

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

République Algérienne Démocratique et Populaire

Ministère de l'Enseignement Supérieur et
de la Recherche Scientifique
Université

Colonel Akli Mohand Oulhadj
-Bouira-

Faculté des sciences Sociales et
humaines

Département des sciences sociales



جامعة البويرة

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة أكلي محند أولحاج

- البويرة -

لكلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم العلوم الاجتماعية

تخصص: سوسيولوجيا العنف وعلم العقاب.

فرع: علم الاجتماع.

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور (دراسة ميدانية بمدينة البويرة)

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع

إشراف الأستاذ:
مصطفى حاج الله

من إعداد:
لخضر سلامي

السنة الجامعية: 2015/2014

ملخص البحث:

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور (دراسة ميدانية بمدينة البويرة)

يعتبر موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على ممارستها من المواضيع المستجدة في مجال البحث العلمي وذلك لحدثة وجودها وانتشارها في المجتمعات المعاصرة، حيث أنه لم يتم التطرق لها بالقدر الكافي لفهم واقعها ومعرفة آثارها وتبعاتها ، إذ تكتسي هذه الدراسة أهمية بالغة وذلك لعدة عوامل منها، قلة الدراسات التي تناولت الموضوع المدروس خاصة في المجتمع الجزائري، ولأننا بصدد دراسة فئة حساسة من المجتمع (المراهقين) من جهة، وإثبات العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعنف لدى هذه الفئة من جهة أخرى.

أقيمت هذه الدراسة بمدينة البويرة على عينة مقصودة تكونت من (50) مفردة بحث من المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، وتهدف هذه الدراسة في أساسها لكشف العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وعنف المراهقين من خلال التعرف على مدى تأثير المراهقين بالعنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية والاطلاع على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة في ظهور العنف لدى لمراهقين ، وفي هذا الصدد قمنا بتقسيم دراستنا إلى أربعة فصول فصل للبناء النظري للدراسة، والذي قمنا فيه باستعراض الإطار العام للدراسة وأدبيات البحث، أما الثاني والثالث فقد تناولنا فيهما أبعاد ومؤشرات الموضوع شرحا وتفصيلا من خلال التطرق إلى كل من المراهقة، العنف، اللعب الألعاب الإلكترونية والعنف الافتراضي، في حين اشتمل الفصل الرابع على الجانب الميداني للدراسة، حيث تم فيه التطرق للبناء المنهجي للدراسة، كما عرضنا فيه تحليل المعطيات عن طريق استعمال كل من النسبة المئوية واختبار (كا²) بعدها تمت مناقشة الفرضيات في ضوء نتائج البحث والدراسات السابقة، واتمما دراستنا باستنتاج عام وبعض الاقتراحات والتوصيات المستوحاة من الدراسة الميدانية للحد من الظاهرة.

الكلمات الدالة: المراهقة، العنف، الألعاب الإلكترونية، اللعب.



إهداء

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ وَبَعْدُ:

لَا أُهْدِي عَمَلِي لِأُمِّي فَهِيَ حَيَاتِي وَجَنَّتِي، وَلَنْ أُهْدِيهَا لِأَبِي
فَأَنَا وَمَا أَمَلْتُ لِأَبِي وَلَا أُهْدِيهَا لِإِخْوَتِي فَهُمْ أَهْلِي وَخَاصَّتِي
سَأُهْدِيهَا لَكَ يَا مَنْ تَقْرَأُ (بِي) سُطُورِي فَوْضُوكَ هُنَا يَجْعَلُكَ

مَلِكَ (ة) الصَّفْحَةِ

فَهَذَا لِلْقُرَاءِ بَرٌّ وَهَذَا بِلَاغَةٌ وَسِرٌّ.

زَيْنُ الْأَسَدِ بِالْعَابِدِ مُحَمَّدِ بْنِ زَيْنِ
الْأَيْسِ الْمَلِكِ بِالْقَصْرِ الْأَقْوَمِ
حَيَاةَ رَجُلٍ بِالْعِلْمِ حَيَاتِي
حَمِيدِ الْأَثَرِ لَيْسَ الْأَنْوَى
النَّاسُ تُرَى مَلَائِكَةً وَجَنِّ
بَيْنَ خَطِيئِ الْعِلْمِ وَالتَّقْوَى
فَلَا أُهْدِي وَلَا حَيَاتِي وَلَا حَبِي
كُلُّ هَذَا وَكُلُّ مَا أَهْوَى



شكر وعرفان

قال الله تعالى: ((رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَى وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَرْحَمَنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ)) سورة النمل الآية 19.
لَقَدْ لِمَ لَكَ الْحَمْدُ حَتَّى تَرْضَى وَلَكَ الْحَمْدُ إِذَا رَضِيتَ وَلَكَ الْحَمْدُ بَعْدَ الرِّضَا.

وقال الحبيب صلى الله عليه وسلم " من لم يشكر الناس لم يشكر الله".

فنخص بالشكر لأستاذي الفاضل " مصطفى حاج الله" الذي أشرف علينا في هذا

العمل المتواضع.

والشكر موصول لأعضاء لجنة المناقشة الذين شرفونا بقبولهم مناقشة هذه المذكرة

وإلى جميع أساتذة التخصص كل باسمه، وإلى الطاقم الإداري والبيداغوجي لقسم

العلوم الاجتماعية.

كما لا يفوتني أن أتوجه بالشكر لكل من ساهم من قريب أو من بعيد في انجاز هذا

الانجاز العلمي المتواضع.

فرق شاسع بين أم تتغنى بمجد أجدادها
وأخرى منشغلة بصناعة المجد لأحفادها

لخضر سلامي

فهرس المحتويات

الصفحة	الموضوع
	- ملخص البحث.
أ	- إهداء.
ب	- شكر وعرفان.
ج- و	- فهرس المحتويات.
ز- ح	- قائمة الجداول.
ط- ك	- قائمة الأشكال.
01	- مقدمة.
الجانب النظري للدراسة:	
الفصل الأول: البناء النظري للدراسة.	
03	تمهيد.
04	1-1- أسباب إختيار الموضوع.
04	1-2- أهداف الدراسة.
04	1-3- أهمية الدراسة.
05	1-4- الإشكالية.
08	1-5- الفرضيات.
08	1-6- تحديد المصطلحات والمفاهيم
11	1-7- الدراسات السابقة.
22	1-8- المقاربة النظرية.
26	ملخص الفصل.
الفصل الثاني: العنف والمراقبة في عصر التقنية.	
28	- تمهيد.

المبحث الأول: ماهية المراهقة	
29	2-1-1- مفهوم المراهقة.
30	2-1-2 أشكال المراهقة.
31	2-1-3 مراحل المراهقة.
32	2-1-4 خصائص مرحلة المراهقة.
33	2-1-5 الاتجاهات المفسرة للمراهقة.
المبحث الثاني: مشكلات المراهقة.	
35	2-2-1 مشكلة الإصابة بأمراض النمو.
35	2-2-2 مشكلة التدخين وإدمان المخدرات.
36	2-2-3 مشكلة الغضب والعدوان.
37	2-2-4 مشكلة الكفاية الاجتماعية.
37	2-2-5 مشكلة التمرد على السلطة الأسرية.
38	2-2-6 المشكلات المدرسية.
المبحث الثالث: ماهية العنف.	
39	2-3-1 مفهوم العنف.
40	2-3-2 تقسيمات العنف وأشكاله.
44	2-3-3 أسباب العنف.
45	2-3-4 النظريات المفسرة للعنف.
57	2-3-5 الفرق بين العدوان والعنف.
58	ملخص الفصل.
الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية والعنف الافتراضي.	
60	تمهيد.
المبحث الأول: المراهق واللعب	
61	3-1-1 مفهوم اللعب.
61	3-1-2 أنواع اللعب عند الأطفال.
63	3-1-3 تقسيمات اللعب عند بياجيه.

64	3-1-4- أهمية اللعب.
65	3-1-5- النظريات المفسرة للعب.
المبحث الثاني: الألعاب الالكترونية.	
66	3-2-1- تاريخ الألعاب الالكترونية.
68	3-2-2- مفهوم الألعاب الالكترونية.
69	3-2-3- تصنيف الألعاب الالكترونية مجالاتها وأنواعها.
75	3-2-4- سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية.
81	3-2-5- أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية.
المبحث الثالث: العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية.	
82	3-3-1- مفهوم العنف الافتراضي.
85	3-3-2- طبيعة العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية.
87	3-3-3- صور العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية.
88	3-3-4- تأثيرات العنف الافتراضي وأسبابه.
91	3-3-5- العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية، من الخيال إلى الواقع.
93	خلاصة الفصل.
الفصل الرابع: الجانب الميداني للدراسة.	
95	تمهيد.
المبحث الأول: البناء المنهجي للدراسة.	
96	4-1-1- منهج الدراسة.
97	4-1-2- أدوات وتقنيات جمع البيانات.
100	4-1-3- العينة والمعينة.
101	4-1-4- مجالات الدراسة.
101	4-1-4- صعوبات الدراسة.
المبحث الثاني: عرض وتحليل المعطيات.	

102	4-2-1- عرض البيانات العامة لأفراد العينة.
108	4-2-2- عرض وتحليل المعطيات الإحصائية للفرضية الأولى.
123	4-2-3- عرض وتحليل المعطيات الإحصائية للفرضية الثانية.
4-2- استنتاجات الجانب الميداني للدراسة.	
141	4-3-1- النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى.
144	4-3-2- النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية.
148	الاستنتاج العام.
149	خاتمة.
150	التوصيات والاقتراحات.
152	- قائمة المراجع.
159	- الملاحق.

قائمة الجداول

الصفحة	العنوان	الرقم
102	جدول يبين توزيع أفراد العينة حسب مراحل المراهقة.	01
103	جدول يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي.	02
104	جدول يبين توزيع أفراد العينة حسب الوسط الاجتماعي.	03
105	جدول يبين الحالة المدنية لأولياء أفراد العينة.	04
105	جدول يبين المستوى التعليمي لأولياء أفراد العينة.	05
107	جدول يبين توزيع أفراد العينة حسب دخل الأسرة.	06
108	جدول يبين مدى ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية.	07
109	جدول يبين نوع الألعاب الالكترونية التي يفضلها المراهقين.	08
110	جدول يبين مدى تعلق المراهقين بمشاهد العنف في اللعبة الالكترونية.	09
111	جدول يبين رموز العنف التي يتفاعل معها المراهقين داخل اللعبة الالكترونية.	10
112	جدول يبين مدى تقليد المراهق لأفعال العنف من اللعبة الالكترونية.	11
113	جدول يبين مدى تقليد المراهق للبطل في اللعبة الالكترونية.	12
114	جدول يبين صفة البطل الذي يفضله المراهقين في الألعاب الالكترونية.	13
115	جدول يبين مدى تعلم المراهقين لحركات ومهارات قتالية من لعبة إلكترونية.	14
116	جدول يبين تعلم المراهقين إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من الألعاب الالكترونية.	15
117	جدول يبين مدى اعتقاد المراهقين إجادة استعمال الأسلحة نتيجة للممارسة	16
118	جدول يبين العلاقة بين مراحل المراهقة وحجم ممارسة الألعاب الالكترونية.	17
119	جدول يبين العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتعلم حركات قتالية منها من طرف المراهق.	18
120	جدول يبين العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتقليد أفعال عنف منها.	19

121	جدول يبين العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتعلم المراهق لألفاظ بذيئة وإشارات عنيفة.	20
122	جدول يبين العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية واعتقاد المراهق انه جيد استخدام	21
123	جدول يبين الأفعال التي يقوم بها المراهق عند خسارته في لعبة الكترونية.	22
124	جدول يبين أن المراهق يتشاجر مع من يهزمه في اللعبة الالكترونية.	23
125	جدول يبين مدى تجريب المراهقين لحركات قتالية من الألعاب الالكترونية على الآخرين.	24
126	جدول يبين تلفظ المراهقين ألفاظ بذيئة عند تفاعله مع اللعبة الالكترونية.	25
127	جدول يبين تعنيف المراهق من يقطع عنه مسار اللعبة.	26
128	جدول يبين نوع العنف الذي يصدر من المراهق ضد من يقطع مسار لعبه.	27
129	جدول يبين ما إذا كان المراهق يقوم بكسر جهاز اللعب بسبب لعبة الكترونية.	28
130	جدول يبين مدى تمثيل المراهق مشاهد عنف من لعبة الكترونية للإخافة الآخرين.	29
131	جدول يبين أن المراهق يستمتع بمشاهد العنف مثل القتل والتدمير داخل اللعبة الالكترونية	30
132	جدول يبين أن ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل المراهق لا يبالي برموز العنف مثل القتل والدماء.	31
133	جدول يبين أن المراهق يعيد مشاهد العنف من الألعاب الالكترونية أثناء نومه.	32
134	جدول يبين العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية والتصرف عند خسارة اللعبة.	33
135	جدول يبين العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتجريب حركات قتالية منها على الغير من طرف المراهق.	34
136	جدول يبين العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية والتلفظ بكلام بذيء أثناء اللعب.	35
137	جدول يبين العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتعنيف المراهق لمن قطع مسار اللعبة.	36

138	جدول يبين العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتمثيل المراهق لمشاهد منها لإخافة الآخرين.	37
139	العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وعدم مبالاة المراهق برموز العنف مثل القتل والدم.	38
141	جدول يتضمن الأسئلة الموجهة لأفراد العينة المتعلقة بالمحور الثاني الخاص بالفرضية الأولى.	39
144	جدول يتضمن الأسئلة الموجهة لأفراد العينة المتعلقة بالمحور الثالث الخاص بالفرضية الثانية.	40

قائمة الأشكال

الرقم	العنوان	الصفحة
01	دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد العينة حسب مراحل المراهقة.	102
02	دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي.	103
03	دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد العينة حسب الوسط الاجتماعي.	104
04	دائرة نسبية تمثل الحالة المدنية لأولياء أفراد العينة.	105
05	أعمدة بيانية تمثل المستوى التعليمي لأولياء أفراد العينة.	105
06	دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد العينة حسب دخل الأسرة.	107
07	دائرة نسبية تمثل نسبة ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.	108
08	دائرة نسبية تمثل نوع الألعاب الإلكترونية التي يفضلها المراهقين.	109
09	دائرة نسبية تمثل مدى تعلق المراهقين بمشاهد العنف داخل اللعبة الإلكترونية.	110
10	دائرة نسبية تمثل مختلف أفعال العنف التي يتفاعل معها المراهقين داخل اللعبة.	111
11	دائرة نسبية تمثل مدى تقليد المراهق لأفعال العنف من اللعبة الإلكترونية.	112
12	دائرة نسبية تمثل مدى تقليد المراهق للبطل في اللعبة الإلكترونية.	113
13	دائرة نسبية تمثل صفة البطل الذي يفضلها المراهقين في الألعاب الإلكترونية.	114
14	دائرة نسبية تمثل أن المراهقين يتعلمون حركات ومهارات قتالية من لعبة إلكترونية في حياتهم اليومية.	115
15	دائرة نسبية تمثل أن المراهقين يتعلمون إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من الألعاب.	116
16	دائرة نسبية تمثل مدى تأثر المراهقين برموز العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية.	117
17	أعمد بيانية تمثل العلاقة بين مراحل المراهقة وحجم ممارسة الألعاب الإلكترونية.	118

119	أعد بيانية تمثل العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتطبيق حركات قتالية فيها من طرف المراهق.	18
120	أعد بيانية تمثل العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتقليد أفعال عنف منها.	19
121	أعد بيانية تمثل العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتعلم المراهق لألفاظ بذينة وإشارات عنيفة.	20
122	أعد بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية واعتقاد المراهق انه يجيد استخدام الأسلحة.	21
123	دائرة نسبية تمثل الأفعال التي يقوم بها المراهق عند خسارته في لعبة الكترونية.	22
124	دائرة نسبية تمثل أن المراهق يتشاجر مع من يهزمه في اللعبة الالكترونية.	23
125	دائرة نسبية تمثل أن المراهقين يجربون حركات قتالية من الألعاب الالكترونية على	24
126	دائرة نسبية تمثل أن المراهق يتلفظ ألفاظا بذينة عند تفاعله مع اللعبة الالكترونية.	25
127	دائرة نسبية تمثل أن المراهق يعنف من يقطع عنه مسار اللعبة.	26
128	دائرة نسبية تمثل نوع العنف الذي يصدر من المراهق ضد من يقطع مسار لعبه.	27
129	دائرة نسبية ما إذا كان المراهق يقوم بكسر جهاز اللعب بسبب لعبة الكترونية.	28
130	دائرة نسبية تمثل ما إذا كان المراهق يمثل مشاهد عنف من لعبة الكترونية للإخافة الآخرين	29
131	دائرة نسبية تمثل أن المراهق يستمتع بمشاهد العنف مثل القتل والتدمير داخل اللعبة الالكترونية.	30
132	دائرة نسبية تمثل أن ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل المراهق لا يبالي برموز العنف مثل القتل والدماغ.	31
133	دائرة نسبية تمثل أن المراهق يعيد مشاهد العنف من الألعاب الالكترونية أثناء نومه.	32
134	أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية والتصرف عند خسارة فيها.	33
135	أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتجريب حركات قتالية على الآخرين من طرف المراهق.	34
136	أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية والتلفظ بكلام بذيء أثناء اللعب.	35

137	أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتعنيف المراهق لمن قطع مسار اللعبة	36
138	أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتمثيل المراهق لمشاهد عنف منها لإخافة الآخرين.	37
139	أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وعدم مبالاة المراهق برموز العنف مثل القتل والدم.	38

مقدمة:

في بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال والمراهقين، عرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية Electronic Games وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث، سيما وأنها مازالت حديثة ولم يتم التصدي لها بالبحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالاتها التربوية، وتأثيراتها على النمو المتكامل للأطفال بشكل عام والمراهقين بشكل خاص، ولقد أثارت هذه الألعاب وما زالت الاختلافات حول دورها التربوي وتأثيراتها المختلفة على الفرد وعلى اللاعب، حيث يذهب "دي بونو De Bono" إلى أن عملية اللعب أهم بكثير جدا من المحتوى، فإنه يمتلكنا الإحساس بأن ممارسة مهارات اللعبة سوف تنمي مهارات التفكير، أنه صحيح إلى حد بعيد، وأن مواقف الألعاب توفر فرصة لممارسة مجال من المهارات أوسع بكثير مما توفره الموضوعات ذات المحتوى، ففي اللعبة هناك أمر ما يحدث طيلة الوقت، يوسع تفكيرك في أمور مثل الإستراتيجية والتخطيط واتخاذ القرار التي تعد جزءا متما لغالبية الألعاب، وعندما تتعرف على قواعد اللعبة تصبح المعرفة أقل أهمية بكثير جدا من مهارة التفكير، ويتعين على هذه الأمور جميعا أن تجعل من موقف الألعاب موقفا مثاليا لتنمية مهارات التفكير؛ ولقد أصبحت الألعاب الإلكترونية عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم وينفق عليه في العام مليارات الدولارات.

لكن ما يثير اهتمام الباحثين واهتمامنا هو تلك الآثار الناجمة عن ممارسة تلك الألعاب خاصة التي تحوي عنفا في طياتها حيث تشير دراسة* أن نسبة 89% من الألعاب الإلكترونية تحتوي على بعض مشاهد العنف وأن نصف ألعاب ذات المحتوى العنيف فيها عنف ضد الأشخاص (جروح خطيرة، موت...) واعتبر الباحثون أن أكثر الألعاب عنفا التي يكون فيها النشاط الرئيسي هو إيذاء الشخصيات، حيث يظهر القتل بدرجة كبيرة، والقاسم المشترك بين هذه الألعاب أنها مسرحا للعنف والإجرام، تفوق على مبدأ، إطلاق النار والقتل لإحراز

* - Dietz Gentile and Richter Dill. Children Now. Now youk , 2001.

الفوز والبطل يقتل بطريقة مرعبة مخيفة كتقطيع الأجسام، أو تمزيق رأس أحد الوحوش الخيالية؛ وهذه الألعاب العنيفة كوسيلة هيأت الأجواء لتقبل المدمنين أو الممارسين لها وامتلاكهم لرموز العنف والتعود عليها ومحاولة تمثل تلك الرموز بغرض المحاكاة، لاسيما وأن هذه الألعاب تخترق القاعات ومقاهي الانترنت، والبيوت، دون وعي أسري أو رقابة أسرية أو مشاركة أبوية تربية قادرة على الحد من آثار هذه الألعاب، لاسيما وأن هذه الألعاب مسرحا لمختلف أعمال العنف وتشمل كل الجرائم والأفعال الهمجية.

ونظرا للانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب ولما له من تأثيرات على المجتمعات بصفة عامة والمجتمع الجزائري بصفة خاصة فقد قمنا بهذه الدراسة بعنوان "الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور"، وذلك اعتقادا منا أن تأثير هذا النوع من الأنشطة يكون أكثر بروزا ووضوحا في هذه الفئة من المجتمع التي تتميز بخصائص قد تزيد من تفاقم المشكلة، وفي هذا الصدد قمنا بتقسيم دراستنا إلى أربعة فصول، فصل للبناء النظري للدراسة، والذي قمنا فيه باستعراض الإطار العام للدراسة وأدبيات البحث، أما الثاني والثالث فقد تناولنا فيهما أبعاد ومؤشرات الموضوع شرحا وتفصيلا من خلال التطرق إلى كل من المراهقة، العنف، اللعب الألعاب الالكترونية والعنف الافتراضي، في حين اشتمل الفصل الرابع على الجانب الميداني للدراسة، حيث تم فيه التطرق للبناء المنهجي للدراسة، كما عرضنا فيه تحليل المعطيات ومناقشة نتائج البحث، واطمأ دراستنا باستنتاج عام وبعض التوصيات المقدمة للحد من الظاهرة.

الفصل الأول:

تمهيد.

1-1- أسباب اختيار الموضوع.

1-2- أهداف الدراسة.

1-3- أهمية الدراسة.

1-4- الإشكالية.

1-5- الفرضيات.

1-6- تحديد المفاهيم.

1-7- الدراسات السابقة.

1-8- المقاربة السوسيولوجية.

ملخص الفصل.

تمهيد:

على غرار الدراسات والبحوث الاجتماعية التي عادة ما تستهل بدايتها بالبناء النظري للدراسة، سوف نستعرض في مستهل بحثنا وفي هذا الفصل أهم الخطوات الأولية التي قمنا بها في إطار دراستنا بعنوان "الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين"، حيث نسعى في هذا الفصل إلى إبراز الجانب البنائي للدراسة من خلال توضيح أسباب اختيار موضوع الدراسة وأهدافها، كما سنقوم بطرح إشكالية البحث وعدة عناصر أخرى تتعلق بالجانب البنائي للدراسة كتحديد المفاهيم والدراسات السابقة وكذا المقاربة النظرية كالاتي.

1-1- أسباب اختيار الموضوع:

لقد تم اختيار هذا الموضوع لعدة أسباب منها:

- حب التميز وذلك لأن الموضوع غير متداول بكثرة في المجتمعات العربية بصفة خاصة.
- إثراء المكتبة بدراسة جديدة تضاف إلى رفوفها.
- التحضير لدراسة أكبر وأشمل في المستقبل.
- أهمية الموضوع وحساسيته لأنه يمس فئة عمرية هامة.
- التدريب على كيفية إنجاز البحوث العلمية الميدانية.

1-2- أهداف الدراسة:

- التعرف على مدى تأثير المراهقين بالعنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية.
- الاطلاع على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة في ظهور العنف لدى لمراهقين.

1-3- أهمية الدراسة:

تكتسي هذه الدراسة أهمية بالغة وذلك لعدة عوامل منها، قلة الدراسات التي تناولت الموضوع المدروس خاصة في المجتمع الجزائري، ولأننا بصدد دراسة فئة حساسة من المجتمع (المراهقين) من جهة، وإثبات العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وعنف لدى هذه الفئة من جهة أخرى.

1-4- الإشكالية:

يعتبر العنف ظاهرة عامة بين الأفراد، يمارسونها بأساليب مختلفة ومتنوعة مثل التعبير اللفظي أو العنف البدني ويتعداهما للعنف الرمزي، وتأخذ أشكالاً عديدة في شتى مجالات حياة كالعامل وفي التجارة والتحصيل الدراسي وحتى في اللعب، حيث يمثل العنف جزءاً دائماً من معاناة الأفراد ويمكن مشاهدة آثاره بأشكال مختلفة في شتى أنحاء العالم، إذ يفقد أكثر من مليون شخص حياتهم كما يعاني أكثر من ذلك بكثير من إصابات غير مميتة نتيجة للعنف الموجه للذات أو بين الأشخاص أو العنف الجماعي.¹

والعنف كظاهرة اجتماعية تمس كل فئات المجتمع، وتتعلق بجميع المراحل العمرية للفرد، وتعتبر المراهقة إحدى أهم هذه المراحل كونها تمثل بوابة الرشد ونهاية مرحلة الطفولة وفيها يكتمل النمو الجسمي والعقلي والاجتماعي للفرد.

كما أن الفرد في هذه المرحلة يمر بعدة تغيرات عميقة في حياته تتمثل عامة في النمو الجسمي المتسارع والتقلب الشديد في المزاج والانفعالات، أو ما يعرف بالظواهر الخاصة بالمراهقة، هذه الأخيرة تجعل المراهق يواجه مشاكل وصعوبات في التكيف والتأقلم مع محيطه الخارجي ما يؤدي به في كثير من الأحيان إلى انتهاج وابتداع طرق وأساليب غير سوية في تفاعله مع مجتمعه تتمثل غالباً في العدوانية والتمرد والسخرية والتعصب إلى غير ذلك من السلوكيات العنيفة التي تعزى إلى عدة عوامل وأسباب منها النفسية والاجتماعية وحتى البيولوجية كما أن هناك عوامل أخرى تساهم في ظهور هذه السلوكيات العنيفة خاصة في ضل التطور التكنولوجي الهائل الذي جلب معه أفكاراً ومشاكل جديدة لأبنائنا، حيث ظهرت في السنوات الأخيرة أشكال ثقافية وتربوية جديدة تساهم في التطور التكنولوجي الكبير في مجال الحاسوب والإنترنت، فأصبح المراهق في عصرنا الحالي يمضي وقتاً أطول في استعمال الأجهزة الالكترونية المختلفة طلباً للمتعة والإثارة، ونجد في

¹ - صاحب، أسعد ويس الشمري. أسباب العنف لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات. العراق: جامعة تكريت، 2012، ص219.

مقدمة هذه الأجهزة كل من أجهزة الكمبيوتر والهاتف المحمول واللوحات الإلكترونية هذه الأخيرة أصبحت تبهر المراهق وتستحوذ على وقته واهتماماته وتركيزه من عدة جوانب منها أنها تحوي العديد من التطبيقات الترفيهية والتي نجد في مقدمتها الألعاب الإلكترونية التي تعددت وتنوعت وزاد انتشارها إذ لا يكاد يخلو منها بيت أو متجر في معظم المجتمعات الغربية والعربية.

ووصلت الألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة إلى مستوى هائل من التطور التقني الذي يمزج بين التأثير البصري والصوتي والحركي، والمحاكاة والتفاعل مع الحركة البشرية لاسلكيًا، وأصبح التصوير التلفزيوني ممزوجًا مع الرسوم المتحركة، مما جعل اللاعب يحس بأنه يعيش عالمًا حقيقيًا داخل تلك اللعبة. والمشكلة أن العديد من تلك الألعاب لها مضمون عنيف فيجد فيها المراهق كل أنواع وأشكال العنف مثل الرعب، القتل الصراخ، الشجار، إطلاق النار على الأصدقاء، الموت إلى غير ذلك من أفعال العنف، وتنمي تلك النماذج من الألعاب لدى الأطفال والمراهقين بعض الأفكار مثل "إن إطلاق النار على أصدقائك وإردائهم في برك من الدم شيء ممتع وممتع جدًا".

وبالرغم من وجود إيجابيات لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية الذي يتمثل أساسًا في تنمية القدرات الذهنية فإن له آثارًا سلبية على المراهقين، حيث أنها قد تكون مصدرًا للقلق النفسي الذي ينتج عن المشاهد المخيفة كالقتل والدماء وأشكال الوحوش الخيالية مما يؤدي إلى ظهور عنف حقيقي خارج نطاق اللعبة، وفي هذا السياق تقول السيدة ويلكنسون*: "أن الألعاب الإلكترونية تتسم بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية وتناقص في السلوك الاجتماعي المنضبط".¹

¹ - عبد الله ابن عبد العزيز، الهدلق. إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. الرياض: جامعة الملك سعود، دت، ص05.
* باحثة أمريكية أجرت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو.

ويضيف " جينتلي **": أن المراهقين الذين يلعبون ألعابا إلكترونية عنيفة هم أكثر دخولا في حجاج وعنف مع المدرسين، وأكثر عرضة للتعرض للتورط في معارك مع أقرانهم، وفي هذا الإطار يمكن عرض وقائع لتمثل رموز العنف " ولدينا من النماذج والأمثلة ما يبعث على دق ناقوس الخطر مثل الحادث الشهير الذي حدث في أميركا عام 1999 عندما قام طالبان في إحدى المدارس بإطلاق النار عشوائياً على زملائهم وقتلوا 13 منهم وأصابوا 200 شخص، والسبب في ارتكابهم لهذه الجريمة هو إدمانهم لألعاب العنف والقتل وفي عام 2006 قام مراهق يدعى "ديفين مور" والذي يبلغ من العمر 18 عاماً بسرقة سيارة ثم سرق مسدس من شرطي وأطلق عليه النار وأصاب ثاني ثم أخذ سيارة الشرطة وهرب بها، وبعد القبض على هذا المراهق اكتشف أنه كان يلعب " Grand Theft Auto " بشكل مفرط وهي اللعبة العنيفة التي يحدث فيها ما فعله هذا المراهق.

وفي ألمانيا أقدم مراهق (16 عاماً) مفصول عن المدرسة على ارتكاب مجزرة في حق زملائه حيث قتل 17 منهم بعد أن قضى معظم وقته يلعب ألعاب إلكترونية عنيفة.¹

ولقد أثبتت دراسة ماليزية أن ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة في مستويات العنف لدى المراهقين في ماليزيا.²

من كل ما سبق ونظرا لقلّة الدراسات التي تناولت هذا الموضوع في المجتمعات العربية عامة والمجتمع

الجزائري خاصة، يمكن تحديد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي الآتي:

- هل هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعنف لدى المراهقين؟

وتتبع منه الأسئلة الفرعية الآتية:

¹- رقية، محمودي. "أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العدواني للمراهق". رسالة ماجستير. جامعة سعد دحلب. الجزائر، 2010، ص20.

** قام بدراسة حول الألعاب الإلكترونية العنيفة.

²- Khaire adine belghiras et autres. les jeux de video et leurs relatons avec la violence des adolescents. Malizia : Université de tonko Abderrahmane, s.d.

- هل يتعلم المراهق نماذج العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية؟
- هل تؤدي ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف لظهور العنف لدى المراهقين؟

1-5- الفرضيات:

- يتعلم المراهق نماذج العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية.
- ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف يؤدي لظهور العنف لدى المراهقين.

1-6- تحديد المفاهيم:

1-6-1- العنف:

يعرف العنف على أنه لغة التخاطب الأخيرة الممكنة مع الواقع ومع الآخرين، حيث يحس المرء بالعجز عن إيصال صوته بوسائل الحوار العادي، وحين تترسخ القناعة لديه بالفشل في إقناعهم بالاعتراف بكيانه وقيمه، وهو استجابة سلوكية تتميز بطبيعة انفعالية شديدة قد تتطوي على انخفاض في مستوى البصيرة والتفكير.¹

وعرفت الجمعية العامة للأمم المتحدة العنف على أنه اعتداء جسدي أو معنوي مقصود من جهة تتمتع بسلطة مادية أو معنوية من جهة أخرى، وقد تكون هذه فردا أو جماعة أو طبقة اجتماعية أو دولة تحاول إخضاع طرف آخر في إطار علاقة قوة غير متكافئة اقتصاديا أو اجتماعيا أو سياسيا، مما يتسبب في إحداث أضرار مادية أو نفسية أو معنوية للفرد أو الجماعة أو طبقة اجتماعية أو دولة أخرى.²

التعريف الإجرائي: هو كل سلوك انفعالي يتميز بالخشونة يقوم به المراهق، موجه نحو نفسه أو نحو هدف معين ويتضمن أسلوب مواجهة ويكون إما ماديًا أو معنويًا لفظيًا أو ضمنيًا (رمزيًا)، ويكون في أغلب الأحيان مصحوبا بتعبيرات تهديديه وينتج عن هذا السلوك إيذاء للآخرين أو لنفسه.

¹- فوزي أحمد، بن دريدي. العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية. الرياض: جامعة نايف للعلوم الأمنية، 2007، ص35.

²- رجاء، مكي وسامي عجم. إشكالية العنف المشرع والعنف المدان. ط1. بيروت: المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، 2008، ص41.

وهو أسلوب يلجأ إليه المراهق للتعبير عن حالته النفسية والجسدية.

1-6-2- المراهقة:

كلمة مراهقة (Adolescence) مشتقة من الفعل اللاتيني (Adolescere) ومعناه التدرج نحو النضج

البدني والجنسي والعقلي والانفعالي، وهي تلك المرحلة التي تبدأ من بداية البلوغ حتى اكتمال نمو العظام، وهي مصطلح وصفي للفترة التي يكون فيها الفرد غير ناضج، انفعاليا وذا خبرة محدودة ويقترّب من نهاية نموه البدني

والعقلي مرحلة يتطلع فيها المراهق إلى هذا العالم بعيون جديدة.¹

أما المراهقة في علم النفس تعني الاقتراب من النضج الجسدي والنفسي والعقلي والاجتماعي، ولكنه لا يصل

إلى اكتمال النضج إلا بعد سنوات عديدة قد تصل إلى 10 سنوات.²

التعريف الإجرائي: هي إحدى مراحل حياة الفرد تأتي بعد مرحلة الطفولة وتمتد من سن 12 سنة إلى سن 20

سنة، وتنقسم لثلاث مراحل هي:

من 12 إلى 14 سنة، ومن 15 إلى 17 سنة، ومن 18 إلى 20 سنة، يمر خلالها الفرد بتغيرات جسدية وعقلية وعاطفية واجتماعية، ويتميز الفرد خلالها بالانفعال الشديد وتقلب في المزاج وبعض السلوكيات غير السوية.

1-6-3- اللّعب:

يعرف اللّعب لغويا، وكما ورد في قاموس المحيط، بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جدّ، وهذا يعني

انتفاء صفة الجدّية عن اللعب عكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللّعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاج

وفعل فعل يقصد اللّذة أو التنزه، فعل فعل لا يجدي عليه نفعاً، ويعرف محمد عدس اللّعب بأنه استغلال طاقة

الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية.³

¹ - مروة، شاكر الشربيني. المراهقة وأسباب الانحراف . القاهرة: دار الكتاب الحديث، 2006، ص75.

² - عبد المنعم، الميلادي. المراهقة سن التمرد والبلوغ. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب، 2008، ص15.

³ - حنان، عبد الحميد العناني. اللّعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية. ط4. عمان: در الفكر، 2009، ص15.

أما معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية فقد عرف اللّعب بأنه اشتراك نشاط رياضي أو ترفيهي، سواء كان لعباً حراً (free Play) أو لعباً منظماً (organized play) يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها.¹

التعريف الإجرائي: اللّعب هو نشاط بدني أو ذهني يقوم به المراهق قصد الوصول للراحة النفسية والمتعة والترفيه، ولا يمتاز بالجدية عكس الأعمال والنشاطات الأخرى.

1-6-4- الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدّد استخدام اليد مع العين (التأزر البصري/الحركي) أو تحدّد الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.²

هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو، حيث تعرض في التلفاز بعد عرض الجهاز به، ويمكن أن تعمل على أجهزة خاصة محمولة مثل الحاسوب والهاتف النقال... الخ.³

التعريف الإجرائي: هي نوع من التطبيقات الترفيهية ذات الطابع الإلكتروني، وهي كل نشاط تنافسي افتراضي رقمي يقوم به المراهق تحكمه قواعد معينة بشكل يجعل الفرد يدخل في جو تنافسي مع الآخرين أو ضد أشخاص افتراضيين داخل اللعبة في مختلف الأجهزة الإلكترونية.

¹ - مها، حسن الشحروري. الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها. ط1. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، 2008، ص31.

² - المرجع السابق، ص46.

³ - لعبة فيديو. ويكيبيديا الموسوعة الحرة، لعبة فيديو. https://ar.wikipedia.org/wiki/لعبة_فيديو.

1-7-1- الدراسات السابقة:

1-7-1- دراسات أجنبية:

➤ خير الدين بنجيس وأخرون "العاب الفيديو وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين":¹

سعت هذه الدراسة لإيجاد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وزيادة مستوى العنف لدى المراهقين، كما عنيت بالمقارنة بين الجنسين في هذا المجال، حيث تم تعيين مجموعة من 994 طالبا (499 ذكور و495 إناث) من مدرستين ثانويتين في كلانج فالي في ماليزيا، وتم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي وأداة الاستبيان في الدراسة التي تتضمن الفرضيات التالية:

- ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة يؤدي لزيادة مستوى العنف لدى المراهقين.

- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين ممارسة المراهقين الذكور للألعاب العنيفة وبين المراهقات.

- هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين تأثر المراهقين الذكور بالألعاب العنيفة وبين المراهقات.

وقد خلصت هذه الدراسة إلى عدة نتائج أهمها ما يلي:

- التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة مستويات العنف لدى المراهقين في ماليزيا.

- المراهقون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة من المراهقات الإناث.

- المراهقين الذكور أكثر تأثرا بالألعاب الإلكترونية العنيفة من المراهقات الإناث.

وخرجت هذه الدراسة بعدة توصيات أهمها:

- يجب تصنيف الألعاب الإلكترونية العنيفة واستخدام أكثر للرقابة.

- تدعيم وزيادة الدراسات في هذا المجال لتكون أكثر فاعلية وذات فائدة خاصة في المجتمعات الآسيوية التي

تندر بها هذا النوع من الدراسات، ودراسة هذا الموضوع من جانب آخر.

¹- ipid.Khaire adine belghiras et autre.

تقييم الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة على مجتمع بحث مكون أساسا من الطلبة الثانويين ما جعلها تمس بصفة مباشرة فئة المراهقين، كما تميزت بحجم عينة لا بأس به يجعلها أكثر تمثيلا وتعميما لمجتمع البحث، هي دراسة لا بأس بها خلصت لعدة نتائج هامة وقدمت توصيات للوقاية من أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة ، وتتقاطع هذه الدراسة مع دراستنا في كون أنها مست جانبا مهما من دراستنا ويتمثل في تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على المراهقين.

1-7-2- الدراسات العربية:

الدراسة الأولى:

➤ عباس سبتي " الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج ..حلول " :¹

أهداف الدراسة:

- توعية أولياء الأمور وأولادهم بأضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- إيجاد حلول لمشكلة عزوف الأولاد عن الدراسة بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية.

فروض الدراسة:

- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بخصوص استجابات أفراد العينة تبعا للمناطق التعليمية.
- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بخصوص استجابات أفراد العينة تبعا للصف الدراسي.
- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بخصوص استجابات أفراد العينة تبعا للعمر.
- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بخصوص استجابات أفراد العينة تبعا للجنس.

حدود الدراسة: تتناول الدراسة أفراد العينة لجميع المناطق التعليمية الست لمختلف المراحل التعليمية بدءا من

الصف الخامس الابتدائي حتى الصف الثاني عشر الثانوي بقسميه الأدبي والعلمي بمدارس دولة الكويت.

¹ - عباس، سبتي. الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول. الكويت: دن، 2013.

منهجية الدراسة: اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي الذي يلائم مع الدراسات التربوية.

نتائج الدراسة: وافق معظم أفراد العينة على أن عزوفهم عن الدراسة يرجع إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية وبعد

تحليل إجابات أفراد العينة تبين أن الوسيط لكل إجابة من إجابات أسئلة الاستبانة بلغ أكثر من (3) .

توصيات الدراسة: يرى الباحث أن طرق علاج مشكلة عزوف الأولاد عن الدراسة بسبب انشغالهم بالألعاب

الإلكترونية هي:

- تثقيف الوالدين بمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

- توعية وإرشاد الأولاد على معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك آثاراً على نفس. وسلوك الولد.

- توزيع وقت الطفل والمراهق بين الدراسة واللعب على أن يكون وقت اللعب الإلكتروني واللعب البدني الرياضي

في أيام العطل الرسمية، مع تحديد وقت اللعب الإلكتروني على ألا يتجاوز الساعة الواحدة باليوم.

- مراقبة مراكز الألعاب الإلكترونية لمنع الألعاب التي تنمي العنف والعدوان والإضرار بالمرافق العامة

والخاصة.

- تخصيص مراكز الألعاب للأطفال ومراكز أخرى للمراهقين.

- تحديد وقت اللعب للطفل على ألا يتجاوز الساعة الواحدة باليوم .

تقييم الدراسة: لهذه الدراسة نوع من الخصوصية كونها تعد أول دراسة أقيمت حول الألعاب الإلكترونية في دولة

الكويت، وذلك يجعلها دراسة مميزة حيث خلص الباحث لعدة نتائج تتعلق بأضرار ممارسة الألعاب الإلكترونية

مثل تنامي العنف والعزوف عن الدراسة، وعلى العموم هي دراسة متوسطة على العموم بالنظر لفرضيات

الباحث والوسائل المستخدمة للجمع البيانات، وتتقاطع هذه الدراسة مع دراستنا في كونها مست جانباً من تأثيرات

الألعاب الإلكترونية لكنها أغفلت جانباً مهماً وهو تأثير العنف المتضمن فيها على الممارس لها خاصة الأطفال.

الدراسة الثانية:

➤ سلوى بنت علي حمصاني . " ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدوانى فى

ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض":¹

لقد أجريت هذه الدراسة للتعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدوانى فى

ضوء متغيرى تقدير الذات والتحصيىل الدراسى لدى الطلاب، واعتمدت الباحثة على المنهج الوصفى، حيث

أجريت الدراسة على عينة بلغت (880) طالباً من طلاب الصف الثالث المتوسط من المدارس الحكومية

النهارية، وانطلقت من الفرضيات التالية:

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

- هناك علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدوانى فى ضوء

تقدير الذات.

- هناك علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدوانى فى ضوء

التحصيىل الدراسى

وخلصت الدراسة لعدة نتائج أهمها:

- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك

العدوانى.

- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك

العدوانى فى ضوء تقدير الذات بلغت قيمة معامل الارتباط (0.1800).

¹- سلوى، بنت علي حمصاني. "ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدوانى فى ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض".رسالة ماجستير. جامعة الملك سعود.السعودية،2011.

- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدوانى في ضوء التحصيل الدراسي بلغت قيمة معامل الارتباط (0.9808) ولقد خرجت هذه الدراسة بتوصيات أهمها:

- ضرورة مشاركة الآباء والأبناء عند شرائهم الألعاب الإلكترونية.
- الحرص على تحديد زمن ممارسة هذا النوع من الألعاب.
- اهتمام المربين بطرح بدائل يتم من خلالها شغل أوقات الفراغ.
- إدراك أهمية البرامج النوعية والإرشاد لتوعية الطلاب وأسرههم بأضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة.

تقييم الدراسة: تميزت هذه الدراسة بكون حجم العينة ما جعلها أكثر جدية وتمثيلاً لمجتمع البحث، وتوصلت إلى نتائج هامة ومنطقية، كما ختمتها الباحثة بجملة من المقترحات والتوصيات الهامة التي تهدف إلى نشر ثقافة التوعية بأضرار الألعاب الإلكترونية، على العموم كانت هذه الدراسة جيدة وموفقة، وذلك لاعتمادها على التحليل الكمي للبيانات، وتتقاطع هذه الدراسة مع موضوعنا في أنها درست العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدوانى الذي يعتبر أشمل من العنف.

الدراسة الثالثة:

➤ عبد الله بن عبد العزيز الهدلق "دراسة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"¹:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها، وهي دراسة شبه تجريبية طبقت على 359 طالباً، وهدفت هذه الدراسة إلى ما يلي:

- التعرف على دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم العام.
- معرفة إيجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم.

¹ - عبد الله، بن عبد العزيز الهدلق. مرجع سابق.

- معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج ههما أن هناك عدد من العوامل تدفع طلاب التعليم العام لممارسة

الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة التحدي... الخ.

كما يرى أن لممارسة هذه الألعاب آثارا إيجابية وأخرى سلبية، ومن الآثار الإيجابية أنها تسهم في تحسين بعض

المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين، مثل مهارة تعلم اللغات الأجنبية، مهارة حل المشكلات، مهارة

الكتابة، أما الآثار السلبية وهي عديدة، تم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار

صحية، أضرار اجتماعية وأضرار أكاديمية وأضرار عامة، وأخيرا قدمت الدراسة عددا من التوصيات ذات صلة

بالنتائج، أهمها أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية

للألعاب الإلكترونية، وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من آثار الجوانب السلبية، وكذا

إنشاء مركز وطني/قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على

إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

تقييم الدراسة:

لقد توصلت هذه الدراسة إلى العديد من النتائج الهامة من بينها التعرف على سبب إقبال المراهقين على

ممارسة الألعاب الإلكترونية المختلفة وعدادت بعض الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، كما قدمت

هذه الدراسة جملة من التوصيات التي تهدف للحد من الآثار السلبية من ممارسة الألعاب الإلكترونية، ما يجعلنا

نرى بأنها دراسة موفقة إلى حدّ ما خاصة أنها تناولت موضوع العنف في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يخدم

موضوع دراستنا.

1-7-3- الدراسات الجزائرية:

الدراسة الأولى:

➤ رقية محمودي "أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق"¹:

هدفت الدراسة إلى ما يلي:

- معرفة مصدر وخصائص شكل ومضمون الألعاب الالكترونية العنيفة، الأكثر استهلاكاً في أوساط المراهقين المتدربين.

- معرفة عادات المراهقين المتدربين، في ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة.

- الكشف عن رموز العنف المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة.

- معرفة مدى تأثير رموز العنف المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة، على سلوك المراهق.

المتدرب أن كانت توقد في المراهق رغبة نحو التقمص والتمثل ومن ثم تبني قيم العنف والعدوان، أو لا تتعدى أن تكون فسحة المراهق في التفريغ عن مكبوتة من العنف والعدوان.

- مدى تأثير الحجم الزمني المستغرق في لعب العاب الكترونية عنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق.

- كشف الفروق في استهلاك رموز العنف الافتراضي بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث.

- معرفة مدى انعكاس رموز العنف الافتراضي على ظاهرة العنف المدرسي والتي تتجلى في سلوكيات

وتصرفات المراهق.

استخدمت الباحثة المزوجة بين المهج الوصفي التحليلي وكذا منهج تحليل المحتوى واعتمدت على عينة

قصدية، شملت تلاميذ المستويين الثالثة والرابعة متوسط والذي قدر ب: 150 مبحوث موزعين إلى 74 ذكور

و76 إناث وتمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ المرحلة المتوسطة بإكمامية " احمد بوسليمانى" الذين يلعبون ألعابا

الالكترونية تتسم بالعنف سواء كان ذلك على جهاز الحاسوب أو جهاز البلاي ستيشن أو باقي أجهزة التحكم

¹- رقية، محمودي. مرجع سابق.

الأخرى أو في قاعات الألعاب أو على الانترنت أما حسب السن فإن أفراد المجتمع الأصلي سنهم يتراوح ما بين 13 سنة إلى 19 سنة أي من تاريخ ميلادهم محصور ما بين (1991 إلى 1996) وهو يشمل مراحل المراهقة "المبكرة المتوسطة، المتأخرة؛ وركنت الباحثة لاستخدام عدة أدوات لجمع البيانات وتحليلها كالمقابلة والملاحظة والاستبيان وخلصت للنتائج التالية:

- يصمم الواقع الافتراضي للعبة الالكترونية وفق مبدأ الواقعية" الرسوم الثلاثية الإبعاد، مؤثرات صوتية، لغة لفظية، موسيقى"، الذي يقضي بجعل مكونات اللعبة واقعية، وهذا من ضرورات تحضير اللاعب للانغماس في الواقع الافتراضي، ويتجلى ذلك من خلال:

- معالجة أحداث الحاضر.

- إطار مكاني يستند لمرجعية واقعية" طبيعة، شارع، بنايات .

- اختيار البطل الإنسان المجسد لصورة البطل الحقيقي" قوة، بطولة، شجاعة، تحدي"، مع سيادة فكرة البطل الذكر على البطلة.

- تتسم ألعاب الالكترونية المختارة بالعنف أساسا من خلال تصوير مختلف أشكالها " قتل، دمار تفجيرات نيران ملتبهة، ساحات دماء، أشلاء ضحايا متناثرة، مطاردة، ضرب، مبارزة.

- تصوير العنف كقيمة مشروعة، وشكل من أشكال البطولة واعتباره الحل الأمثل لمعالجة كل القضايا التي تجسد مهمة البطل.

- يتجه أفراد العينة إلى ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية كونها تعتمد على الإثارة إلى تكتنفه الألعاب الإستراتيجية من غموض على اللعب حله وكذا تمكينه من ممارسة القيادة الافتراضية"

- يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع محيطه"

- توجد فروق دالة في استهلاك رموز العنف الافتراضي بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث."

- كلما زاد الحجم الزمني الذي يستغرقه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة زاد ميله للسلوك العدواني.

- يتغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة.

تقييم الدراسة: اعتمدت هذه الدراسة على مجتمع بحث مكون أساسا من تلاميذ من طور المتوسط ما جعلها تمس بصفة مباشرة فئة المراهقين، كما تميزت بحجم عينة لا بأس به يجعلها أكثر تمثيلا لمجتمع البحث؛ هي دراسة لا بأس بها بالنظر للفرضيات التي أعطتها الباحثة حيث أنها كانت تمس جوانب الموضوع الذي نحن بصدد التطرق إليه، كما خلصت لعدة نتائج تتعلق بعلاقة الألعاب الإلكترونية وعنف المراهقين ، وتتقاطع هذه الدراسة مع دراستنا في العديد من النقاط لكونها أقيمت في المجتمع الجزائري وعلى عينة من المراهقين وقد مست جانبا من دراستنا وهو تأثيرات العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية.

الدراسة الثانية:

- مريم قويدر "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة"¹:

استهدفت هذه الدراسة أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية، ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال في جميع البلدان العربية وخاصة الجزائر.

وباعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية بل غربية، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى، خاصة ممارسة النشاطات الرياضية والبدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية ونفسية واجتماعية وتربوية، ولما لها من دور فعال في تفعيل سلوك الأطفال وتنميط سلوكهم وتغيير

¹ - مريم، قويدر. "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة". رسالة ماجستير. جامعة الجزائر 2011، 3-2012.

مبادئهم التربوية، ودعما للحاجة في معرفة أثر هذه الألعاب الإلكترونية والمحوسبة والشبكية على التلاميذ المتدرسين في المرحلة الابتدائية بالجزائر العاصمة، والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 و 12 سنة. وتدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني لدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

وتكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و 12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية والمتوسطة والشعبية، كمدرسة "الإخوة أورابح" من بلدية "حيدرة" ومدرسة "أبو ذر الغفاري" من بلدية "باب الواد" ومدرسة "محمد بن الأعرج" من بلدية القبة ومدرسة "عبد الحليم بن سماية" "01 من بلدية باب الزوار حي"سوريكال" وكان اختيارنا لهذه المدارس يقوم على أساس أقدمية المؤسسة وعدد التلاميذ فيها، والحي المتواجدة فيه، بحيث أخذنا من كل واحدة خمسين مفردة من مختلف السنوات الدراسية الابتدائية كأقسام السنة الثانية والثالثة والرابعة والخامسة، ومتوعين بين الإناث والذكور.

وهدفت الى:

- معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الإلكترونية ألا وهي الأجهزة الألعاب الإلكترونية والألعاب الإلكترونية الشبكية.
- الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين.
- محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفونها كخطوة أولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.

- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر العاصمة.

وتوصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في

بداية الدراسة.

- يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات.

- للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني

في شخصية الطفل.

- أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية.

تقييم الدراسة: رغم أن هذه الدراسة لم تتناول فئة المراهقين وعلاقتهم بالألعاب الإلكترونية واهتمت أساسا بفئة

الأطفال إلا أنها تعد دراسة مفيدة في هذا المجال حيث قدمت الباحثة فرضيات لا بأس بها أثرت هذا الموضوع

وجعلته أكثر وضوحا من قبل خاصة داخل المجتمع الجزائري.

1-8- المقاربة السوسولوجية:

العنف شأنه شأن أي سلوك آخر، هو سلوك متعلم اكتسبه الفرد من البيئة التي يعيش فيها، يستعمله المراهق كوسيلة لحل المواقف الصعبة التي يواجهها في التفاعل مع محيطه الاجتماعي، ولقد قامت عدة نظريات مفسرة للعنف لعل أهمها:

1-8-1- نظرية التعلم الاجتماعي:

تتركز هذه النظرية على فكرة أساسية مفادها أن العنف متعلم يتعلمه الفرد عن طريق ما يعرف بالنمذجة "Modelage" أي عن طريق مشاهدة غيره يميل إلى تقليده في سلوكه مما يؤدي إلى تعميم ذلك السلوك على الآخرين.¹

وفي ضوء هذه النظرية فإن المراهق يتعلم السلوك العنيف من خلال ممارسته للألعاب الإلكترونية التي تتضمن مشاهد عنيفة ونماذج الأبطال الافتراضيين عن طريق الملاحظة ثم تقليد المشاهد أو الأبطال المفضلين ما يجعلهم يعتقدون على غيرهم أو يؤذون أنفسهم.

كما أشارت تجارب "ألبرت بندورا" إلى أن السلوك العنيف يمكن تعلمه كأى سلوك آخر، إما من خلال تعزيز هذا السلوك مباشرة أو من خلال تقليد سلوك نماذج عنيفة، سواء كانت النماذج حية أو متلفزة، وكلنا ندرك حجم النماذج التي يصادفها المراهق حين يمارس الألعاب الإلكترونية لاسيما العنيفة منها، فالمراهق يلاحظ السلوك العنيف ثم يحفظه ويرسخه في ذاكرته ليعيد إنتاجه لاحقاً في الواقع بعد خروجه من اللعبة الافتراضية.

¹ - فاتح، ابلحد فتوحى. أثر برنامج إرشادي لمعلمات التربية الخاصة في تعدي السلوك العدوانى لدى التلاميذ بطيئى التعلم. العراق: جامعة الموصل، د.ت.

1-8-2- نظرية التقليد والمحاكاة:

اكتساب السلوك المنحرف ناتج عن التقليد والمحاكاة والتقليد، أي تعلم نمط سلوكي منحرف أو سلوك إجرامي من خلال عملية التقليد، ولحدوث فعل التعلم لابد من وجود مثال أو قدوة، لأي نمط من أنماط السلوك الاجتماعي الذي يسعى الفرد لتقليده (حسب تارد).

والمحاكاة لدى تارد: هي كل محاولة شعورية أو لا شعورية، يستعيد بها الفرد بفكره أو سلوكه لنفس النمط الفكري أو السلوكي الذي لاحظته عند الآخر، والتقليد لدى تارد يخضع لقوانين ثلاث:

- يتم التقليد من أعلى إلى أسفل (الصغير يقلد الكبير، المتخلف يرنو إلى تقليد المتحضر)

- تأثر قوة التقليد بقوة الصلة التي تربط بالمقلد (علاقة طردية).

- أنماط السلوك تتداخل وتتطور، فالمتغير فيها أسلوب إبدائها، وليس الفعل السلوكي في حد ذاته.¹

مما سبق فإننا نفسر ظهور السلوكيات العنيفة لدى المراهقين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة راجع

أساساً لفكرة أن المراهق في مرحلة اكتشاف وتكوين للشخصية حيث يقوم بتقليد تلك النماذج داخل اللعبة

الافتراضية لأنها تعتبر بالنسبة له مثالا ونموذجاً للقوة والسيطرة وكل المعاني التي يتطلع لها المراهق هذا من

جهة، وتأثير قوة التقليد لشدة تعلق المراهق بذلك النوع من النشاط من جهة أخرى، كما أن ارتباط المراهق

بالبطل في اللعبة يجعله يحاكي سلوكياته ويحاول تطبيقها في ارض الواقع بأساليبه الخاصة مما يجعله ينتج عنفا

حقيقياً خارج نطاق اللعبة الافتراضية.

¹ - رقية، محمودي. مرجع سابق، ص 35-36.

1-8-3- التفاعلية الرمزية:

تعتبر التفاعلية الرمزية منظورا معرفيا في دراسة الشخصية ويظل مركز اهتمامها هو دراسة التفكير وعملياته فنحن نفهم البشر حينما نفهم ما يعتقدون أنهم يعرفونه عن العالم أي نفهم معانيهم ومفاهيمهم عن أنفسهم، وإذا ما قبلنا بوجود العمليات اللاشعورية أيضا فبإمكاننا القول تبعا لذلك أن أي نظرية تتعلق بدراسة الفرد لابد لها أيضا من التعامل مع المستويات المختلفة للشخصية وعلاقة تلك المستويات ببعض أي أن من الضروري إعطاء الشخصية فحوى؛ ويمكننا الإقرار مع " جوفمان " على أننا نقوم بالتمثيل غير أننا أكثر من مجرد ممثلين وحسب وحتى حينما نتعامل مع المعاني والرموز فإن التفاعلية الرمزية تقلل من تعقيد عملية صنع المعاني والرموز تلك. إن الطريقة التي يقوم بها البشر بتشكيل رؤيتهم للواقع وتطويرها يمكن اعتبارها عملية خاضعة لقواعد معينة كما أن تلك المعاني أو الرموز ذاتها يمكن اعتبارها ذات بنية منظمة لا بل إنها تشكل نمطا آخر من الواقع ضمن العالم الاجتماعي.

التفاعلية الرمزية إذن نظرية لدراسة الأفراد؛ نظرية خاصة بالفعل الاجتماعي ولا تحاول في أوضح أشكالها أن تصبح نظرية للمجتمع، وتفسيرها للفعل وهو جزؤها النظري بسيط للغاية، ولكن يمكن أن يرى ذلك كاختيار مقصود لمصلحة استيعاب بعض تعقيدات مواقف الحياة الفعلية، والمهمة التي تشير إليها هي تطوير تفسير نظري أكثر دقة وشمولا يستوعب أكبر جانب من أفعال البشر دون أن يفقد ذلك التفسير تعقيدات العالم الفعلي.¹ مما سبق وانطلاقا من معنى التفاعلية الرمزية، فإننا نفسر ظهور العنف لدى المراهقين ناتج عن تلك المعاني

والرموز التي يكونها ويكتسبها المراهق من خلال تفاعله مع المضامين العنيفة في الألعاب الالكترونية، حيث تعتبر اللعبة الالكترونية مصدرا لتلك المعاني والرموز التي يكونها المراهق في شخصيته، وتصبح نمطا اجتماعيا وقالبا سلوكيا يتفاعل به مع محيطه الخارجي، حيث أن كثافة التلقي التي يجدها المراهق جراء ممارسته للألعاب

¹ - ايان، كريب. النظرية الاجتماعية من بارسنز إلى هابرماس. ترجمة محمد حسين غلوم. الكويت: عالم المعرفة، 1999، ص 127-128.

العنفية وتفاعله معها تجعله يحمل العديد من المعاني والرموز العنفية مثل الألفاظ البذيئة، وفي هذا الصدد يقول بلومر* " أن هذه المعاني تحور وتعديل ، ويتم تداولها عبر عمليات تأويل يستخدمها كل فرد في تعامله مع الإشارات التي يواجهها.¹

أي أن المراهق ليس بالضرورة أن يترجم ذلك الفعل العنيف كما هو في اللعبة وإنما يحوره ويعدله ليعيد استخدامه في تفاعله مع الآخرين، ومن خلال هذا نستقي أن المراهق ومن خلال تفاعله مع الأحداث والأفعال العنفية داخل اللعبة الالكترونية يتشكل لديه قالب أو أسلوب تفاعلي يغلب عليه طابع العنف.

¹ - المرجع نفسه، ص 119.

*- أحد رواد نظرية التفاعلية الرمزية: مشهور بفرضياته الثلاث ولقد ذكرنا إحداها في خضم في تفسيرنا للظاهرة المدروسة.

ملخص الفصل:

لقد تم التطرق في الفصل الأول من هذه الدراسة بعنوان: "الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين" إلى كل من أسباب اختيار الموضوع وأهداف الدراسة، كما تم عرض إشكالية الدراسة وطرح التساؤل والفرضيات وتم تحديد المفاهيم المتعلقة بالدراسة وتعريفها الأكاديمي والإجرائي للباحث، كما تناول هذا الفصل بعض الدراسات السابقة التي تناولت الموضوع أو التي كانت تمس إحدى جوانبه، وقد تطرقنا إلى المقاربة السوسيولوجية للموضوع وإسقاطاته النظرية التي نرى بأنها الأقرب لتفسير الموضوع والظاهرة المدروسة، وبهذا نكون قد أنهينا البناء النظري للدراسة.

الفصل الثاني:

تمهيد.

2-1- ماهية المراهقة.

2-2- مشكلات المراهقة.

2-3- المراهق والعنف.

خلاصة.

تمهيد:

سنحاول في هذا الفصل الذي يدخل ضمن الجانب النظري للدراسة استعراض بعض أبعاد الدراسة، ولأن دراستنا تستوجب ذلك، سنركز فيه على كل من مفهومي المراهقة والعنف لكونهما يرتبطان مباشرة بفرضيات ومتغيرات بحثنا، حيث سنقوم بتطرق لماهية كل مفهوم على حدى، وكذا سرد بعض العناصر المهمة التي تتعلق بالمفهومين مثل النظريات المفسرة لهما، وذلك من أجل جعل دراستنا أكثر قيمة وأكاديمية.

2-1-1- ماهية المراهقة:

2-1-1- مفهوم المراهقة:

يرجع لفظ المراهقة في العربية إلى الفعل راهق والذي يعني الاقتراب والدنو، والمعنى يشير إلى الاقتراب من النضج والرشد، أما الأصل اللاتيني لكلمة Adolescence مشتقة من الفعل اللاتيني Adorée وتعني الاقتراب من النضج، ويعرف ستانلي المراهقة بأنها فترة من العمر، تتميز فيها التصرفات السلوكية للفرد بالعواطف والانفعالات الحادة والتوترات العنيفة، بينما نجد تعريف أوزيل (Ausbell, 1955) يندرج تحت التحول البيولوجي للفرد، ويضيف سورنسون (Soronsen) أنها الفترة التي تقع ما بين الحرية المطلقة التي اكتسبت في مرحلة الطفولة والمسؤولية والقيود التي تفرض على الفرد في مرحلة النضج والتكامل، ويرى نوري الحافظ أن المراهقة هي مرحلة من النمو تقع بين الطفولة وبين الرجولة أو الأنوثة، وأن هذه الفترة من العمر لا يمكن تحديدها بدقة لأنها تعتمد على السرعة في النمو الجسمي، وهي متفاوتة وأن عملية النمو السيكولوجي فيها غير محددة وغامضة أيضا والمراهقة بصفة عامة هي عبارة عن مرحلة طبيعية في حياة الإنسان، فهي مرحلة انتقالية ينتقل منها الفرد انتقالاتا طبيعيا من حياة الطفولة المعتمدة على الكبار إلى مرحلة الاعتماد على الذات وبصاحب هذه الفترة والمرحلة العديد من التغيرات النفسية والبيولوجية والاجتماعية وتختلف بدايتها ونهايتها باختلاف الأفراد والجماعات وكما تختلف من منطقة إلى أخرى.¹

¹ - زبيدة، بن دومة. "أهمية مفهوم الذات في تحقيق التوافق الدراسي لدى المراهق المتمدرس وعلاقته بظهور السلوك العدواني". رسالة ماجستير. جامعة الجزائر. 2011. صص 75-76.

2-1-2- أشكال المراهقة:

لا يوجد نمط واحد للمراهقة، فهي تأتي في أشكال متعددة وأساليب متنوعة، وقد حاول علماء النفس وضع تقسيم للمراهقين بحسب الأنماط السلوكية السائدة في كل جماعة منهم، وهذا التقسيم هو:

أولاً- المراهقة المتكيفة: يمتاز هذا النوع من المراهقين بالهدوء والانتزان الانفعالي، والعلاقة الجيدة مع الآخرين في الأسرة والمدرسة والمجتمع، كما يشعر المراهق بتقدير المجتمع له وتوافقه معه، ولا يسرف المراهق في أحلام اليقظة أو الخيال أو الاتجاهات السلبية، فالمراهق مدرك لمسئوليته، متقبل لذاته، وإع للتغيرات التي تحدث له فالمراهقون في هذا النمط يصلون إلى النضج في يسر وسهولة، وذلك عندما يضع الآباء حدوداً وضوابط على سلوكهم، ويتخذون موقفاً إيجابياً يتسم بالحب والتعاطف.

ثانياً- المراهقة الانسحابية المنطوية: حيث ينسحب المراهق من مجتمع الأسرة ومن مجتمع الأصدقاء وينطوي على نفسه ويفضل تأمل ذاته ومشكلاته فالمراهق صورة مكتئبة تميل إلى العزلة والسلبية والتردد والخجل والشعور بالنقص وعدم التوافق الاجتماعي، فلا يشارك الآخرين اهتماماتهم وأنشطتهم، ويعبر عن آرائه وأفكاره عبر مذكراته الشخصية، ويميل إلى النقد والتهجم على الناس، ويسرف في أحلام اليقظة حيث يحقق أمانيه من خلالها، وتصل به أحلام اليقظة في بعض الحالات إلى حد الأوهام والخيالات المرضية، كما أنه لا يفضل النشاطات الرياضية أو الاجتماعية العامة.

ثالثاً- المراهقة العدوانية المتمردة: هذا النمط من المراهقة يتسم سلوك المراهق فيه بالعدوان على نفسه وعلى غيره من الناس والأشياء، حيث يكون فيها المراهق متمرداً على السلطة سواء سلطة الوالدين، أو سلطة المدرسة أو المجتمع الخارجي، والسلوك العدواني عند هذا النمط قد يكون صريحاً مباشراً يتمثل في الإيذاء، أو قد يكون بصورة غير مباشر كالعناد وبعض المراهقين من هذا النوع قد يتعلق بالأوهام والخيال وأحلام اليقظة، وتلعب أساليب التربية، ولكن بصورة أقل عما سبقها الضاغطة المتمرنة، أو القائمة على النبذ والحرمان، وكثرة الاحباطات دوراً كبيراً في المراهقة العدوانية أو الانسحابية.

رابعاً - المراهقة المنحرفة: يمتاز هذا النوع بانغماس المراهق في أشكال السلوك المنحرف: كالإدمان على المخدرات، أو السرقة، أو تكوين عصابات، أو الانحلال الخلقي، أو الانهيار العصبي، وقد يكون أفراد هذا النوع قد تعرضوا إلى خبرات شاذة، أو صدمات عاطفية عنيفة، مع انعدام الرقابة الأسرية، أو القسوة الشديدة في المعاملة، وتلعب جماعة الرفاق السيئة وحالات هذا النوع دوراً مهماً في هذا النوع من المراهقة تمثل الصور المتطرفة للشكلين المنسحب والعدواني، فإذا كانت الصورتان السابقتين غير متوافقة أو غير متكيفة، إلا أن مدى الانحراف فيها لا يصل في خطورته إلى الصورة الواضحة في الشكل الرابع، حيث نجد الانحلال الخلقي والانهيار النفسي، وقيام المراهق بتصرفات تضر المجتمع وتخيفه، حيث أدخلها البعض في عداد الجريمة أو المرض النفسي، والمرض العقلي.¹

2-1-3 - مراحل المراهقة:

أما عن تحديد مراحل المراهقة فيخضع لكثير من العوامل، بعضها وراثي وبعضها جغرافي بيئي، وبعضها اقتصادي، ومنها ما هو سلالي ومنها ما هو ثقافي... الخ ومع ذلك يمكن القول أنه ليس هناك انتقال واضح من مرحلة إلى أخرى لأن بعض الخصائص المميزة لمرحلة ما من مراحل النمو لا تزول فجأة لدى الانتقال إلى مرحلة تالية، وكثيراً ما يحدث أن الطفل أو المراهق يبلغ مرحلة ما من مراحل نموه في جانب معين ويبقى في جانب آخر في مرحلة أخرى منه، ونحن إن كنا نتجه للحديث عن مرحلة مرتبطة بما قبلها وبما بعدها من مراحل النمو سنعرض بعض وجهات النظر التي أخذ بها بعض الباحثون في التقسيم بقصد الدراسة العلمية فقد قسم زهران (1990) مرحلة المراهقة إلى ثلاث أقسام:

المراهقات الاجتماعية والنفسية والدراسية " . رسالة ماجستير. جامعة الملك

¹ - خولة، بنت عبد الله السبتي. "مشكلات سعود. السعودية. 2003، ص ص 31-32.

- المراهقة المبكرة: وتمتد من 12-13-14 سنة.
 - المراهقة المتوسطة: وتمتد من 15-16-17 سنة.
 - المراهقة المتأخرة: وتمتد من 18-19-20 سنة.
- واتفق أغلب العلماء على أن المراهقة تتألف من أطوار فرعية هي:
- المراهقة المبكرة: وتمتد بين 11 و 14 سنة.
 - المراهقة المتوسطة: وتمتد بين 14 و 18 سنة.
 - المراهقة المتأخرة: وتمتد بين 18 و 20 سنة وقد تصل إلى 24 سنة¹.

2-1-4- خصائص مرحلة المراهقة:

لكل مرحلة من مراحل العمر خصائصها التي تميزها عن غيرها من مراحل النمو، فمرحلة المراهقة لها خصائصها ومظاهرها الخاصة بها والمختلفة عن مرحلة الطفولة والشباب والرشد والكهولة والشيخوخة، كما أن لكل مرحلة ظروفها ومطالبها بالنسبة لكل فرد، ولهذا تختلف قدرة الفرد على السلوك والتصرف إزاء الموقف الواحد من مرحلة إلى أخرى، ويبدو ذلك واضحاً عند تعبير الفرد عن انفعالاته وكذلك قدرته على التعلم والتعليم والأساليب التي يتبعها في تلبية حاجاته قال تعالى: "الله الذي خلقكم من ضعفٍ ثم جعل من بعد ضعفٍ قوة ثم جعل من بعد قوةٍ ضعفاً وشيبةً يخلق ما يشاء وهو العليم القدير" سورة الروم، الآية 45.

ومن أهم خصائص مرحلة المراهقة ما يلي:²

- النمو الواضح المستمر نحو النضج في كافة مظاهر وجوانب الشخصية.
- التقدم نحو النضج الجسمي.

¹ - زبيدة، بن دومة. مرجع سابق، ص ص 76-77.

² - خولة، بنت عبد الله السبتي. مرجع سابق، ص ص 45-46.

- التقدم نحو النضج الجنسي.

- التقدم نحو النضج العقلي، حيث يتم تحقق الفرد واقعياً من قدراته، وذلك من خلال الخبرات والمواقف والفرص التي يتوافر فيها الكثير من المحكات التي تظهر قدرته وتوضح له حدوده.

- التقدم نحو النضج الانفعالي.

- التقدم نحو النضج الاجتماعي والتطبع الاجتماعي، واكتساب المعايير السلوكية الاجتماعية والاستقلال الاجتماعي، وتحمل المسؤوليات وتكوين علاقات اجتماعية جديدة، والقيام بالاختيارات واتخاذ القرارات فيما يتعلق بالتعليم والمهنة والزواج.

- تحمل مسؤولية توجيه الذات، بذلك يتعرف المراهق على قدراته وإمكانياته، وتمكنه من التفكير واتخاذ القرارات بنفسه.

- اتخاذ فلسفة في الحياة، ومواجهة نفسه والحياة في الحاضر، والتخطيط للمستقبل.

2-1-5- الاتجاهات المفسرة للمراهقة:

توزعت الدراسات والأبحاث التي تناولت المراهقة بين ثلاث اتجاهات رئيسية هي:

- الاتجاه البيولوجي النفسي.

- والاتجاه الثقافي الاجتماعي.

- والاتجاه العقلي.

أولاً- الاتجاه البيولوجي النفسي: ويستند على التغيرات البيولوجية وعلاقتها بالنضج فالمراهقة كمرحلة

نمائية تعرف تغيرات بيولوجية عميقة وواضحة تنعكس بشكل كبير على سلوك المراهق، وعلى نظرة الآخرين إليه

إنها ميلاد جديد يتسم بالحيرة والضغوط والتغيرات السريعة كما يرى (هول)، وهي إعلان ببداية الوظيفة الجسمية

التناسلية حسب (فرويد)

ثانيا- الاتجاه الثقافي الاجتماعي: يركز هذا الاتجاه على النمطية الاجتماعية وأثر الأشكال الثقافية السائدة، فمراهق المجتمعات المتحضرة يحتاج إلى فترة زمنية ليست بهينة بغية التوافق مع عالم الراشدين كذات اجتماعية فاعلة ومندمجة، وتنقلص هذه المدة الزمنية كلما كان المجتمع أقل تحضرا، ولا تتطلب عملية التكيف والاندماج من المراهق مجهودا كبيرا وذلك تبعا لتشابه وتقارب توقعات المجتمع لكل من أدوار الأطفال والمراهقين والراشدين على حد سواء من حيث التحديد والوضوح في حين أن أدوار المراهقين في المجتمعات المتحضرة فهي أكثر تحديدا وتعقيدا، الأمر الذي يجعل مرحلة المراهقة تطول أكثر، حتى يتسنى للمراهق الحصول على الدور المناسب، مما يمنح الأشكال الثقافية دورا وأهمية أقوى حدة وأكثر تأثيرا عن التأثير الفطري والنضج الجنسي في تحديد شخصية المراهق.

ثالثا - الاتجاه العقلي: يقوم هذا الاتجاه على منطق العقل الذي يخضع إلى معايير وأسس جديدة تختلف عن المعايير التي اعتمدها المرحلة السابقة، ويؤثر بدوره على خبرات المراهق وقدراته وفعالياته المختلفة؛ وهكذا تتضافر كل من جهود النمو العقلي المتمثل في التفكير الإجرائي الشكلي، والنمو الاجتماعي، وكذا تبلور مفهوم الذات لدى المراهق لمساعدته في مواجهة وحل المشاكل التي تعترضه في حياته.¹

¹ - خالد، فارس. كتيب المراهقة. الرباط: المختبر الكشفي التربوي، 2002، ص ص 3-4.

2-2-2- مشكلات المراهقة:

تظهر في مرحلة المراهقة العديد من المشكلات كالانحرافات الجنسية وعدم التوافق مع البيئة، وانحرافات الأحداث، وتحدث هذه الانحرافات نتيجة لحرمان المراهق في المنزل والمدرسة من العطف والحنان والرعاية والإشراف وعدم إشباع رغباته، ومن ضعف التوجيه الديني، وكذلك لعدم تنظيم أوقات الفراغ ومن بين هذه المشكلات نجد:

2-2-2-1- مشكلة الإصابة بأمراض النمو:

مثل الإصابة بفقر الدم، تقوس الظهر، قصر النظر وغيرها من الأمراض وذلك مرجعه أن النمو السريع المتزايد في جسم المراهق يتطلب تغذية كاملة وصحية حتى تعوض الجسم وتمده بما يلزم لنموه، وفي الغالب ما لا يجد المراهق الغذاء الصحي الكامل الذي تتوفر فيه جميع عناصر الغذاء الجيد، ولذلك يصاب ببعض الأمراض؛ أما حالات تقوس الظهر فإنها تنتج من العادات السيئة في ثني الظهر والانحناء أثناء الكتابة والقراءة ولذلك يجب تنبيه المراهق إلى أضرار هذه العادات ومساعدته على تجنبها.

2-2-2-2- مشكلة التدخين وإدمان المخدرات:

أولاً- التدخين: أثبتت التقارير الطبية الواردة على معظم الدوائر الصحية المتخصصة في العالم وجود علاقة بين التدخين والعديد من الأمراض التي تصيب الإنسان كأمراض القلب وسرطان الرئة والفم واللثة وغيرها من الأمراض الخطيرة، وفي حقيقة الأمر فإن الأسباب الكامنة وراء تعلق الكثير من المراهقين بهذه الظاهرة ليست واضحة تماماً، غير أن هناك تأكيد من الجميع على خطورة هذه الظاهرة، ويبدأ التدخين عادة في سن مبكرة تتراوح بين سن العاشرة والثانية عشر وإذا استمر الفرد في التدخين لمدة طويلة يصبح النيكوتين جزء من دم ذلك الشخص الأمر الذي يجعل الإقلاع عنه في غاية الصعوبة، فالممتنع للمراهقين في المدارس والمنتزهات والشوارع والأماكن العامة يلاحظ أن التدخين ظاهرة منتشرة على نطاق واسع بين المراهقين، وبناءً على ذلك فإن الحاجة

لتطوير البرامج الوقائية والعلاجية لهذه الظاهرة سواء على مستوى البيت أو المدرسة أو المجتمع بصفة عامة أمرا في غاية الأهمية.

ثانيا- إدمان المخدرات: وهي مشكلة من أصعب المشكلات التي تهدد الصحة الجسمية والعقلية والنفسية للمراهقين، ويبدأ الإدمان عليها كنشاط داخل الجماعة أي جماعة الأقران، وتشير الكتابات العديدة في هذا الصدد أن تدخين المواد المخدرة أمر ليس بغير العادي في إطار بعض جماعات الأقران في المدرسة الثانوية بل وحتى الإعدادية، وانتقال المراهق المدرسة الثانوية إلى الجامعة تنتع دائرة العلاقات الاجتماعية وتكثر التجمعات واللقاءات التي قد تستخدم فيها هذه المواد، وبالتالي تتزايد حدة المشكلة عما كانت عليه من قبل، وما يحدث من محاولات تجريبية لتدخين بعض العقاقير المخدرة من جانب لم يمارسوها من بدايات مراهقتهم تتطور معهم وقد تصبح سلوكا يسم حياتهم اليومية سواء على المستوى النفسي، الصحي، الاجتماعي أو الأخلاقي وهذا أمر خطير يتطلب وعيا لسلوك المراهق، لأنه لا يعود بالضرر عليه فحسب بل يتعداه إلى الأسرة والمجتمع.¹

2-2-3- مشكلة الغضب والعدوان:

يُعرف العدوان بأنه "استجابات يقصد بها إيذاء الآخرين، كما قد عُرف العدوان بأنه أي فعل أو سلوك يهدف إلى الضرر أو الأذى وفي السلوك العدواني تهمل حقوق ورغبات الآخرين، ويبدل العدوان بهذه الصورة على سوء التكيف، فالعدوان رد فعل غريزي يتهدب بالتعلم، وهو نوع من العنف يسبب الألم لفرد آخر، أو التلف لأشياء تخص المعتدي أو تخص غيره، وقد يكون العدوان ألفاظاً عدوانية أو تعدياً جسدياً أو سخرياً وعُرف العدوان أيضاً بأنه: الاستجابة التي تكمن وراء الرغبة في إلحاق الأذى بالغير، وهي سلوك غير سوي يهدف صاحبه للسيطرة على الآخرين والتدمير، وقد قسمها (فرويد) إلى عدوان مباشر على الأفراد أو على الذات وعدوان غير

¹ - حدة، لونا، "علاقة التحصيل الدراسي بدافعية التعلم لدى المراهق المتمدرس (دراسة ميدانية لتلاميذ السنة الرابعة متوسط)". رسالة ماستر. جامعة البويرة. الجزائر، 2013، ص ص 57-58.

مباشر وهو الاعتداء على الممتلكات الخاصة لشخص آخر؛ ومرحلة المراقبة تعتبر من أهم المراحل التي يظهر فيها السلوك العدواني، حيث يكثر بين المراقبين، ويتمثل هذا السلوك في مظاهر كثيرة منها التهريج في الفصل والاحتكاك بالمعلمين وعدم احترامهم، والعناد والتحدي وتخريب أثاث المدرسة والفصل، والإهمال المتعمد لنصائح وتعليمات المعلم، وعدم الانتظام في الدراسة، ومقاطعة المعلم أثناء الشرح وفي سن المراقبة يستعمل المراقبون الوسائل المختلفة للتهجم الشفهي، وهذه تشمل الشتائم والتقليل من قدر وعبارات التهكم، ونشر الإشاعات والانهماك بالوشايات، والقذف والافتراء وتشويه السمعة، وتعد الإشارة إلى محاسن شخص ثالث من الطرق اللفظية المستخدمة في التعبير عن الغضب.¹

2-2-4- مشكلة الكفاية الاجتماعية:

يتعرض بعض المراقبين للنقد وذلك ليس راجع إلى ما يعانونه من نقص في شخصياتهم، بل لكون لم تتح لهم الفرصة لتعلم المهارات الاجتماعية التي تسمح لهم بالاندماج في الجماعة، وليس ثمة شك في أن الفرد إذا رغب في أن يكون موضع تقبل اجتماعي أن يتميز بمجموعة من المهارات الإدراكية والقدرة على السيطرة على نوازع اللذة، فما نراه من فشل الزيجات التعيسة يعود إلى عدة أسباب، من بينها عدم تحليهم بالمهارات الاجتماعية أو الخجل الذي يصل إلى حالة مرضية غير صحية، كما قد يصل الأمر حدوث الاضطراب والمشكلات الانفعالية.

2-2-5- مشكلة التمرد على السلطة الأسرية:

ليس من الضروري في ثورة المراهق وتمرده أي دليل على انحرافه أو شذوذه أو جنوحه، فالثورة هنا ليس معناها الكره والحقد بل خاصية طبيعية عادية تتميز بها هذه المرحلة، وهي غالباً ما تنصب على أقرب الناس إلى قلب المراهق وأحبهم إليه كالأب والأم والأقارب، لأن هؤلاء هم الذين يحيطونه بالعطف والرعاية وهذا العطف هو قيد من قيود الأسرة يحاول المراهق أن يكسره لأنه يذكره بأيام الطفولة بما فيها من خضوع واستسلام

¹ - خولة، بنت عبد الله السبتي. مرجع سابق، ص ص76-77.

وتبعية، وهذه الثورة لا تكون موجهة نحو الخارج فحسب بل تكون موجهة نحو الداخل إلى ذاته، ويتجلى بوضوح في خوف المراهق من هذه المرحلة الجديدة التي انتقل إليها، والتي تتطلب منه أن يكون رجلا في سلوكه وتصرفاته، وعند حسن ظن الآخرين، مع أنه متمسك بالمرحلة السابقة وما تتميز به من عطف ومواقف سهلة وفي هذا الارتداد يناقض المراهق نفسه لأنه بهذا يتناقض مع الدلائل الجديدة للرجولة، وتتخذ هذه الثورة عدة أشكال منها: ثورة المراهق إذا لم يجد الطعام، نفوذ على إخوته الصغار وبسط السيطرة عليهم.

2-2-6- المشكلات المدرسية:

تشير المشكلات المدرسية التي تتعلق بعلاقة الطالب بمدرسيه وزملائه ومدى تكيفه معهم وبالمواد الدراسية، والمشكلات المرتبطة بالتحصيل الدراسي، حيث يفرض الجو المدرسي التعامل مع المدرسين والمنهاج وواجبات المدرسة وأنظمتها التي تحد من حرية المراهق وحركته، مما يعرض النظام المدرسي إلى التمرد من طرف المراهق، وفشله في إقامة علاقات متوازنة داخل المدرسة وتشمل ما يلي:

- التفكير في الحصول على درجات عالية.

- عدم القدرة على تنظيم الوقت.

- قلق الامتحانات.¹

¹ - حدة، لونس. مرجع سابق، ص 58-60.

2-3- ماهية العنف:

2-3-1- مفهوم العنف:

كلمة عنف في اللغة العربية من الجدر (عنف) وهو الخرق بالأمر وقلة الرفق فيه وهو عنيف إذا لم يكن رقيقاً في أمره، وفي الحديث الشريف: "إن الله تعالى يعطي على الرفق ما لا يعطي على العنف"، وعنف به، وعليه عنفاً وعنافة "أخذه بشدة وقسوة ولألمه وعبره، واعتنف الأمر أخذه بعنف وأتاه ولم يكن على علم ودراية به واعترف الطعام والأرض كرههما، واعتنفته الأرض نفسها بنت عليه، وطريق معتنف، غير قاصد وقد اعتنف اعتنافاً إذا جار ولم يقتصد، والتعنيف واللوم والتوبيخ والتفريع وفي الحديث الشريف: "إذا زنت أمة أحكم فليجلدها ولا يعنفها" المقصود عدم توبيخها وإقامة الحد عليها، لأنهم كانوا ينكرون زنى الإماء ولم يكن عندهم عيباً؛ وهكذا تشير كلمة عنف في اللغة العربية، إلى سلوك يتضمن معاني الشدة والقسوة والتوبيخ واللوم والتفريع وعلى هذا الأساس فإن العنف قد يكون سلوكاً فعلياً أو قولياً، أما في اللغة الإنجليزية فإن معناها هو استخدام غير المشروع للقوة المادية بأساليب متعددة، لإلحاق الأذى بالأشخاص والإضرار بالممتلكات ويتضمن ذلك معاني العقاب والاعتصاب، والتدخل في حريات الآخرين، والجدير بالذكر أن بعض التعريفات الاصطلاحية لمفهوم العنف تتجاوز دلالاته اللغوية المباشرة سواء في العربية أو في الإنجليزية، فاعنف في الواقع الاجتماعي قد يكون استخداماً فعلياً للقوة أو التهديد باستخدامها وقد يعبر عن مجموعة من التناقضات، والإختلالات الكامنة في البناء الاجتماعي.¹

ويعرف العنف أنه سلوك يصدر من الفرد بهدف إلحاق الأذى أو الضرر بشخص ما أو شيء ما، ويتم التعبير عنه بدياً أو لفظياً سواء تم بصورة مباشرة أو غير مباشرة أو أفصح عنه نفسه في صورة الغضب والعداوة والكراهية التي توجه للمعتدي عليه، والعنف هو الميل والى الاعتداء والتشاجر والانتقام والمعادنة والميل للتحدي والتلذذ في نقد الآخرين وكشف أخطائهم وإظهارهم بمظاهر الضعف والعجز والاتجاه نحو التعذيب

¹ - نسيم، عيساوي. "العنف اللفظي الأسري من منظور سوسيو لوجي". أطروحة دكتوراه. جامعة الجزائر 2011. ص 90.

وإحداث الفتن ونوبات الغضب بصورها المختلفة، ومن جهة أخرى يعرف العنف انه سلوك مشوب بالقوة والقسوة والعدوان والقهر وهو سلوك بعيد عن التحضر والتمدن وتستثار فيه الدوافع والطاقت العدوانية ويمكن أن يكون العنف فردي يصدر من فرد واحد أو جماعي يصدر من جماعة أو مؤسسة تستخدم جماعات وأفراد والعنف هو نمط من أنماط السلوك الذي ينبع من حالة إيجاب مصحوبة بعلاقات التوتر وتحتوي على تنشئة سيئة لإلحاق الأذى المادي والمعنوي بكائن حي أو بديل من كائن حي إضافة إلى أن العنف هو احد جوانب الروح السادية والكآبة في الفرد وانعكاس من انعكاسات الأنانية لديه إن كان في حالة دفاع.¹

2-3-2- تقسيمات العنف وأشكاله:

أولاً- تقسيمات العنف: تتعدد تقسيمات العنف حسب كل موضوع وحسب كل منظر ولقد اخترنا التقسيم

الآتي:²

أ- العنف الموجه للذات.

ويقسم إلى قسمين هما:

- سلوك انتحاري: ويتضمن الأفكار الانتحارية ومحاولات الانتحار والذي يدعى في بعض الدول أيضاً " الانتحار التظاهري " أو " الإصابة الذاتية المدروسة " والانتحار التام.
- انتهاك الذات: ويشمل أعمال كالتشويه الذاتي.

¹ - عبد الصاحب، منتهى مطشر ومحمد وسن ناصر. العنف المتلفز وعلاقته بالاضطرابات السلوكية عند الاطفال. العراق: جامعة بغداد، 2013، ص ص 7-8.

² - كامل، عمران. تأثير لعنف المدرسي على شخصية التلميذ. ورقة مقدمة إلى الملتقى الدولي الأول حول العنف والمجتمع. 09 مارس 2003، جامعة محمد خيضر. بسكرة، 2003، ص 123.

ب- **العنف بين الأشخاص:** والذي يقسم إلى:

- العنف العائلي وبين القرناء وثيقي الصلة: ويقع هذا النوع من العنف عادة في المنزل ولكن ليس بشكل مطلق، مثل انتهاك الأطفال وعنف القرناء وثيقي الصلة وانتهاك المسنين.

- العنف المجتمعي: وهو العنف الذي يقع بين أفراد لا قرابة بينهم، وقد يعرفون بعضهم أو لا يعرفون، ويقع بشكل عام خارج المنزل، مثل عنف العصابات والأعمال العشوائية من العنف أو الاغتصاب بوساطة الغرباء والعنف في المؤسسات كالمدارس وأماكن العمل والسجون.

ج- **العنف الجماعي:** وفيه يفترض وجود دافع محتمل للعنف ترتكبه الزمر الأكبر من الأفراد أو الدول ويقسم على ثلاث أقسام هي:

- عنف اجتماعي: فقد يراد من وراء العنف الجماعي التعجيل ببرنامج اجتماعي خاص مثل جرائم الكراهية المرتكبة من قبل مجموعات منظمة والأعمال الإرهابية وعنف العصابات الإجرامية.

- عنف سياسي: ويشمل المعارك الحربية والعنف المرتبط بها وعنق الدول والأعمال المشابهة التي تنفذ بوساطة مجموعات أكبر.

- عنق اقتصادي: وتشمل هجمات المجموعات الأكبر بدوافع مكاسب اقتصادية كالهجمات التي تنفذ بهدف تعطيل الفعاليات الاقتصادية وتعطيل تحقيق الخدمات الأساسية، أو إنشاء تقسيمات أو تجزئة اقتصادية.¹

ثانياً - أشكال العنف: أما عن أشكال العنف فهي كالاتي:

أ- **العنف الجسدي أو البدني:** بالنسبة للعنف الجسدي لا يوجد هناك اختلاف متباين في التعريفات التي كتبت على أيدي الباحثين، حيث أن الوضوح في العنف الجسدي لا يؤدي إلى أي لبس في هذا التعريف، وهنا تعريفاً شاملاً لعدد من تعريفات العنف الجسدي، وهو استخدام القوة الجسدية بشكل متعمد تجاه الآخرين من أجل إيذائهم

¹ - صاحب، أسعد ويس الشمري. مرجع سابق، ص ص 11-12.

والحاق أضرار جسيمة لهم مما يدعي لوي عضو أو اعوجاجه، وذلك كوسيلة عقاب غير شرعية مما يؤدي إلى الآلام وأوجاع ومعانات نفسية جراء ذلك.

ب- **العنف النفسي المعنوي:** ويصطلح عليه بالعنف الفكري أو الذهني وهو عنف يماس من خلاله سلطة على الأفكار والمشاعر وتكبح فيه المبادرة الذهنية واختبارات الأفراد والجماعات وفرض تبعية الآخر لأفكار معين دون غيرها، والعنف النفسي قد يتم من خلال عمل أو امتناع عن القيام بعمل معين وهذا وفق مقاييس مجتمعية ومعرفة علمية للضرر النفسي، وقد يحدث تلك الأفعال على يد شخص أو مجموعة من الأشخاص الذين يمتلكون القوة والسيطرة مما يؤثر على الوظائف السلوكية والوجدانية الذهنية والجسدية ن كما ويضم هذا التعريف وتعريف أخرى قائمة بأفعال تعتبر عنف نفسي.

ج- **العنف اللفظي:** كما هو واضح من المفهوم أنه عنف يهدف إلى إيذاء الآخرين عن طريق الكلام والألفاظ أي السب والشتم والنبذ والتحقير وليس استخدام العنف اللفظي هو تهديد باستخدام العنف البدني أو غيرها من الأنواع التي تلحق الضرر بالآخرين وذلك دون استخدام العنف اللفظي، ونجد أن هذا النوع من العنف عادة ما يسبق العنف البدني، فالإنسان هنا بعد محاولة إلى كشف القدرات وإمكانيات الأفراد الآخرين وذلك قبل لإقدام على العنف البدني ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب والشتم والسخرية والتهديد.... الخ وذلك من أجل الإيذاء أو خلق جو من الخوف وهو كذلك يمكن أن يكون موجها للذات أو الآخرين.¹

د- **العنف الرمزي:** هو احد مظاهر العنف، ويسمى كذلك بالعنف الغير مباشر أو الخلفي أو المقنع، ولا يكون يشكل صريح ومباشر وهنا عدة تعاريف له منها:

- يعتبر عالم الاجتماع الكبير بياربورديو احد كبار مفكري العصر الحديث الذي تناول هذا الموضوع بالدراسة حيث يعرف العنف الرمزي على انه كل نفوذ أو سلطة تأتي من خلال طرح جملة من الدلالات التي يتضمنها

¹- خولة، احمد يحي. الاضطرابات السلوكية والانفعالية. عمان: دار الفكر، 2000، ص186.

رمزيا، وتلك الدلالات، إنما يقصد بها فاعلوها المطالبة بشرعية الحقوق وشرعية ممارسة هذا العنف مثلما هو ممارس عليهم بشكل علني، لكنهم يستخدمون هذا النمط من العنف الرمزي ردا للاعتبار.

وعرفه كذلك على انه عنف تعسفي واستبدادي يترجم بفرض القوة والسلطة على أشخاص آخرين، وفي هذا التعريف يتقاسم العنف الرمزي صفة التعسف والاستبداد كغيره من أصناف العنف الأخرى والتي يتفق الكل على هدفها الذي هو إلحاق الأذى والضرر بالغير، وعليه فإن العنف الرمزي هو جملة من الرموز والإشارات والدلالات هدفها فرض قوة أو سلطة بطريقة غير مباشرة وتلك الدلالات إنما تحل في طياتها العديد من المعاني.¹

ويضيف علماء الاجتماع على إن التنشئة الاجتماعية تلعب دورا هاما رئيسيا في تحضير الفكر لأفراد جماعة ما من أجل استيعاب تلك المعتقدات السائدة فيها ومن ثمة ترجمتها في حالة معينة عن طريق العنف الرمزي باستخدام جملة من الإشارات والرموز والدلالات بغية تحقيق أغراض معينة مهما كانت سواء المطالبة بشرعية ممارسة العنف أو المطالبة بحقوق مهضومة أو التعبير عن أفكار آراء مقموعة أو غيرها من المواضيع، وعليه ومن خلال جملة التعريفات التي سبق ذكرها نستشف من ذلك عدة نقاط يمكن أن تكون بمثابة صفات أو خصائص للعنف الرمزي، والعنف الرمزي كسائر أنواع العنف يشترك معهم في الهدف والذي هو إلحاق الأذى والضرر للآخرين ويختلف عنهم من حيث أدائه وصورته لأنه خفي وغير واضح تماما.

- إن العنف الرمزي يتخذ عدة أشكال وعدة خصائص أهمها الترميز.

- العنف الرمزي يهدف إلى فرض السلطة أو النفوذ بطريقة تعسفية.

- العنف الرمزي يشتمل التعبير بطرق غير لفظية.

¹- بيار، بورديو. العنف الرمزي (البحث في أصول علم الاجتماع التربوي). ترجمة نظير جاهل. الدار البيضاء: المركز الثقافي العربي، 1994، ص5.

هـ- **العنف المادي:** وهو العنف الذي يخلف أضرار مادية ملموسة، كأن يلحق الضرر ولأذى بالأشخاص

الآخرين في أجسادهم مثل الاعتداء بالضرب وللعنف المادي ثلاث أشكال أساسية هي:

- العنف الناتج عن استفزاز.

- العنف الناتج عن غير استفزاز.

- العنف الناتج بنوبة الغضب.¹

2-3-3- أسباب العنف:

هناك عدة أسباب تؤدي إلى ظهور العنف في شتى الميادين منها الجانب الاقتصادي والاجتماعي والسياسي

والثقافي، وإذا انتقلنا إلى أسباب العنف نجدها عديدة ومتنوعة لأن العنف عبارة عن ظاهرة مركبة نشأت عن

تضافر جملة من العناصر والأسباب بحيث يمكن إرجاعها في غالب الأحيان إلى عنصر واحد دون سواه ومن

بين هذه الأسباب نجد:

أولاً- العوامل الاقتصادية والاجتماعية: إن التفاوت في توزيع الثروات والدخول هو العامل الرئيسي للعنف لذلك

نجد القاعدة الأساسية والاجتماعية لقوى العنف السياسي غالباً توجد في الأرياف أو الأحياء الفقيرة من المدن أي

في الفئات المحرومة أو المهمشة التي يعيشها قسم كبير من المجتمع في العديد من دول العالم الثالث.

ثانياً- العوامل الثقافية: إن قيم اللاتسامح في المستويات المختلفة (العائلة، القبيلة، المجموعة السياسية) قد

طبقت تاريخ البشرية وأدت في الأغلب إلى العنف المادي وإلى الهيمنة والاستعمار وعدم قبول حق الآخر في

الاختلاف وسيطرة منطق القوة وهذا أقسى درجات عدم التسامح، وفي البلدان العربية على سبيل المثال مازالت

الثقافة تقوم على التسلط واللاتسامح في كامل عناصرها من تربية عائلية ومدرسية.

¹- بيار، بورديو. مرجع سابق، ص8.

ثالثا- **العوامل السياسية:** تتمثل بفقدان الشرعية، النظام السياسي فهذا الأخير هو إقرار لواقع المجتمع الذي عليه أن يستجيب لمسئوليته في حماية حقوق الإنسان وإجراء التحدث، فالأنظمة السياسية يمكن أن تحد من التمتع بالتسامح والحقوق وذلك ما يخلق أجواء ملائمة للعنف لذا غالبا ما يتم الربط بين مشكلة العنف ومشكلة انتهاك حقوق الإنسان وغياب الديمقراطية.¹

رابعا- **العوامل النفسية:** مثل الصراع، الإحباط، التوتر، القلق، الانقباض والحرمان العاطفي، الجوع الانفعالي وتشديد الأمن، الخبرات المؤلمة والأزمات النفسية، نقص إشباع الحاجات، النمو المضطرب لمفهوم الذات السالب، نقص وضع الأهداف في الحياة، الضعف الأخلاقي والعقلي، عدم النضج الانفعالي، ونقص التوازن الانفعالي، وتدبب الروح المعنوية يعني الارتفاع والانخفاض، الميول الاستعراضية، عدم الاستقرار مما يساعد على تبلور الصراعات والضغط النفسي وافتقار الشعور الثقة بالنفس.²

2-3-4- النظريات المفسرة للعنف:

أولا- **التفسيرات النفسية:** وتظم مختلف التوجهات التي ترجع العنف أو حدوث السلوك العنيف والعدواني إلى العمليات النفسية psychiqu ومن بين هذه العوامل التي لها تأثير على السلوك العدواني نبرز دور ثلاثة عوامل أساسية:

- سمات الشخصية.
- حالات الانفعال والعنف.
- الاضطرابات المرضية المعبرة عن العنف troubles pathologiques .

¹ - مصباح، دبارة، الإرهاب. ط1. بنغازي: جامعة فاريونس، 1990، ص22.

² - حامد، عبد السلام رهوان. علم النفس النمو والطفولة المراهقة. ط5. القاهرة: 1995، ص496.

أ- السمات الشخصية: لقد ركزت الدراسات النفسية على أن السمات المتعلقة بالشخصية *caractéristiques* *la personnalité de* المسؤولة عن السلوك العدوانى، نلخصها في اتجاهين يقومان على إبراز طريقة التأثير، الأولى وتمثل نظرية التحليل النفسي القائمة على تفسير الشخصية على أنها عبارة عن واقع أو حقيقة صراعية بين أنظمة أو سيرورة دينامية تدفع الطاقة النفسية في اتجاهات متعاكسة ومن بينها النزوات التي هي موجهة نحو التدمير الذاتى أو نحو تدمير الآخرين وتعرف باسم نزوات الموت *Thanatos*، وبهذا فإن العدوان هو الشكل الذي تأخذه نزوة الموت عندما تكون موجهة نحو الذات أو إلى نحو الآخرين، أما بعض اتجاهات التحليل النفسي فتعارض ما جاء به فرويد *Freud* حيث ذهب هؤلاء أن العدوان لا يمكن مرده فقط إلى ما تعبر عنه نزوة الموت لأن الميل إلى العدوان ليس فقط ناتج عن النزوات ولكن له اتصال بالأنا ويمكن أن يلعب دور مكيف للواقع الخارجى، وبهذا يمثل العدوان رد فعل للإحباط، والإحباط هو "عملية تتضمن إدراك الفرد لعائق ما يعوق إشباع حاجات له أو توقع حدوث هذا العائق في المستقبل، مع تعرض الفرد من جراء ذلك لنوع من أنواع التهديد " وبعبارة أخرى هو "عرقلة مسيرة الكائن إلى هدف سواء كان سعيه للهدف عن وعي أو لا وعي". والإحباط يتولد لدى الفرد عن فشل في تحقيق إشباع حاجاته وينظم إلى أصحاب هذه النظرية *J. Dollard* والذي يقر بأن العدوان هو رد الفعل الأول للإحباط والإحباط في نظر *Y. MICHAUD* هو حالة الفرد الذي تكون الاستجابات المناسبة للمثيرات لديه ممنوعة ويوجه العدوان مباشرة نحو مصدر الإحباط، وإذا أصابها التثبيط فإنه ينتج عنه مشتقات العدوان أو العدوان الذاتى أو الموجه نحو الذات (*auto aggression*)

وبالإضافة إلى تغيرات التحليل النفسي حاولت مختلف المقاربات النفسية ربط علاقة بين مظاهر العنف الخاصة وسمات الشخصية ومن تم فقد قدم مفهوم الشخصية المجرمة، أو ما يعرف بنظرية النواة المركزية للشخصية المجرمة؛ وهي النظرية الأولى التي أكدت على أن بعض سمات الشخصية هي من العوامل المساعدة على الإقدام على الفعل الاجرامى مثل الأناانية، اللامبالاة نحو المواقف العاطفية وهذا ما أدى إلى إنجاز استمارة

وسلام échelles لتشخيص الشخصية المجرمة، التي تتضمن بعض السمات مثل عدم التحكم الذاتي، العدوانية عدم التسامح نحو الإحباط.¹

ب- حالات الانفعال والعنف: إذا كانت نظرية سمات الشخصية قد أثارت تحفظاً لدى البعض والنقد لدى البعض الآخر فإن أبحاثاً أخرى نظرت إلى الظروف النفسية المحيطة بالمواقف التي يصدر فيها السلوك العنيف وأولت أهمية خاصة لحالات الانفعال منها خاصة المواقف التي توحى لدى الفرد بالتهديد بالوحدة الجسدية أو النفسية وهذه الانفعالات ترمي إلى التخلص من التجربة العاطفية غير المستحبة عن طريق إصدار سلوكيات قادرة على وضع حد لهذه التجربة، كما تقدم بها (karli 1987) الانفعال *émotion aversive* يؤدي وظيفة وساطة حيوية بين الظروف المتغيرة للبيئة والاستجابات التكيفية والتي تعكس تفسيراً لهذه الظروف على قاعدة الأثر الذي تركه تاريخ الحياة الشخصية في عقل الفرد.

- نظريات الإجرام *théories criminologiques* : تتطلق نظرية الإجرام من تصنيف الأفعال التي يمنعها القانون ويعاقب عليها المجتمع كالجرائم ومثالها القتل، وقد تطورت نظريات الإجرام في اتجاهات مختلفة تقدم منها اتجاهين.

- نظرية الرجل المجرم الجنائي لصاحبها (Cesar lambroso) : يؤكد فيها على العلاقة بين الخصائص الجسمية *physique* والتشريحية والإجرام وقد كان أستاذاً للطب الشرعي العصبي بجامعة *pavia* وطبيباً في الجيش الإيطالي حيث قام بتشريح عدة جثث لمجرمين أبرزها جثة قاطع الطريق المدعو *villella* من جنوب إيطاليا انتهى به الأمر إلى التقرير من خلال ما لاحظته على الجثة بأن المجرم وحش بدائي تتجلى فيه بطريقة الوراثة خصائص تعود إلى ما قبل التاريخ الإنساني، ولذلك أطلق على هذا الوحش اسم "الإنسان المجرم" وفيما

¹ - محمد، خريف . "العنف في الوسط المدرسي :أبعاده النفسية والاجتماعية وانعكاساته البيداغوجية دراسة ميدانية بمؤسسات التعليم المتوسط بقسنطينة". رسالة ماجستير. جامعة منتوري. الجزائر، 2008، ص 32.

بعد أصبح عنوانا لمؤلفه الذي ظهر عام 1876، وهو يؤكد أن المجرم هو المجرم بالفطرة حيث تدفعه إلى الجريمة وذلك عن طريق التفاعل الذي يحدث بين الفطرة وشخصية المجرم.

ومن هنا اعتبر لمبروزو أن المجرم يرث الصفات الجسمية كما يرث الصفات السيكولوجية، وهكذا تعيد المدرسة الوظيفية، التي يتزعمها لمبروزو إلى الوراثة مكانتها في تفسير الإجرام.

- نظرية العوامل المساعدة على الإجرام les facteurs criminogène: وعكس النظرية الأولى تؤكد هذه النظرية على العوامل المساعدة على الإجرام وهكذا أثبتت العلاقة بين عنف الإجرام والانحراف ومن جهتهما أكد كل من (hirschi et gohfredson 1990) على العلاقة بين الانحراف العنيف والانحراف العام وتناولت هذه النظرية العلاقة بين الجريمة والانحراف من زوايا متعددة ترتبط أساسا بنمط خاص من الحياة.

وهكذا قدمت نظريات الإجرام توضيحا آخر لفهم السلوك الإجرامي حيث اعترفت بتداخل العوامل وتشابك تأثيراتها ومنها العوامل النفسية والعوامل الاجتماعية، وبهذا فتحت الطريق لمقاربات أخرى تأخذ بعين الاعتبار بعض هذه العوامل بغية الوصول إلى تفسير علمي ودقيق لهذا السلوك.

تبتعد النظرية النفسية بما قدمته عن العنف أو تهمل تأثيرات البيئة الاجتماعية والمادية والتي أكد على دورها الكثير من الباحثين في إثارة السلوك العنيف عند الشخص، فالمثيرات الخارجية الناتجة عن البيئتين الاجتماعية والمادية تشكل الدافع الرئيسي للسلوك عند الإنسان والحيوان على حد سواء، ويكون بذلك الفرد فاعلا ومتفاعلا في محيطه الذي يسعى إلى المحافظة على التكيف معه، فالتواصل القائم بين الفرد ومحيطه على التبادل في معاني ودلالات يشكل منبعا رئيسيا للتفاعل الاجتماعي والذي يمثل مجموع القوى التي تحدد سلوك الفرد والجماعة، وفي مستوى هذه العلاقة تظهر أشكال من الصراعات تؤثر في هذه القوى المشكلة للعلاقات الاجتماعية، وتصرف هذه الطاقة على مستويين إما أن تكون مدمرة لهذه العلاقات في شكل قوى سلبية (عنف) مؤذية للغير وإما أن يكون التفاعل ايجابيا يتميز بالوفاق ويساعد على التماسك.

وهكذا تنشأ حالات الانفعال في العلاقات وتكون منبعا لسلوكات عنيفة ناتجة على تفاعل الفرد مع محيطه

وتبقى هذه الطاقة في حالة كمون ما دام الفرد لم يقدم على عملية تواصلية، إلى أن تثيرها مواقف مشابهة توظف انفعالات الشخص في شكل عنف يوجهه لتلك المواقف المتسببة في إثارتها، ومن هنا تتكون أشكال العنف الذي يمارسه الشخص في علاقاته الاجتماعية والتفاعلية مع محيطه وتنمو معه استجابات تدعم في كل موقف مع المواقف العنيفة والتي تتسبب في تشكيل هذا السلوك، ومنه لا يمكن الجزم بأن العنف الصادر عن الفرد أو عن مختلف فئات المجتمع هو ذاتي ونفسي إبي مصدره أوسببه الفرد وحالات الانفعال والحالات المرضية للفرد بمعزل عن عوامل أخرى على درجة عالية من الأهمية والتي تعتبر جزءاً لا يتجزأ من محيط الفرد.¹

ثانياً- التفسير الاجتماعي (نظرية التعلم): ترى هذه النظرية إن سلوك العنف والعدوان يتم تعلمه من خلال التعلم بالخبرة المباشرة ومن خلال ملاحظة النماذج العدوانية العائلية ونماذج الأقران أو النماذج التي تعرضها وسائل الإعلام مثل التلفزيون، وإن الفرد يمكن أن يتصرف بعنف حين يتعرض إلى إثارة مؤلمة من خلال توقعاته الإثابة على مثل هذا السلوك أي إن هذه الإثارة قد تؤدي وقد لا تؤدي إلى استجابة عنيفة، فإذا عوقب الطفل على السلوك المقلد فإنه لا يميل إلى تقليده في المرات القادمة، أما إذا كوفئ عليه فسوف يزداد عدد مرات تقليده لذلك السلوك، وهذه النظرية تعطي أهمية كبيرة لخبرات الطفل السابقة ولعوامل الدافعية المرتكزة على النتائج العدوانية المكتسبة.

ويذهب كيو Kuo إلى أبعد من ذلك عندما يشير إلى أنه حتى القتال بين الأعداء الطبيعيين كالقطط والفأر جاء عن طريق التعلم ويبرهن على ذلك بدراسة أجراها حيث قام بتربية ثلاث مجموعات من صغار القطط الأولى مع أمهات آكلة للفئران والثانية ربيت لوحدها أما المجموعة الثالثة فقد ربيت مع الفئران كرفقاء، وكانت النتيجة إن (85%) من القطط التي تربت مع أمهات آكلة للفئران أصبحت شرهة لأكل للفئران، و (45%) من القطط التي ربيت في معزل قامت بمهاجمة الفئران فيما بعد، وإن (17%) فقط من القطط التي تربت مع الفئران قامت بمهاجمة الفئران، وحتى في ظروف الجوع الشديد فإن نسبة (7%) إضافية فقط من القطط غير

¹ - المرجع السابق، ص ص34-35.

الآكلة للفئران يمكن تحريضها على مهاجمة الفئران وبعد تدريب خاص (مشاهدة قطة بالغة تقتل فأراً)، وبعد أن عاشا معاً منذ الطفولة فقد وجد إن ارتباطاً قوياً ينشأ بين القطط والفئران حتى إن القطة قد تحيط بالفأر لحمايته وتصرخ مواءاً في وجه القطة المعتدية.¹

كما ترفض هذه النظرية فكرة أن الإحباط يؤدي للعدوان وتؤكد على أن العدوان يمكن تعلمه من خلال الملاحظة والتقليد، هذا ويهتم أنصار هذه النظرية بتفسير عملية تعلم سلوك العنف عن طريق التقليد والمحاكاة حيث يؤكدون على أن كل سلوك للفرد يتم من خلال التعلم وذلك عن طريق القدوة حيث ونحن نلاحظ سلوك الآخرين نتعلم كيفية إنجاز السلوك الجديد أو التعلم الانتقالي **Mode Ling** فالسلوك العنيف سلوك اجتماعي يتم عن طريق النمذجة وما يترتب عن هذا السلوك من ثواب أو عقاب، والتعلم من خلال الملاحظة يمكن الفرد من تعلم العنف أو السلوك العنيف من خلال ملاحظة العنف، فاكتساب سلوك العنف عن طريق التعلم يؤكد أنه ليس فطرياً، ومعنى هذا أن الفرد الذي لم يتدرب على الجريمة لا يمكن أن يرتكبها، كما يكتسب هذا الفعل من خلال الاتصال بأشخاص آخرين تربطهم بالشخص عملية اتصال مباشرة تتميز بأنها لفظية في معظم جوانبها، وفي نفس الوقت الذي تنطوي فيه على الاتصال عن طريق الإشارة.

كما تحدث عملية التعلم للسلوك العنيف غالباً في داخل الجماعات التي تربط أفرادها علاقات تقوم على المودة، ومعنى هذا أن هيئات الاتصال غير شخصية ليس لها دور في عملية تعلم السلوك العنيف؛ هذا ونجد أن عملية تعلم السلوك العنيف تتضمن شيئين هاميين هما:

أ- الوسائل الفنية لارتكاب الجريمة.

ب- توجيه محددات للدوافع والحواجز من تعريفات القواعد القانونية باعتبارها ملائمة أو غير ملائمة.

ج- اعتماد الفرد مفاهيم تجعل مسألة مخالفة القانون مسألة ملائمة، هذه المفاهيم التي تفوق تلك التي تعتبر مسألة مخالفة القانون غير ملائم؛ وهذا هو مبدأ " المخالطة الفارقة " الذي جاء به " سوندرلاند" فهذه المخالطات

¹ - صاحب، أسعد ويس الشمري. مرجع سابق، ص ص233-234.

تتفاوت من عدة نواحي كالتكرار والأولية والكثافة، كما أن عملية تعلم السلوك العنيف يتم من خلال الاختلاط بنماذج إجرامية وغير إجرامية، إذا فتعلم السلوك العنيف لا يتم من خلال عملية التقليد فقط فإذا كان السلوك العنيف يمثل تعبيراً عن بعض الحاجات والقيم، فإن تفسير بعض الباحثين للعنف عن طريق اللجوء إلى الدوافع والقيم والمبادئ العامة، كمبدأ جمع المال، واكتساب مكانة اجتماعية أمر يعتبر خاطئ لأنها تفسر السلوك القانوني بنفس الأسلوب الذي تفسر به السلوك العنيف، ومن الانتقادات الموجهة لهذه النظرية إهمالها لجانب الإرادة الحرة للأفراد، إذ يكمن وراء ادعائها بأن الارتباط بالنماذج العنيفة نتيجة لعدم قدرة الشخص على التحكم في أفعاله، وفي ارتباطه بالآخرين، كما لم تضع تصوراً واضحاً لتحول الشخص إلى فرد عنيف، إذ اكتفت بتفسير أن مسألة العنف راجعة لارتباط الشخص بنماذج إجرامية غافلة تفسر مصدر الجريمة غير أنها لم تفسر سبب عدم تورط بعض الأفراد الذين يجرون اتصالات واسعة بعوامل العنف والأشخاص الذين يمارسون العنف ومسألة التعلم هذه أكثر تعقيداً مما جاء به " سوزلاند " إذ لا يكفي أن نعرف كيف يتدرب الفرد على ممارسة العنف ضمن جماعة، بل يجب أن نتعرف على هذه الجماعات وأسباب ظهورها وممارستها للعنف.

إن النتائج التي توصلت إليها هذه النظرية من خلال تركيزها في تعلم السلوك العنيف على ظاهرة الملاحظة والمحاكاة بنماذج إجرامية أو غير إجرامية، واعتبار أن السلوك العنيف ليس فطرياً لأن الاتصال يكون مباشراً مع تلك الجماعات والتي يطلق عليها اسم جماعة الرفاق، أو رفاق الحي، وغيرها من التسميات أين يشعر الفرد بالحيرة خارج نطاق الأسرة التي تتميز غالباً بعدم اهتمامها ومتبعاتها لما يحدث لأبنائها خارج حدود المنزل فبسبب الإهمال الذي يشعر به الفرد من طرف الأسرة والمجتمع وصعوبة تكيفه مع أفراد المجتمع ومواقفه لتطوره يلجأ إلى مجموعة تعوض شعوره بالإحباط، وهذا ما نجده في الجماعات التي تتعاطى المخدرات والخمور، أو السرقات الجماعية.¹

¹ - أمال، رداق. " أشكال العنف في مدينة قسنطينة دراسة ميدانية بالمدينة الجديدة (علي منجلي) ". رسالة ماجستير. جامعة منتوري. الجزائر، 2007، ص 32-33.

ثالثاً- التفسيرات النفسية الاجتماعية: لا تعتمد هذه المقاربة على نمط معين لمعالجة العنف وتفسيره، ولكن هناك عدة اتجاهات تركز كل واحدة منها على عوامل تبدو في نظرها مسؤولة عن العنف، وهناك ثلاثة اتجاهات تبدو لنا أقرب إلى العوامل التي تساعد على ظهور العنف، خاصة وأنها تأخذ بعين الاعتبار التنشئة الاجتماعية وقوة تأثير عنصر التعلم في عملية التوافق الاجتماعي والامتثالية وأخيراً العملية الاجتماعية المعرفية processus socio cognitifs علماً أن النظريات النفسية الاجتماعية تشير كلها إلى الوسط، الظروف والموقف، والسيرورات العلائقية، كمنطلق لتفسير السلوكيات العدوانية أو على أنها عوامل تساعد على ظهور السلوك العدواني.

ومنذ ظهور علم النفس الاجتماعي يذهب (Gabriel tarde 1890) في تفسير الإجرام إلى كون السلوك يخضع للعادات والتقاليد الخاصة بكل وسط، وباعتبار العلاقات الاجتماعية علاقات مبنية أساساً على التقليد. ذهب Gabriel.T إلى دراسة سلوك المجرمين على ضوء التشابه القائم على التقليد خاصة فيما يميزهم من خصائص مشتركة من وشم، نمط المجتمع والمصطلحات المستعملة فيما بينهم، فحدوث السلوك العنيف يرتكز حسب أصحاب هذا الاتجاه إلى فكرة التقليد، حيث يلجأ الصغير إلى تقليد الكبير ومن هنا يكون العنف عادة متعلمة كلما زاد الفرد في ممارسة العنف دعمت هذه العادة والتقليد في الوسط الذي يعيش فيه، كالأُسرة المدرسة...أو تقليده لنماذج ثبت له عن طريق وسائل اتصال خاصة، وعادة العنف هذه تتكون في الفرد منذ وقت مبكر من خلال العلاقات الشخصية، فالفرد المجرم لم يولد كذلك وإنما الظروف الاجتماعية المحيطة به هي التي جعلته عنصراً مجرماً عن طريق عدوى الإجرام.

ويرتكز تارد على ثلاث عمليات كبرى هي: التكرار، التعارض والتوافق، كما يؤكد انتقال النماذج السلوكية من الأعلى إلى الأدنى عند التقليد أي من الكبير إلى الطفل الصغير، والمحكوم يقلد الحاكم، وهكذا اهتمت الدراسات النفسية والاجتماعية بالإطار الشامل الذي يؤدي إلى السلوك العنيف عند الفرد أو الجماعة.

ومن تم فإن هناك أسباب عديدة تؤدي إلى حدوث العنف لدى الأطفال كالطريقة التي تتبع أثناء تنشئتهم الاجتماعية، وهناك العديد من الدراسات التي اعتبرت الأسرة من البيئات الأكثر تأثيراً على المجرى النمائي للأطفال وتكون اتجاهاتهم كما تكون إطاراً للاستجابات الأولى للطفل، فإذا كانت الطريقة التي تتبعها الأسرة في تربية أطفالها سوية مالت شخصية الفرد إلى التقويم، فلا تتعارض مع ما يحكم عليه المجتمع وإن كانت غير ذلك أدى بالضرورة إلى حدوث توترات في الحياة الأسرية والاجتماعية عموماً وبالتالي تنجح شخصية الفرد إلى السلوك السيئ وبالتالي الانحراف على كل ما هو أخلاقي فاضل في نظر المجتمع وسلوكه العنيف هو انتقام من مجتمعه الذي تسبب له في عرقلة طموحاته الإنسانية ويميل الفرد بذلك للأنانية ويضرب عرض الحائط مشاعر الآخرين لأن الاهتمام بها هو درب من دروب الضعف، ويصبح في نظره اللجوء للعنف صورة من صور إثبات الذات والوجود "ويبدأ المنحرف بتجربة هذا المنهج، فإذا نجح فيه عممه ومال إلى الإتيان بالسلوك العنيف على طول الخط" وتعتبر نظرية التعلم الاجتماعي التي أتى بها العالم "ألبرت بندورة" أحد الرموز الأساسية لنظرية التعلم الاجتماعي وأحد رواد تعديل السلوك خاصة السلوك العدوانية، من أحدث النظريات التي ظهرت في علم النفس الحديث، وتقع هذه النظرية في المفصل بين السلوكية والمعرفية، وتقدم رؤية شاملة حول التعليمات.¹

رابعاً- التفسير البيئي (الإحباط): البيئة تسبب الإحباط وتدفع بالفرد نحو العنف، وتقوم هذه النظرية على أن البيئة التي تساعد الفرد على تحقيق ذاته والنجاح فيها تدفعه نحو العنف، وتستند هذه النظرية على أن كل عنف يُسبق بموقف إحباط ليؤدي بالفرد بعد ذلك إلى سلك سلوك عدواني، فعدم إشباع الفرد لرغباته يؤدي إلى ظهور الإحباط، وفي هذه الحالة يبدأ يتفاعل مع العنف، فالعنف حسب رواد هذه النظرية يبدأ منذ الطفولة في إطار عملية التربية والتوصية التي ترافقه، ويؤدي العنف إلى المزيد من الكبت الذي يدعو للإحباط، مما يؤدي

¹ -محمد، خريف. مرجع سابق، ص36.

إلى المزيد من العنف، وبذلك ينشأ الصراع، ومن العوامل التي تؤدي إلى العنف، اتساع الفجوة بين ما يتوقعه الفرد وما يحصل عليه فعلا، وانعدام الحرية داخل الأسرة، مؤسسات العمل والمجتمع.

وتؤكد دراسة "محمود أبو الليل " أن أحداث العنف التي حدثت في فترة 1977 سببها الإحباط الاقتصادي مستشهدا بآراء كل من " ألبورت ونورمان ماير" الذين أشارا إلى أحداث العنف التي تمارس إن ها جماعات أحببت دوافعهم فاتخذوا خطوات جماعية لتمهيد السبيل لإرضاء هذه الدوافع، ويكثر العنف في المناطق المتخلفة من المدينة بسبب الفقر ونقص الفرص المتاحة، إذ يلجأ سكان هذه المناطق إلى الحصول على متطلبات الحياة مثل باقي سكان المدينة غير أنهم لا يستطيعون الحصول عليها بطرق شرعية، فيصابون بالإحباط، ويظهر بينهم سلوك العنف والعدوان.

هذا ويرى علماء النفس أن هناك عقبتين رئيسيتين يمنعان تحقيق فهم صحيح للعنف هما:

أولاً: الاعتقاد بوحدة الثبات الطبيعية الإنسانية، وهو عامل يصنع الانتباه إلى دور العوامل الاجتماعية والاقتصادية والسياسية والثقافية في تشكيل ظاهرة العنف.

ثانياً: الاعتقاد في التخلص من العنف له علاقة بإزالة الظروف أو الأوضاع المسببة فيه، وعليه نجد أن علماء النفس يربطون بين الغريزة الإنسانية والأوضاع والظروف التي تعمل على ظهور العنف وأوضاعه، فالتصرفات التي تصدر عن الشخص العنيف كالسرقة والتخريب، ما هي إلا تصرفات تجسد حالة من الإحباط، يتولد من خلالها ألما معنويا يدفع بالشخص للبحث عن حل تعويضي تجعل من السرقة مثلا إلى مستوى أعلى من مجرد سلوك عابر، إذ يتحول إلى سلوك يتباهى به الشخص الممارس للعنف رغم استنكار المؤسسات الاجتماعية القائمة على احترام القانون، إذ يبقى العيش على مبدأ اللذة كأسلوب لتحقيق الذات، فيصبح العنف الأسلوب الوحيد لمجابهة صعوبات الحياة.

ومن رواد هذه النظرية المدرّسة البلجيكية ديبويست التي ركزت على الجانب الذاتي للعنف، وأهملت البعد الاجتماعي فحسب ديبويست أن الأفعال التي تصدر عن الشخص العنيف وخاصة السرقة إما أن تكون من أجل

إثبات الذات وتطوير الشخصية للسيطرة على الواقع، أو تكون نتيجة صراع داخلي ناجم عن قوى داخلية لا واعية، غير أن هذه الأفعال ما هي إلا تصرفات تعبر عن فقدان الانتماء إلى الوسط الاجتماعي، مما يؤدي بالفرد إلى التمرد على قيم ومعايير المجتمع.

ومن الانتقادات التي وجهت لهذه النظرية أنها تمدنا في تفسير أسباب العنف في المناطق المتخلفة في المدينة للفنهاء تفشل في تفسير أسباب العنف لدى بعض أعضاء الطبقة العليا، كما أهملت هذه النظرية الجانب الاجتماعي والاقتصادي التي تدفع بالفرد إلى ممارسة العنف، حيث تعد التنشئة الاجتماعية للأسرة العامل الأساسي في تكيف الفرد مع الوسط الاجتماعي وتقبله للقيم الخلقية والدينية للمجتمع والالتزام بها.¹

خامسا - التفسيرات الإيتولوجية (العصبية البيولوجية) : لقد بادرت هذه النظرية بتوضيح الأسس

البيولوجية للسلوك العنيف عند الحيوان وهذا ما تقدم به العالم (Conrad Lorenz) والذي يقر على أن هناك غريزة العدوان في شكل قوة داخلية يتم صرفها بطريقة أو بأخرى وتقف هذه النظرية على رؤية بيودينامية منعزلة عن المثيرات الخارجية، فهي ترتبط قبل كل شيء بالطاقة الداخلية وليس بالمثيرات الخارجية.

وحسب العالم Conrad Lorenz فإن غريزة العدوان ترتبط بواقع داخلي خاص يعبر عنه في شكل حاجة بيولوجية ويوجه سلوك العدوان في بادئ الأمر إلى أعضاء نفس النوع حيث تقر هذه المدرسة بأن السلوك العدوانى العنيف، هو ناتج عن سلوك غريزي، وأن العنف الذي نلاحظه حولنا هو تعبير حتمي لا مفر منه لهذا الدافع الغريزي؛ ولقد حاول أصحاب هذه النظرية البيولوجية العصبية تطبيق هذا على السلوك الإنساني، وحاولوا ربط العلاقة بين الميكانيزمات البيولوجية العصبية وسلوكات عند الإنسان وعند الحيوان في التقليل العدوان وقد بينت دراسة تأثير خلل اللوزتين (lésion) من احتمال ظهور رد فعل عدواني، وفي الوقت الحاضر فقد زاد اهتمام أصحاب هذه النظرية بالتفاعلات بين عناصر عديدة من البيئة العصبية مثل دور الهرمونات في نظام

¹ - أمال، رداق. مرجع سابق، ص ص 38-39.

التحويل العصبي وتغيير السلوك، وإذا كانت النظرية العصبية البيولوجية *neurobiologique* ترد منابع العدوان عند الإنسان إلى عوامل بيولوجية، فإنه لا يمكن التسليم بهذا العامل وحده في إثارة العدوان عند الإنسان لأن طبيعة التنشيط الهرموني يتوقف حسب طبيعة ونوع العدوان فيؤدي مرة إلى التضخيم ومرة أخرى إلى التثبيط، وبهذا فإن الاختلافات الواضحة في طبيعة السلوك العدواني عند مختلف الشعوب وبين مختلف الأجيال تؤكد على أن العدوان ليس باستعداد بيولوجي محدد مسبقا ولكن سلوك ناتج عن عوامل متعددة تتمثل في التعلم الخبرة، المجال الاجتماعي والموقف الذي يتم فيه هذا السلوك.

وهكذا لا يمكن أن نسلم بسهولة في كون الأسباب الفيزيولوجية وحدها مسؤولة عن السلوكيات العنيفة عند الإنسان، وأنها توجه سلوكياته، وقد أعطت هذه النظرية الأولوية في ظهور السلوك العنيف للفطرة وألغت بذلك كل أثر لما هو مكتسب من البيئة، وإذا سلمنا بأن الأسباب العضوية تتدخل في إحداث السلوك وتوجيهه فإن الأسباب الاجتماعية تشكل منبعا للتأثير على السلوك وتوجيهه، فالبيئة الأسرية التي شكلت موضوع الكثير من الدراسات تعد من أكثر البيئات تأثيرا على سلوكيات الطفل وتوجيهها كما تشكل العلاقات الاجتماعية الأخرى بالنسبة للطفل رصيذا مؤثرا في اتجاهاته فكم من الأمثلة على توائم حقيقية *Monozygotes* تباينت سلوكياتهم وتصرفاتهم في بيئة واحدة فإذا كانت للعوامل الوراثية دخلا في ظهور أو عدم ظهور السلوك العنيف، فكيف نفسر اختلاف هذا السلوك عند التوأمين؟، فالدور الذي تقوم به التربية عن طريق تأثيرات السلوك وتأثرها عامل قوي لتوجيه السلوك، وهذا لا يعني أننا نلغي دور العوامل الفيزيولوجية والوراثية بل على العكس نقر بها ولكن لا نهمل العوامل الاجتماعية وتأثير البيئة التي يعيش فيها الفرد والتنشئة الاجتماعية التي يتلقاها، فالوراثة تعد بمثابة الأرض الخصبة لظهور سلوك معين إذا توفرت الظروف أو العوامل المثيرة سواء كانت داخلية نفسية

كانفعالات الفرد وطبيعته شخصيته أو مثيرات خارجية من البيئة التي يتفاعل معها الفرد، ولكن في غياب هذه المثيرات تبقى هذه العوامل كامنة ويمكن أن لا تظهر على الإطلاق.¹

2-3-5- الفرق بين العنف والعدوان:

يستخدم كثير من الباحثين مفهومي العدوان والعنف على أنهما مترادفان ويستخدمون باحثون آخرون بالتبادل أحيانا في سياق نفس الحديث، حيث أثار مفهوما العدوان والعنف جدلا كبيرا بين المهتمين بدراسة هذين المفهومين من حيث اقتران العنف بالعدوان ومن حيث التفرقة، العدوان أشمل مدى يشير إلى السلوكات تتضمن غرضا عرضيا، ومن نماذج ذلك أن العدوان يمكن أن يكون في صورة تنافسية بسيطة، أو قد يكتشف عن نفسه خلال تعديت لفظية أو حتى خلال سلوك غير لفظي باعتبار أن كل سلوك عدواني ليس بالضرورة أن يكون سلوك عنيف، ويمكن أن تظهر هذه الظاهرة دون حافز أو تحريض.²

فالعدوان قد يكون تصرفا سلوك ممارسة القوة ، كما أنه صفة أساسية لدى الكائنات الحية تسمح لها بتحقيق رغباتها لا يكون بالضرورة سلوك عنيف ؛ والعنف هو استعمال القوة العضلية التي تنتج عنها إلحاق الأذى بالطرف الآخر يقع عليه الفعل هذا الأذى يندرج من البسيط إلى المركب حسب الأداة المستعملة في ذلك وهو شكل من أشكال عدوان الإنسان الذي يقصد به إيذاء الأشخاص والممتلكات.³

¹ - محمد، خريف. مرجع سابق، ص ص، 30-31.

² - عبد الرحمن، محمد العيسوي. بسيكولوجية المجرم. بيروت: دار الراتب الجامعية، لبنان، 1997، ص 85.

³ - عبد الرحمن، محمد العيسوي. علم النفس الشواذ والصحة النفسية. ط1. بيروت: دار الراتب، 1999، ص 365.

ملخص الفصل:

لقد قمنا في هذا الفصل بالتطرق لكل من مفهوم المراهقة وذكرنا العديد من العناصر المتعلقة بها مثل مراحلها والنظريات المفسرة لها، وكذا مختلف المشاكل التي يمر بها المراهق لكون دراستنا تعنى بإحدى هذه المشاكل والتي تتمثل في ظهور العنف لديه، كما أتينا على شرح مفهوم العنف خاصة عند فئة المراهقين، حيث استعرضنا مسبباته والنظريات المفسرة له والفرق بينه وبين العدوان، وكل هذا من أجل الإحاطة بجوانب الموضوع وتماشيا مع متطلبات بحثنا.

الفصل الثالث:

تمهيد.

3-1- المراهق واللعب.

3-2- الألعاب الإلكترونية.

3-3- العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية.

خلاصة.

تمهيد:

سنواصل في هذا الفصل عرض أبعاد موضوع الدراسة في شقه النظري، حيث سنتطرق لماهية اللعب والنظريات المفسرة له دون أن نغفل على بعض العناصر المتعلقة به كالأنواع والتقسيمات ثم ننتقل بعد ذلك لماهية الألعاب الإلكترونية، بدءاً من مفهومها وتاريخها وكذا سلبياتها وإيجابياتها، وبعدها نعرض على مفهوم العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية ذاكرين في ذلك صورته وطبيعته وتأثيراته.

3-1-1- ماهية اللعب:

3-1-1- مفهوم اللعب:

من الصعب تحديد مفهوم موحد للعب، ففي حديثنا عنه إنما نقدم وصفاً للعب ولا نقدم مفهوماً له فهو عملية ديناميكية تعبر عن حاجات الفرد المتمثلة، وهو سلوك طوعي ذاتي اختياري الدافع يوافق النفس أو خارجي الدافع أحياناً ويعد وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل للتعرف على ذاته وعالمه ويمهد عنده سبيل بناء الذات المتكاملة في ظل ظروف تزداد تعقيداً أو يزداد معها تكيفاً، ويعد اللعب ظاهرة طبيعية وفطرية لها أبعادها النفسية والاجتماعية، لأنها نشاط يمارسه الطفل دون أية ضغوط عليه من البيئة المحيطة به المتمثلة في بيئته العائلية والاجتماعية وفي الطبيعة، وهذا يشير إلى أنه نشاط تلقائي حر ومستقل ومرتبطة بالفراغ وبالوقت، كما أنه يرتبط بالصحة والنمو والتطور؛ إذ يعد جزءاً متكاملًا من حياة ونمو الطفل، فاللعب والنمو مرتبطان ومتداخلان ومتفاعلان تجمعهما علاقة وثيقة ودائمة، وتتعدد مستويات اللعب وفقاً لمستويات نمو الطفل، إذ إن أشكال وأنواع اللعب ترتبط ارتباطاً وثيقاً بمراحل نموه.¹

3-1-2- أنواع اللعب عند الأطفال:

تتنوع أنشطة اللعب عند الأطفال من حيث شكلها ومضمونها وطريقتها وهذا التنوع يعود إلى الاختلاف في مستويات نمو الأطفال وخصائصها في المراحل العمرية من جهة وإلى الظروف الثقافية والاجتماعية المحيطة بالطفل من جهة أخرى وعلى هذا يمكننا أن نصنف نماذج الألعاب عند الأطفال إلى الفئات التالية:

¹ - على، احمد محمد العبيدي. العاب الأطفال وأغانيتها في الموصل بالدلالات في منتصف القرن العشرين (المضامين والدلالات). العراق: مركز دراسات الموصل، 2010، ص70.

أولاً- الألعاب التلقائية: هي عبارة عن شكل أولي من أشكال اللعب حيث يلعب الطفل حراً وبصورة تلقائية بعيداً عن القواعد المنظمة للعب ، ويميل الطفل في مرحلة اللعب التلقائي إلى التدمير وذلك بسبب نقص الاتزان الحسي الحركي إذ يجذب الدمى بعنف ويرمي بها بعيداً.

ثانياً- الألعاب التمثيلية: يتجلى هذا النوع من اللعب في تقمص لشخصيات الكبار مقلداً سلوكهم وأساليبهم الحياتية التي يراها الطفل وينفعل بها وتعتمد الألعاب التمثيلية - بالدرجة الأولى - على خيال الطفل الواسع ومقدرته الإبداعية ويطلق على هذه الألعاب (الألعاب الإبداعية).

ثالثاً- الألعاب التركيبية : يظهر هذا الشكل من أشكال اللعب في سن الخامسة أو السادسة حيث يبدأ الطفل وضع الأشياء بجوار بعضها دون تخطيط مسبق فيكتشف مصادفة أن هذه الأشياء تمثل نموذجاً ما يعرفه فيفرح لهذا الاكتشاف ومع تطور الطفل النمائي يصبح اللعب أقل إيهامية وأكثر بناءية على الرغم من اختلاف الأطفال في قدراتهم على البناء والتركيب

رابعاً- الألعاب الفنية: تدخل في نطاق الألعاب التركيبية وتتميز بأنها نشاط تعبيرى فني ينبع من الوجدان والتذوق الجمالي في حين تعتمد الألعاب التركيبية على شحذ الطاقات العقلية المعرفية لدى الطفل ومن ضمن الألعاب الفنية رسوم الأطفال التي تعبر عن التألق الإبداعي عند الأطفال الذي يتجلى بالخرشة أو الشخطة scripling هذا والرسم يعبر عما يتجلى في عقل الطفل لحظة قيامه بهذا النشاط ويعبر الأطفال في رسومهم عن موضوعات متنوعة تختلف باختلاف العمر.

خامساً- الألعاب الترويحية والرياضية: يعيش الأطفال أنشطة أخرى من الألعاب الترويحية والبدنية التي تتعكس بإيجابية عليهم فمنذ النصف الثاني من العام الأول من حياة الطفل يشد إلى بعض الألعاب البسيطة التي يشار إليها غالباً على أنها " ألعاب الأم mother games " لأن الطفل يلعبها غالباً مع أمه ، وتعرف

الطفولة انتقال أنواع من الألعاب من جيل لآخر مثل و " السوق"، و " الثعلب فات" و " رن رن يا جرس" وغير ذلك من الألعاب التي تتواتر عبر الأجيال.

سادسا- الألعاب الثقافية: هي أساليب فعالة في تثقيف الطفل حيث يكتسب من خلالها معلومات وخبرات، ومن الألعاب الثقافية القراءة والبرامج الموجهة للأطفال عبر الإذاعة والتلفزيون والواقع أن حب الكتاب والقراءة تمثل أحد المقومات الأساسية التي تقوم عليها فاعلية النشاط العقلي.¹

3-1-3- تقسيمات اللعب:

قسم بياجيه اللعب كما يلي:

- ألعاب التدريب: وتظهر في المرحلة الحسية الحركية، حيث يلعب الطفل عندما يتواجد الشيء الذي يمكن أن يلعب به، وينمو هذا النوع من اللعب خلال الأشهر الأولى من حياة الطفل ويصل الى أقصى حد له خلال السنتين والثلاث سنوات الأولى من حياته، ثم يبدأ في التناقص تدريجيا حتى يزول.
- اللعب الرمزي: ويظهر في المرحلة التصويرية، حيث لا يكون الطفل بحاجة إلى الأشياء للعب بها إذ يمكنه تخيل تواجد هذا الشيء، ولذا فإنه يتخيل لعبته باستخدام أي شيء آخر، كما أن الطفل تكون لديه القدرة على التصور والتمثيل ويبدأ هذا النوع من اللعب خلال السنة الثانية من عمره ويبدأ بالتناقص في سن السادسة.
- الألعاب ذات القواعد: وتظهر تلك الألعاب في المرحلة الاجتماعية للعب والتي تشير الى تقليد الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة لألعاب الكبار، إلا أن الألعاب المنظمة لا تظهر لدى الأطفال سوى في سن من 7 الى 8 سنوات.

¹ - أعضاء مشروع الأزمات والكوارث. حوادث اللعب التي يتعرض لها أطفال الروضة وكيفية التعامل معها. مصر: جامعة المنيا، 2012،

- وترى (ايزنبرج) أن اللعب يسهم في نمو الأطفال من زوايا متعددة، فهو يسهم في النمو الجسمي والنمو الحركي، والنمو العقلي، والنمو اللغوي، والنمو الاجتماعي، والنمو الانفعالي، ونمو الابتكار.¹

3-1-4- أهمية اللعب:

عبر التاريخ من اقلطون حتى يومنا هذا هناك إجماع على أهمية اللعب للطفل بوصفه وسيلة للمتعة والتعلم وفي تراثنا الإسلامي شواهد كثيرة على مكانة اللعب عند الطفل؛ يقول رسول الله -صلى الله عليه وسلم- ((التراب ربيع الصبيان))، ويقول أيضا ((لا عبوهم سبعا وأدبوهم سبعا وصاحبوهم سبعا...))، فلعب في ذاته مكافئة للطفل وهو ضرورة بيولوجية مهمة تتم به عملية النمو والتطور، أي انه يخدم جميع جوانب النمو فيكتسب الطفل منه مهاراته الحركية ويتقوى جسمه، ويقوم بعمليات معرفية من استطلاع واكتشاف واستدعاء للصور الذهنية والرموز والمفاهيم التي سبق وأن كونها وحدات، وفيه وجود أدائه اللغوي فيثري قاموسه اللغوي ويتعلم معاني وتراكيب لغوية جديدة، وفيه يقوم بنشاط اجتماعي انفعالي عندما يؤدي ادوار الأب والأم ويعبر عن انفعالاته ويختبر أنواع السلوكيات التي تتلاءم مع الموقف كل ذلك بحرية تامة دون خوف أو تعرض لنتائج غير سارة، واللعب وسيلة للتعبير عن الذات والكشف عن قدراتها ومواهبها وهو رمز الصحة العقلية والنفسية والجسدية للطفل الذي يمارسه، وأما الطفل الذي لا يمارسه هو دليل لوجود خلل نفسي أو عقلي أو ضعف جسدي عند.²

¹ - على، احمد محمد العبيدي.مرجع سابق، ص70.

² - رزان، سامي عويس. " فاعلية اللعب في إكساب أطفال الروضة مجموعة من المهارات الرياضية". مجلة جامعة دمشق، العدد الأول، المجلد12(2003/10/07): ص ص371-372.

3-1-5- النظريات المفسرة للعب.

هناك نظريات عديدة فسرت اللعب عند الأطفال وسوف نستعرض أهم هذه النظريات:¹

أولاً- نظرية الإعداد للحياة: فسرت هذه النظرية اللعب على أساس انه ألوان من النشاط الغريزي الذي يلجا الإنسان إليه ليتدرب على مهارات الحياة أو مهارات البقاء الأساسية ليتقنها استعداداً للصراع من اجل البقاء فمثلا حركة الطفل الصغير بشكل دائم لليدين والرجلين والأصابع والجسم وغيرها تهدف إلى السيطرة على أعضاء الجسم وتوظيفها في المستقبل، والعب الأطفال تقليد لادوار الكبار وإعدادا لها فاللعب بالأسلحة لدي الأولاد هو استعداد غريزي لدور المقاتل، والعب الخياطة والطبخ والعناية بالدمى للبنات هو استعداد غريزي لادوار تدبير المنزل وتربية الأطفال والأمومة.

ثانياً- نظرية الطاقة الزائدة: فسرت هذه النظرية اللعب لدي الكائن الحي بأنه نشاط يلجا إليه ليخلص الكائن من فائض الطاقة لديه، فمعظم طاقة الكائن الحي تصرف باتجاه حفظ البقاء بإيجاد الغذاء والدفاع عن النفس ضد الأعداء واللعب نشأ عن الحيوان الأرقى، لأنها بما تمتلكه من مهارات وقدرات تصرف وقتا اقل في الحفاظ على بقائها، وغذائها هو الأفضل، وهي الأقل صرفا للطاقة، وبالتالي يكون فائض الطاقة عندها اكبر.

ثالثاً- نظرية التخليص: وفحوى هذه النظرية أن لعب الطفل يتطور حيث يشابه هذا التطور نفس التطور الذي مر به أجداده منذ بدئ الخليقة، فنرى الطفل يرقى بلعبه تدريجيا، ففي البداية يكون فرديا ليتطور ويصبح جماعيا ويتطور اللعب الجماعي ليصبح جماعيا تعاونيا مع الآخرين ويتطور بعد ذلك ليكون تنافسيا اعترافا منهم بقوة الجماعة وحب الانتماء إليها، فهي تعتبر نشاط اللعب ملخصا للعادات الحركية للجنس البشري من ماضيه حتى حاضره.

¹ - مایسة، یوسف حلس. "اثر استخدام أسلوب لعب الأدوار على التحصيل الدراسي لتنمية المفاهيم التاريخية لدى طالبات الصف السابع في محافظة غزة".رسالة ماجستير. جامعة الأزهر.غزة، 2010-2011، ص ص19-20.

3-2- الألعاب الالكترونية:

3-2-1- تاريخ الالعاب الالكترونية:

إن أول من طور لعبة كمبيوترية تفاعلية وكان اسمها لعبة التنس للاعبين "Tennis For Two" هو الباحث الأمريكي "W.Hijinputham" وويليام هيجينبوتام ومساعدوه من مختبر "بروكنهافن" الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958 وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المختبر ولم يكن "هيجينبوتام" يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه والتسلية، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة التي اخترعها في براءة الاختراع، إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الإلكترونية ستصبح يوماً سوقاً رائجا ومتطوراً حجمه 30 مليار دولار سنوياً في مختلف أنحاء العالم.¹

ولعل أشهر الألعاب في الولايات المتحدة الآن ليست البيسبول، أو كرة القدم، أو التنس، وإنما ألعاب الفيديو وقد ظهرت ألعاب الفيديو منذ عام 1979 كنتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التلفزيون، ويمكن استخدام هذه الألعاب من خلال وضع عملات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة، أو من خلال ماكينات خاصة داخل المنزل؛ وينفق الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار سنوياً لإشباع رغباتهم لهذه الألعاب، أي أكثر من إنفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية أو أجهزة التسجيل الصوتي.²

وترجع بداية ظهور الألعاب الإلكترونية إلى عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين من إظهار قملة على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الضامة والشطرنج، وفي عام 1960 لاقت لعبة حرب الفضاء Space war التي صممها ثلاثة طلاب نجاحاً جعل

¹ - بشير، نمرود. "ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين

المتدرسين ذكور (12-15 سنة)القطاع العام".رسالة ماجستير. جامعة بن يوسف بن خدة. الجزائر، 2008، ص.8.

² - عماد، مكاوي حسن. تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات. ط1. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، 1993، ص192.

الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع من معهد مساشوستس التقني MIT، وفي هذه الأثناء صمم رالف باير Ralf Baer أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو الحاسوب أسماء مانيا فوكس أوديسي Magnavox Odyssey وكان يحوي ثلاثة عشر لعبة محملة على ستة أسرطة؛ وشهد عام 1972 حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الإلكترونية فقد أسس كل من نولان بوشنيل Nolan Bushnell وتيد دابني Ted Dabney شركة ألعاب الكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحا لعبة بونغ Bong التي سرعان ما لاقت نجاحا منقطع النظير وكانت لعبة بونغ محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة؛ وأمام كل هذا النجاح سارع كل من ستيف جوبس Steve Jobs وستيف فوزنياك Steve Wazniak إلى طرح لعبة تهديم الجدار Breakout وتعددت الشركات التي، بدأت تستثمر في ألعاب متنوعة جديدة وطرحها، وتسارع تطوير الأجهزة والألعاب المتنوعة ووصلت في عام 1982 إلى قمة مبيعاتها؛ ومع تطور الحاسوب الشخصي بدأ تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعا، لدرجة جعلت بعضهم يصرح بأن نهاية هذه الأجهزة أصبحت وشيكة، إلا أنه في عام 1995 طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب Play Station المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية من الصوت والصورة والسرعة، وظهرت ألعاب الكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ووفق برنامج الذكاء الصناعي والروبوت (الإنسان الآلة)، مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الملحقة بها تنوعا واسعا في التقنيات وسمح بإشغال حواس عدة كالبصر والسمع واللمس بإتقان أكثر.¹

¹ - معاذ، الحمصي. الألعاب الإلكترونية. سورية: الموسوعة العربية الإلكترونية، دت، ص. 253.

3-2-2- مفهوم الألعاب الإلكترونية:

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

وخلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة Floppy Disk إلى القرص المدمج CD إلى شبكة الإنترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الإنترنت.¹

تعد الألعاب الإلكترونية electronic games من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي: "ترجمات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل الوسائط المتعددة multimedia وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت" أما في المفهوم الاجتماعي " فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للاستفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه "، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد من القدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطيء إلى السرعة، وهي أداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بسرعة ومنتعة، كما يعتبر الفيديو من الوسائل الإعلامية الحديثة وهو عبارة عن جهاز تسجيل وعرض

¹ - مها، حسني الشحروري.مرجع سابق، ص46.

بواسطة جهاز الكمبيوتر، حيث يتيح الفرصة للطفل بمشاهدة مجموعة من الألعاب المختلفة ويعتمد هذا الجهاز على الصوت والصورة مما يجعل له اثر كوسيلة إعلامية.¹

وهناك تعريف آخر "هو وسيلة من وسائل التكنولوجيا المستخدمة في مجال الإعلام والاتصال، وللفيديو مزايا متعددة في مختلف مجالات التعليم"²

3-2-3- تصنيف الألعاب الإلكترونية مجالاتها وأنواعه:

أولاً- أصناف الألعاب الإلكترونية: يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لسالينوزيمرمان (Salen&Zimmerman 2004) إلى الأصناف الآتية:

- الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror: وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت

الخسائر؛ ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

- الصنف الثاني المدير Manager: ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم

تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

- الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة

وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

¹ - كهينة، علواش. "معالجة العنف من خلال التلفزيون والعباب الفيديو وتأثيره على الطفل". رسالة ماجستير. جامعة الجزائر. 2006، ص34.

² - احمد، رشيد القادري. وسائل الإعلام والطفولة. ط1. الجزائر: دار جرير لنشر والتوزيع، 2006، ص 133.

- **الصف الرابع المشارك Participant:** في هذا الصف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

وبخصوص الصف الرابع يخبرنا بأن هناك أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود؛ هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودرشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون ؛ وتعرف العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيانات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت، فهناك موقع هناك (there.com) وهناك الحياة الافتراضية (secondlife.com) وثمة (lively) وعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد تحاكي تماما الحياة الحقيقية، إذ يطلب من اللاعب اختيار (افاتار) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل افاتار يمثل مستخدم آخر، إذ خلف كل افاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه.¹

¹ - عبد العزيز، الهدلق.مرجع سابق، ص ص12-14.

ثانيا - المجالات الألعاب الإلكترونية: يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق

المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت عن وجود

تشكيلة واسعة - عدة آلاف من العناوين - وهي في دراسة قامت بها" جي .أف.كا.G.F.K"، كما أن تنوع

أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى

هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قامت بها" جي .أف.كا" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر

انتشارا مقارنة ببقية العناوين: ألعاب الرياضة، الألعاب الكلاسيكية، ألعاب التقمص، ألعاب المجتمع.

وتدرجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة

بوابات الإنترنت لمعاملتي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكيف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة

والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية مثل العرض وأزرار التحكم...إلخ، لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر

بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.¹

- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن

برنامج معلوماتي آلي "Logiciel" تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين

الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانيات يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز

الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعد في ذلك لوحة التحكم أو

الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصي قيادة

المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق، أما الصورة فتتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج

¹ - أحمد، فلاق. "الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات". أطروحة دكتوراه. جامعة الجزائر. 2009

الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (D 3)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.¹

- الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت: إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الإنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنوات الأخيرة عاد الاهتمام بهذه التقنية ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنت.

- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.

- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.

- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.²

- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفه معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل فقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متنوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر

¹ - بشير، نمرود. مرجع سابق، ص.8

فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة وهو الجهاز التابع لشركة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Son مثل بلاي ستايشن 1 و2 و3 وجهاز (بي أس 2) PS2 وأجهزة شركة نيتاندو Nintendo التي تعرف باسم Game Cube .

- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

أ - أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب - أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب، وفي يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة Code والريح بسرعة.

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز Game Cube أو

Station أو X-Box أو Play في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة.¹

ثالثا- أنواع الألعاب الإلكترونية : هناك العديد من الألعاب الإلكترونية والتي تصنف إلى ثلاثة أنواع

تختلف في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة، ونجد من أكبرها ثلاث

تصنيفات تؤدي كل واحدة منها إلى طلب لاعبين ذوي خصائص وإمكانات مختلفة ذهنية حتى وإن لم تتشابه في

القواعد فهي تتشابه في الأهداف ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

- **العاب القتال:** تعتبر العاب القتال من الألعاب التي لاقت شعبية كبيرة وسط الأطفال وحتى المراهقين والشباب

وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة والتغلب على العدو بالاعتماد على السرعة والذكاء في مواجهة كل

العقبات التي تظهر أمامه للحصول على أكبر عدد من النقاط.

- **العاب الذكاء:** تنقسم هذه الألعاب بدورها إلى أربعة أنواع وهي:

- العاب المغامرات.

- العاب ذات طابع استراتيجي، اقتصادي.

- العاب ذات طابع استراتيجي عسكري.

- العاب تقليدية.

أ- ألعاب المغامرات والتفكير: من وجهة نظر المتفرج أو المشاهد فإنه يرى تشابهها مع العاب الحركة

والمغامرات، حيث أن اللعب فيها يمثل الدور الرئيسي الأساسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز التي تتطلب

التركيز في الملاحظة كلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة.

ب- الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية: نجدها تشابه العاب التدريب حيث يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن

وإنشائها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف

¹- أحمد، فلاق. مرجع سابق، ص130.

اللاعب، حيث أن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان إنشاء مدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة،... الخ، والهدف من هذه اللعبة هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة.

ج- ألعاب إستراتيجية الحرب: ومن أشهرها URBAN ASAULT من إنتاج شركة STAR CRAFT من إنتاج أنظمة ليزار، وكل هذه الألعاب تشعر اللاعب كأنه خلفية.¹

3-2-4- سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية:

أولاً- إيجابيات الألعاب الإلكترونية: تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التألف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة والطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجالات المتخصصة بالألعاب واستعارتها، إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات، وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة حتى وإن كان الأهل لا يلاحظونها.

- **الألعاب الإلكترونية مصدراً مهماً لتعليم الطفل:** إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطاً، وأسهل انخراطاً في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

¹ - كهينة، علوش. مرجع سابق، ص ص 56-57.

- الترويح عن النفس في أوقات الفراغ : كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة، ومن إيجابياتها أيضاً أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.
- الألعاب الإلكترونية عمل مثمر : فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.
- بعض من إيجابيات الألعاب:
- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقية.
- ممارسة الألعاب الإلكترونية يوفر محاكاة عقلية مثمرة.
- ممارسة الألعاب الإلكترونية يسهم في التواصل مع الأصدقاء.
- يمكن للاعب الثراء داخل العالم الافتراضي من خلال فتح عيادة، أو تقديم استشارة، أو برمجة، أو أي مهنة يستفيد منها كل افاتار أيا كان مكانه على كوكبنا، كما يمكنه بعد ذلك من تحويل ما يجنيه من أموال افتراضية إلى حقيقة.
- ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت Online Games تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط.¹
- كما انه من المتعارف على هذه الألعاب أنها تنمي القدرات العقلية للطفل وتمكنه من استخدام الكمبيوتر وزيادة القدرات العلمية لديه.²

¹ - عبد العزيز، الهدلق. مرجع سابق، ص21.

² - كهينة، علواش. مرجع سابق، ص52.

ثانياً - سلبيات الألعاب الإلكترونية: على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

كما تخبر (نورة السعد، 2005) أنه وفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية

كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتداء والاختطاف والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

أما ويلكنسن، التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال، إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهدب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب، ومن خلال الإطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، تمكن (د. عبدالله الهدلق) من تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية.

- أ- الأضرار الدينية: في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تريبوية مستوردة، وهناك بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.
- كما أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلباً على اللاعب أو المشاهد فقد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.
- ب- الأضرار السلوكية والأمنية: أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية، كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم، كما أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقييم المحتوى لثلاث مائة لعبة الكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين وأثنين وعشرين (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل؛ الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفاً، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف.
- ج- الأضرار الصحية: مع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على نظر الأطفال، إذ قد

يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته للعب، كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة معاً في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وازيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية.

كذلك من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة، كما أظهرت دراسة دانمركية أن الألعاب الإلكترونية لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وقد أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعاً نادراً من الصرع.

د- الأضرار الاجتماعية : أظهرت الدراسة الدانمركية أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يتعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل، أما الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويًا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل؛ كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته، كما أنها من وجهة نظر المجذوب تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تثار

المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟، كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها أو يدعي مثلاً أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان.¹

الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.²

هـ - الأضرار الأكاديمية: أثبتت بعض الدراسات ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، ويذكر أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلباً على دراسته ونطاق تفكيره؛ كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلاً من الإصغاء للمعلم.³

¹ - عبد العزيز، الهدلق. مرجع سابق، ص23.

² - عباس، سبتي. مرجع سابق، ص15.

³ - عبد العزيز، الهدلق. مرجع سابق، ص25.

3-2-5- أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية:

إن الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الـ مراهقين بالألعاب الإلكترونية، يمكن حصرها في

النقاط التالية:

أ- **عامل الجذب:** إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب المراهق بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة، عامل جذب رئيسي للأطفال.

ب- **نقطة تركيز:** أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة إذ يقدمون أحياناً سباقاً للسيارات يتعود الطفل المراهق من خلالها على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعاباً للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "السوبر مان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب ، فالألعاب الإلكترونية تتطلب من الطفل حداً أكبر من التركيز في إدارة مسابقاته مما يخلق نوعاً من الإثارة والمتعة لديه.

ج- **التماثل مع الأبطال:** تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة إلى المراهق إطاراً يتمثل فيه بطلاً يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه والطفل يندمج مع البطل وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو، يساهمان في تعلق المراهقين بهذه الألعاب، وتوفر إمكانية التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

د- **التعايش مع عالم وهمي افتراضي:** تخلق الألعاب الإلكترونية عالماً وهمياً بعيداً عن العالم اليومي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعاً مادياً وأحداثاً توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما من خلال اندماجه ببطل معين أو يحقق ذاته من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي؛ فالعالم الوهمي الافتراضي يتيح مجال أكبر لحركة اللاعب وقدرته على التصرف واتخاذ القرار، دون تحمل النتائج في الواقع الملموس، خلافاً للواقع الحقيقي الذي يتطلب تحملاً أكبر للمسؤولية بحكم الصعوبة في التعايش مع هذا الواقع الملموس أو تغييره.

هـ- السيطرة على الذات: يمثل إطار اللعبة جزءاً من النشاط الاجتماعي يسعى المراهق من خلاله إلى السيطرة

على ذاته وعلى العالم، فالطفل الذي يجد نفسه في موقع قيادة سيارة أو حتى طائرة أو حمل رشاش أو قيادة

مدفعية أو طائرة حربية، سيشعر بالضرورة بحالة من التفوق وتعزيز الذات في العالم الافتراضي.

و- التعويض عن الواقع المعيشي: إذ تشكل الألعاب الإلكترونية فرصة افتراضية تتاح أمام المراهق واللاعب

للتعويض عن صعوبات الواقع الحقيقي وإخفاقاته، سواء من حيث كسب الثروات الافتراضية بالنسبة للمحرومين

في الواقع المعيشي، أو قيادة السيارات والطائرات لأطفال لم يحلموا بالقدرة على بلوغ هذا المستوى من التحكم.

ن- الحاجة إلى الراحة النفسية / الإدمان: التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين، لا سيما في حالة الإدمان

إذ أن حالة التبعية تجعل من هذه الألعاب "جرعة دواء" لإزالة القلق والاكتئاب لدى الأطفال، مما يفرض الحاجة

للجوء الطفل للاعب إلى هذا النوع من المسكن.¹

3-3- العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية:

3-3-1- مفهوم العنف الافتراضي:

التكنولوجيا هي العلم، هي المعرفة، هي الأفكار الجديدة والنظريات الجديدة وهي في التحليل الأخير وسيلة

وأداة لخدمة الإنسان وسعادته فهي ليست غاية في حد ذاتها، لكن تفاعل عناصر التكنولوجيا مع بعضها البعض

في مختلف العلوم قد أطلق طاقة هامة تفوق أهميتها وقوتها العناصر الداخلة فيها، وقد يكون في ذلك الخير لو

استغلت لصالح الإنسان، لكنها إذا لم تحكمها القيم الخلقية الأصيلة فقد تدمر الحياة البشرية ويشقى بها الإنسان

والعوالم الافتراضية أو الخيالية هي نتاج للتطور الحادث في تكنولوجيا المعلومات والاتصال، وهي تلك العوالم

التي لا وجود لها أصلاً في عالمنا بل يجتمع على إيجادها مجموعة من الأفراد ليضعوا ملامحها الأساسية

وأطرها التي يجب أن تقدم فيها، والعالم الافتراضي هو برنامج ثلاثي الأبعاد يحاكي الواقع والبيئة من حولنا

¹ - فريال، مهنا. علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية. ط1. بيروت: دار الفكر المعاصر، 2002، ص ص122-123.

يتفاعل فيه المستخدمون فيما بينهم مشكلين ما يعرف بالحياة الافتراضية، هذه العوالم قد تحاكي العالم الحقيقي أو قد تكون خيالية أو مثالية وبشكل عام يتم التوجه نحو هذه العوالم بصفاتها وسيلة للعب والتسلية والترفيه لمستخدم الانترنت لكن ذلك لا يعني أنها تقتصر فقط على الألعاب حيث يتواجد فيها مختلف ما تتخيله من احتياجات علاقات تجارية، عملة افتراضية لها سعر صرف، علاقات اجتماعية واقتصادية وتجارية وكل ما هو موجود فعلياً في الحياة الحقيقية.

لقد تابع الأطفال بشغف مسلسل أبطال الديجتال، انه عالم الديجتال أو بعبارة أخرى العالم الافتراضي نحن جميعاً نعلم أن هذا العالم الذي يشكل الواقع الافتراضي هو عالم وهمي ولقد تزايدت حدة المنافسة في الآونة الأخيرة بين شركات إنتاج الألعاب الإلكترونية للأطفال في خلق عوالم افتراضية، وذلك من خلال عرض الألعاب ذات الطابع الافتراضي على شبكة الانترنت والتي تتيح لمستخدم الشبكة اللعب مع ملايين اللاعبين على الشبكة، وكذلك إتاحة الفرصة للمستخدم من إيجاد شخصيات بطولية تقاوم بجانبه وتترقى معه وتتبع أوامره فالطفل من خلال ألعاب الكمبيوتر يدخل العالم الافتراضي وينسج خياله بطرف سبابته فهذا طفل في سن الثامنة منهمك في لعبة "فايس سيتي" أي مدينة الرذيلة "يقود دراجة نارية وفي يده رشاش يجوب الشوارع وعناصر الشرطة تطارده، يطلق النار عليهم بين السيارات والمارة ويضغط على بضعة حروف في لوحة المفاتيح وإذا به داخل دبابة، ينجح في الفرار بعد القضاء على القوة التي تحاصره ويكسب المال والترقيات كلما قتل ودمر، وهذا أب يلعب مع ابنته لعبة "باتل فيلد" وهي لعبة من ألعاب المصارعة، يشجع ابنته على الانتحار لتبذل سلاحها؛ لتعيش من جديد ومعها سلاح أقوى فحيلة الانتحار هذه من مقتضيات اللعبة وغيرها من حيل الغدر والقنص وعمليات الالتفاف والتخطيط لاحتلال المصارف وتدمير المحطات النووية، وتكنولوجيا" الواقع الافتراضي "أو الواقع الخيالي تمكن مستخدميها من بناء مشاهد وصياغة سيناريوهات أو عوالم افتراضية، وذلك من أجل محاكاة عالم الواقع، أو إقامة عوالم خيالية أو مجازية لا وجود لها في دنيا الواقع، إنها عوالم وهمية تولدها الأرقام والرموز، وينغمس فيها المستخدم بفعل خداع الحواس، ومؤثرات التفاعل الآلية، ليمارس خبرات

يصعب عليه ممارستها في عالمه الحقيقي كأن يتدرب على قيادة الطائرات، أو يجوب الفضاء الخارجي أو يرحل زمنياً عبر العصور الجيولوجية، يستحضر عوالمها السحيقة مفترضا حياة صناعية فيما ولى زمانه وانقرض، كما فعل صاحب فيلم " حديقة الديناصورات " أو يتخذ من هذه العوالم الافتراضية حضانات معرفية يتعلم في ظلها من خلال التجربة والخطأ، دونما خوف أو قيد أو رقيب، ولقد باتت التكنولوجيا الإلكترونية الرقمية ترسم حضورا بدليا وثقافة بديلة وميادين عمل بديلة وأساليب علاقات بديلة وحياة افتراضية بديلة، فالطفل الذي على الإنترنت فانه يدخل في حياة افتراضية في " رون سكيب " يدخل إلى لعبة مجتمع افتراضي حيث بإمكانه أن يتقمص شخصية يختارها (فارس، ساحر، تاجر ...)، ويشكل أصدقاء عبر العالم يلبسون مثله شخصيات افتراضية مختلفة وفي اللعبة يبيع ويشترى ويكسب أموالا وهمية يودعها في مصرف افتراضي وهو يدفع بكل طيبة خاطر من مدخراته الفعلية (من دولاراته الحقيقية التي يمتلكها من مصروفه) ليكسب دولارات وهمية يدخرها في مصرف الإنترنت، لكن ما نود الإشارة إليه هنا هو أنه بعد خروجه من اللعبة وعودته إلى حياة الواقع، لا يغادر حياته الافتراضية في اللعبة بل يحتفظ بثروته الافتراضية في مصرف الإنترنت وبأصدقائه العالميين الفعليين وبمعنوياته التي كانت سائدة في الشخصية الافتراضية ويبقى مفعماً بالشعور بالثروة طوال الوقت كما لو أن ثروته الافتراضية واقعية، وكأن حياته الافتراضية على الإنترنت باتت جزءاً مكملاً لحياته الواقعية بيننا والواقع الافتراضي يقلص البعد بين الواقع المعاش والافتراضي النظري لنصل إلى افتراض معاش أو واقع افتراضي فمن خلال الكمبيوتر هذه الماكينة الرقمية الذكية التي يتقلص حجمها يوماً بعد يوم وتتعاظم قدراتها ومهامها وأجهزة " ال جي بي إس " بسرعات قياسية، بات في إمكانه بالتناغم مع الإعلام والاتصالات وأقمار التجسس ووحدات التحكم الأخرى إنشاء بيئات افتراضية لحروب محتملة، بيئات تحاكي الميادين الحقيقية للحرب بتفاصيلها الجغرافية والمناخية ومعطياتها الاجتماعية.¹

¹ - وجدي، محمد بركات وتوفيق عبد المنعم توفيق. الأطفال والعوالم الافتراضية. " آمال وأخطار ". البحرين: الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، 2009، ص ص 3-5.

3-3-2- طبيعة العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية.

تختلف طبيعة العنف الافتراضي في جانبيها الكمي والكيفي.

أ- الجانب الكيفي: حيث تعرض مشاهد العنف تبعا لاختلاف السياق: فمثلا نجد استخدام الأسلحة النارية والمعارك، التي تدور رحاها على الأرض، لا تزعج بقدر المعارك التي ستخدم فيها السكاكين والخناجر يكون تأثيرها أكبر في حين تحتل السيوف والأسلحة الأخرى مركزا وسط، كما يظهر لنا العنف في سياقها الأخلاقي فهو عنف مبرر " عنف ضد إبادة المستعمر والآخر، وهو عمل بطولي يستحق التقدير، فالبطل رجل صالح مهمته إنقاذ البشرية ومساعدة الغير.

- العنف المعروض في خاصة في ألعاب المحاكاة الواقعية (الحروب وغيرها) تصور أن العنف جزء طبيعي من الحياة اليومية.

- العنف الممارس يخلو من العقاب.

- العنف الافتراضي الممارس صعب التحكم فيها مقرون بالجنون (يرتبط بالخيال أكثر من الواقع).

- العنف الافتراضي مدعم بالاستحقاق " حرب من أجل الربح، كلما زاد عدد القتلى، زادت عدد النقاط،" اقتل ودمر أكثر ما تستطيع " وغيرها حسب طبيعة الألعاب العنيفة.

- العنف الافتراضي يرسم صورة نمطية للبطل الذي يفعل المعجزات والخوارق والذي يجسد المثل الأعلى

الأخلاقي مساعدة الغير، إنجاز مهمات خيرية... الخ، والإعجاب بمغامراتها، وهنا يحدث ما يسمى بالمشاركة

الوجدانية من خلال التفاعل مع وقائع عالم اللعبة الافتراضي، وعبارة البطل، من خلال الإعجاب ومن التقمص

من خلال المحاكاة، وفي هذا السياق نسرد رد فعل فرد من أفراد العينة الذي تكلم عن بطولة لعبة تمبرايدر

لارا كروفت Lara Croft tomb raider بكل إعجاب وتأثر.

ب- الجانب الكمي: ونقصد به مدى تكرار أفعال العنف والعدوان في سيناريو العالم الافتراضي للعبة الفيديو فالعنف المتضمن بها سبيل متدفق لا ينتهي محكوم بالاستحقاق، من خلال مهاري اللاعب التي تمكنه للمرور إلى الأشواط الأخرى من اللعب، وهو سبيل غير متوقف من صور العنف، التي لا يمكن أن نتركها تنتظر أو ننتظر في سياق سيرورة متواصلة، وأنصار التحليل الكمي للعنف يؤكدون على تأثيره المباشر على السلوك الواقعي، كون أن وحشية الشاشة تخلق نماذج سلوكية من خلال المحاكاة الشرطية بين السلوك المرئي والسلوك الواقعي: أي تكرار أفعال العنف تخلق نموذجا سلوكيا، يمكن أن يصبح في حالات معينة ضربا من الفعل المنعكس الشرطي، عند بعض الأفراد والعنف الافتراضي المعروض يهتم بالجانب الكمي، وأن هناك صلة محاكاة فعل منعكس شرطي نسبيا بين الشاشة والواقع وبين الشخصيات الخيالية تسفر عن تكرار الأفعال العنيفة واقترافها، في حين يؤكد أنصار التحليل الكيفي على تأثير مضمون العنف الافتراضي على القيم، ويسلمون أن ذلك يجعل الفاعل يخلط بين عالم الخيال والواقع، والتأثير في جانبيه الكمي أو الكيفي أيهما أكثر يؤكد أحداث يؤكد أحد أساتذة علم الاجتماع تأثير الجانب الكمي أكثر معللا ذلك أن المراهق يبحث عن ملاء فراغات ناجمة عن وصلة انتقال في سلوكه وهويته، لذلك فهو يبحث عن الكم لأنه يراه تعميرا للجوانب الحركية التي يراها أنها ستعطيه صورة ومكانة وانطباعات عنه لدى الآخرين.¹

¹ - رقية، محمودي. مرجع سابق، ص ص160-161.

3-3-3- صور العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية:

توجد بعض الألعاب الإلكترونية التي تحتوي قدراً هائلاً من العنف البشع، والإجرام الدموي، والقتل الفظيع، مثل إلقاء الأعداء على مسامير ضخمة وتقطيع أجسادهم، والقذف بهم في آلات كبس معدنية عملاقة تقوم بسحق عظامهم وصور الجثث المتدلية من الحبال، ورقاب الضحايا المسحوقة تماماً، والهجوم على الضحايا وغرس الأنياب في أعناقهم، وتدفق كميات هائلة من الدماء، وتصوير ممثلات شبه عاريات يقوم اللاعب بقطع رؤوسهن وامتصاص دمائهن، وإحدى الألعاب تصور خمس نساء يجري تعذيبهن بالكهرباء، ثم يقتلن بواسطة حفر رقابهن بالمنقاب الكهربائي، وأنواع الضرب والقتل والسحق والخطف والتخريب والتدمير؛ فهل هذه ألعاب؟ وإذا كانت الدراسات أثبتت سلبيات مشاهدة أفلام العنف فما هو أثر هذه الألعاب على من يمارسها بنفسه بطريقة تفاعلية، وليس مجرد متفرج ومشاهد مثل التلفزيون؟¹

وفي بعض الأحيان نتخوف من كثرة العنف الذي نجده في بعض الألعاب الفيديو التي قد تكون مصدراً للقلق النفسي الذي ينتج عن المشاهد المخيفة للقتل والدماء إضافة إلى أشكال الوحوش الخيالية مما يؤدي إلى ظهور عنف حقيقي خارج نطاق اللعبة، وبعد العديد من الحوادث التي أصابت بعض الأطفال والشباب في أمريكا وأوروبا خاصة مجموعة من الأطباء تخوفوا من خطر متابعة صور ومشاهد من ألعاب الفيديو التي تسبب أزمات نفسية حادة، هذه التخوفات أدت إلى فرض بعض أنواع الرقابة على الألعاب والتي من بينها تحديد سن مستعمل بعض الألعاب كما يقام في الأفلام والمسلسلات والأشرطة الوثائقية مثل - يمثل عن أقل من 15 سنة - هذه الحدود أكثر حرصاً عندما يكون اللاعب قد يتأثر بأعمال العنف أو أن يتصادف أمام محتوى جنسي أو مخيف أثناء اللعب، ولذا فإن في أمريكا الشمالية ومعظم دول أوروبا فإنه ليست الألعاب هي التي تمنع في حد ذاتها، لكن التحذيرات تنشر وتظهر على أغلفة ألعاب الفيديو، محددة العمر الذي يسمح للشخص أن يباع

¹ - فهد، بن عبد الرحمن الشميمري. التربية الإعلامية كيف نتعامل مع الإعلام؟. ط1. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية 2010، ص248.

له، وأيضاً محتوى اللعبة الذي يمكن أن يؤثر على اللاعبين الشباب (عنف، جنس...)، هذه التعليمات موجهة للآباء الذين عليهم تحمل مسؤولية الألعاب التي يمارسها أبنائهم، فالطفل بالتأكيد لا يدرك مخاطر وتبعات الألعاب الإلكترونية، ولكن تبقى مسؤولية ذلك على الراشدين وخاصة الوالدين، فمن واجبهم أن يزرعوا في أبنائهم حب القراءة والاطلاع على الكتب وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل أو خارجه، إضافة إلى ممارسة الأنشطة الرياضية المنظمة، لذا فإن دور الأسرة كبير في توجيه وترشيد وقت فراغ الأبناء بحيث يكون محددًا أو متوازنًا بما في ذلك الوقت المخصص للألعاب، وتظهر بعض أنواع الرقابة في دول أخرى مثل أستراليا، الألعاب الإلكترونية الموجهة إلى الجمهور أكثر من 18 سنة ممنوعة قانونية وبهذا فهي لا يتاجر بها في المحلات والأسواق النظامية.¹

3-3-4- تأثيرات العنف الافتراضي وأسبابه:

أولاً: تأثيرات العنف الافتراضي: تشير دراسة أن نسبة 89% من ألعاب الفيديو تحتوي على بعض مشاهد العنف وأن نصف ألعاب ذات محتوى عنفي فيها عنف ضد الأشخاص (جروح خطيرة، موت... الخ) واعتبر الباحثون أن أكثر الألعاب عنفاً التي يكون فيها النشاط الرئيسي هو إيذاء الشخصيات، حيث يظهر القتل بدرجة كبيرة، والقاسم المشترك بين هذه الألعاب أنها مسرحاً للعنف والإجرام، تفوق على مبدأ، إطلاق النار والقتل لإحراز الفوز والبطل يقتل بطريقة مرعبة مخيفة مثل تقطيع الأجسام، أو تمزيق رأس أحد الوحوش الخيالية... الخ.

ويرى (Petter1999) أن التعرض للعنف التلفزيوني أكثر تأثيراً تقليدياً أو محاكاة لأفعال عدائية إذا كان العنف الافتراضي مصوراً أكثر واقعية، مقارنة بالعنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو، فهو غير واقعي

¹ - بشير، نمرود. مرجع سابق، ص ص 90-91.

في عموم، وأن أفعال العنف المتضمنة بها ليست سهلة التقليد، مثلاً: العنف في الفضاء أو ضد أشخاص آلية إلا أن ألعاب الفيديو الحديثة تتجه نحو المحاكاة الواقعية ومدعمة بتقنيات الجرافيكس التي تجعلها أكثر واقعية ولاسيما ما تحتويه من أشكال العنف المقلدة والموجهة ضد الأشخاص، كالمصارعة وتصوير الحروب، ومن هذا فإنها تعتبر مصدراً للعنف وذلك لما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف يرتبط بها ال مراهق، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تواجهه يغلب عليها العنف، والأبحاث التي أجريت في الدول الغربية أثبتت وجود علاقة بين السلوك العنيف للمراهق ومشاهد العنف التي يراها، ويرجع ذلك إلى أن ال مراهق يتعلم السلوك العنيف دون إدراك لصحة هذا أو خطئه وليس شرطاً أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.¹

ثانياً- أسباب تأثير العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية: هناك ستة أسباب تجعل العنف المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر تأثيراً من العنف التلفزيوني.

- التطابق مع العدوان يزيد تقليد هذا العدوان في العنف التلفزيوني الطفل يقلد الأفعال العدوانية، ويكون أكثر استعداد لتقمص الشخصية العدائية إلا أنه سيكون أقل عدائية بعد المشاهدة، أما في الألعاب الإلكترونية فاللاعب يتقمص شخصية البطل ويتمثله، خاصة في ألعاب الرمي first person shooter وهذا ما يزيد في احتمال تمثّل السلوك العنيف.

- المشاركة الحبوية تزيد التعلم: حيث أن اللاعب ينشغل بكل حبوية أثناء اللعب.

- ممارسة سلسلة أفعال سلوكية متكاملة هو أكثر فعالية من ممارسة جزء منها فقط في لعبة الفيديو يمر اللاعب ومراحل فمثلاً إن أراد أن يقتل السلاح، ويطارد الضحية، ويسدد ويكرر هذا بانتظام وهذا ما يجعل اللاعب

¹ - المرجع السابق، ص 95.

يمارس كل مرحلة من المراحل تكرر، ومن أمثلة ذلك الألعاب الإلكترونية العسكرية التي صرّمها الجيش الأمريكي لتدريب قوات الجنود.

- العنف المستمر: العنف في الألعاب الإلكترونية وغالبا ما يكون مستمدا وعلى اللاعب أن يكون حذرا من الأعداء وعليه اختيار القيام بسلوكات عدائية، هذه السلوكات تعرض اللاعبين لتيار مستمر من المشاهد العنيفة ومعاناة تكون متعارضة مع مشاعر العاطفة.

- تكرر يزيد التعلم: لعبة الفيديو تمكن اللاعب من قضاء وقت معتبر بفعل نفس الأفعال العدائية كالرمي أو القتل، أو غيرها حيث تصبح هذه الأفعال اعتيادية بشكل آلي.

- المكافأة تزيد التقليد: هناك على الأقل ثلاثة آليات مختلفة متداخلة:

- مكافأة السلوك العنيف في لعبة الألعاب الإلكترونية (مبدأ الاستحقاق أي نقاط إضافية) وهذا ما يزيد من تواتر التعامل بعدائية في تلك اللعبة.

- مكافأة السلوك العدوانى في الألعاب الإلكترونية يرسخ مبدأ استعمال القوة كمعنى لحل المشاكل.

- نماذج المكافأة المتضمنة في الألعاب الإلكترونية يزيد حيوية اللاعب لكي يقاوم في اللعبة.

وعليه نجد أن الأطفال والمراهقين يتأثرون بشدة لما يرونه أو يسمعونه في التلفاز والسينما والانترنت وألعاب الفيديو والموسيقى الصاخبة وكجانب أكدت دراسة للرابطة الطبية الأمريكية وجدت أن الحد من العنف المتلفز أدى إلى الحد من الاعتداء الجسدي بنسبة 40% والعدوان اللفظي بنسبة 50%، وبهذا يدعم فكرة استهلاك الترفيه العنيف ممكن أن يؤدي إلى ترسيخ قيم العنف والسلوك العدوانى.¹

¹ - رقية، محمودي. مرجع سابق، ص ص161-162.

3-3-5- العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية، من الخيال إلى الواقع:

إذا كان المراهق يتفرج على التلفزيون على ما متوسطه آلاف من الحوادث القتل حتى يصل لنهاية فترة المراهقة، فإنه عندما يلعب ألعاب الحاسوب يقوم بنفسه بعدة آلاف من حوادث القتل الافتراضية، حيث لا يصبح مجرد ملاحظ للعنف وحسب، بل يتحول لمنفذ له.¹

وتشيد تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى إمكانيات الخيال ومؤثرات الصوت والصورة وسيناريوهات اللعب المقترح اعتمادا كبيرا على عنصر التفاعلية في إدارة اللعبة، التي تجمع خليطا من الفئات الاجتماعية والأجناس البشرية من جميع أنحاء العالم، مما يمكن مجموع اللاعبين من فرص اللقاء والتقارب في الفضاءات الرمزية للعبة، ولكن هذا الانجذاب الاجتماعي المتزايد بهذه الألعاب، يطرح العديد من التساؤلات ونقاط الاستفهام، يمكن إيجازها في قسمين متلازمين:

يتعلق القسم الأول بعلاقة اللعبة الإلكترونية بالواقع الاجتماعي، في ظل ما يمكن أن تخلفه الممارسة المكثفة لهذه الألعاب من حالات عزلة وانزواء، وهروب اجتماعي لدى الكثير من اللاعبين، أما القسم الثاني فيعنى بتمثيلات الشباب للمخاطر المحتملة للعبة الإلكترونية، انطلاقا من اعتماد غالبية ألعاب الحاسوب على موضوع العنف واجهة للانتشار ومنهجا للاستخدام، وذلك انطلاقا من الإيحاءات العنيفة التي تحملها أسماء هذه الألعاب وخصائص البنية الجسدية المميزة للأبطال والشخصيات الافتراضية الخارقة التي يتفاعل معها المستخدمون على الخط.

- الألعاب الإلكترونية، مفارقة الواقع والتواصل المفقود: إن افتراضية اتصال اللاعبين بأشخاص بعيدين مجهولي الهوية الاجتماعية والثقافية، تفرز شكوكا وتخوفات عديدة حول حقيقة وأهمية هذا التواصل، حيث لم يعد الإنسان يكلف نفسه عناء التنقل في أماكن مختلفة طالما أن العالم مائل بين يديه على الشاشة، والتواصل

¹ - مطاع، بركات. "الواقع الافتراضي: فرصه ومخاطره وتطوره". مجلة جامعة دمشق، العدد الثاني، المجلد 22، (2006): ص26.

يأتي إليه دون أدنى كلفة أو كبير عناء فاللاعب يقضي أوقاتا طويلة أمام شاشة حاسوبه، يبني اجتماعيته الجديدة ويزيد من كفاءاته التفاعلية مما يجد من علاقته بالمحيطين به من الوالدين والأهل والأصدقاء، وذلك بسبب أسره أمام شاشة رقمية تحبسه داخل عالم متخيل، يغازل رغبته الملحة بالفوز على شريك غير موجود ويغذي طمعه بامتلاك ما لا يمكن امتلاكه حقيقة على أرض الواقع، فبقدر ما يلعب الشاب ويتواصل ترفيهيا مع مواقع الألعاب المختلفة عبر الشبكة، بقدر ما ينغلق في فضاء اللعب، وينعزل أما شاشة الكمبيوتر عن أقرب الناس إليه؛ فهل تستطيع اللعبة الإلكترونية في ظل تخطيها لحواجز الزمان والمكان، أن تتأكد كنظام تواصل إنساني يقرب الشباب من واقع انتمائه الثقافي والاجتماعي الأصلي؟ أم أننا إزاء أزمة حقيقية للتواصل، تتحول بمقتضاها اللعبة الإلكترونية إلى أداة لتعميق الاغترابات ووسيلة للانزواء والانطواء من خلال إبعاد اللاعب عن ذاته وواقعه، وذلك لأن أغلب الخطابات التي تدور بين اللاعبين أثناء ممارستهم لألعاب القتل والمغامرة، تتجه إلى التعبير عن الانتماء إلى جماعات اجتماعية جديدة ليست ليا وجودا حقيقيا في الواقع، تستلهم مثلها وقيمها ومرجعياتها الثقافية من ثقافة الحرب والتدمير، التي لا تقوم على مبادئ الشرف والحرية والعدالة بقدر ما تنادي بالقوة والانتهازية والسيطرة؛ إنها اجتماعية اللاعبين الجديدة التي لا تتغنى بأمجاد القوة والعنف، وقوانين الربح والخسارة فحسب، بل تمضي أبعد من ذلك مستهينة بالضوابط والنواميس الاجتماعية لمجتمع اللاعبين أنفسهم.¹

¹ - فريد، الصغيري. اللعبة الإلكترونية الممارسة الشبابية وعلاقتها بالعنف. تونس: المعهد العالي بقفصة، د.ت، ص ص 8-9.

ملخص الفصل:

لقد قمنا في هذا الفصل بعرض نظري لبعض أبعاد الدراسة مواصلة لما ورد في الفصل السابق، حيث تطرقنا لشرح كل من مفهومي اللعب والألعاب الإلكترونية، فخصصنا لكل مفهوم أو بعد مبحث خاص به وذلك لأهميتهما بالنسبة للموضوع المدروس، وختمنا هذا الفصل بعنصر مهم والمتمثل في مبحث حول العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية كونه يدخل كأحد متغيرات الدراسة، وبهذا نكون قد أنهينا الجانب النظري للدراسة.

الفصل الرابع:

- تمهيد.

4-1- البناء المنهجي للدراسة.

4-2- عرض وتحليل المعطيات.

4-3- استنتاجات الدراسة الميدانية.

-خاتمة.

تمهيد:

لقد قمنا باستعراض الجانب النظري للدراسة من خلال العناصر السابقة في الفصول الثلاثة، وسنركز في هذا الفصل على الجانب الميداني للدراسة من خلال تحديد المنهج المتبع الأدوات والتقنيات المستخدمة في الدراسة وكيفية اختيار العينة ومجالات الدراسة.

ونظرا لطبيعة المشكلة التي يطرحها بحثنا استوجب علينا التأكد من صحة أو عدم صحة الفرضيات التي قدمناها بداية دراستنا لذا وجب علينا القيام بدراسة ميدانية، لأن كل بحث يشترط تأكيده ميدانيا، حيث سنقوم بعرض وتحليل معطيات الدراسة واستخلاص النتائج.

4-1- البناء المنهجي للدراسة:

4-1-1- المنهج المستخدم في الدراسة:

المنهج العلمي هو أسلوب فني، يتبع في تقصي الحقائق وتبينها، ويحتوي على عناصر التشويق، التي تحفز القراء على البحث، وتمكنهم من التعرف على أسرارها، ولهذا لم تكن المناهج قوالب ثابتة تستوجب التقيد بها كما يرى البعض، بل هي أساليب تختلف بالضرورة من موضوع لآخر، ومن باحث لآخر، وحسب الطرف الزماني والمكاني الذي دفعت الباحث لاختيار الموضوع والبحث فيه، وبتفق مع الفيلسوف ديكارت في قوله "ليس غرضي هاهنا أن أعلم المنهج الذي ينبغي على كل امرئ إتباعه من أجل اقتياد عقله على النحو الصحيح، بل فقط أن أبين الطريق الذي سلكته لإرشاد عقلي"، فالغرض من تقديم المنهج هو تبيان النقاط الهامة والأساسية في استيضاح المعلومات والبيانات، حتى لا يضيع جهد من يحاول البحث في التخطب العشوائي، الذي تجاوزه العلم الحديث، ولهذا تتكون للمنهج قاعدة علمية ينطلق منها الباحثون، ويعودون إليها عند الحاجة، دون أن تجردهم من خصوصياتهم الذاتية والموضوعية.¹

ولقد تم الاعتماد في هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي لكونه المنهج الأنسب والأكثر استخداماً في الظواهر الإنسانية والاجتماعية، ولأنه يتصف بالواقعية حيث يدرس الظاهرة كما هي في الواقع هذا من جهة ومن جهة أخرى فإنه يتناسب مع أهداف الدراسة المتمثلة في جمع معلومات كافية حول الظاهرة المدروسة والتعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعنف لدى المراهقين.

ويستخدم المنهج الوصفي لوصف الظواهر في الوقت الحاضر لمعرفة خصائص كل ظاهرة على حدى، كما يصف العلاقات المتداخلة بين الظواهر محاولاً استقراء المستقبل، ولقد اعتمدت الدراسات الاجتماعية عامة

¹ - عقيل، حسين عقيل. فلسفة مناهج البحث العلمي. مصر: مكتبة مدبولي، 1999، ص50-51.

وخاصة علم الاجتماع والإنسان على هذا المنهج كليا في القرن الثامن عشر والقرن التاسع عشر، ولا زالت تستخدم هذا المنهج ولكن بدرجة أقل لأنها أصبحت تزوجه مع مناهج أخرى حديثة.

يتلخص المنهج الوصفي التحليلي في متابعة وملاحظة ظاهرة أو حدث ما معتمدا على معلومات نوعية أو كمية في فترة زمنية معينة أو خلال فترات زمنية مختلفة بغرض التعرف على شتى جوانب الظاهرة وعلاقتها بغيرها من الظواهر للوصول لنتائج تساعدنا على فهم الواقع الراهن ليتم تطويره مستقبلا.¹

على ضوء ما سبق يظهر لنا جليا مدى ملائمة المنهج الوصفي التحليلي للدراسة التي نحن بصدد إجرائها والمتمثلة في متغيري ممارسة الألعاب الإلكترونية وعنف المراهقين، حيث تسعى في ظل اعتمادنا على هذا المنهج لجمع معلومات كافية حول الظاهرة المدروسة وتوضيحها أكثر تمهيدا لدراسات أعمق وأشمل في المستقبل.

4-1-2- أدوات وتقنيات جمع البيانات:

أولاً- الملاحظة: لقد تم الاعتماد على أداة الملاحظة في بداية بحثنا وفي دراستنا الاستطلاعية وذلك ما ساعدنا على الحصول على معلومات أولية عن البحث وعن مجتمع البحث والعينة حيث من خلالها تعرفنا على بعض السلوكيات العنيفة التي يقوم بها المراهقين، وهذا ما ساعدنا كثيرا في صياغة فرضيات الدراسة وكذا أسئلة الاستبيان.

ثانياً- المقابلة: يقصد بالمقابلة " تفاعل لفظي يتم بين شخصين في موقف مواجهة، حيث يحاول أحدهما وهو القائم بالمقابلة أن يستثير بعض المعلومات أو التغيرات لدى المبحوث والتي تدور حول آرائه ومعتقداته، كما تعرف المقابلة، بأنها "محادثة بين شخصين، يبدأها الشخص الذي يجري المقابلة - الباحث لأهداف معينة

¹ - عامر، أحمد. المنهج الوصفي. دمشق: جامعة دمشق، دت، ص3.

وتهدف إلى الحصول على معلومات وثيقة الصلة بالبحث"، وتعرف أيضاً، بأنها عملية مقصودة، تهدف إلى إقامة حوار فعّال بين الباحث والمبحوث أو أكثر؛ للحصول على بيانات مباشرة ذات صلة بمشكلة البحث.¹ ولقد تم الاعتماد على أداة المقابلة في بداية بحثنا كوسيلة أولية للحصول على معلومات كافية عن الموضوع المدروس، وذلك من خلال مقابلة بعض المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية داخل قاعات اللعب الخاصة وقاعات الانترنت ومختلف الأجهزة الإلكترونية، حيث أفادنا استخدام هذه الأداة كثير، فتعرفنا من خلالها عن معلومات كنا نجهلها عن الظاهرة المدروسة، كما ساعدتنا هذه المقابلات اختيار عينة البحث فيما بعد.

أما عن الأداة الأساسية فتتمثل في أداة الاستبيان التي تم الاعتماد عليها مباشرة لجمع البيانات من المبحوثين في إطار منهجي منظم.

ثالثاً - الاستبيان: لقد تم الاعتماد في دراستنا هذه على إحدى أدوات وتقنيات جمع البيانات والمتمثلة في أداة الاستبيان التي تعرف على أنها: "مجموعة من الأسئلة التي يتم الإجابة عنها من قبل الفحوص بدون مساعدة الباحث الشخصية أو من يقوم مقامه، وهي وسيلة للحصول على إجابات لعدد من الأسئلة المكتوبة في نموذج يعد لهذا الغرض ويقوم المفحوص بملئه بنفسه."²

ويعتبر الاستبيان أحد الوسائل التي يعتمد عليها الباحث في تجميع البيانات والمعلومات من مصادرها ويعتمد الاستبيان على استنطاق الناس المستهدفين في البحث من أجل الحصول على إجاباتهم عن الموضوع

¹ - مساعد، بن عبد الله النوح. مبادئ البحث التربوي. ط1. الرياض: كلية المعلمين بالرياض، 2004، ص99.

² - زياد، بن علي بن محمود الجرجاوي. القواعد المنهجية التربوية لبناء الاستبيان. ط2. غزة: مطبعة أبناء الجراح، 2010 ص17.

والتي يرى الباحث أنها شفافية بالتمام، مما يجعله يعمم أحكامه من خلال النتائج على آخرين لم يشتركوا في الاستنتاج الاستبائي.¹

كما يتميز الاستبيان بالخصائص التالية:

- من خصائص الاستبيان أنه ينقح إذا كان أفراد البحث منتشرين في أماكن متفرقة ويصعب الاتصال بهم جميعاً كما أنه يختصر على الباحث الجهد والوقت وقليل التكاليف، إذ ما قورن بغيره من الأدوات الأخرى المستخدمة في جمع البيانات.

- يسمح الاستبيان للمبجوثين بالتشاور في ملئ الاستمارة خاصة الإجابات الجماعية.

- هو أداة فعالة للحصول على بيانات حساسة ومخرجة.

- يمكن تطبيقه على نطاق واسع أو على عينات كبيرة الحجم، كما أنه يعطي المبجوث نوعاً من السرية

والخصوصية.²

من خلال ما سبق ونظراً للخصائص التي يتميز بها الاستبيان والتي تتماشى وأهداف البحث تم اختيار هذه

الأداة كوسيلة أساسية لجمع البيانات، وذلك عن طريق تقديم استمارة استبيان لعينة المبجوثين تتضمن عدة

محاور، في كل محور عدد من الأسئلة يتم الإجابة عنها من طرف المبجوثين في إطار منهجي منظم.

¹ - عقيل، حسين عقيل. مرجع سابق، ص 148.

² - زياد، بن علي بن محمود الجرجاوي. مرجع سابق، ص 20-21.

4-1-3- العينة والمعاينة:

عند اختيار عينة البحث يجب أن يواجه الباحث أهمية قراره في اختيار أفراد العينة، طبيعة الأفراد وكذا الطرق المستخدمة في اختيارهم ووضعهم في جماعات المعالجة البحثية، ذلك كله من شأنه أن تحديد درجة صدق النتائج وكذلك الاستدلالات و الاستنتاجات التي ربما يستطيع الباحث استخلاصها من النتائج، ولذلك كان من الأهمية بما كان أن يتم اختيار وتركيب أفراد العينة بتخطيط حريص وبفكر واعي¹.

- العينة القصدية أو العمدية: هي العينة التي يعتمد فيها الباحث أن تكون من وحدات معينة اعتقاداً منه أنها تمثل المجتمع الأصلي خير تمثيل².

لقد تم الاعتماد في دراستنا هذه بعنوان "الألعاب الإلكترونية بالعنف لدى المراهقين" على معاينة مجتمع البحث الذي يتمثل في قاعات اللعب " les Salle de Jeux " حيث تم اعتماد عينة قصدية مكونة من عشرين (50) مراهقاً وذلك بثلاث قاعات اللعب بمدينة البويرة الكائنة بالمركب الرياضي الجوّاري بالبويرة المتواجد بالحي السكني 154 مسكن وكذا حي زروقي رقم 11 بالبويرة، ولقد تم الاعتماد على العينة المقصودة لعدة أسباب منها أنها تتيح لنا اختيار الحالات المناسبة التي تخدم هذا البحث، ولكون الدراسة دراسة وصفية.

¹- فاطمة، عوض صابر ومرفت على خفاجة. أسس ومبادئ البحث العلمي. ط1. الاسكندرية: مكتبة ومطبعة الاشعاع الفنية 2002، ص190-191.

²- المرجع نفسه، ص196.

4-1-4- مجالات الدراسة:

أولاً- المجال الزمني: لقد استغرقت دراستنا هذه أربعة (04) أشهر، حيث تم الشروع في الدراسة مع نهاية السداسي الأول من السنة الجامعية (2014-2015) وذلك من منتصف شهر جانفي إلى منتصف شهر ماي وتخلل هذه الفترة القيام بدراسة استطلاعية حول الموضوع المدروس.

ثانياً- المجال المكاني: كما سبق وأن أشرنا إليه في اختيار العينة، فلقد أجريت هذه الدراسة في ثلاث قاعات

للألعاب "les Salle de Jeux"، وهي كالاتي:

- قاعة الألعاب المتواجدة بداخل المركب الرياضي الجوارى بالبويرة بالحي السكني 154 مقابل البنك سوسبييتي جنرال Société Général.

- قاعة الألعاب المجاورة للمركب الرياضي الجوارى بحي 154 مسكن.

- قاعة الألعاب المتواجدة بالمنطقة المعروفة بواد الدهوس، وتحديدًا بحي زروقي رقم 11.

4-1-5- صعوبات الدراسة:

تتميز الدراسات العلمية وخاصة الاجتماعية بوجود صعوبات وعقبات يواجهها الباحث، وعلى غرار ذلك قد

واجهتنا خلال مراحل انجاز هذه الدراسة بعض الصعوبات والعقبات من عدة جوانب نلخصها فيما يلي:

- نقص المراجع والدراسات السابقة حول الموضوع.

- ضيق الوقت المخصص للدراسة.

- نقص الخبرة في مجال البحث خاصة في شقه الميداني.

- صعوبة جمع البيانات في ظل التعامل مع فئة المراهقين.

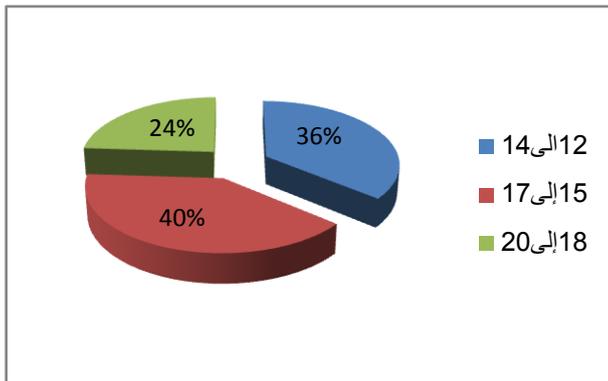
4-2- عرض وتحليل المعطيات.

4-2-1- عرض البيانات العامة لأفراد العينة.

الجدول رقم(01): يوضح توزيع أفراد العينة حسب مراحل المراهقة.

النسبة %	التكرار	الإحصاءات الفئة السنية
36%	18	14-12
40%	20	17-15
24%	12	20-18
100%	50	المجموع

لتقارب السن وخصائص هذه الفئة كما سبق أن
اشرنا إليه في الجانب النظري للدراسة.



شكل رقم(01): دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد
العينة حسب مراحل المراهقة.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (01)

أعلاه نلاحظ نسبة 40% من العينة المدروسة
ينتمون للمرحلة الثانية من المراهقة أي من 15 إلى
17 سنة، أما نسبة 36% منهم فمن المرحلة الأولى
للمراهقة أي من 12 إلى 14 سنة، ونسبة 24% من
المرحلة الثالثة أي من 18 إلى 20 سنة.

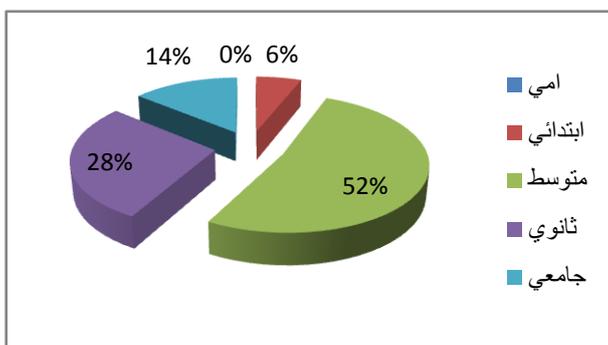
نستنتج أن هناك نوع من التجانس في توزيع

أفراد العينة حسب مراحل المراهقة وذلك راجع

الجدول رقم(02): يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي.

النسبة %	التكرار	الإحصاءات المستوى الدراسي لأفراد العينة
00%	00	أمي
06%	03	ابتدائي
52%	26	متوسط
28%	14	ثانوي
14%	07	جامعي
100%	50	المجموع

جد طبيعي، ويعكس مدى توافق السن مع المستوى التعليمي.



شكل رقم(02): دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي.

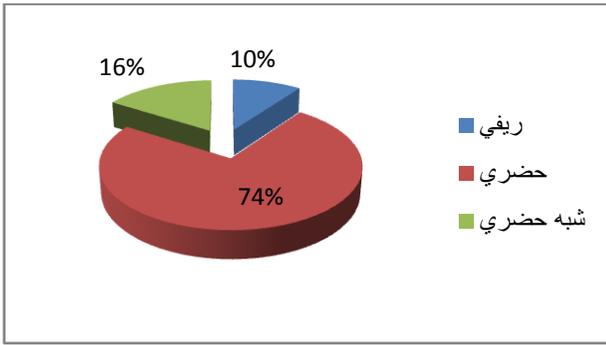
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (02)

أعلاه نلاحظ نسبة 52% من أفراد العينة لديهم مستوى التعليم المتوسط، أما نسبة 28% فليدهم مستوى تعليم ثانوي، ونسبة 14% لديهم مستوى جامعي، ونسبة 06% منهم لديه مستوى ابتدائي.

نستنتج أن أغلب أفراد العينة لديهم مستوى التعليم المتوسط وهذا ما يتوافق مع المرحلة الثانية للمراقبة وجزء من المرحلة الأولى والثالثة وهو أمر

الجدول رقم(03): يوضح توزيع أفراد العينة حسب الوسط الاجتماعي.

النسبة %	التكرار	الإحصاءات الوسط الاجتماعي
10%	05	ريفي
74%	37	حضري
16%	08	شبه حضري
100%	50	المجموع



شكل رقم(03): دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد

العينة حسب الوسط الاجتماعي.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (03)

أعلاه نلاحظ نسبة 74% من العينة من وسط

حضري ونسبة 16% منهم وسط شبه حضري، أما

نسبة 10% فمن وسط الريفي.

نستنتج أن معظم أفراد العينة من وسط اجتماعي

حضري وهو أمر طبيعي جدا لكون الدراسة أجريت

بمدينة البويرة، وتخلل العينة بعض المفردات من

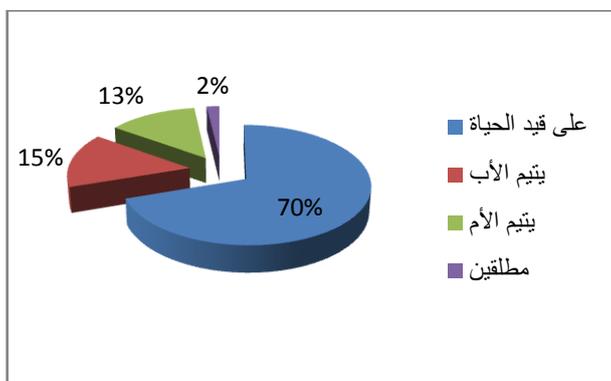
الوسط شبه حضري والريفي ويرجع ذلك لوجود

مناطق عمرانية متاخمة لعاصمة الولاية.

الجدول رقم(04): يوضح الحالة المدنية لأولياء أفراد العينة.

النسبة %	التكرار	الإحصاءات الحالة المدنية للوالدين
74%	37	على قيد الحياة
16%	08	يتيم الأب
14%	07	يتيم الأم
02%	01	مطلقين
100%	50	المجموع

السوداء وأمراض العصر، في حين لاحظنا ندرة حالات الطلاق إلا حالة واحدة فقط.



شكل رقم(04): دائرة نسبية تمثل الحالة المدنية لأولياء أفراد العينة.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (04) أعلاه نلاحظ نسبة 70% من أفراد العينة أولياؤهم على قيد الحياة، ونسبة 15% منهم يتيم الأب، ونسبة 13% منهم يتيم الأم، ونسبة 02% أولياؤهم مطلقون.

نستنتج أن معظم أولياء أفراد العينة على قيد

الحياة وهذا ما يعكس مدى الاستقرار والمستوى

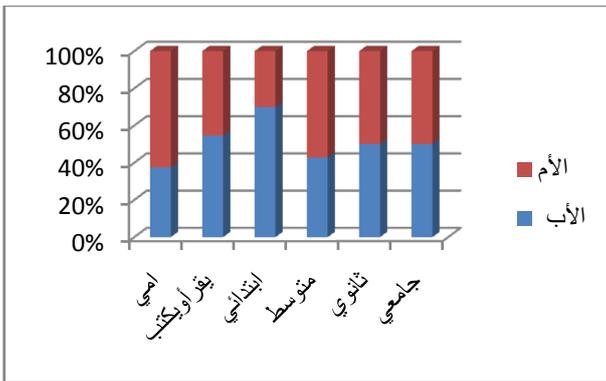
المعيشي المرتفع كما تخللت العينة حالات أولياؤهم

متوفين (أب أو أم) معظمهم من مخلفات العشرية

الجدول رقم(05): يوضح المستوى التعليمي لأولياء أفراد العينة.

الأم		الأب		الإحصاءات المستوى الدراسي للوالدين
النسبة %	التكرار	النسبة %	التكرار	
10%	05	06%	03	أمي
10%	05	12%	06	يقرأ ويكتب
06%	03	14%	07	ابتدائي
24%	12	18%	09	متوسط
24%	12	24%	12	ثانوي
26%	13	26%	13	جامعي
100%	50	100%	50	المجموع

وهذا ما يجعل المراهق بدون رقابة ويمارس تلك الألعاب العنيفة بكل حرية.



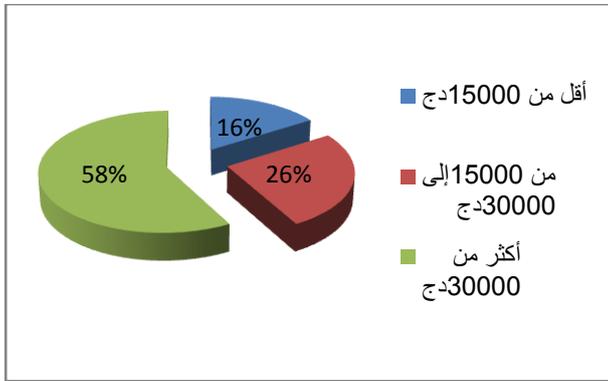
الشكل رقم (05): أعمدة بيانية تمثل المستوى التعليمي لأولياء أفراد العينة.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (05) نلاحظ نسبة 26% من أولياء أفراد العينة لديهم مستوى جامعي، تليها نسبة 24% من الأولياء لديهم مستوى ثانوي، أما نسبة 18% عند الآباء و 24% عند الأمهات لديهم مستوى متوسط، ونسبة 14% عند الآباء و 06% عند الأمهات لديهم مستوى ابتدائي، أما نسبة 12% عند الآباء و 10% عند الأمهات يقرؤون ويكتبون، ونسبة 06% عند الآباء و 10% عند الأمهات هم أميون.

نستنتج أن أغلب أفراد العينة أولياؤهم ذوي مستوى تعليمي عالي وهذا ما يعكس مدى انخفاض معدلات الأمية في المجتمع الجزائري وقد يساهم ذلك في تقلد الأولياء لمن راقية تجعلهم غير مهتمين بأبنائهم

الجدول رقم(06): يوضح توزيع أفراد العينة حسب دخل الأسرة.

النسبة %	التكرار	الإحصاءات مستوى دخل أسر أفراد العينة.
16%	08	أقل من 15000 دج
26%	13	من 15000 إلى 30000 دج
58%	29	أكثر من 30000 دج
100%	50	المجموع



شكل رقم(06): دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد العينة حسب دخل الأسرة.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم(06) أعلاه نلاحظ أن نسبة 58% من العينة مستوى دخل أسرهم أكثر من 30000 دج، ونسبة 26% دخل أسرهم بين 15000 و30000 دج، ونسبة 16% منهم يقل دخل أسرهم عن 15000 دج.

نستنتج أن معظم أسر أفراد العينة لهم مستوى معيشي مرتفع وهذا ما يساهم في توفير الألعاب وأجهزة اللعب وكذا توفر المال للمراهق، مما يجعله يمارس تلك الألعاب بشكل مفرط.

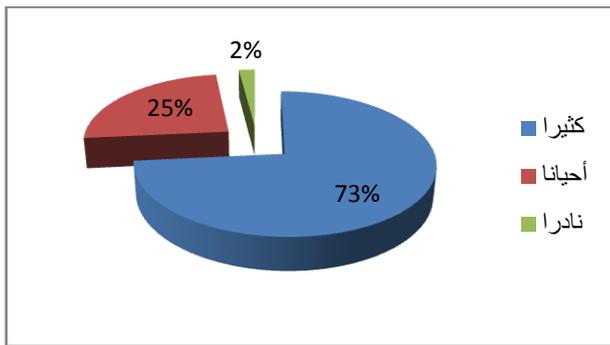
4-2-2- عرض وتحليل المعطيات الإحصائية للفرضية الأولى القائلة: يتعلم المراهق نماذج

العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم(07): يوضح مدى ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	2	0.05	5,99	36.65	72%	36	كثيرا
					24%	12	أحيانا
					04%	02	نادرا
					100%	50	المجموع

مجتمعنا، حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية تحمل في عدة تطبيقات مثل الهواتف النقالة واللوحات الإلكترونية والكثير من أجهزة اللعب الإلكتروني التي أصبحت رائجة في أسواقنا بأسعار منخفضة وفي متناول المراهقين.



شكل رقم(07): دائرة نسبية تمثل نسبة ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (07) أعلاه نلاحظ نسبة 72% من العينة المدروسة يمارسون الألعاب الإلكترونية كثيرا، أما نسبة 24% منهم فيمارسونها أحيانا و04% نادرا.

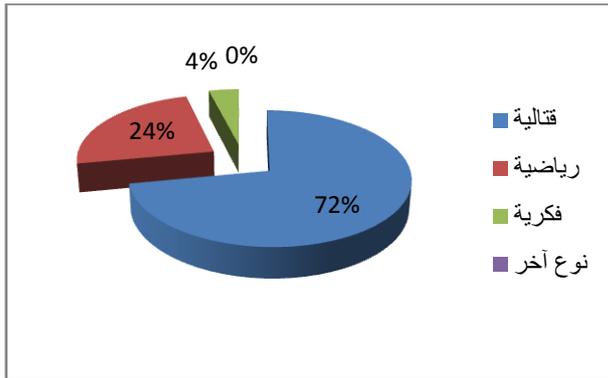
بما أن قيمة كا² المحسوبة 36.65 أكبر من قيمة كا² الجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 02 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن المراهقين يمارسون الألعاب الإلكترونية كثيرا ونفسر ذلك لعدة أسباب أهمها المرحلة العمرية التي تتميز بحب الاكتشاف ومحاولة صرف فائض الطاقة التي يتميز بها المراهق عن طريق اللعب استنادا لنظرية الطاقة الزائدة، وهذا إضافة لتوفر هذا النوع من الألعاب وانتشاره بصفة كبيرة في

الجدول رقم(08): يبين نوع الألعاب الالكترونية التي يفضلها المراهقين.

الأجوبة	التكرار	النسبة %	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية	الاستنتاج الإحصائي
قتالية	36	72%	53.36	7.81	0.05	3	دال
رياضية	12	24%					
فكرية	02	04%					
نوع آخر	00	00%					
المجموع	50	100%					

فيها المراهق الحرية في التعبير عن انفعالاته لما يتميز به هذا النوع من الألعاب من شخصيات ومشاهد وحركة توفر للمراهق المتعة، وتبيح له أشياء لا يمكنه فعلها في الواقع مثل استخدام الأسلحة والقتل ومختلف أشكال العنف.



شكل رقم(08): دائرة نسبية تمثل نوع الألعاب الالكترونية التي يفضلها المراهقين.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (08) أعلاه نلاحظ نسبة 72% من العينة يفضل فيها المراهقون الألعاب القتالية، أما نسبة 24% فيفضلون الألعاب الرياضية، ونسبة 04% يفضلون الألعاب الفكرية.

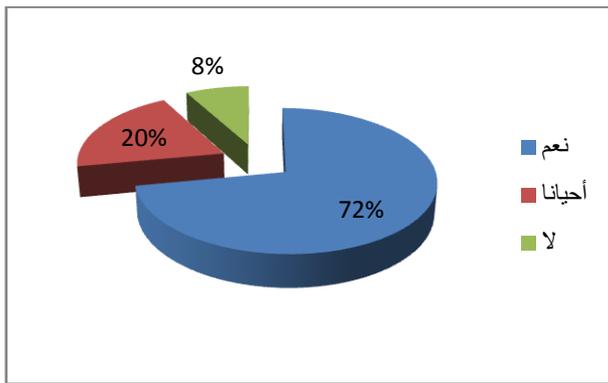
وبما أن قيمة كا² المحسوبة 53.36 أكبر من قيمة كا² الجدولة 7.81 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 03 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن المراهقين يفضلون الألعاب الالكترونية القتالية ويرجع ذلك لخصائص هذه المرحلة العمرية التي تتميز بنوع من الميل لكل ما هو غامض ومثير، وهذا ما تتميز به الألعاب القتالية، حيث يجد

الجدول رقم(09): يوضح مدى تعلق المراهقين بمشاهد العنف في اللعبة الالكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	2	0.05	5.99	34.73	72%	36	نعم
					20%	10	أحيانا
					08%	04	لا
					100%	50	المجموع

يتعلق بها وبما فيها من مشاهد عنف لأنها توفر له نوعا من الراحة النفسية والمتعة نظرا لخصوصيات المراهقة التي تتميز أساسا بانفعالية وحب الإثارة والتمرد.



شكل رقم(09): دائرة نسبية تمثل مدى تعلق المراهقين بمشاهد العنف داخل اللعبة الالكترونية.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (09) نلاحظ نسبة 72% من عينة أجابوا بنعم، أما نسبة 20% منهم أجابوا ب أحيانا، أما نسبة 08% فأجابوا ب لا.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 34.73 أكبر من قيمة كا² الجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 02 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

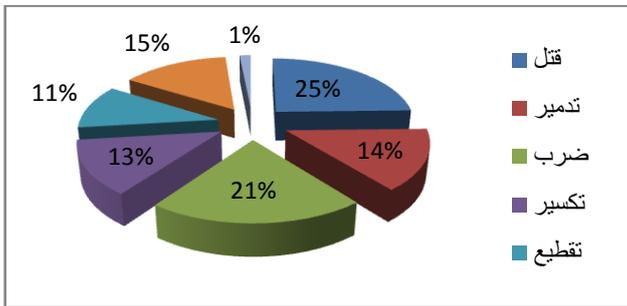
نستنتج أن المشاهد العنيفة داخل اللعبة الالكترونية تستهوي المراهقين ويرجع هذا إلى طبيعة تلك الألعاب التي يفضلونها (القتالية) كما هو موضح في الجدول رقم (08)، حيث أن ممارسة الألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف تجعل المراهق

الجدول رقم (10): يوضح رموز العنف التي يتفاعل معها المراهقين داخل اللعبة الإلكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	06	0.05	14.1	29.60	24.62%	32	قتل
					14.62%	19	تدمير
					20.77%	27	ضرب
					13.08%	17	تكسير
					10.77%	14	تقطيع
					14.62%	19	شتم
					01.52%	02	فعل آخر
					100%	*130	المجموع

*مجموع التكرارات اكبر من العينة راجع لتعدد اختيارات المبحوثين.

حيث كما سبق أشرنا في الجدول رقم (08) فإن التعود على ممارسة ذلك النوع من الألعاب يجعل المراهق ينغمس فيها ويندمج مع أحداثها خاصة في ظل التطور الحاصل في البرمجة كالدماج بين الصورة والحركة ومحاكاة الواقع، كل هذا يبهر المراهق ويجعله يتفاعل مع كل أحداث اللعبة التي تعتمد أساسا على العنف والإثارة



شكل رقم (10): دائرة نسبية تمثل مختلف أفعال العنف التي يتفاعل معها المراهقين داخل اللعبة الإلكترونية.

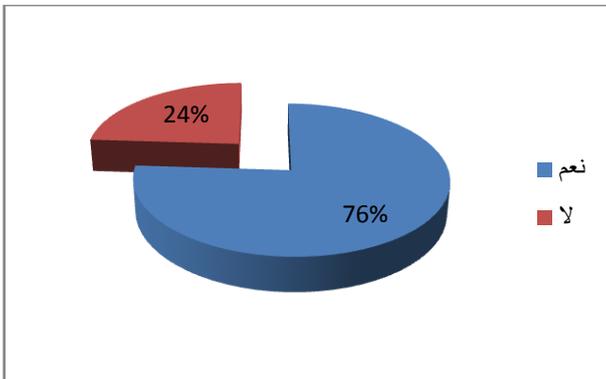
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (10) نلاحظ نسبة 24,62% من التكرارات المشاهدة نجد أجاب فيها أفراد العينة أنهم يتفاعلون مع القتل داخل اللعبة الإلكترونية، ونسبة 20,77% يتفاعلون مع فعل الضرب، ونسبة 14,62% يتفاعلون مع التدمير، ونسبة 14,62% يتفاعلون مع الشتم، ونسبة 13.08% يتفاعلون مع التكسير، ونسبة 10.77% يتفاعلون مع التقطيع، ونسبة 1.54% يتفاعلون مع فعل آخر.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 29.60 أكبر من قيمة كا² الجدولة 14.1 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 06 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية. نستنتج أن المراهقين يتفاعلون مع رموز العنف داخل اللعبة الإلكترونية أكثر من أي فعل آخر وهذا ما يعكس توجه المراهقين نحو الألعاب القتالية

الجدول رقم(11): يوضح مدى تقليد المراهق لأفعال العنف من اللعبة الإلكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	1	0.05	3,84	13.52	76%	38	نعم
					24%	12	لا
					100%	50	المجموع

نماذج العنف الافتراضي ثم يقوم بتخزين تلك المشاهد والأفعال ويرسخها في ذاكرته ليعيد إنتاجها وإخراجها في الواقع الحقيقي مثلها مثل كل الأفعال الأخرى المتعلمة في الحياة العادية.



شكل رقم(11): دائرة نسبية تمثل مدى تقليد المراهق لأفعال العنف من اللعبة الإلكترونية.

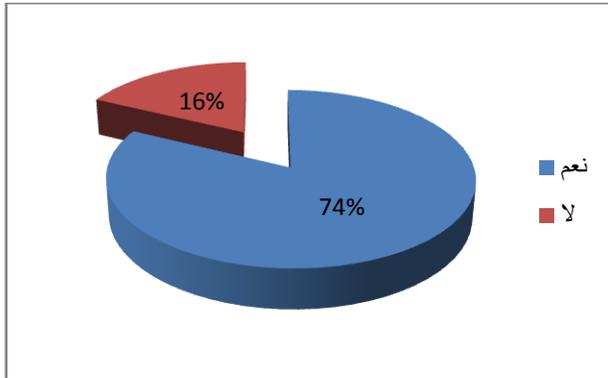
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (11) نلاحظ نسبة 76% من العينة أجابوا بأنهم سبق وأن قلدوا أفعال عنف من لعبة إلكترونية، أما نسبة 24% منهم أجابوا ب لا.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 13.52 أكبر من قيمة كا² الجدولة 3.84 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 01 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية. نستنتج أن المراهقين يقلدون أفعال العنف من اللعبة الإلكترونية، كما سبق وأن أشرنا في الجانب النظري واستنادا لنظرية التعلم فإن المراهق أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية يشاهد العديد من

الجدول رقم (12): يوضح مدى تقليد المراهق للبطل في اللعبة الالكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² المجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	1	0.05	3,84	11.52	74%	37	نعم
					26%	13	لا
					100%	50	المجموع

التقليد لتارد هذا من جهة، ومن جهة فإن تعلق المراهق ببطله يزيد من تلك العملية اللاشعورية، حيث يعيد المراهق أفعال البطل بطريقه الخاصة خارج نطاق اللعبة أي في الواقع المعاش.



شكل رقم (12): دائرة نسبية تمثل مدى تقليد المراهق للبطل في اللعبة الالكترونية.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (12) نلاحظ أن نسبة 74% من العينة أجابوا أنهم حاولوا تقليد بطل من لعبة الالكترونية في الواقع، ونسبة 24% من العينة أجابوا ب لا.

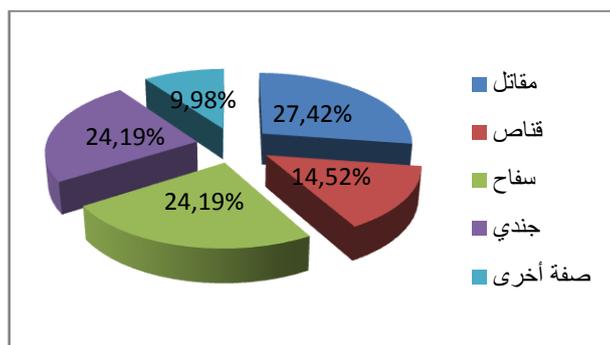
بما أن قيمة كا² المحسوبة 11.52 أكبر من قيمة كا² المجدولة 3.81 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 01 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية. نستنتج أن المراهقين يقلدون البطل من اللعبة الالكترونية وهذا يرجع لتأثر المراهق بالبطل داخل اللعبة فهو يراه بمثابة المثال الذي يحتذي به بمعنى أن التقليد ينتقل من الأعلى للأسفل حسب نظرية

الجدول رقم(13): يوضح صفة البطل الذي يفضله المراهقين في الألعاب الالكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
غير دال	04	0.05	11.1	7.03	27.42%	17	مقاتل
					14.52%	09	قناص
					24.19%	15	سفاح
					24.19%	15	جندي
					9.98%	06	صفة أخرى
					100%	*62	المجموع

* مجموع التكرارات اكبر من العينة راجع لتعدد اختيارات المبحوثين.

نستنتج أن المراهقين يفضلون الصفات القتالية في الألعاب الالكترونية مثل مقاتل وقناص... الخ أكثر من أي صفة أخرى، وهذا ما يتطابق مع نوع اللعبة التي يمارسونها كما هو موضح في الجدول رقم(08).



شكل رقم(13): دائرة نسبية تمثل صفة البطل الذي يفضلها المراهقين في الألعاب الالكترونية.

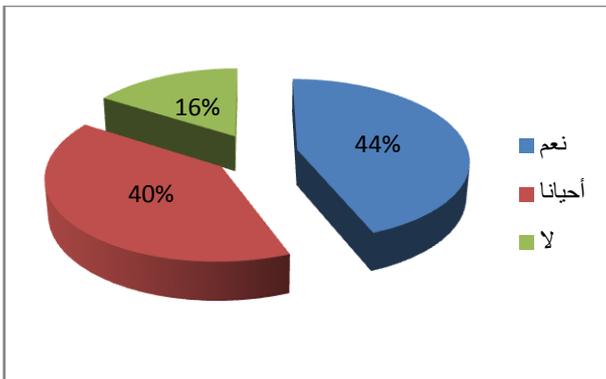
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (13) نلاحظ نسبة 27.42% من التكرارات المشاهدة اختار فيها أفراد العينة صفة مقاتل، ونسبة 24.19% اختاروا صفة سفاح، في حين نسبة 24.17% منهم اختاروا صفة جندي، ونسبة 14.52% منهم اختاروا صفة قناص، ونسبة 9.98% اختاروا صفة أخرى.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 7.03 أقل من قيمة كا² الجدولة 3.84 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 04 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مقبولة وبالتالي ليس هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الجدول رقم(14): يوضح مدى تعلم المراهقين لحركات ومهارات قتالية من لعبة إلكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	02	0.05	5.99	6.88	44%	22	نعم
					40%	20	أحيانا
					16%	08	لا
					100%	50	المجموع

حماسا ورغبة في اكتشاف وتجريب أشياء جديدة في حياته، فيقوم في بداية الأمر بمحاولة تخزين تلك الحركات والمهارات التي يشاهدها في اللعبة الالكترونية ليعيد إنتاجها واستخدامها بمجرد ظهور مثير.



شكل رقم(14): دائرة نسبية تمثل أن المراهقين يتعلمون حركات ومهارات قتالية من لعبة إلكترونية في حياتهم اليومية.

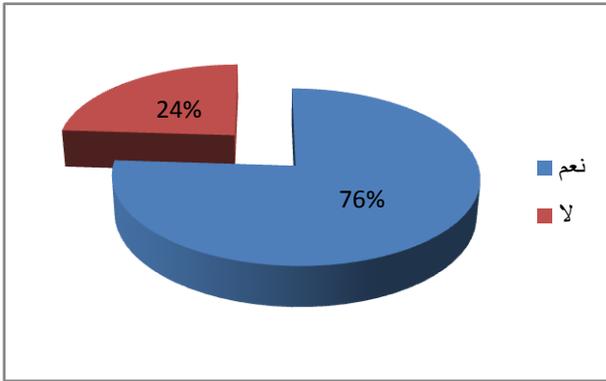
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (14) أعلاه نلاحظ نسبة 44% من عينة الدراسة أكدوا أنهم يطبقون حركات ومهارات قتالية من لعبة الالكترونية في حياتهم اليومية، أما نسبة 40% منهم فأجابوا أنهم أحيانا يطبقون تلك الحركات والمهارات، ونسبة 16% أجابوا بعدم تطبيقها.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 6.88 أكبر من قيمة كا² الجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 02 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية. نستنتج أن المراهقين يتعلمون حركات ومهارات قتالية من اللعبة الالكترونية، حيث أن المراهق ونظرا لخصائص الفترة التي يعيشها يصبح أكثر

الجدول رقم(15): يوضح أن المراهقين يتعلمون إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من الألعاب الإلكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	01	0.05	3.84	13.52	76%	38	نعم
					24%	12	لا
					100%	50	المجموع

ممارسته للألعاب الإلكترونية ثم يرسخ تلك الإشارات والكلام في ذاكرته لتكتمل عملية التعلم كما ذكر بندورة في نظرية التعلم.



شكل رقم(15): دائرة نسبية تمثل أن المراهقين يتعلمون إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من الألعاب الإلكترونية.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (15) نلاحظ نسبة 76% من عينة الدراسة أكدوا أنهم تعلموا إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من الألعاب الإلكترونية، أما نسبة 24% منهم فقد أجابوا ب لا. بما أن قيمة كا² المحسوبة 13.52 أكبر من قيمة كا² الجدولة 3.81 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 01 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

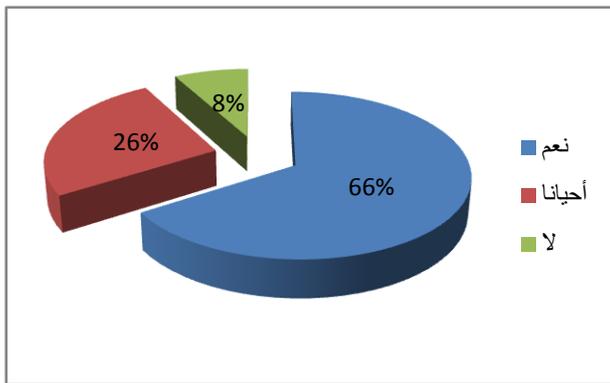
نستنتج أن المراهقين يتعلمون إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من الألعاب الإلكترونية وهنا ينطبق نفس التفسير الذي ذكرناه حول تقليد أفعال العنف من اللعبة الإلكترونية الوارد في تحليل الجدول رقم(11)، أي أن المراهق يقوم بمشاهدة تلك الإشارات العنيفة وسماع الكلام البذيء من خلال

الجدول رقم(16):

يوضح مدى اعتقاد المراهقين إجادة استعمال الأسلحة نتيجة للممارسة الألعاب الالكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² المجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	01	0.05	3.84	25.92	86%	43	نعم
					14%	07	لا
					100%	50	المجموع

المراهق وكأنه جزء من اللعبة، أو الاندماج معها، كما أن تلك المحاكاة تصور للمراهق سهولة استخدام الأسلحة وتبسط له ذلك لأقصى الحدود، كما توفر له عدة نماذج لأسلحة وكيفية استخدامها ما يجعله يعتقد انه قادر على استخدامها في الواقع.



شكل رقم(16): دائرة نسبية تمثل مدى تأثير المراهقين برموز العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (16) نلاحظ نسبة 66% من العينة يعتقدون أنهم يجيدون استخدام بعض الأسلحة من خلال ممارستهم للألعاب الالكترونية، ونسبة 26% منهم فأجابوا أنهم أحيانا يرون أنهم يجيدون استخدام الأسلحة، أما نسبة 08% فأجابوا أنهم لا يجيدون استخدام الأسلحة.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 25.92 أكبر من قيمة كا² المجدولة 3.84 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 01 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

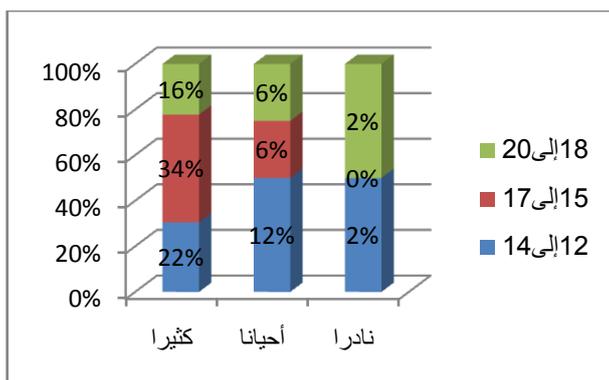
نستنتج أن المراهقين يعتقدون أنهم يجيدون

استعمال الأسلحة من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية وهذا راجع انغماس المراهق في اللعبة ومدى تأثيره برموز ونماذج العنف الافتراضي فيها خاصة في ظل التطور الكبير في أجهزة اللعب التي أصبحت تحاكي الواقع الحقيقي فيصبح

الجدول رقم(17): يوضح العلاقة بين مراحل المراقبة وحجم ممارسة الألعاب الالكترونية.

المجموع		20 -18		17 -15		14 -12		الفئة السنوية ممارسة الألعاب
النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	
72%	36	16%	08	34%	17	22%	11	كثيرا
24%	12	06%	03	06%	03	12%	06	أحيانا
04%	02	02%	01	00%	00	02%	01	نادرا
100%	50	24%	12	40%	20	36%	18	المجموع

والخبرة كما يكون أكثر رقابة من طرف الأولياء أي يكون المراقب في هذه المرحلة أقل حرية من المراحل الأخرى، أما المراقب في المرحلة الثالثة فيكون قد اقترب من مرحلة النضج وتكون له أدوار أخرى تلهيه عن ممارسة الألعاب الالكترونية.



الشكل رقم(17): أعمد بيانية تمثل العلاقة بين مراحل المراقبة وحجم ممارسة الألعاب الالكترونية

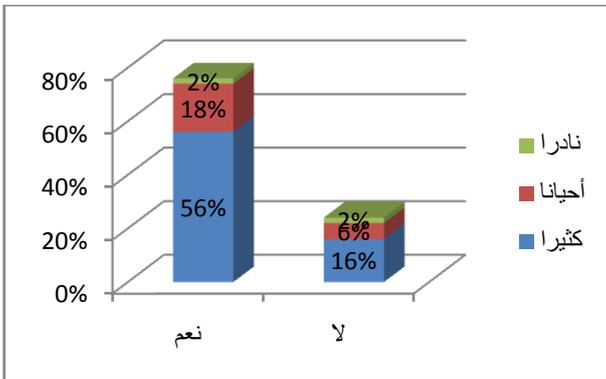
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (17) نلاحظ نسبة 72% من أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية كثيرا، حيث نجد نسبة 34% من المرحلة الثانية للمراقبة، تليها نسبة 22% من المرحلة الأولى، ونسبة 16% فهم من المرحلة الثالثة للمراقبة، أما نسبة 24% من العينة أجابوا أنهم يمارسون الألعاب أحيانا فنجد نسبة 12% من المرحلة الأولى للمراقبة، تليها نسبة 06% لكل من المرحلة الثانية ونفسها في الثالثة، أما نسبة 04% يمارسونها بشكل نادر فنجد نسبة 02% من المرحلة الأولى ونفس النسبة 02% من المرحلة الثانية. نستنتج أن معظم المراقبين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية كثيرا هم من المرحلة الثانية للمراقبة أي من 15 إلى 17 سنة وذلك راجع للفروق بين مراحل المراقبة، حيث أن المراقب في المرحلة الأولى في بداية اكتشاف الألعاب وتنقصه المهارة

الجدول رقم(18):

يوضح العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتعلم المراهق لحركات قتالية منها.

المجموع		نادرا		أحيانا		كثيرا		ممارسة الألعاب تعلم حركات ومهارات قتالية
النسبة %	التكرار							
%72	38	%02	01	%18	09	%56	28	نعم
%24	12	%02	01	%06	03	%16	08	لا
%100	50	%04	02	%24	12	%72	36	المجموع

والمهارات نتيجة لعملية التعلم ليعيد إنتاجها في الواقع عندما يحتاجها نتيجة مثير أو إشارة.



الشكل رقم(18):

أعد بيانية تمثل العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتعلم المراهق لحركات قتالية منها.

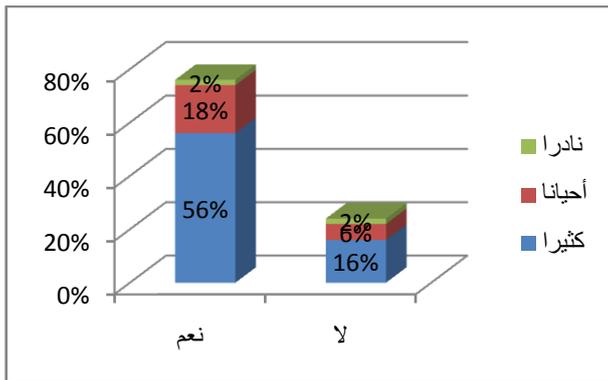
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (18) نلاحظ نسبة 72% من أفراد العينة أكدوا أنهم تعلموا حركات ومهارات قتالية من لعبة الكترونية، حيث نجد نسبة 56% ممن يمارسون الألعاب كثير، تليها نسبة 18% ممن يمارسون الألعاب أحيانا، ونسبة 02% من الذين يمارسون الألعاب نادرا، أما الذين لم يسبق لهم أن تعلموا الحركات القتالية فنجد نسبة 16% ممن يمارسون الألعاب كثير، تليها نسبة 06% ممن يمارسون الألعاب أحيانا، ونسبة 02% ممن يمارسونها بشكل نادر.

نستنتج أنه كلما زادت نسبة ممارسة الألعاب الالكترونية زادت نسبة تعلم حركات ومهارات قتالية وهذا ما يتطابق مع معطيات الجدول رقم (14) حيث أن انغماس المراهق وتفاعله مع حوادث اللعبة الافتراضية يرسخ في ذاكرته تلك الحركات

الجدول رقم(19): يوضح العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتقليد المراهق أفعال عنف منها.

المجموع		نادرا		أحيانا		كثيرا		ممارسة الألعاب تقليد أفعال عنف من لعبة
النسبة %	التكرار							
%76	38	%02	01	%18	09	%56	28	نعم
%24	12	%02	01	%06	03	%16	08	لا
%100	50	%04	02	%24	12	%72	36	المجموع

راجع أساسا لفكرة أن المراهق في مرحلة اكتشاف وتكوين للشخصية حيث يقوم بتقليد تلك النماذج داخل اللعبة الافتراضية لأنها تعتبر بالنسبة له مثلا ونموذجا للقوة والسيطرة وكل المعاني التي يتطلع لها المراهق.



الشكل رقم(19): أعمد بيانية تمثل العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتقليد المراهق أفعال عنف منها.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (19) نلاحظ نسبة 76% من العينة أكدوا انه سبق لهم تقليد أفعال عنف من لعبة الكترونية، حيث نجد نسبة 56% منهم يمارسون الألعاب الالكترونية كثيرا، تليها نسبة 18% ممن يمارسون الألعاب أحيانا، ونسبة 02% ممن يمارسونها نادرا، أما نسبة 24% أجابوا أنهم لم يسبق له تقليد أفعال عنف من لعبة الكترونية، حيث نجد نسبة 16% ممن يمارسون الألعاب الالكترونية كثيرا، تليها نسبة 06% يمارسونها أحيانا، ونسبة 02% ممن يمارسونها بشكل نادر.

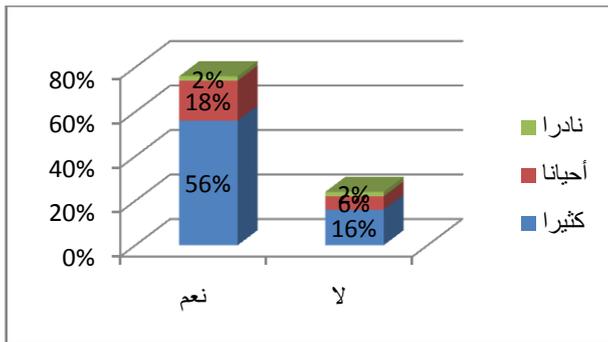
نستنتج أن كلما زادت ممارسة الألعاب الالكترونية زاد تقليد المراهقين لأفعال عنف منها وهذا ما يتطابق مع ما ورد في الجدول رقم (10)، حيث أن تفاعل المراهق مع أفعال العنف داخل اللعبة الالكترونية يجعله يتعلق بها ويحاول تقليدها وهذا

الجدول رقم(20):

يوضح العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتعلم المراهق لألفاظ بذيئة وإشارات عنيفة.

المجموع		نادرا		أحيانا		كثيرا		ممارسة الألعاب تعلم إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة
النسبة %	التكرار							
76%	38	02%	01	18%	09	56%	28	نعم
24%	12	02%	01	06%	03	16%	08	لا
100%	50	04%	02	24%	12	72%	36	المجموع

من شروط اكمال عملية التعلم التكرار واستمرار سماع المراهق لتلك الألفاظ البذيئة من ممارستها للألعاب يجعلها تترسخ في ذاكرته لتصير من مكتسباته كغيرها من السلوكيات المتعلمة.



الشكل رقم(20):

أعد بيانية تمثل العلاقة بين حجم ممارسة الألعاب الالكترونية وتعلم المراهق لألفاظ بذيئة وإشارات عنيفة.

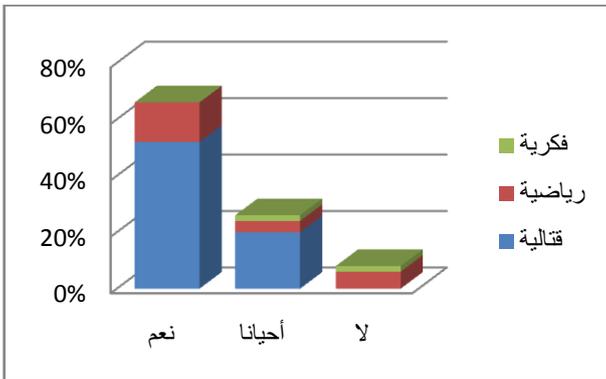
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (20) نلاحظ نسبة 76% من أفراد العينة أكدوا أنهم تعلموا إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية، حيث نجد نسبة 56% منهم يمارسون الألعاب الالكترونية كثيرا، تليها نسبة 18% ممن يمارسون الألعاب أحيانا، ونسبة 02% ممن يمارسونها نادرا، أما نسبة 24% أجابوا أنهم لم يتعلموا تلك الإشارات والألفاظ، حيث نجد نسبة 16% ممن يمارسون الألعاب كثيرا تليها نسبة 06% ممن يمارسونها أحيانا، ونسبة 02% ممن يمارسونها نادرا.

نستنتج أنه كلما زادت ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد نسبة تعلم إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة، حيث أن

الجدول رقم (21): يوضح العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية واعتقاد المراهق انه يجيد استخدام الأسلحة.

المجموع		فكرية		رياضية		قتالية		نوع اللعبة الاعتقاد بإجادة استعمال الأسلحة
النسبة %	التكرار							
82%	41	00%	00	10%	05	72%	36	نعم
18%	09	02%	02	14%	07	00%	00	لا
100%	50	04%	02	24%	12	72%	36	المجموع

التفاعلية الرمزية، فتعاقب وتعدد الصور في اللعبة يشعر المراهق أنه قد اكتسب مهارات وقدرات مثل إجادة استعمال الأسلحة.



الشكل رقم (21):

أعمد بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية واعتقاد المراهق انه يجيد استخدام الأسلحة.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (21) نلاحظ نسبة 82% من العينة يعتقدون أنهم يجيدون استعمال الأسلحة من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية، حيث نجد نسبة 72% منهم يفضلون الألعاب القتالية، تليها نسبة 10% ممن يفضلون الألعاب الرياضية، أما نسبة 18% من العينة لا يعتقدون أنهم يجيدون استعمال الأسلحة من خلال ممارستهم للألعاب الالكترونية، حيث نجد نسبة 14% من الذين يمارسون الألعاب الرياضية ونسبة 04% من الذين يمارسون الألعاب الفكرية. نستنتج أن المراهقين الذين يمارسون ألعابا قتالية يعتقدون أنهم يجيدون استعمال الأسلحة، وهذا ما يعكس مدى تعلق المراهق برموز العنف الافتراضي وتأثره بنوع اللعبة التي يمارسونها، حيث تعتبر مصدرا من مصادر التفاعل الرمزي استنادا لنظرية

4-2-3- عرض وتحليل المعطيات الإحصائية للفرضية الثانية القائلة: ممارسة الألعاب

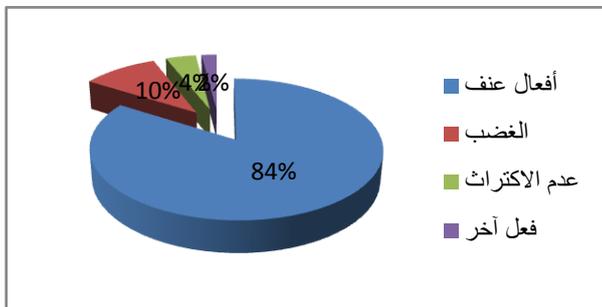
الإلكترونية ذات الطابع العنيف يؤدي لظهور العنف لدى المراهقين.

الجدول رقم(22): يوضح الأفعال التي يقوم بها المراهق عند خسارته في لعبة الكترونية.

الأجوبة	التكرار	النسبة %	التكرار	النسبة %	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية	الاستنتاج الإحصائي
ضرب جهاز اللعب	25	50%	42	84%	95.44	7.81	0.05	03	دال
ضرب الجدار	10	20%							
التلفظ بكلام بذيء	07	14%							
الغضب	05	10%	05	10%					
عدم الاكتراث	02	04%	02	04%					
فعل آخر	01	02%	01	02%					
المجموع	50	100%	50	100%					

*ضرب جهاز اللعب والجدار والتلفظ بكلام بذيء تمثل أفعال عنف.

نستنتج أن المراهقين يقومون بأفعال عنف عند الخسارة في اللعبة أكثر من أي فعل آخر خاصة العنف المادي، حيث لاحظنا أن معظم أفراد العينة يضررون أقرب شيء لهم (جهاز اللعب)، ويرجع ذلك أن ممارسة الألعاب القتالية تجعل المراهق أكثر انفعالا وعنفا بسبب تأثره بمشاهد العنف الافتراضي.



الشكل رقم(22): دائرة نسبية تمثل الأفعال التي يقوم بها المراهق عند خسارته في لعبة الكترونية.

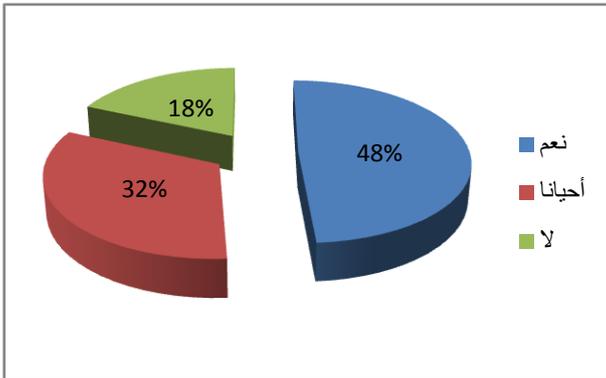
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (22) نلاحظ نسبة 84% يقومون بأفعال عنف عند الخسارة في اللعبة الالكترونية، حيث نجد نسبة 50% من أفراد العينة أكدوا أنهم يضررون جهاز اللعب، ونسبة 20% منهم يضرب الجدار، ونسبة 14% منهم يتلفظ كلاما بذيئا، أما نسبة 10% فيعبرون بالغضب، ونسبة 04% أجابوا بعدم الاكتراث، أما نسبة 02% أجابوا بفعل آخر.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 95.44 أكبر من قيمة كا² الجدولة 7.81 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 03 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الجدول رقم(23) يوضح ما إذا كان المراهق يتشاجر مع من يهزمه في اللعبة الالكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² المجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	02	0,05	5.99	6.78	48%	24	نعم
					32%	16	أحيانا
					18%	09	لا
					100%	50	المجموع

الافتراضي إلى خارج نطاق اللعبة وفي الواقع الحقيقي، نتيجة التفاعل والتأثر الكبير للمراهق باللعبة وعدم تفرقة بين ما هو واقع وما هو افتراضي، ما يجعله يدخل في شجار مع منافسه في الواقع الحقيقي.



شكل رقم(23): دائرة نسبية تمثل ما إذا كان المراهق يتشاجر مع من يهزمه في اللعبة الالكترونية.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (23) نلاحظ نسبة 48% من عينة الدراسة أكدوا أنهم يتشاجرون مع من يهزمهم في لعبة الالكترونية ونسبة 32% منهم أجابوا بأنهم يتشاجرون مع المنافس أحيانا، أما نسبة 16% من العينة أجابوا أنهم لا يتشاجرون مع المنافس الذي يهزمهم في اللعبة الالكترونية.

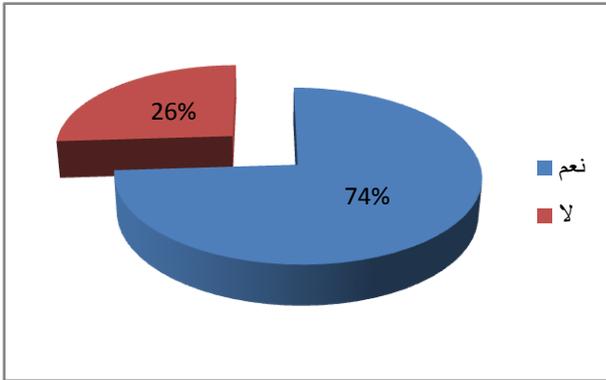
بما أن قيمة كا² المحسوبة 6.78 أكبر من قيمة كا² المجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 02 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن المراهق يتشاجر مع المنافس الذي يهزمه في اللعبة الالكترونية، حيث أن ذلك الجو المشحون بالمنافسة والتحدي ينتقل من العالم

الجدول رقم (24): يوضح مدى تجريب المراهقين لحركات قتالية من الألعاب الإلكترونية على الآخرين.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	01	0.05	3.84	11.52	74%	37	نعم
					26%	13	لا
					100%	50	المجموع

لتقليد البطل المفضل كما هو موضح في الجدول رقم (12) كل هذا يساهم في إقدام المراهق على تطبيق عنف بدني ضد الآخرين ناتج عن عمليات التعلم والتقليد والتفاعل مع الآخرين.



شكل رقم (24): دائرة نسبية تمثل يوضح مدى تجريب المراهقين لحركات قتالية من الألعاب الإلكترونية على الآخرين.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (24) نلاحظ نسبة 74% من عينة الدراسة أكدوا أنهم سبق وأن جربوا حركات قتالية من لعبة الكرتونية على الآخرين، في حين أن نسبة 26% منهم أجابوا أنهم لم يجربوا ذلك.

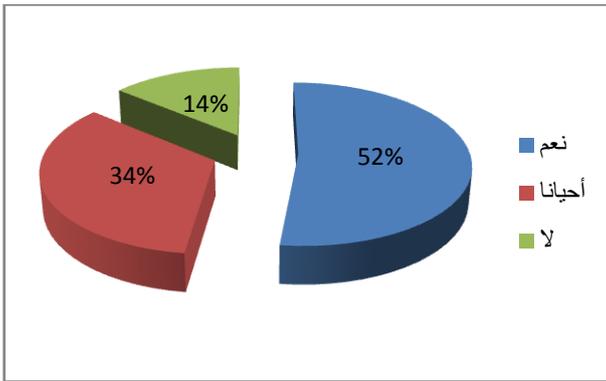
بما أن قيمة كا² المحسوبة 11.52 أكبر من قيمة كا² الجدولة 3.84 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 01 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن المراهقين يجربون حركات قتالية من الألعاب الإلكترونية على الآخرين، وهنا تكمن الخطورة، فتراكم تلك المشاهد والخبرات في ذهن المراهق وترسخها بفعل عملية التعلم، وبعدها يقوم بتجريب الحركات القتالية من اللعبة وهو بمفرده كما هو موضح في الجدول رقم (14)، ونتيجة

الجدول رقم (25): يوضح مدى تلفظ المراهق بألفاظ بذيئة عند تفاعله مع اللعبة الإلكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	02	0.05	5.99	10.84	52%	26	نعم
					34%	17	أحيانا
					14%	07	لا
					100%	50	المجموع

انغماسه وتفاعله مع أحداث اللعبة لدرجة أنه يصبح جزءا منها فيتلفظ ألفاظا بذيئة دونما يشعر.



شكل رقم (25): دائرة نسبية تمثل مدى تلفظ المراهق بألفاظ بذيئة عند تفاعله مع اللعبة الإلكترونية.

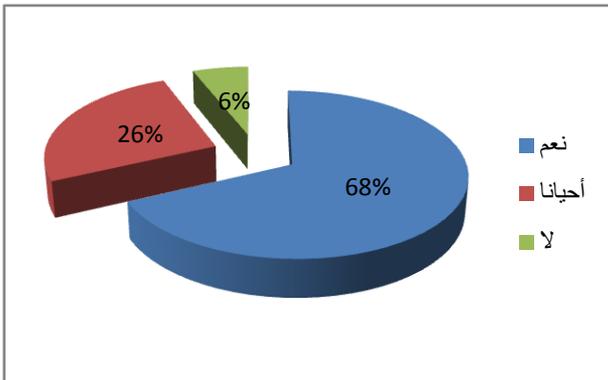
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (25) نلاحظ نسبة 52% من العينة أكدوا أنهم يتلفظون ألفاظا بذيئة أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، ونسبة 34% منهم أجابوا بأنهم يفعلون ذلك أحيانا، أما نسبة 14% فأجابوا بـ لا. بما أن قيمة كا² المحسوبة 10.84 أكبر من قيمة كا² الجدولة 3.84 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 02 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن المراهق يتلفظ ألفاظا بذيئة أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية، وهذا راجع لمدى

الجدول رقم(26) يوضح مدى تعنيف المراهق من يقطع عنه مسار اللعبة.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	02	0.05	5.99	30.5	68%	34	نعم
					26%	13	أحيانا
					06%	03	لا
					100%	50	المجموع

نقص أو تدخل بين المدمن والشيء الذي هو مدمن به يجعله يفعل ويثور على المتدخل ويعنفه لأنه حال بينه وبين سبب راحته وسعادته كما يعتقد، وهذا ما يحدث مع المراهق حين يتدخل أحدهم ويقطع عنه مسار لعبه.



الشكل رقم(26): دائرة نسبية تمثل يوضح مدى

تعنيف المراهق من يقطع عنه مسار اللعبة.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (26) نلاحظ نسبة 68% من العينة أكدوا أنهم يعنفون من يقاطع مسار لعبهم بالألعاب الإلكترونية، ونسبة 26% منهم أجابوا أنهم يفعلون ذلك أحيانا، أما نسبة 06% منهم أجابوا بعدم فعل ذلك.

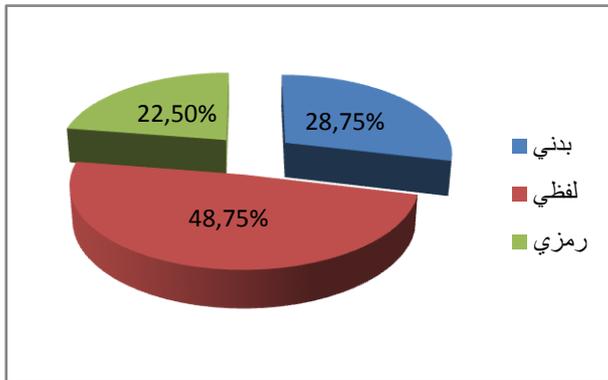
بما أن قيمة كا² المحسوبة 30.5 أكبر من قيمة كا² الجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 02 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن المراهق يعنف من يقاطعه وهو يمارس الألعاب الإلكترونية، ويرجع هذا لمدى تعلق المراهق باللعبة، حيث أن ذلك التعلق الشديد يصبح بمرور الوقت وكثرة الممارسة نوعا من الإدمان وأي

الجدول رقم(27) يوضح نوع العنف الذي يصدر من المراهق ضد من يقطع مسار لعبه.

الأجوبة	التكرار	النسبة %	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية	الاستنتاج الإحصائي
بدني	23	28.75%	9.03	5.99	0.05	02	دال
لفظي	39	48.75%					
رمزي	18	22.5%					
المجموع	80	100%					

وكذلك العنف الرمزي يصبح من غير نفع إذا كان المتدخل من ذوي السلطة على المراهق.



الشكل رقم(27): دائرة نسبية تمثل نوع العنف الذي يصدر من المراهق ضد من يقطع مسار لعبه.

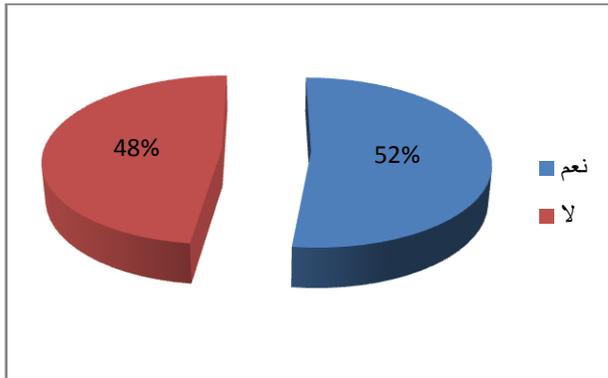
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (27) نلاحظ نسبة 48.75% من التكرارات المشاهدة أكد فيها أفراد العينة أنهم يطبقون عنف لفظي ضد من يقطع عنهم مسار اللعبة، ونسبة 28.75% منهم يطبقون عنف بدني ضد من يقطع عنهم، أما نسبة 22.50% فأجابوا أنهم يطبقون عنف رمزي ضد من يقطع مسار لعبهم.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 9.03 أكبر من قيمة كا² الجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 02 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية. نستنتج أن العنف اللفظي هو النوع الغالب الذي يطبقه المراهقين ضد من يقطع عنهم مسار لعبهم، لأنها تعتبر أسهل أقرب وسيلة للمراهق، فالعنف البدني مجهد وقد يكون غير مجدي مع كبار السن

الجدول رقم (28): يوضح ما إذا كان المراهق يقوم بكسر جهاز اللعب بسبب لعبة إلكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
غير دال	10	0.05	3.84	0.8	52%	26	نعم
					48%	24	لا
					100%	50	المجموع

المكتسب جراء الممارسة المفرطة للألعاب العنيفة بالإضافة إلى عامل معزز آخر يتمثل في الخسارة في اللعبة.



الشكل رقم (28): دائرة نسبية ما إذا كان المراهق يقوم بكسر جهاز اللعب بسبب لعبة إلكترونية.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (28) أعلاه نلاحظ نسبة 52% من عينة الدراسة أكدوا أنهم قاموا بكسر جهاز اللعب بسبب لعبة إلكترونية، أما نسبة 48% منهم أجابوا بأنهم لم يقوموا بفعل التكسير.

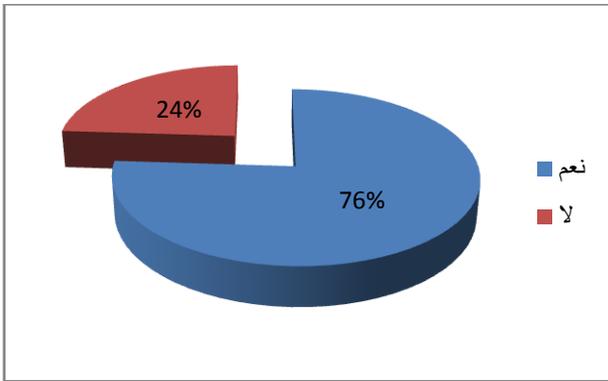
بما أن قيمة كا² المحسوبة 0.8 أقل من قيمة كا² الجدولة 3.84 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 01 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مقبولة وبالتالي ليس هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن معظم المراهقين يقومون بكسر جهاز اللعب بسبب لعبة إلكترونية، وهذا تجسيدا للعنف

الجدول رقم(29) يوضح مدى تمثيل المراهق مشاهد عنف من لعبة الكترونية للإخافة الآخرين.

الأجوبة	التكرار	النسبة %	كا ² المحسوبة	كا ² الجدولة	مستوى الثبات	درجة الحرية	الاستنتاج الإحصائي
نعم	38	76%	13.52	3.84	0.05	01	دال
لا	12	24%					
المجموع	09	100%					

وتعلقه بمشاهد العنف كما هو موضح في الجدول رقم(09)، كل هذا يجعل تلك المشاهد العنيفة تصبح جزءا من الحياة الاجتماعية للمراهق يطبقها حين يحتاج إليها.



شكل رقم(29): دائرة نسبية مدى تمثيل المراهق مشاهد عنف من لعبة الكترونية للإخافة الآخرين.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (29) نلاحظ نسبة 76% من عينة أكدوا أنهم قاموا بإخافة الآخرين عن طريق تمثيل مشاهد عنف من لعبة الكترونية، ونسبة 24% منهم أجابوا أنهم لم فعلوا ذلك.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 13.52 أكبر من قيمة كا² الجدولة 3.84 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 01 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

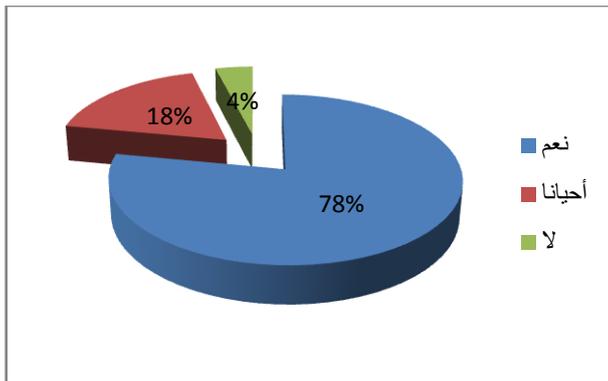
نستنتج أن المراهق يمثل مشاهد عنف من لعبة الكترونية للإخافة الآخرين، وهذا نتيجة لتقليد المراهق لأفعال العنف الافتراضي كما هو موضح في الجدول رقم (11)، حيث أن هوس المراهق

الجدول رقم(30):

يوضح مدى استمتاع المراهق بمشاهد العنف مثل القتل والتدمير داخل اللعبة الالكترونية.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² المجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	02	0,05	5.99	46.38	78%	39	نعم
					18%	09	أحيانا
					04%	02	لا
					100%	50	المجموع

غامض ومثير، حيث أن المشاهد العنيفة تستهوي المراهق كما هو موضح في الجدول رقم (09) وهذا ما يعزز تقبله للعنف فيسقط لديه ثم يمارسه دون مراعاة لعواقبه.



شكل رقم(30): دائرة نسبية تمثل يوضح مدى استمتاع المراهق بمشاهد العنف مثل القتل والتدمير داخل اللعبة الالكترونية.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (30) نلاحظ نسبة 78% من عينة الدراسة أكدوا أنهم يستمتعون بمشاهد العنف مثل القتل والتدمير داخل اللعبة الالكترونية، ونسبة 18% منهم يستمتعون بتلك المشاهد أحيانا، في حين أن نسبة 04% منهم أجابوا ب لا.

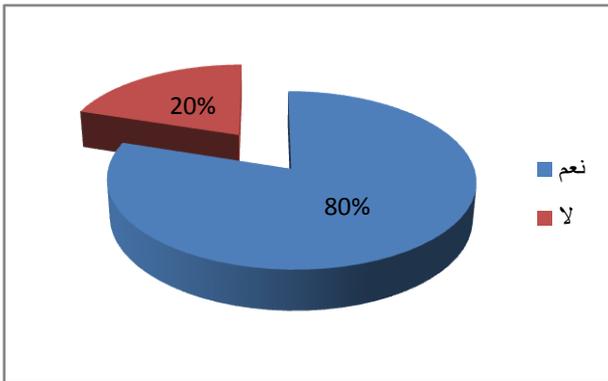
بما أن قيمة كا² المحسوبة 46.38 أكبر من قيمة كا² المجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 02 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية. نستنتج أن المراهق يستمتع بمشاهد العنف مثل القتل والتدمير داخل اللعبة الالكترونية، ويرجع هذا لخصائص فترة المراهقة التي تتميز بحب كل ما هو

الجدول رقم(31):

يوضح ما إذا كانت ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل المراهق لا يبالي برموز العنف مثل القتل والدماء.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	01	0.05	3.84	18	80%	40	نعم
					20%	10	لا
					100%	50	المجموع

شيئاً سهلاً ومبسوطاً في نظر المراهق لدرجة انه يصبح شيئاً عادياً.



شكل رقم(31): دائرة نسبية تمثل يوضح ما إذا كانت ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل المراهق لا يبالي برموز العنف مثل القتل والدماء.

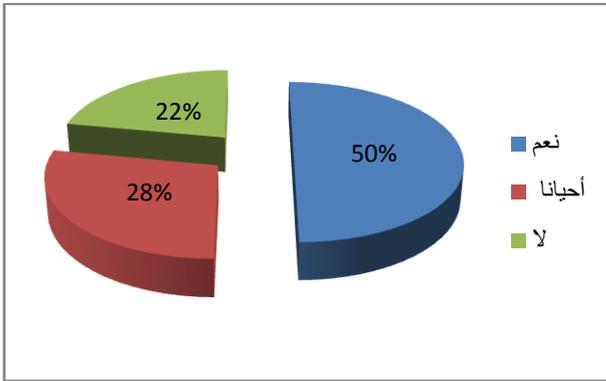
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (31) نلاحظ نسبة 80% من عينة الدراسة أكدوا أن ممارستهم للألعاب الالكترونية جعلهم غير مبالين بأشياء مثل القتل والدماء، ونسبة 20% منهم لا يرون أن ممارسة الألعاب الالكترونية جعلهم غير مبالين بأشياء مثل القتل والدماء.

بما أن قيمة كا² المحسوبة 18 أكبر من قيمة كا² الجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 01 نستنتج أن الفرضية الصفرية h0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية. نستنتج أن ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل المراهق لا يبالي برموز العنف مثل القتل والدماء، ونفس ذلك بمدى استهتار مصممي تلك الألعاب (العنيفة) بمضامين العنف، فهم يجعلون من العنف

الجدول رقم (32): يوضح مدى إعادة المراهق لمشاهد العنف من الألعاب الإلكترونية أثناء نموه.

الاستنتاج الإحصائي	درجة الحرية	مستوى الثبات	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة %	التكرار	الأجوبة
دال	2	0.05	5,99	6.52	50%	25	نعم
					28%	14	أحيانا
					22%	11	لا
					100%	50	المجموع

لدرجة انه يصبح يراها في منامه كنوع من ميكانيزمات الدفاع كما ذكر فرويد في نظرية التحليل النفسي.



الشكل رقم (32):

دائرة نسبية تمثل مدى إعادة المراهق لمشاهد العنف من الألعاب الإلكترونية أثناء نموه.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (32) نلاحظ نسبة 50% من عينة الدراسة أكدوا أنهم تراودهم كوابيس يرون فيها مشاهد عنف من لعبة الإلكترونية يمارسونها، ونسبة 28% منهم أجابوا أنها تراودهم تلك الكوابيس أحيانا، أما نسبة 22% منهم فأجابوا بـ لا.

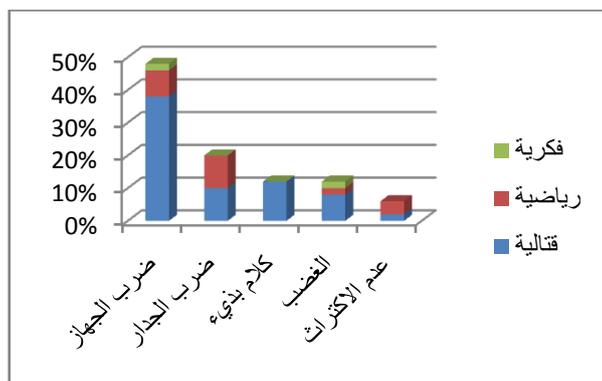
بما أن قيمة كا² المحسوبة 6.52 أكبر من قيمة كا² الجدولة 5.99 عند مستوى الدلالة 0,05 وبدرجة حرية 02 نستنتج أن الفرضية الصفرية H_0 مرفوضة وبالتالي هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

نستنتج أن المراهق يعيد مشاهد العنف من الألعاب الإلكترونية أثناء نموه، وهذا راجع للكون هذه المشاهد لا تتناسب مع عمر المراهق الذي خرج لتوه من مرحلة الطفولة، حيث أنه يتأثر بتلك المشاهد

الجدول رقم(33): يوضح العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية والتصرف عند خسارة فيها.

المجموع		فكرية		رياضية		قتالية		نوع اللعبة التصرف عند الخسارة في اللعبة
النسبة %	التكرار							
84%	42	2%	01	18%	09	64%	32	أفعال عنف
16%	08	2%	01	6%	03	8%	04	فعل آخر
100%	50	4%	02	24%	12	72%	36	المجموع

بين المراهق واللعبة العنيفة يبقى بعد انتهاء اللعبة ما يجعله يصدر عنفا متصلا مع ذلك الذي كان يمارسه داخل اللعبة غير أنه يكون بشكل آخر.



الشكل رقم(33): أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية والتصرف عند خسارة فيها.

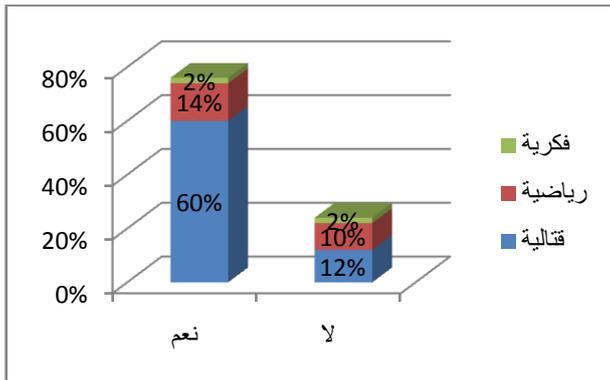
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (33) نلاحظ نسبة 84% من أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب يقومون بأفعال عنف عند الخسارة في اللعبة، حيث نجد نسبة 64% من الذين يمارسون الالكترونية القتالية، تليها نسبة 18% من الذين يمارسون الألعاب الرياضية، ونسبة 2% ممن يمارسون ألعابا فكرية، أما نسبة 16% من أفراد العينة فيقومون بفعل آخر عند خسارة اللعبة الالكترونية، حيث نجد نسبة 8% منهم يمارسون ألعابا قتالية، تليها نسبة 6% ممن يمارسون ألعابا رياضية، ونسبة 2% منهم يمارسون ألعابا فكرية. نستنتج أن المراهقين يمارسون ألعابا عنيفة يقومون بأفعال عنف عند الخسارة في اللعبة، وينتج هذا عن النزفة والانفعال الزائد جراء عدم تقبل الخسارة في اللعبة، حيث أن ذلك التفاعل الحاصل

الجدول رقم(34):

يوضح العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتجريب حركات قتالية منها على الغير من طرف المراهق.

المجموع		فكرية		رياضية		قتالية		نوع اللعبة تجريب حركات قتالية على الغير
النسبة %	التكرار							
76%	38	02%	01	14%	07	60%	30	نعم
24%	12	02%	01	10%	05	12%	06	لا
100%	50	04%	02	24%	12	72%	36	المجموع

للغف الذي يكتسبونه من جراء ممارسة الألعاب ذات الطابع العنيف، حيث أن تلك الحركات والمهارات القتالية تعتبر من مكاسب عملية التعلم لدى المراهق يعيد إنتاجها ضد الآخرين بصيغ مختلفة.



الشكل رقم(34): أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتجريب حركات قتالية على الغير من طرف المراهق.

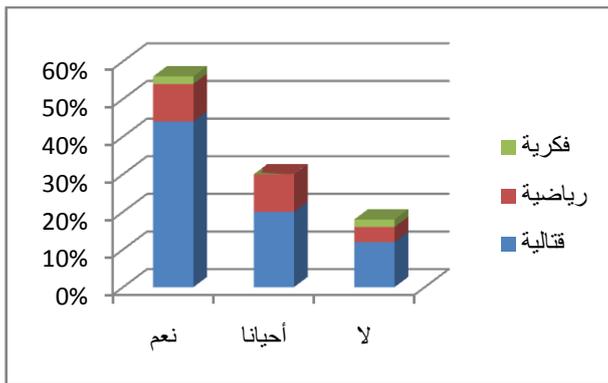
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (34) نلاحظ نسبة 76% من أفراد العينة سبق لهم تجريب حركات قتالية من ألعاب الكترونية على الآخرين، حيث نجد نسبة 60% منهم يمارسون ألعابا قتالية، تليها نسبة 14% منهم يمارسون ألعابا رياضية، ونسبة 02% ممن يمارسون ألعابا فكرية، أما نسبة 24% من أفراد العينة فأجابوا أنهم لم يسبق أن جربوا حركات قتالية من ألعاب الكترونية على الآخرين، حيث نجد نسبة 12% ممن يمارسون ألعابا قتالية، تليها نسبة 10% ممن يمارسون ألعابا رياضية، ونسبة 02% ممن يمارسون ألعابا فكرية.

نستنتج أن المراهقين الذين يمارسون ألعابا قتالية يطبقون مهارات وحركات قتالية من الألعاب الالكترونية على الآخرين، وهذا تعبيراً وترجمة

الجدول رقم(35): يوضح العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية والتلفظ بكلام بذيء أثناء اللعب.

المجموع		فكرية		رياضية		قتالية		نوع اللعبة التلفظ بكلام بذيء أثناء اللعب
النسبة %	التكرار							
56%	28	2%	01	10%	05	44%	22	نعم
30%	15	0%	00	10%	05	20%	10	أحيانا
14%	07	2%	01	4%	02	8%	04	لا
100%	50	4%	02	24%	12	72%	36	المجموع

نستنتج أن المراهقين يتلفظون كلاما بذيئا عند ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة، وذلك راجع لحدة التفاعل بين المراهق وبين اللعبة، حيث أن انغماسه فيها وتأثره بكل أحداثها يجعله يصدر ألفاظا بذيئة تعبيراً عن غضبه أو نكاية في أعدائه داخل اللعبة أو رداً على من يستقزّه خارجها.



الشكل رقم(35):

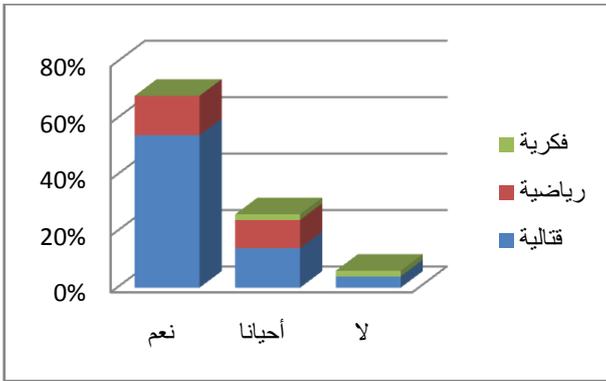
أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية والتلفظ بكلام بذيء أثناء اللعب.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (35) نلاحظ نسبة 56% من أفراد العينة أكدوا أنهم يتلفظون كلاما بذيئا أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة، حيث نجد نسبة 44% منهم يمارس ألعابا قتالية، تليها نسبة 10% ممن يمارسون ألعابا رياضية، ونسبة 2% يمارسون ألعابا فكرية، أما نسبة 30% من العينة فأجابوا أنهم أحيانا يتلفظون كلاما بذيئا أثناء لعبهم، حيث نجد نسبة 20% منهم يمارسون ألعابا قتالية، تليها نسبة 10% يمارسون ألعابا رياضية، أما نسبة 14% من العينة فأجابوا أنهم لا يفعلون ذلك، حيث نجد نسبة 8% منهم يمارسون ألعابا قتالية، تليها نسبة 4% يمارسون ألعابا رياضية، ونسبة 2% يمارسون ألعابا فكرية.

الجدول رقم(36): يوضح العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتعنيف المراهق لمن قطع مسار اللعبة.

المجموع		فكرية		رياضية		قتالية		نوع اللعبة تعنيف من قطع مسار اللعب
النسبة %	التكرار							
68%	34	00%	00	14%	07	54%	27	نعم
26%	13	02%	01	10%	05	14%	07	أحيانا
06%	03	02%	01	00%	00	04%	02	لا
100%	50	04%	02	24%	12	72%	36	المجموع

رقم(33) فإن ذلك العالم العنيف لا ينقطع بمجرد نهاية اللعبة بل يبقى مرسخا في ذهن المراهق لدرجة انه يصبح لا يفرق بين ما هو افتراضي وما هو واقع، فينقل ذلك العنف من الافتراضي إلى الواقع.



الشكل رقم(36):

أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتعنيف المراهق لمن قطع مسار اللعبة.

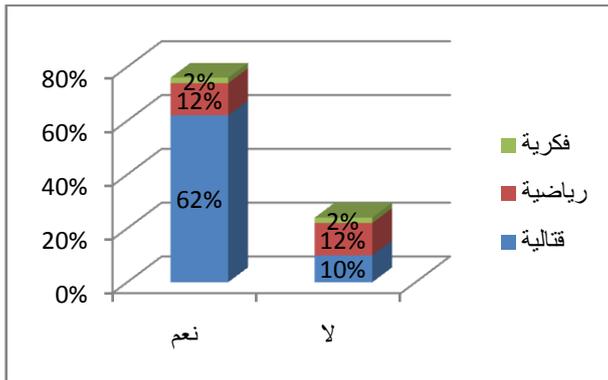
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (36) نلاحظ نسبة 68% من أفراد العينة أكدوا أنهم يعنفون من يقطع مسار لعبهم، حيث نجد نسبة 54% منهم يمارسون ألعابا قتالية، تليها نسبة 14% يمارسون ألعابا رياضية، أما نسبة 26% من أفراد العينة أجابوا أنهم أحيانا يعنفون من يقطع مسار لعبهم، حيث نجد نسبة 14% ممن يمارسون ألعابا قتالية، تليها نسبة 10% ممن يمارسون ألعابا رياضية، ونسبة 02% ممن يمارسون ألعابا فكرية، أما نسبة 06% من أفراد العينة فأجابوا أنهم لا يعنفون من يقطع مسار لعبهم، حيث نجد نسبة 04% منهم يمارسون ألعابا قتالية، تليها نسبة 02% يمارسون ألعابا فكرية.

نستنتج أن المراهق الذي يمارس ألعابا قتالية يعنف من يقطع عنه مسار لعبه، وهذا ناتج عن مدى تعلقه باللعبة، وكما اشرنا سابقا في الجدول

الجدول رقم(37): يوضح العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتمثيل المراهق لمشاهد منها لإخافة الآخرين.

المجموع		فكرية		رياضية		قتالية		نوع اللعبة إخافة الآخرين عن طريق تمثيل مشهد من لعبة عنيفة
النسبة %	التكرار							
76%	38	2%	01	12%	06	62%	31	نعم
24%	12	2%	01	12%	06	10%	05	لا
100%	50	4%	02	24%	12	72%	36	المجموع

الألعاب ذات الطابع العنيف استنادا لعملية التفاعل الحاصل بين المراهق واللعبة الالكترونية، حيث أن المراهق يكون أسلوبا تفاعليا جراء تعرضه لنماذج العنف الافتراضي في اللعبة.



الشكل رقم(37):

أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وتمثيل المراهق لمشاهد منها لإخافة الآخرين.

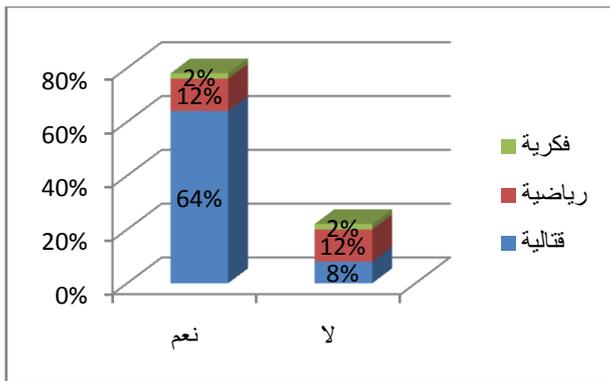
من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (37) نلاحظ نسبة 76% من العينة سبق لهم إخافة الآخرين عن طريق تمثيل مشاهد عنف من لعبة إلكترونية، حيث نجد نسبة 62% منهم يمارسون ألعابا قتالية، تليها نسبة 12% يمارسون ألعابا رياضية، ونسبة 2% يمارسون ألعابا فكرية، أما نسبة 24% من العينة فأجابوا أنهم لم يسبق لهم إخافة الآخرين عن طريق تمثيل مشاهد عنف من لعبة إلكترونية، حيث نجد نسبة 12% منهم يمارسون ألعابا رياضية، تليها نسبة 10% يمارسون ألعابا قتالية، ونسبة 2% يمارسون ألعابا فكرية. نستنتج المراهقين يقلدون مشاهد مخيفة من ألعاب عنيفة لإخافة الآخرين، ويدخل ذلك في إطار الخبرة التي يكتسبها المراهق من خلال ممارسة

الجدول رقم(38):

يوضح العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وعدم مبالاة المراهق برموز العنف مثل القتل والدم.

المجموع		فكرية		رياضية		قتالية		نوع اللعبة عدم المبالاة بالقتل والدم.
النسبة %	التكرار							
%78	39	%02	01	%12	06	%64	32	نعم
%22	11	%02	01	%12	06	%08	04	لا
%100	50	%04	02	%24	12	%72	36	المجموع

للمراهق على انه شيء بسيط وعادي، فيكون القتل شيئاً مباحاً وممتعاً في هذه الألعاب هذا من جهة ومن جهة أخرى فإن كثرة ممارست هلهذا النوع من الألعاب تجعله يتعود على تلك الرموز ويستهتر بمضامينها.



الشكل رقم(38): أعمدة بيانية تمثل العلاقة بين نوع اللعبة الالكترونية وعدم مبالاة المراهق برموز العنف مثل القتل والدم.

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (38) نلاحظ نسبة 78% من العينة أكدوا عدم المبالاة بالقتل والدم نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية، حيث نجد نسبة 64% منهم يمارسون ألعاباً قتالية، تليها نسبة 12% يمارسون ألعاباً رياضية، ونسبة 02% يمارسون ألعاباً فكرية، أما نسبة 22% من العينة أجابوا بممارسة الألعاب الالكترونية لم تجعلهم غير مبالين بالقتل والدم، حيث نجد نسبة 12% منهم يمارسون ألعاباً رياضية، تليها نسبة 08% يمارسون ألعاباً قتالية، ونسبة 02% يمارسون ألعاباً فكرية.

نستنتج أن المراهقين الذين يمارسون ألعاباً عنيفة يصبحون غير مبالين برموز العنف مثل القتل والدم، وهذا راجع لتصميم اللعبة الذي يصور العنف

4-3- استنتاجات الجانب الميداني للدراسة.

بعد تحليلنا لبيانات الجداول البسيطة والمركبة على حد سواء واعتمادنا على أداة الاستبيان، فإننا سنحاول في هذه الاستنتاجات الإيجابية على مختلف التساؤلات التي طرحت في بداية دراستنا، والتي تصب كلها في علاقة الألعاب الالكترونية والعنف لدى المراهقين، بحيث سنعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة وهي أن المراهق يتعلم نماذج العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية وأن ممارسة الألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف تؤدي لظهور العنف لدى المراهقين.

4-3-1- النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى.

الجدول رقم(39): يتضمن الأسئلة الموجهة لأفراد العينة المتعلقة بالمحور الثاني الخاص بالفرضية الأولى.

الاستنتاج الإحصائي	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة المئوية	الأجوبة	المعطيات الإحصائية الأسئلة الموجهة لأفراد العينة
دال	5.99	34.73	%72	نعم	هل تستهويك مشاهد العنف داخل اللعبة الالكترونية؟
			%20	أحيانا	
			%08	لا	
دال	3.84	13.52	%76	نعم	هل سبق أن قلدت أفعال عنف من لعبة الكترونية؟
			%24	لا	
دال	3.84	11.52	%74	نعم	هل سبق لك تقليد بطل من أبطال لعبة الكترونية في الواقع الحقيقي؟
			%26	لا	
دال	5,99	6.88	%44	نعم	هل تعلمت في حياتك مهارات وحركات قتالية من لعبة الكترونية؟
			%40	أحيانا	
			%16	لا	
دال	3.84	13.52	%76	نعم	من خلال ممارستك للألعاب الالكترونية هل تعلمت ألفاظا بذيئة وإشارات عنيفة؟
			%24	لا	
دال	3.84	25.92	%86	نعم	هل تعتقد انك تجيد استعمال الأسلحة من خلال ممارستك العاب الكترونية قتالية؟
			%14	لا	

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (39) المتضمن للأسئلة الموجهة لأفراد عينة الدراسة المتعلقة بالمشور الثاني الخاص بالفرضية الأولى القائلة: يتعلم نماذج العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية، نرى أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في جم يع الأجوبة، وهذا من خلال اختبار (كا²) عند مستوى دلالة (0.05) سجلنا قيم (كا²) المحسوبة على التوالي (34.73)، (13.52) (11.52)، (6.88)، (13.52)، (25.92) وهي قيم أكبر من قيم(كا²) الجدولة على التوالي (5.99) (3.84)، (3.84)، (5.99)، (3.84)، (3.84).

ومنه نستنتج أن المراهق تستهويه مشاهد العنف في الألعاب الالكترونية، كما يقوم بتقليد نماذج العنف الافتراضي منها عن طريق تقليد تلك الأفعال العنيفة وكذا محاكاته لبطله المفضل، ويتعلم مهارات وحركات قتالية من خلال ممارسته للألعاب الالكترونية، كما انه يتعلم إشارات عنيفة وألفاظا بذيئة منها، ويعتقد انه يجيد استعمال الأسلحة من خلال ممارسة العاب قتالية.

ومن خلال النتائج المدونة في الجداول المركبة (18)، (19)، (20)، (21) نستنتج وعلى التوالي ما يلي:

- كلما زادت نسبة ممارسة الألعاب الالكترونية زادت نسبة تعلم حركات ومهارات قتالية.

- كلما زادت ممارسة الألعاب الالكترونية زاد تقليد المراهقين لأفعال عنف منها.

- نستنتج أنه كلما زادت ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد نسبة تعلم إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة.

- أن المراهقين الذين يمارسون ألعابا قتالية يعتقدون أنهم يجيدون استعمال الأسلحة.

من كل ما سبق يمكننا القول أن الفرضية الأولى قد تحققت، حيث أن المراهق يتعلم نماذج العنف من خلال

تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية، وذلك راجع لعدة عوامل تتعلق أساسا بخصوصية

فترة المراهقة التي يتميز فيها الفرد بحب الاكتشاف وتلهف للتعلم أشياء جديدة تزيد من رصيده التصوري للمحيط

والمجتمع من جهة، وكذا محتوى تلك الألعاب التي يمارسها من جهة أخرى، فتفضيل المراهق لألعاب ذات

مضامين عنيفة وجراء تأثره بها وانغماسه في ممارستها يجعله ينقل ويقلد ويتعلم منها نماذج العنف المتضمنة

فيها عن طريق عملية التعلم وكذا التفاعل بينه وبين تلك اللعبة، كما يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة، وما يساعد في تلك العملية هو أن تلك الألعاب تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين المراهق وتتطلب من المراهق أن يتقمص الشخصية العنيفة ليلعبها ويمارسها.

وفي ضوء الدراسات السابقة نرى أن نتائج هذه الفرضية تتطابق مع النتائج التي توصلت إليها الباحثة رقية محمودي حين توصلت إلى أن المراهق يتمثل رموز العنف الافتراضي، حيث وجدت أن نسبة 30.76% من أفراد العينة يقرون بإمكانية إعادة تركيب أحداث سيناريو العاب الالكترونية العنيفة في الواقع¹

أي أن المراهقين يتعلمون نماذج عنف من تلك الألعاب ثم يعيدون تطبيقها في الواقع من خلال احتكاكهم وتفاعلهم مع محيطهم الاجتماعي.

¹ - رقية، محمودي. مرجع سابق، ص 366.

4-3-2- النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية.

الجدول رقم(40): يتضمن الأسئلة الموجهة لأفراد العينة المتعلقة بالمشور الثالث الخاص بالفرضية الثانية.

الاستنتاج الإحصائي	كا ² الجدولة	كا ² المحسوبة	النسبة المئوية	الأجوبة	المعطيات الإحصائية الأسئلة الموجهة لأفراد العينة
دال	7.81	95.44	84%	فعل عنيف	ما هو تصرفك عند الخسارة في اللعبة؟
			10%	الغضب	
			04%	عدم الاكتراث	
			02%	فعل آخر	
دال	5.99	6.78	48%	نعم	عندما يهزمك منافس في لعبة الكترونية هل تتشاجر معه بسبب ذلك؟
			32%	أحيانا	
			18%	لا	
دال	3.84	11.52	74%	نعم	هل سبق لك تجريب حركات ومهارات قتالية على الآخرين؟
			26%	لا	
دال	5.99	10.84	52%	نعم	أثناء لعبك، هل تتلفظ بألفاظ بذيئة عادة؟
			34%	أحيانا	
			14%	لا	
دال	5.99	30.5	68%	نعم	وأنت تلعب وتدخل احدهم وقطع عنك مسار اللعبة، هل تعنفه؟
			26%	أحيانا	
			06%	لا	
دال	3.84	13.52	76%	نعم	هل سبق وحاولت إخافة الآخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة الكترونية؟
			24%	لا	
دال	3.84	18	80%	نعم	هل ترى أن ممارستك للألعاب الكترونية جعلك لا تبالي بأشياء مثل القتل والدماء؟
			20%	لا	

من خلال النتائج المدونة في الجدول رقم (40) المتضمن للأسئلة الموجهة لأفراد عينة الدراسة المتعلقة بالمحور الثالث الخاص بالفرضية الثانية القائلة: ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يؤدي لظهور العنف لدى المراهقين نرى أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في جميع الأجوبة، وهذا من خلال اختبار (كا²) عند مستوى دلالة (0.05) سجلنا قيم (كا²) المحسوبة على التوالي (95.44)، (6.78)، (11.52)، (10.84) (30.5)، (13.52)، (18) وهي قيم أكبر من قيم (كا²) الجدولة على التوالي (7.81)، (5.99)، (3.84) (5.99)، (5.99)، (3.84)، (3.84).

ومنه نستنتج أن المراهق الذي يمارس الألعاب القتالية أو العنيفة بشكل عام تصدر منه أفعال عنيفة عند الخسارة في اللعبة، ويتشاجر مع من يهزمه افتراضيا في أرض الواقع، كما انه يقوم بتجريب حركات قتالية ضد الآخرين، ويتلفظ كلاما بذيئا أثناء ممارسته لتلك الألعاب، وتكون ردة فعله عنيفة ضد من يقطع مسار لعبه ويقوم بتمثيل مشاهد عنف من اللعبة لإخافة الآخرين، كما أن ممارسة هذا النوع من الألعاب يجعل المراهق غير مبالي برموز العنف مثل القتل والدم.

ومن خلال النتائج المدونة في الجداول المركبة (33)، (34)، (35)، (36)، (37)، (38)، نستنتج وعلى التوالي ما يلي:

- المراهقين الذين يمارسون ألعابا قتالية يقومون بأفعال عنف عند الخسارة في اللعبة.
- نستنتج أن المراهقين الذين يمارسون ألعابا قتالية يطبقون مهارات وحركات قتالية من الألعاب الإلكترونية على الآخرين.
- أن المراهقين يتلفظون كلاما بذيئا عند ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة.
- أن المراهق الذي يمارس ألعابا قتالية يعنف من يقطع عنه مسار لعبه.

- نستنتج المراهقين يقلدون مشاهد مخيفة من العاب عنيفة لإخافة الآخرين.

- أن المراهقين الذين يمارسون ألعاباً عنيفة يصبحون غير مباشرين برموز العنف مثل القتل والدم.

من كل ما سبق يمكننا القول أن الفرضية الثانية قد تحققت، حيث أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي لظهور العنف لدى المراهقين، حيث أن بعض الألعاب الإلكترونية تشجع على العنف، وهذه النتيجة تتفق مع ما أشارت إليه ويلكنسن "أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ"، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه الألعاب، كما أن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تنتم بها ألعاب اليوم، ويرى عبد العزيز الهدلق أن الألعاب الإلكترونية التي تشجع على العنف قد تؤثر سلباً على المراهق فيصبح عنيفاً، فالكثير من ألعاب القتالية تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم المراهق أن القتل شيء مقبول وممتع، وهذا ما أكدته دراسة د. سان سلفر نقلاً عن الهدلق؛ حيث أن الألعاب الإلكترونية تصنع مراهقاً عنيفاً؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط ويتعلق بها المراهق، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، ويضيف المجدوب نقلاً عن الهدلق بأنه ليس شرطاً أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

وفي ضوء الدراسات السابقة نجد أن هذه الفرضية تتطابق مع ما وصل إليه الباحث عبد العزيز الهدلق¹ في

دراسته " إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية " حيث توصل إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية تشجع على

العنف، ويرى الباحث أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفاً؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها

الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، حيث أن مشاهد العنف

¹ - عبد العزيز الهدلق. مرجع سابق، ص46.

تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

كما نشير أيضا أن نتائج فرضيتنا هذه قد تطابقت أيضا مع النتائج التي توصل إليها الباحث خير الدين بنجيس في دراسته، حين وصل إلى نتائج مفادها أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة مستويات العنف لدى المراهقين في ماليزيا.¹

¹ - Ipid.Khaire adine belghiras et autre.

الاستنتاج العام:

من كل ما سبق وبعد عرضنا لمشكلة البحث في جانبها النظري والميداني ، وكذا عرض وتحليل معطيات الدراسة ومناقشتها في ضوء الفرضيات المطروحة ومقارنتها بالدراسات السابقة، تم استقاء العديد من النتائج المتعلقة بالموضوع المدروس، حيث وجدنا أن معظم المراهقين يفضلون الألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف (قتالية)، وأنهم يقلدون أفعال وأشكال العنف منها، ويتعلمون حركات وإشارات عنيفة وكذا ألفاظ بذيئة ويتصرفون بعنف جراء ممارستها، كالشجار مع منافسه في اللعبة وضرب جهاز اللعب والجدار عند الخسارة في اللعبة، كما يتلفظ كلاما بذيئا أثناء ممارسته للتعاب، ويقوم المراهق بسلوك عنيف ضد من يتدخل ويقطع عنه مسار لعبه بذلك النوع من الألعاب ، ولقد تم خلال دراستنا هذه إثبات وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والعنف لدى المراهقين وتبين ذلك من خلال إثبات أن المراهق يتعلم نماذج العنف بتعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف خصوصا، وأن ممارسة هذا النوع من الألعاب ينتج لنا مراهقا عنيفا عن طريق اكتسابه وتعلمه لنماذج العنف نتيجة تعوده وكثرة ممارسته للألعاب الالكترونية وتفاعله مع العنف الافتراضي المتضمن فيها.

من كل ما سبق يمكننا القول أن لممارسة الألعاب الالكترونية علاقة ارتباطية مع العنف لدى المراهقين خاصة في الأنواع ذات الطابع العنيف، فهي تجعل المراهق يتعلم نماذج العنف من العالم الافتراضي ليعيد تطبيقه في الواقع الحقيقي بطرق وأساليب مختلفة وخلال تفاعله مع محيطه.

خاتمة:

بعد تعرضنا بالبحث والدراسة لموضوع الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين واستقائنا للعديد من النتائج التي ساهمت في إثراء هذا الموضوع الحساس، والذي يمس فئة هامة من المجتمع تتمثل في فئة المراهقين، فبرغم من وجود إيجابيات للممارسة الألعاب الالكترونية كما هو مذكور في الجانب النظري للدراسة فقد تبين لنا من خلال بحثنا هذا آثارا جانبية لهذا النوع من الأنشطة، والتي قد تكون مصدرا لمشكلة اجتماعية حيث أن ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية دون رقابة، ونظرا لخصائص المرحلة التي يعيشونها يجعلهم عرضة للأخطار الناجمة عن هذا النوع من الأنشطة خاصة التي تشتمل عنفا في محتواها ومضامينها، فبدل أن يكون هذا النشاط أداة تسلية وترفيه وتنقيف قد يكون منبعا للعنف والعدوانية.

وإن ما يجعلنا مستيقنين من العلاقة الارتباطية بين ممارسة الألعاب الالكترونية وعنف المراهقين هي تلك الأخبار التي تناقلتها وسائل الإعلام في عصرنا هذا عن مراهقين قاموا بأفعال عنف تحاكي لعبة الكترونية أدمنوها، كما تم إثبات هذه العلاقة في عدد من الدراسات الغربية، وهذا ما يزيد من مصداقية النتائج المتحصل عليها من دراستنا الميدانية، حيث وجدنا أن تعرض المراهق للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية يجعله يتعلم نماذج جديدة من العنف عن طريق عمليتي التعلم والتقليد، ونتيجة لتفاعله مع تلك الألعاب فإنه يكتسب أسلوبا تفاعليا يغلب عليه الطابع العنيف، مما قد يكون سببا في ارتكابه لسلوكات عنيفة خلال تفاعله مع محيطه في الواقع.

التوصيات والاقتراحات:

من خلال تطرقنا لموضوع الألعاب الالكترونية وعلاقتها بعنف المراهق خاصة في شقها الميداني الذي كشف

لنا عن أمور كنا نجهلها عن الظاهرة وآثارها، ومنها ارتأينا أن نقدم التوصيات التالية:

➤ وضع تعليمية أو قانون يلزم أصحاب قاعات اللعب وفضاءات الإنترنت بمراقبة محتوى الألعاب قبل

توجيهها للاعب، وذلك باحترام خصوصية كل فئة وما يناسبها من العاب.

➤ توعية أولياء المراهقين بإيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وذلك لمعرفة درجة تقييم التي حصلت

عليها اللعبة وتحديد الفئة العمرية وتحديد الفترة الزمنية للعبة.

➤ مراقبة الأولياء للأجهزة التي يستعملها أولادهم خاصة التي تحوي تطبيقات للألعاب الالكترونية.

➤ توعية وإرشاد المراهقين على معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك آثاراً على نفس وسلوك

المراهق.

➤ توزيع وقت والمراهق بين الدراسة واللعب، مع تحديد وقت اللعب بالألعاب الالكترونية.

➤ منع المراهقين من لعب الألعاب ذات الطابع العنيف عن طريق تشجيعهم على ممارسة الألعاب التي

تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.

➤ مراقبة مراكز الألعاب الإلكترونية لمنع الألعاب التي تنمي العنف والعدوان والإضرار بالمرافق العامة

والخاصة.

➤ إلزام المنتجين للألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف بوضع الأخطار الناجمة عنها على غلاف اللعبة

وذلك مثل ما يفعل مع علب السجائر.

➤ دراسة الموضوع من جوانب أخرى خاصة الآثار المترتبة عنها مثل نشر الإباحية بين المراهقين وهدم

القيم الدينية والأخلاقية.

قائمة المراجع

قائمة المراجع

1 المراجع باللغة العربية:

المصادر:

(1) القرآن الكريم.

(2) الحديث الشريف.

الكتب:

(1) ابلحد فتوحى، فاتح. أثر برنامج إرشادي لمعلمات التربية الخاصة في تعدي السلوك العدواني لدى التلاميذ

بطبئي التعلم. العراق: جامعة الموصل، د.ت.

(2) احمد يحيى، خولة. الاضطرابات السلوكية والانفعالية. عمان: دار الفكر، 2000.

(3) أعضاء مشروع الأزمات والكوارث. حوادث اللعب التي يتعرض لها أطفال الروضة وكيفية التعامل معها. مصر:

جامعة المنيا، 2012.

(4) الحمصي، معاذ. الألعاب الإلكترونية. سورية: الموسوعة العربية الإلكترونية، د.ت.

(5) الركابي، رائد. تأثير وسائل الإعلام على العنف لدى الأطفال. بغداد: تجمع التدريسيين الجامعيين، د.ت.

(6) الشمري، صاحب أسعد ويس. أسباب العنف لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين

والمعلمات. العراق: جامعة تكريت، 2012.

- (7) الشميمري، فهد بن عبد الرحمن. التربية الاعلامية كيف نتعامل مع الإعلام؟. ط1. الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية، 2010.
- (8) الصغيري، فريد. اللعبة الإلكترونية الممارسة الشبابية وعلاقتها بالعنف. تونس: المعهد العالي بقفصة، د.ت.
- (9) العبيدي، احمد محمد على. العاب الأطفال وأغانيتها في الموصل بالدلالات في منتصف القرن العشرين (المضامين والدلالات). العراق: مركز دراسات الموصل، 2010.
- (10) العناني، عبد الحميد حنان. اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية. ط4. عمان: در الفكر، 2009.
- (11) العيسوي، محمد عبد الرحمان. بسيكولوجية المجرم. بيروت: دار الراتب الجامعية، لبنان، 1997.
- (12) العيسوي، محمد عبد الرحمن. علم النفس الشواذ والصحة النفسية. ط1. بيروت: دار الراتب، 1999.
- (13) القادري، احمد رشيد . وسائل الإعلام والطفولة. ط1. الجزائر: دار جرير لنشر والتوزيع، 2006.
- (14) الميلادي، عبد المنعم. المراهقة سن التمرد والبلوغ. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب، 2008.
- (15) الهدلق، عبد الله ابن عبد العزيز . إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. الرياض: جامعة الملك سعود، د.ت.
- (16) الوريكات، عايد عواد . نظريات علم الجريمة. ط2. عمان: دار وائل للنشر والتوزيع، 2013.
- (17) بركات، محمد وجدي وتوفيق عبد المنعم توفيق. الأطفال والعوامل الافتراضية. " آمال وأخطار" البحرين: الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، 2009.
- (18) بن دريدي، فوزي أحمد. العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية. الرياض: جامعة نايف للعلوم الأمنية، 2007.
- (19) بورديو، بيار. العنف الرمزي (البحث في أصول علم الاجتماع التربوي). ترجمة نظير جاهل. الدار البيضاء: المركز الثقافي العربي، 1994.

- (20) حسن الشحروري، مها. الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها. ط1. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، 2008.
- (21) حويتي، أحمد. دليل التوثيق في العلوم الاجتماعية. الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية، 2012.
- (22) دبارة، مصباح. الإرهاب. ط1. بنغازي: جامعة فاريونس، 1990.
- (23) رهوان، عبد السلام حامد. علم النفس النمو والطفولة المراهقة. ط5. القاهرة: دن، 1995.
- (24) سبتي، عباس. الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول. الكويت: دن، 2013.
- (25) شاكر الشربيني، مروة. المراهقة وأسباب الانحراف. القاهرة: دار الكتاب الحديث، 2006.
- (26) فارس، خالد. كتيب المراهقة. الرباط: المختبر الكشفي التربوي، 2002.
- (27) كريب، ايان. النظرية الاجتماعية من بارسنز إلى هابرماس. ترجمة محمد حسين غلوم. الكويت: عالم المعرفة، 1999.
- (28) مكاي، حسن عماد. تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات. ط1. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، 1993.
- (29) مكي، رجاء وسامي عجم. إشكالية العنف المشرع والعنف المدان. ط1. بيروت: المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع 2008.
- (30) منتهى، مطشر عبد الصاحب ومحمد وسن ناصر. العنف المتلفز وعلاقته بالاضطرابات السلوكية عند الاطفال. العراق: جامعة بغداد، 2013.
- (31) مهنا، فريال. علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية. ط1. بيروت: دار الفكر المعاصر، 2002.

الدوريات والمجلات العلمية:

(1) بركات، مطاع. "الواقع الافتراضي: فرصه ومخاطره وتطوره". مجلة جامعة دمشق، العدد الثاني، المجلد 22 (2006).

(2) عويس، سامي رزان. "فاعلية اللعب في إكساب أطفال الروضة مجموعة من المهارات الرياضية". مجلة جامعة دمشق، العدد الأول، المجلد 12 (2003/10/07).

الرسائل العلمية:

(1) بن دومة، زبيدة. "أهمية مفهوم الذات في تحقيق التوافق الدراسي لدى المراهق المتمدرس وعلاقته بظهور السلوك العدوانى". رسالة ماجستير. جامعة الجزائر 2، 2011.

(2) بنت عبد الله السبتي، خولة. "مشكلات المراهقات الاجتماعية والنفسية والدراسية". رسالة ماجستير. جامعة الملك سعود. السعودية. 2003.

(3) بنت علي حمصاني، سلوى. "ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدوانى في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض". رسالة ماجستير. جامعة الملك سعود. السعودية، 2011.

(4) خريف، محمد. "العنف في الوسط المدرسي: أبعاده النفسية والاجتماعية وانعكاساته البيداغوجية دراسة ميدانية بمؤسسات التعليم المتوسط بقسنطينة". رسالة ماجستير. جامعة منتوري. الجزائر، 2008.

(5) رداڤ، أمال. "أشكال العنف في مدينة قسنطينة دراسة ميدانية بالمدينة الجديدة (علي منجلي)". رسالة ماجستير. جامعة منتوري. الجزائر، 2007.

(6) علواش، كهينة. "معالجة العنف من خلال التلفزيون والعب الفيديو وتأثيره على الطفل". رسالة ماجستير. جامعة الجزائر. 2006.

- (7) عيساوي، نسيمة. "العنف اللفظي الأسري من منظور سوسيو لوجي". أطروحة دكتوراه. جامعة الجزائر2. 2011.
- (8) فلاق، أحمد. "الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات". أطروحة دكتوراه. جامعة الجزائر. 2009.
- (9) قويدر، مريم. "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة". رسالة ماجستير. جامعة الجزائر 2013.
- (10) لونس، حدة. "علاقة التحصيل الدراسي بدافعية التعلم لدى المراهق المتمدرس: دراسة ميدانية لتلاميذ السنة الرابعة متوسط". رسالة ماستر. جامعة البويرة. الجزائر. 2013.
- (11) محمودي، رقية. "أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في تنمية السلوك العدواني للمراهق". رسالة ماجستير. جامعة سعد دحلب. الجزائر، 2010.
- (12) نمرود، بشير. "ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة)القطاع العام". رسالة ماجستير. جامعة بن يوسف بن خدة. الجزائر، 2008.
- (13) همال، فاطمة. "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري(دراسة ميدانية بمدينة باتنة)". ماجستير في الإعلام وتكنولوجيات الاتصال الحديثة. جامعة الحاج لخضر - باتنة - الجزائر، 2012.
- (14) يوسف، حلس مایسة. "اثر استخدام أسلوب لعب الأدوار على التحصيل الدراسي لتنمية المفاهيم التاريخية لدى طالبات الصف السابع في محافظة غزة". رسالة ماجستير. جامعة الأزهر. غزة، 2010-2011.

الأوراق العلمية:

1) عمران، كامل. تأثير لعنف المدرسي على شخصية التلميذ. ورقة مقدمة إلى الملتقى الدولي الأول حول العنف والمجتمع. 09 مارس 2003، جامعة محمد خيضر. بسكرة، 2003.

المواقع الالكترونية:

1) لعبة فيديو. ويكيبيديا الموسوعة الحرة، لعبة فيديو https://ar.wikipedia.org/wiki/لعبة_فيديو

2- المراجع بالغة الأجنبية:

1-Dietz Gentile and Richter Dill. Children Now. Now youk : 2001.

2- Khaire adine belghiras et autres. les jeux de video et leurs relatons avec la violence des adolescents. Malizia : Université de tonko Abderrahmane,s.d.

قائمة الملاحق

جامعة العقبة - يد أكلبي محمد أول - حاج - البويرة -

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

تخصص سوسولوجيا العنف وعلم العقاب.

الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف
لدى المراهقين الذكور (دراسة ميدانية بمدينة - البويرة -)

مشروع بحث لنيل شهادة الماستر تخصص سوسولوجيا العنف وعلم العقاب.

ملاحظة: لن تستعمل معلوماتك إلا لغرض علمي بحث، لذا نرجو منك أن تملأ هذه الاستمارة بكل أمان، دقة وموضوعية، وفي الأخير تقبلوا مني فائق التقدير والإحترام.

إبراهيم
أ. مصطفى حاج الله

إعداد الطالب:
♦ سلامي لخضر.

المحور الأول: بيانات عامة.

أ/ البيانات الشخصية:

- 1- السن: 20-18 17-15 14-12
- 2- المستوى الدراسي: أمي ابتدائي متوسط ثانوي جامعي يقرأ ويكتب
- 3- الوسط الاجتماعي: ريفي حضري شبه حضري

ب/ بيانات خاصة بالأسرة:

- 4- الحالة المدنية للوالدين: على قيد الحياة يتيم الأب يتيم الأم
- 5- المستوى الدراسي للأب: أمي ابتدائي متوسط ثانوي جامعي يقرأ ويكتب
- 6- المستوى الدراسي للأم: أمي ابتدائي متوسط ثانوي جامعي يقرأ ويكتب
- 7- عدد الإخوة: ذكور إناث
- 8- المستوى دخل الأسرة: اقل من 15000 دج بين 15000 و30000 دج اكثر من 30000 دج

المحور الثاني: يتعلم المراهق نماذج العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في

الألعاب الإلكترونية.

- 9- هل تمارس الألعاب الإلكترونية: كثيرا أحيانا نادرا
- 10- ما نوع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها؟ قتالية رياضية فكرية نوع آخر

اذكره.....

11- هل تستهويك مشاهد العنف داخل اللعبة الالكترونية؟ : نعم احيانا لا

12- ما نوع أفعال العنف التي تتفاعل معها داخل اللعبة الالكترونية؟: تدمير قتل ضرب تكسير تقطيع شتم فعل آخر اذكره.....

13- وأنت وحدك هل تقلد أفعال عنف من لعبة الكترونية ؟ نعم أحيانا لا

14- هل حاولت تقليد بطل من أبطال لعبة الكترونية في الواقع الحقيقي؟ نعم لا

15- ما هي صفة بطلك المفضل؟ مقاتل قناص سفاح جندي صفة اخرى اذكرها:

16- هل سبق أن تعلمت ومهارات قتالية من لعبة الكترونية ؟ نعم لا

17- من خلال ممارستك للألعاب الالكترونية هل تعلمت ألفاظا بذيئة وإشارات عنيفة ؟ نعم لا

18- هل تعتقد انك تجيد استعمال الأسلحة من خلال لعبك العاب الكترونية قتالية؟ نعم أحيانا لا

المحور الثالث: ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف يؤدي لظهور العنف لدى المراهقين.

19- ما هو تصرفك عند الخسارة في اللعبة؟ ضرب جهاز اللعب ضرب الجدار

التلفظ بكلام بذيء الغضب عدم الاكتراث فعل آخر اذكره.....

20- عندما يهزمك منافس في لعبة الكترونية هل تتشاجر معه بسبب ذلك؟ نعم أحيانا لا

22- هل جربت حركات قتالية من لعبة إلكترونية على الآخرين؟ نعم لا

23- أثناء لعبك ، هل تتلفظ بألفاظ بذيئة دونما تشعر؟ نعم أحيانا لا

24- وأنت تلعب وتتدخل احدهم وقطع عنك مسار اللعبة، هل تعنفه؟ نعم أحيانا لا

إذا كانت الإجابة نعم اجب: عنف بدني لفظي رمزي

25- هل سبق وأن حطمت جهاز لعبك بسبب لعبة الكترونية؟ نعم لا

إذا كان الجواب نعم اذكر السبب.....

26- هل حاولت مرة إخافة الآخرين عن طريق تمثيل مشهد عنف من لعبة الكترونية؟ نعم أحيانا لا

27- هل تستمتع بالقتل والتدمير والتحطيم داخل اللعبة الالكترونية؟ نعم أحيانا لا

28- هل ترى أن ممارستك للألعاب الكترونية جعلك لا تبالي بأشياء مثل القتل والدماء؟ نعم أحيانا لا

29- هل تراودك كوابيس ترى فيها مشاهد عنف من لعبة إلكترونية لعبتها؟ نعم أحيانا لا

نماذج من العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية:















