

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire

Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique
Université Akli Mohand Oulhadj - Bouira -
Tasdawit Akli Muhend Ulhag - Tubirett -



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة أكلي محمد أولحاج
- البويرة -

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية
قسم علوم النفس وعلوم التربية

دور الألعاب الالكترونية في ظهور العنف لدى الطالب الجامعي

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر

تخصص: علم نفس العيادي

إشراف الأستاذة:

إعداد الطالبة:

- ايت يحياتن نادية

❖ لعلام بشرى

لجنة المناقشة		
الأستاذ	الجامعة	الرتبة
برجي مليكة	البويرة	رئيسا
ايت يحياتن نادية	البويرة	مشرفا
عطاء الله أمينة	البويرة	مناقشا

السنة الجامعية 2025/2024



10/2024/2025

Certificat d'analyse de la similarité textuelle

- Nom du document: [مذكرة: بهانية].docx
- Soumis par: GULD MOHAND Lamia Enseignant
- Date de soumission: 2025-06-23



Taux global de similarité

- 7.9% Similarité Forte
- 0.0% Exclu manuellement



Nombre de sources

23 sources internet
23 sources Thèses-Algérie
0 sources dépôt privé



Passages surlignés

15566 mots
111077 caractères
0.4% de citations

Ce document est un certificat de résumé d'analyse et de détection de similarité textuelle qui peut être utilisé pour l'établissement d'un rapport de plagiat. Il revient à l'utilisateur, l'enseignant ou bien au comité académique de l'université ou de l'école d'émettre un avis quant au statut de plagiat du document analysé.
Consultez l'arrêté n°1012 du 27 Décembre 2020 fixant les règles relatives à la prévention et la lutte contre le plagiat pour en savoir plus concernant ce qui est considéré comme étant un acte de plagiat, les procédures ainsi que les sanctions.

Signature d'intégrité



Cachet et Signature

نموذج التصريح الشرفي الخاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث.

أنا المعني أسفل السند (ة) أحمد بن سري الصفة: طالب، أستاذ، باحث طالب
 الحامل (ة) لبطاقة التعرف الوطنية: 1199803800056666 والصادرة بتاريخ: 2019/12/09
 المسجل (ة) بكلية / معهد العلوم والكليات قسم علم النفس
 والمكلف (ة) بإنجاز أعمال بحث (مذكرة، التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، أطروحة دكتوراه).
 عنوانها: أثر الألعاب الإلكترونية في ظهور النشأ لدى طلبة الجامعة
 تحت إشراف الأستاذ (ة): آية حيايت بأدوية
 أصرح بشرفي أنني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية
 المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه.
 التاريخ: أحمد توقيع المعني (ة): أحمد

رأي هيئة مراقبة السرقة العلمية:

% 7.9

القصة:

الإهداء :

إلى نفسي.....

أهدي ثمرة تعبى إلى نفسي وصبري

وعدم استسلامي وامتنانا لكل ما بذلته

وتقديرنا لنفسي

فكنت الحافز والقوة والأمل لنفسي

فخورة بك ومدينة لك بالكثير

" الحمد لله الذي جعلني أسمو بالعلم "

- بشرى -

كلمة الشكر :

الحمد لله رب العالمين لتوفيقى لهذا الإنجاز والذي جعل له بداية ونهاية

وأسدي كل الشكر والتقدير لأستاذتي العزيزة

"نادية آيت يحياتن"

أقدم لها كل الشكر لصبرها وإصرارها على تقديم المساعدة

والإرشاد طيلة هذه السنة

مع تمنياتي لها بالنجاح والسعادة في كل ماتسعى إليه

أشكر كل أساتذة التخصص وطاقم الإدارة على جهوداتهم .

- بشرى -

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات :

الرقم :	المحتويات :	الصفحة :
	مقدمة	أ_ ب
الباب الأول : الجانب النظري		
الفصل الأول : الإطار النظري للدراسة		
1	الإشكالية	14
2	فرضية الدراسة	14
3	أسباب إختيار موضوع البحث	14
4	أهمية الدراسة	14
5	أهداف الدراسة	15
6	تحديد مفاهيم الدراسة	15
7	الدراسات السابقة	16
8	مناقشة الدراسات السابقة	18
الفصل الثاني : الألعاب الإلكترونية		
1	تعريف الألعاب الإلكترونية	22
2	نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية	23
3	خصائص ومميزات الألعاب الإلكترونية	24
4	الأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية	25
5	عوامل انتشار الألعاب الإلكترونية	25
6	تصنيفات الألعاب الإلكترونية	27
7	مكونات الألعاب الإلكترونية	28
8	فائدة الألعاب الإلكترونية	29
9	إدمان الألعاب الإلكترونية	30
10	آثار الألعاب الإلكترونية	31
الفصل الثالث : العنف		
1	مفهوم العنف	36
2	خصائص العنف	37
3	مصطلحات مشابهة بالعنف	37

39	تصنيفات العنف	4
41	عوامل مساهمة في ظهور العنف	5
44	النظريات المفسرة للعنف	6
46	الآثار المترتبة عن استعمال العنف	7
47	دور المؤسسات الدولية التربوية في مواجهة العنف	8
49	واقع العنف الطلابي في الجامعة	9
الباب الثاني : الجانب الميداني		
الفصل الخامس : الاجراءات المنهجية للجانب الميداني		
54	الدراسة الاستطلاعية	1
55	منهج الدراسة	2
55	عينة الدراسة	3
56	مجالات الدراسة	4
56	أداة الدراسة	5
57	الأساليب الاحصائية المستعملة في الدراسة	6
الفصل السادس : عرض و تحليل ومناقشة نتائج الدراسة		
61	عرض و تحليل ومناقشة نتائج الفرضية الأولى	1
72	تحليل الفرضية الثانية	2
73	استنتاج عام	3
74	الاقتراحات	4
76	قائمة المراجع	
83	قائمة الملاحق	

قائمة الجداول

قائمة الجداول :

الصفحة :	عنوان الجدول :
55	جدول يبين توزيع خصائص العينة.
61	جدول يبين نتائج البنود الواردة في محور ممارسة الألعاب الإلكترونية.
63	جدول يبين نتائج البنود الواردة في محور العنف.
66	جدول يبين نتائج البنود الواردة في محور العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف.
68	جدول يبين نتائج البيانات الواردة في محور الأسرة والمجتمع.
70	جدول يبين قيمة معامل الارتباط بيرسون.
72	جدول يبين اختبار "ت" تاست لدى عينتين.
84	استبيان الألعاب الإلكترونية والعنف.
88	جدول الأساتذة المحكمين.
89	جدول يبين معامل الارتباط سييرمان.
89	جدول يبين نتائج ثبات الاستبيان. الفا كرومباخ.
90	جدول يبين عبارات الاستبيان في الهيئة الأولى قبل تصحيحه.
92	جدول يبين عبارات الاستبيان في الهيئة النهائية بعد التصحيح.

مقدمة

□

مقدمة :

لقد أصبحت التكنولوجيا الحديثة جزءاً لا يتجزأ من حياة الفرد والمجتمع فكثير استعمالها في مختلف المجالات، فقد غيرت بشكل جذري حياة الشباب من ناحية أسلوب العيش والعمل والدراسة. قد بدأ ظهور الآلات والإلكترونيات منذ القرن الماضي كأجهزة الهاتف النقال، وأجهزة الكمبيوتر وغيرها، فهي تستعمل في الاتصال والتواصل وكذا في اللعب فنجد الألعاب الإلكترونية نشأت من خلال هذه الآلات لتغزو المجتمعات بنوعيتها المتخلفة والمتقدمة لتضيف لهم ثقافة يتداولونها فيما بينهم، فهذه الألعاب تعد وسيلة ثقافية، وتعليمية، واقتصادية فكل فئة وكل جهة تستعملها لغرض معين إما للتسلية أو التجارة أو التداول في الأسواق العالمية.

تعددت أشكال وأنواع هذه الألعاب منها التعليمية، والرياضية، والقتالية، والاستراتيجية وغيرها. تشتمل الألعاب على حدين ايجابي وسلبي فإيجابي يتمثل في تطوير مختلف القدرات العقلية، وتطوير أساليب التخطيط والقيادة وغيرها والسلبي يكمن في ظهور مظاهر سلبية كالعنف والعدوان والقلق والاكتئاب.

إن العنف ظاهرة سلبية كانت ولا زالت في الانتشار وهي قضية غاية في الأهمية تؤدي لعواقب وخيمة كانتشار الخوف والرعب وانعدام الأمن بين الأشخاص، فيرى العديد من العلماء أن لهذه الظاهرة اتصال مباشر وغير مباشر بما يسمى التطور التكنولوجي وما أضافه من تحسينات حول الألعاب الإلكترونية التي لاقت رواجاً كبيراً حول ماتحمله من تحدي وإثارة وتشويق، فنرى أن الإدمان على هذا النوع من الألعاب يؤدي إلى العنف بأشكاله فكانت الدراسة لإيجاد العلاقة ما بين ألعاب إلكترونية وظهور العنف لدى الطلاب. فقد قسمنا الدراسة إلى خمسة فصول هيا كالتالي :

الفصل الأول : الإطار المنهجي للدراسة

يشتمل على الإشكالية، الفرضيات، أسباب اختيار موضوع الدراسة، أهمية الدراسة، تحديد مفاهيم الدراسة، الدراسات السابقة، مناقشة الدراسات السابقة.

الفصل الثاني : الألعاب الإلكترونية

اشتمل على تعريف الألعاب الإلكترونية، نشأة الألعاب الإلكترونية، خصائص الألعاب الإلكترونية، الأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية، تصنيف الألعاب الإلكترونية، فائدة الألعاب الإلكترونية، إدمان الألعاب الإلكترونية، آثار الألعاب الإلكترونية.

الفصل الثالث : العنف

يشتمل على مفهوم العنف، خصائص العنف، مصطلحات مشابهة للعنف، تصنيفات العنف، عوامل مساهمة في ظهور العنف، النظريات المفسرة للعنف، دور المؤسسات الدولية التربوية في مواجهة العنف.

الفصل الرابع : الطالب الجامعي

يشتمل على تعريف الطالب الجامعي، خصائص الطالب الجامعي، احتياجات الطالب الجامعي، مشكلات الطالب الجامعي، واقع العنف الطلابي في الجامعة.

الفصل الخامس : الجانب الميداني للدراسة

يشمل على عرض وتحليل نتائج البيانات واخيرا التوصيات والاقتراحات، واستنتاج عام.

الباب الأول : الجانب النظري

الفصل الأول : الإطار النظري للدراسة

1 الإشكالية.

2 فرضيات الدراسة.

3 أسباب اختيار موضوع البحث.

4 أهمية الدراسة.

5 أهداف الدراسة.

6 تحديد مفاهيم الدراسة.

7 الدراسات السابقة.

8 مناقشة الدراسات السابقة.

الإشكالية :

يشهد العالم اليوم ثورة تكنولوجيا هائلة مست العديد من المجالات نتيجة التطورات في الحوسبة، و الاتصالات، والذكاء الاصطناعي، مما أدى لتحولات عديدة في نمط و أسلوب العمل، والتعليم، و التواصل الاجتماعي وأصبح الحصول على المعلومات والمعارف سهلاً. فظهور شبكة الانترنت والأجهزة المتطورة والألعاب الإلكترونية والتعليمية وغيرها، جعل الفرد يقضي وقتاً أطول في استعمالها بحيث أخذت تركيزه واهتمامه.

ظهرت الألعاب الإلكترونية كموجة ثقافية اجتماعية غيرت من نمط الحياة بالخصوص لدى الطلبة الجامعيين وإقبالهم على استعمالها في مختلف المجالات في التسلية والترفيه والتعلم. نظراً لتقنياتها وبرامجها المتطورة ذات التباين العالي في الصوت والصورة والحركة، أما عن شخصيات اللعبة فلها القدرة على التعلم والتفكير، و استعمال الذكاء، و التخطيط مع متطلباتها فهي تجعل لاعبيها يقلدون ما يرونه داخل اللعبة فمثلاً الألعاب العنيفة التي تحتوي على مشاهد العنف والحرب والقتل تعطي صورة للاعبينها بتقليد هذه المشاهد في واقعه، فيقلد كل ما يراه في المحيط الذي يعيش فيه.

أن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة الشباب فالاستخدام المفرط لهذه الألعاب يؤدي لسلبات على مستوى الصحة النفسية، والعقلية، والجسمية، وكذلك ظهور مظاهر منحرفة نتيجة الاستعمال المتكرر للعب دون توقف قد تظهر أساليب التدمير والعنف الموجودة في اللعب مع الأقران. وهذا ما أكدته السعد حيث أشارت أن عدداً من الدراسات توصلت إلى أن لعب الألعاب الإلكترونية العنيفة أدت لزيادة في مستوى السلوك العنيف لدى اللاعبين من مختلف الفئات، وارتفاع جرائم القتل، و الاغتصاب، و الإعتداءات في العديد من المجتمعات والدول. (السعد، 2005)

كما نجد بعض الطلاب نقلوا من هذه الألعاب بعض السلوكات العنيفة كالسب، والضرب، واستعمال التهديدات المباشرة وغير المباشرة في الكلام و النقاشات، وكذا الإعتداءات سواء العامة أو الخاصة.

في نفس السياق يرى بعض العلماء والباحثين "أندرسون و ألبرت و السعد" أن لعب الألعاب الإلكترونية بشكل يومي وروتيني يؤدي بشكل ما لتغيرات في السلوك والشخصية ولتطور السلوك

العنيف فيتعلم من خلال اللعبة نماذج العنف والتدمير، فحسب دراسة قاصد (2016) توصل إلى أن لعب الألعاب الإلكترونية العنيفة يشكل خطرا عليهم من الناحية النفسية والسلوكية.

إن الاستعمال غير العقلاني لهذه الألعاب الإلكترونية من طرف طلاب جامعيين يؤدي لسلبيات كثيرة، وقد لاحظنا في الوسط الجامعي ظهور عدة سلوكيات و ظواهر اجتماعية ما بين طلبة فيما بينهم، و طلبة مع أساتذة. وبالرجوع إلى الدراسة الاستطلاعية و مقابلة الطلبة تبين وجود مظاهر للعنف و كذلك استخدام للألعاب الإلكترونية، و عليه نطرح التساؤلات التالية هل توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية و ظهور العنف لدى الطالب الجامعي في كلية العلوم الاجتماعية والانسانية ؟ هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العنف بين الطلبة الجامعيين في كلية العلوم الاجتماعية والانسانية تعزى إلى متغير الجنس ؟

2 فرضيات الدراسة :

- توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية و ظهور العنف لدى الطالب الجامعي في كلية العلوم الاجتماعية والانسانية.
- هناك فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العنف بين الطلبة الجامعيين في كلية العلوم الاجتماعية والانسانية تعزى إلى متغير الجنس.

3 أسباب اختيار موضوع البحث :

- انتشار الألعاب واستخدامها الواسع بين الشباب.
- تزايد مظاهر العنف في البيئة الجامعية من سلوكيات عنف لفظية او جسدية بين الطلبة
- قلة الدراسات المحلية التي ربطت بين المتغيرين المذكورين.

4 أهمية الدراسة :

- المساهمة بهذا البحث في نشر ثقافة التعايش السلمي بعيدا عن العنف للارتقاء بجودة الحياة الجامعية.
- تقديم نتائج ملموسة تفيد المجتمع للتقليل من إدمان ممارسة الألعاب العنيفة وضبط استخدام هذه الألعاب بصفة آمنة.

- لفت أنظار الجهات الوصية إلى ضرورة تبني برامج الوقاية والتوعية والرقابة حول استخدام الألعاب الإلكترونية.

5 أهداف الدراسة :

- التعرف على العلاقة ما بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و ظهور السلوك العنيف لدى طلاب الجامعة.

التحقق من وجود فروق في درجة العنف بين الذكور والإناث.

6 تحديد مفاهيم الدراسة:

1 6 الألعاب الإلكترونية:

1 6 لألعاب الإلكترونية اصطلاحا:

>>تعبر اللعبة عن نشاط ينخرط فيه 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 رقم يتم تشغيلها عن طريق الحاسوب، تلفاز، هاتف.<< (العكدي، 2022 :

1(88,88 2 1 6 إجرائيا :

هي الدرجة الكلية الذي يتحصل عليها الطالب الجامعي في كلية العلوم الاجتماعية مع فقرات المحور الحاص بالألعاب الإلكترونية .

2 6 العنف :

1 2 6 العنف اصطلاحا :

هو استخدام الضغط أو القوة استخداما غير مشروع، أو غير مطابق للقانون شأنه شأن التأثير على إرادة الفرد .

2 2 6 العنف إجرائيا :

هو الحاق الأذى أو الضرر سواء كان الضرر نفسي، جسدي، رمزي ، يكون الأذى شخص لشخص آخر أو ضد الممتلكات وغيرها، وللعنف صور ومظاهر كثيرة.

وهي الدرجة التي يتحصل عليها الطالب الجامعي في كلية العلوم الاجتماعية والانسانية مع فقرات الاستبيان على محور العنف في الاستبيان.

6 3 الطالب الجامعي:

هو ذلك الشخص الذي سمحت له كفاءاته العلمية بالانتقال من مرحلة الثانوية من خلال التحصيل على شهادة البكالوريا بالالتحاق بكلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية في جامعة أكلي محند أولحاج بالبويرة، بهدف التحصيل على المعارف و توظيفها في الحياة العلمية والعملية.

7 الدراسات السابقة :

7 1 الدراسات العربية :

• دراسة أحمد فلاق (2008_2009) تحت عنوان الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو _ دراسة في القيم والتأثير، موجهة نحو الأطفال الجزائريين وكان هدف الدراسة في التعرف على خصائص الألعاب من ناحية الشكل والمضمون، أما المنهج استعمل المنهج المسحي وتمثلت نتائج الدراسة فيما يلي :

• الألعاب الإلكترونية لها مكانة خاصة في الترفيه وفي سهولة استخدامها.

• تكسب الألعاب قيم حركية، وجسمانية، وعقلية، ونفسية فهي تغرس في اللاعبين قيم وسلوكيات خاطئة.

(قويدر، 2022)

• دراسة محمودي رقية (2010) بعنوان العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية العنيفة وانعكساتها على سلوك المراهق، فكانت العينة متمثلة في تلاميذ المرحلة المتوسطة مابين 9_19 سنة. تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي + منهج تحليل المحتوى تم المزج بين المنهجين، وكان عدد المبحوثين (150) مبحوثا 74 ذكور، 76 إناثا. بهدف التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق. فتمثلت نتائج هذه الدراسة في :

_ تنوع مظاهر العنف المادي من دمار وقتل في مضمون الألعاب.

_ توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير الجنس والسن

_ الجزء المحبوب من اللعبة هو الشعور بمتعة الفوز والقتل الافتراضي.

_ العينة قامت بتقليد مظاهر العنف التي شاهدها في اللعبة مع الأقران، والوالدين.

(طرافي، 2022)

• دراسة محمد قاصد (2015 _ 2016) بعنوان ألعاب الفيديو العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى عينة من مراهقين جزائريين بهدف فهم دوافع استخدام هذه الألعاب الفيديو العنيفة، وكان المنهج المستعمل الوصفي أما الأداة المستعملة في هذه الدراسة فهي الإستمارة فكانت نتائج الدراسة كالتالي :

_ استعمال المراهق الهاتف النقال في لعب ألعاب الفيديو لسهولة تقنية الهاتف.

_ يقضي المراهقون في لعب الألعاب الالكترونية حجم ساعي كبير مما يشكل خطرا كبيرا عليهم.

_ إيجاد المتعة والراحة عند لعب الألعاب.

_ ظهور اضطرابات كالقلق والإكتئاب نتيجة لعب هذه الألعاب بشكل متكرر.

(قويدر . 2022)

• دراسة عبد العزيز حشاش (2009) بعنوان أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لعينة مكونة من (600 _ 650) متدرس بالثانوية تم استعمال مقياس السلوك العدواني، وكان هدف الدراسة في معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وقد توصلت الدراسة للنتائج التالية :

_ هناك علاقة ما بين لعب الألعاب الإلكترونية وظهور العنف والعدوان وتدني المستوى الدراسي.

(عيسو،

2020)

7 2 الدراسات الأجنبية :

• دراسة kristine Nowak و marina karmar و kristie farrar بهدف معرفة نوعية الحضور والإنغماس داخل لعبة فيديو عنيفة فكانت العينة في (227) طالب بين ذكور وإناث واستعمل المنهج المسحي، أما الأداة فكانت الإستبيان فتوصلت نتائج البحث إلى :

_ ارتفاع نسبة العنف لدى الطلاب الذين يلعبون لعبة عنيفة خاصة الذكور.

_ زيادة الإحساس بالفشل بالنسبة للذكور وزيادة الاضطراب والتأثير العدائي

_ اللعب المستمر يزيد من الإنغماس و الشعور بالعنف ناتج من تأثير اللعبة على اللاعبين.

(قويدر , 2022)

• دراسة Pradeep yarson بعنوان انتشار ألعاب الفيديو الإلكترونية اضطراب ممارسة الألعاب بين طلاب الطب فكانت العينة متمثلة في طلاب الطب وعددهم (575) مفردة واستعمل المنهج المسحي وكانت الأداة المستعملة الإستمارة، هدفت هذه الدراسة لمعرفة مدى انتشار لعب الألعاب الإلكترونية بين طلاب الطب والعوامل المؤدية لإدمانهم. فكانت النتائج المتوصل إليها كما يلي :

_ متوسط اللعب كان ما بين 3 ساعات للطلاب الذين لا يمارسون اللعبة، أم الممارسون لها فيصل عدد الساعات ل 8 ساعات يوميا.

_ استعمال الهاتف النقال في اللعب أكثر من الأجهزة الأخرى.

_ بعض الطلاب عانوا من اضطرابات من حيث النوم، والتركيز، و مشاكل نفسية..

(منصور وآخرون، 2022)

8 مناقشة الدراسات السابقة :

من خلال عرض الدراسات السابقة تعرفنا على مجمل الدراسات في محتواها، وأهدافها وفيما تختلف وتتشابه فكل دراسة لها مجال وتخصص معين بهدف معين، فالدراسات التي عرضناها تتشابه في المنهج المستعمل وفي الهدف، وتختلف في العينة والأدوات المستعملة والنتائج.

فمن حيث المنهج: نجد أن معظم البحوث اتفقت على استخدام المنهج الوصفي التحليلي،

العينة : قد تنوعت عينة الدراسات السابقة فنجد أن عينة الدراسة لدى محمودي رقية كانت (150) مفردة، أما دراسة حشاش فكانت متكونة من (600_ 650) مفردة، ودراسة (575) Anderson مفردة . نجد تنوع واختلاف في عدد الأفراد حسب نوعية الدراسة.

أداة الدراسة : تنوعت الأدوات المستخدمة في هذه الدراسات منها الملاحظة، المقابلة، الاستبيان، المقاييس.

من حيث النتائج : قد اختلفت النتائج المتوصل إليها باختلاف الأهداف والأدوات، والعينات فقد توصلت محمودي إلى مظاهر العنف المادي الموجود في الألعاب العنيفة، ودراسة فلاق لخاصية

المتعة والترفيه الموجودة في لعب الالعب الإلكترونية، أما pradrep فتوصل إلى أن لعب الالعب الإلكترونية يؤدي لعدد من الاضطرابات النفسية الاجتماعية.

وفي دراستنا الحالية مجمل الدراسات تتشابه في المنهج المستعمل والأداة المستخدمة و الاختلاف يكمن في الأهداف والفرضية المبنية والعينة المختارة في دراستنا، فنحن بصدد اختيار المنهج الوصفي التحليلي الذي يقوم على تفسير وتحليل المعطيات التي نتوصل إليها من خلال تطبيق الأداة على عينة الدراسة، فالأداة تظهر لنا العلاقة متبين الالعب الإلكترونية وعلى ظهور العنف مابين الطلبة في الوسط الجامعي.

وخلاصة للدراسات السابقة نجد أن دراستنا الحالية تعالج موضوع معاصر يخص الطلبة الجامعيين فئة جديدة مما سبقت من مراهقين وأطفال.

_ ساعدت هذه الدراسات على بناء مفهوم الالعب الإلكترونية وعلى اختيار الأداة المناسبة لدراستنا.

_ اشتملت هذه الدراسة على بناء مقياس الالعب الإلكترونية والآثار المترتبة عليها كالعنف.

_ اعتماد الدراسة على جانب كفي وكمي.

_ هذه الدراسة تقوم بمعالجة ظاهرة معاصرة بمختلف جوانبها فهي تستند لإثبات علمي.

الفصل الثاني : الألعاب الإلكترونية

- 1 تعريف الألعاب الإلكترونية.
- 2 نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية.
- 3 خصائص ومميزات الألعاب الإلكترونية.
- 4 | لأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية.
- 5 عوامل انتشار الألعاب الإلكترونية.

6 تصنيف الألعاب الإلكترونية.

7 مكونات الألعاب الإلكترونية.

8 فائدة الألعاب الإلكترونية.

9 إدمان الألعاب الإلكترونية.

10 آثار الألعاب الإلكترونية.

تمهيد:

إن ظهور الألعاب الإلكترونية كان بمثابة ثورة تكنولوجيا، غيرت الكثير من القواعد و القوانين وطورت مجموعة من الآلات، والأدوات، ومن أجهزة كمبيوتر، وهواتف نقالة فمن خلال هذه الألعاب غزا التطور إلى العالم الرقمي الحديث، فهي تعد وسيلة ترفيهية يضمها التحدي والمتعة وبها يتم اكتشاف أشياء جديدة من مآهات وألعاب ذكاء فهي تنمي الأفكار والمهارات، كما نجد أنواع عديدة من هذه الألعاب منها تعليمية ولحربية وغيرها. ولكل لعبة هدف معين وطريقة لعبة بقواعد وتعليمات. وهذا التطور لم يمس الآلات فحسب فقد مس مجالات عديدة من شأنها تسهيل الحياة. فلهذه الألعاب جوانب إيجابية كما لها جوانب سلبية قد تؤدي لمخاطر عديد .

1 _ تعريف الألعاب الالكترونية:

إن تعريفات الألعاب الإلكترونية كثيرة مختلفة باختلاف الآراء النظريات والتوجهات نذكر البعض منها أنها نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشات التلفاز، أو على شاشة الحاسوب، تلعب في القاعات المخصصة لها. كذلك هي عبارة عن نشاط ترفيهي وهو الأكثر استعمالاً في مجال الألعاب المختلفة، والعنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تصدر وتنتجها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي من طرف اللاعب

فهي لعبة تعليمية بالاعتماد على جهاز الكتروني حديث تمتاز باستخدام المؤثرات الصوتية، البصرية .

(بخاري وشعوة, 2019)

تعد الألعاب الالكترونية من بين الألعاب الأكثر انتشاراً واستخداماً عبر الأفراد بكلا الجنسين، لتوفرها على عنصر المتعة والتشويق، فتقوم بجذب لاعبيها. فعنصر التفاعل داخل اللعبة ضروري فهو يدعم بحركات الجسد حتى يتمكن من السيطرة على الشخصية الموجودة في اللعبة هذا يؤدي لعلاقة قوية بين اللاعب والشخصية في اللعبة.

(إسحاق، 2022)

هو عبارة عن برنامج حاسب آلي له لغة مبرمجة، مخصصة له مثل: سي أو فيجوال بيسك. يستعمل عن طريق الهاتف ، جهاز كمبيوتر، جهاز الألعاب.). (رأفت,

(2015)

تعريف آخر: هو نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، يقوم على مجموعة قواعد تكون على هيئة رقمية على الهاتف، الحاسوب تؤدي لنتائج قابلة للقياس الكمي.

)

(العكيدي و برزان، 2022)

ويطلق عليها أيضا ألعاب الفيديو Games Video واللعبة تعني نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية والستمتاع، والألعاب الإلكترونية هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو النقال أو الحاسوب الكفي، ومن أمثلة تلك الأجهزة البالي ستيشن و PSP ودريم كاست و BOX X والمدخالت لألوامر في الألعاب هي يد التحكم أو الزرار في أجهزة الألعاب أو لوحة المفاتيح والفأرة على الحاسوب. أما المفهوم البرمجي للألعاب الإلكترونية، فهي ملف أو وسائط متعددة تتضمن غالبا صورا وأصواتا وعروضاً ممتعة ممتلئة من زيج خاص من الرسومات واللقطات، وتعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء...، بالإضافة إلى القدرة على لاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدى".

(تتيو

وطاير، 2021 : 28,29)

2- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

كانت البدايات في القرن 19 عندما قامت شركة يابانية ماروفوكو Marufuku بتصنيع آلة تقوم بتوزيع ورق الكوتشيمة لتستعمل في صالات القمار، وتغير الاسم عام 1951 إلى نينتاندو Nintendo مع هذا بدأت عدة شركات في الظهور منها فيليبس، بهولندا و بانا سونيك باليابان، و صوني .

مع بداية الستينات من القرن العشرين ظهرت شركة سيجا، التي قدمت العديد من الألعاب التي هي سهلة من حيث اللعب والاستعمال، ثم في السبعينيات تحولت الألعاب الإلكترونية من صالات لعب القمار إلى الملاهي الليلية الكبيرة مع ظهور جهاز أتاري.

في عام 1960 عمل 03 طلاب على إنشاء، وتصميم لعبة حرب الفضاء Space_war التي ألفت نجاحا كبيرا، ومع هذا صمم رالف باير أولف جهاز منزلي لألعاب الفيديو أسماه ماجنا فوكس أوديسي يحتوي على مجموعة من الألعاب.

(الطناجي، 2019)

وفي 1966 قام Ralph Baer بتصميم أول منصة ألعاب في العالم تحت اسم Brown Box.

كان النجاح الأول لكمبيوتر الفضاء سنة 1971 في الولايات المتحدة الأمريكية، اليابان و أوروبا. ومن هنا بدأت الألعاب تتطور وتنتشر في مختلف المجالات وقد كان صانعو الألعاب في تنافس مستمر لبروز الأفضل والأقوى بينهم.

وفي 1977 ظهر نوع من ألعاب الفيديو أدى لانهايار الألعاب التي أنشأتها الولايات المتحدة في السوق واستولت اليابان عليها، وبعد هذا أصبحت الألعاب الالكترونية تعرض في الأسواق العالمية. فالبدايات كانت مجرد فعل بسيط لتصل لنجاحات وأفكار جديدة ، واصبح هناك منافسين جدد.

لكن مع تطور الحاسوب تراجعت قيمة ألعاب الفيديو، مما أدى لظهور ألعاب الكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق قوانين وبرامج.

وفي التسعينات كان تطور خاص بنوعية البرمجيات وتحسين نوعية الصور والصوت في اللعبة، بحيث أصبحت الألعاب أكثر جذبا ومتلائمة مع الواقع.

أما في سنة 1996 تصدر شركة نينتندو جهاز جيم بوي، وصوني، البلايستيشين ومع كمية التطورات بدأت الألعاب تنتقل من السهولة إلى الصعوبة والتعقيد، فكان هناك الخلط في الألعاب لفئة الأطفال الكبار وتم تقسيمها لتقسم لفئات عمرية، وظهور علم متخصص في دراسة هذه الألعاب الإلكترونية، وطرق صنعها وتأثيراتها ويعرف هذا العلم بعلم Ludology. (الطناجي،

2019)

3_ خصائص ومميزات الألعاب الإلكترونية:

من بعض هذه الخصائص ما يلي :

_ سهولة التعلم فلاعب يدخل اللعبة يتعرف على مكوناتها و قوانينها يحفظها، ويطبقها.

_ تقدم التغذية الراجعة بعد كل خطوة.

_ تتيح اللعبة الاختيار اي كيفية اللعب ويختار الأشكال والأصوات التي يفضلها كي لا يشعر بالملل.

_ تساعد على بناء علاقات جديدة مع أفراد جدد.

_ تنمية المهارات الفكرية للتعلم والترفيه في آن واحد.

)

(شعلان، 2023)

4_ الأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية:

ذكرت الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني سنة 2010 عددا من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية منها :

- _ يجب أن يكون للعبة هدف تعليمي يسعى اللاعب للوصول إليه.
- _ تحمل كل لعبة مجموعة من القواعد التي يتماشى اللاعب وفقها فأساس اللعبة هو المنافسة، إما فرديا أو جماعيا هذا كله للوصول للهدف المرغوب.
- _ التحدي عنصر أساسي بحيث يظهر اللاعب قدراته في اللعبة والاستمرار لتحقيق هدفه.
- _ من ايجابيات اللعبة أنها تمنح القدرة على التخيل وتصور الأشخاص والأماكن، مما يؤدي للعب أكثر .

_ يجب أن تؤدي اللعبة للتسلية والترفيه

_ لكل لعبة محتوى خاص بها و هدف معين.

(بخاري وشعوة، 2019)

5 عوامل انتشار الألعاب الإلكترونية :

تتعدد عوامل انتشار الألعاب الإلكترونية نذكر منها :

5 1 التطور التكنولوجي :

إن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الجرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة .

)

ميموني، 2022 : 763)

5 2 قلة الرقابة الآسرية :

>>إن دور الأسرة جد فعال في مراقبة الأطفال و تنشئتهم اجتماعيا، وثقافيا، غير أن قلة الاهتمام والرقابة أو إن صح القول في بعض الأحيان انعدامه يفتح مجالات كثيرة للأطفال في الغوص في هذه الألعاب الالكترونية، وكذا الحرية في استخدامها و إيجاد المتعة فيها دون أي عوائق وحواجز تفرضها الأسرة. <<

)

ميموني، 2022 : 763)

5 3 الإثارة والتحفيز الدائم:

إن هذه الألعاب توفر تجارب مختلفة فيها نوع من الإثارة والمتعة لا نهاية لها ، فاللاعب يستمر في لعبها ساعات طويلة كونها مصدر حماس وتحفيز مستمر للعب والاستمتاع بطريقة افتراضية.

5 4 الهروب من الواقع :

فبعض الأشخاص يلعبون الألعاب هربا من بعض المشاكل، و النزاعات التي تصادفهم في حياتهم بحيث الهروب هو الوسيلة الوحيدة لنسيان الضغوط والمشاكل.

5 5 التفاعل الاجتماعي :

بعض الألعاب لا تمارس بطريقة جماعية فهي تسمح ببناء صداقات جديدة، لكي يحسوا ويشعروا بالانتماء إلى المجتمع، أو إلى فئات معينة.

5 6 التسويق و الإعلان :

إن بعض الألعاب الإلكترونية يتم وضع لها إعلانات ترويجية لمشاهدتها ولعبها، مما يشجع على تجربة تلك الألعاب و الإدمان عليها مستقبلا.
(بوخدوني، 2024)

6 تصنيف الألعاب الإلكترونية:

يمكن تصنيفها في 03 أنواع منها :

6 1 ألعاب المتعة والإثارة:

تلعب هذه الألعاب بهدف المتعة والتسلية في البداية تكون سهلة نوعا ما ثم تبدأ في التعقيد. تتميز بنوع من القدرات في استخدامها والمواصلة في لعبها ففيها نوع من الجذب، الإثارة، التشويق، تستخدم فيها الصور، الأصوات التي تظهر نوعا ما حقيقية هذا النوع موجه نحو الصغار.

6 2 ألعاب الذكاء :

تعتمد على استخدام الذكاء في لعبها و المحاكات المنطقية واستعمال الفكر للتعامل مع هذا النوع من الألعاب مثل: لعبة الشطرنج التي تعتمد على حس الذكاء والخروج من المتاهات. فهي تضع الفرد في احتمالات كثيرة بقصد إيجاد الحل المناسب مع الوضعية باستعمال الذكاء وقدرات عقلية مخصصة للمحترفين، أو المبرمجين عليها.

6 3 الألعاب التربوية التعليمية:

هي مزيج ما بين اللعب والتعلم و المتعة، فهي من ناحية لعب و متعة ومن ناحية تزود لاعبيها بمعلومات جديدة تفيد في رصيدهم الثقافي والتعليمي مثل قراءة الأرقام، الأحرف الكتابة، التعامل مع

المسائل العلمية والحسابية. تهدف لخلق التوازن مابين اللعب والمتعة داخل اللعبة من جهة ومن جهة أخرى فهي تعليمية تسعى لتحقيق التعلم بطريقة ترفيهية تشويقية.

(السعدي، 2017)

6 4 الألعاب الرياضية :

وتشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات، و ألعاب الكرة، و الصيد يمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر. هذا النوع من الألعاب نجده بكثرة عند المبحوثين الذين يفضلون ألعاب كرة القدم باعتبارهم مهووسين بهذه الرياضة . (ميموني، 2022 :

(761

6 5 الألعاب العنيفة :

تتميز الألعاب الإلكترونية العنيفة بخاصيتان هما العنف والمنافسة، وهما أساسيتان للعب والترفيه على عكس الألعاب التعليمية. فنجد أن الإقبال على الألعاب العنيفة أكثر من غيرها، فهي تشجع على التماهي مع المعتدي والمشاركة النشطة داخل اللعبة والخطر في تزايد لنوعية اللعبة وما تغرسه من عنف وعدوان لدى اللاعبين. (Alice)

(And other,2004

الألعاب العنيفة تنزع عنصر الإحساس والمشاعر للاعب، وتغير من شخصيته كليا فيصبح كالألة مبرمج، هذا ينتج لنا ظهور اضطرابات نفسية، حركية فمعظم المشاهد تحتوي على عنف وحرب قد تعكس ما عاشه الشاب أو المراهق أو الطفل في مرحلة سابقة هذا يعني استرجاع أفكار مشاعر مؤلمة الألعاب العنيفة تنزع عنصر الإحساس والمشاعر للاعب، وتغير من شخصيته كليا فيصبح كالألة مبرمج، هذا ينتج لنا ظهور اضطرابات نفسية، حركية فمعظم المشاهد تحتوي على عنف وحرب قد تعكس ما عاشه الشاب أو المراهق أو الطفل في مرحلة سابقة هذا يعني استرجاع أفكار مشاعر مؤلمة سابقة، يؤدي هذا لإعادة إحياء الصدمة ومخلفاتها أو كرب ما بعد الصدمة مثل لعبة Space Invaders.

(الفصل، 2007)

7 مكونات الألعاب الإلكترونية :

7 1 الرسوم البيانية (الجرافيكس):

تتكون من صور ثنائية وثلاثية الألعاب (صور + حركة)، فهذه الرسوم هي التي تعطي القيمة والأهمية للعبة كلما كانت الرسوم واضحة أصبحت أكثر واقعية زاد التشويق والحماس. فالصورة أو القصة داخل اللعبة هي التي تحفز لاعبيها على الاستمرار .

(الفصل، 2007)

7 2 المؤثرات الصوتية:

فالأصوات والموسيقى داخل اللعبة هي التي مكنت من نجاح اللعبة وإعطائها رواجاً كبيراً. الصوت والموسيقى هو عنصر الحماس في اللعبة مثل : لعبة اللص بارين فهو يقوم بعملية السرقة دون إحداث الأصوات لكي لا يتعرف عليه أعدائه. لكن صوت خطواته والأماكن التي يزورها لها رنة موسيقى وصوت مختلفين.

(الفصل، 2007)

7 3 الواجهة :

الواجهة هي التي يستخدمها اللاعب ويحدث فيها التفاعل بينه وبين اللعبة، كاستخدام لوحة المفاتيح أو أزرار التحكم في اللعبة، ويشمل على الجرافيك الذي يختاره اللاعب ويتحكم به من خلال مفاتيح الغلق والفتح للموسيقى والصوت.

7 4 طبيعة اللعبة:

فهو يعبر عن الوقت المستغرق في اللعبة ونوعيتها إذا كانت مسلية أم لا.

7 5 القصة:

هي البداية التي تكون عليها اللعبة قبل البدء، تتمثل في قصة حربية، رياضية، تعليمية، أو الصورة المبنية على تلك اللعبة.

(شعلان, 2023)

8 فائدة الألعاب الإلكترونية:

من بين مزايا الألعاب الإلكترونية نجد أن فائدة الألعاب الإلكترونية كالتالي:

- التعرف على تقنية وكيفية استخدام الحاسوب ومختلف خدماته وتطبيقاته
- تنمية القدرات العقلية كال تفكير العلمي، التخطيط، حل المشكلات.
- تعتبر عملية ترفيهية تلبي الحاجات النفسية .
- تقدم روح المنافسة والتحدي في اللعبة سواء كان اللعب فردياً أو جماعياً.

(الفصل, 2007)

- تكسب العمل المستقل والتفكير الحر.
- تعمل على زيادة تقدير الذات لدى اللاعبين.
- تعطي الإحساس بالتفوق والنجاح وتحسن من مهاراته الاجتماعية.
- تطوير المهارات البصرية والسمعية .
- توسيع خيال اللاعب مما يدفع للتعلم أكثر.
- اللعب يقدم أفكار جديدة ويفتح المجال للتخيل والابداع وتطوير مختلف المهارات.

(سرج, 2009)

9 إدمان الألعاب الإلكترونية:

إن الألعاب الإلكترونية تضيع الكثير من الوقت، لأن لعب اللعبة يأخذ الكثير من الوقت والجهد ومع الوقت سيؤدي إلى الإدمان عليها، بحيث تسيطر اللعبة على العقل والهدف الوحيد منها هو الفوز. فغالبية الأشخاص يلعبون لساعات طويلة بوضعية واحدة ولعبة واحدة حتى يحقق الفوز وهذا كله على حساب الدراسة والعمل ومختلف الأنشطة الاجتماعية، مما ينعكس عليهم بالسلب وسبب الإدمان على الألعاب هو نوعية التصميم الذي يعتمد أساسا على زيادة عدد اللاعبين فهي تستقطب عدد هائل منهم الذي يعطي التشويق والرغبة في الفوز بشكل دائم مما يسلب الوقت والجهد.

ينتج الإدمان على الألعاب الإلكترونية علامات لدى لاعبيها منها:

- ظهور تغيرات كلية في السلوك.
- المزاج المتقلب عما كان عليه من قبل.
- سيطرة اللعبة على عقول الشباب بحيث لا تصبح لديه رغبة في الأنشطة الترفيهية الأخرى.
- الاضطرابات النفسية كالقلق والإكتئاب
- التراجع الدراسي.
- تضييع الوقت دون وعي وإدراك.

(عبد الغني، 2024)

10 آثار الألعاب الإلكترونية:

ينعكس استخدام الألعاب الإلكترونية على مجموعة من الأبعاد:

10 1 النفسية:

إن لعب الألعاب يؤدي بكل من طفل مرهق للتأثر بتلك المشاهد خاصة التي تحتوي على عنف، فهي تعكس سلوكه وتصرفاته وتغير في بناء شخصيته، ظهور العدوانية الكسل، التقليد نتيجة للاحتكاك الدائم باللعبة والإدمان عليها.

تكسب هذه الألعاب سلوكات تضر بالفرد والمحيطين به يصبح معرض أكثر للنصب والاحتيال، الكذب... فهي تجعل لاعبيها متعمقين في الخيال وبعدهم عن الواقع.

10 2 الصحية:

نرى تراجع في الصحة الجسمية منها:

_ إصابة الضرر في العين نتيجة الاعتماد على الشاشة في اللعب سواء الهاتف، أو الكمبيوتر، يؤدي هذا لدمع العين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر، تقوس العمود الفقري، الصداع أو الدوار، ضعف التحصيل المدرسي، العزلة عن الأفراد، نقص الحركة والأنشطة الرياضية.

10 3 العلمية والتعليمية :

إن المشاهد والصور في اللعبة تعطي انطباع لدى اللاعبين، وتبرمج في خيالهم فبعض الألعاب تحتوي على مشاهد وصور عارية تتنافى مع الأخلاق والقيم التي نتبناها، هذا سيؤثر في عقل مخرلة المراهق والشاب بالسلب ويصبح مضرة لهم أكثر من كونه منفعة.

10 4 الاجتماعية :

إن اللعب لساعات طويلة أمام الجهاز سواء هاتف، كمبيوتر يؤدي للتبعية للعبة وكذا يحقق العزلة الاجتماعية مثلاً يتجنبوا حضور المناسبات والحفلات هذا يؤدي للعزلة الاجتماعية وقلة الاتصال والتواصل مع الآخرين.

(عمار, 2022)

10 5 الثقافية :

هذه الألعاب تنقل عادات وتقاليـد ليست ملائمة للتربية والثقافة مثلاً: السب، الشتم لعب القمار، تجسيد الثقافة الجنسية، كالألعاب التي تحتوي على صور خلية وحركات مشاهد غير ملائمة مما يؤدي لفساد الأخلاق، وتغير العادات والمعتقدات.

10 6 الاقتصادية :

تتطلب هذه الألعاب شراء أجهزة حديثة متطورة، فهذا يعد نوع من تبذير المال في شيء سيعود بالضرر للفرد. بعض البرامج و الألعاب تتطلب اقتناء أقراص معينة للعب، وهذا يعد إهدار للأموال .

(ذيب وبن عمار , 2022)

خلاصة:

فمن خلال ما سبق نجد أن الألعاب الإلكترونية ماهي إلا وسيلة لعب ترفيهية، ظهرت خلال السنوات الأخيرة وظهر فيها الكثير من التغيرات في شكلها و مضمونها بفضل ثورة الذكاء الاصطناعي الذي طور وحسن من نوعية الصور وجودة المشاهد، إضافة أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات كما لها سلبيات تصل أحيانا لإدمان الفرد عليها تاركة أضرار نفسية وجسمية وسلوكية تؤثر على سير حياته، فخلاصة نجد أن التطور يمكن أن يكون نعمة على الشعوب كما يمكن أن يكون نقمة عليهم، إذا لم يحسن الفرد التصرف والاستعمال بالحدود، و القوانين، والقواعد المتفق عليها.

الفصل الثالث : العنف

1 مفهوم العنف

2 خصائص العنف.

3 مصطلحات مشابهة للعنف.

4 تصنيفات العنف.

5 عوامل مساهمة في ظهور العنف.

6 النظريات المفسرة للعنف.

7 الآثار المترتبة عن استعمال العنف.

8 دور المؤسسات الدولية التربوية في مواجهة العنف.

9 واقع العنف الطلابي في الجامعة.

تمهيد :

يعد العنف من المشكلات والظواهر السلبية التي مست المجتمع، وأصبحت في تزايد أكثر فأكثر فانتشار الخلافات والصراعات ما بين أطفال و كبار سواء في الشارع أو العمل أو في الدراسة، هذا يرجع لعدة عوامل داخلية وخارجية أثرت في ظهور هذا السلوك العنيف، نتيجة أحداث مؤلمة عاشها الطفل، أو تعبيرا عن احتياج ما أو كرد فعل عن غضب أو شعور بالإحباط تجاه موضوع معين. فنجد أن الأسباب تتعدد حسب خاصية الفرد فلكل فرد تجاربه، و معاناته، وحاجاته مما يؤدي لتعقيد هذه الظاهرة التي مست كل فئات المجتمع.

1_ مفهوم العنف :

العنف في اللغة : هو الخرق بالأمر وقلة الرفق به وهو ضد الرفق، وهو التعنيف واستخدام القوة بشكل غير مشروع.

في قاموس لا لا ند هو الاستعمال غير المشروع للقوة.

ويعرفه "رموث" بأنه كل تدخل بصورة خطيرة في حرية الآخر بقصد حرمة الحرية.

(كزاوي،

2019، :36)

عرفت "كلارك clark" العنف بأنه تصرف صادر من أعضاء جماعة اجتماعية تتمتع بقوة، موجه إلى أعضاء جماعة اجتماعية تقتقر إلى تلك القوة (سلام،

2012، :27)

عرفها فيليب برنو وآخرون العنف بأنه القوة التي تهاجم مباشرة أشخاص آخرين وخبراتهم، لقصد السيطرة عليهم بواسطة التدمير، الإخضاع .

عرفه محمد بيومي بأنه سلوك عدواني بين طرفين متصارعين، يهدف كل منهما إلى تحقيق مكاسب أو تغيير وضع اجتماعي، والعنف هو وسيلة لا يقرها القانون. (القرالة، 2011

: 19)

فالعنف من الجانب النفسي الاجتماعي يعني كل فعل مادي يتم بصورة مباشرة أو غير مباشرة ويستهدف إيقاع الأذى البدني أو النفسي أو كليهما (الذات_ الأخر_ الجماعة) وبما يشملها من مؤسسات مختلفة .

ومن الجانب القانوني يعرف بأنه: <<الإعتداء البدني أو النفسي الواقع على الأشخاص يحدث تأثيرا أو ضررا عاديا أو معنويا مخالفا للقانون ويعاقب عليه القانون .>> (الرقب، 2010 :

17)

فمن خلال كل هذه التعريفات نرى أن مصطلح العنف له عدة تعاريف مختلفة حسب التوجهات والنظريات، فكل يعرفها حسب معايير معينة وخلاصة نرى أن العنف عبارة عن استعمالات مختلفة

للأذية سواء كان لفظيا، أو معنويا فهو يحقق غاية ما.
(منيب و سليمان، 2014)

2 خصائص العنف :

للنف عدة مؤشرات وخصائص تساعدنا على معرفة سلوك العنف وفيما يلي بعض خصائصه.

- الإيذاء سواء كان لفظي أو جسدي.
- يمكن أن يكون من فرد إلى فرد ومن جماعة ضد جماعة أخرى أو نحو الذات كالانتحار.
- يستعمل العنف بشكل مادي، أي يستعمل جزء من جسمه أو من أسلحة، أو أدوات ذات طابع لفظي مثل السب.
- يظهر العنف بشكل إيجابي و سلبي، ويصيب الضرر بالفرد أو الآخرين مثل الضرب، و الإهانة.
- يمكن أن يعبر العنف عن امتناع عن المساعدة فهنا يضر بالشخص الآخر امتناعا عن مساعدته لأغراض شخصية.
- يكون كرد فعل لفعل قام به فرد أو أفراد آخرين.

(منيب و

سليمان، 2014)

3 مصطلحات مشابهة بالعنف :

3 1 العدوان:

هناك تشابه كبير ما بين العنف والعدوان بحيث يصعب التمايز ما بينهما، فالعدوان يعرف بأنه مجموعة من سلوكيات متمثلة في إغاضة الآخرين، الإيذاء، العداوة، فالمضمون واحد والفرق يكمن في الدوافع والأهـداف مـن العـنف.

(مطر، 2019)

فالعدوان هو إحداث الضرر الفعلي سواء كان الضرر جسمي، أو نفسي فكل من العنف والعدوان

يشتركان فلا يوجد عنف بدون شعور بالعدوان، لكن العدوان ليس مرادف للعنف بل هو سبب حدوثه.
(فهمهم، 2016)

3 الإحباط:

الإحباط عبارة عن شعور أو حالة نفسية نتيجة معاناة أو صراع داخلي، يؤدي إلى مشاعر سلبية تدفع صاحبها للاحاق الأذى الجسدي والنفسي بالآخر.

3 3 الإكراه:

إن مفهوم الإكراه مرادف للعنف فالإكراه عبارة عن فعل العنف، غير أن هناك وضعيات علائقية معينة تساعد على التفريق ما بين المفهومين، هذا ما أشار إليه "دوركاييم" إذ فرق بين عنصر الإكراه والعنف وحسبه الاكراه موجود في الطبيعة الإنسانية و الإنسان مدفوع إليه فالفرد يقوم ويطبق بعض القوانين والمعايير بشكل إلزامي التي يجب اتباعها. لأجل الحفاظ على توازن، وحدة في إطار فرد_مجتمع.

(لموادي، 2012)

3 4 السلطة:

هناك فرق واضح ما بين السلطة والعنف، فالسلطة تركز على الدوام والعدد والعنف يعتمد على العدد دون التقيد بقوانين، فالسلطة تعبر على شعار الجميع ضد الواحد أما العنف شعار واحد ضد الجميع. العنف هو الشرط الأول الذي تكون به السلطة وهو وسيلة للتعبير عن الحاجة، الهدف والمصطلحان يظهران معا، فكل واحد يبرر للآخر.

(2011)

3 5 التهديد :

هو محاولة زرع الخوف والرعب في نفس الشخص الآخر سواء كان زوج او زوجة، ابن، زملاء عن طريق الضغط على أشياء إما بالفعل أو الامتناع عن شيء أو حق. أما العنف فهو كل سلوك فيه قهر، وضرب، وإكراه بطريقة غير مشروعة سواء كان فرديا أو جماعيا.

(2016)

3 6 التعصب و التمييز :

التعصب هو إعطاء حكم أو نظرة اتجاه شخص ما، دون أن يستند لدليل أو حقائق متعلقة بذلك الحكم يمكن أن يكون الحكم إيجابي أو سلبي، ما يميزه هو الانفعال. أما التمييز فهو يعبر عن الظلم والإجحاف أكثر ما يعبر عن التفرقة والاختلاف ينتج عنه آثار اجتماعية متعددة.

(فهمي، 2016)

3 7 العنف والجريمة:

إن مفهوم العنف أشمل من مفهوم الجريمة، فهو يشمل على الطريق التي يعاقب بها القانون والتي لا يعاقب عليها. فنجد سلوكيات مرغوب بها ولا يعاقبها القانون فوجود العنف وعدمه يقتصر على مجموعة قوانين معايير في المجتمع. فالعنف يختلف حسب النوع، الهدف، المظاهر مقارنة بالجريمة التي حتمت عليها يعاقب عليها القانون.

(مخير، 2012)

4 تصنيفات العنف:

يصنف العنف لعدة أنواع نذكر أهمها فيما يلي :

4 1 العنف الجسدي:

هو استعمال القوة الجسدية لإحداث الضرر بالآخر طفل_مراهق_راشد، يكون ناتج لأسباب كأساليب التربية الخاطئة في البيئة التي يعيش فيها ويؤدي لإصابات عديدة كالحروق، الكدمات.

فالعنف الجسدي يحدث آثار جسدية وكذلك نفسية نتيجة الضرب والضرر فالضرر النفسي أخطر من الجسدي فهو يترك أثر قوي لصاحبه ويصعب تجاوزه، مقارنة مع الجسدي الذي يتعلق بنوع الضرر والزمن الذي يستغرقه للتعافي . (السطالي،

2018)

4 2 العنف النفسي:

هو العنف الذي يمس أفكار مشاعر شخصية الآخر ويقوم شخص بإجبار شخص آخر بتبني رأي فكرة، حادثة، أسلوب حياة أو يمارس عليه العنف فهو هنا تحت التهديد والترهيب. لإشعار الآخر بالقلق، الخوف، انعدام الأمن، وهذا من أحد الأساليب المستعملة لممارسة ضغط أو السلطة على الآخر لتحقيق أهداف معينة.

(بركات،

2011)

4 3 العنف الاجتماعي:

هو استخدام العنف من قبل جماعات في مجموعة معينة، وذلك لتحقيق أهداف اجتماعية، سياسية، اقتصادية مثل الحروب، الإرهاب، الصراعات السياسية، عصابات الإبادة الجماعية، القمع.

(Etienne . G)

(and other,2002)

4 4 العنف الجنسي:

يعتبر من أسوأ أنواع العنف بحيث يرتبط بعنصر الاضطهاد، سيطرة، استغلال الشخص الآخر يؤدي للإضرار بالآخر من الناحية النفسية، الجسدية. فمثلا الاغتصاب تحت التهديد من قبل الآخر لعواقب كثيرة كالإصابة بالاكتئاب ، صدمة نفسية، خوف مرضي...

(سطالي، 2018)

ومن أمثلة العنف ما يلي:

- الإساءة النفسية والجسدية.
- التتمر، السخرية، التهديد.
- الإضرار بالملكات.

- صراخ، توجيه الإهانات، تهديدات، نقد
- توجيه لكمات، حروق، كسور.
- اللمس الجنسي، الإجبار على ممارسة الجنس.

(Barbara and)

(other, 2016

5 عوامل مساهمة في ظهور العنف:

إن استعمال العنف يمثل الحل البديل لمختلف النزاعات، المشكلات، أفكار فهو عدم قدرة الفرد على ضبط نفسه لمواجهة رغباته. في معظم الأحيان يكون كرد فعل لحالة العجز، ومن أهم العوامل التي تساعد على ظهور سلوك العنف كالتالي:

5 1 عوامل نفسية:

وأهم ما يشار إليه في هذا الجانب الشعور بالحرمان والدونية، والافتقار للثقة بالنفس والفراغ، والقلق والنظرة التشاؤمية للمستقبل، مما يضع الأفراد في وضعية التعرض لمخاطر العنف.

(بواب وحنك، 2021

: 188)

وسنعرض أسباب أخرى مساعدة:

- وجود صراعات ونزاعات داخلية.
- الرغبة في تحقيق رغبات لا واعية.
- الذكريات المؤلمة في الطفولة التي تحتوي على عنف.
- عدم التحكم في السلوكيات.
- انخفاض مستوى الذكاء العاطفي.
- الاضطرابات النفسية كالقلق، الغضب.
- اختيار أساليب عنيفة عند حل النزاعات، الصراعات، المشكلات.
- الإحساس بالعجز.

(فريق العمل،

2014)

5 2 عوامل بيولوجية:

فالعنف يرجع لسبب وراثي ففي دراسات أكدت أن الفرد يتسم بالعنف أي لديه قابلية واستعدادات وراثية وتركيبية نفسية خاصة جعلته يسلك سلوك العنف، بوراثة جهاز عصبي سريع الاستثارة وهذا لا يصبح بالضرورة قلقا. بل هناك عوامل مساعدة مفجرة تحفزه على الخروج ليتحول لحالة سلبية تجعل العنف يظهر بصور و مظاهر عديدة.

(2019)

5 3 عوامل تربوية تعليمية:

إن العوامل التربوية التعليمية تعمل على توجيه سلوك الفرد مهما كان سلبيا أو إيجابيا، فالبيئة التي يعيش فيها تؤثر على سلوكه سواء كانت مدرسة، منزل، رفاق. بحيث تتدخل هنا بشكل خاص دور المدرسة في تحفيز وبناء السلوك. فأسلوب الدراسة الحالي له قواعد قوانين، الزامات صارمة يجب الالتزام بها من طرف المتعلم وهذا التغيير يسبب له ضغط مما ينحرف عن القواعد وينجر للعنف وسلوكيات معادية للقانون. فمناهج الدراسة ليست مطابقة للواقع الذي يعيشه الفرد فهذا عامل يشجع على الانحراف عن القواعد واستعمال العنف للتعبير عن متطلباته وأهدافه.

(الحمزة)

(وعزري، 2023)

5 4 عوامل اجتماعية:

تلعب المشاكل والضغوط الاجتماعية دورا في اتباع الأفراد لتصرفات، وسلوكيات خاطئة وكذا الفشل في بناء علاقات داخل المجتمع ومع الرفاق يؤدي لظهور مشاعر سلبية كالعنف.

(فريق

العمل، 2014)

إن التنشئة الاجتماعية والثقافية الخاطئة لها دور في ظهور ممارسات العنف، فغياب دور الأسرة والمدرسة أهمية في التوعية والتشجيع للقيام بأفعال العنف دون قيود وضوابط ومعايير تتحكم فيهم مما

يجعل كل شيء سهل بطرق وأساليب سوية وغير سوية، يجعل من السهل ممارسة العنف. من خلال هذا الأسرة مهمة لغرس القيم والعادات الصحيحة في الفرد وعلى تحقيق تنشئة اجتماعية صحيحة فان صلحت الأسرة صلح المجتمع .

إن كثرة المشاكل الأسرية تعمل على كثرة الخلافات والنزاعات داخل الاسرة هذا ما يعكس الاتجاه نحو أساليب العنف لأنها انعكاس لما يعيشه الفرد فهذه المشاكل تشعر الفرد بعدم الأمان والاستقرار بهذا يستعمل العنف لتعويض ذلك النقص.

إن المشاعر السلبية كالنقص، الحرمان العاطفي، الإهمال، الإحباط تؤثر سلبا على التنشئة الاجتماعية وتجعلهم عنصر خطر على الآخرين. (ليتم، 2016)

5 5 العوامل الاقتصادية:

إن البطالة من أحد العوامل المساعدة لظهور العنف لدى الشباب، المراهقون، فعدم العمل يظهر لنا مشاعر سلبية كالقلق ، الغضب، هذا يشكل حالة غير سوية لليأس وفقد الأمل لعدم تحقيق سبل العيش الكريم، وتحقيق الرغبات والحاجات الضرورية يدفع الفرد لاستعمال العنف للتعويض عن النقص الذي يعيشه. (فريق العمل، 2014)

الفقر كذلك يؤثر سلبا على الافراد في توفير مختلف الحاجات، الرغبات مما يؤدي للشعور بالمعاناة، فقد الأمل فيعيش الفرد في حالة دمار وانفعال قوي لينعكس بالتالي على سلوكه وتصرفاته كانهرافه و ممارسة العنف بأشكاله، النهب، السرقة.

(ليتم، 2016)

5 6 جماعة الرفاق :

يعمل الأصدقاء على تقليد بعضهم البعض في القيم، العادات، سلوكيات هذا يؤدي لاتباع الآخر . مما يشكل التأثير أحيانا عامل سلبي أو إيجابي فتقليد السلوك العنيف يرجع لعدة اسباب تتعلق بالتربية والتنشئة في الصغر، فالتربية الصحيحة تكون بعيدة كل البعد عن تصرفات مثل العنف التي تضر الفرد والمجتمع. (الحمزة و عزري، 2024)

5 7 وسائل الإعلام والاتصال:

>>هي مرتبطة أساسا بالاستخدام السلبي لتكنولوجيا الإعلام و الإتصال التي من أهم ما يميز الأعمال و المحتويات الإعلامية التي تبث وتنتشر عبر فضاءاتها المختلفة السلبية أحيانا، والاحتواء على ممارسات عنيفة أو تدعو للعنف بمختلف أشكاله وتتنافى إلى حد بعيد مع قيم ومعايير المجتمعات العربية. (بواب وحنك، 2021 : 192)

ومن جانب آخر ساعدت شبكة المعلومات العالمية" الانترنت " كوسيلة إعلامية عالمية في نشر الأفكار الإيديولوجية المتطرفة والمنحرفة من خلال بروز فقه جديد عبر هذه الشبكة وهو مايسمى فقه الأنترنت بما يحتوي من فتاوي فردية مشحونة بالإنفعال والكراهية والتعويض على العنف. وفي هذا الإطار تخصصت مجموعة من المواقع الإلكترونية والصحف، والمجلات، والإذاعات، والتلفزيونات العربية، غير الرسمية في ترويج الإنسان العربي المثقف منه والعادي منذ مدة.<< (بواب وحنك، 2021 : 192)

6 النظريات المفسرة للعنف:

6 1 نظرية التحليل النفسي:

يفسر "سيغموند فرويد" العنف من منظور نفسي فهو يفسره على أساس غريزي وهو غريزة الحياة والموت التي تسيطر على جميع النزوات البشرية. فلعنف خاصية بيولوجية تكون استجابة طبيعية لهدف معين، وعندما تستثار النزوة تنتج لنا أشكال متعددة من السلوك منها العنف فهو استجابة

طبيعية.

(أعمر، 2020)

يؤكد "أدلر" أن العنف لدى الطفل ينشأ من شعوره بالنقص أو الخوف، وإذا لم يتغلب على هذه المشاعر سيؤدي به ذلك إلى العنف.

2 6 النظرية السلوكية:

يرى "ألبرت باندورا" أن السلوك متعلم والفرد يقلد أفعال العنف بشكل تلقائي في البيئة التي يعيش فيها، فالطفل يتعلم سلوك معين شاهدة في بيئته فهو نتيجة تقليد ومحاكات لهذا السلوك. وتوصل باندورا إلى أن العنف سلوك متعلم سواء كان في المدرسة، البيت، الرفاق، وسائل الإعلام.

(قنيفة و تاحوليت، 2015)

3 6 نظرية الإحباط:

ترى أن العنف يحدث الإحباط، فكان تفسير هذا الإتجاه بعنصرين هما المثير و الاستجابة الشرطية، بحيث يعتقدوا أن العنف له غريزة داخلية لا تتأثر بغريزة أخرى. لكن تثار نتيجة مثير خارجي ويزداد العنف كلما ازدادت كمية أو درجة الإحباط.

(الجنابي، 2020)

4 6 النظرية البيولوجية:

تتمحور وجهة النظر في أن الإنسان عنيف بطبعه وأن العنف محصلة للخصائص البيولوجية الحديثة، له عدة مظاهر فسيولوجية مثلا: سرعة نبضات القلب، ارتفاع ضغط الدم، افراز العرق، ارتفاع نسبة الكلوكوز.

فسر بعض العلماء البيولوجيون العنف أنه نوع من الشذوذ في الجينات الوراثية، وهذا الشذوذ سببه هرمونات معينة تحدث تغييرات في الجسم، والعقاب هو الحل للابتعاد

(الجنابي، 2020)

5 6 النظرية السوسيولوجية:

يرى "دوركايم" أن المجتمع يمر بمرحلة فقدان التماسك بين الأفراد مما يسبب خلل في معايير المجتمع ويتأثر بهذا سلوك الفرد ويدفعه للعنف، هذه الحالة سماها دوركايم "بالأنومي" لحدوث خلل في أحد معايير المجتمع وعدم تطبيق القوانين والقواعد يشكل اضطراب السلوك فعدم فهم القوانين والمعايير يجعل سلوك الفرد غير متنبأ به وغير واقعي وغير واضح الأهداف والغايات.

هذا يكون لنا سلوك إجرامي وشخص منحرف يسعى لتحقيق أهدافه بوسائل غير شرعية .

(الموالدي، 2012)

6 6 النظرية الأخلاقية:

يفسر " لورنز" العنف بأنه نتيجة غريزة فطرية تدفع الانسان لنهج سلوك العنف والضرر بالآخر، فالعنف حسبهم هو طاقة داخلية يولد بها الفرد ويجب تفريغ هذه الطاقة. صنف لورنز سلوك العنف لنوعين مفيد ومدمر يخضع النوعين لتأثر الفرد بالمجتمع الذي يعيش فيه، فسلوكيات الفرد هي نتاج ما اكتسبه من محيطه

(الجنابي، 2022)

7 الآثار المترتبة عن استعمال العنف:

إن العنف بأشكاله وأنواعه يسبب العديد من الأضرار التي تمس الفرد والمجتمع ومن هذه الآثار ما يلي:

1 7 النفسية و العقلية :

من بين العواقب على الصحة النفسية ظهور حالات من التوتر والشعور بالضعف، والقلق، فقدان الثقة بالنفس وتقدير الذات. ينتج لنا العنف ضغوط نفسية وظهور أفكار لا عقلانية، وكذلك التفكير المستمر

في الانتحار والتوجه نحو تعاطي المخدرات التي تصبح الحل الوحيد لنسيان الضغط، والإحباط الناتج عن ممارسة العنف ضدهم.

(f.courcy,2004)

- الإصابة باضطراب الشخصية الفصامية والحدية.
- الاكتئاب وعدم الأمن، والغضب.
- ظهور سلوكيات كالكذب، السرقة.
- انعدام التعاطف.

(M.jacquin,2025)

- محاولة الانتحار.
 - اضطرابات ما بعد الصدمة.
 - اضطرابات سلوكية.
 - اضطراب النوم.
 - ضعف احترام الذات.
- (WHO,2012)

27 الجسدية:

- الضربات والكدمات والجروح نتاج العنف.
 - الكسور سواء من الرجل ، اليد، الظهر.
 - الإصابة بالإعاقة نتيجة الضرب.
 - تعاطي الخمر والمخدرات.
 - الاغتصاب بأنواعه
- (WHO,2012)

3 7 الأسرة:

إن الأسرة تشكل منبع الأمن و الاستقرار فإذا كان الجو الأسري خالي من هذان العنصران، تصبح الأسرة مكان خطر للأولاد و الزوجة، فمن عواقب العنف نجد كثرة الصراعات وسوء المعاملة وكثرة أعمال العنف تؤدي لشتات الأسرة وانفصالها. (F. COURSY;)
(200)

8 دور المؤسسات الدولية التربوية في مواجهة العنف :

مما سبق تعرفنا أن العنف له أسباب و عوامل مساعدة في ظهور السلوك العنيف ولمحاربة هذه الظاهرة يجب تدخل العديد من المؤسسات و الهيئات التربوية و الإدارية لوضع قوانين وأسس لمنع العنف وغرس القيم والعادات الصحيحة التي تفتح لهم طريق العلم و المعرفة.

8 1 دور الجامعة في مواجهة العنف :

لمحاربة العنف يجب تطبيق مجموعة من الأساليب المذكورة فيما يلي :

- توفير المناخ الملائم للدراسة والمطالعة.
- تقوية العلاقة ما بين الطلاب و أساتذة لنشر الاحترام والتقدير ما بينهم.
- تنمية علاقات التعاون في البيئة الجامعية مع مختلف عناصرها وهيئاتها لتحقيق أفضل تواصل واتصال.
- تلبية الجامعة لمتطلبات الطلبة الضرورية.

(عامر, 2019)

- وضع برامج ومناهج دراسية تعالج موضوع العنف ومخاطره لنشر التوعية ما بين الطلاب
- قوانين صارمة اتجاه من يقوم بتدمير ممتلكات الجامعة واستعمال العنف بأشكاله.

_ إكساب الطالب مجموعة من صفات التسامح و الرحمة والعطاء. (عامر, 2019)

8_2 دور الأسرة في مواجهة العنف :

إن الأسرة هي المربية الأولى للطفل ولتنشئته ومنها يتعلم كيف يبني علاقاته وصدقائه والملجأ الوحيد للطفل في تربيته، وتنمية مهاراته وقدراته فإذا لم يجد الطفل المناخ الملائم سينعكس ذلك عليه بالسلب،

فالتنشئة الصحيحة ضرورية لنمو الطفل بشكل سليم حتى يتماشى مع قوانين ومعايير المجتمع فإذا كان للفرد مكانة داخل أسرته فسيسهل عليه التخلص من العنف وعليه يتبين دور الأسرة في مواجهة العنف فيما يلي :

- بناء وتطوير علاقات صحية مابين الأولياء والأسرة والأبناء .
- توفير جو نفسي ملائم لنمو الطفل حتى يصبح بالغ .
- وضع استراتيجية خاصة لمعاملة الأبناء .
- مراعاة متطلبات النفسي و العاطفي في مرحلة الطفولة .
- الحزم في مشاهدة التي تضم العنف والجرائم و العدوانية .
- يخلق جو أسري يملأه الحب والعاطفة والتفاهم .
- التزام الوالدين بنظام المدرسة الخاص بأبنائهم واستمرار المراقبة الدراسية .

8 3 دور الدولة في مواجهة العنف :

- التوعية من خلال هيئات الدولة .
- المتابعة المستمرة لمرتكبي جرائم العنف .
- البحث عن الأساليب الوقائية و العلاجية لهذه الظاهرة .
- شعار أن ممتلكات الدولة للجميع .
- قوانين صارمة تجاه مرتكبي العنف والعدوان . (عامر , 2019)

- وضع يوم سنوي للعفو عن الذين عدلو عن سلوك العنف .
- تنمية علاقات التعاون بين المؤسسات التعليمية في المجتمع .
- الإصلاح والتهديب و تعديل السلوك العدواني وبالمقابل الاستفادة بهذه الطاقة من خلال توفير نشاطات وأعمال مفيدة .

(عامر , 2019)

8 4 دور المجتمع في مواجهة العنف :

- وضع نظام خاص بالشوارع مع ضرورة الالتزام به .

(حسونة، 2011)

9 واقع العنف الطلابي في الجامعة:

العنف ظاهرة سلبية تهدد أمن المجتمع تؤدي لظهور النزاعات والمشكلات فترى آثار متعددة لهذه الظاهرة من الناحية التربوية، الاجتماعية، النفسية، الاقتصادية سنركز هنا على الجانب التعليمي الذي يؤثر على الطالب وتعليمه، فهذه الظاهرة تستند لمجموعة من أسباب ودوافع ساعدت على ظهورها وانتشارها بهذا القدر الهائل بالخصوص ما بين الطلبة.

معظم الدراسات ترجع سلوك العنف لعدم إشباع بعض الرغبات والحاجات النفسية والاجتماعية مما ينعكس على الجانب التعليمي، وإضافة إلى وجود تراكمات في المجال المعرفي والثقافي الذي أصاب المجتمع، فيرجع أصل العنف هو عدم الاتفاق في الآراء ووجهات النظر أدى لظهور ونشأت النزاعات والصراعات حول لمن الأحقية وللسيطرة على هذه الظاهرة وجب توفير مراكز خاصة بالشباب لتعلم

(عليان، 2014)

بعض المهارات و القيام بالنشاطات والتدريبات. لكي يندمجوا مع المجتمع أكثر وتحسن تصرفاتهم للأفضل، ويمكن وضع قوانين صارمة اتجاه من يستعمل العنف كي يسود النظام والعدل ما بين الأفراد. العنف الطلابي في الجامعات له آثار سلبية على الصحة النفسية والجسدية، اقتصادية على الجامع

ة والمجتمع .

(عليان، 2014)

خلاصة :

فمما سبق نتوصل إلى أن ظاهرة العنف لديها العديد من الأسباب والدوافع الكامنة وراء انتهاج هذا السلوك ترجع لشخصية الفرد والبيئة التي يعيش فيها، فالعنف له سلبيات تدمر الفرد في حد ذاته والمحيطين به ولمحاربة هذه الظاهرة يجب وضع قوانين والزامات تجاه استعمال العنف سواء في الشارع أو المدرسة أو البيت فهذه القوانين من شأنها تربية الجيل على الاحترام وتطوير مهاراته، والابتعاد عن مختلف الانفعالات والتصرفات التي تسيء لنفسه ولغير

الفصل الخامس : الإجراءات المنهجية في الجانب الميداني

1 الدراسة الاستطلاعية .

2 منهج الدراسة.

3 عينة الدراسة.

4 مجالات الدراسة.

5 أداة الدراسة المستعملة لجمع البيانات .

6 التقنيات الاحصائية المستخدمة في الدراسة .

تمهيد :

إن الجانب الميداني يعد من أهم خطوات الدراسة بحيث يؤكد أو ينفي صحة الفرضية التي طرحناها في أول الدراسة, هذا باستعمال منهج معين وأدوات بحث ملائمة مع طبيعة الموضوع, وقد تم الاستطلاع واكتشاف ميدان الدراسة لجمع معلومات وبيانات تساعدنا حول موضوع الدراسة وكذا التوصل للعلاقة ما بين جانب نظري وجانب تطبيقي, من خلال تفسير وتحليل نتائج الدراسة.

1 الدراسة الاستطلاعية :

تمثل الدراسة الاستطلاعية مرحلة مهمة في الدراسة هدفها التعرف على عينة البحث وكذا على الظروف والاجراءات لتطبيق الاستبيان, والاستطلاع يعمل على التحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة قصد جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات, فتمثلت العينة الاستطلاعية في (20) طالب (ة) أعمارهم مابين (18_27) يدرسون في كلية العلوم الاجتماعية والانسانية, بجامعة البويرة إن الدراسة الإستطلاعية تهدف لتحقيق مجموعة من الأهداف والتعرف على ظروف سير الاستطلاع

وعلى وجود الظاهرة وانتشارها في عينة البحث, فقامت الباحثة بالاستطلاع لغرض التحقق من المجتمع الأصلي وعلى وجود الظاهرة المتمثلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور صور ومظاهر العنف داخل البيئة الجامعية, مما يساعدنا في الإحاطة بموضوعنا صياغة مناسبة لعبارات الاستبان حتى تتلائم مع فهمهم فقد أجريت الدراسة على (20) طالب وطالبة في كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

فقد تم استجوبهم حول الموضوع وتوزيع مجموعة من الاستبيانات عليهم فكان هناك وضوح في العبارات حتى تتماشى مع فهمهم وقد كان الوقت للإجابة حوالي نصف ساعة, فتمثلت إجاباتهم حول ممارسة هذا النوع من الألعاب الإلكترونية و ظهر عليهم بعض صور العنف مما يستدعي مواصلة الدراسة والانتقال لتغيير وتعديل عبارات الاستبيان, فمن خلال الدراسة الإستطلاعية توصلت الباحثة إلى :

- ضبط موضوع البحث.
- تحديد الفرضيات.
- تحديد مجموعة البحث.
- ملائمة أداة الإستبيان لدراستنا.
- التعرف على الميدان والظروف التي ستقام فيه الدراسة الأساسية.
- إعادة ضبط بعض العبارات والمحاور.

2 منهج الدراسة :

تتطلب الدراسة منهج يتلائم مع الموضوع المدروس ويعتبر مرحلة مهمة في الجانب الميداني بحيث يحدد الطريقة التي سيعتمد عليها الباحث في تنظيم وتفسير المعطيات الكمية ومع موضوعنا الألعاب الالكترونية وأثرها في ظهور العنف لدى طلاب الجامعة على هذا الاساس قامت الباحثة باختيار المنهج الوصفي التحليلي لأنه "المنهج الذي يعني بالدراسات التي تهتم بجمع وتلخيص وتصنيف المعلومات والحقائق المدروسة المرتبطة بسلوك عينة من الناس ووضعيتهم، أو عدد من الأشياء، أو سلسلة من الأحداث أو منظومة فكرية، أو أي نوع آخر من الظواهر أو القضايا أو المشاكل التي يغرب الباحث في دراستها لغرض تحليلها وتفسيرها وتقييم طبيعتها للتنبؤ بها وضبطها والتحكم فيها."

(ابراهيم و

حريزي، 2013 :26)

3 عينة الدراسة :

تمثل عدد العينة في 135 طالب وطالبة من كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، تم اختيارهم بطريقة عشوائية تحمل خصائص محددة و نظرا لعدم استرداد الاستبيان من 15 فردا من العينة تم استبعادهم. كان تحليل النتائج قائما على عينة قدرها 120 طالبا و طالبة في كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية.

تتمثل خصائص العينة في

أن ينتمي الطالب او الطالبة إلى كلية العلوم الاجتماعية والانسانية بجامعة البويرة

الجنس : ذكور و إناث

العمر : أن يكون عمر الطالب أو الطالبة بين [18, 27]

والجدول رقم (01) يبين توزيع خصائص العينة.

السن:	العدد:	النسبة المئوية:
من 18 _ 21	35	29.2
من 21 _ 24	54	45
من 24 _ 27	31	31
ذكر	72	60

أنثى	48	40
------	----	----

4 مجالات الدراسة :

أجريت الدراسة في جامعة البويرة بكلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، فكل دراسة تعتمد على مجال زمني ومكاني محدد تتم فيه الدراسة حسب طبيعة الموضوع والفئة المستهدفة.

4 1 المجال المكاني للدراسة :

هو المكان الذي أجريت به الدراسة ويتمثل في ولاية بويرة متمثل في طلاب جامعة البويرة_كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية.

4 2 المجال الزمني للدراسة :

جرت الدراسة في شهر ماي (30 يوما) 2025 .

5 أداة الدراسة:

يكتسي الاختيار الدقيق والملائم لأدوات جمع المعلومات والبيانات التي تحقق أهداف البحث أهمية كبيرة وعليه استخدمت الباحثة :

_الاستبيان.

5 1 الإستبيان :

هو عبارة عن طرق ووسائل مساعدة مدعمة للتحقق من صدق الفرضيات الأولية ومن هنا نتعرف على أهم هذه الأدوات التي سنحتاجها في دراستنا.

فهو عبارة عن لائحة من الأسئلة المحضرة تحضيراً يراعى فيه مجموعة من القواعد المنهجية، تدون على أوراق وتوزع على المستجيبين للإجابة عليها، كمرعاة التسلسل المنطقي للأسئلة، وتجنب الألفاظ الغامضة ، والسن واعتبارات أخرى .

(سيوكر و نجاحي، 2019 : 49)

5 2 بناء أداة الاستبيان :

بعد المرحلة الاستطلاعية والاستناد على الأدب النظري الخاص بالألعاب الإلكترونية وظهور العنف لدى الطالب الجامعي تم بناء أداة الاستبيان التي تتكون من جزئين :

الجزء الأول خاص بالبيانات الشخصية

الجزء الثاني يتكون من 03 محاور .

المحور الأول : ممارسة الألعاب الإلكترونية

- المحور الثاني: العنف
 - المحور الثالث : العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف
- و 08 أسئلة مفتوحة : 04 أسئلة خاصة بدور الأسرة في التوعية حول استعمال الألعاب الإلكترونية.

04 أسئلة خاصة بدور المجتمع في التوعية حول استعمال الألعاب الإلكترونية.

- المحور الخامس : دور الأسرة
 - المحور السادس: دور المجتمع
- وقد قمنا بتوزيع 07 نسخ من الاستبيان على مجموعة من أساتذة التخصص وتم وضع تحكيم له وكانت المعايير التي أخذناها بعين الاعتبار كالتالي :
- تصحيح عناصر الاستبيان الخاطئة وصياغتها بصورتها النهائية الصحيحة.

- في الأخير تم توزيع الاستبيان في صورته النهائية على عينة مقدرة ب 135 تم استبعاد 15 نسخة من الاستبيان لعدم التمكن من استرجاع بعضها وإلغاء أخرى لعدم اكتمال الإجابات وعليه تم الإبقاء على عينة عددها 120 طالبا وطالبة في كلية العلوم الاجتماعية والانسانية.

5-2 الأساليب الإحصائية المستعملة :

لتفسير وتحليل المعطيات نستعمل عدد من الأساليب الإحصائية التي تساعدنا في التفسير والاستنتاج فمن بين هذه الأساليب:

- النسب المئوية.
- المتوسط الحسابي.
- الانحراف المعياري.
- معامل ارتباط بيرسون.
- اختبار "ت" لحساب الفروق.

الفصل السادس : عرض ومناقشة النتائج

1 عرض ومناقشة الفرضية الأولى

2 عرض ومناقشة الفرضية الثانية.

3 إستنتاج عام.

4 الإقتراحات.

تمهيد :

تعد مناقشة النتائج خطوة مهمة من خلال إعطاء تفسيرات علمية بلاءتماد على أداة ومنهج معين لفهم الأبعاد النظرية والتطبيقية لهذه الدراسة فهدفها الربط ما بين الجانب النظري والتطبيقي ووضع تفسير مناسب اتجاه الفرضيات وإيجاد أوجه الاختلاف بين نتائج الدراسة الحالية والدراسات السابقة, كما تسعى إلى تحليل العوامل المؤثرة وإضافة النظريات الداعمة للنتائج ليتم تعميمها على المجتمع والاستعانة بها في الدراسات اللاحقة.

نتائج خاصة بالمنهج الوصفي:

1 عرض وتحليل و مناقشة نتائج الفرضية الاولى : التي مفادها توحيد علاقة ارتباطية ذات دلالة

احصائية بين ممارسة الالعب الالكترونية لدى الطالب في كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية

1 1 عرض وتحليل نتائج البنود الواردة في محور ممارسة الألعاب الالكترونية :

العبرة :	المتغير:	التكرار:	النسبة المئوية
هل تلعب ألعاب إلكترونية	نعم	64	53.5
	لا	56	46.7
هل تقضي أكثر من 03 ساعات يوميا في لعب الألعاب الإلكترونية	نعم	20	16.7
	لا	100	83.33
هل تقوم بلعب الألعاب الإلكترونية القتالية	نعم	42	35
	لا	78	65
هل تحب لعب الألعاب الإلكترونية غير العنيفة التعليمية والرياضية	نعم	73	60.8
	لا	47	39.2
هل تستعمل أكثر الهاتف الذكي في لعب الألعاب الإلكترونية أم تفضل جهاز آخر	نعم	63	52.5
	لا	57	47.5
هل تشعر بالتشويق والإثارة عندما تقوم بلعب الألعاب الإلكترونية	نعم	69	57.5
	لا	51	42.5
هل تميل للعب الألعاب الإلكترونية مع الآخرين	نعم	53	44.2
	لا	67	55.8
هل تحتوي الألعاب التي تلعبها على مشاهد عنف	نعم	35	29.2
	لا	85	70.8
هل لاحظت تغيرا في سلوكك مثل الغضب أو الإنفعال بعج لعب لعبة عنيفة	نعم	37	30.8
	لا	83	69.2
هل تعاني مشاكل صحية مثل الصداع أو اضطرابات النوم	نعم	58	48.3
	لا	62	51.7
هل تشعر بالإنزعاج إذا قاطعك أحد أثناء لعب الألعاب الإلكترونية	نعم	43	35.8
	لا	77	64.2
هل تشعر بالفشل والخمول عند الانتهاء من لعب لعبة عنيفة	نعم	30	25
	لا	90	75

هل تعتبر الألعاب الإلكترونية جزءا من روتينك اليومي	نعم	23	19.2
	لا	97	80.8

من خلال الجدول نلاحظ أن غالبية الأفراد يمارسون الألعاب الإلكترونية بنسبة 53.5 والذين لا يمارسون الألعاب بنسبة 46.7 ونسبة الأشخاص الذين يقضون أكثر من 3 ساعات يوميا ب 16.7 و أقل من 03 ساعات ب 83.3 ونسبة الأشخاص الذين يفضلون لعب الألعاب القتالية ب 35 وأشخاص لا يفضلونها ب 65 وأما الأشخاص الذين يمارسون الألعاب غير العنيفة الرياضية والتعليمية ب 60.8 وأشخاص لا يلعبونها ب 39.2, أما من يستعملون الهاتف الذكي في اللعب بنسبة 52.5 وأجهزة أخرى ب 47.5 و من يشعرون بالإثارة والتشويق عند اللعب ب 57.5 و لا يشعرون بالاثارة و التشويق ب 42 و من يفضلون اللعب مع الآخرين ب 44.2 ولا يفضلون اللعب مع الآخرين ب 55.8 وأما الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على مشاهد العنف ب 29.2 ولا تحتوي على مشاهد العنف ب 70.8 ومستوى التغير في السلوك كالغضب والانفعال بعد لعب لعبة عنيفة ب 30.8 و آخرون لا يحدث لهم أي تغير في السلوك ب 69.2 ومن يعاني من مشاكل صحية كالصداع واضطرابات النوم ب 48 ولا يعانون من أي مشاكل صحية ب 51 ونسبة الشعور بالانزعاج عند مقاطعة اللعب ب 35.8 ولا يشعرون بالانزعاج عند مقاطعتهم اللعب ب 64.2 والشعور بالفشل والخمول بعد لعب لعبة إلكترونية ب 25 ولا يشعرون بالفشل بعد اللعب ب 75.

نستنتج من خلال الجدول أن غالبية المفردات يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية ويعتبرونها وسيلة للعب والترفيه وأما الذين لا يفضلونها فالسبب راجع لتفضيلهم للدراسة وهوايات أخرى, وأما الحجم الساعي للعب الذي لا يتجاوز 3 ساعات يوميا راجع لانشغالهم بالدراسة والعمل وعدم أدمانهم وتأثرهم الكبير باللعب, ونلاحظ انخفاض عدد الأفراد الذين يفضلون ممارسة الألعاب القتالية مما يدل على لارتفاع وعيهم بمخاطر هذه الألعاب ولا يجدون متعة وتسلية في لعبها وفي المقابل ارتفاع

نسبة لعب الألعاب غير العنيفة التعليمية والرياضية لما تحمله من طابع تنافسي وتحدي ومغامرة وكونهم في فترة علم وبحث يفضلون الأشياء التعليمية, واستعمالهم الهاتف الذكي في اللعب لسهولة استخدامه, أما الشعور بالتشويق والإثارة عند اللعب مرتفع وهذا مرتبط بالتحفيز والتفاعل الموجود داخل اللعبة وشخصياتها بحيث يقضي على الملل الذي يشعرون به, ومعظم الأشخاص يفضلون اللعب بمفردهم بسبب الحالة النفسية التي يكون فيها الفرد من توتر وانعزال وتفكير, ومحتوى الألعاب التي يفضلونها لا تحتوي على مشاهد العنف لعدم تلائمها مع اختياراتهم ولا تجلب لهم الراحة والاستمتاع , وحسب الجدول لا نجد تغيرات كبيرة في الشعور بالتوتر والغضب يرجع لعدم تأثرهم بالمشاهد العنيفة ووعيهم بأنها لا تجلب لهم إلا الإزعاج فيفضلون المحتوى التعليمي الذي يجلب الراحة والاستمتاع في نفس الوقت , وبالنسبة للمشاكل الصحية فنجد أن الغالبية يعانون من صداع واضطرابات في النوم فهم ينزعجون من الضوضاء والمؤثرات البصرية الصوتية فبالنظرة يبحثون عن الهدوء والراحة, والشعور بالانزعاج عند مقاطعة اللعب يرتبط بالتعلق الشديد بهذه الألعاب ومعظمهم لا يعانون من تعلق وإدمان كبير و نجد أنهم لا يعتبرون الألعاب جزء من الروتين اليومي لأنهم يعتبرونها وسيلة ترفيهية يمارسونها وقت فراغهم لا غير فالبعض يفضلون هوايات أخرى كالقراءة ممارسة الرياضة وغيرها واستنتجنا لما سبق نجد أن الأفراد يمارسون الألعاب الإلكترونية الرياضية والتعليمية بدافع التسلية والترفيه ويستخدمون الهاتف الذكي في اللعب ويشعرون بالإثارة والتحدي حين اللعب ويفضلون المحتوى التعليمي على غرار العنيف وعدم تأثرهم بالمشاهد العنيفة وارتفاع نسبة الإصابة بالمشاكل الصحية والصداع.

1 2 عرض وتحليل نتائج البنود الواردة في المحور الخاص بالعنف

العبارة	الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
هل تفضل الجلوس بمفردك أغلب الوقت	نعم	67	55.8
	لا	53	44.2
هل تعاني من شرود في الذهن أو صعوبة في التركيز	نعم	60	50
	لا	60	50
هل تشعر بالإحباط عند الخسارة في اللعبة	نعم	37	30.8
	لا	83	69.2
هل تدخل في مشادات كلامية مع زملائك	نعم	30	25
	لا	90	75
هل تقوم بترديد ألفاظ سيئة حين اللعب أو بعد اللعب	نعم	35	29.2
	لا	85	70.8
هل تعرضت شخصيا لأي نوع من العنف خلال السنة الماضية	نعم	36	30
	لا	84	70
هل ترى انتشار مشاهد العنف في حياتك اليومية أكبر في الجامعة	نعم	56	46.7
	لا	64	53.3
في رأيك أعتقد أن فئة الشباب هم الأكثر عرضة للعنف	نعم	72	60
	لا	48	40
هل هناك تغيرا في سلوكك مؤخرا	نعم	44	36.7
	لا	76	63.3
هل ترى أن التغير في سلوكك مرتبط بلعب الألعاب الإلكترونية	نعم	24	20
	لا	96	80
هل ترى أن مشاهد العنف أمر طبيعي	نعم	43	35.8
	لا	77	64.2
هل ترى أن وجود قوانين رادعة يحد فعليا من انتشار العنف	نعم	83	69.2
	لا	37	30.8

أسفرت نتائج الجدول أعلاه عن تفضيل الأفراد للجلوس وحدهم أغلب الوقت ب 55.8 ولا يفضلون الجلوس بمفردهم ب44.2 ونصف الأفراد يعانون من شرود في الذهن أو صعوبة في التركيز ب 50 و الشعور بالإحباط عند الخسارة في اللعبة ب30.8 وعدم الشعور بالإحباط عند الخسارة ب69.2 والدخول في المشادات الكلامية مع الزملاء ب 25 وب لا ب 75 و القيام بترديد ألفاظ سيئة حين

وبعد اللعب ب نعم 29.2 وب لا 70.8 والتعرض للعنف خلال السنة الماضية ب 30 ولم يتعرضوا للعنف ب 70 وانتشار مشاهد في حياتك ب 46.7 وعدم انتشار مشاهد العنف ب 53.3 ومعظم الأفراد يعتقدون أن فئة الشباب هي المعرضة أكثر للعنف ب 60 وغير معرضة للعنف ب 40, ومستوى التغير في السلوك 36.7 وعدم التغير في السلوك ب 63.3 وإذا التغير متعلق بلعب الألعاب الإلكترونية العنيفة ب 20 وغير متعلق بالألعاب العنيفة ب 80 ومشاهد العنف في الألعاب أمر طبيعي ب 35.8 وغير طبيعي ب 64.2, ووجود قوانين رادعة تحد من انتشار العنف ب 69.2 وعدم وجود ب 30.8.

نستنتج من خلال معطيات الجدول أن معظم الأفراد يفضلون الجلوس لوحدهم لاتخاذهم اللعب الفردي وسيلة للراحة والتفكير والتخطيط فهم يرون الجلوس بمفردهم يعبر عن الاستقلالية والحرية في اختياراتهم وغيرها ويعانون من شرود في الذهن وصعوبة في التركيز يرجع لاستخدامهم المستمر للأجهزة الذكية التي تسلب تركيزهم معظم الوقت ومختلف الضغوطات التي يمرون بها وكذا الدراسة, وعدم الشعور بالإحباط عند الخسارة في اللعبة بسبب نسبة وعيهم باللعبة وأنها مجرد وسيلة للعب والتسلية وانخفاض مستوى ترديد ألفاظ سيئة حين وبعد اللعب يرجع لعدد من القيم التي يتمسك بها بعض الأفراد والوعي بما يتلفظونه, وانخفاض مستوى التعرض للعنف في الجامعة فطلاب الجامعة يتصفون بالوعي والثقافة وسعيهم للدراسة والاستكشاف فهذا يمنع لانتشار الكبير في الجامعة, والاعتقاد بأن الشباب هم الفئة الأكثر تعرضا للعنف يرجع لتداخل أسباب ودوافع أخرى في انتشار هذه الظاهرة كالأسرة الشارع المستوى المعيشي وغيرها, وأما نسبة التغير في السلوك منخفضة فالأفراد في فترة نضوج ووعي واستقرار فلا نجد تغيرات كثيرة في سلوكياتهم وعدم الموافقة بأن مشاهد العنف أمر طبيعي فتلك المشاهد لها غاية وأثر على الجانب النفسي والسلوكي والمعرفي ووجود قوانين رادعة يحد فعليا من انتشار العنف فالصرامة في فرض قوانين والالتزام بها يساعد على خفض مستويات العنف في المجتمع.

مما سبق نتوصل إلى أن أغلب الأفراد يفضلون الجلوس وحدهم ويعانون من صعوبة في التركيز وعدم الشعور بالأحباط عند الخسارة في اللعبة وانخفاض صور ومظاهر العنف في ترديد الألفاظ وتغير السلوكيات وأن تعرض الشباب للعنف ليس محصور في الجامعة بل يتسع في مجالات وأسباب أخرى, وللد من هذه الظاهرة وجب وضع قوانين صارمة.

3-1 عرض و تحليل البنود الواردة في المحور الخاص بالعلاقة بين الألعاب الإلكترونية وظهور العنف.

العبارة	الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
هل توافق أن الألعاب الإلكترونية تزيد من السلوك العنيف لدى الشباب	نعم	102	85
	لا	18	15
هل تغير شعورك بعد الانتهاء من لعبة معينة	نعم	42	35
	لا	78	65
هل حاولت تقليل وقت اللعب بسبب شعورك بأنه يؤثر على سلوكك وشعورك	نعم	45	37.5
	لا	75	62.5
هل سبق ودخلت في نقاش حاد أو شجار بسبب لعبة إلكترونية	نعم	22	18.3
	لا	98	81.7
هل تعتقد أن الألعاب العنيفة تمنحك وسيلة لتفريغ الغضب أو التوتر	نعم	40	33.3
	لا	80	66.7
هل تعرضت للعنف داخل الجامعة	نعم	31	25.8
	لا	89	74.2
هل ترى أن القتال في بعض الألعاب يمكن أن يؤثر سلبا على سلوكيات بعض اللاعبين	نعم	101	84.2
	لا	19	15.8
في رأيك هل للألعاب الإلكترونية دور في السلوكيات العنيفة المنتشرة حاليا	نعم	89	74.2
	لا	31	25.8
هل يتم انتقادك من طرف زملائك حول لعب الألعاب الإلكترونية	نعم	17	14.2
	لا	103	85.8

من الجدول نلاحظ أن أغلب المفردات وافقوا على أن الألعاب الإلكترونية تزيد من السلوك العنيف لدى الشباب ب 85 ولا تؤدي للسلوك العنيف ب 15 وتغير الشعور بعد الانتهاء من لعب لعبة معينة ب 35 وعدم التغير في الشعور ب 65 ومحاولت التقليل من وقت اللعب بسبب الشعور بأنها تؤثر على الشعور والسلوك. والدخول في نقاش حاد وشجار بسبب لعبة إلكترونية ب 18.3 و عدم الدخول في نقاشات ب 81.7 و الاعتقاد بأن الألعاب العنيفة تمنح وسيلة لتفريغ الغضب والتوتر ب 33.3 وب لا 66.7 و التعرض للعنف داخل الجامعة ب 25.8 وعدم التعرض ب 74.2 وبأن القتال في بعض

الألعاب يؤثر سلبا على السلوكيات ب 84.2 ولا يؤثر ب 15.8 و دور الألعاب الإلكترونية في ظهور السوكيات العنيفة ب 74.2 وليس لها دور ب 25.8 والانتقاد من طرف الزملاء حول لعب الألعاب الإلكترونية ب 14.2 وعدم الانتقاد ب 85.8.

نستنتج من خلال الجدول أن مفردات الدراسة وافقوا على أن الألعاب الإلكترونية تزيد من السلوك العنيف لدى الشباب هذا يدل على نظرتهم تؤكد أن الألعاب الإلكترونية تشكل خطر على سلوكياتهم وتفكيرهم وعدم التغير في الشعور بعد الانتهاء من اللعب كونهم يلعبون ألعاب مسلية ذات طابع تعليمي فلا يتأثرون بشكل سلبي منها، وانخفاض نسبة التقليل من وقت اللعب بسبب شعورهم أنها تؤثر على سلوكياتهم فأغلب الأفراد لا يخصصون وقت كبير للعب فهم يلعبون معظم الوقت وحين الانتهاء من انشغالاتهم اليومية وفي وقت فراغهم فبالتالي لا نجد تأثير كبير على مستوى السلوك نلاحظ نسبة قليلة جدا من تتعرض للشجار بسبب لعبة الكترونية مما يشير أنها ليست سببا في الشجار فيرجع هذا لنوعية الألعاب المختارة ولوعي الأفراد كذلك، فالأفراد لا يعتبرون الألعاب العنيفة وسيلة لتفريغ الغضب والتوتر لعدم تأثرهم الكبير باللعبة واعتمادهم وسائل أخرى للتفيس عن الغضب والتوتر، و نلاحظ انخفاض مستويات للعنف في الجامعة يرجح لأسباب أخرى مساعدة في المنزل والشارع وغيرها فالبيئة الجامعية تتصف بالنظام والإلزامية وعدم اختراق القوانين، وأجمع الأفراد على أن الألعاب يمكن أن تؤثر سلبا على سلوكيات بعض اللاعبين فمشاهد العنف تقلد من طرف اللاعب بشكل غير واعي في مختلف تصرفاته وتعاملاته المختلفة فوعي الأفراد بهذا السبب جعلهم يتجنبون اللعب العنيف، وانخفاض مستوى التعرض للانتقادات من طرف الزملاء فكل شخص يعي باختياراته وتفضيلاته ونجد أن معظمهم لا يعطي أي اهتمام لهذا النوع من الألعاب.

فمن خلال المعطيات توصلنا إلى عدم ظهور تغيرات كبيرة في السلوكيات وأن اللعبة الإلكترونية لم تؤثر على انفعالاتهم واختياراتهم وانخفاض مستوى الشجار واستعمال العنف بصورة بين الطلاب وأنهم لا يلعبون بغرض تفريغ الطاقة السلبية والتوتر بل بدافع تسلية والترفيه وارتفاع وعيهم حول مخاطر الألعاب العنيفة.

4 عرض و تحليل البنود الواردة في محور الأسرة والمجتمع :

العبارة :	الإجابة	التكرار :	النسبة المئوية
من يراقبك أثناء اللعب	لا	13	10.8
	لا يوجد	26	21.7
	لا أحد	68	56.7
هل هناك توعية داخل أسرتك حول ما يخص لعب الألعاب الإلكترونية	لا أَلعب	13	10.8
	نعم	53	44.2
	لا	25	20.8
	لا يوجد	28	23.3
	الأسرة	11	9.2
	الأم	03	5.2
	إيجابي	8	6.7
	سلبي	17	14.2
	إحباط نفسي	8	6.7
هل يشارك أحد أفراد الأسرة في لعب الألعاب الإلكترونية	القلق والاحباط	6	5
	لا يؤثر	46	38.3
	لا يوجد	35	29.2
	لا يوجد	52	43.3
	وسائل الإعلام والاتصال	10	8.3
	مواقع التواصل الاجتماعي	21	17.5
	الانترنت واليوتيوب	12	1
	الدكتور جنان في الانترنت	2	1.7
	الأسرة	17	14.2
ما هو مصدر التوعية الذي تتبعه في ما يخص مخاطر الألعاب الإلكترونية	ممارسة الرياضة لملاً الفراغ	1	8
	الكتب	5	4.2
	لا	24	20
	لا يوجد	8	6.7
	لا تؤثر	63	52.5
	لا		
	لا		
كيف يؤثر المجتمع المحيط على نوعية الألعاب التي تختارها	لا		
	لا يوجد		
	لا تؤثر		

7.5	9	تؤثر	ماهو دور الجامعة في التوعية حول استعمال الألعاب الإلكترونية
2.5	3	سلبي	
9.5	11	إيجابي	
1.7	2	التوعية وآثارها السلبية	
27.5	33	الارشاد والتوجيه	
69.2	83	لا يوجد	
3.3	4	قلة قليلة	

من خلال الجدول نجد أن مستوى المراقبة ب لا 10.8 و ب لا يوجد ب 21.7 وب لا أحد ب 56.7 وب لا ألع ب 10.8 والتوعية داخل الأسرة حول ما يخص الألعاب الإلكترونية ب نعم 44.2 و لا ب 20.8 وب لا يوجد 23.3 والأسرة ب 9.2 وب الأم ب 5.2 ومشاركة أحد أفراد الأسرة في لعب الألعاب الإلكترونية ب إيجابي ب 6.7 وب سلبي ب 14.2 وب وإحباط نفسي ب 6.7 والقلق وإحباط 5 وب لا تؤثر ب 38.3 وب لا يوجد ب 29.2, و مصدر التوعية فيما يخص مخاطر الألعاب الإلكترونية ب لا يوجد ب 43.3 وسائل الإعلام والاتصال ب 8.3 ومواقع التواصل الاجتماعي ب 17.5 و الانترنت واليوتيوب ب 10 والدكتور جنان في الانترنت ب 1.7 و الأسرة ب 14.2 و ممارسة الرياضة ب 8 والكتب ب 5 وتأثير المجتمع المحيط على نوعية الألعاب لا ب 20 ولا يوجد ب 6.7 ولا تؤثر ب 52.5 وتؤثر ب 7.5 وسلبي ب 2.5 وإيجابي ب 9.5 و دور الجامعة في التوعية حول استعمال الألعاب الإلكترونية بالإرشاد والتوعية ب 27.5 ب لا يوجد ب 69.2 بقلة قليلة ب 3.3.

نستنتج من خلال الجدول أن المراقبة أثناء اللعب منخفضة بسبب أن فترة الشباب تتمتع بالاستقلالية والحرية في اختيار الهوايات والنشاطات ووجود توعية داخل الأسرة فهي تستعمل أسلوب تعليمي توجيهي حول تلك المخاطر ولكن بنسبة معتبرة, ومشاركة أحد أفراد الأسرة في لعب الألعاب لا تؤثر في اختياراتهم فلعبهم بشكل فردي وليس ناتج عن تقليد, والتوعية فيما يخص مخاطر الألعاب نلاحظ اختلاف نوعية ووسيلة التوعية الذي يتبعونها الأفراد هذا يدل على توسع ثقافتهم وشخصياتهم, و انخفاض دور الجامعة في التوعية لعدم وجود مبادرات وحملات توعوية واضحة مما يجعل الطالب معرض لاتباعها دون الوعي بما تسببه من مخاطر.

استنتاجا لما سبق نلاحظ أن نسبة المراقبة منخفضة والتوعية داخل الأسرة بارزة لكن بنسبة معتبرة وتنوع وسائل التوعية التي يستخدمها الأفراد وأن اللعب ليس ناتج عن تقليد للمحيط الذي يعيش فيه الفرد بل عن رغبة داخلية وعدم بروز دور واضح للجامعة في التوعية حول مخاطر الألعاب الإلكترونية.

للتحقق من صحة الفرضية الاولى قمنا بحساب معامل الارتباط بيرسون

(1) حساب معامل الارتباط بيرسون :

الدالة الإحصائية	قيمة معامل الارتباط بيرسون	
0,66	0,080	مقياس الألعاب الإلكترونية والعنف

حسب الجدول فتبين أنه لا توجد علاقة مابين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف لدى طلاب الجامعة حيث بلغت قيمة معامل الارتباط بيرسون $r = 0.080$ والدالة الاحتمالية $p = 0.66$ وهي أكبر من مستوى الدلالة 0.05 إذا عدم وجود علاقة خطية ذات دلالة إحصائية بين المتغيرين. اعتمادا على نتائج الجدول باستخدام معامل بيرسون بنسبة $\text{sig} = 0,066$ و $r = 0,080$ وهي قيمة أكبر من 0.05 أي لا تحقق لنا الدالة الإحصائية وأن الفرضية لم تحقق مابين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف لدى طلاب الجامعة.

أن ظهور العنف له عدة أسباب نجده أكثر بين الفئات العمرية الصغيرة وداخل الأسرة والمجتمع وغيرها.

يعتبر العنف ظاهرة اجتماعية معقدة تشمل مختلف الميادين وتظهر بصورة وأشكال مختلفة لدى الشباب فله دوافع نفسية وسلوكية تعبر عن انفعال الفرد فالتصرف العنيف يرجع للتنشئة الفردية وضغوطات الحياة اليومية.

يتخذ الكثير من الشباب الألعاب الإلكترونية كوسيلة للعب والترفيه فتعبر عن هواياتهم وانشغالاتهم، فهي تمنحهم نوع من التحدي والتشويق وتنقلهم من واقعهم وتشتت انتباههم.

فمما سبق استعملنا في دراستنا المنهج الوصفي التحليلي فهو المناسب لطبيعة فرضيتنا التي مفادها توجد علاقة مابين ممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور العنف لدى طلاب الجامعة وتم بناء الاستبيان ووضع تحكيم له من طرف أساتذة التخصص على عينة عشوائية بسيطة ل 120 مفردة وتم تطبيقه عليهم ووضع تحليل البيانات الكيفية لكمية وتبين أن الطلاب يمارسون الألعاب الإلكترونية ويفضلون النوع التعليمي الترفيهي على غرار العنيف لوعيهم اتجاه ممارسة هذا النوع من الألعاب، فلا يفضلون الألعاب العنيفة ولا يجدون أي متعة فيها.

مما لاحظنا في العينة انخفاض مستويات وصور العنف لتوجه الافراد نحو نوع غير عنيف من الألعاب إذا فالعلاقة مابين المتغيرين علاقة ضعيفة جدا مما يؤدي لعدم وجود علاقة ارتباطية مابينهما بسبب ارتفاع مستوى وعي وثقافة الطلاب حول اللعب الإلكتروني، فلعبهم لغاية التسلية والترفيه وملاً الفراغ ويمكن إرجاع صور ومظاهر العنف لكون الألعاب الإلكترونية ليست سبب كافٍ لظهور العنف وليس كل من يمارس الألعاب الإلكترونية ستظهر عليه تصرفات عنيفة مع الآخرين فقابلية الفرد هي التي تحد تأثر وعدم تأثر الفرد بذلك السلوك أو الظاهرة وترجع لعوامل أخرى نفسية سلوكية ومعرفية وآسرية وغيرها فالسلوك العنيف غير مرتبط بلعب الألعاب الإلكترونية فقط بل له أبعاد أخرى.

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية ليس بالضرورة أنها تؤدي للسلوك العنيف بل هناك أسباب وعوامل تحفز وتدفع الفرد للقيام بها فالسلوك العنيف هو نتاج التفكير والعمليات المعرفية التي يقوم بها الفرد ولطبيعة شخصيته وضبطه الذاتي تجاه الأمور، فاللعب يقوم على أنماط معرفية معينة تنتج إستجابات معينة تجاه مواضيع معينة، إن قابلية الفرد للفهم والتحليل والتفريق مابين الحقيقة والخيال فهو يعي باللعبة ومخاطرها وشروطها فقدرته استعابه ومعرفة بناء اللعبة وسلبياتها وأضرارها تكون عنده نظرة اتجاه تلك اللعبة ويستخدمها بالحدود المطلوبة. فظهور العنف لدى عينة ما يعتمد على مستواهم وتفكيرهم إذا كان بالسلب أو بالإيجاب فالمهارات الشخصية تمكنهم من تجاوز صور ومظاهر العنف الموجودة في اللعبة ولا يكون مستوى التأثر بها كبير.

إن الألعاب الإلكترونية لا تؤدي دائما لظهور العنف فيمكن أن يكون العنف ناتج عن مثير خارجي يعتمد على رؤية وتفكير وتفسير الفرد لذلك الشيء، والطريقة التي يراها بها فظهور السلوك العنيف يعتمد على مكتسبات وأسلوب الفرد في تحليل المحتوى الذي أمامه.

فهناك العديد من الأفراد يمارسون الألعاب الإلكترونية لإشباع حاجاتهم النفسية والاجتماعية وليس كتقليد لتلك المشاهد وليس بالضرورة أن الفرد سيقلد كل مايشاهده، بل يعتبرون اللعبة كوسيلة ترفيهية للهروب من الضغوط النفسية وأن الفرد يجد نفسه أقوى أكثر بلعبها ليباعد عن واقعه. فاللعبة يكون بغرض التسلية ولتحقيق إشباع معين فمشاهد العنف تضيف لهم نوع من تغيير الواقع الذي يعيشوه فهي وسيلة فقط ليست لها أضرار تخص العنف.

فعديد من الدراسات توصلت لعدم وجود علاقة مابين الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العنيف كدراسة أحمد فلاق (2009) حول ألعاب الفيديو والتأثيرات الناتجة عنها فتوصل إلى عدم وجود علاقة مباشرة بين الألعاب وظهور العنف فظهوره يعتمد على محتوى اللعبة وعلى المحيط الذي يعيش الفرد فيه، ودراسة مراد قاصد (2016) الذي توصل إلى أنه لا توجد علاقة مابين الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العنيف بل يتأثر بعوامل أسرية واجتماعية، ودراسة جمعية علم النفس الأمريكية APA (2020) التي لم تجد أي أدلة تؤكد بوجود علاقة قوية مابين المتغيرين وأن مظاهر وصور العنف التي تظهر أحيانا لا تعد دليلا قويا.

فمجملة هذه الدراسات لم تؤكد وجود علاقة مابين المتغيرين وأن ظهور العنف له أسباب عديدة كالأُسرة والبيئة التي يعيش فيها الفرد، وتعرضه للضغوطات وغيرها هذه بمثابة أسباب قوية تؤدي للسلوك العنيف.

2 عرض و تحليل و مناقشة نتائج الفرضية الثانية التي تنص على انه : توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العنف تعزى لمتغير الجنس.

02- جدول يمثل اختبار "ت" تاست لدى عينتين:

الجنس :	العدد :	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي :	اختبار "ت"	الدلالة الإحصائية :
ذكر :	69	0,62959	3,8670	-1,765	0,080
أنثى	52	0,74376	3,6269		

حسب الجدول فالمتوسط الحسابي للذكور قدر ب 3.8 وللإناث ب 3.6 وكانت نتائج اختبار "ت" بقيمة 1.765- تعبر على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات العنف بين الذكور والإناث فكانت الدلالة الإحصائية 0,080 وهي أكبر من 0,05 مما يعني عدم تحقق العلاقة وأن الفروق بين الجنسين في مستوى العنف غير ظاهر هذا يدل على أن الجنس لا يؤثر بشكل دال إحصائيا على مستوى العنف وأنه متساوي بين الجنسين.

بالتالي نرفض الفرضية التي تقر بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين. ونقبل الفرضية البديلة لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العنف تعزى لمتغير الجنس.

فمن خلال ماسبق نفسر عدم وجود اختلاف بارز في مستويات العنف يعود لأن الفرد يتعلم السلوك العنيف من خلال البيئة التي يعيش فيها فكل فرد يقلد الآخر ويكتسب منه تصرفات عن طريق الملاحظة والتقليد لمختلف النماذج كالألعاب الإلكترونية فهم يقلدون بعضهم في ممارسة الألعاب و السلوكات فتقليد سلوك ما لا يعتمد على كونه ذكر أو أنثى فكلا الجنسين لديهم نفس المعايير والكفاءات فإكتسابهم للسلوك العنيف يكون بالتساوي إما بالسلب أو بالإيجاب, وكذلك عنصر الضبط الذاتي بحيث يكون للفرد القدرة على السيطرة على سلوكه وانفعاله وفقا لقيمه ومبادئه مما يفسر عدم ظهور العنف لدى عينتنا, إذا فالظروف البيئية وتقارب العمر بين الجنسين وتشابه محتوى الألعاب الإلكترونية دليل على عدم وجود فروق بينهم فغالبيتهم يمارسون النوع التعليمي الذي لا يؤثر ولا يحفز على ظهور العنف.

تتوافق نتائج الدراسة مع دراسة قام بها أحمد فلاق (2009) التي توصلت إلى أنه لا توجد فروق دالة إحصائية في مستوى العنف بين الإناث والذكور للتساوي في مستوى المثيرات والخبرات الاجتماعية , ودراسة العيساوي (2020) حول تأثير الألعاب الرقمية في التفاعل الاجتماعي والعنف ولم تتوصل لاختلافات واضحة لاستعمال العنف بين الجنسين هذا يعزى لعامل النضج المعرفي الذي نجده لدى طلاب الجامعة وارتفاع وعيهم.

الإستنتاج العام :

تعد الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيهية يمارسها الأفراد من مختلف الأعمار والفئات فقد انتشرت بشكل كبير فهناك من يتأثر بالمحتوى العنيف الموجود في اللعبة, وهناك من لا يتأثر بها بل يعتبرها وسيلة

لعب وتسلية ففي دراستنا توصلنا لعدم وجود علاقة ما بين الألعاب الإلكترونية وظهور العنف لدى الطلاب الجامعة بسبب أن العنف ظاهرة معقدة متعددة الأسباب والأبعاد وأن ممارسة الألعاب ليست السبب الوحيد للسلوك العنيف فالألعاب الإلكترونية لها جانب إيجابي وهو التعلم والترفيه دون أضرار, ونجد تباين في الآراء حول الاستخدام و التأثير بمشاهد وسلوكات العنف مما يعني أن لكل فرد تجربته الشخصية حول الألعاب.

الإقتراحات :

- الاعتماد على عينات أوسع في الدراسة.
- استخدام مناهج أخرى كمنهج دراسة حالة.
- التوعية بمخاطر وفوائد اللعب الإلكتروني.
- توفير بدائل الإستخدام الإلكترونية كنشاطات أخرى.
- تنظيم حملات توعية حول المخاطر.
- التشجيع حول استعمال الألعاب التعليمية.

خلاصة:

ختاماً نستخلص من هذه الدراسة أنه لكل ظاهرة اجتماعية جوانب عديدة فاختلاف التفسيرات والتحليلات يرجع لوجهة نظر معينة لتلك الظاهرة ودراستنا أثبتت أن ظهور العنف ليس بالضرورة مشاهدته في البيئة المجتمعية أو عن طريق الألعاب الالكترونية بل يستند لمعايير وأسباب كثيرة ولا نستطيع أن نجزم أن الألعاب وحدها القادرة على إظهار العنف لدى الأفراد فلكل فرد شخصيته ومويله، وتفكيره وتحليله للأمور وهذا يعكس خبرات وتجارب الفرد في موضوع معين. ولمعرفة صور العنف أكثر وبشكل متعمق وجب التوسع نحو مجال الأسرة والشخصية والتربية وغيرها. .

قائمة المراجع :

_ المراجع العربية :

أعمر، فضيلة. (2014). تأثير برامج التكوين المهني على اندماج الشباب مهنيًا. مجلة المحترف. جامعة الجزائر. بوزريعة. (05).

_ إسحاق، رميساء. (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية على مقومات التنشئة الاجتماعية عند الشباب. مجلة جذور المعرفة. جامعة الجزائر. 01 (01).

_ القرالة، علي عبد القادر. (2011). مواجهة ظاهرة العنف في المدارس والجامعات. دار عالم الثقافة. الأردن.

_ السطالي، نرمين حسن. (2018). سيكولوجية العنف وآثره على التنشئة الاجتماعية للأبناء. السعيد للنشر والتوزيع. (ط1). القاهرة.

_ الرقب، ابراهيم سليمان. (2019). العنف الأسري وتأثيره على المرأة. دار يافا العلمية للنشر والتوزيع. عمان.

_ الطناجي، محمد. (2019). الألعاب الإلكترونية وجدلية التأثير وحتمية المواجهة. العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي. القاهرة.

_ الجنابي، أحمد محمد محمود. (2022). تربية العنف أم عنف التربية _ دراسة تحليلية لظاهرة العنف المدرسي بالمجتمع المصري. مجلة البحث التربوي. جامعة حلوان.

_ العكيدي، هادي فاضل. برزان، الحميد ميسر حامد. (2022). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار العنف لدى الأطفال. مجلة الأكاديمية الدولية للعلوم النفسية والتربوية والأرطفونية. جامعة الموصل. (02).

_ الحمزة، بلال. عزري، مومية. (2024). العوامل المؤدية لتشكل العنف لدى الشباب في المناطق العشوائية. مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية. 09 (03).

_ بركات، علي. (2011). العوامل المجتمعية للعنف المدرسي. منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب. ط (01). دمشق.

_ بخاري، فتحي. شعوة، علي. (2019). ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها. مجلة المجتمع والرياضة. جامعة الوادي. 02 (02).

_ بواب، رضوان. حنك، فتيحة. (2021). إشكالية العنف لدى الشباب الجزائري الأسباب المؤدية للعنف الشبابي في المجتمع الجزائري. مجلة دراسات في علوم الإنسان والمجتمع. جامعة جيجل. 04 (01).

_ بوخدوني، توفيق. (2024). واقع انتشار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال. مجلة آنسة للبحوث والدراسات. جامعة محمد الصديق بن يحي. 15 (02).

_ تنيو، فاطمة الزهراء. طاير، مفيدة. (2021). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين. المجلة الجزائرية للعلوم الإنسانية والاجتماعية. جامعة قسنطينة 3. 05 (01).

_ حسونة، محمد السيد. سلام، محمد توفيق. عالشرق (2011). العنف في المدرسة الثانوية مشكلة تعرقل مسيرة التعلم والتربية. المكتب الجامعي الحديث، القاهرة

_ حريزي، إبراهيم. (2013). دراسة نقدية لبعض المناهج الوصفية وموضوعاتها في البحوث الاجتماعية والتربوية والنفسية. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية. جامعة قاصدي مرباح. ورقلة.

_ فريق العمل. (2014). التقرير الختامي لفريق عمل دراسة ظاهرة العنف لدى الشباب. الكويت.

_ ذيب، محمد. بن عمار، أشواق. (2022). الجوانب التقنية للألعاب الإلكترونية. المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات. جامعة الوادي. 05 (02).

_ رأفت، صلاح الدين. (2015). الألعاب الإلكترونية وآثرها على الأطفال. مركز أبواب الإعلام. مركز أبواب الإعلام. القاهرة.

_ سرج، أشرف. (2009). التفكير الابتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية. المكتبة العصرية. ط (01).

- _ سلام، محمد توفيق، (2012). ثقافة العنف لدى طلبة المدارس الثانوية _ الأزمة والمواجهة. المجموعة العربية للتدريب والنشر. القاهرة. ط (01).
- _ سييوكر، اسماعيل. نجلاء، نجاحي. (2019). أهمية المنهج الوصفي للبحث في العلوم الإنسانية. مجلة مقاليد. جامعة قاصدي مرباح.
- _ سعدون، سمية. فلوح، أحمد. (2021). واقع مشكلات الطلبة الجامعيين الجدد. مجلة روافد للدراسات والأبحاث العلمية في العلوم الإجتماعية والإنسانية. جامعة عين تموشنت. 05 (01).
- _ شعلان، ريهان جمال. (2023). تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين. المجلة المصرية لبحوث الإعلام. مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير.
- _ طرافي، صادق. مسعودي، موالخير. (2022). الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف لدى المراهقين. مجلة أفاق لعلم الاجتماع. 12 (01). البليدة.
- _ عزة، محمد سليمان. منيب، عثمان محمد تهاني. (2014). العنف لدى الشباب الجامعي. دار حامد للنشر والتوزيع. ط (01).
- _ عليان، ربحي مصطفى. (2014). العنف الجامعي ووجهات النظر. دار اليازوي العلمية. الأردن. ط (01).
- _ عامر، محمد طارق عبد الرؤوف. (2019). أسباب وأبعاد ظاهرة البطالة وانعكساتها السلبية على الفرد والأسرة والمجتمع ودور الدولة في مواجهتها.
- _ عيسو، عقيلة. بوشيري، إكرام. (2020). العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة. مجلة أنسة للبحوث والدراسات. (01).
- _ عبد الغني، طارق. (2024). كتاب المحاور والنصوص الكتابية. القاهرة.
- _ فريق العمل. (2014). التقرير الختامي لفريق عمل دراسة ظاهرة العنف لدى الشباب. الكويت.
- _ قادري، حليلة. (2012). مشكلات الطلبة الجدد. مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية. جامعة وهران. (07).

_ فهمي، منال عبد الستار. أبو الحديد، فاطمة علي. (2021). الألعاب الإلكترونية والأطفال. دارخيال للنشر والترجمة. الجزائر.

_ قنيفة، نورة. تاحوليت، عادل. (2015). العنف المدرسي. مجلة العلوم الإجتماعية. جامعة أم البواقي.

_ قويدر، مريم. (2022). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين. مذكرة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه. جامعة الجزائر 2.

_ كزاوي، عطاء الله. (2019). فاعلية برنامج إرشادي عقلائي إنفعالي للتخفيف من سلوكيات العنف المدرسي لدى عينة من التلاميذ العنيفين بالمرحلة الثانوية. مذكرة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه. جامعة قاصدي مرباح. ورقلة.

_ لموالي، عواطف عطيل. (2012). مقارنة نظرية لمفهوم العنف الأسري. مجلة التواصل في العلوم الإنسانية والإجتماعية. جامعة الطارف.

_ ليتيم، بوبكر. (2016). أسباب العنف الشبابي بالجزائر معاني وأبعاد ودلالات. سكيكدة. 04 (01).

_ مرابطي، عادل. (2007). مواقف الصدمة النفسية لدى الطالب الجامعي. مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير. جامعة بسكرة.

_ مجلة الفيصل. (2007). مركز الملك فيصل للبحوث والدراسات الإسلامية.

_ مخيمر، عبد الله بن براهيم. (2012). العنف المدرسي وعلاقته بالنمو الأخلاقي لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية. مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير. جامعة أم القرى. السعودية.

_ مطر، مدحت. (2019). تنامي ظاهرة العنف في المجتمع وعلاجها. دار اليازوي للنشر والتوزيع. الأردن. ط (01).

_ منصور، عبد الوهاب. إنجي، محمد عبد الله عبد القادر. (2022). دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب. المجلة العربية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي. 01 (06).

_ ميموني، شهرزاد. (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الثقافية للطفل. مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية. معسكر. 07 (02).

_ همال، فاطمة السعدي. (2017). الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التفكير. دار الخليج للنشر والتوزيع. الأردن.

_ نخاع حرية، (2023). التعليم الجامعي وعلاقته بتكوين الطالب الجامعي. مذكرة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه. جامعة حسيبة بن بوعلي. الشلف.

_ المراجع الأجنبية :

_ Barbara, cottrell. Crystol sutherland. Alison smith. (2016). Comprendre la violence. Archives canada. Edition (09).

_ Eteinne,G. Krug linda. L,Dahbler. G, james. (2002). Rapport mondial sur la violence de la sante. Bibiothèque de l'oms. Mercy.

_ M,Jacquin. Kristine.(2025). Violence psychology mental health behavior. Britanic.

_ World health organization.(2012). Understanding and addressing violence against women (WHO).

_ OMS. Violence chez les jeunes. (2024).

WWW.Who.int.

الملاحق

- استبيان الألعاب الإلكترونية والعنف :

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة أكلي محند أولحاج البويرة

كلية العلوم الاجتماعية والانسانية

تخصص علوم النفس العيادي

استمارة بحث :

الألعاب الإلكترونية و دورها في ظهور العنف لدى طلاب الجامعة

دراسة ميدانية بقسم علم النفس - عيادي بجامعة أكلي محند أولحاج _ البويرة _

نرجو منكم الإجابة على أسئلة هذه الاستمارة بكل صدق و مصداقية , علما

ان اجاباتكم ستبقى سرية و لن تستخدم الا للأغراض علمية

- اشراف الأستاذة : ايت يحياتن نادية

- اعداد الطالبة : لعلام بشرى

السنة الجامعية : 2024-2025

المحور الأول : البيانات الشخصية

1. العمر : 18 _ 21 ☐ 21-24 ☐ 24-27 ☐

2. الجنس : ذكر ☐ انثى ☐

المحور الثاني : استخدام الألعاب الالكترونية

1. هل تلعب العابا الكترونية ؟: نعم ☐ لا ☐
2. هل تقضي اكثر من 3 ساعات يوميا في لعب الألعاب الالكترونية ؟: نعم ☐ لا ☐
3. هل تقوم بلعب الألعاب الالكترونية القتالية ؟: نعم ☐ لا ☐
4. هل تحب لعب الالعاب الالكترونية غير العنيفة (التعليمية، الرياضية) ؟ نعم ☐ لا ☐
5. هل تستعمل اكثر الهاتف الذكي في لعب الألعاب الالكترونية ام تفضل جهاز اخر ؟: نعم ☐ لا ☐
6. هل تشعر ب التشويق و الاثارة عندما تقوم بلعب الألعاب الالكترونية ؟: نعم ☐ لا ☐
7. هل تميل للعب الألعاب الالكترونية مع الاخرين ؟ : نعم ☐ لا ☐
8. هل تحتوي الألعاب التي تلعبها على مشاهد عنف ؟: نعم ☐ لا ☐
9. هل لاحظت تغيرا في سلوكك مثل الغضب او الانفعال بعد لعب العاب عنيفة ؟: نعم ☐ لا ☐
10. هل تعاني مشاكل صحية مثل الصداع او اضطرابات النوم ؟: نعم ☐ لا ☐
11. هل تشعر بالانزعاج إذا قاطعك أحد أثناء لعب الألعاب الالكترونية ؟: نعم ☐ لا ☐
12. هل تشعر بالفشل و الخمول عند الانتهاء من لعب لعبة عنيفة ؟: نعم ☐ لا ☐
13. هل تعتبر الألعاب الإلكترونية جزءا من روتينك اليومي ؟: نعم ☐ لا ☐

المحور الثالث : العنف:

1. هل تفضل الجلوس بمفردك أغلب الوقت ؟ نعم ☐ لا ☐
2. هل تعاني من شرود في الذهن أو صعوبة في التركيز ؟ نعم ☐ لا ☐
3. هل تشعر بالإحباط عند الخسارة في اللعبة ؟ نعم ☐ لا ☐

4. هل تدخل في مشادات كلامية مع زملائك ؟ ☐ لا ☐ نعم
5. هل تقوم بترديد الفاظ سيئة حين اللعب او بعد اللعب ؟: نعم ☐ لا ☐
6. هل تعرضت شخصيا لاي نوع من العنف خلال السنة الماضية ؟: نعم ☐ لا ☐
7. هل ترى انتشار مشاهد العنف في حياتك اليومية بشكل اكبر في الجامعة ؟: نعم ☐ لا ☐
8. في رايك اتعتقد ان فئة الشباب هم الأكثر عرضة للعنف ؟: نعم ☐ لا ☐
9. هل هناك تغير في سلوكك مؤخرا ؟ ☐ نعم ☐ لا
10. هل ترى أن التغير في سلوكك مرتبط بلعب الالعب الالعاب العنيفة؟ نعم ☐ لا ☐
11. هل ترى أن مشاهد العنف في الألعاب أمر طبيعي؟ نعم ☐ لا ☐
12. هل ترى ان وجود قوانين رادعة يحد فعليا من انتشار العنف : نعم ☐ لا ☐

المحور الرابع : العلاقة بين الألعاب و العنف

1. هل توافق ان الألعاب الالكترونية تزيد من السلوك العنيف لدى الشباب ؟ نعم ☐ لا ☐
2. هل تغير شعورك بعد الانتهاء من لعب لعبة معينة ؟: نعم ☐ لا ☐
3. هل حاولت تقليل وقت اللعب بسبب شعورك بانه يؤثر على سلوكك او علاقاتك ؟ نعم ☐ لا ☐
4. هل سبق و دخلت في نقاش حاد او شجار بسبب لعبة الكترونية ؟: نعم ☐ لا ☐
5. هل تعتقد ان لعب الألعاب العنيفة يمنحك وسيلة لتفريغ الغضب او التوتر ؟: نعم ☐ لا ☐
6. هل تعرضت للعنف داخل الجامعة ؟ : نعم ☐ لا ☐
7. هل ترى ان القتال في بعض الألعاب يمكن ان يؤثر سلبا على سلوكيات بعض اللاعبين ؟: نعم ☐ لا ☐
8. في رأيك هل للألعاب الإلكترونية دور في السلوكيات العنيفة المنتشرة حاليا ؟ : نعم ☐ لا ☐
9. هل يتم انتقادك من طرف زملائك حول لعب اللعبة الالكترونية ؟ نعم ☐ لا ☐

المحور الخامس

س : دور

الاسرة

1

. من

يراقبك أثناء

اللعب ؟

.....

2. هل هناك توعية داخل أسرتك حول ما يخص لعب الالعب الالكترونية ؟

.....

.....

.....

.....

3. هل يشاركك احد افراد الاسرة في لعب الألعاب الالكترونية ؟

.....

.....

.....

.....

4. كيف تؤثر انتقادات أسرتك على حالتك النفسية أثناء اللعب؟

.....
.....

.....
.....

المحور السادس: دور المجتمع

1. ماهو مصدر التوعية الذي تتبعه في ما يخص مخاطر الألعاب؟

.....
.....

.....
.....

2. كيف يؤثر المجتمع المحيط بك على نوعية الألعاب التي تختارها؟

.....
.....

.....
.....

3. ماهي الندوات أو الورشات التي شاركت فيها واشتملت عن الالعاب ومخاطرها ؟

.....
.....

.....
.....

4. ماهو دور الجامعة في التوعية حول استعمال الالعاب الالكترونية ؟

.....

.....

.....

.....

.....

اسم الأستاذ :	التقييم :
برجي مليكة	تعديل صياغة وثنائية الإجابة
سيدركميلة	مقبول تغيير الصياغة
إيدير بن سالم	مقبول تعديل عبارات
حميد سعدية	ثنائية الأجوبة
حامد لخضر	مقبول عموما
إينوري عيوان	مقبول

معامل الارتباط قبل التصحيح	تصحيح المعامل بمعادلة سيبرمان - براون	عدد الأفراد
0,655	0,792	120

Récapitulatif de traitement des observations

		N	%
Observation	Valide	120	100.0
s	Exclue ^a	0	.0
	Total	120	100.0

a. Suppression par liste basée sur toutes les variables de la procédure.

Statistiques de fiabilité

Alpha de Cronbach	Nombre d'éléments
.725	42

عبارات الاستبيان في الهيئة الاولى قبل تصحيحه من طرف الاساتذة

_ المحور الأول : البيانات الشخصية

الرقم	العبارة قبل التعديل	مقبولة	تعدل
01.	هل تلعب العاب الكترونية؟ (نعم/لا)	X	
02.	كم ساعة تقضي يوميا في لعب الالعاب الالكترونية ؟ (اقل من ساعة, 1_3 ساعات, 4_6 ساعات		X
03.	ما نوع الالعاب الالكترونية التي تفضلها ؟ (العاب قتالية, العاب مغامرات, العاب السباق, العاب تعليمية)		X
04.	مالجهاز الذي تفضله غالبا في الالعاب ؟ (حاسوب, هاتف ذكي, جهاز لوحي)		X
05.	هل تفضل العب بمفردك او مع الاخرين		X
06.	هل تحتوي الالعاب التي تلعبها على مشاهد عنف ؟ (نعم لا)	X	
07.	هل لاحظت تغيرا في سلوكك مثل الغضب والانفعال بعد لعب لعبة الكترونية؟ (نعم لا)	X	

_ المحور الثالث : العنف

01.	هل تفضل الجلوس بمفردك معظم الوقت ؟ نعم\لا	X	
02.	هل تحس بشرود الذهن وعدم القدرة على السيطرة على تركيزك معظم الوقت ؟ نعم\لا		X
03.	هل تقوم بترديد الفاظ سيئة حين اللعب او بعد اللعب ؟ نعم\لا	X	
04.	هل تعرضت لاي نوع من العنف خلال السنة الماضية ؟ نعم\لا	X	
05.	اين ترى انتشار مشاهد العنف في حياتك اليومية ؟ المنزل\الجامعة\ الانترنت\ وسائل التواصل الاجتماعي		X
06.	هل تعتبر العنف الالكتروني اخطر من العنف اللفظي ؟ نعم\لا		X

07.	هل تعتقد ان عرض مشاهد العنف في التلفاز يؤثر سلبا على الاطفال و المراهقين ؟ نعم\لا	X	هل ترى ان التغير في سلوكك مرتبط بلعب الالعاب الالكترونية العنيفة ؟
-----	---	---	--

_ المحور الرابع : العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف :

01.	هل تعتقد ان الالعاب الالكترونية تزيد من السلوك العنيف لدى الشباب ؟ نعم\لا	X	هل توافق ان الالعاب الالكترونية تزيد من السلوك العنيف لدى الشباب ؟
02.	كيف تصف شعورك بعد الانتهاء من لعب لعبة عنيفة؟ هادئ\متوتر\عدواني	X	هل تغير شعورك بعد الانتهاء من لعب لعبة معينة ؟
03.	هل حاولت تقليل وقت اللعب بسبب شعورك بانه يؤثر على سلوكك او علاقاتك؟ نعم\لا	X	
04.	هل تعتقد ان لعب الالعاب العنيفة يمنحك وسيلة لتفريغ الغضب والتوتر ؟ نعم\لا	X	
05.	هل سبق لك ان دخلت في مشادة كلامية او شجار نتيجة لعبة الكترونية؟ نعم\لا	X	
06.	برايك هل تؤثر الالعاب العنيفة بشكل اكبر على الاناث او الذكور ؟ نعم\لا	X	هل تعرضت للعنف داخل الجامعة ؟

_ المحور الخامس : دور الأسرة :

01.	هل تناقش اسرتك معك نوعية الالعاب التي تمارسها ؟	X	من يراقبك اثناء اللعب ؟
02.	هل حصلت على نصائح كافية بمخاطر الالعاب الالكترونية ؟	X	هل هناك توعية داخل اسرتك حول ما يخص الالعاب الالكترونية ؟
03.	هل تحب ان تشرح لافراد اسرتك عن الالعاب التي تلعبها ؟	X	هل يشارك احد افراد اسرتك في لعب الالعاب الالكترونية ؟
04.	كيف تؤثر انتقادات او دعم اسرتك على الحالة النفسية اثناء اللعب ؟	X	

_ المحور السادس دور المجتمع :

01.	هل ترى ان هناك حملات توعية في المجتمع بخصوص الالعاب العنيفة؟ (نعم لا)	X	كيف يؤثر المجتمع المحيط بك على نوعية الالعاب التي تختارها؟
02.	هل سبق وشاركت في ورشة او ندوة نظمتها جهة مجتمعية عن الالعاب الالكترونية؟(نعم لا)	X	ماهي الندوات او الورشات التي شاركت فيها واشتملت على الالعاب ومخاطرها؟
03.	ماهو مصدر التوعية الاساسي بالنسبة لك(وسائل التواصل)	X	ماهو مصدر التوعية الذي تتبعه في ما يخص مخاطر الالعاب ؟

التعديلات النهائية بعد عرضها وتصحيحها

الرقم	العبارة	نعم	لا
	المحور الثاني : استخدام الالعاب الالكترونية		
01	هل تلعب العاب الكترونية ؟		
02	هل تقضي اكثر من 3 ساعات يوميا في لعب الالعاب الالكترونية ؟		
03	هل تقوم بلعب الالعاب الالكترونية القتالية ؟		
04	هل تحب لعب الالعاب الالكترونية غير العنيفة (التعليمية , الرياضية) ؟		
05	هل تستعمل اكثر الهاتف الذكي في لعب الالعاب الالكترونية ام تفضل جهاز اخر ؟		
06	هل تشعر بالتشويق والاثارة عندما تقوم بلعب لعبة الكترونية ؟		
07	هل تميل للعب الالعاب الالكترونية مع الاخرين ؟		
08	هل تحتوي الالعاب التي تلعبها على مشاهد عنف ؟		
09	هل تقوم بلعب الالعاب الالكترونية القتالية ؟		
10	هل تحب لعب الالعاب الالكترونية غير العنيفة (التعليمية, القتالية) ؟		
11	هل تستعمل الهاتف الذكي في لعب الالعاب الالكترونية ام تفضل جهاز اخر ؟		
12	هل تشعر بالتشويق والاثارة عندما تقوم بلعب الالعاب الالكترونية ؟		
13	هل تعتبر الالعاب الالكترونية جزءا من روتينك اليومي؟		

	المحور الثالث : العنف	نعم	لا
01	هل تفضل الجلوس بمفردك معظم الوقت ؟		
02	هل تعاني من شرود في الذهن معظم الوقت ؟		
03	هل تشعر بالاحباط عند الخسارة في اللعبة ؟		
04	هل تدخل في مشادات كلامية مع زملائك؟		
05	هل تقوم بترديد الفاظ سيئة حين اللعب او بعد اللعب ؟		
06	هل تعرضت شخصا لاي نوع من العنف خلال السنة الماضية ؟		
07	هل ترى انتشار مشاهد العنف في حياتك اليومية بشكل كبير في الجامعة ؟		
08	في رأيك اتعتقد ان فئة الشباب هم الاكثر عرضة للعنف ؟		
09	هل هناك تغير في سلوكك مؤخرا ؟		
10	هل ترى ان التغير في سلوكك مرتبط بلعب الالعاب العنيفة ؟		
11	هل ترى ان مشاهد العنف في الالعاب امر طبيعي ؟		
12	هل ترى ان وجود قوانين رادعة يحد فعليا من انتشار العنف ؟		

لا	نعم	المحور الرابع : العلاقة بين الالعب الالكترونية والعنف	
		هل توافق ان الالعب الالكترونية تزيد من السلوك العنيف لدى الشباب ؟	01
		هل تغير شعورك بعد الانتهاء من لعب لعبة معينة ؟	02
		هل حاولت تقليل وقت اللعب بسبب شعورك بانه يؤثر على سلوكك و علاقاتك ؟	03
		هل سبق ودخلت في نقاش حاد او شجار بسبب لعبة الكترونية ؟	04
		هل تعتقد ان لعب الالعب العنيفة يمنحك وسيلة لتفريغ الغضب؟	05
		هل تعرضت للعنف داخل الجامعة ؟	06
		هل ترى ان القتال في بعض الالعب يمكن ان يؤثر سلبا على سلوكيات بعض اللاعبين ؟	07
		في رأيك هل للالعب الالكترونية دور في السلوكيات العنيفة المنتشرة حاليا ؟	08
		هل يتم انتقادك من طرف زملائك حول لعب اللعبة الالكترونية ؟	09
	الإجابة :	المحور الخامس : دور الاسرة	
		من يراقبك اثناء اللعب ؟	01
		هل هناك توعية داخل اسرتك حول مايخص الالعب الالكترونية ؟	02
		هل يشاركك احد افراد الاسرة في لعب الالعب الالكترونية ؟	03
		كيف تؤثر انتقادات اسرتك على حالتك النفسية ؟	04
		المحور السادس : دور المجتمع	
		ماهو مصدر التوعية الذي تتبعه في مايخص مخاطر الالعب	
		كيف يؤثر المجتمع المحيط بك	02
		على نوعية الالعب التي تختاره ؟	
		ماهي الندوات او الورشات التي شاركت فيها واشتملت عن الالعب ومخاطرها ؟	03
		ماهو دور الجامعة فيتوعية حول استعمال الالعب الالكترونية ؟	04



قسم علم النفس وعلوم التربية

مصلحة البحث العلمي للقسم

السنة الجامعية: 2025/2024

إن ببايداع مذكرة التخرج بعد التصحيح

نحن الأساتذة أعضاء لجنة المناقشة عن المذكرة :

الأستاذ المشرف (ة) :
.....

الأستاذ المناقش (ة) :
.....

الأستاذ الرئيس (ة) :
.....

نأذن ببايداع مذكرة التخرج لنيل شهادة الماستر بعد تصحيحها

بعنوان :
.....
.....

والتي أعدها الطالب (ة) :
.....

والطالب (ة) :
.....

والطالب (ة) :
.....

المسجل بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ميدان :
.....

تخصص :
.....

الموسم الجامعي :
.....

إمضاء المشرف

إمضاء المناقش

إمضاء رئيس اللجنة