الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

Peopl s Democratic Republic of Algeria

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي Ministry of Higher Educcation and Cientifi Research

جامعة 20 أوت 1955-سكيكدة University of 20 August 1955-SKIKDA

كلية العلوم الاجتماعية والعلوم الإنسانية Faculty of social and Human Sciences

قسم العلوم الاجتماعية Department of Social Sciences

الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ

دراسة ميدانية بمتوسطات صالح بوالشعور-سكيكدة-

أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه LMD في علم الاجتماع الانحراف والجريمة

إعداد الطالبة : مدبحي سلمى

إشراف: د.سليماني عز الدين

أعضاء لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	المؤسسة	الصفة
ناجي ليتيم	أستاذ تعليم عالي	جامعة 20 أوت 1955-سكيكدة	رئيسا
عز الدين سليماني	أستاذ محاضر أ	جامعة 20 أوت 1955-سكيكدة	مشرفا ومقررا
عبد الله بروش	أستاذ محاضر أ	جامعة 20 أوت 1955-سكيكدة	مناقشا
العربي بن داود	أستاذ محاضر أ	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مناقشا
آمال علي موسى	أستاذ محاضر أ	جامعة عبد الحفيظ بوالصوف ميلة	مناقشا
نجيبة هبهوب	أستاذ محاضر أ	جامعة 20 أوت 1955-سكيكدة	مناقشا

العام الدراسي: 2024/2023

بسم الله الرحمن الرحيم

الإهداء

إلى أبي العزيز الذي أفخر دائما عندما يختم اسمي باسمه،

الذي أنار لي بنوره الدرب جزاه الله خير وأطال الله في عمره.

إلى أغلى ما في الوجود أمي، من زين حياتي بضياء المحبة

والدعاء والبسمة والعزيمة والقوة

وكانت مدرسة لا تنتهي من الحب والعطاء.

إلى من ساندني ودعمني وشجعني وكان عونا لي،

وتفهم مشقات عملي **زوجي المحترم "رياض"**.

إلى كل عائلتي، إخوتي وليد وزوجته نورة، إسحاق،

وأخواتي سارة وزوجها عصام

وأسماء التي كانت سندي في كل خطوات هذا العمل العلمي.

إلى من ساعدني في البيت على انجاز العمل والتفرغ إليه "وفاء" و"سامية"

وإلى حماتي وكل عائلة زوجي.

إلى من شجعني على الانتهاء من العمل وإكماله

ومدت لي يد المساعدة صديقتي ورفيقتي **"نورالهدى"** فشكرا.

إلى جميع زملاء المشوار الجامعي كل باسمه.

وإلى كل من لم يبخل علي بمعلومة.

إلى من ساعدني على انجاز المذكرة.

وإلى كل من نسيه القلم وحفظه القلب.

سلمى

الشكر والتقدير:

الحمد لله الذي أنار طريقنا وثبت خطانا وأمدنا بالصبر لإكمال المشوار، والحمد لله رب العالمين الذي أحيا قلوب العارفين بنور معرفته وأحيا نفوس العابدين بنور عبادته هو العادل الذي لا يجور في حكمته.

وعملا بقول رسولنا الكريم صلى الله عليه وسلم: "من لا يشكر لا يشكر " فإننا نتقدم بالشكر الجزيل للأستاذ المشرف "**سليماني عز الدين**" الذي قدم لنا العون ولم يبخل علينا بتوجيهاته وآرائه ونصائحه المثمرة التي أفادتنا في موضوعنا فله جزيل الشكر وفائق الاحترام والتقدير.

كما لا يفوتني أن أشكر الأستاذ القدوة **أ.د "قيرة إسماعيل"** على ما قدمه لي من مساعدات معرفية ومعنوية.

الشكر الخاص للأستاذة **"موهوب كلثوم"**على مساعدتها القيمة في تحديد مسار البحث من البداية، فألف شكر أستاذتي.

كما لا ننسى التوجه بالشكر لكل من ساهم في انجاز هذا العمل:

أساتذة قسم علم الاجتماع بجامعة 20 أوت 1955 سكيكدة.

إلى كل المدراء والإداريين والعمال بمتوسطات صالح بوالشعور على التسهيلات التي قدموها لإجراء البحث الميداني.

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
فهرس المحتويات	4-1
قائمة الجداول	9-5
قائمة الأشكال	10
مقدمة	14-12
الفصل الأول: الإطار التصوري للدراسة	
تمهيد	17
أولا. أهمية الدراسة ومبررات اختيار الموضوع	18
ثانيا. أهداف الدراسة	20-19
ثالثا. المشكلة البحثية وتساؤلاتها	23-20
رابعا. فرضيات الدراسة ونموذج البرهنة عليها	26-25
خامسا. مفاهيم الدراسة	39-31
سادسا. الدراسات السابقة	49-39
خلاصة	50
الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية بين الواقع والمأمول	
تمهيد	59
أولا. نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية	64-60
ثانيا. مميزات الألعاب الإلكترونية	65-64
ثالثا. مجالات الألعاب الإلكترونية	69-66
رابعا. أنواع الألعاب الإلكترونية	74-69
خامسا. أسباب ودواعي ممارسة التلاميذ للألعاب الإلكترونية	75-74

سادسا. تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ	82-75
سابعا. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	87-82
خلاصة	88
الفصل الثالث: العنف الآثار والتجليات	
تمهيد	94
أولا. لمحة تاريخية عن العنف	95
ثانيا. مميزات العنف	96
ثالثا. أشكال العنف	98-96
رابعا. الأسباب المؤدية للعنف	104-98
خامسا. مظاهر العنف	106-104
سادسا. عوامل العنف	113-106
سابعا. آثار ونتائج العنف لدى التلاميذ	115-113
ثامنا. طرق مواجهة العنف	115
خلاصة	116
الفضل الرابع: المقاربات النظرية المفسرة لموضوع الدراسة	
تمهيد	121
أولا. نظريات الألعاب الإلكترونية	125-122
ثانيا. نظريات العنف	136-125
ثالثا. المقاربة النظرية المتبناة في الدراسة	144-136
خلاصة	145
الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية للدراسة	
تمهيد	151

أولا. مجالات الدراسة	158-152
ثانيا. متغيرات فروض الدراسة	158
رابعا. منهج الدراسة	159-158
خامسا. أدوات جمع البيانات	163-159
سادسا. العينة ومبررات اختيارها	164-163
سابعا. أساليب تحليل البيانات	167-164
ثامنا. الخصائص الديمغرافية لعينة الدراسة	170-167
خلاصة	171
الفصل السادس: عرض وتحليل البيانات	
تمهيد	175
أولا. تحليل بيانات الألعاب الإلكترونية والعنف المادي	202-176
ثانيا. تحليل بيانات الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي	215-202
ثالثا. تحليل بيانات الألعاب الإلكترونية والعنف الرمزي	229-215
خلاصة	230
الفصل السابع: مناقشة نتائج الدراسة	
تمهيد	233
أولا. مناقشة النتائج في ضوء أهداف الدراسة	235-234
ثانيا. مناقشة النتائج في ضوء المقاربة النظرية المتبناة	238-235
ثالثا. مناقشة النتائج في ضوء الفرضيات البحثية	246-238
رابعا. مناقشة النتائج في ضوء الدراسات السابقة	250-246
خامسا. القضايا التي تثيرها الدراسة	251-250
خلاصة	252

خاتمة	256-254
قائمة المراجع	271-258
الملاحق	278-273
ملخص الدراسة	285-280

فهرس الجداول

الرقم	الجدول	الصفحة
01	يوضح القائمة الإسمية لأعضاء المحكمين	162
02	قيمة ألفا كرونباخ لمحاور الدراسة	163-162
03	يوضح طول فئات مقياس ليكرث الخماسي ومستواها	166-165
04	يوضح الجنس	167
05	يوضح السن	168
06	يوضح المستوى التعليمي	169
07	يوضح مكان السكن	170
08	يوضح العلاقة بين الوسائل التي يمتلكها التلاميذ ومتغير الجنس	176
09	يوضح العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومتغير السن	177
10	يوضح عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس	178
11	الاختبار الإحصائي كا^2 للعلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والوسائل التكنولوجية التي يمتلكها أفراد العينة	179
12	يوضح العلاقة بين نوع اللعبة التي يفضلها أفراد العينة ومتغير السن	180
13	الاختبار الإحصائي كا^2 للعلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونوع اللعبة المفضلة	181

14	معامل الارتباط سبيرمان بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونوع اللعبة المفضلة	182
15	يوضح العلاقة بين عبارة ما هي الصفات التي يتميز بها بطلك المفضل ومتغير الجنس	182
16	يوضح عبارة هل تقلد أبطالك المفضلين	184-183
17	يوضح العلاقة بين عبارة متى تلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس	185
18	يوضح العلاقة بين عبارة هل إقدامك على ممارسة الألعاب الإلكترونية يرجع إلى ومتغير الجنس	187
19	يوضح العلاقة بين عبارة ما هي أكثر المشاهد التي تحب تقليدها ومتغير المستوى التعليمي	188
20	يوضح عبارة هل تقوم بإعادة وتجسيد أحداث لعبتك المفضلة على أرض الواقع	190
21	الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين المشاهد المقلدة وتجسيدها على أرض الواقع	191
22	يوضح العلاقة بين عبارة عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس	192
23	يوضح العلاقة بين عبارة هل تستمتع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس	194
24	الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم	195
25	معامل الارتباط بيرسون بين ممارسة الألعاب الإلكترونية	195

	والاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم	
26	يوضح العلاقة بين عبارة هل امتناعك عن لعب الألعاب الإلكترونية يؤدي بك إلى ومتغير المستوى التعليمي	196
27	يوضح العلاقة بين عبارة كيف تتصرف عندما يقطع أحدهم تركيزك على اللعبة ومتغير الجنس	198
28	يوضح العلاقة بين عبارة هل تراودك كوابيس فيها مشاهد عنف من لعبة إلكترونية لعبتها ومتغير الجنس	200
29	الاختبار الإحصائي كا^2 للعلاقة بين تقليد بطلك المفضل ومشاهدة كوابيس فيها عنف	201
30	معامل الارتباط سبيرمان بين تقليد بطلك المفضل ومشاهدة كوابيس فيها عنف	202
31	يوضح عبارة هل سبق وأن مارست الألعاب الإلكترونية داخل القسم	203
32	يوضح العلاقة بين عبارة في حال غضبك ما هي العبارات التي تعلمتها من الألعاب الإلكترونية للتعبير عن غضبك ومتغير الجنس	204
33	يوضح العلاقة بين عبارة ما هي ردت فعلك في حال خسارتك في اللعبة ومتغير الجنس	206
34	الاختبار الإحصائي كا^2 للعلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل القسم وردة فعلك في حال الخسارة في اللعبة	207
35	معامل الارتباط سبيرمان بين ممارسة الألعاب الإلكترونية	208

	داخل القسم وردة فعل أفراد العينة في حال الخسارة في اللعبة	
36	يوضح العلاقة بين عبارة هل ترفع صوتك داخل الأروقة والصراخ من أجل التشويش تقليدا للعبة معينة ومتغير الجنس	209
37	يوضح عبارة هل صادفت في احدى الألعاب الإلكترونية قواعد غير أخلاقية تتنافى مع قيم المجتمع	210
38	الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين رفع الصوت داخل الأروقة والصراخ من أجل التشويش تقليدا للعبة ووجود قواعد لا أخلاقية تتنافى مع قيم المجتمع	212
39	معامل الارتباط سبيرمان بين رفع الصوت داخل الأروقة والصراخ من أجل التشويش تقليدا للعبة ووجود قواعد لا أخلاقية تتنافى مع قيم المجتمع	212
40	يوضح العلاقة بين عبارة بماذا تملء الفراغ الناتج عن الألعاب الإلكترونية ومتغير السن	213
41	يوضح العلاقة بين عبارة عندما يتم استفزازك من طرف الأصدقاء عندما تخسر في اللعب كيف تتصرف ومتغير الجنس	215
42	يوضح العلاقة بين هل جربت في يوم من الأيام رسم صورة بطلك أو الرمز الخاص به على جسدك ومتغير الجنس	217-216
43	يوضح عبارة هل قمت باتباع خطوات الألعاب الإلكترونية	218
44	الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وكتابة رموز اللعبة	219

45	يوضح العلاقة بين عبارة هل تقلد تعابير الألعاب الإلكترونية غير الأخلاقية ومتغير الجنس	220
46	الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وتقليد التعابير	222-221
47	معامل الارتباط بيرسون بين اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وتقليد التعابير	222
48	يوضح عبارة هل تكتب رموز الألعاب الإلكترونية	223
49	الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين رسم صورة بطلك المفضل وكتابة الرموز	224
50	معامل الارتباط سبيرمان بين رسم صورة بطلك المفضل وكتابة الرموز	224
51	يوضخ عبارة هل تستعمل حركات الألعاب الإلكترونية في التعبير عن مشاعرك	225
52	الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية واستعمال الحركات	226
53	يوضح عبارة حسب رأيك هل مضمون الألعاب الإلكترونية متعارض مع مبادئ عقيدتنا	227
54	الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية ومضمون الألعاب	228
55	معامل الارتباط بيرسون بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية ومضمون الألعاب	229

فهرس الأشكال

الرقم	الشكل	الصفحة
01	نموذج معالم الإشكالية البحثية	24
02	متغيرات الفرضية العامة	27
03	متغيرات الفرضية الأولى	28
04	متغيرات الفرضية الثانية	29
05	متغيرات الفرضية الثالثة	30
06	مجالات الألعاب الإلكترونية	68
07	دائرة نسبية تمثل الجنس	167
08	منحنى بياني يوضح السن	168
09	أعمدة بيانية توضح المستوى التعليمي	179
10	أعمدة بيانية توضح مكان السكن	170

مقدمة

مقدمة:

سعت الدراسة الراهنة إلى تقصي أبعاد ودلالات العلاقة القائمة بين الألعاب الإلكترونية والعنف، وذلك في سياق التناول النظري والإمبريقي لطبيعة الارتباطات الموجودة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي واللفظي والرمزي.

ولعل أول بدايات الاهتمام بالألعاب الإلكترونية في الثمانينات نتيجة التطور التكنولوجي، فأصبحت الألعاب تلعب دورا أساسي في حياة الأفراد، حيث أصبحت هذه الألعاب صديقة للأطفال وترافقهم في أي مكان وأي زمان، كما توفر له الامكانيات للعب، لعل هذا ما أكده باندورا في نظرية التعلم الاجتماعي حيث يرى أن التعلم بالملاحظة يكسب الطفل سلوك التقليد على غرار ما أقرته نظرية الاستخدامات والإشباعات التي ترى أن دافع الطفل إلى اللعب هو اشباع حاجاته ورغباته، وبهذا يكتسب سلوك العنف من خلال الاستمرارية في اللعب.

أما بالنسبة للعنف فهو موجود منذ القدم وليس وليد الساعة، وقد وضحت نظرية الأنساق الاجتماعية أن العنف قائم على فكرة التوترات النفسية التي تنتج عن خلل يصيب هذه الأنساق، بينما حددت نظرية الثقافة الفرعية أن سلوك العنف يتخذ كوسيلة لتحقيق الأهداف، وأن هذا الأسلوب يتسم بالخشونة، فيما ترى نظرية الصراع أن العنف أساسه صراع بين الجنسين.

وفي هذا الإطار تشير الأدبيات المعنية بالألعاب الإلكترونية والعنف إلى تباين في الرؤى والمواقف وهذا ما جسدته دراستنا من خلال فصولها، وضمن هذا المسعى قسمت الدراسة إلى سبعة فصول، يتناول **الفصل الأول** الموسوم بالإطار التصوري للدراسة، حيث تم عرض أسباب وأهمية وأهداف اختيار موضوع البحث مع محاولة التعرف على العلاقة القائمة بين المتغيرين، فضلا عن الإشكالية البحثية المطروحة، بعدها قمنا بتحديد الإطار

المفاهيمي للدراسة، لنعرض الفرضيات البحثية، وفي الأخير أهم الدراسات السابقة التي عالجت موضوع البحث.

الفصل الثاني: تناولنا فيه الإطار النظري للألعاب الإلكترونية، حيث تطرقنا إلى نشأتها ودواعي ممارستها بالإضافة إلى تأثيراتها وفي الأخير واقع هذه الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

الفصل الثالث: المعنون بالعنف والآثار والتجليات، حيث تم عرض البعد التاريخي للعنف وأهم أسباب وأشكال العنف وعوامل العنف، أثر ونتائج العنف وطرق مواجهته.

الفصل الرابع: المعنون بالمقاربات النظرية المفسرة لموضوع الدراسة، وتناولنا فيه المداخل النظرية التي فسرت الألعاب الإلكترونية حيث تطرقنا إلى نظرية التأثير والاستثارة ونظرية الغرس الثقافي، ثم نظريات العنف تناولنا فيها النظرية الوظيفية، التفاعلية الرمزية، نظرية الضبط الاجتماعي، نظريه الصراع، الثقافة الفرعية، نظرية المخالطة الفارقة، نظرية الوصم الاجتماعية، أما فيما يخص المقاربة النظرية المتبناة تمثلت في نظرية الاستخدامات ونظرية التعلم الاجتماعي.

الفصل الخامس: وجاء تحت عنوان الإجراءات المنهجية للدراسة، تم فيه عرض أهم الإجراءات المنهجية المتبعة بدءا بإطار الدراسة، حيث تم عرض المجال الجغرافي والبشري والزمني للبحث، مع عرض المنهج المستخدم، وكيفية اختيار العينة، وأخيرا الأساليب المستخدمة في الدراسة التي عولجت بالحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss) الإصدار 22.

الفصل السادس: والذي تم فيه تحليل البيانات الميدانية لفرضيات الدراسة، وعرضها في جداول بسيطة ومركبة والتي تربط بين مؤشرات الدراسة.

الفصل السابع: الذي تضمن تحليل ومناقشة نتائج البحث في ضوء النظريات الموجهة للدراسة، وفي ضوء الأهداف والفروض، ونتائج الدراسة السابقة المعروضة في البحث،

والتأكد من صدق الفرضية العامة وتوضيح أهم ما تثيره الدراسة من قضايا تكون مواضيع بحث مستقبلية، مع عرض الخاتمة التي تضمنت أهم نتائج الدراسة.

وأخيرا انتهى البحث إلى ملخص وخاتمة تضمنت أهم نتائج الدراسة المتوصل إليها، كما تضمنت بعض التوصيات التي تحد من آثار الألعاب الإلكترونية العنيفة.

الفصل الأول

الفصل الأول: الإطار التصوري للدراسة

تمهيد

أولا. أهمية الدراسة ومبررات اختيار الموضوع

ثانيا. أهداف الدراسة

ثالثا. المشكلة البحثية وتساؤلاتها

رابعا. فرضيات الدراسة ونموذج البرهنة عليها

خامسا. مفاهيم الدراسة

سادسا. الدراسات السابقة

خلاصة

تمهيد:

تعد المشكلة البحثية وتساؤلاتها نقطة انطلاق لأي دراسة علمية، ولعل ذلك يعود للأهمية البالغة التي تكتسبها هذه المرحلة، إذ ضمنها يحدد الباحث الإطار العام لبحثه من خلال تحديده أهمية ومبررات اختيار الموضوع، أهداف الدراسة وضبط الإشكالية، وصولا إلى تحديد سؤال الانطلاق، وتحديد المفاهيم الأساسية والفرعية المرتبطة بموضوع الدراسة بشقيها النظري والإجرائي، ومن ثم وضع فروض الدراسة وانتهاء بتحديد مصادر الدراسة والدراسات السابقة.

وعلى اعتبار أننا بصدد دراسة موضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى التلاميذ، فإننا نحاول تقصي العلاقة بين المتغيرين في إطار مؤسسة تربوية ممثلة في متوسطات صالح بوالشعور (5 جويلية 1962، توفوتي سليمان، الشارف علي، عيدوني عائشة)، وهذا بمراعاة الاعتبار لخطوات المنهجية الضرورية للدراسة.

أولا. أهمية الدراسة ومبررات اختيار الموضوع: تتحدد أهمية الدراسات العلمية بطرق منهجية متنوعة تركت حرية اختيارها للباحث بناء على ما سيحققه بحثه بعد الانتهاء منه، وتتضح أهمية الدراسة لموضوع الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ من جوانب عدة نوجزها في النقاط التالية:

- كونه يتناول ظاهرة اجتماعية حديثة الانتشار في المجتمعات بشكل كبير بين فئتي الأطفال والمراهقين.

- يعتبر موضوع الألعاب الإلكترونية من المواضيع الدافعة لدراستها نتيجة سرعة انتشارها في مختلف البلدان، مما أدى إلى محاولة تقصي الواقع السوسيولوجي للظاهرة في المؤسسة محل الدراسة الميدانية.

- رصد أهم مظاهر السلوك العنفي المستوحاة من هذه الألعاب الإلكترونية.

– الانتشار الكبير لظاهرة العنف مع وجوب الكشف عن الأضرار التي تسببها الألعاب الإلكترونية.

– كما أن دراسة علاقة الألعاب الإلكترونية بالعنف لدى التلاميذ تتيح الفرصة لاكتشاف العلاقة بين المتغيرين، مع الوقوف على أهمية التوصيات من أجل الاستفادة في ترشيد استخدام الألعاب الإلكترونية.

– أما موضوع العنف فيعتبر من المواضيع التي يمكن اختبارها ميدانيا من خلال الأبعاد والمؤشرات الدالة عليه وتطبيق وسائل البحث الملائمة لدراستها.

إذن وانطلاقا من هذه الأهمية للدراسة، تشكلت لدينا مجموعة من المبررات لاختيار موضوعها، توصيفها جاء على النحو التالي:

– الرغبة في البحث في موضوع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى التلاميذ.

– كثرة الألعاب الإلكترونية، وانتشارها بشكل متسارع وسط المجتمع الجزائري من خلال الإحصائيات الرسمية والجرائد ومختلف وسائل الإعلام.

– ارتفاع عدد ضحايا العنف يوم بعد يوم، فلا تخلو مؤسسة عمومية كانت أو خاصة لمثل هذه الظواهر التي ازدادت انتشارا وتفاقما في السنوات الأخيرة، كونها أصبحت من أهم القضايا التي توليها مؤسسات المجتمع عبر وسائل الإعلام المقروءة والمسموعة والمرئية والندوات والمؤتمرات، فما تنقله بشكل يومي يجعلنا نعيش في مجتمع أصبحت فيه الحقيقة ملموسة.

– محاولة معرفة كيفية تأثير هذه الألعاب في تبلور السلوك العنفي لدى التلميذ المراهق.

– حداثة الموضوع وجديته نظرا لما خلفته هذه الألعاب من آثار في السنوات الأخيرة.

ثانيا. أهداف الدراسة: في محاولة لتشخيص الواقع الفعلي للألعاب الإلكترونية، والكشف عن العلاقة القائمة بينها وبين العنف لدى التلاميذ وفق الأطر المرجعية المعمول بها في البحوث الأكاديمية، وانطلاقا من عمليات التحليل والربط المنطقي بين الجوانب النظرية، ومن خلال

ما أسفرت عنه جملة الملاحظات الميدانية والأدوات المستخدمة في جمع البيانات تمكنا من وضع نمطين من الأهداف نسعى لتحقيقها وهما على النحو الموالي:

1. **أهداف وصفية:** ويمكن ايجازها في الآتي:

أ. جمع وترتيب التراث النظري المكتوب حول الألعاب الإلكترونية كأساس للتعرف على أهم الأبعاد المشكلة لهذا المتغير.

ب.محاولة ترتيب وتنسيق النظريات والأبحاث المتعلقة بالعنف لدى التلاميذ للكشف عن أبعاده، مؤشراته.

ج. التوصل إلى تحديد الخصائص للألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ، انطلاقا من المفاهيم السابقة، ومن خلال ما تم جمعه من واقع المؤسسة.

2. **أهداف برهانية:** ونلخصها فيما يلي:

أ. تشخيص الواقع الفعلي للألعاب الإلكترونية والتعرف على العوامل المؤثرة فيها بمتوسطة صالح بوالشعور سكيكدة.

ب.محاولة التعرف على نوع وصور العنف المستخدم في الألعاب الإلكترونية.

ج. محاولة الكشف عن مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في العنف المادي.

د. محاولة التعرف على مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف اللفظي.

هـ. محاولة الكشف عن مساهمة الألعاب الإلكترونية في تنمية العنف الرمزي.

و. الوصول إلى نتائج تعكس واقع الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ في متوسطة صالح بوالشعور بسكيكدة، بهدف لفت انتباه المسؤولين والمعلمين والأسر للعمل عل نشر التوعية.

ثالثا. المشكلة البحثية وتساؤلاتها:

يعد اللعب ظاهرة طبيعية وفطرية لها أبعادها النفسية والاجتماعية، وهي نشاط يمارسه الطفل دون أية ضغوط من البيئة المحيطة به والمتمثلة في بيئته العائلية والاجتماعية

والطبيعة، وهذا يشير إلى أنه نشاط تلقائي حر ومستقل ومرتبط بالفراغ وبالوقت، كما أنه يرتبط بالصحة والنمو والتطور، إذ يعد جزء متكاملا من حياة ونمو الطفل. (أحمد محمد العبيدي، 2010، ص70). ومن تم يمكن القول أن اللعب هي ظاهرة صحية يمر بها أي شخص عبر مراحل حياته المختلفة، على اعتبار أن النمو الصحيح يساعد على اكتساب شخصية مكتملة في جميع جوانبها.

لكن مع التطور التكنولوجي وظهور واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل أصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال، عرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية والتي تلعب دورا كبيرا في تطوير قدرات التلاميذ وتكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها، كما أن لها دورا تربويا يتمثل في تعلم التلاميذ مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركيب والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديهم، وتساعدهم على التعبير عن مشاعرهم وعلى التحكم في مهارة القيادة ليتعودوا منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار. (محمد الزيودي، 2015، ص16) هذا ما يقودنا إلى القول أن استخدام التكنولوجيا الحديثة أصبح السمة البارزة لهذا العصر، وذلك لسهولة الاستعمال وسرعة الانتشار فهي بهذه الخاصية سيف ذو حدين لها سلبياتها وإيجابياتها، خاصة في مجال الألعاب الالكترونية وما توفره من فضاءات مشتركة وفردية تجعلك تعيش أدوار ومراحل اللعبة، كما أنها تنشط مراكز الابداع والتفكير والتعامل مع الآخرين واكتساب سلوكات وتجارب جديدة تساعد على تنمية بعض جوانب النمو المرتبطة بشخصية الفرد.

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها التلاميذ على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه، ولقد أشار "جونزJones " إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية، حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع. (أحمد جبر، 2023)، بالنظر

إلى ما سبق يمكن ابراز خطورة الاندماج التام لهذه الألعاب خاصة ما تعلق بالألعاب العنيفة وما تتركه من خلفيات سلبية في أذهان التلاميذ المستعملين لها كالتقليد الأعمى لبعض الشخصيات أو مشاهد لسلوكات عنيفة أو اكتساب سلوكات لا أخلاقية.

والجدير بالذكر إن انتشار ظاهرة الألعاب الإلكترونية في الجزائر لا يمكن حصره في ولاية دون أخرى، فعلى غرار ولايات الوطن تعتبر ولاية سكيكدة من بين الولايات التي عرفت استخدام الألعاب الإلكترونية في أوساط المراهقين بشكل عام والتلاميذ بشكل خاص، لدرجة أصبح لها تأثيرات متعددة الجوانب في حياة التلميذ سواء تعلق الأمر بالجانب المعرفي والتحصيل الدراسي أو الجانب النفسي والسلوكي، لدرجة أصبحت فيه بعض الألعاب الإلكترونية تشكل خطرا يهدد حياة وسلامة مستخدميها، فلم يعد خافيا أن هناك ألعابا إلكترونية جد خطيرة تستهدف المراهقين بشكل خاص وتدفع بهم إلى العنف وحتى الانتحار في بعض الأحيان وهذا ما نريد التركيز عليه في دراستنا الراهنة.

فبالرجوع الي الحقل المعرفي والأكاديمي تعد ظاهرة العنف من الظواهر القديمة عرفتها المجتمعات البشرية، وهي تمثل مشكلة ذات أثار نفسية واجتماعية سلبية على الأفراد والمجتمعات، فالعنف ظاهرة مركبة لها جوانبها الاقتصادية والاجتماعية والنفسية وتعرفها كل المجتمعات البشرية بدرجات متفاوتة والعنف سلوك مكتسب من البيئة الاجتماعية التي يحيا فيها الفرد وهو سلوك نسبي يختلف من مجتمع لآخر بل يختلف داخل المجتمع الواحد من مكان لآخر. (طه عبد العظيم حسين، 2007، ص15)

والجدير بالذكر أن ظاهرة العنف أصبحت تمثل هاجسا حقيقيا بالنسبة لجميع الشعوب مما جعلها تفقد الأمن والراحة والطمأنينة، ذلك لأن العنف أصبح يلاحق كل فرد دون أي استثناء، ومن المفيد التسليم بأن هناك أنواعا من العنف يكثر الكلام عنها في المجتمع بصفة عامة وفي المدارس على وجه الخصوص، تتمثل في العنف الجسدي أو المادي وهو إيذاء الآخر عن طريق الضرب، والقتل والاعتداء، أما العنف اللفظي أو الشفوي يستخدم فيه

الكلام والألفاظ كالسب والشتم في حين العنف الرمزي يحمل جملة من الرموز والدلالات التي تخدش الآخر بطريقة غير مباشرة أي خفية. (ناجي ليلى، ص69)

ولعل هذا ما أكده بيار بورديو في كتابه "العنف الرمزي" باعتبار العنف هو الذي يحمل معنى الضغط أو القسر أو التأثير. (بيير بورديو،1994، ص5)

هذا وقد أشارت منظمة الصحة العالمية إلى أن العنف جزء دائم من معاناة الإنسان ويمكن مشاهدة آثاره بأشكال مختلفة في شتى أنحاء العالم، إذ يفقد أكثر من مليون شخص حياتهم كل عام، كما يتعرض أكثر من ذلك بكثير لإصابات غير مميتة نتيجة العنف الموجه أو بين الأشخاص أو العنف الجماعي وفوق ذلك معدل الوفيات المرتبطة بالعنف مسؤولة عن 3% من العبء العالمي للأمراض واعتلال الصحة. (محمود سعيد الخولي، 2008، ص11)

ولعل هذا ما يؤدي بالتلاميذ إلى سرعة التفاعل مع الأشياء وبالتالي الحرص على تقليد كل ما يشاهدونه حيث أن التلميذ يتعلم ويتفاعل بسرعة مذهلة ويقلد ما يشاهده أمامه أو يسمعه نظرا لفطرته، فيميل إلى تقليد شخصيات الألعاب الإلكترونية في لباسها وحركاتها وتصرفاتها، ولعل هذا ما أكده أيضا العالم "ألبار بندورا" "Albert Bandua" صاحب نظرية التعلم الذي يرى أن التلميذ يتعلم العنف والسلوك العنفي من خلال الملاحظة والتقليد. (جمال معتوق، 2012، ص144)

هذا ناهيك على أن التلميذ يشبع رغباته وحاجاته انطلاقا من الألعاب الإلكترونية التي تعمل على توفير جميع الاحتياجات بسهولة ولعل هذا ما أكدته نظرية الاستخدامات والإشباعات فطبقا لهذه النظرية فإن بعض التلاميذ قد يستخدمون الألعاب الإلكترونية من أجل اشباع حاجاتهم اليومية، ومن أجل عدم وجود رفيق أو صديق لتعويض تفكك العلاقات والروابط الاجتماعية الحقيقية، في حين يستخدم تلاميذ آخرون نفس الوسيلة ولكن من أجل اشباع احتياجات متعددة ومختلفة مثل التأقلم مع المجتمع.

بيد أن ذلك لا يعني أن تلك الألعاب الإلكترونية والسلوكات العنيفة تسود في كل المؤسسات التعليمية، لذا فالدراسة الراهنة الموسومة " بالألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ" تحاول التقصي عن الموضوع من ميدان البحث المتمثل في متوسطات صالح بوالشعور.

في هذا الإطار تمحورت إشكالية الدراسة حول تساؤل رئيسي مؤداه:

⟸ ما مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة مستوى العنف لدى تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور؟

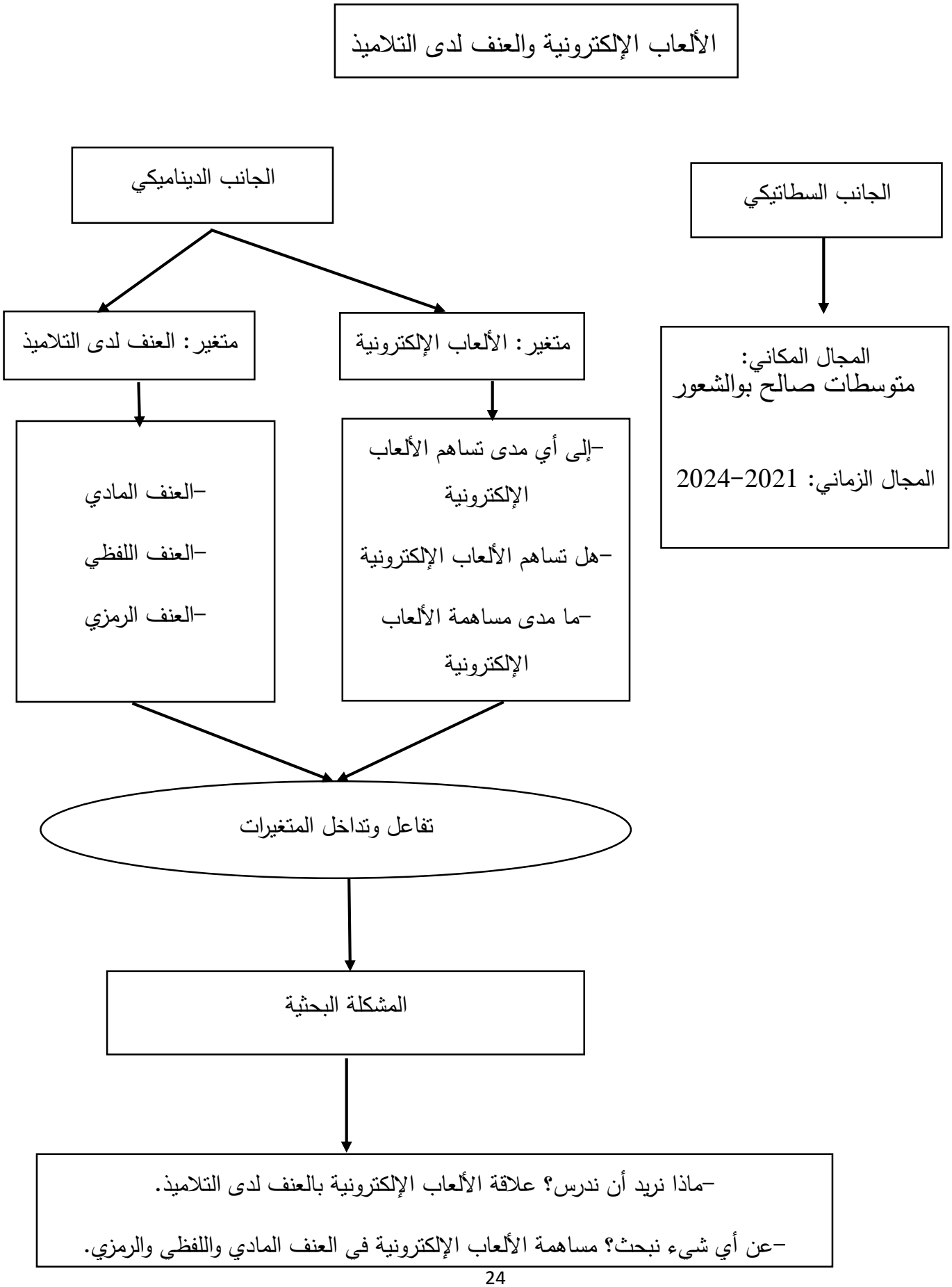
وقد انبثق عن هذا التساؤل تساؤلات فرعية هي على النحو التالي:

1-إلى أي مدى تساهم الألعاب الإلكترونية في اكتساب العنف المادي لدى تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور؟

2-هل تساهم الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف اللفظي لدى تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور؟

3-ما مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تنمية العنف الرمزي لدى تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور؟

شكل رقم (1): يوضح معالم المشكلة البحثية



رابعا: فرضيات الدراسة ونموذج البرهنة عليها:

كي يصبح سؤال البحث عبارة عن ظاهرة يمكن مشاهدتها في الواقع يجب تحويله إلى فرضية بغية منحه الطابع الملموس، وعليه فالدراسة الراهنة الموسومة بـ: الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ" قد صاغت فرضية عامة وثلاث فرضيات فرعية، اعتمادا عل أهداف الدراسة وما طرح في المشكلة البحثية من تساؤلات، بالإضافة إلى ما جمع من أدبيات حول الموضوع.

وبالاستناد إلى ميدان البحث المتمثل في مؤسسة متوسطات صالح بوالشعور جاءت فرضيات الدراسة على النحو الآتي:

1.الفرضيات: منها ما هو رئيسي وما هو فرعي نقدمها كما يلي:

أ. فرضية رئيسية مفادها: تساهم الألعاب الإلكترونية في زيادة مستوى العنف لدى تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور؟

ب. فرضيات فرعية، اشتقت من الفرضية الرئيسية تتمثل في:

– تساهم الألعاب الإلكترونية في اكتساب العنف المادي لدى تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور؟

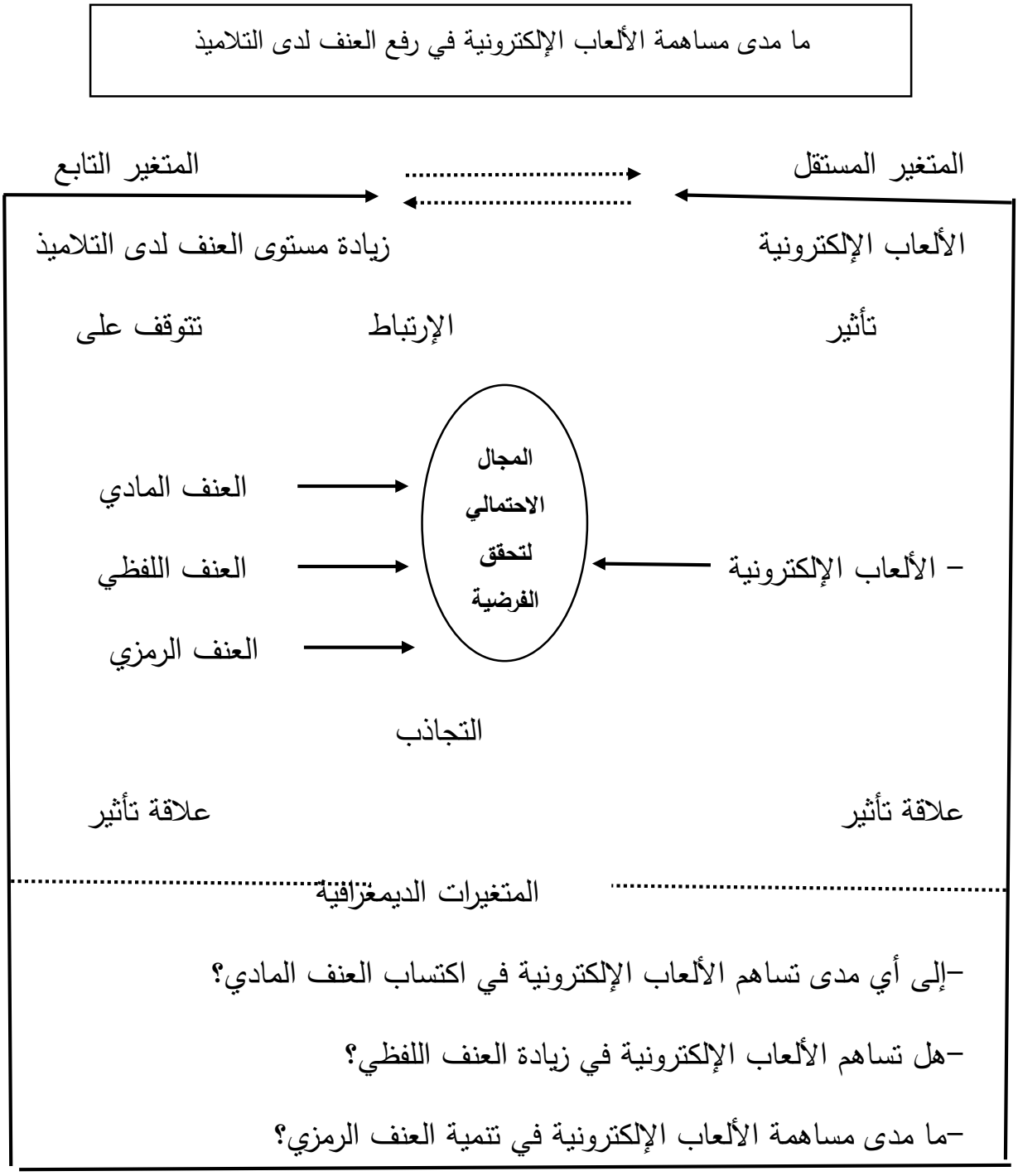
– تساهم الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف اللفظي لدى تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور؟

– تساهم الألعاب الإلكترونية في تنمية العنف الرمزي لدى تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور؟

2.نموذج البرهنة على الفرضيات: في البحث العلمي تحتاج دائما الفرضيات إلى البرهنة عن مدى صحتها، لذا فقد تتعدد أساليب البرهنة عليها بتعدد واختلاف المدارس الفكرية واتجاهات أصحابها.

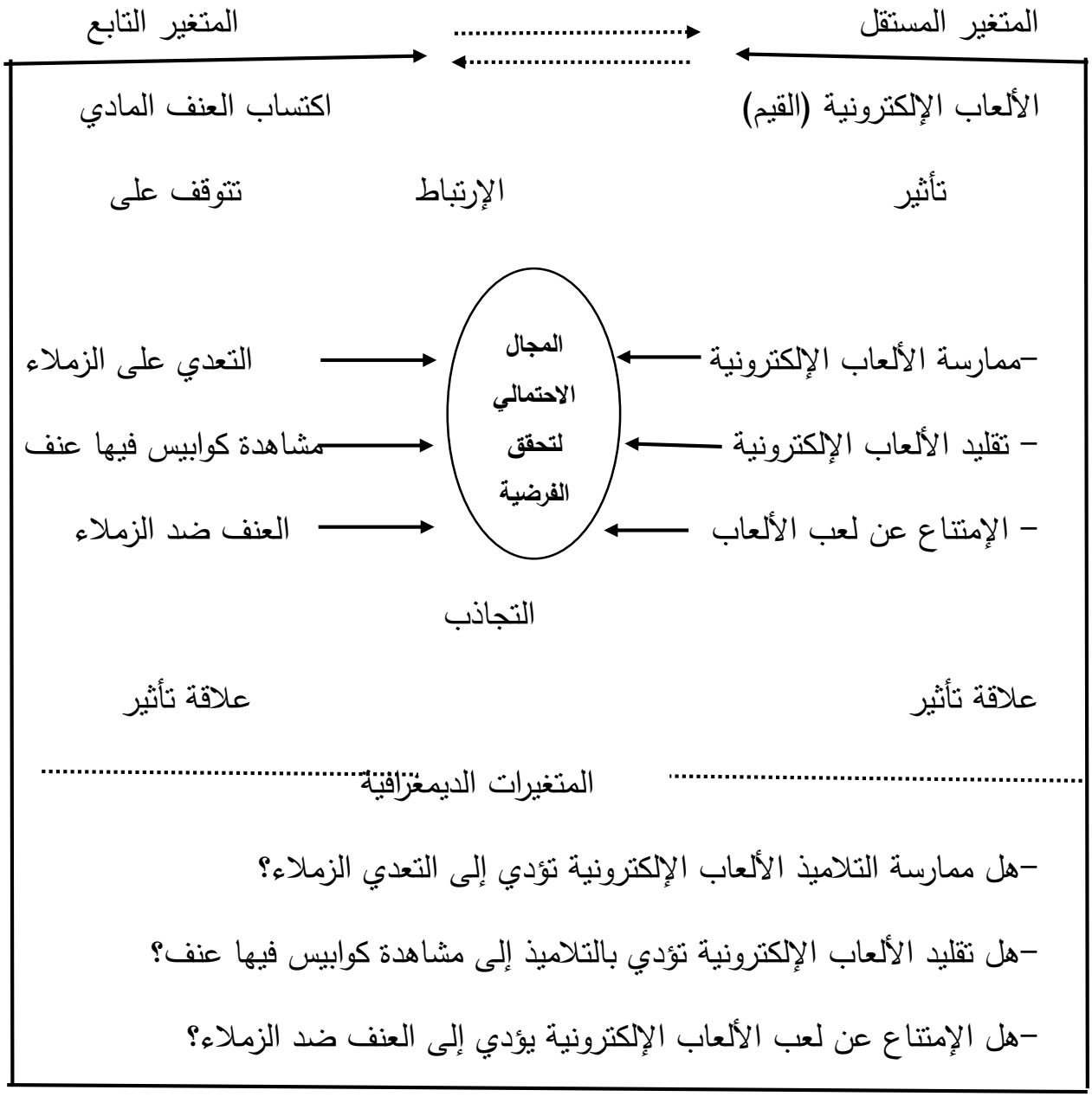
وفيما يلي توضيح للنماذج الافتراضية للبرهنة على الفرضيات البحثية في شكلها العام والفرعي، وذلك وفق الأشكال التوضيحية التالية:

شكل رقم (2): يوضح النموذج الإفتراضي للبرهنة على الفرضية العامة



شكل رقم (3): يوضح النموذج الإفتراضي للبرهنة على الفرضية الأولى

إلى أي مدى تساهم الألعاب الإلكترونية في العنف المادي



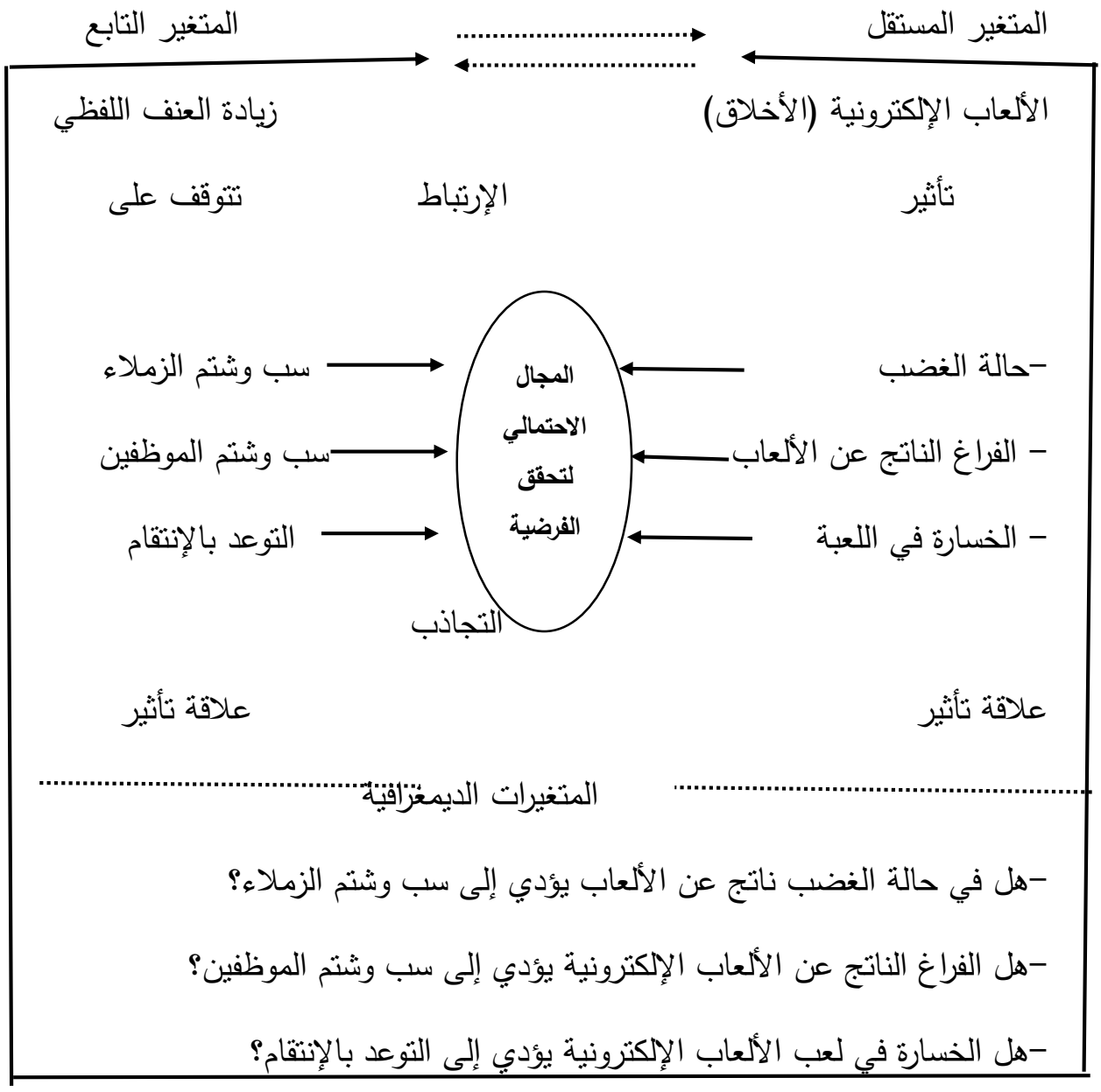
-هل ممارسة التلاميذ الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى التعدي الزملاء؟

-هل تقليد الألعاب الإلكترونية تؤدي بالتلاميذ إلى مشاهدة كوابيس فيها عنف؟

-هل الإمتناع عن لعب الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى العنف ضد الزملاء؟

شكل رقم (4): يوضح النموذج الإفتراضي للبرهنة على الفرضية الثانية

هل تساهم الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف اللفظي



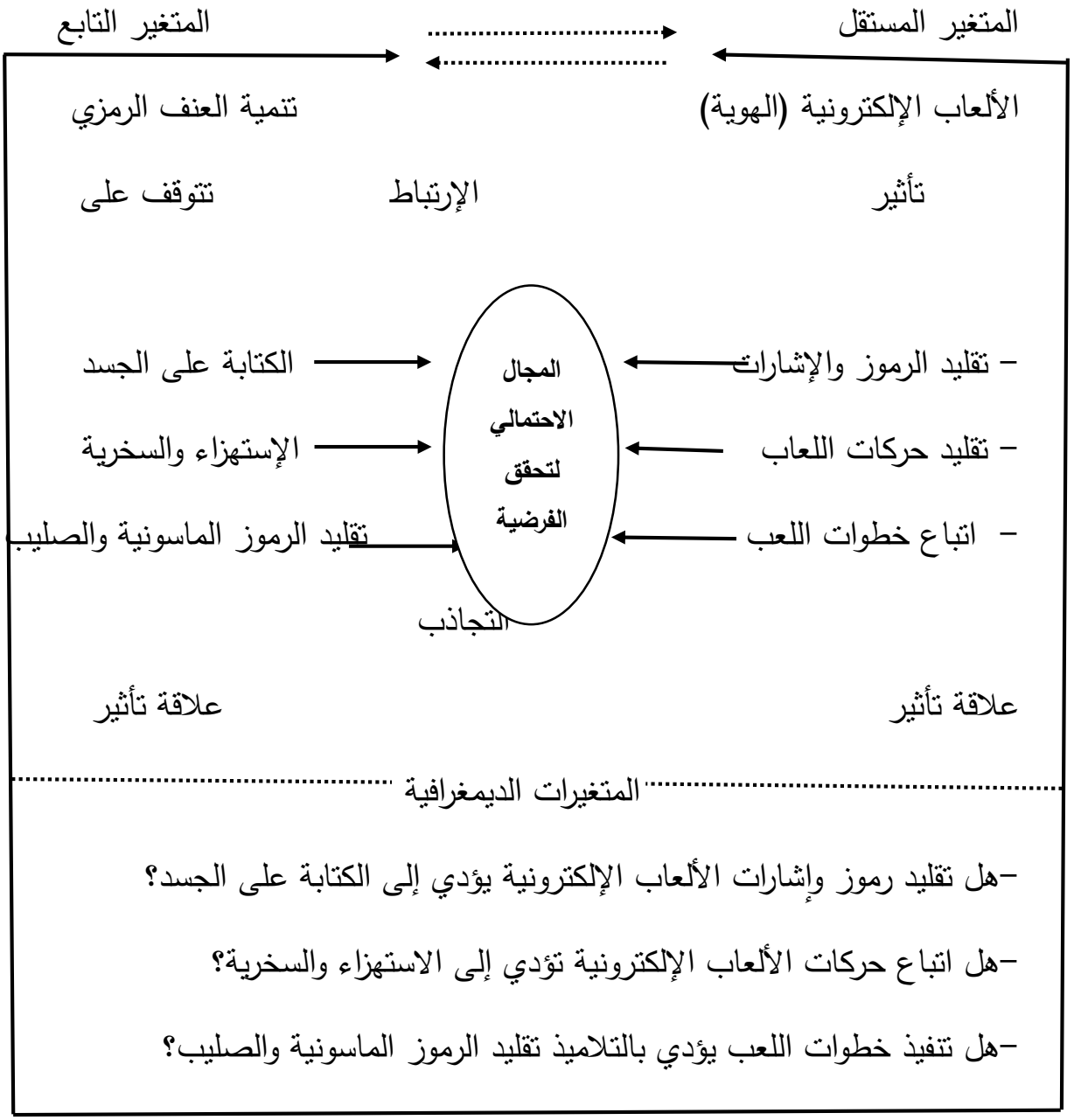
–هل في حالة الغضب ناتج عن الألعاب يؤدي إلى سب وشتم الزملاء؟

–هل الفراغ الناتج عن الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى سب وشتم الموظفين؟

–هل الخسارة في لعب الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى التوعد بالإنتقام؟

شكل رقم (5): يوضح النموذج الإفتراضي للبرهنة على الفرضية الثالثة

ما مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تنمية العنف الرمزي



–هل تقليد رموز وإشارات الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الكتابة على الجسد؟

–هل اتباع حركات الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى الاستهزاء والسخرية؟

–هل تنفيذ خطوات اللعب يؤدي بالتلاميذ تقليد الرموز الماسونية والصليب؟

خامسا: مفاهيم الدراسة

تعد عملية تحديد المفاهيم مرحلة أساسية وهامة في البحث الاجتماعي، بالنظر إلى الدور الفعال الذي تلعبه في رسم مساره وتحديد طريقة إنجازه، إذ تختلف طريقة توظيف أي مفهوم باختلاف الموضوع المدروس وباختلاف المفهوم في حد ذاته، وهذا بحسب المدارس الاجتماعية والفكرية التي تناولته بحيث تفرض منطق تعداد استخدامه لدى مفكر بعينه أو مدرسة في حد ذاتها.

لذا نحاول خلال هذه الدراسة الموسومة بـ «الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ» تحديد مفاهيمها الأساسية المتمثلة في، الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ في ضوء التراث النظري.

1.مستوى التحديد النظري لمفاهيم الدراسة:

أ. الألعاب الإلكترونية:

قبل التطرق إلى المعنى الذي يحمله مفهوم الألعاب الإلكترونية نحاول في البداية أن نتعرف على مفهوم اللعب، وكذا اللعب الجماعي واللعب الفردي، وأهم مميزاتها كالآتي:

اللعب: هو عملية ذاتية يقوم بها الطفل، وهو نشاط اختياري، موجه للسلوكات الشخصية المدفوعة ذاتيا، كما أن اللعب يزود الطفل بالرضا والارتياح وضروري للصحة البدنية والعقلية للطفل، فمن خلاله يكتشف الطفل العالم من حوله وعلاقته بهذا العالم، وبالتالي تصبح لديه المرونة في استجاباته للتحديات التي يواجهها، أي أن الطفل من خلال اللعب يتعلم ويتطور فرديا. (حسني شحروري، 2008، ص32)

ويعرف اللعب أيضا بأنه نشاط دون اعتبار للنتائج التي تحقق في النهاية، ويتميز هذا النشاط بالتلقائية بعيدا عن الضغط والقوة والإكراه الخارجي. (عبد الباقي، 2004)

ويصفه بياجيه بأنه طريقة لتمثل العالم الخارجي وتناوله لكي يتلاءم مع مخططات منظمة حاضرة للشخص، وبهذا فإن اللعب يقوم بوظيفة حيوية في تطوير العمليات المعرفية. (السيد، 2002)

وتتمثل خصائص اللعب في العناصر التالية:

- نشاط حر لا قسر فيه ولا إجبار.

- مرن ومتنوع، فهو موجه وغير موجه، إيهامي وواقعي.

- يتضمن نشاطات متنوعة جسمية وعقلية وانفعالية ولغوية واجتماعية لذلك فهو يساهم في نمو الفرد من جميع النواحي.

- من الصعب التنبؤ بنتائجه.

- يرتبط بالميل والدوافع الداخلية، وعليه فهو لا يتعب صاحبه.

- يمتاز بالسرعة والخفة.

- مطلب من مطالب نمو الطفل.

وبعد التعرف على مفهوم اللعب نحاول فيما يلي التطرق إلى مفهومي اللعب الجماعي واللعب الفردي.

اللعب الجماعي: Group play:

اللعب الجماعي تعبير يطلق على الألعاب التي يتم فيها تقاسم الدمى والأنشطة أو تحديدها وفقا لقواعد معينة، وعليه فإن الأطفال سيكون عليهم أن يتعلموا الكثير قبل أن يستطيعوا اللعب مع الآخرين لعبا جماعيا. (ميلر، 1991، ص160)

اللعب الفردي: ويتم عندما يقوم الفرد باللعب بمفرده دون مشاركة الآخرين.

بعد أخذ نظرة على ما تناوله الباحثون فيما يتعلق باللعب الجماعي أو الفردي، نحاول في العناصر الموالية التطرق إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية الذي تم التطرق له من مختلف الزوايا والرؤى على النحو التالي:

– تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها شكلا من أشكال الألعاب التي يلعبها الفرد، وهي تشير بصفة عامة إلى كل تلك الألعاب التي تتوفر على هيئة رقمية، وتلعب عبر حوامل إلكترونية.

– وتعرف أيضا بأنها: الألعاب التي تمارس على الأجهزة الإلكترونية، كجهاز الحاسوب والهاتف النقال والتلفاز وجهاز البلاي ستيشن وغير ذلك، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة. (الخصيري، 2019، ص06)

وعرفت أيضا بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفزة (ألعاب الفيديو أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التأثير البصري الحركي) أو الإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. (حسيني الشحروري، 2008، ص46)

– عرف أوزنرك ozturk الألعاب الإلكترونية بأنها جميع الألعاب التي تلعب عبر الأنترنت، يتم لعبها بشكل مفرد أو متعدد اللاعبين، عبر جهاز كمبيوتر محمول أو وحدة تحكم ألعاب أو كمبيوتر لوحي أو هاتف محمول أو أي جهاز رقمي آخر لديه إمكانية الوصول إلى الأنترنت وتحميل الألعاب. (ozturk, 2014)

– يعرفها **لورنس:** "ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو إذ تعرض في التلفزيون بعد إيصال الجهاز بجهاز آخر وإدخال ألعاب الفيديو وهو عادة عصى التحكم أو الأزرار أو لوحة المفاتيح أو الفأرة وهي في الغالب ألعاب جماعية إذ يلعبها عدد كبير من اللاعبين في الوقت نفسه. (لورنس، ميلز وآخرون، 2002، ص154)

– ويعرفها **سالين وزيمرمان** أنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والنث. (zimmermane, 2004, p5)

يعرف **لورون جولي Lauret Juliet** الألعاب الإلكترونية على أنها أنظمة إعلام آلية بينها تجهيزات المداخل والمخارج، تعوض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية أي أن الألعاب الإلكترونية تستند إلى وجود نظام إعلام آلي، وهناك الحاسوب هو الأكثر استعمالا به وحدة مركزية (نظام معلوماتي)، لمعالجة المعلومات الواردة من أدوات الإدخال لتقدم الجواب على الشاشة.

وتعرف الألعاب الإلكترونية أنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو على شاشة الحاسوب والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين أو تحديد للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. (سالم أحمد عبد الرحمان، 2015، ص27)

الألعاب الإلكترونية هو نشاط ترفيهي أكثر استعمالا في مجال الألعاب، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تتيحها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من خلال استعمال اليد مع العين أي التآزر البصري والحركي. (تهامي محمد، 2019، ص88)

وفي المفهوم المعلوماتي، برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيات بالاعتماد عل إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تصغه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد نتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة وترجع بداية الألعاب

الإلكترونية إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين من إظهار قملة على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم، تليها بعد ذلك محاكاة مبسطة للألعاب مثل الضامة والشطرنج. (الحمصي، (د.س)، 253)

وتعرف الألعاب الإلكترونية على أنها ألعاب رقمية يتم التعامل معها من خلال شاشات الحاسب أو التلفزيون والهواتف المحمولة والأجهزة الكفية، وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية والبصرية المشوقة وتخلق جو من التفاعل الإفتراضي بينها وبين اللاعب. (حسن، 2017، ص243)

- ✓ تلتقي جميع التعريفات، حول مضمون أساسي للألعاب الإلكترونية وهو أنها ألعاب تمارس على الأجهزة الرقمية أو الإلكترونية بهدف التسلية والترفيه.
- ✓ الألعاب الإلكترونية يتم التعامل معها من خلال شاشات الحاسوب أو التلفزيون أو الهاتف.
- ✓ الألعاب الإلكترونية تحاكي واقعا حقيقيا أو مجموعة من الإفتراضات.
- ✓ كل تلك الألعاب التي تتواجد عل هيئة رقمية.

ب.العنف:

من حيث التعريف اللغوي للعنف نجد أن ابن منظور يرى في "لسان العرب" أن العنف هو: الخرق بالأمر وقلة الرفقة به، وهو ضد الرفق، عنف به وعليه عنفا وعنافة وعنفه تعنيفا، وهو عنيف إذا لم يكن رفيقا في أمره، واعتنف الأمر: أخده بعنف، وفي الحديث: "إن الله تعالى يعطي على الرفق ما لا يعطي على العنف". وكل ما في الرفق من خير ففي العنف من الشر مثله، وأعنف الشيء: أخده بشدة. (ابن منظور، 1968، ص903)

وعرفه Dictionnnaire encyclopedique larousse بالقول: " العنف هو عبارة عن صفة تبرز أو تتكرر وتختلف معها العوامل بقوة حادة وقساوة معتبرة، هي في أكثر الأحيان ضارة ومهلكة وهو صفة لشعور رهيب نحو شيء كالكره الرهيب أو صفة لشخص له استعداد تام لاستعمال القوة، ويتصف بالعدوانية، كما يدل العنف على صفة اللاتسامح

وعدوانية كبرى، والاندفاع والقساوة في الكلام وحتى في التصرف، ويشير كذلك لمجموعة الأفعال والتصرفات التي تتميز بالمبالغة في استعمال القوة العضلية واستعمال الأسلحة أو صفة لعلاقة عدوانية حادة، وأخيرا صفة التعامل بالعنف كالإرغام والقهر عن طريق القوة. (Dictionnaire encylopedique larousse, 1985, p107)

وعرفه المعجم الوسيط بالقول: "عنف به وعليه_عنفا_ وعنافة: أخده بشدة وقوة ولامه وعيره فهو عنيف (ج) أعنفه: عنف به وعليه عنفه: أعنفه: اعتنف الأمر أي أخده بعنف وأتاه ولم يكن له علم به–الشيء كرهه–يقال: اعتنف الطعام، وفلان المجلس: تحول عنه. (إبراهيم وآخرون، 1989، ص631)

ويعرفه محمد قلعي بأنه: "معالجة الأمور بالشدة والغلظة والتعنيف هو التعبير واللوم". (قلعي، 1988، ص323)

كما عرفه أحمد زكي بدوي في معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية بأنه: "استخدام الضبط أو القوة استخداما غير مشروع أو غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة فرد ما". (بدوي، 1986، ص266)

وقد جاء في المصباح المنير في غريب الشرح الكبير أن العنف في معناه اللغوي ضد الرفق، وعنفوان الشيء: أوله، وهو عنفوان شبابه، أي قوته، وعنفه تعنيفا: لامه وعتب عليه. (الرافعي، 1906، ص516)

وأما كلمة Violence فهي كلمة لاتينية مشتقة من " vi" والتي تعني "العنف" وكذلك "القوة" "الشديد" و"القدرة"، كما ترسم لنا كلمة "vis" بالتحديد استعمال القوة "التعدي". (Roger, 1993, p p06-07)

كما تعني كلمة Violence في اللغة الفرنسية: الإفراط في استخدام القوة على ما هو مألوف اجتماعيا نضيف "فعل عنيف، ومشاعر عنيفة، فليم عنيف". (Claudine, 2000, p57)

أما من الناحية الإصطلاحية يمكن أن نشير إلى التعاريف التالية:

يرى "فيليب بيرنو" أن العنف ضغط جسدي أو معنوي ذو طابع فردي أو جماعي ينزله الإنسان بالإنسان بالقدر الذي يتحمله على أنه مساس بممارسة حق أقر بأنه حق أساسي أو بتصور للنمو الإنساني الممكن في فترة معينة. (بيرنو وآخرون، 1985، ص149)

وفيما بخص علم النفس يقول وديع شكور: "وبما أن العنف لا يورث فهو إذن سلوك مكتسب، يتعلمه المرء أو يعايشه في خلال حياته وبخاصة في مرحلة الطفولة فإن مورس عليه العنف سابقا، وفي المراحل الأولى من حياته، فهو في الغالب سيمارسه لاحقا مع غيره من الناس وحتى مع عناصر الطبيعة، نباتا كان أو حيوانا". (وديع شكور، 1997، ص63)

وتعد ظاهرة العنف عرضا معتلا أو مرضا Symptom أو صيحة إنذار أو رسالة خطر، على المجتمع أن يحسن قراءتها، ولفهم ظاهرة العنف يجب مراعاة دوافعها الكامنة في شخصية الفرد الذي يلجأ إلى العنف أو التطرف. (محمد العيسوي، 1990، ص218)

أما العنف من الناحية القانونية فهو الاستعمال غير القانوني لوسائل القسر المادي والبدني، ابتغاء تحقيق غايات شخصية أو جماعية. (التير، 1997، ص15-16)

كما يرى أحمد جلال عز الدين أن العنف هو: "الاستخدام الإنساني للقوة بغرض إرغام الغير وإخافته وإرهابه أو الموجه إلى الأشياء بتدميرها، أو إفسادها أو الاستلاء عليها، ذلك الاستخدام الذي يكون دائما غير مشروع ويشكل في الأصل جريمة. (أحمد جلال، 1986، ص322)

أما من الناحية السوسيولوجية فيمكن تعريف فعل العنف بأنه "أي فعل له نتائج أو مقصود به نتائج ضارة أو مؤدية أو مدمرة، مثل ذلك الشخص الذي تناول أحد السموم أدت إلى وفاته بسبب الآلام الشديدة التي أصابته، وقد قال إنه مات ميتة عنيفة، فالوفاة حدثت بعنف، وإن كانت لم تتم بفعل عنيف. (محمد شريف، ص142)

ويعرف "لورنس" Lawrence" العنف بأنه: "مجموعة الأعمال التي ينتج منها أو يمكن أن ينتج منها أو يمكن أن ينتج عنها التسبب في أذى بيولوجي ينتجه أو ضغوط جسدية شديدة أو تخريب للممتلكات أو آلام نفسية تترتب على حدوثه. (دينوف، 1982، ص119)

- ✓ تلتقي جميع التعريفات، أن العنف هو استعمال الضغط والقوة جسدي كان أو معنوي ابتغاء تحقيق غايات شخصية أو جماعية.
- ✓ العنف هو فعل مكتسب ومقصود.
- ✓ هو الاستعمال الغير قانوني.
- ✓ العنف يؤدي إلى آثار جسدية أو مادية وآلام نفسية.
- ✓ العنف عرضا معتلا ومرضا.

جـ.التلميذ:

يشير مفهوم التلميذ إلى المعاني التالية:

-طالب العلم وخصه العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسية الأولى.

-التلمذة والتلمذة أي تلمذ غيره والتلاميذ هم مجموعة من الأفراد الذين يحضرون ما اختاره المربون ومن المجتمع للنموهم ومهارات وميول خلال التربية. (بريزي، دس، ص103)

كما عرف بأنه المحور والهدف الأخير من كل العمليات التربوية والتعليم به، فهو من أجله تنشأ المدرسة، وتحفزه بكامل الإمكانيات، ولابد أن يكون لها الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ وأن يكون لها عائد يتمثل في تكوين عقله، خلقه، روحه، معارفه واتجاهاته. (تركي، 1982، ص222)

- ✓ تلتقي التعريفات، أن التلميذ هو ذلك الفرد، الذي يبدل من أجله الجهود بغية تكوينه.
- ✓ التلميذ هو محور العملية التربوية.

2.مستوى التحديد الإجرائي لمفاهيم الدراسة:

أ.مفهوم الألعاب الإلكترونية: نشاط يمارسه الأفراد على الأجهزة الإلكترونية أو الألواح الرقمية بغية الترفيه والتسلية، تخلق جو من التفاعل الإفتراضي. وينحصر استخدام مفهوم الألعاب الإلكترونية بهذا المعنى الإجرائي في الدراسة الحالية في المؤسسة محل الدراسة في الأبعاد التالية:

_القيم.

-الأخلاق.

-الهوية.

ب.مفهوم العنف: فعل يتم عن طريق الضغط والقوة، يتم استخدامه بعدة أشكال سواء المادي أو اللفظي أو الرمزي، ما ينتج عنه آثار وأضرار. وينحصر استخدام مفهوم العنف بهذا المعنى الإجرائي في الدراسة الحالية في المؤسسة محل الدراسة في الأبعاد التالية:

-العنف المادي.

-العنف اللفظي.

-العنف الرمزي.

سادسا: الدراسات السابقة:

تعد الدراسات السابقة بمثابة نقطة انطلاق يرتكز عليها أي باحث للاستفادة مما انتهت إليه من نتائج بغيت إعادة بلورتها إلى جانب أنها توجه البحث مما يزيد من إثراء الجانب النظري والميداني، وفقا لهذا تم تقسيمه وفق المعيار الإقليمي إلى ثلاث أقسام: بداية الدراسات المحلية ثم العربية وفي الأخير الدراسات الأجنبية ويمكن استعراضها على النحو التالي:

1.الدراسات المحلية:

الدراسة الأولى: لكهينة علواش، حول معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل رسالة ماجيستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007/2006.

حيث تمحورت اشكاليتها أساسا على معرفة مدى تأثير هذه الوسيلتين على جمهور الصغار وهل ما تقدمه من عنف تؤثر على نفسيته وسلوكه، ومنها تندرج بعض التساؤلات المتمثلة في:

– كيف يتأثر المشاهد خصوصا الطفل بما يشاهده من مادة عنيفة أو ما يعرض عليه في أي وسيلة إعلامية أخرى؟

– إلى أي درجة تعتبر الوسيلتين التلفزيون وألعاب الفيديو مسؤولتين على الانحرافات السلوكية التي تشاهدها وتعاني منها المجتمعات؟

– هل يمكن تحصين الفرد والمجتمع من هذا العنف خصوصا في هذه الوسائل أكثر انتشارا؟

– لماذا يقبل الطفل على العنف المتلفز وعنف ألعاب الفيديو؟

حيث تطرقت هذه الدراسة لمعالجة العنف والعدوان من خلال التلفزيون وأهم البرامج الموجهة للأطفال والتي تروج للعنف، إضافة إلى تطرق هذه الدراسة إلى معالجة ظاهرة العنف في ألعاب الفيديو ودورها في التنشئة الاجتماعية وتأثر الأطفال بها وقدمت في الجانب التطبيقي تحليل البيانات وعرض النتائج.

الدراسة الثانية: لأحمد فلاق، أطروحة دكتوراه حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009/2008.

تمحورت إشكالية هذه الأطروحة حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو عل قيم الطفل الجزائري؟

وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

–ماهي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟

–ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟

–ماهي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

–ماهي القيم المحتواة في هذه الألعاب؟

–ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟

-كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

-كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية من أجل تحديد مدى ملائمتها للتنشئة الطفل الجزائري بحكم أن هذه المنتجات غربية عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر، وسعت إلى معرفة مدى تأثر الطفل الجزائري بالقيم المحتواة في هذه الألعاب، ووصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من استنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في البداية وذلك من خلال التحليل الكيفي والكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة، وقد تطرق في الجانب التطبيقي إلى تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو وقدم استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة وخلاصة عامة لمختلف النتائج وفي الأخير قدم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة.

الدراسة الثالثة: لمريم قويدر، ماجستير حول أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال،2012/2011.

حيث تمحورت إشكالياتها أساسا على معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ومنها تندرج بعض التساؤلات المتمثلة في:

- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيا الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطابا بالاهتمام الأطفال؟
- هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في شخصية الطفل الجزائري؟
- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

وتكونت عينة الدراسة من الأطفال الجزائريين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، وتدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية.

وتطرقت هذه الدراسة إلى معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الإلكترونية على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين ومحاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة للحد منها ومن تأثيراتها السلبية.

و**توصلت** الدراسة إلى النتائج التالية:

-فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال ويميلون لشرائها واقتناءها.

- يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال.

- للألعاب الإلكترونية تأثير عل سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل.

- أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية.

- تعمل هذه الألعاب عل تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والأنترنت والأجهزة الإلكترونية.

الدراسة الرابعة: لعاقلة عيسو، إكرام بوشيري، العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، **2020**.

هدفت الدراسة التعرف على العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، تم اختيار عينة قصدية قدرت ب 235 تلميذ وتلميذة يدرسون ببعض متوسطات ولاية البليدة، واستعمال المنهج الوصفي الارتباطي والاعتماد على مقياسي سلوك العنف المدرسي (حليمة بوحملة، 2014) والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة (لنويشي فاطمة الزهراء، 2014) بعد التحقق من صدقهما وثباتهما، كما تم حساب معامل ارتباط بيرسون والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، وكذا قيمة (ت) **وتوصلت إلى:**

– توجد علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

– توجد فروق بين الجنسين في العنف المدرسي ضد تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس.

– توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزى لمتغير الجنس.

الدراسة الخامسة: للباحثة **سناء مسعي، توفيق زروقي،** الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني للطفل، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، 2022.

هدفت إلى التطرق إلى ظاهرة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني للطفل، حيث هدفت لدراسة معرفة الارتباط الموجود بين الألعاب الإلكترونية والسلوكيات العدوانية للطفل، كما توضح عوامل الوقاية منها، وكيفية تنظيم الطفل وابعاده عنها وتوصلت هذه الدراسة إلى جملة من النتائج أهمها: أنه حقا الألعاب الإلكترونية تضيف تغيرا كبيرا في سلوك الطفل وطريقة تعامله مع الأشياء بصفة عامة والأشخاص بصفة خاصة، كذلك عدم مراقبة ومراعاة سلوكات الطفل وتنظيم اللعب واختيار الألعاب المناسبة له يؤدي لا محالة لكارثة وهي تكوين طفل عنيف مع كل محيطه الخارجي.

2. الدراسات العربية:

الدراسة الأولى: للباحثة **مها حسني الشحروري** أطروحة دكتوراه حول أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص علم النفس التربوي، 2007.

تتمحور إشكاليتها حول استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالية لدى مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؟

وقد حاولنا من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

–ما أثر الألعاب الإلكترونية في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير الموجهة، ضابطة)؟

–هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى التفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

-ما أثر الألعاب الإلكترونية على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى متغير المجموعة (الموجهة، غير الموجهة، الضابطة)؟

-هل هناك فروق مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

وأظهرت النتائج أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات الإحصائية المعرفية الكلي عند مستوى (0,05) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح مجموعة غير الموجهة، كما أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تتبعا للتفاعل بين المجموعة والجندر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة، **كما كشفت** هذه الدراسة أن هناك فرق ذات دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي الكلي لصالح المجموعة غير الموجهة، كما تبين أن هناك فرق ذات دلالة إحصائية في الدرجات على المقياس تبعا للجندر ولصالح الإناث عند مستوى دلالة (0,05) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة وفروقا ذات دلالة إحصائية على بعد من الأشخاص عند مستوى دلالة بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير الجندر لصالح الإناث، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد التكيف عند مستوى دلالة (0,05) تبعا لمتغير المجموعة غير الموجهة.

الدراسة الثانية: للباحثة **دلال عبد العزيز** مدكرة لنيل شهادة الماجستير بعنوان أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية، بدولة الكويت، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي، 2008.

تتمحور إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المدارس الحكومية بدولة الكويت، وسعت للإجابة على إشكالية هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طالبات المجموعة التجريبية ومتوسط درجة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدوله الكويت، تعزى أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية؟

واعتمدت هذه الدراسة على اختبار فضياتها الرئيسية التالية:

-لا توجد فروقات ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة مرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح مجموعة طلبة المجموعة التجريبية.

و**توصلت الدراسة** إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة **مجموعة من التوصيات** من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم.

الدراسة الثالثة: للباحثة **سلوى بنت علي حمصاني** ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض، رسالة ماجيستير، جامعة الملك سعود، السعودية، 2011.

لقد **أجريت هذه الدراسة** للتعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني في ضوء متغيري تقدير الذات والتحصيل الدراسي لدى الطلاب واعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي، حيث أجريت الدراسة على عينة بلغت 880 طالب من طلاب الصف الثالث متوسط من المدارس الحكومية النهارية، وانطلقت من الفرضيات التالية:

-هناك علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني.

-هناك علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء تقدير الذات.

- هناك علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء التحصيل الدراسي.

وخلصت الدراسة لعدة نتائج أهمها وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني، توجد علاقة ذات دلالة

إحصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية لسلوك العدواني في ضوء تقدير الذات، وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء التحصيل الدراسي، بلغت قيمة معامل الارتباط (0,9808) ولقد خرجت هذه الدراسة بتوصيات أهمها:

-ضرورة مشاركة الآباء والأبناء عند شرائهم الألعاب الإلكترونية.

-الحرص على تحديد زمن ممارسة هذا النوع من الألعاب.

-اهتمام المربين بطرح بدائل يتم من خلالها شغل أوقات الفراغ.

-إدراك أهمية برامج التوعية والإرشاد لتوعية الطلاب وأسرهم بأضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة.

الدراسة الرابعة: بعنوان إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، للباحث **لعبد الله بن عبد العزيز الهدلق**، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية، 2011/2010.

انطلق الباحث من إشكالية مفادها التعرف عل إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، في ظل الاهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب فحدد الباحث التساؤل الرئيسي:

ما إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام (الابتدائي والمتوسط والثانوي) بمدينة الرياض؟

1-ما دوافع ممارس الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم بمدينة الرياض؟

2-معرفة إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض؟

3-معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟

و**اعتمدت هذه الدراسة** على المنهج الوصفي المناسب لطبيعة الدراسة، كما استعان الباحث في جمع البيانات على استبيان موزع على ثلاث محاور حيث يتضمن المحور الأول دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية، أما المحور الثاني تضمن إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية، والمحور الثالث سلبيات الألعاب الإلكترونية وتمثل مجتمع الدراسة المكون من

جميع طلاب التعليم العام الابتدائي، المتوسط، الثانوي بمدينة الرياض، الذين كانوا يدرسون في الفصل الدراسي 1431هـ – 1432هـ ولكبر مجتمع البحث استعان الباحث باستخدام المسح بالعينة حيث اختار تطبيق دراسته على عينة طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس ثانوية بلغ عددهم 359 طالب كان يتلقون تعليمهم في مدينة الرياض، كما **توصلت هذه الدراسة إلى عده نتائج أهمها:**

– أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، كما يرى طلاب التعليم العام أن للألعاب الإلكترونية أثار إيجابية وأخرى سلبية فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين المهارات الاجتماعية الأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارة التفكير الناقد ومهارات حل المشكلات، أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على الألعاب الإلكترونية هي عديدة وتم تصنيفها لست فئات: دينية، سلوكية، وأمنية، إدارة، صحية، أضرار اجتماعية وأضرار أكاديمية وأضرار عامة.

الدراسة الخامسة: للباحثة **سارة محمود عبد الرحمان حمدان،** بعنوان إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجيستير، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، تخصص مناهج وطرق التدريس، السنة 2016.

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتين الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبيتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة قصدية (100) معلم ومعلمة من الذين يدرسون طلبة مرحلتين الطفولة المتأخرة والمراهقة بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القويسمة، بالإضافة إلى (100) طالب وطالبة من مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة الملتحقين بالمدارس الخاصة وتم إعداد أداتين لدراسة الاستبانة التي طبقت على المعلمين والمعلمات، الاستبانة التي طبقت على الأطفال.

كشفت النتائج عن:

– وجود عدد كبير من الإيجابيات الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية أبرزها أنها تعمل على تقوية التآزر البصري الحركي لديهم وتعودهم على الثقة في العمل، كما أنها تنمي الشعور بقيمة الوقت.

–وكشفت عن تشابه سلبيات الألعاب الإلكترونية من أهمها أنها تسهم في التقليل من التحصيل الدراسي وتؤدي إلى الإدمان وتؤدي إلى الشعور بالعزلة والانطواء.

3.الدراسات الأجنبية:

الدراسة الأولى: للباحث **(Uhlmanna & Swanson,Exposure to violennt video games increases automatic aggressiveness, journal of adolexence, 2004) هدفت إلى** التعرف على التعرض للعنف في ألعاب الفيديو على زيادة مستوى العنف التلقائي تكونت عين الدراسة من 121 طالب وطالبة يلعبون في ألعاب فيديو عنيفة، وتمكنوا من تقييم أنفسهم على مقياس العنف الضمني **وأشارت النتائج** إلى أن التعرض إلى ألعاب الفيديو العنيفة ينبأ بارتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي، كما أشارت النتائج إلى أن التعرض إلى العنف في ألعاب الفيديو يسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية.

الدراسة الثانية: **(Sherry, J, L,**(2001), The effecte of violent video game addiction in children and teenagers in taiwan, cyber psychology and behavior)

أجرى **شيري Sherry** دراسة تحليلية لعدة دراسات من عام 1978 إلى عام 2000 لتحديد حجم تأثير الارتباط ما بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوان، **ووجد بأن** الارتباط العام ما بين الألعاب الإلكترونية والعدوان هو صغير نسبيا أو يساوي 0.15 ووجد أيضا بأن حجم التأثير العام كان صغيرا نسبيا (R=0.15) ووجد أيضا بأن حجم التأثير العام كان صغيرا D=0.30 مقترحا بأن هناك علاقة ما بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعدوان، ولكن هذه العلاقة أصغر من العلاقة الموجودة ما بين التلفاز والعدوان.

الدراسة الثالثة: للباحث **(Gentila, douglas a ; Lynchb, paul. J linderc, Jennifer, ruh and walsha, david,A,**(2004) , The effects if violent

video game habits on adolexent hostility, aggressive behaviores and school performance, journal of adolexence)

هدفت إلى معرفة تأثير العنف في الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى المراهقين، تكونت عينة الدراسة من 617 طالب وطالبة من طلاب الصفين الثامن والتاسع موزعين على أربع مدارس، **وتوصلت الدراسة** إلى أن الطلاب الذين يتعرضون لوقت أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية كان لديهم مستوى أعلى من العدائية، وارتبط ذلك مع تقديرات المعلمين والذين وضحوا بأن الطلاب الذين يقضون وقت أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي والأداء المتدني في التحصيل الدراسي.

3.التعقيب على الدراسات السابقة:

لقد بينت مختلف الدراسات الإمبريقية التي تم التطرق إليها حول الألعاب الإلكترونية والعنف وجود تنوع في الأدوات المنهجية المعتمدة وفي النتائج المتوصل إليها، وهذا راجع لاختلاف البحوث في الأهداف المراد دراستها وفي الخطوات التي اتبعتها.

وتسعى هذه الدراسة الميدانية إلى محاولة إظهار أهم النتائج التي لها علاقة مباشرة بموضوع الدراسة الحالية والجوانب التي يمكن الاستفادة منها، وقد مكنتها هذه الدراسة الإفريقية سواء كانت مشابهة لموضوع المدروس أو لها صلة بأحد متغيراتهم ببناء تصور عام حوله من جوانب متعددة، ولعل البداية كانت بالاستفادة من التراث النظري والمراجع والإلمام بجوانب الفنية والشكلية للبحث ومن تم تحديد أبعاد ومؤشرات المتغير المستقل والتابع التي أفادتنا بدورها في اختيار أدوات جمع البيانات الميدانية وفي النهاية استخدمت النتائج المتوسط إليها من قبل هذه الدراسات كمحكات لمناقشة على ضوئها نتائج الدراسة الراهنة، وهذا من زاوية المشكلات والقضايا المطروحة التي تشكل منطلقا لدراسات أخرى.

ولعل أوجه الاختلاف التي ميزت الدراسة الحالية عن غيرها من الدراسات تمثلت في الأهداف المراد بلوغها إلى جانب اختلاف الإطار الزماني والمكاني لإجراء هذه الدراسة ويظهر الاختلاف أيضا في محاولة الدراسة الراهنة التعرف على العلاقة بين المتغير المستقل (الألعاب الإلكترونية) والمتغير التابع (العنف) ومؤشراته، بالمقابل فإن الدراسات والأبحاث الميدانية تعد جسرا للبحث الحالي حيث مكنتنا من إثرائه معرفيا ومنهجيا إلى جانب

اقتصاد وقت البحث الذي كان من الممكن أن يكون أطول في حال لم يتوفر مثل هذه الدراسات.

خلاصة:

من أجل بناء نظري وتصوري للدراسة، استوجب ذلك وضع سياق منهجي من أجل تحديد المسارات التي يبنى عليها البحث، بهدف تقصي العلاقة التي تربط المتغيرين المستقل "الألعاب الإلكترونية" والمتغير التابع "العنف".

وتم تحديد أهمية ومبررات اختيار الموضوع وكذا الأهداف التي صيغت على أساسها الفرضيات البحثية، كما وتم تحديد وبلورة معالم الإشكالية وتساؤلاتها، انطلاقا من التحليل السوسيولوجي للتراث النظري لموضوع الدراسة، إلى جانب صياغة الفروض البحثية التي يتم اختيارها بالمؤسسة ميدان البحث، مع تصميم النماذج الإفتراضية للبرهنة عليها انطلاقا من تحديد متغيراتها وأبعادها ومؤشراتها، في حين تم تحديد الإطار المفاهيمي للدراسة بناء على المفهومين الأساسيين اللذين تشتغل بهما: الألعاب الإلكترونية والعنف.

ثم تحديد المصادر المعتمد عليها في إنجاز الدراسة، سواء في شقها النظري أين تمت الاستعانة بمختلف المراجع أو بشقها الميداني المرتكز على جمع المعطيات باستخدام أدوات معينة وهي المقابلة والملاحظة والاستبيان أو الأسلوب الإحصائي الخاص بتحليل البيانات، وكذا التحليل السوسيولوجي.

ليأتي في الأخير الدراسات السابقة التي تعد مدخلا لبحثنا من خلال التراكم المعرفي والمنهجي الذي تحمله للاستفادة منها في موضوعنا الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ، بما حملته من أوجه التشابه أحيانا، وأوجه الاختلاف أحيانا أخرى.

قائمة مراجع الفصل الأول:

1-أحمد محمد العبيدي، علي. (2010). ألعاب الأطفال وأغانيها في الموصل بالدلالات في منتصف القرن العشرين (المضامين والدلالات)، العراق: مركز دراسات الموصل.

2-الزيودي، محمد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور لطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، جامعة طيبة، قسم أصول التربية، المملكة العربية السعودية.

3-أحمد، جبر. (2023). الألعاب الإلكترونية، نظرة جدية

www.swalif.net : //Http اطلع عليه يوم : 2023/08/15 على الساعة : 12:55.

4-طه عبد العظيم، حسين. (2007). سيكولوجية العنف العائلي والمدرسي، الأزاريطية الإسكندرية: دار الجامعة الجديدة.

5-معتوق، جمال. (2012). مدخل إلى سوسيولوجيا العنف، القاهرة: دار الكتاب الحديث.

6-ناجي، ليلى. (2008/ 2009). العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الأساتذة والإداريين، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، تخصص التربية.

7-برديو، بيير. (1994). العنف الرمزي بحث في أصول علم الاجتماع التربوي، ترجمة نظير جاهل، ط1، الدار البيضاء: المركز الثقافي العربي.

8-حسيني الشحروري، مها. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط1، عمان الأردن: دار المسيرة.

9-محمد عبد الباقي، سلوى. (2004). اللعب بين النظرية والتطبيق، الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

10-خالد، عبد الرزاق. (2002). سيكولوجية اللعب نظريات وتطبيقات، الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

11-ميلر، سوزانا. (1991). سيكولوجية اللعب، ترجمة حسن عيسى، الكويت: عالم المعرفة.

12-صوالحة، محمد أحمد. (2004). علم النفس اللعب، ط1، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

13-الخضيري، ياسر بن إبراهيم. (2019). المعاوضة في الألعاب الإلكترونية دراسة فقهية، ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة، جامعة الإمام محمد بن سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية.

14- Ozturk. (2014). Handbook of research on the impact of culture and society on the entertainment industry, IGI global.

15-لورنس، ولترز، سيزر، ميلر وآخرون. (2002). سيكولوجية العدوان، ترجمة عبد الكريم صيف، الأردن: دار منار للنشر.

16- Selen. K.k zimmermane. (2004). Rules of play gams dessinng fundamentals ma mit press.

17-سالم أحمد عبد الرحمان، زينب. (2015). الطفل العربي والثقافة الإلكترونية، ط1، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

18-تهامي، محمد جعفورة مصعب. (2019). الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي، العدد الأول، الجزائر.

19-الحمصي، معاد. (د.س). الألعاب الإلكترونية، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد 3 سوريا.

20-حسن، أماني. (2017). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على الأطفال، مرحلة الطفولة المتوسطة مجلة التربية وعلم النفس، العدد 25، المملكة العربية السعودية.

21-ابن منظور. (1968). لسان العرب، المجلد 2، بيروت: دار صادر.

22-Dictionaire enylopedique, larousse. (1985). Tome 10, librairie, larousse, paris.

23-إبراهيم، مصطفى وآخرون. (1989). المعجم الوسيط، تركيا: دار العودة للتأليف والطباعة والنشر والتوزيع.

24-قلعي، محمد. (1988). معجم لغة الفقهاء، ط2، بيروت: دار الفقانس.

25-بدوي، أحمد زكي. (1986). معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية، بيروت: مكتبة لبنان.

26-الرافعي. (1906). المصباح المنير في غريب الشرح الكبير، مادة عنف، ج2، المطبع الكبرى الأميرية.

27-Roger dadoune. (1993). La violence, essai sur l'homo-violent, collection, hatier, paris.

28- Claudine.chaulet. (2000). Une violence à part in insaniyat, centre anthropologique sociale et culturrelle n=10, janvier-avril, vol iv, alger.

29–فيليب بيرنو وآخرون. (1985). المجتمع والعنف، ترجمة الأب زحلاوي، ط2، دمشق: المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر.

30–وديع شكور، جليل. (1997). العنف والمدرسة، بيروت: الدار العربية للعلوم.

31–محمد العيساوي، عبد الرحمن. (1990). علم النفس الجنائي، أسسه وتطبيقاته العلمية بيروت: الدار الجامعية.

32–التير، مصطفى عمر. (1997). العنف العائلي، الرياض: مركز الدراسات والبحوث.

33–أحمد جلال، عز الدين. (1986). الارهاب والعنف السياسي، القاهرة: الأنجلو المصرية.

34–محمد شريف، فاتن. (د.س). دراسة في الأنثروبولوجيا الاجتماعية، أنثروبولوجيا الأسرة والقرابة، مصر: مطبعة الانتصار لطباعة الأوفيست.

35–قويدر، مريم. (2011/ 2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكات لدى الأطفال رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم والإعلام والاتصال.

36–عيسو، عقيلة، بوشيري، إكرام. (2020). العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، المجلد 11، العدد 1.

37–مسعي، سناء، زروقي، توفيق. (2022). الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني للطفل، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، المجلد 10، العدد 2.

38–حسني الشحروري، مها. (2007). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية، تخصص علم النفس التربوي.

39-عبد العزيز، دلال. (2008). أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية، رسالة ماجستير، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الارشاد النفسي والتربوي.

40-بنت علي حمصاني، سلوى. (2011). ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، جامعه الملك سعود، السعودية.

41-الهدلق، عبد الله عبد العزيز. (2010/ 2011). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، أطروحة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.

42-محمود عبد الرحمن، سارة. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، مناهج وطرق التدريس، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.

43-Uhlmanna Eric & Swanson Jane. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness, journal of adolexence, 27(2).

44-Sherry.J.L. (2001). the effecte of violent video game addiction in children and teenagers in taiwn, cyber psychology and behavior, 7(5).

45-دينوف.ف. (1982). نظرية العنف في الصراع الأيديولوجي، ترجمة سحر سعيد دمشق: دار دمشق للطباعة والنشر.

46-بريزي، عبد الله. (د.س). مجلة علوم التربية، صور التعلم في نظريات التعلم من الذات المنفعة إلى الذات الفاعلة.

47-تركي، رابح. (1982). مبادئ التخطيط التربوي، الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.

48-علواش، كهينة. (2006/ 2007). معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.

49-فلاق، أحمد. (2008/ 2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.

50-Gentilea, douglas A. lynchb, poul. J. lindec, jemifer, Ruh and Walshas david, A. (2004). The effects of violent video game habits on adolexent hostility, aggressive behaviors and school performance, journal of adolexence 27(2).

51-David.A. (2004). The ffcts of violet video game habits o adolexent hostility, aggressive behaviors, aggreessive behaviors and school performane, joural of adolexence, 27 (2).

الفصل الثاني

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية بين الواقع والمأمول

تمهيد

أولا. نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

ثانيا. مميزات الألعاب الإلكترونية

ثالثا. مجالات الألعاب الإلكترونية

رابعا. أنواع الألعاب الإلكترونية

خامسا. أسباب ودواعي ممارسة التلاميذ للألعاب الإلكترونية

سادسا. تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ

سابعا. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

خلاصة

تمهيد

تعتبر الألعاب الإلكترونية من مواضيع الساعة فقد انتشرت في مختلف أنحاء العالم، وهذا بفعل التطورات التكنولوجية التي أدت بدورها إلى تطور في التقنيات والوسائل المستخدمة، ومن بينها الألعاب الإلكترونية التي أحدثت ضجة كبيرة في جميع المستويات، وفي جميع الفئات خاصة فئات الأطفال والمراهقين.

وفي هذا الصدد سنحاول في هذا الفصل التطرق إلى نشأة الألعاب الإلكترونية ومميزاتها ومجالات لعبها بالإضافة إلى أنواعها، وأسباب ودواعي ممارستها، لنصل في الأخير إلى تأثيراتها وواقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

أولا. نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

مرت الألعاب الإلكترونية بست مراحل، وهذا حسب ما يرى إلين لوديبارد Alian Lediberder، في الألعاب الإلكترونية هي مرحلة متقدمة من ألعاب الفيديو، حيث تتميز كل مرحلة من مراحل تطورها بتكنولوجيا جديدة، ناهيك أنها تلعب في جميع أنواع أجهزة اللعب، وحتى على الهاتف النقال والتلفزيون وغيرها، وفيما يلي نوجز أهم مراحلها:

المرحلة الأولى:

بدأت هذه المرحلة في الستينيات وهذا مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر التي تطورت من طرف فيزيائيون وتعتبر ألعاب بونغ Pong وحرب الفضاء Space war ثمار هذه الفترة وهذا بفضل الفزيائي ومهندس الإلكترونيك الذي قام باختراعها.

ومن ثم أصبح العنصر التكنولوجي المطلق لهذه الفترة هو بروز الرقاقة المسوقة من مؤسسة إنتال Intel سنة 1971، أما في عام 1972 تم تأسيس أول مؤسسة للألعاب الإلكترونية أتاري Atare من طرف نولان بوشنال Nolan Bushnell، هذا بالإضافة إلى إدخال أول لعبة أقواس إلكترونية بونغ Pong لاقت أتاري نسبة مبيعات فاقت 10,000 أما في عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تمنح الوصول إلى اللعب إلا بلعبة بونغ . بيد أن في ذات

العام قامت مؤسسة وارنرWarner بشراء أتاري مقابل 28 مليون دولار هذا وأدى النجاح السريع لأتاري إلى تزايد عارضات التحكم المنافسة، وفي ذات الوقت كانت مؤسسة آبل Apple تتهيء لإطلاق أجهزة الكمبيوتر آبل2 ، Apple2 وكثرة المنتجات أدت إلى صعوبة في تجديدها ما أدى إلى إنهاء المرحلة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 ورغم هذا لازال لوشان وأتاري بطلين رئيسيين للمرحلة التالية أي الثانية من مسار الألعاب الإلكترونية.

(قويدر،2012/2011، ص127)

المرحلة الثانية:

تميزت هذه المرحلة الثانية بالإعلان عن أول عارضة تحكم VCS2600 من أتاري، والتي بدورها تضمنت سلم ألعاب، وقواعد جديدة ما أدى في النهاية إلى صناعة نشر الألعاب Edition des jeux وتعتبر باك مان Pac Man أو ما يطلق عليه باللعبة الرمز، وأتاري أجهزة VCS هي الألعاب التي ساهمت في تضخم إنتاج الألعاب. لكن بعد ظهور أجهزة الكمبيوتر، أصبحت عارضات التحكم آلات لا فائدة منها، وانهارت مبيعاتها سنة 1983 ما أدى بمؤسسة صناعة الكمبيوتر وارتر التخلي عن نشاط عارضات التحكم وبيعه لمؤسسة صناعة الكمبيوتر كومودورCommodore، ما أدى بالصحافة الإعلان عن نهاية ألعاب الفيديو، لتعلن في نفس الفترة نينتاندوNintendo المختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات التي أنشئت في القرن التاسع عشر، أنها ستطلق عارضات التحكم نيسNes ليدخل اليابانيين في عالم جديد، ألا وهو ألعاب الفيديو وفي فترة وجيزة حققت نيسNes نجاحات باهرة وهذا يعود إلى:

- إنخفاض الأسعار.

_ نوعية وأسلوب مع أعمار من ثمانية إلى عشر سنوات.

_ صناعة أبطال من الخيال.

المرحلة الثالثة:

تميزت هذه المرحلة بتطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومودورCommodore وسنكليرSinclair وأمستراد Amstrad، وجرت هذه المرحلة في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية في عام 1986 سجل أتاري أس تي Atari ST الذروة في هذه المرحلة، فتميزت الألعاب بممارسة ألعاب جديدة، ومختلفة عن الموجودة في مستوى آخر حيث تتيح تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

كما تسمح أجهزة الكمبيوتر بإكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، لكن سرعان ما انتهت هذه المرحلة بسبب تنامي الإستنساخ غير القانوني للألعاب، وفي عام 1989 أوقف صانعي هذا النوع إنتاجتهم وتعرضوا للإفلاس، في المقابل بقيت نينتاندو في اليابان في أفضل حالاتها واحتكرت السوق تقريبا. (فلاق، 2009/2008، ص 114).

المرحلة الرابعة:

في هذه المرحلة سيطر الانتصار الياباني الذي تمثل في لعبة نينتاندو عبر سوبرينيسSuper Nes وكذا مؤسسات أخرى راجعة لليابانيين سيغاSega من خلال لعبة ميغادرايفر Megadriver، كما تعتبر هذه المرحلة من تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC وبروز ألعاب متعددة المغامرة والالغاز مثل ميست Myst أو سيفن كويست Seven Quist وغيرها من الألعاب وفي عام 1995 تفوق البطل سيغا على ماريو. (قويدر،2012/2011، ص 129).

المرحلة الخامسة:

تميزت هذه المرحلة باستخدام الألعاب بتقنية الإعلام المتعدد الوسائط التي طورت لمعالجة الصور الثلاثية الأبعاد واستعمال القرص الضوئي المضغوط وسجلت هذه المرحلة دخول لاعب جديد وهو سونيSony بلعبته بلاي ستيشن Playstation، ما أدى إلى تفاقم

الصراع بين سوني ونينتاندو مما أدى إلى إزالة سيغا وانسحابه، هذا وظهرت بطلة ألعاب الفيديو لاراكروفيتCroft Lara التي حققت أرقاما قياسية، هذا على غرار ظهور ألعاب بعوالم بيانية ايفر كويست Everquist وألعاب أف بي أسFPS وهي ألعاب مرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة ومن أمثلتها دوم Doom ثم هالف لايف Half life وتبقى نينتاندو هي الوحيدة في السوق عارضات التحكم و التي أبدعت البوكيمونات Les pokemons تجسيد العالم الطفولي الجديد.

لكن في عام 2001، قام المضاربون بالانسحاب الذي أدى بدوره إلى أزمة غير مسبوقة في العالم ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية.(Stephane, 2007, P14)

المرحلة السادسة:

تميزت بدخول ميكروسوفت ووجود صراع بين عارضات التحكم.

المرحلة السابعة:

ظهرت في هذه المرحلة عارضات التحكم اليدوية المتنقلة، وبدأت مع دخول عام 2004 بإصدار جديد أطلقته هو جهاز تحكم يدوي متنقل يعرف بدي سيDS وفي نفس الفترة أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلاي ستيشنPlaystation متنقل بي سي ديPSD والذي تم إخراجه في الأسواق شهر سبتمبر 2004 في مارس 2005 عرضت الشركة في المؤتمر العالمي للألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس Los Angles ماي 2005 جهاز بلاي ستيشن 3، في المقابل أطلقت مايكروسوفت عام 2005 جهازها الجديد إكس بوكس 360 X Box 36 360، (دبي هلا، 2001).

هذا ويعتبر الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة لدى مطور الألعاب الإلكترونية، إلى جانب استمرارية مؤسسة سوني Sony تمديد حياة عارضات التحكم.

وذلك عن طريق تطوير بلاي ستيشنPlaystation إلى بلاي ستيشن 1 PS.oneوبلاي ستيشن 2 PS.two إلى بلاي ستيشن إكس PS.x خلال السنوات المقبلة، كما تقوم مؤسسة ميكروسوفت Microsoftعلى اختصار آلاتها من أجل إطلاق عارضات التحكم على هذا الأساس لكن سرعان ما أعلنت عن تخليها عن التصنيع.

وفي العهد الأخير قفزت الألعاب الإلكترونية قفزة هائلة ما أدى إلى رواجها في الأسواق أكثر من وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام، هذا ما أدى بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على هذا المجال، وقد قامت هذه الشركات (شركة إلكترونيك أرتس المصنعة للعبة Fifa) بوضع إستثمارات ضخمة لإنتاج وتصميم الألعاب ومع مرور الوقت شهد تطور كبير في الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثية كاصطياد الحيوانات البرية في الأدغال والمعارك التاريخية بالسيوف، ضف إلى ذلك وجود بطل جالس أمامها مثل لعبة الشطرنج وغيرها من الألعاب المطورة.(فلاق، 2000/2008، ص84)

ثانيا. مميزات الألعاب الإلكترونية:

نجد أن جل الأطفال والمراهقين يقضون أوقاتهم مع الألعاب، وهذه الألعاب تتميز بمجموعة من السمات العامة، وقد نجد أن مصنعيها لا علاقة لهم بقيمنا ومجتمعنا، وهمهم الوحيد الربح السريع على غرار الأضرار المترتبة عنها، وكذلك نجد شركات همها التأثير على الشعوب من خلال غزو عقول أطفالها وانطلاقا من هذا نجد سمات عامة لهذه الألعاب نوجزها فيما يلي:

العنف الشديد: حيث أن أغلبية الألعاب الإلكترونية أصبحت تستند على اقتحام البطل لمدينة أو وكر أو عصابة، وهذه القيمة ترتبط بالثقافة الغربية، فرغم أن البطل رشيق وذكي لكنه يقتل بعنف ولا يرحم حتى يشفي غليله.

التهور والسرعة والتوتر الشديد: هذه الألعاب مبدؤها الأساسي السرعة والتهور، سواء في سباقات ضد الزمن أو من أجل البقاء على قيد الحياة داخل اللعبة، ولعل هذا ما يفسر أن جل الناشئة أصبحوا سريعي الانفعال ولا يتحملون (ليس لديهم صبر) الانتظار وأغلبية سلوكاتهم تتميز بالسرعة، كالأكل بسرعة، والدراسة والتحدث أيضا بسرعة.

عداء للإسلام والعروبة: بما أن مصنعو هذه الألعاب من الغرب أي أمريكا التي تنظر للإسلام والمسلمون على أنهم إرهاب ويسفكون الدماء، فإن الغرب هدفه القضاء على المسلم العربي بهذه الألعاب التي تظهر الصفات السيئة والغير أخلاقية.

الأخلاقيات النمطية: هذه الألعاب نوع من النمطية في التفكير، حيث تبرز المحصلة الأخلاقية النمطية للثقافة الأمريكية المعاصرة، كما تدعو إلى المعاداة والتناقضات، أي رؤية الآخر بشكل غير مباشر. (علواني، 2000، ص 169-170)

إذن فالألعاب الإلكترونية تتميز بمجموعة من المميزات بداية باعتبارها تحتوي على مشاهد فيها عنف وتحريض على فعله كأنه فعل محبوب، هذا ناهيك عن سرعة الانفعال والتهور في جميع الأعمال وهذا بدوره يؤثر في الطفل وسائر حياته، ضف إلى ذلك أن الألعاب الإلكترونية تعمل على نزع هوية المسلمين من خلال ما تروج له من انحلال أخلاقي كاللباس الغير محتشم والصليب والقتل والدماء وهذه الأفعال بعيدة كل البعد عن ديننا وأخلاقنا.

ثالثا. مجالات الألعاب الإلكترونية

توجد خمسة مجالات رئيسية، ومن هذه المجالات التي تبرز إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية هي:

1-الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: يعتبر سوق اللعب على الهواتف المحمولة، بمثابة سوق المستقبل حسب ما بينته مختلف الإستثمارات التي نشرها كبار العالميين، وقد

بينت دراسة لجي أف كا G.F.K عن وجود تشكيلة واسعة وهي تزداد بشكل مستمر كما أن الألعاب الإلكترونية أصبح فيها تنوع ما أدى إلى رواجها وتزايد هذا النوع من الحوامل، ولعل من أكثر الأنواع انتشارا: الألعاب الكلاسيكية، والرياضية وغيرها من الألعاب.

2-الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: تعد الألعاب الإلكترونية المتواجدة على جهاز الكمبيوتر عبارة عن برنامج معلوماتي آليLogiciel تم وضعه في كمبيوتر شخصي، يسمح بتبادل المعلومات ما بين الأنظمة الآلية للألعاب مثل لوحة الكتابة والفأرة، حيث بهما يمكن الدخول بسرعة فائقة إلى عدة متحكمات، هذا بالإضافة إلى شعور اللاعب بالراحة، لأنه يستطيع بهذه التقنية إيصال جهازه بأجهزة أخرى مثل مقود السيارة الخاص بألعاب السباق، بالإضافة إلى خاصية الصوت الذي يمكن إيصاله بمكبر صوت خارجي (نمرود، 2008)

3-الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت: كانت محاولات اقتحام الأنترنت ليست كبيرة، وهذا راجع إلى أن انفجار الشبكة العنكبوتية ساهم في عدم تسرع الفاعلين، لكن سرعان ما عادت هذه التقنية بعدة تطورات مست عدة مجالات منها ما يلي:

- تطوير البوابات وهذا من أجل العرض والتسويق.
- تطوير العناوين.
- تحميل عارضات التحكم قابلة للعب على أجهزة الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة مجانية للعب.
- تسيير بوابة الألعاب عن طريق الألعاب المتعددة اللاعبين.
- تطوير ونشر الألعاب المتعددة اللاعبين بكثرة.

4-الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: يعرف جهاز الألعاب الإلكترونية (عارضة التحكم) بأنه جهاز حاسب إلكتروني يختص في تنفيذ وظائف، وله عدة مواصفات، ويتكون

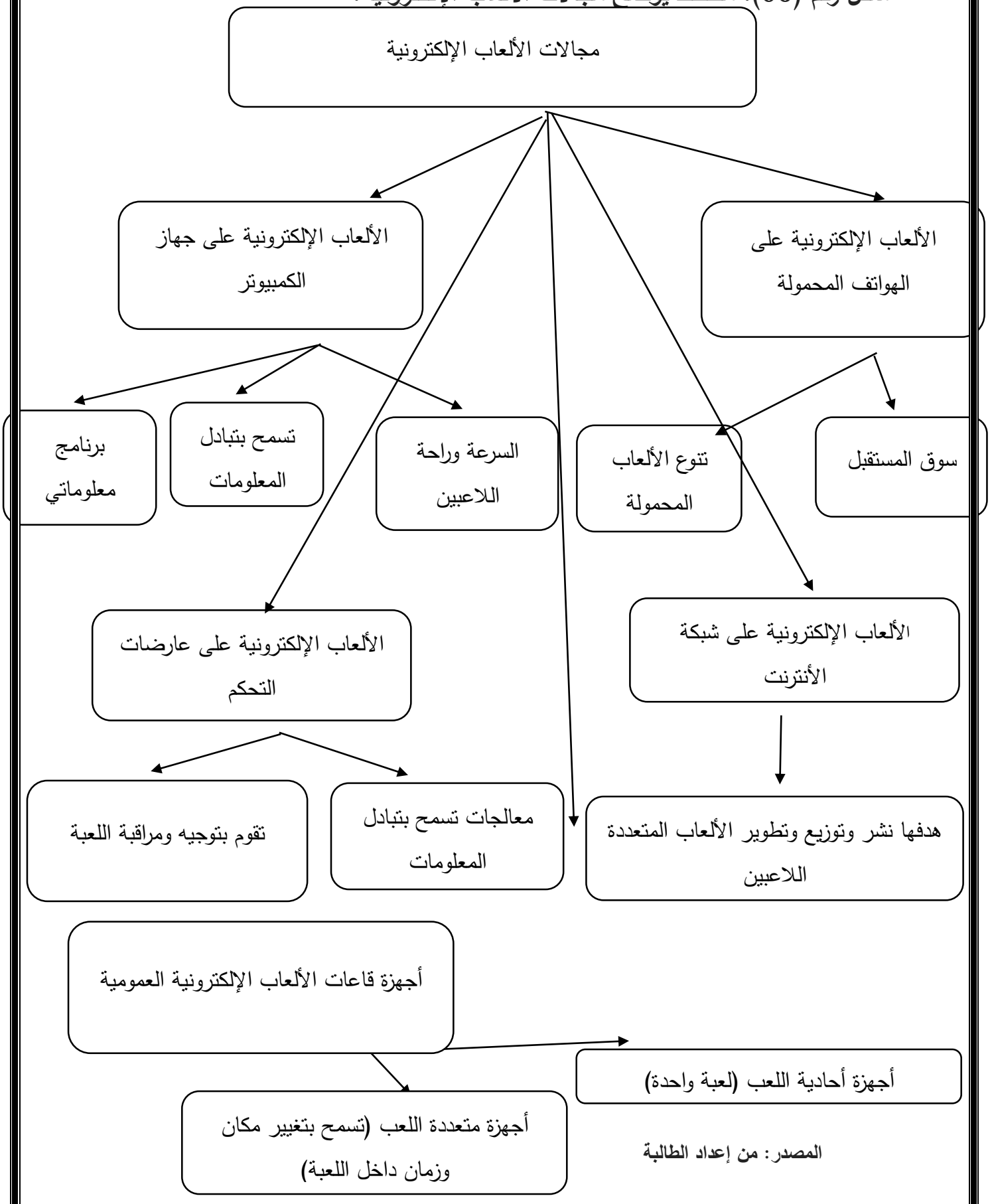
من معالج Processor، وهدف هذه المعالجات بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة أقل لأن المعالجات الحديثة سعرها في الغالب مرتفع، ومع مرور الوقت صارت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي يسمح بتبادل المعلومات بين الأنظمة من أجل توجيه ومراقبة اللعبة، وتتميز هذه الأجهزة بإمكانية استخدام عصى القيادة أو الرشاش النظري، من أمثلتها إكس بوكسXBox وبلاي ستيشن Playstation.

5-أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: يعد هذا النوع من الأجهزة منتشر كثيرا، حيث أن كل جهاز به مجموعة من الأدوات المتنوعة ومكون من عدة أجهزة وجهاز رئيسي، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم، بالإضافة إلى أدوات أخرى كالمسدس، أو كرسي السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين من أجهزة اللعب الإلكترونية تتمثل في:

أ-أجهزة أحادية اللعب: تتميز بجهاز تحكم وقيادة، وتسمح ببرمجة لعبة واحدة لشخص أو عدة أشخاص.

ب-أجهزة متعددة اللعب: ظهرت مطلع القرن 1980، الذي بفضله أخترع نظام الذي يسمح باللعب وتغيير المكان والزمان داخل اللعبة، الذي في وقتنا الحالي أصبح أغلب الألعاب تستخدم جهاز الكمبيوتر أو غيره، حيث نجد فيها نفس الألعاب، وهذا راجع إلى الصعود القياسي لنتائج أجهزة اللعب العمومية، وهذا بغرض الربح السريع، حيث نجد معظم المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أفضل شيفرة Code. (فلاق، 2009/2008، ص 130).

شكل رقم (06): مخطط يوضح مجالات الألعاب الإلكترونية:



المصدر: من إعداد الطالبة

رابعا. أنواع الألعاب الإلكترونية

على الرغم من وجود العديد من عمليات التصنيع، إلى أن تصنيف الألعاب الإلكترونية يحمل نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل Supports وتزايد المنتجات التي تتموقع في حدود الأنواع، جعلت المنظرين إلى زيادة الأنواع الجزئية، ما أدى إلى وجود خلط والتباس، لكن على غرار هذا التنوع يمكن تحديد ثلاث عائلات كبرى، لكل واحدة منها خصائص، لكنها تتشابه في قواعدها وهدفها وهذه الأنواع تتمثل فيما يلي:(Gentaine, 1999, p53)

1-ألعاب الحركة:

كان ميلاد ألعاب الحركة في نفس الوقت مع ميلاد ألعاب الأرضيات، أجداد الألعاب الإلكترونية، التي ظهرت أول مرة في قاعات اللعب وحققت نجاح كبير على مختلف عارضات التحكم، فمثلت لعبة بونغ Pong عام 1972 أول الألعاب، ثم جاءت لعبة أركانويد Arkanoid التي صممت خصيصا كلعبة تدمير، تلتها لعبة تيتريس Tetris وفي العصر الحديث سلسلة باكمان Packman وماريو Mario وكان اهتمام هذه الألعاب منصبا أساسا على التحكم في الحركة ومن مميزاتها السرعة والمهارة وصعوبة اجتياز المستويات مما يتطلب انتباه وردة فعل سريعة، وتتشارك ألعاب الحركات الأخرى مع ألعاب الأرضيات في شروط النجاح، أي سرعة التنفيذ والتحكم في مختلف الأجهزة الخاصة بالتحكم، لكن تختلف عنها في أهدافها الخاصة، وذلك من خلال ألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي، على الرغم من أن ألعاب المغامرات تتقاطع بشكل كبير مع الألعاب الاستراتيجية، فإن الألعاب الأخرى تعتبر بصورة جازمة ألعاب حركة، وذلك لاحتوائها على كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة، فنجد أن جميع السيناريوهات مستوحاة من الأسلوب الملحمي، إذ أن اللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية وذلك من أجل تتابع المهمات وصولا إلى فك عقدة القصة، كالقضاء على مخططات شريرة أو إيجاد شخصية مختفية أو القضاء على العصابات وهذا كله يندرج تحت إنقاذ نفسه وغيره من

الخطر، وعلى اللاعب أن ينجح بحماية خلفيته ومواجهته جميع الأخطار. ولعل من بين أشهر هذه الألعاب نجد تومب رايدرTomb Raider والتي حققت نجاحا باهرا خاصة بين الفتيات، وهذا راجع إلى أن البطل فتاة (لاراكروفتLara Croft) وهي شجاعة وتقف أمام كل شيء وقد تم عرض اللعبة في فيلم سينمائي مما حق شهرة ونجاح كبير.

بقيت ألعاب القتال بسيناريوهات محدودة، في فضاء مغلق واختارت لنفسها أماكن كمسارح للقتال واللكمات والضربات بالرجل والرأس وحتى بالسكاكين في مختلف الأسلحة الخاصة بالقتال وتسمى ألكمهم جميعاCognez les tous التي تتميز عن ألعاب قاتلوهم جميعاTuez les tous من خلال الأسلحة المستعملة، حيث تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة الصدارة في نجاح اللعبة، ضف إلى ذلك أن جميع المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء، ونجد أن لعبة تيكن3 Tekken تقترح عشر شخصيات تمتلك كل واحدة منها تقنيات خاصة بالقتال، ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والتحريك الكثيف للأصابع، أما فيما يخص ألعاب إقتلوهم جميعا Shoot en up فهي لا زالت متأثرة بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب دوم Doom وتعتبر هذه الأخيرة هي التي أدخلت هذا الشكل من اللعب، حيث أن معظم الألعاب التي جاءت بعدها تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى دوم لايك Doom Like أي مثل دوم ومن أشهر الألعاب في هذه العائلة نجد كوايك Quake و أنريال Unreal، حيث أن مبدأ وشكل اللعب في كل لعبة إقتلوهم جميعا Shoot en up هو نفسه ففي البداية نجد سلاحا للاعب يجب استخدامه من أجل القضاء على الغازات والوحوش التي تقدم في أشكال مختلفة (ديكورات مستقبلية أو عوالم متوحشة) حيث أن نوعية الرسم والمحيط السمعي يحتل مكانة هامة نظرا إلى أن مبدأ اللعبة والسيناريو فيها محدود نسبيا، أما فيما يخص ألعاب الرمي الكلاسيكية فتتميز عن أنواع Shoot en up بأن أهدافها مستقرة حيث أن السلاح يحتل المكانة الأولى، لكن اللاعب في هذه اللعبة غير مرغم على استطلاع

العوالم المختلفة والتحريك وهذا نظير تشابهها مع ألعاب الدقة وهي مقتبسة من ألعاب التدمير التقليدية.

2-ألعاب إستراتيجية:

تنقسم بدورها إلى أربع أنواع فرعية تتمثل في:

أ-ألعاب المغامرات والتفكير Jeux d'adventurs reflexion

وتشترك هذه اللعبة مع ألعاب المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص دور وهذا من خلال بطل إفتراضي حاضر في الشاشة، لكنها تختلف عنها في مستوى الغموض، كما أن الإستنتاج والملاحظة يعتبران شرطان أساسيين لنجاح اللاعب حيث يعمل اللاعب على حل هذا الغموض المحيط باللغز الرئيسي، وبعد هذا التنوع الكبير من لعبة إلى لعبة أخرى يجعله يركز على الواقعية وجمال الرسم، إذ تحاول جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات تليق بأفضل الأفلام، حيث تحتوي على التشويق الدائم ليقوده نحو تنفيذ المهمة بنجاح، وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة ينجح المصممون في تشويق اللاعبين لأكثر نفورا من ألعاب الحركة.

ب-الألعاب الإستراتيجية الإقتصادية Jeux Stratégie économique

وهي ألعاب تتميز بشيء من التقمص، لأنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة ما وبقائها، لكنها تتدرب بالقدرة على التفكير والتسيير الجيد وهناك عدة مجالات يجب تسييرها مثل ما هي في الواقع: إقامة المدينة، اختيار الموقع الجغرافي، التجارة، الصناعة وغيرها، وكل هذا بغرض القيام بتسيير أفضل لكل العناصر المدينة عند إنشائها، مثل الصناعات وكذلك التوترات التي تحدث من أجل ازدهار هذه المدينة الإفتراضية وحدوث التوازن بين جميع عواملها، كما أن الألعاب الإستراتيجية الإقتصادية تعطي الفرصة لتجريب مخلفات نمو وكذلك الإختلال الذي يحدث عند إرتفاع الفقر بين المواطنين، لذا فالهدف

الرئيسي هو المحافظة على بقاء حياة المدينة الإفتراضية لأطول وقت ممكن، فاللاعب حر في اختيار أي مرحلة من المراحل، وحتى أنه يستطيع التلاعب بقواعد اللعبة من خلال إجراء العديد من التجارب .

ج-الألعاب الإستراتيجية العسكرية Jeux Strategie militaire

ألعاب لها نفس المبدأ، لكن موضوعها مختلف هذه الألعاب تركز على الجانب العسكري واللاعب مطالب بأن يكون ورشا لقائد عسكري حقيقي، ومن أجل نجاحه وجب عليه بناء مباني عسكرية، وتشمل فيالق واستغلال موارد مقاطعته من أجل غزو أراضي العدو، لذا وجب على اللاعب وضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع وهذا بالاعتماد على قدرات التحليل وسرعة التفكير، أي نجد أن نادرا ما يتم اتخاذ قرارات فورية وسريعة.

د-الألعاب التقليدية Jeux traditionnels

وهذه الألعاب أكثر شهرة من باقي الألعاب الاستراتيجية، إذ تعتمد على ألعاب الورق ومعظمها موجودة على أنظمة ويندوز Windows ولها شعبية كبيرة بين اللاعبين.

3- ألعاب المحاكاة:

وهي ألعاب تعيد إنتاج نشاطات واقعية، وقواعد هذه النشاطات يتم الإحتفاظ بها والإعتماد على الجزئيات بشكل كبير، كما أنها مستوحاة من مواقع أو تصورات الواقع، وتعتمد أكثر على مكانة اللاعب ففي ألعاب الطيران مثلا: فلايت سيمولاتور Flight Similator تعد من أقدم وأشهر الألعاب، إذ يأخذ اللاعب مكان الطيار فعليا ويجلس مكان قائد الطيارة وعنده لوحات التحكم و ويرى الطائرات الخصم، وتتطلب هذه اللعبة المهارة والبراعة لا يمكن للاعب الطيران أكثر من بضع دقائق أو حتى الإقلاع وتمتلك جمهورا واسعا من اللاعبين، لما فيها من متعة، إضافة إلى الصعوبات وكذلك ألعاب السيارات التي تسمح للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة وعلبة السرعات لأن هناك اختلاف بين السيارات من ناحية

الشكل، و في بعض الألعاب مثل فورميلا وان Formula One فيها مجموعة من الإعدادات التي يمكن ضبطها كضبط مادة العجلات أو ممتص الصمات، هذا على غرار ألعاب كرة القدم التي تستحوذ على جمهور كبير من فئة الذكور، لأنها تتميز بإجرائها على شكل بطولة، بداية من صعوبات اختيار فريق و وعلى اللاعب التحكم في قواعد اللعبة من أجل تصويب الكرة، كما يمكن أن يأخذ دور المتفرج، رغم أن هذه الألعاب تحتل الصدارة إلا أن بقية الرياضات تستقطب أيضا اللاعبين كألعاب التنس والغولف، ألعاب الكرة الطائرة والبلياردو وغيرها.

4-ألعاب غير مصنفة:

على العموم في الألعاب الإلكترونية تدل على أحد الأنواع السابقة لكن توجد برامج مساعدة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن أن تصمم ضمن ألعاب الحركة أو الألعاب الاستراتيجية أو ألعاب المحاكاة، فيما يلي نوضح ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر ولا توجد عبر عارضات التحكم نوجزها فيما يلي،

– من بين أفضل الألعاب نجد الألغاز التي تتميز بأن أغلبها تمارين منطق وانتباه، ويعتبر التفكير والملاحظة الدقيقة جوهر النجاح فيها، لكن لا يجب أن نخلط بينها وبين برامج الدعم الدراسي لأن الكثير منها يطغى عليها طابع اللعب، وإضافة كلمة تربية ليست سوى تسويق للعبة لا أكثر.

–الأعمال الفنية التفاعلية: لا يمكن تصنيفها ضمن الأصناف الثلاثة السابقة، إذ أن بعض البرمجيات تتقاطع مع الأعمال المعروضة، حيث نجد الأصوات ومشاهد الفيديو تتكيف مع تحركات وأصوات المتفرجين وعلى اللاعب إظهار براعته، كما تتميز ببناء كلاسيكي حيث تعرض قصصا شعبية للأطفال يقوموا بإنجاز قواعد لنفسهم، أما ورشات الابداع المصممة خصيصا للأطفال الذي يتراوح عمرهم بين 05 إلى 12 سنة إذ أنها تعتمد على الأعمال اليدوية وتوسيع الخيال، إذ نجد أن الأطفال يصنعون مجموعة من الحليب لدميتهم المفضلة،

أضف إلى ذلك قدم ستيفان ناتكين Stphane natkin تصنيفا آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في نفس الوقت، وعلى هذا الأساس هناك نوعين من ألعاب الفيديو:

– ألعاب تمارس من لاعب واحد وتتميز بأن اللاعب لديه خصما واحد هو الآلة، وتتمثل في مختلف ألعاب الحركة والألعاب الاستراتيجية وألعاب المحاكاة، أما النوع الثاني ألعاب متعددة اللاعبين، حيث تضم جميع الأنواع السابقة غير أنها تتيح اللعب مع عدة لاعبين بدل اللاعب الواحد، وتتميز أيضا بالبعد الاجتماعي حيث يمكن أن تكون تعاونية، ويلعب جميع اللاعبين ضد الآلة.

من خلال كل ما سبق نستخلص أن أنواع الألعاب الإلكترونية عديدة ومتعددة وكانت البداية بألعاب الحركة التي انتشرت في قاعات اللعب وحققت نجاحا كبيرا في مختلف عارضات التحكم، وضمت مختلف ألعاب القتل واستعمال السلاح.

أما بخصوص الألعاب الاستراتيجية فتميزت بألعاب المغامرات والتفكير وحل هذه الألعاب، التي تمكن صاحبها من اجتياز المراحل، هذا من ناحية أما من الناحية الاقتصادية فتميزت بإنشاءات وصناعات داخل المدينة والهدف منها المحافظة على بقاء حياة المدينة الإفتراضية.

وتأتي الألعاب الاستراتيجية العسكرية التي تحوي جيش وقائد والهدف منها المحافظة على الأراضي من غزو العدو.

والألعاب التقليدية هي الأكثر شهرة من باقي الألعاب، إذ تعتمد على ألاب الورق ولها شعبية كبيرة بين اللاعبين، ثم نجد ألعاب المحاكاة التي تعرض نشاطات واقعية، إذ أنها مستوحاة من تصورات الواقع، إذ يقود اللاعب الطائرة وكأنه في الحقيقة وهدف اللعبة تجاوز الصعوبات أثناء الطيران بمواجهة الطائرات الأخرى المنافسة، هذا ناهيك عن ألعاب كرة القدم التي استقطبت فئة كبيرة من الذكور وانتشرت على نطاق واسع.

وفي الأخير نجد أن هناك ألعاب غير مصنفة من بينها نجد الألغاز التي تعمل عل تنشيط العقل والتفكير. ضف إلى ذلك الألعاب الفردية التي تمارس من طرف لاعب واحد وألعاب

جماعية تمارس في جماعة وأفضل مثال على هذه الألعاب لعبة ببجي وفري فاير التي تتيح اللعب لوحدك أو مع الجماعة.

خامسا: أسباب ودواعي ممارسة التلاميذ للألعاب الإلكترونية:

هناك العديد من الأسباب التي تجعل التلميذ ينجذب نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، نوجدها في العناصر التالية:

– **تشتمل على عدد من عوامل الجذب:** تعد الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها وأشكالها عنصر جذب للتلاميذ، وهذا راجع لاحتوائها على المعارك والحروب والخيال كقتال الديناصورات وغيرها أضف إلى ذلك توظيفها الألوان والرسومات والخيال والمغامرة، ما يجعل التلميذ حديث هذه الألعاب لحبه للاكتشاف والدخول في مغامرات من مسج الخيال، ليقوم هو فيما بعد بتطبيقها على أرض الواقع مع زملائه أو أصدقائه أو إخوته ظنا منها أنها توجد في الحقيقة.

– **محاكاة الأبطال:** حيث تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للتلاميذ مجالا يقلد أو يتقمص فيه أبطال وشخصيات الألعاب، كما يتفاعل التلميذ في اللعبة من خلال استعمال المتفجرات والأسلحة ما يجعله يتعلق بها، وفي بعض الأحيان تصبح شخصيته في اللعبة تطغى على شخصيته في الواقع.

– **توفرها على عوامل وهمية افتراضية:** حيث توفر اللعبة عالما من الخيال بعيدا كل البعد عن الواقع المعاش ويكون محدد بزمان ومكان، ويتمثل واقعا ماديا وامكانيات تجعله يمثل ذاته ويندمج معها ويحقق جميع رغباته التي لم يحققها في العالم الحقيقي، ما يجعله يتعلق بهذه اللعبة ويتكيف معها بأسلوب يجعله لا يفرق بين الواقع والخيال.

– **تمكينها من السيطرة في الأحداث والأشخاص:** حيث أن اللعبة توفر لهم جزء من النشاط الاجتماعي الذي يسعى التلميذ من خلاله إلى حب السيطرة والتحكم في الآخر على المستوى المحلي والعالمي، بل في بعض الأحيان تجده يعطي الأوامر لإخواته وأصدقائه ظنا منه أنه لا يزال في اللعبة، وهذا راجع لسيطرة اللعبة على أفكاره وشخصيته ككل. (نايف، 2015)

ومنه نستنتج أن هناك جملة من الأسباب التي جعلت التلاميذ مدمنون على هذه الألعاب ولا يستطيعون مفارقتها ولو للحظة، ومن بينها نجد عناصر الجذب بداخل اللعبة كالخيال والألوان التي تثير إعجابه، هذا ناهيك عن حب المغامرة والقتال.

وانطلاقا من هذا نجد أن التلميذ يقوم بتقليد الألعاب في جميع حركاتها وصفاتها كالضرب والسب والشتم وغيرها من الأفعال الغير أخلاقية، هذا ناهيك أنها تجعلهم يندمجون داخلها ويصبحون جزء منها، حتى أنه يقوم بتصرفات منافية لديننا وأخلاقنا كالركوع للصليب من أجل اجتياز مرحلة، ناهيك عن الضرب والقتل وصور الدماء، ولا يتحرك فيه ساكنا، بل نجده يقلدها مع أصدقاهم باعتبارها شيء محبب.

سادسا: تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ:

لا تقتصر بيئة الألعاب الإلكترونية على من يمارسها فقط، وإنما تمتد إلى كل السياق الاجتماعي والبعض من أثار هذه الألعاب يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، لهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بجميع أشكالها (الفيديو، الحاسوب، الأنترنت والهاتف المحمول) باهتمام الباحثين وذلك لتأثيرها الكبير على التلاميذ ونموهم الذهني والاجتماعي والتربوي على حد سواء، إذ أن نفر من الباحثين ركزوا على الآثار الإيجابية لتلك الألعاب، بيد أن هناك باحثين ودراسات تناولت أهمية الألعاب وأثرها السلبي، ونحن سوف نتطرق إلى كل هذه الجوانب بشيء من التفصيل نوجزها في الآتي:

1-التأثير الصحي:

كشفت العديد من الدراسات أن التلاميذ يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمطالعة الكتب ومشاهدة التلفاز، وهذا راجع لممارسة الألعاب الإلكترونية وقد أشارت الدراسات إلى أن بعض أولياء التلاميذ يشتكون من حالتهم لما أصيبوا من هوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والادمان عليها، بل وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية لديهم مثل الرعشة، تقوس العمود الفقري، ضعف التحصيل وتراجع النتائج الدراسية وكذلك انتشار السمنة بسبب نقص الحركة،

والجلوس لوقت طويل والابتعاد عن الأنشطة الرياضية ما يؤدي بالضرورة إلى العزلة على الناس. (حسني الشحروري، 2008، ص 67)

كما قام العديد من الباحثين بدراسات حول أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، وتوصلوا إلى أن بعض ألعاب الكمبيوتر تؤدي إلى تدمير أدمغه التلاميذ من خلال عرقله نمو الدماغ ما يؤدي إلى إنتاج أجيال غبية تقوم على ممارسة العنف والعدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما يصبح يفقدون السيطرة على أنفسهم وقد تم قياس نشاط الدماغ لدى مئات من التلاميذ الذين يمارسون لعبة الحاسوب، وقارنوا بأدمغة التلاميذ يمارسون أنشطة حسابية بسيطة أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب، كما أظهرت نتائج الدراسات أيضا أن اللاعب لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة ونوبات متكررة من التوتر واجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصراع لدى بعض الأطفال، كما أن لعب ألعاب العنف تزيد من اثارة وارتفاع ضربات القلب وضغط الدم. (حسني الشحروري، 2008، ص 71)

كما تؤثر سلبا على صحة الأطفال إذ يصابون بضعف النظر نتيجة تعرضهم لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشة التلفاز التي يجلس أمامها الاعب فترة طويلة من الزمن وكذا اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة من الناحية اليسرى منها، إذ كان الطفل يستخدم اليد اليمنى أكثر في اللعب، وكذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية لأن الطفل لا يشارك أفراد أسرته في الوجبات والغذاء والعشاء فيتعود على الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم، وكذلك تكون وجبته قصيرة.

وأثبتت البحوث العلمية لأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوع من الصداع، والأطفال هم أكثر عرضة للإصابة به. (الطفل والألعاب الإلكترونية)

أما فيما يخص الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الصحة فقد أثبت العديد من أجهزة الألعاب الإلكترونية أنها تساعد على تنشيط الجسم، وهذا من خلال تفاعل اللعب معها

عن طريق حركة افتراضية تفاعلية تتجسد هذه الحركات في اللعبة وعلى شاشة عارضة التحكم وهذه التقنية تسمح للكثير من المدمنين على هذه الألعاب بتنشيط أجسامهم والحفاظ على رشاقتهم، ومن جهة أخرى أثارت دراسات حديثة من طرف كلية الطب جامعة إنديانا بولاية بنسلفانيا الأمريكية، أن ممارسة ألعاب الكمبيوتر والفيديو تمثل شكلا ممتعا وأكثر ألفة للعلاج الطبيعي في بعض الأمراض المستعصية مثل حالات الشلل الدماغي، والتصلب العصبي الذي يحتاج إلى الكثير من جلسات العلاج لتتحسن حالتهم الصحية، كما ذكر موقع بي سي رولد المتخصص في التقنية أنهم طلبوا من ثلاثة مرضى مراهقين تسلية أنفسهم، أما أجهزة الفيديو لـ 30 دقيقة يوميا لمدة خمس أيام بالأسبوع وزودوا تلك الأجهزة بقفازات وأجهزة لمراقبة التغيرات في صعوبات والألعاب والتحديات التي يواجهونها المرضى، ولقد أثبتت النتائج الألعاب أنها تفوقت على العلاج التقليدي لميزة السهولة والمتعة، وفي النهاية بدا على المرضى تحسنا ملحوظا في قدراتهم على رفع الأشياء والتحكم فيها وفي ذات السياق أثبت نظام علاجي يعتمد على ألعاب الفيديو تم تطبيقه على مرضى اضطراب عجز الانتباه وفرط الحركة نجاحا مبشرا، حيث تمكن بعض الأطفال مع مرور الوقت من استعاده بعض من تركيزهم.

التأثير النفسي والسلوكي:

إن الطفل والمراهق يتأثر بالمشاهد السلبية في الألعاب الإلكترونية فهي تعمل على توليد صفة الجبن لدى الأطفال، وتزيد من ارادتهم في توليد سلوك العنف العدوانية والتقليد والكسل والخمول، وتؤدي به من اكتساب سلوك وحالة مرضية نتيجة الهوس الكبير بها، بالإضافة إلى زرع نزعة الشر والجريمة في نفوسهم وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات، ما يؤدي إلى تغلب سلوك العنف على جميع تصرفات الطفل، كما أنها تصنع طفلا أنانيا لا يفكر إلا في اشباع حاجته، وكثيرا ما تؤدي إلى نشوب الشجارات والمشكلات بين الإخوة الأشقاء حول اللعب، هذا على غرار تعليمه أمور النصب والاحتيال فنجد الطفل يحتال على والديه ليأخذ منهما ما يريد من أموال، هذا ناهيك عن مضامين الألعاب

الإلكترونية الخيالية التي تعمل على التأثير في نفسية الأطفال من خلال ابعادهم عن الواقع في عالم خيالي غير موجود، كما تعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعي. (المدهون، 2019)

إذ أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية تؤدي لزيادة عدوانية الأشخاص الذين يلعبونها على المدى القريب، كما تؤدي أيضا إلى تأثيرات على المدى البعيد، وقد جاء هذا في دراسة مثيرة للجدل نشرتها مجلة بيرسونالايتي سايكولوجي الشخصية والسيكولوجية الاجتماعية الأمريكية، والتي اختبرت 200 طالب من الكليات بحيث لعبوا لعبة عدوانية أو تعليمية وقد عمل كل من الباحث كريج أندرسن من جامعة ميسوري وكارين دبل من كلية لينويزارين في كارولينا الشمالية بتوجيه أسئلة للمشاركين والطلب منهم معاقبة كل واحد من خصومهم بانفجار صوتي، ثم لاحظ الباحثان أن الذين يلعبون الألعاب العدوانية تعملوا دفقات صوتية أطول زمنيا، وقد جاء اهتمام الخبراء بهذا البحث بعد الحادثة الدموية التي وقعت عام 1999 في مدرسة لتلتون في كلورادون، حيث ذبح 23 طالب وجرح 23 طالب آخر من قبل طالبين انتحرا فيما بعد وظهر أنهما كانا يمارسان الألعاب الإلكترونية العدوانية بشكل متواصل. (صبوح وآخرون، 2000، ص16)

فالطفل في هذه الألعاب الإلكترونية يعمل على تطوير أساليب العنف المختلفة ليصبح بطلا ويربح نقاط أكثر فينتقل من مستوى إلى مستوى آخر أعلى، ولكن في الحقيقة كلما انتقل من مستوى إلى مستوى يزداد العنف ما يؤدي إلى التأثير على الطفل فتجده يتفاعل معها وكأنها حقيقة واقعة، ولعل الخطورة تكمن في أن الرسوم الكرتونية والخطوط المكونة لتلك الألعاب تحولت إلى صور أشخاص حقيقيين، وهذا بدوره جعل العنف أكثر تأثيرا في سلوك ودين الطفل، فهو لا يكتفي بممارسته ولكن يسقطه على العالم الواقعي من حوله، ويقلد أيضا طرائق العنف المستعملة في الألعاب مما يؤدي إلى ما أسماه التربويين مرض العالم اللئيم.

حيث أكدت بعض الدراسات أن هذا التأثير يتفاوت بين الأطفال حسب ظروفهم وواقعهم، كما بينت الدراسات أن الأشخاص الذين لهم ميزة العدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على

اللعب العنيف، أيضا أن الأطفال يتصرفون بشكل عدواني بعد اللعبة بلعب يتسم بالعنف. (بشور، (د.س)، ص51)

التأثير العلمي والتعليمي:

شكلت في السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية والجلسات المنزلية والأنترنت بيئة مهمة في حياة الأطفال وقد تسببت في مجموعة من التغيرات في طبيعة التعلم، هذه التغيرات بدورها ساهمت في تشكيل فجوه ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء والأجداد، وبين الطريقة الحديثة التي تعلم بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف رغم قلة الوسائل التعليمية الحديثة في المواقف الرسمية، ومع هذا فإن بيئة التعلم الافتراضية أصبحت فكرة جوهرية مهمة في المجتمعات الحديثة ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم كالحاسوب والأنترنت التي تعمل على تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا وتقديم العديد من الفوائد من بينها المرونة والانتشار. (حسني الشحروري، 2008، ص73)

كما يعتقد الباحث جروسGros أن عالم الألعاب الإلكترونية يشكل مصدر مهم لأغلب الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا، ويساعد على الاندماج التام للمتعلمين، حيث نجد أن الأطفال نجحوا في دخول عالم الثقافة الرقمية وهذا من خلال الألعاب الرقمية واكتسبوا هذه الثقافة بواسطة اللعب غير الرسمي، حيث أن أغلب المدارس والمؤسسات الأخرى لم تولي هذا المجال الهام الأهمية التي يستحقها، كما أن تصميم الوسائط التعليمية المتعددة يحتوي على الميزات التي تهيئ تفاعل المتعلمين مع التكنولوجيا.

يعتبر استخدام ألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين وحتى الشباب مثال جيد لولوجهم إلى عالم التكنولوجيا فالتعامل مع مختلف الوسائل كالحاسوب مثلا، يمكنهم من بداية اتصالهم بالحاسوب، فالأطفال من خلال لعبهم يتعلمون الاستراتيجيات والمهارات اللازمة التي تمكنهم من الدخول إلى العالم الافتراضي بالإضافة إلى ذلك فالألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل تعلمها، ويتعلم من خلالها الطفل المناهج المدرسية التي تساعده على التعلم، لكن رغم هذا فقضاء الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب

الإلكترونية يؤثر بشكل سلبي على تحصيلهم العلمي والدراسي، وهذا لكثرة انشغالهم واندماجهم داخل عالم الألعاب الإلكترونية ما يؤدي إلى إهمالهم دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للقراءة والمطالعة مما يساهم في ضعف تحصيلهم الدراسي، ويخلق مجتمعا أميا أي مجتمع يستهلك لا ينتج. (حسني الشحروري، 2008، ص64)

التأثير الأخلاقي والتربوي:

لعل من بين المظاهر التي تروج لها الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الناتج من بين المتسابقين في اللعبة، وهذه الصفات لا تعتبر من صفات المسلم الحق.

ناهيك أن هذه المظاهر الأخلاقية مسيئة للتربية الإسلامية كذلك، على غرار أن بعض الألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية سواء في ألعاب الكمبيوتر أو ألعاب البلاي ستيشن، فيصور على أنه خبث والطيبة سذاجة ما ينعكس على تفكير الطفل، ويؤدي إلى استعمال هذه الأمور الضارة في حياته الواقعية.

ولعل الهدف من هذه الألعاب القضاء على الكثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في مجتمع مسلم فتجعله متناقضا بينما يتلقاه من الوالدين والمعلم، وبين ما تروج له الألعاب الإلكترونية، أما فيما يخص قضية الإباحية والعري والجنس فهذا بغرض نشر الانحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها، وحينما تزرع في فكر الطفل فإنه يسعى لتتبعها والبحث عنها والمضي خلفها. (حسون، 2002، ص29)

التأثير الاجتماعي:

يعد الجلوس أمام التلفاز، الكمبيوتر لا يولد الطفل الاجتماعي، لأنه يتعامل مع جهاز حيث أن الجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية إنما يساهم في تنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفل اجتماعي هو الوسط الذي يعيشه الطفل، ولكن هذا من خلال التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وتنمية وتطوير خياله الواقعي بواسطة المشاهدة. (سلامة، 2006، ص 161)

لقد أكد الكثير من الباحثين أن إطالة الجلوس على أجهزة اللعب الإلكترونية تجعل من الطفل فردا منعزلا وانطوائيا، وهذا لإدمانه الألعاب ولفترات طويلة، كما يشتكي الكثير من المدمنين هذه الألعاب أنهم لا يتواصلون مع أسرهم والمجتمع حولهم، كما أنهم يتجاهلون الحفلات والمناسبات والاجتماعات، وبذلك فهم لا يستطيعون الخوض والدخول فيها مما يجعلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى زيادة العزلة لدى الأطفال.

ناهيك عن العنصر المهم في التأثير الاجتماعي ألا وهو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين، أو الوالد وولده أو حتى بين الإخوة والأخوات فيما بينهم.

التأثير العقائد الديني:

نجد من المظاهر السيئة في الألعاب الإلكترونية أنها تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، كإظهار قضية الاعتداء على توحيد الربوبية، ناهيك عن انحاء الموتى والشفاء من المرض وإنزال المطر، فأبطال هذه اللعب هم من يفعلون كل هذا.

هذا على غرار إظهار الصليب والنجمة السداسية والسحر والشعوذة والكثير من الأشياء المهينة للقرآن والرموز الإسلامية، هذا ونجد سمة القتل والقضاء على المسلمين في بعض الألعاب ما يؤدي إلى إثارة العدوانية وزرع الهزيمة النفسية فيهم، وقد عملت بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية لتحطيم القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليقف ضد قيمه ومعتقداته، وقد كتبت احدى الصحف الجزائرية تقريرا عن لعبة إلكترونية أحدثت الضجة في الدول العربية والإسلامية حيث تجري من خلال معارك في المدن الشرقية، وتهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، وهذا بواسطة استعمال أسلحة قاتلة، وهذا النوع من الألعاب الإلكترونية هدفه تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف لابد من زوالها نهائيا، هذا بالإضافة إلى المضامين التي تهدف إلى زرع حب التقليد في الأطفال ما يؤدي بهم في نهاية المطاف إلى التسبب في كوارث حقيقية. (لوكفان، 2009، ص98)

من جهة أخرى فإن ممارسة الطفل الألعاب الإلكترونية يجعله يصنع الكثير من العبادات كالصلاة في أوقاتها، وهذا نتيجة ارتباطه بهذه الألعاب لساعات طويلة كما أن هذه الألعاب تظفي على الطفل صفة الأنانية وقطع صلة الرحم، هذا ناهيك عن الاعتداء على إخوته وحتى في بعض الأحيان يحتال على والديه ويسرق أموالهم للشراء أسطوانات اللعب باهظة الثمن، كل هذا من أجل اللعب.

التأثير الثقافي:

يتجسد التأثير الثقافي للألعاب الإلكترونية من خلال تعلم الطفل الكثير من العادات والثقافات الغربية الدخيلة على ثقافتنا العربية كالسب والشتم ولعب القمار، هذا ناهيك عن الثقافة الجنسية كمشاهدة صور وحركات غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يؤدي بالطفل إلى التعود على مثل هذه المشاهد ويعتبرها أمر عادي، كما أن أغلب هذه الألعاب تعمل على ايصال فكرة خطيرة وهي استعمال الموسيقى والأغاني الغربية، وهذا لتعويد اللاعب على اللعب والتسلية مما يجعلهم ينشؤون في بيئة لا أخلاقية وبالتدريج يصبح الطفل منعزل عن الآخرين وضعيف شخصية ومدمنا أيضا على هذه الألعاب.

التأثير المادي الاقتصادي:

ويتمثل هذا التأثير في تبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب وهذا لتباهي والتنافس مع أصدقائهم، فيجبرون أوليائهم على شراء آخر صيحات الألعاب الإلكترونية الرقمية وبهذا إهدار المدخول المادي ونكون قد ساعدنا أعدائنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا. (المعدول،2010، ص13)

إذن نستخلص أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى مجموعة من الآثار، سواء على التلميذ أو محيطه الاجتماعي وتتمثل في:

- إصابة التلاميذ بالإدمان والمشاكل الصحية كالسمنة، هذا ناهيك عن تراجع النتائج الدراسية لأنه يقضي ساعات في ممارسة هذه الألعاب، ويصبح أيضا منطوي على نفسه، ما يؤدي إلى قطع العلاقات والتحاور في المنزل أو المدرسة.

- ضف إلى ذلك أن كثرة الإثارة والانفعال داخل اللعبة قد يصيب التلميذ بتسارع ضربات القلب وارتفاع ضغط الدم.
- أما فيما يخص الغداء فيصيب بسوء التغذية نتيجة الأكل غير الصحي.
- أما من جانب الصفات والأخلاق فيكتسب التلميذ صفة الجبن والكسل والخمول، هذا ناهيك عن نزعة الشر والجريمة التي تؤدي إلى نشوب شجارات ومشكلات مع باقي التلاميذ.
- فيما يخص مضامين الألعاب فهي غير أخلاقية، حيث تتضمن صور عارية ولا أخلاقية، كما تدعو إلى الفاحشة وإهانة القرآن والرموز الإسلامية، ناهيك عن القتل وسفك الدماء، ونشر الثقافة الجنسية التي ليست من سمات مجتمعنا وديننا.

لكن رغم كل هذه السلبيات هناك جانب إيجابي في الألعاب، فهي تعمل عل تنشيط الجسم والحفاظ عل الرشاقة، والمعرفة الجيدة بالوسائل التكنولوجية الحديثة والأنترنت.

سابعا: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

إن نتيجة التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الجرافيكي أكثر واقعية في إطار الألعاب الإلكترونية فقد تطورت الألعاب الإلكترونية وركزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي أعطت لنا قسوة مؤلمة والأطفال هم الضحية، وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، فرغم الحضر المفروض على الطفل الجزائري نجده أكثر انجذابا لممارسة الألعاب الإلكترونية خفية في المنزل أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث نجد أن المكسب المالي للأسرة هو الدفع الأساسي دون غيره، وربما الضغط المطبق من طرف الوالدين عالي جدا. (ركاب، 2006، ص12)

إذن أصبحت العديد من الدول عبر العالم تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن هناك فرق بين من يصدر ومن يصنع فأغلبية الأجهزة التي توجد في الجزائر هي في الأصل القادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، اذا نجد بعض التجار يقومون باستيرادها من الصين أين يوجد ورشات عملاقة بهذا فإن أهم مصدر الاستيراد هي

أسواق دبي باعتبارها أقل سعرا وتكلفة مقارنة مع الدول الأوروبية هذا بالإضافة إلى أن تجار هذه المنطقة لا يدفعون مبلغ الضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن هذه السلع مصدرها الصين، وهي سلع مقلدة ولعل هذا ما يفسر انخفاض أسعارها مقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها وتحمل في أغلب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستيشن، وتوجد أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى تصدر إلى الجزائر عبر الموانئ كألعاب تصدر لنا من تايلاندا وهونج كونج، وماليزيا بالنسبة للدول الآسيوية، وفرنسا واسبانيا بالنسبة للدول الأوروبية، ويجدر الإشارة إلى أن أغلب الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من العلامة التجارية المشهورة سوني، التي ترجع أصولها إلى اليابان وليست ألعاب سوني بلاي ستيشن الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر، إذ هناك العاب نينتندو وإكس بوكس وسيغا وغيرها من الألعاب، لكن رغم هذا فأجهزة البلاي ستيشن هي الرائدة بدون منازع في هذا الميدان، وهذا لاحتوائها على نوعية كبيرة من الألعاب خصوصا في جانب الجرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة. (أمون، 2006، ص13)

ولعل من بين أهم الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي استحوذت على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

لعبة السرقة الكبيرة للسيارات:Grand theft auto3 :

صنفت لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3 والتي تختصر بتسمية جي تي أ3 (GTA3) ضمن أهم ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات بالتحديد والتي تمارس بشكل فردي، ومن مميزاتها أنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة، وقد حظيت هذه اللعبة بالكثير من النقاشات الحادة والانتقادات، وهذا نتيجة العنف والجنس الحاضرين في اللعبة علما أنها سجلت مبيعات مرتفعة جدا، حتى أنها أصبحت اللعبة الأكثر مبيعا عام 2001، وعالم لعبة جي تي أ 3 مستوحى من الأفلام والمسلسلات العنيفة والمرتبطة أساسا بقصص العصابات، حيث تسرد أحداث هذه اللعبة في عام 2001، ويجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج من ولاية سان أندرياس رفقة صديقته كاتالينا التي تحاول قتله والسطو على البنك المركزي

للمدينة، وبعد شفائه مع جراحه يدخل السجن، وفي شاحنة الشرطة تتعرض لهجوم فيفر هذا المجرم مع مسجون آخر وينضم إلى المافيا لتبدأ رحلة إجرامه وهذا كله من أجل الحصول على المال ليقوم ببعض المهام ليصنع لنفسه سمعة، بغية التقرب من عراب المافيا في مدينه ليبرتي سيتي. لكن عند علم هذا العراب أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة يقرر قتله والتخلص منه فيهرب البطل مع زوجه العراب ويبدأ بالعمل مع عصابة الياكوز اليابانية وقائدها كينجي مع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته كاتالينا هي التي تترأس العصابة الكولومبية. (فلاق،2009/2008، ص65)

فيما بعد ينتقل البطل ليعمل مع شخصية أخرى يطلب منه قتل القائد الياكوزا، فيقوم بذلك بكل سرية دون أن يكسفه أحد، ثم يتلقى مكالمة إلى شارع مظلم في محاولة لقتله من طرف كتالينا لكنه ينجو ويقوم بنفسه بقتلها، ويتضح من خلال قصة اللعبة أن البطل يتقمص شخصية مجرم فار يسعى أن يصنع اسما وسط العصابات الموجودة والمختلفة الجنسيات، وكل هذه الأعمال السلبية محبذة كسرقة السيارات، والقتل والاغتيال وتسمح بالفوز وكسب المال، وإذا قتل البطل أو قبض عليه يستيقظ في المستشفى لتأخذ منه الأسلحة والأموال من أجل علاجه، وبذلك فالبطل لا يخسر ولا يموت أبدا أي أن البطل يجسد شخصية المجرم دون الخوف من العقاب، والذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا.

وقد أثارت اللعبة نقاشات وانتقادات كبيرة بسبب عنفها، كما تعرضوا مصمميها للمتابعة القضائية من أجل سحبها كونها تحث على العنصرية والعنف وتتضمن مشاهد جنس، وبذلك أصبحت رمزا للعنف بسبب هذه الضجة فرضت الأسواق الكبرى تقديم هوية، ويشترط بلوغ سنة 18 سنة لاقتنائها. (فلاق، 2009/2008، ص 239)

لعبة الفري فاير:

غرينا فري فاير Garena Free Faire اختصارا فري فاير وهي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس ستوديو ونشر شركة غارينا وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017.

نبذة تاريخية عن اللعبة:

لقد أصبحت لعبة فري فاير الأكثر تحميلا للجوال عام 2019 نظرا لشعبيتها، كما حصلت على جائزة أفضل لعبة شعبية في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019، بداية من شهر نوفمبر من نفس العام حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم.

تحتوي اللعبة على 50 لاعب ينزلون متفرقين في خريطة اللعبة بحثا عن الموارد والأسلحة من أجل قتل الأعداء الذين يتعرضوا لهم وأيضا من أجل البقاء كآخر شخص حي في الجزيرة. (علي، 2020)

في فبراير 2019 بلغت لعبة فري فاير أكثر من 500 مليون تحميل على أجهزة الأندرويد لتصبح أكثر ألعاب الأندرويد تحميلا لسنة 2019.

طريقة اللعب:

اللعبة هي لعبة باتل رويال من منظور الشخص الثالث وعند دخول اللعبة يجد اللاعب عدة أطوار وهي الطور الكلاسيكيClassic وطور التصنيفRanked بعد اختيار أحد الثورين وتحديد الوضع الذي يريد اللاعب (وحيد مجموعة، ثنائي)، بعدها يجد اللاعب نفسه مع خمسين (50) لاعب في طائرة ثم ينزل من الطائرة ويجب عليه البحث عن الأسلحة والموارد اللازمة، وأثناء ذلك يتعرض لخصوم وجب عليه قتلهم لضمان البقاء على قيد الحياة.

كما يستطيع الذهاب لدائرة الحماية للاحتماء من الخطر، في النهاية يتواجه اللاعب مع آخر شخص معه في الخريطة سواء واحد أو ثنائي أو مجموعة تبقى لتكون فائزة. (علي، 2020)

كلاش سكواد :Clash Squad:

بعد اختيار اللاعب هذا المود يتم تحويله مباشرة إلى حلبه قتال مصغرة بين فريقين من أربع (4) لاعبين ويمر القتال عبر سبع (7) جوالات، والرابح من يفوز بأربع (4) جولات وهو بدوره يتكون من دورين (2) كلاش سكواد، وكلاش سكواد المصنف الذي أضيف حديثا في فبراير 2020.

ساعة الزحمة: Rush Hour:

بعد اختيار هذا المود ينتقل اللاعب إلى طائره برفقه 22 لاعب، وبعد النزول من هذه الطائرة في منطقة صغيرة، يبدأ القتال معها محاولة الابتعاد عن منطقة الخطر والذي يبقى في الأخير يكون الفائز. (علي، 2020)

لعبة الببجي:

هي لعبة متوفرة على الموبايل والكمبيوتر، يوجد منها إصدارات النسخة العادية والنسخة lite، وهي من أنماط ألعاب البقاء، حيث يدخل فيها 100 شخص مجتمعين في خريطة محددة من خرائط اللعبة، وفيها ميزة أن تلعب بشكل فردي أو مع فريق مخصص عند الانطلاق في اللعب يبدأ جميع اللاعبين من الصفر بدون ذخيرة أو أسلحة أو أحيانا بدون ملابس، ثم يتوجب عليهم الهبوط في منطقة محددة من أجل تجميع الذخيرة والأسلحة والملابس وكل شيء يراه قابل للاستخدام من أجل التهيئة. (عبد المنعم، 2019)

تطوير لعبة ببجي PUBG:

يجهل الكثيرون أن لعبة ببجي لم يتم تطويرها بسهولة، حيث لا يدخل في صناعتها لغات البرمجة فقط وإنما التمثيل أيضا إذ يتم محاكاة حركات الشخصيات من الجري والقيادة والقفز والركوب وغيرها من طرف ممثلين حقيقيين، ويتم أخذ النقاط الحركية وتثبيتها للاعبين وأشكالهم، كما أن الأسلحة لا تختلف كثيرا إذ يتم انتقاء معيار كل سلاح على حدة، ويوجد فريق متكامل يشتغل على هيئة سلاح واحد من مكوناته وجزئياته والأصوات الصادرة منه، الرصاصات وقدراتها حيث يقدم مطور اللعبة أشهر وأشهر من أجل صناعة خريطة واحدة، وأحيانا ما يفوق العام. (طلعت، 2019، ص467)

خطورة لعبة ببجي: PUBG:

يمكن أن نخلص خطورة لعبة ببجي في النقاط التالية:

– تنمية العنف عند اللاعبين، وهذا من خلال تعاطيه مع مختلف أنواع الأسلحة ووضع هدف والتصويب عليه وقتله.

– الإدمان على لعبة ببجي، فعادة ما تؤدي هذه الألعاب إلى الهوس ما يجعل اللاعب يقضي ساعات خلف شاشة الكمبيوتر أو الهاتف.

– التخلي عن المسؤوليات اتجاه عائلته، وهذا راجع نتيجة الإدمان الألعاب الإلكترونية.

– تراجع التحصيل الدراسي لدى الأطفال والمراهقين نتيجة اهمال دروسهم لعب الألعاب.

– تطور السلوك العنيف والعدواني في شخصية الأطفال والمراهقين نتيجة المحتوى العنيف في لعبة ببجي.

– نشوب خلافات بين الأزواج، وهذا بسبب إدمان الألعاب على لعبة ببجي.

– الهروب من المنزل بسبب الإدمان على لعبة ببجي. (عبد المنعم، 2019)

خلاصة

من خلال عرض واقع الألعاب الإلكترونية في محاولة لإثراء الإطار النظري المقدم حول هذا المتغير كشف عن مدى أهمية الألعاب الإلكترونية بالنسبة للتلاميذ خصوصا في ظل تطور وسائل عرضها وتوفرها عبر عدة وسائط وأجهزة إلكترونية، ما أدت إلى جذب مستخدميها من خلال مميزاتها.

وأصبحت بهذا ظاهرة عصرية لدى جميع الفئات، لكن رغم هذا الإطالة في عدد ساعات اللعب، واللعب بشكل مستمر ساهم في آثار سلبية لهذه الألعاب لهذا لابد من التحكم الجيد في وقت ومكان اللعب.

قائمة مراجع الفصل الثاني:

1-قويدر، مريم. (2011/ 2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكات لدى الأطفال رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم والإعلام والاتصال.

2-فلاق، أحمد. (2008/ 2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.

3-دبي هلا، محمد حسين. (2005). سحر الألعاب الإلكترونية. مجلة صانعو الحدث العدد 27، 1 سبتمبر.

4-علواني، عبد الواحد. (2001). أطفالنا في ظل العولمة، مجلة الطفولة والتنمية بالمجلس العربي للطفولة والتنمية، العدد 2، الزمالك، مصر.

5-ألعاب الفيديو تعالج الامراض المستعصية، ركن أخبار التكنولوجيا، جريدة السوسة الأردنية من موقع:http://assawsana.com/portal/news show

اطلع عليه يوم 2023/12/21 على الساعة 22:00.

6-صبوح، نشأة وآخرون. (2000). الألعاب الإلكترونية والعدوانية، مجلة الثقافة النفسية دار النهضة العربية، العدد 44، بيروت.

7-بشور، نجلاء نصيرة. (د.س). الألعاب الإلكترونية، الإيجابيات والسلبيات، المجلة التربوية، العدد 31، الأردن.

8-حسون أبو زعترنة، إسماعيل. (2002). الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا، مجلة الشقائق، العدد 66.

9-سلامة، فضل. (2006). سيكولوجية اللعب عند الطفل، الأردن: دار أسام، دار المشرق العربي.

10-نايف سالم، وسام. (2015). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال دراسة وصفية تحليلية للفئات العمرية، بابل العراق.

11-نمرود، بشير. (2008). ألعاب الفيديو أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12-15 سنة، رسالة ماجستير جامعة الجزائر، كلية العلوم والإعلام والاتصال، تخصص الارشاد النفسي والرياضي.

12-حسيني الشحروري، مها. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط1، عمان الأردن: دار المسيرة.

13-الطفل والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد 23

http://www.saaid.net/tarbiah/163/htm

اطلع عليه يوم 2023/12/21 على الساعة 22:30.

14-لوكفان، شفيق. (2009). الأثر السوسيوثقافي للأنترنت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، تخصص مجتمع المعلومات.

15-المعدول، فاطمة. (2010). شبابنا والحياة الافتراضية الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، سلسلة الكتاب العربي، ط1، الكويت: وزارة الإعلام.

16-أمون، علام. (2006). الألعاب الإلكترونية بين العصرنة وجزر الهلوسة البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحموز، جريدة الإعلام الأسبوعية، العدد 5، 29/22 أكتوبر.

17-ركاب، منور. (2006). الألعاب الإلكترونية بين العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة الإعلام الأسبوعية، العدد 5، 29/22 أكتوبر.

18-علي، علاء. (2020). لعبة فري فاير، المرسال، العدد 23 سبتمبر.

19-المدهون، ابراهيم إسماعيل. (2019). أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي، دراسة ميدانية لطلاب ثانوية بقطاع غزة

http://www.new-educ.com

20-منور طلعت، اسماعيل رمضان. (2019). العلاقة الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت، لعبه الببجي نموذجا، المجلة العربية للنشر العلمي، جامعة المنصورة، المجلد 5، العدد 10.

21-Getiane lenhard. (1999). Faut-il avoir peur des jeux vidéo, ESF edition, paris.

22-Stephane natkim. (2007). Jeux video et media du xx le siècle, vuibert informatique, paris.

الفصل الثالث

الفصل الثالث: العنف الآثار والتجليات

تمهيد

أولا. لمحة تاريخية عن العنف

ثانيا. مميزات العنف

ثالثا. أشكال العنف

رابعا. الأسباب المؤدية للعنف

خامسا. مظاهر العنف

سادسا. عوامل العنف

سابعا. آثار ونتائج العنف لدى التلاميذ

ثامنا. طرق مواجهة العنف

خلاصة

تمهيد

يعتبر العنف من أهم المشكلات الاجتماعية التربوية، حيث انتشرت ظاهرة العنف في الآونة الأخيرة في جميع المؤسسات التعليمية دون استثناء، وخاصة في مرحلة التعليم المتوسط أين نجد العنف بين التلاميذ سواء كان مادي، كالضرب والتعدي على الآخرين أو لفظي كالسب والشتم أو رمزي كالاستفزاز بالحركات والرموز.

انطلاقا من هذا حاولت الدراسة التطرق إلى لمحة تاريخية عن العنف، ثم مميزات وأشكال ومظاهر وعوامل العنف، وفي الأخير إبراز آثار ونتائج العنف لدى التلاميذ وطرق مواجهته.

أولا. لمحة تاريخية عن العنف

مر العنف بسلسلة من التغيرات بداية باعتباره استجابة لانفعالات الإنسان نتيجة الغضب، فقد جاء العنف في أشكال متعددة سواء تسلط الفرد على الآخر أو على طبقة أو مجتمع ما، ثم في عام 1600 أخذت كلمة العنف معنى القوة والصرامة، كما استعملت أيضا بمعنى تعنيف الذات في سنة 1662 م وفي عام 1748م أصبحت تدل على الاغتصاب، وفي القرن 15 أخذت مفهوم التعسف.

وبهذا فالعنف أخذ عدة تسميات مختلفة في مفهومها لكن معناها واحد ألا وهو السيطرة واستعمال القوة على الآخر من أجل إلحاق الأذى به، وهذا العنف بدوره قد يصل لحد التعسف والاغتصاب. (ابراهيم الخولي، 2006، ص19)

إذن فالعنف موجود منذ وجود الإنسان على الأرض فقد عرفته المجتمعات منذ قتل قابيل أخاه هابيل ضف إلى ذلك أن هناك مجموعة من الأبحاث والشواهد التي أبرزتها البحوث الطبية على مومياء الفراعنة، وأيضا ما أثبته علم الميثولوجيا، وهذا من خلال ما تم التقاطه من علائق ومواقف وسلوكيات كلها تدل على وجود العنف منذ القدم، أي أن العنف ليس وليد الساعة بل هو مجموعة من التراكمات عبر العصور، ويعد سمة من السمات الطبيعة البشرية، والإنسان كان يستعمل العنف من أجل التعبير عن غضبه وميولاته منذ الأزل. (كرادشة، 2009، ص17،18)

وبهذا تعتبر ظاهرة العنف ظاهره قديمة وجدت منذ وجود الإنسان، وقد اتخذت عدة أشكال وصور مخلفة العديد من الخسائر سواء المادية أو البشرية.

وقد سعت كل الأديان والأعراف والقوانين للقضاء عليها ومعاقبة مرتكبيها، واختلفت وجهات النظر فنجد ماركس كانت له رؤية مختلفة حول الظاهرة فلا يعتبر العنف هو سبب زوال المجتمع، بل الصراعات الموجودة داخل المجتمع، وفي عصرنا الحالي أصبح العنف يتجسد في مؤسساتنا التربوية بكل أشكاله بل نجده بين التلاميذ والأساتذة أين تتوارد وسائل الإعلام والتكنولوجيا وحتى طريقة ممارسة العنف تطورت وأصبح مخطط لها مسبقا أو حتى مقلده من طرف شخصية أو لعبة إلكترونية. (بن محمد بنوة، 2015، ص5)

ثانيا. مميزات العنف

نجد أن هناك مجموعة من المميزات التي تميز العنف باعتباره ظاهرة لاسوية ومن هذه المميزات نذكر ما يلي:

– للعنف أوجه عديده إلا أن أكثرها شيوعا هي الإساءة لكمال الإنسان الجسدي، مع العلم أن هناك إساءات تتمثل في شكل ضغط وتهديد.

–لا يحدد العنف بعناصر موضوعية فقط فالقتل مثلا يعد في مجتمع ما عملا مشروعا في ظل القانون بينما في مجتمعات أخرى ترى بأن الإعدام عملا عنيفا، إذن فالعنف يختلف باختلاف المحيط الثنائي.

– يعتبر العنف سيمة ليست فطرية، بل من السمات السلوكية للفرد وإنما سمة يتميز بها باقي الكائنات الحية.

– يعد العنف سمة انفعالية، حيث يعتبر العنف كفعل خارجي مدمر، يدفع إلى تفريغ الشحنات العدوانية.

– يعتبر العنف متفاوت في الشدة والكثافة، فالعنف يقسم بالتدريج من أعمال إعاقة مادية بسيطة كالسرقة والنهب إلى أعمال إجرامية دموية كالقتل. (السمالوطي، 1988، ص105)

ثانيا. أشكال العنف:

هناك العديد من أشكال وأنواع العنف يمكن اجمالها فيما يلي:

1.**العنف اللفظي:** هو استعمال الكلام الجارح للنفس والكرامة كالنعت بالألفاظ البذيئة والاستهزاء وإدلال وتحقير الآخر، مما يؤدي إلى تدمير مشاعر الآخر وجعله يشعر بالذل والعار. (رشيد عبد الرحيم زيادة، 2007، ص20)

كما يعد العنف اللفظي من أخطر أنواع العنف على الصحة النفسية خاصة لدى الأطفال والمراهقين، كما يعبر عن هذا العنف في صورة الرفض والتهديد، بهدف استفزاز وإهانة الآخر. (كرادشة، 2009، ص 32)

إذن فالعنف اللفظي هو استخدام الألفاظ والكلمات من أجل إيذاء الآخرين، بغية إهانة بأبشع الكلمات كالسب والشتم ما يؤدي بدوره إلى تدمير مشاعرهم والشعور بذل والعار.

2.العنف الجسدي: هو استعمال القوة الجسدية وإلحاق الضرر بالإنسان عن طريق استعمال أعضاء الجسم كالرأس واليدين أو بواسطة آلة حادة، وتكون عواقب هذا السلوك إحداث الضرر والألم بالإنسان. (رشيد عبد الرحيم زيادة، 2007، ص20)

وهذا ما أكده ابن خلدون في مقدمته بأن العنف مصدره القوة والمعاملة بالقهر، التي بدورها تعجز الإنسان عن الدفاع عن شرفه وأسرته ككل.

ومن آثار هذا العنف ايقاع الألم والضرر بالآخر، وحتى أنه يؤدي إلى الموت في بعض الأحيان إذ يعد هذا العنف خطيرا جدا لاستعمال الآلات الحادة أثناء تنفيذه، وبهذا تتغلب النفس عن غايتها وإنسانيتها. (ابن خلدون، 1984، ص703)

ومنه نستنتج أن العنف الجسدي هو عملية الهجوم على الأشخاص باستعمال الضرب أو القتل، ما يتنج عنه آثار خطيرة قد تؤدي إلى الموت في بعض الأحيان.

3.العنف الموجه نحو الممتلكات:

يتمثل هذا العنف في تخريب ممتلكات الغير كالتسبب في إحداث خسائر كبيرة في تجهيزات معينة كحرق منزل أو تكسير طاولات أو كراسي.

فالأفراد بهذه الأعمال يعبرون عن غضبهم ضد بعض الأفراد أو السلطات قصد جلب الاهتمام، إذ نجدهم مهمشين ويبحثون عن الشعور بأهميتهم داخل المجتمع. (رشيد عبد الرحمن زياد، 2007، ص 20)

4.العنف الرمزي:

هو سلوك يستعمل فيه الفرد مجموعة من الإشارات والرموز التعبيرية، بغرض احتقار الآخر والتقليل من شأنه ويستعمل فيه جميع تعابير الوجه واليد كإخراج اللسان من أجل إهانه الآخر وغيرها من التعابير التي تخدش مشاعر الفرد وتجرح كرامته. (بن حمودة، 2008، ص 86)

ومنه نجد أن العنف الرمزي هو استعمال الفرد مجموعة من الرموز، بهدف الحط من قيمة الآخرين وإهانتهم.

5.العنف الفكري:

ويعتمد بالدرجة الأولى على الأفكار التي تنتهك خصوصية الآخر، وجعله يتقبل الأفكار المتطرفة خارجة عن قيمه ودينه وحتى فكره. (بوسعدية، 2011، ص37)

6.العنف الفردي:

هو العنف الذي يقوم به فرض ضد فرض آخر أو مجموعة من الأفراد ضد أفراد لا ينتمون إلى منظمة معينة بغية إلحاق الضرر والأذى.

7.العنف الجماعي:

هو العنف الذي تقوم به جماعة ضد جماعة أخرى ما يترتب عليه الكثير من الأضرار، والخسائر على كلتا الجماعتين.

8.العنف الخطابي:

هو القيام بالعنف بطريقة غير مباشرة من خلال كتابات الخطابات والعتابات التي تعمل على استفزاز وتحريض الأفراد.

9.العنف الالكتروني:

مع التطور التكنولوجي أصبح العنف أيضا بواسطة شبكة الأنترنت عبر مواقع التواصل الاجتماعي وغيرها أين نجد الكثير من المنظمات تقوم على نشر العديد من المنشورات والرسومات العنيفة، قصد ايصالها لأكبر عدد من الشباب، وبهذا تكون المنظمات حققت الهدف المنشود ألا وهو إنشاء فئات من الشباب العنيف.

10.العنف الإشهاري:

نجده بكثرة في اللافتات التي تعلق على الجدران والأبواب أو الكتابة، فهناك مجموعة من الأفراد تقوم بهذا العنف من خلال كتاباتهم الاستفزازية التي تجعل الفرد يشعر بالغضب، ومنه أول الطريق نحو العنف بجميع أشكاله سواء اللفظي أو الجسدي.....إلخ. (بوسعدية، 2011، ص37)

إذن يوجد عدة أشكال وأنواع للعنف بداية بالعنف اللفظي الذي يعبر به بواسطة الألفاظ والكلمات كالسب والشتم بغية خدش مشاعر الفرد، ثم نجد العنف الجسدي الذي يتعدى إلى ممارسة العنف مباشرة بواسطة الضرب، ما يتسبب في إلحاق الضرر بالفرد، ثم نجد العنف الرمزي الذي يكون في شكل إيماءات وإشارات ورموز بواسطة اليد أو الجسد أو الوجه، بغية تحقير الآخر وإهانته، ونجد العنف الإلكتروني ونجده على شبكة الأنترنت وهدفه تشر المنشورات العنيفة التي تؤدي إلى شباب يتصفون بالعنف أما العنف الإشهاري يظهر من خلال اللافتات الاستفزازية التي تحرض على ممارسة العنف، هذا ناهيك عن العنف الفردي والجماعي وهو ما يقوم به فرد أو مجموعة من الأفراد من أجل إلحاق الضرر بالآخرين.

رابعا. الأسباب المؤدية للعنف

1.الأسباب الأسرية:

من خلال ملاحظة محيطنا الاجتماعي، ولاختلاف مستوى الوعي التعليمي والثقافي للفئات الاجتماعية، نلاحظ سيطرة طابع العنف في معظم العلاقات الاجتماعية، خاصة داخل الأسرة ويمكن إبراز بعض السمات الأساسية للعنف السائد في الأسرة والذي بدوره يؤثر سلبا في نمو الأطفال روحيا وعقليا:

- الخلافات والشجارات الزوجية.
- المناوشات والشتائم بين الإخوة المؤدية إلى شجارات.
- استخدام الكبار أسلوب الترهيب والتهديد لتخويف الأطفال.

– الضرب المباشر للأطفال من طرف الوالدين.

– إصدار الآباء للأحكام المسبقة والسلبية على أطفالهم. (خيري وبوصنوبرة، 2007، ص48)

ومنه فإن الأسرة أحد أهم الأسباب المؤدية للعنف، وذلك راجع للتفكك الأسري الوالدي بالإضافة إلى الخلافات والشجارات بين الوالدين، فيصبح الطفل بذلك حبيس بينهما ولا يشعر بالاستقرار، كما يفتقر لأحدهما، ناهيك عن حاجته للعطف والحماية.

2.الأسباب الاجتماعية:

من بين الأسباب المترتبة عن ظاهرة العنف الأسباب الاجتماعية، نظرا للثقافة السائدة في المجتمع، وكذا الممارسات الخاطئة، والتي قد تؤدي إلى ظاهرة العنف فكرا وممارسة، ويمكن تلخيص هذه الأسباب فيما يلي:

– **ضعف الضبط الاجتماعي:** يظهر ضعف الضبط الاجتماعي في غياب القيم والمبادئ الاجتماعية، إضافة إلى عدم إلتزام الأفراد بالقوانين السائدة في المجتمع، والتي ينتج عنها ممارسات سلبية وعادات سيئة كالعنف، والحقد والكراهية بين الناس.

– **جماعة الرفاق:** انتشرت لدى الكثير من الشباب أفكار التشدد والتطرف من أصدقائهم الضالين، لأن الصحبة تساهم في إفساد وإصلاح الحال لقول أبي هريرة رضي الله عنه «الرجل على دين خليله، فلينظر أحدكم من يخالل». ولهذا فلجماعة الرفاق لها تأثير كبير على الرفاق خاصة عن طريق النمذجة. وفي هذا السياق يقول مصباح عامر: الكثير من العادات الاجتماعية يتبناها الأفراد سواء كان بقصد أو من غير قصد، فهي تعتبر كالعدوى الاجتماعية، حيث أن الكثير يجدون أنفسهم متأثرين بسلوكات غيرهم عن طريق النمذجة والملاحظة التي تلعب دورا هاما في تعلم واكتساب هذه القيم.

– **غياب التوجيه الاجتماعي:**

غياب ونقص التوجيه الاجتماعي له تأثير كبير على العلاقات الاجتماعية، وقد يؤدي لإنهيار وتفكك الروابط، وكذا حدوث فجوة بين مختلف الأجيال، وهذا بدوره يساعد على ممارسة العنف وبالتالي تدمير المجتمع. (بوسعدية، 2011، ص59)

ومنه نستخلص أن من أسباب العنف الاجتماعي، فقدان الروابط الاجتماعية، وهذا بدوره يؤدي إلى توجه الأفراد إلى جماعة الرفاق التي تعمل على اكساب الفرد لسلوكات وأفعال تتنافى مع قيم المجتمع، وهذا كله نتيجة غياب دور الأسرة والعلاقات الاجتماعية، ما يؤدي في نهاية المطاف إلى المساعدة على ممارسة العنف بجميع أشكاله وصوره.

3.الأسباب الاقتصادية:

إن الظروف الاجتماعية القاسية التي تعيشها شريحة واسعة من المجتمع، ساهمت في انتشار وممارسة العنف، وتتمثل في:

- انتشار الفقر ومحدودية وسائل العيش.
- ضعف فرص العمل وانتشار البطالة.
- انخفاض قيمة العمل.
- تفشي الأعمال غير المشروعة.
- التوزيع الغير عادل للثروات.
- التباين الطبقي بين فئات المجتمع.
- غياب المشاريع الإقتصادية القادرة على توفير الأمان وتغطية حاجيات الأفراد.
- نهب المال العام وتهريبه.

4.الأسباب الفكرية:

السبب الأساسي لظاهرة العنف يتمثل في الأفكار، فلولاها لما وجدت الأفعال، ناهيك عن الأسباب الأخرى المترتبة عنها.

وفي هذا السياق يقول عبد الحميد ابن باديس: إن سلوك وأفعال الأفراد ترتبط ارتباطا وثيقا بأفكاره، فإذا كانت إعتقاداته سليمة كانت أفعاله سليمة مستقيمة، وإذا كانت أفكاره منحرفة، انحرفت سلوكاته.

5.الأسباب النفسية:

من الأسباب الثانوية لظاهرة العنف، نجد الأسباب النفسية والتي بدورها تؤدي لتعزيز السلوك العنيف ولإدراك هذه الظاهرة لابد من مراعاة عدة أبعاد على رأسها البعد الداخلي، فعند النظر لسلوك الانحراف لابد أن يؤخذ بعين الاعتبار البعد الذاتي لشخصية المنحرف.

6.الأسباب الشخصية:

هناك فئة ممن يمارسون العنف يسعون لتحقيق رغبات شخصية، كالحصول على منفعة مالية، أو محاولة الانتقام، أو تصفية حساب مع شخص ما.

7.الأسباب الإعلامية:

يعتبر الإعلام من بين أبرز الأسباب المؤدية لنشر وترسيخ ظاهرة العنف، ويتمثل ذلك فيما يلي:

- تعود الناس على برامج ومواضيع مخالفة لتعاليم الإسلام، ووصل ذلك لحد السخرية.

- البرامج المليئة بمظاهر العنف كالضرب والقتل، المقدمة في الأفلام والمسلسلات والرسوم المتحركة.

- تغيير نظرة المشاهد للواقع عن طريق عرض صورة متشائمة وسلبية للمستقبل، مما يدفع الناس لممارسة العنف.

– وسائل الإعلام وألعاب الأطفال: يلعب الإعلام دورا كبيرا في ترسيخ مظاهر العنف لدى الأطفال من خلال ما تعرضه الشاشات من أفلام ومسلسلات ورسوم متحركة، لما تحويه من عناصر الإبهار والتشويق والجاذبية، وكذا الكلمات والعبارات والحركات التي تنافي ثقافة المجتمع وتعاليم ديننا الحنيف، كل هذه السلوكات يكتسبها ويرسخها الطفل في ذاكرته ومخزونه الفكري والسيكولوجي، وتظهر من خلال سلوكاته وألفاظه. (بوسعدية، 2011، ص59، 66)

8.أسباب العنف لدى التلميذ:

1.8أسباب سلوك العنف الراجعة لشخصية التلميذ:

– تصاعد شعور الإحباط لدى التلميذ والذي يدفعه لمهاجمة كل من يعترض طريقه.

– انعدام الثقة بالنفس، والرغبة في لفت انتباه من حوله.

– الأنانية والإعتزاز بالشخصية على حساب غيره والميل لسلوك العنف.

– الإضطراب العاطفي والنفسي، وضعف الإستجابة للمعايير الاجتماعية.

– الإنضمام للجماعات الفردية.

– استخدام العنف والعدوان كوسيلة لمواجهة المشاكل.

– الحاجة لإشباع رغباتهم الفعلية.

– الضغوط الأسرية وما ينجم عنها من توتر وانفعالات. (محمد سليمان، 2008، ص 87–88).

2.8أسباب سلوك العنف الراجعة للأسرة:

– الطلاق والتفكك الأسري.

– الدلال الزائد للأطفال.

- القسوة والتعنيف من الوالدين.
- الضغط الإقتصادي.
- ضعف الرقابة الأسرية.
- ضعف الضبط الاجتماعي.
- التوحد أو تقليد السلوكات العدوانية لأفراد الأسرة. (معتوق، 2013، ص39)

3.8أسباب سلوك العنف الراجعة للرفاق:

- أصدقاء السوء.
- ميول الطفل للسيطرة على غيره.
- الضغط الممارس من طرف جماعة الرفاق، والفشل في مسايرتهم.
- الغياب عن الدروس والهروب المتكرر من المدرسة.
- الشعور بعدم الإنتماء والرفض من طرف الرفاق.

4.8أسباب سلوك العنف الراجعة للمدرسين:

- غياب المثال والقدوة الحسنة.
- ابتعاد الأساتذة عن تلاميذهم وعدم الإكتراث بمشاكلهم.
- غياب التوجيه من قبل الأساتذة والمرشدين.
- انعدام الثقة بين الأساتذة والتلاميذ.
- إلقاء اللوم على التلاميذ في كل المشاكل داخل المدرسة.

5.8أسباب العنف الراجعة لمجتمع المدرسة:

- نقص اللوائح المدرسية.

- نقص الأنشطة المدرسية.

- ضغط الدروس وكثافة الفصول. (معتوق،2013، ص 39).

6.8أسباب سلوك العنف الراجعة لمجتمع المدرسة:

- اللامبالاة وعدم إكتراث الآباء لمشاكل أطفالهم.

- عدم استغلال وقت فراغ الأطفال في تنمية مواهبهم وقدراتهم.

- نقص الضبط الاجتماعي.

- ضعف الأحكام والقوانين التشريعية.

- ترويج الإعلام لمظاهر العنف من خلال ما تعرضه من أفلام ورسوم متحركة عنيفة. (محمد سليمان، 2008، ص 89).

خامسا. مظاهر العنف: للعنف مظاهر عديدة تتمثل فيما يلي:

1.العنف الجسدي:

هو استعمال القوة الجسدية بهدف إيذاء الآخرين كعقاب غير شرعي أو كوسيلة للانتقام منهم، هذا السلوك يسبب أضرار جسدية جسيمة، وقد يؤثر على صحة الطفل، بالإضافة للأضرار النفسية المصاحبة لها، ومن أمثلة هذا العنف: الضرب بالأيدي، الصفع، شد الأذنين، الرفس بالأرجل، الكي بالنار، الخنق والدفع.

2.العنف النفسي:

هو القيام بفعل أو الإمتناع عنه قسرا دون رغبة الشخص، تمارس هذه الأفعال غالبا من طرف فرد أو مجموعة أفراد يمتلكون قوة وسيطرة على الآخرين، هذه الممارسات تسبب ضغط وضرر نفسي كبير على الطفل، مما يؤثر على وظائفه السلوكية والذهنية.

بالإضافة لهذه المظاهر، يوجد مظاهر أخرى للعنف تتمثل في النقاط التالية:

التأخر والغياب عن المدرسة:

أصبح الغياب والتأخر أو الهروب من المدرسة ظاهرة متكررة في المدارس نظرا لسوء تأقلم التلاميذ مع الحياة المدرسية والضغط الممارس من قبل المدرسين والأولياء، بالإضافة للمناخ المدرسي المتسم بالقسوة والانضباط، وكذا المناهج المدرسية التي لا تتناسب مع اهتماماتكم وحاجاتهم.

تخريب أملاك المدرسة:

أصبح تخريب ممتلكات المدرسة من أثاث وطاولات وكراسي منتشر بشكل كبير داخل المدارس، حيث أن معظم التلاميذ يعبرون عن غضبهم ضد المعلمين والسلطات في المدرسة بالتخريب والتكسير سواء من أجل الانتقام أو للفت الإنتباه والشعور بأهميتهم في المدرسة، في المقابل تفكر بعض الإدارات في استعمال القوة والعقاب للرد على تصرفاتهم، غير أن استخدام القسوة قد لا تكون الحل الأمثل للمشكلة، بل يجب توعية وإرشاد التلاميذ بأهمية الحفاظ على ممتلكات المدرسة واعتبارها ملك لهم.

الاعتداء على الزملاء:

يستعمل التلاميذ هذا النوع من العنف للفت الانتباه والبحث عن مكانتهم المتميزة أو للتقليل من شأن زملائهم والانتقام منهم، لمعرفة سبب هذا العنف يجب البحث عن حياة التلميذ خارج المدرسة وكيف يقضي وقت فراغه ونوع النشاطات التي يمارسها، بالإضافة لعلاقته مع زملائه ووالديه وإخوته فقد يكون شعور الغيرة أو ضعف الثقة بالنفس والمحيط أحد أبرز الأسباب لظهور هذا النوع من العنف.

العنف ضد الأساتذة والإداريين:

يظهر هذا النوع من العنف لدى الكثير من المراهقين في مرحلة النمو وكشف الهوية ويعتبر من أخطر الأنواع، حيث يثير المراهق الشكوك حول سلطة الوالدين والمدرسين، بالإضافة

لضعف ثقته بمحيطه والضغط الممارس من قبل السلطات ما يجعله ينفر ويشعر بالإحباط، وبالتالي يلجأ إلى العنف للتعبير عن ذاته.

الكتابة على الجدران:

يلجأ الكثير من التلاميذ للتعبير عن شعورهم ومشاكلهم بالكتابة على الجدران أو الطاولات بألفاظ واضحة وخربشات ورسومات غامضة سواء بالعربية أو لغات ولهجات أخرى، مما يؤدي لتشويه جمال المنظر بالإضافة لتخريب ممتلكات المدرسة.

العنف الموجه للآخرين:

تقوم فئة من الأطفال بالمشاكل وأعمال الشغب سواء داخل المدرسة أو خارجها أو حتى في البيت وذلك عن طريق التعدي على زملائهم ومعلميهم في المدرسة، وجيرانهم وإخوتهم في البيت.

الإضراب والامتناع:

يمتنع الكثير من الأطفال عن الأكل أو تأدية ما أمروا به للتعبير عن العصيان والتمرد سواء في المدرسة أو البيت.

التمرد على المجتمع:

هي عبارة عن إدماج الأطفال في مجموعات تسعى للتمرد على العادات والتقاليد والقيم التي يقوم عليها المجتمع.

الإتلاف والتحطيم:

يقوم مجموعة من الأطفال بإتلاف وتخريب الممتلكات العامة في المدرسة من كراسي وطاولات ومعدات. (المرشدي، وعلي تقي عباس، 2008، ص 806-829).

سادسا. عوامل العنف: تتمثل عوامل للعنف فيما يلي:

1. العوامل الاجتماعية للعنف:

- عدم استغلال وقت فراغ الأطفال في تنمية قدراتهم ومواهبهم.

- عدم فعالية الضبط الاجتماعي.

- ضعف الأحكام والقوانين التشريعية.

- عرض الأفلام ومسلسلات، والرسوم المتحركة التي تحتوي على مشاهد العنف والقتل.

- التهيئة والتربية الاجتماعية المخالفة لقيم المجتمع.

- التبرير وخلق الأعذار والمبررات، كوسيلة للدفاع عن السلوك العنفي.

- عدم الإتفاق على معايير محددة، والتي تؤدي إلى خلط في الأفكار، خاصة عندما تكون المعايير مختلفة من شخص لآخر.

- تناقض قواعد الضبط الاجتماعي وعدم تجديد القوانين مع التطور والتغيير الاجتماعي والثقافي، مما يؤدي لتعطيل فعاليتها.

- الشجارات والصراعات الزوجية.

- الكثافة العددية في البيت الواحد أو ما تسمى بالأسرة الممتدة.

- انعدام الخصوصية وإقامة كل أفراد الأسرة في غرفة واحدة.

- التمييز بين الأولاد وتدليل طفل على حساب الآخر.

- الاعتماد على التنشئة النمطية في التربية للذكور والإناث.

- الطلاق والتفكك الأسري.

- الدلال الزائد للأطفال.

- القسوة والتعنيف الزائد. (الطويل)

كما أن هناك عوامل اجتماعية أخرى للعنف نوجزها فيما يلي:

-الجو المنزلي السائد:

يتمثل في العلاقة بين الوالدين، وطريقة تربيتهم للأطفال، فالمشاكل والنزاعات المتواصلة بين الوالدين تخلق في نفوس الأطفال خوف وتوتر وانفعالات عصبية، كما أن التمييز بين الأبناء وتدليل طفل على حساب الآخر وضعف الرقابة قد يترك أثرا سلبيا في تصرفاتهم.

-الجو المدرسي العام:

يتعلق هذا النوع بالأسلوب التربوي المتبع من طرف المدرسين والسلطات، من توجيه، إرشاد، محبة وعطف، أو استعمال القسوة والتعنيف، ومن بين المؤثرات السلبية التي تؤثر على سلامة الجو المدرسي نذكر:

-تنقلات التلميذ المتكررة من مدرسة إلى أخرى:

لانتقال التلميذ من مدرسة لأخرى تأثير سلبي، حيث أنه يتعود على محيطه المدرسي من زملاء ومدرسين ثم ينتقل إلى محيط مدرسي مختلف، مما قد يؤثر على تحصيله الدراسي، بالإضافة لنوعية السلوك التي سيتبعها مع محيطه المدرسي من توافق أو انحراف.

-تغيب الأبناء عن المدرسة وهروبهم منها:

التغيب والهروب من المدرسة من الأمور المتكررة في جميع المدارس، وهذا راجع للضغط الممارس من المعلمين أو طبيعة علاقة التلاميذ مع زملائهم وسلوكاتهم.

-تبدل المعلمين المتكرر:

إن التغيير المتكرر للمعلمين يؤثر تأثيرا سلبيا في نفسية التلاميذ، حيث أنه من الصعب عليهم التأقلم في كل مرة على معلم جديد، بالإضافة للجهد والوقت الكبير الذي يبدله الطرفين للتعود. (حامد الحمداني، موقع)

2.العوامل النفسية للعنف:

هناك أسباب أخرى تدفع بالطفل لممارسة العنف والتي ترجع لشخصيته بحد ذاتها ومن بين هذه الأسباب ما يلي:

1-الشعور بالإحباط.

2-إنعدام الثقة في النفس.

3-إضطرابات مرحلة البلوغ والمراهقة

4-الأنانية والاعتزاز بالشخصية على حساب الغير.

5-الإضطراب الانفعالي والسيكولوجي وعدم الاستجابة للقيم والمعايير.

6-تمرد المراهق على محيطه العائلي والمدرسي.

7-الإنحراف والانتماء إلى الجماعات الفرعية.

8-العجز عن حل ومواجهة المشاكل. (السنوسي)

تنمو جريمة العنف نتيجة خلل طارئ في التوازن بين الدافع والمانع، وتختلف جريمة العنف الناتجة عن رد فعل إجرامي عن العنف الطبيعي، كما تعتبر الأمراض النفسية والعقلية مصدرا رئيسيا لجرائم العنف والاعتداء ومن أمثلة ذلك نذكر ما يلي:

- **الانتقام:** يميل العديد من الأفراد لإرتكاب الجرائم لإشباع رغبتهم في الانتقام، ويظهر هذا السلوك العنفي كنتيجة للمناوشات والمشاكل بين التلاميذ في المدرسة، وكذا التقاليد والمجتمع الذي ينظر لسلوك العنف على أنه شجاعة، مما يدفع الشباب للتمسك بهذه السلوكات.

- **فعل الأذى حبا للأذى:** يتلذذ الكثير من المراهقين بإيذاء غيرهم بهدف المتعة، الشعور بالراحة واكتساب الثقة.

-**الغيرة:** قد تتولد جريمة العنف نتيجة الغيرة باعتبارها محفزا للسلوكات العدوانية خاصة عند الفرد الذي لديه تكوين إجرامي، حيث تتيح له الفرصة لإظهار السلوك العنفي.

- **الشعور بالنقص الجسماني أو النفسي:** قد يظهر العنف من مركب نقص لدى شخص يشعر أنه أقل مستوى من الآخرين بسبب عيب في مظهره الخارجي أو عيب نفسي، فيتمرد ويستخدم العنف ضد كل من يوجه له إساءة بخصوص هذا العيب.

- **الغرور:** يرتكب بعض الأفراد جرائم العنف لإشباع غرورهم وإرضاء رغباتهم، فالكثير ممن يتميزون بالغرور شغوفين بممارسة كل أنواع العنف، وذلك لكون الشخصية تتكون من تفاعل الوراثة البيولوجية للفرد مع البيئة المادية والاجتماعية كالعوامل الجغرافية والاجتماعية.

وتجمل بعض عوامل العنف النفسي كما يلي:

- عدم القدرة على تحمل الضغط النفسي.

- نقص الشعور بالمسؤولية تجاه أفراد الأسرة.

- الأعراض النفسية للأطفال (التشوه، التأخر الدراسي، الإعاقة).

- القلق ونقص الإشباع العاطفي. (الطويل)

يعتبر البعض العنف ظاهرة سيكولوجية باعتبارها تتشكل عن طريق تفاعل الفرد بمحيطه السيكولوجي، فتبرز شخصية الفرد من خلال الصراعات الداخلية والخارجية لتنتهي عند بداية شعوره بالوحدة والشعور الواقعي بالذات، تحدث هذه العملية تدريجيا أثناء تقدم الفرد بالعمر وشعوره بالنضج من خلال مراحل عمرية متتالية كل مرحلة منها تتسم بقابلية عدم التكيف، ومن ثم احتمال عدم التوافق أو زيادة في الطاقة الكامنة.

يضم الاضطراب كل سلوك عنيف يصدر من الفرد، حيث يعتبر العنف استجابة سلوكية تتميز بصيغة فعالية شديدة نتيجة انخفاض في مستوى التفكير، وتتضمن العوامل النفسية للعنف عدة مجالات منها:

أ-التقدير الكبير أو الضئيل للذات.

ب-نقص الرقابة الأبوية.

ج-ضعف المرجعية المعرفية السلوكية والاجتماعية.

د-الضغط الاقتصادي.

كما تنحصر أهم العوامل النفسية التي تلعب دورا كبيرا في حياة الأطفال وتسبب لهم الكثير من المشاكل فيما يلي:

- الشعور بالقلق والخوف.

- نقص الثقة بالنفس.

نظرا لأهمية هذه العوامل ومدى تأثيرها على حياة الأطفال، فلابد أن نقف على ما تعنيه.

-الشعور بالقلق والخوف:

يعتبر شعور إنفعالي داخلي وطبيعي موجود لدى كل فرد، يستعمله ليتجاوز ويبتعد عن مصادر الأذى. فمثلا عندما نقف على حافة عمارة أو مكان عالي نبتعد لا إراديا لشعورنا بالخوف، وعندما نقطع الطريق ونسمع صوت تزمير السيارات نسرع لتجاوز الطريق خوفا أن تصطدمنا السيارات، لهذا فالخوف يعتبر طريقة وقائية لحماية الإنسان من المخاطر وهو شعور فطري مهم وضروري لحياته.

غير أنه قد يعتبر غير طبيعي ومرضي في حال كان مرتبط بشيء معين أو صورة لا تتناسب مع الواقع، حيث يتخيل الطفل شيء ما مخيف ويتجنبه وهو في حقيقته غير مخيف، ومن أمثلة ذلك الخوف من الإمتحانات والرسوب، أو الخطأ أمام الآخرين، أو المناسبات الاجتماعية، أو فقدان أحد الوالدين أو كلاهما، أو الظلام والرعد والبرق، أو الأشباح و العفاريت، أو الطبيب و الممرضة، هذا الشعور يستمر مع الطفل لفترة زمنية طويلة مسببا له مشاكل خطيرة، ونوبات هلع حادة تتمثل في زيادة ضربات القلب، وسرعة التنفس و الدوار و الغثيان، والتبول اللاإرادي، كل هذه الأعراض تحدث بسرعة ومن دون سابق إنذار.

كما أن الخوف الشديد للأطفال قد يعيق نموهم الطبيعي ويسبب لهم أضرار كبيرة من بينها:

- الإكتئاب والإنكماش.

- التهتهة.

- انعدام الجرأة.

- الحركات والانفعالات العصبية غير الطبيعية.

- القلق والنوم المتقطع.

- التبول اللاإرادي.

- قلة الشجاعة.

- الحساسية المفرطة.

- الشعور بالخجل.

- نظرة التشاؤم لكل من حوله.

3.العوامل العقلية:

للعوامل العقلية دور كبير في الكثير من المشاكل، من بينها مشكلة التأخر الدراسي، فالنمو العقلي للطفل هو المسؤول على مدى قدرته على الفهم والإستيعاب، والذي يختلف من شخص لآخر فقد يكون التخلف العقلي بسيطا أو متوسطا أو شديدا حادا، وبالتالي قد يؤثر على المستوى الدراسي للطفل. أما ما يتعلق بالمشاكل السلوكية لدى الأبناء فهي راجعة لجملة من العوامل من بينها:

أ-التربية الأسرية.

ب-البيئة والمحيط الذي نشأ فيه الطفل أو المراهق.

ج-العوامل الوراثية.

كل هذه العوامل تؤثر تأثيرا بالغا في سلوكهم، بالإضافة للنضج العقلي الذي يلعب دورا هاما في تقويم هذا السلوك.

4.العوامل الجسمية والصحية:

تعتبر العوامل الجسمية والصحية مؤثرة بشكل بالغ في سلوك التلاميذ وتحصيلهم الدراسي، فالتلميذ المريض يختلف في قدرة إستيعابه وإدراكه عن التلميذ الذي يتمتع بصحة جيدة، والتلميذ الذي يتناول غذاء متوازن يختلف عن التلميذ الذي يتزود بغذاء مضر بالصحة، وغالبا ما يكون التلميذ الذي يتمتع بكامل قدراته الجسمية والصحية يميل إلى العراك وتعنيف زملائه، لهذا فالعوامل الجسمية لها تأثير كبير في بناء سلوكات الأطفال وتحصيلهم الدراسي.

5.العوامل الإقتصادية:

المعلوم أن العوامل الإقتصادية تلعب دورا محوريا في جميع المشاكل التي يواجهها الأطفال أو حتى الآباء فالطفل الذي تؤمن له إحتياجاته المادية من طعام، ولباس، وألعاب وأدوات مدرسية يختلفون عن الأطفال الذين يفتقدون كل هذه الأمور، ففقدان هذه الأمور قد يدفع بالتلميذ إلى السرقة لتعويض ما لا يملكه، كما قد يدفع بالتلميذ الذي وفر له والداه كل شيء للبحث عن مصادر أخرى لإشباع رغباته في المزيد من المتعة كالتدخين والكحول والمخدرات وغيرها من المؤثرات، والتي قد تؤثر تأثيرا بالغا في حيويتهم ونشاطهم وحالتهم النفسية. (حامد الحمداني موقع)

سابعا. آثار ونتائج العنف لدى التلاميذ

للعنف آثار كثيرة ومتعددة نذكر منها:

- تأخر النمو العقلي والجسدي.
- تأخر النطق والتهتهة.
- تأخر نمو الذكاء والإستيعاب اللفظي.

- العدوان المضاد.
- تخريب الممتلكات العامة والخاصة أحيانا.
- الهروب والتغيب عن المدرسة.
- الهروب من المنزل.
- الجنوح والانحراف.
- العزلة والإكتئاب.
- انعدام الثقة في النفس والمحيط.
- التبول اللاإرادي.
- الأرق واضطراب النوم.
- الشعور بالخجل.
- التوتر والقلق الدائم.
- الشعور بالذنب.
- التحصيل الدراسي الضعيف.

أما بالنسبة للآثار على الصحة النفسية للتلميذ نذكر منها:

-الإكتئاب.

- التوتر والخوف.
- ضعف تقدير الذات.
- مشاكل التغذية.
- الإستحواذ.

– الضغط النفسي.

– الإحباط.

ذكرت الأستاذة نجاة السنوسي آثار أخرى للعنف على الأطفال نذكر منها ما يلي:

– ضعف القدرة على التعامل الإيجابي مع المجتمع وعدم استغلال القدرات الذاتية والبيئية لإنتاج محصول جيد.

– انعدام الشعور بالأمن والرضا إتجاه العلاقات الأسرية أو الاجتماعية أو الدراسية.

– التقدير المتدني للذات، حيث أن الفرد لا يستطيع تكوين اتجاهات سوية نحو ذاته.

– عدم القدرة على مواجهة التوتر وضغوط الحياة بطريقة إيجابية.

– عدم القدرة على مواجهة المشاكل وحلها.

– عدم القدرة على تسيير أمور الحياة والإعتماد على الغير وبالتالي لا يحقق إستقلاليته. (السنوسي)

إذن من خلال ما سبق نجد أن ممارسة التلميذ للعنف يخلف مجموعة من الآثار السلبية والتي تكون سببا في وقوعه في المشاكل، كتخريب الممتلكات العامة والخاصة، الهروب من المنزل والمدرسة، ناهيك عن القلق الدائم وعدم الثقة بالنفس، ما يؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي، هذا من جهة ومن جهة أخرى يتسبب في سوء التغذية والضغط النفسي، وعدم القدرة على حل المشكلات، وهذا راجع لنقص التركيز والخوف والتوتر الدائم.

ثامنا. طرق مواجهة العنف:

مسببات العنف كثيرة ومتعددة لدى وجب وضع طرق لعلاجها والتي تتمثل فيما يلي:

– استخدام أسلوب الحوار الهادف والمناقشة عن طريق تشجيع الشباب والإنصات لانشغالاتهم والتي تسمح لهم بإبداء آرائهم وتصحيح معتقداتهم وأفكارهم الخاطئة، وبالتالي الإبتعاد عن أسلوب العنف.

– تعويض البرامج والأفلام التي تتضمن مشاهد عنف ودم ببرامج دينية تثقيفية، وضبط الإعلانات التجارية لأن الإشهار المبالغ والمتكرر يدفع بالأسر إلى التقليد على الرغم من ضعف القدرة الشرائية.

– خلق فرص عمل لمعالجة مشكلة البطالة، وبالتالي ملأ فراغ الشباب وإبعادهم عن التذمر والعنف والقضاء على التسول. (بوسعدية، 2011)

خلاصة

من خلال عرض فصل العنف الآثار والتجليات نستنتج أن ظاهره العنف ظاهرة متشعبة وموجودة في جميع المؤسسات التعليمية دون استثناء، إذ يصعب الإلمام بها أو حصرها، كما أن العنف له عده أنواع منها ما هو مادي، لفظي أو رمزي، مما ينعكس على سلوكات التلاميذ داخل المؤسسة وخارجها.

ومن خلال هذه الدراسة حاولنا التطرق لأهم عناصر هذه الظاهرة من أجل الوصول في الأخير إلى حلول فعالة ومفيدة في القضاء على هذه الظاهرة.

قائمة مراجع الفصل الثالث:

1-ابراهيم الخولي، محمد سعيد. (2006). العنف في مواقف الحياة اليومية، عمان: دار مكتبة الإسراء للطبع والنشر والتوزيع.

2-كرادشة، محمد منير. (2009). العنف الأسري، الأردن: عالم الكتب الحديثة.

3-بن محمد بنوة، أحمد. (2015). العنف المدرسي بين الإعلام والمدرسة، عين الماضي الجلفة: شبكة الألوكا.

4-السمالوطي، نبيل محمد توفيق. (1988). الدراسات العلمية للسلوك الإجرامي، ط1، دار الحداثة للطباعة والنشر.

5-رشيد عبد الرحيم زيادة، أحمد. (2007). العنف المدرسي بين النظرية والتطبيق، ط1، عمان: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع.

6-ابن خلدون، عبد الرحمن. (1984). المقدمة، ج1، بيروت: دار النهضة للنشر، المؤسسة الوطنية للكتاب.

7-بن حمودة، محمد. (2008). الإدارة المدرسية في مواجهة مشكلات تربوية، دراسة لبعض مشكلات النظام التربوي الجزائري في مستوى الإدارة المدرسية، الجزائر: دار العلوم للنشر والتوزيع.

8-بوسعدية، مسعود. (2011). ظاهرة العنف في الجزائر والعلاج المتكامل، الجزائر: مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع.

9-خيري والناس، بوصنبورة عبد الحميد. (2008). التربية وعلم النفس تشريع مدرسي، تكوين المعلمين على مستوى السنة الثالثة الإرسال الأول والثاني، الديوان الوطني للتعليم والتكوين عن بعد.

10-محمد سليمان، سناء. (2008). مشكلة العنف والعدوان لدى الأطفال والشباب، القاهرة: عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة.

11-معتوق، جمال. (2012). مدخل إلى سوسيولوجيا العنف، القاهرة: دار الكتاب الحديث.

12-المرشدي، عماد حسين، نصار علي، تقي عباس. (2018). العنف المدرسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة من وجهة نظر مدرسيهم، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية، العدد 37، جامعة بابل.

13-الحمداني، حامد، المشاكل التي تجابه أبنائنا من أجل تنشئة أبنائنا تنشئة صحيحة

http://www.irqparliament.com/news 06/oursonse-02.htm

14-السنوسي، نجاة، الأثر الذي يولد العنف على الأطفال ودور الجمعيات الأهلية في مواجهته http://www.amanjordan.org/conferences/vaciaw/vaciew21.htm

اطلع عليه يوم 2023/12/12 على الساعة 12:00.

15-الطويل، عزة، سيكولوجية العنف في عالمنا المعاصر، الأسباب والعلاج

http://alazaym.com/new-page-46.htm

اطلع يوم 2023/09/15 على الساعة 13:00.

الفصل الرابع

الفصل الرابع: المقاربة النظرية المفسرة لموضوع الدراسة

تمهيد

أولا. نظريات الألعاب الإلكترونية

ثانيا. نظريات العنف

ثالثا. النظرية المتبناة في الدراسة

خلاصة

تمهيد

تعتبر الاتجاهات النظرية ركن مهم ولا يستطيع الباحث تجاوزه أو اغفاله في الدراسات الاجتماعية نظرا لما له من أهمية، ولابد من ربط الظواهر المراد دراستها في إطار علمي تستند عليه، كما تمكنه أيضا من توضيح وربط المتغيرات والعناصر المختلفة للدراسة.

ونحاول خلال هذا الفصل تحديد النظريات الخاصة بالألعاب الإلكترونية ثم التطرق لنظريات الخاصة بالعنف وفي الأخير عرض المقاربة النظرية للدراسة.

أولا. نظريات الألعاب الإلكترونية:

1.نظرية التأثير المباشر:

إن تأثير وسائل الإعلام على الأفراد له مجالات عديدة ومتنوعة ولعل تعدد وتنوع المواضيع والمشكلات البحثية والدراسات التي طرحت في هذا المجال، ما أدى إلى ظهور نظريات التأثير الإعلامي حيث تناولت البحوث تأثير وسائل الإعلام على سلوك الجمهور في عدة مجالات من بينها: الاجتماعية، السياسية، الاقتصادية، الثقافية وغيرها، كما تناولت أيضا تأثير وسائل الإعلام على الجمهور من خلال تعيين فئاته كالكبار والصغار، الذكور والإناث وغيرها من المتغيرات الديموغرافية فمن خلال هذه الدراسات البحثية المتنوعة والتي اجتمعت فيها المتغيرات الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والسياسية وغيرها تطورت وظهرت نظرية التأثير الإعلامي ومنها نظرية التأثير المباشر. (البشير، 2014، ص101-102)

ويطلق عليها أيضا اسم نظرية الحقنة تحت الجلد أو نظرية الرصاصة السحرية أو نظرية التأثير الإعلامي، حيث تعتبر هذه النظرية أن وسائل الإعلام والاتصال لها تأثير مباشر على الجمهور وأن رد فعل الأفراد للرسائل تكون مثل الرصاصة البندقية تستهدفهم بشكل مباشر وتؤثر عليهم بشكل سريع، وطورت هذه النظرية على يد هارولد لازويل في الحرب العالمية الأولى واستخدمت النظرية كأداة من طرف الدعاة في وسائل الإعلام للتأثير في

سلوك وأفكار الجمهور، حيث يرى أصحاب هذه النظرية أن وسائل الإعلام تؤثر تأثيرا مباشرا على الجمهور، وهذا لأن الرسالة الإعلامية لها دور فعال وتشكل عنصر قوي في التأثير عليهم، ولهذا تسمى هذه النظرية بنظرية الحقنة تحت الجلد. (مكاوي، السيد، 1998، ص221-224)

إذن فنظرية التأثير من أبرز النظريات التي تساهم في استقطاب جمهور كبير بواسطة وسائل الإعلام، وهذا بدوره يؤدي إلى التأثير على سلوكاتهم وأفكارهم وحتى أفعالهم، وإذا ما طبقناها على موضوع بحثنا الألعاب الإلكترونية، فعملية التأثير تبدأ من خلال ممارسة هذه الألعاب ومن ثم تؤثر بشكل مباشر وسريع في تغير أفكار وأفعال اللاعبين وقد تدفعهم لسلوكات عنيفة.

2.نظرية الاستثارة:

يعد ليونارد بيركوويتز عالم النفس الاجتماعي هو الأب الروحي لنظرية الاستثارة (الحافز) حيث أنه أول من قدم الإطار العام لهذه النظرية في مجال تأثير العنف الذي تقدمه وسائل الإعلام.

تسمى هذه النظرية أيضا بالمزاج العدواني وتفترض هذه النظرية أن التعرض لحافز أو مثير عدواني له تأثير مباشر في زيادة الإثارة السيكولوجية للفرد، وهذه الأخيرة يمكن أن تزيد من نسبة قيام الفرد بسلوك عدواني، من أبرز الدراسات في مجال نظرية الاستثارة دراسات بيركوويتز خلال الفترة من 1962-1969هذه النظرية تعتبر أن وسائل الإعلام تساهم في ظهور الانفعالات بدرجات مختلفة نتيجة التعرض لمحتوى عنيف من وسائل الإعلام والتي بدورها تحفز الميول العدوانية العنيفة.

كما ظهرت دراسة لاحظت أن معظم الأطفال في سن التاسعة الذين يتعرضون ويشاهدون أفلام العنف يميلون إلى أن يكونوا أكثر عدوانية بعد 10 سنوات.

في الوقت الحالي تستعمل نظرية الاستثارة في الكشف والتحقق من العنف الذي يظهره الأطفال الذين يتعرضون لمواد عنيفة من وسائل الإعلام، فمحتوى الإثارة مثلا يمكن أن يزيد نبضات القلب ويحدث احمرار في البشرة ودرف في الدموع، كما يصاحب هذه التغيرات زيادة في كمية الأدرينالين في الدم. (عواجي صلوي، 2012، ص37-38)

ومنه نستخلص أن نظرية الاستثارة تساهم في استثارة السلوكات العنيفة التي اكتسبها التلاميذ من الألعاب الإلكترونية، ما يزيد في سلوكات العنف الممارسة، فهي تعتبر كمعزز.

3. نظرية الغرس الثقافي:

تعتبر نظرية الغرس الثقافي احدى النظريات التي ظهرت مبكرا لدراسة تأثيرات وسائل الإعلام، كما تهتم بالتأثيرات التراكمية طويلة الأمد على وسائل الاعلام، حيث يرمز الغرس إلى تقارب إدراك جمهور التلفزيون للواقع الاجتماعي، وتشكيل طويل المدى لتلك الإدراكات، والمعتقدات عن العالم نتيجة للتعرض لوسائل الإعلام. تقوم النظرية على العلاقة طويلة الأمد بين اتجاهات وآراء الأفراد من ناحية، وعادات مشاهدتهم من ناحية أخرى، لذا فقد أكد جربنر Gerbner وزملاؤه على أن نظرية الغرس ليست بديلا وإنما مكملا للدراسات والبحوث التقليدية لتأثيرات وسائل الإعلام، ففي الغرس لا يوجد نموذج قبل أو بعد التعرض، ولا نموذج للاستعدادات المسبقة كمتغيرات وسيطة لأن التلفزيون يشاهده الأفراد منذ الطفولة، كما أنه يشكل دور كبيرا في هذه الاستعدادات المسبقة التي تعتبر متغيرات وسيطة بعد ذلك. (مكاوي، السيد، 1998، ص08)

1.3 الدعائم الأساسية التي تقوم عليها نظرية الغرس:

- يعد التلفزيون الاداة الأساسية للغرس بالمقارنة مع وسائل الاتصال الأخرى.

- يقدم التلفزيون مجموعة من الرسائل والصور الذهنية تعبر عن الاتجاه السائد معاني مشتركة بنسبة أكبر من قليلي المشاهدة.

- مساهمة المستحدثات التكنولوجية في زيادة الرسائل التلفزيونية.

2.3 فروض نظرية الغرس:

تشير الفرضية الأساسية لنظرية الغرس إلى أن:

- الأفراد الذين يشاهدون التلفزيون لساعات طويلة يكونوا أكثر قدرة لاكتساب معتقدات عن الواقع الاجتماعي تتماثل مع الصور الذهنية والأفكار التي يعرضها التلفزيون على الواقع أكثر من ذوي المشاهدة المنخفضة.

وتقوم نظرية الغرس على مجموعة من الفروض الفرعية هي:

- يتعرض الأفراد كثيفو المشاهدة للتلفزيون أكثر، بينما يتعرض الأفراد قليلو المشاهدة على مصادر أخرى مثل التلفزيون ومصادر شخصية.

- يختلف التلفزيون عن الوسائل الأخرى حيث أن عملية الغرس تكون نتيجة الاستخدام غير الانتقائي من قبل الجمهور.

- يقدم التلفزيون مجموعة من الرسائل الموحدة والصور الرمزية عن المجتمع بشكل متماثل أو متشابه عن الواقع الحقيقي.

- زيادة حدوث الغرس عند اعتقاد الجمهور أن المشاهد أو الدراما واقعية، وتسعى لعرض حقائق بدلا من الخيال. (مكاوي، السيد، 1998، ص09)

إذن فعملية الغرس الثقافي تتم من خلال قضاء ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويزيد هذا الغرس نتيجة اعتقاد التلاميذ أن هذا الواقع حقيقي.

ثانيا. نظريات العنف:

1. النظرية البنائية الوظيفية:

تتجه نظرية البناء الوظيفي إلى فكرة محدودية وانحصار العنف داخل الأسرة أو أي تنظيم اجتماعي كحاجة وظيفية وضرورية تقتضي حاجات النسق الاجتماعي، كما يؤكد أصحاب هذه النظرية أن هناك عوامل متعددة تعمل على إعادة ثبات وتوازن النسق، والمسلمة الأساسية التي تعتمد عليها هذه النظرية تتمثل في تكامل الأجزاء والأنساق والاعتماد المتبادل بين هذه الأجزاء المتباينة للنسق، ولهذا فإن أي خطأ أو خلل في جزء من أجزاء النسق من شأنه أن يحدث تغيرات في أجزاء أخرى. (كرادشة، 2009، ص 55)

وعلى هذا الأساس يعتبر الوظيفيون أن العنف يحتوي علامات هامة عن حالة التوازن وعدم الاتساق داخل النسق، فالعنف أما أن يكون نتيجة خلل يطأ معيار من المعايير، وأما أن يكون نتيجة غياب ونقص الارتباط في العلاقات الاجتماعية أو نتيجة اللامعيارية أو فقدان التوازن في المجتمع الإنساني أو الجماعة بحيث تسقط وتتلاشى المعايير الاجتماعية وتعم الفوضى، فيلجأ الأفراد إلى العنف. (كرادشة، 2009، ص55)

وعليه يرى أصحاب النظرية الوظيفية أنه كلما زاد الترابط الاجتماعي بين وحدات النسق الاجتماعي، كلما قل أو انعدم العنف، كما أن هذه المدرسة تعتبر العنف توضيحا وتفسيرا للحالة اللامعيارية أو التخلخل (التصدع) داخل النسق.

فالمسلمة الأساسية عند هذه النزعة هي ضمان التوازن والاتساق داخل النسق الاجتماعي ولهذا فقد سميت هذه النزعة بالمحافظة، لأنها تنظر للعنف على أنه حالة مرضية على عكس التيار الماركسي، ومن جهة أخرى فإن النظرية البنائية الوظيفية نظرية معارضة للمدرسة الأنثوية أو ما يسمى كذلك بالطرح الراديكالي الأنثوي، حيث أنها تعلل عنف الرجال ضد النساء بحجة الحفاظ على ثبات وتوازن النسق الأسري، وبالتالي المجتمع ككل.

وعليه يرى أصحاب النزعة الوظيفية أن للعنف جانب إيجابي داخل الأسرة باعتباره حاجة وظيفية، يستعملها بعض الأفراد داخل الأسرة (الزوج باتجاه الزوجة) كأداة لتقوية الترابط داخل الأسرة وإعادة الاستقرار لها والتماسك وتعزيز وزيادة عوامل الضبط الاجتماعي بين

أركانها، وبهذا تؤكد النظرية الوظيفية أن دونية المرأة أو الزوجة داخل الأسرة أمر إيجابي يساهم في الحفاظ على كيان الأسرة واستقرارها وعليه فان حدوث خلل في أدوار المرأة والرجل في المجتمع الواحد واستعمال الرجل العنف كوسيلة لضبط هذه الأدوار من شأنه إعادة الاتساق والتوازن داخل النسق الواحد. (كرادشة، 2009، ص56)

وبالتالي يمكن القول أن جل اهتمام النظرية البنائية الوظيفية هو إيجاد الطرق المناسبة للحفاظ على اتساق وتوازن عناصر البناء الاجتماعي وأنماط السلوك والتكامل والثبات النسبي للمجتمع أو الجماعات الاجتماعية، وعلى هذا الأساس يرى الوظيفيون أن العنف يعتبر دلالة داخل السياق الاجتماعي فهو أما أن يكون نتيجة فقدان الارتباط بين الجماعات الاجتماعية التي تنظم وتوجه السلوك أو أنه نتيجة اللامعيارية ونقص التوجيه والضبط الاجتماعي الصحيح، وبذلك يتجهون نحو العنف، ومن ناحية أخرى قد يكون الأفراد عدوانيين فيعبرون عن أفكارهم بالعنف لأنهم لا يعرفون طريقة أخرى لحياة غير ذلك، وهكذا فإن جل السلوكات التي تسمى سلوكات منحرفة تعكس القيم الاجتماعية للمجتمع الذي تحدث فيه أو الذي يتضمن على الأقل تأثيرا للخروج على ما تعارف عليه هذا المجتمع من مقاييس سلوكية، وعليه فإن العنف هو نتاجا لمجموعة من الظروف الاجتماعية و التي تتمثل في الأوضاع العائلية وظروف العمل وضغوطه وحالة البطالة والتفرقة بأشكالها المختلفة وغير ذلك من عوامل اجتماعية واقتصادية. (رشاد علي، بنت محمد زين العايش، 2009، ص 64)

وأما بخصوص تطبيق هذه النظرية على مواضيع العنف نجد أن العنف الأسري يرجع إلى خلل وظيفي أسري، وأصحاب هذه النزعة يرون أن الأسرة كنظام اجتماعي له بناؤه وعلاقاته المتبادلة بين عناصره التي تعمل كلها على الحفاظ على تناسقه.

إن النظرية البنائية الوظيفية فسرت ظاهرة العنف من خلال ما أسمته بالخلل الوظيفي الذي يصيب الأنساق الاجتماعية.

وخير مثال على هذه الأسرة التي تعد كنسق اجتماعي، فإذا أصيب هذا النسق بخلل على مستوى أحد عناصره وفقد هذا الأخير وظيفة، فإن البناء يتعرض للتصدع والاضطراب، وبالتالي يؤول إلى تدهور العلاقات بين أفراد الأسرة.

2. نظرية التفاعل الرمزي:

يرى التفاعليون أن تعلم العنف يكون مرتبط أساسا بعملية التنشئة الاجتماعية إذ أن الأطفال يتعلمون الخشونة والصلابة من الأب وتهتم هذه النظرية بافتراض أن الأفراد يتعلمون السلوك العنيف بنفس الطريقة التي يتعلمون بها أي سلوك آخر وأن عملية التعلم تكون داخل الأسرة سواء داخل الثقافة الفرعية أو في الثقافة بصفة عامة ونجد بعض الآباء يشجعون أبنائهم على سلوك العنف مع الآخرين في مواقف معينة، ويطلبون منهم أن لا يكونوا ضحايا والبعض الآخر يعتبروه الشيء الوحيد للحصول على غرضهم، بل أن بعض الآباء يشجعون أولادهم الذكور التصرف بعنف وخشونة. (رشاد علي، بنت محمد زين العايش، 2009، ص69)

ومن ناحية أخرى تؤكد البحوث أن العقاب البدني هو استجابة لفرض العنف، ولكنه قد يشجع على سلوك العنف هذا وأكد الدراسات أن الأفراد الذين يعيشون داخل أسرة فيها عنف هم أكثر ممارسة للعنف من غيرهم، وقد وجد ستروس وزملائه أن للزوج الذين نشأ داخل أسرة فيها عنف احتمال كبير أن يكون يضرب زوجته عكس الزوج الذي نشأ داخل الأسرة لا يسودها عنف، ولعل هذا ما يفسر تأثر الأطفال لسلوكيات العنيفة للآباء والأمهات واكتسابهم لسلوك العنف رغم ما يواجهوه لهم من نصائح بعدم ممارسته. (رشاد علي، بنت محمد زين العايش، 2009، ص 69)

إذن فالنظرية التفاعلية الرمزية من أهم النظريات التي فسرت السلوكات الاجتماعية السوية والغير سوية، كما سمحت هذه النظرية بتقويم السلوكات وهناك عدة أدلة تؤكد أن السلوك العنيف يتم تعلمه من عملية التنشئة الاجتماعية، وقد يتعلم الأبناء سلوك العنف بطريقة مباشرة من القدوة التي تقدمها الأسرة أو من خلال ما يشاهده من صراعات وسلوكات عنيفة،

وعليه يمكن القول في ضوء نظرية التفاعل الرمزي أن العنف سلوك يتم تعلمه، أي أننا يمكن أن لا نتعلمه ونتجنبه، وبالتالي يمكن التخفيف من آثاره داخل المجتمع وذلك بإعداد برامج خاصة لمعالجة مشكلة العنف بنشر الوعي من خلال وسائل الإعلام والمدارس. (طلعت،2001، ص 13-14)

وقد تطرقت هذه النظرية لمختلف صور السلوك العنيف والمنحرف، إذ نجد أن بعض من المهتمين بهذه النظرية أسقطوه على العنف في المدارس، في حين البعض الآخر على العنف داخل الأسرة إلى جانب العنف في الملاعب والمستشفيات والمساحات، وتركز هذه المقاربة على عملية حدود التفاعل داخل الأسرة، انطلاقا من الدور والمكانة لكل الفرد وتكمن عملية التنشئة وتقليد هذه الأدوار باعتبار الأسر وحدة متفاعلة، حيث ركزت على العنف من جانبه السلبي سواء بين الزوج والزوجة أو حتى الأبناء وأن الأبناء عند مشاهدتهم لعنف داخل الأسرة سيؤول هذا إلى ممارسته عند الكبر، وعلى أي فرد سواء في الأسرة أو المدرسة أو الحي. (اسماعيل حلمي، 1999، ص 28-29)

3. نظرية الضبط الاجتماعي:

تناولت نظرية الضبط الاجتماعي تفسير السلوكات العنيفة والمنحرفة، واهتمت بتفسير العنف باعتباره استجابة لطبيعة البناء الاجتماعي، وترجعه أيضا للمعايير الاجتماعية التي يخضع لها الأفراد والتي تتحكم فيهم.

ويرى طلعت ابراهيم لطفي أن أصحاب نظرية الضبط يعتبرون أن للمجتمع خط دفاع، يحتوي على معايير الجماعة التي بدورها تزيد في فرص حدوث العنف، فالأفراد الذين لا يخضعون لهذه المعايير في الأسرة أو غيرها يتم ضبط سلوكاتهم عن طريق وسائل ضبط اجتماعية رسمية، وإذا فشلت يظهر سلوك العنف داخل المجتمع. (طلعت، 2001، ص14)

في حين نجد الدكتور محمد أحمد خطاب يرى أن نظرية الضبط الاجتماعي تهتم بفرض أساسي ألا وهو أن الشخص عند قيامه بالانحراف يعتبر شيء عادي، وأن على الفرد تعلم الطاعة والامتثال. (أحمد خطاب سعد، 2000، ص161)

إذن فنظرية الضبط الاجتماعي ترى أن التدريب الاجتماعي الذي يتمثل في احترام المعايير والامتثال لها هو أهم شرط للضبط وغيابه بالضرورة أو مخالفة معاييره هو أحد أسباب حدود السلوكات العنيفة والإجرامية داخل المجتمع، وقد انطلقت نظرية الضبط الاجتماعي من افتراض رئيسي ألا وهو أن أسباب ودوافع الانحراف في العنف يعد شيء طبيعي يوجد لدى جميع الأفراد، وقد حدثت ثلاث أنماط للضرب تتمثل في:

1.3 الضبط المباشر: يكون بشكل ظاهر ويهتم بجميع الضوابط التي توضع للفرد مثل صور العقاب والقوانين الرسمية.

2.3 الضبط غير المباشر: يهتم بالارتباطات والمشاعر العاطفية لكل من الأشخاص والوالدين.

3.3 الضبط الذاتي: مجموعة من العواطف والتي تعمل على توجيه سلوكات الفرد من أجل التكيف مع القواعد والقوانين التي تصبح جزء لا يتجزأ منه، وبهذا يحترم القوانين ليس لأن مخالفته تؤدي إلى حكم غير شرعي، وإنما القانون هو الشيء الصحيح الذي يجب اتباعه. (رشاد علي، بنت محمد زين العايش، 2009، ص55-56)

إذن باختصار تنظر نظرية الضبط الاجتماعي إلى أن الانحراف أمر سوي، وفي المقابل فإن احترام المعايير الاجتماعية يعتبر مسؤولية مجتمعية، وغياب الضبط الاجتماعي والوسائل المناسبة يؤدي بالضرورة إلى انتشار سلوكات لاسوية كالعنف والإجرام.

4. نظرية الأنساق الاجتماعية:

تناولت نظرية الأنساق الاجتماعية الاهتمام بالنسق، كما قسمته حسب المتطلبات لأفعال وحاجات الأفراد إلى أنساق فرعية، وهذه الأنساق أساس اشباع الحاجات التي تنشأ نتيجة مجموعة من المتطلبات والوظائف التي حددها بارسونز parsons إلى أربع متطلبات وهي التكيف والتحقيق والتكامل، وأخيرا المحافظة على النمط. (زايد، 2002، ص51)

وتنتح حاجات الأفراد ومهاراتهم وقدراتهم اعتمادا على ما يتم تعلمه داخل النسق، والطرق التي ينظمون بها أنفسهم داخله، والعلاقة بين الفرد والجماعة والنسق التي تكون علاقة اتزان

حيث يعمل النسق على توفير مختلف الاحتياجات سواء الاقتصادية أو الاجتماعية أو الثقافية أو السياسية، وهذا وفق متطلبات ومعايير النسق. ولا يتم هذا إلا بجهود الفاعلين في انجاز الأدوار التي يتطلبها النسق، وأيضا تعلم المعايير داخل النسق من أجل تحقيق التوازن، وبهذا لا يحدث تعارض. (زايد، 2002، ص51)

وبهذا فتحقيق التوازن داخل النسق بين الفاعل والمجتمع يحقق متطلبات الأفراد والجماعات وفي نفس الوقت يحقق الأفراد درجة عالية من الالتزام بالمعايير والأدوار، وهذا يؤدي إلى التفاعل وحدوث حالة مثالية. (زايد، 2002، ص51)

لقد انطلقت نظرية الأنساق الاجتماعية من فكرة جوهرية في دراسة العنف وهي التوترات النفسية التي بسببها ينتج خلل داخل النسق سواء في بنائه أو مظهره.

واستنادا على ذلك يعد العنف سلوك انحرافي ينتج عن خروج عن التيار وعدم الامتثال والتوافق مع النسق، ولعل هذا ما أكده بارسونز من خلال تفسيره للانحراف بأنه سلوك يؤدي إلى حدوث خلل في عملية التفاعل، ويتشكل في صور عديدة عبر عنها بأربع أنماط:

– انطلاقا بالتقليل القهري لتوقعات المكانة وانتهاء بالتمرد والثورة ومرورا بالأداء القائم على الانسحاب والتوجه القهري. (زايد، 2004، ص52)

فالتيار البارسونزي انطلق من أن العنف يحدث نتيجة تضارب بين الفاعل ومتطلبات النسق الاجتماعي.

إذن فحدوث أي خلل وظيفي يؤدي إلى حدوث العنف في المجتمع الذي يسوده التوتر وسيفقد توازنه حتما، ويعد العنف واجهه تظهر خلل داخل النظام الاجتماعي بشكل عام، ومنه يمكننا القول بأن العنف والسلوك المنحرف هما من الصفات التي تعبر عن نقص أو انعدام الاندماج والتكيف مع القيم والمعايير الاجتماعية.(Friedrick, 1972, p111)

5. نظرية صراع الثقافات:

صاحب هذه النظرية هو عالم الاجتماع والإجرام الأمريكي تورستين سيلين Thorsten sellin حيث انطلق من أن قواعد القانون الجنائية والقانون الجزائري هي التي تظهر مختلف

الأفكار الخلقية والمعنوية، إضافة إلى الآداب في لحظة زمنية معينة، فوظيفة القانون حماية مختلف القيم والآداب بتطبيق القواعد القانونية على من يعتدي ويخالف القانون بأفعال يعتبرها القانون جرائم. (القهوجي، 1985، ص77)

وقد فسر سلين الجريمة بالصراع الثقافي، وهذا من خلال دراسة الصراعات الحاصلة بين المعايير السلوكية والتي تنتج في مواقف الحياة، عندما يجد الشخص نفسه في مواقف متضاربة فوظيفة هذه القواعد هي أن تمنع أو تشجع الأفراد على التصرف بطريقة معينة، وانطلاقا من هذا تكتسب هذه المعايير قوتها وتصبح في النهاية جزء لا يتجزأ من أفراد الجماعة. (سمير نعيم، 1985، ص264)

إذن تعد اسهامات سيلين من أبرز الاسهامات البارزة في مجال الجريمة والانحراف، حيث أعطى بعدا جديدا لتفسير الظاهرة الإجرامية، وهذا انطلاقا من الثقافة والثقافة الفرعية، وكذا مبدأ الخصوصية، ويبرز الصراع بين مختلف الثقافات حين تصطدم القيم الخلقية والاجتماعية التي يحميها القانون الجنائي مع مختلف القيم السائدة. (Thorsten, 1960, p815-819)

فأي فرد داخل هذه الجماعات يجد نفسها بين أمرين، أما الخضوع لأوامر القانون الجنائي وبذلك يحترم المعايير والقيم الاجتماعية والخلقية، وبهذا يخالف مبادئ وقيم جماعته، وأما أن يكون ضمن قيمه ومبادئ جماعته، فيتبع السلوكات التي توافق هذه القيم، ولكنه بهذا يخالف القيم والمبادئ التي فرضها القانون الجنائي ما ينجم عنه تطبيق جزاءات جنائية عليه. القهوجي، 1985، ص77)

ومثالا على ذلك نجد هذا الصراع الثقافي في مجتمعاتنا العربية الإسلامية التي تتيح للأفراد الدفاع عن شرفهم وتنظيفه حتى بالقتل، هذا لأن الثقافة الفرعية هي التي تسمح بالدفاع عن الشرف وممارسة القتل والعنف، لكن القانون الوضعي في أي مجتمع كان لا يسمح بهذا ويكون هناك عقاب جزاء لهذا الفعل. (القهوجي، 1985، ص78)

6. نظرية الثقافة الفرعية أو الخاصة:

انطلقت نظرية الثقافة الفرعية للعنف من خلال البحوث والدراسات التي أجريت على السلوكات العنيفة والإجرامية لدى مختلف فئات المجتمع، والتي تسكن في الأحياء الفقيرة وتتخذ العنف وسيله لتحقيق غايتها، بحيث تعتبر العنف أسلوب حياة تنظمه قواعد خاصة، وقد قدم مارفن ولفجانج Marvin wolfgang نظرية عن الثقافة الفرعية عام 1967، وتذهب هذه النظرية أن ممارسة العنف تختلف من جماعة إلى أخرى داخل المجتمع نفسه، وأن هناك ثقافة فرعية للعنف تظهر بين الأقليات والطبقات الدنيا، ومن مميزات هذه الثقافة الفرعية أنها تشجع على بروز سلوك العنف في مواقف وظروف كثيرة، ونجد أن الأعضاء الذين ينتمون إلى ثقافة العنف يستعملون الخشونة ويشجعون الذكور على السلوكات العنيفة والعدوانية. (طلعت، ص 16)

إذن فنظرية الثقافة الفرعية للعنف من النظريات الحديثة وهي مزيج من المقاربات في كل من علم الاجتماع وعلم الإجرام وعلم النفس، كما أنها نتائج للعديد من الدراسات التي أجريت حول القتل، وترتكز نظرية ثقافة العنف على افتراض أساسي بأن اكتساب سلوك العنف يكون نتيجة تبني قيم الثقافة الخاصة للعنف، (أبو شهبة، 2004، ص71)

ويمكن القول إن نظرية الثقافة الفرعية للانحراف تعد من أهم النظريات الاجتماعية في تفسير الجريمة، حيث تؤكد على وجود ثقافة فرعية تخص مجموعة من الأفراد، وهم بدورهم يخرجون عن باقي أفراد المجتمع أي أنها تسلك سلوكات خارجة عن قيم المجتمع، وتتميز هذه الثقافة الفرعية باتجاهات نحو سلوك العنف، ولعل هذا ما يؤدي إلى بروز سلوك العنف في مواقف وظروف كثيرة. (هاني خميس، 2008، ص45)

7. نظرية الصراع:

ينطلق أصحاب نظرية الصراع أن العنف وسيلة للصراع بين أي فردين، إذ يعتبر العنف من الوسائل الأساسية لتمييز الرجل وسيطرته على المرأة، وقد أصبح العنف من الوسائل التي تنشر المساواة بين الأفراد وأداة للضغط على المرأة، وذلك من خلال استعمال الرجل لأساليب متنوعة من العنف للحط من مكانة الأسرة، ومن جهة نظر أصحاب نظرية الصراع

أن الحل يكمن في اتاحة فرص اللامساواة بين أفراد المجتمع وعدم المشاركة العادلة في القوة والثروة. (طلعت، 2001، ص15)

وينطلق رواد النظرية الصراعية على فرضية أساسية مفادها أن سلوك العنف هو ميراث للظلم والقهر والاستلاب، وتكون المرأة ضحية للرجل.

ويفسر ماركس ذلك من خلال حالات القهر والخضوع والسيطرة التي تنتج بسبب تطور قوى الإنتاج بشكل بطيء، ويأتي هذا البطء بسبب رغبة الطبقة المسيطرة بالاحتكار والتمتع بوسائل الإنتاج، ولعل هذا ما يفسر تسخير وسائل الانتاج لصالحها ومنعها عن الطبقات الدنيا. (كرادشة، 2009، ص56)

وعليه فنظرية الصراع ترجع أسباب العنف إلى حدوث الصراع الطبقي وعدم توازن القوى وتضاربها، وهذا يؤدي إلى زيادة العنف داخل المجتمعات الطبقية، حيث تطبق سياسة القوي يفرض سيطرته على الضعيف، وهذا ما ينتج عنفا وعنفا مضاد داخل المجتمع.

الصراع إذن يكون نتيجة لعدم التوازن والانسجام داخل المجتمع، هذا ويعبر عن عدم الرضا حول المواد والخيارات بشكل عام، ومن ناحية أخرى نجد أصحاب نظرية الصراع تعتبر العنف سلاح قوي في الحرب بين الجنسين، وتكون المرأة هي الخاسر في هذه الحرب لفرض الرجل سيطرته عليها، وذلك باستخدام أساليب متنوعة من العنف لكي ينقص من مكانتها. (رشاد علي، بنت محمد، 2009، ص66)

8. نظرية العجز المكتسبة:

وهي نظرية قامت بطرحها الباحثة ليونور والكرLeonor walker وقامت بتطويرها في الثمانينات نتيجة لخبرتها مع النساء اللواتي تعرضن للعنف والاعتداء، وكذلك من خلال ممارسة العلاج النفسي. (هاني خميس، 2008، ص42)

وهذه النظرية ذات مسارين وضحت فيهما لينور من خلالها لماذا تبقى المرأة في علاقتها مع الرجل الذي يعتدي عليها ويعنفها كمسار أولي، وفي المسار الثاني وضحت ما الذي يجعل

المرأة تقف مع المعتدي، ويبدو أن هذه النظرية تؤكد أن فهم العنف الأسري ينطلق من فهم دور كل فرد داخل الأسرة. (كرادشة، 2009، ص65)

9. نظرية المخالطة الفارقة: (النظرية التفاضلية):

اهتمت نظرية الاختلاط التفاضلي أو ما يسميها البعض المخالطة الفارقة بصياغة نظريات تكاملية في السلوك الإجرامي والعنيف.

انطلقت هذه النظرية من دراسة المحددات المباشرة للسلوك الإجرامي، وأن الجريمة تعتبر كامنة في بعض المواقف وأن هناك بعض المواقف توفر فرصة حدوث الفعل الإجرامي، وأن الخبرات السابقة في حياة المجرم لها دور كبير في حدوث الجريمة ولا يحدث الفعل الإجرامي إلا إذا توفر الموقف والظروف الملائمة لذلك. (محمد جابر، 1981، ص155)

وتعد نظريه المخالطة الفارقة التي قدمها عالم الاجتماع إدوين سدرلاند من أهم النظريات التي درست السلوك الإجرامي، حيث قدمت النظرية لأول مرة في مؤلفه الشهير مبادئ علم الإجرام الذي طوره فيما بعد تلاميذه. (محمود، (د.س)، ص241)

ينطلق سدرلاند في نظرية الاختلاط التفاضلي من افتراض أساسي ألا وهو أن السلوك العنيف والإجرامي هو سلوك مكتسب يتم تعلمه بالاعتماد على الخبرات السابقة والتدريب وعلى السلوك الإجرامي، وأن تعلم السلوك المنحرف يتم حينما يجد الفرد نفسه بين قوتين متعارضتين من جهة ضرورة تطبيق القانون، ومن جهة أخرى تجدبه لمخالفتها وخرقها، فإذا تعرض الفرد لمخالطة المجرمين أصبح ضحية لتعلم مختلف الأنماط الإجرامية، وتصبح بذلك ارتكاب الجريمة أمرا سهلا. (الدوري، 1985، ص 254-274)

10. نظرية الوصمة الاجتماعية:

تعد نظرية الوصمة الاجتماعية من بين النظريات التي أثارت اهتمام مختلف علماء الإجرام وهذا راجع لجرأة هذه النظرية التي ترى أن الإجرام لا ينشأ من العدم، وإنما يكون نتيجة الوصمة الاجتماعية التي يوصم بها الفرد عند أول انحرافه، وبذلك فهو يغوص داخل عالم

الإجرام غير مكترث بقيم ومبادئ المجتمع الذي تخلى عنه عند أول خطأ منه وأعطاه وصف.

إذن هذه النظرية تقوم على رد فعل الفرد عند ارتكابه للسلوك المنحرف وردت فعله العنيفة وهذا ما يجعله يتطور في عالم الإجرام، لأنه ليس لديه ما يخسره. (أبو شامة، 2003، ص31)

ونظرية الوصم الاجتماعي لم تنحصر على الجريمة والمجرم بل تجاوزت ذلك لدراسة بعض المتخلفين عقليا الذين هم يوصمون بالدونية من طرف جميع شرائح المجتمع، سواء الكبار أو الصغار وهذا بدوره يؤدي إلى تعميق هذا التخلف الذهني، وعليه فالمجتمع لا يرحم.

ويمكن أن نسقط هذه النظرية على واقعنا ومجتمعاتنا، حيث نجد أن الأسرة والمجتمع تنتظر من الفرد أن يكون متفوق، وأن يصل إلى أعلى المراتب إلا أنه لا يقدم له الوسائل والامكانيات لذلك والحظوظ غير متكافئة، ولهذا نجد الأفراد لكثرة الضغوطات والآمال الأسرية يضطرون إلى اللجوء إلى السلوك الإجرامي لإرضاء الآخرين على حساب أنفسهم، كما تفسر نظرية الوصم الاجتماعي السلوك الإجرامي ليس لطبيعة الفعل، وإنما لرد الفعل المتوقع من المجتمع (الوصم) والفرد في حد ذاته. (البداينة، 1999، ص49)

وأصحاب هذه النظرية يرون أن رد الفعل الاجتماعي يكون رفض عن السلوك الإجرامي أكثر من القانون، وذلك أن الفرد عند ارتكابه الجريمة تتنافى مع العادات والتقاليد تلحق به وصمة اجتماعية، ويصبح منبوذ وهذا ما يجعله يخاف الإقدام على مثل هذه الجرائم التي تعرضه للوصمة الاجتماعية نتيجة، هذا الفعل الإجرامي. (أبو شامة عبد المحمود، ص31)

إلا أن الوصمة الاجتماعية لا تلحق كل الذين يقومون بسلوكات إجرامية، حيث نجد في بعض المجتمعات العربية أن جريمة الدفاع عن الشرف محببة ولا يلحق بمرتكبها وصمة اجتماعية وينظر إليه كبطل نظف شرفه. (فرانك، وآخرون، 1999، ص215)

ثالثا. المقاربة النظرية للدراسة:

إن كل باحث عند تناوله لموضوع بحث معين يسعى إلى ادراج بحثه ضمن مقاربة معينة ليتيح له فرصة معالجته بدقة وموضوعية فكما أن النظرية بحاجة إلى البحث العلمي في سبيل تطويره، فإن البحث العلمي كذلك بحاجة للنظرية التي توفر له المفاهيم اللازمة والانسجام الفكري الذي يؤدي به إلى الوصول إلى نتيجة صادقة دون خروج عن الموضوع أو تشتت للأفكار، وعليه فقد اعتمدنا في دراستنا على مقاربتين أساسيتين نحددهما فيما يلي:

1.نظرية التعلم الاجتماعي:

قام العديد من الباحثين المعنيين بالإعلام ومنهم بندورا بتفسير تأثير وسائل الاتصال على الجمهور، وترى نظرية التعلم الاجتماعي أن الأفراد يكتسبون أنواعا جديدة من السلوك من خلال مشاهدة وسائل الإعلام، وسميت بالتعلم الاجتماعي لأنها فسرت كيفية ملاحظة الفرد لسلوكات معينة وبعدها يكون نموذج سلوكي يظهر عندما يواجه الفرد المشكلات وتنظر هذه النظرية أن سلوك الإنسان رد فعل للتعلم بالملاحظة.

كما ترى أن الأفراد يتعلمون السلوك العنيف من خلال ملاحظته ومشاهدته في التلفزيون في ظروف معينة، بل يقومون بإعادته وتقليده وقد أكد الباحثين أن الفرد يقلد هذا السلوك نتيجة موقف معين يتطلب منه هذا العنف، وقد حذر بندورا من أن التقليد لا يقتصر على الصغار فقط بل الكبار أيضا يمكنهم من تقليد ما يشاهدونه. (عمر الحسيني، 2005، ص60)

وإذا ما اعتبرنا أن الألعاب الإلكترونية مرحله متقدمة لمشاهدة التلفزيون حسب الباحثة ماري وين (منير عبد الحميد، 2005، ص130) وأنها أحد وسائل الاتصال الجماهيري التي تهدف للوصول إلى الشباب وتأثر فيهم، وحسب أكبر المدونات الإلكترونية دينيس مالك كولي أن تأثيرها فاق تأثير التلفزيون والسينما، إذن فما تطرق له بندورا يعتبر مؤشر خطير إذ تم وضعه ضمن آثار الألعاب الإلكترونية وفيما يلي سنعرض بعض الأركان المهمة في هذه النظرية، وقبل عرض هذه الأركان سنعرج لأهم الخطوات لاكتساب سلوك جديد وهي:

– ملاحظة أحد الأشخاص من جمهور المستمعين والمشاهدين أو القراء شخص آخر يشترك في نموذج سلوكي في محتوى إعلامي.

– إدراك الشخص النموذج والتكيف معه، حيث وجده يشبهه وأنه جذاب ويجب تقليده.

– يدرك الشخص الملاحظ بوعي أن الشخص أو السلوك الذي يقلده سيكون مفيدا له.

– يتذكر الشخص سلوك النموذج عند مصادفته موقف مشابه ثم يقوم بتطبيقه كرد استجابة لهذا الموقف وعند قيامه بالسلوك ينتج عن ذلك رضا الفرد وشعوره بالراحة، وبهذا يزداد تدعيمها ويزداد الدعم الإيجابي من احتمال إعادة هذا السلوك باستمرار فيما يلي نشرح أركان نظرية التعلم:

1.1التعلم بالملاحظة:

وقد افترض بندورا أن التعلم يحدث بالملاحظة إذ أن الفرد حينما يلاحظ سلوك معين يكونه على شكل صور عقلية ثم عند وقوعه في مشكلة أو موقف مشابه يطبق هذا السلوك، واستنتج بندورا من خلال تجاربه أن الأطفال بغض النظر عن العقاب والمكافأة يتعلمون السلوك العدواني وبهذا فالتعلم يحدث نتيجة التعرض لموقف معين.

وتهتم نظرية التعلم الاجتماعي بعلاقة الفرد ببيئته التي يقوم فيها بملاحظة كل الأحداث والسلوكات، بجانب الاهتمام بالحالة النفسية للفرد أثناء الملاحظة، وبهذا يتعلم الفرد ويلاحظ معاني ومواقف معينة ونتيجة هذه الملاحظة يكون لديه سلوك معين بناء على خبرات سابقة وقد يستجيب للقيام بها في موقف معين وليس كل موقف.

2.1التعلم بالتقليد:

وتقوم على أساس أن لو شخص لاحظ شخص آخر يقوم بسلوك لمواجهة مشكلة معينة ونجح في ذلك، نجد الشخص عندما يواجهه موقف مشابه يقوم بهذا السلوك وعند حله لمشكلته يقوم بإعادته في مواقف مختلفة، وبهذا في احتمال أن يتبنى هذا الشخص السلوك ويحوله إلى عادة. ويستخدم باندورا كلمة تقليد ليصف عمليتي الملاحظة والتقليد. (عمر الحسيني، 2005، ص 65)

3.1أهمية الرموز في ديناميكية التعلم:

ترى نظرية التعلم أن الأشخاص في أغلب الأحيان يكون لديهم القدرة على التعلم واكتساب السلوك وفهمه وتذكره، وبهذا يرى أنصار هذه النظرية أن تبني سلوك معين يكون عمدا وبذلك فالسلوك الرمزي مهم جدا لفهم واكتساب عادات جديدة، ويقول بندورا أن مقدرة الأشخاص على استخدام الرموز تمكنهم من التكيف مع البيئة التي يعيشون فيها ومع المجتمع، وهذا من خلال الرموز فإن الأشخاص يقومون بحفظ هذه الرموز ويستعملونها عند الضرورة وبدون رموز لا وجود للتفكير التأملي.

4.1 تكرار التجارب:

ترى هذه النظرية أن الأفراد يتعلمون من التجارب، ولعل ذلك يأتي بتكرارها حيث تمكنهم من ربط العلاقة بين المؤثر والاستجابة، فالطفل إذا رأى مشاهد فيها عنف في الألعاب وبمجرد تكرار المشاهد في الواقع تحدث لديه استجابة فورية وبهذا فالنظرية تقدم شرحا لاكتساب سلوك جديد وفوري والاحتفاظ به.

5.1 تطبيق نظرية التعلم على ممارسي الألعاب الإلكترونية:

لقد اهتمت هذه النظرية بسلوكات الأطفال ووجدت الباحثة أن عرض هذا الموضوع يتماشى وموضوع الدراسة ويضيف فهما له، كما أنه يمثل خطوة تمهيدية لإمكانية تطبيق هذه النظرية على التلاميذ محل الدراسة، وطبقا لهذه النظرية فإنه يوجد ثلاث مراحل هامه للوقوع على سببية بين الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العنفي لدى التلاميذ وهي كالتالي الانتباه والتذكر والدافع.

بالنسبة للانتباه فإن التلاميذ يلفت انتباههم العنف الموجود بالألعاب الإلكترونية، ولعل هذا نتيجة مشاهد العنف التفاعلية بين التلميذ واللعبة مثل ما يشاهده في لعبة سباق سيارات أو لعبة فري فاير أو ببجي، فإن قتل الناس في الشوارع بمجرد ظهورهم بالسلاح لا يعزز القيم الاجتماعية السائدة في المجتمع التي تدعو للتسامح والاحترام وتطبيق القانون.

ويرى بندورا أن صفة الانتباه تتطلب أن تكون مواد العنف موجودة وليست نادرة ويمكن الحصول عليها بسهولة، هذا ناهيك عن تصور العنف على أنه استراتيجية ناجحة لحل

المشاكل وما أكثر هذه المشاهد في الألعاب الإلكترونية، كذلك يتطلب الانتباه في مواد العنف أن تكون إيجابية فدائما تصور الألعاب الافتراضية أبطالها دوي أجسام قوي وذات لياقة عالية، كما لهم جاذبية، أما بالنسبة للتذكر يقول بندورا أن تذكر السلوك مهم جدا حيث يتعلم الطفل السلوك الجديد بدون أي ممارسة، ويبقى كاملا ومتوفر للاستخدام وإذا ما نظرنا إلى الألعاب الإلكترونية فإن الأمر يبدو خطيرا عند ممارسة التلاميذ لسلوك ما يؤدي إلى تعلمه، فكيف سيكون إذا مارسه يوميا وتفاعل معه وفي كل ممارسته تتطبع لدى التلميذ تجربة جديدة مليئة بالعنف.

ويضيف بندورا أننا نسجل المعلومات بطريقتين الصور المرئية والرموز الكلامية ويصل أعلى مستوى لتعلم بالملاحظة عن طريق تعلم السلوك الذي يقلده التلميذ بطريقة رمزية، فالتلاميذ يقضون وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تعتبر مصدر لنماذج رمزية سيتيح لهم أن يشكل التلاميذ جزءا كبيرا من الواقع الذي يعيشونه باستخدام تلك الرموز ويتعلمون عن طريق السلوك، كما أشار بندورا وزملائه أنه من الممكن تعلم الطفل ذلك السلوك من خلال ملاحظة النموذج، وتعتبر الألعاب الإلكترونية أكبر وسيط تفاعلي وأحرصه لتأثير على سلوك التلاميذ وشخصيتهم وتغيير أفكارهم واتجاهاتهم وحتى قيمهم ومبادئهم الإسلامية.

2.نظرية الاستخدامات والإشاعات:

تعد هذه النظرية من المداخل الوظيفية التي تهتم بدراسة العلاقة بين مضمون أجهزة الإعلام والجمهور وينظر لها بنظرة جديدة تفترض أن قيم الناس ومصالحهم وميولاتهم هي التي تؤثر بشكل أكبر تأثيرا وفعالية على سلوك الأفراد، وأن الناس يختارون ويتكيفون ما يشاهدونه أو يقرؤونه في ضوء اهتماماتهم، ولقد قال دفيسون أن كثيرا من نتائج البحوث قد أوضحت أنه يمكن فهم الاتصال بصورة أفضل لو تم شرحه على أساس العلاقة بين الفرد والبيئة، وأيضا من خلال الأدوار التي تمكنهم من الوصول إلى تحقيق اشباع أحسن بين أنفسهم والعالم المحيطين به، ويرى هذا المدخل على ضرورة معرفة غاية الفرد من استعمال أجهزة الاتصال

وقد أرجحت السبب وراء استخدام وسائل الاتصال إلى الحاجة إلى الاستثارة وذلك من خلال سعي الإنسان للبحث عن جديد المعلومات والمشاعر والحاجة إلى التغير الدائم، وهذا ما ينتج عنه الشعور بالسعادة.

ويهدف منظور الاستخدامات والإشباعات إلى تحقيق ثلاث أغراض أساسية هي:

– محاولة معرفة كيفية استعمال الأشخاص لوسائل الاتصال، مع الأخذ في عين الاعتبار أنهم جمهور نشيط يستطيع أن ينتقي ما يشبه حاجته وميولاته واهتماماته.

– تفسير دوافع التعرض لوسيلة من مسائل الاتصال والتفاعل الذي ينتج بسبب هذا التعرض.

– التأكد من نتائج استخدامات وسائل الاتصال بهدف تفسير عملية الاتصال الجماهيري. (عبد النبي، 1990، ص120)

وقد قام ويندال Windal بتعريف نتائج استخدام الجمهور لوسائل الإعلام ومضامينها على أنها مجموعة من استخدامات الأفراد لوسيلة من وسائل الاتصال، كما قسم هذه الإشباعات التي يقصدها الأفراد من أجل تحقيقها من خلال الاتصال بوسيلة دون غيرها، آخذا في الاعتبار ميولاتهم واهتماماتهم في هذا الشأن التي تعتمد على مختلف الصفات الفردية، ومواصفات البيئة الاجتماعية التي يتوقعها الجمهور من وسيلة ما، وبذلك فالاختيار هو تعبير لسلوك عمدي وموجه بهدف اشباع حاجات الأفراد وذلك بواسطة وسائل الاتصال.

ولقد قرر كل من الباحثين بالمجرين ورايبرن Palmgreeanb & Rayburn في عام 1985 أن اختيار الأفراد وسيلة وتفضيلها عن الأخرى يعكس قيامهم بتقييم عقلي، وقد أشارا إلى عوامل عديدة تتحكم بهذه الوسيلة. (عمر الحسيني، 2005، ص82)

فروض نظرية الاستخدامات والإشباعات: هناك خمس فروض في هذه النظرية والتي قدمها كل من لوندبرج وهولتين Lundberg & Huleten وأطلق عليها نموذج الاستخدامات والإشباعات وهي على درجة عالية من الترابط الداخلي، وتتمثل في:

– الفرض الأول: يفترض أن الجمهور الذي يستعمل وسائل الاتصال غرضه تحقيق أهداف معينة، وذلك من أجل التعبير عن دوافع نفسية واحتياجات فردية.

– الفرض الثاني: يتوقف معظم الاستعداد لربط الاحتياجات والإشباعات من جهة استعمال وسيلة ما من جهة أخرى على أفراد الجمهور، وهذا ما يترك بدوره مساحة ضئيلة جدا للفرد بوجود أي شكل من أشكال التأثر المباشر للوسائل الاتصال، سواء على السلوك أو على اتجاهات الجمهور.

وكما قال كل من شرام ويليل باركر أن كلمة تأثر قد تكون مضللة مثلا في حالة ممارسة الطفل الألعاب الإلكترونية، تفترض أنها هي من تؤثر على الطفل لكن في حقيقة الأمر في عملية الاتصال نجد الأطفال هم الأكثر تأثيرا ونشاطا، لأنهم هم من يستخدمون هذه الأجهزة لاشباع حاجة ما.

– الفرض الثالث: تتنافس وسائل الاتصال مع مختلف الوسائل الأخرى من أجل تحقيق احتياجات الفرد على اعتبار أن هذه الاحتياجات التي تسعى إلى تحقيقها هي جزء من دائرة احتياجات واسعة، وتختلف درجة اشباع وسائل الاتصال لمختلف تلك الاحتياجات فما تقدمه مثلا الألعاب الإلكترونية من مشاهد في غاية الدقة وصور قريبة من الواقع تسمح للاعب التفاعل معها والتحكم في أحداثها ومجرياتها.

– الفرض الرابع: تفترض أنه من الممكن استنباط العديد من أهداف استخدام وسائل الاتصال من اجابات أعضاء الجمهور أنفسهم، وأكدت الدراسة التي أجرتها جامعة روشتير عبر أغلبية المستوجبين أن الألعاب الإلكترونية تحقق لهم اشباعا جوهريا وتشعرهم بالسعادة.

– الفرض الخامس: أن الحكم لقيمة أهمية الثقافة للإعلام يجب عدم الخوض فيها، ولكن لابد من إجراء دراسة لخلفيات ومواصفات الجمهور في حد ذاته، وبهذا يمكن الأخذ بعين الاعتبار اختلافات والصلات بين الاستخدامات. (عمر الحسيني، 2005، ص83)

1.2 مصادر وطرق وأنواع الإشباعات:

أ-مصادر الاشباعات: من وجهة نظر هذه النظرية فإن لكل وسيلة من وسائل الاتصال مميزات وخصائص تجعلها تستطيع تحقيق مختلف الإشباعات، ومن الممكن أن تشترك أيضا في نفس الشعور أو التفكير وسيتم اشباعها من نفس الوسيلة أو من وسائل أخرى.

وإذا ما نظرنا جيدا إلى الألعاب الإلكترونية سنجدها حتما أكثر الوسائل شعبية لدى مختلف الشرائح سواء أطفال أو مراهقين، وهذا من أجل اشباع احتياجاتهم وتحقيق ذاتهم، وهذا راجع لإهمال الأسرة للطفل ومنعه من التعبير عن أفكاره واحتياجاته، حيث أكدت الدراسات في مجال الاستخدامات والاشباعات على أنه من الممكن أن تقوم وسيلة اتصال واحدة بتقديم مختلف الاشباعات والاحتياجات، حيث وجدت دراسة جامعة روشتير أن شعبية الألعاب الإلكترونية تعود إلى الخبرات الإيجابية التي يكتسبها الأطفال من ممارستهم للألعاب، فمضمون هذه الألعاب يمكن أن يكون مصدر لاحتياج الفرد، وهذا ما يؤدي به إلى الهروب من الواقع والاكتفاء بالواقع الافتراضي.

ب-طرق الإشباعات: بينت الدراسات في نظرية الاستخدامات والإشباعات أن الجمهور يستطيع تحقيق الإشباعات بثلاث طرق على الأقل وهي:

- مضمون الوسيلة أو التعرض لوسيلة اتصال أو من خلال السلوك الاجتماعي، وقد حصلت الطريقة الأولى على اهتمام الباحثين ولذلك يمكن قضاء الوقت وتحقيق الاشباع عن طريق ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما أنه من المهم النظر إلى مختلف الظروف التي تدفع الفرد نحو هذه الوسائل لإشباع حاجات معينة، وما هي دوافع الأطفال التي تجعلهم يمارسون الألعاب الإلكترونية للحصول على متعه مؤقتة، وبهذا يمكن القول أن الحالة السيكولوجية والظروف الاجتماعية تحدد استخدامات ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما أن هناك أسباب تربط بين الظروف وطرق استخدام الألعاب الإلكترونية في نفس الوقت.

ج-أنواع الإشباعات: لقد حاول الكثير من الباحثين تصنيف الإشباعات التي يسعى لتحقيقها الجمهور ومن بينهم "جاي ماكويل" و"بلومر" وبراون" الذين قاموا بتصنيف جديد وهو

التشتيت يتضمن الهروب من المشكلات ثم العلاقات الشخصية ثم الهوية الذاتية وفي الأخير المراقبة. (عمر الحسيني، 2005، ص 84)

2.2 تطبيق النظرية على موضوع البحث:

من خلال ما تم عرضه يمكن معرفة أهمية هذه النظرية في مساعدتنا على التعمق في موضوع البحث بدرجة كبيرة، فالتلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يفترض أنهم جمهور عريض ونشط حسب الدراسات، كما أنهم جمهور غير سلبي ويمكن وراء تعرضهم للعب الافتراضي احتياجات ودوافع ليس سلوك عربيا أو مجرد قتل الوقت فقط، فممارسة التلاميذ لهذه الألعاب باستمرار وبصفة يومية حسب هذه النظرية قد يؤدي إلى الاحباط الذي يحدث بسبب عملية التنشئة الاجتماعية بالدرجة الأولى أو قد يدفع التلميذ إلى الانسلاخ والخروج عن الواقع، وعن القيم والتقاليد المجتمعية نتيجة لاستخدامه لها في بناء أحلام اليقظة والخيال.

وطبقا لهذه النظرية فإن بعض التلاميذ قد يستخدمون الألعاب الإلكترونية من أجل اشباع حاجاتهم اليومية، ومن أجل عدم وجود رفيق أو صديق لتعويض تفكك العلاقات والروابط الاجتماعية الحقيقية، في حين يستخدم تلاميذ آخرون نفس الوسيلة ولكن من أجل اشباع احتياجات متعددة ومختلفة مثل التأقلم مع المجتمع.

ولقد أشارت نظرية الاستخدامات والإشباعات إلى أهمية العلاقة بين تصنيف مضامين وسائل الاتصال واحتياجات التلميذ، فمثلا إذا مارس تلميذان لعبة إلكترونية عنيفة فإن لكل طريقته في ممارستها، وتختلف باختلاف الدافع إلى اللعب هل بدافع الفضول، الإنجاز، المتعة أو دافع فردي، أو دافع اجتماعي خارجي، وعليه ففهم كيفية ممارسة استخدام التلاميذ لهذه الألعاب سيساعد حتما في فهم تأثيراتها السلبية عليهم وتوقعاتها منهم.

خلاصة:

من خلال عرضنا للمداخل النظرية المفسرة والمعالجة للمتغير الألعاب الإلكترونية والعنف بدءا بنظرية الألعاب الإلكترونية نظرية التأثير والاستثارة والغرس الثقافي، لتأتي

بعدها نظريات العنف (النظرية التفاعلية رمزية، نظرية الضبط الاجتماعي، نظرية الأنساق الفرعية، نظرية المخالطة الفارقة....)

ومن خلال طرحنا لأهم الأفكار والنظريات وتحديد المقاربة النظرية للدراسة، حاولت الدراسة ايجاد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ في محاولة لبحث العلاقة في جانبها المترابط والمتباين في الزمان والمكان والبيئة.

قائمة مراجع الفصل الرابع:

1-أبو شهبة، فادية. (2004). ظاهرة العنف داخل الأسرة المصرية (منظور اجتماعي قانوني)، المجلة الجنائية القومية، المجلد 47، العدد 1، مصر.

2-اسماعيل حلمي، جلال. (1999). العنف الأسري، القاهرة: دار الوفاء.

3-كرادشة، محمد منير. (2009). العنف الأسري، الأردن: عالم الكتب الحديثة.

4-رشاد علي، عبد العزيز، موسى بنت محمد، زيد. (2009). سيكولوجية العنف ضد الأطفال، القاهرة: عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة.

5-البداينة، ذياب. (1999). واقع الجريمة في المجتمع العربي، الرياض، المملكة العربية السعودية: أكاديمية نايف للعلوم الأمنية.

6-البشير، محمد. (2014). نظريات التأثير الإعلامي، ط1، الرياض: العبيكان للنشر.

7-الدوري، عدنان. (1985). جناح الأحداث، الكتاب الأول، الكويت: ذات السلاسل.

8-القهوجي، عبد القادر. (1985). علم الإجرام وعلم العقاب، بيروت: الدار الجامعية للطباعة والنشر.

9-خطاب، محمد أحمد. (2000). مدى فاعلية برنامج سيكولوجي درامي للتخفيف من حدة سلوك العنف لدى عينة من الأطفال المتخلفين عقليا، رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين الشمس، مصر.

10-زايد، أحمد. (2002). قراءة في أدبيات العنف: رؤية سوسيولوجية، المؤتمر السنوي الرابع بعنوان الأبعاد الاجتماعية والجنائية للعنف في المجتمع المصري، 20-24أفريل2002، المركز القومي للبحوث الاجتماعية والجنائية، القاهرة.

11-سمير نعيم، أحمد. (1985). الدراسة العلمية للسلوك الإجرامي ومقالات في المشكلات الاجتماعية والانحراف الاجتماعي، جامعة عين شمس: مكتبة سعيد رأفت.

12-طلعت إبراهيم، لطفي. (2001). الأسرة ومشكلة العنف عند الشباب، دراسة ميدانية لعينة من الشباب في جامعة الإمارات العربية المتحدة، الإمارات، مركز الإمارات للدراسات البحوث الاستراتيجية، العدد 47.

13-عباس أبو شامة، عبد المحمود. (2003). جرائم العنف وأساليب مواجهتها في الدول العربية، ط1، الرياض: أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية.

14-عبد الحميد، أمينة. (2005). العنف المدرسي، ط1، مصر: دار السحاب.

15-عبد النبي، عبد الفتاح. (1990). تكنولوجيا الاتصال والثقافة بين النظرية والتطبيق القاهرة: العربي للنشر والتوزيع.

16-عمر الحسيني، أماني. (2005). الإعلام والمجتمع، ط1، القاهرة: دار الكتب.

17-عواجي صلوي، عبد الحافظ. (2012). نظريات التأثير الإعلامية، جمع وتنسيق أسامة بن مساعد المحي.

18-محمد جابر، سامية. (1981). الانحراف والمجتمع: محاولة لنقد نظريات علم الاجتماع والواقع الاجتماعي، الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

19-محمود، أبو زيد. (د.س). دراسات في الأنثروبولوجيا الاجتماعية، الأسرة والقرابة، مصر: الانتصار لطباعة الأوفيست.

20-مكاوي، حسن، السيد، ليلى. (1998). الاتصال ونظرياته المعاصرة، ط1، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

21-فرانك ف، وليامس وآخرون. (1999). السلوك الإجرامي، النظريات، ترجمة عدلي سمرة، الأزاريطية، الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

22-هاني خميس، أحمد عبدو. (2008). سوسيولوجيا الجريمة والانحراف، الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

23- Friedrich hacher. (1972). Agression violnce dans le monde moderne, ed, calman bvy, France.

24- Thosten, sellin. (1960). Conflits culturels et criminalité, conférence faite à l'université libre de Bruxelles les 23 et 24 mars 1960, traduite de l'anglais par une p.cornil R dr pen et crim 1959-1960.

الفصل الخامس

الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية للدراسة:

تمهيد

أولا. مجالات الدراسة

ثانيا. متغيرات فروض الدراسة

ثالثا. منهج الدراسة

رابعا. أدوات جمع البيانات

خامسا. العينة وكيفية اختيارها

سادسا. أسلوب التحليل

سابعا. خصائص مجتمع البحث

خلاصة

تمهيد:

تعد هذه المرحلة امتدادا لما سبقها من مراحل في الفصول السابقة، التي حاولنا خلالها بناء الإطار النظري لدراسة الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ. ونسعى خلال هذا الفصل المتعلق بالإجراءات المنهجية التي تعني مجموعة الأساليب، الطرق والأدوات المستخدمة في دراسة المشكلات العلمية إلى تجسيد دراستنا وما اشتملت عليه من قضايا تجسيدا إمبريقيا وإحصائيا.

ويتضمن الفصل مجالات الدراسة (الجغرافية، الزمانية، والبشرية) المنهج المستخدم خلالها والأدوات المستخدمة أثناء مرحلة جمع البيانات المتعلقة بالدراسة الراهنة، بالإضافة إلى العينة التي تم اختيارها على ضوء متطلبات البحث وطبيعته الميدانية وأسلوبي التحليل الكمي والكيفي المناسبين.

أولا. مجالات الدراسة:

تمثل مجالات الدراسة الركيزة الأساسية للدراسات والبحوث الاجتماعية، لما تمنحه للباحث من معطيات ومعارف متعلقة بمكان الدراسة الميدانية، ويتفق معظم المختصين في مناهج البحث على أن لكل دراسة اجتماعية ثلاثة مجالات يتوجب على الباحث توضيحها وهي المجال الجغرافي، المجال الزمني والمجال البشري.

1.المجال الجغرافي:

يتمثل في الحيز المكاني لإتمام البحث في جانبه التطبيقي أين أجريت الدراسة بمتوسطات صالح بوالشعور باعتبارها مؤسسات ذات طابع تربوي، ومن أجل تقريب الصورة أكثر عن المؤسسات نقدمها من خلال العناصر التالية:

1.متوسطة توفوتي سليمان:

تقع متوسطة توفوتي سليمان في بلدية صالح بوالشعور بولاية سكيكدة، تأسست سنة 1982م وهي تتربع عل مساحة إجمالية قدرها 10000م² منها 1982,9م² مبنية و8035,1م² غير

مبنية، نظامها نصف داخلي وتقدر طاقة استيعابها ب 1006 تلميذ، منهم 675 تلميذ خارجي و331 تلميذ نصف داخلي.

تتوفر المتوسطة على مجموعة من الهياكل موزعة كما يلي:

- الحجابة: 01 تقع بجانب المدخل الرئيسي للمتوسطة.
- حجرات الدراسة: 23 قاعة، المستعملة 22.
- مكاتب إدارية: 09 كل مكتب يحتوي على جهاز كمبيوتر مزود بالأنترنت.
- مكتبة: 01 وتحتوي عل 5429 كتاب.
- مخبر الإعلام الآلي 01 ويحتوي عل 15 جهاز كمبيوتر تستعمل بغرض تعليم التلاميذ.
- مخابر وورشات: 02 مخابر للعلوم الطبيعية والحياة، 02 ورشات للعلوم الفيزيائية والتكنولوجية.
- قاعة الأساتذة: 01 وتشمل على 44 أستاذ.
- قاعة أرشيف: 01.
- المطعم المدرسي: 01 ويضم مطبخ وقاعتين لإطعام التلاميذ، وقاعة لإطعام الموظفين، إضافة إلى قاعة شرفية للضيوف.
- الملاعب: ملعب مشترك مع الثانوية المحاذية للمتوسطة.
- وحدة الكشف والمتابعة: 01.

الساحة: 02.

- دورة المياه: 2 إناث وذكور خاصة بالتلاميذ، إضافة إلى 02 دورات مياه رجال ونساء خاصة بالموظفين و 01 دورة مياه خاصة بالعمال المهنيين.
- مرآب للسيارات الخاصة بالموظفين بالمتوسطة.
- نادي للأنشطة الرياضية: 01.

– حديقة المدرسة: 02 واحدة بجانب المدخل الرئيسي وتحتوي على كراسي حجرية ودرابزين ومختلف أنواع النباتات والأشجار، والثانية بجانب المطعم وتحتوي على نباتات ومزينة بأقواس.

– التدفئة: مركزية.

غايات وأهداف متوسطة تفوتي سليمان:

الأهداف التي تقدم تم وضعها ضمن مشروع المؤسسة والتي تسعى المؤسسة إلى تحقيقها والمتمثلة فيما يلي:

الغايات الكبرى:

– التحكم في اللغات الإنجليزية والفرنسية.

_ التحكم في الرياضيات.

–رفع نسبة النجاح في شهادة التعليم المتوسط.

_ التقليل من نسبة الإعادة.

_ خفض نسبة الغيابات (أساتذة، إداريين، وتلاميذ).

_ التحسيس بأهمية النشاط الثقافي والرياضي وتفعيله في الوسط المدرسي.

– صيغة الأهداف:

_ تحسين مستوى التلاميذ في اللغات الأجنبية والرياضيات وذلك بالمطالعة وفتح المكتبة أمام جميع التلاميذ كل أيام الأسبوع وبرمجة حصة الدعم والاستدراك لجميع المستويات وخاصة سنة رابعة أيام السبت والثلاثاء مساء.

– نطمح إلى رفع نسبة النجاح في شهادة التعليم المتوسط من نسبة 64.70% إلى نسبة فوق 85%.

– التقليل من نسبة الإعادة في جميع المستويات إلى أقل من 12% في كل مستوى.

– التقليل من الغيابات الغير المبررة لجميع الموظفين الإداريين والأساتذة وذلك عن طريق الحوار والعلاقات.

– التقليل من غيابات التلاميذ وذلك بالتوعية المستمرة وإعلام الأولياء ومشاركتهم في العملية رغم عدم استجابة الأولياء.

2–متوسطة الشارف علي:

تقع متوسطة الشارف علي في بلدية صالح بوالشعور بولاية سكيكدة تأسست سنة 1975 وهي تتربع على مساحة إجمالية قدرها 4255 م² منها 1287 م² مبنية 2029,68 م² غير مبنية نظامها خارجي، وتقدر طاقة استيعابها ب 692 تلميذا، تتوفر المتوسطة على مجموعة من الهياكل الموزعة كما يلي:

–الحجابة: 01 تقع بجانب المدخل الرئيسي للمتوسطة.

– مكتبة:01.

– التدفئة: مركزية.

غايات وأهداف متوسطة الشارف علي:

– رفع نسبة النجاح في شهادة التعليم المتوسط.

– التقليل من نسبة الإعادة في جميع السنوات.

– التحسيس بأهمية النشاط الثقافي والرياضي وتفعيله في الوسط المدرسي.

– التقليل من غيابات التلاميذ وذلك بالتوعية المستمرة.

– برمجة حصص الدعم والاستدراك لجميع المستويات.

3–متوسطة الشهيدة العيدوني عائشة:

تقع متوسطة الشهيدة العيدوني عائشة ببلدية صالح بوالشعور بولاية سكيكدة، تأسست سنة 2006 وهي تتربع على مساحة إجمالية قدرها 6955 م²منها 2797.60 م² مبنية، و4157.40 م² غير مبنية، نظامها نصف داخلي وتقدر طاقة استيعابها ب 730 تلميذ، تتوفر المتوسطة على مجموعة من الهياكل موزعة كما يلي:

– عدد الحجرات: 14.

– عدد المخابر:02.

-عدد الورشات: 02.

- عدد المكاتب الإدارية: 06.

- المكتبة: 01.

- عدد الكتب: 1821.

- حجرات الأساتذة: 01.

- عدد أجهزة الإعلام الآلي: 04 + 03 محمول.

غايات وأهداف متوسطة الشهيدة عيدوني عائشة:

- التحسيس بأهمية النشاط الثقافي والرياضي وتفعيله في الوسط المدرسي.

- تحسين مستوى التلاميذ في اللغات الأجنبية.

- خفض نسبة الغيابات.

- التقليل من نسبة الإعادة.

- رفع نسبة النجاح في شهادة التعليم المتوسط.

4-متوسطة 5 جويلية 1962 (الإخوة ناصر)

تقع متوسطة 5 جويلية في بلدية صالح بوالشعور بولاية سكيكدة، تأسست سنة 2022، ونظامها نصف داخلي وتقدر طاقة استيعابها ب 366 تلميذ، تتوفر المتوسطة على مجموعة من الهياكل الموزعة كما يلي:

- الحجابة: 01 تقع بجانب المدخل الرئيسي للمتوسطة.

- عدد المخابر: 02.

- عدد الورشات: 02.

- المكتبة: 01.

- حجرة الأساتذة: 01.

غايات وأهداف متوسطة 5 جويلية 1962 (الإخوة ناصر):

- رفع نسبة النجاح في شهادة التعليم المتوسط.

- التقليل من نسبة الإعادة في جميع السنوات.
- خفض نسبة الغيابات (أساتذة، إداريين، تلاميذ).
- تحسين مستوى التلاميذ في اللغات الأجنبية.
- التحسيس بأهمية النشاط الثقافي والرياضي.
- برمجة حصص الدعم والاستدراك لجميع السنوات.

2.المجال الزمني:

يقوم الباحث بتحديث المجال الزمني لدراسته لارتباطه بملاحظة الظاهرة في تغيرها وشكلها أثناء فترة الدراسة، ذلك أن للظاهرة جانبان: أحدهما مستقر والثاني متغير حسب الظروف والتغيرات التي تلحق بها.

وعليه فقد أجريت دراستنا على مدار السنة الجامعية 2024/2021 على مرحلتين أساسيتين هما:

المرحلة الأولى: وهي مرحلة الإعداد النظري للدراسة، تم فيها وضع الخطة الأولية للبحث بمعية الأستاذ المشرف، بعدها مباشره شرعنا في إجراء القراءات حول الموضوع وذلك من خلال تجميع المادة العلمية ذات الصلة بمتغيرات الدراسة حتى يتضح لنا النسق النظري للبحث في مختلف فصوله، كما تم في هذه الدراسة اختيار ميدان الدراسة والاتصال بمديري المؤسسات والاستفسار عن مدى ملائمته للموضوع المدروس.

المرحلة الثانية: تمثل مرحلة الإعداد الميداني أي التطبيقي تمت بدورها على فترتين:

الفترة الأولى: وهي فترة الدراسة الاستطلاعية

يستحسن قبل البدء في إجراءات البحث، خاصة إذا كان ميدانيا، القيام بدراسة استطلاعية للتعرف على الظروف التي سيتم إجراؤه فيها، كما يتعرف أيضا على الباحث على الصعوبات التي ربما تواجهه في تطبيق أدوات بحثه، والأفراد الذين ستطبق عليهم هذه الأدوات أو تتم معهم المقابلة أو يتم جمع البيانات عنهم ومدى استعدادهم ورضاهم.

وأيضا التعرف على مدى استعداد المسؤولين عن أفراد العينة للتعاون مع الباحث وغير ذلك من الظروف التي تمهد لنجاح إجراء البحث.

ولذلك ينبغي أن يبدأ الباحث بإجرائه للدراسة الاستطلاعية ويبين أهدافها والتحقق من صحة إجرائها ثم الإجراءات الخاصة بالدراسة الأصلية. (المنسي، 2001، ص 59-60)

على هذا الأساس قام الباحث بإجراء دراسة استطلاعية إلى متوسطات صالح بوالشعور (5 جويلية، توفوتي سليمان، عيدوني عائشة، شارف علي)، ومنه فقد خرج الباحث بعدة نتائج تتمثل فيما يلي:

- التعرف على ميدان الدراسة وجمع المعلومات بشأنه.
- وجود بعض الغموض في بعض عبارات الاستبيان، مما أدى إلى تعديلها وإعادة صياغتها.
- عدم إجابة بعض المستوجبين على بعض الأسئلة المفتوحة مما جعل الباحث يقوم بتعديلها وحذف بعضها.

الفترة الثانية: مرحلة الدراسة التطبيقية

كانت بداية هذه الفترة في شهر ديسمبر لسنة 2023 إلى نهايته من أجل تحديد عدد التلاميذ والحصول على وثائق الهيكل التنظيمي للمؤسسة.

- كما تم إجراء بعض المقابلات مع بعض الأساتذة والطاقم التربوي لتسهيل دراستنا في المؤسسة، وإمدادنا بالمعلومات اللازمة للبحث.
- وقد تم خلال هذه الفترة أيضا توزيع الاستبيان واستعادتها.

3. المجال البشري: يوضح المجال البشري عدد أفراد العينة التي أجريت فيها الدراسة، كما يمدنا بالخصائص البشرية لهذه التركيبة المشكلة لهذه المؤسسات، وفي هذه الدراسة يمثل أفراد المؤسسات محل الدراسة متوسطات صالح بوالشعور مجالنا البشري أي مجتمع دراستنا لموضوع الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ، هذا الأخير عدد أفراده 280.

ثانيا. متغيرات فروض الدراسة:

تسعى الدراسة الراهنة إلى تقصي العلاقة الموجودة بين المتغير المستقل الألعاب الإلكترونية والمتغير التابع العنف، من خلال ما تم تحصيله من تراث نظري والدراسات في مجال الانحراف والجريمة، وأيضا من خلال أهداف الدراسة والإشكالية وتساؤلاتها الفرعية التي نحاول اختبارها والتحقق من صدقها الامبريقي بطرح فرضية عامة وثلاث فرضيات جزئية.

1-متغيرات الفرضية العامة:

الألعاب الإلكترونية ← العنف لدى التلاميذ

2-متغيرات الفرضيات الجزئية:

الألعاب الإلكترونية ← العنف المادي

الألعاب الإلكترونية ← العنف اللفظي

الألعاب الإلكترونية ← العنف الرمزي

ثالثا. منهج الدراسة:

على اعتبار أن النتائج المحققة في أي بحث علمي تتوقف على قيمة المناهج المستخدمة مهما بلغ موضوع الدراسة من الأهمية. (أنجلوس، 2004، ص 96)

فلابد من إيلاء كل الحرص لانتقاء المنهج المناسب، والذي يمثل مجموعة القواعد والأنظمة العامة التي يتم وضعها بغية الوصول إلى الحقائق والتأكد من صحة النتائج الظاهرة موضوع الدراسة في المجالات المعرفية المختلفة. (عبيدات وآخرون، 1999، ص49)

إذن فقد استخدمنا في هذه الدراسة المنهج الوصفي الذي يعرف بأنه طريقة لوصف الظاهرة وتصويرها كميا وكيفيا وعن طريق جمع المعلومات النظرية والبيانات الميدانية عن المشكلة موضوع البحث، ثم تصنيفها وتحليلها والوصول إلى النتيجة. (زرواتي، 2007، ص 86)

ويأتي استخدامنا لذلك لمبررين أساسيين هما:

- أن الأهداف المسطرة تتلاءم مع بعض أهداف المنهج الوصفي.
- أن طبيعة الدراسة الوصفية ذات طابع كمي وكيفي.

وفي البحوث التي تتسم بالشمول، كما هو الأمر بالنسبة لدراسة الراهنة، والتي تستهدف توفير أكبر قدر ممكن من البيانات عن قطاع عريض من المجتمع تعتمد أساسا بتنفيذها على طريقة المسح الاجتماعي وتعد طريقة المسح الاجتماعي احدى الطرائق الرئيسية التي تستخدم في البحوث الوصفية، وتعرف بأن الدراسة العلمية لظروف المجتمع وحاجاته بقصد تقديم برنامج إنشائي للإصلاح الاجتماعي. (عبد الباسط، 1980، ص221)

وتأسيسا على ما سبق فقد اعتمدنا في دراستنا طريقة المسح الاجتماعي بالعينة للكشف عن آثار الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ، وبالتالي التعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية بالعنف لدى التلاميذ ومنه تحديد طبيعة تأثير الألعاب الإلكترونية على التلاميذ.

رابعا. أدوات جمع البيانات:

تمثل مجموعة الوسائل التقنية أو الفنية المستخدمة في جمع البيانات الخاصة بموضوع الدراسة ويتوقف اختيار احداها على مزاياها وعيوبها، وكذا على مدى تناسب الأداة المعتمدة مع طبيعة موضوع البحث وقد اعتمدت الدراسة الراهنة على مجموعة من الأدوات نحاول توضيحها على النحو التالي:

1-الملاحظة: هي معاينة ومراقبة الظاهرة محل الدراسة، ونقصد بها الملاحظة العلمية التي يستعين بها الباحث في دراساته وأبحاثه وليست الملاحظة العابرة العادية. (عياد، 2006، ص62)

تعد الملاحظة من أقدم وسائل جمع البيانات في البحوث الاجتماعية، حيث يقوم الباحث بملاحظة سلوكات الأفراد أثناء ممارسة نشاطاتهم وتفاعلاتهم، ومستوى التزامهم بالتعليمات التي لا يمكن الوصول إليها إلا عن طريق الاستبيان والمقابلة.

وفي الدراسة الراهنة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ تم الاعتماد على الملاحظة البسيطة دون مشاركة، حيث حاولنا خلال الزيارات الميدانية للمتوسطات صالح بوالشعور جمع معلومات خاصة بالألعاب الإلكترونية والعنف، إلى جانب الإطلاع على

أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية بين التلاميذ وتأثيرها على سلوكاتهم واجمالا يمكن تحديد معالم شبكة الملاحظة المستخدمة كما يلي:

- ملاحظة مختلف هياكل المؤسسة والمشرفين عليها.
- التعرف على الجو العام السائد بين التلاميذ والاداريين والمعلمين.
- ملاحظة سلوكات التلاميذ في الساحة.
- مراقبة حركات، وتصرفات التلاميذ مع زملائهم ومع أساتذتهم.

وقد تم استخدام المعلومات التي تم جمعها من خلال وسيلة الملاحظة أثناء بناء الاستبيان، وفي تدعيم تحليل البيانات الميدانية.

2-المقابلة: هي لقاء بين الباحث الذي يقوم بطرح مجموعة من الأسئلة حول موضوع معين على أشخاص محددين وجها لوجه، وبنفسه يقوم بتدوين الإجابات على الأسئلة. (دشلي، 2016، ص93)

وبهذا يتم الاحتكاك بهم عن قرب ليسهل فهم واستيعاب ما يراد تبليغه.

وفيما يخص موضوع دراستنا الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ فقد أجرينا مجموعة من المقابلات الطاقم التربوي والاداري بميدان الدراسة، وكلها كانت مقابلات مقننة تم إعداد أسئلتها وضبطها مسبقا وتمحورت أسئلة المقابلة حول الآتي:

الجنس، عدد سنوات الخبرة، الأقدمية

السؤال الأول: حسب رأيك ما هي الألعاب المفضلة لدى التلاميذ؟

السؤال الثاني: ما هي مدة لعب التلميذ للألعاب الإلكترونية؟

السؤال الثالث: حسب وجهة نظرك ما هي دوافع وأسباب استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية؟

السؤال الرابع: هل يقلد التلاميذ الألعاب الإلكترونية؟ كيف ذلك؟

السؤال الخامس: هل ترى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على التلميذ؟

السؤال السادس: ما هي الآثار السلبية التي تترتب عن هذه الألعاب؟

السؤال السابع: ما هي الحلول التي تقترحها للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة؟

وقد كانت إجاباتهم كالآتي:

أن الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلاميذ لعبة ببجي وفري فاير، وأن التلاميذ مدمنون على هذه الألعاب، ويقضون ساعات طويلة في ممارستها دون ملل.

أما فيما يخص أسباب ممارسة التلاميذ للألعاب الإلكترونية فتمثلت في حب المغامرة والخيال، ووجود أوقات فراغ، وغياب الرقابة الوالدية وحتى المدرسية، هذا ناهيك عن تشجيع بعض المراقبين لتلاميذ باللعب في أوقات المداومة، ما فتح لهم المجال باستعمال الهاتف الذكي.

أما فيما يخص تقليد التلاميذ للألعاب الإلكترونية، فهم يقلدونهم في الملابس وتسريحات الشعر، وحتى في حركاتهم وأسلوب كلامهم كالسب والشتم والضرب، وبهذا فالألعاب الإلكترونية تؤثر على التلاميذ بشكل سلبي وتكسبهم سلوكات لا أخلاقية، نظرا لما تحتويه من إيحاءات جنسية ورموز ماسونية، وغيرها من الآثار التي تبعد التلميذ عن دينه وأخلاق مجتمعه، وتكسبه الثقافة الغربية الداعية للانحلال الأخلاقي.

ولعل من بين الحلول المقترحة للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة نجد:

- تحديد ساعات اللعب.
- السماح للطفل باللعب في العطل فقط.
- دمج التلاميذ في نشاطات ثقافية داخل المدرسة.
- وضع برامج توعوية عن مخاطر الألعاب الإلكترونية لتلاميذ مرة في الأسبوع.
- التكامل بين المدرسة والأولياء من أجل توعية شاملة.
- ملء أوقات فراغ التلاميذ بأشياء مفيدة كالسباحة والمطالعة والرياضة.
- وضع قوانين صارمة بخصوص احضار الهاتف للمدرسة.

3- الاستبيان: يعد الأداة الرئيسية لجمع البيانات والمعلومات في موضوع الدراسة الراهنة وقد تم صياغة أسئلتها انطلاقا من مشكلة الدراسة وفروضها وأيضا من خلال الإطلاع على

التراث النظري والدراسات الإمبريقية المتعلقة بموضوع الدراسة الوثائق والمعلومات المستقاة من ميدان الدراسة واستشارة الأستاذ المشرف على الدراسة ويتضمن الاستبيان أربع محاور بمجموع 40 سؤالا وفي كل محور مجموعة من الأسئلة ذات الطابع المغلق لحساب معطياتها من خلال برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية spss وتقليلا من درجة الخطأ عدا سؤالين مفتوحين كان مفتوحين وتوضيح هذه المحاور كالآتي:

المحور الأول: يتضمن البيانات الشخصية وعددها أربعة أسئلة وتتمثل في الجنس، السن، المستوى التعليمي، مكان السكن.

المحور الثاني: ويشمل على المعلومات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية والعنف المادي وعدد أسئلتها (17) سؤالا ورقمت من 05 إلى 21.

المحور الثالث: ويتعلق بالألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي ويتضمن 10 أسئلة مرقمة من 22 إلى 31.

المحور الرابع: ويخص البيانات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي ويشمل على(09) أسئلة من 32 إلى 40.

قياس ثبات الاستبيان:

الصدق الظاهري للاستبيان:

لهذا الغرض فقد تم تحكيم الاستبيان من طرف أساتذة متخصصين، حيث تم تعديل بعض العبارات وإضافة أخرى تخدم أكثر الموضوع والجدول الآتي يمثل القائمة الاسمية للمحكمين.

الجدول رقم (01): القائمة الاسمية لأعضاء المحكمين لأداة البحث:

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	موقع العمل
– فريد بوعكاز	أستاذ محاضر ب	جامعة سكيكدة
–علي زوي	أستاذ محاضر ب	جامعة سكيكدة
–سميرة منصوري	أستاذ تعليم عالي	جامعة سكيكدة
–هشام بوبكر	أستاذ تعليم عالي	جامعة سكيكدة
–مرابط رشيد	أستاذ محاضر ب	جامعة سكيكدة

المصدر: من إعداد الطالبة

بعد صياغة أسئلة الاستبيان قمنا بتوزيع (40) استبيانا تجريبيا، وشملت التلاميذ وتمت تطبيقها على كل المستويات لتسترجع (40) استبيانا، وقد قمنا بقياس درجة ثبات العبارة عن طريق معامل ألفا كرومباخ ووجدناها على النحو التالي:

الجدول رقم (02): يوضح قيمة ألفا كرونباخ لمحاور الدراسة

المحاور	قيمة ألفا كرونباخ
محور الفرضية الأولى	0,615
محور الفرضية الثانية	0,615
محور الفرضية الثالثة	0,656
معدل الثبات الكلي	0,827

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

يوضح الجدول السابق، أن قيمة معامل الثبات ألفا كرونباخ لمحور الفرضية الأولى من الاستبيان قد بلغ 0,615 وبلغ 0,615 لمحور الفرضية الثانية، و0,656 لمحور الفرضية الثالثة، أما معدل الثبات الكلي فقد بلغ 0,827، مما يضفي درجة الثبات للاستبيان عند تطبيقه وهذا بالاعتماد عليه كأداة لجمع البيانات.

وانطلاقا من هذه النتائج المتحصل عليها من خلال برنامج spss وبالرجوع إلى الأستاذ المشرف على الدراسة الراهنة، قمنا ببعض التعديلات على الاستبيان على النحو التالي:

– تم إضافة سؤال في المحور الثاني: رقم 07 حول نوع اللعبة المفضلة.

– إضافة بعض البدائل في السؤال 11 متى أتيحت لك الفرصة، وفي السؤال 15 وحدك في محور مساهمة الألعاب الإلكترونية واكتساب العنف المادي.

– في المحور الرابع الخاص بمساهمة الألعاب الإلكترونية في تنميه العنف الرمزي تم إضافة السؤال رقم 34 و38، وتعديل السؤال رقم 40 من مفتوح إلى مغلق ببدائل أصبح (إذا كانت الإجابة بنعم فيما تتمثل اللباس، الحركات، الطقوس الدينية، أخرى تذكر).

خامسا. عينة الدراسة

تعتبر العينة احدى الدعائم الأساسية للبحث الإمبريقي، لأنها تسمح بالحصول على المعلومات بما يخدم البحث، حيث تناولنا في هذه الدراسة موضوع الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ.

وفي دراستنا هذه وبناء على تعرفنا لمجتمع البحث فقد تم اختيار العينة العشوائية القصدية.

عشوائية: حتى لا يحدث التحيز في اختيارها، وظلك لاعتبار أن تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور يشتركون في مجموعة من الصفات، غير أن هذه العشوائية مقيدة بالمستوى العمري واستخدام الألعاب الإلكترونية.

وقصدية: على أساس تعمد اختيار المفردات التي تدخل في الفئة العمرية (11–17) سنة، تستخدم الألعاب الإلكترونية.

ولقد تم حساب العينة كالآتي:

متوسطة توفوتي سليمان: 1006×100/10=100,6 بالتقريب 101 مفردة

متوسطة الشارف علي: 692×100/10=69,2 بالتقريب 69 مفردة

متوسطة العيدوني عائشة: 730×100/10=73 مفردة

متوسطة 5 جويلية 1962: 366×100/10= 36,6 بالتقريب 37 مفردة

إذن يقدر حجم العينة 280 مفردة وعلى هذا الأساس قمنا بتوزيع الاستبيان في مرحلة الدراسة الميدانية على تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور (5 جويلية، توفوتي سليمان، عيدوني عائشة، شارف علي)

وفي الأخير تم استرداد الاستبيانات كاملة ومجموعها280.

سادسا: أساليب التحليل

لتحقيق أهداف الدراسة وبغرض تحليل البيانات تم استخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss) الإصدار رقم (22)، وهو برنامج يحتوي على مجموعة من الاختبارات المندرجة ضمن الإحصاء الوسطي مثل التكرارات النسب المئوية، المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، معاملات الارتباط ....إلخ وتبقى استعمالاته تتدرج حسب طبيعة كل البحث والأساليب الإحصائية الملائمة للدراسة.

المدى:

نظرا لطبيعة الموضوع المدروس قد ارتأينا في اختبارات الإجابات للاستبيان أن نستخدم مقياس ليكرث الخماسي في بعض اختبارات الإجابات وبعد ادخال البيانات إلى الحاسب الآلي، ولتحديد طول الفئة لمقياس ليكرث الخماسي المستخدمة في بعض الإجابات في المحور الثاني والثالث والرابع، تم حساب المدى وذلك بطرح أكبر قيمة في المقياس من أصغر قيمه (5−1= 4) ثم قسمته على عدد اختيارات المقياس (4÷5=0.8) والهدف من ذلك تحديد الطول الفعلي لكل فئة ولأن المقياس لا يبدأ من الصفر، بل من العدد (1) فإن الفئة الأولى تكون (1+ 0.8 =1.8)، وهذا يعني أي وسط حسابي يقع بين القيمة (1) وأقل قيمة (1.8) يعد ضمن الفئة الأولى أبدا، وتكون بداية الفئة الثانية (1.8 + 0.8 =2.6) ويعد أي وسط حسابي من 1.8 وأقل من 2.6 أنه ضمن الفئه الثانية نادرا، والفئة الثالثة تكون (2.6 + 0.8 = 3.4) ويعد أي وسط حسابي يقع بين 2.6 وأقل من 3.4 ضمن الفئة أحيانا وتكون الفئة الرابعة من (3.4 + 0.8 =4.2) ويعد أي وسط حسابي يقع من

3.4 وأقل من 4.2 ضمن فئة غالبا، وتكون الفئة الخامسة من (4.2 + 0.8 = 5) ويعد أي وسط يقع بين 4.25 أنه ضمن فئة دائما، والجدول الموالي يوضح ذلك.

الجدول رقم (03): يوضح طول فئة مقياس ليكرث الخماسي ومستواها

درجات ليكرث	المتوسط المرجح	الاستجابة	المستوى
1	يقع بين 1 و1.80	أبدا	ضعيف جدا
2	يقع بين 1.81 و2.60	نادرا	ضعيف
3	يقع بين 2.60 و3.40	أحيانا	متوسط
4	يقع بين 3.41 و4.20	غالبا	مرتفع
5	يقع بين 4.21 و5.0	دائما	مرتفع جدا

*** التكرارات والنسب المئوية:**

لوصف خصائص مجتمع البحث إزاء محاور الدراسة.

*** المتوسط الحسابي:**

استعمل في إجابات العينة المستعمل فيها مقياس ليكرث الخماسي لتحديد إجابات المبحوثين واستعمل لمعرفه إرتفاع أو انخفاض درجة الإجابة لعبارات متغيرات الدراسة.

*** الانحراف المعياري:**

استخدم لمعرفة درجة تشتت إجابات أفراد العينة بالنسبة لكل عبارة من عبارات متغيرات الدراسة التي استخدم فيها مقياس ليكرث الخماسي.

*** معامل الارتباط بيرسون:**

استخدم هذا المعامل لمعرفة طبيعة العلاقة بين متغيرات الدراسة ومؤشراتها، بهدف الكشف عن وجود العلاقة بينهما.

*** معامل الارتباط سبيرمان:**

يستخدم هذا المعامل لمعرفة طبيعة العلاقة بين متغيرات الدراسة ومؤشراتها، بهدف الكشف عن وجود علاقة بينهما.

حساب كا²:

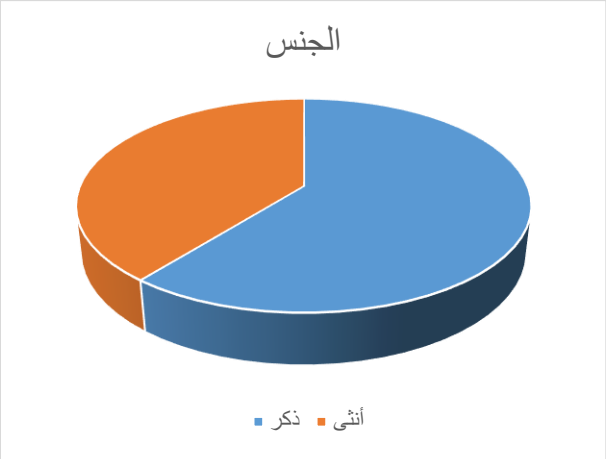
استخدم للتأكد من وجود علاقة بين مؤشرات المحاور مع استخدام درجة الحرية، وحساب كالجدولية للتأكد من وجود العلاقة.

سابعا. الخصائص الديموغرافية لعينة الدراسة

اشتملت الخصائص الديموغرافية لعينة الدراسة على أربعة خصائص أساسية هي: الجنس، السن، المستوى التعليمي، مكان السكن.

الجدول رقم (04): الجنس الشكل رقم (07): دائرة نسبية تمثل جنس أفراد العينة

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	170	60.7
أنثى	110	39.3
المجموع	280	100



المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تشير الشواهد الكمية الواردة في الجدول رقم (04) والمتعلقة بمتغير الجنس، أن أغلبية أفراد العينة هم من الجنس الذكوري بنسبة تقدر 60.7% من إجمالي العينة ما يعادل 170 مبحوث، أما بالنسبة للإناث فهم 39.3% ما يعادل 110 من إجمالي العينة، وهذه الأرقام

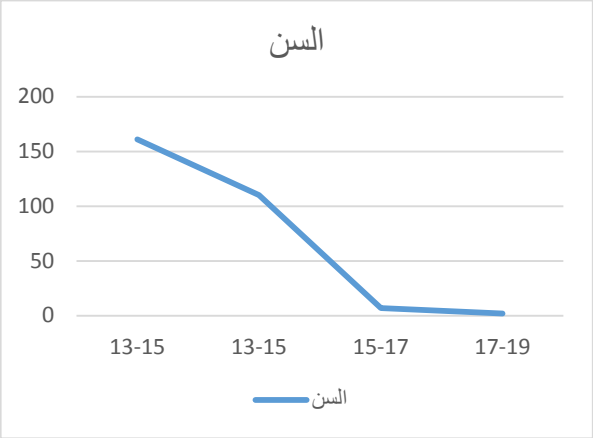
تشير إلى طبيعة العينة التي من شروطها ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولعل هذا ما يفسر أن أغلب أفراد العينة ذكور.

الجدول رقم (05): السن

السن	التكرار	النسبة%
]13-11]	161	57.5
]15-13]	110	39
]17-15]	07	2.5
[19-17]	02	01
المجموع	280	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

الشكل رقم (08): منحنى بياني يوضح السن

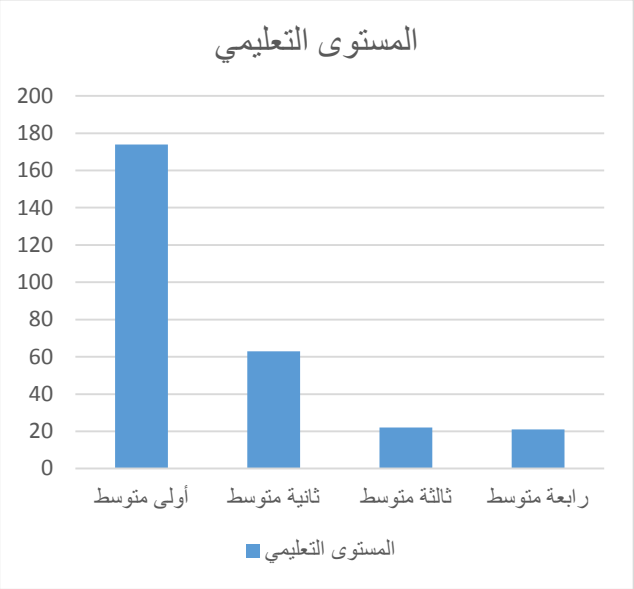


وفي مقابل نجد المعطيات الإحصائية الموضحة بالجدول رقم (05) والمتضمنة للفئات العمرية لعينة الدراسة والتي تشير إلى أن الفئة العمرية من 11 -13 وتمثلها القيمة 57.5 % هي الفئة الطاغية، تليها الفئة من 13 -15 بنسبة 39%، أما فئة 15-17 فكانت بنسبة 2.5%، أما فئة 17-19 فهي الأقل عددا بنسبة 1%.

جاء توزيع أفراد العينة على الفئات على حسب طبيعة العينة، حيث نجد الفئة العمرية من 11-13 سنة بنسبة 57.5% هي أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية والتي يمثلها أفراد السنة الأولى متوسط، وهذا ما يفسر أنه كلما زاد العمر قلت ممارسة الألعاب الإلكترونية وهذا راجع لاستخدام الفايسبوك والتيك توك بدلا من الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (06): المستوى التعليمي الشكل رقم (09): أعمدة بيانية تمثل المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة%
أولى متوسط	174	62.1
ثانية متوسط	63	22.5
ثالثة متوسط	22	7.9
رابعة متوسط	21	7.5
المجموع	280	100

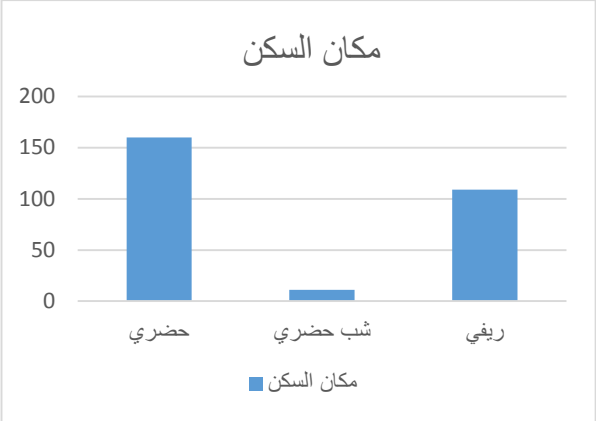


المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

لقد أبرزت المعطيات المتعلقة بالمستوى التعليمي أن نسبة معتبرة من أفراد العينة البحثية يمثلون 174 من إجمالي مجتمع الدراسة والذي يعادل نسبة 62.1% لهم مستوى أولى متوسط مقابل 63 تلميذا لهم مستوى ثانية متوسط ويمثلون نسبة 22.5%، وبلغ عدد التلاميذ في الثالثة متوسط 22 مفردة بنسبة 7.9%، أما مستوى الرابعة متوسط فلم يتعدى عددهم 21 مفردة ونسبتهم 7.5%، ومن خلال المعطيات سالفة الذكر يتضح بأن هذه المعطيات تتفق مع معطيات الجدول رقم (05) الخاص بمتغير السن، حيث جاءت نسبة توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي متوافقة مع نسب توزيعهم على فئات السن، وجاءت السنة الأولى هي الفئة المنوالية وتتوافق مع الفئة العمرية من 11 – 13 سنة، كما أن اختيار العينة لم يكن قصديا بحسب المستوى التعليمي وإنما عشوائيا، ولكن حرصت الباحثة أن تشمل العينة كل السنوات الدراسية للحصول على عينة أكثر تمثيلا للمجتمع.

الجدول رقم (07): مكان السكن **الشكل رقم (10): أعمدة بيانية توضح مكان السكن**

مكان السكن	التكرار	النسبة%
حضري	160	57.1
شبه حضري	11	04
ريفي	109	38.9
المجموع	280	100



المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

ما توضحه البيانات الواردة في الجدول رقم (07) أن مكان السكن توزع على عينة البحث كما يلي:

- أن 160 مفردة بنسبة 57.1% يقطنون في الحضر أي المدينة، 109 بنسبة 38.9% في حين 11 فردا بنسبة 4% يقطنون في المناطق شبه حضرية.

من خلال قراءة هذه المعطيات الرقمية يتضح أن المنطقة الحضرية تمثل أعلى نسبه ب 57.1%، وهذا راجع إلى:

- توفر المرافق الضرورية في المدينة (الأنترنت).
- توفرها على الوسائل التكنولوجية أكثر من المناطق الأخرى وقوع ثلاث متوسطات في المنطقة الحضرية ومتوسطة واحدة في الريف.
- وجود متوسطة نصف خارجي وسط المدينة مما يعني جميع تلاميذها من المدينة.

خلاصة:

تعتبر الإجراءات المنهجية حلقة وصل بين التأصيل النظري لموضوع الدراسة، والتحقق الإمبريقي لواقع متغيري البحث الألعاب الإلكترونية والعنف، وبغرض تقصي والتحقق من العلاقة التي تربط الألعاب الإلكترونية بالعنف لدى التلاميذ، تم الاعتماد على مجموعة من الإجراءات التي كانت عاملا مساعدا في تقصي فرضيات ومؤشرات موضوع البحث، والنزول بها إلى الميدان وجمع البيانات.

حيث تم الاعتماد على تحديد مجالات الدراسة من مجال مكاني بشري وزمني، متغيرات فروض الدراسة، ثم المنهج المستخدم في البحث، فالأدوات المستخدمة في جمع البيانات من استبيان ومقابلة وملاحظة، دعمت هذا الاستبيان والعينة وطرق اختيارها ثم الأساليب الإحصائية وقياس صدق الاستبيان وأخيرا خصائص مجتمع الدراسة.

قائمة مراجع الفصل الخامس:

1-دشلي، كمال. (2016). منهجية البحث العلمي، سوريا: مديرية الكتب والمطبوعات الجامعية.

2-المنسي، محمود عبد الحميد. (2011). مناهج البحث العلمي في المجالات التربوية والنفسية: دار المعرفة الجامعية.

3-زرواتي، رشيد. (2007). مناهج وأدوات البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، الجزائر: دار الهدى.

4-عبد الباسط، محمد حسن. (1980). الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي، القاهرة: مكتبة الوهبة.

5-عبيدات، محمد وآخرون. (1999). عمان الأردن: دار وائل.

6-عياد، أحمد. (2006). مدخل لمنهجية البحث الاجتماعي، الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.

7-موريس، أنجلوس. (2004). منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، تدريبات علمية، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون، ط2، الجزائر: دار القصبة للنشر.

الفصل السادس

الفصل السادس: تحليل البيانات

تمهيد

أولا. تحليل بيانات الألعاب الإلكترونية والعنف المادي

ثانيا. تحليل بيانات الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي

ثالثا: تحليل بيانات الألعاب الإلكترونية والعنف الرمزي

خلاصة

تمهيد:

تعد مرحلة عرض وتحليل البيانات من أهم مراحل البحث العلمي الميداني، وهذا للملائمة الدراسة المنهجية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ، والتي على أساسها تبنى نتائج البحث، حيث يكون تفريغ البيانات المحصل عليها في الاستبيان بغرض تحليلها والتوصل إلى دراسة النتائج في محاولة الإجابة على الفروض والتساؤلات والتي من شأنها إثارة تساؤلات وقضايا أخرى.

أولا: تحليل بيانات الألعاب الإلكترونية والعنف المادي

من خلال الجداول المتمحورة حول الألعاب الإلكترونية والعنف المادي نحاول الكشف عن العلاقة الموجودة بين هذين المؤشرين.

الجدول رقم (08): يوضح العلاقة بين الوسائل التي يمتلكها التلاميذ ومتغير الجنس

الوسائل	حاسوب		هاتف ذكي	لوحة إلكترونية	المجموع
ذكر	التكرار	27	170	09	206
	النسبة%	15.9	60.71	5.3	65.1
أنثى	التكرار	0	110	0	110
	النسبة%	0	39.28	0	34.9
المجموع	التكرار	27	280	9	316
	النسبة%	8.5	88.7	2.8	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

بغرض لفت انتباه المبحوث إلى موضوع الدراسة التي تدور حول الألعاب الإلكترونية، ارتأينا أن يكون أول سؤال في المحور الثاني عن الوسائل التكنولوجية التي يمتلكها كل

مبحوث، وهذا لمعرفة الجهاز المستعمل في لعب الألعاب الإلكترونية، والملاحظ أن حجم العينة عرفت تضخما في بعض الإجابات التي تحمل اقتراحات للإجابة فكانت كما يلي:

- أغلب المبحوثين أو ما يعادل 88.7% يمتلكون الهاتف الذكي.
- في حين نجد 8.5% مفردة يمتلكون حاسوب.
- ونسبة 2.8% يمتلكون لوحة إلكترونية.

من خلال هذا السؤال، يتبين أن نسبة 60.71% من الذكور، و39.28 من الإناث في عينة الدراسة يمتلكون هاتف ذكي، وهذا باعتبار الهاتف أصبح ضرورة في كل منزل، ناهيك أنه سهل الاستخدام وحجمه صغير يساعد على حمله إلى أي مكان واستعماله في أي وقت، على غرار مواكبه التقدم والتكنولوجيا.

كما أن النسبة الموالية يمتلكون حاسوب وهذا لرواجه في الفترة الأخيرة مع تطوره، ولتوفره على الألعاب وسهولة استخدامها، وتجدر الإشارة إلى أن نسبة المبحوثين هي 15.9 ذكور 0% إناث.

أما 2.8% من أفراد العينة يمتلكون لوحة إلكترونية وهو ما يبرر أن 09 مفردات من عينة الدراسة تمتلك لوحة إلكترونية، وأن منهم 5.3% ذكور و0% إناث، وهذا يرجع لسهولة استخدامها ولها مميزات لا توجد في الوسائل الأخرى.

الجدول رقم 09: يوضح العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومتغير السن

ممارسة الألعاب / السن	كل يوم		في عطلة الأسبوع		مرة في الشهر		في العطل فقط		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
]11-13[	147	59.3	34	13.7	09	3.6	58	23.4	248	100
]13-15[	14	56	0	0	0	0	11	44	25	100
]15-17[	05	100	0	0	0	0	0	0	05	100
[17-19]	02	100	0	0	0	0	0	0	02	100
المجموع	168	60	34	12.1	09	3.2	69	24.6	280	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تشير المعطيات البيانية الواردة في الجدول رقم 09 والمتعلقة بممارسة الألعاب الإلكترونية والتي تبين ما يلي:

- نسبة 100% من مجموع أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية، وأن هذه الممارسة تكون:

- كل يوم بنسبة 60% و12.1% في عطلة الأسبوع، 3.2% مرة في الشهر، 24.6% في العطل فقط.

والملاحظ أن فئة السن من]11-13[تفوقت على باقي الفئات، ويرجع ذلك لطبيعة العينة بالدرجة الأولى التي تتطلب ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما يمكن تفسير أن مستوى سنة الأولى هي الأكثر ممارسة وهذا ما يفسر أن السن الغالب في فئة [11 – 13[سنة، أما باقي أفراد العينة فيمارسون الألعاب في العطل ومرة في الشهر، وهذا ما يتوافق مع فئات السن من

[13 – 19] وهذا راجع إلى أن أفراد العينة يميلون أكثر إلى الفايسبوك والتيك توك في أغلب الوقت، مما لا يتيح لهم الوقت كثيرا لممارسة الألعاب الإلكترونية يوميا.

الجدول رقم الجدول رقم (10): يوضح العلاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب ومتغير الجنس

عدد الساعات	أقل من ساعة		أكثر من ساعة	المجموع
ذكر	التكرار	28	141	170
	النسبة%	16.5	50.35	100
أنثى	التكرار	0	110	110
	النسبة%	0	43.65	100
المجموع	التكرار	28	252	280
	النسبة%	10	90	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

يحتوي الجدول رقم (10) إجابات أفراد العينة عن عدد ساعات ممارسة الألعاب، حيث أكد المبحوثين بنسبه 90%، ما يعادل 252 مفردة أنهم يمارسون الألعاب أكثر من ساعة، ونسبة 10% ما يعادل 44 مفردة كانت ممارستهم للألعاب أقل من ساعة، والملاحظ أن الجنس قد أثر على عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث نجد فئة الذكور أكثر ممارسة للألعاب من الإناث، حيث نجد الذكور يمارسون الألعاب أكثر من ساعة بنسبة 50.35% وبتكرار 142 مفردة، وهذا راجع للممارسة اليومية للألعاب، كما بينه الجدول رقم 09، في حين نجد الإناث الذين يمارسون الألعاب أكثر من ساعة بنسبة 43.65% بتكرار 110 مفردة مقارنة بالذكور الذين يمارسون الألعاب أقل من ساعة بنسبة 16.5% بتكرار 28 مفردة، في حين نسبة الإناث كانت منعدمة.

والملاحظ من خلال هذه النتائج نرى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من ساعة وفي فئة الذكور بنسبة 50.35%، وهذا راجع للإدمان الألعاب الإلكترونية وعدم القدرة على الاستغناء عنها.

الجدول رقم (11): الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والوسائل التكنولوجية التي يمتلكها أفراد العينة

مؤشرات ممارسة الألعاب	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف المادي
ممارسة الألعاب الإلكترونية	67.28	7.82	الوسائل التكنولوجية التي يمتلكها الأفراد
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والوسائل التكنولوجية		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

من خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والوسائل التكنولوجية، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 67.28، أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 7.82 عند درجة حرية 03، وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية، فإنه توجد علاقة بين المتغيرين، حيث أن التلميذ غالبا ما يستعمل الهاتف الذكي في ممارسة الألعاب الإلكترونية، هذا ما يساعد على سهولة لعبها وتوفر جميع أنواع الألعاب التي يريدها التلميذ.

الجدول رقم (12): يوضح العلاقة بين نوع اللعبة التي يفضلها أفراد العينة ومتغير السن

نوع اللعبة / السن	لعبة مريم		فري فاير		بوبجي		جيثيا		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
[11-13[	07	2.8	200	80.6	27	10.9	14	5.6	248	100
[13-15]	0	0	25	100	0	0	0	0	25	100
[15-17]	0	0	05	100	0	0	0	0	05	100
[17-19]	0	0	02	100	0	0	0	0	02	100
المجموع	07	2.5	232	82.9	27	9.6	14	05	280	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

ما تشير إليه البيانات الإحصائية في الجدول رقم 12، المتعلق بنوع اللعبة التي يفضلها أفراد العينة إلى ما يلي:

- أغلب المبحوثين أو ما يعادل 82.9% يفضلون لعبة فري فاير.
- في حين نجد 9.9% يفضلون لعبة بوبجي.
- ونسبه 5% يفضلون لعبة جيثيا.
- في حين نسبة 2.5% يفضلون لعبة مريم.

من خلال هذا السؤال يتبين أن نسبة 80.6% من فئة 11 إلى 13 سنة يفضلون لعبة فري فاير، في حين نجد نسبة الفئات الأخرى متقاربة، أما بالنسبة لبقية الألعاب، فنجد نسبة 10.9% تمثلها فئة 11-13 سنة ونجد باقي الفئات منعدمة.

من خلال هذه المعطيات نستنتج أن اللعبة المفضلة لدى أفراد العينة هي لعبة فري فاير بنسبة 82.9% وتمثلها فئة 11-13 سنة، وهذا راجع لطبيعة العينة التي يمثلها الأفراد الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وهذا ما أكده الجدول رقم (05) الخاص بمتغير السن، إلى

جانب أن لعبة فري فاير أصبحت مشهورة بين جميع التلاميذ وداع صيتها في جميع أنحاء العالم لما لها من مميزات تجعل التلميذ حبيس هذه اللعبة كحب القتال والقتل وإقامة الحروب، واستعمال السلاح، الذي أصبح طموح التلاميذ الوصول إلى مراحل متقدمة من اللعبة على غرار ما يشاهدون فيها.

الجدول رقم (13): الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونوع اللعبة المفضلة لدى أفراد العينة

مؤشرات ممارسة الألعاب	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف المادي
ممارسة الألعاب الإلكترونية	331.22	16.92	نوع اللعبة المفضلة
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونوع اللعبة المفضلة		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

ومن خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونوع اللعبة المفضلة، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 331.22، أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 16.92 عند درجة حريه 9، وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية، فإنه توجد علاقة بين المتغيرين، حيث أن التلاميذ غالبا يفضلون لعبة فري فاير في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يفسر الممارسة اليومية للعبة فري فاير، أين أصبح التلاميذ لا يستطيعون الاستغناء عنها لما لها من عناصر جذب وإثارة.

الجدول رقم (14): متعلق بمعامل الارتباط سبيرمان بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونوع اللعبة المفضلة

مؤشرات ممارسة الألعاب	معامل الارتباط سبيرمان	مستوى الدلالة	مؤشرات العنف المادي
ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.298*	0.00	نوع اللعبة المفضلة
القرار الإحصائي	هناك علاقة دالة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونوع اللعبة المفضلة عند مستوى الدلالة 0.01.		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

وللتأكد أكثر من العلاقة قمنا بحساب معامل سبيرمان لقياس الارتباط بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونوع اللعبة المفضلة فوجدناه يساوي *0.298 وهو ارتباط موجب، أما القيمة الاحتمالية فهي 0.00 وهي أقل من 0.01، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين.

الجدول رقم (15): يوضح العلاقة بين عبارة ما هي الصفات التي يتميز بها بطلك المفضل ومتغير الجنس

الصفات	ذكي		قوي العضلات	شجاع	أخرى	المجموع
ذكر	التكرار	54	51	0	0	203
	النسبة%	26.60	66.2	0	0	62.65
أنثى	التكرار	0	26	84	0	121
	النسبة%	0	33.64	100	0	37.34
المجموع	التكرار	54	77	84	0	324

	النسبة%	16.66	23.77	25.93	0	100

تظهر لنا القراءة الإحصائية لنتائج الجدول رقم 15 والمتعلقة بالصفات التي يتميز بها بطلك المفضل ما يلي:

- 109 مفردة بنسبة 33.64% من عينة البحث يتميز بطلهم المفضل بصفة الاجرام.
- 84 مفردة بنسبة 25.93% من عينة البحث يتميز بطلهم المفضل بصفة الشجاعة.
- 77 مفردة بنسبة 23.77 %من عينة البحث يتميز بطلهم المفضل بأنه قوي العضلات.
- 54 مفردة بنسبة 16.66% من عينة البحث يتميز بطلهم بصفة الذكاء.

لقد أكد المبحوثين بأكبر نسبة أن بطلهم المفضل يتميز بصفة الاجرام، وهذا راجع إلى أن معظم الألعاب تتميز بنوع من الجريمة لما فيها من قتل وسفك الدماء وضرب، ولعلى هذه الجرائم تثير إعجاب المبحوثين فحسب آرائهم يجدون فيها متعة، كما أن النسبة الموالية أفضت إلى أن صفة الشجاعة هي من الصفات بطلهم، وهذا راجع للمعارك والمغامرات التي توجد باللعبة، كما أن النسبة الموالية أشارت إلى أن بطلهم المفضل يتصف بالذكاء لما تحتويه اللعبة من مخططات وتفكير مسبق لمنافسة الخصم، والنسبة الموالية أقرت أن صفات بطلهم المفضل قوي العضلات وهذا راجع لاحتواء اللعبة على الشجارات والضرب ويتطلب أن يكون البطل قوي ليكسب اللعبة.

والملاحظ بين علاقة الجنس والصفات أن فئة الذكور تفوقت على فئة الإناث في صفات بطلهم المفضل حيث نجد الذكور يميلون أكثر للإجرام وقوة العضلات، على غرار الإناث الذين يحبون الشجاعة والقوة والاجرام في وقت واحد.

الجدول رقم (16): يوضح عبارة هل تقلد أبطالك المفضلين

عبارة هل تقلد أبطالك المفضلين				التكرار	النسبة
نعم	تقليد أبطالك المفضلين	التكرار	النسبة	234	83.58
	في اللباس	97	41.5		
	الحركات والطباع	234	58.5		
	أخرى تذكر	0	0		
	المجموع	234	100		
لا				46	16.42
المجموع				280	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

حسب المعطيات الإحصائية الواردة في الجدول رقم 17 والمتعلقة بتقليد أبطالك المفضلين فإن النتائج بينت ما يلي:

- 234 مفردة بنسبة 83.58% أجابوا بنعم يقلدون أبطالهم المفضلين.
- 46 مفردة بنسبة 16.42% أجابوا بلا أي أنهم لا يقلدون أبطالهم المفضلين.

أما بخصوص في أي شيء تقلدهم، أكد المبحوثون ما يلي:

- 234 مفردة بنسبة 58.5% من أفراد العينة يقومون بتقليد أبطالهم المفضلين في الحركات والطباع، كتقليد بعض الرموز الماسونية وإشارة الصليب وحركات القتال والضرب المبرح دون رحمة، وهذا راجع للتقليد الأعمى للألعاب الإلكترونية وعدم الوعي بمخاطرها، فنرى أفراد العينة يندمجون في اللعبة حتى تصبح اللعبة جزءا من شخصيتهم، بل في بعض المرات يخلط بين الواقع والخيال في حين نسبة 41.5% بتكرار 97 مفردة يقلدون أبطالهم

المفضلون في اللباس، أما الذين أجابوا بلا أي لا يقلدون أبطالهم المفضلين هذا راجع حسب تصريحاتهم أن هذا يقلل من هيبتهم وشخصيتهم، وهذا بسبب وعيهم لما تحتويه هذا الألعاب من ألفاظ وأفعال ورموز لا أخلاقية وبعيدة كل البعد عن ديننا الإسلامي.

الجدول رقم (17): يوضح العلاقة بين عبارة متى تلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس

اللجوء إلى ممارسة الألعاب	عندما تكون غاضب		عندما تواجه مشكلة	عندما تشعر بالوحدة	في حالة الفراغ	متى أتيحت لك الفرصة	أخرى تذكر	المجموع
ذكر	التكرار	0	0	120	46	38	0	208
	%	2.4	0	70.6	27.1	22.4	0	100
أنثى	التكرار	17	0	92	1	86	0	196
	%	15.5	0	83.6	0.9	78.2	0	100
المجموع	التكرار	21	0	47	47	124	0	404
	%	5.19	0	11.63	11.63	30.69	0	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تظهر القراءة الإحصائية للنتائج الجدول رقم 17 والمتعلق باللجوء إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية ما يلي: -124 مفردة بنسبة 30.69% من عينة البحث تلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية متى أتيحت لهم الفرصة.

- 47 مفردة بنسبة 11.63% من عينة البحث تلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ، وعندما يشعرون بالوحدة.

– 21 مفردة بنسبة 5.19% من عينة البحث تلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية عندما يكونون غاضبين.

– في حين نجد النسبة منعدمة في حالة اللجوء إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية عندما يواجهون مشكلة.

والملاحظ أن الجنس قد أثر على اللجوء إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث نجد فئة الإناث أكثر من الذكور في اللجوء إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية متى أتيحت لهم الفرصة بنسبة 78.2 مقارنة مع الذكور22.4 وهذا راجع إلى أن عينة الدراسة مدمنة على هذه الألعاب، ولديها هوس بالفوز وتحقيق النصر في اللعبة بأي ثمن، وفي أي وقت أتيحت لهم.

أما النسبة الموالية نجد نسبة 83.6% بتكرار 92 مفردة من الإناث و70.6% بتكرار 120 مفردة يلجؤون إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية عندما يشعرون بالوحدة، وهذا راجع لعدم استغلال الوقت في أشياء مفيدة كالمطالعة، بل يفضلون اللجوء إلى هذه الألعاب حسب قولهم للترفيه والاستمتاع لأنها تحتوي الإثارة والمغامرة والفرح.

أما النسبة الموالية بتكرار 46 من الذكور 0,9% بتكرار 01 من الإناث يلجؤون إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية في حاله الفارغ، هذا راجع حسب تصريحاتهم إلى منعهم من طرف الوالدين باللعب، إلا في أوقات الفراغ والراحة أو أوقات الانتهاء من الدراسة وحل الواجبات، والنسبة الموالية نجد 15.5% بتكرار 17 من الإناث و2,4% بتكرار 4 من الذكور يلجؤون للممارسة الألعاب الإلكترونية في حالة الغضب، وهذا من أجل الترفيه عن نفوسهم لتفريغ طاقتهم السلبية في اللعب، وأما النسبة الأخيرة ممارسة الألعاب الإلكترونية عندما تواجه مشكلة كانت نسبتها منعدمة واختيار أخرى تذكر أيضا منعدمة.

الجدول رقم (18): يوضح العلاقة بين عبارة هل إقدامك على ممارسة الألعاب يرجع إلى ومتغير الجنس

الاقدام على الممارسة	حب المغامرة		حب الاكتشاف	حب الخيال	أخرى تذكر	المجموع
ذكر	التكرار	131	27	08	0	166
	النسبة%	60.64	11.7	26.66	0	100
أنثى	التكرار	85	0	22	0	107
	النسبة%	39.35	0	73.33	0	100
المجموع	التكرار	216	27	30	0	273
	النسبة%	79.1	9.9	11	0	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تبين نتائج الجدول رقم (18) والمتعلق بعبارة هل اقدامك على ممارسة الألعاب الإلكترونية يرجع إلى على ما يلي:

- 79% بتكرار 216 مفردة يقدمون على ممارسة الألعاب الإلكترونية لحب المغامرة.
- 11% بتكرار 30 مفردة يقدمون على ممارسة الألعاب الإلكترونية لحب الخيال.
- 9.9% بتكرار 27 مفردة يقدمون على ممارسة الألعاب الإلكترونية لحب الاكتشاف.

لقد أكد المبحوثين بالأغلبية أن اقدامهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية يرجع إلى حب المغامرة، وهذا راجع بالدرجة الأولى لاحتواء اللعبة على عنصر المغامرة والإثارة، أين يصبح التلميذ حبيس هذه اللعبة لما تقدمه من مغامرات وكأنها في الحقيقة، فينسجم الفرد داخل اللعبة حتى أنه يحسب أنه بطل اللعبة.

في حين أشارت عينة من الدراسة أن اقدامهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية يرجع لحب الخيال، أين يقومون بكل ما هو ممنوع في الواقع، من أمثلة ذلك القتل، التصويب بالسلاح، سرقة السيارات وغيرها من الأحداث التي تكون من نسج الخيال، في حين هناك من يرى أن

حب الاكتشاف هي من تدفعهم لممارسة الألعاب لما تخبئه لهم اللعبة في مراحل لاحقه من مفاجآت.

والملاحظ أن الفئة الذكورية يقدمون على ممارسة الألعاب الإلكترونية لحب المغامرة أكثر من الإناث ما يبرز أن الذكور مهوسين بالمغامرات والأكشن أكثر من الإناث.

الجدول رقم (19): يوضح العلاقة بين عبارة ما هي أكثر المشاهد التي تحب تقليدها ومتغير المستوى التعليمي

المشاهد المقلدة / المستوى التعليمي	الضرب		استعمال الوسائل الحادة		حركات القتال		مواقف مضحكة		حركات رياضية		أخرى تذكر		المجموع	
	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%	ت	%
أولى متوسط	150	62.24	09	100	19	55.88	18	100	09	52.94	0	0	205	100
ثانية متوسط	63	26.14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	63	100
ثالثة متوسط	07	2,90	0	0	15	44.11	0	0	08	47.05	0	0	30	100
رابعة متوسط	21	8.71	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	21	100
المجموع	241	75.54	09	2.82	34	10.65	18	5.64	17	5.32	0	0	319	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

حسب المعطيات الإحصائية الواردة في الجدول رقم (19) والمتعلقة بأكثر المشاهد التي تحب تقليدها فإن النتائج بينت ما يلي:

- 241 مفردة بنسبة 75.54% أكثر المشاهد التي يحبون تقليدها هي الضرب.
- 34 مفرده بنسبة 10.65% أكثر المشاهد التي يحبون تقليدها هي حركات القتال.
- 18 مفردة بنسبة 5.64 أكثر المشاهد التي يحبون تقليدها هي المواقف المضحكة.
- 17 مفردة بنسبة 5.32% أكثر المشاهد التي يحبون تقليدها هي الحركات الرياضية.
- 09 مفردات بنسبة 2.82% من أفراد العينة أكثر المشاهد التي يحبون تقليدها استعمال الوسائل الحادة.

في حين كانت نسبة أخرى تذكر منعدمة.

والملاحظ هنا أن أغلب أفراد العينة يحبون تقليد المشاهد التي فيها ضرب، وهذا راجع لاستمتاعهم بها، إضافة إلى أنها تشعرهم أنهم أقوى خاصة في حال الفوز على الخصم، فيجدون سهولة في تطبيقها في الواقع، خاصة على زملائهم في القسم والساحة.

أما النسبة الموالية يحبون أفراد العينة تقليد حركات القتال التي يجدونها في الألعاب الإلكترونية، وهذا راجع لاحتواء اللعبة على العديد من هذه الحركات، أين يجد التلميذ نفسه يعيدها على أرض الواقع دون وعي منه وكأنه بداخل اللعبة.

وكانت النسبة الموالية أن أفراد العينة يحبون تقليد المواقف المضحكة لما تشعرهم بالفرحة، وأحيانا يسخرون بها على زملائهم بغرض الاستفزاز، وهذا راجع إلى أنهم يستمتعون بإيذاء الآخرين ويطلقون عليهم أسماء أبطال جبناء في اللعبة، مما يولد في آخر الأمر الشجارات بينهم تنتهي بالضرب.

في حين النسبة الموالية يحب أفراد العينة تقليد الحركات الرياضية لأنها تشعرهم أنهم في حالة من النضج والوعي الكافي لتخلي عن باقي الحركات التي لا فائدة منها، وآخر نسبة كانت أكثر أفراد العينة يحبون تقليد استعمال الوسائل الحادة، وهذا راجع لأنهم مهوسين بإيذاء الآخرين وحتى أنفسهم، بجرح أياديهم والكتابة عليها بالأدوات الحادة كالمدور وغيره.

والملاحظ أن المستوى التعليمي أثر على تقليد أفراد العينة لمشاهدة الألعاب الإلكترونية، حيث نجد أن مستوى الأولى متوسط كان بأكبر نسبة في كل الاختيارات فهذه الفئة ينقصها

الوعي ومتهورة، وهذا راجع لصغر سنها وعدم نضجها، أما باقي المستويات خاصة الثالثة والرابعة متوسط نجدها تميل أكثر لتقليد الحركات الرياضية لما لها علم بما تحتويه الألعاب الإلكترونية من حركات قاتلة وتضرهم، ضف إلى ذلك نجدهم ناضجين وواعين بما يحدث في هذه الألعاب، لكن رغم هذا يقلدونها في بعض الأحيان لا إراديا بحسب قولهم.

الجدول رقم (20): يوضع عبارة هل تقوم بإعادة وتجسيد أحداث لعبتك المفضلة على أرض الواقع

إعادة وتجسيد أحداث لعبتك المفضلة				التكرار	النسبة
نعم	إعادة وتجسيد أحداث لعبتك المفضلة	التكرار	النسبة	325	95.87
	وحدك	110	33.84		
	زملاك	143	44		
	أصدقائك	42	12,92		
	إخوتك	30	9.23		
	أخرى تذكر	0	0		
	المجموع	325	100		
لا				14	4.12
المجموع				339	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

إن الأرقام الكمية للجدول رقم (20) والمتعلق بإعادة وتجسيد أحداث لعبتك المفضلة على أرض الواقع:

-أبدى 325 مفردة ماكافأ 95.87% أنه نعم يقومون بإعادة تجسيد أحداث لعبتهم المفضلة على أرض الواقع.

- أقر 14 مفردة ماكافأ 4.12% أنه لا.

أما فيما يتعلق على من تقوم بتجسيدها، أكد المبحوثين ما يلي:

- 44% بتكرار 143 يقوموا بتجسيد وتطبيق أحداث لعبتهم المفضلة على زملائهم، وهذا راجع لهوسهم بها وأيضا من أجل التباهي أمام زملائهم.
- 33.84 % بتكرار 110 يقوم بتجسيد وتطبيق أحداث لعبتهم المفضلة وحدهم، وهذا راجع لإعجابهم باللعبة ما يجعلهم يقلدونها من أجل الاستمتاع على أرض الواقع.
- 12.92% بتكرار 42 مفردة يقوم بتجسيد وتطبيق أحداث لعبتهم على أصدقائهم.

أما فيما يخص إجابات أخرى تذكر كانت منعدمة.

أما الذين أجابوا بلا يقومون بإعادة وتجسيد أحداث لعبتهم المفضلة عل أرض الواقع، هذا راجع إلى أنهم يحبون إثبات شخصيتهم الحقيقية، وحسب تصريحاتهم أنها لعبة فقط من نسج الخيال ليس بالضرورة تقليدها في الواقع.

الجدول رقم (21): الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين المشاهد المقلدة وتجسيدها على أرض الواقع من قبل أفراد العينة

مؤشرات ممارسة الألعاب	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف المادي
المشاهدة المقلدة	22.95	3.84	تجسيد اللعبة على أرض الواقع
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين المشاهدة المقلدة وتجسيدها على أرض الواقع		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

ومن خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين المشاهد المقلدة على أرض الواقع، للتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 22.95 أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 3.84 عند درجة حرية 01.

وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية، فإنه توجد علاقة بين المتغيرين، حيث أن التلاميذ غالبا ما يقلدون ما يشاهدونه ويقومون بتجسيده على أرض الواقع، ولعل هذا ما يبدو جليا من خلال العنف الذي نراه على أرض الواقع بجميع أنواعه تقليدا للمشاهد التي في اللعبة.

الجدول رقم (22): يوضح العلاقة بين عبارة عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس

استحدام الألعاب الإلكترونية		عبر جهازك الخاص	عبر جهاز الأصدقاء	عبر جهاز أحد أفراد العائلة	عبر السيبركافي	أخرى تذكر	المجموع
ذكر	التكرار	149	0	21	0	0	170
	النسبة%	87.6	0	61.76	0	0	60.93
أنثى	التكرار	71	15	13	10	0	109
	النسبة%	65.1	13.8	38.23	9.2	0	39.06
المجموع	التكرار	220	15	34	10	0	279
	النسبة%	78.85	5.37	12.18	3.58	0	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تظهر القراءة الإحصائية لنتائج الجدول رقم (22) والمتعلق باستخدام الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- 220 مفردة بنسبة 78.85% من عينة البحث تستخدم جهازها الخاص في لعب الألعاب الإلكترونية.

- 34 مفردة بنسبة 12.18% من عينة البحث تستخدم جهاز أحد أفراد العائلة في لعب الألعاب الإلكترونية.

- 15 مفردة بنسبة 5.37% من عينة البحث تستخدم جهاز الأصدقاء في لعب الألعاب الإلكترونية.

- 10 مفردات بنسبة 3.58% من عينة البحث تستخدم السبيركافي (مقهى الأنترنت) في لعب الألعاب الإلكترونية.

لقد أكد المبحوثين بأكبر نسبة أنهم يستخدمون جهازهم الخاص في لعب الألعاب الإلكترونية، وهذا راجع إلى أن الهاتف أصبح ضرورة في عصرنا هذا فمعظم التلاميذ يمتلكون هواتف ذكية من أجل التواصل مع أسرهم، أساتذتهم، أصدقائهم ما يسهل لهم عملية لعب الألعاب الإلكترونية في أي مكان حتى داخل القسم. أما النسبة الموالية فلأفراد يستخدمون جهاز أحد أفراد العائلة في لعب الألعاب الإلكترونية، وهذا راجع لعدم امتلاكهم هاتف خاص فهم ينتظرون بفارغ الصبر حسب قولهم الرجوع إلى المنزل من أجل اللعب.

أما النسبة الموالية يستخدمون جهاز الأصدقاء للعب الألعاب وذلك في وقت الفراغ أو في المداومة المدرسية أين يطلب المراقبون منهم احضار الهاتف من أجل اللعب.

أما النسبة الموالية يستخدمون عبر السيبركافي (مقهى الانترنت) وهذا لعدم توفر أجهزتهم على الأنترنت فيلجؤون إلى مقهى الأنترنت من أجل اللعب.

والملاحظ بين علاقة الجنس والاستخدام أن فئة الذكور تفوقت على فئة الإناث، حيث نجد الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية من الإناث وامتلاكهم للهاتف الذكي على عكس الإناث فيمارسون الألعاب خاصة في المنزل وبواسطة جهاز أحد أفراد العائلة في معظم الوقت.

الجدول رقم (23) يوضح العلاقة بين عبارة هل تستمتع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس

هل تستمتع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%
ذكر	148	87.1	22	12.9	170	60.71
أنثى	96	87.3	14	12.7	110	39.28
المجموع	244	87.1	36	12.9	280	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تظهر القراءة الإحصائية لنتائج جدول رقم (23) والمتعلق بالاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس ما يلي:

-87.1% أجابوا نعم يقومون بالاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية.

- 12.9% أجابوا لا يقومون بالاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية.

لقد أشار أغلبية المبحوثين إلى أنهم يقومون بالاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية وهو ما يبرز أن عينة الدراسة هدفها من اللعبة هو القتل والتدمير والتحطيم لما فيه متعه، ما يسمح لهم بالفوز داخل اللعبة وبذلك يشعرون بالفرحة.

كما أن نسبة 12.9% أوضحوا أنهم لا يقومون بالاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية، وهذا راجع في نظرة كل تلميذ إلى هذه المشاهدة، فهذه العينة تعتبره شيء عادي.

والملاحظ أن فئة الذكور هم أكثر فئة استمتاعا بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم مقارنة بفئة الإناث، وهذا راجع إلى أن فئة الذكور هي أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية من الإناث وهذا ما يؤكده الجدول الرقم (04)، كما أن الذكور أكثر عنفا من الإناث وهذا يؤكد الجدول رقم (19).

الجدول رقم (24): الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم لدى أفراد العينة

مؤشرات ممارسة الألعاب	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف المادي
ممارسة الألعاب الإلكترونية	21.18	7.82	الاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية الاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

ومن خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 21.18، أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 7.82 عند درجة حرية03.

وبما أنا كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية فإنه توجد علاقة بين المتغيرين، حيث أن التلاميذ غالبا ما يمارسون الألعاب الإلكترونية بغية الاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم، فحسب أقوالهم إن هذه هي متعتهم الحقيقية.

الجدول رقم (25) معامل الارتباط بيرسون بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والاستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط بيرسون	مستوى الدلالة	مؤشرات العنف المادي
ممارسة الألعاب الإلكترونية	0.162**	0.00	الاستمتاع بمشاهدة القتل والتحطيم والتدمير
القرار الإحصائي	هناك علاقة دالة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية الاستمتاع بمشاهدة القتل والتحطيم والتدمير عند مستوى الدلالة 0.01.		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

وللتأكد أكثر من العلاقة قمنا بحساب معامل بيرسون فوجدناه يساوي 0.162 وهو معامل موجب بقيمة احتمالية قدرها 0.00 وهي أصغر من 0.01 ومنه توجد علاقة بين المتغيرين.

ونتائج هذا السؤال تحقق الفرضية الأولى

الجدول رقم (26): يوضح العلاقة بين عبارة هل امتناعك عن لعب الألعاب يؤدي بك إلى ومتغير المستوى التعليم

الامتناع عن لعب الألعاب		العنف ضد الإخوة	العنف ضد الأساتذة	العنف ضد الزملاء	المجموع
أولى متوسط	ت	46	08	134	174
	%	41.81	36.36	82.71	59.18
ثانية متوسط	ت	38	13	12	63

	%	35.54	59.09	7.40	21.42
ثالثة متوسط	ت	05	01	16	22
	%	4.54	4.54	9.87	7.48
رابعة متوسط	ت	21	0	0	21
	%	19.09	0	0	7.14
المجموع	ت	110	22	162	294
	%	37.41	7.48	55.10	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تظهر لنا القراءة الإحصائية لنتائج الجدول رقم (26) والمتعلق بالامتناع عن لعب الألعاب الإلكترونية ومتغير المستوى التعليمي ما يلي:

- 162 مفردة بنسبة 55.10% من التلاميذ الامتناع عن لعب الألعاب الإلكترونية يؤدي بهم إلى العنف ضد الزملاء.

- 110 مفردة بنسبة 37.41% من أفراد العينة الامتناع عن لعب الألعاب الإلكترونية يؤدي بهم إلى العنف ضد الإخوة.

- 28 مفردة بتكرار 7.48% من أفراد العينة الامتناع عن لعب الألعاب الإلكترونية يؤدي بهم إلى العنف ضد الأساتذة.

والملاحظ هنا هو وجود تضخم في حجم العينة لأن من المبحوثين من أجاب بأكثر من احتمال.

هذه الشواهد الكمية لعينة الدراسة تبين وتؤكد أن أفراد العينة امتناعهم عن اللعب الألعاب الإلكترونية يؤدي بهم إلى العنف ضد الزملاء، وهذا ما يؤدي إل نشوب الشجارات داخل القسم وخارجه، وبعض الأحيان يؤدي إلى السب والشتم والضرب دون رحمة.

والملاحظ أن المستوى التعليمي أثر في الامتناع عن لعب الألعاب، حيث نجد أن مستوى الأولى متوسط هو من احتل المرتبة الأولى، وهذا راجع لصغر سن العينة، كما أنها ليس لها علم بقوانين المؤسسة، إضافة إلى أن هذه الفئة يتم استفزازها بسهولة لنقص وعيها مقارنة بباقي الفئات التي لها علم بقوانين المؤسسة، وواعية فتعرف أين ومتى تتشاجر بدون أن تخلف أي أثر.

الجدول رقم 27: يوضح العلاقة بين عبارة كيف تتصرف عندما يقطع أحدهم تركيزك على اللعبة ومتغير الجنس

كيفية التصرف عندما يقطع أحدهم تركيزك عن اللعبة	عنف لفظي		عنف بدني	عنف رمزي	كبت الغضب	أخرى تذكر	المجموع
ذكر	ت	57	129	11	10	0	207
	%	41	83	10	90	0	49.76
أنثى	ت	82	27	99	01	0	209
	%	59	17	90	10	0	50.24
المجموع	ت	139	156	110	11	0	416
	%	33.41	38	26.44	2.64	0	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

إن الأرقام الكمية للجدول رقم (27) المتعلق بكيفية تصرف أفراد العينة عندما يقطع أحدهم تركيزهم على اللعبة، والملاحظ أن حجم العينة عرفت تضخما في بعض الإجابات التي تحمل اقتراحات للإجابة فكانت كما يلي:

- 156 مفردة بنسبة 38% من عينة البحث تستعمل العنف البدني عندما يقطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة.

- 139 مفردة بنسبة 33.41% من عينة البحث تستعمل العنف اللفظي عندما يقطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة.

- 110 مفرده بنسبة 26.44% من عينة البحث تستعمل العنف الرمزي عندما يقطع أحدهم تركيزهم على اللعبة.

- 11 مفرده بنسبة 21.64 من عينة البحث تكبت الغضب في حال قطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة، وهذا راجع إلى انفعالهم وغضبهم بسرعة، وقلة صبرهم ولعل هذا ما يعتبر من مميزات الألعاب الإلكترونية التي تدعو إلى العنف بجميع أنواعه من خلال القتل والضرب وغيره، والتلاميذ إذا لم يطبقوا العنف البدني لا يشعرون بشهامتهم ورجولتهم على حسب قولهم.

والنسبة الموالية يستعمل أفراد العينة العنف اللفظي عندما يقطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة، وهذا عن طريق السب والشتم الذي يوجد مثله داخل اللعبة، وأحيانا نجد التلميذ يقلدها حتى في الألفاظ، كما أن هؤلاء التلاميذ يكتفون بالعنف اللفظي لكيلا يتورطوا في التقارير والذهاب للرقابة والدخول للمجلس التأديبي.

والنسبة الموالية يستعمل أفراد العينة العنف الرمزي عندما يقطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة عن طريق الحركات والايماءات التي تعلمها من الألعاب، وهم لا يعلمون أن لها علاقة بالماسونية، أما النسبة الموالية كانت الغضب فأفراد العينة يكبتون غضبهم لكيلا يحدث مشاكل ويخافون من الشجارات التي تؤدي بهم إلى استدعاء ولي أمرهم.

والملاحظ بين علاقة الجنس وكيفية التصرف عندما يقطع أحد تركيزك، أن فئة الذكور تفوقت على فئة الإناث حيث نجد الذكور أكثر استعمال للعنف البدني من الإناث على عكس الإناث الذين يستعملون العنف الرمزي أكثر من أجل التعبير عن غضبهم خوفا من الشجارات.

الجدول رقم (28): يوضح العلاقة بين عبارة هل تراودك كوابيس فيها مشاهد عنف من لعبة إلكترونية لعبتها ومتغير الجنس

هل تراودك كوابيس فيها مشاهد عنف		دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا	المجموع
ذكر	ت	92	51	0	0	27	170
	%	54.1	30	0	0	15.9	60.71
أنثى	ت	31	61	06	03	09	110
	%	28.2	55.5	5.5	2.7	8.2	39.28
المجموع	ت	123	112	06	03	36	280
	%	43.9	40	2.1	1.1	12.9	100
المتوسط الحسابي		1.98					
الانحراف المعياري		1.29					

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تبرز نتائج الجدول رقم (28) المتعلقة بعبارة هل تراودك كوابيس فيها مشاهد عنف من لعبة إلكترونيه لعبتها ما يلي:

- أقر 123 مفردة بنسبة 43.9% دائما.
- أفاد 112 مفردة بنسبة 40% غالبا.
- ذهب 36 مفردة بنسبة 12.9% أبدا.
- و06 مفردات بنسبة 2.1% أحيانا.
- في حين 03 مفردات بنسبة 1.1% نادرا.

ولقد بلغ المتوسط الحسابي لهذه العبارة 1.98 بانحراف معياري 1.29 حيث أفاد أغلبية التلاميذ أنهم يشاهدون كوابيس فيها عنف من الألعاب التي يلعبونها، وهذا راجع لمشاهدة القتل والتدمير والضرب وسفك الدماء وغيرها من المشاهد العنيفة التي تترسخ بأذهان وعقول التلاميذ، ويقومون بإعادتها على شكل كوابيس في الليل ويصحون مفزوعين مما يشاهدوه.

كما تشير النسبة الموالية 40% أنه غالبا ما يشاهدون كوابيس فيها عنف من الألعاب ما تجعلهم يصرخون في المنام وحتى أن البعض منهم يضرب أي شخص بجانبه ضنا منه أنه يريد قتله كما في اللعبة.

كما أفاد 12.9% من أفراد العينة أنهم لا يشاهدون كوابيس فيها عنف وأنهم يفرقون بين الواقع والخيال، وهذه الفئة نجدها في السنوات الثالثة والرابعة متوسط، حيث نجد هذه الفئة عندها الوعي الكافي باللعبة ولا يتأثرون بما تحتويه عكس السنوات الباقية.

كما تشير السنة الموالية 2.1% من أفراد العينة أنهم يشاهدونها أحيانا، وهذا لصعوبة اجتياز المراحل في اللعبة أو أن فيها أشباح.

أفاد 1.1% أنهم نادرا ما يشاهدون كوابيس فيها العنف من اللعبة لعدم اهتمامهم بما يشاهدون أمامهم وحسب قولهم إنهم أصبحوا جزء من اللعبة ولا يتأثرون بالدماء والقتل فهذا أمر عادي بالنسبة لهم.

ومن المعطيات يتضح لنا فئات الذكور كانت أكثر مشاهدة للكوابيس من الإناث، دائما وغالبا وهذا يؤكد على العلاقة بين متغير رؤية الكوابيس والجنس.

الجدول الرقم (29): الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين تقليد بطلك المفضل ومشاهدة كوابيس فيها عنف لدى أفراد العينة

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف المادي
تقليد بطلك المفضل	82.56	9.49	مشاهدة كوابيس فيها عنف
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين تقليد أبطالك المفضلين ومشاهدة كوابيس فيها عنف		

ومن خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين تقليد أبطالك المفضلين ومشاهدة كوابيس فيها عنف وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 82.66، أما كا الجدولية فقدرت قيمتها9.49 عند درجة حرية 04.

وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية فإنه توجد علاقة بين المتغيرين، حيث أن التلاميذ غالبا ما يقلدون أبطالهم المفضلين، وتراودهم كوابيس فيها مشاهد عنف، وهذا راجع لإعادة أحداث اللعبة عند النوم بكل تفاصيلها.

الجدول رقم (30): متعلق بمعامل الارتباط سبيرمان بين تقليد بطلك المفضل ومشاهدة كوابيس فيها عنف

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط سبيرمان	مستوى الدلالة	مؤشرات العنف المادي
تقليد بطلك المفضل	0.232*	0.00	مشاهدة كوابيس فيها عنف
القرار الإحصائي	هناك علاقة دالة بين تقليد بطلك المفضل ومشاهدة كوابيس فيها عنف عند مستوى الدلالة 0.01.		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

وللتأكد أكثر من العلاقة قمنا بحساب معامل سبيرمان لقياس الارتباط بين تقليد بطلك المفضل ومشاهدة كوابيس فيها عنف، فوجدناه 0.232 وهو ارتباط موجب، أما القيمة الاحتمالية فهي 0.0 وهي أقل من 0.01 ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين.

ثانيا: تحليل بيانات الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي

من خلال الجداول المتمحورة حول الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي نحاول الكشف عن العلاقة الموجودة بين هذين المؤشرين.

الجدول رقم (31): يوضح عبارة هل سبق وأن مارست الألعاب الإلكترونية داخل القسم

هل سبق وأن مارست الألعاب الإلكترونية داخل القسم				التكرار	النسبة
نعم	ردة فعلك في حال قام الأستاذ بتوبيخك	التكرار	النسبة	225	80.36
	شتمه	22	9.8		
	الهجوم عليه	89	39.6		
	تهديده	04	1,8		
	الصمت	110	48.9		
	أخرى تذكر	0	0		
	المجموع	225	100		
لا				55	19.64
المجموع				280	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

من خلال النتائج الواردة في الجدول رقم (31) والمتعلق بعبارة هل سبق وأن مارست الألعاب الإلكترونية اتضح ما يلي:

- 80.36% أقروا نعم مارسوا الألعاب الإلكترونية داخل القسم.
- و19.64 أجابوا لا يمارسون الألعاب الإلكترونية داخل القسم.

فيما يتعلق بردة فعلهم في حال قام الأستاذ بتوبيخهم أكد المبحوثين ما يلي:

- 48.9 بتكرار 110 مفردة تكون ردة فعلهم الصمت في حال قام الأستاذ بتوبيخهم بسبب اللعب، وهذا راجع من خوفهم من التقرير أو الطرد، ولعل هذا التصرف كان نتيجة سماح الطاقم التربوي لهم اللعب في الحصص الفارغة أو في الساحة مل جعلهم يمارسون هذه الألعاب أيضا داخل الحجرة ما جعل الأساتذة يشتكون من هذا التصرف.

-أما نسبة 39.6% بتكرار 89 مفردة تكون ردة فعلهم الهجوم على الأستاذ مباشرة وحتى في بعض الأحيان ضربه ولعلها هذا ما لاحظناه خلال الدراسة الميدانية وما أكده لنا الأساتذة والتلاميذ أنفسهم.

- أما نسبة 9.8% بتكرار 22 مفردة تكون رده فعلهم شتمه وهذا لكثره انفعالهم وغلابهم اما نسبه 1.8% وبتكرار اربعه مفردات تكون ردة فعلهم تهديد الأستاذ أنه عند الخروج سوف يضربونهم أو يذبحونهم.

- أما النسبة الباقية أقروا أنهم لا يملكون هاتف أو أي وسيلة أخرى لممارسة الألعاب داخل القسم ويكتفون بالممارسة في المنزل أو من عند أحد الأصدقاء.

الجدول رقم (32): يوضح العلاقة بين عبارة في حال غضبك ما هي العبارات التي تعلمتها من الألعاب الإلكترونية للتعبير عن حالتك ومتغير الجنس

التعبير عن غضبك		ابتعد عني	سأضربك	سأقتلك	السب والشتم	أخرى تذكر	المجموع
ذكر	ت	47	27	142	112	0	328
	%	36.15	100	56.57	82.96	0	60.40
أنثى	ت	83	0	109	23	0	215
	%	63.84	0	43.42	17.03	0	39.60
المجموع	ت	130	27	251	135	0	543
	%	23.94	4.97	46.22	24.86	0	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

إن الأرقام الكمية للجدول رقم (32) والمتعلق بعبارة في حال غضبك ما هي العبارات التي تعلمتها من الألعاب الإلكترونية للتعبير عن حالتك، والملاحظ أن حجم العينة عرف تضخما في بعض الإجابات التي تحمل اقتراحات للإجابة فكانت كما يلي:

- 251 مفردة بنسبة 46.22% من عينة البحث تعبر عن غضبها بكلمة سأقتلك.
- 135 مفردة بنسبة 24.86% من عينة البحث تعبر عن غضبها بالسب والشتم.
- 130 مفردة بنسبة 23.94% من أفراد العينة تعبر عن غضبها بكلمة ابتعد عني.
- 27 مفردة بنسبة 4.97% من أفراد العينة تعبر عن غضبها بكلمة سأضربك.
- في حين كانت نسبة أخرى تذكر منعدمة.

لقد أكد المبحوثين بأكبر نسبة أنهم يعبرون عن حالة غضبهم بكلمة سأقتلك التي تعلموها من الألعاب الإلكترونية، وهذا راجع لكثرة لعب ألعاب القتل وما فيها من كلمات كمثل سأقتلك وغيرها من الكلمات التي إن دلت على شيء إنما تدل على العنف بشتى أشكاله، ما يجعل التلميذ يكتسب هذه السلوكات ويقلدها لفظا وعملا، بل في بعض الأحيان يعمل بها في حياته اليومية.

والنسبة الموالية يعبرون أفراد العينة عن غضبهم بالسب والشتم التي تعلموها من الألعاب، والمثير للانتباه هنا رغم ما فيها من مبادئ لا أخلاقية إلا أنهم يستعملوها وتجدها جزء من يومهم، بل يعتزون بها فحسب قولهم إنها سلاحهم ضد المراقبين والأساتذة.

أما النسبة الموالية فتعتبر عن غضبها بكلمة ابتعد عني، وهذه الفئة التي لا تحب الدخول في الشجرات تكتفي فقط بتقليد ما هو موجود في الألعاب بطريقة سلمية.

أما النسبة الموالية فتعبر عن غضبها بكلمة سأضربك وهذه الفئة تحب ممارسة العنف على أرض الواقع وليس مجرد كلام فقط، لكنها قليلة مقارنة بالفئات الأخرى.

والملاحظ بين علاقة الجنس والتعبير عن الغضب أن فئات الذكور تفوقت على فئة الإناث، حيث تجد الذكور أكثر من الإناث في جميع الإجابات وكانت بنسبة أكبر في القتل والسب والشتم، وهذا راجع إلى أن الذكور غالبا ما يحدثون شجارات في القسم والساحة وفي الخارج عند الغضب، أما الإناث يستعملون أكثر العنف المعنوي، لخوفهم من العواقب المترتبة عن الشجارات فنجدهم يتشاجرون بالقول أكثر من الفعل.

الجدول رقم (33): يوضح العلاقة بين عبارة ما هي ردة فعلك في حال خسارتك في اللعبة ومتغير الجنس

الخسارة في اللعبة	التوقف عن اللعب		التوعد بالانتقام	مواصلة اللعب حتى الفوز	البكاء	كسر الجهاز	أخرى تذكر	المجموع
ذكر	ت	18	69	08	0	76	0	171
	%	100	47.91	88.88	0	72.38	0	61
أنثى	ت	0	75	01	05	29	0	110
	%	0	52.08	11.11	100	27.61	0	39
المجموع	ت	18	144	09	05	105	0	280
	%	6.4	51.42	3.21	1.78	37.5	0	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تظهر القراءة الإحصائية لنتائج الجدول رقم (33) المتعلق بعبارة ما هي ردة فعلك في حال خسارتك في اللعبة ما يلي:

- 140 مفردة بنسبة 51.42% من عينة البحث تكون ردة فعلها في حال خسارتها في اللعبة التوعد بالانتقام.
- 105 مفردة بنسبة 37.5% من عينة البحث تكون ردة فعلها في حال خسارتها في اللعبة كسر الجهاز.
- 18 مفردة بنسبة 6.4% من عينة البحث تكون ردة فعلها التوقف عن اللعب.
- 09 مفردة بنسبة 3.21% من عينة البحث تكون ردة فعلها مواصلة اللعب حتى الفوز.

- 05 مفردة بنسبة 1.78 من عينة البحث تكون ردة فعلها في حال خسارة في اللعبة البكاء.

في حين كانت إجابات أخرى منعدمة.

والملاحظ هنا أن أغلب أفراد العينة تكون ردة فعلهم في حال الخسارة في اللعبة التوعد بالانتقام، وهذا راجع أنهم لا يتقبلون الخسارة بل الفوز فقط، لأن هذا يشعرهم بالفرحة والثقة بالنفس، فحين يتغلبون على خصمهم كأنما حققوا نجاحا كبيرا.

أما النسبة الموالية تكون ردة فعلهم في حال الخسارة في اللعبة كسر الجهاز وهذا برميه أو ضربه على الحائط، وعند هدوءهم يندمون على فعلتهم لأنهم لا يجدون ما يلعبون به.

كانت النسبة الموالية تكون ردة فعلهم في حال الخسارة في اللعبة التوقف عن اللعب، وهذا راجع لقلة صبرهم فيستسلمون بسرعة، في حين النسبة الموالية تكون ردة فعلهم في حال الخسارة في اللعبة مواصلة اللعب حتى الفوز، وهذه الفئة لا تعرف الاستسلام ولا الانهزام لديها روح الإصرار، أما النسبة الموالية تكون ردة فعلهم في حال الخسارة البكاء، وهذا راجع لانهزامهم بسرعة وتخص فئة الإناث.

والملاحظ بين علاقة الجنس وردة الفعل في حال الخسارة، أن فئة الذكور تفوقت على فئة الإناث حيث نجد الذكور لديهم هوس زائد عن الإناث بالألعاب الإلكترونية، هذا بالإضافة إلى المنافسة بين الزملاء في الألعاب التي يلعبونها ومن أكثر لعبا.

الجدول رقم (34): الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل قسم وردة فعلك في حال الخسارة في اللعبة

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف اللفظي
ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل القسم	28.42	3.84	الخسارة في اللعبة
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل القسم والخسارة في اللعبة		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

ومن خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية في القسم وردة الفعل في حال الخسارة في اللعبة، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 28.42، أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 3.84 عند درجة حرية 01.

وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية، فإنه توجد علاقة بين المتغيرين، حيث أن التلاميذ غالبا ما يمارسون الألعاب الإلكترونية داخل القسم وتكون هناك ردة فعل في حال الخسارة في اللعبة.

الجدول رقم (35) متعلق بمعامل الارتباط سبيرمان بين ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل القسم وردة فعل أفراد العينة في حال الخسارة في اللعبة

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط سبيرمان	مستوى الدلالة	مؤشرات العنف اللفظي
ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل القسم	0.319*	0.00	الخسارة في اللعبة
القرار الإحصائي	هناك علاقة دالة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل القسم وردة الفعل في حال الخسارة في اللعبة عند مستوى الدلالة 0.01.		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

وللتأكد أكثر من العلاقة قمنا بحساب معامل سبيرمان لقياس الارتباط بين ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل القسم وردة فعل أفراد العينة في حال الخسارة في اللعبة، فوجدناه 0.319* وهو ارتباط موجب، أما القيمة الاحتمالية فهي 0.00 وهي أقل من 0.01 ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين.

الجدول رقم (36): يوضح العلاقة بين عبارة هل ترفع صوتك داخل الأروقة والصراخ من أجل التشويش تقليدا للعبة معينة ومتغير الجنس

رفع الصوت داخل الأروقة والصراخ تقليدا للعبة		دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا	المجموع
ذكر	ت	102	07	14	32	15	170
	%	60	4.1	8.2	18.8	8.8	60.71
أنثى	ت	106	04	0	0	0	110
	%	96.4	3.6	0	0	0	39.28
المجموع	ت	208	11	14	32	15	280
	%	74.3	3.9	05	11.4	5.4	100
المتوسط الحسابي		1.69					
الانحراف المعياري		1.28					

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تبرز نتائج الجدول رقم (36) والمتعلقة بعبارة هل ترفع صوتك داخل الأروقة والصراخ من أجل التشويش تقليدا للعبة معينة ما يلي:

- أقر 208 مفردة بنسبة 74.3% دائما.
- أفاد 32 مفردة بنسبة 11.4% نادرا.
- ذهب 15 مفردة بنسبة 5.4% أبدا.
- و14 مفردة بنسبة 5% أحيانا.
- في حين 11 مفردة بنسبة 3.9% غالبا.

ولقد بلغ المتوسط الحسابي لهذه العبارة 1.69 بانحراف معياري 1.28، حيث أفاد أغلبية التلاميذ أنهم يقومون برفع صوتهم والصراخ داخل الأروقة تقليدا للألعاب الإلكترونية، وهذا راجع حسب تصريحاته لإخراج المكبوتات والضغوطات التي يعيشونها، كما أن تقليد هذه

الأصوات يشعرهم أنهم داخل اللعبة ويتقاتلون مع الخصم وهذه الصرخات علامة على الانتصار.

كما تشير النسبة الموالية 11.4% أنهم نادرا ما يلجؤون للصراخ تقليدا للعبة، وهذا راجع لحبهم تقليد أمور أخرى غير الأصوات.

كما أفاد 5.4% أنهم أبدا ما يقلدون الصراخ تقليدا للعبة، كما تشير النسبة الموالية 5% أنهم أحيانا يقلدون الصراخ ويرفعون أصواتهم لأن هذا يشعرهم بالارتياح، كما أشارت النسبة 3.9 أنهم غالبا ما يقلدون الصراخ تقليدا للعبة.

ومن المعطيات يتضح أن فئة الإناث والذكور كانت متقاربة دائما ما يرفعون صوتهم ويصرخون داخل الأروقة من أجل التشويش تقليدا للألعاب الإلكترونية، وذا ما يؤكد عل العلاقة بين متغير تقليد الأصوات والجنس.

الجدول رقم (37): يوضح عبارة هل صادفت في احدى الألعاب الإلكترونية قواعد غير أخلاقية تتنافى مع قيم المجتمع

مصادفة قواعد لا أخلاقية في اللعبة				التكرار	النسبة
نعم	مصادفة قواعد لا أخلاقية في اللعبة	التكرار	النسبة	268	95.71
	الصليب	228	85.1		
	اللباس	34	12.7		
	حركات ماسونية	06	2.23		
	المجموع	268	100		
لا				12	4.29
المجموع				280	100

تبرز معطيات الجدول رقم (37) والمتعلق بعبارة هل صادفت في احدى الألعاب الإلكترونية قواعد غير أخلاقية تتنافى مع قيم المجتمع ما يلي:

- 95.71% أجابوا نعم صادفوا قواعد لا أخلاقية تتنافى مع قيم المجتمع.

-4.29% أجابوا لا لم يصادفوا قواعد لا أخلاقية تتنافى مع قيم المجتمع.

وفيما يتعلق بذكر هذه القواعد غير الأخلاقية أكد المبحوثين ما يلي:

- نسبة 85.1% صادفوا وجود الصليب في الألعاب وهو يتنافى وقيم مجتمعنا، فحسب عينة البحث هو موجود في مراحل الألعاب ويقومون بالسجود له من أجل المرور للمرحلة الموالية، كما أنه موجود في عنق بطل العبة على شكل قلادة، كما أنه مرسوم في الجدران، وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على أن هذه الألعاب تحرض على التخلي عن مبادئ الدين الإسلامي والتمسك بمبادئ الغرب.

- أما نسبة 12.7% صادفوا وجود اللباس غير المحتشم الذي يتنافى مع قيم مجتمعنا، وقد أقر أفراد العينة أن اللباس شبه عاري، ومعظم الجسد يظهر كما أنه يوحي بإيحاءات جنسية خطيرة، وهذا ما يدل على وجود قيم غربية تعمل الألعاب على ترسيخها.

- أما نسبة 2.23 صادفوا وجود حركات ماسونية يفعلها بطل اللعبة بالأيدي حتى إنهم يقلدونها.

الجدول رقم (38): الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين رفع الصوت داخل الأروقة تقليدا للعبة وعبارة هل صادفت في الألعاب قواعد لا أخلاقية تتنافى مع قيم المجتمع

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف اللفظي
رفع الصوت داخل الأروقة تقليدا للعبة	38.19	9.49	إيجاد قواعد لا أخلاقية في اللعبة
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين رفع الصوت داخل الأروقة تقليدا للعبة ووجود قواعد لا أخلاقية في اللعبة		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

ومن خلال ما سبق يبدو جليا وجود العلاقة بين رفع الصوت داخل الأروقة تقليدا للعبة ووجود قواعد لا أخلاقية في اللعبة، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 38.19، أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 9.49 عند درجة حرية 04.

وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية، فإنه غالبا ما يرفع التلاميذ صوتهم تقليدا للعبة رغم وجود قواعد لا أخلاقية تتنافى مع قيم مجتمعنا.

الجدول رقم (39): معامل الارتباط سبيرمان بين رفع الصوت في الأروقة تقليدا للعبة ووجود قواعد لا أخلاقية في اللعبة

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط سبيرمان	مستوى الدلالة	مؤشرات العنف اللفظي
رفع الصوت داخل الأروقة تقليدا للعبة	0.109*	0.00	وجود قواعد لا أخلاقية
القرار الإحصائي	هناك علاقة دالة بين رفع الصوت داخل الأروقة تقليدا للعبة ووجود قواعد لا أخلاقية عند مستوى الدلالة 0.01.		

وللتأكد أكثر من العلاقة قمنا بحساب معامل سبيرمان لقياس الارتباط بين رفع الصوت داخل الأروقة تقليدا للعبة ووجود قواعد لا أخلاقية، فوجدناه *0.109 وهو ارتباط موجب، أما القيمة الاحتمالية فهي 0.00 وهي أقل من 0.01 ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين.

الجدول رقم (40): يوضح العلاقة بين عبارة بماذا تملأ الفراغ الناتج عن الألعاب الإلكترونية ومتغير السن

ملء الفراغ الناتج عن الألعاب	التطاول برفع الصوت على الأساتذة		الصراخ والنرفزة على الزملاء	سب وشتم الموظفين	أخرى تذكر	المجموع
أولى متوسط	ت	08	27	140	0	174
	%	100	64.28	60.86	0	62.14
ثانية متوسط	ت	0	0	63	0	63
	%	0	0	27.39	0	23
ثالثة متوسط	ت	0	15	07	0	22
	%	0	35.71	3.04	0	7.85

رابعة متوسط	ت	0	0	20	0	21
	%	0	0	8.69	0	7.5
المجموع	ت	08	42	230	0	280
	%	2.85	15	82.14	0	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

حسب المعطيات الإحصائية الواردة في الجدول رقم (40) والمتعلقة بعبارة بماذا تملأ الفراغ الناتج عن الألعاب الإلكترونية ما يلي:

– 230 مفردة بنسبه 82.14% يملئون فراغهم الناتج عن الألعاب الإلكترونية بسب وشتم الموظفين. 42 مفردة بنسبة 15% يملئون فراغهم الناتج عن الألعاب الإلكترونية بالصراخ والنرفزة على الزملاء. 08 مفردة بنسبه 2.85% يملئون فراغهم الناتج عن الألعاب الإلكترونية بالتطاول برفع الصوت على الأساتذة.

والملاحظ هنا أن أغلب أفراد العينة يملئون الفراغ الناتج عن الألعاب الإلكترونية بسبب الموظفين، وهذا راجع حسب قولهم إنهم يشعرون بالقلق والغضب، وهذا يجعلهم يتشاجرون مع الموظفين لكي يقوموا بطردهم وبالتالي يخرجون إلى البيت من أجل اللعب، أما النسبة الموالية يملئون الفراغ الناتج عن الألعاب الإلكترونية.

الملاحظ أن المستوى التعليمي أثر على ملأ الفراغ الناتج عن الألعاب، حيث نجد أن مستوى الأولى متوسط كان بأكبر نسبة في أغلب الاختيارات، فهذه الفئات تتميز بسرعة الغضب والقلق عن غيرها لصغر سنها وعدم نضجها وجهلها لمعظم القوانين، أما باقي المستويات خاصة الثانية والثالثة والرابعة متوسط نجدها تميل أكثر إلى التعامل بوعي أكثر، لكن رغم هذا فهم أيضا يقومون بالتطاول على الأساتذة والصراخ والنرفزة على الزملاء، وحتى في بعض الأحيان سبب وشتم الموظفين.

الجدول رقم (41): يوضح العلاقة بين عبارة عندما يتم استفزازك من طرف الأصدقاء عندما تخسر في اللعبة كيف تتصرف ومتغير الجنس

عندما يتم استفزازك عندما تخسر في اللعبة كيف تتصرف	الصراخ		السب والشتم	السخرية	الصمت	أخرى تذكر	المجموع
ذكر	ت	0	119	50	01	0	170
	%	0	83.80	94.33	50	0	58.21
أنثى	ت	95	23	03	01	0	110
	%	100	16.19	5.66	50	0	37.67
المجموع	ت	95	142	53	02	0	290
	%	32.53	48.63	18.15	0.68	0	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تظهر القراءة الإحصائية لنتائج الجدول رقم (41) والمتعلق بعبارة عندما يتم استفزازك من طرف الأصدقاء عندما تخسر في اللعب كيف تتصرف:

- 142 مفردة بنسبة 48.63% من أفراد العينة يقومون بالسب والشتم عندما يتم استفزازهم من الأصدقاء عندما يخسرون في اللعب.

- 95 مفردة بنسبة 32.53 من أفراد العينة يقومون بالصراخ عندما يتم استفزازهم من الأصدقاء عندما يخسرون في اللعب.

-53 مفردة بنسبة 18.15% من أفراد العينة يقومون بالسخرية عندما يتم استفزازهم من الأصدقاء عندما يخسرون في اللعب.

- 02 مفردة بنسبة 0.68% من أفراد العينة يقومون بالصمت عندما يتم استفزازهم من الأصدقاء عندما يخسرون في اللعب.

أما فيما يخص إجابة أخرى تذكر كانت منعدمة.

والملاحظ أن الجنس قد أثر على كيفية التصرف عندما يتم استفزازك من طرف الأصدقاء عند الخسارة في اللعبة، حيث نجد فئة الذكور أكثر من الإناث في كيفية التصرف عندما يتم استفزازهم فكانت نسبة 83.80% من الذكور يقومون بسب وشتم الأصدقاء عندما يستفزوهم، وهذا راجع لسرعة استفزازهم وأيضا لأنهم ينادونهم بأنهم خاسرون وفاشلون ما يؤدي إلى سبهم وشتمهم من أجل ايقافهم.

أما النسبة الموالية نجد 94.33 من الذكور يقومون بالسخرية ممن يستفزهم، أما النسبة الموالية 50% يفضلون الصمت من أجل تفادي الشجارات والمشكلات، أما بخصوص الإناث نجدهم يفضلون الصراخ كحل لمن يستفزهم عند الخسارة في اللعبة، وهذا لتفريغ ما في أنفسهم وإلا سيقومون بضربهم.

ثانيا: تحليل بيانات الألعاب الإلكترونية والعنف الرمزي

من خلال الجداول المتمحورة حول الألعاب الإلكترونية والعنف الرمزي نحاول الكشف عن العلاقة الموجودة بين هذين المؤشرين.

الجدول رقم (42): يوضح العلاقة بين عبارة هل جربت في يوم من الأيام رسم صورة بطلك أو الرمز الخاص به على جسدك ومتغير الجنس

رسم صورة بطلك أو الرمز الخاص به على جسدك		دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا	المجموع
ذكر	ت	62	61	37	06	04	170
	%	36.5	35.9	21.8	3.5	2.4	60.71
أنثى	ت	48	43	0	5	14	110
	%	43.6	39.1	0	4.5	12.7	39.28
المجموع	ت	110	104	37	11	18	280
	%	39.3	37.1	13.2	3.9	6.4	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

ما تبرزه نتائج الجدول رقم (42) والمتعلق بعبارة هل جربت في يوم من الأيام رسم صورة بطلك أو الرمز الخاص به عل جسدك ما يلي:

- أقر 110 مفردة بنسبة 39.3% دائما.
- أفاد 104 مفردة بنسبة 37.1% غالبا.
- ذهب 37 مفردة بنسبة 13.2% أحيانا.
- في حين 18 مفردة بنسبة 6.4% أبدا.
- و11 مفردة بنسبة 3.9% نادرا.

- أفاد أغلبية التلاميذ أنهم يقومون برسم صورة بطلهم والرمز الخاص به على جسدهم، وهذا راجع للتقليد الأعمى فأغلب أفراد العينة لا يعلمون ما تعنيه هذه الرموز والصور، فالأهم عندهم هو أن يكونوا مثل بطلهم في كل شيء.

كما تشير النسبة الموالية 37.1% غالبا ما يرسمون صورة ورمز بطلهم على جسدهم حبا وشغفا به.

كما أفاد 13.2% أحيانا ما يرسمون صورة ورمز بطلهم، كما أقر 6.4%أابدا ما يرسمون صورة ورمز بطلهم، وهذه الفئة واعية بأن هذه الرموز والرسومات لا أخلاقية، في حين 3.9% نادرا ما يرسمون صورة ورمز بطلهم المفضل، وهذه الفئة تخاف من توبيخ الأساتذة والمراقبين، وحتى الوالدين.

الجدول رقم (43): يوضح عبارة هل قمت باتباع خطوات الألعاب الإلكترونية

اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية				التكرار	النسبة
نعم	اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة	253	90.36
	لعبة مريم	10	04		
	الحوت الأزرق	04	1.6		
	لعبة فري فاير	190	75.1		
	لعبة بوبجي	49	19.4		
	أخرى تذكر	0	0		
	المجموع	253	100		
لا				27	9.64
المجموع				280	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تظهر معطيات الجدول رقم (43) والمتعلق باتباع خطوات الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- 90.36% أجابوا نعم يتبعون خطوات الألعاب الإلكترونية.

- 9.64% أجابوا لا يتبعون خطوات الألعاب الإلكترونية.

وفيما يتعلق أي لعبة يتبع خطواتها أكد المبحوثين ما يلي:

- نسبة 75.1% يتبعون خطوات لعبة فري فاير، وهذا لشهرتها بين التلاميذ ولعل هذا ما يؤكده الجدول رقم (12) أن أفضل لعبة عند المحوثين فري فاير لسهولة استخدامها واحتوائها على عدة مميزات، أما نسبه19.4% يتبعون خطوات لعبة ببجي وهذه اللعبة منتشرة أكثر عند الفئة أكبر سنا، أما نسبه 4% يتبعون خطوات لعبة مريم وهذه اللعبة منتشرة أكثر عند الإناث.

في حين 1.6% يتبعون لعبة الحوت الأزرق، وهذا راجع لحبهم القتل والدماء الموجودة بكثرة في هذه اللعبة، فهدف اللعبة أكل الحوت الأزرق للبشر.

الجدول رقم (44) الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وكتابه رموز اللعبة

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف الرمزي
اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية	18.99	9.49	كتابة رموز اللعبة
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وكتابة رموز اللعبة		

ومن خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وكتابه رموز اللعبة وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 18.99، أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 9.49 عند درجة الحرية 04.

وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية فإنه توجد علاقة بين المتغيرين، حيث أن التلاميذ غالبا ما يتبعون خطوات الألعاب الإلكترونية ويقومون بكتابة الرموز.

الجدول رقم (45): يوضح العلاقة بين عبارة هل تقلد التعابير الألعاب الإلكترونية غير الأخلاقية ومتغير الجنس

تقليد تعابير الألعاب غير الأخلاقية		دائما	غالبا	أحيانا	نادرا	أبدا	المجموع
ذكر	ت	62	69	35	04	0	170
	%	36.5	40.6	20.6	2.4	0	60.71
أنثى	ت	13	86	04	01	06	110
	%	11.8	78.2	3.6	0.9	5.5	39.28
المجموع	ت	75	155	39	05	06	280
	%	26.8	55.4	13.9	1.8	2.1	100
المتوسط الحسابي		2.1					
الانحراف المعياري		1.2					

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

ما تبرزه نتائج الجدول رقم (45) والمتعلق بتقليد تعابير الألعاب الإلكترونية غير الأخلاقية ما يلي:

- أقر 155 مفردة بنسبة 55.4% غالبا.

- أفاد 75 مفردة بنسبة 26.8 دائما.

- ذهب 39 مفردة بنسبة 13.9 أحيانا.

- في حين 06 مفردة بنسبة 2.1% أبدا.

- و05 مفردة بنسبة 1.8% نادرا.

وقد بلغ الوسط الحسابي 2.01 بانحراف معياري 1.2، حيث أفاد أغلبية التلاميذ أنهم يقلدون تعابير الألعاب الإلكترونية غير الأخلاقية غالبا، وهذا راجع لهوسهم بها وأنها أصبحت قدوتهم يتصرفون مثل اللعبة في كل شيء.

كما تشير النسبة الموالية 26.8% دائما ما يقلدون تعابير الألعاب الإلكترونية، كما أفاد 13.9% أحيانا ما يقلدون تعابير الألعاب الإلكترونية، وهذا راجع إلى أنهم يعون ما تعني، كما أقر2.1% أبدا ما يقلدون الألعاب الإلكترونية، لأنهم لا يقلدون كل شيء بل الأشياء التي تعجبهم فقط، في حين 1.8% نادرا ما يقلدون تعابير الألعاب الإلكترونية.

من المعطيات يتضح أن فئة الإناث أكثر تقليدا للتعابير الألعاب الإلكترونية، وهذا راجع لشغف الإناث بتقليد العنف اللفظي والرمزي أكثر من العنف المادي، وهذا ما أكده الجدول رقم (32) الذي يوضح أن الإناث أكثر ميلا للتقليد العنف الرمزي واللفظي مقارنة مع الذكور الذين يميلون إلى العنف المادي.

وهذا ما يؤكد على العلاقة بين متغير تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية والجنس.

الجدول رقم (46): الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وتقليد التعابير لدى أفراد العينة

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف الرمزي
اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية	18.99	9.49	تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وتقليد تعابيرها		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

من خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وتقليد التعابير وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 18.99، أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 9.49 عند درجة الحرية 04.

وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية فإنه غالبا ما يتبع التلاميذ خطوات الألعاب الإلكترونية بما فيها تقليد تعابيرها.

الجدول رقم (47): معامل الارتباط بيرسون بين اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وتقليد التعابير

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط بيرسون	مستوى الدلالة	مؤشرات العنف الرمزي
اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية	0.195**	0.00	تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية
القرار الإحصائي	هناك علاقة دالة اتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وتقليد التعابير عند مستوى الدلالة 0.01.		

وللتأكد أكثر من العلاقة قمنا بحساب معامل بيرسون فوجدناه يساوي 0.195 وهو معامل موجب بقيمة احتمالية قدرها 0.00 وهي أصغر من 0.01 ومنه توجد علاقة بين المتغيرين.

الجدول رقم (48): يوضح عبارة هل تكتب رموز الألعاب الإلكترونية

كتابة رموز الألعاب الإلكترونية				التكرار	النسبة
نعم	كتابة رموز الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة	195	69.65
	جدران المؤسسة	28	14.3		
	المراحيض	53	27.2		
	الجسد	114	58.5		
	أخرى تذكر	0	0		
	المجموع	195	100		
لا				85	30.35
المجموع				280	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تشير الأرقام الإحصائية الواردة في الجدول رقم (48) المتعلق بكتابة رموز الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي: -69.65% أجابوا نعم يكتبون رموز الألعاب الإلكترونية.

- 30.35 أجابوا لا يكتبون رموز الألعاب الإلكترونية.

فيما يتعلق أين يتم الكتابة أكد المبحوثين ما يلي:

نسبة 58.5% الكتابة على الجسد، وهي أعلى نسبة وهذا راجع لعدم وجود عواقب لذلك يتصرفون بحرية دون تدخل أحد حتى الأسرة، أما نسبة 27.2% يكتبون على المراحيض، وهذا دون أن يراهم أحد حبا منهم تجسيد رسومات اللعبة لتبقى ذكرى ويرونها كل يوم.

أما نسبة 14.3% يكتبون على جدران المؤسسة وهذا من خلال كتابة كلمات لا يفهمها أحد إلا من يلعب هذه الألعاب، أما إجابة أخرى تذكر كانت منعدمة.

الجدول رقم (49): الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين رسم صورة بطلك المفضل وكتابة رموز الألعاب لدى أفراد العينة

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف الرمزي
رسم صورة بطلك المفضل	14.40	9.49	كتابة رموز الألعاب الإلكترونية
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين رسم صورة بطلك المفضل وكتابة رموز الألعاب		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

ومن خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين رسم صوره بطلك المفضل وكتابة رموز الألعاب الإلكترونية وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 14.40 أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 9.49 عند درجة الحرية 04.

وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية فإنه غالبا ما يرسم التلاميذ صورة بطلهم المفضل ويكتبون الرموز.

الجدول رقم (50): متعلق بمعامل الارتباط سبيرمان بين رسم صورة بطلك المفضل وكتابة رموز الألعاب

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط سبيرمان	مستوى الدلالة	مؤشرات العنف الرمزي
رسم صورة بطلك المفضل	0.202*	0.00	كتابة رموز الألعاب الإلكترونية
القرار الإحصائي	هناك علاقة دالة بين رسم صورة بطلك المفضل وكتابة رموز الألعاب عند مستوى الدلالة 0.01.		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

وللتأكد أكثر من العلاقة قمنا بحساب معامل سبيرمان لقياس الارتباط بين رسم صورة بطلك المفضل وكتابة رموز الألعاب الإلكترونية، فوجدناها *0.202 وهو ارتباط موجب، أما القيمة الاحتمالية فهي 0.00 وهي أقل من 0.01 ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين.

جدول رقم (51): يوضح عبارة هل تستعمل حركات الألعاب الإلكترونية في التعبير عن مشاعرك

استعمال حركات الألعاب الإلكترونية				التكرار	النسبة
نعم	استعمال حركات الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة	190	67.86
	التصويب بالسلاح	06	3.2		
	الضرب	12	6.3		
	القفز	111	58.4		
	حركات القتال	61	32.1		
	المجموع	190	100		
لا				90	32.14
المجموع				280	100

تظهر معطيات الجدول رقم (50) والمتعلق باستعمال حركات الألعاب الإلكترونية في التعبير على مشاعرك ما يلي:

- 67.86% أجابوا نعم يستعملون حركات الألعاب الإلكترونية في التعبير عن مشاعرهم.
- 32.14% أجابوا لا يستعملون حركات الألعاب الإلكترونية في التعبير عن مشاعرهم.

فيما يتعلق بصدد هذه الحركات أكد المبحوثين ما يلي:

- نسبة 58.4% من المبحوثين يستعملون حركات القفز في التعبير على مشاعرهم، وهذا راجع لوجود القفز من المرتفعات في الألعاب الإلكترونية فهذه الحركة تجعلهم يشعرون بارتياح حسب قولهم.
- نسبة 32.1% من المبحوثين يستعملون حركات القتال ويطبقونها على زملائهم بطرحهم أرضا وضربهم وهذا تقليدا للعبة، وفي الوقت نفسه لتعبير عن مشاعرهم.
- نسبه 6.3% من المبحوثين يستعملون حركات الضرب لإفراغ غضبهم، نسبة 3.2% من المبحوثين يستعملون حركة التصويب بسلاح، وهذا من أجل موت الخصم كما في اللعبة، وطبعا هذا من نسج الخيال لأنهم لا يملكون سلاح حقيقي بل مجرد ألعاب.

الجدول رقم (52): الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية واستعمال الحركات لدى أفراد العينة

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف الرمزي
تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية	76.90	9.49	استعمال حركات الألعاب الإلكترونية
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية واستعمال الحركات		

ومن خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية واستعمال الحركات وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 76.90، أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 9.49 عند درجة الحرية 04.

وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية فإنه توجد علاقة بين المتغيرين، حيث أن التلاميذ غالبا ما يقلدون تعابير الألعاب الإلكترونية ويستعملون حركاتها.

الجدول رقم (53): يوضح عبارة حسب رأيك هل المضمون الألعاب الإلكترونية متعارض مع مبادئ عقيدتنا

هل مضمون الألعاب الإلكترونية متعارض مع مبادئ عقيدتنا				التكرار	النسبة
نعم	فيما تتمثل هذه المضامين	التكرار	النسبة	635	99.21
	الحركات	193	30.39		
	اللباس	176	27.72		
	الطقوس الدينية	266	41.89		
	أخرى تذكر	0	0		
	المجموع	635	100		
لا				05	0.79
المجموع				640	100

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

تبرز نتائج الجدول رقم (53) والمتعلقة بعبارة حسب رأيك هل مضمون الألعاب الإلكترونية متعارض مع مبادئ عقيدتنا ما يلي:

- أقر 635 مفردة بنسبة 99.21% من أفراد العينة أن مضمون الألعاب الإلكترونية متعارض مع مبادئ عقيدتنا.

– أفاد 05 مفردة بنسبة 0.79% من أفراد العينة أن مضمون الألعاب الإلكترونية غير متعارض مع مبادئ عقيدتنا.

أما فيما يتعلق بالمضامين أكد المبحوثين ما يلي:

– 266 مفردة بنسبة 41.89% من أفراد العينة يقرون بأن هذه المضامين تتمثل في الطقوس الدينية، وهذا راجع لاحتواء الألعاب في مرحلة من مراحلها الركوع إلى الصليب هذا ناهيك عن الصور الإباحية، بل يوجد أكثر من هذا ففي بعض الأحيان تحتوي على ايحاءات جنسية، وهذا متعارض مع مبادئ عقيدتنا.

– 193 مفردة بتكرار 30.39% يقرون بأن هذه المضامين تتمثل في الحركات وهذا لاحتوائها عل حركات جنسية، بالإضافة إلى حركات الصليب والماسونية المتعارضة مع الدين الإسلامي.

– 176 مفرده بنسبه 27.72% يقرون وجود اللباس غير المحتشم، وهذا لاحتوائها على اللباس العاري أو شبه عاري وحركات جنسية وهذا لا يمت بصلة بأخلاقنا وديننا.

أما فيما يخص نسبة 0.75% الذين أوضحوا أن مضمون الألعاب الإلكترونية عادي وليس متعارض مع ديننا حسب قولهم إن هذه التصرفات موجودة في واقعنا، وبالتالي لا تتعارض مع هذه الألعاب.

الجدول رقم (54) الاختبار الإحصائي كا² للعلاقة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية ومضمونها

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	كا²	كا الجدولية	مؤشرات العنف الرمزي
تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية	40.28	9.49	مضمون الألعاب الإلكترونية
القرار الإحصائي	كا² أكبر من كا الجدولية هناك علاقة دالة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية ومضمونها		

المصدر: من إعداد الطالبة باعتماد على مخرجات spss

من خلال ما سبق يبدو جليا وجود علاقة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية ومضمونها وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت قيمتها 40.28، أما كا الجدولية فقدرت قيمتها 9.49 عند درجة حرية 04.

وبما أن كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية، فإنه غالبا ما يقلدون التلاميذ الألعاب الإلكترونية رغم ما تحتويه من مضامين غير أخلاقية.

الجدول رقم (55): معامل الارتباط بيرسون بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية ومضمون الألعاب لدى أفراد العينة

مؤشرات الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط بيرسون	مستوى الدلالة	مؤشرات العنف الرمزي
تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية	0.272**	0.00	مضمون الألعاب الإلكترونية
القرار الإحصائي	هناك علاقة دالة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية ومضمون الألعاب الإلكترونية عند مستوى الدلالة 0.01.		

وللتأكد أكثر من العلاقة قمنا بحساب معامل بيرسون فوجدناه يساوي يساوي 0.272** وهو معامل موجب بقيمة احتمالية قدرها 0.00 وهي أصغر من 0.01 ومنه توجد علاقة بين المتغيرين.

< ونتائج هذا السؤال تحقق الفرضية الثالثة>

خلاصة:

بناء على ما تقدم يتضح تأثير الألعاب الإلكترونية في رفع العنف لدى التلاميذ، حيث وبعد تحليل البيانات الميدانية التي جمعت من متوسطات صالح بوالشعور، وبعد تحليل مؤشرات الاستبيان والمقابلات مع الطاقم التربوي، اتضح أن هناك علاقة قائمة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ من خلال مؤشرات: الألعاب الإلكترونية والعنف المادي وبين الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي والألعاب الإلكترونية والعنف الرمزي، وذلك من خلال صدق فرضيات الدراسة.

الفصل السابع

الفصل السابع: تحليل ومناقشة نتائج الدراسة

تمهيد

1. مناقشة نتائج الدراسة في ضوء أهداف الدراسة
2. مناقشة نتائج الدراسة في ضوء النظرية الموجهة للدراسة
3. مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات
4. مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الدراسات السابقة
5. القضايا التي تثيرها الدراسة

خلاصة

تمهيد

بعد التطرق إلى مجموعة الفصول النظرية والميدانية، وعرض النتائج المتعلقة بكل من الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ، التي مكنتنا من معرفة الواقع الفعلي لتجليات المتغيرين المستقل والتابع بمتوسطات صالح بوالشعور، تسعى الدراسة الراهنة خلال هذا الفصل إلى:

- مناقشة نتائج الدراسة في ضوء أهداف الدراسة
- مناقشة نتائج الدراسة في ضوء النظرية الموجهة.
-مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات.
- مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الدراسات السابقة.
-القضايا التي تثيرها الدراسة.

أولا. مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الأهداف:

في إطار تشخيص الواقع الميداني والعملي للألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ، إرتأت الدراسة إلى تحقيق مجموعة من الأهداف التي تجعل البحث العلمي ذا قيمة.

ومن خلال النتائج المتحصل عليها انطلاقا من الدراسة الميدانية، حققت الدراسة مجموعة من الأهداف التي سعت إلى الوصول إليها، سواء على مستوى الجانب النظري أو التطبيقي.

فعلى المستوى النظري، تم رصد تراث معرفي ونظري حول الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ، انطلاقا من مختلف الأدبيات التي عالجت موضوع الألعاب الإلكترونية، حيث حاولت الدراسة استخلاص أهم الأبعاد والمؤشرات والدلالات المفاهيمية والإفتراضات النظرية.

أما ما تعلق بالأهداف الميدانية التي سعت الدراسة إلى تحقيقها انطلاقا من الفرضيات التي تم اختيارها فقد أكد البحث الميداني من خلال محاولة الكشف عن طبيعة العلاقة القائمة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ من خلال ما يلي:

– تجسيد العلاقة القائمة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي، من خلال أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى التعدي على الزملاء، وهذا ما أثبتته الدراسة الميدانية، وأن تقليد الألعاب الإلكترونية تؤدي بالتلاميذ إلى الكتابة على أعضاء الجسد وجرحها، ضف إلى ذلك أن الإمتناع عن لعب الألعاب يؤدي إلى العنف ضد الزملاء.

– كما أن الهدف المتعلق بمحاولة الكشف عن طبيعة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي والذي أثبته الدراسة من خلال معاملات الإرتباط، حيث أكدت الدراسة أن التلاميذ في حالة الغضب يقومون بسب وشتم الزملاء والموظفين وحتى الأساتذة، وأن الفراغ الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية يؤدي بهم إلى تفريغه في الموظفين عن طريق السب والشتم، أما في حالة الخسارة في اللعبة فيتوعدون بالإنتقام.

– أما الهدف المتعلق بمحاولة إثبات العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف الرمزي، حيث يستعمل التلاميذ إشارات ورموز الألعاب الإلكترونية من أجل كتابتها على أجسادهم حتى تؤدي إلى جرحهم في بعض الأحيان.

وأن تقليد حركات الألعاب الإلكترونية هدفه الاستهزاء والسخرية بالزملاء الذين لا يلعبون هذه الألعاب.

– أما بخصوص إتباع خطوات اللعب، فهذا بهدف تقليد الرموز الماسونية والصليب الموجود في اللعب، دون الوعي بمعناه عند أغلب التلاميذ.

ثانيا. مناقشة نتائج الدراسة في ضوء النظرية الموجهة للدراسة:

عالجت هذه الدراسة موضوع الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ بمتوسطات صالح بوالشعور سكيكدة، أين توصلت إلى وجود علاقة إرتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف من خلال التحقق الإمبريقي لفرضيات الدراسة، أين انعكس الإطار النظري بمختلف تصوراته لواقع الألعاب الإلكترونية، وما ارتبط به من أبعاد ومؤشرات البحث.

ومن خلال النتائج المحصل عليها، والتي أثبتت الفرضية العامة للدراسة والفرضيات الجزئية، يمكن تحليل النتائج المحصل عليها في ضوء التراث النظري المعالج لموضوع البحث، والتي عكست العديد من الإفتراضات النظرية، التي عالجت المتغير المستقل ومؤشراته (الألعاب الإلكترونية)، والمتغير التابع وأبعاده (العنف المادي، العنف اللفظي، العنف الرمزي).

وفي هذا الصدد نجد أن الألعاب الإلكترونية لقيت اهتماما كبيرا في مختلف النظريات، حيث نجد أصحاب نظرية التأثير يرون أن لوسائل الإعلام تأثيرا مباشرا على الجمهور وبصورة مباشرة، وهذا أساسه أن الرسالة الإعلامية تشكل عنصرا قويا في التأثير عليهم، ولهذا أطلق أصحاب التوجه على النظرية الحقنة تحت الجلد.

وفي سياق آخر تستخدم نظرية الإستثارة في تفسير فاعلية التحقق من العنف الذي يظهره الأطفال الذين يتعرضون لمحتوى العنف في وسائل الإعلام.

أما الوظيفيون يرون أنه كلما اشتد التماسك الاجتماعي بين وحدات النسق الاجتماعي، كلما قل وانعدم العنف، كما أن العنف عند هذه المدرسة يعد تفسيرا للحالة اللامعيارية أو التخلخل–التصدع–الذي يعيشه النسق.

ومنه يتضح أن التصور الوظيفي قد اهتم وركز على التماسك الاجتماعي، واعتبر انعدامه يؤدي إلى العنف. وفي سياق آخر يلاحظ التفاعليون أن عملية تعلم العنف ترتبط بشدة بمرحلة التنشئة الاجتماعية لدور الرجل والذي يتضمن تعليم الصبية الخشونة

والصلابة، وأن يعتمدوا على أنفسهم، وتعتبر هذه النظرية من أكثر النظريات قبولا، حيث أنها تفترض أن الأشخاص يتعلمون العنف بنفس الطريقة التي يتعلمون بها أنماط السلوك الأخرى.

وفي جهة مقابلة نجد أن نظرية الضبط الاجتماعي تنظر إلى الطبيعة البشرية من خلال وجهة النظر التي تفترض أن الانحراف أمر طبيعي وسوي، فمن خلال وجود نظام أخلاقي قائم، وإطار مرجعي تقليدي في المجتمع، تجد نظرية الضبط الاجتماعي، فالبيئات التي تغض البصر على السلوكات العنيفة والإجرامية تعد من خلال هذا التخاذل بيئات متواطئة مع العنيفين والمجرمين ومشجعة لهم.

أما نظرية الأنساق الاجتماعية تتأسس في دراسة العنف على فكرة التوترات النفسية التي تنتج عن خلل يصيب النسق في بنائه، أو عن مظاهر انحرافية من قبل الفاعلين داخله، وفي ضوء ذلك يعتبر السلوك العنيف انحرافا عن التيار الرئيسي للامتثال والتوافق وهما الأصل في علاقة الفرد بالمجتمع.

أما سيلين Sellin صاحب نظرية الصراع، فيفسر الجريمة بالصراع الثقافي Conflicts Culturels وهو يرى أن علماء الاجتماع لا يجب أن يقتصروا باهتماماتهم على الجريمة والمجرمين، ولكن يجب عليهم بدلا من ذلك دراسة الصراعات بين المعايير السلوكية التي تنشأ حين يحكم مواقف الحياة التي يجد فيها الشخص نفسه قواعد سلوكية متضاربة.

ومنه يتضح أن نظرية الصراع ترى أن العنف وسيلة للصراع بين الجنسين، إذ أنه وسيلة أساسية لفرض سيطرة الرجل وتميزه عن المرأة، كما أن العنف أصبح يعبر عن عدم المساواة بين النوعين.

أما بخصوص نظريات المخالطة الفارقة ترى أن الموقف مرتبط بالشخص، لأن موقفا معينا ربما يؤدي إلى إرتكاب شخص معين لجريمة ما، ولكنه لا يؤدي بآخر إلى ذاك الفعل.

وفي جهة أخرى نجد نظرية الوصمة الاجتماعية ترى أن الإجرام ينشأ أو يزداد نتيجة للوصمة الاجتماعية التي يوصم بها المجتمع الفرد عند أول انحرافه، ولذلك فهو ينزلق في عالم الإجرام غير عابئ ولا مكترث بقيم هذا المجتمع الذي أعطاه ذلك الوصف، إذن هذه النظرية تقوم على رد فعل شخص ما بأنه سلوك منحرف، أي أن رد الفعل لدى الشخص يصبح عنيفا، وربما يرتقي فيما بعد إلى عالم الإجرام لأنه لم يعد يكترث لما سيخسره.

في مقابل هذا نجد نظرية التعلم الاجتماعي، حيث يذكر باندورا أن السلوك مهم جدا حيث يتعلم الطفل السلوك الجديد بدون أي ممارسة، أو أي تعزيز مباشر لنتائجه، ويبقى السلوك كامنا ومتوفر الاستخدام في المستقبل ما دام يستطيع تذكره، و لعل هذا الأمر يبدو جليا في ممارسة التلميذ للألعاب الإلكترونية من خلال الممارسة اليومية والتفاعل، وهذه الألعاب مليئة بالعنف، ولعل هذا ما يفسر بالأعمال التي يقوم بها التلاميذ تقليدا للعنف الملاحظ في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما أكده باندورا على أهمية التعلم بالملاحظة، حيث يتأثر التلاميذ بالعنف الذي يعيشونه لساعات طويلة ومنه في إحتمال كبير من تعلم السلوك العنيف في حين نجد نظرية الاستخدامات والإشباعات حيث تؤكد أنه من الممكن أن تقوم وسيلة اتصال واحدة بتقديم الإحتياجات المتنوعة والعديدة، وهذا ما يفسر تفاعل التلاميذ من مضامين الألعاب الإلكترونية من أجل إشباع إحتياجاتهم والهروب من العالم الحقيقي، كما أن دوافع التلميذ لممارسة الألعاب الإلكترونية باستمرار حسب النظرية يؤدي إلى الإحباط الذي يحدث بسبب عملية التنشئة الاجتماعية أو قد يندفع التلميذ إلى الهروب من الواقع نتيجة استخدامها في بناء أحلام خيالية وغير واقعية.

ومما سبق يتضح أن الإطار النظري قد عالج الألعاب الإلكترونية كأحد أهم الوسائل التكنولوجية الحديثة والتي أثارت ضجة في مختلف أنحاء العالم، وبرزت لنا أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لساعات طويلة تساهم في اكتساب سلوك العنف، الذي يذهب إليه معظم التلاميذ نتيجة دوافع أو إشباعات ورغم وجود اختلافات في اتجاهات المعالجة بين نظرية

وأخرى، إلا أن مختلف النظريات قد اهتمت بالألعاب الإلكترونية والسلوك العنفي الناتج عنها.

ثالثا. مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات:

من خلال التحليل الإحصائي للبيانات التي جمعت واستخدمت في اختبار فرضيات الدراسة، فقط كشفت عن النتائج التالية:

بالنسبة للفرضية الأولى: والتي مفادها **هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي**، بينت نتائج التحليل الإحصائي لنتائج الجدول رقم من أن 88.7% من إجمالي العينة أنهم يمتلكون الهاتف الذكي، وهذا لممارسة الألعاب الإلكترونية كل يوم بنسبة 60% وهذا يدل على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كل يوم تكون بواسطة الهاتف الذكي وهذا لسهولة حمله، وصغر حجمه.

كما بين التحليل الإحصائي للجدول رقم (10) أن 90% من إجمالي العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية أكثر من ساعة، ولعل هذا ما يفسر الممارسة اليومية التي ساهمت في زيادة عدد ساعات اللعب.

كما أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والوسائل التكنولوجية التي يمتلكها أفراد العينة، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² التي قدرت ب 67.28 وهي أكبر من كا الجدولية المقدرة ب 7.82 عند درجة حرية 3، فالوسائل التكنولوجية التي يمتلكها التلاميذ تساعد على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذا بدوره يساهم في لعبها بأريحية.

كما بينت الدراسة من خلال جدول رقم (12) أن عينة البحث لها نوع من الألعاب التي يفضلها وهذه اللعبة هي فري فاير بنسبة 82.9%، وهذا لشهرتها بين التلاميذ خاصة لما تحمله من مميزات.

إضافة إلى أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونوع اللعبة المفضلة، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² التي قدرت 331.22 وهي أكبر من كا الجدولية المقدرة 16.92 عند درجه حرية 9، وللتأكد أكثر قمنا بحساب معامل سبيرمان الذي قدر 0.298 وهو إرتباط موجب يؤكد العلاقة بين المتغيرين، فممارسة الألعاب الإلكترونية تجعل التلميذ يختار لعبة مفضلة يلعبها أكثر من غيرها. كما بين 33.64% من إجمالي العينة أن من صفات بطلهم المفضل الإجرام وأن 83.58% يقلدون أبطالهم المفضلون، ولعل هذا ما يولد العنف بشتى أشكاله خاصة العنف المادي.

إضافة إلى أن 30.69% من عينة البحث تلجأ لممارسة هذه الألعاب متى أتيحت لهم الفرصة ما يساهم في تقليد هذه الألعاب بشكل أكبر.

كما أوضح 79% من أفراد العينة أنهم يقدمون على ممارسة الألعاب لحب المغامرة، لأن هذه الألعاب تحتوي على المغامرات والأكشن الذي يجذب التلاميذ إليها ويصبح رهين بداخلها.

أما نسبة 75.54% من المبحوثين يحبون تقليد الضرب لما يشعرهم بالشجاعة حسب قولهم غير واعين بعواقبه وأضراره. كما أن نسبة 95.87% من أفراد العينة يقومون بإعادة وتجسيد أحداث لعبتهم المفضلة على أرض الواقع، إضافة إلى أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين المشاهد المقلدة وتجسيدها على أرض الواقع، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا ² التي قدرت 22.95% وهي أكبر من كا الجدولية المقدرة 3.84 عند درجة حرية 1، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين، حيث أن التلاميذ يقلدون ما يشاهدونه ويقومون بتجسيده على أرض الواقع، ولعل هذا ما يبدو واضحا من خلال الشجارات في المؤسسات التعليمية تقليدا للمشاهد المقلدة.

وهذه المؤشرات تحقق الفرضية الأولى كما أوضحت 78.85% من عينة البحث أنهم يستخدمون جهازهم الخاص في لعب الألعاب الإلكترونية، و87.1% يقومون بالإستمتاع

بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية، ما يدل على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تكون عبر جهاز خاص ما يسهل عملية اللعب وبذلك يجد الإستمتاع بمشاهدة محتواه الذي إن دل على شيء إنما يدل على العنف بأبشع صوره. إضافة إلى أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والإستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم لدى أفراد العينة، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² التي قدرت ب 21.18% وهي أكبر من كا الجدولية المقدرة ب 7.82 عند درجة حرية 3، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين، وللتأكد أكثر قمنا بحساب معامل سبيرمان الذي قدر ب 0.162 وهو إرتباط موجب يؤكد العلاقة بين المتغيرين، إذن فالتلاميذ غالبا ما يمارسون الألعاب الإلكترونية بغية الإستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم، وهذه هي متعتهم الحقيقية حسب آرائهم، وهو ما يحقق الفرضية الأولى.

وفيما يتعلق بنتائج الجدول رقم (26) الذي يبين هل إمتناع التلاميذ عن لعب الألعاب يؤدي بهم إلى العنف، فقد أعرب المبحوثين بنسبة 55.10%، أن إمتناعهم عن لعب الألعاب يؤدي بهم إلى العنف ضد الزملاء، ولعل هذا ما يفسر شجارات داخل القسم وفي الساحة بين مختلف التلاميذ وفي جميع السنوات خاصة سنوات الأولى متوسط، إضافة إلى أن بيانات الجدول رقم (27) المتعلقة بالعلاقة بين عبارة كيف تتصرف عندما يقطع أحدهم تركيزك على اللعبة ومتغير الجنس، حيث أوضح 38% أنهم يستعملون العنف البدني عندما يقطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة، وهذا راجع لسرعة انفعالهم وغضبهم وقلة صبرهم، ولعل هذا ما يعتبر من تأثير الألعاب التي تعمل على إنهاء المهام في أسرع وقت وإلا يتلقى الخسارة، فهي من زرعت فيهم سلوك سرعة الانفعال وقلة الصبر، بالإضافة إلى مختلف أنواع العنف، ونجد الذكور أكثر انفعالا وتسرعا من الإناث.

كما بين الجدول رقم (29) موافقة المبحوثين على رؤية كوابيس فيها مشاهد عنف من الألعاب، وهذا دائما بنسبة 43.9% وغالبا بنسبة 40%، ولعل هذا راجع لمحتوى اللعبة التي

تحتوي على مشاهد القتل والتدمير والضرب وسفك الدماء وغيرها من المشاهد العنيفة التي تترسخ في أذهان وعقول التلاميذ، ويقومون بإعادتها على شكل كوابيس في الليل ويصحون مفزوعين من هول المنظر.

إضافة إلى أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين تقليد أبطالك المفضلين ومشاهدة كوابيس فيها عنف، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² التي قدرت ب 82.56 وهي أكبر من كا الجدولية المقدرة ب 9.49 عند درجة حرية 4، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين، وللتأكد أكثر من العلاقة قمنا بحساب معامل الإرتباط سبيرمان فوجدناه 0.232 وهو إرتباط موجب، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين. حيث أن التلاميذ غالبا ما يقلدون أبطالهم المفضلون وبعد ذلك تراودهم كوابيس فيها مشاهد عنف.

ومن خلال عرض نتائج جدول الدراسة الميدانية التي عولجت إحصائيا، اتضح وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي، وبالتالي اتضح صدق الفرضية، على اعتبار أن ممارسة الألعاب الإلكترونية أو الإمتناع عن ممارستها يؤدي إلى التعدي على الزملاء وضربهم وحتى السخرية منهم، أي أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى زيادة العنف المادي.

بالنسبة للفرضية الثانية: والتي مفادها **هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي.** وفيما يتعلق بنتائج التحليل التي جمعت حول العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي، التي تتلخص في تساؤلات المحور الثالث من الإستبيان، وبهدف التأكد إمبريقيا من هذه الفرضية فقد أكدت البيانات الإحصائية لهذه الفرضية ما يلي:

80.36% أقر نعم يمارسون الألعاب الإلكترونية داخل القسم وتكون ردة فعلهم في حال توبيخهم من الأستاذ الصمت، ولعل سبب الممارسة هوسهم وإدمانهم عن اللعب، وسبب الصمت هو الخوف من الطرد أو التقرير أو استدعاء ولي الأمر.

إضافة إلى البيانات في الجدول رقم (32) المتعلق بعبارة في حال غضبك ما هي العبارات التي تعلمتها من الألعاب الإلكترونية للتعبير عن حالتك؟

حيث أوضح 46.22% من عينات البحث أنها تعبر عن غضبها بسأقتلك والتي تعلمها من الألعاب الإلكترونية، وهذا راجع لكثرة لعب ألعاب القتل والحرب والتدمير. كما اتضح من خلال الجدول الموالي رقم (41) أن ردة فعل عينة البحث في حال خسارتها في اللعبة تكون بالتوعد بالانتقام، وهذا لعدم تقبلهم الخسارة إضافة إلى أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل القسم وردة فعلك في حال الخسارة في اللعبة، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² التي قدرت ب 28.42% هي أكبر من كا الجدولية المقدرة ب 3.84 عند درجة حرية،1 ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين، وللتأكد أكثر من العلاقة قمنا بحساب معامل سبيرمان الذي قدر ب 0.319 وهو إرتباط موجب يؤكد العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل القسم والتوعد بالانتقام عند الخسارة في اللعبة.

كما يبين الجدول رقم (36) أن التلاميذ دائما يرفعون صوتهم داخل الأروقة والصراخ من أجل التشويش تقليدا للعبة وذلك بنسبة 74.3%.

إضافة إلى أن 95.71% من المبحوثين أقروا أن هناك قواعد لاأخلاقية في اللعبة، كوجود الصليب واللباس غير المحتشم والحركات الماسونية وحتى الإيحاءات الجنسية، وهذا إن دل على شيء إنما يدل على الانحلال الأخلاقي التي تدعوا لها هذه الألعاب للقضاء على الدين الإسلامي وأخلاق التلاميذ.

إضافة إلى أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين تقليد أصوات اللعبة ووجود قواعد لاأخلاقية داخل اللعبة، وللتأكد من العلاقة قمنا بحساب كا² التي قدرت ب 38.19 وهي أكبر من كا الجدولية المقدرة ب 9.49 عند درجة حرية 4، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين، وللتأكد أكثر قمنا بحساب معامل الإرتباط سبيرمان المقدرة ب 0.109 وهو

إرتباط موجب ما يدل على وجود العلاقة بين المتغيرين، أي أن تقليد صراخ الألعاب الإلكترونية بالضرورة يؤدي إلى قواعد لاأخلاقية تتنافى مع قيم المجتمع.

كما أوضحت عينات البحث في الجدول رقم (40) بماذا تملا الفراغ الناتج عن الألعاب الإلكترونية، ولقد أقرت 82.14% أنهم يملؤون فراغهم الناتج عن الألعاب الإلكترونية بسب وشتم الموظفين، وهذا لشعورهم بالقلق والغضب، فهذا الشجار يؤدي بهم إلى الطرد وبالتالي ممارسة الألعاب الإلكترونية.

كما تفيد البيانات الإحصائية الواردة في الجدول رقم (41) الذي يبين عبارة عندما يتم إستفزازك من طرف الأصدقاء عندما تخسر في اللعبة كيف تتصرف؟ حيث أكد المبحوثين 48,63% أنهم يقومون بالسب والشتم عندما يتم إستفزازهم في اللعبة وكان الذكور أكبر نسبة 83.8%، وهذا راجع لسرعة إستفزازهم وأيضا لأنهم ينادونهم فاشلين، ما يؤدي إلى سبهم وشتمهم من أجل توقيفهم وهو ما يحقق الفرضية الثانية.

ومن خلال هذه النتائج الإحصائية الإمبريقية صدق الفرضية الثانية المتمثلة في وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي، وما يؤكد ذلك صدق العلاقة بين مختلف مؤشرات الفرضية المطروحة، ومنه وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي.

أما بالنسبة للفرضية الثالثة: يتضح من خلال التحليل الكمي والإحصائي لبيانات هذه الفرضية التي تمحور حول وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف الرمزي، التي عكست مجموعة من النتائج موضحة لعلاقات الإرتباط القائمة بين متغيرات ومؤشرات هذه الفرضية، حيث يؤكد التحليل الإحصائي أن 39.3% دائما و37.1% غالبا يقومون برسم صور ورمز بطلهم على جسدهم، وهذا راجع نتيجة التقليد الأعمى لكل ما يتعلق باللعبة والبطل.

كما بين الجدول رقم (43) أن 90.36% أجابوا نعم يتبعون خطوات الألعاب الإلكترونية وأكثر لعبة يطبقون خطواتها فري فاير بنسبة 75.1%، كما أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين إتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وكتابة رموزها، وللتأكد من وجود العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت ب 18.99 وهي أكبر من كا الجدولية والتي قدرت ب 9.49 عند درجة حرية 4، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين، حيث أن التلاميذ غالبا ما يتبعون خطوات الألعاب الإلكترونية ما يؤدي بالضرورة إلى تقليدها في كتابة الرموز والصور على الجسم، وهو ما يحقق مؤشرات الفرضية الثالثة.

كما أكد 55.4% غالبا و 26.8% دائما ما يقلدون تعابير الألعاب الإلكترونية غير الأخلاقية وهذا نتيجة لجهلهم بمعنى هذه الكلمات اللاأخلاقية، كما أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين إتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وتقليد التعابير، وللتأكد من وجود العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت ب 18.99 وهي أكبر من كا الجدولية المقدرة ب 9.49 عند درجة حرية 4، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين، وللتأكد قمنا بحساب معامل الإرتباط بيرسون فوجدناه يساوي 0.195 وهو إرتباط موجب ما يدل على العلاقة بين المتغيرين، فإتباع خطوات الألعاب الإلكترونية يؤدي بالضرورة إلى تقليد التعابير وهو ما يحقق الفرضية الثالثة.

كما بينت نتائج الجدول رقم (48) المتعلق بكتابة رموز الألعاب الإلكترونية، حيث أقر 69.65% من المبحوثين أنهم يكتبون رموز الألعاب الإلكترونية على أجسادهم، وهذا تقليدا للعبة، كما أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين رسم صورة بطلك المفضل وكتابة رموز الألعاب على الجسد، وللتأكد من وجود العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت ب 14.40 وبمقارنتها بكا الجدولية والتي قدرت ب 9.49 عند درجة حرية 4، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين، بإعتبار كا² المحسوبة أكبر من كا الجدولية. وللتأكد قمنا بحساب معامل

الإرتباط سبيرمان فوجدناه يساوي 0.202 وهو إرتباط موجب ما يدل على العلاقة بين المتغيرين.

إضافة إلى أن نتائج جدول رقم (51) التي حددت استعمال حركات الألعاب الإلكترونية في التعبير عن مشاعر المبحوث، حيث أقر 67.86% أنهم يستعملون حركات الألعاب الإلكترونية في التعبير عن مشاعرهم، ومن بين هذه الحركات القفز بأعلى نسبة 58.4%، كما أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين تقليد الألعاب الإلكترونية واستعمال الحركات، وللتأكد من وجود العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت 76.90 وهي أكبر من كا الجدولية التي قدرت ب 49 .9 بدرجة حرية 4، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين.

إضافة إلى أن بيانات الجدول رقم (53) بينت أن مضمون الألعاب الإلكترونية متعارض مع مبادئ عقيدتنا بنسبة 99.21%، ومن بين هذه المضامين الطقوس الدينية كالركوع للصليب، ناهيك عن الصور الإباحية والإيحاءات الجنسية، وهذا إن دل على شيء إنما يدل على ترسيخ الثقافة الغربية والقضاء على هوية الإسلام من خلال تلاميذنا وأطفالنا.

كما أن الدراسة أوضحت أن هناك علاقة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية ومضمون الألعاب، وللتأكد من وجود العلاقة قمنا بحساب كا² وقدرت 40.28، وهي أكبر من كا الجدولية التي قدرت 9.49 بدرجة حرية 4، ومنه نقر بوجود العلاقة بين المتغيرين، وللتأكد قمنا بحساب معامل إرتباط بيرسون فوجدناه يساوي 0.272 وهو إرتباط موجب ما يدل على وجود العلاقة بين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية التي تعني بالضرورة استعمال مضمون الألعاب الإلكترونية اللاأخلاقي.

ومن خلال النتائج المحصل عليها يتضح جليا مدى الصدق الإمبريقي للفرضيات الدراسة، ولعل هذا ما أدى إلى تحقيق الفرضية العامة والتي أقرت بالعلاقة القائمة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ بمختلف مؤشراتهما، حيث أكدت النسب الواردة في جداول الدراسة، عن ثبوت العلاقة بين المؤشرات المدروسة، إضافة إلى رفض الفرضيات الصفرية

وقبول الفرضيات البديلة، المقرة بوجود العلاقة بين المتغيرين حسب التحليل الإحصائي لأسئلة الإستبيان.

رابعا. مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الدراسات السابقة

بعد تحليل ومناقشة نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات المدروسة، والتي أكدت عن مدى صدق فرضيات البحث، ولثبوت العلاقة بين متغيري الدراسة، سوف نحاول مقارنة هذه الدراسة بالعديد من الدراسات الأخرى المختلفة زمنيا ومكانيا ومنهجيا في معالجتها لمؤشرات الدراسة.

حيث أوضحت دراسة حول معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، أن ما يشاهده الطفل من مادة عنيفة يتأثر بها، وأن التلفزيون وألعاب الفيديو تعتبران وسيلتان لانحراف السلوكات، وهو ما يتفق مع دراستنا حول أكثر المشاهد المقلدة في الألعاب الإلكترونية من خلال الجدول رقم (19).

كما اتفقت دراستنا مع دراسة حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، أن الطفل الجزائري يتفاعل مع خصائص وشكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه، ويتفاعل أيضا مع القيم المحتواة في الألعاب وهو ما يتفق مع دراستنا حول الصفات التي يتميز بها بطلك المفضل، كما أقر الجدول رقم (15)، وهو ما أسفرت عليه نتائج الجدول رقم (45) الذي يوضح تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية غير الأخلاقية وهو ما أكدته دراستنا حول المحتوى والمضامين المنافية للقيم الأخلاقية كما أقره الجدول رقم (37) و(53).

ضف إلى ذلك دراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكات لدى الأطفال، ولقد أسفرت نتائج الدراسة إلى أن أهم النتائج التي تساهم في السلوك العدواني هي الألعاب الإلكترونية، كما تؤدي إلى آثار سلبية على سلوك الطفل الجزائري، وهو ما أكدته دراستنا أن الضرب هو من أكثر المشاهد التي يحب تقليدها التلاميذ نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية،

ولعل الإمتناع عن هذه الممارسة يؤدي إلى آثار وسلوكات سلبية على الفرد والمجتمع، كما أشار الجدول رقم (26).

كما خلصت نتيجة دراسة حول العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة، ولقد أسفرت الدراسة أنه توجد علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة، وأن هناك فروق بين الجنسين تعزى لمتغير الجنس، وهو ما اتفق مع دراستنا فممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل يومي يؤدي إلى زيادة ساعات اللعب، وهذا بدوره يؤدي إلى الإدمان والتحلي بالسلوكات العنيفة، كما أن هذا الإدمان يكون أكثر عند فئة الذكور لأنهم أكثر ممارسة، وهذا ما أكدته نتائج الجدول رقم (09) و(10).

كما توصلت دراسة حول ظاهرة الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني للطفل، وتوصلت هذه الدراسة لجملة من النتائج: أن الألعاب الإلكترونية تضيف تغيرا كبيرا في سلوك الطفل وطريقة تعامله مع الأشياء، وهذا ما يؤدي في النهاية إلى تكوين طفل عنيف مع كل محيطه الخارجي، و لعل هذا ما توافق مع دراستنا الحالية مع نتائج الجدول رقم (23) الذي يوضح أن التلاميذ يستمتعون بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم، نتيجة التغيرات التي طرأت من ممارسة الألعاب الإلكترونية، فأصبح التلميذ عنيف حتى مع نفسه، وهذا ما أكده أيضا الجدول رقم (27) من خلال تصرفات التلاميذ العنيفة عندما يقطع أحدهم اللعبة فيتلقى العنف البدني واللفظي وأحيانا حتى الرمزي.

كما توصلت الدراسة التي أجريت حول أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة، أن الألعاب الإلكترونية تؤثر في العمليات المعرفية وتؤثر بذلك على ذكائه، وهو ما يختلف عن دراستنا في المتغير الثاني، حيث درسنا تأثير الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف لدى التلاميذ بمختلف أنواعه، غير أنها اتفقت مع دراستنا في الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية، وهذا ما بينه الجدول رقم (09) الذي يبين أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى تغير في سلوكات وحركات التلاميذ.

إضافة إلى النتيجة التي خلصت إليها دراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني، والتي توصلت إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى السلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك الأبناء، وهو ما اتفق مع ما توصلت إليه دراستنا حول أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تساهم في زيادة السلوك العنيف وبذلك تغير في السلوكات وتصرفات وحركات التلاميذ وهو ما يتفق مع الجدول رقم (19) و(33) و(36).

وفي دراسة حول ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني، وتوصلت الدراسة أنه توجد علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني، وهو ما يتفق مع دراستنا أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى زيادة عدد ساعات اللعب، وبذلك يكتسب التلاميذ السلوكات العنيفة كالضرب والشتم وغيرها، كما يقر الجدول رقم (09)، أيضا ما أوضحته دراسة حول إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم إلى ممارسة الألعاب مثل السعي للفوز، التحدي، حب المغامرة والاستطلاع. كما يرى طلاب التعليم أن للألعاب الإلكترونية آثار إيجابية كتحسين المهارات الاجتماعية، وأخرى سلبية كأضرار سلوكية وصحية وعامة، وهو ما يتفق مع ما توصلت إليه الدراسة أن التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية لحب المغامرة والفوز، وهذا ما يوضحه الجدول رقم (18)، كما أن الألعاب الإلكترونية تساهم في اكتساب العنف بجميع أشكاله ولعل هذا ما عالجناه من خلال مؤشرات البحث للفرضيات الثلاث لمحاور الاستبيان، غير أن هذه الدراسة تختلف عن دراستنا في إيجابيات الألعاب الإلكترونية.

كما بينت دراسة حول إستقصاء إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة، وكشفت عن وجود العديد من الإيجابيات منها تقوية التآزر البصري، تعويدهم على الدقة، وكشفت عن سلبيات الألعاب الإلكترونية منها التقليل من التحصيل الدراسي، الإدمان، الشعور بالعزلة والإنطواء، وقد اختلفت دراستنا مع هذه الدراسة في دراسة إيجابيات الألعاب

الإلكترونية، بينما دراستنا اتفقت معها في سلبيات الألعاب الإلكترونية كالشعور بالوحدة والإدمان على هذه الألعاب ما يبرزه الجدول رقم (17).

كما بينت الدراسة التي قام بها Swanson and Uhhmanna التي هدفت إلى التعرف على التعرض للعنف في ألعاب الفيديو على زيادة مستوى العنف التلقائي ويساهم في تعلم الإستجابات العنيفة، حيث جاءت مؤكدة لنتائج دراستنا من خلال ما أقره الجدول رقم (20) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى زيادة السلوكات العنيفة على أرض الواقع.

كما بينت دراسة قام بها شيري أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى العدوان، حيث جاءت مؤكدة لنتائج دراستنا من خلال ما أشار إليه الجدول رقم (19) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى سلوكات عنيفة كالضرب.

كما توصلت دراسة قام بها جنتيلا وآخرون والتي هدفت لمعرفة تأثير العنف في الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى المراهقين، وتوصلت إلى أن الطلاب الذين يتعرضون لوقت أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية كان لديهم مستوى أعلى من العدائية وكانوا يشعرون بالإعياء الجسمي والأداء المتدني في التحصيل، وهو ما اتفق مع ما توصلت إليه الدراسة التي عالجناها من خلال مؤشرات البحث للفرضيات الثلاث لمحاور الإستبيان.

خامسا. القضايا التي تثيرها الدراسة:

حاولنا في هذه الدراسة توضيح العلاقة بين متغيري الألعاب الإلكترونية والعنف، بتحديد العلاقة بين مؤشرات كل متغير.

ومن خلال تشخيص واقع الدراسة والمعالجة النظرية والإمبريقية، توصلنا إلى إثارة جملة من التساؤلات والقضايا التي تكون انطلاقة لبحوث ودراسات أخرى، وهذا وقوفا على واقع الألعاب الإلكترونية والعنف من خلال البحث الميداني.

ونظرا لما يتميز به المتغيران من صفه التغير، نطرح جملة من التساؤلات التي تثيرها الدراسة الراهنة، وستكون موضوعات بحثية في المستقبل، تتمثل في:

_ كيف نحافظ على خصوصية المجتمع الجزائري؟

_ إلى أي حد يمكن التصدي للثقافة الغربية؟

_ ما هو واقع الألعاب الإلكترونية في المؤسسة الجزائرية؟

_ ما مصير الأسرة الجزائرية والعلاقات الأسرية في ظل الألعاب الإلكترونية العنيفة؟

_ ما هي الأساليب التربوية التي تتبعها المؤسسات في ظل عالم الألعاب الإلكترونية؟

_ كيف نواجه الثقافة الغربية ونفرض الثقافة الإسلامية؟

_ هل يمكن التحكم في ممارسة التلاميذ للألعاب الإلكترونية العنيفة؟

_ كيف يمكن القضاء على الجوانب السلبية في الألعاب الإلكترونية؟

خلاصة:

من خلال عرض ومناقشة نتائج الدراسة حول الألعاب الإلكترونية والعنف بمتوسطات صالح بوالشعور، وعلى ضوء الفرضيات المدروسة التي ثبت صدقها الإمبريقي، كما تم عمل مقارنة بين ما تم التوصل إليه من نتائج مع أهم الدراسات السابقة التي لها علاقة بالموضوع سواء في المتغير المستقل أو التابع، وأخيرا عرض أهم المواضيع والتساؤلات التي تم الوقوف عليها من خلال البحث الميداني، والتي قد تكون انطلاقة لبحوث قادمة.

خاتمة

خاتمة:

عالجنا في دراستنا الراهنة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ، دور الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف من خلال المؤشرات المدروسة.

وعلى اعتبار أن الألعاب الإلكترونية راجت في الآونة الأخيرة بفضل التطور التكنولوجي، وبالتالي أصبح من المهم دراسة تأثيراتها على التلاميذ باعتبارهم الطبقة المستهدفة للعب.

فالألعاب الإلكترونية بمؤشرتها تؤدي إلى زيادة العنف المادي والعنف اللفظي والعنف الرمزي، وهذا ما يتجسد في تحديد وقت ممارسة الألعاب ونوعها، بالإضافة إلى طرق ووسائل ممارستها، ولقد أفضت هذه الدراسة إلى جملة من النتائج التي وضعت لها فروضا ساهمت في دراستها بمؤشراتها سمحت بالنزول إلى الميدان والتأكد منها، حيث تناولنا جملة من التساؤلات خدمت موضوع البحث تم التأكد منها من خلال الدراسة الميدانية.

وعليه وتحقيقا لعملية البحث العلمي حول الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ قمنا بتقسيم البحث إلى فصل نظري أثار مختلف التصورات النظرية لمتغيري الدراسة، ثم محاولة وضع الدراسة في قالبها الميداني للتحقق من مدى صدق الفرضيات بالإعتماد على الإستبيان، والذي بدوره عولج إحصائيا ببرنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية الإصدار 22، باستخدام العينة العشوائية القصدية، اعتمادا على المنهج الوصفي، حيث توصلت الدراسة إلى جملة من النتائج ترجمت هذه الفرضيات، وذلك بدءا بالبيانات الشخصية لعينة البحث، ثم وضع جملة من التساؤلات في المحور الثاني من الإستبيان خدمة للفرضية الأولى للتأكد من صدقها، والذي أثبت ميدانيا من خلال التحليل الإحصائي لبياناتها، حيث أقرت النتائج بأن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى زيادة العنف المادي، وأن الألعاب الإلكترونية تزيد من العنف اللفظي، وأن الألعاب الإلكترونية تساهم في العنف

الرمزي، وما أكد صدق هذه الفرضيات العلاقة الإرتباطية التي جمعت بعض المتغيرات ببعضها، حيث تم التأكد منها إحصائيا بواسطة كا² ومعامل الإرتباط بيرسون و سبيرمان إضافة إلى معاملات الإرتباط بين المتغيرات والتي تم إستخراجها بواسطة الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية، إضافة إلى النسب المئوية المسجلة، كما اقتربت نتائج دراستنا من بعض نتائج الدراسات السابقة التي خدمت موضوع البحث واختلفت مع بعض النتائج لدراسات أخرى، وهذا للاختلاف في زمان ومكان البحث.

ويبقى موضوع الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ من المواضيع التي تستحق الدراسة والتعمق أكثر في البحث من قبل الباحثين لأن الألعاب الإلكترونية غزت عقول الأطفال والشباب وحتى الكبار، رغم ما تخلفه من آثار سلبية ساهمت بشكل كبير في العنف الموجود في أغلب المؤسسات، ولهذا تقترح الدراسة العديد من التوصيات التي من شأنها أن تعزز النظرة الإيجابية للألعاب الإلكترونية وتقضي على العنف منها:

– توعية التلميذ من قبل المعلمين والمرشدين والأولياء عن الأضرار الناتجة عن الاستخدام المستمر للألعاب الإلكترونية العنيفة.

– انتباه الأولياء لما يلعبه أبنائهم من الألعاب الإلكترونية العنيفة.

– تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الإلكترونية.

– توفير جو من التسلية والترفيه لإبتعاد الأبناء عن الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال الخروج في جولات.

– العمل على توفير مرافق اجتماعية وثقافية ودور الشباب للإستفادة من أوقات الفراغ.

– العمل على غرس القيم الدينية والاجتماعية، والخلقية والثقافية في نفوس التلاميذ من خلال التوجيهات والإرشادات الهادفة والقدوة الحسنة.

– تقديم برامج وأنشطة تثقيفية للتلاميذ تركز على الجوانب الإيجابية للمستحدثات التكنولوجية بصفة عامة والألعاب الإلكترونية على وجه الخصوص.

وختاما تعتبر دراستنا هذه محاولة لبناء مواضيع أخرى ذات علاقة للبحث والتقصي، بما يمكن أن تساهم في إثراء البحث العلمي والبحث عن متغيرات أخرى من شأنها التأثير والتأثر بالألعاب الإلكترونية والعنف.

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

أولا: الكتب

1-ابن خلدون، عبد الرحمن. (1984). المقدمة، ج1، بيروت: دار النهضة للنشر، المؤسسة الوطنية للكتاب.

2-ابن منظور. (1968). لسان العرب، المجلد 2، بيروت: دار صادر.

3-ابراهيم الخولي، محمد سعيد. (2006). العنف في مواقف الحياة اليومية، عمان: دار مكتبة الإسراء للطبع والنشر والتوزيع.

4-إبراهيم، مصطفى وآخرون. (1989). المعجم الوسيط، تركيا: دار العودة للتأليف والطباعة والنشر والتوزيع.

5-اسماعيل حلمي، جلال. (1999). العنف الأسري، القاهرة: دار الوفاء.

6-أحمد جلال، عز الدين. (1986). الارهاب والعنف السياسي، القاهرة: الأنجلو المصرية.

7-أحمد محمد العبيدي، علي. (2010). ألعاب الأطفال وأغانيها في الموصل بالدلالات في منتصف القرن العشرين، مضامين والدلالات، العراق: مركز دراسات الموصل.

8-البداينة، ذياب. (1999). واقع الجريمة في المجتمع العربي، الرياض، المملكة العربية السعودية: أكاديمية نايف للعلوم الأمنية.

9-البشير، محمد. (2014). نظريات التأثير الإعلامي، ط1، الرياض: العبيكان للنشر.

10-التير، مصطفى عمر. (1997). العنف العائلي، الرياض: مركز الدراسات والبحوث.

11-الدوري، عدنان. (1985). جناح الأحداث، الكتاب الأول، الكويت: ذات السلاسل.

12-الرافعي. (1906). المصباح المنير في غريب الشرح الكبير، مادة عنف، ج2، المطبع الكبرى الأميرية.

13-السمالوطي، نبيل محمد توفيق. (1988). الدراسات العلمية للسلوك الإجرامي، ط1، دار الحداثة للطباعة والنشر.

14-القهوجي، عبد القادر. (1985). علم الإجرام وعلم العقاب، بيروت: الدار الجامعية للطباعة والنشر.

15-المعدول، فاطمة. (2010). شبابنا والحياة الافتراضية الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، سلسلة الكتاب العربي، ط1، الكويت: وزارة الإعلام.

16-المنسي، محمود عبد الحميد. (2011). مناهج البحث العلمي في المجالات التربوية والنفسية: دار المعرفة الجامعية.

17-بدوي، أحمد زكي. (1986). معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية، بيروت: مكتبة لبنان.

18-بن حمودة، محمد. (2008). الإدارة المدرسية في مواجهة مشكلات تربوية، دراسة لبعض مشكلات النظام التربوي الجزائري في مستوى الإدارة المدرسية، الجزائر: دار العلوم للنشر والتوزيع.

19-بن محمد بنوة، أحمد. (2015). العنف المدرسي بين الإعلام والمدرسة، عين الماضي الجلفة: شبكة الألوكا.

20-بوسعدية، مسعود. (2011). ظاهرة العنف في الجزائر والعلاج المتكامل، الجزائر: مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع.

21–برديو، بيير. (1994). العنف الرمزي بحث في أصول علم الاجتماع التربوي، ترجمة نظير جاهل، ط1، الدار البيضاء: المركز الثقافي العربي.

22–تركي، رابح. (1982). مبادئ التخطيط التربوي، الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.

23–حسيني الشحروري، مها. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، ط1، عمان الأردن: دار المسيرة.

24–خالد، عبد الرزاق. (2002). سيكولوجية اللعب نظريات وتطبيقات، الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

25–خيري والناس، بوصنبورة عبد الحميد. (2008). التربية وعلم النفس تشريع مدرسي، تكوين المعلمين على مستوى السنة الثالثة الإرسال الأول والثاني، الديوان الوطني للتعليم والتكوين عن بعد.

26–دشلي، كمال. (2016). منهجية البحث العلمي، سوريا: مديرية الكتب والمطبوعات الجامعية.

27–رشاد علي، عبد العزيز، موسى بنت محمد، زيد. (2009). سيكولوجية العنف ضد الأطفال، القاهرة: عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة.

28–رشيد عبد الرحيم زيادة، أحمد. (2007). العنف المدرسي بين النظرية والتطبيق، ط1، عمان: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع.

29–زرواتي، رشيد. (2007). مناهج وأدوات البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، الجزائر: دار الهدى.

30–سالم أحمد عبد الرحمان، زينب. (2015). الطفل العربي والثقافة الإلكترونية، ط1، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

31-سلامة، فضل. (2006). سيكولوجية اللعب عند الطفل، الأردن: دار أسام، دار المشرق العربي.

32-سمير نعيم، أحمد. (1985). الدراسة العلمية للسلوك الإجرامي ومقالات في المشكلات الاجتماعية والانحراف الاجتماعي، جامعة عين شمس: مكتبة سعيد رأفت.

33-صوالحة، محمد أحمد. (2004). علم النفس اللعب، ط1، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

34-طه عبد العظيم، حسين. (2007). سيكولوجية العنف العائلي والمدرسي، الأزاريطية الإسكندرية: دار الجامعة الجديدة.

35-عباس أبو شامة، عبد المحمود. (2003). جرائم العنف وأساليب مواجهتها في الدول العربية، ط1، الرياض: أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية.

36-عبد الحميد، أمينة. (2005). العنف المدرسي، ط1، مصر: دار السحاب.

37-عبد النبي، عبد الفتاح. (1990). تكنولوجيا الاتصال والثقافة بين النظرية والتطبيق القاهرة: العربي للنشر والتوزيع.

38-عبد الباسط، محمد حسن. (1980). الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي، القاهرة: مكتبة الوهبة.

39-عبيدات، محمد وآخرون. (1999). عمان الأردن: دار وائل.

40-عمر الحسيني، أماني. (2005). الإعلام والمجتمع، ط1، القاهرة: دار الكتب.

41-عواجي صلوي، عبد الحافظ. (2012). نظريات التأثير الإعلامية، جمع وتنسيق أسامة بن مساعد المحي.

42-عياد، أحمد. (2006). مدخل لمنهجية البحث الاجتماعي، الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.

43-دينوف.ف. (1982). نظرية العنف في الصراع الأيديولوجي، ترجمة سحر سعيد دمشق: دار دمشق للطباعة والنشر.

44-فرانك ف، وليامس وآخرون. (1999). السلوك الإجرامي، النظريات، ترجمة عدلي سمرة، الأزاريطية، الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

45-فيليب بيرنو وآخرون. (1985). المجتمع والعنف، ترجمة الأب زحلاوي، ط2، دمشق: المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر.

46-قلعي، محمد. (1988). معجم لغة الفقهاء، ط2، بيروت: دار الفقانس.

47-كرادشة، محمد منير. (2009). العنف الأسري، الأردن: عالم الكتب الحديثة.

48-لورنس، ولترز، سيزر، ميلر وآخرون. (2002). سيكولوجية العدوان، ترجمة عبد الكريم صيف، الأردن: دار منار للنشر.

49-محمد العيساوي، عبد الرحمن. (1990). علم النفس الجنائي، أسسه وتطبيقاته العلمية بيروت: الدار الجامعية.

50-محمد جابر، سامية. (1981). الانحراف والمجتمع: محاولة لنقد نظريات علم الاجتماع والواقع الاجتماعي، الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

51-محمد سليمان، سناء. (2008). مشكلة العنف والعدوان لدى الأطفال والشباب، القاهرة: عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة.

52-محمد شريف، فاتن. (د.س). دراسة في الأنثروبولوجيا الاجتماعية، أنثروبولوجيا الأسرة والقرابة، مصر: مطبعة الانتصار لطباعة الأوفيست.

53-محمد عبد الباقي، سلوى. (2004). اللعب بين النظرية والتطبيق، الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

54-محمود، أبو زيد. (د.س). دراسات في الأنثروبولوجيا الاجتماعية، الأسرة والقرابة، مصر: الانتصار لطباعة الأوفيست.

55-معتوق، جمال. (2012). مدخل إلى سوسيولوجيا العنف، القاهرة: دار الكتاب الحديث.

56-مكاوي، حسن، السيد، ليلى. (1998). الاتصال ونظرياته المعاصرة، ط1، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

57-موريس، أنجلوس. (2004). منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، تدريبات علمية، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون، ط2، الجزائر: دار القصبة للنشر.

58-ميلر، سوزانا. (1991). سيكولوجية اللعب، ترجمة حسن عيسى، الكويت: عالم المعرفة.

59-هاني خميس، أحمد عبدو. (2008). سوسيولوجيا الجريمة والانحراف، الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

60-وديع شكور، جليل. (1997). العنف والمدرسة، بيروت: الدار العربية للعلوم.

ثانيا. المجلات باللغة العربية:

1-أبو شهبة، فادية. (2004). ظاهرة العنف داخل الأسرة المصرية (منظور اجتماعي قانوني)، المجلة الجنائية القومية، المجلد 47، العدد 1، مصر.

2-أمون، علام. (2006). الألعاب الإلكترونية بين العصرنة وجزر الهلوسة البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحموز، جريدة الإعلام الأسبوعية، العدد 5، 29/22 أكتوبر.

3-الحمصي، معاد. (د.س). الألعاب الإلكترونية، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد 3 سوريا.

4-الزيودي، ماجد محمد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور لطلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، جامعة طيبة، قسم أصول التربية، المملكة العربية السعودية.

5-المرشدي، عماد حسين، نصار علي، تقي عباس. (2018). العنف المدرسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة من وجهة نظر مدرسيهم، مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية، العدد 37، جامعة بابل.

6-بريزي، عبد الله. (د.س). مجلة علوم التربية، صور التعلم في نظريات التعلم من الذات المنفعة إلى الذات الفاعلة.

7-بشور، نجلاء نصيرة. (د.س). الألعاب الإلكترونية، الإيجابيات والسلبيات، المجلة التربوية، العدد 31، الأردن.

8-تهامي، محمد جعفورة مصعب. (2019). الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي، العدد الأول، الجزائر.

9-حسن، أماني. (2017). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على الأطفال، مرحلة الطفولة المتوسطة مجلة التربية وعلم النفس، العدد 25، المملكة العربية السعودية.

10-حسون أبو زعترنة، إسماعيل. (2002). الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا، مجلة الشقائق، العدد 66.

11-دبي هلا، محمد حسين. (2005). سحر الألعاب الإلكترونية. مجلة صانعو الحدث العدد 27، 1 سبتمبر.

12-ركاب، منور. (2006). الألعاب الإلكترونية بين العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة الإعلام الأسبوعية، العدد 5، 29/22 أكتوبر.

13-صبوح، نشأة وآخرون. (2000). الألعاب الإلكترونية والعدوانية، مجلة الثقافة النفسية دار النهضة العربية، العدد 44، بيروت.

14-علي، علاء. (2020). لعبة فري فاير، المرسال، العدد 23 سبتمبر.

15-علواني، عبد الواحد. (2001). أطفالنا في ظل العولمة، مجلة الطفولة والتنمية بالمجلس العربي للطفولة والتنمية، العدد 2، الزمالك، مصر.

16-عيسو، عقيلة، بوشيري، إكرام. (2020). العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، المجلد 11، العدد 1.

17-مسعي، سناء، زروقي، توفيق. (2022). الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني للطفل، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، المجلد 10، العدد 2.

18-منور طلعت، اسماعيل رمضان. (2019). العلاقة الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت، لعبه الببجي نموذجا، المجلة العربية للنشر العلمي، جامعة المنصورة، المجلد 5، العدد 10.

ثالثا. البحوث والدراسات الميدانية

1-الخضيري، ياسر بن إبراهيم. (2019). المعاوضة في الألعاب الإلكترونية دراسة فقهية، ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة، جامعة الإمام محمد بن سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية.

2-زايد، أحمد. (2002). قراءة في أدبيات العنف: رؤية سوسيولوجية، المؤتمر السنوي الرابع بعنوان الأبعاد الاجتماعية والجنائية للعنف في المجتمع المصري، 20-24أفريل2002، المركز القومي للبحوث الاجتماعية والجنائية، القاهرة.

3-طلعت إبراهيم، لطفي. (2001). الأسرة ومشكلة العنف عند الشباب، دراسة ميدانية لعينة من الشباب في جامعة الإمارات العربية المتحدة، الإمارات، مركز الإمارات للدراسات البحوث الاستراتيجية، العدد 47.

رابعا. المذكرات باللغة العربية

1-بنت علي حمصاني، سلوى. (2011). ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، جامعه الملك سعود، السعودية.

2-خطاب، محمد أحمد. (2000). مدى فاعلية برنامج سيكولوجي درامي للتخفيف من حدة سلوك العنف لدى عينة من الأطفال المتخلفين عقليا، رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين الشمس، مصر.

3-عبد العزيز، دلال. (2008). أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية، رسالة ماجستير، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الارشاد النفسي والتربوي.

4-علواش، كهينة. (2006/ 2007). معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.

5-قويدر، مريم. (2011/ 2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكات لدى الأطفال رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم والإعلام والاتصال.

6-لوكفان، شفيق. (2009). الأثر السوسيوثقافي للأنترنت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، تخصص مجتمع المعلومات.

7-محمود عبد الرحمن، سارة. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، مناهج وطرق التدريس، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.

8-ناجي، ليلى. (2008/ 2009). العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي من وجهه نظر الأساتذة والإداريين، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، تخصص التربية.

9-نايف سالم، وسام. (2015). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال دراسة وصفية تحليلية للفئات العمرية، بابل العراق.

10-نمرود، بشير. (2008). ألعاب الفيديو أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12-15 سنة، رسالة ماجستير جامعة الجزائر، كلية العلوم والإعلام والاتصال، تخصص الارشاد النفسي والرياضي.

خامسا. الأطروحات

1-الهدلق، عبد الله عبد العزيز. (2010/ 2011). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام، أطروحة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.

2-حسني الشحروري، مها. (2007). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية، تخصص علم النفس التربوي.

3-فلاق، أحمد. (2008/ 2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.

سادسا. المواقع الإلكترونية

1-أحمد، جبر. (2023). الألعاب الإلكترونية، نظرة جدية

www.swalif.net : //Http اطلع عليه يوم : 2023/08/15 على الساعة : 12:55.

2-ألعاب الفيديو تعالج الامراض المستعصية، ركن أخبار التكنولوجيا، جريدة السوسة الأردنية من موقع:http://assawsana.com/portal/news show

اطلع عليه يوم 2023/12/21 على الساعة 22:00.

3-الحمداني، حامد، المشاكل التي تجابه أبنائنا من أجل تنشئة أبنائنا تنشئة صحيحة

http://www.irqparliament.com/news 06/oursonse-02.htm

4-السنوسي، نجاة، الأثر الذي يولد العنف على الأطفال ودور الجمعيات الأهلية في مواجهتهhttp://www.amanjordan.org/conferences/vaciaw/vaciew21.htm

اطلع عليه يوم 2023/12/12 على الساعة 12:00.

5-الطفل والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد 23

http://www.saaid.net/tarbiah/163/htm

اطلع عليه يوم 2023/12/21 على الساعة 22:30.

6-الطويل، عزة، سيكولوجية العنف في عالمنا المعاصر، الأسباب والعلاج

http://alazaym.com/new-page-46.htm

اطلع يوم 2023/09/15 على الساعة 13:00.

7-المدهون، ابراهيم إسماعيل. (2019). أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي، دراسة ميدانية لطلاب ثانوية بقطاع غزة

http://www.new-educ.com

سابعا. المراجع باللغة الفرنسية

1-Claudine.chaulet. (2000). Une violence à part in insaniyat, centre anthropologique sociale et culturrelle n=10, janvier-avril, vol iv, alger.

2-David.A. (2004). The ffcts of violet video game habits o adolexent hostility, aggressive behaviors, aggreessive behaviors and school performane, joural of adolexence, 27 (2).

3-Dictionaire enylopedique, larousse. (1985). Tome 10, librairie, larousse, paris.

4-Friedrich hacher. (1972). Agression violnce dans le monde moderne, ed, calman bvy, France.

5-Getiane lenhard. (1999). Faut-il avoir peur des jeux vidéo, ESF edition, paris.

6-Gentilea, douglas A. lynchb, poul. J. lindec, jemifer, Ruh and Walshas david, A. (2004). The effects of violent video game habits on adolexent hostility, aggressive behaviors and school performance, journal of adolexence 27(2).

7-Ozturk. (2014). Handbook of research on the impact of culture and society on the entertainment industry, IGI global.

8-Roger dadoune. (1993). La violence, essai sur l'homo-violent, collection, hatier, paris.

9-Selen. K.k zimmermane. (2004). Rules of play gams dessinng fundamentals ma mit press.

10-Sherry.J.L. (2001). the effecte of violent video game addiction in children and teenagers in taiwn, cyber psychology and behavior, 7(5).

11-Stephane natkim. (2007). Jeux video et media du xx le siècle, vuibert informatique, paris.

12-Thosten, sellin. (1960). Conflits culturels et criminalité, conférence faite à l'université libre de Bruxelles les 23 et 24 mars 1960, traduite de l'anglais par une p.cornil R dr pen et crim 1959-1960.

13-Uhlmanna Eric & Swanson Jane. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness, journal of adolexence, 27(2).

الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 20 أوت 1955-سكيكدة

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علم الاجتماع

إستبانة بحث حول:

الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ

دراسة ميدانية بمتوسطات صالح بوالشعور -سكيكدة-

أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه LMD في علم الاجتماع الانحراف والجريمة

إعداد الطالبة:

مدبحي سلمى

تحت إشراف :

د.سليماني عز الدين

ملاحظة:

-يرجى وضع العلامة (x) في الخانة المناسبة.

-إن البيانات الواردة في الاستمارة لا تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.

الموسم الجامعي: 2024/2023

المحور الأول: البيانات الشخصية

1-الجنس:

ذكر ☐ ، أنثى ☐

2-السن:

11- 13 سنة ☐ ، 13- 15 سنة ☐ ، 15-17 سنة ☐

3-المستوى التعليمي:

أولى متوسط ☐ ، ثانية متوسط ☐ ، ثالثة متوسط ☐ ، رابعة متوسط ☐

4- مكان السكن:

حضري ☐ ، شبه حضري ☐ ، ريفي ☐

المحور الثاني: مساهمة الألعاب الإلكترونية في اكتساب العنف المادي

5-ما هي الوسائل التكنولوجية التي تمتلكها من بين الوسائل التالية؟

حاسوب ☐ ، هاتف ذكي ☐ ، لوحة ذكية ☐ ، أخرى تذكر.....

6-متى تمارس الألعاب الإلكترونية؟

كل يوم ☐ ، في عطلة الأسبوع ☐ ، مرة في الشهر ☐ ، في العطل فقط ☐

7-كم ساعة تقضيها في لعب الألعاب الإلكترونية؟

أقل من ساعة ☐ ، أكثر من ساعة ☐

8- ما هي نوع اللعبة التي تفضلها؟

لعبة مريم ☐ ، لعبة فري فاير ☐ ، لعبة ببجي ☐ ، أخرى تذكر.....

9-ما هي الصفات التي يتميز بها بطلك المفضل في اللعبة؟

ذكي ☐ ، قوي العضلات ☐ ، مجرم ☐ ، شجاع ☐

10-هل تقلد أبطالك المفضلين؟

نعم ☐ ، لا ☐

11-إذا كانت الإجابة بـ : نعم في أي مجال تقلدهم؟

في اللباس ☐ ، الحركات والطباع ☐ ، أخرى تذكر.....

12- متى تلجأ إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

عندما تكون غاضب ☐ ، عندما تواجه مشكلة ☐ ، عندما تشعر بالوحدة ☐

في حالة الفراغ ☐ ، متى أتيحت لك الفرصة ☐

13-هل اقدامك على ممارسة هذه الألعاب؟ يرجع الي:

حب المغامرة ☐ ، حب الاكتشاف ☐ ، حب الخيال ☐ ، أخرى تذكر.....

14-ما هي أكثر المشاهد التي تحبذ تقليدها؟

الضرب ☐ ، استعمال الوسائل الحادة ☐ ، حركات القتال ☐ ، مواقف مضحكة ☐ ، حركات رياضية ☐ ، أخرى تذكر.....

15-هل تقوم بإعادة وتجسيد أحداث لعبتك المفضلة على أرض الواقع؟

نعم ☐ ، لا ☐

16-إذا كانت الإجابة بـ: نعم على من تقوم بتطبيقها؟

وحدك ☐ زملائك ☐ ، أساتذتك ☐ ، إخوتك ☐ ، أصدقائك ☐ ،

أخرى تذكر.....

17-عبر ماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

عبر جهازك الخاص ☐ ، عبر جهاز الأصدقاء ☐ ، عبر جهاز أحد أفراد العائلة ☐

عبر السيبر كافي (مقهى الأنترنت) ☐

18-هل تستمتع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية التي تلعبها؟

نعم ☐ ، لا ☐

19-هل امتناعك عن لعب الألعاب الإلكترونية يؤدي بك إلى:

العنف ضد الأساتذة ☐ ، العنف ضد الزملاء ☐ ، العنف ضد الإخوة ☐

أخرى تذكر.....

20-كيف تتصرف عندما يقطع أحدهم تركيزك على اللعبة الإلكترونية التي تلعبها؟

عنف لفظي ☐ ، عنف بدني ☐ ، عنف رمزي ☐ ، كبت الغضب ☐

أخرى تذكر.....

21-هل تراودك كوابيس فيها مشاهد عنف من لعبة إلكترونية لعبتها؟

دائما ☐ ، غالبا ☐ ، أحيانا ☐ ، نادرا ☐ ، أبدا ☐

المحور الثالث: مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف اللفظي

22- هل سبق وأن مارست الألعاب الالكترونية داخل القسم؟

تعم ☐ ، لا ☐

23- إذا كانت الجابة بـ : نعم كيف تكون ردت فعلك في حال ما إذا قام الأستاذ بتوبيخك؟

تقوم بشتمه ☐ ، الهجوم عليه ☐ ، تهديده ☐ ، الصمت ☐

أخرى تذكر.....

24- في حال غضبك ما هي العبارات التي تعلمتها من الألعاب الإلكترونية للتعبير عن حالتك؟

ابتعد عني ☐ ، سأضربك ☐ ، سأقتلك ☐ ، السب والشتم ☐

أخرى تذكر.....

25- ما هي ردت فعلك في حالة خسارتك في اللعبة؟

تتوقف عن اللعبة ☐ ، تتوعد بالانتقام ☐ ، مواصلة اللعب حتى الفوز ☐ ، البكاء ☐
كسر الجهاز ☐، أخرى تذكر.....

26-هل ترفع صوتك داخل الأروقة والصراخ من أجل التشويش تقليدا للعبة معينة؟

دائما ☐ ، غالبا ☐ ، أحيانا ☐ ، نادرا ☐ ، أبدا ☐

27-هل صادفت في إحدى الألعاب الإلكترونية قواعد غير أخلاقية تتنافى مع قيم المجتمع؟

نعم ☐ ، لا ☐

28-إذا كانت الإجابة ب نعم أذكرها؟

.....

.....

29-بماذا تملء الفراغ الناتج عن الألعاب الإلكترونية؟

التطاول برفع الصوت على الأساتذة ☐ ، الصراخ والنرفزة على الزملاء ☐

سب وشتم الموظفين ☐ ، أخرى تذكر.....

30-عندما يتم استفزازك من طرف الأصدقاء عندما تخسر في اللعبة كيف تتصرف:

الصراخ ☐ ، السب والشتم ☐ ، السخرية ☐ ، الصمت ☐ أخرى تذكر .....

المحور الرابع: مساهمة الألعاب الإلكترونية في تنمية العنف الرمزي

31-هل جربت في يوم من الأيام رسم صورة بطلك أو الرمز الخاص به على جسدك؟

دائما ☐ ، غالبا ☐ ، أحيانا ☐ ، نادرا ☐ ، أبدا ☐

32-هل قمت باتباع خطوات الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ ، لا ☐

33-إذا كانت الإجابة بنعم ما هي؟

لعبة مريم ☐ ، الحوت الأزرق ، ☐ ، لعبة فري فاير ☐ ، لعبة ببجي ☐ ،

أخرى تذكر.....

34-هل تقلد تعابير الألعاب الإلكترونية غير الأخلاقية؟

دائما ☐ ، غالبا ☐ ، أحيانا ☐ ، نادرا ☐ ، أبدا ☐

35-هل تكتب رموز الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ ، لا ☐

36-إذا كانت الإجابة بنعم فيما تتمثل:

جدران المؤسسة ☐ ، المراحيض ☐ ، الجسد ☐ ، أخرى تذكر.....

37-هل تستعمل حركات الألعاب الإلكترونية في التعبير عن مشاعرك؟

نعم ☐ ، لا ☐

38-إذا كانت الإجابة بنعم صدد تلك الحركات؟

.....

.....

39-حسب رأيك هل مضمون الألعاب الإلكترونية متعارض مع مبادئ عقيدتنا؟

نعم ☐ ، لا ☐

40-إذا كانت الإجابة بنعم فيما تتمثل:

اللباس ، ☐ الحركات ، ☐ ، الطقوس الدينية ☐ ،

أخرى تذكر.....

ملخص الدراسة

عنوان الدراسة: الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ

دراسة ميدانية بمتوسطات صالح بوالشعور –سكيكدة–

عدد الفصول الدراسة: 07 فصول

الجامعة: 20 أوت 1955 سكيكدة

العام الدراسي: 2023 / 2024

الملخص:

حاولت الدراسة الراهنة دراسة موضوع الألعاب الإلكترونية في علاقته بالعنف لدى التلاميذ بمتوسطات صالح بوالشعور(5 جويلية 1962، تفوتي سليمان، شارف علي، عيدوني عائشة)، و هذا من خلال تقصي مؤشر الألعاب الإلكترونية في علاقته بمؤشرات العنف من عنف مادي، ولفظي ورمزي، في محاولة للوصول إلى نتائج تقر بالصدق الإمبريقي لفرضيات الدراسة من خلال الجانب الميداني الذي أقر صدق هذه الفرضيات، حيث دارت معالم الإشكالية البحثية من خلال سؤال محوري مفاده: ما مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في زيادة العنف لدى تلاميذ متوسطات صالح بوالشعور؟

وقد جاءت الدراسة في سبع (07) فصول، هدفت هذه الفصول إلى محاولة إبراز العلاقة بين المتغير المستقل والمتغير التابع، حيث بدأت الدراسة بالإطار النظري الذي شمل أهداف وأسباب اختيار الموضوع و المشكلة البحثية وتساؤلاتها، ثم محاولة إبراز الدراسات السابقة من خلال عرض بعض الدراسات الميدانية في محاولة لإبراز نقاط التشابه و الاختلاف ونتائج الدراسة، إضافة إلى الفصل الثاني والثالث الذي يحتوي على الإطار النظري الذي يدور حول متغير الدراسة ثم إبراز المداخل النظرية لدراسة الألعاب الإلكترونية والعنف، كما تم الإعتماد على مجموعة من تقنيات البحث الميداني بهدف التحقق من الصدق الإمبريقي لفروض الدراسة، حيث أستخدم الإستبيان كأداة رئيسية في تقنيات البحث

الميداني الموجه إلى عينة مقدرة ب 280 تلميذ وتلميذة، والمقابلة التي وجهت إلى المعلمين والطاقم التربوي.

وتم تقسيم الجانب الميداني إلى ثلاث فصول، وتم تخصيص الفصل السادس لمعالجة البيانات المتعلقة بفرضيات الدراسة، أما الفصل السابع فقد تم عرض وتحليل نتائج الدراسة في ضوء الفروض والدراسات السابقة وما أثارته الدراسات من قضايا.

كما أن التحليل الإحصائي والكمي قد أثبت صدق الفرضية العامة والفرضيات الجزئية، وهو ما أكد عن وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف، وهذا من خلال العلاقة القائمة بين مؤشرات المتغيرين التي أثبتت عن طريق معاملات الإرتباط المحسوبة إحصائيا بواسطة كا^2 ومعامل سبيرمان وبيرسون، حيث تم إثبات صدق الفرضية الأولى كون الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى زيادة العنف المادي، وتم تأكيد ذلك من خلال العلاقة القائمة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والوسائل التكنولوجية التي يمتلكها الأفراد، بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ونوع اللعبة المفضلة، وبين المشاهد المقلدة وتجسيدها على أرض الواقع، وبين ممارسة الألعاب الإلكترونية والإستمتاع بمشاهدة القتل والتدمير والتحطيم، وبين تقليد بطلك المفضل ومشاهدة كوابيس فيها عنف.

كما بينت الدراسة وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف اللفظي، من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل القسم وردة فعلك في حال خسارتك في اللعبة، وبين رفع الصوت داخل الأروقة تقليدا للعبة وعبارة مصادفة الألعاب الإلكترونية اللاأخلاقية، وكما كشفت الدراسة عن وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف الرمزي من خلال إتباع خطوات الألعاب الإلكترونية التي تؤدي إلى كتابة رموز اللعبة، وبين إتباع خطوات الألعاب الإلكترونية وتقليد التعابير، وبين رسم صورة بطلهم المفضل وكتابة رموز الألعاب، وبين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية واستعمال الحركات، وبين تقليد تعابير الألعاب الإلكترونية ومضمون الألعاب.

كما أن عرض الدراسات السابقة حول موضوع البحث والتي اتفقت مع بعض الدراسات واختلفت مع بعضها الآخر، كما تم توضيح ذلك من خلال الفصل الأول، كما قدم البحث بعض القضايا التي أثارتها الدراسة والبحث الميداني بصفة عامة، والتي قد تكون نقطة بداية لقضايا ومواضيع أخرى، وفي الأخير يبقى موضوع الألعاب الإلكترونية والعنف لدى التلاميذ، من مواضيع البحث والدراسة من طرف مختلف الباحثين، فاختلاف مكان وزمان وبيئة كل بحث يجعل نتائج الدراسة تختلف من بحث إلى آخر، ولهذا يبقى المجال مفتوحا للبحث والتقصي عن أهم المتغيرات لتفتح مجال البحث العلمي مجددا.

The study's title: Electronic Games and Violence Among Pupils

Case of Middle School Pupils in Salah Bouchour, Skikda

Number of the study chapters: 7 chapters

The University: 20 August 1955- Skikda

The year: 2023/2024

Abstract:

The current study attempted to examine the topic of Electronic Games and Its Relationship to Violence Among the Pupils of Salah Bouchour Middle Schools (5 July 1962, Toufouti Sliman, Charef Ali, Aidouni Aicha). This was done by investigating the electronic games indicator and its relation to the violence indicators, including physical, verbal, and symbolic violence. This latter was an attempt to reach results that confirm the empirical validity of the study' s hypotheses, through a fieldwork study that has approved the validity of these hypotheses.

The research problem features revolved around one main question: To what extent do electronic games contribute in incresing violence among Salah Bouchour middle school pupils?

The study consists of seven chapters, that aimed to highlight the relationship between the independent and dependent variables.

The study started with a theoritical framework that included the objectives and reasons for selecting the topic, the research problem, and its questions. Then, the previous studies were highlighted by representing some field studies, in order to emphasize the similarities and differences and the study results.

Additionally, the second and the third chapters contained the theoritical framework that the study variable revolved around. Then, highlighting the

theoritical approaches to study the electronic games and violence. Also, the study relied on a set of data collection techniques, in order to verify the empirical validity of the study hypotheses. A questionnaire was used as the main instrument of data collection directed to a sample of 280 male and female pupils, and an interview devoted for the teachers and the educational staff.

The fieldwork part was divided into three chapters, the sixth chapter was devoted for data collection related to the study hypotheses. Whereas, the seventh chapter presented and analyzed the study's results in the light of the hypotheses, The previous studies, and the problems raised by the study.

Moreover, the qualitative and quantitative analysis proved the validity of the general and sub-hypotheses, which confirmed the relationship between electronic games and violence through the existence of the relationship between the two variables indicators. This latter was confirmed through the correlation coefficients, that are measured statistically by using K^2, Spearmen, and Pearson correlations.

The validity of the first hypothesis which hypothesized, that electronic games lead to the increase of physical violence was proved. This was demonstrated through the existence of the relationship between playing electronic games and the technological means the individuals own, between playing electronic games and their favourite type of games, between imitating the scenes and their representation in reality, between playing electronic games and enjoying watching kiliing and destruction, and between imitating their favourite hero character and having violent nightmares.

In addition, the study indicated that there is a relationship between electronic games and verbal violence through playing electronic games inside the classroom and their reactions in case they lose the game, and between imitating

games by raising their voices in the halls and facing unethical electronic games. The study also revealed a relationship between electronic games and symbolic violence. Following the steps of electronic games lead to wrinting the game's symbols, between following the steps of electronic games and imitating the expressions, between drawing the picture of their favourite hero character and writing the game's symbols, between imitating the expressions of electronic games and using the movements, and between imitating the expressions of electronic games and the content of the games.

Furthermore, the previous studies presented about the research topic agreed with some ideas in the study and disagreed with others, as it was illustrated in the first chapter. The study also presented some problems raised by the study and the fieldwork study in general, which may be a starting point for further issues and topics.

Finally, the diversity in place, time, and environment of research makes the study's results differ from one research to another, that is why the topic of electronic games and violence among pupils remains a topic of investigation and study by various researchers. Therefore, the field is opened for further research and investigation about the most important variables, thus opening the field of scientific study again.

Intitulé de l'Etude : Les Jeux Electroniques et la Violence auprès des Elèves

Etude de terrain au niveau des CEMs de Salah Bouchaour-Skikda-

Nombre de chapitres de l'étude : 07 chapitres

Université : 20 aout 1955-Skikda

Année académique : 2023/2024

Résumé :

La présente étude a essayé d'étudier le sujet des jeux électroniques dans sa relation avec la violence auprès des élèves des CEMs de Salah Bouchaour (5 juillet 1962, TIFOUTI Slimene, CHAREF Ali, AIDOUNI Aicha). Elle vise à examiner l'indice des jeux électroniques dans sa relation avec les indicateurs de violence, y compris la violence physique, verbale et symbolique, dans le but d'atteindre des résultats qui confirment la validité empirique des hypothèses de l'étude à travers l'étude de terrain qui a prouvé la validité de ces hypothèses, où les faits de la problématique de recherche pivotaient autour d'une question centrale qui était la suivante : Dans quelle mesure les jeux électroniques contribuent-ils à accroître la violence auprès des élèves des CEMs de Salah Bouchaour?

L'étude s'est élaborée en sept (07) chapitres qui avaient pour objectif de tenter de mettre en évidence la relation entre la variable indépendante et la variable dépendante. L'étude a entrepris par le cadre théorique qui saisissait les objectifs et les raisons du choix du sujet, la problématique de recherche et ses questions, puis une tentative de mettre en valeur les études antérieures en présentant quelques études de terrain pour mettre en évidence les points de similitude, de différence et les résultats de l'étude, en plus des deuxième et troisième chapitres, qui renferment le cadre théorique qui tourne autour de la variable d'étude, puis en mettant l'accent sur les approches théoriques de l'étude des jeux électroniques et de la violence. Un ensemble de techniques de recherche de terrain a également été exploité dans le but de vérifier la validité empirique des hypothèses de l'étude, où le questionnaire a été utilisé comme outil principal dans les techniques de recherche de terrain ont porté sur un échantillon estimé à 280 élèves, et les entretiens ont été dirigés vers les enseignants et le personnel éducatif.

La partie pratique a été divisée en trois chapitres, le sixième chapitre étant dédié au traitement des données liées aux hypothèses de l'étude, alors que le septième chapitre présentait et analysait les résultats de l'étude à la lumière des hypothèses, des études antérieures et des questions soulevées par les études.

L'analyse statistique et quantitative a également prouvé la validité de l'hypothèse générale et des hypothèses partielles, qui ont confirmé l'existence d'une relation entre les jeux électroniques et la violence, et ce à travers la relation qui existe entre les indicateurs des deux variables, qui a été prouvée grâce à des coefficients de corrélation calculés statistiquement par Ka2 et le coefficient de Spearman et Pearson, où la validité des deux variables a été prouvée. La première hypothèse est que les jeux électroniques engendrent une augmentation de la violence physique, et cela a été confirmé par la relation existante entre l'exercice du jeu électronique et les moyens technologiques dont disposent les individus, entre l'exercice des jeux électroniques et le type de jeu préféré, entre les scènes imitées et leur incarnation sur le vécu, entre l'exercice des jeux électroniques et prendre plaisir à regarder des meurtres, la dévastation et destruction, et entre l'imitation de votre héros préféré et regarder des cauchemars contenant de la violence.

L'étude a également montré qu'il existe une relation entre les jeux électroniques et la violence verbale, à travers l'exercice des jeux électroniques en classe et votre réaction si vous échouez au jeu, et entre le fait d'élever la voix dans les couloirs pour imiter le jeu et l'expression de rencontrer des jeux électroniques immoraux. L'étude a également dévoilé une relation entre les jeux électroniques et la violence symbolique à travers le suivi des étapes des jeux électroniques qui mènent à l'écriture des codes du jeu, entre le suivi des étapes des jeux électroniques et l'imitation d'expressions, entre le dessin de leur héros préféré et l'écriture du codes des jeux, entre l'imitation des expressions des jeux électroniques et l'utilisation des mouvements, et entre l'imitation des expressions des jeux électroniques et le contenu des jeux.

Elle a également présenté des études antérieures sur le sujet de recherche, qui concordaient avec certaines études et différaient avec d'autres, cela a été déterminé dans le premier chapitre. La recherche a également étalé certaines questions soulevées par l'étude et la recherche sur terrain en général, qui peuvent être un point de départ pour d'autres questions et sujets. Enfin, le thème des jeux électroniques et de la violence auprès des élèves demeure un sujet qui attire l'attention de divers chercheurs. La différence de lieu, de temps et d'environnement de chaque recherche montre que les résultats de l'étude diffèrent d'une recherche à l'autre, raison pour laquelle, le domaine reste ouvert à la recherche et à l'investigation sur les variables les plus importantes afin d'ouvrir à nouveau le champ de la recherche scientifique.