وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of higher education and scientific research
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة
Echahid Cheikh Larbi Tebessi University- Te' essa
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
faculty of humanities and social sciences

قسم علم الاجتماع
تخصص: علم الاجتماع انحراف و جريمة

مذكرة ماسترتحت عنوان

قراءة سسيولوجية للمضامين العنيفة في الألعاب الإلكترونية

دراسة ميدانية لعينة من طلبة جامعة العربي تبسي كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية (قسم علم الاجتماع)

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر L.M.D

من إعداد الطلبة:
- غلاب الياس

إشراف الأستاذ(ة):
- أ.د خالد حامد

أعضاء لحنة المناقشة:

الاســـم واللقـــب	الرتبـــة العلميـــة	الصفـــــة
صولة فيروز	استاذة التعليم العالي	رئيســـــــــا
خالد حامد	استاذ التعليم العالي	مشرفـــا ومقررا
بن عزوز حاتم	استاذ محاضر أ	عضوا ممتحنـــا

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

شكر و تقدير

الحمد لله الذي أنار طريقي وثبت خطايا وأمدني الصبر لإكمال المشوار، والحمد لله رب العالمين الذي أحيا قلوب العارفين بنور معرفته وأحيا نفوس العابدين بنور عبادته هو العادل الذي لا يجور في حكمته.

وعملا بقول رسولنا الكريم صلى الله عليه وسلم ":من لا يشكر لا يشكر"، فإنني أتقدم بالشكر الجزيل للأستاذ الفاضل والمشرف على هذا العمل الأستاذ **"خالد حامد "** الذي قدم العون ولم يبخل عليا بتوجيهه الخاص وأرائه العلمية ونصائحه المثمرة التي أفادتني في موضوعي فله مني جزيل الشكر وفائق الاحترام والتقدير .

خالص عبارات الشكر لكل من ساهم في هذا العمل من قريب أو بعيد ولو بكلمة طيبة " فالكلمة الطيبة صدقة."

إهداء

الحمد لله وكفى والصلاة على الحبيب المصطفى وأهله ومن وفى أما بعد: الحمد لله الذي وفقني لتثمين هذه الخطوة في مسيرتي الدراسية بمذكرتي هذه ثمرة الجهد والنجاح بفضله تعالى مهداة إلى الوالدين الكريمين حفظهما الله وأدامهما نورا لدربي لكل العائلة الكريمة التي ساندتني ولا تزال إلى أصدقائي رعاهم الله ووفقهم.

فهرس الجداول

الرقم	عنوان الجداول	الصفحة
01	يوضح جنس العينة.	57
02	يوضح الفئات العمرية للعينة.	58
03	يوضح التخصص المدروس لأفراد العينة.	59
04	يوضح مدى ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية.	61
05	يوضح مدى مارس المبحوثين للألعاب الإلكترونية العنيفة.	63
06	يوضح الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة	65
07	يوضح الألعاب الإلكترونية الموجودة في هواتف وحواسيب المبحوثين .	66
08	ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب الجنس.	68
09	ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة حسب الجنس .	69
10	يوضح مدى وجود أساليب قتالية متعددة في اللعبة .	71
11	يوضح ما الذي يفضله المبحوثين في الأساليب القتالية بالألعاب الإلكترونية .	73
12	اكثر الألعاب ممارسة.	75
13	يوضح مدى امتلاك أساليب قتالية متعددة في ألعاب الإلكترونية حسب السن.	76
14	يوضح الأساليب القتالية الممارسة في الألعاب المفضلة لمفردات العينة.	78
15	تأثير الألعاب الإلكترونية.	80
16	التصرف عندما يطلب منهم القيام بعمل ما أثناء اللعب .	82
17	استخدام الضرب أثناء الشجار مع احد الزملاء .	83
18	السلوكات التي تعكسها الألعاب الإلكترونية	84
19	التعرض للعنف أثناء لعب الالعاب الالكترونية .	85
20	الهدف الأساسي من لعب الالعاب الالكترونية .	87

21	ردة الفعل اذا حدث جدال وسط اللعب .	88
22	طبيعة العلاقة مع الزملاء .	89
23	التشاجر مع أحد الزملاء .	90
24	تأثير الالعاب الالكترونية والسلوكيات التي تعكسها .	91
25	ردة الفعل أثناء اللعب و تلبية أمر ما من طرف الوالدين .	93

الإهداء

فهرس الجداول

فهرس المحتويات

مقدمة.....01

الفصل الأول: الإطار المنهجي و المفهيمي للدراسة

اولا: اشكالية وفرضيات الدراسة 03

1- الاشكالية 03

2- الفرضيات.....05

ثانيا: موضوع الدراسة.....05

1- أهمية الدراسة.....05

2- أسباب اختيار الموضوع.....06

3 - اهداف الدراسة.....06

ثالثا: المفاهيم الأساسية لدراسة 07

1- مفهوم العنف 07

2- مفهوم اللعب.....10

3- مفهوم الألعاب الالكترونية 11

خامسا: الدراسات السابقة 12

1- دراسة جزائرية.....12

2- دراسات عربية.....14

الفصل الثاني: المقاربة النظرية للعنف واثاره

اولا: عوامل وانواع العنف 21

1- عوامل العنف.....21

2-انواع العنف.....32

3-أشكال العنف 33

ثانيا: نظريات العنف.....34

1-نظرية الثقافة الفرعية للعنف.....34

2-نظرية التعلم الاجتماعي 35

3-نظرية التحليل النفسي.....36

4-نظرية الدور الاجتماعي.....38

الفصل الثالث: انواع اللعب و وظائفه

أولا: أنواع وعوامل اللعب 39

1-أنواع اللعب.....39

2-العوامل المؤثرة في اللعب.....40

3-المقاربة النظرية للعب.....41

ثانيا: مضامين الالعاب الالكترونية.....46

1-تطور الالعاب الالكترونية و الفئة المستهدفة.....46

2-انواع الالعاب الالكترونية و تصنيفاتها.....47

3-إيجابيات و سلبيات الالعاب الالكترونية.....48

4-واقع الالعاب الالكترونية في الجزائر.....50

5-أبرز الألعاب الالكترونية العنيفة و مضمونها.....53

الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية و مجال الدراسة

اولا : مجالات الدراسة 55

1- المجال المكاني 55

2- المجال الزماني 55

3- المجال البشري.....55

ثانيا : منهج وادوات الدراسة.....56

1- منهج الدراسة 57

2- ادوات جمع البيانات 57

أ – الملاحظة 57

ب- الاستمارة 57

ثالثا : العينة وخصائصها 58

- عينة البحث 58

رابعا : أسلوب تحليل البيانات.....58

الفصل الخامس: عرض و تحليل المعطيات الميدانية و نتائج الدراسة

أولا : الالعاب العنيفة (القتالية، الحربية) من الالعاب الالكترونية ممارسة من طرف الشباب .

ثانيا : تأثير الالعاب الالكترونية سلبا على سلوكيات الفرد .

ثالثا : تأثير الاساليب العنيفة في الالعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية .

رابعا : نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات .

1- نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الاولى : الالعاب العنيفة (القتالية، الحربية) من الالعاب الالكترونية ممارسة من طرف الشباب .

2- نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثانية : تأثير الالعاب الالكترونية سلبا على سلوكيات الفرد .

3- نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثالثة: تأثير الاساليب العنيفة في الالعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية .

4- الاستنتاج العام .

خامسا: مقاربة النتائج على ضوء النظرية.....89

- خاتمة

- قائمة المصادر و المراجع

مقدمة

مقدمة :

إننا نعيش اليوم ثورة تقنية هائلة، ثورة تقنية دخلت منازلنا، وأصبحت جزءا من حياتنا، وشاركتنا في تربية أبنائنا ، وشكلت في بعض الأحيان ثقافتنا، وأفرزت لنا كل يوم إفرازات جديدة ولا يخفى على كل عاقل طالب للحق أن بعض تلك البرامج التقنية برامج موجهة ، وأنها تخدم أجندة سياسية أو فكرية أو دينية ، والغالب على الناس هوا عدم التمييز بين الغث والسمين وبين النافع والضار خاصة من فئة الأطفال والشباب الأغرار.

إننا في هذا العالم نلهث وراء كل جديد في عالم التقنية نبحث عنه في كل مكان، و إن من أخطر ما قذفت به التقنية الحديثة اليوم: تلك الألعاب الإلكترونية، ألعاب أشغلت الصغار و الكبار، و زاد استخدامها في معدلات ضخمة تستوعب ما يقرب ثلاثة ملايين لعبة الكترونية في العام الواحد .

فتعتبر الألعاب الإلكترونية احدى الوسائل التي ارتبطت ارتباط جذريا بالثورة التقنية، ومع تطورها بشكل سريع استطاعت ان تخلق عالما افتراضيا يعيش فيه الصغار والكبار لحظات منفصلة عن الواقع وفي الوقت نفسه ذات تأثير فيه كما انها تعتبر صناعة يشارك فيها مختصون وخبراء في علم الاجتماع وعلم النفس.

وتعد الالعاب الالكترونية البوابة الرئيسية للعنف في اللعبة، وذلك لما تحمله من رموز ودلالات تعكس ظواهر اجتماعية ونفسية مختلفة.

ولقد تطرقنا في دراستنا الى قراءة سسيولوجية للمضامين العنيفة في الالعاب الإلكترونية من خلال دراسة ميدانية، حيث تم تقسيم الدراسة الى خمسة فصول:

الفصل الاول: الاطار المنهجي و المفاهيمي لدراسة.

الفصل الثاني والثالث: الاطار النظري.

الفصل الرابع: الاجراءات المنهجية ومجال الدراسة.

الفصل الخامس: عرض وتحليل المعطيات الميدانية ونتائج الدراسة.

تطرقنا في الفصل الاول الى الخطوات المنهجية لإنجاز هذه الدراسة انطلاقا من تحديد المشكلة والتساؤل الرئيسي الذي اندرج ضمنه تساؤلات فرعية و فرضيات ثم اسباب اختيار الموضوع واهداف الدراسة واهميتها، ثم قمنا بضبط مصطلحات ومفاهيم الدراسة و أخيرا الدراسات السابقة.

اما الاطار النظري قسمناه الى فصلان:

الفصل الثاني المقاربة النظرية للعنف واثاره تناولنا فيه ماهية العنف ونظريات العنف، والفصل الثالث بعنوان انواع اللعب و وظائفه تناولنا فيه أنواع اللعب و مضامين الالعاب الالكترونية.

اما الفصل الرابع فكان الاجراءات المنهجية ومجال الدراسة فتناولنا فيه مجالات الدراسة و منهج وادوات الدراسة كذلك قمنا بجمعنا استمارات الاستبيان.

أما الفصل الخامس و الأخير فكان بعنوان عرض وتحليل المعطيات الميدانية ونتائج الدراسة.

الفصل الاول

الفصل الاول : الإطار المنهجي و المفاهيمي للدراسة

اولا: اشكالية وفرضيات الدراسة

1- الاشكالية

2- الفرضيات

ثانيا: موضوع الدراسة

1- أهمية الدراسة

2- أسباب اختيار الموضوع

أ- اسباب ذاتية

ب- أسباب موضوعية

3 - اهداف الدراسة

ثالثا: المفاهيم الأساسية لدراسة

1- مفهوم العنف

2- مفهوم اللعب

3- مفهوم الألعاب الالكترونية

خامسا: الدراسات السابقة

1- دراسة جزائرية

2- دراسات عربية

أولا: إشكالية و فرضيات البحث

1-الإشكالية

لقد إنتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقبل هذا الإنتشار طلب متازيد من مختلف الشرائح الإجتماعية و خاصة الشباب على إقتناء هذه الألعاب التي إكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها عن طريق الصوت والصورة والإضاءة والألوان والمغامرة والخيال و هذا ما أكده المجلس البريطاني بتصنيف الأفلام Beard of BBfc Imciassification في تقرير له: بأن الافراد اللذين لا يمارسون الألعاب الإلكترونية لا يمكنهم فهم عناصر الجذب والإثارة والمتعة التي يشعر بها الأشخاص اللذين يمارسونها وقد أشارت مجموعة من الدارسات أن هناك فروق جذرية في عدد الألعاب الإلكترونية تمارس من قبل الأولاد والبنات و أن هناك فروق جذرية في المدة الزمنية التي يقضيها الفرد في ممارسة هذه الألعاب التي أصبحت تستحوذ على معظم أوقاتهم.

وفي الوقت الذي يظن فيه الآباء والأمهات أن جلوس أبنائهم أمام شاشة الكمبيوتر أو الهاتف المحمول في هدوء وإطمئنان يمارس لعبة في أمان، تكون هناك العديد من المشاعر السلبية التي تولد العنف داخل الولد جارء هذه الألعاب، لذلك لا يدرك معظم أولياء الأمور مخاطر وتبعات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذالك سوء إستخدامها من قبل لاعبيها.

كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم تتسم بالعنف والخشونة في محتواها، يقبل عليها الكبير و الصغير وقد تؤدي بهم إلى زيادة الميل للعنف والسلوك العدواني خاصة بعد الإدمان عليها وهذا نابع من كثرة التعلق بها ومشاهدة العنف الذي تنطوى عليه، وكذلك إعتياد الإعجاب و التعلق بها

فيصبح العنف ظاهرة مجتمعية تجذب إليها و تنعكس على السلوكيات فيصبح مشاهدة عادية و مألوفا ينقلونها من العالم الإفتراضي إلى العالم الحقيقي بوعي أو بدون وعي.

وتصنف الألعاب إلى ألعاب يدوية وبدنية ونفسية وإلكترونية ولكل منها أنواعه وأشكاله، كما أن لكل مستخدم دوافع و ميوله و إتجاهاته و خصوصيته ولكل واحد يميل إلى نوع حسب عدة متغيرات (قد تكون السن مثلا لذلك يميل مستخدمي هذه الألعاب بما يتلاءم و يلبي إحتياجاته) ومع التطور التكنولوجي كمجال الإعلام و الإتصال، تزايد إهتمام و إرتباط الفرد بهذه الوسائط يميل إلي الألعاب الإلكترونية العنيفة على غرار الألعاب الأخرى، كاستجابة مع جملة التطورات التي أصبحت تفرض سيطرتها حيث تترك تأثيرا إيجابيا أو سلبيا على الفعل، حيث أنه يميل الى التقليد وعادة ما يقلد هذه الألعاب الإلكترونية في حياته الواقعية وبالتالي تنشأ علاقة بين المؤثر " **اللعبة** " والمتأثر " **المستخدم** " وذلك ما يجعل هذا السلوك بارزا وقد تظهر على سلوكياته بعض الأفعال الغريبة قد تؤدي إلى العنف مما تشكل خطرا عليه وعلى محيطه وبالتالي يتقمص في معظم الاحيان شخصيات من اللعبة مثلا (محارب ، مقاتل ، مصارع ، لص ، شرطي الخ...) وبالتالي يتقمص شخصية، كما تؤدي السلوكيات الى تفشي مظاهر العنف والإجرام، لذلك تهدف هذه الدراسة للكشف عن المضامين العنيفة في الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأفراد و عن تأثرها عن سلوكيات و علاقات اجتماعية، و ذلك من خلال التساؤل التالي:

ـ ما هي مظاهر العنف في الألعاب الإلكترونية الممارسة من طرف الشباب الجامعي ؟

التساؤلات الفرعية:

ـ ماهي أهم أنواع الألعاب الإلكترونية الممارسة؟

ـ ما هي أثار الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوكيات ممارسيها؟

ـ ماهي أهم الأساليب العنيفة في اللعبة ؟

2- فرضيات الدراسة:

- **الفرضية الأولى:**

تعتبر الألعاب العنيفة (القتالية، الحربية) من الألعاب الإلكترونية ممارسة من طرف الشباب.

- **الفرضية الثانية:**

تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوكيات الفرد.

الفرضية الثالثة:

تؤثر الأساليب العنيفة في الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية .

ثانيا: موضوع الدراسة

1-أهمية الدراسة:

تأتي أهمية الدراسة من تعاملها مع ظاهرة عالمية، تتمثل في إدمان آلاف الأطفال والمراهقين و الشباب للألعاب الإلكترونية بإختلاف أنواعها، وما يحمله ذلك من مخاطر عدة لاسيما أنها ألعاب خطيرة وقاتلة كلعبة ببجي، فري فاير، ولعبة كال أوف ديوتي (نداء الواجب) والتي كان من آثارها الإنتشار الواسع للعنف والأضرار الجسدية والنفسية الأمر الذى يستدعى دراسة هذه الظاهرة ووضع تصور مقترح لكيفية تعامل الحكومات والأسر ومؤسسات التنشئة الإجتماعية مع هذه الظاهرة قبل تفاقمها، كما تزداد أهمية الدراسة مع ندرة البحوث والدراسات عن الألعاب الإلكترونية القاتلة كظاهرة، نظرًا لحداثتها، وبداية إنتشارها في السنوات الأخيرة

وأغلب ما دار حول هذه الظاهرة ليس سوى إنطباعات وآراء في الصحف والمجلات والمواقع الإلكترونية.

2- أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف الآتية:

- محاولة الكشف عن أهم انواع الألعاب الإلكترونية العنيفة الممارسة.
- تحديد مفهوم ونشأة و مضامين الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة.
- الوقوف على أثار الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوكيات ممارسيها.
- تحديد إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

3- أسباب اختيار الموضوع:

الأسباب الذاتية:

- محاولة معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية داخل المجتمع.
- الميل الشخصي لتأثيرات الوسائط الإعلامية الإلكترونية.
- ارتباط الموضوع بتخصص.
- توظيف المعارف المكتسبة.
- معرفة الأشياء المثيرة و الجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية و المبادئ التي تحاول غرسها.

الأسباب الموضوعية:

- تنامي مظاهر العنف المستوحاة من الألعاب الإلكترونية داخل المجتمع.
- المساهمة في إثراء موضوع الدراسة و السعي نحو إزاحة الغموض عنها.

ثالثا: المفاهيم الأساسية للدراسة

- **مفهوم العنف** Violence

- **العنف لغة:** جذرها الثلاثي (عَنف) فيقال عَنف به وعليه – عنفاً، وعنافة أي أخذه بشده وقسوة و لامه وغيره فهو عنيف.

وقد استخدم أيضاً في بعض المعاجم وكتب المؤلفين من علماء النفس والإجماع بمعنى:

الخرق بالأمر، وقلة الرفق به وهو ضد الرفق و أعنف الشيء : اخذه بشده والتعنيف: هو التقريع واللوم.

ـــ **وتعرف كلمة (عنف) في اللغة العربية:** بأنها كل سلوك يتضمن معاني الشدة والقسوة والتوبيخ واللوم والتقريع، وعلى هذا الأساس، فإن العنف قد يكون سلوكاً فعلياً أو قولياً ، في حين أشارت الموسوعة العلمية

(Universals) أن مفهوم العنف يعني كل فعل يمارس من طرف جماعة أو فرد ضد أفراد آخرين عن طريق التعنيف قولاً أو فعلاً وهو فعل عنيف يجسد القوة المادية أو المعنوية.

ـــ **وجاء في قاموس اكسفورد:** بأنه ممارسة القوة البدنية لإنزال الأذى بالأشخاص أو الممتلكات، كما يعتبر الفعل أو المعاملة التي تحدث ضرراً جسمياً أو التدخل في حرية الآخرين الشخصية عنفاً[1].

[1] **علي عبد القادر القرالة :** مواجهة ظاهرة العنف في المدارس والجامعات، ط1 2015م – 1436ه ، دار عالم الثقافة للتشر والتوزيع ، 2015 ص ص9-10.

ـ **وقد عرفه (معجم العلوم الاجتماعية)** بأنه استخدام، الضغط أو القوة استخداماً غير مشروع أو غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة فرد من الأفراد وعرفته (الموسوعة الفلسفية العربية) بأنه فعل يعتمد فاعله إلى إغتصاب شخصية الآخرين، وذلك بإقحامها إلى عمق كيانها الوجودي ويرغمها على أفعالها وفي مصيرها، منتزعاً حقوقها أو ممتلكاتها أو الأثنتين معاً.

كما جاء في معجم الكل، عربي عربي: العنف الخرق بالأمر و قلة الرفق به و هو ضد الرفق.

عنف به وعليه يعنف عنفا و عنافة و أعنفه و عنفه تعنيفا و عنيف إذا لم يكن رفيقا في أمره.

وأعتنف الأمر: أخذه بعنف وفالحديث: " إن الله تعالى يعطي على الرفق ما لا يعطي على العنف" هو بالضم

الشدة والمشقة، "وكل ما في الرفق من الخير ففي العنف من الشر مثله[1]"

- **ويعرف العنف إصطلاحا:**

تعددت تعاريف العنف حسب العلماء وذلك لتفاوت وإختلالف أسباب ظهوره وأشكاله وتعدد أنواعه ومن هذه التعاريف نجد:

ـ **تعريف إبراهيم حسنين توفيق:** "عمل عنيف عدائي أو مؤذ أو مهين يرتكب بأي وسيلة بحق الأخرين ويسبب لهم أذى بدنيا أو نفسيا أو معاناة بما في ذلك التهديد بأفعال من هذا القبيل والإكراه أو الحرمان التعسفي من الحرية حدث ذلك في الحياة العامة أو الخاصة[2] ".

[1] **https**: **almaany.com** تعريف ومعنى العنف في قاموس الكل . قاموس عربي – عربي، تاريخ الزيارة2023/04/25 على الساعة 21:43 .

[2] **إبراهيم حسنين توفيق:** ظاهرة العنف في النظم العربية، دار النهضة العربية 1999 القاهرة ص 49

ـ **تعريف القبانجي:** " هو ذلك السلوك المقترن باستخدام القوة الفيزيائية وهو ذلك الفيروس الحامل للقوة والمانع للمودة[1] "

ـ **تعريف شتراوس Shtraws:** العنف عبارة عن إستجابة لمثير خارجي يؤدي إلى إلحاق الأذى بشخص آخر، إستجابة في شكل عنيف تكون مشحونة بانفعالات الغضب والهيجان استجابة نتجت من عملية إعاقة أو حالة إحباط[2] "

ـ **التعريف الإجتماعي:** " يشير العنف إلى الإكراه أو استخدام الضغط أو القوة استخداما غير مشروع أو غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة فرد ما أو مجموعة من الأفراد[3] "

ـ **تعريف علم النفس:** " يعرف العنف على أنه صورة من صور القوة، التي تتضمن جهودا يستهدف تدميرا أو إيذاء موضوع يدرك على أنه مصدر فعلي أو محتمل من مصادر الإحباط أو الخطر أو كمركز لهما[4]

ـ **مفهوم العنف من المنظور السوسيولوجي: Sociological perspective**

ذكر(بدوي 1982) معنى العنف في معجم المصطلحات الاجتماعية : "الإستخدام بطريقة غير مشروعة أو غير قانونية للقوة أو القوة التي من شأنها أن تؤثر على إرادة الفرد"

و يركز المنظور الإجتماعي على العنف بوصفه خللا في توازن العلاقات الإجتماعية بأفراد المجتمع نتيجة لإعتبارات ثقافية وإجتماعية تؤدي الى العدوان ضد[5]

---

[1] **القبانجي علاء الدين:** العنف السيكولوجي والعلاج، مجلة النبأ 2000، العدد 47 ص 2

[2] **جابر عوض السيد**: الإنحراف والجريمة في عالم متغير، المكتب الجامعي الحديث 2004، الإسكندرية مصر، ص 241.

[3] **وفاء محمد البرعي:** دور الجامعة في مواجهة التطرف الفكري، دار المعرفة الجامعية 2002، الإسكندرية مصر ص 126.

[4] **ميمش مصباح:** مساهمة في دراسة العدوانية عند المراهق الجانح وتطورها إلى العنف، مذكرة ماجستير 1993، جامعة منتوري ، قسنطينة ص 129.

[5] **نرمين حسين السطالي**: سيكولوجية العنف و أثره على التنشئة الإجتماعية للأبناء، ط1 2018 ،السعيد لنشر و التوزيع، مصر، ص ص 14-16.

بعضهم البعض، مثال على هذا التعريف هو تعريف (منصور والشربيني 2000) الذي يعرف العنف بأنه شولة سلوك عدوان أو تصرف من طرف قد يكون فرد أو جماعة أو طبقة إجتماعية أو دولة بهدف إستغلال أو إخضاع طرف آخر في علاقة غير متساوية أو متكافئة ، مما تسبب في أضرار مادية أو معنوية أو نفسية لفرد أو جماعة أو طبقة إجتماعيـة أو دولة اخرى

ـ مفهوم العنف من المنظور السيكولوجي : Psychological perspective

يعتقد عالم النفس مثل (ألتري 1997) أن العنف هو سلوك ينجم عن حالة من الإحباط نتيجة لصراعات النفسية اللاواعية أو اللاشعورية التي تحدق بالفرد وتعوقه عن تحقيق أهدافه، لذلك

يلجأ إلى العنف هربا من قوى الإحباط الكامنة، ويقول فرويد مؤسس مدرسة التحليل النفسي: "إن العنف خاصية تمدد جذورها إلى الطبيعة البشرية " وبالتالي فهي موجودة في حالة كامنة والتي تنشأ إذا تم إعتراض نشاط الفرد، لذلك العنف هو إستجابة طبيعية مثل الاستجابات الطبيعية الأخرى للفرد[1].

ـ فالتعريف الاجرائي: هو إستخدام القوة المادية، والتهديد المعنوي وذلك قصد الضغط وإلحاق الأذى بالأخرين.

[1] **المرجع نفسه** ، ص ص 14-16.

– **تعريف اللعب :** على انه حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو هو السرعة، والخفة في تناول الأشياء أو استعمالها أو التصرف بها.

وعرف ايضا أن اللعب مظهر من مظاهر الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات حياته مثل الأكل والنوم، فالطفل ليس بحاجة إلى تعلم اللعب ولكن في حاجة إلى الإرشاد والتنظيم، **وعرف يعد فروبل اللعب** انه نشاط الروحي النقي للإنسان، فهو يشتمل على منابع الخير، **ولقد عرفته سوزانا** ميل بأن نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيس في تكوين شخصية الفرد وتأكيد تراث الجماعة أحيانا، وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية، وتتميز بها الفقريات العليا والإنسان على وجه الخصوص، ويعرف وبستر ان سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية أو هو السرعة والخفة في تناول الأشياء أو استعمالها أو التصرف بها[1] .

– **أما إجرائيا** يعد اللعب نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنمية الشاملة لطفل وتعليم المعلومات والمهارات الجديدة.

– تعرف الالعاب الالكترونية :

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها الإلكترونيات المتنوعة التي تكون ألعاب متفاعلة، سواء عن طريق استخدام الأجهزة الخاصة بها، أو باستخدام الحواسيب، أو الأجهزة الخلوية المتطورة، وتُعرف تقنيا أنها الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتلعب باستخدام وسيط الكتروني، وتعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب الآلي، أو أي شاشة أخرى، ويمكن التحكم فيها باستخدام كمبيوتر صغير[2].

[1] **محمد ذيب، أشواق بن عمار**: الجوانب التقنية للألعاب الالكترونية رؤية في المفهوم و النظريات رؤية سوسيوتحليلية المجلة الجزائرية للابحاث و الدراسات، المجلد 5، العدد 2، 2022/4/15، ص280.

[2] **مصطفى حاج قويدر**: طالب دكتوراه، الألعاب الالكترونية و علاقتها بالتنمر الالكتروني لدى الأطفال، مجلة المؤتمرات العلمية الدولية ، العدد الأول يوليو ، تصدر 1، المجلد2020 عن المركز الديمقراطي العرب، ص 42-43.

أو هي مجموعة من اللعاب الحديثة المسلية بداخل أقراص مدمجة بالكومبيوتر، أو بمواقع الألعاب عبر الأنترنيت، أو ألعاب البلاي ستيشن، وألعاب الفيديو، وتتم ممارستها أيضا داخل نوادي الألعاب (cyber) حيث يكون اللاعب بمفرده أو بمجموعة، ولهذه اللعاب مجموعة من قوانين اللعب مما يجعلها تحمل صفة التنافسية وتعتمد في أغلبها على الخبرة، وقد تكون مصحوبة بنوع من التوتر.

ويمكن تعريف الألعاب الكترونية من منطلق اجتماعي سيسيولوجي أنها: ظاهرة تكنو ثقافية ترفيهية عالمية تتميز بتفاعليتها، ومؤسسات غير رسمية للتنشئة الاجتماعية، وظاهرة اتصالية اجتماعية تمارسها الشرائح الجماهيرية الواسعة من مختلف الأعمار من الجنسين منغالبية أنحاء العالم، ويمكن تصنيف أنواعها المختلفة المتواجدة في سوق الصناعات الثقافية الترفيهية كقطاع إنتاجي ضمن قطاعات الإنتاج السمعي البصري المختلفة[1].

بينما تعرف إجرائياً بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices).

[1] **المرجع نفسه**، ص 43.

رابعا: الدراسات السابقة

ان اي دراسة علمية لايمكنها ان تنطلق من فراغ اذ لابد الاعتماد على دراسات سابقة سواء بالانطلاق من نتائجها او ما وصلت اليه او الانطلاق منها باخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل او اعتماد عليها .

وقد تناولنا موضوع المضامين العنيفة في الالعاب الالكترونية من خلال دراسة محتوى الالعاب الالكترونية وتحليل مضمونها ، وعلى حد علما لاتوجد اي دراسة عربية ولا اجنبية تطرقت الى هاذا الموضوع بصفة مباشرة لكن توجد دراسات عربية تناولت موضوع العنف في لالعاب الالكترونية وتاثيرها على الاطفال والمراهقين والشباب بصفة عامة ، ونوجد ايضا دراسات اجنبية تناولت موضوع الالعاب الالكترونية من حيث الدافعية للممارستها واثرها في مستوى السلوك العدواني ، وسنعرض بعض الدراسات التي تعرضت الى ذلك.

- دراسة جزائرية

1-دراسة " **مريم قويدر**" مقدمة لنيل رسالة شهادة الماجستر الموسومة بسنة 2011-2012 ، بجامعة الجزائر-3- تحت عنوان " اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل ، انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من اشكالية مفادها معرفة اثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات الالطفال وواقعها و اسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل ، قانت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي : ماهو اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟

كما اعتمدت على التساؤولات الفرعية التالية :

- ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الالعاب ؟

– مامدى تاثير ممارسة الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للاطفال المتمدرسين ؟

– ماهي التاثيرات المحتملة الالعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري ؟

أجريت الدراسة على عينة الدراسة من 200 طفل يتراوح اعمارهم ما بين 7 الي 12 عاما يمارسون الالعاب الالكترونية و يقطنون بالجزائر العاصمة و توصلت الباحثة الى مجموعة من النتائج اهمها:

– يمارس اغلبية الاطفال الالعاب الالكترونية قي العطل والمناسبات وهذا يعود الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الاولياء على الطفل مما يقلل الاضرار على التحصيل الدراسي لهم.

– هناك فروق بين ذكور واناث العينة بخصوص الوسائل المقضلة في اللعب.

– تشير المعطيات الى وجود فروق بيت مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل

البيت.

– للالعاب الالكترونية تاثير على سلوك الاطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل ولصغر سنه فهوا لايعي مدى خطورة هذه الالعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين .

– اغلبية الاطفال يقلدون ابطالهم المفضلون في الالعاب الالكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبتية حسب مبادئ وقيم الذي يفضلونه .

تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل المتمثل في الالعاب الالكترونية وتختلف هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير التابع والمنهج المتبع في الدراسة وكذلك مجتمع البحث وعينة الدراسة.

– دراسات عربية

1-دراسة **عبدالله بن مرعي محمد القرني (2021)** بعنوان : "ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين"

هدفت هذه الدارسة إلى الكشف عن علاقة الالعاب الالكترونية العنيفة بالعدائية والسلوك العدواني العدواني لدي المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف الجنس، واختلاف المرحلة الدراسية ، ووقد قانت الدراسة على عينة حجمها (1349) من مدرسة المرحلة المتوسطية و الثانوية بجدة و قد اعد الباحث استمارة لجمع البيانات بالإضافة الي مقياس تم التحقق من صلاحيته .

و قام الباحث باستخدام المنهج الوصفي الارتباطي لتحقيق اهداف الرسالة والاجابة على تساؤلاتها باستخدام اساليب احصائية كالاختبار والتحليل التباين وغيرها واشارت النتائج الى وجود علاقة بين الالعاب الالكترونية العنيفة والعيدائية والسلوك العدواني ، وكذلك وجود فروق ذات دلالة احصائية لمنخفضي ممارسة الالعاب الالكترونية العنيفة باختلاف الجنس لصالح الذكور اما مرتفعي الممارسة لاتوجد بينهم فروق ذات دلالة احصائية ، وفي حين لاتوجد فروق ذات دلالة احصائية لمرتفعي ومنخفضي الالعاب الالكترونية العنيفة باختلاف المرحلة الدراسية ، كما اظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية لمرتفعي ومنخفضي ممارسة الالعاب الالكترونية العنيفة لاختلاف نوع اللعبة لصالح لعبة ببجي ، اما من ناحية الممارسة (مرتفع ومنخفض) حسب المرحلة الدراسية ، الجنس ، نوع اللعبة ، اضهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية وكلها لصالح المستوى المرتفع .

وحددا مشكلة الدراسة في الاجابة عن التساؤلات الاتية : أهم التساؤلات

- هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني لدى المارهقين؟ .

– هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدي المارهقين من الذكور مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة؟ .

– هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدي المارهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة لعبة الببجي ؟.

–هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدي المارهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة لعبة الفورت نايت ؟.

–هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدي المارهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة لعبة كول اوف ديوتي؟.

تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل المتمثل في الالعاب الالكترونية العنيفة وتختلف هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير التابع والمنهج المتبع في الدراسة وكذلك مجتمع البحث وعينة الدراسة.

2– دارسة **وفاء محمد على حسين (2012)** بعنوان : ادمان الالعاب الالكترونية كمنبئ

هدفت الدارسة إلى معرفة مدى امكانية تنبؤ إدمان الألعاب الإلكترونية بكل من السلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الإعدادية بمحافظة السويس، واستخدمت المنهج الوصفي، وتكونت العينة 380 طالبا و طالبة في المرحلة الإعدادية بمحافظة السويس وتم استخدام مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ، ومقياس السلوك العدواني، ومقياس الوحدة النفسية.

وقد أسفرت نتائج الدراسة عن ارتفاع مستوى إدمان الألعاب الكترونية والسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الاعدادية، وإمكانية التنبؤ بكل من السلوك العدواني والوحدة النفسية من مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية ووجود

فروق ذات دلالة احصائية في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلبة المرحلة الإعدادية تعزي لمتغير الجنس – الصف– نوع المدرسة لدي طلاب المرحلة الاعدادية.

3–دارسة **عقيلة عيسو وإكرام بوشيربي(2020)** بعنوان :العنف المدرسي و علاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة .

سعت الدارسة إلى الكشف عن العلاقة بين العنف المدرسي الألعاب الإلكتروني وكذلك التعرف على الفروق في العنف المدرسي والإدمان على بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة . والإدمان على الألعاب الإلكترونية بين الجنسين، بالإضافة إلى التعرف على مستوى العنف المدرس والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى عينة الدارسة. وقد اعتمدت الدارسة على المنهج الوصفي الارتباطي، وتمثلت أداة الدارسة في مقياس العنف المدرسي، حيث تم اختيار عينة عشوائية تتكون من 233 تلميذا و تلميذة ، و ذلك في متوسطتين موجودتين ، بحي درويش بولاية البليدة، ومتوسطة محمد العيد آل خليفة و أظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطية كما أشارت النتائج وجود فروق بين الجنسين في العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطية تعزي لمتغير الجنس كما توجد فروق في الإدمان على ، الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزي لمتغير الجنس وهي لصالح الذكور .

الفصل الثاني

الفصل الثاني: المقاربة النظرية للعنف واثاره.

أولا: عوامل العنف.

1- العوامل الاجتماعية.

2- العوامل السياسية.

3- العوامل الثقافية للعنف.

4- العوامل الاقتصادية.

5- العوامل السيكولوجية.

ثانيا: انواع العنف.

1- العنف الجامعي.

2- العنف المدرسي.

3- العنف الأسري.

ثالثا: أشكال العنف.

1- العنف البدني او الجسدي.

2- العنف اللفظي.

3- العنف الدلالي أو الرمزي.

رابعا: نظريات العنف

1- نظرية الثقافات الفرعية.

2- نظرية التعلم الإجتماعي.

3- نظرية التحليل النفسي.

4- نظرية الدور الإجتماعي.

أولا- عوامل العنف:

تتعدد أسباب العنف وأشكاله وصوره، وتتنوع مصادره ومثيراته كما تتفاوت الآثار الناجمة عنه لذلك تتدخل في هذه المظاهر مجموعة من العوامل الفعالة والتي تفرز هذه الاخيرة وهي كالتالي :

1- العوامل الاجتماعية:

أ- الأسرة:

تحتل الأسرة المركز الأول من بين مؤسسات التنشئة الاجتماعية من حيث تأثيرها على ممارسة الأفراد سلوك العنف، بالإضافة إلى أساليب التنشئة الاجتماعية السيئة فقد تؤثر على وضعية الأسرة و لجوء الأفراد الى ممارسة العنف فالعنف يعود إلى الخبرات السلبية الداعمة للسلوك المعادي اجتماعيا التي اكتسبها الفرد من بداية حياته إلى دخوله المدرسة، فالرعاية الأبوية والإساءة في التعامل، والتربية القاسية، والنظام الأسري المتناقض، كلها إشارات تسهم في صياغة السلوك السلبي لدى الفرد وتولد لديه التوتر والقلق والصدمة النفسية، وهذه الخيارات السلبية تنعكس على سلوكه وتكون من الأسباب الكامنة للعنف.

إن المعاملة الوالدين في نطاق الأسرة تتراوح بين العنف الذي يصل الإرهاب، والتدليل والحماية الزائدة التي تبلغ حد التسيب، وطبقا لمبدأ العنف لا يولد إلا العنف و العنف يقتل البراءة " فإن رواسب الإحباط والكبت والضيق والقلق تتراكم داخل الأبناء، لتطهير بعد في شكل قد يصعب التنبؤ به، فالأسرة مسؤولة عن عنف أبنائها والقيم والسلوكيات المكتسبة لديهم كما أظهرت الدراسات وجود علاقة طردية بين كبر الحجم الأسرة وظهور سلوك العنف، كما أن للمستوى الاجتماعي والاقتصادي دوره في ظهور سلوك العنف وللضغوط الأسرية وخاصة الضغوط الاقتصادية الناجمة عن عدم كفاية الدخل للاحتياجات الأساسية للأسرة تؤدي إلى[1]

[1] **وناسي سهام :** " العنف الاشكال والعوامل والنظريات المفسرة له ". مجلة افاق العلوم ، العدد 9، 2017، ص 551.

ظهور مشكلة العنف، فضلا عن التفكك الأسري الذي تتجلى مظاهره في زيادة حجم الخلافات الأسرية، انشغال الوالدين بالعمل، هجر أحد الوالدين، أو وفاة أحدهما، زد على ذلك ظروف

الإسكان السيئ والمؤدية إلى الشعور الملازم بالمشقة مما يدفع الفرد في المواقف المتهيئة لانتهاج أساليب العنف، وقد دلت الكثير من الأبحاث الأكاديمية على وجود علاقة بين الظروف السكنية السيئة وجنوح الشباب إلى العنف.

فيشير الغامدي من خلال تقرير للأمم المتحدة لعام 2006 والمتضمن الإحصائيات دولية مهمة عن العنف الأسري، حيث أشار إلى أن منظمة الصحة العالمية تقدر بأن هناك 53000 طفل قد توفي على مستوى العالم في عام 2002 نتيجة للقتل وأن 150 مليون فتاة و 37 مليون طفل تحت سن الثامنة تعرضوا للعنف الجنسي أثناء 2002 وهذه الظاهرة منتشرة أيضا في الجزائر خاصة في الفترة الأخيرة ظاهرة اختطاف الأطفال والاعتداء عليهم جنسيا وقتلهم ، ضف إلى ذلك جرائم وجنوح الأحداث التي وصلت إحصاءاتها إلى الآلاف.

وهناك عوامل اجتماعية أخرى كجماعة الرفاق وما لها من دور في تبني واكتساب السلوك العنيف ومقومات الوجود الاجتماعي الأخرى كمؤسسة المسجد وما لها من دور في اكتساب قيم التسامح والرفق في تخلي هذه المؤسسة عن دورها في المجتمع طغت سلوكيات لا أخلاقية وثقافة العنف في المجتمع ، كاستعمال القوة والعنف والإرهاب وأسباب اقتصادية متمثلة في تفاوت مستوى الدخل بين أفراد المجتمع وما يترتب على ذلك من حسد وحقد بين أفراد المجتمع، فضلا عن انتشار التسيب والتحلل من الأخلاق والقيم والإدمان على المسكرات والمخدرات وانتشار الجرائم[1].

[1] **المرجع نفسه**، ص 552.

ب- اللامعيارية الاجتماعية:

تعني كلمة اللامعيارية المشتقة من كلمة اللاتينية anomie انعدام القانون أو انعدام الخطة أو انعدام الثقة أو تعني الشك و قد أوردت بعض القواميس الكلمة على شكل anomie لتعني حالة من الاضطراب أو اختلال النظام أو الشك أو عدم اليقين.

إن الحياة بدون قانون عندما يستعملها المتخصصون في العلوم الاجتماعية فإنهم يشيرون إلى خاصية تتعلق بالبناء الاجتماعي أو إلى اختلال في أحد الأنظمة الاجتماعية التي يتركب منها وليست لحالة ذهنية فهي تعبير عن انهيار المعايير الاجتماعية التي تحكم السلوك كما تعبر أيضا عن ضعف التماسك الاجتماعي وعندما تنشر حالة اللامعيارية بشكل واسع بين أعضاء مجتمع من المجتمعات تفقد القواعد التي تحكم السلوك فيه مفعولها أو قوتها.

ج- مظاهر اللامعيارية:

يقارن البعض بين حالة فقدان المعايير وحالة التماسك الاجتماعي حيث تعتبر أنها على طرفي نقيض فالتماسك الاجتماعي يعتبر حالة من التكامل الإيديولوجي الجماعي بينما حالة فقدان المعايير هي حالة من الخلط و اللبس وانعدام الأمن وحينئذ تكون التصورات الجماعية في حالة انحلال و تدهور فتظهر على مستوى الفرد فتحدث له اغتراب وعلى مستوى الاسرة فتحدث تفكك و على مستوى المجتمع فتحدث اختلال في سلم القيم.

د- الاغتراب:

يجد المتتبع لمفهوم الاغتراب عبر العصور المختلفة أنه يمكن التمييز بين الاغتراب كحالة والاغتراب كمصطلح فالاغتراب كحالة هو ما يميز الوجود الإنساني وجوهر الطبيعة البشرية فالإنسان هو الكائن الوحيد الذي يمكن له أن يغترب، فالاغتراب كحالة موجود منذ وجد[1]

[1] **دحمان نوال، بن عروس محمد لمين،** مظاهر اللامعيارية في مستوياتها الثلاث، مجلة حقائق للدراسات النفسية والاجتماعية، جامعة الجلفة-الجزائر،العدد 15،ص 72.

الإنسان و ذلك عندما اغترب أبونا آدم عليه السلام عن ربه نتيجة المعصية، أما الاغتراب كمصطلح فقد أجمع عدد من الباحثين أنه ينقسم إلى ثلاث مراحل كالآتي.

هـ-المرحلة السابقة لهيجل : و فيها استخدم رجال **اللاهوت** المحدثون مصطلح الاغتراب في شرح الرموز حيث هدفوا إلى ربط التراث الديني بالأفكار المعاصرة ، القديمة التي يزخر بها التراث اليهودي و المسيحي حاولوا إثبات المفهوم الحديث للاغتراب

و- هو بعث لأفكار دينية تقليدية معروفة من قديم الزمان مثل هبوط أبونا آدم عليه السلام بعد الخطيئة الأولى.

و يذكر الباحثون أنه عندما جاءت العصور الحديثة ظهرت نظرية "**العقد الاجتماعي**" و ظهرت أفكار **هوبر** و **لوك ثم روسو** في القرن الثامن عشر، حيث اطلق **روسو** كلمة **اغتراب** على ما يتعلق بنقل ملكية الأفراد و، التنازل عنها للمجتمع لضمان مصلحتهم و أمنهم، و أطلق على هذا التنازل (الطوعي) الاغتراب الايجابي، ولم يكتف **روسو** بإبراز العنصر الايجابي للاغتراب فقط ،بل ابرز أيضا العنصر السلبي منه ،وهو الذي يتمثل في ضياع الإنسان في المجتمع ،وانفصاله عن ذاته .

ي-المرحة الهيجلية : يعد هيجل أول من استخدم في فلسفته مصطلح الاغتراب استخداما منهجيا حيث استخدمه في العديد من مؤلفاته و التي منها كتابه الأول _ظاهريات الروح_عام 1807 إذ انه اعتبره الباحثون أبا للاغتراب رفع المصطلح إلى مرتبة الأهمية الفلسفية ،ومن ثم سميت هذه المرحلة التي ظهر فيها هيجل بالمرحلة الهيجلية، في تاريخ مصطلح الاغتراب واستخدم هيجل مصطلح الاغتراب بصورة مزدوجة، فهو في بعض الأحيان يستخدمه للإشارة إلى علاقة انفصال او تنافر كتلك التي قد تنشأ بين الفرد و البنية الاجتماعية.

ك- مرحلة ما بعد هيجل: في هذه المرحلة بدا مصطلح الاغتراب ينسلخ من بعديه لسلبي و الايجابي وأصبح يقصد به أي التركيز على معنى واحد، هو المعنى السلبي ،معنى السلب[1]

[1] **المرجع نفسه**، ص 72.

طغى على المعنى الايجابي، حتى كاد يطمسه، فغدونا لا نرى المصطلح إلا مقترنا في أغلب الأحوال – بكل ما يهدد

وجود الإنسان و حريته بالاستئصال التزييف، وأصبح الاغتراب و كأنه مرض أصيب به الإنسان الحديث، وعليه أن يقضي عليه و يبرا منه، وهذا يعني أن مصطلح الاغتراب قد اخذ يفقد ما كان يتميز به عند هيجل خاصة من ازدواج في المعنى، ومن ابرز المفكرين و الفلاسفة الذين عبروا عن ذلك " **كاركيوز، فروم و ميلز**".

2-العوامل السياسية:

هنالك ثلاثة عوامل اساسية :

أ- وجود المؤسسات السياسية التمييزية فالنظم السلطوية القمعية التي تتسم بضعف المؤسسات القضائية والأحزاب السياسية وعدم وجود احترام لحقوق الإنسان تهدد شرعية النظام مما ينعكس على شراسة السياسات التي تلجأ اليها الجماعات خاصة في حالة وجود لتنظيم ولحية قوية بها.

ب- الأيدولوجيات الاستبعادية والتي تقوم على اساس استبعاد التمايزات الثقافية مما يخلق نوعا من الشعور بالدونية من قبل الجماعات المختلفة ويدفعها الى اللجوء الى العنف.

ج- سياسات النخبة التي يتم وضعها من قبل قادة الجماعات المختلفة وتؤثر في طبيعة وحدة السياسات المستخدمة: ومن ثم في استمرار نتائج العنف.[1]

[1] **خلود محمد خميس . يثرب خطاب منديل**، العنف و تأثيره علي الإستقرار، مجلة العلوم القانونية والسياسية، كلية القانون و العلوم السياسية،جامعة ديالي، المجلد العاشر- العدد الثاني، 2021، ص12.

3-العوامل الثقافية للعنف :

أ- النظام التعليمي:

أضحت المدرسة كمؤسسة أكاديمية فهي ثاني مؤسسة تساعد الأسرة في وظيفة التنشئة الاجتماعية وبطريقة مقصودة ومخططة كالإنتاج للتطور الصناعي والاقتصادي والتحول في النظام الاجتماعي لخلق وبناء إنسان صالح ذو شخصية متكاملة ينمي إبداعاته ويحل مشكلاته..، وغيرها من الوظائف ولكن ظهر في مختلف مؤسساتنا التربوية من مدارس متوسطات ثانويات وجامعات سلوكات عنيفة ومسرحيات للعنف المدرسي أو العنف الطلابي ، حيث يقع جانب من المسؤولية على عاتق المؤسسات التربوية، ولأحداث العنف في هذه المؤسسات عوامل عدة منها ما يعود للتلميذ والطالب ، ومنها ما يعود للمعلم أو المدير ومنها ما يعود للمنهاج الدراسي ومنها ما تشترك فيه جميع الأطراف ، فكل هذه العوامل من شأنها أن تثير الحقد والقلق والصراع والكراهية وبالتالي تدفعه إلى السلوك العنيف.

حيث أشارت نتائج بعض الدراسات الأجنبية والعربية التي أجريت على البيئة التعليمية أن ظاهرة العنف قد تكون ناتجة عن مواجهة المشكلات الاجتماعية والاقتصادية والسياسية المتعلقة بالفقر والبطالة وانتشار الإدمان على المخدرات والمشروبات الروحية بأنواعها.

إن البيئة خارج المدرسة إذا كانت عنيفة فإن السلوكات العنيفة تظهر في المؤسسات التربوية ويكون نتاجا للثقافة المجتمعية العنيفة المتأثرة بثلاثة مركبات أساسية الأسرة والمجتمع، وسائل الإعلام، كما قد يتكون ناتجة عن عوامل داخلية في النظام كسياسة المؤسسة التربوية و ادارتها، التفاعل بين الطلبة، اعضاء الادارة، المعلم اذا كان يلجأ الى عوامل التفرقة والتمييز سواء بقصد أو بدون قصد...الخ[1]

[1] **المرجع نفسه،** ص ص254-255.

ب- وسائل الإعلام:

مما لا شك فيه أن وسائل الإعلام والمتمثلة في الإذاعة والتلفاز والصحافة والمسرح تلعب دورا مهما في عملية التنشئة الاجتماعية جنبا إلى جنب مع الأسرة والمدرسة ومجتمع الأتراب والأصل أن تكون العلاقة قوية بين هذه المؤسسات من أجل بناء الإنسان الصالح : فالإذاعة تعتبر من أكثر وسائل التثقيف والتربية انتشارا، وترجع أهميتها إلى أن الكلمة المنطوقة ذات أثر كلي، لأنها لا تحتاج إلى معرفة بالقراءة والكتابة، في حين أن التلفاز يمتاز عن الإذاعة في أنه أشد تأثيرا وأكثر قدرة على جذب الانتباه ومنع التشتت، ونظراً لأهمية الصحافة أطلق عليها البعض اسم السلطة الرابعة، وحتى تحقق الصحافة أهدافها لابد أن يكون هدفها منبثقا من اهداف المجتمع وقيمه ومبادته، وأن تعمل على توجيه الفكر للارتقاء به ويلعب المسرح دورا رئيسيا في تبصير الناس بمشكلات مجتمعهم، ومواضع المعادة فيه بالإضافة إلى غرس المثل العليا، وتنميتها مثل البعد عن التفكير الإنكاري والأخذ بالتفكير العلمي كأساس لدراسة المشكلات وحلها.

إن توجيه هذه الوسائل الممتعة للمواطنين أمر بديهي، ولكن قد يحدث أحيانا بطريقة أو بأخرى مما يؤدي بدوره إلى سلوك سلبي لدى أفراد المجتمع فعلى سبيل المثال العاجز.

ما تعرضه شاشات التلفاز من أفلام عنف، برامج كاراتيه ومصارعة قد يبدو لأول وهلة أنها برامج تثقيف لا تؤثر سلباً على أفراد المجتمع[1].

[1] **فؤاد علي العاجز**، العوامل المؤدية إلي تفشي العنف لدي طلبة المرحلة الثانوية في مدارس محافظات عزة، كلية التربية- الجامعة الاسلامية، مجلة الجامعة الاسلامية، المجلد العاشر ، العدد الثاني، 2002 ، غزة، فلسطين، ص18.

4- العوامل الاقتصادية:

للعامل الاقتصادي، إلى جانب عوامل أخرى، دورا مهما في مجال العنف، ومن ثم استفحال السلوك
الإجرامي، وإن كان لا ينفرد في تفسيره. ولا يقتصر نطاق العنف للعوامل الاقتصادية لا ينحصر في إطار
جرائم الأموال فحسب، والتي يكون فيها فقر المجرم وحاجته، بل يمكن أن يتعدى تأثيره لجرائم أخرى كجرائم العنف والاعتداء على الأشخاص، وجرائم العرض

أ- جرائم الاعتداء على الأموال: الشائع لدى الكثير أن الفقر والحاجة سبب في كثير من جرائم الأموال، حيث لا تمكن الظروف الشخص من الحصول عليها بطريق مشروع، فيرتكب جرائم الاعتداء على الأموال، إلا أن الكثير من جرائم الاعتداء على الأموال يقترفها موسرون لتحقيق المزيد من الرخاء والرفاهية، كجرائم الرشوة والاختلاس وخيانة الأمانة.. التي يرتكبها موظفون وإطارات يتقاضون مرتبات مجزية.

ب- جرائم العنف والاعتداء على الأشخاص: تمثل هذه الجرائم كأبرز ملامح تأثير العوامل الاقتصادية، لأن حالة الضيق المالي الشديد التي يعاني منها الكثير من الناس يترتب عليها توتر نفسي وعصبي يصيب الشخص، ما قد يدفعه لارتكاب الجريمة، وهو ما نلاحظه من خلال عديد القضايا المرفوعة في المحاكم، والتي تطالعنا بها الصحف يوميا، كحالات القتل العمدي أو الجروح العمدي المفضية للوفاة، أوحالات الانتحار.

ج- جرائم الاعتداء على العرض: أبرز علماء علم الإجرام من قبل أن الثروة المكتسبة على عجل وبغير أن يكون معها خلق سام، ومثل دينية فهي مصدر للسوء، وهو ما ينتج عنه[1]

[1] **حجاري محمد**: أثر الأوضاع الإقتصادية المتغبرة علي ظاهرة العنف-دراسة للعوامل و بعض الجوانب الوقائية، حوليات جامعة الجزائر1، كلية الحقوق و العلوم السياسية، العدد1 المجلد 35، 2021، ص ص414 -415.

إفراط في تعاطي المخدرات وتناول المسكرات للبحث عن المتعة، ويهدف من ذلك ارتكاب جرائم جنسية غير مشروعة كالزنا والاغتصاب، وهتك العرض، وكلها مظاهر للعنف.

5-العوامل السيكولوجية :

العدوانية و السلوك العدواني من بين الصفات المختلفة و المتعددة التي يتميز بها العنصر البشري وهي عامل اساسي في تشكيل العنف ، و التي بدورها أثارة اهتمام الباحثين مخاصة في مجال التحليل النفسي ، فرويد في كتابه "ما وراء مبدأ اللذة" مترددا بخصوص طبيعة و أصل الحركات العنيفة البدائية التي صادفها ، و في كتابه " الأناو الهو"احتفظ فرويد بمفهوم غريزة الموت و غريزة الحياة ، و يؤكد انه من السهل معرفة الحب و خفاياه المتعددة لكن من المعقد جدا اكتشاف جذور و أصول بذرة الموت ومن هذا المنظور يري نقطة بداية العدوانية سابقة للحب على اعتبار أن الحب مصدره الكره ، ثم يحدث فرويد في ما بعد عن المعطيات الغريزية العنيفة و الميل الى العنف أو العدوان أولي تلقائي عند الراشد و التي لها علاقة بالفارقة الشهيرة "الهو و الأنا" و التي تخص الأشخاص المنافسين القربين و الذين يراهم الشخص مهددين لحياته.

يرجع البعض أعمال العنف الى العدوان أي الى غريزة فطرية في الطبيعة البشرية فالانسان الذي افلت منذ الزمن حديث من اسار مملكة الحيوان لا يزال على علاقة وثيقة بها، ولم يتخلص بعد من مورثاتها التي تجعل من بني البشر أكثر ميلا الى العنف وتقوي فيه الرغبة في السيطرة على الاخرين، يرجع العنف حسب الكثيرين الى أسباب نفسية سيكولوجية كامنة في الكيان الذاتي الداخلي للفرد دون أن يغيروا اهتماما للظروف والأوضاع المحيطة به فالعنف حسب هذه النظرة هو موضوع نفسي لا اجتماعي وفي هذا المضمار يذهب فرويد الي أن الحالة النفسية للفرد هي أساس كل أعماله[1] .

[1] **وناسي سهام، مرجع سبق ذكره،** ص ص 250-251.

فالعدوانية اشمل من مفهوم العنف والعنف جزء من العدوانية، وللعدوانية صور من السلوك تتضمن عرضا عدائيا، ومن نماذج ذلك العدوان انه يكون في صورة تنافسية بسيطة تلقائية، حيث كل سلوك عنيف يتبعه سلوكا عدوانيا لذلك فالسلوك العدواني هو الشرارة الأولي لتكوين ظاهرة العنف، التي أخذت تتطور و تتعقد بشكل واختلاف وتعقد التنظيمات في المجتمعات المعاصرة فأصبح العنف نظاميا مخططا ويأخذ طابعا اجتماعيا وبعدا سياسيا وقانونيا، وحتى عالميا[1] .

[1] **وناسي سهام**، مرجع سبق ذكره، ص ص 250-251.

ثانيا: انواع العنف

1- العنف الجامعي:

لا يختلف العنف الجامعي كمفهوم عن العنف العام المجتمعي إلا من خلال من يمارس العنف أو مستقبله، لذلك عرف "ماثيو" العنف الجامعي بأنه مجموعة من السلوكات النفسية أو الجسدية التي يقوم بها طالب جامعي أو مجموعة طلاب ضد طالب أخر او مجموعة طلاب ويتضمن الإيذاء الجسدي والنفسي أو السرقة أو العبث بممتلكات غيره أو تدمير ممتلكات الجامعة.[1]

2- العنف المدرسي:

يعرف العنف المدرسي على أنه نمط من السلوك يتسم بالعدوانية، يصدر من الطالب أو مجموعة من الطلاب ضد طالب أخر أو مدرس يتسبب في إحداث أضرار مادية أو جسمية أو نفسية لهم ويتضمن هذا العنف الهجوم والاعتداء الجسمي واللفظي، والاعتداء على ممتلكات الطلاب الأخرين أو تخريب ممتلكات المدرسة.

3- العنف الأسري:

وهو العنف الذي يحدث غالبا بين أفراد الأسرة وهو سلوك يتسم بالعدوانية عند الزوج اتجاه المرأة أو الطفل بهدف الهيمنة واخضاعهما في إطار عالقة قوة غير متكافئة اقتصاديا وبدنيا ونفسيا مما يسبب في إحداث أضرار جسمية أو نفسية تلحق بهم.[2]

[1] **عدنان العتوم:** غادة دراغمة، العنف الجامعي و علاقته بالنمو الأخلاقي و المنظومة القيمة لدي طلبة جامعة اليرموك، مجلة المنارة للبحوث و الدراسات، الأردن 2014 ، ص 222.

[2] **طه حسين عبد العظيم:** سيكولوجية العنف العائلي و المدرسي، دار الجامعة الجديدة، الاسكندرية، مصر 2007، ص ص27-262.

ثالثا: أشكال العنف:

1- العنف البدني أو الجسدي: ويقصد به هو السلوك العنقي الموجه نحو الذات أو الآخرين لإحداث الألم أو الأذى أو المعاناة للشخص، ومن أمثلة هذا النوع من العنف الضرب والنفع والركل الخ ...

وهذا النوع من العنف يرافقه غالباً نوبات من الغضب الشديد ويكون موجها ضد مصدر العنف والعدوان).

2- العنف اللفظي: كما يتضح من تسميته، فأن هذا النمط من العنف يكون باللفظ، فوسيلة العنف هذا الكلام وهو كالعنف البدني من حيث تأثيره على نفسية الشخص المعنف.

ويهدف هذا النوع من العنف الى التعدي على حقوق الآخرين بإيذائهم عن طريق الكلام والألفاظ الغليظة النابية، وغالبا ما يسبق العنف اللفظي العنف الفعلي أو الجسدي.

3- العنف الدلالي أو الرمزي : هذا النوع من العنف يطلق علية علماء النفس تسمية العنف التسلطي، وذلك للقدرة التي يتمتع بها الفرد الذي هو مصدر هذا النوع من العنف والمتمثلة في استخدام طرق تعبيرية أو رمزية تحدث نتائج نفسية وعقلية واجتماعية لدى الموجه إليه العنف.

- **العنف المباشر:** وهو العنف الموجه نحو الموضوع الأصلي المثير للاستجابة العدوانية.
- **العنف غير المباشر:** وهو العنف الموجه إلى أحد رموز الموضوع الأصلي، أي ليس لموضوع الإثارة والاستجابة العدواني.[1]

[1] **أنس عباس غزوان**: العنف الأسري ضد الأطفال و إنعكاسه علي الشخصية، دراسة إجتماعية ميدانية في مدينة الحلة، مجلة جامعة بابل، جامعة الكوفة، كلية العلوم، المجلد 23 العدد4، 2015، ص 2163 .

رابعا: نظريات العنف

1-نظرية الثقافة الفرعية للعنف:

تركز هذه النظرية على أحد المداخل الحديثة في تفسير ظاهرة العنف و ينبني هذا المدخل على افتراض وجود ثقافة للعنف في المجتمع، هنالك من أطلق على هذه النظرية اسم "**نظرية الثقافة الفرعية**" ويشير **كوهين** (1955) إلى أن الثقافة الفرعية هي التي تكتسب عن طريق التفاعل بين أفراد المجتمع، وهذه الثقافة عبارة من أنماط سلوكية منظمة بشكل منافي لأنماط الثقافة الأم، وتظهر هذه الثقافة من خلال وسائل الإعلام أو الروايات التي تشيد بالعنف أو وجود معايير أو قوانين في التعاملات الاقتصادية والاجتماعية حيث تقوم هذه على أفكار تساير العنف وتحث عليه، مما جعل مبدأ البقاء للأقوى، مما يزيد من احتمالية وقوع العنف، ومن خلال تلك القوانين والمعايير تتجسد ثقافة في المجتمع تقوم بتمجيد وتعظيم العنف.

ويرى (**ريشار لورانس Richard Lamrance 1989**) أن الباحثون الذين يتبنون هذه التفسيرات الخاصة بالثقافة الفرعية يميلون إلى أن قيم واتجاهات شباب الطبقة الدنيا تختلف عن مفهوم قيم الطبقة المتوسطة فالشباب الذين يعانون من الفقر والمشكلات الاجتماعية والجريمة يتبني قيما واتجاهات مختلفة وحيث تكون الجريمة والعنف شائعة أكثر تكون اتجاهات الشخص المضاد للقانون وقوة ردعه، كما ينظر للسلوك العنيف بأنه عادي وجزء مقبول من الحياة، وينظر لانتهاكات القانون مثل السرقة والاتجار بالمخدرات والدعارة من البعض على أنها أسلوب لتغلب على البطالة والفقر وتفضل التهديدات والهجمات الجسيمة على المفاوضات الكلامية كوسيلة لحل النزاعات.

تكشف هذه النظرية من أن الاتجاهات نحو العنف تختلف بشكل كبير من جماعة إلى أخرى داخل نفس المجتمع، وتتميز الثقافة الفرعية للعنف بأن لها اتجاهات إيجابية نحو العنف[1]

[1] **مليكة بن زيان**: العنف و المقاربات النظرية المفسرة له، مجلة الخلدونية، جامعة سكيكدة ، الجزائر، المجلد12، العدد2، 2020، ص 74.

وأن هذه الاتجاهات تشجع على ظهور سلوك العنف في كثير من الأحيان، كما يفضل المؤيدين لهذه الثقافة الفرعية اسلوب الخشونة كما يشجعون السلوك العدواني بين الذكور.

لقد وجه لهذه النظرية عدة انتقادات ولعل أهمها أن فكرة عنف الذكورة ليس بنمط واحد لدى أفراد المجتمع ويؤكد منتقدو هذه النظرية على أن أوليائك الذين يلجؤون للعنف ليس بالضرورة أن يكونوا عدوانيين ولكن الموقف نفسه يحتم عليهم نفس السلوك.

2- نظرية التعلم الاجتماعي:

تفرض هذه النظرية أن التنمية الاجتماعية تحدث في الأطفال بنفس الطريقة التي يتم بها تعلم المهارات الأخرى، فتلعب مبادئ التعليم العامة مثل التمكي والعقاب والتعميم والقضاء والتمييز، دورًا كبياً في عملية التنشئة الاجتماعية، ويري مؤلفو نظرية التعلم الاجتماعي للدعم أهمية كبيرة للمكافآت التي يمنحها الآباء لأبنائهم نتيجة لردهم واستجاباتهم المقبولة والمكافآة هنا هي طريقة للتكوين السليم الذي يقوي العلاقة بين التحفيز والاستجابة أما بالنسبة للتقليد، فإن **ميلر** و **دولار** يرون أنه ينمو من خلال التجربة والخطأ، وتقليد سلوك والديهم وسيلة للحصول على مكافاة أو تعزيز من خلال التقليد، فيستجيب الطفل للتوجيه من خلال النموذج الذي يمثل الوالدين.

والتعلم هنا هو القاعدة الأساسية لنظرية التعلم الاجتماعي، والشخص الذي كرمه الله سبحانه وتعالى هو واحد من أكثر المخلوقات قدرة على التعلم ويحتاج اكثر بسبب تعلم الفائدة في حياته كعملية دائمة ومستمرة، خاصة في عملية التنشئة الاجتماعية، حيث إن جانب التعلم الذي يهتم بالسلوك الاجتماعي للفرد هو عملية تعلم أي التنشئة الاجتماعية لأنها تنطوي على التغيير وتعويد السلوك نتيجة التعرض لممارسات وتجارب معينة وتستخدم مؤسسات التنشئة[1]

[1] **نرمي حسن السطالي :** (2018) سيكولوجية العنف واثره على التنشاة الاجتماعية للأبناء .ط1 . السعيد لنشر والتوزيع . شارع عبد الحميد الديب بجوار شركة القاهرة للأدوية –شيرا مصر برج الهادي .ص60.

الاجتماعية خلال عملية التنشئة الاجتماعية بعض الوسائل والأساليب في تحقيق التعلم، سواء عن قصد أو عن غير قصد.

ووفقا لهذه النظرية، فإن التنشئة الاجتماعية هي "نمط تعليمي يساعد الفرد على القيام بأدواره الاجتماعية ويتم التطوير الاجتماعي وفقا لهذه النظرية بالطريقة نفسها التي يتم بها تعلم المهارات الأخرى (Dolard) و (Miler) يقترحان ان السلوك الفردي يتم تغييره بواسطة نمط التعزيز.

3- نظرية التحليل النفسي:

نظرية " **فرويد**" عن الشخصية وتأثيرها على خدمة الفرد : درس " **فرويد**" الشخصية من خلال عدة أبعاد، واعتبر أن هذه الأبعاد مجرد طرق مختلفة للنظر إلى نفس الظاهرة العقلية من خلال منظورات مختلفة دون أن يكون لأي منظور منها أولوية على المنظورات الأخرى، كما أنها ليست مستقلة بعضها عن بعض وإنما يوجد بينها اعتماد متبادل، بالإضافة إلى أنه لا يمكن فهم أي بعد من هذه الأبعاد دون الإشارة إلى الأبعاد الأخرى، كما يجب النظر إلى الظواهر العقلية ككل من خلال هذه الأبعاد في وقت واحد، ومن خلال التفاعل الدينامي بينهم.

وستشير بشيء من التفصيل لكل بعد من هذه الأبعاد، مع توضيح تأثير كل منها على النظرية والممارسة في خدمة الفرد فيما يلى :

أ- البعد الطبوغرافي أو المكاني :

ويقصد به تحديد مراكز الظواهر العقلية في الجهاز النفسي ويعرف هذا البعد أيضا بنظرية فرويد عن الجهاز النفسي، وفى هذا البعد قام فرويد بعمل تشريح نوعى للشخصية يختبرها فيه من خلال عدة طبقات وعمليات هي[1] :

[1] **على إسماعيل على** ، نظرية التحليل النفسي اتجاهاتها الحديثة في خدمة الفرد، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، مصر، 1995 ص 14.

- **الشعور The Consciousness:** ويوجد على سطح العقل، ويتكون من مجال ضيق من الأنشطة العقلية التي تستطيع إدراكها في وقت معين.
- **ما قبل الشعور The Precociousness:** ويقع في مكان متوسط بين الشعور واللاشعور ويشير إلى ذلك الجمع من الأفكار، والمشاعر والذكريات والمدركات التي لا تكون متوفرة بشكل فوري للشعور ولكن يمكن استدعاؤها إليه بسهولة.
- **اللاشعور The Unconsciousness:** ويحتوى على الدوافع الغريزية البدائية الجنسية والعدوانية التي تكبت تحت تأثير المعايير الاجتماعية والأخلاقية التي ينشأ فيها الفرد.

ويعتبر مفهوم اللاشعور أساس النظرية التحليلية الفرويدية، فتشير هذه النظرية إلى مسؤولية المواد اللاشعورية عن العديد من أفعالنا ومشاعرنا وأفكارنا الشعورية وتؤثر على علاقتنا مع الآخرين دون أن ندرك ذلك.

ج- البعد الدينامي:

ويقصد به دراسة الدوافع الغريزية والقوى الدافعة للظواهر العقلية ويعرف هذا البعد أيضا بنظرية فرويد عن الغرائز ومن خلال هذا البعد، اعتبر فرويد، أن جميع الظواهر النفسية سواء كانت شعورية أو لاشعورية إنما تصدر عن قوى دينامية أساسية تنبعث من التركيب الفسيولوجي والكيميائي للكائن الحى، وتسمى هذه القوى بالغرائز، وهى الطاقة التي تصدر عنها جميع ظواهر الحياة.

د- البعد البنائي:

وهو يهدف إلى دراسة الشخصية من خلال تاريخها وتطورها، ويعرف هذا البعد أيضا بنظرية فرويد عن أنظمة الشخصية، وفي هذا البعد، نظر فرويد إلى الشخصية على أنها تنظيم نفسى يتكون من ثلاثة نظم أساسية هي (الهو id) ، (والانا ego) ، (والانا الأعلى superego) وبيّن أن كل نظام من هذه الأنظمة له مبدؤه ومكوناته وميكانيزماته التي يعمل[1]

[1] **المرجع نفسه،** ص 19-23.

وفقا لها، ومع ذلك فإنها جميعا تتفاعل بعضها مع البعض تفاعلا وثيقا بحيث يصعب فصل تأثير أي منها وإسهام وزنه النسبي في سلوك الإنسان، فالسلوك الناتج عن الشخصية هو دائما نتيجة أو محصلة للتفاعل بين هذه النظم الثلاثة، ونادرا ما يعمل أحدها بمفرده دون النظامين الاخرين، ولأن كل نظام له هدف مختلف عن النظامين الآخرين فإن هذا التفاعل يأخذ في الغالب شكل الصراع.

4- نظرية الدور الاجتماعي :

وتتخذ هذه النظرية مفهومي المكانة الاجتماعية **Social Status** والدور الاجتماعي **Social Role** فالفرد يجب أن يعرف الأدوار الاجتماعية للآخرين ولنفسه، حتى يعرف كيف يسلك وماذا يتوقع من غيره وما مشاعر هذا الغير.

إن تنشئة الأطفال اجتماعيا المقصود بالمكانة الاجتماعية وضع الفرد في بناء اجتماعي يتحدد اجتماعيا وترتبط به التزامات وواجبات تقابلها حقوق و امتيازات مع ارتباط كل مكانة بنمط من السلوك المتوقع وهو الدور الاجتماعي الذي يتضمن إلى جانب السلوك المتوقع ومعرفته مشاعر وقيما تحددها الثقافة.

ويكتسب الطفل أدوارا اجتماعية عن طريق التفاعل الاجتماعي مع الآباء والراشدين الذين لهم مكانة في نفسه فلابد من قدر من الارتباط العاطفي أو رابطة التعلق **Attachment** وتعتبر الذات المفهوم الثالث في نظرية الدور ذلك لأنه إذا كان للطفل أن يتفاعل بنجاح مع غيره في مجتمعه فعليه أن يعرف ما هو السلوك المتوقع منه والمصاحب للمكانات الاجتماعية المختلفة (المدرس الخادم) وهنا لابد أن يعرف الطفل ويتعلم كيف يملك وفقا للتوقعات، وأن يكون قادرا على أن يحدد لنفسه ويعرف عن طريق اللغة ومراجعة النفس، ما إذا كان سلوكه سليما أم لا، ولا يتحقق ذلك كله إلا عندما يرى الطفل نفسه على أنه موضوع ذلك لأن نظرته[1]

[1] **زكريا الشربيني- يسرية صادق**، تنشئة الطفل و سبل الوالدين في معاملته و مواجهة مشكلاته، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر،2000، ص 31.

إلى ذاته على اعتبارها موضوعا يمكنه من مراجعة سلوكه وتوجيهه كلما أمكن إلى الأفضل من وجهة نظره.

وبالطبع الحكم على هذا السلوك ويتم اكتساب الدور عن طريق واحد أو أكثر مما يأتي:

– **التعليم المباشر:** فيقوم الوالدان أو أحدهما بتعليم طفلهما ضرورة مناسبة سلوكه لسنه أو عمره أو جنسه ذكرا أم أنثى، فيعلم الطفل الولد أن يكون متسما بالحزم والقوة ويرتدى الملابس التي لا تشبهه بالإناث، وكذلك يتم تعليم البنت وأيضا تحدد الأسرة للطفل في سن محددة أدوارا معينة مثل الحفاظ على أخته أو عدم الدخول قبل الاستئذان.[1]

[1] **المرجع نفسه**، ص 31.

الفصل الثالث

الفصل الثالث: انواع اللعب ووظائفه.

أولا: أنواع وعوامل اللعب.

1- أنواع اللعب.

2- العوامل المؤثرة في اللعب.

3- المقاربة النظرية للعب.

ثانيا: مضامين الالعاب الالكترونية.

1- تطور الالعاب الالكترونية و الفئة المستهدفة.

2- انواع الالعاب الالكترونية و تصنيفاتها.

3- إيجابيات و سلبيات الالعاب الالكترونية.

4- واقع الالعاب الالكترونية في الجزائر.

5- أبرز الألعاب الالكترونية العنيفة و مضمونها.

أولا: أنواع وعوامل اللعب

1- أنواع اللعب:

تتعد تقسيمات وأنواع اللعب وذلك حسب (الهدف أو الغرض منه او لعلاج حاله نفسية ما، او تطوير مهارة ذهنية معينه او لغرض تربوي) وذلك للوصول الى المستوى الأمثل من كل نوع من أنواع اللعب، حتى نصل إلى هدف اللعب بشكل عام وهدف كل نوع على حده بشكل خاص للوصول الى أكثر فائدة واستفادة من أنواع اللعب.

- **أنواع اللعب كالآتي:**

أ - **اللعب الحر:** هو الذي يتأتى عن واقع طبيعي ويترك فيه الطفل ليفعل ما يشاء.

ب - اللعب المنظم: أو ما يسمى باللعب الموجه الذي يسير بموجب القوانين والأنظمة المعترف بها أي أن المربي يحدد موضوع اللعب وقواعده ويشرف على القيام به.

ج- **اللعب نصف الموجه:** حيث يقوم المربي أوأحد اللاعبين هنا بإيجاد فكرة اللعبة المقترحة.

اللعب يقسم إلى أنواع أخرى وهي:

أ- **اللعب التعاوني:** ويتم اللعب كجماعة ويكون لهم قائد يوجههم، وعادة يكون هذا النوع من اللعب في بداية المرحلة الابتدائية.

ب - اللعب التناظري: يلعب الطفل وحده فيتحدث للعبة كأنها شخص حقيقي تعويضي للأطفال الذين لا يلعبون مع المجموعات.

ج - اللعب بالمشاركة: يتشارك مجموعة من الالطفال في لعبة معينة لكن دون قائد كالسير في طابور ، أو ترتيب الالعاب[1].

[1] **كاظم عبد الله جبري الموسوى**، تأثير اللعب عاى النمو الذهني و النفسي و الاجتماعي عند الاطفال، لبنان، كلية الاداب و العلوم الانسانية قسم علم النفس العام، مقرر علم النفس التربوي، سنة 2020-2021 ،بدون ط ، ص10

- **اللعب الاستطلاعي:** هذا النوع من اللعب يقوم به الطفل لغرض الاستطلاع و التعرف، و ذلك بفعل طبيعة حب المعرفة التي يحملها معه منذ الولادة، و هذا النوع من اللعب ينمي الطفل معرفيا.

فعندما يحصل على لعبة جديدة كاالسيارة مثلا يكسرها ليعرف ما تحتوي في داخلها، فاللعبة المعقدة تثير اهتمامه اكثر من اللعبة البسيطة، فالالعاب التي تنمي القدرات الابداعية فمثلا تنمية الخيال، و تركيز الانتباه و الاستنباط و الاستدلال و الحذر و المباغته و ايجاد البدائل لحالات افتراضية متعددة.

2- العوامل المؤثرة في اللعب

هناك مجموعة من العوامل المؤثرة على اللعب، و تتلخص في الاتي:

أ- **عوامل بيئية اجتماعية:** وتشمل القيم والمعايير التي تسود المجتمع أي النظرة كما تشمل وجود السائدة في البيئة الاجتماعية عن اللعب ودوره في حياة الفرد أماكن للعب والمساحات الفارغة أو عدم وجودها.

ب- **عوامل تقنية:** أن التقنية الحديثة أغنت عالم الطفولة بالألعاب ووفرت العديد منها لتلبي مختلف النواحي لكي يبقى وجود العديد من الألعاب البسيطة المصنوعة أو المركبة من الأدوات، أو البيئة المحيطة ذات فائدة مهمة ، والعبرة تكمن في مردود اللعب المعرفي الحركي على الاطفال[1].

[1] **عبد الله بن مرعى محمد القرني:** ممارسة الالعاب الالكترونية العتيفة و علاقتها بالعدائية و السلوك العدواني لدي عينة من المراهقين، المجلة العربية لنشر العلمي، ورقة علمية مقدم استكمالا لمتطلبات درجة الماجستير، في تخصص علم النفس الجنائي، كليه الاداب و العلوم الانسانية، قسم علم النفس 2021م، العدد 32،ص 335.

3- المقاربة النظرية للعب

أ- نظرية التحليل النفسي Psychoanalysis Theory

فسر فرويد اللعب من وجهة نظر علم النفس التحليلي وربط بينه وبين نمو وتطور الطفل العاطفي والانفعالي، فاللعب وفقا لهذه النظرية له قيمة كبيرة بوصفه محاولة جادة لإشباع وإرضاء الدوافع و الحوافز وتحقيق الرغبات وكذلك السيطرة على تنظيم الأحداث المضطربة التي تهدد شخصية الطفل، فالطفل الذي يوجه ضربته إلى دميته قد تعكس لنا هذه الصورة محاولة هذا الطفل للتغلب على تجربة معينة تهدده بشكل مباشر و تشير نظرية التحليل النفسي الي مجموعة من الفرضيات.

منها فرضية "**فرويد**" التي تؤكد على القوى البيولوجية التي تشكل مستقبل الكائن الإنساني ومن بين هذه القوى غريزة ، حيث يولد الطفل مزودا، بامجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك و توجهه.

ويؤكد **فرويد** على أهمية اللعب وعلاقته بالنشاط الخيالي للطفل حيث يفترض أن السلوك الإنساني يقرر مد السرور أو الألم الذي يارفقه أو يؤدي إليه، وأن الأنسان يميل إلى السعي وارء الخبرات الباعثة على السرور واللذة والمتعة وتكاررها أما الخبرات المؤلمة فيحاول المرء تجنبها والابتعاد عنها[1].

[1] **المرجع نفسه**، ص 335.

3- النظرية المعرفية Cognitive Theoris

- نظرية بياجيه Piaget Theory

- تفسير جان بياجيه للعب:

عد بياجيه اللعب مظهرا من مظاهر النمو العقلي حيث إنه تسلسل مع تطور العمليات العقلية لدى الطفل، ويرى أن اللعب أساس كل الأشكال العليا في الأنشطة العقلية، فهو يعمل كقنطرة للمرور من الذكاء الحسي إلى ذكاء العمليات العقلية والمجردة، حيث التصقت نظريته في اللعب عن قرب بتفسيره لنمو الذكاء، وتضمن نظريته ثلاثة افتراضات أساسية هي: أن العقلي يجري في تتابع يمكن أن يتقدم يتعرقل ولكنه لا يمكن أن يتغير هو نفسه بالخبرة، وكذلك أن التتابع ليس مستمراء ولكنه مصنوع من عدد من المراحل يكون على كل منها أن يكتمل قبل أن تبدأ مرحلة الخطوة المعرفية التالية، ويسلم **بياجيه** بوجود عمليتين أساسيتين لكل نمو عضوي هما : المواءمة، والتمثل، أما المواءمة فتعلى تعديل فكرة سابقة موجودة في الذهن عن ذلك المثير، ويشير التمثل إلى تكوين فكرة جديدة عن المثير الذي يتعرض له الطفل مرة.

وأكد **بياجيه** أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية، والظروف المحيطة بالإنسان أي التوازن بين الاستيعاب والموادسة، ولكن في حالة عدم وجود الاتزان تبدأ حدوث المشكلات.

- تفسير برونر للعب:

لقد اعتمد على مسلمة أساسية مؤداها أن كل الأنشطة العقلية في أي موقع من ميادين المعرفة هي واحدة، مهما تضخمت المعرفة أو تقلصت ولقد أكد ما نادى به **بياجيه** قائلا: اللعب هو العمل الجاد الذي يقوم به الإنسان لتحقيق نمو متكامل ومتوازن، وهو العمل الأهم للفرد منذ صغره لتطوير معارفه ومفاهيمه، وأداة النمو المعرفي لدى الفرد خاصة في الطفولة[1]

[1] **مجلة كلية الآداب: د.فيصل أحمد متولي محمد عبد الخالق**، تأثير الألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدا الطلاب،العدد53، يوليو2021، ص 840-841

وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل نموه، وتهتم هذه النظرية بمحتوى اللعب.

4 – النظرية الاجتماعية الثقافية Socialcultural Theory

يعتقد **فيجوتسكي Vygotsky** أن اللعب أكثر أشكال التفاعل دينامية ودافعية ذاتية يمكن للطفل النامي أن يمارسها في بيئته. فبينما ينظر للعب للوهلة الأولى على أنه نشاط عفوي وغير منظم لدى

الأطفال الصغار إلا أنه في حقيقته مفعم بعمليات التفكير والتخطيط بها يخبر الطفل قواعد وقيم أسرته وثقافته.

ويرى **فيجو تسكي** أن للعب دوراً رئيساً في نمو الطفل، فالنشاط التخيلي وإبداع الأهداف وصوغ الدوافع الاختيارية كل ذلك يظهر من خلال اللعب ويجعله في أعلى مراحل نمو سنوات الطفولة المبكرة، أي أن فيجوتسكي يرى أن اللعب يحتوي على الميول النمائية كلها، مما يعني هذا إن أهم انجازات النمو النفسي تحدث بينما يكون الطفل مندمجاً في اللعب.

لقد تبنى **فيجوتسكي** فكرة منطقة النمو الحدي Zone of Proximal Development والتي تعرف بأنها الفرق ما بين مستوى النمو الفعلي والنمو الممكن للطفل"، بعبارة أخرى ما يستطيع الطفل أن يفعله لوحده وما يستطيع أن يفعله بمساعدة من خبير فاللعب يراه **فيجوتسكي** يخلق مدى واسعا من الحد الأعلى للنمو في الجانب المعرفي – الجانب الانفعالي الاجتماعي Socio-Emotional Development.

وهناك تأثير آخر هام للعب على النمو يتضح في إمكانية الطفل من فصل أفكاره عن الأفعال والمواضيع، ونمو التمثل العقلي وأيضا نحو الوظيفة الرمزية. إن المواقف التظاهرية للعب تخلق البعد التخيلي عند الأطفال، إن فصل المعنى عن الموضوع يرتقي بالنمو المعرفي إلى الأفكار المجردة والتفكير اللفظي المجرد[1].

[1] **د.مها حسني الشحروري:** الالعاب الالكترونية في عصر العولمة، دار المسيرة للنشر و التوزيع، ط1 2008م-1428ه، ص40 .

كما يرى **فيجوتسكي** أن الطفل الصغير يميل إلى إشباع حاجاته بصورة فورية، ويصعب عليه تأجيل هذا الإشباع لفترة طويلة ولكن مع تقدم الطفل في العمر ودخوله في سن ما قبل المدرسة فإن كثيراً من رغباته تظهر تلقائياً ويعبر عنها من خلال اللعب.

د- نظرية التعلم الاجتماعي

إستعنا بنظرية التعلم الاجتماعي التي قدمها العالم **البرت باندورا** عام 1958 وتعرف هذه النظرية بأسماء أخرى مثل نظرية التعلم بالملاحظة والتقليد، أو نظرية التعلم بالنمذجة، ومؤدى هذه النظرية أن التعلم يتم من خلال الملاحظة، بشرط دقة أعداد النموذج الاجتماعي الذي يتعرض له الطفل مع تدعيمه بالوسيلة المناسبة، وتشرح هذه النظرية السلوك الإنساني كنتيجة لعوامل معرفية وبيئية وتركز على خواص تعزيز الفعل لديه، وكذلك على المثيرات كما تأخذ في اعتبارها اثر العمليات الشعورية على التعلم المرتبطة بالإدراك والتذكر والتحفيز كالثواب والعقاب والتدعيم الذاتي أو البديل، مع الشرح العام لكيفية

اكتساب الأشخاص أشكالا جديدة من السلوك نتيجة ملاحظة تصرفات الآخرين ،وكيف يتبنون هذه السلوكيات للاستجابة للمشاكل او الظروف التي تصادفهم في لحياتهم.

فالكائن الاجتماعي يعيش ضمن مجموعة من الأفراد يتفاعل معها ويؤثر ويتاثر فيها، وبذلك فهو يلاحظ سلوكيات وعادات واتجاهات مجموعة من الأفراد الآخرين ويعمل على تعلمها من خلال الملاحظة والتقليد فوفقا لهذه النظرية فإن الأطفال يستطيعون تعلم العديد من الأنماط السلوكية لمجرد ملاحظة سلوك الآخرين، حيث يعتبر هؤلاء بمثابة نماذج يتم الاقتداء بهم وسلوكياتهم.

وقد أوضح أصحاب هذه نظرية من خلال دراسة " **باندورا**" بعنوان: أثر النمذجة في تعلم السلوك الخلقي سنة 1963 التي قام من خلالها بالمقارنة بين النماذج العدوانية الحقيقية الحية والنماذج المقدمة من خلال أفلام كارتونية مصورة وتأثيرها على سلوك العدوان لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة بان التعلم بالنماذج المتلفزة لها فعالية في استثارة عدد من الاستجابات[1]

[1] **صيف الأزهر ، محمد ذيب:** مجلة المجتمع والرياضى، الألعاب الإلكترونية وتشكل السلوك العدواني لدى الأطفال داخل المدرسة، 2019/12/22، المجلد 2- العدد 2 ص 30-31.

خاصة العدوانية منها مما يدل على أن هذه النماذج ممكن أن تكون مصدراً مهما للسلوك لا يمكن تجاهل أثره في نمو شخصية الطفل.

ثانيا: مضامين الألعاب الإلكترونية

1-تطور الالعاب الالكترونية و الفئة المستهدفة

أ- تطورها:

تأسست الألعاب الإلكترونية ووسائلها عام 1958م. مع لعبة تنس بسيطة تطورت لتصبح ألعاب حربية وقتل، وممارسة الحياة اجتماعية، وتحريم، واحتلال للبلدان، وغيرها الكثير مما لا تعد ولا تحصى، وتعددت الشركات المؤسسة للألعاب حول العالم منها Bungee, Blizzard, SEGA وغيرها من الشركات العالمية.

تفاوتت أشكال الأدوات المخصصة لمثل هذه الألعاب من حاسوب و Xbox, play station و Nintendo وغيرها، فكلما صغر حجم الأداة، بات اللعب أسهل وفي متناول الأيدي. منها المؤثرات الصوتية الجذابة، والمؤثرات البصرية حيث أشعر اللاعب أنه في عالم واعي كامل التفاصيل في الوجوه والأماكن والأدوات، كما أن نصوص الألعاب قد تكون نمى فيلم قد شاهده اللاعب سابقا فيجد نفسه مكان البطل.

ب- الفئة المستهدفة:

إن الألعاب الإلكترونية موجهة لكافة الفئات العمرية من عمر السنة حتى ثمانية وعشرين سنة، أي في مرحلة تأسيس الإنسان الكامل جسديًا وعقليا، هذا مما ساهم في تعدد جوانب دراسة هذه الألعاب فلكل شيء مبتكر جانبان أحدهما سلبي والآخر إيجابي، وهذا هو حال الألعاب الإلكترونية. ها لحد إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، التي تلمسها يوميا، لكن[1]

[1] **مركز الحرب الناعمة لدراسات**، الالعاب الالكترونية و دورها في هذه القيم ، سلسلة التقارير التحليلية، تقرير دوري يعني بقضايا الحرب الناعمة، ط1 2015، ص 3-4 نسخة الكترونية.

الأخضر منه هو ما يدور خلف كواليس هذه الألعاب من تمنعت وداعمين ومروحين لها، كذلك أهدافها وآثارها على العقل، خاصة عند الأطفال والشباب الذين هم نواة تطور المجتمعات.

2- انواع الالعاب الالكترونية و تصنيفاتها

هناك العديد من التصنيفات للألعاب الإلكترونية، وأيًا ما كان تصنيف ألعاب الحاسوب فهو لا معنى له حيث إن كثيرًا من الألعاب قد تقع تحت تصنيفات متعددة في الوقت ذاته، فعلى سبيل المثال ألعاب المغامرات التي تحتاج إلى أن يحدد فيها القرصان الوجهة التي يريدها في البحر، يمكن أن تصنف كذلك ضمن الألعاب التعليمية لتعليم الجغرافيا.

أ- ومن أنوع الألعاب الإلكترونية:

- العاب الحركة Action games : وهي الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.
- العاب الاستراتيجية Strategy Games: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
- العاب المغامرة Adventure games : وهي التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات .
- العاب الرياضة Sports games: تشبه الإستراتيجيات سواء أُديت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي .
- العاب المحاكاة Simulatios games تخلق موضوعًا أو عملية بكل تفاصيلها.

ب- بينما تم تصنيفها الي :

- العاب فكرية تقوية الملاحظات – التركيز.
- ألعاب تعتمد على قصة أو شخصية كارتونية.
- الالعاب التي تعتمد على استراتيجية حربية[1].

[1] **خالد صلاح حنفي محمود:** ، الطفل العربي و الالعاب الالكترونية القاتلة، دراسة تحليلية، مجلة الطفولة و التنمية-مصر، العدد 32-2018 ، ص 33-34.

- العاب تعتمد فقط على صراع البقاء.

3- إيجابيات و سلبيات الالعاب الالكترونية

أ- الإيجابيات الالعاب الالكترونية :

تتعدد فوائد الألعاب الإلكترونية، روخصوصاً للأطفال، فمن الدراسات التي أجريت على الأطفال والمراهقين و الشباب وآثارها عليهم وجد أن هناك إيجابيات وسلبيات لألعاب الفيديو التي تحتل جزءاً كبيراً من الألعاب الإلكترونية، وكذلك من حياتهم، ومن فوائد الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- تساهم في رفع مستويات الإدراك وحدة الانتباه ودقته، وسرعة البديهة، وإدارة الموارد، والتحليل، والقدرة على التخطيط.

- تنمية القدرات العقلية والذهنية والحركية كتقوية الذاكرة والتحكم بالأعين مع اليدين والقيام بمهام متعددة في وقت واحد.

- اكتساب طرق جديدة على حل المشاكل، واتخاذ القرارات من خلال الاعتماد على الذات.

- استخدامها كوسيلة تعليمية تفاعلية سهلة ومسلية ترفع من مهارات الطلبة وكفاءاتهم وتحصيلهم المدرسي.

- استخدام الألعاب الإلكترونية كأداة للمحاكاة في تعليم الأمور المعقدة والصعبة، فمثلاً هناك ألعاب تحاكي الطيران وصيانة السيارات، وهي من أشهر الألعاب الإلكترونية[1].

[1] **مصطفي الحاج قويدر**، طالب دكتوراه ، الالعاب الالكترونية و علاقتها بالتنمر الالكتروني لدي الاطفال ، مجلة المؤتمرات العلمية الدولية ، العدد الأول يوليو تصدر ،1 المجلد ،2020 عن المركز الديمقراطي العربي، ص 43-44

ب- سلبيات الالعاب الالكترونية :

قد يعفى على كثير من الأسر مع الأسف الشديد الأخطار الناتجة عن ممارسة أطفالهم لبعض الألعاب الإلكترونية وهذه الأخطار لا تتوقف على جريمة دون أخرى بل هي تمتد لتشمل كل الجرائم والأفعال المستهجنة في مختلف الأعراف والتقاليد البشرية، كما أن سلبياتها لا حصر ولا تتوقف على شكل دون آخر بل تمتد أيضاً لتشمل كافة جوانب الحياة ولعلي هنا أذكر بعضاً منها:

- مخاطر صحية تظهر على الممارس لتلك الألعاب

حيث أظهرت دراسة جديدة أن استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية الأكثر ساعة يوميا يؤدى لزيادة خطر الإصابة بالام الرسغ و الإصبع وتضمنت الدراسة 171 طفل تتراوح أعمارهم من 7 إلي 12 عام. وأظهرت النتائج آن 60% منهم يمارسون تلك الألعاب حوالي نصف ساعة يوميا أما اللثهم فيستخدمونها لفترات تتراوح من ساعة إلى ساعتين يوميا.

- تعويد الأطفال على العنف

وتميل إلى ممارسته واستخدامه كوسيلة أساسية للتعاطى مع أي مشكلة تواجه الممارس لتلك الألعاب، وتشير دراسة أمريكية إلى أن ممارسة الأطفال الألعاب الفيديو التي تسم بالعنف، تجعلهم عدوانيين بشكل أكبر.

وأظهرت نتائج البحث أن ذلك الضرر النفسي يمكن أن يصيب حتى الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب بشكل عارض وترى الدراسة أن العنف في الألعاب التفاعلية ألعاب الكمبيوتر أكثر ضرراً من العنف الذي يعرضه التلفزيون، فقد وجد العلماء أن السلوك العدواني، والأفكار العدائية، وحدة الطبع وسرعة الانفعال تتزايد بشدة لدى البنين والبنات في أعقاب لعبهم ألعاباً عنيفة[1].

[1] **فهد بن عبد العزيز الغفيلي**، الالعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الاسرة و المجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 1434ه، ص23

4- واقع الالعاب الالكترونية في الجزائر

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

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

[1] **مريم قويدر:** اثرالالعاب الالكترونية على السلوكيات لدي الاطفال ، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، مذكرة لنيل شهادة ماجستير جامعة الجزائر 3 ، كلية العلوم السياسية و الاعلام قسم علوم الاعلام و الاتصال ،الجزائر ،2011-2012،ص23

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

- **لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3 (Grand Theft Auto3):**

تصنف لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3 و التي تختصر بتسمية جي تي أ 3 (GTA3) ضمن العاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة

وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صار اللعبة الأكثر مبيعا عام 2011 و عالم جي تي أ 3 مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، مثل لعراب Le Parrain و الطريق المسدود L'Impasse.

- **تحليل لعبة "كونتر سترايك 1.6 (Counter Strike 1.6) :**

تعني "كونترسترايك "الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة "هالف لايف" (Half Life) التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان 1999. تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة و القضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم 1.6 من كونتر سترايك التي أصدرت في 08 نوفمبر 2000. نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الإنترنيت، مما يجعلها لعبة الأكثر استقطابا لممارسيها[1].

[1] **المرجع نفسه**، ص24

- **تحليل لعبة "باربي" مغامرة الفروسية (Barbie Horse adventures)**

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

وفيما يلي جدول يبرز تطور استيراد ألعاب الفيديو منذ 2004 الى نهاية 2010

الجدول : تطور استيراد العاب الفديو في الجزائر من 2004 الى نهاية 2010

السنة	عدد الوحدات	القيمة بالدينار	القيمة بالدولار
2004	465463	97276830	1350076
2005	472952	84225819	1147916
2006	529969	84812144	1162243
2007	833190	120184726	1732465
2008	364335	74154678	1148040
2009	313019	107791078	1483632
2010	257390	44325823	595652
المجموع	3236318	612771098	8220024

الجدول : تطور استيراد العاب الفديو في الجزائر من 2004 الى نهاية 2010[1]

[1] **المرجع نفسه**، ص 27.

5- أبرز الألعاب الالكترونية العنيفة و مضمونها

انتشرت في الآونة الحديثة العاب الكترونية ضارة على الاطفال والمراهقين وخاصة الذين لا يتجاوز اعمارهم 16 سنة والصغار، فهذه الالعاب قد تسبب لهم ضرر جسدي ومخاطر على صحتهم النفسية او الجسدية كما انهم قد يدمنوها ويتحولون الى اشخاص انعزالين وغير اجتماعين، كما ان هذه الالعاب الالكترونية المحملة عن طريق النت وشبكات التواصل الاجتماعي قد تجعل اصحابها اكثر عنفا وغلا وكراهية للاخرين لانها تقوم كلها على حب الانتقام لانها تعتمد على تكتيك لكي تفوز لابد ان تقتل الاخر او تنتصر عليه وليست لعبة تفاعلية تعتمد على المشاركة والبناء والصداقة والتعاون، واليكم اخطر واشهر الالعاب الالكترونية الضارة .

- **لعبة ببجي (PUBG Game)**

وهي لعبة قتالية من الدرجة الاولي يقتل فيها كل اللاعبين بعضهم البعض ليفوز في النهاية شخص واحد فقط بعد ان يموت الجميع اي ان انتصاره بموت باقي الفريق كله الذي يلعب معه ، وهي من اشهر الالعاب الالكترونية الضارة على الاطفال والمراهقين ، حيث تؤدي بمن يلعبها ان يميل الى العصبية بل احيانا كثيرة يميل الى العنف ، كما انها تجعله غير اجتماعي وانعزالي يعيش مع الوهم الالكتروني ويبعد عن الواقع الحقيقي ، وبعض من يلعبها بكثرة قد يصاب بادمانها وعدم المقدرة عن البعد عن هذه اللعبة.

- **لعبة فري فير (free fire game)**

وهي لعبة من اشهر الالعاب الالكترونية الخطيرة الضارة وهي مثل لعبة ببجي تتسم بالطابع القتالي والعدواني ، وتعتمد ان تتدفع في لاعبها حب البقاء مما تجعله يتسم بالعدوانية والعنف[1]

[1] **أشهر الالعاب الالكترونية الضارة: rjeem.com**، تاريخ الدخول، 2023/03/29 الوقت : 21:54، تاريخ الخروج 2023/03/29، الوقت: 22:20

والكراهية للاخرين ، وهذه اللعبة محرمة دوليا على الاطفال اقل من 16 سنة ولكن مع ذلك يلعبها الاطفال الصغار بل يدمنوها مما تجعلهم اكثر عنفا ويطبقوا اثار اللعبة على الواقع.

- **لعبة ولفنشتاين: النظام الجديد (wolfenstein The New Order)**

وهي لعبة قتالية بها الكثير من الحركة والمغامرة والقتال والعنف، وهي من اشهر الالعاب الالكترونية الضارة على الاطفال والمراهقين ايضا ، وتهدف اللعبة الى إطلاق النار من الشخص الأول وهي تعمل على استهداف قوات ألمانيا النازية وتسمح للاعبين بممارسة التأثير الكامل من خلال صور المعارك المتطرفة.

وهذه اللعبة بها الكثير من الدم ، والعنف ، والعنف الشديد ، واللغة القوية ، وتعاطي المخدرات والمحتوى الجنسي القوي، وامور خطيرة اخرى كثيرة ضارة ومحتواها ضار على الاطفال والمراهقين[1].

[1] **المرجع نفسه،** أشهر الالعاب الالكترونية الضارة.

الفصل الرابع

الفصل الرابع : الاجراءات المنهجية ومجال الدراسة .

اولا : مجالات الدراسة

1- المجال المكاني

2- المجال الزماني

3- المجال البشري

ثانيا : منهج وادوات الدراسة

1- منهج الدراسة

2- ادوات جمع البيانات

أ – الملاحظة

ب- المقابلة

ج- الاستمارة

ثالثا : العينة وخصائصها

- عينة البحث

2- خصائص ومفردات العينة

رابعا : أسلوب تحليل البيانات

اولا: **مجالات الدراسة:**

إتفق الكثير من الباحثين و المشتغلين على مناهج البحث العلمي على أن كل دراسة لها مجالات رئيسية تتمثل في المجال الزماني و المجال الجغرافي و المجال البشري و هي كالتالي في دراستنا:

1- **المجال المكاني:** و هو المكان الذي تم فيه اجراء الدراسة الميدانية و هو جامعة العربي التبسي كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية.

تأسست جامعة تبسة في 04 جانفي 2009 و قد جاء الإعلان عن ترقية المؤسسة الي مصف جامعة، تتويجا للمجهودات الجبارة التي بذلتها الأسرة الجامعية بكل أطيافها، على مدار سنوات متواصلة، كانت بدايتها سنة 1985، سنة تأسيس المعاهد الوطنية للتعليم العالي في تخصصات علوم الأرض، الهندسة المدنية و المناجم .

- البلد: الجزائر
- المكان : ولاية تبسة .
- المدينة : بلدية تبسة .
- الموقع الجغرافي : طريق قسنطينة .

2- **المجال الزماني:** و نعني به تحديد الوقت الذي استغرق في اعداد الدراسة خلال الموسم 2023/2022 و الوقت الذي أستلزم في جمع البيانات، حيث خصصنا لها مدة السداسي الثاني بين الدراسة النظرية و الميدانية كما بدأنا في دراستنا بعد موافقة اللجنة العلمية للكلية.

3- **المجال البشري:** و يقصد به المشاركون في الدراسة او مجتمع الدراسة و المتمثل في طلبة كلية العلوم الاجتماعية جامعة العربي التبسي.

و بعد المقابلة مع الأمين العام لكلية العلوم الانسانية و الاجتماعية و الذي زودنا بالعدد الإجمالي للطلبة و البالغ عددهم 3504 طالب حيث تمت الدراسة على طلبة الماستر تخصص علم الإجتماع و الذي بلغ عددهم 382 طالب موزعين كلأتي:

- طلبة أولي ماستر انحراف و جريمة 54 طالب
- طلبة ثانية ماستر انحراف و جريمة 68 طالب
- طلبة أولي ماستر تربية 38 طالب
- طلبة ثانية ماستر تربية 46 طالب
- طلبة أولي ماستر تنظيم و عمل 86 طالب
- طلبة أولي ماستر تنظيم و عمل 90 طالب

ثانيا: منهج و أدوات الدراسة

1- منهج الدراسة :

- المنهج هو الأداة التي تمكن الباحث من الوصول إلي البيانات المستهدفة للإجابة عن إشكالية البحث.

- ويعرف بصفة عامة على أنه الطريقة التي ينتهجها الباحث في دراسة المشكلة لاكتشاف الحقيقة.

و لدراسة موضوع البحث المتمثل في قراءة سسيولوجية للمضامين العنيفة في الألعاب الالكترونية فقد تم توظيف المنهج الوصفي التحليلي لأنه من المناهج الملاءمة و يناسب موضوع الدراسة و يمكن للباحث الوصول الي البيانات الميدانية المتعلقة بموضوع الدراسة.

وهو أسلوب من أساليب التحليل الذي يعتمد على المعلومات الكافية الدقيقة و ذلك عن ظاهرة و موضوع محدد من خلال فترة أو فترات زمنية بهدف الإجابة عن تساؤلات و فرضيات المتعلقة بدراسة و ذلك من أجل الحصول على نتائج علمية و تفسيرها بطريقة موضوعية

تكشف عن مضامين الألعاب الإلكترونية العنيفة و عن تأثيرات على سلوكيات و علاقات ممارسيها.

2- أدوات جمع البيانات:

تعتبر هذه المرحلة جد مهمة في أي بحث وذلك لأنها أدوات الملاءمة لمنهج الدراسة و تمكن الباحث من جمع المعلومات على المبحوثين وقد يعتمد الباحث في بحثه على أداه واحدة أو أكثر حتى يتمكن من دارسته لموضوع بحثه من جميع النواحي وبما أن المنهج المتبع في هذه الدارسة هو المنهج الوصفي التحليلي ولقد اخترنا الوسيلة التالية والمتمثلة في مايلي:

أ- الملاحظة المباشرة دون مشاركة:

بإعتبار أن الملاحظة هي الأداة الاولية لجمع البيانات و المعلومات التي يمكن ان يعتمد عليها الباحث للوصول الي المعرفة و هي في ابسط صورها تتم بنضر الي الأشياء و ادراك الحالة التي هي عليها و قد تم استخدامها خلال الجولة الإستطلاعية لكلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية .

ب - الإستبيان :

تعتبر الاستمارة أداة أساسية من أدوات جمع البيانات التي يتطلبها البحث الميداني وهي وسيلة يحاول بها الباحث الوصول إلى نتائج بحثه وليس غاية بذاته وكلما كان اختيار هذه الوسيلة ملائما لطبيعة البحث وشكله وأهدافه كانت نتائج البحث متسمة بالموضوعية و الدقة، و اذ أحسن استخدامه بشكل علمي و منطقي.

حيث تضمنت إستمارة البحث أربعة محاور مستمدة من إشكالية البحث :

- تضمن المحور الأول المتعلق ب البيانات العامة.
- تضمن المحور الثاني المتعلق ب أهم انواع الألعاب الالكترونية العنيفة الممارسة من طرف الشباب.
- تضمن المحور الثالث المتعلق ب الأساليب العنيفة في الألعاب الالكترونية.
- تضمن المحور الرابع المتعلق ب أثار الالعاب الالكترونية العنيفة علي سلوكيات ممارسيها.

ثالثا: العينة و خصائصها:

1- عينة البحث:

تعتبر أهم مرحلة في البحوث الاجتماعية حيث تتطلب من الباحث الدقة والتركيز لأن بحثه يقوم عليها، فمجتمع الدراسة هو المجتمع المتاح والذي يقوم أساسا على تحديد حجم المجتمع الأصلي وما يحتويه والتعرف عليه أكثر من خلال دراستنا هذه.

وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على عينة قصدية طبقية تتألف من 50 طالب في جامعة العربي التبسي، طلبة كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية (قسم ماستر علم الإجتماع).

مجموع طلبة كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية 3504 طالب موزعون كلأتي :

- طلبة أولي ماستر انحراف و جريمة 54 طالب
- طلبة ثانية ماستر انحراف و جريمة 68 طالب
- طلبة أولي ماستر تربية 38 طالب
- طلبة ثانية ماستر تربية 46 طالب
- طلبة أولي ماستر تنظيم و عمل 86 طالب
- طلبة أولي ماستر تنظيم و عمل 90 طالب

رابعا: الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة

تم الاعتماد في تحليل الاستمارة على برنامج التحليل الإحصائي SPSS حيث تم الاعتماد على الأساليب التالية:

- الاحصاء الوصفي: يعتبر من أنواع الأساليب الإحصائية حيث أنه يقوم على عرض لكافة المعلومات و البيانات في شكل رسوم بيانية و مخطوطات و جداول من خلالها تستطيع تبويب و تنظيم المعلومات و تحليلها و تفسيرها.

الفصل الخامس : عرض وتحليل المعطيات الميدانية ونتائج الدراسة.

أولا : الالعاب العنيفة (القتالية، الحربية) من الالعاب الالكترونية الممارسة من طرف الشباب .

ثانيا : تأثير الالعاب الالكترونية سلبا على سلوكيات الفرد .

ثالثا : تأثير الاساليب العنيفة في الالعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية .

رابعا : نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات .

1- نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الاولى : الالعاب العنيفة (القتالية، الحربية) من الالعاب الالكترونية الممارسة من طرف الشباب .

2- نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثانية : تأثير الالعاب الالكترونية سلبا على سلوكيات الفرد .

3- نتائج الدراسة في ضوء الفرضية الثالثة: تأثير الاساليب العنيفة في الالعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية .

4- الاستنتاج العام .

خامسا: مقاربة النتائج على ضوء النظرية

- خاتمة

التحليل الإحصائي للجداول : البيانات الشخصية.

جدول رقم (01) : يوضح جنس العينة .

جنس المبحوثين	التكرار	النسبة
ذكر	37	% 74.0
أنثى	13	% 26.0
المجموع	50	% 100.0

نلاحظ من خلال الجدول اعلاه أن أفراد العينة جنس ذكور بنسبة **74.0 %**، تليها نسبة **26.0 %** من جنس الإناث.

فنلاحظ أن جنس الذكور احتل المرتبة الأولى في مجتمع بحثنا وكما هو معروف بأن الشباب هم الأكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية باختلافها (العنيفة، الرياضية والخاصة العاب التركيز) ففي السنوات الأخيرة شهدت الألعاب الإلكترونية إقبالا كبيرا من طرفهم وقد أثنوا على أنها تساعدهم في تمضية وقت الفراغ بكونها سهلة الإستعمال ومجانية .

جدول رقم (02) : يوضح الفئات العمرية للعينة .

الفئات العمرية للمبحوثين	التكرار	النسبة
من 22 سنة إلى 24 سنة	28	% 56.0
من 24 سنة إلى 26 سنة	21	% 42.0
26 سنة فما فوق	1	% 2.0
المجموع	50	% 100.0

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن الفئة العمرية من **22 سنة إلى 23 سنة** الاكثر ممارسة للألعاب لإلكترونية بنسبة **56.0 %**، تليها الفئة العمرية من **23 سنة إلى 26 سنة** بنسبة **42.0 %**، مقابل نسبة **2.0 %** تمثل الفئة العمرية **26 سنة فما فوق**

فنستنتج أن أفراد العينة من الفئة العمرية يتراوح سنهم **من22 سنة الى23 سنة** الأكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية وهم طلاب جامعيين يدرسون في السنوات الأولى ماستر.

جدول رقم (03) : يوضح التخصص المدروس لأفراد العينة .

التخصص / الفئات	عدد الطلبة في كل تخصص	التكرار	النسبة
السنة الأولى ماستر علم الإجتماع تنظيم وعمل	86	9	%18.0
السنة الثانية ماستر علم الإجتماع تنظيم وعمل	90	6	%12.0
سنة أولى ماستر علم الإجتماع انحراف وجريمة	54	12	%24.0
السنة الثانية ماستر انحراف وجريمة	68	15	%30.0
السنة أولى ماستر علوم التربية	38	2	%4.0
السنة الثانية ماستر علوم التربية	46	6	%12.0
المجموع	382	50	% 100.0

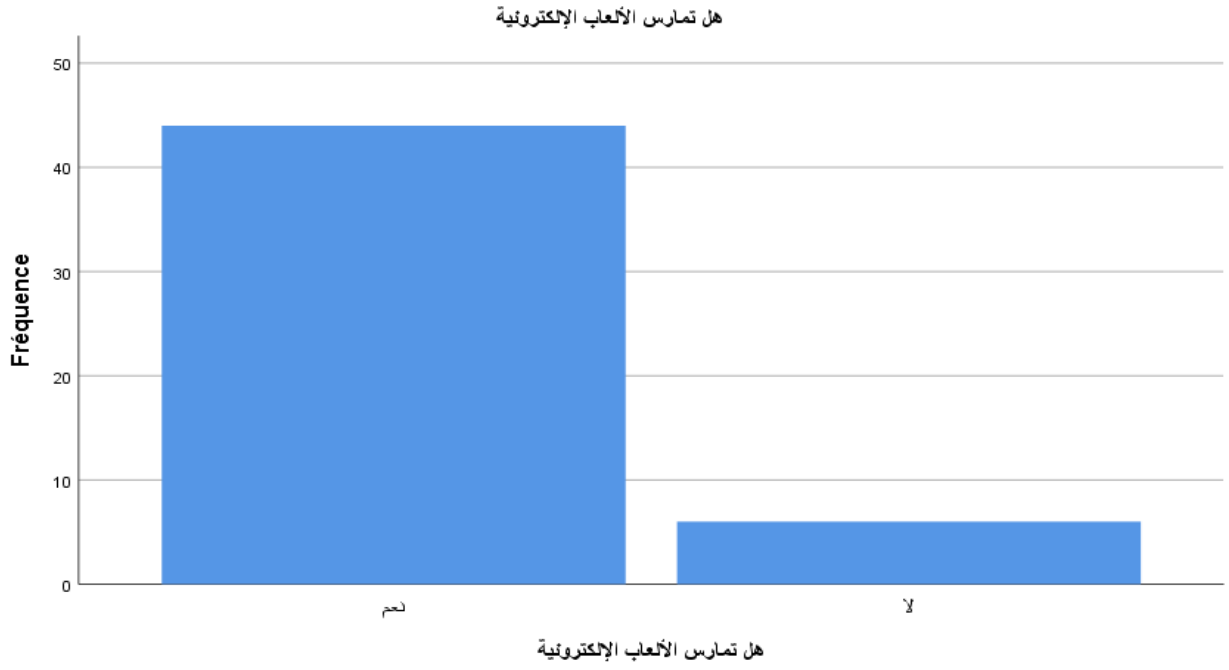
نلاحظ من خلال الجدول أعلاه المتعلق بتخصصات أفراد العينة أن نسبة **30.0%**، تمثل سنة ثانية ماستر انحراف جريمة، تليها نسبة **24.0%** تخصص سنة أولى ماستر علم الإجتماع انحراف وجريمة، تليها نسبة **18.0%** تخصص السنة الأولى ماستر علم الإجتماع تنظيم وعمل، تليها نسبة **12.0%** تخصص السنة الثانية ماستر علم الإجتماع تنظيم وعمل، تليها نسبة **12.0%** لسنة الثانية ماستر علوم التربية، مقابل **نسبة 4.0%** تخصص السنة أولى ماستر علوم التربية.

فنستنتج أن عدد كبير من المبحوثين يدرسون في **السنة الثانية ماستر انحراف وجريمة** و هم الفئة الغالبة لأنهم يمتلكون شغف لعب الألعاب الإلكترونية باختلافها القتالية، الرياضية أو غيرها.

أولا: الالعاب العنيفة (القتالية، الحربية) من الالعاب الالكترونية الممارسة من طرف الشباب .

جدول رقم (04) : يوضح مدى ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية .

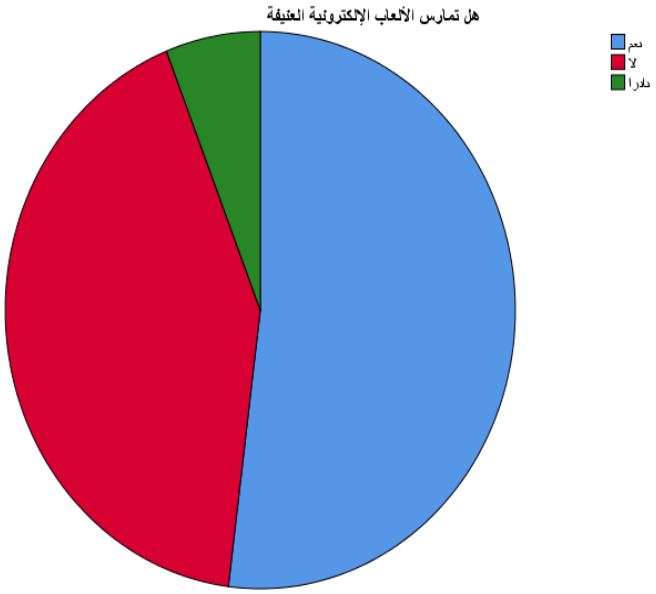
تمارس الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة
نعم	44	% 88.0
لا	6	% 12.0
المجموع	50	% 100.0



نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن **نسبة 88.0 %** من مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية مقابل نسبة **12.0%** لا يمارسون الألعاب الالكترونية و هذا راجع الى انتشارها لدي الشباب باعتبارها تتضمن أنواع مختلفة و نظام تفاعلي بين اللاعب واللعبة وقد تنوعت ممارسة الألعاب في الأسر الاجتماعية وخارجها باستعمال الهواتف النقالة أو الحواسيب والمعروف بأن الألعاب الإلكترونية هي لعبة ينخرط فيها اللاعبون ضمن نزاع مفتعل، ويكون محكوم بقواعد ثابتة والهدف عند البعض التحدي وتحقيق الفوز ومن بين الألعاب التي يمارسونها نجد : ألعاب **Fifa mobile ,Free fire , Pubg , Candy crash , GTA**، وبالتالي فممارسة الألعاب الإلكترونية في عصرنا أصبحت من الوسائل الترفيهية التي تستهوي معظم الشباب من مختلف الدول ومن مختلف الفئات العمرية.

جدول رقم (05) : يوضح مدى مارس المبحوثين للألعاب الإلكترونية العنيفة.

تمارس الألعاب الإلكترونية العنيفة	التكرار	النسبة
نعم	26	% 52.0
لا	21	% 42.0
نادرا	3	% 6.0
المجموع	50	% 100.0



تشير الدراسة معطيات الجدول والدائرة النسبية أن نسبة **52.0 %** من أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة، تليها نسبة **42.0 %** لا يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة، مقابل نسبة **6.0 %** وتخص إجابات أفراد العينة بأنهم نادرا ما يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة.

و بصفة عامة يمكن القول أن المبحوثين ذكورا وإناثا يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة بكونها ألعاب يجدون فيها عنصر التشويق و مشاهد القوة والتفجير وأصوات الرصاص والموسيقى الصاخبة تزيد من دافعية ممارستهم للعبة ولأن ألعاب العنف هي الأكثر جذبا لفئة الطلبة الجامعيين ومن بين هذه الألعاب التي صرح بها أفراد العينة : **Free fire , Pubg , Score hero , Fifa mobile , Yalla ludo , GTA,** والعديد من الألعاب الأخرى.

والشيء الظاهر فيها أن مضمون هذه الألعاب تكون بشكل قريب جدا من الواقع ولذلك يتداول عليها الشباب بقوة ومنه فالألعاب الإلكترونية العنيفة أصبحت أكثر انتشارا وممارسة في الوسائط الإلكترونية.

جدول رقم (06) : يوضح الألعاب المفضلة لدى أفراد العينة.

الألعاب المفضلة لديك	التكرار	النسبة
القتالية	24	% 39.0
الرياضية	19	% 35.0
ألعاب الذكاء	15	% 26.0
المجموع	50	% 100.0

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن الألعاب القتالية هي الالعاب المفضلة لدى، أفراد العينة إذ صرحت نسبة **39.0 %** بأنهم يفضلون الألعاب القتالية، في حين نجد نسبة **35.0 %** يفضلون الألعاب الرياضية، وفي الأخير نجد نسبة **26.0 %** يفضلون ألعاب الذكاء.

و يمكن تفسير ذلك بأن الالعاب العنيفة تتضمن ألعاب متنوعة في مضمونها قتالية و رياضية و ألعاب الذكاء.

فالألعاب الإلكترونية العنيفة يكون فيها الأفراد خصم لبعضهم البعض وهذا ما يشعر الاعب بالقوة ومحاولة التغلب على الطرف الآخر عن الطريق القتل بالأسلحة أو الضرب أو استعمال مختلف الأدوات المتاحة في اللعبة وبالرغم من أنها ألعاب افتراضية إلا أنها تشبه ساحة الواقع، كما أنها تؤثر على نفسيتهم وعقلهم الباطني فيصبحوا عنيفين في تعاملاتهم، فالألعاب القتالية أو العنيفة قد تؤدي إلى حدوث اختلالات و اضطرابات لدى الفرد خاصة إذا ما طالت ساعات اللعب مما ينتج عنها ممارسات سيئة في محيطه الاجتماعي.

جدول رقم (07) : يوضح الألعاب الإلكترونية الموجودة في هواتف وحواسيب أفراد العينة

الألعاب الإلكترونية التي تمتلكها	التكرار	النسبة
ألعاب بنات	4	% 8.0
Angry birds لعبة ذكاء	1	% 2.0
Tennis clash لعبة رياضية	1	% 2.0
PES لعبة رياضية	1	% 2.0
Solitair لعبة ذكاء	1	% 2.0
Ball pool 8 لعبة رياضية	2	% 4.0
ألعاب ذكاء	2	% 4.0
Free fire لعبة قتالية	8	% 16.0
Fifa لعبة رياضية	10	% 20.0
Score Hero لعبة رياضية	2	% 4.0
GTA لعبة قتالية	3	% 6.0
Pubg لعبة قتالية	9	% 18.0
Yalla ludo لعبة ذكاء	1	% 2.0
المجموع	45	% 100.0

نلاحظ من بيانات الجدول المتعلق بعينة الدراسة أن نسبة **20.0 %** من مجموع التكرارات يوضحون أنهم يمتلكون في هواتفهم و حواسيبهم لعبة **Fifa** و هي (لعبة رياضية)، تليها نسبتها **18.0 %** وتخص لعبة **Pubg** و هي (لعبة قتالية)، أما لعبة **Free fier** (لعبة قتالية) فبلغة نسبة **16.0%** في هواتف وحواسيب المبحوثين، تليها نسبة **8.0 %** تخص لعبة ألعاب البنات التي تمارسها الإناث، أما لعبة لعبة **GTA** (لعبة قتالية) فمثلة نسبة **6.0 %**، أما لعبة: **Ball pool 8 فمثلو نسبة 4.0 % لكل لعبة** و **guf, vdhad** بنفس النسبة، ولعبة **Score hero** بنفس النسبة.

أما ألعاب الذكاء و الرياضية الموجودة في هواتف وحواسيب المبحوثين ، فتوزعت كما يلي:

- لعبة **Angry birds** بنسبة 2.0 %
- **لعبة Tennis clash** بنسبة 2.0 %
- لعبة **PES** بنسبة 2.0 %
- لعبة **Solitair** بنسبة 2.0 %
- لعبة **Yalla ludo** بنسبة 2.0 %

يتبين من النسب أن ألعاب الذكاء هي الألعاب الأقل ممارسة من طرف المبحثين، لأنها تطلب تركيز و اهتمام من طرف اللاعب.

و ما يمكن استنتاجه من بيانات الجدول أعلاه أن أغلبية المبحوثين صرحوا بنسبة كبيرة أنهم يمتلكون في هواتفهم وحواسيبهم لعبة **Fifa (كرة القدم)** بكونها لعبة يمارسها كل فئات المجتمع و تبرز المنافسة و المهارة لممارسيها لأنها تعكس الواقع الاجتماعي كذلك تمثل واقع هذه الألعاب في الملعب، حيث أنها لعبة افتراضية يمارسها المتنافسون، وتتكون اللعبة من مجموعة لاعبين يلعبون على أرضية الميدان و كذلك وجود أصوات صاخبة تمثيلية للجماهير في المدرجات فلما يلعبها اللاعب يحس وكأنه على أرض الميدان.

جدول رقم (08) : ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب الجنس.

تمارس الألعاب الالكترونية / جنس المبحوثين	نعم		لا		المجموع	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
ذكر	35	%94.6	2	%5.4	37	%100.0
أنثى	9	%69.2	4	%30.8	13	%100.0
المجموع	44	%88.0	6	%12.0	50	%100.0

نلاحظ من خلال الجدول أن أغلب أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية و ذلك بنسبة **88.0%**، مقابل نسبة **12.0%** لا يمارسون الألعاب الإلكترونية، و هذا ما يبين انتشار و تنوع هذه الألعاب التي أصبحت تمثل جزء من حياة الأفراد، و غيرت من طبعة علاقاتهم الاجتماعية و الأسرية و أدت الى الإدمان علي ممارستها، و في هذا المجال نذكر لعبة **Fifa mobile** و لعبة، **Free fire** و **PES** و **Pubg** .

وتعتبر فئة الذكور الأكثر ممارسة لهذه الألعاب، اذ بلغت نسبتهم **94.6%** من مفردات العينة، في حين بلغت نسبة الإناث الممارسين للألعاب الإلكترونية: **69.2 %**، مقابل نسبة **5.4 %** من الذكور لا يمارسون هذه الألعاب، في حين بلغت نسبة الإناث اللائي لا يمارسن هذه الالعاب بنسبة **30.8 %**.

و بصفة عامة فإن أغلب المبحوثين يمارسون الألعاب الإلكترونية إلا أنها تختلف من فئة إلي أخرى حسب الدوافع و شخصية ممارسيها.

جدول رقم (09) : ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة حسب الجنس .

تمارس الألعاب العنيفة / جنس المبحوثين	نعم		لا		نادرا		المجموع	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
ذكر	23	%62.2	11	%29.7	3	%8.1	37	%100.0
أنثى	3	%23.1	10	%76.9	0	%0.0	13	%100.0
المجموع	26	%52.0	21	%42.0	3	%6.0	50	%100.0

يوضح الجدول اعلاه أن أغلب أفراد العينة من جنس الإناث لا يمارسن الألعاب الإلكترونية العنيفة بنسبة **76.9 %**، مقابل نسبة **62.2 %** من إجابات فئة الذكور بأنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة، كذلك نسبة **29.7 %** وتخص إجابة فئة الذكور بأنهم لا ما يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة، ونجد من جهة ثانية نسبة **23.1 %** وتخص إجابة فئة الإناث بأنهم يمارسن الألعاب الإلكترونية العنيفة، وفي الأخير نجد إجابة جنس الذكور بأنهم نادرا ما يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة وقد قدرت نسبهم **8.1%**، فنلاحظ أن المبحوثين من الطلبة الجامعيين جنس الإناث لا يمارسن الألعاب الإلكترونية العنيفة بل تفضلن الألعاب الهادئة والمفيدة ومثال على ذلك الألعاب التي قد نجدها في هواتف وحواسيب الإناث : ألعاب بنات ، ألعاب الذكاء ، حل الألغاز وغيرها من الألعاب، وعلى حسب تصريحات بعض من افراد العينة أنهم لا يلعبون الألعاب العنيفة والقتالية بسبب الضغط المتوالي وكمية الأصوات فيها مثلا صراخ اللاعبين مع بعضهم البعض أو صوت الطلقات النارية.

ثانيا: أهم الأساليب العنيفة في اللعبة

جدول رقم (10) : يوضح وجود الأساليب القتالية في اللعبة .

توجد في ألعابك الإلكترونية أساليب قتالية متعددة	التكرار	النسبة
نعم	26	% 52.0
لا	24	% 48.0
المجموع	50	% 100.0

يوضح الجدول أعلاه أن نسبة **52.0 %** من المبحوثين أن ألعابهم الإلكترونية يوجد فيها أساليب قتالية متعددة، تليها نسبة **48.0 %** من المبحوثين بأن ألعابهم لا يوجد فيها أساليب قتالية متعددة ، و هذا راجع الى ان القضاء على الخصم من بين الأساليب القتالية التي يستعملونها مثال الضرب ، القتل بالأسلحة النارية، القتل بالأسلحة البيضاء، بتر أيدي او أرجل الخصم زيادة عن الشتائم الموجهة لبعضهم البعض والعديد من الأساليب الأخرى فحسب تصريح أفراد العينة الذكور أن الألعاب الإلكترونية العنيفة تستوجب آليات كثيرة للفوز على الخصم وعلى اللاعب أن يكون منتبه أكثر لما يجول حوله داخل اللعبة.

جدول رقم (11) : الأساليب القتالية المفضلة في الألعاب الإلكترونية .

ما الذي تفضله في الأساليب القتالية بالألعاب الإلكترونية	التكرار	المجموع
القتل بواسطة الأسلحة النارية	24	% 51.1
القتل بالأسلحة البيضاء	5	% 10.6
القتل بالضرب	6	% 12.8
الدفاع عن النفس فقط	8	% 17.0
كلها معا	4	% 8.5
المجموع	47	% 100.0

يبين لنا الجدول أعلاه أن بنسبة **51.1 %** من المبحوثين أقرت بالقتل بواسطة الأسلحة النارية، يليها نسبة **17.0 %** من المبحوثين الذين يفضلون أسلوب الدفاع عن النفس فقط، تليها نسبة **12.8%** الذين يفضلون أسلوب القتل بالضرب مع خصمهم، تليها نسبة **10.6 %** من المبحوثين يفضلون استعمال أسلوب القتل بالأسلحة البيضاء، وفي الأخير لدينا نسبة **8.5 %** من المبحوثين يفضلون كل الأساليب القتالية في ألعابهم الإلكترونية.

فنستنتج أن أفراد العينة أغلبيتهم يفضلون أسلوب القتل عن طريق الأسلحة النارية بالألعاب الإلكترونية بمعنى أدق أنهم يفضلون أصوات الطلقات النارية والأصوات العالية فتزيد من حماس الفرد ففي تصريح أحد افراد العينة أنه عندما يشتد النزال بين الخصم يلجؤون لاستعمال الأسلحة بأنواعها الصغيرة والكبيرة حتى يتغلبون ويفوزون عليهم ومن بين الألعاب

المشهورة حاليا **Free fire** و **PUBG** و **GTA** ومختلف هذه الألعاب تعتمد على أساليب الضرب والقتل .

جدول رقم (12) : اكثر الألعاب ممارسة.

ما هو اختيارك إذا اقترح عليك أصدقائك الخروج للعب خارجا	التكرار	االنسبة
كرة قدم	40	% 72.7
تجسيد لعبة قتالية	1	% 1.8
ألعاب ذكاء	14	% 25.5
المجموع	55	% 100.0

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن نسبة **72.7%** من المبحوثين يمارسون كرة القدم وهي اللعبة الاكثر اختيارا لأفراد العينة، و ذلك تليها نسبة **25.5 %** من أفراد العينة يمارسون ألعاب الذكاء، وفي الأخير نجد نسبة **1.8 %** من المبحوثين يمارسون الألعاب القتالية.

وعليه نستنتج أن أغلبية المبحوثين إختاروا لعب كرة القدم لأنها من الألعاب الأكثر ممارسة بين الشباب بكونها تجمع بين الأفراد وتحدث بينهم تفاعلات على أرض الميدان ودائما ما يكون خصمين يتنافسان من أجل الفوز بالمباراة مثلها مثل الألعاب الإلكترونية، فكثيرا ما نرى الشباب يكونون فرق من أجل التنافس والربح .

جدول رقم (13) : يوضح مدى امتلاك أساليب قتالية متعددة في ألعاب الإلكترونية حسب السن.

توجد في ألعابك المفضلة أساليب قتالية متعددة / سن المبحوثين	نعم		لا		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرر	النسبة
من22إلى 24 سنة	23	%53.6	13	%42.9	28	%100.0
من 24إلى 26 سنة	10	%47.6	11	%52.4	21	%100.0
من 26 سنة فما فوق	1	%100.0	0	%0.0	1	%100.0
المجموع	26	%52.0	24	%46.0	50	%100.0

يوضح الجدول أعلاه أن أفراد العينة الذين يبلغ سنهم **من22إلى 24 سنة بنسبة 53.6%** على أنهم يمتلكون في ألعابهم التي يفضلونها أساليب قتالية متعددة، وفي المقابل نجد نسبة **52.4%** وتخص إجابات المبحوثين من الذكور و الإناث الذين يبلغون من العمر **(من 24-26) سنة** أنهم لا يمتلكون أساليب قتالية متعددة في ألعابهم المفضلة.

فنستنتج أن فئة المبحوثين **(من22إلى 24 سنة)** أكثر لعب للألعاب الإلكترونية خاصة القتالية والحربية، ففي تصريحات المبحوثين أن الأساليب القتالية المتعددة تساعدهم في الفوز في النزالات مع باقي الخصوم ومن بين الأساليب التي يستعملها المبحوثين في ألعابهم (القتل بالضرب ،القتل بواسطة الأسلحة النارية ، و استعمال مختلف الأسلحة البيضاء وغيرها ...) وبالتالي فمعظم المبحوثين يفضلون وجود أساليب قتالية في ألعابهم الإلكترونية و هذا راجع الى متعتهم في إستخدام هذه الأساليب.

جدول رقم (14) : يوضح الأساليب القتالية الممارسة في الألعاب المفضلة لمفردات العينة

تفضل من الاساليب القتالية توجد في لعبتك أساليب قتالية	القتل بواسطة الأسلحة النارية		القتل بواسطة الأسلحة البيضاء		القتل بالضرب		الدفاع عن النفس		كلها معا		المجموع
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	
نعم	24	%58.5	4	%9.7	7	%17.0	2	%4.8	4	%9.7	41
لا	1	%10.0	2	%20.0	0	%0.0	7	%70.0	0	%0.0	10
المجموع	25		6		7		9		4		51

يوضح الجدول أعلاه أن الألعاب الإلكترونية الممارسة تتضمن أساليب قتالية عنيفة مختلفة يأتي في مقدمتها **القتل بواسطة الأسلحة النارية** بنسبة **58.5%**، أما **القتل بواسطة الأسلحة البيضاء** فبلغت نسبته **9.7%**، **في حين مثل القتل بالضرب** نسبة **17.0%**، تليها نسبة 4.8% **تمثل أسلوب الدفاع عن النفس** .

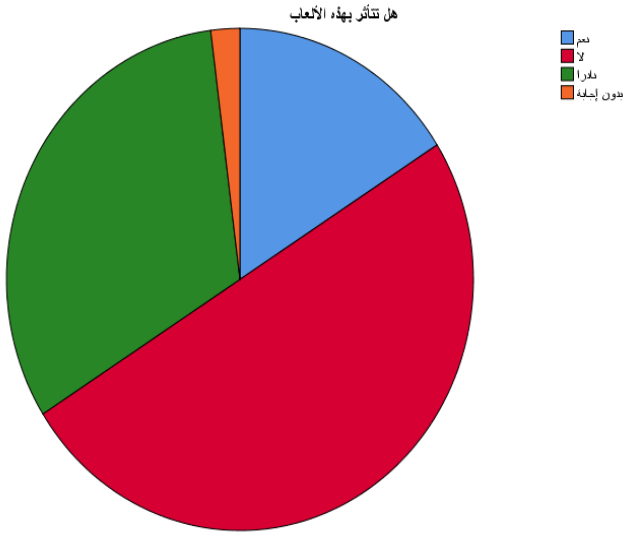
فنستنتج أن أعلى نسبة للإجابات كانت لأفراد مجتمع البحث الذين صرحوا بأنه توجد في ألعابهم المفضلة أساليب قتالية متعددة وأنهم يفضلون **أسلوب القتل بواسطة الأسلحة النارية**، فحاليا مع انتشار الألعاب الإلكترونية وتعددها ترتب عنها إقبال كبير من طرف مختلف الفئات العمرية وأصبحوا مدمنين عليها فالتكنولوجيا نعمة ونقمة، فاللاعبون بمجرد الدخول لعالم الألعاب فإنهم ينغمسون فيها وترتفع متعتهم أكثر عندما يمارسون اللعبة وقد اختار المبحوثين

في دراستنا أنهم يفضلون استعمال القتل بواسطة الأسلحة النارية كأسلوب قتالي في ألعابهم الإلكترونية لهزم الخصم ومن بين الألعاب القتالية التي يفضلها المبحوثين أمثال **(Free fire أطلق النار)** و **(Pubg لعبة قتالية)**، وعليه أن أفراد العينة يفضلون الأساليب القتالية لكونها مبينة على المغامرات ومحاكاة الحياة وبالرغم من أنها افتراضية إلا أنها تشعرهم بالمتعة وروح المخاطرة .

ثالثا: الفرضية الثالثة : تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة سلبا على سلوكيات الفرد.

جدول رقم (15) : تأثير الألعاب الإلكترونية .

تأثر الألعاب الإلكترونية عليك	التكرار	النسبة
نعم	8	% 16.0
لا	25	% 50.0
نادرا	16	% 32.0
بدون إجابة	1	% 2.0
المجموع	50	% 100.0



نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن افراد العينة أجابوا بنسبة كبيرة أنهم لا يتأثرون بالألعاب الإلكترونية و ذلك بنسبة **50.0 %** ، في حين صرحت نسبة **32.0 %** من أفراد العينة بأنه نادرا ما تأثر عليهم الألعاب الإلكترونية، وفي المقابل أجابت نسبة **16.0 %** بنعم اي أنهم يتأثرون بالألعاب الإلكترونية، في حين مثلة نسبة **2.0 %** من أفراد العينة فئة بدون إجابة.

نستنتج من خلال الجدول أن اغلب أفراد العينة لا يتأثرون بالألعاب الإلكترونية لأن معظمها **قتالية وحربية** وتستخدم فيها **أساليب قتالية** عديدة وأنها عالم افتراضي، لا يمكن تطبيق ما يعايشونه في الألعاب على أرض الواقع، فالبرغم من أن هذه الألعاب تساعدهم في تمضية وقت الفراغ إلا أنه لديها جانب سيء كالتأثير على الأفراد وحدوث اضطرابات عديدة وكذلك تأثيرها على المستوى الدراسي للتلاميذ والطلاب و قد تدفعهم الى السلوك الإنحرافي و الإجرمي وتحجب التفاعل مع الأخرين أي العلاقات الإجتماعية، ولكن حسب ما وضحه لنا أفراد العينة من الذكور والإناث أنه لا علاقة للألعاب بالتأثير عليهم بل أنهم يكتسبون منها مهارات التواصل مع الآخرين والتعرف على باقي الأفراد من أنحاء العالم، وكذلك أنها تعزز لديهم كل من المهارات الحركية والحسية وتزيد من قدرة الانتباه لديهم .

جدول رقم (16) : التصرف عندما يطلب منك الوالدين القيام بعمل ما أثناء اللعب .

كيف هو تصرفك عندما يطلب منك أحد والديك القيام بعمل ما	التكرار	النسبة
لا أستجيب	1	% 2.0
أتباطأ	19	% 38.0
أستجيب	30	% 60.0
المجموع	50	% 100.0

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن أفراد العينة من المبحوثين أجابوا بأنهم **يستجيبون** لوالديهم عندما يطلبون منهم القيام بأمر ما في وقت لعبهم بنسبة **60.0 %**، وفي المقابل نجد نسبة **38.0 %** تمثل افراد العينة بأنهم **يتباطؤون** في الرد على والديهم في وسط اللعبة، تليها نسبة **2.0 %** من افراد المبحوثين الذين أجابوا بأنهم **لا يستجيبون** لوالديهم في وسط اللعب.

فنستنتج أن مجتمع بحثنا أغلبيتهم أجابوا بأنهم يستجيبون لوالديهم عندما يطلبون منهم القيام بأمر ما وهم في وسط اللعب، لأنهم يدركون أنهم إذا دخلوا متاهة اللعب يقضون ساعات فيها ويمكن أن تفوق **3 ساعات** والأجدر أن الأهل يحذرونهم من طول استخدام هذه الألعاب بكونها مشتتة للانتباه.

جدول رقم (17) : استخدام الضرب أثناء الشجار مع احد الزملاء .

تستخدم الضرب عند شجارك مع أحد زملائك	التكرار	النسبة
نعم	11	% 22.0
لا	27	% 54.0
نادرا	12	% 24.0
المجموع	50	% 100.0

نلاحظ من خلال الجدول أن المبحوثين أجابوا بنسبة كبيرة بأنهم **لا يستخدمون الضرب** عندما يتشاجرون مع أحد من زملاءهم وقدرت نسبتهم ب **54.0 %** ، تليها نسبة **24.0 %** تمثل المبحوثين الذي **نادرا** ما يسخدمون الضرب عند تشاجرهم مع أحد من زملائهم، وفي المقابل نجد نسبة **22.0 %** و تمثل إجابات المبحوثين الذين **صرحوا ب "نعم** " أنهم يستخدمون الضرب عند الشجار مع زملائهم.

فنستنتج أن أغلبية المبحوثين في دراستنا **لا يستخدمون** آلية الضرب عندما يتشاجرون مع أحد من زملائهم بل يعتمدون على التكلم بطريقة بسيطة مبنية على التفاهم واحترام رأي الآخر، فالبرغم من ممارسة الشباب للألعاب العنيفة إلا أنها تبقى ألعاب إفتراضية في المواقع لأن الواقع يعكس العكس وكذلك أن الشيء الإيجابي أنها لم تؤثر عليهم بل وكما قال أحد المبحوثين أن الواقع شيء آخر ولا يجب تطبيق كل مانراه في المواقع والألعاب الإفتراضية .

جدول رقم (18) : السلوكات التي تعكسها الألعاب الإلكترونية .

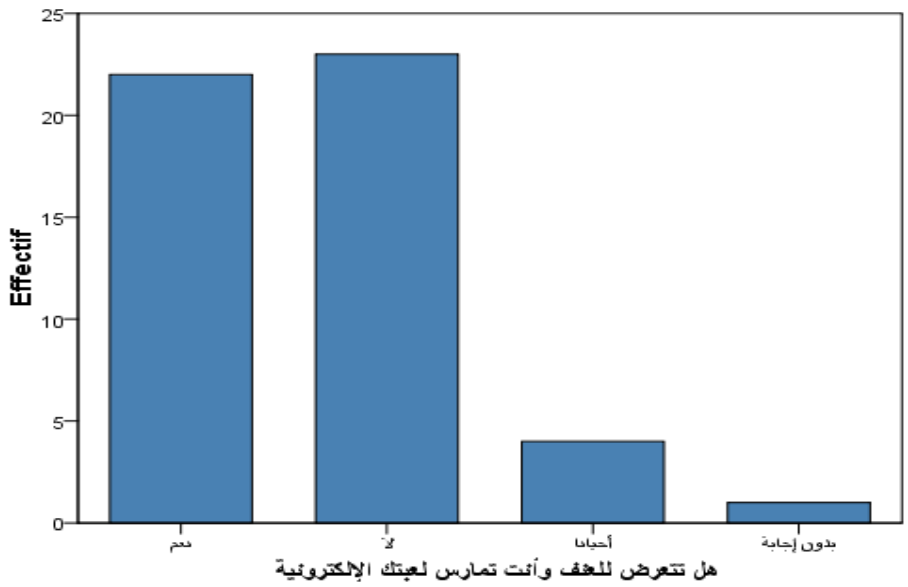
أهم السلوكات التي تعكسها الألعاب الإلكترونية على واقعك	التكرار	النسبة
العزلة	40	% 64.5
القوة والعدوانية	6	% 9.7
التمرد	3	% 4.8
الغضب	13	% 21.0
المجموع	62	% 100.0

نلاحظ من خلال الجدول أن نسبة **64.5 %** من المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تعكس **سلوك العزلة** عن الواقع، تليها نسبة **21.0 %** وتخص **سلوك الغضب** الذي تعكسه الألعاب الإلكترونية على المبحوثين، وتليها نسبة **9.7 %** وتخص كذلك أن أهم السلوكات التي تعكسها الألعاب الإلكترونية على المبحوثين **القوة والعدوانية**، أن أهم السلوكات التي تعكسها الألعاب الإلكترونية على المبحوثين **التمرد** بنسبة **4.8 %** .

فنستنتج أن أغلبية إجابات المبحوثين الجامعيين من الذكور والإناث أنهم قد اكتسبوا سلوكيات من الألعاب الإلكترونية ومن بينهم **العزلة** عن الواقع والإنطواء على نفسهم عن العالم الخارجي، فمن سلبيات الألعاب الإلكترونية أنها تجعل المراهق أو الفرد منغمس في كمية اللعب والتحدي والفوز على أصدقائه وكما هو معروف بأن **عزلة** الفرد عن الواقع تأتي من عدم وجود اتصال بينه وبين الآخرين أو شعوره الدائم بالوحدة و مختلف الأزمات النفسية التي قد يتعرض لها، وبالتالي فمختلف السلوكات التي قد تصيب الفرد ينتج عنها إما سلوكات عدوانية قد تدفعه الى فعل إجرامي أو قلة في التركيز وغيرها من السلوكات السيئة.

جدول رقم (19) : التعرض للعنف أثناء لعب الالعاب الالكترونية .

تتعرضون للعنف وأنت تمارسون ألعابكم الإلكترونية	التكرار	النسبة
نعم	22	% 44.0
لا	23	% 46.0
أحيانا	4	% 8.0
بدون إجابة	1	% 2.0
المجموع	50	% 100.0



نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن المبحوثين أجابوا بنسبة **46.0 %** أنهم لا يتعرضون للعنف وهم يمارسون ألعابهم الإلكترونية، تليها نسبة **44.0 %** وتخص إجابة المبحوثين ب "نعم " أنهم يتعرضون للعنف وهم يمارسون ألعابهم الإلكترونية، و في المقابل نسبة **8.0 %** وتخص إجابات المبحوثين من الطلبة الجامعيين أنهم أحيانا ما يتعرضون للعنف وهم يمارسون ألعابهم الإلكترونية، تليها نسبة **2.0 %** بدون إجابة.

فنستنتج أن الأكثرية من المبحوثين أجابوا بأنهم لا يتعرضون للعنف وهم يمارسون ألعابهم الإلكترونية فمعظمهم يلعب **ألعاب رياضية** وأما بالنسبة للإناث فيلعبون **ألعاب بنات** وغيرها من الألعاب السهلة وأما عن العنف الذي يأتي من الألعاب العنيفة فيكون داخل اللعبة عن طريق لعب ألعاب مباشرة.

جدول رقم (20) : الهدف الأساسي من لعب الالعاب الالكترونية .

تلعب الألعاب الإلكترونية بغرض	التكرار	النسبة
الفوز على الآخرين	45	% 95.7
ربح جوائز مادية	2	% 4.3
المجموع	47	% 100.0

نلاحظ من خلال الجدول أن المبحوثين صرحوا بأنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية بغرض **الفوز على الآخرين** وقدرت نسبتهم **95.7 %**، تليها نسبة **4.3 %** وتخص إجابات المبحوثين بأنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية بغرض **ربح جوائز مادية.**

فنستنتج أن المبحوثين أجابوا على أنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية بغرض الفوز على الآخرين فمتعة اللعب تكمن في احترام قواعد اللعبة وامتلاك مختلف المهارات التي تساعدهم في الفوز فأهمية الألعاب أنها تخلق آفاق اتصال جديدة بين البشر في جميع أنحاء العالم واللاعبون يقومون بفتح تحدي فيما بينهم لإبراز قوتهم وإصرارهم على الفوز في اللعبة باستعمال مختلف الأساليب القتالية، وبالتالي فيمكن القول أن ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية قد تصنع في نفسهم روح المغامرة والتحدي والبحث دائما من أجل الفوز .

جدول رقم (21) : ردة الفعل اذا حدث جدال وسط اللعب .

مايمكن أن تفعله إذا ما حدث جدال وسط اللعب	التكرار	النسبة
أستمر باللعب فقط	15	% 31.9
أقوم بالمنازعة اللفظية و الشتم	23	% 48.9
أحاول تهدئة الأمر	9	% 19.1
المجموع	47	% 100.0

نلاحظ من خلال الجدول أن المبحوثين صرحوا بأنهم يقومون بالمنازعة اللفظية و الشتم عندما يحدث جدال بينهم وبين أصدقائهم في وسط اللعب وقد قدرت نسبتهم **48.9** %، تليها نسبة **31.9 %** تمثل إجابة المبحوثين بأنهم يستمرون باللعب فقط عندما يحدث أي

جدال وسط اللعب، وفي المقابل نسبة **19.1 %** و تمثل المبحوثين الذين يحاولون تهدئة الأمر.

فنستنتج أن أغلبية المبحوثين صرحوا بأنهم إذا ما حدث جدال بينهم وأصدقائهم داخل اللعبة فقد يلجؤون لمختلف المنازعات **اللفظية** خاصة في حالة الخسارة، و حسب تصريح أحد المبحوثين أن الألعاب الإلكترونية تأثر على اللاعبين بطرق سلبية أحيانا فهي تسبب القلق والتوتر واشتداد اللعب بينهم فكما تعرف الألعاب الإلكترونية العنيفة أنها تعد من أحد الأسباب التي أدت لظهور إضطرابات سلوكية لدى ممارسيها وعليه فإن تلك المنازعات تؤدي لظهور سلوكات عديدة بين اللاعبين .

جدول رقم (22) : طبيعة العلاقة مع الزملاء .

طبيعة علاقتك مع زملائك	التكرار	النسبة
جيدة	25	% 50.0
عادية	22	% 44.0
سيئة	2	% 4.0
المجموع	49	% 100.0

نلاحظ من خلال الجدول أن المبحوثين وضحوا بأن طبيعة علاقتهم مع زملائهم **جيدة** بنسبة **50.0 %**، تليها نسبة **44.0 %** تمثل المبحوثين الذين أجابوا بأن طبيعة علاقتهم مع زملائهم **عادية** ، تليها نسبة **4.0 %** تمثل المبحوثين بأن طبيعة علاقاتهم مع زملائهم **سيئة**.

فنستنتج أن أفراد العينة وضحوا بأن علاقتهم مع زملائهم **جيدة** ولا يوجد فيها أي مشاكل أو نزاعات بينهم ،فالتعامل مع الزملاء أمر مهم جدا سواءا في الدراسة أو العمل أو غيرها ،فطريقة التعامل مع الغير جد مهمة وهي تبنى على عدة أسس قويمة كالتفاهم ،التعاطف ،التعاون، الإستجابة للرأي الآخر و التضامن بين الأفراد لبناء المجتمع فكلما كان الوفاق والألفة بين علاقة الزملاء جيدة كلما أثر ذلك تأثيرا جيدا على نفسية الأفراد.

جدول رقم (23) : التشاجر مع أحد الزملاء .

سبق وأن تشاجرت مع أحدهم	التكرار	النسبة
نعم	30	% 60.0
لا	19	% 38.0
المجموع	50	% 100.0

نلاحظ من خلال الجدول أن أفراد مجتمع بحثنا من الطلبة صرحوا بنسبة **60.0 %** أنهم سبق لهم وأن تشاجروا مع أحدهم، تليها نسبة **38.0 %** للطلبة الذين أجبوا بأنهم لم يسبق لهم أن تشاجروا مع أي أحد ،

فنستنتج أن أفراد مجتمع بحثنا من الطلبة الجامعيين في مختلف التخصصات والسنوات الدراسية صرحوا بنسبة كبيرة أنهم سبق وأن تشاجروا مع أحدهم خاصة عندما يكونون في الشارع وقد تحدث بينهم مناوشات إما بسبب عمل أو دراسة أو عدم الإتفاق على أمر ما، أو حتى عندما يمارسون ألعابهم الإلكترونية التي تمشي بالصورة والصوت كلعبة **Yalla ludo** أو

Free fire ،فالشجار بين الأصدقاء يكون إما لاختلاف وجهات نظر أو سوء تفاهم وبالتالي تختلف مسببات الشجار بين الأشخاص.

جدول رقم (24) : تأثير الالعاب الالكترونية والسلوكيات التي تعكسها .

أهم السلوكات التي تعكسها الالعاب عليك / تتأثر بهذه الألعاب	العزلة		العدوانية و القوة		التمرد		الغضب		المجموع
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	
نعم	7	%87.5	2	%25.0	1	%12.5	1	%12.5	8
لا	20	%87.5	3	%12.0	2	%8.0	7	%28.0	25
المجموع	27		5		3		8		33

نلاحظ من خلال الجدول أن المبحوثين صرحوا بنسبة **87.5 %** أنهم يتأثرون بالألعاب الإلكترونية وأن من بين السلوكات التي اكتسبوها من الألعاب " **سلوك العزلة** " ونجد كذلك نفس النسبة المئوية للمبحوثين الذين أجابوا بأنهم لا يتأثرون بالألعاب الإلكترونية ،وفي المقابل نجد نسبة **28.0 %** وتخص المبحوثين الذين أجابوا بأن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر عليهم إذ أنها تكسبهم " **سلوك الغضب** " ، وتليها نسبة **25.0 %** وتخص كذلك إجابات المبحوثات ب "**نعم** " أن الألعاب الإلكترونية تؤثر عليهم وأن من أهم السلوكات التي يكتسبونها منها **القوة والعدوانية**

ونجد أيضا نسبة **12.5%** وتخص إجابات المبحوثين ب "**نعم**" أن الألعاب الإلكترونية تؤثر عليهم وأن من أهم السلوكات التي قد يكتسبونها جراء هاته الألعاب " **التمرد والغضب** " ، وما قبل الأخير نجد نسبة **12.0 %** وتخص المبحوثين الذين أجابوا بان الألعاب الإلكترونية **لا** تؤثر عليهم إذ أنها تكسب لاعبيها سلوك " **القوة والعدوانية** " ، وفي الأخير نجد نسبة **8.0 %** وتخص إجابات المبحوثين بأن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر عليهم وأنها قد تكسب الأفراد سلوكات متعددة من بينها "**التمرد** ".

فنستنتج أن أغلبية المبحوثين أجابوا ب "**نعم**" أنهم يتأثرون بالألعاب الإلكترونية من جهة ومن جهة ثانية نفس النسبة المئوية لإجابات المبحوثين بأن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر عليه وفي كلتا الحالتين وضحوا بأن من أهم السلوكات التي قد يكتسبونها جراء هاته الألعاب الإلكترونية "**سلوك العزلة** " فوضحوا بأن انغماس المدمنين أو اللاعبين لفترات طويلة باللعب قد يؤثر على أعصابهم وقد لاحظنا بأن المبحوثين الذين يتأثرون بالألعاب الإلكترونية أنهم قد يكتسبون سلوكات غير سوية كممارسة العنف، الضرب، الشتم ... إلخ

خلافا عن المبحوثين الذين وضحوا بأن الألعاب الإلكترونية **لا تؤثر** عليهم فهم لا ينشغلون بها كثيرا ولا تطول مدة اللعب كثيرا فسلوك **العزلة** التي اكتسبه أغلبية المبحوثين كان من وراء بعدهم عن التفاعل الإجتماعي في الواقع وتكوين علاقات افتراضية على المواقع والألعاب فأصبحوا إنطوائيين ووحيدين همهم فقط اللعب والفوز على الخصوم.

جدول رقم (25) : ردة الفعل أثناء اللعب و تلبية أمر ما من طرف الوالدين .

تستجيب لوالديك إذا ما طلبوا منك القيام بأمر ما / جنس المبحوثين	لا أستجيب		أتبطئ		أستجيب		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
ذكر	0	%0.0	17	%45.9	20	%54.1	37	%100.0
أنثى	1	%7.7	2	%15.4	10	%76.9	13	%100.0
المجموع	1	%2.0	19	%38.0	30	%60.0	50	%100.0

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أعلاه أن أعلى نسبة في دراستنا قدرت ب **76.9 %** وتخص المبحوثين من جنس الإناث، تليها نسبة **45.9 %**، لإجابات الطلبة الذكور الذين صرحوا بأنهم يتباطؤون في الإستجابة لأهلهم، تليها نسبة **15.4 %** وتخص إجابات الإناث بأنهن تتباطئن للإستجابة لوالديهم إذا ما طلبوا منهم القيام بعمل، مقابل نسبة **7.7 %** وتخص المبحوثات اللواتي صرحن بأنهن لا تستجبن لأهلهم إذا ما طلبوا منهم القيام بعمل ما وهو في وسط اللعب.

فنستنتج أن أغلبية المبحوثات من الطالبات الجامعيات وضحن بأنهن تستجبن لوالديهم إذا ما طلبوا منهم القيام بعمل ما وهم في وسط لعبهم للعبتهم المفضلة وذلك تفاديا لصراخهم عليهم أو اللجوء لمنع الآباء عنهم مختلف المواقع والألعاب الإلكترونية ،فحسب تصريحات الإناث أنهن تستجبن للأهل على غير الذكور الذين أحيانا ما ينغمسون في اللعب ولا يبالون

بتعليمات أهلهم ،وبالتالي فاحترام الأهل والبر بهم وحسن التعامل والإستجابة من أهم الضروريات التي يستوجب للفرد أن يتقيد بها والأخذ بها مستقبلا.

رابعا: مناقشة النتائج:

1- مناقشة نتائج الفرضية الأولى:

انطلاقا من النتائج المتحصل عليها في الدراسة الميدانية بعد تطبيق الاستبيان على عينة قدرت ب 50 طالب و طالبة و تم الاجابة علي تساؤلات الدراسة و التأكد من الفرضيات التي تم صياغتها في الدراسة الحالية، بحيث تحققت الفرضية الأولى التي مفادها: الألعاب العنيفة (القتالية، الحربية) من الألعاب الإلكترونية ممارسة من طرف الشباب حيث تم حساب التكرارات والنسب المئوية لإجابات الطلبة على الاستبيان وأثبتت النتائج الموضحة في الجدول رقم (05) أن نسبة 52% من الطلبة في جامعة العربي تبسي، يمارسون بنسبة كبيرة الألعاب الالكترونية العنيفة.

2- مناقشة نتائج الفرضية الثانية:

بعد تحليل الفرضية الثانية التي مفادها الأساليب العنيفة في الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لممارسيها و إكتساب سلوكيات عنيفة نذكر منها العنف الجسدي و العنف اللفظي بغاية الفوز في اللعبة توصلنا إلى مجموعة من النتائج لمعطيات الجدول رقم (10) فنجد أن الأكثرية من المبحوثين في جامعة الشيخ العربي تبسي، صرحوا أنهم يمارسون أساليب قتالية في اللعبة و ذلك بنسبة 52.0% و نذكر من هذه الأساليب القتل بواسطة الأسلحة النارية في نتائج معطيات الجدول رقم (11) و ذلك بنسبة 51.1%، حيث تحققت الفرضية الثانية.

3- مناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

انطلاقا من النتائج المتحصل عليها في الدراسة الميدانية نجد أن طلبة كلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية (طلبة قسم علم الاجتماع) لم يتأثروا باللعاب الالكترونية العنيفة

و هذا من خلال نتائج الجدول رقم(15) بنسبة 50.0% بحيث لم تتحقق الفرضية الثالثة التي مفادها الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤثر سلبا على سلوكيات الفرد و تجسيدها في ألعاب واقعية منها استخدام الضرب، السب، الشتم بالإضافة إلى الإدمان، العزلة، الانطواء، الأمراض النفسية وسوء العلاقات و ذلك يعود إلي عدة أسباب نذكر منها ما يلي:

- الترفيه و التسلية
- تنمية المهارات: بعض الألعاب تعزز المهارات العقلية و الإبداعية مثل حل المشكلات و التفكير الإستراتيجي.
- التواصل الاجتماعي: بعض الالعاب المتعددة تشجع الطلبة على التعاون و التفاعل مع الأخرين عبر الانترنت و بالتالي تعزز التواصل الاجتماعي و تطوير المهرات الاجتماعية.

4- الاستنتاج العام:

لقد كان الهدف من هذه الدراسة هو مظاهر العنف في الألعاب الإلكترونية الممارسة من طرف الشباب في جامعة العربي التبسي كلية العلوم الإنسانية الاجتماعية قسم علم الاجتماع، وبعد صياغة فرضيات الدراسة، قمنا بأعداد استبيان الالعاب الإلكترونية العنيفة الممارسة من طرف الطلبة' وتمريره على مجتمع الدراسة المكون من 50 طالب و طالبة، ومن خلال المعلومات التي تحصلنا عليها من وجهة نظر الطلبة، توصلنا الى ان ظاهرة الالعاب الالكترونية العنيفة منتشرة جدا في جامعة العربي التبسي، وهذا ما تبين من خلال اجوبتهم على اسئلة الاستبيان، وهذا ما تم توقعه، حيث افترض وجود انتشار لظاهرة الالعاب الالكترونية العنيفة بنسبة كبيرة و انطلاقا من النتائج المتحصل عليها، لاحظنا ان اغلبية عينة الدراسة هم من فئة الشباب اذ تمثل نسبتهم 74.0% أي 37 طالب من مجموع افراد العينة ، فيمكن القول ان الشباب هم الاكثر من يمارسون الالعاب الالكترونية العنيفة ،كما ان الطلبة الذين يتراوح سنهم ما

بين 19 سنة إلى 23 سنة هم اكثر من يمارسون الالعاب الالكترونية العنيفة ،حيث يبلغ عددهم 28 طالب وذلك بنسبة56.0 % و من خلال كل هذه النتائج يمكن الاجابة عن التساؤلات الجزئية المطروحة في الاشكالية و التصديق بالفرضيات :

- تعتبر الألعاب العنيفة من الألعاب الإلكترونية الممارسة من طرف الشباب.
- تؤثر الأساليب العنيفة في الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لممارسيها.
- الألعاب الإلكترونية العنيفة لا تؤثر على الفرد كونها ألعاب افتراضية.

خامسا: مقاربة النتائج على ضوء النظرية

استعنا بالنطرية التعلم الاجتماعي التي قدمها العالم **ألبيرت باندورا** عام 1958 وتعرف هذه النظرية بأسماء أخرى مثل نظرية التعلم بالملاحظة والتقليد او نظرية التعلم بالنمذجة حيث تشرح هذه النظرية إكتساب الأشخاص أشكال جديدة من السلوك نتيجة ملاحظة الاخرين، وكيف يهيئون هذه السلوكيات للاستجابة للمشاكل أو الظروف التي تصادفهم في حياتهم فالكائن الإجتماعي يعيش ضمن مجموعة من الأفراد يتفاعل معها ويؤثر ويتأثر فيها، وبذلك فهوا يلاحظ سلوكيات وعادات وإتجاهات مجموعة من الأفراد الأخرين ويعمل على تعلمها من خلال الملاحظة والتقليد ووفقا لهذه النظرية فان المبحوثين يستطيعون تعلم العديد من الأنماط السلوكية لمجرد ملاحظتها في هاذه الألعاب، وبالتالي قد تدفعهم الى استعمال العنف بكل أشكاله وهذا يؤدي بهم الى إنحرافهم وممارسة السلوكيات الإجرامية.

الخاتمة

خاتمة

تختتم مظاهر العنف في الألعاب الإلكترونية بشكل عام بأنها موضوع ذو جدل واسع النطاق في المجتمعات الحديثة.

تعتبر الألعاب الإلكترونية واحدة من أشكال الترفيه الشعبية في العالم، حيث يشارك فيها الملايين من الأشخاص حول العالم يوميًا ومع زيادة تقنيات الرسومات والواقع الافتراضي، أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر واقعية وعمقًا، مما يثير القلق بشأن مدى تأثيرها على سلوك لاعبيها، خاصة العنف المتواجد في الألعاب.

تظهر مظاهر العنف في الألعاب الإلكترونية من خلال عرض المشاهد العنيفة والتفاعل معها، حيث يقوم اللاعبون بالتحكم في شخصيات ترتكب أعمال عنف أو تتعرض للعنف.

قد يكون هذا العنف متنوعًا بين استخدام الأسلحة، والقتال الجسدي، والقتل وغيرها من الأفعال العدوانية ومع تطور التكنولوجيا، أصبحت هذه المشاهد أكثر واقعية وتفصيلًا مما يثير القلق بشأن تأثيرها على نمط التفكير والسلوك لدى اللاعبين.

تحظى مظاهر العنف في الألعاب الإلكترونية بانتقادات كبيرة، حيث يرى البعض أنها تسهم في زيادة العنف في المجتمع وتؤثر سلبًا على صحة اللاعبين النفسية وتقدم بعض الدراسات دلائل على أن العنف المتكرر المعروض في الألعاب الإلكترونية يمكن أن يؤدي إلى زيادة العدوانية والتوتر و العزلة لدى الأفراد.

قائمة المصادر و المراجع

قائمة المصادر و المراجع:

1- الكتب

- **علي عبد القادر القرالة:** مواجهة ظاهرة العنف في المدارس والجامعات، ط1 2015م – 1436هـ ، دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع ، 2015 ص ص9-10.
- **إبراهيم حسنين توفيق:** ظاهرة العنف في النظم العربية، دار النهضة العربية 1999 القاهرة ص 49
- **وفاء محمد البرعي:** دور الجامعة في مواجهة التطرف الفكري، دار المعرفة الجامعية 2002، الإسكندرية مصر ص 126
- **إبراهيم حسنين توفيق:** ظاهرة العنف في النظم العربية، دار النهضة العربية 1999 القاهرة ص 49
- **جابر عوض السيد:** الإنحراف والجريمة في عالم متغير، المكتب الجامعي الحديث 2004، الإسكندرية مصر، ص 241
- **وفاء محمد البرعي:** دور الجامعة في مواجهة التطرف الفكري، دار المعرفة الجامعية 2002، الإسكندرية مصر ص 126
- ميمش مصباح: مساهمة في دراسة العدوانية عند المراهق الجانح وتطورها إلى العنف، مذكرة ماجستير 1993، جامعة منتوري ، قسنطينة ص 129
- **نرمين حسين السطالي:** سيكولوجية العنف و أثره على التنشئة الاجتماعية للأبناء، ط1 2018 ،السعيد لنشر و التوزيع، مصر، ص ص 14-16
- **طه حسين عبد العظيم:** سيكولوجية العنف العائلي و المدرسي، دار الجامعة الجديدة، الاسكندرية، مصر 2007، ص ص27-262
- **علي إسماعيل علي،** نظرية التحليل النفسي اتجاهاتها الحديثة في خدمة الفرد، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، مصر، 1995 ص 14.

- **زكريا الشربيني- يسرية صادق،** تنشئة الطفل و سبل الوالدين في معاملته و مواجهة مشكلاته، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر،2000، ص 31.
- **كاظم عبد الله جبري الموسوى،** تأثير اللعب على النمو الذهني و النفسي و الاجتماعي عند الاطفال، لبنان، كلية الآداب و العلوم الانسانية قسم علم النفس العام، مقرر علم النفس التربوي، سنة 2020-2021 ،بدون ط ، ص10
- **د.مها حسني الشحروري:** الالعاب الالكترونية في عصر العولمة، دار المسيرة للنشر و التوزيع، ط1 2008م-1428هـ، ص40 1م، العدد 32،ص 335.
- **فهد بن عبد العزيز الغفيلي،** الالعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الاسرة و المجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 1434هـ، ص23
- **مريم قويدر:** اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدي الاطفال ، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، مذكرة لنيل شهادة ماجستير جامعة الجزائر 3 ، كلية العلوم السياسية و الاعلام قسم علوم الاعلام و الاتصال ،الجزائر ،2011-2012،ص23

2- المواقع الالكترونية:

- **https: almaany.com** تعريف ومعنى العنف في قاموس الكل . قاموس عربي عربي، تاريخ الزيارة 2023/04/25 على الساعة 21:43

- **أشهر الالعاب الالكترونية الضارة: rjeem.com،** تاريخ الدخول، 2023/03/29 الوقت : 21:54، تاريخ الخروج 2023/03/29، الوقت: 22:20.

- **مركز الحرب الناعمة لدراسات،** الالعاب الالكترونية و دورها في هذه القيم ، سلسلة التقارير التحليلية، تقرير دوري يعني بقضايا الحرب الناعمة، ط1 2015، ص 3-4 نسخة الكترونية.

3- المجلات :

- **القبانجي علاء الدين:** العنف السيكولوجي والعلاج، مجلة النبأ 2000، العدد 47 ص 2.
- **مصطفى حاج قويدر:** طالب دكتوراه، الألعاب الالكترونية و علاقتها بالتنمر الالكتروني لدى الأطفال، مجلة المؤتمرات العلمية الدولية ، العدد الأول يوليو ، تصدر 1، المجلد2020 عن المركز الديمقراطي العرب، ص 42-43
- **وناسي سهام :** " العنف الاشكال والعوامل والنظريات المفسرة له ". مجلة افاق العلوم ، العدد 9، 2017، ص 551.
- **دحمان نوال، بن عروس محمد لمين،** مظاهر اللامعيارية في مستوياتها الثلاث، مجلة حقائق للدراسات النفسية والاجتماعية، جامعة الجلفة-الجزائر،العدد 15،ص 72.
- **خلود محمد خميس . يثرب خطاب منديل،** العنف و تأثيره علي الإستقرار، مجلة العلوم القانونية والسياسية، كلية القانون و العلوم السياسية،جامعة ديالي، المجلد العاشر- العدد الثاني، 2021، ص12.
- **فؤاد علي العاجز،** العوامل المؤدية إلي تفشي العنف لدي طلبة المرحلة الثانوية في مدارس محافظات عزة، كلية التربية-الجامعة الاسلامية، مجلة الجامعة الاسلامية، المجلد العاشر ، العدد الثاني، 2002 ، غزة، فلسطين، ص18.
- **حجاري محمد:** أثر الأوضاع الإقتصادية المتغبرة علي ظاهرة العنف-دراسة للعوامل و بعض الجوانب الوقائية، حوليات جامعة الجزائر1، كلية الحقوق و العلوم السياسية، العدد1 المجلد 35، 2021، ص ص414 -415.

- **عدنان العتوم: غادة دراغمة،** العنف الجامعي و علاقته بالنمو الأخلاقي و المنظومة القيمة لدي طلبة جامعة اليرموك، مجلة المنارة للبحوث و الدراسات، الأردن 2014 ، ص 222.
- **أنس عباس غزوان:** العنف الأسري ضد الأطفال و إنعكاسه علي الشخصية، دراسة إجتماعية ميدانية في مدينة الحلة، مجلة جامعة بابل، جامعة الكوفة، كلية العلوم، المجلد 23 العدد4، 2015، ص 2163.
- **مليكة بن زيان:** العنف و المقاربات النظرية المفسرة له، مجلة الخلدونية، جامعة سكيكدة ، الجزائر، المجلد12، العدد2، 2020، ص 74.
- **محمد ذيب، أشواق بن عمار:** الجوانب التقنية للألعاب الالكترونية رؤية في المفهوم و النظريات رؤية سوسيوتحليلية المجلة الجزائرية للابحاث و الدراسات، المجلد 5، العدد 2، 2022/4/15، ص280.
- **عبد الله بن مرعى محمد القرني:** ممارسة الالعاب الالكترونية العتيفة و علاقتها بالعدائية و السلوك العدواني لدي عينة من المراهقين، المجلة العربية لنشر العلمي، ورقة علمية مقدم استكمالا لمتطلبات درجة الماجستير، في تخصص علم النفس الجنائي، كليه الاداب و العلوم الانسانية، قسم علم النفس 202 مجلة كلية الآداب: د.فيصل أحمد متولي محمد عبد الخالق، تأثير الألعاب العنف الإلكترونية على التفوق الدراسي لدا الطلاب، العدد53، يوليو2021 ص 840-841.
- **صيف الأزهر ، محمد ذيب:** مجلة المجتمع والرياضي، الألعاب الإلكترونية وتشكل السلوك العدواني لدى الأطفال داخل المدرسة، 2019/12/22، المجلد 2- العدد 2 ص 30-31.
- **خالد صلاح حنفي محمود:** ، الطفل العربي و الالعاب الالكترونية القاتلة، دراسة تحليلية، مجلة الطفولة و التنمية-مصر، العدد 32-2018 ، ص 33-34.

- **مصطفي الحاج قويدر**، طالب دكتوراه، الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر الالكتروني لدي الاطفال، مجلة المؤتمرات العلمية الدولية، العدد الأول يوليو تصدر، 1 المجلد، 2020 عن المركز الديمقراطي العربي، ص 43-44.

ملخص

ملخص الدراسة:

تطرقنا في هذه الدراسة والتي تتمحور حول قراءة سسيولوجية للمضامين العنيفة في الألعاب الالكترونية إلى اشكالية تتمثل في معرفة الأبعاد الاجتماعية للألعاب الالكترونية الممارسة من طرف الشباب و مدى تأثيرها.

وعليه قمنا بصياغة التساؤل الرئيسي التالي: ماهي مظاهر العنف في الالعاب الالكترونية الممارسة من طرف الشباب ؟

وتهدف هذه الدراسة الى فتحها مجالا للبحث و تشخيص أبعاد وعوامل ومظاهر العنف في الالعاب الالكترونية، وبالاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي و اختيارنا لعينة قصدية طبقية متكونة من 50 طالب، اما فيما يخص أدوات جمع البيانات استعملنا أداة الاستبيان وجمع البيانات المتاحة و تحليلها وتفسيرها.

وأشارت الدراسة الى ان التعرض المتكرر للعنف في الالعاب الالكترونية يمكن أن يؤثر على نمط التفكير وسلوك لدى اللاعبين قد يتطور لديهم اعتقادات غير واقعية بشأن العنف و زيادة العدوانية و التوتر في حياتهم اليومية.

الكلمات المفتاحية:

العنف ، الألعاب الالكترونية.

Key words: violence, electronic games

Abstract

In this study, which revolves around a sociological reading of violent contents in electronic games, we addressed a problem represented in knowing the social dimensions of electronic games practiced by young people and the extent of their Accordingly, we formulated the following main question: .impact What are the manifestations of violence in electronic games ؟practiced by young people.

This study aims to open a field for research and diagnosis of the dimensions, factors and manifestations of violence in electronic games, based on the descriptive analytical approach and our selection of a random sample consisting of 50 students. As for data collection tools, we used the questionnaire tool and available data collection, analysis and interpretation.

The study indicated that repeated exposure to violence in electronic games can affect the thinking pattern and behavior of the players. They may develop unrealistic beliefs about violence and increase aggression and tension in their daily lives.

الملاحق

- الملاحق:

1- الإستبيان

ضع علامة × امام العبارة التي تختارها

المحور الأول: البيانات العامة

1- الجنس:

ذكر ☐ أنثى ☐

2- السن: ☐

3- التخصص: ☐

4- مكان الإقامة: ☐

المحور الثاني: أهم أنواع الألعاب الإلكترونية العنيفة الممارسة من طرف الشباب ؟

5- هل تمارس الألعاب الإلكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐

6- في حالة نعم، ماهي هذه الألعاب التي تمارسها ؟

.....

.....

. .....

7- هل تمارس الألعاب الإلكترونية العنيفة ؟

نعم ☐ لا ☐ نادرا ☐

8- في حالة نعم ، هل يمكن ذكر هذه الألعاب؟

.....

.....

..... .

9- أي الألعاب الإلكترونية تفضل؟

القتالية ☐ الرياضية ☐ ألعاب الذكاء ☐

10- هل لديك ألعاب أخرى مفضله ؟

نعم ☐ لا ☐

11- أذكرها:

.....

.....

..... .

12- ما هي الألعاب الإلكترونية الموجودة في حاسوبك أو هاتفك ؟

13- أذكرها:

.....

.....

..... .

المحور الثالث: الأساليب العنيفة في الألعاب الإلكترونية.

14- هل توجد في اللعبة التي تفضلها اساليب قتالية متعددة ؟

نعم ☐ لا ☐

15- أي الأساليب القتالية في الألعاب الإلكترونية التي تفضلها ؟

القتل بواسطه الأسلحة النارية ☐ القتل بالأسلحة البيضاء ☐

القتل بالضرب ☐ الدفاع عن النفس فقط ☐ كلها معا ☐

16- إذا أتيحت لك فرصة للعب، أيهم تختار؟

العاب رياضية ☐ ألعاب قتالية ☐ ألعاب الذكاء ☐

17- عندما يقترح عليك احد الأصدقاء اللعب خارجا، ماذا تختار؟

كرة القدم ☐ تجسيد لعبة قتالية ☐ ألعاب الذكاء ☐

18- هل تمارس هذه الألعاب؟

فري فاير ☐ ببجي ☐ جي تي أ 5 ☐

19-أي من الألعاب تأخذ من وقتك أكثر ؟

القتالية ☐ الرياضية ☐ الذكاء ☐

المحور الرابع: أثار الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوكيات ممارسيها

20-هل تتأثر بهذه الألعاب؟

نعم ☐ لا ☐ نادرا ☐

21-سبق وأن تعرضت لأي نوع من التنمرمن طرف الآخر؟

نعم ☐ لا ☐ نادرا ☐

22- في حالة نعم، ما طبيعة هذا التنمر؟

.....

23-كم من الوقت تقضي في ممارسة الالعاب الالكترونية ؟

☐

24-عندما يطلب منك أحد الوالدين القيام بعمل ما و أنت تلعب كيف تتصرف؟

لا تستجيب ☐ أتباطئ ☐ أستجيب ☐

25- في حال حدوث شجار مع أحدهم هل تستخدم أداة للضرب ؟

نعم ☐ لا ☐ نادرا ☐

26- فيما تتمثل اهم السلوكات التي تعكسها الالعاب الالكترونية حسب اعتقادك

العزلة ☐ القوة و العدوانية ☐ التمرد ☐ الغضب ☐

27-هل سبق و أن منعك والديك من اللعب ؟

نعم ☐ لا ☐

28- هل تتعرض للعنف و أنت تمارس لعبتك الإلكترونية ؟

نعم. ☐ لا ☐ أحيانا ☐

29- في حالة نعم، ماهو نوع العنف الذي تعرضت له؟

.....

30- هل توجد جوائز تقدمها لك اللعبة عند القيام بتحديات أو نشاطات معينة ؟

نعم ☐ لا ☐ نادرا ☐

31- ما هو هدفك من لعب الألعاب الإلكترونية؟

بغرض الفوز على الاخرين ☐ بغرض ربح جوائز مادية ☐

32-عندما يحدث جدال في اللعبة ماذا تفعل ؟

أستمر باللعب فقط ☐ أقوم بالمنازعة اللفظية و الشتم ☐ أحاول تهدئة الأمر ☐

33- هل تحب رؤية مشاهد القتل و أنت تمارس اللعبة ؟

نعم. ☐ لا ☐ احيانا ☐

34-ماهي طبيعة علاقتك مع زملاءك ؟

جيدة ☐ عادية ☐ سيئة ☐

35-هل سبق وأن تشجارت مع أحدهم؟

نعم ☐ لا ☐

2- إذن بالدخول

3- تصريح شرفي بالالتزام بالأمانة العلمية لإنجاز البحوث

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic OF Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
MINISTRY OF HIGHER EDUCATION AND SCIENTIFIC RESEARCH
جامعة العربي التبسي، تبسة
LARBI TEBESSI UNIVERSITY, TEBESSA
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
Faculty of Humanities and Social Sciences
قسم علم الاجتماع

قسم علم الاجتماع

تصريح بالشرف

بالالتزام بالأمانة العلمية لإنجاز البحوث

ملحق القرار رقم933المؤرخ في 2016/02/20

أنا الممضي أسفله:

الطالب(ة): غلاب إلياس

صاحب(ة) بطاقة التعريف الوطنية أو رخصة سياقة رقم: 100570551

الصادرة بتاريخ: 2016/04/15 عن دائرة/بلدية: [illegible] الشريعة

المسجل في السنة الثانية ماستر تخصص: علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة

والمكلف بإنجاز مذكرة ماستر بعنوان: قراءة سسيولوجية للمضامين

المنشورة في الكتب الإلكترونية

إشراف الأستاذ(ة): خالد حامد

أصرح بشرفي أنني إلتزمت بالتقيد بالمعايير العلمية والمنهجية والأخلاقية المطلوبة في انجاز البحوث الأكاديمية وفقا لما نص عليه القرار رقم 933المؤرخ في 2016/07/20 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقة العلمية ومكافحتها.

تبسة في: .....

إمضاء المعني بالأمر

037 50 40 90 www.univ-tebessa.dz/fssh FSHSS.UnivTebessa@gmail.com

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة
كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

قسم علم الاجتماع
المرجع رقم 175 ق ع إ ج 2023

إلى السيد (ة): الأمين العام لكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

إذن بالدخول

بعد واجب التحية والاحترام .

لغرض استكمال البحوث الميدانية لمذكرة الماستر بقسم علم الاجتماع يرجى منكم السماح للطالب بإجراء زيارات ميدانية بمؤسستكم لغرض إجراء الدراسة الميدانية لمذكرة الماستر

الطالب 1 : غلاب إلياس التخصص علم الإجتماع الجريمة

الطالب 2 : / التخصص /

موضوع البحث :

فاعلية التواصل الجماهيري عبر الأحزاب الإلكترونية

دراسة ميدانية لعينة من طلاب الجامعة

وفي الأخير تقبلوا منا فائق التحية والاحترام

تبسة في : 2023/5/14

الأستاذ المشرف

رئيس القسم

المؤسسة المستقبلة