الذي يتم من خلاله صقل الطفل وإعداده لعملية التحصيل المقصود في المدرسة وأي هفوة تقترف في هذه المرحلة تصبح بذرة للاضطراب والإنحراف[1].

ومع التحديات الكبرى والمتنوعة التي أصبحت تواجه الأسر في مرافقة أبنائها أصبح لزاما على الآباء والأمهات رفع نسبة الوعي لديهم من خلال البحث والاستشارات لحماية أبنائهم وخاصة مع الانتشار الرهيب للأجهزة الذكية وتوفرها في المنازل ومع ما توفره من ترفيه ومتعة وجاذبية ومع سهولة استعمالها.

و في الكثير من الأحيان نلاحظ مدى تهاون الوالدين في مراقبة الأبناء وتوجيههم لاستعمال هذه الأجهزة والتساهل جهلا بخاطرها أو بسبب كثرة الارتباطات والانشغالات وكثرة الخلافات الأسرية فنجد الطفل يقضي ساعات وساعات على شاشة الهاتف النقال دون أن يمنعه أحد أو يوجهه أو يراقب المحتوى الذي يتعرض له أحد ، وخاصة مع ما توفره الألعاب الالكترونية من متعة واثارة وخاصة منها العنيفة .

ومن المؤكد أن الطفل لا يدرك مخاطر الألعاب الإلكترونية وعواقبها، لكن المسؤولية تقع على عاتق الكبار وقبل كل شيء على الوالدين، ومن واجبهم أن يغرسوا في الأطفال حب القراءة والمطالعة وقراءة الكتب بأنواعها وتعليم الهوايات وممارستها في المنزل وخارج المنزل والمشاركة في الأنشطة الرياضية المنظمة ، ولذلك فإن دور الأسرة مهم في إدارة وترشيد وقت فراغ الأطفال بحيث يكون محددا ومتوازنا، بما في ذلك تخصيص الوقت المخصص للعب [2] .

- ✓ **ويمكن مرافقة الأبناء وحمايتهم من مخاطر هاته الألعاب من خلال :**

1- عدم التساهل في استعمال الأجهزة الالكترونية والهواتف الذكية في سن مبكرة .

2- توفير مختلف أنواع الترفيه للأبناء من اللعب الجماعي والفردي.

---

[1] محمد العربي ولد خليفة ، **المهام الحضارية للمدرسة والجامعة الجزائرية** ، ديوان المطبوعات الجامعية ، بن عكنون ، الجزائر العاصمة ، ص42

[2] بشير نمرود، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي والترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا12 -15سنة** -دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجيستر في التربية البدنية والرياضية ، جامعة الجزائر3 ،2008 ، ص75 .

3- على الآباء والأمهات أن يكونوا قدوة ومرجعية لأبنائهم وأن يحاولوا أن لا يستعملوا الهواتف النقالة في البيت الا للضرورة لأن مشاهدة الطفل للوالدين وهما يستعملا الهاتف النقال تزيد رغبتهم في الحصول عليه ويزداد فضولهم للاطلاع على محتواه .

4- تشجيع الأبناء على النشاطات الثقافية والمسرح وربطهم بالمساجد لحفظ القرآن وتحفيزهم من خلال الهدايا و الرحلات .

5- تعويدهم على اللعب بالألعاب المختلفة الموجودة في العالم الواقعي .

6- على الآباء أن يدركوا أهمية اللعب مع أبنائهم وخلق جو المرح و المحبة في الأسرة و أن يصاحبوا أبنائهم في مختلف محطات حياتهم .

7- الحرص على عدم وضع أجهزة الكمبيوتر في غرف الأطفال وخاصة إن كانت موصولة بالأنترنت ، ومرافقتهم أثناء النوم وتفقدهم حتى لا يتركوا لهم مجالا للحرية ليفكر الطفل في استعمال الحاسوب أو أي جهاز آخر في أوقات متأخرة من الليل .

8- وإن كان ولا بد من اللعب بالألعاب الالكترونية يجب مرافقتهم و " تحديد وقت اللعب ومراقبة اختيار الألعاب طبقا للمستوى التطوري ومحتويات اللعبة "[1] وفهم محتوى الألعاب ومضامينها بالإضافة إلى جعل اللعب على مختلف الأجهزة كحافز وتشجيع على إنجازات معينة ولفترة محددة مع اتفاق مسبق .

---

[1] عمر موفق بشير العباجي ، **الإدمان والإنترنت** ، ط1 ، دار ماجدلاوي ، عمان ، الأردن ، 2007، ص129 .

المبحث الخامس : النظريات المفسرة للعب .

توجد العديد من النظريات المفسرة للعب ومن أبرز هذه النظريات .

المطلب الأول : نظرية الطاقة الفائضة .

تشير هذه النظرية إلى أن اللعب ما هو إلا تراكم للطاقة الفائضة عند الطفل أو المتعلم عامة ، إذ أن بناء جسم الطفل أو المتعلم ونموه لا يستنفد جميع طاقته ، وهذا ما يدفعه إلى اللعب ، فالمتعة تعد وسيلة جيدة لاستهلاك الطاقة المتراكمة ، وتعد هذه النظرية من أوائل النظريات التي تم وضع أسسها ، حيث وضع أساسها الفيلسوف الشاعر الألماني (شيلر) ، إذ يرى أن الفرد إذا توفرت لديه طاقة تزيد عما يحتاجه للعمل ، فإنه يصرف هذه الطاقة في اللعب .[1]

المطلب الثاني : نظرية النمو العقلي .

والعلماء الذين برزوا في هذا الجانب (بياجيه) الذي قدم نظرية مفصلة عن النمو العقلي حيث يرى ان اللعب ذو بعد معرفي قوي وأنه وسيلة لاستيعاب العالم الخارجي داخل أبنية معرفية موجودة لدى الطفل واللعب تمثيل خالص يحول حاصل المعرفة إلى ما يلائم مطالب الفرد واللعب والتمثيل جزء مكمل لنمو الذكاء ويسيران في نفس المراحل ، وهنا (فيجوتسكي) الذي يرى أن اللعب له دور مباشر في النمو وعن طريق اللعب الإيهامي يتعلم الطفل فصل الشي عن معناه وينمو تفكيره نحو التفكير المجرد [2]

المطلب الثالث : نظرية الاتصال الجماعي .

يولد الإنسان من أبوين أعضاء في جماعة معينة ذات ثقافة معينة وطابع معين ، وعلى هذا فإن الانسان يلتقط أنماط النشاط التي يجدها سائدة في مجتمعه وبيئته ، ومن الطبيعي أن يمارس الإنسان نفس الألعاب التي يمارسها أعضاء الجماعة ، فمثلا اللعبة السائدة في جمهورية مصر العربية هي كرة القدم

---

[1] ناهدة عبد زيد الدليمي ،**مفاهيم في التربية الحركية** ، دار الكتب العلمية،2011، ص87 .

[2] مصطفى، دينا ، **سيكودراما** ، مكتبة الانجلو المصرية، مصر ، 2010 ، ص99 .

وفي الولايات المتحدة الأمريكية اللعبة السائدة هي البيزبول ، وإنجليترا هي الكريكت ، واسبانيا مصارعة الثيران ، والنرويج الانزلاق على الجليد [1].

وهذا ما يفسر الانتشار الكبير للألعاب الالكترونية وخاصة منها العنيفة في مختلف المجتمعات لأنها أصبحت الطابع الذي يميز مختلف الجماعات الإنسانية.

المطلب الرابع : نظرية الإعداد للحياة المستقبلية .

يرى واضع هذه النظرية (كار غروس) أن اللعب للكائن الحي هو عبارة عن وظيفة بيولوجية هامة اللعب يمرن الأعضاء، وبذلك يستطيع الطفل أن يسيطر سيطرة تامة عليها ولذا لن يستعملها استعمالا حرا في المستقبل .

فاللعب ، إذا إعداد للكائن الحي كما يعمل في المستقبل الأعمال الجادة المفيدة ، ومثالنا على ذلك تناطح الحملان في لعبها إنما هو تمرين على القيام بالتناطح الجدي في المستقبل والدفاع عن النفس والطفلة في عامها الثالث تستعد بشكل لا شعوري لتقوم بدور الأم حين تضع لعبتها وتهدهدها كي تنام [2]

- ✓ **وهنا يمكن أن نطرح التساؤل التالي : ما هو الدور الذي يستعد له الطفل والمراهق من خلال ممارسته للألعاب الالكترونية العنيفة ؟**

---

[1] يوسف لازم كماش ، **أسس النمو الإنساني التكويني و الوظيفي** ، المنهل ، الأردن ، 2011، ص 197.

[2] وليد عبد بني هاني ، **التعلم عن طريق اللعب 100 لعبة تعليمية** ، دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع ، ط1 ، عمان ، الأردن 2010 ، ص20-21.

الفصل الثالث

العنف

المـــدرســـي

تمهيد:

إن ظاهرة العنف في المجتمع الإنساني تمثل واحدة من أبرز التحديات التي تواجهه والتي تعرف تطورا كبيرا ، وتختلف أشكاله من محيط إلى آخر ، كما يعد العنف المدرسي من تداعيات ونتائج هذه الظاهرة الإنسانية التي تثير جدلا وقلقا في أوساط الأفراد، فالمدرسة بمختلف مراحلها التعليمية، ليست بمنأى عن هذه الظاهرة بحيث ظهرت أشكال مختلفة من العنف بين التلاميذ تدعوا إلى القلق والبحث عن الأسباب المؤدية لذلك ، ونظرا للآثار السلبية التي تخلفها هذه الظاهرة على المستوى النفسي والاجتماعي وحتى الجسدي بحيث أنها أحدثت إرباكا في الوسط المدرسي وصعبت من العملية التعليمية التعلمية ارتأينا أن نتناول في هذا الفصل هذه القضية الهامة بشكل شامل ، ابتداًء من تحديد المفاهيم المتعلقة بظاهرة العنف بصفة عامة والعنف المدرسي بصفة خاصة ، كما سننظر في الأسباب المؤدية إلى هذه الظاهرة وأنواعها وأشكالها ومن ثم الآثار السلبية التي تخلفها ، وكذلك سننظر في العلاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة والعنف المدرسي ، كما سنتناول بعض النظريات العلمية التي تناولت وفسرت ظاهرة العنف

المبحث الأول : ماهية العنف وأسبابه .

المطلب الأول : تعريف العنف .

يعرف العنف بأنه استخدام القوة المادية بإلحاق الأذى والضرر والتخريب بإلحاق الأذى والضرر والتخريب بالأشخاص والممتلكات وقد يكون الهدف منه تحدي السلطة ، ويعرف العنف أيضا أنه كل تصرف ترافقه قوة وإلحاق الضرر بالطرف الآخر والعنف آفة اجتماعية تسبب إحباطات وتؤدي إلى نتائج غير مقبولة في المجتمع ، و بناء على ما سبق يغدو العنف أحد أنماط السلوك العدواني الذي ينتج عن وجود علاقات قوة غير متكافئة في إطار توزيع أدوار بين الأفراد داخل الأسرة والمدرسة والجامعة[1] .

ولقد عرفت منظمة الصحة العالمية العنف ب " العنف هو إحدى المشكلات الصحية العمومية التي تحدث نتيجة لاستخدام القوة والعنف البدني عن قصد، سواء للتهديد أو للإيذاء الفعلي ضد النفس، أو ضد شخص آخر، أو ضد مجموعة أو مجتمع، وقد يؤدي العنف أو يحتمل أن يؤدي إلى، الإصابة، أو الوفاة، أو الضرر النفسي، أو سوء النمو، أو الحرمان. وقد أصبح العنف واحداً من المشاكل الصحية الرئيسية في وقتنا الحالي ولا يوجد بلد أو مجتمع لم يتأثر بالعنف[2] .

المطلب الثاني : أسباب العنف

هناك العديد من الأسباب التي قد تؤدي إلى حدوث العنف ، ومن بينها:

1- الفقر و العوز : قد يكون الفقر وعدم وجود الامكانيات الأساسية لتلبية الاحتياجات الأساسية هو سبب للإحباط والغضب ، مما يزيد من احتمالية اللجوء إلى العنف كوسيلة للتعبير عن الاستياء.

2- الانحراف الاجتماعي: العنف قد يكون نتيجة للانحراف الاجتماعي وعدم تلقي الدعم والتوجيه اللازمين من الأسرة أو المجتمع.

---

[1] ربحي مصطفى عليان ، **العنف الجامعي وجهات نظر** ، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن ، 2014 ، ص 31.

[2] موقع منظمة الصحة العالمية ، https://www.emro.who.int/ar/violence-injuries-disabilities/violence ، اطلع عليه يوم 2025/05/29 على الساعة 18:57 .

3- المحيط الأسري : يمكن أن يكون العنف الأسري سببًا رئيسيًا لحدوث العنف ، حيث يمكن أن يؤدي الضغط النفسي والنزاعات الأسرية إلى تفاقم العنف داخل الأسرة.

4- المحيط المدرسي : يمكن أن يكون العنف المدرسي نتيجة للتنمر أو عدم التعاطف بين الطلاب، مما يؤدي إلى تصاعد العنف في البيئة المدرسية.

5- العوامل الثقافية : بعض الثقافات قد تشجع على استخدام العنف كوسيلة لحل النزاعات أو تعزز القيم العنيفة ، مما يؤدي إلى زيادة حالات العنف.

6- الإرهاب والصراعات السياسية : الصراعات السياسية والإرهاب يمكن أن تؤدي إلى تصاعد أعمال العنف والصراعات المسلحة [1] .

7- مشاكل نفسية واضطرابات عصبية: قد يعاني بعض الأفراد من مشاكل نفسية واضطرابات تؤدي بهم إلى إظهار السلوك العدواني وممارسة العنف ضد الأشخاص والممتلكات.

8- وسائل الإعلام: الكثير من وسائل الإعلام تبث برامج ذات محتوى عنيف وهذه الأخيرة تؤدي بالمشاهد إلى التفكير في التقليد وإعادة إنتاج تلك المشاهد في العالم الواقعي .

المبحث الثاني : أنواع العنف

المطلب الأول : العنف اللفظي:

يمثل التحرش اللفظي استجابة صوتية أو إيماءة ملفوظة تحمل مضمونا يؤذي مشاعر شخص آخر وينطوي على الرفض، التهديد، والإساءة الموجهة نحو الذات أو الآخرين، سواء بالشتم، الكلام البذيء، النقد، أو استخدام أي جزء من الجسم لتوجيه الإساءة يتم استخدام هذا السلوك بهدف إهانة الآخرين وإثارة استفزازهم واستخدام ألقاب ووصفات تنم عن سماتهم السيئة، يمكن أن يؤثر هذا النوع من العنف على الحالة النفسية للفرد ويؤثر على مفهومه للذات. وتستخدم أحياناً إيماءات أو إشارات أخرى لإثارة الاستياء، ويُطلق على هذا النوع من العنف أيضاً مصطلح التحرش المعنوي[2].

---

[1] تعريف العنف و تحديد أنواعه وأسبابه وطرق التعامل معه ، مقال منشور في الموقع ، https://uomosul.edu.iq/science ، اطلع عليه يوم 2025/05/29 على الساعة 19:08 .

[2] Goddet E. T : **Prévenir et gérer la violence en milieu scolaire**, Retz, Paris,2006, p20

المطلب الثاني : العنف الرمزي .

"يمارس فيه سلوك يرمز فيه إلى احتكار الأخر او يقود الى توجيه الانتباه الى اهانة تلحق به، كالامتناع عن النظر إلى الشخص ورد السلام عليه [1] ، "ويشكل العنف الرمزي واحد من أكثر اكتشافات بوردوا أهمية ويمثل حجر الزاوية في كتاباته إذ يعرفه في كتابه " الحس العملي " بأنه عنف ناعم خفي غير مرئي وهو خفي مجهول من قبل ممارسيه وضحاياه في آن واحد ، ويتجلى هذا العنف في ممارسات قيمية وأخلاقية ووجدانية وثقافية ، تعتمد الرموز كأدوات في السيطرة والهيمنة مثل اللغة والصورة والإشارات والدلالات والمعاني "[2] .

المطلب الثالث : العنف الجسدي .

يشير مصطلح "العنف الجسدي" إلى التصرفات العنيفة التي يقوم بها الفرد، سواء كانت موجهة لنفسه أو للآخرين، والتي تهدف إما إلى إلحاق الضرر الجسدي أو خلق الرعب والخوف ومن بين الأمثلة على هذه السلوكيات الضرب والدفع والركل وشد الشعر والعض، وغالبا ما تترافق هذه السلوكيات مع نوبات الغضب الشديدة[3] .

المطلب الرابع : العنف الرقمي .

" يُعرف العنف الرقمي بأنه العنف الذي يتم توجيهه للأفراد باستخدام التكنولوجيا ووسائل الاتصال والتواصل، سواء كان ذلك عبر الإنترنت أو غيرها، ويتمثل هذا العنف في استخدام تقنيات المعلومات لتعريض الآخرين لأذى نفسي أو اجتماعي أو اقتصادي أو جنسي. ويتم ذلك عن طريق الهواتف الذكية والأجهزة الإلكترونية ومنصات التواصل الاجتماعي " [4] .

---

[1] خولة أحمد يحي :**الاضطرابات السلوكية والانفعالية**، دار الفكر للطباعة والنشر، الأردن، الطبعة الثانية,, 2003ص.

[2] اسلام عبد الحفيظ محمد عمارة ، **العنف الرمزي المدرك وعلاقته بالعجز المتعلم لدى طلاب الجامعة** ، مجلة التربية ، جامعة الأزهر ، ع 169 ، ج2 ، مصر جويلية 2022 ، ص (342-382) .

3 سعيد محمد نصر ومحمد سليمان، **ظاهرة العنف لدى بعض شرائح المجتمع المصري**، الجمعية المصرية للدراسات النفسية، مصر، ،1979ص.

4 موقع لالة بلوس :**آثاره وخطورته.. معلومات مهمة عن ظاهرة العنف الرقمي**، رجاء حمين، ، https://lalaplus.ma . اطلع عليه يوم : 2025/05/29 على الساعة 21:48.

المبحث الثالث : العنف المدرسي .

المطلب الأول : تعريف العنف المدرسي

العنف المدرسي هو " ذلك السلوك العدواني الذي يحدث من بعض الطلاب سواء اتجاه بعضهم بعضا أو اتجاه بعض معلميهم في المدرسة أو حتى اتجاه المدير نفسه ،او اتجاه الأدوات والمعدات المدرسية أو المباني "[1].

ويعتبر العنف المدرسي أنه كل سلوك ينافي منظومة القيم الاجتماعية داخل حرم المؤسسة التربوية وكل ما يخالف نظام القانون الداخلي بأسلوب الشدة والقوة فهو تعدي على حق الطرف الآخر سواء بشكل مباشر كالضرب والشتم والسب أو بطريقة غير مباشرة كإلحاق الضرر بالمعدات والوسائل المادية التي ينتفع بها الزملاء في المؤسسة التربوية .

ولقد تعدى العنف المدرسي في المؤسسة التربوية العنف ضد الزملاء ليصبح عنفا ضد الطاقم التربوي والطاقم الإداري ليظهر في شكل ردود أفعال تختلف من تلميذ لآخر يعبر بها عن رفضه للتعليمات و الاوامر، " فالعنف المدرسي هو كل فعل يلحق الأذى بالآخرين ، سواء كان هذا الفعل جسديا ، لفضيا ، رمزيا ، جنسيا أو رقميا " [2]

و يشير(**Pain**) إلى العنف المدرسي على أّنه السلوك الذي يستهدف المدرسة والمتعلمين، ويتمّثل هذا السلوك في تصرفات يُعتبرها أحد الأطراف مسيئة أو مؤذية وفي سياق الصف الدراسي، يُفهم العنف بوجه خاص من خلال سلوك الطلاب الذين يرفضون العمل أو لا يتبعون السكوت والهدوء ولا يشاركون في المشروع البيداغوجي. ومن جهة الطلاب، يُفهم العنف على أّنه عدم القدرة على التواصل والحوار أو تبادل الكلمات، وعدم القيام بالمسؤوليات والتحّرك بشكل سلبي[3] .

---

[1] التل شادية أحمد ، الحربي نشمية عبد الله ، **العنف المدرسي وعلاقته بسلوكات عجز المتعلم لدى طالبات المرحلة الثانوية بالمدينة المنورة في ضوء بعض المتغيرات** ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، مج 9، 2014، ص 48-69.

[2] بوعرعار عادل، **العنف المدرسي لدى التلميذ في ضوء المتغيرات الشخصية والاجتماعية والثقافية** –دراسة ميدانية بمتوسطات البليدة – أطروحة من متطلبات الحصول على شهادة الدكتوراه الطور الثالث ، قسم علم اجتماع الجريمة والانحراف ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة يحي فارس المدية ، 2024 ، ص 14 .

[3] Pain، **Histories de la violence et des violences، Problematique de definition**, In Cahier pédagogique-face a la violence,1997, p12

المطلب الثاني : أسباب العنف المدرسي .

تتعدد أسباب العنف المدرسي وتتنوع من أسباب نفسية إلى الأسباب الأسرية والبيئة الاجتماعية وكذلك جماعة الرفاق بالإضافة إلى ما تسببه مشاهد العنف التي يتعرض لها الطفل منذ نشأته سواء في الأسرة أو ما يعرض على شاشات التلفاز أو مختلف الوسائط والتطبيقات الالكترونية.

أ- **الأســـــــرة** :

الأسرة هي المؤسسة الأولى التي تنشئ الشخصية السوية المتوازنة، فافيها يتلقى الطفل المبادئ الأولى للحياة الاجتماعية ، والقيم والمهارات الاجتماعية لإدارة مختلف المشكلات والنزاعات التي تصادفه

ومن الملاحظ أنه " تقلص دور الأسرة التأطيري في ظل عمل الأبوين والالتجاء إلى المحاضن ، وكذلك التفكك الأسري الناجم عن الطلاق ، وعدم اشباع الأسرة لحاجيات أبنائها نتيجة تدني مستواها الاقتصادي [1].

كما تشير دراسات عديدة حول العلاقة بين الأهل والأبناء إلى أن تعامل الأهل مع الأبناء سواء كان بالتهاون والتساهل المفرط أو بالقسوة والصرامة قد ينبئ إلى السلوك العنيف لدى هؤلاء الأبناء مستقبلا [2] .

ومن العوامل الأسرية الأخرى التي تزيد من خطر العنف عند الأبناء في المستقبل هو ضعف الارتباط الأبوي وانعدام التفاعل مع الأبناء في المراحل المبكرة من حياتهم[3] ، وغياب الشعور بالأمن العاطفي وعدم الإحساس بالانتماء إلى المحيط الأسري الذي يعيش فيه الابن بسبب غياب الحوار وكثرة النزاعات بين أفراد الأسرة ، وكذلك انشغال الوالدين بمهام الحياة المختلفة دون إعطاء الأبناء مساحة للتعبير عن مشاعرهم والاستماع إلى انشغالاتهم وهمومهم .

---

[1] محمد جلال بن سعد ، ظاهرة العنف المدرسي أسبابها وأنواعها (تونس نموذجا) ، مقال منشور في موقع https://www.new-educ.com سنة 2015/12/06 اطلع عليه يوم 2025/03/04.

[2] https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28176329Gender Differences in the Developmental Cascade From Harsh Parenting to Educational Attainment: An Evolutionary Perspective .mars.2018Rochelle F Hentges [1], Ming-Te Wang. اطلع عليه يوم :2025/03/12

[3] خالد أبو عصية ،العنف المدرسي في التعليم العربي أسبابه طرق الوقاية والعلاج ، مجلة قضايا إسرائيلية ، عدد 77 ، ص 46-52.

ومما لا شك فيه أن الأسرة تعد المؤسسة التربوية الأولى في عملية التنشئة الاجتماعية التي تؤدي إلى اكتساب الأبناء أنماط السلوك بنوعيها السوي و اللاسوي فنوعية التفاعل الاجتماعي السائد في الأسرة يمثل حجر الزاوية في تشكيل شخصية الأبناء [1] .

فمظاهر العنف الأسري التي يراها الطفل في بيئته الأسرية من ضرب وألفاظ عنيفة وصراخ وأحيانا تكسير لأثاث البيت ودفع للأبواب وغيره من مظاهر العنف الأسري تؤثر بشكل مباشر في شخصيته فهي وسيلة لاكتساب السلوك العدواني والذي يتجسد في مظاهر عنف مع الأقران والزملاء في المدرسة وحتى العنف الذي يتعرض له الطفل كعقاب للممارسات مختلفة ، وحسب (نظرية ماسلوا) للحاجات النفسية [2] فإن أول حاجة يجب أن تلبى بعد الحاجات البيولوجية هي الحاجة إلى الأمن والتي لا يجدها الإنسان في بداية حياته الأولى إلا في بيئة أسرية مستقرة متعاونة قادرة على احتواء أبنائها ورعايتهم وحمايتهم ، فإذا لبيت حاجة الأمن استطعنا أن نبني الشخصية السوية المعتدلة .

فالأبناء يعدون الأسرة ملاذهم الآمن ووسطهم الاجتماعي الثري ، يكتسبون منه القيم والمعتقدات والعادات والتقاليد الاجتماعية الفاضلة والراقية ومتى اهتزت هذه الصورة في أذهانهم وأصبحت الأسرة ، لا تمثل ذلك المناخ الإيجابي للتنشئة وحاد الوسط عن حالة الاستقرار و الآمن ، تولدت حينها الإحباطات والصراعات النفسية لدى الأبناء وانعكست في صورة انحرافات سلوكية اتجاه الآخرين [3]

---

[1] لولوة مطلق الجاسر ، **العنف الأسري وأثره في التحصيل الدراسي دراسة ميدانية على تلميذات الصف السادس الإعدادي** ، نماذج من المدارس الحكومية في محافظة الجهراء بدولة الكويت ، ط1، 2015 ، ص66.

[2] مهدي صالح مهدي ، **نظريات الغرائز والدوافع والحوافز والحاجات الانسانية** ، دار اليازوري للنشر والتوزيع ، الأردن ، (2021) ، ص 156 .

[3] لولو مطلق الجاسر ، مرجع سابق ، ص67.

ب- الإعلام ومشاهد العنف:

يعتبر الإعلام من أهم الركائز في المجتمعات الحديثة، فهو وسيلة لنقل المعلومات وتشكيل الرأي العام بحيث يمتد تأثيره ليشمل جميع جوانب حياة الإنسان الاجتماعية، السياسية والثقافية، فهو يلعب دوراً لا يستهان به في تشكيل الوعي الفردي والجماعي وتشكيل الثقافة والفكر الاجتماعي ومع تطور التكنولوجيا وظهور وسائل الإعلام الحديثة ومع الزخم الإعلامي الكبير الذي عرف أشكالا مختلفة وأكثر حداثة من الوسائل والتقنيات المتاحة مثل الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي، استطاع الإعلام أن يكون أكثر قدرة على الوصول إلى شرائح واسعة من افراد المجتمع بمختلف فئاته و في وقت قياسي ، وبمختلف الأجهزة والتي أصبحت في متناول كل فرد في المجتمع .

"وبالتالي نرى أن التطور الذي شهدته وسائل الإعلام والاتصال تم وفقا لحاجة الإنسان للاتصال مع الآخر حيث قسم علماء الاتصال والإعلام المراحل التي مرت بها تكنولوجيا وسائل الإعلام إلى خمس مراحل أساسية، ابتداء بالمرحلة الشفوية تليها المرحلة الكتابية وبعدها المرحلة الطباعية، ثم المرحلة الإلكترونية وصولا إلى مرحلة الإعلام متعدد الوسائط أو ما يدعى بمرحلة الاتصال التفاعلي أين حدث تزاوج بين تكنولوجيا الإعلام وتكنولوجيا المعلومات وهذا ما نسميه حاليا بالفضاء الأزرق أو الرقمي" [1]

ورغم ما يلعبه الإعلام من دور كبير في التوعية والتحسيس وإيصال المعلومات وتنوير الرأي العام إلا أنه لا يخلوا من السلبيات بما فيه من جانب مظلم من خلال بث البرامج التي تحتوي على مشاهد العنف والعدوان والتي تؤثر بشكل مباشر أو غير مباشر على سلوكيات الأفراد وخاصة الأطفال.

وتبين الأبحاث في هذا الميدان أن تأثير مشاهد العنف يختلف باختلاف الظروف والمعايير، فأفلام الرعب والخيال العلمي هي التي تقدم للأطفال بشكل واسع، وربما يعود إقبال الأطفال على هذه البرامج لأنهم لا يجدون فيها شيئًا من حياتهم أو تجاربهم الشخصية، فكل شيء فيها ممكن، لكنها لا ترتبط بالواقع أبدا، وربما يعود ذلك لانهم لا يفهمونها بشكل جيد[2] .

---

[1] غنية بن عبد الله ، **الإعلام والعنف: منظور سوسيولوجي** ، دفاتر البحوث العلمية، المجلد 9 ،العدد 1 ،الجزائر ، 2021 ، ص (153-17) .

[2] علي بركات ، **العوامل الاجتماعية للعنف المدرسي**، دراسة ميدانية في مدينة دمشق ، وزارة الثقافة ، سوريا ، 2011، ص 120.

ت- جماعة الرفاق :

عند الحديث عن جماعة الرفاق و الأقران و مجال التفاعل مع الأصدقاء ، نجد أن " عناصر شخصية الطفل وسلوكياته تتكون بواسطة العديد من المؤثرات وان كانت الاسرة والمدرسة والحي من ابرز تلك المؤثرات ، فجماعة رفاق الطفل وأصدقائه لا تقل في الأهمية عما ذكر ، بل قد تفوق تأثيرات الأصدقاء باقي العوامل السابقة "[1] .

وخاصة عندما يتعلق الأمر بالمدرسة حيث يحتك التلميذ بصفة مباشرة مع زملائه وبصفة مستمرة ويومية ومع طبيعة المرحلة العمرية وخصوصياتها فإن التلميذ يتعلق بشكل كبير بزملائه فيتعلم منهم ويتعلمون منه مختلف السلوكيات و التصرفات ، وفي هذا الصدد " أكد عبد العزيز النغيمشي بأن جماعة الأقران هي أحد المصادر المهمة والمفضلة عند المراهقين للاقتداء واستقاء الآراء والأفكار" [2] فيصبح الأبناء ميالون إلى الإيذاء لما تعلموه من الاقران في المدرسة فيمارسون عنفهم أو إيذائهم على الآخرين [3] .

وأكدت دراسة القحطاني (1993) أن أبرز مصدر للثقافة الانحرافية لدى الأحداث المنحرفين هم الأصدقاء وفي الدراسة التي أجراها المطلق (1988) على دار الملاحظة بالقصيم ظهر أن نسبة (73%) من الأحداث قد ارتكبوا أفعالهم الانحرافية بمشاركة الآخرين [4] .

---

[1]علي عبد القادر القرالة ، **مواجهة ظاهرة العنف في المدارس والجامعات** ، ط1 ، دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع. ، وزارة التربية ، 2017 ، ص 37 .

[2]عبد العزيز بن محمد النغيمشي "**المراهقون** " دراسة نفسية إسلامية للآباء والمعلمين والدعاة ، ط3، دار المسلم للنشر والتوزيع ، 2001، ص64

[3]عاشور بن خالد محمد العتيبي ، **أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالتنمر المدرسي** ، دراسة ميدانية ، رسالة مقدمة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجيستر ، كلية العلوم الاجتماعية ن قسم علم الاجتماع ، تخصص علم اجتماع التأهيل والرعاية الاجتماعية تحت اشراف منصور بن مصلح الجهني ، الرياض ، 2018 ، ص 30.

[4]علي عبد القادر القرالة ، مرجع سابق ، ص 6 .

والدين الإسلامي أشار إلى ذلك في قول الرسول صلى الله عليه وسلم " **الرجل على دين خليله ، فلينظر أحدكم من يخالل** " **رواه الترميذي** ، وفي قوله صلى الله عليه وسلم عن أبي سعيد الخدري رضي الله تعالى عنه عن النبي صلى الله عليه وسلم قال : " **لا تصاحب إلا مؤمنا ولا يأكل طعامك إلا تقي** " **رواه أبو داود والترمذي** [1] .

ث- مجتمع المدراس :

في الكثير من الأحيان لا يراعي المجتمع المدرسي الفروقات الفردية والتباين في القدرات والامكانيات التي تختلف من تلميذ لآخر سواء بسبب كثافة البرامج والمناهج والحجم الساعي أو بسبب الاكتظاظ في الأقسام وكثرة عدد التلاميذ.

وكثيرا ما تركز المدرسة على الطالب المتفوق والناجح ولا تهتم بالطالب الذي يعاني من صعوبات تعليمية أو الطالب غير المتجاوب مع المدرسة وبحسب نظرية الدوافع فإن الإحباط هو الدافع الرئيسي الذي يليه العنف [2] وباعتبار أن التلميذ يمضي معظم وقته في المدرسة فإنه يكون أكثرا تأثرا بالبيئة المدرسية وخاصة في غياب المرافقة الأسرية .

هذا وكما تتعدد أسباب العنف المدرسي في مجتمع المدارس من :

1- قسوة المعلمين واستخدام العقاب .

2- إدارة مدرسية تسلطية .

3- ممارسة العنف من قبل المعلمين أمام الطلبة سواء اتجاه بعضهم البعض أو اتجاه الطلبة.

4- ضيق المكان حيث أن المساحة المحدودة تولد التوتر النفسي والاحتكاك البدني.

---

[1] محمد بن علان الصديقي ، الشافعي الأشعري المكي ، **دليل الفالحين بطرق رياض الصالحين** ، ج 2 ، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع ، بيروت – لبنان، ص 176.

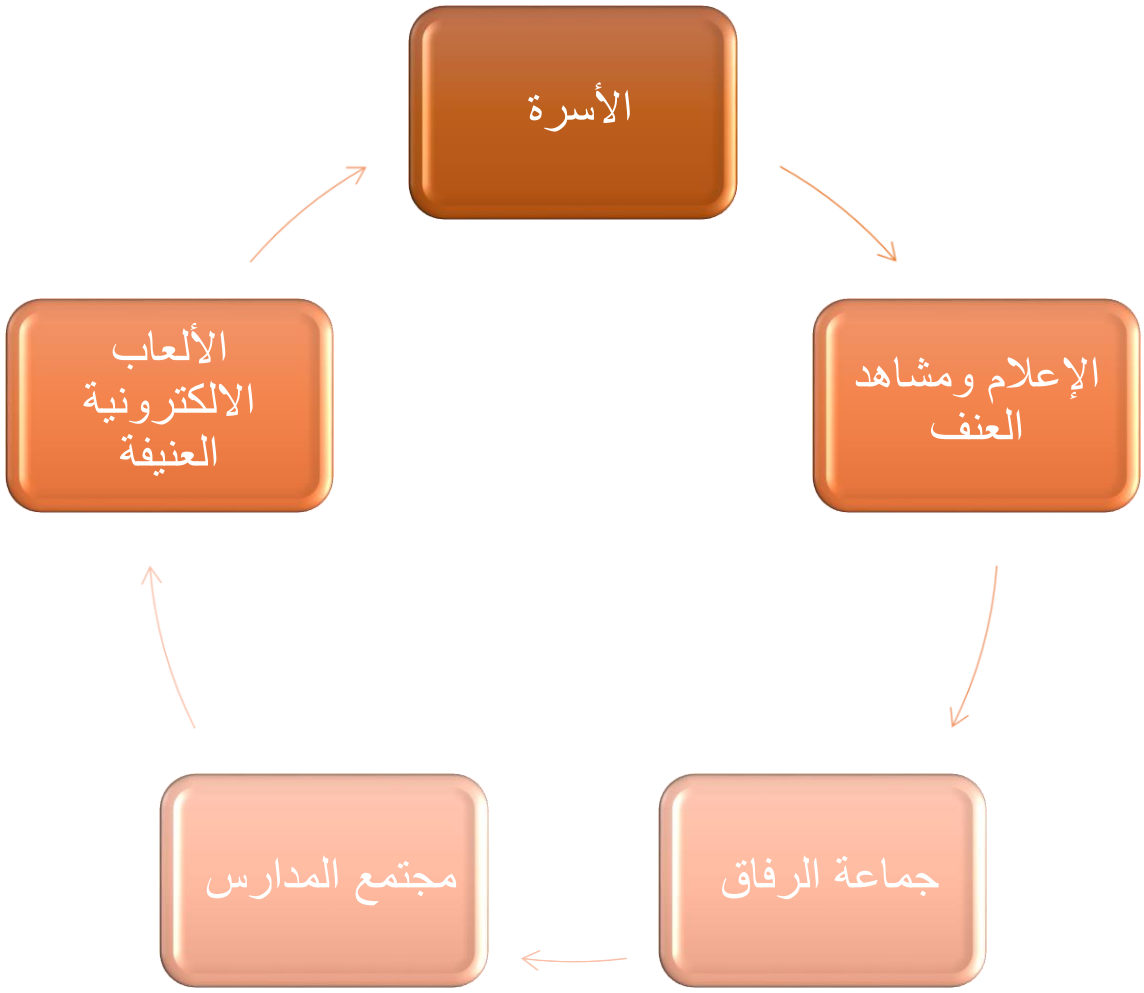
[2] خالد عبد الله محمد الصباح ، **أساليب التنشئة الأسرية والتحصيل الدراسي كمنبئات بالعنف لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية** ، مجلة بحوث التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، عدد 50، أفريل 2018، ص (96-15) .

5- إهمال الوقت المخصص للأنشطة البدنية .[1]

6- غياب الأنشطة الترفيهية والألعاب الترويحية والتحفيزية والتي تعطي للتلميذ فرصة لتفريغ طاقته وإبراز مواهبه وابداعاته.

7- غياب برامج ارشادية فاعلة لمرافقة التلاميذ الذين يبدون سلوكيات عدوانية في المؤسسات التربوية.

✓ ويمكن **تلخيص أهم أسباب العنف المدرسي والتي تتكامل فيما بينها في التأثير والوصول بالطفل إلى ممارسة العنف بمختلف أشكاله في المخطط التالي .**



الشكل رقم : 03

[1] رابح شحات ، **مظاهر وأسباب العنف المدرسي، حلول و اقتراحات للتخفيف من الظاهرة** ، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات ، ع13 ، جامعة البليدة ، ديسمبر 2015 ، ص (17-30).

المطلب الثالث : أشكال العنف المدرسي .

✓ أشكال العنف المدرسي على الأشخاص :

تتعدد أشكال العنف المدرسي من تلميذ لآخر والتي أحيانا تكون عبارة عن ردود أفعال نتاج تعرض التلميذ للاستفزاز سواء من طرف الزملاء أو رفض لتعليمات الأساتذة والمشرفين وأحيانا تكون عبارة عن سلوكيات لإثبات الذات والرغبة في المتعة والتجربة وتحقيق الإثارة وتعبيرا عن رغبات مكبوتة ولذلك يأخذ العنف المدرسي عدة أشكال منها :

أ- العنف اللفظي :

وهو استجابة صوتية ملفوظة تحمل مثيرا يضر بمشاعر كائن حي آخر ، ويعبر عنه في صورة الرفض والتهديد ، والنقد الموجه نحو الذات أو نحو الآخرين ، بهدف استفزازهم أو إهانتهم والاستهزاء بهم [1] .

ومظاهر العنف اللفظي في المؤسسات التربوية [2].

1- **السب :** وهو أحد مجالات العنف اللفظي و الذي يسبب الأذى المعنوي و قد يكوف وقوعه أحيانا أشد من الأذى الجسدي.

2- **الاستهزاء** : يحمل الاستهزاء معنى الازدراء، ووصف الآخرين بالقبيح من الأسماء والصفات

3- **التحقير** : كإطلاق العبارات والشتائم التي تنقص من قيمة الطرف الآخر فتجعله موضوعا للصخرية.

4-التهديد : يعتبر هو الآخر من مجالات العنف اللفظي و الذي بدوره يلحق الأذى المعنوي .

وهذه المظاهر أصبحت منتشرة بشكل كبير في مؤسساتنا التربوية

---

[1] أحمد رشيد عبد الرحيم ، **العنف المدرسي بين النظرية والتطبيق** ، ط1 ، عمان ن مؤسسة الوراق، 2017 ، ص20.

[2] بوضوره كمال ، **مظاهر العف المدرسي وتداعياته في المدراس الجزائرية** ،رسالة ماجستير، غير منشوره ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمد خضير ، بسكرة ، 2010، ص161 -162 .

ب- العنف البدني أو الجسدي:

سلوك يلحق الأذى بالآخرين ن كالضرب والركل والعض وشد الشعر مصحوبة بنوبات عنف وغضب شديدين ويعد العنف الجسدي من أقدم أنواع العنف [1].

✓ **أشكال العنف المدرسي على الآخرين :**

بحيث يكون هذا الشكل من العنف موجه نحو الزملاء أو أعضاء الفريق التربوي أو الإداري.

1- الضرب باليد أو بأداة أو الركل بالقدم .
2- التخويف بالتهديد بالضرب .
3- التحقير من الشأن كالنعت بأوصاف غير جيدة أو الوصف بالعاهات أو الإعاقات الجسدية
4- النعت بالألقاب
5- السب والشتم . [2]
6- التنمر على الأخرين والسخرية من المظهر واللباس .

✓ **أشكال العنف المدرسي على الوسائل المادية :**

1- تكسير الشبابيك والأبواب ومقاعد الدراسة .
2- الكتابة والحفر على الجدران والطاولات .
3- تمزيق الكتب ، والكراريس .
4- تخريب الحمامات .
5- تمزيق الصور والوسائل التعليمية والستائر .[3]

---

[1]يحي حجازي ، **المساعد في التعامل مع العنف المدرسي وحل الصراعات** ، مركز الشرق الأوسط للديموقراطية و اللاعنف ، القدس ص 5.

[2]أزهار علوان ، **العنف المدرسي وأثره في انتشار ظاهرة أطفال الشوارع (حلول ومعالجات)** ، مقال منشور في المجلة العلمية للعلوم التربوية والنفسية ، كلية التربية ابن رشد ، جامعة بغداد ، العدد 10 ماي 2019 ، ص1-11.

[3]نفس المرجع ، نفس الصفحات.

✓ **وفي مراسلة رسمية من طرف وزارة التربية لمديريات التربية لولايات الجزائر كان موضوعها، "بخصوص بعض الظواهر الدخيلة على المؤسسات التعليمية"**

بحيث تم الإشارة الى ظاهرة تمزيق الكتب والكراريس في نهاية الموسم الدراسي بعد تفشي هذه الظاهرة وانتشارها في أوساط التلاميذ، بحيث جاء في مضمون المراسلة " سجل خلال السنوات الأخيرة إقدام بعض التلاميذ ، خاصة في مرحلة التعليم المتوسط ، عند نهاية الموسم الدراسي على تمزيق الكتب والكراريس ونثرها أمام مداخل مؤسساتهم التعليمية ، دون أدني احترام لقدسية المؤسسة التعليمية وللمعاني والكلمات التي تحملها هذه الكتب المدرسية والكراريس تاركين بذلك الفضاءات التربوية في أبشع صورة " [1]

كما أطلقت وزارة التربية الوطنية بالتنسيق مع المرصد الوطني للمجتمع المدني حملة وطنية لجمع الكتب غير المستعملة والكراريس من أجل محاربة ظاهرة تمزيق الكتب والكراريس في نهاية السنة أمام أبواب المؤسسات التربوية [2].

---

[1] وزارة التربية الوطنية ، **بخصوص بعض الظواهر الدخيلة على المؤسسات التعليمية** ، المنشور الوزاري رقم 374/و.ت.و/أ.خ.و ، المؤرخ في 2025/04/10. ص3 .

[2] رئيس الديوان ' ، مراسلة بعنوان : **إطلاق الحملة الوطنية لجمع الكتب المدرسية المستعملة والكراريس** ، رئاسة الجمهورية ، المرصد الوطني للمجتمع المدني ، 2025 .

المبحث الرابع : النظريات المفسرة للعنف .

المطلب الأول : نظرية الإحباط والعدوان:

تعتبر هذه النظرية أن العنف قد ينشأ عن الإحباط ليكون " دافعا عدوانيا يستثير سلوك إيذاء الآخرين، وإن هذا الدافع ينخفض تدريجيا بعد إلحاق الأذى بالشخص الآخر وهذه العملية تسمى بالتنفيس أو التفريغ ويعني ذلك أن الإحباط ربما يؤدي إلى العدوان حيث يفترض غالبا أن يكون مسبوقا بالإحباط ، وهناك اتجاه آخر يرى أن الإحباط بسبب حالة انفعالية تهيئ الفرصة لظهور حالات العنف والتي يمكن أن تظهر بأشكال سلوك يهدف إلى إيذاء الآخرين واتلاف الممتلكات[1] فالإحباط الذي يعيشه التلميذ من خلال رسوبه في الامتحانات والتأخر الدراسي يجعله في حالة انفعالية تؤدي به إلى سلوكيات عدوانية حين يتعرض إلى الاستفزاز بالإضافة إلى شعوره بالخوف من العائلة والعقاب الذي قد يتعرض له بسبب الرسوب ، وكذلك حالة الإحباط التي يعيشها التلاميذ الذين يعانون من ظروف اجتماعية قاسية وفقر وحرمان ويعانون كذلك من مشاكل أسرية وصراعات في البيت العائلي يجعلهم يفكرون في ممارسة العنف حتى اتجاه أنفسهم.

المطلب الثاني : النظرية السلوكية .

" يطلق على النظرية السلوكية اسم نظرية المثير والاستجابة وتعرف كذلك باسم نظرية التعلم، والاهتمام الرئيسي للنظرية السلوكية هو السلوك كيف يتعلم وكيف يتغير ، ومن المبادئ الأساسية التي ترتكز عليها النظرية السلوكية أن معظم سلوك الإنسان متعلم وأن الفرد يتعلم السلوك السوي ويتعلم السلوك غير السوي أي أنه يتعلم السلوك المتوافق والسلوك غير المتوافق " [2] .

---

[1] مصطفى ربحي عليان ، **العنف الجامعي وجهات نظر** ، الطبعة العربية ، الأردن ، 2014 ، ص70.

[2] مصطفى عبد السلام ، **نظرية التعلق** ، دار اليازوري للنشر و التوزيع ، 2023 ، ص 98 .

و يرى واضعوا هذا النهج أن العنف هو أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقا لقوانين التعلم ، لذلك ركزت البحوث والدراسات على دراسة العنف استنادا على حقيقة أنهم جميعا قد تعلموا من البيئة [1] .

فالعنف كسلوك ملموس واضح في حياتنا ، هذا مثل السلوكيات الأخرى التي يتعلمها الفرد من خلال الصور التي تنطوي على السلوك العنيف من خلال ممارسة الأفراد أو عن طريق مشاهدة العنف مع الدافع والتعزيز [2] ، فالبيئة الأسرية والبيئة الاجتماعية والبيئة المدرسية تكون مصدرا لتعلم سلوك العنف بطرق مباشرة وغير مباشرة من خلال مشاهد العنف المتكررة .

المطلب الثالث : نظرية الضغط والمشقة.

تقوم هذه النظرية على أن الضغوط الحياتية تعمل بمثابة مثيرات خارجية تؤثر في بعض العمليات النفسية التي قد تدفع الشخص إلى السلوك العدواني وفي هذه النظرية الفرضية العامة تتجه الى التأكيد على نوعين من الضغوط أو مثيرات المشقة ، النوع الأول يرتبط بأحداث الحياة غير السارة وضغوط العمل والأدوار المختلفة ، بوصفها مثيرات للمشقة التي قد تدفع إلى السلوك العنيف أو السلوك العدواني والنوع الثاني ضغوط البيئة الخارجية الضوضاء والازدحام التلوث الطقس وقد يضاف إليها اختراق الحدود الفردية والاعتداء على الحيز المكاني [3].

وهذا ما يفسر ظاهرة العنف المدرسي من خلال ضغط البرامج الدراسية وضغط الحجم الساعي وأحيانا الظروف الاجتماعية والفقر والبعد عن المؤسسات التربوية وغياب وسائل الترفيه والأنشطة الترويحية وكذلك الاكتظاظ المدرسي والعدد الكبير للتلاميذ في الأقسام المدرسية والذي يولد الكثير من الاحتكاك والتقارب وكذلك التدافع عند الدخول والخروج مما ينتج عنه ردود أفعال قد تكون عنيفة بالإضافة إلى التنمر والاستفزاز الذي يتعرض له بعض التلاميذ بسبب الفقر والعوز أو الإعاقة وبعض العاهات .

---

[1] نرمين حسين السطالي ، **سيكولوجية العنف وأثره على التنشئة الاجتماعية للأبناء**، دار المناهل 2018، ص76 .

[2] نرمين حسين السطالي ، نفس المرجع ، ص77 .

[3] براهيم سليمان الرقب ، **العنف الأسري وتأثيره على المرأة** ، دار يافا العلمية للنشر و التوزيع ، 2010 ، ص68 .

المبحث الخامس : آثار العنف المدرسي وعلاقة بالألعاب الإلكترونية العنيفة.

المطلب الأول : آثار العنف المدرسي.

أولا : آثار العنف المدرسي النفسية على التلاميذ .

تؤكد دراسة حديثة أجرتها جمعية السيكولوجيين في كندا أن (8 %) إلى (10 %) من الشباب هم ضحايا التحرش من طرف أقرانهم بطريقة مزمنة خاصة في نهاية الابتدائي وأن هؤلاء التلاميذ يتعرضون إلى حالات نفسية مثل القلق، حالات انهيار وطبع انطوائي ونقص تقدير الذات، كما أن هذا التحرش يؤدي بهم إلى الغياب المدرسي أو الحصول على نتائج ضعيفة، ومن هنا فالعنف في الوسط المدرسي يعكر المناخ المدرسي ويمس بكل الطاقم في المدرسة وتبين البحوث أن العنف لدى التلاميذ يكون مصحوبا بدافعية أقل للعمل ومواظبة منخفضة والخروج من المدرسة مبكرا أو الطرد منها في أغلب الأحيان و لقد أوضحت الكثير من الدراسات أن العنف المدرسي لو أثار ضارة على الطلاب الضحايا إذ أنهم يعانون من مشكلات في التوافق وانخفاض تقدير الذات وتسيطر عليهم الأفكار الانتحارية وتجنب المدرسة، فضلا عن نقص العلاقات الاجتماعية والنبذ [1] .

ثانيا : آثار العنف المدرسي على الأساتذة والطاقم الإداري.

توصلت دراسة Anne Jolie حول آثار العنف على نفسية الأساتذة إلى أنه كلما ارتفع مستوى العنف في المدرسة، ازداد مستوى الضغط على المعلمين والمعلمات، وتزايدت حالات الإهمال والتغيب والضعف في تقدير الذات، وحتى الانهيار المهني والتعب خلال العمل[2] ، ويمكن أن يواجه المراقبون والطاقم الإداري نفس الأمر، فحسب Carpentier Richard يؤدي العنف المدرسي إلى الإرهاق الذي يسبب صداعا للطاقم التربوي، ويشعر المعلم الذي يعاني من العنف بالضعف وعدم الكفاءة المهنية ويشعر بالذنب[3].

---

[1] العرفاوي ذهبية ، **الآثار الناتجة عن العنف المدرسي** ، مجلة المربي ، العدد22 ، جامعة تيزي وزو ، 2019 ، ص 82-92.

[2] Anne Jolie Stress **et traumatisme**, Approche psychologique d'enseignant victime de violence, Université de reins, France, (Doctorat non publié) ,2002.

[3] Richard M ،**Pour comprendre la violence à l'école**, Option 9-12.GEC.N°7, 1993, p152

المطلب الثاني : علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالعنف المدرسي .

مع الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية قام الكثير من المهتمين بعلم النفس وعلم الاجتماع وحتى الطب بدراسات حول تأثير هذه الأخيرة على الصحة النفسية والصحة العقلية وعلى العلاقات الاجتماعية وردود الأفعال التي تصدر من الأفراد .

في دراسة قادها الدكتور كرايج اندرسوناهتمت بتأثير العاب الفيديوا العنيفة بحيث ذكر لنا حالة مراهق (17سنة) قال عنه انه المراهق الدمث المهذب ضرب أحب أصدقائه بعصا خشبية بعد شجار حول ملكية إحدى المجلات ، وقد أصيب صديقه البالغ من العمر (15 سنة) بنزيف في المخ ، وقد تحدث الطالب المعني للمشرف الاجتماعي لمدرسته الحكومية فقال ، فقدت السيطرة على نفسي وخامرني شعور بأني أرغب في تحطيمه حتى الموت كما هو الحال[1] .

وفي دراسة أخرى " كان الطالب المراهق يلعب دائما لعبة (دوم) و(كارماجيدوب) وهي لعبة يحصل فيها اللاعب على نقاط على سبيل الجائزة لدهشة الناس ، ويمارسها لمدة أربع ساعات يوميا ، وذكرت أمه أنها اعتقدت أن ولدها ابن سوي عادي ، وقد حاولت أن تمنحه قدرا من الترفيه[2] .

وتشير دراسة أمريكية إلى أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو التي تتسم بالعنف ، تجعلهم عدوانيين بشكل أكبر، وأظهرت نتائج البحث أن ذلك الضرر النفسي يمكن أن يصيب حتى الأطفال الذين

---

[1] أميمة منير جابر ، **العنف المدرسي بين الأسرة والمدرسة والإعلام** ، دار السحاب ، القاهرة ، 2005، ص133.

[2] محمودي رقية ، **هل تغذي العنف المدرسي من حيث السولوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الالكترونية العنيفة** – قراءة تحليلية ، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية ،المجلد 1 ، العدد 2 ، جوان 2013 ، ص (66-79).

يمارسون هذه الألعاب بشكل عارض[1] .

وهذا ما يدل على تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة السلبي على سلوك الأطفال والمراهقين وعلى ردود أفعال لاعبيها بحيث كلما زادت المدة الزمنية التي يقضيها الطفل في اللعب تزداد خطورة الإدمان مع غياب المرافقة الأسرية وجهل الآباء بمخاطر هاته الألعاب.

كما أكدت ذلك دراسة بعنوان "**طفولة الريموت كونترول** " والتي أشرفت عليها الخبيرة التربوية (يان ليقن) ولقد كشفت هذه الدراسة عن حقائق مفزعة عن شحنة العنف التي يتلقاها الطفل الغربي من ممارسة هذه الألعاب وأنها تسبب في ارتفاع معدل الشجار الذي يصل في كثير من الأحيان إلى استخدام الأسلحة المتباينة من السكاكين إلى المسدسات بين طلاب المدارس في الولايات المتحدة الأمريكية [2] .

بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق .

كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة [3] بحيث تعتبر صفة الإجرام في العالم الافتراضي للعبة الالكترونية حسب ما تقتضيه تمثيلاتها وقواعدها هي تعبير لبطولة خارقة غير متناهية لا سيما في اللعب ضمن الفضاء المفتوح الذي يسمح للاعب بالقيام بكل ما يريد دونما حدود أو قيود ضمن مسلسل إجرامي مخضب بالدماء توضع فيه أيقونة الأسلحة تحت تصرف اللاعب[4].

---

[1] فهد بن عبد العزيز الغفيلي ، **الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع** ، الرياض 1431 هـ ، رقم الإيداع 143/5897هـ، ص22 .

[2] وفيق صفوت مختار ،**أطفالنا والألعاب الالكترونية** ، مجلة الفيصل ، العددان (373.274) الرياض ، 2007، **ص (45-57)**.

[3] لينا خليل برغش ، **إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية في جائحة كورونا وتأثيرها على السلوك والتعلم** ، دار الكتاب الثقافي ، 2021 ، ص130 .

[4] رقية محمودي ، **الدلالة السينمائية للعنف الافتراضي وانعكاساته على سلوك المراهق** ، مركز الكتاب الأكاديمي ، 2025 ، ص 169.

"حيث أثبتت الدراسات أن ألعاب العنف هي أكثر جذباً للأطفال والمراهقين من الألعاب المنمية للذكاء والألعاب المحفزة للتحليل المنطقي لدى الطفل ، وأشارت الدراسات إلى أن الإثارة إحدى أهم الخصائص الجيدة في اللعبة بالنسبة للاعبين، وفي نفس الدراسة أظهر الذكور بأن الأسلحة الجيدة تشير إلى أن اللعبة جيدة وبنسبة(85%) ثم جاءت المغامرة بنسبة(70%).

وأضافت أن مشاهد القوة وأصوات الرصاص والتفجير ومناظر الدم واستخدام الأسلحة كلها تمنح اللاعب الشعور بالقوة والقدرة على التغلب على الخصم داخل اللعبة، بالإضافة إلى أن الموسيقى الصاخبة والأصوات والمشاهد التي تصاحب اللعبة تجعل اللعبة أكثر تشويقًا، وهذا قد لا يتوافر في الألعاب الأخرى مما يمنح الألعاب المتضمنة للعنف الأفضلية على غيرها ويجعلها أوسع انتشاراً، وتكمن الكارثة في مبدأ المكافأة الذي تمنحه اللعبة نتيجة للقتل والتدمير، إذ يعطي رسالة لعقل الطفل بأن العنف والعدوانية هما السبيل لمواجهة المواقف، ونوهت أسيري إلى أن الجلوس لساعات طويلة واللعب بهذه الألعاب ينتج عنه اندماج كلي بشخصية بطل اللعبة العنيف الذي يسعى للقتل والتدمير من أجل الوصول إلى هدفه، كما أن الطفل يصبح منعزلاً اجتماعياً ويكون تفاعله مع الآلة، وفي المقابل لا يدرك الفرق بين العالم الافتراضي الذي تفرضه اللعبة والواقع خصوصاً لدى الأطفال الأصغر سناً، حيث أثبتت الدراسات أن الطفل دون السابعة لا يستطيع التمييز بين الخيال والواقع، ويظهر تأثيرها السلبي عند حدوث مشكلة مع الطفل حيث يقوم بحلها بشكل عنيف ، وأشارت إلى أنه من الضروري معرفة عدد الساعات التي يمضيها الطفل أو المراهق في اللعب بالألعاب التي تتضمن الكثير من العنف والقتل والتي قد تؤثر في الطفل نفسياً وتحفز السلوك العنيف لديه" [1] .

ومنه يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية العنيفة لها علاقة وطيدة بالعنف المدرسي .

---

[1]https://alwatannews.net/spécialiste/article ، 19:44 اطلع عليه يوم 2025/04/26 على الساعة

الفصل الرابع

الإطار الميداني للدراسة

تمهيد :

يتناول هذا الفصل الجانب الميداني للدراسة والمتعلقة بموضوع " **الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالعنف المدرسي** " حيث يعتبر الاطار النظري غير كافي لتحقيق أهداف الدراسة والحصول على نتائج علمية يمكن قياسها كميا تعبر عن واقع الظاهرة المراد دراستها .

وللحصول على نتائج ملموسة يمكن التعليق عليها ويمكن ربطها مباشرة بفرضيات الدراسة ولتحقيق الانسجام المنهجي والعلمي للدراسة كان لزاما تحديد الاطار المنهجي لضبط حدود الاطار الميداني ، وكذلك من أجل التأكد من صحة المعلومات النظرية والتحقق من صدق الفرضيات واستخلاص أهم النتائج المتعلقة بها و الوصول إلى حقائق علمية واستنتاجات موضوعية .

المبحث الأول : مجالات الدراسة

المطلب الثاني : المجال المكاني

يقصد بالمجال المكاني المكان الذي أجريت فيه الدراسة الميدانية، وعليه تم اختيار متوسطة بوسهمين رابح ببلدية العمارية ، تقع هذه المتوسطة في وسط مدينة بلدية العمارية و التي أنشأت سنة (1988/1987) ، تعتمد المؤسسة على النظام النصف داخلي بحيث بلغ عدد التلاميذ بها في الموسم الدراسي (2025/2024) (721) تلميذ ، موزعين على أربع مراحل تعليمية .

المطلب الثالث : المجال الزمني

يقصد بالمجال الزمني الوقت الذي أنجزت فيه الدراسة الميدانية و الوقت الذي استغرقته، حيث انطلقت دراستنا في شهر أفريل2025 حيث تم توزيع الاستمارات على العينة (تلاميذ السنة الثالثة متوسط) وذلك بعد عرضها على الأستاذ المشرف وبعد التصحيح والتدقيق تمت عملية جمع وتفريغ الاستمارات وتحليل الجداول والبيانات التي استمرت حتى شهر ماي 2025.

المطلب الرابع: المجال البشري

يقصد بالمجال البشري مجتمع البحث الذي ستجرى عليه الدراسة ، وهم مجموعة من تلاميذ السنة الثالثة متوسط المتمدرسين بمتوسطة بوسهمين رابح بالعمارية وهم يمثلون عينة البحث .

أ- عينة البحث :

تم اختيار مجتمع البحث تلاميذ السنة الثالثة متوسط من متوسطة بوسهمين رابح العمارية لعدة اعتبارات منها أن هذه الفئة من التلاميذ أمضت ثلاث سنوات في المتوسطة استطاعت من خلالها بناء علاقات بحيث تمكننا من رصد أنماط مختلف التفاعلات في الوسط المدرسي ، بالإضافة أن هذه الفئة من التلاميذ تمر بمرحلة عمرية تجمع بين مرحلة الطفولة المتأخرة ومرحلة المراهقة بالإضافة إلى مرحلة دراسية مستقرة بسبب تعود التلميذ على نظام التمدرس في المتوسطة كما أنها مرحلة تقل فيها نسبة المرافقة الأسرية بسبب عدم وجود امتحان رسمي كما هو الحال في السنة الرابعة متوسط ، بالإضافة الى أنه من خلال تواجدنا المستمر بالمتوسطة ولسنوات لاحظنا حركية كبيرة لتلاميذ السنة الثالثة متوسط وأن معظم الحالات السلوكية التي تحدث سواء من شجارات أو مختلف أشكال العنف اللفظي أو الجسدي تكون في هذا المستوى الدراسي .

ب- مراحل اختيار عينة البحث :

بعد تحديد مجتمع البحث تم اختيار العينة العشوائية المنتظمة و " العينة العشوائية المنتظمة يكون اختيار الوحدات منها على أساس تقسيم العدد الكلي للمجتمع على حجم العينة المطلوبة ثم توزيع وحدات المجتمع الأصلي وبشكل متساوي ومنظم على الرقم الناتج من ذلك التقسيم " [1]

- ✓ مجتمع البحث يتكون من (158) تلميذ موزعين على أربع أفواج تم اختيار(50 %) من كل فوج عشوائيا .
  - 3م 1 يتكون من 40 تلميذ أخذنا منه نسبة 50% بحيث كان العدد 20 تلميذ .
  - 3م2 يتكون من 39 تلميذ أخذنا منه نسبة 50 % بحيث كان العدد 20 تلميذ .
  - 3م3 يتكون من 39 تلميذ أخذنا منه نسبة 50 % بحيث كان العدد 20 تلميذ .
  - 3م4 يتكون من 40 تلميذ أخذنا منه نسبة 50 % بحيث كان العدد 20 تلميذ .
- ✓ مجموع أفراد العينة 80 تلميذ .
- ✓ بحيث تم توزيع80 استمارة من أجل تحديد الفئة المستهدفة وهي التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية العنيفة وكانت النتائج وفقا للجدولين الآتيين وبعد تفريغ الاستمارة على المبرمج الإحصائي (spss) تم التوصل إلى النتائج التالية .

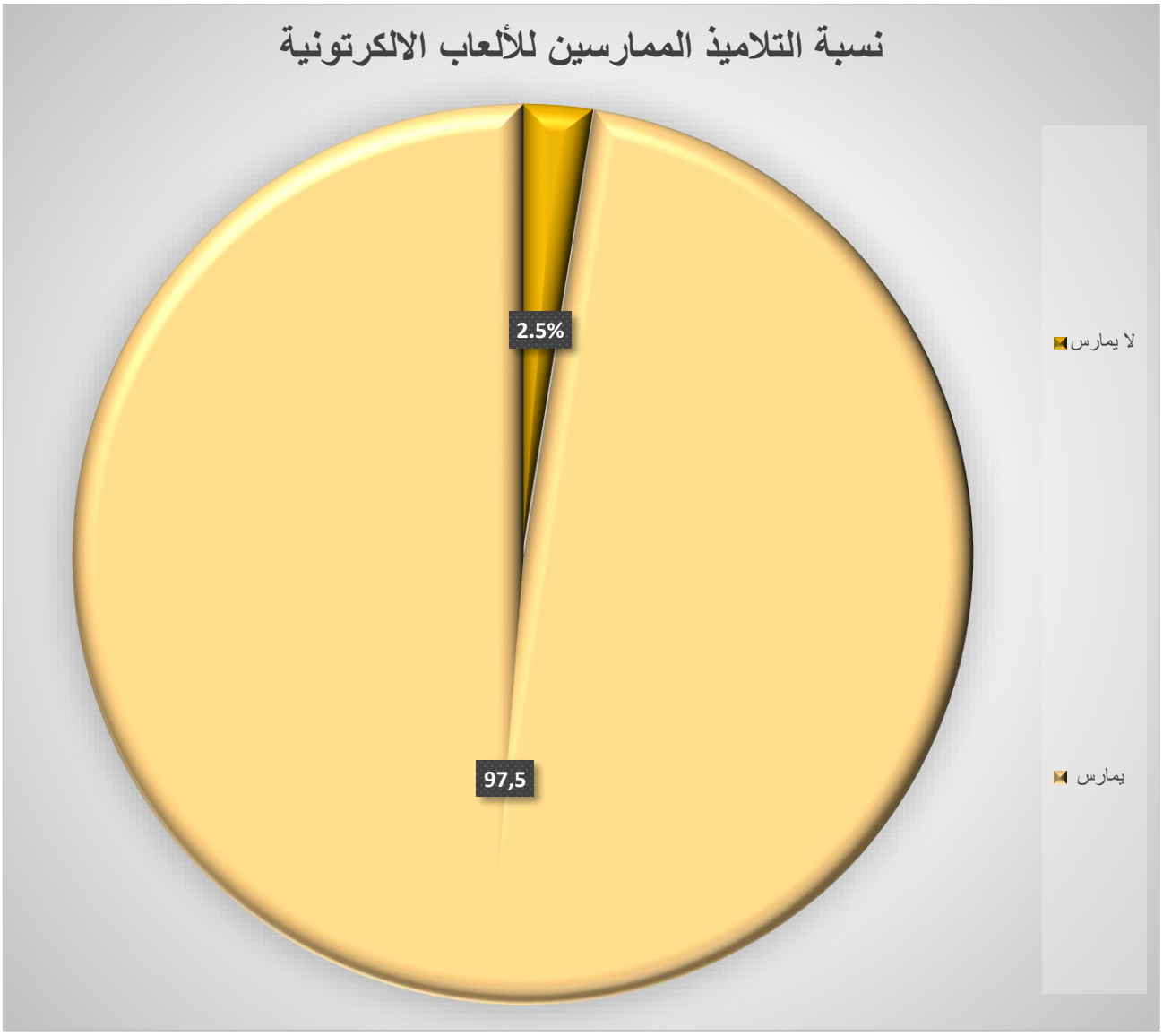
الجدول رقم :01 يبين عدد التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية.

هل تمارس ألعاب الكترونية	التكرار	النسبة
نعم	78	97,5
لا	2	2,5
المجموع	80	100

[1] محمد جاسم العبيدي ، آلاء العبيدي ، طرق البحث العلمي ، المنهل ، 2010 ، ص 153.

نلاحظ من خلال الجدول رقم (1) أن نسبة (97.5%) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية ثم تليها نسبة (2.5 %) من التلاميذ أفراد العينة لا يمارسون الألعاب الإلكترونية.

ومنه نستنتج أن أغلب التلاميذ أفراد العينة يماسون ألعابا الكترونية.



الشكل رقم 04

✓ الدائرة النسبية تشير إلى أن الأغلبية العظمى من التلاميذ أفراد العينة يمارسون ألعابا الكترونية .

الجدول رقم:02 يبين نوع الألعاب الإلكترونية الممارسة .

نوع اللعبة	التكرار	النسبة المئوية
القتال والمصارعة	53	67.94
التنافس	10	12.82
التركيب	5	6.41
الرياضة	5	6.41
تعليمية	5	6.41
المجموع	78	100

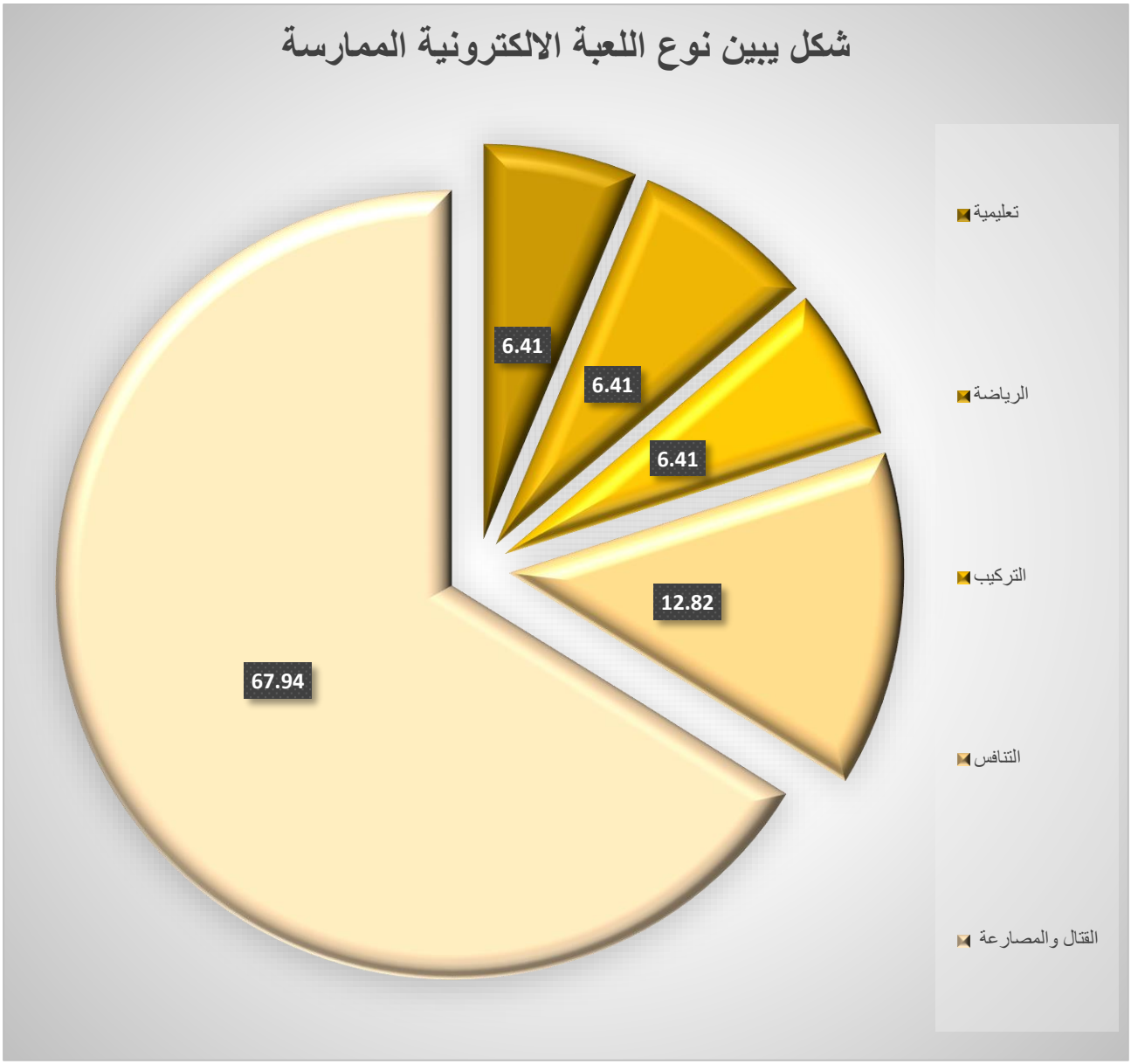
نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة (67.94 %) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون ألعاب القتال والمصارعة ثم تليها نسبة (12.82%) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون ألعاب التنافس وبعدها نسبة (6.41 %) من التلاميذ أفرد العينة يمارسون ألعاب الرياضة و نفس النسبة (6.41%) يمارسون ألعاب التركيب و يمارسون ألعابا تعلمية.

من خلال الجدول رقم (1) والجدول رقم (2) نستنتج أن الألعاب الإلكترونية تعرف انتشارا كبيرا في أوساط التلاميذ بمرحلة التعليم المتوسط وهذه النسبة (97.5 %) تدل على أن الألعاب الإلكترونية أصبحت ظاهرة عامة و جزءا مهما من حياة التلميذ في مرحلة التعليم المتوسط كما تؤكد قيمة الدراسة وأهمية النتائج التي يمكن أن تتوصل إليها وكذلك النسبة (67.94%) والتي تمثل عدد التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة وهذه النسبة أكبر "مما توصلت اليه دراسة قامت بها (جين فانك) والمنشورة بمجلة طب الأطفال السريري أنه من بين ألعاب طلاب الصف السابع والثامن يفضل نسبة (49%) منهم الألعاب الالكترونية المتضمنة عنفا بحيث أكدت أن الحقيقة التي لا خلاف حولها أن الأطفال العنيفين يشاهدون أفلاما عنيفة ويلعبون ألعاب فيديوا عنيفة "وهذا يدعوا إلى التعمق أكثر في دراسة هاته الظاهرة من مختلف جوانبها وخاصة بسبب ما تفرزه من آثار سلبية سواء على الصحة النفسية أو التحصيل الدراسي ....الخ.

✓ **الاستنتاج العام حول المعطيات الأولية لنتائج تفريغ الاستمارة:**

باعتبار أن موضوع دراستنا يتناول "**علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالعنف المدرسي**" فإن:

نسبة(32.05 %) من أفراد العينة تلغى ولا تعتمد في دراستنا لأنهم لا يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة و نركز في دراستنا على العينة من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة والتي قدرت ب (67.94%) أي (53) تلميذ من مجموع التلاميذ الذين طبقت عليهم الاستمارة .



الشكل رقم : 05

نلاحظ من خلال الدائرة النسبية أن ألعاب القتال والمصارعة اكتسحت المساحة .

المبحث الثاني: منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات.

المطلب الأول: منهج الدراسة .

من خصائص البحث العلمي أنه يعتمد على منهج علمي يكون بمثابة خارطة الطريق لكل خطوات البحث وخاصة في ما يتعلق بالجانب الميداني من البحث والذي يعتبر أهم إطار للوصول إلى نتائج علمية موضوعية و" المنهج هو الدراسة الفكرية الواعية للمناهج المختلفة التي تطبق في مختلف العلوم تبعا لاختلاف موضوعات هذه العلوم وقسم من أقسام المنطق ، ليس المنهج سوى خطوات منظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة [1].

ونحن في دراستنا هاته " **الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالعنف المدرسي** " اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي والذي يمكن تعريفه بأنه " " أسلوب أو طريقة لدراسة الظواهر الاجتماعية بشكل علمي منظم من أجل الوصول إلى أغراض محددة لوضعية معينة اجتماعية أو مشكلة أو سكان معينين [2]

ويعرف كذلك المنهج الوصفي على أنه طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا عن طريق جمع معلومات ، مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة [3] .

واعتمدنا على هذا المنهج لأنه يتلاءم مع طبيعة دراستنا والمتمثلة في كشف العلاقة بين متغيرين الألعاب الإلكترونية العنيفة والعنف المدرسي والتأثير الحاصل بينهما وذلك بجمع البيانات الكمية وتحليلها بأساليب إحصائية ومن ثم تفسيرها بطريقة سوسيولوجية لنصل في الأخير إلى نتائج علمية .

---

[1] عامر مصباح، منهجية إعداد البحوث العلمية، موفم للنشر، الجزائر، 2006 ، ص 23.

[2] احسان محمد حسن، الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي ، بيروت ، دار الطليعة للطباعة والنشر ، 1982 ، ص 157.

[3] محمد شفيق ، البحث العلمي ، الخطوات المنهجية للإعداد البحوث العلمية ، ط1، الإسكندرية ، المطبعة المصرية ، 1985، ص 80.

المطلب الثاني : أدوات جمع البيانات

✓ الاستمارة :

تعتبر الاستمارة من أهم أدوات جمع البيانات التي تم اعتمادها، حيث تعد هذه الأخيرة أحد الوسائل التي يعتمد عليها الباحث في تجميع البيانات والمعلومات من مصادرها، ويعتمد الاستبيان على استنطاق الناس المستهدفين بالبحث من أجل الحصول على إجابتهم عن الموضوع والتي يتوقع الباحث أنها مفيدة لبحثه وتساعده بالتالي على اختبار فرضياته[1].

وفي دراستنا هذه تم توزيع (80) استمارة على (80) تلميذ من تلاميذ السنة الثالثة متوسط وتم تفريغ بياناتها على المبرمج الإحصائي (SPSS) ، وبعد التفريغ اعتمدنا على (53) استمارة في استخلاص النتائج .

بحيث تكونت الاستمارة من (25 سؤال) منها(20 سؤال) مغلق و(5 أسئلة) شبه مفتوحة .

[1] عبد الغاني عماد، **منهجية البحث في علم الاجتماع، الإشكاليات التقنيات، المقاربات**، دار الطليعة للطباعة والنشر، بيروت، لبنان،2007 ،ص61.

المبحث الثالث : عرض وتحليل البيانات و مناقشة نتائج الدراسة .

المطلب الأول : عرض وتحليل بيانات الدراسة .

أ- البيانات العامة :

الجدول رقم 03 : يبين جنس أفراد العينة

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	30	56,6
أنثى	23	43,4
المجموع	53	100

الجدول يوضح توزيع التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية العنيفة من تلاميذ السنة الثالثة متوسط حسب الجنس بناء على عينة مكونة من (53 تلميذ) .

نسبة (56.60 %) من التلاميذ أفراد العينة هم ذكور يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة ثم تليها نسبة (43.4 %) من تلاميذ العينة هم إناث يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة .

النسبة (56.6 %) هي أعلى نسبة وتشير إلى أن الذكور أكثر إقبالا على الألعاب الالكترونية العنيفة مقارنة بالإناث فالذكور يميلون بطبعهم إلى كل ما من شأنه يزيدهم قوة وصلابة ويعطيهم شعورا بالسيطرة والتحدي وكذلك تأثرهم بما تعرضه وسائل الإعلام من أفلام العنف والمصارعة والقتال وهذا يجعلهم أكثر إقبالا على الألعاب الالكترونية العنيفة وخاصة مع سهولة الوصول إليها وفي أي وقت .

أما النسبة (43.4 %) هي نسبة تعبر عن مدى اقبال الإناث على الألعاب الالكترونية العنيفة هي نسبة أقل من نسبة الذكور إلى أنها نسبة مرتفعة نسبيا نظرا للخصائص النفسية للإناث وما تتطلبه من احتياج نفسي إلى أنواع معينة من الترفيه واللعب هذه النسبة تدل على غياب المرافقة الأسرية وتوجيه الإناث إلى الألعاب المناسبة لحاجياتهم النفسية ، كما يمكن تفسير هذا الإقبال لفئة الإناث على الألعاب الالكترونية العنيفة بظهور بعض الشخصيات النسائية تتميزن بالقوة والسيطرة في مراحل اللعبة ، لأن تأثير مشاهد العنف المتكررة لها نفس التأثير على ظهور السلوك العدواني لدى الإناث وهذا ما توصلت اليه الباحثة (نداء

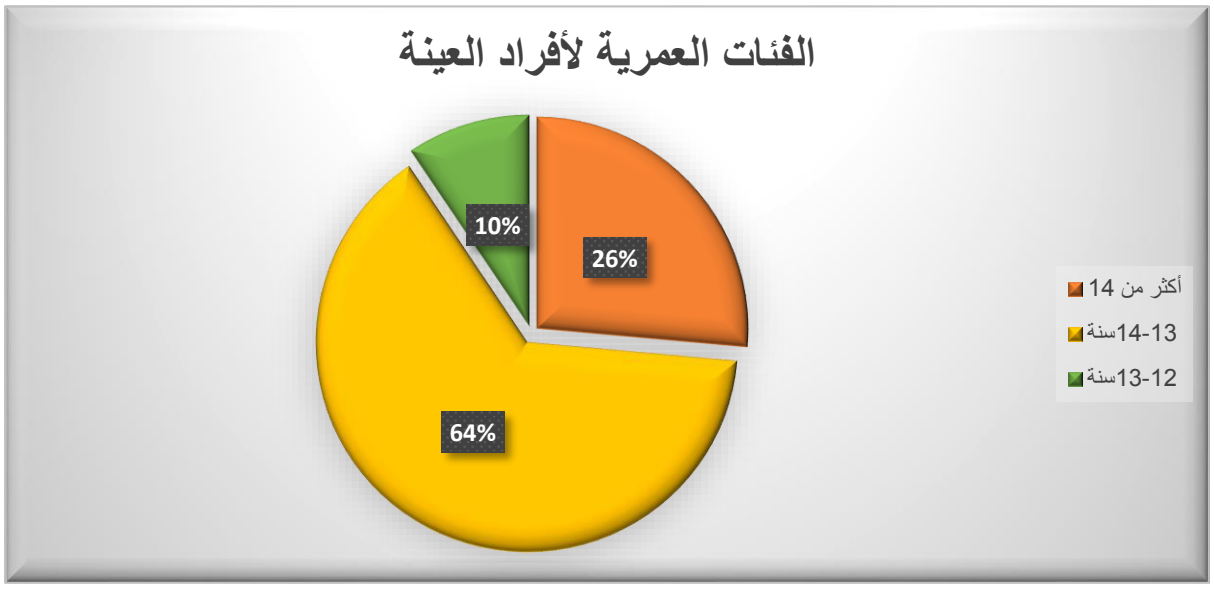
شاكر) في دراستها (دراسة سابقة) " الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم :04 يبين الفئات العمرية لأفراد العينة .

الفئات العمرية	التكرار	النسبة المئوية
12-13 سنة	5	9.43
13-14 سنة	34	64,2
أكثر من 14 سنة	14	26,4
المجموع	53	100,0

من خلال الجدول نلاحظ أن :

نسبة(64.2 %) من تلاميذ العينة من فئة (13-14 سنة) ثم تليها نسبة 26.4 % من فئة (أكثر من 14 سنة) وبعدها نسبة(9.43%) من فئة (12-13).



الشكل رقم (6)

النسبة (64.2 %) أخذت حيزا كبيرا من مساحة الدائرة النسبية وهي تمثل نسبة التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية العنيفة من الفئة العمرية (13-14 سنة)، هذه المرحلة العمرية تكون بداية المراهقة والشعور بالتحرر والرغبة في اثبات الذات وحب السيطرة وهذا ما يعكس الإقبال الكبير للتلاميذ على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة كما يكون المراهقون أكثر تفاعلا و تأثرا و أكثر تقليدا لأقرانهم حسب النظريتين التفاعلية الرمزية ونظرية التعلم الاجتماعي ، بحيث يتعلمون الألعاب الإلكترونية العنيفة عن طريق زملائهم وخاصة أنها تعرف انتشارا كبيرا حسب الجدولين رقم (1) و(2) من مراحل اختيار العينة .

أما النسبة (9.4 %) والتي تمثل الفئة العمرية (12- 13 سنة) في هذه المرحلة العمرية يكون التلميذ في مرحلة الطفولة المتأخرة بحيث يكون من السهل على الوالدين توجيه أبنائهم نحو الألعاب المناسبة لخصائصهم النفسية والجسمية وتلبية الاحتياج النفسي لهذه الفئة العمرية وهو الألعاب التي توفر التفاعل في العالم الواقعي كالرياضة والجري واللعب بالكرة وخاصة إذا كان التلميذ مسجل في النوادي الرياضية .

الجدول رقم : 05 يبين الوضعية الاجتماعية لأفراد العينة

مع من تعيش	التكرار	النسبة المئوية%
مع الوالدين	50	94.33
أحد الوالدين	1	1,9
أحد الأقارب	2	3,8
المجموع	53	100

من خلال الجدول نلاحظ أن :

نسبة (94.33 %) من التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية يعيشون مع الوالدين معا ثم تليها نسبة (3.8 %) من تلاميذ أفراد العينة الذيم يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة يعيشون مع أحد الأقارب وبعدها نسبة (1.9 %) من التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة يعيشون مع أحد الوالدين (الأم).

النسبة (94.33%) هي الأكبر والتي تعبر عن التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية العنيفة والذين يعيشون مع الوالدين معا وهذا يشير إلى أن الحياة الأسرية الطبيعية توفر حالة من الاستقرار النفسي والعاطفي والاجتماعي وتعطي التلميذ الشعور بالأمان مما يجعله يقبل على الأجهزة الإلكترونية المتاحة في

المنزل ويستعملها بحرية ودون ضوابط بسبب تساهل الأولياء، والثقة المفرطة في الطفل، وعدم الوعي بأهمية المرافقة .

أما النسبة (3.8 %) والنسبة (1.9 %) تعبر عن التلاميذ الذين يعيشون مع أحد الأقارب تدل على أن بعض التلاميذ يعانون من عدم الاستقرار الأسري، بسبب وفاة الوالدين أو الانفصال مما يضطرهم للعيش مع أحد الأقارب أو أحد الوالدين بالنسبة لهذه الدراسة العيش مع (الأم) بسبب وفاة الأب بحيث في غياب الأب يتشكل لدى التلميذ نوع من الاضطراب العاطفي والشعور بنقص الأمن والحماية وكذلك نقص الحزم في توجيه التعليمات في جميع مجالات حياة التلميذ وخاصة في ما يتعلق بالترفيه وملأ أوقات الفراغ كما أن في هذه الحالة يترتب على الأم عدة مسؤوليات مما يجعلها غير قادرة على توجيه ابنها نحو الأنشطة المناسبة لسنه وخصائصه النفسية .

الجدول رقم : 06 يبين عدد التلاميذ المعيدين من أفراد العينة

هل أعدت السنة	التكرار	النسبة المئوية%
نعم	24	45.28
لا	29	54,7
المجموع	53	100

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة(54.7 %) من التلاميذ أفراد العينة لم يسبق لهم إعادة السنة ونسبة(45.6 %) من التلاميذ أفراد العينة سبق لهم إعادة السنة .

ومنه نستنتج أن أكثر من نصف التلاميذ أفراد العينة لم يسبق لهم إعادة السنة الدراسية في مرحلة التعليم المتوسط وقرابة نصف التلاميذ سبق لهم إعادة السنة الدراسية وهذا ما يفسر تنوع الفئات العمرية في السنة الثالثة متوسط.

من خلال المعطيات السابقة للبيانات العامة نستنتج أن :

- نسبة (56.60 %) من التلاميذ أفراد العينة هم ذكور يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة ثم تليها نسبة (43.4 %) من تلاميذ العينة هم إناث يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة ، هذه النسب تشير إلى أن الذكور أكثر إقبالا على الألعاب الالكترونية العنيفة ، ثم الإناث .
- نسبة (64.2 %) من تلاميذ العينة من فئة (13–14 سنة) ثم تليها نسبة (26.4 %) من فئة (أكثر من 14 سنة) وبعدها نسبة 5.7% من فئة (12–13 سنة) وأخيرا نسبة (3.8 %) من فئة (11–12 سنة) ، هذه النسب تشير إلى أن الفئة الأكثر إقبالا على الألعاب الإلكترونية العنيفة هي الفئة العمرية (13–14 سنة) وهذا يشير إلى أنه كلما زاد سن التلميذ كلما زاد إقباله على ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وأن فئة المراهقين أكثر إقبالا على الألعاب الإلكترونية العنيفة.

- نسبة (94.33 %) من التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية يعيشون مع الوالدين معا ثم تليها نسبة (3.8 %) من تلاميذ أفراد العينة الذيم يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة يعيشون مع أحد الأقارب وبعدها نسبة (1.9 %) من التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة يعيشون مع أحد الوالدين (الأم) وهذا يشير إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لا تقتصر فقط على الأسر غير المستقرة أو التي تعرف تفككا بسب الطلاق أو الوفاة فالوضعية الاجتماعية للتلميذ ليست وحدها السبب الرئيسي للممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بل هناك عدة أسباب أخر تتداخل في ما بينها .
- نسبة(54.7 %) من التلاميذ أفراد العينة لم يسبق لهم إعادة السنة ونسبة (45.6 %) من التلاميذ أفراد العينة سبق لهم إعادة السنة .

ب- بيانات الفرضية الأولى :

" زيادة المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة تعزز احتمالية ظهور مظاهر العنف المدرسي لتلاميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم المتوسط " .

الجدول رقم :07 يبين نوع الجهاز المستعمل في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

نوع الجهاز	التكرار	النسبة المئوية
هاتف ذكي	51	96,2
كمبيوتر	1	1,9
اكس بوكس	1	1,9
المجموع	53	100

من خلال الجدول نلاحظ أن :

نسبة (96.2 %) من التلاميذ أفرد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة على جهاز الهاتف الذكي ثم تليها نسبة(1.9 %) من تلاميذ أفرد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة على جهاز الكمبيوتر وكذلك نفس النسبة من تلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة على جهاز (الأكس بوكس).

ومنه نستنتج أن معظم التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة باستعمال الهاتف الذكي وهذا ما توصل إليه الباحث **(جيهان محمد على الشيخ إبراهيم)** في الدراسة السابقة **(الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية)** وهذا دليل على انتشار الهواتف الذكية بشكل واسع في أوساط الأسر نظرا لقلة تكلفته وسهولة استعماله كما أنه يوفر خصوصية أكبر في اللعب وهو متاح بشكل مستمر ويتميز بسهولة حمله مما يسمح للتلميذ باللعب في أي مكان سواء البيت أو المدرسة أو الساحات العمومية .

الجدول رقم :08 يبن إن كانت اللعبة الإلكترونية العنيفة تتطلب الأنترنت

هل اللعبة تتطلب الأنترنت	التكرار	النسبة المئوية
نعم	46	86,8
لا	7	13,2
المجموع	53	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (08) أن نسبة (86.8%) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأن الألعاب الالكترونية العنيفة التي يمارسونها تتطلب الأنترنت ، ثم تليها نسبة (13.2 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأن الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسونها لا تتطلب الأنترنت .

هذه النسب تعبر على الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية التي تتطلب الأنترنت وهذا يشير إلى طابع العولمة الذي تتميز به الألعاب الحديثة كما يدل على وجود ألعاب تتطلب تفاعل جماعي وعلى أن الانترنت أصبحت جزءا مهما من ثقافة التلاميذ لما توفره من سرعة الوصول إلى الألعاب والتحديثات الجديدة وكذلك التفاعل الجماعي الذي يعطي اللعبة جاذبية أكبر ومتعة وهذا ما تفسره نظرية التفاعلية الرمزية ، وهذا كله يتطلب وقتا كبيرا في اللعب.

الجدول رقم : 09 يبين إن كانت اللعبة الممارسة متسلسلة المراحل

هل اللعبة متسلسلة المراحل	التكرار	النسبة المئوية
نعم	47	88,7
لا	6	11,3
المجموع	53	100

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة (88.7%) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأن اللعبة التي يمارسونها متسلسلة ثم تليها نسبة (11.3 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأن اللعبة التي يمارسونها غير متسلسلة.

هذه النسب تدل على الاقبال الكبير للتلاميذ على الألعاب الإلكترونية العنيفة المتسلسلة والتي توفر أكبر قدر ممكن من الشعور بالإنجاز والتقدم كما تقدم ترابطا كبيرا في محتواها وتفاعلا بين الشخصيات وهذا ما يفضله التلاميذ ، كما أن هذا النوع من الألعاب يتطلب وقتا كبيرا وينمي الرغبة في الوصول إلى النهاية لتحقيق نشوة الفوز حتى ولو في العالم الافتراضي .

الجدول رقم : 10 يبين الأوقات التي يفضلها التلاميذ في اللعب

أوقات اللعب	التكرار	النسبة المئوية
الفراغ	24	45,3
نهاية الأسبوع	7	13,2
أي وقت متاح	22	41,5
المجموع	53	100

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة (45.3%) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في أوقات الفراغ ثم تليها نسبة(41.5 %) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في أي وقت متاح وبعدها نسبة (13.2 %) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في نهاية الأسبوع .

نسبة التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في أوقات الفراغ كانت الأكبر وهذا يدل على أن التلاميذ يقضون معظم أوقات فراغهم في الألعاب الإلكترونية العنيفة مما يؤكد أن الألعاب الإلكترونية العنيفة أصبحت ثقافة ووسيلة للتفريغ والترفيه في أوقات الفراغ ، ولقد " صرحت الباحثة الاجتماعية فاطمة أسيري أن انتشار الألعاب الإلكترونية العنيفة، أدى إلى زيادة العدوانية في تصرفات الأطفال والمراهقين بالإضافة إلى الفراغ الذي دفعهم للجوء لمثل هذه الألعاب للتسلية وتضييع الوقت، حيث أجمع خبراء الصحة النفسية والعقلية على ضرورة أن يستثمر(75%) من وقت الفراغ في أنشطة حركية "[1] .

أما نسبة التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة نهاية الأسبوع كانت الأقل وهذا دليل على أن هذه النسبة من التلاميذ تعنى بمرافقة أسرية من خلال تنظيم وقت اللعب واستغلال أيام الأسبوع في الدراسة والمراجعة .

[1] https://alwatannews.net/specialist/article اطلع عليه يوم 2025/06/01 على الساعة 23:45

الجدول رقم : 11 يبين المدة الزمنية التي يستغرقها التلميذ في اللعب

مدة اللعب	التكرار	النسبة المئوية
1ساعة –ساعتين	33	62.26
ثلاث ساعات	5	9,4
أكثر من ثلاث ساعات أكثر	15	28,3
المجموع	53	100

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة(62.26 %) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة مدة (ساعة واحدة إلى ساعتين) ثم تليها نسبة(28.3%) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة مدة أكثر من ثلاث ساعات وأخيرا نسبة(9.4 %) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة مدة ثلاث ساعات .

ومنه نستنتج أن نسبة كبيرة من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العينة مدة (ساعة واحدة إلى ساعتين) و تشير هذه النسبة إلى ان هذه الفئة من التلاميذ واعية بأهمية التحكم بالوقت أثناء اللعب بسبب المرافقة الأسرية ، بينما نسبة(28.3 %) يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر من ثلاث ساعات وهذا يشير إلى الاعتماد الكبير لهذه الفئة على هذا النوع من الألعاب كوسيلة للترفيه للهروب من الضغوطات المدرسية كما نجد أن أقل نسبة (9.4 %) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة مدة ثلاث ساعات .

الجدول رقم : 12 يبين إن كان أفراد العينة كانت لهم شجارات داخل المؤسسة التربوية

هل تتشاجر داخل المؤسسة التربوية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	30	56,6
لا	23	43,4
المجموع	53	100

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة (56.6 %) من التلاميذ أفراد العينة كانت لهم شجارات داخل المؤسسة التربوية ثم تليها نسبة(43.4 %) من التلاميذ أفراد العينة لم تكن لديهم شجارات داخ المؤسسة التربوية .

النسبة الأكبر وتمثل أكثر من نصف أفراد العينة وهذا يشير إلى ميل التلاميذ في هذه المرحلة العمرية إلى حل نزاعاتهم بالشجار كما قد تشير هذه النسب إلى وجود عدة أسباب مثل الاحتكاك الدائم بين الزملاء ونقص الحوار بينهم كما أن الاعتياد على المشاهد العنيفة من خلال الألعاب الإلكترونية العنيفة يزيد من توتر التلميذ مما يجعله غير قادر على التحكم في ردود أفعاله ، بالإضافة إلى أسرية ومدرسية أخرى قد تكون السبب .

الجدول رقم :13 يبين علاقة أوقات اللعب بالشجار داخل المؤسسة التربوية

المؤسسة_في_الشجار * الأوقات Tableau croisé					
أوقات اللعب	المؤسسة_في_الشجار				
	لا	%	نعم	%	المجموع
أوقات الفراغ	9	37.5	15	62.5	24
نهاية الأسبوع	4	57.14	3	42.85	7
أي وقت	10	45.45	12	54.54	22
المجموع	23	43.39	30	56.60	53

من خلال الجدول المركب نلاحظ أن نسبة 62.5% من التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في أوقات الفراغ كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية ، بينما نسبة (37.5 %) من تلاميذ نفس الفئة لم تكن لديهم شجرات داخل المؤسسة التربوية ثم تليها نسبة(57.14%) من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في نهاية الأسبوع لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية بينما نسبة(42.85 %) من تلاميذ نفس الفئة كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوي وفي الأخير نسبة(54.54 %) من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في أي وقت كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية بينما نسبة (43.39%) من تلاميذ نفس الفئة لم تكن لديهم شجرات داخل المؤسسة التربوية .

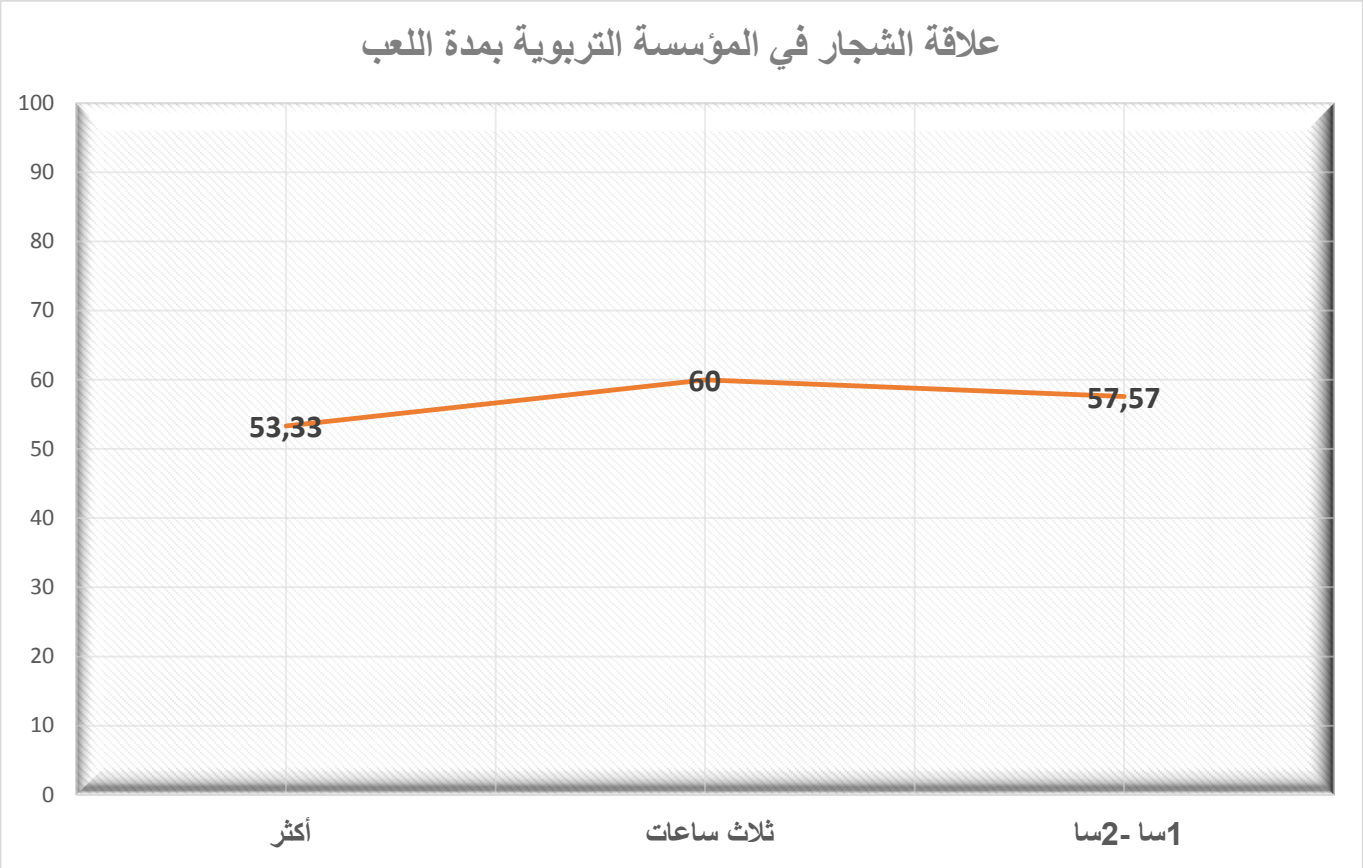
تشير النسبة (62.5 %) من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في أوقات الفراغ وكانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية إلى وجود علاقة بين اللعب العشوائي غير المنظم وظهور العنف المدرسي بينما نلاحظ أن النسبة تنخفض عند ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة في نهاية الأسبوع وهذا يشير إلى أن تنظيم أوقات اللعب بهذا النوع من الألعاب يحد من السلوك العدواني ، كما نلاحظ أن

نسبة(54.54 %) من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في أي وقت يتأثرون بشكل كبير بالمحتوى العنيف للألعاب .

الجدول رقم : 14 علاقة مدة اللعب بالشجار في المؤسسة التربوية

المؤسسة_في_الشجار * الأوقات Tableau croisé					
أوقات اللعب	المؤسسة_في_الشجار				
	نعم	%	لا	%	المجموع
1ساعة –ساعتين	19	57.57	14	42.42	33
ثلاث ساعات	3	60	2	40	5
أكثر	8	53.33	7	46.66	15
المجموع	30	56.60	23	43.39	53

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة(60 %) من التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة ثلاث ساعات يوميا كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية ، بينما(40 %) منهم لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية ثم تليها نسبة(57.57 %) من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة (ساعة إلى ساعتين) كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية بينما نسبة(42.42 %) منهم لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية وفي الأخير نجد نسبة (53.33 % (من التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر من ثلاث ساعات يوميا كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية بينما نسبة(43.39 %) منهم لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية . نستنتج أن هناك علاقة بين تزايد معدل الشجار في المؤسسة وزيادة الحجم الساعي في اللعب ولكن العلاقة ليست خطية بحيث نلاحظ تراجع في نسبة الشجار في المؤسسة التربوية لدى فئة التلاميذ الذين يلعبون أكثر من ثلاث ساعات بينما تبقى نسبة (53.33%) نسبة كبيرة فهي تمثل أكثر من نصف تلاميذ هذه الفئة ، وهذا ما يؤكد ما توصلت اليه الباحثة " محمودي رقية في دراستها (دراسة سابقة) "أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق " .



الشكل رقم : 07

الجدول رقم :15 يبين إن كان أفراد العينة يمارسون نشـــــــاطا ترفيهيا أو رياضيا

هل تمارس نشاط	التكرار	النسبة
نعم	40	75,5
لا	13	24.52
المجموع	53	100

نلاحظ من خلال الجدول نسبة (75.5 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأنهم يمارسون نشاطا رياضيا أو ترفيها ثم تليها نسبة(24.52 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأنهم لا يمارسون نشاطا رياضيا أو ترفيهيا

ومنه نستنتج أن نسبة كبيرة من التلاميذ أفراد العينة يمارسون نشاطا رياضيا أو ترفيهيا ورغم ذلك يقبلون على الألعاب الالكترونية العنيفة وهذا يشير إلى أن هذا النوع من الألعاب أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة الترفيه ، كما يدل على أن الأنشطة الترفيهية والرياضية التقليدية أصبحت لا توفر الإثارة الكبيرة والمتعة التي يبحث عنها التلميذ في هذا السن .

الجدول رقم :16 يبين سبب ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية العنيفة

سبب الممارسة	التكرار	النسبة المئوية
التسلية والإثارة	18	34,0
الرغبة في التحدي	20	37,7
الإحساس بالفراغ	10	18,9
تقليد الزملاء	5	9,4
المجموع	53	100

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة (37.7 %) من التلاميذ أفراد العينة عبورا على أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة بغرض التحدي والإثارة ثم تليها(34 %) من التلاميذ أفرد العينة عبروا على أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة بغرض التسلية وبعدها نسبة(18.9 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا على أنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة بسبب الفراغ وأخيرا نسبة(9.4 %)من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة بغرض التقليد .

ومنه نستنتج أن النسبة الأكبر من التلاميذ أفراد يلعبون بدافع التحدي والإثارة (37.7 %) وهذا يشير إلى أن الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزز الشعور بالإنجاز والتفوق وهذا ما يجعل التلاميذ يقبلون عليها فهم يجدون فيها فضاء لإثبات الذات والتفريغ وتحقيق الفوز وهذا ما تفسره نظرية الطاقة الفائضة في اللعب .

من خلال النسب السابقة نلاحظ أن التسلية (34.00%) هي الدافع الأساسي وراء إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية العنيفة ، فهذا النوع من الألعاب يوفر للتلميذ عالما افتراضيا مليء بالمتعة والتسلية بعيدا عن العالم الواقعي بينما النسبة الأقل (9.4 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة بهدف التقليد وهذه النسبة تشير إلى أن هذه الفئة من التلاميذ تبحث عن الانتماء الاجتماعي لمجموعة من الأقران يمارسون نفس الألعاب ، بسبب احتكاكهم المستمر بهم فيجدون أنفسهم ينغمسون تدريجيا في هذا النوع من الألعاب وهذا ما تفسره نظرية التعلم الاجتماعي .

الجدول رقم :17 يبين ردة الفعل في حال المنع من اللعب

ردة الفعل	التكرار	النسبة المئوية
قلق وتوتر	35	66.03
التقبل	18	34,0
المجموع	53	100

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة(66.03 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن ردة فعلهم في حال منعهم من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة هي القلق والتوتر ثم تليها نسبة(34.0 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن ردة فعلهم هي التقبل ف حال حرموا من اللعب.

ومنه نستنتج أن أغلبية التلاميذ أفراد العينة تكون ردة فعلهم الغضب في حال حرمانهم من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة وهذا يشير إلى أن هذا النوع من الألعاب أصبح جزءا من حياة التلاميذ ويدل على مدى تعلقهم النفسي بهذه الألعاب بسبب الاعتماد عليها بشكل أساسي في الترفيه والتسلية والتنفيس عن مختلف الضغوطات كما تشير ردة الفعل والمتمثلة في القلق والتوتر إلى عدم وجود اتفاق مسبق مع الوالدين على مدة اللعب وعدم ضبط برنامج خاص بالمراجعة و أداء مختلف الواجبات .

الجدول رقم:18 يبين إن كان أفراد العينة قاموا بتكسير ممتلكات المؤسسة

هل كسرت ممتلكات المؤسسة	التكرار	النسبة
نعم	2	3,8
لا	51	96,2
المجموع	53	100

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة (96.2 %) من التلاميذ أفراد العينة لم يقوموا بتكسير ممتلكات المؤسسة بينما نسبة (3.8%) من التلاميذ أفراد العينة قاموا بتكسير ممتلكات المؤسسة .

هذه النسب تشير إلى أن التلاميذ أفراد العينة لا يتعرضون لممتلكات المؤسسة بالتكسير رغم أنهم يتعرضون لمشاهد العنف الافتراضي من خلال ممارستهم للألعاب الالكترونية العنيفة بسبب ضبط النفس والخوف من

العقاب سواء من الإدارة أو الوالدين وخاصة أن هذا النوع من العنف يجبر الأولياء دفع غرامات تعويضا للخسارة .

الجدول رقم : 19 يبين السلوك الذي يرغب أفراد العينة تقليده

السلوك المقلد	التكرار	النسبة المئوية
الحركات وأساليب القتال	33	62.26
اللباس والمظهر	4	7.54
اللغة	10	18,86
لا يوجد	5	9.43
المجموع	53	53

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة (62.26 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان السلوك الذي يحبون تقليده هو الحركات ثم تليها نسبة(18.86 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن السلوك الذي يحبون تقليده هو اللغة وبعدها نسبة (9.43 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أنهم لا يحبون أن يقلدوا أي سلوك في اللعبة وأخيرا نسبة(7.5 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن السلوك الذي يحبون تقليده هو اللباس والمظهر .

نستنتج من خلال هذه النسب أن أغلب التلاميذ أفراد العينة (62.26%) يحبون تقليد سلوك الحركة وأساليب القتال ، وهذا ما يميز الألعاب الالكترونية العنيفة من سرعة الحركة وأساليب قتالية متنوعة مما يجذب التلميذ رغبة في محاكاة القوة والسيطرة والخفة التي يشعر بها اللاعب أثناء ممارسته للعبة ، وهذا ما قد يؤدي إلى تقليد هذا النوع من السلوك في الواقع ، لينتج ردود أفعال عنيفة أثناء التفاعل مع الزملاء تؤدي إلى عنف مدرسي ، وهذا ما تفسره نظرية التقليد والمحاكاة .

- ✓ **نتائج بيانات الفرضية الأولى :**
  - **تبين نتائج الجدول رقم (07)** : والمتمثل في نوع الجهاز المستعمل في اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة أن :

نسبة (96.2 %) من التلاميذ أفرد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة على جهاز الهاتف الذكي وهذا يدل أن الجهاز الأكثر استعمالا في اللعب هو الهاتف الذكي ثم تليها نسبة (1.9 %) من تلاميذ أفرد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة على جهاز الكمبيوتر وهذا دليل على عدم إقبال

التلاميذ على اللعب على أجهزة الكمبيوتر ونفس النسبة (1.9 %) من تلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة على جهاز (الأكس بوكس) .

- **نستنتج من خلال معطيات الجدول رقم (07) أن الأغلبية الساحقة للتلاميذ تفضل اللعب على جهاز الهاتف الذكي نظرا لسهولة استعماله وهذا دليل على أن التلميذ يستغرق وقتا كبيرا في اللعب .**

- **تبين نتائج الجدول رقم (08)** والمتمثل في هل إذا كانت اللعبة الالكترونية العنيفة تتطلب الانترنت أن:

نسبة (86.8%) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأن الألعاب الالكترونية العنيفة التي يمارسونها تتطلب الأنترنت ثم تليها نسبة (13.2 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأن الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسونها لا تتطلب الأنترنت.

- **نستنتج من خلال معطيات الجدول رقم (08) أن الأغلبية الساحقة من التلاميذ تمارس الألعاب الإلكترونية العنيفة بتوفر الإنترنت وهذه النسب تدل على أن التلميذ من خلال ممارسته للألعاب الالكترونية العنيفة لا يبحث فقط عن المتعة والإثارة بل يلبي احتياج مهم وهو التفاعل الاجتماعي والذي توفره هذه الألعاب، وكلما زاد التفاعل مع شخصيات اللعبة والتفاعل مع لاعبين آخرين زاد الوقت الذي تتطلبه هاته اللعبة لتحقيق أكبر قدر ممكن من التقدم والإنجاز.**

- **تبين نتائج الجدول رقم (09)** والمتمثل في ما إذا كانت اللعبة متسلسلة المراحل أن :

نسبة (88.7%) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأن اللعبة التي يمارسونها متسلسلة ثم تليها نسبة (11.3 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأن اللعبة التي يمارسونها غير متسلسلة.

- **نستنتج من خلال الجدول رقم (09) أن أغلبية التلاميذ أفراد العينة يمارسون ألعابا الكترونية عنيفة متسلسلة المراحل ، وهذا النوع من الألعاب يتطلب وقتا للتقدم في مختلف المراحل .**

- **تبين نتائج الجدول رقم (10)** والمتمثل في أوقات اللعب أن :

نسبة (45.3%) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في أوقات الفراغ ثم تليها نسبة (41.5 %) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في أي وقت وبعدها نسبة (13.2 %) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في نهاية الأسبوع.

- **نستنتج من الجدول رقم (10) أن أغلب التلاميذ أفراد العينة يلعبون في أوقات الفراغ وفي أي وقت متاح .**
- **تبين نتائج الجدول رقم (11) والمتمثل** في مدة اللعب أن :

أن نسبة(62.26 %) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة مدة (ساعة واحدة إلى ساعتين) ثم تليها نسبة(28.3%) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة مدة أكثر من ثلاث ساعات وأخيرا نسبة (9.4 %) من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة مدة ثلاث ساعات .

- **نستنتج من الجدول رقم (11) أن** نسبة كبيرة من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة لمدة (ساعة إلى ساعتين) .
  - **تبين نتائج الجدول رقم (12)** والمتمثل في الشجار داخل المؤسسة أن :

أن نسبة (56.6 %) من التلاميذ أفراد العينة كانت لهم شجارات داخل المؤسسة التربوية ثم تليها نسبة (43.4 %) من التلاميذ أفراد العينة لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية.

- **نستنتج من الجدول رقم (12) أن** نسبة كبيرة من التلاميذ أفراد العينة يتشاجرون داخل المؤسسة التربوية .
  - **تبين نتائج الجدول رقم (13)** هو جدول مركب و المتمثل في علاقة الشجار بالمؤسسة التربوية بأوقات اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة أن :

نسبة (62.5%) من التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في أوقات الفراغ كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية ، بينما نسبة (37.5 %) من تلاميذ نفس الفئة لم تكن لديهم شجرات داخل المؤسسة التربوية .

ثم تليها نسبة (54.54 %) من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في أي وقت كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوي بينما نسبة (43.39%) من تلاميذ نفس الفئة لم تكن لديهم شجرات داخل المؤسسة التربوية وأخيرا نسبة (42.85 %) من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في نهاية الأسبوع كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية بينما نسبة (57.14%) من تلاميذ نفس الفئة لمتكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية .

- **نستنتج من الجدول رقم (13) أن** العشوائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يؤدي إلى ظهور السلوك العدواني والعنف المدرسي .

تبين نتائج الجدول رقم (14): والمتمثل في علاقة مدة اللعب بالشجار في المؤسسة التربوية أن :
نسبة(60 %) من التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة ثلاث ساعات يوميا كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية ، بينما(40 %) منهم لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية ثم تليها نسبة(57.57 %) من التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة لمدة (ساعة إلى ساعتين) كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية بينما نسبة(42.42 %) منهم لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية وفي الأخير نجد نسبة(53.33 %) من التلاميذ أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر من ثلاث ساعات يوميا كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية بينما نسبة
(43.39 %) منهم لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية .

نستنتج من الجدول رقم (14) : أنه هناك علاقة واضحة بين زيادة مدة اللعب و ظهور العنف المدرسي

تبين نتائج الجدول رقم (15) و المتمثل في ممارسة التلميذ لنشاط ترفيهي أن :
نسبة (75.5 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأنهم يمارسون نشاطا رياضيا أو ترفيها ثم تليها نسبة (24.52 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا بأنهم لا يمارسون نشاطا رياضيا أو ترفيهيا .

- **نستنتج من الجدول رقم (15)** أن : الإقبال على الألعاب الإلكترونية العنيفة ليس حكرا على التلاميذ الذين لا يمارسون أنشطة رياضية أو ترفيهية بل حتى أولئك التلاميذ الذين يمارسون أنشطة رياضية وترفيهية يمارسون ألعابا الكترونية عنيفة .

تبين نتائج الجدول رقم (16) : والمتمثل في سبب ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة أن :

- نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة(37.7 %) من التلاميذ أفراد العينة عبورا على أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة بغرض التحدي والإثارة ثم تليها(34 %) من التلاميذ أفرد العينة عبروا على أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة بغرض التسلية وبعدها نسبة(18.9 %) من التلاميذ

أفراد العينة عبروا على أنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة بسبب الفراغ وأخيرا نسبة 9.4 % من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة بغرض التقليد .

- **نستنتج من الجدول رقم (16) : أن** أغلب التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بغرض الإثارة والتحدي .

تبين نتائج الجدول رقم (17) : والمتمثل في ردة الفعل في حال المنع من اللعب أن :

نسبة (66.03 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن ردة فعلهم في حال منعهم من اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة هي القلق والتوتر ثم تليها (34.0 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن ردة فعلهم هي التقبل ف حال حرموا من اللعب .

نستنتج من الجدول رقم (17) أن : أغلب التلاميذ أفراد العينة تكون ردة فعلهم القلق والتوتر في حال حرموا من اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة .

تبين نتائج الجدول رقم (18) : والمتمثل في إن كان التلميذ قد تسبب في تكسير ممتلكات المؤسسة أن:

نسبة (96.2 %) من التلاميذ أفراد العينة لم يقوموا بتكسير ممتلكات المؤسسة ثم تليها نسبة (3.8%) من التلاميذ أفراد العينة قاموا بتكسير ممتلكات المؤسسة .

- **نستنتج من الجدو ل رقم (18) أن** : أغلب التلاميذ أفراد العينة لم يتسببوا في تكسير ممتلكات المؤسسة .

تبين نتائج الجدول رقم (19): والمتمثل في نوع السلوك المقلد في الألعاب الإلكترونية العنيفة أن :

أن نسبة(62.26 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان السلوك الذي يحبون تقليده هو الحركات ثم تليها نسبة(18.86 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن السلوك الذي يحبون تقليده هو اللغة وبعدها نسبة(9.43 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أنهم لا يحبون أن يقلدوا أي سلوك في اللعبة وأخيرا نسبة (7.5 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن السلوك الذي يحبون تقليده هو اللباس والمظهر .

- **نستنتج من الجدول رقم (19) أن** : أغلب التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة يميلون إلى تقليد الحركات والأساليب القتالية .

الاستنتاج العام الخاص ببيانات الفرضية الأولى :

لقد بينت النتائج السابقة صحة الفرضية الأولى :_" **زيادة المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة تعزز احتمالية ظهور مظاهر العنف المدرسي**".

ت-البيانات المتعلقة بالفرضية الثانية : **غياب المرافقة الأسرية يزيد من تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة وظهور العنف المدرسي** " .

الجدول رقم : 20 يبين إن كان الجهاز المستعمل في اللعب متاح باستمرار

هل الجهاز متاح باستمرار	التكرار	النسبة المئوية
نعم	36	67,9
لا	17	32,1
المجموع	53	100

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة (67.9 %) من التلاميذ عبروا ان الجهاز المستعمل في اللعب متاح بشكل مستمر ثم تليها نسبة (32.1 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الجهاز المستعمل في اللعب غير متاح بشكل مستمر .

من خلال النسب نستنتج أن أغلبية التلاميذ بإمكانهم الوصول إلى الجهاز المستعمل في اللعب وفي أي وقت وهذا ما يسهل على التلميذ اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة في أي وقت يرغب فيه وهذا ما قد يؤدي إلى الإدمان عليها والتعلق بها مما يصعب الرقابة والمرافقة، وزيادة التأثير السلبي لما تتضمنه من مشاهد العنف على سلوك التلميذ فاللعب المستمر والمتكرر في هذه الحالة يجعل من التلميذ غير قادر على ضبط وقته وبرمجته مما يجعل من اللعب يأخذ كل الوقت على حساب الواجبات المنزلية ومراجعة الدروس .

الجدول رقم : 21 يبن علم الوالدين بنوع اللعبة التي يمارسها التلميذ

هل الوالدين على علم بنوع اللعبة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	39	73,6
لا	14	26,4
المجموع	53	100

من خلال الجدول رقم (21) نلاحظ أن نسبة (73.6 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان أوليائهم يعلمون بنوع اللعبة الالكترونية العنيفة الممارسة ثم تليها نسبة (26.4 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان أوليائهم لا يعلمون بنوع اللعبة الالكترونية العنيفة الممارسة .

نستنتج من خلال النسبة (73.6 %) وهي تمثل أغلبية أولياء الأمور الذين هم على علم بنوع اللعبة التي يمارسها الأبناء أن هناك قبول ضمني لهذا النوع من الألعاب ، و يشير هذا إلى عدم إدراك الأولياء الكامل ووعيهم بتأثير هذه الألعاب على سلوك الأبناء وهذا دليل على ان الانتشار الواسع لهذه الألعاب صعب على الأسر احتواء أبنائهم ومنعهم من ممارستها وجعلهم يتقبلونها كوسيلة من وسائل الترفيه اليومية كما نستنتج من خلال النسبة (26.4 %) من أولياء الأمور الذين لا يعلمون بنوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسها الأبناء أن هناك غياب للتواصل الأسري وغياب لاهتمام الأولياء بنوع الأنشطة الممارسة من طرف الأبناء بسبب نقص الوعي بأهمية ذلك أو بسبب كثرة الانشغالات .

الجدول رقم :22 يبين إن كان الأولياء يحددون وقتا لأبنائهم للعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة

هل يحدد لك والديك وقتا للعب	التكرار	النسبة المئوية
نعم	32	60,4
لا	21	39,6
المجموع	53	100

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة (60.4 %) من التلاميذ عبروا ان الوالدين يحددون لهم وقت اللعب ثم تليها نسبة(39.60 %)من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الوالدين لا يحددون لهم وقت اللعب . ومنه نستنتج من خلال هذه النسب أن معظم الأولياء يحددون وقتا للعب و يمارسون دورا تنظيميا مع أبنائهم في استعمال الأجهزة الذكية وممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بسبب ارتباطهم ببرنامج دراسي مسبق أو بسبب وعي الأولياء بمخاطر الحرية المفرطة في اللعب ولكن يبقى تحدي تكرار اللعب وما ينتج عنه من ادمان يصعب ضبط وتحديد الوقت مستقبلا ، وهذا ما توصلت اليه الدراسة السابقة التي قام بها الباحث (إبراهيم هلال العنزي) (التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية) .

كما تشير نسبة (39.60%) إلى أن الأولياء لا يحددون لأبنائهم وقت اللعب وهي نسبة معتبرة إلى الحرية المطلقة التي يحظى بها التلميذ في اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة كما تشير إلى صعوبة ضبط

الوقت للأبناء بسبب التعلق الكبير بهذه الألعاب أو الغياب المستمر و الانشغال وعدم الاهتمام بأنشطة الأبناء .

الجدول رقم : 23 يبين ملكية الجهاز المستعمل في اللعب

لمن الجهاز المستعمل في اللعب	التكرار	النسبة المئوية
الاب	12	22,6
الام	18	34,0
أحد الإخوة	4	7,5
الأصدقاء	2	3,8
ملك شخصي	17	32,1
المجموع	53	100

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة (34.0 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الهاتف المستعمل في اللعب يعود للأم ، ثم تليها (32.1 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الهاتف المستعمل في اللعب ملك الشخصي وفي المرتبة الثالثة نسبة(22.6 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الهاتف المستعمل في اللعب يعود للاب وبعدها نسبة(7.5 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الهاتف المستعمل في اللعب يعود لاحد الاخوة وأخيرا نسبة(3.8 %)من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الهاتف المستعمل في اللعب يعود لاحد الأصدقاء .

من خلال النسب السابقة نستنتج أن النسبة الأكبر من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة على جهاز الأم وهذا يشير إلى تساهل الأم وخاصة أنها دائما منشغلة بأعمال المنزل أو أنها لا تستطيع التحكم في أنشطة الأبناء في غياب الأب وأن نسبة (32.1%) من التلاميذ عبروا أن الهاتف المستعمل في اللعب هو ملك شخصي مما يعطي الحرية المطلقة في استعماله و اللعب في مختلف الأوقات وخاصة في غياب المرافقة الأسرية كما أن ربع أفراد العينة (22.6%) يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة على جهاز الأب مما يؤدي إلى احتمال وجود رقابة واشراف من الأب ، كما يشير إلى أن اللعب يكون في أوقات فراغ الأب وتواجده في البيت وهذا يعني عدم اللعب لساعات طويلة .

إلى أن النسب الأقل والأضعف تعود إلى استعمال هاتف الأصدقاء وهذا مؤشر على اللعب لأوقات قليلة وكذلك اللعب على هاتف أحد الإخوة .

الجدول رقم : 24 يبين مكان ممارسة مكان ممارسة اللعب

مكان اللعب	التكرار	النسبة
داخل البيت	38	71.69
خارج البيت	16	30.18
المجموع	53	100

من خلال الجدل نلاحظ أن نسبة(71.69 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا انهم يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة داخل البيت ثم تليها نسبة(30.18 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة خارج البيت .

ومن نستنتج أن أغلب التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة داخل البيت وخاصة مع علم أوليائهم بنوع الألعاب وهذا يشير إلى أن التلميذ يجد الحرية أكثر في اللعب في البيت وخاصة إذا كان يستعمل هاتف الأم أو الأب أو أحد الإخوة فهم لا يسمحون له باصطحاب الهاتف واللعب خارج البيت .

كما تشير النسبة (71.69%) إلى أن التلميذ يلجأ إلى اللعب داخل البيت إلى غياب التواصل والتفاعل الاجتماعي بين مختلف أفراد الأسرة أو انشغال الوالدين أما النسبة الأقل (30.18 %) وهي تمثل فئة التلاميذ التي تلعب خارج البيت بسبب الاستقلالية الرقمية وامتلاك هاتف ذكي يساعد في اللعب في أي مكان ، أو بسبب الرغبة في اللعب والتفاعل مع الأصدقاء ، أو بسبب الرقابة الأسرية التي تحول دون اللعب بحرية في البيت .

الجدول رقم 25 : يبين إن كان أفراد العينة يلعبون في وقت متأخر من الليل

هل تلعب في وقت متأخر من الليل	التكرار	النسبة
نعم	26	49,1
لا	27	50,9
100	53	100

من خلال الجدول رقم (25) نلاحظ أن نسبة(50.9 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا أنهم لا يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في وقت متأخر من الليل ثم تليها نسبة (49.1 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في وقت متأخر من الليل .

ومنه نستنتج أن أعلى نسبة من التلاميذ لا تمارس الألعاب الإلكترونية العنيفة في وقت متأخر من الليل و نسبة (49.1%) أي ما يقارب النصف من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في أوقات متأخرة من الليل وهذا دليل على غياب المرافقة الأسرية والرقابة الوالدية والتساهل في أوقات النوم وخاصة أن التلميذ تنتظره مدرسة في الصباح مما يصعب عليه الاستيقاظ والتركيز في الدروس كما أن الاستمرار في اللعب إلى ساعات متأخرة من الليل يزيد من خطورة الإدمان على هذه الألعاب وزيادة تأثيرها على ردود الأفعال مما يؤدي إلى السلوك العدواني والعنف المدرسي بمختلف أشكاله بالإضافة إلى قلة التحصيل المدرسي وتراجع النتائج المدرسية ، بالإضافة إلى المضاعفات الصحية مثل تأثير الشاشات الذكية على الرؤية .

الجدول رقم : 26 يبين مدى زيارة الولي للمؤسسة لتفقد سلوك الابن

هل يزور ولي أمرك المؤسسة	التكرار	النسبة
دوريا	7	13,2
أحيانا	30	56,6
أبدا	16	30,2
المجموع	53	100

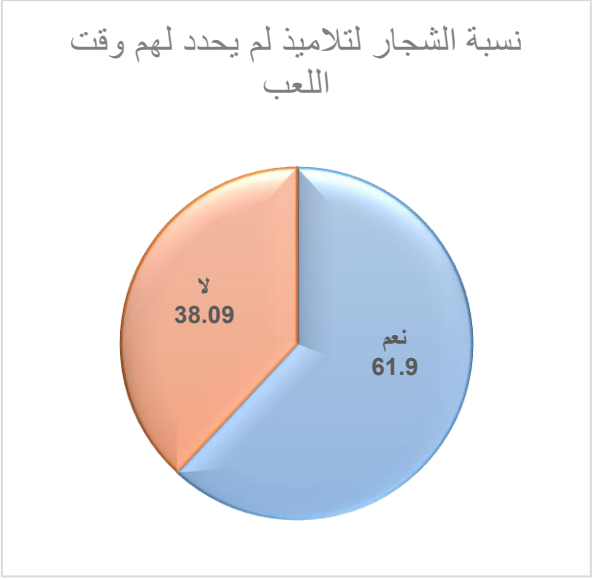
من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة (56.6 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن ولي أمرهم يزور المؤسسة أحيانا ثم تليها نسبة(30.2 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن ولي أمرهم لا يزور المؤسسة التربوية وفي الأخير نسبة(13.2 %) يزورون المؤسسة التربوية دوريا .

ومنه نستنتج أن أغلب الأولياء يزورون المؤسسة التربوية لتفقد سلوك أبنائهم كما أن نسبة (13.2%) وهي الأقل من الأولياء يزورون المؤسسات التربوية لتفقد سلوك أبنائهم دوريا وهذا يشير إلى أن فئة قليلة من الأولياء تزور المؤسسات التربوية من أجل التنسيق مع الفريق الإداري والتربوي بخصوص سلوك الأبناء بانتظام ،وهذا دليل على انشغال الأولياء وارتباطهم بوظائفهم.

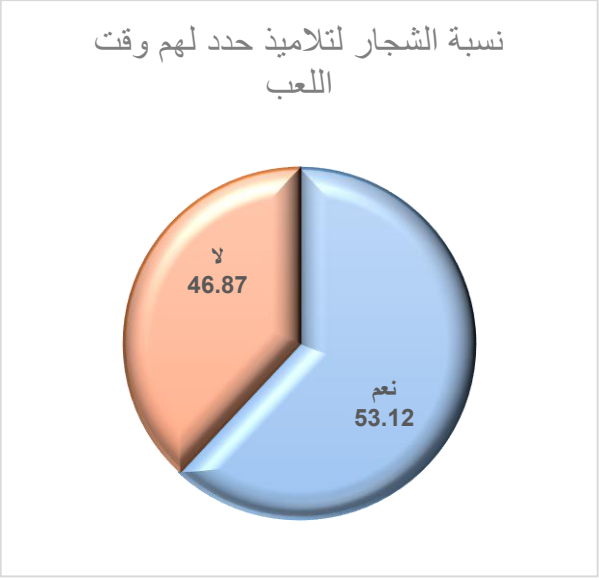
الجدول رقم : 27 علاقة تحديد الوقت بالشجار داخل المؤسسة

علاقة تحديد الوقت للعب مع الشجار في المؤسسة		الشجار في المؤسسة				
		نعم	النسبة%	لا	النسبة %	المجموع
تحديد الوقت	نعم	17	53.12	15	46.87	32
	لا	13	61.90	8	38.09	21
المجموع		30	56.60	23	43.39	53

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة (61.90 %) من التلاميذ افراد العينة والذين عبروا أن والديهم لا يحددون لهم وقت اللعب كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية ثم تليها نسبة(53.12 %) من التلاميذ أفراد العينة والذين عبروا أن والديهم يحددون لهم وقت اللعب كانت لهم شجارات داخل المؤسسة التربوية وبعدها نسبة (46.87 %) من التلاميذ أفراد العينة والذين عبروا أن والديهم يحددون لهم الوقت للعب ولم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية وأخيرا نسبة (38.09 %) من التلاميذ افراد العينة والذين عبروا أن والديهم لا يحددون لهم وقت اللعب لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية .



الشكل رقم : 08



الشكل رقم : 09

ومنه نستنتج أن أعلى نسبة للشجارات (61.90%) كانت للتلاميذ الذين لا يتم تحديد وقت اللعب لهم وهذا يشير إلى تأثير محتوى العنف مع زيادة مدة اللعب رغم المرافقة الأسرية وتحديد وقت اللعب بالألعاب

الإلكترونية العنيفة إلا أن نسبة معتبرة من التلاميذ (53.12%) يتشاجرون داخل المؤسسة التربوية وفي المقابل نسبة (46.47 %) من التلاميذ الذين لا يحدد لهم وقتا للعب لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية وهذا يشير إلى تعدد أسباب العنف المدرسي ، كما يشير إلى أن مرافقة الأبناء لا تكون فقط بتحديد وقت اللعب لهم ومعرفة نوع اللعبة الممارسة بل يتعدى ذلك إلى معرفة محتوى اللعبة والبحث عن التأثيرات الناجمة عن الممارسة المستمرة لها وعن سبل الحماية من تأثيرها السلبي على التلميذ وذلك بإيجاد بدائل صحية في اللعب والترفيه وهذا يتطلب مسؤولية و وعي كبيرين للآباء والأمهات وتعاون كبير مع مختلف المؤسسات الاجتماعية .

الجدول رقم :28 **يبين إن كان الأولياء يعاقبون الأبناء في حال سلوك العنف المدرسي**

هل يعاقبك ولي أمرك	التكرار	النسبة
نعم	34	64,2
لا	19	35,8
المجموع	53	100

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة(64.2 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا أنه تتم معاقبتهم من طرف الولي في حال العنف المدرسي ثم تليها نسبة(35.8 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أنه لا تتم معاقبتهم من طرف الولي في حال العنف المدرسي .

ومنه نستنتج أن أغلب الأولياء يعاقبون أبنائهم في حال قيام أبنائهم بسلوك عنف مدرسي وهذا يشير إلى حرص الآباء لتقويم سلوك أبنائهم ورفضهم للممارسة العنف المدرسي ، اما نسبة (35.8 %) من الأولياء لا يعاقبون الأبناء على تورطهم في حوادث للعنف المدرسي وهي نسبة كبيرة تعبر عن فئة من الأولياء إما دائمة الانشغال إلى درجة عدم الاهتمام بسلوك الأبناء أو أنهم يفضلون أساليب أخرى لحل مثل هذه المشكلات كالحوار وفهم الأسباب المؤدية إلى العنف المدرسي ، أو بسبب قناعتهم أن العنف المدرسي هو سلوك طبيعي مادام التلميذ في احتكاك مباشر ودائم مع زملائه وتفاعل مستمر مع محيطه المدرسي .

- ✓ **نتائج بيانات الفرضية الثانية: " غياب المرافقة الأسرية يزيد من تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة وظهور العنف المدرسي ".**
  - **تبين نتائج الجدول رقم (20):** والمتمثل في إن كان الجهاز المستعمل في اللعب متاح باستمرار أن :

- نسبة (67.9 %) من التلاميذ عبروا ان الجهاز المستعمل في اللعب متاح بشكل مستمر ثم تليها نسبة (32.1 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الجهاز المستعمل في اللعب غير متاح بشكل مستمر .

- **نستنتج من الجدول رقم (20) أن** : أغلب التلاميذ أفراد العينة لديهم سهولة في الوصول إلى جهاز اللعب (الهاتف الذكي) وأنه كل ما كان جهاز اللعب (الهاتف الذكي) متاح كل ما زاد الإقبال على اللعب .

- **تبين نتائج الجدول رقم (21)** : والمتمثل في علم الوالدين بنوع اللعبة الإلكترونية الممارسة أن. نسبة (73.6 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان أوليائهم يعلمون بنوع اللعبة الالكترونية العنيفة الممارسة ثم تليها نسبة (26.4 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان أوليائهم لا يعلمون بنوع اللعبة الالكترونية العنيفة الممارسة .

- **نستنتج من الجدول رقم (21) أن** : أغلب الأولياء على علم بنوع الألعاب الالكترونية العنيفة التي يمارسها الأبناء .

تبين نتائج الجدول رقم (22): والمتمثل في إن كان الوالدين يحددون وقتا للعب لأبنائهم أن :
نسبة (60.4 %) من التلاميذ عبروا ان الوالدين يحددون لهم وقت اللعب ثم تليها نسبة (39.60 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الوالدين لا يحددون لهم وقت اللعب .

- **نستنتج من الجدول رقم(22) أن** : أغلب الأولياء يحددون لأبنائهم وقتا للعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة .

تبين نتائج الجدول رقم (23): والمتمثل في ملكية الجهاز المستعمل في اللعب أن :
نسبة (34.0 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الهاتف المستعمل في اللعب يعود للأم ثم تليها نسبة (32.1 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الهاتف المستعمل في اللعب ملك شخصي وبعدها نسبة (22.6 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الهاتف المستعمل في اللعب يعود للاب ثم نسبة
(7.5 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الهاتف المستعمل في اللعب يعود لاحد الاخوة وفي الأخير نسبة (3.8 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا ان الهاتف المستعمل في اللعب يعود لاحد الأصدقاء و **نستنتج من الجدول رقم (23) أن** : نسبة معتبرة من التلاميذ يستعملون هاتف الأم كما أن نسبة أقل منهم يستعملون هاتف الأب في اللعب كما تدل هذه النسب على انتشار الهواتف الذكية بين تلاميذ السنة الثالثة متوسط .

- **تبين نتائج الجدول رقم (24)** : والمتمثل في مكان ممارسة اللعب أن :

نسبة (71.69 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا انهم يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة داخل البيت ثم تليها نسبة (30.18 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة خارج البيت .

- **نستنتج من الجدول رقم (24) أن** : معظم التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة داخل البيت

- **تبين نتائج الجدول رقم (25)** : والمتمثل في إن كان التلميذ يلعب الألعاب الإلكترونية العنيفة في أوقات متأخرة من الليل أن :

نسبة (50.9%) من التلاميذ افراد العينة عبروا أنهم لا يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في وقت متأخر من الليل ثم تليها نسبة (49.1%) من التلاميذ افراد العينة عبروا أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة في وقت متأخر من الليل .

- **نستنتج من الجدول رقم (25) أن** : قرابة نصف التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في أوقات متأخرة من الليل .

- **تبين نتائج الجدول رقم (26)**: والمتمثل في إن كان ولي التلميذ يزور المؤسسة التربوية من أجل تفقد سلوكه أن :

- نسبة (56.6 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن ولي أمرهم يزور المؤسسة التربوية أحيانا وهي النسبة الغالبة ثم تليها نسبة (30.2 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن ولي أمرهم لا يزور المؤسسة التربوية أبدا وبعدها نسبة (13.2 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أن ولي أمرهم يزور المؤسسة دوريا .

- **نستنتج من الجدول رقم (26) أن** : نسبة كبيرة من أولياء الأمور لا تزور المؤسسة التربوية لتفقد سلوك الأبناء دوريا .

تبين نتائج الجدول رقم (27) : والمتمثل في علاقة تحديد الوقت بالشجار داخل المؤسسة أن:

نسبة (61.90 %) من التلاميذ افراد العينة والذين عبروا أن والديهم لا يحددون لهم وقت اللعب كانت لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية ثم تليها نسبة (53.12 %) من التلاميذ أفراد العينة والذين عبروا أن والديهم يحددون لهم وقت اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة كانت لهم شجارات داخل المؤسسة التربوية وبعدها نسبة (46.87 %) من التلاميذ أفراد العينة والذين عبروا أن والديهم يحددون لهم الوقت للعب لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية بينما نسبة و نسبة (38.09 %) من التلاميذ افراد العينة والذين عبروا أن والديهم لا يحددون لهم وقت اللعب لم تكن لديهم شجارات داخل المؤسسة التربوية .

- **نستنتج من الجدول رقم (27) أن** : تحديد وقت اللعب من طرف الأولياء يقلل من حدة السلوك العدواني والعنف المدرسي لدى التلميذ.

تبين نتائج الجدول رقم (28): والمتمثل في إن كان الولي يعاقب ابنه في حال سلوك العنف المدرسي أن :

نسبة (64.2 %) من التلاميذ افراد العينة عبروا أنه تتم معاقبتهم من طرف الولي في حال العنف المدرسي ثم تليها نسبة (35.8 %) من التلاميذ أفراد العينة عبروا أنه لا تتم معاقبتهم من طرف الولي في حال العنف المدرسي .

- **نستنتج من الجدول رقم (28) أن** : نسبة كبيرة من أولياء الأمور يعاقبون أبنائهم في حال السلوك العدواني والعنف المدرسي .
- **الاستنتاج العام الخاص ببيانات الفرضية الثانية :**
- لقد بينت النتائج السابقة صحة الفرضية الثانية : " **غياب المرافقة الأسرية يزيد من تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم المتوسط**

المبحث الثاني : نتائج الدراسة

النتائج العامة للدراسة

من خلال تحليل المعطيات وتفسيرها تبين لنا أن:

- معظم التلاميذ في مرحلة التعليم المتوسط يمارسون الألعاب الإلكترونية.
- معظم التلاميذ في مرحلة التعليم المتوسط يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة .
- الذكور أكثر إقبالا على الألعاب الالكترونية العنيفة .
- نسبة إقبال الإناث على الألعاب الالكترونية العنيفة كبيرة .
- كلما زاد سن التلميذ كلما زاد إقباله على ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة .
- أغلب أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة يعيشون مع الوالدين معا.
- أكثر من نصف التلاميذ أفراد العينة سبق لهم إعادة السنة .
- الأغلبية الساحقة للتلاميذ تفضل اللعب على جهاز الهاتف الذكي نظرا لسهولة استعماله وهذا دليل على أن التلميذ يستغرق وقتا كبيرا في اللعب .
- الأغلبية الساحقة من التلاميذ تمارس الألعاب الإلكترونية العنيفة بتوفر الإنترنت .
- أغلبية التلاميذ أفراد العينة يمارسون ألعابا الكترونية عنيفة متسلسلة المراحل ، وهذا النوع من الألعاب يتطلب وقتا للتقدم في مختلف المراحل .
- أغلب التلاميذ أفراد العينة يلعبون في أوقات الفراغ وفي أي وقت متاح .
- نسبة كبيرة من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة لمدة (ساعة إلى ساعتين) .
- نسبة كبيرة من التلاميذ أفراد العينة يتشاجرون داخل المؤسسة التربوية .

- العشوائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعدم تحديد الوقت يؤدي إلى ظهور السلوك العدواني والعنف المدرسي .
- هناك علاقة واضحة بين زيادة مدة اللعب و ظهور العنف المدرسي .
- الإقبال على الألعاب الإلكترونية العنيفة ليس حكرا على التلاميذ الذين لا يمارسون أنشطة رياضية أو ترفيهية بل حتى أولئك التلاميذ الذين يمارسون أنشطة رياضية وترفيهية يمارسون ألعابا الكترونية عنيفة .
- أغلب التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بغرض الإثارة و التحدي .
- أغلب التلاميذ أفراد العينة تكون ردة فعلهم القلق والتوتر في حال حرموا من اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة .
- أغلب التلاميذ أفراد العينة لم يتسببوا في تكسير ممتلكات المؤسسة .
- أغلب التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة يميلون إلى تقليد الحركات والأساليب القتالية
- زيادة المدة الزمنية التي يقضيها التلميذ في اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة تعزز احتمالية ظهور مظاهر العنف المدرسي .
- أغلب التلاميذ أفراد العينة لديهم سهولة في الوصول إلى جهاز اللعب (الهاتف الذكي) بحيث أنه كل ما كان جهاز اللعب (الهاتف الذكي) متاح كل ما زاد الإقبال على اللعب .
- أغلب الأولياء على علم بنوع الألعاب الالكترونية العنيفة التي يمارسها الأبناء .
- أغلب الأولياء يحددون لأبنائهم وقتا للعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة
- نسبة معتبرة من التلاميذ يستعملون هاتف الأم في اللعب .
- نسبة كبيرة من التلاميذ أفراد العينة يملكون هاتف ذكي.
- معظم التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة داخل البيت .

- نسبة كبيرة من التلاميذ أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة في أوقات متأخرة من الليل .
- نسبة كبيرة من أولياء الأمور لا يزورون المؤسسة التربوية لتفقد سلوك أبنائهم دوريا .
- تحديد وقت اللعب من طرف الأولياء يقلل من حدة السلوك العدواني والعنف المدرسي لدى التلميذ.
- نسبة كبيرة من أولياء الأمور يعاقبون أبنائهم في حال السلوك العدواني والعنف المدرسي.
- المرافقة الأسرية لا تكون فقط بمعرفة نوع اللعبة وتحديد الوقت بل يتعدى ذلك إلى معرفة محتوى اللعبة ومدى تأثيرها على سلوك الأبناء .
- غياب المرافقة الأسرية يزيد من تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة وظهور العنف المدرسي .

الخلاصة العامة للدراسة:

"هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والعنف المدرسي لدى تلاميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم المتوسط ".

خاتمـــــــة

ظاهرة العنف المدرسي تعتبر من أهم الظواهر وأبرزها ومن أكبر التحديات التي يواجهها قطاع التربية و التعليم بشكل خاص، والمجتمع بشكل عام.
ولقد تناولت هذه الظاهرة عدة دراسات وبحوث من مختلف الجوانب والزوايا بحثا عن أسبابها وسبل علاجها ، وكانت هناك العديد من الحملات والمبادرات من مختلف الهيئات والمؤسسات الاجتماعية و مؤسسات المجتمع المدني بهدف التقليل من حدتها ومن آثارها السلبية وعلى الرغم من ذلك ، فإنها لا تزال تعرف انتشارا واسعا وتطورا كبيرا وتظهر باستمرار بأشكال جديدة ، مما أثر سلبا على أداء المدرسة لأدوارها وتحقيق أهدافها .

ولهذا كان سعينا وهدفنا من خلال هذه الدراسة أن نسلط الضوء على ظاهرة العنف المدرسي في الطور المتوسط وبالأخص على تلاميذ السنة الثالثة متوسط ، بحيث تتزامن هذه المرحلة الدراسية مع مرحلة عمرية خاصة وحاسمة في تشكيل وبناء شخصية التلميذ ، وقد عملنا على معرفة تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة في تطور هذه الظاهرة، و أهمية الزمن في زيادة الإدمان على الألعاب الالكترونية العنيفة ومن ثم زيادة مظاهر العنف المدرسي ، وكذلك أهمية المرافقة الأسرية للحد من مخاطر هذه الألعاب العنيفة وكذلك الحد من ظاهرة العنف المدرسي .

إن معرفة بعض الأسباب المحتملة للظاهرة يساهم في الإحاطة بها ويساهم أيضا في تحديد الوسائل التي يمكن أن تحد من انتشارها وتوسعها ، ودراستنا تفتح مجالا للتعمق أكثر في متغيرات البحث في دراسات متنوعة تتناول مختلف المؤشرات بشكل أكثر دقة وأكثر تفصيلا ، فكلما كانت الدراسات التي تتناول هذه الظاهرة أكثر دقة كلما كان من الممكن الوصول إلى الحلول والأساليب التي تحد منها ، وخاصة عندما يتعلق الأمر بالمؤسسة التربوية والتي تعتبر المؤسسة الاجتماعية الثانية بعد الأسرة والتي يجب أن توفر مساحة كبيرة من الأمن والطمأنينة لدى التلاميذ من أجل الوصول إلى الأهداف المرجوة في بناء الشخصية السوية والمواطن الصالح .

قائمة المصادر والمراجع

أولا : المراجع باللغة العربية

الكتـــــــــــــب :

1) ابن منظور ، قاموس لسان العرب ، ج 4 ، دار النشر أدب الحوزة ، ايران 1405

2) ابن منظور ، لسان العرب ، دار صادر ، بيروت ، المجلد التاسع ، 1968.

3) البخاري أبو عبد الله محمد بن إسماعيل بن إبراهيم ، صحيح البخاري مخرج الأحاديث محقق المعاني. المجلد الأول .

4) برغش لينا خليل ، إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية في جائحة كورونا وتأثيرها على السلوك والتعلم ، دار الكتاب الثقافي ، 2021 .

5) تركي رابح ، أصول التربية والتعليم ، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر ، ط2، 1990.

6) جابر أميمة منير ، العنف المدرسي بين الأسرة والمدرسة والإعلام ، دار السحاب ، القاهرة ، 2005.

7) جونز فيليب ، ترجمة محمد ياسر الخواجة ، النظريات الاجتماعية والممارسة البحثية ، ط1، 2010، مصر العربية للنشر والتوزيع .

8) حجازي يحي ، المساعد في التعامل مع العنف المدرسي وحل الصراعات ، مركز الشرق الأوسط للديموقراطية و اللاعنف ، القدس .

9) حسن احسان محمد ،الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي ، بيروت ، دار الطليعة للطباعة والنشر ، 1982 .

10) الحيلة محمد محمود ، الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن .

11) الحيلة محمد محمود ، الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن.

12) خفاف ايمان ، اللعب، دار المناهج للنشر و التوزيع ، عمان ، الأردن ،2015.

13) الدليمي ناهدة عبد زيد ، مفاهيم في التربية الحركية ، دار الكتب العلمية،2011.

14) دينا مصطفى ، سيكودراما ، مكتبة الانجلو المصرية، مصر ، 2010 .

15) الربيعي محمود داود ، مازن هادي كزار الطائي ، المرتكزات الأساس للتعلم الاجتماعي ، دار الكتاب العلمية ، 2018.

16) الرقب براهيم سليمان ، العنف الأسري وتأثيره على المرأة ، دار يافا العلمية للنشر و التوزيع ، 2010 .
17) السطالي نرمين حسين ، سيكولوجية العنف وأثره على التنشئة الاجتماعية للأبناء، دار المناهل 2018.
18) سويد محمد نور بن عبد الحفيظ ، منهج التربية النبوية للطفل مع نماذج تطبيقية من حياة السلف الصالح ، دار ابن كثير ، دمشق ، بيروت .
19) سيفوبتي ناتالي وآخرون ، المرافقة الاجتماعية الشخصية ، المقاربة الخاصة بالعمل الاجتماعي عن قرب مناهجها و أدوراها ، المنظمة الدولية للإعاقة فرع المنشورات المهنية ، 2009.
20) الشحروري مها حسن ، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة عمان ، ط1، 2008.
21) الشرقاوي عبد الله بن حجازي بن إبراهيم ، فتح المبدي بشرح مختصر الزبيدي 1، –3 ج3 ، دار الكتب العلمية ، 2016.
22) شفيق محمد ، البحث العلمي ، الخطوات المنهجية للإعداد البحوث العلمية ، ط1، الإسكندرية ، المطبعة المصرية ، 1985.
23) الشقيري مصطفى ، المشكلات الأسرية في ضوء الإسلام أسباب وحلول، المكتب المصري الحديث.
24) الصديقي محمد بن علان ، الشافعي الأشعري المكي ، دليل الفالحين بطرق رياض الصالحين ، ج 2 ، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع ، بيروت – لبنان،
25) صلاح الدين رأفت ، الألعاب الالكترونية وآثارها على الأطفال ، مركز أبواب الإعلام ، 2015.
26) عامر مصباح ، التنشئة الاجتماعية والسلوك الانحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية ، شركة دار الأمة للتوزيع والنشر ص ب 109 برج الكيفان 16120 الجزائر.
27) العباجي عمر موفق بشير ، الإدمان والإنترنت ، ط1 ، دار ماجدلاوي عمان ، الأردن ، 2007.
28) عبد الرحيم أحمد رشيد ، العنف المدرسي بين النظرية والتطبيق ، ط1 ، عمان ن مؤسسة الوراق، 2017 .
29) عبد السلام مصطفى ، نظرية التعلق ، دار اليازوي للنشر و التوزيع ، 2023.
30) عبد القادر حامد وآخرون ، المعجم الوسيط ، الجزء الثاني.

31) عبد الكريم الحوراني محمد ، النظرية المعاصرة في علم الاجتماع "التوازن التفاضلي صيغة توليفية بين الوظيفة والصراع"، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان .

32) عبد بني هاني وليد ، التعلم عن طريق اللعب 100 لعبة تعليمية ، دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع ، ط1 ، عمان ، الأردن 2010 .

33) العبيدي محمد جاسم ، العبيدي آلاء ، طرق البحث العلمي ، المنهل ، 2010 ، ص 153.

34) علا أحمد ، التربية الإبداعية وصعوبات التعلم ، دار أمجد للنشر والتوزيع ، 2016

35) عليان ربحي مصطفى ، العنف الجامعي وجهات نظر ، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن ، 2014 .

36) عماد عبد الغاني ، منهجية البحث في علم الاجتماع، الإشكاليات التقنيات، المقاربات، دار الطليعة للطباعة والنشر، بيروت، لبنان،2007 .

37) القرالة علي عبد القادر ، مواجهة ظاهرة العنف في المدارس والجامعات ، ط1 ، دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع. ، وزارة التربية ، 2017 ، ص 37

38) كماش يوسف لازم ، أسس النمو الإنساني التكويني و الوظيفي ، المنهل ، الأردن ، 2011، ص 197.

39) مسعود جبران ،"رائد الطلاب "معجم لغوي عصري للطلاب ، دار العلم للملايين ،بيروت ، لبنان

40) مصباح عامر، منهجية إعداد البحوث العلمية، موفم للنشر، الجزائر، 2006 .

41) مطر حصة ، 65 مهارة لتربية واقعية سعيدة أطفالكم يحملون جيناتكم؛ فامنحوهم الحياة بحب ، العبيكان للنشر ، العربية السعودية .

42) مهدي صالح مهدي ، نظريات الغرائز والدوافع والحوافز والحاجات الانسانية ، دار اليازوري للنشر والتوزيع ، الأردن ، (2021) .

43) نصر سعيد محمد و سليمان محمد ، ظاهرة العنف لدى بعض شرائح المجتمع المصري، الجمعية المصرية للدراسات النفسية، مصر ،1979.

44) النغيمشي عبد العزيز بن محمد "المراهقون، " دراسة نفسية إسلامية للآباء والمعلمين والدعاة ، ط3، دار المسلم للنشر والتوزيع ، 2001.

45) النيسابوري مسلم بن الحجاج القشيري ، صحيح مسلم الجزء الاول ، 2014

46) الواعي توفيق ، في لإبداع في تربية الأولاد ، خلية البحوث والدراسات ، دار الخلدونية ، الجزائر ، 2006

47) ولد خليفة محمد العربي ، المهام الحضارية للمدرسة والجامعة الجزائرية ، ديوان المطبوعات الجامعية ، بن عكنون ، الجزائر العاصمة .

48) الياصجين فرحان ،"دراسات في نظريات علم نفس النمو و التعلم ،(2024) دار الجنان للنشر والتوزيع، الأردن.

49) يالنافزمارك شوسميث ، ترجمة عاطف حطيبة ، نظريات ومناهج الإعلام،المناهل 2017.

50) يحي خولة أحمد ، الاضطرابات السلوكية والانفعالية، دار الفكر للطباعة والنشر، الأردن، الطبعة الثانية.

51) أبو عليان بسام محمد ، الانحراف الاجتماعي والجريمة ، الانحراف الاجتماعي والجريمة ، منشورات أي كتب ، ط 3 ، 2016 .

52) ممدوح غادة ، العنف الإعلامي: سيكولوجية العدوان نفسيا واجتماعيا، دار العربي للنشر والتوزيع ، ط1 ، 2019.

الأطروحات والرسائل الجامعية :

53) برتيمة سميحة ، الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي –دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية جامعة بسكرة، الجزائر، 2017 .

54) بوضوره كمال ، مظاهر العف المدرسي وتداعياته في المدراس الجزائرية ،رسالة ماجستير، غير منشوره ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة محمد خضير ، بسكرة ، 2010.

55) بوعرعار عادل ، العنف المدرسي لدى التلميذ في ضوء المتغيرات الشخصية والاجتماعية والثقافية –دراسة ميدانية بمتوسطات البليدة – أطروحة من متطلبات الحصول على شهادة الدكتوراه الطور الثالث ، قسم علم اجتماع الجريمة والانحراف ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة يحي فارس المدية ، 2024 .

56) حسناء صلحاوي ، اتجاهات تلميذات المرحلة المتوسطة نحو حصة التربية البدنية والرياضية بالمناطق الريفية والحضارية ، أطروحة دكتوراه ، جامعة بسكرة ، 2017 .

57) سلطاني عادل ، الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة، رسالة ماجيستر، تخصص علم اجتماع الاتصال والعالقات.

58) العتيبي عاشور بن خالد محمد ، أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالتنمر المدرسي ، دراسة ميدانية ، رسالة مقدمة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجيستر ، كلية العلوم الاجتماعية ن قسم علم الاجتماع ، تخصص علم اجتماع التأهيل والرعاية الاجتماعية تحت اشراف منصور بن مصلح الجهني ، الرياض .

59) محمودي رقية ، أثر الألعاب الالكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق، مذكرة ماجيستر ، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية ، علم الاجتماع والديموغرافيا ، جامعة البليدة 2010.

60) مسعى سناء ، المرافقة الأسرية ودورها في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، دراسة ميدانية بابتدائيات تبسة مقاطعة دراسية 2 ، تلاميذ السنة انموذجا ، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه ل.م.د ، في علم اجتماع التربية ، 2024/2023 .

61) نعيمة سوفي ، الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأساتذة داخل الصف ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية ، لدى تلاميذ طور المتوسط ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر ، في علم النفس تخصص صعوبات التعلم ، جامعة منتوري قسنطينة ، الجزائر 2011.

62) نعيمة صياد ، واقع المرافقة النفسية التربوية لمعيدي شهادة البكالوريا ، رسالة ماجيستر ، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية ، قسم علم النفس وعلوم التربية ، جامعة باجي مختارا ، عنابة ، 2010/2009 .

63) نمرود بشير ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي والترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا12 –15سنة –دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجيستر في التربية البدنية والرياضية ، جامعة الجزائر3 ،2008 .

64) همال فاطمة ، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية وتأثيرها على الطفل الجزائري ، رسالة ماجيستر ، جامعة الحاج لخضر باتنة ، 2012.

المجلات والمنشورات العلمية :

65) أبو عصية خالد ، العنف المدرسي في التعليم العربي أسبابه طرق الوقاية والعلاج ، مجلة قضايا إسرائيلية ، عدد 77 .

66) أحمد التل شادية ، الحربي نشمية عبد الله ، العنف المدرسي وعلاقته بسلوكات عجز المتعلم لدى طالبات المرحلة الثانوية بالمدينة المنورة في ضوء بعض المتغيرات ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، مج 9، 2014.

67) بركات علي ، العوامل الاجتماعية للعنف المدرسي، دراسة ميدانية في مدينة دمشق ، وزارة الثقافة ، سوريا ، 2011.

68) بن عبد الله غنية ، الإعلام والعنف: منظور سوسيولوجي ، دفاتر البحوث العلمية، المجلد 9 ،العدد 1 ،الجزائر ، 2021 .

69) بوخنوفه، عبد الوهاب تأثير البث الفضائي والوسائط الإلكترونية المتعددة في الإذاعة عموما وفي ثقافة الطفل العربي خصوصا، قسم علوم الإعلام والاتصال ، جامعة الجزائر، مجلة الإذاعات العربية، العدد 04 ،2004 .

70) الجاسر لولوة مطلق ، العنف الأسري وأثره في التحصيل الدراسي دراسة ميدانية على تلميذات الصف السادس الإعدادي ، نماذج من المدارس الحكومية في محافظة الجهراء بدولة الكويت ، ط1، 2015 .

71) حين بن سليم ، بولرياح، زرقط الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال الالعاب الالكترونية كما يراها اولياء تلاميذ المدارس الابتدائية ,مجلة افاق العلمية ,مجلد , 08العدد ,81/18/8181 .

72) الزيودي ماجد محمد ، الانعكاسات التربوية لاستعمال الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس بالمدينة المنورة ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، السعودية 2013.

73) السيد النفري عطا الله حسونة ، تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي الطلاب ، مجلة بحوث كلية الآداب ، المنصورة .

74) شحات رابح ، مظاهر وأسباب العنف المدرسي، حلول و اقتراحات للتخفيف من الظاهرة ، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات ، ع13 ، جامعة البليدة ، ديسمبر 2015 .

75) الشويلي نداء شاكر محبس ، "الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الالكترونية "، دراسة دراسة ميدانية ب مدرسة أنطاكيا الابتدائية ، مجلة الآداب ،المجلد 1 ،العدد 141، دولة تركيا .

76) الشيخي بسمة صالح سعيد ، موسى فرج الزوي إيمان ، الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية – لعبة البُبجي نموذجاً ، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية ، المجلد 3 ، العدد ، 7 .

77) عبد الله عبد الرحمان اللويحان نورة ، أثر الألعاب الإلكترونية على مهارتي الاتصال الاجتماعي واحترام المعايير الاجتماعية لأطفال الصفوف الأولية من وجهة نظر الأمهات ، المجلة العربية للآداب والدراسات الإنسانية ، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب ، مصر .

78) العرفاوي ذهبية ، الآثار الناتجة عن العنف المدرسي ، مجلة المربي ، العدد22 ، جامعة تيزي وزو ، 2019 .

79) علوان أزهار ، العنف المدرسي وأثره في انتشار ظاهرة أطفال الشوارع (حلول ومعالجات) ، مقال منشور في المجلة العلمية للعلوم التربوية والنفسية ، كلية التربية ابن رشد ، جامعة بغداد ، العدد 10 ماي 2019 .

80) عمارة اسلام عبد الحفيظ محمد ، العنف الرمزي المدرك وعلاقته بالعجز المتعلم لدى طلاب الجامعة ، مجلة التربية ، جامعة الأزهر ، ع 169 ، ج2 ، مصر جويلية 2022 .

81) العنزي إبراهيم هلال ، التداعيات السلبية لإدمان اللعاب الإلكترونية ، دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض ، المجلة العربية للدراسات الأمنية .

82) عيسوا عقيلة ، إكرام بوشيربي (2020) ، العنف المدرسي وعلاقته بادمان الألعاب الالكترونية العنيفة ، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات ، المجلد 11 (العدد 01م) ، الجزائر : جامعة زيان عاشور الجلفة .

83) محمد الصباح خالد عبد الله ، أساليب التنشئة الأسرية والتحصيل الدراسي كمنبئات بالعنف لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية ، مجلة بحوث التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، عدد 50، أفريل 2018.

84) محمد علي الشيخ إبراهيم جيهان ، الألعاب الالكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية ، دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية ، كلية الأداب جامعة دمياط المجلة العلمية لكلية الآداب مج 12 ، ع6، 2023 .

85) محمودي رقية ، الدلالة السينمائية للعنف الافتراضي وانعكاساته على سلوك المراهق ، مركز الكتاب الأكاديمي ، 2025 .

86) محمودي رقية ، هل تغذي العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الالكترونية العنيفة – قراءة تحليلية ، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية ،المجلد 1 ، العدد 2 ، جوان 2013 .

87) مختار وفيق صفوت ، أطفالنا والألعاب الالكترونية ، مجلة الفيصل ، العددان (373.274) الرياض 2007.

88) موهوب مراد ، لغة العنف وعنف اللغة ، مقاربة لسانية نفسية ، كلية الأداب والعلوم الإنسانية ، بني ملال ، المملكة المغربية .

ثانيا : مراسلات ومناشير وزارية :

89) الأمينة الوطنية ، بخصوص الحملة المتعلقة برفع مستوى الوعي بالمخاطر المترتبة بالإدمان على الشاشات ، وزارة التربية الوطنية ، المنشور الوزاري رقم 178/و.ت.و/أ.ع/2025 .

90) وزارة التربية الوطنية ، بخصوص بعض الظواهر الدخيلة على المؤسسات التعليمية ، المنشور الوزاري رقم 374/و.ت.و/أ.خ.و ، المؤرخ في 2025/04/10.

91) رئيس الديوان ، مراسلة بعنوان ، إطلاق الحملة الوطنية لجمع الكتب المدرسية المستعملة والكراريس ، رئاسة الجمهورية ، المرصد الوطني للمجتمع المدني ، 2025 .

ثالثا: المراجع باللغة الأجنبية

92) Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. Psychological Science, 12(5).

93) Anne Jolie : **Stress et traumatisme**, Approche psychologique d'enseignant victime de violence, Université de reins, France, (Doctorat non publié) ,2002.

94) 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).

95) Goddet E. T : **Prévenir et gérer la violence en milieu scolaire**, Retz, Paris,2006 .

96) Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood. Developmental Psychology, 39(2).

97) Pain: **Histories de la violence et des violences**, **Problematique de definition**, In Cahier pédagogique-face a la violence,1997.

98) Richard M : **Pour comprendre la violence à l'école**, Option 9-12.GEC.N°7, 1993.

99) Thori Nobuko., Effects of video games on children's aggressive Behavior and prosocial Behaior: Situated Play, Proceeding of Digra, 2007, conference. موقع DIGRA

رابعا : المواقع الإلكترونية

100) داوي أمينة ، 52%من حالات العنف مصدرها المتوسطات ، مقال منشور في موقع النهار ONLINE(2017-03/08) https://www.ennaharonline.com - اطلع عليه يوم 2025/01/27 على الساعة 14:10.

101) زقيبة سارة ، ما هو تعريف الألعاب الإلكترونية ، مقال منشور في الموقع : https://mawdoo3.com ، يوم 27 مارس 2021 16:01، تم الاطلاع عليه يوم : 15أفريل 2025 على الساعة 15:30 .

102) جبر أحمد ، الألعاب الإلكترونية نظرة أكثر جدية، مقال منشور عبر الرابط الإلكتروني : http://www.swapf.net اطلع عليه يوم 2025/04/23 على الساعة 15:37 .

103) بحث حول مخاطر الألعاب الالكترونية ، منشور في الموقع ، https://mawdoo3.com ، اطلع عليه يوم 2025/04/22 .

104) تعريف العنف و تحديد أنواعه وأسبابه وطرق التعامل معه ، مقال منشور في الموقع ، https://uomosul.edu.iq/science ، اطلع عليه يوم 2025/05/29 على الساعة 19:08 .

105) موقع لالة بلوس :آثاره وخطورته.. معلومات مهمة عن ظاهرة العنف الرقمي، رجاء حمين، https://lalaplus.ma ، اطلع عليه يوم : 2025/05/29 على الساعة 21:48.

106) موقع منظمة الصحة العالمية ، https://www.emro.who.int/ar/violence-injuries-disabilities/violence ، اطلع عليه يوم 2025/05/29 على الساعة 18:57

107) بن سعد محمد جلال ، ظاهرة العنف المدرسي أسبابها وأنواعها (تونس نموذجا) مقال منشور في موقع https://www.new-educ.com سنة 2015/12/06 اطلع عليه يوم 2025/03/04.

108) https://kusnachtpractice.com/ar/articles/addiction-to-video-games-causes-and-best-treatment-methods.

109) https://sharjah24.ae/ar/Articles/2024/10/16.

110) https://sharjah24.ae/ar/Articles.

111) https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28176329Gender Differences in the Developmental Cascade From Harsh Parenting to Educational Attainment: An Evolutionary Perspective .mars.2018Rochelle F Hentges

112) https://alwatannews.net/spécialiste/article.

113) https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/325147/WHO-NMH-PND14:17 اطلع عليه يوم 2025/07/08 على الساعة

الملاحق

الملحق رقم : 01 وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة يحي فارس "المدية"

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

استمارة خاصة بالتلاميذ

في إطار انجاز مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

حـــول موضـــوع

"الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالعنف المدرسي لدى تلاميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم المتوسط"

دراسة ميدانية بمتوسطة بوسهمين رابح العمارية

من إعداد الطالبة : تحت إشراف الأستاذ:

باحمد نبيلة حاج الله مصطفى

أعزائي التلاميذ..

هذا الاستبيان هو عبارة عن مجموعة من الأسئلة تستخدم في إطار البحث العلمي فقط ، ونظرا لأهمية البحث نرجو منكم الإجابة بكل صدق ودقة على الأسئلة المطروحة، وذلك بوضع علامة (×) في الخانات المناسبة وكذا تقديم معلومات مختصرة في الأسئلة شبه المفتوحة.

السنة الجامعية : 2025/2024

استمارة خاصة بالتلاميذ

ضع علامة (*) أمام الإجابة المناسبة :

1-أسئلة لتحديد العينة :

1- هل تمارس الألعاب الالكترونية: نعم ☐ لا ☐

2- أي نوع من الألعاب الالكترونية تفضل وتمارس:

3- ألعاب القتال والمصارعة ☐ ألعاب تنافسية ☐ ألعاب التركيب ☐

ألعاب رياضية ☐ ألعاب الذكاء ☐ ألعاب تعليمية ☐

2-البيانات الشخصية :

4- الجنس ذكر ☐ أنثى ☐

5- السن: 12-13 سنة ☐ 13-14سنة ☐ أكثر من 14 سنة ☐

6- تعيش مع الوالدين ☐ أحد الوالدين ☐ أحد الأقارب ☐

❖ في حال الإجابة على أحد الوالدين أو أحد الأقارب أجب على السؤال التالي :

❖ بسبب وفاة أحد الوالدين ☐ الأب ☐ الأم ☐ كلا الوالدين ☐ طلاق الوالدين ☐

❖ في حال الإجابة ب طلاق الوالدين أجب على السؤال التالي :

❖ **تعيش** مع الأم ☐ تعيش مع الأب ☐ مع أحد الأقارب ☐

7- هل سبق لك إعادة السنة : نعم ☐ لا ☐

❖ في حال الإجابة ب نعم :

❖ كم من مرة : مرة واحدة ☐ مرتين ☐ ثلاث مرات ☐

3-بيانات تتعلق بالفرضية الأولى :

8- ما هو الجهاز المستعمل أثناء اللعب : هاتف ذكي ☐ كمبيوتر ☐ لوحة ذكية ☐

غيره أذكره : .....

9- هل الألعاب التي تمارسها تتطلب الأنترنت : نعم ☐ لا ☐

10- هل الألعاب التي تمارسها متسلسلة المراحل ؟

11- هل سبق لك وتشاجرت في المؤسسة ؟ نعم ☐ لا ☐

12- ماهي الأوقات التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية: أوقات الفراغ ☐ خلال نهاية الأسبوع ☐ في أي وقت ☐

13- ما هي المدة التي تقضيها في اللعب : ساعة إلى ساعتين ☐ ثلاث ساعات ☐ أكثر من ثلاث ساعات ☐

14- هل لديك نشاط ترفيهي أو رياضي تزاوله : نعم ☐ لا ☐

في حال الإجابة ب نعم : أذكره : .....

15- لماذا تمارس الألعاب الالكترونية العنيفة : التسلية والإثارة ☐ الرغبة في ☐ التحدي والمنافسة ☐ الإحساس بالفراغ ☐ تقليد الزملاء ☐

16- ماهي ردة فعلك في حال حرمانك من اللعب من طرف الوالدين : قلق وتوتر ☐ التقبل ☐

17- هل سبق لك وأن كسرت ممتلكات المؤسسة نعم ☐ لا ☐

18- ماهي السلوكيات التي تريد تقليدها : الحركات ☐ أساليب قتالية المظهر واللباس ☐ اللغة ☐

غيره أذكره : .....

4-بيانات تتعلق بالفرضية الثانية :

19- هل الجهاز الذي تمارس فيه اللعب متاح باستمرار : نعم ☐ لا ☐

20- هل الوالدين يعلمون بنوع الألعاب التي تمارسها : نعم ☐ لا ☐

21- هل يحدد لك والديك وقتا للعب : نعم ☐ لا ☐

22- إذا كان الجهاز الذي تمارس فيه اللعب هاتف ذكي هل هو للأب ☐ الأم ☐

أحد الإخوة ☐ الأصدقاء ☐ لك شخصيا ☐

23- هل تمارس هاته الألعاب داخل البيت ☐ خارج البيت ☐

24- هل تلعب في أوقات متأخرة من الليل نعم ☐ لا ☐

25- هل يزور وليك المؤسسة التربوية من أجل تفقد سلوكك دوريا ☐ أحيانا ☐

أبدا ☐

26- هل يعاقبك وليك في حال ارتكابك لسلوك العنف في المؤسسة التربوية

نعم ☐ لا ☐

الملحق : رقم 02

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

الأمينة العامة

2025/02/19

الرقم: 178 و.ت.و/أ.ع/2025

السيدات والسادة مديرو التربية

الموضوع: بخصوص الحملة المتعلّقة برفع مستوى الوعي بالمخاطر المرتبطة بالإدمان على الشاشات.

المرجع: مخطط العمل التوعوي التحسيسي حول المخاطر المتعلقة باستعمال الوسائط الاجتماعية.

المرفقات: – بطاقة تقنية؛

– مذكرة مفاهيمية لمستشاري التوجيه والإرشاد المدرسي والمهني

تجسيدًا لمخطط العمل الوطني التحسيسي والتوعوي حول المخاطر المرتبطة بالاستخدام السيئ للإنترنت، قرّرت وزارة التربية الوطنية، بالتعاون مع وزارة الصحة، إطلاق حملة توعوية حول مخاطر إدمان الشاشات وتأثيرها على الصحة البدنية والعقلية والنفسية للتلاميذ.

تأتي هذه الحملة في إطار الأسبوع المغاربي للصحة المدرسية والجامعية، الذي يمتد من 23 إلى 27 فبراير 2025، وتستمر إلى غاية 30 أبريل 2025. وتهدف الحملة إلى رفع مستوى الوعي لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، من خلال توعيتهم بالآثار السلبية للإفراط في استخدام الشاشات والإدمان عليها، إضافةً إلى تعزيز سلوك صحي يضمن سلامتهم الجسدية والعقلية والنفسية.

يشرف على الحملة مهنيو الصحة المدرسية العاملون بوحدات الكشف والمتابعة(UDS) ، بالتعاون مع مستشاري التوجيه والإرشاد المدرسي. وتتضمن الحملة إقامة ورشات تحسيسية وتوعوية حول علامات الإدمان على الشاشات، والمشاكل الصحية والعقلية والبدنية المرتبطة به، بالإضافة إلى التدابير الوقائية من إدمان الشاشات. إلى جانب إقامة معارض حول الموضوع، تنظمها نوادي الصحة بالمؤسسات التعليمية.

ولضمان نجاح الحملة التحسيسية، يُطلب منكم إسداء تعليمات إلى مديري المتوسطات ومديري مراكز التوجيه والإرشاد المدرسي والمهني، للتنسيق مع مسؤولي وحدات الكشف والمتابعة على مستوى الولاية، بهدف وضع رزنامة لزيارات كل المتوسطات في الفترة المخصصة لهذه الحملة، مع الحرص على توفير كل المستلزمات الضرورية لإنجاحها.

أؤكد على وجوب التنسيق والتعاون مع المدير الولائي للصحة والسكان، لاتخاذ كل الإجراءات المناسبة لضمان نجاح الحملة التحسيسية والتوعوية، وتحقيق الأهداف المحدّدة لها.

الأمينة العامة

نسخة إلى:

- السيد وزير التربية الوطنية، على سبيل عرض حال؛
- السيد رئيس الديوان، للإعلام؛
- السيد المفتش العام للتربية الوطنية، للمتابعة؛
- السيد المدير العام للتعليم، للإعلام؛
- السيدة مديرية دعم الأنشطة الثقافية والرياضية والنشاط الاجتماعي، للإعلام والمتابعة.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التربية الوطنية



البطاقة التقنية المتعلّقة بالحملة التحسيسية التوعوية
حول المخاطر المرتبطة بإدمان الشاشات.

- **موضوع الحملة** :التوعية بالمخاطر المترتبة على إدمان الشاشات.
- **شعار الحملة:** "الإنترنت بحر واسع، فلنساعد أبناءنا على الإبحار فيه بأمان"
- **الهدف العام**: رفع مستوى الوعي لدى التلاميذ حول المخاطر المرتبطة بالاستخدام السيئ للشاشات وتعزيز نمط حياة أكثر توازنا.
- **الفئة المستهدفة** : تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.
- **مدة الحملة** :من 23 فيفري 2025 إلى غاية 30 أفريل 2025.
- **المكلفون بالحملة** :مهنيّو الصحة المدرسية (UDS) .
- **المرافقون:** مستشارو التوجيه والإرشاد المدرسي والمهني.
- **المساهمون:** التلاميذ المنخرطون في نوادي الصحة بالمتوسطات.
- **المستلزمات:** كمبيوتر محمول، جهاز عرض (دتاشو).

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التربية الوطنية



مذكرة مفاهيمية حول إدمان الشاشات
(موجّهة لمستشاري التوجيه والإرشاد المدرسي والمهني)

إدمان الشاشات هو نوع من الإدمان السلوكي الذي يتميّز بالاستخدام المفرط والقهري للشاشات، مثل أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وأجهزة ألعاب الفيديو، وغيرها.

أوّلا: علامات إدمان الشاشات

- الهوس المستمر باستخدام الشاشات؛
- فقدان الاهتمام بالأنشطة الأخرى؛
- العصبية والسلوك العدواني؛
- الشعور بالفراغ والحزن والإحباط، وأحيانا ظهور سلوك عدواني، لعدم التمكن من استخدام الشاشة؛
- الانعزال عن الأسرة والحياة الاجتماعية، والانطواء؛
- اضطرابات الانتباه والتركيز وتدني المستوى الدراسي.

"استخدام الشاشات في حد ذاته ليس ضارًا، لكن الإفراط فيها وعدم تنظيم استخدامها هو المشكل"

ثانيا: المشاكل الصحية والعقلية والبدنية المرتبطة بإدمان الشاشات

- انخفاض احترام الذات؛
- مشاكل في الانتباه والتركيز؛
- الوصول إلى حالة الإدمان ؛
- العزلة -تدهور العلاقات الشخصية؛
- التوتر والسلوك العنيف، في حالة المنع من استخدام الشاشة؛
- التشنج في عضلات العنق؛
- آلام فقرات الظهر والرقبة نتيجة للجلوس المطول وغير الصحيح؛
- الاضطرابات العضلية الهيكلية _الحداب؛
- السمنة؛
- اضطرابات النوم؛
- الاجهاد البصري الذي يترتب عنه انخفاض حدة البصر، والصداع المتكرّر، وجفاف العينين.

الملحق رقم : 03

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

الوزيـــر

الرقم: 374 و.ت.و.ا.خ.و

10/04/2025

السيدات والسادة مديرو التربية

الموضوع: بخصوص بعض الظواهر الدخيلة على المؤسسات التعليمية.

يسعى قطاع التربية الوطنية، في إطار أداء المهمة التي يضطلع بها، إلى تجنيد كل الإمكانيات المادية والبشرية لإنجاز المؤسسات المدرسية وتجهيزها بالوسائل البيداغوجية الملائمة، وتوفير التأطير البيداغوجي والإداري المناسب، بما يضمن سير النشاطات البيداغوجية والتربوية في جو يساعد على تحقيق الأهداف المرسومة وتجسيد الغايات المنوطة بالمدرسة الجزائرية.

غير أنه، وبالرغم من هذه المساعي والمجهودات المبذولة للنهوض بالعملية التعليمية التعلمية، وتحصين البيئة المدرسية، لاحظنا تغلغل بعض الظواهر الدخيلة في المؤسسات التعليمية، لاسيما في مرحلتي التعليم المتوسط والتعليم الثانوي، والتي باتت تهدد القيم التربوية وتسيء إلى المؤسسة التعليمية وتؤثر على الوسط المدرسي، وتفرز حالة من القلق وسط الأسرة التربوية وترهن رسالة المدرسة الجزائرية.

إن هذه الظواهر ليست سلوكات فردية معزولة، بل هي نتاج تحولات أفرزتها استعمالات التكنولوجيات الحديثة في حياة التلاميذ واستخدامها المفرط إلى حدّ الإدمان في بعض الحالات، في غياب الرقابة الأسرية، الأمر الذي أدى للاندفاع وراء أفعال غير سوية يرون فيها ملاذًا لتحقيق رغباتهم المبنية على مفاهيم خاطئة، وبشكل متزايد وسط بعض فئات المتمدرسين مما يعرض سلامتهم الذاتية وأمنهم الشخصي وتحصيلهم الدراسي للخطر.

بهذا الصدد، يشرفني أن أوافيكم بهذا المنشور الذي يشير إلى مجموعة من الظواهر الدخيلة على المؤسسة التعليمية، ويذكّر بكيفيات مجابهتها لصون المؤسسة التعليمية من آثارها السلبية وحماية التلاميذ وأعضاء الجماعة التربوية من مخاطرها.

1- استخدام الهاتف النقال داخل المؤسسة التعليمية:

إن الفوائد الجمّة للهاتف النقال كأداة للاتصال والتواصل جعلته وسيلة لا يمكن الاستغناء عنها. إلّا أن استخدامه من قبل التلاميذ في المؤسسة التعليمية وخلال الحصص الدراسية لتصفح مواقع التواصل الاجتماعي وفي الألعاب الإلكترونية والتقاط صور ومقاطع فيديو وغيرها، يؤثر بشكل سلبي على تحصيلهم

كما أن استعمال الهاتف امتد إلى الأساتذة من خلال إقدام البعض منهم على التقاط صور وبث مقاطع فيديو عن مجريات التدريس والترويج لها عبر مواقع التواصل الاجتماعي، دون الأخذ في الحسبان موقف أولياء التلاميذ من نشر مثل هذه الفيديوهات ونشر صور أبنائهم، ولا المسؤولية الجزائية التي تترتب عنها.

من جانب آخر، يشكل إدمان الشاشات أحد المخاطر المرتبطة بالاستخدام السيئ للأنترنت، حيث تم إطلاق حملة توعوية وتحسيسية حول مخاطر إدمان الشاشات وتأثيرها على الصحة البدنية والعقلية والنفسية للتلاميذ، بالتنسيق مع قطاع الصحة عبر مهنيي الصحة العاملين بوحدات الكشف والمتابعة وبالتعاون مع مستشاري التوجيه والإرشاد المدرسي، بموجب المنشور رقم 179 المؤرخ في 2025/02/19، وتهدف هذه الحملة إلى رفع مستوى الوعي لدى التلاميذ، من خلال توعيتهم بالآثار السلبية للإفراط في استخدام الشاشات والإدمان عليها، إضافة إلى تعزيز سلوك صحي لديهم يضمن سلامتهم الجسدية والعقلية والنفسية، مع اتخاذ الإجراءات التربوية المناسبة والعملية للحد من هذه الظاهرة.

2- استهلاك المشروبات الطاقوية:

لوحظ انتشار استهلاك مشروبات الطاقة في أوساط التلاميذ، خصوصا أثناء فترات الاختبارات الفصلية والامتحانات المدرسية، بحجة أن هذه المشروبات تمنحهم النشاط والتركيز اللازمين لمتابعة الدراسة، بالرغم من التوجيهات المضمنة في المنشور رقم 1000 المؤرخ في 2024/12/03 المتعلق بمخاطر استهلاك مشروبات الطاقة على الصحة العمومية. لذلك، يتعين تكثيف فرص التحسيس والتوعية من مخاطر استهلاك هذه المنتوجات والمشاكل الصحية والسلوكية الناجمة عنها، مع اعتبار إدخالها إلى المؤسسة مخالفة صريحة للقانون الداخلي للمؤسسة.

3- التدخين وتعاطي السجائر الإلكترونية:

بدأت ظاهرة التدخين في الاستفحال لدى بعض تلاميذ المتوسطات والثانويات، قصد التباهي أمام زملائهم، جاهلين خطورتها وآثارها السلبية على الصحة، بالرغم من المنع التام لحيازتها وتعاطيها. لذلك، بات من الضروري على الموظفين المكلفين بالتأطير والمرافقة التربوية تكثيف المراقبة والحراسة والتضييق على التلاميذ بما يجنبهم هذه الآفة.

4- الممارسات غير اللائقة بالسلوك والهندام:

لقد بدأت هذه المظاهر في التفشي لدى بعض التلاميذ من الجنسين وخاصة في مرحلتي التعليم المتوسط والتعليم الثانوي، من خلال تعبيرهم بمحاكاة طريقة لباسهم وكلامهم وقصات شعرهم أو حتى تصرفاتهم التي تعدّ تقليدا أعمى لقيم وسلوكات سلبية وغريبة تتنافى مع البيئة الجزائرية وقيم المجتمع الروحية والدينية والاجتماعية والخلقية.

إن مثل هذه السلوكات والممارسات الدخيلة والتي تعكس هشاشة البنية النفسية للتلاميذ في سن البلوغ وما قبل المراهقة، لا بد من مجابهتها بالمرافقة اللازمة والتوجيه السليم من مختلف المتدخلين في المؤسسة التعليمية، أساتذة ومشرفين تربويين ومستشاري التوجيه والإرشاد المدرسي، لدفع التلاميذ المعنيين إلى

الالتزام بارتداء الزي اللائق والتقيد بالمظهر الذي يعكس احترام الفضاء التربوي، والاهتمام أكثر بالتحصيل العلمي والدراسي وفق ما نص عليه قرار تنظيم الجماعة التربوية وسيرها والقانون الداخلي للمؤسسة.

5- تمزيق الكتب والكراريس في نهاية الموسم الدراسي:

سُجّل خلال السنوات الأخيرة إقدام بعض التلاميذ، خاصة في مرحلة التعليم المتوسط، عند نهاية الموسم الدراسي، على تمزيق الكتب والكراريس ونثرها أمام مداخل مؤسساتهم التعليمية، دون أدنى احترام لقدسية المؤسسة التعليمية وللمعاني والكلمات التي تحملها هذه الكتب المدرسية والكراريس. تاركين بذلك الفضاءات التربوية في أبشع صورة. إن هذه التصرفات الدخيلة غير المسؤولة والمشينة في حق المدرسة والمنظومة التربوية بصفة عامة تعكس نقص الوعي لدى التلاميذ بمكانة المؤسسة التعليمية في المجتمع وجحودهم لدور هذه الأخيرة في تنشئتهم وتأهيلهم. وعليه، بات ضروريا تنظيم حملات تحسيسية خلال الأسابيع الأخيرة من السنة الدراسية، تُبرز أهمية الكتاب المدرسي والكراس باعتبارهما مصدرًا للعلم والمعرفة، وذلك بالتنسيق مع أولياء التلاميذ للتوعية بخطورة هذه الظاهرة.

6- ترند غريب موسوم بـ "تحدي البراسيتامول":

لقد تم الوقوف على انتشار وتداول لترند غريب وجديد موسوم بـ "تحدي البراسيتامول" بين أوساط التلاميذ. ويتمثّل هذا التحدي في تناول جرعات مفرطة من دواء البراسيتامول بهدف التباهي أو اختبار التحمّل، دون علم بما قد يسبّبه من تسمّم وتلف خطير للكبد وأضرار للكلى والبنكرياس، ما يزيد من خطر الوفاة. لذلك، يتعيّن إطلاق حملات تحسيسية تستهدف التلاميذ ومن خلالهم الأولياء، بضرورة الحذر من انتشار هذا التحدّي، وتوفير المعلومات الصحية للمخاطر المحتملة من الإفراط في تناول دواء البراسيتامول.

بناء على ما سبق، وقصد وضع حدّ لهذه الظواهر الدخيلة على المؤسسة التعليمية، ومكافحة الآثار السلبية لهذه السلوكات والتصرفات التي لا تمتّ لرسالة المدرسة وقيم المجتمع الجزائري بأي صلة، والحفاظ على قدسيّة المؤسسة التعليمية ودورها الريادي في تجسيد مرامي المنظومة التربوية الوطنية في تنشئة جيل واع بقيم مجتمعه مدرك لمسؤوليته مراع لقواعد الحياة المشتركة، يتعيّن على جميع المتدخلين في المؤسسة التعليمية مواصلة عمليات تحسيس وتوعية التلاميذ بالمخاطر المختلفة لهذه الظواهر وغيرها، لاسيما من خلال ما يلي:

- الحرص على تطبيق النظام الداخلي للمؤسسة والسهر التام على احترامه من طرف كل أعضاء الجماعة التربوية في المؤسسة التعليمية؛
- تعزيز دور مستشاري التوجيه والإرشاد المدرسي في المرافقة النفسية وخاصة تجاه التلاميذ في وضعية هشة؛
- دعوة مهنيي الصحة المدرسية من خلال نشاط ومهام وحدات الكشف والمتابعة إلى تكثيف نشاطات التوعية والتحسيس بكل الجوانب ذات العلاقة بصحة التلاميذ الجسدية والعقلية والنفسية؛
- تحفيز التلاميذ على الانخراط في الجمعيات الثقافية والرياضية المدرسية وممارسة الأنشطة الثقافية والرياضية التي تنظمها المؤسسة التعليمية؛
- إدماج أنشطة تربوية ختامية تُشجّع على تقييم جهود السنة الدراسية واختتامها بطريقة إيجابية مع تشجيع التلاميذ المتميزين سلوكياً بجوائز تقديرية.

3

- تنظيم عملية جمع وفرز الكراريس والكتب غير المستعملة لضمان إعادة تدويرها عبر مبادرات بيئية داخل المدرسة، وتحفيز التلاميذ على المشاركة فيها.
- إشراك المجتمع المدني في تقديم برامج تربوية وتوعوية ضمن الأنشطة المكملة للمدرسة تساهم في تحسيس التلاميذ بمخاطر المظاهر الدخيلة.

إن مجابهة الظواهر والمظاهر الدخيلة على المؤسسة التعليمية والحفاظ على قدسيتها ودورها المحوري في بناء الأجيال، تتطلب التجنّد الكامل لكل أعضاء الجماعة التربوية، والانخراط التام في المسعى التحسيسي والتربوي من أجل تحقيق الأهداف المرجوّة.

ونظرًا للطابع الاستعجالي الذي تتطلبه هذه العملية، يطلب منكم توزيع هذا المنشور على كل مؤسسات التربية والتعليم، العمومية والخاصة، ودعوة مديري هذه المؤسسات إلى تطبيق الإجراءات الواردة فيه، واتخاذ كافة التدابير التي من شأنها الحد من هذه الظواهر ضمانًا لبيئة سليمة وآمنة بمؤسساتنا التعليمية، محفزة على التعلم والتميّز ومحافظة على جودة التعليم.

وزير التربية الوطنية

محمد صغير سعداوي

نسخة إلى:
- السيدة الأمينة العامة، للإعلام؛
- السيد رئيس الديوان، للإعلام؛
- السيد المدير العام للتعليم، للإعلام،
- السيد المفتش العام للتربية الوطنية، للإعلام والمتابعة.

الملحق رقم : 04

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

رئاسة الجمهورية
المرصد الوطني للمجتمع المدني
رئيس الديوان

b.bouakel

السيدات والسادة

أعضاء المرصد الوطني للمجتمع المدني

مذكرة إعلامية حول

"إطلاق الحملة الوطنية لجمع الكتب المدرسية المستعملة والكراريس"

سعيا الى القضاء على المظاهر السلبية لرمي الكتب والكراريس المدرسية عند نهاية الموسم الدراسي، يشرفني أن أحيطكم علما أن المرصد الوطني وبالتعاون مع وزارة التربية الوطنية يعملان على التحضير لإطلاق الحملة الوطنية لجمع الكتب المدرسية المستعملة والكراريس عند نهاية الموسم الدراسي، وذلك أمام مداخل مختلف المؤسسات التربوية؛ حيث ستكون الانطلاقة يوم الأحد 11 ماي 2025.

وعليه أطلب منكم التقرب إلى السيدات والسادة الولاة والسيدات والسادة مديري التربية للولايات من أجل التنسيق والتعاون وتجنيد أكبر عدد ممكن من الناشطين الجمعويين لتجسيد هذه المبادرة الهامة في أقرب الآجال وموافاتنا بتقرير عن سير العملية.