الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية
قسم العلوم الاجتماعية

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر

تخصص الجريمة والانحراف

الألعاب الالكترونية و علاقتها بالعنف المدرسي لدى المراهقين

من إعداد :

– ولد بابا علي فريال

تحت إشراف الأستاذة:

سنوسي حياة

السنة الدراسية: 2021–2022


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر و تقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين

والصلاة و السلام على أشرف المرسلين سيدنا محمد وعلى آله و صحبه الأخيار.

نشكر الله و نحمده حمدا يليق بجلاله و مقامه الكريم الذي وفقنا في هذا الإنجاز المتواضع .

أتقدم بالشكر الجزيل إلى الأستاذة المشرفة سنوسي حياة على نصائحها و إرشاداتها المنهجية و العلمية التي لم تبخل علينا طوال إنجاز هذا العمل.

كما لا ننسى أن نشكر كل من قدم لنا يد العون من قريب أو من بعيد للخروج به في حلة تليق بقيمة البحث

الاهداء

الحمد لله الذي هدانا لهذا و ما كنا لنهتدي لولا أن الله هدانا

الشكر كل الشكر لله سبحانه و تعالى على ما وهبنا من صبر

اهدي عملي المتواضع إلى كل من كان سببا في تحفيزي لإنهاء دراسة

إلى أعز من انتسب إليه سندي و دعمني في الحياة رمز القوة و العطاء أبي الغالي دمت لي سالما

و إلى من رافقتني بدعواتها سرا حبيبتي الغالية التي نورت دربي أمي الغالية

و إلى صديقاتي الغاليات : سهيلة ، عفاف ، سهام

و الى كل عائلتي الكريمة

فهرس المحتويات :

شكر و تقدير.	
الإهداء.	
مقدمة	
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة	
إشكالية الدراسة	.11
أسباب اختيار الموضوع	. 13
أهداف الدراسة	.13
أهمية الدراسة	.14
تحديد المفاهيم	.15
الدراسات السابقة	.16
المقاربة السوسيولوجية	.19
الفصل الثاني : الألعاب الالكترونية	
1) ماهية اللعب	. 21
1-1) تعريف اللعب	.22
1-2) أنواع اللعب	.22
1-3) أهمية اللعب	.26

2) الألعاب الإلكترونية.	
2-1) تعريف الألعاب الإلكترونية	.27
2-2) أنواع الألعاب الإلكترونية	.28
2-3) أسباب و دواعي ممارسة الألعاب الإلكترونية	.34
2-4) مجالات الألعاب الالكترونية	.35
2-5) الآثار المترتبة على الألعاب الإلكترونية	.38
2-6) واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	.39
الفصل الثالث : العنف المدرسي .	
1) العنف المدرسي.	
1-1) تعريف العنف المدرسي	. 43
1-2) أشكال العنف المدرسي	. 44
1-3) أسباب العنف المدرسي	.46
1-4) مظاهر العنف المدرسي	.49
1-5) العوامل المؤدية للعنف المدرسي	.50
1-6) آثار العنف المدرسي	. 55
2) النظريات المفسرة للعنف	
2-1) النظرية البيولوجية	. 56
2-2) نظرية علم النفس الاجتماعي	. 57

2-3) النظرية التربوية	.58
2-4) نظرية التعلم الاجتماعي	59
3) الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي	.60
الفصل الرابع : الفصل الميداني للدراسة	
مجتمع البحث	.62
عينة الدراسة	.62
منهج الدراسة	.62
أدوات جمع البيانات	.63
مجالات الدراسة	.65
عرض و تحليل البيانات	.67
نتائج الدراسة	.85
الخاتمة	. 89
قائمة المراجع.	
الملاحق.	

المقدمة :

لا أحد ينكر ما لتطورات التكنولوجية الحديثة من أثر فاعل ، وقدرة عجيبة في تطور التقنيات و وسائلها الأساسية المستخدمة في مجمل انشغالات الإنسان و سبل نشاطه العلمي المؤثر في تسيير عجلة الحياة و واقعا تعدد الاتجاهات لا أحد ينكر أهمية هذه التطورات و غاياتها ومعطياتها فيما أفرزت من وسائل و إمكانيات تكنولوجية غاية بالأهمية و الضرورة و التي فرضت بموجب ذلك سيطرتها الكاملة على وعي الإنسان ونشاطه و حاجته ، و مجمل فعالياته الفكرية والذهنية و الاجتماعية و الثقافية .

يعد القرن 21 عصر السرعة و التطور فالإنسان في هذا العصر وصل إلى ذروة تطوره مما أدى إلى ظهور كم هائل من الاختراعات التي لا يمكن إحصائها و من بين أهم الاختراعات في هذا العصر الألعاب الكترونية ، التي انتشرت في المجتمع بشكل رهيب فهي موجودة في كل بيت و متجر ، إذ أصبحت هذه الألعاب وجهة كل شرائح المجتمع كبار و صغار فهي تجذبهم إليها بتقنياتها العالية التي توفر لهم المتعة و التسلية التي يبحثون عنها بفضل التقدم الذي وصلت إليه ، فأصبحت أقرب إلى العالم الحقيقي بفضل أنظمة المحاكاة و التفاعل و التأثيرات الصوتية و البصرية و الحركية التي تتميز بها إلا أن الإقبال عليها بكثرة يتسبب في مشاكل عدة من بينها العنف الذي يعتبر من أخطر المظاهر في المجتمع خاصة بعد أن استطاع الوصول إلى المدرسة الجزائرية .

كما يعتبر العنف المدرسي من أبرز ما تعانيه المدارس حاليا و الذي فاقت حدته في أوساط النظام التربوي لاسيما أنه شهد تنامي في جميع المراحل التعليمية و خاصة المرحلة المتوسطة ، كون معظم السلوكات و الأفعال التي نلاحظها لدى التلاميذ أصبحت تمثل صورة من صور العنف المنتشرة ، كالسب ، الشتم ، التخريب... الخ ، والذي يتأثر أيضا بالوسائط التكنولوجية و الإعلامية و المشاهد العنيفة الموجودة داخل مضمون اللعبة .

و نهدف من خلال الدراسة التعرف على العلاقة الموجودة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و ظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ مرحلة المتوسطة ، من أجل ذلك قمنا بتقسيم هذا العمل إلى جانبين هما الجانب النظري و الجانب الميداني ، حيث احتوى الجانب النظري على أربعة فصول هما :

الفصل الأول : و قد تضمن الإطار المنهجي للدراسة و تطرقنا في إلى الإشكالية و فرضيات الدراسة و أهمية و أهداف الدراسة ، بالإضافة إلى تحديد مفاهيم الدراسة مع التطرق إلى مجموعة من الدراسات السابقة التي سبق و أن تناولت هذا الموضوع .

الفصل الثاني : وقد تضمن الإطار النظري للدراسة :

المبحث الأول : تم التطرق فيه إلى ماهية اللعب تعريف و أنواع و أهمية اللعب.

المبحث الثاني : جاء تحت عنوان الألعاب الالكترونية تعريفها أنواعها و أسباب ممارستها و الآثار المترتبة عليها و تأثر المراهقين بهذه الألعاب الإلكترونية و واقع هذه الألعاب في الجزائر.

الفصل الثالث : و قد تضمن مبحثين أساسيين هما :

المبحث الأول : خصص للعنف المدرسي تعريفه وأشكاله ، أسباب و أنواع و العوامل المؤدية للعنف و آثار العنف المدرسي

المبحث الثاني : النظريات المفسرة للعنف المدرسي ، النظرية البيولوجية ، نظرية علم النفس الاجتماعي ،نظرية التربوية ، نظرية التعلم الاجتماعي .

الفصل الرابع : كان مخصص للفصل الميداني للدراسة قمنا بعرض مجتمع البحث و عينة الدراسة و المنهج المستخدم و أدوات جمع البيانات و مجالات الدراسة (المجال الزماني و المجال المكاني) ، تفريغ البيانات في الجداول و التعليق عليها .

و في النهاية تم عرض و مناقشة الجداول المركبة و الجداول البسيطة و قراءة الجداول ثم استخلاص واستنتاج النتائج التي توصلنا إليها من خلال الدراسة.

ثم ختمنا البحث بخاتمة عامة حول موضوع الدراسة.

الفصل الأول : الإطار المنهجي للدراسة

إشكالية الدراسة.

فرضيات الدراسة.

أسباب اختيار الموضوع.

أهداف الدراسة.

أهمية الدراسة.

تحديد المفاهيم.

الدراسات السابقة.

الإشكالية :

يتسم العصر الحديث الذي نعيش فيه بتطور السريع للعلم والتقنية خاصة عالم التكنولوجيا كما يعتبر عصر تزايد الاهتمام بالمراهقين بشكل لم يعرف من قبل في السنوات السابقة و قد تبع هذا الاهتمام نتيجة البحوث العلمية التي أكدت على ضرورة معرفة خصائص المراهق العقلية و الانفعالية في مراحل عمرهم المختلفة لبناء شخصية متزنة أثناء نشأته و أهم الأشياء التي تنمي هذه الشخصية و تنشئته الاجتماعية و في هذا السياق يكون للمراهق فرصة لعب الأدوار مثل أدوار الخضوع و التسلط و غيرها من أنواع السلوك الاجتماعي .

و مع التقدم التقني و الإلكتروني والهائل في هذا العصر تطورت أساليب اللعب و الترفيه في الوقت الحاضر فظهرت الأجهزة و الألعاب الالكترونية التي وجدت لها سوقا رائجا نظرا لما تتمتع به من إقبال من قبل الشباب المراهقين و أصبحت تأخذ حيزا كبيرا من أوقاتهم و أثرت في سلوكهم و أخلاقهم فتدرجت أشكال هذه الألعاب و تطورت بشكل كبير و واضح حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر .

و تلقت الألعاب الالكترونية اليوم رواجا كبيرا لدى فئة كبيرة من المراهقين الذين يمتازون بالخفة و السرعة و القدرة على الاستيعاب و الذكاء على اكتشاف كل شيء جديد ، إذ يمتاز المراهقين في هذه المرحلة بغياب القدرة العقلية على التمييز بين ما هو موجود في البيئة الاجتماعية التي يعيش فيها ، و بين البيئة الالكترونية الترفيهية التي قد تحمل سلوكات و أفكار لا تنسجم مع العادات و التقاليد المنتشرة في البيئة التي يعيش فيها .

و تعد الألعاب الكترونية ميزة الثورة التكنولوجية الحديثة التي تؤثر في الفرد بشكل مباشر أو غير مباشر من خلال الخصائص التي يتمتع بها على غرار الجمع بين الصوت و الصورة و الحركة و تأثيره على مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال عن طريق البرامج المتنوعة مثل : الألعاب العنيفة و ألعاب الحركة و ألعاب الفيديو المثيرة ، و كذلك ألعاب الرياضة المختلفة إذ يعتقد المراهقين أنها تعبر عن أفكاره و تحاكي عقليته مما تِأثر في سلوكه و يتعلم كل ما تحمله من قيم و أفكار، و تولد فيه حب الفضول و تقليد ما يشاهده فهذه الألعاب تحمل الكثير من معاني العنف و أشكاله و بما أن الطفل يفتقر للوعي و نضج و تمييز بين الواقع و الخيال فهو يملك تلك السلوكات العنيفة التي يمارسها كلعبة و يريد تجسيدها على أرض الواقع .

و العنف كظاهرة اجتماعية تمس كل فئات المجتمع ، و تتعلق بجميع المراحل العمرية للفرد ، و تعتبر المراهقة إحدى أهم هذه المراحل كونها تمثل بوابة الرشد و نهاية مرحلة الطفولة و فيها يكتمل النمو الجسمي و العقلي و الاجتماعي للطفل .

كما يعتبر العنف المدرسي من أبرز ما تعانيه المدارس حاليا و الذي فاقت حدته في أوساط النظام التربوي ، لاسيما أنه شهد تنامي في جميع المراحل التعليمية كون معظم السلوكات و الأفعال التي نلاحظها على التلاميذ أصبحت تمثل صورة من صور العنف المنتشرة كالسب و الشتم و التخريب ..... الخ. الذي يتأثر أيضا بالوسائط التكنولوجية و الإعلامية و المشاهد العنيفة الموجودة داخل مضمون اللعبة ، و مع تكرار المشاهد العنيفة الموجودة داخل مضمون اللعبة و ارتفاع وتيرة اللعب يندفع إلى التمثيل و تقمص الأبطال ثم تبنى فكرة العنف الافتراضي ليتعدى حدود شخصية المراهق من المحيط الأسري و الاجتماعي و المدرسة ، و هذا من بين الأسباب التي أدت إلى تنامي ظاهرة العنف في المدارس الجزائرية في الآونة الأخيرة ، وبالتالي من خلال ما سبق يمكننا طرح التساؤل التالي :

– هل للألعاب الإلكترونية علاقة بالعنف المدرسي لدى المراهقين ؟

التساؤلات الفرعية :

1) هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و ظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ التعليم المتوسط ؟

2) هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و ظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط ؟

الفرضية العامة :

للألعاب الالكترونية علاقة بالعنف المدرسي لدى المراهقين .

الفرضيات الجزئية :

توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و ظهور العنف الجسدي لدى تلاميذ التعليم المتوسط .

توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و ظهور العنف اللفظي لدى تلاميذ التعليم المتوسط .

أسباب اختيار الموضوع :

إن اختيارنا للموضوع لم يأتي عشوائيا أو صدفة بل كان نتاج جملة من الأسباب الذاتية و الموضوعية التي يمكننا حصرها فيما يلي :

الأسباب الذاتية :

معرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية خاصة في الجزائر .

معرفة آثارها على سلوكيات المراهقين .

معرفة مدى ارتباطها بالسلوك العدواني للمراهقين في المدارس ، و اكتسابهم لسلوكات السوية و الغير سوية .

معرفة الأشياء المثيرة و الجذابة في الألعاب الالكترونية ، و الأفكار التي تروجها في أفكار المراهقين .

المبادئ التي تحاول غرسها في الأوساط الاجتماعية ، و التي تجعل الأطفال يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الالكترونية .

الأسباب الموضوعية :

السبب الرئيسي كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل من قبل رغم أهميته و إلزامية دراسته خاصة فيما يخص علاقة الألعاب الالكترونية بالعنف داخل المدارس .

انتشار هذه الألعاب بشكل مخيف و سريع في حياة المراهقين .

سبب اعتماد هذه الألعاب على سلوكات عدوانية بصفة كبيرة .

تقديم بعض الاقتراحات للجهات المعنية حول هذه الفئة الهامة في المجتمع .

فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا ، من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها .

أهداف الدراسة :

الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين أوساط المراهقين المتمدرسين الجزائريين .

معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال التعامل مع وسائل الكترونية ألا و هي أجهزة الألعاب الالكترونية .

التعرف على أثر إدمان الألعاب الالكترونية على سلوك المراهقين داخل المدارس .

ربط العلاقة بين الألعاب الالكترونية و العنف داخل المدرسة و محاولة الحد من هذه المشكلة .

معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية في سلوكيات المراهقين .

أهمية الدراسة :

تطرقنا في هذه الدراسة إلى موضوع الألعاب الالكترونية كون هذه الألعاب الالكترونية هي المجال الذي أصبح المراهق يجد فيه المتعة و التي تساعده على تنمية قدراته الفكرية و الحركية وتهدف هذه الدراسة إلى إبراز خطورة التوجه الكبير لهذه الألعاب من طرف المراهقين خاصة المجتمع الجزائري و ما تأثير ذلك على سلوكاتهم العنيفة داخل المدرسة و محاولة إيجاد آليات مناسبة لتحكم فيها و التقليل من أضرارها و تجاهل إغرائها و جاذبيتها و الإدمان عليها إضافة أن الدراسة و أثرها على السلوك و تغيير المبادئ التربوية للمراهقين و تأثيرها على السلوك يجعلها أكثر تحكما في ظاهرة العنف في المدارس .

تحديد المفاهيم :

تعريف الألعاب :

لغة : لعب جمع لعب اسم من اللعب ما يلعب به كالشطرنج و النرد و غيرهما ، دمية الأطفال .[1]

اصطلاحا : تعد ألعاب الأطفال نشاطا حركيا و ذهنيا يمكن أن يساهم في تنميته و تعليمه معلومات و مهارات جديدة .[2]

[1] فاطمة همال ، **الألعاب الالكترونية عبر الوسائل الإعلامية و تأثيرها على الطفل الجزائري** ، رسالة ماجيستر ، جامعة الحاج لخضر \ باتنة ،2012، ص16.

2 نفس المرجع السابق ، ص17.

تعريف الألعاب الالكترونية :

اصطلاحا : هو نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) و على شاشة الحاسوب ألعاب الحاسوب (ألعاب الحاسوب) و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد أو العين أو تحد الإمكانيات العقلية و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية .[1]

التعريف الإجرائي :

هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على الأجهزة الالكترونية المتطورة التي تلعب بواسطة أجهزة إلكترونية التي تعرض للمراهق صور متحركة و فيديوهات و تصدر أصوات مختلفة تخلق للمراهق مستوى عالي من الإثارة و المتعة .

تعريف العنف المدرسي :

هو استخدام الضغط أو القوة استخداما غير مشروع أو غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة الفرد ، و هذا الضغط و القوة تنشا الفوضى فلا يعترف الناس بشرعية الواجبات مادامت الحقوق غير معترف بها فتنشر العلاقات العدائية ، و يعبر العنف عن قوة الظاهرة حيث تتخذ أسلوبا فيزيقيا ، و يأخذ صورة الضغط الاجتماعي و تعتمد مشروعيته على اعتراف المجتمع به .[2]

التعريف الإجرائي :

هو تلك السلوكات الغير سوية داخل المحيط المدرسي سواء كان هذا التصرف لفظي أو مادي ينتج عنه أذى للآخرين أو لنفسه ، أو يكون نحو المعلمين أو المدير ، و تخريب الممتلكات الخاصة بالمدرسة (كراسي ، صبورة ، طاولات).

تعريف المراهق :

[1] مها حسن الشحروري ، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها و ما عليها** ، عمان،2008 ،ص31.
[2] فوزي أحمد بن دريدي، **العنف لدى تلاميذ المدارس الثانوية ، مركز الدراسات و البحوث** ، نايف العربية ،رياض،سعودية،2007،ص34.

اصطلاحا : تعريف نفسي المراهق هو شخص الذي تحدث له تغيرات فيزيولوجية و يختل توازنه العاطفي المكتسب سابقا مع قدوم النضج التناسلي و بروز صراعات و تناقضات في سلوكه و أحيانا بعض الاضطرابات النفسية العميقة [1].

التعريف الإجرائي : هو الشخص الذي تطرأ عليه تغيرات من الناحية البدنية و الجنسية ، العقلية ، العاطفية حيث ينتقل من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الشباب .

الدراسات السابقة :

الدراسات السابقة الأجنبية : الدراسة الأولى :

دراسة أمريكية حديثة قام باحثون و أخصائيون و أطباء أجريت سنة 2010 بمدينة شيكاغو على الأطفال و المراهقين الممارسين للألعاب الالكترونية التي تعتمد على العنف الذي يمكن أن يزيد من الأفكار و السلوكيات العدوانية عندهم و أشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها و بين الطفل و تتطلب من الطفل أن يتقمص شخصية العدوانية ليلعبها و يمارسها لذا إن الكثير من الأخصائيين الاجتماعيين و الأطباء النفسيين يلقون اللوم على الألعاب الالكترونية على أنها السبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع و يقولون أن الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس النشا و إشاعة الجنس و الفاحشة بين الأطفال و المراهقين وذلك من خلال انتشار الألعاب التي تدعو إلى رذيلة و لترويج الأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال و المراهقين على حد السواء التي يتم جلبها عن طريق الانترنت و من ثم يتم ترويجها و أكدت الدراسة على أن إدمان الألعاب الالكترونية أدى ببعض الأطفال و المراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في أماكن مخصصة لها مثل : واشنطن ، شيكاغو ، لندن ، بريطانيا حتى ألقى والد الطفل اللوم على الألعاب الالكترونية العنيفة و إدمان الأطفال عليها .

[1] خليل زايد فهد، **فن التعامل مع المراهقين** ، الدار التونسية للنشر و التوزيع، تونس،2000،ص110.

خلاصة الدراسة :

من خلال هذه الدراسة التي جاءت في صميمها بعدها وصل الأمر إلى تفشي الجريمة في المدارس بين الأطفال سواء من خلال القتل و الاعتداءات ذلك طبقا لما يتلقاه الطفل من مشاهد العنف اليومية النموذجية بنسبة إليها ، والتي أكدت لطفل الناشئ أن العنف و الجريمة أمر عادي و لابد منه و في مضامين هذه الألعاب ، ما يهدد القيم و السوسيولوجيا للطفل و عقائده فإنها بذلك حاولت الدراسة إيصال ذلك إلى السلطة و المجتمع ككل الذي يسمح بدخول هذه الألعاب لعالم الطفل ، و بعد هذه الدراسة التي تركت الأثر في المجتمع الأمريكي أصبحت قاعات اللهو و الترفيه تشترط سن الدخول 18 سنة كشرط أساسي وفرض الرقابة عليها .[1]

الدراسة الثانية :

دراسة بنجريس : موسوعة ألعاب الفيديو و علاقتها بالعنف لدى المراهقين سعت هذه الدراسة لإيجاد العلاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة و زيادة مستوى العنف لدى المراهقين كما عنيت بالمقارنة بين الجنسين الذكور و الإناث حيث كان حجم العينة 994 طالب من مدرستين ثانويتين في ماليزيا و تم الاعتماد على المنهج الوصفي و أداة الاستبيان .

نتائج الدراسة :

التعرض الألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلي زيادة مستوى العنف لدى المراهقين في ماليزيا .

المراهقون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الالكترونية من المراهقات الإناث .

المراهقون الذكور أكثر تأثرا بالألعاب الالكترونية من المراهقات الإناث .[2]

الدراسات العربية : الدراسة الأولى :

دراسة ماجيستر حول أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت من إعداد دلال عبد العزيز حشاش و تتمحور إشكالية هذه الدراسة حول

[1] علي بركات، **العوامل المجتمعية للعنف**، دمشق، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب،2010، ص123.124.
[2] مجلة السوسيولوجيا ،العدد 02 ، ديسمبر 2020، ص203.

أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لطلبة المرحلة الثانوية بدولة الكويت و سعت للإجابة على الإشكالية التالية :

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلبة المجموعة التجريبية و متوسط درجات المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية بدولة الكويت لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية .

و اعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الأساسية التالية :

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية و متوسط درجات المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية في المدارس الحكومية لأثر ممارسة بدولة الكويت لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية .

توجد فروق فردية ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت لأثر ممارسة الألعاب الالكترونية و لصالح طلبة المجموعة التجريبية .

و في ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات و أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج السلوك العدواني و بيان أثرها على أبنائهم. [1]

الدراسات الجزائرية : الدراسة الأولى :

بعنوان الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي مذكرة تخرج لنيل شهادة ماجيستر من إعداد الطالبة برتيمية سميحة بقسم العلو الاجتماعية تخصص علم الاجتماع التربية جامعة محمد خيضر بسكرة سنة 2016 – 2017 و التي هدفت إلى معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر و محاولة الوصول للكشف عن مختلف جوانب هذه الظاهرة و الحد منها و على هذا الأساس قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي :

هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي ؟

ليتفرع هذا السؤال إلى جملة من التساؤلات الفرعية كالتالي :

[1] دلال عبد العزيز حشاش، **أثر ممارسة الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية** ،2007،ص43.

هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي ؟

هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية و العنف الغير مادي ؟

فنجد أن الباحثة اعتمدت في دراستها على المنهج الوصفي التحليلي حيث استخدمت أداة الملاحظة و الاستبيان لجمع البيانات إذ أنها اختارت العينة القصدية التي تمثلت في 100 معلم مبحوث.

و من خلال دراستها توصلت الباحثة إلى النتائج التالية :

هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الالكترونية و العنف المادي الذي يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد و الممتلكات مثل الضرب و الحرق .

أغلب مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية و هذا ما جعلهم يتقمصون شخصيتهم حسب مبادئ و قيم البطل الذي يفضلونه

هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الالكترونية و العنف الغير المادي الذي يتجلى في إلحاق الضرر من الناحية النفسية مثل : جرح المشاعر، الاهانة .[1]

المقاربة السوسيولوجية :

العنف شأنه شأن أي سلوك آخر هو سلوك متعلم اكتسبه الفرد من لبيئة التي يعيش فيها يستعمله المراهق كوسيلة لحل المواقف الصعبة التي يواجهها لتفاعل مع محيطه الاجتماعي .

نظرية التقليد و المحاكاة :

اكتساب السلوك المنحرف ناتج عن التقليد و المحاكاة أي تعلم نمط سلوك منحرف أو سلوك اجرامي من خلال عملية التقليد و لحدوث فعل التعلم لابد من وجود مثال أو قدوة لأي نمط من أنماط السلوك الاجتماعي الذي يسعى الفرد لتقليده .

و المحاكاة لدى تارد : هي كل محاولة شعورية أو لاشعورية يستعيد بها الفرد بفكره او سلوكه لنفس النمط السلوكي و الفكري الذي لاحظه عند الآخر و التقليد لدى تارد يخضع لقوانين ثلاث :

[1] برتيمية سميحة، **الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي** ، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ مرحلة المتوسطة الشهيد عروك قويدر ،ولاية الوادي، رسالة ماجيستر قسم علم الاجتماع، جامعة محمد خيضر ،بسكرة،2017،ص38.

يتم تقليد من الأعلى الى الأسفل (الصغير يقلد الكبير) .

تؤثر قوة التقليد بقوة الصلة التي تربط المقلد (علاقة طردية) .

انماط السلوك تتداخل و تطور فالمتغير فيها أسلوب ابدائها و ليس الفعل السلوك في حد ذاته .

مما سبق فاننا نفسر ظهور السلوكات العنيفة لدى المراهقين الذين يمارسون ألعاب الالكترونية العنيفة راجع أساسا لفكرة ان المراهق في مرحلة الاستكشاف و تكوين الشخصية حيث يقوم بتقليد تلك النماذج داخل اللعبة الافتراضية لأتها تعتبر بالنسبة له مثالا و نموذج للقوة التي يتطلع له المراهق هذا من جهة و تأثير قوة التقليد لشدة تعلق المراهق بذلك النوع من النشاط من جهة أخرى كما أن ارتباط المراهق بالبطل في اللعبة يجعله يحاكي سلوكه و يحاول تطبيقها على أرض الواقع .

[1] رقية محمودي ، **أثر الألعاب الالكترونية العنيفة في تنمية السلوك العدواني للمراهق** ، رسالة ماجيستر، جامعة سعد الدحلب ، الجزائر 2010 ص 35 -36.

الفصل الثاني :اللعب و الألعاب الالكترونية :

تمهيد .

1) ماهية اللعب :

1-1) تعريف اللعب .

2-1) أنواع اللعب .

3-1) أهمية اللعب .

2) ماهية الألعاب الالكترونية :

1-2) تعريف الألعاب الالكترونية .

2-2) أنواع الألعاب الالكترونية .

3-2) أسباب و دواعي ممارسة الألعاب الالكترونية .

4-2) مجالات الألعاب الالكترونية .

5-2) الآثار المترتبة عن ممارسة الألعاب الالكترونية .

6-2) واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر.

خلاصة الفصل .

تمهيد :

يعد اللعب وسيلة طبيعية في تفهم مشكلات الحياة التي تحيط بالطفل و التي تفرض نفسها عليها بين حين و آخر عفن طريق اللعب يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها و يوسع من معلوماته و يزيد من مهاراته و يعبر عن أفكاره ووجدانه كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية للطفل .

1) ماهية اللعب :

تعريف اللعب :

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجات مختلفة ، و التي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح ، التعليم ، تفريغ الطاقة الزائدة ، إلى غير ذلك من الحاجات ، تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة و يكون اللعب إما فرديا أ جماعيا ، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها ذاتيا .[1]

أنواع اللعب :

أولا : اللعب البدني :

من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال اللعب البدني و الحركي ، و يمكن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط و التلقائي و الفردي إلى الألعاب الأكثر شيوعا و جماعية على النحو الآتي :

1- اللعب الحس الحركي :

إن بدايات نشاطات اللعب تبدأ مع الطفل منذ شهوره الأولى حيث يتصف اللعب بالأتي :

نشاط حر و تلقائي يقوم به الطفل ، و يتفوق به عن غيره متى يرغب ، و هو نشاط فردي في معظمه .

نشاطات اللعب تكون غالبية استكشافية و استطلاعية و فيها يحصل الفرد على البهجة و المتعة و الأمثلة على نشاطات اللعب الحس الحركي : الألعاب الاستطلاعية ، مشاهدة و مراقبة الأشياء المتحركة و القبض

[1] البشير نمرود، **ألعاب الفيديو و آثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور من 1 إلى 15 سنة القطاع العام**، دراسة حالة على متوسطة البساتين ، جزائر، ببئر مراد رايس، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماجيستر تخصص إرشاد نفسي رياضي،جزائر،2008، ص35.

على الأشياء و قذفها أو رفعها في الفم.....الخ و في النصف الثاني من عامة الأول ينجذب الطفل إلى الألعاب البسيطة يلعبها مع الأم تسمى ألعاب الأم .

2- ألعاب السيطرة و التحكم :

في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات الأكثر تقدما و تعقيدا تعرف بالألعاب السيطرة و التحكم و يسعى الطفل لاختبار مهاراته بهذه الألعاب المتعددة تدعى بالعاب المهارة كالسير على الحوافز في الشارع ، و القفز في الأماكن المرتفعة ، والتقاط الكرات برشاقة .....الخ.[1]

3- اللعب الخشن :

هو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصة عند الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة الوسطى و المتأخرة ، حيث يعتمد الأطفال على اختيار قدراتهم عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة و الاشتباك .

4- اللعب الجماعي :

أو ما يعرف بألعاب الحيرة ، حيث تكون في جماعة اللعب غير محدودة ، و هي ألعاب بسيطة غير معقدة وقواعد قليلة حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة و التفوق ، و يتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل نمو سلوكه الاجتماعي وذلك على النحو الآتي :

5- اللعب الفردي :

وفيه يلعب الطفل مستقلا وحده دون أن يلتفت للآخرين من حوله.

6- اللعب المشاهد :

و فيه يكتفي الطفل بمشاهدة ألعاب الآخرين.

7- اللعب الموازي :

يقوم بها طفلان أو أكثر بالطريقة نفسها و المكان نفسه و لكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعية بينهم .

[1] محمد محمود حيلة ، **الألعاب التربوية و تقنيات إنتاجها سيكولوجيا و تعليميا و علميا** ، الطبعة 7 ، دار المسيرة عمان ،2011 ، ص56-57.

8- اللعب المشترك :

يتفاعل الأطفال معا بما فيها تبادل أدوات اللعب و التحدث مع بعضهم بعضا لكن يظل كل واحد منهم بلعبة واحدة .

9- اللعب التعاوني :

و فيه يعمل الأطفال معا و يساعدون بعضهم البعض لإنتاج شيء ما كما يتبادلون أدوار اللعب فيما بينهم .

إن اللعب بكل أنواعه يساهم بشكل كبير على تنمية قدراته الحركية ، لان اللعب البدني يمارسه الطفل منذ ولادته و يتطور في كل مرحلة من مراحل حياته ، فاللعب البدني هو الأكثر شيوعا عند الطفل في فترات مرحلة الطفولة .

ثانيا : اللعب التمثيلي :

يرتبط اللعب التمثيلي بقدرة الطفل على التفكير الرمزي ، وهذا ما يتضح بقيام الطفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة و التجوال بها ، كما يقوم الطفل بتقمص شخصيات الكبار ، و من فوائد اللعب التمثيلي للطفل نذكر :

يعتبر وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية الطفل على تجاوز الواقع و تلبية احتياجاته بصورة تعويضية .

وسيط هام لتنمية الفكر الإبداعي لدى الأطفال، لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال و التخمين و التساؤلات و الاستكشاف.

يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين من خلال أدائه لدورهم كدور الأم و المعلم أو الجندي ، وهذا ما يساعده على القيام ببعض الأدوار في المستقبل .

إن اللعب التمثيلي يساعد الطفل على تقمص الشخصيات و الأدوار يعتبر هذا اللعب وظيفة أساسية في تلبيه الحاجات بصورة تعويضية ، كما يخلصه هذا الأخير من التوتر و القلق و الغضب الذي يعاني منها الطفل .

ثالثا : اللعب التركيبي البنائي :

في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة و ملائمة في البناء و التشييد ، بينما يكون قبل السادسة موضعا للصدفة يضع الطفل الأشياء بجوار بعضها البعض ، و ينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل : عمل عجينة على شكل جبال و استخدام القص و اللصق و الألوان ، أما في مرحلة الطفولة المتأخرة ، فيطور اللعب التركيبي ليصبح نشاط أكثر جماعية و تنوعا و تعقيدا ، و من المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية : بناء الخيام ، الألعاب المنزلية ، عمل نماذج من الصلصال.....الخ.[1]

للعب التركيبي البنائي في حياة الطفولة المبكرة أو المتأخرة دور يساعده على بناء النماذج و الأشكال .

رابعا : الألعاب الفنية :

تتمثل الألعاب الفنية في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان ، والتذوق الجمالي و الإحساس الفني ، و من النشاطات المعبرة عن هذه الألعاب ما يلي :

أ) الرسم : تعد رسومات الأطفال من أكثر الأنشطة دلالة على التألق الإبداعي عندهم ، ويطور الرسم في مراحل ثلاث :

المرحلة الأولى :

تعرف بمرحلة الخربشة و الشخبطة و تمتد من السنة 1- 3 من العمر ، حيث يحظى الطفل ببهجة عارمة من الخربشة التي يعملها بقلم أو إصبع من الطباشير و الرسم بالنسبة إلى الطفل هو وسيلة للتعبير أكثر منه لتكوين صور و أشكال جمالية .

المرحلة الثانية :

تعرف بمرحلة الأشكال و التصاميم ، و تمتد من السنة الثالثة إلى الخامسة من العمر ، وهذه التصاميم و الأشكال قد لا تعبر عن شيء محدد بل من أجل المتعة فقط ، فيكون للطفل نمط خاص به و مجموعة من الألوان يختارها الطفل بنفسه .

---

[1] نفس المرجع سابق، محمد محمود حيلة، ص57 .

المرحلة الثالثة :

تعرف بمرحلة الصورة و تبدأ من الخمسة سنوات إلى ما بعد ذلك ، و يستخدم خطوطه و تعاليمه للتمثيل الواقع ، و أول ما يمكن تمييزه من رسوم الأطفال رسم الأشخاص بالطريقة نفسها ، و يعبر الطفل عن رسوماتهم عن موضوعات مختلفة مثل : مواضيع الرسم ، ويتأثر اختيار الرسم بالنسبة إلى الطفل إلى عدة عوامل منها : جنسه و مستواه الاقتصادي و الاجتماعي ، مستواه العقلي و صحته النفسية ، وبيئته الاجتماعية و الثقافية و الطبيعية .

خامسا : الألعاب الثقافية :

و يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد و التي تلبي حاجياته و حب الاستطلاع لديه ، و المتمثلة في الرغبة في المعرفة و اكتساب معلومات و التعرف على العالم المحيط به ، و هذه النشاطات غالبا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج التلفزيونية أو المسرحية ، وتتميز هذه الألعاب بالآتي :

أنها نشاطات مثيرة لاهتمام الفرد لارتباطها بدافع داخلي يتمثل في الرغبة في المعرفة بشتى أنواعها و مجالاتها .

أنها نشاطات تتطلب من الفرد جهدا ذهنيا سواء في استقبال المعلومات وإدراكها و تحليلها أو دمجها في البناء المعرفي واختزانها .

أنها نشاطات تجلب ضمنا الإحساس بالمتعة و التسلية للفرد التي يمارسها أو يشاهدها .[1]

مما سبق نستنتج أن الألعاب الفنية المتمثلة في نشاطات ذهنية كالمطالعة و مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفزيونية تساعد في الشعور بالمتعة في الإحساس الداخلي و التسلية .

أهمية اللعب :

و ترجع أهمية اللعب للحقائق التالية :

اللعب هو وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط و وسيلة لاستكشاف ذاته و قدراته ، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية ، و وسيلة للتحرر من التمركز حول الذات و وسيلة للتعلم تنمي كافة

[1] مرجع سبق ذكره ، ص57-58 .

المهارات الحسية والحركية و الاجتماعية و اللغوية ، المعرفية ، الانفعالية و حتى القدرات الابتكارية ، و كذلك ساحة لتفريغ البيانات .

حركة الطفل أثناء اللعب مظهر من مظاهر حيويته و صحته ، وأكثر ما تبتدئ هذه المرحلة في مرحلة الطفولة المبكرة التي يكون فيها اللعب طبيعة فطرية في الطفل لذا فمن قدرة الخالق إن جعل طفولة البشرية أطول طفولة من بين الكائنات الحية ، و قد جعل اللعب و الحركة لدى الطفل غريزة في نفسه ليساعد عضلات جسمه و أعصابه و كل أجزاء فيه على النمو ، أي بناء جسم الطفل يكون أكثر نموا في مرحلة الطفولة عن غيرها من مراحل عمر الإنسان ، و يمكن ملاحظة نمو جسم الطفل و إدراكه معا من حركاته أثناء اللعب التي تظهر العلاقة بين إدراكه الحسي ونشاطه الحركي .

إن لعب الطفل داخل الأسرة و ما يرتبط بها من إعداد و تمرين للقدرات و المهارات أو تنفيس عن صراعات أو القلق هو أيضا له دور في تكوين حب النظام المتمثل في وضع الأشياء وضعا معينا في الزمان أو المكان بناءا على قواعد ، و إتمام هذا النظام يصاحبه الشعور بالانسجام و الإدراك له ، و ميل الطفل إلى نظام عملية تثقيفية اجتماعية تسربت بوادرها من هندسة المباني و الأثاث و الملابس ، و هذا يجعل النظام لا يبتعد عن المعنى المطلق ، و إنما هو نظام البيئة الاجتماعية الكبيرة التي يحي فيها الطفل .[1]

له تأثير مباشر في تكوين شخصية المتزنة للطفل و تنميتها وهو الغرض الأساسي للعب المنظم ، إذ يساعد اللعب المنظم بقدر وافر في تقوية الجسم و تحسين الصحة العامة ، و يساهم في مساعدة النمو العقلي و الخلقي و إتاحة الفرص للتعبير الجماعي .

له أثره العظيم في تنمية الشخصية الاجتماعية فالشخصية الاجتماعية المتزنة أساس العلاقة الطيبة مع الغير و اللعب مع الجماعة يعتبر سر حياة الطفل .

كما أن اللعب يعمل على تقوية إرادة الطفل ،إذ أن اللعب يعلم الطفل الالتزام باللعبة و التقييد بقواعدها كما يعلمه القدرة على التحمل و الصبر حيث يمكن اعتبار اللعب بمثابة مدرسة حياتيه يتعلم منها الطفل الانصياع و التقيد بمبادئ اللعب و نظمه و بالتالي احترام حقوق الآخرين و تقديرهم .[2]

---

[1] مصطفى أبو سعد، **الأطفال المزعجون**، شركة إبداع الفكر للنشر و توزيع، الطبعة الأولى، الكويت، 2006، ص165.

2 محمد عبد الرحيم عدس، **مدخل إلى رياض الأطفال** ، دار الفكر للنشر و توزيع ،الطبعة الأولى، عمان، الأردن، 2001، ص137.

ماهية الألعاب الالكترونية :

أولا: تعريف الألعاب الالكترونية :

هو نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، يطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية و يتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب و الانترنت و التلفاز و الفيديو و الهواتف النقالة و الأجهزة المحمولة .[1]

تعرف اللعبة الالكترونية بأنها برنامج حاسب آلي يكتب إحدى لغات البرمجة و هذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب الشخصي العادي أو على الجهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستيشن أو إكس بوكس على سبيل المثال .

تختلف درجة صعوبة اللعبة الالكترونية قد تكون بسيطة كأن تعرض مربعا تتحرك داخله كرة صغيرة ، أو لعبة كرة الطائرة و قد تكون في غاية التعقيد و الصعوبة مثل الألعاب الالكترونية الحديثة التي تعرض على الصور المجسمة و تحرك على الشاشة العشرات من الشخصيات و الطائرات و الصواريخ في وقت واحد ، و كذلك الألعاب ثلاثية الأبعاد .[2]

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

ثانيا : أنواع الألعاب الالكترونية :

على غرار كل عمليات التصنيف ، يحمل تصنيف الألعاب الالكترونية نوعا من التناقض ، فتعدد الحوامل و تضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع تدفع المنظرين إلى زيادة في الأنواع الجزئية المنطوية تحت أنواع أعم ، مما يؤدي إلى نوع من الخلط و الالتباس و مع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى ، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب ، وتتميز بتشابه قواعدها و توحد هدفها و هذه الأنواع هي : ألعاب الحركة و الألعاب الإستراتيجية و ألعاب المحاكاة .

---

[1] ماجد محمد زيودي، **انعكاسات تربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية**، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، مجلد 10، العدد1، المملكة العربية السعودية،2015، ص21.

[2] أحمد أبو فتوح الحسين، **الألعاب الالكترونية و آثارها على الأطفال**، ألعاب الإعلام ، مكتبة النور، الطبعة الأولى، ص200.

ألعاب الحركة :

يتصادف ميلاد ألعاب حركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات أجداد الألعاب الالكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب و كان لها نجاح على العارضات التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا مثل : "أركانويد" التي صممت على شكل لعبة تدمير أين يتوجب كسر حائط القرميد من خلال التصويب عبر مضرب و هو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط و كانت متوفرة على عارضة التحكم و البدائية فلعبة "أتاري" و جاءت بعدها لعبة "تيتريس" و حديثا سلسلة "باكمان" و سلسلة "ماريو" و ترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة ، و تتميز بتزايد السرعة و المهارة و تتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط ، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تتعلق بأزرار .

لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها ، و كل أداة تحكم تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق و تستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا فأشكالها طفولية و شخصياتها المستوحات من شخصيات أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم ، ونجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة التي تحبها أو لا تحبها.[1]

و تتقاسم الألعاب الحركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح سرعة التنفيذ ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة و يتعلق الأمر بألعاب المغامرات و ألعاب القتال و ألعاب الرمي ، و إذ ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب استراتيجية ، فإن الألعاب الأخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب حركة فهي تحتوي على كل العناصر الخاصة بالأفلام و روايات المغامرة ، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي ، لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه له لفك عقدة القصة ، كإيجاد شخصية مختفية أو أبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة بكل بساطة أو إنقاذ نفسه ، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته و مواجهة كل الأخطار و لما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه و من بين أشهر هذه الألعاب " تومب رايدر" التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات و حتى لدى الذكور

[1] أحمد فلاق، **الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو**، دراسة في القيم و المتغيرات، أطروحة دوكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، الجزائر، 2008-2009 ، ص105.

رغم أن اللعبة بطلة و ليس بطلا "لارا كروفت" فهي فتاة لا تتراجع أمام شيء و قد تم تجسيد هذه اللعب في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا .

بسيناريوهات محدودة عادة بقيت ألعاب القتال مستقرة في فضاء مغلق قريب من حلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخص لأماكن هي مسارح للقتال اللكمات و ضربات بالرجل و الرأس أو حتى بالسكاكين و مختلف الأسلحة الخاصة بالرياضة القتالية على غرار السيف كلها تكون مسموحة ، و تسمى جملة ألكمهم جميعا بتعبير لاعبي ألعاب الفيديو و هي ألعاب تتميز عن ألعاب قاتلوهم جميعا من خلال الأسلحة المستعملة ، فكل المعارك هنا تجرى بأيدي عارية أو أسلحة بيضاء .

و هنا أيضا تحتل سرعة و التحكم في الأجهزة مكانة كبيرة من نجاح اللعبة و تقترح لعبة " تيكن" مثلا قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منهما تقنياتها الخاصة في القتال ، و يتطلب التنوع في أشكال الهجوم و الهجوم المضادة المتاحة التحريك الكثيف للأصابع .[1]

2) الألعاب الاستراتيجية :

تنقسم الألعاب الاستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية :

ألعاب المغامرات و التفكير :

و هي من منظور المتفرج بسيط تشبها أخواتها ألعاب المغامرات و الحركة ، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في شاشة ، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها و الذي يحتل مكانة هامة في سير السيناريو و يعد الاستنتاج و الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب على طريقة المحقق الخاص ، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي و يتنوع المحيط بشكل كبير من اللعبة إلى أخرى غير أنه يركز كله على واقعية و جمال الرسم ، و بهذا تحاول هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الأفلام ، حيث تبقى على تشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة ، و بفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا أو صعبة جدا ، و ينجح مصممون في تشويق اللاعبين أكثر نفورا من ألعاب الحركة .

[1] نفس المرجع السابق، أحمد الفلاق، ص106.

الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية :

و هي قريبة من التقمص لطالما هي تعيد إنتاج م تمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة و بقائها لكنها تتطلب ، التفكير و القدرة على التسيير و استثمار الموارد التي توضع تخت تصرف اللاعب ، و المجلات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع : اختيار الموقع الجغرافي للإقامة المدينة و تسييرها و مواردها ، الطبيعية ، التجارة ، الصناعة ، الديمغرافيا.....الخ . و الهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة للمدينة عند إنشائها أن من الصناعات المالية و كذا لتوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية و إقامة توازن بين كل عواملها و تعطي الألعاب استراتيجية الاقتصادية فرصة أيضا لتجريب مخلفات النمو متجاوز لحدوث الصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين ، و إن كان هذا الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول مدة ممكنة على الحياة الافتراضية ، فان اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب .[1]

الألعاب الاستراتيجية العسكرية :

هي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ لكن موجهة نحو موضوع مختلف فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقاعد عسكري حقيقي فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعته و أراضيه و بناء مباني عسكرية و تشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس ، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم ن و تطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب استراتيجية اقتصادية ، قدرات للتحليلي و تقييم و سرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين نادرا ما يتم اتخاذ قرارات فورية .

الألعاب التقليدية :

و المقصود بها ألعاب الورق ، و هي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية ، فبعض هذه الألعاب مبرمجة في نظام ويندوز و هي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب .

[1] نفس المرجع السابق ، ص107.

ألعاب المحاكاة :

تعد ألعاب المحاكاة إعادة تعد ألعاب المحاكاة إعادة نتاج لصور نشاطات واقعية رياضية أساسا ، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع التشبث الكبير بالجزئيات ، و تستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع ، و هي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها ، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ، و لمن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه ، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل فلايت سيمولاتر من ميكروسوفت ، و التي تعتبر من بين الألعاب الأكثر شهرة و الأقدم أيضا يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار ، فهو يجلس افتراضيا في مكان قائد الطائرة و يرى عبر الشاشة مقدمة طائرته و لوحات التحكم و يرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم ، و على غرار الواقع فإن أجهزة الضبط و التحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تحكم حقيقية ، و بدون تركيز و ذاكرة و براعة لا يمكن للاعب أن يطير أكثر من بضع دقائق أو حتى الإقلاع ، و تملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في التنوع الخيارات الموجودة فيها المتعة و تكون مرتبطة بالصعوبات ، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور و المسالك العديدة ، مجرد الجوانب الجمالية ، ففي بعض الألعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السيارات ، ولان كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي فان ذلك يتطلب ضبطا تقنا خاصا و في بعض الألعاب مثل فورمولا .من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات و هذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس ، من جهتها و باستفادتها العريضة من وقع كأس العالم ، استطاعت ألعاب كرة القدم في بضع شهور فقط أن تأسر جمهورا ذكوريا بالدرجة الأولى و شابا ، فأفضل هذه الألعاب تجري على شكل بطولة أين تبدأ الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف المباريات ، و في بعض هذه الألعاب يأخذ اللاعب عدة أدوار ، فهو لاعب بحيث يتوجب عليه التحكم في قواعد اللعبة و في التحركات و في تصويب الكرة ، كما أنه يأخذ دور المتفرج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية ، و إذا ما كنت سباقات السيارات و كرة القدم تحتل صدارة هذه الألعاب ، فان بقية الرياضات أيضا تستقطب الكثير من اللاعبين منها :كرة الطائرة ، التنس ، الغولف و كرة القدم الأمريكية .

ألعاب غير مصنفة :

على العموم تدل عبارة لعبة إلكترونية على أحد الأنواع الثلاثة السابقة ، و مع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط و برامج اللعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب إستراتيجية و التفكير أو ألعاب المحاكاة ، وفيما يلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكومبيوتر و هي غير متوفرة عبر عارضات التحكم: في المقام الأول هناك برامج اللعب التربوية التي تأخذ صورة ألعاب المغامرة الحقيقية ، فهي موجهة و مكيفة للأطفال الذين لا تقل أعمارهم عن 12 عاما ، و عادة تظهر على شكل رسوم متحركة تفاعلية .

فالألغاز تشخص قصة تضاهي أفضل الألعاب ، لكن الاختلاف يكمن في طبيعة الألغاز إذ أن معظمها عبارة عن تمارين منطقة أو انتباه ، وفي بعض الألعاب يكون التفكير و الملاحظة جوهر النجاح فيها ، لكن لا يجب بينها و بين برامج الدعم الدراسي ، فالكثير منها يطغى عليها اللعب و إضافة عبارة التربية ليست سوى وسيلة تسويقية للعبة لا غير .

و ضمن نوع آخر من الصعب وضع الأعمال الفنية التفاعلية ضمن أحد الأصناف السابقة الثلاثة ، فبعض العمليات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو في دور العرض أين نجد الأصوات و مشاهد الفيديو و البناءات الفنية تتكيف مع التحركات و أصوات المتفرجين ، و في هذه الأقراص تأخذ الفأرة مكان الجسم المشاهد و هنا يتوافق الرسم و الكتابة و التقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا الحامل ، بناء هذه الألعاب كلاسيكي ، حيث تستعيد قصص للأطفال و حكايات شعبية أو قصصا أدبية معروفة ، و إذا ما كانت هذه الأقراص تقترب من ألعاب المغامرات لطالما أن الهدف الأساسي هو اكتشاف المخفية في الألبوم الافتراضي ، و تترك حيزا كبيرا للخيال ، فهنا تعطي اللعبة الأدوات لطفل الذي يبقى حرا في استعمالها على النحو الذي يرغب فيه ليقوم باختراع قواعد لنفسه ، فهذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة أيضا للكبار [1].

أما ورشات الإبداع مصممة للأطفال الذي يتراوح سنهم بين 5 إلى 12 سنة ، فهي تعجب كثيرا الأطفال الصغار إذ أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة الطبع ، و منها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة .

---

[1] نفس المرجع السابق ، ص109.

و يقدم ستيفان نايكتن تصنيف آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد ، و هو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بآخر ، أي بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينها و على هذا الأساس فان هناك نوعان من ألعاب الفيديو : الألعاب التي تمارس من لاعب واحد ، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين .

أ) الألعاب التي تمارس من لاعب واحد :

و هي الألعاب التي يمارس فيها اللاعب خصما واحدا و هو آلة ، ضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة و هي ألعاب الحركة و الألعاب الاستراتيجية بكل تفرعاتها و ألعاب المحاكاة .

ب) الألعاب التي تمارس من عدة لاعبين :

و ضمنها نجد نفس أنواع الألعاب السابقة ، طالما أن تلك الألعاب تتيح صيغ للعب منفردا أو مع عدة لاعبين غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا ، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد التطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحليل النقدي و السطحي ، فان البعد الاجتماعي هو قلب الألعاب المتعددة للاعبين. [1]

أسباب ودواعي ممارسة الألعاب الالكترونية :

اشتمالها على عدد من عوامل الجذب :

أن الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحي لهم من معارك في الأدغال و غزو الفضاء أو توهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل : قتال الديناصورات و ما إلى ذلك ، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم و الألوان و الخيال و المغامرة .

تتطلب الأمل و التركيز :

تنوع أفكار و موضوعات الألعاب الالكترونية ، فأحيانا تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب خلالها من الطفل التركيز أثناء القيادة و العمل على تجنب الحواجز قدر الاستطاعة ، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء.

---

[1] نفس المرجع السابق ، ص110.

فيها محاكاة الأبطال :

تشكل الألعاب الالكترونية بالنسبة إلى الطفل أطارا أو مجالا يتقمص فيه شخصية بطل و يتحرك و يتنقل و يعدل سلوكه ، كما يتفاعل الطفل و يندمج في اللعبة مع غيره من الأبطال ، كما أن التداخل و التكامل بين وظائف و مهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الطفل بهذه الألعاب ، من خلال تعرض الأبطال لعقبات مثل : الألغالم و المتفجرات و العوائق الطبيعية .

توفيرها عوالم وهمية افتراضية :

توفر الألعاب الالكترونية للأطفال عالما وهميا بعيدا عن عالم الواقع ، و لكنه محدد في الزمان و المكان و يمثل موقعا ماديا و أحداث توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما ، و ذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي .

تمكينها من السيطرة و التحكم في الأحداث والأشخاص :

أن من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الالكترونية أنها تمثل جزء من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله السيطرة و التحكم في الأحداث و الأشخاص على المستوى المحلي و العالمي .[1]

من أهم الأسباب كذلك تجعل الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية هم الوالدين الذين يشاركون أولادهم في ممارستها فيرون أن ممارسة الألعاب الالكترونية مع أولادهم فرصة جيدة لزيادة أواصر العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة كما يرونها فرصة لمراقبة محتوى الألعاب الالكترونية .[2]

،مما سبق ذكره في هذا العنصر يتبين لنا أن سبب ممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية و الإقبال عليها هو اشتمالها على العديد من المثيرات و عوامل الجذب التي تترك الطفل يتعلق بها ، كذلك احتوائها على عوالم افتراضية وهمية تجعل الطفل يعبر رغباته ة إسقاط شعوره و أحاسيسه في هذا العالم الافتراضي .

مجالات الألعاب الالكترونية :

[1] وسام سالم نايف،، **تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال**، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية بين 8-15 سنة، مديرية الشباب و الرياض بابل، مجموعة حق/رقم المجموعة 25،2015،8.

[2] الزيدي ص131 ،**الضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل و الألعاب الالكترونية** ، دار الفجر للنشر و التوزيع، ،بغداد، 2015.

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق مستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين الاجتماعيين ، و قد أظهرت دراسة قامت بها جي.أف.كا عن وجود تشكيلة واسعة و هي في تزايد مستمر، مما أدى إلى اتجاه أكبر عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الحوامل ، و من بين أكثر هذه الأنواع انتشارا :

الألعاب الرياضية .

ألعاب التقمص .

الألعاب الكلاسيكية .

ألعاب المجتمع .

و بالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير ، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف النقالة ، كما تمثل ألعاب كازوال غايم نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة ، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة و في مختلف الوضعيات اليومية ، كذلك لعبة البلياردو ، ميستري مونسيون و بينبول.....الخ من الألعاب ، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالانترنت و تجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال الألعاب فيها .[1]

الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر :

إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج آلي معلوماتي تم تركيبه على جهاز الكومبيوتر الشخصي ذو إمكانية تبادل المعلومات بين أنظمة آلية للألعاب ، من بين هذه الإمكانيات يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة ، الفأرة) ، و تمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى تحكمات كثيرة التي تساعدا في ذلك لوحة الكتابة ، و لراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى ، و اللعب تكون في صورة على شاشة الكومبيوتر و يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت .[2]

---

[1] مريم قويدر، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجيستر**، جامعة الجزائر 3،كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال لدراسة وصفيت تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ،2012، ص131.

[2] بشير نمرود، **ألعاب الفيديو وآثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين** الذكور من12-15سنة القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة رسالة ماجيستر غير منشورة، جامعة الجزائر، 2008، ص85.

الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت :

في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية ، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على نشاط في هذا المجال :

تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض و تسويق مجموع التشكيلة .

تطوير العناوين القابلة للعب على الخط ، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنت .

توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان .

تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة .

تطوير و نشر و توزيع و تسيير الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة .

الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:

عارضات التحكم أو جهاز حاسب الكتروني مخصص في تنفيذ وظائف محددة له ، و هو جهاز ذو مواصفات عالية و كفاءة بالغة الجودة ، يتكون من معالج ، و لكي يتم بيع الأجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق و لا تلجأ إلى المعالجات الحديثة التي غالبا ما يكون سعرها مرتفع جدا ، و هذه التقنية تستعمل و فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن ، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت و الصورة ، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون ، كما يمكن للاعب أيضا استخدام عصا القيادة أو المقود ، الرشاش النظري أو الليزري و من أمثلة هذه الأجهزة نجد أجهزة شركة سوني مثل : بلاي ستيشن 1 و 2 و 3 ، ونجد الاكس بوكس و هو جهاز تابع لشركة ميكروسوفت له عدة أنواع و نماذج ، و أجهزة شركة نينتاندو التي تعرف باسم غايم كيوب .[1]

[1] نفس المرجع السابق، مريم قويدر، ص134.

أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية :

هذا النوع من الأجهزة متعددة و كثيرة الاستعمال و الانتشار و كل جهاز مشدود إلى أدوات و أجهزة تحكم متنوعة ، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق قطع النقود ، شاشة لإخراج الصورة ، جهاز تحكم مكون من لوحة قيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها و وظيفتها بالإضافة إلى الأدوات الأخرى مثل :المسدس أو الرشاش ، كرسي الدراجة النارية أو السيارة ، و يكمن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات :

أجهزة أحادية اللعب: التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعبة .

أجهزة متعددة اللعب : و التي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل تبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان و طريقة اللعب .

و في الأخير تعبر المجالات الألعاب الالكترونية على كيفية تحميل هذه الألعاب و كذلك القيام بلعبها عبر مختلف الطرق و في أماكن مختلفة و توفرها على هيئات الكترونية مختلفة.

الآثار المترتبة على الألعاب الالكترونية :

الآثار الايجابية :

للألعاب الالكترونية مجموعة من الايجابيات و هي :

تطوير القدرة على التفكير .

ابتكار الحلول الإبداعية و توسيع الخيال .

وضع الفرد في منافسة بين أصدقاء اللعبة مما قد يثير لديه حب الإنجاز و الطموح في تحقيق الأهداف.

اكتساب مجموعة كبيرة من المعلومات الجديدة و المتنوعة .

التسلية و المتعة و تعبئة أوقات الفراغ .[1]

الآثار السلبية :

على الرغم من إيجابيات الألعاب الالكترونية إلا أن استخدامها لفترات طويلة قد يؤدي إلى الإدمان عليها و ما يرافق ذلك من سلبيات و التي من بينها تعلم المضامين السلبية التي تطرحها هذه الألعاب كالعدوانية و الإجرام .

بالإضافة إلى ما يتركه من استخدام هذه الألعاب الالكترونية لفترات طويلة من آثار سلبية على صحة مستخدمها مثل : الإصابة بضعف البصر نتيجة الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات الأجهزة الالكترونية ، كما أن الجلوس لفترات طويلة قد يؤدي بالإصابة إلى آلام في الظهر و الرقبة و تتطور إلى التهابات في المفاصل و قد يعاني الفرد من إجهاد عام، و الإحساس بالصداع ، و أحيانا قد يشعر بالقلق و الاكتئاب و العزلة .[2]

كما تؤدي ممارسة هذه الألعاب الالكترونية إلى العزوف عن متابعة التحصيل الدراسي ، و الانشغال الدائم بهذه الألعاب و ندرة الاهتمام بالمدرسة و الواجبات المدرسية ، كما قد تبرز مشكلة تشتت الانتباه كنتيجة لممارسة هذه الألعاب ، و التي قد تعيق تفاعل الطلبة مع البيئة المحيطة بهم ، و خاصة البيئة الصفية و قد تصل بهم الأمر إلى الانعزال عن العالم المحيط بهم أثناء اللعب مما يفقدهم التركيز على ما يحيط بهم من مواقف حياتية و تعليمية ، فيعتاد الفرد على التركيز على نقطة معينة بمعزل عما يحيط بها من تركيز.

كذلك تؤدي إلى قصور الكفاءة الاجتماعي ، حيث يقل الوعي الفرد بمشاعرهم و احتياجاتهم و اهتماماتهم ، و يجد صعوبة في التواصل في التواصل و التفاعل البناء ، الأمر الذي يترك آثره في شخصيته و يدفعه إلى الانسحاب الاجتماعي و البعد عن المواقف التفاعل الاجتماعي مع الآخرين نتيجة ما يشعر به من عدم القدرة على الاندماج مع الآخرين في البيئة الاجتماعية التي يعيش ضمنها و بالتالي زيادة مستوى إحساسهم بالعزلة الاجتماعية .[3]

---

[1] كعبي حيدر محمد، **الألعاب الالكترونية و آثارها الفكرية و الثقافية**، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، ص44.

[2] كرام محمد يوسف يوسف، **مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية و علاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة مرحلة الإعدادية و ثانوية** ، في منطقة قرع، رسالة ماجيستر غير منشورة، جامعة عمان العربية، عمان، 2017 ، ص16.

[3] بروك ياسين، **الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل فيروس كوفيد 19**،برلين، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية وسياسية و الاقتصادية،2020،ص369.

واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر :

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر واقعية و حقيقة في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية ، و قد تطورت تلك الألعاب و ارتكزت و تمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مِؤلمة و للأسف فان الأطفال هم أكثر عرضة لتلك الألعاب و أكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة ، و الطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه ، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة ن حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير، و ربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا .[1]

أن العديد من دول العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر ، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر و من هو المصنع ، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل للجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة ، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك ، و بهذا فان أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعرا مقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما و شكلا و تحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستايشن [2].

و هناك ألعاب أيضا من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى و تصدر للجزائر عبر موانئ أخرى ،

فمثلا هناك ألعاب تأتينا من تايلندا و هونغ كونغ و ماليزيا ، و بالنسبة للدول الأسيوية و فرنسا و اسبانيا بالنسبة للدول الأوروبية ، و الجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء ألعاب الكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة سوني ذات الأصل الياباني مونه يمكن القيام بعمليات قرصنة من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية.

و ليست ألعاب سوني بلاي ستايشن الوحيدة المعروضة في المحلات الجزائرية فهناك تينتيندو و إيكس بوكس و سيغام و غيرها من الألعاب ، لكن تبقى أجهزة البلاي ستايشن الرائدة بلا منازع في هذا الميدان فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك و الصور ذات الأبعاد الثلاثة ، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى ، غير أن أسطوانات مختلف

---

[1] منير ركاب، **الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزم الهلوسة**، السوق الالكترونية موازية، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 5،من22 إلى 29 أكتوبر،2006،ص12.

الألعاب الأكثر مطابقة لجهاز البلاي ستايشن و بأسعار زهيدة كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن في بلادنا و بالعديد من الدول بشكل كبير .[1]

و من بين الألعاب الالكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر، و التي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال و المراهقين و الشباب و حتى الكبار الألعاب التالية:

1) لعبة السرقة الكبيرة للسيارات .

2) لعبة كونتر ستيرك .

3) لعبة باربي (مغامرة الفروسية) .

4) تحليل لعبة بي.أو.أس 2011 .

5) لعبة نداء الواجب .

6) لعبة عالم محترفي الحروب .

أما من جهة الإحصائيات المتعلقة بهذه الألعاب فلا وجود لمعطيات دقيقة عن سوق ألعاب الفيديو في الجزائر ، سواء ما تعلق بعارضات التحكم أو ببرامج اللعب ، لعدم وجود سوق رسمي له أ علما أن الملاحظة الظاهرية تعطي انطباعا بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو ، و من المؤشرات التي توحي بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو وجود معطيات عن ممارسين افتراضيين لهذه الألعاب من خلال انتشار الحوامل الوارد استخدامها بغرض اللعب ، مثل أجهزة الكومبيوتر و الهواتف النقالة و التي تزايد استخدامها بشكل مطرد السنوات القليلة الماضية.[2]

خلاصة الفصل :

يعتبر موضوع الألعاب الالكترونية و تأثيرها على ممارسيها من المواضيع المستجدة في مجال البحث العلمي و ذلك لحداثة وجودها و انتشارها في المجتمعات المعاصرة كنموذج لترفيه مختلف عن كل ما سبق من

[1] أمين علام، **ألعاب الالكترونية بين مد العصرنة و جزر الهلوسة**، بلاي ستايشن بأدنى الأسعار في حميس ،جريدة إعلام تلك الأسبوعية، العدد 5،من 22 إلى 29 أكتوبر ،2006،ص13.

[2] نفس المرجع السابق، أحمد فلاق، ص235.

الألعاب الترفيهية حيث تعتمد هذه الألعاب على سرعة التركيز و التفكير و التفاعل التام مع الأحداث بالعقل و المشاعر و النفس حيث يشعر اللاعب أنه جزء من اللعبة و أنه العنصر الأهم فيها .

الفصل الثالث

العنف المدرسي :

تمهيد .

1) العنف المدرسي .

1-1) تعريف العنف المدرسي .

2-1) أشكال العنف المدرسي .

3-1) أسباب العنف المدرسي .

4-1) مظاهر العنف المدرسي .

5-1) العوامل المؤدية للعنف المدرسي .

6-1) آثار العنف المدرسي .

2) النظريات المفسرة للعنف.

1-2) النظرية البيولوجية .

2-2) نظرية علم النفس الاجتماعي .

3-2) النظرية التربوية .

4-2) نظرية التعلم الاجتماعي

3) الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي .

خلاصة الفصل .

تمهيد :

تعد المدرسة مؤسسة اجتماعية تربوية تقوم بتربية و تنشئة الأفراد واكسابهم ثقافات مختلفة و ما نلاحظه أصبحت المؤسسة تواجه العديد من المشاكل من بينها العنف المدرسي داخل هذه المؤسسة حيث أصبح التلاميذ يصدرون اتجاه الإدارة و الاساتذة أشكال العنف المختلفة في صور الضرب و التهديد و الهدم و تخريب وسائل المدرسة و مع ذلك مزالت مظاهر العنف تجد مكانا في المدرسة و المؤسسات التربوية المختلفة .

تعريف العنف المدرسي :

تعريف العنف :

يكاد يكون من الصعب تقديم تعريف موحد للعنف و ذلك لاختلاف اهتمامات و تخصصات الباحثين في هذا الصدد فعلماء السياسة يعرفونه بطريقة مختلفة عن علماء الاجتماع ، هؤلاء بدورهم يختلفون في تعريفهم له عن علماء النفس أو علماء الجريمة و القانون ، كما أنه يعرف أحيانا بطريقة تختلف باختلاف أغراض التي يراد الوصول إليها ، و باختلاف الظروف المحيطة أيضا ، و يرجع ذلك لاختلاف إلى تعدد الأبعاد و المتغيرات التي تشملها ظاهرة العنف لذلك لا يوجد تعريف دقيق و موحد للعنف .

يعرفه جابر عبد الحميد جابر ، و علاء الدين كفافي بأنه عدائية و الغضب الشديد عن طريق القوة الجسمية الموجهة نحو الأشخاص و الممتلكات .

و أشار الحسنين توفيق إبراهيم في اللغة العربية بأنها كل سلوك يتضمن معاني الشدة والقسوة و التوبيخ و اللوم و التقريع ، وعلى هذا الأساس فإن العنف قد يكون سلوكا فعليا أو قولي .[1]

تعريف العنف المدرسي :

يعرف بأنه ذلك الصراع الذي ينجم بين الضوابط و القيم التربوية التي تمثلها المدرسة و رغبات و تصورات و عناصر العلمية التربوية (الأستاذ ، الإدارة ، التلميذ) ، و يتخذ العنف المدرسي أشكالا مختلفة منها ما

[1] محمود سعيد خولي، **سلسلة قضايا العنف المدرسي أسباب و سبل المواجهة**، كلية الآداب، جامعة سوهاج، أنجلو المصرية ، الطبعة الأولى، القاهرة،2008، ص57.

يتعلق بالأفراد ، و يكون العنف هنا باستخدام الضرب بالأيدي أو استخدام الألفاظ النابية ، و منها ما يكون اتجاه الأدوات و المعدات ، و الهياكل المدرسية و يكون باستخدام التخريب سواء بالحرق أو الكسر .

و يعرفه عدنان كيفي إن المقصود بالعنف المدرسي هو ما يجري بداخلها من ممارسات سلوكية يكون أبطالها طلاب و طالبات و المعلمون و المعلمات شرارتها الغضب و وقودها تزايد الأفعال و نتائجها استخدام الركل اللطم الضرب باللكم و الآلات الحادة و العصي و أحيانا السلاح .

كما عرفته فاطمة فوزي بأنه التعدي على التلاميذ أو جماعة التلاميذ على غيرهم من التلاميذ أو على المعلمين بالمدرسة بالقول أو الفعل أو التخريب مما يؤدي إلى شكوى و اشتباك المعتدي إما داخل الفصل أو خارجه في نطاق المدرسة [1].

أشكال العنف المدرسي :

و للعنف أشكال مختلفة و متنوعة منها :

الإضراب الامتناع عن الدرس : و يكون على شكل حركة عصيان و إضراب داخل المدرسة .

الإتلاف و التحطيم : و هنا يكون هذا المظهر عن طريق قيام بعض الطلاب بالعنف المادي على أجهزة و معدات و منشآت المدرسية .

العنف الموجه للآخرين : و يقوم بعض الطلاب إثارة الشغب داخل المدرسة أو داخل حجرات الصف و يكون عن طريق التعدي على الزملاء بالضرب أو معلميهم في المدرسة .

التمرد على المجتمع المدرسي .

أذن تتعدد أشكال العنف المدرسي ، فلكل تلميذ طريقة عنيفة يعبر بها عن رفضه أو عدم قبوله لمجموعة من القواعد الغير مرغوبة بالنسبة له ، فيلجأ إلى التكسير و التخريب و التحطيم ، و قد يقوم بالتمرد على المجتمع المدرسي بما فيه العمال و المعلمين و القواعد و الضوابط المدرسية و مخلفاتها ، و في بعض الأحيان تصل إلى حد القتل و الانتحار .

---

[1] خلف الزهراء، **العنف المدرسي و آثره على الحياة المدرسية للتلميذ في مرحلة المتوسط**، دراية مدينة اكمالية مولاتي محمد سايح، ورقلة، رسالة ماجيستر ، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، جامعة الشهيد حمى لخضر، الوادي،2017-2018،ص39.

العنف المدرسي سلوك يتسم بالعدوانية الظاهرة أو المقنعة في المدرسة ، و يترتب عنه أذى بدني أو نفسي أو جنسي على التلميذ إذ أن للعنف أشكال عدة نذكر أهمها :

العنف الجسدي :

لا يوجد هناك اختلاف كبير متباين في التعريفات التي كتبت على أيدي الباحثين حيث أن الوضوح في تعريفات العنف الجسدي لا يؤدي إلى أي لبس في التعريف ، و هناك تعريفا شاملا لعدد من التعريفات العنف الجسدي هو استخدام القوة الجسدية بشكل معتمد اتجاه الآخرين من أجل ايذائم و ألحاق أضرار جسمية بهم و ذلك كوسيلة للعقاب تكون غير شرعية مما يؤدي إلى آلام و أوجاع و معاناة نفسية جراء تلك الأضرار كما تعرض صحة الطفل للخطأ .

العنف النفسي :

يحدث العنف النفسي من خلال القيام بأفعال أو التخلي عن القيام بهاو هذا وفق مقاييس مجتمعية و معرفية لضرر النفسي و تقع هذه الأفعال بفعل القوة و السيطرة التي يمتلكها الشخص أو مجموعة أشخاص يتضرر الطفل منها و تلحق به أضرار و بهذا تتأثر الوظائف السلوكية و الوجدانية و الدينية و الجسدية ، و من مظاهر حرمان الأساتذة أو تلاميذ من راحة أثناء الحصص الدراسية ، الرفض و عدم قبول التلميذ لشخصه و اهانته و تحقيره وتخويفه و تهديده و عزله و تهميشه و الاستهزاء به ، و السخرية من آرائه و أفكاره ، نعته بصفات مؤذية ، التميز بين التلاميذ ، كما قد يبرز العنف النفسي و الإهمال الصحي و التعليمي و العاطفي للتلميذ .[1]

العنف الرمزي :

عنف ناعم خفي غير مرئي ، و هو خفي مجهول من طرف ممارسيه و ضحاياه في آن واحد ، و يتجلى هذا العنف في ممارسات قيمية ووجدانية و أخلاقية و ثقافية ، و يوظف أدواته الرمزية مثل : اللغة ، الصورة ، الإشارات الدلالات ، المعاني و كثيرا ما يتجلى هذا العنف في طلال ممارسة رمزية غير أخلاقية ضد ضحاياه ، أن الفعل التربوي فعل رمزي في جوهره ، وبالتالي فإن أي نشاط تربوي هوة موضوعيا نوع من العنف الرمزي بوصفه قوة تفرض من قبل جهة اجتماعية معينة ، إن العنف الرمزي يتجلى بصورة عفوية في

[1] نفس المرجع السابق، خلف الزهراء، ص54-55.

نسق الفعل التربوي ، و يمارس وظيفته في مختلف المؤسسات الاجتماعية التربوية المشروعة مثل : التلفزيون و الصحف ، السينما و دور العبادة .

فالتلفزيون يفرض نظاما من التصورات بوصفها مشروعة و متفقا عليها ، و هذا يعني أن الخطر الأكبر لأي مؤسسة يكمن في فقدان مشروعيتها و مصداقيتها بالنسبة لهؤلاء الذين يخضعون لتصوراتها .[1]

أسباب العنف المدرسي :

إن أسباب العنف كثيرة و متداخلة و متشبعة ، و لكن من خلال التمعن فيها يمكن تقسيمها إلى :

الأسباب الأسرية :

من خلال الملاحظة البسيطة لأوساطنا الاجتماعية المختلفة ، و لتباين مستوى الوعي التربوي و الثقافي للفئات الاجتماعية ، يمكن أن ندرك طابع العنف الذي يهيمن على العلاقات القائمة في إطار الأسرة ، و يمكن تحديد بعض الملامح الأساسية للعنف الذي يسود في أجواء الأسرة التي تنعكس سلبا تكوين الأطفال الروحي و العقلي و تتمثل فيما يلي :

المنازعات الزوجية و الخلافات التي تحدث بين الزوجين .

الشجار الذي يحدث بين الإخوة الذين يتبادلون الشتائم والضرب .

أساليب التهديد الوعيد التي يمارسها الكبار على الصغار .

اعتماد الآباء و الأمهات على أسلوب الضرب المباشر للأطفال .

الأحكام السلبية المستمرة التي يصدرها الأبوين على الطفل .[2]

الأسباب الاجتماعية :

من الأسباب التبعية لظاهرة العنف الأسباب الاجتماعية ، فالثقافة السائدة في المجتمع ، م كذا بعض العادات الخاطئة قد تؤصلان بظاهرة العنف فكرا و ممارسة ، و يمكن حصر هذه الأسباب فيما يلي :

---

[1] أسعد وطفة، **بيداغوجيا الرمز و العنف الرمزي**، من منظور بيير بورديو.

[2] خيري الوناس و بوصنبورة عبد الحميد، **التربية و علم النفس**، تشريع مدرسي، تكوين المعلمين على مستوى السنة الثالثة، الإرسال الأول و الثاني، تم الطبع تحت إشراف الديوان الوطني للتعليم ة التكوين عن بعد،2007ص48.

عدم فعالية الضبط الاجتماعي : و يطهر ضعف الضبط الاجتماعي في عدم انقياد الأفراد للمبادئ و القيم الاجتماعية ، و القوانين السائدة و غير ذلك ، و هذا ما انجر عنه ممارسات سلبية كالعنف ، و

انتشار الحقد و الكراهية في علاقات الناس بعضهم البعض .

جماعة الرفاق : إن الكثير من الشباب تسربت إليهم أفكار التشدد و التفكير من رفاقهم الضالين ، لأن المرء على الدين من يخلل نظرا للتأثير الكبير للأصدقاء بعضهم ببعض خاصة عن طريق أسلوب النمذجة .

يقول مصباح عامر : تؤثر جماعة الرفاق عن طريق العدوى الاجتماعية ، فالكثير من أشكال السلوك يتبناها الأفراد دون شعور ، أو دون قصد لتبنيها بل يجدون أنفسهم يتصرفون بشكل تلقائي وفق نموذج سلوكي معين ، و تؤدي عملية نمذجة و الملاحظة دورا كبير في تعلم هذه القيم و الاتجاهات و الآراء و الميول .

غياب التوجيه الاجتماعي : إن غياب التوجيه الاجتماعي يؤدي إلى تفكك الروابط الاجتماعية ، و التباعد بين الأجيال المختلفة ، و هذا من شأنه أن يساعد على ممارسة العنف و هلاك المجتمع .[1]

الأسباب الاقتصادية :

أن الأوضاع الاقتصادية المزرية التي تعيشها طبقة واسعة من المجتمع ساهمت في تبني خيار العنف و ممارسته و تتمثل في :

الفقر و ضيق سبل العيش .

انتشار البطالة .

انهيار قيمة العمل .

انتشار الكسب الغير مشرع .

سوء توزيع الثروات .

التفاوت الطبقي الغير متوازن .

عدم وجود مشاريع اقتصادية كفيلة بإعطاء الأمان للناس .

[1] مسعود بن سعدية، **ظاهرة العنف في الجزائر والعلاج المتكامل**، مؤسسة الكنوز للنشر و التوزيع،الجزائر،2011،ص36-37.

الاستيلاء على المال العام و تهريبه .

الأسباب الفكرية :

أن الأسباب الفكرية هي الأسباب الرئيسية لظاهرة العنف لولاها لما وجد العنف ، لأن فكرة تسبق الفعل و بالتالي الأسباب الأخرى المتفرعة منها .

و يقول عبد الحميد ابن باديس : سلوك الإنسان في الحياة مرتبط بتفكيره ارتباطا وثيقا يستقيم باستقامته و يعوج باعوجاجه و يثمر بأثماره و يعقم بعقمه لأن أفعاله الناشئة عن اعتقاداته ، و أقواله و إعراب عن تلك الاعتقادات و اعتقاداته ثمرة إدراكه الحاصل عن تفكيره و نظره .

الأسباب النفسية :

تعتبر الأسباب النفسية من الأسباب الفرعية التي قد تؤدي في بعض الأحيان إلى تدعيم السلوك العنيف ، و لفهم هذا السلوك لابد من أخذ بعين الاعتبار عدة أبعاد و لاسيما الأبعاد الداخلية ، و يقول جليل وديع شكور مع التركيز على فهم الانحراف أو السلوك الجانح على الضرورة أن يأخذ في الاعتبار البعد الذاتي للشخصية المنحرفة ، و البعد العلائقي بين الجانب البعد الاجتماعي .

الأسباب الشخصية :

هناك طائفة من الممارسين للعنف يسعون إلى تحقيق طموحات شخصية ، كالحصول على بعض المكاسب المادية أو محاولة الانتقام من جهات معنية أو تصفية حسابات مع بعض الأشخاص .[1]

الأسباب الإعلامية :

هناك أسباب إعلامية أدت إلى ظهور العنف و ترسيخه و يتمثل فيما يلي :

استقرار مشاعر الناس بموضوعات و برامج تخالف تعاليم الإسلام بل وصل الأمر إلى حد السخرية أحيانا .

البرامج و الموضوعات المشبعة بالعنف مثل الضرب و القتل التي تعرضها الأفلام و المسلسلات و الرسوم المتحركة .

[1] نفس المرجع السابق، مسعود بن سعدية،ص60-61.

إعطاء وسائل الإعلام لصورة قائمة للواقع و صورة متشائمة للمستقبل مما يضعف انتقال لدى الناس و يصيبهم بالإحباط و بالتالي يدفعهم للعنف .

وسائل الإعلام و ألعاب الأطفال :

تلعب وسائل الإعلام دورا كبيرا في تأسيس سلوك العنف لدى الأطفال خلال ما تعرضه من برامج و مسلسلات على الشاشة لما تحتويه من عناصر الإبهار و السرعة و الحركة و الجاذبية و بالتالي يقوم الطفل بتمثلها و حفظها في مخزونه الفكري و السيكولوجي ، كما أن مسلسلات الأطفال بما تحتويه من ألفاظ و عبارات و حركات و سلوكيات لا تتناسب في كثير من الأحيان مع ثقافة المجتمع أو تسمو إليه المدرسة .

إحباط و كبت للمتعلم :

1) عدم التعامل الفردي مع الطالب ، وعدم مراعاة الفروق الفردية داخل الصف .

2) لا يوجد تقدير للطالب كإنسان له احترامه و كيانه .

3) عدم السماح للطالب بتعبير عن مشاعره فغالبا ما يقوم المعلمون بإذلال الطالب و اهانته إذا ظهر غضبه.

4) التركيز على جوانب الضعف للطالب والإكثار من انتقاده .

5) الاستهزاء بالطالب و الاستهتار من أقواله و أفعاله .

6) رفض مجموعة الزملاء و الأصدقاء للطالب مما يثير غضبه و سخطه عليهم .

7) عدم الاهتمام بالطالب و الاكتراث به ، مما يدفعه إلى استخدام العنف ليلفت الانتباه لنفسه .

8) وجود مسافة كبيرة بين الطالب و المعلم ، حيث لا يستطيع محاورته أو نقاشه حول علاماته او عدم رضاه من المادة .

9) خوف الطالب من السلطة يمكن أن يؤدي إلى خلق مسافة .

10) الاعتماد على وسائل التلقين التقليدية .

11) عنف المعلم اتجاه الطلاب .

12) عندما لا توفر المدرسة فرصة للطالب للتعبير عن مشاعرهم و تفريغ عدوانيتهم بطرق سليمة .

13) المنهج و ملامته لاحتياجات الطالب .[1]

مظاهر العنف المدرسي :

العنف الفردي : هو الذي يقوم به الفرد أو مجموعة من الأفراد ينتمون إلى منظمة معينة

العنف الجماعي : هو عنف تقوم به جماعة معينة ضد جماعات أخرى .

العنف المادي : هو إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد و الممتلكات مثل : الصفع و الضرب ، الحرق .

العنف المعنوي : هو إلحاق الضرر من الناحية النفسية و إخضاع الضحية لشتى أنواع الضغوط النفسية مثل : جرح المشاعر ، التحقير ، الإهانة و هو نوعان :

اللفظي المباشر : يتمثل في القذف و السب و الشتم أمام ملأ من التلاميذ .

التهكمي الغير مباشر : الاستهزاء و الازدراء و الغمز و الاحتقار و اللمز .

العنف الفكري : يعتمد على نشر الأفكار المتطرفة و يستهدف خاصة الأطفال و الشباب .

العنف الخطابي : و ذلك عن طريق الخطابات و العاتبات التحريضية .

العنف الالكتروني : حيث نجده على شبكة الانترنت مواقع عديدة تنشر العنف و تؤصل له و تحاول تجليد فئات واسعة من الشباب .

العنف الاشهاري : و يظهر من خلال تلك الكتابات الاستفزازية ، و خاصة على الجدران و الأبواب .

العنف الشامل : هو عنف يخص جماعات تنشط إقليم محدد كالشرق مثلا .

إذن العنف كغيره من الظواهر الإنسانية لا يتخذ صورة واحدة ، بل يتخذ مجموعة من المظاهر و هذا عائد إلى الطبيعة الإنسانية ، حيث أن الإنسان في حد ذاته تختلف تصرفاته و أفعاله و ذلك باختلاف المواقف

[1] نفس المرجع السابق، ، ص63.

التي يتعرض لها و لعل أهم هذه المظاهر هي العنف الفردي و العنف الجماعي ، والعنف المادي و المعنوي ، الفكري الخطابي الكتروني ، الاشهاري و هناك مظهر العنف الشامل الذي يخص إقليم محدد .[1]

العوامل المؤدية للعنف المدرسي :

هناك عوامل عديدة ترتبط بالعنف المدرسي عوامل نفسية تتعلق بالفرد و عوامل مدرسية ، و عوامل موقفية تتعلق بجماعة الأقران و عوامل موقفية أخرى تتعلق بالمجتمع ، و للوقاية من العنف يجب فهم العوامل المؤدية إليه .[2]

و يمكن تصنيف العوامل التي تؤدي إلى العنف المدرسي إلى عدة أنواع و هي :

العوامل السيكولوجية :

العنف سلوك مكتسب بالتعلم ، فان إساءة معاملة الآباء للأطفال ترجع إلى ما عاناه هؤلاء الآباء في طفولتهم من ألوان الحرمان ، و بالتالي يجب إشباع الحاجات النفسية الأساسية لدى الطفل مثل : الحاجة إلى الحب ، الحنان و الحاجة إلى الانجاز ، ويستخدم السيكولوجيون مصطلح العنف للإشارة على السلوكيات التي تهدف إلى إيذاء شخص آخر ، و يرى برجيوس 1970 أن الناس يتعلمون العدوان من معايير و اتجاهات اجتماعية مكتسبة من المدرسة ، و يرفض جراهام القول أن العدوان مكتسب بالوراثة و يرى أنه نتيجة للإحباط .

و بالاستقراء كثير من الدراسات وجد أنه بين العوامل النفسية التي تؤدي بشكل مباشر أو غير مباشر إلى ظاهرة العنف في المدارس ما يلي :

الإحباط و الفضل المتكرر .

الرغبة في إثبات الذات .

الرغبة في السيطرة و التملك .

الرغبة في جذب النظر .

---

[1] برتيمية سميحة، **الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي**، رسالة ماجيستر، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية جامعة بسكرة، ولاية الوادي،2017،ص97.

[2] صلاح حسين، **العنف الاجتماعي و السياسي و الإعلامي**، دار الكتاب الحديث،مصر،2012،ص265.

الشعور بالملل .

العناد و الأنانية .

الاضطرابات النفسية .

وجود عاهة قد يكون لها تأثير نفسي .

التعصب .

الميل إلى الاستعراض أمام الجنس الآخر .[1]

العوامل المدرسية :

أن المدرسة تسهم بدور فعال في تنشئة الطفل و نموه نفسيا و اجتماعيا و تربويا لكن هناك ملامح و متغيرات معينة قد توجه في السياق المدرسي ، تساعد على خلق بيئة فير آمنة تشجع على العنف و العدوان داخل المدرسة ، و لعل أهم هذه العوامل نجد :

سوء معاملة بعض المدرسين للتلاميذ و تعزيزهم لسلوكات سلبية التي تصدر عنهم ، تجاهل السلوكات الاجتماعية الايجابية لديهم .

كثرة الواجبات المدرسية التي تفوق قدرات الطالب .

عدم توفر الأنشطة المدرسية المختلفة مما يجعل الطلاب يشعرون بالرتابة و الضيق ، و من ثم يعبرون عن مشاكلهم من خلال العنف و غيره من الاضطرابات السلوكية .

المناهج الأكاديمية و طرق تعليمها و تدريسها لا يتناسب مع مستوى قدرات الطلاب و ميولهم و لا تراعي هذه المناهج القدرات الفردية فإن الطلاب يعانون الإحباط و الملل من المدرسة ، و هذا ما قد يؤدي إلى ممارسة العنف داخل المدرسة .

هناك بعض محددات داخل الصف و التي قد تكون مسؤولة عن ظهور السلوك العنيف من قبيل عدم قدرة المعلم على مناقشة الطلاب بشكل منطقي ، واللجوء على الاستهزاء و الاستخفاف بهم و بأفكارهم و رفض

[1] محمد توفيق سلام، **ثقافة العنف لدى طلبة المدارس الثانوية**، المجموعة العربية للتدريب والنشر،مصر،2012،ص54.

فكرة الحوار المتبادل معهم ، فالسلوك العنيف عند الطلاب قد يكون بعض الأحيان نتيجة لاستجابة المعلم اتجاه الطلاب .

قد يكون العنف أيضا نتيجة فروق و اختلافات ثقافية و العرقية و الدينية و غيرها .

انشغال الإدارة بمشاكل أخرى(التسيب في الإدارة المدرسية) ، و عدم تقييد الطلاب بأوامر تحد من ظاهرة العنف المدرسي .[1]

العوامل السياسية :

يمكن حصر هذه العوامل في عدد من النقاط هي :

غياب العدالة يساهم في تفجير المشاعر السخط و الإحباط ، و التي غالبا ما تؤدي إلى العنف خاصة بين الشباب في المدرسة .

ضعف الانتماء السياسي لعدم وجود أحزاب و مؤسسات تتبني تلك القضية المجتمعية .

الشعور لدى البعض بعدم تكافئ الفرص ، وانتشار المحسوبية و الرشوة .

ضعف برامج و مقررات التربية الوطنية و عدم فعاليتها في تنمية الولاء و الانتماء للمدرسة و المجتمع المحلي و الوطن .

غياب القدوة السياسة على المستوى المحلي .

عدم ربط الأنشطة الطلابية بالبيئة المدرسية و البيئة المحلية .

ضعف الأداء الديمقراطي في البيئة المدرسية و المحلية و الأسرية .[2]

العوامل الاقتصادية :

و يمكن حصرها في عدة مجالات و تتمثل فيما يلي :

الفقر الذي يعاني منه الكثير من أسر الطلاب .

---

[1] نفس المرجع السابق، صلاح حسين، ص280-282.

[2] نفس المرجع السابق، ، ص58-59.

بطالة رب الأسرة .

ضعف القدرة الأسرية المادية .

قلة المصروف اليومي للطالب .

عدم القدرة على شراء الملابس المناسبة .

اختلاف المستويات الاقتصادية بين الطلاب .

زيادة المصروف اليومي لبعض الطلاب.[1]

العوامل الإعلامية :

و تكون ناتجة عن انتشار وسائل الإعلام ، و التي تكون في بعض الأحيان حاملة في طياتها مبادئ العنف ، فنجد من بين أهم العوامل الاقتصادية نجد :

عرض التلفزيون لأفلام الرعب و العنف المحلية و الأجنبية.

انتشار شرائط الفيديو التي تحتوى على أفلام العنف و تعظم قيمة أبطاله و ممارسيه.

تركيز الراديو و التلفزيون على جرائم العنف في البرامج و الأخبار .

اهتمام السينما في الآونة الأخيرة بأفلام العنف .

انتشار وتداول قصص العنف و التخريب بين الشباب. [2]

العوامل الأسرية :

فقدان الحنان نتيجة الطلاق أو وفاة أحد الوالدين .

الشعور بعدم الاستقرار الأسري نتيجة لكثرة المشاجرات الأسرية و التهديد الدائم من قبل الزوج بالطلاق .

كثرة عدد أفراد الأسرة فقد وجدت العديد من الدراسات أن هناك علاقة بين أفراد الأسرة و سلوك العنف .

---

[1] نفس المرجع السابق، عبد الله بن إبراهيم العصماني، ص80.

[2] نفس المرجع السابق ، محمد توفيق سلام، ص61-62.

بيئة السكن : حيث تؤثر مكان السكن في مناطق المكتضة أو فقيرة على تبني سلوك العنف كوسيلة لحل المشكلات .

و عليه يمكن القول أن العوامل المؤدية لانتشار العنف عديدة و متنوعة ، و تؤثر في شخصية التلميذ و تكسيها الطابع العدواني .[1]

من خلال ما سبق ذكره نستنتج أن هناك مجموعة من العوامل المتداخلة و المترابطة فيما بينها تقود التلميذ إلى استعمال العنف داخل المدرسة ولعل أهم هذه العوامل هي : العوامل المدرسية و السيكولوجية و السياسية و الاقتصادية و الإعلامية و حتى الأسرية ، و هذه العوامل تساهم بشكل كبير في انتشار ظاهرة العنف داخل الوسط المدرسي .

آثار العنف المدرسي :

فشل بعض الطلاب في استكمال فرص تعليمهم.

زيادة نسبة الانحراف في كثير من صوره بين طلاب المدارس مثل : تعاطي المخدرات السرقة ، النصب و الاحتيال .

الخروج من سلطة الوالدين و المعلمين .

الهروب من المدرسة .

التسرب المدرسي زيادة نسبة الأمية .

مشكلات أسرية مترتبة على سلوك عنف الآباء .

نستنتج في الأخير أن ممارسة التلميذ للعنف داخل المدرسة ينتج عنه أمور خطيرة جدا ، لا يدركها مرتكب العنف ، و لكن يدرها في حقيقة الأمر هو الشخص المتعرض للعنف ، و قد تعود أيضا مجموعة من الأضرار تسبب له تدني في التحصيل الدراسي ، أو الطرد من المدرسة مما يؤدي إلى تحطيم مستقبله بيده فيجب توعية التلميذ بخطورة هذه الظاهرة حفاظا على مستقبلهم .

[1] إياد محمد الدريعي، **العنف المدرسي و آثره على التحصيل الدراسي وسلوكي للطفل**، أعمال مؤتمر الدولي السادس، حماية دولية للطفل ، طرابلس ،2014، ص13.

النظريات المفسرة للعنف :

نظرية البيولوجية:

هناك سعي للربط بين ظاهرة العنف بالتطور البيولوجي و التطورات التقنية و الاجتماعية للبشر، فالمقارنة بين الإنسان و الحيوانات نلاحظ أنه أقل قوة منها إذ لا تتوفر لديه ما يتوفر لديها من أسلحة طبيعية و غرائز عنيفة رغم النقص الطبيعي ، فإن له ذكاء يمكنه من إنشاء أدوات تواصل رمزي و أدوات تقنية فتاكة و حاجته ألى الاجتماع تقوي عنفه و تدفعه لتطوير وسائل الدفاع مادية و الرمزية .

فيذهب أرديري إلى أن الإنسان ما هو إلا نوع من أنواع الحيوان له خصائص طبيعية تتضمن غريزة للعدوان خاصة بملكية الأرض ، حيث الإنسان كما هو الشأن للكائنات الأخرى و حيوان يدافع عن منطقة محددة ، وانطلاقا من اعتبار أرديري أن الميولات العدوانية نوع من الخلف الولادي لدى النوع البشري فيتفق مع لورنز في أن الإنسان شأنه شان كثير من الحيوانات ، يملك دافعية غريزية خاصة بالمنطقة أو الموقع و تخدم وظائف ملكية كما تزوده بالهوية من خلال عمليات التفاعل في المجتمع .

أن النظرية البيولوجية تسعى إلى التأكيد بان العدوان هو ولادي كما تأكد على سلسلة المنبه و الاستجابة و بالتالي السيطرة على العدوان ، و هذا معناه أن العدوان هو سلوك غريزي و ميولات العدوانية هي استجابة غير متعلمة ، هي استجابات موروثة يكون الكائن مزود بها عند مجيئه لهذا العالم و صورة الاستجابة يمكن تعدل من واقع التعلم و الممارسة ، و حسب التفسير البيولوجي للظاهرة فالتكوين البيولوجي للفرد هو المحدد الرئيسي للسلوك و من رواد هذه النظرية لومبروزو الذي أكد أن هناك علاقة وثيقة بين السلوك الاجتماعي و مظهر الجسم ، و خاصة سمات الوجه ، وقد أكدت دراسات لومبروزو بوجه عام على فكرة التكوين الفطري في تفسير السلوك الإجرامي ، ويعتقد شيلدون أن السلوك الإنساني بوجه عام هو وظيفة تنشأ عن بناء جسمي معين لذلك يمكن التنبؤ به عن طريق القياسات التحليلات الدقيقة لجميع الملامح الجسمية الظاهرة .

أن تحاليل هذه النظرية ونتائجها بصفة عامة مستمدة من معطيات بيولوجية وفيزيوليجية ، وتقوم هذه النظرية أساسا بربط السلوك العدواني بالوظائف المخية ، كمركز أساسي و لها علاقة بالسلوك العدواني و العنف ، فالعامل الوراثي في تناوله لتفسيره موضوع العنف و العدوان ، ترى في ذلك سيرورة وراثية تجعلها تنقل من جيل لآخر ، و تفرض وجودها داخل المجتمع ، فالتركيز على ظاهرة العدوان باعتبارها تحمل وظائف العنف

و هي مضادة للمجتمع و في هذا الصدد يقول الباحث لانج أن النزاعات المؤدية إلى السلوك المضاد للمجتمع يمكن أن ينمو في نطاق الوراثة .[1]

نظرية علم النفس الاجتماعي :

يقوم التحليل النفسي و الاجتماعي لظاهرة العنف على أساس دراسة العوامل المؤثرة في بروز العنف و انتشاره حتى يكتمل على شكل ظاهرة اجتماعية يعاني منها المجتمع و من نتائجها ويتحمل عواقبها ، و الأساس المنهجي الذي يقوم عليه علم النفس الاجتماعي في تحليل الظاهرة هو الربط بين جميع قوميات الظاهرة حتى تتحدد و يظهر هذا الخط المنهجي في تناول تحليل و تناول الظاهرة حيث يرى مصطفى حجازي أن العنف عبارة عن لغة تخاطب أخيرة و الممكنة من الواقع و مع الآخرين حين يحس المرء بالعجز عن إيصال صوته بوسائل الحوار العادي ، و جين ترسخ القناعة لديه بالفشل في إقناعهم بالاعتراف بكيانه و قيمته.

فالعنف إذن وسيلة لتحقيق غاية و هدف معين بعد فشل كل المحاولات السلمية ، ويكون الفرد مدفوعا و محفزا بمؤثرات نفسية و اجتماعية سابقة ، تجعل الفرد أو الجماعة تلجأ إلى أسلوب العنف لتحقيق مطالبها و أهدافها ، فالعنف هو السلاح الأخير لإعادة الشيء من الاعتبار المفقود إلى الذات من خلال التصدي مباشرة للعوامل التي يعتبرها مسؤولة عن ذلك التبخيس الذي حل به ، حيث لم يكتفي الباحث مصطفي حجازي بالوصف الخارجي للسلوك العنيف ليربط هذه الظاهرة عموما بالعدوانية كمظهر فاتر أو نشاط و ذلك تبعا للظروف التاريخية للمجتمع من ناحية ، و حالة الفرد في موافقته المتعددة و من ناحية ثانية ، ففي الحالة الأولى تنفعل العدوانية بشكل فتي مقنع بظاهر من السكون و السكينة الخادعة ، أما في الحالة فهي تنفجر صريحة مذهلة في في شدتها و اجتياحها كل القيود الخادعة و الحدود المفاجئة بذلك حتى أكثر الناس توقعا لها ، و حسب نظرة الباحث فإن العدوانية هي مظهر كامل من مظاهر العنف لا يمكن التنبؤ بها أو معرفة من سيملك هذا السلوك العدواني ، و ميز بين نوعين من العدواني عدوانية خارجية أطلق عليها اسم عنف و عوامل باطنية داخلية .

---

[1] أميمة عبد الحميد جادو، **العنف المدرسي بين الأسرة و المدرسة و الإعلام** ،دار سحاب للنشر و التوزيع ،القاهرة ، 2005،ص125-126.

أن نظرة علم النفس الاجتماعي لسلوك العنف ركزت على الدوافع النفسية و الاجتماعية فهو عبارة عن عدوانية نشطة موجهة إلى الخارج بشكل عنيف تنمو لدى الفرد باطنيا ثم تتجسد و تخرج على شكل سلوك عنيف يكون المجتمع وعاءا لها و نتكون مدفوعة بدوافع نفسية اجتماعية .[1]

النظرية التربوية :

التربية من العناصر الأساسية التي يتم بها تأهيل الفرد للاندماج و التكيف مع وسطه الاجتماعي ، و هي المنبع الذي يتعلم منه الفرد كيف يتكيف مع مجتمعه المباشر و الغير مباشر ، و التربية الأسرية و المدرسية على وجه الخصوص دورا كبيرا في ظهور السلوك العنيف لدى التلاميذ و من بين الممارسات المدرسية التي يمكن أن تؤدي إلى ذلك :

في بعض الأحيان تصدر جملة من السلوكات من المدرس أو المراقب أو حتى الإدارة و تختلف عند الطفل درجة الإحباط و الشعور بالدونية و عدم الأهمية من خلال التعرض لبعض الأساليب التي تعتمد على التخويف و التهديد.

عدم استجابة البرامج للحاجات النفسية و المطالب المعرفية .

اعتماد بعض الأساتذة على طرائق تدريس تقليدية بعيدة عن كل حيوية مما يجعل الفصل الدراسي عبارة عن أداة منفرة مؤدية إلى التوتر النفسي و مصدر للقلق ، و هذه الممارسات التربوية و المضامين المعتمدة تعرضت إلى كثير من النقد نظرا لما أفرزته من ردود فعل عند التلاميذ وصلت إلى استعمال العنف ، وهذه الانتقادات تحمل الكثير من الموضوعية منها .

عدم مراعاة الضرورية الفردية .

عدم السماح للتلميذ بالتعبير عن شعوره .

رفض مجموعة الرفاق و الزملاء للتلميذ مما يثير غضبه و سخطه عليهم .

وجود مسافة كبيرة بين المعلم و التلميذ حيث لا يمكن محاورته.[1]

[1] عماد حسين المرشدي، **العنف المدرسي لدو طلبة مرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلميهم**، كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية ، العدد 37 ،كلية التربية الإسلامية ،جامعة بابل ،2018،ص811.

نظرية التعلم الاجتماعي :

ترتبط هذه النظرية بالممارسات العنيفة كسلوك و بين التقليد و المحاكاة لنماذج سلوكية في البيئة و تعزيز الممارسات العنيفة من قبل المحيطين و تفسر هذه النظرية العنف في طل السياق النفسي و الاجتماعي حيث تنظر للممارسات العنيفة بأنها أنماط سلوكية واجتماعية يتعلمها الأفراد من خلال ملاحظة نماذج تلفزيونية أو من خلال تدعيم هذه الممارسات و تعزيزها ، و يعد باندورا أشهر العلماء في هذه النظرية ، التي تنظر إلى العنف باعتباره شكلا من أشكال السلوك الاجتماعي تم تعلمه عن طريق الملاحظة و من ثم تعزيزه مما يساهم في نموه و استمرار حدوثه .

و لعل أهم ما في هذا المنظور للسلوك العنيف هو أن الفرد يتعلم هذا السلوك و تتطور أساليبه طبقا لقواعد التعلم ، فالسلوك العنيف لا يخرج عن كونه شكلا من أشكال السلوك تم اكتسابه بنفس الطريقة التي تكتسب بها الأشكال الأخرى من السلوك .[2]

و في الأخير أكدت هذه النظرية على أن السلوك الذي يصدر عن الإنسان هو سلوك متعلم ، و هذا يعني أن الممارسات العنيفة التي يقوم بها الفرد يكتسبها و يتعلمها من خلال الطفولة المبكرة ، و في هذه النظرية قمنا بعرض نظريتين لها دور كبير في إثراء هذه النظرية و هما : الإحباط و نظرية التعلم الاجتماعي .

الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي :

أكدت شذى السويلمي مستشارة نفسية في على ان الدراسات أثبتت أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين و دورها في تنمية السلوك العدواني فهي تساهم في تراكم الافكار العدوانية و تناقص السلوك الاجتماعي و تأصيل العنف و القتل و زيادة التوتر و التحدي و الخصومة الدائمة مع المجتمع و المحيط و ذلك لما تتصف به الألعاب الالكترونية من تفاعلية بين اللاعب و البيئة الافتراضية مما يتيح للاعب ممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية و هذا بلا شك يساهم في انعكاس ذلك على سلوكهم .

كما أظهرت دراسة قام بها كل من الطالبين سعاد و هناء و نوال و التي كانت بعنوان الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار العنف المدرسي حيث أنه من خلال نتائج الفرضية التي تحققت كلها أن غالبية

---

[1] محمود زين الدين ،**مدخل نقدي لتفسير ظاهرة العنف من خلال التنشئة الاجتماعية** ، بين تبريرات الواقع و نموذج معياري ، جامعة قسنطينة ،مداخلة بالملتقى الدولي الأول للعنف و المجتمع ، جامعة محمد خيضر ، بسكرة ، 10 مارس 2003، ص48 .ا

[2] بشرى عبد الحسين ، إنعام مجيد عبيد ، **ممارسة العنف الالكتروني لدى الشباب** ، العدد 55 ، مجلة البحوث التربوية ، الأردن ،2017 ، ص107.

الأطفال قلدوا ابطال اللعبة الالكترونية في الحركة والطباع و منه نستنتج أن معظم الأطفال ذوي السلوك العدواني يمتلكون العب الكترونية متضمنة العنف الافتراضي متأثرين بقوة و شجاعة الأبطال في هذه اللعبة العدوانية و مقتدين بها و عليه فان الفرضية القائلة هناك علاقة بين استهلاك الطفل للألعاب الالكترونية و تنامي السلوك العدواني لدى الطفل قد تحققت و الفرضية الثانية تقول أن العنف المدرسي يتغذى على استهلاك الألعاب الالكترونية وهي أيضا تحققت و هذا ما يدل على أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب عنيفة متأثرين بمشاهد الحرب و القتال و يجسدون أحداث القضية في الواقع مع الزملاء .

خلاصة الفصل :

ان سلوك العنف يتأثر بعوامل مختلفة بيئية و فردية و أن لكل عامل دور في انتاج هذا السلوك و ان أي من هذه العوامل لا يمكن أن يؤدي لوحده للعنف ما لم يتفاعل مع بقية العوامل الأخرى ينتج عن هذا التفاعل ما يمكن أن نطلق عليها و الشخصية المتسمة بالعنف و لتي تكون مهيأ لسلوك عن طريق الجريمة فهي شخصية يكمن داخلها الطغيان للعوامل الدافعة الى العنف على العوامل المانعة لها و الشخصية الاجرامية فكرتها تضل حبيسة الى أن نصطدم بموقف يثيرها و يدفع لارتكابها .

[1]) سعد هناء بن مرزوق نوال ، الألعاب الالكترونية و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ أطفل المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر ، عين الدفلى ، رسالة ماستر قسم العلوم الاجتماعية ، كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية ، جامعة الجيلالي ، بونعامة ، خميس مليانة ، 2015-2016 ، ص129-130.

1) منهج الدراسة.

2)مجتمع البحث.

3) عينة الدراسة.

4) مجالات الدراسة.

5)أدوات جمع البيانات.

6)عرض وتحليل النتائج.

7)الخاتمة .

8)المراجع .

9) الملاحق.

منهج الدراسة :

يعتبر المنهج عنصر أساسي و ضروري لأي دراسة لأنه هو الموجه للباحث ، و الذي يساعده على رسم الطريق المناسب و الواجب إتباعه في البحث ، و يتم اختيار المنهج انطلاقا من طبيعة المشكلة المدروسة.

و في دراستنا هذه قمت باختيار المنهج الوصفي منهجا للدراسة .

تعريف المنهج الوصفي :

يعرفه كشرود بأنه يعني توضيح واقع الأحداث و الأشياء و لا يتوقف توضيح أو وصف الواقع على تقدير حقائقه الحاضرة كما هي بل يتناوله بالتحليل و التغيير لغرض الوصول استنتاج مفيدة لتصحيحي هذا الواقع أو تحديثه أو استحداث معرفة جديدة له .[1]

و يعرف أيضا : أنه أحد أشكال التحليل التفسير العلمي المنظم لوصف ظاهرة أو مشكلة محددة و تصويرها كميا عن طريق جمع البيانات و المعلومات كقننة الظاهرة أو المشكلة و تصنيفها و تحليلها إخضاعها للدراسة دقيقة .[2]

مجتمع البحث :

يقصد بمجتمع البحث جميع المفردات أو الأشياء التي نؤيد معرفة حقائق عليها كما يعرفه أيضا بأنه كل العناصر التي تستهدفها الدراسة سواء كانت هذه العناصر أفراد أو أحداث أو مشاهد موضوع الدراسة و البحث .[3]

و عليه فإن مجتمع بحثنا لهذه الدراسة هو تلاميذ الطور المتوسط في ولاية المدية الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية .

عينة الدراسة :

تعرف العينة على أنها جزء الذي يختاره الباحث وفق طرق محددة و تستخدم طريقة العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداتها بالآلاف .

---

[1] الطيب كشرود، **البحث العلمي ومناهجه في العلوم الاجتماعية والسلوكية**، دار المناهج، عمان، الأردن،2007، ص227

[2] محمد شفيق، **البحث العلمي الخطوات المنهجية لإعداد بحوث اجتماعية**، مكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية،1990، ص78.

[3] محمد عبيدات وآخرون، **منهجية البحث العلمي**، دار وائل للطباعة و النشر، الطبعة الثانية،عمان،الأردن،1999، ص84.

هي جزء من المجتمع الأصلي يحتوى على بعض العناصر يتم اختيارها منه بطريقة معينة و ذلك بقصد دراسة خصائص المجتمع الأصلي .

العينة وكيفية اختيارها :

نظرا لوجود العديد من أنواع العينات و اختلاف في طريقة اختيارها ، فإن العينة التي ارتأيت أنها مناسبة لدراستنا هي العينة الحصصية لمجتمع البحث ، حيث تعد هذه الأخيرة الطريقة التي تضمن لنا التمثيل الجيد لمجتمع البحث الخاص بموضوع دراستنا .

تعريف العينة الحصصية :

هي التي ينتقيها الباحث من مجتمع الدراسة عن طريق تقسيم المجتمع إلى مجموعات متميزة حسب فئات المتغير محل البحث ، و لا يكون باستطاعته أن يختار عشوائيا من كل فئة ، بل يختار ما هو متيسر أو ما يصادفه من أفراد و عناصر .[1]

السنوات	العدد
السنة الأولى متوسط	138
السنة ثانية متوسط	122
السنة الثالثة متوسط	110
السنة رابعة متوسط	113

ولاختيار العينة تم اعتماد على نسبة صبر : 1÷10

$$n= F.N$$

$$N=1÷10x483$$

$$N=48.3$$

[1] دكتور مصطفي فؤاد عبيد، **كتاب مهارات البحث العلمي، مركز البحوث و الدراسات متعدد التخصصات**، الطبعة الثانية، اسطنبول، تركيا، 2022.

السنوات	العدد	النسبة المئوية
السنة الأولى متوسط	14	29.1%
السنة ثانية متوسط	12	25%
السنة الثالثة متوسط	11	22.9%
السنة رابعة متوسط	11	22.9%
المجموع	48	100%

مجالات الدراسة :

المجال المكاني : يتمثل في التلاميذ المتمدرسين في الطور المتوسط الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بمتوسطة " يحياوي عبد القادر".

المجال البشري : تتمثل عينة الدراسة في المراهقين بولاية المدية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية و التي تتراوح أعمارهم بين 11 سنة إلى 15 سنة ذكور و إناث .

المجال الزماني : حددنا مجالنا من 9 ماي إلى 15 ماي 2022 .

أدوات جمع البيانات :

الملاحظة : تعد الملاحظة إحدى وسائل جمع المعلومات المتعلقة بسلوكيات الفرد الفعلية و مواقفه و اتجاهاته و مشاعره لذلك تعرف الملاحظة على أنها عملية مراقبة و مشاهدة سلوك الظواهر و المشكلات و الأحداث و المكونات المادية و البيئية ، و متابعة سيرها و اتجاهاتها و علاقتها بأسلوب علمي منظم و مخطط و هادف بقصد تفسير و تحديد العلاقة بين المتغيرات و التنبؤ بسلوك الظاهرة و توجهيها إلى خدمة الإنسان و تلبية احتياجاته.[1]

كما يمكن أن تعرف الملاحظة على أنها إحدى أدوات جمع البيانات و تستخدم في البحوث الميدانية لجمع البيانات التي لا يمكن الحصول عليها إلا عن طريق الدراسة النظرية المكتبية كما تستخدم في البيانات

التي لا يمكن جمعها عن طريق الاستمارة و المقابلة أو الوثائق و السجلات الإدارية و الإحصاءات الرسمية و التقارير.

[1] ربحي محمد عليان عثمان محمد غنيم، **أساليب البحث العلمي نظرية التطبيق**، الطبعة الخامسة، دار الصفاء،2011، ص221.

المقابلة : يقصد بالمقابلة تفاعل لفظي يتم بين شخصين في موقف مواجهة ، حيث يحاول أحدهما القائم بالمقابلة أن يستثير بعض المعلومات أو التغيرات لدى المبحوث و التي تدور حول آرائه و معتقداته .

كما تعرف المقابلة أيضا بأنها محادثة بين شخصين يبدأها الشخص الذي يجري المقابلة ، لأهداف معينة تهدف للحصول على معلومات وثيقة ذات صلة بالبحث . و تعرف أيضا بأنها عملية مقصودة ، تهدف إلى إقامة حوار فعال بين الباحث و المبحوث أو أكثر، للحصول على بيانات مباشرة ذات صلة بمشكلة البحث [1].

الاستبيان : و هي نموذج يضم مجموعة من الأسئلة توزع على أفراد من أجل الحصول على معلومات حول الموضوع أو المشكلة أو موقف يتم تنفيذ الاستمارة إما عن طريق استخدامنا أو ترسل للمبحوثين عن طريق البريد .

يقصد بالاستبيان تلك الوسيلة التي تستعمل لجمع البيانات أولية و ميدانية حول مشكلة أو ظاهرة بحث علمي تعني مجموعة من الأسئلة المكتوبة يقوم المجيب بالإجابة عنها وهي الأداة الأكثر استخداما في الحصول على البيانات من المبحوثين مباشرة و معرفة أرائهم و اتجاهاتهم [2].

ويعني أيضا استمارة يصممه الباحث على ضوء الكتابات ذات الصلة بالمشكلة التي يراد بحثها أو يحصل عليها جاهزة و يعدلها على ضوء أسس علمية تتضمن بيانات أولية عن المبحوثين و فقرات عن أهداف البحث تم إعدادها بصيغة مغلقة أو مفتوحة أو الاثنين .

من خلا لما سبق و نظرا للخصائص التي يتميز بها الاستبيان و المقابلة تم اختيار هذه الأداة كوسيلة أساسية لجمع البيانات ، و ذلك عن طريق تقديم استمارة الاستبيان لعينة المبحوثين تتضمن عدة محاور في كل محور عدد من الأسئلة يتم الإجابة عنها من طرف المبحوثين في إطار منهجي منظم .

عرض و تحليل النتائج :

1) عرض البيانات العامة لأفراد العينة :

[1] مساعد بن عبد الله النوح، **مبادئ البحث التربوي**، الطبعة الأولى، الرياض، كلية المعلمين بالرياض، 2004، ص99.

[2] رشيد زرواتي، **تدريب على منهجية البحث العلمي**، دار هومة للطباعة و النشر، الجزائر،2002، ص123 .

الجداول البسيطة :

الجدول رقم (1) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب الجنس :

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	**22**	**45.83%**
أنثى	**26**	**54.17%**
المجموع	**48**	**100%**

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 1 أنه من بين 48 مبحوث لدينا أعلى نسبة 54.17% من جنس الإناث تليها نسبة 45.85% من جنس الذكور.

و عليه نستنتج من خلال هذا الجدول أن نسبة الإناث أعلى من نسبة الذكور الذين يمارسون هذه الألعاب الالكترونية .

جدول رقم (2): يوضح توزيع أفراد العينة حسب السن :

السن	التكرار	النسبة المئوية
من 11 إلى 12 سنة	**21**	**43.75%**
من 13 إلى 14 سنة	**15**	**31.25%**
15 فما فوق	**12**	**25%**
المجموع	**48**	**100%**

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 2 أنه من بين 48 مبحوث نجد بأعلى نسبة 43.75% من أفراد العينة الذين يتراوح سنهم من 11 إلى 12 سنة تليها نسبة 31.25% الذين يتراوح سنهم من 13 إلى 14 سنة تليها 25% اقل نسبة الذين سنهم 15% فما فوق .

و عليه نستنتج أن المبحوثين المراهقين الذين يتراوح سنهم من 11 إلى 12 سنة هم أكثر الفئات ميلا لممارسة للألعاب الالكترونية حيث يمثلون أعلى نسبة مقارنة بالمبحوثين الذين يتراوح سنهم من 13 إلى 14 سنة و 15 فما فوق .

الجدول رقم (3) يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي :

المستوى الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
السنة أولى متوسط	**14**	**29%**
السنة الثانية متوسط	**12**	**25%**
السنة الثالثة متوسط	**11**	**22.9%**
السنة الرابعة متوسط	**11**	**22.9%**
المجموع	**48**	**100%**

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 3 أنه من بين 48 مبحوث نجد أعلى نسبة 29% تمثل المبحوثين في صف السنة أولى متوسط تليها نسبة 25% من تلاميذ صف السنة الثانية متوسط تليها أقل نسبة 22.9% بنسب متساوية للسنة الثالثة متوسط و السنة الرابعة متوسط .

وعليه نستنتج من خلال الجدول أن نسبة المبحوثين من مستوى السنة الأولى متوسط هم أعلى نسبة من التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية ثم تليها المستويات الأخرى بنسب أقل و هذا راجع لانتشار هذه الألعاب بكثرة و التي أصبحت تمس كل فئات المجتمع حيث لا يكاد يخلو بيت منها .

الجدول رقم (4) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب ممارستهم الألعاب الالكترونية :

تمارس الألعاب الالكترونية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	**48**	**100%**
لا	**0**	**0%**
المجموع	**48**	**100%**

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 4 أن جميع أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية .

و عليه نستنتج من خلال الجدول أن كل أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية و هذا راجع إلى توفرها في كل بيت كون أنه أصبحت سهلة الاقتناء عكس ما كان في السابق كما أنها مجانية و غير مكلفة يكفي أن يتوفر جهاز ذكي هاتف نقال أو حاسوب أو لوحة إلكترونية مع توفر شبكة الانترنت.

الجدول رقم (5) يوضح توزيع أفراد العينة حسب الوضع الاجتماعي :

الوضع الاجتماعي	التكرار	النسبة المئوية
مع والديك	46	96%
أحد الوالدين	1	2%
الأقارب	1	2%
المجموع	48	100%

يتضح من خلال الجدول رقم 5 أنه من بين 48 مبحوث أغلبيتهم يعيشون مع الوالدين تليها أقل نسبة 2% بنسب متساوية من الذين يعيشون مع أحد الوالدين و الأقارب

وعليه نستنتج أن أغلب أفراد العينة يعيشون مع كلا الوالدين و يمارسون الألعاب الالكترونية و أن انفصال الوالدين أو عدم وجود كلاهما أو أحدهما ليس هو السبب في ميلهم لممارسة هذه الألعاب كما أنهم الأكثر إدمانا على الألعاب الالكترونية كون الوالدين يوفرونها لهم بكل سهولة و إعطائهم الحرية الكاملة لممارسة هذه الألعاب .

الجدول رقم (6) يوضح توزيع أفراد العينة حسب إعادتهم السنة :

أعدت السنة		التكرار	النسبة المئوية
نعم	مرة واحدة	4	8.3%
	مرتين	1	2%
	ثلاث مرات	1	2%
لا		42	87.5%
المجموع		48	100%

يتضح لنا من خلال الجدول أنه من بين 48 مبحوث أن أغلبية أفراد العينة لم يعيدون السنة بأعلى نسبة 87.5% تليها بنسبة أقل 8.3% الذين كانت إجابتهم بنعم و أعادوا السنة مرة واحدة تليها أقل نسبة 2% بنسب متساوية الذين أعادوا مرتين و ثلاث مرات .

و عليه توصلنا أن أغلب أفراد العينة لم يعيدون السنة و بنسبة اقل أعادوا السنة و هذا يدل على أن إعادة السنة أو عدم إعادة السنة ليست سبب مباشر للممارسة الألعاب الالكترونية لأن جميع أفراد العينة يمارسون هذه الألعاب و هذا راجع للتطور التكنولوجي السريع و التطور الهائل و توفر أجهزة التي تحتوي على هذه الألعاب في كل منزل .

الجدول رقم (7) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب الوسيلة التكنولوجية التي يستخدمها للعب :

الوسيلة التكنولوجية المستخدمة	التكرار	النسبة المئوية
حاسوب	**13**	**25%**
هاتف نقال	**33**	**63.4%**
لوحة الكترونية	**6**	**11.6%**
المجموع	***52**	**100%**

ملاحظة : المجموع لا يعبر عن حجم العينة دائما و إنما يعبر عن تعدد إجابات المبحوثين .

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 7 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 63.4% الوسيلة التكنولوجية التي يستخدمونها للممارسة الألعاب الالكترونية هي الهاتف النقال ثم تليها نسبة 25% من المبحوثين يستعلمون الحاسوب تم تليها بأقل نسبة 11.6% يستخدمون لوحة إلكترونية .

و عليه نستنتج في الأخير أن أغلبية أفراد العينة الذي يمارسون ألعاب الالكترونية يستخدمون الهاتف النقال بكثرة هذا لسهولة التعامل معه و إمكانية الحصول عليه و توفره في كل بيت و كذلك يتنقل به أينما يريد.

الجدول رقم (8) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب رد الفعل عند خسارة اللعبة :

رد الفعل عند خسارة اللعبة	التكرار	النسبة المئوية
غضب	**15**	**30%**
إحباط	**8**	**16%**
شعور عادي	**27**	**54%**
المجموع	***50**	**100%**

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 8 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 54% رد فعلهم عند الخسارة في اللعبة شعور عادي تليها نسبة 30% منهم رد فعلهم الغضب ثم تليها بنسبة أقل 16% منهم رد فعلهم عند الخسارة الإحباط .

و عليه نستنتج في الأخير أن أغلب أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب لالكترونية لا يهتمون بالخسارة في اللعبة و يتصرفون بطريقة عادية هذا يرجع لأنهم يدركون أنها مجرد لعبة و الخسارة و الفوز لا تعني شيء .

الجدول رقم (9) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب تقليدهم لأبطال اللعبة :

هل تقلد أبطال اللعبة		التكرار	النسبة المئوية
نعم	اللباس	6	12%
	الحركات	7	14%
	الكلام	4	8%
لا		33	66%
المجموع		*50	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 9 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 66% لا يقلدون أبطال اللعبة ثم تليها نسبة 14% منهم يقلدونهم في الحركات في حين تليها نسبة 12% منهم يقلدون أبطال اللعبة في اللباس ثم تليها بأقل نسبة 8% من المبحوثين يقلدونهم في طريقة الكلام .

و عليه نستنتج في الأخير أن أغلبية المبحوثين الذين يمارسون الألعاب لا يقلدون أبطال اللعبة التي يلعبونها لأنهم لا يجدون في ذلك متعة أو تسلية لأنه يشعر بأنه لا يشبه هذه الشخصيات الموجودة في الألعاب وهذا راجع لأنهم يمتلكون شخصية قوية .

الجدول رقم (10) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب تصريحهم أين يقلدونهم :

أين تقلدهم	التكرار	النسبة المئوية
البيت	10	20.8%
المدرسة	5	10.4%
الشارع	2	4%
بدون إجابة	31	64.6%
المجموع	48	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 10 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 64.6% من المبحوثين لم تتم إجابتهم على السؤال لأنهم لا يقلدون أبطال اللعبة ثم تليها نسبة 20.8% منهم يقلدون أبطالهم في البيت ثم تليها نسبة 10.4% منهم يقلدونهم في المدرسة تليها بأقل نسبة 4% منهم يقلدون الأبطال في الشارع .

وعليه نستنتج في الأخير أن معظم أفراد العينة لم تتم إجابتهم على السؤال لأنهم لا يقلدون أبطال اللعبة و لا يعيدون أحداث اللعبة و هذا لأنهم لا يهتمون بشخصيات اللعبة كما أنهم يفضلون لعب ألعاب واقعية بدلا من إعادة أحداث الألعاب الالكترونية .

الجدول رقم (11) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب تصريح بتحطيم ممتلكات المدرسة :

حطمت ممتلكات المدرسة		التكرار	النسبة المئوية
نعم	الكراسي	3	6.2%
	الطاولات	3	6.2%
	السبورة	0	0%
لا		42	87.5%
المجموع		48	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 11 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 87.5% من المبحوثين لا يقومون بتحطيم ممتلكات المدرسة في حين تليها بنسب متساوية 6.2% قاموا بتحطيم ممتلكات المدرسة الكراسي و الطاولات .

وعليه نستنتج في الأخير أن أغلبية المبحوثين الممارسين للألعاب الالكترونية لا يحطمون الممتلكات داخل المدرسة هذا يعني أنهم لم يتصرفوا بعنف و لا يوجد سبب مباشر بين ممارسة الألعاب و ظهور العنف .

الجدول رقم (12) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب تصريح بفرقعة المفرقعات :

قمت بفرقعة المفرقعات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	**33**	**68.8%**
لا	**15**	**31.2%**
المجموع	**48**	**100%**

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 12 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 68.8% قاموا بفرقعة المفرقعات تليها بأقل نسبة 31.2% من المبحوثين لم يقوموا بفرقعة المفرقعات في المدرسة .

و عليه نستنتج أن أغلبية المبحوثين الذين يمارسون ألعاب الكترونية يقومون بفرقعة المفرقعات داخل الوسط المدرسي مما يعني أنهم يمارسون عنف و هذا بسبب تأثرهم بالألعاب التي يمارسونها من خلال المشاهد التي تبثها لهم من صور و فيديوهات تجعلهم يجسدون العنف على أرض الواقع بأي وسيلة متاحة لهم .

الجدول رقم (13) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب تصريح باستدعاء والديهم :

هل تم استدعاء والديك		التكرار	النسبة المئوية
نعم	**شتم المعلم**	**0**	**0%**
	ضربت أحد زملاء	**3**	**6.2%**
	عدم إحضار الأدوات	**0**	**0%**
لا		**45**	**93.8%**
المجموع		**48**	**100%**

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 13 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 93.8% لم يتم استدعاء واليهم للمدرسة تليها بأقل نسبة 6.2% تم استدعاء والديهم للمدرسة .

و عليه نستنتج أن أغلبية أفراد العينة الذين يمارسون ألعابا الكترونية لم يتم استدعاء والديهم للمدرسة بسبب حسن سلوكهم وعدم صدور أي فعل سيء منهم مما يعني أنه لا توجد هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و العنف .

عرض وتحليل المعطيات للفرضية الأولى :

الجداول المركبة :

الجدول رقم (14) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب نوع الألعاب الالكترونية و علاقتها مع تصرف المبحوث عندما يتم استفزازه من طرف الأصدقاء :

تصرف عند استفزاز / نوع الألعاب	السب والشتم		تصرف عادي		الضرب		المجموع	
	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%
قتالية	4	7%	6	10.7%	2	3.5%	12	21.2%
رياضية	1	1.7%	10	17.8%	2	3.5%	13	23%
مغامرات	4	7%	8	14.2%	1	1.7%	13	22.9%
ذكاء	2	3.5%	9	16%	0	0%	11	19.5%
عنيفة	3	5.3%	3	5.3%	1	1.7%	7	12.3%
المجموع	14	24.8%	36	65%	6	10.2%	*56	100%

ملاحظة : المجموع لا يعبر عن حجم العينة دائما و إنما يعبر عن تعدد إجابات المبحوثين .

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 14 أنه من بين 48 مبحوث نجد أعلى نسبة 23% من أفراد العينة الذين يفضلون الألعاب الرياضية نسبة 17.8% منهم يتصرفون تصرف عادي عندما يتم استفزازهم من طرف الأصدقاء تليها نسبة 22.9% الذين يفضلون ألعاب المغامرات نسبة 14.2% منهم يتصرفون تصرف عادي عند الاستفزاز و تليها نسبة 21.2% الذين يفضلون ألعاب قتالية نسبة 10.7% منهم يتصرفون عادي عند الاستفزاز ثم تليها نسبة 19.5% الذين يمارسون ألعاب ذكاء نسبة 16% منهم يصرفون عادي عند الاستفزاز ثم تليها بأقل نسبة 12.3% يمارسون ألعاب عنيفة بنسب متساوية 5.3% يترفون تصرف عادي و السب و الشتم عند الاستفزاز .

و عليه نستنتج في الأخير أنهم يفضلون ممارسة جميع أنواع الألعاب الالكترونية بنسب متفاوتة ألا أن أغلبية المبحوثين يتصرفون عادي عند الاستفزاز من طرف الأصدقاء و هذا ما يعني أنه لا توجد هناك علاقة بين ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية و ممارسة العنف اللفظي .

الجدول رقم (15) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب مدة التي يقضونها في اللعب و علاقتها مع التصرف عند الشتم من طرف الأصدقاء :

مدة لعب / ما تصرف عند شتم	أرد على الكلام بأقصى منه		إحراجه أمام الآخرين		مناداة بألقاب مكروهة		تتوعد بالانتقام		المجموع	
	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%
كل يوم	8	15%	8	15%	2	3.7%	8	15%	26	48.7%
مرة في الأسبوع	5	9.4%	1	1.8%	3	5.6%	5	9.4%	14	26.2%
مرتين في الأسبوع	4	7.5%	2	3.7%	4	7.5%	3	5.6%	13	24.3%
المجموع	17	31.9%	11	20.5%	9	16.8%	16	30%	*53	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 15 أنه من بين 48 مبحوث نجد أعلى نسبة 48.7% يمارسون الألعاب الالكترونية كل يوم بنسب متساوية 15% تصرفهم عند الشتم من طرف الأصدقاء الرد على الكلام بأقصى منه و الإحراج أمام الآخرين و التوعد بالانتقام تليها نسبة 26.2% مدة اللعب مرة في الأسبوع بنسب متساوية 9.4% الرد على الكلام بأقصى منه و التوعد بالانتقام ثم تليها أقل نسبة 24.3% مدة اللعب مرتين في الأسبوع بنسب متساوية 7.5% الرد على الكلام بأقصى منه و مناداة بألقاب مكروهة .

و عليه نستنتج في الأخير أن المراهقين الذين يمارسون هذه الألعاب الالكترونية من خلال تصرفاتهم يتضح لنا أنهم يمارسون عنف لفظي و هذا ما يدل على أنه توجد هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و علاقتها بظهور العنف خاصة في ظل التطور في أجهزة اللعب التي أصبحت تحاكي الواقع .

الجدول رقم (16) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب شعورهم عند اللعب و علاقتها مع تصرفهم عندما يتم معاقبتهم من طرف المعلم :

شعور عند اللعب / تصرفك عندما تعاقب	ترفع صوتك		عدم الإجابة		تصرخ		سب و شتم		المجموع	
	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%
قلق	0	0%	4	8.3%	0	0%	1	2%	5	10.3%
راحة	0	0%	16	33.3%	0	0%	0	0%	16	33.3%
إثارة ومتعة	1	2%	26	54.1%	0	0%	0	0%	27	56.1%
المجموع	1	2%	46	95.7%	0	0%	1	2%	48	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 16 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 56.1% من أفراد العينة شعورهم عند اللعب الإثارة و المتعة 54.1% تصرفهم عندما يعاقبهم المعلم عدم الإجابة تليها نسبة 33.3% يشعرون بالراحة عند اللعب 33.3% منهم عند المعاقبة عدم الإجابة ثم تليها أقل نسبة 10.3% يشعرون بالقلق نسبة 8.3% منهم عند المعاقبة عدم الإجابة .

نستنتج في الأخير أن أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية عند معاقبتهم من طرف المعلم تصرفهم عدم الإجابة و هذا يعني أنهم لا يتأثرون بالمشاهد و الصور التي تعرض على الألعاب الالكترونية خاصة التي تحتوي على مشاهد عنف و هذا يعين أنه لا توجد هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية و ممارسة العنف .

لجدول رقم (17) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب تقليدهم لأبطال اللعبة و علاقتها برد فعلهم عند الخسارة في اللعبة :

تقليد أبطال اللعبة / رد فعل عند الخسارة		غضب		إحباط		شعور عادي		مجموع	
		تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%
نعم	اللباس	4	8%	2	4%	0	0%	6	12%
	الحركات	4	8%	0	0%	3	6%	7	14%
	الكلام	1	2%	1	2%	2	4%	4	8%
لا		6	12%	5	10%	22	44%	33	66%
المجموع		15	30%	8	16%	27	54%	*50	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 17 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 66% من أفراد العينة لا يقلدون أبطال اللعبة 44% منهم رد فعلهم عند خسارة اللعبة يكون شعور عادي و تليها نسبة 14% من أفراد العينة الذين كانت إجابتهم نعم يقلدون أبطال اللعبة في الحركات رد فعلهم عند الخسارة نسبة 8% منهم الغضب ، ثم تليها نسبة 12% يقلدونهم في طريقة اللباس 8% منهم رد فعلهم عند الخسارة الغضب ثم تليها بأقل نسبة 8% يقلدونهم في طريقة الكلام نسبة 4% من المبحوثين رد الفعل عند الخسارة شعور عادي .

و عليه نستنتج في الأخير أن التلاميذ مراهقين لا يتفاعلون مع المشاهد العنيفة التي تحتويها اللعبة و هذا راجع لعدم انغماس المراهق في اللعبة و عدم تأثرهم بنماذج العنف التي تحتويها هذه الألعاب و هذا يعني أنه لا توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية لدى المراهقين مع ظهور العنف .

جداول مركبة تتعلق بالفرضية الثانية

الجدول رقم (18) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب الأسلوب المفضل للعب مع الأصدقاء و علاقتها مع نوع الألعاب الممارسة :

أسلوب اللعب / نوع الألعاب	صفع		شد الشعر		الركل		الضرب		المجموع	
	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%
قتالية	7	12%	1	1.7%	4	6.8%	1	1.7%	13	22.4%
رياضية	4	6.8%	3	5.1%	3	5.1%	3	5.1%	13	22.4%
مغامرات	5	8.6%	3	5.1%	3	5.1%	1	1.7%	12	20.6%
ذكاء	3	5.1%	7	12%	2	3.4%	1	1.7%	13	22.4%
عنيفة	4	6.8%	0	0%	2	3.4%	1	1.7%	7	12%
مجموع	23	39.4%	14	23.9%	14	23.8%	7	11.9%	*58	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 18 أنه من بين 48 مبحوث بنسب متساوية 22.4% من أفراد العينة يمارسون الألعاب القتالية و الرياضية و الذكاء نجد نسبة 12% من الذين يمارسون ألعاب قتالية أسلوب لعبهم مع الأصدقاء الصفع و نسبة 12% الذين يمارسون ألعاب ذكاء أسلوب لعب شد الشعر تليها بنسبة أقل 6.8% الذين يمارسون الألعاب الرياضية أسلوب لعبهم الصفع و تليها نسبة 20.6% الذين يمارسون ألعاب مغامرات بأعلى نسبة 8.6% أسلوبهم المفضل في اللعب الصفع ثم تليها بأقل نسبة 12% من الذين يمارسون ألعاب عنيفة أسلوبهم المفضل في اللعب الصفع .

و عليه نستنتج في الأخير أن جميع أفراد العينة الذين يمارسون ألعابا الالكترونية يقومون بممارسة العنف خاصة العنف الجسدي كالصفع و شد الشعر و هذا كله راجع لمدى تفاعله مع أحداث اللعبة و تعلقه برموز العنف الافتراضي التي تبثها هذه الألعاب عبر الصور والفيديوهات المشاهدة على مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية و تأثره بنوع اللعبة التي يمارسها و هذا يعني أنه توجد هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و ظهور العنف خاصة الجسدي .

الجدول رقم (19) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب مدة التي يقضونها في اللعب وعلاقتها بتمزيقهم لكتب زملاءهم :

تمزيق كتب الزملاء / مدة اللعب	نعم		لا		المجموع	
	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%
ساعة	0	0%	15	31.4%	15	31.4%
ساعتين	0	0%	13	29 %	13	29%
3 ساعات	1	2%	10	20 %	11	22 %
أكثر من 4 ساعات	3	6%	6	12.5 %	9	18.7%
المجموع	1	8%	47	98%	48	100%

نستنتج من خلال الجدول رقم 19 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 31.4% من أفراد العينة مدة لعبهم ساعة نسبة 31.4% لا يمزقون كتب زملائهم ثم تليها نسبة 29% يلعبون ساعتين لا يمزقون الكتب لزملائهم ثم تليها نسبة 22% من المبحوثين يلعبون 3 ساعات نجد نسبة 20% منهم لا يمزقون كتب زملائهم ثم تليها بنسبة أقل 18.7% يلعبون أكثر من 4 ساعات 12.5% منهم لا يمزقون كتب زملاء .

و عليه نستنتج في الأخير أنه أغلب أفراد العينة لا يقومون بتمزيق كتب زملائهم و هذا يعني أنهم يعرفون بأنه تصرف خاطئ بالنسبة لهم و أنهم كلما كانوا لطيفين مع زملائهم في المدرسة كلما كانوا محبوبين أكثر و وعيهم بأنهم يعاقبون على هذا التصرف و هذا ما يعني أنه لا توجد هناك علاقة بين ظهور العنف و ممارسة الألعاب الالكترونية .

الجدول رقم (20) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب تصريحهم بدخول إلى المجلس التأديبي مع نوع الألعاب :

تحطيم الممتلكات / نوع الألعاب	نعم						لا		المجموع	
	شتم المعلم		ضرب زملاء		عدم إحضار الأدوات					
	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%
قتالية	3	5.7%	0	0%	0	0%	5	9.6%	8	15.4%
رياضية	0	0%	1	1.9%	0	0%	12	23%	13	25%
مغامرات	0	0%	0	0%	0	0%	13	25%	13	25%
ذكاء	0	0%	0	0%	0	0%	11	21.2%	11	21.2%
عنيفة	0	0%	2	3.8%	0	0%	5	9.6%	7	13.4%
المجموع	3	5.7%	3	5.7%	0	0%	46	88.4%	*52	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 20 أنه من بين 48 مبحوث بنسب متساوية 25% من المبحوثين يفضلون الألعاب الرياضية و المغامرات نسبة 25% من الذين يفضلون ألعاب المغامرات لا يحطمون ممتلكات المدرسة تليها نسبة 23% الذين يفضلون الألعاب الرياضية لا يحطمون ممتلكات المدرسة في حين تليها نسبة 21.1% يفضلون ألعاب الذكاء لا يحطمون ممتلكات المدرسة ثم تليها نسبة 15.4% الذين يفضلون ألعاب قتالية نسبة 9.6% منهم لا يحطمون ممتلكات المدرسة تليها بأقل نسبة 13.4% يفضلون الألعاب العنيفة نسبة 9.6% منهم لا يحطمون ممتلكات المدرسة .

و عليه نستنتج أن أغلبية المبحوثين الذين يمارسون مختلف أنواع الألعاب الالكترونية لا يحطمون ممتلكات المدرسة ونسبة كبيرة منهم لا يتصرفون بعنف هذا لأنهم على وعي أن العنف سلوك سيء لا يجب أن يؤثر في سلوكهم هذا ما يوضح قوة و صلابة شخصيتهم أي لا توجد هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية و العنف.

الجدول رقم (21) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب تصريح بدخول المجلس التأديبي و علاقته بنوع الألعاب :

دخول المجلس التأديبي / نوع الألعاب	نعم						لا		المجموع	
	شتم المعلم		ضرب زملاء		عد إحضار الأدوات					
	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%
قتالية	0	0%	0	0%	0	0%	8	15.3%	8	15.3%
رياضية	0	0%	0	0%	0	0%	13	25%	13	25%
مغامرات	0	0%	0	0%	0	0%	13	25%	13	25%
ذكاء	0	0%	0	0%	0	0%	11	21.1%	11	21.1%
عنيفة	0	0%	0	0%	0	0%	7	13.5%	7	13.5%
المجموع	0	0%	0	0%	0	0%	52	100%	52*	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 21 أنه من بين 48 مبحوث لم يتم دخول أي فرد من أفراد العينة إلى المجلس التأديبي أي كلهم كانت إجابتهم على السؤال ب لا .

و عليه نستنتج في الأخير أن كل أفراد العينة الذين يمارسون ألعاب الالكترونية لم يتم دخولهم للمجلس التأديبي و هذا لعدم ظهور منهم أي تصرف يدل على العنف و أن كل تصرفاتهم حسنة مع زملائه و احترامهم للمعلم و الزملاء هذا ما يثبت لنا أنه ليس لنوع ممارسة الألعاب الالكترونية أي علاقة بظهور العنف على المبحوثين .

الجدول رقم (22) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب قيامهم بفرقعة المفرقعات و علاقتها بسبب استخدامهم للألعاب الالكترونية :

قمت بفرقعة المفرقعات / لماذا تستخدم الألعاب	نعم		لا		المجموع	
	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%
تسلية و الترفيه	16	30%	8	15%	24	45.3%
تنمية الذكاء	10	18.8%	7	13.2%	17	32.1%
حب الفضول	9	16.9%	3	5.6%	12	22.6%
المجموع	35	65.8%	18	33.9%	*53	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 22 أنه من بين 48 مبحوث نجد بأعلى نسبة 45.3% من أفراد العينة يستخدمون الألعاب الالكترونية للتسلية و الترفيه 30% منهم يقومون بفرقعة المفرقعات ثم تليها نسبة 32.1% من المبحوثين يستخدمونها لتنمية الذكاء 18.8% منهم يقومون بفرقعة المفرقعات ثم تليها بأقل نسبة 22.6% يستخدمونها حب الفضول 16.9% منهم يقومون بفرقعة المفرقعات .

و عليه نستنتج في الأخير أن معظم أفراد العينة يستخدمون هذه الألعاب الالكترونية من أجل التسلية والترفيه و أغلبيتهم يقومون بفرقعة المفرقعات داخل المدرسة مما يعني أن للألعاب الالكترونية علاقة و آثر في انتشار ظاهرة العنف في المدارس .

الجدول رقم (23) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب شعورهم عند اللعب وعلاقتها بتحطيم ممتلكات المدرسة :

حطمت ممتلكات المدرسة / شعورك و أنت تلعب	نعم						لا		المجموع	
	كراسي		طاولات		سبورة		تكرار	%	تكرار	%
	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%				
قلق	1	2%	1	2%	0	0%	3	6%	5	10%
راحة	0	0%	1	2%	0	0%	16	32%	17	34%
إثارة و متعة	2	4%	1	2%	0	0%	25	50%	28	56%
المجموع	3	6%	3	6%	0	0%	44	88%	*50	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 23 أنه من بين 48 مبحوث بأعلى نسبة 56% من أفراد العينة شعورهم عند اللعب إثارة والمتعة 50% منهم لا يحطمون ممتلكات المدرسة و تليها نسبة 34% من المبحوثين شعورهم عند اللعب الراحة 32%نسبة منهم لا يحطمون ممتلكات المدرسة ثم تليها بأقل نسبة 10% يشعرون بالقلق عند اللعب نسبة 6% منهم لا يحطمون الممتلكات المدرسة .

و عليه نستنتج في الأخير أن أغلب المبحوثين لا يحطمون ممتلكات المدرسة و هذا يوضح تربيتهم و أخلاقهم الحسنة و و عيهم بمدى أهمية الممتلكات الموجودة في المدرسة ولا يجب العبث فيها أي أن ممارسة الألعاب الالكترونية ليس لها أي تأثير على سلوكهم و عليه لا توجد هناك علاقة بين ممارسة هذه الألعاب و العنف .

الجدول رقم (24) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب الحرص على إحضار الكتب و الكراريس و علاقتها باستدعاء الوالدين للمدرسة :

تحضر الكتب و الكراريس / تم استدعاء والديك		نعم		لا		المجموع	
		تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%
نعم	شتم المعلم	0	0%	0	0%	0	0%
	ضربت زملائك	2	4.2%	1	2%	3	6.2%
	عدم إحضار الأدوات	0	0%	0	0%	0	0%
لا		35	72.9%	10	20.8%	45	93.7%
المجموع		37	77%	11	22.8%	48	100%

يتضح لنا من خلال الجدول رقم 24 أنه من بين 48 مبحوث نجد بأن أغلبية المبحوثين نسبة 93.7% منهم لم يتم استدعاء والديهم للمدرسة نسبة 72.9% منهم حريصين على إحضار الكتب و الكراريس ثم تليها بأقل نسبة 6.2% تم استدعاء والديهم للمدرسة حيث نسبة 4.2% بسبب ضرب الزملاء و حريصين على إحضار الكتب و الكراريس .

وعلي نستنتج في الأخير أن أغلبية التلاميذ لم يتم استدعاء والديهم للمدرسة و حريصين على إحضار الكتب و الكراريس و هذا يدل على حسن سلوكهم وتصرفاتهم حريصين على دراسة حيث نجد أنهم لا يمارسون عنف جسدي داخل المدرسة وعليه لا توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية وممارسة العنف .

الاستنتاج الجزئي :

عرض نتائج الفرضية الأولى :

) نجد أن نسبة 31.9% من أفراد العينة يقومون برد على الكلام بأقصى منه عند تعرضهم لشتم من طرف الأصدقاء و هذا ما يوضحه الجدول رقم 15 .

2) نجد أن نسبة 44% من أفراد العينة يقلدون أبطال اللعبة في اللباس و الحركات و طريقة الكلام و هذا ما يوضحه الجدول رقم 17 .

3) نجد أن نسبة% 22.4 التلاميذ يمارسون ألعاب قتالية و رياضية عن غيرها من الألعاب الأخرى مما يجعلهم أكثر عرضة للسلوكات العدوانية لممارستهم المتكررة لهذه الألعاب و هذا ما يوضحه لنا الجدول رقم 18 .

و عليه من خلال تحليل نتائج لقد توصلنا إلى أن الفرضية الأولى لقد تحققت جزئيا بحيث نوع الألعاب الالكترونية التي يمارسها المراهق هي التي تشجعه على العنف ليصبح أسلوب تصرفه عند مواجهة مشاكل التي تصادفه يغلب عليها طابع العنف لما تحتويه من مشاهد عنيفة التي قد تأثر على سلوكات المراهق سلبيا.

عرض نتائج الفرضية الثانية :

من خلال كل ما سبق وبعد تحليلنا لنتائج الفرضية الثانية اتضح لنا ما يلي :

1) نجد أن نسبة 39.4% من أفراد العينة أسلوب لعبهم المفضل مع زملائهم في المدرسة هو الصفع و هذا ما يوضحه الجدول رقم 18 .

1) نجد أن نسبة 65.8% من أفراد العينة في المناسبات الدينية يقومون بفرقعة المفرقعات في المدرسة و هذا ما يوضحه لنا الجدول رقم 22 .

3) نجد أن نسبة 12% من أفراد العينة حطموا ممتلكات المدرسة و هذا ما يوضحه الجدول رقم 23 .

4) نجد أن نسبة 22.8% من أفراد العينة غير حريصين على إحضار الكتب و الكراريس و هذا ما يوضحه الجدول رقم 24 .

وعليه من خلال هذه النتائج التي توصلنا إلى أن الفرضية الثانية تحققت جزئيا لأن تعرض التلميذ لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة مستويات العنف لديهم لأن معظم التلاميذ يتعلمون هذه السلوكات بطريقة تلقائية من الألعاب الكترونية ليصبح غير مبالي برموز العنف حيث يتعلم نماذج العنف نتيجة تعوده و كثرة ممارسته للألعاب من العالم الافتراضي ليعيد تطبيقها على أرض الواقع بطرق مختلفة.

عرض النتائج العامة للدراسة :

1) تبين لنا من خلال الدراسة أن نسبة 54.17% من أفراد العينة من جنس إناث .

2) تبين لنا من خلال الدراسة أن نسبة 43.75% من أفراد العينة يتراوح سنهم من 11 إلى 12 سنة .

3) و تبين لنا كذلك أن 29.1% من أفراد العينة مستواهم السنة الأولى متوسط .

4) تبين لنا من خلال الدراسة أن كل أفراد العينة يمارسون ألعاب الكترونية .

5) تبين لنا من خلال الدراسة أن 96% من أفراد العينة يعيشون مع والديهم .

6) تبين لنا من خلال الدراسة أن 87.5% من أفراد العينة لم يعيدوا السنة .

7) تبين لنا من خلال الدراسة أن 63.4% من أفراد العينة يستخدمون الهاتف النقال للعب .

8) تبين لنا من خلال الدراسة أن 54% رد فعلهم عند الخسارة تصرف عادي .

9) تبين لنا من خلال الدراسة أن 44% من أفراد العينة يقلدون أبطال اللعبة .

10) تبين لنا من خلال الدراسة أن 20.8% من أفراد العينة يقلدون أبطال اللعبة في البيت .

11) تبين لنا من خلال الدراسة أن 87.5% من أفراد العينة لا يحطمون ممتلكات المدرسة .

12) تبين لنا من خلال الدراسة أن 68.8% يقومون بفرقعة المفرقعات في المدرسة .

13) تبين لنا من خلال الدراسة أن 93.8% من أفراد العينة لم يتم استدعاء والديهم للمدرسة .

14) تبين لنا من خلال الدراسة أن 45.3% من أفراد العينة يستخدمون الألعاب للتسلية و الترفيه .

15) تبين لنا من خلال الدراسة أن 56% من أفراد العينة يشعرون بالإثارة و المتعة عند اللعب .

16) تبين لنا من خلال الدراسة أن23% من أفراد العينة يفضلون الألعاب الرياضية .

17) تبين لنا من خلال الدراسة أن 31.5% من أفراد العينة عند شتمهم يردون على الكلام بأقصى منه .

18) تبين لنا من خلال الدراسة أن 22.4% من أفراد العينة يفضلون الألعاب القتالية و الرياضية .

19) تبين لنا من خلال الدراسة أن كل أفراد العينة لم يتم دخولهم للمجلس التأديبي .

20) تبين لنا من خلال الدراسة أن 31.4% من أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية ساعة كل يوم .

21) تبين لنا من خلال الدراسة أن 98% من أفراد العينة لا يمزقون كتب زملائهم .

22) تبين لنا من خلال الدراسة أن 39.4% من أفراد العينة أسلوب لعبهم هو الصفع .

23) تبين لنا من خلال الدراسة أن 95.7% من أفراد العينة تصرفهم عندما يعاقبهم المعلم عدم الإجابة .

الخاتمة

الخاتمة :

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى و التي أصبح لها دور هام و كبير في حياة المراهق و سلوكه و مراحل تطوره ، وما ساهم في انتشار مختلف المثيرات العالية الجودة كالصوت و الصورة و الإضاءة ، و في دراستنا هذه التي جاءت بعنوان الألعاب الالكترونية و علاقتها بالعنف المدرسي لدى المراهقين و الهدف من الدراسة هو الكشف عن العلاقة المفترضة بين الألعاب الالكترونية و العنف اللفظي و الجسدي لدى تلاميذ مرحلة المتوسط و التي تتجلى في عمليات الشغب و التكسير و تصل إلى ضرب الزملاء و أن لم يكن بهذا الشكل كان بطريقة السب و الشتم ، فبهذا تبين لنا أن العنف ظاهرة اجتماعية سلبية تعاني منها المدرسة بمختلف أطوارها و خاصة المرحلة المتوسطة التي تعتبر المرحلة الحاسمة و المحددة لمصير التلميذ و عبرها يتطور نفسيا اجتماعيا تربويا ، و مع انتشار الألعاب الالكترونية بين المراهقين علما أن هذه الألعاب غريبة عن المجتمع الجزائري تحمل مضامين عن واقع اجتماعي و ثقافي آخر يختلف كثيرا عن المجتمع الجزائري إلا أنها أصبحت الوسيلة المفضلة لدى التلميذ لملئ أوقات فراغه لكن الاستخدام المفرط لها و الإدمان عليها يؤدي إلى آثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الأبوية و انعدام الوعي بالأضرار الناجمة عنها .

المراجع

قائمة المراجع :

الكتب :

1) الشحروري مها حسن ، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها و ما عليها ، عمان ، 2008 .

2) خليل زايد فهد ، فن التعامل مع المراهقين ، الدار التونسية للنشر ، تونس ، 2000 .

3) بن دريدي أحمد فوزي ، العنف لدى تلاميذ المدارس الثانوية الجزائرية ، مركز الدراسات و البحوث جامعة نايف العربية ، الرياض ، السعودية ، 2007 .

4) بركات علي ، العوامل المجتمعية للعنف ، دمشق ، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب ، د.ط ، 2010 .

5) حيلة محمد محمود ، الألعاب التربوية و تقنيات إنتاجها سيكولوجيا و تعليميا و علميا ، الطبعة السابعة ، دار المسيرة ، عمان ، 2011 .

6) أبو سعد مصطفى ، الأطفال المزعجون ، شركة إبداع الفكر للنشر و التوزيع ، الطبعة الأولى ، الكويت ، 2006 .

7) عدس محمد عبد الرحيم ، مدخل إلى رياض الأطفال دار الفكر للطباعة و للنشر و التوزيع ، الطبعة الأولى ، عمان ، الأردن ، 2001 .

8) الحسين أحمد أبو الفتوح ، الألعاب الالكترونية و آثارها على الأطفال ، أبواب الإعلام ، مكتبة النور ، 2011 .

9) بروك ياسين ، الألعاب الالكترونية و تأثيرها على الطفل في ظل فيروس كوفيد 19 ، برلين ، المركز الديمقراطي العربي ، للدراسات الاستراتيجية و السياسية و الاقتصادية ، 2020 .

10) خولي محمود سعيد ، سلسة قضايا العنف المدرسي أسباب و سبل المواجهة ، كلية الآداب ، جامعة سوهاج مكنية ، أنجلو المصرية ، الطبعة الأولى ، القاهرة ، 2008 .

11) بوسعدية مسعود ، ظاهرة العنف في الجزائر و العلاج المتكامل ، مؤسسة الكنوز للحكمة و النشر و التوزيع ، الجزائر ، 2011 .

12) خيري الوناس و بوصنبورة عبد الحميد ، التربية و علم النفس التشريع المدرسي ، تكوين معلمين على مستوى السنة الثالثة الإرسال الأول و الثاني ، تم الطبع تحت إشراف الديوان الوطني للتعليم و التكوين عن بعد ، 2007 .

13) الحسين صلاح ، العنف الاجتماعي و السياسي و الإعلامي ، دار الكتاب الحديث ، دون طبعة ، مصر ، 2012 .

14) سلام محمد توفيق ، ثقافة العنف لدى طلبة المدارس الثانوية ، المجموعة العربية للتدريب و النشر ، مصر ، 2012 .

15) كشرود الطيب ، البحث العلمي مناهجه في العلوم الاجتماعية و السلوكية ، دار المناهج ، عمان ، الأردن ، 2007 .

16) شفيق محمد ، البحث العلمي الخطوات المنهجية لإعداد بحوث اجتماعية ، مكتب الجامعي الحديث ، الإسكندرية ، 1990 .

17) عبيدات محمد و آخرون ، منهجية البحث العلمي ، دار وائل للطباعة و النشر ، الطبعة الثانية ، عمان ، الأردن ، 1999 .

18) عليان محمد ربحي محمد عثمان عنيم ، أساليب البحث العلمي ، نظرية التطبيق ، الطبعة الخامسة ، دار الصفاء ، 2011 .

19) زرواتي الرشيد ، التدريب على منهجية البحث العلمي ، دار هومة للطباعة و النشر ، الجزائر ، 2002 .

20) مساعد بن عبد الله النوح ، مبادئ البحث التربوي ، الطبعة الأولى ، الرياض ، كلية المعلمين بالرياض ، 2004 .

الرسائل :

21) همال فاطمة ، الألعاب الالكترونية عبر وسائل إعلامية و تأثيرها على الطفل الجزائري ، رسالة ماجيستر ، جامعة الحاج لخضر باتنة ، 2011-2012 .

22) حشاش دلال عبد العزيز ، أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية ، تخصص إرشاد نفسي تربوي ، كلية الدراسات العليا ، الكويت ، 2007 .

23) برتيمية سميحة ، الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر ، ولاية الوادي ، رسالة ماجيستر ، قسم علم الاجتماع ، جامعة محمد خيضر ، بسكرة ،2016-2017 .

24) نمرود البشير ، ألعاب الفيديو و آثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني و الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور من 12 إلى 15 سنة ،القطاع العام دراسة حالة على متوسطة البساتين ببئر مراد رايس ، الجزائر ، مذكرة ماجيستر تخصص أرشاد نفسي رياضي ، الجزائر ، 2008 .

25) كرام يونس محمد يوسف ، مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية و علاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة مرحلة الإعدادية الثانوية في منطقة كفر ، قرع ، رسالة ماجيستر غير منشورة ، جامعة عمان العربية ، عمان ، 2017 .

26) الفلاق أحمد ، الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ، دراسة في قيم و متغيرات ، رسالة دكتوراه ، جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، 2009 .

27) خلف الزهراء ، العنف المدرسي و آثره على الحياة المدرسية للتلميذ في مرحلة المتوسطة ، دراسة ميدانية اكمالية مولاي محمد السايح ، بلدة عمر ، ورقلة ، رسالة ماجيستر قسم العلوم الاجتماعية ، جامعة الشهيد لخضر ، الوادي ، 2017 – 2018 .

28) العصماني بن إبراهيم عبد الله ، العنف المدرسي و علاقته بالنمو الأخلاقي لدى عينة من طلاب مرحلة الثانوية بتعليم بمحافظة الليث ، رسالة ماجيستر ، جامعة جدة ، 2012

29) سعد هناء بن مرزوق نوال ، الألعاب الالكترونية و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ أطفل المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر ، عين الدفلى ، رسالة ماستر قسم العلوم الاجتماعية ، كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية ، جامعة الجيلالي ، بونعامة ، خميس مليانة ، 2015-2016 .

المجلات :

30) مجلة السوسيولوجيا ، العدد 02 ، ديسمبر ، 2020 .

31) الزيودي ماجد محمد ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد 10 ، العدد الأول ، المملكة العربية السعودية ، 2015 .

32) الكعبي محمد حيدر ، الألعاب الالكترونية و أثرها الفكري و الثقافي للمركز الأسلامي للدراسات الإستراتيجية ، دون سنة نشر .

33) أسعد وطفة بيداغوجيا الرمز و العنف الرمزي ، من منظور بيير بورديو ، دون، سنة .

34) دكتور عبيد مصطفى فؤاد ، مهارات البحث العلمي ، مركز البحوث و الدراسات متعدد التخصصات ، الطبعة الثانية ، إسطنبول ، تركيا ، 2022 .

35) المرشدي عماد حسن ، العنف المدرسي لدى طلبة مرحلة المتوسطة من وجهة نظر مدرسيهم ، كلية التربية الأساسية للغلوم التربوية الأساسية ، العدد 37 ، كلية التربية الإسلامية ، جامعة بابل ، 2018 .

36) جادو أميمية عبد الحميد ، العنف المدرسي بين الأسرة و المدرسة و الإعلام ، دار السحاب للنشر و التوزيع ، القاهرة ، 2005 .

37) عبد الحسين بشرى و عبيد مجيد إنعام ، ممارسة العنف الالكتروني لدى الشباب ، العدد 55 ، مجلة البحوث التربوية و التسعينية ، الأردن ، 2017 .

38) نايف وسام سالم ، تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال ، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية بين 8 إلى 15 سنة ، مديرية الشباب و الرياضة ، بابل ،مجموعة حق/رقم المجموعة 25 ، 2015

39) النريدي ، الضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل و الألعاب الالكترونية ، دار الفجر للنشر و التوزيع ، بغداد ، 2015 .

الجرائد :

40) ركاب منير ، الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة ، السوق الالكترونية موازية ، جريدة إعلام تلك الأسبوعية ، العدد 5 ، من 22 أكتوبر على 29 أكتوبر ، 2006 .

41) علام أمين ، الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة و جزر الهلوسة ، بلاي ستايشن بأدنى أسعار في الحميز ، جريدة إعلام تلك الأسبوعية ، العدد 5 ن من 22 أكتوبر إلى 29 أكتوبر ، 2006 .

42) نورة التركي ، الألعاب الالكترونية سبب العنف في المدارس ، جريدة الرياض ، من 12 أفريل 2021 الساعة 17:19.

المؤتمرات :

43) الدريعي محمد إياد ، العنف المدرسي و آثره على التحصيل الدراسي و السلوكي للطفل ، أعمال مؤتمر الدولي السادس ، حماية دولية للطفل ، طرابلس ، 2014 .

الملتقيات :

44) محمودي زين الدين ، مدخل نقدي لتفسير ظاهرة العنف من خلال التنشئة الاجتماعية ، تبريرات الواقع و نموذج معياري ، جامعة قسنطينة ، مداخلة بملتقى الدولي الأول ، جامعة محمد خيضر ، بسكرة

الملاحق

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

استمارة بحث تحت عنوان

الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعنف المدرسي لدى المراهقين

دراسة ميدانية لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

من إعداد الطالبة :

ولدباباعلي فريال .

تحت إشراف الأستاذة :

سنوسي حياة .

ملاحظة :

الرجاء منكم وضع علامة (×) أمام الإجابة الصحيحة ، كما نرجو منكم الإجابة بكل صدق و موضوعية وأحيطكم علما أن المعلومات لا تستعمل إلا لأغراض علمية .

الموسم الجامعي : 2021 - 2022

البيانات الشخصية :

1) الجنس : ذكر ☐ أنثى ☐

2) السن : من 11 إلى 12 سنة ☐ من 13 إلى 14 سنة ☐ من 14 إلى سنة 15 ☐

3) المستوى الدراسي : أولى متوسط ☐ الثانية متوسط ☐ الثالثة متوسط ☐ الرابعة متوسط ☐

4) هل تمارس الألعاب الالكترونية : نعم ☐ لا ☐

5) الوضع الاجتماعي : تعيش مع والديك ☐ أحد الوالدين ☐ أحد الأقارب ☐

6) هل سبق لك و أعدت السنة : نعم ☐ لا ☐

7) إذا كانت الإجابة بنعم كم من مرة : مرة واحدة ☐ مرتين ☐ ثلاثة مرات ☐

بيانات تتعلق بالفرضيات :

1) ما هي الوسيلة التكنولوجية التي تستخدمها : حاسوب ☐ هاتف نقال ☐ لوحة إلكترونية ☐

2) ما هي أنواع الألعاب المفضلة لديك : ألعاب قتالية ☐ ألعاب رياضية ☐ ألعاب مغامرات ☐
ألعاب ذكاء ☐ ألعاب عنيفة ☐

3)ما هي الأوقات التي تمارس فيها اللعبة : كل يوم ☐ مرتين في الأسبوع ☐ مرة في الأسبوع ☐

4) ما هي المدة التي تستغرقها في اللعب : ساعة واحدة ☐ ساعتين ☐ ثلاثة ساعات ☐ أربع ساعات ☐

5)لماذا تستخدم هذه الألعاب : التسلية و الترفيه ☐ تنمية الذكاء ☐ حب الفضول ☐

6)ما هو شعورك و أنت تلعب في هذه الألعاب : قلق ☐ راحة ☐ الإثارة و المتعة ☐

7)كيف يكون رد فعلك عندما تخسر في اللعبة : الغضب ☐ الإحباط ☐ شعور عادي ☐

8) هل تقوم بتقليد أبطال اللعب الالكترونية : نعم ☐ لا ☐

9) ما هي الأشياء التي تقلدهم فيها : طريقة اللباس ☐ في الحركات ☐ طريقة الكلام ☐

10)أين تقلدهم : البيت ☐ المدرسة ☐ الشارع ☐

11) عندما يتم استفزازك من طرف أصدقائك كيف تتصرف : سب و شتم ☐ تصرف عادي ☐ الضرب ☐

12)ما هو الأسلوب الذي تفضله عند اللعب مع زملائك : صفع ☐ شد الشعر ☐ الركل ☐ الضرب ☐

13)هل سبق و تم استدعاء والديك للمدرسة : نعم ☐ لا ☐

14) إذا كانت الإجابة بنعم ما هو سبب : شتم المعلم ☐ ضربت أحد زملائك ☐ عدم إحضار الأدوات ☐

15) هل سبق لك و أن وصلت إلى المجلس التأديبي : نعم ☐ لا ☐

16)هل قمت بتحطيم ممتلكات المدرسة : نعم ☐ لا ☐

17) إذا كانت الإجابة بنعم ماذا حطمت : الكراسي ☐ الطاولات ☐ السبورة ☐

18) هل سبق لك و مزقت كتب زملائك : نعم ☐ لا ☐

19) هل أنت حريص على إحضار الكتب و الكراريس : نعم ☐ لا ☐

20) إذا عاقبك المعلم كيف تتصرف معه : ترفع صوتك ☐ عدم الإجابة ☐ تصرخ ☐ سب و شتم ☐

21) في المناسبات الدينية هل قمت بفرقعة المفرقعات : نعم ☐ لا ☐

22)عندما يشتمك صديقك كيف تتصرف : أرد على الكلام أقصى منه ☐ إحراجه أمام آخرين ☐ منادات بألقاب مكروهة ☐ تتوعد بالانتقام ☐