جامعة الجيلالـــي بونعامة خميس مليانـــة

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم العلوم الاجتماعية

تخصص: سيسيولوجيا العنف و العلو الجنائي

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية

تحت عنوان:

الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي

دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الإبتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى

إعداد الطالبتين:

* سعادو هناء

* بن مرزوق نوال

إشراف الدكتور:

* حنيش مليكة

السنة الجامعية: 2016/2015

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد و الشكر لله الذي وفقنا لإتمام هذا العمل .

تحية تقدير واحترام نتقدم بها إلى الدكتورة "حنيش مليكة" على كل المجهودات التي بذلها من أجل إنجاز مذكرة تخرج.

نشكر كل من ساهم في إثراء رصيدنا المعرفي منذ بداية مشوارنا الدراسي كما نشكر كافة الأساتذة في الجامعة الذين اشرفوا علينا في مدة التكوين .

نتقدم بتحية حارة لكافة الزملاء في المعهد وكل الدفعات

شكرا جزيلا

إهـداء

إلى التي رهنني الأقدار بين أحضانها...إلى من تخجل كلماتي حين أذكرها...إلى من تستحي عباراتي حين أشكرها...إلى من تملك أجمل كلمة نطق بها لساني...أمي الحبيبة.

إلى طيف الأمل ورمز الأخلاق والعمل...إلى الذي بذل الغالي والنفيس لإيصالي إلى ما أنا عليه...إليك أنت أبي الحبيب

إلى سندي ومصدر فخري في هذه الحياةأخواتي أختي

إلى براعم العائلة

إلى كل من يحمل اسم سعادو من قريب أو بعيد

ولا أنسى زملائي في الجامعة و أخص بالذكر " نوال بن مرزوق" ،

إلى كل من حملتهم ذاكرتي ولم تسعهم مذكرتي، الذين عرفتهم وأحببتهم وأحبوني.

هنـاء

إهـداء

إلى التي رهنني الأقدار بين أحضانها...إلى من تخجل كلماتي حين أذكرها...إلى من تستحي عباراتي حين أشكرها...إلى من تملك أجمل كلمة نطق بها لساني...أمي الحبيبة.

إلى طيف الأمل ورمز الأخلاق والعمل...إلى الذي بذل الغالي والنفيس لإيصالي إلى ما أنا عليه...إليك أنت أبي الحبيب.

إلى سندي ومصدر فخري في هذه الحياة إخوتي و أخواتي

إلى براعم العائلة

إلى كل من يحمل لقب بن مرزوق من قريب أو بعيد

ولا أنسى زملائي في الجامعة و أخص بالذكر" سعادو هناء " ،

إلى كل من حملتهم ذاكرتي ولم تسعهم مذكرتي، الذين عرفتهم وأحببتهم وأحبوني.

نوال

العنوان
البسملة
شكر وتقدير
إهداءات

العنوان	ص
مقدمة	أ-ب
القسم النظري	
الفصل الأول: البناء المنهجي للدراسة	04
المبحث الأول: تحديد الموضوع و الإشكالية	
أولا: أسباب اختيار الموضوع	04
أ- أسباب ذاتية	04
ب-أسباب موضوعية	04
ثانيا: أهداف البحث	05
ثالثا: أهمية الدراسة	10
رابعا: إشكالية الدراسة	06
خامسا: تحديد مفاهيم الدراسة	07
المبحث الثاني: المقاربة السوسيولوجية و الدراسات السابقة	
أولا: المقاربة السوسيولوجية	14
1-نظرية الرصاصة الثاقبة	14
2- نظرية التقليد و المحاكاة	15
ثانيا: الدراسات السابقة الأجنبية	16
ثالثا: الدراسات السابقة العربية	17

رابعا: الدراسات السابقة الجزائرية المبحث الثالث: الأسس المنهجية للبحث	20
أولا: المنهج المتبع في البحث	22
ثانيا: أدوات جمع البيانات	23
ثالثا: عينة الدراسة	24
رابعا: مجالات البحث	25
خامسا: صعوبات البحث	26
الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية و الطفل	
تمهيد	29
المبحث الأول: ماهية اللعب	30
أولا: أهمية اللعب	30
ثانيا: وظائف اللعب	31
ثالثا: تقسيم الألعاب	32
3-1 تقسيم الألعاب	36
المبحث الثاني: ماهية الألعاب الإلكترونية	39
أولا: نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية	39
ثانيا: مجالات الألعاب الإلكترونية و أنواعها	47
2-1 مجالات الألعاب الإلكترونية	47
2-2 أنوع الألعاب الإلكترونية	51
ثالثا: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	60
المبحث الثالث: الطفولة و العدوان	74
أولا: أنواع العنف لدى الطفل	74
ثانيا: العدوان في مرحلة الطفولة	75
ثالثا: الطفل و العالم الافتراضي	77

ملخص	
الفصل الثالث: العنف الافتراضي و تنامي السلوك العدواني في المدارس	
المبحث الأول: مظاهر السلوك العدواني و أسبابه	92
أولا: مظاهر السلوك العدواني	92
ثانيا: أسباب السلوك العدواني	93
ثالثا: النظريات المفسرة للسلوك العدواني	95
3-1 النظرية العدوان الغريزي	95
3-2 نظرية التعلم الاجتماعي	95
3-3 نظرية الصراع الثقافي	96
المبحث الثاني: العنف في الوسط المدرسي	97
أولا: العنف المدرسي	97
ثانيا: البيئة المدرسية	97
ثالثا: تصنيفات العنف المدرسي	98
أولا: تنامي ظاهر العنف المدرسي	105
ثانيا: تكنولوجيا الاتصال و العنف (أنترنت, ألعاب الفيديو)	107
ثالثا: الألعاب الالكترونية نموذج لعنف الطفل الجزائري	113
ملخص	117
الباب الثاني: الجانب التطبيقي	
الفصل الرابع: الدراسة الميدانية	
المبحث الأول: تحليل بيانات الدراسة	120
المبحث الثاني: عرض نتائج الدراسة	120
أولا: نتائج الفرضية الأولى	120
ثانيا: نتائج الفرضية الثانية	121
3-2 استنتاج عام	137
التوصيات و الإقتراحات	138

الخاتمة العامة	141
قائمة المراجع	
الملاحق	

مقدمـــــة

مقدمة :

أنتشرة الألعاب الإلكترونية في الكثير من المجتمعات العربية و الأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر, تجذب الأطفال بالرسوم و الألوان و الخيال و المغامرات, حيث إنتشرت إنتشارا واسعا و كبيرا و نمت نموا ملحوظا و أغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها و دخلت إلى معظم المنازل و أصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم و اهتماماتهم.

فكلما تقدمت التقنيات المستخدمة في صناعتها ازداد تعلق الأطفال بها. و هناك الكثير من الألعاب التي تنمي الفكر و الإدراك عند هذه الشريحة من المجتمع من دون عنف, كما توجد أيضا ألعاب عنيفة يقبل عليها الأطفال و أشارت العديد من الدراسات العلمية التي تناولت هذه الظاهرة و آثارها السلبية و خاصة ازداد الحدة و العنف في سلوك الأطفال جراء قضاء وقت طويل أمام تلك الألعاب . و في الأغلب تنجم زيادة الميل للعنف و السلوك العدواني عن كثرت تعلق هؤلاء الذين يمارسون هذه الألعاب باستمرار لمشاهدة العنف فيها و اعتياد العقل عليها, وبالتالي يكون تفكيره أقل رفضا للعنف مما يزيد من سلوكه العدواني, إلا أن انعكاسات العنف الافتراضي يتعدى الحدود الشخصية للطفل في شكل نمذجة سلوكية لرموز العنف الافتراضي في إطار التفاعل مع المحيط الأسري و الاجتماعي و المدرسي, لاسيما هذا الأخير شهد تنامي ظاهرة العنف المدرسي و الذي يتأثر أيضا بالوسائط الإعلامية وتقليد عنف الشاشة الذي يتجلى في سلوكيات عدوانية داخل المحيط المدرسي.

و عليه قسمت الدراسة إلى جانب نظري و جانب ميداني , احتوى الفصل الأول على الإشكالية و الفرضيات و تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة مع أسباب اختيار الموضوع و الهدف من الدراسة كذا الصعوبات التي واجهت أعضاء البحث أثناء إنجازها البحث مع التعرض إلى بعض الدراسات السابقة التي سبق و أن تناولت هذا الموضوع العنف الإفتراضي و تأثيره على التنامي السلوك العدواني لدى الفرد.

أما الفصل الثاني فقد تم التطرق فيه إلى ماهية اللعب و نظرياته و تفصلنا في الأعاب الإلكترونية وواقعها في الجزائر ثم العنف الإفتراضي و العدوانية في مرحلة الطفولة .

أما الفصل الثالث فقد خصص للعنف الإفتراضي و تنامي السلوك العدواني في المدارس بداية باسلوك العدواني و النظريات المفسرة له ثم العنف المدرسي و تنامي حجم هذه الظاهرة

أما بالنسبة للجانب الميداني تناولنا فيه عرض الإستمارات بالمقابلة و عرض نتائج الدراسة بداية بنتائج الفرضيات ثم النتيجة العامة بعده خاتمة المذكرة ثم قائمة المراجع و الملاحق.

الفصل الأول:

البناء المنهجي للدراسة

أسباب اختيار الموضوع :

الأسباب الذاتية :

- تتمثل اساسا معرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية خصوصا في الجزائر ومعرفة أثرها على سلوكيات الاطفال .

-معرفة مدى ارتباط هذه الألعاب العنيفة بالسلوك العدواني بين الطفل في المدارس واكتسابه سلوكيات غير سوية .

-معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الالعاب الإلكترونية و الافكار و التوجيه التي تروجها و المبادئ التي تحاول غرسها في هذه الاطفال .

الاسباب الموضوعية:

-السب الاول والاساسي هو تنامي الظاهرة في المجتمع .

- قلة الدراسات والبحوث حول هذه الجانب وإن وجدت فهي قليلة وبعبارة أخرى غير أكاديمية بكونها ظاهرة حديثة ظهرة في الآونة الاخيرة .

-البحث عن أسباب انتشار هذه الالعاب الالكترونية وقاعات الالعاب الالكترونية في الجزائر .

-معرفة بسب اعتماد هذه الالعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة على حساب المواد الاخرى .

- تقديم بعض الاقتراحات للجهات المعينة حول هذه الفئة الهامة من المجتمع .

-تقديم بعض الاقتراحات للجهات المعينة حول هذه الفئة الهامة من المجتمع .

أهداف الدراسة :

الاهداف التي تطمح إليها من خلال دراستنا تتمثل في :

-الاطلاع على واقع الالعاب الالكترونية العنيفة بين الاطفال الجزائريين .

-معرفة مدى تأثير الالعاب الالكترونية وألعاب الفيديو العنيفة على عدوانية الاطفال في مدارس الجزائر .

-فـتح آفـاق جديـد للطلبـة المتخـرجين مسـتقبلا مـن خـلال تطـرقهم لموضـوع دراسـتنا من جوانب لم تتطرق إليها .

أهمية الدراسة :

تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الالعاب الالكترونية وألعاب الفيديو العنيفة ، باعتبار رياضة فكرة تساعد على نمو الذكاء ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجيه الكبير لهذا النوع من الانشطة الترفيهية ومدى تأثير الكبير على أطفال المدارس الابتدائية في الجزائر بالأخص اعتبارات أن معظم هذه الالعاب ليست عربية ، فهي تعمل على صرف النظر على النشاطات الاخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية وحسميه وتربوية ،كما تعمل هذه الالعاب الاجنبية العربية على تنميط سلوك وتغير مبادئ التربوية للأطفال إضافة أن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلها أكثر تحكما في الظاهرة العنف بين الاطفال في المدارس والتحقيق من حدثها وانتشارها وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبابا الفكر العربي . وهدفه من توسيع هذه الالعاب ومضمون هذه الالعاب الإلكترونية وبهذا تفادي هذه الالعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والادمان عليها .

الاشكالية :

أكـد فلاسـفة التربيـة قـديما وحـديثا أن اللعـب قيمـة علميـة سـلوكية لـدى الطفـل ، تكمـن أهميتـه فيمـا لـه مـن فائـدة علـى تكـوين شخصـيته وتنشـئته الاجتماعيـة ، ففـي سياق اللعـب يكـون لـدى الطفـل الفرصـة للعـب الأدوار ، وفـي اللعـب الايهـامي يقـوم الطفـل بـأدوار التسـلط وأدوار الخضـوع كـدور الوالـد والرضـيع مـثلا ، وهـم فـي ذلـك كلـه يحتـرون ويتعلمـون أنـواع السـلوك الاجتمـاعي التـي تلائـم كـل وتركيبيـة وتشـكيلية ..إلـخ ، إلـى أن ظهـرت الالعـاب الالكترونيـة باعتبارهـا نمـط جديـد مـن الالعـاب ، ظهـرت حـديثا فـي القـرن (20) العشـرين ، حيـث تمـارس هـذه الالعـاب بـأجهزة معقـدة ، وقـد أشـارت بحـوث عديـدة أن هـذه الالعـاب تنمـي التفكيـر وحـل المشـكلات عنـد الطفـل ، وهـذا مـا يعلـل تعلـق الطفـل بالألعـاب الإلكترونيـة والعـاب الفيـديو العنيفـة التـي تعتمـد فـي مضـمونها اعتمـادا مباشـرا فكـرة العنـف والتـي تجسـيد خاصـة " ألعــاب الحركــة" ،" مغــامرات الاكشــن " ، " الالعــاب القتاليــة " ،" مــا لألعــاب الاسـتراتيجية الحربيـة" ومـا تـوفر لـه مـن عناصـر الابهـار و التسـويق فهـي تسـتهدف هويتـه حيـث تشـعره بـدخول عـالم الكبـار والابطـال ،كمـا تتوافـق مضـامينها مـع الخصـائص النفسـية والانفعاليـة للطفـل منهـا التمـرد ، التحـرر مـن السـلطة ، الزعامـة المجســدة بســيناريوهات الألعــاب الالكترونيــة وألعــاب الفيــديو العنيفــة والحربيــة ، ومـع تكـرار مشـاهد العنـف و ارتفـاع وتيـرة اللعـب ينـدفع الطفـل إلـى التمثيـل أو الـتقمص الأبطـال ومـن ثـم تبنـى فكـرة العنـف الافتراضـي يتعـدى الحـدود الشخصـية للطفـل إلـى المحـيط الاسـري والاجتمـاعي والمدرسـي ، و هـذا مـن بـين الأسـباب التـي أدت إلـى تنـامي ظـاهرة العنـف فـي الوسـط المدرسـي بـالجزائر فـي الآونـة الاخيـرة ، وهـذا مـا أكدتـه بعـض الدراسـات الحديثـة منهـا مـا أشـار إليـه مـدير مخبـر التغيـر الاجتمـاعي ، نـور الـدين حقيقـي للجزائـر نيـوز الـذي صـرح أن 40 % مـن التلاميـذ يتميـزون سـلوك عـدواني يـدفعهم إلـى ممارسـة العنـف بمختلـف أشـكاله وفقـا

لنتائج الدراسة التي أعدها المختبر حول العنف في الوسط المدرسي ، كما أشار باحثين أخرين الجزائر تحتل الصدارة في قائمة بلدان المغرب العربي من حيث نسبة العنف المسجل في الوسط المدرسي ، وما يلاحظ أن العنف ينتشر لدى التلاميذ اللذين ينتمون إلى الطبقة المتوسطة و العائلات التي توفر لا بنائها متطلبات الحياة بحيث تقدر نسبتهم 35 % .

–و تأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الالعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة على الاطفال في المدارس الجزائرية ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل ومنها فالإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسا حول الاثر الذي تحدثه الالعاب الإلكترونية والعاب الفيديو في سلوك الأطفال المتمدرسين في الطور الابتدائي و للوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح التساؤل العام :

–ما هو أثر ممارسة الالعاب الالكترونية العنيفة على تنامي السلوك العدواني لدى الاطفال المتمدرسين بمرحلة الابتدائية ؟

وتتفرع منه التساؤلات التالية :

–هل هناك علاقة بين استهلاك الطفل للألعاب الالكترونية العنيفة وتتنامي السلوك العدواني ؟

–هل يتغذى العنف المدرسي من حيث استهلاك الالعاب الإلكترونية العنيفة لدى الاطفال ؟

الفرضيات:

الفرضية الاولى : هناك علاقة بين استهلاك الطفل الالعاب الالكترونية العنيفة وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل .

الفرضية الثانية : يتغدى العنف المدرسي من حيث استهلاك الاطفال للألعاب الالكترونية العنيفة .

تحديد المفاهيم

للمفاهيم أهمية في بناء المعرفة، وقد عبرنا عنها في دراستنا بالمتغيرات التي تستدعي تحديدها بدقة، وكذا ربطها بما يمثلها في الواقع من خلال التعريفات الإجرائية . ولقد تطرقنا إلى المفاهيم الآتية :

1) **مفهوم ألعاب الفيديو:**

تعرف لعبة الفيديو كونها :"مجموع نشاطات اللعب ، ذات طابع إعلام آلي ، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة [1] .

و العاب الفيديو مرتبطة بنظام إعلام آلي ، وهنا الحاسوب هو الأكثر استعمالا حيث تعرف هنا بالعاب الكمبيوتر نسبة إليه، وتعرف على أنها نوع من ألعاب الفيديو ، إلا أنها تتميز عن باقي الألعاب الأخرى باعتمادها على الحاسب في الممارسة ،بالإضافة إلى ذلك يمكن ممارستها ، عن طريق الشبكات ،او ما يعرف بالعاب الشبكات " jeux en ligne".

وتتميز العاب الكمبيوتر بستة عناصر ، عندما تشترك مع بعضها البعض تصبح أكثر جاذبية وهي:

القواعد ,الصراع، المنافسة ، التحدي ، العارضة ,الأهداف والغايات ,التفاعل ,النتائج ورجع الصدى .

التمثيل والمحاكاة .[2]

ونميز أيضا حسب الألعاب التي تمارس على عارضات التحكم "Les Consoles" منها :

PS2،X box ،.. PS 3 الخ.

مفهوم اللعب :

نعني باللعب ،هي ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية العنيفة ،مع كل ما يتطلب هذلك من نشاط جسماني وعقلي وانفعالي ، يتفاعل من خلاله مع مكونات أداة اللعبة مع سيناريو اللعبة .

مفهوم العنف :

---

[1]- جمال معتوق ، **وجوه من العنف ضد النساء خارج بيوتهن**، رسالة ماجستير ، معهد علوم الاجتماع ، جامعة الجزائر ، 1992 - 1993 ص63

[2] منظور ، **معجم لغوي علمي ، لسان العرب**، المجلد 02، سنة 1990 - دار صادر ، بيروت ، ص 257

إن كلمة عنف تنحدر من الكلمة اللاتينية **فيولنسيا " violentia** "، و التي تعني السمات الوحشية ، بالإضافة إلى القوة .

الفعل هو " **فيولار "" violare** " و الذي يعني العمل بالخشونة و العنف و التدنيس هذه الكلمات ترتبط بكلمة " **فيس "" vis** " التي تعني القوة و القدرة و العنف[1].

هو أيضا" ممارسة القوة البدنية لإنزال الأذى بالأشخاص أو الممتلكات ، كما انه الفعل أو المعاملة التي تحدث ضررا جسمانيا أو التدخل في الحرية الشخصية.

ويشير إلى انه" قوة شديدة و مدمرة أي طاقة وقدرة كبيرة و شديدة بشعور عنيف نحو الأشخاص أوالممتلكات.

وتشير هذه التعاريف إلى البعد المادي للعنف " الأذى بالشخص أو الممتلكات " وكذا النفسي " التدخل في الحريات الشخصيات .." في أشكال العنف ما هو مادي ،وما هو نفسي .

وما يعنينا **العنف المدرسي** :

عرفه الدكتور احمد حويتي(1) :انه مجموع السلوك غير المقبول اجتماعيا ، بحيث يؤثر على النظام العام المدرسي ، والذي حدده دراسته الميدانية ،بالعنف المادي كالضرب ،والمشاجرة ، والسطو على ممتلكات المدرسة ، والتخريب داخل المدارس، والكتابة على الجدران ، وحمل السلاح الأبيض، والعنف المعنوي كالسباب والشتم ، والسخرية ، والاستهزاء ،والعصيان وإثارة الفوضى في أقسام الدراسة.

التعريف الإجرائي للعنف المدرسي:

نعرف العنف المدرسي إجرائيا :"هو كل التصرفات التي يقدم عليها المراهق المتمدرس لإلحاق الضرر بالآخرين في محيطه التربوي سواء كانوا أشخاصا أو وسائلا ، و سواء كان العنف جسديا أو نفسيا ،وفق ما حدده الدكتور "احمد حويتي "،يكون داخل المدرسة بين :متمدرسين ـ معلمين، متمدرس ـ متمدرس "ويؤدي إلى حالة من الاضطراب و اللااستقرار داخل المدرسة.

التعريف العنف الافتراضي :

---

[1] Jaque Pain et les autres , **Violence a l’ ècole** . France , M atrice , 1997,p75

3 (1)اجلال اسماعيل حلمي ، " **العنف الأسري** " ، القاهرة ، دار قباء للطباعة والنشر ،91) ص 5

نعني بالعنف الافتراضي ، هو العنف المقدم في برامج الألعاب بشكل خاص ، وهو عبارات عن تفاعلات إنسانية معروضة خلال هذه البرامج معروضة وفق جرافيكس ثلاثي الأبعاد، يهيآ اللاعب للانغماس والحضور في عالم اللعبة المشحون بقيم العنف والعدوان .

التعريف التمثل:

ترى" كلودين هارزليك "أن : التمثل الاجتماعي هو بناء للموضوع مدرك باعتباره غير منفصل عن النشاط الرمزي للفرد و الذي يعتبر أساسا لاندماجه الاجتماعي أما" كلود اربيك "يعرف التمثل :"هو نتاج و مسار للنشاط العقلي يتم عن طريق الفرد أو الجماعة، بإعادة تشكيل الواقع الذي يواجهه من تقديم معنى خاص له [1].

وتعرفه "**كلودين هيرزلتش** " **Herzilitsh** ": **التمثل** هو منظومة من القيم والسلوكيات التي تسمح للأفراد بتنظيم أنفسهم وتوجهم داخل المحيط المادي والاجتماعي ، والتحكم فيه وضمان التواصل بين عناصر المجموعة .

التعريف الإجرائي

نقصد بالتمثل في دراستنا:" هو محاكاة الطفل للرموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة في نمط سلوكي عنيف، قد يتحول إلى عدوان في تعامله مع محيطه الأسرة، جماعة رفاق الحي ، المحيط المدرسي"جماعة الرفاق،الطاقم التربوي و الإداري " "، وهو استجابة لاستهلاك رموز العنف الافتراضي و محاكاتها التي نعني بها إعادة إنتاج الوقائع بدقة بنفس التتابع التي حدثت به ا.لاسيما إن كانت قائمة على مبدأ الواقعية ،أي يمكن تمثلها .

[1]حيرش جمال "**التمثلات الاجتماعية :اسس المقاربة النظرية وأفاق البحث في الحقل السيكو سوسيولوجي** ، المجلة الجزائرية للدراسات السوسيولوجية ، جامعة جيجل ، 2006، ص 120

التعريف للعدوان :

هو مظهر هجومي للسلوك يوجه قبة الهجوم أو الاعتداء إما لحماية الذات و إما لتأكيدها، كما قد يوجه بشكل عدواني إلى الآخرين أو حكم إلى ذات الشخص المعتدي نفسه.و من هنا يصفه العلماء بأنه: سلوك ضار و مدمر، كما يصفونه اجتماعيا بأنه سلوك باغ و عدواني على أساس مجموعة من العوامل (1) المرتبطة بكل من المعتدي و الشخص الذي يقوم بتقويم السلوك و الحكم عليه

التعريف الإجرائي للعدوان:

هو ذلك السلوك الذي يعتدي به الطفل على الآخرين بهدف إيذائهم سواء لفظا سب، شتم، تنابز بالألقاب،.. و جسديا : ضرب، مشاجرة ، تخريب ...(التفنن في مظاهر العنف)، و نفسيا: تهديد ، إثارة الأعصاب ..،إلى جانب إثارة الفوضى .. وذلك نتيجة محاكاته، و تمثله لرموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة.أما عن ميل الطفل للسلوك العدواني "عدوانيةّ " فنعني به كسلوك فعلي ، يتضمن رغبة في إيقاع الأذى بالآخر أو الذات ،وقد تكون رغبة من أجل تأكيد الذات من خلال إيذائه للغير،أو تعبيرا عن الخضوع من خلال إيذائه للذات.

6) تعريف السلوك:

هو استجابة أو رد فعل للفرد لا يتضمن فقط الاستجابات و الحركات الجسمية بل يشمل على العبارات اللفظية و الخبرات الذاتية ،و قد يعني هذا المصطلح الاستجابة الكلية أو الأولية التي تتدخل فيها [1] إفرازات الغدد حيث يواجه الكائن العضوي

---

[1]احمد حويتي ، خياطي مصطفى :" **العنف المدرسي :الاسباب والمظاهر** "-دراسة ميدانية في ثانويات بالجزائر العاصمة –فورام 2004 ص12

التعريف الإجرائي للسلوك:

هي جملة من التصرفات و الأفعال تصدر عن المراهق إزاء محيطه (الأسرة، المدرسة جماعة رفاق) بشكل عنيف و عدواني ،نتيجة محاكاته و تقمصه لرموز العنف المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة" العاب بلاي ستشن ،العاب الحاسوب ،العاب الشبكات"

. الطفل:

شخص يتراوح عمره بين 18 شهرا و13 سنة، والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان، يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشر شهرا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها، وإن كان الكثير من الأطفال يضطرون إلى الاستمرار في ارتداء الحفاظات. يتضاعف طول معظم الأولاد والبنات عادة، كما تتضاعف أوزانهم أربع مرات ببلوغهم سن الثالثة عشرة.

كما يبدءون في النمو جنسيا حتى يبدو عليهم مظهر الشباب، إلا أن النضوج يشتمل على الكثير من مظاهر النمو الأخرى، مثل حدوث تغيرات في سلوك الطفل وعمليات تفكيره وعواطفه واتجاهاته، وهذه التغيرات النفسية هي التي تحدد أساسا نوعية الإنسان الراشد الذي سيتمخض عن هذا الطفل، والطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد. وعلى ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن العشرين، وهي السن التي يبلغ عندها معظم البشر نضجهم البدني الكامل، وعلى أية حال فإن الطفولة تعد مرحلة أقصر بكثير من المراحل الأخرى. [1]

---

(2)فوزي أحمد بن تريدي "**العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية** " مكتبة نايف للعلوم الأمنية. مركز الدراسات والبحوث ـالرياض

[1] الطفل ،الموسوعة العربية العالمية، www.maganin.comvue25/03/2016

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من :ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية : مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) [1]اللاعب وفد يكون وحده أو بالمشاركة.[1]

التعريف الإجرائي للألعاب الإكترونية :

نعني بالألعاب الالكترونية العنيفة :أنها مجموعة نشاطات ذات أنشطة ذات طابع إعلام آلي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة ، وحسب الحوامل نميز العاب الفيديو على عارضات التحكم منها "العاب البلاي ستيشن "،وكذا العاب الحاسوب التي تمارس

---

1 بشير نمرود ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور -القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس– الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر ، الجزائر ،2008، ص 35.

في عمومها على شكل أقراص ضغوطة"CD،DVD "، وكذا العاب الشبكات " Jeux en ligne"، الى جانب ممارستها في قاعات

"Jeux d arcade".مخصصة للعب

أما من حيث المحتوى ، فنميز الألعاب التي تعتمد على مبدأ العنف والجريمة والدمار ، حيث يتجسد فيها مختلف رموز العنف الافتراضي " قتل ، دمار،صراع ، رعب ، ...زمن حيث النوع فيتجسد العنف الافتراضي خاصة في:

العاب الحركة " مغامرات الاكشن ، العاب الرمي ، العاب القتال،

الألعاب الإستراتيجية " العسكرية ، المغامرات والتفكير

العاب المحاكاة "محاكاة واقعية " أما المحاكاة الرياضية فان العنف يتمثل في سلوك التهور في القيادة ومنهنا كثرة الاصطدام "دمار".

المقاربة السيسيولوجية

<u>-نظرية الرصاصة أو الطلقة السحرية Magic Bullet Theory</u>

أن الرسالة الإعلامية قوية جدا في تأثيرها,

شبهت بالطلقة النارية التي إذا صوبت بشكل دقيق لا تخطا الهدف مهما كانت دفاعاته

•كما سميت نظرية الحقنة أو الإبرة تحت الجلدية Hypodermic Needle

شبهت الرسالة هنا بالمحلول الذي يحقن به الوريد و يصل في ظرف لحظات إلى كل أطراف الجسم عبر الدورة الدموية و يكون تأثيره قوي و لا يمكن الفكاك منه

•تنطلق هذه النظرية من مجموعة من المسلمات

•تفترض أن المرسل يتحكم بشكل كلي في العملية الاتصالية، لأنه هو الذي يضع الرسالة و يقوم بتصميمها و بناءها

-و يختار الوسيلة أو القناة الأكثر تأثيرا و انتشارا

-و يختار التوقيت و الظرف المناسب

•استقبال الرسالة هي تجربة فردية و ليست تجربة جماعية

–يعني أن الرسالة تصل إلى كل فرد بشكل مستقل وهو منعزل عن الآخرين. فلا تفاعل بينهم، لان الجماهير عبارة عن ذرات منفصلة

•إن الفرد يتلقى الرسالة مباشرة من الوسيلة بدون وسيط

• تفترض هذه النظرية أن الرسالة الإعلامية تصل إلى كل أفراد المجتمع بطريقة متشابهة ،أي أن كل فرد يستقبلها بنفس الطريقة يعني لا توجد فوارق بين الأفراد في تفاعلها معها

•تفترض النظرية أن المتلقي سيستجيب دائما و بشكل قوي للرسالة التي يتلقاها بما يحقق هدف القائم بالاتصال

•فالمتلقي هو عنصر ضعيف جدا في العملية الاتصالية و مفعول به في حين أن المرسل هو العنصر المسيطر

وبهذا و بناء على موضوعنا الذي ينطوي على الألعاب الإلكترونية و علاقتها بظهور السلوك العدواني لدى الطفل فإنه يتأثر تأثير مباشر من خلال استهلاكه لهذه الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة و التي تتضمن مجموعة من رموز العنف الافتراضي مما يكسب الطفل السمات و السلوكيات التي تحتويها اللعبة بشكل مباشر و سريع.

.نظرية التقليد والمحاكـاة :

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 شارد).

والمحاكاة لدى شارد :هي كل محاولة شعورية أو لا شعورية، يستعيد بـها الفرد بفكره أو سلوكه [1] لنفس النمط الفكري أو السلوكي الذي لاحظهاعند الآخر والتقليد لدى شارد يخضع لقوانين ثلاث:[2]

[1]– جمال معتوق"_**مدخل العلم_الاجتماعي الجنائي**".دار بن مرابط للنشر والتوزيع ط، ص 2008

2- د/عبد الله أحمد عبد الله "**في اجتماعيات الخدمة والانحراف**".– على الموقع:www. pdFFa ctory.com

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

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

3.أنماط السلوك تتداخل وتتطور، فالمتغير فىها هو أسلوب إبداءها، وليس الفعل السلوكي في حد ذاته.في دراستنا هذه يرنوالطفل إلى تقليد ومحاكاة الرموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة باعتبارها ترسم عالما افتراضيا بمظاهر القوة،والسيطرة،والتفوق،ويسهم في توليد ذاته، وكلما زاد استهلاك الطفل لمثل هذه الألعاب، كلما اشتد تأثرا بها ومن ثم إمكانية تمثل هذه الرموز، الذي يستجيب لها الطفل في شكل سلوكيات محاكية لهذه الرموز ، عند إعادة تلك الوقائع من خلال علاقته مع محيطه.

الدراسات السابقة:

ثانيا: الدراسات الاجنبية .

الدراسة الاولى: دراسة أمريكية حديثة قم باحثون وأخصائيون وأطباء ، أجريت سنة 2010 بمدينة شيكاغو ، عن الاطفال الممارسين الالعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف التي يمكن أن تزيد من الافكار والسلوكيات العدوانية عندهم [1] ، وأشارت الدراسة إلى أن هده الالعاب قد تكون أكثر ضررا من افلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها لذا لأنها الكثير من أخصائيين الاجتماعيين وأطباء النفسيين يلقون اللوم على الالعاب الالكترونية على أمها السبب الاساس في زيادة العنف في المجتمع ، وقالو أن الالعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس النشء ، وإشاعة الجنس و الفاحشة بين الاطفال والمراهقين وذلك من خلال انتشار الالعاب التي تدعو إلى

[1] خليل فاضل ، **إدمان الاطفال على الالعاب الالكترونية** ، http:/ /www.maganin .com /Content .asp ?Content ID=11678 vue le 03/04/2016.

الرذيلة والترويج للأفكار الاباحة الرخيصة التي تفسد عقول الاطفال و المراهقين على حد سواء ، تلك يتم جلبها عنن طريق والانترنت ومن ثم ترويجها ، وأكدت الدراسة أن إدمان اللعب على هذه الالعاب الالكترونية أدى ببعض الاطفال والمراهقين إلى حد الادمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الاشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الالعاب في الاماكن المخصصة ممارسة هذه الالعاب مثل واشنطن ، وشيكاغو ، ولندن ، بريطانيا ، حتى وألقى والد الطفل القتيل اللوم على الالعاب الالكترونية العنيفة وإدمان الاطفال على الالعاب الإلكترونية.

خلاصة الدراسة :من خلال هذه الدراسة التي جاءت في صميمها بعدها وصل الامر إلى تفشي الجريمة في المدارس وبين الاطفال ، سواء من خلال القتل ، أو الاعتداءات ، ذلك طبعا لما يلتقاه الطفل من مشاهد العنف اليومية النموذجية بالنسبة إليها والتي أكدت للطفل النشء ان العنف والجريمة أمر عادية ولبد منه ، وفي مضامين هاته الالعاب ما يهدد القيم السوسيولوجية الطفل والعقائدية ، فإنه بذلك حاولت الدراسة إيصال ذلك للسلطة و المجتمع موجهة أوجه الاتهام للمجتمع ككل الذي يسمح بدخول هذه الالعاب عالم الاطفال ، وبعد هذه الدراسة التي تركت أثر في المجتمع الامريكي أصبحت قاعات اللهو والترفيه تشترط سن الدخول 18 سنة كشرط الاساسي ، وفرض الرقابة عليها .

ثالثا: الدراسات العربية :

الدراسة الاولى: دراسة ماجستير حول أثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت ، من إعداد دلال عبد العزيز الحشاش ، جامعة عمان العربية للدارسات العليا ، كلية الدراسات التربوية العليا ، تخصص الارشاد النفسي والتربوي ، 2008 وتتمحور إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة

المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت [1]، وركزت الدراسة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لا ثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية ، وقد واعتمدت هذه الدراسة على المدارس على اختيار فرضيتها التي تمحورت حول تأثير ألعاب الفيديو والكمبيوتر على السلوك لطلاب المدارس بالكويت ، واعتمدت عينة بين 600 إلى 650 متمدرس ، عن طريق استمارات تضمنت أسئلة تأكد من تحليلها عن ممارسة الالعاب وعلاقتها بالتحصيل الدراسي و السلوك داخل المدارس ، وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم .

خلاصة الدراسة :إن هذه الدراسة العربية المتمثلة في الدولة الكويت التي قامت بها الدكتورة دلال عبد العزيز الحشاش ،الالعاب الالكترونية العنيفة في ظلل غياب السلطة الاسرية ، وحاولت من خلال مذكرها ترك توصيات عامة في بعد ملاحظتها لسلوكات غريبة وبعيدة عن القيم العربية والاسلامية ، والمتسمة بالعنف والعدوان من جراء الممارسة مضمونها الحذر من هذه الالعاب وتتركه من أثر سلبية على السلوك لدى الطفل أو المراهق أو الفرد بصفة عامة ، وما يهدد المجتمع .

الدراسة الثانية : دراسة العباس السبتي الباحث التربوي والاجتماعي تحت عنوان الالعاب الالكترونية وعزوف الاولاد عن الدراسة نتائج وحلول بدولة الكويت والتي أجريت في أفريل 2013 ، وتعد هذه الدراسة الاولى من نوعها تجري بالكويت كدراسة ميدانية بعد أن أجريت دراسة مكتبية تحت عنوان عزوف طلبة المدارس عن الدراسة أسباب ونتائج

---

[1] دلال عبد العزيز الحشاش ، **أثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية** ، رسالة ماجيستير تخصص الارشاد النفسي والتربوي ، الكويت ، 2008–2009 ، ص 11 .

وحلول في مارس 2012 ، فقد تم التركيز من خلال هذه الدراسة الميدانية بالكويت على المسح الميداني لاستطلاع آراء طلبة المدارس (بنين –بنات) على مستوى كافة المدارس بالمناطق التعليمية من الصف الخامس الابتدائي إلى الصف الثاني عشر الثانوي بقسيمة الادبي والعلمي ، وتم الاعتماد لجمع المعلومات والبيانات على تقنية "استبانة" كأداة لاستطلاع آراء طلبة المدارس بشأن عزوفهم عن الدراسة نتيجة ممارستهم الالعاب الالكترونية ، وبعد استخراج النتائج تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متغيرات الدراسة المستقلة وهي : المنطقة التعلمية والصف الدراسي والعمر والجنس ، ومعظم أفراد العينة اخترن الالعاب العنيفة (كرة القدم ، الملاكمة والمصارعة والمطاردة والسباق....) [1] ، وتم التركيز في الاستبانة عن المدة ممارسة اللعب في اليوم الواحد ،وعدم رضى لوالدين بانشغال الاولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار ، وانشغال الطلبة بالحيث عن الالعاب الإلكترونية المدرسة بدلا من الحديث بشئون الدراسة ، وسرحان الطلبة والتفكير بهذه الالعاب وهم بالصف الدراسي ، وتأجيل حل الوجبات المنزلية من أجل ممارسة هذه الالعاب ، وتفضيل اللعب الالكتروني على قراءة الكتاب المدرسي والاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب ممارسة الالعاب الالكترونية على مستوى الاسرة والمدرسة وزارة التربية الداخلية وغيرها بتغيير في المناهج النظرية إلى عملية على أجهزة الاعلام الالي والتزويد الالعاب التعلمية الهادفة بدل الالعاب العنيفة واللاأخلاقية .

خلاصة الدراسة: من خلال ما تناوله الباحث الاجتماعي العباس السبتي ميدانيا ، تبين أن تدني المستوى الدراسي التخلف عن الدراسة وراء سبب واضح وهو الالعاب الالكترونية تدفعه للتخلي عن كل واجباته سواء الاسرية أو مدرسية ، وتزرع فيه سلوك معاد وتجعله

---

[1] ابراهيم الحيدر ، **الرؤية المستقبلية للدور الوقائي للمؤسسات المجتمعية عبر عرض التجربة الكندية في المنهج التعاملي للوقاية من جريمة** : http:// www.minshawi.com/nide/2598 ,veu le 03/04/2016.

منعزل عن المجتمع والدراسة ، و دعي إلى وضع مناهج دراسية جديدة جعل التلميذ أو الطالب يمارس تلك الالعاب ولكن بصورة هادفة ومستحبة وتحببه في الدراسة .

رابعا: : الدراسات الجزائرية .

الدراسة الاولى: مريم قويدر رسالة ماجيستير تخصص إعلام واتصال ، بجامعة الجزائر 3 لسنة 2011 –2012 [1]، والتي جاءت عنوان أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال وتم تناولها من ناحية تأثير السلبي لهاته الالعاب على سلوك الطفل ودفعه على العدوان والسلوك غير السوي بالمدارس الجزائرية ، وكانت هذه الدراسة مطبقة بصورة تحليلية ووصفية على عينة مكونة من 200 مفردة من الاطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07و 12 عاما والذين يمارسون الالعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة ، تم اختيارهم من مدارس في الاحياء الراقية و المتوسطة والشعبية ، وقد تم الوصول من خلال هذه الدراسة إلى استنتاجات تمثلت أن الالعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الاطفال المدروسين ويميلون لشراءاها واقتناءها ،فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الالعاب دون مراقبة وتوجيه وارشاد في ذلك ، وكل هذا بفعل عناصر الابهار والخصائص الشكلية و التقنية الحديثة التي تتمتع بها الالعاب الالكترونية والتي تجذب انتباه الاطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار، وان ممارسة هذه الالعاب الإلكترونية غير مراقب و على حساب الدراسة مما يسبب تأثير على التحصيل الدراسي لهم ، أما من ناحية نوعية الالعاب فأكدت الدراسة أن أغلبية الاطفال يفضلون الالعاب العنيفة ، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الالعاب التي تنسب إلى

---

[1] مريم قويدر، **الالعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال،** كلية علوم والاتصال بالجزائر ، 2011–2012 ، ص 7 .

المجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية ، وأن كل الالعاب الالكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي ، وأغلبية الاطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الالعاب الالكترونية ، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه ، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها ، ومن خلال نتائج الدراسة تم ترك مجموعة من التوصيات تأتي في مجملها عن وضع الرقابة على نوعية الالعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل سواء من قبل الابوين أو المجتمع ككل الذين يدين بترويج هذه الالعاب دون أي حظر ، كما أنها دعت إلى النظر في إدماج الالعاب التعليمية الترفيهية في المنهج الدراسي لتفادي اللجوء إلى ألعاب عنيفة السلوك الاجتماعي للطفل في المستقبل .

خلاصة الدراسة: من خلال موضوع الدراسة وما يستهدف أساسا من خطورة التوجه الكبير للألعاب الالكترونية العنيفة بدل الانشطة الترفيهية ومدى تأثير الكبير على الاطفال في جميع البلدان العربية وبالأحرى الجزائر ، فقد قدمت لنا صورة عن مخاطرها وتأثيرها التي نواجهها اليوم في مجتمعنا سواء في البيت أو المدرسة او المجتمع وهو عنف الاطفال وتوجههم نحو العدوان والجريمة بصورة تلقائية وبمساهمة فعالة من الاسرة والمجتمع لضعف الرقابة ، فإن هذه الالعاب وفعلا غريبة عنا ، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الاخرى ، كما تعمل هذه الالعاب الاجنبية الغربية على تنميط سلوك وتغيير مبادئه وقيمة السوسيولوجية والادبية والاخلاقية للأطفال ، وبهذا فقد تناولت جانبا وموضوعها حساس ومثير يهدد مستقبل أولادنا ومصيرهم في المستقبل فطفل اليوم هو رجل الغد ، إضافة إلى أن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها .

خلاصة العامة : من خلال كل ما سبق ذكره من الدراسات سواء الاجنبية أو العربية أو الجزائرية ، يأتي إلى ذهننا أهمية الموضوع وما يفرزه من نماذج عنيفة تغزو مجتمعنا الجزائري بصفة خاصة ، مما يجدر أن يكون هناك اهتمام كبير في الدول العربية بظاهرة السلوكات العدوانية للأطفال من جراء الالعاب الالكترونية وهذا نظرا للتزايد التي تشهده هذه الظاهرة ، فمعظم الدراسات التي تناولنها سواء كانت أجنبية أو عربية أو جزائرية قد تناولت جانبا من درستنا كما أنها تخدم موضوعنا سواء بطريقة مباشرة أو غير مباشرة ، إلا أننا يمكننا إغفال نقص كبير في الدراسات الجزائرية في مجال علم الاجتماع عموما وفي هذه الظاهرة التي نحدد بصددها خصوصا ، فالبعض يعتبرها مجرد عصرنة وعولمة في حين أنها تشكا أخطار تهدد كيان مجتمع بأكمله .

كما أن معظم الدراسات عالجت موضوع الالعاب الإلكترونية وعلاقته بعنف الاطفال من الناحية الاعلامية أو النفسية أو علاقتها بالعولمة ، ولكن لم تربطها اجتماعيا وسوسيولوجيا بسلوكات مجردة ومجتمع عنيف ينتظر مستقبلنا ويهدده ولكن رغم النقائص فإنه هذه الدراسات بصفة عامة قد ساهمت وتساههم في ابراز اهمية الموضوع خاصة فيما يتعلق بالأسباب والاثار المتعلقة بالظاهرة المدروسة ومن هنا نسعى بدراستنا لتقديم ايجابي في هذا المجال وابراز أهمية الموضوع.

المبحث الثالث : الأسس المنهجية للبحث .

المنهج و التقنيات المستعملة في الدراسة :

ا–طبيعة الدراسة:

–تدخل هده الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الواقع و الظاهرة الاجتماعية من خلال توجهنا الميداني في دراسة الالعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف بين التلاميذ في الوسط الابتدائي مستخدما في ذلك اسلوب البحث التربوي , وادوات كمية و احصائية لجمع البيانات وتحليلها كالملاحظة و الاستبيان.

ب-المنهج المستعمل في الدراسة:

-عرف المنهج على انه خطوات منظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها الى ان يصل الى نتيجة معينة و بهذا يكون في مامن من يحسب صوب ماهو خطا او العكس ,وعرفه اخر بقوله :ان منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل,وتحدد عملياته من اجل الوصول الى نتيجة معلومة,هو بهذا يقوم على التامل و الشعور [(1)]

المنهج الوصفي التحليلي:

يعد المنهج الصفي التحليلي طريقة من طرق التحليل و التفسير بشكل علمي منظم من اجل الوصول الى اغراض محددة لوضعية اجتماعية او مشكلة اجتماعية او سكان معنيين

و تندرج هذه الدراسة في طار البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير و تحليل و تقويم و خصائص مجموعة التلاميذ, او موقفهم العدواني ,ودراسة الحقائق الراهنة من تفشي الالعاب الالكترونية و العاب الفيديو العنيفة و ارتباطها بانتشار ظاهرة العنف في الوسط المدرسي.

مجتمع الدراسة :

إن المجتمع الذي اعتبرناه المجتمع العام للدراسة هو مدرسة مقران عبد القادر التي تنظم مجموعة الأطفال الذين يدرسون السنة الثانية و الثالثة والرابعة و الخامسة إبتدائي, سنهم يتراوح بين 07 إلى 12 سنة بعين الدفلى و يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تظهر عليهم سلوكات عنيفة و عدوانية.

الادوات المنهجية المستعملة في الدراسة :

-أدوات جمع المعطيات :

1-عبد الباقي زيدان, **قواعد البحث الاجتماعي**,القاهرة,دار المعرفة,طبعة2, 1974 ص 137

2- غازي عناية ,**إعداد البحث العلمي** ,دار الشهاب ,باتنة ب ط,1985 [1]

تختلف أدوات ووسائل جمع المعطيات الميدانية باختلاف موضوع الدراسة وفي دراستنا هذه استعملنا الادوات التالية:

أ-الملاحظة المباشرة : الملاحظة المباشرة هي توجيه الحواس لمشاهدة ومراقبة سلوك معين أو ظاهرة معينة ، وتسجيل ذلك السلوك وخصائصه.[1]

ب-الاستمارة بالمقابلة :هي أداة من أدوات جمع المعطيات والبيانات من ميدان الدراسة عن طريق عينة البحث إذا تعتبر الاستمارة مجموعة من الاسئلة المركبة حول الموضوع معين يتم وضعها في استمارة ترسل الاشخاص المعيين بالبريد أو يجري تسليمها باليد تمهيدا للحصول على أجوبة الاسئلة الواردة فيها .[2]

-تضمنت الاستمارة الخاصة بالتلاميذ العدوانيين على ؟ سؤال

منها الاسئلة المغلقة ومنها المفتوحة وقد تم صياغتها على النحو التالي :

-الالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي .

ثم يتولى الباحث أو مندوبيه جمع هذه الاستمارات بأية طريقة بعدما يكون المبحوث قد دون إجابته عليها ، وتستخدم مع المقابلة ليكمل بعضهما البعض ويجب مراعاة أن تتناسب صياغة أسئلة المقابلة والاستبيان مع مستوى المبحوثين (وسوف يستخدم فريق العمل أداة الاستبيان بالمقابلة لجمع البيانات)

عينة الدراسة :

يقصد بالعينة أنها تمثل جزء من مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات ولهذا لابد من أن يلجأ الباحث إلى دراسة كل وحدات المجتمع و هي قد تكون كبيرة جدا مما يصعب دراستها, فإنه يلجأ إلى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تعينه عن دراسة كافة وحدات المجتمع و تكون ممثلة تمثيلا حقيقيا لمجتمع البحث(1).

مجتمع البحث :

---

[1] عمار بوحوش ، محمد الذنيبات ، مرجع سابق ، ص 71 .

[2] نفس المرجع ، ص 56 .

و قد اعتمدنا أسلوب العينة طريقة لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية بحكم أن مجتمع البحث هم أطفال متمدرسين جزائريين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية و ألعاب الفيديو العنيفة و الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و 12 سنة عامة و بما أن مجتمع البحث كبير فلا يمكن تحديد حجمه بدق لغياب إحصائيات دقيقة .

فقد ارتأينا اختيار العينة القفصدية العمدية التي يقوم الباحث من خلالها باختيار المفردات بحثت بطريقة تحكمية لامجال فيها للصدفة, بحيث يقوم هو شخصيا باقتناء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها كما يبحث عنه من معلومات و بيانات و هذا لإدراكه المسبق و معرفته الجيدة لمجتمع البحث و لعناصره الهامة التي تمثله تمثيلا صحيحا.

مجالات البحث :

إن لكل دراسة ميدانية ظاهرة ما لابد من حيز مكانها يمثل المناطق التي أجريت بها كما لها حيز زماني يحدد من خلاله الفترة التي تمت فيها هذه الدراسة , ومجال بشري يمثل عينة البحث التي أجريت عليها الدراسة.

1-المجال البشري :

أطفال متمدرسين في سن ما بين 7 و 11 سنة يمارسون الألعاب الإلكترونية و تظهر لديهم سلوكات عنيفة لاحظناها من خلال زيارتنا الميدانية للمؤسسة التربوية تختلف في طريقة التعبير عنها عن بقي زملائهم المتمدرسين الذين لايتجاوبون مع الألعاب الإلكترونية فكنا نلتمس في تصرفاتهم تصنعا و تقليدا لشخصيات متأثرين بها و يحاولون تمثيلها على أرض الواقع على الرغم من أنها خيالية و قد إعتمدنا على إستجوب كلا الجنسين ذكورا و إناثا .

2-المجال الزماني:

حدد المجال الزماني للبحث الميداني على مرحلتين :

أ- المرحلة الأولى (المرحلة الأستطلاعية) :

فطبيعة البحث كانت تستدعي من الباحث القيام بهذه الدراسة الإستطلاعية من أجل الكشف عن الظاهرة المراد دراستها في البحث لدى عينة الدراسة و جمع أكبر عدد ممكن و تحديد فرضيته تحديدا دقيقا , و جمع البيانات و معلومات نظرية التي تساعد على إنجاز البحث و من أهم السبل المتبعة في ذلك شبكة الأنترنت و قراءة البعض من رسائل الماجيستير و أطروحة الدكتوراه و مواضيع ذات الصلة بموضوع البحث و بعدها أتت مرحلة الإتصال بالمبحوثين ذكورا و إناثا .

لقد قام الباحث بزيارة المؤسسة التربوية و إختار كمرحلة إبتدائية مجموعة تكونت من 50 حالة متعلقين بالألعاب الألكترونية كان ذلك من منتصف شهر فيفري إلى بداية شهر مارس 2016 .

ب-المرحلة الثانية :

هي مرحلة النزول إلى الميدان وكان ذلك من منتصف شهر أفريل إلى بداية شهر ماي 2016 حيث تم التوجه إلى المؤسسة التربوية مقران عبد القادر و ذلك بجمع الأجوبة لملء الإستمارات و تحليلها سوسيولوجيا.

3-المجال المكاني:

هو المجال أو المكان لإجراء الدراسة و لكي يكون الباحث ناجحا بمهمته وجب معرفة المجتمع الذي سوف تجرى فيه الدراسة حتى يصل إلى النتيجة التي هو بصدد تقديمها للمجتمع بالنسبة للظاهرة السوسيولوجية المتناولة.

-التعريف بمجال الدراسة :

كان البحث الميداني في السعي وراء معرفة ماتتركه الألعاب الإلكترونية من مخلفات سلبية على سلوك الطفل و المتمثلة في العنف و العدوان .

فقد كان مقر الدراسة الميدانية هو المدرسة الإبتدائية مقران عبد القادر الكائنة بولاية عين الدفلى.

*التسمية الرسمية: إبتدائية مقران عبد القادر.

*تاريخ الإنجاز:1977 .

*تاريخ الإفتتاح :9سبتمبر 1978 .

*رقم الهاتف :027509142 .

*العنوان : إبتدائية مقران عبد القادر حي العقيد بونعامة *عين الدفلى*

*المساحة الإجمالية : 4830 م .

*المساحة المبنية : 960 م .

*عدد المكاتب :03 .

*نوعية النظام : خارجي .

*قاعة الأساتذة :01 .

*عدد الحجرات العادية : 18 .

*عدد الأساتذة : 21 .

*عدد التلاميذ : 533 . *ذكور:258 . * إناث :275 .

*عدد الموظفين الإداريين : 14 .

*عدد أعوان الوقاية و الأمن : 01 .

صعوبات البحث :

البحوث الميدانية تمر بمراحل صعبة فإنا بحثنا لا يخلو أيضا من صعوبات يمكن تقديمها مع بعض التقاط:

–حساسية الموضوع و أهميته و الطابع النفسي – الاجتماعي الذي يتميز به المجتمع الجزائري .

–إطالة مدة جمع المعلومات بسبب صغر سن المدروسين و إخفاء الحقائق أحيانا .

–بعض السلوكيات المصطنعة للتلاميذ في وجودنا.

–قلة المصادر و المراجع في هذا المجال و التقيد بمدة زمنية محددة.

الفصل الثاني:

الألعاب الإلكترونية

تمهيد :

إن اطفال العنف على اختلاف مناطق سكناتهم و انتماءاتهم الوطنية يشعرون بحاجتهم الى اللعب يبادرون بالفعل الى اللعب لسد حاجاتهم هذه لا يخفى ان الكبار كذلك يشعرون تلقائيا في بعض الاحيان لمثل هذه الحاجة ، إذن نستنتج من هذا أن الانسان سواء شيبا و شبابا ، أطفال يمارسون اللعب بعض النظر عن اعمارهم ، فكل منهم يكرس جزء من أو فاته اليومية للعب و المشاهدة لعله ينفس بذلك عن مكنوناتهم حيث يلجأ الاطفال لمختلف الالعاب لسد هذه الحاجات و اشباع الرغبات و من بين هذه الالعاب و التي تعتبر الاوسع انتشارا، و الاكثر استعمالا ، وهي الالعاب الالكترونية التي تتميز عن الوسائل الترفيهية الاخرى مثل التلفزيون ،الكمبيوتر ....،بأنها وسائل ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط مركبا في السيناريو المقدم و التحكم في المحيط .

ولهذا سنسعى من طول هذا الفصل الذي هو تحت عنوان الالعاب الالكترونية ، و الطفل وتم تقسيمه الى ثلاثة مباحث المبحث الاول تناولنا فيه ماهية اللعب بالإضافة الى تعريف اللعب و أنواعه ووظائفه أيضا الى تقسيمات الالعاب و نظرياته ، أما في المبحث الثاني فتناولنا ماهية الالعاب الالكترونية من خلال مفهومها

و نشئتها كذلك مجالاتها و انواعها من ثم واقع الالعاب الإلكترونية في الجزائر . أما المبحث الثالث فتم فيه عرض الطفولة و العدوان و أنواع العنف لدى الاطفال و العدوان في هذه المرحلة و في الاخير الطفل و العالم الافتراضي .

المبحث الأول: ماهية اللعب

المطلب الأول: أهمية اللعب

باعتبار اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي و التي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال و المراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو العفوية غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري و حمل الأشياء و مداعبة اللعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال الى استغلال بعض الجوانب الايجابية حياة الطفل وتشجيعه عليها و تنمية مختلف قدراته الفكرية و البدنية و المهارات الأساسية من الوقوف و المشي الى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية و الفكرية، كما يمكن من اكتساب بعض الصفات كالصبر و القدرة على مقاومة التعب و الوصول الى تحقيق أهداف اضافة إلى أخلاق التسامح و التعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة و عقل سليم.[1]

المطلب الأول: أهمية اللعب

وتكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما إنه استعداد فطري لديه و ضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن الطريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به و يحقق التواصل معها، كما ينمو جسميا و عقليا و لغويا و انفعاليا و اجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات و المعلومات التي تساعده في التكيف النفسي و الاجتماعي، فالعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية و الصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية و الرياضية و اللغوية و الدينية و الاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل

[1] بشير نمرود،العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدنيو الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس-الجززائر، رسالة ماجيستير، جامعة الجزائر، ، الجزائر 2008،ص75.

مرحلة من مراحل العمر، إنه البهجة و الفرحة و الإبداع و الانطلاق في عالم جميل خلاب.[1]

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل ، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفقا لمستواه وميله الخاص و مشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولويات بين الحين و الاخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة و الفرح وبأنه محل إعجاب و تقدير من طرفهما.[2]وينبغي أن لا ننسى ايضا أن اللعب يساعد الطفل خلال عملية تحول الشخصية و هو عامل مؤثر للغاية في نمو الطفل و نضوجه وكذلك في تكامله الجسمي العضلي أو التنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه مما يزيح عنه الحوافز المكتوبة، الاضطراب ،سوء الخلق، الانفعال و المشاغبة.

و الملاحظة الهامة الجديرة بالذكر على هذا الصعيد هو دور اللعب في علاج الاختلافات السلوكية و العاطفية بالنظر لكنه وسيلة للتنفيس و التغلب على الطاقات المكتوبة. بحيث يتعرض الطفل بسبب القيود المفروضة عليه من قبل الأسرة أو المدرسة لمختلف أنواع التوترات و الانفعالات فيلجأ من خلال اللعب الى صقل أثار هذه القيود و الى اثبات وجوده في المجتمع كما أن اللعب يمنح الطفل الفرصة لتلبية احتياجاته و ميوله بأساليب أخرى.

يلجأ علماء النفس الى اللعب كأسلوب لمعالجة الاضطرابات النفسية و الاختلافات السلوكية لدى الأطفال و أكثرها فاعلية على هذا الصعيد.[3]

كما أن للعب قيمة الاجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية أسلوب الارتباط بالمجتمع و حل المشاكل الناشئة عن هذه الارتباطات و المنهج الصحيح

---

[1] حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال ط 1 ، دار الفكر للطباعة و الشر عمان الأردن 2002 ،ص 15.

[2] فتيحة كركوش ،سيولوجية طفل ماقبل المدرسة، نمو،مشكلات، مناهج،مناهجوواقع، ديوان المطبوعات الجامعبة،بن عكنون،الجزائر،2008،ص24.

[2] هايدي موثقي،المرجع السابق،ص32.

لمعاشرة الاخرين و التعامل معهم بالمثل، و للعب مع الزملاء دور في تلقين الفرد طابع التكافل والتعاضد وفي تعرفه على الحدود المعقولة لتوقعاته من الأخرين و توقعات منه، مما يؤدي استبدال مشاعر العداء بينهم بالحب و المودة وبهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي، كما يتعلم الطفل من خلال اللعب نمط التمييز بين الحسن و السيء واكتساب المثل الاخلاقية وتطبيقها، إنه يتفهم ضرورة تطبعه بالصلاح، بالصدق و العدل و ضبط النفس و الالتزام بالمبادئ الأخلاقية ثم أنه يتنبه من خلال خبراته الى أن أبويه قد يتغاضان عن أخطائه ولكن الأخرين لا يسلكون معه بمثل هذا التسامح.[1]

فما يمكن قول عن اللعب هو أنه أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على:[2]

1- تدريب الحواس و تنمية الملاحظة و اكتساب الخبرات.

2- تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.

3- تنمية معظم امكانيات الطفل الجسمية و العقلية.

4- تلبية حاجيات الطفل و ميوله الى اللعب و الحركة.

5- مساعدته على التكيف الاجتماعي.

6- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.

المطلب الثاني: وظائف اللعب

أظهرت نتائج البحوث و الدراسات أهمية اللعب من وظائف و فوائد، كانت نتيجة المشاهدات و الملاحظة الميدانية و خصوصا في دور الحضانة ورياض الأطفال، ويقول "لي lee" عن اللعب أن "اللعب يكون الطفل"، والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعبر وسيلة للتطوير الشامل للطفل عبر التنويع فيه، ويمكن القول أن للعب وظائف هامة وتأثير من عدة جوانب و تتمثل هذه الوظائف فيما يلي:

[1] هايدة موثقي،علم نفس العب ،ط1، دالر الهادي ،بيروت2004 ،ص34.

[2] بشير نمرود،المرجع السابق،ص76 .

أ- **الوظيفة الاجتماعية:** يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا و اتزانه عاطفيا وانفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الأخرين، يكتسب الإثارة و الأخذ و العطاء و احترام حقوق الأخرين، بالإضافة الى اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي، و الجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا، لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال.[1]

فاللعب ليس مجرد نشاط فردي أنه نشاط اجتماعي، إن له قوة تجعله يغير العالم، و إذا كان البعض يرى في اللعب مجالا للفساد يشاهد الاطفال من خلاله الأشخاص الفاسدين و يستمعون للقصص المشبوهة و يدخنون السجائر و يتعلمون عادات أخلاقية فاسدة، إلا أن اللعب ينطوي على فوائد اجتماعية كبيرة، وبلا شك أن اللعب الحر يساهم في حل مشكلات الأطفال ويعمل على ايقاف ازعاجهم وعدوانهم لأن عدوان الأطفال في الملاعب يوقف عدوانهم في الحياة الحقيقية، ويمكن تلخيص فوائد اللعب لنمو الاجتماعي في الاتي:

1- معرفة عادة و قوانين المجتمع.

2- تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون و الحب و العطاء و الانتماء.

3- فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الأخرين و تقبلهم.

4- تعلم الدور الخاص بالجنس وتعلم الدور عموما و أدوار الأخرين في الحياة.

5- التدريب على الانتقال من التمركز حول الذات الى الاهتمام بالأخرين و الشعور بهم و فهم وجهة نظرهم

6- تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة.

7- تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية.

ب-الوظيفة العقلية و الفكرية: يطور الطفل من خلال اللعب بناه المعرفية، فعن الطريق التبادل النشط بين عمليتي التمثل و المواءمة يعدل الطفل خبراته ونمي معلوماته، فاللعب عملية نشطة حيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق استعابه لمتغيراتها، ووفق ما تسمح به

[1] بشير نمرود،المرجع السابق،ص77

بنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن، أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية، وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه، حيث يساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق:

1- توفير فرص الابتكار و التشكيل كما في ألعاب التركيب.

2- تنمية الإدراك الحسي.

3- تنمية القدرة على التذكر و الربط و التبصر و الاستبصار و تقوية الملاحظة.

4- زيادة معلومات الطفل عن الناس و الأشياء.

5- تنمية حب الاستطلاع و الخيال الإبداعي لدى الطفل.

6- التدريب على التركيز و الانتباه.

7- توظيف وقت الفراغ و استثمار في مجالات مفيدة.

8- تنمية القدرة على التفكير المستقل و على حل المشكلات وذلك عن طريق حل الأحجيات و الألغاز.

9- التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.

10- تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق و المفاهيم و المبادئ.[1]

فالطفل يكتشف و يستوعب من خلال اللعب الكثير من المعلومات و الحقائق التي تتصل بالأشياء و الأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب، ولكي يحقق اللعب هذه المزايا التعليمية ينبغي ألا يترك دون تخطيط أو توجيه، وعلى الأهل و المربين محاولة استغلال في تنظيم اكتساب المعرفة دون أن يفقده روحه الأساسية المتمثلة في الحرية و الاستقالة، فلا يمكن أن تترك عملية نمو الاطفال للصدفة أو الخبرة العرضية المطلقة.[2]

[1] حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق ،ص25-24

[2] محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجه سيكولوجيا و تفليديا و عميلا، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة ،ط 1،عمان الأردن 2002 ص90

و يعد اللعب من الأساليب المهمة التي عن طريقها نجذب انتباه الطفل ونشوقه للتعليم، فالتعليم باللعب يوفر للطفل جوا طليقا يندفع فيه الى العمل من تلقاء نفسه، حيث يعد بذلك اللعب من أهم أدوات التعلم و الاكتشاف و التثقيف ونمو العقلي و الفكري.[1]

ج- الوظيفة البدنية. يقوم اللعب بدور مهم في النمو الجسمي نستطيع أن نسميه التحدي و الاختبار، ولهذا الغرض يصمم نوع من اللعب لاختبار قدرات الطفل الجسمية فيغطي حدود الطفل وقواه، وإذا كان اللعب يفتقر الى التحديات اللازمة و الكامنة، فسيبحث الطفل عن هذا في مكان اخر، فالمكان الذي يقضي فيه الطفل معظم وقته لابد وأن يكون وسطا أو بيئة مثيرة ،ومن الضروري امداده هذه الأماكن بأدوات تسمح للأطفال بالقفز الى أعلى قدر ممكن و التأرجح، والتزحلق و الجري بأسرع ما يمكن، [2]ويكمن القول أن الأطفال يتدفقون صحة وسعادة عندما يمارسون ألعابهم البدنية ، وهم من خلالها يطورون جهازهم الحركي فتنمو قدرتهم على العمل و التفاعل مع بيئة تفاعلا مثمرا بناء

د- الوظيفة النفسية و الشخصية: للطف لشخصيته الانفعالية التي تخضع لتغيرات و تطورات عديدة عن طريق النماء و التكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه و علاقاته مع البيئة المحيطة به و الوسط الاجتماعي الذي يحيا فيه، وقد يتعرض الطفل بنفسه وعلاقته مع البيئة المحيطة به الى أنواع الكبت أو الإحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لا يمكن التخلص منها بالطرق الطبيعية غير المألوفة او المخالفة للتقاليد و القيم الأخلاقية ، فإذا ما عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو أكبر منه، فلا يستطيع الرد على العقاب و العدوان بأن يعاقب معلمه وبضرب الكبير الذي اعتدى عليه فيلجأ للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبته وعلى كرته أو دميته ويتخلص بذلك من التوتر النفسي الذي انتابه.[3]

[1]حنان عبد الحميد العناني،نفس المرجع،ص27

[2]سلوى محمد عبد الباقي، المرجع السابق،ص 28.

[3] محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها،المرجع السابق، ص89

كما أننا نلاحظ أن الأطفال عندما يلعبون معا يحدث بينهم مشاكل تصل الى المشاجرة و الغضب و المجادلة وعندا يتوصل الطفل إلى قيادته و مناقشاته و مشاركته مع الجماعة نجده يشعر بالراحة و الرضا التام و يتم التوازن و يخفف من الضغوط نتيجة الانفعال ة الغضب، و هذا يتفق مع "مرجريبستانت" حيث تقول :إن الطفل يطلق الانفعالات عندا يلعب ويعبر بها عن عدم موافقته أو غضبه، وهذا يعتبر مجالا للتنفيس عن مشاعره خلال اللعب، لأن الطفل لا يستطيع التعبير عن انفعالاته بالكلام بل يعبر عنها بأساليب متنوعة كالتكثيل و الصناعة الدمى و الألواح الخشبية، فشخصية الطفل تتكون و تتشكل من التفاعل الذي يقوم به خلال الأنواع المختلفة من التفاعل مع البيئة الذي يعيش فيها الطفل، فكل السمات و القدرات و الميول و الانماط السلوكية تتشكل من الأنشطة التي يندمج فيها الطفل حيث تشكل حياته الشخصية بأبعادها المختلفة الجسمية و العصبية و الاجتماعية حيث يكتشف دوافعه ونزعاته ورغباته وأسلوب تفكيره في مواجهة الموقف و كيفية حل المشكلات، فإن تنظيم هذا النشاط وما يتطلبه الطفل من معارف وعلاقات واتجاهات حيث تتكون لديه ميول وقدرات جديدة تدعم معارفه السابقة ومن خلال التفاعل الاجتماعي مع الاخرين يدرك الطفل ذاته ويتكون وعيه ويفهم نفسه و الأخرين.[1]

المطلب الثالث: تقسيمات الألعاب

إن إدراك الأهمية الشاملة للعب باعتباره وسيلة القوة الجسمية، الفكرية، العقلية، الاجتماعية و الشخصية في الطفل دفع علماء النفس وخبراء شؤون التعليم و التربية الى أخذ عدة تصنيفات للألعاب نذكر منها التصنيفات التالية:

يقوم التصنيف الأول على أساس تقسيم الألعاب الى الألعاب المنظمة و الالعاب الغير منظمة، فالألعاب المنظمة بدورها تنقسم الى الأنواع التالية:

أ- **الالعاب التمثيلية:** وهي توجد على شكل ألعاب مارة وعابرة وهي عملية تقليد عضوي أي سلوكيات اللعب التي هي موجهة للطفل ثم تنتقل الى ألعاب تقليدية، ونجدها خاصة

[1] خير الدين عويس، المرجع السابق، ص 20-21

في سن الثالثة حيث أن الطفل يقلد كل ما يراه في حياته اليومية من حركات و سلوكيات الأسرة وكل الاعضاء المقربين منه وهو تقليد واقعي اي مستقي أو مأخوذ من الواقع المعاش، إلا أن هذا التقليد ليس دقيق لأن الطفل لا يدرك الأبعاد الاجتماعية الحقيقية إلا في سن المراهقة الذي يتميز بالجدية وفهم الأشياء خلال اللعب التقليدي الأول.

ب-**الألعاب الهادفة:** وهي الألعاب التي يقوم بها الطفل وهي عبارة عن نشاطات ذات أهداف نافعة التي تتمثل في ألعاب المكعبات والتي تخضع الى قاعدة فهناك ألعاب يدوية كما نجد في هذا الصنف الألعاب الوظيفية التي تمكن الطفل من فهم تقريبي للعمل الذي يمارسه الراشد، كالتجارة و الخياطة و اعمال المطبخ.....,الخ.

ت-**الألعاب المجردة:** و نجدها في الاعمال المحكمة المنظمة وتراها في مرحلة الطفولة المبكرة أي يدرك كالطفل قوانين وقوعد اللعب وخاصة إذا كانت معقدة و تتطلب لعب فردي غير أن العاب الانتصارات المروءة تنقص حدة هذه العراقيل فيصبح في مقدرة الطفل التحكم في قاعدة اللعبة ويظهر في هذا الصنف الألعاب الجماعية المنتظمة وهي ألعاب المنافسات التي تتطلب جماعة متعاونة ومنظمة حيث يتعين على كل فرد القيام بالدور المسطر له.[1]

أما بالنسبة للألعاب غير المنظمة فهي عبارة عن ألعاب حرة يطلق لخيالات الطفل وتتقسم الى ما يلي:

1- **الألعاب الحسية الحركية:** في هذه الالعاب ليستطيع الطفل التمييز بين الأثر الحسي و الحركي وهذا لعدم نمو مفهوم التصور عنده، فنميز مستويين من الألعاب، الأول الالعاب الوظيفية الحقيقية وهي ألعاب عضوية يراد بها البحث عن الشيء الى بحث الطفل عن المتعة وكل ما يرضي رغباته، والثاني الألعاب الاستكشافية وهي الألعاب الهادفة التي يشعر من خلالها الطفل وكانه يحقق شيء ما.

[1] بوترية مصطفى،فعالية اللعب في تعليم التقنيات الأساسية لدى تلاميذ الطور الثالث فئة العمرية (12-13سنة)ولاية الجزائر، مذكرة ماجستير، كلية الجزائر، معهد التربية البدنية و الرياضية ، 2007،ص96_97

2- **الألعاب التخريبية:** وهي الالعاب القائمة على تخريب و التهديم ثم شيئا فشيا ويتطور الى ميزة المتعة واذا كانت جماعية تؤدي الى الفوضى.

3- **الالعاب العنيفة:** وعي الألعاب التي يهدف الطفل من خلالها الى تأكيد ذاته غير أن هذا اللعب إذا مازاد عن حده انقلب الى معارك منظمة بين الأطفال.[1]

كما أن هنالك من يقسم الالعاب على أساس القواسم المشتركة بين تصنيفات الألعاب لمختلف الدراسات و الأبحاث وذلك حسب الأهمية و الفائدة النتأتية منها:

1- **الألعاب الجسمية:** قد تكون هذه الألعاب الجسمية انفرادية أو جماعية فهي تفيد وتعمل على تصريف فائض الطاقة، فالطاقة الزائدة المدخرة في الجسم الطفل تستهلك خلال هذه الألعاب كما أن الألعاب الجسمية هي اسلوب لتخلص الطفل من الهمود و التعب و الكسل. إن ممارسة هذه الألعاب وكما ذكرنا تحتاج الى مكان واسع مخصص للعب فضيق المكان يسبب عويضة ذات فعالية في تبلور الانحرافات السلوكية لدى الأطفال.

2- **الألعاب التقليدية:** و هي نوع أخر من الالعاب والتي تطرق لها "جان شاتو" في تصنيفه للألعاب وأنواعها.

3- **الألعاب الترميزية:** وهي نوع أخر من الالعاب التي تطرق لها الباحث بياجيه في تصنيفاته للعب.

4- **الألعاب التخيلية:** بما أن الطفل له امكاننية ضئيلة في تحقيق جميع القضايا الواقعية فإنه يجد نفسه مرغما لتحقيقها في عالم الخيال الذي يتسم بالتأكيد بنطاقه الواسع لدى الطفل، فعدد الالعاب التخيلية التي يجريها الطفل تتناسب طرديا مع مدى قدرته التخيلية.

5- **الألعاب التعليمية:** هي الألعاب التي تلعب أدوارا تعليمية في تنشئة الطفل فاللعب هو أفضل أساليب التعلم و أكثرها فائدة وشمولية، فيتم تصميم ألعاب تعليمية بما يناسب

[1] بوترية مصطفى، المرجع السابق،ص98

مراحل حياة الطفل المختلفة أخذا بنظر الاعتبار الإمكانيات التعليمية للعب و خصائصها المستترة الكامنة فيها، الاستفادة من التليفزيون، وتطور النضوج الاجتماعي لديه.[1]

6- **الألعاب التمثيلية:** و هي ذلك النوع من أنواع اللعب الذي يتقمص فيه الطفل شخصيات الكبار أو شخصيات أخرى، كما يتضح في أنماط سلوكهم وأساليبهم المميزة في الحياة التي يدركها الطفل أو ينفعل بها وجدانيا وهو من خلال هذا النوع من اللعب يعكس نماذج الحياة الانسانية المادية المحيطة به أي ان هذا النموذج ينشأ استجابة لانطباعات انفعالية قوية يتأثر فيها بنماذج من الحياة في الوسط المحيط به و تنطوي هذه الألعاب على الكثير من الخيال و هنا يكمن المغزى الإبداعي لهذه الألعاب والتي يطلق عليها أحيانا الالعاب الإبداعية.[2]

المبحث الثاني. ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الثاني: نشأت وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى "ألان لوديباردار Alain le Diberder" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبمظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار".

- المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ PONG" و "حرب الفضاءspace war" التي اخترعها فيزيائي و مهندس

---

[1] هايدي موثقي، المرجع السابق،ص 302-303

[2] أونوغي صباح ، دور اللعب المسرحي و التعبير الرمزي في تعلم الاتصال و كفالة الاطفال المصابين بتأخر في اللغة و الكلاموبإضراب التأتأة،دراسة مقارنة، مذكرة ماجستير في الأرطوفونيا، جامعة الجزائر،كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية،قسم علم النفس وعلوم التربية و الأرطوفونيا، 2006-2007، ص24

الكرونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة.

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التليفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.
- ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro

المسوقة من مؤسسة "اينتال Intel" عام 1971،وفي العام الموالي 1972أسس "نولان بوشنال Nolan Bushnell" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاريAtari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغPong "،وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 ألاف الة، وفي عام1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنرWarner " في ذات أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري و المعتبر إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "ابل Apple" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر "ابل 2،2 Appele أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، الى انهاد الدورة الاولى لا لعاب الفيديو عام 1977،وسيبقى "بوشنال ""و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.[1]

- المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي

---

[1] احمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم و التغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر،كلية العلوم السياسية و الاعلام،قسم علوم الاعلام و الاتصال، الجزائر،2008-2009 ص113.

ولدت صناعة نشر الألعاب (Editiondes jeux)،وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان pac–man" التي اخترعت في اليابان "توروايإيواتاني Toru Iwatani" لمؤسسة "نامكو Namco"،واشترت أتاري أجهزة vcs التي ستبيع لاحقا 22مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضاربين، أدت الى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم و كأنها ألات تجاوزها الزمن ،وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983،وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر"كومودور Commodore" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو Namco". في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو Nintendo"وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes" مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح الى ثلاث أسباب رئيسية:

1.ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2.تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة8–10 سنوات.

3.البطل المميز ل"نيس" وهوماريو Mario، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ Donkey Kong" ،ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية Graphiste، "شيجيرو مياموتو shigeru Miyamoto" وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

- **المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور commodore" و" سينكلير sinclair" و" أمستراد Amstrad"، وفي عام 1986" أتاري أس تي Atari st" الذي يسجل نقطة الذروة

في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى اخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل من مستوى ويتبح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين"Infographistes" المستقبليين و الموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا Amiga" أو " أتاري أس تي Atari st".[1]

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سي pc" أو "ابل apple »"،وفي سنة 1989أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا **السوق**.

- **المرحلة الرابعة:** تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبرنيسSUPER NES" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا SEGA"، من خلال لعبة "ميغادرايفر MEGADRIVER"،وتعد هذه الرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الألي PC، وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميست Myst" أو "سيفن كويست seven Quist"، وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي Final fantasy"، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

- **المرحلة الخامسة:** وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الاعلام المتعدد الوسائط Multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة

[1] أحمد فلاق،المرجع السابق، ص 114.

الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصوصة processeurs Dédiés" و استعمال القرص الضوئي المضغوط cd rom و الألعاب على الشبكات المحلية lan وعلى الانترنيت.

- كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني sony" بلعبته "بلايستايشن playsation"،و احترام في هذه المرحلة الصراع بين "سوني و"نينتادو"، مما أزال "سيغا" التي انسحبت من السوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو لاراكروفت "Lara croft" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية (ايفركويست Everquist و اولتيما اونلاين Ultima online)، وألعاب "أف بي أس FBS" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المركزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم Doom" ثم "هالف لايف Half life"، وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل "اليبوكيمونات les pokemons" التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، و تجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الإقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا.[1] وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنيت بالانسحاب ،هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية و ألعاب الفيديو.
- **المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت Microsoft" و الصراع الشرس بين عارضات التحكم :بي أس 2PS-2 وغايم كوب game cube وايكس بوكسxBOX.
- **المرحلة السابعة:** من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا

[1] أحمد فلاق،المرجع السابق، ص 115

أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل " نينتاندو" ديأس Nintendo ds"، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "psd" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مارس2005 وصل جهاز سوني" بي أس دي" الى الأسواق الأمريكية ،وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي العاب الفديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن 3-3 Playstation" الذي وصل الى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "ايكس بوكس 360-360 xbox.[1]

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين الى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخاها مطورو الالعاب الإلكترونية، فالعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الالعاب على عارضات التحكم.

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، وتحاول مؤسسة "سوني SONY"تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير "بلايستايشن PLAYSTATION" اللا " بلايستايشن وانPSONE"و"بلايستايشن تو 2PS" الى "بلايستايشن إكس PSX"، وتسعى المجموعة اليابانية بذلك الى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة "ميكروسوفتMicrosoft"

[1] أحمد فلاق،المرجع السابق، ص 116

على اختصار عمر الاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها، خاصة وأن "سيغاsega" اعتمدت هذه الاستراتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخيلها عن تصنيع عارضات التحكم.

إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للألات، وعند إطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر من 20الى 40 عنوانا، و العرض يزداد تدريجيا، ولا يمكن اعتبار أن تشكيلة ما ثرية إلا بعد18 شهرا من تسويق عارضة التحكم، وبمجرد بلوغ الالة سنتها الخامسة من الاستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة.

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6الى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات،[1]ويتحمل الناشرون و المطورون طور الآلات، لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى أطول مقارنة بسوق التجهيزات ،ويتحمل الناشرون و المطورون طور الآلات لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع و النشر: نوعية المنتوجات وأجال التسليم و تكلفة المنتوج وتفوق الإجازات وتصاعد ميزانيات التسويق....الخ ان القفزات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم ،وقد فشل الكثير من الفاعلين في التكيف مما ادى الى إفلاسهم، أو شرائهم من طرف الناجحين في المجال، وكانت سنة2002 هي الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52 حركة، توقف أكثر من نصفها عن النشاط.

[1] أحمد فلاق،المرجع السابق، ص 127

ويعرف سوق برامج اللعبة الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر نموا ضئيلا و منتظما، وسيواصل نموه في السنوات المقبلة ،لأن جهاز الكمبيوتر الشخصي يبقى حاملا ضروريا لممارسة بعض أنواع ألعاب الاستراتيجية في الزمن الحقيقي التي تتطلب لوحة رقن، الى أخره من الألعاب.

غير أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر، ومن ثم يمكن توقع ارتفاع مبيعات عارضات التحكم و احتلالها جزء معتبرا من ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الأسواق العالمية للألعاب الفيديو (الولايات المتحدة الأمريكية و اليابان و أوروبا)، على حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر.[1]

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو أكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة الكترونيك "أرتس المنتجة للعبة FIFA" الشهيرة لكرة القدم و التي تبلغ عوائدها 5. 2 مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحضي بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الأن الدخول من خلال الخيال و الحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة ،واصطياد الحيوانات البرية في أدغال

[1] أحمد فلاق،المرجع السابق، ص128

افريقيا، وزيادة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف و الخيول.[1]

المطلب الثالث: مجالات اللعب الإلكترونية وأنواعها

أ-**مجالات اللعب الإلكترونية:** توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة و على جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التيي تلعب فقط على عارضت التحكم الخاصة بها و التي تعتبر من الحوامل القديمة كاتاري و نيتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية الى مايلي:

1- **الألعاب الالكترونية 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 دراسة قامت بها "جي.أف .كا G.F.K" عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما ان تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى الى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية الى 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

[1]بشير نمرود،العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدنيو الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس-الجززائر، رسالة ماجيستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية و الرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية و الرياضية،تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر 2008،ص84

- ألعاب التقمص
- ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تثل ألعاب "كازوال غايمس Casual Games" نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية وتعد لعبة "تيتريس Tetris" النموذج الرمز و الاكثر انتشارا في اوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون Mystery mansion"، و" بينبول pinball"،و"جي.تي.اي.بينبول gti pinball،"و "3 دي بول 3D pool"و ألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس bloc breaker deluxe"أو العاب البولينغ" ميدنايت بولينغ midnight bowling"....الخ، وتعد ألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الالعاب على الانترنيت ،بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في أسيا و أمريكا الشمالية مقارنة بأروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة ،غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنيت و تجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم ادخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنيت لتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.[1]

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض و أزرار

[1]أحمد فلاق،المرجع السابق، ص129

التحكم....الخ)،لذلك فإن عدد انواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.[1]

2.الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي الي "LOGICIEL"، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها 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.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3D)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.[2]

3.الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنيت: إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا و السبب لا يتمثل في أن الانترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض و تسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنيت
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة على الخط بالمجان.

---

[1] أحمد فلاق،نفس المرجع ، ص130

[2] بشير نمرود،المرجع السابق،ص85

- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (Jeux massivement multijoueurs) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير و نشر و توزيع و تسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

4.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 و كفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج PROCESSOR مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا و التي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت و الصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر 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 أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد XBOX وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع و نماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني sony مثل بلاي ستايشن 1و2 و 3 وجهاز أس2–2PS،وأجهزة شركة نيتاندو NINTENDO التي تعرف باسم GAME CUBE.[1]

5.أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية :هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة 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

[1] بشير نمرود،المرجع السابق،ص85

الأدوات أخرى مثل : المسدس أو الرشاش ،كرسي الدراجة النارية أو السيارة ،ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

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

ب-**أجهزة متعددة اللعب:** و التي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام JAMMA الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان وطريقة اللعب.

في 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، و السبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي و القوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى ، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة CODE و الربح بسرعة.

و البرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز x-XBOX أو station playأو game cubeفي وقت واحد و التي هي أجهزة لها قوة خارقة .

ب- **أنواع الألعاب الإلكترونية** :على غرار كل العمليات التصنيف، يحمل تصنيف الالعاب الإلكترونية نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل "supports"وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع ،تدفع المنظرين الى الزيادة في الانواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي الى نوع من الخلط و الالتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذه الأنواع هي: ألعاب الحركة و الألعاب الاستراتيجية و ألعاب المحاكاة.

1. **ألعاب الحركة:** يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد العاب الأرضيات " plate forme"، أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة " بونغpong " التي اخترعت عام 1972تمثل أولى هذه الالعاب، لتتولى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل "أركانويد Arkanoid " التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية" أتاري atari"،وجاءت بعدها لعبة "تيتريس tetris" وحديثا سلسلة "باكمانpacman" وسلسلة"ماريو mario" ،وترتكز هذه الألعاب 4 على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة و المهارة، وتتولى المستويات (الجداول) لتصبح أكثر صعوبة أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الركن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض ....الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية و شخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناء خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها ألا تحبها، تعرفها .

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات و ألعاب القتال و ألعاب الرمي،[1] واذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الاستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية العاب

[1] أحمد فلاق،الطفل الجزائري و ألعاب الفيديودراسة في القيم و المتغيرات ، أطروحة الدكتراة في علم الإتصال ، جامعة الجزائر، عير منشورة،2009، ص105

حركة، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي: فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته و مواجهة كل الأخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه، ومن بين أشهر الألعاب "تومب رايدرTomb raider" التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى الذكور رغم أن للعبة بطلة و ليس بطلا (لاراكروفتlara croft) ، فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء ، وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا.

بسيناريوهات محدودة عادة، بقيت "ألعاب القتال" مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لأماكن هي مسارح للقتال، اللكمات و الضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين و مختلف الأسلحة الخاصة بالرياضيات القتالية، على غرار السيف كلها مسموحة، و تسمى جملة "ألكمهم جميعا les tous cognez" بتعبير لاعبي ألعاب الفيديو، وهي ألعاب تتميز عن ألعاب "قاتلوهم جميعا tuez les tous" من خلال الأسلحة المستعملة، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو أسلحة بيضاء، وهنا أيضا تحتل السرعةو التحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة، و تقترح لعبة "تيكن3TEKKEN-3 "مثلا، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال، ويتطلب تنوع أشكال و الهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع.

أما ألعاب "اقتلوهم جميعا shoot’en up" فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب "دوم doom"، ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب، طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى "دوم لايك Doom Like" أي مثل "دوم"، و أشهر لعبتين من هذه العائلة نذكر "كوايك

Quake" و "اونريال unreal"، وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ و شكل التقديم في كل لعبة استعماله للقضاء على الغزاة و الوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكورات مستقبلية أو عوالم متوحشة، ولأن مبدأ اللعبة و السيناريو فيها محدود نسبيا، فإن نوعية الرسم و المحيط السمعي تحتل مكانة هامة.

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع "shoot'en up" باستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل السلاح المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحريك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة، فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية.[1]

2. **ألعاب استراتيجية:** تنقسم ألعاب الاستراتيجية أو ألعاب التفكير الى أربعة أنواع فرعية:

- العاب المغامرات و التفكير "Jeux D'aventures-reflexion": وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعابها المغامرات و الحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة ،لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها و الذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو ،وبعد الاستنتاج و الملاحة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب ،فعلى طريقة المحقق الخاص ، يعمل ألاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي ، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى ، غير أنه يركز كله على الواقعية و جمال الرسم ، وبهذا تحاول هذه اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الافلام ، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة ، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا ، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من العاب الحركة .

[1] أحمد فلاق،المرجع السابق، ص106

- **ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية jeux de stratégie économique"** : وهي قريبة من التقمص ، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها ، لكنها تتطلب التفكير و القدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصر اللاعب ، و المجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع :اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة ،تسيير مواردها الطبيعية ، التجارة الصناعات ، الديمغرافيا .....الخ ، و الهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها ، من الصناعات و المالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية و إقامة توازن بين كل عواملها ، وتعطي ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجيب مخلفات نمو مجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين ، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية ، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب.[1]

[1]أحمد فلاق ، المرجع السابق ، ص 107

- ألعاب الاستراتيجية العسكرية "jeux de stratégie militaire " : وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ ، لكن موجه نحو موضوع مختلف ، فهذه الالعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي ، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعات و أراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس ، ولذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من اجل حسن التوقع او الرد على تحركات الخصوم ، وتتطلب هذه الالعاب على غرر ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية ، قدرات للتحليل و التقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في العاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية .
- العاب التقليدية " jeux Traditionnels" و المقصود بها ألعاب الورق ، و هي الاكثر شهرة من بين الالعاب الاستراتيجية ، فبعض هذه الالعاب موجودة أو مبرمجة في نضام " ويندوز "،وهي تمس بذلك جمهورا عرسضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب .

- 3. **ألعاب المحاكاة** : تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية ،رياضية أساسا ، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزائريات ، وتستوحى هذه الالعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع ،وهي بذالك أقرب الى المصادر المستوحاة منها ، ولا تلاتكز هذه الالعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ، ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه ، ففي ألعاب محاكات الطيران أن مثل " فلايت سيمولاتور Flight Simulator " من ميكروسوفت ، و التي تعتبر من بين الاكثر الالعاب شهرة و الأقدم أيضا ، يأخذ اللاعب التحكم ، ويرى خارج الطائر مليئا بطائرات الخصم ، و على غرار الواقع فإن أجهزة الضبط و التحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية ، وبدون تركيز وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير الأكثر من يضع دقائق أو حتى الاقلاع ، و تملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة اضافية مرتبطة

بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا ، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور و المسالك المتعددة ، مجرد الجوانب الجمالية ، ففي بعض الالعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المراة العاكسة أو الاطارات أو حتى علبة السرعات ، ولان كل السيارة تختلف عن الاخرى من ناحية شكلها الانسيابي ، فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا ، وفي بعض الالعاب مثل "فورمولا و ان Formula One" من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات ، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس. [1]

من جهتها وباستفادتها العريضة من وقع كأس العالم ،استطاعات ألعاب كرة في بضع شهور فقط أن تأسر جمهورا ذكوريا بالدرجة الاولى وشابا فأفضل هذه الالعاب تجرى على شكل بطولة ، أين تبدأ الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف المبارات ، وفي بعض هذه الالعاب يأخذ اللاعب عدة أدوار ، فهو اللاعب بحيث يتوجب عليه التحكم في قواعد اللعبة وفي التحركات وفي تصويب الكرة ، كما أنه يأخذ دور المتفرج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية . و إذا ما كانت سباقات السيارات و كرة القدم تحتل صدارة هذه الالعاب، فغن بقيد الرياضيات تستقطب أيضا من اللاعبين، منها ألعاب "الكرة الطائرة" و "التنس" و الغولف" و"كرة القدم الأميركة" و"الهوكي" و"البلياردو"

4. **ألعاب غير المصنفة:** على العموم تدل عبارة "لعبة إلكترونية" على أحد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة أو العاب الإستراتجية و التفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيمايلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عير عارضات التحكم: في المقام الأول هناك "برامج اللعب التربوية"Logiciels Ludo–éducatifs" التي تأخذ

[1]أحمد فلاق ، المرجع السابق ص107

صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجودة و مكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.[1]

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

وضمن نوع أخر، من الصعب وضع " الأعمال الفنية التفاعلية les œuvres d'arts interactives" ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دورالعرض أين نجد الأصوات ومشاهد الفيديو و البناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفأرة مكان " الجسم المشاهد"، ومنا يتوافق الرسم والكتابة و التقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة فب اكتشاف الثراء الشاعري في هذا الحامل. بناء هذه الألعاب كلاسيكي، حيث تستعيد قصصا للأطفال وحكايات شعبية أو قصصا أدبية معروفة، وإذا ما كانت هذه الأقراص تقترب من ألعاب المغامرات ،طالما أن الهدف الأساسي هو إكتشاف الأشياء المخفية في ألبوم افتراضي، وتترك حيزا كبيرا للخيال، فهنا تعطي هذه اللعبة الادوات للطفل الذي يبقى حرا في استعمالها على النحو الذي يرغب فيه ليقوم باختراع قواعد لنفسه، فهذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة ايضا للكبار.

أما "ورشات الإبداع Ateliers Créatifs" المصممة للاطفال الذين يتراوح سنهم بين 5و 12 عاما، فهي تعجب كثيرا الاطفال الصغار إذ أنها ورشات أعمال يدوية تدفع الى

[1] أحمد فلاق ، المرجع السابق،108

تجسيد الخيال عبر ألة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الاطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.

ويقدم "ستيفان ناتكين Stéphane Natkin"تصنيفا أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في أن واحد، وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بأخر، أي بشكل مطابق او بشكل تركيبي بينها، وعلى هذا الأساس فإن هنالك نوعان من الألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد ،و الألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

أ. **الألعاب التي تمارس من لاعب واحد:** وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تتدرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة و ألعاب الاستراتيجية بكل تفرعاتها و ألعاب المحاكاة.

ب. **الألعاب المتعددة اللاعبين:** وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يلفت أحيانا من التحاليل النقدية و السطحية ،فإن البعد الاجتماعي هو قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.[1]

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي "الكمبيوتر"، أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، وألعاب التعاون هي امتداد لألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من اجل التغلب على آلة، أما ألعاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الاول، ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد، فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة، فاتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب و العلاقة بين اللاعب (اللاعبين في لعبة التعاون) وجهاز

[1]أحمد فلاق ، المرجع السابق،ص 109.

الكمبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية، ففي العاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس مستوى المعرفة بالقواعد، حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الخالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة.[1]

ولألعاب التنافس صيغتين كما سبق ذكره: الألعاب المنفردة أو الألعاب الجماعية يعني ضمن فريق ، فمفهوم دورة "partie" المطور ألعاب اللاعب الواحد تنطبق أيضا على الألعاب المتعددة اللاعبين، فالألعاب ذات الدورة القصيرة هي إما ألعاب الرياضة كسباق السيارات مثلا و إما ألعاب حركة، وفي الغالب ألعاب قتال

أو رمي و الألعاب ذات الدورات الطويلة فهي ألعاب الاستراتيجية، أما الألعاب التي لا تحتوي على دورات فهي الألعاب المستمرة، فاللعبة لا تتوقف عن التطور حتى عن التطور حتى إذا ما توقف بعض اللاعبين عن اللعب. [2]

المطلب الرابع: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

مما شك فيه ان التطور العائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة ،و الطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضعف عليه من طرف الوالدين عال جدا.[3]

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية

---

[1] أحمد فلاق ، المرجع السابق، ص110.

[2] نفس المرجع، ص 111.

[3] منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة ، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة أعلام تك الأسبوعية، العدد 05 ،من 22الى 29 أكتوبر 2006، ص 12.

المتحدة، إذ قام بعض التجار باسترادادها من الصين اين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فان أفضل مصدر للإستراد هي الأسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل غالب الأحيان نفس العلامة رأي سوني بلايستايشن.

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

وليست ألعاب سوني "بلاي ستايشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "نينتندو" و "ايكس بوكس" و"سيغا" و غيرها من الألعاب ، لكن تبقى أجهزة "البلاي ستايشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك و الصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن الأسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في إنتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول و بشكل كبير.[1]

ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر و التي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال المراهقين و الشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

[1] أمين علام، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة ، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة أعلام تك الأسبوعية، العدد 05 ،من 22الى 29 أكتوبر 2006، ص 13.

1.لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات3"(Grand TheftAoutu 3):

تصنف لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3" و التي تختصر بتسمية جي تي أ 3(GTA)،ضمن ألعاب الحركة عموما و ألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي ، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA، وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. وقد كانت لعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة و الانتقادات بسبب العنف و الجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صار اللعبة الاكثر مبيعا عام 2001. وعالم "جي تي أ3" مستوحى من العديد من الأفلام و المسلسلات العنيفة المرتبطة بقصص العصابات، مثل" العراب Le parrain" و "الطريق المسدودL'Impasse".

تجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية "سان أندرياس" رفقة صديقته "كاتالينا" التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة"ليبرتي سيتي" (مدينة الحرية)، بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في سجن "ليبرتي سيتي" في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الاخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها، ويستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون اخر، ويأخذ هذا المسجون البطل الى أحد أعضاء المافيا الايطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة، ومن اجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة له بالتقرب من "عراب المافيا" في مدينة "ليبرتي سيتي"، لكن عندما يعلم هذا "العراب" أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه، فيفر البطل معزوجة" العراب" ويبدأ في العمل مع عصابة "الياكوزا اليابانية" وقائدها "كينجي" الذي يملك محلا للمراهنة واللهو، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة "كاتالينا" هي التي ترأس العصابة الكولومبية، كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل

شرطي مرتشي اخر، و يحل البطل مع مرور الوقت على اسلحة من العيار الثقيل (القاذفة و الصواريخ و القنابل اليدوية).[1]

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

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

وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من اجل سحبها لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمز للعنف في ألعاب الفيديو وتقدم كنموذج له من قبل وسائل الاعلام. وبسبب هذه الضجة قررت بعض الاسواق الكبرى

[1] أحمد فلاق: الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو،دراسة في القيم و المتغيرات، رسالة دكتوراه،جامعة الجزائر ،كلية العلوم و السياسية و الاعلام، قسم علوم الأعلام و الإتصال،2009،ص235.

فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط ان يكون سنمقتنيها فوق 18سنة، وقد منعت اللعبة لفترة في أستراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة،أن شابا في سن 16سنة كان يتأهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهده وقام به في لعبة "جي تي أ3"، وأضاف بأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة.[1]

2. تحليل لعبة"كونتر ستريك6.1"(Counter strike 6.1):

تعني "كونتر ستريك" الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة "هالف لايف" (Half Life) التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18جوان1999. تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة و القضاء على منافسيهم من اجل فوز فريقهم. وتشهد الطبعة 6.1 من كونتر سترايك التي أصدرت في 8نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الانترنيت، مما يجعلها لعبة الرمي الاكثر استقطابا للممارسين على الخط و أفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك سورس (المنبع).

تجري لعبة كونتر سترايك 6.1 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 05دقائق على خريطة لعب ثلاثية الابعاد، ويتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب و الفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز و التي تتغير حسب خريطة، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الأخر، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء. ويبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة و نقاط التسليح و التي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، وعندما

[1] أحمد فلاق، الملرجع السابق،ص236,

تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين الزملاء أو سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب.

وتحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن و الأيسر و الساق اليمنى و اليسرى و الجذع و الرأس، وبالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون مميتة ولا يؤدي خسارة حياة الى أثار جانبية على الشخصية، وعندما يتم استنفاذ كل نقاط الحياة فان اللاعب يعتبر مقتولا. وفي الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس وسكين، ويمكنه خلال فترة محدودة وفيا لأماكن المحددة لذلك، اقتناء تجهيزات و أسلحة مختلفة و سترات واقية و قنابل يدوية و نظارات الرؤية الليلية و حتى ألات تفكيك القنابل.

عند بداية كل لعبة يمكن للاعب أن يختار معسكر أي إرهابي أو مكافح للإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون منفرجا، ويبدأ كل لاعب المباراة ب 800 دولار أمريكي و هو المبلغ الغير كافي لاقتناء تجهيزات قوية وبالتالي يضطر الى اكتساب المال مع مرور الجولات، إذا ما قتل منافسا أو وفى بشرط للنصر أو عندما يضع قنبلة تنفجر أو يحرر هينة أو يطلب منه متابعتها.[1]

وتوجد في "كونتر سترايك" أربعة سيناريوهات متغيرة بحسب الخرائط، تتغير شروط الفوز عند المعسكرين وتتبدل بحسب السيناريو، و السيناريوهات الاكثر ممارسة هما "القنبلة، التفكيك" و "تحرير الرهائن"، وكما هو موضح من اسميهما، يسمى الإرهابيون في السيناريو الاول الى وضع قنبلة في أحد الموقعين ومنع مكافحي الارهاب من تفكيكها على أن تنفجر القنبلة بعد 45ثانية، وفي حال تم ذلك يفوز الإرهابيون وفي حال نجح مكافحو الإرهاب في تفكيكها فهم الفائزون. أما بخصوص السيناريو الثاني فيهدف مكافحو الإرهاب الى ايجاد مجموعة من الرهائن و تحريرهم ويعود لهم الفوز إذا ما نجحوا في ذلك، لكن يهدف الطرف الاخر لمنعهم من الوصول الى مبتغاهم و القضاء بالتالي عليهم.

[1] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص233.

و السيناريوهات الأخران هما " الاغتيال" و "الفرار" ففي الاول يكون هدف الإرهابي القضاء على شخصية رفيعة، بينما يسعى مكافحو الإرهاب الى حمايتها، وفي الثاني الإرهابيون من منطقة محصنة ويتوجب عليهم الفرار، بينما يعمل الطرف الأخر على منعهم من ذلك.

ويوجد في اللعبة ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متنافسين وهم الإرهابيون ومكافحو الإرهاب، فضمن معسكر مكافحي الإرهاب يمكن للاعب أن يختار ما بين المجموعات الأربعة التالية:

قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي "GIGN" و القوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية الثانية "ساسSAS"،و سيل تيم سيكسSEAL TEAM SIX " وهي وحدة أمريكية للقوات الخاصة و اخيرا "GSG9" وهي وحدة تدخل ألمانية خاصة ولدت بعد حادثة اختطاف رهائن (إسرائيليين) خلال الالعاب الاولمبية لميونيخ 1972،أما بخصوص معسكر الارهابيين فلم يتم اختيارهم من اي تنظيمات ارهابية واقعية موجودة.

كما يتضح من خلال العرض السابق فإن هذه اللعبة عنيفة جدا و هي لا تلائم الأطفال (ممنوعة لا قل من سنة)، إذ تتجسد فيها قيم القتل و العنف و الاستخدام المفرط للقوة، وكل ذاك في جو واقعي معروض من خلال الصور الثلاثية الأبعاد و الاصوات الواقعية جدا، وتبسط اللعبة قضية الارهاب لتصورها مجرد لعبة تضاهي تلك الجارية في الواقع. كما تكمن الخطورة في هذه اللعبة في امكانية ان يختار اللاعب أن يكون ارهابيا ومن ثم أن يتمثل في صفات الارهابين من خلال اللعب التخيلي الذي قد يدوم ساعات طويلة.

وكما ورد ذكره سابقا فان فرق مكافحة الارهاب في اللعبة هي ما خوذة من فرق واقعية، وللأسف تابعة للدول الغربية الكبيرة ولبعضها سوابق مع قضايا ارهاب مرتبطة بالجزائر من مثل قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي "GIGN3، التي حررت رهائن طائرة الخطوط الجوية الفرنسية التي اختطفت من مطار الجزائر عام 1994 من طرف الجماعة

الاسلامية المسلحة "GIA"،ومع ان شخصيات الارهابيين غير مأخوذة من تنظيمات واقعية، الا ان مجرد وضعها في مواجهة الفرق السابقة الذكر يجعل من السهل توقع هوياتهم.[1]

3.تحليل لعبة "باربي" مغامرة الفروسية (Barbie Horse adventures):

تصنف لعبة "باربي، مغامرة الفروسية" ضمن ألعاب الحركة عموما و العاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الابعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عامéààé.اما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة "بابري" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من اجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلتها سباقات خيول، وتتباين مهام "باربي" بين انقاذ الحيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو انجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة.

يلاحظ على اللعبة انها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة "باربي" التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة و الجميلة و الذكية و التي لا توافقها اي عقبات للوصل لتحقيق أهدافها، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية "الجمال و الاناقة و الزينة " وقدرات هذه المرأة، فبقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم ابراز نوياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة و الإصرار على تخطي التحديات، ومع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات.[2]

4. تحليل لعبة" بي أو أس 2011" (PES 2011):

تعد لعبة "برو ايفولوشيون سوكر" و المختصرة ب" بي أو أس" أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما و ألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم)، صدرت طبعتها الرابعة في 2004 و السادسة في عام2006، وهي تمارس بشكل فردي

[1] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص235.
[2] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص244.

أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي الى سلسلة ألعاب "برو ايفولوشيون سوكر" المستوحاة من الطبعة اليابانية" واينينغ ايليفن"، و تتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب و القيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين و المدربين و انتقاء ألوان القمصان و اختيار الملاعب و التعاقد مع الممولين (سبونسون).[1]

وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور و تفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة الى تعليق بالغة الفرنسية و لمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسة من اللعبة)،وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع يشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم و تمريرا تهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف. وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز و نقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة و معظمها تقني بالدرجة الأولى

وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر (من اللاعبين المنافسين) و التضحية (من أجل الفريق) و المثابرة (لتحقيق الفوز)، ومساعدة الغير (بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض) و الأناقة (المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد)، وكذا النظام (في اللعب) و المهارة (في الأداء) و التخطيط (باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة) و الذكاء و التكيف (في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة)،اضافة الى العنف البسيط (الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون).[2]

5

[1] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 250

[2] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص251

. لعبة نداء الواجب (CALL OF DUTY):

السلاح و القتل أداة و غاية تتكرران في كل لعبة، فهي ثاني لعبة الكترونية حصدت اهتمام الاطفال في عينة الدراسة بنسبة 11طفل من أصل 51 بالمئة من نسبة الأطفال الذين يدمنون الألعاب الإلكترونية، وهي لعبة يطلق عليها اسم " CALL OF DUTY" وهي لعبة موجودة على الشبكة فق طولا يمكن لعبها خارج الانترنيت، وتتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية، على شكل فرق تتكون من أربع أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية مقابل ثمانية، أو ضعف ذلك، و يمكن لكل لاعب أن يكون متواجد في منزله أثناء عملية اللعب، ويقوم كل شخص باختيار السلاح الذي يريده، ويتدرب عليه رفقة فرقته المتكونة من أصدقاءه أو أشخاص غرباء حسب رغبته، ويستعمل هذا السلاح في معارك ضارية ضد الرفيق الأخر، وكلما أجاد استعمال السلاح و قتل أكبر عدد ممكن من أعدائه، اصبح جديرا بالحصول على السلاح أكثر تطورا، و يحصل الرابح على ترقيات وجوائز و ينتقل الى المستوى الأعلى. ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل و العنف، وترسيخ قيم العداء، و تعويد الطفل على إراقة الدماء، وتعويد الطفل على إراقة الدماء، وقتل منافسيه حتى ولو لم يكونوا أعداء.

6.**لعبة عالم محترفي الحروب (Word of Warcaft):** لعبة العالم الافتراضي يستقطب أكثر من 11مليون طفل، تحتل اللعبة الإلكترونية "Word of Warcaft" حوالي 5.11مليون زائر عبر العالم في عالم افتراضي يفعل فيه ما يشاء، وقد تكرر اختيار هذه اللعبة في عينة دراستنا 09مرات، محتلة الرتبة الثالثة بين أكثر الألعاب شعبية لدى أطفال الدراسة.[1]

تتلخص اللعبة في اختيار اللاعب لشخصية ما داخل عالم افتراضي، يوجد فيه الملايين الأطفال بشخصيات افتراضية أيضا، وهناك يمكن ربط علاقات صداقة و التجوال داخل هذا العالم الغريب، الذي تجد فيه كل شيء ترغب فيه ما يسمى "PNG" وهي

[1] شفيق ليكوفان ، المرجع السابق، ص99

الشخصية التي لا تدخل في اللعب بشرح كيفية استخدام الاسلحة، أو شرح طبيعة المدنية التي تريد الاقامة بها ،أو أية معلومات حول الحياة الجديدة. كما تقوم بتوجيه أوامر و تكليف بمهمات عديدة كمواجهة وحوش ومصارعتها أو مطاردة أشرار أو أعداء، و تتضمن اللعبة أدوار لا نهاية لها تجعل اللاعب لا يمل من هذا العالم.

ما يميز هذه اللعبة عن سابقاتها أن العنف يمارس بصورة أقل، غير أنها بالمقابل تجعل الطفل يتعلق أكثر بالعالم الافتراضي و يمل من عالمه الحقيقي، لما يوفره هذا العالم الجديد من فرص للمتعة، و الاكتشاف لا يوفرها العالم الحقيقي و ليس العدد الهائل للأطفال المستخدمين لهذه اللعبة إلا دليل على درجة الانبهار بهذا العالم الجديد.[1]

وتعتبر الشبكة العنكبوتية و الهوائيات المقعرة التي تضم ألاف الفضائيات التليفزيونية وجهان لعملة واحدة وسببا مباشرا في الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية من طرف أطفال نظرا إلى التأثير البالغ الذي أحدثتاه في عقولهم و اللتان أصبحتا يسايران طبيعة المجتمع الجزائري، وأن التقليد الأعمى للغرب سيجر الأطفال و الشباب الى ما يحمد عقباه كون أن ما ينادي به هذا العالم لا صلة له بطبيعة مجتمعنا، وقد ساهم الآباء بصفة عامة و الامهات بصفة خاصة في إدمان أطفالهم نظرا الى انشغال الأمهات بالأعمال المنزلية أو مشاهدة التليفزيون ، كما أنها الوسيلة الأفضل لتهدئة الطفل كثير الحركة، ووسيلة تسلية تمنع الأطفال من الخروج للشارع أو اللعب في قاعات اللعب الإلكترونية التي تحتوي الكثير منها على الانحلال الخلقي و العادات السيئة، وبهذا فإن الكثير من الآباء يؤكد أن الألعاب الإلكترونية تبعد الطفل عن رفقاء السوء و الصحبة السيئة الموجودة في الشارع.[2]

ولا ريب في أن الموطن الجزائري مع اقتراب نهاية شهر العبادة و التسامح شهر رمضان المبارك وبداية عيد الفطر، منصب نحو الأسواق الموازية المزيفة بمختلف الألعاب

[1]شفيق ليكوفان ، المرجع السابق، ص100

[2] مريم حمدادو، وهيبة بوزيفي، الألعاب الإلكترونية بين المد العصرنة وجزر الهلوسة، من عالم الديزني شنال الى ألعاب الإلكترونية،جريدى أعلام تك الأسبوعية، العدد 05،من 22الى 29 أكتوبر 2006، ص13.

الإلكترونية الخاصة بأطفال و المختلفة باختلاف الأزمان و الأثمان، هذه الأخيرة يندفع نحوها الطفل غريزيا ولا ينتفع بها بل يحقق رغبته في اللهو و كفى، عادة اتخذتها الأسرة الجزائرية مجالا واسعا في المناسبات الخاصة بالأعياد و الأفراح، هذه التي لاقت رواجا كبيرا في السوق، بالموازاة مع ذلك قابلتها مطاردة قانونية من طرف الشرطة و الهيئات الرقابية، كون أن هذه التجارة لا تخضع لأي نظام ولا نظام ولا قانون يحميها رغم علم الهيئة المعينة بانتشار هذا النوع من التجارة التي وجدت لها منقذا نحو السوق الجزائرية وأي منفذ؟ هذا الامر الذي صنعه الطفل وزيتنه الاسرة، بحيث جعلت من اللعبة راحة بال الطفل وتنمية ذكائه وقدراته الذهنية على حد رأي العديد ممن الآباء الذين لجئ والى هذا النوع العالم الذي تقاذفته الأعوام من اللعبة التربوية الى اللعبة العصرية.

وقد مرت اللعبة في الجزائر بمرحلة انتقالية وذلك بتغير عقليات الاسرة التي ركيزتها الطفل بجسيه الذكر و الانثى، هذا التغير صنعته الاحداث الدامية في الجزائر و غيرها، حيث اصبح الطفل لا يرى الا الآلات القتالية التي جعلته يدرك نقصا تكمله هذه الأطروحة، أطروحة اللعبة التربوية المهذبة التي استبدلها الزمان و المكان باللعبة العصرية التي تماشت و متطلبات العصر، فاصبح الطفل في حلقة دائمة يخضع لإرادة أبويه التي تبلغ نسبة 20%بالمقارنة مع نسبة تعادل 80% من ارادة الطفل كون أن الأمر يعود اليه بالدرجة الأولى، فلا سبيل للاختيار هنا مادام الطفل صنيع وقته المعتمد على الرقمية دون النظر الى عواقب هذه الأخيرة بالمقارنة مع منافعها.

فالألعاب الإلكترونية تؤثر في كل مراحل التطور و النمو لدى الطفل، فهي تقدم حالة عضوية بدءا من جلسة الكمبيوتر أو البلاي ستايشن أو غيرهما، الى كل الطقوس المصاحبة لها، كما أنها تقدم بيئة مجردة و محددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي سن 7الى 14 سنة، يحتاج الطفل الى مشاعر حقيقية و معاني اجتماعية أخلاقية، وعلى عكس نجده مدفوعا بدائرة أحاسيس العنف و التنافس الاجتماعي، فالخطر هنا يكمن في كون الاطفال عندما يتذكرون أحداثا ومشاهد بعينها من تلك الالعاب المرعبة

و يتذكرون أحداثا حياتية سلبية و مؤلمة يربكهم هذا و يؤثر عليهم ويتركهم متوترين، لنا هنا أن نورد حالات عقلية بعينها تعود في مجملها الى تسلل وتتابع مشاهد و أحداث وقعت في الطفولة الاولى وما تلاها.

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

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

والصغار لا يستطعون بلا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم ولا يدركون، فيستمرون في اللعب لبلا و نهارا دون هوادة ،وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل او ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام و قليل من النوم، مع إهمال تام للمظهر و الواجبات، ولو حضرنا أعداد الألعاب الموجودة حاليا داخل كل بيت جزائري يمتلك المقومات المادية لشرائها، لتمكننا من رؤية الامر بوضوح تام.

ويبقى الطفل الجزائري هنا قابعا بين الترويج عن نفسه واكتسابها شخصيته المثلى دون الامتثال لما يقولها لمحللون أو الآباء أو غيرهم، حيث في الأخير لا يهم الطفل مما

ذكر لا ناقة ولا جمل في ظل عدم وجود الرقابة من قبل الأهل و الهيئة المعنية بمراقبة مثل هذه التجارة اللاشرعية.[1]

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

ولا يمتلك المركز الوطني لحقوق التأليف ولا حتى الديوان الوطني للإحصاء ارقاما عن عدد مستخدمي العاب الفيديو ولا حتى عدد قاعات اللعب أو قاعات الانترنيت الرسمية، بالنظر الى تعدد مصادر تزويد هذه الاخيرة بوسائل الربط، بحيث يبرز المركز الوطني لحقوق التأليف غياب معطيات عن سوق ألعاب الفيديو، الى عدم وجود وكلاء أو ممثلين رسميين للمؤسسات المنتجة لألعاب الفيديو(عارضات تحكم وبرامج اللعب)، غير أن هناك معطيات قليلة عن نشاط الاستيراد الرسمي لأجهزة اللعب، تم الحصول عليها من الجمارك الوطنية.[2]

يتضح مما سبق أن الألعاب الفيديو لم تحظ بعد بنصبها من الاهتمام البحثي في المجال الاجتماعي أن هنالك طغيانا للمقاربة النفسية على الدراسات التي تناولت هذه الآلعاب ،غير ذان النمو المطرد لهذه الالعاب و تشعبها، سيؤدي لا محالة الى بلوغ هذه الاهمية المرجوة، و الاهتمام بها كظاهرة اجتماعية وكمجموع ظواهر متفرعة عنها أيضا.

[1] منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة ، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة أعلام تك الأسبوعية، العدد 05 ،من 22الى 29 أكتوبر 2006، ص 12.
[2] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص134.

وقد منحنا هذا الفصل بعض أدوات التحليل و التفسير خصوصا ما تعلق بنشأة الألعاب الإلكترونية وبدايتها الاولى ومجالاتها المتعددة وأنواعها المختلفة. كما سمح لنا هذا الفصل بمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على انفراد بصفة خاصة سواء كان نشأتها و الجهات التي تتكفل بنشرها ،وحتى اهم الالعاب المنتشرة بين اوساط الشباب و الاطفال، وتقديم تحاليل من دراسات سابقة حول مضمون هذه الالعاب ومصنعيها وأهدافهم المرجوة من خلال تصنيع هذه الألعاب.

المبحث الثالث: الطفولة والعدوان

المطلب الأول: أنواع العنف لدى الطفل[1] :

- العدوان اللفظي :يظهر بصورة القول و الكلام المتمثل في السب و الشتم ووصف الآخرين بالصفات السيئة.
- عدوان تعبيري أو أشاري: يستخدم بعض الأطفال الإشارات مثل إخراج اللسان أو قبضة اليد.
- العدوان العنيف بالجسد: يتمثل في استخدام الطفل جسده في إيذاء الآخرين .
- **عدوان المنافسة:** غالبا ما يكون السلوك العدواني حالة عابرة في سلوك الطفل نتيجة المنافسة أثناء اللعب .
- العدوان المباشر: يقال للعدوان أنه مباشر للطفل أذا وجهه مباشرة إلى الشخص مصدر الإحباط و ذلك باستخدام القوة الجسمية و التعبيرات اللفظية و غيرها .
- العدوان الغير المباشر: عندما يفشل الطفل في توجيه العدوان مباشرة إلى مصدره الأصلي خوفا من العقاب فيحوله إلى شخص أخر أو شيء تربطه صلة بالمصدر.
- العدوان الفردي: يوجهه الطفل مستهدفا إيذاء شخص .[2]
- العدوان الجماعي :يوجهه مجموعة من الأطفال نحو طفل أو أكثر .

1- الملتقى الوطني الثاني حول الإتصال وجود الحياة في الأسرة ,مرجع سابق ذكره'ص 12

[2]- زكرياء الشربيني ,المشكلات النفسية عند الطفل ,دار الفكر العربي,القاهرة'ط,2000,ص75

- العدوان نحو الذات: إن العدوانية عند الأطفال المضطربين سلوكيا قد توجه نحو الذات و تهدف إلى إيذاء النفس مثل :تمزيق الطفل لملابسه أو كتبه أو لطم الوجه أو ضرب الرأس .
- العدوان لهياجي غير المنظم: و فيه تحدث استثارة عامة في الكائن نتيجة وجود أكثر من مثير مما يؤدي إلى قيامه بهجوم بشكل عشوائي غير منتظم و على كل الجهات و بمختلف الوسائل التي يستطيع الكائن استخدامها.

و عليه فإن ما يتم مشاهدته ضمن الألعاب الإلكترونية من حركات عنف و مناظر مخلة بالحياء , تمس الجانب العقائدي و الديني و الاجتماعي , و كذا الحديث عن هاته الألعاب طوال تجعل من الطفل شخصا عنيف و عدواني غير اجتماعي يشكل خطرا على نفسه و غيره من محيطه ,فبتقليده لتلك الحركات الموجودة بالألعاب قد يؤذي نفسه أو غيره, و يعود العنف شكلا من أشكال شخصيته ,كحركات الملاكمة أو المبارزة ,أو القفز , أو التكسير لإثبات الشجاعة و التشبه ببطل اللعبة الذي يشكل نموذجا له و لأقرانه[1] .

المطلب الثاني: العدوان في مرحلة الطفولة

تعد مرحلة الطفولة حجر الزاوية التي تعتمد عليها المراحل اللاحقة من حياة الانسان فهي من أهم المراحل العمرية ، لا نها المرآة الصافية التي نرى من خلالها مستقبل الامة ، فأطفال اليوم هم رجال الغد ، وبمقدار الاهتمام بهم وإعدادهم الاعداد السليم تتقدم الامة وترتقي ، لذا فالأمة المتقدمة هي التي تعد أطفالها وتنشئهم وتوفر لهم الجو المناسب لينموا نموا متكاملا في الجوانب النفسية والاجتماعية والتربوية والصحية .[2]

وبالنسبة لمرحلة الطفولة المتأخر فإنها تمتاز بالنمو الاجتماعي و السلوكي فيتميز بالرغبة في الاندماج وفي أن الوقت التوجه لكل ما هو مثير وسرعة الانقياد إليه ، ومن أنواع العدوان الشائعة عند الاطفال العدوان الجمعي ، حيث يتألف مجموعة منهم في

1- عدنان أحمد الفسفوس,الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس ,المكتبة الإلكترونية لأطفال الخليج للنشر و التوزيع ,فلسطين ,ط1, 2006,ص26

[2] جميعان ابراهيم ، **الحاجات النفسية والاجتماعية للأطفال الاردنيين في سن 9-12 سنة** ، رسالة ماجيستير علم النفس الاجتماعي ، جامعة عين شمس معهد الدراسات العليا للطفولة ، غير منشورة ، الاردن ، 2009 -2010 ،ص 10 .

عصابة ضد طفل غريب ، لا بعاده والاعتداء عليه ويتأمر الاطفال على الكبار ، ويفسر بعضهم ذلك بأنه تآمر رعية ومستضعفة على سلطة غاشمة ويتمثل ذلك بتكسير بعض الحاجيات أو سرقة الاشياء أو تخريبها ، وهناك تعبيرات لا شعورية عن العدوان تظهر فب ألعاب الاطفال الذين يحملون العصي ويخالونها بنادق حربية فيطلقون النار الوهمية على بعضهم ، وبذلك تكشف هذه الالعاب الجماعية عن المكبوتات العدوانية لديهم ، وتوجه الجماعة من الاطفال عدوانها نحو أحد أفرادها المستضعفين ، فأي طفل تظهر عليه علامات الضعف والاستكانة يكون هدفا للآخرين من رفاقه، وتختلط وسائل التعبير عن العدوان ، حتى ليصعب التمييز ، بين ما هو منافسة وبين ما هو حب السيطرة .

والعدوانية مرفوضة وممقوتة إذا كانت جسدية ومكشوفة وعلنية ، ومقبولة إذا كانت عند هؤلاء الاهل ضمنية ومعنوية ، حيث يطلق عليها ألفاظ (تنافس ، طموح ، شطارة) أو نطلق عليها الروح الرياضية إذا تمثلت في الالعاب الرياضية أو التنافس العلمي .[1]

وربط العلماء هذه المسألة بموضوع المكافأة والجراء على العدوان ، فمن كوفئ من الاطفال على عدوانه اتخذ من العدوانية منهجا ، وإن عوقب كف واستكان ، كما لا نستطيع تجاهل العدوانية عند الاطفال الموجهة إلى توكيد الذات فالوراثة تعطي الاستعدادات وتأتي الظروف البيئية لتؤكدها أو تكبتها أو تلغيها نهائيا ، ويرى كثيرون من العملاء أن الاحباط دائما يقود إلى العدوان .[2]

وإننا في دراستنا المتمثلة في الالعاب الالكترونية وعلاقتها بظهور السلوك العدواني لدى الاطفال المتمدرسين بين سن 10 إلى 14 سنة ، فمن خلال تواجدنا وملاحظتنا بميدان البحث نجد بعض التصرفات المقلدة الالعاب الالكترونية كالضرب بالعصا على أنه سيف ، أو بضربات الارجل كتللك التي يمارسونها في ألعاب المصارعة وضرب الطاولات والكراسي ، السبورة بتسمية تلك الضربة بالقاضية تقليدا الالعاب عديد ، وانشغال فكر

[1] شحيمي محمد ، **المشكلات والانحراف الطفولة وسبل علاجها** ، دار الفكر اللبناني ، بيروت ، ط1 ،1994 ،ص 173 .

[2] العيسوي عبد الرحمن ، **سيكولوجية المجرم** ،دار الراتب الجامعية ،بيروت ، بط ، 1997 ، ص 364 .

الطفل طوال الدوام المدرسة بالألعاب وكيفية اجتياز المراحل على حساب الدراسة والانتباه ، إضافة للانعزال في العالم الخيالي والابتعاد اجتماعيا ، فإن الاثار السلبية للألعاب الالكترونية تصنع طفلا عنيفا ، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل ، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادقه يغلب عليه العنف ، وقد أثبتت الابحاث وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها ويمارسها من خلال الالعاب الإلكترونية المشبعة بمظاهر العنف والاجرام ، كما أنها تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة ، دون الاهمال أنها قد تكون من أسباب تدني التحصيل الدراسي للأولاد ، فإن الالعاب الالكترونية ظاهرة حقيقية في مجتمعنا الجزائري ، إذا لا يكاد يخلو منها بيت ، وأمام إلحاح الطفل وإصراره على طلب هذا الالعاب ، ويرضخ الأبوين لتلبية ذلك لأطفالهم ، فترى الطفل مستمرا قبالة الشاشة الالكترونية مراقبا ومنفعلا ومشاركا في صنع الانتصارات بمساعدة من والدية الذين لا يدركان مدى خطورة هذا الامر ، فبرغم وجود إيجابيات حقيقية لا يمكننا إغفالها إلا أن سلبيات هاته الالعاب الغريبة كلية عن مجتمعنا الديني و السوسيولوجي قد غلبت إيجابياتها.

المطلب الثالث: الطفل و العالم الافتراضي

لم تكد الانترنيت تضع ثقلها على مستخدميها، حتى ظهرت نتائج مبهرة ولدت من رحم خصائص هذه الوسيلة، التي عملت على تغيير أنماط الحياة اليومية للأفراد، وكذا علاقتهم الاجتماعية وطرق تفاعلاتهم التقليدية المألوفة.

ومن أهم خصائص الانترنيت كوسيلة اتصالية حديثة، خلقها لفضاء جديد غير ذلك الذي نعيش فيه على الأرض الواقع ،فضاء رقمي خيالي يحتوي على ما نحتاجه ويوفر لنا جميع رغباتنا دون أن يكون هذا الفضاء محسوسا ،متجسدا بمعالمه المادية انه العالم الافتراضي الذي بدأ يستهوي مستخدمي الشبكة ويسرقهم من عالمهم المادي المحسوس،فقد أضحى مستخدمو الانترنيت يعكفون على خدمات الشبكة بشكل رهيب وهي

بدورها منحتهم كل ما يجول في خاطرهم و أكثر، ما عجل في وقوع الطلاق بينهم وبين المجتمع الكلاسيكي.

التواصل ودردشة و اللعب عن طريق الشبكة، تجارة الكترونية، زواج وتعارف عن طريق الانترنيت، تعليم عن بعد، إلى غير ذلك من الخدمات التي فتحت الطريق على مصراعيه للهجرة من العالم الكلاسيكي إلى العالم افتراضي الجديد. وأكثر من ذلك، أحيط هذا الاخير بانتقادات أهمها ان المتمسك به هو فرد متخلف لا ينتمي الى الجيل الرقمي الحديث، وبذلك نشأت النظرة الموازية للأفراد، ولعل أهم رواد التجنس بهذا العالم الافتراضي هم الأطفال الذين تزامن سنهم مع ذروة تطور الانترنيت فكانوا بذلك أبناءه الشرعيين. وقد نبه العديد من الباحثين لحجم التغيير الحاصل في المجتمع الحالي و اسبقيه الأطفال إلى العيش في العالم الافتراضي تحت لواء الشبكة، مؤكدين أن ذلك علاقة من علامات التغير الحاصل في ذروة البناء الاجتماعي.[1]

يرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الانترنيت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماما كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم المبني الأسس الإلكترونية و الاندماج فيه ، وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، وبالمقابل ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للأنترنيت ، وأمام قدراته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتنكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي.

والمتفحص لواقع مستخدمي الإنترنيت خاصة من الجيل الجديد الذي يمثله الأطفال و الشباب، يلاحظ مدى تخليهم عن عالمهم الكلاسيكي وتوجههم نحو عروض الشبكة، فتم استبدال عصر الكتب والرفوف وقام عصر البريد الالكتروني على أنقاض الرسائل الورقية،

[1] شفيق ليكوفان، الأثر السوسيو لثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة ، فترة الدراسة 2009، رسالة الجيستير ، جامعة الجزائر،كلية العلوم السياسية و الإعلام ،قسم علوم الإعلام و الاتصال، تخصص مجتمع المعلومات،2008-2009 ،ص 57

وحتى السينما فرغت مدرجاتها، بعدها امتلكت الإنترنيت في عرض أحدث الأفلام و المنتجات السينمائية.[1]

تعاني الأسر الغربية اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الشبكة، لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الأمر الجلسات الأسرية وقضاء الطفل لأزيد من ثلث وقته خارج المدرسة أمام شاشة الكمبيوتر، غير مباهين تعليمات أوليائهم، هذا الوضع دفع بإجراء العديد من الدراسات اكدت فعلا حدوث قطيعة كبيرة بين الأطفال المستخدمين للشبكة و المحيط الاجتماعي الذي يعيش وسطه، وخرجت هذه الدراسات بتوصيات شديدة اللهجة، تحمل المؤسسات الموزعة للأنترنيت في هذه الدول ، و الشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولية تخدير الاطفال دون الدراسة أبعاد تأثير هذا المحتوى عليهم، داعين الأولياء الى ضرورة تحصين أبنائهم ضد هذا التعلق الخطير بالشبكة، بمراقبتهم الدائمة مع ضرورة تنويع المنتجات الترفيهية الموجهة للطفل ، لإيجاد عروض لما تقدمه الشبكة.[2]

في الوقت الذي يقيمون فيه الكبار الدنيا ولا يقعدونها بسبب حلقة من حلقات مسلسل تركي أو مقطع من رواية ويتجادلون حول عمل المرأة وشرعية قيادتها للسيارة، فإن الصغار قد تجاوزوهم في ذلك وصنعوا عالمهم الخاص . فقد أدرك جيل الانترنيت من مستخدمي الشبكة، ضرورة الخروج من جلابيب أبنائهم، كاسرين سلسلة الطابوهات من المحرمات و الممنوعات وهربوا من ضيق الواقع، الى فضاء الشبكة أين يعيشون هناك حياة اخرى مختلفة عن حياتهم الاولى.

وعلى النقيض من العالم الكلاسيكي يجد الراغب في الإبحار عبر الشبكة سهولة كبيرة لبلوغ العالم الافتراضي، فيكفيه أن يضغط على زر التشغيل في جهاز الكمبيوتر الموصول عبر الشبكة، ليرى نفسه في عالم مغاير مرئي و مسموع و ملموس أيضا، وفيه

[1] نفس المرجع، ص58 .
[2] أحمد بعلي، الطفل بين حب التقليد وموانع التجدديد، دار الهذى، الأردن ،2006ص 72

يستطيع المواطن الجديد رفقة من سبقوه من سكان هذا العالم، أن يقوموا بكل ما يرغبون به،حتى ماهو مستحيل في عالمهم الواقعي أو ماهو ممنوع ومحرم.[1]

في هذا العالم يمكنه أن يتعلم قيادة السيارة دون تكاليف وأن يتلقى التوجيهات و التعليمات حول طريقة قيادتها دون الحاجة الى معلم ولا يهم ان أصاب السيارة في حادث مرور، فذلك مسموح فيشعر بالصدمة كأنها حقيقية، لكن دون تأنيب أو خسائر وذا مايزيد في شجاعته على تعلم السياقة، كما يمكن أن يتحول أي شخص عادي مهما كان أميا بإجراء عملية جراحية لشخص أخر افتراضي، وتأخذ العملية الجراحية نفس طبيعة العملية العادية ، و كأنها تحدث داخل قاعة العمليات باحدى المستشفيات،وقد تنتهي بالنجاح أو الفشل حسب طريقة أدائها.

كل هذه الامتيازات وغيرها فتحت الباب على مصراعيه لهجرة جماعية نحو العالم الافتراضي،الذي يستقطب المئات من المواطنين الجدد كل ساعة، فقد نشأت مجتمعات افتراضية، وحتى مدن وحكومات قائمة بذاتها. فقد تم سنة 2003 خلق مدينة افتراضية ذات ابعاد الثلاثة، على يد فتاة تدعى "فيليب ليندن" بمختبر ليندن في "سان فرانسيسكو"وهي مدينة افتراضية تحتوي على كل مقومات المدن العادية،من حيث الهياكل و النشأة الفنية،وتضم هذه المدينة حاليا نسبة سكان تقارب ثلاث ملايين ونصف مليون شخص،ولها اقتصاد مستقل ومتطور جدا،حيث يصل معدل نموه في اليوم الواحد،إلى حوالي 350.000دولار أمريكي ولها عملة خاصة بها تسمى "ليندن"نسبة الى اسم مخترعة هذه المدينة،وكل مايفعله الشخص هو ان يبني بيتا،أو ينشأ مؤسسة أو شركة اقتصادية وسيتمتع بكل الحقوق و الضمانات الاقتصادية و القانونية، هذه المدينة الافتراضية، لم تجذب أصحاب الفضول فقط، بل حتى وسائل الأعلام فقد فتحت وكالة "رويترز" للأخبار

[1] شفيق ليكوفان، المرجع السابق،ص59

مكتبا لها في هذه المدينة ،تقوم من خلاله على نشر اخبارها وشاطاتها وتزويد سكان المدينة باخبار العالم الملموس.[1]

ان معظم المنظرين يتفقون على الأنترنيت خلقت عالما الكترونيا جديدا يتجاوز العالم الواقعي،وهي تشكل نوعا من المواطنية الجديدة، منخلال التأثر و التأثير و التفاعل المستمر معها،هذه الموطنية الكونية الجديدة ،هي تنميط الأذواق و التفضيلات و التوجيهات، من خلال مفاهيمها و لغتها ومصطلحاتها ورموزها.

عملية التجرد من صلات العالم الحقيقي، يتزايد يوما بعد يوم، وملامحه أصبحت بادية وجلية لا تكاد تخفي عن عين ملاحظ، فالاتصال المباشر وجها لوجه صار في أيام الأنترنيت جزء من الكماليات التي لا يعني بها الفرد الرقمي كثيرا، وقد نبه لذلك العديد من المختصين، فقد حذر أسقف يورك البريطاني "ديفيد هوب" من تدني مستويات التفاعل بين البشر، بعدما أصبح الفرد لا يجد سببا كافيا ليخرج من منزله ،ويلاقي أصدقائه أو معارفه،

فكل شيء أصبح متوفرا عبر الشبكة، التي اختزلت العلاقات الشخصية المباشرة وعوضتها بالعلاقات الشبكية.

في الوطن العربي وعلى غرار البلدان العربية، تشير جميع القرائن و الدلائل الى أن الأطفال و الشباب لا يشعرون بالانسجام مع عالمهم الكلاسيكي ،ولا يتقبلون قيمة و أنماطه السائدة. فهناك عوامل نفسية و اجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع ذائم مع أسرتهم و مجتمعهم وحتى مع أنفسهم، فهم يقرون أنهم مضطهدون ومسحوقوا الشخصية نتيجة ما تنطوي عليه إملاءات الأسرة و المجتمع.[2] من جهته أكده "لاوسون" أن سوء معاملة الطفل مرتبط بارتفاع مستوى الاغتراب لديه، وتبنيهم في المرحلة المتقدمة من عمره للعديد من لسلوكيات المتباينة، ماقد يؤدي بهم الى نوع من الصراع القيمي.

[1]شفيق ليكوفان، المرجع السابق،ص60
[2] شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص61

فالاطفال و الشباب في الوطن العربي يتميزون بشدة التنوع، انتقاليين، يتجاذبون الماضي و المستقبل، الشرق و الغرب في أن واحد ،منكفئين على جذورهم انكفاء أصيلا،وسلفيين تقليديين، أصليين في تطلعاتهم و مستقبلهم ،متجددين علمانيين، متسحدثين في تطلعاتهم ,منفتحين متغيرين بسرعة، فهم ببساطة كوكبة من التناقضات وغيرها في عالم متناقض ،يوحي بميلاد المجتمع جديد ، لا علاقة له بالعلم الحقيقي أو العالم الكلاسيكي ، سوى علاقة بيولوجية فقط، شأنه شأن الجيل الغربي الذي تعرض هو الأخر لعاصفة التكنولوجيا. وعلى هذا الاساس فالطفل العربي معرض بشكل رهيب لكل ما هو جديد ومثير في عالمه الخارجي، وليس الطفل الجزائري بمنأى عن واقع الطفل الغربي و العربي ،بل له خصائص مشابهة الى حد كبير ،وهو من اكثر الشرائح الاجتماعية تفاعل بشبكة الانترنيت وانبهارا بعالمها الجديد، فقد اسفرت الملاحظة التي حصت عينة دراستي مدى المعرفة التقنية التي يحظى بها الطفل في استخدامه للكمبيوتر و شبكة الانترنيت، حيث أن ثلثي العينة من الأطفال الذي استخدموا الشبكة في مقاهي الانترنيت محل الدراسة، تمكنوا من الولوج في الشبكة و أنهوا ابحارهم عبرها،دون أن يطلبوا أية مساعدة سواء من صاحب المقهى أو ممت رافقوهم.

كما يوضح ذلك مدى تمكنهم من فنيات الشبكة، وهو أيضا صورة عن انتمائهم للعالم الافتراضي الجديد ،الذي يمثل المعرفة العامة لتقنيات استخدام معيارا من معايير الهوية الانتمائية لهذا العالم، بل أن العديد من الأطفال المدروسين يجدون رغبة و متعة في تجاوز بعض صعوبات التصفح بنجاح ، رغم جهلهم للغة الاجنبية، ما يوحي بدرجة القابلية للتعامل مع خطوات التقنية و الفنية للشبكة.[1]

إن الألفية الجديدة شهد امتدادا عنكبوتيا هائلا، يحوي الملايين من الصفحات الإلكترونية متعددة الاتجاهات، مشكلا مكتبة الكترونية ضخمة،هذه المكتبة تتسع بشكل متسارع، وتعرف يومي قادمين جدد من كل أنحاء العالم.

[1] شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص62-63

فالمعلومات هي حجر الأساس الطي بنيت عليه الشبكة، و الجتمعات الرقمية، تبحث عن المعلومة أكثر مما تبحث عن أمور أخرى، وهو مانسق بين الطرفين، فالانترنيت لها القدرة هائلة على توفير المعلومة و المعرفة وسمحت لكل الجامعات و المدارس بالارتباط بلاها و الاستفادة من خدماتها العلمية و التعليمية،كتلقي المحاضرات و الدروس عن بعد، وعلى النقيض من الجيل الماضي، وجد الأطفال أنفسهم أمام زخم كبير من المعلومات، حتى أنها صنعت أزمة انفجار معلوماتي بدل أزمة نقص المعلومات مثلما كان عليه الوضع قبل رواج خدمات الانترنيت، وهي ميزة المجتمع الرقمي و الافتراضي،[1]

عرفت الجزائر في نهاية التسعينات قفزة نوعية في استخدام الشبكة، بعدما أصبحت موجهة لعموم الناس ، ووجد الطفل غايته فيها ، حيث أصبح من رواد مستخدميها ووجدفي التسهيلات التعليمية التي تقدمها له ملاذا لم يحظ به سابقوه،إنمافردوس المعارف عالم كامل من المعلومات، نصوص متشبعة تقودنا من مكتبة اللى اخرى، وفيض من المعلومات أكثر بكثير مما يطلبه الطفل أو المتصفح ، حتى أن بعض الباحثين شبهوها بمتاهة المعارف قد يخرج منها المتصفح دون أن يثبت على مايريده بسبب سوء انتقائه.[2]

إن ما يميز هذه المكتبات الالكترونية التي يزورها الملايين من المتصفحين عبر العالم يوميا، أنها متجددة، وسهلة الانتقاء ما أضفى عليها ميزة جديدة زادت من روادها، فتقلص وقت البحث وسهلت العملية وزادت ضمانات العثور على المعلومات التي يريدها الباحث، كل ذلك جعل الشبكة العنكبوتية رائدة في مجال الثقافي، متخطية رهانات مصادر المعلومات الكلاسكية.

لكن أمام هذا الزحم من المعلومات يحتاج المبحر عبرها الى منهجية معينة و دقيقة للخروج بنتائج ايجابية من الأمواج المعلوماتية، هذه المنهجية قد يتحلى بها أطفال

[1] شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص136

[2] شفيق ليكوفان، المرجع السابق ،ص136

وشباب بعض الجتمعات دون غيرهم، وقد يدركها أطفال دون أخرين داخل المجتمع الواحد، فتختلف اثار ذلك بين هؤلاء وأولئك.

كما سبق الإشارة اليه، أحدث الانفجار المعرفي عبر شبكة الانترنيت أزمة في انتقاء المعلومات و تمحيصها، وأصبحت هذه الأخيرة على حد من الوفرة تجعل المتصفح للشبكة يضيع في زحمتها، وكثيرا ما يخرج الباحث منها كم دخل فيها، بسبب عجزه عن اختيار المعلومة المقصودة من بين ألاف المعلومات المتاحة في نفس المجال، خاصة متصفحو الشبكة ممن لا يملكون منهجية رقمية في عملية التصفح.

و تتسم الانترنيت بالتفاعل بين المرسل و المستقبل، وامكانية تحكم المستقبل في العملية الاتصالية، مايمنحه فرصة للتحكم النسبي في هذه العملية، والتكيف مع الانفجار المعلوماتي من حيث الكم و الكيف لكن لا يمكن لهذا الأخير بلوغ ذلك، الا في عملية الاتصالية، مايمنحه فرصة للتحكم النسبي في هذه العملية، والتكيف مع الانفجار المعلوماتي من حيث الكم والكيف لكن لا يمكن لهذا الأخير بلوغ ذلك، إلا إذا أجاد عملية الإنتقاء و الإختبار الإلكتروني، كما أن الانترنيت تدعم الفردية في السلوك الاتصالي ، فالفرد أصبح في منزله اكثر حرية على اختيار ما يناسبه[1]، وهذا مايساعد الطفل على بناء شخصية لا تتأثر بالضرورة بمحيط أسرته، أو يفرض عليه من المجتمع، وبالمقابل فهو يواجه الكم المعلوماتي لوحده دون مراقبة، مايجعله يواجه أخطار ثقافية تؤثر عليه.

ويحذر العديد من الباحثين من مخاطر الانفجار المعرفي على الطفل و أحيانا حتى على البالغين ،لكن يتم التركيز على الطفل لأنه يؤمن بشكل عفوي بكل ما يعرض عليه، فعندما يطلق العنان لأنامله على أزرار الكمبيوتر يضع نفسه وجها لوجه أمام ثقافات مختلفة كل واحدة منها تحاول تبييض نفسها على حساب الثقافات الأخرى، وقد يبدو في بادئ الأمر أن الانفتاح على الثقافات الأخرى سيجعل الطفل ينظر بعين نقدية لحقائق هذه الاخيرة، فيدرك بحدس عفوي قيمة ثقافته، غير أن ذلك لا يتم مع فئة اجتماعية كالطفل و

[1] شفيق ليكوفان، المرجع السابق ،ص137

أن حدث ذلك ،فإنه سيمس النخبة منهم فقط ،فالتكنولوجيا الجديدة تملك أسلحة متطورة في الإقناع و تصوير الثقافات على أشكال و صور مختلفة، وتجيد فنون الإقناع بشكل قد يستهوي من هو أعلم بحقيقة الثقافات، فما بالك بطفل بدأ للتو يدرك طبيعة ثقافته ويطلع عليها.

و الطريق الذي يسلكه الطفل عادة عبر الشبكة و الذي يقوم الى عالم ثقافي مختلف، تكون بدايته إما التسلية عن طريق الألعاب الإلكترونية وإما البحث عن المعلومة في مجال التربية و التعليم.

كما يبدأ الانحراف في استغلال الطفل للمعلومات عبر الانترنيت وطريقة الاستفادة من هذه الأخيرة، حيث عادة ما يفضل استنساخ المعلومة دون التحميص فيها، ولا حتى فهمها و استغلال ذلك في المجال التعليمي و المدرسة التي تمر على الظاهرة مرور الكرام، فيشب الطفل فاقدا للسمات البحث و سطحيا في ثقافته ومعارفه و أكثر من ذلك، يزيد اعتماده على ما تقدمه الانترنيت من مضامين جاهزة لا يعرف منها سوى طريقة الوصول إليها عبر النص المتشعب، فيصبح باحثا أليا لاباحثا منهجيا.

ولا أقصد من خلال إبراز هذه الحقائق التقليل من فوائد الشبكة، أو تعظيم سلبياتها على حساب إجاباتها ،لكن كما سبق الإشارة إليه المشكل ليس في الشبكة، بقدر ماهو في طريقة التعامل مع هذه الأخيرة ،فالدول المتقدمة تتابع الطفل في كل مراحله العمرية وتوجهه بشكل دقيق ليجيد انتقاء المعلومات المفيدة من الانترنيت، ليكون مؤهلا لمواجهة أية مضامين غير مرغوبة قد يتعرض لها. غير أن واقع الطفل العربي عامة و الجزائري خاصة يختلف عن وضعية الطفل في الدول المتقدمة، فهو يواجه عددا لا متناهيا من المعلومات على اختلاف طبيعتها وفحواها، وفي المقابل لا يحظى بأية حماية في مواجهة المضامين الثقافية ،فتنقلب هذه الاخيرة من نعمة يستفيد منها الى نقمة يكون الطفل أول ضحاياها.[1]

[1]شفيق ليكوفان، المرجع السابق ،ص139

ويرى بعض الباحثين أن الإنترنيت من خلال المعارف الواسعة التي تقدمها تحمل وجها أخر خاصة بالنسبة للطفل، فهي بالقدر الذي تبدو عليه مساهمة في تطوير معارفه و قدراته البحثية، تساهم بشكل كبير في قتل عبريته، من خلال استسلامه للكم الهائل من المعلومات.

فهذا الأخير يجد نفسه في حالة إحباط ليس بسبب نقص المعلومات ، لكن لتوفرها وكمها الهائل، فيبدأ بنسخ ما تمليه عليه شبكة، وهو في ذلك يجمع غالبا أراء و معلومات متناقضة وأحيانا يمزج بين لب بحثه و معلومات لا علاقة لها بذلك، لأن الطفل المبحر عبر فردوس المعارف في الشبكة، يسير وفق كلمات مفتاحية، لتسهيل المعطيات الهائل، لتسهيل فرز المعطيات الهاسل، وهو بهذه الكلمات المفتاحية، يفتح على نفسه أيضا ألاف المعلومات التي تحمل نفس المفتاح دون أن تكون هي المقصودة في حد ذاتها ،فيشب على هذا المنوال الى أن يصبح فكره ألبا فيبني منهجية نسخ المعلومات دون فهمها أو نقدها ، و تصبح القدرة الطبيعية للطفل المستخدم للشبكة المعلوماتية و العالم الافتراضي دون موجه عارف بخفاياها، على التمييز محذرة، فيكون أميل إلى الاعتماد على الشبكة ورسائلها في الكثير من وظائفه الفكرية، فيسمح بأذنيها بدل أذنيه و يرى بعيونها بدل عينيه و يفكر بعقلها بدل عقله.[1]

لقد وجد الطفل الجزائري في شبكة الانترنيت فضاء خصبا للإبحار عبرها وتصفح ملايير المعلومات التي تقدمها هذه الأخيرة، ورغم تلقيه لخطوات البحث وعدم تنشئته ليواكبه عروض الشبكة، إلا أن الطفل الجزائري استطاع فك رموز هذه الأخيرة للولوج عبرها، متجاوزا عائق اللغة و الإجراءات التقنية ، لكنه بالمقابل فشل في التعاطي مع المعلومات المتوفرة عبرها بشكل صحي سليم، فقد حاول الاستعانة بالشبكة لتطوير معارفه ودعم مشواره الدراسي فكان المردود وفيرا، قيمة ذلك المردود أكبر قدر من المعلومات بغض النظر عن استيعاب الطفل لما حصله.

[1] شفيق ليكوفان، المرجع السابق ،ص140

وتعتبر ظاهرة استنساخ البحوث من طرف الطفل الجزائري على غرار أطفال دول العالم الثالث، وبعض أطفال الدول المتقدمة التي تسعى جاهدة لقطع هذه العادة عن أطفالها من أخطر النتائج الثقافية لاستخدام الشبكة، ورغم الذي لقيته الظاهرة إلا أن سلبيات هذه الأخيرة تتفاقم يوميا، ففي وقت قريب كان التلميذ يعتمد في إنجازه للبحوث على السعي عبر المكتبات و دوره الثقافة وسؤال ذوي الاختصاص وحتى في الدول المتقدمة التي أوجدت محتويات تعليمية مقتدرة، فهي تحاول اليوم تدريب التلميذ على الاعتماد النسبي على عروض الشبكة و الاقتصار على الجوانب التاريخية و الصور من الآراء المتواجدة فيها حول المعلومة المراد تحصيلها، في حين استغنى التلميذ الجزائري بمباركة المعلمين و الأولياء عن اختلافات البحث فأصبح يستنسخ البحوث و الواجهات المدرسية فلا يكلف نفسه سوى عناء الضغط على زر واحد و تدوين عنوان بحثه، لتظهر أمامه كل المعطيات في شكل واضح فيتم نسخها دون فعادة قراءة المحتوى أحيانا.[1]
ويتضح من خلال ماسبق أن ظهور مجتمع المعلومات أثر بعمق في كيفية التعلم و اللعب و الاتصال، وإعداد و المراهقين للمستقبل وهذا ما أشارت إليه بعض الدراسات المعنية بالطفولة و التكنولوجيا، كما أشارت هذه الدراسات أيضا إلى أنه منذ عام 1994 بدأت بعض المؤسسات تركز نشاطها الرئيسي في تحديد و تعريف الاهتمامات الخاصة بالأطفال في العصر الرقمي و التوصية إلى إيجاد حلول فعالة، وأن قضايا النوعية و السلامة للوسائط الرقمية الخاصة بالأطفال و التوصل دون تفرقة من طرف جميع الأطفال هي قضايا تركز عليها هذه المؤسسات.[2]

فمجتمع المعلومات لم يعد قضية محلية أو وطنية أو إقليمية ،بل أصبحت هذه القضية محور اهتمام عالمي من قادة ورؤساء دول و حكومات، حيث عقدت المرحلة الأولى من " القمة العالمية لمتمع المعلومات" في شهر ديسمبر2003 في مدينة جنيف بسويسرا، على أن تعقد المرحلة الثانية لهذه القمة في مدينة تونس في شهر نوفمبر 2005

[1] شفيق ليكوفان، المرجع السابق ،ص141
[2] مفتاح محمد دياب،مكتبات الأطفال في عصر المعلومات،،،،طبعة الأولى،مكتبة العربي، دار الصفاء،عمان ، الأردن،2006، ص 94

، ووضح إعلان مبادئ لهذه القمة الذي حمل عنوان "**بناء مجتمع المعلومات:** تحد عالمي في الالفية الجديدة، و مبادئ هذه القمة الأساسية هي الرؤية المشتركة لمجتمع المعلومات و مجتمع المعلومات للجميع، وبهذا المبدأ فقد كانت للطفل مكانة كبيرة في إعلانات هذه القمة، بحيث تحدث بعض البنود عن دور التعليم و المعرفة و المعلومات و الاتصالات في عالم الطفولة و الشباب، كما تحدث هذا البند عن التزام القمة بتحقيق رؤيتها المشتركة لمجتمع المعلومات للجيل الحاضر وكذلك الأجيال المقبلة، ووضحت التزامها أيضا بكفالة احترام حقوق الطفل وضمان حمايتها ورفاهيتها في سياق تطوير تكنولوجيا المعلومات و الاتصالات و تشغيل خدماتها، كما نصت فقرة من أحد البنود بأن مجتمع المعلومات يحرم جميع أشكال الاعتداء Uلى الأطفال و المراهقين واستغلالهم في أغراض منافية للأخلاق و المدمرة للطفولة،وحثت كل الحكومات على النهوض بقطاع تكنولوجيا الاطفال الرقمية وحماية خصوصية الأطفال وتوفير لهم كل الحقوق الخاصة بالتكنولوجيا الجديدة و الحديثة.[1]

وبهذا فقد تطرقنا في هذا الفصل الى تأثير ثورة المعلومات على عالم التكنولوجيا الطفل وثروات المعلومات المختلفة ونتائجها وخلاصتها، وحتى الأسباب التي أدت الى القيام هذه الثورات المعلوماتية في مجال التكنولوجيات الحديثة، كما تطرقنا الى التكنولوجيات الحديثة وعلاقتها بالطفل و أهم التكنولوجيات الرقمية التي أثرت بشكل كبير على عالم الطفولة وجعلت من الطفل طفلا رقميا، يستعين بكل التكنولوجيات الرقمية في تعليمه ودراسته وترفيهه وحتى في تعاملاته اليومية، ومن هذه التكنولوجيات ماهي خاصة بالتكنولوجيا الرقمية كالكمبيوتر ومنها ماهي خاصة بالتكنولوجيا الحديثة للاتصال و الإعلام كالأنترنيت، كما درسنا هذه الأخيرة وعلاقتها بالطفل، ودورها في جعل الطفل كفرد فعال في المجتمع والواقع الافتراضي فمزجت بين التكنولوجيا الرقمية وتكنولوجيا المعلومات

[1] ل مفتاح محمد دياب، المرجع السابق،ص 76-97

للاتصال والإعلام، مما جعل من الطفل فردا يستغل هذه التكنولوجيات الحديثة ويقضي معظم وقته معها.

خلاصة الفصل:

تناولنا لما جاء ضمن هذا الفصل الذي كان غرضه تقريب فكرة أهمية اللعب في تنشئة الطفل و تكوين شخصيته و يرجع اختيار موضوع اللعب عند الطفل بالأساس لما للعب من أهمية بالنسبة للطفل ، فالألعاب الإلكترونية و ما تحتويه من تقنيات جديدة تعتبر من العوامل التي تؤدي إلى تعلق الأطفال بها و تجعلهم يمضون أوقاتا طويلة في ممارستها مما يؤدي سلبا في التأثير المباشر على تعزيز السلوك العدواني لديه .

الفصل الثالث:

العنف الافتراضي و تنامي السلوك العدواني في المدارس

- تلميذان يقتحمان متوسطة (شيباني عبد الرحمان – غليزان) و يذبحان أستاذ اللغة العربية.
- مقتل تلميذ (18) سنة أمام باب متوسطة (زكي سعيد – وهران) على يد تلميذ بطعنة خنجر في القلب.
- تعرض تلميذ (متوسطة النشماتية – عنابه) إلى اعتداء بالسلاح الأبيض من طرف تلميذ آخر.
- تلميذى يترصد بأستاذه لأهانتها له أمام تلاميذه، حيث أرداه جثة هامدة أمام مرأى التلاميذ و الأساتذة.
- طعن تلميذ (متوسطة موجاري عبد الله – أم البواقي) بالة حادة من طرف تلميذ آخر بعد مناوشات كلامية.
- قتل تلميذ زميله (ثانوية دراوي – بومرداس).
- كما نقلت لنا جريدة البلد نبا تعرض تلميذ (13 سنة) لاعتداء جسدي من طرف زميله باستعمال آلة حادة أمام مدرسة (زهور محمد – وهران)[1]

إلى غير ذلك من الحوادث التي تشير إلى استفحال ظاهرة العنف المدرسي، و تعقد أشكاله التي تحولت من الاعتداء الجسدي (ضرب، جروح...) إلى حقل الجريمة (قتل، طعن...) و كما ذكرنا سابقا إلى مرد الظاهرة نتيجة أسباب و عوامل متعددة متفاعلة فمابينها، (التنشئة الأسرية، المحيط المدرسي الخلفية الثقافية و الاجتماعية للمجتمع) و أهم عامل مغذ لثقافة العنف و الإجرام و الذي يعكف على تقديم دروس مجانية في تطبيعهذه الثقافة الإجرامية، ضمن الصور المتحركة و السيناريو، بكل إثارة، حيث يجعل من مشاهد العنف و بمختلف أشكالها ممتعا و شيقا، بالرغم من مساوئه في الواقع الاجتماعي وفي هذا الصدد يؤكد أيضا الدكتور حويتي في دراسته،عن دور الإعلام لا

1-01:20 h http: // elbiladonline. Net.05/04/2016

الفصل الثالث:

العنف الافتراضي و تنامي السلوك العدواني في المدارس

تمهيد:

استفحلت في الآونة الأخيرة ظاهرة العنف المدرسي باعتبارها جسر يهدد المجتمع وتعددت أسباب هذه الظاهرة منها تأثير العنف الافتراضي على الواقع حيث تطرقنا في هذا الفصل الذي جاء تحت عنوان العنف الافتراضي و تنامي السلوك العدواني في المدارس وتضمن ثلاث مباحث الأول أشرنا إلى مظاهر سلوك العدواني و أسباب و النظريات المفسرة لسلوك العدواني أما المبحث الثاني سنسرد من خلاله العنف في الوسط المدرسي وعلاقة البيئة المدرسية بهذه الظاهرة ثم تصنيفات العنف المدرسي ونختم الفصل بمحاولة مدى ارتباط العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الالكترونية العنيفة وظاهرة العنف المدرسي وهذا من باب استهلاك الأطفال للعنف للألعاب الالكترونية العنيفة فهل يبقى مجرد عنف افتراضي حيث يكون متنفس للطفل لإفراغ مكبوتة من العنف أم بتعدي إلى عنف واقعي من خلال التقليد و المحاكاة .

المبحث الأول :مظاهر السلوك العدواني و أسبابه

المطلب الأول: مظاهر السلوك العدواني [1]

تتعدد مظاهر السلوك العدواني عند الطفل فتتضمن أضرار الأفعال الجسدية التي تتدخل في أي سلوك مشروع يقوم به الآخرون مثل : استخدام السباب أو المنع أو الإكراه بالتهديد. ومن المواقف الخاصة التي يستثار فيها السلوك العدواني فيبدأ السلوك العدواني بنوبة مصحوبة بالغضب والإحباط صاحب ذلك مشاعر من الخجل و الخوف:

1-تتزايد نوبات السلوك العدواني نتيجة لضغوط نفسية متواصلة أو متكررة في البيئة.

2-سرعة الغضب والانفعال وكثرة الضجيج والامتعاض والغضب.

3-تخريب ممتلكات الغير كتمزيق الدفاتر والكتب وإتلاف المقاعد والكتابة على الجدران.

4-مشاكسة غيره وعدم الامتثال للأداء والتعليمات وعدم التعاون والترقب والحذر أو التهديداللفظي وغير اللفظي.

5-توجبه الشتائم والألفاظ الثابتة.

و يبدا السلوك العدواني بنوبة مصحوبة بالغضب والاحباط و العناد ،كما يتزايد السلوك العدواني نتيجة للضغوط المتكرر في البيئة الاجتماعية ، من خلال الاعتماد على الاقران انتقاما او بغرض الازعـــاج باستـــخدام اليدين او الاظافر او الرأس او حركات ،او على ممتلكات الغير و الاحتفاظ بهـــا

او اخفائها لمدة من الزمن بغرض الازعاج[2] ، فان الطفل يتسم في حياته اليومية بكثرة الحركة ،وعدم اخذ الحيطة لاحتمالات الاذى و الايذاء، ورفضه قبول التصحيح ، ويبحث مشاكسة غيره وعدم الامتثال للتعليمات و عدم التعاون و الترقب

1 - المجيد سيد أحمد، أحمد منصور، زكرياء أحمد الشربيني."**سلوك الانسان بينالجريمة والعدوان– الإرهاب**"– دار الفكر العربي. القاهرة.1998. ص12.

[2]الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال وجودة الحياة في الاسرة ،نفس المرجع السابق ،ص 12

و الحذر او التهديد اللفظي و غير اللفظي و توجيه الشتائم ، واحداث الفوضى في الصف عن طريق الضحك و الكلام و اللعب وعدم الانتباه ،وعدم احترام المدرسين و التهريج في الصف ،وايضا عدم الانتظام في المدرسة ومقاطعة المعلم اثناء الشرح و انه لمن مظاهر العنف و العدوان لدى الاطفال بالنظر لكل ما سبق قد ينتج اساسا من حيث تأثره بما نحن بصدد دراسته الا و هو تأثير الالعاب الالكترونية فهي تقدم في مضمونها الخيالي و الملفت بعض الحركات المغرية ، و التي تدخل الطفل وتجعله نموذجا له في كل سلوكاته ،فمثلا من خلال العاب المصارعة تظهر العنف لدى الاطفال بتقليدهم لحركات تلك الالعـاب وضرب بعضهم البعـض

و الحديث عن هاته الالعاب و شرح كيفية الحركة و كيف قام بها البطل تترك اثرا في الغير فتجعله يتأثر و يبحث عنها ويقلدها ليكتسب سمة الشجاعة و القوة كما في اللعبة ،كما اننا نجد ان مظاهر العنف بالمدارس تظهر بتسمية بعضهم البعض بأبطال الالعاب وتقليدهم تقليدا اعمى في ظل غياب الرقابة الاسرية ،ظاهرة العنف عند الاطفال بطبع هؤلاء سريعو الانقياد و التأثير بكل ما هو ملفت ومبهر خاصة التكنولوجيا الجديدة التي تظهر بالألعاب الالكترونية و المؤثرات كالعالم الافتراضي ، 3D ، و غيرها التي تترك اثرا في الطفل ويشكل من خلالها العنف و العدوان لديهم .

المطلب الثاني: أسباب السلوك العدواني:

1- العدوان كغريزة عامة موجودة لدى الإنسان وذلك لتفريغ الطاقة العدوانية الموجودة داخل هويج بالتعبير عنها.

2- العدوان كسلوك متعلم بتعلمها الفرد خلال الخبرات التي تهيأ في حياتها و أحيانا بتعلم السلوك العدواني من خلال التنشئة الأسرية فمثلا الحب الشديد والحماية الزائدة للطفل والاستجابة المفرطة لرغباتها خاصة عند غضبه لتجنب المشاهد المزعجة التي

تثيرها إلى جانب عدم الشعور بعدم الأمان وعدم الثقة أو الشعور بالذنب أو الإهانة أو التوبيخ أو تجاهل عدوانيتها...الخ

إلى جانب تعلم العدوان عن طريق نموذج، قد يكون نموذجا حيا من طرف جماعة الرفاق على سبيل المثال أو من خلال وسائل الإعلام لاسيما الرسوم المتحركة وأفلام العنف (أفلام الأكشن خاصة). إلى جانب ألعاب الفيديو العنيفة.

3-العدوان كنتيجة حتمية لما يواجهها الفرد من إحاطات متكررة تؤدي نتيجتها السلوك العدواني، لدى الفرد (الإحباط كعامل للعدوان).

4-اكتساب السلوك العدواني من خلال البيئة ، ولاسيما الأسرة ، فالأسرة المشحونة بالصراعات، والشجار، عادة ما يكتسب أبناءها صفات عدوانية ويمارسونها – كنوع من التمثل – في شكل سلوكيات عدوانية، قد يكون بدافع – لتشبعهم بالعنف كحل مشروع أو رد فعل أو انتقام.

والألعاب الإلكترونية تقدم لنا دروسا خصوصية في العدوان دون ككل أو ملل ، بالرغم من امتلائها بمشاهد القتل وتقطيع الأوصال وقطع الرؤوس ، وتكرارا مناظر سفك الدماء، فهو عنف مصور بأحدث التكنولوجيات (3Dثلاثية الأبعاد) المصورة للواقع كأنها حقيقة هو مشروع مثير ومسلي، وبدون عقاب، وهنايجد الطفل ضالتها في التفريغ عن نزوات العنف المكبوتة لأنها حتما لن يصل في الواقع البشع) إلا أن الطفل يتلذذهذا العنف ويشرعنه كمبدأ خاص في حياته ويتبعه وحتما إذا ما كانت هنا كمثيرات ستكون استجابة بدرجات. إلى درجة القتل وسفك الدماء إلا تحت ظروف اجتماعية وأسبابها ضاغطة (هذا ما عايشناه خلال فترة العشرية السوداء، من تورط أطفال متمدرسين في صفوف الإرهاب، وممارستهم لمختلف جرائم القتل[1].

1- حمد حسن علاوي ."**سيكولوجية العدوان والعنف في الرياضة**" . مركز الكتاب للنشر. القاهرة– 1998. ص12

المطلب الثالث: النظريات المفسرة للسلوك العدواني

مع تعدد أشكال العدوان ودوافعه, تعددت النظريات التي تناولت تفسير السلوك العدواني وعليه فلا توجد حتى الآن نظرية واحدة شاملة لتفسير السلوك العدواني.

أولا: النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

ظهرت نظريات عديدة قدمت تحليلات وتفاسير حول العنف والعدوان يمكن عرضها فيمايلي:

-**<u>نظرية العدوان الغريزي</u>**: يرسيجمونفرويدSigmund Freud أن العدوان غريزة فطرية وفسر سلوك الفرد بناء على غريزتين هما غريزة الحب والبقاء (غريزةإيروس) وغريزة الشر والتدميرإتناتوس واعتبر غريزة العدوان تصرفا طبيعيا لطاقة العدوان ، وأن غريزة الشر والتدمير دافعها العدوان والتدمير والانفجار من أجل تدمير الذات وتقوم بتوجيه العدوان المباشر خارجا نحو تدميرا لآخرين[12] وأنا لعدوان يرجع إلى فشل الذات في أحداث التوافق بين المستويات الثلاث للنفس البشرية ، التي تتمثل في النفس ذات الشهوات وهو(ID)وهو مركز الانقياد وراء اللذة والشهوات والمستوى الثاني المتمثل في الذات الشعورية ويرمز لها ب ego وهي لانا، وتعمل النفس كوسيطين نوازع النفس ذات الشهوة وبين مقتضيات البيئة كالقيم والأعراف، والمستوى الثالث هو الضمير ويرمز له بكلمة (super ego) لأنا العلي وتشمل القيم والمثل.

1-<u>.نظرية التعلم الاجتماعي:</u>

2- يتزعمهذه النظرية باندور ولترز BANDORA WALTRS ومحورها أن معظم السلوك العدواني متعلم من خلال الملاحظة والتقليد ، وذلك من خلال مصادر ثلاثة التأثير الأسري وتأثير الأقران وتأثير النماذج الرمزية كالتلفزيون.

إلى جانب أن:

[1]علي عبد القادر القهوجي- **<u>"علم الإجرام القانوني"</u>**، الجامعة الجديدة للنشر ، الإسكندرية2000 . ص58.

- اكتساب السلوك العدواني من خلال الخبرات السابقة.
- التعلم المباشر المسالك العدوانية كالإثارة المباشرة للأفعال العدوانية الصريحة في أي وقت.
- تأكيدهذا السلوك من خلال التعزيز والمكافآت.
- إثارة الطفل إما بالهجوم الجسمي بالتهديدات أو الإهانات.
- إعاقة سلوك موجه نحو هدف أو تعليل التعزيز أو إهانة قد يؤدي إلى العدوان.
- العقاب قد يؤدي إلى زيادة العدوان[3]

إن أهم ما جاءت به هذه النظرية هو عملية النمذجة الاجتماعية فهي العملية التي من خلالها يلاحظ الشخص أنماط سلوك الآخرين ويكوّن فكرة عن الأداء ونتائج الأنماط السلوكية الملاحظة[12]، وان الصور المختلفة للعدوان مشتقة أساسا من تأثيرا ت عملية التعلم والتنشئة الاجتماعية التي يخضعها الفرد من هذه النمذجة التي يجدها الطفل ضمن علاقته التفاعلية مع الألعاب الالكترونية العنيفة لاسيما تلك الألعاب المحاكية للواقع أي التي تصور الواقع (الحروب وغيرها) شبيهة بالواقع ، رسوم ثلاثية الأبعاد، حيث يجد نفسه كأنه في الواقع وهو البطل الذي يرسم صورة زعامة البطل القوي الذي لا يقهر ، ويقهر كل من هو في طريقه، من خلال التلذذ بمختلف أشكال العنف والعدوان والمعزز بمبدأ المكافأة والاستحقاق من خلال الانتقال من شوط لآخر، من خلال من يقتل أكثر ويدمر أكثر.

2- نظرية الصراع الثقافي:

صاحب هذه النظرية ثورستنسلينTHORSEN SELLINومنطلقهاهوحتمية نشأة الصراع بين الثقافات نظرا لتصادم القيم الخلقية والاجتماعية التي يعتبرها يعبر عن القانون الجنائي مع القيم السائدة في جماعة معينة ، والفرد إما يستجيب للقيم السائدة في جماعته وإما ينصاع للقيم التي يحميها القانون الجنائي.

[1]-أحمد زايد وآخرون ، **"الأسرة والطفولة"** –دار المعرفة الجامعية، مصر. ط1. دون سنة ص210.

وهذا الصراع الخارجي بين قيم المجتمع وقيم مبادئ الجماعة الأولية التي ينتمي إليها الفرد يتوازى مع صراع نفسي داخلي ينتهي بالفرد إلى الوقوع في هاوية الجريمة[1].

فالفرد هو العنصر الذي يتوسط قيم وثقافة الجماعة الأولية وأوامر القانون الجنائي مما يجعلهذا العنصر أي الفرد في صراع نفسي دائم بين هذين القطبين المغايرين

المبحث الثاني: العنف في الوسط المدرسي

المطلب الأول: ظاهرة العنف المدرسي

يعرفDubet (1998) العنف المدرسي:" هو مجموعة السلوك غير المقبول في المدرسة بحيث تؤثر على النظام العام للمدرسة، ويعيق العملية التعليمية داخل الفصل، ويؤدي إلى نتائج سلبية بخصوص التحصيل الدراسي ويتمثل في العنف المادي كالضرب والشاحنة والسطو أو تخريب الممتلكات المدرسية أو الغير، الكتابة على الجدران والطاولات الدراسية، والاعتداء الجسمي، والقتل والانتحار ، وحمل السلاح بأنواعها، والعنف المعنوي كاسب والشتم والسخرية والاستهزاء والعصيان بالإضافة إلى إثارة الفوضى بشتى طرقها بأقسام المدرسة والملاحقة بشتى أنواعها[2]:

ويعرفهاDebarbieux (1996): أن العنف المدرسي هو مساس بالنظام ومكونات المنظومة التربوية التي تتميز بقيم ومعايير اجتماعية وكذا المساس بالكيان الشخصي[3].

المطلب الثاني: البيئة المدرسية

تتعدد المتغيرات المرتبطة بظروف العملية التربوية داخل المدرسة في علاقتها بالسلوك العدواني للتلاميذ ففي دراسة عن الاحباط و العدوان انه كلما زاد عدد تلاميذ الفصل ، كما أدى ذلك الى نشوء الاحتكاكات و التوترات بينهم ، وكلما أدى ذلك

[1] -Subran (J). « **La famille et l'école encyclopédie de la sociologie** », Paris, Lip, Larousse. 1975. p64.

2- خالدي خيرة، "**العنف المدرسي ومحدداته كما يدركه المدرسون والتلاميذ**"، دراسة ميدانية في ثانويات الجلفة، أطروحة دكتوراه، قسم علم النفس وعلوم التربية، كلية العلوم الاجتماعيةوالانسانية، جامعة الجزائر 2006-2007، ص97

[3] - **نفس المرجع**، ص96

الى زيادة نزعاتهم العدوانية فضلا على ان زيادة عدد الطلاب اي ارتفاع كثافة الفصل غالبا ما تجعل عملية ضبط المدرس وغيره للنظام امرا عسيرا مما يفسح المجال للتجاوزات العدوانية ،وقد وجد ايضا ان الكثافة الزائدة ترتبط بالعدوان وبمظاهر القلق و اعتلال الصحة ، كما ترتبط بالانسحاب ، وتولد شعورا بعدم الراحة ويقل حب الناس لبعضهم البعض ، ويقل التفاعل بينهم [1]

كما اننا حسب الدراسة نثبت ان الاختلاط بين الاطفال في المدارس و اتخاذهم الالعاب الالكترونية بحركاتها نموذجا بينهم للتقليد و التعلم ، و الحديث الدائم عن هاته الالعاب ، وطريقة الفوز و الحركات عنيفة الموجودة بها ، يجعل الطفل يتأثر بزملائه ،سواء بإتباع مبدأ التنافس في الفوز ،او التقليد ، او الاكتشاف فالبيئة المدرسية قد تكون اداة يتم من خلالها الترويج عن اجداد الالعاب و الحركات و الممارسات العنيفة من خلال الالعاب الالكترونية .

_ ونجد ايضا عوامل وظروف مجتمعة أخرى كالتعصب وعدم التمسك بالقيم:حيث إن الألعاب الالكترونية التي تصلنا كلها غريبة عن مجتمعنا العربي المسلم و الجزائري بصورة اقرب ، فبطبيعة الحال ستكون ضد مبادئنا الدينية وقيمنا الاجتماعية ، سواء بوجود مناظر مخلة بالحياة كلعبة GTA ، أ, تحطيم المساجد و المباني للفوز كألعاب الحرب ، أو ضد معتقدات الدينية ، بظهور أشكال سواء للملائكة أو الاله .وتدعيم نزعة العدوان.

المطلب الثالث: تصنيفات العنف المدرسي[2]

من خلال عرض أصناف مختلفة للإعمال العنيفة، لثلة من الباحثين ، الذين صنفوا السلوك العنيف حسب الشكل والدرجة، ومنهم راعى طبيعة السلوك العنيف منهم من رتبها حسب المسؤولين عنها:

[1]- خالدي خيرة ،**مرجع سابق** ، ص519

2 - خالدي خيرة ،**مرجع سابق**، من ص98الى 107 بتصرف.

1. تصنيف Dupaquier (1990) وفقا للشكل والدرجة:

أ.حسب الشكل:

- العنف ضد الممتلكات الشخصية : كالسرقة
- العنف ضد الممتلكات الجماعية: كحالات التخريب
- العنف الشفوي الأدبي سواء ضد الطاقم التربوي أو ضد التلاميذ.
- العنف الجسدي سواء أدى إلى تعطيل العمل أم لا.

ب. حسب درجات العنف المدرسي:

أولا: تأتي الفوضى في القسم وما شابهها (مثل محاولة إضحاك التلاميذ، أو التقليل من هيبة الأستاذ وسلطته...الخ[1]

ثانيا: العراك بين التلاميذ (أصلا موجود) ويزداد بظهور وتشكيل عصابات.

- **ثالثا:** الغياب الواضح وأخذ المال عن طريق التهديد والذي يؤدي إلى اضطراب الحياة المدرسية
- **رابعا:** الإخلال بالأدب والاستقرار وخاصة محاولة إخراج الأستاذ عن حالته العادية، حيث تظهر مواجهة بين التلاميذ المستفزين والأستاذ لمراقبة القسم أو التحكم فيه طرف المستفزين.
- **خامسا:** هناك التخريب الذي ينطلق من كتبات بسيطة على الطاولات أو الجدران، مثلا تكسير زجاج النوافذ والكراسي إلى الحرائق المتعددة.
- **سادسا:** نجد العنف الجسمي ضد الأشخاص.

[1] - **نفس المرجع** ،ص 51

Le Blanc (1990). تصنيف2.

أ. حسب طبيعة السلوكات العنيفة:

- العنف الرمزي: الفوضى ، التغيب المدرسي، الامتناع عن العمل ، الامتناع عن الدخول، الخروج من القسم.
- العنف السلوكي: السب ، الشتم (استعمال كلمات بذيئة من التلاميذ ومع الأستاذ أو أعضاء الإدارة.

- العنف النفسي : التهديد–المساومة، سرقة يستعمل فيها التهديد.
- الاعتداء المادي: تخريب، كتابة على الجدران وعلى الطاولات، تحطيم الأثاث بكل أشكاله والسرقة ، والسلوكيات التي تدل على الأقسام بكل أنواعه.
- الاعتداء أو العنف الجسدي : خصومات بين التلاميذ، المخدرات، الاعتداءات الجنسية –الاعتداءات الجسدية.

FORTIN (1989): تصنيف3.

تصنيف السلوكات العنيفة حسب المسؤولين عنها:

- **عنف بين تلاميذ** : اعتداء شفوي وجسدي، جنسي، وكذلك رفض الآخر، السرقة باستعمال العنف، والتهديد بواسطة الأسلحة البيضاء.
- **عنف التلاميذ ضد الأساتذة والمؤسسة:** يتمثل في : الفوضى الكلام البذيء ، (الغايات، تكسير الممتلكات والأشياء المدرسية...الخ.
- **عنف المدرسي ضد التلاميذ:** مثل ك غياب الحوار، الاحتقار، اللامبالاة، العقوبات غير العادلة، الملاحظات الجارحة والتي تحط من قيمة التلاميذ، إضافة إلى العنف الجسدي أحيانا والعنف المعنوي أحيانا أخرى.

عنف مرتكب من طرف دخلاء عن المدرسة أو من طرف غير المتمدرسين المتواجدين بمدخل المؤسسة أو بقربها: مثل الاعتداءات المختلفة "معاكسة التلميذات...الخ.

- **العنف الذي منشأة المؤسسة المدرسية:** ويتضمن هذا النوع وضع المدرسة العام غير اللائق ، مثل هندسها، مكان تواجدها موظفيها، الاستعمال الزمني، العلاقات الاجتماعية فيها وكيفية أو نوع التعامل مع الموظفين فيها والتلاميذ، إضافة إلى نشاطاتها المختلفة سواء ما تعلق بها من تأثيث أو نشاطات ترفيهية ورياضية وفسح تعليمية تربوية

- **ظواهر العنف الذاتي:**ويتمثل في الانتحار بعد إخفاق مدرسي أو عاطفي، التعذيب الذاتي، تعاطي المخدرات...الخ:

4. تصنيف Dubet 1994:

صنفه حسب المكان الذي يقع فيها بالنسبة للمدرسة.

أ. <u>عنف خارج المدرسة:</u>

عنف غير ناتج عن الوضع المدرسي بل امتداد السلوكات غير مدرسية داخل جدران المدرسة مثل: حضور شاب لمؤسسة تعليمية لتصفية حساباتها ويتعدى على تلميذ بسبب مشكلة ما حدثت خارج أسوار المدرسة.

<u>ب.عنف داخل المدرسة:</u>

وهو عنف يتولد بسبب الوضعية المدرسية نفسها المتمثلة في الاكتظاظ داخل الأفواج التربوية،ديمقراطية التعليم التي تسمع للمراهقين بالبقاء إلى سن (16سنة عندنا)، هؤلاء الذين.....معهم سلوكات غريبة عن النظام المدرسي، كالعراك بين الذكور الفوضى المستمرة، وصعوبة في قبول الرقابة الاجتماعية المدرسة هذه السلوكات التي تعكر المناخ

المدرسي، وقد صنفها كامل عمران (2003)، من خلال دراسة ميدانية بسوريا، وصل فيها إلى أن العنف المدرسي ليس بالضرورة مصدره داخل المدرسة.

1) عنف من خارج المدرسة:

- زعرنة أو بلطجة (حب السيطرة والتسلط): عنف موجه من خارج المدرسة إلى داخلها، على أيدي مجموعة من البالغين ، ليسوا تلاميذ حيث يأتون في ساعات الدوام أو في ساعات ما بعد الظاهر من أجل الإزعاج أو التخريب.

عنف من قبل الأهالي: ويكون بشكل فردي أو جماعي فمثلا عن استدعاء ولي تلميذ يأتي للمدرسة قصد الاعتداء على نظام المدرسة والإدارة والمعلمين مستخدما أشكال العنف المختلفة.

2)عنف داخل المؤسسة:

- العنف بين التلاميذ
- العنف بين المعلمين أنفسهم
- العنف بين المعلمين والتلاميذ
- التخريب المتعمد للممتلكات

2. تصنيف : Pain للسلوكات العنيفة التي تقع في المدرسة.

حيث يصنف العنف المدرسي وفق صنافة Busse لأبعاد السلوك العدواني، لمختلف أنواع السلوكات العنيفة في المدرسة حسب عدة متغيرات و هي: العنف الايجابي في مقابل العنف السلبي، والعنف المباشر في مقابل العنف غير المباشر والعنف البدني (المادي) في مقابل العنف اللفظي، و هذا حسب الجدول الآتي:

نشير أن العنف الايجابي، هو مقترن بـهدف أو الوصول لتحقيق هدف ما أما العنف السلبي فغير مقرون بـهدف.

صنافة Pain (1997) للسلوكات العنيفة :

	العنف الايجابي		العنف السلبي	
	مباشر	غير مباشر	مباشر	غير مباشر
المادي	- المساس الجسدي ضد الغير (ضرب الضحية، أو لكمها...) - الانتحار	- المساس بممتلكات الأشخاصأو المؤسسة - التخريب - الغش في الامتحانات	- نبذ - فوضى - غيابات	- ابتعاد حضور - غير مشارك - بدون أدوات مدرسية - رفض أداء عمل
اللفظي	- المساس اللفظي ضد المجيء عليها - تهديد، سب،استفزاز، إهانة...	- عتيبة، نميمة - استهزاء أي النميمة الماكرة	رفض المشاركة والإجابة والكلام وسوء الأدب...	- رفض العمل - رفض الحوار - رفض الموافقة نطقا أو كتابة

حسب التصنيفات الأربع التي أوردتاها في فصلنا هذا نجد أن هناك تنوع وتعدد في مظاهر وأبعاد السلوكات العنيفة المدرسية.

إلا أن هناك تنوع وتعدد في مظاهر وأبعاد السلوكات العنيفة المدرسية،إلا أنها جميعا تتفق في أنها جميعا تؤدي إلى الضرر بالفرد أو الجماعة سواء كان الضرر

ماديا أو نفسيا ، أو لفظيا وسواء كان الضرر هدفا في حد ذاته ، أو كوسيلة من اجل تحقيق مطلب ما، أو للدفاع عن النفس.

3-ويعرف أيضا:

على أنه "كل تصرف يؤدي إلى إلحاق الأذى بالآخرين وقد يكون الأذى جسميا أو نفسيا، فالسخرية و الاستهزاء من الفرد وفرض الآراء بالقوة وإسماع الكلمات البذيئة جميعها أشكال مختلفة لنفس الظاهرة .[1]

وحسب (حسنين توفيق1995)"هو مدرسة سلبية للطفل ينخدع عقولهم ويزيلهمالأعمال العدائية والانحرافة في خط الحياد والمستقبل ويضلل مسارهم الفكري ويطبع عليهم بطابع القسوة والقوة،

التي يستخدمونها من هذا السلوك العنيف وهذا قد يمتد إلى أخطر من ذلك بما يتسم به من الحقد والكراهية والنبذ.

وعليه فالعنف المدرسي يمكن التعبير عنه على أنه سلوك عدواني يحدث بين بعض الأطفال المتمدرسين، سواء اتجاه بعضهم البعض منهم واتجاه الطاقم التربوي أو الطاقم الداري، أو اتجاه الأدوات والمعدات المدرسية أو المباني، ويتخذ أشكالا متعددة منها الضرب بالأيدي أو الآلات (جسدي)أو استخدام ألفاظ (إساءة تهديد، سب شتم ،عنف لفظي)، في جانبها النفسي كالاستهزاء والسخرية والتحقير ومنها ما يكون اتجاه المعدات والأدوات والمباني باستخدام التخريب سواء بالحرق، تكسير، مسح،

شطب...الخ، ونتيجته إحداث ضرر أو ألم ، أو جروح، خوف أو اضطرابات ، وهذا ما يؤدي إلى تعقد الجو المدرسي وإعاقة العملية التعليمية وهو بذلك سلوك متعلق باستعمال القوة (جسمية نفسها بإلحاق الضرر بالمستهدف سواء بشكل كلي أو جزئي

---

(1) علي بن عبد الرحمان الشهري-_"**العنف في المدارس الثانوية ومن وجهة نظر المعلمين والطلاب**" رسالة ماجستير- قسم العلوم الاجتماعية، كلية الدراسات العليا – جامعة نايفالعربية للعلوم الأمنية2003. ص16.

وبوسائل مختلفة، تؤثر على الجانب المادي النفسي الأخلاقي–الثقافي–الروحي للفرد أو الجماعة في المؤسسة التربوية.

المبحث الثالث: العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية العنيفة و العنف المدرسي

المطلب الأول: حجم ظاهرة العنف المدرسي.

أضحت ظاهرة العنف المدرسي واقعا مفروضا تعددت أسبابه و انعكاساته على الفرد و المجتمع، و الإحصائيات الحالية تدق ناقوس الخطر، فحسب ما جاء في إحصائيات وزارة التربية الوطنية، و الذي قد نشر في جريدة الخبر حوادث، أن: 16000 طفل دون 12 سنة تورطوا في جرائم بشعة داخل المدرسة، كما أحصت 300 ألف حالة عنف مدرسي من مارس 2003 إلى 2008،[1] و في دراسة أكاديمية لمفتشيها الجزائر تحت إشراف الدكتور احمد جويتي ، حيث شملت الدراسة 21ثانوية بالجزائر العاصمة. مست مقاطعات الولاية (شرق، غرب، جنوب، وسط) ، و مست الدراسة ثلاث فئات (الأساتذة، مستشاري التربية، تلاميذ) ومن بين النتائج التي توصلت إليها أن المتوسطات تتصدر حوادث العنف المدرسي، بالنظر إلى خصوصيات الأطفال ، أما عن أشكال العنف المدرسي الأكثر انتشارا منها:

سخرية و إستهزاء، إثارة الفوضى بالقسم، الضرب، السرقة، المشاجرة، الكسر و التخريب، السب، الشتم....

كما أوفتنا جريدة **الخبر حوادث** في عددها**216** بأبشع جرائم القتل و الاعتداء في الوسط المدرسي منها :

- تلميذان يقتحمان متوسطة (شيباني عبد الرحمان – غليزان) و يذبحان أستاذ اللغة العربية.

[1] أحمد حويتي، خياطي مصطفى**" العنف المدرسي:الاسباب والمظاهر"**، دراسة ميدانية في ثانويات بالجزائر ، العاصمة، الجزائر، فورام2004

- مقتل تلميذ (18) سنة أمام باب متوسطة (زكي سعيد – وهران) على يد تلميذ بطعنة خنجر في القلب.
- تعرض تلميذ (متوسطة النشماتية – عنابة) إلى اعتداء بالسلاح الأبيض من طرف تلميذ آخر.
- تلميذى يترصد بأستاذه لأهانتها له أمام تلاميذه، حيث أرداه جثة هامدة أمام مرأى التلاميذ و الأساتذة.
- طعن تلميذ (متوسطة موجاري عبد الله – أم البواقي) بالة حادة من طرف تلميذ آخر بعد مناوشات كلامية.
- قتل تلميذ زميله (ثانوية دراوي – بومرداس).
- كما نقلت لنا جريدة البلد نبا تعرض تلميذ (13 سنة) لاعتداء جسدي من طرف زميله باستعمال آلة حادة أمام مدرسة (زهور محمد – وهران)[1]

إلى غير ذلك من الحوادث التي تشير إلى استفحال ظاهرة العنف المدرسي، و تعقد أشكالها التي تحولت من الاعتداء الجسدي (ضرب، جروح...) إلى حقل الجريمة (قتل، طعن...) و كما ذكرنا سابقا إلى مرد الظاهرة نتيجة أسباب و عوامل متعددة متفاعلة فمابينها، (التنشئة الأسرية، المحيط المدرسي الخلفية الثقافية و الاجتماعية للمجتمع) و أهم عامل مغذ لثقافة العنف و الإجرام و الذي يعكف على تقديم دروس مجانية في تطبيع هذه الثقافة الإجرامية، ضمن الصور المتحركة و السيناريو، بكل إثارة، حيث يجعل من مشاهد العنف و بمختلف أشكالها ممتعا و شيقا، بالرغم من مساوئه في الواقع الاجتماعي وفي هذا الصدد يؤكد أيضا الدكتور حويتي في دراسته،عن دور الإعلام لا سيما الإعلام المرئي (أفلام، مسلسلات)وانتشار الفضائيات التي تساهم في تشكيل خلفية العنف لدى التلاميذ.

1- http: // elbiladonline. Net.05/04/2016 h 01:20

المطلب الثاني: تكنولوجيا الاتصالات و العنف (الانترنت، العاب الفيديو)

من خلال استقراءنا للعديد من الدراسات تناولت تأثير مؤسسة الإعلام، إعلام مرئي، تلفاز، فضائيات) و تطور التكنولوجيا و الاتصال التي أضحت الممول الرئيسي لثقافة العنف و الإجرام ،التي اتخذت لها من برامج الأفلام و المسلسلات و برامج الأطفال و كذا الألعاب الالكترونية أوعية لها التمرير بعد أن زالت كل الحواجز الإعلامية في ظل العولمة، و أضحى العالم قرية كونية واحدة.

وما يمكن استخلاصه:[1]

- وسائل الإعلام – بشكل عام – تؤجج ظاهرة العنف و تعمقه.
- جعل الطفل يتعامل مع العنف على انه حدث عادي و لا مانع من استعماله ضد الآخرين
- تصوير مشاهد العنف في مختلف البيئات، (أسرة: خلافات أسرية) المجتمع:(في الشارع)، دماء تتطاير، أصوات المسدسات و الرشاشات، جثث الضحايا....
- تقدم عبر برامجها، جرعات متزايدة متكررة من العنف، هذه الجرعات تؤدي إلى تنمية السلوك العدواني للطفل ، (حسب الدراسات التي أوردناها في الفصل السابق) و تؤدي إلى عدم الإحساس بالآخرين (حسب دراسة براد بوشمان – أستاذ علم النفس، حيث اجري اختبارا على عينة من 320 طالب قسموا إلى فريقين (مجموعة ضابطة: تلعب ألعابا غير عنيفة ، مجموعة تجريبية: تلعب ألعابا عنيفة) و ذلك لمدة 20دقيقة، و بعد دقائق من الانتهاء من اللعب تابع أعضاء الفريقين شجارا عنيفا، و كانوا فقط يستمعون لأحد المتشاجرين الذي كان يئن ألما و يعرج في نهاية الشجار، و جاءت فترة رد الفعل، الفريق الذي لعب ألعابا عنيفة في السعي لمساعدة الضحية في الشجار(بعد 74ثانية)

1- عامر بن شايع بن محمد البشرى**- مرجع سابق** ص ص44 - 45

• أطول من رد فعل الفريق الذي لعب ألعابا غير عنيفة (أي بعد 16ثانية).[1]

• الطغيان الإعلامي الذي تحكمه منظومة قيميةغربية، كنمط قيمي ينسحب على العالم كله، هذاالنمط المشحون بالعنف، و الذي يمارسه الطفل بكل هوادة، و هو مبهور بصورة البطل الذي لا يقهر.

• يعرض العنف الافتراضي دون أن ينال مرتكبوه أي عقاب كما تختفي من صور العنف الآثار الجسدية و النفسية طويلة المدى و هذا ما يعزز فكرة أن العنف غير مؤذ، و هذا ما يفسرظاهرة استعمال السلاح (لاسيما السلاح الأبيض) ،و ارتفاع معدلات الجريمة في كثير من المجتمعات المدرسة بإطلاق النار على مدرسيهم و أقرانهم.

و قد تناولت العديد من الدراسات اثر العنف في و سائل الإعلام ، لاسيما التلفاز، العاب الفيديو، الإنترنت، (العاب الشبكات) و العنف، و توصلت إلى وجود علاقة تأثير سلبي (وفق نظرية المحاكاة و التقليد أو النمذجة) أو وجود تأثير ايجابي وفق نظرية التفريغ أو التطهير) إلا أن اثر العنف الافتراضي في العاب الفيديو يفوق في حدته العنف المتلفز، لستة أسباب أهمها :

العلاقة التفاعلية بين اللاعب و مشاهد العنف عكس المشاهد الذي ينحصر عمله في تلقي مشاهد العنف الافتراضي ، دون أن يكون فاعلا فيها .

و سنحاول سرد بعض الحوادث التي تثبت العلاقة بين العنف الافتراضي وظاهرة العنف المدرسي.

أ. المدارس و انعكاسات العنف الافتراضي – حوادث –

1. المنفذ للعنف عبر شبكة الانترنت هي العاب الشبكات و عن اثر الانترنت في بروز ظاهرة العنف المدرسي، تنقل لنا (مجلة المعرفة في عددها85 – جويلية2002) جريمة

1- دراسة: **العاب الفيديوالعنيفة تؤدي إلى انعدام الإحساس بآلام الآخرين**.
http:// www.alquabas.com/ 21/02/2009/ article 198206.htm13/04/2016. 21:09 h

الطالب الألماني الذي قام بقتل سبعة عشر (17) من معلميه و زملائه في مدرسة بمدينة ايرفورت الألمانية. حيث مثلت هذه الحادثة صدمة جديدة للنظام التعليمي في هذه الدولة، و من خلال تفحص سيرة حياةهذا الطالب، اتضح إنه معجب بلعبة على الانترنت، تمثل عملية قتل الإرهابيين، كلما زاد عدد القتلى الذين تتناثر بلون احمر يغطي الشاشة ، اثبت الشاب مهارت و انه أيضا يعشق أفلام سيلفسترستالون التي يبيد فيها أعداءه[1].

. حوادث إطلاق النار و القتل التي شهدتها مدرسة كولومبيا الثانوية بولاية كلورادوا، و هي المذبحة التي لفتت الانتباه بشكل كبير للعنف التصويري ، الذي تعج به الألعاب.

كان المراهقان:" ديلانكليبولد و"، و" ايريك هاريس"، قد أطلقا النار في مدرسة هما فاسقطا اثنا عشرة قتيلا (12) من زملائه بالإضافة إلى احد المعلمين و ذلك قبل أن يقتل أنفسهما، و في تسجيل تركاه وراءهما وصفا عملية القتل التي سيرتكبانه، إنها ستكون مثل لعبة الفيديو" دوم " "doom "، المحببة إلى قلبيهما . و هنا تشير البروفيسور: كاريندى الاختصاصية علم النفس بكلية لينوارزاين شمال كارولولبنا ، التي أشرفت على مشروع دراسة استخدمت فيها العاب الحاسوب "doom "، التي تستخدم لتدريب مشاة البحرية الأمريكية في الحرب مها:"مورتالكومبات" " mortal combat " و من بين ما توصلت إليه أن هذه الألعاب توفر بيئة تعليمية للعنف.[2(1)]

3. في دراسة قادها الدكتور كرايج اندرسون[3]:

اهتمت بتأثير العاب الفيديو العنيفة على الأشخاص الميالين من قبل العنف ، حيث ذكر لنا حالة مراهق (17 سنة) قال عنهاالمراهق الدمث المهذب ضرب أحب أصدقائه بعصا خشبية بعد شجار حول ملكية إحدى المجلات . و قد أصيب صديقه البالغ من العمر

1- علي بن عبد الرحمان الشهري**– مرجع سابق** – ص 99
2– اميمة منير – **مرجع سابق** – ص 133

3- **نفس المرجع**، ص 134

15 سنة بنزيف في المخ، و قد تحدث الطالب المعني للمشرف الاجتماعي لمدرستها الحكومية فقال: فقدت السيطرة على نفسي و خامرني شعور باني أرغم في تحطيمه حتى الموت كما هو الحال.

كان الطالب يلعب دائما لعبة (دوم) و (كارما جيدوب) و هي لعبة يحصي فيها اللاعب على نقاط على سبيل الجائزة لدهشة الناس ، و يمارسها لمدة أربع ساعات يوميا، و ذكرت أمه أنهااعتقدت أن ولدها ابن سوي عادي، و قد حاولت أن تمنحه قدرا من الترفيه .

ما نلخص إليه ،هو تأثير العنف الافتراضي في لعبة العنف التي يمارسها، مع تأثير الحجم الزمني الذي يقضيه في ممارستـه لـها، إلى جانبها الأولياء لخطر الألعاب .

4.قتل ولد عمره 14 سنة أخاه ذا 10 سنوات بسكين، و كان الدافع ببساطة هو الفضول لمعرفة ما إحساس القاتل بعد ارتكاب الجريمة، و عرف عن القاتل حبه الشديد لألعاب الفيديو المشحونة بالعنف والشجارات ، و قد اثبت التحليل النفسي ارتكابه بين العالم الافتراضي و الحقيقي و توحده مع أبطال)الألعاب الالكترونية العنيفة التي يدمنها ،أدانت السلطات الصينية صاحب احد مقاهي الانترنت و العاب الفيديو في مقتل طالب صيني من مدينة شنغهاي (18 سنة)، حيث عثر عليه ميتا في مقهى بجانب احد الألعاب التي لم يوضح إن كان الاركيد أو العاب اللعب الجماعي، و قد أوضحت الحكومة أن سبب الوفاة هي نوبة قلبية ألمت به . بينما كان يلعب العاب فيديو، مصادر قريبة من الضحية أكدت حبها لألعاب الفيديو، و أنه أمضى في ذلك المحل عدة أيام متواصلة، استمر فيها باللعب، كان سببا في حدوث النوبة القلبية، و هنا مسؤول المحل لم يكمل تعليق خاص بذلك، لان المسئولين الصينيين يحملون

أصحاب المحلات غرامات مالية ضخمة جراء تحملهم الشباب على البقاء لأيام متواصلة و التغيب عن المدرسة.[1]

doom "مشتقة من" doom – like" (بالانجليزية) تشير إلى كل العاب (shoot en up) التي إشتهرت السيناريوفيها بشخصية دوم التي يتقمصها اللاعب و يحاول من خلالها البقاء في محيط معادي مليء بالأعداء.

6 . ذكر الطالب مايكل (مايكل14 سنة)، أن طلاب يستخدمون صور الفصل من بينها صورة المعلم ، لإدخالها على جهاز الكمبيوتر ، عبر جهاز الماسح الضوئي ، سكنير، ثم يبدؤون بتقطيع الأيدي والضرب و استخدام القنابل اليدوية، لتدمير الشخص و إطلاق النار عليه و هذا من خلال إدراج صورة المعني في لعبة من العاب الشبكات، (الطالب مايكل نسخة من لعبة "دوم" و هو معتاد تماما على لعبة "كويك" أو "الزلزال").

7.في بريطانيا مراهق "17سنة" "14 سنة " ويطارده في إحدى الجزر ، ويعتدي عليها بالفأس عدة مرات تسببت في إصابات وكسور مبرحة قبل ان يسقط بضربات وطعنات السكين ، هذه الطريقة العنيفة شاهدها كثيرا في العاب البلاي ستيشن وسيطرت عليها فأصبح مهوسا بها ،القاتل اعترف لرجال الشرطة إنه لم يكن ينوي قتل الضحية إنما مشاهد الدماء أثارته وتذكر لعبة الفيديو ، ووالدا الجاني " القاتل " طالبا السلطات بمنع وترويج مثل هذه الألعاب بين الصبية والمراهقين وقال الوالد انهيتهم العاب الفيديو هي التي تشجع على العنف من خلال مبدأ الاستحقاق الذي لن يكون إلا بعدد الضحايا واستعمال وسائل وحشية في القتل وان هذه الألعاب من دفع بابنه لارتكاب جريمتها التي استخدم فيها الوسائل نفسها التي مارسها في اللعبة ...[2]

1- **نفس المرجع ص 73**

2- . 16h546h.6*www.**maganin**.com* file //G.articlesview.asp.htm;.29/01/201 .

ما يمكن استخلاصه من هذا العرض لعينة من نماذج العنف المدرسي المرتبطة بتأثير العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية العنيفة.

• الطفل يتمثل رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لا سيما المدرسي، و ذلك من خلال جرائم على نمطية، الجرائم الافتراضية التي تصورها العاب الفيديو العنيفة.

• الباعث لمثل هذه الاعتداءات الكراهية و نبذ المعتدي عليه أو الضحية.

• فالحالة الأولى: نبذ للإرهاب (لعبة قتل الارهابيين تدفعه لارتكاب مجزرة في حق زملائه و معلميه)

• الإدمان على العنف الافتراضي و الانغماس فيه يجعل اللاعب يخلط بين العالم الحقيقي و العالم الافتراضي.

• جهل المحيط الأسري لأثار العاب الفيديو و الإدمان على لعبها، مما يدفعها لترك الحبل في الغالب للعب أبناءهم دون رقابة أو متابعة أو مشاركة أو توجيه.

• الإدمان على اللعب بالعاب فيديو عنيفة و التغيب عن الدراسة، وفي هذا الإطار أورد مستشاري التربية اللذين قمنا بإجراء مقابلة معهما كثرة غياب التلاميذ و توجههم لقاعات اللعب و مقاهي الانترنت.

• الرغبة في الانتقام – من شخص المعلم– و إيذائه، و لو افتراضيا مؤشر خطير، ينذر بكراهية المعلم، و عنف التلاميذ ضد الأساتذة، و هو نوع من العنف غير المباشر، حيث أن التلميذ الذي لا يستطيع أن يسلط الأذى على معلمه واقعيا و بشكل مباشر توفر له العالم الافتراضي (العاب الشبكات) ذلك من خلال الحالة (رقم 6)، حيث يقدم على ممارسة أبشع مظاهر العنف على أستاذه، و هو بذلك يدمر في نفسهقيمة العلم و العلماء، و لهذا اشد تأثيرا في النسق ألقيمي.

المطلب الثالث:<u>الألعاب الالكترونية نموذج لعنف الطفل الجزائري ,</u>

رغم وجود ايجابيات للألعاب الالكترونية على الطفل ، الا أن الكفة لا ازلت تميل الى السلبيات على مجموع التأثيرات ، حتى إن الموقف الذي يرى ان السلبيات هي الطاغية نفي في كثير من الدراسات العديد من الايجابيات مؤكدا أنها نادرة التواجد و الحدوث ، ولا يمكن القياس عليها

ويعتبر منشأ هذه الالعاب الالكترونية هو لب سلبية هذه التأثيرات ، فكون الالعاب الالكترونية غريبة المنشأ و التصنيع في ذاته يورد لنا مجموعة من الاشكاليات التربوية و الاخلاقية ، اذا تختلف ثقافات و اخلاق ومستهلكو العالم الغربي عن العالم العربي و الجزائري ,إضافة الى الامكانات التصميمية الهائلة التي يستخدمها الغرب في تصنيعهم ,[1]

ولقت استغلت شركات الانتاج الغربية ذلك كله لتمرر ما تريد من أفكار ورموز وشخصيات نمطية أصبحت بفعل تكرارها و جاذبيتها نماذج يقلدها ويمثلها الطفل العربي أمثال شخصيات سوبرمان ، .....وهو ما يجعل حياة الطفل المتلقي تتداخل مع عالم الفن الافتراضي الذي سيسيطر على تفكيره و مشاعره وسلوكه كلما زادت ممارسته وتضاعف اهتمامه بالأدوار المرسومة له مسبقا ،وهنا تكمن خطورة هذا الإدمان الذي سيكون من خلال ما يوحي به العالم الافتراضي ،فالصورة تصنع حقيقة مضادة من خلال استمرار التعرض لها ، لان تكرارها على عين المتلقي ومكوثها في اللاوعي يسبغ عليها مشروعية واقعية .

وعالم الألعاب الالكترونية العالي التقنية و المجهر أسر عقول و أفئدة الأطفال ، فقد تحول الطفل في أغلب الأحيان إلى متلق سلبي مشدود إلى المحتوى ، منقادا نحوه

[1] عبد الوهاب بوخنوفة ، الوسائل الاعلامية الالكترونية و الاطفال ووسائل للترفيه و أدوات للمعرفة ، مجلة اتحاد اذاعات الدول العربية ، تونس ، العد 10، 2010ص97_98 ,

ومدمنا عليه ، حيث أدمن أغلب الأطفال هذه الألعاب ، خاصة بعد أن أصبحت متوفرة على التلفاز و الحاسوب فقط ،بل على الإنترنيت الخلوية أيضا .

حيث أن هذا الإدمان على ممارسة الألعاب الالكترونية التي بالكثير من الأضرار على الطفل كما سبق ذكره في المبحث الثاني المتضمن تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع ، خاصة من الناحية الاجتماعية و الصحية فاجتماعيا يسبب الإدمان انعزال الطفل عن محيط الاجتماعي ، مما يسبب له صعوبة في التعرف عن ذاته و الخجل من الآخرين وكيفية التعامل معهم. [1]

ورغم ما تقدم من تعداد لمجموع السلبيات غير أن هناك ثلاث تأثيرات سلبية حظيت بأكبر قدر من الدراسات و التمحيص هي : ظاهرة التقليد و المحاكاة ، العنف و الموقف المتحيز من الشعوب .

لان الطفل ذات متلقية تتصل مع ما تراه معروضا على الشاشة من خلال حاسة البصر ، التي تعد الأقوى من بين الحواس في التقاط الشفرات و اكتساب المعلومات ويتفاعل مع النص المعروض حيثما يجد فيه ما يحاكي علقة ويحرك عواطفه ويلبي حاجاته .[2]

فالمعروف أن الطفل خلال مرحلة الطفولة يقلد العديد من النماذج توحد معها ، وبعد أفلام الكرتون أصبحت شخصيات الألعاب الالكترونية هي مصدر الإلهام للتقليد و المحاكاة ، وبعد أن كان الوالدان هم مصدر التقليد الأول ،حتى أننا نجد العديد من الأطفال يقلدون العديد من أبطال هذه الألعاب ، خاصة حين يكون مصدرها أفلام الكرتون وانطلاقا من الانبهار بهذه الشخصيات وتقليدها إضافة إلى اعتبار منشأها الغربي الذي أتى بغير ما يوافق طبيعة و مكونات مجتمعنا ،تولد التأثير السلبي

[1] باسم علي حوامد و اخرون ، وسائل الاعلام و الطفولة ، دار جرير للنشر و التوزيع ، الاردن ط 1، 2006،ص 193_194,
[2] حسين الانصاري ، مرجع سبق ذكره ، ص 134

،وهو الأثقل وزنا في سلبية ، بحيث قاسمت الألعاب الالكترونية الأفلام الكرتونية في مخابر دراسة العنف .

" فالطفل لا يشاهد بطلة يقتل ويعذب وينتصر في الأفلام ويتماثل معه على هذا الأساس ، وإنما يقوم بدور البطل الذي يقتل ويعذب ، بل ويطور من أسباب العنف ليكون بطلا أكبر ويربح نقاطا أكثر ، فن أره ينتقل من مستوى عنف إلى مستوى اعلي في اللعبة وهو عمليا ينقل من مستوى عنيف إلى مستوى اعلى من العنف ، وخلال هذه العملية يختبر جميع التفاعلات التي يمر بها البطل و كأنها حقيقة واقعة ."[1]

لذلك نجد الأولوية دائما يتحدثون ويشتكون من حركية أطفالهم المملوءة بالعنف سواء داخل البيت أو المدرسة أو الشارع ، فحين نشاهد العنف في الشارع و في المدرسة في الأسرة و في المجتمع من طرف الأطفال الذين ينعتون عادة بالبراءة و النقاوة لابد و ان نتساءل كيف يحصل هذا ؟فلقد بينت الدراسات إن الأطفال ما دون سن الدراسة الذين لا يفرقون بسهولة بينما هو واقعي ، ما يفهمونه من الشاهد السلبية (غياب شرح الوالدين لأبعاد المشاهد و المغزى و العبر) ان العنف ضروري ومحبذ[2] غير ان ذلك لا ينفي تأصل العنف بين الأطفال مع الوقت ، خاصة مع تحول كل ما يشاهدونه من أبطال الألعاب الالكترونية الى مجسمات حقيقية يستطيع شراءها ا والى أفلام يتم تمثيلها من قبل شخصيات إنسانية ، تزيد من تأكيد واقعية هذه الألعاب و تأثيرها السلبي .

ومن أكثر الآثار السلبية في هذه الألعاب هو فكرة " الموقف المتحيز من الشعوب " و هي فكرة خطيرة على المستقبل النفسي و التربوي القيمة و الأخلاقية الحقيقية التي ينتمي إليها الطفل العربي و الجزائري خاصة ،فهذه الألعاب تصور أصوله

[1] نجلاء نصير بشور ، الالعاب الالكترونية واجابيات وسلبيات ، المجلة التربوية ، العدد ، 31 ، 2004 ، ص 50.
[2] فتحي التوزري ،المضامينالتلفزيونية الموجهة الى الطفل و مسالة العنف و الانحراف ، مجلة اتحاد اذاعات الدول العربية ،عدد 01،تونس ،2002ص 105_99.

العربية و الإسلامية بشكل مشوه ، وتضعفها موضوع الضعف و العدو ، و تصمم كل مكونات الأبطال فاللاعب الغربي ولترفعه ليكون شخصا أخر دون وعي منه وهذه هي بدايات نحت الاغتراب في نفوس أطفالنا ، و الأدهى من ذلك أنها تدمج العنف مع التحيز .[1]

[1] نفس المرجع ، ص 52 .

خلاصة الفصل:

مما سبق لاحظنا أن للعنف الافتراضي له تأثير على تنامي السلوك العدواني لدى الطفل يظهر على شكل عنف رمزي ومقنع هذا ما أكدته النظريات المفسرة للسلوك العدواني حيث انتشرت هذه الظاهرة لتشمل المحيط المدرسي من خلال تجسيد الطفل لأحداث القصة في الواقع مع الزملاء هذا ما يفسر إنتشار ظاهرة العنف المدرسي مؤخرا في المدارس الجزائرية .

الفصل الرابع:
العنف الافتراضي
و تنامي السلوك العدواني
للطفل

البيانات الاولية للمبحوثين يتضمن الجداول الخاصة بالمعلومات الاولية للمبحوثين

جدول رقم 01 : توزيع أفراد العينة حسب فئات النسبة الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المؤية
ذكر	38	76
أنثى	12	24
المجموع	50	100

من خلال الجدول رقم 01 نلاحظ ارتفاع عدد تلاميذ الذكور الذين يمارسون العنف داخل المدرسة مقارنة بالإناث حيث سجلنا 38 حالة من عدد الذكور أي بنسبة 76 بينما نسبة الإناث العنيفات كانت نسبتهم 24 من المجموع الكلي لأفراد العينة

و منه نستنتج أن كلى من الجنسين الدور و الإناث يظهر لديهم سلوك عدواني في الوسط المدرسي

الجدول رقم 02: توزيع أفراد العينة حسب فئات السن

السن	**ك**	**%**
7سنوات	09	18%
8 سنوات	11	22%
9 سنوات	12	24%
10 سنوات	13	26%
11 سنة	05	10%
المجموع	50	100%

من خلال الجدول رقم 02 نلاحظ أن النسب متقاربة حيث أن أكبر نسبة للأطفال ذوي السلوك العدواني و المستهلكين للألعاب الإلكترونية العنيفة ذوي 10 سنوات بنسبة 26 %من المجموع الكلي لأفراد العينة تليها 9سنوات بنسبة 24%من مجموع العينة ثم 8 سنوات قدرة نسبتهم ب22%من أفراد العينة بعدها فئة 7سنوات بنسبة 18%من المجموع الكلي و في الأخير 11 سنة بنسبة 10%من الجموع الكلي لأفراد العينة

ومنه نستنتج أن الأطفال بمختلف أعمارهم لديهم سلوك عدواني و يمتلكون للألعاب الإلكترونية في مرحلة بحاجة إلى بكونهم في مرحلة بحاجة إلى اللعب

الجدول رقم 03: توزيع أفرد العينة حسب الوضع الاجتماعي :

الوضع الاجتماعي	ك	%
يعيش مع الوالدين	46	%63 ,01
مع أم طليقة أو أرملة	03	%4,10
مع أب مطلق أو أرمل	01	%1,36
عند الأقارب	00	_
مع أم عاملة	23	%31,50
المجموع	73	%100

نلاحظ من خلال نتائج الجدول أ، معظم أفراد العينة الذين يعيشون مع الوالدين,بحيث قدر عددهم ب 46حالة من أفراد العينة أي بنسبة 01, 63%

_ ثم سجلنا 03 حالات من الأطفال الذين يعيشون مع أم مطلقة بنسبة 4,10% بينما كانت حالة واحدة لطفل يعيش مع أب مطلق

في حين لم نسجل أي حالة تعيش مع الأقارب

تليها 23 حالة من أفراد العينة يعيشون مع أم عاملة بنسبة 31,50% و بذالك يمكننا أن نستنتج أن أغلبية الأطفال العدوانيين يعيشون مع الوالدين و مع أم عاملة هذا ما يفسر الإفراط الزائد في تلبية رغبات الطفل من جهة وخروج الأم للعمل الذي بدوره يضعف جانب الرقابة و الرعاية من جانب آخر

الجدول رقم04: توزيع أفرد العينة حسب الطور الدراسي :

الطور الدراسي	ك	%
السنة الأولى	00	_%
السنة الثانية	09	%18
السنة الثالثة	11	%22
السنة الرابعة	14	%28
السنة الخامسة	16	%32
المجموع	50	%100

ما يمكن ملاحظة من خلال الجدول رقم 04هو تفاوت طفيف بين الأطفال ذوي السلوك العدواني حيث سجل أعلى نسبة في السنة الخامسة ب 16 حالة يمثلون نسبة 82, 58% من الجموع الكلي لأفراد العينة ثم السنة النسبة الرابعة 28%بنسبة تليها النسبة الثالثة بنسبة 22% من المجموع الكلي لعناصر العينة وفي المرتبة الأخيرة سجلنا 9 حالات لسنة الثالثة أي بنسبة 18% من المجموع أفراد العينة المدروسة في حين لم تسجل أي حالة في السنة الأولى هذا ما يعكس لنا توازي نمو السلوك العدواني مع تقدم الأطور الدراسي

الجدول رقم : 05 توزع أفراد العينة حسب التحصيل الدراسي

التحصيل الدراسي	ك	%
جيد	19	%38
متوسط	16	%32
دون الوسط	15	%30
المجموع	50	%100

من خلال الجدول رقم 05 نلاحظ تقارب بين التحصيل دراسي للتلاميذ الذين لديهم سلوك عدواني ، حيث ان 38%من المجموع الكلي لأفراد العينة لديهم سلوك عدواني تليها الفئة المتوسطة بنسبة 32% من المجموع العينة

ثم الفئة دون الوسط بنسبة 30% من المجموع الكلي لأفراد العينة ومنه نستنتج أن درجة الذكاء لا تؤثر على السلوك العدواني سواء كان تحصيله جيد أو متوسط أو دون الوسط فهو سلوك غريزي ونسبة ذكاؤه لا تقلل من حدة عدوانيته إنما قد تزيد من ذالك

الجدول رقم 06 : توزيع أفراد العينة حسب مكان السكن

مكان السكن	ك	%
حضري	19	%38
شبه حضري	17	%34
ريفي	14	%28
المجموع	50	%100

من خلال الجدول رقم 06 تلاحظ ان 19 مبحوث من أفراد العينة اي بنسبة 38% من المجموع الكلي مقيمين بمكان حضري , و 34% منهم يسكنون في مناطق شبه حظرية و 14%منهم يسكنون في مناطق ريفية

من خلال هذه النتائج نلاحظ تقارب في النسب هذا ما يفسر عدم التأثير الكبير لدور منطقة السكن على استهلاك الطفل للألعاب الإلكترونية و ظهور السلوك العدواني لدى الطفل بينما ترتفع بنسبة ضئيلة عند المقيمين في المناطق الحضرية .

تحليل المعطيات الخاصة بالفرضية الأولى:

الجدول رقم 07: امتلاك اجهزة الالعاب الالكترونية

الجنس / امتلاك الاجهزة الالكترونية	ذكـــور		إنـــاث		المجـــموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	35	%92,10	11	%91,66	46	%92
لا	3	%7 ,89	1	%8,33	4	%8
المجموع	38	%100	12	%100	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول 07 ارتفاع نسبة الذكور الذين يمتلكون الأجهزة الالكترونية بنسبة 92,10% في حين أن 89, 7% من الذكور لا يمتلكون هذه الأجهزة .

وفي جهة الإناث أيضا ترتفع نسبة امتلاكهم للأجهزة الالكترونية قدرت نسبتهم ب 91,66% بينما سجلت حالة واحدة لا تملك هذه الأجهزة بنسبة 8,33%

من خلال استعراض هذه المعطيات نلاحظ أن كلى الجنسين يهتم ويمتلك أجهزت الألعاب الالكترونية هذا ما يفسر أن عامل الجنس لا يؤثر على ميول الطفل للألعاب الالكترونية بكونه في مرحلة تحتاج إلى اللعب تجعله يميل إلى هذه الوسائل بغض النظر عن الجنس

الجدول رقم 09: أوقات ممارسات الألعاب الالكترونية

أوقات ممارسات الألعاب الالكترونية	ك	%
كل يوم	17	%34
في عطل الأسبوع	16	%32
مرة في الشهر	05	%10
في العطل	12	%24
المجموع	50	%100

من خلال نتائج الجدول 09 نلاحظ أن معظم أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية يوميا و هذا بنسبة 34% من المجموع الكلي لأفراد العينة ثم تلها 16 حالة من بين الذين يمارسون الألعاب في عطل الأسبوع قدرت نسبتهم ب 32% من المجموع الكلي للعينة ثم تأتي نسبة 34% من مجموع العينة الذي يستعملون الألعاب الالكترونية في العطل المدرسية وفي الأخير تأتي نسبة الأطفال الذين يلعبون العاب الكترونية مرة واحدة في الشهر بنسبة 10%

من خلال هذه المعطيات نستنتج أن معظم التلاميذ يمارسون الألعاب الالكترونية يوميا أو في العطل الأسبوعية هذا ما يفسر الميول الشديد لهذه الألعاب كانت بمثابة إدمان عند معظم أفراد العينة

الجدول رقم 10: نوع الألعاب الالكترونية المفضلة

الجنس / نوع اللعبة	إنـــــاث		ذكـــــــور		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
العاب قتالية وحرفية	02	%16,66	18	%47,36	20	%40
العاب المغامرة	04	%33,33	12	%31,57	16	%32
العاب الغاز	01	%08 ,33	08	%21 ,05	09	%18
تلبيس بنات	05	%41,66	00	_	05	%10
المجموع	12	%100	38	%100	50	%100

من خلال الجدول رقم10 نلاحظ 41,66% من الإناث يفضلون العاب تلبيس بنات تليها نسبة العاب المغامرة قدرت ب 33,33% من مجموع عينة الإناث بينما سجلت حالتين في ممارسة الألعاب القتالية و الحربية عند الإناث بنسبة 16,66% من المجموع عينة الإناث و في الأخير 33, 08% كنسبة للبنات التي تمارس العاب الألغاز بينما فئة الذكور نجد 18 حالة يفضلون الألعاب القتالية و الحربية بنسبة 47,36% من مجموع عينة الذكور ، تليها العاب المغامرة بنسبة 31,57% من مجموع عينة الذكور و تأتي في الأخير نسبة العاب الألغاز ب 05, 21% من مجموع العينة بينما لم تسجل أي حالة من الذكور في ميولهم إلى العاب تلبيس البنات .

ومنه نستنتج أن ميول الأطفال إلى العاب المغامرة يكون بغض النضر عن الجنس فهما ينجذبان إلى العاب الإثارة لكن لاحظنا تفاوت بين الجنسين حيث ترتفع نسبة الميول و القتال عند الذكور أكثر من الإناث .

الجدول رقم 11: سبب ممارسة هذه الألعاب

سبب ممارسة الألعاب الالكترونية	ك	%
حب المغامرة و المتعة	20	%40
ملأ وقت الفراغ	13	%26
حب الخيال و الإثارة	10	%20
أخرى	07	%14
المجموع	50	%100

من خلال نتائج الجدول رقم 11 نلاحظ أن معظم أفراد العينة يمارسون الألعاب الالكترونية لحب المغامرة و المتعة بنسبة 40% من المجموع الكلي للفئة ثم يليها سبب ملا الفراغ بنسبة 26% ثم حب الخيال و الإثارة 10حالات بنسبة 20% من مجموع العينة في حين سجلت 7 حالات أجابوا إجابات أخرى تمثلت في حب الاتصال و حب التحدي بنسبة 14% من المجموع الكلي لأفراد العينة .

ومن خلال هذه المعطيات نستنتج أن معظم التلاميذ يمارسون الألعاب الالكترونية وهذا حب المتعة و المغامرة ما يفسر تلبية حاجيات الغريزية للعب و حب المتعة خاصة في هذه المرحلة وتنصب فئة معتبرة لهذه الألعاب من اجل ملامة الغ=فراغ نظرا لنقص المرافق الترفيهية و النوادي الرياضية و الرحلات المدرسية .

الجدول رقم 12 : نوع الشعور أثناء ممارسة هذه الألعاب

الشعور	ك	%
الفرحة و السرور	13	%26
الحماس و الحيوية	12	%20
القلق و التوتر	02	%4
القوة و الشجاعة	23	%50
المجموع	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن هناك فروق في شعور أطفال أثناء ممارسات الألعاب الالكترونية حيت انه يشعر 23طفل ب القوة و الشجاعة أي %50 المجموع الكلي لأفراد العينة في حيث نجد 13 حالة يشعرون بالفرحة و السرور بنسبة 26% من أصل كل العينة .

تليها 12طفل يمثلون 20% من الذين يشعرون بالحماس و الحيوية أثناء ممارسات هذه الألعاب بينما انخفضت نسبة الشعور بالقلق و التوتر إلى حالتين بنسبة 4% من المجموع الكلي.

<u>الجدول رقم 13 رد فعل الطفل بعد اخفاقه في الالعاب الالكترونية</u>

رد الفعل عند الإخفاق في اللعب	ك	%
التوقف عن اللعب	04	%08
تكرار اللعب حتي الفوز	35	%70
اللعب بالعاب اخرى	11	%22
المجموع	50	%100

من خلال الجدول رقم 13 نلاحظ أن الفرق الموجود بين رد الفعل الطفل بعد الإخفاق في الألعاب الالكترونية حيث أن 35 مبحوث يكرر اللعب حتى الفوز و يمثلون 70% من المجموع الكلي لأفراد العينة بينما 11 حالة يلعبون بالعاب أخرى يمثلون 22% من مجموع العينة وفي الأخير فقط 4 أفراد يتوقفون عن اللعب بنسبة 08% من المجموع الكلي للعينة ,

هذا ما يفسر رغبة الطفل في الانتصار وتكراره للعب حيث تغرس هذه الأخيرة الحماس و التشويق في نفس الطفل و حب الفوز .

<u>الجدول رقم 14 سبق و أن قلدت أبطال لعبة الكترونية</u>

تقليد بطل اللعبة	ك	%
نعم	42	%84
لا	08	%16
المجموع	50	%100

من خلال الجدول رقم 14 نلاحظ تفاوت بين الإجابتين بنعم و لا في تقليد الأطفال اللعبة حيث أجاب 42 طفل ب نعم أي بنسبة 84% من الجموع الكلي لأفراد العينة ، بينما أجاب 8 أطفال ب لا و تمثل 16% من المجموع العينة,

و نستنتج أن معظم الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية متأثرون بأحداث القصة ما يدفع بهم إلى تقليد هؤلاء الأبطال و تجسيد أحداث اللعبة في الواقع .

<u>الجدول رقم 15 : مجال تقليد أبطال اللعبة</u>

مجال التقليد	ك	%
اللباس	10	%20
المظهر و الشكل	15	%30
الحركة و الطباع	25	%50
المجموع	50	%100

من خلال معطيات الجدول رقم 15 نلاحظ أن أكثر مجال في تقليد أطال اللعبة هو الحركة و الطباع ب 25حالة أي بنسبة 50% من المجموع الكلي لأفراد العينة .

بينما 15 طفل أجاب ب التقليد في المظهر و الشكل بنسبة 30% من المجموع الكلي للعينة و في الأخير نجد 10 أفراد يقلدون في اللباس و تمثل نسبة 20% من المجموع الكلي لأفراد العينة .

هذا ما يفسر تقليد الأطفال لأبطال اللعبة في كل المجالات خاصة في حركة و الطباع هذا ما يزيد من حدة سلوكه العدواني .

<u>**نتائـــج الفرضية الأولـى :**</u>

ـ معظم الأطفال المتمدرسين يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية نسبة (46%) .

ـ أغلبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية يوميا .

ـ أغلبية الأطفال يميلون للألعاب القتالية .

ـ إن معظم الأطفال المتمدرسين يمارسون هذه الألعاب بسب حب المغامرة و المتعة بنسبة (40%) .

ـ وجدنا أن معظم الأطفال يشعرون بالقوة و الشجاعة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة (50%) .

ـ وجدنا أن معظم الأطفال عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية يواصلون اللعب دون توقف حتى الفوز .

ـ أغلبية الأطفال قلدوا أبطالهم في اللعبة الإلكترونية .

ـ معظم الأطفال قلدوا أبطال اللعب الإلكترونية في مجال المظهر و الشكل بنسبة (84%) .

ـ أغلبية الأطفال قلدوا أبطال اللعبة الإلكترونية في الحركة و الطباع ، و منه نستنتج أن معظم الأطفال ذوي السلوك العدواني يمتلكون الألعاب الإلكترونية المتضمنة لرموز العنف الإفتراضي متأثرين بقوة و شجاعة أبطال هذه اللعب العدوانية و مقتدين بها ، و عليه فإن الفرضية القائلة أن هناك علاقة بين إستهلاك الطفل للألعاب الإلكترونية العنيفة و تنامي السلوك العدواني لدى الطفل قد تحققت .

تحليل البيانات الخاصة بالفرضية الثانية

الجدول رقم 16 عدد الألعاب الالكترونية العنيفة التي يملكها الطفل

عدد الألعاب الالكترونية العنيفة	ك	%
اقل من 5	27	%54
من 5 إلى 10	23	%46
أكثر من10	00	_
المجموع	50	%100

من خلال الجدول نلاحظ أن 27 طفل يملك أقل من خمسة العاب الكترونية عنيفة أي بنسبة 54% من المجموع الكلي لأفراد العينة بينما 23 طفل منهم يملكون من 5 إلى 10 العاب الكترونية عنيفة ولم تسجل اي حالة تملك أكثر من 10 العاب الكترونية .

هذا ما يفسر دور الألعاب الالكترونية العنيف في التأثير على سلوك الطفل بغض النظر عن الكم من هذه الألعاب .

الجدول رقم 17 :الأشخاص الذين يمارس معهم الألعاب الالكترونية العنيفة

الأشخاص الذين يمارس معهم الألعاب	ك	%
بمفرده	25	%50
مع احد الإخوة	10	%20
مع الأصدقاء	15	%30
المجموع	50	%100

من خلال الجدول رقم 17 نلاحظ أن معظم الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية بمفردهم حيث سجلنا 25 حالة أي بنسبة 50% ثم يأتي بعدها 15 من الذين يمارسون الألعاب مع أصدقائهم بنسبة 30% من المجموع الكلي لمجموع العينة ، ثم 20% منهم من يمارس الألعاب الالكترونية العنيفة مع الإخوة و من خلال معطيات الجدول نلاحظ أن تعاطي الطفل لهذه الألعاب يكون لديه تأثير كبير

ومباشر من خلال انغماسه بمفرده في اللعبة و الغوص في أحداثها كما أن مارستها مع الأصدقاء تكون لها تأثير في مماس الأصدقاء ما يدفع بهم إلى إعادة أحداث القصة ، و من جانب الآخر فضعف الرقابة لأسرية تفسح المجال للطفل من اجل استخدام هذه الألعاب وتشجعه .

الجدول رقم 18 : رأي الطفل في مشاهد العنف في الألعاب الالكترونية

رأي الطفل في مشاهد العنف	ك	%
مسلية	28	%56
مثيرة	22	%44
مرعبة	00	_
المجموع	49	%100

من خلال الجدول رقم 18 نلاحظ تفاوت في الإجابات حيث أن 28 طفل يرى أن مشاهدة العنف مسلية وهذا يمثل 56% من المجموع الكلي لأفراد العينة أما 22 طفل منهم يرى هذه المشاهد مسلية أي نسبة 44% من المجموع الكلي لأفراد العينة .

بينما لم تسجيل أي حالة في شعورهم بالرعب.

ومنه نستنتج استمتاع الطفل بهذه المشاهد العنيفة و حب المغامرة و التسلية كما تكون مثيرة له .

الجدول رقم 19 : اعادة تركيب احد القصة في اللواقع.

لتحصيل الدراسي / اعادة تركيب الاحداث في الواقع	جيد		متوسط		دون الوسط		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	15	%78,94	14	%87,5	13	%86 ;66	42	%84
لا	04	%21,05	02	%12,5	02	%13,33	08	%16
المجموع	19	%100	16	%100	15	%100	50	%100

من خلال هذا الجدول19 : من خلال هذا الجدول نلاحظ تفاوت في الإجابات حيث أن 84%من المجموع الكلي لأفراد العينة أجابوا بنعم في إعادة تركيب أحداث القصة و16%فقط من مجموع العينة أجابوا بلا و قدرت نسبة التلاميذ ذوي المستوى الجيد الذين أجابوا بنعم ب78.94%و21.05% من مجموع التلاميذ ذوي المستوى الجيد الذين أجابوا بلا, بينما فئة المستوى المتوسط 87.5%منهم أجابوا بنعم و 12.5% فقط أجابوا بلا و فئة دون الوسط 86.66% منهم أجابوا بنعم و% 13.33 فقط أجابوا بلا .

و منه نستنتج أن إعادة تركيب أحداث الألعاب الإلكترونية في الواقع عند التلاميذ مرتفعة بشكل كبير كما أن المستوى الدراسي لا يؤثر في تجسيد العنف الافتراضي في الواقع .

الجدول رقم 20 الأشخاص الذين يمثل معهم اللعبة في الواقع

الأشخاص الذين يمثل معهم اللعبة في الواقع	ك	%
احد الإخوة	10	%20
الرفاق في الحي	14	%28
الزملاء في المدرسة	26	%52
المجموع	80	%100

يتبين لنا من خلال هذا الجدول أن 26 طفل يمثل اللعبة في الواقع مع زملائه في المدرسة وذلك بنسبة 52% من المجموع الكلي لأفراد العينة ، بينما 14طفل يجسد اللعبة في الواقع مع الرفقاء في الحي بنسبة 28% من المجموع الكلي لأفراد العينة ، و 20% منهم يمثلون اللعبة مع أحد الاخوة.

و عليه فالطفل يسعى إلى تمثيل مشاهد العنف في المحيط المدرسي مع الزملاء و من ثم الحي و المحيط العائلي هذا ما يفسر إنعاكس العنف الافتراضي على العنف المدرسي و تعزيزه من خلال تجسيد هذا العنف في البية المدرسية.

الجدول رقم 21: إرادة الطفل في أن يصبح مثل بطل القصة :

رغبة الطفل في أن يصبح مثل بطل اللعبة	ك	%
نعم	50	%100
لا	00	/
المجموع	50	%100

من خلال الجدول رقم 21 نلاحظ أن كل الأطفال بنسبة %100يرغبون في أن يصبحوا مثل بطل اللعبة بينما لم تسجل أي حالة لا ترغب في الاقتداء ببطل اللعبة

وهذا ما يفسر تأثر الطفل بشخصية وقوة بطل اللعبة و رغبة في ان يصبح الاخر بطل مثله بغض النظر عن سن الطفل .

الجدول رقم 22: التعرض للأذي من طرف الزملاء في المدرسة

السن / العرض للأذى	7سنوات		8سنوات		9سنوات		10سنوات		11سنة		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	5	%55,55	6	%54 ,54	7	%58,33	7	%33,84	3	%60	28	%56
لا	4	%44,44	5	%45,45	5	%41,66	6	%46,15	2	%10	22	%44
المجموع	9	%100	11	%100	12	%100	13	%100	5	%10 0	50	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن خمس حالات من فئة 7 سنوات تعرضون للأذى أي بنسبة %55,55 من مجموع العينة ، 7 سنوات بينما 44, 44% من مجموع العينة لم يتعرضوا للأذى في المدرسة .

أما بالنسبة لفئة 8 سنوات فقد تعرض 54,54 % من مجموع هذه العينة للأذى بينما %45,45 منهم لم يتعرضوا للأذى

ونجد في فئة 10 سنوات أن 7 حالات تعرضوا للأذى 84, 53% من مجموع العينة بينما %46,15 منهم

لم يتعرضوا للأذى .

أما فئة 11 سنة ف 60% منهم تعرض للأذي و 40% من المجموع العينة لم يتعرضوا للأذى .

ومن بين كل هذه الفئات العمرية نجد أن 56% من المجموع الكلي للعينة لم يتعرضوا للأذى من طرف زملائهم في المدرسة و 44% من مجموع العينة لم يتعرضوا للأذى من زملائهم .

ومنه نستنتج أن معظم أفراد العينة قد تعرضوا للأذى من زملائهم في الوسط المدرسي هذا ما يفسر انتشار ظاهرة العنف بين الأطفال و هذا بمختلف الأشكال .

الجدول رقم 23: شكل الأذى الذي تعرض له

نوع الأذى الذي تعرض له الطفل	ك	%
سخرية	2	%4,54
سب وشتم	20	%45,45
جرح	10	%22,72
ضرب	04	%9 ,09
المجموع	44	%100

من خلال الجدول رقم 23 : نلاحظ أن 20 حالة من الأطفال تعرضوا للسب و الشتم 45,45% من المجموع الكلي لأفراد العينة .

ثم تليها العنف بالجرح بنسبة 22,72% من مجموع العينة بينما سجلت 4 حالات تعرضوا للضرب وتمثل 9,09% من المجموع الكلي للعينة و في الأخير حالتين بنسبة 4,54% من مجموع العينة تعرضوا للعنف من نوع السخرية ، بينما 6 حالات لم تسجل جوابها ,

ومن هنا نفسر العنف السائد بين التلاميذ بنسبة كبيرة يتمثل في العنف الرمزي و الجرح .

الجدول رقم 24 : تصرف الطفل عند تعرضه للأذى في المدرسة

تصرف الطفل عند تعرضه للأذى في المدرسة	ك	%
رد الأذى نفسه	29	%58
التسامح	11	%22
الانتقام	10	%20
المجموع	50	%100

من خلال الجدول يمكننا أن نلاحظ أن اكبر نسبة في التصرف هنا التعرض للأذى هو رد الأذى نفسه وهذا عند 29 طفل أي نسبة 58% من المجموع الكلي للعينة ، ثم التسامح عند الطفل يمثل نسبة 22% من المجموع العينة بينما 10 أفراد أجابوا بالانتقام وذلك بنسبة 20% من المجموع العينة .

وهذا ما يفسر ردود الفعل المماثلة للأذي كدفاع عن النفس نتيجة لاستثارت عدوانية و البعض يسامح بينما القليل منهم من لديه سلوك عدواني مفرط في الانتقام .

ـ نتائـــج الفرضيـــة الثـانيـــة :

ـ وجدنا أن معظم التلاميذ يمتلكون أقل من 5 ألعاب الأكشن و القتال .

ـ أغلبية التلاميذ يجدون المشاهد الحربية و الأكشن في الألعاب الإلكترونية مشاهد مسلية

ـ أكثرية التلاميذ يمكنهم إعادة تركيب أحداث قصة الألعاب في الواقع بنسبة (84%) .

ـ أغلبية الأطفال يجسدون أحداث اللعبة في الواقع مع الزملاء في المدرسة بنسبة (52%) .

ـ كل التلاميذ يرغبون في أن يصبحوا مثل بطل اللعبة الحربية و القتالية .

ـ معظم الأطفال تعرضوا للأذى المعنوي من طرف الزملاء في المدرسة .

ـ معظم الأطفال يردون نفس الأذى عند تعرضهم للعنف من قبل الزملاء في المدرسة بنسبة (58%) .

ـ و منه نستنتج أن الأطفال المتعاطين لهذه الألعاب الإلكترونية العنيفة و المتاثرين بمشاهد الحرب و القتال يجسدون أحداث القصة في الواقع مع الزملاء خاصة في المدرسة (نوع السلوك ، رد الفعل) .

ـ و من ثم فإن الفرضية الثانية "قد تحققت" و التي تقول : "يتغذى العنف المدرسي من حيث إستهلاك الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة" .

الإستنتاج العام:

لقد تسنا لنا من خلال هذه الدراسة تسليط الضوء على ظاهرة متعددة الأبعاد المتمثلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة و كذا علاقتها بالسلوكيات العدوانية لدى التلاميذ

فإن ممارسة هذه الألعاب يثير نوع من الرغبة و الإدمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب و يتفاعل معها من خلال التقليد و المحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية ومن خلال ما يمثله أبطال اللعبة و ما تمثله من تصورات و مبادئ و أفكار عدوانية و التي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية يجسدها على أرض الواقع , و تعدت هذه الظاهرة لتشمل البيئة المدرسية حيث يجد فيها الطفل محيط مناسب لترجمة العنف الافتراضي مع أقرانه

التوصيات:

وفقا لما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة فإن الباحث يوصي بما يلي:

.1ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

.2إنشاء 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.

.3إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية (Entertainment Software Rating Board (ESRB" ليكون مرجع يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

.4تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق – المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار– في إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

.5إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار.

.6وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

7.حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.

8.تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الالعاب داخل وخارج المدرسة.

9.ينبغي على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس وأنماط التعليم غير الرسمي خارج المدارس وبالذات في العوالم الافتراضية.

10.ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

11.ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.

-.12ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعتين في اليوم لممارسة اللعب يوميا بشرط أخذ فترات راحة كل 15 دقيقة، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.

-.13ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية.

14.ينبغي على الوالدين أن لا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.

خاتمة

في ختام هذا البحث المتمثل في أحكام الظروف غير العادية نورد أهم النتائج المتوصل إليها:

- إن تطبيق قواعد المشروعية العادية في ظل الظروف الاستثنائية من شأنه أن يهدد الأمن و النظام العام بأخطار جدية.
- يتم تطبيق نظرية الظروف الاستثنائية عند وجود خطر جسيم وحال، يهدد وحدة الأمة و سلامتها، وعليه يتم اتخاذ الإجراءات لدفع هذا التهديد.
- تعتبر نظرية الظروف الاستثنائية قيدا على مبدأ سمو الدستور وخروجا على مبدا المشروعية.
- إن التقيد و الالتزام بأحكام الدستور حتى في ظل الظروف الاستثنائية من خلال شروط تطبيقها يفسر بوضوح خوف المشرع من إطلاق يد السلطة التنفيذية في هذه الظروف، مما يهدد حقوق الافراد وحرياتهم، و أيضا الخشية من عدم الموازنة و التناسب بين الخطر الذي تسببه هذه الظروف و الإجراءات المتخذة من طرف السلطة التنفيذية، و تأثير كل ذلك على الحقوق و الحريات الأساسية.
- كما نستنتج من خلال هذه الدراسة على وجه الخصوص ما يلي:

أولا: إن أغلب النظم الدستورية و غالبية فقه القانون العام يعرفون بوجود و تطبيق الظروف الاستثنائية بالدولة المعاصرة، أو يتفقون على حتمية وضع تنظيم دستوري عام ومسبق لها، للتحكم في تطبيقها وعليه حماية حقوق و حريات الافراد و المصالح العليا للمجتمع و الدولة من أي تجاوزات أو انحرافات أثناء تطبيق الظروف الاستثنائية، وأن النظام الدستوري الجزائري ينسجم مع هذه النظرية العامة و المقارنة، حيث وجدنا في الفصل الأول و الثاني و الثالث أن أحكام الدستور تنصرف إلى تنظيم هذه الحالة من حيث شروطها الشكلية و الموضوعية و آثارها المختلفة على الحقوق و الحريات.

ثانيا: تنظيم سلطات و إجراءات الظروف الاستثنائية من قبل السلطات المختصة والمحددة دستوريا تحدد بالقدر الضروري و اللازم فقط لدفع ودرء المخاطر الجسيمة و المحدقة بسبب قيام الظروف الاستثنائية .

ثالثا: إن تطبيق الظروف الاستثنائية يؤدي إلى اتساع صلاحيات الجهات المكلفة بتسيير الحالة الاستثنائية بشكل معتبر و غير مألوف في الظروف العادية، و أن البعض من الإجراءات التي لا يجوز للسلطة العمومية اتخاذها في الظروف العادية تصبح جائزة و مبررة في الظروف غير العادية على ألا تتجاوز هذه الأعمال القدر اللازم في توجيه الظروف المذكورة .

رابعا: ما يلاحظ في تعدد حالات الظروف الاستثنائية من حالة الطوارئ والحصار، الحالة الاستثنائية، التعبئة العامة، الحرب في مواد مختلفة من الدستور قد يثير الغموض و الشك في تطبيقها، و عليه نقترح أن تصاغ حالات الظروف الاستثنائية في مواد دستورية و احدة تتضمن أحكامها وشروطها، و الجهات المختصة بإعلانها و آثارها في فقرات مختلفة بهدف التحكم في تفسيرها وتطبيقها إذا ما قامت الظروف الاستثنائية.

قائمة المصادر و المراجع

القرآن الكريم:

الكتب:

أ .كتب المنهجية:

جمال معتوق" : **منهجية العلوم الاجتماعية والبحث الاجتماعي**" دار بن مرابط للنشر ،2009 ،2002

.رشيد زرواتي ": **تدريبات على منهجبة البحث العلمي**" ، الجزائر ،دار هومة ،ط2

عبد الرزاق جبلي ": **البحث العلمي الاجتماعي**" ، الاسكندرية ، دار المعرفة الجامعية ،دون طبعة، 2003

محمد الجوهري الخريجي عبد الله ": **طرق البحث الاجتماعي**" ، الازرايطية ،دار المعرفة الجامعية ،ط 4 ،1998.

محمد الحسين الباسط": **أصول البحث الاجتماعي** " مكتبة أنجلو المصرية 1975 ،القاهرة

1981، محمد حسن احسان ": **الاسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي**" ، بيروت ،دار الطليعة ،ط1

محمد عبد الحميد" : **تحليل المحتوى في بحوث الاعلام** " ،ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر

موريس انجرس " : **منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية** " تدريبات عملية ، ترجمة بوزيد صحراوي

، وآخرون ، دار القصبة للنشر ، الجزائر ،ط2

نوال محمد عمر " : **مناهج البحزث الاجتماعية والاعلامية** " مكتبة انجلو المصرية ، القاهرة ، 1986

ب .كتب عامة:

.ابراهيم أسعد ميخائيل" .**مشكلات الطفولة والمراهقة** – "دار الآفاق الجديدة .القاهرة . ط2 . 1991

ابراهيم امام " : **الاعلام الاذاعي والتلفزيوني**" ، دار الفكر العربي ، القاهرة ،1976

إبراهيم وجيه محمود .**المراهقة، خصائصها و مشكلاتها** ، دار المعارف الاسكندرية،1981

1994.، . **13** ابن المنظور" **لسان العرب** : "المجلد التاسع ، دار صادر بيروت .ط1

.أتوني غرنز بمساعدة كارين،برنسال "**:علم الاجتماع مع مداخلات عربية** ترجمة وتقديم الدكتور : فايز الصباغ بيروت أكتوبر2008

إجلال إسماعيل حلمي" **العنف الأسري**" ، دار البقاء للطباعة والنشر والتوزيع.، القاهرة1999

، 2006، أحمد إبراهيم قنديل **:التدريس بالتكنلوجيا الحديثة** .عالم الكتب – القاهرة – ط1

أحمد حويتي، خياطي مصطفى" **العنف المدرسي:الاسباب والمظاهر**"، دراسة ميدانية في ثانويات بالجزائر، العاصمة، الجزائر، فورام2004

.أحمد زايد وآخرون ،" **الأسرة والطفولة**– "دار المعرفة الجامعية، مصر .ط .1 دون سنة

أسامة أبو الحاج" . **دليل الشخص الى عالم الأنترنت** . " دار النهضة ، مصر ، القاهرة ،1995

.أسامة كامل راتب .**النمو الحركي في مرحلة الطفولة و المراهقة** .دار الفكر العربي –القاهرة

إسحاق إبراهيم منصور "**موجز في علم الاجرام وعلم العقاب**"، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر . ط2. 1991

2006م –، . امتثال زين الدين، **النظريات الحديثة في التنشئة النفسية والاجتماعية**، دار المنهل اللبناني، بيروت، ط1

.اميمة منير جابر" **العنف المدرسي بين الأسرة و المدرسة و الإعلام** "دار السحاب، القاهرة، 2005

.أندرىه جلوكسمان،" **عالم التلفزيون بين الجمال والعنف**"، ترجمة وجيهه سمعان، المجلس الأعلى للثقافة، المشروع .القومي للترجمة،2000

.بلقاسم بن مروان"**:وسائل الإعلام والمجتمع**"دراسة في الأبعاد الاجتماعية والمؤسساتية،دار الخلدونية،ط1 2007

.جمال معتوق" .**مدخل إلى علم الاجتماع الجنائي** ."**أهم النظريات المفسرة للجريمة والانحراف ج 1.**دار بن مرابط للنشر والطباعة –الجزائر2008 –

.جودت سعادة ، عادل فايز السرطاوي . **استخدام الحاسوب و الأنترنيت في ميادين التربية و التعليم** . دار الشروق

للنشر و التوزيع ، غزة ،2003

.جوزيف صابر :**مراهقة بلا مشاكل** مطبوعات ايجاز القاهرة.ص

. .خالد عبد الرزاق السيد .**سيكولوجية اللعب لدى الأطفال العاديين و المعاقين** .دار الفكر للطباعة و النشر .ط1 2003.

.خليل قطب أبوقرة" **سيكولوجية العدوانية** –"مكتبة الشباب ش‌هرية تصدر عن ال‌هيئة العامة للقصور الثقافة– القاهرة– فيفري1992

. .خليل ميجائيل معوض، **سيكولوجية النمو . الطفولة و المراهقة** .دار الفكر الجامعي الإسكندرية .ط3. 1994

.خليل ميخائيل معوض :**دراسة مقارنة في مشكلات المراهقين في المدن و الأرياف)** .السلطة و الضموح .(دار المعارف بمصر.

. .خولة أحمد يحي" .**الاضطرابات السلوكية والانفعالية** ."دار الفكر للطباعة والنشر .عمان .ط1

.دراسات تربوية تصدر‌ها رابطة التربية الحديثة – المجلد الثامن – الجزء – 58 القاهرة1993 –

.دردوس مكي – **الموجز في علم الإجرام** –ديوان المطبوعات الجامعية– قسنطينة–

.رشاد صالح من‌هوري ، تقديم عباس محمود عوض ، **التنشئة الاجتماعية و التأخر الدراسي** ، دار المعرفة الجامعية ، الإسكندرية ،1995

، زكي أحمد صالح،" **علم النفس التربوي**"، مكتبة الن‌هضة المصرية، القاهرة،1972

.زكي جابر،" **وسائل الإعلام وأثر‌ها في المجتمع العربي المعاصر**"،المنظمة العربية للتربية والثقافة، 1992

.سعد جلال .**الطفولة و المراهقة** .دار الفكر العربي .القاهرة .ط2

.سعيد مبارك آل زعير : **التلفزيون و التعبير الاجتماعي في الدول النامية** – دار و مكتبة ال‌هلال للطباعة و النشر

.سلوى محمد عبد الباقي .**اللعب بين النظرية و التطبيق** .مركز الإسكندرية للكتاب .مصر 2001 .

.سليمان عبد المنعم سليمان" **أصول علم الإجرام القانوني القانوني**"، الجامعة، الجديدة للنشر.، الاسكندرية،1994

.سوزان ميلر :**سيكولوجية اللعب** ترجمة حسن عيسى ، مراجعة محمد عماد الدين ، إسماعيل ، مجلة المعرفة .العدد . 120 .الكويت . ديسمبر 1987

.سيد أحمد متولى الجوهري :**دراسة مقارنة في مشكلات المراهقين في المدن والريف**، دار المعارف ،طنطة، مصر،1971

موسوعات ومناجد:

2000.، . **97 المنجد في الإعلام و اللغة**، دار المشرق، بيروت، ط38

. .خليل أحمد خليل،" **معجم المصطلحات الاجتماعية**"، عربي-فرنسي-انجليزي .بيروت1995

.منظور ، **معجم لغوي علمي ، لسان العرب** ، المجلد 02 دار صادر ، بيروت ، سنة1990

.ميشيل مان .**موسوعة العلوم الاجتماعية** .ترجمة عادل محتار الهواري .سعد مصلوح .دار المعرفة الجامعية . 1999 .القاهرة.

ولان دورون – فرانسواز باروا ، "**موسوعة علم النفس**"، تعريب، فؤاد شاهين منشورات عويدات، بيروت ، .لبنان .ط1 1997

رسائل جامعية:

أحمد فلاق،" **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو-دراسة في القيم والتأثيرات**"-، أطروحة دكتوراه في علوم الإعلام -2009

والاتصال، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر،2008

بكير بن حمودة الحاج سعيد :**العنف و منابعه دراسة تربوية** -- شهادة الماجستير – المدرسة العليا للأساتذة في -الآداب والعلوم الإنسانية – قسم الدراسات العليا – تخصص فلسفة التربية – 2001

بوجطو"**:موقف المدرس من الإصلاح التربوي**"، مذكرة ماحيستير ، علم الاجتماع الثقافي،جامعة البليدة بتصرف

جمال معتوق ، **وجوه من العنف ضد النساء خارج بيوتهن** ، رسالة ماجستير ، معهد علوم الاجتماع ، جامعة الجزائر ،1993 1992

مواقع الإلكترونية:

.أستريد كريستن " : **ألعاب الكومبيوتر لا تنشر العنف بين الأطفال**"،اللجنة الوطنية للطفولة ،منتدى البحوث

http://childhood.gov.saوالدراسات،على الموقع:

.ألعاب بالكمبيوتر و العنف الافتراضي : فسحة المراهق لتخطي القوانين الاجتماعية

"Lahamag.com./pages/11.2008/424child1 pdf 20/10/2009

بدون مؤلف" **الإدمان واللعب لساعات طويلة وأضراره بالصحة** " ، على الموقع

http //:rappelz.gamepower7 averil 2009

حسان جينان" **أخطار الألعاب الالكترونية** "الثقافية، العدد 1498 على الموقع:

http://www.26sepetember.info/home/indea

" –http://mg168mageshack.usمخاطر **الألعاب الالكترونية** على الموقع

المقدم فـهد بن عبد العزيز الغفلي،" **التأثير السلبي لوسائل ، التقنية على الأمن الفكري** –الإدارة العامة للأمن

http://www.minshaw.com :الفكري –وزارة الداخلية للملكة العربية السعودية على الموقع

www.4dev.zabadani4dev.sy/indexمنتدى الزيداني – المصدر الجزيرة نت

". www.minshaw.com/other/alamierوعد الأمير": **ألعاب الكمبيوتر العنيفة /الخطر الجديد**

الملاحق

البيانات (العامة) الشخصية

ضع علامة (×) في المكان المناسب

س1

1. الجنس : ذكر ☐ أنثى ☐

س2

2. السن :7 سنوات ☐ 8 سنوات ☐ 9 سنوات ☐ 10 سنوات ☐ 11 سنة ☐

3. الوضع الاجتماعي:

تعيش مع الوالدين ☐ مع آم مطلقة أو أرملة ☐ مع آب مطلق أو أرمل ☐ عند الأقارب ☐

4. الطور الدراسي للطفل:

سنة أولى ☐ سنة ثانية ☐ سنة ثالثة ☐ سنة رابعة ☐ سنة خامسة ☐

5. التحصيل الدراسي:

جيد ☐ متوسط ☐ دون المتوسط ☐

6. مكان السكن :

حضري ☐ شبه حضري ☐ ريفي ☐

- البيانات الخاصة بالفرضية الأولى -

(هناك علاقة بين استهلاك الطفل للألعاب الالكترونية العنيفة و تنامي السلوك العدواني لدى الطفل)

س7

7. هل تملك أجهزة الألعاب الالكترونية في المنزل ؟ نعم ☐ لا ☐

س8

8. ما هي الوسائل التكنولوجية التي تملكها من بين الوسائل التالية ؟

كمبيوتر ☐ هاتف نقال ☐ لوحة ذكية ☐ أجهزة الألعاب الالكترونية ☐

9. متى تمارس الألعاب الالكترونية ؟

كل يوم ☐ في عطلة الأسبوع ☐ مرة في الشهر ☐ في العطل ☐

10. ما نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لديك ؟

العاب قتالية ☐ العاب المغامرة ☐ العاب الألغاز ☐ تلبيس بنات ☐

11. لماذا تمارس هذه الألعاب ؟

حب المغامرة و المتعة ☐ ملء وقت الفراغ ☐ حب الخيال و الإثارة ☐ أخرى اذكرها ☐

12. بماذا تشعر و أنت تلعب بهذه الألعاب ؟

الفرحة و السرور ☐ الحماس و الحيوية ☐ القلق و التوتر ☐ القوة و الشجاعة ☐

13. عندما تخسر في الألعاب الالكترونية هل ؟

تتوقف عن اللعب ☐ تكمل اللعب دون توقف حتى الفوز ☐ تلعب بالعاب أخرى اذكرها ☐

14. هل سبق لك و إن قلدت أبطال لعبة الكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐

15. إذا كانت الإجابة بنعم ، في أي مجال قلدت أبطال هذه اللعبة ؟

في اللباس ☐ في المظهر و الشكل ☐ في الحركة و الطباع ☐

البيانات الخاصة بالفرضية الثانية

يتغذى العنف المدرسي من حيث استهلاك الأطفال للألعاب الالكترونية العنيفة

16. ما عدد العاب الأكشن و القتال التي تملكها ؟

اقل من 5 ☐ من 5 إلى 10 ☐ أكثـــــر من 10 ☐

17. مع من تمارس هذه الألعاب ؟

بمفردك ☐ مع احد الإخوة ☐ مع الأصدقاء ☐

18. كيف تجد مشاهد المشاهد الحربية و مشاهد الأكشن في الألعاب الالكترونية ؟

مسلية ☐ مثيرة ☐ مرعبة ☐

19. هل بإمكانك إعادة تركيب أحداث قصة الألعاب في الواقع ؟

نعـــم ☐ لا ☐

20. إذا كانت الإجابة بنعم ، مع من يكون ذلك التمثيل في الواقع ؟

احد الإخوة ☐ الرفقاء في الحي ☐ الزملاء في المدرسة ☐

21. هل تريد أن تصبح مثل بطلك في الألعاب الحربية و القتالية؟

نعـــم ☐ لا ☐

22. هل تعرضت للأذى من طرف زملائك في المدرسة ؟

نعـــم ☐ لا ☐

23. ما شكل هذا الأذى ؟

سخرية ☐ سب و شتم ☐ جرح ☐ ضرب ☐

24. كيف يكون تصرفك عند التعرض للأذى ؟

ترد الأذى نفسه ☐ تسامح ☐ تنتقم ☐