جامعة الجيلالي بونعامة –خميس مليانة-

كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية

قسم العلوم الإجتماعية

الموضـــوع:

الألعاب الإلكترونية و علاقتها بتشكل العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية

دراسة ميدانية بالمدرسة الإبتدائية الهاشمي العربي عين الدفلى

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر تخصص : علم الإجتماع جريمة و إنحراف

اعداد الطالب:

- حاج أوصيف أمحمد
- عركات محمد منير

اشراف الأستاذة:

- د. قزمير أمينة

لجنة المناقشة

د/بن عودة محمد	رئيس اللجنة
د/قزمير أمينة	مشرفا ومقررا
د/محامدية إيمان	عضور مناقش

السنة الجامعية:2023/2022

إ هـد ا ء

للوالدين العزيزين

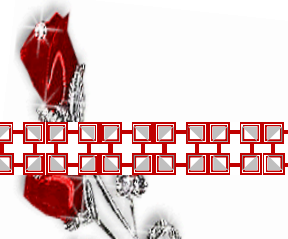
أود أن أعبر لكما عن شكري العميق و إمتناني الكبير على كل ما قدمتماه لي طوال حياتي

لا يمكنني وصف مدى تأثيركما الإيجابي في تشكيل شخصيتي و مساعدتي على أن أصبح الشخص الذي أنا عليه اليوم .

أعلم أن الكلمات لن تكون كافية لتعبر عن مدى أمتناني و حبي لكما ، ولكن أتمنى أن تتلقى قلوبكما هذه الرسالة بكل حب و تقدير

أنا فخور بأنني إبنكما و أشكر الله يوميا على أن يكون لي والدين مثلكما ، أتمنى أن أستمر في جعلكما فخورين بي .

حاج أوصيف أمحمد



إ هـ د ا ء

إلى من قال الرحمن في حقهما و ارحمهما كما ربياني صغيرا

والديا حفظهما الله و أطال في عمرهما

إلى اللذين ربياني صغيرا

إلى من حملتني تسعة أشهر ، ولم تتأخر من يومها أو بعدها

أن تبذل قصارى جهدها في سبيل سعادتنا

إلى أبي الغالي قدوتي و مثالي في الصبر

إلى كل أخواتي

أو من بعيد

إلى هؤلاء جميعا أهدي هذا العمل بإسمه

إلى كل الأحبة و الأصدقاء من قريب المتواضع

عركات محمد منير

رسالة شكر

أتقدم بجزيل الشكر الدكتورة " أمينة قزمير " التي أشرفت على هذه الدراسة العلمية التي كانت سندا لنا في إعداد هذه الدراسة ، وهي مشكورة على كل التوجيهات و النصائح و الإرشادات النيرة التي لم تبخل بها علينا منذ بداية الدراسة .

كل الشكر و التقدير

الملخص

إنطلقنا في هذه الدراسة من شعور أولي بوجود مشكلة إجتماعية تعاني منها المؤسسات التعليمية خاصة منها في المرحلة الإبتدائية ، وقد تدعم هذا الشعور أثناء قيامنا بالدراسة الميدانية أين توصلنا الى وجود علاقة إرتباطية بين الإقبال على الألعاب الإلكترونية و إكتساب السلوكات العنيفة .

لقد عمدنا من خلال هذه الدراسة السوسيولوجية المنطوية تحت عنوان " الألعاب الإلكترونية و علاقتها بتشكل العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية" ، إلى التعرف على أنواع الألعاب الإلكترونية التي لها أثار سلبية ، بإضافة إلى الكشف عن مظاهر العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية .

و للكشف عن هذه الظاهرة لجأنا إلى المنهج الوصفي بالإعتماد على تقنية المقابلة ، التي أجريناها مع عشرة حالات من التلاميذ المرحلة الإبتدائية حول الألعاب الإلكترونية و علاقتها بتشكل العنف الجسدي .

لنتوصل في الأخير إلى تأكيد صحة الفرضيات القائلة التي إنطلقنا منها ، أن هناك علاقة إرتباطية بين نوعية الالعاب و كذا المشاهد العنيفة التي تحتويها اللعبة و إكتساب السلوك العنيف ، تجعل التلميذ يتفاعل مع اللعبة .

abstact:

This study is based on a preliminary sense that there is a social problem within private educational institutions, including at the elementary level. It may support this feeling during the field study where we found a correlation between the demand for electronic games and the acquisition of violent behaviors. Through this sociological study entitled "Electronic games and their relationship to physical violence in elementary pupils", we have identified the types of electronic games that have negative effects, in addition to detecting manifestations of physical violence in elementary pupils. To reveal this phenomenon, we turned to the prescriptive curriculum based on the interview technique, which we conducted with 10 cases of elementary pupils about electronic games and their relationship to the form of physical violence. Let's finally find out the validity of the hypotheses that we set out from, that there is a correlation between the quality of the games and the kind of violent scenes that the game contains and the acquisition of violent behavior, that makes the pupil interact with the game.

فهرس الموضوعات

العنوان	الصفحة
الإهداء	
الشكر	
الملخص	
فهرس الموضوعات	
قائمة الملاحق	
مقدمة	أ
الفصل الأول : البناء المنهجي للدراسة	
المبحث الأول: أسباب اختيار الموضوع ، الأهمية و الأهداف	**13**
المطلب الأول: أسباب اختيار الموضوع	**13**
المطلب الثاني: أهمية الدراسة	**14**
المطلب الثالث:أهداف الدراسة	**14**
المبحث الثاني: تحديد الموضوع واشكاليته	**15**
المطلب الأول: الإشكالية	**15**
المطلب الثاني: الفرضيات	**17**
المطلب الثالث : تحديد المفاهيم	**18**
المطلب الرابع: الإقتراب النظري للدراسة	**21**
المطلب الخامس : الدراسات السابقة	**23**
المبحث الثالث: الإجراءات المنهجية للدراسة	**25**
المطلب الأول : مجالات الدراسة	**25**
المطلب الثاني : المنهج و تقنيات الدراسة	**27**
المطلب الثالث: عينة الدراسة	**28**
المطلب الرابع: صعوبات الدراسة	**29**
الفصل الثاني: مدخل إلى الألعاب االالكترونية	

تمهيد	**30**
المبحث الأول:مفهوم اللعب و وظائفه و النظريات المفسرة له	**30**
المطلب الأول: الإطار المفاهيمي للعب	**30**
المطلب الثاني: وظائف اللعب	**31**
المطلب الثالث: نظريات اللعب	**34**
المبحث الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية و مجالاتها، وتقييمها	**36**
المطلب الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية	**36**
المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية	**37**
المطلب الثالث : إجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية	**39**
المبحث الثالث: الألعاب الإلكترونية في الجزائر عند الأطفال	**41**
المطلب الأول : نماذج عن الألعاب الإلكترونية في الجزائر عند الأطفال	**41**
المطلب الثاني: أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية	**43**
المطلب الثالث : واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر	**44**
ملخص الفصل	**45**
الفصل الثالث :الاطار النظري للعنف و العنف الجسدي	
تمهيد	**46**
المبحث الأول: العنف المدرسي مفهومه ، عوامله و أشكاله	**47**
المطلب الأول: مفهوم العنف المدرسي	**47**

المطلب الثاني: العوامل المؤدية للعنف المدرسي	**48**
المطلب الثالث: أشكال العنف المدرسي	**51**
المبحث الثاني: العنف الجسدي	**53**
المطلب الأول : ماهية العنف الجسدي	**53**
المطلب الثاني: مظاهر العنف الجسدي	**54**
المطلب الثالث: آثار و نتائج العنف الجسدي	**56**
المبحث الثالث: النظريات المفسرة للعنف	**57**
المطلب الأول: نظرية التعلم الإجتماعي	**57**
المطلب الثاني: نظرية العنف الرمزي ل بيير بورديو	**63**
المطلب الثالث: نظرية التفاعل الرمزي	**64**
ملخص الفصل	**68**
الفصل الرابع : عرض و تحليل محتوى المقابلات	
تمهيد	**69**
المطلب الاول: عرض مضمون المقابلات	**70**
المطلب الثاني: تحليل محتوى المقابلات من منطلق التحليل والتعليق على الفرضيات	**100**
الإستنتاج العام	**101**
الخاتمة	**104**
قائمة المراجع	**106**
قائمة الملاحق	**112**

قائمة الملاحق

الرقم	العنوان	الصفحة
01	**المقابلة**	113

مقدمة

تحقق الألعاب الإلكترونية الترفيه والتسلية للكبار و الصغار على حد سواء،إلا أنها ستقطب شريحة الأطفال بالدرجة الأولى لما فيها من الإثارة والتشويق والمتعة ،كما أنها تحتوي على عنصر الجذب من خلال ما تحمله من رسومات مثيرة وألوان جذابة ومغامرات تستهوي خيال الأطفال ،كما أنها تحقق للطفل التفاعل معها بحيث لا يستطيع التلفزيون تقديمها .

ومع ذلك فغالبا ما تسبب آثار سلبية على الأطفال فقد تستحوذ على عقولهم ويصبحوا مدمنون على قضاء ساعات طويلة أمام الشاشة ،مما قد يستنزف الكثير من وقتهم وقد يكون عاملا مهما فإكتساب سلوكات عدوانية وعدائية .

وعليه تحاول هذه الدراسة التطرق إلى الألعاب الإلكترونية و علاقتها بتشكل العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية .

فجاءت دراستنا في أربعة فصول نظرية منها و ميدانية ، تناولنا في **الفصل الأول** : الإطار منهجي للدراسة والذي تضمن الإشكالية وأسباب إختيار الموضوع وأهداف الدراسة وأهميتها بالإضافة إلى تحديد المفاهيم الخاصة بالدراسة بالإضافة إلى تسليط الضوء على الدراسات السابقة .

أما **الفصل الثاني** : تناولنا فيه الجانب النظري للدراسة و المعنون ب مدخل إلى الألعاب الإلكترونية " ، تطرقنا في المبحث الأول إلى مفهوم اللعب و الوظائف و النظريات اللعب ، أما في المبحث الثاني تناولنا نشأة الألعاب الإلكترونية و مجالاتها و تقييمها ، و المبحث الثالث تناولنا الألعاب الإلكترونية عند الطفل في الجزائر

في حين تضمن **الفصل الثالث** : الذي جاء تحت عنوان الاطار النظري للعنف و العنف الجسدي ثلاث مباحث ،تناولنا في المبحث الأول العنف المدرسي ، اما المبحث الثاني العنف الجسدي و المبحث الثالث النظريات المفسرة للعنف الجسدي .

أما **الفصل الرابع** فخصصناه للجانب الميداني الذي كنا قد أجريناها في مؤسسة تربوية مع تلاميذ المرحلة الإبتدائية ، تناولنا فيه عرض مضمون المقابلات و تحليلها .

الفصل الأول : البناء المنهجي للدراسة

يعد البناء منهجي للبحث بمثابة الإطار الأساسي لكل دراسة سوسيولوجية و الذي يتمثل في تناول الأسباب التي دفعت الباحث إلى اختيار الموضوع مع إبراز الأهمية التي يكتسيها و الأهداف المرجوة من إعداده ، بالإضافة إلى صياغة الإشكالية و التي تتمحور في تساؤلات البحث تترجم فيما بعد إلى فرضيات يتحقق منها الباحث ميدانيا بإتباع جملة من الإجراءات المنهجية ،وعليه فقد جاء الفصل كما يلي:

المبـحث الأول: أسباب اختيار الموضوع ، الأهمية و الأهداف

المطلب الأول: أسباب اختيار الموضوع

المطلب الثاني: أهمية الدراسة

المطلب الثالث:أهداف الدراسة

المبـــحث الثاني: تحديد الموضوع واشكاليته

المطلب الأول: الإشكالية

المطلب الثاني: الفرضيات

المطلب الثالث : تحديد المفاهيم

المطلب الرابع: الإقتراب النظري للدراسة

المطلب الخامس : الدراسات السابقة

المبحث الثالث: الإجراءات المنهجية للدراسة

المطلب الاول: مجالات الدراسة

المطلب الثاني: المنهج و تقنيات الدراسة

المطلب الرابع: عينة الدراسة

المطلب الخامس: صعوبات الدراسة

المبـحث الأول: أسباب اختيار الموضوع ، الأهمية و الأهداف

المطلب الأول: أسباب إختيار الموضوع

يعتبر إختيار الموضوع أولى خطوات البناء المنهجي ، كما أن لكل بحث العلمي أسباب تجعل الباحث يختار موضوع و يفضله عن باقي البحوث الأخرى ، وهذه الأسباب تكون ذاتية و موضوعية ، لقد وقع اختيارنا لموضوع " الألعاب الإلكترونية و علاقتها بتشكل العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية لاسباب ذاتية متعلقة بالباحث وأخرى موضوعية.

- **الأسباب الذاتية :**

من الأسباب الذاتية التي جعلتنا نختار هذا الموضوع مايلي :

- رغبتنا الشخصية في دراسة المواضيع التي تهتم بالطفولة والمسائل التربوية .

- إهتمامنا الشخصي و معايشتنا للظاهرة من خلال مشاهدتنا للسلوكات العنف الجسدي لدى الأطفال المرحلة الإبتدائية عن طريق إستعمال الألعاب الإلكترونية العنيفة .

- الفضول العلمي :إن فعل البحث و التقصي النظري و الميداني يؤدي بنا بلا شك إلى الوصول إلى مجالات أوسع للتنمية الذاتية و تحقيق التعلم و المعرفة.

- **الأسباب الموضوعية :**

- وجود دراسات عديدة حول موضوع الالعاب الاكترونية سواء أكانت غربية أو عربية أو وطنية ، و هذا فإن دل على شيء فإنما يدل على أنه موضوع جدير بالاهتمام والدراسة و التقصي.

- إنتشار ظاهرة العنف الجسدي في المؤسسات التربوية .

المطلب الثاني :أهمية الدراسة :

لكل دراسة علمية أهمية تدفع الباحث لسبر أغوارها و محاولة التوصل إلى نتائج تجيب على تساؤلاتنا ،وعليه تكتسي هذه الدراسة أهمية علمية وأخرى عملية.

– الأهمية العملية :

- تدعيم المكتبات بالدراسات الإجتماعية و خاصة التي تتناول موضوع الألعاب الإلكترونية التي تشكل عنف جسدي لدى التلاميذ في المرحلة الإبتدائية
- معالجة موضوعنا من زاوية جديدة لم يتم التطرق لها في الدراسات السابقة وهو ما يعرف بالتراكمية المعرفية

الأهمية العملية :

1-القدرة على التنبؤ بحجم الظاهرة مستقبلا بناءا على كل من عامل الزمن و المكان.

2-تأكد من صحة الفروض التي شملها موضوع البحث.

3-محاولة استنطاق بعض النظريات الغربية لمعرفة مدى تطابقها مع واقع مجتمعنا.

4-التدريب على إجراء البحوث.

5-تقديم خدمة لمختلف المؤسسات التربوية و أساتذتها حول مخاطر هذه الالعاب .

6-بناء قاعدة معرفية حول مشكلة العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية.

المطلب الثالث : اهداف الدراسة :

لكل دراسة أهداف نعمل على تحقيقها ، فهناك مجموعة من الأهداف في موضوع " الألعاب الإلكترونية و علاقتها بتشكل العنف الجسدي لدى تلاميذ مرحلة الإبتدائية " ، يمكن توضيحها في النقاط التالية :

- التعرف على مختلف أنواع الألعاب الالكترونية التي تشكل العنف الجسدي خاصة منها فري فاير و بابجي.

- إبراز تاثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكات أطفال المرحلة الإبتدائية .
- معرفة سبب إقبال تلاميذ المرحلة الإبتدائية على الألعاب الإلكترونية .
- ربط العلاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف داخل المؤسسة التربوية و محاولة الحد من هذه الظاهرة
- معرفة الفروق في ممارسة التلاميذ للألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الجنس .

المبـــحث الثاني: تحديد الموضوع واشكاليته

المطلب الأول : الإشكالية

تلعب التكنولوجيا دورا مهما في تشكيل المجتمعات الحديثة حيث بدأ التطور التكنولوجي ببطئ في القرون الوسطى وزادت وتيرته في العصر الصناعي، كما يعد مؤشرا هاما لقياس تقدم وتطور المجتمعات لما يصاحبه من تغيرات جذرية سهلت الحياة اليومية وساهم في عملية التعليم والتدريب من خلال ما يسمى بالبرامج والتطبيقات و الاجهزة الكترونية ، التي اصبح الفرد لا يستغني عنها لما توفره من خدمات جعلت الحياة اسهل و اسرع و افضل.

كما ان للتطور التكنولوجي ايجابيات واضحة لا يمكن انكارها في مجالات عديدة منها التعليم و الطب و الصناعة و الزراعة و التجارة ..الخ ،الا انه لا يخلو من سلبيات تهدد الفرد و المجتمع خاصة ما تعلق منها بالعلاقات الاجتماعية، و ما هو موجه لأهم شريحة يعول عليها في بناء المجتمع وهي فئة الاطفال من خلال ما يسمى بالالعاب الالكترونية .

تعتبر الألعاب الإلكترونية جزءا لا يتجزأ من ثقافة الألعاب في العصر الحديث وتعود أصوله إلى الخمسينات والستينات من القرن الماضي حيث تم إبتكار أول الألعاب الإلكترونية البسيطة ،ولكن تطورت بشكل كبير في السنوات اللاحقة خاصة في الثمنينيات والتسعينيات،فقد شهدت تحولا كبيرا بدءا من الألعاب البسيطة وتوسعت صناعة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير في السنوات الأخيرة حيث تم إصدار العديد من الأجهزة المختلفة التي تُثبت عليها الألعاب الإلكترونية وبرامج المختلفة .

اين اصبحت الألعاب الإلكترونية في متناول الاطفال بفضل التطور التكنولوجي الهائل كما يمكن أن تكون مفيدة لتطوير مهاراتهم ،كما يجب الإنتباه إلى أن اللعب المفرط بالألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى تأثيرات سلبية على صحة النفسية وجسدية للأطفال وحتى على مستوى التحصيل الدراسي والمعرفي واكتساب سلوكات عنيفة .

وبهذا تختلف الألعاب الإلكترونية في محتواها وأسلوب لعبها منها ماهو تعليمي تربوي مفيد كألعاب الذكاء والتفكير الإستراتيجي وألعاب التعلم، وبالمقابل توجد أيضا ألعاب إلكترونية عنيفة وغير مفيدة للأطفال كألعاب القتال وألعاب الرعب،ومن الضروري تحري الحذر والإنتباه عند إختيار الألعاب الإلكترونية لفئة التلاميذ المرحلة الإبتدائية .

و قد تولد الألعاب الإلكترونية العنف عند الأطفال في الوسط التربوي ومن المتعارف عليه أن العنف هو إستخدام القوة و إلحاق الضرر بالأخرين سواء كان ذلك عن طريق اللفظ أو الأفعال أو السلوكيات،كما يظهر العنف في الوسط التربوي بعدة أشكال منها العنف الجسدي واللفظي والنفسي والإلكتروني.

كما تجدر الإشارة أن العنف الجسدي أحد أساليب الناتجة عن الشخص العنيف ويمكن أن يتخذ عدة أشكال منها صفع ، ضرب ، الإيذاء الجسدي ، كما أنه يهدد كيان بناء الإجتماعي ويعد إنتشاره بمثابة مؤشر لعديد من الظواهر السلبية في المجتمع وإعتباره ظاهرة إجتماعية من شأنه يؤدي إلى ظهور مشكلات عديدة تنجم عنها أضرار متفاوتة .

كما أن هناك ألعاب إلكترونية قد تكون أكثر إرتباطا بزيادة العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية كالألعاب التي تحتوي على التمثل والتدمير مثلا لعبة 'فري فاير " والتي تشجع اللاعبين على إستخدام العنف كوسيلة لحل مشكلاتهم والتحديات ،ومع ذلك أن هذه الألعاب قد الإلكترونية تشكل أثر سلبي على المجتمع عامة وعلى الأطفال خاصة.

كما نتوقع ان هناك علاقة إرتباطية لدى الأطفال بين ممارستهم لهذه الألعاب الإلكترونية ومتغير الجنس، حيث نرى تأثر جنس ذكور بشكل أكبر بهاته الألعاب و لديهم ميل في تقليد

مايشاهدونه على أرض الواقع من أفعال عنيفة ، بالمقارنة مع البنات هم أقل ميول لهاته الألعاب التي تمارس العنف .

إذا أصبح التلاميذ يقلدون الألعاب الإلكترونية التي تحدث العنف الجسدي في المرحلة الإبتدائية ، و هم في هذه المرحلة العمرية سيتأثرون بشكل كبير بالمشاهد التي يرونها و الألفاظ و السلوكات التي يكتسبونها أثناء ممارستهم لهذه الألعاب ، بحيث يقلدون الأفعال التي يرونها دون معرفة مدى خطورتها ، و تقليدهم لبعض الحركات العنيفة و القتالية .

في ظل كل هذا تسعى دراستنا إلى الاجابة على التساؤل التالي:

السؤال العام

- هل تساهم الألعاب الإلكترونية في تشكل حالات العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة التعليم الإبتدائي ؟

الأسئلة الفرعية

-هل هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و ممارسة العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس ؟

-هل تقليد الألعاب الإلكترونية يولد السلوك العنيف لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية ؟

المطلب الثاني : الفرضيات

الفرضية الاولى :

- هناك علاقة إرتباطية بين الإقبال على الألعاب الإلكترونية و ممارسة العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

الفرضية الثانية :

- يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

المطلب الثالث : تحديد المفاهيم

يعد تحديد المفاهيم أمر ضروري للبحوث الاكادمية ، و ما تجدر الإشارة إليه أن المفاهيم ليست ثابتة لأنها نتيجة خبرات و تجارب اجتماعية يمر بها الأفراد في المجتمع، لهذا فإن المفاهيم تختلف من فرد لآخر و من مجتمع لآخر ، و من هنا حاولنا ضبط بعض المفاهيم و تحديدها مسبقا لتفادي أي التباس و غموض أثناء البحث .

العنف :

لغة : هو الخرق بالأمر ، وقلة الرفق ، وهو ضد الرفق و أعنف الشيئ ، أخذه بشدة و التعنيف يعني التوبيخ و اللوم .[1]

و قد عرفه معجم " العلوم الأجتماعية " بأنه إستخدام الضغط أو القوة إستخداما غير مشروع او غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة فرد من الأفراد . [2]

إصطلاحا :

هو إستخدام الضغط أو القوة إستخداما غير مشروع ، او غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة الفرد هذا الضغط و القوة تنشأ به الفوضى فلا يعترف الناس بشرعية الواجبات ما دامت الحقوق غير معترف بها فتنتشر العلاقات العدائية في المجتمع و تنشأ مجموعات أو تكتلات جماعية تصب عنفها على إرادة الأفراد أو الممتلكات بقصد إخضاع السلطة أو الجماعات الأخرى وقد تجتمع بين الأسلوبين حتى تصبح إرهابا أكبر عنفا[3].

كما عرف أيضا بأنه تعدي التلميذ أو عدد من التلاميذ على تلميذ غيره او على أحد العاملين في المدرسة بالقول أو الفعل أو تخريب أو سلب ممتلكاتهم الشخصية ، مما يدفع بالمعتدي عليه إلى الشكوى أو الإشتباك مع المعتدي ، على أن يتم ذلك في الصف أو خارجه في نطاق المدرسة ،

---

[1] علي عبد القادر القرالة ، مواجهة ظاهرة العنف في المدارس و الجامعات ، دار العالم لثقافة لنشر و التوزيع ، ط 1 ، الأردن ، 2015 ، ص 9

[2] نفس المرجع ، ص9

[3] علي عبد القادر قرالة ، نفس المرجع ، ص 12

وتشير إلى أنها إستخدمت لفظ " التعدي " لأن هنالك حدودا وضعتها القوانين و الأنظمة و التعليمات للنظام التعليمي ، للتعامل داخل المدارس ، و أن هذا النظام يتم الخروج عليه في حالات العنف المتعددة ، و أنه يمكن إعتبار الشكوى إحدى دلائل وجود العنف و كذلك يعتبر الإشتباك هو المظهر الآخر للتعبير عن الإعتداء و عادة ماينتج عنها إصابة أو تدمير . [1]

العنف المدرسي

إصطلاحا : هو مجموعة الممارسات السلوكية العدوانية " لفظية ، بدنية ، نفسية ، فكرية " عن قصد الإيذاء الذي يقوم به التلميذ داخل المؤسسة .[2]

الألعاب

لغة : لعبة جمع لعب ، إسم من اللعب مايلعب به الأطفال . [3]

إصطلاحا : تعد ألعاب الأطفال نشاطا حركيا و ذهنيا يمكن إن يسهم في تنمية الشاملة و تعليمه معلومات و مهارات جديدة . [4]

التعريف الإجرائي

عبارة عن نشاطات ترفيهية يمارسها التلميذ المرحلة التعليم الابتدائي و المتمثلة في الألعاب الإلكترونية والتي قد يكتسب منها سلوكات عنيفة من خلال مايشاهده.

الطفل

[1] زينة بن حسان ، العنف في الوسط المدرسي ، إشكالية المفهوم و إستراتيجية العلاج ، كلية الآداب و العلوم الإنسانية و الإجتماعية قالمة ،2014 ص 55

[2] جهان محمد رشاد ، المناخ المدرسي و العوامل النفسية الإجتماعية ، كلية التربية ، المجلة العلمية ، العدد الأول ، 2019 ص 99

[3] فاطمة همال ، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري ، دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائية باتنة ، رسالة ماجستار قسم العلوم الإنسانية ، كلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية ، جامعة الحاج لخضر باتنة ، 2011 /2012 ص 16

[4] نفس المرجع ، ص 16

لغة : الطفل بكسر الطاء المشددة : هو الصغير من كل شيئ وقيل بأنه " المولود " ، و المولود ما دام ناعما رضيعا ، وقد يكون الطفل واحدا ، أو جمعا ، لأنه إسم جنس ، وقيل لأن أصله المصدر ، و تقال جارية طفل و طفلة .[1]

إصطلاحا : تعتبر مرحلة الطفولة من المراحل الهامة عند علماء الإجتماع و التربية و سلوك الإنسان أو العلوم المتعلقة به و تعتبر دراسة النمو الطبيعي عند الإنسان دراسة هامة في جميع مراحل حياته المختلفة لكن دراسة هذه الخصائص في مرحلة الطفولة و المراهقة تعتبر أكثر أهمية ، وذلك لكونها مراحل أساسية في تكوين الفرد من الناحية الجسمية و الإنفاعلية و المعرفية .[2]

التعريف الإجرائي

نقصد بالطفل هو التلميذ غير الناضج الذي يتلقى تعليمه في المرحلة التعليم الابتدائي ، وفي هذه المرحلة العمرية التي يمر بها الطفل تختلف من حيث النمو و التطور الجسدي و العقلي و الإجتماعي .

المرحلة الإبتدائية :

إصطلاحا هي المرحلة الأولى من مراحل المدرسة ، و التي تساعد الطفل على التفكير بشكل سليم ، و تضمن له الحد الأدنى من المهارات و المعارف و الخبرات التي تهيئه للحياة و ممارسة دوره كشخص منتج داخل نطاق تعليم نظامي .

التعريف الإجرائي

تستهدف الأطفال في الفترة العمرية من 06 إلى 11 سنة من التعليم التحضيري إلى السنة الخامسة في المدارس ، والذين يمارسون سلوكات عنيفة.

---

[1] حسن أنور حسن الخطيب ، الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة ، رسالة ماجستير ، القدس – فلسطين ، 2011 ص 20

[2] نفس المرجع ، ص 21

المطلب الرابع: الإقتراب النظري للدراسة :

إن الظاهرة الإجتماعية تتعلق بالإنسان بإعتباره كائنا إجتماعيا ، كما أنها تتتشكل من خلال تآزر مجموعة من العوامل المترابطة ببعضها البعض لكي تصبح وظيفة الباحث سهلة لتفكيك هذه الظاهرة و فهمها فهما صحيحا ، و لجمع هذه المعطيات يجب على الباحث إتباع مجموعة من الخطوات المنهجية التي تساعده على فهم و تفسير الظاهرة المراد دراستها و إعطائها طابع علمي لكي يسهل على الباحث توظيف مقاربة نظرية اجتماعية التي تحدد الزاوية الفكرية التي على أساسها نقوم بدراسة الموضوع .

وفي موضوعنا المدروس المعنون ب الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتشكل العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية فلقد تبين لنا العديد من النظريات التي فسرت الظاهرة ، إلا أن طبيعة موضوعنا حتمت علينا الاعتماد على بعض النظريات واقصاء البعض الآخر، وعليه اعتمدنا على نظرية التقليد والمحاكاة التي يمكن الأستناد عليها.

نظرية التقليد والمحاكاة :

يعتبر العالم الإجتماعي الفرنسي غابريال تارد مؤسس هذه النظرية ، كما أنه يستخدم عملية التقليد لتعليل إنتقال الصور الإجتماعية وتعليل ثباتها كما أن المجتمع يتكون من جماعة من الناس قادرين على تقليد الآخر،كما ركز تارد على أثر العوامل الإجتماعية ، على عناصر السلوك بشكل عام وعلى سلوك الإنحرافي بشكل خاص [1].

يرى تارد أن غالبية مرتكبي جرائم القتل أو السرقة لم يخضعوا للرقابة منذ طفولتهم ،فكانت المدرسة الحقيقية بالنسبة لهم هي الشارع وأصبحوا منحرفين لأنهم يتميزون بملامح عضوية تختلف عن غيرهم لأنهم اختاروا الإجرام كسلوك جوهري في حياتهم اليومية فالإنسان قد يقلد نفسه بحكم العادة أو عن طريق التذكر وقد يقلد غيره ، و ظاهرة التقليد هذه عامة في كافة المجتمعات تبعا لإختلاف العلاقات بين الأفراد[2].

[1]–مجلة الدراسات والبحوث الإجتماعية ،جامعة الوادي ، العدد السابع ، جويلية 2014، ص11.

[2]–جمال المعتوق مدخل إلى علم الاجتماع الجنائي، دار الكتاب الحديث ،الجزائر ، ص250.

ولقد صاغ تارد ثلاثة قوانين للتقليد الأول أن الأفراد يقلدون بعضهم البعض بصورة أكثر كلما كانوا متقاربين ، والثاني أنه في الغالب يقلد المرؤس رئيسيه الأعلى ،والثالث أنه في حالة تعارض الأذواق فإن الإنسان يقلد الحديث دون القديم ،فيتضح لنا مما سبق ذكره أن السلوك الإجرامي لا يرجع إلى العوامل العضوية و النفسية و إنما يرجع إلى العوامل النفسية الإجتماعية ، كالتوجيه و الإرشاد و التي تقوم عليها ظاهرة التقليد . وعليه فالمحاكاة عند "تارد" هي كل محاولة شعورية ولا شعورية يستعيد بها الفرد سواء بفكره أو بسلوكه نفس النمط الفكري أو السلوكي الذي لاحظه عند الفرد آخر[1].

كما يرى "تارد" أنه هناك مؤشرات طبيعية قد تؤدي إلى الجريمة وهذا نظرا لتدخل التأثيرات الإجتماعية والتي قد تؤدي إما إلى الجريمة الفردية أو الجماعية .

ومن هذا المنطلق نجد أن نظرية التقليد والمحاكاة تتطابق حسب موضوع دراستنا بحيث نرى أن التلاميذ المرحلة الإبتدائية يقلدون الألعاب الإلكترونية بعد مشاهدتها أو ممارستها على أرض الواقع وهذا مارأيناه من خلال خرجتانا الميدانية إلى بعض المدارس بحيث كان هناك تواصل مع بعض التلاميذ وطرح بعض الأسئلة عليهم فيما يخص موضوع دراستنا فكانت إجابة بعضهم أنهم يقلدون مشاهد الألعاب ويقلدون الحركات ويعيدون نفس السلوكات ويتداولون نفس الالفاظ..

فتصبح الألعاب كمحيط افتراضي للتلميذ لأنه لا يحكمه قانون أو ضوابط اجتماعية أثناء ممارسته وعندما يخرج إلى المدرسة يظن أنه لا يزال في اللعب فيعيد ممارسة العنف الذي تلقاه صوريا ويسمعها ويحاكه على الواقع المعاش .

كما تجدر الاشارة ان الطفل بطبعه يميل إلى التقليد و اكتساب سلوكات من طرف الاخرين ، والألعاب الإلكترونية تكون على شكل صور وحركات تلف الانتباه التلميذ وتشده ، ومن تكرار و كثرة لعبها يميل إلى التقليدها .اذ تتصور أشكال اللعبة في ذهنه ويحولها إلى أفعال .

[1]– نفس المرجع،ص251.

المطلب الخامس:الدراسات السابقة

الدراسة الأجنبية :

دراسة أمريكية حديثة قامة بها باحثون و أخصائيون وأطباء، أجريت سنة 2010بمدينة شيكاغو، عن الأطفال الممارسين لالعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف التي يمكن إن تزيد من الأفكار و السلوكيات العدوانية عندهم، و أشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل و تتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها و يمارسها لذا فان الكثير من الأخصائيين والاجتماعيين ولأطباء النفسانيين يلقون اللوم على الألعاب الالكترونية على أنها السبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع و قال وان الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف، و إشاعة الجنس و الفاحشة بين الأطفال و المراهقين على سواء، وذلك من خلال انتشار الألعاب الالكترونية التي تدعو إلى الرذيلة للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين، تلك يتم جلبها عن طريق الانترنت ومن ثم ترويجها ، وأكدت الدراسة إن الإدمان على لعب الألعاب الالكترونية أدى ببعض الأطفال و المراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة مثل واشنطن و شيكاغو و لندن و بريطانيا .

الدراسات العربية :

دراسة العربية : كرام محمد يوسف يونس " بعنوان مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعزلة لدى طلبة المرحلة الإعدادية و الثانوية في منطقة كفرقرع " ، قدمت هذه الرسالة إستكمالا لمتطلبات الحصول درجة الماجستير في تخصص " علم النفس التربوي "من كلية العلوم التربوية و النفسية جامعة عمان العربية سنة 2017.. [1]

1 كرام محمد يوسف يونس ، مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعزلة لدى طلبة المرحلة الإعدادية و الثانوية في منطقة كفرقرع ، رسالة ماجستير ، علم النفس التربوي ، كلية العلوم التربوية و النفسية ، عمان ، سنة 2017

إعتمد الباحث على إشكالية مفادها الكشف عن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعزلة الإجتماعية طلبة المرحلة الإعدادية و الثانوية و على هذا الأساس جاءت تساؤلات هذه الدراسة كالتالي :

-ما مستوى ممارسة طلبة المرحلة الإعدادية و الثانوية للالعاب الإلكترونية في منطقة كفرقرع ؟

و لقد تم إدراج أسئلة فرعية :

هل توجد فروق ذا دلالة إحصائية في مستوى ممارسة طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية للألعاب الإلكترونية في منطقة كفر قرع تعزى لمتغيرات الجنس والتحصيل الدراسي و المرحلة الدراسية والتفاعل بينها؟

هل توجد علاقة ارتباطيه بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الإجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع؟

لقد اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي بحيث تم وصف ممارسة الألعاب الإلكترونية و العزلة الإجتماعية لدى الطلبة و تحديد العلاقة الإرتباطية

- **النتائج :**

-تعد الألعاب الإلكترونية وسيلة للهروب من الواقع الذي يعيش فيه الفرد .

-طبيعة العلاقات الإجتماعية في ظل السياق الإجتماعي العام تتفاوت و تختلف من حيث جدواها وجوهرها بين جميع أفراد الجنس البشري

-توعية الأولياء و المعلمين بضرورة مراقبة الطلبة

-تكثيف الأنشطة للطلبة من اجل إنشغالهم بأنشطة مفيدة تحد من إستخدماتهم للألعاب الإلكترونية .

الدراسة الجزائرية

جاءت هذه الدراسة تحت عنوان " علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسات التربوية بقسم العلوم الإجتماعية جامعة أحمد دراية – أدرار – أجريت سنة 2020 / 2021

تحاول هذه الدراسة معرفة السلوكات العنيفة التي يكتسبها الطفل أثناء ممارسته للالعاب الإلكترونية و كيف تؤثر عليه و على هذا الأساس قامت الباحثتين بطرح عدة تساؤولات و ترجمتها إلى فرضيات و هي كالأتي :

1- ألعاب الحرب و القتال هي أكثر إقبالا عليها من قبل التلاميذ

2- توجد علاقة بين العنف داخل المؤسسة التربوية و الألعاب الإلكترونية

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي حيث أستخدمت أدوات جمع البيانات الملاحظة و الإستمارة لجمع المعلومات و إختيار العينة من تلاميذ الإبتدائية يدرسون السنة الثالثة و الرابعة و الخامسة .

و أما أهم النتائج المتوصل إليها في هذه الدراسة وهي كتالي :

أن كل التلاميذ يحبون اللعب بالألعاب الإلكترونية و أكثرهم يحبون ألعاب الحرب و القتال كما أن اللعبة المفضلة لديهم هي لعبة فري فاير

إن أغلب التلاميذ حين خسارتهم في اللعبة يفضلون إعادة اللعبة من جديد . [1]

المبحث الثالث: الإجراءات المنهجية للدراسة

المطلب الاول : مجالات الدراسة

حددت هذه الدراسة بعدد من المجالات الموضوعية و البشرية و الزمنية و المكانية .

1 – المجال الموضوع :

تتناول هذه الدراسة في موضوعها العنف الجسدي الذي يمارسونه تلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي وعلاقته بالالعاب الالكترونية.

[1] علاقة الألعاب الإلكترونية بسلوكات العنيفة داخل المؤسسات التربوية من طرف الطالبتين بوصلعة كلثوم ،مسعودي يمينة، قسم العلوم الإجتماعية ، جامعة أدرار ، 2021/2020

2 – المجال البشري

طبقت هذه الدراسة على عينة من التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية ، و الذين يطبقون ما شاهدوه في الالعاب على أرض الواقع مما تسبب عنف جسدي فيما بينهم .

كما قمنا بإجراء مقابلات مع تلاميذ و مقدر عددهم بـ 10 حالات .

3 – المجال الزمني :

إن كل بحث يتطلب فترتين زمنيتين لا تقل إحداهما أهمية عن الأخرى .

أ – الفترة النظرية للبحث : بدأت الدراسة النظرية في بداية شهر جانفي 2023 ، خلال هذه الفترة قمنا بإستكشاف موضوع الدراسة عن طرق جمع المادة العلمية التي لها صلة مباشرة و غير مباشرة بالموضوع من مختلف المكتبات الجامعية و المراكز الثقافية .

ب – الفترة الميدانية للبحث : قمنا أولا بجس نبض مبدئي لمجتمع البحث من خلال قيامنا بدراسة إستطلاعية ، تعرفنا من خلالها على أهم الصعوبات ، على إثر ذلك قمنا بدراسة ميدانية على مستوى مدرسة إبتدائية التابعة لوزارة التربية ، و امتدت الدراسة الميدانية الفعلية من شهر فيفري 2023 إلى غاية 2023/05/02

4 – المجال المكاني :

يقصد بالمجال المكاني النطاق الذي أجريت فيه الدراسة الميدانية و هي مدرسة الهاشمي العربي 01 بعين الدفلى . والتي تقع في بلدية عين الدفلى الحاج قدور تاريخ إنشائها سنة 1982 بالقرب من ديوان مؤسسات الشباب يحدها في الجهة الشرقية ثانوية إبن خلدون و من الجهة الغربية المسجد و من جهة الشمال ثانوية عليلي.

المطلب الثاني : المنهج و تقنيات الدراسة

المنهج :

يمكن إستخدام المنهج العلمي للوصول إلى إجابات و تحليلها بطريقة سوسيولوجية ، ولهذا فالمنهج له دور كبير في توضيح الطريق الذي يتبعه الباحث في مشواره للإجابة على الأسئلة التي طرحها في بداية بحثه .[1]

اعتمدنا في بحثنا على المنهج الوصفي و الذي يمكننا من وصف الظاهرة محل الدراسة.

ويعرف المنهج الوصفي بأنه طريقة من طرق التحليل و التفسير بشكل علمي منظم من أجل الوصول إلى أغراض محددة ، لوضعية إجتماعية أو مشكلة إجتماعية ، و هو أحد مناهج البحث العلمي الذي يدرس الظواهر الطبيعية ، دراسة كمية توضح حجمها و تغيراتها و درجات ارتباطها مع الظواهر الأخرى ، كما أنه يهتم بتحديد دقيق لأنشطة و الأشياء و العمليات و الأشخاص كما هي في الوقت الحاضر . [2]

تقنية المقابلة :

تعرف المقابلة بأنها أداة مهمة من أدوات البحث العلمي ، تتكون من عدد من الأسئلة يجيب عنها المجيب شفهيا أثناء اللقاء المباشر الذي يتم بينه و بين الباحث ، تتطلب تخطيطا و إعدادا مسبقا و تأهيلا و تدريبا خاصا ، و تمكن الباحث أيضا من دراسة و فهم نفسية المستجيب ، و مدى تأثير ذلك على إجاباته ، و تمكنه أيضا من إقامة علاقات صداقة مع المجيب تساعده على إختبار مدى صدقه و دقة إجابته .[3]

---

[1] دكتور نوزاد حسين أحمد ، المنهج الوصفي في كتاب سيسيولوجية ، دار الكتاب الوطنية ، بن غازي ، ط 1 ، 1996 ، ص 34-33

[2] د جودت عزت ، أساليب البحث العلمي مفهومه و أدواته ، دار الثقافة للنشر و التوزيع عمان ، ط 1 ، 2000 ، ص 104.

[3] د عبد الغني محمد إسماعيل العمراني ، دليل الباحث في إعداد البحث العلمي ، دار الكتاب الجامعي صنعاء ، ط 2 ، السنة 2012 ، ص 88

ولقد قمنا بإستخدام هذه الأداة المهمة من خلال مقابلة التلاميذ المرحلة الإبتدائية و أساتذتهم لمعرفة أرائهم و تصوراتهم للظاهرة الألعاب الإلكترونية و علاقتها بتشكل العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية كما توزعت أسئلة المقابلة على المحاور التالية :

المحور الأول : إشتمل على البيانات الشخصية للتميذ كالجنس ، السن ، المستوى التعليمي ، النتائج المتحصل عليها ، مهنة الأب و مهنة الأم ، عدد الأفراد في الأسرة إلخ.

- **المحور الثاني :** إشتمل على البيانات خاصة بالفرضية الاولى والقائلة ان هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

كانت مجمل الاسئلة حول علاقة التلميذ بالألعاب الإلكترونية حسب الجنس، و نوع الألعاب التي يفضلها ، و المدة التي يستغرقها في اللعب ، و معرفة الأمور التي تجذبه لهذه الألعاب وهل يفضل اللعب الفردي أو الجماعي دائما حسب متغير الجنس.

المحور الثالث : إشتمل على البيانات خاصة بالفرضية الثانية والقائلة يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية ، فجاءت الاسئلة حول علاقة التلميذ بالعنف الجسدي و معرفة السلوكات المكتسبة من خلال ممارسة هذه الألعاب و كذا معرفة إذا كان يكرر ألفاظ و هل قام بإذاء شخص ما من قبل ، و هل يتشاجر مع زملائه بسبب الألعاب الإلكترونية .

المطلب الثالث: عينة الدراسة

إن العينة أيا كان نوعها لا يمكن للباحث في إطار البحوث الإجتماعية و الإنسانية و خاصة الدراسة الميدانية ، الإستغناء عنها لأنها تعتبر من أبرز الطرق التي يستعملها الباحث في جمع المعطيات و البيانات التي تساعد في دراسة و تحليل و تفسير الظاهرة التي يكون الباحث بصدد دراستها ، حيث تكون ممثلة بخصائص مجتمع الدراسة الكلي. [1]

[1] حسان الجيلالي ، أسس البحث العلمي ، الجزائر ، ط ، 2 ديوان المطبوعات ، السنة 2009 ص 128

في حين أن العينة تنقسم إلى عدة أنواع حسب نوع الموضوع و نوع مجتمع الدراسة و إعتمدنا في هذه الدراسة على المعاينة القصدية ، بحيث يقوم الباحث في هذا النوع من العينات بإختبار مفرداتها بطريقة لا مجال فيها للصدفة بل يقوم بإقتناء المفردات الممثلة لمجتمع البحث ، بحيث نختار أفراد العينة بقصد معين عادة ما يكون لدينا مجموعة بعينها نبحث فيها على أن تكون موصفات و خصائص المبحوثين تتماشى مع طبيعة البحث و تفيد أغراض الدراسة و تكون مفيدة ، حيث تساعدنا في الحصول على ما نريده أو نبحث عنه بسرعة ، وقد إستخدمنا هذا النوع غير الإحتمالي للعينة .

و تستخدم العينة القصدية للحصول على معلومات من شريحة محددة قادرة على توفير المعلومات ، إما بسب موقعهم ، أو لأن بعض المعايير التي وضعها الباحث لا تتوفر فيهم ، حيث يتم إختيار وحدات العينة بناء على الخبرات في الموضوع الذي يدرس . [1]

وعلى هذا الأساس تم تحديد العينة في بحثنا بطريقة قصدية ونعني بهم التلاميذ الذين يمارسون سلوكات عنيفة داخل المدرسة.

المطلب الرابع: صعوبات الدراسة

لا يخلوا أي بحث علمي من الصعوبات ولعل من أبرز الصعوبات التي واجهتنا من الناحية النظرية نذكر ما يلي :

- لم نجد دراسات سابقة جزائرية لها علاقة مباشرة بموضعنا تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية و علاقتها بتشكل العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية .

-عدم قبول إجراء المقابلة مع بعض التلاميذ

[1] د خليفي رزقي ، دشيقارة هجيرة ، منهجية تحديد نوع و حجم العينة ، في البحوث العملية ، العدد 23 ، السنة 2017 ص 286

الفصل الثاني: مدخل الى الألعاب الإلكترونية

المبحث الأول:مفهوم اللعب و وظائفه و النظريات المفسرة له

المطلب الأول: الإطار المفاهيمي للعب

المطلب الثاني: وظائف اللعب

المطلب الثالث: نظريات اللعب

المبحث الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية و مجالاتها، وتقييمها

المطلب الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية

المطلب الثالث : إجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية

المبحث الثالث: الألعاب الإلكترونية في الجزائر عند الأطفال

المطلب الأول : نماذج عن الألعاب الإلكترونية في الجزائر عند الأطفال

المطلب الثاني: أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية

المطلب الثالث : واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر

تمهيد :

إن اللعب له دور مهم في حياة الطفل البالغ ، إذ يعتبر نشاطا ممتعا يمكن أن يساعده في تطوير مهراته الجسدية و العقلية و الإجتماعية ، كما يظهر اللعب بأشكال مختلفة و يمكن أن يكون له أهداف متعددة .

ودراستنا للألعاب الإلكترونية و علاقتها بتشكل العنف الجسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية ، إرتأينا أن نقدم طرح وجيز عن اللعب وكذا وظائفه و نظريات المفسرة له في المبحث الأول .

أما بالنسبة للمبحث الثاني فتناولنا ، نشأة الألعاب الإلكترونية ، مجالاتها ، تقييمها ، أما في المبحث الثالث الألعاب الإلكترونية في الجزائر عند الأطفال .

المبحث الأول:مفهوم اللعب و وظائفه و النظريات المفسرة له

المطلب الأول: الإطار المفاهيمي للعب

لغة: لعب: لعبا و لعبا : عمل عملا لا ينفع عكس جد لها و تسلى ، ولعب في الأمر : استخف به واتخذه سخرية ، لعب بعقله : استمالة بالتملق ،خدعه و ظله حمله على تبني أرائه. [1]

اصطلاحا: يعرف اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويمارس فرديا أو جماعيا ويشتغل طاقة الجسم الحركية و الذهنية ويتسم بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية وهو لا يتعب صاحبه ، و به ينمي الفرد مداركه و يغدو مكونا أساسيا في حياته .[2]

يعرفه بياجيه بأنه عبارة عن عملية تمثل أو تعلم و تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلاؤم حاجات الفرد و اللعب كما جاء في موسوعة علم النفس هو ضرب من النشاط الجسدي ينطوي على هدف رئيسي هو اللذة و المنفعة الناجمة عن ذلك النشاط . [1]

[1]– فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر وسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير، جامعة الحاج لخضر، باتنة 2012/2011 ص 16

[2]– نفس المرجع ، ص16 .

ويعرف محمد عباس (2001،133) اللعب بأنه استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد و لا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركية جسمية. [2]

وترى قيبولا البيلاوي (1979، 112) أن اللعب نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبعث في نفسه البهجة و يهدف للهو و استهلاك الطاقة و الجهد بدون أن تكون هناك قوي أو دوافع خارجية تحركه و توجهه وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي الذي هو نشاط موجه نحو الغاية محددة يقوم بها الفرد. [3]

المطلب الثاني: وظائف اللعب

لقد إتفق علماء الإجتماع على مجموعة من الوظائف العامة الخاصة باللعب ، التي تعمل على تحسين الصحة الجسدية والتركيز ، و الترفيه ، و يعمل على تعزيز الروابط الإجتماعية و توسيع دائرة التفاعل الإجتماعي عن طريق اللعب مع الأصدقاء و الإخوة ، و من بين هذه الوظائف ما يلي :

1-الوظيفة الاجتماعية:

إن أهمية اللعب في النمو الاجتماعي للطفل تبدأ على نحو مبكر جدا و منذ مرحلة الرضاعة في الأشهر الأولى من حياة الطفل وحيث يعبر عن ذلك بمرور و حركات يديه العشوائية و تلويحه لأمه حين تريد إطعامه أو لأمه وهي قادمة و بيدها زجاجة رضاعة إلا أن البدايات الفعلية لدور اللعب في النمو الاجتماعي للطفل تتمثل في كيفية دفع الوالدين للطفل إلى جماعة اللعب في سن مبكر هي فترة الحبو، و حيث أن الأطفال يمارسون ألعاب مختلفة تساعدهم على تطوير شخصياتهم بصورة عامة و تطوير الجانب الاجتماعي بصورة خاصة فاللعب

---

[1]- نفس المرجع ، ص16.

[2]- فاطمة همال، نفس المرجع ، ص16

[3]-حنان عبد الحميد العناني ، كتاب اللعب عند الأطفال، الأمس النظرية و تطبيقه ،عمان ، دار الفكر الناشرون و الموزعون ، 2014، ص 15،16

الجماعي التعاوني على اختلاف أنواعه و أصنافه و أشكاله يساعد الطفل على إنهاء سلوكه و اكتساب مهارات اجتماعية في حل المشكلات بروح الجماعة و احترامها و يدرك قيمته ،و إذا لم يمارس الطفل اللعب مع الأطفال الآخرين فإنه يصبح أنانيا و متمركزا حول ذاته و يميل إلى العدوان يكره الآخرين و يمكن من خلال ممارسة اللعب أن يقيم علاقات اجتماعية.

جيدة و متوازنة مع الآخرين و يستطيع أن يحل ما يعترضه من مشكلات و يتحرر من نزعة التمركز حول الذات فيعترف بوجود الآخرين و يأخذ بآرائهم و أفكارهم.[1]

2-الوظيفة العقلية و الفكرية:

- اللعب عملية نشطة حيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه به لمتغيراته فالطفل يكشف و يستوعب من خلال اللعب الكثير من المعلومات و الحقائق التي تصل بالأشياء كالأشخاص الذين يحيطون به و يتفاعل معهم عن طريقي اللعب، حيث يساهم في النمو العقلي عن طريق : [2]

- تنمية القدرة على التذكر و الربط و التبصر و الاستبصار و تقوية ملاحظة.
- تنمية الإدراك الحسي.
- توفير فرص الابتكار و التشكيل كما في ألعاب التركيب.
- تدريب على التركيز و الانتباه.
- توظيف وقت الفراغ و استثمار في مجالات مفيدة.
- التدريب على صنع نماذج و أشكال و لعب هادفة.
- تنمية القدرة على التفكير المستقل.

---

[1]-بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15) سنة القطاع العام، دراسة حالة في متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر ، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر ،معهد التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر ، 2008 ص 75

[2]- مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال ، جامعة الجزائر،3 ، 2011-2012 ،ص 49-50

- يعد اللعب من الأساليب المهمة التي عن طريقها تجذب انتباه الطفل و تشوقه للتعليم و كلاهما يوفر للطفل جوا طليقا يندفع فيه إلى العمل.

3-وظيفة نفسية و شخصية :

من خلال اللعب يمكن للآباء و الأمهات والمدرسات ملاحظة الوظائف النفسية و الشخصية[1]:

- تأكيد الذات و التعبير عن الرغبة في تجاوز المرحلة التي يعيشها.
- التسلية و الترويح عن النفس بما يمنحه اللعب في الراحة النفسية.
- اكتساب الطفل المزيد من الخبرات و المعارف ما ينمي قدراته العقلية .
- القيام بنشاط اجتماعي انفعالي عندما يتقمص أدوار أخرى.
- يكشف اللعب عن مدى التوافق الاجتماعي لدى الفرد.
- يكشف اللعب عن مدى قدرات الطفل العقلية وعن نمو هذه القدرات .
- يكشف اللعب عن مدى الحالة الوجدانية للطفل.
- يكشف اللعب عن مدى سلامة النمو الجسمي للطفل.

4-الوظيفة البدنية:

يقوم اللعب بدور هام في النمو الجسمي نستطيع أن نسميه التحدي و الاختيار حيث يعد اللعب مهما لنمو الطفل الجسمي و الحركي و الحسي لأنه يحقق لطفل[2]:

- المهارات الحركية مثل ركض و القفز و التسلق.
- تنمية مفهوم الذات الجسمي.
- التخلص من اضطرابات الحركة.
- تنمية التآزر الحسي الحركي.

[1] نفس المرجع ، ص 51-52

[2] مريم قويدر ،نفس المرجع السابق، ص 51-52

- تدريب الحواس و إغناء القدرة على استخدامها.
- تنسيق الحركات و تنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.
- تقوية الجسم و تمرين العضلات الكبيرة و الصغيرة.

المطلب الثالث:النظريات المفسرة للعب

هناك العديد من النظريات الخاصة بلعب ، كما لهدا دورا مهما في فهمه و تفسيره ، بحيث تساعد على تحديد أسباب و أغراض اللعب و كيف تأثر على الطفل ، ومن بين هذه النظريات نذكر ما يلي :

1-نظرية الطاقة الزائدة:

جاء بها الفيلسوف الإنجليزي هربرت سنسر 1802-1902 والشاعر الألماني (1789-1805) و تفترض هذه النظرية أن اللعب هو تفريغ الطاقة الزائدة التي لا تستفيدها أغراض الحياة و نشاطات العمل عند الكائنات الحية و نتيجة لهذه الطاقة يتوجه الكائن الحي إلى اللعب ليصرفها في نشاط لا تعود على الذات بالمتعة ، حيث شهدت هذه النظرية نجاحا كبيرا و شهدت العديد من العلماء ورغم كل هذه النجاحات إلى أنه قد واجهت لها إنتقادات من أهمها أن اللعب ليس قاصرا على من يمتلك طاقة فالضعفاء و المرضى أيضا يمارسون اللعب[1].

2-نظرية التلخيصية:

- صاحب النظرية هو"ستانلي صول" يرى أن اللعب هو مجرد تلخيص لسائر النشاطات المختلفة التي يمر بها الجنس البشري عبر القرون و الأجيال وليس تدريبيا على نشاط مستقبلي أو لمواجهة متغيرات الحياة و تنطلق هذه النظرية من افتراض توريث الصفات المكتسبة و المهارات و الخبرات الثقافية من الأجيال السابقة للأجيال اللاحقة ، ويرجع أحد أنصار هذه النظرية ميل الأطفال اللعب بالماء و استمتاعهم به إلى المرحلة السمكية في تطورهم أي عندما كان أسلافهم تسبح في البحار،[2].

3-نظرية جيان بياجيه:

يرى بياجيه اللعب أنه تطور معرفي من خلاله يتعلم الطفل و يشمل مهاراته الضرورية للنمو المعرفي و أن طريقة تفكير الأطفال تختلف عن الكبار وتشير عملية التمثيل عند بياجيه إلى

[1]-سوزانا ميلر ، سيكولوجية اللعب ، سلسلة كتب ثقافية شهرية يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون و الآداب، الكويت،1987،ص11-12

[2]-سوزانا ميلر، نفس المرجع السابق ، ص 13-14-15

النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء و معلومات إلى تبنى خاصة به و التي تشكل جزء من ذاته أما عملية المؤامرة فهي نشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي حيث يبدأ الطفل اللعب في المرحلة الحسية الحركية إذ يرى بياجيه إن الطفل حديث الولادة لا يدرك العالم في حدود الأشياء الموجودة في الزمان و المكان فإذا بنينا حكمنا على اختلاف ردود الأفعال عند الأطفال[1].

4-نظرية الاسترخاء:

هي نظرية تستخدم في تفسير اللعب و الألعاب و الترفيه وتتمحور هذه النظرية في فكرة أن الاسترخاء يساعد على تحسين أداء اللعبة . فيرى أصحاب النظرية أن الطفل بعد التعب و الإرهاق في مواجهة الكبار يحتاج إلى راحة الأعصاب و استرخاء العضلات و تحرر من القيود و يرون أن اللعب هو الوسيلة لتحقيق ذلك لكن هناك عدة ألعاب تحتاج بذل مجهود نفسي و عقلي فترقب الفوز أو الهزيمة مجهود نفسي و الجري أو حركات أعضاء الجسد مجهود بدني[2].

5-نظرية التنفيس و التهيئة:

تعتبر هذه النظرية إلى أن اللعب يمكن أن يكون وسيلة للتعبير عن مشاعر السلبية و التوترات النفسية التي يمكن أن يواجهها الأطفال في حياتهم اليومية حيث يمكن للأطفال استخدام اللعب كوسيلة لتحرير المشاعر السلبية و تحقيق التوتر النفسي وكما يمكن أن يساعدهم على تحسين قدرتهم على التعبير عن مشاعرهم و إدراكهم توتراتهم النفسية و إعداد الطفل و تهيئته لمواجهة المواقف الصعبة في حياته[3].

[1]-فاضل حنا ، اللعب عند الأطفال، ، دار المشرق، المغرب ، الطبعة الأولى، 1999 ، ص88

[2] برتيمة سميحة، الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر، بلدية المرارة ولاية الوادي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، تخصص علم إجتماع التربية، جامعة محمد خيضر، بسكرة ، ص 55

[3] – موقع الأنترنت http://www.gulfkiods.com/vb/shouthread.php:10825 ، 2023/04/07

المبحث الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية و مجالاتها و تقييمها

تعتبر الألعاب الإلكترونية و سيلة ترفيهية تعليمية ، حيث تمثل وسيلة للتواصل الإجتماعي و التفاعل بين الأفراد ، و تستخدم الألعاب الإلكترونية كأداة لتنمية المهارات الفكرية و العقلية للأطفال ، وعليه فتعمل على تحفيز العقل و تعزيز الفكر الإبداعي ، كما أنها تعتبر وسيلة فعالة لتعزيز التعلم .

المطلب الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية

في عام 1949 خطرت فكرة على بال العاملين في صناعة التلفزيون حيث كانت فكرة بسيطة و تطرأ لتحول الهائل أصبحت كبيرة و بقيت الفكرة في إطارها النظري لمدة 18 سنة في إنتظار لتحويلها إلى واقع.

تمكن بعض المختصين من إظهار "قملة" على شاشة كبيرة من المصابيح عام 1953 و قام تحريكها باستخدام الحاسوب ضخم، وفي عام 1960 لاقت لعبة حرب الفضاء التي ضمها ثلاثة طلاب من معهد "مساشوتش التقني" نجاحا وفي هذه أثناء ضم رالف باير أول جهاز بيتي لألعاب فيديو أسماه "مانيا فوكس أوديتي" وكان يحتوي على 13 لعبة محملة على ستة أشرطة. [1]

أسس فولان بسبيل و تيدي داييني شركة الألعاب الإلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية عام 1972 وشهدتن حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الإلكترونية وطرحوا أول لعبة "يونغ" التي سرعان ما لاقت نجاحا كانت لعبة اليونغ محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة يمثل فيها المضربان مستطيلان يتركان على طرفين الشاشة عن طريق معين في الجهاز تتحرك بينها كرة في شكل مربع و في فترة قصيرة حققت نجاح كبير بتسوية أكثر من ألف نتيجة من هذا الجهاز. [2]

[1] الألعاب الإلكترونية ، مجلة القافلة ، تصدر كل شهرين https://qafilah.com/ ص 21/1 ، 2023

[2] معاذ الحمصي ، الألعاب الإلكترونية ، الموسوعة العربية ، http://arab-ency.com.sy/

ومع تطور الحاسوب الشخصي بات تراجع كبير في ألعاب الفيديو، وفي عام 1995 طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب PLAY STATIONS مزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية.

وظهرت الألعاب الإلكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به يتحكم بها تتعلم وفق أوامره ضمن برامج الذكاء الصناعي و الروبوت و الألعاب المتعلقة بها تنوعا واسعا في التقنيات و يسمح بإشغال قوانين عدة كالبصر و السمع و اللمس بإتقان أكثر.

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية

توصلت من خلال البحث إلى العديد من الألعاب و التي تصنف إلى عدة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة و ملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

1-ألعاب الحركة:

شهدت هاته الألعاب نجاحا كبيرا على عارضات تحكم و كانت ألعاب القاعات هي الأولى التي ظهرت فيها، ففي عام 1972 ظهرت أول لعبة والتي هي "يونغ" لتأتي بعدها عدة ألعاب شهدت نجاحا باهرا مثل "أراكوندا "، "تيترس" ، "باكمان" ، "ماريو" وتركز هذه الألعاب على تحكم في الحركة و تتميز بالسرعة والمهارة وبعد كل مرحلة تزداد صعوبة اللعبة تجعل اللاعب مهتما بها فيبدأ دائما بالبحث لتجاوز المراحل الصعبة في اللعبة و جمع عدد كبير من النقاط كما تتطلب هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بأزرار اللوحة الرقم أو مقابض التحكم بأزرارها و كل أداة تحكم تستعمل للجري و القفز أو الانخفاض قد تستعمل بشكل منفصل أو بتوافق وهاته الألعاب تستهدف شخصيات مستوحاة من أبطال رسوم متحركة أو مجالات الرسوم و تكون أشكالها طفولية[1].

[1]-برتيمة سميحة، نفس المرجع السابق ،ص62،63،64

هناك ألعاب تستقر في فضاء مغلق أو تختار لنفسها فضاء مشخص والتي تعرف بألعاب القتال و تتمثل في الضربات بالرجل و الرأس و اللكمات و ضربات بالأدوات الحادة و تتمثل هاته اللعبة بالسرعة و المهارة و التي جعلتها تشهد نجاحا كبيرا مثل "تيكن 3".

2-الألعاب الإستراتيجية :

- ألعاب المغامرة و التفكير: تتميز هذه اللعبة بالغموض والتي تحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو و يتقمص اللاعب الدور المركزي من خلال البطل الافتراضي حاضر أولا في الشاشة و يعد الاستنتاج و الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللعب، يعمل اللاعب هنا على طريقة المحقق الخاص، يبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطئ نحو تنفيذ المهمة.
- الألعاب الإستراتيجية العسكرية: هذه اللعبة تجعل اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي فمن أجل النجاح يجب عليه بناء مباني عسكرية و تشكيل جيوش لغزو الأراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي إختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد وتتطلب هذه الألعاب قدرات لتحليل و سرعة التفكير من نادر إتخاذ قرارات فورية.
- الألعاب التقليدية: و يقصد بها ألعاب الورق و هي أكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة في نظام "ويندوز" و هي تمس بذلك جمهور عريض من نادر يصف نفسه بلاعب.[1]

3- ألعاب المحاكاة:

تقوم هذه الألعاب بإعادة برمجة صور نشاطات واقعية فقواعد هذه النشاطات يتم الإحتفاظ بها مع تثبت كبير في الجزيئات ، و تستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور للواقع و هذه الألعاب لا ترتكز على الرسم فقط ، و لكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه و من بين الألعاب الشهيرة و الأقدم "فلايت سيمولاتور" ، من ميكروسوفت يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان طيران فهو يجلس إفتراضي مكان قائد الطائرة و يرى عبر الشاشة مقدمة طائرته و

[1]-برتيمة سميحة، نفس المرجع السابق ، ص 65-66

لوحات تحكم و يرى من الخارج مليئة بطائرات الخصم و على غرار الواقع فإن أجهزة الضبط و التحكم كثيرة و تتطلب من اللاعب المبتدئ النفوذ عليها من خلال عملية تعود حقيقية . وبدون تركيز و ذاكرة و براعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بعض دقائق أو حتى الإقلاع و نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا[1].

المطلب الثالث : إجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية

تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيهية شائعة في العالم ، فهي تأثر على الطفل ، وفق الأبحاث و الدراسات تم تحديد سلبيات و إجابيات الألعاب الإلكترونية ، نذكر منها ما يلي :

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية و العقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم ومن هذا يمكننا أن نرصد أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام فيما يلي[2] :

- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب و حل الألغاز.
- تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة.
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية و الضلالات الفكرية.
- تنمية الإبداع و الابتكار في إيجاد الألعاب الحاسوبية و تصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب و تبادلها مع الأقران.
- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران.
- يعتاد الطفل على الهدوء و السكينة عند ممارسة الألعاب.

[1]– نفس المرجع ، ص 67

[2] –فاطمة همال، نفس المرجع السابق ص 142–143

- يعتاد الطفل على دقة الملاحظة و السرعة البديهية.
- يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز.
- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال و يعزز مبادئ و أخلاق إسلامية.
- تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة و البيت.

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

قد يخفى على الكثير من الأسر مع الأسف الشديد الأخطار الناتجة عن ممارسة أطفالهم لبعض الألعاب الإلكترونية و يؤدي بهم للعديد من السلبيات لا حصر و لا تتوقف على شكل دون آخر بل تمتد أيضا لتشمل كافة جوانب الحياة [1] و لعلي هنا أذكر بعضا منها:

- ظهور مخاطر صحية تمس ممارس هاته الألعاب مثل الإصابة بآلام الرسغ و الإصبع.
- تعويد الأطفال على العنف.
- أضرار نفسية و اجتماعية.
- العزلة الاجتماعية و الميل إلى الانطوائية.
- تأثيرها السلبي على حياة الشخص العملية و الدراسية .
- احتقار الأعراف و التقاليد و الأنظمة و من يمثلها.
- إصابة الممارسين بنوع من الخوف و الهلع أثناء ممارسة اللعب وينعكس ذلك على حياتهم الاجتماعية.
- الإدمان على الألعاب الإلكترونية.
- تأثير على الصحة البدنية.
- التكلفة: تتطلب بعض الألعاب على التحميل و شراء التحديثات و إضافات جديدة قد تكون تكاليف باهضة الثمن.
- الاعتماد على التكنولوجيا.

[1]–فاطمة همال، نفس المرجع السابق ص 142–143

المبحث الثالث: الألعاب الإلكترونية في الجزائر عند الأطفال

تعد الألعاب الإلكترونية في الجزائر عند الأطفال من أكثر زسائل الترفيه شيوعا ، كما توجد العديد من الألعاب الإلكترونية المختلفة في الأسواق الجزائرية ، منها الألعاب العالمية و المحلية .

في هذا المبحث نحاول أن نلقي نظرة على الألعاب الإلكترونية في الجزائر عند الأطفال ، بحيث نقف عند نماذج الألعاب الإلكترونية في الجزائر عند الأطفال ، و كذا أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية كما يشمل المبحث على واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر.

المطلب الأول :نماذج عن الألعاب الإلكترونية في الجزائر عند الأطفال

توجد العديد من نماذج الألعاب الإلكترونية فعالم هذه الألعاب وا سع ، و هي تختلف من نموج لآخر ، حسب رغبة كل فرد ، فمن هنا سنذكر مجموعة من النماذج و التي عليها الطلب و الإقبال بكثرة في الجزائر من طرف أفراد المجتمع .

1-لعبة فري فاير:

نظرا لشعبيتها أصبحت أكثر تحميلا للجوال لعام 2019 حيث حصلت على جائزة أفضل لعبة شعبية في تصويت من متجر جوجل بلاي 2019 و حققت أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم و تعرف غارينا فري باختصار هي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس ستوديو و نشر شركة غارينا و تم إصدارها في 4 ديسمبر 2017 وهذه اللعبة تحتوي على خمسين لاعب ينزلون متفرقين في خريطة اللعبة بحثا عن المواد و الأسلحة لقتل الأعداء الذي يعرضونهم و للبقاء كأخر شخص حي في أحد أكثر ألعاب الأندرويد تحميلا في سنة 2019. ومن منظور الشخص الثالث و عند دخول اللعبة يجد اللاعب عدة أطوار وهي الطور الكلاسيكي و طور التصنيف و بعد اختيار أحد الطورين وتحديد الوضع الذي يريد أن يلعب به اللاعب يجد اللاعب نفسه في الطائرة مع خمسين لاعب ثم ينزل من الطائرة وعليه قتلهم لضمان البقاء على

قيد الحياة، ويوجد كلاش سكواد و بعد اختبار هذا المود يتم تحويل اللاعب مباشرة إلى حلبة القتال مصغرة بين فريقين من أربع لاعبين ويمر القتال من سبع جولات و الرابح من يفوز أولا بأربع جولات ، وبعد اختبار ساعة الزحمة يتنقل اللاعب إلى الطائرة برفقة 22 لاعب بعد النزول في منطقة صغيرة من خريطة يبدأ القتال مع الابتعاد عن منطقة الخطر و الأخير يكون الفائز.[1]

2-لعبة السرقة الكبيرة للسيارات:

هي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات و تتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات العامة و الانتقادات بسبب العنف و الجنس الحاضرين في اللعبة و كل الأعمال السلبية المحبذة مثل الاغتيال و سرقة السيارات و القتل وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه يأخذ منه المال و الأسلحة تستخدم في عملية علاجه كرشوة من أجل الهروب و يملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة و لا يمكن أن يخسر نهائيا في اللعبة و تكمن خطورتها في تقمص اللاعب شخصية إجرائية دون الخوف من العقاب .[2]

3-لعبة HITMAN:

هي لعبة فيديو تعتبر من ألعاب الأكشن و المغامرات و التخفي صدرت لأول مرة عام 2000 ، فيها شخصية عميل سري يدعى "أجينت 47" والذي يقوم بالقضاء على الأهداف المعينة بأساليب مختلفة سواء بالتخفي أو الاستتار أو بالعنف المفرط وبشكل سريع تتميز اللعبة بالحرية التامة التي تتيحها للاعب في اختيار طريقة تنفيذ المهمة فهي تمنح اللاعب إمكانية الاختيار بين الكثير من الخيارات و الأساليب المختلفة في القضاء على الأهداف و إتمام المهام بنجاح. لقد صدرت اللعبة على مختلف منصات الرئيسية مثل : الحاسوب الشخصي، أجهزة الألعاب المنزلية

[1]-خشية حنان، الحماية القانونية للأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية ، مجلة ضياء للدراسات القانونية، مخبر قانون الخاص جامعة أبي بكر بلقايد ، تلمسان، جزائر، 2022،ص59

[2]-رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية و أثرها على الأطفال ، أبواب الإعلام ، ص60-61-62

مثل: بلاستيشن، إكس بوكس .وقد حققت اللعبة نجاحا كبيرا و حصلت على عدة جوائز وتم إصدار العديد من الاصدارات والأجزاء المختلفة لها على مدار السنوات[1].

المطلب الثاني: أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية

هناك أنواع معروفة من أجهزة التي من خلالها يمكن اللعب باللعبة الإلكترونية ، خاصة بعد التطور التكنولوجي الذي شاهدناه مؤخرا و تتمثل في :

1-الألعاب على جهاز الكومبيوتر:

هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي تم تركيبه على جهاز الكومبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ،حيث يستعمل اللاعب وسائل لإيجاد راحته في اللعب على الجهاز من بين هاته الوسائل "الفارة و لوحة التحكم" لوجود سرعة كبيرة تساعده في التحكم وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل بجهازه إلى أجهزة أخرى تجلب له أفضل راحة مثل: مقود السيارة لألعاب سياق.[2]

2-أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:

إن هذا النوع من أجهزة الألعاب يشهد انتشارا كبيرا في عصرنا الحالي و كل جهاز مشدود إلى أدوات و أجهزة التحكم متنوعة و يتكون الجهاز الرئيسي من صندوق لجمع قطع النقود ، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة قيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها و أيضا تتكون من عدة أدوات مثل : كرسي السيارة أو دراجة نارية ، رشاش، مسدس....الخ[3].

[1]- نفس المرجع ، ص77

[2] رأفت صلاح الدين ، مرجع السابق، ص 16

[3] نفس المرجع، ص 17

3 – الألعاب الإلكترونية على الهاتف النقال :

شهد سوق الألعاب الإلكترونية تطورا ملحوظا في السنوات الأخيرة خاصة على الهواتف النقالة ، و التي أطلق عليها سوق المستقبل ، مثلما تدل عليه مختلف الإستثمارات ، وهي في تطور مستمر نظرا للتكنولوجيات و الإتصالات الحديثة .

المطلب الثالث : واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر

تعد الألعاب الالكترونية من الأنشطة الترفيهية الشائعة في العالم و تتمتع بشعبية كبيرة في الجزائر في بقية دول العالم و مع ذلك فان واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر يختلف عن الواقع في بعض الدول الأخرى، ومما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية قد تطورت و ارتكزت و تمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا القسوة مؤلمة و للأسف فإن الأطفال هم أكثر عرضة لتلك الألعاب و الطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه بقي منجذبا نحو ممارسة هاته الألعاب دون رقابة وإن العديد من دول العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين المصدر المصنع ، فعالية الأجهزة التي تدخل إلى الجزائر هي في الأصل قادمة من دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين كما أن كل هذه السلع مقلدة و هذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما و شكلا و تحمل في غالب الأحيان نفس العلامة، وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى و تصدر إلى الجزائر عبر الموانئ أخرى مثل: تايلندا ، ماليزيا ،فرنسا وإسبانيا، لذلك يمكن القول بأن واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر يتحسن تدريجيا و لكنه لا يزال يعاني من العديد من التحديات و الصعوبات .[1]

[1] ياقوتة بونجار ، الإدمان على الألعاب الإلكترونية و علاقته بالإغتراب الإجتماعي لدى المراهقين ، مذكرة تخرج لنيل شهادة مستشار ، المعهد الوطني للتكوين العالي لإطارات الشباب – الجزائر ، 2017 ، ص 25

ملخص الفصل :

تعد الألعاب الإلكترونية ألعابا يتم لعبها على العديد من الأجهزة كالكمبيوتر ، البلايستايشن ، الهاتف النقال ، كما أنه هناك أنواع مختلفة من هاته الألعاب الإستراتيجية و الأكشن ، و تحتوي أيضا على قصص معقدة و شخصيات و رسومات .

الفصل السادس: الإطار النظري للعنف والعنف المدرسي

المبحث الأول: العنف المدرسي مفهومه ، عوامله و أشكاله

المطلب الأول: مفهوم العنف المدرسي

المطلب الثاني : العوامل المؤدية إلى العنف المدرسي

المطلب الثالث : أشكال العنف المدرسي

المبحث الثاني : العنف الجسدي ،مظاهره ، الآثار و النتائج

المطلب الأول : ماهية العنف الجسدي

المطلب الثاني : مظاهر العنف الجسدي لدى تلاميذ الإبتدائية

المطلب الثالث : آثار و نتائج العنف الجسدي على التلاميذ

المبحث الثالث : النظريات المفسرة للعنف الجسدي

المطلب الأول : نظرية التعلم

المطلب الثاني : نظرية العنف الرمزي

المطلب الثالث : نظرية التفاعل الرمزي

تمهيد :

يعتبر العنف الجسدي شكلا من أشكال العنف بشكل عام ، كما أننا لم نتناول مباشرة موضوع العنف الجسدي دون أن نتكلم عن العنف المدرسي و هذا ما أشرنا إليه في فصلنا هذا .

سنحاول في هذا الفصل إستعراض مفهوم العنف المدرسي و عوامله و أشكاله هذا ما جاء في المبحث الأول .

أما المبحث الثاني فخصصناه للحديث عن العنف الجسدي ، و الذي ينطوي في تحت ثلاثة مطالب ، المطلب الأول كان حول ماهية العنف الجسدي ، و المطلب الثاني مظاهره ، و المطلب الثالث الأثار و النتائج .

أما المبحث الثالث فخصصناه للنضريات المفسرة للعنف الجسدي ، فكانت النظرية الأولى في مطلبها الأول نظرية التعلم ، أما في المطلب الثاني فكانت نظرية العنف الرمزي ، أما النظرية الثالثة التفاعل الرمزي .

المبحث الأول: العنف المدرسي مفهومه ، عوامله و أشكاله

المطلب الأول: مفهوم العنف المدرسي

انتشرت في الآونة الأخيرة ظاهرة العنف في الوسط المدرسي فتحولت لمشكلة حقيقية يصعب السيطرة عليها في غياب الرقابة على المؤسسات التربوية ، فأصبح من الصعب على المدرسة القيام بمهامها و تحقيق غاياتها و ذلك بسبب هذه الظاهرة .

ويعرف العنف المدرسي على أنه مجموعة سلوك غير مقبول في المدرسة بحيث تؤثر على النظام العام للمدرسة ، ويعيق العملية التعليمية داخل القسم ، ويؤدي إلى نتائج سلبية بخصوص التحصيل الدراسي ويتمثل في العنف المادي كضرب أو تخريب الممتلكات المدرسية أو الكتابة على الطاولات الدراسية ، الاعتداء الجسمي و القتل. و العنف المعنوي كالسخرية و الاستهزاء بالإضافة إلى إثارة الفوضى بشتى طرقها بأقسام المدرسة[1] .

وعليه فالعنف المدرسي يمكن التعبير عنه على أنه سلوك عدواني يحدث بين بعض المتمدرسين، سواء اتجاه بعضهم البعض منهم او إتجاه الطاقم التربوي ، أو إتجاه الأدوات و المعدات المدرسية أو المباني ، ويتخذ أشكالا متعددة منها الضرب بأيدي "جسدي" أو إستخدام ألفاظ " العنف اللفظي" ، في جانبه النفسي كالتحقير ومنها ما يكون اتجاه الأدوات و المباني بإستخدام التخريب سواء بالحرق ، التكسير....الخ ، وينتج عنه إحداث ضرر أو ألم ، حتى الخوف أو اضطرابات و هذا ما يؤدي إلى تعقد الجو المدرسي و إعاقة العملية التعلمية و هو بذلك سلوك متعلق بإستعمال القوة الجسمية بإلحاق الضرر بالمستهدف سواء بشكل كلي أو جزئي ، تؤثر على الجانب المادي للفرد او الجماعة في المؤسسات التربوية[2].

---

[1]–خالد خيرة ،العنف المدرسي ومحدداته كما يدركه المدرسون التلاميذ ،دراسة ميدانية في الحلقة ،أطروحة دكتوراه،قسم علم النفس وعلوم التربي، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ،جامعة الجزائر،2007/2006،ص97.

[2]–محمودي رقية،قراءات سوسيولوجية للعنف المدرسي "العنف المدرسي من العنف إلى الجريمة ،كلية الآداب والعلوم الإجتماعية واللغات ،جامعة المدية ،2013،ص186–187.

المطلب الثاني: العوامل المؤدية للعنف المدرسي

يصدر عن التلميذ مشكلات سلوكية قد تؤدي إلى عدة أسباب مرتبطة بالتلميذ نفسه ، و متعلقة بأسرته، أو بالبيئة التي يعيش فيها أو المتعلقة بمدرسته ، أو المتعلقة بالمرحلة العمرية التي يمر بها التلميذ ، و من بين هذه العوامل نذكر مايلي :

1-العوامل الأسرية :

إن الأسرة كمؤسسة إجتماعية و بإعتبارها المؤسسة الأولى للتنشئة و تهيئة الفرد ، تلعب دورا هاما في تكوين شخصيته و إبراز قدراته ، فمن البديهي أن تلعب دورا في تكوين ظاهرة كظاهرة العنف و العدوانية ، إذ من المتفق عليه أن العنف ذا علاقة بالأخطاء التي يرتكبها الكبار كالعلاقة بين الطفل و الأب التي تؤثر على أهمية الأباء كنموذج[1].

تلعب الظروف الأسرية دورا هاما في دفع الطفل إلى ممارسة سلوك العنف فنجد أنه من أهم المشكلات التي يتعرض لها الطفل في حياته وهي العلاقة القائمة بين الأباء و الأبناء و ذلك في التدخل في شؤونهم الخاصة.

توجد عوامل أسرية تدفع الطفل للقيام ببعض السلوكات نذكر منها :

1-ارتفاع عدد أفراد الأسرة الذين يعيشون في منزل واحد و نقصد بها الأسرة الممتدة.

2-إقامة كافة أفراد الأسرة صغارا وكبارا في غرفة واحدة.

3-المعاملة التميزية داخل الأسرة ، كتفضيل الذكور عن الإناث بالمعاملة أو العكس ، هذا ما يولد الحقد و الغيرة وبالتالي القيام بسلوكات عنيفة .

4-التفكك الأسري.

5-التدليل الزائد من الوالدين.

6-القسوة الزائدة من الوالدين .

[1]-عبد الرحمان العيسوي، الإرشاد النفسي،دار المعرفة الجامعة ،مصر،ص363.

و في الأخير، فإن تأثير الأسرة و المعاملة الوالدية على سلوك الأبناء لا يمكن اعتبارها وحدها مسؤولة عن العنف المدرسي ، حيث أنها تعتبر حسب ما اعتقد من العوامل الكامنة أو الخفية التي لا تظهر إلى بوجود مثير آخر أو عامل آخر، أي لا تظهر هذه السلوكات العنيفة إلا بوجود وسط ملائم داخل المدرسة و التي قد تكون المعاملة السيئة من طرف أستاذ أو حتى من طرف التلاميذ ، أو قد يكون مثلا الرسوب المدرسي وبالتالي نقول أن هذه العوامل الأسرية هي بمثابة عامل محفز للعنف المدرسي[1] .

2- العوامل المدرسية:

من الاسباب المدرسية نجد : [2].

- الأسباب تعود إلى المدرسة التربوية نفسها ، و نقص المرافق الضرورية و قلة أو إنعدام الخدمات.

- الأسباب ترجع إلى المعلمين من ذلك كثرة الغيابات عن الحصص و تعويضهم بمعلمين آخرين ، لإيخاف منهم التلاميذ و من ثم خروجهم على النظام داخل القسم و سلوكيات بعض المعلمين التي قد تكون غير لائقة.

- الأسباب التي تعود إلى التلاميذ أنفسهم ومن ذلك التنشئة الإجتماعية التي مر بها الطفل و الشعور بالظلم و مخالطة رفقاء السوء .

- أسباب تربوية كإستعمال أساليب غير مناسبة و تطبيق مناهج و مقررات دراسية قديمة لا تفي بمطالب العصر و عدم وجود لجان تربوية لمتابعة التلاميذ ونقص البرامج الثقافية الترفيهية .

- أسباب أمنية من ذلك عدم وجود رجال أمن في المؤسسات بصورة كافية.

---

[1]-قرمير آمنة ،العنف المدرسي ،الموجه ضد الأساتذة من طرف التلاميذ في طور المتوسط ،مذكرة ماجستير ،قسم علم الإجتماع ،كلية الأداب والعلوم الإجتماعية ،جامعة البليدة،2011،ص132.

[2]-عبد الرحمان العيسوي،سيكولوجية المراهق ، دار النهضة العربية ،بيروت، ط1، 1997،ص38.

-تأثير التحصيل الدراسي على التلاميذ في الكثير من الأحيان بحيث نحترم التلميذ الناجح فقط و لا نعطي أهمية و كيانا للتلميذ الفاشل تعليميا حسب نظرية الدوافع فهو الدافع الرئيسي من وراء العنف إذ أنه بواسطة العنف يتمكن الفرد الذي يشعر بالعجز أن يثبت قدراته الخاصة، فكثير ما نرى أن العنف ناتج عن المنافسة و الغيرة[1] .

3- العوامل الفردية:

وهي عوامل ترتبط بالتلميذ ذاته و بطبيعته البيولوجية و مما لاشك فيه أن مرحلة الإنتقال من التعليم الإبتدائي إلى التعليم المتوسط تتزامن مع مرحلة المراهقة و هي مرحلة تغيرات في مختلف الجوانب العقلية، فيزيولوجية انفعالية ، مما يؤدي إلى ظهور مشاكل سلوكية .

4- العوامل الإجتماعية:

الظروف الإجتماعية من أهم الدوافع التي تدفع التلميذ لممارسة فعل العنف داخل المؤسسات التربوية هو مستوى الإقتصادي المتدني للأسرة و ظروف الحرمان الإجتماعي و الإحباط .....الخ ، فكل هذه العوامل تجعل التلميذ عرضة للإضطرابات الذاتية تجعله غير متوافق اجتماعيا و نفسيا مع محيطه الخارجي.[2]

كما تلعب التنشئة الإجتماعية دورا هاما في تحويل الطفل من كائن بيولوجي إلى كائن إجتماعي و هي في الوقت نفسه تنقل ثقافة جيل إلى جيل آخر ، وذلك عن طريق الأسرة و المدرسة و مؤسسات أخرى ومن أهم وسائل التنشئة الإجتماعية هي محافظة المجتمع على خصائصه و استمراره عبر الأجيال و هذه التنشئة هي التي تحمي التلميذ من الميولات الغير سوية و التي قد تتسبب في ممارسة فعل العنف.

[1]-سوسن شاكر مجد،العنف والطفولة دراسات نفسية،دار الصفاء للنشر والتوزيع ،عمان، الطبعة الأولى،2008،ص280.

[2]-طه عبد العظيم حسين،استراتيجيات إدارة الضغوط التربوية والنفسية ،دار الفكر ،عمان ،ط1، 2006، ص265.

المطلب الثالث: أشكال العنف المدرسي

العنف كغيره من أنماط السلوك الإنساني لا يتخذ صورة واحدة فقط بل أنه يتخذ العديد من الأشكال يمكن ذكرها كمايلي:

1-العنف اللفظي:

يهدف إلى الإيذاء عن طريق الكلام و الألفاظ و التحقير و ليس استخدام العنف الفعلي .فالعنف اللفظي هو تهديد بإستخدام العنف البدني و الجسدي أو غيرها من الأنواع التي يلحق الضرر بالآخرين.

ومن مظاهره نجد [1] :

-**السب:** وهو أحد مجالات العنف اللفظي و الذي يسبب الأذى المعنوي و قد يكون وقعه أحيانا أشد من الأذى الجسدي.

-**الاستهزاء:** يحمل الاستهزاء معنى الإزدراء، ووصف الآخرين بالقبيح من الأسماء و الصفات.

-**التحقير:** كإطلاق العبارات و الشتائم التي تنقص من قيمة الطرف الآخر فتجعله موضوعا للصخرية.

-**التهديد:** يعتبر هو الآخر من مجالات العنف اللفظي و الذي بدوره يلحق الأذى المعنوي .

2- العنف النفسي:

هو الإمتناع عن القيام بعمل و هذا وفق مقاييس مجتمعية و معرفة علمية لضرر النفسي، وقد تحدث تلك الأفعال على يد شخص أو مجموعة من الأشخاص.

وكما يمكن تعريفه أيضا بعدم قبول التلميذ ، تخويفه، تهديده ، استغلاله ، الامبالاة و عدم الإكتراث بالتلميذ[2] .

---

[1]-بوضوره كمال ،مظاهر العنف المدرسي وتداعياته في المدراس الجزائرية ،رسالة ماجستير،غير منشوره ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ،جامعة محمد خضير ،بسكرة ،2010 ،ص161-162.

[2]-عمران عامل، تأثير العنف المدرسي على شخصية التلاميذ،مقال منشور في كتاب جماعي موسوم بالعنف والمجمع منشورات ،جامعة محمد خضير ،بسكرة ،2003،ص124.

ويعتبر هذا النوع من العنف أكثر الأشكال تفشيا في الوسط المدرسي، و أن الفاعلين و المسببين له هم التلاميذ خاصة بما يتعلق بالعنف اللفظي مقارنة بالعنف النفسي بصفة عامة.

3- العنف الجسدي:

لقد أطلق على العنف الجسدي العديد من التعريفات فهو إستخدام القوة الجسدية بشكل متعمد اتجاه الآخرين من أجل إلحاق الضرر بهم كما أنه وسيلة عقاب غير شرعية مما يؤدي إلى أوجاع و معاناة جراء تلك الأضرار فتعرض صحة الطفل إلى الخطر[1] .

يعتبر العنف الجسدي من بين أشكال العنف حيث ما يميز هذا النوع هو الإستخدام المباشر لأنحاء الجسم بهدف إلحاق الأذى بالفرد و إهانته.

4-العنف الرمزي :

هو عنف خفي مجهول من قبل ممارسه و ضحاياه في آن واحد، كما يتمثل هذا العنف في ممارسات أخلاقية و قيمية ثقافية و أخلاقية كما يوظف كذلك أدواته الرمزية مثل : اللغة ، الصورة ، والإشارات و المعاني و الدلالات.

إن الفعل التربوي فعل رمزي في جوهره فإن أي نشاط تربوي هو موضوعيا كما يمارس وظيفته في مختلف المؤسسات الإجتماعية التربوية المشروعة مثل التلفزيون و السينما[2].

5-الإستغلال الجنسي:

هو كل الأفعال الجنسية التي تهدف إلى تلبية رغبة جنسية عند الطفل عن طريق استخدام القوة اتجاه الآخر و الهدف هو اشباع الرغبات الجنسية لدى المتعدي[3] .

كما يعرف أيضا إستخدام القوة اتجاه الآخر بهدف اشباع الرغبات الجنسية لدى المتعدي.

---

[1]-كامل عمران،تأثير العنف المدرسي على شخصية التلاميذ ،في العنف والمجتمع،داخل معرفية متعددة ،أعمال الملتقى الدولي الأولى9-10 مارس 2003،ص 123-124.

[2]-عزيزة خلفاوي ، تحليل سوسيولوجي لأزمة المدرسة الجزائرية ، المجلد 6 ، العدد 1 ، 2020 ص 434.

[3]-عامل عمران، نفس المرجع السابق،ص98.

6-العنف التواصلي:

يقصد به التأثيرات السلبية التي يتعرض لها التلميذ داخل المحيط المدرسي إذ يصبح التلميذ لا يستطيع التعبير و التواصل كما أنه لا يستطيع إيصال أفكاره و أطروحاته و تصوراتهما ما يجعله من الصعب عليه تقبل الآخر.

المبحث الثاني: العنف الجسدي

المطلب الأول : ماهية العنف الجسدي

قد يأخذ مفهوم العنف الجسدي عدة تعريفات شاملة تختلف من تعريف لآخر و حسب وجهة نظر كل شخص للموضوع.

فيعتبر العنف الجسدي بين الأطفال من أخطر مظاهر العنف حيث يلجأ الطفل إلى الضرب و اللكم مما يشعره بالتفوق و استخدام القوة الجسدية بشكل متعمد تجاه الآخرين من أجل إذائهم و إلحاق أضرار جسمية لهم ، وذلك كوسيلة عقاب غير شرعية مما يؤدي إلى أوجاع و معانات نفسية جراء تلك الأضرار[1].

كما يمكن إعطاء تعريف آخر للعنف الجسدي بأنه نوع من أنواع الإستخدام المباشر لأنحاء الجسم و استخدام أسلحة و أشياء بهدف إلحاق الأذى بالفرد و تخويفه و إهانته و أحيانا حتى قتله ، و يظهر في صورة الدفع أو التهديد أو عن طريق تمزيق الملابس ويمكن كذلك أن يكون برمي الأغراض على فرد معين قصد إيذاءه.

في تعريف آخر هو أي عقاب تستخدم فيه القوة الجسدية فيكون الغرض منه إلحاق درجة معينة من الألم أو الأذى مهما قلت شدتهما، فالعنف الجسدي هو أيضا نمط سلوكي يقع بين الأطفال ومن مظاهره تخريب و تحطيم ممتلكات الغير بدافع الإنتقام نتيجة للإحباط الممارس عليه. [2]

أعطى الدكتور عمران تعريفا شاملا للعنف الجسدي بأنه وسيلة عقاب غير شرعية بإستخدام القوة الجسدية بشكل متعمد اتجاه الآخرين من أجل إلحاق الضرر بهم .[1]

---

[1]-زياد الحكيم،الطفل العدواني في البيت والمدرسة،مجلة العربي ، وزارة الإعلام ،الكويت ،1997،ص166.

[2]-يونسيف،الدراسة الوطنية حول العنف ضد الأطفال ،المجلس الوطني لشؤون الأسرة ،2020.

وقد تعددت الآراء و التعاريف الخاصة بالعنف الجسدي و نحاول تقديم بعضها حتى يتسنى لنا فهم هذه المشكلة الإجتماعية.

هو السلوك العدواني الذي يصدر من بعض التلاميذ و الذي ينطوي على انخفاض مستوى البصيرة و التفكير، و الموجه ضد المجتمع و الذي ينجم عنه ضرر معنوي أو المادي [2].

كما أن العنف الجسدي هو الطاقة التي تتجمع داخل الإنسان ولا تنطلق إلا بتأثير المثيرات الخارجية، وهي مثيرات العنف ، وتظهر هذه الطاقة على هيئة سلوك يتضمن أشكالا من التخريب و السب و الضرب بين تلميذ و تلميذ[3].

المطلب الثاني: مظاهر العنف الجسدي

تعد مظاهر العنف الجسدي في المدارس الإبتدائية من المشاكل التربوية التي تكاثفت الجهود لمحاربتها و الحد منها، وقد تبنت وزارة التربية والتعليم بعض الفعاليات التربوية لحل مشكلة العنف الجسدي التي باتت من أكثر مظاهر العنف انتشارا بين التلاميذ و لذلك سوف نعرض تلك الظاهرة بشيء من التوضيح [4]

تأخذ السلوكيات العنيفة داخل الإبتدائية مظاهر متعددة منها: [5]

1-التخريب:

يمثل التخريب أحد الاضطرابات السلوكية الهامة في حياة الطفل و يشمل في رغبته ظاهريا في تدمير أو إتلاف الممتلكات الخاصة بالآخرين وقد يشمل هذا السلوك التخريبي من قبل الطفل مقتنيات المدرسة أو حاجات زملائه من أدوات و كتب و يمكن تصنيف هذا السلوك لدى التلاميذ إلى مشكلين هما التخريب البريء و التخريب المتعمد.

---

[1]-عامل عمران،نفس المرجع السابق،ص23.

[2]-محمود سعد الخولي،العنف المدرسي ،مكتبة الأنجلو المصرية ،القاهرة،2005،ص61.

[3]-محمود سعد الخولي،نفس المرجع ،ص61.

[4]-ملحم سامي محمد ،المشكلات النفسية عند الأطفال،دار الفكر،عمان ،2007،ص158.

[5]-زين الدين همال ، السلوك العدواني ومظاهر و الأثر عنه ، مجلة دراسات نفسية وتربوية،جامعة البليدة2 ، المجلد 08 ، العدد 02 ، 2022، ص122.

2-السرقة:

هي استحواذ الطفل على ما ليس له حق فيه و بإرادة منه وأحيانا بإستغلال مالك الشيء المراد سرقته أو تظليله ، وهناك دلالات مختلفة لسرقة فقد يسرق التلميذ بسبب عدم إدراكه مفهوم الملكية أو مفهوم السرقة كما قد يسرق بدافع الحاجة و الحرمان أو حبا في التملك.

3-الضرب:

غالبا ما يلجأ التلميذ المتمدرس العنيف لضرب صديقه و لكمه هذا يترك أثارا واضحة للعيان، فآثار الضرب و العض تقف دليلا واضحا على أن الضحية تعرض للإعتداء عليه، و يكتسب التلميذ المعتدي شعورا ممتعا بتفوق و القوة و السيطرة، وقد تدفع الحاجة إلى الشعور بالتلميذ العنيف إلى إرتكاب حماقات تقترب أحيانا من حد الجريمة[1]

كما نرى أن التلميذ يطبق أسلوب الضرب و اللكم و هذا راجع لما يشاهده من أفلام و ممارسة الألعاب العنيفة فيحاول تطبيقها على أرض الواقع و يمارسها على زملائه.

4-**الشغب:**

يظهر الشغب عند التلاميذ في التخريب أو التمرد و يتمثل عندما يطلب التلميذ شيئا من زميله و يتمسك برفض و ربما ينفذ عكسه و بعض المرات يشاكس أصدقاءه و يكون مصدر إزعاج طول الوقت.

فبناء على ما ذكر فإن الشغب نقول عنه بأنه نوع من السلوك و نوع من الصراع المؤدي إلى إثارة مشاعر الآخرين و إغضابهم و أنه نوع من الخصومة و الإقحام على أذية شخص آخر.

5-**العدوان:**

يعرف على أنه سلوك يهدف إلى جروح للأشخاص أو إتلاف الممتلكات سواء كان جماعيا أو فرديا مهما إختلفت مقاصده.

[1]-زياد الحكيم،الطفل والسلوك العدواني في البيت والمدرسة،مجلات العربي ،الكويت،العدد 461، 1997،ص289.

المطلب الثالث: آثار و نتائج العنف الجسدي على التلاميذ

يخلف العنف الجسدي لدى التلاميذ آثارا سلبية في شخصية التلميذ من بينها العدوانية و الآلام الجسدية و الإنحراف و دخول عالم الجريمة.

كما أن العنف الجسدي لدى التلاميذ يؤدي إلى مجموعة من الآثار السلبية سواء بدنية أو معنوية ومنها [1] :

- تخلف أضرار و جروح جسدية قد يكون من الصعب علاجها
- تعرض العديد من التلاميذ و أغلبيتهم ذكور بإصابات وخيمة و جروح بسبب الإعتداءات الجسدية.
- إصابات و تشوهات جسدية كالعظام و الفم و الأسنان.
- حدوث شلل أو كسور.
- حدوث وفاة في بعض الأحيان.
- ظهور آثار الضرب في أماكن مختلفة و متعددة على الجسم.
- وجود آثار للعض بالأسنان في الجسم.
- العدوان المضاد : مما لا شك فيه أن العنف الجسدي الذي يتعرض له التلميذ فيخلق له ردة فعل تكون عنيفة فكلما كان العنف قويا كلما كانت ردة الفعل عليه أقوى لأن التلميذ سيفرغ كل مشاعر الإحباط عن طريق عنف مضاد
- تخريب ممتلكات الغير.

[1]–أمينة قزمير ،نفس المرجع السابق، ص140.

المبحث الثالث: النظريات المفسرة للعنف

المطلب الأول: نظرية التعلم الإجتماعي

يعتبر "ألبرت باندورا" من أهم السوسيولوجي الذين إهتموا بنظرية التعلم الإجتماعي حيث ركز صاحب هذه النظرية على التفاعل بين الفرد و بيئته من خلال ملاحظة أنماط سلوك الأفراد فالتعلم عملية إجتماعية ، ضف إلى ذلك أنه من رواد تعديل السلوك، كما أنه يرى الإنسان بأنه كائن إجتماعي يتأثر بإتجاهات الآخرين و مشاعرهم و تصرفاتهم ، ويتعلم منهم نماذج سلوكية عن طريق الملاحظة.

فلقد أشار "باندورا " إلى نواتج التعلم بالملاحظة في نظرية

1-كتعلم سلوك جديد :

و الذي يقصد به أن الملاحظ يستطيع تعلم أنماط سلوك جديدة عندما يلاحظ أداء الآخرين فعندما يقوم الملاحظ بإستجابات جديدة فإن الملاحظ يقوم بتقليدها كما أن المتعلم يقوم بتقليد العديد من النماذج بعد ملاحظتها و تأخذ بها كالتمثيلات الصورية و الرمزية الموجودة ، الصحافة و السينما والتلفزيون[1].

2-كف أو تحرير سلوك:

وذلك راجع إلى بعض السلوكيات التي تغيرت بالعقاب إلى تجنب أدائها فمثلا عندما يعاقب المعلم إحدى تلاميذه على مرأى من الآخرين تؤدي إلى نقل أثر العقاب إلى هؤلاء التلاميذ بحيث يمتنعون عن آداء السلوك الذي كان سببا في عقاب زميلهم.

حيث نرى البعض الآخر يلجأ إلى تحرير الإستجابات المقيدة و خاصة عندما لا يواجه الملاحظ عواقب سيئة فمثلا إذا عاقب المعلم طالبا بسبب الكذب و عدم حل واجباته المنزلية فإن صديقه يمتنع عن هذا السلوك خوفا من العقاب[2].

[1]-د-حسنى الحبالي ،ملامح وقضايا التعلم الإجتماعي في المجتمع العالمي المعاصر منظور جديد مكتبة الأنجلو المصرية ،ص42.

[2]كتور الزغلول ،نظريات التعلم ،عمان دار الشروق ، ط1 ، 2010، ص 213-214.

يقصد به الطفل الذي تعلم استجابات تعاونه و لم يمارسها فإنه يمكن أن يؤديها عندما يلاحظ بعض الأطفال منهمكين في سلوك تعاوني .

كما أن لهذه النظرية أي نظرية التعلم لها أربع خطوات و هي : الإنتباه – الحفظ – الإستنتاج – الدافعة.

فإن الإنتباه فهو الإنتقاء بإختيار الفرد ، الحفظ ، الترميز يكون عن طريق الألفاظ أو الصور ، أما الإستنتاج فهو قدرة الفرد على أداء السلوك، الدافعة و نقصد بها عندما يكون لدى الفرد دافع لأداء السلوك[1].

وبناء على ذلك فإن كثيرا من علماء النفس المحدثين يميلون إلى اعتبار أن السلوك العدواني والعنيف هو جزء منه سلوك مكتسب، وهذا الرأي يتفق مع ما جاء في القرآن الكريم من أن طبيعة الإنسان استعدادا لكل من الخير و الشر، قال تعالى: " وهديناه النجدين" سورة البلد 10[2]، أي بينا له طريق الخير و الشر وهيأناه للاختيار، ذلك أن اختيار الإنسان لطريق الخير و الإحسان و معاملة الناس بالحسنى، أو لطريق الشر و الظلم و العدوان، إنما يرجع إلى كثير من العوامل، كنوع التربية التي يتلقاها الفرد والظروف الاجتماعية والثقافية التي ينشأ فيها، وخيراته و تجاربه الشخصية، فقد يتعلم الإنسان أن يستجيب له بالتفكير فيما يتعرضه من عقبات محاولا التغلب عليها بتعلم استجابات جديدة تكون أكثر ملائمة للتغلب على هذه العقبات[3] .

نماذج من الدراسات التي قام بها bandura وزملائه:

في إحدى هذه التجارب الدراسات أدخل الأطفال في حجرة كانوا يشاهدون فيها شخصا يضرب ويركل دمية كبيرة منتفخة من المطاط، وينعتها بشتى الألفاظ، ويأتي نحوها باستجابات لم يسبق لهم أن رأوها، أو سمعوها من قبل ، وبعد خروج "القدوة" أو النموذج من الحجرة ، كان الطفل

[1] علي صبيح التميمي ،القمر ومشروعية الدولة ،دار أمجد لنشر والتوزيع ،عمان ،الطبعةة الأولى ،2016، ص122.

[2] – القران الكريم، سورة البلد، الاية 10.

[3] محمد عثمان ناجي ،القرآن و علم النفس،ط3 ، دار الشروق ،القاهرة ،987 ، ص 46

يبقى فيها وحده مع الدمية، وكان مساعدون غير مرئيين من جانب الطفل، يدونون ملاحظاتهم عن مدى تكرار استجابات العدوان المماثلة، استخدم الباحثون مجموعة أخرى ضابطة لم تشاهد ذلك النموذج وكان أفرادها يدخلون أيضا واحدا في نفس الغرفة ومع نفس الدمية، وقد اتضح من هذه التجربة أن الأطفال الذين شاهدوا القدوة "النموذج العدواني " قاموا بتقليد الكثير من الاستجابات العدوانية بدقة، في حين كانت استجابات أفراد المجموعة الضابطة مختلفة تماما، وإن كان ذلك يعني استجابات أفراد المجموعة الضابطة مختلفة تماما، وإن كان ذلك يعني استجابات جديدة دون أن يكون هناك تدعيم لتلك الاستجابات لا بالنسبة للقدوة ولا بالنسبة للمشاهد، ولقد تعلموها ببساطة عن طريق المشاهدة و الملاحظة. [1]

ومن النتائج التي توصل إليها "باندورا" و زملائه نذكر:

- يميل الطفل المحبط أكثر من الطفل غير المحبط لتقليد نموذج العدوان الذي شاهده.
- يتأثر الطفل في تقليده للسلوك العدواني بما يحدث لنموذج العدوان الذي شاهده، فالطفل لا يميل لتقليد العدوان الذي يعاقب فاعله.

يتأثر الطفل في تقليده للسلوك العدواني بما يحدث له بسبب هذا القليد، فإذا كوفئ عليه زادت عدوانيته، و إذا عوقب تخلى عن العدوان.[2]

وهكذا وقد أكدت العديد من الدراسات صحة النتائج التي توصل إليها "باندورا" خاصة تلك المتعلقة بدور المؤسسات التنشئة وتعلم السلوك الإجرامي والإنحرافي، و بالخصوص دور الاستهلاك التثقيفي و الترفيهي (مشاهدة تلفاز والسينما) وعلاقته بتعلم السلوك غير السوي.

وهنا نذكر البعض منها تدعيما لطروحات باندورا .

و فيما يخص علاقة الاستهلاك الترفيهي وبالخصوص مشاهدة الأفلام العنيفة، أكدت العديد من الدراسات أن لهذه الأخيرة دخل مباشر بمدى تعلم الأطفال للسلوك العنيف و العدواني و العمل

[1]– إسماعيل محمد عماد الدين: "الأطفال مرآة المجتمع" ،المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الآداب ، عالم المعرفة، العدد 99، الكويت، 1986، ص 173–174

[2]كمال إبراهيم موسى ، سيكولوجية العدوان ، نفس مرجع السابق، ص 45–62

على إعادة إنتاجه في حياتهم المستقبلية، وهنا نشير إلى بعض الدراسات حول دور الأفلام العنيفة في تعلم السلوك العنيف و العدواني (جريمة) بشكل عام عند الأطفال: [1]

- دراسة شومان (1994): تحت عنوان: "التلفزيون و تشكيل سلوك الطفل ".
- دراسة د. عبد الرحمان عيسوي (1984): "الآثار النفسية و الإجتماعية للتلفزيون العربي".
- دراسة ماروين: "الأطفال و الإدمان التلفزيون "ترجمة عبد الفتاح صبحي (1999).
- دراسة خالد بن سعود البشر (2005): "أفلام العنف و الإباحة و علاقتها بالجريمة".

ونجد العالم Bandura يقترح أن سلوك العنف عند المراهقين هو "نتيجة للعلاقات المضطربة مع الوالدين أو مع ما نسميه بالغضب أو الإحباط الذي يتولد نتيجة هذه العلاقات الأسرية المضطربة عند اليافعين، هنا نجد أن المثال الذي يحتذيه الطفل سيئا و بالتالي نجده أي طفل يفتقر إلى علاقات المودة و المحبة و التي يفترض أن تسود الأسرة. [2]

وعليه تؤكد هذه النظرية أن المشاهد لوسائل الإعلام المرئية لديه القدرة وإمكانية التعلم السلوك العدواني من خلال ما يعرض من مضامين و برامج، و أن المشاهدة تزيد من احتمال تعلم السلوك المنحرف، و يؤكد أصحاب هذه النظرية (باندورا و والترز) أنه باستطاعة الفرد تعلم و تقليد.

ويقول العالم "سيرز" أن الإحباط لا يؤدي إلى العدوان إلا إذا كان العدوان يلقى من الوالدين في أثناء عملية التنشئة الاجتماعية شيئا من التدعيم، أنه إذا حدث إذا كانت الأم مصدرا للإحباط بالنسبة للطفل، ثم ترتب على هذا الإحباط إن ظهر عند الطفل ميل إلى العدوان على الأم، فإن الميل إلى العدوان يتدعم ويقوى عند الطفل .[3]

وعليه يمكن تلخيص أهم ما جاءت به هذه النظرية:

---

[1] جمال المعتوق ، نفس المرجع السابق ، ص 244

[2] جمال المعتوق ، نفس المرجع السابق، ص 245

[3] سلامة أحمد عبد العزيز، و عبد الغفار عبد السلام، علم النفس الاجتماعي، دار النهضة العربية، القاهرة ،1970 ، ص93

- لقد ركزت على تأثير التعلم من خلال النمذجة (القدوة modèle ou exemple) و التي تعني التعلم من خلال ملاحظة و تقليد نماذج أخرى، مثل الطفل يتعلم في البيت من أوليائه كونه ينظر إليهم كنماذج يقتدي بها، وهنا النموذج المقتدى به هو المسؤول عن طبيعة ونوعية سلوكات الفرد، فإما النموذج يكون سويا أو غير سوي، وهذا ما يجعل سلوكات المقتدين به ترجمة له (نوع من الآلية في تعلم السلوك).

- كما نجد أن العالم باندورا يؤكد على أثر التقليد و النموذج على السلوك الإجرامي و العدواني بالخصوص، فالطفل يتعلم السلوك العدواني و العنيف من خلال معايشته في البيت، المدرسة و باقي المؤسسات الأخرى، إذ رغم اتفاق باندورا مع مدرسة التحليل النفسي في كون السلوك العدواني كامن في شخصية النفس .إذ من مظاهره و رؤيته المتكررة تنشطه عند الطفل و بالتالي يتم تعلمه و ممارسته.

- كذلك نجد أن "باندورا" يؤمن بأن السلوك الإنساني يعود إلى الحتمية التبادلية التي تتضمن عوامل بيئية و سلوكية و معرفية و التي يختلف تأثيرها في العديد من المواقف، و عند الكثير من الأفراد، وعليه يرى "باندورا" أن معظم السلوك الإنساني سلوك متعلم بالملاحظة وذلك بمتابعة النموذج (القدوة).

- كما أن العملية التعليمية للسلوكات عملية مستمرة و دائمة يتم خلالها التعلم العديد من السلوكات مع تخزينها في الذاكرة، وعندما يحصل ما أسماه "باندورا" بالتعزيز او التشجيع على القيام بها تتحول إلى السلوك العدواني الإجرامي.

- وقد أشار كذلك "باندورا" أن التعلم للسلوك يتم بطريقة وهذا من خلال تكرار، المشاهدة للمظاهر العنيفة و العدوانية الدائمة والمستمرة تولد عند الفرد نفس السلوك في المستقبل.

من أهم الانتقادات التي وجهت لنظرية التعلم:

تركيز "باندورا" على السلوكيات الظاهرة، على الرغم من إشادته وإيمانه بأهمية العوامل الخفية، ولتشدده ضد التحليل النفسي، مما جعل "باندورا" يتجاهل إنسانية مثل الصراع و الدوافع الشعورية .[1]

كذلك يرى الكثير من علماء النفس أن نظرية "باندورا" للتعلم الاجتماعي القائم على الملاحظة قد قدمت إطارا تفسيريا ذا قيمة نظرية وتطبيقية للسلوك الإنساني في سياقه الاجتماعي و البيئي الذي يحدث فيه وهو ما أغفلته العديد من النظريات، ومع هذا فإن هناك تساؤلات ما زالت تحتاج إلى إجابات علمية مقنعة حول التعلم بالملاحظة.[2]

نشير كذلك إلى أن نظرية "باندورا" جاءت لتجيب على دور العوامل الداخلية وكيفية مساهمتها في التعلم لدى الأفراد، وهذا عكس العلامة skinner الذي بالغ في تركيزه على العوامل الخارجية متجاهلا بذلك العمليات الداخلية التي لها دور كذلك في توجيه السلوك.

وعليه يمكن القول بأن " المنظور الخاص بالتعلم الاجتماعي للسلوك العدواني هو أكثر تفاؤلا من وجهتي النظر الغريزية و التحفيز على السلوك العدواني هو أكثر تفاؤلا من وجهتي النظر الغريزية و التحفيز على السلوك العدواني –الإجرامي– فلما كان العدوان وفقا لهذا المنظور متعلما، فإنه يصبح خاضعا للتعديل و يمكن خفضه بطرائق عدة، مثل إزالة تلك العوامل التي تساند الفعل العدواني، فمع أن السلوك العدواني –الإجرامي– سوف يظل قائما لدى الفرد، إلا أنه لن يكون هناك سبب يدعو لترجمته إلى أداء فعلي.[3]

وعليه يمكن هنا من خلال عملية التنشئة الاجتماعية ومجمل مؤسساتها و بالخصوص الأسرة، التدخل في كيفية اكتساب السلوك من طرف الفرد، سواء كان هذا السلوك سويا أو غير سوي، وخاصة الوقوف عند العوامل المحفزة على هذا الاكتساب و الظروف المساندة له.

---

[1]– باريرا إنجلز، مدخل إلى نظريات الشخصية ، ترجمة: فهد بن عبد الله الحليم ، دار الحارثي للطباعة و النشر، 1991، ص365–384

[2]– الزيات فتجي مصطفى، سيكولوجيو التعلم، ط1، دار النشر للجامعات، مصر، 1996، ص 384

[3]–عزت سيد إسماعيل، سيكولوجية الإرهاب وجرائم العنف ، منشورات ذات السلاسل ،الكويت،ط1 ،1988 ،ص65

وهذه النظرية تجعل حدا للطرح التشاؤمي لكل من المدرسة الوراثية الاجتماعية المحفزة على السلوك الإجرامي بأنواعه المختلفة و كذا المدرسة اللمبروزية التي تجعل من السلوك الإجرامي سلوكا فطري، وهو ما سمته بالمجرم بالولادة و أهملت كل العوامل الأخرى ذات الصلة بأفعال و تصرفات الأفراد.

المطلب الثاني: نظرية العنف الرمزي ل بيير بورديو

ركزت هذه النظرية التي جاء بها "بيير بورديو " على أن المجتمع بجواهره و مشكلاته لا يمكن أن يفسر نمط أحادي كما حدث مع التحليل الماركسي الذي ركز على البعد الإقتصادي و أهمل أبعادا أخرى، فالعنف الرمزي بالنسبة إليه هو عنف لطيف و غير مرئي و يتصادم في نفس الوقت مع مستويات أخرى فهو يحتك مع الإجتماعي و الإقتصادي و الثقافي مع عوامل أخرى متعددة تحدث انطلاقا من بنية المجتمع لأن العنف الرمزي متعدد الأبعاد ،وهذا العنف لا يؤثر فقط على الأفراد بل يؤثر في علاقة جدلية بين الأفراد من جهة و الطبقات من جهة أخرى[1]

يتحدث "بورديو" عن العنف الرمزي الذي هو عنف غير فيزيائي يتم أساسا عبر وسائل التربية و تلقين المعرفة و الإيديولوجية و كان مهتما أكثر بأشكال العنف المادي و الإقتصادي.

يبقى موضوع العنف الرمزي من المواضيع الحساسة والجديرة بالدراسة كما أن أثار هذا نوع من العنف يتطلب منا الوقوف على محتوى ما تقدمه المؤسسات التنشئة الإجتماعية و الإيديولوجيا.

كما أن العنف يتبين لنا في شكلين أساسيين الأول يتمثل في العنف المادي أما الثاني يتمثل في العنف الرمزي الذي يعمل على تدعيم و تقوية هيمنة الدولة والسلطة السياسية من خلال المؤسسات التربوية إذ تمثل المدرسة أهم المؤسسات التي تعمل على تدعيم الإيديولوجية القائمة و إعداد إنتاج وفق توزيع طبقي سائد[2]

[1]–جمال المعتوق ، مدخل سوسيولوجيا العنف، بن مرابط ،2014، الجزائر،ص333.

[2]–جمال المعتوق ، مدخل سوسيولوجيا العنف ،نفس المرجع السابق ،ص333.

لقد شكل العنف الرمزي موضوعا محوريا في تناوله المسألة التربوية و إعادة الإنتاج حيث نجده قد عرض النشاط التربوي على أنه موضوعيا نوع من العنف الرمزي و ذلك بوصفه فرضا من قبل جهة متعسفة لتعسف ثقافي[1]

تعتبر الأسرة كمؤسسة تربوية تمارس عنفا رمزيا خاصة إتجاه أفرادها ، حيث نجد على سبيل المثال أن الأولياء يتصرفون مع الأبناء الذين هم بطالين بكيفية مختلفة عن تلك يسلكونها مع الأبناء الذين يمارسون عملا مأجورا حيث ينظرون إلى الأبناء الغير العاملين نظرة دونة . فالعنف الرمزي يهدف في النهاية إلى إلحاق الأذى و الألم عن طريق الكلام و التربية بشكل عام .

المطلب الثالث: نظرية التفاعل الرمزي

يرى أصحاب النظرية التفاعلية الرمزية أن العنف نتاج لعملية التعلم الاجتماعي، فمع التنشئة الاجتماعية المبكرة يتعلم الأطفال العنف سواء من الآباء أو الأقارب أو الأصدقاء، و بملاحظتهم للعالم و الحياة الاجتماعية من حولهم يبدوا العنف لهم وكأنه أداة ضرورية للبقاء و النجاح، فالأفراد إذن بتعلمون العنف، بنفس الطريقة التي يتعلمون بها أي نوع آخر من أنواع السلوك فالعنف يتم داخل المنزل.[2]

ويلاحظ التفاعليون أن عملية تعلم العنف ترتبط بشدة بمرحلة التنشئة الاجتماعية لدور الرجل و الذي يتضمن تعليم الصبية الخشونة و الصلابة وأن يعتدوا على أنفسهم، و تعتبر هذه النظرية من أكثر النظريات قولا حيث أنها تفترض أن الأشخاص يتعلمون العنف بنفس الطريقة التي يتعلمون بها أنماط السلوك الأخرى، وأن عملية التعلم هذه تتم داخل الأسرة سواء في الثقافة الفرعية أو الثقافة ككل، فبعض الآباء يشجعون أبناءهم على التصرف بعنف مع الآخرين في بعض المواقف، ويطالبونهم بألا يكونوا ضحايا للعنف في مواقف أخرى، والبعض الآخر

[1]–جمال المعتوق ، مدخل سوسيولوجيا العنف ، نفس المرجع السابق ،ص334.

[2]–جمال المعتوق، مدخل سوسيولوجيا العنف ، المرجع السابق ، ص68

ينظرون للعنف وكأنه الطريقة الوحيدة للحصول على ما يريدون، بل إن بعض الآباء يشجعون الابن الصبي على التصرف بعنف عند الضرورة .[1]

وقد بين الباحث معتوق جمال في كتابه "صفحات مشرقة من الفكر التربوي عند المسلمين، الجزء الأول" وذلك عندما تكلمنا كيف تعمل بعض الأسر عندنا بالجزائر على غرس فكرة الرجلة و المواجهة وفرض الذات لأبنائها، كما أنها تعلمهم السلوكات العنيفة والعدوانية عند مواجهة الآخر وبأن لا يكونوا هم الضحايا، بل هم المبادرين والمتغلبين على الآخرين دوما. [2]

وهذه الحقيقة تؤكد ما توصلت إليه نظرية التفاعلية الاجتماعية في تفسيرها للسلوك العنيف و العدواني.

ومن ناحية أخرى تفيد البحوث أن إستخدام العقاب البدني رغم أنه قد يكون استجابة للتعبير عن رفض العنف الذي يمارسه الأطفال إلا أنه من ناحية أخرى يشجع سلوك العنف بين الأطفال، وقد أظهرت أيضا العديد من الدراسات أن الأفراد الذين يعيشون في أسر يسودها العنف أكثر قابلية لأن يكونوا هم أنفسهم عدوانيين في تصرفاتهم، وقد وجد "ستروس" و زملائه أن الأزواج الذي يشبون في أسر يسودها العنف يكون احتمال ضربهم لزوجاتهم عشر أضعاف الرجال الذي يشبون في أسر لا يسودها العنف، يتضح من ذلك أن الأطفال يتأثرون أكثر بالسلوك العدواني للآباء والأمهات، ويكتسبون العنف أكثر من تأثرهم بالنصائح التي توجه إليهم بعدم ممارسة العنف مع الآخرين. [3]

نلاحظ هنا أن هناك اتفاق كبير بين هذه النظرية و العديد من النظريات الأخرى خاصة نظرية التعلم و كذلك نظرية التقليد والمحاكاة.

وعليه يمكن القول بأن النظرية التفاعلية الرمزية تعد من النظريات الرائدة في تفسير السلوكات الاجتماعية السوية منها وغير سوية. كما تسمح لنا هذه النظرية شأنها شأن نظرية

[1]–جمال المعتوق ، مدخل سوسيولوجيا العنف ، المرجع السابق ، ص69

[2]–جمال المعتوق ، مدخل سوسيولوجيا العنف ، المرجع السابق ، ص69

[3]–جمال المعتوق ، مدخل سوسيولوجيا العنف، المرجع السابق ، ص69

التنشئة ونظرية التعلم بإمكانية التدخل لتعديل السلوك عكس نظرية التحليل النفسي وغيرها من النظريات الأخرى.

وهناك كثير من الأدلة التي تؤكد أن سلوك العنف يتم تعلمه من خلال عملية التنشئة التي تقوم بها الأسرة، فقد يتعلم الأبناء سلوك العنف بطريقة مباشرة عن طريق المثل أو القدوة التي يقدمها أعضاء الأسرة، وعندما يشاهد الأطفال الصراعات وسلوك العنف بين أفراد أسرهم تزداد احتمالات اكتسابهم لهذا النمط من السلوك، وفي ضوء نظرية التفاعل الرمزي نجد أن العنف سلوك يتم تعلمه ، بمعنى أنه يمكن تجنبه عن طريق عدم تعلمه، وبالتالي يمكن التخفيف من حدة العنف داخل المجتمع عن طريق تغيير محتوى أو مضمون عملية التنشئة الاجتماعية، وإحداث بعض التغييرات الثقافية، وإعداد بعض البرامج القومية الفعالة لعلاج مشكلة العنف من خلال المدارس ووسائل الإعلام. [1]

وقد تناولت هذه المقاربة بالدراسة والاهتمام العديد من صور السلوك العنيف الإجرامي والإنحرافي، فمثلا نجد أن بعض المهتمين بهذه المقاربة النظرية أسقطوها على العنف المدرسي والبعض الآخر على العنف المنزلي وبالخصوص العنف الممارس ضد النساء في بيوتهن وكذا العنف الممارس في الملاعب و البعض الآخر العنف الممارس في المستشفيات و المصحات....الخ.

وفيما يخص العنف المنزلي أو ما يسمى كذلك بالعنف الأسري نجد أن هذا الاتجاه- التفاعل الرمزي- وجد طريقه إلى علم الاجتماع العائلي من خلال أعمال "بيرجس"، الذي قدم في عام 1926 برنامجا عن الأسرة وأوضح فيه أن الأسرة عبارة عن وحدة من الشخصيات المتفاعلة، وقدم " بيرجس" ، أنماطا من الأسر بعد تصنيفها في ضوء العلاقات الشخصية التي تربط بين الزوج و زوجته، وبين الزوجين و الأبناء.[2]

[1]-طلعت إبراهيم لطفي، "الأسرة و مشكلة العنف عند الشباب" ، دراسة ميدانية لعينة من الشباب في جامعة الإمارات العربية المتحدة، الإمارات، مركز الإمارات للدراسات والبحوث الإستراتيجية ، العدد47 ، 30-01-2001 ، ص13-14

[2]-جمال المعتوق ، مدخل سوسيولوجيا العنف ، المرجع السابق ، ص28

ويركز اتجاه التفاعلية الرمزية على دراسة الأسرة من خلال عمليات التفاعل التي تتكون من أداء الدور، وعلاقات المكانة و مشكلات الاتصال و متخذي القرارات، وعمليات التنشئة و تقليد الدور و الجماعة وبناء القوة في الأسرة.[1]

وبما أن هذا الاتجاه يدرس الأسرة باعتبارها وحدة من الشخصيات المتفاعلة لذلك فهو يرتكز عند دراسته للعنف الأسري على العلاقات السلبية و مظاهر العنف بين الزوج والزوجة والأبناء و مظاهر الاتصال الرمزي السلبي بين أفراد الأسرة الواحدة، كما سيهتم بتأثير مشاهدة الأبناء للعنف في أسرة التوجيه، على ممارستهم للعنف في الأسرة التناسلية عند البلوغ، وهناك دراسات أخرى ركزت على دائرة العنف في الأسرة تأثيرا بدراسة الباحثين التفاعلين للعلاقات الأسرية خلال دائرة حياتها وما يتوقعه كل منهم من الآخر.

[1]–جمال المعتوق ، مدخل سوسيولوجيا العنف، المرجع السابق ، ص28

ملخص الفصل

من النافلة القول أن العنف المدرسي ظاهرة تخترق كل المجتمعات الإنسانية و كل الطبقات الإجتماعية ، لأن تلاميذ المرحلة الإبتدائية أصبحوا عرضة للعنف الجسدي بشتى أشكاله .

حاولنا في هذا الفصل أن نلملم جوانب عن العنف المدرسي ، و العنف الجسدي ، و نضريات المفسرة للعنف ، كثيرة هي الدراسات التي أجريت حول الموضوع ، فحاولنا أن نأخذ كل ما يخدم الموضوع بحثنا حتى نستفيد منه في الدراسة الميدانية .

وبذلك يمكن القول أنه يجب أن نولي أهمية للمدرسة و التعاطي الإيجابي لهذه الظاهرة و التي ما فتئت تزداد يوما بعد يوم في مؤسسات المرحلة الإبتدائية .

الفصل الثاني: عرض و تحليل محتوى المقالات

تمهيد

إستعنا في الدراسة الميدانية على تقنية المقابلة والتي يمكن اعتبارها وسيلة فعّالة تستخدم في البحث العلمي قصد جمع المعلومات والبيانات التي تستثمر لاحقا في التحليل و التركيب والتوصل إلى النتائج. حيث برمجنا مقابلات مع عينة البحث مع الأخذ بعين الإعتبار فترات فراغهم بإعتبار أنهم يزاولون دراساتهم بالمدرسة الإبتدائية.

إستنادا إلى البرنامج الزمني الذي قمنا بإعداده مسبقا شرعنا ببرمجة مقابلتين كل أسبوع ثم قمنا بجمع هذه البيانات و دراستها قصد الاجابة على الفرضيات الدراسة.

المطلب الاول: عرض مضمون المقابلات

المطلب الثاني: تحليل محتوى المقابلات من منطلق التحليل والتعليق على الفرضيات

المطلب الاول: عرض مضمون المقابلات

المقابلة رقم 01 **تاريخ المقابلة : 2023/02/01**

مكان المقابلة : المدرسة الإبتدائية **مدة المقابلة : ساعة**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس:ذكر

2-السن: 9 سنوات

4-المستوى التعليمي : الثالثة إبتدائي

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل): 6

6-مهنة الأب : عامل في قطاع الصحة **مهنة الأم: عاملة في قطاع الصحة**

7-عدد أفراد الأسرة: 07

8-ترتيبك من أخوتك: 3

المحور الثاني: فرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

س9: ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

الحرب و القتال " فري فاير " نحس روحي نلعب في الحقيقة.

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

من ساعة إلى ساعتين في اليوم ، الوقت المفضل الليل .

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

عند الخسارة نسب و عند الفوز نفرح ، نعم أقوم بأعمال العنف.

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

الأمور التي تثير إهتمامي الرقصات .

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟

أفضل اللعب الجماعي .

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

نعم أكتسب بعض السلوكات الرقصات و لقطات الضرب .

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وماهي الأكثر الألفاظ تداولا؟

نعم أقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها نسب في بداية اللعبة .

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

نعم نضرب صحابي و ندير كما نشوف في اللعبة.

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

شخصية ألوك ، إيه نقلدوا ، نضرب نجري .

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخرين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

إيه نتمتع كي نقتل و ندمر و نتعدى

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

نعم أتشاجر مع إخوتي و زملائي كي يتعلق الأمر بالألعاب .

التحليل السوسيولوجي

فيما يخص الأسئلة المتعلقة بالفرضية الأولى كانت تصريحات المبحوث الذي يزاول دراسته بالمدرسة الإبتدائية السنة الثالثة ، و عمره 9 سنوات على الشكل التالي : حيث بدى واضحا أنه مهتم بألعاب الإلكترونية ، كما أن هذه الألعاب تأخذ من وقته الكثير ، حيث بين لنا أن الألعاب المفضلة لديه الحروب ، بحيث تمتاز هذه اللعبة بالقتال الإفتراضي مما تعطي حماسا

زائدا في تقمص أشكال و صور العنف ، أما بالنسبة للمدة التي يقضيها الطفل أو التلميذ في هذه الألعاب حيث يصرح المبحوث أنه يقضي من ساعة إلى ساعتين في الليل مما يدل عن غياب التام للرقابة الوالدية من حيث المتابعة لواجبات المدرسة لهذا التلميذ و مدى تأثره للمخلفات هذه الألعاب بحيث أن المدة التي يقضيها كفيلة بجعل هذا التلميذ يميل إلى إكتساب و إتخاذ أشكال العنف ضمن الألعاب الإلكترونية ، كنموذج له بتطبيقه على أرض الواقع من خلال تواجده في فناء المدرسة أو مع أصدقائه ، حيث أن من خلال ممارسة لهذه الألعاب يصرح أنه في حالة فوزه تتملكه الرغبة في تجسيد ذلك الفوز الإفتراضي على أرض الواقع ، أما بالنسبة في حالة خسارته فإن ردت فعله تكون معنفة وهذا من خلال ما صرح به أنه في حالة الخسارة تصدر عنه أشكال متعلقة بالعنف اللفظي كالسب و الشتم ، وفي شكله الجسدي محاولة تعويض هذه الخسارة بممارسات معنفة على الأصدقاء في قوله " ندابز مع صحابي و نشوف شكون يغلب " بالإضافة إلى ذلك أنه يوجد أمور تجذبه و تثير إهتمامه في اللعبة ، و محب للعب الجماعي . أما بالنسبة لأسئلة الفرضية الثانية حيث صرح المبحوث أنه يكتسب بعض السلوكات من خلال اللعب حيث تمثلت في تقليده من خلال الممارسة و المشاهدة ، كما يقوم بتكرار الألفاظ التي في اللعبة هذا دليل على التقليد ، و إكتسابهم سلوكات عنيفة كالعنف اللفظي ، كما صرح أيضا بأنه يأذي زملائه و يطبق عليهم أساليب التي يشاهدها و إكتسبها أثناء ممارسته للعبة في فناء المدرسة ، كما أنه يحب تقليد شخصية " ألوك " بطل اللعبة ، فهي شخصية تتميز بمباغثة أي شخص ، وتجيد المناورة و التوغل و التنكر،و تعطي الأفضلية في القتال ، كما أنه يستمع بقتل أثناء اللعبة و يتشاجر مع زملاء الدراسة في فترة الراحة أو خروج الأستاذ من القسم بإستعمال الضرب التي تعلمها أثناء لعبه هاته الألعاب ، أو بشجاره مع الإخوة .

المقابلة رقم : 02 **تاريخ المقابلة :2023/02/05**

مكان المقابلة : المدرسة الإبتدائية **مدة المقابلة : ساعة**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس: ذكر

2-السن: 9 سنوات

4-المستوى التعليمي : ثالثة إبتدائي

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل): 7

6-مهنة الأب : أستاذ **مهنة الأم : ربت بيت**

7-عدد أفراد الأسرة: 5

8-ترتيبك من أخوتك: 2

المحور الثاني: فرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

س9: ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

الحرب و القتال لأن فيها المتعة .

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

ساعة في اليوم ، اللعب صباحا .

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

عند الخسارة نسب ، نحس بسعادة كي نربح ، ايه ندير أعمال العنف

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

الرقصات ، الشخصيات ، القتل ، شحن دراهم ، نبيع الكونت تاعي .

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟

اللعب الجماعي

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

نعم أكتسب سلوكات ، الرقصات و الملاكمة

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وماهي الأكثر الألفاظ تداولا؟

نعم أقوم بتكرار الألفاظ ، نسب في بداية اللعبة و نطلب المساعدة

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

نعم ضربت صحابي هنا فالقسم و في الفناء ندير واش تعلمت من شخصيات اللعبة

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

البطل هو ألوك ، وندير كما هو يدير ، نضرب ندابز الملاكمة

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخريين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

إيه نستمتع كي نقتل و ندمر

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

نعم أتشاجر مع الإخوة و الزملاء بسبب الألعاب الإلكترونية

التحليل السوسيولوجي

يبدو جليا تأثير الألعاب الإلكترونية تأثيرا بالغا على المبحوث البالغ من العمر 9 سنوات ، المتمدرس في السنة الثالثة إبتدائي ، حيث نجده يفضل ألعاب الحرب و القتال التي لا يستطيع الإستغناء عنها ، فلقد شكلت الألعاب الإلكترونية العديد من المشكلات السلوكية لديه ، وعلى رأسها تشكل السلوك العدواني و العنيف لديه و بالخصوص أثناء خسارته في اللعبة و هذا ما لمسناه من خلال هذه الحالة ، إضافة إلى ذلك نجد أن هذا المبحوث إكتسب السلوك العدواني بإستخدامه العنف الجسدي داخل المؤسسات التربوية ناتج عن محاكاة و التقليد اللذان إكتسبهما

من طرف الجماعة التي ينتمي إليها ، ومن هنا نلتمس أن طبيعة الألعاب الإلكترونية و ما تشكله من مختلف أشكال العنف الإفتراضي ، كما أصبح الأطفال يمارسونها على أرض الواقع و بالخصوص في المؤسسات التعليمية .

المقابلة رقم : 03 **تاريخ المقابلة : 2023/02/08**

مكان المقابلة : المدرسة الإبتدائية **مدة المقابلة : ساعة**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس: ذكر

2-السن: 10 سنوات

4-المستوى التعليمي : السنة الرابعة

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل): 5

6-مهنة الأب : عامل في الصحة **مهنة الأم: ربت بيت**

7-عدد أفراد الأسرة: 3

8-ترتيبك من أخوتك : متوسط

المحور الثاني: فرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

س9: ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

ألعاب الحرب و القتال لأن فيها الشخصيات بزاف و الرقصات

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

نلعب ساعتين و نصف في اليوم ، من المغرب إلى العشاء

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

كي نخسر نتقلق كي نربح نفرح ، نعم نقوم بأعمال العنف نخبط يدي على الحيط

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

كي نلعب مع صحابي

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟

جماعي

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

نعم أكتسب سلوكات ندابز مع صحابي و ندير واش نشوف في اللعبة

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وماهي الأكثر الألفاظ تداولا؟

نعم أقوم بتكرار الألفاظ سلكني ، نطيح ، اعطيني الدم

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

نعم قمت إذاء زملائي واش نشوف فاللعبة

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

شخصية علي عمر ، نقلدوا نضرب صحابي في ليكول بالدبزة و الركلة فالراحة

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخريين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

نعم نستمتع كي نقتل و ندمر

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

ايه نتشاجر مع صحابي و خاوتي .

التحليل السوسيولوجي

لاحظنا أثناء المقابلة مع التلميذ الحالة رقم 03 الذي مستواه التعليمي الرابعة إبتدائي وعمره لا يتعدى 10 سنوات علامة الفرح و التحمس بادية على وجهه اثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية وخاصة ألعاب الحرب و القتال حيث تمتاز هذه الألعاب بالحماس ، إضافة إلى ذلك أن التلميذ يقضي ساعتين و نصف في اللعب في الليل من المغرب إلى العشاء ، فهذه دلالة على غياب الرقابة من طرف الوالدين و تعلقه بالعالم الإفتراضي ، كما نجده يقوم بأعمال العنف عند الخسارة في قوله " نخبط يدي على الحيط " و يحب دائما الفوز ، أما بالنسبة للأمور التي

تجذبه و تثير إهتمامه في اللعبة هي الشخصيات الموجودة دلالة على تأثره بها ، بالإضافة إلى أنه يحب اللعب الجماعي و هذا ما لمسناه أثناء حديثنا معه أنه يحب أن يكون منطقة خاصة مع أصدقائه ، أما في الفرضية الثانية لاحظنا إنفعال التلميذ معنا بشكل إيجابي و أنه يكتسب سلوكات و يقوم بتقليدها مع زملائه في فناء المدرسة دلالة على تأثره بهاته الألعاب ، زد على ذلك قيام التلميذ بالعنف اللفظي كشتم و السب ، كما أن التلميذ يقلد ما شاهده في العالم الإفتراضي على الأرض الواقع مع زملائه و تأثره بشخصية بقوله " شخصية علي عمر " ، فتتميز هذه الشخصية بالعنف اللفظي حسب تصريح المبحوث "يسب" ، كما أن التلميذ يستمع أثناء اللعب و القتل و التدمير و هذا دلالة على عدم تقبل الخسارة ، كما أنه يكتسب سلوكات عنيفة يترجمها بين الإخوة و الزملاء في قوله " نعم نتشاجر ".

المقابلة رقم : 04 **تاريخ المقابلة : 2023/02/12**

مكان المقابلة : المدرسة الإبتدائية **مدةالمقابلة : ساعة**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس: ذكر

2-السن: 9 سنوات

4-المستوى التعليمي : الرابعة إبتدائي

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل): 8.90

6-مهنة الأب : عامل مهني **مهنة الأم: أستاذة**

7-عدد أفراد الأسرة: 5

8-ترتيبك من أخوتك: الأصغر

المحور الثاني: فرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

س9: ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

اللعبة المفضلة هي لعبة الحرب لأن فيها نشري شخصيات الشحن

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

نلعب من 5 ساعات إلى 6 ساعات في اليوم ، أثناء الخروج من المدرسة

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

كي نخسر نتقلق نخبط التلفون على الأرض نخبط الحيط ارمشي القرعة على الحيط كي نربح علامة ربحت و نعيط

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

نتمتع كي نرفد السلاح نحس روحي راني فالحقيقة

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟ نفضل نلعب مع الجماعة

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

ايه اكتاسبت سلوكات و ليت نرفد الكابوس او نقرص

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وماهي الأكثر الألفاظ تداولا؟

نعم أقوم بتكرار الألفاظ نسب ، hitchold – wantable

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

نعم نضرب الصاحبي على جدران القسم

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

علي عمر عو البطل و نقلدو ، نضرب بالدبزة و ركلة صحابي

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخريين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

نعم نستمتع كي نقتل و ندمر او نتعدى نحس روحي زعيم

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

نعم ندابز مع خاوتي و صحابي على جال الألعاب ندير كل شيء .

التحليل السوسيولوجي

من خلال المقابلة التي قمنا بإجرائها مع المبحوث البالغ من العمر 9 سنوات المستوى التعليمي الرابعة ابتدائي بأنه يلعب ألعاب الحرب كفريفاير و بابجي ، أما السبب وراء ذلك نجد أنه يميل إليها لأنهم يحبون القتال ، كما نجد المدة التي يستغرقها الباحث في اللعب تضييعه وقت كبير في اللعب دلالة على إدمانه على الألعاب الإلكترونية فيمارس هاته الألعاب من 5 ساعات إلى 6 ساعات في اليوم أثناء خروجه من المدرسة و هذا ما يدل على غياب الرقابة من طرف الوالدين و الإهمال و التساهل ، كما أن الباحث يجد أمور تثير إهتمامه و تجذبه في قوله "

نتمتع كي نرفد السلاح " و يفضل اللعب الجماعي دلالة على وجود جماعة الرفاق تشجع على ألعاب الحرب .

من خلال النتائج المتحصل عليها في الفرضية الثانية فقد وجدنا أن المبحوث قد إكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية بحيث أصبح يقلد ما يشاهده على أرض الواقع داخل المدرسة ، ضف إلى ذلك قد صرح المبحوث بأنه يقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب و من بين هذه الألفاظ في قوله " hedshot " ، معناها الضرب أو الرمي أو التصويب على الرأس ، "wantable" ، يقصد بها حسب مفهوم المبحوث إحضار الأشياء المطلوبة التي تم شرائها عن طريق الشحن ، كما تبين لنا أيضا أن المبحوث قام بإذاء زملائه، فهذا يدل أن الطفل يترجم و يلقد ما شاهده في العالم الإفتراضي في قوله " نضرب صديقي على الرأس " ، كما صرح المبحوث بأنه متأثر بشخصيات الموجودة في اللعبة ، و أنه يقلدها بإستخدامه العنف الجسدي في فناء المدرسة من خلال ما يشاهده من شخصية " علي عمر " ، لقد تبين لنا من خلال ملاح التلميذ بأنه يستمتع أثناء اللعب عندما يقتل الآخرين ، أما عن تشاجره مع الإخوة و زملاء بسبب الألعاب الإلكترونية فأجاب بفرحة كبيرة و بثقة في النفس بأنه جد مسرور في قوله " ندابز معاهم " .

المقابلة رقم : 05 **تاريخ المقابلة : 2023/02/15**

مكان المقابلة : المدرسة الإبتدائية **مدةالمقابلة : ساعة**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس: ذكر

2-السن: 10 سنوات

4-المستوى التعليمي : السنة الخامسة

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل): 7.54

6-مهنة الأب : عاطل عن العمل **مهنة الأم: ربت بيت**

7-عدد أفراد الأسرة: 6

8-ترتيبك من أخوتك: الثاني

المحور الثاني: فرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

س9: ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

القتال فيها الضرب و نحب نقتل و السلاح

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

من 5 ساعات إلى 6 ساعات في اليوم ، الوقت المفضل نلعب فالليل

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

كي نخسر نضرب روحي بسقلة ، كي نربح نفرح

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

الأسلحة و الدبزة

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟

جماعي

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

نعم إكتسبت بعض السلوكات تعلمت نضرب ندابز باه ندافع على روحي

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وماهي الأكثر الألفاظ تداولا؟

نعم أقوم بتكرار الألفاظ hitchold

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

نعم سبق و ضربت صحابي نطبق واش نشوف فاللعبة

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

يوسف هو البطل نحب نقلدوا بزا و نولي نضرب كما هو و نسوطي

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخريين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

إيه نتمتع كي نسوطي من الطيارة كي تبدى اللعبة ، او نقتل و ندمر و نديلهم صوالحهم

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

نعم ندابز مع صحابي على جل الالعاب .

التحليل السوسيولوجي

– صرح المبحوث البالغ من العمر 9 سنوات ، مستواه التعليمي الرابعة إبتدائي بأنه يفضل ألعاب الحرب و القتال و أنه يهتم بها كثيرا ، من خلال محاولتنا لمعرفة المدة التي يستغرقها في اللعب خلال اليوم و الأوقات المفضلة له ، فاتضح لنا غياب الرقابة من طرف الوالدين و أن المدة التي يستغرقها كانت من 5 ساعات إلى 6 ساعات في الليل و هذا دليل على إدمان الطفل بهاته الألعاب ، أما في حالة الخسارة يمارس العنف الجسدي فهذا دليل على هناك ترابط بين الألعاب الإلكترونية و العنف الجسدي تجعل التلميذ يرتكب هذا الشكل من أشكال العنف ،

و اما الأمور التي تجذبه و تثير إهتمامه في اللعبة فكانت إجابته " الكابوس " و بأنه يفضل اللعب الجماعي .أما بالنسبة للفرضية الثانية فكانت تصريحات المبحوث على النحو التالي : بأنه يكتسب سلوكات من خلال ما يشاهده في الألعاب ، و أنه يقوم بتكرار الألفاظ التي في الألعاب دلالة على تأثره بها ، أما بخصوص إن كان قد قام بإذاء زميله من خلال تقليد ما شاهده في الألعاب فكانت إجابته " نعم " ، إضافة إلى ذلك أن المبحوث يرى الشخصية هي البطل في اللعبة و يحب أن يكون مثلها و يقلدها دلالة على تأثر بها و أن يكون هو تلك الشخصية على أرض الواقع و هذا ما لاحظناه في ملامح وجهه يحب أن يكون في منصب " الزعامة " ، ويستمتع أثناء اللعب عندما يقوم بقتل آخرين بإرتكابه أشكال العنف أثناء تقليده عندما يتشاجر مع إخوته و زملائه.

المقابلة رقم: 06 **تاريخ المقابلة : 2023/02/19**

مكان المقابلة : المدرسة الإبتدائية **مدةالمقابلة : ساعة**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس : ذكر

2-السن : 10 سنوات

4-المستوى التعليمي : السنة الخامسة

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل): 7.81

6-مهنةالأب : عامل يومي مهنة الأم : ربت بيت

7-عدد أفراد الأسرة : 5

8-ترتيبك من أخوتك: الأكبر

- **المحور الثاني:** الفرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس.

س9: ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

ألعاب الحرب و القتال التي أفضلها لأني نحس روحي نلعب فالحقيقة

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

المدة التي أستغرقها 3 ساعات في اليوم ، في المساء

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

عند الخسارة أضرب رأسي على الحائط ، ضرب وملائي نعم أقوم بأعمال العنف

عند الفوز نفرح و نتحمس

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

الأمور التي تثير إهتمامي في اللعبة اللباس ، الشخصية ، أسلحة ، الرقصات

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟

أحب اللعب الجماعي

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

نعم أكتسب بعض السلوكات الرقصات و لقطات الضرب

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وماهي الأكثر الألفاظ تداولا؟

نعم أكرر ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب ، نسب

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

نعم سبق و أن قمت بضرب صديقي في فناء المدرسة

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

البطل هو شخصية ألوك نعم أحب تقليده ، لقطات الضرب ، و نقول كلام قبيح

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخريين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

نعم أستمتع بقتل الأخير و نحب ندمر أملاكم و نتعدى عليهم

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

نعم ندابز أصدقائي بسبب الألعاب الإلكترونية .

التحليل السوسيولوجي:

من خلال الإجابات التي قدمها لنا المبحوث عمره 10 سنوات ، و مستواه الدراسي السنة الخامسة إبتدائي، إتضح لنا أن التلميذ يفضل الألعاب الإلكترونية التي تتضمن الحرب و القتال ، كما يربط ذلك الرغبة في تطبيق العنف في الحقيقة ، كما نجد التلميذ يقضي وقت كبير في اللعب قد تشير إلى غياب الرقابة الوالدية و تساهم في المعاملة مع الأولياء ، كما تشير أيضا

أن هذه الألعاب تلعب دورا هاما في حياته و تشغل وقته بشكل كبير ، بالإضافة نجده أنه لا يتقبل الخسارة فيعبر عن غضبه بإرتكابه عنف جسدي ، كما أنه يشعر بالفرح و التحمس أثناء الفوز ، أما بالنسبة للأمور التي تثير إهتمامه في اللعبة فأجاب الرقصات ، الأسلحة ، كما أنه يحب اللعب الرفاق وهذا راجع إلى جماعة الرفاق التي تقوم بتشجيع على ألعاب الحرب ، أما بالنسبة للفرضية الثانية نجد أن المبحوث اكتسب سلوكات من خلال اللعبة تتمثل في تقليد كالقطات ضرب، كما يقوم بتكرار الألفاظ التي يسمعها في الألعاب و تشير الإجابة إلى إستخدامه ألفاظ غير لائقة كما يشاهدها في اللعبة ، و في سياق آخر يبدوا أن التلميذ قد قام بأعمال العنف الجسدي و ترجمته من العنف الإفتراضي إلى الواقع ، كما صرح بأنه ضرب صديق له في فناء المدرسة ، و يرتبط هذا السلوك بتقليده لشخصية البطل الذي يحبه ، هنا نقول انه هناك التأثير و التأثر بشخصيات ، بحيث يتقمص لقطات الضرب ، زد إلى ذلك أنه يستمتع بقتل الأخرين و تدمير أملاكم دلالة على حب الإنتقام ، كما أجاب المبحوث بأنه يتشاجر مع زملائه و أصدقائه بترجمة السلوكات العنيفة التي تم إكتسابها من خلال الألعاب الإلكترونية .

المقابلة رقم : 07 **تاريخ المقابلة : 2023/02/22**

مكان المقابلة : ذكر **مدة المقابلة : ساعة**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس: ذكر

2-السن: 9 سنوات

4-المستوى التعليمي : الثالثة إبتدائي

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل): 7.5

6-مهنة الأب : دركي **مهنة الأم: ربت بيت**

7-عدد أفراد الأسرة: 6

8-ترتيبك من أخوتك: 4

المحور الثاني: فرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين الإقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

س9: ما هي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

-لعبة تركيب القطع لأنها تساعد على التركيز و ترفع من مستوى الذكاء

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

ساعة في اليوم ، صباحا

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

- عند الفوز أفرح ، عند الخسارة نعاود باه نربح

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

-الأمور التي تجذبني و تثير إهتمامي هي تركيب و البحث عن القطع و تركيبها

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟

اللعب الفردي

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

نعم أكتسب معارف و معلومات جديدة

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وما هي الأكثر الألفاظ تداولا؟

-لا

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

-لا

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

-لا يوجد

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخريين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

-لا يوجد قتل

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

-لاما دابزت حتى مع واحد لا مع خاوتي لا مع صحابي

التحليل السوسيولوجي

من خلال إجابات الطفل : من مستوى الثالثة ابتدائي فعندما أجرينا المقابلة معه فأجاب على التساؤلات كانت إجابته كالتالي : فحدد نوع اللعبة الإلكترونية التي يفضلها و يستمتع عند لعبها هي لعبة تركيب القطع puzzle لأنها تساعده على التركيز و ترفع من مستوى ذكائه ، و أن المدة التي يستغرقها في اللعب هي ساعة واحدة فقط في اليوم ، و تكون في الصباح ذلك إن كان يدل على شيء يدل على رقابة الأهل و حرصهم على متابعة أولادهم و تحديد لهم وقت اللعب ، و تقسيمه بين اللعب و الواجبات المنزلية و تحديد وقت خاص للعائلة التي تساعد

الطفل ، على التنشئة الصحيحة فعندما تطرقنا إلى ردة فعله عند الفوز أو الخسارة داخل اللعبة كانت إجابته : عند الفوز أفرح و عند الخسارة أصر أكثر على اللعب حتى الفوز و لا أقوم بأي عمل عنيف عندما أخسر ، إضافة إلى أن الأمور التي جذبته إلى اللعبة و أثارت فضوله و اهتمامه هي التركيب و البحث عن القطع المفقودة و تركيبها بشيء من الاحترافية نوعا ما و معرفة مختلف الصور التي يقوم بتركيبها فتساعده على تنمية ذكاءه و ثقافته و استيعاب الطفل إلى أمور مختلفة من الناحية الدراسية ، كما أن الطفل يفضل اللعب الفردي على اللعب الجماعي.

لاحظنا أيضا في المحور الثاني من المقابلة أن الطفل اكتسب بعض السلوكات من اللعبة التي تتمثل في الشعور بالسعادة و الاستحواذ على اهتمامه لأنها تجذبه بعد تركيب كل قطعة بالشعور بالحماس أكثر للبحث عن القطعة الموازية للقطع الأخرى بالإضافة إلى تنمية المهارات الذهنية و أهم نقطة في هذه المقابلة أن اللعبة غير عنيفة وأن الطفل لا يقوم بأي رد فعل عنيف لا من الناحية الجسدية أي لا يقوم بالشجار مع زملائه و لا من الناحية اللفظية أي لا يقوم بالسب و الشتم.

المقابلة رقم : 08 **تاريخ المقابلة : 2023/03/13**

مكان المقابلة : المدرسة الإبتدائية **مدة المقابلة : ساعة**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس : أنثى

2-السن : 10 سنوات

4-المستوى التعليمي : الخامسة إبتدائي

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل): 8.20

6-مهنة الأب : مدير **مهنة الأم: أستاذة**

7-عدد أفراد الأسرة: 4

8-ترتيبك من أخوتك: الصغيرة

المحور الثاني: فرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

س9: ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

ضربة معلم لأنها لعبة تمنيلي ذكاء تاعي و تعاوني في قرايتي

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

ساعتين فنهار ، نحب نلعبها مع العشية

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

نبكي كي نخسر و نزيد نزعف ، كي نربح نفرح و نتبسم ، لا لا ماندير حتى عنف

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

الألغاز و الأسئلة الي فالعبة يعجبوني بزاف

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟

نحب نلعب وحدي

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

نكتاسب معلومات جديد باه تولي عندي ثقافة و تفيدني ، تتمثل فالالغاز

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وماهي الأكثر الألفاظ تداولا؟

لا مانكرر حتى لفظ

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

لا ماضربت حتى واحد

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

مكان حتى واحد

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخريين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

لا

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

لا ما دابزت حتى مع واحد

التحليل السوسيولوجي

أما بالنسبة للحالة التالية : ألا وهي طفل من مستوى السنة الخامسة ابتدائي كذلك عندما أجرينا معه المقابلة وطرحنا عليه نفس الأسئلة المذكورة في المقابلة كانت إجابته على النحو التالي: أنه يحب اللعب بالألعاب الإلكترونية و أن النوع المفضل لديه و الذي يمارسه باستمرار هي لعبة ضربة معلم و السبب وراء حبه و الرغبة في اللعب هذه اللعبة هو أنها و تنمي الذكاء و عقله و تساعده على الدراسة وواجباته الدراسية و أن المدة التي يستغرقها في اللعب خلال اليوم هي ساعتين و الوقت المفضل لديه هو في المساء بعد إكماله جميع واجباته المنزلية و حفظ

جميع دروسه المترتبة عليه داخل المدرسة و بعد سماح الأهل له باللعب أمامه و مراقبته له لنوع اللعبة التي يمارسه و تحميله لها أمامهم و أن الطفل غير مسموح له اللعب دون وجود أحد من أهله سواء الأب أو الأم وعند سؤاله ما رد فعله عند الفوز فكانت إجابته أنه يفرح و يبستم وعند الخسارة تكون ردة فعله أحيانا الغضب و أحيانا البكاء حسب المرحلة التي وصل إليها من اللعبة و رغم غضبه لكن لا يقوم بأي رد فعل عنيف لأنه يتحمل مسؤولية خسارته يفضل بذلك اللعب الفردي على اللعب الجماعي من وجهة نظره أن اللعب الجماعي يعلم روح الإتكالية و إلقاء اللوم على الآخرين في حالة الخسارة أما عند اللعب الفردي فيتحمل وحده مسؤولية الفوز أو الخسارة.

أما في المرحلة الثانية من الأسئلة المقابلة فكانت عن السلوكات التي يكتسبها من خلال اللعبة الإلكترونية فتمثلت في حبه لمعرفة المعلومات وحل الألغاز التي تفيده في دراسته و في المرحلة المتعلقة من عمره، بالرغم من أن الطفل لا يمارس أي عنف سواء جسدي أو لفظي فاللعبة ليست في إطار العنف أي لا تحتوي على أسلحة عنيفة وبذلك يكون بعيد كل البعد عن ممارسة أي رد فعل عنيف و بذلك لا يتشاجر و يكون الطفل متحمل لمسؤولية تصرفاته و أفعاله.

المقابلة رقم : 09 **تاريخ المقابلة : 2023/03/16**

مكان المقابلة : المدرسة الإبتدائية **مدةالمقابلة : ساعة**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس : أنثى

2-السن: 8 سنوات

4-المستوى التعليمي : الرابعة إبتدائي

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل): 8.70

6-مهنة الأب : أستاذ **مهنة الأم : مديرة**

7-عدد أفراد الأسرة: 3

8-ترتيبك من أخوتك: الأكبر

المحور الثاني: فرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

س9: ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

كاندي كراش هي اللعبة الي نفضلها ، تسليني و تعاوني باه نولي نركز

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

ندير فيها 4 ساعات فاليوم ، كل مرة كفاه مرات مع الصباح و خطرات مع العشية

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

عادي كي نخسر ، كي نربح نفرح ، لا لا ماندير حتى عنف

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

كي نربح الدراهم

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟

اللعب الفردي

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

ايه ديت سلوك و كتاسبتوا ، وليت نركز

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وماهي الأكثر الألفاظ تداولا؟

لا لا ماتعلمت حتى ألفاظ

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

لا لم اقم بإذاء حتى واحد

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

لا يوجد بطل

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخريين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

لا يوجد استمتاع مكانش القتل اصلا

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

لا . أتشاجر مع اي واحد على جال الألعاب الإلكترونية

التحليل السوسيولوجي

بالنسبة لهذه المقابلة : فكان الطفل من مستوى الرابعة ابتدائي ، كذلك أجرينا معه المقابلة و طرحنا عليه نفس الأسئلة مع زملائه السابقين فكانت إجابته على النحو الآتي: أنه يحب أن يلعب الألعاب الإلكترونية و نوعه المفضل هو كلمات كراش و ذلك لأنها لعبة مسلية و تساعده على التركيز و التفكير و لما ، عرفنا الوقت المستغرق في اللعب كان الجواب مفاجئ أي أنه يستغرق 05 ساعات كاملة في اللعب صباحا و أحيانا مساءا أي متى تتيح له الفرصة فهنا كان التساؤل نوعا ما هل الوالدين لهم رقابة و الحرص على أولادهم فبرغم من أهمية اللعبة

على الصعيد الدراسي و مساعدتهم في إكتساب معلومات لكن الوقت المتاح للعبة في سن حساس من عمره غير عقلاني للعب بهذه الكمية من جهة ومن جهة أخرى يهمل الطفل الجانب الدراسي من حياته بالتكاسل في أداء واجباته المدرسية، أما عن ردة فعله عند الخسارة أنه يصرخ و يبكي و يضرب أحيانا و عند الفوز يكون الفرح ، و يقوم بعمل عنيف عند تعرضه للخسارة ، بالرغم من أن اللعبة غير عنيفة لكن الطفل يقوم بتصرف عنيف نوعا ما و عدواني ، بالنسبة لعمره و أن الأمور التي تجذبه و تثير إهتمامه في اللعبة هي الحصول على النقود ، و تحصله على النجوم الثلاثة يعني العلامة الكاملة ولا يقبل بغير ذلك ، لأنه يفضل اللعب الفردي على اللعب الجماعي.

أما في المرحلة الثانية من أسئلة المقابلة كانت عن نوع السلوكات التي يكتسبها خلال لعبه فكانت التركيز و التفكير إضافة إلى احترام الوقت المحدد و حل اللغز يعني الوقت مرتبط بدرجة التفكير السريع للطفل ، اما فيما يخص اكتسابه لسلوكات عنيفة سواء من الناحية الجسدية فيقوم بضرب أصدقائه عند الخسارة و من الناحية اللفظية يبدأ بلفظ ألفاظ بذيئة سوقية لا تليق بعمره و لا بمحيطه و لا تربيته.

المقابلة رقم : 10 **تاريخ المقابلة 2023/04/27**

مكان المقابلة : المدرسة الإبتدائية **مدة المقابلة : ساعة**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس : أنثى

2-السن : 10 سنوات

4-المستوى التعليمي : الثالثة إبتدائي

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل): 7.10

6-مهنة الأب : محامي **مهنة الأم : موظفة في قطاع التربية**

7-عدد أفراد الأسرة: 2

8-ترتيبك من أخوتك : الأول

المحور الثاني: فرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

س9: ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

كلمات كراش هي الي نحبها ، فيها المغامرة

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

05 ساعات في اليوم ، كل مرة كفاه خطرات الصباح و خطرات عشية

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

كي نخسر نضبح و نولي نبكي و نكسر الحاجات الي تكون قدامي ، كي نربح نفرح

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

كي نروح من جزيرة لجزيرة و نمر من مستوى لمستوى

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟

نعلب وحدي

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

أكتسب بزاف معلومات تعاوني في قراتي كما الالعاز

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وماهي الأكثر الألفاظ تداولا؟

لا توجد ألفاظ أكررها

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

لا لم أقم بإذاء أصحابي

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

لا يوجد بطل

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخريين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

لا يوجد قتال في اللعلة

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟

نعم اتشاجر مع اخوتي وزملائي بسبب الالعاب الالكترونية.

و في اخر حالة مع الطفل مستواه التعليمي السنة الثالثة إبتدائي أجرينا معه المقابلة و طرحنا عليه نفس الأسئلة التي كانت إجاباتها كالتالي: أن النوع المفضل لديه في الألعاب الإلكترونية هي لعبة كاندي كراش لأنها لعبة مسلية و المدة التي يستغرقها في اللعب خلال اليوم هي 04 ساعات يوميا خاصة في المساء هذا يدل على غياب رقابة الأهل للأطفال فبالرغم من أهمية اللعبة للطفل وابتعادها كل البعد عن أي شكل من أشكال العنف لكن المدة التي يستغرقها تتجاوز الوقت المحدد لأي طفل و خاصة في الليل يعني أن الطفل يهمل جابنه الدراسي و بذلك إهمال واجباته المدرسية كما يحصل له اضطراب في النوم و اختراق راحة العقل واما

لردة فعله عند الفوز وهي الفرح و السعادة ،لا توجد خسارة في اللعبة لأن اللعبة هي بحد ذاتها لعبة فردية ، أما الأمور التي تجذبه و تثير اهتمامه هي الانتقال من جزيرة إلى أخرى و فتح بلدان المغرب و المشرق العربي ، و معرفة المعالم التاريخية الموجودة في كل بلد إضافة إلى معرفة أشياء عديدة عن ثقافة البلدان التي يقوم بفتحها.

أما في المرحلة الثانية من تساؤلات المقابلة فكانت عن السلوكيات المكتسبة في اللعبة هي مساعدة الطفل في دراسته من خلال معرفة أشياء و معلومات عامة سواء كانت في دراسته أو يكتسبها لاحقا في ثقافته العامة ، لكن الشيء الإيجابي في اللعبة رغم سلبية الوقت هو أن اللعبة لا تكسب الطفل العنف لا من الناحية النفسية و لا من الناحية الجسدية كالشجار و لا من الناحية اللفظية كالتلفظ بالكلمات البذيئة.

المطلب الثاني: تحليل محتوى المقابلات من منطلق التحليل والتعليق على الفرضيات

نتائج الفرضية الأولى :

والقائلة ان هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

بعد عرض مضمون المقابلات توصلنا إلى أن :

- أن أغلب المبحوثين الذين أجرينا معهم المقابلة يفضلون ألعاب الحرب و القتال و هذا ما أكدته الحالات رقم : 1،2،3،4،5،6 وهم من جنس ذكور و هذا ما يؤكد صحة الفرضية .

- إن أغلب المبحوثين يستغرقون الوقت من ساعتين إلى 6 ساعات في اليوم امام الالعاب الالكترونية و هذا ما أكدته الحالات رقم 1-3-4-5-8-9-10 واغلبهم من الجنس ذكور و هذا ما يؤكد صحة الفرضية .
- إن أغلب المبحوثين يقومون بردة فعل أثناء الخسارة و يقومون بسلوكات عنيفة و هذا ما أكدته الحالات رقم 1 -2-3-4-5-6-10 ، 6 حالات و هما من جنس ذكور و حالة واحدة من جنس إناث .
- أغلب الحالات يفضلون اللعب الجماعي و هذا ما أكدته الحالات 1-2-3-4-5-6 و هما من جنس ذكور .

نتائج الفرضية الثانية :

- **أما بالنسبة لنتائج الفرضية الثانية حيث إستنتجنا أنه** يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية فإنها تحققت حسب النتائج التالية :

- تبين لنا من خلال الدراسة أن أغلب المبحوثين يقومون بتكرار الألفاظ العنيفة و هذا ما أكدته الحالات رقم : 1 -2-3-4-5-6.

- إن أغلب المبحوثين قاموا بإذاء زملائهم من خلال التقليد ما شاهدوه في الألعاب و هذا ما أكدته الحالات رقم : 1-2-3-4-5-6.
- تبين لنا من خلال الدراسة أن أغلب المبحوثين يستمتعون بألعاب التي تحتوي مشاهد القتل و التدمير و الإعتداء و هذا ما أثبتته الحالات التالية رقم : 1-2-3-4-5.
- إن أغلب المبحوثين يتشاجرون مع إخوتهم بسبب الألعاب الإلكترونية و هذا ما أكدته الحالات رقم :1-2-3-4-5-6-10

الاستنتاج العام :

من خلال عرضنا للنتائج التي توصلنا إليها في الدراسة خاصة بالفرضية الأولى و الفرضية الثانية ، فنقول بأنه هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس ، فكانت الألعاب التي يفضلها جنس الذكور هي ألعاب القتال و الحروب ، كما أن كلى الجنسين أي الذكر و الأنثى يستغرقون وقت طويل في اللعب من ساعتين إلى 6 ساعات في اليوم ، بالإضافة إلى ان أغلبهم يقومون بأعمال العنف أثناء خسارتهم ، وهناك أمور تثير إهتمامهم كالرسومات و التصميم ، الشخصيات ،المغامرة ، القصة و الحبكة في اللعبة الإلكترونية ، كما أن أغلبهم يفضلون اللعب الجماعي ، وهذا مايؤكد حصة الفرضية .

كما يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهدونه في الالعاب الالكترونية ،كما يقومون بتكرار ألفاظ كشتم و هذا ما صرح به أغلب المبحوثين، و أنهم يستمتعون أثناء اللعب بالقتل و التدمير و الخراب .ويعيدون انتاج ما يشاهدونه داخل المدرسة مما قد يؤدي إلى تزايد حالات العنف المدرسي.

و بناءا على النتائج المتحصل عليها في الدراسة فإننا نتوافق إلى حد كبير مع الدراسة السابقة : "الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي ، برتيمة سميحة "

أنه هناك إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية و ممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي و هو كذلك إستخدام القوة الجسدية بشكل متعمد إتجاه الآخرين من أجل إيذائهم و إلحاق أضرار جسمية لهم ، و ذلك كوسيلة عقاب غير شرعية ، كما يمكن إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد و الممتلكات مثل : الصفع ، الضرب ، الحرق ..... فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل و خاصة أنه صغير في السن ، و لا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب الإلكترونية على السلوك و القيم و التقاليد .[1]

[1] برتيمة سميحة ، الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير علم الإجتماع ،بسكرة ، 2017/2016 ، ص .180.

الخاتمة

يعد الطفل اهم شريحة يعول عليها في بناء المجتمع ، الا انه قد تعترضه بعض المشاكل تؤثر في شخصيته وتكسبه سلوكات عدوانية وعنيفة والذي قد ينذر بتكوين شخصية انحرافية، ومن بين هذه المشاكل لدينا تأثير الالعاب الاكترونية محور دراستنا هاته.

فمن خلال قيامنا بدراسة الميدانية حول الموضوع ، ايقنا بمدى تأثير الالعاب على الطفل كما انها تساهم في تشكيل العنف جسدي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية .كما هدفت الدراسة إلى معرفة أسباب و دوافع إقبال التلاميذ في المرحلة الإبتدائية على الألعاب الإلكترونية ، و التعرف على مختلف أنواع الألعاب الإلكترونية التي تشكل العنف الجسدي.

و للوصول إلى هذه الأهداف إعتمدت دراستنا على مجموعة من الخطوات ، بحيث إستعنا بالجانب النظري ، وكذا قيامنا بدراسة ميدانية داخل مؤسسة تربوية للتحقق من صحة الفرضيتين.

توصلنا إلى أن الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف تسهم في تشكيل سلوك الأطفال وقد تؤدي إلى زيادة العنف الجسدي بين التلاميذ في البيئة التعليمية ، من خلال تقليد ما يشاهدونه من المشاهد عنيفة و تكرار الفاظ البذيئة، وغالبا يلجا التلميذ إلى الألعاب التي تشمل الحروب و القتال ، و إطلاق النار و الرعب ويعملون على تقليد شخصيات الموجودة في اللعبة .

كما نقترح أن تكون هناك بحوث أخرى تتناول الظاهرة و فق متغيرات أخرى بحيث يمكن تناول هذه الدراسة من زاوية أخرى ، فمن خلال البحث الميداني الذي قمنا به ظهر لنا متغير قوي يمكن للباحثين دراسته مستقبلا هو ان بعض الحالات يلجؤون إلى بيع بعض اللوازم المنزلية من أجل الحصول على المال بغية شحن هذه الألعاب ذات مراحل المتطورة التي تحمل أشكال مختلفة من العنف .

قائمة المراجع والمصادر

1. علي عبد القادر القرالة ، مواجهة ظاهرة العنف في المدارس و الجامعات ، دار العالم لثقافة لنشر و التوزيع ، ط 1 ، الأردن ، 2015 .

2. زينة بن حسان ، العنف في الوسط المدرسي ، إشكالية المفهوم و إستراتيجية العلاج ، كلية الآداب و العلوم الإنسانية و الإجتماعية قالمة ،2014 .

3. جهان محمد رشاد ، المناخ المدرسي و العوامل النفسية الإجتماعية ، كلية التربية ، المجلة العلمية ، العدد الأول ، 2019 .

4. فاطمة همال ، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري ، دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائية باتنة ، رسالة ماجستار قسم العلوم الإنسانية ، كلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية ، جامعة الحاج لخضر باتنة ، 2011 /2012 .

5. حسن أنور حسن الخطيب ، الحماية القانونية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة ، رسالة ماجستير ، القدس – فلسطين ، 2011 .

6. –مجلة الدراسات والبحوث الإجتماعية ،جامعة الوادي ، العدد السابع ، جويلية 2014.

7. –جمال المعتوق مدخل إلى علم الاجتماع الجنائي، دار الكتاب الحديث ،الجزائر .

8. كرام محمد يوسف يونس ، مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعزلة لدى طلبة المرحلة الإعدادية و الثانوية في منطقة كفرقرع ، رسالة ماجستير ، علم النفس التربوي ، كلية العلوم التربوية و النفسية ، عمان ، سنة 2017.

9. علاقة الألعاب الإلكترونية بسلوكات العنيفة داخل المؤسسات التربوية من طرف الطالبتين بوصلعة كلثوم ،مسعودي يمينة، قسم العلوم الإجتماعية ، جامعة أدرار ، 2021/2020.

10. دكتور نوزاد حسين أحمد ، المنهج الوصفي في كتاب سيسيولوجية ، دار الكتاب الوطنية ، بن غازي ، ط 1 ، 1996 .

11. د جودت عزت ، أساليب البحث العلمي مفهومه و أدواته ، دار الثقافة للنشر و التوزيع عمان ، ط 1 ، 2000 .

12. د عبد الغني محمد إسماعيل العمراني ، دليل الباحث في إعداد البحث العلمي ، دار الكتاب الجامعي صنعاء ، ط 2 ، السنة 2012 .

13. حسان الجيلالي ، أسس البحث العلمي ، الجزائر ، ط ، 2 ديوان المطبوعات ، السنة 2009 .

14. د خليفي رزقي ، دشيقارة هجيرة ، منهجية تحديد نوع و حجم العينة ، في البحوث العملية ، العدد 23 ، السنة 2017 .

15. فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر وسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير، جامعة الحاج لخضر، باتنة 2012/2011 .

16. –حنان عبد الحميد العناني ، كتاب اللعب عند الأطفال، الأمس النظرية و تطبيقه ،عمان ، دار الفكر الناشرون و الموزعون ، 2014.

17. –بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12–15) سنة القطاع العام، دراسة حالة في متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر ، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر ،معهد التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر .

18. مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال ، جامعة الجزائر،3 ، 2011–2012.

19. –سوزانا ميلر ، سيكولوجية اللعب ، سلسلة كتب ثقافية شهرية يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون و الآداب، الكويت،1987.

20. –فاضل حنا ، اللعب عند الأطفال، ، دار المشرق، المغرب ، الطبعة الأولى، 1999 .

21. برتيمة سميحة، الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر، بلدية المرارة ولاية الوادي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، تخصص علم إجتماع التربية، جامعة محمد خيضر، بسكرة ، ص 55

22. موقع الأنترنت http://www.gulfkiods.com/vb/shouthread.php:10825 ، 2023/04/07

23. الألعاب الإلكترونية ، مجلة القافلة ، تصدر كل شهرين https://qafilah.com/ ص 21/1 ، 2023

24. معاذ الحمصي ، الألعاب الإلكترونية ، الموسوعة العربية ، http://arab-ency.com.sy/

25. –خشية حنان، الحماية القانونية للأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية ، مجلة ضياء للدراسات القانونية، مخبر قانون الخاص جامعة أبي بكر بلقايد ، تلمسان، جزائر، 2022.

26. –رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية و أثرها على الأطفال ، أبواب الإعلام .

27. ياقوتة بونجار ، الإدمان على الألعاب الإلكترونية و علاقته بالإغتراب الإجتماعي لدى المراهقين ، مذكرة تخرج لنيل شهادة مستشار ، المعهد الوطني للتكوين العالي لإطارات الشباب – الجزائر ، 2017 .

28. –خالد خيرة ،العنف المدرسي ومحدداته كما يدركه المدرسون التلاميذ ،دراسة ميدانية في الحلقة ،أطروحة دكتوراه،قسم علم النفس وعلوم التربي، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ،جامعة الجزائر ،2007/2006.

29. –محمودي رقية،قراءات سوسيولوجية للعنف المدرسي "العنف المدرسي من العنف إلى الجريمة ،كلية الآداب والعلوم الإجتماعية واللغات ،جامعة المدية ،2013.

30. –عبد الرحمان العيسوي، الإرشاد النفسي،دار المعرفة الجامعة ،مصر.

31. –قرمير آمنة ،العنف المدرسي ،الموجه ضد الأساتذة من طرف التلاميذ في طور المتوسط ،مذكرة ماجستير ،قسم علم الإجتماع ،كلية الأداب والعلوم الإجتماعية ،جامعة البليدة،2011.

32. –عبد الرحمان العيسوي،سيكولوجية المراهق ، دار النهضة العربية ،بيروت، ط1، 1997.

33. –سوسن شاكر مجد،العنف والطفولة دراسات نفسية،دار الصفاء للنشر والتوزيع ،عمان، الطبعة الأولى،2008.

34. طه عبد العظيم حسين،استراتيجيات إدارة الضغوط التربوية والنفسية ،دار الفكر ،عمان ،ط1، 2006.

35. –بوضوره كمال ،مظاهر العنف المدرسي وتداعياته في المدراس الجزائرية ،رسالة ماجستير،غير منشوره ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ،جامعة محمد خضير ،بسكرة ،2010 .

36. –عمران عامل، تأثير العنف المدرسي على شخصية التلاميذ،مقال منشور في كتاب جماعي موسوم بالعنف والمجمع منشورات ،جامعة محمد خضير ،بسكرة ،2003.

37. –كامل عمران،تأثير العنف المدرسي على شخصية التلاميذ ،في العنف والمجتمع،داخل معرفية متعددة ،أعمال الملتقى الدولي الأولى9–10 مارس 2003.

38. عزيزة خلفاوي ، تحليل سوسيولوجي لأزمة المدرسة الجزائرية ، المجلد 6 ، العدد 1 ، 2020

39. –زياد الحكيم،الطفل العدواني في البيت والمدرسة،مجلة العربي ، وزارة الإعلام ،الكويت ،1997.

40. –يونسيف،الدراسة الوطنية حول العنف ضد الأطفال ،المجلس الوطني لشؤون الأسرة ،2020.

41. –محمود سعد الخولي،العنف المدرسي ،مكتبة الأنجلو المصرية ،القاهرة،2005.

42. –ملحم سامي محمد ،المشكلات النفسية عند الأطفال،دار الفكر،عمان ،2007.

43. –زين الدين همال،السلوك العدواني ومظاهر و الأثر عنه،مجلة دراسات نفسية وتربوية،جامعة البليدة2 ، المجلد 08 ، العدد 02 ، 2022.

44. –زياد الحكيم،الطفل والسلوك العدواني في البيت والمدرسة،مجلات العربي ،الكويت،العدد 461، 1997.

45. –د–حسنى الحبالي ،ملامح وقضايا التعلم الإجتماعي في المجتمع العالمي المعاصر منظور جديد مكتبة الأنجلو المصرية .

46. كتور الزغلول ،نظريات التعلم ،عمان دار الشروق ، ط1 ، 2010.

47. علي صبيح التميمي ،القمر ومشروعية الدولة ،دار أمجد لنشر والتوزيع ،عمان ،الطبعةة الأولى ،2016.

48. القران الكريم، سورة البلد، الاية 10.

49. محمد عثمان ناجي ،القرآن و علم النفس،ط3 ، دار الشروق ،القاهرة ،1987.

50. إسماعيل محمد عماد الدين: "الأطفال مرآة المجتمع" ،المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الآداب ، عالم المعرفة، العدد 99، الكويت، 1986.

51. سلامة أحمد عبد العزيز، و عبد الغفار عبد السلام، علم النفس الاجتماعي، دار النهضة العربية، القاهرة ،1970.

52. باريرا إنجلز، مدخل إلى نظريات الشخصية ، ترجمة: فهد بن عبد الله الحليم ، دار الحارثي للطباعة و النشر، 1991.

53. الزيات فتجي مصطفى، سيكولوجيو التعلم، ط1، دار النشر للجامعات، مصر، 1996.

54. –عزت سيد إسماعيل، سيكولوجية الإرهاب وجرائم العنف ، منشورات ذات السلاسل ،الكويت،ط1 ،1988 .

55. –جمال المعتوق ، مدخل سوسيولوجيا العنف، بن مرابط ،2014، الجزائر.

56. –طلعت إبراهيم لطفي، "الأسرة و مشكلة العنف عند الشباب" ، دراسة ميدانية لعينة من الشباب في جامعة الإمارات العربية المتحدة، الإمارات، مركز الإمارات للدراسات والبحوث الإستراتيجية ، العدد47 ، 30–01–2001 .

57. برتيمة سميحة ، الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير علم الإجتماع ،بسكرة ، 2017/2016 .

الملاحق

دليل المقابلة :

المقابلة رقم : **تاريخ المقابلة :**

مكان المقابلة : **مدة المقابلة :**

المحورالأول :

1-البيانات الشخصية :

2-الجنس :

2-السن :

4-المستوى التعليمي :

5-النتائج المتحصل عليها (المعدل):

6-مهنة الأب : **مهنة الأم :**

7-عدد أفراد الأسرة:

8-ترتيبك من أخوتك :

المحور الثاني: فرضية الأولى هناك علاقة إرتباطية بين إقبال على الألعاب الإلكترونية و تشكل العنف الجسدي لدى التلاميذ المرحلة الإبتدائية حسب متغير الجنس .

س9: ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ولماذا؟

س10: ماهي المدة التي تستغرقها في اللعب خلال اليوم وماهي الأوقات المفضلة لديك؟

س11: ماهي ردة فعلك عند الخسارة أو الفوز ،وهل تقوم بأعمل العنف؟

س12: ماهي الأمور التي تجذبك وتثير اهتمامك في اللعبه؟

س13: هل تفضل الألعاب الإلكترونية الفردية أو الجماعية؟

المحور الثالث: الفرضية الثانية يتم اكتساب العنف الجسدي عند التلاميذ مرحلة التعليم الابتدائي من خلال تقليد ما يشاهده في الالعاب الالكترونية .

س14:هل تكتسب بعض السلوكات من خلال اللعبة الإلكترونية وفيما تتمثل ؟

س15: هل تقوم بتكرار ألفاظ التي يتم تداولها في الألعاب،وماهي الأكثر الألفاظ تداولا؟

س16:هل سبق وأن قمت بإيذاء زميلك من خلال تقليد ما تشاهده في الألعاب الإلكترونية؟

س17:من هو البطل في نظرك وهل تقوم بتقليده؟ وكيف

س18: هل تستمتع أثناء اللعب عندما تقوم بقتل الآخريين و تدمير املاكهم والاعتداء عليهم؟

س19: هل تتشاجر مع أخوتك أو زملائك بسبب الألعاب الإلكترونية ؟