جامعـــة سعد دحـلب بالبليـــــدة

كلية الآداب والعلوم الاجتماعية
قسم علم الاجتماع والديموغرافيا

مذكرة ماجستير

تخصص : علم الاجتماع الجريمة والانحراف

أثر الألعاب الالكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق

من طرف

محمودي رقية

أمام اللجنة المشكلة من :

د- درواش رابح	أستاذ محاضر،جامعة البليدة	رئيسا
د- معتوق جمال	أستاذ التعليم العالي ،جامعة البليدة	مشرفا ومقررا
د- حنطابلي يوسف	أستاذ محاضر،جامعة البليدة	عضوا مناقشا
د- مساك أمينة	أستاذ محاضر،جامعة البليدة	عضوا مناقشا
د- بلحسين مخلوف	أستاذ محاضر،جامعة البليدة	عضوا مناقشا

البليدة ،جوان 2010

ملخص

تحظى ممارسة الألعاب الالكترونية اهتمام شريحة معتبرة من المراهقين بشكل خاص لاسيما التي تعتمد على مبدأ العنف و العدوان ،وهذا ما دفعنا للتطرق لمعالجة انعكاسات الظاهرة على سلوك المراهق خاصة ما يتعلق بالسلوك العدواني إلى جانب الكشف عن بعض العادات المتعلقة بممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة.

وتمحورت إشكالية الدراسة حول مدى وجود علاقة بين العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الالكترونية العنيفة وتنمية السلوك العدواني للمراهق .لتتفرع إلى معرفة مدى تمثل المراهق لرموز العنف الافتراضي المتضمن بالألعاب الالكترونية ،في إطار تعامله مع محيطه " الأسري ،– الاجتماعي- ،المدرسي "وان كانت هناك فروقا في استهلاك رموز العنف الافتراضي حسب متغير الجنس ،إلى جانب تأثير الحجم الزمني "مدة اللعب " في تنمية السلوك العدواني للمراهق واخيرا حاولنا الكشف عن مقاربة بين العنف الافتراضي والعنف المدرسي. أي مدى تأثير العنف الافتراضي على ظاهرة العنف المدرسي

و من اجل الإحاطة بإشكالية وفروض الدراسة ،والتعمق في التحليل النظري والميداني .فقد عولج الموضوع في إطار بابين :

الباب النظري وفي ظل أربعة فصول نظرية تطرقنا فيها بالعرض والتحليل لأهم مفاهيم الدراسة ومتغيراتها الأساسية "المراهقة ،اللعب ،الألعاب الالكترونية ، السلوك العدواني ،العنف الافتراضي ،العنف المدرسي "وذلك بعد تحديد الإطار المنهجي للدراسة

أما الجانب الميداني فقد تناولنا فيه بالعرض والتعليق والتحليل لمعطيات الدراسة من خلال تطبيق التقنيات " ملاحظة ،مقابلة ،استبيان ،وكذا تحليل محتوى عينة الألعاب الالكترونية العنيفة المختارة للتحليل معتمدين على المنهج الوصفي التحليلي وكذا منهج تحليل المضمون .مطبقين كا^2 لاختبار

الفروض .وذلك بعد تحديد مجالات الدراسة "االمكاني :اكمالية احمد بوسليماني بالبليدة ،البشري : عينة من المراهقين "مستوى الثالثة والرابعة متوسط "

من أهم ما توصلت إليه الدراسة أن هناك علاقة بين العنف الافتراضي والعدوان حيث تتجه العلاقة نحو تنمية السلوك العدواني "التقليد" ،ونحو الإسهام في تفريغ المراهق لمكبوته من العنف والعدوان " التطهير " حيث يتم ذلك آليا وفق نظريتي الانغماس والحضور بحيث يتفاعل المراهق مع رموز العنف الافتراضي أي "ينغمس" في سيناريو اللعبة ويتقمص صورة البطل الافتراضي افتراضيا من خلال اللعب ،ومع متغير الحجم الزمني "مدة اللعب"وكذا تأثير الاحتكاك بالرفقة، فان المراهق يتمثل رموز العنف الافتراضي بشكل نسبي محدود من خلال محاكاة البطل الافتراضي. إلا انه مع الإدمان على اللعب وكذا تأثير المحيط السوسيو ثقافي والاجتماعي ،فقد يتبنى المراهق رموز العنف الافتراضي ويصل لدرجة التشبع والتي تترجم في شكل تبادل لمشاعر العنف والعدوان في نطاق تعامله مع محيطه "اسري،اجتماعي ،مدرسي " لاسيما العنف المدرسي الذي تعد بعض مظاهره اقتباسا لمشاهد العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة، ويتجه ذلك وفق نظرية التقليد .وقد يتخذ العنف الافتراضي ممرا يتجه نحو تطهيرأوتخلص المراهق من مشاعر العنف باعتباره يوفرله فسحة افتراضية لتفريغ مكبوته من العنف والعدوان .

شكر

« إذا عجزت يداك عن المكافأة ، فلا يعجز لسانك عن الشكر»

شكري وامتناني وحمدي لله عزوجل ،الذي سخر لي من أسباب العلم ، وأمدني بالقوة، ورزقني الصبر على انجاز هذا البحث المتواضع .

شكري لمن علمني :أن العزم باب لا يشوبه تردد،وأن الواجب يجني حقوقا تسري نحو التجدد ،وأنار بصيرتي بتوجيه نير لم يكن وراءه تردد.الأستاذ الفاضل (جمال معتوق) الذي لولا صرامته وجديته لما كان لهذا العمل أن يرى النور في ظرف قياسي.

و إلى الطاقم الإداري والتربوي بإكمالية (أحمد بوسليماني) على رأسهم السيد مستشار التربية وأستاذي التربية البدنية.

و إلى السيد مفتش مادة اللغة العربية (بن غربة عبد القادر) ومدير متوسطة (بن شطارة محمد) السيد (قريش محمد)، وكذا (الخال محمودي محمد - مدير متوسطة) على مساعدتهم الإدارية مهنيا.

وإلى أفراد العائلة وخصوصا العربي، تاج الدين، كريم.مراد، شفيقة

وصديقات العهد الأول :فاطمة ، هند ،فتيحة،

وإلى من تفننت أناملها في تصميم وإخراج هذه المذكرة(فريدة). إلى جانب (فاطمة) .

وإلى كل من ساعد من قريب ومن بعيد.

قائمة الجداول

الرقم		رقم الصفحة
01	رزنامة توزيع استمارة البحث	200
02	تصنيف ألعاب الفيديو المختارة حسب النوع	203
03	القائمة الاسمية لالعاب الفيديو المختارة للتحليل حسب التكرار لدى الجنسين	204
04	توزيع المقابلات	206
05	توزيع المجتمع الأصلي حسب :المستوى والجنس	208
06	توزيع المجتمع الأصلي حسب :تاريخ الميلاد أي السن	209
07	توزيع المجتمع الاصلي حسب :المستوى والجنس	209
08	الشركات المصممة لألعاب الفيديو المختارة والدول التابعة لها وسنوات الإنتاج	215
09	الجمهور الاصلي الموجهة له ألعاب الفيديو المختارة	216
10	الادوات الممكنة الاستخدام في ألعاب الفيديو المختارة	217
11	أشكال ممارسة ألعاب الفيديو المختارة	217
12	زمن أحداث الـــــعاب الفيديو المخـــــتارة	218
13	أماكن حصول أحداث العاب الفـــيديو المختارة حسب التكرار	218
14	طبيعة أبطال العاب الـــــــفيديوالمختارة	219
15	سن أبطال العاب الـــــــفيديو	219
16	جنس أبطال العاب الفـــــــيديو	220
17	طبيعة أبطال العاب الـــــــفيديو	220
18	طبيعة تحديات البطل في العاب الفيديو المختارة	220
19	طبيعة عدو او منافس البطل في لعبة الفيـــــديو	220
20	نوع الصعوبات الميدانية التي يواجهها البطل	220
21	مستويات الصعوبة التي يواجـــــــــهها البطل	222
22	المعالجة الفنية للرسوم المستخدمة في العاب الفيديو المختارة	222
23	المعالجة الفنية للألوان المستخدمة في العاب الفيديو المختارة	223
24	*خصائص جنيريك العاب الفيديو المختارة*	223
25	نوع الحركات في العاب الفيديو	224
26	الغناء في العاب الفيديو	224
27	الضجيج في العاب الفيديو المختارة	225

28	بعض القيم المتضمنة في العاب الفيديو المختارة	226
29	مظاهر العنف المادي المتضمنة في العاب الفيديو المختارة	227
30	مظاهر الرعب المتضمنة في العاب الفيديو المختارة	228
31	توزيع أفراد العينة حسب الجنس والسن	275
32	توزيع أفراد العينة حسب الجنس ودرجة التحصيل الدراسي	276
33	المستوى التعليمي للاولياء المبحوثين	277
34	مهنة للاولياء المبحوثين	278
35	نوع الالعاب الالكترونية المفضلة لدى افراد العينة	278
36	نوع الالعاب الالكترونية المفضلة لدى افراد العينة حسب الجنس	279
37	الآلات التي تستعملها افراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	280
38	شكل ممارسة الالعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	281
39	شكل ممارسة الالعاب الالكترونية حسب متغيرالسن	282
40	طريقة اقتناء افراد العينة للالعاب الالكترونية حسب الجنس	282
41	شركاء افراد العينة في اقتناء للالعاب الالكترونية حسب الجنس	283
42	شكل إعارة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	284
43	عدد اللالعاب الالكترونية التي افراد العينة حسب متغير الجنس	285
44	عدد اللالعاب الالكترونية التي افراد العينة حسب متغير السن	286
45	شركاء افراد العينة في ممارسة اللالعاب الالكترونية	287
46	اوقات ممارسة افراد العينة للالعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	288
47	اوقات ممارسة افراد العينة للالعاب الالكترونية حسب متغير السن	289
48	فترات ممارسة افراد العينة للالعاب الالكترونية حسب متغير الجنس	290
49	مدة اللعب في اليوم الواحد لافراد العينة حسب متغير الجنس	291
50	مدة اللعب في اليوم الواحد لافراد العينة حسب متغير السن	292
51	درجة التحصيل الدراسي لافراد العينة حسب مدة اللعب في اليوم الواحد	293
52	اندماج افراد العينة في اللعب حسب متغير الجنس	296
53	اندماج افراد العينة في اللعب حسب متغير السن	297
54	اندماج افراد العينة في اللعب حسب نوع الالعاب الالكترونية العنيفة المفضلة	297
55	تعليل سبب اندماج افراد العينة في اللعب حسب متغير الجنس	298
56	تعليل سبب اندماج افراد العينة في اللعب حسب متغير السن	299
57	مدى تعلق افراد العينة بالبطل الافتراضي حسب متغير الجنس	300
58	مدى إمكانية إعادة أفراد العينة تركيب أحداث قصة العاب الفيديو في الواقع حسب متغير الجنس	300
59	نظرة افراد العينة لمشاهد العنف المتضمنة في العاب الفيديو حسب متغير الجنس	301
60	الشركاء الذين تقلد " التمثل "معهم افراد العينة بعض احداث قصة العاب الفيديو العنيفة في الواقع حسب متغير الجنس	302
61	الشركاء الذين تقلد معهم افراد العينة بعض احداث قصة العاب الفيديو العنيفة في الواقع حسب متغير السن	303
62	استمرارية افراد العينة في التمثل حسب مدة اللعب	305
63	وضع البطل الافتراضي حسب الجنس	307
64	وضع البطلة الافتراضي حسب الجنس	308

65	نوع البطل الافتراضي حسب الجنس	308
66	نوع البطلة الافتراضي حسب الجنس	309
67	شكل البطل الافتراضي حسب الجنس	310
68	شكل البطلة الافتراضي حسب الجنس	311
69	أخلاق البطل الافتراضي	312
70	أخلاق البطلة الافتراضية	313
71	أخلاق المنافس أو العدو الافتراضي في اللعبة	314
72	معنى انتصار البطل الافتراضي في اللعبة حسب متغير الجنس	315
73	معنى انهزام البطل الافتراضي في اللعبة حسب متغير الجنس	316
74	رغبة أفراد العينة في أن يصبحوا مثل بطلهم الافتراضي حسب متغير الجنس	318
75	تعليل رغبة أفراد العينة في أن تصبح مثل البطل الافتراضي حسب متغير الجنس	318
76	تعليل عدم رغبة افراد العينة في ان تصبح مثل البطل الافتراضي حسب متغير الجنس	323
77	مشاهد العنف الافتراضي التي يتفاعل معها أفراد العينة حسب متغير الجنس	321
78	مشاهد العنف الافتراضي " مشاهد الرعب"التي ترعب افراد العينة حسب الجنس	323
79	تعليل تفاعل أفراد العينة مع مشاهد العنف الافتراضي	324
80	تعليل سبب التجديد في العاب الفيديو العنيفة حسب راي افراد العينة	326
81	انغماس أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية العنيفة حسب الجنس	329
82	انغماس أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية العنيفة حسب المدة الزمنية المستهلكة في اللعب	330
83	تعليل سبب انغماس أفراد العينة في لعب الالعاب الالكترونية العنيفة حسب المدة الزمنية المستهلكة في اللعب	331
84	العلاقة بين التفاعل مع أحداث اللعبة لدرجة عدم التمييز بين العالمي الحقيقي والعالم الافتراضي و المدة الزمنية المستهلكة في اللعب	336
85	العبارة الاولى إذا ضربك احد يجب أن تضربه	338
86	العبارةالثانية تستخدم القوة للحصول على ما تريد	339
87	العبارة الثالثة: أحيانا تميل إلى إيذاء الأخر	339
88	العبارة الرابعة تضرب الأقل منك سنا كي يخافك	340
89	العبارة الخامسة: تتشاجر مع أقرانك في المدرسة	340
90	العبارة السادسة : لا تحافظ على النظام في حالة عدم وجود الأستاذ في القسم	341
91	مدى تعرض أفراد العينة للأذى حسب الجنس	343
92	مكان تعرض أفراد العينة للأذى حسب الجنس	344
93	الطرف المتسبب في أذى أفراد العينة حسب الجنس	344
94	شكل التصرف عند التعرض للأذى حسب الجنس	345
95	أشكال العنف المنتشرة في أوساط أفراد العينة حسب الجنس	346
96	شكل التصرف عند التعرض للأذى ورموز العنف الافتراضي	347
97	مكانة الالعاب الالكترونية لدى افراد العينة – سؤال مفتوح – حسب الجنس	349

قائمة الأشكال

الرقم		رقم الصفحة
01	أنواع ألعاب الفيديو	332
02	كيفية تأثير صورة العنف	349
03	العلاقة بين العنف والمجتمع والأسرة	367
04	توزيع أفراد العينة حسب الجنس والسن	275
05	نوع الالعاب الالكترونية المفضلة لدى افراد العينة حسب الجنس	280
06	عدد اللالعاب الالكترونية التي افراد العينة حسب متغير الجنس	285
07	مدة اللعب في اليوم الواحد لافراد العينة حسب متغير الجنس	291
08	اندماج افراد العينة في اللعب حسب متغير الجنس	296
09	اندماج افراد العينة في اللعب حسب نوع الالعاب الالكترونية العنيفة المفضلة	298
10	الشركاء الذين تقلد " التمثل "معهم افراد العينة بعض احداث قصة العاب الفيديو العنيفة في الواقع حسب متغير الجنس	302
11	استمرارية افراد العينة في التمثل حسب مدة اللعب	305
12	تعليل عدم رغبة افراد العينة في ان تصبح مثل البطل الافتراضي حسب متغير الجنس	320
13	مشاهد العنف الافتراضي التي يتفاعل معها أفراد العينة حسب متغير الجنس	327
14	مشاهد العنف الافتراضي " مشاهد الرعب"التي ترعب افراد العينة حسب الجنس	323
15	تعليل تفاعل أفراد العينة مع مشاهد العنف الافتراضي	328
16	تعليل سبب التجديد في العاب الفيديو العنيفة حسب راي افراد العينة	330
17	انغماس أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية العنيفة حسب الجنس	333
18	تعليل سبب انغماس أفراد العينة في لعب الالعاب الالكترونية العنيفة حسب المدة الزمنية المستهلكة في اللعب	335
19	العلاقة بين التفاعل مع أحداث اللعبة لدرجة عدم التمييز بين العالمي الحقيقي والعالم الافتراضي و المدة الزمنية المستهلكة في اللعب	337
20	مظاهر السلوك العدواني	342
21	شكل التصرف عند التعرض للأذى	345
22	أشكال العنف المنتشرة في أوساط أفراد العينة حسب الجنس	347
23	مكانة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب الجنس	350

الفهرس

ملخص.
شكر
قائمة الجداول والأشكال
الفهرس
مقدمة..... 16
1 الإطار المنهجي للدراسة..... 19
1.1 أسباب اختيار الموضوع..... 19
1.1.1أسباب ذاتيه..... 19
2.1.1أسباب موضوعية..... 20
2.1. أهداف الدراسة..... 20
3.1. أهمية الدراسة..... 21
4.1. الإشكالية.... 21
5.1. الفرضيات..... 24
6.1. تحديد المفاهيم..... 24
7.1. المقاربة السوسيولوجية..... 30
8.1.الدراسات السابقة.. 36
1.8.1 الدراسات الأجنبية. 37
2.8.1. الدراسات العربية. 52
2.8.1 الدراسات الجزائرية. 56
9.1. صعوبات الدراسة..... 64
1.9.1 صعوبات معرفية. 64
2.9.1 صعوبات عملية. 64

2. المراهقة واللعب في ظل تكنولوجيا الإعلام والاتصال 65

1.2ماهية المراهـــــــقة..... 66
1.1.2 مفهوم المراهقة. 66
2 .1.1.1التعريف اللغوي..... 66
2.1.1.2 التعريف الاصطلاحي. 67
2.1.2بين المراهقة والبلوغ..... 69
3.1.2 مراحل المراهقة. 70
4.1.2مظاهر النمو و خصائصه في مرحلة المراهقة..... 72
1.4.1.2النمو الجسمي..... 73
2.4.1.2النمو الفيسيولوجي..... 74
3.4.1.2النمو الحركي..... 75
4.4.1.2النمو الانفعالي..... 75
5.4.1.2النمو العقلي و المعرفي..... 76
6.4.1.2النمو الاجتماعي..... 77
7.4.1.2النمو الخلقي و الديني..... 79

.2.2الحـــاجات للمراهـــق..... 80
1.2.2حاجات فيزيولوجية..... 80
2.2.2حاجات نفسية اجتماعية..... 80
3.2.2حاجات معرفية ثقافية..... 81
4.2.2حاجات اقتصادية..... 82
5.1.2احتياجات ترويحية..... 82
6.2.2حاجات جنسية..... 82

3.2انماط المراهقة..... 82
1.3.2المراهقـــة المتوافقـــة..... 83
2.3.2المراهقـــة الإنسحابيـة المنطويـــة..... 84
3.3.2المراهقـــة العدوانيـــة المتمردة..... 84
4.3.2المراهقـــة المنحرفـــة..... 85

4.2اللعب من وسائـــــط ثقافـــة المراهـــق..... 86
1.4.2 الإطار التاريخي للعب..... 87

2.4.2 مفهوم اللعب..... 88
3.4.2 أهم النظريات التي فسرت اللعب..... 91
3.4.2. 1نظرية الطاقة الزائدة..... 91
3.4.2. 2نظرية التنفيس..... 92
3.4.2. 3نظرية تجديد النشاط أو الاستجمام..... 93
3.4.2. 4النظرية التلخيصية..... 93
3.4.2. 5نظرية التدريب على المهارات أو النظرية الإعدادية..... 94
3.4.2. 6النظرية النفسية..... 95
3.4.2. 7نظرية الجشطالت (المجال) 96
3.4.2. 8نظرية ديناميكيات الطفولة..... 96
2. 4. 4 وظائف اللعب..... 97
2. 4.4.1من الناحية الحركية..... 97
2. 4. 4 .2من الناحية المعرفية..... 98
2. 4. 3.4 من الناحية الاجتماعية..... 98
2. 4. 4. 4 من الناحية النفسية..... 99
2. 4. 4 .5 الوظيفة الترفيهية..... 99
2 .5 . تكنولوجيا الإعلام و اللعب..... 100
2. 5 .1مفهوم الثقافة..... 100
2. 5 .2رموز العنف المستهلكة غير وسائل الإعلام –الألعاب نموذجا..... 102
2. 5 .3الكمبيوتر و الألعاب..... 103
2. 5 .4الأنترنت و الألعاب..... 104
2. 5 .5الشاشة ملعب العنف في الألعاب..... 105
3. الألعـــــاب الإلكترونيـــــة العنيفة و العدوانية لدى المراهق..... 108
3 .1 العدوانية لدى المراهق..... 109
3 .1 .1 العدوانية لدى المراهق..... 109
3 .1 .1 .1المعنى الاصطلاحي للعدوان..... 109
3 .1 .1 . 2المعنى السيكولوجي للعدوان..... 109
3 .1 .1 .3 المعنى السوسيولوجي للعدوان..... 110
3 .1 .2 أشكال السلوك العدواني..... 111

3 .1 .2 .1من حيث الأسلوب..... 111

3 .1 .2 .2 من حيث مدى مباشرة ووضوح العداوة 112

3 .1 .2 .3 من حيث العدد ممارس له 112

3 .1 .2 .4 من حيث الغرض 112

3 .1 .3 أسباب السلوك العدواني..... 112

3 .1 .4 مظاهر السلوك العدواني وديناميا ته..... 114

3 .1 .4 . 1مظاهر السلوك العدواني..... 114

3 .1 .4 .2 ديناميات السلوك العدواني..... 114

3 .1 .5 الفرق بين العدوان والعنف..... 114

3 .2 . النظريات المفسرة للسلوك العدواني..... 115

3 .2 .1 النظريات الكلاسيكية المفسرة للسلوك العدواني..... 115

3 .2 .1 .1النظرية التكوينية البيولوجية..... 116

3 .2 .1 .2النظريات النفسية..... 117

3 .2 .2 2النظريات الحديثة المفسرة للسلوك العدواني..... 119

3 .2 .2 .1نظرية الإحباط..... 119

3 .2 .2 .2نظرية التعلم الاجتماعي..... 119

3 .2 .2 .3نظرية الصراع الثقافي..... 120

3 .3 الألعاب الالكترونية..... 121

3 .3 .1 ماهية الألعاب الالكترونية..... 121

3 .3 .2 تاريخ الألعاب الالكترونية..... 122

3 .3 .3 تصنيف الألعاب الالكترونية..... 125

3 .4 من آثار ألعاب الالكترونية العنيفة..... 137

3 .4 .1 التربية على العنف..... 137

3 .4 .2 الإدمان على اللعب..... 141

3 .5 العنف الافتراضي والعدوانية لدى المراهق. 147

3 .5 .1 مبررات السلوك العدواني لدى المراهق..... 147

3 .5 .2 العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية "ألعاب الفيديو"..... 148

3 .5 .2 .1 صورة العنف الافتراضي في ألعاب الفيديو..... 148

3 .5 .2 .2 طبيعةالعنف الافتراضي..... 150

3 .5 .2 .2 .1 الجانب الكيفي..... 150
3 .5 .2 .2 .2 الجانب الكمي..... 151
3 .5 .3 تأثير العنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو..... 151
3 .5 .3 .1أسباب تأثير العنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو..... 152
3 .5 .3 .1التأثير السلبي للعنف الافتراضي..... 153
3 .5 .3 .1التأثير الايجابي للعنف الافتراضي..... 156
خلاصة الفصل..... 155
4. الألعـــاب الإلكترونـــية العنيفـــة و ظاهـــرة العنف الدراســـي..... 153
4 .1 ماهية العنف..... 159
4 .1 .1 تعريف العنف..... 159
4 .1 .1 .1التعريف اللغوي للعنف..... 159
4 .1 .1 .2 التعريف الاصطلاحي..... 159
4 .1 .1 .3 التعريف النفسي..... 160
4 .1 .1 .4 التعريف الاجتماعي..... 160
4 .1 .3تصنيفات العنف المدرسي..... 161
4 .2 . تفسير ظاهرة العنف المدرسي..... 165
4 .2 .1التفسير النفسي..... 166
4 .2 .2 التفسير الاجتماعي..... 166
4 .2 .3 التفسير الموقفي للعنف..... 166
4 .2 .4 التفسير التفاعلي..... 166
4 .3 أسباب العنف المدرسي..... 167
4 .3 .1 أسباب ذاتية متعلقة بالتلميذ نفسه..... 168
4 .3 .2 العوامل المرتبطة بالأسرة..... 171
4 .3 .2 .1 الجو الأسري المشحون بالخلافات..... 171
4 .3 .2 .1 التفكك العائلي..... 172
4 .3 .2 .1 أساليب التربية الأسرية..... 172
4 .3 .2 .1 المستوى الاقتصادي للأسرة..... 174
4 .3 .3 العوامل المرتبطة بالبيئة المدرسية..... 175
4 .3 .3 .1النظام المدرسي..... 176

4 .3 .3 2.الجانب البيداغوجي..... 176
4 .3 .3 3.أسباب تتعلق بالإدارة المدرسية..... 178
4 .3 .3 4. قلة النشاطات المدرسية..... 179
4 .3 .3 5.العقاب المدرسي..... 179
4 .3 .3 6.الفشل المدرسي..... 180
4 .3. 4 . جماعة الرفاق..... 181
4 .3 .5وسائل الإعلام..... 183
4 .4 العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية العنيفة و العنف المدرسي..... 185
4 .4 .1 حجم ظاهرة العنف المدرسي..... 185
4 .4 .2 تكنولوجيا الاتصالات و العنف (الانترنت, العاب الفيديو)..... 186
4 .4 .3 العنف في سيناريو العاب الفيديو (نموذج) 190
4 .4 . العنف الافتراضي في العاب الفيديو و انعكاساته على ظاهرة العنف المدرسي - تحليل الخبراء -..... 192
5 . الأسس المنهجـــــــــــية 199
5 .1 مجالات الدراسة..... 199
5 .1 .1المجال المكاني للدراسة..... 199
5 .1 .2المجال البشري للدراسة..... 199
5 .1 .3المجال الزماني للدراسة..... 199
5 .2 المناهج المستخدمة في الدراسة 201
5.2 .1 المنهج الوصفي التحليلي 201
5 .2 .2منهج تحليل المضمون 202
5 .3 التقنيات المستخدمة في الدراسة 205
5 .3 .1أدوات جمع البيانات 205
5 .3 .1 .1الملاحظة 205
5 .3 .1 .2المقابلة..... 206
5 .3 .1 .3 الاستمارة 206
5 .3 .2 أدوات تحليل البيانات 208
5 .3 .2 .1 التحليل الكمي..... ... 208
5 .3 .2 .2التحليل الكيفي 208
5 .4 العينة ومواصفتها..... 208

6 . بناء وتحليل الجداول وتحليل المحتوى للألعاب الالكترونية العنيفة..... 210
6 .1 عرض جداول شبكة الملاحظة والتعليق والتحليل عليها..... 210
6 .2 تحليل محتوى ألعاب الفيديو المختارة 215
6 .2 .1 التحليل الكمي لعينة الألعاب الالكترونية المدروسة المختارة 215
6 .2 .2 التحليل الكيفي لألعاب الفيديو المختارة 228
6 .3 الاستنتاج الجزئي. 236
7 . عرض مضمون المقابلات والتعليق والتحليل عليها..... 237
7 .1 عرض المقابلات 237
7 .2 التعليق والتحليل عليها 265
7 .3 الاستنتاج الجزئي. 272
8 . بناء و تحليل الجداول الخاصة باستبيان الدراسة..... 275
8 .1 التحليل والتعليق على الجداول الخاصة بالبيانات العامة لأفراد العينة..... 275
8 .2 التحليل والتعليق على الجداول المبينة لعادات افراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية..... 278
8.3 التحليل والتعليق على الجداول الخاصة بالفرضية الأولى..... 297
8 .4 التحليل والتعليق على الجداول الخاصة بالفرضية الثانية..... 309
8 .5 التحليل والتعليق على الجداول الخاصة بالفرضية الثالثة..... 332
8 .6 التحليل والتعليق على الجداول الخاصة بالفرضية الرابعة..... 344

الاستنتاج العام..... 351
خاتمة..... 357
الملاحق 361
قائمة المراجع 370

مقدمـــة:

استطاعت تكنولوجيا الإعلام والاصال أن تختزل العالم في قرية كونية تتجسد فيها العوالم الافتراضية ملغية الحدود الزمانية والمكانية ، ومن بين هذه الوسائل نجد الألعاب الالكترونية أو العاب الفيديو ، التي تتميز بكونها وسائط ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط حركيا في سيناريو المقدم في عالم الافتراضي للعبة، هذه الوسائط التي اكتسحت شريحة معتبرة من الأطفال والمراهقين وحتى الراشدين حسب ما بينته إحصائيات شركة ميكروسفت Micrisoft التي تعرف بدقة سن وجنس ومهنة جمهورها ،واستطاعت بذلك أن تظهر بان ممارسة العاب الفيديو في الولايات المتحدة الأمريكية أصبحت التسلية الأولى للذكور مابين 25 و30 سنة [1] إلا أن هذا لا يلغي استهلاك الإناث لمثل هذه الألعاب .

ويسعى مصممي الألعاب الالكترونية توسيع نطاق هواه هذه الألعاب اي تحقيق جمهور واسع وذلك من خلال تصميم الألعاب على مختلف الحوامل سواء عارضات التحكم أو الحاسوب أو قاعات اللعب ، ومن ناحية أخرى توظيف تقنيات التصوير الثلاثي الإبعاد الذي يهيأ اللاعب للانغماس والحضور .

وهذه الألعاب تتخذ من العنف والجريمة الموضوع الرئيسي لها ،من خلال تصويرها لمختلف نشاهد العنف من قتل ودمار وحوادث وما تثيره هذه المشاهد من انفعالات نفسية للمراهق ، كما نجح مصمميها في تصوير فاعله بشكل بطولي ، وان الإنسان القوي هو الإنسان العنيف ، وان العنف سبيل التغلب على الأشرار مجسدة من ذلك الثقافة الالكترونية العنيفة .

ومع تكرار مشاهد العنف وارتفاع وتيرة اللعب يندفع المراهق إلى التمثل أو التقمص ومن ثم تبني فكرة العنف ، نتيجة الفراغ الناجم عن مهلة انتقاله لعالم الرشد ،و ما يدعم ذلك قابلية المراهق لطبيعته النفسية و الانفعالية، وبشدة تأثير هذه الوسائط الإعلامية. و قد لا يتعدى الأمر إلا أن تكون مشاهد العنف الافتراضي فسحة افتراضية للتفريغ عن مكبوتة من نزعاته العنيفة و العدوانية.

إلا أن انعكاسات العنف الافتراضي يتعدى الحدود الشخصية للمراهق في شكل نمذجة سلوكية لرموز العنف الافتراضي، في إطار التفاعل مع المحيط الأسري و الاجتماعي و المدرسي ،لاسيما هذا الأخير، الذي شهد تنامي ظاهرة العنف المدرسي، و الذي يتأثر أيضا بالوسائط الإعلامية و تقليد عنف الشاشة الذي يتجلى في سلوكيات عدوانية داخل المحيط المدرسي إلى جانب عوامل نفسية واجتماعية زادت من حدة الظاهرة.

وللإحاطة النظرية بالمتغيرات الأساسية ومحاولة إبراز العلاقة بينها تضمن بحثنا هذا إطارا نظريا للدراسة تمثل أولا :

- الفصل الأول :الإطار المنهجي للدراسة: تحدد فيه إشكالية الدراسة، وفرضياتها إلى جانب عرض أسباب اختيار الموضوع و أهمية أهداف الدراسة و أهميتها و المقاربة السوسيولوجية للدراسة و أخيرا غرض الدراسات السابقة.
- أما الجانب النظري للدراسة ، فقد تضمن ثلاثة فصول .

حاولنا في الفصل الثاني الربط بين ماهية المراهق و خصوصياته إلى جانب متغير اللعب في ظل تطور تكنولوجيا الإعلام و الاتصال من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة.

و الفصل الثالث:حاولنا الربط بين المتغيرات الدراسية و هو ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة، و السلوك العدواني للمراهق، وعليه تضمن عرضا تفصيلا لكن من العدوان من خلال المفهوم و الإشكال و النظريات المفسرة، أما ما يتعلق بالألعاب الالكترونية أيضا من خلال المفهوم، النشأة و التاريخ، وكذا التصنيف ، و من ثم التركيز على عنصر العنف الافتراضي، في الألعاب الالكترونية العنيفة و تأثيره على السلوك العدواني للمراهق بعد التطرق إلى بعض مخاطر الألعاب الالكترونية العنيفة المتمثلة في التربية على العنف و الإدمان على اللعب.

أما الفصل الرابع: فتناولنا فيه مفهوم العنف المدرسي و أشكاله و تفسيراته النظرية و علاقة العنف الافتراضي بتنامي ظاهرة العنف المدرسي.من عرض وتحليل حوادث و آراء خبراء ومختصين في المجال .

أما الجانب الميداني للدراسة فقد تضمن:

الفصل الخامس : الأسس المنهجية للدراسة بعرضنا لمجلات الدراسة و مناهجها و تقنياتها، و كيفية اختيار العينة .

أما الفصل السادس: فقد خصصناه لعرض وتحليل شبكة الملاحظة، وبناء جداول تحليل محتوى الألعاب الالكترونية العنيفة المختارة .

الفصل السابع :عرض المقابلات والتحليل والتعليق عليها

وأخيرا الفصل الثامن الذي تم فيه بناء و تحليل الجداول الخاصة باستبيان الدراسة لاختبار فرضيات الدراسة .

الفصل 1

الإطار المنهجي للدراسة

1.1 أسباب اختيار الموضوع:

1.1.1 أسباب ذاتية

- حدث مشاهدة ابن عمي (13 سنة) يلعب بالحاسوب لعبة "call of duty4 " ،- وهي ضمن سلسة نداء الواجب المصورة للحروب الحديثة وفي جزءها هذا تصور العدوان الثلاثي على العراق - في حالة اندماج تام, متلذذا بفعل القتل الذي يجسده البطل الافتراضي – الجندي الأمريكي - "قتل وتدمير الآخر " من خلاله قتله لجنود الخصم " الجنود العراق " وينفعل قائلا " قد قتلت كل العرب والمسلمين " الأمر الذي دفعني إلى التفكير في أبعاد مثل هذه الألعاب على عقول الناشئة ،ومن كونها مجرد ألعاب ،ولاسيما أنها تغزوا بيوتنا دون وعي أو رقابة ، ومحاكاة الأخ الأصغر له (04سنوات) .
- الإقبال الشديد لفئة المتمدرسين " المراهقين " على قاعات الألعاب أو مقاهي الانترنيت ، بعد الدوام ،أو خلال العطل المدرسية ، كذا من خلال استعمال الحاسوب في اللعب ، وانتقائهم لكل جديد في عالم الألعاب الإلكترونية خاصة التي تتسم بالعنف " ألعاب قتالية ، حروب ، مغامرات .....
- ارتفاع نسب ظاهرة العنف المدرسي بمختلف أشكاله ، خاصة في المتوسطات والثانويات . حسب ما أقرته دراسات في هذا المجال ، منها دراسة الدكتور " احمد حويتي " ، وكذا ما تطلعنا عليه الصحف من حوادث العنف المدرسي .(الخبر حوادث ـ العدد :216), وكذا ما عاينته من الواقع التربوي من سلوكيات عنيفة مبتكرة تغدوا أن تكون تقمصا لمشاهد سينمائية وبالأحرى حركات الأبطال الافتراضين في عالم الألعاب الالكترونية العنيفة ،كوني أستاذة في التعليم المتوسط .

2. 1. 1 أسباب موضوعية

- التدرب على البحث العلمي ، وإعداد مذكرة "ماجستير "
- تسليط الضوء على مدى استهلاك فئة المراهقين للألعاب الالكترونية العنيفة
- محاولة الكشف عن ما يفرزه المحتوى القيمي لهذه الألعاب الالكترونية العنيفة لاسيما قيم العنف والعدوان .
- معرفة الآثار المترتبة على الإدمان على مثل هذه الألعاب ،على سلوك المراهق ولاسيما السلوك العدواني ،والتصرفات العنيفة .
- فهم آليات أو ميكانيزمات تأثير رموز العنف الافتراضي على سلوك المراهق وفق الاتجاهات النظرية المفسرة " وفق نظريتي الانغماس والحضور "
- التركيز على ظاهرة العنف المدرسي المتنامية خاصة في المتوسطات التربوية ، ومحاولة إيجاد علاقة ارتباطيه بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة ،والسلوكيات العنيفة المتسببة في تنامي ظاهرة العنف المدرسي ،في إطار تحليل نسقي قائم على المحاكاة لرموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب الإلكترونية .

2.1 أهداف الدراسة

- إثراء المكتبة الجامعية .
- تطبيق بعض الجوانب المنهجية الإحصائية المناسبة للدراسة
- معرفة مصدر وخصائص شكل ومضمون الألعاب الالكترونية العنيفة، الأكثر استهلاكا في أوساط المراهقين المتمدرسين .
- معرفة عادات المراهقين المتمدرسين ، في ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة.
- الكشف عن رموز العنف المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة ,
- معرفة مدى تأثير رموز العنف المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة،على سلوك المراهق المتمدرس أن كانت توقد في المراهق رغبة نحو التقمص والتمثل ومن ثم تبني قيم العنف والعدوان، أو لا تتعدى أن تكون فسحة المراهق في التفريغ عن مكبوتة من العنف والعدوان .
- مدى تأثير الحجم الزمني المستغرق في لعب العاب الكترونية عنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق .
- كشف الفروق في استهلاك رموز العنف الافتراضي بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث .

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

1 .3 أهمية الدراسة

تتجلى أهمية الدراسة في تناول ظاهرة اكتسحت شريحة معتبرة من الأطفال و المراهقين خاصة و هو الاستهلاك الكبير للألعاب الالكترونية العنيفة, و التي جعلت من أذهانهم قابـــــلية للتشبع بثقافة العنف و الإجرام , و إن لم يتعد الأمر للتمثل بنـسب كبيرة، و قد تعكسه جرائم الأحداث , و ارتفاع نسب العنف المدرسي , خاصة ظاهرة حمل السلاح (السلاح الأبيض) , و التي قد يكون فيها تأثير تكنولوجيا الإعلام و الاتصال طرفا فاعلا إلى جانب تأثير الجوانب النفسية و الاجتماعية وفق المنظور التكاملي أو التفاعلي في تفسيرا سباب العنف.

1 .4 الإشكالية

للعب قيمة علمية سلوكية للطفل والمراهق ، كما أكد ذلك فلاسفة التربية قديما وحديثا ، ومادته أي مضمون الألعاب تحمل ثقافة إنسانية ، تترجم في تنوعها ـ عبر العصور ـ شكلا ومضمونا . إلا أنها تتفق في مبدأ الإثارة وإبراز المواهب ، وهذا ما يجعلها وسيلة جذب تستميل اللاعب . ومع تطور تكنولوجيا الإعلام والاتصال في مجال اللعب الذي تطور في أسلوبه ومادته ونعني بذلك الألعاب الالكترونية , لاسيما العنيفة ،التي تعتمد في مضمونها اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة والقتل والدمار، والتي تجسده خاصة العاب الحركة " مغامرات الاكشن ، الألعاب القتالية ، العاب الرمي " والألعاب الإستراتيجية " الحربية "والعاب المحاكاة الواقعية .

هذه الألعاب لاقت رواجا في أوساط المراهقين والأطفال ، وحتى الكبار ، حسب ما أفادت به شركة ميكروسفت Microsoft التي تعرف سن وجنس ومهنة جمهورها واستطاعت بذلك بان تظهر أن ممارسة العاب الفيديو في الو .أ التسلية الأولى للذكور مابين 25و 35 سن [1] ما أن الإقبال المتزايد في أوساط المراهقين على قاعات اللعب ومقاهي الانترنيت كمؤشر على مدى استهلاك الألعاب الالكترونية . هذه الألعاب التي اجتهد فيها مصمميها لتكون التسلية الأكثر رواجا وذلك وفق الاتجاه نحو المحاكاة الواقعية ، وصياغة مضمونها على مبدأ الواقعية ، حيث تهيأ اللاعب للانغماس والحضور ضمن العالم الافتراضي للعبة ،فيدخل اللاعب، ضمن علاقة تفاعلية تسمح له بذلك ، من خلال التحكم في آليات ومجريات اللعب ، لاسيما في الألعاب الحربية التي تسمح للاعب بمحاربة العدو ،مع اختيار العالم أو البيئة الحربية ، وكذا المنافس سواء كان بشرا أو مخلوقا غريبا .

ويعلل تعلق المراهقين بهذه الألعاب لما توفره من عناصر الإبهار و مؤثرات ضوئية و صوتية " الجرافيكس"الذي يشد اللاعب بشكل كبير ، وذلك ما يسمح له بالتواصل مع عالم اللعبة الافتراضي " الانغماس والحضور "، وبذلك يكون مهيئا للاستقبال وتقبل ما تحويه من قيم العنف والعدوان ، كونها تصور العنف كحل مشروع هو أفضل حل يمكنه من الفوز وهذا ما نجده في العاب الرمي "FPS"والتي كلما زاد عدد قتلى اللاعب زادت نقاطه ، وأسلوب العنف في سيناريوهات هذه الألعاب يتطور مع تفوق اللاعب وانتقاله إلى مراحل أخرى ،ومع إدمانه عليها قد يصبح بعد فترة أقل رفضا للعنف ، فهو يمارسه في عالمه الافتراضي دون حدود ولا قيود وبمختلف مظاهره ، وهو عنف معزز بالفوز وبدون عقاب ، الأمر الذي يدفع بالمراهق للتقمص والتمثل ، فهو يختزن رموز العنف ويكون على استعداد على التمثل الحركي لهذه الرموز عند استعادتها عن طريق التمثل المعرفي للفعل ، الذي يتحول إلى أفعال سلوكية " [2] هذا التمثل للفضاء المعلوماتي قائم على المحاكاة ، لأنه في إطار اللعبة الإلكترونية يوجد أشخاص يكونون بيئة اجتماعية ...وهذا الأخير الذي يبدو منفصلا عن الواقع الاجتماعي[3].وهذا ما يحدث للفاعل " المراهق " عند اندماجه في مجريات اللعب ، لارتباكه بين العالم الافتراضي " أحداث اللعبة " وعالمه الحقيقي .

وعليه فخصوصيات العالم الافتراضي للعبة الذي صمم وفق عناصر الإثارة والتشويق ، تستهوي المراهق وتوفر له مجالا خصبا لتحقيق انتماء واكتساب هوية تشعره بدخول عالم الكبار أو الأبطال ، كما تتوافق مضامينها مع الخصائص النفسية والانفعالية للمراهق " التمرد ، التحرر من السلطة ، الزعامة ...."المجسدة في سيناريوهات الألعاب الالكترونية العنيفة " الحربية على سبيل المثال ، المزودة بجرافيكس الثلاثي الأبعاد ،والمؤثرات الصوتية التي تزيد من حدة النيران ، الطلقات النارية ، اللهب ، التدمير ، الخراب ، كثرة عدد القتلى ..[4] لذلك يندفع المراهق نحو قضاء ساعات طوال في ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ضمن علاقة تفاعلية دون إحساس بالبعد الزمني، وذلك ما يشجعه على تصرفات معادية للمجتمع بطريقة جديدة مرعبة في الواقع الافتراضي الذي تتبلد فيه المشاعر الإنسانية

.وقد كشف " استطلاع للرأي أنه من بين 12.4%من مستخدمي الأنترنيت " الألعاب " يقضون مابين ساعة إلى ساعتين يوميا ، مقابل 16.1 لمدة ثلاث ساعات يوميا ". [5] ويختلف ذلك حسب الجنس باعتبار أن الذكور أكثر لعبا من الإناث " Funk and Buchman1996 [6] امامن حيث مضمون اللعبة فان كل من الجنسين يميل الى ممارسة الألعاب التي تتسم بالعنف" Cesarone1998"[6.] فحين ترى " استريد كريستين أن استهلاك هذه الألعاب العنيفة لا يقتصر على جنس الذكور ، إنما يشمل الإناث بفارق في المحتوى ، أي أن ميل الجنسين إلى الألعاب العنيفة في

مضمونه من حيث نمط العنف ، ففي حين يميل الذكور إلى العاب القتال والحروب ...الخ تميل الإناث الألعاب التي تعتمد على الخطط والتدبير .." [7] و أن العديد من الدراسات قد بينت أن العدوانية في السلوك مرتبطة بمدى استهلاك رموز العنف الافتراضي ،وفي اتجاه المعاكس هناك من يرى رموز العنف الافتراضي يمكن ان يكون لها رد فعل وقائي، حيث تفسح المجال للمراهق للتعبير عن مكنون نزعاته العدوانية وشحنته من العنف ، وذلك وفق نظرية التطهير أو التفريغ .

وبين ذاك وذاك فقد تعدت أثار الإدمان على الألعاب الالكترونية العنبفة حدود العالم الافتراضي في تجسيد تلك الرموز واقعيا بشكل من الأشكال ، فقد أشار " جينتلي واخرون : ان المراهقين الذين يلعبون ألعابا الكترونية عنيفة هم أكثر دخولا في حجاج وعنف مع المدرسين ، وأكثر عرضة للتعرض للتورط في معارك مع أقرانهم وفي هذا الإطار يمكن عرض وقائع لتمثل رموز العنف " ففي ألمانيا مراهق (16 عاما) مفصول عن المدرسة يقدم على ارتكاب مجزرة في حق زملائه (17 شخصا) بعد أن قضى معظم وقته يلعب ألعاب إلكترونية عنيفة " [4].

هذا ما يدفعنا للنظر في أبعاد ظاهرة اجتماعية " العنف المدرسي " من خلال البحث في العلاقة بين استهلاك الرموز العنيفة ، والسلوكيات والتصرفات التي تميز ظاهرة العنف المدرسي ، ولا سيما أن المتوسطات تحتل الصدارة في نسب حوادث العنف المدرسي ، بتسجيلها ل 300000 حالة خلال الفترة - 2002 / 2008 و 47000 حالة خلال 2007- 2008[. [8]اي مدى تأثير تكنولوجيا الإعلام والاتصال ، أو بالأحرى مدى انعكاس العنف الافتراضي على ظاهرة العنف المدرسي .

وعليه نخلص إلى طرح التساؤلات الآتية:

<u>التساؤل العام</u>

هل هناك علاقة بين استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة وتنمية السلوك العدواني للمراهق؟ .

وتتفرع منه التساؤلات الآتية :

- ما مدى تمثل المراهق لرموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع محيطه ؟

- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث ؟

- هل للحجم الساعي الذي يستغرقه المراهق في رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة أثر في تنمية السلوك العدواني للمراهق ؟
- هل يتغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة ؟

5. 1 الفرضيات:

انطلاقا من الإشكالية المطروحة ، نعتمد في دراستنا على الفروض الآتية :

الفرضية العامة

هناك علاقة بين استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة وتنمية السلوك العدواني للمراهق .

الفرضيات الجزئية

- يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع محيطه.
- توجد فروق دالة في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث .
- كلما زاد الحجم الساعي الذي يستغرقه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة زاد ميله للسلوك العدواني .
- يتغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة .

6. 1 تحديد المفاهيم :

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

1 .6. 1مفهوم الألعاب الالكترونية :

تعرف لعبة الفيديو كونها :"مجموع نشاطات اللعب ، ذات طابع إعلام آلي ، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة[9].

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

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

- القواعد
- الصراع، المنافسة ، التحدي ، العارضة .
- الأهداف والغايات .
- التفاعل .
- النتائج ورجع الصدى .
- التمثيل والمحاكاة . [10]

ونميز أيضا حسب الألعاب التي تمارس على عارضات التحكم "Les Consoles" منها : PS 3 , X box,PS2 ..الخ .

التعريف الإجرائي :

نعني بالألعاب الالكترونية العنيفة :أنها مجموعة نشاطات ذات أنشطة ذات طابع إعلام آلي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة ، وحسب الحوامل نميز العاب الفيديو على عارضات التحكم منها "العاب البلاي ستيشن "،وكذا العاب الحاسوب التي تمارس في عمومها على شكل أقراص مضغوطة"DVD،CD "، وكذا العاب الشبكات "Jeux en ligne"، الى جانب ممارستها في قاعات مخصصة للعب "Jeux d arcade".

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

- العاب الحركة " مغامرات الاكشن ، العاب الرمي ، العاب القتال،
- الألعاب الإستراتيجية " العسكرية ، المغامرات والتفكير
- العاب المحاكاة "محاكاة واقعية " أما المحاكاة الرياضية فان العنف يتمثل في سلوك التهور في القيادة ومنها كثرة الاصطدام "دمار" .

ملاحظة:يستعمل الباحث لفظ ألعاب الفيديو العنيفة للتعبير عن الألعاب الالكترونية العنيفة .

1 .6 .2المفهوم الإجرائي اللعب :

نعني باللعب ،هي ممارسة المراهق للألعاب الالكترونية العنيفة ،مع كل ما يتطلبه ذلك من نشاط جسماني وعقلي وانفعالي ، يتفاعل من خلاله مع مكونات أداة اللعبة مع سيناريو اللعبة .

1 .6 .3 مفهوم العنف :

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

الفعل هو " **فيولار " " violare "** و الذي يعني العمل بالخشونة و العنف و التدنيس هذه الكلمات ترتبط بكلمة " **فيس " " vis "** التي تعني القوة و القدرة و العنف [11] .

و يعرف العنف في قاموس لسان العرب :

"العنف هو الخوف بالأمر و قلة الرفق به ، و هو ضد الرفق و أعنف الشيء أخذه و التعنيف هو التعبير عن اللوم به " [12].

هو أيضا" ممارسة القوة البدنية لإنزال الأذى بالأشخاص أو الممتلكات ، كما انه الفعل أو المعاملة التي تحدث ضررا جسمانيا أو التدخل في الحرية الشخصية][13].

ويشير إلى انه" قوة شديدة و مدمرة أي طاقة وقدرة كبيرة و شديدة بشعور عنيف نحو الأشخاص أو الممتلكات. [14].

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

وما يعنينا العنف المدرسي :

عرفه الدكتور احمد حويتي [15] :انه مجموع السلوك غير المقبول اجتماعيا ، بحيث يؤثر على النظام العام المدرسي ، والذي حدده دراسته الميدانية ،بالعنف المادي كالضرب ،والمشاجرة ، والسطو على ممتلكات المدرسة ، والتخريب داخل المدارس، والكتابة على الجدران ، وحمل السلاح الأبيض ، والعنف المعنوي كالسباب والشتم ، والسخرية ، والاستهزاء ،والعصيان وإثارة الفوضى في أقسام الدراسة.

1 .6 .3 .2 التعريف الإجرائي للعنف المدرسي:

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

1 .6 .3 .3 التعريف الإجرائي للعنف الافتراضي :

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

1.6 .4 التمثل:

1 .6 .4 .1 التعريف الاصطلاحي

ترى" كلودين هارزليك "أن : التمثل الاجتماعي هو بناء للموضوع مدرك باعتباره غير منفصل عن النشاط الرمزي للفرد و الذي يعتبر أساسا لاندماجه الاجتماعي أما" كلود اربيك "يعرف التمثل :"هو نتاج و مسار للنشاط العقلي يتم عن طريق الفرد أو الجماعة، بإعادة تشكيل الواقع الذي يواجهه من تقديم معنى خاص له [16].

ومفهوم التمثل من منظور " جودلي دنيس" :"يتضمن مجموعة من التحديدات في شكل صور تلخص مجموعة من الدلالات والأنساق المرجعية التي تسمح بتفسير ما يحصل لنا وتعمل على إضفاء

معنى للشيء غير المنتظر، فئات تخدم عملية تصنيف الظروف والظواهر والإفراد الذين نحن على صلة بهم والنظريات التي غالبا تسمح بالحكم على أساسها عندما نتفهمها من منظور الواقع الملموس الخاص بحياتنا الاجتماعية [17] .يشير تحديده للتمثل الموضوعي للظواهر المحيطة بنا إلى أهمية وجود عنصرين أساسيان للبنية المفاهيمية للتمثل وهما الفهم والتفسير .

وتعرفه **"كلودين هيرزلتش " Herzilitsh ": التمثل** هو منظومة من القيم والسلوكيات التي تسمح للأفراد بتنظيم أنفسهم وتوجيهها داخل المحيط المادي والاجتماعي ، والتحكم فيه وضمان التواصل بين عناصر المجموعة ....." [17.

1 .6 .4 .2 التعريف الإجرائي

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

1.6 .5 العدوان:

يعرفه القاموس المدرسي على أنه : "هجوم ضد الأشخاص، و يكون هذا الأخير ضحية عدوان) [18].

1 .6 .5 .1التعريف النفسي للعدوان:

العدوان :"عبارة عن سلوك إرادي أي: مقصود يستهدف إلحاق إما الأذى الجسمي أو البدني أو الفيزيقي أو الأذى النفسي بشخص أخر [19]. يعرفه لين Linne" :" فعل عنيف موجه نحو هدف معين، و قد يكون هذا الفعل بدنيا أو لفظيا، وهو بمثابة الجانب السلوكي للانفعال ,الغضب و الهياج أو المعاداة [20] .

1 .6 .5 .2 التعريف الاجتماعي للعدوان :

هو مظهر هجومي للسلوك يوجه قبة الهجوم أو الاعتداء إما لحماية الذات و إما لتأكيدها، كما قد يوجه بشكل عدواني إلى الآخرين أو حكم إلى ذات الشخص المعتدي نفسه.و من هنا يصفه العلماء بأنه:

سلوك ضار و مدمر، كما يصفونه اجتماعيا بأنه سلوك باغ و عدواني على أساس مجموعة من العوامل المرتبطة بكل من المعتدي و الشخص الذي يقوم بتقويم السلوك و الحكم عليه [21] .

1 .6 .5 .3التعريف الإجرائي للعدوان

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

1 .6 .6 . تعريف السلوك

هو استجابة أو رد فعل للفرد لا يتضمن فقط الاستجابات و الحركات الجسمية بل يشمل على العبارات اللفظية و الخبرات الذاتية ،و قد يعني هذا المصطلح الاستجابة الكلية أو الأولية التي تتدخل فيها إفرازات الغدد حيث يواجه الكائن العضوي [22]

1 .6 .6 .1 التعريف الاجتماعي للسلوك

السلوك هو الفعل الاجتماعي الذي يمكن ملاحظته أو استنتاجه أو وصفه بمعزل عن ميول الفاعلين الاجتماعيين(القيم و الاتجاهات) [23].

1 .6 .6 .2 التعريف الإجرائي للسلوك

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

1 .6 .7 تعريف التنمية

1 .6 .7 .1 لغة: بمعنى زاد و كثر.

1 .6 .7 .2 اصطلاحا: التنمية تحقيق زيادة سريعة تراكمت و دائمة عبر فترة من الزمن في الإنتاج و الخدمات نتيجة استخدام الجهود العملية لتنظيم الأنشطة المشتركة_[24].

أما في الثقافة :فتعني التنمية عملية تغيير مقصودة في عناصر الثقافة في اتجاه معين. و يختلف النمو عن التنمية،في أن النمو يحمل معنى التلقائية، أما التنمية فإنها تحمل معنى التدخل و الافتعال [25] .

1 .6 .7 .3 المفهوم الاجتماعي للتنمية

"النمو المدروس على أسس علمية قيست أبعاده بمقاييس علمية سواء كان تنمية في أحد الميادين الرئيسية مثل الميدان الاقتصادي أو السياسي أو الاجتماعي أو الميادين الفرعية كالتنمية الصناعية او الزراعية [26] .

1 .6 .7 .4 المفهوم الإجرائي للتنمية

نقصد بالتنمية في دراستنا من الناحية الكمية :مدى استهلاك المراهق للألعاب الالكترونية العنيفة(العدد و التنوع أي إقبال المراهق على تناول كل جديد في عالم الألعاب الالكترونية العنيفة منها الحربية و القتالية). و كيفيا :هي المهارات الحركية و السلوكية المكتسبة من هذه الألعاب نتيجة المحاكاة لنماذج عنيفة و عدوانية يترجمها في شكل سلوكيات ضمن تفاعله مع محيطه (الأسرة، المدرسة ،جماعة الرفاق)

1 .7 المقاربة السوسيولوجية

تستند الدراسة السوسيولوجية إلى إطار نظري ، تدرس وفقه ، ومن خلال هذا الإطار يتم تحديد الزاوية الفكرية ، التي تساعد الباحث على بنية وتفسير وتحليل الظاهرة المدروسة انطلاقا من نظرية سوسيولوجية علمية ، وهذا لتكتسي طابعا علميا.

وبما أن الظاهرة المدروسة قائمة على متغيرين وهما : الألعاب الإلكترونية العنيفة كمتغير مستقل والتي تعتبر كأداة أو وسيط إعلامي ،والوسيلة الإعلامية مؤسسة تنشيئية كونها تمارس نوعا من التأثير على السلوك الاجتماعي للفرد ، هذا التأثير الذي يخضع لطبيعة المادة أي المحتوى المعروض ، وهذا المحتوى قائم على الرموز ، والمتغير التابع وهو السلوك العدواني، وذلك من خلال التفاعل الرمزي مع المادة " اللعبة الإلكترونية العنيفة" والتي يلعبها المراهق ضمن علاقة تتسم بالتفاعلية.

وفي مجال تأثير رموز العنف الافتراضي تختلف الآراء والاتجاهات ،ففريق منهم يؤكد على التأثير السلبي من خلال تقليد المراهق لرموز العنف الافتراضي أو نمذجة السلوك "نظرية التقليد "، فحين يقر الاتجاه الأخر بالدور الايجابي لرموز العنف الافتراضي كونه يعتبر متنفس المراهق ، حيث تمكنه من تفريغ شحنة العنف التي بداخله ، أي مخرجا للميول الشريرة ،وذلك وفق نظرية التطهير .

وكون أن سوق العاب الفيديو تكتسحة دولا غربية "الشركات المصممة لألعاب الفيديو "، فان محتواه تحكمه منظومة قيمية غربية وعليه اعتمدنا على نظرية رأس المال الثقافي ولاسيما مفهوم العنف الرمزي .

ومن اجل فهم ميكانيزمات انتقال رموز العنف الافتراضي من عالم اللعبة إلى الواقع الحقيقي الذي تتلاشى الحدود بينهما ، من خلال العلاقة التفاعلية بين اللاعب ورموز العنف الافتراضي في جانبه الإعلامي نعتمد على المقاربتين : نظرية الانغماس ، نظرية الحضور.

وعليه فطبيعة الموضوع الذي يتناول ظاهرة ببعدها الإعلامي والنفسي والاجتماعي. تفرض علينا المقاربات الآتية :

1. 7 . 1التنشئة الاجتماعية

توجد عدة تعريفات لعملية التنشئة الاجتماعية فيعدها بعض الدارسين " عملية تفاعل يتم من خلالها تحويل الفرد من كائن بيولوجي إلى كائن اجتماعي ، و هي في أساسها عملية تعلم أي أن الطفل يتعلم أثناء تفاعله مع بيئته الاجتماعية عاداته الأسرية و بيئته ، و هي تتضمن عدة عمليات نفسية تعد الوسائل التي عن طريقها تنتقل التأثيرات بين أفراد الثقافة التي ينتمي إليها الفرد ، و بذلك فهي عملية تتضمن من جهة كائنا بيولوجيا له تكوينه الخاص و استعداداته المختلفة ، و من جهة أخرى مجموعة من العلاقات و التفاعلات الاجتماعية ضمن قيم و معايير ، ثم من جهة ثالثة تفاعلات ديناميكية مستمرة بين البيئة و الفرد و هذا ما يؤدي إلى نمو الذات لدى الفرد[27]

وتعرف على أنها " عملية يتلقى الإنسان بواسطتها العناصر الثقافية والاجتماعية الخاصة ببيئته ويستوعبها في كيانه النفسي والفكري والعاطفي ويتمثلها ويدمجها في أبنية شخصيته، وهو بذلك يتكيف مع متطلبات الوسط الاجتماعي الذي سيعيش فيه ومع التجارب المختلفة التي يمر بها" وهناك ثلاثة أشياء أساسية في التنشئة الاجتماعية – حسبها- وهي: اكتساب الثقافة، دمج الثقافة والتكيف مع الوسط الاجتماعي. [28]. هذه الثقافة تتعدد منابعها وأشكالها حسب طبيعة ونوعية الاستهلاك الثقافي للمراهق خاصة .وذلك وفق النحو الأتي :

- تعلم أنماط ونماذج السلوك المختلفة السائدة في الثقافة، وهذه الثقافة ليست فكرة مجردة نقبلها بل هي انساق وقيم مترسخة في الجماعة.

- دمج الثقافة في الشخصية من خلال عملية التفاعل .
- التكيف مع الوسط الاجتماعي .

وعليه فعملية التنشئة الاجتماعية تعمل على استدماج الطفل لثقافة المجتمع وقيمه ، من خلال ادوار التي تقوم بها مؤسسات التنشئة الاجتماعية ، من خلال احتكاكه بوسائل الإعلام خاصة " الالعاب الالكترونية كوسيط إعلامي" ، لاسيما العنيفة ، التي تعمل على إبراز العنف بكل أنماطه على أنه فعلا مقبولا اجتماعيا والذي يعززه الاستهلاك المتنامي لهذه الألعاب مع طول المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في التفاعل مع رموز العنف الافتراضي المتضمن بها .

1 .2. 7 التفاعليــة الرمزيــة:

تُعرّف :" على أنّها منحنى نظري في علم الاجتماع تم تطويره على يد عالم الاجتماع"جورج هربرت ميد " الذي يولي اهتماما كبيرا لدور الرموز واللغة باعتبارهما عناصر أساسية في مجمل التفاعل البشري [29].

وتعد نظريه اجتماعية نفسية،وهي من أحدث الاتجاهات في مدرسة شيكاغو، ولقد لخص لنا (هربرت بلومر) "Herbert Bloumer " القضايا الأساسية للتفاعلية الرمزية وفق ثلاثة مبادئ هي: [30] .

- الأفراد في سلوكهم ا تجاه الأشياء ، يرتبطون بالمعنى الذي تحمله هذه الأشياء إليهم.
- معنى هذه الأشياء يأتي أو ينبثق عن التفاعل الاجتماعي مع الآخرين.
- هذه المعاني يتم تناولها وكذا تعديلها في سياق صيرورة تأويلها، ويوظفها الفرد في التعامل مع الأشياء التي يلاقيها.

ومصدر المعنى في التفاعلية الرمزية، ينمو من خلال تعامل أفراد المجتمع مع الفرد اتجاه الشيء وهو منتوج اجتماعي أو ظاهرة اجتماعية.

وتبرز مكانة التفاعلية الرمزية في أهمية اللغة و الاتصال، وهذا لا يتم بالتركيز على البنية اللغوية إنما على ما تحمله الألفاظ في حركتها،باعتبار أن الاتصال بالرموز وما تحمله من معنى تشكل أساس النظام أو اللانظام [30].

أما في مجال الإعلام فنجد جورج ميد - G.MEAD - يلخص لنا علاقتها بوسائل الإعلام في النقاط الآتية: [2]

- التفاعل هو مجال اكتساب وتعلم الرموز الثقافية التي يصبح بعد ذلك وسيلة لهذا التفاعل.

- المعاني المشتركة بين الناس في الثقافة الواحدة التي تساعدهم على رسم التوقعات الخاصة بسلوك الآخرين في نفس الثقافة.
- يتم تعريف الذات اجتماعيا من خلال التفاعل مع البيئة.
- يتأثر سلوك الفرد مع الآخرين بمدى مشاركة الفرد في التوحد الاجتماعي وقوّة هذا التوحد.

يمكننا إسقاط علاقة التفاعل الرمزي بين المراهق والمادة المستهلكة المعروضة في شكل لعبة الكترونية،من خلال استهلاكها ،فإن المراهق يتفاعل مع مجريات الأحداث في إطار علاقة تفاعلية، باعتباره فاعلا افتراضيا، فيكتسب رموزا عنفيه تعد وسيلة للتفاعل مع محيطه ،محاولا إبراز ذاته الاجتماعية من خلال عملية التفاعل الاجتماعي، في سلوكه مع محيطه(الأسرة، الجماعة، الرفاق)

1 .7 .3 نظرية التقليد والمحاكــاة :

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

والمحاكاة لدى جبرايل تارد"Jean Gabriel Tarde" :هي كل محاولة شعورية أو لا شعورية، يستعيد بها الفرد بفكره أو سلوكه لنفس النمط الفكري أو السلوكي الذي لاحظه عند الآخر [21]

والتقليد لدى تارد يخضع لقوانين ثلاث: [31].

1. يتم التقليد من أعلى إلى أسفل (الصغير يقلد الكبير، المتخلف يرنو إلى تقليد المتحضر).
2. تأثر قوة التقليد بقوة الصلة التي تربط بالمقلد(علاقة طردية).
3. أنماط السلوك تتداخل وتتطور، فالمتغير فيها هو أسلوب إبدائها، وليس الفعل السلوكي في حد ذاته.

في دراستنا هذه يرنو المراهق إلى تقليد ومحاكاة الرموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة باعتبارها ترسم عالما افتراضيا بمظاهر القوة،والسيطرة،والتفوق،ويسهم في توليد ذاته، وكلما زاد استهلاك المراهق لمثل هذه الألعاب، كلما اشتد تأثرا بها ومن ثم إمكانية تمثل هذه الرموز، الذي يستجيب لها المراهق في شكل سلوكيات محاكية لهذه الرموز ، عند إعادة تلك الوقائع من خلال علاقته مع محيطه.

1.7. 4 نظرية التطهير:

تنطلق من فرض فحواه: "أن التعرض لبرامج العنف لوسائل الإعلام يقلل من احتمال السلوك العنيف عند المشاهدين، حيث أن الفرد من خلال ما يواجهه من إحباطات وإحساس بالظلم في حياته

اليومية، تولد لديه رغبة في إتيان أعمال عدائية، وعند مشاهدته لأفلام العنف فإن ذلك يؤدي إلى التنفيس عن ذاته والشعور بالراحة عما يخالج نفسه، فتعمل مشاهد العنف في الإسهام في تطهير النفس وتجريدها من مشاعر العداء، ومن خلال المشاهد توفر عدوانية بديلة، هي عدوانية الآخرين في عالم الأفلام، حيث يتفاعل مع أحداثها وتلبي احتياجاته ومشاعره العدائية، فتؤدي في نهاية المطاف إلى تحجيم الأعمال العدائية في حياته اليومية"[32] وعليه فمشاهد العنف الافتراضي التي يجتهد المصممون في انجازها وفق المحاكاة الواقعية ،مهيئين لها عوامل الانغماس والحضور قد تكون مجالا لتفريغ مكبوت المراهق من العنف والعدوان .

1 .5 .7 نظرية رأس المال الثقافي:

الثقافة الأم (في إطار العولمة) لها علاقة بالثقافات الفرعية الخاصة بالفئات الاجتماعية، وهي المسيطرة من خلال فرض سلطتها على الاقتصاد الحر في مجال العرض والطلب ،ضمن التسويق التجاري الذي يتضمن في مادته تسويقا قيميا و فكريا خاصة في مجال الإعلام ووسائله، ويبعده كل البعد عن الفئات الاجتماعية الأخرى. وموقع الرأس مال الثقافي هو وجوب تزويد الأفراد بنظام من القيم الضمنية المستنبطة بعمق، تساهم في تحديد المواقف المختلفة من الرأس مال الثقافي الذي تشترطه الثقافة الأم، وهذه وظيفة تسند للمؤسسات التنشئة (الأسرة).

ومهما كانت صورته (رأس المال الثقافي) والذي نعنيه هنا ما تحمله الألعاب الالكترونية العنيفة من رموز عنيفة ،فهو يمارس عنفا رمزيا بمجرد الاعتراف به،ليفرض كسيادة ودون وعي لحقيقته كرأسمال ،والرأسمال الرمزي يعني القبول والاعتراف،فمشاهد العنف التي تشد ذهن الفاعل [المراهق] في اطار علاقته التفاعلية أثناء اللعب - اللعبة الالكترونية] بكل ما تتضمنه من قيم العنف بصور مختلفة . (قتل،تدمير،سلب...) كأمر مقبول ومشروع،رغم أنه غير ذلك في عالمه الحقيقي الواقعي،ومن جهة أخرى أن الاعتقاد بقوة أو سلطة من يملك مزايا أكثر هو شكل من الاعتراف بالشرعية،و يرتبط بمبدأ التمييز والاختلاف..ويحسبه رأس المال الرمزي كسلطة،تفرض نفسها من غير إلزام، وهي سلطة طبيعية، توظف اللغة و أنماط السلوك، و أسباب الحياة ، وحتى التعامل مع الأشياء، وهي سلطة رمزية تعسفية، معترف بشرعيتها، لجهل المجتمع بكنهها ،فالأسرة مثلا تجهل أبعاد مظاهر العنف المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوك أبناءها، ويتجلى ذلك من خلال ضعف سلطتها الرقابية في مجال انتقاء نوع اللعبة و إدراك محتواها، وعدم ضبط المجال الزمني للعب و الترويح، وعليه يتحول رأس المال الثقافي إلى رأس مال رمزي يمارس عنفا رمزيا إذا حاز الاعتراف و القبول لدا الآخر. فتبنينا لهذا التصور النظري،يرجع إلى أن هذه الألعاب(العنيفة) تتحول من تسويق تجاري للعب والتسلية، إلى تسويق فكري يحمل منظومة من القيم العنيفة، التي تعرضها السلطة المهيمنة المسوقة لهذا المنتوج،

بشكل جذاب ليكون بين يدي المراهق، للاستهلاك بكل شغف ولذة، وهو يترجم تلك السلوكيات (الرموز) في ذهنه على أنها قيم و أنماط سلوكية شرعية. [33].

1 .7 .5 نظرية الانغماس [1] .

نظرية الانغماس مبدأ تقني في التصميم يهدف الى خلق جهاز نموذجي مع العالم الاصطناعي من ناحية أنها لن تتطلب أي تعلم, و يحدث هذا عبر لواحق توصف بالانغماسية , لتقوم بالتوفيق بين القنوات الإدراكية و الحركية للإنسان , مع مدخلات و مخرجات النظام التقني و من هذا المنظور كلما انغمس المستعمل مع اللواحق التي تتيح له التصرف طبيعيا كلما قل إحساسه بالنظام التقني (الذي يصبح حين ذاك شفافا) و يزداد بذلك إحساسه بوجوده في العالم الافتراضي.

أي أن نظام الواقع الافتراضي يجب ان يقلد الواقع من دون أن يكون ظاهرا , حيث تقتضي هذه المقاربة إخفاء الأدوات من خلال تقليد دقيق للواقع.....تعكس نظرة مصممي و مطوري العاب الفيديو من خلال عوالم افتراضية أكثر محاكاة للواقع في جانبه التقني ,حيث يسمح للاعب بالانغماس في اللعبة.

1 .7 .6 نظرية الحضور: [1].

تهدف إلى تفسير غياب الوعي بالنظام التقني و بالتالي الإحساس بالوجود في العالم الافتراضي, مركزه على الإنسان بدل تصميم النظام أو اللواحق كجهاز بين الممارس (اللاعب و العالم الافتراضي)

و تكتسي المقاربة الأولى للحضور , بنمط جغرافي , اذ ترتكز على الفصل بين بيئتين واقعي – وافتراضي , و اعتبار الإنسان اللاعب كحاضر ماديا في البيئة الواقعية و حاضر نفسيا بدرجة اقل في البيئة الافتراضية.و يقدم الباحثون مفهوم الحضور كمفهوم متعدد المعاني و عدة عوامل غير منفصلة عن بعضها البعض هي السبب في هذا الإحساس, و يشار إلى مختلف مستويات تحليل الإدراك و الحركية و حتى الانتباه قابلة للتكيف مع هذه المقاربة , غير أنها تبقى محدودة عندما يتعلق الأمر باستيعاب النشاط في مجمله كعامل حضور.

اللواحق (استمرارية)

الممارس يبني نفسيا علاقة جسمه باللواحق و شفافية هذه الأخيرة أي الشاشة (وفق مارس Marsh , رايت Wright و سميث Simith 2001) , و يجب إبقاء الممارس في تدفق نشاطه من اجل رفع الإحساس بالحضور , كون أن اللعب عندما يستعمل بيئة افتراضية يخلق آليات تسمح له بعدم الانتباه للحركات المادية في التنشئة الواقعية, إذا حدث الحضور في العالم الافتراضي.

وساطة اجتماعية و ثقافية ثابتة:

هذا الهدف لا يمكن أن يقتصر على آليات إدراكية و انتباهية، فهو مبني من طرف اللاعب على نحو فعال و واع و اجتماعي و من الضروري تبني مستوى آخر من التحليل للتمكن من التحرر من التوترات بين الافتراضية و الواقعية التي تحاول المقاربة الإدراكية إلى إحيائها دوما و إعطائها قيمتها في بناء علاقة الممارس مع الجهاز التقني.

و عليه فالحضور هو حركة معتمدة بيئيا لها معنى لدى الممارس عبر وساطة ثقافية و اجتماعية .و حسب مانتوفاني Mantovani و ريفا Riva (2001) أن كل تجربة يتم القيام بوساطة ثقافية و اجتماعية فيها و من ثم فان واقع بيئة الإنسان ليست أكثر تميزا في الواقع الافتراضي منها في حالات أخرى . يخلص الباحثان بيغان Beguin ورابارداال Rabardel انه من ناحية النشاط لا يمكن إزالة الجانب المادي ,لان هذا الحد لا وجود له من منظور نشاط اللاعب وهذا يعطي الانطباع أن التميز بين الواقع و الافتراض ليس مناسبا من منظور النشاط.

8. 1 - الدراسات السابقة

البحث العلمي مبني على أساس التراكم المعرفي ،كون أن كل دراسة تعتبر خلاصة بحث ، ومنطلقا للأبحاث ودراسات أخرى ، قد تتناول نفس الموضوع لكن من زوايا مختلفة ، وبهذا تحقق التكامل والاستمرارية في البحث العلمي لذا فالتطرق لأهم الدراسات وما توصلت إليه من نتائج والتي تعتبر مادة خام من خلالها يتمكن الباحث من تحديد إستراتيجية بحثه .

وموضوع العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة، قد تناولته دراسات عديدة لاسيما منها الأجنبية التي تعني اهتماما خاصا بالظاهرة نظرا لاستهلاكها الواسع وكذا تأثيراتها الجلية على الطفل والمراهق ،وعليه تعددت الدراسات من مختلف الزوايا ،وتعددت الآراء وتباينت فمنهم من يرى أن العنف المتضمن في العاب الفيديو قد يكون مثيرا لعدوانية الطفل والمراهق ومنهم يرجع العدوانية إلى عوامل أخرى " الأسرة ، المدرسة ، جماعة الرفاق ....." وتحكمها طبيعة التنشئة الاجتماعية ، ولا يتعدى العنف الافتراضي الممارس أثناء اللعب في الألعاب الالكترونية الاستمتاع به قصد إفراغ نزعات العنف التي بداخله لطبيعة المرحلة " المراهقة" وخصائص النمو الانفعالي والنفسي فيها ،فما يحظره المجتمع من نماذج السلوك العنيف كالقتل بمختلف أشكاله على سبيل المثال ، هو سلوك مقبول وبدون عقاب أو بالأحرى فهو معزز بالانتصار في اللعب ،ويمارس افتراضيا دون خوف أو عقاب .

وسنحاول عرض بعض الدراسات التي تناولت الموضوع بمختلف الزوايا ،مركزين على المتغيرات الرئيسة " العاب الفيديو العنيفة ، العنف الافتراضي ، السلوك العدواني .....الخ.

1 .8. 1 الدراسات الأجنبية:

1 .8. 1. 1 دراسة [5]

Playing violent electronique games, hostile attribution

Style and aggression related norms in German adolescents.

أعد الدراسة كل : Barbara kralié و Ingrid moller

Department of psychology university of Potsdam Germany (30/11/2003)

هدف الدراسة

تحديد الأثر المحتمل للألعاب الالكترونية العنيفة أي إثراء النقاش حول العدوان المعزز لأثار الألعاب الالكترونية العنيفة من خلال اكتشاف تأثيرهما على اثنين من السوابق المعرفية من السلوك العدوان

قبول قواعد التغاضي عن العدوان والميل إلى قيمة العداء لشخص آخر، عندما يكون هناك غموضا فيما يتعلق بتصرفات معتمدة.

الفرضية العامة

"تردد المراهقين على لعب العاب الكترونية عنيفة ومدى شعورهم بالانجذاب نحو هذه الألعاب، يرتبط بالقبول المعياري للعدوان ، فضلا عن الميل إلى إظهار أسلوب عدائي نسبي في تفسير التفاعلات الشخصية الغامضة.

تمت الدراسة على مرحلتين : دراسة تجريبية – دراسة شاملة.

* المجال الزمني: النصف الثاني من عام 2001.

* عينة الألعاب المختارة هي 60 لعبة ،وهي ألعاب شعبية مستهلكة على نطاق واسع، استنادا إلى حجم مبيعات الألعاب في محلات الكمبيوتر ،وكذا المحلات التجارية، وعلى الانترنت.

الأدوات والإجراءات

بالنسبة للقائمة الاسمية للعب الألعاب المختارة، وهي 25 لعبة ،فقد طلب من أفراد العينة إظهار وتيرة اللعب مع كل لعبة لعبوها باستخدام خمس درجات من (أبدا... إلى كثير من الأحيان) ومن ثم قياس مقدار الاستمتاع باللعب (الانغماس، باستخدام 5 درجات. (على الإطلاق ....كثيرا) ،ومن ثم اختيار خمس (5) ألعاب من القائمة الكلية، مع تحديد الحجم الزمني المستهلك في اللعب، وقد تم تحديد محتوى درجة العنف المتضمن في الألعاب بالاستعانة بأخصائيين في ذلك من خلال تحديد مظاهر العنف المتضمنة بألعاب الفيديو المختارة ومدى واقعية هي المظاهر، (الجرحى، القتلى، الضوضاء، ساحات الدماء، عرض المعارك، الوحوش...الخ)

إقرار القواعد المؤيدة للعدوان (مقياس به 15 بند، 8 بنود متعلقة بالعدوان العلائقي، 7 بنود متعلقة بالعدوان جسماني)

قياس نمط العدوانية النسبي: بعرض سيناريوهات:

02 سيناريوهان متعلقة بالعدوان الجسماني.

02 سيناريوهان متعلقة بالعدوان العلائقي:

وذلك من خلال قياس من 4 نقاط (مؤشرات) من أبدا إلى كثيرا.

1) <u>الدراسة التجريبية.</u>

- <u>عينة الدراسة</u>

124 طالب 80 إناث و74 ذكور 96 % ألمان ، و4% من جنسيات مختلفة.

متوسط عمر العينة: 13.8سنة.

<u>تقنيات الدراسة</u>

- تصميم استبيان : المحاور:(الاثارة ، العمل- متعة الفكر، تقديم اللعب)
- تصميم مقياس حول تأييد المؤيدين لقواعد العدوان (مقياس : Huesmann 1997) واستخدام الأدوات السابقة مثل المعتقدات normative.

شمل المقياس 17 من:

- عدوان العلاقات (مثل : انتشار الشائعات) من شخص اتجاه آخر: (8 بنود).
- عدوان مادي (التهديد بالضرب) (9 بنود).

بناء أسلوب معادي نسبي تمثل في وضع 08 سيناريوهات ثم تطويرها وصفتها الغامضة في التفاعلات التي تسببت في إلحاق ضرر بالشخص المستهدف ولكنه دون وضوح القصد بالضرر (نسبيا).

- ضرر جسدي أو تلف لممتلكاته (04 سيناريوهات)
- عدوان العلاقات (04 سيناريوهات صراع العلاقات).

وذلك من خلال :

- تصور وجود نيته عدوانية.
- الغضب (غاضب، غاضب جدا، ليس غاضب.
- الرغبة في الانتقام (ترغب، أرغب كثيرا، لا على الاطلاق).

نتائج الدراسة الاستطلاعية

البيانات العامة

89.5% لعبوا مباراة على الأقل.

71% يلعبون على جهاز الكمبيوتر في المنزل.

61% لديهم جهاز بلاي شتيشن.

65.3% يلعبون على عارضات التحكم الأخرى.

أغلب أفراد العينة يستمتعون بلعب ألعاب الكترونية عنيفة نسبة 79%، منهم 68.5% يستمتعون بدرجة كبيرة.

الحجم الزمني

30.6% يلعبون يوميا

38.3%يلعبون يوما بعد يوم

25.8% يلعبون مرة في الاسبوع

33.1%يلعبون لأكثر من ساعتين في اليوم.

21.8%يلعبون ما بين ساعة إلى ساعتين في اليوم

13.1%يلعبون أقل من ½ سا

2) الدراسة الشاملة

_ عينة الدراسة

231 طالب (115 فتاة، و116 ذكور.

متوسط عمر أفراد العينة 13.6 سنة.

المشاركون:216 (97.7%) ألمان

15: 2.3% جنسيات مختلفة

95.07% منهم لبوا ألعاب عنيفة، مقابل 4.3% (10 لاعبين فتى و09 فتيات) أفادوا بعدم وجود أي خبرة لهم مع الألعاب الالكترونية.

وصممت الدراسة عرض السيناريوهات (قياس نمطية للعدوان النسبي القاعدي measure the » hostile attribution bais وقد بلغ معامل الارتباط (person p) : 0.83 (عدوان علائقي) و0.74 عدوان جسماني)

- نتائج الدراسة

-لعب ألعاب الكترونية عنيفة يؤدي إلى زيادة في السلوك العدواني في المدى القصير، متابعة لتعرض قصير، وفي المدى الطويل نتيجة للعب المستمر (تأثير تراكمي).

-ارتفاع وتيرة اللعب بالألعاب الالكترونية العنيفة ، قد يكون مرتبطا مع معايير النزاعات العدوانية والعدائية النسبية (أي يعزز العدوان)

-الذكور يقضون وقتا أطول في كل جلسة للعب ألعاب عنيفة من البنات. وهم أكثر قبولا للألعاب الالكترونية العنيفة منهن .

-الذكور يترددون أكثر على لعب الألعاب الكترونية عنيفة وبشكل منتظم واعتيادي إليها، (الانغماس)، وهم بذلك أكثر تقبلا للعدوان البدني أكثر من الإناث.

-هناك استجابة متماثلة نسبيا حسب الجنس للعدوان العلائقي (الإناث أكثر ميولا للعدوان العلائقي).

-يؤثر التردد على الألعاب الالكترونية العنيفة على القرارات السلوكية والمراهق لاسيما ما بين 13-14 سنة.

-الألعاب الالكترونية العنيفة ينبغي أن تؤثر فقط على العدوان المتصل بالإدراك والمعرفة ، من - خلال تعزيز إمكانية الوصول المعرفي للأفكار العدوانية " حسب اندرسون 2001 "أي اعتبار العدوان طريقة مناسبة لأي صراع وتنفيس العداء .....

وبشكل عام فان الاستهلاك الواسع للعنف من خلال وسائل الإعلام يعزز العدوان وعليه قياسا فللألعاب الالكترونية العنيفة نفس التأثير ، وان الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤثر على المعتقدات المعيارية والعدوانية على غرار نسبي ، وفيما يتعلق بعدوان العلاقات يؤخذ بعين الاعتبار الفروق بين الجنسين في تحقيق القواعد العدوانية ، مما يوحي بان العدوان ـ الاعتداء البدني ـ يعتبر ذا معيار مناسب أكثر للفتيان زمن ثم الفتيات ، أما العدوان العلائقي فالفتيات أكثر قبولا من الفتيان .

تعقيب

الدراسة تجريبية طبقت فيها مختلف الأدوات والمقاييس ونقصد بذلك الاستمارة لمعرفة بعض عادات المراهقين الألمان خاصة في ممارسة ألعاب الفيديو ، كما اختيرت جملة من ألعاب الفيديو حسب انتشارها وتضمنها للعنف الافتراضي وتطبيقها على أفراد العينة لقياس متغير السلوك العدواني الذي قيس هو الآخر بمقياس (قياس نمطية للعدوان النسبي القاعدي measure the hostile attribution bais) ومن خلال عرض سيناريوهات لقياس ذلك ، ومن خلال الدراسة التي مرت بمرحلتين التجريبية والشاملة ، التي عدلت فيها بعض الأمور في الأدوات ، ووصلت إلى وجود علاقة بين العنف الافتراضي والسلوك العدواني النسبي أي خلال المدى القصير في جانبيه البدني والعلائقي ، وكذا على المستوى البعيد و، وعليه فالدراسة مرتبطة بموضع دراستنا من خلال متغيرات البحث، إلا أننا لا يمكننا المقارنة بنتائج الدراسة نظرا لمستواها العالي علينا اذا لم نصل لدرجة الدراسة التجريبية إلا ان منهجية الدراسة ساعدتنا في تصميم وانجاز البحث .

2. 1. 8. 1 "لا خوف على المتعلقين بالألعاب الالكترونية" [34]

"Pas de panique pour les accros des jeux électroniques"

تحت هذا العنوان عرضت مجلة (forum) ملخص لأطروحة الدكتوراه samuelle ducrocq. Henry" التابعة لجامعة مونتريال، كان ميدانه مسابقات العاب الرياضة الالكترونية (العاب شبكة الانترنت jeux en ligne) حيث صرحت الدكتورة إن هذه الرياضة منتشرة خاصة في مرحلة المراهقة (المراهقين) و لها خصائص خاصة."

جاء في هذا التقرير انه من 20 إلى 22 نوفمبر 2006 في مدينة (cégep de granby) بكندا شارك 75 شخصا في مسابقة العاب الفيديو (العاب الشبكات jeux en ligne) تدوم الدورة مدة

يومين, الفائز(dafou) بهذه الدورة سر كثيرا بمنحه مبلغ 250 دولار, وصرح قائلا(أعجب بي الكثير, و لا اصدق انه انتهى كل شئ و سأعود إلى حياتي في الواقع أي الخروج من العالم الافتراضي (عالم الألعاب) و العودة إلى العالم الحقيقي.)

- دورة العاب الانترنت (jeux au réseau)
- الشبكة المحلية بانجلترا (local area net work au réseau local.LAN)
- هذه من بين33 نشاط أقيم في "Québec" بكندا في 2006 و شهور قبل ذلك شارك نحو 400 شخص في هذه الألعاب التي نظمتها المدرسة العليا للتقنيات (التكنولوجيا) l'ecole de technologie supérieure de Montera " " وكذلك دورة الالعاب " Saint-Hyacinthe "و "Sept-Iles " (7جزر) بمنطقة Chibougamau و -rouan norando, وكانت أول دورة لألعاب الفيديو على الشبكات بكيباك , نوفمبر 2001.
- الرياضة الالكترونية منتشرة في أوروبا اين الآلاف من المتنافسين يسعون للنجاح و الفوز بمنحة تصل قيمتها الى100000اورو, كما نظم أيضا كاس عالم للرياضة الالكترونية.

<u>خصـــــــائص اللعب في هذه الألعاب:</u>

اللاعب هو ولد 95% من الحالات من الفئة العمرية (16 إلى 22 سنة)"أي مراهقون" يمكث اللاعب مدة (10) عشر ساعات أمام الحاسوب ليحضر نفسه للمسابقة .

الدكتورة "samuelle ducrocq-henry" على اثر البحث الذي قامت به في هذا الموضوع بان هذه المسابقات نوع جديد من الرياضة " هذه الألعاب تنشط التركيز و التفكير و الدقة, وهي في رأيي رياضة مفترق طرق , (تنظم هذه الألعاب رمي القوس... المحاكاة لسباق السيارات و كذا التمثيل الموسيقي), تجري وقائع هذه الألعاب بين فرق, و بذلك فهي قائمة على روح الفريق الذي يتطور بين المتسابقين" الفريق متكون من لاعبين اثنين أو أربعة لاعبين يلعبون هذه اللعبة مثل: "Warcraf "و -Countre "Strike"

الناجحون في الشوط الأول يصعدون (يتأهلون) للشوط الذي بعده و الأبطال يتوجون بعد 5 إلى 10 أشواط حسب عدد الفرق.

و لمعرفة هذه الظاهرة, قامت الباحثة (طالبة أطروحة دكتوراه) ببحث كبير و هو بحث انتوغرافي , قادها من دورة إلى أخرى , حيث وزعت استمارة البحث على 300 لاعب يلعبون في هذه الدورات (jeux en ligne) أو العاب الشبكات (jeux en réseaux).

كما قامت بمقابلات مع العشرات منهم, البعض منهم من عامين إلى ثلاث سنوات الأمر الذي جعلها تحدد الخطوط العريضة لبحثها " الكثير من الناس يقلقون عندما يرون الشباب في غرف, و هم يلعبون العاب الفيديو , بالنسبة لها من الأفضل أن لا تقلقوا, لكي يحسنوا تقنيات اللعب , يجب أن يندمجوا في اللعبة , و يتفاعلون معها جسما و روحا , و هذا الاندماج راجع إلى خصوصيات مرحلة المراهقة", و بعد عامين أو ثلاثة تنتظم حياتهم على الغالب.

هذا النشاط استفاد منه اللاعبون القدامى في سوق العمل فمن الناحية التقنية هم أكثر حركية (في إطار اللعبة) و يستطيعون القيام بعمل متعدد الأنشطة , حتى أن بعض المؤسسات الأمريكية تبحث عنهم بصفة خاصة, و تشير الباحثة إلى أن وسائل الإعلام (الوسائط المتعددة خاصة) أفقدت اللاعبين هويتهم الشخصية ضمن العوالم الافتراضية , و تساءلت عن مدى سيطرة هذه العوالم الافتراضية على تفكير اللاعبين, و تجيب قائلة: "ليس في هذه الألعاب لان روح الفريق أساسية للنجاح" و ... فوق ذلك فاللاعبون يتجمعون حقيقة في نفس المكان الذي سيلعبون فيه هذه اللعبة, و يتبادلون الأفكار.

المتخصصون لاحظوا انه لم يحدث أي شيئ في هذه المسابقات في كيباك , لان المتنافسين (المراهقون) يقضون يوما أو يومين , و يكونون جد شغوفين للعب .

الباحثة بمكتب كيباك منذ 1996 صرحت انه: " لا توجد أوجه اختلاف (فروق) بين الذكور, و الإناث بعضهم يتحاشون العاب" الاكشن" بحيث يسود العنف , و البعض يفضلون العاب العناوين, jeux (d'adresses) و المغامرات و الألعاب الإستراتيجية , و أظن انه لابد من القيام بعمل من طرف مؤسسات الفيديو , و هو إعداد سيناريوهات هذه الألعاب.

الألعاب التي تحتوي على كثير من العنف مجانا " الذي هو عنصر الإثارة للبيع, و عليها أن تطور سيناريوهات أخرى و هناك اتجاه جديد في مجال اختراع العاب الفيديو " العاب بيداغوجية و ..... jeux "vidéo pédagogiques et thérapeutique" و يطلق عليها "sérious games"مثل: لعبـــــــة : أناس مرضى بالسرطان يقومون بالقضاء على الخلايا الســـــــــــرطانية (افتراضيا).:

<u>تعقيب</u>

تناولت أطروحة الدكتوراه مسابقة الرياضة الالكترونية العاب اون لاين التي تدوم لمدة يومين ومدى تأثيرها على المتنافسين لاسيما العاب الفيديو العنيفة وذلك خلال أربع سنوات من الدراسة ومعاينة اللاعبين بإجراء مقابلات معهم، ووصلت إلى انه لاتوجد فروقات بين الجنسين في استهلاك رموز العنف الافتراضي وان هناك انغماس في العالم الافتراضي تقتضيه طبية المنافسة والمحتوى العنيف الباعث على الإثارة إلا أن مثل هذه المنافسات لا تفقد المراهقين هويتهم الاجتماعية ضمن العوالم

الافتراضية كونها تعتمد على روح الفريق وتبادل الأفكار . عليه فمثل هذه الدورات ورغم ما تحتويه العاب المنافسة من عنف إلا أنها لا تؤثر على المراهقين على البعيد كونها منافسة لمدة يومين فقط رغم الانغماس الذي تفرضه طبيعة المنافسة

3. 1. 8. 1 "اختبار العلاقة بين الحضور في الألعاب الالكترونية العنيفة والعدوان"

Examining the relation ship between.violent video games prisence .and aggression

Kristine l . nowak.، Marima kremaz kirstie m f . arrar University of Connecticùt . [35]

1) هدف الدراسة : اختيار ونتائج الحضور في لعب العاب الفيديو العنيفة مع قياس مستوى الحضور أو الانغماس

2) الكلمات المفتاحية : الحضور (الانغماس) , العاب الفيديو , عدوان , عنف

3) الموضوع : تناولت الدراسة مستوى الحضور او الانغماس في لعبة الفيديو العنيفة

4) منهجية الدراسة:

دراسة تجريبية, تستعمل تقنيات الاختبار أسباب و نتائج الحضور (الانغماس) في العاب الفيديو العنيفة عشوائيا, و طلب من اللاعبين لعب لعبة فيديو عنيفة أو غير عنيفة قبل الإجابة على مجموعة من الأسئلة.

5) عينة الدراسة: 227 طالب ما بعد التدرج في هذه الدراسة, 109 رجال و 117 نساء – قسم الاتصال.

6) التعريف الإجرائي للعنف: هو أي تصور لخطر صادق ذو قوة فيزيائية, أو استعمال حاضرلهذه القوة – للإضرار بحياة أي كائن. منشط أو مجموعة من الكائنات.

و عليه اختير لعبة عنيفة لهذا البحث, حيث الشخصية الرئيسة في اللعبة كان واجبا عليها ان تظهر حاضرة لتضر بالآخرين بدنيا, و لقد استعملت في هذه الدراسة لعبة Hitman (القاتل الصامت) و لعبة المراقبة غير العنيفة Tony Hawk Proskater.

7) أجهزة القياس: المتغيرات الديموغرافية: مواضيع دلت على الجنس , السن(استعمال اللعبة: قيست بخمس مرادفات نموذج مقياس ديكارت على سبع نقاط حيث يسال كم مقياس يلعب من أنماط مختلفة من العاب الفيديو في الغالب.

- العنف المدرك: قيست بثلاث مرادفات نموذج مقياس ليكارت مع سبع نقط متدنية, حيث يسأل اللاعبون ليفكروا في اللعبة التي يلعبونها و يقدرونها على حساب مضمونها العنفي stautardzeed alpha 77
- الفشل في اللعبة (بمصطلحين: مقياس سهل/ صعب , أو, فاشل/ غير فاشل.
- الحضور: الانغماس أو درجة شعور المشاركين أنهم داخل لعبة الفيديو, قيست بخمس مرادفات النموذج ليكارت: مع سبع نقط متربة.

العدائية: قيست باستعمال نموذج استجواب العدائية , حيث صيغت لتظهر الحالة يدل من ميزة العدائية قبل التجاوب مع هذه المصطلحات (نموذج ليوس بيري)

- الغضب : قيس بخمس مرادفات عدائية
- العدوان اللفظي
- النوايا العدوانية البدنية

الكيفية : يلعب أفراد العينة لعبة عنيفة , لعبة غير عنيفة (لمجموعة ضابطة) لمدة 12 دقيقة في محطة سوني ps2 مرتبطة بجهاز تلفاز مراقبة , وبعدها يملأ المشاركون استجواب نهائي بعد نهاية اللعبة مباشرة .

8) النتائج : هناك ممرين مختلفين للحضور : الأول من خلال المتغيرات الفردية (الجنس, استعمال سابق اللعبة) وشروط أخرى : لعبة عنيفة , لعبة غير عنيفة , وكلاهما لها مميزات للحضور وكذلك لمستوى العمل : حيث أن هناك ممر كبير يظهر أن العنف المدرك الحضور.

ممر معتدل للحضور حسب نموذج اللعبة الغير العنيفة .

- الذين يلعبون لعبة غير عنيفة يشعرون بحضور قليل , والعنف المدرك يزيد الفشل , والشعور بالفشل لدى الرجال اقل من النساء , وكلما زاد الشعور بالفشل , قل الحضور (الانغماس) في اللعبة , وان الحضور يزيد الاضطراب والتأثير العدائي .
- كلما زاد تكرار لعب الألعاب , يزداد شعور الحضور (الانغماس) .
- لا توجد اختلافات حسب الجنس .

- الأشخاص الذين لا يستعملون العاب الفيديو كثيرا , يشعرون أن اللعبة كانت فاشلة , ومن ثم ينخفض مستوى الحضور .

- الرجال يظهرون نوايا عدائية بدنية ولفظية أكثر من النساء بغض النظر عن نوع اللعبة التي لعبوها سواء كانت عنيفة أو ليست عنيفة .

- الذين طلب منهم لعب لعبة عنيفة أدركوا بان اللعبة عنيفة , أكثر من الذين طلب منهم المراقبة , وإدراك هذا العنف زاد من الحضور , مع تأثير متوسط أو قليل على الغضب أو الفشل مع اللعبة , غير انه ينقص الاضطراب , مع إهمال متغير الجنس , وتكرار اللعبة .

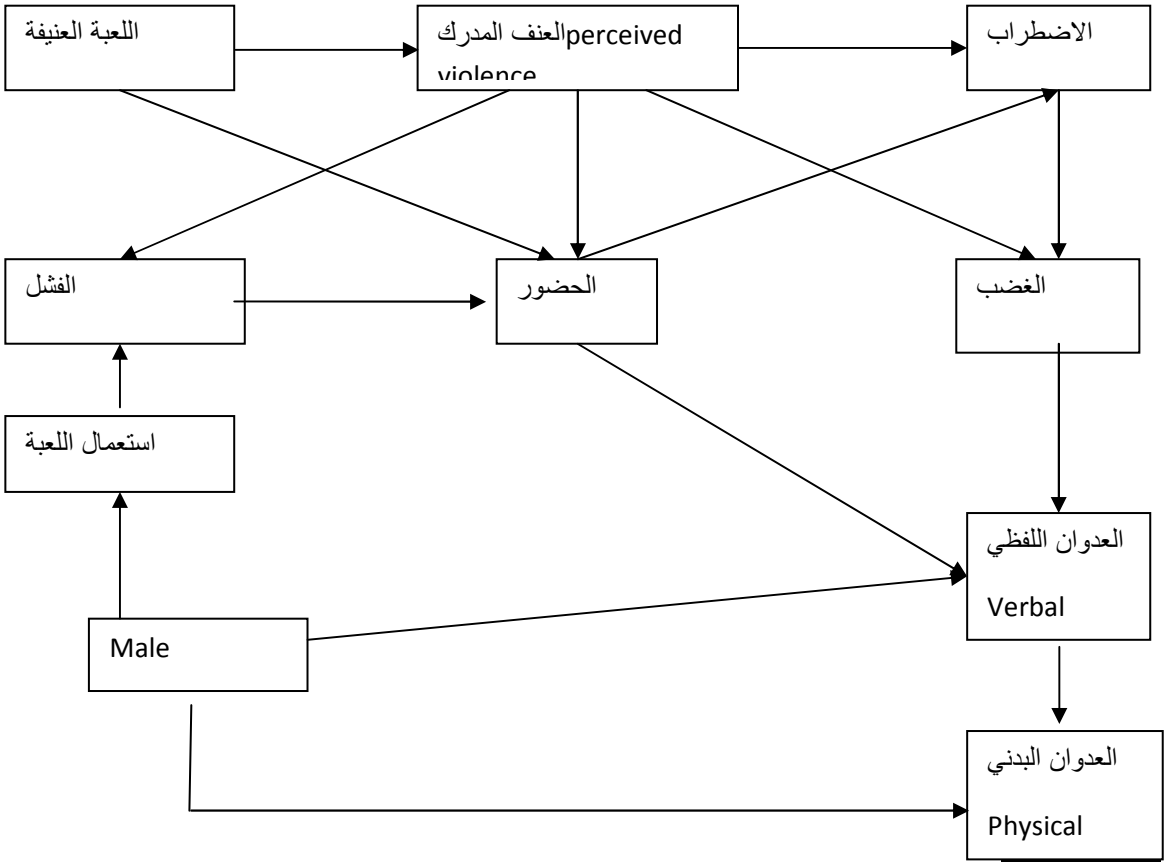
- الذين يلعبون الكثير من اللعب كانوا غير فاشلين وشعروا بحضور كبير (أكثر انغماس في اللعبة) , وان الاستعمال السابق للعبة لا يتوقع العدوان اللفظي مباشرة – غير أن العلاقة بين هذه المتغيرات كان الوسيط فيها الحضور .

- هناك رابطان مباشران من الحضور الاضطراب والعدائية اللفظية .

- الحضور مباشر: يتوقع الحضور (الانغماس) الذي يتوقع الغضب , الذي يتوقع العدائية اللفظية والنوايا العدائية البدنية التي تزيد العدوان البدني ,

- الحضور مباشر: يزيد العدوان اللفظي , الذي يزيد العدوان البدني معنى الحضور والفشل المنخفض لدى الرجال يظهر حسب الاستعمال المتواتر للعبة , وان الاختلاف في مستوى الفشل الموجود يتوقع من طرف العنف المدرك (أي مدى إدراك العنف)

في وضعية مهارة استعمال اللعبة : لم يكن هناك تأثير مباشر على الحضور . مع الذين لعبوا لعبة غير عنيفة يشعرون بحضور اقل، غير أن هناك تأثير مباشر على الحضور مع الذين لعبوا لعبة عنيفة يشعرون بحضور أكثر غير أن هناك تأثير واسع للعنف المدرك على الحضور، فالذين يدركون أن اللعبة عنيفة يشعرون بإحساس كبير بالحضور , ويشعرون بغضب شديد مرتبط مباشرة مع اللعبة , كما أن الإحساس بهذا العنف يؤدي إلى الشعور بالاضطراب بنسبة قليلة .



تناولت الدراسة التجريبية قياس مستوى الحضور أو الانغماس في العاب الفيديو حسب محتوى العنف المتضمن بها ، باختيار مجموعتين من الألعاب أي العاب عنيفة والعاب غير عنيفة ومن ثم مقارنة الاستجابة لقياس السلوك العدواني في شكله اللفظي والبدني إضافة إلى متغيرات الآتية : العنف المدرك والغضب ،الاضطراب ،الفشل في اللعبة من خلال لعب لعبة عنيفة لمدة 12د وقياس مستوى الحضور ، وكذا قياس العدوانية" نموذج ليوس بيري لقياس العدوانية " إضافة إلى متغير حجم المشاهدة وطبيعتها " محتوى العنف الافتراضي " متغير الانغماس في اللعبة كمؤثر على السلوك العدواني

4. 1. 8. 1 - دراسة Potential for effects of playing violent video games [36]

- قام بها كل من ANDERSON ET BUSHMAN 2002

ركزت هذه الدراسة على اثر الألعاب الفيديو العنيفة على العدائية , وقد عرضت نتائجها وفق أربع محاور رئيسية لمعرفة آثار الترفيه العنيف

- اثر العدائية :The aggression effect :

اظهر أن الأشخاص كل من الأطفال والبالغين الذين تعرضوا لكثير من الترفيه العنيف يتجهون ليصيروا أكثر عدائية , وأكثر عنفا.

- اثر الضحية : The victime effect

هؤلاء الأشخاص أي الأطفال والبالغين الذين تعرضوا الكثير من الترفيه العنيف , يتجهون لرؤية العالم كمكان مخيف جدا (مرعب) , فيصبحون فزعين جدا ويتقمصون سلوكيات عنيفة , لحماية النفس , مثل حمل السلاح في المدرسة , حيث ترجح فرضية تطبيق السلوك لدى أي شخص .

- اثر المتعة (الشهية)

هؤلاء الأشخاص الذين تعرضوا الكثير من الترفيه العنيف , يتجهون إلى الحصول على أكثر لذة أو شهية (متعة التلذذ بالعنف) من خلال الرؤية والتفاعل مع مشاهد العنف .

- اثر المتفرج :

الذين يتعرضون لكثير من الترفيه العنيف , يتجهـون ليصيروا أكثر عد يمي الإحساس بالعنف , سواء في الألعاب أو في الواقع , وعديمي الشعور بالآخرين , واقل إحساسا بضحايا العنف

5. 1. 8 .1 البرفسور "قرينر هوبف" :الألعاب الإلكترونية تدفع الشباب لارتكاب الجرائم " [37] ـ دراسة حرة ـ ألعاب العنف الإلكترونية هي أكبر عامل لانحراف الشباب نحو الجريمة ، أن تأثيرها يفوق مشاهدة أفلام العنف والرعب في التلفزيون ، وهي سبب لارتكاب الجنح : مثل الضرب ، التخريب ، السخرية من الأقران ، السطو على ماكينات البيع الآلي في الشوارع . وتمثلت عينته في 653 تلميذ ممن يمارسون ألعابا إلكترونية متعلقة بالعنف قد أثرت على درجة تحصيلهم الدراسي . وهي نفس النتائج التي توصلت إليها دراسة أمريكية أعدها البروفسور **" كريخ أندرسون "**بجامعة آيوا عام 2007 ، لكنها صنفت درجة تأثيرها في المركز الثاني من ناحية درجة الخطورة ـ الإنحراف للجريمة ـ أي بعد الإنضمام لعصابة ـ ظاهرة خاصة بأمريكا.

6. 1. 8. 1 دراستين للبرفسور " لاري روس Larry R.Rosen" :أثر ألعاب الفيديو على سلوك الشباب" ، عام 2001 من جامعة كالفورنيا . [38] .

اهتمت الدراسة بالتطبيقات الثقافية : قبل المراهقة " 10– 12 " المراهقين " 13– 17"، والشباب " 18–25" المقيمين في كاليفورنيا ، وتأثير هذه الألعاب على اضطرابات السلوك مثل : فقدان الاتصال مع محيطه ، الإدمان على الألعاب ، فقدان الاتصال مع الواقع ، عدم الاستمرار في التفوق الدراسي ....، وشملت العينة 1500 طالب.

الإشكالية : لماذا للمراهق قدرة البقاء ساعات أمام ألعاب الفيديو ،وفي نفس الوقت لايستطيع البقاء منتبها في المدرسة ؟ وإذا كان للانترنيت تأثير ايجابي على السلوك لماذا لا يستفاد منها لتستعمل فيها نوع من الحركات والنشاطات المتداخلة الموجودة في ألعاب الفيديو ؟

أهم النتائج :

- من حيث تطبيق الألعاب : يختلف تطبيقها باختلاف :

السن : - 3 ساعات لما قبل المراهقة .

- ساعتين "2" للمراهقين –
- ساعة ونصف "1.5" للشباب . ـ الجنس: الذكور أكثر اقبالا لمثل هذه الألعاب من الإناث

ـ أثبتت الدراسة أن التطبيق اليومي لألعاب الفيديو ينخفض ساعة في اليوم بارتفاع السن للفئات الثلاثة ، واستعمال الانترنيت يرتفع في الاتجاه العكسي ، أي يزداد الإقبال على الانترنيت كلما ارتفع السن.

ـ علاقة عكسية بين استهلاك ألعاب الفيديو واستعمال الانترنيت ، وهذا حسب متغير السن

ـ ألعاب الفيديو تزيد من اضطرابات السلوك عند الجميع ماعدا فئة ما قبل المراهقة بالنسبة للبنات .
ـ استعمال الانترنيت له تأثير ايجابي ضعيف على سلوك المجموعات المدروسة.

ـ استعمال التسلية التكنولوجية تزيد من اضطراب السلوك عند فئة ما قبل المراهقة بالنسبة للجنسين " ذكور ـ إناث " ، وتأثيره شبه منعدم عند الفئات الأخرى ، وعلى العموم كل المجموعات تلعب ألعابا لجمهور أكبر سنا " 1/3 من الذكور ، 5إلى 10 % إناث "

ـ قدرة ألعاب الفيديو على جلب الانتباه للمراهق أكثر أهمية من المدرسة ، وعليه يبحث المراهق في مدرسته عن بيئة أخرى أقرب إلى ألعاب الفيديو التي يقدرها ، والبعض يوجدونها في خيالهم والبعض الأخر لا ، وهذا ما يسبب اضطرابات في السلوك .

7. 1. 8. 1 دراسة /أندرسون ـ آثار التعرض لألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني، سنة 2001 [36]

يشير " أندرسون " إلى أن العاب الفيديو العنيفة ، تحدث إثارة فيزيولوجية لاستثارة السلوك العدواني بعد التعرض للعب لمدة 30 دقيقة . أي أن هناك علاقة ارتباطيه بين السلوك العدواني ،والتعرض لألعاب الفيديو العنيفة .وذلك من خلال التعرض بشكل متكرر (الحجم الساعي) للعبة ، والشباب الذين يستهلكون هذا النوع من الألعاب يرتكبون جنايات كالاعتداء والسرقة , وهذا ما يؤكده " جينتلي ،2003 " أن هناك علاقة ذات دلالة بين العنف الجسدي وممارسة ألعاب الفيديو " المعارك".

انطلق " اندرسون " من فرض مفاده :أن آثار التعرض لألعاب الفيديو العنيفة ، ليس من المرجح أن تكون مطابقة لجميع الأطفال ، وأشار إلى عوامل أخرى للآثار السلبية للتعرض لهذه الألعاب منها " السن ، الجنس، المشاكل الاجتماعية ، قلة الرقابة الأسرية ، أن الطفل العدائي يميل إلى الدخول في معارك ، والطفل الأقل عداءا لن يدخل في معارك بغض النظر عن لعبة الفيديو ، وعليه قسم العينة إلى مجموعتين ، حسب متغير العدوان ، وتكرار اللعب ،أي يلعب كثيرا /لا يلعب كثيرا .

المجموعة الأولى:	العدواني ، يلعب كثيرا	←	أكثر عنفا في الواقع
	لا يلعب كثيرا	←	أقل عنفا في الواقع
المجموعة الثانية:	الأقل عدوانا	←	لا يلعب كثيرا
	يلعب كثيرا	←	أكثر عنفا في الواقع

التفسير :

- الطفل الأقل عدوانا ، عشر مرات ،على الأرجح لا يشارك في معارك بدنية إذا لم يلعب ألعاب فيديو عنيفة ، مقابل إذا لعب الكثير من ألعاب الفيديو العنيفة (4 مقابل 38).
- الطفل العدواني ،كلما زادت ممارسته لألعاب الفيديو العنيفة ، كان أكثر عنفا في الواقع

تعقيب

تشير الدراسة إلا أن مؤشر عدوانية الطفل كمؤثر على تأثير العاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني للطفل كون أن محتوى العنف الافتراضي بمفرده لا يكفي إلى قياس علاقة التأثير على السلوك العدواني . وعليه نخلص إلي : أن تمثل الطفل لرموز العنف في ألعاب الفيديو ، يرتبط بعدوانية الطفل ، ومدى استهلاكه لمثل هذه الألعاب ، من جهة أخرى فإن استهلاك الطفل لهذه الألعاب يدفعه ليكون أكثر عنفا في الواقع دراســـــة.

8. 1. 8. 1 دراسة" les jeux video violents auraient une influence sur les jeunes" [39]

عينة الدراسة: 1595 شابا من اليابان و الولايات المتحدة الأمريكية تتراوح أعمارهم ما بين (9 و 18 سنة) .

ركز الباحثون على دراسة مستوى العنف لدى الشباب الممارسين بانتظام العاب الفيديو العنيفة .حيث يظهرجليا بعد (3اشهر إلى 6اشهر) في سلوكيات عنيفة صدرت منهم اتجاه الغير في المدرسة أو المحيط الخارجي.

النتائج:

التعرض المنتظم للعنف المتضمن في العاب الفيديو . من شانه مضاعفة الميل للسلوك العنيف , ويظهر ذلك جليا لدى الأقل سنا (9سنوات إلى 15 سنة) أي لدى المراهقين.و لا توجد هناك فروقات بين الشباب الياباني و الأمريكي و هذا ما سبق أن الأثر الاجتماعي و الثقافي للعنف في العاب الفيديو نفسه.

التوصيات:

نظرا و لان السبب الرئيسي الثاني للوفاة في أمريكا هو القتل خلال 24 عاما و أن أكثر من ربع جرائم العنف مرتكبوها شباب يتراوح أعمارهم ما بين (12 و 20 سنة) وجب حد الشباب من التعرض للعنف في العاب الفيديو.

2. 8. 1 دراسات عربـــــــــــــــية:

1. 2. 8. 1 دراسة الأولى :

وعد إبراهيم خليل الأمير " العنف في وسائل الاتصال المرئية و علاقته بجنوح الأحداث " أطروحة دكتوراه – كلية الآداب – بجامعة بغداد نو قشت بتاريخ 6 – 11 – 2003 . [40]

إشكالية الدراســـة :

التعرف على طبيعة العلاقة بين العنف المعروض في وسائل الاتصال و جنوح الأحداث من خلال مقابلة عينة من عينة الدراسة :

الأحداث الجانحين المودعين في دار إصلاح الأحداث في بغداد.

300 حدث منهم 150 حدث مرتكب لجنح غير عنيفة و اهتمت الدراسة بالمشاكل التي تواجه دراسة موضوع العنف في وسائل الاتصال وفق ثلاثة محاور:

1- مشكلة المصطلح (عنف عدواني)
2- مشكلة المنهج و مشكلة التأثير

استعراض: ابرز النماذج المختارة من التفسيرات الاجتماعية لعنف الاتصال

تفسيرات للجنوح (خاصة في العراق)
عوامل الجنوح الاجتماعية و ارتباطها بموضوع العنف

المناهج و الأدوات :

1- منهج تحليل المضمون للتأكد من إحدى الفرضيات القائلة : " إن العنف مرتفع في وسائل الاتصال المرئية (تلفزيون ، فيديو ، العاب ، الكمبيوتر) و قد تم إثباتها (ارتفاع واضح في نسب العنف المعروض في هده الوسائل).

2-استمارة المقابلة مع أفراد العينة :
وفق المحاور الرئيسية الآتية التي ركزت على أركان العلاقة بين الأحداث و العنف في وسائل الاتصال المرئية، فضلا عن المعلومات التي تتعلق بالحدث و جنحته إلى جانب :

ابرز العوامل الاجتماعية التي تؤثر في الحدث و جنوحه (تفكك اسري - جماعة الأصدقاء- تسرب دراسي - عمل مبكر...)

ارتباط هذه العوامل بالعنف و مشاهدته في وسائل الاتصال المرئية وقد تبين أن هناك إسهام واضح لعاملي التســرب الدراسي و العمل المبكر.(88% من الأحداث يعملون و 82% متسربون دراسيا).

تأثير حجم المشاهدة و طبيعتها (في وسائل الإعلام) فهناك ارتفاع في ساعات المشاهدة التي يقضيها الأحداث أمام وسائل الاتصال المرئية, و كان الحجم الأكبر في هذه المشاهدة للأفلام و البرامج و الألعاب ذات الطابع العنيف, التي احتلت المراتب الأولى في مفضلات الأحداث للعب و المشاهدة.

و إن الارتفاع في حجم المشاهدة و نوعيتها خلف نوعا من العلاقة الودية الوجدانية مع أبطال هذه الأفلام و الألعاب, الذين أصبحوا نماذج محببة ومقربة للأحداث وأصبحوا كأصدقاء وجدانيين لهم, ويظهر ذلك من خلال تعلقهم بهذه الشخصيات وحبهم لها وحديثهم عنها , وعن إخبارها وتقليدهم لها والشعور بالفخر والسعادة عندما يشبه الحدث بأحد أبطال الأفلام والألعاب التي يظهر حبه لها من خلال تطبيق احد مظاهر سلوكه العنيف في بعض المواقف التي تواجهه.

العلاقة بين الحدث والبطل تنمو وتتطور ويزداد عمق تأثيرها باستمرار تعرض الحدث لمشاهدة العنف الذي يقدمه بطله المفضل, وتتكرر هذه الشخصية في بعض الألعاب الكمبيوترية العنيفة التي يمارسها الحدث وعندها تدخل في مرحلة من مراحل تطبيق السلوك العنيف.

انعكاس العنف المشاهد في وسائل الاتصال على سلوك الحدث ومشاعره يظهر فيما يأتي:

- هناك فروقات في إجابات الأحداث المرتكبين لجنح عنيفة عن الأحداث المرتكبين للجنح غير العنيفة.

مظاهر الانعكاس على سلوك الأحداث ظهرت في:

- زيادة المشاركات و استعمال الشتائم, الاندفاع في مشاهدة الأفلام الجنسية , ممارسة الألعاب العنيفة, زيادة مناقشة أفلام العنف و تفضيلها, تقليد أبطال أفلام العاب العنف, زيادة اللعب بالألعاب الكمبيوترية العنيفة.

مظاهر الانعكاس على مشاعر الأحداث ظهرت في:

- زيادة الشعور بالفخر عند ما شبه بالبطل العنيف
- الوقوف إلى جانب البطل المجرم في الأفلام
- الانزعاج من قطع اللقطات المثيرة
- الشعور بالحقد و الكراهية عند خسارة اللعبة

- اعتبار الضرب مظهرا للرجولة

و قد تنبهت الدراسة إلى أهمية التفاعل بين العوامل الاجتماعية و النفسية للحدث و العنف المتزايد الذي يشاهده في حياته اليومية و وسائل الاتصال المرئية التي هي إحدى المرايا التي تعكس واقع هذه الحياة , و أن الضغوط التي تمارس على الحدث نتيجة المشاكل و الصعوبات التي يواجهها تدفعه إلى ترجيح استعمال كفة العنف الذي تقدمه وسائل الاتصال, على أنها سلوك اعتيادي مقبول و طريقة من طرائق مواجهة المشاكل و تحقيق الأهداف, و بالتالي تزداد احتمالية ارتكابه للسلوك الجانح.

تعقيب :

اهتمت الدراسة بالعرض والتحليل للعلاقة بين العنف الافتراضي في وسائل الإعلام وكذا العاب الفيديو وجنوح الأحداث ، بعين ممثلة مقارنة بين الذين ارتكبوا جنحا عنيفة والذين ارتكبوا جنحا غير عنيف " 150 و150 " من الفئتين ، كما وظفت منهج تحليل المحتوى لابراز مدى احتواء هذه الوسائل على العنف الافتراضي ، وكذا استمارة المقابلة ، مركزة على متغير حجم المشاهدة ونوعيتها على سلوك الحدث من خلال محاكاة رموز العنف الافتراضي ، ووصلت إلى أهمية التفاعل بين العوامل الاجتماعية والنفسية وللحدث والعنف الافتراضي , وعليه قد مكنتنا الدراسة من المقارنة مع نتائج دراستنا لاسيما في مجال تأثير العنف الافتراضي المتعلق بمتغير حجم المشاهدة ونوعيتها .

1 .8 .2. 2 دراسة الثانية :

هند بنت سليمان صالح الرميا ن: "العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة ـ البلاي ستيشن ـ "Grand theft Auto G T A"دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض ، بجث مكمل لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية ـ تخصص أصول التربية [41]

تناولت الدراسة العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن (1) " Grand theft Auto G T A"

الهدف من الدراسة :

معرفة مدى انتشار هذه اللعبة عند طلاب الصف الرابع وطلاب الصف الخامس وطلاب الصف السادس ، العلاقة بين ممارسة اللعبة وبين السلوك العدواني ،أي معرفة أثرها في غرس العدوان كسلوك اجتماعي خطير على الفرد وعلى الأسرة وعلى المجتمع كاف

المناهج المستخدمة:

المنهج الوصفي : "المسح الميداني"لمعرفة مدى ممارسة هذه اللعبة عند طلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية . والوصفي " السببي المقارن " لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة لعبة " " وبين السلوك العدواني ، وذلك عن طريق قياس مستوى العدوان عند الأطفال الذين لا يمارسون اللعبة " المجموعة الظابطة " ومقارنتها بسلوك العدوان لدى الأطفال الذين يمارسون اللعبة " المجموعة التجريبي.

واعتمدت الدراسة على مقياس "تغريد الجيلدان " - 1419 هـ

حيث تكون من 30 عبارة موزعة على ثلاث محاور : العدوان نحو الأخرين ، العدوان نحو الذات ، العدوان نحو الممتلكات العامة . ويتم قياس السلوك من خلال ثلاث مستويات : موافق ، متردد ، غير موافق .

أهم النتائج:

توصلت الباحثة إلى أن انتشار اللعبة " " كما يلي :

ممارسة اللعبة / الصف	لايمارسون أبدا	يمارسون نادرا	يمارسون كثيرا	دائما يمارسون
الصف الرابع	% 31.6	%25.1	%19.9	%23.4
الصف الخامس	% 22.7	%27.3	%25.3	%24.7
الصف السادس	%21.7	%19.8	%30	%28.5

- وجود علاقة بين ممارسة لعبة " Grand theft Auto G T A " وبين السلوك العدواني ، حيث بلغت معاملات الارتباط أبعاد السلوك العدواني : العدوان على الأخرين :0.43 ، العدوان على الذات : 0.40 العدوان على الممتلكات العامة : 0.33 ، وجميعها دالة عند المستوى 0.01 ، كما بلغت العلاقة بين السلوك العدواني " الدرجة الكلية" ودرجة ممارسة تلك اللعبة 0.43 وهي دالة عند المستوى 0.01

تعقيب :

الدراسة ذات علاقة مباشرة بدراستنا من خلال متغيرات البحث ،وان اختلف المجال البشري وحالت الربط بين متغير شكل الممارسة ومنها الحجم الزمني للعبة تتسم بالعنف كما تعرضنا لذلك من خلال تحليل المحتوى والسلوك العدواني وهذا ما نسعى لإثباته من خلال نتائج الدراسة

1 .8 .3 . الدراسات الجزائرية:

1 .8 .3 .1 الدراسة الأولى : **"**الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**"**- دراسة في القيم والتأثيرات - أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال - جامعة الجزائر - إعداد الطالب :أحمد فلاق وتحت إشراف الدكتور :محمد لعقاب [1]

يتعرض الباحث بالدراسة إلى العاب الفيديو من حيث مضمونها وجمهورها ، من خلال مضمون عينة من العاب الفيديو الأكثر انتشارا في أوساط الأطفال الجزائريين ، بهدف التعرف على خصائص هذه الألعاب من حيث الشكل والمضمون

- إشكالية الدراسة :ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري التساؤلات الفرعية :

- ما هي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟
- ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري ؟
- ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه ؟
- ما هي القيم المحتواة في هذه الألعاب ؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه ؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه ؟

- المقاربة المنهجية :

المقاربة الوظيفية كون أن الدراسة تنطلق من فكرة أنها دراسة للعلاقة بين الجمهور من جهة " الأطفال " ووسائل الإعلام التي يفترض أنها وسيلة لترابط المجتمع ، لها وظائف منها نقل الإرث الاجتماعي الثقافي من جيل لآخر . والعاب الفيديو وسيلة إعلام تحمل قيما ومضامين ثقافية مصممة لمجتمعات بعينها ، ومن ثم فهي تؤدي وظائف مرتبطة بخصوصية المجتمع الذي تنتمي اليه

- منهج الدراسة : المنهج المسحي لمسح مضمون العاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية أو مسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال.
- أدوات الدراسة :

تحليل المضمون :من اجل تحليل عينة من العاب الفيديو المفضلة لدى الأطفال ، وتمثل مجتمع البحث في القائمة الكلية التي تضم العاب الفيديو التي ذكرها الأطفال في استماراتهم وهي 170 لعبة وفق لمبدأ المعاينة أخذا الباحث نسبة 15 % أي 25 لعبة

فئات وحدات التحليل : فئة "ماذا قيل ؟ أي المضمون ، فئة " كيف قيل " أي الشكل الذي قدم به المضمون .أما وحدة التحليل فهي لعبة الفيديو وعليه صمم الباحث استمارة تحليل المحتوى وفقها بإضافة عنصر البيانات العامة " حول اللعبة "

الاستمارة الاستبيانية : صممت قصد معرفة مدى تفاعل العينة المدروسة مع القيم المحتواة في العاب الفيديو والخصائص الشكلية لهذه الألعاب

- عينة الدراسة :

مجتمع البحث هو كل الأطفال الجزائريين المتراوح سنهم مابين 9الى 12 سنة الممارسين لألعاب الفيدي. وتم تحديد الفئة العمرية ضمن فئتين عمريتين: فئة 5ـــ9 سنوات وفئة 10 ــ14 سنة مستخدما الإحصاء السكاني لعام 1977 للجزائر. معتمدا على العينة الجغرافية أي ولاية من كل منطقة – الجزائر وسط - /- سطيف شرق – وهران غرب - ورقلة جنوب – وتم ترتيبها على أساس حجم الفئتين العمريتين / -5 إلى 9 سنوات ، و 10 إلى 14 سنة ثم العينة القصدية في تحديد حصة الذكور والإناث في كل ولاية اعتمادا على ذات الإحصاء السكاني ، ثم تحديد النسب التمثيلية لكل ولاية ضمن العينة الإجمالية وكذا النسب التمثيلية للإناث والذكور في كل ولاية ، وأخيرا حدد حجم العينة ب 400 طفل هذا العدد الذي تقلص إلى 240 طفل بعد توزيع الاستمارات ومعاينتها بدقة .

- أهم نتائج الدراسة :
- نتائج الدراســـــة:

- من الأشياء التي يستعملها أفراد العينة من العاب الفيديو: الانتباه, المهارة, السرعة, الشجاعة, الصبر, الإرادة, إضافة إلى القراءة السريعة و التحكم في الكمبيوتر, على الترتيب .

أي: قيم حركية ثم عقلية ثم نفسية و أخيرا أخلاقية.

- تقارب الأمور العقلية و الأمور الحركية المتعلمة, و هذا يتطابق نسبيا مع خصوصية العاب الفيديو التي يقوم فيها مبدأ اللعب على الحركية ومواجهة المواقف المختلفة بإعمال العقل و الحركة, و هذان العاملان يعطيان للبطل الصبغة النفسية, و يؤثران على نفسية الممارس أصلا.

- ينجذب الذكور لما هو حركي ثم لما هو عقلي, و هذا ما تفرضه طبيعة اللعبة من اجل تحقيق الفوز, ثم الأمور النفسية بعدها الأخلاقية أما الإناث, فينجذبن لما هو عقلي ثم حركي, و بعدها الأخلاقي فالنفسي بسبب ميولاتهن العاطفية.

- تحل القدرات الحركية (المهارة و السرعة) في مقدمة القدرات التي تتيح للاعب الفوز في العاب الفيديو, و بعدها القدرات العقلية (الذكاء و فهم التعليمات) , ثم القدرات النفسية (الصبر, عدم التردد).

- سيادة فكرة البطل الذكر على البطلة.

- هناك تباين في مواصفات البطل المفضل حسب الجنس حيث اختار الذكور البطل ذكر, أما الإناث اخترن بطلات, و الإناث اكبر تقبلا لفكرة البطل الذكر, من تقبل الذكور لفكرة البطلة.

- هناك تباين في مواصفات البطل المفضل من ناحية السن حسب الجنس, فالذكور يفضلون البطل البالغ, وهذا مرده لطبيعة الألعاب الممارسة (العاب المحاكاة الرياضية و الواقعية) أما الإناث فيفضلن البطل المراهق .

- يربط أفراد العينة إلى حد ما بين البطولة و الوضع الساري المريح, لاعتبارهم عدم قدرة الإنسان الفقير على مجارات متطلبات البطولة التي تكون مرتبطة بأشياء مادية في الغالب (سيارات, اقتناء آلات, أدوات, أسلحة...) 0

- تفضل غالبية أفراد العينة أن يكون البطل إنسانا, و هذا يعكس رغبتهم في رؤية أشخاص واقعية.

- تؤكد مفردات العينة على ضرورة اجتماع صفتي الجمال و القوة في بطل العاب الفيديو المفضلة.

- من القدرات التي يفضلها أفراد العينة في بطل العاب الفيديو: القوة, الذكاء, السرعة, المهارة, الصبر, العلم, على الترتيب. و هناك تباين في ترتيب هذه القدرات حسب الجنس, فالإناث يعطون أولوية لقدرات الذكاء و العلم, أما الذكور فيكمن في القوة و السرعة.

- من القيم الأخلاقية التي يفضلها أفراد العينة في بطل العاب الفيديو المفضل مساعدة الغير, التضحية, الصدق, فعل الخير, الصبر...

- تعتمد العينة الخيرية في أبطال العاب الفيديو المفضلة بدليل أن كل أهدافها خيرية (التفوق على الآخرين, محاربة الظلم, فعل الخير, تحقيق العدالة) مع العلم أن الكثير من أبطال ألعابهم المفضلة لا يحملون بالضرورة صفة الخيرية حيث وجد أن الكثير منهم عبارة عن لصوص أو حتى إرهابيين , و هذا راجع إلى تباين الأدوار التي يختارها في اللعبة, سواء تمثل دور البطل أو عدوه أو منافسه.

- من الأهداف التي يسعى إليها البطل في العاب الفيديو : قتل الطيبين, السرقة, السيطرة على الآخرين , التدمير, الفوز بكل الطرق,...على الترتيب أي البطل في لعبة الفيديو: يسعى إلى قتل عدوه و تدميره و الفوز عليه مهما كانت الأساليب الموصلة إلى ذلك, و ما يقوم به البطل هو عمل مشروع, و ما يقوم به المنافس أو العدو, غير مشروع و إن كانت الأساليب ذاتها من الطرفين, و هذا التباين حسب الجنس .

تعقيب:

اهتمت هذه الدراسة بتسليط الضوء على المنظومة القيمية لألعاب الفيديو, كونها ليست وسيلة ترفيهية بريئة , بل تعكس ثقافة منتجيها و تفرض دراسة للقيم (الحركية , الجسمية ثم العقلية و النفسية ثم الاجتماعية فالأخلاقية) أي تعكس سلطة المادة على الروح (الثقافة المادية) كما تسمح للطفل بالاكتشاف و التجريب و تعلم أنماط معينة من السلوك, و أكدت على أن تقنيات تصميم العوالم الافتراضية تخلق بالفعل الانغماس الجسماني و العقلي و الوجداني, الذي يجعل تمثل ما يقدم ضمن اللعبة من نماذج السلوك. و عليه كانت هذه الأطروحة مرجعا علميا رئيسيا لنا في محور العاب الفيديو ساعدنا على تحديد و توجيه آليات البحث, إلى جانب منهجي تمثل في تطبيق تقنية تحليل المحتوى.

1 .8 .3 .2 الدراسة الثانية [6]

" ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين . ذكور "12 ـ 15 سنة " ـ القطاع العام ـ دراسة حالة في متوسطة " البساتين الجديدة ـ بئر مراد رايس ـ الجزائر . 2008 مذكرة لنيل شهادة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية الرياضية

والبدنية ـ تخصص الإرشاد النفسي والرياضي ـ بمعهد التربية البدنية والرياضية ـ سيدي عبد الله ـ جامعة الجزائر ـ قامت بانجازها الباحث: **نمرود بشير** تحت إشراف الأستاذة **:لزعر سامية** .

طرح الباحث الإشكالية الآتية :"ما مدى تأثير العاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي على المراهقين المتمدرسين الذكور ؟أو كيف نفسر الاهتمام الكبير الذي يبديه المراهقون المتمدرسون اتجاه الألعاب الالكترونية من حهة ؟ومن جهة تراجع هذه الفئة عن ممارسة النشاط البدني الرياضي ؟. وتندرج ضمن هذه الإشكالية التساؤلات الآتية :

- هل ميول المراهقين للألعاب الالكترونية له علاقة بانتشارها الكبير مقابل نقص الوسائل والمركبات الرياضية ؟
- هل لسلوك المراهقين هذا له علاقة بالمحيط الاجتماعي ؟
- هل لسوء تسيير المركبات والقاعات الرياضية دخل في صرف المراهقين عن الأنشطة البدنية والرياضية واتجاههم نحو ممارسة الألعاب الالكترونية ؟
- هل التكنولوجيا الحديثة لأجهزة العاب الفيديو من الناحية التقنية الجمالية تجلب المراهقين اليهم على حساب النشاطات البدنية الرياضية؟

واعتمد الباحث على المنهج الوصفي التحليلي لبيان العلاقة الموجودة بين ممارسة العاب الفيديو والحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي ، واستخدم الاستمارة على عينة قصدية من المراهقين تمثلت في 104 تلميذ " ذكور " ،وتم الاستعانة بنظام SPSS لمعالجة النتائج واختبار الفرضيات واستعمال كا^2

نتائج الدراسة

توصل الباحث إلى أن عزوف المراهقين عن ممارسة النشاط البدني الرياضي وتوجههم إلى ممارسة العاب الفيديو ،راجع إلى عدم صلاحية المركبات الرياضية ونقص الوسائل الرياضية بالإضافة إلى توفر الإمكانيات لممارسة العاب الفيديو في المنازل " توفر جهاز الحاسوب وعارضات التحكم وكذا استعمال الانترنيت في اللعب ".

تعقيب

ركزت على عوامل العزوف على أداء النشاط البدني الرياضي, معتبرة أن ممارسة الألعاب الالكترونية عاملا رئيسيا في ذلك خاصة ذات الاستعمال الشخصي في المنازل إضافة إلى انتشار قاعات

الألعاب العمومية, مع انخفاض أسعارها, و كذا التطور التكنولوجي – الجرافيك, من الناحية التقنية و الجمالية و قد توصلت الدراسة أن هناك ارتباط بين المعيارين, إلا أن تأويل النتائج لم تسند إلى تفسيرات عملية مستنبطة من تصورات و أبحاث معمقة عن العاب الفيديو.

3. 3. 8. 1 الدراسة الثالثة [42]

"معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل" مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال ـ جامعة الجزائر ـ 2007/2006 أعدتها الباحثة :علواش كهينة تحت إشراف الدكتور :جمال بوعجيمي

انطلقت من الإشكالية الآتية :

ما مدة تأثير التلفزيون وألعاب الفيديو على جمهور الصغار ؟وهل ما تقدمانه من عنف تؤثر على نفسيته وسلوكه ؟

التساؤلات الفرعية :

- كيف يتأثر المشاهد خصوصا الطفل بما يشاهده من مادة عنيفة أو مايعرض عليه في أية وسيلة إعلامية أخرى ؟
- إلى أي درجة تعتبر الوسيلتان ـ التلفزيون و ألعاب الفيديو ـ مسؤولتان عن الانحرافات السلوكية التي تشهدها وتعاني منها المجتمعات ؟
- هل يمكن تحصين الفرد والمجتمع من العنف خصوصا في هده الوسائل الأكثر انتشارا ؟
- لماذا يقبل الطفل على العنف المتلفز وعنف ألعاب الفيديو ؟

المنهج المستخدم : المنهج المسحي .

التقنيات المستعملة : الاستمارة ، المقابلة مع أولياء التلاميذ

العينة : القصدية ، وحجم العينة 200 تلميذ من الفئتين العمريتين : 6-10 سنوات ، و11-15 سنة ، اي 100 تلميذ من المستوى الابتدائي ،و 100 تلميذ من المستوى المتوسط .

المجال المكاني : مدرسة " مصطفى خوجة " بن عكنون " واكمالية " بن عواج محمد الطاهر " بن عكنون

نتائج الدراسة :

1) ميل الأطفال إلى ممارسة العاب الفيديو أكثر مقارنة مع جهاز التلفاز ، ويعتبر ذكور الطور المتوسط أكثر ميلا إليه من الإناث .
2) يقبل الأطفال أكثر على ألعاب الفيديو العنيفة ، وألعاب التنافس مثل كرة القدم وسباق السيارات والدراجات .
3) تعمل ألعاب الفيديو على ترسيخ وتنمية السلوك العدواني لدى الطفل ، كونها تعتمد أساسا على العنف والقوة للحصول على نقاط أكثر أو للوصول إلى الهدف ، مما يخلق رغبة لدى الطفل في تقليد سلوك البطل وتؤثر على حياته الاجتماعية .

تعقيب

ركزت الدراسة على قيم العنف المتضمنة في وسيلتين إعلاميتين هما: التلفاز و العاب الفيديو, إلا أنها لم توظف تقنية تحليل المحتوى بل اعتمدت كليا على استمارة لم تف بالغرض كون أن المتغيرات التي طرحتها شديدة العمومية, و غير قابلة للقياس. إلى جانب اهتمامها أكثر بالعنف التلفزيوني ولم تف بالعرض والتحليل الشق المتعلق بألعاب الفيديو بشكل عام لاسيما قيم العنف المتضمنة بها ولا كيفية تأثيرها ولا الدراسات المتعلقة بتأثير العنف الافتراضي بالعاب الفيديو .

خلاصة الدراسات

أهم ما نخلص إليه من خلال عرض هذه الدراسات السابقة:

- العاب الفيديو التي كانت محل هذه الدراسات تعتمد أساسا على العنف
- هناك تأثير للعنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو على سلوك الطفل والمراهق ولاسيما السلوك العدواني وهذا ما أثبتته الدراسات التجريبية .
- حجم المشاهدة ونوعيتها كفيل بالتأثير على سلوك الطفل والمراهق لاسيما السلوك العدواني .
- حجم المشاهدة ونوعيتها يؤدي إلى الانغماس في اللعبة ومن ثم تمثل رموز العنف الافتراضي .
- التعرض المنتظم أي باستمرار لمشاهد العنف الافتراضي يؤدي إلى مضاعفة الميل للسلوك العدواني .
- لا توجد فروق بين الجنسين في مجال تأثير العنف الافتراضي باستثناء ميل الذكور للعدوان البدني أكثر من الإناث ، في حين تميل الإناث العدوان العلائقي.

- العنف الافتراضي سبب في ارتكاب بعض الجنح مثل : الضرب ، السخرية من الأخر، التخريب .....الخ إضافة إلى تأثير جماعة الرفاق "الانتماء إلى عصابات ".
- يؤثر العنف الافتراضي على اضطرابات السلوك مثل : فقدان الاتصال مع محيطه ، الإدمان على الألعاب ، فقدان الاتصال مع الواقع ، عدم الاستمرار في التفوق الدراسي
- الإشارة إلى أهمية التفاعل بين العوامل الاجتماعية والنفسية والعنف الافتراضي في حدوث او تنمية السلوك العدواني .

1 .9. صعوبات الدراسة

1 .9. 1 صعوبات معرفية منهجية

- غزارة التناول العلمي للظاهرة المدروسة, على مستوى الفكر الغربي بدافع المشاكل السلوكية وجنوح الأحداث الذي أضحت فيه مؤسسة الإعلام و الاتصال طرفا فاعلا , في تغذية الناشئة برموز العنف الافتراضي , إلا انه لم يتسن لنا استثمار جميع إفرازات الفكر الغربي في هذا المجال, نظرا لعدم التمكن من الحصول عليها ،وحتى على شبكة الانترنيت التي لم توفر لنا مع كثافة البحث الجاد, سوى عناوين لكتب مهمة لا يمكن تحميلها, أو ملخصات وأحيانا فصولا لكتب ، وبالرغم من أهميتها فلم تف بمتطلبات البحث بشكل تام .بالموازاة مع قلة الدراسات العلمية العربية.

- إدراج متغيرات ثقيلة (اللعب, العدوان, الإعلام, العنف .....) الأمر الذي حال دون تحكمنا في ضبطها و تناولها و عرضها في الجانب النظري.

- صعوبة قياس بعض المتغيرات , لاسيما النفسية التي تحتاج اختبارات نفسية (قياس السلوك العدواني) .

1 .9. 2 صعوبات ميدانية:

- و تمثلت في صعوبات خاصة بالباحث على المستوى الشخصي، و هي الضغوط المهنية و بعد المسافة الأمر الذي حال دون التفرغ التام للبحث, الذي حدد انجازه من خلال استثمار العطل سواء الرسمية, أو اتخاذ عطل مرضية.

- صعوبة إجراء المقابلات مع الأساتذة لكثرة التزاماتهم الإدارية والتعليمية.لاسيما بعض أســـــــاتذة علم النفس الأمر الذي حصر العدد في مقابلتين بدل ثلاث مقابلات كانت مقررة من طرف الباحث.

الفصل 2

المراهقة واللعب في ظل تكنولوجيا الإعلام والاتصال

تعتبر المراهقة مرحلة عمرية تكتسي اهتماما خاصا لدى علماء النفس و الإنثروبولوجيا و علم الاجتماع، كونها مرحلة انتقالية تنقح فيها مكاسب الطفولة للوصول بالفرد إلى النضج ، و تتميز هذه المرحلة بتغيرات على المستوى الفزيولوجي و النفسي الانفعالي و العقلي و الاجتماعي ، الأمر الذي يجعله في حالة اللاتوازن ، وعرضة لإصطدامات و احباطات في ظل تفاعله مع محيطه ، هذا الأمر يثقل كاهل المؤسسات التنشيئية لا سيما الأسرة و المدرسة و الإعلام بمسؤولية إدراك خصوصيات المراهق و حاجاته و متطلبات نموه، قصد ضمان سيرورة عمرية سوية ، لأن مراحل نمو الإنسان سلسلة متصلة الحلقات ، و ما يتلقاه المراهق في طفولته و خلال مراهقته كمرحلة انتقالية كفيل بالوصول بالمراهق إلى النضج بشخصية سوية فاعلة و متفاعلة مع مجتمعها .

و ما نريد تسليط الضوء عليه من خلال هذا الفصل محور اللعب في ظل متغيرات تكنولوجيا الإعلام ، خاصة استهلاك الألعاب الالكترونية ، سواء كان على الحاسوب أو على الأنترنيت أو البلاي ستيشن لا سيما ما تحمله من قيم العنف و التمرد و التي تتواءم و الطبيعة النفسية الانفعالية للمراهق ، خاصة و أنها ألعاب تمس شريحة معتبرة و تستهلك لمدة طويلة أي قضاء ساعات و ساعات في التفاعل مع العوالم الإفتراضية على الشاشة التي تقتصر على رسم ملامح العنف و العدوان " القتل ، الدماء ، الصراع .....الخ " ، و البطل هو من يحرز أكثر نقاط في القتل ، محاولين إبراز العلاقة التفاعلية بين استهلاك رموز العنف في الألعاب الإلكترونية و العدوانية لدى المراهق .

و قبل ذلك وجب علينا التعرض إلى تحديد ماهية المراهقة و مراحلها ، و مظاهرها و خصائص النمو بها ، إلى جانب عرض مبسط لأهم حاجات المراهق ، كون أن إدراكها و محاولة تحقيق حد أدنى في درجة الإشباع فيها لدى المراهق ، كفيل برسم نمط شخصيته ، لنتعرف بعد ذلك لعرض أنماط

المراهقة " سماتها و العوامل المؤثرة فيها "، إلى جانب التطرق إلى عنصر اللعب من خلال المفهوم والنظريات المفسرة له و وظائفه وتأثير تكنولوجيا الإعلام والاتصال فيه.

1.2 في ماهية المراهقة

1.1. 2 مفهوم المراهقة

1.1. 1.2 لغويا :

كلمة مراهقة ، تعني غشيان الحلم و الاقتراب و الدنو من اكتمال النضج ، كما تتضمن التعب والإرهاق الذي يغشى الفتى في هذه الفترة [43] .

فقد جاء في القرآن الكريم كلمة " رهق " بمعنى الغشيان و الاقتراب في قوله تعالى : " خاشعة أبصارهم ترهقهم ذلة " (ص 138) سورة القلم الآية 49 .

و بمعنى التعب و الإجهاد و عدم التضييق و التشديد في قوله تعالى : " قال لا تؤاخذني بما نسيت، و لا ترهقني من أمري عسرا " سورة الكهف ، الآية 73 [44] .

أما في منجد الإعلام و اللغة، فالمراهق هو الغلام الذي قارب الحلم أي بلغ حد الرجال فهو مراهق [45] .

و كلمة مراهقة **adolescence** مشتقة من الفعل اللاتيني **adolescence** أي النمو نحو النضج و التطور، و يقابلها في اللغة العربية لفظ الفتوة، و الفتوة كما جاء في المنجد، مشتقة من فتى، فتيان فتيات، أي الشباب الحدث، أي مرحلة انتقال من الحلم إلى الرشد. [46].

هذه المرحلة التي أثنى عليها الله في القرآن الكريم كونها مرحلة إثبات الذات و التحدي (و كرمها بإعجاز) ، في قوله تعالى: « إنهم **فتية** آمنوا بربهم و زدناهم هدى » سورة الكهف الآية 13 و عن سيدنا إبراهيم عليه السلام في قوله تعالى: « قالوا سمعنا **فتى** يذكرهم يقال له إبراهيم » الأنبياء (60).

و عليه فالمراهقة تعني التطور الذي يشمل مجمل التغيرات التي تطرأ على الفرد من الناحية الفيزيولوجية و السيكولوجية، و الانتقال من عالم الطفولة و الدخول في عالم الرشد، و لفظ المراهقة ، يتعلق بالإرهاق الذي يتميز به البالغ، و يغلب فيه التعب جراء مختلف التغيرات التي طرأت عليه.

2.1. 1.2 اصطلاحا

تتعدد التعاريف الخاصة بالمراهقة، و تتباين وفق اتجاهات الباحثين، إلا أنهم يتفقون على أنها فترة زمنية انتقالية بين سن الطفولة و سن الرشد محاطة بتغيرات جسيمة و انفعالية و سيكولوجية يسودها حالة من اللااستقرار للوصول إلى الرشد.

حسب قاموس المصطلحات النفسية و التحليلية الذي يعني اعتبارا للنمو الجسماني، فيعرفها على أنه: "مرحلة تبدأ من البلوغ الجنسي حتى النضج أي مرحلة انتقالية يتحول من خلالها إلى رجل بالغ وامرأة بالغة". [46] . .

و يعرفها روجرز **Roj Rogers** ، على أنها قفزة النمو السابقة للنضج الجنسي، حتى أوائل العشرينات [46] أما هيرولوك فيتوسع في تعريفها، بإعطائها بعدا فيسيولوجيا و نفسيا، محددا بدايتها فيسيولولجيا و نهايتها سيكولوجيا، فيقول: " إن المراهقة تتحدد من الناحية الفيسيولوجية، بينما يتحدد استمرارها و توقفها من الناحية النفسية إذا يصبح الفرد فتى (مراهق)، بمجرد النضج الجنسي، والقدرة على إنتاج النوع، و تنتهي سيكولوجيا و زمنيا ببلوغ مستوى من النضج. [46] .

والمراهقة في علم النفس، هي مرحلة الانتقال من الطفولة (مرحلة الإعداد لمرحلة المراهقة) إلى مرحلة الرشد و النضج و من السهل تحديد بدايتها، لكن من الصعب تحديد نهايتها بالوصول إلى النضج. [47].

و تعتبر المراهقة بوصفها أزمة حسب ستانلي هول **Stonley hall** وفق نظريته (نظرية العاصفة أو الأزمة) : أن المراهقة مولد جديد للفرد و هي فترة عواطف و توتر و شدة[48] ، و هي إثارة الصراع الذي ينتاب المراهق للتكيف مع التغيرات الطارئة عليه و تخطى هذه المرحلة و بلوغ الرشد.

و بالنظر إلى خصوصية المراهق من انتقاله من دائرة الوجود في الأسرة إلى دائرة الوجود الثقافي في المجتمع بكل مؤسساته، و تغيير اتجاهاته في تعامله مع الأشياء المحسوسة (طفل) أي أشياء معنوية فكرية (الاعتماد على النفس، الميل إلى التحرر من السلطة الأبوية، الالتصاق بالأقرب، تكوين علاقات عاطفية، البحث عن المثل، البحث عن القدوة و عبادة البطل...الخ ، و عليه تتحدد المطامح الثقافية والأخلاقية للجنس البشري و يتجدد تولدها من خلال الكفاح الشخصي للمراهق في سبيل التوفيق بين النشاط التناسلي و السلطة الأخلاقية للنظام الاجتماعي" [49].

و في هذه المرحلة يتحرر شعور المراهق ليتعدى إلى دائرة الانتماء الاجتماعي، و تتجه ميوله نحو التوافق مع الجماعة على نمط المشاركة و التعاون، وعليه تعتبر المراهقة ظاهرة اجتماعية لها ميزاتها وخصائصها.

و من التعاريف الاجتماعية للمراهقة نورد ما يلي:

الفتوة أو المراهقة في نظر علم الاجتماع، فترة من عمر الشخص التي يتوقف عندها المجتمع الذي يعيش فيها الفرد عن النظر إليه كطفل، و لا يمنحه فيه المركز الكامل الذي يتمتع فيه الشخص البالغ في أدواره أو وظائفه [46] .

و يضيف شلسكي : أنها " فترة نمو إنساني لا يلعب فيها الرجل دور الطفل، و لم يلعب رغما عن ذلك دور البالغ كعضو مكتمل في المجتمع [46] و يضيف هولنجز هيد: أنها " فترة من العمر في حياة الشخص التي يتوقف عندها (الشخص) المجتمع الذي يعيش فيه الفرد من النظر إليه كطفل، و لا يمنحه فيه المركز الكامل الذب يتمتع به الشخص البالغ في أدواره و وظائفه "[46].

فبالنظر إلى سلم الأدوار و الوظائف في النظام الاجتماعي، فالمراهق خلال فترة نمو، لا يلعب فيه دور الرجل (الناضج) و لا دور الطفل و لا دور البالغ (بيولوجيا) كعضو مكتمل في النظام الاجتماعي، فالمراهقة عملية اجتماعية على حد تعبير أريكسون : " تؤدي إلى تحديد الفرد لذاتيته و هي نوع من الصراع الجدلي للمجتمع " [46] و هو تعريف يضفي طابعا سيكولوجيا و سوسيولوجيا.

وحسب موسوعة العلوم الاجتماعية، فإن المراهقة مرحلة من مراحل الإنسان حظيت باهتمام في الثقافات الأوروبية مع منتصف القرن الثامن عشر، يتحول فيها الشاب من الاعتماد على الأسرة إلى الانتقال عنها و هي مرحلة مفعمة بالتجارب الاجتماعية، يصبح خلالها الفاعل الاجتماعي الناضج من خلالها راشدا هوية مركبة، بدرجات متفاوتة، و تتشكل على نحو أكثر خصوصية توجهاته نحو الجنس الآخر، كما يتجلى بوضوح استقلالية المراهق في مجالات ذات أهمية اجتماعية مثل: الجنس، العمل، أنشطة وقت الفراغ... و تتسم هذه المرحلة بالتأزم و الصراع الذي يحدث تغيرات في المعايير الاجتماعية ..." [50]

و عليه فالمراهقة فترة عمرية تبدأ بالبلوغ (أي بداية النضج الجنسي) تتميز بحدوث تغيرات فسيولوجية و ما يصاحبها من طفرة في النمو الجسمي (من الناحية البيولوجية) ، يختلف مداها الزمني من بدأها و انتهائها، و تختلف مظاهرها من فرد لآخر و من مجتمع لآخر، ويخضع هذا الاختلاف في جوهره لعوامل وراثية داخلية إلى جانب عوامل بيئية " ، و تتم هذه المرحلة تحت ضغوطا اجتماعية

معينة تجعل لها مظاهرا نفسية متميزة (اضطرابات)، تتفتح فيها تعاليم الطفولة، و تصل فيها المكاسب الأخلاقية إلى مرحلة الإثمار (عند الرشد)، تحت توجيه البنية الثقافية و الأخلاقية للنظام الاجتماعي.

و ما يميز عصرنا من تدفق هائل في مجال تكنولوجيا الإعلام والاتصال خاصة الأنترنيت، حيث يجد المراهق نفسه في مواجهة جبهة إعلامية و معرفية ، تسهم في تنمية رصيده المعرفي وتفتحه على العالم الآخر بمختلف ثقافاته و هذا كله يخضع لسلطة الاستعمال الواعي و العقلاني لوسائل الإعلام والاتصال، كون أن الاستعمال اللاوعي و اللامسؤول سيجرف لا محالة، المراهق إلى متاهات الانحراف و الانحلال، إلا أن ما يهمنا في استعمال هذه الوسائط على الأنترنيت " برامج الألعاب، ولاسيما الألعاب العنيفة من خلال الإدمان عليها و ما يفرزه ذلك من آثار على النمط السلوكي للمراهق.

2 .1 .2 بين المراهقة و البلوغ

تطرقنا – فيما سبق – إلى عرض تعاريف خاصة بالمراهقة ببعدها الفيسيولوجي و السيكولوجي و الاجتماعي، و بالنظر إلى التغيرات الجسدية المحضة التي تتجلى في بنية المراهق و فيسيولوجيته ، نكون أمام البلوغ. و البلوغ هو عبارة عن تغيير جسدي يدل على أن الفرد أصبح قادرا على النسل، و كونه مرحلة من مراحل النمو العضوي تسبق المراهقة، يستطيع فيها الفرد المحافظة على نوعه و استمرار نسله [43] و البلوغ **Puberté** : " ينطوي على ما يطرأ على الجسم من تغيرات و تحولات نابعة من وصول الهرمونات أو المفرزات الجنسية إلى الدم و التي تفرزها الغدد التناسلية، فتجعل الفتى (أو الفتاة) مستعدا لوظائف الإنجاب و الإنسال [51] . ، و ما يميز البلوغ، إفراز الحيوانات المنوية عند الذكور أو ما يعرف بالاحتلام أي ميل الفتيان إلى الجنس الآخر على وجه الإجمال أو الشهوة، أو بدء الطمث أو العادة الشهرية عند الإناث، أي تكوين البويضة لدى الفتاة، "و لا يعني البلوغ على أية حال النضج الجنسي الكامل" [52] .

و من عوامل البلوغ، الانتماء الجنسي حيث يلاحظ العلماء أن الأنثى تصل إلى البلوغ قبل الذكر، فتسبقه بنحو سنة أو أكثر، كما أن الصحة و التغذية تساهمان بقدر للوصول إلى البلوغ، فقد أوضح العلماء أن الأصحاء الأسوياء الذين تتوفر لهم عائلاتهم نظاما غذائيا صحيا متوازنا و كذا الظروف الصحية، يبلغون قبل ضعاف الصحة و سيء التغذية إلى جانب تأثير عامل المناخ، حيث أكد العلماء أن أفراد الجنسين في البلاد الباردة يتأخر بلوغهم عن نظرائهم في البلاد الدافئة. [43].

3. 1. 2 مراحل المراهقة

اتفق العلماء على بداية المراهقة بالبلوغ، من الناحية البيولوجية لكنهم اختلفوا في تحديد نهايتها، كونها ظاهرة اجتماعية ترتبط بمفاهيم الحلم و النضج الاجتماعي، كما أن الدراسات النفسية تتجه إلى اعتبار المراهقة فترة تطول او تقصر حسب البنية الثقافية للمجتمع.

كما اختلف علماء النفس أيضا في تحديد فترة المراهقة زمنيا، فمنهم من اتجه في التوسع في تحديدها بأن ضم إليها المرحلة التي تسبق البلوغ، أي ما بين العاشرة (10) و الحادية و العشرين سنة (10 سنوات إلى 21 سنة)، فيما اتجه البعض الآخر في حصرها ما بين الثالثة عشر إلى التاسعة عشر سنة (13 سنة إلى 19 سنة). و أطلقوا عليها اسم **Teen Years** [53] . ، فيما حددها إركسون ما بين (12 سنة إلى 18 سنة) أما ستانلي هول، فقد حددها أيضا ما بين (12 سنة إلى 20 سنة)، و قسمها إلى مرحلتين:

1- فترة ما قبل المراهقة (من 12 سنة إلى 16 سنة)

2- فترة المراهقة الحقيقية ما بين 16 سنة إلى 20 سنة. [54] .

فيما تحددها منظمة الصحة العالمية بالأفراد الذين تتراوح أعمارهم ما بين (10 سنوات إلى 19 سنة) . [55]

و هذا الاختلاف في التقسيم الزمني لمراحل المراهقة، التي تطول أو تقصر حسب البيئة الجغرافية، بين سكان الحضر والأرياف، و بين سكان المناطق الحارة و المناطق الباردة، و تبعا للبنية الاجتماعية و الاقتصادية والمناخ الثقافي و العقائدي، لما هذه العوامل من أثر في تحديد سمات شخصية المراهق و أدواره المستقبلية بشكل خاص، و على تحديد نمط حياته بشكل عام و عليه يمكن تقسيم مرحلة المراهقة على النحو الآتي:

أولا: تقسيم المرحلة إلى طورين يتصل أحدهما بالآخر، و يعتبر الطور الثاني منها امتداد للطور الأول[56].

- طور المراهقة: من (12 سنة إلى 14 سنة) الثانية عشر إلى الرابعة عشر، لا يمكن اعتبار الفرد فيها طفلا، لا ينبغي أن يكون راشدا ناضجا، فهو يتأرجح بين الحنين إلى الطفولة و بين التطلع إلى تمام النضج، و هو طور شديد العنف و الاضطراب.
- طور الشباب: من سن الرابعة عشر إلى الثامنة عشرة، و هو طور أقل عنفا من الطور السابق.

ثانيا: تقسيم مرحلة المراهقة إلى ثلاث مراحل [48].

1- مرحلة ما قبل المراهقة Préadolescence (من 10 سنوات إلى 12 سنة)

و يطلق عليها أيضا **"** مرحلة التحفز و المقاومة **"** ، حيث تظهر لدى الفرد عملية التحفيز، تمهيدا للإنتقال إلى المرحلة الثانية من النمو، كما يبدو أيضا مقاومة نفسية تبذلها الذات ضد التحفز للميول الجنسية و من علامات هذه المرحلة:

- زيادة إحساس الفرد بجنسه

- نفور الفتى من الفتاة و الابتعاد عنها، و كذا الشأن للفتاة، أي النفور من الجنس الآخر، إلى جانب شعوره بالحرج الشديد، و خشيته من تهكم أقرانه و رفاقه عند مشاهدته في حالة لعب مع الجنس الآخر.

2- المراهقة المبكرة Early adolescence من 13 سنة إلى 16 سنة [57].

تمتد من بدء النمو السريع الذي يصاحب البلوغ حتى بعده بسنة تقريبا، عند استقرار التغيرات البيولوجية عند الفرد، و من سمات هذه المرحلة.

- سعى المراهق إلى الاستقلالية و الرغبة في التخلص من القيود و السلطات التي تحيط به.
- استيقاظ الإحساس بالدفء و الكيان لدى الفرد.
- إقامة علاقات متبادلة مع الآخر (الأهل، المعلمين، الرفاق).
- تنمية اهتماماته اللعبية والاجتماعية

3- مرحلة المراهقة المتأخرة Late Adolescente من 17 سنة إلى 21 سنة

و من سمات هذه المرحلة:

- محاولة تكيف الفرد مع مجتمعه، و التعود على ضبط النفس و الابتعاد عن العزلة و الانطواء تحت لواء الجماعة.
- نقل نزعات المراهق الفردية
- تتحدد مشكلة المراهق في تحديد موقفه من الكبار.
- تتحدد مشكلة المراهق إزاء الشؤون السياسية و الاجتماعية، و إزاء العمل الذي يسعى إليه.

في هذا الصدد يضيف " إريكسون " أن المراهق في هذه المرحلة:

- يتطور لديه حسا واضحا لذاته، و يطور ثقته الذاتية، و يتكيف مع متغيرات جسده. كما يطور علاقات جديدة أكثر نضجا مع أقرانه و يحقق لنفسه الاستقلال العاطفي عن أبويه، و تتطور لديه قيما ناضجة و حسا بالمسؤولية.

- وجهة نظر ثالثة يرى فقهاء: المسلمين أنه يمكن تقسيم هذه المرحلة إلى طورين رئيسيين هما: [58]

1- طور بلوغ الحلم (المراهقة **):** تشمل بداية و إكمال التغيرات الجسمية المرتبطة بالبلوغ الجنسي، وتنتهي في حاولي الخامسة عشر سنة و تشمل المرحلتين التعليمتين – الابتدائي و المتوسط (حاليا)

2- طور بلوغ السعي (الشباب): تبدأ مع اكتمال التغيرات الجسمية و تمتد إلى سن الرشد الحقيقي وهو الثامنة عشر أو القانوني الواحد و العشرون، و تشمل المرحلة الثانوية، و قد تمتد إلى المرحلة الجامعية حسب مؤشرات الانتقال السيكولوجي التي يبديها الفرد، و تسميه هذا الطور بالوصف القرآني البديع (بلوغ السعي) في قصة سيدنا إبراهيم الخليل مع ابنه إسماعيل : قال تعالى : «فلما بلغ معه **السعي**. قال...» الصافات 12.و هو يحمل معنى إمكان سعي الشباب في أمور الدنيا كسبا للعيش، إذا لم يشأ إكمال التعليم، كما يحمل تضمينا هاما حول توجيه طبيعة التعليم في هذا الطور، بحيث يحق الشباب السعي في أمور الدنيا.

2 .1 .4 مظاهر النمو و خصائصه في مرحلة المراهقة

يعرف النمو على انه: " سلسلة متتابعة من تغيرات تهدف إلى غاية محددة و هي اكتمال النضج، ومدى استمراره و بدء انحداره، أي يحدث بطريقة عشوائية، و يكون كميا في جانب و كيفيا في جانب آخر"، و يعتبر النمو عملية طردية، أي يبدأ و يتقدم بسرعة حتى بلوغ الهدف (النضج) و إيقاع النمو ليس مستويا، أي يسرع أحيانا، و يبطئ أحيانا أخرى (مثل سرعة النمو في مرحلة الطفولة، ثم يبطئ ، وعند قرب البلوغ يسرع في طفرة ثم يقل معدله حتى تمام النضج) [59].

و للنمو مظهران رئيسيان: [59].

النمو التكويني: أي نمو الفرد في الحجم و الشكل و الوزن و التكوين أي الفرد ينمو ككل في مظهره الخارجي العام، و ينمو داخليا تبعا لنمو أعضائه المختلفة.

النمو الوظيفي: أي نمو الوظائف الجسمية و العقلية و الاجتماعية، قصد مسايرة تطور حياة الفرد و اتساع نطاق بيئته.

و النمو بمظهريه التكويني و الوظيفي يشمل على تغيرات كيميائية فسيولوجية، طبيعية و نفسية، اجتماعية، كما يرتبط مظاهر النمو ببعضها البعض، أي تتكامل التغيرات الفيزيولوجية و الجسدية مع التغيرات السيكولوجية، كما أن تعقد العمليات النفسية و السلوكية هو نتاج التنشئة الاجتماعية المحكومة بالتعلم. و عليه فالنمو هو نتاج عمليتي النضج و التعلم، و شخصية الإنسان كل متكامل، فيها الجانب الجسمي، و ما يميزه من تغيرات بيولوجية و فيزيولوجية، و الجانب العقلي، القدرات العقلية و الفكرية والجانب الانفعالي المتعلق بالعواطف و الانفعالات، و الجانب الاجتماعي المتعلق بالاتجاهات و العلاقات الاجتماعية، و في هذا الإطار لا يمكن فهم شخصية الإنسان – المراهق – إلا من خلال فهم التغيرات التي تطرأ على مختلف هذه الجوانب مجتمعة ، كونها تعمل معا في انسجام و توافق، فالنمو العقلي والانفعالي يتأثر إلى حد بعيد بالنمو الجسدي فمثلا: أي نقص في النواحي العقلية و الجسدية قد يؤدي إلى الخجل و العزلة، و عليه فالمعرفة العلمية لمظاهر النمو و متطلباته بالنسبة للمؤسسات التنشيئية (الأسرة، المدرسة، الإعلام...الخ)، من وجهة نظر عملية، تجعل هذه المؤسسات أكثر حكمة – في تنشئة سوية للأفراد و التغلب على العديد من المشكلات التي تتعرض نموهم وتجعلهم أقدر على التعامل معهم.

إن المعرفة السيكولوجية الخاصة بنمو الأفراد، تهدي إلى فهم نمو الإنسان من مختلف نواحي النمو بدورها تحدد ديناميكية السلوك الإنساني في مرحلة النمو الأولى، و كيفية تأثيرها على حمايته اللاحقة. و سنحاول عرض أهم مظاهر النمو المتعلقة بمختلف النواحي و أبرز ما يميزها من سلوك.

1. 4. 1. 2 النمو الجسمي:

و يقصد به التغيرات في الأبعاد الخارجية للإنسان كالطول و العرض و الوزن، و يتسم بالسرعة و عدم الانتظام، و يبدأ هذا النمو السريع في العادة قبل البلوغ، و يستمر لمدة عامين أو ثلاثة أعوام، ثم يبطئ بعد ذلك و يتوقف ما بين الثامنة عشر و الحادية و العشرين.

و من مظاهره ما يلي:

1. تغيير شكل الحنجرة، و تغير الصوت بشكل تدريجي للفتى و الصمت لدى الإناث.
2. زيادة الوزن و الطول (كاتساع الكتفان لدى الولد...الخ)
3. نمو العضلات و العظام، مع الإشارة إلى عدم التناسق يؤدي إلى عدم التحكم في التسيير
4. يبدأ الشكل العام للوجه، في التغيير ليزول منه تناسق الوجه، و تعتبر معه ملامح الطفولة، كما تظهر عليه البثور [60].

5. تزداد الحواس دقة و إرهاقا، كاللمس و الذوق و السمع. [61].

إلى غير ذلك من مظاهر التغيير الذي يأخذ نتيجته في النهاية جسم الفتى، شكل الرجل، و الفتاة بشكل المرأة، و أمام هذه التغيرات السريعة المفاجئة، كثيرا " ما لا يستطيع المراهق، التكيف و التوافق السريع مع جسمه الجديد، و يصاحب هذه التغيرات، تغيرات نفسية و سلوكية، كالخجل و الاضطراب من هذا الوضع الجديد والذي يشعره أيضا بالفرح لأنه انتقل من الطفولة إلى البلوغ [59] ، إلى جانب ميل المراهق للكسل و الخمول و عليه يقع على عاتق الأسرة بالدرجة الأولى العناية بصحة جسم المراهق وتوجيهه و مساعدته على تقبل التغيرات الجسمية المختلفة، كونها أمرا عاديا و العمل على استثمار طاقاته في أوجه النشاط الرياضي و الثقافي.

و يصاحب النمو الجسمي، النمو الجنسي، حيث تظهر خصائصه الثانوية قبل البلوغ، لتبدأ الغدد الجنسية، في أداء وظائفها عند البلوغ بنضج الغدد التناسلية، و من ثم الاستجابة للمثيرات الجنسية، ثم الاهتمام بالجنس الآخر و بناء علاقات عاطفية، و الاهتمام بكل ما يتعلق بالجنس. و من مظاهره الاحتلام عند الذكور، و بدأ الطمث (أو العادة الشهرية) عند الإناث. [48].

2 .1 .4 .2 النمو الفيسيولوجي:

و يرتبط أيضا بالنمو الجسمي، و يقصد به تغيرات في الأجهزة الداخلية للإنسان، و تشتمل على تغيرات في غدد الجنس:

- تغيرات في إفراز الغدد الصماء (الغدة النخامية، تؤثر على عملية النمو ، و على هرمونات الغدد الجنسية، و نمو العظام، الغدة الصنوبرية و الغدة التيموسية و الغدة الكظرية). [48]
- تغيرات عضوية في الأجهزة الداخلية (مثل: نمو القلب بنسبة أكبر من نمو الشرايين فيزداد ضغط الدم، و ارتفاع هذا الأخير تبدو آثاره من خلال حالة الصداع و الإعياء و الإغماء و القلق و التوتر.
- تغيرات جنسية ثانوية.

و هذه التغيرات الفيزيولوجية تؤثر على سيكولوجية المراهق مون خلال الحالة المزاجية و النفسية للمراهقين.

2 .1 .4 .3 النمو الحركي:

يعرف النمو الحركي، حسب أكاديمية النمو الحركي المنبثقة عن الجمعية الأمريكية للصحة والتربية البدنية و الترويح عام 1980 أنه: " التغيرات في السلوك الحركي ، خلال حياة الإنسان والعمليات المسؤولة عن هذه التغيرات " [62].و يرتبط النمو الحركي في مرحلة المراهقة بالنمو الجسمي و الاجتماعي، حيث يكون التوافق الحركي غير دقيق، يظهر من خلال عدم اتساق الحركات، التي تتوافق و تنسجم عند وصول المراهق إلى قدر من النضج . [62] .

و من مظاهره:

- نمو القدرة و القوة الحركية إلى جانب الميل نحو الخمول و الكسل.
- زيادة طول المراهق و ارتفاع قفزاته.
- نقص الاتساق الحركي و عدم القدرة على التآزر الحركي

و عليه يلاحظ على المراهقين ميلهم لممارسة التدريبات الرياضية محاولة منهم لإتقان بعض المهارات الحركية، التي تحتاج لدقة و تآزر حركي، كالألعاب الرياضية المتخصصة، و العزف في الآلات الموسيقية. [63].

2 .1 .4 .4 النمو الانفعالي:

ترتبط انفعالات المراهق، بتغييرات عضوية مصحوبة بمشاعر وجدانية و تغيرات فيسيولوجية يغلب عليها الاندفاع، و تتصف بعدم الثبات و التقلب. [48].

و تتسم حياة المراهق بشدة الانفعالات و حدتها (القلق، التمرد، الخجل، الخوف...الخ)، و التي تكون موجهة بشكل خاص نحو الأسرة و المدرسة، اللذان يعتبران مركزي سلطة، وعلى المراهق أن يتحرر من سلطتهما، و التي يتحكم فيها، كما يميل للعزلة و الهروب من الواقع و السرحان في أحلام اليقظة، وسعي لإبراز ذاته (التمركز حول الذات)، و تكون مشاعر الغضب و الثورة و التمرد – دون قصد – وسيلة لتحقيق الذات، و هذا ما يظهر لنا من خلال سعي المراهق للتحرر و الاستقلالية، ومحاولة إيجاد عالم خاص به يشبع فيه حاجاته و يرضى فضوله، و يحس بذاته، لاسيما و إن كان هذا العالم الافتراضي (عالم الألعاب الإلكترونية) يصور لهه رموز البطولة و القوة و السلطة.

و من أهم العوامل التي تؤخر في الجانب الانفعالي: [64].

- التغيرات الجسمية التي تطرأ على المراهق
- نمو القدرات العقلية و تأثيرها على انفعالات المراهق و استجاباته
- نتيجة التأثير الدافع الجنسي يندفع المراهق نحو الجنس الآخر، لكن هناك من المحاذير التي تحد
- من اختلاطه بالجنس الآخر (الدين ، العرق، التقاليد...الخ)
- نوع العلاقات الأسرية القائمة بين أفرادها
- المظهر الانفعالي الديني
- القيود الأسرية و المدرسية التي تعوق حريته و استقلاليته و تحسسه على أنه لا يزال طفلا.

و من مظاهر الحالات الانفعالية التي يتسم بها المراهق:

شدة الحساسية، الشعور بالكآبة، التمرد، التردد، الغضب، الخوف، الشعور بالذنب عند اقتراف أي خطأ...الخ [64] .

و عليه وجب على المؤسسات التنشيئية، و على رأسها الأسرة، جماعة الرفاق المدرسة، الاهتمام بالمشاكل الانفعالية المراهق و مساعدته لضبط انفعالاته، و تفهم احتياجاته الانفعالية.

2 .1 .4 .5 النمو العقلي و المعرفي:

تتسم مرحلة المراهقة بتمايز و نضج في القدرات العقلية، فالنسبة للذكاء و القدرات و الميول العقلية، فإن الذكاء ينمو نموا مطردا لتتناقص سرعته فيما بين 14 إلى 17 سنة في مقابل أن القدرات العقلية الأخرى (القدرة اللغوية، القدرة العددية، القدرة المكانية) تطل في نموها المطرد.

أما الميول العقلية فتتجلى في اختيار المراهق الموضوعات التي شعر بمتعة في قراءتها، كمتابعة برنامج إذاعي معين او تلفزيوني، أو الإبحار في الانترنيت، و هذا محاولة منه التحرر من قيد المناهج الدراسية و الميل لإشباع ميوله المعرفية و الثقافية من خلال المطالعة و الانترنيت. كما يلجأ المراهق إلى تحرير مذكراته، و هي وسيلة لتنمية قدرته اللغوية و التعبيرية للبحث عن ذاته و رسم معالم هويته أي (الأنا) ليمتزج فيها وصف المشاعر الذاتية و الخبرات الوجدانية، و عرض المشاكل و الطموح والاقتراحات، كما يصب فيها ثورته و تمرده و نقده على المجتمع و على التقاليد و الأعراف، و عليه فالمذكرات، علامة من علامات النمو العقلي و المعرفي و الاجتماعي، و هي ظاهرة نفسية، تعبر عن

قدرة المراهق على التحليل الذاتي و النقد، و وسيلة لتفريغ الانفعالات و مع نضج المراهق العقلي والاجتماعي يكون لنفسه اتجاها و فلسفة خاصة به. [48]

أما عن الإدراك، فإن إدراك المراهق ينمو و يتطور من المستوى الحسي إلى المستوى المعنوي، و في مجال التذكر يستطيع المراهق استيعاب المعلومات استيعابا يقوم على الفهم، و يتأثر حسب نوع المواضيع التي يستميل لها، كما يختلف تفكير المراهق عن تفكير الطفل من خلال قدرة المراهق على التجريد و الاستدلال و الاستنتاج و التحليل و التركيب، إلى جانب نمو التفكير الإبتكاري والنقدي (حسب ديباجه) و حل المشكلات.

أما عند التخيل، فيتجه المراهق إلى التخيل المجرد الذي يظهر في أحلام اليقظة، و إشباع خياله باستخدام الميول الأدبية أو الفنية التي تختلف باختلاف أنماط الشخصية و سماتها، و تتمايز حسب نمو الفرد و تختلف حسب اختلاف الذكاء و حسب الجنس [48]

و ما تقدمه شبكة الانترنيت من فضاءات معرفية أو ترفيهية (الألعاب) كفيل بإشباع خيال المراهق. أما عن تفكير المراهق عادة ما يتسم بالشكلية، و المرونة و التحكم و الضبط و تفسير الظواهر والتفكير في احتمالات و وضعها...الخ [57].

2 .1 .4 .6 النمو الاجتماعي:

تتميز مرحلة المراهقة باتساع شبكة العلاقات الاجتماعية و تتمايز لتأخذ بعدا أكثر جدية و تطورا و عمقا عما كانت عليه في ليزداد التفاعل الاجتماعي للمراهق من خلال مجالات النشاط الاجتماعي والاتصال الشخصي بالمدرسين و الرفاق و غيرهم، و يبرز وعي المراهق الاجتماعي من خلال حاجاته الملحة للانتماء و للجماعة، نتيجة الضغط الذي يعتري علاقته بوالديه، إلا أن نجاح المراهق في بناء شبكة علاقات اجتماعية جديدة متوقف بحد كبير على خبراته الاجتماعية الأولى التي هي نتاج التنشئة الاجتماعية التي تستمر بدورها خلال فترة المراهقة للوصول به إلى النضج الكامل. [48]

و من خصائص السلوك الاجتماعي في مرحلة المراهقة [61]

- الانتماء للجماعة: من خلال الولاء و الطاعة للشلة و جماعة الرفاق، في الوقت الذي يسعى فيه للتحرر من قيود الأسرة و المدرسة، محاولة منه لتأكيد ذاته و الرغبة في الاعتراف به كفرد.
- السلطة و المقاومة: أي رغبة في التحرر من سلطة الأسرة و المدرسة و المجتمع.

و من مظاهر التحرر من السلطة، التمرد و الثورة و الاحتجاج و الغضب و التهديد...الخ، و تتمثل تمرد المراهق في التحرر من سيطرة الأسرة، و قد يغالي في التحرر لدرجة العصيان و التمرد والتحدي و من مظاهر هذا التمرد، السخرية و البغض" [65]

- المنافسة كظاهرة صحية: تثري حياة الفرد، و تنمي مواهبه و قدراته و تشحذه على التقدم والارتقاء، و تكون هذه المنافسة بين المراهق و أخوته، أو أقرانه حول التفوق سواء في التحصيل الدراسي أوالنشاط الرياضي أو الفني، فتزداد المنافسة لتسيطر على نزعات الأنانية، و يبدوا ذلك في شكل صراع و معاناة و توتر و يصاحب ذلك الكيد و الوقيعة، كما تتطور المنافسة إلى مستوى اجتماعي يسودها روح الفريق الذي يعمل تناسق و تكامل و تعاون. [61]

كما يعمل المراهق على استخدام وقت فراغه من خلال الاهتمام بالألعاب الجماعية المنظمة وبنجاح الفريق، و الاشتراك في الأندية، و مشاهدة الألعاب التي قد يتوحد المراهق مع شخصيات خارج نطاق البيئة المباشرة لشخصيات الأبطال في مختلف الألعاب الإلكترونية – خاصة –

و تتابين اتجاهات المراهقة الاجتماعية [61]

- الميل إلى النقد و الرغبة في الإصلاح
- الرغبة في مساعدة الآخرين
- الرغبة في اختيار الأصدقاء
- الميل للزعامة

و يتحدد النمو الاجتماعي من خلال دور التنشئة الاجتماعية في تعلم و استدخال القيم و المعايير الاجتماعية، من مختلف المؤسسات التنشيئية. [54].

7. 4. 1. 2 النمو الخلقي و الديني:

يتجلى من خلال مناقشة المراهق عن كل ما يصدر عن والديه من أعمال، محاولا إصدار أحكام عنها، فيقبل ما يروق له، و يرفض ما يتعارض مع مثله العليا، و مثله هي تجميع لخبراته التي بدأت في مرحلة الطفولة، لتتبلور في مرحلة المراهقة على شكل صيغ أخلاقية عامة.

و دينيا فإن المراهق يفحص أفكاره و مبادئه الدينية التي تلقاها في طفولته من جهة، و من جهة أخرى فهو يلتمس في الدين المخرج الذي يحقق له الشعور بالأمن الذي فقده بسبب ما يعانيه من أزمات نفسية، و اضطرابات انفعالية، و هو سبيل الخلاص و التحرر من المشاكل اليومية، و هذه اليقظة الدينية

من سمات المراهقة (أي السعي للتحرر و تدعيم الذات) ، إلى جانب الحماس الديني الذي يظهر من خلال تقدير الذات، عن طريق الدين، و من ألوان التحمس الديني، التحمس المصحوب بالتحرر من البدع و الخرافات العالقة بالدين، فيكون موقفه أشبه بموقف المجدد الديني بهدف تقنية الدين من الشوائب وتحريره من الجمود و الركود، و يظهر هذا التحمي في شكل نشاط خارجي اجتماعي، كالخدمات الاجتماعية باسم الدين الذي يغلب عليه روح الجماعة.

كما قد يقع المراهق في الإلحاد، أي اتخاذ موقف إنكاري، إلا أن إلحاده هذا ما هو إلا تعبير عن رغبة في التحرر و الاستقلال و عدوان على المجتمع بمهاجمة مقدساته، و أكثر من ذلك فهو محاولة لإثارة الانتباه. و أمام انبثاق الدافع الجنسي لديه يشعر بالذنب أمام تحرك مكبوتة من الدوافع الجنسية، فتمتلأ نفسه جزعا و خوفا من ذلك من خلال الإقبال على العيادات لتلطيف حدة الإحساس بالذنب. [61]

و من خلال عرضنا لمظاهر النمو، نصل إلى أن عملية النمو هي عملية وظيفة تكوينية، تتسم في انسجام، و تخضع لمعايير النمو، قصد الوصول إلى النضج، و مراحل النمو سلسلة متصلة الحلقات، فالنمو السليم في مرحلة الطفولة يهيأ للنمو السليم في المراهقة، كما أن مظاهر النمو هي أيضا، كل متكامل مع بعضها البعض، لأن أي خلل في مظاهر من مظاهر النمو، يؤثر حتما على الآخر.

و عليه فإن إحاطة هذه العملية بالفهم الدقيق لخصائصها و مراعاة مطالبها، من شأنه سلامة سيرورة النمو، و الحد من ظهور الأزمات او التعرض لها بالنسبة للمراهق. والنمو السليم يهدف إلى بناء شخصية سليمة بناءة و هو بدوره يخضع لمدى إدراك المؤسسات التنشيئية لطبيعة و خصوصية ومتطلبات النمو في كل مرحلة عمرية و حسب كل مظهر من مظاهر النمو، و أدائها لوظيفتها على أكمل وجه بالتنسيق المتكامل و المتفاعل مع بعضها البعض.

2.2 حاجات المراهق

تلعب الحاجات دورا أساسيا في تحريك السلوك، و توجيه هذا الأخير يكمن في فهم الحاجات والدوافع، و هذه الحاجات تكسب خصائصها من خلال الإطار الثقافي و الاجتماعي للفرد، و يتوقف على مستوى نمو، فحاجات الطفل غير حاجات المراهق أي أنها غير ثابتة و هي عرضة للتغيير و التجديد، حسب التغيرات البيولوجية و النفسية و التربوية للفرد، كما تخضع أيضا لمتغيرات و خصائص المناخ السوسيوثقافي.

و يميز علماء النفس الحاجة عن الدافع و عن الرغبة، باعتبار أن الرغبة هي ميل يعمل الفرد على الاهتمام بنشاط معين مثل الرغبة في التعلم أو اللعب و هي رغبة عابرة أو مستمرة، أما الدافع فهو حاجة تعبأ فيها الطاقة لتوجيه نحو أهداف معينة، أما الحاجة فتعرف بأنها حالة من النقص و الافتقار يسوده نوع من التوتر و الضيق، لا يلبث أن يزول، متى قضت الحاجة". [66].

و للمراهق حاجات تختلف في جدتها و طبيعتها من مراهق لآخر، و حسب المناخ السوسيوثقافي، لتتوسع و تتنوع، قصد الوصول إلى آلية تسمح بالتأقلم مع خصوصيات المرحلة، لأن عدم إشباع حاجات المراهق يزيد من حدة الصراع و التمرد من جهة، و الإحساس بالنقص و الإنطواء على الذات من جهة أخرى، و عليه يسعى المراهق إلى تحقيق حد أدنى من هذه الحاجات بمعية المؤسسات التنشيئية (خاصة الأسرة و المدرسة و الإعلام) قصد ضبط توازنه الجسمي و التنفسي و الفكري.

و يمكن تصنيف حاجات المراهق بشكل عام إلى:

2 .2 .1حاجات فيزيولوجية:

هي حاجات تنبع عن طبيعة التكوين العضوي و الجسمي لدى الفرد، و هي حاجات غالبا ما تكون مشتركة مع الحيوان، و غير متغيرة إلى حد ما أو سهلة الإشباع، و لكنها قوية من حيث الإلحاح، وهي ضرورية ذات أهمية، في نضج الجسم و توازنه الوظيفي، و من أهمها:

الحاجة للأكل و الشرب، الحاجة إلى النوم و الطمأنينة، الحاجة إلى النشاط واللعب والحركة... [67] .

2 .2 .2حاجات نفسية اجتماعية: منها:

- الحاجة إلى الأمن، كالأمن الجسمي (الصحة)، و تجنب الخطر و الألم و الراحة و الأهم شعور المراهق المتمدرس بالأمن و الطمأنينة
- الحاجة إلى الحب و القبول: أي حاجته إلى الحب و القبول و التقبل الاجتماعي من طرف أفراد أسرته، و أقرانه، إضافة تكوين صداقات حميمة و الانتماء.
- الحاجة إلى مكانة الذات، منها: حاجاته الانتماء إلى جماعة الرفاق، و الحصول على المركز و القيمة الاجتماعية، و اعتراف الآخرين به و النجاح الاجتماعي، و السعي نحو القيادة، و الحاجة للقدوة، والمعاملة العادلة من طرف المحيطين الفاعلين (الأسرة، المدرسة، جماعة الرفاق)، و كذا تجنب اللوم

و هذه تظهر في رغبة المراهق المتمدرس في الانتماء (النوادي، مثلا) و المشاركة و التوافق الاجتماعي، و حاجاته إلى الأستاذ القدوة، و المعاملة العادلة من طرف أفراد أسرته و أساتذته...الخ

- الحاجة إلى تحقيق و تأكيد و تحسين الذات: كحاجة لأن يكون سويا معتدلا، و حاجاته لمعرفة ذاته وتوجيها، و العمل نحو هدف معين و محاولة التغلب على كل ما يعترضه من عوائق، و كذا التمرد من أجل إبراز الذات. [54] .

2 .2 .3حاجات معرفية ثقافية: منها

الحاجة إلى النمو العقلي و الابتكار، و يمكن تصنيفها إلى الحاجات الآتية:

- الحاجة إلى التفكير و توسيع قاعدة الفكر و السلوك.
- الحاجة إلى تحصيل الحقائق و تفسيرها
- الحاجة إلى التنظيم
- الحاجة إلى الخبرات الجديدة و التنوع
- الحاجة إلى النجاح و التقدم الدراسي
- الحاجة إلى السعي وراء الإشارة
- الحاجة إلى المعلومات و نمو القدرات و حب الاستطلاعي...الخ [54].

و هذا ما يظهر لنا من خلال سلوك المراهق المتميز الذي يسعى ليثبت ذاته في المجال المعرفي، وتحقيق الامتياز، فتجد الممتاز، يتميز بتفكيره و سلوكه، و تنظيمه، و حاجاته المتجددة في مجال التحصيل مع المحافظة على مركزه في التفوق المدرسي، كما أن لا يكتفي بما يتلقاه في المدرسة إنما يوسع مجال معلوماته و معارفة خاصة في مجال استغلال الأنترنيت في تنمية معارفة و خبراته والاشتراك في مواقع على الانترنيت.

2 .2 .4حاجات اقتصادية:

تساعد على السكن الصحي الملائم، و الانتقال دون جهد، و الملبس النظيف (الهيئة) ، و توفير إمكانيات مادية تسهم في عملية التحصيل المدرسي، مثل: توفير الكتب، الحاسوب، الأنترنيت ...الخ، إلا أن تدني في المستوى الاقتصادي، قد يحول دون ذلك في أغلب الحالات.

2 .2 .5احتياجات ترويحية:

فتح المجال الترفيهي و الرياضي للممارسة أنشطة و هوايات، تفاعل طاقات المراهق، و تكسبه مهارات ضرورية لكيانه الاجتماعية و الاقتصادية، و هي ضرورية كونها تفسح في صرف طاقة المراهق في شيء إيجابي صحيا (رياضيا) أو قاريا (النوادي ... و غيرها)، كما أن استغلال الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية، تسهم في تنمية ثقافته الحاسوبية من خلال التعامل مع الحاسوب و الإيجار في الأنترنيت (ألعاب الأنترنيت) و من الناحية النفسية، فهي مجال لتفريغ نزوات العنف و التمرد في العوالم الافتراضية.

2 .2 .6حاجات جنسية:

أي الحاجة إلى الإشباع الجنسي، و يتمثل من خلال الحاجة للتربية الجنسية، و الاهتمام بالجنس الآخر، و التخلص من التوتر، و التوافق الجنسي الغيري. [54]

و المراهق الجزائري يتفاعل ضمن محيط سوسيوثقافي، يحصل حاجاته أو يعيق إشباعها، مما يفسح المجال واسعا أمامه نحو إنتاج مراهقة إنسحابية أو عدوانية متمردة أو منحرفة، و كل هذا إنتاج الجهل بحاجاته و عدم فهمها و التجاوب معها. مؤسسات التنشئة الاجتماعية فكثيرا ما تؤدي الخلافات الأسرية إلى العزلة أو التمرد، إلى جانب غياب القدوة، سواء في الأسرة أو المدرسة، إلى جانب الحرمان العاطفي و المادي، بالموازاة مع التأثير الإعلامي (التلفاز أو الانترنيت) على سلوك المراهق الذي يستهلك دون وعي أو إرشاد فيجد ضالته عبر وسائل الإعلام.

3.2 أنماط المراهقة

يتحدد نوع المراهقة حسب الظروف الجسمية و الاجتماعية و النفسية و المادية، و كذا الاستعدادات الطبيعية للمراهق، إلى جانب البيئة الثقافية، فهناك تمايز بين مجتمع المدنية و مجتمع الريف، من خلال العادات و التقاليد و الأعراف و نمط التربية و التنشئة الاجتماعية بشكل عام، التي يحظى بها المراهق، و يسهم في بناء شخصيته و تحديد سماتها، و هذا ما أدلته جملة من الأبحاث، على أن نمط شخصيته المراهق يختلف حسب الظروف الاجتماعية و الثقافية للوسط الذي يعيش فيه المراهق.

و عليه يمكن تمييز أربعة أنماط مختلفة للمراهقة. [68]

- مراهقة سوية خالية من المشكلات و الصعوبات.

- مراهقة انسحابية ، أي انسحاب المراهق من مجتمع الأسرة و الأقران و إلى العزلة و الانفراد بنفسه لتأمل ذاته و مشكلاته.
- مراهقة عدوانية، يتسم فيها سلوك المراهق بالعدوان على نفسه و على غيره من الناس والأشياء.
- مراهقة منحرفة يتجه فيها سلوك المراهق إلى الانحراف و الجنوح

2 .3 .1 المراهقة المتوافقة:

سماتها العامة [54]

- الاعتدال و الهدوء النفسي و الميل للاستقرار و الإشباع المتزن و تكامل الاتجاهات و الاتزان العاطفي.
- الخلو من العنف و التوترات الانفعالية الحادة.
- التوافق مع الوالدين و الأسرة
- التوافق الاجتماعي.
- الرضى عن النفس
- توافر الخبرات في حياة المراهق
- عدم الإسراف في الخيالات و أحلام اليقظة

و من العوامل المؤثرة فيها:

التنشئة الأسرية التي تتجلى فيما يلي:

- المعاملة السمحة المبينة على الفهم و الاحترام و الحرية فيها تحترم رغبات المراهق و توفر له جوا من الاختلاط بالجنس الآخر في حدود الأخلاق و تمنحه حرية التصرف في أموره الخاصة وتشبع رغباته و هواياته في جو يسوده الثقة و الصراحة، و الشعور بالتقدير للذات و الاعتزاز بها.

جماعة الرفاق: بحسن اختيار شلة الأصدقاء، و كذا النجاح في تكوين صداقات سليمة و بناءه.

و ما يسير مهمة التنشئة الأسرية ارتفاع مستواها الاقتصادي و الاجتماعي الذي يسمح باستمرار وقت الفراغ في النشاط الاجتماعي و الرياضي و يسهم في سلامة التكوين الجسمي و الصحة العامة والتفوق المدرسي و الاحساس بالأمن و الاستقرار و الرضا، و الراحة النفسية، و الاحساس بالمسؤولية

الاجتماعية و ممارستها و الاعتماد على النفس، و إعلاء النواحي الجنسية، و الانصراف بالطاقة إلى الرياضة و الثقافة...الخ

2 .3. 2 المراهقة الانسحابية المنطوية: [68]

هي صورة للمراهق تتميز بالاكتئاب و الميل إلى الانطواء و العزلة و السلبية و التردد و الخجل و الشعور بالنقص و عدم التوافق الاجتماعي مع ضيق حدود المجالات الخارجية للمراهق، مما يدفعه إلى انصراف تفكيره بجانب كبير على نفسه، و حل مشكلات حياته، الاهتمام بالتفكير الديني، و التأمل في القين الروحية و الأخلاقية، مع الإسراف في الاستغراق في أحلام اليقظة ، و كذا الجنسية المثلية

و من العوامل المؤثرة فيها [54]

- أخطاء في التنشئة الأسرية، كالتسلط و السيطرة أو الحماية الزائدة التي تتنكر لشخصية المراهق.
- تركز قيم الأسرة حول النجاح المدرسي
- التوجيه السيء فيما يتعلق بوضع المراهق الخاص في الأسرة و ترتيبه بين إخوته.
- ضعف المستوى الاقتصادي و الاجتماعي للأسرة الذي لا يسمح بتوفير سبل الترفيه للمراهق من ممارسة النشاط الرياضي و الإشتراك في الأندية.
- الفشل الدراسي.
- التخلف في التكوين الجسمي
- عدم إشباع الحاجة إلى التقدير و تحمل المسؤولية ...الخ

2 .3. 3 المراهقة العدوانية المتمردة:

يتسم فيها سلوك المراهق بالثورة و التمرد على السلطة الأسرية و المدرسية أو المجتمع الخارجي، و ميله إلى توكيد الذات، و تشبه بالرجال. كما يتجلى السلوك العدواني بشكل صريح مباشر في الإيذاء، و يتخذ صورة العناد بشكل غير مباشر قصد الانتقام. [68].

كما يتجلى أيضا استغراق المراهق في أحلام اليقظة، و التعلق الزائد بروايات المغامرات، والحملات ضد رجال الدين، و إعلان الاتحاد و الشعور بالظلم. و مع طغيان الإعلام و المعلوماتية، قد حل محل الروايات ، أفلام العنف و كذا الإباحية (على الانترنت خاصة) و ألعاب العنف المجسدة كل قيم العنف و مظاهره (حروب، صراعات، دمار، خراب السلطة، الزعامة، القوة، السيطرة على الآخر...الخ).

و من العوامل المؤثرة فيها: [54]

- تربية ضاغطة متزمتة، قائمة على التسلط و القسوة و الصرامة الزائدة في تربية المراهق.
- الصحية السيئة.
- تركيز الأسرة على النجاح الدراسي (درجة التحصيل) و إلغاء الجانب الرياضي و الترفيهي.
- ضعف المستوى الاقتصادي و الاجتماعي
- العاهات الجسمية
- عدم إشباع ميول المراهق.

2 .3 .4 المراهقة المنحرفة:

حالات هذا النوع تمثل الصور المتطرفة للشكلين المنسحب و العدواني، حيث يصل فيه مدى الانحراف إلى خطورته، حيث نجد الانحلال الخلقي و الانهيار النفسي، و الجنوح من خلال قيام المراهق بتصرفات مروعة، إلى جانب الانحرافات الجنسية، و العدوانية و سوء التوافق و البعد عن المعايير الاجتماعية. [68]

و من العوامل المؤثرة فيها : [54].

- مرور المراهق بخبرات شاذة مريرة، و صدمات عاطفية عنيفة.
- انعدام الرقابة الأسرية أو تخاذلها أو ضعفها
- القسوة في التعامل مع المراهق و تجاهل رغباته و حاجات نموه.
- رفقة السوء.
- العوامل العصبية الاستعدادية، أو الاختلال في التكوين الغددي .

و عليه فنمط المراهقة يتحدد وفق العوامل النفسية و الاجتماعية و الثقافية و المستوى الاقتصادي للأسرة، و المسؤول الأول هو طبيعة التنشئة الأسرية بمدى فهمها و إدراكها لطبيعة النمو و متطلباته، وكذا حاجات المراهق و توفير سبل إشباعها، هذا ما يسهم إلى حد كبير في بناء شخصية سوية، تعاجل المراهقة المتوافقة السليمة التي يكون نتاجها عضوا بناءا وفقا في مجتمعه، و إن أي جهل أو قصور في إدراك طبيعة النمو و متطلباته في مراحل النمو سواء الطفولة أو المراهقة يؤثر سلبا في تحديد سمات الشخصية المطلوبة.

2.4 اللعب من وسائط ثقافة المراهق

يستجيب التطور العلمي و التكنولوجي لإشباع حاجات المراهق، و لاسيما الترفيهية منها، إلا أنه يطبعها بطابع الثقافة الأم المنتجة لوسائل الترفيه، و نقصد بذلك الألعاب الإلكترونية، العنيفة المعززة لثقافة العنف على شاشات الكمبيوتر، أو على الأنترنيت jeu de ligne ، دون تجاهل دورها المعرفي، خاصة التحكم في تكنولوجيا الحاسوب أو الإبحار في الانترنيت عبر برامج الألعاب ، مركزين على قيمة اللعب.

"يكون الإنسان إنسانا حين يلعب " عبارة تثري مفهوم اللعب و قيمته و غاياته باعتباره النشاط الوحيد الذي لا يهدف الإنسان حين يمارسه إلى غرض سوى المتعة الناتجة عنه [69] . و هو بذلك أوسع وأشمل، بأن يرتبط بمرحلة الطفولة حصريا بالرغم من أنه دافع غريزي في الطفل، يصاحب نموه، ويسهم في سلامته و إعداده للمراحل المقبلة، و عليه كان لزاما التجديد في مادة و مضمون اللعب التي تتماشى و مراحل نمو الطفل خاصة و تجاوبا مع حاجاته إلا أنه لا يتوقف نشاط اللعب مع نهاية الطفولة، فالمراهق أيضا عالمه الخاص في اللعب و إن اختلف في المادة و الهدف و الوسيلة.

فاللعب يصاحب خصائص النمو، إلا أن ثراء تنوعه أي مادة اللعب يخضع الموروث الثقافي،"فمن خلال اللعب يتعلم (الطفل) ثقافة المجتمع و قيمه، و يطور قدراته و مهارات التفكير التي يحتاجها في المراحل اللاحقة "، كما يكسبه اللغة كأداة للتواصل الاجتماعي. [70].

كما أثرت مادة اللعب و محتواها، بثورة الإعلام و المعلوماتية التي أسهمت في تجديد اللعب وتطويره، من خلال رسم عالم خاص من اللعب و الألعاب التي طغت على شريحة هامة من المراهقين لاسيما

ألعاب الفيديو و الانترنيت، التي لا تخرج عن نطاق كونها لعبة مجردة إلى حقل قيمي غزير بثقافة العالم الجديد، منها الألعاب القتالية والعاب الحروب خاصة،التي تسعى إلى تجسيد الواقع في شكل عوالم افتراضية و غيرها من الألعاب العنيفة، المعززة لثقافة العنف والعدوان، وهذا ما يدفعنا إلى تناول " اللعب " من خلال الإطار التاريخي له، و مفهومه، مع عرض أهم نظريات التي حاولت تفسير اللعب، مستنبطين منها أهم وظائفه، بغض النظر عن كون من تناول مفهوم اللعب بربطه أساسا بعالم الطفل خاصة، كون أن مراحل الإنسان حلقة متصلة متواصلة، و المراهقة ما هي إلا همزة وصل بين عالم الطفولة و الرشد، و فيها تنقح مكاسب الطفولة لتثمر و تصل للنضج اي الرشد من جهة، و باعتبار أن اللعب عالم إنساني و عالم خاص لا يمكن فصله عن الإنسان، و هو شكل من أشكال التعبير عن الوجود

و التحرر من التمركز حول الذات من ناحية أخرى. إلى جانب اعتبار اللعب كوسيط ثقافي للمراهق، لما تحمله مادته من قيم، و ربط هذا الأخير بتكنولوجيا الإعلام بشكل عام.

2 .4. 1 الإطار التاريخي للعب

على مر التاريخ، مارس الإنسان أنشطة متنوعة من اللعب إلا أن الانتباه إلى اللعب كظاهرة محاطة بأدوار و وظائف في الحياة الاجتماعية و النفسية لم يكن حتى عصر النهضة مع ظهور النشاط الصناعي و التجاري [71]. و ذكر كثيرا أن أفلاطون كان أول من اعترف بقيمة اللعب. من خلال كتابه "روح القوانين" ، و كذا الأمر لأرسطو الذي شجع على اللعب الذي سيكون عليه (الطفل)، أن يفعله بشكل جدي في المستقبل [69] و يذكر الدكتور عيسى شماس "أن اللعب وجد من وجوده الأول و هو يتعامل مع الطبيعة و يتفاعل معها". [72].

و لقد مورس اللعب في الحضارات القديمة و المجتمعات البدائية أنماطا متعددة من اللعب، كجزء من طقوس عبادة الآلهة بغرض التعرف على أوامرها و رغباتها، بخصوص مستقبل أرواح الموتى أو مستقبل القبلية (الموسوعة الأمريكية في موضوع اللعب). [71].

و ظلت فكرة أرسطو التي تقضي أن يلعب الطفل ما بعده للحياة المستقبلية المعروفة حاليا بالنظرية الإعدادية لـ كارل جروس Carl Groos ، سائدة خلال القرنين الخامس عشر و السادس عشر، حتى وصل الأمر أن نادت الكنيسة الكاثولوكية في فرنسا بالنهي عن اللعب، ما دام لا يقضي إلى تعلم مهنة أو حرفة و هذا إلى غاية القرن السابع عشر (17)، و كان ينظر إلى الناس إما أطفالا رضعا أو راشدين، منكرين مرحلتي الطفولة و المراهقة، و مع وجود اللعب، إلا أنه لم يكن هناك إدراكا لحدود واضحة، ومميزة بين ألعاب الكبار و ألعاب الصغار و ظاهرة اللعب بشكل خاص [71].

و عليه فقد مورس اللعب منذ فجر التاريخ، دون إدراك اجتماعي كفيل يوعي اللعب كظاهرة نفسية و اجتماعية، و دراستها دراسة علمية إلى غاية القرن التاسع عشر (ق 19) و ظهور دراسات تربوية نفسية من خلال أعمال ماريا كوري و فروبل في مجال رياض الأطفال بالولايات المتحدة عام 1875، و الفيلسوف التربوي ويليم توري هارلس (1835) [73].

و مع منتصف القرن الثامن عشر و بداية القرن التاسع عشر، ازداد الاهتمام باللعب، من خلال أعمال روسو Rosseau بستالوزي Pastalotzai فروبل Froberl ...الخ الذين أجمعوا على القيمة التربوية للعب آخرين بعين الاعتبار مبدأ الميول، و مراحل النمو، لأن أثر اللعب لا يظهر إلا بعد إدراك بعض القيم و الرموز الاجتماعية. [74]. إلى جانب بعض الدراسات التربوية التي تمحورت

حول استخدام اللعب كتقنية تربوية في مختلف المجالات الاجتماعية و الثقافية من خلال استخدام التقاليد الثقافية، التي تناسب المحيط السوسيوثقافي ، وتأثير الألعاب المشكلة (المتجه) به و تأثير هذا الأخير (المحيط السوسيوثقافي) على النمو الشخصي والمعرفي. [72].

فاللعب وجد منذ وجود الإنسان، ضمن أشكال مختلفة، متباينة، تعكس خصائص المحيط السوسيوثقافي، و تترجم موروثه الحضاري، إلا أنه كظاهرة نفسية اجتماعية حظيت بدراسات علمية خاصة في القرن التاسع عشر، و لا يزال الاهتمام باللعب كظاهرة اجتماعية من خلال التجديد في مادته و أدواته مع التطور العلمي و التكنولوجي لتعكس هذ ه الألعاب خصائص العصر التكنولوجي و الثورة المعلوماتية . لاسيما ألعاب الفيديو و الانترنيت التي تكتسح عالم الطفل و المراهق و تشده إليه، لما تتميز به من عناصر الإثارة و التشويق، و ترسم له معالم العالم الافتراضي المجسد لرموز الثقافة بمختلف أنماطها، كما تمكنه من التحكم في تقنيات التكنولوجيا من خلال التعامل مع جهاز الحاسوب أو على الانترنيت، سواء ضمن اللعب الفردي أو الجماعي.

2 .4 .2 مفهوم اللعب

عرف القدامى اللعب **"Play "** على أنه نشاط فطري يقتصر على مرحلة الطفولة، و حين اتسع المحدثون في الفكر التربوي المعاصر في فهم قيمة و جدوى هذا النشاط اعترفوا بقيمته في جميع مراحل حياة الإنسان و أطلقوا اسما آخر " النشاط الترويجي " **Reacion**، [74]. و هناك من اعتبره أن اللعب و هو نقيض العمل و هو مفهوم نسبي بالنظر لعاملي العمر و الوقت و هو بذلك لا يعادل مصطلح الفراغ، كما أنه يحقق للإنسان وظائف عديدة. [75].

و يعرف حسب قاموس لاروس **larousse** ، "على أنه نشاط عفوي ليس له غرض، يختار اختيارا حرا أو عمدا لاستبعاد تشكل أي عقبة و التغلب عليها". [76] .

و حسب موسوعة و يكيبيديا، يعرف اللعب على أنه النشاط الذي ينبغي أن يكون:

- حرا: دون إجبار كي لا يفقد طبيعته المرحة في التسلية.
- منفصلا: غير محدد بزمان و مكان.
- غامضا: أي الحدث غير محدد، و النتيجة غير محققة، من قبل و روح الابتكار متروكة للاعب.
- غير منتج: لا ينتج عنه مال أو ثروة.
- منظم: لا يخضع لاتفاقات تلغي القوانين العادية، و التي تصنع و قوانين وضعية آنية.

- مبتكر: فهو مقرون بالعالم الثانوي (اللعب)، اي بالواقع الاجتماعي [77] .

و يعرفة هارلوك: **Hurlock. E**: " إن اللعب هو نشاط دون اعتبار النتائج، و يتميز بالتلقائية بعيدا عن الضغط و الإكراه الخارجي.

و يضيف كاليوس روجر (1980) **Cailliors**: " أنه نشاط حر يمارس دون فهم، و يؤدي إلى السرور، و يعتمد على التخيل، حيث يعوض كثيرا ما يتواجد في الحقيقة أو الواقع. [73]

و يعرفه فروبل **froubel** : " أنه نشاط روحي نقي للإنسان فهو يشمل منابع الخير، و هو ميكانيزم موحد للخبرة و هو أكثر أنشطة الطفل روحانية " [72] .

أما جروس : **Gross K** فيعتبر اللعب نشاط غريزي، يتم اكتسابه من خلال التدريب و المران، تدريبا للغرائز، على النحو الغريزي و الجسمي و إنما على نحو سيكولوجي". [71] ..

أي أن اللعب هو تدريب على المهارات اللازمة لحياة البالغين للوصول بهم إلى درجة الاكتمال.

و يعتبر " بياجه " اللعب عملية تمثل "**Assimilation**" تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب و التقليد و المحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي. [78]

و يضيف أريكسون: " أن اللعب وظيفة للأنا، و هو محاولة لتآلف العمليات الجسمية و الاجتماعية للذات " [71].

و يعرفه فيتوجسكي (1983) : " اللعب هو خلق لموقف متخيل و ينشأ من جملة العوامل الاجتماعية و المعرفية " [71].

و يعرفه أوينيكون **Winnicotte** (1988): "اللعب خبرة تلقائية مستمدة من الحياة و تدور في إطار زمني و مكاني" .....

و آثار الكاتب الفرنسي كيلوا **(Cailois)** إلى سمات اللعب في كتابه " **الألعاب و الناس** " عام 1958: من أهمها:

- اللعب مستقل: **(Separate)** يجرى في إطار زماني مكاني محدد و مثقف عليه.
- اللعب غير أكيد: **Uncertain**: أي لا يمكن التنبؤ بخط سيره و تقدما أو نتائجه، و تترك حدية و مدى ممارسة الحيلة و الدهاء لمهارة اللاعبين و خبراتهم.
- يخضع لقواعد أو قوانين معينة أو إلى اتفاقات أو أعراف تتخطى القواعد المتبعة، و تحل محلها بصورة مؤقتة.

- إيهامي **Fictional** أو خياني أي أن اللاعب يدرك تماما أن الأمر لا يعد و كونه بديلا للواقع و مختلفا عن الحياة اليومية الحقيقية [78]

إن أول قراءة هنا من خلال سرد أهم التعريفات للعب : هو أن اللعب كمفهوم مرتبط بمرحلة الطفولة، غير أنه كنشاط فهو يشمل جميع مراحل الإنسان ضمن حدود غاياته (شالير: إن الإنسان، يكون إنسانا، حين يلعب " للطفل، ألعابه و نمطه الخاص في اللعب - الجري عادة- ما يطغوا عليه الجانب الحركي، و للمراهق ألعابه و نمطه الخاص في اللعب، و الذي يطغى عليه غالبا أيضا الجانب الحركي (الألعاب الرياضية خاصة) و كذا التثقيفية ...الخ وفقا لخصائص النمو و حاجاته.

ويعبر اللعب في جوهره عن موروث حضاري مرتبط بالمحيط السوسيوثقافي في مادته ومحتواه، و يتطور مسايرا للتغيرات الاجتماعية، ليواكب العصر. كونه مرآة يعكس طبيعة المجتمعات (من خلال الألعاب الجماعية التي تميز بلد أو حضارة عن حضارة...الخ)، و حتى في زيه الإلكتروني (الألعاب الإلكترونية) منها الألعاب الإستراتيجية التي تعكس لنا الواقع في شكله الافتراضي، من خلال رسم معالم الحروب و الصراعات، لاسيما التي تجسد الحروب العالمية مثل: Call of Durty empire of earthe أو حروب الإمبراطوريات أو الشعوب البدائية.

فهي تحمل نمطا ثقافيا يستهلكه (اللاعب)، دون إدراك لمحتواه أو أبعاده.

فللعب قيمة علمية و تربوية لارتباطه الوثيق بالتربية على حد تعبير روسو **Rosseau** : "اللعب أسلوب الطبيعة في التربية و وسيلتها لأعداد الكائن الحي للعمل الجدي في المستقبل [78] من خلال الألعاب التربوية و التعليمية العادية، و حتى الإلكترونية التي تستعمل في التعليم من خلال التدريس بالتكنولوجيا الحديثة (التعلم بالكمبيوتر Learning with computer منها برامج الألعاب التي تعتبر أكثر الأساليب فاعلية في مجال التدريس لأنها تجمع ما بين الإشارة التدريب على مهارة معينة...الخ [79] .

و يرتبط اللعب بعمليات النمو، بوصفه متتاليات نمائية متتابعة و متلاحقة في اتجاه النضج، فيقوم فيه بدور رئيس، بل مؤشر لعمليات التوافق و الصحة النفسية (حسب أريكسون، فيتوجسكي، بياحه). [71]. كما يرتبط اللعب بوظائف و أهداف حسب ما تتضمنه جل التعاريف المقدمة من الناحية الجسمية (النمو) و المعرفية و الترفيهية.

و رغم التباين في هذه التعريفات إلا أن جلها يحمل في طياته سمات مشتركة من حيث النشاط والدافعية، و أنها في خلاصتها مجتمعة، تشكل لنا مفهوما جامعا شاملا، يؤكد على قيمة اللعب و دوره

وظائفه، ليس للطفل فقط كونه أكثر ارتباطا به أو بعالمه الخاص، بل شمل كل مراحل الإنسان (لاسيما المراهقة)، رغم التباين من حيث نوع اللعب، و مادته، و كذا المحيط السوسيوثقافي و كذا التأثير الإعلامي و المعلوماتي، و " أكثر نتائج البحث الأنثروبولوجية مدعاة للدهشة، هي وجود فروق في تنوع أنشطة اللعب، و اتساع مداها، و يوحي هذا الدليل، بأن الأمر أساسا، ما هو إلا وظيفة أو نتيجة لتنوع وثراء الحياة الثقافية للكبار في مختلف المجتمعات " [71] .و يتجاوز اللعب في غاياته المتعة و الترفية إلى المعرفة من خلال التقليد و المحاكاة.

2 .4. 3 أهم النظريات التي فسرت اللعب

من خلال سردنا للتعريفات المتعلقة بمفهوم اللعب، نشير إلى أن تباينها راجع إلى الإطار النظري الباحث، و من أهم النظريات التي حاولت تفسير اللعب نذكر ما يلي:

2 .4. 3 .1 نظرية الطاقة الزائدة

تعود للفيلسوف الانجليزي هربرت سبنسر فيس كتابه (مبادئ علم النفس) في منتصف القرن 19، الذي اعتبر أن الدافع اللعب عند الطفل، هو التنفيس عن مخزون الطاقة، و ما يعرف بنظرية الطاقة

الزائدة و تستند نظريته إلى تأملات نظرية حول فيسيولوجية التعب في مراكز الأعصاب، فهذه المراكز (حسب رأيه) تتحلل نتيجة الاستعمال و تحتاج لوقت لتتجدد من خلال نشاط اللعب، الذي أكد على وجود عنصر المحاكاة فيه، و يضيف أن الإنسان يعبر عن غريزته في القتال من خلال اشتراكه في قتال مصطنع (لعب الشطرنج).

و قد استغلت هذه النظرية اقتصاديا، كحجة لتوفير الملاعب وصالات الألعاب [69] .و يقابلها في عصرنا الحالي (عصر التكنولوجيا) ، انتشار قاعات اللعب (بلاي ستيش) و مقاهي الأنترنيت، و قياسا عليه فإن الألعاب الإلكترونية العنيفة تعبير عن غريزة العنف بشكل تام.

و من ناحية أخرى أن هناك طاقات زائدة عن الحاجات، تتعارض و سنن الحياة من الناحية الجسمية و النفسية، مما يدفع للعب من خلال حركات غير جدية (اللعب) لتفريغ ما لديها من فضل الطاقة و النشاط [80] . غير أنه واقعيا اللعب (بالنسبة للطفل و المراهق)، يكون أيضا في حالات التعب و الإعياء أيضا هناك فروقا جوهرية في نوع الألعاب، التي لا تعتمد بالدرجة الأولى على حركات عضلية و إنما فكرية أيضا، فالمراهق المدمن على ألعاب الحاسوب نجده بعد الدوام و يمكث أمام شاشة

الحاسوب لساعات رغم عناء يوم كامل من الدراسة، بكل المتعة في إطار التفاعل مع مجريات اللعب، إلى جانب مبدأ الميول، و الفروق حسب الجنس (النوع الألعاب).

2 .4. 3 .2 نظرية التنفيس

تعود لـ كارل Karl، و الذي عبر عنها في قوله أن للإنسان ميولا غير ميسور إشباعا بطرق جدية، لان النظم الاجتماعية قد قيدت طريقة إرضائها و منها غريزة المقاتلة، و الغريزة الجنسية.

فالقتال مشروع في حالة الحرب أو الدفاع عن النفس أو المال، أما الغريزة الجنسية، فسبيل إشباعها هو الزواج. فالميل إلى اللعب يتيح الإنسان تغذية ما قد تحول به النظم الاجتماعية بين الميول والغرائز، بوجود ألعاب تشتمل على عناصر شبيهة بالعناصر التي تقتضيها التغذية الصحيحة لهذه الطاقة و مزاولة هذه الألعاب ترضي ميوله أو تنفس عنها، و تحول دون ما عساه أن يحدث من الأضرار من جراء كتبها او قمعها. [80] .

و قياسا عليه فمشاهد العنف بمختلف أشكاله الذي يرتسم في العوالم الافتراضية (الألعاب الإلكترونية العنيفة)، قد يرضى غريزة المقاتلة و العنف و الدمار و غيرها، و يفسح المجال أمام المراهق لتفريغ مكبوتة من نزوات العنف من خلال التفاعل مع مشاهد العنف الافتراضي، فالنمو المعرفي للمراهق يسمح له بالتمييز بين الخطأ و الصواب، فلا يمكنه بحال من الأحوال محاكاة العنف الافتراضي (حروب، صراعات عنيفة، و مختلف أشكال العنف من قتل و تخريب و دمار) كما هو، و إن حاكاه بدرجه أقل عنفا في تعامله مع محيطه، إلا أنه خلال ساعات اللعب قد ينفس على مكبوته من العنف والعدوان.

2 .4. 3 .3 نظرية تجديد النشاط أو الاستجمام

هي من أقدم نظريات اللعب، من بين روادها الفيلسوف الألماني " لازاروس lazarous " الذي حصر وظيفة اللعب الأساسية في راحة الجسم و العقل يعد عناد العمل، فيكون بذلك تجديد لنشاطهم، وهي أيضا يخص لعب الكبار، أي اللعب وسيلة لراحة الجسم المتعب و وسيلة لراحة العقل ككل [74].أي أن اللعب يسمح بإراحة العضلات و الأعصاب من عناد اللعب و هذا الأمر يعكس صحته بالنسبة لعالم الكبار، حيث يحقق نوعا من الراحة الجسمية و العقلية، إلا أن اللعب يتجاوز تحقيق الراحة من جهة، ومن جهة أخرى، فالميل للعب يظل قويا ما دام الفرد في مراحل نموه الأولى.

3 .4. 3 .4 النظرية التلخيصية

تقوم هذه النظرية على عنصرين اثنين [80] :

- شرح أنواع اللعب التي يزاولها الطفل و بيان أصولها و نشأتها و تطورها في مختلف مراحل النمو.
- مظهر اللعب يتمحور في تمثل الطفل بمظاهر النشاط الجدية التي امتاز بها النوع الإنساني في مختلف أدواره و هذا التمثل نابع عن ميل فطري موروث عن التنوع الإنساني، غيرت مظاهر النشاط الجدية التي كانت قوام الحياة الإنسانية في مختلف الأدوار (ألعاب الصيد، بناء منازل...الخ)

و قد بسط هول ستانلي (1844 – 1924) في كتابه المشهور " المراهقة " حيث يعيش الطفل مجددا تاريخ جسمه البشري فتكون خبرات السلف في متناول من خلال اللعب يعاد بناء الميول والاهتمامات بنفس التتابع التي حدثت به الإنسان البدائي، إلا أن الافتراض القائل بأن المهارات التي يتعلمها عن جيل ما مؤكد الخبرات الثقافية المكتسبة يمكن أن تورث للجيل التالي لم تدعمها المعرفة المتزايدة. [69].و عليه تكمن وظيفة اللعب في تخليص الطفل من الميول الوراثية التي أصبح معظمها لا يتلاءم مع حياته الاجتماعية الحاضرة، كون أن التخلص من هذه الميول يحيى حياة تتلاءم و متغيرات مجتمعة وهذا يعكس تطور الألعاب، بالموازاة مع تطور المجتمعات في تنوعها و اختلافها حسب النوع، فلا يمكننا تصور طفل في شكل حياة إنسان بدائي في وحشيته نتيجة موروثة، أو تغيير لعب طفل من خلال هاتف نقال أو جهاز الحاسوب أو على الانترنيت أو جهاز بلاي ستايشن في صورة للإنسان البدائي.

كما يركز ستانلي هول على مبدأ الميول كدعامة في اللعب فيقول : " إن الميول النفسية لا تنفك مرهفة الحد، شديدة السيطرة على النفس، مادامت مكبوتة أي مادامت محرومة من غذائها الخاص، فإذا غديت و أجيب داعيها، و قام المرء بالحركات الجسمية و النفسية التي تتطلبها و توحي بها، هدأت سورتها، و ضعفت سيطرتها على النفس، أي كلما تكررت تغذيتها، انخفضت درجة حدتها [80].أي وجب إتباع ميول الطفل نحو موروثه الثقافي كي يتخلص من جاذبيته نحوه.

و ما يمكنه القول عن هذه النظرية، أنها اعترفت باختلاف الألعاب حسب اختلاف مراحل الطفولة و المراحل الأخرى، و الميل الفطري الذي ذروته بها الوارثة النوعية هو الذي يدفع إلى التمثيل اللعبي [74] ·غير أنه ليست كل الألعاب هي مجرد تمثيل لنشاط الإنسان البدائي باعتبار أن تجدد

الألعاب صاحب الثورة الصناعية في القرن التاسع عشر و الثورة المعلوماتية في نهاية القرن العشرين من خلال شكل الألعاب و تنوعها حسب متطلبات العصر، و ليس اللعب هو من يخلص الطفل، من ميوله الوراثية، فحتى الألعاب الإلكترونية الإستراتيجية تشده إلى عالم الإنسان البدائي من خلال حرب القبائل (مثل Empire of earth إمبراطورية الأرض) او تلك التي تصور الحروب الصلبية على المسجد الأقصى عبر العصور (قاتلة العقيدة Assasin de creed) أو عصر الامبراطوريات Age of empires التي تصور الحضارات. و قد انتقد Claparede هذه النظرية قائلا: " اللعب حسب هذه النظرية له دور إقصائي، في حين هو وسيلة إنتاجية ". و يضيف J.chatean : " اللعب يعتمد على التوجيهو الخلق " [74] و عليه فاللعب حسب هذه النظرية يمثل تاريخ حضارة الإنسان، و هو تلخيص لكل ما مر به الإنسان عبر العصور.

2 .4. 3 .5 نظرية التدريب على المهارات أو النظرية الإعدادية

طرحها كارل جروس Karl gross الذي اعتبر أن غاية اللعب يمكن في إعداد الطفل للحياة المستقبلية باعتباره تدريبا على المهارات اللازمة لحياة البالغين، و بالتالي هو الذي يصل بها إلى درجة الاكتمال [69] . فاللعب يعد الأطفال لأدوار في المستقبل و كذلك لمسؤولياتهم التي سوف يحتاجون لكي يعيشوا ثقافتهم، فإذا ما تظاهروا أثناء لعبهم بأنهم أم و أب أو معلم، يبتكرون أساليب لاستخدام الحاجات لكي تمثل أدوات الكبار، فإنهم بذلك يتدربون على سلوك و خصائص بالغ مميز في حياتهم [81]. و هنا يكون اللعب عن طريق المحاكاة، و قد دعم جروس نظريته بأمثلة للإقناع من خلال القصص التي تحكي عن اللعب الاقتتالي، غير أنه لم يعتبر أن كل أشكال اللعب الاقتتالي هي (إعداد للحياة و صراع للموت و لكن يعتبر الكثير منها تدريبا على النزاع المتعلق بالمعارك على الإناث بين البالغين من الذكور في كثير من الأنواع، فاللعب حسبه غريزة تستخدم تدريب الغرائز التي ينتفع بها عند البلوغ [69] ، إضافة إلى وظيفة اللعب في تمرين الأعضاء و العضلات (الحركات و الرياضة) و حتى يمكن استعمالها استعمالا حر في المستقبل.

و عليه فاللعب حسب هذه النظرية هو نشاط ضروري لتدريب و تهذيب الغرائز مثل غريزة العنف (القتل، الصراع) و العدوان، و تنمية التعاون و المشاركة من خلال الألعاب الجماعية، و هذه الغاية يجسدها التلفاز في أفلام الكارتون التي يتدرب من خلالها المشاهد على حركات رياضية، أو حركات عنيفة (المصارعة، القتال و غيرها)، و كذا الأمر بالنسبة ألعاب الفيديو، و هي تتفنن في رسم معالم السلوك العنيف و تغذيته بكل عناصر الشوق و الإثارة من خلال علاقة تفاعلية مع العالم الافتراضي، و قد يصل الأمر إلى درجة التمثل لأنه يجد النموذج القدوة (البطل)، للسلوك العنيف قصد إبراز الذات

في رسم معالم البطولة (القوة و السلطة)، فقد يتمرن المراهق من خلال اللعب على بعض الحركات البطولية، التي لا تصل بالتأكيد إلى درجة تجسيد فعل القتل- مثلا- الذي تجرمه منظومة القيم في المحيط السوسيوثقافي و الديني، و من خلال التنشئة الاجتماعية، لكن لا بأس بالمصارعة و المبارزة و استعراض العضلات و غيرها قصد إبراز و تأكيد الذات.

و تجتمع هذه النظريات على الاتفاق كونها تبحث عن انسياب اللعب و أهدافه.

و من النظريات الحديثة نظرية التحليل النفسي التي تدعم النمو النفسي، و الاتجاه المعرفي الذي يعني بالنمو المعرفي و العقلي و الاتجاه الثقافي الذي يركز على النمو الاجتماعي، و تركز هذه النظريات على نتائج اللعب.

2 .4. 3 .6 النظرية النفسية

تعتبر هذه النظرية، اللعب معبرا يستطيع الطفل من خلاله أن ينفس عن انفعالاته و إرضاء رغباته التي يمكن أن ينكرها في الحياة الواقعية أي أنه أداة للتعبير عن حالاته الداخلية، أي المنفذ للقوى الغريزية [73] .

و يرى فرويد أن اللعب وسيلة هامة للسيطرة على الأحداث و المواقف المثيرة للاضطرابات (اللعب التخيلي أو الإيهامي مع الدمى و تأليف القصص) [82].أما همي بت Hemi bett و بياجيه PIEGE، يقران أن اللعب وظيفة نفسية في حياة الطفل، تعمل على تحقيق ما يعانيه من صراعات و تأثرات و قلق نفسي، و غالبا ما يكون صادرا عن غياب أو مخاوف ملازمة، أو متاعب شعورية، فيحقق من مستوى التوترات من خلال إحياء الخبرات و التحكم فيها و في المجتمع [74] .

و عليه فاللعب وظيفة تعويضية، فمن خلال كبت المجتمع لبعض الميول يشعر الفرد برغبة في إشباعها من خلال اللعب الذي يلبي ذلك الميول و يسهم في التغلب على المخاوف. فهو تعبير رمزي يصدر عادة عن رغبات و مخاوف أو متاعب لا شعورية، مما يؤدي إلى خفض مستوى التوتر والقلق [72] ، فهو إذن ثورة نفسية (حسب بياجيه) تنمى فيه شخصية الطفل من خلال عاملين أساسيين: الأول تلقائي يسمح له بإبراز أفكاره، و الآخر اجتماعي نفسي، من خلاله يسوي معرفته بالواقع، إلا أن العامل الأول يكشف فيه استقلاله الذاتي الذي يعتبر فيه اللعب عنصر أساسي لإبراز وجوده في الحياة بواسطة اكتشافه الأنا و عالم الأشياء. [74]. مع وجوب التبادل و التوازن بين التكيف و التمثل باعتبارهما عمليتان متكاملتان للنمو العقلي، و المحاكاة تسهم في نمو الذكاء.

2 .4. 3 .7 - نظرية الجشطالت (المجال)

يرى كيرت ليفين بأن سلوك الفرد يتوقف على الموقف الذي يجد فيه نفسه، و تختلف استجابة باختلاف عمره و شخصيته و حالاته الراهنة و جميع العوامل الموجودة في محيطه في أي لحظة. [72]. و يرى أدلر في لعب الأطفال مرآة لحاجات الطفولة، و يمكن إشباع هذه الحاجات عن طريق النشاط الجسمي أو التخيلي، كما أنه عن طريق اللعب يمكننا مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة (السيطرة، القيادة) ، كما أن اللعب مرهون بدوافع تظهر في صور مختلفة من السلوك و التصرفات سواء كان نشاطا جسميا أو عقليا). [74] . و قس على ذلك فالمراهق يحاول إشباع حاجاته من خلال اللعب (الألعاب الإلكترونية)، و من خلال تفاعله مع هذا العالم الإفتراضي الذي يجسد له عالما يبرز من خلال ذاته فيما يتوافق و خصائص نموه و حاجاته ، فهو بحاجة إلى قدوة فقد يجد في البطل " نموذج القدوة الغائب " كما يجد في تصرفاته ما يشبع حبه للسيطرة و البطولة .

2 .4. 3 .8 - نظرية ديناميكيات الطفولة

و التي تركز على النمو الاجتماعي و ترتبط ارتباطا خاصا بعالم الطفولة ،حيث يبرر **بونتدبجك** نشاط اللعب و يفسره بواسطة تفاعل بين الطفل و بيئته و هي التي تسمح بتحقيق ديناميك السلوك عنده في حين يرى كار CARR ، أن وظيفة اللعب تكمن في التنفيس عن الميول الذميمة وتحويلها إلى ميول مقبولة عن طريق التوجيه أما لانج LANGE فالهدف الأصلي للعب عنده هو تكامل الذات [83] . و من خلال هذا الديناميك التي تسيطر على طبيعة العلاقات بين الطفل و البيئة لينشأ اللعب ، و تظهر قيمته كوسيلة للتفاعل أثناء اللعب [83].و يتجلى لنا ذلك من خلال الألعاب الجماعية التي تعتمد على روح الجماعة ، فتلغي النزعة الفردية لتحل محلها سيادة روح الفريق .و ما يمكن توجيهه من نقد لنظرية التحليل النفسي ادماجها لأنشطة اللعب تحت لواء الكتب والجنس و في هذا السياق نجد OSTERRIECH يدعم فكرته باعتبار أن الطفل يصحح الواقع و يجعله يعمل لصالح رغباته ، و حصول التجارب القاسية و المؤلمة يعاد معايشتها عاطفيا ثم إعادة استدخالها خارج إطارها المتعلق [74].أما فكرة مثير استجابة التي تم طرحها في موضوع اللعب ، بالنسبة لنظرية الجشاطالت ، فهي فكرى نسبية ، كون أن الطفل أو المراهق قد يخلق من وحي خياله أبعادا لأصل لها بالإدراك الجسمي خاصة و أن المراهق في هذه السن قد يكون مفرطا في أحلام يقظة و هذا ما نجده في حالة المونولوج الذاتي .

4. 2. 2 وظائف اللعب

من خلال عرضنا لأعهم النظريات التي تناولت مفهوم اللعب يمكن استنباط أهم وظائفه ، التي تتعدد و تتباين حسب نوعها ، فمنها ما ينمي المهارات الحركية ، و منها ما يسهم في النمو الاجتماعي ومنها ما ينمي القدرات المعرفية و يسهم في عملية التعليم و التعلم و منها ما يكون معبرا للتنفيس أو التفريغ عن الرغبات المكبوتة .ف:

2 .4 .4 . 1من الناحية الحركية

يسهم اللعب في النمو الحركي للطفل من خلال نمو أعضائه و قدراته العضلية ، و هو نوع من الإعداد للمراحل اللاحقة ، و يسهر هذا النمو في مرحلة المراهقة ليصل إلى إتقان المهارات الحركية وتوافقها و انسجامها و زيادة القوة و النشاط ، و لا يتسنى ذلك إلا من خلال اللعب الجماعي ، الذي هو من ميزات المراهق ، حيث يهتم بالألعاب الجماعية المنظمة . (خاصة الألعاب الرياضية) بمهارة مما يتطلب بإتقان المهارات الحركية اللازمة بهذه الأنشطة أما فيما يخص اللعب الإلكتروني ، فعند ممارسة اللاعب الألعاب الإلكترونية ، فهو لا يحتاج حركيا ، إلى لوظيفة اليد في التعامل بمهارة مع الفأرة (الماوس) ، و مستندا إلى كرسي ، موجها بصره للشاشة بكل التركيز ، و المكوث أمام الشاشة لساعات يعود سلبا عليه ، خاصة من ألام الرقبة و الظهر ....الخ

2 .4 .4 . 2 من الناحية المعرفية

يشهد النمو المعرفي تطورا ملحوظا في مرحلة المراهقة ، حيث خلال نمو القدرات المعرفية واتجاهاتها نحو الإدراك و التخيل و التحليل و غيرها ، كما أعتبر اللعب كوسيلة للتعلم و التعليم ولطريقة التفكير و التجديد ، و عبر عنه المربي (شاتو) f.CHATEAU على أنه يتيح فرصة التخيل و البناء و إثارة النشاط و توجيهه نحو الابتكار و الإبداع ...." [84].

و من خلال تكنولوجيا التعليم الحديثة ، فيما يخص التدريس بالحاسوب تستخدم برامج الألعاب في مجال التعليم بالكمبيوتر" .و أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية بمهارة تتطلب ذلك من المراهق (موضوع دراستنا) ، التحكم لغويا في قواعد اللعبة ، ولاسيما في اللغة الإنجليزية ، ليتمكن من اللعب بمهارة من ناحية ، و من ناحية أخرى يكتسب رصيدا لغويا : يجمع في طياته أسماء العديد من الألعاب و أبطالها باللغة الإنجليزية ، و لغة الشركات المنتجة على العموم و هذا ما عبر عنه أحد أفراد العينة من خلال دراستنا الاستطلاعية .

2 .4 .4 . 3 من الناحية الاجتماعية

يسهم اللعب في نمو العلاقات الاجتماعية خاصة الألعاب الجماعية المنظمة ضمن الفريق (خاصة الألعاب الرياضية) ، و التي تستدعي العمل ضمن الجماعة و الاهتمام بنجاح الفريق والالتزام بمبادئ و قواعد الجماعة في إطار اللعب ، و هذا ما يسهم في تحسين و تطوير السلوك الاجتماعي وتدريب على ضبط النفس وفق مبدأ الجماعة أو من خلال الألعاب التي تتطلب مهارات في ممارسة الأدوار الاجتماعية ، و قياسا عليه فالألعاب الإلكترونية تنتج للمراهق ممارسة مثل هذه الأدوار في العوالم الافتراضية كما تصمم لنا هذه الأخيرة نمطا ثقافيا معينا حسب نوع اللعبة لاسيما بعض الألعاب المرتبطة بخصائص الشعوب (مثل الألعاب الإستراتيجية.....الخ)

و قد أكد علماء النفس أن اللعب يعكس ثقافة المجتمع (الطفل) و يساعده على تمثيله لمختلف الأدوار الاجتماعية، مما يكون وسيلة لزيادة نموه الاجتماعي [74] ، فالألعاب الإستراتيجية (الحروب ، الصراعات .....الخ) التي ترسم خصائص الشعوب والحضارات من خلال اللعب يتفاعل افتراضيا مع هذه العوالم الافتراضية المشخصة بمظاهره و أنماط و خصائص هذه الشعوب، فيتأثر به و قد يحاكيه، خاصة إذا كان ما فيه مدعاة لإبراز ذاته و هويته من خلال تقمص شخصية البطل .

أما عن التفاعل الاجتماعي ، فإن الإدمان على الألعاب الإلكترونية خاصة و الانترنيت من خلال قضاء ساعات عديدة أمام جهاز الحاسوب يعايش الواقع الافتراضي ، لمدة زمنية على حساب الواقع الحقيقي ، و هذا ما يضعف ترابطه الاجتماعي و لا سيما الترابط العائلي ، فينعزلون عن الواقع . كما أن من خلال سيطرتهم على العالم الافتراضي في إطار اللعب يدفعهم للتأثير و السيطرة على الواقع و هذا ما يفسر ثورة و تمرد المراهق ، كما أن هذه العوالم الافتراضية تتيح له (افتراضيا) فرصة للتحرر من الواقع و من دائرة الضبط الاجتماعي و التلذذ بممارسة أنماط السلوك المحظور اجتماعيا (كالقتل مثلا) ، و التعبير عن انفعالاته و تفريغ ثرواته العنيفة ، دون خوف أو تعرض للعقاب .

2 .4 .4 . 4 من الناحية النفسية

تعتبر "ماركا بربا PMARDAGA : أن اللعب هو المسلك الذي يتخذه الطفل من أجل التنفيس و التفريغ عن رغباته المكبوتة ، كالغضب و الغيرة و العدوان " [85] .و هو خطوة عن الإعلاء ، حيث لتفريغ المباشر للدوافع الجنسية ، ليس على شكل لعب ، إنما محتويات جنسية أو عدوانية ، تظهر في أنشطة اللعب (الألعاب الإلكترونية) حيث يكون اللعب هنا نكوص في خدمة الأنا ، و هو الأداة التي يتقبلها الأنا للتعبير تماما كما تعتبر الألعاب تعبيرا عن اللهو فاللعب هو تسوية يقيمها الأنا بين رغبات

الهو و الأنا الأعلى و بهذا يكون وظيفة اللعب وقائية [71] , فهو يزيل التوتر الذي يعانيه الفرد من خلال صراعه الانفعالي بلغته مع الواقع ، فيكون اللعب متنفسا لتفريغ مكبوته من الانفعالات من خلال تفاعله مع ألعاب الواقع الافتراضي .

2 .4 .4 . 5الوظيفة الترفيهية

يفيض علينا عصر التكنولوجيا و الإعلام و الاتصال بكم هائل من ألعاب التسلية كألعاب الكمبيوتر و ألعاب الانترنيت على حد خاص بالمحاطة بكل وسائل الإثارة و التشويق التي تجذب الأطفال والمراهقين على حد سواء لتناولها و الاستمتاع بها : "و هي مجال للتنفيس عن كثير من المشاعر، كالهروب من الواقع ومشاكله ، و قضاء أوقات الفراغ و في بعض الأحيان تعمل هذه الألعاب على التخفيف مما يعانيه الأفراد من التوتر و الاضطرابات الناجمة من احباطات الحياة [86].

و يعتبر تناول مثل هذه الألعاب كمتنفس عن المشاعر المكبوتة و محاولة إبراز الذات و الهوية ، وهذا ما يطمح المراهق إلى إثباته و أو افتراضيا بعد عجزه واقعيا من خلال التمثل أو محاكاة مشاهد البطولة و القوة و السيطرة كمؤشرات لمشاهد العنف الافتراضي و غيرها مما يطمح المراهق إلى إيجاده في ذاته أو محاولة إثبات الذات .

هذه بعض وظائف اللعب التي تتكامل فيما بعضها و أن قيمتها تخضع لنوع اللعبة ، إلا أنها تخضع جميعها في الترفيه عن النفس و التفريغ كعاملين أساسين يدفعان المراهق إلى تناول مثل هذه الألعاب سواء على جهاز الحاسوب أو جهاز بلاي ستيشين أو على الأنترنت .

2 .5 تكنولوجيا الإعلام و اللعب

تعتبر وسائل الإعلام الحديثة وسيطا لحمل الثقافة (كمحتوى) بمختلف وسائله المكتوبة أو السمعية أو المرئية و كذا الانترنيت بشكل خاص. و في مجال احتياجات المراهق يلعب الإعلام و الاتصال دورا هاما في رفع وعيه و التأثير في اتجاهاته و بناء جسور تواصل بين عالمه الخاص . و درجة التأثير الذي يمكن أن تحدثه الوسيلة الإعلامية في العلاقات الزمانية و المكانية ، لا تعتمد بالدرجة الأولى على المحتوى أو الرسالة ، التي يحملها بل على شكلها و إعادة إنتاجها أي على خواصها الفنية ... فنقل هذه الرسالة يكون من خلال الرموز اللغوية أو الرموز البنائية في الكمبيوتر ، أو من خلال الصور المرئية في الأفلام (التلفاز) وعليه يتحد الشكل و المضمون في الوسط الإعلامي من أجل

إحداث عملية تحول و تغيير للرموز الأصلية ، ويتوقف طبيعة هذا التحول على الإطار الثقافي الذي يتم فيه عملية إنتاج و استقبال الرسالة الإعلامية [3].

فماذا نعني بالثقافة ؟

2 .5 .1 مفهوم الثقافة

كلمة ثقافة Culture مشتقة من الفعل اللاتيني Culturare نطلق على صورة ما تفتقت عنه أذهان المفكرين ، أما في لسان العرب المجلد العاشر فثقف الشيء بمعنى سرعة التعلم [87].

و كتعريف نفسي هي : عملية إدراك عندما نريد فهم الأشياء من الناحية النفسية[[87].

و يعرفها تايلور :" أنها تلك المجموعة المركبة ، التي تتضمن المعارف و المعتقدات و القيم والحق و الأعراف و كل الاستعدادات و العادات الأخرى التي يكتسبها الإنسان باعتباره عضوا في المجتمع . [88] .

و الثقافة بمدلولها الواسع حسب ما جاء في إعلان اليونيسكو ، بشأن الثقافة و الصادر عن منظمة اليونيسكو 1982 : "هي جميع السمات الروحية و المادية و الفكرية و العاطفية التي تميز مجتمعا بعينه أو فئة اجتماعية يعينها ، و هي تشكل القانون و الآداب و طرائف الحياة و الحقوق الإنسانية للإنسان ونظم القيم و التقاليد و المعتقدات ، لذلك فالثقافة هي بنية شاملة و متسقة داخليا [89].

ويتفق الجميع أن وسائل الإعلام ـ حاليا ـ أصبحت جزءا لا يتجزأ من حياة معظم المراهقين ، وهي تمكنه من احتضان تكنولوجيا الإعلام والاتصال سواء في التعامل مع الحاسوب أو الانترنيت ، كما تساهم في زيادة وعيه في مختلف المجالات إن خضعت للاستخدام الواعي لمختلف هذه الوسائط الإعلامية والتكنولوجية .والجدول الآتي يبين لنا أهم النشاطات التي تستحوذ على اهتمام المراهق:

الجدول رقم (01): اهم النشاطات الممارسة [90]

الأنشطة الأسبوعية	اللاعبون" المراهقون "	جميع الشباب
التلفاز	15.5 h/sem	9.7h/sem
الانترنيت	11.9 h/sem	11.2h/sem
السماع للموسيقى	11.2 h/sem	10.8h/sem
ممارسة العاب الفيديو	12.8 h/seme	5h/sem
النشاط الرياضي	9.5 h/sem	8.4h/sem
عمل مأجور	9.2 h/sem	9.7h/sem
استنساخ أقراص	4.4 h/sem	11.2h/sem

ومن خلال الجدول نجد أن أهم النشاطات التي تستحوذ على اهتمام المراهق :هو مشاهدة التلفاز ، وممارسة العاب الفيديو ، على الترتيب ومن ثم الانترنيت والسماع للموسيقى بنفس النسبة .

و عليه فثقافة المراهق هي كم رمزي مؤلفة من الاتجاهات و المعتقدات و القيم و المفاهيم التي يتلقاها عبر مؤسسات التنشئة الاجتماعية لاسيما الأسرة و المدرسة ، و مسؤولية الإعلام (القنوات ، الانترنيت خاصة نظرا لاكتساحها درجة من التأثير بفضل تطور تقنيات تكنولوجيا الإعلام و الاتصال حيث تعتبر هذه الأخيرة : -وسائل الإعلام –" كالتلفاز و الكمبيوتر وشبكة الانترنت ... بمثابة الناقل الأساسي للثقافة في عصرنا الحديث و هي أدوات تساعد على دعم المواقف و التأثير فيها ، و تعزيز ونشر الأنماط السلوكية" و لاسيما برامج الألعاب المعززة لثقافة العنف .

2 .5. 2 رموز العنف المستهلكة غير وسائل الإعلام –الألعاب نموذجا

إن الحجم الزمني الذي يستغرقه المراهق في ممارسة مثل هذه الألعاب على جهاز الحاسوب أو عبر الانترنت ، أو جهاز البلاي المنوط في وسائل الإعلام (خاصة ألعاب الفيديو) يسهم في زيادة ميله للنزاعات العدوانية [91]. فالعنف المصور عبر وسائل الإعلام (الألعاب خاصة) ، يصور دون أن ينال مرتكبوه أي عقاب ،مما يعزز القناعة على أنه شكل من أشكال البطولة التي تثري و ترضي فضول المراهق في البحث عن النموذج القدوة (البطل)، بالإضافة إلى أن الإثارة الجسدية و النفسية المحتمل وقوعها في الواقع ، يعكسها الواقع الافتراضي الذي يخفي هذه الآثار بمجرد إعادة الكرة مرة أخرى للعب وهذا ما يفسر التردد على مثل هذه الألعاب. بالإضافة إلى كون أن العنف المصور غير مؤذ ، إلى

أن يتم ترسيخ قناعته اجتماعيا بمضار و آثار العنف بشكل مادي ملموس " كما قد يكون اللعب الافتراضي العنيف فسحة المراهق لتخطي قوانين الحدود الاجتماعية لأن هذا العنف مرفوضا في واقعه بحكم الضبط الاجتماعي و مجالا لتفريغ نزواته – من العنف بمختلف صوره و أشكاله- " [92] فتمثل هذا السلوك العنيف مرفوض واقعيا مقرون بالعقاب ، إلا أن على شاشة الكمبيوتر يتفنن فيه ، كيفما شاء دون عقاب .

و يساوي بعض العلماء أثر التلفاز (برامج العنف) بالكمبيوتر ، نظرا لاشتماله على شاشة عرض شبه تلفزيونية ، فتشمل على عناصر لفظية (مثل معالج الكلمات Woord) أو بصرية (برامج الألعاب) [93].والاستغراق في اللعب يشعر المراهق بعدم التحكم في الوقت لاسيما حرية التوقف عن الإشباع الكامل ، فاللاعب المدمن لن يشعر بالإشباع أبدا من وراء اللعب [93]. لذا نجد معظم المراهقين لا يملون البلاي ستايشن أو اللعب في قاعات اللعب (Play station) لمدة تتعدى الساعات و هو محدقا في الشاشة ، متفاعلا مع بطله الافتراضي ، الذي يدمر كل من يقف في طريقة للوصول إلى الهدف ، فالأعداء كثيرون كما تصورهم هذه الألعاب ، و البطل لا يقهر و لا يكتفي بالقتل ، كسلوك عنيف (افتراضي) بل يجسد كل أفعال العنف ، من دمار و خراب و تكتسح الدماء ساحة الشاشة ، فهذه هي الثقافة الدموية التي تروج بأسلوب شيق ممتع و مثير ، يشد المراهق إليه لممارسة اللعب لمدة ساعات و ساعات خاصة الفئة العمرية من (11-15سنة) بنسبة 90 % مقابل 71 % لمن يفوق سنهم 15 سنة أما على الانترنت ،نجد نسبة 36 % ذكور مقابل 13 % إناث يستعملون الانترنت في الألعاب . [94] . و تضيف مارغريد ميد في حديثها عن تأثير التلفاز من خلال برامج العنف و الجريمة الذي يستهلكه الأولاد في الأسبوع الأول ، لتجعل منه المربي البديل للأولاد ..." إن ما تفسده برامج العنف و الجريمة في التلفاز تكمله الألعاب العنيفة على الكمبيوتر " [95] .

فوسائل الإعلام بشكل عام أصبحت جزءا لا يتجزأ من روتين الحياة اليومية لمعظم المراهقين ، لاسيما الكمبيوتر و الانترنيت ،و لا أحد ينكر مالها من أثر في تشكيل أرائهم ، و توجيهاتهم ، فبالرغم من ايجابيات وسائل الإعلام التي مكنت المراهق من التعامل بسهولة في احتضان تكنولوجيا الإعلام والاتصال سواء على الكمبيوتر أو على الانترنيت- التي اختزلت العالم في قرية كونية -، في زيادة وعي المراهق بمحيطه ، و تعزيز معارفه إلا أن " العنف المفرط في برامج اللعب ، و اقتناء كل جديد في عالم الألعاب ، و تداولها في ظل جماعة الرفاق مع التفنن في اقتناء أعلى درجات العنف و البطولة ومسايرته لها يصده عن الإقلاع عن اللعب .

3. 5. 2 الكمبيوتر و الألعاب [96].

ينتقل المراهق من خلال اللعب عبر شاشات الكمبيوتر ، و نجد جيلين من الألعاب الصامتة.

- جيل الـ Plystation

أو محطة اللعب ، و تشمل جميع الألعاب بواسطة لإقراض : C.D Rom و يلعب بها فرديا على أجهزة الكمبيوتر مثل : Call of Duty،Age of Mythologie و هي ألعاب شديدة الانتشار وسط المراهقين.

- جيل Dream Cast

حيث إمكانية اللعب الجماعية و هو جيل من الألعاب يسمح عنه في أمريكا، أبطال مثل هذه الألعاب تؤثر في اللاعبين و من نماذج ذلك مثال : تأثير السلطة و اللغة في رحلة الألعاب : البطل (هرقل) (HERCULES) ، الذي يجتاز أربع مراحل صعبة ، متسلحا بعينه و رأسه الناري و هدفه صرع الوحش ، الذي يبقي أمرا مستحيلا ، لذا فهو بحاجة دائما إلى شرب البيبسي ، كولا ،كلما فقد دمه ، أو جرح في معاركة أو كلما أراد إكثار دمه ، و لا يهم إن كان صامتا ، لأنه يجعله قويا ، ولو تكلم لأضاع فرصة قتل الوحش الذي يتطلب الهدوء ، و تتداخل هذه الألعاب و تتنوع و تتشعب بفضل تطور التقنيات المتسارعة ، و هي شديدة التأثير في الأطفال ، من حيث التصاقهم ، بتقنيات الصمت ، المعززة لانحدار القدرات النطقية و اللغوية [93].

4. 5. 2 الانترنت و الألعاب

لفظ Internet تتكون من شطرين : « Entre » و التي تعني (بين) و Net و التي تعني شبكة أي شبكة ما بين الشبكات ، و كما شاع في وسائل الإعلام العربية تسميتها بالشبكة الدولية ظنا أن المقطع enter هو اختصار ل international [97] .

و الانترنيت هي ترابط بين :

- شبكات محلية Local Area net work Lan (داخل منطقة معينة)
- شبكات على نطاق واسع Wlida Area net Work WAN ترتبط بين عدة شبكات محلية باستخدام الهاتف أو القمر الصناعي أو الميكرفون [98].

- شبكات اقليمية (Métropolitain Area net work) : صممت لنقل البنايات عبر مناطق جغرافيا شاسعة لا تتجاوز 200 كلم ، و هي تصلح لربط مدينة أو مدينتين متجاورتين [99]

و تعرف الانترنت على أنها : " مجموعات الشبكات المعلوماتية « Réseau d'informatique موصولة فيما بينها مكونة من أهم و أكبر وسائل الاتصال و إرسال و استقبال المعلومات على المستوى العالمي و بواسطة البرتوكول (TCP/IP) يمكن لكل متصل بهذه الشبكة الوصول إلى كافة الخدمات المتوفرة لديها على مستوى قواعد منتشرة في جميع القارات [100].
و نظرا لأهميتها ، فقد عرفت ، على أنها أهم تطور ثقافي عرفه الإنسان ، و هي غزو العقول وتكييف المنطق و توجيه للجمال و صنع للأذواق و قولبة للسلوك و ترسيخ لقيم عالمية جديدة تنقلنا من القنبلة الضيقة إلى القنبلة البشرية الكبرى ، و تمنحنا الثقافة السريعة[96] و هو تعريف يعكس قوة تأثير هذه الشبكة على مختلف جوانب حياة الإنسان.

و كتعريف عام : " الأنترنيت ، شبكة تكنولوجية ضخمة تربط عشرة الملايين من أجهزة الحاسوب المنتشرة حول العالم ، عن طريق البروتوكولات المتعددة ، و تعمل بواسطتها على تبادل المعلومات الهائلة و المعارف المنوعة في مختلف مناحي الحياة البشرية ، و بكل سهولة و ييسر تستخدمها مئات المئات الملايين من الأشخاص من أجل تحقيق أهداف شتى تثقيفية ، اقتصادية ، واجتماعية و ترفيهية و علمية و شخصية و عسكرية و سياسية و دينية و تخطيطية [101] .

و ما يعنينا الجانب الترفيهي (برامج الألعاب) المتوفرة في شبكة الانترنيت لاسيما مواقع الألعاب المعززة لثقافة العنف و الجريمة منها لعبة : ماكس جابن : اللعبة قتالية ثلاثية الأبعاد على الموقع www.riorte . com

و من الألعاب العربية : " تحت الرماد) PC.CD .Rom (ملحمة إنسانية تعني بالقضية الفلسطينية وقتال الصهاينة على الموقع www.sierrastudios.com.games)

و من مواقع اللعب الجماعي www.heat.com منها حرب النجومwww.games yahoo.com ....الخ إلى غير ذلك من مئات المواقع الإلكترونية .

و من الألعاب المنتشرة لدى أفراد العينة (في دراستنا الاستطلاعية): لعبة كوانتر ستريك counter strik ، و هل لعبة جماعية ، تستخدم فيها السكين ضمن الأسلحة المتاحة عند اللاعب ، و تغلب ضمن فريقين ، المبدع (شرطة ، إرهاب) ، تنظم فيها شخصا في عربية لمجموعة الإرهابيين ، ليتم الإختبار فيها بالسهام [102] . و اللاعب ضمن هذه الألعاب عبر جهاز الحاسوب المزود بشبكة الأنترنت يتحكم

في اللعبة من خلال لوحة المفاتيح ضمن محددات الاتجاه ليكتسب بالتعود مرونة في قيادة هذه اللعبة، من خلال التناسق في حركة الأصابع ، إلى جانب استعماله للفأرة أو الماوس Mouse .

و قد صنف إدمان الألعاب الإلكترونية (ألعاب الكمبيوتر الزائد عن الحد Computer addicture من الأنواع الخمسة لإدمان الأنترنيت حسب يونغ. [103] .لا سيما " و أن نسبة 80 % من الذين تتراوح أعمارهم (8-14 سنة) يدخلون مواقع الألعاب العنيفة التي لا تخلو مشاهدها من الأسلحة النارية ، و السيوف القاطعة ، و الدماء المراقة و البطل طبعا هو الذي يستطيع إراقة دماء كل الذين يتعرضون له .(مداخلة المقدم بن رجم من الدرك الوطني على هامش مداخلته في فعاليات اليوم الدراسي لحماية الأطفال في الفضاء السيبراني بتاريخ 2009/06/29 المنشور بجريدة المساء) [104]

2 .5 .5 الشاشة ملعب العنف في الألعاب:

إن القاسم المشترك بين مختلف هذه الألعاب ، سواء البلاي ستيشن أو ألعاب الفيديو أو ألعاب الأنترنيت ، تلتقي عند الشاشة ، التي ترتسم عليها مشاهد العنف ، فهي الوسيط الذي يترجم من خلاله ، رموز العنف بمختلف أشكاله ، أو هي ملعب العنف. فهذه الألعاب ترسيخ لإستراتيجيات القتل و إذكاء روحه و يقود المنتج لمضامين هذه الألعاب إلى التماس قيم مشحونة بالعنف ، تحدد المرجعية الفلسفية للألعاب الإلكترونية و تقترحه من قصص ومغامرات ، تستقي أحداثها من حروب "ألعاب إستراتيجية " فعلية وقعت في الفيتنام ، أفغنستان. " سلسلة نداء الواجب " ولعبة عاصفة الصحراء (العدوان الثلاثي على العراق) ، و التي تكاد تقتصر على قتل الخصم و إلغائه كليا" [96].

و تشير الإحصائيات التقديرية في هذا المجال : " أن الطفل الأمريكي يكون قد شاهد على الشاشة مع نهاية تحصيله الإعدادي 8000 حالة قتل و 100.000 مشهد عنف ، تخلق له صورا و كوابيس لا تكف إلا عند ممارسة القتل فعلا بواسطة الألعاب الإلكترونية ليصل عدد الضحايا مع بلوغه 18 سنة إلى أربعين ألفا ، دون أي وخزة ضمير [96]. فالقتل الممارس في العالم الافتراضي سهل لا يحتاج إلا لملامسة الأزرار (لوحة المفاتيح) و هو سلوك يسفه فكرة الموت (كقيمة) و يفرغها من مضمونها الفعلي .فالشاشة باتت ملعبا عالميا مفتوحا لممارسة لمختلف أشكال العنف، و عليه تداعت الأصوات المناهضة لأخطار هذا المد الهائل للألعاب الإلكترونية و أخطارها منها [105] : ندوة: **"**ألعاب الفيديو سلاح ذو حدين" : خبراء يطالبون بلجنة متخصصة لمراقبة ألعاب الفيديو: حيث أجمع أخصائيون اجتماعيون وقانونيون على مطالبة وزارتي التجارة و الصناعة و الثقافة والإعلام بمراقبة ألعاب الفيديو بالندوة المنعقدة بالبحرين (جويلية 2009) و اعتبروها أخطر من المواقع الإباحية الطائفية ، و قد بين

الباحث الاجتماعي عبد الله عدا :" أن هذا النوع من الألعاب لو أثر نفسي ويخلق توجها سلوكيا ذا طابع إجرامي ، و يضيف " أن مثل هذه السلع ليست إلا تصديرا لمشكلات وقيم المجتمعات الأخرى (الغربية) التي تبحث عن وسائل استثمار مربح عبر التكنولوجيا على شكل لعبة أو آلة لا مكان لها للأخلاق " .و عليه فتكنولوجيا الإعلام الحديثة برهنت أنها وسيطا مهما لنقل ثقافة الأخر بمختلف الأشكال والأنماط، متجاوزة كل الحدود و الأبعاد لاسيما الألعاب ، كمناخ خصب لنقل ، ثقافة العنف المستهدفة للعقول الفتية ، و قد تكون التكنولوجيا بهذا الشكل المؤثر ، تختزل فوائد اللعب و ووظائفه في قيمة واحدة و هي ترسيخ ثقافة العنف بغض النظر عن ايجابيتها المتمثلة معرفيا في مساعدة المراهق على التحكم في التكنولوجيا الحديثة بشكل عام.

ملخص الفصل :

حاولنا من خلال هذا الفصل التطرق إلى ماهية المراهقة و خصائصها و حاجاتها، و التي تعتبر مرحلة مهمة في حياة الفرد و همزة وصل للوصول إلى النضج الذي لن يكون إلا بوعي و إدراك مؤسسات التنشئة الاجتماعية بمسؤوليتهم اتجاه المراهق قصد مساعدته لتخطيه هذه المرحلة بنجاح دون تأزم، و لاسيما و إفرازات التكنولوجيا التي تجعله يبحر في عالم ممتد ضمن قرية كونية، دون وعي كامل أو سلاح معنوي يمكنه من حسن الانتقاء، نحو عالم يشده إليه شدا، يفيض من المعارف في كل المجالات، و نقصد بذلك الانترنيت خاصة التي طغت على تأثير وسائل الإعلام الأخرى.

إلا أننا أردنا التعبير عن هذا الأثر من خلال عنصر اللعب في ظل تكنولوجيا الإعلام والاتصال، سواء ألعاب الكمبيوتر، أو ألعاب الانترنيت خاصة، إلى جانب ألعاب (Play Station)، كوسيط ثقافي في مجال الترفيه، مركزين على الألعاب المعززة لثقافة العنف بكل مظاهره و أشكاله، ضمن رموز دالة (قتل، دمار، خراب، حرق، نيران، تفجيرات، صراعات...)، محاولين إبراز العلاقة التفاعلية بين استهلاك رموز العنف المتضمنة في الألعاب، و انعكاس ذلك على شخصية المراهق، لاسيما أن هذه الألعاب تعد ضمن الاستهلاك الثقافي للمراهق وبحجم زمني معتبر.

الفصل 3

الألعاب الالكترونية العنيفة والعدوانية لدى المراهق

سنحاول من خلال هذا الفصل التطرق إلى مفهوم العدوانية لدى المراهق ، من خلال تحديد أشكال العدوان وأسبابه وكذا عرض أهم النظريات المفسرة للعنف والعدوان لنتطرق بعد ذلك إلى الحديث بنوع من التفصيل عن عالم الألعاب الالكترونية العنيفة، من خلال التعريف، وصيرورة تطورها وتصنيفاتها والتركيز على بعض آثارها السلبية منها: التربية على العنف ، والإدمان على اللعب) ،ونختم الفصل بالحديث عن طبيعة العنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو العنيفة والعدوانية لدى المراهق.

1.2 العدوانية لدى المراهق

1. 1. 3 ماهية السلوك العدواني

1. 1. 1. 3 المعنى الاصطلاحي للعدوان

يشير مصطلح العدوان إلى معاني متعددة منها الاعتداء أو التعدي واستخدام القوة والعنف، وهو كل فعل يتسم بالعداء اتجاه الموضوع أو الذات ، يهدف إلى محاولة تدمير الغير أو ممتلكاته [106].

كما يعرف على أنه :"مظهر هجومي للسلوك ، يوجه فيه الهجوم أو الاعتداء لا لحماية الذات وإنما لتأكيدها، كما قد يوجه أيضا بشكل عدواني إلى الآخرين، أو حتى إلى ذات الشخص المعتدي نفسه ، ومن هنا يصفه العلماء بأنه سلوك ضار ومدمر كما يصنفونه اجتماعيا بأنه سلوك باغ وعدواني على أساس مجموعة من العوامل المرتبطة بكل من المعتدي والشخص الذي يقوم بتقويم السلوك والحكم عليه. [107].

2. 1. 1. 3 المعنى السيكولوجي للعدوان:

يستخدم العدوان للتعبير عن الاستجابة إلى تعقب الإحباط والتي تستهدف إلحاق الأذى بالآخر وحتى بالفرد نفسه، ويتدرج العدوان من الاعتداء البدني على الآخرين إلى التهجم اللفظي والتأنيب والاستخفاف بالآخرين والسخرية منهم [108].

ويعرفه آلفرد آدلر. Alfred Adler "أن العدوان مظهر لإرادة القوة بينما يعتبر جون دولار John Dollar أن السلوك العدواني هو استجابة للإحباط الذي يتعرض إليه الفرد يهدف من خلاله إلحاق الأذى بالكائن أو بديله. [106].

و يعرفه باندورا Bandura العدوان بأنه السلوك الذي يؤدي إلى أحداث الضرر الشخصي أو تحطيم الممتلكات [109].أما فرويد، يرى أن للعدوان خاصية ولادية عند الانسان، فإنه لا يمكن عمل الكثير من أجل إيقاف الدوافع العدوانية من النمو، وأن العنف مثل قتل العبد هو الصيغة الطبيعة التي يتخذها السلوك العدواني ما لم يتم إعاقته من قبل القوة الضاغطة [21] .

فالعدوان نمط سلوكي ناتج عن إحباط محاط بعلامات توتر غايته إلحاق الضرر بالآخر أو بديل عنه سواء كان ضررا ماديا أو معنويا.

3. 1. 1. 3 *المعنى السوسيولوجي للعدوان*

يعرف العدوان أنه انتهاك للمعايير الاجتماعية ويدل على كراهية الغير، والشخص العدواني يعمل عكس قوانين السلوك المقبولة اجتماعيا، فالعدوان كمفهوم اجتماعي يتضمن عناصر أساسية يكون مضمونا اجتماعيا، وعليه فقد عرفه سايكس Sykes على انه "الشروع في التشاجر والتحفز للمهاجمة، أو التعارك مع الآخر أو الميل للعدوان أو التدمير، كما أنه سلوك مدفوع بالغضب والكراهية، أو المنافسة الزائدة، ويتجه إلى الإيذاء والتخريب أو هزيمة الآخرين ، وفي بعض الحالات يتجه إلى الذات.

وعليه فالعدوان يأخذ عدة مصطلحات منها:

- العدائية : أي ما يحرك العدوان وينشطه ويتضمن، الغضب ، الكراهية والحقد والشك والإحساس و الاضطهاد، وبعرف هذا بالعدوان المضمر أو الخفي.

- والميل للعدوان: أو النزعة العدوانية: أي ما يوجه للعدائية و هو حلقة تربط بين العدائية كمحرك والعدوانية كسلوك فعلي ويتضمن الرغبة في إيقاع الأذى للآخر أو الذات ، وقد تكون رغبة في إيذاء الآخرين لتأكيد الذات، أو رغبة في إيذاء الذات كتعبير عن الخضوع [109].

وتعتبر العدوانية agressivité حسب آدلر Adler كحالة دائمة للانخراط في تصرفات حقيقية أو وهمية من العدوان، ونميز وجهين، عدوانية مؤذية مدمرة وعدوانية لطيفة حيث التعبير عن العراك، بالتنافس والإبداع [110]. وتحتفظ الكلمة في صيغتها المفردة بمعنى الاستعداد الذهني العام بينهما تشير في صيغة الجمع إلى حالات سلوكية للفرد ، وهي تخص الأهداف، موضوع هذه السلوكات، وكذا الأفراد الممارسين لها على حد سواء ، ويعرف كاستجابة سلوكية تتميز بصفة انفعالية شديدة، يظهر في استخدام القوى المستمدة من المعدات والآلات وهو بذلك يشير إلى الإيذاء البدني بمختلف درجاته [108].

2. 1. 3 أشكال السلوك العدواني

تعددت التعاريف الخاصة بمفهوم السلوك العدواني، وعليه تعددت التصنيفات والأشكال لهذا السلوك.

3 .1 .2 .1 *فمن حيث الأسلوب نجد:*

- العدوان الجسدي: وتقصد به استعمال الجسد لممارسة العنف ضد الآخرين، وهو "سلوك جسدي مؤذي موجه نحو الذات أو الآخرين ويهدف إلى الإيذاء أو خلق الشعور بالخوف، كالضرب ، الدفع، الركل، الشد من الشعر، وهذه السلوكات غالبا ما ترافق نوبات الغضب الشديدة [111].

وهنا يستعمل المؤذي قوة جسمية في إلحاق الأذى شخص آخر وبممتلكاته ويتمثل لنا العدوان الجسدي في الألعاب الالكترونية العنيفة بأبشع صورة ولاسيما عند ما يقطع الإنسان إربا إربا، وكذا استعراض مهارات المصارعة في القضاء على الآخر.

- العدوان اللفظي: وكما يتضح من تسميته، نوع من العنف يكون باللفظ أي الوسيلة هنا هي الكلام. وهو التعبير اللغوي الذي ينتج عن الغضب، ويشمل التنابز بالألقاب والتعابير اللاذعة والاستخفاف والسخرية...الخ.. وهو عنف استعمل فيه عبارات السب، الشتم، التجريح والإهانة للطرف الآخر، ويرافق هذه العبارات مظاهر الغضب و التهديد والوعيد، كما أنه قد يكون سابقا للعنف الجسدي، ولكن ليس بالضرورة يتلازمان أي العنف الجسدي واللفظي في كل الأحوال [112].

ويتمثل السلوك العدواني اللفظي للمراهق في ترديده لبعض العبارات الشهيرة وهي عبارات المفتاح لهذه الألعاب الالكترونية العنيفة التي تجسد مضمون اللعبة ، لكننا لا نلمس من هذه الألعاب تعابيرا كثيرة كالرسوم المتحركة لأن الفاعل هنا يتغير موضعه من مشاهد إلى سلبي ، يتلقى فقط إلى عنصر متفاعل وصانع الأحداث اللعبة فهو يلعب من أجل تحقيق الفوز الذي لن يكون إلا بكثرة من العنف والعدوان.

- العدوان الرمزي: وهو الذي يمارس فيه سلوكا يرمز إلى احتقار الآخرين أو بقيود إلى توجيه الانتباه إلى إهانة تلحق به، وهو عنف إيديولوجي تتزعمه فئة لقمع أفكار فئة أخرى مستعملة فيها تقنيات تكنولوجية الإعلام والاتصال، [113]. نلمحه في تقديم الإعلام بشكل عام، وما يراد منه من خلال تصميم ألعاب الفيديو العنيفة على الخصوص، في قمع الآخرين وقهره، ونبذ كل ما يتعلق به فمثلا في لعبة CALL OF DUTY

التي تصور لنا في إحدى أجزائها العدوان الثلاثي على العراق حيث يصور البطل في صورة الأمريكي البطل الذي عليه القضاء على الإرهاب (العراق) المنافس (جنود العراق) بزي عربي بال وبصورة غير لائقة، من جهة ، ومن جهة تقمع في هذه اللعبة رموز الوطن والدين من خلال تدميره وتدمير رموز عقيدته من خلال تدمير المساجد، وقس على ذلك في لعبة COUNTRE STRIK وهي تعالج قضية القضاء على الإرهاب.

2. 2. 1.3 *ومن حيث مدى مباشرة ووضوح العداوة فهناك:* [113].

- عدوان مباشر: هو عدوان يوجه مباشرة إلى الشخص الأصلي الذي تسبب في الأذي أي الموضوع الأصلي المثير للاستجابة.
- العدوان غير المباشر: عندما يوجه إلى شخص آخر تربطه صلة بالمصدر الأصلي المثير للاستجابة العدوانية

3. 2. 1.3 *ومن حيث العدد ممارس له هناك:*

-العدوان الفردي: أي إيذاء شخص بالذات من طرف المتسبب في الأذى وهو نوع غالب في حياتنا اليومية، وعادة ما يتسم المرتكب لهذا النوع من العدوان عموما بالتسلط والعقد النفسية والأنانية.

-العدوان الجماعي: وهو عنف تقوم به جماعة ضد شخص أو أكثر ، باعتقادهم أن العنف وسيلة مؤدية إلى تحقيق الهدف المسطر، والفرد ضمن الجماعة بتصرف بأكثر حرية في أفعال العنف نظرا لأن المسؤولية تقع على عاتق الكل ونجد هذا النوع من العدوان حسب مستويات، فنجده عند الأطفال الصغار وكذا المراهقين، عندما يتجبر فرد على البقية ويلقي عليهم وابلا من العقاب أو العكس عندما تتحد جماعة على شخص ضعيف ليكون فريسة لعدوانيتها وهذا ما نلمحه لدى المراهق خاصة في بعض أعمال التخريب في المؤسسات التربوية التي تهدف إلى إلحاق الأذى بالآخر، كما نجده لدى الجماعات الكبرى على مستوى الدول في حالة الحروب أو الإرهاب أو النزاعات السياسية العنيفة.

4. 2. 1. 3 *ومن حيث الغرض : نجد*

-العدوان الوسيلي: هو الوصول إلى تحقيق أهداف ما باستعمال العدوان كوسيط

4 العدوان العدائي: ويحمل معنى الانتقام، والمقصود به حسب بردماير1976 Bredmeier ، ولايث Leith 1991، أنه "السلوك الذي يحاول فيه الفرد إصابة كائن حي لأحداث الألم أو

الأذى أو المعاناة لشخص آخر، وهدفه التمتع والرضا بمشاهد الأذى التي تلحق بالفرد المعتدى عليه نتيجة هذا السلوك العدائي. [114].

3. 1. 3 أسباب السلوك العدواني

- العدوان كغريزة عامة موجودة لدى الإنسان وذلك لتفريغ الطاقة العدوانية الموجودة داخله ويجب التعبير عنها.
- العدوان كسلوك متعلم بتعلمه الفرد خلال الخبرات التي تهيأ في حياته وأحيانا بتعلم السلوك العدواني من خلال التنشئة الأسرية فمثلا الحب الشديد والحماية الزائدة للطفل والاستجابة المفرطة لرغباته خاصة عند غضبه لتجنب المشاهد المزعجة التي تثيرها إلى جانب عدم الشعور بعدم الأمان وعدم الثقة أو الشعور بالنبذ أو الإهانة أو التوبيخ أو تجاهل عدوانيته...الخ [115]
- إلى جانب تعلم العدوان عن طريق نموذج، قد يكون نموذجا حيا من طرف جماعة الرفاق على سبيل المثال أو من خلال وسائل الإعلام لاسيما الرسوم المتحركة وأفلام العنف (أفلام الأكشن خاصة). إلى جانب ألعاب الفيديو العنيفة.
- العدوان كنتيجة حتمية لما يواجهه الفرد من إحباطات متكررة تؤدي نيته السلوك العدواني، لدى الفرد. (الاحباط كعامل للعدوان).
- اكتساب السلوك العدواني من خلال البيئة ، ولاسيما الأسرة ، فالأسرة المشحونة بالصراعات، والشجار، عادة ما يكتسب أبناؤها صفات عدوانية ويمارسونها - كنوع من التمثل – في شكل سلوكات عدوانية، قد يكون بدافع - لتشبعهم بالعنف كحل مشروع أو رد فعل أو انتقام.

والألعاب الالكترونية تقدم لنا دروسا خصوصية في العدوان دون ككل أو ملل ، بالرغم من امتلائها بمشاهد القتل وتقطيع الأوصال وقطع الرؤوس ، وتكرارا مناظر سفك الدماء، فهو عنف مصور بأحدث التكنولوجيات (D3 ثلاثية الأبعاد) المصورة للواقع كأنه حقيقة فهو مشروع مثير ومسلي، وبدون عقاب، وهنا يجد المراهق ضالته في التفريغ عن نزوات العنف المكبوتة لأنه حتما لن يصل في الواقع إلى درجة القتل وسفك الدماء إلا تحت ظروف اجتماعية وأسبابه ضاغطة (هذا ما عايشناه خلال فترة العشرية السوداء، من تورط مراهقين متمدرسين في صفوف الإرهاب، وممارستهم لمختلف جرائم القتل البشع) إلا أن المراهق يتلذذ هذا العنف ويشرعنه كمبدأ خاص في حياته ويتقبه وحتما إذا ما كانت هناك مثيرات ستكون استجابة بدرجات.

4. 1. 3 مظاهر السلوك العدواني وديناميـاته:

1. 4. 1. 3 *مظاهر السلوك العدواني* [116].

- يبدأ السلوك العدواني بنوبة مصحوبة بالغضب والإحباط يصاحب ذلك مشاعر من الخجل و الخوف.

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

- سرعة الغضب والانفعال وكثرة الضجيج والامتعاض والغضب.

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

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

- توجيه الشتائم والألفاظ الثابتة.

2. 4. 1. 3 *ديناميات السلوك العدواني*

يعد السلوك العدواني محصلة للتفاعل بين مجموعة من التغيرات عبر عدد من المراحل التي تحدث غالبا وفق التسلسل الآتي:

- العوامل المهيئة : وتشمل على مجموعة المتغيرات المتصلة بالمعتدي والضحية والسياق الثقافي والاجتماعي المصاحب لموقف العدوان والظروف السيئة السائدة.

- تؤدي العوامل السابقة الذكر إلى الإستثارة قدر من التوتر يجعل الفرد أكثر قلية للاستجابة العدوانية.

- حين يرتفع معدل التوتر في ظل وجود فئة أخرى من العوامل التي يطلق عليها العوامل المضجرة للعدوان يثير الاستجابة العدوانية .

- صدور الاستجابة العدوانية التي تكون متأثرة بالعناصر الثلاثة السابقة وتتحدد طبيعتها لعدد آخر من المتغيرات [117] .

الجدول التالي بين العوامل المهيئة لهذا السلوك :

جدول رقم (02) : العوامل المهنية للسلوك العدواني [117].

العوامل المهيئة العدوان			
خصال الفرد	خصائص السياق الثقافي الاجتماعي	خصائص البيئة الطبيعية	خصال وسلوك الطرف الآخر
1/الخصائص الفزيولوجية 2/الإحباط 3/التعصب 4/التعرض لمشاهد العدوان 5/المرحلة العمرية	-النشأة الأسرية -التدعيم الاجتماعي للعدوان - التوزيع غير العادل للدخل 4- سياسات وممارسات الأجهزة الحكومية 5-التهميش الاجتماعي	-الازدحام -الضوضاء -الظروف المتاحة -التلوث البيئي	-القابلية للاستهداف -سلوكه في موقف العدوان -سلوكه في المواقف المشابهة السابقة -خصاله

5. 1. 3 الفرق بين العنف والعدوان

العنف شكل من أشكال العدوان ويقتصر على الجانب المادي المباشر المعتمد من العدوان فقط وهو كسلوك يستهدف الأذى بالآخر أو ممتلكاته أما العدوان فهو مفهوم أكثر شمولية، من العنف، وكل ما هو عنف يعد عدوانا والعكس غير صحيح، فإطلاق الشائعات مثلا، يعتبر عدوانا غير مباشر ، لكنه ليس عنفا، وعليه فالعالم هارمور Harmor يرى أن العنف يرتبط بالعدوان، أنه نشاط تخريبي يتضمن عنفا في حد ذاته ، وقد لا يؤدي العنف إلى إحداث خسائر بالضرورة ولكنه يرتبط بتعمد الأذى والتخريب أما العدوان هو سلوك القصد منه إحداث الضرر الجسمي أو النفسي لشخص أو يسبب التلف المادي لشيء ما. [118].

ويعتمد العنف دوما على القوة والخشونة ، ويشير إلى الفعل الجسدي ويظهر أكثر من خلال أفعال ملموسة متعمدة، وهو بذلك يمثل الجانب النشيط والدينامي من السلوك العدواني، فحين يعتبر العدوان أكثر شمولية وهو يتضمن العنف ويعتبر كل فعل يؤدي بالإضرار بالآخر سواء كان ماديا (جسديا) أو انفعاليا وقد يأتي العدوان بشكل ضمني.

ونحن إذ نعالج مسألة العدوانية لدى المراهق من زاوية الأسباب المؤدية إليها ، ولاسيما ألعاب الفيديو العنيفة ، من خلال رموز العنف المتضمن والمصطلح عليه بالعنف الافتراضي، أي كل أشكال العنف والعدوان الذي تجسده الصورة المتحركة عبر شاشة العنف، حيث أن الوسائل التعبيرية المستخدمة في ألعاب الفيديو جميعا عموما –حاليا- مصممة على شكل رسوم ثلاثية الأبعاد ولغة لفظية ومؤثرات صوتية، وتجسيد فيها الرسوم بشكل واقعي حيث أن تصميم الواقع الافتراضي بواقعية تسمح بالانغماس في الواقع الافتراضي في اللعبة ، و يتفاعل المراهق مع رموز العنف الافتراضي المجسدة في هذه الألعاب، وهي تجسد أبشع مظاهر العنف والعدوان الذي لا يمكن ترجمته واقعيا، لاسيما فعل القتل ، التخريب والدمار والتفجيرات وغيرها، وقد يكون ذلك مجال للتنفيس في عالم افتراضي ميزته الرئيسية هي تصوير مختلف معالم العنف والعدوان وإن وجدت ظروفا مهيئة لذلك قد نجد الفاعل الافتراضي يجسد معالم العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لاسيما من خلال ابتكار سلوكات أو تصرفات يمكن ترجمتها واقعيا ، قصد إلحاق الأذى بالآخر، أو من باب استعراض القوة أمام الآخر لإبراز الذات.

2 .3 النظريات المفسرة للسلوك العدواني

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

1 .2 .3 النظريات الكلاسيكية المفسرة للسلوك العدواني:

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

1 .1 .2 .3 ***النظرية التكوينية (البيولوجية):*** تعتقد هذه النظرية وجود علاقة بين التكوين الطبيعة للمجرم وسماته البيولوجية من ناحية أخرى.

وتفترض النظرية البيولوجية أن أسباب العدوان : هي [109]

. سلوك غريزي منظم وراثيا، يشكل خلال عمليات النشء وتتحكم فيه مثيرات معينة ظاهرة للعيان.

. العدوان : استجابة لفعل الهرمونات والكيمياء الحيوية للجسم.

. النشاط الكهربائي في الجهاز العصبي المركزي ومن رواد هذه النظرية أنريكو فيري ENRICO FERRY – رفاييل جاروفالو RAPHAELLI GAROFALO وعلى رأسهم العالم البريطاني سيزار لمبروزو CESARE LAMBROSSO (طبيب شرعي)

وتتمثل فكرة الارتداد جوهر السلوك الاجرامي لديه، وأن هذا السلوك يرتبط بالتكوين العضوي للانسان المجرم ، وهو ليس إلا صورة للانسان البدائي ، والمجرم الحقيقي أو الطبيعي هو مجرم بالفطرة أو بالطبع لأنه يتميز بملامح عضوية كانت عليها المخلوقات البدائية [119].

وفي تقرير له خلص إليه أن هناك سمات جسمية منها :

ارتداد الجبهة ، كبر حجم الأنف، طول شحمة الأذن أو انعدامها ، إلى جانب عدم انتظام شكل الجمجمة، وضخامة الفكين. [21]

أما الصفات المزاجية: مقاومة الألم، ضعف الوازع الأخلاقي الغرور، الميل إلى الكسل، الميل إلى الكحول، عدم احترام النساء، وعدم السيطرة على النفس. [120]

وقد خلص لمبروزو إلى تقسيم المجرمين إلى خمس طوائف : المجرم بالولادة ، المجرم المجنون، المجرم بالعادة، المجرم بالصدفة، المجرم بالعاطفة. [21].

أما فيري الذي يمثل الاتجاه البيولوجي الاجتماعي في المدرسة الإيطالية، يؤيد أستاذه لمبروزو في تصنيفه التقليدي للمجرمين إلا أنه يولي اهتماما خاصا للعوامل الاجتماعية وتأثيرها على المجرم ويرجع أسباب السلوك الإجرامي إلى عوامل أساسية: تتمثل في : عوامل متعلقة بالفرد كالاستعدادات العقلية والنفسية ، إلى جانب العوامل طبيعية (المتاح ، عدد السكان ، الديانة ، السلالات...) وعوامل اجتماعية (الوضع العائلي، الوضع الاقتصادي) [21] ، إلى جانب تركيزه على أهمية العقاب كوقاية للفرد والمجتمع.

تقييم النظرية

ساهمت هذه المدرسة في تنمية العديد من العلوم الجنائية خاصة الانثربولوجيا الجنائية علم العقاب الطب الشرعي [121]. إلا أنها وجهت لها عدة انتقادات منها:

- المبالغة في إرجاع السلوك الإجرامي للإنسان للجوانب العضوية وإهمال العوامل الأخرى.
- حجم العينة غير الممثلة وهذا ما يجعل استحالة التعميم.

- التسليم الذي قدمه لمبروزو من حتمية الجريمة واعتبار المجرم مسيرا ، غير مسؤول جنائيا إلى
- تفويض صرح به القانون الجنائي وغيره من القوانين التي تؤسس العقوبة على مبدأ حرية الاختبار [122] .

4 2. 1. 2. *النظريات النفسية*

نظرية العدوان الغريزي: يرى سيجمون فرويد Sigmund Freud أن العدوان غريزة فطرية ، وفسر سلوك الفرد بناء على غريزتين هما غريزة الحب والبقاء (غريزة إيروس) وغريزة الشر والتدمير إتناتوس واعتبر غريزة العدوان تصريفا طبيعيا لطاقة العدوان ، وأن غريزة الشر والتدمير دافعها العدوان والتدمير والانفجار من أجل تدمير الذات وتقوم بتوجيه العدوان المباشر خارجا نحو تدمير الآخرين [109] ص 101وأن العدوان يرجع إلى فشل الذات في أحداث التوافق بين المستويات الثلاث للنفس البشرية ، التي تتمثل في النفس ذات الشهوة وهي الهو (ID) وهو مركز الانقياد وراء اللذة والشهوات والمستوى الثاني المتمثل في الذات الشعورية ويرمز لها ب ego وهي الإنا، وتعمل النفس كوسيط بين نوازع النفس ذات الشهوة وبين مقتضيات البيئة كالقيم والأعراف، والمستوى الثالث هو الضمير ويرمز له بكلمة (super ego) الأنا العلي وتشمل القيم والمثل [123] ص 58.

نقد وتقييم

- المبالغة في التأكيد على العامل النفسي وإهمال العوامل الأخرى
- سلوك الإنسان لا تحكمه دوما الغرائز الفطرية، فهو عاقل تسيره حكمة العقل وكائن اجتماعي تحركه حوافز اجتماعية
- العدوان والنزعة للتدمير ليست صفات لصيقة بالإنسان، كون أن المظهر العدواني أو العنيف الذي يظهر فيه الإنسان في حالة الدفاع عن النفس أو ضد شخص ما، أو في حالة القتال (عنف مشروع)، يكون ذلك في حالة إعاقة طبيعية داخلية أو طرد فعل لما يتعرض له المرء من طرف الآخر أو الإحباط.

2. 2. 3 النظريات الحديثة في تفسير السلوك العدواني

1. 2. 2. 3 *نظرية الإحباط*

أنصار هذه النظرية جون دولار J.Dollar، Miller و سيرز Sears

وفحوى هذه النظرية أن الشعور الإنسان بأنه ممنوع من التحقيق أهدافه سيزيد من احتمال استجابته للعدوانية ، أي أنم الشعور بالإحباط يؤدي دائما إلى السلوك العدواني الصريخ [109]. وأنه (أي العدوان) استجابة الفطرية للإحباط تزداد شدته وتقوي حدته كلما زاد الإحباط وتكرر حدوثه [124] ، وقد يكون مصدر الإحباط كامنا في الشخصية ذاتها، وفي ضمير أحد الأشخاص مثلا والبيئة وقد تعتمد قوة الإحباط على قوة الحاجات أو الرغبات أو الدوافع والتي تبحث عن تحقيق أهداف معينة، وكلما تغيرت قوة الإحباط أو شدته أدى ذلك إلى تغيير في شدة الدافع إلى العدوان.[125]. وقد توصل رواد هذه النظرية إلى بعض الاستنباطات يمكن اعتبارها بمثابة الأسس النفسية المحددة العلاقة إحباط-عدوان [108].

- تختلف شدة الرغبة (التحريض) في السلوك العدواني باختلاف كمية الإحباط الذي يواجه الفرد ويعتبر الاختلاف في كمية الإحباط دالة لثلاثة عوامل :

.شدة الرغبة (قوة التحريض) في الاستجابة المحبطة (رد فعل)
.مدى التدخل أو إعاقة الاستجابة المحبطة
. عدد المرات إلى أحبطت فيها الاستجابة

- تزداد شدة الرغبة في العمل العدائي ضد ما يدركه الفرد على أنه مصدرا لإحباطه، ويقل ميل الأفراد للأعمال غير العدائية حيال ما يدركه الفرد على أنه مصدر إحباطه.

- يعتبر كف السلوك العدائي في المواقف الإحباطية بمثابة إحباط آخر ، يؤدي ذلك إلى ازدياد ميل الفرد للسلوك العدائي ضد مصدر الإحباط الأساسي وكذلك ضد عوامل الكف التي تحول دونه والسلوك العدائي.

- على الرغم من أن الموقف الإحباطي ينطوي على عقاب للذات إلا أن العدوان الموجه ضد الذات لا يظهر إلا إذا واجهت أساليب السلوكات العدائية الأخرى الموجهة ضد مصدر الإحباط الأصلي عوامل كف قوية .

وبشكل عام، إذا ما اعتبرنا قوة الإحباط ثابتة بقدر ما يكون توقع العقاب على عمل عدواني بعينية أكبر يقل الميل للقيام بذلك العمل ، وإذا ما اعتبرنا توقع العقاب ثابتا، فإنه بقدر ما تشتد قوة الإحباط، تشتد إمكانية حدوث العدوان.[126].

نقد وتقييم

- ردود الأفعال العدائية: يمكن حدوثها بدون إحباط مسبق.
- قد تحدث الاستجابات العدوانية نتيجة للتقليد والملاحظة
- كذلك فإن العدوان رغم أنه ليس الاستجابة الوحيدة الممكنة للاحباط يتوقف على عدة متغيرات هي: تبرير التوقعات ومدى شدة الرغبة في الهدف ، إذ يزداد الاحباط مرارة حتى يقيم الفرد توقعات وأمالا بعيدة لها ما يبرزها لكنه يمنع تحقيقها، فالإحباط يصل إلى ذروته حين ينطوي على تبرير التوقعات تتعلق بتحقيق هدف له أهمية أو أمل طال انتظار تحقيقه [126].

كما نوجه على هذه النظرية إهمالها لعامل التنشئة الاجتماعية.

2. 2. 2. 3 . *نظرية التعلم الاجتماعي*

يتزعم هذه النظرية باندور ولترز BANDORA WALTRS ومحورها أن معظم السلوك العدواني متعلم من خلال الملاحظة والتقليد ، وذلك من خلال مصادر ثلاثة التأثير الأسري وتأثير الأقران وتأثير النماذج الرمزية كالتلفزيون. [108].

إلى جانب أن:

- اكتساب السلوك العدواني من خلال الخبرات السابقة.
- التعلم المباشر المسالك العدوانية كالإثارة المباشرة للأفعال العدوانية الصريحة في أي وقت.
- تأكيد هذا السلوك من خلال التعزيز والمكافآت.
- إثارة الطفل إما بالهجوم الجسمي بالتهديدات أو الإهانات.
- إعاقة سلوك موجه نحو هدف أو تعليل التعزيز أو إهانة قد يؤدي إلى العدوان.
- العقاب قد يؤدي إلى زيادة العدوان [107] .

إن أهم ما جاءت به هذه النظرية هو عملية النمذجة الاجتماعية فهي العملية التي من خلالها يلاحظ الشخص أنماط سلوك الآخرين ويكوّن فكرة عن الأداء ونتائج الأنماط السلوكية الملاحظة

[127] ، وان الصور المختلفة للعدوان مشتقة أساسا من تأثيرات عملية التعلم والتنشئة الاجتماعية التي يخضع لها الفرد منها هذه النمذجة التي يجدها المراهق ضمن علاقته التفاعلية مع الألعاب الالكترونية العنيفة لاسيما تلك الألعاب المحاكية للواقع أي التي تصور الواقع (الحروب وغيرها) شبيهة بالواقع ، رسوم ثلاثية الأبعاد، حيث يجد نفسه كأنه في الواقع وهو البطل الذي يرسم صورة زعامة البطل القوي الذي لا يقهر، ويقهر كل من هو في طريقه، من خلال التلذذ بمختلف أشكال العنف والعدوان والمعزز بمبدأ المكافأة والاستحقاق من خلال الانتقال من شوط لآخر، من خلال من يقتل أكثر ويدمر أكثر.

3. 2. 2. 3 *نظرية الصراع الثقافي*

صاحب هذه النظرية ثورستن سلين THORSEN SELLIN ومنطلقها هو حتمية نشأة الصراع بين الثقافات نظرا لتصادم القيم الخلقية والاجتماعية التي يعتبرها يعبر عنها القانون الجنائي مع القيم السائدة في جماعة معينة ، والفرد إما يستجيب للقيم السائدة في جماعته وإما ينصاغ للقيم التي يحميها القانون الجنائي.

وهذا الصراع الخارجي بين قيم المجتمع وقيم مبادئ الجماعة الأولية التي ينتمي إليها الفرد يتوازى مع صراع نفسي داخلي ينتهي بالفرد إلى الوقوع في هاوية الجريمة.[128].

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

3.3 ماهية الألعاب الالكترونية

3 .3. 1 تعريف الألعاب الالكترونية

تعرف الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو حسب قاموس le petit robert على أنها " لعبة ذات حركات مرئية على الشاشة، يتم التحكم فيها الكترونيا" [129]

ويرى ستيفان ناتيكي Stéphane Natkin، أن هناك عدة تعاريف ممكنة للعبة الفيديو، فمن جهة لا علاقة بين لعبة الفيديو والفيديو، سوى في طبيعة الإشارة المرسلة بين عارضة التحكم Consol وجهاز العرض، ومن الأفضل تسميتها بألعاب إعلام آلي jeux informatique ، وعليه تعتبر لعبة الفيديو على أنها "عمل سمعي بصري تفاعلي هدفه الأول هو تسلية مستعمليه وجمهوره والذي يتطلب إعادة إنتاجه آلة مرتكزة على تكنولوجيا الإعلام الآلي [130]. وهو بذلك يحصر الهدف من هذه الألعاب، في التسلية فقط ويقصي جميع الغايات الأخرى كاستعمالها في تقنيات التعليم والتدريب.

أما لورون جولي Laurent Julier ، فيعرفها على أنها : "أنظمة إعلام آلية بينها تجهيزات المداخل والمخارج، تعوض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية" [131]. أي أن الألعاب الالكترونية، تستند إلى وجود نظام إعلام آلي، وهنا الحاسوب هو الأكثر استعمالا. به وحدة مركزية- (نظام معلوماتي) لمعالجة المعلومات الواردة من أدوات الإدخال (الفأرة- لوحة المفاتيح) لتقدم الجواب على الشاشة (أدوات الإخراج)، إضافة إلى العارضة التحكم في جهاز البلاي ستيشن، وكل الأجهزة ، التي تسمع، بتشغيل هذه الألعاب، وعليه يركز هذا التعريف على ممارسة اللعبة بغض النظر عن محتوياتها الذي على أساسه قسمت أو صنفت هذه الألعاب ، كما يعبر عن ألعاب الفيديو بالبرنامج المعلوماتي للألعاب :"و هو نشاط ترفيهي أكثر استعمال في مجال الألعاب، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد (اللاعب)، يتفاعل مع الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر الأكثر استعمالا منذ سنة 2005 مثل الفأرة، الوحدة المركزية، أجهزة القيادة، ووسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية مثل : إكس بوكس x. box البلايستيشن، Playstation ولعبة، ولعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثية- عالم افتراضي قد يكون من عالم الخيال أو محاكي للعالم الحقيقي [132] مثل ألعاب RTS (real time stratégie) وهي ألعاب إستراتيجية أو ألعاب المحاكاة الواقعية (الحروب والمعارك): jeu de simulation de bataille.

وحسب موسوعة ويكيبيديا [133] فإن إنجاز لعبة الفيديو يتطلب فريق عمل. متعدد التخصصات فهناك:

- المنتجون : للإشراف على العمل.
- المصممون : تصور التصميم الذي يرتكز عليه اللعب (الكون، القواعد، الرسومات، المناظر...إلخ).
- الفنانون : إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة (الأبطال، الوحوش، السيارات...الخ).
- المبرمجون: مهندسو البرمجيات الذين يطورون محرك اللعب وأزرار القيادة، ومختلف أجهزة التحكم
- مصممو المراحل : تصميم المدن والمناطق والمراحل بالتفصيل.
- مهندسو الصوتيات والموسيقيون : التأثيرات الصوتية المناسبة للعبة وعليه فاللعبة الالكترونية تدمج وسائل الترفيه في قالب معلوماتي لغاية التسلية بغض النظر عن المحتوى الغزير بثقافة البلد المنتج والممول لهذه العاب لغاية.

2. 3. 3 نشأة وتاريخ الألعاب الالكترونية

في عام 1951، قام المهندس رالف بار Ralph Baer (شركة لورال الأمريكية) باقتراح لعبة الفيديو و تلي ذلك ظهور عدة ألعاب منها لعبة التنس من طرف الفيزيائي الأمريكي Willy Higinbothan عام 1958، ولعبة spacewar (حرب الفضاء). وهي أول لعبة تفاعلية على جهاز الحاسوب عام 1962. [129] .

ولقد ساهم التطور التكنولوجي مع نهاية الستينات في تطوير مثل هذه الألعاب، خاصة بظهور الرقاقة المصغرة Microprocesseur عام 1971، لتأسس بعده أي عام 1972 أول مؤسسة ألعاب فيديو (أتاري Atari) التي تنجح في هذا المجال إلى جانب شركة Magnavox التي تطلق لعبة PONG ومؤسسة Sega التي تعرف أول نجاح لها في قاعات الألعاب salles d'arcade مع لعبة Monaco GP، ومؤسسة Namco التي تطلق لعبة PacMan، وهي لعبة شعبية تلقي رواجا خاصة لدى الإناث. [134]

3 .3. 2 . 1 مرحلة الثمانينات :

شهدت الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب VCS 2600، واللعبة الرمز في هذه الفترة هي لعبة **باك مان Pac Man** المخترعة في اليابان من طرف توروإيواتاني Toru Iwatani لمؤسسة نماكو : Namaco [129] ولعبة Mystery Hous، وهي أول لعبة مغامرات ماريو Marioو Donkey Kong (الغوريلا المجنونة) و the legend of zelda [133]

وشهدت هذه الفترة تراجع وحدة مبيعات "أتاري : Atari" وانهيار سوق ألعاب الفيديو. وتزامن ذلك مع هيمنة صناعة أجهزة الكمبيوتر إلا أن شركة نينتاندو nintendo اليابانية بادرت بإطلاق عارضة التحكم (نيس Nec) التي لاقت رواجا كبيرا لأسعارها المنافسة والتكنولوجيا التي سمحت بالسيطرة على الألعاب المتطورة وبالتالي ضمنت النوعية والأسلوب.

وعام 1986: ظهرت : أتاري أس تي Atari ST وهي ألعاب تنتج ممارسة جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية البيانية والصوتية فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر. وهي ألعاب تتحدد بالتتابع الجانبي على الشاشة. داخل كل مستوى، ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لا يتم بلوغه من قبل.

وقد سمحت أجهزة الكمبيوتر العائلية المطورة كومودور Commodore وسنكلير sinclair و أمستراد Amstrad، باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط حيث أن الكثير من المصممين اليابانيين أظهروا مهارة من خلال ألعاب أميغا Amiga أو أتاري أس تي:Atari ST[1] ص 44وانتهت هذه المرحلة بسبب :

- تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب.
- عجز الآلات على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم أمام أجهزة الكمبيوتر : (pc) و آبل (Apple)، وعليه أوقفت صانعو هذه الآلات انتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس باستثناء

شركة نينتاندوا التي بقيت على أفضل حالها واحتكرت السوق. [1] .

3 .3. 2 . 2 مرحلة التسعينات

توافق هذه المرحلة بالانتصار الياباني الذي تجسده مؤسسة نينتاندوا من خلال لعبة Super Nes ، إلى جانب مؤسسة سيغا Sega بلعبة ميغادرايفر Megadriver، كما طورت هذه الألعاب على أجهزة الإعلام الآلي (pc)، وظهور ألعاب الألغاز (ميست Must) وألعاب ممارسة الأدوار RPG

[1] كما اتسمت هذه الفترة بتطبيق الألعاب على الحاسوب (pc) والحوامل الأخرى بلايستيشنpsp و x Box 360، وعبر الهواتف النقالة، إلى جانب استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط Multimediaمن خلال معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي ، والحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصةprocesseurs Dédiés.، واستعمال القرص الضوئي المضغوط cd-rom وألعاب على الشبكة المحلية LAN وعلى الانترنت[133]

كما نسجل دخول شركة سوني Sony من خلال لعبة بلايستيشن، وظهور بطلة ألعاب الفيديو لاراكروفت Lara Croft، وظهور ألعاب بعوالم بيانية إيفركويست Ever quiste.، وأولتيما أون لاين Ultima On line ، وألعاب FPS: first personne shooter، أو ألعاب الرمي، المتعددة اللاعبين (ألعاب حركة مرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة)، ومن أهم الألعاب التي ظهرت في هذه الفترة نذكر :Wolfenstein 3D .،و Doom.) من طرف شركة Software

سلسلة : كل من Half-life -Duke Nuken)، وcounter-strik (FPS)(من ألعاب الانترنت)، و dune (لعبة إستراتجية في الوقت الحقيقي RTS.أي Real time strategy.، إلى جانب starCroft war craft)وألعاب السيارات Gran Turismoألخ. [133]

2 .3 .2 . 3 من 2000 إلى يومنا هذا

تميزت هذه المرحلة بـ :

- دخول ميكروسوفت Microsoft سوق الألعاب الفيديو ، والصراع بين عارضات التحكم Les consoles)) بلايستيشن PS2- وغيم كوب Game Cube ، إكس بوكسX Box، وإصدار مؤسسة نينتاندوا، وجهاز تحكم يدوي نينتاندوا دي أس Nintendo DS، (عام2004) وجهاز البلايستيشن المتنقل PSD، (عام2004) و الذي يصل للأسواق الأمريكية في مارس 2005، لتطلق بعدها شركة سوق بلايستشن PS 3 في ماي 2005 ليصل الأسواق عام 2006 إلى جانب إطلاق شركة ميكروسوفت جهاز إكس بوكس X Box360 [130] ص 25.هذا بالنسبة للحوامل، و من حيث الألعاب فقد ركزت الاهتمام بالألعاب الانترنت Jeux en line، ومن الألعاب نذكر : Grand theft Auto GTA III (ألعاب الحركة – مغامرات) ومن نفس السلسلة: GTA :san Aandreas في 2005 وبداية جيل السادس من أجهزة الألعاب [133] .

3. 3. 3 تصنيف الألعاب الالكترونية

تختلف وجهات النظر في تصنيف أو تحديد نوع الألعاب الالكترونية نظرا لتعدد الحوامل les supports، وكذا التطبيع التدريجي لنوع المباريات (أحدث اللعبة) ، كون أن هناك ألعاب تتقاطع فيما بينها والجدول الآتي يقترح علينا مجموعتين من الألعاب. [135]

التصنيف الأول		التصنيف الثاني	
ألعاب الأكشن	jeux d'action	ألعاب الحركة	jeux d'action.
ألعاب المغامرات	jeux d'aventure	ألعاب التفكير	jeux de reflection
ألعاب ممارسة الأدوار	jeux de roles	ألعاب المحاكاة	jeux de simulation
ألعاب التفكير	jeux de réflexion		
ألعاب المحاكاة	jeux de simulation		
ألعاب استراتيجية	jeux stratégiques		

Deux propositions de classification des jeux video (Jolinat 1994) : de Dibreder 199

أما البروفيسور : (Jean-Paul-Lafrance، أستاذ دائم : بجامعة كيباك أمونتريال- فيقترح تصنيفات اعتمادا على :

-الحوامل : أو الأجهزة (Les consoles)، (منها X Box، PF2، PSx و Game Cube ، Game Boy)

- على جهاز الحاسوب (pc) على شكل (DVD-CD)

-على الانترنت (التحميل)

-على الهواتف النقالة

اعتمادا على موقعها (en fonction de leur localisation) و هي jeux d'arcard أي القاعات المخصصة للعب

أما حسب المحتوى فقد صنفها الى 12 نوعا [90]:

- العاب المغامرات
- العاب ممارسة الأدوار
- العاب محاكاة المعارك " الطيران ، البحر ، الفضاء "
- العاب سبا ق السيارات
- العاب محاكاة رياضية
- العاب الحركة " الاكشن "
- العاب الورق
- العاب محاكاة واقعية
- العب استراتيجية اقتصادية
- العاب الحروب
- العاب تربوية
- العاب الانترنيت

ومع تعدد تصنيفات أنواع الألعاب ، يمكن تحديد ثلاث عائلات كبرى ، تتطلب كل منها خصائص معينة لدى اللاعب ، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها ، وهي : العاب الحركة jeux d'action ،العاب استراتيجية jeux de stratigique ، والعاب المحاكاة jeux de simulation [136] ص 53.

1. 3. 3. 3 - العاب الحركة : jeux d'action

ترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد السرعة والمهارة ، وتتطلب قدرا من التحكم في الأدوات " أزرار لوحة الرقن ، أو مفاتيح التحكم ومنها:

- ألعاب الأرضيات (Plate forme) التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب (مثل : لعبة Ping) و لعبة Arkonoid التي صممت على شكل لعبة تدمير، أبن يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال التصويب عند مضرب الكرة... وكانت متوفرة على عارضة التحكم : أتاري Atari، ومنها أيضا سلسلة باك مان pacman، وسلسلة ماريو" والقاسم المشترك بين هذه الألعاب : سرعة التنفيذ، التحكم في أجهزة التحكم) وتتميز بأهدافها الخاصة إذا قورنت بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي.

- ألعاب المغامرات : ترتكز على عامل المغامرة والاستكشاف، وغالبا ما تكون خالية من القتال [133] كما أنها تتقاطع ضمنيا الألعاب الاستراتيجية إلا أن الألعاب أخرى منها تضم ضمن ألعاب الحركة كون أن سيناريو هذه الألعاب من الأسلوب الملحمي (اللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية – البطل الافتراضي، ولنتابع المهمات.بإيقاع كبير، ويتجه لحل عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية، أو أبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة، أو إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب النجاح في مهامه، ومواجهة كل الأخطار، ولما لا تدمير كل من يعترض طريقه [136] ، لدينا أيضا ما يعرف بألعاب التسلل (مغامرات الأكشن)- فيها القتال بالسلاح، ومبدأ اللعبة هو المرور من المنطقة دون ملاحظة الأعداد لوجود اللاعب : مثل لعبة Metal Gear و survival H (رعب البقاء على قيد الحياة): (قصة رعب تقوم على إفزاغ اللاعب، وتهدف إلى إثارة الشعور بالرعب والخوف كظهور شخصيات ميتة، ساحات الدماء، الهجوم على الأعداء...الخ)، ومنها ألعاب ممارسة الأدوار (RPG)حيث يتحكم اللاعب في مجموعة مغامرين لديهم مهارات قتالية أو سحرية، وتدور أحداث القصة الطويلة نوعا ما – في عالم كبير يحتوي على المدن والمناطق الأخرى والتضاريس، المختلفة، يقاتل المغامرون أنواعا مختلفة من الوحوش الصغيرة حتى يتمكنوا من هزيمة العدو القوي.

- ألعاب القتال : حيث يمثل فضاء اللعبة مسرحا للقتال. ومن أشهر الحركات المتضمنة بها: لكمات، ضربات بالرجل، وبالرأس وحتى بالسكاكين، واستعمال مختلف الأسلحة الخاصة بالرياضة القتالية، على غرار السيف، وتجري هذه المعارك بأيدي عارية أو أسلحة بيضاء: وأشهرها لعبة joker أيضا : Hitman. ومنها:

ألعاب اقتلوهم جميعا : Shoot en up، منها سلسلة لعبة Doom-take منها لعبة كوايك quake، وأنريال unreal" ومبدأ هذه الألعاب نفسه في ألعاب القتال، حيث اللاعب يستعمل السلاح للقضاء على الغزاة أو الوحوش نحو اللاعب في ديكورات مستقبلية أو عوالم متوحشة ، وتعرف أيضا باسم تصويب منظور الشخص الأول First Person shooter أوFPS و أيضا بألعاب الرمي التي تتميز عن ألعاب الرمي الكلاسيكية التي تتميز باستقرار الأهداف المصوب نحوها، كون أن اللاعب غير مضطر للتحرك أو استطلاع عوالم خفية، ومنها أيضا – حسب موسوعة ويكبيديا- التي تعتمد على التصويب:

تصويب المسدس الحقيقي : Light Gun Shooter (توجيه المسدس نحو العدو وقتله.)

-التصويب التكتيكي "Tactical Shooter" (وهي لا تهدف للقضاء على جميع الأعداء فقط بل التخطيط والعمل مع فريق آخر للقيام بعملية معينة [133] .

2. 3. 3. 3 الألعاب الإستراتيجية: jeux stratégiques

تنقسم الألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير (réflexion) إلى أربعة أنواع فرعية: [1] ص ص106-107

- ألعاب المغامرات والتفكير jeux d'aventures- reflex ion

ترتكز على عنصر المغامرة والاستكشاف، وغالبا ما تكون خالية من القتال فاللاعب يتقمص دور البطل الافتراضي، ويتميز سيناريو اللعبة بالغموض، وعلى اللاعب استخدام قدراته الفكرية (دقة الملاحظة، الاستنتاج) لنجاحه فمثلا طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، كما تعمل هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات الملاحم تليق بأفضل الأفلام مركزة على عنصر الإشارة والتشويق في اللعبة.

- ألعاب استرتيجية اقتصادية : jeux de strategies économique [133]

تهدف إلى إعادة إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها يتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب مثل لعبة GAME FORGE AG والتي ظهرت مؤخرا في تاريخ 25/02/2010

-الألعاب الإستراتيجية العسكرية: jeux de strategies militaire ترتكز على نفس المبدأ ، إلا أنها تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي منها بالألعاب الإستراتيجية في الوقت الحقيقي "RTS"Real time Stratégy وعلى اللعاب (استغلال موارد مقاطعته، وبناء مباني عسكرية ، وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس لذا على اللاعب معرفة قدرات الجيش الذي يختاره ووضع استراتيجية حقيقة الهجوم والدفاع لحسن توقع أورد على تحركات الخصوم وفي الاستراتيجية المتعددة الأدوار، تلغي أهمية الشخصيات ودورها في القضية ولكل طرف دور خاص لتنفيذ ما يرغب فيه، ونجد أيضا في الألعاب الاستراتيجية ما يعرف بالمدفعية هناك فريقين أو ثلاثة يستخدم كل فريق الدبابات لمقاتلة الفريق الآخر ولكل شخص دور يقوم به، وهي ألعاب لا تنتمي للنوع RTS . [133]

ومن أقوى الألعاب الاستراتيجية Rise of Nation ،Age of Mythology Tilams (حيث يحدد اللاعب العصر الذي يلعب فيه من الحجري التي عصر القنابل النووية ، كما يمكنه اختيار أي أمة من الأمم، ومعيار الفوز بها هو السيطرة على العالم بالكامل وقهر كل عدو ، أو التمكن من الوصول هي مستوى اقتصادي عال، أو المحافظة على العاصمة في وقت محدد...) ، وأيضا لعبة: Age of empires (لعبة حربية فكرتها: هي التحكم في شعب كامل ومحاربة الأعداء..." [137]

-الألعاب التقليدية jeux traditionnels :منها ألعاب الورق الأكثر شهرة بين الألعاب الإستراتيجية.

3. 3. 3. 3 ألعاب المحاكاة : jeux de simulation

هي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية (محاكاة واقعية) ورياضية (محاكاة رياضية)، وهي مستوحاة من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، ومنها : محاكاة وسائل النقل: وعلى اللاعب التحكم في وسائل النقل"طائرات، سيارات منها: فلايت سيمولاتور flghit simulator (اللاعب، قائد افتراضي للطائرة وعليه مواجهة طائرات العدو، أيضا محاكاة بألعاب السيارات.

منها مثلا : فورمولاوان formula one إضافة إلى سابق الدراجات.

- منها MOTO GP وألعاب كرة القدم "PES" و FIFA

(أي ألعاب الاتحادية الدولية لكرة القدم)...الخ

-3. 3. 3. 4 ألعاب غير مصنفة : منها البرامج المتعددة الوسائط وبرامج لعب منها: برامج اللعب التربوية logiciels ludo éducatifs (ألعاب مغامرة حقيقية على شكل رسوم متحركة تفاعلية موجهة للأطفال أقل من 12 عاما وألعاب ألغاز التي معظمها عن تمارين منطق أو انتباه، وكذا الأعمال الفنية التفاعلية Les œuvres d'art interactifs، إضافة إلى ورشات الإبداع ateliers-créatifs- (أي ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة الطبع، وهي موجهة إلى الفئة العمرية 5 إلى 12 سنة [128].

-وحسب عدد الممارسين اللعبة، فإن ستيفان ناتكين Stéphane Natkin : حيث يقدم لنا نوعان من ألعاب الفيديو: [130].

- الألعاب التي تمارس من لاعب واحد: أي أن اللاعب يواجه خصما واحدا وهو الآلة ، وتندرج ضمنه الألعاب السابقة الذكر (أي ألعاب الحركة، الألعاب الاستراتيجية وألعاب المحاكاة"

- الألعاب المتعددة اللاعبين : نجد فيها أيضا الأنواع السابقة الذكر ، إلا أن هذا النوع يخضع للبعد الاجتماعي الذي هو قلب الألعاب المتعددة اللاعبي [130] وقد تكون بشكل تعاوني، أي يلعب اللاعبون ضد الجهاز، أو بشكل تنافسي ، أي لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض. [90]

ويقترح أيضا جيمس بيكارس James PCarse في كتابه :

« Jeux finis, jeux infinis,le pari métaphysique du joueur»

هناك ألعاب ضمن المجموعات المفتوحة : والتي تعرف عادة بألعاب ممارسة الأدوار المتعددة اللاعبين MMORPG Massively multiplayer online role games أو بالفرنسية jeux de role massivement multijoueurs ، تلعب على الانترنت.

يلعبها عدد كثير من اللاعبين يقدر ب32 لاعبا ويصل الى عدة آلاف لاعب من اللاعبين (25000 لاعب)، وهي قائمة على المحاكاة، ومنها أيضا Minor G أي Massively multiplayer online strategique games منها world of war croft، حيث يصل عدد اللاعبين إلى 40 لاعب لاكتشاف الملاحظة في مجموعات صغيرة ويظهر ذلك جليا في لعبة عدوان السلام Storm reach ، على الموقع http://www.ddo-europe.com ولعبة guilde wars، حيث وصل عدد اللاعبين إلى 13 مليون مشترك على الموقع : http : //everquest-station.sony.com

لعبة : حرب النجوم والمجرات: Stare wars galaxies على الموقع : http://www.starwarsgalaxiesstation.sony.com

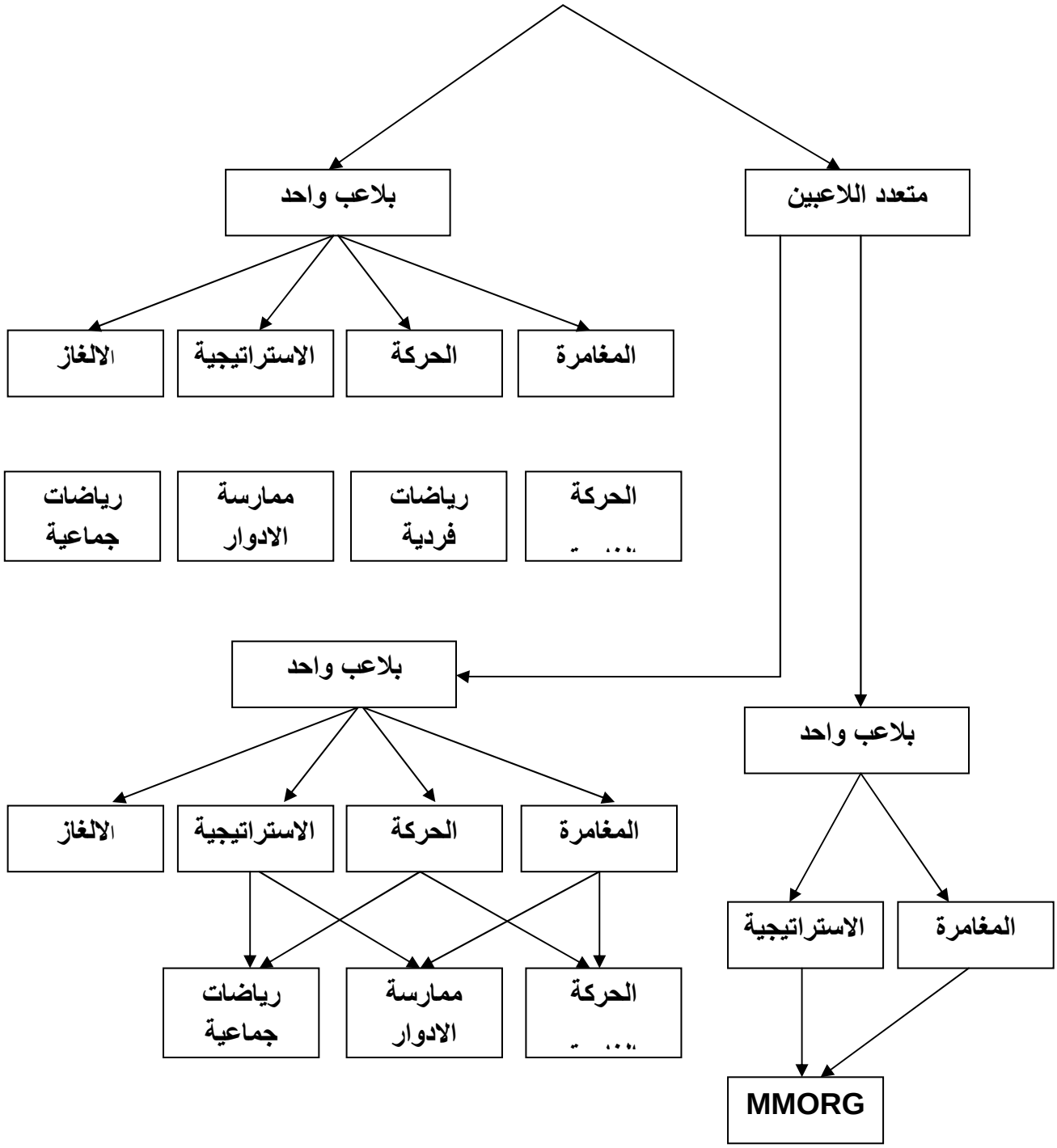
وأيضا نجد : Massively multiplayer on line first person shooting

MMOFPS

من أمثلتها : Planet side على الموقع [138] http://www.planetsidestationsony.net

- وألعاب مغلقة: تلعب ضمن عدد محدود (10 لاعبين)
- وهناك أيضا : ألعاب المحترفين : proactifs، التي تستدعي اللاعب عبر الهاتف أو بريده الالكتروني [130].

وعليه يعرض ستيفان نتكين Stéphane Natkin الشكل الآتي تصنيفا للأنواع الرئيسية من الألعاب المتواجدة في الأسواق ، والبعض منها يوجد عدة أشكال ، والذي لم يذكر سوى في الصنف الذي يتبع له أساسا.



ملاحظة : MMORS " استراتيجية "

MMOFPS " العاب الرمي :

الشكل : أنواع العاب الفيديو

تصنيف الألعاب الالكترونية حسب محتوى العنف :

من خلال عرضنا لأنواع الألعاب الالكترونية ، وحسب تعريفنا الإجرائي لرموز العنف المتضمن بالألعاب الالكترونية، يمكننا حصر أهم الأنواع التي تكتسي مختلف مظاهر العنف والرعب، ونذكر منها:

النوع الرئيسي	النوع الفرعي	مثال
ألعاب الحركة "الأكشن" [132]	- الاكشن action - المغامرات adventure - ممارسة الأدوار jeux de role - مغامرات الأكشن - الرمي FPS	سلسلة باتمان منها: -Arkham -Graymatter -Dragon age -Mafia II -Arm A2
ألعاب إستراتيجية	- ألعاب المغامرات والتفكير - ألعاب إستراتيجية عسكرية	-Culpa Innator [139] -Armor Games[140]
ألعاب المحاكاة	- محاكاة رياضية - محاكاة واقعية	-PES 2010 -Need for speed
الألعاب الانترنت jeux en ligne	MMORG الأدوار MMORS MMOFPS	-Empire of war -Aion Tower of Eternity -Huxly

*هذه الألعاب التي ذكرنا هي ألعاب 2009 في عمومها، وغالبا ما تلعب على الجهاز الحاسوب ، ونذكر أننا نجد نفس الأنواع على جهاز بلايستيشن 3 FPS، أما على جهاز بلايستيشن 2 FPS، فنجد الأنواع الآتية : (ألعاب الأكشن- المغامرات- ممارسة الأدوار وألعاب القتال) .

ملاحظة:

قد أشارت دراسة :

« Playing violent electronic games attributional style and agression related norms in german adolescents »

"لعب الألعاب الالكترونية العنيفة ، ونسق موقعها العدائي، ومعايير العلاقات العدائية لدى المراهقين الأمان" التي قام بها كل من Barbara Karaké-Ingrid Moller

إلى معدل العنف المتضمن بالقائمة الاسمية المختارة من طرف أفراد العينة التي كانت محصورة ما بين (5 كأعلى قيمة ، و1 أقل قيمة) [5]

أما : عن استهلاك رموز العنف الافتراضي حسب الجنس، فلم نجد تصنيفا محددا ، إذا استثنينا ألعاب البنات أو ألعاب التي يكون بطلها: بطله مثل لعبة تومبرايد Tomb raidre ، وبطلتها لاراكروفت، ولعبة المحاربات Les winx، والجاسوسات Totally spees

وهذا لا يعني قطعا أن استهلاكها يكون من طرف الإناث فقط ، فلعبة تومبرايدر رغم أن البطلة هنا بطلة إلا أنها صنفت في القائمة الاسمية لألعاب الفيديو المختارة من طرف الذكور بتكرار 08 على غرار ما توصلت إليه دراسة- أطروحة الدكتورة -"ألعاب الفيديو- دراسة في القيم والتأثيرات" من أن هناك تمايز في استهلاك الألعاب الالكترونية حسب الجنس، حيث أن الإناث أكثر تقبلا للبطل (البطلة في اللعبة) من الذكور الذين يحبذون صورة البطل، وهناك إقبال متباين على الألعاب العنيفة من طرف الجنسين كون أن صورة العنف واحدة مهما تعددت مظاهره وأشكاله، وإقبال الجنسين على ممارسته افتراضيا، بغض النظر عن اللاعب الفاعل أكان ذكرا أم أنثى. لكن تبقى هناك خصوصية كون المظاهر العمومية، والسلطة، ومظاهر التدمير وإراقة الدماء، وزهق الأرواح، ووجود الشخصيات المرعبة ، هي أقرب من الناحية النفسية كمظاهر عنف ورعب للجنس الذكر، على غرار الأنثى التي عادت في الغالب ما تميل إلى تقمص العنف الرمزي (الضمني) كتدبير المكائد ، والتجسس، وغيرها كالذي نراه في لعبة (الجاسوسات).

أما حسب السن ، فقد " Keller 1992" [36]ان استهلاك الألعاب الالكترونية مرتبط بالفئة العمرية، حيث اثبتت الدراسات ان لعب الالعاب الالكترونية قد وصلت ذروتها لدى الفئة العمرية [9- 12] سنة ، لتنخفض لدى الفئة العمرية [13- 14] سنة ، وترتفع من جديد لدى الفئة [15- 18]

سنة. وعليه سنعرض تصنيف مؤسستي ESRB، RPGI للألعاب الالكترونية اللتان تراعيان في تصنيفاتهما لدرجة العنف المتضمن بها حسب متغير السن .

درجة العنف المتضمن باللعبة الالكترونية حسب الفئات العمرية ، أي الأقل عنفا أو الخالية من العنف توجه للطفولة المبكرة وقس على ذلك

- تصنيف Entertainmentsoft.ware Rating broad ESRB

وهي منظمة أمريكية ، حيث يتولى فريق عمل دراسة خصائص اللعبة من حيث محتوى العنف ، لتدرج بعد ذلك على العبوة أو الغلاف ، الذي يأخذ لون (أسود، ويكتب عليها العبارات الآتية: [141]

Early childhood EG- أي الطفولة المبكرة

every one E – للجميع

ex every one E_{10} أكبر من 10 سنوات

Teene T*: للمراهقين

Mature M* لأكبر من 17 سنة

Adult A* للبالغين

RP* أي غير مصنفة

وهذا قصد مساعدة المستهلك ، ولا سيما الآباء على انتقاء الألعاب لأبنائهم إلا أن غياب الرقابة الأسرية ، وجهلها بعالم الألعاب، وأيضا ظاهرة تأجير الألعاب يحول من تحقيق الهدف . إلا أن هذا النظام لا يبدو واضحا للكل ولا يفهمه أو يدركه المستهلكون ولا سيما وأن جل المستهلكين هم من فئة الأطفال والمراهقين، وهذا الاجراء قد لا يحد تاثير من العنف المتضمن بهذه الألعاب.

- تصنيف Pan European Game Information RPGI

مؤسسة الاتحاد الأوربي لحماية القاصرين من مخاطر ألعاب الفيديو معتمد في 20 دولة أوربية ، ومعتمد من قبل كبرى الشركات المصنعة لأعاب الفيديو، منها ألمانيا ، إرلاندا – إيطاليا - المملكة المتحدة التي تفرض حصريا على بعض ألعاب الفيديو العنيفة، وتعمدت على وضع تصنيف حسب الفئة العمرية مع توفير وسائل الانذار بدرجة أقل من العنف، أو استخدام اللغة البدائية وقد أعتمد هذا التصنيف عام 2003 [143] .

ويظهر ذلك على العبوة او غلاف اللعبة.

- الألعاب الالكترونية مصنفة حسب 05 فئات عمرية [144]

3+	7+	12+	16+	18+

مثل : 3+ - موجه للأطفال أكثر من ثلاث سنوات

18+ – موجهة للراشدين أي أكثر من 18 سنة

- الألعاب الالكترونية إلى سبع فئات أو أنواع حسب محتواها

العنف لعبة بها مشاهد عنف la violence

الخوف la peur

لعبة ببلغة بذيئة le langage vulgaire

الجنس les sexe –أي تحتوي على مشاهد جنس

التحريض على العنصرية : les discriminations

المخدرات les drogues

ألعاب عشوائية les jeux de hasard

وينطبق هذا التصنيف حتى على ألعاب الانترنت PEGI On line

لاستخدام أكثر أمن لشبكة الانترنت ، والذي انطلق عام 2007 وذلك على الموقع: http://www.pegi.inf و http://www.pegionline.eu ونشير إلى أن مثل هذه التعزيزات فرضتها سوق ألعاب الفيديو المتنامي لاسيما في أوربا، حيث وصل إلى إلى 7.3 مليار دولار عام 2008 وتجاوزت إيراداته نصف سوق أشرطة كاسيت فيديو الموسيقى وكذلك دور السينما الأمر الذي استعجل العمل به قصد حماية القصر، ولضمان سيرورة السوق، وحد أدنى من الاستقرار من خلال التفادي أو التقليل من مخاطر الألعاب الالكترونية العنيفة على الطفل والمراهق ولا نعلم أن كان مثل هذا الوعي سائد في الدول العربية والجزائر بشكل خاص، على الأقل فرض رقابة مستوردي وموزعي هذا النوع من الألعاب العنيفة، أو على قاعات اللعب ومقاهي الانترنت ، رغم أننا مجتمعا مستهلكا لهذه الألعاب من خلا الملاحظة الظاهرية لمدى تردد الأطفال والمراهقون لقاعات اللعب ومقاهي الانترنت، أو استهلاكها بشكل واسع في بيوتهم على جهاز البلايستيشن، وعلى جهاز الحاسوب، ينتقي هذه المؤشرات توحي بوجود معطيات عن ممارسين افتراضيين لهذه الألعاب ، وأن كان من الصعب تقدير هوية اللاعبين أو عددهم لعدم وجود إحصائيات دالة على ذلك إلا أنه في أوربا فإن معدل سوى اللاعبين لهذه الألعاب، على الحاسوب أو الأجهزة الأخرى هو 30 سنة وفي المقابل في دراسة أجريت مابين 2003 و2007، فمن 7200 لعبة موجهة منها 80% موجهة للفئة العمرية 3 إلى 15 سنة (أطفال ومراهقون)، تحتوي على العنف [144] .

4 .3 من آثار الالعاب اللكترونية العنيفة

1 .4 .3 التربية على العنف

إن العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة ، مصدر يثير القلق النفسي وذلك من خلال المشاهد تميز هذه الألعاب، من القتل والدمار وأشكال الوحوش الخيالية، والذي قد يؤدي إلى ظهور عنف حقيقي بدافع التمثل والتقمص لشخصية البطل ، أو اعتبار فعل العنف فعلا مقبولا اجتماعيا وكوسيلة مشروعة لإثبات الذات أو الدفاع عن النفس أو أنه الحل الأمثل لمعالجة الأمور (الأمر الذي دفع إلى استحداث مؤسسات رقابة (OPGI.FSRB) كما ذكرنا سابقا).

وهذه الألعاب العنيفة كوسيلة هيأت الأجواء لتقبل المدمنين أو الممارسين لها وامتلاكهم لرموز العنف والتعود عليها ومحاولة تمثل تلك الرموز ، بغرض المحاكاة ، لاسيما وأن هذه الألعاب تخترق القاعات ومقاهي الانترنت، والبيوت ، دون وعي أسري أو رقابة أسرية أو مشاركة أبويه تربوية قادرة على الحد من آثار هذه الألعاب، لاسيما وأن هذه الألعاب مسرحا لمختلف أعمال العنف وتشمل كل الجرائم والأفعال الهمجية. وأنها تحرض مستعمليها على استخدام العنف، وقتل رجال الأمن كونها تقدم دروسا مجانية في كيفية قتلهم أو اختطافهم، أو الاعتداء عليهم والاستيلاء على سياراتهم. [145]

وتشير الباحثة جنان حسان ، في تقرير لها نشر بمجلة اليمامة بتاريخ (30/10/2010) أن معظم الألعاب الالكترونية التي يقبل عليها الأطفال، تعتمد على العنف، والانتقام وحب التدمير وقضايا أكثر عنفا، وأكثر خطورة، وأنها تأخذ بيد الطفل إلى عالم العنف ، والصدام مع الأسرة ومع من حوله ، وتقفز به إلى مراحل متقدمة من الجريمة تغرسها فيه. [146]

يتوسع الدكتور: وعد الأمير في مقال له : "ألعاب الكمبيوتر العنيفة، الخطر الجديد"، حيث يعتبر أن الألعاب الكومبيوترية ظاهرة مجتمعية غير عرضية وتقف عائقا أمام قيام الأطفال بواجباتهم المدرسية، وعزلهم عن العالم داخل فضاء الكتروني مغلق، ومما أدى لانتشارها ظهور محلات البيع والتأجير ومنتديات الألعاب (صالات الألعاب) التي فيها يتم تعليم الناشئة فنون اللعب على الكمبيوتر التي تقدم لهم أنماط مختلفة من الأسلحة والمغامرات وصور القتل والرعب والدمار والقمار أحيانا... فرجال المنتديات من القتلة ومصاصي الدماء والمغامرين والأشخاص الذين يدمرون كل شيء من أجل الوصول إلى مرحلة جديدة . ومن العوامل التي تتسبب في التعلق فهذه الألعاب:

- دقة الصورة وقربها من الواقع (أجواء وخلفيات شبيهة بالواقع...)

- هذه الألعاب مبنية على مبدأ : الإثارة، الإغراء، التشويق، وقائمة على التفاعلية، فاللاعب يدخل أعمق ضمن اللعبة بصورة أكثر تفاعلية.

- التحدي الموجود في اللعبة يجعل اللاعب يتفاعل بشكل كبير مع اللعبة ويضعه في المنافسة (التدرج في اللعب).

- محاولة الوصول إلى المرحلة النهائية، في شكل نزاع افتراضي مرير مع أبطال اللعبة.

و يتأثر اللاعب الممارس لهذه الألعاب بها كونه يمارسها لمدة زمنية كفيلة للحصول على هذه المهارة الكافية للنجاح والتغلب على التحدي الموجود فيها وإشباع الفضول والرغبة بالفوز كون أن هذه

الألعاب قائمة على مبدأ المكافأة على القتل والتدبير وسفك الدماء فهي تشجع اللاعب بصورة عملية على الأفعال العدوانية القتل ، التدمير بالشخص الفائز هو الذي تجيد العنف أكثر.[147]

أما الخبير النفسي : عبد الله حسن، في حصة صباح الخير يا عرب قناة mbc، بتاريخ 2010/02/27)، يؤكد أن مضامين القنوات الفضائية والألعاب الالكترونية، تحمل في طياتها لقطات تشير إلى مظاهر العنف والعدوان الأمر الذي يشكل خطرا على قيم أطفالنا ويؤدي إلى تشويه ثقافتنا. [148] ص 64

فالألعاب الالكترونية العنيفة ، التي تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دونما حق فهي تعلم اللاعب أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها كما تنمي قدرات ومهارات آلتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة من خلال الاعتياد على ممارسة هذه الألعاب. [149]

فينبهر اللاعب (الطفل والمراهق) بتلك الأصوات والمناظر وأشكال الوحوش والأسلحة، التي يمكن استعمالها بسهولة ويسر بتدمير وقتل من يشاء دون عقاب أو تأنيب، أي ممارسة مختلف أشكال العنف الافتراضي دونما عقاب. فالعنف حل مشروع بمختلف أشكاله ومظاهرة، ولا يخضع لمبدأ العقاب والحساب وهذا ما نجده واضحا بجلاء في العاب القاتل الأول فورست برسون شوتر (FPS)، حيث يزداد رصيد اللاعب من النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، وهنا نطرح التساؤل هل مثل هذه الألعاب مجرد ألعاب أم وسائط ثقافية فهذا النوع من الصياغة يؤثر دون شك على مشاعر الطفل أو المراهق وطريقة تفكيره وقيمة سلوكه ومفهومه لذاته وعلاقته بنفسه وبغيره لاسيما وإن كان مدمنا عليها منذ صغره.

نماذج من ألعاب العنف

Grand theft auto GTA/ أو سرقة السيارات الكبرى، أو حرامي السيارات ، تتضمن قصة تفاعلية ومجريات أحداث مفتوحة وتضم أيضا جرعة عالية من البذاءة المصورة واللفظية وأيضا جرعة كبيرة من العنف الذي يتضمن حروب عصابات وقتل [150]

حيث تعرض معارك قتالية دامية. قائمة على المركز والخداع وأعمال عنف منها القتل الفظيع، حيث أن اللاعبين يقومون بإلقاء أعدائهم على مسامير ضخمة وتقطيع أجسامهم في آلات كبس معدنية عملاقة تقوم بسحق عظامهم والمشاهد الخلفية للعبة لجثث متدلية من الجبال ورحاب ضحايا مسحوقة تماما، ولكلما ارتطم بها شيء يتأرجح من مكان لآخر.

(الموضوع : المعركة القاتلة: مكر ، خداع)

الوسيلة : إما أن تقتل أو تقتل وعليك بجعل عملية القتل مروعة أكثر قدر المستطاع. [151]

ومن نفس السلسلة GTA San A/ [151] قائمة على عصابة الحي تتسم بالانحراف والفساد الأخلاقي هدفها القضاء على الشرطة من خلال جرائم إطلاق النار على الآخرين أثناء القيادة...الخ

لعبة .Resident Evil Gutbreak: تعتمد على الهروب من المدينة قبل أن يدركه الفيروس ويشوه خلقه ويحوله إلى زومبي (نصفه آدمي و الآخر وحش أي مشوه) وقائمة على المشاهد البشعة منها: أن جماعة زومبي تشن هجوما تلتهم جسد الشرطي، وهو لا يزال على قيد الحياة تغرس أنيابها في أعناق ضحاياها حيث يتدفق كميات هائلة من الدماء [151] .

Mortal kombat : البطل يفصل رأس ضحيته عن جسمه والثاني يكهربه والثالث يمزقه إربا، حتى أن قلبه الطالع من صدره وهو ينبض بقطعة بكلتا يديه ويرفعه كعلامة للنصر . [152]

Nite trap: تصور مصاصي الدماء ينتهكون خمس نساء ، يحفرون في رقابهم حفرا بأداة كهربائية ثم يعلقهن كالذبائح من أسفل هذه اللعبة التي صودرت ومنعت من الأسواق بأمر المحكمة. [152] .

ويشير الدكتور أندرسون: أن ألعاب الكومبيوتر تقدم فرصة للتعلم وممارسة الحلول العنيفة في النزاعات وأن ممارستها من طرف القصر أمر يزيد من عدوانيتهم، لأنها تصنع الأفكار العدوانية في المقدمة، أما آثارها البعيدة الأمد، تكون ...لأن اللاعب يتعلم ويمارس حيلا لها علاقة بالعدوان، وقد تصبح أكثر ألفة للاستعمال عندما يحين وقت النزاع الحقيقي على أرض الواقع فالعنف في هذه الألعاب تخيلي والعنف في حياتنا واقعي والمشكلة في عدم التمييز بين الخيال والواقع و الخطر أكثر في الألعاب المحاكية للواقع التي تعزز الصورة شبه الواقعية التي تنقلها الألعاب، مما يجعل عملية دمج الحقيقة بالخيال الموجود في اللعبة أكثر سهولة، ومن ثم يتولد شعورا لديه بأن هذه الألعاب جزء من حياته الواقعية و أبطالها أناس حقيقيون وهم أصدقاء له تقليدهم ممكن وأمرا طبيعي [153] ، فالخطر يكمن في نوع من الألعاب العنيفة ومنها ألعاب القتالية التي من ميزاتها: [153] - حصول اللاعب على مجموعة من الأسلحة

- قيامه بحركات مختلفة وخطيرة.

- تقديم لحظات الصراع في اللعبة بشكل أكثر تعقيد.

- مشاهد القوة وأصوات الرصاص والتفجير ومناظر الدم وأنواع السلاح، تمنح اللاعب الشعور بالقوة والتغلب على الخصم داخل اللعبة.

- الموسيقى الصاخبة والأصوات والمناظر المصاحبة للعبة تجعل الأمر أكثر واقعية وتشويق.

وهذه الأمور التي تمنح هذه الألعاب أفضلية وشعبية.

هذه بعض النماذج وغيرها الكثير وقد يكون أشد عنفا ورعبا ولا تمثل إلا قطرة من الألعاب المصممة والمنتجة، حيث أنه من 30000 ألف نوع من الألعاب22000 لعبة تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة والقتل والدماء، حسب ما أقرته دراسة كندية. [153] .

3. 4 .2 الإدمان على الألعاب الالكترونية

يعرف الإدمان كمفهوم عام على أنه عدم القدرة على الاستغناء عن شيء ما ، وقد استعير للتعبير عن الادمان على الانترنيت و منه إدمان ألعاب الفيديو، لوجود ملايين مستهلكي الألعاب الالكترونية في جميع أنحاء العالم ومن جميع الأعمار والفئات. على سبيل المثال من 10 مليون فيتنامي من أصل 86 مليون نسمة يترددون على مواقع الألعاب الالكترونية عبر الانترنت حسب تقرير مركز بيرل الأمريكي.[154] . وحسب استطلاع للرأي لعينة تتركب من 496 شخص تتراوح أعمارهم ما بين 6-59 سنة، نسبة 37.5 % يقضون أكثر من ساعة يوميا على ألعاب الانترنت على الموقع و21.4% من ساعة إلى ساعتين ، و16.1% أكثر من ثلاث ساعات. [155]

وقد قام بعض الخبراء من الأطباء بتصنيف اللعب لفترات طويلة بالعاب الفيديو المختلفة ضمن قائمة الادمان وأن يعترف به كمرض عقلي خطير يصيب صغار السن في فترات عمرهم المبكرة وقد يعطل الكثير من نشاطاتهم المختلفة، عليه فقد طالب نشطاء في مكافحة إدمان الألعاب الالكترونية في الجمعة الطبية النسوية الأمريكية عددا من الأطباء بالاعتراف به كنوع من الإدمان، كإدمان المخدرات والكحول وغيرها...إلا أن الأطباء ورغم ذكرهم للمضاعفات المسجلة المتمثلة في العجز و الأمراض المبكرة للجسم بسبب قلة الحركة والنشاط مع استهلاك اللاعبين لطاقة ذهنية بشكل كبير فيستبعدون اعتبار إدمان ألعاب الفيديو نوعا من الاضطراب العقلي، ويوافقهم في ذلك خبراء الإدمان التي تنفي أن تكون الألعاب الالكترونية إدمانا.[154]

إلا أن آخرون يضيفون مصطلحا آخر وهو الادمان على شراء الألعاب الالكترونية أو مرض الإدمان على شراء الألعاب الالكترونية، shopholies and Edumaner، وهي ظاهرة تتميز بعدم

إشباع الحاجة للشراء أو اللعب و عدم إشباعها يؤدي إلى مشاكل اجتماعية وغالبا ما تصل بالمصاب إلى خرق القانون (السرقة) أو الانتحار، واصطلحوا على السلوك بالسلوك الإرغامي أو الإرغام العصبي وهو مرض نفسي يجعل المصاب مجبرا على القيام بتكرار بعض السلوكيات المحددة، ويشعر بالقلق لعدم تنفيذه السلوك غير أنه يعلم أن سلوكه سلبي وغير منطقي، ومثير للإزعاج.[156]

3 .4 .2 .1 إحصائيات

نعرض الآن بعض الإحصائيات التي تفند الاتجاه الذي يعتبر قضاء اللاعب ساعات طوال في لعب الألعاب الالكترونية بالإدمان.

- 15 مليون كوري جنوبي يمارسون ألعاب الفيديو التي تحولت لدى البعض إلى قمار.
- في بريطانيا وصل نحو 12% من لاعبين الفيديو، من ضمنهم قطاع كثير من الأطفال إلى حد الإدمان.
- تبلغ نسبة مدمني ألعاب الكمبيوتر بشكل مرضي خطير في أمريكا 8.5% من الشباب.[157]
- 70 % من المدمنين على الألعاب الالكترونية كانوا أيضا مدمنين على الكحول و30% منهم كانوا مدمنين على المخدرات (حسب دراسة بريد حينين غرانت). [156]
- 85% من لاعبين البلاي ستيشن ومشتقاتها في الو.م.أ تم تصنيفهم على أنهم مدمنوا الألعاب الالكترونية حسب المفهوم الطبي.
- في بريطانيا حسب تقرير صادر في نوفمبر 12% ممن يمارسون تلك الألعاب أظهروا علامات الإدمان.
- في كوريا 2.4% من عدد السكان التي تتراوح أعمارهم ما بين 9-39 هم فعلا مدمنون على تلك الألعاب وأن 10.2 % من تلك الفئة على شفت الوصول لمرحلة الإدمان [158] ص 64 (حسب دراسة أجرتها شركة تسويق عالمية).

3 .4 .2 .2 معايير الإدمان :

حسب منظمة الصحة العالمية لقياس الإدمان [157]

- عدم القدرة على كبح الرغبة في الشيء.

- مفقدات السيطرة على عدد مرات التناول (أي زيادة جرعة اللعبة)

- ظواهر الإحساس بالحرمان.

- إهمال الاهتمامات والالتزامات الأخرى.

- عدم تخلي المدمنين عن سلوكياتهم رغم العواقب.

أعراض إدمان الألعاب [4]:

- ممارسة هذه الألعاب ليلا ونهارا لدرجة نسيان مواعيد الوجبات.
- اللعب ليلا ما يجعلك تشعر بالنعاس في المدرسة
- الفشل في العديد من الاختبارات بسبب هذه الألعاب .
- التفكير في هذه العاب حتى وأنت بعيد عنها.
- تصبح صحتك أسوأ بسبب هذه الألعاب.
- في بعض الأحيان لا تميز العالم الحقيقي عن عالم الألعاب.
- تنتابك أثناء نومك الكثير من الأحلام بخصوص عالم الألعاب.
- تشعر أنك تستطيع القيام في هذه الألعاب بما تفشل بالقيام به في العالم الواقعي.
- عندما تبدأ بتشغيل الحاسوب تبدأ بتشغيل الألعاب أولا.
- عندما تبتعد عن الألعاب لفترة تشعر بالقلق وعدم الراحة
- في اللعبة إذا ماتت الشخصية الرئيسية أو أصيبت ، تشعر أن هذا حدث لك شخصيا.
- تشعر أنك أكثر قدرة في عالم الألعاب العالم الافتراضي

3 .4 .2 .3 دراسات تشير إلى خطر الإدمان على الألعاب الالكترونية

- *دراسة أمريكية*: [156]

قامت بها عالمة النفس Bridget GRANT على 43 ألف شخص عام 2006 وتوصلت إلى النتائج الآتية:

- 6.8% ذكور و33% إناث مصابون بالإدمان على الألعاب الالكترونية العنيفة.
- 81 % اعترفوا أنهم يكذبون.
- 37% اعترفوا بفقدانهم لخليل أو صديق بسبب الإدمان على اللعب
- 50% أصبحوا مدمنين.
- 18% اضطروا لارتكاب جرائم للحصول على النقود

مع ظهور أعراض سلوكية (الكذب) اجتماعية (فقدان التواصل الاجتماعي)، عنف مادي (ارتكاب جرائم).

- *دراسة ألمانية*: [157]

"دراسة متخصصة في دراسة الإدمان في مستشفى شارتني" بمدينة برلين توصلت إلى:

- الإدمان على اللعب بالكمبيوتر لا يقل خطورة عن إدمان الخمر.
- 50% من أطفال برلين الذين تبلغ أعمارهم 12 عام يتملكون جهاز حاسوب خاص بهم، 12% يستخدمونه بشكل منتظم من أجل اللعب.

وأن سلوكيات توصل إليها الباحثون من خلال المقارنة لمدمني الخمر تتشابه كثيرا مع الأعراض المرضية لمدمني اللعب على الكمبيوتر كون أن مخ المدمن يقوم بالعمليات نفسها.

- *دراسة بريطانية*: [4]

في دراسة ببريطانيا أجريت مؤخرا أشارت إلى أن الذين يدمنون على ألعاب الحاسوب قد يصابون بتلازمة "أسبرجر" أحد اضطرابات التوحد.

والدكتور جون شارلتون من جامعة يولتون البريطانية بمشاركة إيان دانفروث الباحث من كليته "ويتمان" في الو.م.أ أجريا دراسة على 391 من الأشخاص الذين اعتادوا ممارسة ألعاب الحاسوب 89% ذكورا ، وقام الباحثان بتقييم العلاقة بين شخصية الفرد وإدمانه على نوع من الألعاب، وأظهرت النتائج أن الأشخاص الأقرب إلى الإدمان على ألعاب الحاسوب أكثر عرضة لإظهار سمات شخصية سلبية.

- *مسح أكاديمي للاعبين على الشبكة الانترنت:*

وجد الدكتور ستيفن كلابن من جامعة فريزر الكندية أن 3 من 4 لاعبين يعترفون أنهم يلعبون هذه عوضا عن القيام بنشاطات ضرورية أو أكثر.

دراسة قامت بها الدكتورة يونغ أوجدت أن 52% من مدمني الألعاب على الانترنت يعاونون من الاكتئاب وتصرح أنه "إذا كان المرء مصابا بالاكتئاب فإنه يعاني من مخاوف عديدة من رفض الآخرين له، ويحتاج من ثم لنوع من القبول ، وحينها يشارك في هذه الألعاب على الانترنت، فإنه يشعر أنه في مكان بديع لأنه يستطيع التحقيق من اكتئابه.[159]

- *دراسة قام بها المعهد الوطني للإعلام والعائلة في جامعة ايوا بأمريكا:*

شملت الدراسة 1178 فردا تتراوح بينهم من ما بين (8-18) يهدف تقييم مشكلة ألعاب الفيديو وإيلائها الاهمية التي تستحقها.

- واحد من عشرة أطفال يعانون من أعراض الادمان المرض الألعاب الفيديو كاضطرابات النوم والفشل على صعيد الحياة الخاصة أو الدراسية.
- ميل الصبيان لهذه الألعاب أكثر من الفتيات إذا يصل معدل ساعات اللعب في الأسبوع 16.4 سا ، و9.2 سا بالترتيب.
- إدمان ألعاب الفيديو ليس مصنفا على أنه حالة مرضية من قبل السلطات الطبية الأمريكية ، ومع ذلك فهو مرتبط بمجموعة من الأعراض السريرية النفسية أو الجسدية كالصراع واضطرابات النوم. [160]

4. 2. 4. 3 آثار الإدمان على الألعاب الالكترونية

يمكن حصرها في النقاط الآتية.

- مشاكل صحية

- المكوث لساعات طوال أمام جهاز الحاسوب للعب يقلل من الحركة الأمر الذي يؤدي إلى آلام الظهر وإرهاق العينين، ويضيف الدكتور سيد أبسط اختصاصي جراحة المخ والأعصاب إلى أغراض أخرى منها ضعف المناعة.[157]
- الاستخدام المتزايد لألعاب الفيديو، تؤدي إلى احتمال الإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والكف.
- كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح يسبب أضرار بالغة لأصبع الابهام ومصل الرسغ، نتيجة لثنيهما باستمرار.
- الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من شاشات الكمبيوتر تؤدي إلى حدوث الاحمرار بالعين والجفاف والحكة [157]

و في إطار التأثير الصحي قد وصلت دراسة بعنوان: "لعب ألعاب الفيديو العنيفة، يزيد هيجان الفيزيولوجي" إلى أن لعب ألعاب عنيفة يؤدي إلى زيادة واسعة في نبضات القلب والضغط الدموي

الانقباضي (Syslolie) ،و الضغط الدموي مقارنة بلعب ألعاب غير عنيفة Guinup.haw et Elias (Murphy.Alpert et Walker 1992. Segal et Dietz. 1991. 1983)

ومن خلال هذه الدراسات ، فإن متوسط التأثير لعبة عنيفة الهيجان الفيزيولوجي كان 0.22 (Anderson et Bushman.2001)

وهناك تفاعلات فيزيولوجية أخرى ، لقد عرضت أن أدمغة الرجال البالغين

(adults Males) تصدر الدوبامين (dopamine) كاستجابة للعب لعبة فيديو عنيفة

(koeppet 1998) وقد وجد Lynch (1994-1998) أن الأعراض الفيزيولوجية تكون أكثر لدى الأطفال والمراهقين العدائيين [36]

- أعراض نفسية سلوكية و اجتماعية: منها

- القلق، الوسواس، الاكتئاب، انعدام الشعور بالراحة، الميل للعدوانية والعنف والمغامرات، الكسل الخمول، ضعف مهارة التواصل الاجتماعي (هناك علاقة عكسية بين متغير الحجم الزمني "عدد الساعات" التي يقضيها الطفل في اللعب ومدى امتلاكه لمهارات التواصل). [157]

- الناحية التربوية:

ضعف التحصيل الدراسي وإهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي خاصة لدى ذوي التحصيل المتوسط لأن الممتازين يحافظون على مستواهم نسبيا رغم ممارستهم للالعاب الالكترونية العنيفة

5. 2. 4. 3 الإجراءات المتخذة لمكافحة الإدمان على الألعاب الالكترونية:

للتقليل من آثار الإدمان على الألعاب الالكترونية تم إنشاء مراكز وجمعيات وعيادات لعلاج هذا الإدمان منها :

- الاتحاد الألماني لمكافحة إدمان الميديا في 2009. [161]
- الصين وكوريا تخصص مركز (إعادة تأهيل المدمنين الألعاب الالكترونية) [161]

- في أمريكا: ظهرت جمعيات لمساعدة مدمنين الألعاب متخصصة حسب نوع الألعاب منها، جمعية زوجات ضد إيفركويست Ever quiste وأرامل ضد إفركويست Ever quiste ، هذه الأخيرة التي تضم 1000 عضو.
- تأسيس أول عيادة في أوربا بمدينة أمستردام حيث يتردد عليها الكثير من الأطفال، و يقوم الأخصائي في العيادة بالتعامل مع هذه الحالات بالاستعانة بالأهل والأصدقاء كما يحدث مع مدمني الكحول".

من خلال عرضنا هذا نصل إلى أن قضاء وقت طويل في اللعب يصنف ضمن مفهوم الإدمان الذي يستعمل لدلالة على ميل إلى الانغماس بإفراط في العالم الافتراضي للعبة والذي يغذي المراهق بجرعات مطردة من الموت والدمار ومختلف رموز العنف الافتراضي .الأمر الذي تؤكده الإحصائيات والدراسات وكذا الإجراءات المتخذة في أكبر الدول (أمريكا، كوريا، ألمانيا) التي دقت ناقوس الخطر في هذا المجال، ونظرا لمخاطره المتعددة الجوانب على الفرد (صحيا ونفسيا) وعلى المجتمع، ولنا أن نتصور خطر الإدمان على ألعاب العنف والتلذذ بالقتل والمغامرة ، وكل مشاهد العنف التي تغذي فكرة العنف والعدوانية و الصراع القائم على نبذ الآخر، وتقديم صورة العنف المشروع في إبادة الآخر ولاسيما في الألعاب الإستراتيجية أو ألعاب المحاكاة الواقعية.

3 .5 العنف الافتراضي وعدوانية المراهق

عرفنا في الفصل السابق من سمات المراهق الثورة والتمرد على الآخر أو على المحيط ، وعادة ما يكون سلوكه مضادا للمجتمع ويظهر في جملة من السلوكات والتصرفات التي تعبر عن العنف سواء في شكله المادي (الجسدي) أو اللفظي (السب الشتم) والمبالغة في كراهيته للغير واستهزائه به، وهذا في إطار البحث عن الدور الذي يرغب في تحقيقه في الرشد.

3 .5 .1 مبررات السلوك العدواني لدى المراهق

قد يغالي المراهق في استخدام العدوان في علاقته مع الآخر ، ليصبح عدوانيا بشكل ظاهر، ويميل إلى الانتقام لنفسه ممن تعرض للنبذ منهم مبررا ذلك بـ: [108]

- اعتقاده أن العالم الذي يعيش فيه عالم عدواني ، ولذا عليه شعوريا أولاشعوريا، أن يقاوم العدوان ويحاربه.

- رغبة المراهق في أن يكون قويا، ويسيطر على الغير ويهزم الأعداء أيا كانوا وحيثما كانوا وبسبب حالة عدم الثقة في الآخرين فإن دفاعه تكون في حالة استعداد ، فهو في تيقظ لحماية نفسه وفلسفته السائدة (ليس هناك حق بدون قوة تحميه وهذا التفكير غير العقلاني يدعم فكرة العدوان لديه، ويدعم بأن العدوان يعمل على ارتفاع تقدير الذات).

- الميل إلى السيطرة والذي يظهر في صورة ضمنية، أو في شكل مساعدة للغير، وبطريقة إنسانيته، وفي ثنايا هذه المساعدة للغير تمكن الرغبة في القوة والسيطرة على الآخرين.

ويتجه المراهق في عدوانيته اتجاه الآخرين بمعتقد "إن كانت لدي قوة فلن يستطيع أحد أن يؤذيني" و يفترض وجود عالم حافل بالعدوان وبالتالي الاستعداد للتغلب على هذا الصراع.

إلا أن هذا المعتقد لا يتسم بالعقلانية كون أن هناك جملة من العوامل المركبة المتفاعلة فيما بينها التي تفجر عدوانيته في تعامله مع الآخر، ومن جملتها الجانب الإعلامي ولاسيما الألعاب الالكترونية العنيفة التي تجسد مختلف صور العنف والعدوان والإجرام، وباعتبار أن "ألعاب الفيديو" ليست مضيعة للوقت، إنما هي ظاهرة عالمية ثقافية، ونمط ثقافي، يندمج مع وسائل الإعلام [135] ، وفي الوقت الذي تمكنت فيه إمبراطورية الإعلام والاتصال على حد تعبير (ماريشال ماكلوهان) لا معالم فيها للحدود الجغرافية والسياسية وكل سمات الخصوصية".[162].

3 .5 .2 العنف الافتراضي في ألعاب الفيديو

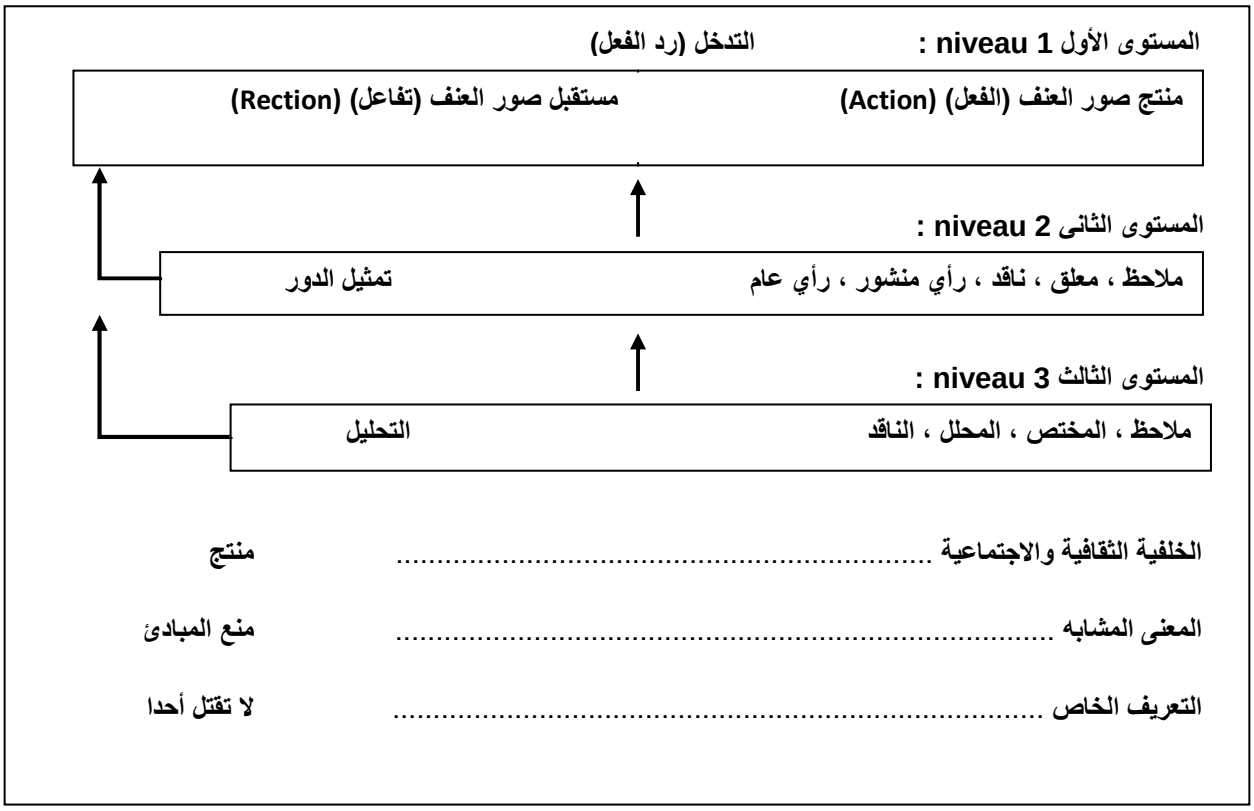
يعني بالعنف الافتراضي مختلف صور العنف والعدوان والإجرام المجسد عبر سيناريو ألعاب الفيديو العنيفة المجسدة بجرافكس أي الرسوم الثلاثية الأبعاد والموسيقى ، والمؤثرات الصوتية واللغة اللفظية. وهي تكنولوجيا إعلامية متطورة تهيئ للانغماس في عالم اللعبة الافتراضي، متخذة من مشاهد الآلام والدماء والعنف الذي لا تعرف له بداية ولا نهاية، وهو يصور عنفا ماديا مستندا لقوة التحول إلى عنف الرغبة في السيطرة، مصاغا بشكل مشرعن، مع المتعة في الاستمتاع بمظاهر العنف والدماء والقتل.

3 .5 .2 .1 صورة العنف الافتراضي في ألعاب الفيديو:

يذكر Tesseron أن الصورة تشارك بقطب مزدوج : فهي تؤثر على جسمنا ومن جهة أخرى ، فإن رؤية الصور غالبا ترغبنا في الكلام في سلسلة الرموز والتجارب، فهي جسر بين الجسدي والمنطوق والطفل يجمع صور الأحداث المشاهدة في ذهنه ويحاول التعبير بجسمه عما يراه رفقة أقرانه

للتعبير عن انفعالاته وإحساساته، وهو بذلك لا يدرك أنها مجرد صورة [163] أما إذا تعلق الأمر بالمراهق ، فهو يتمتع بقدر من الإدراك والقدرة على التمييز بين الواقع والخيال لحد ما.

ويضيف أن مصدر صورة العنف هو السيناريست الذي يصنع الصورة والهدف الذي يرمي إليه من خلال الآثار الترقب حدوثها على المستقبل أي مدى إثارته بمشاهد العنف ، كما تمثل صورة العنف بالشكل الذي يكون له تأثير أي "ردود أفعال" ومن ثم التحول نحو التطبيق (أي عنف افتراضي، عنف واقعي) . إلى جانب الرموز التي تغير تمثيل العنف في الصور التي تطور تصميم العنف باعتباره منبها متعدد الأوجه للتحولات التي تنتج في المجتمع عبر الزمن أي الخلفية الاجتماعية والثقافية للمجتمع والقيم والمعايير السائدة لاسيما العنف وكيف يستقبله ويتقبله من هم أكثر حساسية على كونه واقعيا كما يوضحه لنا في الشكل الآتي:[163]



.3 .5 .2 .2 طبيعة العنف الافتراضي

تختلف طبيعة العنف الافتراضي في جانبيه الكمي والكيفي

- .3 .5 .2 .2 .1 الجانب الكيفي: حيث تعرض مشاهد العنف تبعا لاختلاف السياق : فمثلا نجد استخدام الأسلحة النارية والمعارك ، التي تدور رحاها على الأرض، لا تزعج بقدر المعارك التي ستخدم فيها السكاكين والخناجر يكون تأثيرها أكبر في حين تحتل السيوف والأسلحة الأخرى مركزا وسط [162] كما يظهر لنا العنف في سياقه الأخلاقي فهو:

- عنف مبرر : فهو عنف ضد إبادة المستعمر والآخر ، وهو عمل بطولي يستحق التقدير، فالبطل رجل صالح مهمته إنقاذ البشرية ومساعدة الغير.
- العنف المعروض في خاصة في ألعاب المحاكاة الواقعية (الحروب وغيرها) تصور أن العنف جزء طبيعي من الحياة اليومية.
- العنف الممارس يخلو من العقاب.
- العنف الافتراضي (الممارس) صعب التحكم فيه مقرون بالجنون (يرتبط بالخيال أكثر من الواقع).
- العنف الافتراضي مدعم بالاستحقاق "حرب من أجل الربح، كلما زاد عدد القتلى ، زادت عدد النقاط، "اقتل ودمر أكثر ما تستطيع" وغيرها حسب طبيعة الألعاب العنيفة.
- العنف الافتراضي يرسم صورة نمطية للبطل الذي يفعل المعجزات والخوارق والذي يجسد المثل الأعلى الأخلاقي مساعدة الغير ، إنجاز مهمات خيرية...الخ، والإعجاب بمغامراته، وهنا يحدث ما يسمى بالمشاركة الوجدانية من خلال التفاعل مع وقائع عالم اللعبة الافتراضي، وعبارة البطل ، من خلال الإعجاب ومن التقمص من خلال المحاكاة ، وفي هذا السياق نسرد رد فعل فرد من أفراد العينة الذي تكلم عن بطلة لعبة تمبرايدرtomb raider لارا كروفت Lara Croft بكل إعجاب و تأثرّ.
- .3 .5 .2 .2 .2 الجانب الكمي: ونقصد به مدى تكرار أفعال العنف والعدوان في سيناريو العالم الافتراضي للعبة الفيديو فالعنف المتضمن بها سبيل متدفق لا ينتهي محكوم بالاستحقاق، من خلال مهارة اللاعب التي تمكنه للمرور إلى الأشواط الأخرى من اللعب، وهو سبيل غير متوقف من صور العنف، التي لا يمكن أن نتركها تنتظر أو ننتظرفي سياق سيرورة متواصلة.

وأنصار التحليل الكمي للعنف يؤكدون على تأثيره المباشر على السلوك الواقعي، كون أن وحشية الشاشة تخلق نماذج سلوكية من خلال المحاكاة الشرطية بين السلوك المرئي والسلوك الواقعي [162] أي تكرار أفعال العنف تخلق نموذجا سلوكيا، يمكن أن يصبح في حالات معينة ضربا من الفعل المنعكس الشرطي ، عند بعض الأفراد والعنف الافتراضي المعروض يهتم بالجانب الكمي، وأن هناك صلة (محاكاة – فعل منعكس شرطي) نسبيا بين الشاشة والواقع وبين الشخصيات الخيالية تسفر عن تكرار الأفعال العنيفة واقترافها حين يؤكد أنصار التحليل الكيفي على تأثير مضمون العنف الافتراضي على القيم، ويسلمون أن ذلك يجعل الفاعل يخلط بين عالم الخيال والواقع.[162].

والتأثير في جانبيه الكمي أو الكيفي أيهما أكثر يؤكد أحداث يؤكد أحد أساتذة علم الاجتماع تأثير الجانب الكمي أكثر معللا ذلك أن المراهق يبحث عن ملأ فراغات ناجمة عن وصلة انتقال في سلوكه وهويته، لذلك فهو يبحث عن الكم لأنه يراه تعميرا للجوانب الحركية التي يراها أنها ستعطيه صورة ومكانة وانطباعات عنه لدى الآخرين.

3 . 4 . 3 تأثير العنف الافتراضي المعتمد في ألعاب الفيديو

تشير دراسة (Children Now, 2001; Dietz, 1998; Dill, Gentile, Richter, & Dill, 2001) أن نسبة 89% من ألعاب الفيديو تحتوي على بعض مشاهد العنف وأن نصف ألعاب ذات محتوى عنفي فيها عنف ضد الأشخاص. (جروح خطيرة، موت...الخ، واعتبر الباحثون أن أكثر الألعاب عنفا التي يكون فيها النشاط الرئيسي هو إيذاء الشخصيات، حيث يظهر القتل بدرجة كبيرة، [36] ص134والقاسم المشترك بين هذه الألعاب أنها مسرحا للعنف والإجرام ، تفوق على مبدأ، إطلاق النار والقتل لإحراز الفوز والبطل يقتل بطريقة مرعبة مخيفة (تقطيع الأجسام، أو تمزيق رأس أحد الوحوش الخيالية...الخ.

ويرى (Petter 1999) أن التعرض للعنف التلفزيوني أكثر تأثيرا تقليد أو محاكاة لأفعال عدائية إذا كان العنف الافتراضي مصور بأكثر واقعية، مقارنة بالعنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو ، فهو غير واقعي في عمومه، وأن أفعال العنف المتضمنة بها ليست سهلة التقليد، مثلا: العنف في الفضاء أو ضد أشخاص آلية [36]. إلا أن ألعاب الفيديو الحديثة تتجه نحو المحاكاة الواقعية ومدعمة بتقنيات الجرافيكس التي تجعلها أكثر واقعية، ولاسيما ما تحتويه من أشكال العنف المقلدة والموجهة ضد الأشخاص ، كالمصارعة وتصوير الحروب.

4 . 3 . 4 . 1 *أسباب تأثير العنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو.*

وهناك ستة أسباب تجعل العنف المتضمن في ألعاب الفيديو العنيفة أكثر تأثيرا من العنف التلفزيوني.[36]

- التطابق مع العدوان يزيد تقليد هذا العدوان في العنف التلفزيوني الطفل يقلد الأفعال العدوانية، ويكون أكثر استعداد لتقمص الشخصية العدائية إلا أنه سيكون أقل عدائية بعد المشاهدة، أما في ألعاب الفيديو فاللاعب يتقمص شخصية البطل، خاصة في ألعاب الرمي first person shooter ويتمثلها وهذا ما يزيد في احتمال تمثل السلوك العدوانية.
- المشاركة الحيوية تزيد التعلم : حيث أن اللاعب ينشغل بكل حيوية أثناء اللعب.
- ممارسة سلسلة أفعال سلوكية متكاملة هو أكثر فعالية من ممارسة جزء منها فقط في لعبة الفيديو يمر اللاعب ومراحل فمثلا إن أراد أن يقتل السلاح، ويطارد الضحية ، ويسدد ويكزن هذا بانتظام وهذا ما يجعل اللاعب يمارس كل مرحلة من المراحل تكرار، ومن أمثلة ذلك ألعاب الفيديو العسكرية التي صممها الجيش الأمريكي لتدريب قوات الجنود.
- العنف المستمر: العنف في لعبة الفيديو غالبا ما يكون مستمدا وعلى اللاعب أن يكون حذرا من الأعداء وعليه اختيار القيام بسلوكات عدائية ، هذه السلوكات تعرض اللاعبين لتيار مستمر من المشاهد العنيفة ومعاناة، تكون متعارضة مع مشاعر العاطفة.
- تكرار يزيد التعلم : لعبة الفيديو تمكن اللاعب من قضاء وقت معتبر بفعل نفس الأفعال العدائية كالرمي أو القتل ، أو غيرها حيث تصبح هذه الأفعال اعتيادية بشكل آلي.
- المكافأة تزيد التقليد: هناك على الأقل ثلاثة آليات مختلفة متداخلة:

.مكافأة السلوك العدائي في لعبة الفيديو (مبدأ الاستحقاق أي نقاط إضافية) وهذا ما يزيد من تواتر التعامل بعدائية في تلك اللعبة.

.مكافأة السلوك العدواني في لعبة الفيديو يرسخ مبدأ استعمال القوة كمعنى لحل المشاكل.

.نماذج المكافأة المتضمنة في ألعاب الفيديو يزيد حيوية اللاعب لكي يقاوم في اللعبة.

وعليه نجد أن الأطفال والمرهقين يتأثرون بشدة لما يرونه أو يسمعونه في التلفاز والسينما والانترنت وألعاب الفيديو والموسيقى الصاخبة وكجانب أكدت دراسة للرابطة الطبية الأمريكية وجدت أن الحد من العنف المتلفز أدى إلى الحد من الاعتداء الجسدي بنسبة 40% والعدوان اللفظي بنسبة 50% [164] وبهذا يدعم فكرة استهلاك الترفيه العنيف ممكن أن يؤدي إلى ترسيخ قيم العنف

والسلوك العدواني. ولكن إلى أي مدى يؤثر العنف الافتراضي في ألعاب الفيديو على سلوك المراهق وبالأحرى السلوك العدواني؟

إن تقنية الجرافكس المتطورة (ثلاثية الأبعاد) تسمح لتهيئة الجو للاعب الانغماس والحضور في العالم الافتراضي للعبة وهذا العالم مملوء بشحنات القوة والعنف والعدوان وللمراهق قابلية ملء فراغه بالحضور في العالم الافتراضي الذي يكسبه صورة وصفة الرجل القوي الماهر الذي لا يقهر، فهو البطل الذي يدمر كل من يقف في طريقه للوصول إلى الهدف وهذه المشاركة التفاعلية تلغي حدود المجال الزماني أو عدم الإحساس بالبعد الزمني، لذلك نجد أن المراهق يقضي ساعات متواصلة في اللعب دون الإحساس بمرور الوقت. وإضافة إلى متغيرات العنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو في جانبيه الكمي والكيفي، ومتغير الحجم الزمني، الذي يرتبط كمتغير لحصول الانغماس في عالم اللعبة الافتراضي لابد ربط هذه العوامل، بمتغيرات "الحياة الداخلية التي يعيشها المراهق، ويتعين مراعاة أن الخيال المضطرب دوما للشاب في سن البلوغ، يكون بصلة بالخدمة ، ومن ثم فإن العنف الخيالي يعد للمراهق تعبيرا عن مكنون نزعاته الداخلية أكثر من كونه نموذجا للواقع، وعليه يتعين الحكم على العنف الافتراضي تبعا لـ: [162].

- الحياة النفسية العميقة للمراهقين واحتياجاتها وأزماتها العاطفية ومشكلاتهم الشخصية.
- الدلالة الخفية التي تكسبها عندهم مختلف ضروب التخيل.

وعليه ، فقد يكون :

3 . 5 . 3 .1 التأثير السلبي للعنف الافتراضي : أي احتمال انعكاس العنف على سلوك المراهق أي تجسد أو يتمثل رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه ويكون رد فعل لإثارة رموز العنف الافتراضي (المحاكاة) وهذا ما يزيد في عدوانيته، وفق المخطط الآتي:"وفق نظرية التقليد او المحاكاة "

إحباط (حرمان) + مشهد عنف = سلوك عدواني [162]

وفي هذا الصدد وصلت عدة دراسات رأي أن لعب ألعاب الالكترونية عنيفة مقارنة بلعب ألعاب أخرى غير عنيفة يؤدي إلى ارتفاع الأفكار العدائية (متوسط القياس 0.27) وكذا الاحاسيس العدائية (متوسط القياس) 0.18 ، لدى الأطفال والمراهقين، بعد لعب لعبة فيديو عنيفة ، مقارنة بالمجموعة الضابطة (لعبة ألعاب غير عنيفة) وايضا دراسات اخرى تناولت موضوع العاب الفيديو من حيث الدافعية لممارستها , و اثرها في الرفع من مستوى العنف و العدوانية. [6] ص ص 39الى 44.

- violent video games and danger as predictors of aggression

قام بهذه الدراسة: garyw.guimetti. Patrick m.markey

(departement of psychology. Villanova university 800, 2007)

- قام الباحثون بدراسة كل من متغير الغضب و العاب الفيديو ذات الطابع العدواني كمؤشرين للتسبب في العدوان, ووصلوا إلى أن العاب الفيديو تؤثر بشكل كبير في تكوين السلوك العدواني للمراهقين كون أن هذه الأخيرة تعتبر مصدرا من مصادر تكوين الشخصية لدى المراهق.

- "the effect of the amount of blood in a violent video game on aggression. Hostility and arousal.

قام بهذه الدراسة: cristopher p. barlett. Richard f(departement of psychology.Iowa.state university. 2007.USA. kansas state university).

ركزت هذه الدراسة على محتوى العاب الفيديو, بالتركيز على متغير كمية الدم في هذه الألعاب أي الأكثر دموية, المتوسطة, الأقل دموية و ربط هذا المتغير برفع درجة إثارة العنف و العدوانية و من النتائج المتوصل إليها : الأطفال الذين يمارسون ألعابا أكثر دموية أكثر إثارة للعنف و العدوانية من الأطفال الذين يمارسون ألعابا اقل عدوانية.

- "evidence for publication bais in video game. Violence effects literature ameta-analytic review.

قام بهذه الدراسة : christopher f. ferguson departement of behavioral.applied sciences –and criminal justice.texas (a&m . international university.2007/ USA)

قامت بمقارنة بين الدراسات التجريبية و الدراسات غير التجريبية فيما يخص التخير لألعاب الفيديو ذات الطابع العنيف و العدواني و تأثيرها على المراهق من حيث من حيث اكتساب هذه السلوكيات ذات الطابع العدواني التي أصبحت تكتسي سلوكيات المراهقين و العاب الفيديو العنيفة , و أوصت الدراسة بضرورة تقنين الألعاب و مراقبة إنتاجها من حيث أهدافها و وسائلها.

- the effect of video game violence on physiological desensitization to real- life violence.

قام بهذه الدراسة: nicholas l. carnagey. Craigey a. andersoms. Bradj bushman.2006/ USA).

- يرى الباحثون أن التعرض لألعاب الفيديو يرفع من الأفكار العدوانية , أحاسيس الغضب, السلوك العدواني تخفيض السلوك التعاوني, الإثارة الفيزيولوجية.

- قامت دراسة على عينة من المراهقين بعد معرفة الوسائط التي يستعملونها و نوع الألعاب التي يمارسونها. بقيام هذه الفئة بممارسة العاب فيديو عنيفة (مجموعةA) و العاب فيديو غير عدوانية (مجموعة B) ثم مشاهدة شريط فيديو لمدة 10 دقائق , يحاكي الحياة الحقـــــيقية في الرعب و العـــــــنف.

و كانت النتائج : إن الذين يمارسون العاب الفيديو العنيفة يكونون اقل إثارة فيزيولوجية (حالة هدوء) عكس الفـــــــــئة التي تمارس العاب فيديو غير عنيفة فكانت الإثارة الفيزيولوجية مرتفعة.

- **<u>the effect of violent video game on aggressive behavioire – potential sex differences.</u>**

قام بالدراسة : bruce d, bartholow, and caraig a. anderson (2001 university of issouri-columbai iowa. Stateuniversity)

عينة الدراسة: 43 طالبا يمارسون العاب الفيديو بانتظام منهم 22 طالب و 21 طالبة.

هذه الألعاب نوعان:

- العاب فيديو عدوانية
- العاب فيديو غير عدوانية

مدة اللعب (الاختبار) : 10 دقائق

النتائج: العاب الفيديو العنيفة تزيد من السلوك العدواني لممارسي هذا النوع من الألعاب , عكس الفئة التي لا تمارس الألعاب غير العدوانية.

- الذكور يمارسون العاب الفيديو العنيفة أكثر من الإناث

- **<u>agression and violent behavoire: violent video games review of the empirical literature</u>**.

قام بالدراسة: mark griffiths notting ham. Trent.university.1999

- أضحت العاب الفيديو تثير مخاوف الناس, لما تحتويه من سلوكيات عدوانية و خطيرة و فوضة اجتماعيا, كونها تشكل خطرا على ممارسيها , و قد توصلت الدراسة إلى أن العاب الفيديو العنيفة قد تتسبب في اكتساب السلوك العدواني, و ما يزيد من خطورتها هو مجانيتها و هذا ما يسهل وصولها إلى السواد الأعظم من الأطفال, أي زيادة نسبة مستهلكيها.

فهذه الدراسات جميعها اكدت العنف الافتراضي المتضمن في العاب الفيديو يؤدي الى السلوك العدواني الذي يظهر في الغضب والانفعال

و عليه فتأثير (العنف الافتراضي) يكون:

- تأثيرا مباشرا على الأعصاب: حيث أن مشاهد العنف تشير توترا عصبيا ، يتمثل في ردود أفعال يمكن ملاحظتها: (غضب، تعبير عن فرحة بالفوز...الخ)
- تأثيرا وجدانيا: من خلال عبادة البطل، أي التأثر به، إلا أن الإعجاب بالبطل لا يؤدي حتما إلى محاكاة بطولاته.
- تأثيرا أخلاقيا: من خلال القيم الضمنية المتضمنة في ألعاب الفيديو وإلى عادة ما تصور ثقافة البلد المنتج، إلا ان الأثر هنا محدود مرتبط بمدى استعابها

3 . 5 . 3 .2 التأثير الايجابي للعنف الافتراضي

إن العنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو العنيفة يوفر للمراهق إمكانية تفريغ شحنة العنف الذي بداخله أي مخرجا للميول الشديدة ، كما أن المراهق الذي يعاني من الكبت يجد ذاته في عالم اللعبة الافتراضي، حيث يتخطى كل الحدود ويتخلص من خوفه، فسيناريو اللعبة يمكنه من تقمص الشخصية البطل وبالتالي ينفس عن مكبوته، مما يسمح له بتحدي حدود الضبط الاجتماعي –افتراضيا – أي يمارس مختلف أشكال العنف دون عقاب – وهذا ما يوفره له سيناريو اللعبة ، الذي يصور له مختلف أشكال العنف والعدوان والإجرام، وهو عنف مكافأ، عكس ما يجده في الواقع أي : أي فعل عنيف إيذاء : عقاب، ونظرا لما يتصف به المراهق بالميل للثورة والتمرد على السلطة (الأسرية أو المدرسية) ، والقيم الاجتماعية، وعليه تصبح لدى المراهق، رغبة قوية في التجديد وتغيير عالمه، وسيناريو ألعاب الفيديو العنيفة مسرحا للتعبير عن تمرده وثورته وهنا تقل نسبة التقليد والمحاكاة، كون أن النمو المعرفي للمراهق ليقتل بتحقيق الإدراك والقدرة على التمييز بين الواقع والخيال ، فهو يلعب ويمارس مختلف رموز العنف الافتراضي، إلا أن واقعيا لا يمكن تخطي الحدود أو القوانين الاجتماعية ، كما أن سيناريو ألعاب فيديو تصور أشكال عنف لا يمكن تقمصها واقعيا لا يقتل تقطيع الأجسام...الخ.

"وفي ظل التأثير الثقافي لمشاهد العنف دلالات كامنة تخلص إلى إمكانية حدوث تأثير تهذيبي أو تربوي للعنف، فالمراهق يجد عالمه الداخلي يتمثل في العنف الميثولوجي (الأسطوري)، الطابع الذي يتوافق مع أهوائه دون أن يشبع شغفه العنف" [162] وعليه يمكن قياس عدوانية المراهق في هذا الحالة وفق المخطط: " وفق نظرية التطهير "

إحباط (حرمان) + مشهد عنيف : عدوان أقل.

ومهما كان العنف فمدلوله هو نفسه سواء كان واقعيا أو افتراضيا وبين هذين الاتجاهين هناك من ينفي وجود علاقة تأثير، كون أن العدوان مرتبط بعوامل أخرى متغيرات سوسيولوجية وسيكولوجية (تأثير المحيط الأسري، الاحباط ، بيئة عدوانية...الخ.

ملخص الفصل

إن الحديث عن السلوك العدواني قادنا إلى التطرق إلى الإطار المفاهيمي للمصطلح ،ومن ثم محاولة عرض أشكاله ومظاهره ،وتعزيز ذلك بالنظريات المفسرة له.ولان أسباب السلوك العدواني تتعدد وتتباين حسب الاتجاهات النظرية،تركز اهتمامنا على تأثير تكنولوجيا الإعلام والاتصال على تنمية السلوك العدواني لاسيما الألعاب الالكترونية العنيفة.التي تطرقنا إليها من خلال عرض المفهوم ومن ثم صيرورة التطور التاريخي لألعاب الفيديو وكذا التصنيف ومعاييره ،وقد خلصنا من خلال العرض ، إلى أن السمة الغالبة على إنتاج ألعاب الفيديو هي العنف والعدوان، ومن أثار ذلك كما بينا التربية على العنف والإدمان

وسيناريو الألعاب الالكترونية العنيفة يجسد مختلف معالم العنف، بتقنية الجرافيكس المتطورة (الثلاثي الأبعاد) الذي يجعل اللعبة أكثر واقعية، ومن ثم التحضير للانغماس في عالم اللعبة الافتراضي. وخلال ذلك تتحدد إمكانية حدوث علاقة ارتباطيه بين العنف الافتراضي المتضمن بهذه الألعاب والعدوانية لدى المراهق، وقد تباينت الآراء في تحديد اتجاه علاقة التأثير ، فقد يكون سلبيا (المحاكاة) اي تمثل رموز العنف الافتراضي واقعيا ، أو إيجابيا ، كون أن عالم اللعبة الافتراضي يسمح بتفريغ مكبوت المراهق من العنف والعدوان ، ويكمن تأثير للعنف الافتراضي في جانبيه الكمي والكيفي، لان مدلول العنف يبقى نفسه، سواء كان واقعيا أو افتراضيا.

الفصل 4

الألعاب الالكترونية العنيفة وظاهرة العنف المدرسي

تعتبر المدرسة من مؤسسات التنشئة الاجتماعية، التي توكل إليها مهمة تنشئة الفرد تربويا ومعرفيا واجتماعيا ونفسيا ، وهي بذلك تكمل مهمة الأسرة وتعمل بالتوازي مع مؤسسات التنشئة الاجتماعية الأخرى، وتعمل لإعداد الفرد لأداء دورة في المجتمع، إلا أنها حاليا تعترضها معيقات جمة تحول دون أدائها لمهامها، تؤثر على سير الأداء التربوي، ويمتد الضرر خارج نطاق المدرسة ويترجم ذلك في مشكلات سلوكية يقدمها عليها الأفراد لاسيما في سن المراهقة، ومنها العنف الذي هو أحد أشكال هذه السلوكيات، حيث يقدم المراهق على السلوك العنيف كرد فعل لعدم الاستقرار أو نتيجة للتغييرات التي تطرأ عليه في نموه، وذلك كرد فعل لإثبات الذات أمام الآخر، إلا أن هذا السلوك العنيف قد يتحول من مجرد إثبات للذات إلى عنف مباشر، يمارس على الغير أو اتجاه الذات.

ونحن إذ نعالج هذه الظاهرة التي استفحلت في مجتمعنا وهذه ما تؤكده إحصائيات العنف المدرسي وأثارها على الفرد المنظومة التربوية وعلى المجتمع، نحاول عرض مفهوم العنف المدرسي وتصنيفاته، وبعض نماذجه كما نتعرض بالتحليل إلى أسباب العنف، ومن ثم آثاره وكذا تفسير هذه الظاهرة، ونختم الفصل بمحاولة مدى ارتباط العنف الافتراضي المتضمن ألعاب الالكترونية العنيفة وظاهرة العنف المدرسي وهذا من باب الاستهلاك الواسع لفئة المراهقين للعنف الافتراضي، فهل يبقى مجرد عنف افتراضي حيث يكون متنفس المراهق لإفراغ مكبوتة من العنف؟ أم يتحول إلى عنف واقعي من خلال التقليد والمحاكاة و أو التمثل؟، وأن لم يكن تمثلا، فهل يلغي ذلك تشبع المراهق بقيم العنف المتضمنة به؟، أي سنحاول تعليل حجم ظاهرة العنف المدرسي مع تنامي الاستهلاك رموز العنف الافتراضي ، ولاسيما السلوكات العنيفة المبتكرة التي يقدم عليها المراهق في التعامل مع الآخر،بمعنى هل يتغذى العنف المدرسي من حيث السلوكات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمنة في العاب الالكترونية العنيفة ؟

1.4 ماهية العنف

1 .1. 4 . تعريف العنف

1 . 1. 1. 4 التعريف اللغوي

العنف لغة : هو الخرق بالأمر وقلة الرفق به وهو ضد الرفق وأعنف الشيء أخذه بشدة [12].

وجاء في المنجد العربي "عنف بالرجل بمعنى لم يرفق به وعامله بشدة وكلمة violence تنحدر من الكلمة اللاتينية فيولونسيا violentia، والتي تعني السمات الوحشية بالإضافة إلى القوة والفعل هو فيولا:violare والذي يعني العمل بالخشونة والعنف والتدنيس وهذه الكلمات مرتبطة بكلمة "فيس" "VIS" والتي تعني القوة والقدرة والعنف.

أما في منجد لاروس، فقد جاء فيه، مصطلح (violence) بأنه قوة عنيفة ممارسة ضد شخص معين [165] .وعليه فالتعريف اللغوي للعنف يحمل معاني عدة منها استعمال القوة ، الخشونة، الإيذاء ، وهو فعل ضد الرفق.

2 . 1. 1. 4 التعريف الاصطلاحي

يعرف على أنه فعل ممنوع قانونا، وغير موافق عليه اجتماعيا [166]

3 . 1. 1. 4 التعريف النفسي

يعرف العنف في دائرة علم النفس، بأنه استجابة انفعالية ينتج عنها سلوك تدميري موجه ضد الأفراد أو البيئة أو اتجاه الفرد نفسه نتيجة الاحباطات أو بدافع الكره الشديد نحو الآخرين أو نحو الذات [167]. يعرفه فرويد، "أنه القوة التي تهاجم مباشرة شخص الآخرين وخيراتهم، بقصد السيطرة عليهم بواسطة الموت والتدمير والإخضاع أو الهزيمة [168].

إذن الفعل العنيف: استجابة انفعالية تضمن الهجوم على الغير بنفس القصد وهو إلحاق الضرر.

4 . 1. 1. 4 التعريف الاجتماعي

وينظر علماء الاجتماع إلى مفهوم العنف على اعتبار أنه تعبير صارم عن القوة التي تمارس لإجبار الفرد أوالجماعة على القيام بعمل أو أعمال محددة يريدها فرد أو جماعة أخرى، ويعبر العنف عن القوة الظاهرة، حيث تتخذ أسلوبا فيزيقيا، مثل الضرب أو بأخذ صورة الضغط الاجتماعي وتعتمد

مشروعية العنف على اعتراف المجتمع به، ويهدف العنيف إلى تحقيق جملة من الغايات وهي: القهر، الإذلال، عدم الرفق، الإكراه الاضطهاد، الانتقام، السيطرة، استصغار الآخر، الضغط، والقوة المبالغ فيها، إرغام وإجبار الآخرين على ما يريد. [169].

وبمفهوم أوسع نجد M.chaud يعرف لنا العنف على انه سلوك يظهر خلال وضعية تفاعل بين شخص أو عدة أشخاص يقترفون بطريقة مباشرة أو غير مباشرة فرادى وموزعي سلوكات ضد شخص، أو عدة أشخاص آخرين وبدرجات مختلفة ومتفاوتة وذلك للمساس بالكيان الجسدي أو النفسي أو الممتلكات أو الجانب المعنوي الروحي والثقافي" [170].فالعنف هنا لا يمس الكيان الجسدي والنفسي والممتلكات ، بل يتعداه تكنولوجيا إلى الجانب الثقافي أو الانتماء الروحي، وهذا ما يتجلى بوضوح من خلال تكنولوجيا الإعلام والاتصال التي أضحى من خلالها العالم قرية كونية لا مجال فيها للحدود الجغرافية. ومن خلالها تكمن ظاهرة الاختراق الثقافي والسيطرة على الآخر فكريا وقيميا، هذه الفكرة الذي يروج لها من خلال وسائل الإعلام (تلفاز، انترنت، ألعاب الفيديو، ونعبر عن العنف: على أنه نوع من السلوك العدواني يصدر من الفرد أو جماعته اتجاه الآخر سواء كان فردا أو جماعة، ماديا كان أم لفظيا، أو نفسيا، مباشرا أو غير مباشرا نتيجة للشعور بالغضب أو الإحباط أو للدفاع عن النفس أو الممتلكات أو الانتقام من الآخر أو الحصول على مكاسب معينة، ويترتب عله أذى بدني (جسماني) أو مادي (تخريب) أو (نفسي)، بصورة معتمدة بالطرف الآخر.

2. 1. 4 تعريف العنف المدرسي

يعرف Dubet (1998) العنف المدرسي: " هو مجموعة السلوك غير المقبول في المدرسة بحيث تؤثر على النظام العام للمدرسة، ويعيق العملية التعليمية داخل الفصل، ويؤدي إلى نتائج سلبية بخصوص التحصيل الدراسي ويتمثل في العنف المادي كالضرب والشحناء والسطو أو تخريب الممتلكات المدرسية أو الغير، الكتابة على الجدران والطاولات الدراسية، والاعتداء الجسمي، والقتل والانتحار ، وحمل السلاح بأنواعه ، والعنف المعنوي كالسب والشتم والسخرية والاستهزاء والعصيان بالإضافة إلى إثارة الفوضى بشتى طرقها بأقسام المدرسة والملاحقة بشتى أنواعها: [170]

ويعرفه Debarbieux (1996) : أن العنف المدرسي هو مساس بالنظام ومكونات المنظومة التربوية التي تتميز بقيم ومعايير اجتماعية وكذا المساس بالكيان الشخصي. [170].

ويعرف أيضا:على أنه "كل تصرف يؤدي إلى إلحاق الأذى بالآخرين وقد يكون الأذى جسميا أو نفسيا، فالسخرية والاستهزاء من الفرد وفرض الآراء بالقوة وإسماع الكلمات البذيئة جميعها أشكال مختلفة لنفس الظاهرة. [171].

وحسب (حسنين توفيق 1995) "هو مدرسة سلبية للمراهقين يخدع عقولهم ويزين لهم الأعمال العدائية والانحرافية في خط الحياد والمستقبل ويضلل مسارهم الفكري ويطبع عليهم بطابع القسوة والقوة، التي يستخدمونها من هذا السلوك العنيف وهذا قد يمتد إلى أخطر من ذلك بما يتسم به من الحقد والكراهية والنبذ. [171]

وعليه فالعنف المدرسي يمكن التعبير عنه على أنه سلوك عدواني يحدث بين بعض المراهقين المتمدرسين، سواء اتجاه بعضهم البعض منهم واتجاه الطاقم التربوي أو الطاقم الداري، أو اتجاه الأدوات والمعدات المدرسية أو المباني، ويتخذ أشكالا متعددة منها الضرب بالأيدي أو الآلات (جسدي) أو استخدام ألفاظ (إساءة تهديد ، سب شتم ،عنف لفظي)، في جانبه النفسي كالاستهزاء والسخرية والتحقير ومنها ما يكون اتجاه المعدات والأدوات والمباني باستخدام التخريب سواء بالحرق، تكسير، مسح، شطب...الخ، ونتيجته أحداث ضرر أو ألم ، أو جروح، خوف أو اضطرابات ، وهذا ما يؤدي إلى تعقد الجو المدرسي وإعاقة العملية التعليمية وهو بذلك سلوك متعلق باستعمال القوة (جسمية نفسه بإلحاق الضرر بالمستهدف سواء يشكل كلي أو جزئي وبوسائل مختلفة، تؤثر على الجانب المادي النفسي الأخلاقي-الثقافي-الروحي للفرد أو الجماعة في المؤسسة التربوية.

4 .1 .3 تصنيفات العنف المدرسي [170].

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

4 .1 .3 .1 تصنيف Dupaquier (1990) وفقا للشكل والدرجة:

- حسب الشكل

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

حسب درجات العنف المدرسي

- **أولا:** تأتي الفوضى في القسم وما شابهها (مثل محاولة إضحاك التلاميذ، أو التقليل من هيبة الأستاذ وسلطته...الخ
- **ثانيا**: العراك بين التلاميذ (أصلا موجود) ويزداد بظهور وتشكيل عصابات.
- **ثالثا:** الغياب الواضح وأخذ المال عن طريق التهديد والذي يؤدي إلى اضطراب الحياة المدرسية
- **رابعا**: الإخلال بالأدب والاستقرار وخاصة محاولة إخراج الأستاذ عن حالته العادية، حيث تظهر مواجهة بين التلاميذ المستفزين والأستاذ لمراقبة القسم أو التحكم فيه من طرف المستفزين.
- **خامسا**: هناك التخريب الذي ينطلق من كتبات بسيطة على الطاولات أو الجدران، مثلا تكسير زجاج النوافذ والكراسي إلى الحرائق المتعددة.
- **سادسا:** نجد العنف الجسمي ضد الأشخاص.

4 .1 .3 .2 تصنيف Le Blanc (1990).

- حسب طبيعة السلوكات العنيفة

- *العنف الرمزي*: الفوضى ، التغيب المدرسي، الامتناع عن العمل ، الامتناع عن الدخول، الخروج من القسم.
- *العنف السلوكي*: السب ، الشتم (استعمال كلمات بذيئة من التلاميذ ومع الأستاذ أو أعضاء الإدارة.
- *العنف النفسي* : التهديد-المساومة، سرقة يستعمل فيها التهديد.
- *الاعتداء المادي*: تخريب، كتابة على الجدران وعلى الطاولات، تحطيم الأثاث بكل أشكاله والسرقة ، والسلوكيات التي تدل على الأقسام بكل أنواعه.
- *الاعتداء أو العنف الجسدي* : خصومات بين التلاميذ، المخدرات، الاعتداءات الجنسية – الاعتداءات الجسدية.

4 .1 .3 .3 . تصنيف FORTIN (1989)

تصنيف السلوكات العنيفة حسب المسؤولين عنها:

- *عنف بين تلاميذ* : اعتداء شفوي وجسدي، جنسي، وكذلك رفض الآخر، السرقة باستعمال العنف، والتهديد بواسطة الأسلحة البيضاء.

- *عنف التلاميذ ضد الأساتذة والمؤسسة:* يتمثل في : الفوضى الكلام البذيء ، (الغايات، تكسير الممتلكات والأشياء المدرسية...الخ.
- *عنف المدرسي ضد التلاميذ:* مثل ك غياب الحوار، الاحتقار، اللامبالاة، العقوبات غير العادلة، الملاحظات الجارحة والتي تحط من قيمة التلاميذ، إضافة إلى العنف الجسدي أحيانا والعنف المعنوي أحيانا أخرى.
- *عنف مرتكب من طرف دخلاء عن المدرسة أو من طرف غير المتمدرسين المتواجدين بمدخل المؤسسة أو بقربها:* مثل الاعتداءات المختلفة "معاكسة التلميذات...الخ.
- *العنف الذي منشأة المؤسسة المدرسية:* ويتضمن هذا النوع وضع المدرسة العام غير اللائق ، مثل هندسها، مكان تواجدها موظفيها، الاستعمال الزمني، العلاقات الاجتماعية فيها وكيفية أو نوع التعامل مع الموظفين فيها والتلاميذ، إضافة إلى نشاطاتها المختلفة سواء ما تعلق بها من تأثيث أو نشاطات ترفيهية ورياضية وفسح تعليمية تربوية
- *ظواهر العنف الذاتي:*ويتمثل في الانتحار بعد إخفاق مدرسي أو عاطفي، التعذيب الذاتي، تعاطي المخدرات...الخ:

4. 3. 1. 4 صنيف 1994 Dubet

صنفه حسب المكان الذي يقع فيه بالنسبة للمدرسة.

عنف خارج المدرسة:

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

عنف داخل المدرسة:

وهو عنف يتولد بسبب الوضعية المدرسية نفسها المتمثلة في الاكتظاظ داخل الأفواج التربوية، ديمقراطية التعليم التي تسمع للمراهقين بالبقاء إلى سن (16سنة عندنا)، هؤلاء الذين.....معهم سلوكات غريبة عن النظام المدرسي، كالعراك بين الذكور الفوضى المستمرة، وصعوبة في قبول الرقابة الاجتماعية المدرسة هذه السلوكات التي تعكر المناخ المدرسي، وقد صنفها كامل عمران (2003)، من خلال دراسة ميدانية بسوريا، وصل فيها إلى أن العنف المدرسي ليس بالضرورة مصدره داخل المدرسة.

عنف من خارج المدرسة:

- زعرنة أو بلطجة (حب السيطرة والتسلط): عنف موجه من خارج المدرسة إلى داخلها، على أيدي مجموعة من البالغين ، ليسوا تلاميذ حيث يأتون في ساعات الدوام أو في ساعات ما بعد الظهر من أجل الإزعاج أو التخريب.
- عنف من قبل الأهالي: ويكون بشكل فردي أو جماعي فمثلا عن استدعاء ولي تلميذ يأتي للمدرسة قصد الاعتداء على نظام المدرسة والإدارة والمعلمين مستخدما أشكال العنف المختلفة.

عنف داخل المؤسسة:

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

4 .1 .3 .5 تصنيف : Pain للسلوكات العنيفة التي تقع في المدرسة.

حيث يصنف العنف المدرسي وفق صنافة Busse لأبعاد السلوك العدواني، لمختلف أنواع السلوكات العنيفة في المدرسة حسب عدة متغيرات وهي: العنف الايجابي في مقابل العنف السلبي، والعنف المباشر في مقابل العنف غير المباشر والعنف البدني (المادي) في مقابل العنف اللفظي، وهذا حسب الجدول الآتي: نشير أن العنف الايجابي، هو مقترن بهدف أو الوصول لتحقيق هدف ما أما العنف السلبي فغير مقرون بهدف

صنافة Pain (1997) للسلوكات العنيفة :

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

حسب التصنيفات الأربع التي أوردتاها في فصلنا هذا نجد أن هناك تنوع وتعدد في مظاهر وأبعاد السلوكات العنيفة المدرسية. إلا أن هناك تنوع وتعدد في مظاهر وأبعاد السلوكات العنيفة المدرسية،إلا أنها جميعا تتفق في أنها جميعا تؤدي إلى الضرر بالفرد أو الجماعة سواء كان الضرر ماديا أو نفسيا ، أو لفظيا وسواء كان الضرر هدفا في حد ذاته ، أو كوسيلة من اجل تحقيق مطلب ما، أو للدفاع عن النفس.

2 .4 تفسير ظاهرة العنف المدرسي

تتأثر ظاهرة العنف المدرسي لتداخل عوامل مؤثرة أو مهيأة لبروز الظاهرة، فالنمط السلوكي للعنف ينتقل إلى المدرسة من شارع إلى داخل أروقة المدرسة ومن ثم الفصل والقاعات الدراسية، ومن ثم من التلاميذ فيما بينهم إلى أساتذتهم والى مختلف الطاقم التربوي والإداري، وحتى البناء والعمران المدرسي، كتدمير الممتلكات المدرسية.

ويمكن حصر الأسباب والعوامل الخارجية في المحيط الاجتماعي الذي ينشأ ويتفاعل فيه، وكذا مؤسسات التنشئة الأخرى الأسرة، الإعلام، وغيرها).

وحتى النظام التربوي الذي يطغى عليه سيطرة العملية التعليمية على التربوية، وإغفال الجوانب السلوكية الأخلاقية كما أن الاهتمام بالعملية التعليمية الصرفة، يجعل الفرد المتعلم أسير هذه العملية (التحصيل وفقط وبأي الطرق) سواء كانت مشروعة أم لا وهذا ما يكون منبعا للتوتر الذي يخلق جوا من عدم الانضباط وقد يؤدي إلى ظواهر سلبية منها الاعتداء على الأفراد داخل القاعات والفصول الدراسية سواء اتجاه بعضهم البعض (التلاميذ) أو اتجاه الأستاذ أو أعوان الإدارة، سواء لفظيا (سب، شتم) أو إيذاء جسديا ، إذا وصل الأمر في درجة الصدام التحاد بين طرفي العملية التعليمية ، سواء في شكل احتجاج على درجات التحصيل أو الإثارة الفوضى في الفصل الدراسي، الأمر يستدعي تدخلا من طرف المعلم، من أجل إعادة الانضباط داخل الفصل ، وهنا تشير إلى ضرورة إيجاد قناة تواصل وتفاعل بين طرفي العملية التعليمية،لتفادي مثلا هذه السلوكات ومن جهة أخرى فان العمران المدرسي المهيأة بالمرافق التي من خلالها يمكن للمراهق من إفراغ طاقته من خلال وجود الأفنية والملاعب والساحات وكذا النمط العمراني المدرسي ولا يمكن التغافل عن العوامل الخارجية الأخرى كما ذكرنا كالمحيط الأسري ومختلف مؤسسات التنشئة الاجتماعية الأخرى ولاسيما مؤسسة الإعلام.

وعليه يمكن تفسير ظاهرة العنف المدرسي بشكل متكامل في شكل منظومة من الفرد والأسرة والمدرسة والمجتمع وعليه، تفسير ظاهرة العنف المدرسي من عدة مناح. [171].

4 .2 .1 التفسير النفسي: هذا الاتجاه يركز على شخصية المعلم والطالب ودور الاضطرابات الانفعالية والعقد النفسية والاحباطات والنزعات لدى كل منهما، ودورهما في حدوث العنف.

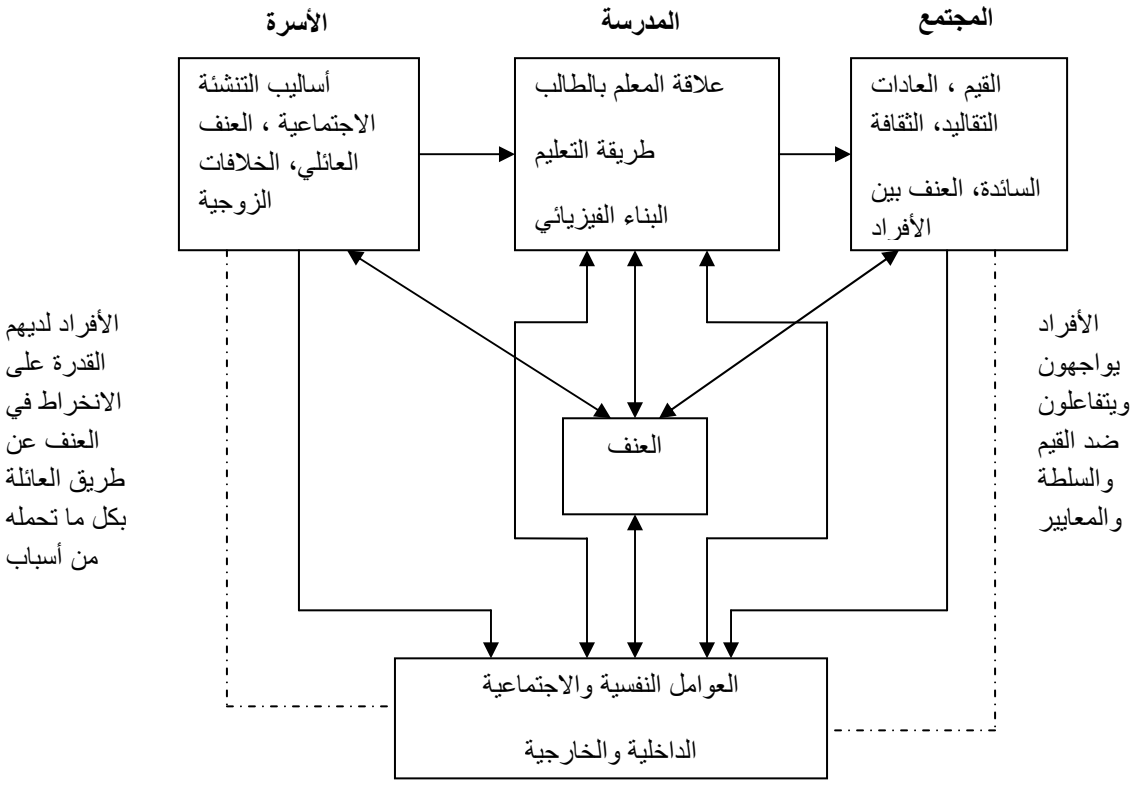
4 .2 .2 التفسير الاجتماعي: الذي يركز على القيم الاجتماعية لدى الطلبة والمعلمين فنجد مثلا أن الثقافة السائدة في بعض المجتمعات، قد نجد العنف وممارسته وتعزز وتقوي نزعة التسلط فقد يتحول العنف في الأسرة إلى مدرسة باعتباره شكلا مقبولا من أشكال الضبط.

4 .2 .3 التفسير الموقفي للعنف: هذا الاتجاه يركز على طبيعة التفاعل والعلاقة القائمة بين الطالب والمعلم مما قد يبرز دور الموقف في ظهور العنف في المدرة.

4 .2 .4 التفسير التفاعلي: أو النموذج التكاملي أو الشمولي الذي يركز على مجموعة من العوامل والعمليات التي تتفاعل مع بعضها البعض في صورة تفاعل متبادل بين الطالب والمدرسة والمتغيرات الاجتماعية ودورها في ظهور السلوك ألعنفي في المدرسة.

وعليه فالعنف المدرسي ظاهرة متعددة الجوانب تظهر نتيجة تفاعل عدة عوامل ودوافع، التي تؤكد طبيعة التفاعل المستمر ودور العوامل النفسية والاجتماعية الداخلية والخارجية والمجتمع بمثيراته.

وهذا المخطط يوضح لنا العلاقة بين العنف والمدرسة والمجتمع والأسرة.



العلاقة بين العنف والمدرسة والمجتمع والأسرة

3. 4 أسباب العنف المدرسي

حسب عرضنا للاتجاهات المحللة لظاهرة العنف المدرسي, توصلنا إلى أن الظاهرة متعددة الجوانب تظهر نتيجة تفاعل عدة عوامل, و دوافع و بالتالي لا يمكن رد أسبابها إلى عامل واحد دون الأخر, فالعوامل النفسية الخاصة بالفرد (الاضطراب, الانفعال, العقد النفسية, الإحباط, الكبت, الفشل...) دور في ذلك, إلى جانب التنشئة الأسرية التي ينوط بها تكوين شخصية الفرد و تعديلها ليكون فردا فعالا(ايجابيا في مجتمعه), و كذا العوامل المحيطة بالفرد أو المناخ الاجتماعي و ما يفرزه من قيم و باقي مؤسسات التنشئة الأخرى التي تكمل وظيفة الأسرة و تفعلها و لا سيما مؤسسة الإعلام التي أضحت ممولا معتبرا لمختلف القيم و لا سيما رموز العنف الافتراضي المتضمنة في طابق محاط بكل الإثارة و التشويق مصمم وفق تكنولوجيا متطورة تسمح بإدماج القيم من خلال الانغماس و الاندماج في أحداث سيناريوهاتها المحاكية للواقع, ومن ثم التمثل أو النمذجة, أو تفريغ مكبوت المراهق من العنف و العدوان, و هذا ما نجده جليا في الألعاب الالكترونية العنيفة إلى جانب العنف التلفزيوني, عبر أفلام الكرتون خاصة أو أفلام الاكشن.

و بما أننا بصدد معالجة أسباب ظاهرة العنف المدرسي لا نغفل عن الأسباب المتعلقة بالمحيط المدرسي, لا سيما, النمط العمراني أو البناء الفيزيقي للمؤسسة التربوية , اي مدى توفرها على المساحات الواسعة, و كذا مختلف المرافق الرياضية و الثقافية التي تمتص طاقة المراهق الحركية خاصة و الإبداعية،و كذا العلاقة التفاعلية بين قطبي العملية التربوية التعليمية (المعلم و التلميذ) و مختلف الأسباب المتعلقة بالمربي (المعلم), إلى جانب أيضا الطاقم الإداري, كون أن النظام التربوي لا يمكن فصل أنظمته و أجهزته من اجل تفعيل العملية التربوية و إثراؤها. دون أن نغفل عن خصائص و حاجات و متطلبات المتمدرس و هو في مرحلة المراهقة, نتيجة التغيرات التي تمس مختلف الجوانب الفيزيولوجية و النفسية و الانفعالية, و لا سيما اللااستقرار و الصراع, و النزعة للثورة و التمرد, و حب السيطرة و السعي نحو إثبات الذات, و غيرها و التي تترجم خاصة المراهقة العدوانية و المتمردة, كما عرفنا ذلك خلال الفصل الثاني, إلى جانب خصائص النمو الاجتماعي للمراهق و نزعته في تكوين علاقات اجتماعية, و التكيف و جماعة الرفاق و التأثر بها أكثر من المحيط الأسري, حيث تسيطر على اتجاه فكره و قراراته و بميله لروح الجماعة, و هذا التأثير ينقلب بالسلب على صاحبه, إن كانت رفقة سوء , و التي قد هي وراء سلوكياته العنيفة و أيضا المنحرفة داخل المحيط المدرسي و خارجه, و قد تجر به إلى عالم الجنوح و العنف و الجريمة. و عليه يمكن تصنيف أسباب العنف المدرسي إلى:

1. 3. 4 أسباب ذاتية متعلقة بالتلميذ نفسه

تلميذ الطور المتوسط يمر بمرحلة المراهقة, و التي تشهد عموما جملة من التغيرات الفيزيولوجية و الانفعالية و العقلية, و التي من شانها أن تؤدي إلى بعض المشكلات السلوكية, و تصرفات المراهق عادة تتميز بالعواصف و الانفعالات الحادة كما يراها" سنتايلي هول " منشأ هذا الصراع أن المراهق يتأرجح بين النضج و الشعور بالمسؤولية و هي رغبة النمو أو الرشد و بين التصرفات الصبيانية, كما يعد الجانب الانفعالي للمراهق جانبا هاما في عملية نموه, مرتبطا بالنمو الجسمي كما يكون في هذه الفترة, عرضة للغضب و الانفعال إذا تعرض لأي موقف إساءة أو الإحساس بالظلم أو القهر أو الحرمان, أو الاستغلال سواء من طرف الأسرة أو أفراد المؤسسة التعليمية, أو جماعة الرفاق مما يستدعي منه ذلك كرد فعل, قد يكون عنيفا أو عدوانيا, سواء اتجاه نفسه أو الأخر, في شكل صياح (بكاء) أو تهديد (عنف لفظي) أو ضرب (عنف بدني).

إلى جانب ذلك, العوامل النفسية التي تسهم في تركيبة شخصية المراهق, منها, الغضب, القلق, التوتر, الإحباط, الحساسية المفرطة....اتجاه أي موقف أو سلوك يتعرض له, و من الناحية الوجدانية نلمح رغبة المراهق في تقبل الغير له و الإحساس به ككيان و تعلقه العاطفي بالغير لا سيما الجنس

الأخر, و هو بذلك يطلق العنان لعواطفه دون رقيب أو حسيب مما يؤدي ذلك إلى الغرور و الكبرياء, و يدفعان بالمراهق إلى اللامبالاة بالقيم و المعايير و من ثم إلى التصرف بعدوانية [171], و عادة ما يكون هذا العنف و العدوان عنوان التمرد على السلطة سواء الأسرية أو المدرسية من اجل إثبات الذات, و من ناحية أخرى نجد صعوبة في هذه العقد النفسية التي تكونت نتيجة خبرات و أحاسيس عادة ما تكون مؤلمة قد مر بها في حياته (مثلا: ضحايا الإرهاب) , الذي يحتاج إلى فيض دافق من الحنان و الرعاية الخاصة لتعويض النقص الذي يشعر به, إلا أن إهمالنا له يجره نحو ارتكاب سلوكات عنيفة أو ممارسة سلوكات منحرفة بشكل ظاهر أو باطن, و هذا ما حدث – من خلال تجربتي المهنية في التعليم – حيث أقدم تلميذ (ضحايا الإرهاب) - مفعم بالعقد النفسية – على ضرب أستاذ مادة الرياضيات – حينما لم يوله أي اهتمام فتصرف لا شعوريا بصفع الأستاذ, و بعدها أحس بالندم بالشديد و لم يدر كيف يبرر سلوكه هذا, و عادة إن أي إهمال أو عدم التجاوب معه يدفعه لرد الفعل بشكل أو بأخر. و هذه العقد النفسية قد تكون عاملا في تكوين شخصية سيكوباتية. أي مضادة للمجتمع, ممارسة للعنف و العدوان دون مبالاة.

و يذكر (صالح المرفدي 2000) [171] . بعض خصائص هذه الشخصية:

- الميل للعدوان و الانتقام .
- الميل إلى الكذب و الغش و النصب و الاحتيال
- عدم الشعور بالذنب
- ضعف الضمير الخلقي
- عدم الاستفادة من الخبرات السابقة
- الأنانية المفرطة و الرغبة في ابتزاز الناس

و نحن في قطاع التربية و التعليم نواجه أنماطا شتى من التلاميذ الذين ينجرون نحو سلوكيات عنيفة كرد فعل لرد الاعتبار تأكيدا للذات, أو تعبيرا عن الحرمان في شقيه المادي و المعنوي لا سيما الحرمان العاطفي, الذي يدفع بالمراهق إلى ضرورة الاهتمام به و احتوائه, لان أي إهمال أو تجاهل أو عدم تجاوب معه يجره لمثل تلك السلوكيات العنيفة سواء كانت بدنية (دفع الكراسي, الطاولات, ضرب احد الزملاء , ركل الباب بعنف....) أو لفظية من خلال التطاول على الأستاذ, في شخص المظلوم و الإحساس بالقهر فيرد بذلك مجاهرا بصوته كتعبير عن ظلمه, أو غير ذلك و عليه, مثل هذه السلوكيات العدوانية و العنيفة التي يقدم عليها المراهق عادة ما هي في حقيقتها إلا مضادة مخالفة لمعايير المجتمع, دونما اعتبار لمشاعر و حقوق الأخر, و هذه الثورة و التمرد, ما هي أيضا – إلا – للتعبير عن ذات

المراهق , وتحكما في الانفعالات النفسية و الكبت و الحرمان, و التي تظهر في شكل ردود فعل كالغضب والإحباط, القلق و الضرب و غيرها. و تحكمها عادة حاجات مقموعة في نفسية المراهق, كون أن عدم إشباع حاجات المراهق سواء في طفولته أو مراهقته ينعكس على مسار و صيرورة نموه السليم.

و عليه فالنمو السليم, و التوجيه السديد من شأنه خلق شخصية سليمة, فليس كل المراهقة ثورة و تمرد و انحراف, إذ كيف يفسر إن يقود جيشا يتوجه لفتح إمبراطورية الروم بعد وفاة الرسول صلى الله عليه و سلم بقيادة شاب (زيد بن ثابت في 17 سنة من عمره). هذا كأقصى نموذج للتربية القاعدية (النفسية والروحية) السليمة و قس على ذلك , فهناك أناس معتدلون , متزنون, متفوقون, ناجحون بين أقرانهم...لان الظروف المحيطة و المؤثرات ليست نفسها, و هناك أيضا, قيم المجتمع و عاداته و تقاليده,....

أما حسب الجنس فهل هناك فروق بين الجنسين فيما يتعلق بالسلوكيات العنيفة؟

عادة ما يكون الذكور أكثر عنفا من الإناث, حيث يقول R.obert.Watson [170]."إذا كان هناك شئ قد اجمع عليه علماء نفس النمو و عامة الناس هو أن الأولاد الذكور أكثر عدوانية من الإناث" و من بين هذه الدراسات:

دراســــــــــــة:".Choquet et le boux " , إن الذكور يرتكبون سلوكات عنف من ثلاث مرات الى ثماني مرات أكثر من الإناث. و قد يفسر ذلك بطبيعة التنشئة الاجتماعية, و كذا الأعراف و التقاليد التي ترفض إقدام الفتاة على السلوك العنيف (الحشمة و الحياء) و كذا نمط الشخصية. فالذكور عادة ما يتميزون بالخشونة و الغلظة و العنف و هو نمط مرغوب فيه اجتماعيا كونه مظهرا للرجولة, على عكس نظرة المجتمع للشخصية الأنثوية, التي يجب أن يطغى عليها الهدوء والاتزان و الرقة و النعومة و الجاذبية, إلا أن هذا لا يعني إلغاء حكم العنف على سلوك الأنثى الفتاة، فهي تمارس عنفا غير مباشر و لا يظهر في عمومه بشكل مادي فهن عادة, ما يتخذن من الحيلة و المكائد, متنفسا للتعبير عم عدوانيتهن, و هذا لا يلغي العنف المادي من قاموس تصرفاتهن, فعادة ما يتشاجرن – ماديا - و ما يتطاولن... بألفاظ الضجر و السب و غيرها.

و يشير "bal et la" (1994) إلى أن ظاهرة العنف في تزايد و أن كلا الجنسين على العموم يستعملن, على حد سواء تقريـــــــبا العنف اللفظي أكثر من الأنواع الأخرى إلا أن Julie belanger (2002). [170] ص204. من خلال تكرار سلوك العنف لدى الجنسين على السواء و خطورته. إن سلوكات العنف لدى الذكور ليست أكثر تكرارا منها لدى الإناث و أننا بعيدون عن فكرة

إن البنات يستعملن أكثر العنف اللفظي و الذكور يميلون إلى العنف المادي, و عليه فالسلوك العنيف يمس كلا الجنسين, و أن كان هناك شبه اختلاف أو فروقات في جانبيه الكمي و الكيفي.

و عليه يمكن حصر أهم الأسباب المتعلقة بالتلميذ و المؤدية للسلوك العدواني:

- تعرض المتمدرس لخبرات سيئة في حياته (عقد نفسية)
- الكبت المستمر.
- الشعور بالنقص.
- رغبة المراهق في لفت النظر إليه.
- عدم شعور المراهق المتمدرس بالأمن
- عدم شعور المراهق المتمدرس باحترام و تقدير الآخرين.
- التعبير عن الثورة و التمرد و السلطة.
- التعبير عن مشاعر الغيرة.
- الفشل و الإحباط المستمر لفترة طويلة .

4 .3 .2العوامل المرتبطة بالأسرة

تعرف الأسرة على أنها :"عبارة عن وحدة ديناميكية, لها وظيفتها نحو نمو الطفل نموا اجتماعيا و سلوكيا, عن طريق التفاعل العائلي الذي يقوم بدور هام في تكوين شخصية الطفل و توجيهه" [172], و هي بذلك مؤسسة تنشئة , تسعى من خلال الوظائف المنوطة بها إلى تنشئة الفرد بغرس القيم و الفضائل والسلوكيات الحسنة و تهيئة هذا الأخير للاندماج في مجتمعه, إلا أن الخلل في البناء الأسري الذي يؤدي الى التقصير في وظائفها, و انعدام التفاعل الأسري و منه المناخ الملائم للتنشئة الاجتماعية يحول دون تحقيق الهدف, إضافة إلى أساليب التربية الأسرية, و عليه يمكن حصر أسباب العنف المدرسي المرتبطة بالأسرة في النقاط الآتية: [172] .

4 .3 .2 .1 الجو الأسري المشحون بالخلافات

فصراع الأبوين و عدم الإحساس بالاستقرار و الأمن في الجو الأسري, يدفع بالمراهق إلى تفريغ أحاسيسه المكبوتة بطرق متعددة, للترفيه عن نفسه من جهة و الانتقام من أسرته من جهة أخرى, و أولى هذه السلوكيات التي يقوم بها هي الشغب و التمرد

4 .3 .2 .2 التفكك العائلي

و ذلك بانفصال الأبوين أو موت احدهما, يعتبر من أهم حوافز و مولدات العنف, كونها و نظرا لما يتركه هذا الحرمان من أثار عميقة في المجالات الذهنية و الاجتماعية و العضوية, و هذا الحرمان الذي يمس الجانب الوجداني , فعدم الإشباع العاطفي من طرف احد الوالدين يجعل الفرد ينشا في كنف جاف خال من العاطفة و الحنان, و يلازمه ذلك في مختلف مراحل حياته, و تؤثر في سلوكيات الفرد تصرفاته باعتبار أن الحرمان الامومي و الأبوي بكافة جوانبه يعتبر من أهم حوافز مولدات العنف والسلوك غير الهادئ و ذلك لما يتركه هذا الحرمان من آثار عميقة في المجالات الذهنية و الاجتماعية والعضوية أحيانا [172].

3. 2. 3. 4 أساليب التربية الأسرية

- الإهمال

ونعني به عدم اهتمام الأسرة بالمراهق المتمدرس, أي انعدام الضبط و التوجيه, و عدم فتح المجال له للتعبير عن أرائه و انفعالاته و عواطفه, بشكل اعتيادي, مما يدفعه إلى القيام بسلوكيات مرفوضة فلا يجب توجيه المراهق لفعل كذا وعدم ذاك إنما إحساسه بالمشاركة الوجدانية والعملية بخصوصياته وأعماله كوندار الانفصال عن شؤون المراهق لحسه بعدم الاهتمام وانه غير مرغوب فيه وهذا ما يدفعه للجنون والعدوانية وعدم القدرة على ضبط السلوك.

فقد هدفت دراسة : goho (1985) إلى فحص علاقة أساليب المعاملة والسلوك العدواني لدى الأطفال , وتوصلت إلى نتائج أهمها أن هناك علاقة ارتباطيه بين أساليب المعاملة الو الدية الخاطئة التي تتمثل في الرفض والإهمال وعدم المبالاة وبين القلق والاكتئاب والسلوك العدواني للمراهق, [170] إلا أن المراهق في حاجة ماسة إلى احتواء المحيط الأسري و توجيهاته كونه يمر بمرحلة تغير تقوده نحو النضج و الرشد, على الأبوين إدراك خصوصيات هذا التغير و الاهتمام بحاجات المراهق و اهتماماته, و كلما قل التواصل و الانسجام بين المراهق و أسرته جعله أسيرا لجماعة الرفاق, و الإشكال إن كانت رفقة سوء, حيث تصبح مغيرا له للجنوح و السلوك العنيف و غيرها من السلوكيات غير المرغوبة.

- الرفض و النبذ

من أساليب النشأة غير السوية, حيث يتحلى نبذ المراهق و التنكر له و السخرية من أفكار هو الإنقاص من قيمته عند مقارنته بأقرانه أو إخوانه, و إحاطته باللوم و النقد على أي تصرف خاطئ يقدم عليه. و يخلق هذا الرفض للمراهق مشاعر الإحباط و الدونية و النقص, و من ثم يصبح سلبيا يخشى الناس و يتجنبهم أو عدوانيا متحرقا عاصيا, أو يكون هذا الرفض ماديا و معنويا [173].

الرفض المعنوي و يتجلى في [174].

- عدم مشاركة الأولياء لهموم المراهق.
- عدم الاستماع لانشغالاته للتخفيف من معاناته اليومية.
- الرغبة في التخلص منه سواء بإرساله لمدرسة داخلية لو طرده من البيت.

أما الرفض المادي, فيظهر على النحو الأتي:

- عدم الاهتمام بالنظام الغذائي للمراهق و اللامبالاة بأحواله الصحية كتركه عرضة لبعض الإمراض المعدية الخطيرة
- العقاب البدني عند ارتكابه لأخطاء
- الحرمان من المصروف اليومي.
- الحرمان من ممارسة هواياته المفضلة.

و عليه فنبذ الوالدين هو ممر المراهق للسلوك العنيف الذي يقدم عليه إزاء ذلك, كالسب و الشتم, أو تحطيم أثاث المنزل أو السرقة (عند الحرمان المادي) , الكذب للإفلات من العقاب البدني

- <u>الدلال المفرط</u>

عكس الإهمال و النبذ و الرفض, فخضوع الأبوين(طغيان الرغبات) الجانحة المتدفقة المستمرة المتزايدة , يفسد سلوك المراهق, فيجعله أنانيا و تطغى عليه نزعة التملك, بهذه التربية يتوجه للمدرسة إلا انه لن يجد استجابة من طرف أساتذته و أقرانه مما يدفعه إلى استخدام كافة الوسائل لجلب انتباه الأستاذ, كعدم الانتظام و المشاغبة, معاكسة الرفاق و رفض القيود و الحدود المدرسية, وفي هذا الإطار بين لنا نبيل راغب , علاقة التدليل بالسلوك العنيف, إذ جاء عنه اثر التدليل المدمر مثل الحرمان فالطفل المدلل اعتاد ان تصبح طلباته مجابة في التو و اللحظة...و لنا أن نتخيل ماذا يمكن أن يحدث للابن المدلل إذا ما فوجئ بعدم القدرة على تلبية إحدى طلباته! فمن المحتمل جدا أن يلجأ إلى العنف سواء بإضرار نفسه او بإضرار الآخرين كنوع من الرد على الضربة التي أصابت كيانه النفسي بالاهتزاز, والذي اعتاد ان يكون الجميع تحت إمرته [175].

- <u>تسلط الوالدين</u>

بينت دراسات عديدة العلاقة بين أسلوب تسلط الوالدين أو القسوة و ظهور نزعات العنف منها دراسة:"..kingery et la" التي توصلت إلى أن هناك فروقات ذات دلالة إحصائية بين المراهقين العدوانيين, فيما يتعلق بكل المتغيرات العائلية حسب تقييم الأولياء, فأولياء مجموعة المراهقين العدوانيين, فيما يتعلق بكل المتغيرات العائلية حسب تقييم الأولياء, فأولياء مجموعة المراهقين العدوانيين , يعيشون عنفا اسريا مرتفعا و ممارسات تربوية غير ناجحة, و يتميز هذا الوسط بنزاعات متكررة بين أفراد الأسرة الواحدة.... [170], كما أن المراهقين الذين يتعرضون لهذا النمط من أنماط التربية الاجتماعية (القسوة و التسلط) , يتسمون بالسلبية و ضعف القدرة على التفكير الإبداعي الخلاق, و يوصف هؤلاء أنهم عصبيون متقلبون, تغلب عليهم الحساسية و يعانون من عقد النقص و أحلام اليقظة و الشياط, و أن علاقتهم بآبائهم تتسم بانعدام الحرية و الشخصية [176] و كما أن حالات الغضب لدى المراهقين, نلاحظ تأثير الإحباط التراكمي , و عادة ما تتسم تنشئة الأفراد المتعصبين بالإحباط, على شكل عقاب او قمع مستمر أثناء الطفولة.....و إن المتعصب هو الذي يتعرض عادة إلى نظام تربوي اسري صارم [177] و أن هناك تناسبا بين العدوانية التي يكون عليها المرء و العقاب الذي يتلقاه الفرد و هو صغير فكما زاد ما يتلقاه الطفل من عدوانية في الصغر – كلما زادت عدوانيته عند الكبر [178].وهذا ما يدفعنا للقول أن العدوان لا يخلق إلا عدوانا كون أن الجزاء من جنس العمل فما يزرعه الوالدين (التنشئة الأسرية) يجنيانه عند الكبر في صورة الشخصية المنتجة. أي أن أسلوب التربية الذي يعتمد على التسلط و القسوة ينعكس على حياة الأبناء الاجتماعية و المدرسية بالسلب و تؤدي بهم إلى الوقوع في الأخطاء و ارتكاب المشاكل.

4. 2. 3. 4 المستوى الاقتصادي للأسرة

و نعني به الواقع الذي تعيشه الأسرة من حيث المداخيل و المصاريف و مع متأزم الظروف الاجتماعية. و ضعف القدرة الشرائية للمواطن . نجد هناك أسرا تنعطف نحو الفقر و الاحتياج و أخرى نحو التوسط او الغنى و لكل هذا الانعطاف آثار عميقة على سلوك المراهقين, و لهذا يختلف سلوك المراهقين المتمدرسين تبعا لاختلاف المستويات المختلفة للأسرة, فلكل فئة من فئات المجتمع أسلوب معين و نمط خاص في السلوك [172], لكن لا يعني أن السلوكيات العنيفة و العدوانية تصدر فقط من ذوي المستوى المتدني إنما أن ظروف المعيشة القاسية تقد تدفع المراهق إلى التصرف بالعنف للتعبير عن النقص الذي يعانيه خاصة أمام أقرانه, و يظهر ذلك في ابسط الأشياء, كعدم قدرته على شراء ثياب كالتي يرتديها اقرأنه, أو حرمانه من ممارسة الأنشطة الرياضية أو غيرها و التي تستدعي منه تكاليف مادية..... إضافة إلى ذلك و في مجال تأثير الأسرة نشير إلى أهمية عامل النشأة لا سيما الأخلاقية, فافتقار الأسرة إلى نمط تربوي أخلاقي أو جو اسري تنعدم فيه القيم الخلقية المتعارف عليها اجتماعيا

بطبيعته يؤثر على نمط سلوك المراهق، فالذي ينشا في أسرة لا تلقي وزنا للقيم و الأخلاق فنجدعلى سبيل المثال الأبوين كلاهما أو احدهما مجرما أو سارقا أو غير ذلك فهو بهذه السلوكيات تنعدم فيه كفاءة المربي. ففاقد الشئ لا يعطيه فما الذي يقدمه إنسان مجرم أو منحرف لأبنائه هذا إذا لم يرم بهم ليكون الشارع مأواهم. و عليه فالأسرة عامل هام في إكساب السلوك العنيف للمراهق لا سيما إذا افتقر فيها المراهق إلى الأمن العاطفي, و غياب القدوة في المربي, إلى جانب تأثير الجانب المادي في إشباع حاجات المراهق المادية, فهذا ما يدفع به إلى التوتر و الإحباط و الرغبة في الانتقام و اكتساب قيم العنف, و في هذا الإطار يذكر الدكتور عامر الصالح في ندوة القبس حول" مشاجرات الطلبة اليومية, الخلافات الأسرية بلغت المدارس " انه من خلال دراسة ميدانية لعينة عشوائية للطلبة و الطالبات, و جد فيها أن أكثر الأسباب المؤدية للعنف المدرسي و منها: المشاجرات اليومية تعود إلى الأسرة أولا (التنشئة الاجتماعية) و أن هناك علاقة طردية بين درجة التسلط و المخالفات السلوكية. فالعقاب البدني لهذا الطفل في الأسرة, يؤثر على سلوكه في المحيط المدرسي كان يتهجم الطالب على المدرسين أو أن يجادلهم بعنف أو يستخدم مع زملائه الألفاظ الجارحة, و يثير الشغب داخل الفصل و لا يحترم قوانين المدرسة [179] إلا أن تأثير العوامل الأسرية رغم أهميتها لا يمكن أن تكون وحدها المسؤولة عن العنف المدرسي, لأنها مثل العوامل الأخرى, فهي تتفاعل في اغلب الأحيان معها. (أي العوامل المرتبطة بالتلميذ, و كذا المحيط الأسري, ووسائل الإعلام.)

3. 3.4 العوامل المرتبطة بالبيئة المدرسية

تعتبر المدرسة المؤسسة التنشيئية الثانية التي تكمل مهام الأسرة , و هي الوسط الحيوي للطفل و المراهق, و غايتها القصوى هي إعداد فرد ايجابي منتج اجتماعيا و مندمجا منسجما مع أفراد مجتمعه من خلال عمليتي التربية و التعليم, التوازن بين الجانب المعرفي و السلوكي للمراهق قد يحدث خللا في النظام المدرسي, أو كل ما يتعلق بالجانب المدرسي بشكل عام , مما ينحرف بها عن وظيفتها و غايتها, و قد تتأثر بالعنف الاجتماعي لتكون أفنيتها و حجراتها مسرحا للعنف أو تكون هي بذاتها منبعا للعنف و هذا ما تفرزه الإحصائيات الدالة المؤشرة على خطورة تنامي ظاهرة العنف المدرسي و لا سيما المؤسسات التربوية , حسب إحصاء وزارة التربية الوطنية التي سجلت في الموسم الدراسي 2007 – 2008 ما يعادل 47000 حالة عنف مدرسي منها 1000 في الطور المتوسط [8] .كما أن أسباب العنف المدرسي مرتبط بقوة بنسقها و بناياتها, حجمها, ترتيب الأثاث فيها داخل الأقسام, و كذلك التنظيم الإداري و غياب القوى المنظمة, نوعية العلاقات بين الأشخاص في النظام المدرسي... [180] .

و يذكر أيضا الدكتور احمد حويتي (2003) أستاذ علم الاجتماع بجامعة الجزائر أن من أسباب ظاهرة العنف المدرسي, أسبابا تعود إلى المؤسسة التربوية نفسها, كطريقة تصميم المؤسسة, اكتظاظ الصفوف المدرسية, نقص المرافق الضرورية, و انعدام الخدمات الأساسية, إلى جانب أسباب تعود للمدرس, و كذا أسباب بيداغوجية (طرق التعليم و غيرها) و أسباب تنظيمية (مقاعد التعاون والتنسيق بين جمعية أولياء التلاميذ و إدارة المدرسة) و أسباب قانونية (أي انعدام وجود قوانين و لوائح واضحة تحكم عمل المؤسسة التربوية, الافتقار إلى أنظمة تعالج مسائل الخلاف بين الأطراف الفعالة في المؤسسة التربوية (الأستاذ, التلميذ, الإدارة..) [15].

و عليه يمكن تصنيف أسباب العنف المدرسي المتعلقة بالمحيط المدرسي إلى:

- 1. 3. 3. 4 النظام المدرسي

و تعني ما يصدر في التشريع المدرسي أي نظرة المشرع لعملية التربية و التعليم, يعنى بتنظيم الحياة المدرسية بشكل عام, كتنظيم الاستعمال الزمني و توزيع الأفواج التربوية, و عمل الفريق التربوي, و الطاقم الإداري و غيرها. و كذا المحيط المدرسي, و الذي نعني به الفضاء المدرسي (البنايات, الأقسام, الساحة) و أيضا البناء الفيزيقي للمدرسة من خلال نمطها المعماري, كترتيب الأقسام, اتساعها, تهويتها, توفرها على المرافق الرياضية و الثقافية.

2. 3. 3. 4 الجانب البيداغوجي

- *الأستاذ*

يهدف عمل الأستاذ في شقه التربوي و التعليمي في الإسهام في النمو المعرفي للفرد, و كذا بناء شخصية المتعلم , من خلال التقرب من المتعلمين و التعرف على مشاكلهم و تعديل سلوكياتهم و النظر إليه ككيان إنساني و لا يتعامل معه من خلال المقررات و البرامج (تقديم المعرفة) أو النقاط و الدرجات (التقويم). و عليه يمكن حصر أهم العوامل التي من شانها إثارة السلوك العدواني للمراهق خلال الفصل

الطريقة التلقينية التي يعتمدها المعلم التي من شانها جعل المتلقي (التلميذ) وعاء فارغ يجب ملؤه دون أن يعنى التلميذ ماذا تعني المعرفة التي يتلقاها, فهو مستقبل, دون أن يكون مشاركا فعالا و بهذا يشل قدراته الفكرية و العقلية, و لا يبحث عن إنمائها, و ما يميز المراهق هو البحث عن أسباب المعرفة و كيف . و لماذا؟ لكن إذا انفصلت هذه الحلقة, تدفع بالملل و من ثم عدم الاهتمام و اللامبالاة و يحاول أن يعوض ذلك بسلوكيات عنف بديلة منها: إثارة الفوضى داخل الفصل من اجل إثبات الذات كون أن الطريقة الحوارية الفعالة تشرك الفرد المتعلم و تحسسه بأهميته , فهو صانع للمعرفة ومن ثم مالك لها

وليس مجرد مستقبل في هذا الإطار يذكر"Merieu " إن احتكار الكلمة من طرف المعلم حيث تتصف السلطة في القسم بالأحادية, فهو يتحكم في كل شيء, و التلميذ ليس له أي سلطة لا على الزمن و لا على النشاطات و لا على الوسائل و لا على القواعد البيداغوجية و لا على نوعية المعلومة فلا يراعي لا المعلومة و لا طريقة توصيلها, و لا الميول و لا الأفكار و لا المشاركة في انجازها [15]

- *نوعية طريقة التعامل بين المعلم و التلاميذ*

أثبتت العديد من الدراسات الميدانية أن طريقة تعامل المعلمين مع طلابهم لها تأثير كبير في سلوك الطلاب و تؤدي إلى زيادة السلوك المرغوب فيه في الصف ، و قد تؤدي إلى عكس ذلك تماما كدفع الطلاب إلى القيام بسلوكيات عنيفة و التمرد على القوانين و عليه نميز بين أنماط ثلاثة للسلوكيات الصادرة من المعلم ، و نتيجة ذلك على سلوك التلاميذ [172]

نمط السلوك الصادر عن المعلم **نتيجة السلوك على مستوى التلاميذ**

1- سلوك متسلط ← 1- سلوك عدواني و شعور بالنفور و الاشمئزاز

2- سلوك متشدد ← 2- فتور و تمزق علائقي

3- سلوك متراخي ← 3- ضعف تحصيلي

– الأستاذ المتسلط

الذي يغلب عليه طابع الصرامة و الشدة و عدم فتح نافذة الحوار مع المتعلمين, و العمل على إبراز السلطة و التفرد بالرأي, و من أهم صفاته:

- استعمال أساليب القوة و التخويف.
- منع الثواب القليل للطلاب لاعتقاده أن ذلك سيفسدهم.
- الاعتقاد الراسخ بان الطلاب لا يوثق بهم إذا ما تركوا لأنفسهم.
- محاولة جعل الطلاب يعتمدون عليه شخصيا و باستمرار.
- التقبل الفوري لكل الأوامر من طلابه.

و عليه فقسوة و تسلط المعلم عامل استفزاز للطلاب, تثير قلق التلميذ و من ثم توتره و تزيد من انفعاله, و صراعه و كراهيته للمادة, و إهماله لها, و من ثم ضعف تحصيله, فكراهية الأستاذ تدفع إلى كراهية المادة و من ثم ضعف الاهتمام بها, و النتيجة , ضعف التحصيل فيها.

– الأستاذ متسيب و فوضوي

بحيث يترك الأستاذ الحبل على الغالب للتلاميذ من خلال قيامهم بالأنشطة الفردية و الجماعي من دون رقابة أو متابعة, و هو بذلك لا يؤدي وظيفته التعليمية التربوية, لا من حيث تقديم المادة أو من حيث التقويم, فالمعرفة لا تصل لذهن التلميذ و لا النتائج التحصيلية (التقويم) تعبر عن المستوى الحقيقي له سواء كانت علامات مرتفعة أو منخفضة.

إذن ضمن العلاقة البيداغوجية، نميز بين طرق التدريس والعلاقة بين المعلم والمتعلم وكذا التقويم، كعوامل قد تؤدي إلى السلوكات العنيفة والعدوانية إضافة إلى عامل برامج إعداد المدرسين، ونذكر في هذا القياس ان ضعف تكوين المعلم وتزويده بالمهارات اللازمة يجر به إلى تدريبات خاطئة وهذا ما نلمحه من خلال الإجراءات التنظيمية القاضية بإغلاق معاهد التربية والتكوين والتوظيف عن طريق الشهادة، حيث يلتحق حامل شهادة الليسانس (حسب التخصص، بغض النظر عن المدارس العليا) وهو يجهل تماما قواعد العمل البيداغوجي، ورغم رزنامة الندوات والأيام التكوينية فهي لا تف بالغرض كونها تسلط الضوء فقط على طبيعة المادة التعليمية من وجهة المعرفية البيداغوجية بغض النظر عن فن ومهارة التواصل مع المتعلم كما لا يمكننا التغاضي عن عامل الخبرة التدريسية.

3. 3. 3. 4 أسباب تتعلق بالإدارة المدرسية [172].

- النمط الصارم (التسلطي)

الذي يقوم على الاستبداد بالرأي و الغضب و الهيمنة على جميع الأدوار و العمليات الإدارية, و يستخدم أساليب الفرض و الإرغام و التخويف و لا تسمح , بأي نقاش أو تفاهم, ففرض هذا الأسلوب الصارم يؤدي إلى نفور التلاميذ من الدراسة و الهروب منها حيث لاتتوفر لهم قسط من الحرية و الشعور بالمسؤولية, ففي مثل هذا الجو يؤدي للملل و الإحساس بالإخفاق و القلق و القصور و النزوع إلى بعض الأعمال غير الاجتماعية لإثبات ذاتهم و التعويض عن قصورهم كتخريب ممتلكاتهم المدرسية و تكوين عصابات داخل المؤسسات.

- النمط التسيبي المتساهل للإدارة

بحيث تترك الحرية المطلقة للآخرين دون التدخل في شؤونهم و هو نمط يبعث على عدم الاحترام, و عادة ما يشعر أفراد المؤسسة بالضياع و عدم التصرف و هذا ما ينعكس سلبا على شخصية

المتعلم في علاقته بالإدارة المدرسية, كونه يعيش في وسط لا يحكمه نظام , و ما يدفعه للتمادي في السلوكيات العنيفة انه لا يوجد لا قيد و لا صرامة و لا نظام.

و بين هذا و ذاك فلا يمكن التغافل عن مبدأ الصرامة في النظام الإداري في تنظيم الحياة المدرسية و تفعيلها و الإسهام في العملية التربوية, و هذا ما يساعد الأستاذ على أداء مهامه التربوية, إما أمام نظام متسلط أو متسيب فكلاهما يعيق عمل الأستاذ و من ثم فشل العمل التربوي.

4. 3. 3. 4 قلة النشاطات المدرسية

للمراهق طاقة إبداعية يسعى من خلالها لإثبات ذاته, و هي تستلزم إيجاد أوعية مناسبة لإبرازها و تطويرها و تجديدها, و تعد النشاطات الرياضية و الثقافية في المحيط المدرسي مجالا مناسبا لذلك, إلا أن طغيان العملية التعليمية الصرفة يحول دون إيجاد مناخ ثقافي مدرسي, و هذا ما يدفعه إلى استثمار وقت الفراغ في سلوكيات غير لائقة, كما انه ينجر نحو اكتساب عادات سيئة, كالاعتداء على الغير والاستجابة للنزوات الضارة, كالتدخين و ممارسة العنف و إيذاء الآخرين في المحيط المدرسي. لان مثل هذه النشاطات التي تتطلب تفعيل النوادي الثقافية المدرسية من شانها شد و جذب التلميذ للتعبير عن مهاراته الأدبية أو الفنية أو العلمية أو الرياضية. و الانصراف عن القيام بسلوكيات عنيفة كعدم الانضباط في الصف و التمرد و التهريج, و هذا ما لاحظته شخصيا خلال أكثر انضباطا و جدية و تحصيلا, فهذه هي القاعدة إذا لم تستثمر طاقة المراهق ايجابيا, عادة ما تصرف في غير مسالكها أي سلبيا.

4. 3. 3. 5العقاب المدرسي

هناك بعض المواقف التي تظهر في المدرسة و تتطلب مواجهتها اتخاذ إجراء صارم أو فرض نوع من العقاب على ظروف الموقف نفسه, و العقاب هو وسيلة تقويمية تحذيرية في آن واحد, و هو إجراء يتخذ ضد التلاميذ الذين يؤتون عملا أو قولا يخالف تعاليم المدرسة و قوانينها و هو إطار مرجعي نحذر به و نمنع بواسطته ما قد يصدر عن الفرد مما هو ممنوع أو مخالف للأنظمة المعمول بها [181].

و العـــقاب ينقسم إلى نوعين:

مـــــادي: فصل التلميذ, حبسه, حرمانه من الامتيازات.....

معـــنوي: اللوم, السخرية, الزجر.

و يكون العقاب ايجابيا , و في هذا الإطار اصطلح عليه الأستاذ الدكتور: معتوق جمال, بالتأديب أو هو التهذيب و العمل على إصلاح الاعوجاج و ذلك من اجل الوصول بالفرد الى اكتساب الآداب (الأخلاق) و إبعاده عن السلوكيات الطائشة, و كل ما له صلة بالرذائل, و الغاية منه هو النوعية, و جعل الفرد يشعر بالمسؤولية و هو شكل من أشكال الإصلاح أو الجزاء سواء في طريقة اكتساب المعارف أو خلال عملية التنشئة. [169].

لكن متى يدفع العقاب بالتلميذ إلى التصرف بعنف اتجاه الآخرين ؟من خلال خبرتي المتواضعة في قطاع التعليم يمكن استخلاص بعض الأسباب التي تجر بالتلميذ لتصرفات عنيفة.

- العقاب المسلط على التلميذ ظلما, هذا ما يجعله يثور لفظيا في وجه المعتدي (الأستاذ, عون إدارة), و قد يتعدى ذلك إلى العنف المادي.
- الحط من كرامة التلميذ من خلال توبيخه أمام زملائه.
- التركيز على عيوب التلميذ باللوم و التوبيخ.
- الإحساس بالقهر, من خلال عدم اهتمام الأستاذ به, و لا سيما إن كان الأستاذ يميل بزاويةكبيرة نحو المتفوقين و النجباء و إهمال العناصر الأخرى
- تسليط العقاب المادي (ضرب مبرح , شد الشعر مثلا..), يثير رد فعل التلميذ إلى التصرف بالمثل مع الفاعل أو بديل عنه للتعبير عن رغبته في الانتقام.

و بهذا فالعقاب بهدف التسلط و الظلم يخلف سلوكيات عدوانية عنيفة, يدفع ثمنها المحيط المدرسي و عادة ما يقدم التلميذ على سلوك عنيف لرد الاعتبار لذاته.

6. 3. 3. 4 الفشل المدرسي

أثبتت الكثير من الدراسات وجود علاقة بين التحصيل الأكاديمي للطالب و العنف و أن معظم التلاميذ الذين يتصفون بتحصيل أكاديمي منخفض و يكون احتمال ارتكابهم أو مشاركاتهم بالعنف كبيرة و إن المشاكل الأكاديمية التي يواجهها التلميذ في المدرسة يؤثر عملية تكيفهم فيها [172] .

فقد بين Aubert (2001) [170]: أن هناك ارتباط بين ارتكاب العنف والاضطرابات، كقلة التركيز والانتباه، وعدم الاهتمام بأعمال المدرسة ....الخ، وهذا ما يزيد في تقوية الشعور بالنبذ لأن الفشل المدرسي سيعطي للتلميذ صورة سلبية على نفسه، ومنه يتراكم لدى التلميذ النبذ الاجتماعي والمعرفي.

ويذكر عدنان مهنا (1999) [182]: أن العنف قد يأخذ أشكالا لا متطرفة عندما يقوم الطالب بالتصدي للمعلم أو مهاجمته أو الإقدام على إيذائه في جسده أو ممتلكاته، كما تظهر هذه العدوانية في رفض التلميذ الذهاب إلى المدرسة أو يذهب غليها مرغما، مما يهيئ لديه الاستعداد لاتخاذ المواقف العدائية العنيفة، حيث يظهر ذلك في الفوضى الدائمة وفي صورة انتقام من الطالب الذي فاقه في العلامة أو من الذي يفوقه علما وذكاء. وعليه فالفاشل أو الراسب عندما ينتقل إلى فوج تربوي آخر يجد نفسه مع أقران يفوقهم سنا مما يدفعه بالزعامة عليهم التي يعبر عنها بفوضوية وعدوانية لإبراز ذاته ولمحاولة عدم الإحساس بالعجز في الجانب التحصيلي.

وعليه فطبيعة المؤسسة التربوية أي بناءها الفيزيقي وتعدادها وطبيعة النظام المدرسي، والجانب البيداغوجي، ونسب الرسوب المدرسي، التأطير التربوي، عوامل شأنها أن تكون سببا محفزا أو محركا للسلوكات العدوانية والعنيفة.

4 .3. 4 جماعة الرفاق

تعتبر جماعة الرفاق من أهم المؤسسات الاجتماعية التي تساهم في النمو السليم للمراهق, ففي هذه المرحلية الوسطية بين الطفولة و الرشد يكون الفرد بحاجة إلى من هو في مستوى نمو يتفهمه, و من خلال ذلك تتسع دائرة علاقاته الاجتماعية و تفتح له أبواب الاندماج بعد امتصاص معاييرها و تبني أفكارها و التشبع باتجاهاتها مما يقوي فيه الشعور بالانتماء و التفاعل الاجتماعي و الشعور بالرضا. [183]. و نزعة المراهق إلى التحرر من السلطة الأسرية و السلطة المدرسية بجعله يتجه نحو تشكيل جماعة رفاق ينخرط و يندمج فيها و قد ينمو العنف داخل جماعة الرفاق من خلال عاملين اثنين: [184].

- الاختلاط بين الرفاق

- فالاختلاط و الاحتكاك بين الرفقاء يجعل انتقال القيم و المعايير و العادات بينهم أمرا تلقائيا, بين أقران تختلف ثقافاتهم و أفكارهم و تجاربهم باختلاف مصادرها, و إن كان عنصرا أو أكثر يحمل بذور العنف و الانحراف كان ذلك أسهل لانتقال العدوى إلى الآخرين لأنه من المعتاد أن تميل الجماعة إلى توجه سلوكي موحد أو مقارب على الأقل.

- سلطة الجماعة:

- عادة ما تخضع جماعة الأقران إلى نظام و قائد يأخذ بزمام القيادة لما يتصف به من صفات وعادة ما ينال الزعامة الأقوى عضلات و الأضخم جسما و الأكثر قدرة على فصل النزاعات و

الخروج من الموقف منتصرا. و بهذا المنطلق العنيف السائد في الجماعة تقع حالات كثيرة للتسلط و الابتزاز بجميع أشكاله, و قائد الجماعة نفسه حين يتحكم في زمام الأمور بالقوة يألف القوة و العنف, و هو مقتنع ان العنف هو الوسيلة الوحيدة مع الغير و نمو العنف لدى القائد مقرون بالدعم الذي يتلقاه من الجماعة عند استسلامهم لعدوانه و انقيادهم لأوامره.

- و تأثير جماعة الرفاق عن المراهق تشتد و تضعف حسب:

- مدة الرفقة

حيث انه كلما زادت المدة التي يشرك فيها جماعة الأقران في الحي أو المدرسة أو غيرها زاد التأثير و العكس صحيح.

- قوة الجماعة:

و نعني بذلك مدى الانسجام و التقارب في المستوى المعيشي و الفكري و كذا القوانين المتعارف عليها و كذا القائد الذي كلما كان أقوى و اقدر على ضبط الأمور و السيطرة على الأوضاع كلما كان هناك التصاق بالجماعة.

- ضعف أداء الوسائط الأخرى

و نعني بذلك الأسرة و المدرسة و في هذا المجال يؤكد الدكتور السعيد العيادي: عن تأثير الرفقة في تحديد نوع وسيلة الاستهلاك الثقافي الالكتروني (حول طبيعة الألعاب الالكترونية العنيفة) و من جانب مدى تمثل المراهق لرموز العنف الافتراضي يؤكد أيضا أن تمثله يكون قويا كلما كانت تأثيرات الرفقة فيه قوية, فهو يحتك بمراهقين مثله في الوسط المدرسي, و هذا الاحتكاك يوقد فيه رغبة كبيرة نحو التقمص و التمثل و من ثم التبني , و يتحول في فجأة إلى شخص مشبع بهذه القيم العدوانية العنيفة, و بطريقة كمية متشابهة دون الشعور بملل أو إرهاق, و يتجلى ذلك بكثرة في الوسط الشبابي و بذلك نشير إلى تأثير الصحبة و الرفاق على سلوك المراهق الذي سعى إلى إشباع رغباته و ميوله و توليد ذلك من مقاومة مصادر السلطة (الأسرة و المدرسة) و جماعة الرفاق تسمى في كثير من الدراسات بالجماعة المرجعية و ذلك لأنها تحقق لكثير من الأفراد بعض ما عجزوا عن تحقيقه في ظل الجماعات الأولية أو نتيجة لعدم إتاحة الفرصة للتعبير عن ذواتهم في هذه الجماعات و تتضمن نظرية الجماعة المرجعية فكرة أن الفرد في فترة المراهقة يجد شلة الرفاق أو في العصابة مصدرا لتنمية هويته وتعريف ذاته.

والجماعة المرجعية تقدم لأعضائها نفس العوائد التي تقدمها الثقافة الفرعية وقد تكون أحيانا البديل للأسرة... [171].

وفي مجال تقليد البطل أفادت دراسة أن 46.8 % من طلاب المرحلة الثانوية و هي مؤشر على مدى قابلية بعض المشاهدين من الطلبة لاستهواء و محاكاة البطل المفضل لديهم و عند دراسة هذه النتيجة في ضوء متغير السن تبين أن نسبة الذين حاولوا تقليد بطلهم ترتفع إلى أقصاها (بنسبة 53.1%) عن طلبة الصف الأول . [185].

4 .3 .5 وسائل الإعلام:

دراسات عديدة أكدت على دور وسائل الإعلام و الاتصال في تنمية و غرس السلوك العنيف والعدواني عند مستهلكيها, منها دراسة ماري وين " *الأطفال و الإدمان التلفزيوني*" بد الفتاح صحي (1999) و حول العلاقة بين الإعلام و العدوانية, بين استطلاع قامت به مجلة المعرفة لمعرفة مدى تأثير الإعلام في تغذية السلوك العدواني, توصلت فيه إلى أن 46 % ينجذبون لبرامج العنف, و 74% يتمتعون ببرامج العنف, و 8 % من الطلاب يرغبون في ممارسة العنف بعد مشاهدتهم لأحد الأفلام التي تتضمن مشاهد عنيفة. [185].

و الحقيقة المألوفة أن وسائل الإعلام الحديثة تفيض بمشاهد العنف و الجريمة, و أن الأطفال والمراهقين خاصة التي أصبحت جزءا خاصا من حياتهم اليومية لا سيما أفلام الرعب , و كذا العاب الفيديو اليومية, و هم يستهلكون ما تعرضه من مشاهد العنف و الجريمة بشغف شديد و شهية متزايدة, والعنف المنقول عبر وسائل الإعلام, ينقل لنا السلوك البطولي الذي هو يكون سمة البطل الأكثر عنفا والأكثر قسوة في القتل و تصفية الأجساد و غيرها من مشاهد العنف المعروضة عبر وسائل الإعلام وتنشر إحصائيات أمريكية أن معدل ما يشاهده الطفل الأمريكي في طفولته يزيد على ثلاثة عشر آلاف جريمة قتل, و من خلال دراسة تحليلية لمحطة تلفزيونية حيث عرضت هذه المحطة 334 جريمة قتل أو الشروع فيه خلال أسبوع واحد بمعدل 8 جرائم في الدقيقة الواحدة [186], فهذا الكم من العنف الافتراضي يؤثر على عدوانية الطفل أو المراهق .

و دراسة أخرى بينت أن مشاهدة الأطفال لأعمال العنف عبر التلفاز و التي تعرض بشكل منتظم ويشاهدونها لعدة سنوات من عمرهم تيسر لهم اكتساب السلوك العدواني, من خلال تتابع خطواته و تعلم فنونه و اكتساب الثقة بمعرفة نقاط قوة الفرد و نقاط ضعف الآخرين, و يرسخ الأطفال لديهم هذا السيناريو من خلال الأداء الاستعراضي المتكرر له, سواء أثناء المحاورة مع الأقران أو خيالات أحلام

اليقظة, و يجعلوا هذا الأداء سهل الاستعادة عند التعرض لموقف محبط أي يصير تحوله من فكرة إلى عادة. [185], لذا توجد علاقة قوية بين كثافة مشاهدة الطفل لبرامج العنف و سلوكه العدواني , و كذلك و هو طفل و عدوانيته أثناء المراهقة و بعدها.

ومن بين هذه الدراسات دراسة تناولت أثر البرامج العنيفة على المشاهدين، حيث كشفت هذه الدراسة التتبعية لمدة 17 عام شملت 700 مراهق إلى ان هناك علاقة بين البرامج التلفزيونية العنيفة المشاهدة من طرف المراهقين والسلوك العنيف الذي يسلكه هؤلاء حينما يصبحون يافعين، وكشفت الدراسة ان المراهقين التي تفوق مشاهدتهم للبرامج العنيفة مدة أكثر من ساعة يوميا خلال فترة المراهقة المبكرة، يصبحون عنيفين في سنوات نموهم التالية، والذين تتراوح سنة مشاهدتهم للبرامج التلفزيونية العنيفة ما بين ساعة و 3 ساعات يوميا ارتفع معدل السلوك العدواني بينهم إلى 22 % ويبلغ المعدل 8,22 % لهؤلاء الشباب الذين شاهدوا حينما كانوا مراهقين التلفزيون لاكثر من 3 ساعات يوميا.(نشرت في مجلة المعرفة- العدد 86-أوت 2002). [171].

كما أن وسائل الإعلام تروج لثقافة العنف و الجريمة كفعل مقبول اجتماعيا خال من العقاب, وتعتمد على مبدأ تكرار فعل العنف (الجانب الكمي) , و كذا نوعيته التي تندرج فيها مظاهر العنف والرعب, (الجانب الكيفي) و كلامها يستندان لمبدأ الإثارة.

و يذكر لنا جليل وديع شكور (1999) [170], أن الطفل يكون أكثر ميلا للعنف من خلال آليات ثلاثة عندما يتعرض لنماذج العنف في التلفزيون أو السينما و هي:

- *التعلم بالملاحظة*: حيث يتعلم الشخص من مشاهد العنف التي يراها طرقا جديدة لإيذاء الآخرين لم يكن يعرفها من قبل.

- *تقليل الحساسية*: حيث تقلل حساسية الشخص للآثار المؤلمة للعنف و للمعاناة التي يعانيها ضحية هذا النفاذ كلما تكررت عليه مشاهد العنف يصبح أكثر إقداما على العنف دون الإحساس بالألم أو تأنيب الضمير.

- *تضعيف المعايير*: بمعنى أن الضوابط و الموانع التي تعتبر حاجزا بين الإنسان و العنف تضعف تدريجيا كلما تعرض الفرد لمشاهد عنف يمارسها الآخرون على الشاشة.

و نفسر تأثير السلوك العدواني في وسائل الإعلام على أساس التقليد أو النمذجة, أي تقليد النموذج العدواني وفق نظرية التعلم الاجتماعي, أي تأثير النماذج الرمزية للعنف الافتراضي المتضمن في أفلام الكرتون أو العاب الفيديو .

وعليه فوسائل الإعلام , سلطتها التأثيرية على المشاهد, لا سيما الطفل و المراهق, و ان ما تعرضه من برامج لا سيما العنيفة منها قد تعزز السلوك العدواني للمراهق الذي يصل الى درجة التقمص أو التمثل في المحيط المدرسي.

4 .4 العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية العنيفة و العنف المدرسي

4 .4 .1 حجم ظاهرة العنف المدرسي.

أضحت ظاهرة العنف المدرسي واقعا مفروضا تعددت أسبابه و انعكاساته على الفرد و المجتمع, و الإحصائيات الحالية تدق ناقوس الخطر, فحسب ما جاء في إحصائيات وزارة التربية الوطنية, و الذي قد نشر في جريدة الخبر حوادث, أن: 16000 طفل دون 12 سنة تورطوا في جرائم بشعة داخل المدرسة, كما أحصت 300 ألف حالة عنف مدرسي من مارس 2003 إلى 2008, [8] .و في دراسة أكاديمية لمفتشيه الجزائر تحت إشراف الدكتور احمد حويتي , حيث شملت الدراسة 21 ثانوية بالجزائر العاصمة. مست مقاطعات الولاية (شرق, غرب, جنوب, وسط) , و مست الدراسة ثلاث فئات (الأساتذة, مستشاري التربية, تلاميذ) ومن بين النتائج التي توصلت إليها أن المتوسطات تتصدر حوادث العنف المدرسي, بالنظر إلى خصوصيات المراهقة, أما عن أشكال العنف المدرسي الأكثر انتشارا منها: سخرية و استهزاء, إثارة الفوضى بالقسم, الضرب, السرقة, المشاجرة, الكسر و التخريب, السب, الشتم.... [15].

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

- تلميذان يقتحمان متوسطة (شيباني عبد الرحمان – غليزان) و يذبحان أستاذ اللغة العربية.
- مقتل تلميذ (18) سنة أمام باب متوسطة (زكي سعيد – وهران) على يد تلميذ بطعنة خنجر في القلب.
- تعرض تلميذ (متوسطة النشماتية – عنابه) إلى اعتداء بالسلاح الأبيض من طرف تلميذ آخر.
- تلميذ يترصد بأستاذه لأهانته له أمام تلاميذه, حيث أرداه جثة هامدة أمام مرأى التلاميذ و الأساتذة.
- طعن تلميذ (متوسطة موجاري عبد الله – أم البواقي) بالة حادة من طرف تلميذ آخر بعد مناوشات كلامية.
- قتل تلميذ زميلا له (ثانوية دراوي – بومرداس) .

- كما نقلت لنا جريدة البلد نبا تعرض تلميذ (13 سنة) لاعتداء جسدي من طرف زميل له باستعمال آلة حادة أمام مدرسة (زهور محمد – وهران) [186] .

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

2. 4. 4 تكنولوجيا الاتصالات و العنف (الانترنت, العاب الفيديو)

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

وما يمكن استخلاصه: [188]. أن :

- وسائل الإعلام - بشكل عام – تؤجج ظاهرة العنف و تعمقه.
- جعل الطفل و المراهق, يتعامل مع العنف على انــه حدث عادي و لا مانع من استعماله ضد الآخرين
- تصوير مشاهد العنف في مختلف البيئات, (أسرة: خلافات أسرية) المجتمع: (في الشارع) , دماء تتطاير, أصوات المسدسات و الرشاشات, جثث الضحايا....
- تقدم عبر برامجها, جرعات متزايدة متكررة من العنف, هذه الجرعات تؤدي إلى تنمية السلوك العدواني للطفل و المراهق, (حسب الدراسات التي أوردناها في الفصل السابق) و تؤدي إلى عدم الإحساس بالآخرين (حسب دراسة براد بوشمان - أستاذ علم النفس, حيث اجري اختبارا على عينة من 320 طالب قسموا إلى فريقين (مجموعة ضابطة: تلعب ألعابا غير عنيفة ,

مجموعة تجريبية: تلعب ألعابا عنيفة) و ذلك لمدة 20 دقيقة, و بعد دقائق من الانتهاء من اللعب تابع أعضاء الفريقين شجارا عنيفا, و كانوا فقط يستمعون لأحد المتشاجرين الذي كان يئن ألما و يعرج في نهاية الشجار, و جاءت فترة رد الفعل, الفريق الذي لعب ألعابا عنيفة في السعي لمساعدة الضحية في الشجار(بعد 74 ثانية) أطول من رد فعل الفريق الذي لعب ألعابا غير عنيفة (أي بعد 16 ثانية). [189] .

- الطغيان الإعلامي الذي تحكمه منظومة قيمية غريبة, كنمط قيمي ينسحب على العالم كله, هذا النمط المشحون بالعنف, و الذي يمارسه الطفل و المراهق بكل هوادة, و هو مبهور بصورة البطل الذي لا يقهر.

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

و قد تناولت العديد من الدراسات اثر العنف في و سائل الإعلام , لاسيما التلفاز, العاب الفيديو, الإنترنت, (العاب الشبكات) و العنف, و توصلت إلى وجود علاقة تأثير سلبي (وفق نظرية المحاكاة و التقليد أو النمذجة) أو وجود تأثير ايجابي وفق نظرية التفريغ أو التطهير) إلا أن اثر العنف الافتراضي في العاب الفيديو يفوق في حدته العنف المتلفز, لستة أسباب (عرضناها في الفصل السابق) أهمها : العلاقة التفاعلية بين اللاعب و مشاهد العنف عكس المشاهد الذي ينحصر عمله في تلقي مشاهد العنف الافتراضي , دون أن يكون فاعلا فيها .

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

4 .4 .2 .1 المدارس و انعكاسات العنف الافتراضي – حوادث –

- المنفذ للعنف عبر شبكة الانترنت هي العاب الشبكات و عن اثر الانترنت في بروز ظاهرة العنف المدرسي, تنقل لنا (مجلة المعرفة في عددها 85 – جويلية 2002) جريمة الطالب الألماني الذي قام بقتل سبعة عشر (17) من معلميه و زملائه في مدرسة بمدينة ايرفورت الألمانية. حيث مثلت هذه الحادثة صدمة جديدة للنظام التعليمي في هذه الدولة, و من خلال تفحص سيرة حياة هذا الطالب, اتضح انه معجب بلعبة على الانترنت, تمثل عملية قتل الإرهابيين, كلما زاد عدد القتلى الذين تتناثربلون احمر

يغطي الشاشة , اثبت الشاب مهارته و انه أيضا يعشق أفلام سيلفستر ستالون التي يبيد فيها أعداءه. [171].

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

كان المراهقان:" ديلان كليبولد و" , و" ايريك هاريس", قد أطلقا النار في مدرستهما فاسقطا اثنا عشرة قتيلا (12) من زملائهما بالإضافة إلى احد المعلمين و ذلك قبل أن يقتلا أنفسهما, و في تسجيل تركاه وراءهما وصفا عملية القتل التي سيرتكبانها, إنها ستكون مثل لعبة الفيديو" دوم " "doom ", المحببة إلى قلبيهما . و هنا تشير البروفيسور: كارين ديل اختصاصية علم النفس بكلية لينوارزاين شمال كارولولبنا , التي أشرفت على مشروع دراسة استخدمت فيها العاب الحاسوب "doom ", التي تستخدم لتدريب مشاة البحرية الأمريكية في الحرب منها: "مورتال كومبات" " mortal combat " و من بين ما توصلت إليه أن هذه الألعاب توفر بيئة تعليمية للعنف. [186].

3. في دراسة قادها الدكتور كرايج اندرسون [186]

اهتمت بتأثير العاب الفيديو العنيفة على الأشخاص الميالين من قبل العنف , حيث ذكر لنا حالة مراهق (17 سنة) قال عنه انه المراهق الدمث المهذب ضرب أحب أصدقائه بعصا خشبية بعد شجار حول ملكية إحدى المجلات . و قد أصيب صديقه البالغ من العمر 15 سنة بنزيف في المخ, و قد تحدث الطالب المعني للمشرف الاجتماعي لمدرسته الحكومية فقال: فقدت السيطرة على نفسي و خامرني شعور باني أرغم في تحطيمه حتى الموت كما هو الحال.

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

ما نلخص إليه , من خلال حالة المراهق, هو تأثير العنف الافتراضي في لعبة العنف التي يمارسها, مع تأثير الحجم الزمني الذي يقضيه في ممارستـــــه لها, إلى جانب جهل الأولياء لخطر الألعاب .

- قتل ولد عمره 14 سنة أخاه ذا 10 سنوات بسكين, و كان الدافع ببساطة هو الفضول لمعرفة ما إحساس القاتل بعد ارتكاب الجريمة, و عرف عن القاتل حبه الشديد لألعاب الفيديو المشحونة بالعنف

والشجارات , و قد اثبت التحليل النفسي ارتكابه بين العالم الافتراضي و الحقيقي و توحده مع أبطال الألعاب الالكترونية العنيفة التي يدمنها [4]

- أدانت السلطات الصينية صاحب احد مقاهي الانترنت و العاب الفيديو في مقتل طالب صيني من مدينة شنغهاي (18 سنة) , حيث عثر عليه ميتا في مقهى بجانب احد الألعاب التي لم يوضح ان كان الاركيد أو العاب اللعب الجماعي, و قد أوضحت الحكومة أن سبب الوفاة هي نوبة قلبية ألمت به. بينما كان يلعب العاب فيديو, مصادر قريبة من الضحية أكدت حبه لألعاب الفيديو, و انه أمضى في ذلك المحل عدة أيام متواصلة, استمر فيها باللعب, كان سببا في حدوث النوبة القلبية, و هنا مسؤول المحل لم يكن له تعليق خاص بذلك, لان المسئولين الصينيين يحملون أصحاب المحلات غرامات مالية ضخمة جراء تحملهم الشباب على البقاء لأيام متواصلة و التغيب عن المدرسة. [4]

- ذكر الطالب مايكل (مايكل 14 سنة), أن طلاب يستخدمون صور الفصل من بينها صورة المعلم , لإدخالها على جهاز الكمبيوتر , عبر جهاز الماسح الضوئي , سكنير, ثم يبدؤون بتقطيع الأيدي والضرب و استخدام القنابل اليدوية, لتدمير الشخص و إطلاق النار عليه, و هذا من خلال إدراج صورة المعني في لعبة من العاب الشبكات, (الطالب مايكل نسخة من لعبة "دوم" و هو معتاد تماما على لعبة "كويك" أو "الزلزال").

- في بريطانيا مراهق "17سنة" يستدرج ضحيته "14 سنة " ويطارده في إحدى الجزر ، ويعتدي عليه بالفأس عدة مرات تسببت في إصابات وكسور مبرحة قبل ان يسقط بضربات وطعنات السكين ، هذه الطريقة العنيفة شاهدها كثيرا في العاب البلاي ستيشن وسيطرت عليه فأصبح مهوسا بها ،القاتل اعترف لرجال الشرطة انه لم يكن ينوي قتل الضحية إنما مشاهد الدماء أثارته وتذكر لعبة الفيديو ، ووالدا الجاني " القاتل " طالبا السلطات بمنع وترويج مثل هذه الألعاب بين الصبية والمراهقين وقال الوالد انه يتهم العاب الفيديو فهي التي تشجع على العنف من خلال مبدأ الاستحقاق الذي لن يكون الابعدد الضحايا واستعمال وسائل وحشية في القتل وان هذه الألعاب من دفع بابنه لارتكاب جريمته التي استخدم فيها الوسائل نفسها التي مارسها في اللعبة ... [145]

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

- المراهق يتمثل رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لا سيما المدرسي, و ذلك من خلال جرائم على نمطية , الجرائم الافتراضية التي تصورها العاب الفيديو العنيفة.
- الباعث لمثل هذه الاعتداءات الكراهية و نبذ المعتدي عليه أو الضحية.

- فالحالة الأولى: نبذ للإرهاب (لعبة قتل الإرهابيين تدفعه لارتكاب مجزرة في حق زملائه و معلميه الذين نبذهم)
- الإدمان على العنف الافتراضي و الانغماس فيه يجعل اللاعب يخلط بين العالم الحقيقي و العالم الافتراضي.
- جهل المحيط الأسري لأثار العاب الفيديو و الإدمان على لعبها , مما يدفعها لترك الحبل في الغالب للعب أبنائهم دون رقابة أو متابعة أو مشاركة أو توجيه.
- الإدمان على اللعب بالعاب فيديو عنيفة و التغيب عن الدراسة, وفي هذا الإطار أورد مستشاري التربية اللذين قمنا بإجراء مقابلة معهما كثرة غياب التلاميذ و توجههم لقاعات اللعب و مقاهي الانترنت.
- الرغبة في الانتقام – من شخص المعلم- و إيذائه, و لو افتراضيا مؤشر خطير, ينذر بكراهية المعلم, و عنف التلاميذ ضد الأساتذة, و هو نوع من العنف غير المباشر, حيث أن التلميذ الذي لا يستطيع أن يسلط الأذى على معلمه واقعيا و بشكل مباشر توفر له العالم الافتراضي (العاب الشبكات) ذلك من خلال الحالة (رقم 6) , حيث يقدم على ممارسة أبشع مظاهر العنف على أستاذه, و هو بذلك يدمر في نفسه قيمة العلم و العلماء, و لهذا اشد تأثيرا في النسق القيمي.

3. 4. 4 العنف في سيناريو العاب الفيديو (نموذج)

كلنا كان يتلذذ بما كان يشاهده من مشاهد شغب عبر مسرحية:" مدرسة المشاغبين", التي ينفذ بطولتها عادل إمام و مجموعة من الممثلين , و التي تصور لنا مجموعة من الممارسات السلبية تجاه المعلم, و هو مؤشر كاف لعدم احترام التلميذ لمحيطه المدرسي و خاصة قيمة المعلم.

ومن الألعاب التي تحاكي لنا من عبر سيناريوهاتها في مقطع منه تصوير العنف المدرسي, كمظهر بطولي, لعبة dully " المتنمر" , و التي صيغ منها سيناريو فيلم الجهد العالي: crank – High voltage. حيث يصور لنا فتى يتم نقله لمدرسة داخلية, بسبب سوء خلقه و تصرفاته الصبيانية, و تدور بعد ذلك اللعبة في فلك تلك المدرسة, من تدبير هذا الطالب للمقالب و افتعاله للمشاكل و صراعه المستمر مع الأساتذة و الطلبة, هروبه المستمر من المدرسة, هذا فضلا عن الفتى الشقي الذي يسرق و يمارس العنف في المدرسة و الشارع و الأسرة.

- بداية هذا الفيلم المستوحى من لعبة الفيديو يصور سقوط البطل "Jason stathan" الذي يمثل دور شيلوس من طائرة و اختطافه من طرف عصابة تخضعه لعملية استئصال قلبه الحقيقي و استبداله بقلب اصطناعي يعمل بالطاقة الكهربائية.
- يستيقظ البطل من غيبوبته, و يدرك بعدها انه معرض للمزيد من جراحات الاستئصال للاستفادة من أجزاء جسمه.
- وبعدها يثور هاربا ويتمكن من الضغط على احد أفراد العصابة لعرفة الشخص الذي يملك قلبه .
- ومن ثم تبدأ رحلة مغامرات البطل الذي صوره (الفيلم) بقدرات جسمانية خارقة في تحطيم و ترويح كل من في طريقه, و أول مواجهة له مع أعضاء النادي الذي يتبادل معهم إطلاق الرصاص, أثناء تواجده للقبض على من يملك قلبه, و من ثم مع رجال الشرطة, و من جوانب الإثارة في الفيلم أن قلب البطل (فيلوش) يعمل بالطاقة الكهربائية و الذي يشحن ببطارية او من خلال أي مصدر كهربائي (بطارية سيارة) كما انه - مشهد – لما حاول رجال الشرطة صعقه بالات الصعق, يستعيد نشاطه من جديد على عكس ما يتوقعه رجال الشرطة , كما انه لم يسقط البطل. ليعاد بعده بث شريط طفولته لما كان فتى شقيا بالمدرسة. [191] .

سيناريو اللعبة التي جسدت كفيلم مشـــــحون بالعنف و الإثارة, و يصور لنا البطل في صورة التلميذ – مقطع من الفيلم – أو طفولته في المدرسة – كتلميذ شقي يسعى لتدبير المقالب و افتعال المشاكل و الصراع المستمر مع عناصر المحيط المدرسي (الأساتذة, التلاميذ, و ظاهرة الهروب من المدرسة, إلى جانب سلوك السرقة و تماديه في أفعال العنف في أسرته و مجتمعه.و جميعها مظاهر سلـــــبية تنفي قيمة التلميذ المتعلم, في حب العلم و احترام الأستاذ, و الانضباط في المدرسة, و هي تجسد مظاهر العنف المدرسي, الاعتداء الجسدي, المتمثل في صراع الأساتذة و التلاميذ, و الذي عادة ما يكون ماديا بالضرب أو الإيذاء, أو بشكل عنف لفظي (سب , شتم...) , و الاعتداء على ملكية الأخر في سلـــــــــــوك الـــسرقة.كما يصور لنا العنف عنصرا أساسيا في شخصـــــية البطل من خلال التمادي في أفعال العنف.

و من زاوية أخرى , فصراع البطل, أيضا, و سلوكياته العنيفة (إطلاق الرصاص) و الشدة في التعامل مع الأخر بالضغط عليه) هو عنف مشروع, فهو في مهمة استعادة قلبه أي حقه, و الدفاع من ممتلكاته الجسدية, و القوة هي الوسيلة الوحيدة لرد الحقوق و الدفاع عن النفس...., و لا يتوانى في استعمال أي وسيلة في سبيل استعادة حقه (إطلاق رصاص, تدمير ممتلكات (النادي) .....) , إلى جانب صراعه مع رجال الشرطة في محاولة القبض عليه.

4 .4 العنف الافتراضي في العاب الفيديو و انعكاساته على ظاهرة العنف المدرسي - تحليل الخبراء -

سنحاول عرض بعض أراء الخبراء في تحليلهم لظاهرة العـــــــنف المدرسي من وجهة ارتباطها بالعنف الافتراضي في العاب الفيـــــــــديو ،و العنف في أوساط المراهقين لاسيما في المحيط المدرسي:

- في أعقاب مذبحة شهدتها مدرسة قرب شتوتغارت (جنوبي البلاد) نفذها شاب يبلغ من العمر 17 عاما, راح ضحيتها خمسة عشرة شخصا (15) معظمهم تلاميذ, سعى خبراء علم النفس في ألمانيا إلى تحليل الدوافع التي يمكن أن تقف وراء حوادث القتل العشوائي, من بينهم, خبير في علم الأعصاب, ومدير مستشفى الطب و علاج النفس بجامعة أولم , جنوب ألمانيا (**مانفردشيبستر**) , الذي أكد أن الألعاب القتالية و أفلام الرعب , درجة استعداد العنف لدى الأشخاص الذين يداومون على لعبها, حيث قال في مقابلة له مع وكالة الأنباء الألمانية: " أن مشاهدة الأفلام التي تتضمن الكثير من مشاهد العنف والرعب و ممارسة الألعاب القتالية على أجهزة الكمبيوتر, بشكل مستمر ترفع درجة الاستعداد للعنف سواء في الحياة الافتراضية أو الواقعية, إلا انه لم يثبت من الناحية العملية, ما إذا كانت الألعاب القتالية الافتراضية و مشاهدة أفلام الرعب سببا لحوادث القتل العشوائي أم لا , إلا أن هناك عوامل أخرى, و انه من سلبيات مشاهدة التلفاز و الجلوس أمام أجهزة الكمبيوتر بشكل مستمر, تدهور الكفاءة الدراسية للتلاميذ ومعاناتهم من اضطرابات في الانتباه و القراءة و الكتابة, و انعزالهم التدريجي عن المجتمع وفقدانهم لصلاتهم الاجتماعية بأسرهم و أصدقائهم. [192] .

و بالنظر لتدهور الكفاءة المدرسية فقد ذكر في مقال عبر النت تحت عنوان:" إدمان التلفزيون و العاب الفيديو... الحصاد المر", قيام احد مديري المدارس في لندن, بزيارة بيوت الطلبة الذين يظهر عليهم النعاس أثناء اليوم الدراسي, و قام بمصادرة التلفاز و الأجهزة الالكترونية من غرف نومهم, و منذ ذلك تقدموا في دراستهم. [193] .

- أستاذ علم الإجرام بجامعة كامبردج البريطانية **" مانويل ايزنر:"** أن العنف لا يظهر فجأة في سلوك المراهقين و الشباب, بل هو نتيجة تراكمية لخلفيات مع الطفل منذ سنوات نموه الأولى, لتتبلور في سلوكه فيما بعد, و شاركه فيها عوامل أخرى أهمها الإعلام الحديث, بما فيها العاب الحاسوب, و أن ممارسة المراهقين لألعاب العنف تتطلب تركيزا ذهنيا و مشاركة تستدعي تقمصه لشخصية البطل , لا

يتخلص من تأثيرها بسهولة بعد اللعب, إلى جانب ارتفاع معدلات العنف بين الشباب الذين تتراوح أعمارهم ما بين 12 و 17 سنة, منذ التسعينات الفرد (بداية من التسعينات) و أن وسائل الإعلام السبب الرئيسي في نشر ثقافة العنف و اللامبالاة. [194] .

- أما في مجال تحليل ظاهرة انتشار استعمال السلاح لاسيما السلاح الأبيض في أوساط المراهقين بالرياض, يذكر **إبراهيم الزين** رئيس قسم الاجتماع و الخدمة الاجتماعية, بجامعة الإمام محمد بن سعود بالرياض – من خلال حديثه عن المشكلات الاجتماعية التي تدفع الأفراد لحيازة السلاح, إلى عوامل عديدة , منها تعقد الحياة الاجتماعية المعاصرة و صعوبة متطلباتها, إضافة إلى التغيرات الاقتصادية و الاجتماعية, و بعد عرضه لأشكال العنف السائدة و التي أهمها : الإيذاء الجسدي الذي يبدأ بالضرب المبرح باستخدام آلة حادة إلى استعمال سلاح للقتل, يؤكد على دور الاحتكار الثقافي أو بالأحرى الاختراق الثقافي عبر وسائل الإعلام و تكنولوجيا الاتصالات الحديثة, الذي يعد احد عوامل شيوع استعمال السلاح الأبيض (السكاكين, الساطور, الخنجر, شفرات الحلاقة و نحوها...) احد أكثر أنماط العنف الشائعة في المجتمع, إذ يميل هؤلاء إلى حمل هذا النوع من السلاح و استعماله في الاشتباكات, التي تحدث فيها بينهم خصوصا في المدارس والأحياء. و يضيف انه قد ذكرت دراسة أن نسبة استخدام السلاح الأبيض بلغت نسبة 64% في المشاجرات الطلابية, وان أكثر من 30% من المتورطين فيها, يتعرضون للإصابات, و ذلك يعود إلى ضعف رقابة الوالدين و تأثير المشاهد الإجرامية و العنيفة في الأفلام و المسلسلات عليهم مما أدى إلى خلق جيل مقلد لما يراه في الإعلام و ينميه له قرناء السوء, و حذر من فوضى انتشار السلاح الذي يعد مؤشرا خطيرا, يؤدي إلى تدهور الأمن و يشيع ثقافة العنف و تنامي جرائم استخدام السلاح الأبيض من قبل الأحداث في ظل غياب الدراسة العلمية المتخصصة و التي تكشف حجم المشكلة و مخاطرها على الأحداث ،و هذه السلوكيات الإجرامية, و غيرها من إفرازات العصر الغربي المعاصر, و الذي يعتمد على استعمال القوة و العنف, من أجل تحقيق الثروة أو الانتصار على الآخرين, و معروف أن المراهقين و الشباب يتأثرون بما يشاهدون و يسمعون من خلال *الألعاب الالكترونية و وسائل الإعلام*, التي تقدم الكثير من أفلام العنف و الجريمة و من ثم الميل لتقليد هذه السلوكيات و ممارستها. [193] .

و في أعقاب واقعة اقتحام مجموعة من المراهقين لمبنى متوسطة و ثانوية جبل طارق, يحي التنظيم معنى عنيفا و خطيرا بعد أن استخدمت فيها الأسلحة البيضاء و النارية حيث اعتبرت الأخصائية النفسية خلود عبد الله العيدان بالرياض إن الظاهرة جديدة في المجتمع السعودي, و أن العنف الطلابي مشكلة لها تاريخ عريق في المجتمع الغربي, و نظرا لكثرة العوامل التي أصبحت تؤثر في المجتمع الغربي, و التي

أضحى المجتمع العربي يشاركه شيئا فشيئا, و أن هناك العديد من الأسباب المشتركة في مقدمتها المواد المعروضة على شاشات التلفاز, سواء دراما أو كرتون كما هو الحال مع الألعاب الالكترونية التي أضحت تعد جزءا كبيرا و طبيعيا و مهما في يوميات الطفل و المراهق, مع التأكيد على عدم اعتقال دور النموذج المرغوب بمعنى أن كثيرا من مشاهد العنف بين الطلاب تكاد تكون نسيجا من مشاهد سينمائية, يلعب التقليد فيها الدور الأكبر, و أن الإشباع بمشاهد عنيفة بالإضافة إلى التعامل معه بأساليب عنيفة يولد ابنا مشحونا بالعنف و مستعدا لإطلاق ذلك في مجتمعه [195] .

- و في حصة صباح الخير يا عرب في قناة ام, بي, سي MBC المعروضة بتاريخ 13 – 03 – 2010 على الساعة العاشرة صباحا, و تحت عنوان: *اغتيال طفل أردني ب: 11 طعنة , يكشف عالم الجريمة بين المراهقين*, ذكرت أن الطفل علي حسن (13 سنة) انتهت حياته ب 11 طعنة على يد أقرانه المراهقين , فاجعة أثارت الكثير من التساؤلات والأفكار التي تؤدي في النهاية إلى جواب الصمت... الدكتورة لمياء الزبيري – مستشارة في التنمية البشرية و وسائل الإعلام بنشر العنف بين الأطفال و أسمته بالعنف المستورد و ذلك خلال حوار مباشر لها في برنامج صباح الخير يا عرب, و أكدت أن ظاهرة العنف مقصورة على الغرب و لكنها امتدت إلى المجتمعات العربية نتيجة التطور في نقل الجرائم عبر شاشة التلفاز, كما أنه لتفهيم ظاهرة العنف في المجتمع أدت إلى تزايد استخدام العنف بين الأطفال بالإضافة إلى التسلط و الديكتاتورية المفروضة في المجتمعات العربية, و عدم تحصين الأبناء ضد العنف مع نقص الرقابة من خلال ترك الأبناء يقضون ساعات طويلة للتعرض إلى المضامين المليئة بالعنف المقدم بكل إثارة و شوق, ليستوعبه الطفل باعتباره عنفا جديدا, و مقبولا, إلى جانب اختفاء دور المدرسة في توجيه الطفل ليتخلى عن العنف في تعاملاته مع الآخرين, و عليه شددت الدكتورة على ضرورة أن تضع المدرسة رقابة على العنف بين الأطفال و تشجيعهم على إبلاغ الوالدين على العنف الذي يتعرضون له , و أضافت أن ظاهرة العنف لها جذورها في المنظومة الاجتماعية, موضحة أن تغلغل العنف في الأفلام و اندماجه في القيم الاجتماعية قد يجعل الأطفال يكتسبون القيم السلبية بان الظالم أفضل من المظلوم, ليدركوا أن الاعتداء على الآخرين هي الوسيلة الفعالة للحصول على الحقوق المسلوبة, و أوضحت أن تمجيد القوة تعود إلى البداوة في الصحراء من اجل تعزيز فكرة البقاء , بينما لا يوجد متنفس طبيعي للقوة في المجتمعات العربية, و من ثم تترجم إلى ظاهرة العنف ضد الآخرين, و دعت في ختام حوارها إلى ضرورة تحصين الأهل لأبنائهم ضد العنف من خلال التربية, و إقناعهم باستعمال المنطق و العقل للدفاع عن النفس و التخلي عن مبدأ استخدام العضلات و قالت أن : " حان الوقت لان تدرك صراع المعرفة, و هو صراع العقل و ليس صراع العضلات, وان أساس التربية الاجتماعية تبدأ بتعليمهم كيف يستخدمون عقولهم في الدفاع عن أنفسهم, مقرة بان التفكير الصحيح يقودنا

نحو التصدي للعنف و منع الضرر عن الأطفال, و رحبت بان يحدث صراع بين الأطفال بحكمة المنطق و العقل و نبذ الدخول في صراعات عنف". [195]

- يذكر الدكتور عامر الصالح أن *وسائل الإعلام و العاب بلاي ستيشن زادت من عنف المراهقين*, معززا قوله بنتائج دراسة قد أقيمت على عينة عشوائية من المراهقين لمعرفة مدى تأثير وسائل الإعلام و الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق, و وجد أن المراهقين الذين امضوا وقتا كبيرا في لعب العاب البلاي ستيشن, و مشاهدة أفلام العنف هم أكثر عدوانا من غيرهم من المراهقين الذين لم تمنح لهم الفرصة الكافية لممارسة الألعاب الالكترونية و مشاهدة أفلام العنف, و أن العلاقة بين مشاهدة أفلام العنف و السلوك العدواني في المدرسة علاقة طردية, خاصة إذا اتسمت العاب البلاي ستيشن بالعنف كالمصارعة, و التخريب و التفجير و القتل و سفك الدماء, و الأدهى و الأمر من ذلك أن السلوك العدواني ينتقل من الطالب و نظيره الطالب إلى الطالب و معلمه , ومن هنا نجد أن الاعتداء على المعلـــــمين بشتى الأشكال: باللسان أو باليد أو بتخريب سياراتهم و الاعـــــتداء على المكاتب أو الأغراض الشخصية للمعلمين, وهذا الكلام ينطبق أيضا على الطالبات اللاتي كثيرا ما يستخدمن الكتـــــابة على جدران المدارس. [179]

- بالجزائر يرى ممثل عن الدرك الوطني لمقاطعة عين البنيان أن : الدراسة التي أجريت بالجزائر حول العنف , أقرت بان اكبر معدلات العنف موجودة بالأطوار الثانوية, حيث وصل الأمر إلى استعمال بعض الأسلحة المحظورة في الاعتداء على المعلم أو التلميذ, و مرجع ذلك مشاهدة مختلف أفلام العنف التي تستقطب اهتمام شريحة كبيرة من طلاب المدارس و التي ساعدت على تغذية العنف لديهم, لا سيما ما تبثه اليوم المواقع الالكترونية على شبكات الإنترنت من العاب تقوم أساسا على العنف كقاعدة أساسية للعب في ظل غياب عنصر الرقابة الأسرية. [196]

وما يمكن استخلاصه من خلال قراءتنا الأولية لهذه التحليلات:

- ظاهرة استعمال الأسلحة (السلاح الأبيض) في أوساط المراهقين أصبحت واقعا ملموسا, تفندها الإحصائيات و الأرقام كما جاءت في تقرير وزارة التربية, و هي ظاهرة تمس كل المجتمعات لاسيما الغربية و أيضا العربية.

- يتجه الخبراء و المحللون في تحليل ظاهرة العنف ضمن الاتجاه التفاعلي لتفسير ظاهرة العنف المدرسي, باعتبار الظاهرة محصلة عوامل مرتبطة بالأسرة و المدرسة و المجتمع, و كذا الإعلام

الحديث و تكنولوجيا الإعلام و الاتصالات , الانترنيت و الألعاب الالكترونية العنيفة يأخذ قسطا أوفر في مجال التأثير, إلى جانب جماعة الأقران و كذا الظروف الخاصة المحيطة بالمراهق.

- وجود علاقة طردية بين المحتوى العنفي في الألعاب الالكترونية العنيفة, و عامل الحجم الزمني الذي يستغرقه المراهق في اللعب و العدوانية و السلوكيات العنيفة التي يقدم عليها في المحيط المدرسي, إلا أن ذلك من وجهة نظر علمية سوسيولوجية يتطلب منا إحصائيات قضائية دالة, و دراسة حالة لمرتكبي الجنح (الأحداث) و تحليل العلاقة بين العنف الافتراضي و ظاهرة العنف المدرسي.

- عدوانية المراهق و سلوكياته العنيفة هي نتيجة تراكمية تخضع للتنشئة الأسرية, و كذا تأثير عوامل أخرى أهمها العنف الافتراضي في وسائل الإعلام و العاب الفيديو العنيفة.

- ارتفاع نسبة مشاجرات الطلبة يرجع إلى : ضعف الرقابة الأسرية, مشاهد العنف و الإجرام في وسائل الإعلام و العاب الفيديو العنيفة و رفقاء السوء.

- كثير من مشاهد العنف المدرسي تكاد تكون نسيجا من مشاهد العنف الافتراضي, الى جانب التعامل مع الطفل أو المراهق بأساليب عنيفة, مما يولد فردا مشحونا بالعنف, له استعداد نزواته العنيفة في تعامله مع محيطه.

- ظاهرة العنف متجذرة في العالم الغربي, و امتدت للعالم العربي من خلال الاختراق الثقافي, عبر تكنولوجيا الإعلام و الاتصال المتطورة التي أضحى فيها العالم قرية كونية

- الأنظمة السياسية الديكتاتورية في الوطن العربي

- الخلل في التنشئة الاجتماعية الأسرية و نقص المتابعة و الرقابة و كذا التنشئة المدرسية

- التأكيد على ضرورة إدراك صراع المعرفة الذي هو صراع العقل و ليس صراع العضلات, و هذا ما تقرره تكنولوجيا الإعلام و الاتصالات الحديثة.

و من الناحية العلمية الإجرائية فقد أفاد مستشاري التربية الذين تمت المقابلة معهما, مدى تأثير الاستهلاك الإعلامي على شخصية التلميذ, و من خلال نفحة تقليد حركات و سلوكيات العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لا سيما أقرانه, و هذا بشكل محدود نظرا للرقابة الصارمة من الناحية الإدارية.

و في اتجاه آخر يرى عالم الاجتماع karen Stern heimer في دراسة حديثة بجامعة كاليفورنيا أن العنف في العاب الفيديو ما هو إلا عامل ضئيل من العوامل التي تدفع بالشباب و المراهقين لارتكاب العنف, و هذا عقب مجزرة قامت بثانوية كولومبين "lycée colombine" حيث أقدم

مراهقون على الرمي بالرصاص على زملاء لهم أدى بحتفهم , ومن ثم قتلا نفسيهما, الأمر الذي أثار الجدل حول العنف الافتراضي المتضمن في العاب الفيديو , وكذا الموسيقى الصاخبة بها, إلا انه يثير تساؤلا مثيرا: هل العاب الفيديو تقتل؟ و ينفي ذلك وفقا لأرقام و إحصائيات مكتب التحقيق الفيدرالي , ان حوادث الجريمة و اعتقالات الشباب انخفضت بنسبة 77% في غضون 10 سنوات الأخيرة, و هي الفترة التي تزامنت مع إنعاش سوق العاب الفيديو الذي كان سببا في التقليل من مشاكل عنف الأحداث [197]

عالم الاجتماع كارين, يتجه بتحليله وفق نظرية التفريغ و التطهير , حيث يعتبر أن مشاهد العنف الافتراضي في العاب الفيديو العنيفة, تهيأ المجال الذي يفرغ فيه المراهق نزوته من العنف و العدوان و تمتص ثورته و غضبه و تمرده, و هو يلقي باللوم على العوامل الأخرى أهمها التنشئة الأسرية و خاصة ظاهرة العنف الأسري, إلى جانب الاجتماعي الذي من شانه أن يؤجج نزعة العنف و العدوان لدى المراهق, ولكن يقر أنها – سيناريوهات العاب الفيديو – مسرحا للعنف و الإجرام, و عامل ثانوي للعنف لدى المراهقين.

تقول كوستيلو بعد رؤيتها لجهاز اكس بوكس : " أنا لا أحبذ العنف الذي رأيته في الألعاب و انه لأمر مثير للسخرية ان مثل هذه التكنولوجيا المتقدمة مازالت تستخدم لصنع العاب شنيعة فيقتل فيها اللاعبون الشخصيات, وتقول بامبلا اكس – رئيسة منظمة الأمهات ضد العنف في أمريكا " توجد العاب تتضمن قتلا شرسا و عنيفا, و تصبح هذه الصورة أحسن و أكثر تفصيلا بفضل هذه التكنولوجيا ", لان التكنولوجيا الجديدة ستغري المصممين أكثر في التمادي في تصميماتهم للعنف الافتراضي. [198]

ملخص الفصل

العنف المدرسي ظاهرة اجتماعية غزت مدارسنا وأحدثت حالة من اللامعيارية تمثلت في الخلل الذي يتجلى في عجز المدرسة في أداء وظيفتها كمؤسسة تنشيئية تسهم في بناء المجتمع من خلال منتجها المتمثل في تكوين عناصر ايجابية فعالة في المجتمع والتي انعكست على الفرد "التلميذ " والأسرة والمجتمع . من خلال تجلي مظاهر عديدة تعرفنا عليها من خلال التصنيفات التي ذكرنا ،كما تعددت الأسباب المؤدية للعنف المدرسي منها ما هو متعلق بالتلميذ ومنها ما هو متعلق بالأسرة ومنها ما هو متعلق بالمجتمع ومنها ما هو متعلق بالمحيط المدرسي وكذا جماعة الرفاق إلى جانب تأثير وسائل الإعلام والاتصال وهذا ما أردنا تسليط الضوء عليه من خلال إحداث مقاربة مما توصلنا إليه من سرد حوادث العنف المدرسي المتعلقة بتأثير الألعاب الالكترونية العنيفة حيث ترجمت هذه الحوادث مشاهد عنف افتراضي " التمثل " .مستعرضين أراء خبراء ومختصين شددوا على خطر الألعاب الالكترونية العنيفة من خلال تحليلهم لحوادث لاسيما حمل السلاح في المحيط المدرسي، دون التغاضي على العوامل الأخرى المتسببة في الظاهرة من منظور تكاملي وبغض النظر عن عرض الاتجاه المعاكس الذي يتجه منحى نظرية التطهير والذي يدين الأسرة "عنف اسري " والمجتمع "عنف اجتماعي " بالدرجة الأولى واعتبار العنف الافتراضي كعامل ثانوي .

الفصل 5
الأسس المنهجية للدراسة

1 .5 مجالات الدراسة

1 .1 .5 المجال البشري

وحدة المعاينة أو الوحدة الإحصائية التي مرت بها استمارة البحث ، شملت تلاميذ المستويين الثالثة والرابعة متوسط والذي قدر ب : 150 مبحوث موزعين إلى :74 ذكور و76 إناث .

2 .1 .5 المجال المكاني

تمت الدراسة بمتوسطة الشهيد " احمد بوسليماني " المعروفة ب " Haranda" حي خداوي محمد البليدة ، التي يرجع إنشاؤها إلى تاريخ 1976 ، أما بناؤها فكان بتاريخ 1980 . تتربع المؤسسة على مساحة 3900 م^2 وتتكون من ثلاثين (30)قاعة للدراسة ومخبرين وورشتين ومبنى للإدارة بسبع(7) حجرات ومساكن وظيفية (5 مساكن)ومطعم كما تتوفر على مكتبة وقاعة رياضية وملعب رياضي .يسيرها طاقم تربوي مكون من (22) إداري و (55) أستاذ (37 أستاذة و 17 أستاذ) أي بنسبة 68.5 % نساء 31.48 %رجال .

الطاقم التربوي مكون من22 إداري و 54 أستاذ ، يشرفون على تسيير وتكوين 30 فوجا تربويا بطاقة استيعابية تتمثل في 1313 تلميذ منهم 721 تلميذ و 592 تلميذة موزعين إلى أربعة أفواج مستويات على النحو الأتي : أولى متوسط : احد عشر(11) فوج ، الثانية متوسط : تسعة أفواج(09) ، الثالثة متوسط خمسة (05) أفواج ، الرابعة متوسط : (05) أفواج

3 .1 .5 المجال الزمني

ونقصد به الفترة الزمنية التي التزم بها الباحث لإجراء دراسته ، وقد تمت هذه الدراسة حسب مراحل زمنية وفق مخطط انجاز البحث :

* شهر ابريل 2009 : تم فيه تحديد موضوع البحث وضبط اشكاليته وفرضياته " المشروع التمهيدي "
*شهر أكتوبر 2009: تعديل البحث ، البحث البيبلوغرافي .

* شهر نوفمبر 2009:إجراء دراسة استطلاعية ، بحيث قمنا بزيارة المتوسطة " المجال المكاني " التي تمت فيها الدراسة الميدانية ومن ثم بناء استمارة استطلاعية لم تتجاوز أسئلتها احد عشر(11)سؤالا مرتبطة بفروض الدراسة، وكان الهدف منها التعرف على مدى استجابة مجتمع البحث وكذا لضبط تساؤلات الإشكالية و فروض الدراسة .حيث تم توزيع الاستمارة على (30) تلميذا من أقسام المستويين الثالثة متوسط والرابعة متوسط " ذكور ، إناث "وخلالها تم انطلاق بناء شبكة الملاحظة .

*خلال الأشهر الثلاث :" الثلاثي الثاني :جانفي ، فيفري ، مارس "تطبيق تقنيات الدراسة " الملاحظة ، المقابلة ، الاستمارة ". وقد وزعت الاستمارة بشكل تجريبي على عشر(10) تلاميذ لاختبار إجاباتهم وبعدها تم تعديل صياغة بعض الأسئلة وحذف بعضها .ثم وزعت بشكلها النهائي انطلاقا من تاريخ 24 فيفري إلى غاية 07 من مارس ، هذه الفترة تزامنت مع إضراب قطاع التربية الأمر الذي عرقل عملنا قليلا ،إلا أن عمل أساتذة التربية البدنية ساعدنا أكثر، ويسر علينا عملية توزيع الاستمارات واسترجاعها كما مكننا من الاتصال الشخصي بالمبحوثين بحرية خلال حصة التربية البدنية ،إلى جانب مساعدة باحثتين في عملية التوزيع، وهذا ما يبرر توزيع عدد 150 استمارة في ظرف قياسي وفق الرزنامة الآتية .

الجدول رقم (01): رزنامة توزيع استمارة البحث

التاريخ	القسم	التوقيت	عدد الاستمارات	
2010/02/24	3م2	15H30ا 17H30	28	
2010/02/25	3م5	15H30 17H30	26	
2010/03/03	3م1	10H00 08H00	25	
2010/03/05	4م5	10H00 08H00	23	
	4م2	12H00 10H00	23	
2010/03/07	3م4	10H00 08H00	10	
	4م3	12H00 10H00	25	
المجموع	07 أفوج	14 ساعة	79(3م)	71(4م)
			150	

*الثلاثي الثاني : افريل، ماي ، تحليل محتوى عينة من العاب الفيديو المختارة ، عرض وتحليل النتائج، ضبط الفصول النظرية وتنقيحها .

2. 5 المناهج المستخدمة في الدراسة

تتطلب الدراسة السوسيولوجية من الباحث اختيار المناهج الأساسية,والتي على ضوئها سيتم معالجة موضوع البحث واهم الأدوات التي تمكنه من جميع المعطيات وتحليلها وفق "المنهج الذي يحدد بمجموعة من الإجراءات والطرق الدقيقة المتبناة من اجل الوصول إلى نتيجة [199]. ويعرف المنهج حسب مادلين غرافيتس M grawitz لتصور وتنظيم الموضوع " [200] ويمثل المنهج الطريقة التي يسلكها الباحث في الدراسة.أولي تتبعه لظاهرة معينة من اجل تحديد إبعادها بشكل شامل,يجعل من السهل التعرف عليها,وهو مجموعة من الأساليب والقواعد التي يسعى بواسطتها الباحث إلى اكتشاف الظاهرة الاجتماعية والوصول إلى نتائج أو قوانين علمنه موضوعه عن طريق وصفها وتحديد إبعادها ومؤشراتها.

وكون أن طبيعة الموضوع تبين المنهج الملائم,فقد استعنا في دراستنا القائمة حول اثر العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية,على تنمية السلوك العدواني للمراهق,على المنهج الوصفي التحليلي,وكذا منهج تحليل المحتوى.

1. 2. 5 المنهج الوصفي التحليلي

يهدف استخدام المنهج الوصفي التحليلي,إلى جمع الحقائق والبيانات عن ظاهرة أو موقف معين,مع محاولة تفسير هذه الحقائق تفسيرا كافيا [201].وعليه فالمنهج الوصفي التحليلي يتضمن العمليات الآتية:

- جمع البيانات المتعلقة بالظاهرة .
- تحليل البيانات المتعلقة بالظاهرة.
- تفسير البيانات المتعلقة بالظاهرة.

وذلك على المستويين الكمي والكيفي من خلال الاستعانة ببعض التقنيات, والطرق الإحصائية, وهو بذلك من طرق التحليل والتفسير بشكل علمي.

ووظفناه من خلال:

- جمع المعطيات:(توظيف التقنيات الآتية: المقابلة, شبكة الملاحظة, الاستبيان)
- تحليل وتفسير البيانات انطلاقا من المعطيات الاحصائية (النسب معامل كا^2 ...الخ) والقراءة السوسيولوجية لهذه المعطيات الكلامية للوصول إلى صياغة النتائج الدراسية

2. 2. 5 منهج تحليل المضمون

يرى لاسويل laswel:أن تحليل المحتوى يستهدف الوصف الدقيق والموضوعي, لما يقال عن موضوع معين [202]. وكأداة وتقنية يهدف إلى تحليل المحتوى الظاهري لمادة الاتصال عن طريق تبويب خصائص المضمون وتصنيفها وفقا لقواعد يحددها الباحث تحديدا علميا يساعد على الوصول إلى نتائج ذات مغزى عن طريق العد والإحصاء, وكذا الاهتمام بجوانب المعاني والعلاقات بين المعاني [203]. ويعتبر كتقنية غير مباشرة للتقصي العلمي تطبق على المواد المكتوبة, أو المسموعة أو المرئية, والتي تصد رعن الأفراد أو الجماعات حيث يكون المحتوى غير رقمي ويسمح بالقيام بسحب كيفي أو كمي بهدف التفسير وفهم المقارنة ويتم على المستوى الظاهري أي المحتوى الظاهري (كيف قيل؟)والمحتوى المستر(ماذا قيل؟) أي ما هو كامن أو مضمر في مادة التحليل[199] وتعرف نوال محمد عمر"انه تفكيك ما ينتجه القائمون, على وسائل الاتصال الجماهيري المكتوبة والمسموعة والمرئية,من مضامين متنوعة إلى أجزاء مادية,تسمح بكشف الرموز والصيغ المستخدمة في التعبير عن القيم والأفكار المراد تبليغها إلى الطرف الأخر في عملية الاتصال. [204].

وعليه فان منهج تحليل المحتوى كتقنية تساعدنا في تفكيك مضامين الألعاب الالكترونية والكشف عن رموز العنف المتضمن لها, سواء ظهر ذلك على شكل مظاهر العنف المادي(قتل, تدمير, خراب, صراع....) أو استنباط بعض القيم المرتبطة بالعنف كالظلم, التسلط, الخيانة, القهر...الخ.

وسنعمل على وصف المحتوى الظاهر للعبة (فئة كيفية قيل ؟)

إلى جانب المعاني الكامنة (لفئة ماذا قيل؟) آي رموز العنف الافتراضي المتضمن بها .

وقد تمت عملية تحليل المحتوى والمضمون, وفق الخطوات الآتية:

- مجتمع البحث : القائمة الكلية التي تضم كل أسماء الألعاب الالكترونية التي ذكرها أفراد العينة,بعد التأكد من صحة كتابتها عبر الانترنيت ثم تصنيفها حسب الجنس "أي التي اختص بذكرها كل من الذكور والإناث "حسب النوع ، وقد بلغ عدد هذه الألعاب بعد التصفية 55 لعبة :44 لعبة للذكور / و 33 لعبة للإناث ،18 لعبة مشتركة الاختيار بين الجنسين

.

أما حسب النوع فهي المنصفة كما يلي :

الجدول رقم(02) : تصنيف ألعاب الفيديو المختارة حسب النوع .

نوع اللعبة	التكرار
ألعاب الحركة	7
ألعاب المغامرات	20
ألعاب القتال	5
ألعاب الرمي	8
ألعاب المحاكاة الواقعية	3
ألعاب المحاكاة الرياضية	5
الألعاب الإستراتيجية	5
المجموع	54

ونشير هنا إلى أن ألعاب الحركة صنفا أساسيا ،لكن هناك بعض الألعاب تعذر علينا الأمر في البحث عن تصنيفها الفرعي ،كألعاب مغامرات أو قتال أو رمي .....إلخ بعد عملية البحث عبر شبكة الانترنيت وصنفت أنها ألعاب حركة وفقط .وكذا الأمر بالنسبة لألعاب ممارسة الأدوار"RPG" التي صنفت كالعاب حركة .

ـ العينة المعتمدة في التحليل

اعتمدنا على مبدأ المعاينة من خلال اختيار 7 ألعاب أي بنسبة 13 %قياسا على أعلى تكرار لاسم اللعبة حسب اختيار الجنسين " ذكور ،إناث "، باستثناء ألعاب المحاكاة الرياضية التي لا يمكن اعتبارها ألعابا عنيفة فهي خالية من مظاهر العنف ومظاهر الرعب المعتمدة في استمارة تحليل المحتوى ، وبغض النظر عن التمثيل النسبي لنوع العاب الفيديو ،حسب المجتمع الكلي .

الجدول رقم (03): القائمة الاسمية لالعاب الفيديو المختارة للتحليل حسب التكرار لدى الجنسين

الرقم	اسم اللعبة	نوع اللعبة	التكرار لدى الذكور	التكرار لدى الاناث
01	كونتر ستريك Counter strik 1.6	مغامرات الاكشنFPS	45	22
02	حرامي السيارات أو السرقة الكبرى للسيارات G T AGrand theft Auto Liberty City Storie	مغامرات Adventure	20	22
03	تيكيين3 Tekken	قتال Combat	13	00
04	Call OF DUTY 4	استراتيجية Strategique	11	01
05	تومبرايدر الاسطورةTomb Raider Legend	مغامراتAdventure	08	00
06	بيت الشياطين Resident Evil5	مغامراتAdventure	07	00
07	Wrath of the Lich King : World of War craft	إستراتيجية Strategique	03	07

ـ فئات ووحدات التحليل :تم تصنيف محتويات هذه الألعاب في إطار عدد من الفئات ،وقد استخدمنا نوعان من فئات التحليل هما :

ـ فئات ماذا قيل ؟: أي فئات المضمون أو المحتوى ، والتي تمثلت في فئات القيم ،وكذا مظاهر العنف المادي ، وفئات المظاهر الرعب وعمدنا من خلال عملية التحليل معرفة مدى تواجد هذه المظاهر والقيم في وحدة التحليل "لعبة الفيديو " بغض النظر عن التكرار .

ـ فئات كيف قيل ؟:أي الإشكال التعبيرية المستخدمة في كل لعبة فيديو

وعليه صممت استمارة تحليل المحتوى وفق العناصر الآتية :

ـ البيانات العامة : وعبارة عن بطاقة تعريفية باللعبة " اسم اللعبة ، الاداة الممكنة للعبة ، البلد المصنع للعبة ، الشركة المصنعة للعبة ،الجمهور الموجه له اللعبة ، شكل ممارسة اللعبة (يشكل فردي ،ثنائي ، جماعي ...)...." .

ـ فئات ماذا قيل ؟ وتضمنت ما يلي :

ـ نوع اللعبة -

الإطار المكاني والزماني للعبة . -3

- خصائص البطل وتحدياته .
- القيم المحتواة في اللعبة .
- مظاهر العنف المادي .
- مظاهر الرعب .

- فئات كيف قيل ؟:

- وسائل التعبير.
- المعالجة الفنية للرسوم .
- المعالجة الفنية للألوان .
- خصائص الجنيريك.
- نوع الحركات .
- المؤثرات الصوتية .

3 .5 التقنيات المستخدمة في الدراسة

ونعني بها أدوات جمع البيانات وعرضها وتحليلها .

1 .3 .5 أدوات جمع البيانات

1 .1 .3 .5 الملاحظة

ونعني : "بها توجيه الحواس والانتباه إلى ظاهرة معينة أو مجموعة من الظواهر ، رغبة في الكشف عن صفاتها أو خصائصها ، بهدف الوصول إلى كسب معرفة جديدة عن تلك الظاهرة"[205] وتعرف أيضا أنها " فحص السلوك مباشرة عن طريق باحث أو مجموعة أشخاص يقومون بدور الملاحظين "[206] وقد استخدمنا الملاحظة المباشرة البسيطة وغير المباشرة في بناء شبكة الملاحظة ، ركزنا فيها (بؤرة الملاحظة)على السلوكيات التي تتسم بالعنف والعدوان سواء كان عنفا لفظيا (سب ،شتم ...)أو عنفا رمزيا (السخرية ،الاستهزاء...)أو عنفا ماديا (ضرب ،جرح ، تخريب ...)وذلك خلال مجال زمني محدد وفي إطار مجال مكاني محدد أي داخل نطاق المؤسسة التربوية ، والاستعانة بباحثة مساعدة لرصد الملاحظات لا سيما داخل الأفواج التربوية

وتم ذلك خلال زيارتنا الميدانية التي كانت بشكل متواتر ومن خلال مقابلتنا لمستشار التربية الذي كان مكتبه موضعا للملاحظة و ايضا خلال تواجدنا مع أفراد العينة في الأماكن الآتية : فناء المؤسسة ،

قاعة الرياضة ، الملعب الرياضي ، مدخل المؤسسة .وذلك خلال الأشهر الآتية أي المجال الزمني : نهاية شهر أكتوبر ،الأسبوع الأخير من شهر جانفي ،شهر فيفري ، شهر مارس.

2.1.3.5 المقابلة

تعرف المقابلة على انها :" تفاعل لفظي بين فردين ، في موقف مواجهة وفيها يحاول أحدهما أن يستقي بعض المعلومات من الآخر حول آرائه وخبراته ومعتقداته [207]. وقد تم الاعتماد في دراستنا على المقابلة الموجهة مع المختصين في علم الاجتماع ،وعلم النفس ،ومستشاري التربية .

حيث تمت جملة من الأسئلة متعلقة بموضوع الألعاب الالكترونية العنيفة والعدوانية لدى المراهق مع أساتذة علم النفس وأساتذة علم الاجتماع ، وتحت عنوان الألعاب الالكترونية العنيفة والعنف المدرسيالتي وجهت لمستشاري التربية .وتم إجراء ثماني مقابلات على النحو الآتي :

الجدول رقم (04): توزيع المقابلات

المهنة أو التخصص	التكرار	المؤسسة
مستشار التربية	02	ـ مؤسسة ـ أحمد بوسليماني ـ البليدة ـ مؤسسة ـ بلقاسم الوزري ـ البليدة
أساتذة علم النفس	02	ـ جامعة سعد دحلب ـ البليدة ـ
أساتذة علم الاجتماع	03	ـ جامعة سعد دحلب ـ البليدة ـ

وتم إجراء المقابلات " المجال الزمني " خلال شهر فيفري من :02/02 الى غاية 2010/02/25 وكان الهدف التعرف أكثر على أبعاد الموضوع من الناحية المعرفية وكذا العملية من خلال تشخيص ظاهرة استهلاك الألعاب الالكترونية العنيفة وظاهرة العنف المدرسي وهذا خاصة مع مستشاري التربية وكذا اختبار فروض الدراسة .

3.1.3.5 الاستمارة :

تعرف أنها :" مجموعة من الأسئلة التي تعتبر كمنبهات لفظية مدروسة ، بعناية فائقة ،نتيجة لجهود عقلية ضمنية " [208]. كما تعرف بالاستبيان وهو في أبسط صوره وسيلة لجمع البيانات اللازمة للبحث من خلال مجموعة من الأسئلة المطبوعة في الاستمارة بطلب من المبحوثين الإجابة عليها .. [209] وقد صممت استمارة البحث وفق محاور خاصة بفرضيات الدراسة وبإدراج المتغيرات الأساسية للبحث والتي تمثلت في : المتغيرات المستقلة : ـ الألعاب الالكترونية العنيفة ، مدة اللعب اي

الحجم الزمني الذي يقضيه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي ، رموز العنف الافتراضي ، (إضافة إلى المتغيرات الضابطة " مستقل " الجنس ، السن)

ـ المتغيرات التابعة : السلوك العدواني ، العنف المدرسي .

وتضمنت أسئلة مغلقة تتطلب إجابات محددة وقد كانت على نوعين أسئلة تحتمل إجابة واحدة ،أو أسئلة تتضمن أكثر من إجابة من الإجابات المقترحة . الى جانب أسئلة مفتوحة ، وأسئلة نصف مغلقة . وقد تضمنت استمارة البحث ما يلي :

ـ بيانات عامة خاصة بالمبحوثين

ـ بيانات خاصة بفرضيات الدراسة، والتي لم نفصلها نظريا بنسبة كلية ،مراعاة لمبدأ تدرج أسئلة الاستمارة ،ولان هناك أسئلة مشتركة تخدم الفرضيات الأخرى ، عدا الفرضية الأخيرة المتعلقة بالعنف المدرسي .

وعليه يمكننا عرض أهم التساؤلات المتعلقة بالفرضيات :

ـ التساؤلات من (9الى 23).تبين لنا عادات أفراد العينة المتعلقة بممارسة ألعاب الفيديو

ـ قياس مدى تمثل المراهق لرموز العنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو في تعامله مع محيطه : الأسئلة الآتية:24 – 25 – 26 – 27 – 28 – 29 -47 وقد تم ربطها بالأسئلة الآتية : 1- 2- 11 – 23

- قياس وجود فروق ذات دلالة في استهلاك رموز العنف الافتراضي حسب الجنس الأسئلة الآتية : 30 – 31 – 32- 33- 34- 35- 36- 37- 38- 39- 40- 41- 42- 43-- 48- 49- 50- 51

ـ قياس العلاقة بين الحجم الزمني المستغرق في استهلاك رموز العنف الافتراضي والسلوك العدواني للمراهق. الأسئلة الآتية : 44- 45- 46- 23- 57-

ـ الفرضية المتعلقة بالعنف المدرسي : الأسئلة :(52–60)

و تم ربط متغيرات الدراسة بمتغير الجنس والسن والتحصيل الدراسي في بعض الحالات

2. 3. 5 أدوات عرض البيانات و تحليلها :

1 .1. 3. 5 تفريغ البيانات :

بعد جمع الاستمارات تم تفريغ البيانات على مرحلتين :

ـ أولا : تفريغ البيانات " الفرز المسطح" بالاستعانة بنظام EXEL كاجراء أولي .

ـ ثانيا الاستعانة بنظام SPSS لمعالجة النتائج .

5 .3 .1 .2 تحليل وتفسير البيانات واعتمدنا على :

- 5 .3 .1 . 2 .1 التحليل الكمي : حيث استفدنا من تقنية التحليل الإحصائي كوسيلة للتكميم والتنسيب مختلف المتغيرات ،واستعملنا النسب المئوية والجداول الإحصائية وكذا الدوائر والأعمدة والمضلع التكراري .واختبار كا^{2}الذي يتيح معرفة ما إذا كانت هناك فروقات ذات دلالة إحصائية

-5 .3 .1 . 2 .2 التحليل الكيفي : التحليل الكمي مكننا من القراءة الإحصائية ومن ثم القراءة السوسيولوجية أو التحليل السوسيولوجي للوصول إلى تفسير منطقي علمي للظاهرة المدروسة .

5 . 4 العينة ومواصفتها

نظرا لطبيعة الموضوع ، ومراعاة لإمكانيات الباحث المادية والزمنية .قد تم حصر مجتمع الدراسة واخترنا طريقة المعاينة مستخدمين طريقة العينة القصدية .وتمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ المرحلة المتوسطة باكمالية " احمد بوسليماني" .وتمثل المجتمع الأصلي في تلاميذ المستويين الثالثة والرابعة متوسط الذين يلعبون ألعابا الكترونية تتسم بالعنف والذي بلغ 443 تلميذ موزعين على النحو الآتي :

الجدول رقم (05): توزيع المجتمع الأصلي حسب :المستوى والجنس

الجنس / المستوى	ذكور	الإناث	المجموع
الثالثة متوسط	**117**	**115**	**232**
الرابعة متوسط	**101**	**110**	**211**
المجموع	**218**	**225**	**443**

أما حسب السن فان أفراد المجتمع الأصلي سنهم يتراوح مابين 13 سنة إلى 19 سنة أي من تاريخ ميلادهم محصور مابين (1991 الى 1996)وهو يشمل مراحل المراهقة " المبكرة ، المتوسطة ، المتأخرة "

الجدول رقم (06): توزيع المجتمع الأصلي حسب :تاريخ الميلاد أي السن.

تاريخ الميلاد / الجنس	1991	1992	1993	1994	1995	1996	المجموع
ذكر	07	23	36	70	57	19	208
أنثى	01	18	34	77	84	17	225
المجموع	08	41	70	147	141	36	443

وعليه تمت المعاينة على النحو الآتي :

- حجم العينة : 150 مبحوث.

- المجتمع الكلي : 443 مبحوث (تلميذ).

150× 100 ÷ 443 =33.86 % اي 34 %

وعليه تم استخراج العينة بنسبة سبر 34 %على النحو الأتي :

مثال : مستوى الثالثة متوسط ، ذكور : 117× 34 ÷ 100 =40 مبحوث .

وبنفس الطريقة تصل الى حجم العينة كما يلي :

الجدول رقم (07): توزيع المجتمع الأصلي حسب المستوى والجنس

الجنس / المستوى	ذكور	الإناث	المجموع
الثالثة متوسط	40	39	79
الرابعة متوسط	34	37	71
المجموع	74	76	150

الفصل 6

بناء وتحليل الجداول وتحليل محتوى الألعاب الالكترونية العنيفة

1. 6 عرض جداول شبكة الملاحظة والتحليل والتعليق

التاريخ	التوقيت	المكان	عن طريق ماذا ألاحظ؟	ماذا ألاحظ؟	ماذا لاحظت؟
نوفمبر 2009	10.00h	فناء المؤسسة	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلميذ	تلميذ يجري إلى حنفية الماء وهو باك وأنفه يسيل دما على إثر لكمة تعرض لها من طرف زميل له (عنف مادي)
	10.30h	مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالأذن	احتجاج ولي التلميذ	ولي التلميذ يحتج ويتلفظ بعبارات الشتم والتهديد على إثر تعرض ابنه لاعتداء جسدي في المؤسسة (عنف لفظي)
	11.05h	مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	يحضر 4 تلاميذ لا مبالين إلى مكتب مستشار التربية ، قد تم طردهم من طرف أستاذة الرياضيات بعد تطاولهم عليها لفظيا (عنف لفظي)
	16.45h	قسم 4 م1	باحث	سلوك التلاميذ	أقدم مجموعة من التلاميذ بتكسير زجاج النوافذ (عنف مادي تخريب)
	11-12h	قسم 3 م2	باحث	سلوك التلاميذ	أستاذة مادة اللغة الفرنسية تطلب من تلميذ الهدوء وتسبه بلفظ حمار وأنه غير متربي، فيرد عليها ، برفع كرسي ويضربها به (عنف مادي)
جانفي	13.30h	مدخل المؤسسة	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	عراك بين مجموعة من التلاميذ ، مع التلفظ بكلام قبيح، وسب وشتم (عنف مادي ولفظي)

2010	10.40h	مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	يحضر مجموعة من التلاميذ قصد الحصول على رخصة دخول، ويقوم أحدهم بالسخرية من لباس إحدى التلميذات كانت متواجدة في المكتب (عنف رمزي).
	10-11h	قسم 3م1	باحث	سلوك التلاميذ	-مشات كلامية ، أستاذة الرياضيات تطلب من تلميذ الهدوء إلا أنه يأبى فاضطرت لضربه، قصرخ في وجهها "نح يد عليا" (عنف لفظي)
	10-10.05h	فناء المؤسسة	العين المجردة والسمع بالاذن	سلوك التلاميذ	أثناء الراحة حدث عراك بين تلميذين ادى إلى تدخل أعوان الرقابة ، ومن ثم استدعاء ولي أمرهما (عنف مادي)
فيفري 2010	16.20h	مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	حضور تلميذاتان" قسم 1م4" إلى مكتب مستشار التربية إحداهما تجهش بالبكاء، والسبب إنها تعرضت إلى ضرب (مسكها من شعرها) من طرف الاستاذة (لغة عربية) بعد أن شاهدتها رفقة زميلتها تتأملان في البوم الصور، التلميذة متذمرة، وتلقي بوابل من الشتائم على أستاذتها، بحضورنا نحن جميعا (أنا ، أعوان الرقابة...).(عنف مادي)
	16.30h	مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالإذن	سلوك التلاميذ	حضور تلميذين إلى مكتب مستشار التربية بعد طردها من طرف الاستاذ على إثر تصفيرهما في القسم وإثارة الفوضى، إلى جانب استعمال الهاتف النقال (إثارة الفوضى) (عنف لفظي). -التلميذان : يضحكان ويفتخران بهذا السلوك، ويلتمسان الاستدعاءات دون اكتراث (عنف رمزي)

		فناء المؤسسة	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	مجموعة من التلاميذ (سنة أولى متوسط) يجرون في الساحة يحملون كرسيا، قد بصق عليه أحد التلاميذ ووضعه لأستاذته، التي تضطر لإخراجه وتقديم استدعاء له (عنف رمزي)
	11.30h	مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	يحضر رفقة عون التربية (تلميذ سنة ثانية متوسط) إلى مكتب المستشار التربية بعد أن عثر على سكين بمحفظته وقال:" أنه من أجل الدفاع عن نفسي، ولكي لا يظلمني أصحابي خارج المؤسسة"
	11.00h	مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	تلميذ يحضر دفتر النصوص (2م5) ويقوم بركل الخزانة بشدة (عنف مادي)
	11.15h	مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	يحضر التلميذ يطلب 04 نسخ استدعاءات لأستاذاته، في حق 04 تلاميذ قاموا بإثارة الفوضى (طبل غناء، شتم الأستاذة) (عنف لفظي).
	11.30h	مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	وأنا أنتظر عودة مستشار التربية لإكمال المقابلة أسمع فوضى عارمة وصراخ منبعث من أحد الأفواج التربوية .
	14.20h	مدخل المؤسسة	العين المجردة والسماع بالاذن	سلوك التلاميذ	تلميذ يلكم آخر بعد أن حاول هذا الأخير التقرب من فتاة كان إلى جانبها (عنف مادي) مع سماع كلام بذيء، وسب وشتم (عنف لفظي)
		القسم	باحث	سلوك التلاميذ	(سلوك شغب) / أقدم بعض تلاميذ قسم 3م2 بوضع مادة (ياكسا: تنبعث منه رائحة) حيث وضع هذا الأخير على كرسي الأستاذ دون أن ينتبه له ، منها أدى به إلى رد فعل اتجاههم وتدخل عاملة النظافة (عنف رمزي).

مارس 2010	13.30h	مدخل المؤسسة	العين المجردة والسماع بالاذن	سلوك التلاميذ	عراك حاد بين التلاميذ مع سب وشتم وكلام بذيء مع رمي المتفجرات التي تسبب في أذى أحدهم (عنف لفظي، وعنف مادي)
	15.05h	مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	حضور تلميذة تبكي قد طردتها أستاذة الرياضيات (قسم 3م1)، بسبب استهزائها بأستاذة الرياضيات عندما ردت باستهزاء لفظ (واضح) الذي تكرره الأستاذة دوما التي ضربتها وطردتها من القسم (عنف رمزي)
	10.05h	فناء المؤسسة	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	عراك حاد بين التلاميذ يتسبب في سقوط الآخر على رأسه، وكذا ازرقاق وانتفاخ عينه (عنف مادي)
	08-10h	ملعب المؤسسة	العين المجردة والسمع بالأذن	سلوك التلاميذ	تلميذ يستعرض عضلاته على أحد زملائه" طفل ضعيف البنية" (عنف مادي)
	16.30h	القسم	باحث	سلوك التلاميذ	مجموعة تلاميذ (3م1) يقومون بنزع المصابيح كمحاولة تخريب.
		مكتب مستشار التربية	العين المجردة والسمع بالأذن	رد فعل المستشار	ينفجر غضبا ويتوعد أحد التلاميذ أقدم على كسر الكرسي، بنزع لوحته لأنه لا يعلم إن نزع الحديد،.....

ومن خلال استقراءنا لشبكة الملاحظة ، فإن مظاهر العنف في هذه الاكمالية يتنوع بين عنف مادي وعنف لفظي وعنف نفسي والذي تكرر في هذه الشبكة كالآتي:07/06/10 على التوالي موضحة بالتفصيل على النحو الأتي:

السلوك العدواني	التكرار	نوع العنف
ضرب	03	عنف مادي
تخريب	02	
شجار	04	
جروح	01	
شتم وسب	06	عنف لفظي
تهديد	01	عنف نفسي
احتقار	01	
سخرية	04	
استعراض القوة	01	

وعليه بينت لنا شبكة الملاحظة مختلف سلوكات العنف الصادرة من التلاميذ ، والمصنفة ضمن العنف المادي ،الى جانب العنف اللفظي والنفسي ، ولا تظهر لنا شبكة الملاحظة علاقة واضحة في تاثير العنف الافتراضي ،إلا ما استقراناه ضمنيا من خلال سلوكيات متمثلة حمل السلاح " دون استعماله" أواستعراض القوة.

وما شد انتباهي من خلال زيارتي المتقطعة لهذه المؤسسة وبما أن مكان تواجدي، بمكتب مستشار التربية هي كثرة تقديم الاستدعاء إلى جانب الحركة اليومية في المكتب قصد الحصول على رخصة الدخول، سبب كثرة الغيابات والتأخيرات وغيرها.يشكل عام

6 . 2 تحليل محتوى ألعاب الفيديو المختارة

6 .2 . 1 التحليل الكمي لعينة الألعاب الالكترونية المدروسة المختارة

6 .2 .1 .1 مصادر ألعاب الفيديو المفضلة لدى أفراد العينة

الجدول رقم (08):الشركات المصممة لألعاب الفيديو المختارة والدول التابعة لها وسنوات الإنتاج

اسم اللعبة [110]	النوع	الشركة المصممة	البلد	سنة إنتاج اللعبة
السرقة الكبرى للسيارات :مدينة الحرية Grand Theft Auto (Liberty city stori:(G T A	مغامرات	Rockstar North	الانجليز	1998
كونتر ستريك 1.6 Counter Strike1 .6	الرمي	Sierra Studios	فرنسا	1999
تومب رايدرالاسطورة Tomb Raidre legende	مغامرات	Eidos Interactive	الانجليز	2005
بيت الشياطين Résident evil 5 5	مغامرات رعب	Capcon	اليابان	2008
نداء الواجبCall of duty4	استراتيجية حربية	Activision	أمريكا	2008
تكيينTEKKEN33	قتال Combat	Namaco	اليابان	1998
World of Wrath of the lich :war craft king	استراتيجية MMORPS	Blizzard	امريكا (كاليفورنيا)	نوفمبر2004

يظهر لنا من خلال الجدول ، الدول المتصدرة في مجال سوق العاب الفيديو " أمريكا، اليابان ، انجلترا ،فرنسا" ، والشركات التابعة لها المصممة لمختلف العاب الفيديو حسب تنوعها: العاب المغامرة والعاب الرمي والألعاب الإستراتيجية والعاب اون لاين التي تمثلها اللعبة الاستراتيجية :واركرافت ".

وبخصوص سنوات الإنتاج فهذه الألعاب مصممة حديثا أي خلال مرحلة التسعينات التي حظيت بسيطرة شركة سوني وظهور عارضات التحكم "البلاي الستيشن "وظهور ألعاب اون لاين مع بداية عام 2000 إلى يومنا هذا، في العاب حديثة لاسيما لعبةRésident Evil في طبعتها الخامسة "2008"وسلسلة العاب نداء الواجب في طبعتها الرابعة Call of duty 4 التي تصور الحروب الحديثة. وبما ان سوق العاب الفيديو محتكرا من طرف أمريكا وأوربا واليابان على الترتيب ، فالعاب الفيديو المنتجة تحكمها منظومة قيمية غربية مصدرة لأفكارها .

6 .2 .1 .2 الجمهور الأصلي للألعاب الالكترونية العنبفة المفضلة لدى أفراد العينة

الجدول رقم (09): الجمهور الأصلي الموجهة له للألعاب الالكترونية العنبفة المختارة

الجمهور الأصلي	التكرار	النسبة%
أكبر من 12 سنة	03	%42.8
أكبر من 16 سنة	02	%28.5
أكبر من 18 سنة	02	%28.5
المجموع	07	100

يظهر لنا من خلال الجدول الأتي أن نسبة 42.8%من العاب الفيديو المختارة موجهة الى جمهور يفوق سنه 12 سنة نسبة 28.5%، هي موجهة للفئة العمرية أكبر من 16 سنة وفئة أكبر من 18 سنة وهي تتلاءم مع سن أفراد عينة الدراسة المحصور سنها مابين 12 سنة و18 سنة إلا أن هذا لا يجزم أن أفراد العينة يحترمون الدلالة الزمنية لاستهلاك العاب الفيديو ،وعادة ما تكون هذه الألعاب على درجة من تحذيرات اللعب لمشاهد عنف لاسيما ان عينة العاب الفيديو عنيفة او مشاهد جنسية إباحية وهي ممنوع ممارستها على من تقل أعمارهم 18 سنة .إلا أننا نفتقر لسلطة الوعي الأسري في مجال مراقبة أبنائهم في مجال انتقاء العاب الفيديو أو ممارستها أو ضبط الحجم الزمني المستغرق في استهلاكها ، أو مدى معرفتهم لتصنيفات العاب الفيديو . ولسلطة رقابية على مستوى محلات بيع العاب الفيديو أو قاعات الألعاب

3. 1. 2. 6 خصائص شكل ومضمون الألعاب الالكترونية العنبفة المفضلة لدى أفراد العينة

الجدول رقم (10): الأدوات الممكنة الاستخدام في الألعاب الالكترونية العنبفة المختارة

أدوات اللعب	التكرار	النسبة%
الحاسوب	01	%14.28
عارضات التحكم	01	%14.28
كل الآلات	05	%71.42
المجموع	07	100

يظهر الجدول أن نسبة 71.42% من العاب الفيديو المختارة يمكن ممارستها على كل الآلات , مقابل نسبة 14.28% تمارس على الحاسوب (لعبة اون لاين) و نفس النسبة على عارضات التحكم ويتعلق الأمر هنا بلعبة و هذا يعكس تطور تقنيات و تكنولوجيا إنتاج و تصميم العاب الفيديو الذي يعمل من خلال إتاحتها على مختلف الأجهزة , لاسيما الحاسوب.

جدول رقم (11) : أشكال ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة المختـــــــارة

أشكال الممارسة	التكرار	النسبة
فردي جماعي	02	%28.5
فردي	03	%42.8
جماعي	01	%14.28
فردي ثنائي	01	%14.28
المجموع	07	100

نسبة 42.85% من العاب الفيديو من شكل فردي بينما تمارس 28.77% بشكل فردي جماعي و نسبة 14.28% بشكل جماعي او فردي ثنائي .

تشير هذه المعطيات إلى إمكانية العزلة في اللعب و من ثم يقل الدور الرقابي إن وجد،في مجال الزمن المستغرق في استهلاك رموز العنف الافتراضي لا سيما أن عينة الـــــــعاب الفيديو المختارة هي العاب عنيفة.

الجدول رقم(12) : زمن أحداث في الألعاب الالكترونية العنبفة المخـــــــــــتارة

أشكال الممارسة	التكرار	النسبة
ماضي	01	%14.28
حاضر	04	%57.14
مستقبل	01	%14.28
غير محدد	01	%14.28
المجموع	07	100

نسبة 57.14% من الألعاب المختارة تجري أحداثها في الزمن الحاضر .مقابل نفس النسبة أي 14.28%.للألعاب التي تجري أحداثها سواء في الماضي أو المستقبل , والا لم يحدد فيها الإطار الزمني. وهي تعكس تحبيذ أفراد العينة للألعاب التي تجري أحداثــها في الزمن الحاضر و التي عادة ما تكون واقعية.

الجدول رقم(13) :أماكن حصول أحداث في الألعاب الالكترونية العنبفة المختارة حسب التكرار

ملاحظة:المجموع يشير الى التكرار

الأماكن	**التكرار**	**النسبة**
الطبيعة	**06**	**%30**
الشارع	**06**	**%30**
البناية	**07**	**%35**
الحلبة	**01**	**%05**
المجموع	**20**	**100**

معظم العاب الفيديو المختارة تتعدد فيها أماكن تجسيد سيناريوهاتها , وهي محصورة عادة في أماكن طبيـعية غابة,كهف,بحر , بنسبة 30% أو مدينة ،بنايات بنسبة 35 ,وفي الشارع بنسبة 35% أما الحلبـــــة بنسبة 05% وهذا في لعبة " tekken3 ", في إحدى جولات اللعب .

فألعاب الفيديو المختارة يتركز فيها على الأماكن التي تحمل مرجعيه واقعية طبيعية أو البنايات و الشوارع التي تظهر بطراز الدول التي تحويها عادة لعبة اي مسرح احداثها مثلا : لعبة Call of duty التي تصور لنا معالم البيئة العربية (النخيل , شوارع بغداد .....الخ)

فاللاعب يرتبط ذهنا بسياقات مكانية معينة .

الجدول رقم(14) :طبيعة أبطال الألعاب الالكترونية العنيفة والمختارة:

طبيعة البطل	التكرار	النسبة
على نقل الانسان	05	%71.42
حسب الاختيار	02	%28.5
المجموع	07	100

معظم الألعاب المختارة تجسد صورة البطل الإنسان بنسبة 71.42% مقابل نسبة 28.57% يترك فيها حرية الاختيار للاعب في اختيار البطل ,سواء كان إنسانا ,أو رجلا أليا,أو حيوانا .... ونجده في لعبتي : "Tekken" و World Of Warcroft wow".

وهذا يعكس تحبيذ الألعاب التي تتسم بالواقعية ,حيث يكون البطل إنسانا لا سيما إن كان إنسانا واقعيا , وعادة ما يكون وجها سينمائيا .ونعني بالواقعية في الألعاب الالكترونية :قدرة اللعبة على نقل اللاعب وتقريبه إلى ما يشبه الحقيقة وان كانت غير واقعية .وذلك من خلال التقمص في أي إعادة إنتاج عالم اقرب لحد ممكن للعالم الحقيقي بفضل واقعية زمنية وجمالية " الرسوم الثلاثية الأبعاد "

الجدول رقم (15) : سن أبطال الألعاب الالكترونية العنيفة

طبيعة البطل	التكرار	النسبة
بالغ	05	%71.42
غير محدد	02	%28.5
المجموع	07	100

معظم أبطال العاب الفيديو ,يعدون من البالغين بنسبة 71.42% , مقابل نسبة 28.57% ,لم يحدد فيها , وهي تعكس خصوصيات المراهق في بحثه عن النموذج البطل الذي يجد فيه ذاته مجسدا لرموز القوة والبطولة , فهو يجد فيه صـــــــــــــورة البطل الذي بداخله ومن خلاله يجسد أعمالا , لا يمكن تجسيدها في الواقع , إلى جانب أن هذه الألعاب تضم أبطالا واقعيين .

الجدول رقم: (16): جنس أبطال الألعاب الالكترونية العنيفة

(حسب الاختيار : ترك مجال اختيار لعبة الفيديو)

جنس البطل	التكرار	النسبة
ذكر	04	%57.14
أنثى	01	%14.28
حسب الاختيار	02	%28.5
المجموع	07	100

57.14% من أبطال لعبة الفيديو عبارة عن ذكور مقابل 14.28% إناث نجـــــــدها في لعبة "تومبرايد الأسطورة " إلى جانب نسبة 28.57% ترك فيها مجال اختيار جنس البطل كما نشير إلى أن لعبة "Résidente Evil" تحوي بطلين (ذكر-أنثى) يتلازم ظهورهما معا في مهمتهما .

وهذا يعكس الاتجاه نحو الواقعية عند تصميم العاب الفيديو , الأمر الذي يجعل ضرورة التركيز على اختيار بطل واقعي , وبالتالي سيادة فكرة البطل على البطلة .

الجدول رقم(17): طبيعة أبطال الألعاب الالكترونية العنيفة

تشير معطيات الجدول الأتي :

طبيعة البطل	التكرار	النسبة
فرد	05	%71.42
فريق	02	%28.5
المجموع	07	100

أن نسبة 71.42% من العاب الفيديو يعد فيها البطل فردا أو بطلان مثل :(لعبة"residente evil ") مقابل نسبة 28.57% يعد فيها البطل فريقا وهذا يعكس طبيعة اللعبة .

نستنتج من خلال هذه البيانات أن النزعة الفردانية جد حاضرة (بقوة) حيث، عبرت عليها الأغلبية وهذا ما يفسر كذلك الميل نحو العزلة أو Egocentrisme

الجدول رقم(18) : طبيعة تحديات البطل الألعاب الالكترونية العنيفة في المختارة

طبيعة البطل	التكرار	النسبة
عدو او منافس	03	%42.8
عدو او منافس وصعوبات ميدانية	04	%57.14
المجموع	07	100

يشير الجدول إلى أن بطل العاب الفيديو يواجه تحديات تتمثل في عدو منافس وصعوبات ميدانية بنسبة 57.14%، مقابل نسبة 42.85% تضم صعوبات المنافس أو العدو , وهذا يعكس خاصية الانغماس في اللعبة والتي تتحقق أكثر بوجود العدو أو المنافس مع صعوبات ميدانية , كون ذلك يخلق تنوعا في التحديات ويجعل اللاعب في حالة الترقب والحذر.

الجدول رقم (19): طبيعة عدو او منافس البطل الألعاب الالكترونية العنيفة

طبيعة عدو او منافس البطل	التكرار	النسبة
إنسان	04	%57.14
مخلوق غريب	01	%14.28
حسب الاختيار	02	%28.5
المجموع	07	100

نسبة 57.14% من العاب الفيديو المختارة تضم عدوا أو منافسا للبطل بشريا , مقابل نسبة 28.57% تترك فيها الحرية للاعب في اختيار العدو أو المنافس مقابل نسبة 14.28% , يكون فيها المنافس مخلوقا غريبا وهذا نجده في لعبة (Resident Evil5) .
وهذا يقتضيه مبدأ الواقعـــــية في تصميم العاب الفيديو .

الجدول رقم(20) : نوع الصعوبات الميدانية التي يواجهها البطل

طبيعة البطل	التكرار	النسبة
صعوبات طبيعية	03	%42.8
صعوبات إستراتيجية	04	%57.14
المجموع	07	100

تحوي العاب الفيديو المختارة صعوبات طبيعية نسبة 57.14% وتليها صعوبات إستراتيجية والتي تحوي على كل الصعوبات(حل الألغاز ، تحديد الوجهة ، نوع السلاح المختار ...) بنسبة 42.85% وهي نسب متقاربة , والتركيز على الصعوبات الطبيعية , يخلق واقعا افتراضيا يجعل اللاعب ينغمس حركيا في سيناريو اللعبة , كما يتحدد ذلك حسب نوع الألعاب , فعادة ما نجد الصعوبات الإستراتيجية في الألعاب الإستراتيجية أو العاب المغامرة .حيث يواجه البطل ألغازا في إحدى الجولات عليه حلها ,للانتقال للمرحلة التي تليها .

الجدول رقم(21) : مستويات الصعوبة التي يواجـــــــهها البطل

مستويات الصعوبة	التكرار	النسبة
مفاجئة	01	%14.28
متصاعدة	01	%14.28
مفاجئة ومتصاعدة	05	%71.42
المجموع	07	100

يواجه بطل العاب الفيديو المختارة صعوبات مفاجئة متصاعدة بنسبة 71.42% مقابل مواجهته لكل منها منفردة أي مفاجئة أو متصاعدة بنسبة 14.28% , فوجود صعوبات متصاعدة أو مفاجئة يجعل اللاعب يتعود عليها ويهيئ نفسه لصعوبات اكبر و أكثر مع مرور الوقت ,وهذا للمرور للجولات الأخرى من اللعب. ".كما ان كفاءة أي لعبة جيدة تكمن في قدرتها على وضع اللاعب دائما في تحد ،مما يدفعه دوما [1]ص184. إلى إيجاد استراتيجيات جديدة انطلاقا من تلك التي الموجودة في مفكرته

يدفعه دوما إلى إيجاد إستراتيجيات جديدة انطلاقا من تلك الموجودة في مفكرته

- أما عن طبيعة الوسائل التعبيرية المستخدمة في العاب الفيديو المختارة فهي جميعها مصممة على شكل رسوم ثلاثية الأبعاد و لغة لفظية و مؤثرات صوتية.

جدول رقم (22) : المعالجة الفنية للرسوم المستخدمة في الألعاب الالكترونية العنيفة المختارة

المعالجة الفنية للرسوم	التكرار	النسبة
دقيقة ومعبرة - واقعية -	04	%57.14
كاريكاتورية	02	%28.5
مختلطة	01	%14.28
المجموع	07	100

نسبة 57.14% من العاب الفيديو المختارة تمت معالجة الرسوم فيها بواقعية, بينما شكلت الألعاب ذات المعالجة الفنية الكاريكاتورية نسبة 28.57% أما نسبة 14.25% ذات معالجة فنية مختلطة. و هذا يعكس لنا مبدأ صناعة أو تصميم الواقع الافتراضي الذي يقضي_بجعل مكونات اللعبة و الحركات بها واقعية. حيث يحدث الانغماس.

الجدول رقم(23): المعالجة الفنية للألوان المستخدمة في الألعاب الالكترونية العنيفة المختارة

المعالجة الفنية للألوان	التكرار	النسبة
قاتمة	04	%57.14
زاهية	03	%42.8
المجموع	07	100

نسبة 57.14% من العاب الفيديو المختارة تحوي ألوانا زاهية مقابل نسبة 42.85% تحوي ألوانا قاتمة , و هذا حسب الإطار المكاني لسيناريو اللعبة من جهة, و من جهة أخرى نجد تصوير مشاهد الرعب تسودها الألوان القاتمة , كما نجد الألوان الزاهية في لعبة G.T.A على سبيل المثال, كما يمكن للاعب التحكم في الألوان حسب اختيار الإطار المكاني للعبة, كما تمكن بعض الألعاب مثل (كونترستريك) اللاعب من أدوات تمكنه من التعرف على المحيط الذي ينشط فيه و التعرف على دلائل وجوده, و يتوفر ذلك على جهاز الحاسوب.

الجدول رقم (24) : خصائص جنيريك العاب الفيديو المختارة

خصائص الجنيريك	التكرار	النسبة
رسوم ثلاثية الإبعاد متحركة وموسيقى	01	%57.14
رسوم ثلاثية الأبعاد متحركة وموسيقى وكتابة	06	%42.8
المجموع	07	100

يشير الجدول أن نسبة 85.71% من العاب الفيديو المختارة يتكون فيها جنيريك اللعبة من رسوم ثلاثية الأبعاد متحركة و مؤثرات صوتية و موسيقى , مقابل نسبة14.28% من رسوم ثلاثية الأبعاد متحركة و موسيقى فاستخدام الرسوم الثلاثية الأبعاد و الحرص على وجود المؤثرات الصوتية و

الموسيقى كونها عامل جذب للانتباه و تأثير وجداني, و هذا من ضرورات تحضير اللاعب للانغماس (الاندماج) في الواقع الافتراضي للعبة.

الجدول رقم (25) : نوع الحركات في الألعاب الالكترونية العنيفة

المعالجة الفنية للرسوم	التكرار	النسبة
هزلية – خيالية	01	%14.28
خيالية – واقعية	02	%28.5
واقعية	04	%57.14
المجموع	07	100

يشير الجدول إلى أن نسبة 57.14% من العاب الفيديو المختارة حركاتها واقعية, مقابل 28.57% يمتزج فيها الخيال بالواقع, و نسبة 14.28% تتميز بحركات هزلية خيالية .

فالواقعية مطلوبة في العاب الفيديو من اجل جذب اللاعب و جعله ينغمس في السيناريو الحركي ضرورة استخدام بعض الحركات الخيالية التي تجسد قدرات البطل و أحيانا لدى العدو أو المنافس, إلى جانب تواجد الحركات الهزلية الخيالية التي نجدها في بعض شخصيات لعبة " world of war craft "

أما عن الموسيقى, فهي في جميع العاب الفيديو المختارة مصاحبة للحركات و في الجنيريك, و هي تعكس طبيعة الألعاب لصناعة الحيوية.

الجدول رقم (26) : الغناء في الألعاب الالكترونية العنيفة

خصائص الجنيريك	التكرار	النسبة
يصاحبها غناء	01	%57.14
لا يصاحبها غناء	06	%42.8
المجموع	07	100

يشير الجدول إلى أن 85.71% من العاب الفيديو لا يصاحبها غناء، و هذا يعكس أن وجود المؤثرات الصوتية و الموسيقى ,يغني عن الغناء ولا سيما أن محتوى هذه الألعاب يتضمنه العنف و الرعب و هذا الأخير بحاجة للمؤثرات الصوتية أكثر ليجسده أكثر .

الجدول رقم (27) : الضجيج في الألعاب الالكترونية العنيفة المختارة

الضجيج	التكرار	النسبة
طبيعي	01	%14.28
اصطناعي	02	%28.5
كلاهما	04	%57.14
المجموع	07	100

يشير الجدول إلى أن نسبة 57.14% من العاب الفيديو العنيفة تحوي ضجيجا طبيعيا و اصطناعيا مقابل 28.57% تحوي على ضجيج اصطناعي و 14.28% تحوي على ضجيج طبيعي و هذا تأكيدا لمبدأ الواقعية و نشير هنا إلى أن الضجيج الاصطناعي نقصد به صوت الرصاص و ما شابه ذلك أما الصوت الطبيعي : تلك الأصوات الصادرة عن الطبيعة كصوت الرياح أو العواصف .و صراخ الأشخاص أو أصوات الرعب المنبعثة من هنا و هناك.أما عن اللغة اللفظية المستعملة فهي لغة غربية أي لغة البلد المنتج بالدرجة الأولى, و أن لها إصدارات أو طبعات أخرى بلغات غربية, فهي متاحة بلغات متـــــــعددة (انجليزية, فرنسية , اسبانية , ايطالية) .أما من حيث الاستعمال فإننا نجد اللغة العربية في لعبة: نداء الواجب" call of duty 4" لدى الجنود العراق.

جدول رقم (28) : بعض القيم المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة المختارة

ملاحظة: المجموع يشير الى التكرار

القيم	التكرار	النسبة
حذر	05	%10.41
قوة	07	%14.58
سرعة	07	%14.58
تضحية	05	%10.41
مجازفة	07	%14.58
شجاعة	07	%14.58
تحدي	06	%12.5
إصرار	07	%14.58
ظلم	02	%04.16
خيانة	02	%04.16
خداع	02	%04.16
المجموع	48	100

يشير الجدول الاتي إلى جملة من القيم الأساسية التي تبرز لنا خاصية البطل , فهناك جملة من القيم الأساسية و التي أخذت نفس النسبة و هي : القوة, السرعة, المجازفة, و الشجاعة و الإصرار بنسبة 14.52% إلى جانب التحدي 12.5% , و من ثم التضحية بنسبة 10.41% و هي قيم متوافقة مع القيم السائدة في المجتمعات, و كذا رسم صورة البطل الحقيقي, أما عن القيم السلبية المتمثلة في الخيانة و الخداع و الظلم فكانت النسبة 4.16% و هذه تتوافق مع السيناريست, الذي يصور البطل دوما من منظور ايجابي, فهو الذي يتحلى بكل الصفات الايجابية سواء كانت نفسية أو اجتماعية أو أخلاقية (كمساعدة الغير), و هي صفات اقرب لمحاكاة الواقع, و أن كل الأعمال التي يقوم بها البطل فهي مبرزة لأنه رمز للبطولة و الخير

جدول رقم (29) : مظاهر العنف المادي المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة المختارة

ملاحظة: المجموع يشير الى التكرار

المظاهر		التكرار	النسبة	معدل النسب المئوية
دمار	قصف مواقع	05	13.15	32.26
	تفجيرات	05	13.15	
	هدم بنايات	02	5.26	
قتل	استعمال السلاح	06	15.78	31.56
	الطعن بالخناجر والسيوف	05	13.15	
	اخر	01	2.63	
أشلاء ضحايا		04		10.52
المبارزة		06		15.78
الرعب		05		13.15
مطاردة	عن طريق اشخاص	05	13.15	23.82
	باستعمال السيارات	04	10.52	
	باستعمال السيارات	02	5.26	
	باستعمال السيارات	01	2.63	
	هن طريق مخلوقات غريبة	02	5.26	
المجموع		38		100

تتنوع مظاهر العنف المجسدة في الواقع الافتراضي عبر مسرح الألعاب , والقائمة على الحركية (الاكشن) والمغامرة لذلك فنجد , أن عنصر المطاردة أو الملاحقة تأخذ نسبة 36.82% يليها كل من القتل والدمار بنسبة31.57% باعتبارهما المحورين الأساسيين لهذه الألعاب المبارزة المتمثلة في الضرب والتفنن في حركة المبارزة والمصارعة (عنف جسمي) بنسبة 15.78% لتترسم لنا بعدها ملامح الرعب كمتغير مثير , يضفي طابعا خاصا على مركبة اللعب بنسبة 13.15% ومن ثم نتيجة مختلف أشكال العنف في جانبه الإنسان المتمثل في أشلاء الضحايا المتناثرة بنسبة 10.52% فهذه الألعاب تصور لنا مختلف أشكال العنف في شكله الافتراضي , إلا أن رسم هذه الرموز وفق الرموز

الثلاثية الإبعاد , يعطي للصورة أكثر واقعية وهذا ما يدفع للانغماس في أبعاد العالم الافتراضي القائمة على التفاعلية باعتبار اللاعب هنا هو من يسير ميكانيزمات واليات العنف الافتراضي.

الجدول رقم(30) : مظاهر الرعب المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة المختارة .

ملاحظة : المجموع يشير إلى التكرار .

مظاهر الرعب		التكرار %	النسبة المئوية الاجمالية	
بشاعة القتل	استعمال الخناجر	04	18.18	40.90
	الخنق	02	09.09	
	تقطيع الأجسام	03	13.63	
ظهور وحوش مخيفة		02	09.09	
أجسام غريبة مرعبة		02	09.09	
نيران ملتهبة (تفجيرات)		05	22.72	
ساحات دماء		04	18.18	
المجموع		22	100	

يشير الجدول إن ملامح الرعب تتعدد أشكالها عبر شاشة العنف الافتراضي عبر مسرح العاب الفيديو العنيفة ,والذي يتمثل أولا في بشاعة القتل بنسبة 40.90% وهذا يعكس مبدأ العاب العنف على الغالب (اقتل ودمر أكثر ما تستطيع) والمتمثلة أساسا في استعمال الخناجر بنسبة 18.18% الى جانب تقطيع الأجسام 13.63% ومن ثم الخنق , ومن ثم تعزز الإطار المكاني للعبة بالنيران الملتهبة والتفجيرات بنسبة 18.18% وتليها ساحات الدماء التي تعكس نتيجة القتل كما تعزز مشاهد الرعب بإضفاء عناصر غريبة تتمثل في ظهور الوحوش والأجسام الغريبة المرعبة بنسبة 9.9% ومنها (وحوش الزومي في لعبة بيت الشياطين resident evil) .

2.2. 6 التحليل الكيفي في الألعاب الالكترونية العنيفة المختارة

1. 2. 2. 6 تحليل لعبة:grand thelf aouto liberty city stori [211] _

سرقة السيارات الكبرى : العودة لمدينة الحرية : هي لعبة ضمن سلسلة (G.t.a) ضمن العاب المغامرات , تمارس بشكل جماعي , وتتميز بأنها ثلاثية الأبعاد, تنتج واقعية شديدة .

بطل القصة" toni Cipriani,وهو رجل مجرم سارق يعود إلى مدينة الحرية , وعليه تصفية حساباته العالقة مع العصابات الأخرى ويتعرض لموجة من الفخاخ والكمائن السياسية وتجري هذه الأحداث في ثلاث جزر .

إلى جانب البطل شخصيات ثانوية , فيمكن أن يختار اللاعب في اللعبة دور شرطي أو موزع بيتزا أو إطفائي

- أعداء البطل عصابة (4اشخاص) يرتدون بدلات بنية ،يقودون سيارات سوداء ,على البطل مخادعتهم , يلبس نفس بذلتهم ,ويتصرف بدناءة ,ويقوم بتفجير البنايات , كما عليه أن يقاتل باستعمال الأسلحة (رشاش بندقية,مسدسات, قنابل يدوية , العبوات الناسفة .....)

تتميز اللعبة بجرافيكس رائع في مجال تصميم المدينة أو الجسور أو السيارات ,إلا أنها تصور الشخصيات بوجوه جد سيئة (عصابات , مجرمون) .

أما عن الذكاء الاصطناعي , فنجده مثلا : عند رجال الشرطة فعندما يقومون بالمطاردة يجرون الشخص المعني في ممرات محاصرة وأماكن مغلقة , كما ينصبون الأشواك لتتسبب في انزلاق.

مهمة البطل:نصب كمين للشرطة , أو قتل احدهم , وعند المطاردة , يعمل أن يوقع السيارة في البحر , كي يسقط مركبة الشرطة .

مبدأ اللعبة : عودة إلى مدينة الحرية , لكن لن تعيش بحرية وسلام ...فلا مفر من الإجرام ..حاذر الأعداء ...احذر الانتقام ...كلاب مسعورة تركض وراءك ...فلا مجال للاستسلام ...احمل سلاحك ...قاتل عدوك ...عصابات, مجرمون...عالم ملئ بالموت

- *اللعبة*: تجسد شخصية المجرم (فار, سارق) يعود للمدينة يحتك بالعصابات الأخرى, فيقدم على فعل كل الأعمال السيئة (عنف- جرائم ، اغتيال، سرقة السيارات, قتل المارين , قتل الشرطة, سرقة المال ,..)،و تعرض معارك قتالية عنيفة قائمة على المكر و الخداع , كما تحوي على مظاهر العنف منها: القتل الفضيع و تقطيع الأجساد و تستعمل فيها جميع الأسلحة المتاحة, و كذا المتفجرات و العبوات الناسفة كما تعرض حرب العصابات, التي تسمى بالانحراف و الفساد الأخلاقي.

الهدف فيها هو القضاء على رجال الشرطة و إطلاق النار عليهم. فهي لعبة محبذة على الإجرام توحي بعدم احترام عنصر حفظ الأمن و النظام, و هم رجال الشرطة,

وعليه : فاللعبة عنيفة تحتوي قيم العنف, تشجع على فكرة الإجرام و عدم احترام النظام العام.

6 .2 .2. 2 تحليل لعبة الهجوم المضاد. 6. 1 Countre strike

لعبة فيديو تصنف ضمن العاب الرمي و مثبتة على نظام FPS , تعني الهجوم المضاد قائمة على فريقين (الشرطة ,و الإرهابيين) , تمارس بشكل فردي أو جماعي .

تبدأ اللعبة بفريقين من ثمانية أشـــــــخاص ,(4 شرطة و4 ارهابيين) وهناك 4 سيناريوهات في اللعبة

- أولا: يسعى الإرهابيون إلى وضع قنبلة في احد الموقعين , ومنع مقاومي الإرهاب من تفكيكها وإذا تمكن مكافحو الإرهاب من تفكيك القنبلة فهم الفائزون
- ثانيا : على مكافحي الإرهاب إيجاد مجمـــــــــوعة من الرهائن وتحريرهم وعلى الطرف الثاني منعهم من ذلك .
- ثالثا : يهدف الإرهاب على القضاء على شخصـــــــــــية رفيعة بينما سعى مكافحو الإرهاب إلى حمايتها .
- رابعا : ينطلق فريق الإرهاب إلى منطقة محصنة ,ويتوجب عليهم الفرار , بينما على الفريق الاخر منعهم من ذلك . [212]

في إطار اللعبة, يمكن للاعب أن يختار واحدة من بين المجموعات الأربعة. إذا نمثل معسكر مكافحي الإرهاب .وهي قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي" gign", القوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية الثانية – وحدة أمريكية للقوات الخاصة (.seal tzam.six) (GISGg) وحدة تدخل المانية. [1]

لعبة "كونتر ستريك" عنيفة و هي موجهة لفئة أكثر من 16 سنة تتجسد فيها قيم القتل و العنف و الاستعمال المفرط للقوة, كما أنها تصور العنف في سياقه الشرعي و هو إبادة الإرهاب, و كون أن هذه اللعبة قائمة على اختيار أي المعسكرين (شرطة – إرهاب) فالخطأ يكمن في تمثل صفات الإرهاب , من خلال اللعب التخيلي.

3. 2. 2. 6 تقرير عن لعبة تومب رايدر الاسطورة: tomb raider legend

لعبة تومب رايدر (ضريح المغوار) سلسلة من العاب تومب رايدر, صدرت عام 2005 تصنف ضمن العاب المغامرات , تتميز ببطلتها لاراكروفت, التي تتميز في هذا الإصدار بحركات رياضية, فهي تتأرجح في الجبال, تتسلق , تزحف, تطلق النار, الغوص , السباحة, كما فيها امكانية استعمال أسلحة متنوعة منها: القنابل, ارب راج رشاشة, بنادق, مسدس أر بي . و مهمة لارا كروفت هي السعي لحل قضايا غامضة مرتبطة أساسا باسترجاع أشياء أثرية , ذات قدرات عالية, سعى المجرمون للحصول عليها. و تمر اللعبة بثمانية مراحل , منها أربع مراحل في البيرو (غانا , إفريقيا) طوكيو , هيمالاس , بو ليفيا , روسيا , بلاد ما بين النهرين , أمريكا الوسطى – مستويات الماء . [213]

- اللعبة تجسد بعض مظاهر العنف , من استعمال السلاح بمختلف أنواعه , و كذا المطاردة عن طريق شخصيات و باستعمال السيارات و الدراجات النارية و التدمير , لتحطيم الأبواب بالأيدي و بالأرجل, كما أن البطلة تصور هنا قيمة الخير و هي استرجاع الآثار الثمينة و منعها من استغلال المجرمين لها, فهي تحارب الشر (المجرمين) .كما تلمح إلى بعض القيم مثل الحذر – الصبر – مساعدة الغير .

1. 2. 2. 6 تحليل لعبة بيت الشياطين Risedent evil 5

اسم اللعبة بالنسخة اليابانية بايوهازارد (Biohazard) معناها الخطر البيولوجي واللعبة مزيج من الإثارة و الاكشن و الرعب و المغامرة , تصنف ضمن العاب المغامرات وفق منظور FPS , مصممة بجرافيكس يضفي على اللعبة أكثر واقعية, صدرت عام2008, وهي ممنوعة على من تقل أعمارهم عن 18 سنة, تمارس بشكل فردي.

قصة ريزدنيت ايفيل [214]: تحكي قصة شركة خيالية, تمتلك تقنيات عصرية حديثة في إطار أبحاثها, يحدث أن يقوم احد الأطباء باختراع فيروس بـــــيولوجي قاتل , يتسرب الفيروس , وتبدأ المأساة حيث ينتشر الوباء الذي يدمر الجينات البشرية , ويتحول الإنسان إلى زومي ,(نصفه إنسان ونصفه مشوه - كائن مرعب) , ومعظم نهايات اللعبة انه لا تجد الـــــــــــــشركة حلا للقضاء على الوباء إلا بإبادة المدينة.

- البطل في الجزء الخامس: كريس ريدفيلد. احد أعضاء فريق ستارز التابع لشركة اميريلا , إلى جانب البطلة" كلير" الذي يرتبط ظهورهما معا و تدور أحداث القضية في إفريقيا في منطقة تشبه القرى الصومالية حيث يأتي البطل إلى المنطقة لتنفيذ مهامه الخاصة إلا انه يفاجأ بحالة طوارئ في القرية.(حالات الإصابة بأعراض الوباء) و يتعرض إلى هجوم (الزومبي) حيث يقاتلون كالبشر بشراسة غريبة مستعملين كل الأسلحة البيضاء (سكاكين, فؤوس, مناجل) و على البطل التصرف حسب الموقف, كما يظهر لنا أيضا قيامه ببعض الحركات مثل التفادي , الانحناءات و ربما القفز,

كما تعرض اللعبة في أماكن متعددة ,كهف, قرية, منزل... و يتمثل الهدف الرئيسي في القضاء على الوحوش (الزوميي) و الوصول إلى دواء يعالج من الحالة.

اللعبة جد عنيفة و مرعبة, تشتمل على كل مظاهر العنف المادي, القصف, التفجيرات, تهديم البنايات, القتل باستعمال مختلف الأسلحة (مسدس, سكاكين, سيوف, فؤوس...) , الضرب بعنف (ركل الأبواب), المبارزة مع الوحوش, تقطيع الأجسام و الظهور المفاجئ للوحوش المرعبة في كل مرة, إلى جانب ساحات الدماء, و هذه المشاهد المرعبة شديدة الواقعية بسبب الصور الثلاثية الأبعاد التي صممت بها

اللعبة . كما ان سيناريو اللعبة يجعل اللاعب في حالة جد متوترة نظرا لأسلوب الملاحقة والمفاجآت التي تظهر في كل مرة بظهور وحش جديد .

كما تتجسد في اللعبة بعض القيم مثل التضحية – الحذر – النظام – القوة – الذكاء في التعامل مع مختلف المواقف, المجازفة, الإصرار و التحدي.

6 .2 .2 .5 تقرير عن لعبة نداء الواجب 4 call of duty 4

- نداء الواجب 4 لعبة حربية إستراتيجية ضمن منظورFPS صدرت عام 2007, تمارس بشكل فردي او جماعي (اون لاين) (16 لاعب) موجهة لفئة أكثر من 16 سنة.
- لاقت اللعبة رواجا كبيرا, حيث احتلت المرتبة الأولى ضمن 9002 لعبة على مستوى العاب الكمبيوتر حاليا. [215]

- سيناريو اللعبة:

السيناريو الأول لجندي بريطاني (عميل) يدعى زاكيوف , خلف حدود العدو في روسيا, يمتلك هذا الأخير أسلحة نووية, يتلقى دعما من مصادر في الجيش الروسي من اجل إحداث انقلاب فضيع في الشرق الأوسط.

و السيناريو الثاني لجندي أمريكي خلف حدود العدو في الشرق الأوسط و نبدا اللعبة بعد الإطاحة بنظام صدام حسين بالعراق, و محاولة ضرب النظم الديكتاتورية بالشرق الأوسط, و الهدف هو إخلاء المنطقة من المتمردين أنصار النظام الحاكم.

و أرضية اللعب تجسد ملامح البيئة العربية ، من خلال أشجار النخيل, طبيعة العمران, الى جانب عرضها لصور لمدينتين بالعراق: الاوستراد, ميدان العباسة, كما يتغير المناخ أثناء الأحداث في حالة الصفاء, إلى حالة هطول الأمطار, و الرياح القوية, و المطاردة تتم في الشارع ,و الطبيعة باستعمال شخصيات,و مركبات

- طريقة اللعب: 216]

يجسد اللاعب صورة البطل الأمريكي (سلاح البحرية الأمريكية) (كيول جاكسون) إضافة إلى ماك تافش عضو السلاح البريطاني.

يقوم البطل بأحد المهام الآتية:

- ان يكون ضمن: فرقة الهجوم الخاصة.

- صاحب المدفعية الخفيفة, المسؤول عن التهديم, القناص, المهاجم.

كما يتاح له استعمال العديد من الأسلحة منها الهليكوبتر و عليه السيطرة على عدد كبير من الجنود, و على اللاعب وضع خطط و استراتيجيات قبل مواجهة العدو, مع توخي الحذر في كل مهمة يؤديها، وعند التصويب, على اللاعب التصويب في اتجاه منطقتين و هما: منطقة الرأس , فطلقة واحدة على رأس العدو يصبح جثة هامدة و، الثانية باتجاه ساقيه لشله, و لا يجب الاستسلام كونه سيتعرض لهجوم مضاد (من طرف العدو: العرب) و عليه الاختفاء وراء برميل أو صندوق...و هناك احد عشر نمطا أو طورا, للعبة في إطار اللعب الجماعي (اون لاين)

و ما يميز اللعبة الجرافيكس الذي يجسد الواقعـية (محاكاة واقعية) و كذا الأصوات.

لعبة عنيفة تجسد العنف في إطاره المشروع, إبادة المدمر (الإرهاب) في الشرق الأوسط مستعملا كل أنماط الأسلحة, و المطاردة أو القتل, و غيرها...ومن وجهتهم أنها واجب أو نداء الواجب, فهم المخولون لإنقاذ العالم من أسلحة الدمار الشامل, فالبطل الأمريكي هو صورة و نموذج للبطل الذي يدافع من اجل حرية الشعوب و تطهيرها من المتمردين ,و في ثنايا المعركة أصوات طلقات الرصاص, صواريخ, القنابل النووية, الأسلحة القاتلة.... كل هذا و الطفل العربي و هو يتلذذ بهذه اللعبة التي رصدت لها التكنولوجيا - الجرافيكس المطور الذي يجعلها حقيقة ضمن معالم ثلاثية الإبعاد, يتقمص صورة العدو في الواقع, ويجسد صورة البطل الأمريكي, و يتلذذ بكل فنون القتال(العنف) الموجه افتراضيا لأبناء جنسه و تتفاعل معها, "كون أن اللعب ضمن منظورFPS يقترح حركات قريبة من الواقعية: المشي, الركض, القفز, الرمي... إذن منذ البداية يوجد إحساس بالانغماس." [1]

إذن تتجسد في هذه اللعبة قيم العنف و العدوان و كذا ملامح العولمة في سيادة العالم (النظام الجديد) و تبرير أفعال العنف و الاستغلال, فالحرب هنا مشروعة فهي نداء الواجب, و تطهر المنطقة (الشرق الأوسط) من المتمردين أو الإرهاب.

1. 2. 2. 6 تقرير عن لعبة تيكين3 tekken 3

لعبة تيكين تصنف ضمن العاب الحركة و ضمن العاب القتال تحديدا, و صدرت عام 1998 , وهي ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي أو ثنائي, على جهاز بلاي ستيشن2 (PS 2)

- نلمح في هذا الإصدار تغييرا في أسلوب القتال, من خلال حرية الحركة الجانبية لكل الشخصيات في اللعبة, و من جهة أخرى هناك تغيير في مستوى القفز, فلا يمكن للمقاتلين في تيكين 3 القفز لارتفاعات عالية جدا, ليعطي حركة أكثر طبيعية و منطقية للشخصيات في اللعبة.

- تتسم اللعبة بأسلوب حرب الشوارع Streets rage باسم تيكين فورسز tekken fors تنحصر مهمتها أنها تجوب العالم , لتوقف الحروب و تقضي على المجاعة, إلا أن هذه القوة تختفي في المكسيك حيث قام مخلوق غريب خارق للعادة بمهاجمة الفرق و القضاء عليها , و يعتقد انه (اله الحرب) . fighting god هذا الإله يتغذى من أرواح قوية يجوب العالم للبحث عنها, و يقدم على القيام بمجازر و قتل الكثير.
- وبعد 15 عام من مقتل tekken forc تظهر شخصية جين , حيث يتعرض لهجوم من طرف (اله الحرب) , يقضي على والدته ويلتهم منزله , ومن هنا تتولد في جين الرغبة في الانتقام فيتوجه إلى heihachi (مؤسس جيش أو فرقة tekken force متوسلا إليه لتدريبه ليكون أفضل المقاتلين لمواجهة theogre والانتقام منه .
- وبعدها تنطلق دورة قتالية (بشكل ثنائي) .وعلى اللاعب التفوق على بقية المتنافسين , وقام جين , بإطلاق كامل قوته لمواجهة الوحش ,و تحول إلى مخلوق جبار أو أكثر قوة , واستمرت الجولة الثانية ساعات من القتال الشرس , ليتمكن في الأخير من الفوز عليه , وبعد هذه الأحداث قام مجموعة من جنود tekken forrce سيادة heihachhiبمحاصرة **jin** وقتله , إلا أن jin بواسطة الجينات الشيطانية المكنونة فيه , استطاع جمع قواه بحركة سريعة تمكن من إبادة جميع جنود tekken ليتوجه لمبارزة جده heihachi, الذي يضربه بعنف ويسقطه على الأرض ثم يحلق بعيدا ويختفي في ظلام الليل . [217]

من خلال هذا العرض فاللعبة تتضمن كل مظاهر العنف الرعب ,من خلال مشاهد قتالية , التي تتمثل في حركة أكثر واقعية في جولات القتال كما نلمح بعض القيم مثل الخداع لمواجهة الخصم , والانتقام من خلال قدرة كل لاعب من الانتقام عن خسارة شخصه .إضافة إلى وجود شخصيات أسطورية (اله الحرب) , وكذا شخصية جين ,الذي يقوم بأعمال عنف وقتال أسطورية أو خيالية .

ملاحظة : في 2008 موقع game ranking . صنفت كثامن أحسن لعبة حصلت على أفضل تقيم في التاريخ .

1. 2. 2. 6 تحليل لعبة واركرفت: world of warCroft :Warth of the lich king

لعبة آون لاين استراتيجيه متعددة اللاعبين MMORSG حيث يصل فيها عدد اللاعبين عبر النت إلى 8 ملايين لاعب , ثلاثية الأبعاد تروي اللعبة قصة أن الكون ينتج عن عدة انفجارات وتكونت عدة عوالم وعدة شعوب وحضارات , واضحي الصراع يسهم على السيطرة على الكون. [218] وهدف

اللعبة هو السفر والترحال بين قارات هذا العالم , التي قسمت إلى بلاد للمجرمين وبلاد للأبطال , وبلاد مختلطة (مجرمون – أبطال) وبلاد محايدة . لعبة تقوم أساسا على الصراع بين فريقين أي الأبطال allaince. والمجرمون hordreوعلى اللاعب اختيار (realm) , و هو مكان محدد يضم لاعبين محددين ثم اختيار فرق الأبطال (allaince) أو فريق (hordre) و من ثم اختيار أجناس فرعية: [219]

- البشر (humain) جيوش تعيد بناء حضارة إنسانية مزدهرة, و هم رمز للبطولة الأسطورية, وهم المحاربون الأعنف في الأرض.
- الأقزام: (duarves) يتحالفون مع البشر, و يبحرون في العالم لاكتشاف تراثهم المخفي.
- أجناس غريبة (Gnomes) بهوسها للتقنيات, تعمل على ابتكار نوع من الأسلحة لإعادة مدينتهم.
- السحرة (Night elve) و هم الجنس الأول للصحوة الخالدة الغامضة في العالم.
- الثيران Taureau مخلوقات بهيمة تتميز بقوة عنفها, تحارب الوحوش لـ (orcs)
- Orcs وحوش طائشة.
- Trolls قوم بربر يؤمنون بالخرافات يعيشون في غابة بجزيرة.
- Unedead مجموعة متمردة, تسعى للحفاظ على حريتها.

وفق كل جنس أو نوع هناك شخصيات فرعية

من خصائص اللعبة أنها: [219]

- قائمة على المنافسة بين فريقين
- مواجهة مخاطر الطبيعة (الوحوش)
- حرية اللاعب في اختيار خصمه (فارس أو ساحر)
- إمكانية التعرف على أشخاص و مصاحبتهم, السفر عبر قارات العالم الافتراضي باستعمال وسائل مختلفة (حصان, طائرة, سفينة)
- تنوع الشخصيات في اللعبة حيث نجد مقاتلين مختلفين في الشكل و في طريقة القتال.
- الشعوب التي تصورها اللعبة مختلفة جذريا فيما بينها إلا أنها تجتمع جميعا في القوى.

اللعبة جد عنيفة, تختزل صراع العالم الحديث و تصور العالم في حلبة الصراع بين مختلف الأجناس, و تهدف إلى السيطرة على العالم(ثقافة العولمة) و تصور العالم في صراع عنيف, البقاء فيه (للأقوى) للأعنف, كما تصور مبدأ التمايز بين الأجناس و الحضارات, و نظرا كما يميز هذا من مختلف مظاهر العنف و الرعب فهي موجهة لفئة أكثر من 13 سنة, و ما يزيد من اثر هذه اللعبة أنها اون لاين,

حيث يسمح بالتواصل بين اللاعبين الذين يتواصلون في اللعبة من اجل القضاء على الأخر عبر سيناريو اللعبة.

الاستنتاج الجزئي:

من خلال التحليل الكيفي و الكمي لعينة العاب الفيديو المختارة, نخلص إلى النتائج الجزئية الآتية:

– التحليل الكمي :

- صممت العاب الفيديو باستخدام الرسوم الثلاثية الأبعاد , بنوعها الثابت و المتحرك, و بلغة لفظية إلى جانب وجود المؤثرات الصوتية و الموسيقى, كونها عوامل جذب للانتباه, و عامل تأثير وجداني.
- أما من حيث المعالجة الفنية للرسوم فهي واقعية. و بالنسبة للألوان نجدها قاتمة و زاهية و هي قابلة للتحكم, و ذلك حسب الإطار المكاني الذي تجري فيه أحداث اللعبة و طبيعتها, كما تستند الحركات أيضا للواقعية.

وهذا يتوافق مع مبدأ صناعة الواقع الافتراضي, الذي يقضي بجعل كل مكونات اللعبة واقعية و هذا من ضرورات تحضير اللاعب للانغماس في الواقع الافتراضي للعبة.

– التحليل الكيفي :

- العاب الفيديو المختارة مصممة – حاليا- في مجملها على مختلف الآلات سواء على الحاسوب, أو عارضات التحكم, و عادة ما تمارس بشكل فردي حيث تتوافر إمكانية العزلة و من ثم – قلة الدور الرقابي هذا إن وجد – في تحديد المجال الزمني المستغرق في استهلاك رموز العنف الافتراضي.
- يعالج سيناريو الألعاب أحداث الحاضر, أما عن الإطار المكاني, فيستند أيضا إلى مرجعية واقعية (طبيعة, شارع, بنايات...).حيث يرتبط ذهن اللاعب بسياق مكاني معين, يعرف باستثارة مزايا خاصة معززة: مثل: القوة, البطولة, المغامرة, السرعة, المهارة...لاسيما في الطبيعة (الغابة) .
- اتجاه مصممي العاب الفيديو, على اختيار البطل الإنسان, و عادة ما يكون واقعيا, مع سيادة فكرة البطل الذكر على البطلة, و عادة ما يكون البطل فردا حسب خصوصيته, و يواجه هذا البطل تحديات مرتبطة بالعدو أو المنافس إلى جانب وجود صعوبات ميدانية (طبيعية, إستراتيجية, بشكل مفاجئ, متصاعد,) و هذا ما يخلق الواقعية الافتراضية التي تجعل اللاعب ينغمس حركيا في سيناريو اللعب, ووضع صعوبات متصاعدة تجعل اللاعب يتعود عليها, و يهيئ نفسه لصعوبات اكبر و أكثر مع مرور اللعب.

- تترجم هذه الألعاب صورة البطل الحقيقي, الذي يجسد القوة و البطولة و الشجاعة و التحدي و السرعة, و هذا ما يدفع اللاعب (المراهق خاصة) بالتعلق بصورة البطل الافتراضي, الذي يجد فيه صورة البطل الذي بداخله, كما تنفي هذه الألعاب بعض القيم السلبية على شخص البطل كالظلم و الخيانة و الخداع, فهو رمز للبطولة.
- سيناريو العاب الفيديو المختارة,من خلال دور البطل, و صيرورة الأحداث تترسم فيها مختلف مظاهر العنف, لاسيما القتل و الدمار – كما تجسد لنا ملامح الرعب – المتمثل أساسا, في تصوير بشاعة القتل لا سيما استعمال الخناجر, إلى جانب التفجيرات, و النيران الملتهبة و ساحات الدماء وأشلاء الضحايا المتناثرة, كما نلمح بعض مظاهر العنف الأقرب محاكاة للواقع في تصرفاتنا اليومية كالركل و الضرب, وفتح الأبواب بعنف و غيرها.

و عليه , فهذه الألعاب, تتسم بالعنف أساسا, فهو موضوعها الرئيسي, و تصور مختلف أشكاله ومعالمه, كقيمة مشروعه, و الحل الأمثل لمعالجة كل القضايا, يتجسد في مهمة البطل .

هذا العنف الافتراضي يصمم وفق منظور ثلاثي الأبعاد يضفي على سيناريو الألعاب أكثر واقعية, ومن ثم تحضير اللاعب للانغماس في الواقع الافتراضـــــي, ومن ثم إمكانية تمثل رموز العنف الافتراضي و محاكاته في الواقع من خلال التعامل مع المحيط الواقعي, لاســـــيما إن وصل اللاعب إلى درجة تقمص صورة البـــــــــــــطل و محاكاة بطولاته التي عنوانها العنف, خاصة إن كانت أكثر و واقعية و تتسم بإمكانية إعادة تركيبها و إدماجها في السلوكيات و التصرفات, و هذا التقليد يعزز العدوان. و إلا فالتشبع بقيمة العنف الافتراضي – المصور – بصورة شرعية مقبولة واقعيا هو الأسلوب الأمثل أو الأوحد لمعالجة شتى القضايا و الأمور.

الفصل 7

عرض المقابلات وتحليلها

1 .7 عرض المقابلات

1 .1 .7 مقابلة مع أساتذة في علم الاجتماع

المقابلة رقم :01

تاريخ المقابلة: 6 0/ 2 0/ 2010

مكان المقابلة: ملحقة جامعة البليدة

مدة المقابلة: 2 0 ساعة

مقابلة مع الأستاذ: عيادي سعيد.

الموضوع: الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية لدى للمراهق

المحور الأول: البيانات العامة

- السن: 45 سنة
- الأصل الجغرافي: ريفي ☐ حضري ☒
- الشهادة المتحصل عليها : دكتوراه دولة "علم اجتماع المعرفة" 2003
- التخصص: علم اجتماع المعرفة .
- المهنة: أستاذ محاضر.
- مكان العمل: جامعة سعد حلب . البليدة
- الأقدمية في العمل: منذ 1996.
- اللغة المستعملة : عربية ، فرنسية.

المحور الثاني: أسئلة حول الموضوع

1- ماذا يمثل اللعب ـ في نظركم ـ بالنسبة للإنسان عموما وبالنسبة للمراهق بشكل خاص ؟

- اللعب بالنسبة للإنسان هو استعادة لتوازن حركي ، يسمح للإنسان بتحقيق الانضباط والتنفيس بين فترات الحركية اليومية ، ولهذا فما يسمى وقت فراغ هو بالنسبة إليه وقت لعب لإحداث هذا التوازن . واللعب عند المراهق هو اتجاه سلوكي فيندمج فيه بنيته الحركية الأصلية اليومية وكذلك لكونه يعيش مهلة انشغال على كافة الأصعدة ، فيحتاج إلى جعل اللعب مادة حركته اليومية.

2- تطور التكنولوجيا بدل نمط اللعب وأصبحت الألعاب الإلكترونية تشغل حيزا معتبرا في حياة المراهق فهل ـ في نظركم ـ تؤثر هذه الألعاب بمختلف مضامينها على النمو الاجتماعي للمراهق ؟

- الألعاب الالكترونية المتاحة أمام المراهقين ، هي العاب يتجه نحوها المراهق بحثا عن استقرار وانتماء وهوية، فهو في هذه المهلة يسعى في كل الاتجاهات من اجل هذا الغرض ، ومن هنا فهو عندما يتجه نحو الألعاب الالكترونية ليس بغرض التمتع بها بقدر ما هو بحاجة إلى تحقيق انسجام واستقرار سلوكي ونفسي .

3- كيف تعللون سبب الإقبال الكبير من طرف المراهقين على الألعاب الالكترونية عامة والعنيفة بشكل خاص؟

- هذا تعبير عن وجود اتجاه سلوكي ثقافي واجتماعي عنيف في المجتمع ،والمراهق جزء من مكونات المجتمع وبذلك يميل نحوها لأنها تعطيه الشعور بأنه يتفاعل ويتعاطى مع الاتجاهات السائدة في المجتمع ،ولكن المشكلة هنا انه لا يقدر على التصنيف والتمييز والمفاضلة فيقع ضحية الألعاب الالكترونية العنيفة ظنا منه أنها تحقق له هذا الاستقرار ، ولكن لا يتحقق له شيئا فيصاب بالصدمة ، ويتحول بسلوكه العنيف إلى البحث من انتقام ضد ثقافة لم تساعده على تحقيق الاستقرار

4- هل تشبع هذه الألعاب ـ في نظركم ـ حاجة معينة لدى المراهق ؟

- هي بالأساس تلبي للمراهق حاجة الاعتقاد بأنه يسير نحو تحقيق هدف التكيف الاجتماعي ظنا منه أن الألعاب الالكترونية تمثل له جزءا أساسيا من ثقافة المجتمع ، في حين أنها مجرد تجارة يهدف أصحابها تحقيق ربحا ماليا بالدرجة الأولى قبل شيء آخر ، ولهذا يقبل المراهق على هذه الألعاب في إطار سعيه للبحث عن التكيف والاندماج والاستقرار الاجتماعي .

5- فيما يتمثل ـ في نظركم ـ أثر هذه الألعاب على السلوك الاجتماعي للمراهق؟

- يتمثل أثرها بدرجة أساسية :

- زيادة انفعالات المراهق النفسية والاجتماعية
- ارتفاع الضغط الزمني نتيجة استهلاكه وقتا معتبرا في المشاهدة
- الشعور باغتراب سلوكي بين تأثير المشاهدة وتأثير التقمص
- التميز بالاندفاع وافتقاد الاتزان السلوكي اليومي
- تضيعيه لأساليب الاندماج الاجتماعي

6- يستهلك المراهق رموز العنف الافتراضي عبر الحاسوب "CD_DVD " أو على جهاز بلاي ستيشن أو عبر الانترنيت jeux en ligneفأيهم ـ في نظركم ـ أكثر تأثير على سلوك المراهق ؟ ولماذا ؟

- الأكثر تأثيرا هو ذلك الذي يستهلك من المراهق الوقت الكثير من نشاطه اليومي، وبالتالي بحسب نوعية الاستهلاك تتحدد نوعية التأثير، ربما إلى الوضعية الاستهلاكية للمراهقين، فان ما يجب التركيز عليه هنا هو تأثير الرفقة قبل الوسيلة ، فالرفقة تأثر في اتجاه المراهق نحو تعيين الوسيلة الالكترونية للإشارة ، ولهذا يمكن قلب المعادلة من أي الوسائل اشد تأثيرا إلى البحث عن تأثير الرفقة في تحديد نوع وسيلة الاستهلاك الثقافي الالكتروني ، هذه على الأقل وجهة نظري فيما يتعلق بالعلاقة بين الوسائل والسلوك العنيف عند المراهق .

7- ما مدى تأثير استغراق حجم زمني معتبر في ممارسة العنف الافتراضي في تعزيز الميل للعدوانية؟ كيف تفسرون ذلك ؟

- الزمن هنا لا يقاس بالطول أو بالقصر بقدر ما يقاس بالتفاعل الحاصل بين المراهق والمشاهد المتطورة ، فالرغبة هي التي تحدد التفاعل ، والتفاعل يستدعي فيما بعد حضورا زمنيا قصيرا أو ممتدا ولهذا أشرت إلى أن التأثير يتم أساسا عن وجود ثقافة الكترونية عنيفة ، يراها المراهق تلبية لميولاته واتجاهاته السلوكية في مرحلة المراهقة .

8- هل يقضي العنف الافتراضي ـ في نظركم ـ على مشاعر المراهق بمنعه عن إدراك حقيقة العنف واعتباره فعلا مقبولا اجتماعيا ؟

- غالبا لا يقضي ، فالمراهق تحكمه هوايات ضاغطة ، ولذلك فهو بالأساس يسعى لتحقيق انتماء واكتساب هوية والشعور بأنه قد دخل بالفعل في عالم الكبار وسلوكاتهم ، وبالتالي فهو ينجذب نحو الإغراء بقوة وهذا الإغراء يدفع به دفعا الى الانجرار وراء السلوكات العنيفة ظنا منه انها تحقق له استقرارا وشعورا بالأنا وتكيفا مع الوسط الثقافي السائد في الجماعات التي ينتمي إليها ـ جماعات الرفقة .

9- تصور الألعاب الالكترونية العنيفة ـ الإستراتيجية ـ على سبيل المثال العنف في سياقه الأخلاقي " إبادة المدمر " فهل يودي ذلك إلى إعلاء ميول المراهق العدوانية ؟

- بتأكيد فهذه المشاهدة سيتقمصها المراهق تقمصا مباشرا اعتقادا منه أنها تعطيه انتماءا وهوية وشعورا بالأنا وتجعله يحس على انه ارتقى وانتقل من طور إلى طور فيتجه محو هذا التقمص الكثيف ولهذا نلاحظ انه مقابل كل حالة متقمصة من هذا السلوك يراد فيه ضعف في البناء الفكري والأخلاقي للمراهق فهذه معادلة ثابتة دوما على هذا الخط المتعارض.

10- هل يتأثر المراهق ـ في نظركم ـ برموز العنف الافتراضي في جانبه الكمي " تكرار فعل العنف " أكثر أم في جانبه الكيفي " وحشية العنف " ؟ وكيف ذلك؟

- يميل جانب التقمص في ناحية التأثيرات السلوكية الحاصلة في سلوك المراهق في جانبه الكمي .هذا طبيعي لان المراهق يبحث عن ملا فراغات ناجمة عن مهلة انتقال في سلوكه وهويته ولذلك فهو يبحث عن الكم لأنه يراه تعميرا للجوانب الحركية التي يراها أنها ستعطيه صورة ومكانة وانطباعات عنه لدى الآخرين .

11- إلى أي مدى يتمثل المراهق المتمدرس ـ في نظركم ـ رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لاسيما في المحيط المدرسي ؟

- يكون تمثله قويا كلما كانت تأثيرات الرفقة فيه قوية فهو يحتك بمراهقين مثله في الوسط المدرسي ، وهذا الاحتكاك يوقد فيه رغبة كبيرة نحو التقمص والتمثل ومن ثم التبني ، فيتحول في فجأة إلى شخص مشبع بهذه القيم العدوانية العنيفة وبطريقة كمية متشابهة دون شعور بملل أو إرهاق ، ويتجلى ذلك بكثرة في الوسط الشبابي ومن خلال تبادل المشاعر السلوكية العنيفة فيما بينهم .

12- هل ترون أن هناك تمايز في استهلاك رموز العنف الافتراضي حسب الجنس أي نوع السلوك العنيف الذي يستجيب له كل من الذكور والإناث وكيف تفسرون ذلك؟

- الآن لم يعد بعد الجنس يخلق تأثيرات فرموز العنف الافتراضي وما يرتبط بها من سلوك عنيف نجد له استجابات متناسقة بين الجنسين طالما أنهما يحققان عدة أبعاد : المجالسة ، المجانسة ، الرفقة ، كثافة المشاهدة ، التقمص ، الاحتكاك ، التكرار ، ومن ثم تتلاشى الفوارق الجنسية ، ويتحول السلوك العنفي والعدواني إلى سلوك لا يخضع للمتمايزات الجنسية على الإطلاق ، طالما أن صانعي هذه الألعاب يقف هدفهم السيكولعبي على بعد الفوارق الجنسية ، هذا بالإضافة إلى أن هناك انفتاح اتصالي كبير في سلوك المراهقين ما يجعل الهوة تتضاءل كثيرا بين الذكور والإناث .

13- هل تتصورون ر فعل معين كاستجابة لرموز العنف الافتراضي ينعكس على سلوكيات وتصرفات المراهق ـ حسب الجنس ـ وكيف تعللون ذلك ؟

- الآن نرى أن العنف الافتراضي الالكتروني خلق لنا ظاهرة الجنس الثالث ، وهذا الجنس لا هو للذكور ولا هو للاناث ، وكثيرا ما نقف على مشاهد تقضي نهائيا الأثرة السيكولعبية النمطية للهيمنة الذكورية فصارت البطولة والشراسة والعنفوان وقهر الأخر وتحقيق الانتصار بعزيمة والضرر متاحة للأكثر شراسة وعدوانية بغض النظر على ان يكون الشخص ذكرا أو أنثى واعتقد أن هذه المسألة خطيرة من حيث فهم بناء السلوك العنفي لدى المراهقين حيث بانتفاء قيم الانوثة والرجولة تتداخل الفضاءات وتتحول القيم الإنسانية إلى قيم عابثة مستهترة ومعربدة إلى أقصى الحدود وانأ هنا لاستبعد تأثير الميثولوجيات القديمة في التوراة " العهد القديم "

14- هل يمكن ـ في نظركم ـ استثمار الجانب الايجابي المتضمن في تنمية القدرة على التخطيط في الألعاب الإستراتيجية ـ على سبيل المثال ـ وتجنب نزعة العنف والعدوان المتضمنة بها ؟ وكيف ذلك؟

- هذا بدوره يحتاج الى برامج الكترونية متخصصة تقف لتقاوم هذا الاتجاه السلبي ، نعم هناك إمكانية وهناك في الغرب الآن peinl widncls" تكلمت عنه في كتابي – آليات إعادة البناء الحضاري –"من السعي لتحقيق الاتجاه الايجابي وهو استغلال الألعاب الالكترونية لبناء مهارات التخطيط وإدارة المخاطر والتحكم في الأزمات ، وإتقان حل المشكلات لدى المراهقين ولكن للأسف لم تلق رواجا إعلاميا كبيرا باعتبار أن الحاجة تجارية أكثر مما هي ثقافية تربوية تكوينية ولهذا فالنقص ليس في الفكرة والطرح إنما النقص في الترويح والتسويق والإرشاد الإعلامي لدى مالكي مؤسسات الإنتاج ومؤسسات التوزيع الإعلامي .

15- أدركت الدول المتقدمة الخطر المنبعث من العاب الفيديو العنيفة على الطفل والمراهق فسعت إلى تحديد أنظمة وقائية من العنف المتضمن بها بتصنيفها وفق معايير فهل ـ في نظركم ـ الوعي ذاته نجده لدى الدول العربية وخاصة الجزائر ؟

- لا حتى على مستوى الدول المتقدمة الأمر لم بتم حسمه لقد تبين أن الجانب التجاري هو الذي يطغى في كل الظروف ولأن السلوكات العدوانية مرتبطة بمشروع التنفيس عن العقد والمكبوتات والضغوط الاجتماعية ، فان الترويح له خدمة سياسية تجارية وتفسير الوضعية في هذا الجانب على جميع دول العالم لكن عند المغاربة بطبيعة الحال نجد هناك اختلافات وتمايزات كثيرة بين الدول ، وإذا عدنا إلى نموذج الجزائر نلاحظ أن هناك رقابة إعلامية تجارية تمارس في أطار اختيار وبرمجة وتوزيع مثل هذة المواد الالكترونية التي تؤثر في

سلوك المراهقين الآن الدور هو دور الفضائيات العالمية وبالتالي كيف يتم التحكم في سلوكيات المراهقين عند هذا الحد وهي على مستوى قاعات الألعاب والسيبر كافي هذه كلها وسائط من الصعب مراقبتها وحماية المراهقين من آثارها السلبية .

16ـفي ظل التأكيد على خطر العنف المتضمن في العاب الفيديو على الطفل والمراهق إلا أن سوق العاب الفيديو لاسيما العنيفة منها في نمو مطرد كيف تفسرون ذلك ؟

- لأني كما قلت هي مجرد عمل تجاري هدفه الربح وتسويقه سهل ميسر من حيث مؤسسات الإنتاج الإعلامي التي تساير الواقع وانظري إلى ما تم أنتاجه من أفلام فيديو عنيفة من قبل المصريين اتجاه الجزائري بعد حادثة 14-11-2009 وتلقى رواجا تجاريا وإعلاميا كبيرا . وبالتالي فالتنفيس من الكبت والعقد والاحباط لا يتم إلا عن طريق الترويج لمثل هذه الأفلام العنيفة والألعاب الالكترونية التي تحمل شحنة انتقام كبيرة أيضا كما آن هناك رعاية إعلامية وترويجية تسمح أيضا بانتشارها انتشارا كبيرا وواسعا .

17ـ الألعاب العنيفة تصور مختلف معالم العنف وإشكاله فإلى أي مدى ـ في نظركم ـ يمكن اعتبارها عاملا من عوامل ترسيخ ثقافة العنف ؟

- الألعاب الالكترونية ترسخ ثقافة العنف من حيث كونها تخضع بدرجة أساسية إلى استغلال قابلية المراهقين لملء فراغات وصلة الانتقال في حياتهم وحاجتهم لاكتساب صورة وصفة الرجل القوي الماهر الذي لا يقهر ، وبالتالي فهي مملوءة بشحنات العنف والقوة والاستهجان والتعالي وعلى ذلك فقد استغلت هذه البرامج حاجة المراهقين لاكتساب صنعة الكبار فأغرقتهم في ثقافة العنف كثقافة الانتقال من الطفولة إلى المراهقة .

18ـ هل بالإمكان ـ في نظركم ـ إيجاد بدائل كصمام أمان للحد من آثار العنف الافتراضي على سلوك المراهق ؟

البدائل في افتراضنا:

- ضرورة تدخل مصالح رعاية الشباب والمراهقين المخالفة لفرض رقابة الكترونية على مثل هذه المنتجات
- تشجيع الإنتاج الالكتروني الايجابي ودعمه وفتح أبواب الإشهار والترويج إمامه.
- وجود خلايا نفسية – بيداغوجية تمارس دورها الحمائي على مستوى المؤسسات الرسمية /الشبه الرسمية وعلى مستوى وسائل الإعلام المختلفة .
- تدعيم الاتجاهات التربوية على مستوى المؤسسات التعليمية لتربط همم المراهقين ببرامج تعليمية تثقيفية نوعية.

- إحداث تجديد تربوي جوهري في المؤسسات الدينية على مختلف أشكالها وأنماطها لتعطي رخصة وشحنة أخلاقية وروحانية للمراهقين .
- توعية المراهقين الكترونيا بالميثولوجيات الخطيرة التي تحملها هذه المنتجات الالكترونية
- تدخل وزارة الإعلام والاتصال بتوزيع أقراص العاب وأفلام فيديو هادئة وتربوية ونافعة بصورة مجانية لكل مراهق وتسهيل ذلك على مستوى المؤسسات التعليمية .

المقابلة رقم :02

تاريخ المقابلة: 6 2 2010

مكان المقابلة: ملحقة جامعة البليدة

مدة المقابلة: 2 ساعة

مقابلة مع الأستاذ: رتيمي الفوضيل

الموضوع: الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية لدى للمراهق

المحور الأول: البيانات العامة

- السن: 50 سنة
- الأصل الجغرافي: ريفي ☐ حضري ☐
- الشهادة المتحصل عليها : دكتوراه دولة "علم اجتماع التنظيم والعمل" 2005
- التخصص: علم اجتماع تنظيم وعمل
- المهنة: أستاذ محاضر قسم "أ"
- مكان العمل: جامعة سعد حلب . البليدة
- الأقدمية في العمل: منذ 16 سنة
- اللغة المستعملة : عربية ، فرنسية

المحور الثاني: أسئلة حول الموضوع

1- ماذا يمثل اللعب ـ في نظركم ـ بالنسبة للإنسان عموما وبالنسبة للمراهق بشكل خاص ؟

- اللعب مجال للترفيه والتسلية والتعبير عن الذات ، وكذا التعبير على خصوصية الفرد النفسية والاجتماعية .

2 - تطور التكنولوجيا بدل نمط اللعب وأصبحت الألعاب الإلكترونية تشغل حيزا معتبرا في حياة المراهق فهل ـ في نظركم ـ تؤثر هذه الألعاب بمختلف مضامينها على النمو الاجتماعي للمراهق ؟

- يمكن اعتبارها مؤثرة على طبيعة الفرد ـ المراهق ـ كونه يمر بمرحلة تغييرية جذرية تعرف التحدي والتمرد ، وهذه الألعاب تفتح له المجال واسعا للتعبير عن ذلك من موائمة تارة وسخط تارة أخرى .

3 - كيف تعللون سبب الإقبال الكبير من طرف المراهقين على الألعاب الالكترونية عامة والعنيفة بشكل خاص؟

- نعلل ذلك بمختلف التغيرات التي تطرأ على المراهق

4 -هل تشبع هذه الألعاب ـ في نظركم ـ حاجة معينة لدى المراهق ؟

- نعم تشبع هذه الألعاب حاجة خاصة للمراهق .

5 - فيما يتمثل ـ في نظركم ـ أثر هذه الألعاب على السلوك الاجتماعي للمراهق؟

- تؤثر على السلوك الاجتماعي للمراهق من حيث العلاقات كرفض الاصطدام والتكيف مع الآخرين

6 يستهلك المراهق رموز العنف الافتراضي عبر الحاسوب "CD_DVD " أو على جهاز بلاي ستيشن أو عبر الانترنيت jeux en ligneفأيهم ـ في نظركم ـ أكثر تأثير على سلوك المراهق ؟ ولماذا ؟

- كلهم تقريبا خاصة الانترنيت كونها تفسح المجال واسعا للتواصل مع الآخرين وتبادل الخبرات والتجارب المتصلة خصيصا بالمراهق وما تحمله من تصورات ورموز ونماذج يقتدي بها وكل هذا سيؤثر على سلوك المراهق .

7 ما مدى تأثير استغراق حجم زمني معتبر في ممارسة العنف الافتراضي في تعزيز الميل للعدوانية؟ كيف تفسرون ذلك ؟

- أكيد فما يقضيه المراهق بالساعات في ممارسة العنف الافتراضي قد يعزز ميله للعدوانية .

8 هل يقضي العنف الافتراضي ـ في نظركم ـ على مشاعر المراهق بمنعه عن إدراك حقيقة العنف واعتباره فعلا مقبولا اجتماعيا ؟

- أكيد فالمراهق في مرحلة تحولات في نموه على جميع المستويات لم يصل للنضج الذي يسمح له بادراك حقيقة العنف .

9 تصور الألعاب الالكترونية العنيفة ـ الإستراتيجية ـ على سبيل المثال العنف في سياقه الأخلاقي " إبادة المدمر " فهل يودي ذلك إلى إعلاء ميول المراهق العدوانية ؟

- صحيح .

10- هل يتأثر المراهق ـ في نظركم ـ برموز العنف الافتراضي في جانبه الكمي " تكرار فعل العنف " أكثر أم في جانبه الكيفي " وحشية العنف " ؟ وكيف ذلك؟

- كما وكيفا أي كم الاستهلاك وتطبيق السلوكيات التي تتفاعل معها .

11- إلى أي مدى يتمثل المراهق المتمدرس ـ في نظركم ـ رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لاسيما في المحيط االمدرسي ؟

- يأخذ المراهق صورة عن العنف ويجسده في الواقع كونه رسخت لديه ثقافة تحمل دلالات ورموز العنف بشتى أشكاله ويظهر ذلك في تطبيق وممارسة ذلك في المجتمع .

12- هل ترون أن هناك تمايز في استهلاك رموز العنف الافتراضي حسب الجنس أي نوع السلوك العنيف الذي يستجيب له كل من الذكور والإناث وكيف تفسرون ذلك؟

- التمثل : يتعامل المراهق المتأثر برموز العنف مع محيطه وأصدقائه لا سيما المحيط المدرسي " شجارات " وما تحمله من إيذاء جسدي ، يظهر فعليا في الطرف المعتدى عليه.

13- هل تتصورون ر فعل معين كاستجابة لرموز العنف الافتراضي ينعكس على سلوكيات وتصرفات المراهق ـ حسب الجنس ـ وكيف تعللون ذلك ؟

- عادي .

14- هل يمكن ـ في نظركم ـ استثمار الجانب الايجابي المتضمن في تنمية القدرة على التخطيط في الألعاب الإستراتيجية ـ على سبيل المثال ـ وتجنب نزعة العنف والعدوان المتضمنة بها ؟ وكيف ذلك؟

- إذا ما استغل هذا الجانب استغلالا ايجابيا من طرف الأسرة ضمن الوظائف الآتية " رقابة ، متابعة ، مرافقة "، أو العاملين على ذلك .

15- أدركت الدول المتقدمة الخطر المنبعث من العاب الفيديو العنيفة على الطفل والمراهق فسعت إلى تحديد أنظمة وقائية من العنف المتضمن بها بتصنيفها وفق معايير فهل - في نظركم - الوعي ذاته نجده لدى الدول العربية وخاصة الجزائر ؟

- غير وارد كوننا مجتمعا استهلاكيا لم يصل لدرجة الوعي الذي وصلت إليه المجتمعات الأخرى

16-في ظل التأكيد على خطر العنف المتضمن في العاب الفيديو على الطفل والمراهق إلا أن سوق العاب الفيديو لاسيما العنيفة منها في نمو مطرد كيف تفسرون ذلك ؟

- دون إجابة

17- الألعاب العنيفة تصور مختلف معالم العنف وإشكاله فإلى أي مدى - في نظركم - يمكن اعتبارها عاملا من عوامل ترسيخ ثقافة العنف ؟

- ممكن لحد ما كعامل مكمل لعوامل أخرى.

18- هل بالإمكان - في نظركم - إيجاد بدائل كصمام أمان للحد من آثار العنف الافتراضي على سلوك المراهق ؟

- من البدائل : التربية الأسرية ، التوعية ، توضيح المخاطر ، ممارسة الإباء لهذه الألعاب مع أبنائهم مع تبيان في كل مراحل اللعبة المخاطر المتضمنة .

- المقابلة رقم :03

تاريخ المقابلة: 6 2 2010

مكان المقابلة: ملحقة جامعة البليدة

مدة المقابلة: 01 ساعة"11:00 الى 12:00

مقابلة مع الأستاذ: بلحسين مخلوف

الموضوع: الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية لدى للمراهق

المحور الأول: البيانات العامة

- السن: 50 سنة
- الأصل الجغرافي: ريفي ☐ حضري ☐
- الشهادة المتحصل عليها : دكتوراه دولة "علم اجتماع التنظيم والعمل" 2005
- التخصص: علم الاجتماع التربوي /الثقافي

- المهنة: أستاذ محاضر
- مكان العمل: جامعة سعد حلب . البليدة
- الأقدمية في العمل: منذ 26 سنة
- اللغة المستعملة : عربية ، فرنسية، انجليزية

المحور الثاني: أسئلة حول الموضوع

1 - ماذا يمثل اللعب - في نظركم - بالنسبة للإنسان عموما وبالنسبة للمراهق بشكل خاص ؟

- اللعب ضروري لنمو عقل وجسم الإنسان "الطفل حتى المراهقة " فهو الذي يجعله يمحو الطاقة الزائدة في الجسم لتتجدد وهكذا .

2 - تطور التكنولوجيا بدل نمط اللعب وأصبحت الألعاب الإلكترونية تشغل حيزا معتبرا في حياة المراهق فهل - في نظركم - تؤثر هذه الألعاب بمختلف مضامينها على النمو الاجتماعي للمراهق ؟

- تؤثر على النمو الاجتماعي للمراهق .فالوقت الذي يقضيه أمام الشاشة وهو يلعب بذلك الألعاب الالكترونية ، ضياع لفرص اجتماعية عديدة لا يمكن إدراكها حتى بالمال . وهناك اثر ايجابي لكنه محدود.

3 - كيف تعللون سبب الإقبال الكبير من طرف المراهقين على الألعاب الالكترونية عامة والعنيفة بشكل خاص؟

- هذا قد يرجع إلى الموضة وكذا التأثير القوي الذي أصبح ملحوظا لوسائل الإعلام عن طريق الومضات الاشهارية وكذلك محاولة التقليد.

4 -هل تشبع هذه الألعاب - في نظركم - حاجة معينة لدى المراهق ؟

- . لاشك أنها تشبع رغبات كثيرة لدى المراهق ، خاصة انه طريقها يقيس مدى قوته في النجاح أمام حواجز مفترضة .

5 - فيما يتمثل - في نظركم - أثر هذه الألعاب على السلوك الاجتماعي للمراهق؟

- هذا ليس بالضرورة ، فقد لا يؤدي ذلك إلى الميل إلى العدوانية .في نظري يرجع ذلك الى شخصية المراهق وكذا وسطه الأسري والمدرسي.

6 يستهلك المراهق رموز العنف الافتراضي عبر الحاسوب "CD_DVD " أو على جهاز بلاي ستيشن أو عبر الانترنيت jeux en ligneفأيهم - في نظركم - أكثر تأثير على سلوك المراهق ؟ ولماذا ؟

- كلها تؤثر بقدر ما ، وهذا يرجع الى ما يفضله المراهق من هذه الألعاب ، وفي أشياء شخصية ، فلما يتوفق في العاب play station مثل فقد يفضل ذلك.

7 ما مدى تأثير استغراق حجم زمني معتبر في ممارسة العنف الافتراضي في تعزيز الميل للعدوانية؟ كيف تفسرون ذلك ؟

- كلها تؤثر بقدر ما ، وهذا يرجع الى ما يفضله المراهق من هذه الألعاب ، وفي أشياء شخصية ، فلما يتوفق في العاب play station مثل فقد يفضل ذلك.

8 هل يقضي العنف الافتراضي ـ في نظركم ـ على مشاعر المراهق بمنعه عن إدراك حقيقة العنف واعتباره فعلا مقبولا اجتماعيا ؟

- لا لأنه مهما كان من أمر فالمراهق يشعر بان هذه ما هي إلا العاب.

9 تصور الألعاب الالكترونية العنيفة ـ الإستراتيجية ـ على سبيل المثال العنف في سياقه الأخلاقي " إبادة المدمر " فهل يودي ذلك إلى إعلاء ميول المراهق العدوانية ؟

- صحيح .

10- هل يتأثر المراهق ـ في نظركم ـ برموز العنف الافتراضي في جانبه الكمي " تكرار فعل العنف " أكثر أم في جانبه الكيفي " وحشية العنف " ؟ وكيف ذلك؟

11- إلى أي مدى يتمثل المراهق ـ في نظركم ـ رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لاسيما المتمدرس في المحيط االمدرسي ؟

- ج 10- 11 : قد يتأثر برموز العنف ، وهذا يرجع كما قلت أعلاه إلى الوسط الذي يعيش فيه المراهق " الأسري ، المدرسي "وقد لا يتأثر .

12- هل ترون أن هناك تمايز في استهلاك رموز العنف الافتراضي حسب الجنس أي نوع السلوك العنيف الذي يستجيب له كل من الذكور والإناث وكيف تفسرون ذلك؟

- هناك العاب يفضلها الذكور وكذلك العاب تفضلها الإناث وكل جنس يتأثر بنوع اللعبة التي يفضلها ولكن التأثر لا يكون بالصورة التي تدمر المراهق .

13- هل تتصورون ر فعل معين كاستجابة لرموز العنف الافتراضي ينعكس على سلوكيات وتصرفات المراهق ـ حسب الجنس ـ وكيف تعللون ذلك ؟

- عادي .

14- هل يمكن ـ في نظركم ـ استثمار الجانب الايجابي المتضمن في تنمية القدرة على التخطيط في الألعاب الإستراتيجية ـ على سبيل المثال ـ وتجنب نزعة العنف والعدوان المتضمنة بها ؟ وكيف ذلك؟

- بالإمكان ذلك ولكن هذا يرجع إلى صانعي هذه الألعاب والاستراتيجية التي ينتهجها لترويج سلعتهم فهم يقومون بصنع ما يفضله الزبائن أما الأشياء الأخرى فلا تهمهم .

15- أدركت الدول المتقدمة الخطر المنبعث من العاب الفيديو العنيفة على الطفل والمراهق فسعت إلى تحديد أنظمة وقائية من العنف المتضمن بها بتصنيفها وفق معايير فهل ـ في نظركم ـ الوعي ذاته نجده لدى الدول العربية وخاصة الجزائر ؟

- الوعي موجود هناك جهات عديدة تندد بذلك ،ولكن غياب القرار القوي هو المشكلة .هذا الإشكال موجود حتى في أوربا.

16-في ظل التأكيد على خطر العنف المتضمن في العاب الفيديو على الطفل والمراهق إلا أن سوق العاب الفيديو لاسيما العنيفة منها في نمو مطرد كيف تفسرون ذلك ؟

- هذه الألعاب تخضع لقانوني السوق العرض والطلب .

17- الألعاب العنيفة تصور مختلف معالم العنف وإشكاله فإلى أي مدى ـ في نظركم ـ يمكن اعتبارها عاملا من عوامل ترسيخ ثقافة العنف ؟

- ممكن لحد ما كعامل مكمل لعوامل أخرى.

18- هل بالإمكان ـ في نظركم ـ إيجاد بدائل كصمام أمان للحد من آثار العنف الافتراضي على سلوك المراهق ؟

- نعم :الرجوع إلى الألعاب اليدوية والفكرية البسيطة والتي يتعامل فيها المراهق مع مراهق أو مراهقين آخرين مثل الألعاب المعروفة في مجتمعنا الجزائري والتي من خلالها يجد الفرد نفسه في معاملة الآخرين اجتماعيا ويتعلم من خلالها الخسارة ،الربح ،الحرية ، الأمانة .....الخ

2. 1. 7 مقابلة مع أساتذة في علم النفس

المقابلة رقم :01

تاريخ المقابلة: 24 -02 -2010

مكان المقابلة: جامعة سعد دحلب البليدة

مدة المقابلة: 12:30 -13:30

مقابلة مع الأستاذ: يزيد حمزاوي

الموضوع: تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني للمراهق

المحور الأول: البيانات العامة

- السن: 43 سنة
- الأصل الجغرافي: ريفي ☐ حضري ☐
- الشهادة المتحصل عليها : دكتوراه – ناقش قبل أسبوع من إجراء المقابلة
- التخصص: علوم التربية
- المهنة: أستاذ محاضر
- مكان العمل: جامعة سعد حلب . البليدة
- الأقدمية في العمل: 12 سنة
- اللغة المستعملة : العربية والفرنسية و الانجليزية

المحور الثاني: أسئلة حول الموضوع

1- ماذا يمثل اللعب- في نظركم - بالنسبة للإنسان عموما وبالنسبة للمراهق بشكل خاص ؟

- حاجة طبيعية .

2- تطور التكنولوجيا بدل نمط اللعب وأصبحت الألعاب الإلكترونية تشغل حيزا معتبرا في حياة المراهق فهل تؤثر- في نظركم - هذه الألعاب بمختلف مضامينها على النمو النفسي الانفعالي للمراهق ؟

- نعم .

3- كيف تعللون سبب الإقبال الكبير من طرف المراهقين على الألعاب الالكترونية العنيفة؟

- البحث عن الجدية والأكثر إثارة

4- هل تشبع هذه الألعاب - في نظركم - حاجة معينة لدى المراهق ؟

- نعم الحاجة الطبيعية للعب .

5 ـ فيما يتمثل - في نظركم - أثر هذه الألعاب على نفسية المراهق؟

- في كل الجوانب التي يتعلمها من اللعبة كمحتوى أو شكل .

.6ـ يستهلك المراهق رموز العنف الافتراضي عبر الحاسوب "CD_DVD " أو على جهاز بلاي ستيشن أو عبر الانترنيت jeux en ligneفأيهم - في نظركم - أكثر تأثير على سلوك المراهق ؟ ولماذا ؟

- المسألة نسبية كل نوع له خصائصه ولا يمكن الاختيار .

7ـ ما مدى تأثير استغراق حجم زمني معتبر في ممارسة العنف الافتراضي في تعزيز الميل للعدوانية؟ كيف تفسرون ذلك؟

- كلما زاد زمن المشاهدة زاد زمن التعلم ويمكن تفسير ذلك بان المراهق يتشبع بالعنف كلما زاد حجم الأشياء التي يشاهدها وهو مندمج معها .

8ـ هل يفسر تفاعل المراهق مع رموز العنف الافتراضي – في نظركم- على انه استجابة ذاتية لإفراغ نزعة العنف التي بداخله ؟كيف ذلك ؟

- يمكن ذلك حسب بعض النظريات .

9ـ هل يقضي العنف الافتراضي – في نظركم- على مشاعر المراهق بمنعه عن ادراك حقيقة العنف واعتباره فعلا مقبولا اجتماعيا ؟

- يمكن ذلك حسب بعض النظريات .

10ـ تصور الألعاب الالكترونية العنيفة ـ الإستراتيجية ـ على سبيل المثال العنف في سياقه الأخلاقي " إبادة المدمر " فهل يودي ذلك– في نظركم- إلى إعلاء ميول المراهق العدوانية ؟ وكيف ؟

- ممكن جدا استنادا إلى دراسات تعلم العنف عبر وسائل الإعلام المشهورة .

11ـ هل يتأثر المراهق برموز العنف الافتراضي في جانبه الكمي " تكرار فعل العنف " أكثر ام في جانبه الكيفي " وحشية العنف " ؟ وكيف ذلك؟

- نعم يتأثر بالزمن والتكرار والشدة وهو شيء مجرب علميا و امبريقيا .

12ـ إلى أي مدى يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لاسيما المتمدرس في المحيط االمدرسي ؟

- يمكن أن يمارس المراهق في بداية مراهقته كل شيء تعلمه عبر الإعلام والأجهزة المختلفة في حياته اليومية .

13- هل تتصورون ر فعل معين كاستجابة لرموز العنف الافتراضي ينعكس على سلوكيات وتصرفات المراهق ـ حسب الجنس ـ وكيف تعللون ذلك ؟

- الذكور أكثر ميلا للعنف من الإناث بسبب طبيعة التربية الاجتماعية التي يتلقاها الجنسان .

14- كيف يمكن – في نظركم - استثمار الجانب الايجابي المتضمن في تنمية القدرة على التخطيط في الألعاب الإستراتيجية ـ على سبيل المثال ـوتجنب نزعة العنف والعدوان المتضمنة بها ؟

- يجب أولا إثبات علمي لوجود آثار ايجابية وبعد ذلك يمكن الحديث عن استغلال ذلك الجانب أن وجد.

15- أدركت الدول المتقدمة الخطر المنبعث من العاب الفيديو العنيفة على الطفل والمراهق فسعت إلى تحديد أنظمة وقائية من العنف المتضمن بها بتصنيفها وفق معايير فهل الوعي ذاته – في نظركم -نجده لدى الدول العربية وخاصة الجزائر ؟

- هذا النوع من الوعي غائب عن أذهان العرب أولياء ومسؤولين وخاصة في الجزائر حيث تعم الفوضى في هذا المجال .

16- في ظل التأكيد على خطر العنف المتضمن في العاب الفيديو على الطفل والمراهق إلا أن سوق العاب الفيديو لاسيما العنيفة منها في نمو مطرد كيف تفسرون ذلك ؟

- غياب الرقابة والوعي وتدني دور الوسائط التربوية الأخرى " الأسرة , المسجد , الإعلام ....." من التحذير ضد هذه الطاهرة .

17- الألعاب العنيفة تصور مختلف معالم العنف وإشكاله فإلى أي مدى ـ في نظركم ـ يمكن اعتبارها عاملا من عوامل ترسيخ ثقافة العنف ؟

- لقد أثبتت الدراسات الامبريقية ان مشاهدة العنف عبر وسائل الإعلام المختلفة بما فيها الألعاب يعلم الأطفال العنف أو يعززه لديهم ، ومن ثم قد تصبح تلك الألعاب مصدرا من مصادر تلقي العنف الاجتماعي .

18- هل بالإمكان إيجاد بدائل كصمام أمان للحد من آثار العنف الافتراضي على سلوك المراهق؟

- إيجاد العاب نظيفة مدروسة تخضع للرقابة وتمر على أخصائيين يحملون ثقافة وهوية المجتمع المسلم , ولا يمكن الاستغناء عن هذه الألعاب , كونها حاجة طبيعية لدى الطفل من جهة ولكون هذا العصر عصر التكنولوجيا التي لا يمكن مقاومتها او رفضها بالإطلاق .

المقابلة رقم :02

تاريخ المقابلة: 24 -02 -2010

مكان المقابلة: جامعة سعد دحلب البليدة

مدة المقابلة: 12:30 -13:30

مقابلة مع الأستاذ: نعموني

الموضوع: *تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني للمراهق*

المحور الأول: البيانات العامة

- السن: 44 سنة
- الأصل الجغرافي: ريفي ☐ حضري ☐
- الشهادة المتحصل عليها : دكتوراه
- التخصص: علم نفس العمل والتنظيم .
- المهنة: أستاذ محاضر
- مكان العمل: جامعة سعد حلب . البليدة
- الأقدمية في العمل: 10 سنة
- اللغة المستعملة : العربية والفرنسية .

المحور الثاني: أسئلة حول الموضوع

1- ماذا يمثل اللعب- في نظركم - بالنسبة للإنسان عموما وبالنسبة للمراهق بشكل خاص ؟

- وسيلة ترفيه وتعلم. بالنسبة للمراهق هناك فروق فردية راجعة لشخصية المراهق فقد يكون اللعب : وسيلة ينعزل ويختلي بها المراهق مع نفسه في حالة الألعاب الفردية .
- أسلوب لاثبات التفوق على الغير في الألعاب الجماعية خاصة
- طريقة للتنفيس واثبات القوة .....الخ

2- تطور التكنولوجيا بدل نمط اللعب وأصبحت الألعاب الإلكترونية تشغل حيزا معتبرا في حياة المراهق فهل تؤثر- في نظركم -هذه الألعاب بمختلف مضامينها على النمو النفسي الانفعالي للمراهق ؟

- القاعدة العامة إذا زاد الشيء عن حدة انقلب إلى ضده حتى في اللعب ، فالإدمان على العاب التي تعلم العنف مضرة ، وقضاء الساعات الطوال أمام جهاز الحاسوب يعزل المراهق على العالم

الحقيقي ويعيقه على تكوين علاقات اجتماعية سليمة فيتيه وراء البحث عن عالم خيالي قد يزيد من انعزاله ومن ثم عدم قدرته على تكوين علاقات مع أقرانه .

3- كيف تعللون سبب الإقبال الكبير من طرف المراهقين على الألعاب الالكترونية العنيفة؟

-المشكل غير مطروح في الألعاب فقط بل وحتى في التلفزيون ومعروف أن فترة المراهقة هي فترة يحاول فيها الشاب أثبات ذاته وتفوقه و"رجولته "ومن ثم قد يكون هذا النوع من الألعاب والوسيلة التي تحقق له ذلك مع العلم أن هناك فروق فردية في هذا المجال .

4- هل تشبع هذه الألعاب - في نظركم - حاجة معينة لدى المراهق ؟

- إذا استعملت في حدودها المقبولة وضبطت من حيث الوقت المستغرق في اللعب قد لا تضر وقد تشكل متنفسا للمراهق مع العلم أن آثار هذه الألعاب على نفسية المراهق لا زال محل دراسات ومما يزيد في صعوبة الأحكام في هذا الموضوع إن آثار هذه الألعاب على المراهق قد تؤخذ وقتا طويلا للظهور لذا ينبغي القيام بدراسات ميدانية على عينات كبيرة من طبيعة أثار هذه الألعاب على المراهق الجزائري .

6 - فيما يتمثل - في نظركم - أثر هذه الألعاب على نفسية المراهق؟

- طبعا هناك فروق فردية والأمر يحتاج إلى دراسات ميدانية لكن الخوف الكبير :

- أن ترسخ هذه الألعاب ثقافة العنف والعدوان لدى المراهق.

- تعزل هذه الألعاب المراهق عن ربط علاقات اجتماعية سليمة وواقعية "ليست خيالية " مع أفراد المجتمع .

6- يستهلك المراهق رموز العنف الافتراضي عبر الحاسوب "CD_DVD " أو على جهاز بلاي ستيشن أو عبر الانترنيت jeux en ligne فأيهم - في نظركم - أكثر تأثير على سلوك المراهق ؟ ولماذا ؟

- لا يوجد فرق بين CD- DVD – PLAY STATION Internet لأنها وسائل لا اقل ولا أكثر فالمشكل ليس في الوسيلة ولكن في البرامج ومحتواها ، أما بالنسبة للعنف الافتراضي فهو العنف المقدم في برامج الإعلام سواء كان أفلاما أو العاب او غيرها وما يخشى في هذا الصدد هو " التعود " على مشاهد العنف إلى درجة تجعل المراهق لا يجد أي حرج أو صعوبة لنقل العنف من الافتراضي إلى الواقع .

7- ما مدى تأثير استغراق حجم زمني معتبر في ممارسة العنف الافتراضي في تعزيز الميل للعدوانية؟ كيف تفسرون ذلك؟

- التمادي والإدمان على الانترنيت أو على مشاهدة البرامج التي لا تحتوي على العنف مضر فما بالك بالبرامج أو الألعاب أو الأفلام التي تحتوي على العنف ؟ .

8- هل يفسر تفاعل المراهق مع رموز العنف الافتراضي – في نظركم- على انه استجابة ذاتية لافراغ نزعة العنف التي بداخله ؟كيف ذلك ؟

-نعم مع وجود فروق فردية بين المراهقين .

9- هل يقضي العنف الافتراضي – في نظركم- على مشاعر المراهق بمنعه عن ادراك حقيقة العنف واعتباره فعلا مقبولا اجتماعيا ؟

- نعم ممكن جدا وهذا ما يحتاج إلى إثبات عن طريق دراسات ميدانية .

10- تصور الألعاب الالكترونية العنيفة ـ الإستراتيجية ـ على سبيل المثال العنف في سياقه الأخلاقي " إبادة المدمر " فهل يودي ذلك– في نظركم- إلى إعلاء ميول المراهق العدوانية ؟ وكيف ؟

- السؤال غير مفهوم .

11- هل يتأثر المراهق برموز العنف الافتراضي في جانبه الكمي " تكرار فعل العنف " أكثر ام في جانبه الكيفي " وحشية العنف " ؟ وكيف ذلك؟

- كلاهما فالكيف وقوة المشاهد العنيفة إذا أضيف لها التكرار تكون أثارها اخطر بالطبع .

12- إلى أي مدى يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لاسيما المتمدرس في المحيط المدرسي ؟

- هناك فروق فردية في هذا الصدد وبكن نقل المراهق لرموز العنف الافتراضي إلى محيطه الواقعي محتمل جدا وليس مستبعد والدليل على ذلك بعض الإحداث في الثانويات والمعاهد الأمريكية التي استعمل فيها مراهقون أسلحة حربية ضد زملائهم وأساتذتهم وأعمال العنف في المؤسسات التعليمية في بلادنا كذلك .

13- هل تتصورون ر فعل معين كاستجابة لرموز العنف الافتراضي ينعكس على سلوكيات وتصرفات المراهق ـ حسب الجنس ـ وكيف تعللون ذلك ؟

- معلوم أن الذكور " خاصة في مرحلة المراهقة " أكثر ميلا للعنف من الإناث

- 14- كيف يمكن – في نظركم - استثمار الجانب الايجابي المتضمن في تنمية القدرة على التخطيط في الألعاب الإستراتيجية ـ على سبيل المثال ـوتجنب نزعة العنف والعدوان المتضمنة بها ؟

- يقدم ضبط هذا الأمر بشيئين – محتوى البرامج المقدمة في الألعاب ينبغي أن تدرس جيدا ولما لا يطلب من المختصين التربويين والنفسانيين أو على الأقل أن يستشار هؤلاء في محتوى هذه البرامج و ضبط القدرات الزمنية للعب .

15- أدركت الدول المتقدمة الخطر المنبعث من العاب الفيديو العنيفة على الطفل والمراهق فسعت إلى تحديد أنظمة وقائية من العنف المتضمن بها بتصنيفها وفق معايير فهل الوعي ذاته – في نظركم -نجده لدى الدول العربية وخاصة الجزائر ؟

- لا اعتقد أننا وصلنا إلى درجة الوعي بهذه الخطورة في الجزائر وقد نستغرق عدة سنوات حتى نصل إلى مرحلة الوعي والدليل على ذلك لا يوجد اهتمام بهذا الموضوع لا في وسائل الإعلام ولا في البحوث ولا الندوات .....ولا غيرها .

16 - في ظل التأكيد على خطر العنف المتضمن في العاب الفيديو على الطفل والمراهق إلا أن سوق العاب الفيديو لاسيما العنيفة منها في نمو مطرد كيف تفسرون ذلك ؟

- عدم الوعي بخطورة هذا الأمر وغلبة الربح المادي على كل اعتبار أخر .

17- الألعاب العنيفة تصور مختلف معالم العنف وإشكاله فإلى أي مدى - في نظركم - يمكن اعتبارها عاملا من عوامل ترسيخ ثقافة العنف ؟

- هذا الأمر يحتاج إلى بحوث امبريقية حتى نطلع على مدى تأثير الألعاب العنيفة على ترسيخ ثقافة العنف لدى المراهق الجزائري .

18- هل بالإمكان إيجاد بدائل كصمام أمان للحد من آثار العنف الافتراضي على سلوك المراهق؟

- نعم بالتأكيد ومن البدائل نذكر :
- توجيه الشباب إلى الرياضة
- توجيه الشباب إلى الانضمام إلى الجمعيات الخيرية ، الثقافية ، الأعمال الخيرية ، التكوين المهني .
- الوقاية عن طريق التربية وتنمية القيم الأخلاقية والدينية لدى المراهق

3. 1. 7 مقابلة مع مستشاري التربية

المقابلة رقم :01

تاريخ المقابلة:1-2/2/2010

مكان المقابلة: مكتب مستشار التربية بمتوسطة "أحمد بوسليماني"

مدة المقابلة: 16:05 إلى 17:00

10:40 إلى 12:00

مقابلة مع الأستاذ: قصيور سحنون

الموضوع: الألعاب الإلكترونية العنيفة و العنف المدرسي

المحور الأول: البيانات العامة

- السن: 57
- الأصل الجغرافي ريفي ☐ حضري ☒
- الشهادة المتحصل عليها : متخرج من ـ المعهد الوطني لتكوين إطارات التربيةـ
- المهنة: مستشار تربية
- مكان العمل: متوسطة أحمد بوسليماني . البليدة
- الأقدمية في العمل : عما كأستاذ : مادة " علوم طبيعية " لمدة عامين ،ثم مساعد تربوي لمدة 19 سنة ، ثم مستشار تربية مكلف لمدة عامين ، وبعدها مستشار تربية منذ 1998 اي مدة عامين .
- الأقدمية في القطاع التربوي : 25 سنة

- المحور الثاني: أسئلة حول الموضوع

1- ماذا يمثل اللعب ـ في رأيكم ـ بالنسبة للتلميذ بشكل خاص ؟

-اللعب بالنسبة للتلميذ حاجة أساسية لا يمكن التغافل عنها ، كونه يلعب حتى في وقت الجد .

2- ما هي أهم أنشطة اللعب التي يقدم عليها التلميذ في فناء المؤسسة ـ فترة الراحة ـ ؟وما نوعية الأنشطة التي يفضلها كل من الذكور والإناث؟

- عادة الجري من طرف الذكور ، ومحاولة الرمي خاصة بالحجارة إلى جانب القيام بأعمال شغب إثناء الحركة . أما بالنسبة للبنات فهن هادئات على العموم .

3- قد يحدث في ظل أنشطة اللعب هذه مناوشات بين التلاميذ تؤدي إلى إصابة الأخر؟ ما سببها وكيف يكون رد فعلكم ؟

-هذه الأنشطة كما ذكرنا يحدث خلالها تصرفات وقحة وأعمال شغب إضافات إلى حدوث إصابات لكنها خفيفة ، وهذا نظرا لتواجد المساعدين التربويين في أماكنهم فترة الراحة ، مما يجعلهم اقرب

لمثل هذه الوضعيات واقرب للتدخل عندما تشتد حدة هذه المناوشات ومحاولة تعديل مثل هذه السلوكات وضبطها وإعادة الأمور إلى مجراها .

4- كم مرة تكررت مثل هذه التصرفات العنيفة ؟

-عدة مرات ، لكنها لم تفرز عن إصابات خطيرة ، وان حدثت فهي إصابات خفيفة .

5- كيف ترى تصرفات التلاميذ داخل القسم مع بعضهم البعض ، ومع المدرسين خاصة ؟

-هناك مناوشات بين التلاميذ ، إلا أنها تخضع لطبيعة الأستاذ وقدرته على التحكم في التلاميذ وضبط سلوكياتهم ، فالأستاذ هو الذي يسمح بتمادي مثل هذه التصرفات ـ الفوضى وغيرها .....

6- كيف ترى تصرفات التلاميذ مع الطاقم الإداري ؟

معنا ، دون مشاكل على العموم ، فنحن كرقابة نتشدد على التلاميذ ونفرض عليهم سلطة الرقابة ، كما أننا نحاول جلب التلاميذ وكسبهم من خلال التحدث إليهم للتخفيف عنهم ، ونلتمس لهم الأعذار ، فاغلبهم في وضعيات اجتماعية خاصة .

7- كيف يكون موقف الأولياء في الحد من التصرفات العنيفة الصادرة عن أبنائهم داخل المؤسسة سواء مع التلاميذ أو اتجاه الطاقم التربوي والإداري ؟

- أولياء الأمور غائبون ، خاصة الإباء فعند استدعائهم فالذي يحضر هي الأم في الغالب وعادة التلاميذ ما ينكرون تصرفاتهم عن الإباء بدافع الخوف خاصة الإناث . و اذكر على سبيل المثال تلميذ ـ قبيح جدا ـ دوما يحضر الوالدة عند الاستدعاء .

8- هل أنت راض عن هذا الوضع ؟

- "سكوت " . ثم : الموقف هنا تأدية الواجب ـ كمسؤولين ـ والإحساس كآباء ، فنحن نتشدد عليهم ونتعاطف معهم ، إلا أن مشكلة الاكتظاظ صعب المهمة وأعيانا لكن الحمد لله .

9- يشهد مكتب الرقابة حركة غير عادية من التلاميذ الذين يلجأ ون إليكم قصد الحصول على رخصة دخول فالي ماذا يعود ذلك ؟

- بشكل عام ، بسبب التغيبات والتأخرات خاصة عند غياب الأساتذة خاصة ساعات العمل أثناء الدوام " 9 الى 10 أو 10 الى 11الى أو 14 إلى 15 ....."إضافة إلى المناوشات التي تحدث في القسم ويضطر الأستاذ إلى إخراج التلميذ من القسم .....

10- في رأيكم ما هي أسباب العنف المدرسي؟

-العنف كظاهرة ...لا يوجد عنف عند التحكم ...وهذه التصرفات العنيفة تعكس ظروفا اجتماعية صعبة ، وتنجر أساسا من التلاميذ المتدني مستواهم في التحصيل الدراسي ، فهذا التلميذ يحاول خلق اي نوع من المشاكل داخل القسم " إثارة الفوضى ، ضرب تلميذ ، كسر كرسي ....."ويحاول

دفعك إلى رد فعل عنيف اتجاهه ، إلا أننا يجب أن نتحكم في أعصابنا وتوقع اي تصرف منه ... وقد يرجع عنفه الا عدم تفهمنا له وتقصيرنا اتجاهه ، لذا وجب تأطير التلميذ " الرعاية النفسية " خاصة من الأسرة ، وعلى الطاقم التربوي خلق ظروف تدفعه للانضباط أكثر .

11- تحدث بشكل عام عن المناخ في القسم أثناء الحصة أو في المؤسسة وهل هناك وضعية أو وضعيات أزعجتك كثيرا ؟

- في الحقيقة طبيعة الأستاذ وقدرته على التحكم هي التي تحدد المناخ العام في القسم ، فعليه أي الأستاذ أن يشغل التلميذ ولا يترك له فراغ يستثمره في التشويش وإثارة المشاكل " قدم أمثلة : تلميذة رمت المقلمة على زميلتها بشدة كادت أن تسقط المصباح ، تلميذ قام بكسر لوحة الكرسي....."

12- هل وصلت هذه السلوكات العنيفة خارج نطاق المؤسسة ؟ وما الذي دفع بذلك ؟

- نعم هناك تدخل للأولياء ، وإحدى المرات استدعى الأمر تدخل الشرطة " لم يذكر الحالة أو تفاصيلها " ولولا التصرف بحكمة من طرف المؤسسة لوصلت الأمور إلى ابعد الحدود .

13- يقال أن تنمية السلوك العنيف يخضع لنوعية الاستهلاك الإعلامي لاسيما الألعاب الالكترونية العنيفة فما هو رأيكم في ذلك ؟

- -في الحقيقة الإعلام يؤثر في شخصية التلميذ ، حيث ان التلميذ يحاول التقليد فيقلد حركات البطل في الرسوم المتحركة او في العاب الفيديو في محيط المدرسة خاصة في تعامله مع اقرأنه .

14- يعتقد أن العنف المتضمن بالألعاب الالكترونية يؤثر على سلوك المراهق ويكون سببا في تصرفاته العنيفة والعدوانية اتجاه الأخر؟ فما هو رأيكم ؟

- لم يجب .

15- هل لديكم علم بمدى استهلاك التلاميذ لهذه الألعاب أو مدى ارتيادهم إلى قاعات اللعب " البلاي ستيشن " وكيف ينعكس ذلك على سلوكات التلميذ ؟

- في الحقيقة ....قاعات اللعب ومقاهي الانترنيت وجب إغلاقها أو توقيفها فهي تؤثر على التلاميذ لا من حيث السلوك او التحصيل الدراسي . فإلى جانب المؤسسة مقهى انترنيت ، التلاميذ يتغيبون ويتأخرون من اجل البقاء وقت أطول بها ،ولو خرجت الآن لتأكدت من ذلك . وهناك إقبال كبير على قاعات اللعب ، لكن بالتحديد لا اعلم نوع الاستهلاك بالذات , لمنها تؤثر على سلوكيات التلاميذ ، فهم يعكسون ما يتلقونه منها في شكل سلوكيات وتصرفات عنيفة مع زملائهم ومع الأساتذة

16 _ هل صادف وان وقعت في أيدكم أقراصا مضغوطة " CD_DVD "لألعاب الكترونية عنيفة من طرف التلاميذ داخل القسم ؟ وكيف كان تصرفكم؟

- نعم .بكثرة وعدة مرات ، فنحن نقوم بتفتيش " رقابة " فجائية وعادة ما نجد مثل هذه الأقراص خاصة لدى الذكور ، فهم مدمنون على اللعب ويتم التبادل هذه الأقراص مع بعضهم البعض للتنوع في استهلاك الألعاب .

17 ـ إلى أي مدى يمكن أن يتمثل التلميذ رموز العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع الأخر " تلميذ ، أستاذ ....؟

- التمثل محدود ، فالتلميذ يحاول ويقدم على ذلك حتى على شكل تصرفات عشوائية ، ويحاول أيضا أن يبرز سلطته ـ خصوصيات المراهقة ـ في تصرفاته مع الأخر ، إلا إن الرقابة صارمة للحد من مثل هذه التصرفات العنيفة.

18 ـ هل يمكن اعتبار استهلاك التلميذ للألعاب الالكترونية العنيفة من العوامل التي زادت في حدة ظاهرة العنف المدرسي ؟

- نعم...تقريبا فالإعلام يؤثر في سلوك المراهق ، والإدمان على مثل هذه الألعاب يؤثر على سلوكياتهم ، لأنهم يحاولون تطبيق أو تقليد العنف الذي يتلقونه من خلالها وترجمته في شكل تصرفات ، وقد تجد نفسك عاجزا أمامها " تلميذ احضر سكينا معه تحت قميصه بحجة انه يحاول الدفاع عن نفسه "

- كلمة أخيرة :

- أنا أصر على غلق قاعات اللعب خاصة ، وضرورة صرامة الأولياء خاصة في استهلاك هذه الألعاب ، وان وجدت فلا تكون بمحاذاة المؤسسات التربوية وشكرا .

المقابلة رقم :02

تاريخ المقابلة:2010/2/7

مكان المقابلة: مكتب مستشار التربية بمتوسطة "بلقاسم الوزري"

مدة المقابلة: 15:10 الى 16:30

مقابلة مع الأستاذ: طيبي عبد الرزاق

الموضوع: الألعاب الإلكترونية العنيفة و العنف المدرسي

المحور الأول: البيانات العامة

- السن: 54
- الأصل الجغرافي: ريفي ☐ حضري ☒
- الشهادة المتحصل عليها : متخرج من ـ المعهد الوطني لتكوين إطارات التربية.
- المهنة: مستشار تربية

- مكان العمل: متوسطة" بلقاسم الوزري" . البليدة
- الأقدمية في العمل : ـ كمستشار تربية ـ 11 سنة
- الاقدمية في العمل : ـ كأستاذ ـ20 سنة ، التخصص : مادة علوم طبيعية
- المحور الثاني: أسئلة حول الموضوع

1-ماذا يمثل اللعب ـ في رأيكم ـ بالنسبة للتلميذ بشكل خاص ؟

-اللعب بالنسبة للتلميذ حاجة أساسية لا يمكن التغافل عنها.

2-ما هي أهم أنشطة اللعب التي يقدم عليها التلميذ في فناء المؤسسة ـ فترة الراحة ـ ؟وما نوعية الأنشطة التي يفضلها كل من الذكور والإناث؟

- عادة الجري خاصة من طرف الذكور ،. أما بالنسبة للبنات فهن هادئات على العموم ، ويكتفين بالحديث مع بعضهن البعض .

3-قد يحدث في ظل أنشطة اللعب هذه مناوشات بين التلاميذ تؤدي إلى إصابة الأخر؟ ما سببها وكيف يكون رد فعلكم ؟

- هذه الأنشطة كما ذكرنا يحدث خلالها مناوشات بين التلاميذ كالضرب ، الشتم ، السب ، وغيرها من الكلام الزائد ، إلا أن تقع حدوث إصابات فهي قليلة وخفيفة إن حدثت ، وهذا طبعا لدور الرقابة

4- كم مرة تكررت مثل هذه التصرفات العنيفة ؟

- بنسبة قليلة فنحن لا نعاني من الاكتظاظ وهذا ما سهل مهمة الرقابة .

5- كيف ترى تصرفات التلاميذ داخل القسم مع بعضهم البعض ، ومع المدرسين خاصة ؟

- هناك مناوشات بين التلاميذ ، مع الأساتذة هي نادرة عدا بعض السلوكات مثل : تلميذ يرد الكلام على الأستاذ ويتطاول عليه ، لكن لا تصل لابعد من ذلك كالضرب مثلا .

6 -كيف ترى تصرفات التلاميذ مع الطاقم الإداري ؟

- معنا ،هناك حدود لا يتجاوزها التلاميذ مع الطاقم الإداري خوفا من العقاب فنحن صارمون .

7- كيف يكون موقف الأولياء في الحد من التصرفات العنيفة الصادرة عن أبنائهم داخل المؤسسة سواء مع التلاميذ أو اتجاه الطاقم التربوي والإداري ؟

- علاقتنا مع الأولياء عند استدعاء أبنائهم لارتكابهم لأخطاء مهما كانت ، وفي الغالب هم معنا .

8- هل أنت راض عن هذا الوضع ؟

- في المؤسسة / حقيقة انا راض لكن ب 90 % لأنه في حالات حدثت فيها تجاوزات كان واجب التحكم فيها .

.9- يشهد مكتب الرقابة حركة غير عادية من التلاميذ الذين يلجأ ون إليكم قصد الحصول على رخصة دخول فالي ماذا يعود ذلك ؟

- بشكل عام ، بسبب التغيبات والتأخيرات

10- في رأيكم ما هي أسباب العنف المدرسي؟

- العنف المدرسي له عوامل متعددة أسرية ، اجتماعية ، المحيط التربوي لكن بالتحكم وحسن التسيير يمكن تجاوزها والحد منها .

11- تحدث بشكل عام عن المناخ في القسم أثناء الحصة أو في المؤسسة وهل هناك وضعية أو وضعيات أزعجتك كثيرا ؟

- هناك وضعيات ، يكن لا تتعدى مناوشات اتجاه الأساتذة مثل : عدم الاحترام .....

12- هل وصلت هذه السلوكات العنيفة خارج نطاق المؤسسة ؟ وما الذي دفع بذلك ؟

- لا توجد .

13- يقال أن تنمية السلوك العنيف يخضع لنوعية الاستهلاك الإعلامي لاسيما الألعاب الالكترونية العنيفة فما هو رأيكم في ذلك ؟

- طبعا فالاستهلاك المطلق وبحرية وبدون رقابة خاصة الأسرية يؤثر في سلوك المراهق ، والاستعمال المتكرر ينمي في شخصيته سلوكات معينة لأنه دوما يحاول تطبيقها في محيطه .

14- يعتقد أن العنف المتضمن بالألعاب الالكترونية يؤثر على سلوك المراهق ويكون سببا في تصرفاته العنيفة والعدوانية اتجاه الأخر؟ فما هو رأيكم ؟

- نظرا للاستهلاك الكبير فالتلميذ الذي يقضي وقتا غير محدد في استهلاك هذه الألعاب ينعكس على سلوكه .

15- هل لديكم علم بمدى استهلاك التلاميذ لهذه الألعاب أو مدى ايادهم إلى قاعات اللعب " البلاي ستيشن " وكيف ينعكس ذلك على سلوكات التلميذ ؟

- نعم قاعات اللعب ومقاهي الانترنيت متواجدة هنا بمحاذاة المؤسسة والتلاميذ كثيرو التردد عليها حتى أنهم يتغيبون من اجل اللعب ، ونحن بدورنا نحذر الإباء من ارتياد أبنائهم عليها ، كون أنها تؤثر على سلوكهم ـ كمراهقين يميلون للتقليد أكثر ـ ويظهر ذلك من خلال طريقة الحديث ، التعامل بعنف مع زملائهم ، طبيعة ردود فعلهم ، نوعية اللباس وبعض المظاهر الأخرى ....

16 _ هل صادف وان وقعت في أيدكم أقراصا مضغوطة " CD_DVD "لألعاب الكترونية عنيفة من طرف التلاميذ داخل القسم ؟ وكيف كان تصرفكم؟

- نعم .بكثرة وعدة مرات ، فنحن نقوم بتفتيش " رقابة " فجائية وعادة ما نجد مثل هذه الأقراص خاصة لدى الذكور ، فهم مدمنون على اللعب ويتم التبادل هذه الأقراص مع بعضهم البعض للتنوع في استهلاك الألعاب .أما الإناث فعادة ما نجد لديهن أقراص مضغوطة ـ غناء ـ

17 ـ إلى أي مدى يمكن أن يتمثل التلميذ رموز العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع الأخر " تلميذ ، أستاذ ....؟

- التمثل محدود ،نظرا للرقابة المستمرة والتوجيه والإعلام .

18 ـ هل يمكن اعتبار استهلاك التلميذ للألعاب الالكترونية العنيفة من العوامل التي زادت في حدة ظاهرة العنف المدرسي ؟

- نعم...فالتكنولوجيا لها تأثير ايجابي وتأثير سلبي إلا أن تأثيرها السلبي أكثر لسوء استخدامها فلهذه الألعاب الالكترونية العنيفة تأثير في إبراز ظاهرة العنف من خلال السلوكات والتصرفات المبتكرة التي يحاول التلميذ إبدائها في تصرفه العنيف اتجاه الأخر ، في المؤسسة التأثير محدود نظرا للرقابة أما خارج المؤسسة فللتلميذ الحرية المطلقة في ذلك ، يتصرف كيفما شاء .كما نشير الى ضرورة إحداث رقابة على مستوى إنشاء وتسيير قاعات الألعاب ومقاهي الانترنيت وكذا توقيت عملها كأن لا تسير وقت الدراسة لأنها إلى جانب التأثير في سلك التلاميذ فهي أيضا تؤثر على مستوى تحصيلهم الدراسي .

2. 7 التحليل والتعليق الخاص بالمقابلات

1. 2. 7 تحليل المقابلات مع أساتذة علم الاجتماع

البيانات العامة :

- أساتذة علم الاجتماع الذين تمت معهم هذه المقابلات, يتراوح سنهم مابين 45إلى 50 سنة ، من أصل جغرافي حضري ، متحصلون على شهادة دكتوراه دولة :علم اجتماع "في مختلف تخصصاته "علم اجتماع المعرفة ،علم اجتماع العمل والتنظيم ،علم اجتماع التربوي "ويدرسون بجامعة البليدة ولهم أقدمية في العمل تتراوح بين 14 سنة الى و 26 سنة، ما يجعل خبرتهم كبيرة في هذا المجال.
- وجميعهم يستعملون اللّغة العربية.

- عبر المختصون في علم الاجتماع عن أن أهمية اللعب في ظل نظرية الطاقة الزائدة، باعتباره نشاطا يمحو الطاقة الزائدة لتتجدد ،واعتباره ضروريا للنمو العقلي والجسمي .وفي ظل نظرية

التنفيس بأنه استعادة لتوازن حركي وهو اتجاه سلوكي يندمج فيه المراهق بنيته الحركية ويكون ذلك خلال وقت فراغه الذي هو وقت لعب لإحداث التوازن المطلوب،واعتباره فسحة المراهق للتسلية والترفيه والتعبير عن الذات .

- اتجاه المراهق نحو الألعاب الالكترونية ليس بغرض التمتع بها بقدر ما هو بحاجة إلى تحقيق انسجام واستقرار سلوكي ونفسي إلا أنها تؤثر على النمو الاجتماعي ، كون أن الوقت الذي يقضيه أمام الشاشة هو يلعب ألعاب الكترونية) هو ضياع لفرص اجتماعية عديدة بغض النظر عن إيجابياتها (الألعاب).

- الإقبال الكبير للمراهقين على الألعاب الالكترونية العنيفة يعلل بمختلف التغيرات التي تطرأ على المراهق وبالنظر لتأثير القوى لوسائل الإعلام بشكل عام، كما أنه يعبر عن وجود اتجاه سلوكي ثقافي واجتماعي عنيف، فالمراهقين يتفاعل ويتعاطف مع هذه الاتجاهات لكن عجزه على التمييز والمفاضلة يدفعانه إلى ممارسة الألعاب الالكترونية ستقف بحثا عن الاستقرار إلا أنه لا يتحقق له ذلك، فيكون رد فعله الانتقام من ثقافة المجتمع التي حالت دون استقراره، سلوكيات عنيفة والبحث عن التكيف والاندماج والاستقرار الاجتماعي.

- الألعاب الالكترونية تشبع رغبات عديدة أهمها قياس مدى قوة الفاعل في النجاح أمام حواجز افتراضية، إلى جانب أنها تلبي للمراهق حاجة الاعتقاد بالسير نحو تحقيق التكيف الاجتماعي باعتبارها تمثل جزءا أساسيا من ثقافة المجتمع (اعتقاد المراهق).

- .- تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك الاجتماعي للمراهق تتمثل في :

- .- ضياع فرص اجتماعية عديدة.

- .- زيادة انفعالات المراهق النفسية والاجتماعية .

- - ارتفاع الضغط الزمني نتيجة استهلاكه وقتا معتبرا في المشاهدة .

- - الشعور باغتراب سلوكي بين تأثير المشاهدة والقمص.

- - الاندفاع وافتقاد الاتزان السلوكي اليومي.

- - تضييعه أساليب الاندماج الاجتماعي.

- - رفض الاصطدام والتكيف مع الآخرين

- الألعاب الالكترونية العنيفة سواء على الحاسوب أو عبر الانترنت أو على جهازي البلايستيشن ، كلهم يؤثرون بقدر ما ، والأكثر تأثيرا هو الوقت المستهلك وكذا نوعية الاستهلاك إلى جانب تأثير الرفقة (الرفقة قبل الوسيلة) ، كونها تؤثر في اتجاه المراهق نحو تعيين وسيلة الاستهلاك الثقافي الالكتروني (بيان العلاقة بين والوسائل والسلوك العنيف لدى المراهق)

- الحجم الزمني المستغرق في ممارسة العنف الافتراضي يعزز الميل للعدوانية نسبيا، فليس بالضرورة، كون أن العدوان يخضع لشخصية المراهق ولعوامل أسرية واجتماعية ومن ناحية أخرى ، فالزمن هنا يقاس بمدى التفاعل الحاصل بين المراهق والمشاهد المتطورة، والتأثير يتم أساسا عن وجود ثقافة الكترونية عنيفة تعكس ميولات واتجاهات سلوكية للمراهق.

- المراهق من خلال اللعبة يسعى لتحقيق هويته (نظرية الهوية الاجتماعية) وينجذب نحو هذا الإغراء (الألعاب تحقق له ذلك كاعتقاد) الذي يدفعه إلى الانجرار نحو سلوكيات عنيفة، معتقدا أيضا أنها (أي الألعاب) تحقق له كل من الاستقرار والشعور بالأنا مع الوسط الثقافي السائد في الجماعة التي ينتمي إليها ، إلا أنه لم يصل للنضج الذي يسمح له بادراك حقيقة العنف وان ادر كان هذه ما هي إلا مجرد ألعاب أولا وأخيرا.

- المشاهد التي يتقمصها المراهق من خلال الألعاب الالكترونية العنيفة بدافع اعتقاده أنها تحقق له انتماء وهوية، وكل حالة تقمص (حسب رأيه) من هذا السلوك يراد فيه ضعف في البناء الفكري والأخلاقي المراهق.

- بالنسبة للتأثير في جانبيه الكمي والكيفي، في مجال العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة فيرجعه الأول (أحدهما) إلى أنه قليل التأثير أما الآخر فيعتبر أن المراهقيتاثربالكم أكثر لأنه يراه تعبيرا للجوانب الحركية التي يدورها ستعطيه صورة ومكانة وانطباعات عنه لدى الآخرين ويتجلى التقمص في ناحية التأثيرات السلوكية الحاصلة في سلوك المراهق في جانبه الكمي.أما الثالث فيؤكد على التأثير في جانبيه الكمي والكيفي .

- أما عن مدى تمثل المراهق لرموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه، فقد أرجعه (أحدهما) إلى أن قوة التمثل تخضع إلى تأثير الرفقة، ومن خلال الاحتكاك بهم تتولد لديه رغبة كبيرة نحو التقمص والتمثل ثم التبني ليتحول بعدها إلى شخص مشبع بهذه القيم العدوانية العنيفة وبطريقة كمية مشابهة دون شعور بملل أو إرهاق.كما بأخذ صورة عن العنف ويجسده في الواقع كونه رسخت لديه ثقافة تحمل دلالات ورموز العنف .

- أما وجود تمايز في استهلاك رموز العنف الافتراضي، يرى أحدهما أن كل جنس يتأثر بنوع اللعبة المفضلة ، أما الآخر فيرى أن هناك استجابات متناسقة بين الجنسين لرموز العنف الافتراضي وما يرتبط بها من سلوك عنيف، نظرا لعدة أبعاد: منها: المجالسة، المجانسة ، الرفقة، كثافة المشاهدة ، التقمص، الاحتكاك، التكرار.وعندها تتلاشى الفوارق الجنسية.

- العنف الافتراضي بخلق ظاهرة الجنس الثالث حيث أن البطولة والشراسة والعنفوان وقهر الآخر وتحقيق الانتصار لعزيمة والضرر متاحة للأكثر شراسة وعدوانية بغض النظر عن كونه ذكرا أم أنثى ، وهذا يوحي بخطورة بناء السلوك العنفي لدى المراهق، حينما تنتفي فيهم الأنوثة والرجولة وتتداخل فيما بينها وتتحول إلى قيم عابثة مستهترة.

- بالنسبة لامكانيات استثمار الجانب الايجابي المتضمن تنمية القدرة على التخطيط ومع تجنب نزعة العنف والعدوان المتضمنة بها ، فيعود ذلك إلى صانعي ومصممي الألعاب بالدرجة الأولى ، حيث يوجد هذا الاتجاه في الغرب وهو استغلال الألعاب الالكترونية ، لبناء مهارات التخطيط وإدارة المخاطر والتحكم في الأزمات وإتقان حل المشكل إلا أن الإشكال المطروح أنها لم تلق رواجا إعلاميا لطغيان الحاجة التجارية على الحاجة الثقافية التربوية التكوينية.إلى جانب الاستغلال الايجابي للأسرة ضمن الوظائف الآتية "رقابة ،متابعة،مرافقة" لاسيما في تشجيع الأبناء على ممارسة الألعاب الإستراتيجية .

- بالنسبة لوعي الدول بالخطورة المنبعثة من ألعاب الفيديو العنيفة فهو موجود، لكن المشكل في غياب القرار ، إلى جانب طغيان التجاري أمنا عن الترويج (عن طريق الألعاب) فله خدمة سياسية تجارية، كون أن السلوك العدواني مرتبط بمشروع التنفيس عن العقد والمكبوتات والضغوط الاجتماعية، وفي هذا المجال هناك تمايز بين الدول، فالجزائر مثلا تفرض رقابة إعلامية تجارية ، إلا (اختيار، برمجة، توزيع) إلا أنه التحكم في الجوانب الأخرى الفضائيات، قاعات اللعب، ومقاهي الانترنت) ومن الصعب مراقبتها وتحقيق حماية للمراهقين منها.ومن جانب آخر يرى احدهما أننا مجتمعا استهلاكيا لم نصل لدرجة الوعي التي تسمح بفهم الأنظمة الوقائية وتطبيقاتها هذا إن كانت واردة .

- أما عد تنامي سوق الألعاب الالكترونية ، فهو يخضع بالدرجة الأولى إلى قانون السوق العرض والطلب في مجال الترويج ، والتنفيس عن العقد والمكبوتات.

- الألعاب الالكترونية، ترسخ ثقافة العنف لاستغلالها لقابلية المراهق وحاجته لإكساب صورة الرجل القوي الماهر الذي لا يقهر وهذا ما يفسر احتواءها على شحنات العنف والقوة والاستهجان والتعافي، فهذه الثقافة أي ثقافة العنف، تعتبر كثقافة انتقال في حياة المراهق.

- بالنسبة للبدائل المطروحة:

- - العودة للألعاب اليدوية والفكرية البسيطة التي تحقق نموا اجتماعيا للمراهق من خلال احتكاكه بالآخرين.
- - التركيز على التربية الأسرية ومشاركة الأولياء أبناءهم اللعب في كل مراحله وتبيان مخاطره
- - فرض رقابة الالكترونية من طرف مصالح رعاية الشباب والمراهقين.
- - من باب التشجيع: توزيع أقراص العاب هادفة ، تربوية نافعة بصورة مجانية على كل المراهقين على مستوى المؤسسات التعليمية من طرف وزارة الإعلام والاتصال.
- - تشجيع الإنتاج الالكتروني الايجابي ودعمه من خلال الإشهار والتوزيع.
- - تدعيم الاتجاهات التربوية على مستوى المؤسسات التربوية ببرامج تعليمية تثقيفية نوعية.
- - توعية المراهقين الكترونيا بالميثولوجيات الخطيرة التي تحملها المنتجات الالكترونية (دور المؤسسات الدينية.

- *2. 2. 7 تحليل المقابلات مع أساتذة علم النفس:*

- اللعب حاجة طبيعية ، ووسيلة ترفيه وتعلم.

- يؤثر محتوى ألعاب الفيديو أعلى النمو النفسي والانفعالي للمراهق حيث أن الإقصاء حجم زمني معتبر في ممارسة العنف الافتراضي يؤثر على المراهق (الغزالة) عدم القدرة على التواصل الاجتماعي، التيه في العالم الافتراضي).

- الاقتتال المتزايد على ألعاب الفيديو العنيفة هو سببه البحث على الإثارة والتعبير عن الذات.

- الألعاب الالكترونية ، تشبع حاجة المراهق (متنفسا) إلا إذا رعي قبلا ذلك ، المحتوى، واحترام المعيار الزمني (مدة اللعب).

- يتمثل أثر ألعاب الفيديو على النفسية المراهق من حيث المحتوى: (ترسيخ ثقافة العنف لتاثير كثافة المشاهدة)، يؤدي الى عدم قدرته على التواصل الاجتماعي.

- لا فرق في الوسيلة إنما الأشكال في المحتوى، فالإدمان على العنف الافتراضي يؤدي إلى تمثله في الواقع.
- كلما زاد زمن اللعب مع الانغماس في العالم الافتراضي زاد زمن التعلم أي التشبع بثقافة العنف.
- تفاعل المراهق مع رموز العنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الفيديو العنيفة هو استجابة كنزعة العنف التي بداخله، مع وجود فروق فردية في ذلك بين المراهق.
- يقضي العنف الافتراضي على مشاعر المراهق بمنعه عن إدراك حقيقة العنف.
- يتأثر المراهق برموز العنف الافتراضي في جانبه الكيفي محتوى العنف) مع الانغماس في اللعب ، وجانبه الكمي (تكرار الأفعال العنف).
- يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي في محيطه المدرسي لحد ما ، (محتمل) (تقديم أمثلة: العنف في المؤسسات التعليمية).
- الذكور أكثر ميولا واستجابة للعنف الافتراضي.
- استثمار الجانب الايجابي في الألعاب الالكترونية (من خلال مراعاة محتوى اللعبة، وضبط القدرات الزمنية للعب.
- انعدام الوعي بخطورة العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة على جميع المستويات (مسؤولية : أسرة، مدرسة...الخ).
- تنامي سوق ألعاب الفيديو ولاسيما ألعاب العنف يرجع لعدم الوعي بخطورة العنف الافتراضي، علبة الربح المادي .
- ألعاب الفيديو العنيفة ترسخ ثقافة العنف، كون أن تلقى مشاهد العنف الافتراضي، يعلم المتلقي العنف أو يعززه لديه.

- 3. 2. 7 *مع إطارات التربية "مستشاري التربية"*

البيانات العامة :

مستشاري التربية اللذين تمت معهما المقابلة يتراوح سنيهما مابين 50 و52 سنة ، كلاهما من أصل حضري جغرافي سواء من حيث المولد أو السكن ، لهما أقدميه في قطاع التعليم تتراوح مابين 20 سنة إلى 25 سنة ،وكلاهما عمل في القطاع كأستاذ قبل أن يمارس مهامه كمستشار للتربية ، وعليه فخبرة المستشارين في قطاع التعليم كفيلة برصد مختلف الظروف المحيطة بالقطاع لاسيما ظاهرة العنف المدرسي .

ملاحظة : تمت المقابلة مع مستشاري التربية لمؤسستين غير متكافئتين من حيث الاكتظاظ ، هذا العامل الذي حدد اتجاه الحوار مع كليهما بالنظر إلى حدة سلوكيات العنيفة (العنف المدرسي).

وعليه فنحن سنحاول في هذا التحليل التعرض على أهم النقاط التي تندرج في إطار البحث.

اتفقا مستشاري التربية على أن اللعب حاجة أساسية للتلميذ ويعتبر اللعب "الجري" من أهم أنشطة اللعب التي يمارسها التلميذ خاصة الذكور إلى جانب الرمي (الرشق) بالحجارة كنوع من السلوك العنيف.

- أثناء الجري تحدث مناوشات تؤدي إلى إصابات لكن خفيفة نظرا لالتزام أعوان التربية بأداء مهمتهم، وقد تكرر ذلك عدة مرات.

- سلوك التلاميذ داخل القسم أو المناخ السائد بشكل عام داخل القسم: هناك مناوشات تنحصر أساسا، في التطاول على الأستاذ ، وإثارة الفوضى، لكن لا تصل إلى الاعتداء (ضربا) على الأستاذ، وهذا راجع -حسب رأي أحدهما- إلى عدم قدرة الأستاذ على التحكم في القسم، أما مع الطاقم الإداري فلا توجد مشاكل نظرا لصرامة الرقابة.

- موقف أولياء التلاميذ: غائبون على العموم، إلا أنهم إلى جانب الإدارة في غالب الحالات.

- كثرة طلب رخص الدخول: سببها في الغالب هو التأخيرات والغياب (دون الإشارة إلى حالات طرد الأستاذ لبعض التلاميذ نظرا لسلوكياتهم العنيفة داخل القسم).

- أسباب العنف المدرسي: يرجعها كليهما إلى عوامل أسرية وعوامل اجتماعية: إلا أنه مع صرامة التحكم الإداري يمكن التقليل من حدة الظاهرة.

- تأثيرات الاستهلاك الإعلامي : يؤثر على شخصية التلميذ ويدفعه إلى تقليد حركات وسلوكيات في تعامله مع محيطه خاصة مع أقرانه ويشيران إلى ضرورة الرقابة الأسرية الصارمة، في مجال نوع المادة الإعلامية لاسيما الألعاب الالكترونية العنيفة.

- العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية يؤثر في سلوك المراهق بالنظر إلى الحجم الزمني الذي يستغرقه في اللعب وهو متفاعل مع أحداث اللعبة محاولا تقمص شخصية البطل.

- تلاميذ المؤسستين يقضون وقتا معتبرا في مقاهي الانترنت وقاعات اللعب "البلاي ستيشن" وقد يتغيبون من أجل ذلك (وجود هذه المقاهي القاعات بمحاذاة المؤسستين المذكورتين) وهي بذلك تؤثر على سلوكياتهم، لأنهم كمراهقين، يميلون للتقليد ويتجلى ذلك في تعاملهم بعنف مع زملائهم، وكذا طريقة حديثهم ، وردود أفعالهم، وعليه فهما يدعوان إلى وجوب غلقها أو إيقافها وبالأحرى عدم بنائها بمحاذاة المؤسسات التعليمية.

- يتمثل التلميذ رموز العنف الافتراضي المتضمن في ألعاب الالكترونية في تعامله مع الآخر لكن بشكل محدود، ويتجلى ذلك في شكل سلوكيات عشوائية يحاول من خلالها التلميذ إبراز ذاته وتأكيد هويته (خصوصيات المراهقة)، إلا أن الرقابة الصارمة تحد هذه التصرفات العنيفة وإفرازاتها.

- الإعلام طرف أساسي في تنمية ظاهرة العنف المدرسي، ويظهر ذلك من خلال سلوكيات وتصرفات مبتكرة، وهي محاولة لتقليد بعض صور العنف المتضمن بالألعاب الالكترونية العنيفة والتي تترجم على شكل تصرفات عنيفة

الاستنتاج الجزئي

الاستنتاج الجزئي الخاص بالفرضية الأولى :" يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع محيطه "

من خلال تحليل الحالات الخاصة بأساتذة الذين تمت المقابلة معهم :

- نجد ثلثي أي "3/2" حالات أساتذة علم الاجتماع ترى أن المراهق المتأثر برموز العنف الافتراضي يتمثله في تعامله مع أقرانه في محيطه المدرسي خاصة ، ويخضع هذا التمثل إلى تأثير الرفقة من خلال الاحتكاك الذي يوقد رغبة كبيرة نحو التقمص والتمثل ومن ثم التبني ، ويظهر من خلال تبادل المشاعر السلوكية العنيفة بين المراهقين.

- أما حالات علم النفس "أستاذي علم النفس" ترى أن: تمثل المراهق لرموز العنف الافتراضي المتضمن في وسائل الإعلام والألعاب الالكترونية العنيفة خاصة في حياته اليومية أي محيطه وارد ومحتمل وغير مستبعد لاسيما في المحيط المدرسي مع وجود فروق فردية في ذلك بين المراهقين .
- أما حالات مستشاري التربية فيؤكدان ذلك لكن بشكل محدود نظرا للرقابة الإدارية الصارمة.

- وعليه يمكننا القول أن المراهق يتمثل رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع محيطه لاسيما المحيط المدرسي بشكل محدود ،وبوجود فروق فردية بين المراهقين،وتحت تأثير عامل الرفقة .وإحصائيا يمكننا القول أن الفرضية محققة بنسبة 85.71 %

الاستنتاج الجزئي الخاص بالفرضية الثانية :" توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة "

من خلال تحليل الحالات الخاصة بأساتذة الذين تمت المقابلة معهم :

- نجد ثلثي أي "3/2" حالات أساتذة علم الاجتماع ترى انه توجد فروق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث مبررين ذلك أن لكل منهما نوعا خاصا ونمطا خاصا أيضا من الألعاب الالكترونية العنيفة ، في حين يقر الأخر بعدم وجود فروق في ذلك كون أن رموز العنف الافتراضي وما يرتبط بها من سلوك عنيف توجد له استجابات متناسقة بين الجنسين طالما أنهما يحققان عدة أبعاد :المجالسة ،المجانسة ،الرفقة ، كثافة المشاهدة ،التقمص ،الاحتكاك ، التكرار .

- أما حالات علم النفس "أستاذي علم النفس"فيقران على وجود فروق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث معللين ذلك أن الذكور أكثر عنفا من الإناث ،وهذا ما يحدد نوع "المضمون " الاستهلاك .

- أما حالات مستشاري التربية فيؤكدان ذلك بالنظر إلى النوع ، أي أن هناك العاب الكترونية يميل إليه الذكور ،وهناك نوعا تميل إليه الإناث أكثر.

- وعليه يمكننا القول أن المراهق انه تجود فروق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث بالنظر إلى وجود فروق فردية من الناحية النفسية والانفعالية للمراهق ،وحسب نوع الألعاب الالكترونية العنيفة أي "طبيعة رموز العنف الافتراضي "،ونفي الفروق باعتبار أن صورة العنف الافتراضي تحدث استجابات متناسقة حسب الجنس. وإحصائيا يمكننا القول أن الفرضية محققة بنسبة 85.71 %.

الاستنتاج الجزئي الخاص بالفرضية الثالثة :" كلما زاد الحجم الزمني الذي يقضيه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي زاد ميله للسلوك العدواني "

من خلال تحليل الحالات الخاصة بأساتذة الذين تمت المقابلة معهم :

- نجد ثلثي أي "3/2" حالات أساتذة علم الاجتماع تنفي أن طول المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي غير كفيلة بتنمية السلوك العدواني للمراهق ،كون إن ذلك يرتبط أيضا بالطبيعة النفسية والانفعالية للمراهق وكذا تأثير المحيط الأسري وكذا المدرسي من منظور تفاعلي في عوامل السلوك العدواني ،إلى جانب أن لا يقاس بالطول أو القصر بقدر ما يقاس بالتفاعل الحاصل بين المراهق والمشاهد المتطورة ،والتفاعل يستدعي حضورا زمنيا قصيرا أو ممتدا "الانغماس ".في حين يقر الآخر في أن ما يقضيه المراهق من ساعات في ممارسة العنف الافتراضي يعزز ميله للعدوانية .

- أما حالات علم النفس "أستاذي علم النفس"فيقران انه كلما زاد الحجم الزمني الذي يقضيه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي وهو مندمج "الانغماس " زاد معه زمن التعلم ومن ثم التشبع بالعنف وعليه يؤدي ذلك إلى تعزيز الميل للعدوان .

وعليه يمكننا القول أن المراهق أن الحجم الزمني الذي يقضيه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي كفيل بتعزيز الميل للعدوان بالنسبة للمراهق بالنظر إلى عاملي: المدة الزمنية والاندماج "الانغماس والحضور".بنسبة 60 %، إلى جانب عوامل أخرى تتمثل في الطبيعة النفسية والانفعالية للمراهق وعوامل مرتبطة بالمحيط الأسري وكذا المحيط المدرسي ،إلى جانب مدى التفاعل الحاصل أو الاندماج "الانغماس والحضور" وان قلت المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي بنسبة 40 %

ملاحظة:لم تشرك حالات مستشاري التربية في تحليل نتائج هذه الفرضية .

<u>الاستنتاج الجزئي الخاص بالفرضية الرابعة</u> :" يتغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة "

- أقرثلثي أي "3/2" حالات أساتذة علم الاجتماع أن المراهق المتأثر برموز العنف الافتراضي يتمثله في تعامله مع أقرانه في محيطه المدرسي خاصة ، أي أن السلوكيات العنيفة التي يقدم عليه المراهق في محيطه المدرسي قد تغدو أن تكون نسيجا من رموز العنف الافتراضي .وكذا نفس الأمر بالنسبة لحالات علم النفس كما ذكرنا أنفا.

- أما حالات مستشاري التربية فيؤكدان ذلك من جانب إجرائي كونهما آهل الميدان فيقران بالتأثير السلبي لتكنولوجيا الأعلام والاتصال على سلوك المراهق لاسيما إدمانه على الألعاب الالكترونية العنيفة التي زادت من حدة ظاهرة العنف المدرسي من خلال سلوكيات وتصرفات مبتكرة يقدم عليه التلاميذ تغدوا أن تكون ترجمة لرموز العنف الافتراضي "المصارعة – الكاتش – حمل السلاح الأبيض ..."وعليه فقد أصرّا على غلق مثل قاعات اللعب "بلاي ستيشن "او عدم بناءها بمحاذاة المؤسسات التربوية على الأقل

وعليه يمكننا القول اعتبار أن استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة من العوامل التي تغذي ظاهرة العنف المدرسي ،ويظهر ذلك من خلال تصرفات وسلوكيات يقدم عليها المراهق المتمدرس المدمن على مثل هذه الألعاب في محيطه المدرسي .

وإحصائيا يمكننا القول أن الفرضية محققة بنسبة 85.71 %

الفصل 8

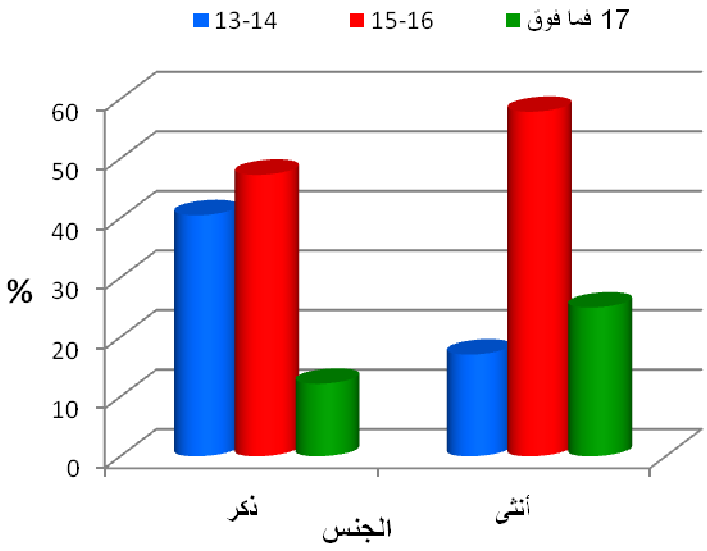
بناء وتحليل الجداول الخاصة باستبيان الدراسة

1. 8 التحليل والتعليق على الجداول الخاصة بالبيانات العامة لأفراد العينة

جدول رقم (31):توزيع أفراد العينة حسب الجنس والسن

الجنس / السن	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
14-13	30	40.5	13	17.1	43	28.7
16 – 15	35	47.3	44	57.9	79	52.7
18 - 17	9	12.2	19	25	28	18.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

اتضح لنا من خلال توزيع أفراد العينة حسب متغيري السن والجنس ، أن أعلى نسبة والمقدرة بـ 52.2 %من المبحوثين ضمن الفئة العمرية [15 – 16]، وهي تعادل المراهقة المتوسطة ،وتليها نسبة 28.7% ضمن الفئة العمرية [13 – 14] أي المراهقة المبكرة ، ومن ثم المراهقة المتأخرة بنسبة 18.7% أما حسب الجنس فنجد الذكور يتمركزون ضمن الفئتين



توزيع أفراد العينة حسب متغير السن والجنس

العمريتين بنسب متقاربة [15-16] و [13 – 14 على الترتيب 47.3 % و40.5% مقابل نسبة ضئيلة ضمن الفئة العمرية 17 فما فوق المقدرة ب12.7 % أي المراهقة المتأخرة ، أما الإناث فيتمركزن ضمن الفئة العمرية [15– 16] بنسبة57.9 % أي المراهقة المتوسطة مقابل نسبة 25% ضمن فئة ما فوق 17 سنة أي المراهقة المتأخرة ، وبنسبة 17.1% ضمن الفئة العمرية [13 – 14] أي المراهقة المبكرة وعليه فعينة دراستنا هم مراهقون " مراهقة متوسطة حيث أن متوسط سن العينة المختارة هو 15.5" على العموم ، وهي عينة متجانسة حسب الجنس الذي تمثله نسبة 50.66 % إناث و 49.33% ذكور .

جدول رقم (32):توزيع أفراد العينة حسب الجنس ودرجة التحصيل الدراسي

الجنس	ذكر		انثى		المجموع	
التحصيل	ك	%	ك	%	ك	%
اقل من 10	4	5.4	10	13.2	14	9.3
10 -11	14	18.9	28	36.8	42	28
12 -13	21	28.4	19	25	40	26.7
14 – 15	15	20.3	9	11.8	24	16
16 – 17	13	17,6	6	7.9	19	12.7
17 فما فوق	7	9.5	4	5.3	11	7.3
المجموع	74	100	76	100	150	100

يتوزع أفراد عينتنا حسب درجة تحصيلهم الدراسي ضمن الفئة [10 -11] أي متوسط بنسبة 28% ، وضمن الفئة [12 -13] بنسبة 26.7% أي حسن ، أما تقدير جيد والذي يعادل الفئة [14 - 15] فيقدر ب 16%، يليه تقدير جيد جدا والذي يعادل الفئة [16 - 17] قدر ب 12.7%، أما المتدني مستواهم أي أقل من 10 فقدر ب 9.3%، والمتميزون في عينتنا أي 17 فما فوق لا يتعدون نسبة 7.3% . أما حسب الجنس فالتحصيل الدراسي بالنسبة للذكور فهو حسن بنسبة **28.4**%أي [12 -13] ونسبة 20.3%أي[14 - 15] ونسبة يتوزع أفراد عينتنا حسب درجة التحصيل الدراسي ضمن الفئة [10 – 11] أي متوسط نسبة 28% لتليها نسبة 26.7% للفئة 12 – 13 , أي حسن, أما بتقدير جيد الذي يعادل الفئة 14 – 15 , فتمثل نسبة 16 %, أما تقدير جيد جدا ضمن الفئة 16 – 17 يعادل نسبة 12.7 %أما المتدني مستواهم أي اقل من10% فهم يمثلون نسبة 9.3 %اما الممتازون في عينة دراستنا لا يمثلون سوى نسبة 7.3 %أما حسب متغير الجنس, فالتحصيل الدراسي بالنسبة للذكور

فهو حسن بنسبة 28.4 % 12 – 13, و نسبة 20.3 %حين 14 – 15, و نسبة 18.9% وسط و هي تقارب نيبة جيد جدا 16 – 17 بنسبة 17.6%, و نجد نسبة 9.5 %من الممتازين الذكور أي ما فوق 17, و المتدني مستواهم يمثلون نسبة 5.4%.

أما الإناث فتحصيلهن الدراسي وسط بنسبة 36.8 % ونسبة 25 %حسن و 11.8 % جيد ونسبة 7.9 %جيد جدا، أما الممتازات إي ما فوق 17% فهن يمثلن نسبة 5.3 %والمتدني مستواهن بنسبة 13.2 %.

ومن خلال المقارنة نجد أن درجة التحصيل الدراسي حسب متغير الجنس تنحصر في الفئتين 10-11 و 12- 13 حسن في عمومها ونجد التميز لدى الذكور أكثر من الإناث والعكس بالنسبة لتدني المستوى أي اقل من 10 وهي تعكس المتعارف عليه أن الإناث أكثر التحصيل الدراسي من الذكور . وهذا التقارب في المستوى يعكس مدى تجانس أفراد العينة .

جدول رقم (33): المستوى التعليمي للأولياء المبحوثين

الأولياء	الآباء		الأمهات	
المستوى التعليمي	ك	%	ك	%
ابتدائي	6	4	13	8.7
متوسط	21	14	26	17.3
ثانوي	56	37.3	53	35.3
جامعي	67	44.7	58	38.7
المجموع	150	100	150	100

لنا الجدول الأتي أن المستوى التعليمي لأولياء التلاميذ هو مستوى جامعي بنسبة 44.7 %بالنسبة للأولياء, و 38.7 %بالنسبة للأمهات, و من ثم مستوى ثانوي بنسبة 37.3% أباء, و 35.3% أمهات, أما المستوى التعليمي المتوسط فهو بنسبة 14% للإباء و نسبة 17.3 %للأمهات, أما ذوي المستوى التعليمي الابتدائي فتمثله نسبة ضئيلة لكل من الآباء و الأمهات بنسبة 4 %و 8.7 %على الترتيب, و هذا التدرج في المستوى التعليمي لآباء و أمهات المبحوثين تعكسه خصوصية المرحلة التي اتسمت بمجانية التعليم من جهة, و كذا الوسط الحضري الذي يسمح بمواصلة الدراسات العليا خاصة.

جدول رقم (34): مهنة للأولياء المبحوثين

الأولياء / المهنة	الآباء		الامهات	
	ك	%	ك	%
عامل	32	21.3	10	6.7
موظف	44	29.3	20	13.33
أعمال حرة	40	26.7	1	7
إطار	19	12.7	7	4.7
دون عمل	15	10	112	74.7
المجموع	150	100	150	100

يوضح لنا الجدول الذي بين أيدينا مهنة إباء و أمهات المبحوثين التي تتمركز ضمن مهنة موظف بنسبة 29.3% للآباء و لدينا13.33% أمهات, و نسبة 26.7 %اعمال حرة بالنسبة للآباء مقابل 7% للأمهات, ونسبة 21.3 %للعمال بالنسبة للإباء و 6.7% للأمهات العاملات

أما عن البطالة فهي تمس أمهات المبحوثين بنسبة معتبرة 74.7% , و هي بطالة اختيارية , كون أن الأمهات يفضلن المكوث في بيوتهن و التفرغ لرعاية أسرهن و بيوتهن أو بقرار الزوج الذي يمنع خروج زوجته للعمل, أما عن الآباء باعتبارهم المسؤول الأول عن النفقة و التكفل بمطالب الأسرة, نجد البطالة تمس شريحة ضئيلة تقدر ب: 10 %

2. 8 التحليل والتعليق على الجداول المبينة لعادات أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية

جدول رقم (35): نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى أفراد العينة

أصناف الألعاب	أنواع الألعاب	ك	%	مجموع النسب
العاب الحركة	مغامرات الاكشن	20	13.33	%47.3
	القتال	23	15.33	
	الرمي	27	18	
العاب المحاكاة	محاكاة رياضية	8	5.33	%12.7
	محاكاة واقعية	11	7.33	
العاب استراتيجية		60		%40
المجموع		150		%100

يتضح لنا من خلال الجدول أن العاب الحركة في مقدمة الألعاب الالكترونية المختارة لدى أفراد العينة بنسبة 47.3%, و و هي موزعة ما بين 18% لألعاب الرمي و 15.33% لألعاب القتال, و 13.33 %لألعاب مغامرات الاكشن , و في المرتبة الثانية نجد الألعاب الإستراتيجية بنسبة 40% و من ثم العاب المحاكاة بنسبة 12.7 %الموزعة ما بين 7.33 %للمحاكاة الواقعية , و 5.33 %للمحاكاة الرياضية.

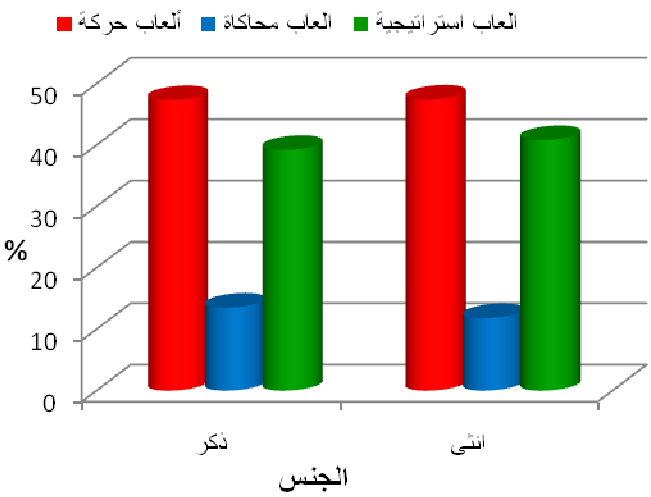
و يأتي تفضيل المراهق لألعاب الحركة لمل تتسم به هذه الألعاب من حركة ومن سيناريو متجدد, و احتوائها على شخصيات سينمائية او شخصيات رسوم متحركة مثل لعبة تومب رايدر(Lara croft) أو لعبة (Resemdent evil) , و لعبة (Tekken)القتالية.

أما عن اتجاه المراهق نحو الألعاب الإستراتيجية منها العاب المغامرات والتفكير ، والتي تتميز بمستو من الغموض ، وعلى اللاعب أن يلعب دور المحقق كحل لهذا الغموض المحيط باللغز الرئيسي اما الإستراتيجية العسكرية المصورة للحروب في العاب تنمي روح القيادة حيث تجعل اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي عليه استغلال موارد مقاطعته وبناء مباني عسكرية ....الخ وهي تعكس خصائص النمو المعرفي للمراهق الذي يسعى لإثبات ذاته من خلال مبدأ الانجاز وكذا الرغبة في السلطة والقيادة وسيناريو هذه الألعاب تتيح له تمثل أو تقمص صورة البطل القائد في العالم الافتراضي للعبة وبذلك فهي تنمي فيه القدرة على التخطيط وإدارة الأزمات ومن أمثلة هذه الألعاب كما ذكرنا في الفصل النظري Ris of Empire، Age of Mythologie،Age Of Empires :

جدول رقم (36): نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى أفراد العينة حسب الجنس

الجنس / نوع الألعاب	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
العاب حركة	35	47.3	36	47.4	71	47.3
العاب محاكاة	10	13,5	9	11.8	79	12.7
العاب إستراتيجية	29	39.2	31	40.8	60	40
المجموع	74	100	76	100	150	100

يتجه أفراد عينتها إلى اختيار العاب الحركة, ومن ثم الألعاب الإستراتيجية و أخيرا العاب المحاكاة, بالنسب الآتية على الترتيب47.3 %و 40%، 12.7% ا , و بنفس الترتيب نجد لدى الذكور نسبة 47.3% و من ثم 39.2 %و من ثم 13.5 %و ايضا لدى الإناث بالنسب التالية على الترتيب 47.4 %و 40.8 % و 11.8%



نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لدى أفراد العينة حسب الجنس

فمن حيث الاختيار يسقط متغير الجنس فكلا الجنسين نفس الاختيار, و بنسب متقاربة, و ذلك لما تميز به خصائص هذه الألعاب.

جدول رقم (37): الآلات التي تستعملها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

الجنس / الجهاز	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
الحاسوب	37	50	26	34.2	63	42
البلاي ستيشن	9	12.2	18	23.7	27	18
قاعات اللعب	1	1.4	9	11.8	10	6.7
جميعها	27	36.5	23	30.3	50	33.3
المجموع	74	100	76	100	150	100

أفراد عينتنا يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة على جهاز الحاسوب بنسبة 42 %, و نسبة 33.3 %, يمارسونها على جميع الآلات سواء على الحاسوب أو على أجهزة التحكم منها البلاي ستيشن ,أو قاعات اللعب,أما نسبة 6.7% منهم يتجهون نحو قاعات الألعاب اما حسب الجنس, فنجد اختيار الجهاز على نفس الترتيب أي الحاسوب, البلاي ستيشن, جميع الأجهزة, و من ثم قاعات اللعب بالنسب الآتية, لدى الذكور على الترتيب 50%, 36.5%, 12.2%, 1.4, % و لدى الإناث أيضا النسب آلاتية 34%, 23.7%,11.8%.

و يرجع هذا الترتيب إلى أن جهاز الحاسوب صار في عصرنا الحالي من الضرورات المنزلي, قل مل نجد أسرة لا توفره لأبنائها بغرض التعلم والترفيه, و في جانب الترفيه يكون في ممارسة الألعاب و لإغراض أخرى (سماع الموسيقى, ...)، سواء على شكل أقراص مضغوطة أو على شكل DVD على شبكة الانترنيت, إن كان موصولا بخدمات الانترنيت, و أيضا تنوع الأجهزة, يعكس رغبة المراهق في التنوع و التجديد و الاكتشاف' سبل المتعة, بمختلف اساليبها, و اما عن أجهزة التحكم , فهي من الناحية الاقتصادية, غالية الثمن, و ربما المستوى المادي للأسرة لا يسمح باقتنائها, لا سيما أن اقتناءها يقتصر على اللعب و الترفيه, أما العامل الذي أظهرته النتائج عكس ما هو توقع اجتماعيا , و هو نسبة ارتياد الفتيات لقاعات اللعب, أكثر من الذكور, فقد يفسر من خلال تأثير الرفقة, و كذا توافر هذه القاعات بمحاذاة المؤسسات التربوية, و في وقت الفراغ على العموم تجد الفتيات راحتهن لاستثمار نوع من الحرية الاجتماعية, في ارتياد آماكن مقتصرة اجتماعيا على الجنس الذكوري, للبحث عن المتعة و الحرية, أما عن الذكور فيقومون بارتياد مقاهي الانترنيت اين يجدون متعة اكبر و حرية في ممارسة العاب أكثر إثارة من العاب متجددة, عبر شبكات النت

جدول رقم (38): شكل ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

الجنس / شكل الممارسة	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
أقراص مضغوطة CD-DVD	35	47.3	47	61.8	82	54.7
على الانترنيتJeux en ligne – والأقراص مضغوطة	39	52.7	29	38.2	68	45.3
المجموع	74	100	76	100	150	100

كما ذكرنا أنفا إن أفراد عينتنا يفضلون اللعب على الحاسوب خاصة, من خلال اقتناء أقراص مضغوطة و ذلك بنسبة 54.7 %و منهم من يفضل ذلك بالموازاة مع العاب الشبكات بنسبة 45.3 %, وهذا نعلله من خلال يسر اقتناء الأقراص المضغوطة من خلال انخفاض اسعارها او إعارتها من الأصدقاء , أما حسب الجنس فالذكور يمارسون الألعاب على شكل أقراص مضغوطة بالموازاة مع العاب الشبكات, بنسبة 52.7%, مقارنة بالاكتفاء بالأقراص المضغوطة بنسبة 47.3% اما الاناث فتقتصر ممارستهن للالعاب على شكل أقراص مضغوطة بنسبة 61.8%, و نسبة 38.2% منهن بفضل ممارسة الألعاب الالكترونية على شكل أقراص مضغوطة (DVD – CD) و العاب الشبكات, فاختيار العينة لأقراص مضغوطة للألعاب يعود ليسر اقتنائها سواء عن طريق شرائها او استعارتها او تبادلها

مع جماعة الاقران, و كذا انتشار محلات بيع الأقراص المضغوطة, اما العاب الشبكات فتحتاج الى مهارة و معرفة في التحكم في آليات التكنولوجيا الحديثة, الانترنيت, فالذكور أكثر ترددا على مقاهي الانترنيت سواء في أوقات الدراسة, كما أشار مستشار التربية لاكمالية "احمد بوسليماني" ان معظم غيابات التلاميذ من اجل الارتياد على مقهى الانترنيت التي تقرب المؤسسات, و كذا لأوقات متأخرة, و المراهق يجد ذاته في عالم الانترنيت فهو يدخر من المال ما يحقق به متعة و راحة له في عالم افتراضي يجسد هويته.

جدول رقم (39): شكل ممارسة الألعاب الالكترونية حسب متغير السن

السن / شكل الممارسة	13 – 14		15 – 16		17 فما فوق		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
أقراص مضغوطة CD-DVD	18	41.9	50	63.3	14	50	82	54.7
على الانترنيتJeux en ligne- والأقراص المضغوطة	25	58.1	29	36.7	14	50	68	45.3
المجموع	43	100	79	100	28	100	150	100

عما عن تأثير عامل السن في شكل ممارسة الألعاب الالكترونية فنجد المراهق في بداية مراهقته أي 13 – 14 يميل إلى استهلاك أكثر للألعاب الالكترونية و ذلك بمزاوجة ممارستها على شكل أقراص مضغوطة إلى جانب العاب الشبكات **Jeux en line** اما عن الفئة العمرية 15 – 16 سنة فأنهم يميلون أكثر إلى استعمال الأقراص المضغوطة في الترفيه بنسبة 63.3 %إلى جانب نسبة 36.7% يكتفون بالمزاوجة بين الأقراص المضغوطة و الانترنيت, اما المراهق في مراهقته المتأخرة أي ما فوق 17 سنة فإننا نجد نسبة 50%, و نجد هنا ممارسة الألعاب على شكل أقراص مضغوطة تمثل نسبة اكبر, فهي تحتل نسبة بمفردها و نسبة إلى جانب العاب الشبكات, ليسر اقتنائها كما ذكرنا آنفا .

جدول رقم (40) :طريقة اقتناء أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب الجنس

الجنس / اقتناء الألعاب	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
الشراء	20	27	13	17.1	33	22
الإعارة	2	2.7	4	5.3	6	4
الشراء والإعارة	39	52.7	38	50	77	51.3
التحميل من الانترنيت	9	12.2	9	11.8	18	12
الاستنساخ	4	5.4	12	15.8	16	10.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

يميل أفراد عينتنا إلى اقتناء الألعاب الالكترونية بالشراء و الإعارة بنسبة 51.3 % و من الشراء نسبة 22%, اما الاعارة لوحدها نسبة ضئيلة تقدر بـــ: 4%, اما عن التحميل من الانترنيت فتمثل نسبة 12%, و الاستنساخ نسبة 10.7%, اما حسب الجنس فالذكور نجدهم يميلون للشراء و الإعارة بنسبة 52.7%, و من ثم الشراء بنسبة 27% , ومن ثم الإعارة بنسبة 2.7%, و بنفس الترتيب نجده لدى الإناث, فالشراء و الإعارة أولا, بنسبة 50%, ثم الشراء بنسبة 17%, ثم الاستنساخ بنسبة 15.8%, وكذا التحميل من الانترنيت بنسبة 11.8%, و أخيرا الإعارة بنسبة5.3%, و عليه فإفراد العينة يلجأون للشراء لانتقاء ألعابهم المفضلة, سواء بمفرده او كان مقرونا بالإعارة, و هذا ما يبرره انتعاش سوق العاب الفيديو في الجزائر, و سبل انتقاء الألعاب اما الإعارة فشكل مألوف بين المراهقين من خلال تبادل كل جديد في مجال الألعاب و بحثا عن حب الاستكشاف, لكن نزعة الملكية تطغى على المراهق الذي يريد ان يكون عالما ماديا من ممتلكاته, لذلك يطغى الشراء على الإعارة, أما عن التحميل و الاستنساخ فهما عمليتان يقتضيان دراية تكنولوجية ليست بالصعبة على المراهق و لكنه يحتاج لخبرة عملية , و كذا مدى توفر الانترنيت لدى معظم المراهقين.

جدول رقم (41):شركاء افراد العينة في اقتناء للألعاب الالكترونية حسب الجنس

الجنس / الشركاء	ذكر		انثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
بمفردك	14	18.9	3	3.9	17	11.3
برفقة الوالدين	16	21.6	11	14.5	27	18
احد الإخوة	10	13.5	40	52.63	60	40
الأصدقاء	34	45.9	22	28.94	56	37.33
المجموع	74	100	76	100	150	100

يتخذ المراهق شريكا له في اقتناء لوازمه من الألعاب الالكترونية, يتمثل هذا الشريك في احد الإخوة بنسبة 40%, ومن ثم 37.33% لأصدقائه و من ثم احد الوالدين بنسبة 18% و نسبة 11.3%, اما حسب الجنس فالذكور يكون شريكهم الأول هم الأصدقاء بنسبة 45.9 %و من ثم مصاحبة احد الوالدين بنسبة 21.6% و من ثم بمفردهم بنسبة 18.9 %و أخيرا إشراك احد الإخوة بنسبة 13.5 %, اما الإناث فيتخذن الشريك الأول المتمثل في احد الإخوة بنسبة 52.63%, و من ثم أصدقائهن بنسبة 28.94%, و بعدها مرافقة احد الوالدين بنسبة 14.5%, و أخيرا نسبة 3.9%, ممن يفضلن اقتناء ألعابهن الالكترونية بمفردهن, فحسب النسب الإجمالية تبرز لنا حاجة المراهق إلى شراكة الغير في اختياراته مهما تكون المرحلة العمرية, و عادة ما يكونون إخوة او أصدقاء, أما عن مصاحبة الأولياء فثقافتنا المجتمعية أو حسب التنشئة الاجتماعية فإننا نفتقر إلى حد ما إلى الأب الصاحب أو الأم الصاحبة, للدرجة التي فيها ينال ثقة أبنائه فيشركه في أفكاره و طموحاته و حاجياته, و رغم نزعة المراهق الى التفرد او الذاتية, ففي هذا المجال لا يحتاج لنزعته الفردانية, و يميل إلى الجماعة, أما عن الاختلاف بين الجنسين, فالذكور أكثر احتكاكا بجماعة الأقران, فهو المحيط الذي يمكنه من التحرر من السلطة الأسرية او السلطة المدرسية, كما نلمح مشاركة أبويه, و هذا ما صرح به احد افراد العينة, الذي يصاحبه والده في اقتناء ألعابه, او اقتناء ما يستميل ابنه من العاب, و من الميل الى التحرر من النزعة الفردية, و أخيرا الاهتمام بالرابط الأسري من خلال إشراك إخوته في اختياراته, اما الإناث فأكثر احتكاكا بالمحيط الأسري , و هذا ما تفرزه القيم الاجتماعية, حيث تستند الفتاة في مراهقتها بأخيها, و من ثم جماعة الأقران, و بعدها مصاحبة الوالدين, و عدم جرأة المراهقات على التحرر لحد يجعلهن يقتحمن عوالم ذكورية بالدرجة الأولى (محلات الألعاب) و الخوف على أنفسهن

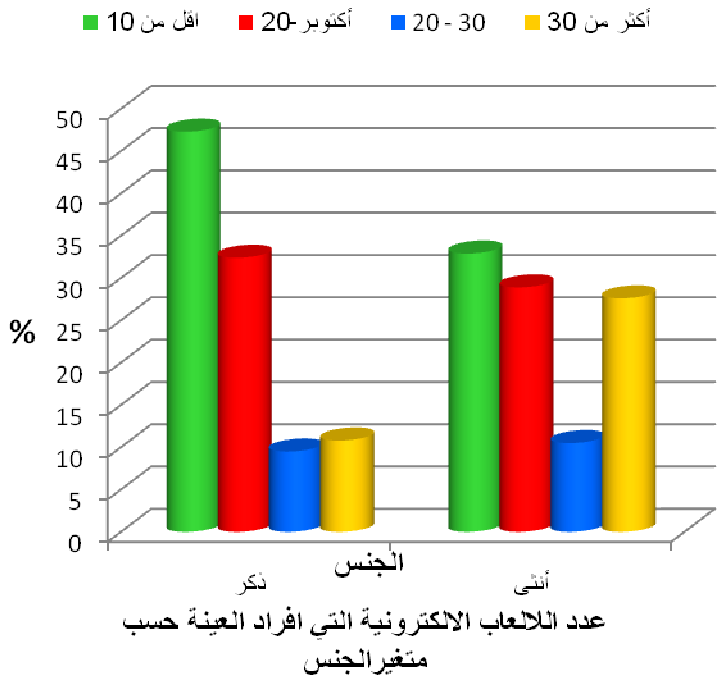
جدول رقم (42): شكل إعارة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

الجنس / شكل الممارسة	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
محل الألعاب	5	6.8	2	2.6	7	4.7
التبادل مع الأصدقاء	23	31.1	14	18.4	37	24.7
كلاهما	46	62.2	60	78.9	106	70.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

يميل أفراد عينتنا إلى الإعارة من محل الألعاب و كذا التبادل مع الأصدقاء بنسبة 70.7%, مقابل نسبة 24.7 %يقتصرون على التبادل مع الأصدقاء, و نسبة قليلة يتجهن للإعارة من محل الألعاب و بنفس الترتيب نجده عند الذكور على التوالي 62.2%, 31.1%, 6.8%, و كذا الإناث أيضا 78.9%, 18.4%, 2.6%, و هذا ما يعكس احتكاك المراهق بجماعة الرفاق و إشراكهم في مجال اختياره, في عالم الألعاب, و تبادل الخبرات , و هنا يظهر اثر الرفقة في تحديد نوع الألعاب التي تستثير ميول و رغبات المراهقين و كذا التجديد في عالم الألعاب, و لا سيما أن كان القاسم المشترك بينها هو العنف و العدوان.

جدول رقم (43): عدد الألعاب الالكترونية التي أفراد العينة حسب متغير الجنس

الجنس / الجهاز	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
اقل من 10	35	47.3	25	32.9	60	40
20 - 10	24	32.4	22	28.9	46	30.7
30 - 20	7	9.5	8	10.5	15	10
أكثر من 30	8	10.8	21	27.6	29	19.3
المجموع	74	100	76	100	150	100



عدد الالعاب الالكترونية التي افراد العينة حسب متغيرالجنس

تشير معطيات الجدول ان أفراد عينتنا الذين يملكون ألعابا اقل من 10 %يقدر بـ 40%, يليهم من يملكون ألعابا تتراوح بين 10 إلى 20لعبة بنسبة 19.3%, ممن يملكون العابا تفوق الثلاثون لعبة, واخيرا نسبة 10% منهم من يملك ألعابا محصورة ما بين 20 و 30 لعبة.

أما حسب الجنس فنسبة 47.3 %من الذكور يملكون ألعابا الكترونية تقدر بأقل من 10 العاب, تليها نسبة 32.4% يملكون عدد العاب محصور ما بين 10 و 20 لعبة و بنسبة متقاربة للذين يفوق عدد الألعاب عندهم عن الثلاثين لعبة و المحصورة ما بين 20 إلى 30 لعبة بنسبة 10.8% و 9.5 %على الترتيب.

و عند إناث العينة نلاحظ انه نسبة 32.9 %منهن يمتلكن ألعابا الكترونية تقدر بأقل من 10 العاب متبوعات بمن يملكن ألعابا الكترونية محصور عددها ما بين 10 و 20 لعبة و المدر بـ 28.9%, و هي تقارب نسبة اللواتي يمتلكن عددا يفوق الثلاثين لعبة أي نسبة 27.6 %, و أخيرا لا تمثل الإناث اللائي يمتلكن ما بين 20 و 30 لعبة سوى نسبة 10.5%.

و هذا يبرره ان الذكور أكثر استقرارا في اختياراتهم عكس الإناث اللواتي يبحثن دوما عن التجديد, لذا تستهويهن اقتناء العاب جديدة دوما.

فالذكور عادة ما يستمتعون بنمط من الألعاب الذي يثير دافعيتهم للبطولة و القوة, و هذا ما يجدونه لا سيما في العاب الشبكات المتجددة او البحث دوما عن النموذج الذي يعكس طموحاتهم, و العيش مع إبطالهم.

جدول رقم (44): عدد الألعاب الالكترونية التي افراد العينة حسب متغير السن

السن / عدد الألعاب	13 -14		15- 16		17 فما فوق		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
اقل من 10	19	44.2	32	40.5	9	32.1	60	40
10 -20	12	27.9	26	32.9	8	28.6	46	30.7
20 – 30	5	11.6	6	7.6	4	14.3	15	10
اكثر من 30	7	16.3	15	19	7	25	29	19.3
المجموع	43	100	79	100	28	100	150	100

يتغير عدد الألعاب التي يمتلكها أفراد العينة حسب السن، فنجد المراهقين ضمن الفئة العمرية [13-14] غالبية الأفراد يمتلكن عددا أقل من 10 بنسبة 44.2 %، مقابل نسبة 27.9% يمتلكون ألعاب محصورة ما بين 10 إلى 20 لعبة، في حين الذين يملكون ألعابا تفوق الثلاثين لعبة يقدر بـ 16.3% مقابل نسبة 11.6% يملكون عددا من الألعاب محصورة ما بين 20 إلى 30 لعبة.

ذوي الفئة العمرية المحصورة ما بين 15-16 سنة فنجد أعلى نسبة يملكون ألعابا إلكترونية اقل من 10 ألعاب بنسبة 40.5% تليها نسبة 32.9% ممن يملكون ألعابا إلكترونية محصور عددها ما بين 10 إلى 20 لعبة ومن ثم نسبة 19% يملكون أكثر من 30 لعبة وأخيرا مسبة 7.6% يملكون ألعابا محصور عددها ما بين 20 إلى 30 لعبة.

أما المراهقون ضمن الفئة العمرية 17 فما فوق فإنها تمتلك ألعابا تقدر بأقل من 10 بنسبة 23.1% تليها نسبة 28.6% يملكون ألعاب تقدر من 10 إلى 20 لعبة. ونسبة 25% يملكون أكثر من 30 لعبة وأخيرا عدد الألعاب المحصورة ما بين 20 إلى 30 لعبة بنسبة 14.3% .

و عليه فعدد الألعاب التي تملكها عدد أفراد العينة هو متوسط على العموم ، أما امتلاك عدد أكثر من 30 لعبة التي جاءت في المرتبة الثالثة لمختلف الفئات العمرية إلا أنها أكثر لدى الفئة العمرية 17 فما فوق، وهذا يبرره تراكم اقتناء الألعاب منذ الصغر حيث يميل المراهق لاقتناء ألعابه الالكترونية منذ طفولته مواظبا على ممارستها خلال مراهقته والني ترتفع ضمن الفئة العمرية من 15 وهذه النتائج توافق ما وصلت إليه دراسة Keller 1992- انظر الفصل الثالث- إلى أن نسبة ممارسة الألعاب ترتفع

لدى الفئة 15-18 سنة، وهذا يرتبط بمدى امتلاك الألعاب الالكترونية وكذا عامل الإعارة وألعاب الشبكات التي تبرر النقص في امتلاك ألعابا شخصية.

جدول رقم (45): شركاء أفراد العينة في ممارسة الألعاب الالكترونية

الجنس / الشركاء	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
بمفردك	17	23	46	60.5	63	42
احد الإخوة	33	44.6	9	11.8	42	28
مع الأصدقاء	16	21.6	18	23.7	34	22.7
مع الأب	6	8.8	2	2.6	8	5.3
جميعهم	2	2.7	1	1.3	3	2
المجموع	74	100	76	100	150	100

نسبة 43.3 %من المبحوثين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة بمفردهم, و 28 %مع احد من الإخوة, أما ممارسة الألعاب مع الأصدقاء فقد بلغت نسبة 23.33 %, و نسبة ضئيلة من المبحوثين يمارسون هذه الألعاب بمشاركة أبائهم.

أما حسب الجنس, فذكور عينتنا بنسبة 44.6 %يمارسون ألعابهم الالكترونية العنيفة برفقة الإخوة , كما يلعب 25.67 %منهم بمفردهم على غرار من يمارسونها مع الأصدقاء بنسبة 22.97 %بينما نسبة قليلة منهم ممن يلعبون برفقة الأب.

أما عن الإناث فمعظمهن يلعبن بمفردهن بنسبة 60.5%, و من ثم برفقة الأصدقاء بنسبة 22.97 %بينما نسبة قليلة منهن يلعبن برفقة الأب.

و تعكس هذه النتائج ما توصلت إليه دراسة احمد فلاق – اطروحة دكتوراه – العاب الفيديو , دراسة في القيم و التأثيرات, الذي توصل إلى ان الإناث أكثر ميلا للعب الجماعي, فالنسب المئوية تثبت العكس حيث نجد الذكور أكثر ميلا للعب الجماعي, داخل الأسرة, بإشراك احد الإخوة, و ربما يعلل ذلك العاب المنافسات او الألعاب الجماعية على أجهزة البلاي ستيشن التي تقتضي مشاركة أكثر من لاعب.

و من ناحية أخرى فالميل إلى اللعب الفردي يهيأ اللاعب للانغماس في عوالم اللعبة الافتراضية و التفاعل الحركي و الوجداني في الإطار اللعبي من جانب, و من جانب أخر يقضي اللعب الفردي على عنصر الرقابة الأسرية, و الإحساس بنوع من الحرية الشخصية في مجال اكتشاف أبعاد العالم الافتراضي و التمتع به, و الانغماس فيه, كذلك اللعب الجماعي للذكور ينحصر مجاله المكاني في قاعات الألعاب أو مقاهي الانترنيت, و هم عادة ما يجدون في ممارسة ألعابهم الالكترونية العنيفة من حيث شكل الممارسة او شركائهم في اللعب, او من حيث المحتوى, و هو يعكس رغبة المراهق في التجديد و في البحث عن عالم يستقطب فضول المراهق و يحتويه.

جدول رقم (46):أوقات ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

الجنس / الوقت	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
صباحا	2	2.7	1	1.3	3	2
مساءا	45	60.8	40	65.6	85	56.7
في كل وقت	27	36.5	35	46.1	62	41.3
المجموع	74	100	76	100	150	100

نشير هنا إلى أن أوقات الممارسة ضمن أيام الدراسة , كون أن أفراد العينة قد صرح معظمهم من خلال الاستمارة بالمقابلة أنهم يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة يوميا و في كل وقت خلال عطلتهم الأسبوعية و خاصة العطل الأخرى.

معظم أفراد العينة يمارسون ألعابهم الالكترونية العنيفة مساءا بنسبة 56.7%, و تليها نسبة 41.3 %ممن يمارسونها في كل وقت, على غرار نسبة ضئيلة تقدر بـ 20 %ممن يمارسون ألعابهم الالكترونية صباحا و بنفس الترتيب نجده لدى كل من الذكور و الإناث. فلدى الذكور نسبة 60.8 %يمارسون الألعاب الالكترونية خلال المساء, و من ثم نسبة 36.5% ممن يمارسونها في كل وقت, و أخيرا لا يمارس الألعاب الالكترونية في الصباح إلا 6.5 %من ذكور العينة. و يسجل الإناث نتائج متقاربة نسبيا, فاللواتي يمارسن العاب الفيديو هن الأكثرية بنسبة 65.6%, متبوعات بمن يمارسنها في المساء بنسبة 36.74% و من لا تمارس هذه الألعاب في فترة الصباح سوى 1.3%,

كما ذكرنا هذه النتائج تمثل فترة الدراسة التي تقضي على وقت الفراغ لدى المراهق, الذي يستغرقه في المدرسة لذلك عادة ما يعود المراهق الى بيته منهمكا من دروس اليوم ليجد ضالته في الترفيه من خلال ممارسته للألعاب, إلا أن فريقا من المراهقين ممن لا يرضخون للنظام و يسعون

للتعبير عن حريتهم و إرادتهم الشخصية , فمتى أحسوا برغبة للعب اتجهوا نحو ممارسته, و هو نوع من نزعة المراهق للتحرر, و هذا يسقط متغير الجنس على أوقات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة لدى عينة دراستنا.

جدول رقم (47): أوقات ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير السن

السن / شكل الممارسة	13 - 14		15 – 16		17 فما فوق		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
صباحا	1	2.3	2	2.5	-	-	2	3
مساء	23	53.5	45	57	17	60.7	85	56.7
في كل وقت	19	44.2	32	40.5	11	39.3	62	41.3
المجموع	43	100	79	100	28	100	150	100

أما حسب متغير السن فالنتائج نفسها حسب متغير الجنس, فغالبية أفراد العينة يمارسون ألعابهم الالكترونية العنيفة بنسبة 56.7 %, و نسبة 41.3 %في كل وقت و بنفس الترتيب و بنسب متقاربة نسبيا نجدها لدى المراهق ضمن الفئة العمرية 13 – 14 , الذين يمارسون ألعابها على العموم مساءا بنسبة 53.5 %و من ثم هناك فريق تمثله نسبة 44.2 %ممن يمارسون ألعابهم كل وقت, على غرار نسبة ضئيلة تقدر ب 2.3% تمارس اللعب صباحا.اما ضمن الفئة العمرية 17 سنة فما فوق أيضا هم يمارسون ألعابهم مساءا و في كل وقت بنسبة 60.7 %و 39.3 %على الترتيب, و ينعدم عندهم اللعب صباحا.

كما ذكرنا ان اللعب مقرون بوقت الفراغ الذي عادة ما يكون مساءا بعد الانتهاء من الالتزامات اليومية المدرسية, و هي نسب متقاربة نوعا ما و ان ارتفعت مع تطور سن أفراد العينة, أما اللعب صباحا فهو أمر شاذ يقتصر على عينة ضئيلة قد تجد لنفسها فراغا كعدم الالتحاق مبكرا بالمدرسة, فتملأ فراغها و تشبع حاجتها من اللعب , اما عن اللعب في كل وقت فهو تعبير المراهق عن نزعة المراهق في التحرر و عدم الانضباط, و ممارسة ما يشاء و في أي وقت، أي نوع من إثبات الذات.

جدول رقم (48): فترات ممارسة أفراد العينة للألعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

الجنس / فترات اللعب	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
يوميا	18	24.3	29	38.2	47	31.3
يوم بيوم	18	24.3	17	22.4	35	23.3
مرتين في الأسبوع	15	20.3	21	27.6	36	24
مرة في الأسبوع	23	31.1	9	11.8	32	21.3
المجموع	74	100	76	100	150	100

معظم أفراد العينة يمارسون ألعابهم الالكترونية العنيفة بشكل يومي بنسبة 31.3%, و ياتي بعد من يمارسها يوميا مرتين في الأسبوع بنسبة24 %و هي نسبة متقاربة مع من يمارسونها يوما بيوم , و أخيرا نسبة 21.3 %ممن يمارسون ألعابهم مرة في الأسبوع.

أما حسب الجنس فنجد الذكور, فمنهم من يمارس ألعابه بشكل يومي او يوما بيوم بنفس النسبة 24.3%, و نسبة 31.3% من يمارسون ألعابهم مرة في الأسبوع, لتليها في الأخير نسبة 20.3 %من ذكور يمارسون ألعابهم مرتين في الأسبوع.

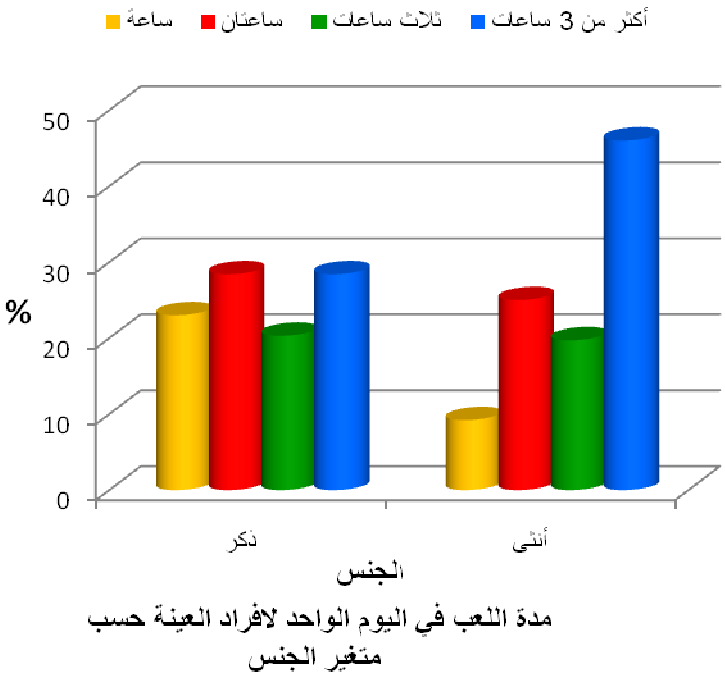
أما لدى الإناث فنجد بعض التقارب في النسب بين الممارسة اليومية التي احتلت المرتبة الأولى بنسبة 38.2 %و من ثم الممارسة الأسبوعية أي يومين في الأسبوع بنسبة 27.6%, اما يوما بيوم فبلغت النسبة 22.4 %و أخيرا نسبة 11.8%, للممارسة الأسبوعية أي مرة في الأسبوع.

نتائج فترات الممارسة تماثل نتائج دراسات سابقة, كدراسة (احمد فلاق) و دراسة Ingrid Moller و Barbara Kralie (30% يلعبون يوميا). و غيرها من الدراسات , اما حسب الجنس فنجد الإناث أكثر ممارسة بشكل يومي أكثر من الذكور, و قد يعكس اهتمامات المراهق الأخرى لا سيما الذكور, في استغلال وقت الفراغ في أنشطة أخرى على غرار ممارسة الرياضة او سماع الموسيقى او الإبحار عبر النت.

جدول رقم (49): مدة اللعب في اليوم الواحد لأفراد العينة حسب متغير الجنس

الجنس / مدة اللعب	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ساعة	17	23	7	9.2	24	16
ساعتان	21	28.4	19	25	40	26.7
ثلاث ساعات	15	20.3	15	19.7	30	20
أكثر من ثلاث ساعات	21	28.4	35	46	56	37.3
المجموع	74	100	76	100	150	100

مدة اللعب في اليوم الواحد لدى إفراد العينة تفوق أكثر من ثلاث ساعات بنسبة 37.3 %و يليه من يلعبون من يلعبون لمدة ساعتين بنسبة 26.7%, و من ثم ثلاث ساعات بنسبة**26.7%**, مقابل نسبة 16% ممن لا يقضون سوى ساعة واحدة في اللعب.



مدة اللعب في اليوم الواحد لأفراد العينة حسب متغير الجنس

أما حسب الجنس فنجد لدى الذكور نسبا متقاربة في جميع الفئات حيث تبلغ نسبة 28.4% لكل من يقضون ساعتان أو أكثر من ثلاث ساعات , و تليه نسبة 23 %ممن يقضون ساعة واحدة في اللعب و أخيرا نسبة 20.3 %من الذكور الذين يقضون ثلاث ساعات , و هذا عكس ما نجده لدى الإناث , فنجد اللواتي يلعبن لأكثر من ثلاث ساعات نسبة 46 %و اللواتي يمارسونها لمدة ساعتين بنسبة 25 %أما اللواتي يلعبن لمدة لأكثر من ثلاث ساعات نسبة 46 %و ثم اللواتي يمارسونها لمدة ساعتين بنسبة 25 %, أما اللواتي يلعبن لمدة ثلاث ساعات يمثلن 9.2 %من اللواتي يمارسن العابهن لمدة ساعة واحدة.

و يبرر ذلك حاجة الإناث للترفيه الالكتروني المحصور في المنزل و البحث عن النموذج البطولي و الاستمتاع به الى جانب رد فعل أفراد العينة أثناء اللعب, الذي يتحدد بالاستمرارية في اللعب او الفشل و الإحباط..... او غير ذلك, و هذا ما نجد له تحليلا خلال الجداول اللاحقة.

جدول رقم (50): مدة اللعب في اليوم الواحد لأفراد العينة حسب متغير السن

السن / مدة اللعب	13 -14		15- 16		17 فما فوق		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
ساعة	7	16.3	13	16.5	4	14.3	24	16
ساعتان	9	20.9	22	27.8	9	32.1	40	26.7
ثلاث ساعات	12	27.9	13	16.5	5	17.9	30	20
أكثر من ثلاث ساعات	15	34.9	31	39.2	10	35.7	56	37.3
المجموع	43	100	79	100	28	100	150	100

أما حسب متغير السن فنجد نفس الترتيب كما هو حسب متغير الجنس في التحليل السابق,و هذا لدى مختلف الفئات العمرية حيث نجد ضمن الفئات العمرية , حيث نجد ضمن الفئة العمرية 13 – 14 سنة , نسبة 34.9 %يمارسون اللعب لمدة أكثر من ثلاث ساعات, و تليها نسبة 27.9 %لمدة ثلاث ساعات ثم ساعتان لمدة 20.9 %و أخيرا نسبة 16.3 %من يقضون مدة ساعة واحدة من اللعب خلال اليوم الواحد.

أما ضمن الفئة العمرية 15 – 16 سنة , فنجد نسبة 39.2 %يقضون أكثر من ثلاث ساعات خلال اللعب و يليها نسبة 27.8 %ممن يقضون في اللعب مدة ساعتين, و نجد نفس النسبة ما بين الذين يقضون ساعة واحدة في اللعب او ثلاث ساعات بنفس السنة و هي %16.5.

أما ضمن الفئة العمرية ما فوق 17 سنة, فنجد نسبة 35.7 %من افراد العينة يقضون اكثر من ثلاث ساعات , لتليها نسبة 32.2 %يقضون مدة ساعتين في اللعب, اما الذين يقضون ثلاث ساعات فقد قدر بـ 17.9%, و أخيرا نسبة 14.3 %من هذه الفئة يقضون ساعة واحدة في اللعب.

و عليه, فكل الفئات العمرية تقضي ما يعادل اكثر من ثلاث ساعات في اللعب و التي تعادل ثلث العينة, و أيضا هذه النتائج مع تمايز نسبي بين ساعات اللعب, و بين الفئات العمرية.

جدول رقم (51): درجة التحصيل الدراسي لأفراد العينة حسب مدة اللعب في اليوم الواحد

فترات اللعب / التحصيل	ساعة		ساعتان		ثلاث ساعات		أكثر من ثلاث ساعات		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
أقل من 10	1	4.2	5	12.5	2	6.7	6	10.7	14	9.3
11 – 10	8	33.3	12	30	10	33.3	12	21.4	42	28
13- 12	5	20.8	12	30	9	30	14	25	40	26.7
15- 14	2	8.3	3	7.5	4	13.3	15	26.8	24	16
17 – 16	6	25	6	15	1	3.3	6	10.7	19	12.7
اكبر من 17	2	8.3	2	5	4	13.3	3	5.4	11	7.3
المجموع	24	100	40	100	30	100	56	100	150	100

يظهر لنا أن المبحوثين الذين يقضون ساعة واحدة في اللعب هم من ذوي التحصيل المتوسط أي بنسبة33.3 % , يليها ذوي التحصيل الجيد جدا بنسبة 25 % و من ثم ذوي التحصيل الحسن بنسبة 20.8 %, بينما ذوي التحصيل المتدني فتبلغ نسبة 4.2 %.

أما الذين يقضون مدة ساعتين في اللعب, فنجدهم من ذوي التحصيل الدراسي المتوسط و الحسن بنفس النسبة أي 15 %, لذوي التحصيل الجيد بينما المتدني مستواهم فهم من ممارسي اللعب لمدة ساعتين, و تبلغ نسبتهم 12.5 %.

أما الذين يقضون مدة ثلاث ساعات في اللعب, فهم أيضا يتمركزون ضمن فئة التحصيل الدراسي المتوسط و الحسن أي [10 – 11] سنة و [12 – 13] سنة, بنسبة 33.3 % و 30% على الترتيب, و بنفس النسبة أي 13.3 % بالنسبة لذوي التحصيل الدراسي الجيد و الممتاز, بينما نجد نسبة ضئيلة بالنسبة للمتدني مستوى تحصيلهم, الدراسي بنسبة 6.7 % و 3.3% بالنسبة لذوي التحصيل الدراسي الجيد جدا أي [17 – 16] سنة .

و بالنسبة للذين يقضون مدة أكثر من ثلاث ساعات فهي أيضا متمركزة في فئات التحصيل الدراسي الجيد و من ثم الحسن, و من ثم المتوسط بنسب متقاربة و هي على التوالي 26.8 % و5 2 % , 21.4% أما ذوي التحصيل الجيد جدا [16 – 17] سنة , و المتدني مستواهم , فيلعبون لمدة أكثر

من ثلاث ساعات بنفس السنة و هي 10.7 %, أما الممتازون فنسبة 5.4 % منهم فقط الذين يقضون مدة في لعب الألعاب الالكترونية لمدة أكثر من ثلاث ساعات يوميا.

و نفسر ذلك بـــ:

- حاجات المراهق الثقافية و النمو المعرفي, حيث يتجه المراهق إلى إشباع رغباته الثقافية و المعرفية, و هذا لا يجده المراهق الممتاز في الألعاب الالكترونية, فما هي إلا مجرد العاب, للترفيه و التسلية و هو يمارسها لتلك الغاية لذلك فهو لا يقضي فيها وقتا معتبرا, فوقت فراغه يستغله في تنمية معارفه و مهاراته و إبداعاته, و قد تكون الإنترنيت فضاء خصبا في تحقيق ما يصبو إليه , عبر رحلة استكشاف العالم عبر الانترنيت أو مختلف مجالات المعرفة الأخرى, كما انه يسعى للحفاظ على تميزه و تفوقه.

أما المتدني مستواهم فيفسر التذبذب في نسب المدة الزمنية التي يقضونها في اللعب و هي نسبة ضئيلة تتراوح ما بين (4.2 % و 12.5 %) بالاهتمام و الميول و الرغبات فمثل هذه الألعاب قد لا تستهويه مقابل أعمال أخرى لاسيما إن كانوا ذوي التحصيل المتدني من أكثر العناصر الذين يحدثون الشغب ومناوشاتهم .وعدم قدرتهم على التحكم في آليات تكنولوجيا الإعلام والاتصال لاسيما في التعامل مع العاب الشبكات عبر الحاسوب، إلى جانب التحكم في عارضات التحكم .

أما اهتمام ذوي التحصيل المتوسط و الحسن و الجيد بهذه الألعاب بقضاء وقت معتبر, متماثل و بأعلى نسبة سواء إن كانت المدة الزمنية ساعة أو أكثر ساعات, فذلك يرجع إلى اهتمام المراهق , فان وجد فيها ما يرضي فضوله استمر في اللعب و إن لم يجد يتجه إلي هواية تشبع فضوله أكثر من خلال ممارسة الرياضة مثلا أو غير ذلك. إلى جانب عامل مدى توفر المراهق على وسائل الترفيه الالكتروني, كتوفر جهاز" بلاي ستيشن" أو الحاسوب, أو القدرة المالية التي تســـــمح بالارتياد المنتظم لمقـــاهي الانترنيت و قاعات اللـــعب.

و عليه: نجد أن الفئتين المتوسط و الحسن أكثر استهلاكا للألعاب, و أما عن نسبة قضائهم ساعات اللعب فهي متباينة, و مقتصرة على غرار الفئات الأخرى , و المتميزون لا يقضون وقتا معتبرا في اللعب, و نفس الشيء بالنسبة للمتدني المستوى, و هناك تذبذب في النتائج بالنسبة لفئة الجيد و الجيد جدا

و عليه فالمدة الزمنية التي يقضيها المراهق في ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة, فهي مرتبطة أكثر بفئة ذوي التحصيل المتوسط و الجيد, و تستثنى منها ذوي التحصيل المتدني و كذا التحصيل الممتاز خاصة, و هذا يرجع إلى طبيعة الميول و الاهتمام:

- الحاجات الثقافية للمراهق.

- النمو المعرفي للمراهق.
- توفر المراهق على وسائل الترفيه الالكتروني .

و لا يظهر لنا تأثير اللعب لمدة زمنية طويلة على التحصيل الدراسي, و ان أثبتت الدراسات أن الإدمان على اللعب قد يؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي.

الاستنتاج الجزئي

- يتجه أفرد عينتنا إلى تفضيل ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية كونها ألعابا تعتمد أساسا على الإثارة والحركة وكذا ما تكتنفه الألعاب الإستراتيجية من غموض على اللاعب وتمكينه من لعب دور القيادة .
- يعد الكمبيوتر في مقدمة الآلات المستخدمة في ممارسة الألعاب باعتباره جهازا متعدد الاستخدام لا يقتصر على الترفيه، و ذلك بالاستعانة بأقراص مضغوطة (CD- DVD) أو العاب الشبكات.
- يقتني أفراد العينة ألعابهم الالكترونية عن طريق الشراء والإعارة معا ويشاركهم عملية الاقتناء بالدرجة الأولى، الإخوة والأصدقاء وهذا يعكس ميله للجماعة، كما أن هناك فروقا بين الجنسين في ذلك، كما تقتصر عملية الإعارة على التبادل بين الأصدقاء وذلك لتبادل الخبرات في تقنيات اللعب وكذا التأثير على سلوكيات الجماعة من خلال التشبع بالعنف الافتراضي .
- أما عن عدد الألعاب هناك تباين في ملكية هذه الألعاب من حيث العدد الذي نجده لدى الإناث أكثر من الذكور و مرد ذلك أن الإناث يبحثن عن التجديد بسرعة شعورهن بالملل عند ممارستهن لعبة ما ، أما الذكور فيتجهون إلى الاستقرار على أنواع من الألعاب فقط (الألعاب الحركة ، الاستراتيجة)، والاستمرار في اللعب خاصة إن كانت تجسد النموذج البطولي الذي يشبع فضوله ويعكس خصائصه النفسية والانفعالية .
- يميل الإناث إلى اللعب بمفردهن عكس الذكور ، الذين يميلون إلى اللعب رفقة جماعة الرفاق ، بحيث تشتد المنافسة واثبات القدرات لاسيما في العاب الشبكات ، كما أن اللعب الانفرادي يهيأ للاعب الانغماس في عالم اللعبة الافتراضي و يقضي على عنصر الرقابة الأسرية ويؤدي إلى الإحساس بالحرية الشخصية واثبات القدرات الفردية
- يميل أفراد العينة إلى ممارسة ألعابهم الإلكترونية عموما في المساء بعد انقضاء الدراسة، ويكون ذلك يوميا أو يوم بيوم على الغالب أما عن المدة الزمنية التي يقضيها في اللعب فهي محصورة مابين ساعتان و أكثر من ثلاث ساعات.

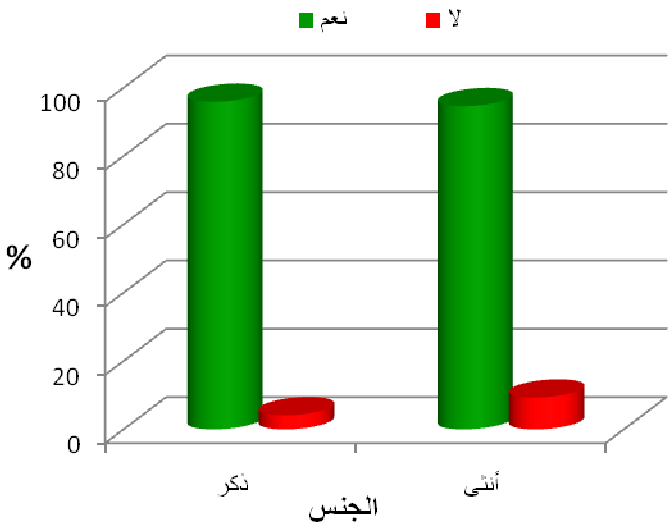
- المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في اللعب مرتبطة بذوي التحصيل المتوسط والحسن من حيث الممارسة.

المبحث الثالث: التحليل والتعليق على الجداول الخاصة بالفرضية الأولى

الفرضية الأولى: يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه

جدول رقم (52): اندماج أفراد العينة في اللعب حسب متغير الجنس

الجنس / الاندماج	ذكر		انثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	71	95.9	72	94.6	143	95.3
لا	3	4.1	4	9.3	7	4.7
المجموع	74	100	76	100	150	100



اندماج افراد العينة في اللعب حسب متغير الجنس

تظهر لنا نتائج الجدول أن معظم أفراد العينة أي نسبة 95.3 % مقابل نسبة 4.7 % تنفي ذلك أما حسب الجنس فلا فرق بين الجنسين في الاندماج فكلاهما يمثلان نسبة معينة تقدر 95.9 % ذكورا و 94.9 % مقابل نسبة نفي تقدر ب 4.1 % ذكور و 9.3 % إناث.

وعليه من الناحية السوسيولوجية فان العالم الافتراضي يفتح المجال نحو فسحة افتراضية و إيجاد عالم يجد المراهق فيه ذاته, أما من الناحية التقنية (حسب نظرية الانغماس) فان مصممي العوالم الافتراضية يتجهون نحو تصميم أكثر واقعية من خلال بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد " تقوم بالتوفيق بين القنوات الإدراكية و الحركية للإنسان مع مدخلات و مخرجات النظام التقني و عليه فكلما انغمس المستعمل مع اللواحق (أي الجهاز) الذي يتيح له التصرف طبيعيا, كلما إحساسه التقني بالنظام التقني و يزداد إحساسه بوجوده الافتراضي [1]ص193 .ويظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص الاندماج حسب الجنس

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
0.12	6.99	0.05	1	-

جدول رقم (53): اندماج أفراد العينة في اللعب حسب متغير السن

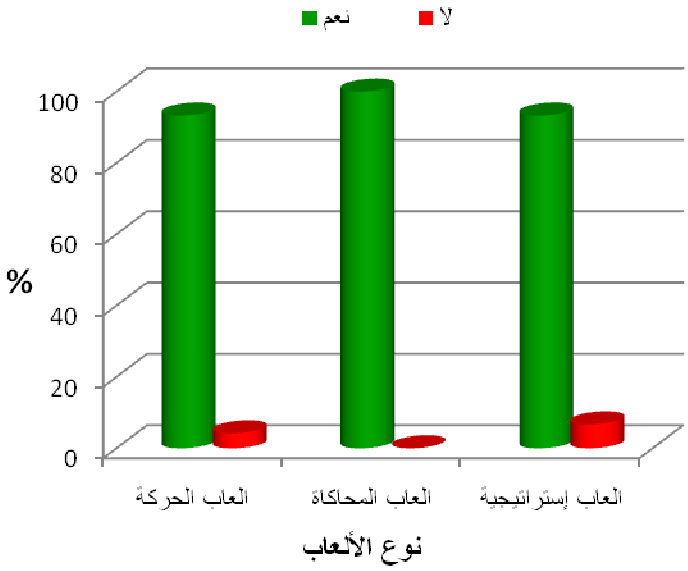
السن	13 -14		15 – 16		17 فما فوق		المجموع	
الاندماج	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	39	90.7	76	96.2	28	100	143	95.3
لا	4	9.3	3	3.2	-	-	7	4.7
المجموع	43	100	79	100	28	100	150	100

أما حسب متغير السن, فان المراهقين الذين يكونون في مراهقتهم المتأخرة أي 17 سنة فما فوق جميعهم يندمجون في اللعب أي بنسبة 100 % , مقابل نسبة 96.2 % للمراهقين من الفئة العمرية من [15 – 16] سنة أي المراهقة المتوسطة, ومن ثم نسبة 90.7 % للمراهقين فمن الفئة العمرية أما نسبة الامتناع فنجدها نسبة 93% للفئة العمرية [13 – 14] سنة و من ثم 3.2 % بالنسبة للمراهقين فمن الفئة العمرية [15 – 16] سنة .و عليه فهناك علاقة بين السن و متغير الاندماج أي: يعود ذلك إلى :مدى جدارة المراهق في التحكم في الجانب التقني للجهاز من خلال حركاته على الآلة و بتجربة اللاعب و درجة التجريب ودرجة التوتر و أيضا تركيب و تشكل فضاء الممارسة الضوئية و الصوتية, هذا الأمر يتيح له الحضور في العالم الافتراضي ويظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص الاندماج حسب السن.

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
3.56	6.99	0.01	2	-

جدول رقم (54): اندماج أفراد العينة في اللعب حسب نوع الألعاب الالكترونية العنيفة المفضلة

نوع الألعاب / الاندماج	العاب الحركة		العاب المحاكاة		العاب إستراتيجية		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	68	93.3	19	100	56	93.3	143	95.3
لا	3	4.2	-	-	4	6.7	7	4.7
المجموع	43	100	79	100	28	100	150	100



اندماج افراد العينة في اللعب حسب نوع الالعاب الالكترونية العنيفة المفضلة

نجد نسبة 100% لاندماج أفراد العينة في اللعب مع العاب المحاكاة, و بنفس النسبة أي: 93.3% بالنسبة لألعاب الحركة و الألعاب الإستراتيجية .

ويعود ذلك إلى أن العاب المحاكاة لواد الواقعية أو الرياضية مصممة وفق بيئة افتراضية محاكية للواقع , وهذا ما يسمح بالتماثل بين العالم الواقعي والعالم الافتراضي , وهو يعلن هدف مصممي ومطوري العاب الفيديو بجعل نظام الواقع الافتراضي مقلدا للواقع من دون أن يكون ظاهرا , والهدف هو غمس اللاعب في عالم من الصور الصناعية ذات المصداقية , وهذا نجده أيضا في العاب الحركة لاسيما العاب المغامرات والرمي والقتال خاصة وفق نظام أو الألعاب الإستراتيجية لاسيما الحربية أو العسكرية منها أو العاب إستراتيجية في الوقت الحقيقي. ويظهر اختبار كا^2 أن هناك دلالة إحصائية أي توجد فروق بين نوع الألعاب الالكترونية المفضلة والاندماج في اللعب

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
101.85	**6.99**	**0.05**	**2**	**+**

جدول رقم (55):تعليل سبب اندماج أفراد العينة في اللعب حسب متغير الجنس

الجنس / التعليل	ذكر		انثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
القصة	33	44.6	49	64.5	82	54.7
البطل	39	52.7	25	32.9	64	42.7
كلاهما	2	2.7	2	2.6	4	2.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

يعود اندماج أفراد العينة في لعب العاب الكترونية عنيفة بنسب متقاربة إلى كل من سيناريو اللعبة (القصة) نسبته 54.7 % ومن ثم بطل اللعبة نسبته 4207 % ونسبة ضئيلة تقدر ب **2.7**% يرجع السبب كليهما أي السيناريو والبطل.

أما حسب الجنس فالذكور يميلون إلى البطل نسبة 52.07 % ومن ثم سيناريو اللعبة نسبة 64.05% , ومن ثم البطل نسبة 32.09% , وهو يعود إلى البحث عن صورة النموذج الذي سعي المراهق التي تمثله وهو صورة البطل الذي يبحث عنه المراهق ذاته ونجده محاطا بكل مظاهر القوة والبطولة وهذا يعكس إجابة احد المبحوثين , الذي رد علينا على سؤال بماذا تحس وأنت تقـــتل ضمن الألعاب الالكترونية , قائلا : عندما العب مثل هذه الألعاب أجد صورة البطل الحقيقي الذي بداخلي و هي رغبة المراهق في إيجاد عالم بطولي.

أما سيناريو الألعاب يجذب الإناث أكثر من الذكور من خلال استمالتهن لسيناريو الأحداث الذي يتعلقن بها وجدانيا من خلال ما يقدمه التلفاز و القنوات الفضائية, و من الألعاب و التي الكثير من أحداثها ما تحولت إلى عالم السينما و الأفلام.

و من ناحية أخرى نفسر اندماج أفراد العينة في اللعب ضمن عوالم اللعبة الافتراضية, الإحساس بالحضور ضمن هذه العوالم من الناحية النفسية و التعلق بالأحداث و البطل من الناحية الوجدانية. ويظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص تعليل سبب الاندماج حسب متغير الجنس.

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
5.38	6.99	0.05	2	-

جدول رقم (56): تعليل سبب اندماج أفراد العينة في اللعب حسب متغير السن

السن / التعليل	13-14		15- 16		17 فما فوق		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
القصة	19	44.2	44	55.7	19	67.9	82	54.7
البطل	23	53.5	33	41.8	8	28.6	64	42.7
كلاهما	2.3	2.3	2	2.5	1	3.6	4	2.7
المجموع	43	100	79	100	28	100	150	100

فالجدول يعكس لنا نتائج تعكس متغير الجنس, حيث نجد الفئة العمرية الأولى [13 – 14] سنة أي المراهقة المبكرة, يميلون أكثر إلى البطل, و من ثم سيناريو اللعبة بنسبة 44.2 % أما المراهقون ضمن الفئة العمرية [15 – 16] سنة و كذا الفئة العمرية أكثر من 17 سنة , و نقصد بذلك المراهقة المتوسطة و المراهقة المتأخرة, فيملن إلى سيناريو اللعبة أولا بنسبة 55.7 % و 67.9 % على الترتيب , و من ثم 41.8 % و 26.8% على الترتيب.

و عليه فالنسب تعكس لنا خصوصيات المراهق , ففي بداية مراهقته, يكون مرتبطا بطفولته بكل سماتها كالتعلق بشخصيات كارتونية, و ذلك ما نجده أيضا ضمن سيناريو الألعاب الالكترونية, أما فكلما تقدم المراهق في السن فهو في اتجاه الرشد و الإدراك, و ما يحبذه أكثر هو إدراك المحيط سواء كان واقعيا أو افتراضيا.

و عليه فسيناريو الألعاب و ما تحمله من إثارة, و ما تتطلبه من مهارات سواء حركية أو عقلية.

لا سيما في العاب الحركة و كذا الألعاب الإستراتيجية ما يستميله أكثر, من صورة البطل, الذي يبقى بطلا افتراضيا بعد نهاية اللعب ضمن عوالم اللعبة الافتراضية.

جدول رقم (57): مدى تعلق أفراد العينة بالبطل الافتراضي حسب متغير الجنس

الجنس / التعلق بالبطل	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	33	47.82	27	36.98	60	42.25
لا	36	52.17	46	63.01	82	57.74
المجموع	69	100	73	100	142	100

نشير هنا إلى نسبة امتناع تقدر بـ 5.3 % .تتمايز اتجاهات المراهقين, من خلال التعلق بالبطل الافتراضي, فنسبة 57.74% تنفي تعلقها بالبطل, مقابل نسبة 42.25 % تؤكد ذلك, أما حسب الجنس فنجد المراهقين الذكور يتشاطرون الرأي بنسب متماثلة بنفس النفي بنسبة52.17 %, و التأكيد نسبة

47.82 % على عكس الإناث اللاتي يتجه معظمهن إلى النفي بنسبة 63.01 % مقابل نسبة 36.98 أثبتت دراسة لإحدى هيئات البحوث الاجتماعية الخاصة "جينتيل واندرسون " الذين وجدا ان العديد من ممارسي الألعاب الالكترونية دون سن الثامنة عشر لا يكتفون بتأثير تلك الألعاب في سلوكهم بل يتخذون من بطله الرئيسي قدوة لهم في تصرفاتهم اليومية مع الغير بالرغم مما تتصف به تلك الشخصية من عدوانية وحدة في المعاملة [220] الى جانب دراسة " وعد الأمير" الذي اثبت أن العلاقة بين الحدث والبطل تنمو وتتطور ويزداد عمق تأثيرها باستمرار تعرض الحدث لمشاهدة العنف الذي يقدمه بطله المفضل, وتتكرر هذه الشخصية في بعض الألعاب الكمبيوترية العنيفة التي يمارسها الحدث وعندها تدخل في مرحلة من مراحل تطبيق السلوك العنيف.وهذا ما يشير إلى غياب القدوة أي افتقاد المراهق للقدوة سواء في محيطه الأسري أو المدرسي،الأمر الذي يدفع نسبة معتبرة من المراهقين للتعلق بالبطل. ويظهر اختبار كا^2 أنه ليس هناك دلالة إحصائية أي لا توجد فروق بين تعلق الجنسين بالبطل الافتراضي.

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
1.79	5.84	0.05	1	-

جدول رقم (58):مدى إمكانية إعادة أفراد العينة تركيب أحداث قصة العاب الفيديو في الواقع حسب متغير الجنس

الجنس	ذكر		أنثى		المجموع	
إعادة التركيب	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	21	30	23	31.5	44	30.76
لا	49	70	50	68.49	99	62.93
المجموع	70	100	73	100	143	100

نسبة الامتناع هنا تقدر بـ : 4.6 %

يتجه غالبية أفراد العينة إلى عدم إعادة تركيب قصة بنسبة 62.93 % , مقابل نسبة30.76 % من صرحوا بذلك و هي بنفس الترتيب بالنسبة لمتغير الجنس, فنسبة 70 % يقرون بعدم إمكانيتهم لإعادة تركيب قصة العاب الفيديو, مقابل 30 % يقرون بذلك و هي تماثل نسب الإناث الدين يقرن أيضا عدم إمكانياتهن لإعادة تركيب أحداث القصة بنسبة 68.49 % مقابل نسبة 31.5 % تصرح بالموافقة.

و عليه فتقريبا ثلث أفراد العينة أي 30.76 % يقرون بإمكانية إعادتهم لتركيب أحداث قصة العاب الفيديو, و هذا يرجع إلى أن أحداث العاب الفيديو في عمومها تتجه نحو الخيال من اجل الإثارة مع العلم أنها تتجه نحو الواقعية لخلق نوع من الحضور في سيناريوهاتها كما ذكرنا في فصلنا النظري, و بالتالي فلا يمكن تقليدها, أما ما يمكن تقليده فهو حركات البطل من اجل استعراض بطولاتهم أو تعمد إيذاء الغير, أو التجربة و مدى إحساسهن بذلك كما ذكرت إحداهن (أفراد العينة) أنها تماثل حركات البطل أمام المرآة. و عليه فان قسنا التمثل فهو نسبي.

جدول رقم (59):نظرة أفراد العينة لمشاهد العنف المتضمنة في العاب الفيديو حسب متغير الجنس

الجنس	ذكر		أنثى		المجموع	
نظرة أفراد العينة	ك	%	ك	%	ك	%
مسلية	24	32.34	21	27.63	23	15.33
مثيرة	50	67.6	55	72.4	105	70
المجموع	74	100	76	100	150	100

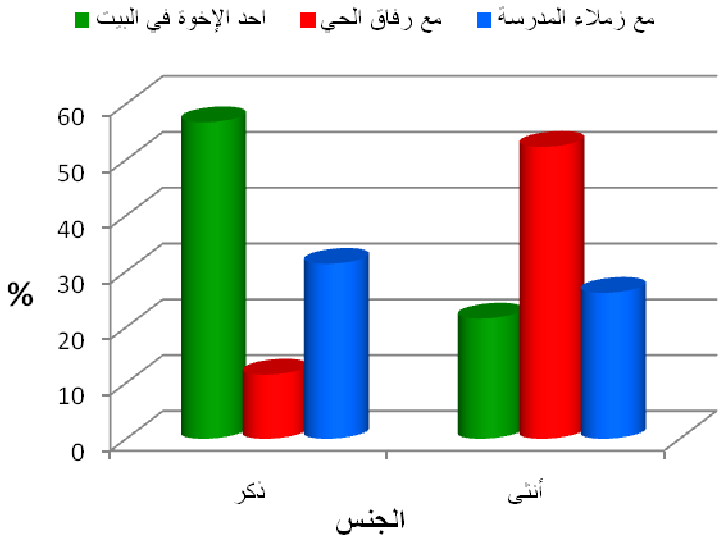
نسبة 70 % من أفراد العينة (المراهقين) يجدون في مشاهد العنف المعروضة عبر سيناريوهات الألعاب الالكترونية العنيفة كل الإثارة, مقابل نسبة 15.33% من يجدها مسلية, و هي بنفس الترتيب حسب الجنس فكل من الذكور و الإناث يجدون في مشاهد العنف المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة كل الإثارة بنسبة 67.6 % و 72.4% على الترتيب, مقابل التسلية بنـــــــــسبة 32.34 % و 27.63 % على الترتيب.

و هي تتوافق مع طبيعة تصميم العوالم الافتراضية من اجل غمس اللاعب في عالم من الصور الصناعية ذات المصداقية وفق الجرافيكس, المصمم وفق منظور ثلاثي الأبعاد و كذا خصائص الألعاب , فالعاب الحركة و الإستراتيجية تعتمدان أساسا على الإثارة.

و هي تعكس لنا بعدا قيميا آخر و هو التسلية بالعنف أي التمتع بمختلف مظاهر العنف و مشاهد الرعب المختزلة في صور أكثر إثارة و حركية , و هي تجعل العنف ممتعا و من ثم فعلا مشروعا و مقبولا اجتماعيا و انه مرتبط بالبطولة, و انه الحل الأمثل لفك كل الصراعات و الأزمات.

جدول رقم (60):الشركاء الذين تقلد " التمثل "معهم افراد العينة بعض احداث قصة العاب الفيديو العنيفة في الواقع حسب متغير الجنس

الجنس / الشركاء "التمثل	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
احد الإخوة في البيت	38	56.71	14	21.53	52	39.39
مع رفاق الحي	8	11.49	34	52.30	42	31.18
مع زملاء المدرسة	21	31.34	17	26.15	38	28.78
المجموع	67	100	65	100	132	100



الشركاء الذين تقلد " التمثل "معهم افراد العينة بعض احداث قصة العاب الفيديو العنيفة في الواقع حسب متغير الجنس

الشركاء الذين يقلد (التمثل) منهم أفراد العينة بعض أحداث قصة الألعاب الالكترونية العنيفة في الواقع حسب الجنس.

نشير هنا إلى أن نسبة الامتناع (دون إجابة) مقدرة بـ 5.33 %

نسبة 39.39 % من أفراد العينة تقر تقليد بعض أحداث قصة الألعاب الالكترونية ضمن المحيط الأسري أي مع احد الإخوة في البيت،و من ثم في محيطه الاجتماعي (الحي) بنسبة 31.18 % , و من ثم المحيط المدرسي بنسبة.28.78 % ، أي مع جماعة الرفاق بنسبة 59.96 %.

أما حسب الجنس فنجد الذكور يقلدون أحداث العاب الفيديو مع احد الإخوة (المحيط الأسري) بنسبة 56.71 %, و من ثم في محيطه المدرسي بنسبة 31.34% في محيطه المدرسي و من ثم رفاق الحي بنسبة 11.49 % مع جماعة الرفاق بنسبة 42.83%.

أما من المفارقات فنجد الإناث يقمن بالتقليد مع رفاق الحي بنسبة 52.3% و من ثم بنسبة 26.15 % مع زملاء المدرسة و من ثم مع احد الإخوة في البيت, أي مع جماعة الرفاق بنسبة 78.45% .

و عليه نستخلص:

- تأثير الرفقة على الإناث أكثر من الذكور
- التمثل في المحيط المدرسي يأتي في المرتبة الثانية لدى الجنسين
- إقبال الفرد على التقليد في المحيط الأسري , قد يرجع إلى مبدأ الشراكة في اللعب , و كذا التمثل من اجل الفضول أو يعكس لنا رد فعل العنف الأسري.
- كما أن امتناع الإناث عن " التمثل في المحيط الأسري "راجع لطبيعة التنـــــشئة الأسرية للفتاة , و كذا الهيمنة الذكورية.

و عليه فالمراهق يسعى إلى تمثيل بعض مشاهد العنف مع محيطه الأسري , و من ثم محيطه الاجتماعي و من ثم المدرسي.ويظهر لنا اختبار كا^2 وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص شركاء التمثل "المحيط" حسب متغير الجنس.

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
27.71	6.99	0.05	2	+

جدول رقم (61):الشركاء الذين تقلد معهم أفراد العينة بعض احداث قصة العاب الفيديو العنيفة في الواقع حسب متغير السن

السن / التمثل	13 -14		15 - 16		17 فما فوق		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
احد الإخوة في البيت	11	40.74	21	30	11	42.3	43	32.57
مع رفاق الحي	5	18.51	27	38.57	10	38.46	42	31.18
مع زملاء المدرسة	11	40.74	22	31.42	5	19.23	38	28.78
المجموع	27	100	70	100	26	100	132	100

آما حسب متغير السن فنجد المراهقين ضمن الفئة العمرية (13-14), إنهم يقلدون بعض أحداث الألعاب الالكترونية العنيفة في المحيط الأسري وكذا المحيط المدرسي بنفس النسبة 40.74 %،إلى جانب رفاق الحي بنسبة 18.51 % مع رفاق الحي ،وعليه فهم محكومون بجماعة الرفاق بنسبة 59.25 %.

والمراهقون ضمن الفئة العمرية (15 - 16 سنة) يتمثلون مع رفاق الحي (المحيط الاجتماعي) بنسبة 38.57% . في مقابل نسبتين متقاربتين للمحيط المدرسي ومن الأسري بنسبة 31.42 %و 30.00 %على الترتيب ، ويظهر احتكاكهم بجماعة الرفاق بنسبة 69.99% .

ـ أما من يفوق سنهم 17 سنة ،أي المراهقة المتأخرة فيميلون للتقليد في المحيط الأسري بنسبة 42.3% ومن ثم المحيط الاجتماعي (رفاق الحي) بنسبة 38.46 %وأخيرا المحيط المدرسي بنسبة 19.23 %،ويظهر أيضا احتكاكهم بجماعة الرفاق بنسبة 57.69% .

وتظهر لنا نتائج الجدول :

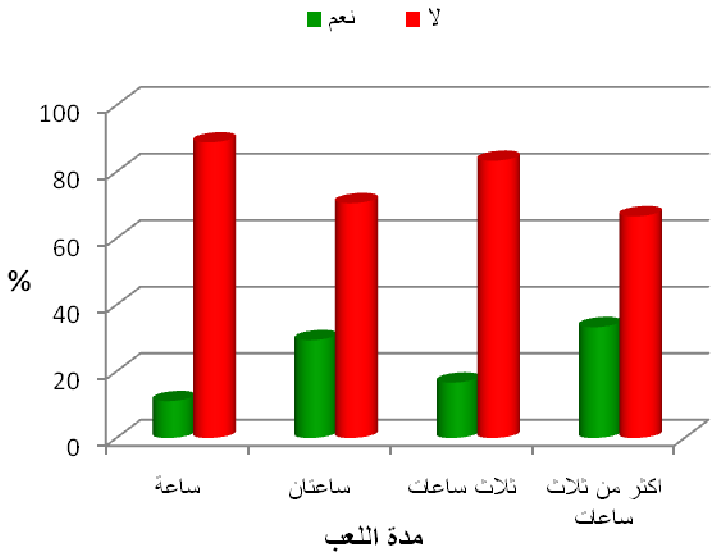
المراهق في مراهقته المبكرة يكون أكثر ميلا للتمثل (أي تقليد مشاهد العنف) وذلك في محيطه الأسري والمدرسي ومن ثم في محيطه الاجتماعي ،وهي تعكس خصائص حركية كون المراهق يبحث عن ملء فراغات ناجمة عن مهلة انتقال في سلوك وهويته لذلك فهو يبحث عن الكم لأنه يراه تعميرا للجوانب الحركية التي يراها ستعطيه صورة ومكانة وانطباعات لدى الآخرين . وهذا الترتيب نجده أيضا ضمن المراهقة المتوسطة إلا انه في المراهقة المتأخرة فميلهم للتقليد في المحيط كرد لنوعه التحرر عن السلطة الأسرية و من ثم الزعامة سواء في الأسرة أو ضمن جماعة الرفاق.

كما أن كلما كان هناك احتكاك بالرفقة الذي يتجلى في النمو الاجتماعي للمراهق لا سيما في المراهقة المتوسطة و بنسبة متقاربة بين المراهقة المبكرة و المراهقة المتأخرة كان هناك تأثير للرفقة و عليه. فالتمثل يكون قويا كلما كانت تأثيرات الرفقة قوية ،كون إن احتكاك المراهق بجماعة الأقران يوقد في المراهق رغبة في التقمص و التمثل , و من ثم التبني أي (تبني السلوك) ليتحول بعدها إلى فرد مشبع بقيم العنف و العدوان التي لم تكن في البداية سوى رموزا في العالم الافتراضي للعبة, و يظهر ذلك بشكل كمي في وسط المراهقين من خلال تبادل المشاعر السلوكية العنيفة. ويظهر اختبار كا^2 أن هناك دلالة إحصائية أي توجد فروق حسب السن في تمثل أفراد العينة لمشاهد العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيف.

كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
19.94	13.28	0.05	4	+

جدول رقم (62):استمرارية أفراد العينة في التمثل حسب مدة اللعب

مدة اللعب / استمرار التمثل	ساعة		ساعتان		ثلاث ساعات		أكثر من ثلاث ساعات		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	1	11.11	5	29.41	2	16.66	6	33.33	14	18.42
لا	8	88.88	12	70.58	10	83.33	12	66.66	42	55.26
المجموع	9	100	17	100	12	100	18	100	56	100



استمرارية افراد العينة في التمثل حسب مدة اللعب

نشير هنا إلى نسبة الامتناع (دون إجابة) و التي تمثل نسبة 62.66 %

تشير معطيات الجدول أن الذين يندمجون في اللعب الالكترونية العنيفة يتمثلون رموز العنف الافتراضي في المحيط الأسري بنسبة 40.15% متبوعا بالتمثل في المحيط الاجتماعي (رفاق الحي) و من ثم المحيط المدرسي, بنسب متقاربة و هي على الترتيب 30.7 % و 29.13% و يظهر لنا اثر الرفقة , بنسبة 59.83 %

أما الذين لا يندمجون في اللعب , فأيضا يتمثلون (إنهم لا يمثلون إلا نسبة ضئيلة 05 أفراد أي 3.78 % من مجموع أفراد العينة) , في المحيط الاجتماعي نسبة 60 % و بنفس النسبة أي 20 % في محيطه الأسري المدرسي التي تجعل اللاعب الذي المنغمس في العالم الافتراضي للعبة' عامل أساسي في التمثل إلى جانب عوامل أخرى قد تعود للتنشئة الأسرية أو الطباع الشخصية و غيرها وكتأثير عامل الاحتكاك بالرفقة.

و عليه: فتمثل المراهق لرموز العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية العنيفة محدود نسبيا يمثل ثلث أفراد العينة أي عامل ضمن العوامل النفسية و الاجتماعية الأخرى.و هو مقرون أيضا بتأثير الاحتكاك بالرفقة و كذا الاندماج في اللعب, و الذي فسر ضمن نظرية الانغماس. و حسب نظرية التقليد و المحاكاة, و النمذجة التـــي تقتضي (نمذجه رموز العنف , (مشهد عنيف)) و هو مقرون بعنصر الاندماج في اللعب , الذي فسر من خلال نظرية الانغماس التي وفقها يصمم عالم الافتراضي للعبة, وفق تقليد دقيق للواقع حيث تلغي الحواجز بين الواقع و العالم الافتراضي., و من جهة أخرى فان هذا يوجد مسالك جديدة و بديلة في التفكير و في الإحساس بالوجود في العالم الافتراضي, من خلال التماثل مع الشخصية الافتراضية و الإحساس بالتوترو بنوع من الالتحام معهما, و من ثم الانفصال الكلي عن الواقع الذي يخلق الإحساس بالمتعة , و هذا حسب نظرية الحضور, و استمرار التمثل مرتبط بمتغير المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في اللعب , أما المجال المكاني للتمثل فهو مرتبط بمتغيري الجنس و السن.

استنتاج جزئي

- غالبية أفراد العينة يندمجون في لعب الألعاب الالكترونية العنيفة لما توفره لهم البيئة الافتراضية من عوامل الانغماس والحضور. مع عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الاندماج الجنس والسن .
- أنواع الألعاب الالكترونية : "العاب حركة ، العاب إستراتيجية ، العاب محاكاة": تهيأ اللاعب للانغماس في عالم اللعبة الافتراضي وفق خصائص هذه الألعاب لاسيما العاب المحاكاة القائمة على مبدأ الواقعية .ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نوع الالعاب الالكترونية المفضلة والاندماج في اللعب .
- يعود اندماج أفراد العينة في العالم الافتراضي للعبة لتأثرهم بطبيعة البطل " التأثير الوجداني على نفسية المراهق "الذي يصوره مصممي الألعاب دوما بالبطل القوي الماهر الذي لا يقهر ، إلى جانب سيناريو الألعاب الذي يحقق التفاعلية .
- تتمايز اتجاهات المراهقين " أفراد العينة " في مجال تعلقهم بالبطل نظرا للطبيعة النفسية والانفعالية والوجدانية للمراهق، مع عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص تعلق الجنسين بالبطل الافتراضي..
- يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة مع جماعة الرفاق في الحي أولا " المحيط الاجتماعي " ومن ثم المحيط المدرسي ،فالمحيط الأسري ، بشكل محدود " ثلث أفراد العينة " وهذا مرهون بتأثير الرفقة ،وكذا عنصر

الاندماج في اللعب المرتبط هو الأخر بالحجم الزمني الذي يستغرقه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة مع وجود فروق ذات دلالة إحصائية بالنسبة للتمثل حسب متغير الجنس.

4 .8 التحليل والتعليق على الجداول الخاصة بالفرضية الثانية

الفرضية الثانية

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

1 .4 .8 مواصفات البطل الافتراضي حسب الجنس:

الجدول رقم (63): وضع البطل الافتراضي حسب الجنس

الجنس / وضع البطل الافتراضي	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
طفل	4	5.4	3	3.9	7	4.7
مراهق	53	71.6	42	55.3	95	63.3
بالغ	17	23	31	40.8	48	32
المجموع	74	100	76	100	150	100

معظم أفراد العينة يفضلون أن يكون بطلهم الافتراضي مراهقا بنسبة 63.3 % , مقابل نسبة 32 % يفضلون أن يكون بالغا. في حين أن قلة منهم يفضلون أن يكون البطل في صورة طفل بنسبة 4.7 % و بنفس الترتيب نجده لدى كل من الجنسين , أي الذكور و الإناث, فكلاهما يفضلان البطل في وضع مراهق بنسبة 71.6 % (ذكور) و 42 % (إناث) على الترتيب, أما لوضع البطل البالغ , فهو لدى الذكور بنسبة 23 % أما الإناث فيحبذن أيضا البطل المراهق بنسبة 55.3 % و تليه وضع البطل البالغ بنسبة 40 % .أما عن وضع البطل الافتراضي كطفل لا تمثل سوى نسبة ضئيلة لكلا الجنسين تقدر ب 5.4 % و 3.9 % على الترتيب.

و هذه النتائج تعكس خصوصيات المراهق , الذي يسعى إلى إيجاد نموذج _ صحبة افتراضية أو قدوة – و هو صورة البطل الذي يريد أن يماثله في السن إلى جانب رغبته في الرشد و النضج بتعلقه بصورة البطل البالغ ناهيك عن التحرر أو التخلص من صفات الطفولة التي تصاحبه و السعي للتحرر

منها قصد الوصول إلى النضج. ويظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص وضع البطل الافتراضي حسب الجنس"أي لا توجد فروق بين الجنسين في اختيار وضع البطل الافتراضي".

كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
5.43	6.99	0.05	2	-

الجدول رقم (64): وضع البطلة الافتراضي حسب الجنس

الجنس	ذكر		انثى		المجموع	
وضع البطلة الافتراضية	ك	%	ك	%	ك	%
طفلة	3	4.1	6	7.9	9	6
مراهقة	57	77	51	67.1	108	72
بالغة	14	18.9	19	25	33	22
المجموع	74	100	76	100	150	100

و نفس النتائج نجدها في صورة البـــــطلة الافتراضية في الألعاب الالكترونية , حيث يحبذ أفراد العينة وضع البطلة الافتراضية كمراهقة بنسبة 72% و من ثم بالغة بنسبة 22 % , مقـــــابل نسبة 6 % في صورة طفلة و هي بنفس الترتيب لدى الجنسين بحيث نجد اختيار الذكور يصـــــيب نسبة 77 % للبطلة الافتراضية في صورة مراهقة و من ثم بالغة بنسبة 18.9 % أما الإناث فنجد تفضيلهن أيضا للبطلة في صورة مراهقة و من ثم بالغة بنســــــــبة 51 % و من ثم 19% على الترتيب .

أما عن وضع البطلة الافتراضية كطفلة فهي لا تمثل الا نسبة ضئيلة تقدر بـ: 4.1% و 7.9 % لدى كل من الذكور و الإناث على الترتيب, و هي تعكس خصوصية المراهق كما ذكرنا بالنسبة لوضع البطل الافتراضي. كما أن معظم مصممي العاب الفيديو يتجهون الى تصميم وضع البطل الافتراضي او البطلة الافتراضية في صورة مراهق, أو بالغ, خاصة العاب المغامرات او الألعاب الإستراتيجية او المحاكاة الواقعية. . ويظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص وضع البطل الافتراضي حسب الجنس"اي لا توجد فروق بين الجنسين في اختيار وضع البطلة الافتراضي".

كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
2.01	6.99	0.05	2	-

الجدول رقم (65): نوع البطل الافتراضي حسب الجنس

الجنس / نوع البطل الافتراضي	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
آلة	4	5.4	4	5.3	8	5.3
إنسان	66	89.2	69	90.8	135	90
حيوان	4	5.4	3	3.9	7	4.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

90% من أفراد عينتنا يختارون نوع البطل الافتراضي كانسان, مقابل نسبة ضئيلة مقدرة بـ : 5.3 % و 4.7 % المجسد لنوع آلة او حيوان, و هي بنفس الترتيب و لدى كل من الذكور و الإناث, فبالنسبة لنوع البطل الافتراضي كانسان فهو نسبة 89.2 % بالنسبة للذكور و 90.8 % بالنسبة للإناث.أما نوع الآلة فهو بنسبة 5.4 % ذكور و 5.3 % إناث،وفيما يخص نوع الحيوان فهو بنسبة 5.4 % ذكور و 30.9 % إناث .و هي تعكس خصوصيات المراهق و اتجاهه نحو الألعاب الأكثر واقعية و التي يتجسد فيها البطل كانسان لان ما يدفعه للعوالم الافتراضية للألعاب الالكترونية هو رغبته في إيجاد هوية و انتماء له, تجسده صورة البطل الإنسان او رغبته في تمثل النموذج – البطل الإنسان - .. ويظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص وضع البطل الافتراضي حسب الجنس"اي لا توجد فروق بين الجنسين في اختيار نوع البطل الافتراضي".

كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
0.22	6.99	0.05	2	-

الجدول رقم (66): نوع البطلة الافتراضي حسب الجنس

الجنس / نوع البطلة الافتراضية	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
آلة	3	4.1	6	7.9	9	6
إنسان	69	93.2	69	90.8	138	.92
حيوان	2	2.7	1	1.3	3	2
المجموع	74	100	76	100	150	100

نفس النتائج تماثل صورة نوع البطلة الافتراضية حيث يتجدد اختيار العينة في كونها إنسانة بنسبة 92 % و من ثم آلة (روبو) بنسبة 6 % , و أخيرا في صورة حيوان بنسبة 2 % و بنفس الترتيب نجده لدى الجنسين.حيث يفضل الذكور ان تكون البطلة الافتراضية أنسانا بنسبة 93.2 % , و من ثم عبارة عن الة بنسبة 4.1 % , و أخيرا في صورة حيوان بنسبة 2.7 % ،أما الإناث فهن أيضا يفضلن ان تكون بطلتهن الافتراضية في شكل إنسان بنسبة 90.8 % , و من ثم آلة بنسبة 7.9% , و أخيرا حيوان بنسبة ضئيلة جدا أي : 1.3 % .وهو يعكس الاتجاه نحو الواقعية و إيجاد صبغة افتراضية , و تعلقه بصورة البطل الإنسان الذي يجد فيه اللاعب ذاته. ويظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص نوع البطل الافتراضي حسب الجنس"اي لا توجد فروق بين الجنسين في اختيار نوع البطلة الافتراضية".

كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
1.33	6.99	0.05	2	-

الجدول رقم (67): شكل البطل الافتراضي حسب الجنس

الجنس	ذكر		أنثى		المجموع	
شكل البطل الافتراضي	ك	%	ك	%	ك	%
جميل	1	1.4	2	2.6	3	2
قوي	17	23	36	47.4	53	35.3
جميل وقوي	56	75.7	38	50	94	62.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

يتجه أفراد العينة في البحث عن النموذج المتكامل الذي يجمع بين الجمال و القوة في شكل البطل الافتراضي الذي يكون في صورة إنسان بنسبة 62.7%, مقابل صورة البطل القوي بنسبة 35.3 % أما عن صفة الجمال فهي منفردة لا تمثل سوى نسبة 2 % ,أما ذكور العينة فيتجهون نحو النموذج المتكامل (القوة و الجمال) بنسبة 75.7 % مقابل 23 % لشكل البطل القوي, بحيث لا تتعدى نسبة الجمال 1.4 % ،و الإناث يبحثن عن النموذجين بنسبة متقاربة, أعلاها لشكل البطل الذي يجمع بين القوة و الجمال بنسبة 50 % , و للبطل القوى بنسبة 47.4 % في حين لا يمثل الجمال أهمية لديهن و تؤكده نسبة 2.6 %.

و عليه الجنسان يبحثان عن النموذج المتكامل, فبطلبهم المفصل هو قوي و جميل او قوي , و هو عنوان للبطولة و القوة التي يبحث عنها المراهق , و تعبر عن مكنوناته في حاجته في تمثل صورة البطل القوي و الجميل. . ويظهر اختبار كا^2 وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص شكل البطل الافتراضي حسب الجنس"أي توجد فروق بين الجنسين في اختيار شكل البطل الافتراضي".

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
10.33	6.99	0.05	2	+

الجدول رقم (68): شكل البطلة الافتراضي حسب الجنس

الجنس / شكل البطلة الافتراضية	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
جميلة	17	23	23	30.3	40	26.7
قوية	5	6.8	12	15.8	17	11.3
جميلة وقوية	52	52	41	53.9	93	62
المجموع	74	100	76	100	150	100

يتجه أفراد العينة إلى النموذج المتكامل الذي يجمع بين القوة و الجمال في شكل البطلة الافتراضية بنسبة 62 % إلى جانب تحبيبهم لصورة الجمال في بطلتهم الافتراضية فهي لا تمثل سوى نســـــــــبة 11.3 %.

أما الذكور فهم أيضا يحبذون شكل البطلة الافتراضية القوية و الجميلة بنسبة 52 % , و ثم الجمال بنسبة 23 % و يليه نسبة الجمال أي 6.8 % بالنسبة

و اللواتي يحبذن الجمال و القوة في شكل بطلتهم الافتراضية تقدر نسبتهن ب: 53.9% و من ثم الجمال بنسبة 30.3 % و نصف النسبة أي ما يعادل 15.8 % لعنصر القوة

و عليه فحاجة الذكور في البحث عن نموذج البطلة التي عادة ما تتسم بالقوة و الجمال هو شرط أساسي كمعيار للبحث عن نموذج الأنوثة و هم يحبذونها قوية و عنوان للبطولة و القوة لا سيما هنا ما يتجسد في شكل البطلة لارا كروفت التي لاقت رواجا كبيرا في أوساط المراهقين , حتى ان احد المراهقين "افراد العينة "وبكل تأثير يثير رغبة عاطفية جامحة (اه....تومب رايدر, و نقصد هنا بطلة لعبة تومب رايدر, و هي لارا كروفت و من ثم الجمال الذي قلنا انه من محددات الأنوثة التي يبحث عنها المراهق في صورة نصفه الأخر و تعكس حاجته العاطفية و تعلقه بالجنس الأخر.

و يبقى عنوان البطولة هو القوة كونه المحرك الأساسي لطبيعة الألعاب الالكترونية العنيفة خاصة العاب المغامرات و الاكشن و غيرها . . ويظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص شكل البطلة الافتراضية حسب الجنس"اي لا توجد فروق بين الجنسين في اختيار شكل البطلة الافتراضية".

كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
3.89	6.99	0.05	2	-

1. 4. 8 أخلاق البطل الافتراضي

الجدول رقم (69): أخلاق البطل الافتراضي

الجنس / أخلاق البطل	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
محاربة الظلم	48	64.9	40	52.6	88	58.7
التفوق على الآخرين	10	13.5	12	15.8	22	14.7
الحفاظ على مملكته	4	5.4	4	5.3	8	5.3
الدفاع عن النفس	12	16.2	17	22.4	29	19.3
آخر	-	-	3	3.9	3	2
المجموع	74	100	76	100	150	100

بالرغم من أن العاب العنف الالكترونية سمتها الغالبة هي العنف و العدوان , إلا أنها تجسد فيها صورة البطل الافتراضي جملة من الأخلاق التي تعبر عن المهام الموكلة للبطل عبر سيناريو الألعاب والذي يجسد بصورة تحمل الإثارة و من اجل تحقيق الانغماس, و الحضور في العالم الافتراضي للعبة

و عليه فالبطل الافتراضي يصور بشكل ايجابي فهو محارب للظلم, او أن مهمته تنحصر في محاربة الظلم بنسبة 58.7 % و من ثم الدفاع عن النفس بنسبة 19.3% و من ثم التفوق على الآخرين, و من ثم الحفاظ على المملكة اما نسبة 2% فأفادت بأخلاق أخرى تمثلت في شكل مهام أيضا و هو الدفاع عن الحب (الدفاع عن حبيبته) و مساعدة الغير.

و بنفس الترتيب نجد أن أخلاق البطل لدى الذكور بنسبة 64.9 %بنسبة 64.9 %لمحاربة الظلم و 16.2% للدفاع عن النفس و 13.5% للتفوق عن الآخرين و 16.8 % للحفاظ عن المملكة

و الإناث بدورهن أيضا يفضلن في إبطالهن الافتراضيين خلق محاربة الظلم بنسبة 52.6% ومن ثم الدفاع عن النفس بنسبة 22.4 % و التفوق على الغير بنسبة 15.8 % , و الحفاظ على المملكة بنسبة 5.3% و نسبة 3.9 % لخلق مساعدة الغير و الدفاع على الحب.

وتصوير البطل دوما بصورة ايجابية تتجسد في محاربة الظلم , كما تصوره سيناريوهات الالعاب , نجدها في لعبة (Call of dutty) في صفة البطل الأمريكي و الذي يسعى لتحرير منطقة الشرق الأوسط (العراق) من النظام الفاسد , و قتل كل العراقيين المسلمين, و المراهق العربي , يتلذذ بفعل القتل الافتراضي لإخوانه و يمجد بطولة البطل الأمريكي, و كذا في لعبة (C.S1.6) (كونتر ستريك) في مهمة القضاء على الإرهاب , اما خلق الدفاع عن النفس فنجده كمثال في سلسلة RESIDENT EVIL 5 , في سعي البطل للدفاع عن نفسه من وحوش الزومبي, في رحلة للقضاء على الفيروس البيولوجي الذي حول آهل قرية (الصومال) إلى وحوش.

أما عنوان التفوق على الغير , فتجسده لعبة TEKKUN 3 في صورة البطل (جين) في مصارعة (الوحش أولا ثم جده Heihachhi) و التفوق عليه , وهي تعكس رغبة المراهق في التميز و كذا البطولة و مهمة الحفاظ على المملكة, نجدها تتجسد خاصة في الألعاب الإستراتيجية , حيث على البطل إدارة مملكته و تطوير اقتصادها و الدفاع عنها – (لعبة AGE OF EMPIER على سبيل المثال) .و هذه نجدها لدى الذكور خاصة لان مثل هذه الألعاب يتطلب تركيزا , و القدرة على التخطيط و ادارة الأزمات....., ومن جهة أخرى فهي تجسد الإحساس بالزعامة و السلطة .

و تعبر الإناث عن ميولا تهن العاطفية في سعي البطل في الدفاع عن حبـــيبته, و كذا مساعدة الغيـــــــر.

و عليه فالبطل الافتراضي يصور بمنظور ايجابي مشحون في قالب من الصور و الجرافيكس الذي يسمح بالانغماس و الحضور في حدود عقول الناشئة في العالم الافتراضي ومهيأ لشحنه بقيم غربية تعكس خلفية ثقافية ليبرالية (النظام الجديد و العولمة) في التـــفوق و السيـــطرة على الغير و قيادة العالم. يظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص أخلاق البطل حسب الجنس

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
4.71	8ً.49	0.05	4	-

الجدول رقم (70): أخلاق البطلة الافتراضية

الجنس / أخلاق البطلة	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
محاربة الظلم	28	37.8	33	43.4	61	40.7
التفوق على الآخرين	15	20.3	20	26.3	35	23.3
الحفاظ على مملكته	8	10.8	5	6.6	13	8.7
الدفاع عن النفس	23	31.1	11	14.5	34	22.7
أخر	-	-	7	9.2	7	4.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

لما نجد نفس الترتيب أو أخلاق البطلة المتمثلة أولا في محاربة الظلم بنسبة 40.7 % و من ثم التفوق على الغير بنسبة 23.3 % و الدفاع عن النفس و الحفاظ على المملكة بنسبة 8.7 % و آخر نسبة 4.7 %المتمثلة أيضا في الدفاع عن الحب و مساعدة العجز.

ونفس الترتيب نجده لدى الذكور بنسبة 37.8 % لمحاربة الظلم و31.1 % للدفاع عن النفس و 20.3% للتفوق على الآخرين و10.8 % للحفاظ على المملكة ،ونفسه أيضا لدى الإناث 43.4 % منهن يفضلن خلق محاربة الظلم ،و26.3 %للتفوق على الآخرين في حين نجد 14.5 %للدفاع عن النفس ،9.2% تجسد في مساعدة الغير ، إلى جانب نسبة 6.6 % في مجال الحفاظ على المملكة.

ومن بين هذه الأخلاق نجدها تجسدها شخصية LARA CROFT في لعبة TOMBRAIDI فهي تسعى لاسترجاع الكنوز ،وفي سلسلة من المغامرات تنعكس قدرتها للتفوق على الآخرين،وكذا محاربة الأشرار الذين يريدون النيل من تلك الكنوز الثمينة .

وعليه فبالنسبة لأخلاق البطل الافتراضية ، فإن النتائج تعكس لنا فروقا في ترتيب هذه الأخلاق التي تعبر في جوهرها عن مهام البطلة وأيضا حسب الجنس في اختيار هذه الأخلاق.حيث نلمس فروقا بين الجنسين في مجال أخلاق البطلة الافتراضية من حيث ترتيبها و نسبتها. يظهر اختبار كا^2 وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص أخلاق البطلة الافتراضية حسب الجنس.

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
14.9	13.28	0.01	4	+

الجدول رقم (71): أخلاق المنافس أو العدو الافتراضي في اللعبة

الجنس / أخلاق العدو او المنافس	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
عنف	36	48.6	30	39.5	66	44
الظلم	18	24.3	26	34.2	44	29.3
التسلط	8	10.8	6	7.9	14	9.3
الخيانة	11	14.9	11	14.5	22	14.7
آخر	1	1.4	3	3.9	4	2.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

يوضح لنا الجدول جملة من أخلاق المنافس أو العدو المتمثلة في العنف بنسبة 44% ،والظلم بنسبة 29.3 %والخيانة بنسبة 14.7 % إلى جانب التسلط بنسبة 9.3 %،وهو أيضا تتجمع فيه كل هذه الصفات ،إلى جانب كونه شريرا بنسبة 2.7 %. و ذكور العينة أيضا يجدون في صورة المنافس او العدو قيما سلبية تتمثل في العنف بنسبة 48.6% ،والظلم بنسبة 24.3% والخيانة بنسبة 14.9 % والسلطة بنسبة 10.8% إلى جانب 1.4 %تمثل جميع الصفات والأخلاق .أما الإناث فيعبرن أيضا عن صورة منافس أو عدو .بطلهن الافتراضي بالعنف بنسبة 39.5 %،والظلم بنسبة 34.2% والخيانة بنسبة 14.5% ، الى جانب التسلط بنسبة 7.9 %وجميع الصفات بنسبة 3.9% .

وبما أن مصممو الألعاب الالكترونية العنيفة فعادة أن يكون العنف المظهر الأول الذي يتمثل المنافس او العدو , لأنها تصور لنا البطل بصورة ايجابية ومن ثم إمكانية التقمص , فالمنافس يجب أن يكون بأبشع الصور و هو الذي يجسد صورة العنف و الظلم. و التسلط و الخيانة, و ما يصدر من أفعال عنف من اتجاه البطل فهو عنف مشروع,, فهو في مهمة محاربة الظلم.

فهذه المنظومة القيمية تشكل خطرا قيميا له أبعاده التراكمية لا سيما في الألعاب التي تمس طبيعة الشعوب العربية ومقوماتها , فماذا يمكن أن ترسخ في ذهن اللاعب الطفل و المراهق الذي يجسد صورة

البطل الأمريكي البطل الذي يحارب الظلم في منطقة الشرق الأوسط, أما المدافع الحقيقي عن نفسه و حقه الشرعي في الدفاع عن الوطن فهو إنسان ظالم, متسلط شرير كما تصوره بلباس بال وبشكل دنيء و غير ذلك من الألعاب . يظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص أخلاق المنافس أو العدو حسب الجنس.

كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
5.33	13.28	0.01	4	-

الجدول رقم (72): معنى انتصار البطل الافتراضي في اللعبة حسب متغير الجنس

الجنس / المعنى الانتصار	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
مهارتك في اللعب	40	54.1	50	65.8	90	60
الاعتزاز بالبطل	34	45.9	26	34.2	60	40
المجموع	74	100	76	100	150	100

يعبر انتصار اللعب ضمن الجدول الآتي ضمن مؤشرين هما: المهارة في اللعب و الاعتزاز بالبطل نسبة 60 % للمهارة و 40 % للاعتزاز بالبطل, و بنفس الترتيب نجدها لدى الجنسين فعند الذكور تمثل نسبة المهارة ب: 54.1 % و للاعتزاز بالبطل نسبة 45.9 % , أما الإناث فمهارتهن في اللعب تقدر بنسبة 65.8 % و 34.2 % باعتزازهن ببطلهن الافتراضي , و هي تعكس وعي المراهق و قدرته على التحكم في آليات التكنولوجيا و في التعامل مع الحاسوب من خلال فهم قواعد اللعب على الجهاز, او العاب الشبكات ,او التحكم في اللعـبة من خلال أنظمة التحكم و منها أجهزة البلاي ستيشن . وان إتقان الممارسة " المهارة في اللعب " عنصر أساسي للاندماج في اللعب "ففي مرحلة معينة من التحكم في اللعب يقل مستوى الشعور التفكيري فالأيدي تظهر وكأنها تتحرك لوحدها وبعيدة عن كل مراقبة مقصودة وبالفعل بالنسبة للاعب في نشاطه الذي يشعر أن هنالك تحكما مباشرا في شخصية اللعبة وليست حركة الأصابع التي تقوم بذلك ،فاللعب الجيد والوصول غالى متعة التحكم التقني في اللعبة يعد بمثابة محصلة مسار اندماج " [1].

إلى جانب رغبتهن النفسية في الاعتزاز بصورة البطل الذي يجسده افتراضيا و آليا من خلال التحكم في آليات اللعب. يظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص معنى انتصار البطل حسب الجنس .

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
2.26	5.84	0.05	1	-

الجدول رقم (73) معنى انهزام البطل الافتراضي في اللعبة حسب متغير الجنس

الجنس / معنى الانهزام	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
عدم التحكم في قواعد اللعبة	18	24.3	24	31.6	42	.28
الإحباط	8	10.8	17	22.4	25	16.7
التحدي	32	43.2	27	35.5	59	39.3
لا شيء	16	21.6	8	10.5	24	16
المجموع	74	100	76	100	150	100

تظهر لنا نتائج الجدول الأتي أن المراهقين يعزمون على التحدي من خلال لعبهم العاب الكترونية في تحقيق الفوز بنسبة 39.3 % , كما أنهم يرجعون سبب انهزام البطل الافتراضي خلال اللعب, بعدم تحكمهم في آليات اللعب،كما أنهم يصابون بنسبة 28 % في حين ان نسبة 16.7 %يصابون بالاحباط عند الفشل وبنسبة متقاربة اي 16% من أفراد العينة لا يمثل لهم انهزام البطل أي شيء.

و بالنسبة للجنسين فيعبر لهم انهزام البطل على التحدي و الإصرار قصد النجاح في اللعب بنسبة 43.2 % و من ثم عدم تحكمهم في اللعب بنسبة 24.3 % و من ثم نسبة 21.6 % لا يعني لهم شيئا و شعورهم بالإحباط بنسبة 10.8 %

و الإناث ايضا يعتبر التحدي بالنسبة لهم كتعبير عن انهزام البطل الافتراضي بنسبة 35.5 % الى جانب عدم تحكمهن في اللعب بنسبة 31.6 % و إصابتهن بالإحباط بنسبة 22.4 % و أخيرا فان انهزام البطل لا يعني لهن شيئا .

تعكس هذه النتائج خصوصية المراهق في تعامله مع العالم الافتراضي للعبة, و هي تعبر عن جوانب معرفية إدراكية و جوانب نفسية. فمن الناحية النفسية نلمح صفة التحدي و الإصرار لإثبات النفس و التفوق إلى جانب عامل الإحباط الذي يعبر عن الفشل أو رد فعل آخر كالغضب و الانفعال و الذي قد يتطور إلى العنف المادي , حيث عبر احد العينة انه إذا لم يتمكن النجاح باللعبة من خلال الحصول على نقاط أكثر و فشله المعبر عنه بنهاية اللعبة قد يصل به الأمر انفعاليا إلى (نرفد البلاي و نرميها) , كتعبير عن قمة الانفعال و التوتر الناتج عن الحضور في العالم الافتراضي للعـــبة كما عبرت عنه دراسة الحضور (انظر الدراسات السابقة)

و أيضا فان المستوى المعرفي للمراهق كفيل بتحديد حدود و معالم العالم الافتراضي للعبة, فهو يدرك انه يلعب و هو الذي يتحكم في البطل الافتراضي و تحريكه وفق متطلبات اللعب, فانهزام البطل هو تعبير عن عدم التحكم في اللعب الجدول رقم (74) ب, و هذه ما هي إلا العاب, أي أنها لا تؤثر فيه انفعاليا و تبقى مجرد لعبة. يظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص معنى انهزام البطل حسب الجنس .

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
7.11	7.81	0.05	3	-

الجدول رقم (74): رغبة أفراد العينة في أن يصبحوا مثل بطلهم الافتراضي حسب متغير الجنس

الجنس / الرغبة	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	33	49.25	30	41.09	63	45
لا	34	50.74	43	58.9	77	55
المجموع	67	100	73	100	140	100

نشير إلى نسبة الامتناع تقدر ب: 6.66 %

تعكس لنا نتائج الجدول أن نسبة 55% من أفراد العينة لا يرغبون في أن يصبحوا مثل أبطالهم الافتراضيين مقابل نسبة 45 % لهم رغبة في ذلك ،و بنفس الترتيب نجده لدى الذكور , نسبة بين الرغبة و عدمها , الممثلة بـ: 49.25% و 50.74 % على الترتيب.اما الإناث فتنعدم لديهم الرغبة بنسبة 58.9 % وتوجد عند بعضهن نسبة 41.09 % على الترتيب.

و هي تعكس لنا رغبة الفرد كمراهق في إيجاد عالم يحتويه يجد فيه ذاته (انتماء و هوية) و البحث عن صفات بطولية تجسدها صورة البطل الافتراضي, فحين أن الإدراك المعرفي للمراهق دوما يعيده للواقع, باعتبار أن ذلك مجرد خيال و لا يمكن محاكاته واقعيا و لا سميا بعرض الأعمال البطولية الخارقة للعادة, وان كان هناك وجود لرغبة كامنة جامحة في نفس المراهق, إلا إن ذلك يستحيل. . يظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص رغبة أفراد العينة في أن يصبحوا مثل بطلهم الافتراضي حسب الجنس .

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
0.69	5.84	0.05	1	-

الجدول رقم (75) : تعليل رغبة أفراد العينة في أن تصبح مثل البطل الافتراضي حسب متغير الجنس

الجنس	ذكر		أنثى		المجموع	
التعليل	ك	%	ك	%	ك	%
صفات البطل	5	23.8	7	41.17	12	31.57
أخلاق البطل	4	19.4	5	29.41	9	23.68
متعة العنف الافتراضي	6	28.57	1	5.88	7	18.42
التعلق بالبطل	2	9.52	2	11.76	4	10.52
الإثارة وحب المغامرة	4	19.4	2	11.76	6	15.78
المجموع	21	100	17	100	38	100

نشير هنا إلى أن الذين قدموا تعليلا لرغبتهم في أن يصبحوا مثل بطلهم الافتراضي (38 فرد من بين 63 فرد صرحوا برغبتهم أي نسبة 60.31 %).

تبين لنا نتائج الجدول أن الدافع حول رغبة المراهقين (أفراد عينتنا) لان يصبحوا مثل بطلهم الافتراضي تتجلى في صفات البطل بنسبة 31.57 % و أخلاقه بنسبة 23.68 % إلى جانب الإحساس بمتعة العنف الافتراضي بنسبة 18.42 % و كذلك الإثارة و حب المغامرة بنسبة 15.78% و أخيرا مدى تعلقهم بالبطل الافتراضي بنسبة 10.52 %

أما عن الذكور الدافع لديهم هو متعة العنف الافتراضي, و من ثم صفات البطل بنسبة 23.8 % و من ثم أخلاق البطل و الإثارة و حب المغامرة بنفس النسبة أي 19.4 % و أخيرا التعلق بالبطل بنسبة 9.52 % أما الإناث فهن يعللن رغبتهن بما يحمله أيضا البطل من صفات البطولة بنسبة 41.17 % و من ثم أخلاقه بنسبة 29.41 % و من ثم الانجذاب نحو الإثارة و حب المغامرة بنفس الـنسبة أي 11.76 % و أخيرا متعة العنف الافتراضي بنسبة 5.88 % .

بالمقارنة بين الجنسين نجد هناك كما نرى في إجابات المبحوثين عدا اهتمامهم جميعا (أي ذكور و إناث) بدافع رغبتهم في ان يصبحوا مثل بطلهم الافتراضي و هو ما يجسده البطل من صور البطولة و القوة و إن كان في المرتبة الأولى لكليهما فهو بأكبر نسبة لدى الإناث من الذكور

أما عن متعة العنف الافتراضي فهي لدى الذكور في المرتبة الثانية أما الإناث فلا تمثل لديهن سوى نسبة ضئيلة أي المرتبة الأخيرة و نعلل ذلك بالخصائص الانفعالية لكلا الجنسين , فالذكور دوما عنوان للتمرد و و الثورة و أكثر عدوانية من الإناث حسب ما اقرته دراسات عديدة و هم يجدون (العنف الذي تصوره هذه الألعاب (قتل, دمار, زهق أرواح, أشلاء, ضحايا المتفجرات...) متنفسا - لتفريغ مكبوتهم عن العنف و العدوان و التلذذ به كمشهد من مشاهد البطولة, في حين أن الإناث لا يستجبن بطبعهن لهذا النوع من العنف المادي فهن أكثر ميلا للعنف الرمزي او النفسي المتمثل في نصب المكائد خاصة ما نجد في لعبة الجاسوسات (Need For Speed) .و أخلاق البطل لها اعتبار لدى الإناث أكثر من الذكور لالتصاقها بصفات البطل, الذي هو عنوان لمحاربة الظلم و القضاء على الأشرار.

و أيضا الإناث أكثر تعلقا بصورة البطل الافتراضي التي ترتسم فيها صورة الفارس في ذهن الفتاة , وفقا لنموها العاطفي و إحساسها اتجاه الجنس الأخر فهي ترتسم النموذج البطل, و الذي نجده افتراضيا في صورة البطل الافتراضي , أما لدى الذكور فلا يمثل نسبة كبيرة

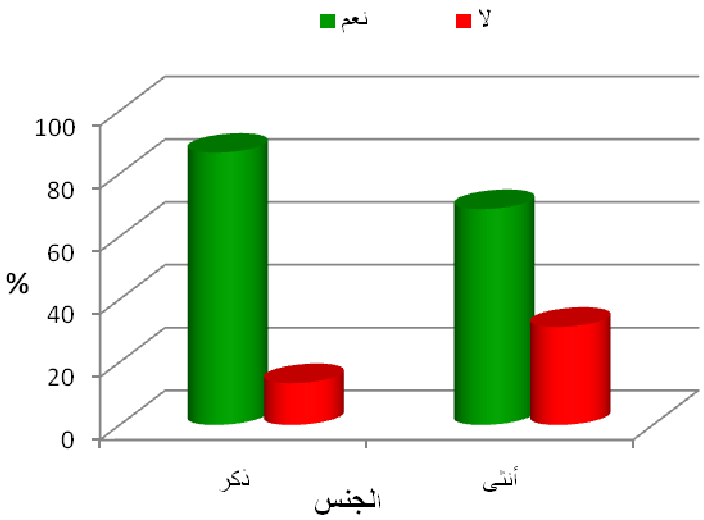
و أخيرا تبقى الإثارة و سيناريو المغامرات الخاصة بالألعاب الالكترونية المصممة بطريقة الجرافيكس الثلاثي الأبعاد الذي يسمح بالانغماس في اللعبة و الحضور فيها من دوافع رغبة المراهق سواء كان ذكرا أو أنثى, و إن كان لدى الذكر بنسبة تفوق ذلك.

و عليه فإننا نلمس فروقا تكشفها النسب في اتجاهات المراهقين الذكور و المراهقات البنات بالنظر لتعليل رغبتهم في أن يصبحوا مثل بطلهم الافتراضي.

الجدول رقم (76): تعليل عدم رغبة افراد العينة في ان تصبح مثل البطل الافتراضي حسب متغير الجنس

الجنس / الرغبة	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	13	86.66	11	68.75	22	75.86
لا	2	13.33	5	31.25	7	24.13
المجموع	15	100	16	100	29	100

النسبة قليلة و الممثلة ب: 37.62 % من مجموع 77 % الذين صرحوا بعدم رغبتهم في ان يصبحوا مثل بطلهم الافتراضي , عللوا ذلك كون هذه الألعاب ما هي إلا مجرد خيال , نسبة75.86 % ومع استحالة وقوع الآمر بنسبة 24.13 % و هي بنفس الترتيب أيضا بالنسبة لمتغير الجنس.



تعليل عدم رغبة افراد العينة في ان تصبح مثل البطل الافتراضي حسب متغير الجنس

فالذكور يعللون ذلك على أنها (خيال أو مجرد لعبة) بنسبة 86.66 % مقابل (استحالة الأمر) بنسبة 13.33 %

و نفس الشيء بالنسبة للإناث فهي مجرد لعبة (خيال) و مستحيل فعل ذلك بنسبة 68.75 %و 31.28 %

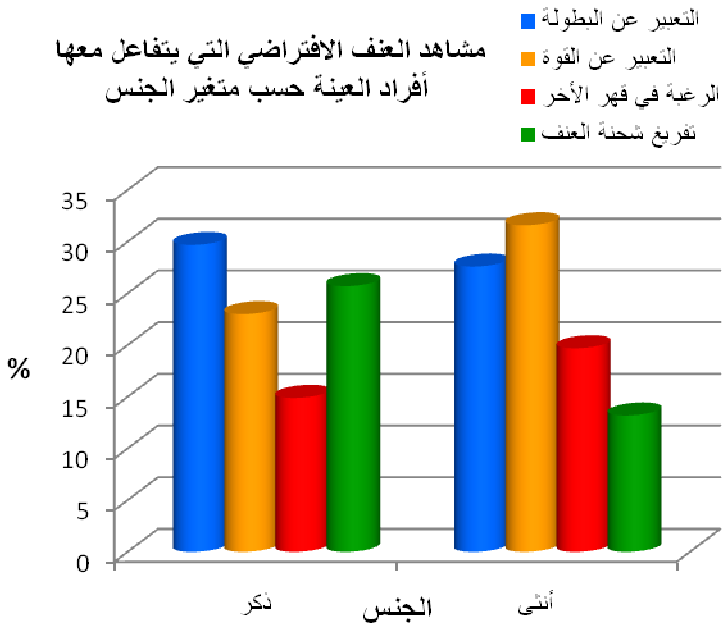
و النتائج تعكس مدى الوعي و الإدراك الذي يفسره النمو المعرفي للمراهق الذي يدرك التمييز بين الواقع و الخيال او بين حدود العالم الواقعي و كذا حدود العالم الافتراضي في كون أن أبطال الألعاب

الالكترونية العنيفة لا مكان لهم في واقعهم الشخصي و إن كانت هناك رغبة كامنة, فلا يمكن تحويلها إلى فعل إجرائي لان سيناريو الألعاب الالكترونية العنيفة تصور البطل بصفات و قدرات خارقة لا يمكن تمثلها واقعيا (الطيران و التحول من حالة لأخرى....) عدا بعض السلوكات و التصرفات العادية كالضرب و المطاردة أحيانا و حتى فعل القتل و مواجهة الأشرار, فلا يمكن ذلك كونه مرتبط بظروف الحرب و العدوان كما أن التنشئة الاجتماعية تحول دون الاعتراف , بمثل هذه المظاهر و السلوك لحدود اجتماعية لا يمكن للمراهق تجاوزها.

الجدول رقم (77): مشاهد العنف الافتراضي التي يتفاعل معها أفراد العينة حسب متغير الجنس

الجنس / مشاهد العنف	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
تدمير بمختلف الوسائل	17	23	25	32.9	42	.28
صراع	23	31.1	20	26.3	43	28.7
قتل	21	28.4	27	35.5	48	32
رعب	13	17.6	4	5.3	17	11.3
المجموع	74	100	76	100	150	100

يمثل فعل القتل نسبة تقدر بـ: 32 %من مشاهد العنف الافتراضي إلى جانب فعل التدمير بمختلف الوسائل و الذي يتجلى في انهيار المباني و التفجيرات و تصوير مختلف أنواع الصراع بنســـبة 28 %و 28.7% و هي نسب متقاربة , و أخيرا تصوير مشاهد الرعب بنسبة 11.3 %



و بنفس الترتيب نجده لدى

الإناث بالنسب الآتية على الترتيب و هي: 35.5% (قتل) و 32.9 % (تدمير) و 26.3 % (صراع) و أخيرا الرعب بنسبة 5.3%

أما الذكور فيحبذون صور الصراع على المستوى الشخصي (صراع البطل و منافسته في الألعاب الفردية) أو صراعات الحروب في الألعاب الجماعية و منها الألعاب الإستراتيجية مثل في سلسلة لارا كروفت بنسبة 31.1% و من ثم القتل بنسبة 28.4% و بعدها صور التدمير بنسبة 23 %و أخيرا مشاهد الرعب بنسبة 17.6%

و بالمقارنة بين الجنسين فإننا نجد أن تفضيل المراهق الذكر لمشاهد الصراع للتعبير عن بطولة شخصية و منها التعلم الدفاع عن النفس و قد تعرض بصفة اقرب للواقع في شكل حركات يمكن محاكاتها واقعيا تساعده في تعامله مع الأخر في مجال الدفاع عن النفس او استعراض العضلات لقهر الأخر و إيذائه.

في حين نجده لدى الإناث في المرتبة الثالثة كونهن أكثر هدوءا لمحاشاتهن الدخول في النزاعات الشخصية مع الأخر و الاقتصار على الدفاع على أنفسهن في حالة تعرضهن للأذى.

أما فعل القتل لاسيما بمنظور FBS الذي يعزز الفوز بعدد القتلى و هو مؤشر لنجاح اللاعب في لعبته فنجده لدى الإناث في المرتبة الأولى و الذكور في المرتبة الثانية و هو بدافع متعة العنف الافتراضي لأنه فعل لا يمكن محاكاته واقعيا إلى في ظروف الحروب، و لا يلجا المراهق إلى ذلك إلا إذا استثنينا حوادث جنوح الأحداث ،و هي حالات شاذة ترجع لعوامل نفسية و اجتماعية إلى جانب تأثير منظومة الإعلام و الاتصال في تهييج مشاعر المراهق العدوانية بمختلف مشاهد العنف و العدوان و الإجرام.

و يمثل التدمير الصفة الأكثر إثارة و المعزز بالموسيقى الصاخبة في مختلف العاب العنف فهو في المرتبة الثانية لدى الإناث و المرتبة الثالثة لدى الذكور و هو من معايير نجاح اللاعب في اللعبة من خلال التفاعل مع أحداثها و قواعدها و مبادئها و لاسيما مبدأ (اقتل و دمر أكثر ما تستطيع و هو مبدأ لعبة (call of duty)، لتبقى مشاهد الرعب أيضا من رموز الاكشن و الإثارة و هي بنفس الترتيب لدى الجنسين و هي تعكس الصورة الانفعالية للمراهق في دخوله عالم الكبار و التغلب على مشاعر الخوف و الاضطراب و كلما تعود عليها ازداد تقبلا لها.

و عليه فاختبار كا^2 يظهر عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين حسب الجنس في مجال تفضيلهم لمشاهد العنف الافتراضي التي يتفاعلون معها خلال لعبهم الألعاب الالكترونية العنيفة

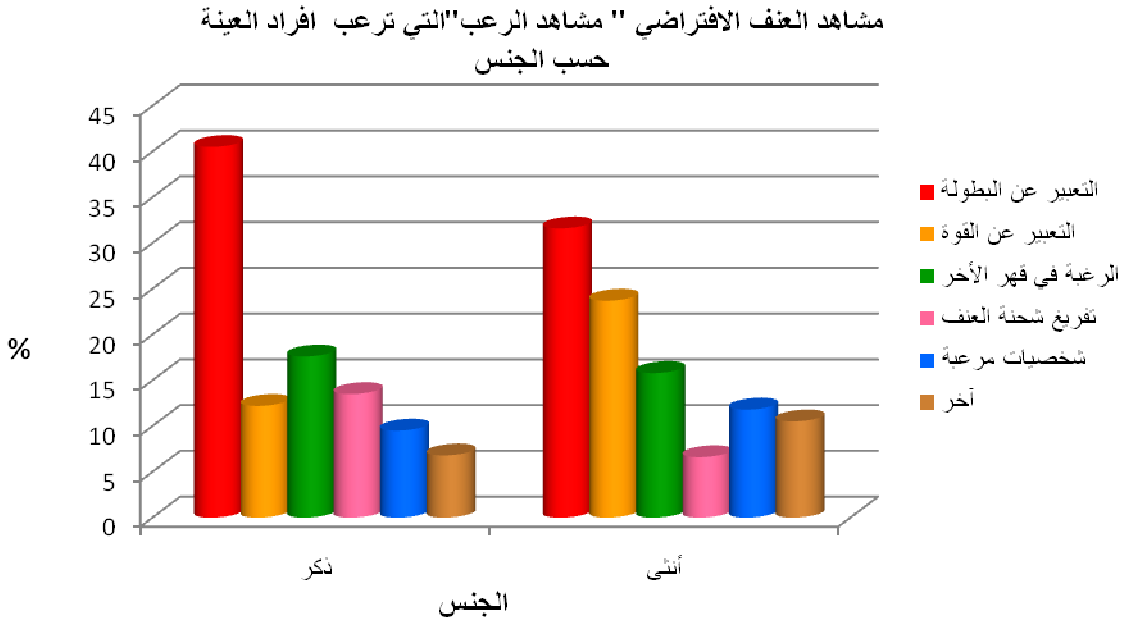
كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
7.19	7.81	0.05	3	-

الجدول رقم (78): مشاهد العنف الافتراضي " مشاهد الرعب"التي ترعب أفراد العينة حسب الجنس

الجنس / مشاهد الرعب	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ساحات الدماء	30	40.5	24	31.6	54	36
القتل بإطلاق الرصاص	9	12.2	18	23.7	27	18
الطعن بالخناجر والسيوف	13	17.6	12	15.8	25	16
أشلاء ضحايا متناثرة	10	13.5	5	6.6	15	10
شخصيات مرعبة	7	9.5	9	11.8	16	10.7
آخر	5	6.8	8	10.5	13	8.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

بالنسبة لمشاهد العنف الافتراضي التي ترعب أفراد العينة فقد صرحوا بأنهم يرعبون أكثر لساحات الدماء بنسبة 36 %و من دوي طلاقات الرصاص بنسبة 18 %, و من ثم صور الطعن بالخناجر و السيوف بنسبة 18% و ظهور شخصيات مرعبة بنسبة 10.7 %, و هي تقارب نسبة 10% التي تعبر عن صور أشلاء الضحايا المتناثرة, إلى جانب مظاهر أخرى بنسبة 18.7 % المتمثلة في متمثلة في موت البطل بطريقة بشعة ، فيما عبر الأخر بأنهم تعودوا على مختلف مشاهد الرعب.

و نجد هذه المظاهر بنفس الترتيب لدى الإناث بالنسب الآتية: 31.6% لساحات الدماء, 23 % للقتل بالرصاص و 15% للطعن بالخناجر و السيوف و نسبة 15.8% , إلى جانب ظهور شخصيات مرعبة بنسبة 11.8% , و عوامل أخرى تمثلت في موت البطل ومنهم من أشار إلى انه تعود على مختلف مشاهد الرعب.



نسبة 10.5% , وأخيرا صور لأشلاء ضحايا متناثرة.

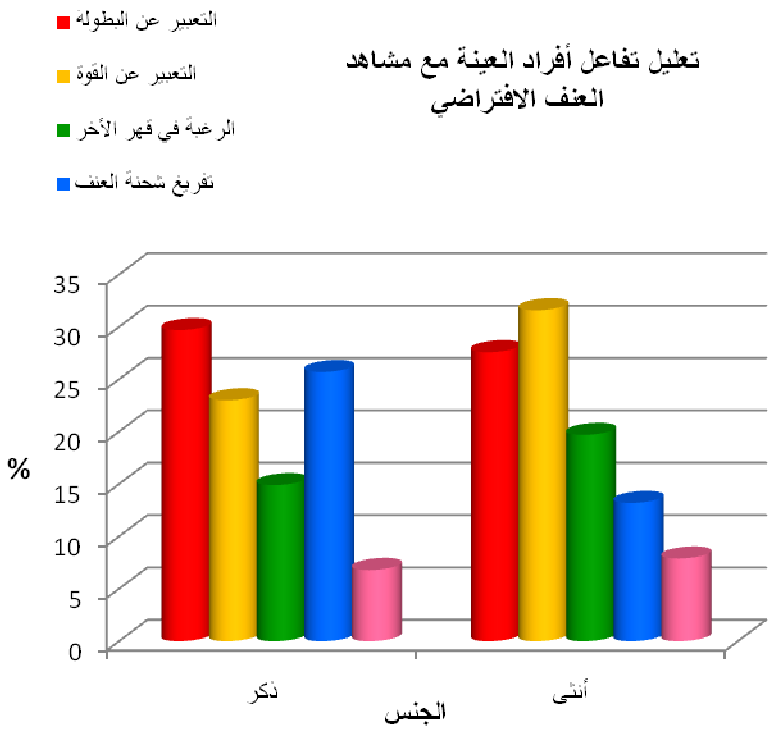
أما الذكور فتمثل لديهم نسبة ساحات الدماء نسبة معتبرة نسبة 40.5% و من ثم الطعن بالخناجر و السيوف بنسبة 17.6 % و نسبة متقاربة تقدر ب: 13.5 % لأشلاء الضحايا المتناثرة هنا و هناك و القتل بالرصاص بنسبة 12.2 % , و نسبة 9.5 % لظهور شخصيات مرعبة و مظاهر أخرى تعادل نسبة 6.8 % متمثلة في موت البطل بطريقة بشعة ، فيما عبر الأخر بأنهم تعودوا على مختلف مشاهد الرعب. و عليه فاختبار كا^2 يظهر عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين حسب الجنس في مجال تفضيلهم لمشاهد الرعب "عنف الافتراضي" التي ترعب أفراد العينة خلال لعبهم الألعاب الالكترونية العنيفة.

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
6.58	11.07	0.05	5	-

الجدول رقم (79): تعليل تفاعل أفراد العينة مع مشاهد العنف الافتراضي

الجنس / التعليل	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
التعبير عن البطولة	22	29.7	21	27.6	43	28.7
التعبير عن القوة	17	23	24	31.6	41	27.3
الرغبة في قهر الأخر	11	14.9	15	19.7	26	17.3
تفريغ شحنة العنف	19	25.7	10	13.2	29	19.3
ممارسة مختلف أشكال العنف المعروضة دون قيد آو عقاب	5	6.8	6	7.9	11	7.3
المجموع	74	100	76	100	150	100

يعلل أفراد العينة تفاعلهم مع مشاهد العنف بتعبيرهم عن البطولة بنسبة 28.7% ومن ثم القوة بنسبة 23.8 %، وبعدها تفريغ شحنة العنف بنسبة 19.3%، ويليه الرغبة في قهر الآخر وأخيرا كونها مجالا لممارسة مختلف أشكال العنف والمفروضة دون قيد أو عقاب.



ويتباين التعليل حسب الجنس، فالذكور يحللون تفاعلهم مع مشاهد العنف الافتراضي كتعبير عن البطولة ومن ثم فهي مجال لتفريغ شحنة العنف بنسبة 25.7% والتعبير عن القوة بنسبة 23 % ومن ثم الرغبة في قهر الآخر بنسبة 14.9 % وأخيرا ممارسة مختلف أشكال العنف الافتراضي دون قيد أو عقاب بنسبة 6.8 %.

أما الإناث فيعللون ذلك بتعبيرهم عن القوة بنسبة 27.6 %، وبعدها الرغبة في قهر الآخر بنسبة 19.7 % وكذا تفريغ شحنة العنف بنسبة 13.2 %، وأخيرا ممارسة مختلف أشكال العنف الافتراضي دون قيد أو عقاب.

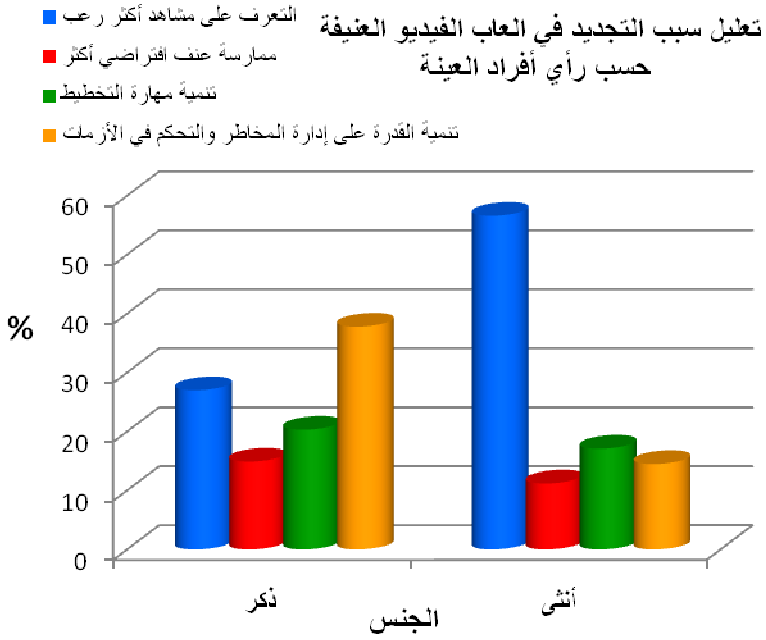
فاتجاه المراهق نحو هذه الألعاب الالكترونية العنيفة تشبع حاجات نفسية انفعالية من خلال كون أن مظاهر العنف الافتراضي تشكل فسحة المراهق لتفريغ مكبوتة من العنف والعدوان (وفق نظرية التطهير والتفريغ)، وكذا تخطيه للحدود الاجتماعية من خلال التمتع بممارسة مختلف أشكال العنف الافتراضي دون قيد أو عقاب لأنه مصور كونه فعلا مشروعا ومقبولا وغير مقرون بالعقاب، وهذا على عكس العنف الواقعي الذي تحده قوانين الضبط الاجتماعي والمقرون بالعقاب، كما أن عالم الألعاب الافتراضي يرسم ملامح البطولة والقوة التي تنعكس على سلوكياته، من خلال إحساسه بالاغتراب السلوكي من تأثير المشاهدة وتأثير التقمص، فكل معالم البطولة تدفع المراهق إلى التفاعل مع رموز العنف الافتراضي تتعدى أن تكون مظاهر بطولية خارقة لا يمكن محاكاتها، إنما تعبر عن رغبة كامنة في تقمص شخصية البطل. و عليه فاختبار كا^2 يظهر عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في مجال تعليل تفاعل أفراد العينة مع مشاهد العنف الافتراضي" خلال لعبهم الألعاب الالكترونية العنيفة

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
4.76	8.49	0.05	4	-

الجدول رقم (80): تعليل سبب التجديد في العاب الفيديو العنيفة حسب رأي أفراد العينة

الجنس	ذكر		أنثى		المجموع	
التجديد في العاب العنف	ك	%	ك	%	ك	%
التعرف على مشاهد أكثر رعب	20	27	43	56.6	63	42
ممارسة عنف افتراضي أكثر	11	14.9	9	11.2	20	13.3
تنمية مهارة التخطيط	15	20.3	13	17.1	28	18.7
تنمية القدرة على إدارة المخاطر والتحكم في الأزمات	28	37.8	11	14.5	39	26
المجموع	74	100	76	100	150	100

يسعي المراهق إلى اكتساح كل جديد في عالم الألعاب الالكترونية، من خلال اقتنائه لكل جديد عن طريق الشراء أو الإعارة والتبادل مع الأصدقاء، خاصة العاب الأكشن والألعاب الإستراتيجية والتي تعللها نتائج الجدول الآتي:



حيث يعلل أفراد العينة سبب التجديد في الألعاب الالكترونية من أجل التعرف على مشاهد أكثر رعب، بنسبة 42 %، وتنمية القدرة على إدارة المخاطر والتحكم في الأزمات بنسبة 26%، وتنمية مهارة التخطيط 18.7 %، وكذا من أجل ممارسة عنف افتراضي أكثر بنسبة 13.3%.

أما الذكور فيعللون ذلك بهدف تنمية القدرة على إدارة المخاطر التحكم في الأزمات بنسبة 37.8% يليها التعرف على مشاهد رعب أكثر سنة 27% ومن ثم تنمية مهارة التخطيط بنسبة 20.3%، وأخيرا ممارسة عنف افتراضي أكثر.

وبالنسبة للإناث، فمعظمهن يردن تجديدهن للألعاب الالكترونية العنيفة بالتعرف على مشاهد أكثر رعب بنسبة 56.6%، وتتم رغبتهم في تنمية مهارة التخطيط بنسبة 17.7%، ومن ثم تنمية القدرة على إدارة المخاطر والتحكم في الأزمات بنسبة 14.5%، وأخيرا ممارسة عنف افتراضي اكثر بنسبة 11.2%.

ونعلل ذلك أولا:

طبيعة الألعاب المختارة وخصائصها.فألعاب الحركة بما فيها المغامرات والرمي والقتال.أو التي تعتمد على الإثارة والعنف بمختلف مظاهره. والألعاب الإستراتيجية ومنها العسكرية، وألعاب المغامرات والتفكير، وهي تعتمد على تنمية القدرة على إدارة المخاطر والتحكم في الأزمات، وكذا مهارة التخطيط، فمثلا لعبة Rise of nation التي تتطلب من اللاعب اختيار العصر أولا من العصر الحجري إلى عصر القنابل النووية، والتحكم في إدارة الأمة، وتنتهي اللعبة بخيارات ثلاث:

- السيطرة على العالم بأكمله والقضاء على الأعداء.
- التمكن من الوصول إلى مستوى اقتصادي عال.
- المحافظة على العاصمة لمدة أطول.

ومن جهة أخرى فهي تعكس خصائص النمو المعرفي في فترة المراهقة (الإدراك، الخيال، والميول العقلية) وما تتسم به الشكلية و المرونة والتحكم والضبط، وتفسير الظواهر.... وهي تعكس خصائص الألعاب الإستراتيجية واتجاه أفراد العينة نحوها بنسبة 40%.وكذا البحث عن الإثارة وكذا خلق فسحة لتخطي الحدود الاجتماعية من خلال ممارسة عنف افتراضي أكثر.وتوضح لنا معطيات الجدول فروقا بين الجنس من خلال تعليلهم لسبب التجديد في الألعاب بمفارقة رغبة الفتيات في التعرف على ممارسة مشاهد أكثر رعب والذي لا يتوافق عادة مع الطبيعة الانفعالية للفتاة والتي إن شذت عن القاعدة في العالم الحقيقي الذي يعتبر فيه الفتى أكثر عدوانا من الفتاة، إلا أن الفتاة تعبر عن رغبتها الكامنة من خلال التعرف على مشاهد رعب وممارسة العنف الافتراضي.

إلى جانب وجود تناسق في القدرات العقلية لاسيما في ممارسة الألعاب الإستراتيجية والمغامرات التي تعتمد على حل الألغاز والتي تتوافق وخصوصية القدرات العقلية وتميزها عن القدرات العقلية للفتاة.

عليه فاختبار كا^2 يظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في مجال تعليل سبب تجديد أفراد العينة للألعاب الالكترونية العنيفة.

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
16.12	7.81	0.05	3	+

<u>استنتاج جزئي:</u>

- يميل أفراد العينة إلى تحديد صورة البطل الافتراضي سواء كان بطلا أم بطلة في كونه إنسانا مراهقا جميلا وقويا مع وجود فروق في اتجاه سمة القوة بالنسبة للبطل الافتراضي، وسمة الجمال بالنسبة للبطلة الافتراضية .
- تتجسد أخلاق البطل الافتراضي "بطل أو بطلة " في محاربة الظلم ،والدفاع عن النفس ، والتفوق على الغير.
- يتسم خلق المنافس أو العدو بالعنف والظلم والخيانة .

- تتباين اتجاهات المراهقين في رغبتهم في أن يصبحوا مثل أبطالهم الافتراضين ،معللين رغبتهم بالتركيز على صفات البطل الافتراضي وأخلاقه ومن ثم روح المغامرة والإثارة ،أما عدم رغبتهم في ذلك فمردها إلى كون هذه الألعاب مجرد خيال لا يمكن تجسيده واقعيا .
- يميل أفراد العينة إلى التفاعل مع مشاهد العنف الافتراضي المتمثلة في القتل والتدمير والصراع ، أما المشاهد التي ترعبهم فتتمثل في ساحات الدماء وكذا كثرة القتل بإطلاق الرصاص والطعن بالخناجر والسيوف أما اختبار كا^2 فقد اظهر عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في مجال تفضيلهم لمشاهد العنف الافتراضي التي يتفاعلون معها خلال لعبهم الألعاب الالكترونية العنيفة، او مشاهد الرعب.
- يتفاعل أفراد العينة مع مشاهد العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة للتعبير عن البطولة والقوة ومن ثم تفريغ شحنة العنف , واختبار كا^2 يظهر عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في مجال تعليل تفاعل أفراد العينة مع مشاهد العنف الافتراضي" خلال لعبهم الألعاب الالكترونية العنيفة.
- يميل أفراد العينة إلى التجديد في الألعاب الالكترونية العنيفة رغبة في التعرف على مشاهد رعب أكثر ،إلى جانب رغبتهم في تنمية القدرة على إدارة التخطيط والتحكم في الأزمات "في الألعاب الإستراتيجية " .واختبار كا^2 يظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في مجال تعليل سبب تجديد أفراد العينة للألعاب الالكترونية العنيفة.

المبحث الرابع: التحليل والتعليق على الجداول الخاصة بالفرضية الثالثة:

الفرضية الثالثة " كلما زاد الحجم الزمني الذي يستغرقه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة زاد ميله للسلوك العدواني

الجدول (81): انغماس أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية العنيفة حسب الجنس

الجنس	ذكر		انثى		المجموع	
الانغماس	ك	%	ك	%	ك	%
ينغمس	56	75.5	60	78.9	116	77.3
لا ينغمس	18	24.3	16	21.1	34	22.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

نسبة 77.3% من أفراد العينة ينغمسون خلال لعبهم العاب إلكترونية عنيفة مقابل 22.7% لا ينغمسون، وبنفس الترتيب نجد لدى الذكور نسبة 75.5% مقابل 24.3%. أما الإناث فينغمسون بنسبة 78.9% مقابل 21.1% لا ينغمسن اثناء لعبهن ألعاب إلكترونية عنيفة.

انغماس أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية العنيفة حسب الجنس

ويحدث الانغماس حيث تصميم طبيعة العالم الافتراضي وفق الجرافيكس الثلاثي الأبعاد الذي يهيأ اللاعب للانغماس في العالم الافتراضي للعبة، لاسيما أن الاتجاه الجديد في تصميم الألعاب الالكترونية يتجه نحو تحقيق التفاعلية أثناء اللعب ومن ثم الانغماس في العالم الافتراضي لاسيما بالنظر إلى تصميم سيناريوهات اللعبة في حد ذاتها. عليه فاختبار كا^2 يظهر عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في مجال الانغماس في اللعب.

كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
0.77	5.84	0.05	1	-

الجدول (82): انغماس أفراد العينة في لعب الألعاب الالكترونية العنيفة حسب المدة الزمنية المستهلكة في اللعب

مدة اللعب / الانغماس	ساعة		ساعتان		ثلاث ساعات		أكثر من ثلاث ساعات		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
ينغمس	14	58.3	32	80	23	76.7	47	83.9	116	77.3
لا ينغمس	10	41.7	8	20	7	23.3	9	16.1	34	22.7
المجموع	24	100	40	100	30	100	56	100	150	100

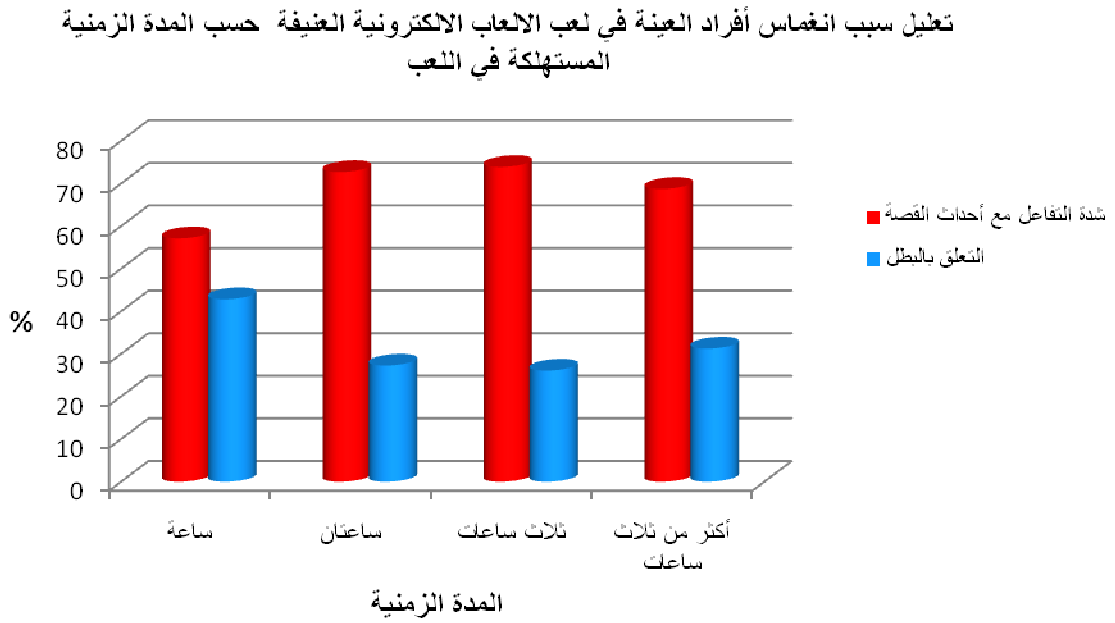
من مجموع 77.3% الذين ينغمسون في اللعب، نجد أن الذين يلعبون أكثر من ثلاث ساعات أكثر انغماسا بنسبة 83.9% مقابل 16.1% لا ينغمسون في اللعب، أما الذين يلعبون ثلاث ساعات ينغمسون في اللعب بنسبة 76.7% مقابل نسبة 23.3 لا ينغمسون في اللعب ،و الذين يلعبون لمدة ساعتين كاملتين فهم ينغمسون بنسبة 80% مقابل 20% لا ،و الذين يلعبون لمدة ساعتين كاملتين فهم ينغمسون بنسبة 80% مقابل 20% لا. أما الذين يلعبون لمدة ساعة، فإن إمكانية حدوث الانغماس وعدمه بنسب متقاربة فنسبة 58.3% ينغمسون في اللعب، مقابل 41.7%.وعليه فإن الانغماس في اللعب كتقنية يهيأ لها المصممون من خلال التفاعل مع سيناريوهات العالم الافتراضي للعبة مرتبط بحجم الزمن،وهو كدافع له أي عندما يحدث الانغماس لا يشعر الفاعل بمرور الوقت أي عدم الإحساس بالمجال الزماني والمكاني الذي تفرضه شدة التفاعل مع سيناريوهات عالم اللعبة الافتراضي.

فكلما طالت المدة الزمنية في اللعب أو التفاعل ضمن العالم الافتراضي للعبة زاد الانغماس في اللعب وأن الانغماس في اللعب يلغي الإحساس الزمني ضمن أبعاد العالم الافتراضي، أي أن هناك علاقة تفاعلية بين المتغيرين فكلاهما سببا ونتيجة للآخر. كما انه قد يحدث الانغماس ولو كان الحجم الزمني المستغرق قليلا. عليه فاختبار كا^2 يظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب مدة اللعب والانغماس .

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
12.42	7.81	0.05	3	+

الجدول (83): تعليل سبب انغماس أفراد العينة في لعب الالعاب الالكترونية العنيفة حسب المدة الزمنية المستهلكة في اللعب

المدة / تعليل الانغماس	ساعة		ساعتان		ثلاث ساعات		اكثر من ثلاث ساعات		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
شدة التفاعل مع أحداث القصة	8	57.14	24	72.72	17	73.91	33	68.75	82	69.5
التعلق بالبطل	6	42.85	9	27.27	6	26.08	15	31.25	36	30.5
المجموع	14	100	33	100	23	100	48	100	118	100



نشير هنا إلى نسبة الامتناع المقدرة بـ 32 فرد أي بنسبة 21.3%

يعود انغماس اللاعب في لعب الألعاب الالكترونية العنيفة إلى شدة التفاعل مع أحداث القصة بنسبة 69.5% مقابل التعلق بالبطل بنسبة 30.5%وذلك حسب المدة الزمنية التي يقضيها اللاعب في اللعب فنجد الذين يلعبون لمدة ساعة واحدة شديدي التفاعل مع أحداث القصة بنسبة 57.14% وبنسبة 42.84%متعلقين بالبطل، أما الذين يلعبون لمدة ثلاث ساعات فهم شديدي التفاعل مع الأحداث بنسبة 73.91% أما المتعلقون بالبطل فيقدرون بنسبة 26.08%.

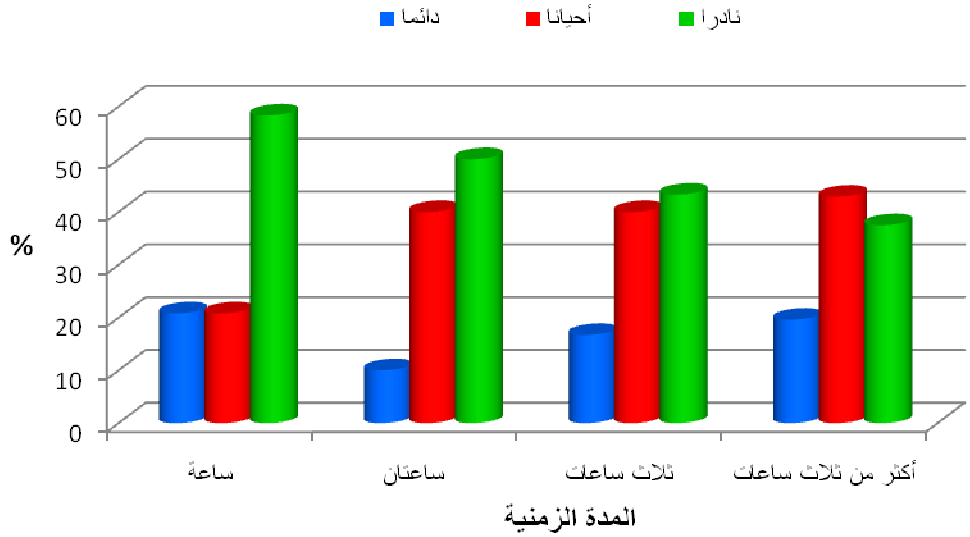
و أخيرا فالذين يلعبون أكثر من ثلاث ساعات، فهم شديدي التفاعل مع أحداث لعبة الفيديو بنسبة 68.75% مقابل نسبة 31.25% للتعلق بالبطل.

وعليه نعلل أن سبب الانغماس في اللعب يعود بالدرجة الأولى إلى التفاعل مع أحداث العالم الافتراضي للعبة والذي يحدد أيضا بالمدة الزمنية التي يقضيها في اللعب، والتي تتزايد حسب المدة الزمنية المحصورة ما بين ساعتين وثلاث ساعات، ليتناقص بقليل في حالة أكثر من ثلاث ساعات، حيث يصاب اللاعب بالملل والإرهاق من شدة تركيزه وكذا تكرار سيناريوهات اللعبة ومن ثم يتحول أو يستعد للخروج من أبعاد العالم الافتراضي ونهاية اللعب. عليه فاختبار كا^2 يظهر عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب مدة اللعب وتعليل سبب الانغماس .

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
2.38	7.81	0.05	3	-

الجدول (84): العلاقة بين التفاعل مع أحداث اللعبة لدرجة عدم التمييز بين العالمي الحقيقي والعالم الافتراضي و المدة الزمنية المستهلكة في اللعب

المدة / التفاعل	ساعة		ساعتان		ثلاث ساعات		اكثر من ثلاث ساعات		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
دائما	5	20.8	4	10	5	16.7	11	19.6	25	16.7
أحيانا	5	20.8	16	40	12	40	24	42.9	57	38
نادرا	14	58.3	20	50	13	43.3	21	37.5	68	45.3
المجموع	24	100	40	100	30	100	56	100	150	100



العلاقة بين التفاعل مع أحداث اللعبة لدرجة عدم التمييز بين العالمي الحقيقي والعالم الافتراضي و المدة الزمنية المستهلكة في اللعب

يعبر أفراد العينة انه نادرا ما يرتبكون بين حدود العالم الحقيقي والعالم الافتراضي بنسبة 45.3% مقابل نسبة 38% أحيانا، وبنسبة 16.7% بشكل دائم.

أما حسب المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في اللعب فإن المراهق الذي يقضي مدة ساعة في اللعب فإنه نادرا ما يرتبك في حدود العالم الواقعي والعالم الافتراضي بنسبة 58.3% مقابل نفس النسبة المقدرة بـ 20.8% للذين يحسون بذلك بشكل دائم وأحيانا.والذين يلعبون لمدة ساعتين، فنسبة 50% نادرا ما يرتبكون في حدود العالم الافتراضي والعالم الواقعي مقابل نسبة 40%، و 10% بشكل دائم.

والذين يقضون مدة ثلاث ساعات الذين يقرون بندرة ذلك نسبة 43.3%، مقابل نسبة متقاربة تقدر بـ 40%، أما نسبة 16.7% بشكل دائم. والذين يقضون مدة أكثر من ثلاث ساعات فهم أحيانا شدة تفاعلهم مع أحداث اللعبة تجعلهم غير قادرين على التمييز بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي للعبة 42.9% مقابل نسبة 37.5%، ونسبة 19.6% بشكل دائم.

وعليه فإن المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في التفاعل مع أحداث اللعبة تجعله أحيانا غير قادر على التمييز بين العالمين الواقعي والافتراضي، وأن هذا العامل من مؤشرات الإدمان على اللعب كما ذكرنا في فصلنا النظري (الفصل الثالث). ونادرا ما يدفع باللاعب, إلى الارتباك بين العالمين الواقعي والافتراضي ،عليه فاختبار كا^2 يظهر عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب مدة اللعب وشكل"المدة" التفاعل :دائما، أحيانا ، نادرا".

كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
5.49	12.59	0.05	6	-

الجداول الخاصة باستجابة الموافقة لمظاهر السلوك العدواني حسب الجنس.

الجدول رقم (85): العبارة الأولى إذا ضربك احد يجب أن تضربه

الجنس / الموقف	ذكر		انثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
موافق	53	71.6	63	82.9	116	77.3
غير موافق	21	28.4	13	17.1	34	22.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

أما عن مظاهر السلوك العدواني للمراهق، فقد قيس بعبارات ستة، وفق مؤشر موافق وغير موافق وحسب متغير الجنس.

العبارة الأولى: إذا ضربك أحد يجب أن تضرب.

تظهر نتائج الجدول أن معظم أفراد العينة 72% يقرون بوجوب الرد اي اذا تعرض للضرب فعليه أن يرد ذلك بذلك مقابل نسبة 22.7% لا يوافقون على ذلك.

أما حسب الجنس، فإن نسبة 71.2% ذكور يوافقون على ذلك و 28,4% لا يوافقون.

أما الإناث فنسبة معتبرة منهن توافق على المبدأ بـ 82.9% مقابل نسبة 17.1%.

وهذا من باب رد الاعتبار ورفض الظلم .

الجدول رقم (86): العبارة الثانية تستخدم القوة للحصول على ما تريد

الجنس / الموقف	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
موافق	25	33.8	40	52.6	65	43.3
غير موافق	49	66.2	36	47.4	85	56.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

أفراد العينة تتباين آراؤهم حول استخدامهم القوة للحصول على ما يريدون بنسبة 56.7% لا يجيدون ذلك مقابل 43.3% لا يوافقون على المبدأ.

إلا أن الإناث أكثر بقليل للمبدأ بنسبة 52.6% من رفضه بنسبة 47.4%.

أما الذكور فهم ضد المبدأ أي لا يوافقون على ذلك بنسبة 66.2% مقابل نسبة 33.8% يوافقون على ذلك.

و نعلل ذلك أيضا بالرجوع إلى طبيعة المراهق الانفعالية وكذا الظروف التنشيئية، فالإناث يعتمدن على ذلك لتحقيق نزعة التملك أو البيئة التي نشئن فيها او تعويض النقص الذي يتعري بعضهن .

أما الذكور فهم اقل أنانية من باب إثبات الذات فهو ليس بحاجة إلى القوة الفيزيقية لتحقيق ما يصبو إليه

الجدول رقم (87) العبارة الثالثة: أحيانا تميل إلى إيذاء الأخر

الجنس / الموقف	ذكر		انثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
موافق	19	25.7	36	47.4	55	36.7
غير موافق	55	74.3	40	52.6	95	63,3
المجموع	74	100	76	100	150	100

نسبة 63.3% من المبحوثين لا يميلون إلى إيذاء الآخر بنسبة 63.3%، مقابل 36.7%، يسعون إلى إيذاء الآخر.

واللواتي يملن إلى إيذاء الآخر نسبتهم 52.6% مقابل نسبة 47.4% لا يوافقن على ذلك.

عكس الذكور الذين نسبة معتبرة منهم لا يوافقون على المبدأ.فالمراهق يسعى في مرحلته التكوينية هذه إلى بناء شخصية ايجابية تسعى لاحتواء الغير لا إلى نبذهم أو الاعتداء عليهم والتسبب في إيذائهم .

الجدول رقم (88) العبارة الرابعة تضرب الأقل منك سنا كي يخافك

الجنس / الموقف	ذكر		انثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
موافق	15	20.3	22	28,9	37	24.7
غير موافق	59	79.7	24	71.9	113	75.3
المجموع	74	100	76	100	150	100

نسبة 75% من أفراد العينة لا يوافقون على المبدأ " تضرب الأقل منك سنا كي يخافك " ، مقابل نسبة 24.7 % يلجأ ون لهذا المبدأ أي ما يعادل ربع العينة .ونفس الأمر بالنسبة لذكور بنسبة 79.7 % و20.3% ،وكذا للإناث بالنسب الآتية على الترتيب 71.9%و 28,9%.

أي أن ثلاثة أرباع أفراد عينتنا لا يتسمون بصفة الظلم المتمثلة في ضرب الأقل منهم سنا لكي يبرزوا قوتهم وجبروتهم .مقابل ربع أفراد العينة يلجأ ون لذلك من أجل إثبات قوتهم وهذا دليل عن نقص تكويني في شخصية المراهق " إهمال اسري ، حرمان عاطفي ...." يدفع به للتصرف بهذا الشكل .

الجدول رقم (89) العبارة الخامسة: تتشاجر مع أقرانك في المدرسة

الجنس / الموقف	ذكر		انثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
موافق	21	28.4	28	36.8	49	32.7
غير موافق	53	71.6	48	63.2	101	67.3
المجموع	74	100	76	100	150	100

نسبة 67.3 % لا يتشاجرون مع أقرانهم في المدرسة ،مقابل نسبة 32.7%، ونفس الترتيب نجدة حسي الجنس لكنه يظهر جليا لدى الإناث أكثر من الذكور، حيث أن نسبة 71.6%من الذكور لا يدخلون في شجارات مع أقرانهم في المدرسة مقابل نسبة 28.4%، أما الإناث نجد نسبة36.8% يتشاجرن،مقابل 63.2%لا يتشاجرن .الطاهرة تعكس تدني خصوصية الأنثى ومحاولتها لاقتحام عالم الذكورية من خلال الاتصاف بخصائص هي أصلا خارجة عن نطاق أنوثتها ،وهذا لتأثير الإعلام في رسم جبروت المرأة القوية التي لا تقهر لاسيما في العاب الفيديو التي نذكر على سبيل المثال شخصية lara Croft، وغيرها من الشخصيات اللعبية الأنثوية .

هذه النتائج وان شذت عن القاعدة باعتبار أن الذكور أكثر دخولا في شجار من الإناث، فان الواقع يعكس اتجاه العنصر الأنثوي إلى تصرفات وسلوكيات عدوانية ،في المحيط المدرسي للدفاع عن أنفسهن من مضايقات قد يتعرضن لها .

الجدول رقم (90) العبارة السادسة : لا تحافظ على النظام في حالة عدم وجود الأستاذ في القسم

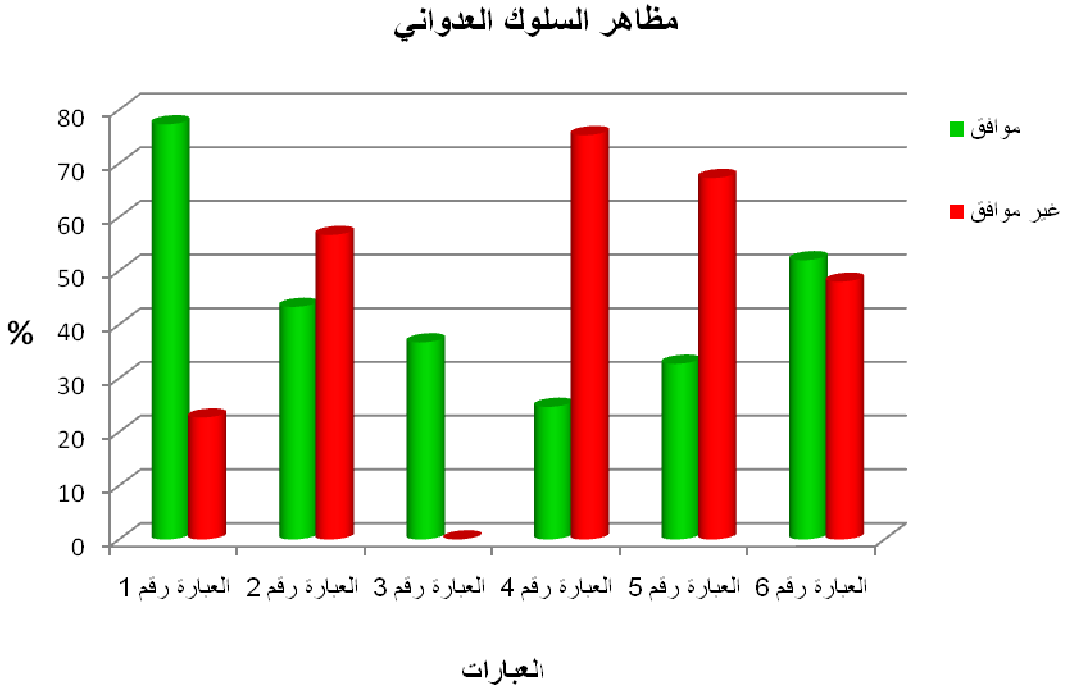
الجنس / الموقف	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
موافق	35	47.3	43	56.6	78	52
غير موافق	39	52.7	33	43.4	72	48
المجموع	74	100	76	100	150	100

تتعادل النسبة تقريبا بين الذين لا يحافظون على النظام داخل القسم في حالة غياب الأستاذ بنسبة 52%مقابل نسبة48% ، ونفس الترتيب نجده لدى الإناث بنسبة 56.6%و43.4%,اما الذكور فتطغى عليه نسبة المعتدلين المحافظين على النظام بنسبة52.7%مقابل47.3%يسعون اى الإخلال بنظام القسم في غياب الأستاذ .ونعلل هذا التباين بين الجنسين في كون الفتاة تغتنم فرصة غياب الأستاذ للتعبير عن رفضها أو مقتها للنظام المدرسي بينما الذكر لا يحتاج الى فرصة خروج الأستاذ ليقدم على ذلك فقد يكون أثناء وجوده وفي صورة احتجاج أو مشادات كلامية .وهذا لخصوصية الطبيعة الذكورية

<u>استنتاج جزئي.</u>

- للحجم الساعي الذي يقضيه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي اثر في انغماسه في اللعب سواء زاد مدة اللعب او نقص لان شدة التأثير تقاس بمدى التفاعل مع سيناريو أحداث قصة الألعاب الالكترونية العنيفة وكذا التعلق بالبطل وهذا ما بينه اختبار كا^2 يظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب مدة اللعب والانغماس ..
- للحجم الساعي الذي يقضيه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي اثر في انغماس:اندماج "في العالم الافتراضي في اللعبة ويؤدي إلى ارتباكه بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي بشكل نادر على وهذا ما بينه اختبار كا^2 بعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب مدة اللعب وشكل التفاعل "دائما ،احيانا ،نادرا" ..
- وقياسا على النتائج الإجمالية يمكننا :أفراد عينتنا يميلون إلى السلوك العدواني "العدوان الجسدي"في شكله المباشر المعبر عنه في العبارة الأولى "إذا ضربك احد يجب أن تضربه " بنسبة 77.3%.و العدوان الوسيلي المعبر عنه في العبارة الثانية " تستخدم القوة للحصول على ما "بنسبة 43.3%، إلى جانب العدوان النفسي لمتمثل في عدم الحفاظ على النظام في القسم باثارة الفوضى "نفسي" او تبادل عبارات السب والشتم "لفظي " او تعدي الأمر إلى التخريب" مادي" سواء كان بشكل فردي أو جماعي بنسبة 52 %،
- إلا أنهم اقل عدوانا في مجال الميل إلى إيذاء الأخر "عدوان نفسي " كرغبة في الانتقام من الأخر أو التلذذ بإيذاء الآخر بنسبة 36.2 %، والدخول في شجار مع الأقران في شكله المادي" ضرب" أو اللفظي " سب ،شتم" بنسبة 32.7 %، وأخيرا "ضرب الأقل منه سنا كي يخافه " كتعبير عن رغبة كامنة في حب السيطرة والتسلط والزعامة واثبات الذات والتي تظهر في شكل إيذاء مادي بنسبة 24,7 %

- أما عن تأثير الحجم الزمني الذي يقضيه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي على السلوك العدواني للمراهق ، فقد اظهر معامل الارتباط "برسون Pearson Correlation "علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى اقل من 0.05 مع العبارة رقم(5)"*الشجار مع الأقران* " تقدر ب0.196 - =P و علاقة ذات دلالة إحصائية عند مستوى اقل من 0.01 مع العبارة



رقم(6)"*لا تحافظ على النظام في حالة عدم وجود الأستاذ في القسم* " تقدر ب0.30 - =P التي تشير إلى علاقة ارتباط ضعيفة بين المتغيرين " الحجم الزمني ومظاهر السلوك العدواني "في الاتجاه المعاكس أي علاقة عكسية .أي أن ارتفاع الحجم الزمني المستغرق في استهلاك رموز العنف الافتراضي يؤدي إلى انخفاض مستوى السلوك العدواني لكن بنسبة ضعيفة.وعليه فقضاء مدة زمنية معتبرة في ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يؤدي بنسبة ضئيلة إلى انخفاض السلوك العدواني للمراهق وهذا وفق ما ترمي إليه نظرية التطهير. "علاقة عكسية "

المبحث السادس: التحليل والتعليق على الجداول الخاصة بالفرضية الرابعة :

الفرضية الرابعة : يتغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة

الجدول رقم (91):مدى تعرض أفراد العينة للأذى حسب الجنس

الجنس / التعرض للأذى	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	42	77.77	49	76.56	91	77.11
لا	12	22.22	15	23.43	27	22.88
المجموع	54	100	64	100	118	100

نشير إلى أن نسبة الامتناع تقدر ب :21.33%

نسبة 77.18 %يقرون بتعرضهم للأذى مقابل نسبة 22.88% ينفون ذلك .وهذا يدل على استفحال ظاهرة العنف المدرسي في هذه الكمالية والتي تؤكدها نتائج شبكة الملاحظة بوجود مختلف أنواع السلوك العنيف ماديا كان أم لفظيا أم نفسيا .

.الجدول رقم (92):مكان تعرض أفراد العينة للأذى حسب الجنس

الجنس / المكان	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
القسم	19	47.5	21	41.17	40	43.95
فناء المؤسسة	23	57.5	28	54.9	51	56.04
المجموع	42	100	49	100	91	100

الذي ن تعرضوا للأذى كان ذلك في فناء المؤسسة بنسبة 56.04 % أين يشتد الاحتكاك بين التلاميذ في وقت الراحة حيث يتعذر على المساعدين التربويين منع ذلك والعمل على علاج الأمر بعقاب الطرف المتسبب في الأذى .مقابل نسبة 43.95 % قد تعرضوا للأذى في القسم ، وهذا إن دل على شيئ انما يدل على قدرة الأستاذ في التحكم في قسمه بمنعه من حدوث الأذى وفك النزاعات بين التلاميذ وقد يكون

هو المتسبب في ذلك .وهذا من العوامل المؤدية للعنف المدرسي .وهذه النتائج تشير إلى المجال المكاني للعنف المدرسي داخل المدرسة الذي قد يكون بين التلاميذ فيما بينهم آو بين التلاميذ ومعلميهم

الجدول رقم (93):الطرف المتسبب في أذى أفراد العينة حسب الجنس

الجنس / الطرف المتسبب	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
احد التلاميذ	29	69.04	37	75.51	66	72.52
أستاذ	10	23.8	7	14.28	17	18.68
عون إدارة	3	7.14	5	10.02	8	8.79
المجموع	42	100	49	100	91	.100

يعتبر التلاميذ الطرف الرئيس المتسبب في إلحاق الأذى بنسبة 72.52%ومن ثم الأستاذ بنسبة18.68 %وأخيرا العون الإداري "المراقب" بنسبة 8.79 %.ومرد ذلك ان التلاميذ يكونون أكثر التحاما مع بعضهم البعض الأمر الذي يدفع إلى خلق مناوشات كلامية "عنف لفظي " قد يتطور إلى عنف مادي " ضرب ،جروح .." أو يكون مباشرة أذى جسمي في شكل اعتداء أو رد لاعتداء .او يصل الأمر إلى التطاول على الأستاذ " عنف استفزازي "الأمر الذي يدفعه إلى إيذاء التلميذ في شكل عقاب او يتمادى في ذلك في إلحاق ضرر جسدي بالتلميذ أما أعوان الادراة فقد يكون ذلك في إطار أداء مهامه الرقابية والتأديبية التي قد تدفع بالتلميذ إلى التطاول على عون الإدارة والإساءة إليه، الأمر الذي يدفعه إلى أذى التلميذ كرد فعل . وعليه فانه يظهر لنا تأثير جماعة الأقران من خلال الاختلاط بينهم والتي قد تحمل بذور العنف والانحراف والمعروف أن تميل الجماعة في اتجاه سلوكي موحد أو متقارب ويشتد تأثيرها على سلوك الفرد حسب عاملي مدة الرفقة وقوة الجماعة ، أما عن الأستاذ فالنمط التسلطي عادة ما يكون وراء ظهور سلوكات عدوانية وشعور بالنفور والاشمئزاز من طرف التلاميذ إزاء الأستاذ وهذا ما يكون سببا في الصدام بين طرفي العملية التعليمية / أما عن بالإدارة فذكرنا أيضا أن كل من النمطين سواء التسلطي أو المتسيب قد يكون عاملا متسببا في العنف .

الجدول رقم (94):شكل التصرف عند التعرض للأذى حسب الجنس

الجنس / نوع الرد	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
رد الأذى	14	18.9	16	21.1	30	20
الصفح	25	33.8	16	21.1	41	27.3
الانتقام	35	47.3	44	57.9	79	52.7
المجموع	74	100	76	100	150	100

نسبة 52.7 %من أفراد العينة يميلون إلى الانتقام فحين نسبة 27.3 % تفضل الصفح ، بينما 20 %تكتفي برد الأذى ، وهذا يعكس لنا أن نسبة 72.7 % يميلون للسلوك العدواني المتمثل في الأشكال الواردة في الجدول الموالي .

ويظهر اختبار كا^2 وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في شكل رد الأذى لدى أفراد العينة.

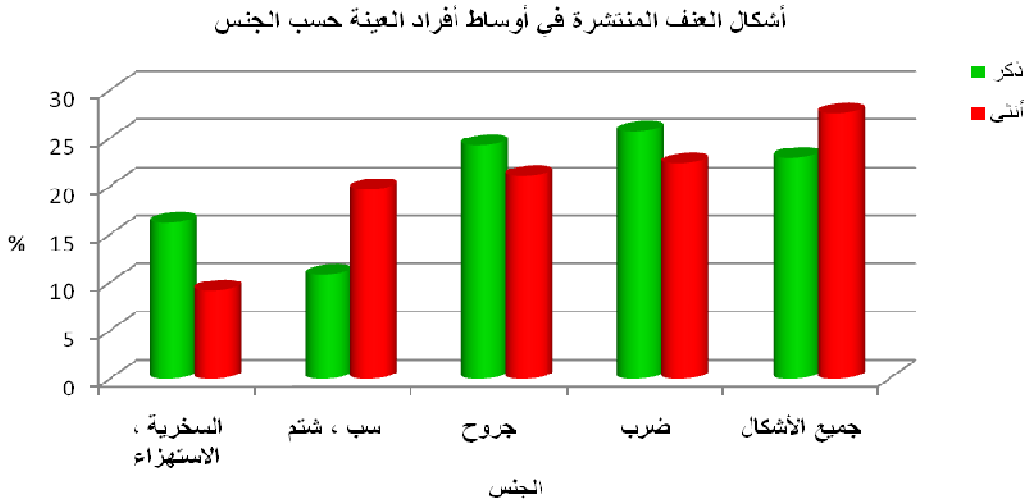
كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
7.08	6.99	0.05	2	+

الجدول رقم (95):أشكال العنف المنتشرة في أوساط أفراد العينة حسب الجنس

الجنس / مظاهر الأذى	ذكر		أنثى		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
السخرية ، الاستهزاء	12	16.2	7	9.2	19	12.7
سب ، شتم	8	10.8	15	19.7	23	15.3
جروح	18	24.3	16	21.1	34	22.7
ضرب	19	25.7	17	22.4	36	24
جميع الأشكال	17	23	21	27.6	38	25,3
المجموع	74	100	76	100	150	100

25.3 %من أفراد العينة يميلون إلى ارتكاب جميع أشكال السلوك العدواني سواء كان ماديا"ضرب ,جروح " أو لفظيا "سب ،شتم "أو نفسيا "السخرية والاستهزاء " فحين نجد العنف المادي في مقدمة الترتيب ب 24 %"ضرب"و 22.7 %أي بمجموع 46.7 %في مقابل العنف اللفظي "سب ،شتم " بنسبة 15.3 %، وأخيرا العنف النفسي " السخرية والاستهزاء " بنسبة 12.7 %. وهذه النتائج تعكس سيادة العنف المادي الذي قد يتعدى إلى أضرار جسدية والتي قد تعكس شدة العنف . ويظهر اختبار كا^2 عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في أشكال العنف المنتشرة في أوساط أفراد العينة.

كا^{2}محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
4.045	8.49	0.05	4	-



الجدول رقم(96):شكل التصرف عند التعرض للأذى ورموز العنف الافتراضي

رموز العنف الافتراضي / التصرف	تدمير		صراع		قتل		رعب		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
رد الأذى	9	21.4	8	18.6	12	25	1	5.9	30	20
الصفح	6	33.3	7	32.6	14	14.6	14	35.3	41	27.3
الانتقام	10	45.2	29	48.8	21	60.4	19	58.8	79	52.7
المجموع	25	100	44	100	47	100	34	100	150	100

أردنا من خلال هذا الجدول الربط بين مشاهد العنف الافتراضي التي يتفاعل معها أفراد العينة وشكل تصرفهم عند تعرضهم للأذى .الذين يتفاعلون مع مشاهد التدمير يميلون إلى سلوك الانتقام بنسبة 45.2 %،ونسبة 21.3 %يكتفون بالرد أي بمجموع نسبة 66.6 %تمثل السلوك العدواني ،أما البقية الممثلة بنسبة 33.3 %يفضلون سلوك الصفح .أما الذين يتفاعلون مع مشاهد الصراع فتميل نسبة 48.8 %إلى الانتقام ،ومن ثم الرد بنسبة 18.6 %اي بمجموع 67.4 %.أما الذين يتفاعلون مع مشاهد القتل فمعظمهم يتحلون بالانتقام بنسبة 60.4 % إلى جانب رد الأذى 25 %.أي بمجموع 85.4 %مقابل 14.6 % يتحلون بالصفح .في حين أن الذين يتفاعلون مع مشاهد الرعب فان نسبة 58.8 %يميلون إلى الانتقام ومن ثم نسبة قليلة تقدر 5.9 % ونسبة 35.3 %يميلون إلى الصفح .تشير نسبة الصفح إلى عدم تأثر أفراد العينة بمشاهد العنف الافتراضي التي تظهر بشكل متماثل إزاء مشاهد التدمير والصراع وتقل مع مشاهد القتل كون أن مشاهد القتل أكثر المشاهد التي يتفاعل معها أفراد العينة.أما عن السلوك العدواني والمتمثل في رد الأذى والانتقام فيزداد مع مشاهد القتل والصراع خاصة ، لأنه عبر هذه المشاهد يتعلم الفرد مختلف أشكال العنف وفنون القتال والدفاع عن النفس كما يغذي فكرة الانتقام والنيل من الأخر مثل اللعبة القتالية "tekken " حيث يقدم البطل بتعلم فنون القتال على يد جده لينتقم من الوحش في مصارعة أدت للقضاء عليه ، كما أن هذه الألعاب تعتبر العنف حلا وحيدا لرد الاعتبار أو القضاء على الغير. واستعادة الحقوق .وكما يخضع تعليل رد فعل لطبيعة التنشئة الاجتماعية وكذا تأثير العوامل النفسية والاجتماعية والمدرسية المحيطة بالفرد وفق التحليل التكاملي او التفاعلي في تفسير العنف. واختبار كا^2 يظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين رموز العنف الافتراضي وشكل تصرف أفراد العينة عند تعرضهم للأذى.

كا^2 محسوبة	كا^2 مجدولة	مستوى الدلالة	درجة الحرية	القرار الإحصائي
16.33	12.59	0.05	6	+

<u>استنتاج جزئي</u>

- نسبة 77.11 %يتعرضون للأذى في المحيط المدرسي بنسبة 56.04 %في فناء المؤسسة مقابل نسبة 43.95 %في القسم / ومعظمهم يتعرضون للأذى من طرف التلاميذ بنسبة 72.52 % و18.6 %من طرف الأساتذة .

- يتسم سلوك معظم أفراد العينة بالعدوانية في رد فعلهم عند تعرضهم للأذى. (52.7 %" انتقام "و 20 %" رد الأذى "). وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في شكل رد الأذى لدى أفراد العينة.
- تتنوع مظاهر الأذى بين عنف مادي "46.7%"،وعنف لفظي "15.3% "،وعنف نفسي "12.7%".ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في تنوع مظاهر الأذى.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين رموز العنف الافتراضي التي يتفاعل معها أفراد العينة ،وشكل تصرف أفراد العينة عند تعرضهم للأذى.

الجدول رقم (97):مكانة الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة – سؤال مفتوح – حسب الجنس

الجنس / المكانة	الذكور		الإناث		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
التسلية والترفيه	12	24	13	27.08	23	25.51
التعبير عن الذات	9	18	3	6.25	12	12.24
هي كل شيء في حياتي	9	18	4	8.33	13	13.26
ممارسة مختلف أشكال العنف الافتراضي	6	12	6	12.5	12	12.24
مصدر إثارة	2	4	4	8.33	6	6.12
تفريغ شحنة العنف	3	6	6	12.5	9	9.18
قضاء وقت الفراغ	6	12	3	6.25	9	9.18
تعلم مهارات	2	4	5	10.41	7	7.14
مجرد العاب	1	2	4	8.33	5	5.10
المجموع	50	100	48	100	98	100

وختاما لدراستنا أردنا أن نتعرف على مكانة الألعاب الالكترونية العنيفة لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس .

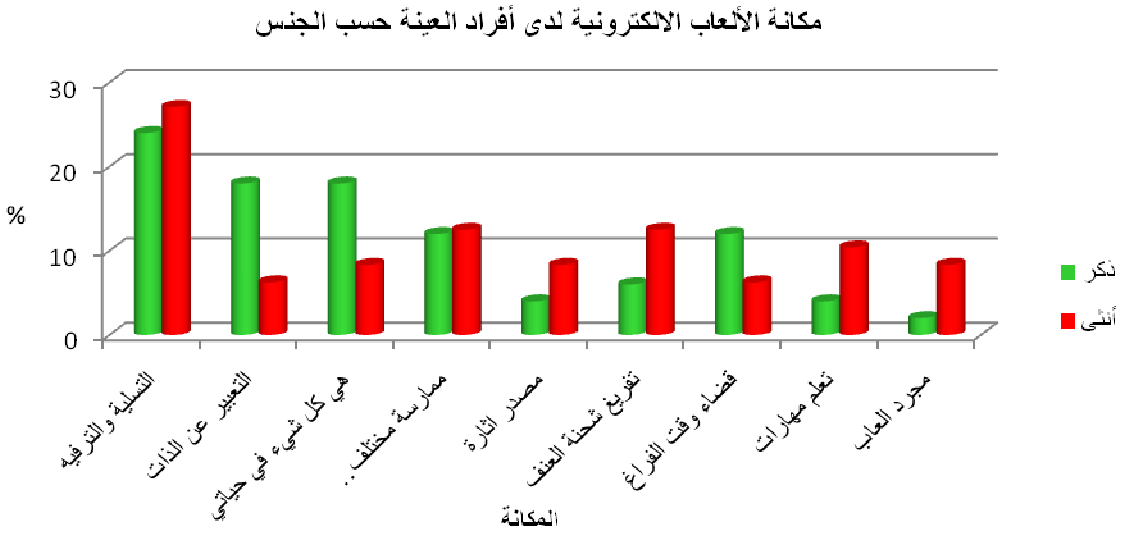
يتجه ربع أفراد العينة إلى اعتبار الألعاب الالكترونية العنيفة للتسلية والترفيه بنسبة 25.51 %، ونسبة 13.26 %تعبر عن مدى تعلقها بها ، في حين أن نسبة 12.24 %كونها تتيح للمراهق ممارسة مختلف

أشكال العنف الافتراضي، وبنفس النسبة للتعبير عن الذات كما أن نسبة 9.18 %تعبر تجد في ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة منفذا لتفريغ شحنة العنف وبنفس النسبة لقضاء وقت الفراغ . ونسبة 7.14 %تجد في هذه الألعاب ما يكسبها مهارات " التخطيط ,فنون القتال ،الدفاع عن النفس " ونسبة 6.12 % تجد في هذه الأفعال كل الإثارة التي تبحث عنها ،وأخيرا نسبة 5.10 % الألعاب الالكترونية ليست مجرد العاب.

أما بالنسبة للذكور فان الألعاب الالكترونية تشبع حاجته للتسلية والترفيه بنسبة 24 %، الى جانب حاجته إلى الانتماء والتعبير هن الذات بنسبة 18% ونفس تشير إلى مدى تعلق افراد العينة اي 18%ونفس النسبة أيضا أي 12 %قصد ممارسة مختلف أشكال العنف الافتراضي والحاجة لقضاء وقت الفراغ ونسبة 6 %قصد التنفيس "تفريغ شحنة العنف "ونسبة 4 %تجد في هذه الألعاب مصدرا للإثارة وتعلم مهارات وأخيرا نسبة 2 %لا ترى في هذه الألعاب سوى أنها مجرد العاب.

وبالنسبة للإناث فيعبرن عن حاجتهن للتسلية والترفيه بنسبة 27.8 % وبنسبة 12.5 %للتعبير حريتها في ممارستها لمختلف أشكال العنف الافتراضي والحاجة الى التنفيس "تفريغ شحنة العنف " ، ونسبة 10.41 %لإشباع حاجة ثقافية في تعلم مهارات وبنفس النسبة للتعبير عن كونه مصدر إثارة وأنها أيضا مجرد العاب وأخيرا نسبة 6.25 %للتعبير عن لقضاء وقت الفراغ.

هذه النتائج تعكس خصوصية المراهق وحاجاته ، حيث يجد في ممارسة الألعاب الالكترونية إشباعا لحاجته إلى الترفيه المتعلق بإشباع الوسيلة "الألعاب " ، وحاجة التعبير عن الذات من خلال الانغماس في عالم افتراضي يجسد له كل معالم البطولة والقوة والزعامة ،وحاجته إلى الانتماء بإيجاد عالم يحقق له انتماءه وهويته وهذا من خلال إشباع مضمون الألعاب ،كما يمكنه من ممارسة مختلف أشكال العنف الافتراضي دون قيود آو حدود ، وحاجته إلى التنفيس من خلال تفريغ مكبوته من العنف والعدوان ،والحاجة إلى شغل أوقات الفراغ ، والحاجة إلى التثقيف من خلال تعلم مهارات لاسيما في الألعاب الإستراتيجية المتمثلة في القدرة على التخطيط وإدارة الأزمات ،أما مجرد العاب تشير إلى غياب القصد في ممارسات المراهق وعدم اهتمامه بالمادة "الألعاب " أو "المضمون ".كما أن التباين في اتجاهات المراهقين حسب الجنس يعلله الخصوصيات "ذكر ،أنثى "والفروق الفردية بين الجنسين .



الاستنتاج العام

من خلال عرض وتحليل معطيات الجداول الخاصة بتحليل محتوى الألعاب الالكترونية العنيفة وكذا الجداول الخاصة باستبيان الدراسة إلى جانب شبكة الملاحظة وتحليل المقابلات مع أخصائيين في علم الاجتماع وعلم النفس ومستشاري التربية توصلنا إلى ما يلي :

النتائج المتعلقة بتحليل محتوى الألعاب الالكترونية العنيفة المختارة للتحليل

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

- معالجة أحداث الحاضر.
- إطار مكاني يستند لمرجعية واقعية "طبيعة ، شارع ، بنايات .....
- اختيار البطل الإنسان المجسد لصورة البطل الحقيقي "قوة ،بطولة،شجاعة ،تحدي ، ...."، مع سيادة فكرة البطل الذكر على البطلة.
- تتسم العاب الالكترونية المختارة بالعنف أساسا من خلال تصوير مختلف أشكاله " قتل ،دمار ، تفجيرات ، نيران ملتهبة ،ساحات دماء ، أشلاء ضحايا متناثرة ،مطاردة ،.ضرب ، مبارزة،....."

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

عادات ممارسة انفراد العينة لألعاب الالكترونية العنيفة

- يتجه أفراد العينة إلى العاب الحركة والألعاب الإستراتيجية كونها تعتمد على الإثارة إلى تكتنفه الألعاب الإستراتيجية من غموض على اللعب حله وكذا تمكينه من ممارسة القيادة الافتراضية" 47.3 % ، 40 % على الترتيب".وذلك باستخدام الحاسوب بالدرجة الأولى 42 %،من خلال استعمال الأقراص المضغوطة" CD-DVD 54.7% "او الدمج بينه بين العب الشبكات Jeux en Ligne 45.3%"

- يميل أفراد العينة إلى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بمفردهم ومن ثم بمشاركة احد الإخوة في البيت أو جماعة الرفاق ."42% ،28% ، 22.7% على الترتيب "

- يميل أفراد العينة إلى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة مساءا أو في كل وقت *"56%، 41.3%*،على الترتيب" ويشكل يومي "31.3 %"وذلك بمدة زمنية أكثر من ثلاث ساعات،أو ساعتين أو ثلاث ساعات "*37.3 % ، 26.7 % ،20 %*،على الترتيب ".وهذه المدة الزمنية مرتبطة بشكل أساسي بذوي التحصيل المتوسط والحسن "*28 %،26.7 %* على الترتيب"

النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى :" يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع محيطه"

- غالبية أفراد العينة "يندمجون "ينغمسون في العالم الافتراضي للعبة من خلال لعبهم العاب الكترونية عنيفة "95.3 %" ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية حسب متغير الجنس أو السن أو نوع الألعاب الالكترونية العنيفة. ويعود ذلك إلى عاملين :سيناريو اللعبة " 54.7 %"و التعلق بالبطل 42.7%" مع عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب متغير الجنس.

- نسبة 30.76 %من أفراد العينة يقرون بإمكانية إعادة تركيب أحداث سيناريو العاب الالكترونية العنيفة في الواقع .

- يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع محيطه بشكل محدود ضمن محيطه الأسري ومن ثم الاجتماعي ومن ثم المحيط المدرسي

"39.39 % ،31.18 % ، 28.78 %على الترتيب " ويظهر لنا بوضوح تأثير الرفقة وكذا عامل الانغماس ،مع وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب متغير الجنس ،وهذا يوافق نتائج تحليل المقابلات فيما يتعلق بالتمثل الذي تحقق بنسبة 85.71 %.

وعلية يمكننا القول أن " المراهق يتمثل رموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع محيطه بشكل محدود وتحت تأثير عاملي الرفقة ،و الانغماس في اللعب ،مع وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب متغير الجنس .

النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية: " توجد فروق دالة في استهلاك رموز العنف الافتراضي بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث"

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص مواصفات البطل الافتراضي سواء أكان البطل ذكرا أم أنثى فهو *إنسان ،مراهق* " .وكذا شكل البطلة الافتراضية" *جميلة وقوية* "
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تحديد شكل البطل الافتراضي"*قوي وجميل* " حسب متغير الجنس ".
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص أخلاق البطل الافتراضي حسب متغير الجنس "*محاربة الظلم 58.7 % ، الدفاع عن النفس 19.3 %*".
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص أخلاق البطلة الافتراضية حسب متغير الجنس" *محاربة الظلم 40.7 % ، التفوق على الغير23.3 %*".
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص أخلاق المنافس أو العدو حسب متغير الجنس" *العنف :44 % ، الظلم 29.3 %*".
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص معنى انتصار البطل الافتراضي حسب متغير الجنس" *المهارة في اللعب 60 %،الاعتزاز بالبطل 40 %*.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص معنى انهزام البطل الافتراضي حسب متغير الجنس" *التحدي 39.3 %،عدم التحكم في قواعد اللعبة 28%*.

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية فيما يخص رغبة أفراد العينة في أن يصبحوا مثل بطلهم الافتراضي حسب متغير الجنس"*لعم 45 %،لا55 %*

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مجال تفضيلهم لمشاهد العنف الافتراضي التي يتفاعلون معها خلال لعبهم الألعاب الالكترونية العنيفة حسب الجنس.*"قتل 32% ،صراع 28.7% ،تدمير 28 %".*

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مجال تفضيلهم لمشاهد الرعب "عنف الافتراضي" التي ترعب أفراد العينة خلال لعبهم الألعاب الالكترونية العنيفة، حسب الجنس.*"ساحات الدماء 36%،القتل بإطلاق الرصاص 18% ،الظعن بالخناجر والسيوف 16 %*

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مجال تعليل تفاعل أفراد العينة مع مشاهد العنف الافتراضي" خلال لعبهم الألعاب الالكترونية العنيفة حسب الجنس*" التعبير عن البطولة 28.7%، التعبير عن القوة27.3 %، تفريغ شحنة العنف19.3 %، الرغبة في قهر الأخر17.3 %*

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مجال تعليل سبب تجديد أفراد العينة للألعاب الالكترونية العنيفة حسب الجنس." *التعرف على مشاهد أكثر رعب 42%. تنمية القدرة على إدارة المخاطر والتحكم في الأزمات26 %"*

وعليه يمكننا القول انه"*لا توجد* فروق دالة في استهلاك رموز العنف الافتراضي بين المراهقين الذكور والمراهقات الإناث"*كون أن العنف واحد سواء كان واقعيا أو افتراضيا وان صورة العنف الافتراضي تحدث استجابا تمتناسقة حسب الجنس*، هذا عكس ما ذهب إليه المختصون في تحليلاتهم استنادا إلى متغير نوع اللعبة والفروق الفردية النفسية والانفعالية للمراهق .

النتائج المتعلقة بالفرضية الثالثة*" كلما زاد الحجم الزمني الذي يستغرقه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة زاد ميله للسلوك العدواني*

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المدة الزمنية التي يقضيها المراهق في ممارسة العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة والانغماس ."وكلما زاد الحجم الزمني زاد الانغماس ".وتقاس شدة التأثير بالتفاعل مع سيناريو اللعبة 69.5 % ،ومن ثم التعلق بالبطل 30.5 %.(وعد إبراهيم خليل الأمير :الارتفاع في حجم المشاهدة و

نوعيتها خلف نوعا من العلاقة الودية الوجدانية مع أبطال هذه الأفلام و الألعاب, الذين أصبحوا نماذج محببة).

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية حسب مدة اللعب " الحجم الزمني "وشكل سيرورة التفاعل *بدائما16.7%، أحيانا 38 %، نادرا45.3 %".*

- أفراد عينة يميلون إلى السلوك العدواني "*العدوان الجسدي*"في شكله المباشر المعبر عنه في العبارة الأولى "*إذا ضربك احد يجب أن تضربه " بنسبة 77.3%*.و *العدوان الوسيلي* المعبر عنه في العبارة الثانية *" تستخدم القوة للحصول على ما "بنسبة 43.3%*، إلى جانب *العدوان النفسي* لمتمثل في *عدم الحفاظ على النظام في القسم* بإثارة الفوضى "نفسي" او تبادل عبارات السب والشتم "لفظي " او تعدي الأمر إلى التخريب" مادي" سواء كان بشكل فردي أو جماعي *بنسبة 52 %*،
- إلا أنهم *اقل عدوانا* في مجال *الميل إلى إيذاء الأخر "عدوان نفسي* " كرغبة في الانتقام من الأخر أو التلذذ بإيذاء الآخر *بنسبة 36.2 %*، *والدخول في شجار مع الأقران في شكله المادي" ضرب" أو اللفظي " سب ،شتم" بنسبة 32.7 %*، وأخيرا "ضرب الأقل منه سنا كي يخافه " كتعبير عن رغبة كامنة في حب السيطرة والتسلط والزعامة واثبات الذات والتي تظهر في *شكل إيذاء مادي بنسبة 24,7 %*
- ارتفاع *الحجم الزمني* المستغرق في استهلاك رموز العنف الافتراضي يؤدي إلى *انخفاض مستوى السلوك العدواني* لكن بنسبة *ضعيفة* وهذا وفق ما ترمي إليه *نظرية التطهير*. "*علاقة عكسية " ."* 0.196 - =p العبارة رقم(5)"*الشجار مع الأقران*،0.30 - =p العبارة رقم(6)"*لا تحافظ على النظام في حالة عدم وجود الأستاذ في القسم* "

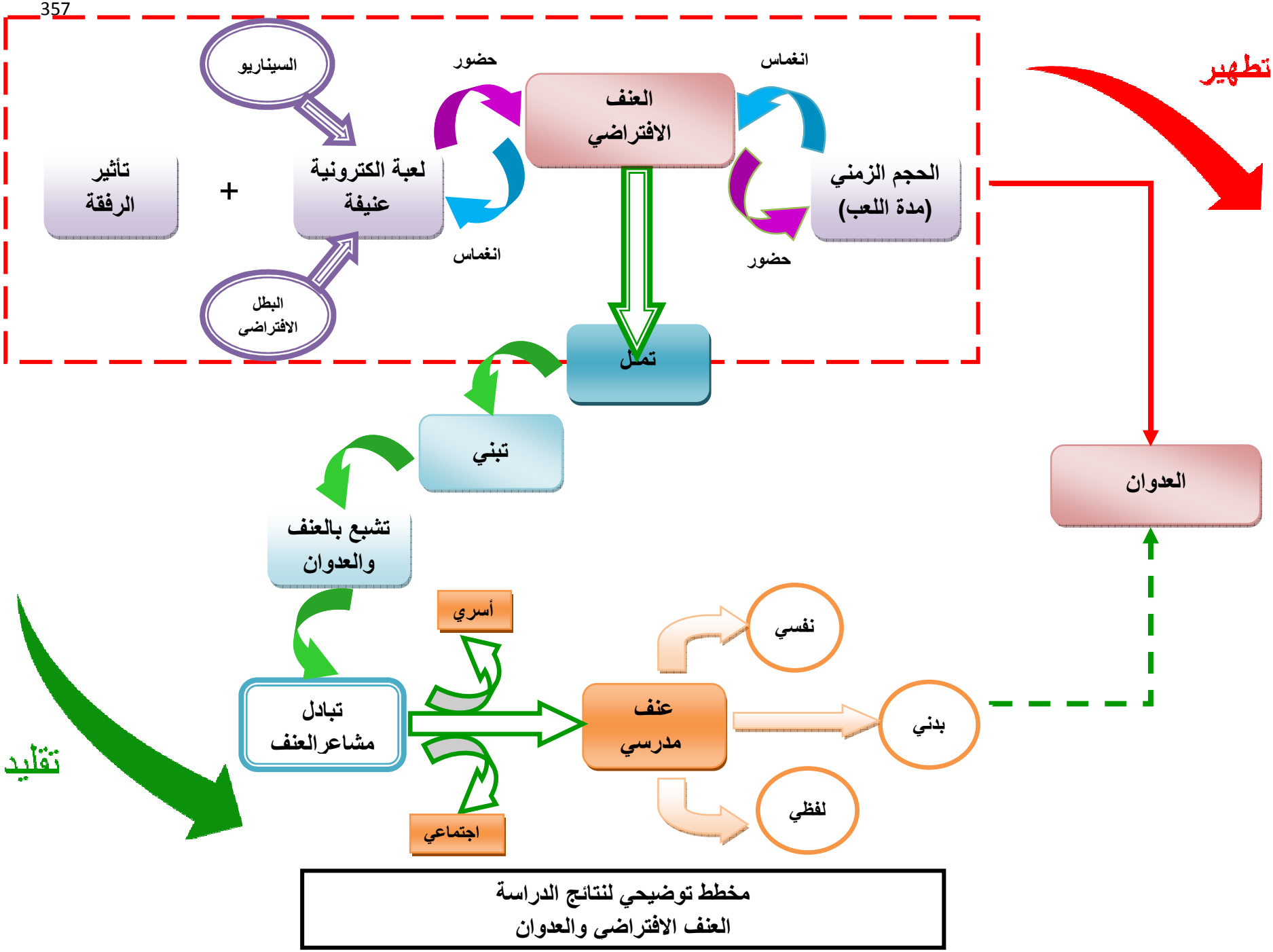
وعليه يمكننا القول انه قضاء مدة زمنية معتبرة في استهلاك رموز العنف الافتراضي يؤدي – بنسبة_ضعيفة – إلى انخفاض السلوك العدواني للمراهق "وفق نظرية التطهير" هذا عكس ما ذهب إليه المختصون في تحليلاتهم على أن الحجم الزمني الذي يقضيه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي كفيل بتعزيز الميل للعدوان إلى جانب تأثير العامل النفسي والانفعالي للمراهق (دراسة أندرسون ـ آثار التعرض لألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني، سنة 2001) .وبالنظر للدراسات التي أثبتت العلاقة بين المتغيرين "الحجم الزمني، السلوك العدواني "فانها دراسات تجريبية اعتمدت على اختبارات نفسية (دراسة :Barbara kralié و Ingrid moller)

النتائج المتعلقة بالفرضية الرابعة " يتغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة.

- وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في شكل رد الأذى لدى أفراد العينة.حيث يتسم سلوك معظم أفراد العينة بالعدوانية في رد فعلهم عند تعرضهم للأذى (52.7 %" انتقام "و 20 %" رد الأذى ")
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في تنوع مظاهر الأذى. حيث_تتنوع مظاهر الأذى بين عنف مادي "46.7%"،وعنف لفظي "15.3% "،وعنف نفسي "12.7%".
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين رموز العنف الافتراضي التي يتفاعل معها أفراد العينة ،وشكل تصرف أفراد العينة عند تعرضهم للأذى.

وعليه يمكننا القول أن استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة من العوامل التي تغذي طاهرة العنف المدرسي ويتجلى ذلك من خلال شكل تصرف أفراد العينة عند تعرضهم للأذى إلى جانب تنوع مظاهر الأذى الذي نلمسه إجرائيا في جملة من السلوكيات والتصرفات التي يقدم عليه المراهق المتمدرس المدمن على مثل هذه الألعاب في محيطه المدرسي وهذا ما أكده مستشاري التربية .

ومن خلال دراستنا في شقها النظري والميداني، يمكننا القول أن هناك علاقة بين التعرض باستمرار للألعاب الالكترونية العنيفة والميل للسلوك العدواني (دراسة Barbara kralié و Ingrid moller "2003"، ANDERSON ET BUSHMAN "2002"، Larry R.Rosen " 2001" من جامعة كاليفورنيا ، .....) ، وميدانيا فان عدوانية المراهق تظهر في تمثله لرموز العنف الافتراضي بشكل محدود ، لان العنف الافتراضي عامل من العوامل المؤدية للسلوك العدواني كما أن – نسبة ضعيفة - الألعاب الاكترونية تعتبر متنفس المراهق لتفريغ مكبوته من العنف والعدوان .



مخطط توضيحي لنتائج الدراسة
العنف الافتراضي والعدوان

خاتمـــــــة

أدى التطور المتسارع في تقنيات الإعلام والاتصال إلى تطور مجال الترفيه وأساليب اللعب التي تطورت وفقه شكلا ومضمونا ،والتي غزت عقول الأطفال والمراهقين خاصة الذين يجدون ضالتهم في ممارسة الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم أو على الحاسوب ومنها العاب الشبكات إلا أن القاسم بين الألعاب في عمومها وان اختلفت الحوامل الترويج لثقافة العنف والعدوان المحكوم بمنظومة قيمية غربية – المنتجة – حيث تعدى الأمر مجرد تسجيل وقائع كمية تكفل ترجمة محتوى الألعاب العنيفة إلى سلوك ، وهذا ما يسعى إليه مصممو الألعاب الالكترونية من خلال تهيئة عوامل الانغماس والحضور ضمن العالم الافتراضي ، الذي يكون فيه اللاعب مرسلا وموجها ضمن علاقة تفاعلية ملغية للحدود الزمنية فلا يشعر اللاعب بالمد الزمني أثناء الممارسة ، ويشتد تواصله مع أبعاد العالم الافتراضي للعبة من خلال مشاركة وجدانية ،مع مشاهد العنف والبطل الذي يؤدي مهاما وسيلته فيها العنف وآلته الجريمة ،ومعالم هذه البطولة الافتراضية بحوزة الأكثر شراسة وعدوانية ،وان العنف هو الحل الوحيد الأمثل ضمن صراع البقاء للأقوى الأعنف

ووجدت هذه الألعاب ضالتها لدى المراهق مستغلة الفراغ الانتقالي الذي يمر به المراهق للوصول إلى النضج أو الرشد وهو من خلالها يبحث عن النموذج القدوة أو صورة الرجل الماهر الذي يقهر ولا يقهر ،وهي استجابة للطبيعة النفسية والانفعالية للمراهق .وإقباله عليها يكون إشباع لحاجاته المتمثلة في تحقيق انسجام واستقرار نفسي .إلا أن المحتوى العنيف وكثافة الممارسة والانغماس في اللعب من خلال التفاعل الحاصل بينه وبين مشاهد العنف المتطورة وتحت تأثير الرفقة قد تتجه بالمراهق إلى التمثل أو التقمص فالتبني فالتشبع بقيم العنف والعدوان ومن ثمة تبادل المشاعر العدوانية في شكل سلوكات وتصرفات في أوساط المراهقين والشباب وهذا يحكمه التردد المتواتر على الألعاب والتفاعل مع أبعاد العالم الافتراضي الذي منطلقه لذة تشبعها آليات التصوير الثلاثي الأبعاد وفق مبدأ الواقعية الذي يزيل الحدود بين العالمين الافتراضي والواقعي .وهذا وفق نظرية التقليد هذه السلوكات العدوانية التي تغدوا أن تكون نسيجا للعنف

الافتراضي والذي تعكسه جرائم الأحداث لاسيما في الوسط المدرسي – انظر الفصل الرابع – من حوادث واقعية كانت تحت وطأة تأثير العنف الافتراضي ،وهذه الحوادث وان شذت إلا أنها تعكس فكرة تعزيز العنف والعدوان

ومن جانب آخر فسيناريو هذه الألعاب يعكس مكنون المراهق في طبيعته النفسية والانفعالية من خلال ميله للتمرد والثورة والزعامة والسلطة المحاطة بالحدود الاجتماعية وقوانين الضبط الاجتماعي والتي لا تسمح بالتمرد إلا محدود فيكون بذلك الجو المشحون بالصراع والعنف والعدوان متنفس المراهق أو فسحته لتعدي الحدود الاجتماعية للتعبير عن نزعة العنف والعدوان التي بداخله وتفريغ مكبوتة من المشاعر العدوانية وبهذا يكون العنف الافتراضي مطهرا للنزعات الشريرة التي بداخله. وهذا وفق نظرية التطهير

ومن خلال تناولنا لإبعاد الظاهرة المدروسة نظريا وميدانيا فان تأثير العنف الافتراضي في جانبيه الكيفي "المضمون " والكمي "تكرار مشاهد العنف " فالمضمون قائم أساسا على مبدأ العنف والعدوان والتعزيز للإجرام ومن الناحية الكمية محكوم بتواتر اللعب أو كثافة الممارسة تعزز التشبع والتقمص حيث أن الصورة المتحركة التي يتفاعل معها المراهق أثناء اللعب محددا آليتها واتجاهها من خلال اللعب ,والفعل كسلوك لا يعد امتدادا للصورة بشكل مباشر إلا أنها تتغلغل في ذهنه وقوة تأثير الصورة في أن تتسبب في دفع المراهق إلى ارتكاب فعل إجرامي أو التشجيع على اقترافه على اقل تقدير .كما أن التفاعل مع مشاهد العنف الافتراضي يخلق نوعا من التوتر العصبي التي تحدثه تلك المشاهد ،ومن الناحية الوجدانية "عبادة البطل " تتجلى هذه المشاركة الوجدانية من خلال التقمص والتمثل وفكريا من خلال ترسيخ سيادة فكرة العنف من خلال التفنن في عرض أساليبه التي هي من سمات الكبار وخاضعة للظروف تفرض وجودها "الحروب ، صراعات ....."ويكون التأثير في جانب واحد أو متعدد بشكل مؤقت أو مستديم يخضع لطبيعة الفاعل وشدة التأثير فيه .

ومن خلال تحليل العلاقة بين المتغيرات الأساسية للدراسة العنف الافتراضي المجسد من خلال سيناريو مجسد لمعالم العنف وشخصية فاعلة "البطل "تعكس اتجاه المراهق في السعي نحو تجسد نموذج البطولة والقوة والسلطة المقرونة في معظمها بمهام ايجابية "الدفاع عن النفس ،مكافحة الأشرار ..."وتحت تأثير كثافة المشاهدة "الحجم الزمني "إلى جانب عامل الرفقة فاه مسار العنف الافتراضي كما تبين لنا يتجه نحو اتجاهين ، نحو التمثل والتبني والتشبع بقيم العنف وتبادل المشاعر العدوانية "سلوك" في محيط المراهق " الأسري ، الاجتماعي ، المدرسي ،"خاصة العنف المدرسي الذي اثبت انه عامل من عوامل المؤدية لتفاقم الظاهرة المنتشرة أساسا فبشكل عنف بدني ولفظي ونفسي، وان هناك علاقة بين رموز العنف الافتراضي وشكل تصرف المراهق عند التعرض بالأخص للانتقام أو الرد ، أما عن الميل للعدوان فلم يظهر لنا بشكل

مباشر إلا إذا اعتبرناه في شكل ظاهرة العنف المدرسي التي ما هي إلا شكلا من أشكال العدوان وما أثبتته الدراسة أن العنف الافتراضي يسهم في تطهير المراهق من النزعات الشريرة التي بداخله ـ أي أن العنف الافتراضي يؤدي إلى انخفاض السلوك العدواني .

وما يمكن استخلاصه :

- العنف والعدوان الموضوع الرئيسي " كمحتوى " لهذه الالعاب ،تحكمه منظومة قيمية غربية تعزز العنف ضمن قوى متصارعة البقاء فيه للأقوى الأكثر شراسة وعنفوان
- عدم الاكتفاء بتحليل المحتوى و الآراء الدراسة في تحديد تأثير مشاهد العنف الافتراضي إذا استثنينا الدراسات التجريبية المعتمدة عل القياس من الناحية النفسية " الاختبارات النفسية "
- استبعاد وجود تأثير شبه إلي لمشاهد العنف الافتراضي على عدوانية السلوك وعلى الواقع الاجتماعي
- عدوانية السلوك المراهق محصلة عدة عوامل واليات مختلفة منها رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة ، ولا يمكن اختزالها من حيث التنوع في شكل أو نمط سلوكي معين أو اعتبارها نتيجة دافع واحد كالتوتر على سبيل المثال
- توجد ثمة ردود متمايزة في شدة التأثير تخضع للطبيعة النفسية والانفعالية والاجتماعية للمراهق
- العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة ،من المحتمل أن يؤدي إلى تحريض المراهق على تجسيد عدوانيته في سلوك فعلي في محيطه "اسري ، اجتماعي ،مدرسي " تحت تأثير عاملي :كثافة المشاهدة ، وتأثير الرفقة .
- العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة يؤدي إلى انخفاض السلوك العدواني للمراهق لأنه منفذ التنفيس عن مكبوت المراهق من العنف والعدوان وجسر لتخطي الحدود الاجتماعية وقوانين الضبط الاجتماعي

وعليه فالعنف ذو مدلول واحد سواء كان واقعيا أو افتراضيا الإ أنه وفق تقنيات التصوير الثلاثي الأبعاد يجعله أكثر شراسة بالمشاهد المحتواة المشحونة بالإثارة واللذة ، وتسعى لترسيخ فكرة العنف والإجرام والتقليل من روعه ومن انعكاساته ،كما أنها تشرعنه كمبدأ أساسي في الحياة. ونحن لا نقر بعدم ذلك لان للعنف مواطن لابد منها "الدفاع عن النفس والوطن ",كما انه لمثل هذه الألعاب قد يكون لها دورا ايجابيا على تنمية فكر المراهق لاسيما الألعاب الإستراتيجية . كما انه يمكن تفادي أو التقليل من انعكاسات العنف الافتراضي من خلال آليات المشاركة والمصاحبة و المراقبة في المحيط الأسري والعمل على إنتاج موازي يقلل من المد الفكري الغربي .

ملحق رقم (1)

جامعة سعد دحلب ـ البليدة ـ

كلية الآداب والعلوم الإنسانية

قسم علم الاجتماع والديموغرافيا

أثر الالعاب الالكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق

دراسة ميدانية بإكمالية أحمد بن سليماني – البليدة-

من إعداد الطالبة : **تحت إشراف الأستاذ الدكتور :**

محمودي رقيـــة **جمـــــال معتـــــوق**

الموسم الجامعي :2010/2009

ملاحظة:

هذه الاستمارة في إطار إعداد دراسة علمية لنيل شهادة الماجستير " علم اجتماع الجريمة والانحراف " لذا أرجوا من أعزائي التلاميذ ملأ هذه الاستمارة بكل عناية ، وأكد أن إجابتكم تستعمل بسرية تامة ، ولا تستخدم ألا لأغراض علمية .

ضع علامة (χ) أمام الإجابة التي تراها ملائمة لكل سؤال ، والإجابة بكل حرية على الأسئلة الأخرى

البيانات العامة

1- الجنس : ذكر ☐ أنثى ☐

2- السن :

3- مستوى التحصيل الدراسي "المعدل " - أقل من 10 ☐

- 10 – 11 ☐

- 1 12 ☐

- 13 14 ☐

- 15 16 ☐

- 17 فما فوق ☐

4_المستوى التعليمي للأب: ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

5_ المستوى التعليمي للأم: ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

6_ مهنة الأب عامل ☐ موظف ☐ اعمال حرة ☐ إطار ☐ بدون عمل ☐

7_ مهنة الأم : عامل ☐ موظف ☐ اعمال حرة ☐ إطار ☐ بدون عمل ☐

8- في حالة عدم ممارسة الوالدين لأي مهنة من ينوب عنهما ؟.....

9- هل تمارس ألعابا الكترونية : نعم ☐ لا ☐

10-هل تتسم هذه الألعاب الالكترونية بالعنف : نعم ☐ لا ☐

11- أي نوع من الألعاب الالكترونية - اي التي تتسم بالعنف - تفضل أكثر بالترتيب :

- مغامرات الاكشن Action Aventure ☐ - العاب قتالية combat ☐

"First Person Shooter "FPS الرمي ☐

- محاكاة رياضية ☐ - محاكاة واقعية ☐ - -

إستراتيجية ☐

12- لماذا في كل الحالات ؟.....

.....

13- اذكر أربع ألعاب الكترونية عنيفة تحب ممارستها باستمرار :

1 - ..... 2- .....

3- ..... 4- .....

14- على أي جهاز تمارس الألعاب الالكترونية العنيفة :

-على جهاز الحاسوب ☐
- على جهاز البلاي"Play station " ☐
-في قاعات اللعب"Play station " ☐
- غير ذلك حدد .....

15- على أي شكل تمارس الألعاب الالكترونية :

- على شكل أقراص مضغوطة (CD- DVD) ☐
- على الانترنيت (JEUX EN LIGNE) ☐ .
- كلاهما ☐

16- هل تقتني الألعاب الالكترونية (CD – DVD) عن طريق:

- الشراء ☐ - الإعارة ☐ - الشراء ، الإعارة ☐
- التحميل من الانترنيت ☐ -الاستنساخ ☐ .

17- إذا كنت تقتني ألعابك عن طريق الشراء .فهل يكون : - برفقة الوالدين ☐ -
- احد الإخوة ☐
– الأصدقاء ☐ .
- بمفردك. ☐ -

18 - إذا كان عن طريق الإعارة .فهل يكون ب / - الإعارة من محل الألعاب ☐
– من الأصدقاء (تبادل) ☐ .
- كلاهما ☐

19- ما عدد الألعاب الالكترونية العنيفة التي تمتلكها ؟ أقل من 10 ☐
من 10 إلى 20 ☐ .
من 20 إلى 30 ☐ .
أكثر من 30 ☐ .

20- هل تمارس الألعاب الالكترونية العنيفة ؟

- بمفردك ☐ - مع احد الإخوة ☐ - مع الأصدقاء ☐ مع الأب ☐
غير ذلك حدد.....

21- في أي وقت تمارس الألعاب الالكترونية العنيفة ؟

- صباحا ☐ مساءا ☐ في كل وقت ☐

22- هل ممارستك للألعاب العنيفة يكون:

- يوميا ☐ - يوم بيوم ☐ - مرتين في الأسبوع ☐ - مرة في الأسبوع ☐

23- ما هي المدة الزمنية التي تقضيها في اللعب خلال اليوم الذي تمارسه فيه :

ساعة واحدة ☐ ساعتان ☐ ثلاث ساعات ☐ أكثر من ثلاث ساعات ☐

24 هل تندمج في الألعاب الالكترونية لدرجة انك لا تشعر بالوقت تماما ؟ نعم ☐ لا ☐

25- هل يعود ذلك لطبيعة : - القصة ☐- البطل ☐ - شيء آخر.....

26- هل بإمكانك إعادة تركيب أحداث قصة الألعاب في الواقع ؟ نعم ☐ لا ☐

إذا كان نعم فكيف يكون ذلك .....

.27- كيف تجد مشاهد العنف في الألعاب الإلكترونية :

. مسلية ☐ مثيرة ☐ غير ذلك حدده .....

28-اعندما تريد تقليد بعض مشاهد قصة الألعاب الالكترونية العنيفة اي " التمثل "في الواقع ،فهل يكون ذلك

- مع :أحد الإخوة في البيت ☐ - مع رفاقك في الحي ☐ - مع الزملاء ☐

- غير ذلك حدد .....

29- هل يكون ذلك باستمرار؟: نعم ☐ ☐

تصور بطل الألعاب الالكترونية العنيفة فما هي الصفات التي تفضلها فيه :

30- الوضع : طفل ☐ مراهق ☐ بالغ ☐

31- نوع البطل: آلة ☐ إنسان ☐ حيوان ☐

32- شكل البطل : جميل ☐ قوي ☐ جميل وقوي ☐

- تصور بطلة الألعاب الالكترونية العنيفة فما هي الصفات التي تفضلها فيها:

33- الوضع : طفل ☐ مراهق ☐ بالغ ☐

34- نوع البطل: آلة ☐ إنسان ☐ حيوان ☐

35- شكل البطل : جميل ☐ قوي ☐ جميل وقوي ☐

36 -القدرات التي يتمتع بها_أ/ البطل :

ذكاء ☐ انتباه ☐ قوة ☐ سرعة ☐ مهارة ☐

شجاعة ☐ الصبر ☐ شيء آخر حدده.....

37- ب /البطلة :

ذكاء ☐ انتباه ☐ قوة ☐ سرعة ☐ مهارة ☐

شجاعة ☐ الصبر ☐ شيء آخر حدده.....

38- أخلاق بالنسبة أ -1 /البطل: -

- محاربة الظلم ☐ التفوق على الآخرين ☐ الحفاظ على مملكته ☐
الدفاع عن النفس ☐ آخر اذكره .....

39- أخلاق ب :بالنسبة البطلة:

- محاربة الظلم ☐ التفوق على الآخرين ☐ الحفاظ على مملكته ☐
الدفاع عن النفس ☐ آخر اذكره .....

40- أخلاق المنافس "العدو " في اللعبة ؟:

عنيف ☐ ظالم ☐ متسلط ☐ خائن ☐
شيء آخر اذكره .....

41- ماذا يعني لك انتصار البطل؟ - مهارتك في اللعب ☐

-اعتزازك بالبطل ☐

غير ذلك حدد.....

42- ماذا يعني لك انهزام البطل؟ - عدم التحكم في اللعبة ☐

-الإحباط ☐

- التحدي ☐

- لا شيء ☐

43- هل تريد أن تصبح مثل بطلك " أي بطل الألعاب الالكترونية العنيفة ؟ نعم ☐ لا ☐
- ولماذا في كلتا الحالتين ؟.....

44- أثناء اللعب هل تحس بمرور الوقت وأنت تمارس هذه الألعاب الالكترونية العنيفة اي "تنغمس في اللعبة " " ؟ نعم ☐ لا☐

45- في حالة نعم لأنك: - شديد التفاعل مع أحدا ☐

- متعلق بالبطل ☐

46- تفاعلك مع أحداث اللعبة هل يجعلك غير قادر على التمييز بين العالم الحقيقي وعالم الألعاب " الافتراضي " ؟ دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

47- تعلقك بالبطل : هل إذا أصيبت الشخصية الرئيسية " البطل " تشعر بان ذلك قد حدث لك شخصيا نعم ☐ لا ☐ في حالة نعم لماذا ؟.....

48- ما هي مشاهد العنف التي تتفاعل معها أكثر: - تدمير بمختلف الوسائل ☐

- صراع ☐

- قتل ☐

- رعب ☐

غير ذلك حدده.....

49- ما المشاهد التي ترعبك أكثر: - ساحات الدماء ☐

- القتل بإطلاق الرصاص ☐

- الطعن بالخناجر والسيوف ☐

- أشلاء ضحايا منتثرة ☐

- شخصيات مرعبة ☐

غير ذلك حدده .....

50- مصارعة البطل توحي بمظاهر العنف فهل تتفاعل مع (أحداث القصة ، البطل)في اطار اللعبة من أجل : - التعبير عن البطولة ☐

_التعبير عن القوة ☐

- الرغبة في قهر الآخر ☐

- تفريغ شحنة العنف ☐

- ممارسة مختلف أشكال العنف المرفوضة دون قيد أو عقاب ☐

. عير ذلك حدده.....

51- ماذا يعني لك التجديد في العاب العنف الالكترونية ؟ - التعرف على مشاهد أكثر عنف ☐

- ممارسة عنف " افتراضي " أكثر ☐

. – تنمية مهارة التخطيط. ☐

. - تنمية القدرة على إدارة المخاطر والتحكم في الأزمات ☐

52- كيف يكون تصرفك عند تعرضك للإيذاء ،هل : - ترد الأذى نفسه ☐

- تصفح " تسامح" ☐

- تنتقم ☐

53- كيف يكون تعبيرك عن الرد أو الانتقام :

السلوك	موافق	غير موافق
إذا ضربك أحد يجب أن تضربه بالمثل		
تستخدم القوة للحصول على ما تريد		
أحيانا تميل إلى إيذاء الآخر		
تضرب الأقل منك سنا كي يخافك		
تتشاجر مع أقرانك في المدرسة		
لا تحافظ على النظام في حالة عدم وجود الأستاذ في القسم		

54- هل تعرضت للأذى في محيط المدرسة ؟ نعم ☐ لا ☐

في حالة نعم كيف كان رد فعلك ؟.....

55- هل كان ذلك : داخل القسم ☐

. في فناء المؤسسة ☐

56- هل كان ذلك من طرف ؟ أحد التلاميذ ☐

. أستاذ ☐

. عون إدارة ☐

57- هل كنت متسببا في إلحاق الأذى الآخر" زميل " ؟ نعم ☐ لا ☐

.في حالة نعم فكيف كان رد فعل هذا الزميل ؟.....

.....

58- ما شكل الأذى " مظاهر العنف " سخرية و استهزاء ☐

. سب، شتم ☐

. جروح ☐

. ضرب ☐

غير ذلك حدده .....

59- في شجارك مع الآخر ، هل سبق لك أن تمثلت مشهد عنف سبق لك وان تفاعلت معه خلال لعبك ألعابا الكترونية عنيفة ؟ نعم ☐ ☐

60- في حالة نعم وضح ذلك بأمثلة ؟.....
.....

61- ماذا تعني لك الألعاب الإلكترونية العنيفة ؟. .....
.....
.....

الملحق رقم (2): ***استمارة تحليل المضمون***

استمارة تحليل اللعبة الالكترونية

البيانات الأولية:

-1 / اسم اللعبة الالكترونية .....
- 2 / الأداة الممكنة للعبة .....
-3/ البلد المصنع للعبة .....
-4 / الشركة المصنعة للعبة .....
-5 الجمهور الموجهة له اللعبة .....
-6 / تمارس : - بشكل فردي ☐ - يشكل ثنائي ☐ - بشكل جماعي ☐
يشكل فردي ثنائي ☐ بشكل فردي جماعي ☐

_ فئة : ماذا قيل ؟

1/ نوع اللعبة

أ/ ألعاب حركة (الاكشن): - العاب مغامرات ☐ العاب قتال ☐ العاب التصويب ☐
.ب/ العاب إستراتيجية : - العاب استراتيجيه عسكرية ☐ العاب مغامرات وتفكير ☐
.ج/ العاب محاكاة : العاب محاكاة واقعية ☐

2/ الإطار الزماني لأحداث اللعبة :

ماضي ☐ حاضر ☐ مستقبل ☐ غير محدد ☐

3/ الإطار المكاني للعبة :

مضمار ☐ حلبة ☐ ملعب ☐ الشارع ☐
.الطبيعة ☐ في بناية ☐ في الفضاء ☐ آخر .....

4/ خصائص البطل :

إنسان ☐ حيوان ☐ رجل آلي ☐ مخلوق غريب ☐ غير محدد في اللعبة ☐
. إذا كان إنسان :فهل هو : ذكر ☐ أنثى ☐
. طفل ☐ مراهق ☐ بالغ ☐ غير محدد
. فرد ☐ فريق ☐
- اذا كان حيوانا اذكره.....

5/ تحديات البطل : عدو أو منافس ☐ صعوبات ميدانية☐ عدو ومنافس وصعوبات ميدانية ☐
- عدو أو منافس إذا كان ذلك فهل هو :
. إنسان ☐ حيوان ☐ رجل آلي ☐ مخلوق غريب☐ غير محدد في اللعبة ☐

. إذا

كان إنسان :فهل هو : ذكر ☐ أنثى ☐
. طفل ☐ مراهق ☐ بالغ ☐ غير محدد ☐
. فرد ☐ فريق ☐

- إذا كان حيوانا اذكره.....
.إذا كان صعوبات ميدانية فهل هي :

- طبيعية ☐ تقنية ☐ استراتيجية ☐
. مفاجئة ☐ متصاعدة ☐ متماثلة ☐

6/ من قيم البطل :

تضحية ☐ الحذر ☐ القوة ☐ الخيانة ☐
المجازفة ☐ السرعة ☐ العنف ☐ الظلم ☐
الخداع ☐ الحيلة ☐ التحدي ☐ الإصرار ☐

8/ من مظاهر العنف المادي :

- دمار : قصف مواقع ☐ تفجيرات ☐ هدم بنايات☐ آخر.....
- قتل : استعمال السلاح ☐ الطعن بالخناجر والسيوف ☐ آخر .....
- أشلاء الضحايا ☐
-المبارزة ☐
- الرعب ☐
- المطاردة : عن طريق أشخاص ☐ باستعمال السيارات ☐ باستعمال شيء آخر.....

9/ من مظاهر الرعب :

- بشاعة القتل : استعمال الخناجر ☐الخنق ☐ تقطيع الجسم ☐ شيء آخر .....
- ظهور وحوش مخيفة ☐ -
أجسام غريبة مرعبة ☐
- نيران ملتهبة ☐
- ساحات دماء ☐

(معيار الفوز : مدى تكرار فعل العنف)

—

فئة : كيف قيل ؟

1/ وسائل التعبير :

ب / رسوم ثلاثية الأبعاد - رسوم ثلاثية الأبعاد ومؤثرات صوتية ☐

. - رسوم ثلاثية الأبعاد ولغة لفظية ☐

. - رسوم ثلاثية الأبعاد ولغة لفظية ومؤثرات صوتية ☐

2/ المعالجة الفنية للرسوم : - كاريكاتورية ☐ دقيقة ومعبرة ☐

3/ المعالجة الفنية للألوان - خافتة ☐ قاتمة ☐ زاهية ☐ قابلة للتحكم فيها ☐

4/ خصائص جنيريك اللعبة :

- رسوم ثلاثية الأبعاد ثابتة وكتابة ☐
- رسوم ثلاثية الأبعاد متحركة وموسيقى ☐
- رسوم ثلاثية الأبعاد متحركة وكتابة وموسيقى ☐

- بكتابة فقط وبدون رسوم ☐ - بكتابة وموسيقى وبدون رسوم ☐

5 / نوع الحركات : هزلية ☐ خيالية ☐ واقعية ☐

6/ المؤثرات الصوتية :

أ / الموسيقى : مصاحبة للحركات ☐ في الجنيريك ☐ كلاهما ☐

. يصاحبها غناء ☐ لا يصاحبها غناء ☐

ب / الضجيج : طبيعي ☐ اصطناعي ☐ كلاهما ☐

7 / نوع اللغة اللفظية .....

الملحق رقم (3): دليل المقابلة

أ/ مقابلة مع أساتذة في علم الاجتماع

المقابلة رقم :

تاريخ المقابلة:

مكان المقابلة:

مدة المقابلة:

مقابلة مع الأستاذ:

الموضوع: الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية لدى للمراهق

المحور الأول: البيانات العامة

- السن:
- الأصل الجغرافي: ريفي ☐ حضري ☐
- الشهادة المتحصل عليها : دكتوراه
- التخصص:
- المهنة: أستاذ محاضر
- مكان العمل: جامعة سعد حلب . البليدة
- الأقدمية في العمل:
- اللغة المستعملة :

المحور الثاني: أسئلة حول الموضوع

10- ماذا يمثل اللعب بالنسبة للإنسان عموما وبالنسبة للمراهق بشكل خاص ؟

11- تطور التكنولوجيا بدل نمط اللعب وأصبحت الألعاب الإلكترونية تشغل حيزا معتبرا في حياة المراهق فهل تؤثر هذه الألعاب بمختلف مضامينها على النمو الاجتماعي للمراهق ؟

12- كيف تعللون سبب الإقبال الكبير من طرف المراهقين على الألعاب الالكترونية العنيفة؟

13- هل تشبع هذه الألعاب حاجة معينة لدى المراهق ؟

14- فيما يتمثل أثر هذه الألعاب على السلوك الاجتماعي للمراهق؟

15- يستهلك المراهق رموز العنف الافتراضي عبر الحاسوب "CD_DVD " أو على جهاز بلاي ستيشن أو عبر الانترنيت jeux en ligneفأيهم أكثر تأثير على سلوك المراهق ؟ ولماذا ؟

16- هل يؤدي استغراق حجم زمني معتبر في ممارسة العنف الافتراضي الى تعزيز الميل للعدوانية؟إذا كان نعم كيف ذلك ؟

17- هل يقضي العنف الافتراضي على مشاعر المراهق بمنعه عن إدراك حقيقة العنف واعتباره فعلا مقبولا اجتماعيا ؟

18- تصور الألعاب الالكترونية العنيفة ـ الإستراتيجية ـ على سبيل المثال العنف في سياقه الأخلاقي " إبادة المدمر " فهل يودي ذلك إلى إعلاء ميول المراهق العدوانية ؟

10- هل يتأثر المراهق برموز العنف الافتراضي في جانبه الكمي " تكرار فعل العنف " أكثر أم في جانبه الكيفي " وحشية العنف " ؟ وكيف ذلك؟

11. الألعاب العنيفة تصور مختلف معالم العنف وإشكاله فإلى أي مدى يمكن اعتبارها عاملا من عوامل ترسيخ ثقافة العنف ؟

12- إلى أي مدى يتمثل المراهق رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لاسيما المتمدرس في المحيط االمدرسي ؟

13- هل ترون ان هناك تمايز في استهلاك رموز العنف الافتراضي حسب الجنس وكيف تفسرون ذلك؟

14- هل يمكن استثمار الجانب الايجابي المتضمن في تنمية القدرة على التخطيط في الألعاب الإستراتيجية ـ على سبيل المثال ـ وتجنب نزعة العنف والعدوان المتضمنة بها ؟ وكيف ذلك ؟

15- أدركت الدول المتقدمة الخطر المنبعث من العاب الفيديو العنيفة على الطفل والمراهق فسعت إلى تحديد أنظمة وقائية من العنف المتضمن بها بتصنيفها وفق معايير فهل الوعي ذاته نجده لدى الدول العربية وخاصة الجزائر ؟

16-في ظل التأكيد على خطر العنف المتضمن في العاب الفيديو على الطفل والمراهق الا ان سوق العاب الفيديو لاسيما العنيفة منها في نمو مطرد كيف تفسرون ذلك ؟

17- هل بالإمكان إيجاد بدائل كصمام أمان للحد من آثار العنف الافتراضي على سلوك المراهق ؟

مقابلة مع مستشاري التربية

المقابلة رقم :01

تاريخ المقابلة:

مكان المقابلة:

مدة المقابلة:

مقابلة مع الأستاذ:

الموضوع: الألعاب الإلكترونية العنيفة و العنف المدرسي

المحور الأول: البيانات العامة

- السن:
- الأصل الجغرافي: ريفي ☐ حضري ☐
- الشهادة المتحصل عليها : ـ المعهد الوطني لتكوين إطارات التربيةـ
- المهنة: مستشار تربية
- مكان العمل: متوسطة أحمد بوسليماني . البليدة
- الأقدمية في العمل ـ كمستشار تربية ـ :
- الأقدمية في العمل ـ كأستاذ ـ : ، التخصص : مادة :

المحور الثاني: أسئلة حول الموضوع

1 - ماذا يمثل اللعب ـ في رأيكم ـ بالنسبة للتلميذ بشكل خاص ؟

2 - ما هي أهم أنشطة اللعب التي يقدم عليها التلميذ في فناء المؤسسة ـ فترة الراحة ـ ؟ وما نوعية الانشطة التي يفضلها كل من الذكو ر والإناث؟

3 - قد يحدث في ظل أنشطة اللعب هذه مناوشات بين التلاميذ تؤدي إلى إصابة الأخر؟ ما سببها وكيف يكون رد فعلكم ؟

4 - كم مرة تكررت مثل هذه التصرفات العنيفة ؟

5 - كيف ترى تصرفات التلاميذ داخل القسم مع بعضهم البعض ، ومع المدرسين خاصة ؟

-

كيف ترى تصرفات التلاميذ مع الطاقم الإداري ؟

7 - كيف يكون موقف الأولياء في الحد من التصرفات العنيفة الصادرة عن أبنائهم داخل المؤسسة سواء مع التلاميذ أو اتجاه الطاقم التربوي والإداري ؟

8- هل أنت راض عن هذا الوضع ؟

.9- يشهد مكتب الرقابة حركة غير عادية من التلاميذ الذين يلجأ ون إليكم قصد الحصول على رخصة دخول فالي ماذا يعود ذلك ؟

10- في رأيكم ما هي أسباب العنف المدرسي؟

11- تحدث بشكل عام عن المناخ في القسم أثناء الحصة أو في المؤسسة وهل هناك وضعية أو وضعيات أزعجتك كثيرا ؟

12- هل وصلت هذه السلوكات العنيفة خارج نطاق المؤسسة ؟ وما الذي دفع بذلك ؟

13- يقال أن تنمية السلوك العنيف يخضع لنوعية الاستهلاك الإعلامي لاسيما الألعاب الالكترونية العنيفة فما هو رأيكم في ذلك ؟

14- يعتقد أن العنف المتضمن بالألعاب الالكترونية يؤثر على سلوك المراهق ويكون سببا في تصرفاته العنيفة والعدوانية اتجاه الأخر؟ فما هو رأيكم ؟

15- هل لديكم علم بمدى استهلاك التلاميذ لهذه الألعاب أو مدى ارتيادهم إلى قاعات اللعب " البلاي ستيشن " وكيف ينعكس ذلك على سلوكات التلميذ ؟

16 _ هل صادف وان وقعت في أيدكم أقراصا مضغوطة " CD –DVD"لألعاب الكترونية عنيفة من طرف التلاميذ داخل القسم ؟ وكيف كان تصرفكم ؟

17 - إلى أي مدى يمكن أن يتمثل التلميذ رموز العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع الأخر " تلميذ ، أستاذ .....؟

18 - هل يمكن اعتبار استهلاك التلميذ للألعاب الالكترونية العنيفة من العوامل التي زادت في حدة ظاهرة العنف المدرسي ؟

الملحق رقم (04)

القائمة الاسمية للألعاب الالكترونية (ألعاب الفيديو) المختارة من طرف أفراد العينة.

الرقم	اسم اللعبة	نوع اللعبة	التكرار لدى الذكور	التكرار لدى الإناث
01	كونتر ستريكCounter strik1.6	الرمي	45	22
02	GTA Grand Theft Aouto	مغامرات	20	22
03	Tekken	قتال	14	02
04	Call of duty 4	ألعاب استراتيجية	11	01
05	PES (2010 ou 1.6)	محاكاة رياضية	13	10
06	Half life	الرمي	05	03
07	Tomb raider legend	مغامرات	08	/
08	Resident Evile	مغامرات	07	/
09	Prince of Persia	مغامرات	06	04
10	Blok zero	.....	04	/
11	Sniper	مغامرات	03	03
12	Need for speed	محاكاة واقعية	04	02
13	God of war	مغامرات	03	/
14	Fifa 2010	محاكاة رياضية	03	/
15	Avatarسلسلة ألعاب منها (arena/battle/air hokey):	مغامرات	02	03
16	S.a.w	مغامرات RPG	02	/
17	Totally spies (school)	الرمي	02	01
18	Mario سلسلة ماريو	مغامرات	02	02
19	SCAR face	مغامرات	02	/
20	grand tourisme السياحة الكبرى	محاكاة واقعية	02	/
21	World of war craft wow	ممارسة الأدوار MMO PRG	03	07
22	Splinter CELL	مغامرات	01	01
23	LOST	مغامرات PRG	01	01
24	AKIRA PSYCHO BALL	حركة	01	/
25	MEN OF VALOR	الرمي	01	/
26	NINJA Showdown	مغامرات	01	/
27	سلسلة ألعاب Medel of honor منها 2ème Guerre /airborne	الرمي	01	/
28	Mission impossible	استراتيجية	01	01
29	Sprite	ألعاب قتالية	01	/

30	Mortal combat mystification	ألعاب قتالية	01	/
31	**Street fighter ex: شارع المقاتلين**	ألعاب قتالية	01	/
32	Seigneur des anneaux	ألعاب حركة PRG	01	/
33	Commandos	قتال	01	/
34	Metal sly-Rampage	ألعاب الحركة	01	/
35	G.S.Cسلسلة ألعاب بها 19 لعبة	استراتيجية عسكرية	01	/
36	DRIVER	مغامرات	01	/
37	World war II combat : Iwo jina	الرمي	01	/
38	Conflict / global storm	استراتيجية	01	/
39	Hetman	ألعاب الحركة (التسلسل)	10	01
40	Jazz jackrabbit	ألعاب حركة	/	02
41	Van Helsingr (+16سنة)	الرمي	/	01
42	Euro 2004	محاكاة PRG رياضية	/	01
43	Final distraction sausage (pc)	محاكاة	/	01
44	50cent : bullet proof سنة) (+18	غير مصنفة	/	01
45	Assassins creed(قتلة العقيدة)	ألعاب حركة	/	01
46	Kane et lynch2 :dog days5	ألعاب حربية (استراتيجية/)	/	01
47	Jacky Chan سلسلة ألعاب	مغامرات	/	01
48	Les winx (سلسلة ألعاب)	ألعاب حركة	/	01
49	Batman	مغامرات	/	01
50	Harry potter	مغامرات	/	01
51	Le parrain(+18سنة)	مغامرات	/	01
52	Naruto	مغامرات	/	01
53	Kill Bill البطلة	ألعاب حركة	/	01
54	moto GP سباق الدراجات	المحاكاة الرياضية		/
55	BRAKELESS (course de voitures)	// //	/	01

قائمة المراجع

1- احمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو- دراسة في القيم والتأثيرات - أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال - جامعة الجزائر، (2008) 114-115-162-183-193

2- بلقاسم بن مروان ، وسائل الإعلام والمجتمع دار الخلدونية ، ط1 ،(2007)،33

3- شيلا براون ، الجريمة والقانون في ثقافة الإعلام ،ترجمة هدى فؤاد ، مجموعة النيل العربية ،ط1 (2006) ،25-230

4- بدون مؤلف الإدمان واللعب لساعات طويلة وأضراره بالصحة ، على الموقع http //:rappelz.gamepower7 averil 2009.

5-Möller Barbara Krahè.Ingrid :«Playing violent electronic gams ,hostile attrutional style and aggression-related norm in German adolescents» Journal ofA /dolescence 27 (2004) 53 - www.elsevier .com/ Locate/jado

6-نمرود بشير :" العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12- 15) ، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ، بئر مرا رايس الجزائر ، تخصص الالرشاد النفسي ، معهد التربية البدنير والرياضية ، جامعة الجزائر .(2008)،21

7- أستريد كريستن : " ألعاب الكومبيوتر لا تنشر العنف بين الأطفال"،اللجنة الوطنية للطفولة ،منتدى البحوث والدراسات,على الموقع :http://childhood.gov.sa

8- الهام غازي : " 16000 طفل دون 12 سنة ي يتورطون في جرائم بشعة داخل المدرسة " جريدة الخبر حوادث ، العدد 216 ، 3/30/ إلى 5 /4/ 2009

9-Mélanie Roustan : "La pratique du jeu vidéo : réalité et virtualité?L'Harmattan, Paris, 2003.

10- Prensky.M .Digital game-based Learinig-New yor Elsevier.P.03(www.sciencedirect.com)

11- جمال معتوق ، وجوه من العنف ضد النساء خارج بيوتهن ، رسالة ماجستير ، معهد علوم الاجتماع ، جامعة الجزائر ،(1992 - 1993)27.

12- ابن منظور ، معجم لغوي علمي ، لسان العرب ، المجلد 02 ـ دار صادر ، بيروت ، سنة(1990)،207 -257.

13- اجلال اسماعيل حلمي ، " العنف الأسري " ، القاهرة ، دار قباء للطباعة والنشر ، (1999).5

Jaque Pain et les autres , Violence a l’ècole . France , M atrice , 1997,p 14- 75

15- احمد حويتي ، خياطي مصطفى : " العنف المدرسي :الاسباب والمظاهر "-دراسة ميدانية في ثانويات بالجزائر العاصمة –فورام 2004 . 8 – 12

16- فوزي أحمد بن تريدي "العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية " مكتبة نايف للعلوم الأمنية- مركز الدراسات والبحوث -الرياض 2007. 39

17- حيرش جمال ،التمثلات الاجتماعية :اسس المقاربة النظرية وأفاق البحث في الحقل السيكو سوسيولوجي ، المجلة الجزائرية للدراسات السوسيولوجية ، جامعة جيجل ، 2006 . 120 – 121

18- شعبان مهدية : أثر الرسوم المتحركة على السلوك العدواني للطفل ، مذكرة ماجستير ، علم اجتماع ثقافي .9

19- عبد الرحمن العيسوي ، " جرائم الصغار "الاسكندرية ، دار الفكر الجامعي ،2005 .104

20- عزت سيد إسماعيل "سيكولوجية الإرهاب وجرائم العنف " الكويت ، منشورات السلاسل ، 1985 .36

21- جمال معتوق ،مدخل إلى علم الاجتماع الجنائي ، ج1، دار بن مرابط للنشر والطباعة، المحمدية ،الجزائر ط1 ،2008. 91- 93 -139- 215- 307

22- محمد عاطف غيث، قاموس علم الاجتماع ،الاسكندرية دارالمعرفة الجامعية 1995 .36

23- ميشال مان، موسوعة العلوم الاجتماعية ،ترجمة محمد مختار هواري، الازاريطية دار المعرفة الجامعية ،1999 .70

24- محمد منير ،حجاب الموسوعة الاعلامية ، المجلد 2 ، القاهرة ، دار الفجر للنشر و التوزيع ، (2003) ، 34 .

25- عبد الغني عبود، التربية و مشكلات المجتمع، دار الفكر العربي، القاهرة ،(1997)115 .

26- عبد الهادي الجوهري، قاموس علم الاجتماع، ،المكتب الجامعي الحديث، ط2، الاسكندرية ،(1998)73 - 74 .

27- رشاد صالح منهوري ، تقديم عباس محمود عوض ، التنشئة الاجتماعية و التأخر الدراسي ، دار المعرفة الجامعية ، الإسكندرية ، (1995).21

28- امتثال زين الدين، النظريات الحديثة في التنشئة النفسية والاجتماعية، دار المنهل اللبناني، ، ط1، بيروت 2006 (م-1427هـ)،.11

29- أتوني غرنز بمساعدة كارين،برنسال:" علم الاجتماع مع مداخلات عربية ترجمة وتقديم الدكتور: فايز الصباغ بيروت أكتوبر (2008.)، 743 .

30- عبد الرحمان عزي، الفكر الاجتماعي المعاصر والظاهرة الإعلامية الاتصالية، بعض الأبعاد الحضارية، دار الأمة، الجزائر (1995.) ، 38- 39 -51 .

31- د/عبد الله أحمد عبد الله ،في اجتماعيات الخدمة والانحراف، .- على الموقع: www. pdFFa ctory.com

32- خالد بن مسعود البشر، "أفلام العنف و الإباحة وعلاقتها بالجريمة"، ط 1، جامعة نايف للعربية للعلوم الأمنية ،الرياض، (2005) 23 .

33- بوجطو،موقف المدرس من الإصلاح التربوي، مذكرة ماجيستير ، علم الاجتماع الثقافي،جامعة البليدة ، بتصرف.

34-Mathieu – robert sauvé : " pas de panique pour les accros de jeux electroniques" Forum: hebdomadaire d'information. Volume 41.numero montreal – (www.umontreal.ca). 20 – 12 février 200 université de

35-kristine.nowak, marina.krcmar, kirstie.farrar}@uconn.edu PRESENCE2006.www.sceincedirecte.com

36Douglas A .Gentile and Craig A.Anderson /chapeter 7.P131(www.sciencedirect.com)

37-http://www.alfanonline.com /show_news.aspx?nid=131103&pg=3

38-« Du virtuel au réel . sur www.Foruminternet.org

http :" techno.branchez- vois.com/ 03/02/2010/01:40h 39-

-40 http://www.minshawi.com. /1/3/2010.1920

41http://www.imamu.edu.sa/support_deanery/graduate/MasterStudies/Master_1428_1429/m0014/Pages/home.html

42- علواش كهينة ،معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، مذكرة الماجستير غير منشورة في علوم الإعلام والاتصال ، جامعة الجزائر ، (2006 /2007)

43 - شحاتة محروس ، أبناؤنا في مرحلة البلوغ و ما بعدها ، أبناؤنا . سلسلة سفير التربوية ، جامعة حلوان ، القاهرة ، 7- 8- 16 .

44- محمد علي الصابونجي ، مختصر تفسير من كثير ، الجزائر (1990).

45- المنجد في الإعلام و اللغة، دار المشرق، بيروت، ط 38، (2000). 283

46- سعد جلال، الطفولة و المراهقة.، دار الفكر العربي، القاهرة، ط2،دون سنة نشر ،2- 30 -230- 231

47- عبد الحميد محمد الهاشمي.،علم النفس التكويني.،دار المجمع العلمي جدة للنشر – السعودية – (1980) 109 .

48- خليل ميخائيل معوض، سيكولوجية النمو . الطفولة و المراهقة. دار الفكر الجامعي الإسكندرية. ط3 ،(1994). 230-240- 244—252- 253-335- 337- 345-

49- لويز.ج. كابلن. المراهقة... وداعا أيتها الطفولة. ترجمة أحمد رمو، مراجعة الدكتور: أحمد خالد الأعسر، منشورات وزارة الثقافة دمشق . سوريا. (1998.) 3

50- عدنان السبعي، الصحة النفسية للمراهقين و الشباب، دار الفكر.، دمشق.، (1998.)، 15 .

51- بلخضر محمد: مخاطر الأنترنيت النفسية و الاجتماعية لدى المراهق. مجلة العلوم الاجتماعية . العدد 01. مجلة سداسية تصدر عن قسم علم الاجتماع و الديمغرافيا ، كلية الحقوق و العلوم الاجتماعية. جامعة الأغواط . الجزائر. 2007/2006. 89

52- خليل ميخائيل معوض: دراسة مقارنة في مشكلات المراهقين في المدن و الأرياف. (السلطة و الضموح). دار المعارف بمصر.دون سنة نشر ،27

53- حامد زهران:" علم نفس النمو والطفولة والمراهقة ،عالم الكتب ،القاهرة ،ط4، (1974) . 16- 137 -331 -436-438-439-"

Santé des jeunes et des Adolescents. Principes de base – www.Santé.gov -54

55- صالح عبد العزيز: التربية الحديثة مادتها، مبادئها، تطبيقاتها العلمية. الإسكندرية. طالب للنشر و الثقافة الجامعية.187.

56 -www.scout.org 8/12/2009.14h30

58- فؤاد أبو خطب و آمال صادق: نمو الإنسان من مرحلة الجنين إلى مرحلة المسنين . مكنية أنجلو. القاهرة. ط2 (.1990) 356- 357

59- عباس محمود عوض: المدخل إلى علم النفس النمو . الطفولة. المراهقة. الشيخوخة. دار المعرفة الجامعية . الإسكندرية. 1999. 12-13 -82

60- إبراهيم وجيه محمود. المراهقة، خصائصها و مشكلاتها ، دار المعارف الاسكندرية، 1981، ص 27.28

61 www. noe-edu.kai /pdf (8/12/2009 14 :30 h)

62- سيد أحمد متولى الجوهري، دراسة مقارنة في مشكلات المراهقين في المدن والريف، دار المعارف ،طنطة، مصر، (1971.)،30-31-

63- أسامة كامل راتب. النمو الحركي في مرحلة الطفولة و المراهقة. دار الفكر العربي- القاهرة.13

64- جوزيف صابر، مراهقة بلا مشاكل ،مطبوعات ايجاز، دون سنة نشر ، القاهرة.33- 34

65- فؤاد البهي السيد.، الأسس النفسية للنمو من الطفولة إلى الشيخوخة.، دار الفكر العربي – القاهرة.، دون سنة نشر ،232

66- محمد شمس الدين أحمد و آخرون، دراسات في خدمة الجماعة .القاهرة. (1988.)208

67- فيصل محمد خير الزردا: مشكلات المراهقة و الشباب. دار النقاش للطباعة و النشر، لبنان، ط 1.دون سنة نشر ، 57-58

68- محمد لطفي زيدان و منصور حسين. الطفل و المراهق. مكتبة النهضة . ط1. القاهرة (. 1982) ،131-130-125-69-68.

69- سوزان ميلر، سيكولوجية اللعب ،ترجمة حسن عيسى ، مراجعة محمد عماد الدين ، إسماعيل ، مجلة المعرفة. العدد 120. الكويت . ديسمبر(1987.)7-12-14-15-17-18-19

70- ماريا بيرس – جنيف لاندو: اللعب و نمو الطفل. ترجمة عبد الرحمان سي سليمان، شيخة يوسف الدريستي. مكتبة زهراء الشرق. (1980.)،12

71- خالد عبد الرزاق السيد. سيكولوجية اللعب لدى الأطفال العاديين و المعاقين. دار الفكر للطباعة و النشر. ط1. (2003.). 12-13-17-23-24-26

72- فاضل حنا " اللعب عن الطفل . دار مشرق. مغرب. للخدمات الثقافية و الطباعة و النشر . سوريا ط1 .دون سنة نشر ، 5-13-17- 82-83

73- سلوى محمد عبد الباقي. اللعب بين النظرية و التطبيق. مركز الإسكندرية للكتاب. مصر.(2001.)، 21-15

74- رباحي فضيلة "الطفولة واللعب في الاسرة أحادية الوالدين"، مذكرة ماجستير غير منشورة، علم الاجتماع الثقافي، جامعة البليدة.56-58 -60-61-62-63-106- 244

75- على محمد علي، "وقت الفراغ في المجتمع الحديث"، دار النهضة العربية للطباعة والنشر،بيروت.85

www.Scoutsdquebec.qc.ca/documents/ grands jeux. Pdf p1le - 7614/11/2009

77 www.wiképidia.Eucacyclopédie électronique. Le 15/11/2009. -

78-www.Gulfkids.com/30/10/2009 20 : 30 h

*79- جريدة الأخبار: من ألعابهم الإلكترونية تعرفون مشاريعهم الإمبراطورية. بتاريخ 092009/17 على الموقع الإلكتروني www. Guelf Kids. com

79- أحمد إبراهيم قنديل: التدريس بالتكنولوجيا الحديثة. عالم الكتب – القاهرة – ط1، (2006) 115،

80- علي عبد الواحد وافي، اللعب و المحاكاة و أثرها في حياة الإنسان.، دار النهضة مصر للطباعة و النشر، القاهرة. (1985.)، 13- 17- 25-74

81- عزت خليل.،علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة.، دار الفكر العربي. القاهرة (.2002) .15-330

82- كاميليا عبد الفتاح.اعداد نخبة من أساتذة علم النفس. دراسات و بحوث في علم النفس. دار الفكر العربي. 1995. القاهرة.

83- ليلى يوسفي .سيكولوجية اللعب و التربية الربانية . مكتبة الأنجلو المصرية ، القاهرة ، ط1 (، 1962).330 -331

84- Jean château : Le jeu de l’enfant après trois ans. Sa nature sa - discipline. introduction de la pédagogie .ed.vin paris 1991.p422

85- محمد حسن علاوي. علم النفس الرياضي . دار المعارف ، القاهرة ، ط6 ، (1986) .120

86- زكي جابر، "وسائل الإعلام وأثرها في المجتمع العربي المعاصر"،المنظمة العربية للتربية والثقافة، (1992)،162

87- مالك بن نبي :" مشكلات الحضارة " مشكلة الثقافة ، ترجمة عبد الصبور شاهين ،دار الفكر للطباعة و التوزيع والنشر،سوريا ، ط4 ،ص25 .26

88- Herskowtsh (d) : les Bases de L'anthropologie culturelle , petite bibliothèque .payot paris .1967 . p.t .

89- ليلى عبد المجيد . " السياسة الاتصالية الإعلامية و أثرها في الثقافة و التربية ". مجلة عالم الفكر – الكويت –المجلس القومي للثقافة و الفنون و الآداب ، عدد 1 ، 1994

90 Par Jean-Paul .le premier média de l'ère électronique Le jeu interactif. Lafrance

http://unesco.bell.uqam..ca/fichiers/pdf.

91- « How Does Media Effect .Teengers ? / : forme . Buzzle .com Le : 28.08.2009 21 h .

92- ألعاب بالكمبيوتر و العنف الافتراضي : فسحة المراهق لتخطي القوانين الاجتماعية ".Lahamag.com./pages/11.2008/424child1 pdf 20/10/2009

93- ماري وين " الأطفال و الإدمان التلفزيوني ، ترجمة عبد الفتاح الصبحي ، عالم المعرفة ، ع 247 الكويت ، المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الأداب 1999 .

94- Génération multimédias .Analyse quantitative » Mais 2004 .(pdf) www. Udraf 86 . asso .fr . Le 25/12/2009 .14.30h

95- www Jesu ,sis life .name /jil (polf) : 12/12/2008 : 11 h

96- نسيم الخوري ، الإعلام العربي و انهيار السلطات اللغوية ، مركز دراسات الوحدة العربية " سلسة أطروحات الدكتوراة حقوق الطبع و النشر محفوظة بالمركز ، ط1 ، بيروت ، جانفي (2005)374-375-376- 386

-97www.amanyat.com. 01/12/2009, 01h40 -

98- أسامة أبو الحاج .،دليل الشخص الى عالم الأنترنت ،. دار النهضة ، مصر ، القاهرة ،(1995)17.

99- لعجاج نور الدين ،الإعلام الألي ، وزارة التربية الوطنية ، الجزائر(2005) . 70

100-عبد الفتاح مراد ، شرح جرائم الكمبيوتر و الأنترنيت ،الهيئة القومية لدار الكتب و الوثائق ، القاهرة ، مصر(1992)127.

101- جودت سعادة ، عادل فايز السرطاوي . استخدام الحاسوب و الأنترنيت في ميادين التربية و التعليم . دار الشروق للنشر و التوزيع ، غزة ، 2003 ص ص 68-69

-102www. syria .new.com .redu : 10/12/2009 ,13.40

103-h ttp // news.adusora.com 20/12/2009. 14 h

104- الأنترنيت وسيلة الأطفال لمراوغة أوليائهم "جريدة المساء " على الموقع الإلكتروني

.com /or/ content /vriew 22720 /46 : 30/11/2009 : 10.30 h www.el.massa

105www al wapt .com .art …….10/12/2009 .14.30h

106- عبد الرحمان العيسوي: "سيكولوجية المجرم"، دار الراتب الجامعية الاسكندرية (1997.)153-158

107 -خليل أحمد خليل، "معجم المصطلحات الاجتماعية"، عربي-فرنسي-انجليزي. بيروت 1995.

108- عصام عبد اللطيف العقاد "سيكولوجية العدوانية وتم ترويضها". منحى علاجي معرفي جديد، دار غريب للطباعة والنشر. القاهرة -2001 .21-40-119-121

109- خليل قطب أبو قرة،*سيكولوجية العدواني*،مكتبة الشباب ، شهريه تصدرعن الهيئة العامة للقصور الثقافة – القاهرة – فيفري (2002 .)،20-26-101-110-131

110-ولان دورون – فرانسواز باروا ،" موسوعة علم النفس"، تعريب، فؤاد شاهين منشورات عويدات، بيروت ، لبنان. ط1 1997 ،54

111-خولة أحمد يحي. ،الاضطرابات السلوكية والانفعالية، دار الفكر للطباعة والنشر. عمان. ط1 (2000) 37- 54

112-ابراهيم أسعد ميخائيل. ،مشكلات الطفولة والمراهقة، دار الآفاق الجديدة. القاهرة . ط2 .(1991.)310

113-عبد الرحمن محمد العيسوي،دراسات نفسية ميدانية، الدار الجامعية، مصر، (1993) .160

114-المجيد سيد أحمد، أحمد منصور، زكرياء أحمد الشربيني. "سلوك الانسان بين الجريمة والعدوان-الإرهاب"- دار الفكر العربي. القاهرة.(1998.)،12

115-. محمد حسن علاوي . "سيكولوجية العدوان والعنف في الرياضة" . مركز الكتاب للنشر. القاهرة-(1998.)12

116-.سعد ناصر الدين:"السلوك العدواني " ، على الموقع : www.4web.com/rb.17/11/2007

117- زكي أحمد صالح، ،علم النفس التربوي، مكتبة النهضة المصرية، القاهرة، (1972.)،131-132

118 -إجلال إسماعيل حكمي ،العنف الأسري ،، دار البقاء للطباعة والنشر والتوزيع.، القاهرة(1999.)،15

119-سليمان عبد المنعم سليمان ،أصول علم الإجرام القانوني القانوني،، الجامعة، الجديدة للنشر.، الاسكندرية، (1994)،.224

120- علياء شكري، "بعض ملامح التغيير الاجتماعي والثقافي في الوطن العربي"، دار الثقافة للنشر والتوزيع، القاهرة، (1983 .)،123

121- Kaidi OMAR : Evolution et structure urbaines d'un quartier d'Alger.El Aguiba .ENAL ;Alger 1986. p39

122- إسحاق إبراهيم منصور" موجز في علم الاجرام وعلم العقاب"، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر. ط2. 1991. 27

123-علي عبد القادر القهوجي- "علم الإجرام القانوني"، الجامعة الجديدة للنشر ، الإسكندرية2000 . ص.58

124-سيد عبد الله معتز، العنف في الحياة الجامعية، القاهرة، منشورات مركز البحوث والدراسات النفسية (2005). 208

125-محمد جابر سامية،" الانحراف والمجتمع"، دار المعرفة الجامعية، القاهرة، (1997.) 95

126--فرويد لورنز، ولترز سيرز ميلر وآخرون.، سيكولوجية العدوان، بحوث في ديناميكية العدوان لدى الفرد، الجماعة والدولة"، ترجمة عبد الكريم ناصيف، دار منارات للنشر ، عمان الأردن، ط1-1986)، 37

127 -أحمد زايد وآخرون ، الأسرة والطفولة –دار المعرفة الجامعية، مصر. ط1. دون سنة.210

128- Subran (J). « La famille et l'école encyclopédie de la sociologie », Paris, Lip, Larousse. 1975. P64

129-JOUETMAG-Le magazine d'information sur les jeux et jouet « Le jeux de vidéo/ www.musée du jouet.fr.

130- Stéphane Natkin : « jeux vidéo et media du XXI^{ème} siècle. Vuibert informatique. ParisP 7-14-16-56

131-Laurent Julier : les images de synthèses. Nathan université. Collection 128. Saint Germain (France) 1998. p30.

132- www.jeu-vidéo.com

133-http : //fr.wikipédia.org/wiki/jeu.22aout2009.21.30h.

134-Sophia-antipoles : « étude historique de l'évoluation des consoles des jeux materiel et systèmes d'exploration », université Nice France , 2003 - 2004.

135-Nicolas Esposito « EMULIATION ET CONSERVATION DU PATRIMOINE CULIUTEL LIE AUX JEUX VIDIO » ICHIM Berlen 04 : Digital cukture et heritage-/haux des Kujern der Welt. BERLIN.31/08- 02/09/2004 -

136- Gentiane Lenhard : « fait-il avoir peur des jeux vidéo » ESF .édition. Paris. 1999p53

137- http:/ :www.alsaha.com/(/topices251396/06/01/2010. 19h.30

138-les jeux en reseau massivement multi-joueurs du virtuel au réel sur " la base du forom du discussion organise avec jeux on line » texte (en line) http://www.fouruminternet.org./tellchargement/documents/dossier-jeux-20060626.pdf » (consulte de 06/01/2010. 00h30

139- tout sur les jeux vidéo.formactif.net03-04_2010 05h15

140- www.sudokuz.eu./jeux/jeu.strategie. 03-04_2010 05h15

141- Clair Harvey: la violence dans les jeux vidéo sur console pour mieux protiger les enfants » texte (en ligne) www.option.consommateurs.org.consulte

143 -« Heir Aux sources de la violence » texte (en line-pdf) - www.spyetgeek.com/06/01/2010-23.00

144" « Au secours mes enfants jouent aux jeux vidéu

www.swissgames.net.07/01/2010-

145- المقدم فهد بن عبد العزيز الغفلي، "التأثير السلبي لوسائل ، التقنية على الأمن الفكري- الإدارة العامة للأمن الفكري- وزارة الداخلية للملكة العربية السعودية على الموقع: http://www.minshaw.com h 20:30 2010/03/31

146- حسان جينان "أخطار الألعاب الالكترونية" الثقافية، العدد 1498 على الموقع: . http://www.26sepetember.info/home/indea 17 :40h 01/30/2010

147-وعد الأمير :"ألعاب الكمبيوتر العنيفة/ الخطر الجديد".(www.minshaw.com/other/alamier.1h1m(1/03/2010 19.22h

-148 http://www.mbc.net- 28/02/2010- 21h22

149-"مخاطر الألعاب الالكترونية على الموقع" http://mg168mageshack.us- 20/04/2009- 15h 30

150-*www.maganin.com* file //G.Showthread.php.ht;.26/01/2010. 0840h.

151- نورة حالة السعد: "الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال" جريدة الرياض العدد 813406 مارس 2005، على الموقع على الموقع: file ;25/01/2010/08.45 45641htm ;article/.G//.

152- //G ./showthneqd .-php.htm26 /01/2010-08 ;40h

153- http://img168.mages hack.us/ 20/03/2009.

154- http: www.islamdar.co; 21/12/2009 1045 h

155- file : //c.v.sers/pc/document 20/05/2009 14:30h

156- http: www.alzakeira.eu.htm;.21/12/2009/11.15h.

157- http.//www.m3hd.net/vb/…..21/12/2009. 11h..

158- http://www.alhara7.com/2898.html.. 10/12/2009- 11h00

159- http ://searchsuhuf.net.a/magazine(0105 2007)-09/04/2009

160- http://www.annabaa.org /nbanews./2009/50/064htm

161-www.aawsat.com

162- أندريه جلوكسمان، "عالم التلفزيون بين الجمال والعنف"، ترجمة وجيه سمعان، المجلس الأعلى للثقافة، المشروع القومي للترجمة،(2000.) ، 144-66-29-26

163- «la violence des images »,paris,Seuil,1997 cite /www.cinecursus.ch/séquences/chapitre III (pdf). 18/10/2010 .22h5

argumentaire "164- - Pourquoi contre la télé violence (texte internet pdf).

165--Larousse, depot legal. 1er semester, 199? Réghaia. Alger, 1993, p11732

166- محمد عاطف غيث، قاموس علم الاجتماع، الهيئة المصرية للكتاب، مصر ،دزن سنة نشر ،209،215

167- كوثر إبراهيم رزق :، في ديناميت الاعتداء على المدرسين ،الكتاب السنوي ، لعلم النفس – الجمعية المصرية للدراسات النفسية ، المجلد السادس، 1979)، 209

168 -فريق من الاختصاصين، المجتمع والعنف ، ترجمة الاب الياس زحلاوي ، المؤسسة الجامعية للدراسة والنشر والتوزيع ،ط2 ،(1985)،.141

169-معتوق جمال: "قراءة نقدية للتراث الاسلامي بين ثنائية التأديب والعنف المدرسي"، مجلة الوقاية والارغنومينا، العدد 021-2008.

170- خالدي خيرة:،العنف المدرسي ومحدداته كما يدركه المدرسون والتلاميذ ،- دراسة ميدانية في ثانويات بمدينة الجلفة – اطروحة دكتوراه في علوم التربية ، قسم علم النفس وعلوم التربية ، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية ، جامعة الجزائر ، 2007/2006، 23-92-96-97- 107—20_- 222

171- علي بن عبد الرحمان الشهري- ،العنف في المدارس الثانوية ومن وجهة نظر المعلمين والطلاب، رسالة ماجستير- قسم العلوم الاجتماعية، كلية الدراسات العليا – جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية(2003.)، 16-51-55-60-61-83-98-99-199

172- جموعي بلعربي :، العنف في المحيط المدرسي،-دراسة استطلاعية بالمدارس الثانوية لمدينة بسكرة –،، مذكرة لنيل شهادة الماجستير،تخصص علم النفس المدرسي ، قسم علوم النفس والتربية ، كلية الاداب والعلوم الانسانية ، جامعة ورقلة 2005.)، 57-.60-61-63-64-67-69

173- دردوس مكي – الموجز في علم الإجرام- ديوان المطبوعات الجامعية -قسنطينة –

174- نضال النوسوي ، أساليب التنشئة الأسرية ، مجلة الإرشاد النفسي جامعة عين الشمس – القاهرة- العدد 10 –(1999)،181

175- نبيل راغب : ،أخطر مشاكل الشباب (القلق ،العنف ،الادمان ، الاكتئاب)، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع ،القاهرة ،ص117

176- فؤاد محمد اوجيل – الصحة النفسية و سيكولوجية الشخصية , المكتبة الجامعية, الإسكندرية,(2000.)،414.

177- عز الدين جمال عطية , الأوهام المرضية و الضلالات في الأمراض النفسية و العنف, عالم الكتاب, القاهرة .106

178- العيسوي عبد الرحمان, سيكولوجية المجرم, دار الراتب الجامعية, بيروت, لبنان.109

179- " مشاجرات الطلبة اليومية: الخلافات الأسرية بلغت المدارس", مجلة القبس,العدد12927 , سنة38, 25 ماي 2009

180-Robert (1998) . jeunesse et violence à l'école. Approche sociologique. éducation et formation n°252.pp.21.29

181- نشرية إعلامية يصدرها المركز الوطني للوثائق التربوية, وزارة التربـــية الوطنية. العدد 33. مارس 2001

182- عدنان مهنا،الاضطرابات السلوكية المدرسية، التحليل والعلاج، حركة الريف الثقافي- جمعية الإنماء التربوية، البقاع، ط 2.

183- دراسات تربوية تصدرها رابطة التربية الحديثة - المجلد الثامن - الجزء 58 - القاهرة - 1993 256.

184- بكير بن حمودة الحاج سعيد: العنف ومنابعه دراسة تربوية ـــ شهادة الماجستير – المدرسة العليا للأساتذة في الآداب والعلوم الإنسانية – قسم الدراسات العليا – تخصص فلسفة التربية – 2001 – بتصرف92-93

185- سعيد مبارك آل زعير : التلفزيون و التعبير الاجتماعي في الدول النامية – دار و مكتبة الهلال للطباعة و النشر،بيروت 2008. 43-118-263-264

186- اميمة منير جابر "العنف المدرسي بين الأسرة و المدرسة و الإعلام" دار السحاب، القاهرة، 2005–118-133-134

187-عامر بن شايع بن محمد البشري :"دور المرشد الطلابي في الحد من العنف المدرسي من وجهة نظر المرشدين الطلابين" تطبيقا على منطقة عسير التعليمية "رسالة ماجستير ،جامعة نايف العربية للعلوم الامنية ،كلية الدراسات العليا قسم العلوم الاجتماعية ،الرياض،2004. 44-45

-188 http: // elbiladonline. Net.05/04/2010 01:20 h

189- دراسة: العاب الفيديو العنيفة تؤدي إلى انعدام الإحساس بآلام الآخرين.

http:// www.alquabas.com/ 21/02/2009/ article 198206.htm.29/01/2010. 21:09 h

190-*www.maganin.com* file //G.articlesview.asp.htm;.29/01/2010. 16h546h.

191- علي نجيب: هيجان الرديئ،الباحث عن قلبه و "الجهد العالي "،مجلة فضاءات الوسط ، العدد 2456، 2009-05-28 2456www.alwasatnews.com/

192- أفلام الاكشن تنشر العنف. جريدة القبس. العدد 12857. 16مارس 2009. الكويت 16 www.alqabas.com (pdf 2010/03/

193- المقال: انتشار الأسلحة بين الشباب مؤشر خطير لتنامي الجرائم داخل المجتمع. تحقيق مناحي الشيباني. على الموقع:

468413.htmlhttp://www.alriyadh.com.23/10/2009.article.05/04/2010.01:50

194- منتدى الزيداني – المصدر الجزيرة نت www.4dev.zabadani4dev.sy/index 16/05/2010.00:40h

195- حصة صباح الخير يا عرب MBC1 على الموقع:

http://www.mbc.net/portal/site/mbc/menu/em...../13/03/2010.13:00h

196- رشيدة بلال – ظاهرة العنف المدرسي – جريدة المساء, العدد 206699 بتاريخ 02 ماي 2009 على الموقع: http://www.elmassa.com.05/12/2010/01:10h

197 -Les jeux vidéo violent ne forment pas des levures – moins que l'armée en tout cas: rédigée par: Bruno cormier (05/03/2007)

198جيل جديد من أجهزة الألعاب الالكترونية لمختلف فئات الأعمار – جريدة الشرق الأوسط – العدد 8085 – 16 – 01 – 2001 .www.alawsat.com.23.10.2009

199- موريس انجرس ، منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية ،ـ تدريبات عملية ـ ، ترجمة بوزيد صحراوي و آخرون ، دار القصبة للنشر ، الجزائر ،ط2. 218-

GRAWITZ(M les methodes en sociale ،1996، paris،Edition dalloz 31
200 science

201- محمد الحسين الباسط، أصول البحث الاجتماعي ، مكتبة أنجلو المصرية 1975،القاهرة .199

202- محمد عبد الحميد ،تحليل المحتوى في بحوث الاعلام ،،ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر .

203 - ابراهيم امام :، الاعلام الاذاعي والتلفزيوني ، دار الفكر العربي ، القاهرة ،(1976).

204- نوال محمد عمر : ، مناهج البحزث الاجتماعية والاعلامية ، مكتبة انجلو المصرية ، القاهرة ،(209(1986

205- محمد حسن احسان :، الاسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي ،، بيروت ،دار الطليعة ،ط1 ،(52(1981

206 - جمال معتوق : ،منهجية العلوم الاجتماعية والبحث الاجتماعي ،دار بن مرابط للنشر ،(2009 180.)

207- رشيد زرواتي ، تدريبات على منهجبة البحث العلمي ، الجزائر ،دارهومة ،ط2 ،(2002)، 52-48

208- محمد الجوهري الخريجي عبد الله ،طرق البحث الاجتماعي ، الازرايطية ،دار المعرفة الجامعية ،ط4 ،(1998) 72

209 - عبد الرزاق جبلي، البحث العلمي الاجتماعي ، الاسكندرية ، دار المعرفة الجامعية ،دون طبعة،(2003،) 286

210 - com.www.Gamekulft:http

211- http: // SPORT 4 EVER.MAKTOOB.COM.17/04L2010

212- http://www.flash-sky.net/showthread.php?p=45891 21 -04-2010

213- http: //Vb.savlu.com 21-04-2010

214- http: //www.elaana.com.vb/L67606/ 17-04-2010 22h20

215- www.arbitf.com 21/04/2010 08h45

216--www.rivalsoul.com./vb.... 19/04/2010 21h30

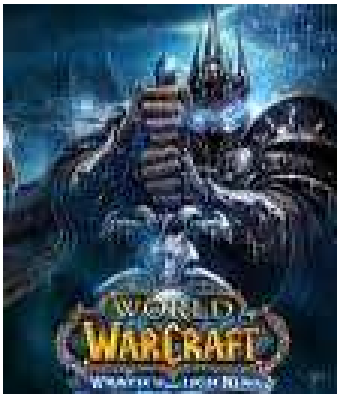
217- http: //maroco.asmar2.com 22-04-2010 12h30

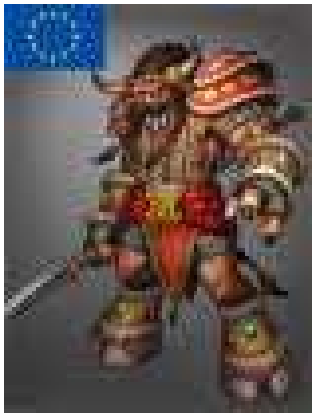
218- http: //www.Kingsof3rb.com. / 23-04-2010 02h00

219- http: //www.arbme.com. 21-04-2010 10h30

202- عامر محمد عامر :الاثارالايجابية والسلبية للالعاب الالكترونية ،جريدة القيس علوم وتكنولوجيا ، العدد 12452 ،31 جانفي 2008 ، الكويت ص35، على الموقع الالكتروني ،*www.alqabas.com* .

الملحق رقم05:صور لعينة الألعاب الالكترونية العنيفة مختارة للتحليل





RÉSIDENT EVIL5