وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد خيضر – بسكرة –
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الاجتماعية

الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر – بلدية المرارة ولاية الوادي–

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع

تخصص: علم اجتماع التربية

إعداد الطالبة:
– برتيمة سميحة

إشراف الدكتور:
– فريجة أحمد

لجنة المناقشة:

الإسم و اللقب	الرتبة	الجامعة	الصفة
قـــاسمي شوقـــي	أستاذ محاضر (أ)	جـــامعة بسكـــرة	رئيســـــا
أحمـــد فريجـــة	أستاذ محاضر (أ)	جـــامعة بسكـــرة	مشرفا ومقررا
فتيـــحة طويـــل	أستاذ محاضر (أ)	جـــامعة بسكـــرة	عضوا مناقشا
نجـــاة يحيـــاوي	أستاذ محاضر (أ)	جـــامعة بسكـــرة	عضوا مناقشا

السنة الجامعية: 2017/2016

شكر وعرفان

" من اجتهد وأصاب فله أجران، ومن اجتهد وأخطأ فله أجر واحد"

الحمد لله الذي وهبنا نعمة العقل سبحانه والشكر له، على كل نعمه وفضله وكرمه.

تبارك الله ذو الجلال والإكرام.

نشكر كل من قدم لنا يد العون والمساعدة في انجاز هذه المذكرة ونخص بالذكر الأستاذ المحترم **فريجة أحمد** الذي لم يبخل علينا بنصائحه وإرشاداته ، من خلال إشرافه على عملنا خطوة بخطوة بكل جدية وتفاني.

فجزاه الله كل خير ووفقه لما يحبه ويرضاه

لكم منا عظيم الشكر

فهرس الموضوعات

شكر وعرفان..... أ

فهرس الموضوعات .....ب_ هـ

فهرس الجداول .....و _ ع

مقدمة .....12_10

الفصل الأول : موضوع الدراسة .....34_14

تمهيد 14

1. مشكلة الدراسة 15

2. أهمية وأسباب إختيار الدراسة .....19_17

2_ 1 أهمية الدراسة 17

2_ 2 أسباب إختيار الدراسة 19

3. أهداف الدراسة 21

4. التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة 23

5. الدراسات السابقة.....27

خلاصة :.....34

الفصل الثاني :اللعب و الألعاب الإلكترونية .....36_89

تمهيد: 36

1- تعريف اللعب.....37

2- أهمية اللعب 41

أنواع ووظائف اللعب 44-49

3-1أنواع اللعب 44

3 - 2 وظائف اللعب 49

3- بعض النظريات المفسرة للعب 50

4- تعريف الألعاب الإلكترونية 56

5- أنواع ألعاب الإلكترونية 61

6- تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع.....71

7- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر 73

خلاصة 89

الفصل الثالث :العنف المدرسي و النظريات المفسرة له..... 90_120

تمهيد :.....90

1 مفهوم العنف المدرسي 91

2 أشكال العنف 97

3 أسباب العنف 98

4 عوامل العنف المدرسي 103

5 مظاهر العنف المدرسي 107

6 بعض النظريات المفسرة للعنف.....111

6 -1 – النظرية التربوية 111
6-2 - نظرية تعلم العنف 112
6-3 - نظرية النفس الإجتماعية 115
6-4 - نظرية عوامل الجماعة 116
6-5 - نظرية الإحباط 116
6-6 – النظرية الوظيفية 117
6-7- النظرية الضبط الإجتماعي 118
خلاصة :.....120
الفصل الرابع : الإجراءات المنهجية للدراسة.....122_134
تمهيد 122
1- فروض الدراسة 123
2-مجالات الدراسة 124-125
2-1-المجال المكاني 124
2-2المجال الزماني 125
2-3المجال البشري 125
3-عينة الدراسة وكيفية إختيارها 126
4-منهج الدراسة 128
5-أدوات جمع البيانات 129- 131
5-1الملاحظة 129

4-2الإستمارة 130

4-3المقابلة 131

5 الأساليب الإحصائي للدراسة.....133

خلاصة :.....134

الفصل الخامس : عرض بيانات ونتائج الدراسة 135-182

تمهيد : 135

1- عرض بيانات الدراسة 136

2- عرض نتائج الدراسة 177

2-1- عرض نتائج الدراسة المتعلقة بالفرضية الأولى 177

2-2- عرض نتائج الدراسة المتعلقة بالفرضية الثانية 178

الخاتمة : 180

قائمة المراجع : 182

الملاحق :

فهرس الجداول :

رقـــم الجدول	رقم الصفحة
الجدول رقم 01 يبين التعداد والنسب المئوية العينة بحسب الجنس	136
الجدول رقم 02 : يبين المتوسط الحسابي لمفردات العينة بحسب السن	137
الجدول رقم 03 يبين لإعادة السنة لمفردات العينة	138
الجدول رقم 04: يبين عدد الإعادات لمفردات العينة	139
الجدول 05 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بقيامه بالشغب .	140
الجدول 06 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتحطيمه لممتلكات المدرسة .	141
الجدول 07 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بضربه لأساتذة.	142
الجدول 08 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي سرقته لأدوات الخاصة بالمدرسة.	143
الجدول 09 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي في تفضيله أسلوب الضرب أثناء لعبه مع زملائه .	144
الجدول 10 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي تمزيق لكتب زملائه .	145
الجدول 11 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتمزيقه لصور و الوسائل الموجودة داخل القسم .	146
الجدول 12 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتكون مجموعة مشاغبة .	147

جدول 13 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتفجير المفرقعات في المدارس .	148
الجدول 14 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتكسير النوافذ و الأبواب ومقاعد الدراسة .	149
الجدول 15 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي تهديد بالسلاح الأبيض .	150
الجدول 16 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بالكتابة على الطاولات و الجدران ألفاظ غير أخلاقية .	151
الجدول 17 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي حفره على الجدران .	152
الجدول 18 يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتكسير و تخريب الحمامات :	153
الجدول 19 : يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي شتم زملائه.	154
الجدول 20 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي شتم الأساتذة .	155
الجدول 21 : يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي شتم العمال .	156
الجدول 22 : يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بعدم الإستجابته للتوجيهات و النصائح .	157
الجدول 23 : يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتطاوله على أساتذة.	158

الجدول 24 : يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بكتابة العبارات الغير اللائقة .	159
الجدول 25 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتمرد على النظام الداخلى للمدرسة.	160
الجدول 26: يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بعصيان أوامر الأساتذة .	161
الجدول 27 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتسلطه .	162
الجدول 28 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتعصب الزائد لنادي أو فريق ما.	163
الجدول 29 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتحرش الآخرين جنسيا .	164
الجدول 30 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بإثارة الفوضى في الأقسام .	165
الجدول 31 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بعدم إحضاره للكتب والكراريس .	166
الجدول 32 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بالتشهير بتلميذ ما للإنتقام منه .	167
الجدول 33 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بالإضراب المتعمد عن الدراسة.	168
الجدول 34 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بالتنا بز بالألقاب.	169

الجدول 35 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بالاستهزاء بالأساتذة.	170
الجدول 36 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتعامل بفضاضة مع زملائه.	171
الجدول 37: يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي شتم زملائه.	172
الجدول 38 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بالتهرب من الدروس قصد التشويش على بقية الزملاء.	173
الجدول 39 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي برفع صوت على الأساتذة .	174
الجدول 40 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتكاسل في أداء واجبات .	175
الجدول 41 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بمحاولة الحط من قيمة المدرسة.	176

إن للعلوم الإنسانية دور كبير في فهم السلوك الإنساني و دراسته وكيفية توجيهه في مراحل الحياة المختلفة أنها تدرس الواقع الإنساني بحوادثه قصد معرفة العوامل المؤثرة فيه و الكشف عن نظمه وقوانينه ، بحيث تدرس الفرد كعضو في الجماعة يتأثر و يؤثر فيها وهذا الجانب يهتم به علم الإجتماع ولهذا الأخير دور فعال في فهم هذه الأفعال الإجتماعية وتفسرها و إدراك العوامل المؤثرة فيها ، و إمكانية إدراك العوامل المؤثرة في حياة الفرد كعضو في المجتمع وتتجدد خصوصية وجوده من خلال ما يقدمه من خير أو سوى ذلك للأخرين ومن بين الظواهر الناتجة عن أفعال للأفراد ظاهرة العنف .

إن ظاهرة العنف المدرسي هي نتيجة طبيعية لما توصلت إليه المجتمعات الإنسانية من مستوى إجتماعي أخلاقي و ثقافي لا يعبر عن إنسانية الإنسان ورقيه المعرفي ، فعندما تسوء العلاقات في المؤسسات الإجتماعية التربوية إنطلاقا من الأسرة إلى المدرسة ثم المجتمع ، تصبح ظاهرة العنف من أهم المواضيع التي تشغل بال الأولياء و المربين و المسئولين باختلاف مراتبهم بما فيها الهيئات الدولية و الحكومات لما تخلفه الظاهرة من نتائج سيئة على استمرار المجتمعات وتقدمها ، و لم يعد قاصرا على الأسرة وحدها فحسب بل إتسع ليشمل المدرسة أيضا بإعتبارها جزء من المجتمع فأصبح يطلق عليه بالعنف المدرسي وتزايد الإهتمام به في الآونة لما يخلفه من آثار سلبية في المدرسة .

تعد ظاهرة العنف المدرسي بشكل عام في مختلف الأطر أكثر الظواهر انتشارا وتوسعا لاسيما في السنوات الأخيرة، وهذا لا يعني أن هذه الظاهرة لم تكن موجودة في الماضي بل أنها رافقت الإنسان منذ وجوده لكن الإحصائيات تبين وجود تزايد في حالات العنف في معظم المجتمعات العالم وخاصة خلال

ثلاثين عاما الماضية، فقد مست مختلف المجتمعات (متقدمة، متخلفة، نامية) ومختلف قطاعات المجتمع الواحد(الأسرة، الملاعب، السجون، المدرس).

و قد تجلى العنف المدرسي في سلوكيات عدوانية وعنيفة يمارسها التلاميذ ضد أستاذته بأشكال مختلفة ومتفاوتة الانتشار كالاعتداءات الجسدية "الضرب والتهديد" وإضافة إلى تخريب الممتلكات التابعة للمؤسسة التربوية وخاصة "العنف اللفظي" مثل" "الشتم والسخرية".

وهذا الأمر الذي عكر صفو المحيط المدرسي، وانعكس سلبا على مردودها وأثر على أداء الفاعلين فيها مما لفت انتباه كافة المسؤولين لمعرفة المسببات والعوامل الدافعة لممارسة تلاميذ العنف ضد أساتذتهم ومن بينها ما كانوا يلعبون به وأخص بذلك الألعاب الإلكترونية الحركية التي ترتكز على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة.

والذي تتجه الدراسة صوب محاولة إجابة عنه وذلك عبر خطة تشتمل على قسمين

قسم نظري يحتوي على فصلين :

الفصل الأول : لموضوع الدراسة حيث تم من خلاله تحديد الإشكالية مع ضبط تساؤلات الدراسة وكذا توضيح فروض الدراسة التي قامت عليها الدراسة وكذا أهمية الدراسة و الأسباب الداعية إلى اختيارها بالإضافة إلى إلى أبرز الأهداف الدراسة وكذا التطرق إلى المفاهيم الإجرائية للدراسة بالإضافة إلى استعراض بعض الدراسات السابقة .

الفصل الثاني :ماهية الألعاب الإلكترونية فصلت في أولا ماهية اللعب وثانيا ماهية الألعاب الإلكترونية .

الفصل الثالث :إحتوى على مفهوم العنف المدرسي أشكال العنف أسباب العنف عوامل العنف المدرسي مظاهر العنف المدرسي نظريات المفسرة للعنف.

الفصل الرابع :تطرقنا إلى إطار المنهجي المتبع في البحث ولتقصي البيانات الميدانية تم تحديد مجالات الدراسة المكانية و الزمنية و البشرية إضافة إلى ضبط العينة وخصائصها وتحديد المنهج المستخدم في الدراسة وكذلك تحديد الأدوات المستخدمة في جمع البيانات ومن بينها الملاحظة ومقابلة واستيمار.

الفصل الخامس: تم التطرق في هذا الفصل إلى عرض وتحليل للبيانات من خلال وضع الجداول والتعليق عليها وصولا إلى عرض نتائج الدراسة وبعدها ذيلت الدراسة بخاتمة لخصنا فيها إلى أهم النتائج التي تولنا إليها من خلالها.

وفي الأخير خاتمة وقائمة مراجع ثم ملاحق.

الفصل الأول

الفصل الأول : موضوع الدراسة

تمهيد

1. مشكلة الدراسة .

2. أهمية وأسباب إختيار الدراسة .

2_ 1 أهمية الدراسة .

2_ 2 أسباب إختيار الدراسة .

3. أهداف الدراسة .

4. التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة .

5. الدراسات السابقة

الخلاصة :

تمهيد :

إن العنف المدرسي من أهم المشكلات الاجتماعية التربوية بأنواعه التعليمية أو الاجتماعية أو الانفعالي أو السلوكي، فلقد تطرقنا إحدى هذه العوامل المستجدة في حياة المتعلم في المدرسة الجزائرية المتمثلة في الألعاب الإلكترونية .

وحاولنا إبراز العلاقة بين هذه الأخيرة كعامل مستجد في حياة المتعلم يدخل في بناء سلوكاته و العنف المدرسي و سوف نقوم بتحديد الموضوع في الفصل التالي من خلال تحديدنا لمشكلة الدراسة و أهمية وأسباب إختيارها و أهداف المراد الوصول لها التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة وإطاره المرجعي في الدراسات السابقة لها .

1- تحديد الإشكالية :

يتسم العصر الذي نعيش فيه بالتطور السريع للعلم و التقنية ، كما يعتبر عصر تنامي الإهتمام بالطفل و الطفولة على نحو لم تعرفه العصور السابقة ، وقد نبع هذا الإهتمام نتيجة البحوث العلمية و التربوية التي أكدت على معرفة خصائص الطفل العقلية في مراحل عمره المختلفة ، لقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها و قابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة و قدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم و الألوان و الخيال و المغامرة ، و في الوقت الذي يظن فيه الآباء والأمهات أن جلوس طفلهم أمام شاشة الكمبيوتر في هدوء، والاطمئنان إلى أنه يلعب لعبة في أمان، تكون هناك العشرات من المشاعر السلبية التي تتولد في نفس الطفل جراء هذه الألعاب. تحت رغبات الطفل وإصراره، يرضخ الأب والأم لتلبية ذلك، حتى أصبحت غرف الأطفال تعج بالألعاب، منها ما يعمل بالكهرباء، ومنها ما يعمل بالليزر أو الذبذبات. لا يدرك معظم أولياء الأمور مخاطر وتبعات هذه الألعاب خصوصاً عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل؛ كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم. إن هذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفًا؛

وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وقد أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها، كما أنها تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة.

ومن ألآثارها وخاصة أصبح جليا في المدرسة الجزائرية وهو العنف المدرسي و هذا الأخير بتعدد زوايا النظر و المقاربة العلمية لاسيما و أن هذه الظاهرة محاطة باهتمام كل من علم النفس و علم الاجتماع و علم التربية من خلال إجماعهم ، أن العنف المدرسي يعلن عن نفسه من خلال خرق القانون ,فيظهر العنف من خلال التصرفات التي يقوم بها المتعلم الأفراد أو المعلمين أو الزملاء أو التعدي على الممتلكات المدرسية وفي ظل التطورات التكنولوجية عامة و الألعاب الإلكترونية خاصة نطرح التساؤل الرئيسي الآتي :

- هل هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي ؟

ويتفرع عن هذا التساؤل جملة من التساؤلات الفرعية والتي جاءت وفق الصيغ الآتية :

- هل هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي ؟
- هل هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي؟

في حين منطلق فرضيات الدراسة و التي تسعى الباحثة إلى التأكد من صدقيتها من خلال مطارحة علمية ببعديها النظري و الإمبريقي ولقد صيغت الفرضية العامة :

- هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي .

أما الفرضيات الفرعية :

- هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي .
- هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي.

2- أهمية و أسباب إختيار الدراسة :

2-1 – أهمية الدراسة :

تعتبر أهمية الدراسة من الخطوات المهمة في البحث العلمي ، لا سيما أن من خلالها نبين الأهمية الحقيقة التي يقدمها البحث لكل من الباحث و المجتمع الذي يطبق عليه .

وكذلك الحاجة إلى البحث أصبحت من الضروريات الأولية التي تتطلبها مقتضيات الحياة في عالم يعرف ثورة علمية ومعرفية في مختلف المجالات وإذا كانت الدول المتقدمة توليه أهمية

كبيرة فذلك راجع إلى إدراكها بأن عظمتها تكتمل في تقدمها العلمي والفكري وتزداد أهمية البحث العلمي يزداد إعتماد على الدول عليه وإدراكها لمدى أهميته في استمرار تقدمها وتحقيق رفاهية ستعمم بها والمحافظة على مكانتها في المجتمع الدولي لذلك أصبح البحث العلمي في هذه الدول من ضمن الممارسات والتقاليد التي تتكفل يها مؤسسات لتحقيق أهداف وغايات مختلفة .

إن التفكير في ظاهرة العنف بإعتبارها ظاهرة إنسانية و إجتماعية فهي منتوج إجتماعي تتحكم فيها ظروف إجتماعية ناجمة عن عدم تكيف و تلاؤم الفرد مع مجموعة العوامل الإجتماعية و التي يقصد بها كل الجوانب المحيط بالحياة على إختلافها فتظهر أهمية هذه الدراسة في أنها إعطاء قدرا من الإهتمام بالمتعلم وحياته شخصية .

●الأهمية العلمية :

- تظهر أهمية العلمية في إضافة عرض إلى مكتبة كلية حول ألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي .
- تفيد التربويين و المعلميين في معرفة مرجعية سلوكيات المتعلمين .
- تفيد الأخصائيين النفسانيين الإجتماعية في كيفية علاج سلوكيات المتطرفة للأطفال .

●الأهمية العملية :

- لفت الأسر الجزائرية لزاوية مهمة في حياة أطفالهم وهي الألعاب الإلكترونية وما تخلفه على حياة أولادهم بإعتبارهم هم رجال المستقبل .

توضيح الأهدف من ألعاب التي تسوق لأطفالنا .

التعرف سبب الإدمان جيل اليوم على الألعاب الإلكترونية .

2-2- أسباب الدراسة :

إن اختيارنا لهذا الموضوع لم يأتي عشوائيا أو بمحض الصدفة بل كان نتاج جملة من الأسباب الذاتية والموضوعية والتي يمكن حصرها فيما يلي:

●الأسباب الذاتية :

- معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في جميع في جميع بلدان العربية وخاصة الجزائر .
- ومعرفة أثارها على سلوكيات الأطفال و المراهقين .
- معرفة الأشياء المثيرة و الجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية و الأفكار و التوجهات التي تروجها في أفكار المراهقين .
- معرفة المبادئ التي تحاول غرسها في هذه أوساط الإجتماعية و التي تجعل الأطفال يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة ألعاب الالكترونية والحواسيب المحمولة ، إضافة إلى معرفة مدى ارتباطها بالسلوك العدواني للطفل واكتسابه لسلوكيات سوية وغير السوية .
- أما عن السبب الرئيسي هو معرفة الإتجاهات والأفكار وسلوكياتهم الموجودة عند المراهقين هل كانت إنعكاس لتغذية التي أخذها من الألعاب الإلكترونية .

●الأسباب الموضوعية :

– يصب هذا الموضوع في مجال التخصص ألا وهو علم الإجتماع التربية إذ أن العنف الدراسي من أعمدت مواضيعه .

– السبب الأساسي كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته وإلزامية دراسته وبحث فيه، خاصة فيما يخص أثر هذه الألعاب الإلكترونية سلوكيات الطفل في الجزائر .

– تعتبر ظاهرة العنف المدرسي من الظواهر التي أثارت وما تزال تثير الإهتمام ، كونها تمثل تهديدا صريحا للمدرسة الجزائرية ولذلك حاولنا التعرف على مسببات الظاهرة على أهم العوامل التي تؤدي إلى تفشيها في المدرسة الجزائرية

- البحث عن أسباب انتشار هذه الألعاب الإلكترونية وقاعات اللعب .
- انتشار هذه الألعاب الإلكترونية بشكل مخيف في حياة المراهقين
- الخوض في مجل العنف لأنه السبب المباشر في الهدر التربوي .
- محاول مس السبب المباشر الإبتعاد فئة المتعلمين عن الدروسهم .
- إيجاد الحلول المناسبة للألعاب الإلكترونية وأثرها على سيرورة المجتمع المتعلمين .
- معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة على حساب المواد الأخرى .
- معرفة أهم الألعاب التي يفضلها المراهقين و أفكار التي تبثها هذه الألعاب .

- معرفة التيارات التي تصدر لجيل اليوم من خلال هذه الألعاب .

السبب الأول والأساسي كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته وإلزامية دراسته وبحث فيه، خاصة فيما يخص أثر هذه الألعاب الإلكترونية سلوكيات الطفل في الجزائر.

البحث عن أسباب انتشار هذه الألعاب الإلكترونية وقاعات ألعاب الإلكترونية في الجزائر خاصة في الآونة الأخيرة وإلى ماذا يعود هذا الانتشار الكبير والواسع.

- معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة على حساب المواد الأخرى.

3- أهداف الدراسة :

إن الهدف هو النتيجة التي يرغبها الشخص أو تصور وتخطيط وتركيب النظام لتحقيق رغبة شخصيه أو تنظيمية وهي نقطة نهاية التنمية المفترضة .يسعى الكثير إلى تحقيق الأهداف في وقت محدد من خلال ضبط المواعيد النهائية وهو يشبه الغاية أو القصد كثيرا. وتقود النتيجة المتوقعة إلى ردة فعل أو نقطة النهاية وهي الهدف سواء كان هدف محسوس أو مجرد وهو يحمل قيمة جوهرية. ما هو الهدف؟ الأهداف جدا مهمة عند إنشاء الأعمال التجارية وبدونها لن نتجح تلك الأعمال. حتى وإن أنشأت أهداف بسيطة سيكون من الأفضل اتباع مسار إستراتيجي للأهداف بدلاً من السعي إلى تحقيق الشيء الذي تريده فقط.

معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الإلكترونية ألا وهي الأجهزة الألعاب الإلكترونية .

– الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين .

- محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفوانها كخطوة أولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر

التعرف على الهدف العام وهو هل هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي من خلال :

- هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي .
- هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي.

4- التعريفات الإجرائية لمفاهيم الدراسة :

في البداية سنتطرق إلى تعريف المفهوم لغة واصطلاحا وأهمية المفاهيم ، وأنواعها ، مع التعرض لأهمية المفاهيم الرئيسية .

المفهوم في اللغة : اسم مفعول من " فهم" وهو الأمر المدرك وجود المفهوم وجود ذهني

المفهوم الإصطلاحا : _ فكرة أو تمثل للعنصر المشترك الذي يمكن بواسطته بين المجموعات أو التصنيفات .

_ أي تصور ذهني عام أو مجرد لموافق أو أمر أو شيء .

_ فكرة أو رأي أو صورة ذهنية .

تعريف كلوزماير : المفهوم هو : مجموعة الإستدلالات الذهنية المنظمة التي يكونها المتعلم من الأشياء أو الأحداث المتوافوة البيئة .

تعريف ودورث وماكوس المفهوم الذي يهمله أي متعلم عن أي شيء من الأشياء لا يحدد فقط بتعريف هذا الشيء بل يشتمل المفهوم على كل ما يعرف هذا المتعلم عن الشيء من خصائص

تعريف برونر مجموعة من المصطلحات التي يستخدمها المعلم أو الباحث في بحثه كعناوين . يشترط توفر ثلاثة عناصر في المفهوم :

_ التسمية أو البطاقة .

_ الخصائص الأساسية .

_ الأمثلة .

أهمية المفاهيم :

1 المفاهيم أدوات ذهنية نطورها لتساعدها على مواجهة عالمنا . فهي مفتاح المعرفة .

2 يصبح للمفردة معني لدى المتعلم حنيما يستخدمها باستمرار لتدل على حدث أو خبرة .فهي تزود بالمعاني وتعطي فهما ذا معنى.

3 يظهر المتعلم الذي يمتلك مهارات تكوين المفهوم .

4 المفاهيم الحسية المدركة أساس التفكير كله .

5 توفير خبرات غنية ومتنوعة مما يساهم في تكوين مفاهيم أكثر فائدة .

6 تزيد الكفاية و الفاعلية الذاتية كما تثير الدافعية للمتعلم نحو تحقيق الفهم .

7 بناء قاعدة معرفية وتكوين مبادئ وتعميمات .

8 ضرورية لتفاهم الناس وتواصلهم بطريقة واضحة .

9 تساعد على انتقال أثر تعلم لمواقف جديدة .

10 تنظيم الخبرات و العالم الإدراكي .

11 تساعد على اشتقاق فرضية في بداية موقف التعلم .

فلهذا فإن دراسة تعتمد على مفهومين رئسين هما محك الدراسة الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي .

.اللعب:

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

ويعد اللعب مظهرا من أهم مظاهر سلوك الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فنحن نجد الطفل يقضي كل زمن صحوة ونشاطه في اللعب، وليس من السهل على الكبار توقيف تيار اللعب الجارف ولا الوقوف عند تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة

من ضرورات الحياة مثل الأكل و النوم .وليس معنا ذلك أن الشخص البالغ لا يلعب، فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات من الطفل الرضيع إلى الرجل المسن الهرم" .

فاللعب عدة مظاهر وروح واحدة، بحيث نجد لكل من الرضيع والطفل والمراهق والشاب والشيخ والكهل لعبه الخاص به، ولكل نوع وظيفته الخاصة بالنمو النفسي ."

***ألعاب الكمبيوتر**:

هو نوع من ألعاب الفيديو إلا أنه يتميز عن باقي الألعاب الأخرى باعتماده على الحاسب في ممارسته، بالإضافة إلى ذالك يمكن ممارستها عن طريق الشبكات وهي ربط الحاسبات ببعضها البعض وهو ما يسمى بالشبكة، وتتميز ألعاب الكمبيوتر بستة عناصر عندما تشترك مع بعضها البعض تصبح أكثر جاذبية وهي:

- القواعد .
- الصراع، المنافسة، التحدي، العارضة .
- الأهداف والغايات .
- التفاعل .
- النتائج ورجع الصدى .
- التمثيل والمحاكاة .

***العنف المدرسي :**

هو السلوك العدواني والخارق للقانون المدرسي ، نحو شخص آخر يقع داخل حدود المدرسة و العدوان هنا هو كل سلوك يستهدف حقوق الآخرين ، وقد يتخذ شكلا ماديا أو شكلا معنويا و العدوان من قبل التلاميذ في المدرسة. ينسحب عليه هذا التعريف فهناك بعض مظاهر السلوك العدوان للتلاميذ تكون موجهة إلى المدرس كالشتم و السب و العصيان

و إثارة الفوضى بالأقسام الدراسة و قد تكون موجهة إلى التلاميذ الآ خرين كالتشاجر و السرقة و الضرب و قد تكون موجهة نحو المدرسة كالكتابة في الجدران و السرقة الأجهزة ن وتحطيم ممتلكات المدرسة .

أو بإختصار هو ذلك السلوك العدواني الذي يكون داخل المدرسة ويقوم به المتعلم اتجاه المدرسة و أركانها سواء كان ماديا أو غير مادي ، والذي ارتكب عليه نتيجة لظروف معينة .

***المتعلـم**

يطلق على كل فرد سلم نفسه للمعلم يتعلم منه أي أنه فرد متلقي للعلم كما يعرف على أنه أساس العملية التربوية فمن أجله أسست المدارس وتواجد الكم الهائل من المعلمين فيها وأعدت فيها المرافق والتجهيزات والوسائل والأدوات والمناهج والبرامج والفرض الأساسي هو إعداد الإنسان الصغير للحياة وبناء شخصيته وتأهيله[1] .

***المعلـم**

هو العصب الرئيسي في العملية التعليمية والتي تتأثر بكفاءته فعالية هذه العملية، فنجد أن طريقة تفكيره التي يتعامل بها مع الأطفال لها تأثير على أنماطهم المعرفية، فمن شأنها أن تشجع أو تعيق عملية الابتكار لدى الأطفال[2] .

و هو الشخص الذي يعمل خاصة في المدرسة أو هو الشخص الذي يوضح للشخص كيف يقوم الشيء معين فيصبح قادرا على القيام بنفسه[3] .

---

[1] محمد مصطفى زيدان، **النمو النفسي للطفل والمراهق ونظريات الشخصية**، دار الشروق للنشر، السعودية، 1999، ص 15.

(2) جيهان محمود جوده، **إبداعات المعلم العربي الحل الإبداعي في المشكلات**، مفاهيم وتدريبات"، دار الفكر ناشرون وموزعون، المملكة الأدبية، ط20، ص 62.

[3] محسن محمد، **المعلم وإدارة الفصل**، دار الفكر للنشر والتوزيع، ط2، 1986، ص 6.

كما هو الشخص المعد إعدادا بيداغوجيا وأكاديميا واجتماعيا لممارسة أدواره المتعددة ضمن الجماعة الاجتماعية في القسم من أجل تحقيق أهدافها المشتركة[1].

و يرى الدكتور "فليب جكسون" « Philip Jackson » أن المعلم هو صانع قرار يفهم طلبته ويتفهمهم، قادر على إعادة صياغة المادة الدراسية وتشكيلها بشكل يسهل على الطلبة استيعابها ويعرف ماذا يعمل و يعرف متى يعمل.

أما الدكتور "دافيد بورليز" « david Berlimer » فيرى أن المعلم رجل إجرائي لأنه ينجز عدة أعمال إجرائية في الصف كل يوم.

و المعلم كرجل يخطط وينظم ويرشد ويوجه، ويملك بيده زمام الأمور ولا يخلي أثر نوع العلاقة المتبادلة بين المعلم وتلاميذه على تعاملهم معه، وإقبالهم عليه وتعاونهم معه، إذا اتصفت هذه العلاقة بالايجابية انعكس على نشاط التلاميذ بشكل إيجابي وإذا كانت سلبية مال نشاطهم نحو السلبية والفتور[2]

5- الدراسات السابقة :

إن أية دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ ، إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

***دراسة زهية دباب**

[1] أحمد حسين اللغاني، **الوسائل التعليمية والمنهج المدرسي**، كلية التربية جامعة عين الشمس، القاهرة، 1982، ص 104.

[2] محمد عبد الرحيم عدس، **المعلم الفاعل والتدريس الفاعل**، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، 1996، ص 35.

العنـوان: دور مستشار التربية في الحد من ظاهرة العنف المدرسي وهي رسالة ماجستير مقدمة من زهية دباب سنة 2008- 2009م وهي دراسة وصفية حيث تمثلت مشكلة الدراسة في معرفة "دور مستشار التربية للحد من ظاهرة العنف داخل المدرسة". وقد طرحت الدراسة ثلاثة تساؤلات كمايلي:

- ✓ كيف يساهم مستشار التربية في المتابعة اليومية للتلاميذ؟
- ✓ كيف يساهم مستشار التربية في رصد مظاهر وأسباب السلوكات العدوانية لدى التلاميذ؟
- ✓ كيف يساهم مستشار التربية في تدعيم الحوار الإيجابي مع التلاميذ؟

و قد حاولت الدراسة الإجابة على هذه التساؤلات بتغطية موضوع الدراسة بثلاث فرضيات هي:

- ✓ يساهم مستشار التربية في المتابعة اليومية للتلاميذ.
- ✓ يساهم مستشار التربية في رصد مظاهر وأسباب السلوكات العدوانية لدى التلاميذ.
- ✓ يساهم مستشار التربية في دعم الحوار الإيجابي مع التلاميذ واعتمدت في دراستها العينة القصدية وتمثلت عينة الدراسة من(150) تلميذ من التلاميذ المشهود لهم بممارسة العنف (لفظي، جسدي، تخريب الممتلكات المدرسية) داخل المؤسسة موزعين عد المستويات الدراسية الأربعة من المرحلة المتوسطة (سنة الأولى، ثانية، ثالثة، رابعة). واتبعت الباحثة المنهج الوصفي لتتمكن من دراسة الظاهرة وبالنسبة لأدوات جمع البيانات متى استخدمت الملاحظة بالمشاركة في بلورة أسئلة الاستمارة، والمقابلة وثم استخدام استمارة التي اشتملت على 33 سؤالا.

و أجريت الدراسة الميدانية في الفترة الممتدة من 20 جانفي 2008 إلى غاية 17 جوان 2008.

و من أهم النتائج التي خلصت إليها الدراسة:

لقد أثبتت النتائج المتحصل عليها من خلال الدراسة الميدانية أنها تحققت في كثير من جوانبها كمايلي:

الفرضيـة الأولـى: يساهم مستشار التربية في المتابعة اليومية للتلاميذ والتي تحققت إلى حد كبير حيث وجدت أن مستشار التربية يساهم مساهمة فعالة في المتابعة اليومية للتلاميذ منذ دخولهم للمؤسسة حتى خرجهم منها، أيضا متابعتهم المستمرة لممثلي الأقسام الدراسية بالإضافة إلى تشجيعه للتلاميذ وحثه لهم على ضرورة اجتهاد والتحلي بالأخلاق الحميدة وكذا الالتزام بالقانون الداخلي للمؤسسة بدلا العنف .

الفرضيـة الثانيـة: يساهم مستشار التربية في رصد مظاهر وأسباب السلوكات العدوانية، فقد تحققت هي الأخرى في كثير من جوانبها فتوصلت من خلال الدراسة الميدانية أن مستشار التربية يسعى جاهدا إلى رصد مظاهر العنف الموجودة داخل المؤسسة، حيث لاحظت انتشار نفس المظاهر من خلال المقابلة التي أجريت معه، التي تتوافق مع المظاهر التي أطلعت عليها مع الأساتذة والتلاميذ.

و وجود نوع جديد من العنف رغم وقوع المؤسسة في وسط ريفي ظاهرة استعمال الانترنت، الهاتف النقال للإساءة لبعض التلاميذ والأساتذة.

الفرضيـة الثالثـة: يساهم مستشار التربية في دعم الحوار الإيجابي مع التلاميذ، ويمكن القول أن هذه الأخيرة قد تحققت إلى حد كبير فمستشار التربية يسعى جاهدا لمعرفة أحوال التلاميذ الصحية منها: النفسية والاجتماعية، سواء كانوا ممارسين للعنف أولا من خلال التلاميذ أنفسهم ومن خلال الاتصال بأولياء أمورهم والتأكد من ذلك، فهو يسعى لتحقيق التواصل بين الأسرة

والمدرسة وتقربه من التلاميذ واحتكاكه اليومي بهم وتعامله بلطف معهم جعلهم يلجؤون إليه في حال واجههم مشكل وكذا إطلاعه على الظروف والمشكلات التي يعاني منها التلاميذ.

***دراسة : ناجي ليلى**

العنوان: العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الأساتذة والإداريين.

و هي رسالة ماجستير مقدمة من ناجي ليلى سنة 2008- 2009م وأجريت هذه الدراسة في بلدية بسكرة وهي دراسة وصفية هدفت إلى الإجابة على التساؤل الرئيسي التالي:

ما هي مظاهر العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الأساتذة والإداريين؟، وتمت صياغة تساؤلات فرعية كالتالي:

1. ما هي مظاهر العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الأساتذة؟
2. ما هي مظاهر العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الإداريين؟
3. هل توجد فروق دالة إحصائيا بين آراء الأساتذة والإداريين لمظاهر العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي؟

و أتبع الباحث للإجابة على هذه التساؤلات المنهج الوصفي، وبالنسبة لأداة الدراسة فقد طبقت المقابلة والإستبيان كأداة من أدوات جمع البيانات الميدانية.

و طبقت الباحثة في دراستها العينة غبر العشوائية القصدية في اختيار مؤسسات التعليم الثانوي التي ستجرى عليهم الدراسة واستخدمت العينة العشوائية المنتظمة مع أساتذة التعليم

الثانوي، وطقت أسلوب المسح الشامل مع فئة الإداريين نظرا لعددهم المحدود في مجتمع الدراسة.

و قد تم اختيار عينة الدراسة كالآتي:

أ. تم اختيار ثلاث ثانويات ومتقنة ببلدية بسكرة، وكان الاختيار بواسطة الطريقة غير العشوائية (القصدية).

ب. ثم سحب عينة عشوائية منتظمة قوامها (20%) من المجتمع الأصلي للدراسة من الأساتذة حيث بلغ أفرادها (46) أستاذ.

ج. استخدمت أسلوب المسح الشامل على فئة الإداريين والبالغ عددهم (47) إداريا.

و من أهم النتائج التي خلصت إليها الدراية:

- ✓ اتضح من خلال إجابات الأساتذة وفقا لآرائهم تجاه مظاهر العنف لدا التلاميذ بمؤسسات التعليم الثانوي أن المتوسط الحسابي العام قد بلغ (2.28) بنسبة قدرها (35.36%) للقائلين دائما، ونسبة (57.33%) من القائلين أبدا.
- ✓ و هذه النتيجة تعبر عن وجود مظاهر عنف لدى التلاميذ بمؤسسات التعليم الثانوي من جهة نظر الأساتذة، وكان في مقدمتها "الكتابة على الطاولات والجدران، ألفاظا غير أخلاقية"، "إثارة الفوضى في الأقسام"، "الصراخ ورفع الصوت عمدا وطيشا".
- ✓ وفقا لآراء الإداريين اتجاه مظاهر العنف لدى التلاميذ بمؤسسات التعليم الثانوي المتوسط الحسابي العام قد بلغ (2.40) بنسبة قدرها (42.23%) من القائلين (دائما)، ونسبة (56.47%) من القائلين أبدا، وتلك النتيجة تعبر عن وجود مظاهر عنف لدى التلاميذ بمؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الإداريين، وكانت في مقدمتها "الكتابة

على الطاولات والجدران ألفاظا غير أخلاقية"، "استعمال الهاتف النقال داخل الحصة"، "عصيان أوامر الأستاذ".

- ✓ اتضح عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين آراء الأساتذة والإداريين في نظرتهم لمظاهر العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي وكذا عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين آراء الأساتذة والإداريين في انتشار ظاهرة العنف لدى التلاميذ.

***دراسة مريم قويدر**

العنوان : أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال .

هي رسالة ماجستير مقدمة من مريم قويدر في **2011-2012**. وأجريت هذه الدراسة الجزائر أما المكان في الإبتدائيات الجزائر العاصمة :وبحديد مدرسة **الأخوة أوربح** بحيدرة **ومحمد بن الأعوج** بالقبة وكذلك **أبو ذو الغفار** بباب الوادي و**عبد الحليم بن سماية** بباب الوادي .

ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلةالابتدائية في الجزائر العاصمة؟ وتمت صياغة تساؤلات فرعية كالتالي:

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

- و أتبع الباحث للإجابة على هذه التساؤلات المنهج الوصفي، وبالنسبة لأداة الدراسة فقد طبقت المقابلة والإستبيان والملاحظة كأدوات جمع البيانات الميدانية.
- و طبقت الباحثة في دراستها العينة غبر العشوائية العنقودية في اختيار الأطفال الذين ستجرى عليهم الدراسة .
- تلخصت مجمل الأهداف في معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الإلكترونية ألا وهي الأجهزة الألعاب الإلكترونية والألعاب الإلكترونية الشبكية .

و من أهم النتائج التي تلخص في :

أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

وأبرزت الدراسة بذلك أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري، وتؤدي بحسب مفهوم" روبير ميرتون "وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق. ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل الجزائري المتمدرس، إلا أنها لا يمكن أن تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية ولا الشاملة في حقيقة الأمر، فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة، غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه حسب رأي الباحث إلى دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خاطئا.

خلاصة :

ومن أجل تحقيق الأهداف وبلوغ هذه الأسباب تم البحث على مجموعة من المتعلمين في سن المراهقة وعلى المشرفين على هذه المجموعة ،وكما سنرى كيف تمت الدراسة في هذا المجال المكاني و المجال البشري ، وسنحاول استخلاص عدة نتائج التي يؤمل أن تربط بين التوجيهات النظرية و الميدانية لبحث في كل متكامل بناءا على منهج يشرح فيما بعد .

الفصل الثاني

الفصل الثاني :اللعب و الألعاب الإلكترونية

تمهيد :

1-تعريف اللعب

1- أهمية اللعب

2- أنواع ووظائف اللعب

1- 1 أنواع اللعب

3 - 2 وظائف اللعب

2- بعض النظريات المفسرة للعب

3- تعريف الألعاب الإلكترونية

4- أنواع ألعاب الإلكترونية

5- تأثير الألعاب الإلكترونية

6- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

خلاصة

تمهيد :

لا أحد ينكر ما للتطورات التكنولوجية الحديثة من أثر فاعل، وقدرة عجيبة، في تطور التقنيات ووسائلها الأساسية المستخدمة في مجمل انشغالات الإنسان وسبل نشاطه العلمي، المؤثر في تسيير عجلة الحياة وواقعها المتعدد الاتجاهات. .لا أحد ينكر أهمية هذه التطورات وغاياتها، ومعطياتها، فيما أفرزت من وسائل وإمكانيات تكنولوجية غاية بالأهمية والضرورة، والتي فرضت بموجب ذلك سطوتها وسيطرتها الكاملة على وعي الإنسان ونشاطه وحاجته، وعلى مجمل فعالياته الفكرية والذهنية والاجتماعية والثقافية والاقتصادية وما إلى غير ذلك. .

وبذلك باتت هذه (التكنولوجيات) تشكل حاجة أساسية من حاجات الإنسان المعاصر، وضرورة لازمة لا يمكن الاستغناء عنها أو تجاهل دورها في الحياة العامة وأوجهها المختلفة، كالكومبيوتر باستخداماته المتعددة، والإنترنت وأسلوبه في الاتصال والمعلوماتية، والفضائيات باتصالاتها وبثها المتعدد الوجوه والمنافذ، وما إلى غير ذلك من تقنيات التكنولوجيا الحديثة..

1- تعريف اللعب:

لغـــــــــــة: اللعـــب حســـب مـــا ورد فـــي لســـان العـــرب لابـــن منظـــــــــــــــــــور ضـــــــــــــــــــــد الجـــــــــــــــــــــــد.
و نقـــــول لعـــــب، يلعـــــب، لعبـــــا و تلعبـــــا و تلعـــــب .
و يقـــــــال رجـــــــــل لعبـــــــــة أي كثيـــــــــر اللعـــــــــب.
و الشـــطرنج لعبـــة و النـــرد لعبـــة و كـــل ملعـــوب بـــه فهـــو لعبـــة لأنـــه اســـم.
اصـــــــطلاحيا : النشـــــاط الحـــــر الـــــذي يمـــــارس لذاتـــــه
وهنـــاك وصـــف تعريفـــي : "عمليـــة ديناميكيـــة تعبـــر عـــن حاجـــات الفـــرد المتماثلـــة و هـــو ســـلوك طـــوعي ذاتـــي اختيـــاري الـــدافع أو التعليمـــي تكييفـــي يوافـــق الـــنفس أو خـــارجي الـــدافع أحيانـــا. و يعتبـــر وســـيلة الكبـــار لكشـــف عـــالم الطفـــل للتعـــرف علـــى ذاتـــه و علـــى عالمـــه و يمهـــد عنـــده ســـبل بنـــاء الـــذات المتكاملـــة فـــي ظـــل ظـــروف تـــزداد تعقيـــدا أو يـــزداد معه تكيفا." [1]

عـــرف اللعـــب فـــي العلـــوم النفســـية اللعـــب " بأنـــه فاعليـــة يجريهـــا الفرد أو الجماعة للمتعة فقد ودون أي حافز آخر

أمـــا معجـــم مصـــطلحات العلـــوم الإجتماعيـــة فقـــد عـــرف اللعـــب بأنـــه اشـــتراك الفـــرد نشـــاط رياضـــي أو ترويحـــي ، ســـواء كـــان لعبـــا حـــرا أو لعبا منظما يتم بموجب قوانين و أنظمة معترف بها .

فـــي حـــين عرفـــه قـــاموس التربيـــة لمؤلفـــه جـــود Good بأنـــه نشـــاط موجـــه أو غيـــر موجـــه بـــه الأطفـــال مـــن أجـــل تحقيـــق المتعـــة و التســـلية و

[1] موقع الأنترنت h tt:// www. P8classroom.net/vb/showthreadodphp?t=13081 يوم 12نوفمبر 2014

يستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سليات الأطفال و شخصياتهم بأبعادهم المختلفة العقلية و الجسمية و الوجدانية .[1]

ومن تعريفات اللعب أنه: ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته، واللعب: ميل من أقوى الميول وأكثرها قيمة في التربية الاجتماعية والرياضية والخلقية، فهو سلوك طبيعي وتلقائي صادر عن رغبة الشخص أو الجماعة. ففي الصغر يميل الطفل إلى اللعب الانفرادي وكلما تقدمت به السن زاد ميله إلى اللعب الجماعي.

ان التعريفات القاموسية الثلاثة تتفق على أن اللعب موجه كان أو غير موجه يهدف للترويح و المتعة و التسلية إضافة إلى كونه وسيلة للنمو و التعلم ،النمو بأبعاده المختلفة التعلم بمختلف أشكاله .

أما علماء النفس فقد حاولوا أيضا تقديم تعريفات للعب ووظائفه ، فقد قدم هارلوك تعريفا للعب مؤداه أنه " نشاط دون اعتبار للنتائج التي تتحقق النهاية ، و يتميز هذا النشاط بالتلقائية بعيدا عن الضغط و القوة الإكراه الخارجي ."

بلهر فيرى أن اللعب هو " النشاط الذي يؤدي إلى الحصول على الرضا الذي نب من اللعب نفسه .

أما تعريف تايلور فيذهب إلى أن اللعب هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل ، حياتهبوليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وأشغال الذات ، فاللعب للطفل هو كمال الترويح و الإستكشاف و التعبير الذاتي و الترويحي .

وعرفه هارتوب بأنه أي شيء يفعله الطفل عندما لا يكون نائما أو لايأكل ولا يقوم بأي عمل روتيني مشابه لذلك ، وهو

[1] مفيد نجيب حواشين ، زيدان نجيب حواشين ، إرشاد الطفل وتوجيهيه ، دار الفكر للنشرو التوزيع ، ط1،عمان ، 2002 ، ص : 185

انشغال جدي يتزامن مع نمو الطفل العقلي والجسمي وتتكامل من خلاله فعالياته الاجتماعية و العاطفية .

أضاف كاليوس بعدا جديدا في تعريفه للعب مشيرا إلى أنه نشاط حر يمارس بدون قهر و يؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل حيث يعوض كثيرا عما يواجه الطفل في الحقيقة أو الواقع ، أما كيلي فقد عرف اللعب بأنه : هو أول نشاط نعبر به عن المرح . (fun) ويقول بأن اللعب وسيلة تعبير الفرد عن نفسه .[1]

لقد عبر روسو في آرائه التربوية في التربية والتعليم بقوله (لكي نربي الأطفال تربية سليمة وصحيحة ينبغي على المربين دراسة الأطفال ودراسة عالمهم وميولهم من خلال ملاحظة ما يقومون به من العاب وممارسات يومية كذلك ان التربية يجب ان ترضي الرغبات والميول)[2]

وقد أورد مورسند في كتابه Introduction to using Games in Educatio

اللعب عبارة عن استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد, ولايتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركية و جسمية .

وكما يعرف أيضا بأنه: حركة أو سلسلة من الحركات بقصد التسلية, أو هو السرعة و الخفة في تناول الأشياء واستعمالها أو التصرف فيها .

ويقصد به كذلك: "ما نعمله باختيارنا في وقت الفراغ . وقد يكون مانعمله باختيارنا لمجرد المتعة أكثر إجهادا للجسم و

[1] مفيد نجيب حواشين ، زيدان نجيب حواشين ، مرجع سبق ذكره ، ص 188

[2] موقع الأنترنت : http://www.alnoor.se/article.asp?id=101822#sthash.K5xwr7qc.dpuf See more at: يوم 17.03.2015 على الساعة 22:00

العقل من أي عمل عادي غير أن اللعب خلو من كل اضرار, وهو عمل لا يقصد منه إلا مجرد النشاط نفسه ولا يرجى منه الاستمتاع به وتقول علماء الأحياء على أن اللعب عند الأطفال يهيئة للأدوار التي سيقومون بها عندما يصبحون كبارا .

- أفلاطون: باعتباره أول من أدرك القيمة العملية للعب حيث كان يوزع التفاح على الأطفال ليعلمهم الحساب, كما يري " أرسطو" ضرورة تشجيع الأطفال بالأشياء التي يستعملونها جديا

- هربرت سبنسر: اللعب هو أصل الفن . إن الأطفال يلعبون لتصريف الطاقة و الذي أطلق عليه فيما بعد نظرية تصريف الطاقة الزائدة في اللعب, و أن الطفل يقبل في الغالب على طلب الألعاب وهو منهك و تعب في حالة يكون أحوج فيما بعد إلى استراحة و النوم منها الحركة و تصريف النشاط الذي صرف الأساس في الألعاب السابقة .

- جان بياجيه : يرى إذا تعلم الطفل عمل شيئ فإنه يعيده مرارا و تكرارا فهذا هو اللعب . [1]

ويعرفه بياجيه: اللعب بشكليه الأساسين كتمرين حسي و حركي و كممارسة رمزية يعد استيعابا للواقع في النشاط الذاتي إذ يزود هذا النشاط بغذائه الضروري ويحول الواقع حسب الحاجيات المتعددة للأنا, وهذا هو السبب في أن مناهج التربية النشطة للصغار تقتضي كلها تزويد الأطفال بالأطفال بالأدوات المناسبة لتمكنهم من أن يستتوعبوا من خلال اللعب وقائع فكرية تبني بدون ذلك خارجية بالنسبة لذكاء الطفل [2].

[1] محمد أيوب شحيمي ، الإرشاد النفسي الإجتماعي لدى الأطفال ،دار الفكر اللبناني للنشر والتوزيع ، ط1 ،لبنان ، 1997 ، ص(156،153، 154)

[2] نبيل عبد الهادي ، سيكولوجية اللعب ، دار وائل للنشر و التوزيع ،ط1، عمان ، الأردن ،2004 ، ص:52

_ كما يعرف على أنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية و الجسمية و الوجدانية .

عملية ديناميكية تعبر عن حاجات الفرد المتماثلة و هو سلوك طوعي ذاتي اختياري الدافع أو التعليمي تكييفي يوافق النفس أو خارجي الدافع أحيانا. و يعتبر وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل للتعرف على ذاته و على عالمه و يمهد عنده سبل بناء الذات المتكاملة في ظل ظروف تزداد تعقيدا أو يزداد معه تكيفا[1]."

2- أهمية اللعب :

وترجع أهمية اللعب للحقائق التالية-:

1- اللعب هو وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدرته المتنامية ، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية ، ووسيلة للتحرر من التمركز حول الذات ، ووسيلة تعلم فعالة تنمي كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وحتى القدرات الابتكارية ، وهو كذلك ساحة لتفريغ الانفعالات .[2]

2- حركة الطفل أثناء اللعب مظهر من مظاهر حيويته وصحته ، وأكثر ما تبتدئ هذه الحركة في مرحلة الطفولة المبكرة التي يكون فيها اللعب طبيعة فطرية في الطفل لذا فمن قدرة الخالق أن جعل طفولة البشرية أطول الطفولات بين الكائنات الحية ، وقد جعل اللعب والحركة لدى الطفل غريزة في نفسه ليساعد عضلات جسمه وأعصابه وكل جزء فيه على النمو ، أي بناء جسم الطفل يكون أكثر نمواً في مرحلة الطفولة عن

[1] محمد أيوب شحيمي ، سبق ذكره ، ص 153

[2] مصطفي أبو أسعد ، الأطفال المزعجون ، شركة الإبداع الفكر للنشر و التوزيع ، ط1،الكويت ، 2006 ، ص، 165

غيرها من مراحل عمر الإنسان . ويمكن ملاحظة نمو جسم الطفل وإدراكه معاً من حركاته أثناء اللعب التي تُظهر العلاقة بين إدراكه الحسي ونشاطه الحركي [1] .

3- لعب الطفل داخل الأسرة وما يرتبط بها من إعداد وتمرين للقدرات والمهارات أو تنفيس عن الصراعات أو القلق ، فهو أيضاً له دوره في تكوين حب النظام المتمثل في وضع الأشياء وضعاً معيناً في الزمن أو المكان بناءً على قواعد ، وإتمام هذا النظام يصحبه شعور بالانسجام وإدراك له . وميل الطفل إلى النظام عملية تثقيفية اجتماعية تسربت بوادرها من هندسة المباني والأثاث والملابس، وهذا يجعل النظام لا يبتعد عن المعنى المطلق وإنما هو نظام البيئة الاجتماعية الكبيرة التي يحيا فيها الطفل .

4- يعتبر اللعب مدخلاً لدراسة الأطفال وتحليل شخصياتهم وتشخيص أسباب ما يعانون من مشكلات انفعالية تصل إلى مستوى الأمراض النفسية ويتخذ أطباء النفس من اللعب وسيلة للعلاج لكثير من الاضطرابات الانفعالية التي يعانيها الأطفال لأن الطفل يكون في اللعب على سجيته فتنكشف رغباته وميوله واتجاهاته تلقائياً ويبدو سلوكه طبيعياً وبذلك يمكن تفسير ما يعاني من مشكلات

5- إن الميل الطبيعي وحده هو الذي يدفع الطفل لمزاولة اللعبة باعتبار أن اللعبة ظاهرة طبيعية ونشاط غريزي.

6- إن الطفل يجد في اللعب فرصة للحركة والنشاط والتعبير عن النفس بما يحقق له المرح والسرور والسعادة والاستمتاع .

[1] مصطفى أبو سعد ،سبق ذكره ، ص 165

7- انه يشبع حاجة أساسية للطفل لاكتساب الخبرة ووسيلة لاستنفاذ الطاقة الزائدة.

8- ينفس عن التوتر الجسمي والانفعالي عند الطفل.

9- يدخل الخصوبة والتنوع في حياة الطفل.

10- يجذب انتباه الطفل إلى التعلم ، فالتعلم باللعب يوفر للطفل جواً طليقاً يندفع فيه إلى العمل من تلقاء نفسه .[1]

11- له تأثير مباشر في تكوين الشخصية المتزنة للطفل وتنميتها وهو الغرض الأساسي للعب المنظم ، إذ يساعد اللعب المنظم بقدر وافر في تقوية الجسم وتحسين الصحة العامة ، ويساهم في المساعدة على النمو العقلي والخلقي وإتاحة الفرصة للتعبير الجماعي.

12- له أثره العظيم في تنمية الشخصية الاجتماعية ، فالشخصية الاجتماعية المتزنة أساس العلاقة الطيبة مع الغير ، واللعب مع الجماعة يعتبر سر حياة الطفل.

13- كما أن اللعب يعمل على تقوية إرادة الطفل وشكيمته ، إذ أن اللعب يعلم الطفل الالتزام باللعبة والتقيد بقواعدها كما يعلمه القدرة على التحمل والصبر حيث يمكن اعتبار اللعب بمثابة مدرسة حياتية يتعلم منها الطفل الانصياع والتقيد بمبادئ اللعب ونظمه وبالتالي احترام حقوق الآخرين وتقديرهم[2].

[1] موقع الأنترنت : http://www.alnoor.se/article.asp?id=101822#sthash.K5xwr7qc.dpuf See more at: يوم 17.03.2015 على الساعة 22:00

[2] محمد عبد الرحيم عدس ، مدخل إلى رياض الأطفال ،دار الفكر للفكر للطباعة و النشر و التوزيع ،ط 1، عمان ،الأردن ، 2001، ص137

3- أنواع ووظائف اللعب :-

3-1 أنـــــــــــــــــــــــــــواع اللعـــــــــــــــــــــــــــب :

-1اللعـب البـدني : مـن أكثـر أنـواع اللعـب شـيوعاً لـدى الأطفـال ، ويمكـن ملاحظـة هـذا النـوع مـن اللعـب يتطـور مـن البسـيط والتلقـائي والفـردي إلـى الألعـاب الأكثـر تنظيمـاً وجماعيـة علـى النحـو التـالي-:

-اللعـب الحسـي الحركـي : إن بـدايات نشـاطات اللعـب تبـدأ مـع الطفـل فـي شـهوره الأولـى حيـث يكـون اللعـب نشـاط حـر وتلقـائي يقـوم بـه الطفـل ويتفـوق بـه ويتوقـف عنـه متـى رغـب وهـو نشـاط فـردي فـي معظمـه . وتكـون نشـاطات اللعـب غالبيتهـا استكشـافيه واسـتطلاعية يحصـل فيهـا الطفـل علـى البهجـة والمتعـة فـي اسـتثارة حواسـه ومعالجـة الأشـياء وتناولهـا بأطرافـه ، وينـزع الطفـل فـي اللعـب الاسـتطلاعي إلـى تـدمير الأشـياء بجـذبها بعنـف أو الإلقـاء بهـا بعيـداً ، ويمكننـا أن نقسـم اللعـب الحسـي الحركـــــــــــــــــي إلـــــــــــــــــى :

أ- الحركات غير الهادفة التي تسبق التحكم الإرادي الكامل[1].

ب- الأنشـــطة الفجائيـــة غيـــر الهادفـــة أو ذات الأهـــداف غيـــر الواضـــــــــــــــــــــــحة.

ج-الأنشـطة المتكـررة التـي تشـمل الممارسـة التلقائيـة للحركـات بـدءاً مـن الحركـات المتكـررة الإجباريـة إلـى المشـي والتسـلق والحركـة الهادفـة التـي يقـوم بهـا أطفـال سـن السـنتين أو الثلاثـة وانتهـاء بالحركـات المدروسـة المحسـوبة التـي يقـوم بهـا الرياضـيون مـن الكبـار .[2]

-ألعـاب السـيطرة والـتحكم : فـي مرحلـة مـا قبـل المدرسـة يتحـول الطفـل إلـى الاهتمـام بنشـاطات أكثـر تقـدماً وتعقيـداً تُعـرف بألعـاب السـيطرة أو الـتحكم والتـي تمكنـه مـن تعلـم مهـارات حركيـة جديـدة

[1] مفيد نجيب حواشين ، زيدان نجيب حواشين ، مرجع سبق ذكره ، ص 189

[2] موقع الأنترنت : http://www.gulfkids.com/vb/showthread.php?t=10825 يوم 17.03.2015 على الساعة 22:00

كالتوازن والتآزر الحس حركي ويسعى الطفل لاختبار مهاراته هذه بالعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة حيث يهتم الطفل بالسير على الحواجز في الشوارع والقفز من أماكن مرتفعة والحجل على قدم واحدة والتقاط الكرات برشاقة . . .الخ.

-اللعب الخشن : يعد هذا النوع من اللعب أكثر شيوعاً لدى الأطفال الذكور خاصة في مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة حيث يعمد الأطفال إلى اختبار قدراتهم البدنية عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك بالأيدي وقذف الكرات ،وغالباً ما يرافق هذا النوع من اللعب الانفعالات الحادة كالصراخ والكيد للآخرين والإيقاع بهم .[1]

-اللعب الجماعي : يبدأ اللعب الجماعي في وقت مبكر والرأي الذي يتقبله الجميع بالنسبة للتتابع الزمني الذي يسير فيه نحو الارتقاء مع التقدم في السن هو أن اللعب الانفرادي يعقبه لعب المحاذاة "الموازي" ثم لعب المشاركة وأخيراً اللعب التعاوني ، أي أنه يتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل وفق نمو سلوكه الاجتماعي على النحو التالي-:

أ- اللعب الفردي : و فيه يلعب الطفل مستقلاً وحده دون أن يلتفت للآخرين من حوله.

ب- اللعب المشاهد : وفيه يكتفي الطفل بمشاهدة ألعاب الآخرين.

ج- اللعب الموازي :نشاطات لعب متشابهة يقوم بها طفلان أو أكثر بنفس الطريقة والمكان نفسه ولكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعية فيما بينهم.

د- اللعب المشترك :وفيه يتفاعل الأطفال معاً في اللعب بما فيها تبادل أدوات اللعب والتحدث مع بعضهم البعض لكن يضل كل واحد

[1] محمد عبد الرحيم عدس ، مرجع سبق ذكره ، ص 137 .

منهم يقوم بلعبة واحدة[1].

هـ- اللعب التعاوني : وفيه يعمل الأطفال معاً ويساعدون بعضهم بعضاً لإنتاج شيء ما كما يتبادلون أدوار اللعب فيما بينهم

-2اللعب التمثيلي أو الإيهامي :يرتبط بقدرة الطفل على التفكير الرمزي وهذا يتضح بقيام الطفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة والتجوال بها ، وفي نشاطات اللعب التمثيلي يقوم الطفل بتقمص شخصيات الكبار ويعكس نماذج الحياة الإنسانية والمادية من حوله ،ويمكن تلخيص فوائد اللعب التمثيلي على الشكل التالي-:

أ-عقلية : تعلمه التفكير ألابتكاري.

ب-اجتماعية : تعلمه الدور والإعداد للحياة.

ج- نفسية :تعويضية علاجية.

-3 اللعب الرمزي : من أشكال اللعب التمثيلي حيث يستخدم الطفل الدمى كرموز تمثل وتقوم مقام الأشياء والموضوعات الأخرى . كما أنه يمثل فيه رمزياً أولئك الذين يود أن يكون مثلهم سواء أكان تمثيلا لأشخاص أو أحداث ،ويتمثل هذا النوع في الألعاب التي تعتمد على الخيال الواسع ، ويرى الباحثون أن هذا اللعب سائد في بداية الطفولة المبكرة نظراً لنمو القدرة على التخيل في هذه المرحلة . وكلما تقدم الطفل في العمر واندمج في مجتمع المدرسة فإنه يبتعد عن اللعب الإيهامي ، ويحقق اللعب الإيهامي وظائف كثيرة منها -:

-1ينمي قدرة الطفل على تجاوز الواقع والغوص في الخيال مما يساعد على تنمية التفكير ألابتكاري.

-2يُمكّن الطفل من تحقيق رغباته وحاجاته بطريقة تعويضية مما يخفف القلق والتوتر عنده .

[1] محمد عبد الرحيم عدس ، سبق ذكره ، ص 134

-3اللعب الإنشائي أو التركيبي : في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة وملائمة في البناء والتشييد ، وينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل عمل العجينة وتشكيلها واستخدام[1] المقص واللصق والألوان وجمع الأشياء . أما في مرحلة الطفولة المتأخرة فيتطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطاً أكثر جماعية وتنوعاً وتعقيداً ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية بناء الخيام ، الألعاب المنزلية ، عمل نماذج الصلصال . .الخ

حيث أنه غالباً ما يكون تشكيل هذه الأشياء في بداية اللعب صعباً حيث يضع الطفل الأشياء بجوار بعضها ، ولكن بعد الخامسة يأخذ بتجميع الأشياء وتركيبها في شكل أصيل ويشعر بسعادة غامرة لهذه الإنتاجية . ومن خصائصه العودة إلى الواقع وأنه ينمي مهارات التصنيف والعلاقات بين الأشياء وينمي القدرة المكانية.

-4الألعاب الفنية : تتمثل في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان ، والتذوق الجمالي والإحساس الفني مثل الموسيقى الرسم حيث تعدّ رسومات الأطفال بأنها-:

أ – أداة تعبير عن المشاعر والأحاسيس والتطورات.

ب- وسيط للابتكار والإبداع وعمل التصاميم والأشكال.

ج- أداة للتذوق والاستمتاع الجمالي.

د- أداة تشخيص للاضطراب النفسي ووسيلة للمعالجة

-5الألعاب الثقافية : يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف إلى العالم المحيط به وهذه النشاطات غالباً ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة

[1] موقع الأنترنت : http://www.gulfkids.com/vb/showthread.php?t=10825 يوم 17.03.2015 على الساعة 22:00

البرامج المسرحية أو التلفازية ، كما وتساعد الألعاب الثقافية على اكتساب المعارف والخبرات وتنمي آفاق الطفل وقدراته الفكرية وبذلك فإنها تُعدّ وسيطاً لتربية الأطفال والحفاظ على الهوية الثقافية للمجتمع .

-6الألعاب الرياضية والترويحية : وتتمثل في ألعاب التخفي والمطاردة والسباقات مع الآخرين وألعاب الكرة وبعض الألعاب الأخرى التي تمتاز بأنها اجتماعية وليست فردية وأن لها قواعد ونظم تحددها وتعتبر هذه الألعاب ذات أهمية كبيرة في النمو الاجتماعي فهي تنمي روح التعاون والتنافس بين الأطفال وتمكنهم من القيام بأدوار القائد أو التابع . كما أنها وسيلة لمعرفة الفرد بنفسه ، وتسود هذه الألعاب في مرحلة المدرسة الابتدائية وما بعدها .

-7الألعاب الإلكترونية : وهي نمط جديد من الألعاب ظهرت حديثاً في القرن العشرين حيث تمارس هذه الألعاب بأجهزة معقدة ، وقد أشارت بحوث عديدة أن هذه الألعاب تنمي التفكير وحلّ المشكلات عند الطفل ، وتزيد من قدرته على التركيز والانتباه ، ولكنها في مقابل ذلك تزيد من توتر الطفل وتقلل من فرص التفاعل الاجتماعي والاندماج مع الآخرين . وتتدرج هذه الألعاب من حيث التعقيد بما يتناسب مع مراحل النمو .

اللعب التركيبي-:

ينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل المختلفة, فهو في البداية يقوم بعملية التركيب أو وضع الأشياء بجوار بعضها, وإذا ما شكلت هذه الأشياء نموذجا مألوفا فانه يشعر بالسعادة والبهجة. لكن في مرحلة متقدمة يقوم باستخدام المواد بطريقة محددة ومعينة وملائمة في البناء. ويتطور اللعب التركيبي لديه ليصبح نشاطه أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا. ركن البناء والتركيب يحتاج إلى مكان فسيح ومحدد بحدود لكي يشعر الطفل انه موجود في المنطقة.

2-3 وظائف اللعب :

- ✓ يساهم مفهوم اللعب في إكساب الأطفال المعاني والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالأشياء والأدوات ، وهو من وجهة النظر المعرفية يساعد على الانتقال من اللعب بالأشياء (اللعب الحاسي الحركي) إلى التفكير بالأشياء (اللعب الرمزي) .
- ✓ يساهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية ، حيث أن الاستمتاع باللعب يجعل الطفل يميل إلى خلق اتصال بينه وبين الآخرين لإمداده بالمثيرات الجسمية والانفعالية [1].
- ✓ إن في جميع أنشطة اللعب نجد أنها تتضمن تدريباً للمهارات الحركية ، فتعامل الطفل مع العالم المحيط به يتميز بأنه يتحرك ويحس وينطق وهو كذلك يستطلع ويستكشف هذا العالم بكل حاسة من حواسه ، يرى ويلمس ويسمع ويشم ويتذوق ، فتناول الأشياء وتحريك الأطراف والانتقال بالجسم كل هذا لا يتم إلا من خلال اللعب.
- ✓ تؤكد نظريات التعلم على أن اللعب يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وأنه يمكن أن يعتبر نشاطاً تعليمياً أكثر منه نشاطاً تلقائياً ، بل ووسيطاً تربوياً إذا ما خضع لأهداف محددة وفى إطار خبرات منظمة .
- ✓ أجمعت نظريات النمو على الأهمية العظمى للعب وعلاقته بالنمو ، فاللعب يحتوي على كل جوانب النمو في صيغة مكثفة ، فاللعب حاجة نمائية تتيح إمكانية النمو الجسمي و الحركي والمعرفي والاجتماعي والانفعالي .

[1] منى يونس بحري نازن عبد الحليم القطيشات ، مدخل إلى تربية الطفل ، دار صفاء للنشر و التوزيع ، ط1 ، عمان ، الأردن ، 2008 ، ص ص : 116 ،117 .

- ✓ فـــى ســـياق اللعـــب يكـــون لـــدى الأطفـــال فرصـــة للعـــب الأدوار ، فيلعـــــب أدوار الأب أو الأم أو أى أدوار أخـــــرى ، حيـــــث تكـــــون الأفكـــــار والمشـــــاعر والانفعـــــالات منفصـــــلة عـــــن الموضـــــوعات ، فقطعـــة الخشـــب يمكـــن أن تصـــبح دميـــة أو عصـــا أو حصـــاناً أو أي شيء يريده هو .
- ✓ إن اللعـــب يزيـــل التـــوتر الـــذى يعانيـــه الطفـــل حيـــث يـــتمكن مـــن خلاله التعبير عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية.
- ✓ إن اللعـــب خطـــوة نحـــو الإعـــلاء ، حيـــث أن التفريـــغ المباشـــر للـــدوافع الجنســـية والعدوانيـــة ليســـت لعبـــاً وإنمـــا هـــي محتويـــات جنسية وعدوانية تظهر فى أنشطة اللعب.
- ✓ إن اللعـــب فـــى حـــد ذاتـــه هـــو وســـيلة علاجيـــة ، فســـواء كـــان اللعـــب بـــــالعرائس أو لعـــــب تمثيلـــــي بـــــالكلام أو بالإيمـــــاءات أو حتـــــى بالصـــمت أو بـــأي أشـــكال أخـــرى فإنـــه فـــى حـــد ذاتـــه يعتبـــر وســـيلة علاجيـــة لهـــا قيمتهـــا. فاللعـــب الحـــر بـــدون أى توجيـــه أو تفســـير يعالج كثيراً من الاضطرابات الانفعالية . [1]

4- النظريات المفسيرة للعب :

- <u>النظريـــة المعرفيـــة فـــي تفســـير اللعـــب</u> : مـــن علمـــاء مدرســـة علـــم الـــنفس المعرفيـــة "جـــان بياجيـــه" الـــذي ارتبطـــت نظريتـــه عـــن اللعـــب بتعريفـــه للـــذكاء حيـــث يعرفـــه بأنـــه: تنظـــيم الواقـــع علـــى مســـتوى الفعـــل أو الفكـــر لا مجـــرد نســـخه ، ولكـــي تـــتم عمليـــة تكيـــف الطفـــل مـــع محيطـــه الطبيعـــي والاجتمـــاعي والتـــي تـــتم بطريقـــة تدريجيـــة ، يســـلم بياجيـــه بوجـــود عمليتـــين أساســـيتين همـــا : الاســـتيعاب " التمثـــل " والـــتلاؤم . وعمليـــة الاســـتيعاب أو التمثـــل هـــي التغييـــر مـــن خصـــائص

[1] منى يونس بحري نازن عبد الحليم القطيشات ،مرجع سبق ذكره ، ص 117

الشيء حتى تتناسب مع الصورة الموجودة في الذهن . أما التلاؤم فهو تغير المعاني الداخلية لتتمشى مع المثيرات الجديدة ، مثال ذلك عندما تعلم الأم ابنها كلمة قطة ، فإذا رأى كلباً قال عنه قطة وهذه هي عملية التمثل وعندما تعلمه أمه أن هذا كلب وليس قطة فإنه يتعلمها فتكون هذه هي المواءمة . ويؤكد بياجيه أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان أي التوازن بين الاستيعاب والمواءمة ولكن في حالة عدم وجود الاتزان هذا فإن بياجيه يقول إن الاستيعاب بشكله الخالص ، حيث "هكذا" لا يكون متوازناً بعد التلاؤم مع الواقع ، ليس سوى اللعب . أما المواءمة بدون توازن مع الاستيعاب فإنه يسمى محاكاة أو تقليداً وبذلك يكون اللعب والمحاكاة جزأين مهمين لنمو الذكاء . [1]

- <u>نظرية التحليل النفسي في تفسير اللعب</u> : تشير نظرية التحليل النفسي إلى مجموعة من الفرضيات ، منها فرضية "فرويد" التي تؤكد على القوى البيولوجية التي تشكل مستقبل الكائن الإنساني ومن بين هذه القوى الغريزة ، حيث يولد الطفل مزوداً بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك وتوجهه . ويؤكد فرويد على أهمية اللعب وعلاقته بالنشاط الخيالي للطفل حيث يفترض أن السلوك الإنساني يقرره مدى السرور أو الألم الذي يرافقه أو يؤدي إليه ، وأن الإنسان يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على السرور واللذة والمتعة وتكرارها أما الخبرات المؤلمة فيحاول المرء تجنبها والابتعاد عنها . [2]

---

[1] نبيل عبد الهادي ، سيكولوجية اللعب ، دار وائل للنسر و التوزيع ، ط1 ، عمان ، الأردن ، 2004 ، ص ص : 45 ، 46

[2] موقع الأنترنت : http://www.gulfkids.com/vb/showthread.php?t=10825 : يوم 17.03.2015 على الساعة 22:00

ويمكن استخلاص مبادئ اللعب التي تؤكد عليها نظرية التحليل النفسي وهي-:

- الربط بين عملية اللعب والنشاط الخيالي والإيهامي للطفل.
- يعبر الطفل عن رغباته ومشاعره من خلال اللعب.
- يخفف اللعب من التوتر النفسي للطفل ويساعده في حل مشكلاته.
- يمكن دراسة نفسية الطفل من خلال اللعب.
- يهرب الطفل من خلال عملية اللعب من عالم الواقع إلى عالم الوهم والخيال الحر.
- اللعب أداة تواصل بين الطفل والمحيطين به .

نظرية الإعداد للحياة في تفسير اللعب :يؤكد أنصار هذه النظرية وفلاسفتها أن فترة الطفولة الطويلة للإنسان تساعد طفله على التدرب من خلال اللعب على جميع المهارات التي تلزمه في مرحلة الرشد ، وذلك من أجل تحقيق تكيفه والمحافظة على بقائه ، ولذلك فإن اللعب يرتبط بصراع البقاء . ويأخذ اللعب عند الإنسان أشكالاً مختلفة منها : ألعاب المقاتلة والمنافسة الجسمية والعقلية مثل ألعاب الصيد ، ومنها الألعاب المرتبطة بنشاطات ودية وألعاب التقليد والمحاكاة والدراما وأخيراً الألعاب الاجتماعية . وقد أكدت هذه النظرية على هدف اللعب ووظيفته وعلى تأثر اللعب بالبيئة ونوعية الحياة الاجتماعية والثقافية . [1]

كما تعني هذه النظرية أن الأطفال يلعبون ليقوموا بالأدوار التي يقوم بها الكبار والتي يطلب منهم القيام بها مستقبلاً عندما يكبرون وأن الطبيعة قد زودتهم بالميل للعب للتدريب على المهام والوظائف المختلفة التي يقوم بها الكبار فالولد يلعب بالسلاح أو

[1] نبيل عبد الهادي مرجع سبق ذكره ، ص ص 46

الحصان أو الطائرة ليتدرب على دور المقاتل ، والبنت تلعب بعروستها وتصفف شعرها وتحيك لها الملابس وتهدهدها لتتدرب على دور الأمومة وهكذا .

وهناك اعتراض على هذه النظرية هو أن هناك كثير من الألعاب التي يقوم بها الأطفال يتقمصون فيها أدواراً مختلفة لا يمكن أن يقوموا بها في حياتهم المستقبلية إما لتعددها وذلك أن الطفل قد يقوم بدور الشرطي والمحامي والمهندس بينما هو في الواقع المستقبلي لا يمتهن إلاّ دوراً واحداً ، وإما لتضاربها كدور الشرطي واللص أو المدرس والتلميذ ، وإما لعدم أخلاقيتها كاللص أو المنحرف ، وإما لاشتقاقها من بيئات أخرى أو شريحة اجتماعية مغايرة تكون دون شريحته في الرتبة .

- نظرية التنفيس والتهيئة : تعود هذه النظرية إلى العالم "كار Cart "ومضمون هذه النظرية يتلخص في أن النظم الاجتماعية تقيد كثيراً من الغرائز لدى الإنسان فيحاول كبتها مما يؤدي إلى اضطراب في نفسه ويعد اللعب أحد أهم الوسائل لإخراج هذا الكبت وللتخلص من الاضطراب .

كما يرى أصحاب هذه النظرية أن الطفل يلعب لينفس عن شيء مكبوت وليخفف من صراعاته النفسية وليتغلب على مخاوفه الداخلية ، فإذا كان يخاف من العفريت قام بدور العفريت أو أحضر العفريت لخصمه ومن يكرهه ، وإذا كان يكره تناول الدواء سقاه للدمية ، وإن كان يخشى الطبيب لعب دور الطبيب وإن كان يخشى الشرطي يلعب دور الشرطي أو يحضره للانتقام من الدمية وهكذا . غير أننا لو حللّنا ألعاب الأطفال لا نجدها تقع كلية في بؤرة الإسقاطات النفسية فمن الأدوار التي يقوم بها الطفل ما هو محبوب وما هو مكروه ومنها ما هو في موقع وسط بين الحب والكراهية وما دامت النظرية قد عجزت عن

تفسير بعض جوانب الظاهرة " وهي بعض اللعاب هنا " فهي لا تصلح أساساً لتفسيرها . [1]

- نظرية الطاقة الزائدة : تعني هذه النظرية أن الطفل لديه فائض من الطاقة وهذا الفائض يبحث عن طريقة مشروعة لتصريفه وهذه الطريقة هي اللعب وهناك اعتراضان على هذه النظرية هما-:

أ- أن هناك كثير من الألعاب لا تتطلب بذل مجهود كبير كالتخطيط والرسم على الرمال أو فك وتركيب بعض الأشياء أو الألعاب اللغوية.

ب- أن الطفل قد يلعب بعد بذل مجهود مضني استنفذ طاقته أو يلعب وهو متعب ويرى في اللعب راحة له ، إذن ليس لديه طاقة زائدة تبحث عن تصريف لها في اللعب.

- النظرية التلخيصية : وتعني هذه النظرية أن الفرد من لحظة مولده إلى لحظة اكتمال نضجه يمرّ بمراحل شبيهة بالمراحل التي مرت بها البشرية منذ وُجد الإنسان على الأرض وحتى الآن .

وتنطلق هذه النظرية من افتراض توريث الصفات المكتسبة والمهارات والخبرات الثقافية من الأجيال السابقة للأجيال اللاحقة ويرجع أحد أنصار هذه النظرية " ميل الأطفال للعب بالماء واستمتاعهم به إلى المرحلة السمكية في تطورهم ، أي عندما كان أسلافهم أسماكاً تسبح في البحار ويفسر إصرارهم على تسلق الأشجار والحواجز والجدران واستمتاعهم بذلك على أنه يرتبط بالمرحلة القردية كما يرجع ميل الأطفال سن 8-12 سنة إلى

[1] موقع الأنترنت : سبق ذكره .

ممارسة أعمال الصيد والبناء -بناء البيوت والقلاع - وركوب المراكب والآليات إلى استعادة أنماط الحياة البدائية التي عاشها الأسلاف عبر التاريخ ". ونحن لا يمكن أن نقبل القول بنظرية تزعم أن الإنسان كان في يوم ما من الماضي السحيق سمكة أو قرداً ، بل إن الإنسان خلق إنساناً بدءاً بآدم وحواء . ومع هذا فهناك اعتراضان على هذه النظرية هما-:

أ - يرى كثير من علماء الوراثة أن المهارات والخبرات والصفات المكتسبة لا تورّث وأن الخبرات والمهارات التي تعلمها جيل من الأجيال لا يمكن أن يرثها الجيل الذي يليه ، وإنما فقط يمكن أن يتعلمها . [1]

ب - إن كانت هناك بعض ألعاب الأطفال يمكن أن ترد إلى فترات من حياة البشرية كما يرى بعض علماء النفس ، كالربط بين حب الأطفال واللعب بالماء واعتماد الإنسان البدائي على البحر كمصدر لطعامه أو الربط بين حياة الإنسان البدائي في الغابات وبين حب الأطفال لتسلق الأشجار والتأرجح على الأغصان إلاّ أن هناك بعض الألعاب لا يمكن الربط بينها وبين مراحل التطور البشري كاللعب بالهاتف والسيارات والقطارات والصواريخ والطائرات وركوب الدراجات واللعب بالكمبيوتر وغير ذلك . [2]

- نظرية الاسترخاء : يرى أصحاب هذه النظرية أن الطفل بعد إنهاكه في العمل الجاد ومواجهة الكبار يحتاج إلى راحة الأعصاب واسترخاء العضلات والتحرر من قيود الواقع ، ويرون أن اللعب يحقق له كل ذلك . ولكن هناك كثيراً من

[1] مفيد نجيب حواشين ، زيدان نجيب حواشين ، مرجع سبق ذكره ، ص : 185

[2] مفيد نجيب حواشين ، زيدان نجيب حواشين ، مرجع سبق ذكره ، ص : 185

الألعاب يحتاج بذل مجهود نفسي وبدني وعقلي فترقب الفوز أو الهزيمة مجهود نفسي ، والجري أو حركات أعضاء الجسد مجهود بدني ، وعمل خطط الدفاع والهجوم أو الإيقاع بالخصم أو دقة التصويب أو عمل خطة تضع في الاعتبار جميع الاحتمالات التي تتوقع من المنافس مجهود عقلي ونفسي .

- نظرية اللعب جزء من فعالية الطفل : يرى أصحاب هذه النظرية أن الطفل يلعب ليجرب معطيات النمو وما طرأ على استعداداته من تقدم ، كالقدرة على التصويب والإمساك بالأشياء والمراوغة من المنافس وضبط حركة أعضائه أو إعادة التوازن فيحرك عضلات يديه أو قدميه أو عنقه بعد فترة سكون طويلة.

وبذا تكون كل نظرية مما سبق تفسر جانباً من جوانب اللعب ولا تقوى بمفردها على تفسير الظاهرة .[1]

5- مفهوم الألعاب الإلكترونية :

في السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها و قابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة و قدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم و الألوان و الخيال و المغامرة فإن الألعاب الإلكترونية تعد من أكثر المغريات التي قدمها لكومبيوتر في تقنياته، والتي راحت تجذب الأطفال إليها، وتدفعهم إلى اللعب المتواصل في ميدانها، وقضاء الأوقات الطويلة في ممارسة هذا اللعب كيفما شاء الطفل، وبشتى أصناف الألعاب وأشكالها بحرية تامة، تتيح للطفل إشباع حاجته وميوله من هذه الألعاب، التي تدفعه إلى اكتشاف

[1] موقع الأنترنت ، سبق ذكره .

قدراته وتدريب مهاراته في اللعب ، واكتساب المزيد من الخبرات التي تنتجها الألعاب عبر الكومبيوتر.

ومع أنّ هذه الألعاب تسهم بتطوير نشاط الطفل في اللعب، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره، وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو والإدراك الواسع، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على الطفل، وخاصة على صحته الجسدية والنفسية والعقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام. . وذلك عبر ما تفرزه الكثير من الألعاب الإلكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة تعمل على إشاعة (الثقافة السلبية) المتمثلة بـ(ثقافة العنف) التي تحملها هذه الألعاب، في أشكالها ومضامينها وما تضخّه من نزعات عدوانية عديدة تهدد الثقافة الإيجابية وتعمل على تقويض قيمها وقدراتها ومؤثراتها في كيان الطفل وسلوكه. . لتحل محلها (ثقافة العنف) ونزعتها الساعية إلى تكريس قيمها ووجودها في سلوك الطفل وثقافته. . خاصة بعد ان أصبح العنف ظاهرة بارزة في مجمل الألعاب الإلكترونية عبر الكومبيوتر والإنترنت، والعاب في الأقراص المدمجة وغيرها .[1]

قبل التطرق إلى الألعاب الإلكترونية سوف نعرج إلى مفهوم اللعبة :

إن مفهوم اللعبة لم يكن كما هو الآن كان يقصد به التسلية واللهو والعبث والمرح ، مثل لعب الأطفال ولعب صغار الحيوانات الليونة وكل الأعمال غير الهادفة أو الجادة ، واللعب هو نقيض الجد والعمل المنظم الهادف. واعتبر اللعب استجمام وترويح من عناء العمل الجاد وهو يجدد القوى التي تكون على وشك النفاذ, واللعب يبعث السرور والارتياح بلا هدف سوى لذة اللعب. واعتبره

[1] فاضل الكعبي ، مجلة الرافد ، http://www.arrafid.ae/195_f1.html يوم 17- 03- 2015

البعض أنه أصل الفنون وأنه تعبير غير هادف عن الطاقة الزائدة. واعتبر اللعب عند الصغار أنه تدريب على المهارات اللازمة في المستقبل وأن التقليد والمحاكاة هما نوع من اللعب يهدف إلى تعلم المهارات من الآخرين, وأنه دافع غريزي. وقد أعطى أفلاطون وأرسطو وغيرهما أهمية كبيرة للعب في التعلم .واعتبر أن حرية الاختيار وعدم كون المرء مكرهاً على العمل هو ما يميز اللعب .

فاللعبة إذا: تولد وتنمو، وتتطور ، وتتوقف ، وتنتهي. وبالنسبة لنا نحن البشر لكل منا ألعابه الأساسية الخاصة به تتشكل لديه أثناء حياته ، وهي تتبدل وتتطور وينشأ الجديد منها نتيجة تغير الأوضاع والخيارات وذلك نتيجة تغير دوافعه وأهدافه أثناء حياته.

تعرف اللعبة بأنها 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 والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية . [1]

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز" ألعاب الفيديو "أو على شاشة الحاسوب" ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين" التآزر البصري الحركي "أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

[1] موقع الأنترنت :منتدى المربي المتميز http://www.educmotamayiz.com/t2863-topic#ixzz3veLBWyVa : يوم 17-03 -2015

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة « Floppy Disk » إلى القرص المدمج « CD »إلى شبكة الأنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت.

ولقد أشار" جونز Jones" إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى :ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة وألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال .عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، بشكل عام هناك سبع فئات تنتظم فيها ألعاب

الفيديو وهي:

ألعاب الحركةAction game: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

ألعاب الإستراتيجية Strategy games:وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

- ألعاب المغامرة Adventure games: وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات .
- ألعاب لعب الدورRole play games: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل[1] .

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، ، ص 48

المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

- ألعاب الرياضة Sports games: تشبه الإستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.
- الألعاب المحاكاة Simulatios games: تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.
- الألعاب القديمة Classic games:معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعليمية.

لقد وجدت" كفاية Kafai"أن أيا كان التصنيف لألعاب الحاسوب لا معنى له حيث أن كثيرا من الألعاب قد تقع تحت تصنيفات متعددة في نفس الوقت، فعلى سبيل المثال ألعاب المغامرات التي تحتاج أن يحدد فيها القرصان الوجهة التي يريدها في البحر يمكن أن تصنف كذلك ضمن الألعاب التعليمية لتعليم الجغرافيا.

وهناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها :التفاعلية، مستوى النشاط، والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة، ووجود هدف للعبة والقوانين التي تحكم اللعبة وكذلك الواقعية، إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة ومتعة وإدمانا .إن الألعاب الإلكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل، وإن كسب أو خسارة لعبة هي حادث فعلي، فلكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه بالتفاعل مع قواعد حقيقية، بحيث يعد مزج وتفاعل قواعد اللعبة وخيالها من أهم مميزات ألعاب الفيديو، ويتضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة :كتصميم الألعاب نفسها والطريقة التي يدرك بها ويستخدم فيها اللاعب الألعاب، فيعطي

هذا التفاعل اللاعب الفرصة للإختيار بين تصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشادتها[1].

إن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على الشاشة الحاسوب، مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة، بعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا، بالإضافة على أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب، أي بكلمات أخرى إن النجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب[2] .

يبدو أن مجال اللعبة الإلكترونية تجاوز غزاة الفضاء والرواية المتفاعلة مع القارئ، فأية لعبة هي في نفس الوقت نشاط اجتماعي، فالأندية المؤلفة من أعضاء يشتركون معا في اهتمام معين أو هواية معينة هي أيضا شكل من النشاط في وقت الفراغ، والبيئة الكمبيوترية من شأنها أن تؤدي إلى ازدهار تلك الجماعات والأندية بعد أن يتم ربط الكمبيوتر المنزلي بشبكات الاتصال التليفزيوني المباشر، والواضح أن التطور السريع في تكنولوجيا الاتصال اللاسلكية التي قفزت بها نظم الأقمار الصناعية وبصريات الألياف الزجاجية قفزات إلى الأمام، جعل نظام الكمبيوتر المنزلي في حلقة في سلسلة أو خيطا في شبكة الاتصالات الواسعة التي تضم العالم كله .

6- أنواع الألعاب الإلكترونية :

على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض،فتعدد الحوامل"Supports" وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، المرجع السابق، ص46،47

[2] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، المرجع السابق، ص48

المنضوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والإلتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذه الأنواع هي :ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية وألعاب المحاكاة.

ألعاب الحركة :يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات "Plate forme" أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب،لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل" أركانويد Arkanoid" التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم ، البدائية فلعبة " أتاريAtari" وجاءت بعدها لعبة" تيتريس " Tetris" وحديثا سلسلة" باكمان Pacman" وسلسلة" ماريو Mario" وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة ، والمهارة وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط ، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات ، سواء تعلق الأمر بأزرار . [1]

لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض...الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في

[1] مريم قويدر ،أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الإتصال ، جامعة الجزائر ،2011،2012، ص 122

الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أولا تحبها، تعرفها.

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم ، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة ، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي، وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الإستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب حركة، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة ، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي : فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الإفتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه، ومن بين أشهر هذه

الألعاب" تومب رايدر Tomb Raider" التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا لارا كروفت Lara Croft فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء ، وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا[1].

بسيناريوهات محدودة عادة، بقيت" ألعاب القتال "مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لأماكن هي مسارح للقتال، اللكمات والضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية، على غرار السيف كلها مسموحة، وتسمى جملة" ألكمهم جميعا Cognez-les tous"بتعبير لاعبي ألعاب الفيديو، وهي ألعاب تتميز عن ألعاب" قاتلوهم جميعاTuez-les tous"

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 122،123

من خلال الأسلحة المستعملة، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء .

-وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة، وتقترح لعبة" تيكنTekken3" مثلا، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال، ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع.

أما ألعاب" اقتلوهم جميعا Shoot'en up" فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب" دوم Doom" ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب، طالما أن كل ، الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى" دوم لايك " Doom-Likeأي مثل" دوم"، وأشهر لعبتين من هذه العائلة نذكر" كوايك Quake" و"أونريال Unreal" وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ وشكل، التقديم في كل لعبة" اقتلوهم جميعا Shoot'en up" هو نفسه فعلى المستوى الأول من الشاشة نجد سلاحا (للاعب)، يجب استعماله للقضاء على الغزاة والوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكورات مستقبلية أوعوالم متوحشة، ولأن مبدأ اللعبة والسيناريو فيها محدود نسبيا، فإن نوعية الرسم والمحيط السمعي تحتل مكانة هامة[1].

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع "Shoot'en up" باستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل السلاح المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة، فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية.

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص123

.2**ألعاب إستراتيجية :** تنقسم ألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:

ألعاب المغامرات والتفكير "Jeux d'aventures-reflexion": وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم، وبهذا تحاول هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة. وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا ولا صعبة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة.[1]

ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية : " Jeux de stratégie économique" وهي قريبة من التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، التجارة، الصناعات، الديمغرافيا. . .الخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها،

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص123

من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الإفتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها، وتعطي ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الإختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب.

ألعاب الإستراتيجية العسكرية : " Jeux de stratégie militaire" وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعاته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.[1]

الألعاب التقليدية : "Jeux Traditionnels " والمقصود بها ألعاب الورق، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام "ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص123

.3**ألعاب المحاكاة :** تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الإحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات، وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل" فلايت سيمولاتور Flight" Simulatorمن ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار، فهو يجلس افتراضيا مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم، وعلى غرار الواقع فإن أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بضع دقائق أو حتى الإقلاع، وتملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا، إذ يتجاوز الإهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، مجرد الجوانب الجمالية، ففي بعض الألعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات، ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي، فإن[1] ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا، وفي بعض الألعاب مثل "فورمولا وان Formul one"

من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أوشمس[2] .

من جهتها وباستفادتها العريضة من وقع كأس العالم، استطاعت ألعاب كرة القدم في بضع شهور فقط أن تأسر جمهورا ذكوريا بالدرجة الأولى

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ً124

مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ً124.

وشابا، فأفضل هذه الألعاب تجري على شكل بطولة، أين تبدأ الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف المباريات، وفي بعض هذه الألعاب يأخذ اللاعب عدة أدوار، فهو اللاعب بحيث يتوجب عليه التحكم في قواعد اللعبة وفي التحركات وفي تصويب الكرة، كما أنه يأخذ دور المتفرج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية .وإذا ما كانت سباقات السيارات وكرة القدم تحتل صدارة هذه الألعاب، فإن بقية الرياضات تستقطب أيضا الكثير من اللاعبين، منها ألعاب" الكرة الطائرة "و"التنس "و"الغولف " و"كرة القدم الأمريكية "و"الهوكي "و"البلياردو."

.4ألعاب غير المصنفة :على العموم تدل عبارة" لعبة إلكترونية " على أحد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب الإستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم :في المقام الأول هناك" برامج اللعب التربوية Logiciels ludo-éducatifs" التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

فالألغاز تشخص قصة تضاهي أفضل الألعاب، لكن الإختلاف يكمن في طبيعة الألغاز إذ أن معظمها عبارة عن تمارين منطق أو انتباه، وفي بعض الألعاب يكون التفكير والملاحظة جوهر النجاح فيها، لكن لا يجب الخلط بينها وبين برامج الدعم الدراسي، فالكثير منها يطغى عليها اللعب وإضافة عبارة تربية ليست سوى وسيلة تسويقية للعبة لا غير.

وضمن نوع آخر، من الصعب وضع" الأعمال الفنية التفاعلية Les oeuvres d'arts interactive" ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات ومشاهد الفيديو والبناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفأرة

مكان" الجسم المشاهد"، وهنا يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا الحامل .بناء هذه الألعاب كلاسيكي، حيث تستعيد قصصا للأطفال وحكايات شعبية أو قصصا أدبية معروفة، وإذا ما كانت هذه الأقراص تقترب من ألعاب المغامرات، طالما أن الهدف الأساسي هو اكتشاف الأشياء المخفية في ألبوم افتراضي، وتترك حيزا كبيرا للخيال، فهنا تعطي هذه اللعبة الأدوات للطفل الذي يبقى حرا في استعمالها على النحو الذي يرغب فيه ليقوم باختراع قواعد لنفسه، فهذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة أيضا للكبار.

أما" ورشات الإبداع Ateliers créatifs" المصممة للأطفال الذين يتراوح سنهم بين 5 و 12 عاما، فهي تعجب كثيرا الأطفال الصغار إذ أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.

ويقدم" ستيفان ناتكينStéphane Natkin" تصنيفا آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بآخر، أي بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينها، وعلى هذا الأساس فإن هنالك نوعان من ألعاب الفيديو :الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين[1].

أ .الألعاب التي تمارس من لاعب واحد :وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة ، وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الإستراتيجية بكل تفرعاتها وألعاب المحاكاة.

ب . الألعاب المتعددة اللاعبين :وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص124 .

أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي "الكمبيوتر"، أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، وألعاب التعاون هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، أما ألعاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الأول، ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد، فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة، فالتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب والعلاقة بين اللاعب (اللاعبين في لعبة التعاون)وجهاز الكمبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية، ففي ألعاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس مستوى المعرفة بالقواعد، حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة.

ولألعاب التنافس صيغتين كما سبق ذكره :الألعاب المنفردة أو الألعاب الجماعية يعني ضمن فريق، فمفهوم دورة "Partie" المطور في ألعاب اللاعب الواحد تنطبق أيضا[1] على الألعاب المتعددة اللاعبين، فالألعاب ذات الدورة القصيرة هي إما ألعاب الرياضة كسباق السيارات مثلا وإما ألعاب حركة، وفي الغالب ألعاب قتال أو رمي والألعاب ذات الدورات الطويلة فهي ألعاب الإستراتيجية، أما الألعاب التي لا تحتوي على دورات فهي الألعاب المستمرة، فاللعبة لا تتوقف عن التطور حتى إذا ما توقف بعض اللاعبين عن اللعب[2].

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص125 .

[2] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص125 .

7- تأثير الألعاب الإلكترونية الفرد وعلى المجتمع :

ألعاب الفيديو والكومبيوتر سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات. يقول علماء الاجتماع: لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع الطفل أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابًا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي. وأضافوا: أن للألعاب الإلكترونية جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز.

سلبيات الألعاب الإلكترونية :

لها أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية.

حيث يقول الدكتور "كليفورد هيل " المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البرطانية لتقصي مشكلة الألعاب الألكترونية في برطانيا.

لقد إغتصبت براءة أطفالنا أمام أغيننا وبمساعدتنا بل و بأموالنا أيضا . . . . . و حتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للعاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف "تطرفا في التاريخ المعاصر ".[1]

_ الإدمان على اللعب :

آدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال و المراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره 129

الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن العامة

_ ضعف التحصيل الدراسي و إهمال الواجبات المدرسية و الهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي واضطرابات في التعلم .

_ اكتساب العادات السيئة و تكوين ثقافة مشوهة و مرجعية تربوية مستوردة .

_ حدوث الكسل و الخمول و العزلة الإجتماعية لدى الأطفال بالإضافة إلى التوتر الإجتماعي وفقدان المقدار على التفكير الحر و انحسار العزيمة والإدارة لدى الفرد .

انتشار العنف و الناظر في تلك الإلعاب الالكترونية أنها تميل لجانب العنف والصراع بين فريقين أو بين لاعبين وتتجسد في عقلية الابن أن الحياة كلها صراع وينسى الحوار التفاهم التعاون التكامل

العزلة كثير من تلك الألعاب مصمم بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للطفل البعد عن اللعب الجماعي بل أن الأهل يستسهل ذلك ويفضل العزلة بحجة اتلبعد عن المشاكل بين الأطفال من المشاجرات وغيرها وهذا ليس حلا ولكن هنا نخطط بقصد أو بدون قصد لإبعاد ابننا عن المواقف التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار ومتعة التفاعل وحل المشكلات وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والاكتشاف من خلال المواقف التجريبية التربوية فنفسد بذلك أكثر مما نصلح.

8- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

مما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا .

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستايشن [1] .

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 139.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من" تايلندا " و"هونغ كونغ "و"ماليزيا "بالنسبة للدول الآسيوية و"فرنسا "و"إسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية .والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة" سوني "ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية.

وليست ألعاب سوني" بلاي ستايشن "الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك" نينتندو "و"إيكس بوكس "و"سيغا "وغيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة" البلاي ستايشن "الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير.

ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

لعبة" السرقة الكبيرة للسيارات3

ضمن ألعاب ، " (GTA 3)تصنف لعبة" السرقة الكبيرة للسيارات "3والتي تختصر بتسمية" جي تي أ3 الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى وتتميز عنها أنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة .[1]

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 140 .

وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من ، GTAللسيارات النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صار اللعبة الأكثر مبيعا عام . 2001 وعالم "جي تي أ "3 مستوحى من العديد من الأفلام و"الطريق Le Parrain" والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، مثل" العراب ."L'Impasse

المسدود تجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية" سان أندرياس "رفقة صديقته" كاتالينا "التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة "ليبرتي سيتي) "مدينة الحرية(، بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في سجن" ليبرتي سيتي "في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الأخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها، ويستغل البطل الفرصة ليفر ب واسطة سيارة مع مسجون آخر، ويأخذ هذا المسجون البطل إلى أحد أعضاء المافيا الإيطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة، ومن أجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة تسمح له بالتقرب من" عراب المافيا "في مدينة

"ليبرتي سيتي"، لكن عندما يعلم هذا" العراب "أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه، فيفر البطل مع زوجة "العراب "ويبدأ في العمل مع عصابة" الياكوزا اليابانية "وقائدها" كينجي " الذي يملك محلا للمراهنة واللهو، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة" كاتالينا "هي التي ترأس العصابة الكولومبية .كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي آخر، ويحل البطل مع

مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل القاذفة والصواريخ والقنابل اليدوية. [1]

ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية أخرى ستطلب منه قتل قائد "الياكوزا "بكل سرية، وهو ما سيقوم به البطل سرا ليعتقد أعضاء" الياكوزا " أن الاغتيال قامت به العصابة الكولومبية ويستمروا في الثقة في البطل ، في هذا السياق يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء إلى شارع مظلم وكانت تلك محاولة منة"كاتالينا "لقتله، لكنه ينجو ويعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الأخير يقوم بنفسه بقتل "كاتالينا"، والملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل بأي كلمة .كما يتضح من خلال قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى إلى أن يصنع لنفسه اسما في مدينة" ليبرتي سيتي"، وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات.

وكل الأعمال السلبية محبذة مثل الاغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الأسلحة وجزء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب .ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب، إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من أجل الفوز[2].

وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 141 ,

[2] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 142 ,

تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمزا للعنف في ألعاب الفيديو وتقدم كنموذج له من قبل وسائل الإعلام . وبسبب هذه الضجة قررت بعض الأسواق الكبرى فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط أن يكون سن مقتنيها فوق 18 سنة، وقد منعت اللعبة لفترة في أستراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة، أن شابا في سن 16 سنة كان يتأهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهده وقام به في لعبة" جي تي أ"3 ، وأضاف بأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة.

.تحليل لعبة" كونتر سترايك : " (Counter Strike 1.6):

2

تعني" كونتر سترايك "الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة" هالف لايف" التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان . 1999 تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين(Half Life) إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم .وتشهد الطبعة 1.6 من كونتر سترايك التي أصدرت في 8نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الإنترنيت، مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط وأفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك : سورس.

تجري لعبة كونتر سترايك 1.6 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 05 دقائق على خريطة لعب ثلاثية الأبعاد، ويتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب والفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز والتي تتغير حسب كل خريطة ، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الآخر، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء .ويبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة

ونقاط التسليح والتي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، وعندما تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين أو الزملاء أو من سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب[1].

وتحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن والأيسر والساق اليمنى واليسرى والجذع والرأس، وبالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون مميتة ولا يؤدي خسارة حياة إلى آثار جانبية على الشخصية، وعندما يتم استنفاذ كل نقاط الحياة فإن اللاعب يعتبر مقتولا .وفي الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس وسكين، ويمكنه خلال فترة محدودة وفي الأماكن المحددة لذلك، اقتناء تجهيزات وأسلحة مختلفة وسترات واقية وقنابل يدوية ونظارات الرؤية الليلية وحتى آلات تفكيك القنابل.

عند بداية كل لعبة يمكن للاعب أن يختار معسكره أي إرهابي أو مكافح للإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون متفرجا، ويبدأ كل لاعب المباراة ب 800 دولار أمريكي وهو المبلغ الغير كافي لاقتناء تجهيزات قوية وبالتالي يضطر إلى اكتساب المال مع مرور الجولات، إذا ما قتل منافسا أو وفى بشرط للنصر أو عندما يضع قنبلة تنفجر أو يحرر رهينة أو يطلب منه متابعتها.

وتوجد في" كونتر سترايك "أربعة سيناريوهات متغيرة بحسب الخرائط، وتتغير شروط الفوز عند المعسكرين وتتبدل بحسب السيناريو، والسيناريوهان الأكثر ممارسة هما" القنبلة، التفكيك "و"تحرير الرهائن"، وكما هو موضح من اسميهما، يسعى الإرهابيون في السيناريو الأول إلى وضع قنبلة في أحد الموقعين ومنع مكافحي الإرهاب من تفكيكها على أن تنفجر القنبلة بعد 45 ثانية، وفي حال تم ذلك يفوز الإرهابيون وفي حال نجح

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 143 .

مكافحو الإرهاب في تفكيكها فهم الفائزون .أما بخصوص السيناريو الثاني فيهدف مكافحو الإرهاب إلى إيجاد مجموعة من الرهائن وتحريرهم ويعود لهم الفوز إذا ما نجحوا في ذلك، لكن يهدف الطرف الآخر إلى منعهم من الوصول إلى مبتغاهم والقضاء بالتالي عليهم[1].

والسيناريوهان الآخران هما" الاغتيال "و"الفرار "ففي الأول يكون هدف الإرهابي القضاء على شخصية رفيعة، بينما يسعى مكافحو الإرهاب إلى حمايتها، وفي الثاني ينطلق الإرهابيون من منطقة محصنة ويتوجب عليهم الفرار، بينما يعمل الطرف الآخر على منعهم من ذلك.

ويوجد في اللعبة ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متنافسين وهم الإرهابيون ومكافحو الإرهاب، فضمن معسكر مكافحي الإرهاب يمكن للاعب أن يختار ما بين المجموعات الأربع والقوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية "GIGN" التالية :قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي وهي وحدة أمريكية للقوات الخاصة وأخيرا SEAL TEAM SIX"و"سيل تيم سيكس ، SAS"الثانية" ساس وهي وحدة تدخل ألمانية خاصة ولدت بعد حادثة اختطاف رهائن) إسرائيليين (خلال الألعاب"9 GSG" الأولمبية لميونيخ 1972 ، أما بخصوص معسكر الإرهابيين فلم يتم اختيارهم من أي تنظيمات إرهابية واقعية موجودة.

كما يتضح من خلال العرض السابق فإن هذه اللعبة عنيفة جدا وهي لا تلائم الأطفال) ممنوعة لأقل من 16سنة(، إذ تتجسد فيها قيم القتل والعنف والاستخدام المفرط للقوة، وكل ذلك في جو واقعي معروض من خلال الصور الثلاثية الأبعاد والأصوات الواقعية جدا، وتبسط اللعبة قضية الإرهاب لتصورها مجرد لعبة تضاهي تلك الجارية في الواقع .كما تكمن الخطورة في

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 143 .

هذه اللعبة في إمكانية أن يختار اللاعب أن يكون إرهابيا ومن ثم أن يتمثل في صفات الإرهابيين من خلال اللعب التخيلي الذي قد يدوم ساعات طويلة[1].

وكما ورد ذكره سابقا فإن فرق مكافحة الإرهاب في اللعبة هي مأخوذة من فرق واقعية، وللأسف تابعة للدول الغربية الكبيرة ولبعضها سوابق مع قضايا إرهاب مرتبطة بالجزائر من مثل قوة التدخل للدرك الوطني التي حررت رهائن طائرة الخطوط الجوية الفرنسية التي اختطفت من مطار الجزائر عام ، "GIGN"الفرنسي ومع أن شخصيات الإرهابيين غير مأخوذة من ، 1994 "GIA"من طرف الجماعة الإسلامية المسلحة تنظيمات واقعية، إلا أن مجرد وضعها في مواجهة الفرق السابقة الذكر يجعل من السهل توقع هوياتهم .

تحليل لعبة" باربي "مغامرة الفروسية

تصنف لعبة" باربي، مغامرة الفروسية "ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام . 2002 أما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة" باربي "التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلتها سباقات خيول، وتتباين مهام" باربي "بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو إنجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة.

يلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة "باربي "التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة والذكية والتي لا توقفها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية" الجمال والأناقة والزينة "وقدرات هذه المرأة، فبقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 143 .

الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على تخطي التحديات، مع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات.[1]

4. "تحليل لعبة" بي أو أس2011

تعد لعبة" برو إيفولوشيون سوكر "والمختصرة ب" بي أو أس "أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا) كرة القدم(، صدرت طبعتها الرابعة في 2004 والسادسة في عام 2006، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب" برو إيفولوشيون سوكر "المستوحاة من الطبعة اليابانية "واينينغ إيليفن"، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين)سبونسور.(وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة إلى تعليق باللغة الفرنسية ولمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسية من اللعبة)، وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع ويشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف .وتتح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة ومعظمها تقني بالدرجة الأولى[2].

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 143 .

[2] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 144 .

وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر من اللاعبين المنافسين (والتضحية)من أجل الفريق والمثابرة لتحقيق الفوز ومساعدة الغير بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض والأناقة المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد وكذا النظام في اللعب والمهارة) في الأداء والتخطيط باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة (والذكاء والتكيف في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة إضافة إلى العنف البسيط الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون.

لعبة نداء الواجب

السلاح والقتل أداة وغاية تتكرران في كل لعبة، فهي ثاني لعبة إلكترونية حصدت اهتمام الأطفال في عينة الدراسة ببنسبة 11 طفل من أصل 51 بالمئة من نسبة الأطفال الذين يدمنون الألعاب الإلكترونية ، هي لعبة موجودة على الشبكة فقط ولا يمكن لعبها خارج الأنترنيت، "Call of duty"لعبة يطلق عليها اسم وتتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية، على شكل فرق تتكون من أربع أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية مقابل ثمانية، أو ضعف ذلك، ويمكن لكل لاعب أن يكون متواجدا في منزله أثناء عملية اللعب، ويقوم كل شخص باختيار السلاح الذي يريده، ويتدرب عليه رفقة فرقته المتكونة من أصدقائه أو أشخاص غرباء حسب رغبته، ويستعمل هذا السلاح في معارك ضارية ضد الرفيق الآخر، وكلما أجاد استعمال السلاح وقتل أكبر قدر ممكن من أعدائه، أصبح جديرا بالحصول على سلاح أكثر تطورا، ويحصل الرابح على ترقيات وجوائز وينتقل إلى المستوى الأعلى .ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل والعنف، وترسيخ قيم العداء، وتعويد الطفل على إراقة الدماء، وتعويد الطفل على إراقة الدماء، وقتل منافسيه حتى ولو لم يكونوا أعداء.

لعبة عالم محترفي الحروب :

لعبة العالم الإفتراضي يستقطب أكثر من 11 مليون طفل تحتل اللعبة الإلكترونية word of worcaft يفعل فيه ما يشاء، وقد تكرر اختيار هذه اللعبة في عينة دراستنا 09 مرات، محتلة الرتبة الثالثة بين أكثر الألعاب شعبية لدى أطفال الدراسة[1] .

تتلخص اللعبة في اختيار اللاعب لشخصية ما داخل عالم افتراضي، يوجد فيه ملايين الأطفال بشخصيات افتراضية أيضا، وهناك يمكن ربط علاقات صداقة والتجوال داخل هذا العالم الغريب، الذي تجد فيه كل شيء وهي الشخصية التي لا تدخل في اللعب بشرح كيفية استخدام الأسلحة، أو "PNG"ترغب فيه ويتولى ما يسمى شرح طبيعة المدينة التي تريد الإقامة بها، أو أية معلومات حول الحياة الجديدة .كما تقوم بتوجيه أوامر وتكليف بمهمات عديدة كمواجهة وحوش ومصارعتها أو مطاردة أشرار أو أعداء، وتتضمن اللعبة أدوار لا نهاية لها تجعل اللاعب لا يمل من هذا العالم.

ما يميز هذه اللعبة عن سابقاتها أن العنف يمارس بصورة أقل، غير أنها بالمقابل تجعل الطفل يتعلق أكثر بالعالم الافتراضي ويمل من عالمه الحقيقي، لما يوفره هذا العالم الجديد من فرص للمتعة، والاكتشاف لا يوفرها العالم الحقيقي وليس العدد الهائل للأطفال المستخدمين لهذه اللعبة إلا دليل على درجة الانبهار بهذا العالم الجديد.

وتعتبر الشبكة العنكبوتية والهوائيات المقعرة التي تضم آلاف الفضائيات التليفزيونية وجهان لعملة واحدة وسببا مباشرا في الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية من طرف أطفالنا نظرا إلى التأثير البالغ الذي أحدثاه في عقولهم واللتان أصبحتا يسايران طبيعة المجتمع الجزائري، وأن التقليد الأعمى للغرب سيجر الأطفال والشباب إلى ما يحمد عقباه كون أن ما ينادي به هذا العالم لا صلة له بطبيعة مجتمعنا، وقد ساهم الآباء بصفة عامة والأمهات بصفة خاصة في إدمان أطفالهم نظرا إلى انشغال الأمهات بالأعمال

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 144 .

المنزلية أو مشاهدة التليفزيون، كما أنها الوسيلة الأفضل لتهدئة الطفل كثير الحركة، ووسيلة تسلية تمنع الأطفال من الخروج للشارع أو اللعب في قاعات اللعب الإلكترونية التي تحتوي الكثير منها على الانحلال الخلقي والعادات السيئة، وبهذا فإن الكثير من الآباء يؤكد أن الألعاب الإلكترونية تبعد الطفل عن رفقاء السوء والصحبة السيئة الموجودة في الشارع[1] .

ولا ريب في أن المواطن الجزائري مع اقتراب نهاية شهر العبادة والتسامح شهر رمضان المبارك وبداية عيد الفطر، منصب نحو الأسواق الموازية المزينة بمختلف الألعاب الإلكترونية الخاصة بالأطفال والمختلفة باختلاف الأزمان والأثمان، هذه الأخيرة يندفع نحوها الطفل غريزيا ولا ينتفع بها بل يحقق رغبته في اللهو وكفى، عادة اتخذتها الأسرة الجزائرية مجالا واسعا في المناسبات الخاصة بالأعياد والأفراح، هذه التي لاقت رواجا كبيرا في السوق، بالموازاة مع ذلك قابلتها مطاردة قانونية من طرف الشرطة والهيئات الرقابية، كون أن هذه التجارة لا تخضع لأي نظام ولا قانون يحميها رغم علم الهيئة المعنية بانتشار هذا النوع من التجارة التي وجدت لها منفذا نحو السوق الجزائرية وأي منفذ؟ هذا الأمر الذي صنعه الطفل وزيتنه الأسرة، بحيث جعلت من اللعبة راحة بال الطفل وتنمية ذكائه وقدراته الذهنية على حد رأي العديد ممن الآباء الذين لجئوا إلى هذا النوع العام الذي تقاذفته الأعوام من اللعبة التربوية إلى اللعبة العصرية.

وقد مرت اللعبة في الجزائر بمرحلة انتقالية وذلك بتغير عقليات الأسرة التي ركيزتها الطفل بجنسيه الذكر والأنثى، هذا التغير صنعته الأحداث الدامية في الجزائر وغيرها، حيث أصبح الطفل لا يرى إلا الآلات القتالية التي جعلته يدرك نقصا تكمله هذه الأطروحة، أطروحة اللعبة التربوية المهذبة التي استبدلها الزمان والمكان باللعبة العصرية التي تماشت ومتطلبات العصر، فأصبح الطفل في حلقة دائمة يخضع لإرادة أبويه التي تبلغ نسبة 20

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 145 .

%بالمقارنة مع نسبة التي تعادل % 80 من إرادة الطفل كون أن الأمر يعود إليه بالدرجة الأولى، فلا سبيل للاختيار هنا مادام الطفل صنيع وقته المعتمد على الرقمية دون النظر إلى عواقب هذه الأخيرة بالمقارنة مع منافعها.

فالألعاب الإلكترونية تؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل، فهي تقدم حالة عضوية خاصة بدءا من جلسة الكمبيوتر أو البلاي ستايشن أو غيرهما، إلى كل الطقوس المصاحبة لها، كما أنها تقدم بيئة مجردة ومحددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي سن 7 إلى 14 سنة، يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية ومعاني اجتماعية أخلاقية، وعلى عكس نجده مدفوعا بدائرة أحاسيس العنف والتنافس[1] اللااجتماعي، فالخطر هنا يكمن في كون الأطفال عندما يتذكرون أحداثا ومشاهد بعينها من تلك الألعاب المرعبة ويتذكرون أحداثا حياتية سلبية ومؤلمة يربكهم هذا ويؤثر عليهم ويتركهم متوترين، لنا هنا أن نورد حالات عقلية بعينها تعود في مجملها إلى تسلسل وتتابع مشاهد وأحداث وقعت في الطفولة الأولى وما تلاها.

وقد حدث الباحث أحد الأمهات عن طبائع ابنها الذي لا يتجاوز السن الخامسة والتي تغيرت تغيرا جذريا نحو رفض كل ما هو لعبة سلمية أو تربوية، إذ يتعداها إلى الصراخ الدائم بحثا عن ألعاب تمتاز بأصوات عالية تتخللها أصوات الأسلحة القوية والتي يميزها هو بنفسه دون غيره، ملحا على أمه وأبيه مرافقته إلى سوق الألعاب دون المحلات، ربما لكون هذا الأخير يجد ما يحتاجه أمامه بالأصوات التي يحبها، وهذا ما جعل من الابن يصطنع بعض الأمور ويتحايل للوصول إلى مبتغاه خاصة وقت الأعياد والمناسبات وفي عيد ميلاده على الخصوص، فتغيرت طبائعه من طفل يمتاز ببراءته إلى "محارب صغير "محب للعنف والقتال.

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 145 .

كما تنطبع مشاهد عنف اللعبة الإلكترونية على سطح العقل وتقبع في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور، ويحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحيطة.

والصغار لا يستطيعون بل لا يتمكنون من فهم ذلك الفارق الكبير بين العنف المشاهد في اللعبة ووحشية ما يحدث في الحياة، إنهم لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم ولا يدركون، فيستمرون في اللعب ليلا ونهارا دون هوادة، وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل أو ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام وقليل من النوم، مع إهمال تام للمظهر والواجبات، ولو حضرنا أعداد الألعاب الموجودة حاليا داخل كل بيت جزائري يمتلك المقومات المادية لشرائها، لتمكننا من رؤية الأمر بوضوح تام[1].

ويبقى الطفل الجزائري هنا قابعا بين الترويح عن نفسه وإكسابها شخصيته المثلى دون الامتثال لما يقوله المحللون أو الآباء أو غيرهم، حيث في الأخير لا يهم الطفل مما ذكر لا ناقة ولا جمل في ظل عدم وجود الرقابة من قبل الأهل والهيئة المعنية بمراقبة مثل هذه التجارة اللاشرعية.

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

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 146 .

الخلاصة :

يتعرض هذا البحث بالدراسة إلى الألعاب الإلكترونية من حيث تعريفها ونشأتها وأنواعها وخصائصها وتأثيرها على الفرد والمجتمع، كما تطرقنا أيضا في هذه الدراسة إلى علاقة الألعاب الإلكترونية بالتكنولوجيات

الحديثة والعالم الافتراضي، وذلك من خلال فصول ومباحث نظرية اقتبست من دراسات سابقة في هذا الموضوع.

كما تضم هذه الدراسة مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية وأثرها على السلوكيات لدى الأطفال، وذلك من خلال توزيع وتحليل استمارة استبيانية وعرض معطيات المقابلات العلمية وهذا كله من أجل التعرف بشكل أوضح على أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

قد اختار الباحث الألعاب الإلكترونية بالذات كموضوع للدراسة لكون هذه الألعاب منتجات مستوردة ولا يتم تصنيعها محليا، ولهذا فهي غير منتجة خصيصا للطفل الجزائري الذي مع ذلك يقبل عليها بشغف كبير وقد يكتسب من خلالها سلوكيات أجنبية عن عاداته وتقاليده ومبادئه مما يؤثر على سلوكه في حياته اليومية.

الفصل الثالث

الفصل الثالث :العنف المدرسي و النظريات المفسرة له

تمهيد :

1- مفهوم العنف المدرسي

2- أشكال العنف

3- أسباب العنف

4- عوامل العنف المدرسي

5- مظاهر العنف المدرسي

6- بعض النظريات المفسرة للعنف

6 -1 – النظرية التربوية

6-2 - نظرية تعلم العنف

6-3 - نظرية النفس الإجتماعية

6-4 - نظرية عوامل الجماعة

6-5 - نظرية الإحباط

6-6 – النظرية الوظيفية

6-7- النظرية الضبط الإجتماعي

خلاصة :

تمهيـــــــــــــــــد :

تعد المدرسة مؤسسة اجتماعية تربوية تقوم بتربية وتنشئة الأفراد وإكسابهم ثقافات مختلفة، وما نلاحظه اليوم أن هذه المؤسسة أصبحت تواجه العديد من المشاكل من بينها العنف المدرسي الذي يتم داخل هذه المؤسسة، ففي السابق نسمع أن العنف أو العقاب يصدر من الإدارة المدرسية أو الأستاذ اتجاه التلاميذ في صور التأنيب والتأديب، واليوم صرنا نعيش صورة انقلابية للعنف، حيث أصبح يصدر من التلاميذ اتجاه الإدارة والأساتذة في صور الضرب، والتهديد والهدم والتخريب للوسائل المدرسة ومع ذلك مازالت مظاهر العنف تجد مكانا لها بين جدران المدرسة و المؤسسات التربوية المختلفة ، فما هي هذه الصورة الجديدة للعنف المدرسي الموجودة داخل المدرسة ؟

1- مفهوم العنف المدرسي :

العنف لغة : من عنف به وعليه غنفا و عنافة أخذه بشدة و القسوة ولامه فهو عنيف ،واعتنف الأمر أخذه بعنف و أتاه ولم يكن له علم به .

و في الحديث الشريف: "إن الله تعالى يعطي على الرفق ما لا يعطي على العنف"،

وعنف به وعليه، يعنف وعنافة، أخذه بشدة وقسوة، ولامه وغيره، واعتنف الطعام والأرض كرهما[1].

و يعرف بأنه الخرق بالأمر وقلة الرفق به وهو ضد الرفق ، وهو الغلظة و الفضاضة ، عنيف إذ لم يكن رفيقا في أمره . . . .واعتنق الامر أخذه بعنف بشدة و مشقة . . . .والعنيف الذي لا يحسن الركوب و ليس له رفق بركوب الخيل .

وكلمة "عنف" في اللغة العربية تشير إلى كل سلوك يتضمن معاني الشدة و القسوة التوبيخ و اللوم وعلى هذا الأساس فإن العنف قد يكون فعليا و قوليا .

أما قاموس "أكسفورد " فالعنف هو ممارسة القوة البدنية لإلحاق الأذى بالأشخاص و الممتلكات كما يعتبر الفعل أو المعاملة التي تحدث ضرر جسمانيا أو التدخل في حرية الأخر.[2]

إما في اللغة الإنجليزية فإن الأصل اللاتيني لكلمة " Violence "هو " "Violentai

[1] ابن منظور، **لسان العرب، دار صادر**، بيروت، المجلد التاسع، 1968، ص ص 257. 258.

[2] عبد اللطيف العقاد، **سيكولوجية العدوانية وترويضها**، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، 2001، ص 100.

ومعناه الإستخدام غير المشروع للقوة المادية بإلحاق الأذى و الإضرار بالممتلكات ، ويتضمن ذلك معاني العقاب الإغتصاب و التدخل في حريان الآخرين . [1]

وكما يعرف منجد اللغة الفرنسية كلمة العنف violence تعود ابتمولوجيا إلى الكلمة اللاتينية violention والتي تشير إلى طابع عضوي ، شرس، جموح ، وصعب الترويض العنف على أنه " صفة عنيفة تستعمل فيها القوة بطريقة تعسفية هدفها الإرغام و القهر" .

وفي معجم العلوم الإجتماعية فقد عرف العنف بأنه استخدام الضغط أو القوة استخداما غير مشروع او غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة فرد ما .

ويعرف العنف بأنه كل سلوك قولي أو الفعلي يتضمن استخدام القوة أو التهديد لإلحاق الأذى بالذات أو الآخرين أو إتلاف الممتلكات و البيئة لتحقيق أهداف معينة .

العنف اصطلاحا :

أما العنف اصطلاحا فقد عرفه بول روكانغ بأنه الإستخدام غير الشرعي للقوة أو التهديد باستخدام القوة غير الشرعية للألحاق الأذى بالأذى .

يعرفه العالم ادلر " بأنه استجابة تعويضية عن الإحساس بالنقص أو الضعف"

إما بيير فير " فيرى أن العنف هو ضعف جسدي أو معنوي ذو طابع فردي أو جماعي ينزله الإنسان بالإنسان .

[1] عبد العظيم حسين، **سيكولوجية العنف العائلي والمدرسي**، دار الجامعة الجديدة، الأزاريطة، الإسكندرية، 2007، ص 262.

وعرفه لالاند في موسوعته الفلسفية "بأنه سمة ظاهرة أو عمل عنيف بالمعاني ، و هو الإستعمال غير المشروع أو على الأقل غبر القانون للقوة " .

إما بول روكونغ فقد عرفه "على أنه الاستخدام الغير الشرعي للقوة أو التهديد باستخدامها لإلحاق الأذى و الضرر بالآخرين " .

أما دودسون فقد عرفه بأنه شعور بالغضب أو بالعدوانية يتجسد بأفعال دامية جسدية أو بأعمال تهدف إلى تدمير الآخر .

أما دينستين فقد عرفه بأنه استخدام وسائل القوة و القهرالتهديد لألحاق الأذى و الضرر بالأشخاص و الممتلكات وذلك من أجل تحقيق أهداف غير قانونية أو المرفوضة اجتماعيا .

ويعرفه باندورا على أنه سلوك متضمن استجابة تهدف إلى التغلب على العقبات التي تقف في سبيل تحقيق الرغبات.

اما الصير: فيعرفه بالميل إلى الإعتداء و التشاجر و الإنتقام و المشاركة و المعاندة و الميل

وعرفه حلمي: بأنه ممارسة القوة القوة البدنية لإنزال الأذى بالأشخاص أو الممتلكات ، كماأنه الفعل أو المعاملة التي تحدث ضررا جسميا أو التدخل في الحرية الشخصية .

جاء في معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية أن العنف هو تعبير صارم عن القوة التي تمارس لإجبار فرد أو جماعة على القيام بعمل أو أعمال محددة يريدها فرد أو جماعة أخرى ويعبر العنف عن القوة الظاهرة حيث

تتخذ أسلوبا فيزيقيا (الضرب أو الحبس، الإعدام. . .) أو يأخذ صور الضغط الاجتماعي، وتعتمد مشروعيته على اعتراف المجتمع به[1].

وقد عرفه علماء النفس: "بأنه مجموعة من السلوكات تهدف إلى إلحاق الأذى بالنفس أو بالآخر،وبالتالي بشكلين إما بدني مثل الضرب ، التشاجر. . . و اللفظي مثل التهديد ، الفتنة . . .

ومن الناحية القانونية : " هو استخدام القوة ضد النظام أو القانون ففي القانون المدني يعد سببا في فسح العقود ".

و يرى مصطفى حجازي "1970 " أن العنف هو لغة التخاطب الأخير الممكنة مع الواقع الآخرين حين يحس الفرد بالعجز عن إيصال صوته بوسائل الحوار العادي وحين تترسخ القناعة لديه بالفشل في إقناعهم بكيانه و قيمته .

ويعرفه سعد المغربي " 1987 " العنف بأنه استجابة تتميز بصبغة انفعالية شديدة تنطوى على انخفاض مستوى البصيرة و التفكيرو ليس من الضرورى أن يكون ملازما التدمير حيث يكون ضوروة في موقف معين و ظروف معنية للتعبير عن واقع معين تعبيرا عميقا جذريا يقتضى [2]استخدام العنف أو العدوان .

ويعرف محمود رشاد " 1993 " العنف باعتباره استجابة متطرفة فجة من السلوك العدواني تتسم بالشدة و التصلب اتجاه شخص أو موضوع معين لا

---

(1) فوزي أحمد بن دريدي، **العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية**، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، مركز الدراسات والبحوث، المملكة العربية السعودية، الرياض، 1427هـ، ص 34.

[2]ناجي ليلى، العنف لدى تلاميذ في المؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الأساتذة والأداريين، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، تخصص تربية،2008 –2009. ص 60.

يمكن إخفاؤها أو التحايل عليها وإذا استمرت في الإزدياد نتيجة للتوتر تكون مدمرة .

وبعرف محمد خضر "1998 " العنف بأنه كل فعل ظاهرة أو مستتر مباشر أو غير مباشر مادى أو معنوي موجه لإلحاق الأذى بالذات أو بأخر أو جماعة أو ملكية أى واحد منهم .

و يعرف "بييرفيو" العنف على أنه ضغط جسدي أو معنوي ذو طابع فردي أو جماعي ينزله الإنسان بالإنسان.

ويعرف العنف أيضا في جانب أخر بأنه استجابة في شكل فعل عنيف تكون مشحونة بانفعالات الغضب و الضيق و الهياج و الثوران و التي تنتج عن عملية إعاقة أو إحباط تحول دون تحقيق للهدف الذي يسعى إليه الفرد .

وعليه من خلال ما سبق يمكن اعتبار العنف على أنه الأستخدام غير الشرعي للقوة أو التهديد باستخدامها الإلحاق الأذى و الضرر بالأخرين ، ويأتي العنف المدرسي باعتباره أحد أهم أنواع العنف ، لما تتركه من العناصر المكونة لها من أثار سيئة على التلاميذ و هم في طور النمو ، و الذي يحدث غالبا داخل المؤسسة التربوية بين العناصر المكونة لها من مدرسيين و موظفين و تلاميذ .

و المتتبع للأبحاث الميدانية حول ظاهرة العنف في المؤسسات التربوية ، وخاصة التي أجريت في كل من الولايات المتحدة و برطانيا و بلجيكا و ألمانيا ، يلاحظ أن هذه الأبحاث لم تحدد ما المقصود بالعنف المدرسي ، إنما ركزت على جوانب معينة من العنف كالتخريب و الشادات مابين التلاميذ أو من التلاميذ و المعلمين داخل المدرسة .

كما أن الباحثين و الخبراء يستعملون مفهوم العنف المدرسي لوصف مجموعة من الأفعال و الأحداث و السلوكات ، ولكنهم لم يصلوا إلى إجماع حول طبيعة و مجال العنف المدرسي ، فهناك من يرى أن العنف المدرسي يجب قياسه من خلال السلوكات العدوانية التي تحدث في المدرسة ، بينما يرى آخرون أن العنف المدرسي يجب أن يتم قياسه من خلال السلوكات التي تؤدي إلى الإعتداء و الجروح فقط .[1]

وفي ضوء ما تقدم يمكن تحديد الخصائص الأساسية لمفهوم العنف فيمايلي:

_ تعمد الإيذاء فالمعتدي يتعدى بدنيا على الضحية متعمدا إلحاق الأذى و الضرربه .

_ العنف ذو طبيعة مادية ومعنوية ويتمثل ذلك في إصابة الضحية جسميا أو نفسيا أو قد يشمل الإثنين معا .

_ يختلف في الدرجة و الشدة فقد يكون العنف بسيطا أو شديدا يصل إلى درجة القتل .

_ قد يكون العنف مباشرة أو غير مباشر فقد يكون مباشر حينما يضرب المتعلم زميله .

_ قد يكون الدافع إلى العنف بمثابة رد فعل لأشكال المضايقات من الطرف الأخر مثلما الحال في العنف الدفاعي الذي يحمي الضحية نفسه بواسطته أو ذلك العنف الذي يصدر بدافع الرغبة في حماية الضحية كما في حالة ضرب الأب لأبنه الذي يهمل دورسه .

_ قد يغلب على العنف الطابع الأستفزازي حيث لاتكون هناك سلوكيات صادرة عن الضحية تبرره .

[1] محمد سعيد ابراهيم الخولي، العنف في مواقف الحياة اليومية (نطاقات وتفاعلات)، دار مكتبة الاسراء، دون بلد نشر، 2006 ص ص22

_ وقد يكون العنف غائيا يمثل هدفا في حد ذاتيه وتعبيرا عن الشعور بالإحباط الذي يعانيه الفرد أو تفريغا لتوترات التي تراكمت لديه .

1- أشكال العنف:

هناك العديد من أنواع العنف وتتمثل فيما يلي:

العنف الفردي: وهو الذي يقوم به فرد أو مجموعة من الأفراد لا ينتمون إلى منظمة معينة.

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

العنف المادي: وهو إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل: الصفع، الضرب، الحرق.

العنف المعنوي: وهو إلحاق الضرر من الناحية النفسية وإخضاع الضحية لشتى أنواع الضغوط النفسية مثل: جرح المشاعر، التحقير، الإهانة.

العنف الفكري: ويعتمد على نشر الأفكار المتطرفة ويستهدف خاصة الأطفال والشباب.

العنف الخطابي: وذلك عن طريق الخطابات والعتابات التحريضية.

العنف الإلكتروني: حيث نجده على شبكة الانترنت مواقع عديدة تنشر العنف وتؤصل له وتحاول تجنيد فئات واسعة من الشباب.

العنف الإشهاري: ويظهر من خلال تلك الكتابات الاستفزازية وخاصة على الجدران والأبواب.

العنف الشامل: وهو عنف يخص جماعات تنشط في إقليم محدد، كالشرق مثلا.[1]

3- أسباب العنف

إن أسباب العنف كثيرة ومتشعبة ومتداخلة، ولكن من خلال التمعن فيها يمكن تقسيمها إلى:

الأسباب الأسرية:

من خلال الملاحظة البسيطة لأوساطنا الاجتماعية المتخلفة، ولتباين مستوى الوعي التربوي والثقافي للفئات الاجتماعية، يمكن أن ندرك طابع العنف الذي يهيمن على العلاقات القائمة في إطار الأسرة، ويمكن تحديد بعض الملامح الأساسية للعنف الذي يسود في أجواء الأسرة والتي تنعكس سلبا على تكوين الأطفال الروحي والعقلي:

- ✓ المنازعات الزوجية والخلافات التي تحدث بين الزوجين.
- ✓ الشجار الذي يحدث بين الإخوة الذين يتبادلون الشتائم والضرب.
- ✓ أساليب التهديد والوعيد التي يمارسها الكبار على الصغار.
- ✓ اعتماد الآباء والأمهات على أسلوب الضرب المباشر للأطفال.
- ✓ الأحكام السلبية والمستمرة التي يصدرها الأبوين على الطفل.[2]

الأسباب لاجتماعية:

من الأسباب التبعية لظاهرة العنف السباب الاجتماعية، فالثقافة السائدة في المجتمع، وكذا بعض العادات الخاطئة قد تؤصلان بظاهرة العنف فكرا وممارسة، ويمكن حصر هذه الأسباب فيما يلي:

[1] مسعود بوسعدية، **ظاهرة العنف في الجزائر والعلاج المتكامل**، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، الجزائر، 2011، ص ص 36 37

[2] خيري وناس وبوصنوبرة عبد الحميد، **التربية وعلم نفس تشريع مدرسي**، تكوين المعلمين على مستوى السنة الثالثة، الإرسال الأول والثاني، تم الطبع تحت إشراف الديوان الوطني للتعليم والتكوين عن بعد، 2007، ص 48.

- ✓ عدم فعالية الضبط الاجتماعي: ويظهر ضعف الضبط الاجتماعي في عدم انقياد الأفراد للمبادئ والقيم الاجتماعية، والقوانين السائدة وغير ذلك، وهذا ما أنجز عنه ممارسات سلبية كالعنف، وانتشار الحقد والكراهية في العلاقات الناس ببعضهم البعض .
- ✓ جماعة الرفاق: إن الكثير من الشباب تسربت إليهم أفكار التشدد والتفكير من رفاقهم الضالين، لأن المرء على دين من يخلل نظرا للتأثير الكبير للأصدقاء على بعضهم البعض خاصة عن طريق أسلوب النمذجة.
- ✓ يقول مصباح عامر: تؤثر جماعة الرفاق عن طريق العدوى الاجتماعية، فالكثير من أشكال السلوك يتبناها الأفراد دون شعور، أو دون قصد لتبنيها، بل يجدون أنفسهم يتصرفون بشكل تلقائي وفق نموذج سلوكي معين،وتؤدي عملية النمذجة والملاحظة دورا كبيرا في تعلم هذه القيم والاتجاهات والآراء والميول.
- ✓ غياب التوجيه الاجتماعي: إن غياب التوجيه الاجتماعي يؤدي إلى تفكك الروابط الاجتماعية، والتباعد بين الأجيال المختلفة، وهذا من شأنه أن يساعد على ممارسة العنف وهلاك المجتمع.[1]

الأسبـاب الاقتصاديـة

إن الأوضاع الاقتصادية المزرية التي تعيشها طبقة واسعة من المجتمع ساهمت في تبني خيار العنف وممارسته، وتتمثل في:

- ✓ الفقر والضيق وسبل العيش.
- ✓ انتشار البطالة.
- ✓ انهيار قيمة العمل.
- ✓ انتشار الكسب الغير مشروع.

[1] مسعود بن بوسعدية، مرجع سابق، ص 59.

- ✓ سوء توزيع الثروات.
- ✓ التفاوت الطبقي الغير متوازن.
- ✓ عدم وجود مشاريع اقتصادية كفيلة بإعطاء الأمان للناس.
- ✓ الاستيلاء على المال العام وتهريبه.

الأسبـاب الفكريـة:

إن الأسباب الفكرية هي الأسباب الرئيسية لظاهرة العنف ولولاها لما وجد العنف، لأن الفكرة تسبق الفعل وبالتالي الأسباب الأخرى المتفرعة منها.

ويقول عبد الحميد ابن باديس: سلوك الإنسان في الحياة مرتبط بتفكيره ارتباطا وثيقا يستقيم باستقامته ويعوج باعوجاجه ويثمر بأثماره ويعقم بعقمه لأن أفعاله الناشئة عن اعتقاداته، وأقواله إعراب عن تلك الاعتقادات واعتقاداته ثمرة إدراكه الحاصل عن تفكيرهم ونظره.

الأسبـاب النفسيـة:

تعتبر الأسباب النفسية من السباب الفرعية التي قد تؤدي في بعض الأحيان إلى تدعيم السلوك العنيف، ولفهم هذا السلوك لابد من أخذ بعين الاعتبار عدة أبعاد ولاسيما الأبعاد الداخلية، ويقول جليل وديع شكور مع التركيز عند فهم الانحراف أو السلوك الجانح على ضرورة أن يأخذ في الاعتبار البعد الذاتي للشخصية المنحرفة، والبعد العلائقي بين جانب البعد الاجتماعي.

الأسبـاب الشخصيـة:

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

الأسباب الإعلامية:

هناك أسباب إعلامية أدت غلى ظهور العنف وترسيخه ويتمثل ذلك فيما يلي:

- ✓ استقرار مشاعر الناس بموضوعات وبرامج تخالف تعاليم الإسلام بل وصل الأمر إلى حد السخرية أحيانا.
- ✓ البرامج والموضوعات المشبعة بالعنف مثل الضرب والقتل التي تعرضها الأفلام والمسلسلات والرسوم المتحركة.
- ✓ إعطاء وسائل الإعلام لصورة قاتمة للواقع وصورة متشائمة للمستقبل مما يضعف انتقال لدى الناس ويصيبهم بالإحباط وبالتالي يدفعهم للعنف.[2]

سائل الإعلام وألعاب الأطفال : - تلعب وسائل الإعلام دورا كبيرا في تأسيس سلوك العنف لدى الأطفال من خلال ما تعرضه من برامج ومسلسلات على الشاشة لما تحتويه من عناصر الإبهار والسرعة والحركة والجاذبية وبالتالي يقوم الطفل بتمثلها وحفظها في مخزونه الفكري والسيكولوجي ، كما أن مسلسلات الأطفال بما تحتويه من ألفاظ وعبارات وحركات و سلوكيات التي لا تتناسب في كثير من الأحيان مع الثقافة المجتمع أو تسمو إليه المدرسة .

[1] مسعود بن بوسعدية، مرجع سابق، ص 59.

[2] مسعود بوسعدية مرجع سابق، ص-ص 41-66.

إحباط، كبت وقمع للمتعلم :

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

2- لا يوجد تقدير للطالب كأنسان له احترامه وكيانه.

3- عدم السماح للطالب بتعبير عن مشاعره فغالباً ما يقوم المعلمون بإذلال الطالب وإهانته إذا أظهر غضبه.

4- التركيز على جوانب الضعف عند الطالب والإكثار من انتقاده.

5- الاستهزاء بالطالب والاستهتار من أقواله وأفكاره.

6- رفض مجموعة الرفاق والزملاء للطالب مما يثير غضبه وسخطه عليهم.

7- عدم الاهتمام بالطالب وعدم الاكتراث به مما يدفعه الى استخدام العنف ليلفت الانتباه لنفسه.

8- وجود مسافة كبيرة بين المعلم والطالب، حيث لا يستطيع محاورته او نقاشه حول علاماته او عدم رضاه من المادة. كذلك خوف الطالب من السلطة يمكن أن يؤدي الى خلق تلك المسافة.

9- الاعتماد على أساليب التلقين التقليدية.

10- عنف المعلم اتجاه الطلاب.

11- عندما لا توفر المدرسة الفرصة للطلاب للتعبير عن مشاعرهم وتفريغ عدوانيتهم بطرق سليمة.

12- المنهج وملاءمته لاحتياجات الطلاب.[1]

4 – عوامـل العنـف المدرسـي

هناك عوامل عديدة ترتبط بالعنف المدرسي عوامل نفسية تتعلق بالفرد وعوامل مدرسية وعوامل جماعة الأقران وعوامل موقفية وأخرى تتعلق بالمجتمع، حيث أن السلوك العنيف هو دالة تفاعل الفرد مع البيئة ويمكن تصنيف العوامل التي تؤدي إلى العنف المدرسي إلى عدة أنواع:

عوامـل فرديـة

وهي عوامل ترتبط بالفرد وتشير إلى الخصائص النفسية، والانفعالية لديه والتي تدفعه إلى العنف أي أن السلوك العنيف لدى الطلاب قد يكون راجعا إلى البناء النفسي والانفعالي، وخصائص الشخصية لديهم ومن بين هذه الخصائص الاندفاعية والخوف، فالأطفال المندفعين يكون ليهم استعداد للسلوك العدواني والعنيف عندما يصلون إلى سن المراهقة والرشد، ويرى بعض الباحثين أن هناك ارتباط بين السلوك العنيف ومستوى الذكاء والاندفاعية لدى الفرد، وأن الأطفال الذين يكون مستوى الذكاء لديهم منخفضا، ويكون مستوى الاندفاعية مرتفعا يعانون من الفشل الدراسي الذي بدوره يؤدي بهم إلى العنف، بالإضافة إلى انخفاض تقدير الذات ونقص المهارات الاجتماعية والاغتراب والعدوانية في الطفولة، ويشير Astor إلى أن السلوك العدواني في الطفولة يشكل الأساس الذي يؤدي إلى ظهور العدوان في المراهقة والرشد، ومن بين العوامل الفردية كذلك التي تسهم في حدوث العنف بين الطلاب النقص في المهارات المعرفية والاجتماعية مما يدفعهم إلى اتخاذ القرارات الغير عقلانية والعنيفة بسرعة، كما أنهم يدركون سلوك الآخرين بوصفه تهديا لهم وعدائيا نحوهم، كما أن عدم القدرة على التعامل مع الغضب تلعب دورا

[1] مسعود بوسعدية مرجع سابق، ص-ص 41-66.

هاما في زيادة حوادث العنف في المدرسة وعلى ذلك فإن الطلاب الذي لا يتعلمون إدارة الغضب ولا يستطيعون التحكم في مشاعرهم وانفعالاتهم يميلون إلى ممارسة العدوان والعنف، وهناك سبب آخر للعنف في المدارس وهو تعاطي الطلاب للمخدرات والعقاقير، فتعاطي المخدرات يسهم بدور قوي في ظهور العنف العدوان بين الطلاب سواء داخل أو خارج المدرسة.

العوامل الأسرية

تلعب الأسرة دورا هاما في تشكيل السلوك السوي والسلوك غير السوي للطفل ويعتبر السياق السري أحد العوامل الهامة التي تسهم في ظهور العنف داخل المدرسة فالتلميذ حيث يأتي إلى المدرسة ولديه الكثير من المشكلات الأسرية قد يجد في المدرسة متنفسا وقد ينقل العنف من داخل الأسرة إلى المدرسة، وهناك عوامل أسرية عدة تسهم في حدوث العنف المدرسي ويتمثل ذلك في النقاط التالية:

- ✓ سوء معاملة الطفل في الطفولة ومشاهدة العنف في الأسرة.
- ✓ ضعف الرقابة الوالدية وغياب أحد الوالدين أو انشغاله عن الأسرة لفترة طويلة.
- ✓ عدم الانسجام الأسري وتفاقم المشكلات بها وتفكك الأسرة.
- ✓ حجم الأسرة وبناءها له علاقة باندماج الطفل في العنف المدرسي.
- ✓ نقص المهارات الوالدية وضعف التواصل بين الأسرة والمدرسة.
- ✓ معاناة المشقة والتعب في التعامل مع مشكلات الطفل.
- ✓ الخبرات المدرسية الماضية والمؤلمة التي يمر بها الآباء تؤثر على الطفل وسلوكه.
- ✓ اتجاهات الآباء التي تتسم بالتساهل والتسامح مع العنف الصادر عن الأطفال في تشجيعهم على ممارسة العنف في المدرسة.

- ✓ التفاعل بين الآباء والطفل في الأسرة يقوم على أساس من العقاب والقسوة الشديدة فإن هذه التفاعلات السلبية تدفع بالطفل إلى ممارسة السلوك العدواني في المدرسة.
- ✓ عنف الآباء في الأسرة تجاه الزوجة أو الأبناء.
- ✓ العقاب الوالدي الصارم ونقص الاندماج والمشاركة الوالدية والصراع السري.

العوامـل المدرسيـة

تساهم المدرسة بدور فعال في تنشئة الطفل ونموه نفسيا واجتماعيا وتربويا، ولكن هناك ملامح ومتغيرات معينة قد توجد في السياق المدرسي وتساعد على خلق بيئة غير آمنة تشجع على العنف والعدوان في داخل المدرسة، تتمثل العوامل المدرسية التي تسهم في حدوث العنف داخل المدرسة في النقاط التالية:

- ✓ ارتفاع كثافة الفصول والمناهج الدراسية غير الملائمة.
- ✓ نوع وطبيعة القيادة.
- ✓ سوء معاملة بعض المدرسين للتلاميذ وتعزيزهم للسلوكيات السلبية التي تصدر عن بعض الطلاب.
- ✓ تجاهل السلوكيات الاجتماعية والايجابية للطلاب مثل التنابذ بالألقاب غير المرغوبة والشجار والعراك والمضايقات بين الطلاب.
- ✓ كثرة الواجبات المدرسية التي تفوق قدرات الطلاب وإمكاناتهم والتي قد تؤدي إلى ظهور أعراض الخوف من الفشل والتعرض للعقاب فيصبح التلميذ غير مستقر نفسيا.
- ✓ عدم توافر الأنشطة المدرسية المختلفة مما يجعل الطلب يشعرون بالضيق ومن ثم يعبرون عن مشاكلهم من خلال العنف.
- ✓ غياب القوانين واللوائح والقواعد المدرسية الواضحة التي تحكم سلوك الطلاب.

- ✓ عدم قدرة المعلم على مناقشة الطلاب بشكل منطقي واللجوء إلى الاستهزاء والاستخفاف بهم وبأفكارهم ورفض فكرة الحوار المتبادل معهم.
- ✓ وجود الفروق الفردية والاختلافات الثقافية والفوقية والدينية وغيرها.
- ✓ نوع التفاعل الذي يحدث بين المدرسين والطلاب وبين الطلاب أنفسهم وبين المدرسين أنفسهم وبين الإدارة المدرسية والمدرسين وبين الإدارة والطلاب، وبين المدرسين في المدرسة والآباء والمجتمع الخارجي. [1]

عامل وسائل الإعلام :

تعد وسائل الإعلام من أهم العوامل المؤثرة في تنشئة الطفل و المراهق باعتبارها تأخذ الحيز الكبير في حياة الأطفال بإعتبارها تعتمد على حاسة البصر و السمع وتؤثر بشكل كبير في تنمية شخصيته وسلوكياته المختلفة .

وباعتبار وسائل الإعلام مؤسسة إجتماعية تستجيب إلى البيئة التي تعمل فيها بسبب التفاعل القائم بينها وبين المجتمع ، ولهذا حتى نفهم هذه الوسائل لابد أن نفهم المجتمع الذي تعمل فيه ، ويتفق خبراء الإعلام المعاصرون على أن الإعلام الجماهيري الحديث أيا كان وسائله، يؤدي وظائف أربعة مهمة للمجتمعات المعاصرة وهي : التوجيه -التثقيف – التعاون الإجتماعي و الترويج .

وقد أصبح الإعلام الحديث من أهم الخصائص التي تميز المجتمعات المعاصرة ، فقد صاحب التطور العلمي و التكنولوجي الذي تميز به العصر الحديث تطور وسائل الإعلام الذي أصبح علما قائما بذاته له متخصصون وصناعة معاصرة تعني بصياغة الرأي العام ، فالإعلام هو عملية تواصل تقوم على تنظيم التفاعل بين الناس وتجاوبهم و تعاطفهم في الآراء فيما بينها .

[1] طه عبد العظيم حسين، مرجع سبق ذكره ، ص ص 265. 293.

وهو في هذه الحالة ظاهرة طورتها الحضارة الحديثة و جعلتها خطيرة التأثير من خلال تدعميها

ألعاب الإلكترونية :

اللعب : هو سلوك أو نشاط يقوم به الطفل دون غاية عملية مسبقة ، و الأنشطة بشكل عام سواء كانت عقلية ذهنية أوبدنية تعتبر ذات أهمية كبيرة في مجال الإرشاد ، ويأتي على رأس هذه الأنشطة توجيه السلوك وتنميته عن طريق اللعب .إن اللعب يعتبر المتنفس الذي يخرج من خلاله الطفل كل مايخلج بنفسه و كذلك يكتشف العالم من حوله .

5-مظاهر العنـف المدرسـي:

تتمثل مظاهر العنف المدرسي فيما يلي:

العنـف الجســـدي (البدنـي) :

هو استخدام القوة الجسدية بشكل متعمد اتجاه الآخرين من أجل إيذائهم وإلحاق أضرار جسمية لهم وذلك كوسيلة عقاب غير شرعية، مما يؤدي إلى الآلام وأوجاع معاناة نفسية جراء تلك الأضرار كما يعرض صحة الطفل إلى الأقطار، من الأمثلة عدم استخدام العنف الجسدي، العرق أو الكي بالنار، رفسات بالأرجل، عنق، ضرب بالأيدي، دفع الشخص لطمات وركلات.

العنـف النفســـي (المعنـوي) :

قد يتم العنف النفسي من خلال عمل أو امتناع عن القيام بعمل وهذا وفق مقاييس مجتمعية، ومعرفة عملية للضرر النفسي، وقد تحدث تلك الأفعال على يد شخص أو مجموعة من الأشخاص، الذين يمتلكون القوة والسيطرة لجعل الطفل متضرر، مما يؤثر على وظائفه السلوكية الوجدانية الذهنية،

والجسدية، وكما يضم هذا التعريف تعاريف أخرى قائمة بأفعال تعتبر عنف نفسي مثل: رفض وعدم قبول الفرد، إهانة، تخويف، تهديد عزلة، استغلال، برود عاطفي صراخ سلوكات تلاعبية غير واضحة، تذنيب الطفل كمتهم، كما أن فرض الآراء على الآخرين بالقوة يعتبر هو أيضا نوع من أنواع العنف النفسي. [1]

العنـف اللفظـي (الشفـوي):

كما هو واضح من المفهوم أنه عنف يهدف إلى الإيذاء من الآخرين عن طريق الكلام والألفاظ (الصب والشتم)، التحقير، وليس استخدام العنف اللفظي هو تهديدا باستخدام العنف اللفظي، ونجد أن هذا النوع من العنف عادة ما يسبق قدرات وإمكانيات الأفراد الآخرين، وذلك قبل الإقدام على العنف البدني، ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب والشتم والسخرية.

العنـف الرمـزي:

هو أحد مظاهر العنف، ويسمى كذلك العنف الغير مباشر أو الخفي أو المقنع، ولا يكون بشكل صريح ومباشر، وهنا عدة تعريفات له حيث يعرفه بياربور: "انه كل نفوذ أو سلطة تأتي من خلال طرح جملة من الدلالات التي تتضمنها رمزيا وتلك الدلالات إنما يقصد بها فاعلوها المطالبة بشرعية الحقوق، والمطالبة بشرعية ممارسة هذا النمط من العنف الرمزي ردا على الاعتبار، وعليه فإن العنف الرمزي هو جملة من الرموز والإشارات والدلالات هدفها فرض قوة أو سلطة بطريقة غير مباشرة، وتلك الدلالات تحمل في طياتها العديد من المعاني. [2]

[1] يحي محمد التيهان، **الأساليب التربوية الخاطئة، وأثرها في تنشئة الطفل**، دار اليازوري، العليمية للنشر والتوزيع، عمان (الأردن)، 2008، ص ص 177، 178.

[2] تاجي ليلى، ، مرجع سبق ذكره ،ص ص 69. 97.

إلى جانب هذه المظاهر توجد مظاهر أخرى تعبر عن العنف بصورة واضحة في المدارس وتتمثل في النقاط التالية:

التأخر والغياب عن المدرسة:

إن تأخر وغياب التلاميذ عن المدرسة ظاهرة أصبحت تتكرر باستمرار وهذا يبين سوء تكيف التلاميذ مع الحياة المدرسية، وذلك يعود إلى أسباب متنوعة كإصابة التلميذ بأمراض مزمنة، أو عدم حبه للمدرسة، أو كرهه لأحد المدارس، وقد تعود للأبوين حيث لا ينظمان أوقات التلميذ، أو تعود الأسباب إلى المدرسة ذاتها، كان يكون المناخ المدرسي يتسم بالقسوة، والتهديد، أو المنهج المدرسي لا يحقق حاجات التلميذ، ولا يرتبط باهتماماته.

تخريب أملاك المدرسة

يقوم بعض التلاميذ أحيانا بالتسبب في إحداث خسائر كبيرة في تجهيزات المدرسة، وفي أثاثها مثلا تكسير النوافذ، المصابيح الكهربائية، الكراسي والطاولات، فالتلاميذ بهذه الأعمال يعبرون عن سخطهم ضد بعض السلطات في المدرسة أو المعلمين والبحث عن مكانتهم المتميزة، وجلب الاهتمام الذي لم يتحقق أو يشبع من النشاطات المدرسية والبحث أيضا عن الشعور بأهميتهم في المدرسة، فقد تفكر بعض الإدارات في استخدام القوة والقهر، ولكن ربما العقاب يأتي ببعض النتائج العاجلة، ولمنه لا يعتبر الحل المثل للمشكلة، بل يجب أن تشترك المدرسة والتلاميذ في المحافظة على المدرسة ومعاملة أثاثها وتجهيزاتها على أنها ملك لهم يجب أن يحرصوا عليها، لهذا لابد من تزويدهم ببعض النصائح والإرشادات التي تساعد على تحقيق ذلك.

الاعتداء على الزملاء

يحدث هذا العنف غالبا للفت الانتباه وإثبات الذات أو الإقلال من شأن المخاطب، أو حتى معاقبته بهدف إظهار القوة والقدرة والبطولة ولاشك أن مواجهة هذا المظهر يحتاج إلى البحث في حياة التلميذ المدرسية وعلاقته بمدرسته وزملائه وكذلك بوالديه، وتوعية أصدقاء التلميذ خارج المدرسة، ودرجة ملاءمتهم به وكيف يقضي وقته معهم، وكيف يقضي وقت فراغه، ونوع هوايته لأن التلميذ كلما كانت له هوايات كلما كان أقرب إلى الهدوء منه إلى الغضب، كما يجب أن نعرف الكثير عن حياته الانفعالية، فربما يكون ما يدعو إلى الغيرة أو ضعف الثقة بالنفس.

العنف ضد الأساتذة والإداريين

يعتبر هذا المظهر من أخطر مظاهر هذا السلوك العنيف عند التلاميذ في مرحلة المراهقة حيث يثير المراهق الشكوك حول سلطة الوالدين والكبار من المدرسين وغيرهم من أصحاب السلطة والدافع إلى ذلك هو محاولة النمو وكشف هويته، مع كراهيته للسلطة إذا كانت ضاغطة وغيرها معقولة مما يحدث له من إحباط وبالتالي يؤدي به إلى ممارسة العنف، كما ثورة المراهق تعكس بروز ذاتية جديدة.

الكتابة على الجدران:

من مختلف التعبيرات الكتابية، ألفاظا عبارات ورسومات واضحة أو خربشات غامضة بالغة العربية أو بسواها من اللغات الأجنبية، والتي تتضمنها الحيطان وما يمكن له إنابتها من المرافق الأخرى البديلة.

وتعتبر مشكلة الكتابة على الجدران في المدرسة مثل جدران الفصل أو دورات المياه وغيرها ظاهرة جديدة، لأنها بالإضافة إلى كونها تشويها لجمال

الممتلكات العامة وتعديا عليها فهي كذلك تعتبر خلل في التربية يجدر بالمستغلب بالتربية البحث عن أسبابها وعلاجها حتى تتحقق الأهداف المرسومة وتعتبر ظاهرة الكتابة على الجدران من الظواهر التي انتشرت بين التلاميذ بل أصبحت منحدرا سلوكيا سيئا في بعض الأوقات. [1]

6- النظريات المفسرة للعنف :

إن سامنا جدلا بأن العنف المدرسي هو جزء من ثقافة العنف بشكل عام على المستوى

الاقتصادي والسياسي والاجتماعي، فإنه لا يجوز الولوج مباشرة في التناول النظري لمفهوم العنف المدرسي دون الإشارة المختصرة لنظريات العنف بشكل عام.

6-1 النظريـة التربويـة

التربية من العناصر الأساسية التي يتم بها تأهيل الفرد للاندماج والتكيف مع وسطه الاجتماعي، وهي المنبع الذي يتعلم من خلاله الفرد كيف يتكيف مع مجتمعه المباشر وغير المباشر، والتربية الأسرية والمدرسية على وجه الخصوص دورا كبيرا في ظهور السلوك العنيف لدى تلاميذ ومن بين الممارسات المدرسية التي يمكن أن تؤدي إلى ذلك:

- ✓ في بعض الأحيان تصدر جملة من السلوكيات من المدرس أو المراقب أو حتى الإدارة والتي تختلف عند الطفل درجة من الإحباط والشعور بالدونية وعدم الأهمية من خلال تعوض لبعض الأساليب التي تعتمد على التخويف والتهديد، وحتى الضرب .
- ✓ عدم استجابة البرامج للحاجات النفسية والمطالب المعرفية.

[1] زهية دباب، مرجع سبق ذكره ، ص ص 83. 89.

- ✓ اعتماد بعض الأساتذة على طرائق تدريس تقليدية بعيدة عن كل حيوية مما يجعل الفصل الدراسي عبارة عن أداة منفرة مؤدية إلى التوتر النفسي ومصدر للقلق، وهذه الممارسات التربوية والمضامين المعتمدة تعرضت إلى الكثير من النقد نظرا لما أفرزته من ردود فعل عند التلاميذ وصلت إلى استعمال العنف، وهذه الانتقادات تحمل الكثير من الموضوعية منها.
- ✓ انتشار استعمال القمع والتسلط والإكراه في التربية.
- ✓ عدم مراعاة الضرورة الفردية.
- ✓ عدم السماح للتلميذ بالتعبير عن مشاعره.
- ✓ رفض مجموعة الرفاق والزملاء للتلميذ مما يثير غضبه وسخطه عليهم.
- ✓ وجود مسافة كبيرة بين المعلم والتلميذ حيث لا يتمكن من محاورته. [1]

6-2 نظريـة تعلـم العنـف

يرى أصحاب هذه النظرية أن حدوث السلوك العنيف يرجع أساسا إلى فكرة التقليل، حيث يلجأ الصغير إلى تقليد الكبير، ومن هنا يكون العنف عادة متعلمة تتدعم كلما مارس الفرد المزيد من العنف وقد يحدث التقليد سواء في الوسط الذي يعيش فيه مثال ذلك تقليد فرد معين لأشخاص محيطين به، أو تقليد الفرد لبعض النماذج التي ثبت له عن طريق وسائل الإعلام.

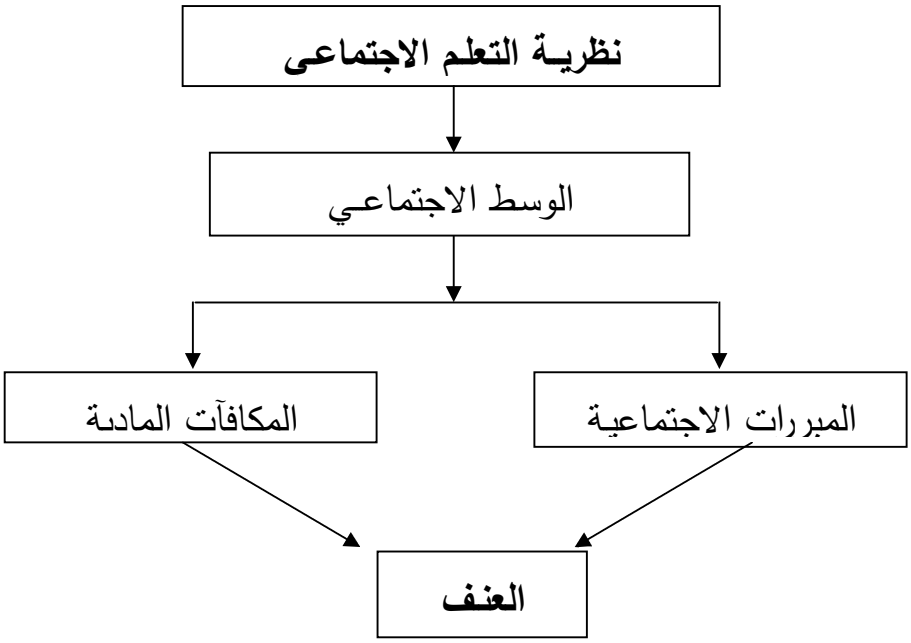
ومنه فإن عادة العنف تتكون في الفرد منذ وقت مبكر في حياته، وهذا من خلال العلاقات الشخصية، ففي الأسرة هناك أسباب عديدة تؤدي إلى حدوث السلوك العنيف ومن بينها طرق التنشئة الاجتماعية[2]، فإذا كانت تنشئة سوية فإن شخصيته تميل إلى السلوك القويم، انتابتها توترات في الحياة الأسرية أو الاجتماعية، عموما فإن شخصية الفرد تجتح إلى السلوك السيئ،

[1] مصمودي زين الدين، **مدخل نقدي لتفسير ظاهرة العنف من خلال التنشئة الاجتماعية بين تبريرات الواقع والنموذج المعياري**، جامعة قسنطينة، **مداخله بالملتقى الدولي الأول، العنف والمجتمع**، جامعة محمد خيضر بسكرة، 09، 10 مارس 2003، ص 48.

[2] محمد سعيد إبراهيم الخولي: **العنف في مواقف الحياة اليومية (تطلعات وتفاعلات)**، دار مكتبة الإسراء، دون بلد نشر، 2006، ص 105.

وتنحرف كما يعتبره المجتمع قيما أخلاقية فاضلة، وهو بذلك ينتقم من هذا المجتمع الذي تسبب في عرقلة طموحه الإنساني . [1]

[1] ناجي ليلى، **العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الأساتذة والإدارة**، مرجع سابق، ص ص70، 71.



الشكـل رقـم (1) "نظريـة تعلـم العنـــف"

3-6 - نظريـة النفـس الاجتماعيـة

تركز هذه النظرية على عدة اتجاهات كل اتجاه منها تبنى عدة عوامل تبدو في نظرها مسؤولة عن العنف إلا أننا سنركز على الاتجاه الذي يأخذ بعين الاعتبار عامل التنشئة الاجتماعية وتأثيرها على عملية التوافق الاجتماعي والإمتثالية مع العلم أن النظريات النفس الاجتماعية تشير كلها إلى الوسط والظروف والمواقف والسيرورة العقلانية كمنطق لتفسير السلوكيات العدوانية أو العنيفة .[1]

وحسب هذه النظرية فإن الظروف الاجتماعية المحيطة بالفرد هي التي تجعله عنصرا عنيفا أي هناك أسباب عديدة تؤدي إلى حدوث العنف لدى الفرد أثناء التنشئة الاجتماعية وبما أن المدرسة إحدى مؤسسات التنشئة الاجتماعية التي تؤثر في التلميذ تأثيرا في المجرى النهائي لشخصيته عن طريق السياسة التي تتبعها في تكوينه، فإذا كانت سياسة حكيمة تتبع منهجا سليما ما لتشخصية الفرد –الفرد- إلى التقويم فلا تتعارض مع ما يحكم عليه المجتمع والقوانين التي يتبعها وإذا كانت غير ذلك أدى بالضرورة إلى حدوث توترات وبالتالي تجتح شخصية التلميذ إلى السلوك السيئ والانحراف على كل ما هو أخلاقي وفاضل في نظر المجتمع كنوع من الانتقام من مجتمعه الذي تسبب له في عرقلة طموحاته وكبت طاقته ويميل بذلك التلميذ إلى الأنانية ويصبح في نظره اللجوء إلى العنف صورة من صور إثبات الذات والوجود ويبدأ المنحرف بتجربة هذا المنهج، فإذا انجح فيه بحممه ومال إلى الإتيان بالسلوك العنيف على طول الخط .[2]

[1] ناجي ليلى، مرجع سبق ذكره ، ص 75.

[2] عبد الرحمان العيسوي، **الإرشاد النفسي**، دار الفكر الجامعي، القاهرة، 1999، ص 185.

وتبين الدراسات النفسية الاجتماعية أن التربية التسلطية تؤدي إلى نتائج نفسية بالغة الخطورة وتقبل المقارنات بين النتائج التي يفرزها أسلوب التنشئة التسلطية والديمقراطية إلى وجود فروق نوعية في الآثار.[1]

6-4- نظريـة عوامـل الجماعـة

يقوم المنطق الرئيس لهذه النظرية أساسا على فكرة العدوى الاجتماعية، والتي يفقد فيها الأفراد التفكير المنطقي في إطار الجماعة وفي هذا المعنى يرى "فيستنجو" وجود حالة سيكولوجية، والتي تؤدي إلى السلوك الاندفاعي الجماعي بما في ذلك العنف باعتباره أحد السلوكيات المرفوضة اجتماعيا، وتعود فكرة العدوى الجماعية أساسا إلى توافر البيئة الاجتماعية على عناصر تشجيعية، لكن رغم إشارة هذه النظرية إلى تأثير الجماعة على الفرد إلا أنها تحصر العنف في نوع واحد هو العنف الجماعي.[2]

6-5- نظريـة الإحبـاط

لقد صاغ "دولارد" المبدأ العام الخاص بالإحباط والعنف من كتابات فرويد الأولى هذه وطبق "دولارد" نظريته على إحدى مجتمعات الو م أ وقام بتحليل استجابة طبقة الملونين للإحباط الذي تفرضه الجماعات البيضاء، وهذا أمكنه الكشف عن التأثيرات النفسية للتركيب الاجتماعي على تنظيم الشخصية والسلوك، وقد افترض "دولار" وزملائه من الجامعة بيل أن العنف هو نتاج للإحباط وأن حدوث السلوك العتيق يفترض دائما وجود حالة من الإحباط وبالمثل فإن قيام الإحباط يؤدي دائما إلى صورة أو أخرى من صور العنف، فهم يرون أن السلوك العنيف بصورة المعروفة يمكن إرجاعه إلى الإحباط عدا أنه يمكن للمرء عندما يتعرض للإحباط أن يتقبل الموقف ويتكيف

[1] مصمودي زين الدين، مرجع سابق، ص.

[2] كنزاي محمد فوزي، **سوسيولوجيا العنف المدرسي**، العوامل والتجليات، سلسلة الدراسات الاجتماعية مشكلات وقضايا المجتمع في عالم متغير، دار الهدى للطباعة والنشر والتوزيع، 2007، ص 223.

معه، ويشير دولارد وزملائه إلى أن درجة التحفيز للسلوك العنيف أي شدة الواقعة للعنف تتباين بشكل مباشرة مع درجة الإحباط، وهناك ثلاث عوامل حاسمة في هذا الصدد هي القيمة التدعيمية أي أهمية الهدف الذي أحبطه، ودرجة التدخل بالاستجابة المحبطة وعدد الاستجابات المحبطة المتتالية أي التي حدثت من قبل، فكلما زادت أهمية الهدف الذي أحبط وكلما زادت درجة إعاقة الاستجابة، وكلما كان عدد الاستجابات المعاقة كلما زادت درجة الإغواء للسلوك العنيف.

يمكن القول أن هذه النظرية فد اعتبرت أن الإحباط بسبب العنف وأنه تزداد حدته كلما اشتد الشعور بالإحباط وأن الظروف الخارجية التي تحدث الإحباط هي التي تفجر العنف وتوليده سواء كان عدوان مباشر في مواجهة.[1]

6-6- النظريـة الوظيفيـة

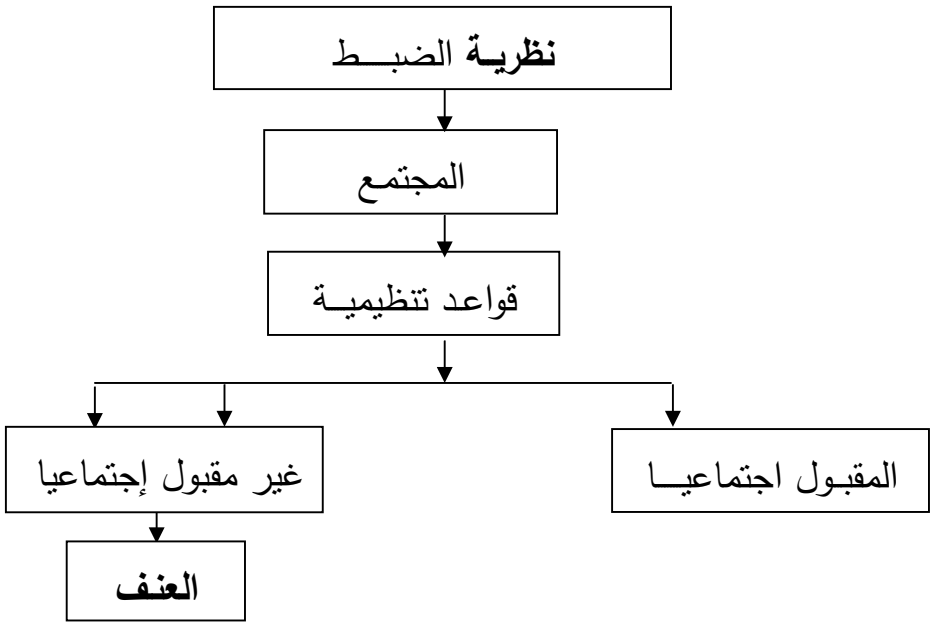
تنظر النظرية الوظيفية إلى العنف على أنه له دلالة داخل السياق الاجتماعي، وتهتم هذه النظرية بالطرق التي تحافظ بها على توازن عناصر البناء الاجتماعي، وأنماط السلوك والتكامل والثبات النسبي للمجتمع أو الجماعات الاجتماعية وعلى هذا الأساس ينظر الوظيفيون للعنف على أن له دلالة داخل السياق الاجتماعي، فهو إما أن يكون نتاجا لفقدان الارتباط بالجماعات الاجتماعية التي تنظم وتوجه السلوك، أو أنه نتيجة لفقدان المعايير ونقص التوجيه والضبط الاجتماعي ومن جهة أخرى تجد أن بعض الأفراد قد يتخذون من العنف أسلوب للحياة ويلجؤون إلى العدوان على الآخرين نظرا لعدم معرفتهم طريقة أخرى للحياة غير السلوك المتسم بالعنف، وهكذا فإن معظم السلوك الذي نسميه سلوكا منحرفا يعكس القيم الاجتماعية للمجتمع الذي

[1] زهية دباب، **دور مستشار التربية في الحد من ظاهرة العنف المدرسي داخل**، مرجع سابق، ص 65.

يحدث فيه، أو الذي يتضمن على الأقل تأثيرا للخروج على ما تعارف عليه هذا المجتمع من مقاييس سلوكية . [1]

7- نظريــة الضبـط الاجتماعـي:

تعتبر نظرية الضبط من بين النظريات السوسيولوجية التي تنظر إلى العنف على اعتبار أنه استجابة للبناء الاجتماعي ويرى أصحاب هذه النظرية أن العنف غريزة إنسانية فطرية تعبر عن نفسها عندما يفشل المجتمع في وضع قيود محكمة على أعضائه، ويذهب أصحاب نظرية الضبط إلى أن خط الدفاع الأول بالنسبة للمجتمع يتمثل في معايير الجماعة التي لا يشجع العنف، فأعضاء المجتمع الذين لا يتم ضبط سلوكهم عن طريق رجال الشرطة والخوف من القانون، أي عن طريق وسائل الضبط الاجتماعي الرسمية، وعندما تفشل هذه الضوابط الرسمية، يظهر سلوك العنف بين أعضاء المجتمع . [2]



[1] جلال إسماعيل حلمي، **العنف الأسري**، دار الوفاء، القاهرة، 1999، ص 24.

[2] تاجي ليلى، مرجع سابق، ص ص 69. 70.

الشكــل رقم (2) يمثل نظريـة الضبـط الاجتماعـي

الخلاصة

أخيرا فإن ما يمكن استخلاصه من الأفكار السابقة هو أن سلوك العنف إنما يتأثر بعوامل مختلفة بيئية وفردية وان لكل عامل دور في إنتاج هذا السلوك وان أي أمن هذه العوامل لا يمكن أن يؤدي لوحده إلى العنف ما لم يتفاعل مع بقية العوامل الأخرى وينتج عن هذا التفاعل ما يمكن أن نطلق عليه الشخصية المتسمة بالعنف والتي تكون مهيأ لسلوك طريق الجريمة فهي شخصية يمكن داخلها طغيان العوامل الدافعة إلى العنف على العوامل المانعة لها كما يمكن الإشارة أيضا أن خصائص الشخصية الإجرامية لا يترتب على توافرها ضرورة ارتكاب السلوكيات العنيفة بل إن فكرتها قد تضل حبيسة إلى إن نصطدم بموقف يثيرها ويدفع إلى ارتكابها .

الفصل الرابع

الفصل الرابع : الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد

1- مجالات الدراسة

1-1-المجال المكاني

1-2- المجال الزماني

1-3-المجال البشري

2- عينة الدراسة وكيفية إختيارها

3- منهج الدراسة

4- أدوات جمع البيانات

4-1الملاحظة .

4-2الإستمارة.

4-3 المقابلة .

4- الأساليب الإحصائية للدراسة

خلاصة :

تمهيـــد:

إن أي دراســة بحثيــة لظــاهرة اجتماعيــة لا تكتمــل أهميتهــا عنــد البحــث النظــري فقــط، وحتــى لا تبقــى الدراســة مجــرد حقــل معــارف أو إعــادة صــياغة النظريــات لابــد لهــا مــن دراســة تطبيقيــة أو ميدانيــة تعــزز تلــك النظريــات وتثــري تلــك المعــارف بمــا تمــده مــن معلومــات واقعيــة ملموســة هــذا مــا يجعــل تلــك الدراســة تكســب الصــبغة العلميــة عــلاوة علــى مــا تتبعــه مــن قواعــد منهجيــة تعتمــد عليهــا وفقــا لطبيعــة الظــاهرة المدروســة وقياســا علــى ذلــك ولمعرفــة البعــد الــذي تأخــذه دراســتنا، قمنــا بإتبــاع بعــض الخطــوات المنهجيــة الواجبــة لوجيــه بحثنــا، منهــا المــنهج المناســب للظــاهرة المدروســة والأدوات التــي اســتعن بهــا لجمــع البيانــات، وتحديــد مجــالات الدراســة (المجــال المكــاني والزمــاني والبشــري)، وكــذلك بعــض الأســاليب التــي اعتمــدنا عليهــا لكشــف البيانــات الميدانيــة وتحليلهــا للوصــول إلى النتائج.

1- فروض الدراسة

الفرضية هي عبارة عن فكرة مبدئية تربط بين الظاهرة موضوع الدراسة والعوامل المرتبطة أو المسببة لها ، كما أنها عبارة عن إجابة إحتمالية لسؤال مطروح في إشكالية البحث ، ويخضع للإختبار سواء عن طريق الدراسة النظرية أو عن طريق الدراسة الميدانية ، للفرضية علاقة مباشرة بنتيجة البحث .[1]

في حين منطلق فرضيات الدراسة و التي تسعى الباحثة إلى التأكد من صدقيتها من خلال مطارحة علمية ببعديها النظري و الإمبريقي ولقد صيغت الفرضية العامة :

- هناك علاقة إرتباطية إجابية بين الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي .

أما الفرضيات الفرعية:

- هناك علاقة إرتباطية إجابية بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي .
- هناك علاقة إرتباطية إجابية بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي.

2 - مجالات الدراسة:

بما أن دراستنا تشتمل على جانب نظري وآخر ميداني وبما أن مجتمع وعينة الدراسة التي شملت على تلاميذ متوسطات من الممرسين للعنف في مستويات مختلفة من مرحلة الدراسة.

[1] رشيد زرواتي، **تدريب على منهجية البحث العلمي الاجتماعية**،ط3، ديوان المطبوعات الجامعية، المطبعة الجهوية ، قسنطينة ، 2008. ص 94 .

وقد تحددت مجالات الدراسة وفق الآتي:

2-1 - المجال المكاني:

بلدية المرارة : هي بلدية تابعة لدائرة جامعة ولاية الوادي. تقع شمال غرب ولاية الوادي و تمتاز هذه منطقة بأنها فلاحية تنتج التمور و الخضر بأنواعها و الفواكه أيضا كما أنها تعتبر أول منطقة في الصحراء تنتج الزيتون و هذا منذ الإستعمار الفرنسي ذات تربة خصبة. [1]

يرجع تاريخ المرارة إلى تاريخ حافل يعود إلى قبيلة أولاد مولات وهم أنصار عقبة ابن نافع ومن المجاهدين الكبار المعروفين على غرار بلجاني علي و عجيمي علي، عروك قويدر مازوزي الهاشمي، شنوف محمد.....

إن **ولاية الوادي** تنقسم إلى ثلاث مناطق وهي "وادي سوف" و "وادي ريغ" و "وادي الرتم" وهذا أخير تقع فيه بلدية المرارة كما أن بلدية المرارة تختلف في تضاريسها على كل من وادي سوف و وادي ريغ ، وتعتبر بلدية المرارة التى يسكن غالبيتها المطلقة عرش أولاد مولات منطقة سهبية رعوية .

وهي تضم ثلاثة قرى الأقدم فهى القرية الوسطى ،القرية الفلاحية ، العبادلية.

أصل التسمية "المرارة"

مرارة أصلها المر (مذاق)، وذلك راجع لكثرة تواجد الحنظلة بها المنطقة الفلاحية. حيث تتميز هذه الأخيرة بالمذاق المر فأخذت المنطقة تسمية **مرارة**.

يحدها شرقا: دائرة جامعة (ولاية الوادي)

شمالا ولاية بسكرة.

جنوبا ولاية ورقلة .

[1] موقع الأنترنت : https://ar.wikipedia.org/wiki/ يوم السبت 12.09.2015

غربا ولاية الجلفة .[1]

ويردت تلاميذ هذه المنطقة متوسطة عروك قويدر التي تستقبل في كل بداية موسم أكثر 200تلميذ وتصدر إلى الثانوية تقريبا 150 تلميذ .

إكمالية عروك قويدر: تبلغ مساحتها الكلية 6420,56م² والمساحة المبنية 2730 م²، عدد الحجرات بها 20قاعة، عدد المخابر2، عدد الورشات 2، عدد التلاميذ 1072 تلميذ وعدد الأساتذة 42 أستاذ.

2-2 - المجال الزماني:

ويبدأ من لحظة التفكير في دراسة الموضوع أين قسمنا دراستنا إلى مرحلتين:

المرحلة الأولى: كانت بدراسة استطلاعية، حيث قمنا بزيارة لمؤسسة تربوية تعليمية لبلدية المرارة لدائرة جامعة ولاية الوادي يوم 2014/3/1، على الساعة 10:00 صباحا قمنا بزيارة متوسطة «عروك قويدر» أين استقبلنا المدير وأطلعنا على بعض العموميات حول المؤسسة مما ساعدنا في الدراسة والبحث وأين قمنا بالتحاور مع الأساتذة و العمال الإداريين حول المتعلمين .

المرحلة الثانية: وبعد تصميم الاستمارة وعرضها على المشرف وموافقته عليها وعرضها على المحكمين وتعديلها النهائي قمنا بتوزيعها على التلاميذ بالمؤسسات التربوية المعنية يوم 2015/4/1 لموسطة المرارة وفي نفس اليوم قمنا بإجراء مقابلة مع الأساتذة ، وتم جمع الاستمارات يوم 2015/6/5.

وبعد جمع استمارات قمنا بتفريغها في جداول وتحليلها من2015/6/10 -2015/6/30.

[1] موقع الأنترنت ، سبق ذكره.

2-3- المجال البشري :

يمثل المجال البشري الدراسة هو الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في متوسطة الشهيد عروك قويدر ، والذي يتراوح سنهم ما بين10 إلى 18 سنة وهي متنوعين ما بين الذكور والإناث.

يتشكل المجال البشري للدراسة من100 تلميذ مشكلين مجتمع البحث للدراسة بالنسبة للتلاميذ و المستعملين للألعاب الإلكترونية و في نفس الوقت الممارسين للعنف.

وللحصول على المعلومات والبيانات الخاصة بالدراسة وحتى دقيقة وتمدنا بحقائق صادقة على الباحث أن يحسن اختيار عينة بحثه لتكون ممثلة تمثيلا واقعيا لمجتمع البحث، ولهذا أول شروط اختيار العينة هو ضرورة تمثيلها لحل حالات المجتمع المبحوث وتعبيرها بصدق عن ظاهرة محل الدراسة.[1]

3-العينة الدراسة وكيفية إختيارها :

المعاينة هي تركز على كيفية استخدام العينة أو التجمع الصغير من الحالات أو الأنشطة للحصول على معلومات تساعد في فهم أكبر أمور التربوية أو النفسية . يركز على هذا النوع من المعاينة الباحثون الكيفيين، ويكون تركيزهم أقل على مدى تمثيل العينة للمجتمع أو على الأساليب التفصيلية لسحب عينة ، ولكنهم يركزون على كيفية استخدام العينة أو وفيها يتم اختيار العينة بشكل غير عشوائي، حيث يتدخل فيها حكم الباحث وذلك باستثناء بعض عناصر الدراسة من الظهور فى العينة لأسباب معينة. عدم توافر المعلومات المطلوبة ، أو استحالة الوصول إلى هذه العناصر، أو كبر حجم مفردات مجتمع الدراسة ، التجمع الصغير من الحالات للحصول على

[1] بلقاسم سلاطنية، حسان جيلاني، **منهجية العلوم الاجتماعية**، دار الهدى، عين مليلة، الجزائر، 2004، ص 317.

معلومات تساعد في فهم اكبر للأمور . وهي التي يكون انتقاء العينة فيها نتيجة الصدفة المحمولة،ذلك أن احتمال اختيار عنصرها يكون من ضمن العينة هو غير معروف وغير محدد مسبقا بكل عنصر.

والعينة جزء من الظاهرة الواسعة أنها صدق (هو الأفراد الذين يصدق عليهم الكلي أو المعبر عنه كله، تستخدم كأساس لتقدير الكلي الذي يصعب أو يستحيل دراسته بصورة كلية لأسباب تتعلق بواقع الظاهرة أو بالكلفة أو الوقت، بحيث يمكن تعميم نتائج دراسة العينة على الظاهرة كلها).[1]

ويقصد بالعينة من"أنها تمثل جزءا من مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات، ولذا فبدلا من أن يلجأ الباحث إلى دراسة كل وحدات المجتمع، وهي قد تكون كبيرة جدا، مما يصعب دراستها، فإنه يلجأ إلى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تعينه عن دراسة كافة وحدات المجتمع وتكون ممثلة تمثيلا حقيقيا لمجتمع البحث

وتعرف العينة أيضا على أنها اختيار مجموعة من الأشخاص من مجموع مجتمع البحث، هؤلاء الأشخاص يكونون العينة التي يهتم الباحث بفحصها ودراستها، والعينة المختارة من مجتمع البحث يجب أن تكون ممثلة له في مزايا الديمقراطية، والاجتماعية والحضارية والفكرية .

وقد اعتمدنا أسلوب العينة طريقة لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية بحكم أن مجتمع البحث هم الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين يتراوح سنهم ما بين 10 و 18 عاما، وبما أن مجتمع البحث كبير فلا يمكن تحديد حجمه بدقة لغياب إحصائيات دقيقة فقد ارتأينا اختيار العينة **القصدية العمدية** التي يقوم الباحث من

[1] صرح الدين شروخ، **منهجية البحث العلمي**، دار العلوم للنشر والتوزيع، عنابة، 2003، ص 23.

خلالها باختيار مفردات بحثه بطريقة تحكمية لا مجال فيها للصدفة، بحيث يقوم هو شخصيا باقتناء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها، لما يبحث عنه من معلومات وبيانات وهذا لإدراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث ولعناصره الهامة التي تمثله تمثيلا صحيحا.

وطبيعة بحثنا فرض علينا اللجوء إلى هذا النوع من العينات، حيث قصدنا في البداية متوسطة .

للحصول على بعض الإحصائيات حول المتدارسين الموجودين بالمتوسطة ،

ولقد تم تحصل على 100 المبحوث من المتعلمين .

4- منهج الدراسة : يعتبر المنهج عنصر أساسي وضروري لأي دراسة، لأنه هو الموجه للباحث والذي يساعده على رسم الطريق المناسب والواجب إتباعه في البحث ويتم إختيار المنهج انطلاقا من طبيعة المشكلة المدروسة.[1]

ويعرف أيضا على أنه الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته للمشكلات لاكتشاف الحقيقة والإجابة على الأسئلة والاستفسارات التي يثيرها موضوع البحث، وهو البرنامج الذي يحدد لنا السبيل للوصول إلى تلك الحقائق وطرق إكتشافها.

وهناك عدة مناهج تحدد طبيعة الظاهرة الاجتماعية المدروسة، ولما كان موضوع دراستنا الحالية يدور حول جماعة الرفاق والعنف المدرسي، عنف المتعلم على المعلم، فإننا نرى أن أنسب منهج لدراسة هذا الموضوع هو المنهج الوصفي التحليلي.

المنهج الوصفي إذ يعرفه كشرود :« بأنه يعني توضيح واقع الأحداث والأشياء ولا يتوقف توضيح أو وصف الواقع على تقدير حقائقه الحاضرة كما هي بل يتناوله

[1] الطيب كشرود، **البحث العلمي ومناهجه في العلوم الاجتماعية والسلوكية**، دار المناهج، عمان، الأردن، 2007، ص ص، 227، 228.

بالتحليل والتغيير لغرض الوصول إلى استنتاجات مفيدة لتصحيح هذا الواقع أو تحديثه أو استعماله أو استحداث معرفة جديدة له.[1]

المنهج الوصفي هو : " أحد أشكال التحليل و التفسير العلمي المنظم ، لوصف ظاهرة أو مشكلة محددة وتصويرها كميا عن طريق جميع بيانات و معلومات كقننة عن الظاهرة أو المشكلة وتصنيفها وتحليلها و إخضاعها للدراسة الدقيقة ".

كما يعرف المنهج الوصفي :" بأنه مجموعة الإجراءات البحثية التي تتكامل لوصف الظاهرة أو الموضوع اعتمادا على جمع الحقائق و البيانات و تصنيفها ومعالجتها و تحليلها تحليلا كافيا ودقيقا ، لاستخلاص دلالتها و الوصول إلى نتائج أو تعميمات عن الظاهرة أو الموضوع محل البحث .

وقد استعملت مجموعة البحث المنهج الوصفي التحليلي لأنه هو الأنسب لمعالجة الظاهرة و2نظرا لإعتبار الطريقة الأنجع لوصفها وتصويرها كميا من خلال جمع معلومات مفتتة عن الظاهرة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للمعالجة الدقيقة.

5-أدوات جمع البيانات :

استخدم الباحثون على مختلف تخصصاتهم كلمة أداة الإشارة على الوسيلة التي تستعمل في البحوث العلمية سواء كانت هذه الوسائل تتعلق بجمع البيانات والمعطيات والمعلومات المختلفة أو بعمليات الجدولة ولتصنيف .

ونظرا لطبيعة بحثنا وهدف الدراسة اعتمدنا الأدوات التالية:

5-1- الملاحظة :

إن الملاحظة هي عبارة عن الجهد الحسي والعقلي المنظم والمنتظم الذي يقوم به الباحث بغية التعرف على بعض المظاهر الخارجية المختارة الصريحة والخفية

[1] محمد شفيق، **البحث العلمي الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية**، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 1985، ص 78.

للظواهر والأحداث والسلوك الحاضر في موقف معين ووقت محدد . كما يمكن أن تعرف الملاحظة على أنها إحدى أدوات جمع البيانات. وتستخدم في البحوث الميدانية لجمع البيانات التي لا يمكن الحصول عليها عن طريق الدراسة النظرية أو المكتبية ، كما تستخدم في البيانات التي لا يمكن جمعها عن طريق الاستمارة أو المقابلة أو الوثائق والسجلات الإدارية أو الإحصاءات الرسمية والتقارير أو التجريب. ويمكن للباحث تبويب الملاحظة ، وتسجيل ما يلاحظه الباحث من المبحوث سواء كان كلاماً أم سلوكاً.

2-5- الاستبيان :

- وهي نموذج يضم مجموعة أسئلة توزع على الأفراد من أجل الحصول على المعلومات حول موضوع أو مشكلة أو موقف ويتم تنفيذ الاستمارة إما عن طريق استخدامنا أو أن ترسل المبحوثين عن طريق البريد.[1]

يقصد بالاستبيان "تلك الوسيلة التي تستعمل لجمع بيانات أولية وميدانية حول مشكلة أو ظاهرة البحث العلمي". كما تعني "مجموعة من الأسئلة المكتوبة يقوم المجيب بالإجابة عنها، وهي أداة أكثر استخدامًا في الحصول على البيانات من المبحوثين مباشرة ومعرفة آرائهم واتجاهاتهم"، ويعني الاستبيان أيضاً، استمارة يصممها الباحث على ضوء الكتابات ذات الصلة بالمشكلة التي يراد بحثها، أو يحصل عليها جاهزة، ويعدلها على ضوء أسس علمية، تتضمن بيانات أولية عن المبحوثين وفقرات عن أهداف البحث، تم إعدادها بصيغة مغلقة أو مفتوحة أو الاثنين معاً أو بالصور، بحيث تصل إليه بواسطة وسيلة معينة، مثل البريد، أو المناولة، أو نحوها، وتعود للباحث بالوسيلة ذاتها بعد الفراغ من الإجابة عنها.الاستبيان المغلق، والاستبيان المفتوح، والاستبيان المغلق المفتوح.

[1] رشيد زرواتي، **تدريب على منهجية البحث العلمي الاجتماعية**، دار هومة للطباعة والنشر، الجزائر، 2002، ص123.

وقد استخدمنا استمارة خاصة بالتلاميذ الذين يلعبون بالألعاب الإلكترونية وقد تضمنت 3 محاور الاستمارة كالآتي :

المحور الأول: المعلومات الشخصية الخاص بالمفردات العينة .

المحور الثاني: حول إن كانت هناك علاقة ايجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي .

المحور الثاني: حول إن هناك علاقة ايجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف الغير المادي داخل الوسط المدرسي .

3-5-المقابلة : يقصد بها " تفاعل لفظي يتم بين شخصين في موقف مواجهة، حيث يحاول أحدهما وهو القائم بالمقابلة أن يستثير بعض المعلومات أو التغيرات لدى المبحوث والتي تدور حول آرائه ومعتقداته".

وتعرف بأنها وسيلة تقوم على حوار أو حديث لفظي(شفوي) مباشرة بين الباحث والمبحوث، وتعد أداة المقابلة من أكثر التقنيات التي لا يمكن لأي باحث في مجال علم الاجتماع الاستغناء عنها والتقاضي عن إمكانياتها وفي غالب الأحيان لا تحلو أي دراسة من استخدام وتوظيف هذه الأداة.[1]

كما تعرف المقابلة بأنها "محادثة بين شخصين، يبدأها الشخص الذي يجري المقابلة - الباحث لأهداف معينة ، وتهدف إلى الحصول على معلومات وثيقة الصلة بالبحث".

وتعرّف أيضاً، بأنها عملية مقصودة، تهدف إلى إقامة حوار فعَّال بين الباحث والمبحوث أو أكثر؛ للحصول على بيانات مباشرة ذات صلة بمشكلة البحث.

تعريفها : هي استبيان شفوي يتم فيه التبادل اللفظي بين القائم بالمقابلة وبين فرد أو عدة أفراد للحصول على معلومات ترتبط بآراء أو اتجاهات أو مشاعر أو دوافع

[1] فضل دليو وآخرون،مرجع سابق، ص 190.

أو سلوك،وتستخدم المقابلة مع معظم أنواع البحوث التربوية إلا أنها تختلف في أهميتها حسب المنهج المتبع في الدراسة، فعلى سبيل المثال تعتبر من أنسب الأدوات استخداما في المنهج الوصفي ولا سيما فيها يتعلق ببحوث دراسة الحالة , إلا ان أهميتها تقل في دراسات المنهج التاريخي والمنهج التجريبي.

تصنيف أسئلة المقابلة:

- أسئلة مقيدة وفيها يستتبع كل سؤال مجموعة من الاختبارات وما على المفحوص إلا الإشارة إلى الاختبارات الذي يتفق مع رأيه.
- أسئلة شبه مقيدة : وتصاغ فيها الأسئلة بشكل يسمح بالإجابات الفردية ولكن بشكل محدود للغاية.
- الأسئلة المفتوحة : وفيها يقوم المقابل بتوجيه أسئلة واسعة غير محددة إلى المفحوص مما يؤدي إلى تكوين نوع من العلاقات بين المقابلة والمفحوص. [1]

-تنفيذ المقابلة : وهو يرتبط بعاملين

-تسجيل المقابلة : يرتبط أسلوب تسجيل المقابلة بنوع الأسئلة المطروحة فهل هي مقيدة أم مفتوحة ويلاحظ أن تسجيل المقابلة يعتبر من العمليات البالغة الأهمية وذلك لارتباطها بموضوع البحث وأهدافه ومستوى المفحوصين، وتتخذ عملية التسجيل عدة أشكال منها التسجيل الكتابي للمعلومات أثناء المقابلة أو استخدام المسجلات الصوتية .

-توجيه المقابلة : تتوقف البيانات التي تسفر عنها المقابلة على الأسلوب الذي يوجه به الباحث المقابلة . وتلعب شخصية الباحث ومهاراته دورا هاما في هذا الصدد . ومن المهارات التي ينبغي توفرها في الباحث قدرته على استهلال الحديث وتوجيهه

[1] فضل دليو وآخرون،مرجع سابق، ص 190.

وكذلك مهاراته في إثارة عوامل التشويق التي تجعل التفاعل بينه وبين المفحوص أمرا سهلا يؤدي إلى سهولة الحصول على الاستجابات المطلوبة.

6-أساليب المعالجة الإحصائية:

تساعد الأساليب الإحصائية على تقديم طابع علمي لموضوع الدراسة وفي موضوعنا هذه استعنا بالنسبة المئوية، وتعرف على أنها التكرارات x 100 على مجموع التكرارات وكذا الوسط الحسابي ويعرف على أنه مجموع القيم على عدده.

الوسط الحسابي : $\overline{x} = \sum(ni \cdot xi) / \sum n$

النسبة المئوية:[1] $\frac{\text{التكرارات } 100x}{\text{مجموع التكرارات}}$

([1]) رشيد زرواتي، **مرجع سبق ذكره ، ص**

خلاصة :

لقد تم عرض الإطار المنهجي في هذا الفصل من خلال تحديد مجالات (المكاني – الزماني –البشري) ومبعد ذلك تطرقنا إلى تحديد المنهج المستخدم في هذه الدراسة ألا وهو المنهج الوصفي وبالإضافة إلى الأدوات المعتمد لإجراء الدراسة وطبيعة المنهج المختار ، كالإستمارة الموجه للمتعلمين ، وملاحظة السلوكات الصادرة منهم ومقابلة بعضهم من أجل تحديد العينة الممثلة لمجتمع الدراسة .

وفي الأخير تم تحديد الأساليب الإحصائية للبيانات .

الفصل الخامس

الفصل الخامس : عرض النتائج الدراسة

تمهيد :

1- عرض بيانات الدراسة .

2- عرض نتائج الدراسة .

2-1- عرض نتائج الدراسة المتعلقة بالفرضية الأولى .

2-2- عرض نتائج الدراسة المتعلقة بالفرضية الثانية .

خلاصة :

الخاتمة :

تمهيد :

يضم هذا الجانب التطبيقي الجزء الأول التحليلي من الدراسة، بحيث يتم فيه عرض التحليل الكمي والكيفي وتفسير المعطيات المتحصل عليها، ولتحقيق أهداف الدراسة عرض نتائج الدراسة النهائية وهو جزء الاستنتاجات في الجانب التطبيقي من الدراسة، بحيث يتم فيه عرض نتائج كل سؤال من أسئلة الاستمارة التي تم توزيعها على المبحوثين بمساعدة أدوات الدراسة الأخرى.

1- عرض بيانات الدراسة :

*** تحليل بيانات جدول الخاصة بالبيانات الشخصية :**

الجنس : الجدول رقم 01 يبين التعداد والنسب المئوية العينة بحسب الجنس :

الجنس	التكرار	النسبة المئو
ذكر	80	%80
الأنثى	20	%20
المجموع	100	%100

من خلال الجدول01 الذي يوضح طريقة توزيع المفردات مجتمع الدراسة شملت كلا من الجنسين الذكور والإناث إلا أن نسبة 80% من فئة الذكور أي 80 ذكر ،أما الإناث فهم 20% أي 20 أنثى فلهذا أن نسبة الإناث قليلة جدا وهذا راجع لخصائص التي حاولنا تحديدها للعينة وهذا راجع لنوعية لإهتمامات لكل فئة ،ومن هنا نلاحظ أن فئة الذكور الفئة الغالبة على عينة الدراسة وكما نجد النظرية البيولوجية في تفسيرها لظاهرة العنف وذلك بالقول أن الذكور أكثر ميلا للعنف من الإناث بحكم طبيعتهم البيولوجية في تفسيرها للظاهرة، والتي تدفعهم لممارسة العنف وكذا لإبراز ذاتهم.

والسبب كذلك في ارتفاع عدد الذكور الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في مجتمع البحث لكون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية بالمقارنة مع إناث، كما أننا في كل مرة نختار فيها عينة نجد المفردات تكون فيها عينة الذكور ممارسين للألعاب أكثر من الإناث في معظم المفردات .

السن :الجدول رقم 02 : يبين المتوسط الحسابي لمفردات العينة بحسب السن :

الفئات	التكرار	م- ف	ن المئوية
12-10	20	11	%20
14-12	40	13	%40
16-14	23	15	%23
18-16	17	17	%20
المجموع	100		%100

من خلال الجدول 2 الذي يبين سن المبحوثين وتكشف بيانات هذا الجدول على أن أعلى فئة عمرية للمبحوثين كانت 40% في مجال [12-14] ثم تليه 23%في المجال [14 16] ثم 20% في المجال [10-12] وفي الأخير 20% في المجال [16-18] ،وهذا يعني أن الأطفال الذين يلعبون الألعاب هم نسبة 83 % تفوق أعمارهم 14 .

$$\overline{x} = \sum(ni \cdot xi) / \sum n$$

$$/100=[(11x20)+(13x40)+(15x23)+(17x17)]$$

=13,74

ومن جهة أخرى فإن متوسط أعمار مجموع الدراسة هو 13,74 نسبة حيث يمثل هذا سن المرحلة التي يتوجه فيها الطفل للعب بالألعاب ، هذه المرحلة هي مرحة العمرية حرجة مرحلة المراهقة وهي مرحلة حساسة التي يتم تحديد مصيره .

وبناءا على ما سبق يتبين لنا أن المبحوثين في مرحلة المراهقة، حيث تراوحت أعمار أفراد العينة هنا مابين 10 و18 سنة، هذه المرحلة التي تحث فيها تغيرات نفسية وفيزولوجية تؤثر على التلاميذ وكذا الظروف المعيشية التي يعيشونها، وربما تكون ممارستهم للعنف راجعة إلى المعاملة القاسية التي يتلقونها من طرف الأساتذة والمساعدين التربويين.

الإعادة السنة : الجدول رقم 03 يبين لإعادة السنة لمفردات العينة

	التكرار	ن - المئو
نعم	68	68%
لا	32	%32
المجموع	100	%100

يوضح هذا الجدول 03 نسبة إعادة السنة لمفردات العينة نسبة المعدين هي 68 % والذين لم يعيدوا السنة فهم بنسبة 32% وهذا راجع لمفردات العينة التي تم إنتقاءهم . نجد أن نسبة الكبيرة من مفردات العينة أعادوا السنة .

كما يقول «دولارد» وزملائه في نظرية الإحباط أن حدوث السلوك العنيف يفترض دائما وجود حالة من الإحباط، ويقول أيضا أن درجة التحفيز لسلوك العنيف أي مدة الدافعية للعنف تتباين بشكل مباشر مع درجة الإحباط، وهناك ثلاث عوامل

حاسمة في هذا الصدد هي القيمة التدعيمية أي أهمية الهدف الذي أحبطه ودرجة التدخل بالاستجابة المحيطة وعدد الاستجابات المحيطة المتتالية أي حدثت من فكلما زادت أهمية الهدف الذي أحبط وكلما زادت درجة إعاقة الاستجابة وكلما كان عدد الاستجابات المعاقة كلما زادت درجة الإغواء للسلوك العنيف.[1]

الجدول رقم 04: يبين عدد الإعادات لمفردات العينة :

عدد الإعادات	التكرار	ن- المئوية
لاشيء	32	32%
01	40	40%
02	18	18%
04	10	10%
المجموع	100	100%

أما الجدول رقم 5 فهو يقدم معطيات عن عدد إعادات مفردات العينة فإنه الذين لم يرسبوا فهم 32% و الذين أعادو مرة واحدة 40 % و الذين أعادو مرتين فنسيتهم 18 % و الذين أعادوا 10 % ومن هنا نستنتج أن نسبة 68 % معدين السنة نجد أن ممارستهم للألعاب الألكترونية راجع ضعف المردود الدراسي خاصة بالفرضيات :

(1).زهية دباب، مرجع سابق، ص 65.

هناك علاقة إجابة بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية ز ممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي و الذي يتجلى في قيامه بـــــ

جدول 06 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بقيامه بالشغب .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	20	20%
أحيانا	60	60%
نادرا	15	15%
أبدا	05	05%
المجموع	100	100%

نلاحظ من خلال الجدول 06 أن بدائل الإجابة بالنسبة القيام المتعلم بالشغب تمثل 20% دائما و60% أحيانا و15% نادرا و 05% أبدا وهذا يعني أن 95% تؤكد على العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و قيام المتعلم بالشغب و05% ترفض ذلك ، وضعف هذه الأخير تؤكد على إثبات العلاقة وهذا ما لوحظ ميدانيا في ممارسة المتعلم لأنواع الشغب.

لا بد أن يدرس المناخ الاجتماعي الذي يقع فيد العنف، ولذلك فعلاج العنف والتطرف يتخذ شكل الإصلاح الاجتماعي وكذلك يتعين ان يتخذ شكل إعادة تأهيل أو تربية الشخص العنيف.

وقد يؤدي العنف إلى جرائم كثيرة منها القتل والسرقة والنهب والثورة والتمرد والعصيان والإضراب والتحريض عليه، والضرب والتدمير والتحطيم وإتلاف الممتلكات والقيام بالشغب

فإذا أردنا التأمل في مظاهر العنف الذي يقوم به هؤلاء الصبية كان لا بد من التعرف على من أين شاهدة هذه المشاهد وتغذية راجعة من أين ؟

جدول 07 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتحطيمه لممتلكات المدرسة .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	48	48%
أحيانا	20	20%
نادرا	15	15%
أبدا	17	17%
المجموع	100	100%

نلاحظ من خلال الجدول : 07 أن بدائل الإجابة بالنسبة لتحطيم ممتلكات المدرسة تمثل 48% دائما و 20% أحيانا و 15% نادرا و17% أبدا و هذا يعني أن 83% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و تحطيم ممتلكات المدرسة وهذا تؤكده أعمال التخريب لدى الأطفال الذين يتميزون بالنشاط الحركي الزائد الذين لا يملون ولا يتعبون لكنهم يلحقون الأذى بكثير من الأشياء والممتلكات من وجهة نظر الآباء فيندفعون إلى مثل هذا السلوك دون علم لهم بقيمة الأشياء التي

يدمرونها وربما يكون نتيجة لسمة التغير التي يعيشونها في مثل تلك الفترة فأحيانا فيلجأ إليه الأطفال لتفريغ الطاقة الزائدة ولمجرد أغاضة أفراد الأسرة .كذلك في المدارس غالبا ما نلاحظ انتشار مثل هذه المشكلات وخاصة بين الطلاب الذكور فيكونون الشلل ويقومون بتخريب ممتلكات المدرسة مثلا تكسير الطاولات والكراسي وتحطيم الأشجار وغيرها من مرفقات المدرسة.

الجدول 08 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بضربه لأساتذة.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	10	10%
أحيانا	40	40%
نادرا	30	30%
أبدا	20	20%
المجموع	100	100%

الجدول رقم 8 نلاحظ من خلاله ان بدائل الإجابة بالنسبة لعلاقته بالضربه للأساتذة تمثل 10% دائما و 40% أحيانا و30 % نادرا و 20% أبدا وهذا يعنى أن 80% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و ضربه للأساتذة .

يقول احد اللعبين أنه لديه لعبة تتضمن أن يقوم اللاعب بضرب المدرس، والاختباء في صناديق النفايات وبين الطاولات والأدراج فماذا تنتظر من لعبة تتسوق لأبنائنا

تحمل هذه الأفكار وهذا ما يؤكد أن 40%أحيانا يضربون الأساتذة ،و ترجع إلى عدم وجود قانون يحمي المربين والمعلمين من عنف التلاميذ والطلاب .

وهذا يعتبر من أخطر مظاهر هذا السلوك العنيف عند التلاميذ في مرحلة المراهقة حيث يثير المراهق الشكوك حول سلطة الوالدين والكبار من المدرسين وغيرهم من أصحاب السلطة والدافع إلى ذلك هو محاولة النمو وكشف هويته، مع كراهيته للسلطة إذا كانت ضاغطة وغيرها معقولة مما يحدث له من إحباط وبالتالي يؤدي به إلى ممارسة العنف، كما ثورة المراهق تعكس بروز ذاتية جديدة.

الجدول 09 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي سرقته لأدوات الخاصة بالمدرسة.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	20	20%
أحيانا	45	45%
نادرا	30	30%
أبدا	05	05%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول أن بدائل الإجابة بالنسبة لسرقته لأدوات الخاصة بالمدرسة تمثل 20 % دائما و45% أحيانا و30% نادرا و 05% أبدا وهذا يعني 95% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و سرقة الأدوات الخاصة بالمدرسة

وفي ظل غياب الرقابة والتوجيه التربوي والأسري على مستوى المدارس، استفحلت ظاهرة السرقة في أوساط التلاميذ وإن إختلفت حدتها من مرحلة دراسية إلى أخرى؛ إذ يعمد العديد من التلاميذ إلى أخذ ما يملكه .

الجدول 10 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي في تفضيله أسلوب الضرب أثناء لعبه مع زملائه .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	24	24%
أحيانا	36	36%
نادرا	30	30%
أبدا	10	10%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 10 بدائل الإجابة أسلوب الضرب أثناء لعبه مع زملائه تمثل 24% دائما و 36% أحيانا و 30%نادرا و 10% أبدا وهذا يعني 90% يؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و تفضيله أسلوب الضرب أثناء لعبه مع زملائه تضمن بعض هذه الألعاب بالإضافة إلى الفرح ، المنافسة و التي تبدأ في الظهور لدى الاطفال عند سن الثالثة من العمر و يكون عنصر المنافسة بداية ذو اهمية قليلة نسبيا، ثم ينشط و يزداد مع نمو الطفل وحتى يصبح خشن .

ونجده من أجل للفت الانتباه وإثبات الذات أو الإقلال من شأن المخاطب، أو حتى معاقبته بهدف إظهار القوة والقدرة والبطولة ولاشك أن مواجهة هذا

المظهر يحتاج إلى البحث في حياة التلميذ المدرسية وعلاقته بمدرسته وزملائه وكذلك بوالديه، وتوعية أصدقاء التلميذ خارج المدرسة، ودرجة ملاءمتهم به وكيف يقضي وقته معهم، وكيف يقضي وقت فراغه، ونوع هوايته لأن التلميذ كلما كانت له هوايات كلما كان أقرب إلى الهدوء منه إلى الغضب، كما يجب أن نعرف الكثير عن حياته الانفعالية، فربما يكون ما يدعو إلى الغيرة أو ضعف الثقة بالنفس.

الجدول 11 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي تمزيق لكتب زملائه .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	20	20%
أحيانا	45	45%
نادرا	30	30%
أبدا	05	05%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 11بدائل الإجابة تمزيق لكتب زملائه تمثل 20% دائما و45% أحيانا و 30% نادرا و05% أبدا وهذا يعني 95% يؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و تمزيق لكتب زملائه .

وعندما رجعنا إلى العينة وسألناه عن تمزيقه لكتب زملائه فبعضهم أجاب أنه يستمتع و البعض الآخر أجاب أنه تغلب عليه في لعبة ما التي كانت بدورها حربية يعني هذا أنه إنتقم من زميله عن طريق أدواته .

الجدول 12 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتمزيقه لصور و الوسائل الموجودة داخل القسم .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	10	10%
أحيانا	20	20%
نادرا	35	35%
أبدا	35	35%
المجموع	100	100%

من خلال 12 بدائل الإجابة تمزيق صور و الوسائل الموجودة داخل القسم تمثل 10% دائما و 20 %أحيانا و 35% نادرا و 35 % أبدا وهذا يعني أن 65%تؤكد على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية و تمزيق لصور و الوسائل الموجود داخل المدرسة .

يقوم بعض التلاميذ أحيانا بالتسبب في إحداث خسائر كبيرة في تجهيزات المدرسة، وفي أثاثها مثلا تكسير النوافذ، المصابيح الكهربائية، الكراسي والطاولات، فالتلاميذ بهذه الأعمال يعبرون عن سخطهم ضد بعض السلطات في المدرسة أو المعلمين والبحث عن مكانتهم المتميزة، وجلب الاهتمام الذي لم

يتحقق أو يشبع من النشاطات المدرسية والبحث أيضا عن الشعور بأهميتهم في المدرسة، فقد تفكر بعض الإدارات في استخدام القوة والقهر، ولكن ربما العقاب يأتي ببعض النتائج العاجلة، ولمنه لا يعتبر الحل المثل للمشكلة، بل يجب أن تشترك المدرسة والتلاميذ في المحافظة على المدرسة ومعاملة أثاثها وتجهيزاتها على أنها ملك لهم يجب أن يحرصوا عليها، لهذا لابد من تزويدهم ببعض النصائح والإرشادات التي تساعد على تحقيق ذلك.

الجدول13 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتكون مجموعة مشاغبة .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	60	60%
أحيانا	21	21%
نادرا	13	13%
أبدا	06	06%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 13 بدائل الإجابة بتكوين مجموعة المشاغبين تمثل 60% دائما و21% أحيانا و 13% نادرا و 06% أبدا فبهذا يعني أن 94 % تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و تكوين مجموعات المشاغبة

جدول 14 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتفجير المفرقعات في

المدارس .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	30	30%
أحيانا	35	35%
نادرا	30	30%
أبدا	10	10%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 14 بدائل الإجابة بتفجير المفرقعات في المدارس تمثل 30 % دائما 35% أحيانا و 30 % نادرا و 10% أبدا فهذا يعني أن 90% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية وتفجير المفرقعات في المدراس

الجدول 15 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتكسير النوافذ و الأبواب ومقاعد الدراسة .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	10	10%
أحيانا	25	25%
نادرا	55	55%
أبدا	10	10%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 15 وبدائل الإجابة تكسير النوافذ و أبواب و مقاعد الدراسة تمثل 10% دائما و 25 % أحيانا و55% نادرا و 10% أبدا وهذا يعني أن 90% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و تكسير النوافذ و الأبواب و مقاعد الدراسة ،وعنف التلاميذ إ تجاه الممتلكات الخاصة والعامة، وأطلق عليه العنف الفردي، حيث ينبع ذلك من فشل التلميذ وصعوبة مواجهة أنظمة المدرسة والتأقلم معها، ولكن لا يوجد لها اثر كبير على نظام الادراة في المؤسسة.

الجدول 16 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي تهديد بالسلاح الأبيض .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	00	00%
أحيانا	05	05%
نادرا	30	30%
أبدا	65	65%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 16 بدائل الإجابة تهديد بالسلاح الأبيض تمثل 00% دائما و 05%أحيانا و 30 % نادرا و 65% أبدا و هذا يعني أن 35% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و التهديد بالسلاح الأبيض

.

الجدول 17 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بالكتابة على الطاولات و الجدران ألفاظ غير أخلاقية .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	20	20%
أحيانا	45	45%
نادرا	20	20%
أبدا	15	15%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 17 بدائل الإجابة الكتابة على الطاولات والجدران ألفاظ غير أخلاقية تمثل 20% دائما و45% أحيانا و 20 % نادرا و15% أبدا وهذا يعني أن 85 % تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و الكتابة على الطاولات و الجدران ألفاظ غير أخلاقية .

الجدول 18 يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي حفره على الجدران .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	07	07%
أحيانا	32	32%
نادرا	21	21%
أبدا	40	40%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 18 بدائل الإجابة الحفر على الجدران تمثل 07% دائما و 32% أحيانا و 21% نادرا و 40 % أبدا وهذا يعني أن 60 % تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و حفر الجدران ، والكتابة على الجدران في المدرسة مثل جدران الفصل أو دورات المياه وخاصة رسم عليها أبطالهم في الألعاب وغيرها ظاهرة جديدة، لأنها بالإضافة إلى كونها تشويها لجمال الممتلكات العامة وتعديا عليها فهي كذلك تعتبر خلل في التربية يجدر بالمستغلب بالتربية البحث عن أسبابها وعلاجها حتى تتحقق الأهداف المرسومة وتعتبر ظاهرة الكتابة على الجدران من الظواهر التي انتشرت بين التلاميذ بل أصبحت منحدرا سلوكيا سيئا في بعض الأوقات

الجدول 19 يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي بتكسير و تخريب الحمامات .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	23	23%
أحيانا	33	33%
نادرا	25	25%
أبدا	19	19%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 19 وبدائل الإجابة تكسير و تخريب الحمامات تمثل 23% دائما و 33% أحيانا و 25%نادرا و19%أبدا وهذا يعني أن 81%تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية وتكسير وتخريب الحمامات ويدل هذا على تشابه السلوك بينهم والعدوى، وهذا ما توضحه نظرية عوامل الجماعة والتي تنطلق أساسا على فكرة العدوى الإجتماعية، والتي يفقد فيها الأفراد التفكير المنطقي في إطار الجماعة، وفي هذا المعنى يرى « فيستجو» وجود حلة سيكولوجية والتي تؤدي إلى السلوك الاندفاعي الجماعي بما في ذلك العنف باعتباره أحد السلوكيات المرفوضة اجتماعيا، وتعود فكرة العدوى الجماعية أساسا إلى توافر البيئة الاجتماعية على عناصر تشجيعية. [2]

([2]).كنزاي محمد فوزي، مرجع سابق، ص 28.

- هناك علاقة إجابة بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية و ممارسته للعنف الغير المادي داخل الوسط المدرسي و الذي يتجلى في قيامه بـــــ :

الجدول 20 : يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي شتم زملائه.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	33	33%
أحيانا	30	30%
نادرا	32	32%
أبدا	05	05%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 20وبدائل الإجابة شتم زملائه تمثل 33% دائماو30 %أحيانا و32 % نادرا و05% أبدا وهذا يعني أن 95% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية وشتمه لزملائه..

الجدول 21 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي شتم الأساتذة .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	13	13%
أحيانا	29	29%
نادرا	40	40%
أبدا	18	18%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 21وبدائل الإجابة شتم الأساتذة تمثل 13% دائما و29% أحيانا و40% نادرا و18% أبدا وهذا يعني أن 82% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية وشتمه للأساتذة. السب والشتم وقول كلام غير لائق، وهذا ما أعدته الدراسة التي قامت بها ناجي ليلى حول العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الأساتذة والإداريين واتضح من خلال إجابات الأساتذة وفقا لأرائهم تجاه مظاهر العنف لدى التلاميذ بمؤسسات التعليم الثانوي وكان في مقدمتها الكتابة على الطاولات والجدران، ألفاظا غير أخلاقية، إثارة الفوضى في الأقسام،الصراخ ورفع الصوت عمدا وطيشا، ووفقا لأراء الإداريين تتضح مظاهر العنف لدى التلاميذ بمؤسسات التعليم الثانوي في الكتابة على الطاولات والجدران، ألفاظ غير أخلاقية، استعمال الهاتف النقال داخل الحصة، عصيان أوامر الأستاذ. [3]

[3]·ناجي ليلى، مرجع سابق، ص309.

الجدول 22 : يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي شتم العمال .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	13	13%
أحيانا	24	24%
نادرا	32	32%
أبدا	31	31%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 22وبدائل الإجابة شتم العمال تمثل 13% دائما و24% أحيانا و32% نادرا و31% أبدا وهذا يعني أن69% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية وشتمه للعمال.

الجدول 23 : يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بعدم الإستجابته للتوجيهات و النصائح .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	33	33%
أحيانا	40	40%
نادرا	22	22%
أبدا	05	05%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 23وبدائل الإجابة لعدم الإستجابة للتوجيهات والنصائح تمثل 33% دائما و40% أحيانا و22% نادرا و05% أبدا وهذا يعني أن95% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية وعدم إستجابته للتوجيهات والنصائح. وتعود هذه النسبة الكبيرة إلى تقليد الرفقاء لبعضهم البعض إذا انظم التلميذ لجماعة الرفاق يتصلون بالعنف فإنه عن طريق التقليد والمحاكاة يصبح هو أيضا عنيفا. [4]

([4]).علاء الدين كفافي، مرجع سابق، ص 126.

الجدول 24 : يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتطاوله على أساتذة.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	23	23%
أحيانا	40	40%
نادرا	32	32%
أبدا	05	05%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 24 وبدائل الإجابة التطاول على الأساتذة تمثل 23% دائما و40% أحيانا و32% نادرا و05% أبدا وهذا يعني أن 95% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية والتطاول على الأساتذة.

الجدول 25 : يبين الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بكتابة العبارات الغير اللائقة .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	23	23%
أحيانا	30	30%
نادرا	32	32%
أبدا	15	15%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 24 وبدائل الإجابة كتابة العبارات الغير اللائقة تمثل 23% دائما و30% أحيانا و32% نادرا و15% أبدا وهذا يعني أن 85% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعبارات الغير اللائقة..

الجدول 26 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتمرد على النظام الداخلى للمدرسة.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	33	33%
أحيانا	30	30%
نادرا	32	32%
أبدا	05	05%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 26 وبدائل الإجابة التمرد على النظام الداخلي للمدرسة تمثل 33%دائما و30% أحيانا و32% نادرا و05% أبدا وهذا يعني أن 95% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية والتمرد على النظام الداخلي للمدرسة.

الجدول 27: يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بعصيان أوامر الأساتذة .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	13	13%
أحيانا	30	30%
نادرا	37	37%
أبدا	20	20%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 27 وبدائل الإجابة عصيان أوامر الأساتذة تمثل 13% دائما و30% أحيانا و37% نادرا و20% أبدا وهذا يعني أن 80% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية وعصيان أوامرالأساتذة.

الجدول 28 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتسلطه .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	13	13%
أحيانا	22	22%
نادرا	35	35%
أبدا	30	30%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 28 وبدائل الإجابة التسلط تمثل 13% دائما و22%أحيانا و35% نادرا و30% أبدا وهذا يعني أن 70% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية والتسلط

الجدول 29 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتعصب الزائد لنادي أو فريق ما.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	01	0%1
أحيانا	44	44%
نادرا	62	6%2
أبدا	20	20%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 29 وبدائل الإجابة بتعصب الزائد لنادي أو فريق تمثل 10% دائما و 44% أحيانا و 26% نادرا و 20 % أبدا وهذا يعني أن 80% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و التعصب الزائد لنادي أو فريق ما

الجدول 30 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتحرش الآخرين جنسيا .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	00	00%
أحيانا	02	02%
نادرا	08	08%
أبدا	90	90%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 30 وبدائل الإجابة التحرش بالآخرين جنسيا تمثل 00%دائما و 02%أحيانا و 08% نادرا و 90% أبدا وهذا يعني أن 10% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و التحرش بالأخرين جنسيا .

الجدول 31 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بإثارة الفوضى في الأقسام .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	33	33%
أحيانا	31	31%
نادرا	22	22%
أبدا	14	14%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 31 وبدائل الإجابة إثارت الفوضى في الأقسام تمثل 33% دائما و 31% أحيانا و 22% نادرا و 14% أبدا وهذا يعنى أن 86% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و إثارت الفوضى في الأقسام ,

الجدول 32 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بعدم إحضاره للكتب والكراريس .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	37	37%
أحيانا	30	30%
نادرا	30	30%
أبدا	03	03%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 32 وبدائل الإجابة عدم إحضار الكتب و الكراريس تمثل 37% دائما و 30% أحيانا و30% نادرا و 03% أبدا و هذا يعني أن 97 % تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الالعاب الإلكترونية وإحضار الكتب و الكراريس,

الجدول 33 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بالتشهير بتلميذ ما للإنتقام منه .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	29	29%
أحيانا	30	30%
نادرا	31	31%
أبدا	10	10%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 33 وبدائل الإجابة التشهير بتلميذ ما للإنتقام منه تمثل 29% دائما و 30% أحيانا و 31% نادرا و 10% أبدا و هذا يعني أن 90% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية والتشهير بتلميذ و الإنتقام منه من سخرية واستهزائهم وتحريضها وهذا ما تستوضحه النظرية عوامل الجماعة التي يقوم المنطق الرئيسي لهذه النظرية أساسا على فكرة العدوى الاجتماعية والتي يفقد فيها الأفراد التفكير المنطقي في إطار الجماعة ويرى« فيستجو» وجود حالة سيكولوجية التي تؤدي إلى السلوك الاندفاعي الجماعي بما في ذلك العنف أحد سلوكيات المفروضة إجتماعيا، وتعود فكرة العدوى الجماعية أساسا إلى توافر البيئة الاجتماعية على عناصر تشجيعية [5]

[5] كنزاي محمد فوزي، مرجع سابق، ص 233.

الجدول 34 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بالإضراب المتعمد عن الدراسة.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	10	10%
أحيانا	22	22%
نادرا	38	38%
أبدا	30	30%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 34 وبدائل الإجابة الإضرب المتعمد عن الدراسة تمثل 10% دائما و 22% أحيانا و38% نادرا و 30 % أبدا وهذا يعني أن 70% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و الإضراب المتعمد عن الدراسة .

الجدول 35 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بالتنابز بالألقاب.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	23	23%
أحيانا	25	25%
نادرا	32	32%
أبدا	20	20%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 35 وبدائل الإجابة التنابز بالألقاب تمثل 23% دائما و 25% أحيانا و32% نادرا و20% أبدا وهذا يعني أن 80% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و التنابز بالألقاب ، وهذا يدل على إن التقليد يساهم بدرجة كبيرة في دفع المتعلم في ممارسة العنف على المعلم، وهذا ما أكدته نظرية تعلم العنف حيث يرى أصحاب هذه النظرية إن حدوث السلوك العنيف يرجع أساسا إلى فكرة التقليد حيث يلجأ الصغير إلى تقليد الكبير ومن هنا يكون العنف عادة متعلمة تتدعم كلما مارس الفرد مزيدا من العنف، وقد يحدث التقليد سواء في الوسط الذي يعيش فيه مثال ذلك تقليد فرد معين لأشخاص محيطين ب هاو تقليد الفرد لبعض النماذج التي تبث له عن طريق وسائل الإعلام. [1]

[1] محمد سعيد إبراهيم، مرجع سابق، ص 105

الجدول 36 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بالاستهزاء بالأساتذة.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	12	12%
أحيانا	11	11%
نادرا	62	62%
أبدا	15	15%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 36وبدائل الإجابة الإستهزاء بالأساتذة 12% دائما و11% أحيانا و62% نادرا و 15% أبدا وهذا يعني أن 85% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و الإستهزاء بالأساتذة .

الجدول 37 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتعامل بفضاضة مع زملائه

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	17	17%
أحيانا	12	12%
نادرا	34	34%
أبدا	37	37%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 37 وبدائل الإجابة التعامل بفضاضة مع زملائه تمثل 17% دائما و12% أحيانا و34% نادرا و37% أبدا و هذا يعني أن 67% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الالعاب الإلكترونية و التعامل بفضاضة مع زملاء

الجدول 38: يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي شتم زملائه.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	33	33%
أحيانا	30	30%
نادرا	32	32%
أبدا	05	05%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 38 وبدائل الإجابة شتم زملائه تمثل 33 % دائما و30% أحيانا 32% نادرا و05% أبدا وهذا يعني أن 95% تؤكد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية و شتم ه لزملائه..

الجدول 39 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بالتهرب من الدروس قصد التشويش على بقية الزملاء.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	11	11%
أحيانا	32	32%
نادرا	42	42%
أبدا	25	25%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 39وبدائل الإجابة التهرب من الدروس قصد التشويش على بقية الزملاء تمثل 11% دائما و 32% أحيانا و 42%نادرا و25 % أبدا وهذا يعني أن 75% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و التهرب من الدروس قصد التشويش على بقية الزملاء

الجدول 40 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي برفع صوت على الأساتذة .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	02	02%
أحيانا	30	30%
نادرا	32	32%
أبدا	36	36%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 40 وبدائل الإجابة رفعه الصوت على الأساتذة تمثل 02% دائما و30% أحيانا و30% نادرا و 36% أبدا وهذا يعني أن 74% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و رفع الأصوات على الأساتذة

الجدول 41 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتكاسل في أداء واجبات .

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	13	13%
أحيانا	48	48%
نادرا	32	32%
أبدا	05	07%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 41 وبدائل الإجابة رفعه الصوت على الأساتذة تمثل 13% دائما و48% أحيانا و32% نادرا و 05% أبدا وهذا يعني أن 95% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بتكاسل في أداء واجبات

الجدول 42 : يبن الإرتباط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بمحاولة الحط من قيمة المدرسة.

بدائل الإجابة	التكرار	ن- المئوية
دائما	12	12%
أحيانا	29	29%
نادرا	37	37%
أبدا	22	22%
المجموع	100	100%

من خلال الجدول 42 وبدائل الإجابة بمحاولة الحط من قيمة المدرسة تمثل 12% دائما و29% أحيانا و37% نادرا و 22% أبدا وهذا يعني أن 88% تؤكد العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي بمحاولة الحط من قيمة المدرسة.

2- عرض نتائـــج الدارســة:

إننا نحاول من خلال دراستنا هذه الوصول إلى الاستنتاجات مبنية على حقائق علمية تعطي أجوبة على تساؤلاتنا في هذه الدراسة الوصفية، وهذه الاستنتاجات مأخوذة من النتائج التي تواصلنا إليها عن طريق تفريغ البيانات في جداول التي يتم تحليلها وتفسيرها وربطها بالإطار النظري، وذلك حفاظا على الترابط لخدمة غرض البحث وأهدافه بغية الكشف عن مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في دفع المتعلم لممارسة العنف المدرسي.

ومن خلال مناقشة وتحليل نتائج كل تساؤل على حدا تم التوصل في الأخير إلى مجموعة من النتائج:

هناك فروق نسبية بين ذكور وإناث العينة فيما يخص الأمور التي تم تعلمها من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، فكلا من الجنسين تعلما استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية ، إلا أن هناك الاختلاف بسيط في نسب المعطيات الأخرى وترتيبها لدى الجنسين، فقد حل حب التحدي والمغامرة ورفقة الأخلاق الحميدة والشجاعة لدى الذكور، وهذا ما يوضحه الجدول 01 بحيث 80 % من العينة ذكور أما بالنسبة لمتغير السن تأثير على الأمور التي تعلمها أفراد العينة من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية ، فأغلبية مفردات الفئة الأولى تعلموا استعمال الكمبيوتر من خلال ممارسة الألعاب فتعلموا حب التحدي والمغامرة من خلال هذه الألعاب، وبهذا فإن كل فئة من الفئات العمرية تختلف في معطياتها عن الفئة العمرية التي تليها ، وذلك من خلال الجدول 02 أما الجدول 03 فهو يوضح نسبة الإعادة في العينة 68% أعادة السنة .

2-1- عرض نتائج الدراسة المتعلقة بالفرضية الأولى :

هناك علاقة إجابة بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية ممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي و الذي هو كذلك استخدام القوة الجسدية بشكل متعمد اتجاه الآخرين من أجل إيذائهم وإلحاق أضرار جسمية لهم وذلك كوسيلة عقاب غير شرعية، مما يؤدي إلى الآلام وأوجاع معاناة نفسية جراء تلك الأضرار كما يعرض صحة الطفل إلى الأقطار، من

الأمثلة عدم استخدام العنف الجسدي، العرق أو الكي بالنار، رفسات بالأرجل، عنق، ضرب بالأيدي، دفع الشخص لطمات وركلات.

وهذا من خلال جدول 06 إلى جدول 19 من خلال نتائج فإن متوسطها هو 80,38 % وهذه الإستجابات تكشف لنا على مدى قوة العلاقة الإرتباطية والتي تتجلى من خلال قيامه بأنواع و أساليب الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف الوسط المدرسي من تكسير وتخريب وحرق ممتلكات المدرسية وتصل إلى الشجار مع الزملائه وحتى مع الأساتذة .

2-2- عرض نتائج الدراسة المتعلقة بالفرضية الثانية :

هناك علاقة إجابة بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية ممارسته للعنف الغير المادي داخل الوسط المدرسي من خلال عمل أو امتناع عن القيام بعمل وهذا وفق مقاييس مجتمعية، ومعرفة عملية للضرر النفسي، وقد تحدث تلك الأفعال على يد شخص أو مجموعة من الأشخاص، الذين يمتلكون القوة والسيطرة لجعل الطفل متضرر، مما يؤثر على وظائفه السلوكية الوجدانية الذهنية، والجسدية، وكما يتعتبر عنف نفسي مثل: رفض وعدم قبول الفرد، إهانة، تخويف، تهديد عزلة، استغلال، برود عاطفي صراخ سلوكات تلاعبية غير واضحة، تذنيب الطفل كمتهم، كما أن فرض الآراء على الآخرين بالقوة يعتبر هو أيضا نوع من أنواع العنف النفسي .

والعنف يهدف إلى الإيذاء من الآخرين عن طريق الكلام والألفاظ (الصب والشتم)، التحقير، وليس استخدام العنف اللفظي هو تهديدا باستخدام العنف اللفظي، ونجد أن هذا النوع من العنف عادة ما يسبق قدرات وإمكانيات الأفراد الآخرين، وذلك قبل الإقدام على العنف البدني، ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب والشتم والسخرية.

من خلال جدول 20 إلى جدول 42 من خلال نتائج فإن متوسطها هو 80,21 % فإن العنف الغير مباشر أو الخفي أو المقنع، ولا يكون بشكل صريح ومباشر، وهنا عدة تعريفات له حيث يعرفه بياربور: "انه كل نفوذ أو سلطة تأتي من خلال طرح جملة من الدلالات التي تتضمنها رمزيا وتلك الدلالات إنما يقصد بها فاعلوها المطالبة بشرعية الحقوق، والمطالبة

بشرعية ممارسة هذا النمط من العنف الرمزي ردا على الاعتبار، وعليه فإن العنف الرمزي هو جملة من الرموز والإشارات والدلالات هدفها فرض قوة أو سلطة بطريقة غير مباشرة، وتلك الدلالات تحمل في طياتها العديد من المعاني.

و قد يتم من خلال عمل أو الامتناع عن القيام بعمل وهذا وفق مقاييس مجتمعة ومعرفة علمية للضرر النفسي، وقد يحدث تلك الأفعال على يد شخص أو مجموعة من الأشخاص الذين يمتلكون القوة والسيطرة لجعل طفل متضرر، مما يؤثر على وظائفه السلوكية، الوجدانية، الذهنية والجسدية، كما يضم هذا التعريف و تعاريف أخرى قائمة بأفعال تعتبر عنفا نفسيا مثل :رفض وعدم قبول للفرد، اهانة، تخويف، تهديد، عزلة، استغلال ، برود عاطفي، صراخ ، سلوكيات تلاعبية وغير واضحة، تذنيب الطفل كمتهم، لامبالاة وعدم الاكثرات بالطفل .كما يعتبر فرض الآراء على الآخرين بالقوة هو أيضا نوع من أنواع العنف النفسي

الخاتمة :

إن هدف من الدراسة هو الكشف و الوقوف على العلاقة المفترضة بين الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي المادي و الغير المادي لتلاميذ مدارس المتوسطة و التي تتجلى في قيام عمليات الشعب و التكسير معدات المدارس ، وقد تصل إلى ضربه لزملائه و حتى الأساتذة و إن لم يكون بهذا الشكل كان بطريقة السب و الشتم و حتى تخريبه للجدران المدرسة فبهذا تبين لنا أن العنف ظاهرة اجتماعية سلبية عانت منها المدرسة بمختلف أطوارها و خاصة المرحلة المتوسطة التي تعتبر المرحلة الحاسمة و المحددة لمصير التلميذ و عبرها ينمو و يتطور نفسيا و اجتماعيا و تربويا داخل جو تربوي متكامل و فعال يخدم مصلحة التلميذ بالدرجة الأولى ، فيلبي رغباته و حاجاته و يقدر إمكانيات و قدراته الحقيقية و استغلالها بطريقة موضوعية في مجال الدراسة ،ومع إنتشار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال المتمدرس في المرحلة المتوسط علما أن هذه الألعاب غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف كثيرا عن المجتمع الجزائري.

اعتمدنا فيها على المنهج الوصفي وطبق من خلال توزيع على المتعلمين الإستبيان وهذا راجع لطبيعة المفردات الدراسة و المرحلة التي يمرون بها و أخص بهذا التوتر الذي يكون بالمرحلة المراهقة ، ولقد خلصنا إلى الإستنتاجات التالية :

الإستنتاج الأول : أن هناك علاقة إرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و العنف المادي الذي يتجلى من خلال : إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل: الصفع، الضرب، الحرق ... فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة وأنه صغير في السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فهم يستهلكون كل ما يصنع من ألعاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون لتكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية خاصة في البلدان العربية، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية ويحدث بذلك اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أن هذه

الممارسة المستمرة هذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولةةالحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية مما يجعله شخص غير متوازن في حياته.

الإستنتاج الثاني : أن هناك علاقة إرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و العنف الغير المادي الذي يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية النفسية وإخضاع الضحية لشتى أنواع الضغوط النفسية مثل: جرح المشاعر، التحقير، الإهانة ...

أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

وأبرزت الدراسة بذلك أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري، وتؤدي بحسب مفهوم" روبير ميرتون "وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق.

ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن علاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي ، إلا أنها لا يمكن أن تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية ولا الشاملة في حقيقة الأمر، فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة، غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه حسب رأي الباحث إلى دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خاطئا.

وهذا ما أكدته النظرية السلوكية ومرجعيتها فكرة التقليد أو المحاكاة كأساس لحدوث السلوك العنيف، حيث يلجأ الأطفال طبقا لهذه النظرية، إلى تقليد ما يشاهدونه والتعلم من خلالهم السلوك العنيف، ويحدد ذلك من خلال مواقف حقيقية في الحياة أو من خلال نماذج تبث لهم من خلال الأفلام وأجهزة التلفزيون والألعابهم.

قائمة المراجع

1- ابن منظور، لسان العرب، دار صادر، بيروت، المجلد التاسع، 1968،

2- أحمد حسين اللغاني، الوسائل التعليمية والمنهج المدرسي، كلية التربية جامعة عين الشمس، القاهرة، 1982,

3- بلقاسم سلاطنية، حسان جيلاني، منهجية العلوم الاجتماعية، دار الهدى، عين مليلة، الجزائر، 2004

4- جلال إسماعيل حلمي، العنف الأسري، دار الوفاء، القاهرة، 1999

5- جيهان محمود جوده، إبداعات المعلم العربي الحل الإبداعي في المشكلات، مفاهيم وتدريبات"، دار الفكر ناشرون وموزعون، المملكة الأدبية، ط20 .

6- خيري وناس وبوصنوبرة عبد الحميد، التربية وعلم نفس تشريع مدرسي، تكوين المعلمين على مستوى السنة الثالثة، الإرسال الأول والثاني، تم الطبع تحت إشراف الديوان الوطني للتعليم والتكوين عن بعد، 2007

7- رشيد زرواتي، تدريب على منهجية البحث العلمي الاجتماعية، دار هومة للطباعة والنشر، الجزائر، 2002،

8- رشيد زرواتي، تدريب على منهجية البحث العلمي الاجتماعية،ط3، ديوان المطبوعات الجامعية، المطبعة الجهوية ، قسنطينة ، 2008 .

9- صرح الدين شروخ، منهجية البحث العلمي، دار العلوم للنشر والتوزيع، عنابة، 2003

10- عبد الرحمان العيسوي، الإرشاد النفسي، دار الفكر الجامعي، القاهرة، 1999

11- عبد العظيم حسين، سيكولوجية العنف العائلي والمدرسي، دار الجامعة الجديدة، الأزاريطة، الإسكندرية، 2007

12- عبد اللطيف العقاد، سيكولوجية العدوانية وترويضها، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، 2001

13- فوزي أحمد بن دريدي، العنف لدى التلاميذ فى المدارس الثانوية الجزائرية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، مركز الدراسات والبحوث، المملكة العربية السعودية، الرياض، 1427هـ، ص 34

14- كنزاي محمد فوزي، مورفولوجيا العنف المدرسي، العوامل والتجليات، سلسلة الدراسات الاجتماعية مشكلات وقضايا المجتمع في عالم متغير، دار الهدى للطfاعة والنشر والتوزيع، 2007

15- لطيب كشرود، البحث العلمى ومناهجه فى العلوم الاجتماعية والسلوكية، دار المناهج، عمان، الأردن، 2007، ص ص، 227، 228.

16- محسن محمد، المعلم وإدارة الفصل، دار الفكر للنشر والتوزيع، ط2، 1986.

17- محمد أيوب شحيمي ، الإرشاد النفسي الإجتماعي لدى الأطفال ،دار الفكر اللبناني للنشر والتوزيع ، ط1 ،لبنان ، 1997

18- محمد سعيد إبراهيم الخولي: العنف فى مواقف الحياة اليومية (تطلعات وتفاعلات)، دار مكتبة الإسراء، دون بلد نشر، 2006

19-محمد سعيد ابراهيم الخولي، العنف في مواقف الحياة اليومية (نطاقات وتفاعلات)، دار مكتبة الاسراء، دون بلد نشر، 2006

20-محمد شفيق، البحث العلمي الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 1985

21-محمد عبد الرحيم عدس ، مدخل إلى رياض الأطفال ،دار الفكر للفكر للطباعة و النشر و التوزيع ،ط 1، عمان ،الأردن ، 2001

22-محمد عبد الرحيم عدس، المعلم الفاعل والتدريس الفاعل، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، 1996.

23-محمد مصطفى زيدان، النمو النفسي للطفل والمراهق ونظريات الشخصية، دار الشروق للنشر، السعودية، 1999 .

24-مريم قويدر ،أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الإتصال ، جامعة الجزائر ،2012،2011

25-مسعود بوسعدية، ظاهرة العنف في الجزائر والعلاج المتكامل، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، الجزائر، 2011

26-مصطفي أبو أسعد ، الأطفال المزعجون ، شركة الإبداع الفكر للنشر و التوزيع ، ط1،الكويت ، 2006

27-مصمودي زين الدين، مدخل نقدي لتفسير ظاهرة العنف من خلال التنشئة الاجتماعية بين تبريرات الواقع والنموذج المعياري، جامعة قسنطينة، مداخله بالملتقى الدولي الأول، العنف والمجتمع، جامعة محمد خيضر بسكرة، 09، 10 مارس 2003

28-مفيد نجيب حواشين ، زيدان نجيب حواشين ، إرشاد الطفل وتوجيهيه ، دار الفكر للنشرو التوزيع ، ط1،عمان ، 2002

29-منى يونس بحري نازن عبد الحليم القطيشات ، مدخل إلى تربية الطفل ، دار صفاء للنشر و التوزيع ، ط1 ، عمان ، الأردن ، 2008

30-ناجي ليلى، العنف لدى تلاميذ في المؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الأساتذة والأداريين، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، تخصص تربية،2008 -2009.

31-نبيل عبد الهادي ، سيكولوجية اللعب ، دار وائل للنسر و التوزيع ، ط1 ، عمان ، الأردن ، 2004

32-نبيل عبد الهادي ، سيكولوجية اللعب ، دار وائل للنشر و التوزيع ،ط1، عمان ، الأردن ،2004

33-يحي محمد التيهان، الأساليب التربوية الخاطئة، وأثرها في تنشئة الطفل، دار اليازوري، العليمية للنشر والتوزيع، عمان (الأردن)، 2008

قائمة بيوغرافيا

1- // www. P8clossroom.net/vb/showthreadodphp?t=13081 :tt

2- See more at:
http://www.alnoor.se/article.asp?id=101822#sthash.K5xwr7qc.dpuf

3- :http://www.gulfkids.com/vb/showthread.php?t=10825

4- فاضل الكعبي ، مجلة الرافد ، http://www.arrafid.ae/195_f1.html

5- منتدى المربي المتميز: http://www.educmotamayiz.com/t2863-topic#ixzz3veLBWyVa

6- http://www.alriyadh.com/319668'

الملاحق

وزارة التعلم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر – بسكرة–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

الموضوع :

الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر

– بلدية المرارة ولاية الوادي –

مذكرة نهاية الدراسة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع

تخصص : علم الاجتماع التربية

من إعداد

برتيمة سميحة

تحت إشراف الدكتور:

فريجة أحمد

السنة الجامعية

2016/2015

أسئلـة الاستمـارة

أولا: بيانات شخصية:

1- السن:

2- الجنس: ذكر ❑ أنثى ❑

3- هل أعدت السنة نعم لا

4- إذا كان الإجابة بنعم كم عدد مرات الإعادة

5- هل مثلت أمام المجلس التأديبي

ثانيا : هناك علاقة ايجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي و الذي يتجلى في قيامه بـ :

العبارات	التقدير			
	دائما	أحيانا	نادرا	أبدا
1- قيامه بالشغب .				
2- تحطيمه لممتلكات المدرسة .				
3- ضربه لزملائه .				
4- ضربه لأساتذة .				
5- سرقته لأدوات الخاصة بالمدرسة				
6- تفضيله أسلوب الضرب أثناء لعبه مع زملائه .				
7- تمزيقه لكتب زملائه.				
8- تمزقه لصور و الوسائل الموجودة داخل القسم.				
9- تكوينه مجموعات مشاغبة.				

10- تفجير المتفرقعات في الأقسام .					
11- تكسيره النوافذ والأبواب ومقاعد الدراسة.					
12- تهديده لزملائه بالسلاح الأبيض.					
13- الكتابة على الطاولات والجدران ألفاظ غير أخلاقية.					
14- الحفره على الجدران.					
15- تكسيره وتخريبه الحمامات.					

ثانيا : هناك علاقة ايجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف الغير المادي داخل الوسط المدرسي و الذي يتجلى في قيامه بـ :

العبارات	التقدير			
	دائما	أحيانا	نادرا	أبدا
1- شتم زملائه .				
2- شتم أسساتذته.				
3- شتم العمال.				
4- عدم إستجابته للتوجيهات و النصائح.				
5- تطاوله على أساتذته .				
6- كتابته العبارات الغير اللائقة.				
7- تمرده على النظامالداخلي للمدرسة.				
8- عصيانه لأوامر الأساتذة.				
9- تسلطه .				
10- تعصبه الزائد لنادي أو فريق .				
11- تحرشه بالآخرين جنسيا.				
12- إثارته الفرضى في الأقسام .				
13- عدم إحضاره للكتب والكراريس.				
14- التشهيره بتلميذ ما للإنتقام منه.				
15- الإضراب المتعمد عن الدراسة.				
16- التنابز بالألقاب.				
17- الإستهزاء بالأساتذة.				

18- . تعامل بفضاضة مع زملائه				
19- . شتم زملائه				
20- التهرب من الدروس قصد التشويش على بقية الزملاء.				
21- بتكاسل في أداء واجبات.				
22- بمحاولة الحط من قيمة المدرسة.				
23- برفع صوت على الأساتذة				