وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة أحمد دراية أدرار

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية

قسم العلوم الاجتماعية

عنوان المذكرة

الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف المدرسي لدى تلاميذ التعليم المتوسط

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر أكاديمي في علم النفس المدرسي

تخصص :علم النفس المدرسي

إعداد الطالبتين:

- قيروان فوزية
- بن حمادي فاطمة الزهراء.

إشراف الأستاذ:

بكراوي عبد العالي

لجنة المناقشة

د/قدوري أمحمد	**استاذ محاتضر –أ–**	**ممحتن اول**
د/بكراوي عبد العالي	**أستاذ محاضر – أ–**	**مشرفا**
د/بن خالد عبد الكريم	**استاذ محاتضر –أ–**	**ممحتن ثاني**

الموسم الجامعي: 2020/2019

بسم الله الرحمن الرحيم

تشكرات

بسم الله الرحمن الرحيم

و الصلاة السلام على أشرف المرسلين سيدنا محمد و على آله و صحبه الأخيار

و عملاً بقوله تعالى : **" وإذ تأذن ربكم لئن شكرتم لأزيدنكم و لئن كفرتم إن عذابي لشديد "**

سورة إبراهيم الآية 7

نشكر الله ونحمده حمداً يليق بجلاله و مقامه الكريم الذي وفقنا في إنجاز هذا المتواضع .

و اقتداء بسنة نبينا محمد عليه أفضل الصلاة ة و السلام : " من لم يشكر الناس لم يشكر الله " .

نتقدم بالشكر الجزيل إلى الأستاذ المشرف

بكراوي عبد العالي نصائحه و إرشاداته المنهجية والعلمية ، التي لم يبخل علينا بها طوال إنجاز هذا العمل .

كما لا ننسى أن نشكر كل من قدم لنا يد العون من قريب أو من بعيد في إنجاز هذا البحث .

الإهداء

الحمد لله الذي أنار لنا درب العلم والمعرفة وأعاننا على أداء وإنجاز هذا العمل فله جزيل الشكر والثناء العظيم هو الذي انعم علينا اذ أرسل إلينا عبده ورسوله سيدنا محمد عليه أفضل الصلاة وأزكى التسليم فعلمنا مالم نعلم وحثنا على طلب العلم والمعرفة بعد خروج هذا العمل من رحم المعاناة والعقبات اجد سعادتي تكتمل بتوجيه شكري الى من لا يمكن للكلمات أن توفي حقهما إلى من لا يمكن للأرقام ان تحصي فضائلهما إلى سندي وعوني وقوتي وقدوتي وملاذي بعد الله عزوجل إلى من أثروني على أنفسهم إلى من علموني علم الحياه و أناروا لي طريقا للعلم والمعرفة إلى البلسم الشافي والقلب الدافئ والخنان الكافي إلى من اجد حروفي وكلماتي تنتهي ولا ينتهي وصفهما حفظهما الله ورعاهما

والديا الكريمين

إلى التي لم تبخل عليا بدعائها إلى من كانت لي أما ثانية حفطها الله ورعاها

جدتي الغالية

الى من قاسموني حنان الوالدين إلى من عشت معهم أجمل اللحظات إلى من تقاسمت معهم حلاوة الحياة ومرها إلى العروق المتصلة بالقلب ولا يحلو النبض الا بهم فيارب إحفظهم لي

إخواتي أخي العزير وزوجته ابناء إخواتي

الى من جعلهم الله إخوتي به الى من سعدت برفقتهم الى من كانوا معي على طريق الخير والنجاح الى من عرفت كيف اجدهم وعلموني كيف لا أضيعهم اصدقائي من داخل وخارج الجامعة

إلى زميلتي التي قاسمتني إنجاز هذا العمل وتحملت معي متاعبه قيروان فوزية كما ارفع كلمة شكري الا الاستاذ المشرف بكراوي عبد العالي الذي ساعدنا على إنجاز هدا العمل والشكر الى كل معلم أفادني بعلمه من اول المراحل الدراسية حتى هذه اللحظة

الى كل من كانت له دعوة خير لنا

الى كل من يحمل لقب* بن حمادي * حمادي * صويلحي *

فاطمة الزهراء

ألإهداء

الحمد لله الذي هدانا لهذا وماكنا لنهتدي لولا أن هدانا الله

الشكر كل الشكرلله سبحانه وتعالى على ماوهبنا من صبر

وتوفيق وانار بصيرتنا وشد من أزرنا حتى أتممنا هذا

العمل

اهدى عملي المتواضع الى من كان سببا في تحفيزي

لإنهاء دراسة الماستر **ع.ر** وإلى غاليتي ونور عيني

فراشتي **روان** وإلى تاج راسي **أبي الغالي** سندي إلى

جنتي **أمي العزيزة** و**أختي الغالية ريما** و**راحيل** وكل

أخواني **عمورة** و **سمور** و**ناجيتو** وكل باقي أخواني

وإخوتي وإلى كل من ساعدني ووقف إلى جانبي

فوزية

فهرس المحتويات

فهرس الجداول .....

مقدمة ..... أ

الفصل الأول : تقديم البحث

1-اشكالية الدراسة : 4

2- فرضيات الدراسة : 5

3- أسباب إختيار الموضوع 5

4-أهمية الدراسة :.....6

5- أهداف الدراسة.....7

6-المفاهيم الاجرائية 7

7- الدراســـــات الســـــابقة: 9

الفصل الثاني: اللعب والألعاب الالكترونية

تمهيد :.....19

1- اللعب 19

1-1: تعريف اللعب:.....19

1-2 أهمية اللعب: 20

1-3: وظائف اللعب : 25

1-4: أنواع اللعب 28

2 - الالعاب الالكترونية 34

2-1 : تعريف الالعاب الالكترونية 34
2-2: نشأة الالعاب الإلكترونية 38
2-3 مجالات وأنواع الالعاب الإلكترونية: 42
2-3-2أنواع الالعاب الالكترونية : 46
2-4 أسباب ودواعي ممارسه الالعاب الالكترونيه : 53
2-5 مظاهر الادمان على الالعاب الالكترونية : 54
2-6- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر 58
2-7 ايجابيات وسلبيات الالعاب الاكترونية 59
خلاصة : 68

الفصل الثالث: العنف المدرسي والنظريات المفسرة له

تمهيد 70
1- تعرف العنف: 70
2- مفهوم العنف المدرسي: 71
3-أشكال العنـــــــف: 71
4-مظاهر العنف المدرسي : 72
5- عوامل العنف المدرسي من منظور علوم التربية: 73
6-الأسباب المؤدية للعنف المدرسي بصفة عامة: 80
7- بعض النظريات المفسرة للعنف: 85
خلاصة 95

الفصل الرابع: الاجراءات المنهجية للدراسة

تمهيد: 98

أولا: الدراسة الاستطلاعية: 98
-5**الدراسة الأساسية:** 106
خلاصة: 109

الفصل الخامس: عرض ومناقشة النتائج

تمهيد: 111
عرض وتحليل النتائج 111
عرض وتحليل نتائج الفرضية العامة: 111
عرض وتحليل نتائج الفرضية الاولى: 111
عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية: 112
مناقشة النتائج: 112
مناقشة نتائج الفرضية العامة: 112
مناقشة نتائج الفرضية الأولى: 113
مناقشة نتائج الفرضية الثانية: 113
الاستنتاج العام 114
التوصيات والاقتراحات: 115
خاتمة 118
المراجع 121
الملاحق 126

فهرس الجداول

الرقم	العنوان	الصفحة
(01)	يمثل مواصفات عينة الدراسة الاستطلاعية من حيث الجنس:	99
(02)	يمثل مواصفات عينة الدراسة الاستطلاعية من حيث المستوى التعليمي:	100
(03)	يمثل مواصفات عينة الدراسة الاستطلاعية توزيع العينة من حيث السن:	100
(04)	: معاملات الارتباط بين كل فقرة والدرجة الكلية لمقياس العنف المدرسي نفسه	101
(05)	: معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات مقياس الالعاب الالكترونية والدرجة الكلية	104
(06)	توزيع الاستبيان	106
(07)	مواصفات عينة الدراسة الاساسية من حيث الجنس:	107
(08)	مواصفات عينة الدراسة الاساسية من حيث المستوى التعليمي:	107
(09)	مواصفات عينة الدراسة الاساسية توزيع العينة من حيث اعادة السنة	108
(10)	يمثل العلاقة بين العنف المدرسي والالعاب الالكترونية	111
(11)	يوضح الفروق بين الذكور والإناث في التوافق	111
(12)	يوضح الفروق بين الذكور والإناث في الدافعية	112

مقدمة

مقدمة

اللعب هو نشاط موجه أو غير موجه يقوم على إستغلال الطاقة الحركية والذهنية في آن واحد ويقوم الانسان به عادة لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطرق غير مباشرة ، فاللعب غريزة إنسانية تنشأ مع الانسان من لحظات ولادته الاولى ، ومن خلاله يكتسب أنماط سلوكية تنعكس على المواقف التى تواجهه كما يسهم في تنمية السلوك والشخصية بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية

وقد تطورت الالعاب من مجرد العاب ذهنية تحتاج الى إعمال العقل لإنجازها مثل الشطرنج والسجية وظلت البشرية تضيف مع أجيالها انواعا من الالعاب ظهر الكمبيوتر فأضاف بعدا به الكثير من التحديات الذهنية إذ قدم لنا ألعاب المحاكاة التي فتحت مجالا واسعا في البرمجة مع تطور أجهزة الحاسب ولغات البرمجة ونظم التشغيل نجد ان الالعاب الالكترونية قد تطورت تطورا مذهلا حتى اصبحت تضاهي الخيال البشري وشاع استخدمها بين الاطفال والشباب والكبار

واشارت العديد من الدراسات العلمية التي تناولت هذه الظاهرة وأثارها السلبية في زيادة حد العنف في السلوك جراء قضاء وقت طويل أمام تلك الالعاب والاغلب تنجم عنها زيادة الميل للعنف والسلوك العدواني من تعلق هؤلاء الذين يمارسون هذه الالعاب العنيفة باستمرار وبالتالي يكون تفكيره اقل رفضا للعنف مما يزيد من سلوكية العدواني إلا ان انعكاسات العنف الافتراضي تتعدى الحدود الشخصية للطفل في شكل نمذجة سلوكية لرموز العنف الافتراضي في التفاعل مع المحيط الاسري والاجتماعي والمدرسي لاسيما هذا الاخير شهد تنامي ظاهرة العنف المدرسي والذي يتأثر ايضا بالوسائط الاعلامية وتقليد عنف الشاشة الذي يتجلى في سلوكيات عدوانية داخل المحيط المدرسي وقد يتجلى العنف المدرسي في سلوكيات عدوانية وعنيفة يمارسها التلميذ ضد اساتذته وزملائه بأشكال مختلفة متفاوتة الانتشار كالاعتداءات الجسدية والتهديد إضافة إلى تخريب الممتلكات التابعة للمؤسسة التربوية وخاصة العنف اللفظي مثل السخرية وهذا الامر الذي عمر صفو المحيط المدرسي وانعكس سلبا على مردودها وأثر على أداء الفاعلين فيها مما

لفت انتباه كافة المسؤلين لمعرفة المسببات والعوامل الدافعة لممارسة العنف في الوسط المدرسي

وقد تناوهلت دراستنا المعنونة ب الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي وإحتوتت على خمس فصول

إذ تناولنا في الفصل الاول ". تقديم البحث " وتضمن إشكالية الدراسة ، فرضيات الدراسة ، أهمية الدراسة ، اهداف الدراسة ، أسباب إختيار الموضوع ، التعاريف الإجرائية ، الدراسات السابقة

ثم تطرقنا في الفصل الثاني الى " اللعب والالعاب الالكترونية " وتضمن اللعب : تعريفة ، أهميته ، أنواعه والالعاب الالكترونية : تعريفها ، نشأتها وتاريخها ، مجالاتها ، انواعها ، أسباب ودواعي ممارستها ، مظاهر الادمان عليها ، واقع الالعاب الالكترونية في الجزائر، إيجابياتها وسلبياتها

اما في الفصل الثالث ". العنف المدرسي " وتضمن تعريف العنف ، مفهوم العنف المدرسي ، أشكال العنف المدرسي ، عوامل العنف المدرسي من منظور علوم التربية ، الاسباب المؤدية للعنف المدرسي بصفة عامة ، بعض النظريات المفسرة للعنف المدرسي

الفصل الرابع "الاجراءات المنهجية لدراسة " فروض الدراسة ، مجالات الدراسة ، منهج الدراسة ، أدوات جمع البيانات ، عينة الدراسة ، الاساليب الاحصائية ، صعوبات الدراسة

الفصل الخامس وتضمن عرض ومناقشة وتحليل النتائج والفرضيات ، اقتراحات وتوصيات وانهينا الدراسة بخاتمة

الإطار النظري

الفصل الأول

تقديم البحث

1-اشكالية الدراسة :

يتسم العصر الحديث الذي نعيش فيه بالتطور السريع للعلم والتقنية خاصه عالم التكنولوجيا، كما يعتبر عصر تزايد الاهتمام بالطفل والطفولة بشكل لم يعرف من قبل في السنوات السابقة، وقد نبع هذا الاهتمام نتيجة البحوث العلمية والتربوية التي اكدت على ضرروة معرفة خصائص الطفل العقلية والانفعالية في مراحل عمرهم المختلفة لبناء شخصيته متزنة اثناء نشأته ومن اهم الاشياء التي تنمي هذه الشخصية اللعب لما له من فأئده في تكوين شخصيه هذا الطفل حيث تؤكد الفلاسفة والمختصين التربويين. قديما وحديثا ان للعب. قيمه عمليه علمية سلوكيه لدى الطفل، حيث تكمن اهميته فيما له من فائدة. على تكوين شخصيه الطفل وتنشئته الاجتماعية في هذا السياق يكون للطفل فرصة لعب الادوار مثل ادوار الخصوع، التسلط وغيرها وهم في ذلك كله يتعلمون ويختارون انواع السلوك الإجتماعي.

الى ان ظهرت العاب من نوع خاص الا وهي الالعاب الإلكترونية التي انتشرت بشكل كبير بمختلف اشكالها واحجامها وانواعها.

ومقابل مختلف هذا الطلب المتزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتنائها حيث اكتسبت شهره بالغه وقدره غريبه على جذب من يلعبونها حيث اصبحت له بمثابة هواية استحوذت على معظم اوقاتهم حيث انها تجذبهم بالرسوم والالوان والخيال والمغامرة والجمال وفي الوقت الذي يعتقد فيه معظم الاباء والامهات انه جلوس اطفالهم امام شاشه الكمبيوتر او الهاتف الذكي او الأيباد في هدوء وامان، واطمئنان الى انه يلعب لعبه في امان تكون هناك العشرات من المشاعر السلبية التي تتولد في داخل الطفل جراء هذه الالعاب. فهذه الأخيرة خاصه العاب الفيديو العنيفة التي تعتمد في مضمونها اعتماد المباشرة على فكره العلم خاصه في الالعاب الحركة مغامرات الأكشن الالعاب القتالية اما العاب استراتيجية الحرية فهي توفر عناصر الابهار والتسويق كما انها تستهدفه وهويته حيث يشعرها بالدخول

الى عالم الكبار. والابطال كما تتوافق مضامينها مع الخصائص النفسية والانفعالية للطفل كالتمرد، التحرر من السلطة الزعامة المجسدة في سيناريوهات الالعاب الإلكترونية خاصه العاب الفيديو العنيفة والحرية مع تكرار مشاهده العنف وارتفاع وتيره اللعب يندفع الى التمثيل او تقمص الابطال ومن ثم تبني فكره العنف الافتراضي. يتعدى الحدود الشخصية للطفل الى المحيط الاسري والاجتماعي والمدرسة وهذا من بين الاسباب التي ادت الى تنامي ظاهره العنف في وسط المدرسي بالجزائر في الآونة الأخيرة. هذا الاخير بتعدد زوايا النظر والمقاربة العلمية. لا سيما ان هذه الظاهرة حظيت باهتمام كل من علم النفس وعلم الاجتماع وعلم تربيه من خلال اجماعهم على أن العنف المدرسي يعلم عن نفسه من خلال خرق القانون، ويظهر جليا من خلال التصرفات التي يقوم بها الفرد او الافراد داخل المدرسة المتعلم او الزملاء المعلمين او الإدارة والتعدي على ممتلكات المدرسة وفي ظل التطورات التكنولوجية عامه الالعاب الإلكترونية الخاصة يطرح التساؤل الرئيسي كالاتي: هل هناك علاقة بين استخدام الالعاب الإلكترونية والعنف في الوسط المدرسي؟

تفرعت عنه أسئلة فرعيه (فرضيات)

2- فرضيات الدراسة :

- ما نسبه استخدام الالعاب الإلكترونية لدى المتعلمين؟
- ما درجه العنف المدرسي لدى المتعلمين؟
- هل هناك فرق في استخدام الالعاب الإلكترونية بين الذكور والاناث؟
- هل هناك فرق بين الذكور والاناث في العنف المدرسي؟

3- أسباب إختيار الموضوع

- الرغبة في معرفه اسباب انتشار الالعاب الإلكترونية في الجزائر بشكل واسع ومعرفه اثارها على سلوكيات الطفل (المتمدرس خاصه)

- معرفه ما هي الاشياء المثيرة والجذابة في هذه الالعاب والافكار والتوجيهات التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها بحيث تجعل الاطفال يفضون ساعات طويله امامها
- معرفه سبب اعتماد هذه الالعاب على السلوك العدواني بصفه كبيره على حساب مواد اخرى
- معرفه الاتجاهات والافكار والسلوكيات الموجودة عند الاطفال هل هي من التغذية التي اتخذتها من الالعاب الإلكترونية
- الموضوع لم يدرس بصفه مكثفه من قبل رغم اهميته والزاميه دراسته والبحث فيها خاصة فيما يخص اثارها العدوانية على الطفل
- تعتبر ظاهره العنف المدرسي من الظواهر التي اثارت وما زالت تسير الاهتمام كونها تمثل تهديد صريح للمدرسة الجزائرية لذلك نحاول التعرف على مسببات الظاهرة وعلى اهم العوامل التي تؤدي الى تفشيها في المدرسة
- انتشار هذه الالعاب بشكل مختلف في حياه الاطفال
- الخوض في مجال العنف لأنه السبب المباشر في الهدر التربوي
- معرفه اهم الالعاب الإلكترونية التي يفضلها الاطفال

4-أهمية الدراسة :

- تعتبر الطفولة الركيزة الأساسية لبناء جيل يساهم في بناء الامه والمجتمع
- خطورة التوجه الكبير لهذا النوع في الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الاطفال
- يفيد التربويين والمعلمين في معرفه مرجعيه سلوكيات المتعلمين وتفيد الاخصائيين النفسانيين والاجتماعيين في علاج السلوكات المتطرفة للاطفال
- لفت الاسر الجزائرية لزاويه مهمه في حياه اطفالهم وهي الالعاب الإلكترونية وما تخلفه على حياه اولادهم باعتبارهم رجال ونساء المستقبل
- توضيح الاهداف في هذه الالعاب التي تسوق لأطفالنا

5- أهداف الدراسة

- ادمان الالعاب الإلكترونية لدى المتعلمين
- معرفة مدى تأثير الالعاب الإلكترونية على السلوكات المتعلمين
- الاطلاع على واقع الالعاب الإلكترونية بين اوساط المتعلمين
- التعرف على العلاقة الموجودة بين الالعاب الإلكترونية والعنف المدرسي
- دلاله الفروق في إدمان الالعاب الإلكترونية لدى المتعلمين وفق متغير الجنس (ذكور اناث)
- العلاقة الارتباطية في الادمان على الالعاب الإلكترونية والعنف على المتعلمين

6-المفاهيم الاجرائية

1- تعريف اللعب :ان اللعب نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبعث في نفسه البهجة ، ويهدف للهو واستهلاك الطاقة والجهد بدون ان تكون هناك قوى او دوافع خارجية تحركه وتوجهه ، وهو بذلك

يختلف عن العمل الحقيقي الذي هو نشاط موجه نحو غاية يقوم بها الفرد

(حنان عبد الحميد العناني، 2011: 16)

التعريف الاجرائي للعب : هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان صغيرا او كبيرا من أجل تلبيه رغباته وحاجياته المتنوعة والتي يمكن تحقيقها من خلال اللعب ، كالترويح عن النفس ، التعلم ، تفريغ الطاقات الزائدة .

2- تعريف الالعاب الالكترونية :هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات وهو نشاط ذهني بالدرجة الاولى يشمل كل من ألعاب الفيديو ، العاب الكمبيوتر ، العاب الهواتف النقالة ، بصفة عامة يضم كل الالعاب ذات الصبغة الالكترونية (بشير نمرود، 2008: 35)

التعريف الاجرائي للألعاب الالكترونية : هي مجموعة انشطة ذات طابع اعلام آلي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة . وهي جميع الالعاب المتوفرة على هيئات

الكترونية وتشمل ألعاب الحاسب ، والعاب الانترنيت ، والعاب الفيديو والعاب الهواتف النقالة والعاب الاجهزة الكفية .

3- تعريف العنف : هو مجموعة السلوكات التي تهدف الى إلحاق الأذى بالنفس أو بالأخر، ويأتي، بشكلين إما بدني مثل الضرب والتشاجر، أو التدمير أو إتلاف الاشياء، وإما لفظي مثل التهديد، الفتنة..... وهو إلحاق الضرر بطريقة مباشرة أو غير مباشرة (بلقاسم سلاطنية ، 2008: 30)

4- التعريف الإجرائي للعنف : هو سلوك إيذائي يقوم به الافراد ضد بعضهم البعض ، ويكون ماديا أو معنويا وبطريقة مباشرة او غير مباشرة .

5- تعريف العنف المدرسي : عرفة احمد حسين الصغير بأنه السلوك العدواني الذي يصدر من بعض الطلاب والذي ينطوي على إنخفاص في مستوى البصيرة والتفكير الموجه ضد المجتمع المدرسي . بما يشتمل عليه من معلمين وإداريين وطلاب واجهزة وأثاث وقواعد وتقاليد مدرسية والذذ ينجم عنه ضرر وأذى معنوي أو مادي (محمود سعيد الحولي، 2008 : 62)

التعريف الإجرائي للعنف المدرسي : هو كل التصرفات التي يقدم عليها المراهق المتمدرس لإلحاق الضرر بالأخرين في محيطهم التربوي سواء كانوا اشخاصا او وسائلا ، وسواء كان العنف جسديا او نفسيا. ويكون داخل المدرسة بين(متمدرسين – معلمين) (متمدرس – متمدرس)ويؤدي الى حالة الاضطراب و اللإستقرار داخل المدرسة

6- تعريف المدرسة : هي مؤسسة إجتماعية تعمل على تربية وتنشئة وتعليم الابناء، وفق اهداف وبرامج تربوية مرسومة، هدفها إعداد جيل واع ومتعلم يطمح الى التقدم والرقى، حيث تنمو فيها العلاقات بين التلاميذ والمدرسين وتنفتح من خلالها إمكانيات الافراد وأنشطتهم الفكرية والعلمية فهي تلعب دورا هاما في عملية إكساب الخبرات فتشجع حاجة الطفل للانتماء والتعبير عن الذات والشعور بالنجاح .

التعريف الإجرائي للمدرسة : تعد المدرسة إحدى الهيئات الرسمية في المجتمع والتي يتعلم فيها التلاميذ الدروس بمختلف العلوم وتكون الدراسة بها عبر عدة مراحل المعروفة بالمراحل الاساسية وهي (الابتدائية . المتوسطة . الثانوية) وتتولى وظيفة تنشئة الابناء والعمل على رفع قدراتهم ومهاراتهم في شتى المجالات، فهي تعمل الى جانب الاسرة في التنشئة الاجتماعية للفرد وزرع القيم الانسانية لديه .

7- تعريف التلميذ وهو المحور الاول والهدف الاخير من كل عمليات التربية والتعليم وهو الذي من أجله تنشأ المدرسة وتجهز بكافة الامكانيات ،فلا بد ان كل هذه الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ لابد ان يكون لها هدف يتمثل في تكوين روحه، عقله، جسمه ، معارفة ، اتجاهاته(سوفي نعيمة ، 2011: 55)

التعريف الاجرائي للتلميذ : هو ذلك التلميذ الذي يزاول دراسته بالطور الابتدائي والمتوسط والثانوي للقيام بعمليه التعليم والعملية التربوية .

7- الدراســــــات الســــابقة:

الدراسة الأولى: دراسة أمريكية حديثة قام باحثون وأخصائيون وأطباء، أجريت سنة 2010 بمدينة شيكاغوعن الاطفال الممارسين لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف الذي يمكن أن يزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم (الحشاش) وأشارت الدراسة الى ان هذه الالعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التليفزيونية أو السنيمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها لذا أن الكثير من الأخصائيين الاجتماعيين وأطباء نفسانيين يلقون اللوم على الألعاب الالكترونية على أنها السبب الأساسي في زيادة العنف في المجتمع وقالوا ان الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس النشأ ،واشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين وذالك من خلال انتشار الألعاب التي تدعو الى الرذيلة ولترويج الأفكار الاباحية الرخيصة التي تفسد عقول الاطفال والمراهقين على حد سواء ،تلك يتم

جلبها عن طريق الانترنت ومن ثم يتم ترويجها ، واكدت الدراسة ان ادمان الالعاب على هذه الالعاب

الالكترونية ادى ببعض الاطفال والمراهقين الى حد الادمان المفرط مما اضطر ببعض الدول الى تحديد سن الاشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الالعاب في الاماكن المخصصة لها مثل واشنطن ،شيكاغو،لندن ،و بريطانيا حت الق والد الطفل القتيل اللوم على الالعاب الالكترونية العنيفة وادمان الاطفال على الالعاب الالكترونية.

خلاصة الدراسة : من خلال هذه الدراسة التي جاءت في صميمها بعدها وصل الامر الى تفشي الجريمة في المدارس بين الاطفال ،سواء من خلال القتل أو الاعتداءات، ذلك طبعا لما يتلقاه الطفل من مشاهدة العنف اليومية النموذجية بالنسبة اليها والتي اكدت للطفل النشء ان العنف والجريمة امر عادي ولابد منه ،وفي مضامين هاته الالعاب مما يهدد القيم والسيسيولوجيا للطفل والعقائدية فانه بذلك حاولت الدراسة يصال ذلك للسلطة والمجتمع موجهة اوجه الاتهام للمجتمع ككل الذي يسمح بدخول هذه الالعاب عالم الطفل ،وبعد هذه الدراسة التي تركت اثر في المجتمع الأمريكي اصبحت قاعات اللهو والترفيه تشترط ست الدخول 18سنة كشرط اساسي وفرض الرقابة عليها

درسة الثانية : اطروحات دكتوراه حول الطفل الجزائري والعاب الفيديو دراسة في القيم المتغيرات من اعداد احمد في جامعه الجزائر كليه العلم والسياسة والاعلام قسم علوم الاعلام والاتصال 2008-2009 تمحورت اشكاليه هذه الأطروحة حول ما مدى تأثير العاب الفيديو على قيام الطفل الجزائري فقد حاول البحث من خلال هذه الفترة الإجابة على التساؤلات التأليه ما هي مكانه العاب الفيديو من النشاطات الترفيهية طفل جزائري ما هو مصدر العاب الحجر المفضل للطفل جزائري ما هي خصائص شكل مدمن العاب الفيديو المفضلة لديه ما هي القيم؟ المحتويات في هذه الالعاب ما هي عادات ممارسه طفل جزائري هذه العاب كيف يتفاعل طفل جزائري مع خصائص شكله مجموعه العاب الفيديو حب النادي؟ كيف يتفاعل الجزائر من القيم محتويات في العاب الفيديو

المفضل لدي هدف الدراسة؟ إذا تقصدي معرفه القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشر في السوق الجزائرية من اجل تحديد ماذا من الأمثلة على تنشئه الطفل الجزائري بحكم ان هذه المنتجات غريبه الجزائري وتحمل ماذا من عن واقع اجتماعي وثقافي اخر الى معرفه معامل تأثير الطفل الجزائري في القيم. المحتوى في هذه العاب البحث في نهاية الدراسة الى جمله من الاستنتاجات اعجابه بها عن تساؤلات التي تم فتحها في البداية وذلك من خلال تحليل الكمي مدمن العاب الفيديو المفضلة لدى العين وقت الرقية في الجانب التطبيقي تفعل العين ماذا من العاب الفيديو وقدم الاستنتاجات الجزء الميداني من الدراسة وخلاص. يروح تعرف النتائج وقدمه في الاخير بعد اقتراحات وتوصيات ما يخص مشكله الدراسة.

الدراسةالثالثة: دراسة ماجستير حول أثر ممارسة بغض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت من اعداد دلال عبد العزيز الحشاش جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا: تخصص الارشاد النفسي والتربوي 2008.وتتمحور اشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى الطلبة فقد تم التركيز من خلال هذه الدراسة الميدانية بالكويت على المسح الميداني لاستطلاع طلبة المدارس (بنين–بنات)على مستوى كافة المدارس بالمناطق التعليمية من الصف الخامس الابتدائي الى الصف الثاني عشر الثانوي بقسيمة الادبي والعلمي ،وتم الاعتماد لجمع المعلومات والبيانات على تقنية "استبيانيه" كأداة لاستطلاع طلبة المدارس بشان عزوفهم عن الدراسة نتيجة ممارستهم الالعاب الالكترونية ،وبعد استخراج النتائج تين عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متغيرات الدراسة المستقلة وهي: المنطقة التعليمية والصف الدراسي والعمر والجنس ومعظم افراد العينة اخترن الالعاب العنيفة(كرة القدم،الملاكمة،المصارعة ،المطاردة و السباق) وتم التركيز في الاستبانة عن مدة ممارسة اللعب في اليوم الواحد، وعدم رضى الوالدين بانشغال الاولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار وانشغال الطلبة بالحديث عن الالعاب الالكترونية بدلا من الحديث بشؤن الدراسة ،وسرحان الطلبة والتفكير بهذه الالعاب وهم بالصف

الدراسي وتأجيل حل الواجبات المنزلية من اجل ممارسة هذه الالعاب،وتفضيل اللعب الالكترونية على قراءة الكتاب المدرسي والاضطرار الى اخذ الدروس الخصوصية بسبب ممارسة الالعاب الالكترونية على مستوى الاسرة والمدرسة وزارة التربية الداخلية وغيرها بتغيير المناهج النظرية الى عملية على اجهزة الاعلام الالي ولتزويد الالعاب التعليمية الهادفة بدل الالعاب العنيفة

خلاصة الدراسة : من خلال ماتناوله الباحث الاجتماعي العباس السبتي ميدانيا، تبين ان تدني المستوى المتخلف عن الدراسة هو سبب واضح وهو الالعاب الالكترونية تدفعه للتخلي عن كل واجباته سواء الاسربة او المدرسية، وتزرع فيه سلوك معاد وتجعله منعزل عن المجتمع والدراسة،ودعى الى وضع مناهج دراسية جديدة تجعل التلميذ او الطالب يمارس تلك الالعاب ولكن بصورة هادفة ومستحبة وتحببه في الدراسة

الدراسه الرابعة: دراسة العباس السبتي البحث التربوي الاجتماعي تحت عنوان الالعاب الإلكترونية وعزوف الاولاد عن الدراسة نتائج وحلول بدوله الكويت ولا التي اجريت في 2016 بتعديل هذه الدراسة الاولى من نوعها. تجرب الكويت دراسة ميدانيه بعد ان اجري دراسة مكتبيه تحت عنوان عزوف طلبه المدارس عن الدراسة اسباب ونتائج. وحول في مارس 2012 فقد تم التركيز من خلال هذه الدراسة الميدانية بالكويت على المسح الميداني في استطلاع اراء طلبه المدارس بنين وبنات على مستوى كافة المدارس التعليمية من الصف الخامس الابتدائي للصف الثاني عشر ثانوي في قسم الادبي والعلمي. وتم الاعتماد لجمع المعلومات والبيانات انا تقنيه استبانة استطلاع اراء طلبه المدارس شان يعزف مع الدراسة نتيجة المدرسة الالعاب الإلكترونية واستخراج نتائج النتائج. تبين عدم وجود فروق ذات دلاله إحصائية بين متغيرات الدراسة المستقلة وهي المنطقة التعليمية للصف الدراسي والعمرة والجنس ومعرض افراد العينة اخترنا الالعاب العنيفة كره القدم الملاكمة والمصارعة ومضارة وتم تركز استبانة عن مده ممارسه اللاعب في اليوم الاول وعدم رضا الوالدين في شعر الاولاد بالله عيب على حساب دراسة ايش يخالطه بالبحث عن الالعاب الإلكترونية بدل المدرسة من الحديثة الدراسة وسرحانه طلبه وتفكير بهذه العابهم

بالصف. دراسة وتأجيل حل الواجبات المنزلية من اجل ممارسه الالعاب الإلكترونية على قراءه كتاب مدرسه اخذ دروس خصوصيه بسبب الالعاب الإلكترونية على مستوى الأسرة والمدرسة وزاره التربية الداخلية وغيرها بتعرفي المناهج الى عمليه على اجهزه الاعلام الالي وتزويد العاب تعليميه هادفه من الالعاب كره الدراسة من خلال ما تناوله الباحث الاجتماعي الحبات السبت ميلانينا تبين ان ذلك المستوى الدراسي. التخلف عن دراسة وراء سبب واضح وهو الالعاب الإلكترونية ترفعه للتخلي عن ان كل واجباته الأسرية المدرسية وتدريسها فيه سلوك ليس عاديا وتجعله منعزل عن المجتمع والدراسة وادعي. الى وضع منهاج دراسية مناهج دراسية جديده جعل التلميذ او الطالب يمارس للألعاب ولكن بصوره هادفة ومستحبة وتحببه في دراسته.

الدراسه الخامسة: اثر الالعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل رساله ماجستير من اعداد الباحثة مريم قويدر علوم الاتصال والاعلام كليه العلوم السياسية والاعلام جامعه الجزائر ثلاثة جاريات في سنه 2012/2011 بالجزائر انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من اشكاليه مفادها معرفه اثر الالعاب الإلكترونية على سلوكيات الاطفال واقعها واسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل اصبحت مصدر للترفيه والتسلية من طرف هذه الفئه لانهم اصبحوا يقدون اوقات هامه في اللعب لذا جاءت هذه الدراسة لمعالجه اثار هذه الالعاب على سلوكيات الاطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر والذي تراوح اعمارهم ما بين سبعه والوقوف على هذا الامر قامت الباحثة بطرح التساؤل لدى الاطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة على تساؤلات الفرعية التأليه واحد ما هي عادات ممارسه الطفل الجزائري لهذه الالعاب اثنين ما مدى تأثير مده ممارسه الالعاب الإلكترونية على التخفيض الدراسي للأطفال المتمدرسين ثلاثة ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري وقد اعتمرت الباحثة في دراستها على خطه تحتوي على الاطار المنهجي والاطار النظري والتطبيقي حيث اشتمل الاطار المنهجي على موضوع الدراسة والإشكالية والتساؤلات والاهداف والأهمية وطبيعة ومنهج الدراسة وادوات جمع البيانات والعينة وتحديد المفاهيم والمصطلحات ومجال الدراسة ودراسة السابقة اما الاطار

النظري حيث عنوان الفصل الاول ماهيه اللعب والعاب فيديو والفصل الثاني اطفال رقمي والافتراضي والفصل الثالث ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال توجهها

الميدان لدراسة هذا الموضوع مستخدما في ذلك اسلوب المسح التربوي ادوات كميه وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة الجزائريين كم جمع البحث في هذه الدراسة حيث تكونت عينه الدراسة من 200 مفرده روح مره ما بين سبعه الى 12 عام والذين يمارسون الالعاب الإلكترونية ويقضون ويقتلون بالجزائر العاصمة يقطنون ان يسكنون بالجزائر العاصمة حيث توصلت الباحثة الى مجموعه من النتائج اهمها فقد احتلت الالعاب الإلكترونية مقدمه نشاطات ترفيهيه التي يحبها الاطفال المدرسين ويميلون الى شرائها واقتنائها المناسبات وهذا يعود الى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الاولياء على الاطفال مما يقلل اضرار على التحصيل الدراسي لهم هن بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب تشوير المعطيات الى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في ماذا تمتعين بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفعل عمري الالعاب الإلكترونية اطفال فهي تعمل على تخطيط طالعيها على زرع السلوك العدواني في شخصيه الطفل تقاليد والدين اغلبيه الاطفال يقلدون ابطالهم المفضلين في الالعاب الإلكترونية رقم مصونه شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنيه حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على انفسهم وثيقتهم اما من جهة اخرى تعمل هذه الالعاب على تعليم الطفل كيفيه التعامل مع التكنولوجيا الحديثة الكمبيوتر والانترنت والأجهزة الإلكترونية كما انها جعلت اكثر اصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح فخسرته في الالعاب واسراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز بما يؤثر على طموحاته مستقبليه واصراره على تحقيق اهدافه والتخطيط لحياته استفادة من هذه الدراسة في الجانب النظري خاصه الفصل الثالث وكذلك استفادة في كيفيه بناء استمارة كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستي في

المتغير المستقل الدراسة الثانية الالعاب الإلكترونية عبر الوسائل الإعلامية الجديدة وتأثيرها على في الطفل الجزائرية طريقه انطلق الباحث من اشكاليه من فودا فون على الطفل الجزائري عبر وسائط الإعلامية الجديدة درجه الاعتماد عليها في حل العديد من العقبات والمشاكل واغتسال سلوك الحيل والعنف وهذا ما جعل الباحث يطرح وتساعد رئيس الاتي ما هو تأثير العاب الكترونيه بشكل ايجابي ام سلبي على طفل جزائري هل هناك هل كان هذا التأسيس الجانب النفسي او العقلي او كلاهما هل كانت مضامين هذه الالعاب يسبب هذا التأثير ام الانبهار بتقنيه تصميم فعا كما حدد الفرضية التأليه اسطبغ تأثير الالعاب الإلكترونية بصفه سلبيه اكثر من ايجابي في جوانب مهمه في تكوين معالم طفل جزائري وتنشئته العقلية والنفسية قسم خطته الى اربع فصول حيث احتوى الفصل الاول على اطار المنهج المفاهيم للدراسة ام الفصل الثاني في عنوان عنوانه بالألعاب الإلكترونية حيث ان الفصل الرابع خصوصا الاطار الميداني للدراسة اعتمدت هذه الدراسة لمنهج المسح الوسطي بمسح الالعاب الإلكترونية التي تكون عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ومسح الجمهور من الاطفال حيث تمت الاستهانة بالمقابلة استعانة بالمقابلة كأسلوب او اداه من جمع البيانات حيث احتواء على أسئلة متضمنه في ثلاثة محاور حيث تمحورت أسئلة المحور الاول حول التعرف على توفر او استخدام الوسائل الإعلامية الجديدة ام المحور الثالث

الى تعرف على توفر العاب الكترونيه عبر وسائل الإعلامي الجديدة وانماط استخدامها حيث كانت أسئلة المحور الثالث محوسب جزائرية اختارت الباحثة مجتمع البحث في دراستها الذي هو الطفل الزائد متمدرس في الطور الابتدائي حيث اختارت الباحثة مدينه باتنة تكون في 245 مفردات ذكور واناث تمثيل مجتمع البحث كلام مهم لدى الجزائريون وذلك ماكدونالدز قدره 34.50 % المستوى المعيشي الاسرار تتعلق مفردات العين بسرعه الوسائط الإعلامية الجديدة وذلك ما يؤكده استخدام العين للأنترنت المتوفرة بالبيئة بنسبه 65% وهو مؤشر اخر علاقه العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة ولا يمكن استغنى اللعبة في حاله خساره فيها كان دراسته ماجستير حول معالجه العنف تأثيريه على الطفل من اعداد كهينة علواش

في جامعه الجزائر كليه العلوم السياسية والاعلام قسم علوم الاعلام والاتصال سنه 2006 2017 اولاد متمثلة في واحد كيف يتم كيف يتأثر المشاهد خصوصا الطفل بما يشاهده من ماده عنيفة او ما يعرض عليهم في اي وسيله اعلام اخرى الى اي درجه تعتبر الوسيلتان التلفزيون هل الانحرافات السلوكية التي تشاهدها وتعاني منها المجتمعات هل يمكن تحصين الفرض والمجتمع تطرقت هذه الدراسة الى معالجه العنف والعدوان من خلال تلفزيون واهم البرامج الموجهة للأطفال.

الدراسة السادسة: درس ماجستير حول العاب الفيديو ممارسه النشاط البدني رياضي جماعي ترفيهي عند المراهقين المتمدرسين الذكور 12 سنه 15 سن دراسة حاله على متوسطة البساتين جديده ببئر مراد رئيس الجزائر اعداد نمرود بشير في جامعه الجزائر معهد التربية البدنية والرياضة قسم نظريه ومنهجيه التربية البدنية والرياضية مدرسيين مراهقين متمدرسين الذكور او كيف نفسر الاهتمام الكبير الذي يبديه المراهقون المتمدرسون هذه الإشكالية هل ميول المراهقين له علاقه بانتشارها الكبير مقابل نقص الوزن مقابل نقص الوسائل والمركبات الرياضية هل للسلوك المراهقين هذا له علاقه بالمحيط الاجتماعي والعائلي هل او يسوء تسيير المركبات والقاعات الرياضية المراهقين على الأنشطة البدنية والرياضية واتجاههم نحو ممارسه الالعاب الإلكترونية اجهزه الالعاب الإلكترونية من الناحية التقنية الجمالية تجلب المراهقين اليهم على حساب النشاطات البدنية الرياضية هذه الدراسة الى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي ووقت الفراغ واللعب والعاب الفيديو والمراهقة بمختلف جانبها في هذا البحث اصدار

دراسة ماجستير حول اثر ممارسه بعض الالعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبه المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدوله الكويت من اعداد دلال عبد العزيز الحشاش جامعه عمان العربية لدراسة العليا كليه الدراسات التربوية العليا تخصص الارشاد النفسي والتربوي 2008 وتتمحور اشكاليه هذه الدراسة حول اثر الممارسات بعض الالعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبه المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدوله الكويت وسعه الإجابة على اشكاليه التالية هل

توجد فروق داف دلاله إحصائية بين متوسط درجات طلبه المجموعة التجريبية ومتوسط الدرجة طلبه المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبه المرحلة الثانوية في مدارس الحكومية بدوله الكويت تعزي لأثار ممارسه بعض الالعاب الإلكترونية واعتمرت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الرئيسية الأتية لا توجد فروق ضد دلاله إحصائية عند مستوى 0,05 متوسطة درجات طلبه مجموعه تجريبيه ومتوسط درجات طلبه مجموع الضابط الدراسة الى وجود فروق فرديه ذات دلاله إحصائية عند المستوى 0,05 الإلكترونية ولصالحي طلبه المجموعة التجريبية في ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسات من ابرزها نشر الوعي لدى اولياء امور الطلبة بخطورة ممارسه ابنائهم التي تقدموا نماذج للسلوك العدواني وبيان اثرها على سلوك ابنائهم

الفصل الثاني:
اللعب والألعاب الالكترونية

تمهيد :

يعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشكلات الحياة التي تحيط بالطفل والتي تفرض نفسها عليها بين حين وأخر فعن طريق اللعب يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها ويوسع من معلوماته عنها ويزيد من مهاراته ويعبر عن أفكاره ووجدانه كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل . ومع تطور المجتمعات تطورت أدوات اللعب ووسائله فلم يعد اللعب التقليدي يجذب انتباه الاطفال فانتشرت الالعاب الالكترونية بفعل التطور السريع في الوسائل التكنولوجية المختلفة .

1- اللعب

1-1: تعريف اللعب:

إن علم النفس يصور اللعب عند الطفل يكاد يكون مهنة له فهو ينتفع به خلالها التعبير عن نفسه واكتشاف العالم من حوله والتعرف على مكنوناته

هو سلوك أو نشاط يقوم به الفرد دون غاية عملية مسبقة ،والأنشطة بشكل عام سواء اكانت عقلية (ذهنية) أم بدنية . (زيدان نجيب حواشين ،2006:)

يعرف جود اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه يقوم به الطفل من أجل تحقيق متعة التسلية، وهذا بدوره ينمي القدرات العقلية والنفسية والجسدية والوجدانية

كما يرى بياجيه حسب كتاب وارد زوث بأن اللعب عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد ،فاللعب والتقليد والمحاكاة تعد جزءا لايتجزء من عملية النمو المعرفي .(فضل سلامة،2006 :26 -25)

عملية دينامية تعبر عن حاجات الفرد إلى الاستمتاع والسرور وإشباع الميل الفطري للنشاط والترويح كما يعبر عن ضرورة بيولوجية في بناء ونمو شخصية الفرد المتكاملة وهو سلوك طوعي – ذاتي ،اختياري داخلي الدافع غالبا أو تعليمي تكيفي يوافق النفس وخارجي الدافع احيانا يعتبر وسيلة الكفار لكشف عالم الطفل ووسيلة الطفل للتعرف على ذاته وعلى عالمه ويمهد عنده سبل بناء الذات المتكاملة في ظل ظروف تزداد تعقيدا ويزداد معها تكيفا (عفاف اللبابيدي،1998: 9)

من خلال التعاريف السابقة يمكن اشتقاق عدة سمات مميزة للعب من هذه السمات ما يلي:

*ان اللعب نشاط حر لا إجبار فيه وإلا فقدت اللعبة جاذبيتها وطبيعتها المرحة

*يشمل اللعب على المتعة والتسلية بالنسبة لمن يقوم به فهو لا يؤدي إلى مكاسب مادية وقد تكون المكاسب رمزية يتبادلها اللاعبون

*لا دافع له غير الاستماع

*اللعب استغلال للطاقة الحركية والذهنية

* يتميز اللعب بالسرعة والخفة

*اللعب حياة ، وهذا يعني أنه من مطالب النمو وحاجاته ولا يمكن الاستغناء عنه

*كما جاء في تعريف بياجيه للعب فإنه "عملية تشمل بمعنى ان الطفل يتعلم باللعب

*اللعب مستقل ويجرى في حدود الزمان والمكان محددين ومتفق عليهما

*لا يمكن التنبؤ بنتائج اللعب وكذلك طبقا للمهارات اللاعب وخبراته

*اللعب قد يكون فرديا أو جماعيا

*من يمارس اللعب لا يتعب

*يخضع اللعب للقوانين وقواعد

2-1 أهمية اللعب:

1- الأهمية العلاجية والإرشادية :ليس النمو في كل الحالات خيرة باعثة على الارتياح في نفوس الأطفال فالنمو ينطوي على تغيرات دينامية عديدة في داخل الطفل وخارجه وعلاقته بنفسه ومع الوسط المحيط به

وقد تلعب التغيرات عديدة في داخل الطفل خبرات سلبية وهي ليست بقليلة قد يعاني منها الطفل ويتأثر بها وتلعب إتجاهات الكبار وخاصة الوالدين والمعلمين واساليبهما في تربية الناشئة دورا كبيرا في تكوين المخاوف في حياة الاطفال ودفعهم إلى مواقف باعثة على التوتر والصراع فقد يفرط الأباء في القسوة أو التدليل أو التذبذب في تعاملهم مع الأبناء وقد لايكونوا عادلين بين الابناء بسبب ترتيب ميلاد الطفل أوبسبب جنس المولود وقد

يكون هناك عدم وفاق بين الزوجين أو يمر الطفل بخبرات غير سارة خارج نطاق الأسرة في المدرسة أو مجتمع الرفاق

كل هذه العوامل قد تؤدي إلى شعور الطفل بالتوتر والإحباط والصراع فالطفل إذن بحاجة إلى التخفيف من هذه التوترات والمخاوف التي تخلفها الضغوط المفروضة عليه من بيئته .

ومن الطرق الفعالة للعلاج النفسي في هذا المجال ومع الأطفال خاصة ما يعرف بطريقة(العلاج باللعب) اللعب العلاجي فاللعب يساعد الطفل على التعبير عن انفعالاته كما يستخدم اللعب الخيالي كمخرج للقلق والتوتر والكثير من الحاجات و الرغبات التي لا يتحقق لها الاشباع في حياة الطفل اليومية يمكن ان تلقى إشباعا في اللعب وبالتالي تقل الإحباطات التي يخبرها الطفل في المواقف المختلفة

2- الأهمية التربوية للعب : إن اللعب على أنواعه فرديا كان أم جماعيا داخل البيت أو خارجه يفسح للطفل فرص التعلم وتحقيق القدرات فلنتأمل طفلا يركب دراجة أو يتأرجح أويتسلق شجرة ماذا نرى ؟ إنه يتعلم مهارات جديدة لها أصولها وتتطلب منه تقديرات خاصة بها وعند إنجازها تعطيه فرح السيطرة والتفوق وقد يتعلم مختلفة من الاحجام الألوان المتعددة ووظائف الأشياء المتنوعة واذ نحن لم نتح الفرصة لتحقيق ذلك نكون قد حرمناه لذة التعلم بما فيها من إكتشاف قدراته وإختبارها والشعور بالقدرة على تحقيق ما يريد الامر الذي يكسبه الثقة بالنفس وحسن الإعتماد عليها

إن العب يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والتخيل والكلام والانفعالات والإرادة والخصال الخلقية ولكن ينبغي أن نفهم من ذلك أن نمو هذه العمليات النفسية وخصائص الشخصية يحدث تلقائيا لدى الطفل بجرد يلعب فحسب

إن الألعاب التعلمية متى احسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دورا فعالا في تنظيم التعلم وتوفير فرص النمو المتكامل السوي للأطفال ويجد الأطفال متعة كبيرة في ممارستها لأنها تنسجم مع ميلهم إلى اللعب فهم يلعبون فيتعلمون الكثير من المعلومات

ويكتشفون الكثير من الحقائق والعلاقات ويكتسبون الكثير الكثير من المفاهيم والمهارات والقيم التي تتصل بالحياة اليومية والبيئة المحيطة بهم

3- أهمية اللعب في مجال الإبداع :

كثيرا ما يلعب الأطفال لعبا إيماهيا حيث يقوم بتمثيل أدوار لشخصيات أموقف يجد فيها تعبيرا عن مشاعره الداخلية وعن طريق ابتداعه للتلك الشخصيات يعبر الطفل غم موقعه في الأسرة كما يراه أو يدور الحوار حول ما يشغله من موضوعات كما أن الطفل لا يتقيد بما قد يحدث له بالفعل بل بما في أن يحدث له بل بما يرغب في أن يحدث له أو ما يخاف أن يحدث له كما أن الأطفال يخرجون عما هو مألوف لديهم من مواقف ويبدأون في ابتداع شخصيات لأبطال أو بطلات مما يشاهدونه في التلفزيون أو يسمعون عنه في القصص . عندما يعيد الطفل تنظيم أشياء أو مواد مألوفة لكي يستخدمها في مواقف في مواقف أو أغراض غير مألوفة فإن هذا شكل من أشكال التفكير الإبداعي و الأطفال دائبو البحث عن مواد مألوفة لاستخدامها أساسا في لعبهم الإيماهي بذلك ما يستلزمه الدور الذي يقومون به من حيث الملابس أو الأدوات أو غيرها حتى يتخذ الدور الشكل الأقرب وهم يفعلون ذلك بكل بساطة عندما تعوزهم المواد الحقيقية التي تستخدم في تلك الاغراض ومعنى ذلك أنه كلما نشط الطفل في لعب الادوار كلما دعاه ذلك تحت الظروف السابقة الذكر إلى البحث والوصول إلى أفكار جديدة وبعيدة عن المألوف وهذا عنصر أساسي من عناصر الإبتكار

4- اللعب كأداة للمعرفة الذات : إذا اتيحت للطفل فرصة اللعب فهو يكتشف قدراته بنفسه مما يمكنه ان يميز بين ما في وسعه فعله وما لا يستطيع القيام به وإذا تركنا الطفل يلعب لعبا حرا فلم نتدخل في تقرير ما سيفعله (لا يعني عدم مراقبته فمراقبته ضرورية حتى لا يؤذي نفسه) رأينا أن خياله وقدرته على تسلية نفسه سوف ينموان فقد يقرر الطفل أنه الوالد أو الطبيب أو الشرطي وتقرر الطفلة أنها الأم أو الممرضة أوالمعلمة ، وقد يتحدث الأطفال إلى أنفسهم ويحددون أدوارهم وتصبح الطاولة سريرا وتصبح الدمية مريضا والصندوق سفينة فضاء أو سيارة شرطة ...إلخ فمخيلته لا حدود لها .

5-أهمية اللعب في المنو والحركي والاجتماعي والانفعالي والعقلي:

أ- أهمية اللعب في النمو الحركي والجسمي: بعد الأشهر الأولى من الحياة نرى الطفل الرضيع يبدأ بتحريك يديه ورجليه باستمرار ويحاول اللعب بما تصل إليه يده ومع نمو قدراته المختلفة تنمو قدرته على اللعب بالأشياء التي حوله فيبدأ بالتحرك حتى يظهر استعداده للعب بكل شيء بأدوات المنزل بالكرسي بالدمى والالعاب أنه يكتشف العالم من حوله باللعب فهو يستعمل حواسه عينيه وفمه ويديه لمعرفة الأشياء عن طريق اللعب وهكذا يتعرف على الأشكال ثم على الأدوات كما يتعرف الأصوات

المختلفة ويفرح لسماع الموسيقى ، وبعد الثالثة نجد أن قدرته الجسدية قد زادت بشكل واضح فهو يمشي بشكل ثابت كما أنه قادر على الركض والقفز والرقص والرسم وكل ذلك يجعل اللعب بالنسبة إليه متعة أكبر وعلينا بالتالي أن نتيح له الفرصة لاستعمال قدراته الجديدة في أحب شيء إلى نفسه وهو اللعب .

يؤدي اللعب دورا ضروريا من الناحية الجسمية حيث ينمي عضلات الطفل ويدرب أعضاء الجسم بشكل فعال كما يساعد اللعب في تكوين مفهوم (الذات الجسمية)

ب- أهمية اللعب في النمو الاجتماعي والانفعالي : يساعد اللعب في نضج الطفل اجتماعيا وفي إتزانه انفعاليا فبدون اللعب مع الاطفال الأخرين يصبح أنانيا غير محبوب أما اللعب مع الأطفال الأخرين فيتعلم الطفل المشاركة والتعاون والتدرب على مهارات الأخذ والعطاء كما يكسبه مكانة مقبولة وسط الرفاق فاذا كان الطفل متمركزا حول ذاته في الطفولة المبكرة فإن اللعب الجماعي يساعده في تبادل الأدوار والانخراط في أنشطة الجماعة ،كما يساعده في حل مشكلاته الاجتماعية مما يقلل من تمركزه حول ذاته.

إن اتصال الطفل بالأخرين في المدرسة يساعده في التصرف بطريقة اجتماعية وإن كانت المدارس التقليدية غير مشجعة للعب الحر ولا تعطي فرصا كبيرة للاتصال الاجتماعي

إن اللعب الجماعي يساعد في نمو (الادراك الاجتماعي) حيث ان القدرة عل الاحساس بشعور الاخرين تنمو وتتطور من خلال العلاقات الاجتماعية التي يتعرض لها الطفل ويظهر الشكل الاول للإحساس بالذات لد الطفل وفي علاقتها بموضوعات العالم

المحيط به فيبدأ في ان يكون صورة عن ذاته وادراكها على نحو متميز عن ذوات الاخرين او الموضوعات الموجودة في الوسط المحيط به وهذا المفهوم الاول عن الذات يأخذ في النمو والتطور بتزايد خبرات الطفل في الانشطة التي يعيشها

ان ميل الطفل الى الاجتماع ومعاشرة الغير والاشتراك مع زملائه في اللعب والعمل يجعله يتنبه إلى رأى الناس في تصرفاته فهو يفكر فيما يقولون عنه من مدح أم ذم وهذا هو أساس السلوك الاجتماعي

ج- أهمية اللعب من الناحية العقلية المعرفية : للعب دور كبير في النشاط العقلي المعرفي وله أهمية في نمو الوظائف العقلية العليا كالإدراك والتفكير والذاكرة والكلام ...إلخ عند الطفل بدا من أبسط الوظائف إلى أكثرها تعقيدا ،فاللعب يساعد الطفل على أن يدرك العالم الذي يعيش فيه وعلى أن يتحكم فيه ويتمكن منه فالطفل من خلال أنشطة اللعب المختلفة يتعرف على الاشكال والالوان والاحجام ويقف عل ما يميز الاشياء المحيطة به من خصائص وما يجمع بينهما من علاقات .ولاشك أن الالعاب التي يقوم فيها الطفل بالاكتشاف والتجميع وغيرها من أشكال اللعب الذي يميز مرحلة الطفولة المتأخرة تثرى حياتهم العقلية بمعارف جمة عن العالم الذي يحيط بهم وبمهارات معرفية تمكنهم من هذا العالم لا يستطيع الحصول عليها من لكتب المدرسية وحدها ومن شأن القراءة والرحلات والموسيقي والبرامج التلفزيونية والافلام السنيمائية أن توسع من الافاق المعرفية للطفل بالإضافة الى ما تجلبه إلى نفسه من بهجة وسرور

إن الطفل يستكشف من خلال اللعب الكثير من المبادئ والقوانين ويستشعر كثير من الاحساسات وعلى سبيل المثال فلعب الطفل بالرمل يساعده على إستكشاف خواص الرمل تفككه وجفافه وانسيابه وتوزعه بغير نظام حين ينثره على الأرض أو في الفضاء كذلك عندما يضيف الماء إلى الرمل فيستكشف خواصا أخرى مثل الرطوبة والليونة والانزلاق والتشكيل وعندما تجف يقطعها أو يفتتها

إن لنمو العقلي يبدأ بالنمو الجسمي الذي يجب أن يشبعه الطفل بكل ما أوتي من قوة، وبكل وسيلة ممكنة وبالحس والملاحظة وبالأسئلة والاستفسار وبالتدخل المباشر ولهذا

السبب كان علينا أن نزود البيت والروضة بأدوات اللعب التي تثير قواه العقلية وتحفزها على العمل.(عفاف اللبابيدي1998:)

3-1: وظائف اللعب :

يشير ديفيد كوهين إلى أنه ليس هناك نظريات للعب وإنما هناك نظريات تناولت مفهوم اللعب ،بحيث يكون اللعب هنا هو الشاهد على كل ما نقول بل ومجال لتطبيق كل ما قدمته النظريات والمدارس المختلفة ولعلنا نرى في الكتابات المختلفة التي تناولت مفهوم اللعب الوظائف قد تتعدد أو تتشابه أو تتكرر أوقد يعبر عنها بوجهة نظر مختلفة ومن هذه الوظائف

* يساهم مفهوم اللعب في إكساب الاطفال المعاني والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالأشياء والادوات ،ومن وجهة النظر المعرفية يساعد على الانتقال من اللعب بالأشياء (اللعب الحسي الحركي) إلى التفكير بالأشياء (اللعب الرمزي) فالطفل أثناء اللعب يقوم بتكرار الافعال واستدعاء صورة ذهنية ويتصور ويتذكر ويفكر فضلا عن قيامه بالمهارات اللغوية والحركية والاجتماعية أثناء اللعب وهو الامر الذي أكد عليه كل من بياجيه (1969)، فلافل (1985) ، محمد عماد الدين 1989،بيللجريبي 1988

*يساهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية ،حيث أن الاستمتاع باللعب يجعل الطفل يميل إلى خلق اتصال بينه وبين الاخرين لا مداده بالمثيرات الجسمية والانفعالية بل إن ما يحدث من تحسن وتطور في السلوك الاجتماعي للأطفال يكون نتيجة اللعب، حيث أنها تتحول إلى أنشطة تتطلب تدريبا عل ضبط الذات ،وهناك من يؤكد عل أن إعداد الأطفال ليكونوا قادرين عل اللعب في حد ذاته يتضمن نموا للاتجاهات الاجتماعية الايجابية ويعتبر خروج الطفل من تمركزه حول ذاته رهينا بتطور العلاقات الاجتماعية ، حيث يكون للعب التعاوني والجماعي هو بمثابة تنازل الطفل عن رغباته الملحة والفورية في سبيل أن يستمر اللعب على النحو الذي هو عليه

* إن في جميع أنشطة اللعب نجد أنها تتضمن تدريبا للمهارات ،فتعامل الطفل مع العالم المحيط به يتميز بأنه يتحرك ويحسن وينطق وكذلك يستطيع ويستكشف هذا العالم بكل

حاسة من حواسه ،يري ويلمس و يسمع ويشم ويتذوق، فتناول الاشياء وتحريك الاطراف والانتقال بالجسم كل هذا لا يتم إلا من خلال اللعب ،فضلا عن أن اللعب يشغل معظم يقظة الطفل وهو القاسم المشترك في كل أنشطته وكل ما يحتاجه الطفل هو بيئة ثانية مستقرة ومتسقة ومساندة تتيح فرصا متنوعة لإثراء علمه على هذا النحو

* تؤكد نظريات التعلم على أن اللعب يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وأنه يمكن أن يعتبر نشاط تعليمي أكثر منه نشاط تلقائي ، بل ووسيطا تربويا إذا ما خضع لأهداف محددة وفي إطار خبرات منظمة تعمل على توسيع افاق المعرفة لدي الطفل وتزيد من معلوماته وتساعد على تنمية حواسه كما تعلمه الانتباه والتعليل والتركيز وذلك من خلال قيام الطفل بعملية التحليل والتركيب والتصنيف والمقارنة فضلا عن تعلم السلوك الجيد حيث يمكن أن يكون بذلك مدخلا وظيفيا للتعليم الفعال ومركزا للأنشطة التربوية للتعليم المبكر ودافعا حقيقيا للتفكير الابتكاري

* أما علماء النمو وكل الاطر النظرية الاخرى أجمعو على الأهمية العظمى للعب وعلاقته بالنمو فاللعب يحتوي على كل جوانب النمو في صيغته المكثفة بل ان أنشطة اللعب هي مصادر أساسية للتحقيق التغيرات والتطورات النمائية ،فاللعب حاجة نمائية تتيح إمكانية النمو الحسي والجسمي والمعرفي والاجتماعي والانفعالي ،كل ذلك يتم في صورة لذة وتلقائية مبدعة ،فاللعب على هذا النحو مدمج لكل المسارات النمائية ومعبر عنها

*إن اللعب يساعد الأطفال على الشعور بالسيطرة ومن هنا فإن الاطفال يبدؤن في فهم حدود قدراتهم للسيطرة على البيئة ، حيث يكون الاطفال في حاجة للشعور بالقدرة على التأثير في عالمهم.

*في سياق اللعب يكون لدى الاطفال فرصة للعب الادوار، فيلعبون أدوار الاب أو الام أو إي أدوار أخرى حيث تكون الافكار والمشاعر والانفعالات منفصلة عن الموضوعات ،فقطعة الخشب يمكن أن تصبح دمية أو عصا أو حصان أو شيء يريده الطفل، وهذا ما يجعل من اللعب فرصة فريدة للطفل للتحرر من الواقع ومن الأوامر والقيود ومن ثم فان الطفل يستطيع أن يعبر عن انفعالاته بحرية تامة دون خوف أو تعرض للعقاب .

*إن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل حيث يتمكن من خلاله التعبير عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية ويكون من خلال اللعب التكراري قادرا على التعامل مع المواقف المؤلمة والسيطرة عليها ومن ثم فإن اللعب هنا هو تحفيز للأناء في محاولته للتعامل الحر مانات الخارجية بواسطة الواقع ،بحيث يكون اللعب هو الأداة التي يتقبلها الانا للتعبير عن الذات تماما كما تعتبر الاحلام تعبيرا عن الهو ،فاللعب هو تسوية يقيمها الأناء بين رغبات الهو و الاناء الاعلى بل ويكون اللعب كذلك وبهذا المعنى وظيفة وقائية .

* ان اللعب خطوة نحو الاعلاء حيث أن التفريغ المباشر للدوافع الجنسية والعدوانية ليست لعبا وانما هي محتويات جنسية وعدوانية تظهر في أنشطة اللعب حيث يكون اللعب في هذه الحالة هو نكوص في خدمة الانا او بعبارة أخرى هو نكوص يكون يكون فيه كل من الانا والهو مستحضرين في اللعب

*إن لعب الاطفال هو الاسلوب الامثل للتعامل مع الصراعات ، حيث ترتبط القدرة على اللعب الحر بالقدرة على الترميز..... وتشكيل المحتويات اللاشعورية بحيث لا يصبح الطفل يتعامل وضغوطه بشكل مباشر، بل يقوم بتحويلها الى تخيلات وتصورات تشكل مادة اللعب حتى يتمكن من التعامل مع مضمون المحتويات اللاشعورية

* إن التخيلات المتضمنة في محتوى اللعب تتيح للطفل أن يفرغ من خلالها كثير من الضغوط الغريزية والمطالب اللاشعورية بحيث تلبس الاحداث قناع الاحداث الاجتماعية وكذلك الاشخاص وبذلك يسهل على الطفل التعامل مع تلك الاحداث والاشخاص بحرية تامة فلم تعد الرغبة رغبته ولا الصراع صراعه بل أصبحت بفعل ميكانيزم الاسقاط أمورا تخص الاشخاص والاحداث موضوع اللعب ،وهنا يتعامل الطفل مع نزعاته ورغباته على أنها اتية من الخارج وليس من داخله

*إن اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية ،فسواء كان اللعب بالعرائس او لعبا تمثيليا بالكلام أو بالإيماءات أو حتى بالصمت أو بأي أشكال أخرى فإنه في حد ذاته يعتبر وسيلة علاجية لها قيمتها .

فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير يعالج كثير من الاضطرابات الانفعالية (خالد عبد الرزاق السيد ،2003:)

وتتلخص هذه الوظائف في وظائف فردية واخرى اجتماعية

1- وظائف فردية :لاشك أن الممارسة الصحيحة للعب تقوي الجسم وتنشط العقل وتخفف العناء الذي ينجم عن العمل اليومي فضلا عن ان الجسم يختزن عادة طاقة بدنية وعصبية كانت تضيع سدى إذا قضى الانسان وقته في خمول كما يجد الانسان في اللعب منفذا للانفعالات والغرائز لا يتوفر في عمله اليومي اللعب يحفظ التوازن بين الآمال البعيدة وحقائق الحياة الواقعية ويحقق الرغبات الأساسية للإنسان كالرغبة في خبرات جديدة والرغبة في الاطمئنان في التعبير والرغبة في التقدير كما يدعو اللعب إلى الشجاعة والتمسك بالحياة ويبعث في النفس روح الكفاح والعمل على تحقيق الآمال .

2- وظائف إجماعيه : يدرب اللعب الفرد على الفضائل الاجتماعية ويعلمه النظام وأهميته والاعتراف بحقوق الغير والعمل على إسعاده ومن الحقائق الهامة ان الرجل الذي لم يكتسب الروح الرياضية في لعبه يصبح نجاحه في نواحي الحياة الأخرى بعيدة الاحتمال واللعب يقوي الروابط ويدعو الى التعاون ويدفع الى التضحية في سبيل التضحية رفاهية المجتمع ويثير الشهامة للعلم من أجل الغير الذي هو من مستلزمات الإصلاح الاجتماعي وقد أكدت الدراسات والبحوث الكثيرة والمتنوعة التي أجريت حول هذه الظاهرة على أن اللعب هو مدخل وظيفي للعالم الطفولة ويؤثر في تشكيل شخصية الفرد في سنوات طفولته وهي تلك الحقبة التي يتفق علماء النفس حول أهميتها كركيزة أساسية للبناء النفسي للفرد في مراحل نموه (هبة عبيد :13،2007-14)

4-1: أنواع اللعب

اولا: اللعب البدني :من اكثر انواع اللعب شيوعا لدى الأطفال اللعب البدني والحركي ويمكن ملاحظه هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفرد الى الالعاب الاكثر تنظيما وجماعية على النحو الآتي

1- اللعب الحس حركي : ان بدايات نشاطات اللعب تبدا مع الطفل من شهوره الاولى حتى يتصف اللعب بالاتي

* نشاط حر وتلقائي يقوم به الطفل ويتفوق به ويتوقف عنه متى رغب وهو نشاط فردي في معظمه

* نشطات اللعب تكون في غالبيتها استكشافيه و استطلاعيه وفيها يحصل الطفل على البهجة والمتعة في استثاره حواسه ومعالجه الاشياء وتناولها واللعب بأطرافه ومن الأمثلة على نشاطات اللعب الحس الحركي الالعاب الاستطلاعية ، مشاهده ومراقبه الاشياء المتحركة او رفعها او وضعها في الفم ومضغها او خلط الطعام بعضه ببعض ...الخ وينزع الطفل في اللعب الاستطلاعي إلى تدمير الاشياء بجذبها بعنف او الالقاء بها بعيدا وهذا يتطلب من الوالدين الحرف على عدم وضع اشياء في متناول يده قد تضره او تلحق الأذى بالآخرين

وفي النصف الثاني من عامه الاول ينجذب الطفل الى العاب بسيطة يلعبها مع الام تسمى العاب الام

2- العاب السيطرة والتحكم : في مرحله ما قبل المدرسة يتحول الطفل الى الاهتمام بنشاطات اكثر تقدما وتعقيدا وتعرف بألعاب السيطرة والتحكم والتي تمكنه من تعلم مهارات حركيه جديده كالتوازن والتآزر الحسي الحركي ويسعى الطفل لاختبار مهاراته هذه بألعاب متعددة تدعى العاب المهارة حيث يهتم الطفل بالسير على الحواجز في الشوارع والقفز من اماكن مرتفعة والحجل على قدم واحدة والتقاط الكرات برشاقة والقيام بالمهارات اليدوية كالقص والثني والركض عكس الريح والاستماع الموسيقي ...الخ

3- اللعب الخشن : يعد هذا النوع من اللعب الاكثر شيوعا لدى الاطفال الذكور خاصة في مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة حيث يعمد الاطفال الى اختبار قدراتهم البدنية عن طريق العاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة والاشتباك بالأيدي وقذف الكرات وغالبا ما يرافق هذا النوع من اللعب الانفعالات الحاده كالصراخ والكيد للآخرين والايقاع بهم

4- اللعب الجماعي : يلاحظ الاهتمام شديد للطفل ما قبل المدرسة في اللعب مع اطفال الجيران وهذا ما يعرف بألعاب الجيرة ،حيث تكون جماعة اللعب غير محدده وقد تجرى بدعوه من احد الاطفال قد يكون اكبر عمرا حيث يتبع الباقي تعليماته ويقلدون بعضهم بعضا وغالبا ما تكون هذه الالعاب بسيطة غير معقده وقواعدها قليله من الأمثلة على العاب الخيرة الاستغماية والاختباء والمطاردة و والاختباء والمطاردة والتعلب فات وبيت بيوت (ادوات المطبخ –حجرة نوم –صالون)

ومع تقدم الطفل في العمر يبدا بالتحول من اللعب الفردي والعاب الجيرة الى الالعاب التنافسية والتي تعرف بألعاب الفريق والالعاب الثنائية حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق ومن الأمثلة على الالعاب المنظمة : الالعاب الرياضية الجماعية(كره القدم –اليد– الطائرة) والالعاب الثنائية(كره الطاولة)والالعاب الترويحية

وتعد الالعاب الرياضية والترويحية (العاب الفريق الثنائية) مصدر لسعادة الطفل وبهجته اضافه الى كونها وسطا مهما في عمليه تطبيعه الاجتماعي واكتسابه للمهارات الحركية وتنشيط ادائه العقلي والمدرسي وتكون مفيدة عند ذاته وشخصيته بوجه عام يتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل

وفق نمو سلوكه الاجتماعي وذلك على النحو الاتي :

– اللعب الفردي : وفيه يلعب الطفل مستقلا وحده دون د ان يلتفت للآخرين من حوله

– اللعب المشاهد : وفيه يكتفي الطفل بمشاهده العاب الاخرين

اللعب الموازي : نشاطات لعب متشابهة يقوم بها طفلا او اكثر بالطريقة نفسها والمكان نفسه ولكن دون حدوث اي تفاعلات اجتماعيه فيما بينهم

اللعب المشترك : وفيه تفاعل الاطفال معا في اللعب بما فيها تبادل أدوات اللعب والتحدث مع بعضهم بعضا لكن يظل كل واحد منهم يقوم بلعبة واحدة

اللعب التعاوني : وفيه يعمل الاطفال معا ويساعدون بعضهم بعضا لإنتاج شيء ما كما يتبادلون ادوار اللعب فيما بينهم

ثانيا: اللعب التمثيلي: يرتبط اللعب التمثيلي بقدرة الطفل على التفكير الرمزي وهذا يتضح بقيام الطفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة والتجوال وفي نشاطات اللعب التمثيلي يقوم الطفل بتقمص شخصيات الكبار ويعكس نماذج الحياة الانسانية والمادية من حوله ومن فوائد اللعب التمثيلي للطفل

* يؤدي في حياة الطفل وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية قدرة الطفل على تجاوز حدود الواقع وتلبية احتياجاته بصورة تعويضية

* وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي لدى الاطفال لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف وهذا ما يعكسه الطفل في أدوار اللعب التي يعيشها بالخيال غالبا وبالواقع أحيانا .

* يعد متنفسا لتفريغ مشاعر التوتر والضيق والغضب التي يعاني منها الطفل بطريقة صحيحة وقد لوحظ أن الاطفال غير القادرين على التكيف يستمتعون أكثر بالألعاب التمثيلة ويمضون وقت أطول في ممارسة نشاطاتها .

يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الاخرين من خلال أدائه لدورهم كدور الأم والمعلم أو الجندي وهذا ما يساعده على القيام ببعض الأدوار في المستقبل

مماسبق تتلخص فوائد اللعب التمثيلي فيما يلي

1- **عقلية** : تعلمه التفكير الإبداعي

2- **اجتماعية** : تعلمه الدور والاعداد للحياة

3- **نفسية** : تعويضية علاجية

ويعد اللعب الرمزي من أشكال اللعب التمثيلي حيث يستخدم الطفل الدمى كرموز تمثل وتقوم مقام الأشياء والموضوعات الأخرى .

ثالثا: اللعب التركيبي البنائي : في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة وملائمة في البناء والتشييد ، بينما يكون قبل سن السادسة موضعا للصدفة حيث يضع الطفل الاشياء بجوار بعضها بعضا، واذا ما شكلت هذه الاشياء نموذجا مألوفا فإنه يشعر بالسعادة والبهجة. وينمو اللعب والتركيبي مع مراحل نمو الطفل

من مرحله الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل عمل العجينة على شكل جبال واستخدام القص واللصق والالوان وجمع الاشياء. انا في مرحله الطفولة المتأخرة اما في مرحله الطفولة المتأخرة فيتطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا اكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا ومن المظاهر المميزة لنشاط الالعاب التركيبية : بناء الخيام ،الالعاب المنزلية ، عمل نماذج من الصلصال ...إلخ

رابعا : الالعاب الفنية: تتمثل الالعاب الفنية في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي والاحساس الفني ومن النشاطات المعبرة عن هذه الالعاب ما يلي :

- الرسم : تعد رسومات الاطفال من اكثر الأنشطة دلاله على التألق الابداعي عندهم ويتطور الرسم في مراحل ثلاث هي

المرحلة الاولى : تعرف بمرحله الخربشة او الشخبطة وتمتد من السنه(1-3)من العمر ،حيث يحظى الطفل ببهجة عارمه من الخربشة التي يعملها بقلم او أصبع من الطباشير والرسم بالنسبة الى الطفل هو وسيله للتعبير اكثر منه لتكوين صور و اشكال جمالية ، ويقوم الطفل برسم بعض الخطوط بواسطه قلم عريض. كما يقوم بعمل الخطوط على التراب في الشارع او على جدران المنازل

المرحلة الثانية : تعرف بمرحله الاشكال والتصاميم وتمتد من السنه(3-5) من العمر حيث يطور الطفل من الخطوط التي تعلمها في المرحلة السابقة اشكالا وتصاميم معينه وهذه التصاميم والاشكال قد لا تعبر عن شيء محدد بل من اجل المتعة فقط ويكون للطفل نمطه الخاص به ومجموعه من الالوان يختارها الطفل بنفسه

ولعل من الخطأ الكبير ان يتدخل المربون فرسومات الاطفال بعد خلاقة وليس نسخا مباشرا للأشخاص والاشياء الطفل يرسم الاشياء كما يتذكرها ويتصورها او كما يجب ان تكون عليه من وجهه نظري تكون عليه من وجهه نظره

المرحلة الثالثة: تعرف بمرحله الصورة وتبدا من(5) خمس سنوات الى ما بعد ذلك ويستخدم الطفل خطوطه وتعاليمه لتمثيل الواقع وأول ما يمكن تمييزه من رسوم الاطفال

رسم الاشخاص حيث يلاحظ ان الاطفال في كافة ارجاء العالم يرسمون الاشخاص بالطريقة نفسها ويعبر الاطفال في رسوماتهم عن موضوعات مختلفة مثل مواضيع الرسم ،فالأطفال الصغار يعبرون عن اشياء واشخاص ومنازل حيوانات مألوفة واشجار والاطفال الاكبر سنا، يتزايد اهتمامهم برسم الحيوانات و المنازل الازهار كما يلجاون الى رسم مناظر هزلية كاركاتيرية تعبر عن موضوعات مختلفة ومواقف مختلفة وكذلك رسم الالوان والتصميمات ، ويتأثر اختيار موضوعات الرسم بالنسبة الى الطفل بعدة عوامل منها : جنسية ومستواه الاقتصادي والاجتماعي ومستواه العقلي وصحته النفسية وبيئته الاجتماعية والثقافية والطبيعية .

وتعد رسومات الاطفال بأنها

- أداة تعبيرية عن المشاعر والاحاسيس والتطورات
- وسيط للابتكار والإبداع وعمل التصاميم والاشكال
- أداة تشخيص للاضطراب النفسي ووسيلة للمعالجة

2- الموسيقا : من مظاهر النشاط الابداعي الفني عند الاطفال تمكنهم من مهارات الموسيقا من جهة واستمتاعهم بها من جهة ثانية .ومن منا لا يذكر أغاني الام لطفلها الرضيع كي تجعله يسترخي وينام ، إن الطفل الذي يبلغ العامين من عمره يحب الاغاني الحركية التي ترتبط فيها الكلمات بحركات معينة وتتطور قدرة الطفل من مجرد المشاركة في الغناء إلى التذوق الموسيقي وإتقان مهارات العزف على الآلات الموسيقية

خامسا : الالعاب الثقافية : يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة وإكساب المعلومات والتعرف إلى العالم المحيط به، وهذه النشاطات غالبا ما تكون نشطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية والتلفازية، وتتميز هذه الالعاب بالآتي

- أنها نشاطات تتطلب من الفرد جهدا ذهنيا سواء في استقبال المعلومات وإدراكها أو تحليلها أو دمجها في البناء المعرفي واختزانها
- أنها نشاطات تجلب ضمنا الاحساس بالمتعة والتسلية للفرد الذي يمارسها او يشاهدها

● كما وتساعد الالعاب الثقافية الطفل في اكتساب المعارف والخبرات وتنمي آفاقه وقدراته الفكرية وبذلك فإنها تعد وسيطا لتربية الاطفال والحفاظ على الهوية الثقافية للمجتمع وهناك أشكالا عديدة من انشطه الالعاب الثقافية منها: القراءة تصفح الكتب والمجلات مشاهده البرامج التلفازية والسينمائية والمسرحية والالعاب الفكرية كالشطرنج(محمد محمود الحيلة: 55،2007 –60)

2 – الالعاب الالكترونية

2–1 : تعريف الالعاب الالكترونية

قبل التطرق للألعاب الالكترونية لابد من تعريف اللعبة أولا:

تعريف اللعبة: أشارت بعض الابحاث كدراسات ميلر وغيرها إلى وجود إختلاف واضح بين اللعب واللعبة ، وبالتالي لا يمثلان شيئا واحد فاللعب هو مجموعة من النشاطات أو تركيبة من الالوان والفعاليات المنظمة التي يمارسها الاطفال سواء اكان ذلك بشكل فردي أو جماعي ، ولتحقيق ذلك لابد للعب ان يسير وفقا لقواعد محددة ومنظمة ومتفق عليها بين الاطفال الذين يمارسونه ، كما ان الذي يمارسها لابد ان يكون لديه شعور معين بالمتعة ، كما ان اللعب يشجع على روح المنافسة مع الذات ومع الآخرين

بينما اللعبة تعرف بأنها نشاط أوعمل إرادي يؤدي في حدود زمان ومكان معين حسب قواعد مقبولة وموافق عليها بحرية من قبل من يمارسها ، بحيث تكون ملزمة ونهائية بحد ذاتها ،كما ان اللعبة تفضي إلى البهجة والسرور

وعليه نجد ان اللعب يمثل مجموعة من النظريات أما اللعبة هي الوجه التطبيقي للعب بصفة التنفيذية وهذا يكون وفقا لمجموعة من إجراءات منظمة ومتسلسلة (نبيل عبد الهادي ،2004: 26–27)

فمن الناحية البرمجية عرفت الالعاب الالكترونية بأنها " الالعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب ، وتلعب باستخدام وسيط إلكتروني، وتعرض على شاشة التلفاز ، أو الحاسب الآلي ، أو شاشة أخرى ، ويتم التحكم فيها باستخدام كمبيوتر صغير

ومن الناحية الاجتماعية تعرف بأنها تفاعل بين الانسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه

ويمكن تعريفها بشكل أوضح من الناحية العلمية بأنها الالعاب التي تمارس على الاجهزة الالكترونية كجهاز الحاسوب ، والهاتف النقال، التلفاز ، جهاز البلاي ستيشن (play station) وغير ذلك والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة .

فالألعاب الالكترونية تشمل العاب الحاسب الآلي ، وألعاب الانترنيت، وألعاب الاجهزة النقالة والكفية وألعاب الفيديو وهذه الاخيرة هي الاشهر بينها (ياسر بن ابراهيم الخضيري ،1440 : 5-6)

وهي نوع من الالعاب الحديثة الاكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو "أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب " والتي تلعب أيضا على أجهزة خاصة بها أو في قاعة الالعاب الالكترونية المخصصة لها بحيث تزود هذه الالعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين التآزر البصري الحركي واستخدام الامكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية

وتعرفها موسوعة ويكيبيديا (2018) بانها لعبة توظف الالكترونيات لخلق نظام تفاعلي يمكن للفرد ان يمارس اللعب من خلاله ومن اكثر صورها شيوعا العاب الفيديو (خالد صلاح ،2018 : 30)

تعرف العاب الفيديو في الولايات المتحدة الامريكية في فترة الستنيات وأوائل السبعينيات وانتشرت في السنوات اللاحقة نتيجة التطور التكنولوجي وآليات ووسائل العولمة ،وتقدم وسائل الاتصال والانترنيت وصناعة الحاسب الآلي والهاتف المحمول وحملت العديد من السيمات ومنها ألعاب الفيديو

(Video games) والالعاب الرقمية (Digital- games)والعاب الكمبيوتر (pc-games)والعاب الانترنيت(Onlime- games)

والعاب الهاتف المحمول (Mobile- games)

تعريف العاب الفيديو

ظهرت العاب الفيديو منذ عام 1970 وصناعتها اخذة في التزايد كمثال في امريكا فقط قدر مبيعات العاب الفيديو بما يزيد قيمته عن 6 مليارات دولار ويمكن ان تشغل العاب الفيديو عبرا جهزه متنوعه، بما فيها الأجهزة المتخصصة مثل بلاي ستيشن {ونشيدو} {وأكس بوكس} وجهاز الكمبيوتر، ونظام العاب اخرى وحديثا الهاتف الجوال

تعتمد هذه الالعاب على سرعه الانتباه والتفكير والتركيز وهي تلعب في أي وقت ولا تحتاج في بعض الاحيان لأكثر من شخص واحد الى جانب ان بعضها سهل الحمل، رخيص السعر وقد اكتسبت هذه الالعاب الإلكترونية شهره واسعه وقدره فائقة على جذب الاعبين وإغرائهم ،وكان اول ضحايا هذه الالعاب الاطفال والمراهقون بسبب مجموعه من الاثار السلبية الناشئة عن الافراط فيها

يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا

وصورا في حالة حركة"، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية، وهي

تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

1. المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد، الرسومات

والمناظر المحيطة بمكان اللعب...الخ

2. الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات...الخ

3. التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، وفي هذه الحال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذ

كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة.

وبين التسلية والرياضة والثقافة، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين : اللاعبون وكذا الذين يعملون على إنتاجها وترقيتها وتطويرها وجعلها احترافية (صحفيون ومعلنون وإنترنوتيون وأصحاب صالات الشبكات والمنظمون للدورات ...إلخ). وفي المحصلة، يتم تداول أموال معتبرة لتشكل لعبة الفيديو بذلك "ظاهرة اجتماعية حقيقية"(2).

ويرى ستيفان ناتكين (Stéphane Natkin3) أن هنالك عدة تعاريف ممكنة للعبة الفيديو. فمن جهة لا علاقة بين لعبة الفيديو والفيديو سوى في طبيعة الإشارة المرسلة بين عارضة التحكم (Console) وجهاز عرض. لذا فإنه يعتبر أنه من الأفضل الحديث عن ألعاب إعلام آلي Jeux informatique بالفرنسية. ومن جهة أخرى تغطي هذه التسمية أدوات مستعملة في ظروف متغيرة جدا. فالنظرة الكلاسيكية للاعب المنفرد أو الوحيد أمام عارضة التحكم أو أمام جهاز كمبيوتر يلعب بالسيف ضد التنين لا تغطي سوى جزء صغير من عالم ألعاب الفيديو(4). ففي الشبكات المحلية المحدودة (LAN)، تجتمع مجموعة من اللاعبين في قاعة للممارسة عن طريق لوحة الرقن أو عارضة التحكم لتشكل مزيجا بين "الكوبوي"* والهنود ورياضة جماعية لا تتعب سوى الإبهام والسبابة.

والألعاب المتعددة اللاعبين بصورة كثيفة، تجمع بين مجموعات من آلاف الأشخاص تلتقي عبر الإنترنيت، في عالم افتراضي أين يمكن للبائع أن يصبح أميرا وللمدير أن يكون شخصا غبيا. كما توجد ألعاب الغامبوي (لعبة فيديو صغيرة محمولة) أو الهواتف النقالة التي تمارس من طرف أفراد يتراوح سنهم ما بين 7 و 77 عاما. وفي الجانب الآخر من العالم، يلتقي المحترفون في أروقة عملاقة في رقصات مجنونة على مئات من البساطات التفاعلية بإيقاع الحفلات الموسيقية الصاخبة. وتسمح الألعاب الشبكية على

الهواتف المحمولة (مستعملة في اليابان وكوريا) بالتبادل ولو للحظات السعادة التي تصنعها ألعاب المجتمع. وبالطبع يمكن المزج بين كل أنواع اللعب هذه.

ومن ثم يمكن القول أن لعبة الفيديو هي "عمل سمعي بصري تفاعلي هدفه الأول هو تسلية مستعمليه وجمهوره والذي يتطلب إعادة إنتاجه آلة مرتكزة على تكنولوجيا الإعلام الآلي".(5)

ويتضح من هذا التعريف أنه يقصي كل المنتوجات التي تستعمل أشكال اللعب لغايات أخرى : تقنيات التعليم أو التدريب أو قاعدة تمثيل أو وسائل لبيع سلع عبر الإنترنيت ...الخ.

وبوضعه لهذه الحدود قام ناتكين بالتمييز بين خصائص الإنتاج الحالي لألعاب الفيديو مقارنة بأشكال أخرى للإنتاج الإلكتروني. فما يعطي خصوصية لألعاب الفيديو هو اجتيازها لهذا الإطار لتندمج مع شكل سردي (Narrative) وتشكل نموذجا لـــوسائل الإعلام التفاعلية.

وما يميز لعبة الفيديو هو طبيعة تدخل جهاز الكمبيوتر. فهذا الأخير يمكن أن تكون له أدوار متباينة. فهو دائما الآلة التي تسير عالم اللعبة الذي يُصنع في الزمن الحقيقي. عالم بصري سمعي وسمعي مرتبط بتصور اللعبة (ديكورها) وحركات اللاعب. وهو أيضا الذي يطبق قواعد اللعبة، وفي بعض الحالات، خصوصا في الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، يشكل الكمبيوتر خصما للاعب (أحمد فلاق،130.129:2009.2008)

2-2: نشأة الالعاب الإلكترونية

يرى ألان لودياردار Alain Le Diberder بأن عالم ألعاب الفيديو مر بمراحل حتى عام 2003 . وتتميز كل مرحلة بتكنولوجية جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها.

ظهرت الالعاب الالكترونية في بداية الستينات مع ظهور الالعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو للاستعراض التكنولوجيا (أحمد فلاق 145:2009.2008)

ظهرت أول لعبة كمبيوترية تفاعلية وهي لعبة التنس" Tennis for Two، التي صنعها الباحث

الأمريكي "ويليام هيجينبو W. Hijinputham ومساعدوه من مختبر بروكنهافن الوطني بوزارة

الطاقة الأمريكية في عام) 1985 (، وكان الغرض منها هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات فى المختبر

وظهرت ألعاب الفيديو في الستينيات، حيث صنع "ستيف راسل" Steve Russel ، وهو أحد طلاب معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا Massachausetts Institute for Technology

MIT)) أول لعبة فيديو أطلق عليها "حرب الفضاء Star War "(خالد صلاح 2018.31.32.)

وتعد ألعاب "بونغ Pong" و"حرب الفضاء Space war" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة. ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور ألعاب الفيديو مجتمعة :

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحسابات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور "الرقاقة المصغرة)احمد فلاق 145.2009.2008.)

و تلاها ظهور ألعاب أخرى كلعبة كرة المضرب Pong لشركة أتاري) 1972 (؛ نتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي، وتطور استخدامات التلفزيون.)) Chad (

Hadzinsky, 2014, p.3 وظهر أول جهاز للعب يسمى بالماجنافوكس أوديسى Magnavox Odyssey في عام (1972 ، أعقبه جهاز) VCS 2600 (لشركة أتاري، حقق أول نجاح فى أجهزة ألعاب الفيديو وأحرز شعبية بين الأفراد والأطفال، وهيمنت الولايات المتحدة الأمريكية على هذه السوق الناشئة بفضل لعبة Brek Out التى اخترعت عام) 1976 (بواسطة "ستيف جوبز" Steve Jobs ، أحد مؤسسي شركة آبل.)(قويدرمريم ،:2012: 63).

ودخلت اليابان المنافسة في سوق الألعاب الإلكترونية في عام) 1979(بلعبة "غزاة الفضاء" Space-Invaders ، الهدف منها هو إتقان مهارة التصويب لقتل الأعداء معتمدة على السرعة والمهارة والدقة، كما ظهرت ألعاب أخرى تتناول سباقات السيارات والتصويب على أهداف متحركة وثابتة وغيرها، وأنتجت اليابان لعبة "دونكاي كونج" Donkey Kong فى عام) 1981م(، وعلبة "باك مان Pac Man " فى سنة) 1998 (، كما أطلقت شركة نيبون Nipponne في عام) 198 3 (جهاز النينتندو Nintendo الذى أشاع ألعاب الفيديو مثل سوبر ماريو بروس ، Super Mario Bros ولعبة زيلدا Zelda.

وفى فترة الثمانينيات كان التنافس كبيراً بين شركة سوني التى أنتجت جهاز البلايستيشن Playstation ، وشركة سيجا بجهازها الشهير، وشركة نينتندو، وفيما بعد شركة مايكروسوفت.

وفى فترة التسعينيات ظهرت أجهزة دريم كاست Dreamcast لشركة سيجا، وجهاز بلايستيشن Playstation2 لشركة سوني، وجهاز "جيم كيوب GameCube لشركة نينتندو، وجهاز "إكس بوكس Xbox " لشركة مايكروسوفت، كما ظهرت بطاقات الرسومات ذات الأبعاد الثلاثة في أجهزة الكمبيوتر، وصارت الألعاب أكثر واقعية من حيث الرسومات أو من حيث الذكاء الاصطناعي للشخصيات.

وقد حققت صناعة ألعاب الفيديو أرباحًا خيالية، وانتشرت شخصيات عالم ألعاب الفيديو

مثل "ماريو Mario "، و"لارا كروفت Lara Croft "، و"زيلدا Zelda "، كما انتشرت معارض ألعاب الفيديو الدولية، وصارت لهذه الألعاب مجلات وبرامج تلفزيونية خاصة.

وفي أواخر عام) 2005 (أطلقت شركة مايكروسوفت جهاز "إكس بوكس 360 " الذى تمي بخاصية الاتصال بشبكة الإنترنت، وإمكانية اللعب مع لاعبين آخرين، ومشاهدة الأفلام والاستماع للموسيقى، حتى توصيل الكاميرا الرقمية والأجهزة الإلكترونية المحمولة الأخرى.) Microsoft)Encarta, 2008

وأظهرت دراسة أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية فى عام) 2007 (أن ما نسبته) 8.5 %(من الأفراد) من سن 8 إلى 18(سنة يدمنون اللعب، ووجدت دراسة أن متوسط عدد ساعات اللعب يصل إلى) 13 (ساعة فى الأسبوع للفئة العمرية) 8- 12 (، و) 14 (ساعة للفئة العمرية) (13 – 18)

إن صناعة الألعاب الإلكترونية (ألعاب الفيديو، والحاسوب، والهواتف المحمولة) تعد واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية فى الولايات المتحدة الأمريكية؛ حيث تُقدَّر عوائد هذه الصناعة بمليارات الدولارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى 74.1 مليون دولار سنة 199 6 لتصل إلى 250 مليون دولار في سنة 2006 ، أما في عام 2011 فقد وصلت عوائدها الاقتصادية إلى ما يتجاوز ال 25 مليار دولار سنويّاً، ووفرت 120 ألف فرصة عمل بمتوسط راتب 90 ألف دولار للفرد الواحد.

وترصد أحدث إحصائيات موقع 2018 (https://www.crosswalk.com أن السوق العالمية للألعاب الإلكترونية قد نمت من حوالى 66 مليار دولار في عام2013 إلى 79 مليار دولار سنة 2017 ، ويشمل ذلك الأجهزة والألعاب، وألعاب الكمبيوتر، وألعاب الهاتف المحمول، والكمبيوتر اللوحي ومشغلات الموسيقى التى يمكن استخدامها فى اللعب.(خالد صلاح ،33.31:2018)

2-3 مجالات وأنواع الالعاب الإلكترونية:

2-3-1 مجالات الالعاب الالكترونية :

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات

اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري ونيتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

1- الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الإستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في "G.F.K دراسة قامت بها

"جي. أف . كا" تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي. أف. كا" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:

. ألعاب الرياضة

. الألعاب الكلاسيكية

. ألعاب التقمص

. ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب "Casual Games غايمس النموذج "Tetris بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة "تيتريس الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري و" 3 دي "GTI Pinball ، و"جي. تي. إي. بينبول ،"Pinball و"بينبول ،"Mystery Mansion مونسيون أو ألعاب "Bloc Breaker Deluxe 3" وألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس D Pool بول الخ، وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ... "Midnight Bowling البولينغ "ميدنايت بولينغ ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الإنترنيت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لاتتوفر كلها على إمكانية الوصل بالإنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة 130 بوابات الإنترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم... إلخ)، لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.

2. **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:** إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل ،"Logiciel" عن برنامج معلوماتي آلي المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة،

الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

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

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

– تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

– تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنيت.

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

– توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.

jeux massivement) تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط . (multijoueurs

–تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، Processor الجودة، يتكون من معالج ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية

بتكلفه معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل
وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة وهو الجهاز التابع لشركة Xbox أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد مثل بلاي ستايشن Sony 1 وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Microsoft ميكروسوفت Game Cube.1 التي تعرف باسم Nintendo وأجهزة شركة نيتاندو ،PS2 – و 2 و 3 وجهاز أس 2

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

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

ب – أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب. Jamma اختراع نظام في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج

أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين والربح بسرعة. Code يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة Play أو X-Box Game Cube أو Stationوالبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة.

2-3-2أنواع الالعاب الالكترونية :

أثارت الالعاب الالكترونية بأنواعها الكثيرة ضجة كبيرة على مستوى العالم ، حيث أصبحت الصورة فيها ثلاثية الابعاد ، وتجسمت الاشكال والاصوات لتحاكي الواقع لدرجة ان اللاعب يشعر بأن مايقوم به عمل حقيقي لالعبة في عالم إفتراضي

ويمكن ان تقسم الالعاب الالكترونية من حيث مضمونها ، ومن حيث الوسيلة التي يحصل بها اللعب إلى انواع متعددة ، فمن حيث المضمون هناك ألعاب العنف والحروب والقتل والعاب المغامرات والرعب والعاب البناء والارادة والعاب السيارات والدبابات ونحوها ، والعاب التعليم والثقافة والعاب الرياضة والتفكير

وبعض الباحثين يرى ان جميع الالعاب الالعاب الالكترونية مع كثرتها وتنوعها تعود إلى ثلاثة أقسام رئسية يتطلب كل واحد منها خصائص معينة لدى اللاعب، وهي ألعاب الحركة وهي ألعاب الحركة وألعاب المحاكاة والالعاب الاستراتيجية

أما من حيث وسيلة اللعب فتنوع الالعاب الالكترونية إلى أنواع أشهرها : ألعاب جهاز الكمبيوتر ، والعاب الهواتف المحمولة والاجهزة اللوحية وألعاب الانترنيت وألعاب جهاز البلاي ستيشن (ply station)وألعاب الإكس بوكس(X bosc) وألعاب جهاز نينتندو (Wintendo)

1- العاب الحركة : يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد العاب الارضيات plate forme أجداد الالعاب الالكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم فلعبة بونغ pong التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الالعاب لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا مثل أركانويد "Arkanoid"

التي صممت على شكل لعبة تدمير ، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهوه كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية أتاري Atari، وجاءت بعدها لعبة تيترس tetris وحديثا سلسلة باكمان pacman وسلسلة ماريو Mario، وتركز هذه الالعاب 4 على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة وتتوالى الى المستويات (الجداول) لتصبح أكثر صعوبة ، مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الاقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط كما تتطلب كل هذه الالعاب قدرا من التحكم في الادوات سواء تعلق الامر بأزرار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاص .....إلخ قد تستعمل بشكل منفصل او بالتوافق، وتستهدف الكثير من العاب الارضيات جمهورا شابا فأشكالها طفوليه وشخصياتها مستوحاةمن ابطال الرسوم المتحركه او مجالات الرسوم وقد نجد احيانا استثناءات من خلال شخصيات جديده سمحت لها نجحاتها في الارتقاء الى مصاف شخصيات بطلة وكل الاجيال التي تحبها او لا تحبها تعرفها وقد نجد احيانا استثناءات من خلال شخصيه جديده سامحت لها نجحتها في الارتقاء الى مسار شخصيات بطل وكل الاجيال التي تحبها او لا تحبها، تعرفها او لاتعرفها وتتقاسم العاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ التحكم في مختلف أجهزة التحكم) لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الامر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي (مريم قويدر)

أ- العاب المغامرات Adventure games : وهي الالعاب التي تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف حيث يخوض اللاعب مغامرة يستكشف بها عالما ويسير في خط معين عليه ان ينجزه وينهيه، وغالبا ماتكون خيالية من القتال (أحمد عطاالله عبد الباسط، 746:2015)

وهي التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات .

ب- ألعاب لعب الدور Role play games: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من ان تركز على حل المعضلات، تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن ان يشارك فيها أكثر من لاعب واحد

ج- العاب القتال Fighting: ألعاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة. وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة، وفي وقت قصير (غالبا دقيقة أو أقل) يحصل اللاعب الذي حقق ضررا أكبر ضد اللاغب الاخر وقضى عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور، تتطلب الكثير من ألعاب هذا النوع ستريت فايتر(Street fighter)

* بيتم أب Benat' en up: ألعاب البيتم أب تركز على مقاتلة اللاعب العديد من الاعداء من خلال اللكم أو الركل أو بإستخدام السيوف كما في ألعاب الهاك آندسلاشن Hack&SIash في العديد من المناطق أو المراحل. الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ثم هزيمة زعيمهم تصويب منظور الشخص الأول:(First-Herson Shooter): هي العاب الاكشن التي تركز على القتل بواسطه الاسلحه وخصوصا المسدسات، يتحكم اللاعب بشخصيه واحده بواسطه المنظور الاول حيث لا يرى من اللاعب سوايده وسلاحه من اشهر العاب هذا النوع دوم (Dom) وكول أوف ديوتي Call of Duty

شوتم أب (Shoot'emup): هي العاب الشوتم أب يتم التحكم بمركبه فضائيه او بشخصيه خياليه طائرة حيث يتم تفجير المركبات الاخرى او الاغراض المتناثرة في المراحل من اشهر العاب هذا النوع ستار فوكس Star fox

تصويب منظور الشخص الثالث Third-Herson Shooter : العاب منظور الشخص الثالث مشابهه كثيرا للمنظور الاول الاختلاف الرئيسي هو وضع الكاميرا حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهده جسد اللاعب وما يحيط به من الامثله على هذا النوع غراند ثفت أوتو Grand Theft Auto

وتصنف هذه الالعاب ضمن العاب الاكشن وهي الالعاب التي تتطلب من اللاعب الحركه السريعه.0

(عبد الباسط،2015: 747-746)

د- ألعاب الرمي : تتميز العاب الرمي الكلاسيكيه عن انواع Shoot'en up باستقرار الاهداف المصوب نحوها ففي الشاشه يحتل المكانه الاولى لكن في هذه اللعبه اللاعب غير ملزم بالتحرك او استطلاع عوالم مختلفه فهذه الاخيرة تاتي نحوه على شكل جداول متوافقه مع مختلف مستويات الصعوبة فهي تتشابه مع العاب الدقه وهي إقتباسات حرفيه في لالعاب التميز (مريم قويدر، 136)

*ألعاب أستراتجية Strategy: وهي تلك الالعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الالعاز والشطرنج

وتنقسم الالعاب الاستراتجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية

* العاب المغامرات والتفكير : وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه اخواتها ألعاب المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل إفتراطي حاضر أولا في الشاشة ولكنها تتميز عنها في مستوي الغموض والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان اساسيان لنجاح اللاعب فعلى طريقة المحقق الخاض ، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئسيي ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى ، غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم وبهذا تحاول هذه الالعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الافلام، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي يجب ان تكون سهلة جدا ولا صعبة جدا ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة (مريم قويدر، :137-136)

* الالعاب الاستراتجية الاقتصادية Jeux de stratègie economique: نجدها تشابه ألعاب التدريب حيث يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن وإنشائها في حين أنها تستدعي

التفكير وقدرة التسيير بالعمل على إستثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، إذ إن الخطوات معروفة يتعين فيها إختيار مكان المدينة وإدارة وسائلها الطبيعية من سكان، تجار، صناعة، والحفاظ على هذه المدينة كما أن اللاعب حر في إختيار مراحل النمو أو تغيير قواعد اللعبة او في إجراء مختلف التعديلات المسموحة ومن هذا النوع نجد لعبة سيم ستي SmiCity

* ألعاب الاستراتجية العسكرية (ألعاب استراتجية الحرب) Jeux de Strategie militaire: وهي ألعاب تركز على نفس المبدأ لكن موجهة نحو موضوع مختلف فهذه الالعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه إستغلال موارد مقاطعاته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس لذا على اللاعب ان يعرف قدرات الجيش الذي إختارة ووضع إستراتجية حقيقية للهجوم والدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الالعاب على غرار ألعاب الاستراتجية الاقتصادية قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الالعاب الاقتصادية أين من النادر إتخاذ قرارات فورية (مريم قويدر،2012: 137)

* الالعاب التقليدية Jeux traditi

والمقصود بها ألعاب الورق وهي الاكثر شهرة من بين الالعاب الاستراتيجية نجدها غالبا في إطار أنظمة الحاسب كما في نظام الويندوز Windows مثل لعبة أوراق الكوتشينة سوليتر حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر تصف باللاعب

(خالد صلاح، 2018 : 350)

3 – العاب المحاكاة : تعد العاب المحاكاه انتاج لصور نشاطات واقعيه رياضيه اساسا وقواعد هذه النشاطات مع تشبث كبير تشبث كبير بالجزئيات وتستوح هذه الالعاب من الواقع او من تصورنا لهذا الواقع وهي بذلك اقرب الى المصادر المستوحاه منها تحميل العاب فقط على الرسم القريب من الواقع ولكن ايضا المكانه التي تعطى للاعب نفسه في

العاب محاكاه الطيران مثل فلايت سيمور لاتور Flight Simulator من ميكروسوفت والتي تعتبر من بين الاكثر الالعاب شهره والاقدم وايضا، ياخذ اللاعب بصوره فعليه مكان الطيار فهو يجلس افتراضيا مكان قائد الطائره ويرى عبر الشاشه مقدمه طائرته ولوحات التحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عمليه تعلم حقيقيه وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب ان يطير لأكثر من بضع دقائق او حتى الاقلاع وتملك هذه الالعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجود فيها متعه اضافيه مرتبطه بالصعوبات، نفس الكلام يقال على العاب السيارات المثيرة جدا إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعدده مجرد الجوانب الجماليه ففي بعض الالعاب يمكن للاعب ان يضبط حجم المراه العاكسه أو الإطارات أو حتى علبه السرعات، ولأن كل سياره تختلف عن الاخرى من ناحيه شكلها الانسيابي فان ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا وفي بغض الالعاب مثل فورمولاوان Formula one من الممكن ضبط ماده العجلات او من ممتص الصدمات وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر او شمس (مريم قويدر،2012:95)

4 – **العاب غير مصنفة :** على العموم تدل عبارة لعبة إلكترونية على أحد الانواع الثلاثة السابقة ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لايمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة والعاب الا ستراتجية والتفكير وألعاب المحكاة.

* برامج اللعب التربوية: Logiciels Ludo – educatifs التي تاخذ صوره العاب مغامره حقيقيه فهي موجهه ومكيفه للاطفال الذين تقل اعمارهم عن 12 عاما وتظهر عاده على شكل رسوم تفاعلية

* العاب تعتمد على قصة أو شخصية كارتونية : هذا النوع من الالعاب المفيده جدا للاطفال وهو يبدا في تثقيفهم بثقافه سهله

* العاب فكرية (تقوية الملاحظة – التركيز) تعتمد هذه البرامج على الخيال وسرعه البديهية والذاكره والنشاط الذهني

وهي الالعاب التي تعتمد على اعمال العقل مباشره و من ثم تعمل على تطوير الذكاء لدى اللاعب كالعاب الالغاز المعقدة،والمتاهات و الشطرنج و نحوها(احمد عطاالله عبد الباسط،2015 :748)

* العاب التدريب والالعاب الرياضة : هي صوره طبق الاصل لنشاطات واقعيه خصوصا الرياضيه منها قواعدها ممثله بدقه او مستمده من الواقع كالعاب مباراه كره القدم والسله والتنس وسباق السيارات لعبه التدريب على قياده الطائره (خالد صلاح ،2018 :36)

ما هي الالعاب التي تعتمد على رياضه من الرياضات البدنيه ولكن بطريقه حديثه على جهاز الكمبيوتر او الفيديو من اشهر هذه الالعاب كره القدم تلعب بالصوره التقليديه بفريق كره قدم للفوز بالمباراة لكن أصبحت العاب كرة القدم تحمل تنوعا فأصبحت بغض الالعاب تتيح لك إدارة فريق كرة قدم أو أن تلعب باللاعب واحد ضمن فريق وتعمل على تحسينه وتطوير مستواه الفردي ومن أمثلة هذه اللعبة فيفا ومادن إن إف إل(Maden NFL) وهي لعبه قدم امريكية

(احمد عطاالله عبد الباسط، 2015: 784)

كما تصنف الالعاب الالكترونيه وفقا لعدد اللاعبين الممارسين للعبه في ان واحد الى

* الالعاب التي تمارس من لاعب واحد: وهي الالعاب التي يواجه فيها اللاعب خاصما واحدا وهو الاله وضمن هذه الالعاب تندرج الالعاب السابقه وهي العاب الحركه والعاب الذكاء بكل التفرعاتها والعاب التدريب

* الالعاب المتعدده اللاعبين : وضمنها نجد الانواع نفسها المذكوره سابقا مادامت هذه الانواع تتيح صيغا للعب منفردا او مع عده لاعبين غير ان دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفه جدا فان كان للالعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية السطحية فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الالعاب المتعددة اللاعبين فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن ان تكون تعاونية، ذلك ان الالعاب التعاونيه هي امتداد للألعاب المنفرده مع اضافه بعض المجهودالجماعي من اجل التغلب على الاله كما يمكن ان تكون

ضمن هذه الالعاب المتعدده اللاعبين العابا تنافسيه،وهذا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم بعضا (خالد صلاح ،2018 :36) .

2-4 أسباب ودواعي ممارسه الالعاب الالكترونيه :

أ- اشتمالها على عدد من عوامل الجذب : ان الالعاب الالكترونيه بمختلف انواعها تجذب الاطفال بما توحيه لهم من معارك في الادغال او غزو الفضاء او توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات ومالذلك بالاضافة إلى توظيفها الرسوم والالوان والخيال والمغامرة

ب- تتطلب التأمل والتركيز : تتنوع أفكار وموضوعات الالعاب الالكترونية. فأحيانا تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب خلالها من الطفل التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز او تقدم العاب للخيال العلمي في الفضاء او شخصيه بطل خارق على نمط السوبر مان يقارع الاشرار ويتغلب على المصاعب

ج- فيها محاكاه للابطال: تشكل الالعاب الالكترونيه بالنسبه للطفل اطارا ومجالا لا يتقمص فيه شخصيه بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه كما يتفاعل ويندمج الطفل في اللعبه مع غيره من ابطال اللعبه. كما ان التداخل والتكامل بين وظائف ومهام ابطال اللعبه يساهمان في تعلق الاطفال بهذه الالعاب وذلك من خلال تعرض الابطال لعقبات الالغام والمتفجرات والعوائق الطبيعيه التي يوجب على كل بطل التعامل بفاعلية

د- توفيرها عوالم وهميه افتراضيه: توفر الالعاب الالكترونيه للاطفال عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي الحقيقي ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقع الماديا واحداثا توفر له امكانيه تمثيل ذاته في إطار ما وذلك من خلال إندماجه ببطل معين او تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.

ه_ تمكينها من السيطره والتحكم في الاحداث والاشخاص: ان من الاسباب الكامنه وراء تعلق الاطفال بالالعاب الالكترونيه انها تمثل جدا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل من خلاله الى السيطره والتحكم في الاحداث والاشخاص على المستوى المحلي والعالمي (ووسام نايف ،2015 : 9-10).

2-5 مظاهر الادمان على الالعاب الالكترونية :

يعتقد كثير من الآباء وأولياء الأمور بصفة عامة حين يرون أبنائهم مستغرقين في تلك الألعاب أن ذلك أمرٌ جيدٌ لا محالة، وربما ظن الحريص منهم أن انهماكه بتلك الألعاب أهون من خروجه إلى الشارع وقضاءه الساعات الطوال خارج المنزل. وما علم أولئك الآباء أن الشارع قد يكون أحياناً اقل ضرراً من تلك الألعاب التي يتسمر أمامها الأبناء لدرجة ينسون معها أنفسهم ويمضون الساعات الطوال لايتزحزحون من أماكنهم سوى للذهاب لدورة المياه ثم يعودون أما بعض صغار السن فربما يماطل حتى في قضاء حاجته ويسوف وقد لا يترك اللعبة إلا حين يشعر بتبلل ملابسه وهذه حقيقة لا مبالغة

فيها ومن أراد التجربة ما عليه سوى ملاحظة أطفاله إن كانوا ممن يعشقون تلك الألعاب وقد يتبادر سؤال لدى الأب أو الأم حول ما إذا كان أيً من الأبناء مدمناً أم لا! وللإجابة على هذا السؤال لعلي أشير إلى إحدى الدراسات الألمانية التي حذرت من أن إدمان اللعب على أجهزة الحاسب الآلي لا يقل خطورة عن إدمان الخمر، خاصة وأن سلوكيات مدمني الخمر تتشابه كثيراً مع الأعراض المرضية لمدمني اللعب على أجهزة الحاسب الآلي، وتذكر الدراسة إلى أن من تتحقق فيه ثلاثة من المعايير الستة التي حددتها منظمة الصحة العالمية لقياس الإدمان يعتبر مدمناً، وتتمثل المعايير الستة في:

أ- عدم القدرة على كبح الرغبة في الشيء.

ب- فقدان السيطرة على عدد مرات التعاطي (اللعب).

ج - زيدة الجرعة زيدة ساعات اللعب.

د- ظواهر الإحساس بالحرمان.

ه- إهمال الاهتمامات والالتزامات الأخرى.

و- عدم التخلي عن سلوكيات المدمنين رغم العواقب الضارة.

ويمكن أن نحدد هنا مجموعة من السمات التي تظهر من خلال سلوك الطفل أو المراهق الذي يمارس الألعاب الإلكترونية والتي ويمكن من خلالها معرفة ما إذا كان الممارس لتلك الألعاب مدمناً من عدمه:

1 – الرغبة والميل الشديد لتجربة ما يراه وما يمارسه في تلك الألعاب:

خاصة ألعاب العنف والمصارعة فتجد الطفل ميال إلى التحرش بإخوته في المنزل والاعتداء عليهم ونفس الحال في المدرسة.

كما تذكر أم لأربعة أطفال اعتاد أبناؤها استخدام الألعاب الإلكترونية لأكثر من 3 ساعات يومياً إلى أنها كانت في بداية شرائها إحدى الألعاب الإلكترونية فرحة بتمضية أطفالها أوقات فراغهم، لكنها شعرت بالكثير من القلق حين أخذ أطفالها بتطبيق ما يرونه في تلك الألعاب على أرض الواقع من خلال إجراء مسابقة بينهم يتنافسون فيها على تكسير وتحطيمأكبر عدد ممكن من أواني المطبخ. وتقول استشرت طبيباً نفسياً ونصحني بتغيير نوع اللعبة وفي كتابه حول العنف في الألعاب الإلكترونية يثبت أستاذ علم النفس كريغ اندرسون وبصورة قاطعة أن ممارسة الألعابالإلكترونية العنيفة تزيد من عدوانية الأطفال وتجعلهم أقل اهتماماً ومبالاة بغض النظر عن العمر أو الجنس أو الثقافة .والمؤلم أن بعض الأطفال قد لا يكتفون بممارسة العنف بل قد يذهب بعضهم إلى ارتكاب جريمة القتل رغبة في خلق أجواء شبيهة بتلك التي كان يعيشها بطل اللعبة.

2 – الانهماك في اللعب وترك بقية الأمور الأخرى: بحيث لا يكون هناك اهتماماً كافياً بوقت النوم ولا بأداء الواجبات المدرسة ولا المنزلية مع ميل إلى العزوف عن المشاركة في المناسبات العائلية والاجتماعية، وتذكر إحدى الدراسات أن 50 % من ممارسي هذه الألعاب أقروا بأنهم لا يحصلون على قسط مناسب من النوم، كما أشار 40 % إلى مواجهتهم لصعوبات في حياتهم الاجتماعية وأكد 40 % آخرون أنهم يتعرضون لمشاكل منزلية بسبب هذه الألعاب، في حين أشار 35 % أنهم يفوتون وجباتهم الغذائية حتى يتمكنوا من مواصلة اللعب، فيما اعترف 30 % منهم عن ممارستهم هذه الألعاب على حساب العمل كما تشير دراسة أخرى إلى أن مدمني تلك الألعاب يحضون بساعات نوم أقل من أقرانهم غير المدمنين يتراوح بين ساعة وساعة ونصف يومياً، كما أنهم يعانون من الأرق وإمضاء مدة أطول في الفراش قبل النوم. وبهذا الخصوص فقد توصلت إحدى الدراسات إلى أن المراهق يتأخر في النوم سبع دقائق ونصف زيدة عن معدل

تأخره الطبيعي قبل النوم بعد لعبه إحدىالألعاب الإلكترونية لمدة خمسين دقيقة قبل النوم مباشرة مقارنة بالتأخر عن النوم ثلاث دقائق فقط زيدة على المعدل الطبيعي لتأخر المراهق عن النوم بعد مشاهدته فيلماً وثائقياً لمدة خمسين دقيقة أن وقت التأخر عن النوم سوف يكون أطول كلما طالت مدة اللعب. وتؤكد دراسة أمريكية أن النوم لفترة أقل من ست أو سبع ساعات فى الليلة يزيد من خطر ارتفاع ضغط الدم والبدانة والسكرى والسرطان.

3 زيادة ساعات اللعب: عن ثلاث ساعات ونصف يومياً أو أربعة وعشرين ساعة في الأسبوع: فهذا مؤشر قوي على أن الممارس للألعاب الإلكترونية مصاب بالإدمان يدعم هذا القول دراسة أمريكية توصلت إلى أن طفلا أو مراهقا من بين عشرة يعاني من أعراض الإدمان المرضي على تلك الألعاب، وأظهرت الدراسة أن الذكور يميلون لهذه الألعاب أكثر من الإناث إذ يصل معدل ساعات اللعب في الأسبوع لدى الأولاد إلى 16,4 ساعة ولدى البنات إلى 9,2 ساعات . وقد يصل هذا المعدل إلى 24 ساعة في الأسبوع أي ثلاث ساعات ونصف يوميا في الحالات التي تتضمن مؤشرات إدمان، ويشير المعهد الذي أجرى الدراسة إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية ليس مصنفا على انه حالة مرضية من قبل السلطات الطبية الأميركية، ومع ذلك فهو مرتبط بمجموعة من الأعراض السريرية النفسية أو الجسدية كالصداع واضطرابات النوم وقلة النظافة الجسدية، والأهم من ذلك أن الدراسة تشير إلى ان الأطفال والمراهقين محل الدراسة المدمنين على الألعاب الإلكترونية يبدون سلوكا شبيها بسلوك الراشدين من مدمني ألعاب الميسر، فهم يكذبون ويقترضون المال ويعملون قليلا ولا يفوتني هنا ما ذكره أحد المختصين من أن بعض مرضاه أفادوا بأنهم يمارسون اللعب لمدة تتراوح بين (14-16)

ساعة يومياً بدون توقف، ويضيف بأن العواقب ستكون وخيمة جداً لتلك العينة من الناس

4- زيادة المشاكل مع العائلة والاختلاف معهم لأتفه الأسباب خاصة الوالدين والزوجة:

وتذكر الدكتور سوزان كارني بأن ألعاب الفيديو تؤثر سلباً في الكيفية التي يتعامل بها الممارس لتلك الألعاب مع والديه وكذلك تعامل الذكر مع الأنثى بشكل عام ومحاولته

السيطرة عليها والتحكم بها، واستحسان العنف كوسيلة لحل المشاكل مع الآخرين، وتؤكد على أهمية قيام الأبوين بمعرفة نوعية الألعاب التي يمارسها أبنائهم، والتحقق من مناسبة تصنيف اللعبة لعمر الأبناءن والأهم من ذلك كله التحدث معهم حول تلك الألعاب مع البقاء على أهبة الاستعداد للتعامل مع أي مؤشرات تظهر على سلوك الطفل أو المراهق من تلك التي توحي بوجود مشكلة ما تحتاج للتدخل المبكر.

وبالمناسبة فمسألة إدمان تلك الألعاب ليست حكراً على صغار السن والمراهقين بل هناك بعض المدمنين ممن هم في العقد الرابع والخامس من العمر، بل وهناك من تسبب إدمانه على ممارسه تلك الألعاب في حدوث مشاكل زوجية ومن ذلك ما يعترف به براد دورانس من أنه كان يمضي 12 ساعة يومياً لممارسة هوايته تلك وكثيراً ما كان يكذب على ز وجته ويحتال عليها بسبب ذلك حتى وصل به الأمر إلى محاولة الانتحار، قبل أن يتوقف عن اللعب ويسعى لتأسيس عيادة لمعالجة المدمنين أمثاله.

ويضيف بأنني لم أمارس تلك الألعاب منذ ما يزيد على عشرة أشهر، وأنه شعر بأهمية إيجاد الثقة في علاقته الزوجية المحطمة معتقداً أن الأشخاص يجب أن يفكروا بمقدار الدمار الذي يحدثه الإدمان بصفة عامة وحتى على ممارسة الألعاب الإلكترونية بالنسبة للحياة الزوجية.

5- **تأثر التحصيل الدراسي سلباً:** حيث قد يلاحظ أولياء الأمور أن أبنائهم ممن لديهم أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية ليست لديهم الرغبة في مطالعة كتبهم المدرسية ولا حتى أداء الواجبات وهذا قد يلاحظ حتى ممن لديهم أعراض إدمان على وسائل ترفيه أخرى كهوس مشاهدة القنوات الفضائية أو استخدام الإنترنت أو المحادثة من خلال وسائل الدردشة المختلفة وعلى رأسها أجهزة الهاتف الجوال الحديثة ومنها أجهزة البلاك بري، وما لم يتدارك الوالدان هذا الخلل فإن الأمر غالباً ما يستفحل ويؤثر سلباً على التحصيل النهائي والدرجات المكتسبة، وقد كشفت دراسة أجريت بواسطة جامعة دينيسون بمدينة أوهايو الأمريكية Denison University in Ohio

أن للألعاب الإلكترونية آثا راً سلبية تنعكس على التحصيل الدراسي للطلاب في المدرسة، حيث تشير الدراسة إلى أن الطلاب الذين لديهم منصات اللعب لا يتقدمون دراسياً بنفس القدر الذي يتقدم به أقرانهم ممن ليس لديهم تلك الألعاب، كما أن الرغبة في القراءة اقل أيضا، ويذكر روبرت ويس أحد أعضاء الفريق الذي أجرى الدراسة: بأن نتائج الطلاب الذين لا يملكون أجهزة اللعب ترتفع مع مرور الوقت، أما الطلاب الذي يملكونها، فتبقى نتائجهم ثابتة بشكل نسبي (فهد بن عبد العزيزالغفيلي 57:1431)

2-6- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

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

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجز ائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجز ائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستردادها من الصين اين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فان أفضل مصدر للإستراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعر ا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام ، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل غالب الأحيان نفس العلامة أ ري سوني بلايستايشن. وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر الى الجز ائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتيها من" تايلندا "و" هونغ كونغ "و" ماليزيا"

بالنسبة للدول الأسيوية و" فرنسا "و" اسبانيا "بالنسبة للدول الأوروبية ,والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من مصنع العلامة التجارية المشهورة سوني " ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شرا ء النسخة الأصلية.

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

1- لعبة السرقة الكبيرة للسيارات

2- تحليل لعبة كونتر ستيرك

3- تحليل لعبة باربي (مغامرة الفروسية)

4- تحليل لعبة بي أو أس 2011

5- لعبة نداء الواجب

6- لعبة عالم محترفي الحروب

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

2-7 ايجابيات وسلبيات الالعاب الاكترونية

2-7-1ايجابيات الالعاب الاكترونية :

تمتاز الالعاب الاكترونية بنواح ايجابية

- **تقوي الذاكرة** : الشخص الذي يمارس هذه الالعاب يزيد تركيزه ومن ث قدرته على التذكر تكون اعلى , حيث تربط هذه الالعاب الاحذاث بمشاهد ولقطات ترسخ في الذهن ويسهل على الشخص تذكرها .

- **التركيز** : عندما يعاني الفرد من قلة التركيز ولا يستطيع التركيز في مهامه ينصح باللعب مرة صباحا قبل الافطار ومرة بعد العشاء ومرة اثناء اثناء الغذاء , ولذلك كثرة اللعب تساعد على رفع مستوى التركيزنا في الامور الامور الاخرى ايضا.

- **الابداع:** عندما نبدا بتشغيل اللعبة اننا نرى عالما لم نستطيع ان نعيشه فالواقع فمرة نكون مستكشفون نبحث عن مدينة مفقودة والاخرى نكون في عالم سحري نقاتل مخلوقات من عالم اخر والاخرى نقوم بقيادة سيارات لانمتلكها ابدا في حياتنا فخوضنا تلك المغامرات الشيقة يفتح لعقلنا اماكن لم نكن نحلم بها وبذلك نبدأ بتخيل اشياء لم تكن تأتي في عقلنا ابدا فقد يسيح الواحد منا في أعماق افكاره.

-**سرعة البديهية** : اشارت بعض الاحصائيات ان الذين يلعبون الالعاب الالكترونية يتخذون القرارات اسرع من الاناس الذين لا يلعبون بنسبة 25 % كما انها تزود سرعة تفكير الشخص عمومابحيث يكون ذهنه اكثر حضورا في الحياة فيكون رد فعله اسرع . تكسب الشخص خبرات حقيقية يمكن استخدامها ويستفيد منها في الحياة .

- **تعدد المهام** : تساعد الالعاب الالكترونية الانسان على ان يفعل ان من مهمة في نفس الوقت حتى ان بعض الدراسات اثبتت ان اللاعب يستطيع التركيز على ستة اشياء في الوقت ذاته بدون خلطهم ببعض , بل ان اللاعب لديه القدرة على ان يحل عدة مشاكل بأكثر من طريقة مختلفة وفي مواقف مختلفة لاتساع ذهنه لكل ذلك – تحد من خروج الطفل خارج المنزل وتكسبه مهارات بتعامله مع التكنولوجيا الحديثة كالثقة بالنفس فيستطيع ان يكتب دون ان ترتعش يديه ويستطيع فتح البرامج ويعتاد التعامل مع لوحة المفاتيح .

– تعوض الابناء عن النزهة خارج المنزل وتكسبه حيوية ونشاط يجعلهم يقبلون على المذاكرة والتحصيل وتوفر للوالدين وتوفر للوادين اموالهم التي ينفقونها في الفسح والنزهات البرية

(د/احمد عطاالله عبد الباسط ,748:2015–752)

– تنية القدرات المعرفية والادراكية لدى اللاعب وتزيد من فاعلية الانتباه والتفكير الابداعي .

– تنشيط الذاكرة وتنمية الذكاء والقدرة على اتخاذ القرار.

* تنمية العلاقات الاجتماعية اذن ممارسة الا لعاب الا لكترونية الجماعية يسهم في قضاء وقت اطول مع العا ئلة والاصدقاء.

* امكانية تو ظيفها في تطوير التعليم اذ تمتاز الالعاب الا لكترونية التعليمية بالجمع بين التسلية والتعليم لتجذب انتباه الطالب ،وتشعره بالمتعة اثناء التعلم .

*تساعد في تحسين الصحة النفسية والبدنية لبعض المرضى اذ يكن الا ستفادة منها في تخفيف الام المرضى الكبار او الصغار من خلال جذب انتباههم الى اللعبة ونسيان الاحساس بالالم والاحباط

(ياسر بن ابرهيم الخصيري ،1440: 08)

*تطور حسن المبادر ة والتخطيط والمنطق .

*الترويح عن النفس في اوقات ا لفراغ .

*يسهم هذا النوع من الا لعاب في التاليف مع التقنيات الجديدة .

*القيام بمهام الدفاع والهجوم في ان واحد

*تشجع الحلول الا بداعية والتكيف والتأقلم .

*يصبح طفل امام هذ ه الالعاب الا إلكترونية اكثر حيوية و نشاط .

*محط منافسة بين الاصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة الاعبين .

*تمكن من تطبق الا را والافكار المهمة في وقائع واحدث الحيا الحقيقة .

(وسام سالم نايف ، 13.12:2015).

*اثارة الفكر بمتا بعة الالعاب وحل الالغاز.

*يعزز تقة الطفل بتكنولوجيات الحديثة ويعتر دور هام في اشجاع رغباته وتحقيق حاجاته .

*الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لا نشغال تفكير الطفل المتواصل بالالعاب شديدة النوع

* ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع الى ممارسات وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمة

* تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة وتنقلها الى حقيقتها المدرسية مابين البيت والمدرسة

* تنمية الابداع والابتكار في ايجاد العاب حاسوبية وتصميمها ن قبل الاطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الاقران

* اثارة روح التنافس بين الاطفال لتحقيق الفوز على الاقران في مسابقات الالعاب الحاسوبية

* يعتاد الطفل على الهدوء والسكينة عند ممارسة الالعاب , ويتجنب الصراخ والفوضى .

* يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة .

يعتاد الاطفال الاصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاوله والخطا

* تبادل العاب الحاسوب بين الاطفال يعزز مبادئ واخلاق اسلاميه ساميه: والتعاون وحفظ الامانة وبناء صدقات حميميه

* يتمكن جميع الاطفال من اشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسديه والعقليه باختيار الالعاب المتوافقه مع قدراتهم وكما يرى الدكتور عبد الوهاب بوخنوفه ان الالعاب الالكترونيه تعلم وتلقي اطفالنا الكثير من القيم والاخلاق الجيده بمقدره وفاعليه اكثر مما يتم الاولياء(أميرة مشري، 2017: 72-73)

قد يتعلمون الكثير من القيم والسلوكيات التي يصعب على الاولياء تشريبهم اياها قد يتعلم ابناء قيمه الاصرار على تحقيق الفوز وعدم الياس الاستسلام وقد يتعلمون الابناء

قيمة العمل الجماعي عل حساب العمل الفردي من اجل تحقيق الهدف وقد يتعلمون مراره الشعور بالخيبه من الخساره واحترام الاخر واحترام قواعد اللعب الى غير ذلك من القيم التي يسعى الاباء الى غرسها في نفوس الاطفال. إن الاطفال لا ينظرون الى اوقات اللعب والاوقات التي يقضونها في الترفيه على انها مجرد لحظات سلبيه كما نراها نحن الكبار بل ممارسات تثري تجاربهم وتساعدهم في ادراك العالم المحيط بهم (فاطمة همال،2011-2012: 143-144)

2-7-2 سلبيات الالعاب الالكترونيه :

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الالعاب الالكترونيه الى ان سلبياتها اكثر ايجابياتها لانها معظم الالعاب المستخدمه من قبل الاطفال والمراهقين ذات مضامين سلبيه تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم بالاضافه الى ان نسبه كبيره من الالعاب الالكترونيه تعتمد على التسلية و الاستمتاع بقتل الاخرين وتدمير املاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق كما تعلم الاطفال والمراهقين اساليب ارتكاب الجريمه وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمه وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسه تلك الالعاب

ومن خلال الادبيات ذات العلاقه يمكن تصنيف الاثار السلبيه لالعاب الالكترونيه إلى فئات : اضرار دينيه اضرار سلوكيه اضرار صحيه اضرار اجتماعيه اضرار اكاديميه

-الاضرار الدينية : في ظل غياب اجهزه الرقابه الرسميه على محلات بيع الالعاب الالكترونيه ومراكز الالعاب وعدم مراقبه الاسره لما يشاهده ابنائهم من الالعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك ادى الى تسرب العاب وبرامج هدامة تروج لافكار والفاظ وعادات تتعارض مع الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن كما تسهم بعض الالعاب في تكوين ثقافه مشوهه ومرجعيه تربويه مستورده وان بعض الالعاب تدعو الى الرزيله والترويج للافكار الاباحيه الرخيصه التي تفسد عقول الاطفال والمراهقين على حد سواء وان محتويات ومضامين بعض الالعاب الالكترونيه بما تحمله من سلبيات وطقوس دينيه معاديه ومسيئه للديانات وبذات الدين الاسلامي قد تؤثر سلبا على الاطفال. كما ان تعلق

الاطفال والمراهقين بالالعاب الالكترونيه قد تلهيهم عن اداء بعض العبادات الشرعيه وبالذات اداء الصلوات الخمس في اوقاتها كما أنها قد تلهيهم عن طاعه الوالدين والاستجابه لهم وتلبيه طلباتهم بالاضافه الى الهائهم عن صله الارحام وزياره الاقارب.

-الاضرار السلوكية والامنية : اثبتت الابحاث التي اجريت في الغرب وجود علاقه بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشه التلفاز او يمارسها في الالعاب الالكترونيه كما، اثبتت الدراسات بان العنف يتضاعف بلعب الالعاب ذات التفنية العالية التي تتسم بها العاب اليوم ، وان نسبه كبيره من الالعاب الالكترونيه تعتمد على التسبيه والاستمتاع بقتل الاخرين وتدمير املاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق وتعلم الاطفال المراهقين اساليب ارتكاب الجريمه وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهايه إلى رتكاب الجرائم وأن هذه الالعاب قد تكون اكثر ضررا من افلام العنف التلفزيونيه او السينمائيه لانها تتصف بصفه التفاعليه بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل ان يتقمص الشخصيه العدوانيه ليلعبها ويمارسها

-الاضرار الصحية : ومع إنتشار الالعاب الالكترونيه ظهرت مجموعه جديده من الاصابات المتعلقه بالجهاز العظمي والعضلي نتيجه الحركه السريعه المتكرره ، موضحه الجلوس لساعات طويله امام الحاسوب والتلفاز يسبب الاما مبرمجه في اسفل الظهر كما ان كثره حركه الاصابع على لوحه المفاتيح تسبب اضرارا بالغه لاصبع الابهام ومفصل الرسخ نتيجة لثيهما بصورة مستمرة كما تؤثر الالعاب الالكترونية سلبا على نظر الاطفال إذ قد يصاب الطفل بضعف ، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الاشعه الكهرومغناطيسيه قصيره التردد من شاشه التلفاز او الحاسب التي يجلس امامها ساعات طويله اثناء ممارسته اللعب كما ان حركه العينين تكون سريعه جدا اثناء ممارسه الالعاب الالكترونيه مما يزيد عن فرص اجهادها هذه بدورها تؤدي الى احداث احمرار بالعينين وجفاف وحكه وكلها اعراض تعطي الاحساس بالصداع والشعور بالاجهاد البدني واحيانا بالقلق والاكتئاب

-الاضرار الاجتماعية: ان الالعاب الالكترونيه قد تعرض الطفل الى خلل في العلاقات الاجتماعيه إن هو ادمن على ممارستها وسبب ذلك ان الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الالعاب الالكترونيه قد يواجه صعوبه كبيره في الاعتياد على الحياه اليوميه الطبيعيه التي قد تكون فيها درجه السرعه اقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسه او في المنزل

-الاضرار الاكاديمية : ان ممارسه الالعاب الالكترونيه تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي الى اهمال الواجبات المدرسيه والهروب من المدرسه اثناء الدوام المدرسي ويؤدي الى اضطرابات في التعلم وان من سلبيات الالعاب الالكترونيه التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير مادون العاشرة بهذه الالعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره كما ان سهر الاطفال والمؤاهقين طيلة الليل في ممارسة العاب الالكترونيه يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي مماقد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستقاظ للذهاب إلى المدرسة وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا في فصولهم المدرسية بدلا من الاصغاء للمعلم.

تعويد الاطفال على العنف : والميل الى ممارسته كوسيله اساسيه للتعاطي مع اي مشكله تواجه الممارس لتلك الالعاب وتشير دراسة أمريكية إلى أن ممارسه الاطفال لألعاب الفيديو التي تتسم بالعنف يجعلهم عدوانيين بشكل اكبر وأظهرت نتائج البحث أن ذلك الضرر النفسي يمكن ان يصيب حتى الاطفال الذين يمارسون هذه الالعاب بشكل عارض وترى الدراسه ان العنف في الالعاب التفاعليه العاب الكمبيوتر اكثر ضررا من العنف الذي يعرضه التلفزيون فقد وجد العلماء ان السلوك العدواني والافكار العدائية وحده الطبع وسرعه الانفعال تتزايد بشده لدى البنين والبنات في اعقاب لعبهم العاب عنيفه وان ممارسه الالعاب الالكترونيه العنيفه لفتره طويله من الوقت يدمر الانجازات العلميه التي يحققها الاطفال

-العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطوائية : بحيث يصير الشاب او المراهق اسيرا لتلك الالعاب لدرجه قد تصل الى عدم مغادرته غرفته التي اصبحت البيئه الاكثر قدره على

احتوائه أو من الممكن القول انها البيئه الوحيده التي يرى مدمن الالعاب الالكترونيه انها قادره على فهمه وتلبيه رغباته وافراغ طاقاته وبهذا الخصوص يذكر الدكتور منصور بن عسكر استاذ علم الاجتماع بان الدراسات والابحاث تخلص الا ان الالعاب الالكترونيه احدثت ولعا واعجابا بشخصيات خياليه اضطرتهم لان يحملوا صورهم في ملابسهم ان يعلقوها في غرف النوم وهذا قاد إلى احداث مصطلحا جديدا اطلق بعض الباحثين (ثقافه الغرفه)ويقصد به ان غرف النوم لدى الشاب اصبحت تحمل معاني ثقافيه غير معتاد عليها اباءهم وامهاتهم حيث توجد في غرف النوم اشكال وصور لرموز خياليه من بلاد شتى من اليابان وامريكا واوروبا وغيرهم يتجمع هذه الصور في غرفه واحده ويصبح يمشي الابناء على مشاهده صور هؤلاء الرموز فيضطرهم لتقنص حركات وهيئه هذه الرموز كما اشارت دراسه قام بها الطبيب النفساني ديفدغريفيلد شملت ثمانيه عشره الف شخص الى ان مدمني الالعاب الالكترونيه يشعرون بالعزله والانفصال عن البيئه المحيطه بهم ولا يعود واحد منهم واعيا بالزمان او بالمكان حيث يصبح جزءا من عالم اللعبه بل ويشعر انه يجسد شخصيه خارقه غير موجوده على ارض الواقع .

- عدم إدراك الاباء بشكل خاص وأولياء الامور بشكل عام ماتحمله بعض ت العاب من سلبيات ومايفاقم المشكلة ان الاباء هم من يشتري تلك الالعاب او يمنحون الاموال لشرائها والاكثر إيلاما أن الاب والام حين يرون ابنائهم يمضون الساعات الطوال في غرفهم مستمرين امام تلك الالعاب يخالجهم شعور بالسعادة ربما تجاوز شعور بعض الاباء ممن تفوق أبنائهم نهاية السنة الدراسية فهم وبسبب قلة الوعي يظنون ان ابنهم أمام أنظارهم وبعيدا عن أصدقاء السوء وماعلمو انه لو خرج (البعض منهم) إلى الشارع وغاب عن الانظار مع أبناء الجيران لربما كان أكثر أمانا وأقل ضررا من الجلوس امام تلك الالعاب كما يتضح ان معظم الاباء والامهات لايعرفون الكثير عن ابنائهم ولا عن مايفعلون داخل منازلهم فلانوعية القنوات التلفيزيونية التي يشاهدها الابناء معلومة لكثير من الاباء ولا مواقع الانترنيت التي يتم تصفحها ونفس الشئ ينطبق على الهواتف الجوالة والالعاب الالكترونية

-تعليم الناشئة إحتقار الاعراف والتقاليد والانظمة ومن يمثلها : فكل ما يامر به الدين ويحس عليه لا بد ان سجده في تلك الالعاب ما يخالفه بدءا من السرقه والقتل ومعاقره المسكر ومخالفه المعتقد والاعراف والتقاليد

-عدم ادراك وسائل الرقابه المختلفه ماتمثله بعض تلك الالعاب المختلفه من اخطار على الفرد والمجتمع :فعلى الرغم من قيام جهاتنا المختصه بوضع ضوابط وانظمه صارمه لكثير من الوسائل الاعلاميه ومنعها نشر ما يخل بالاداب ويخدس الحياء وما يتعرض من تعاليم ديننا الحنيف الى حد لابأس به الا انما يتعلق بالالعاب الالكترونيه وما يمثله بعضها من خطر لما تحويه من مفاسد.

إصابة الممارسين بنوع من الخوف والهلع أثناء ممارسة اللعب ينعكس على حياتنا الاجتماعية

(فهد بن عبد العزيز الغفيلي ،1431 : 23-53)

خلاصة :

يعتبر موضوع الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على ممارسيها من مواضيع المستجدة في مجال البحث العلمي وذلك لحداثه وجودها وانتشارها في المجتمعات المعاصرة كنموذج لترفيه مختلف عن كل ما سبق من الالعاب الترفيهية، حيث تعتمد هذه الالعاب على سرعه التركيز والتفكير والاهتمام المستمر والاصغاء والتفاعل التام مع الاحداث بالعقل والمشاعر والنفس بحيث يشعر اللاعب بانه جزء لا يتجزأ من اللعبة وانه العنصر الاهم فيها، وفي ظل غياب رقابه الأسرة لتلك الالعاب تتحول هذه الهواية من مجرد لعبه عادية الى افكار هدامه وعادات تتعارض مع تقاليد وتعاليم المجتمع العربي.

الفصل الثالث:

العنف المدرسي والنظريات المفسرة له

تمهيد

تعد المدرسة مؤسسة اجتماعية تربوية تقوم بتربية وتنشئة الأفراد وإكسابهم ثقافات مختلفة، وما نلاحظه اليوم أن هذه المؤسسة أصبحت تواجه العديد من المشاكل من بينها العنف المدرسي الذي يتم داخل هذه المؤسسة، ففي السابق نسمع أن العنف أو العقاب يصدر من الإدارة المدرسية أو الأستاذ اتجاه التلاميذ في صور التأنيب والتأديب، واليوم صرنا نعيش صورة انقلابيةللعنف، حيث أصبح يصدر من التلاميذ اتجاه الإدارة والأساتذة في صور الضرب، والتهديد والهدم والتخريب للوسائل المدرسة ومع ذلك مازالت مظاهر العنف تجد مكانا لها بين جدران المدرسة و المؤسسات التربوية المختلفة.

1- تعرف العنف:

يعـــرف العنـــف بأنه سلوك ايذائي قوامه إنكار الآخرين كقيمة مماثلة للأنى أو للنحن، كقيمة تستحق الحياة والاحترام ، ومرتكزة على استبعاد الآخر، إما بالحط من قيمته أو تحويله إلى تابع أو بنفيه خارج الساحة أو بتصفيته معنويا أو جسديا ويعـــــرف أيضا بأنه (سلوك أو فعل يتسم بالعدوانية يصدر عن طرف قد يكون فردا أو جماعة أو طبقة اجتماعيـــة أو دولـــة بهدف استغـــلال طرف آخـــر في إطارعلاقة قوة غير متكافئة اقتصادية أو اجتماعيـــة أو سياسيـــة بهدف إحـــداث أضرار مادية أومعنوية أو نفسية لفرد أو جماعة أو طبقة اجتماعية أو دولة اذا فالعنف يتضمن عدم الاعتراف بالأخر ويصاحبه الايذاء باليد او باللسان أي بالفعل بالكلمة وهو يتضمن ثلاث عناصر(الكراهية-التهميش-حذف الاخر) والعنف سلوك غير سوي نظرا للقوة المستخدمة فيه والتب تنشر المخاوف والأضرار التي تترك أثارا مؤلمة على الفرد في النواحي الاجتماعية والنفسية والاقتصادية التي يصعب علاجها في وقت قصير ،ومن ثم فانه يدمر أمن الافراد والمجتمع.

2- مفهوم العنف المدرسي:

تعددت واختلفت التعريفات والأدبيات التربوية والاجتماعية التي حاولت إعطاء تعريف موحد للعنف المدرسي، ويعود هذا الاختلاف إلى الأطر النظرية التي يتبنّاها كل فريق، إن تحديد مفهوم العنف المدرسي مرتبط بمجموعة من الخطوات التي تمكننا من التعرف على الاجزاء التي يتكون منها. يعرف دوباكيبي العنف المدرسي بأنّه انحطاط في النظام ومكوناته التربوية، ويحتوي على درجات تنطلق من عدم الحياة إلى القتل، مرورا بالتخريب والتهديد.

العنف المدرسي يمكن تعريفه بأنه السلوك الذي يمارسه التلميذ في مدرسته، سواء ضد زملائه أم أساتذته أم ضد ممتلكات المدرسة، والقائمين عليها، وهو مظهر من مظاهر سوء التكيف المدرسي. اما "الان بووي" فعرفه بكونه سلوكا أوتصرفا يصدر من التلميذ داخل المدرسة سواء كان هذا السلوك جسميا أم رمزيا، بهدف الحاق الاذى والضرر بممتلكات المدرسة. فسلوك العنف إذا سلوك يصدر عن التلاميذ داخل المؤسسات التربوية، بهدف إلحاق الأذى بالآخرين أو ممتلكات المدرسة، وهذا يمكن أن يكون رمزيا أو معنويا أو هو استبعاد القوة البدنية لإلحاق الأذى بالآخرين بغية تحقيق غايات شخصية كانت أم جماعة، قد يكون فرديا أم جماعيا، مباشرة أم غير مباشرة

3-أشكال العنـــــــف: هناك العديد من أنواع العنف وتتمثل فيما يلي:

1- العنف الفردي: وهو الذي يقوم به فرد او جماعه او مجموعه من الافراد لا ينتمون الى منظمه معينه.

2- العنف الجماعي: هو عنف تقوم به جماعه معينه تجاه جامعات اخرى العنف المادي: وهو الحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد من يمتلك مثل الصفع الضرب الحرق

3- العنف المعنوي: وهو الحاق الضرر من الناحية النفسية واخضاع الضحية لشتى انواع الضغوط النفسية مثل جرح المشاعر التحقير الإهانة. العنف الفكري: ويعتمد على نشر الافكار المتطرفة. ويستهدف خاصه الاطفال والشباب

4-العنف الخطابي: وذلك عن طريق الخطابات واللهجات التحريضية العنف الالكتروني: حيث وجدوا على شبكه الانترنت مواقع عديده تنشر العنف واتواصل له وتحاول تجنيد فئات واسعه من الشباب

5- العنف الاشهاري: ويظهر من خلال تلك الكتابات استفزازيه وخاصه على الجدران والابواب.

6- العنف الشامل: وهو عنف يخص جماعات تنشط في اقليم محدد كشرق الاوسط قيمتنا. (بوسعيدية ،2011: 36 -37).

4-مظاهر العنف المدرسي :

للعنف المدرسي عدة مظاهر وأشكال منها:

* من طالب لطالب أخر:

1- الضرب: باليد – بالدفع – بأداة – بالقدم وعادة ما يكون الطفل المعتدى عليه ضعيف لا يقدر على المواجهة وبالذات لو اجتمع عليه أكثر من طفل.

2-التخويف: ويكون عن طريق التهديد بالضرب المباشر أو التهديد بمجموعة الأصدقاء أو الأقرباء.

3-التحقير من الشأن: لكونه غريبا عن المنطقة أو لأنه أضعف جسما أو لأنه يعاني مرضا أو إعاقة أو السمعة السيئة لأحد أقاربه.

4-نعته بألقاب معينة: لها علاقة بالجسم كالطول أو القصر أوغير ذلك، أولها علاقة بالأصل

(قرية – قبيلة.)

5-السب والشتم.

* من طالب على الأثاث المدرســـي (الممتلكات):

-تكسير الشبابيك والأبواب ومقاعد الدراسة.

-الحفر على الجدران.

-تمزيق الكتب.

-تكسير وتخريب الحمامات.

-تمزيق الصور والوسائل التعليمية والستائر.

من طالب على المعلم أو الإدارة المدرسية:

-تحطيم أو تخريب متعلقات خاصة بالمعلم أو المدير.

-التهديد والوعيد.

-الاعتداء المباشر.

-الشتم أو التهديد في غياب المعلم أو المدير.

من المعلم أو المدير على الطلبـــــة:

-العقاب الجماعي (عندما يقوم المعلم بعقاب جماعي للقسم سواء بالضرب والشتم ، لأن طالب أو مجموعة من الطلبة يثيرون الفوضى.

-الاستهزاء أو السخرية من طالب أو مجموعة من الطلبة.

-الاضطهاد.

-التفرقة في المعاملة.

-عدم السماح بمخالفته الرأي حتى ولو كان الطلب على صواب.

-التهميش.

-التجهم والنظرة القاسية.

-التهديد المادي أو التهديد بالرسوب.

-إشعارا الطالب بالفشل الدائم.

5- عوامل العنف المدرسي من منظور علوم التربية:

تعتبر ظاهرة العنف المدرسي ظاهرة كغيرها من ظواهر السلوك الإنساني، فهو لا يرجع إلى سبب واحد، بل يرجع إلى أسباب عدة، هناك عوامل عديدًة ترتبط بالعنف المدرسي،

منها عوامل نفسية تتعّلق بالفرد، وعوامل مدرسية، وعوامل تتعلق بجماعة الأقران، وأخرى تتعلق بالمجتمع، فالعنف المدرسي لم يكن أحداثًا معزولة، بل هو جزء من مشكلة العنف العام في المجتمع.

أ- العوامل الفردية

وهي عوامل ترتبط بالتلميذ ذاته، وبطبيعته البيولوجية، ومما لا شك فيه أن مرحلة الانتقال من التعليم الأساسي إلى التعليم الّثانوي تتزامن مع مرحلة المراهقة، وهي مرحلة تغيرات في مختلف الجوانب؛ عقلية، فيسيولوجية، انفعالية؛ مما يؤدي إلى ظهور مشاكل سلوكية، وتشير بعض الدراسات إلى أن البناء الّنفسي الانفعالي وخصائص الشخصية لديه، ومن بين هذه الخصائص الاندفاعية ما يولد السلوك العنيف، خاصة في مرحلة المراهقة حيث.تتخللها مجموعة من التغيرات، تتدرج في البلوغ بشكل خاص من خلال تسارع وتيرة الّنمو؛ فنجد زيادة مفاجئة في قامته ووزنه، كما نلاحظ زوال ملامحه الطفلية، وذلك بنمو عضلاته واتساع كتفيه، وتسارع في نمو الجناح والأطراف. كل هذه التغيرات التي تطرأ على المراهق، يمكنها أن تسبب له ضيقًا وتوترًا؛ ما يجعله يسلك سلوكيات لا تربوية، كالعنف المدرسي..

أما فيما يخص الّنمو الانفعالي، فيتأثر بتطور نمو المراهق، حيث تعتبر العواطف مظهرًا من مظاهر الحياة الانفعالية، إذ يعبر هذا الأخير عن انفعالاته في مظهرها الهجائي والعاطفي بشيء من المغالاة. وتكون شخصيته مضطربة، وغير مستقرة (سوسن، 2007: 34).

من خلال ما سبق ذكره يمكن القول؛ إن المراهقة مرحلة عمرية تتميز بحدوث كثير من التغيرات، التي تسبب للمراهق عدم التوافق، الذي يجعله يعاني من مجموعة من مشاكل اجتماعية، نفسية، انفعالية، تؤثر على تصرفاته وسلوكياته، فيلجأ المراهق في أغلب الأوقات إلى العنف.

ب-العوامل الأسرية:

تؤدي الأسرة دورًا هامًا في تشكيل السلوك السوي والسلوك غير السوي للطفل ويعتبر السياق الأسري أحد العوامل الهامة التي تساهم في ظهور العنف داخل المدرسة، فهي التي تحدد تصرفات أعضائها. تعد الأسرة الجماعة الأولى التي تكسب الفرد الثقافة القيم، العادات والتقاليد، السائدة في المجتمع، ومنها يتعلم الفرد فكرة الصح والصواب يتعلم الأساليب السلوكية التي سوف يّتخذها أسلوبًا في سلوكه، ويتعلم ما عليه من واجبات، وما له من حقوق، كما أن للأسرة أثرًا على النمو الّنفسي للفرد: فبسببها ينمو الطفل نموًا نفسيًا سليمًا، أو نموًا نفسيًا غير سليم، فهي المسؤولة عن سمات شخصية الطفل، بما فيها عنصر العدوانية، فعندما تكون الأسرة مستقرة، وتلبي حاجات الطفل؛ ينتج عن ذلك سعادة الطفل. أما الأسرة المضطربة، فهي بلا شك أرضًا خصبة للانحرافات السلوكية والاضطرابات النفسية.

وهناك عوامل أسرية عديدة تساهم إلى حدٍّ كبير في حدوث سلوكيات العنف فالظروف الأسرية تلعب دورًا مهمًا في دفع المراهق هذا النوع من السلوك (سوسن، 2007: 34).

فالتنشئة الاجتماعية إذًا عبارة عن عملية تلقين الفرد قيم ومعايير، وذلك لتهيئته للعيش والتفاعل مع المجتمع، فهي مصدر القيم التي ينشأ عليها الطفل، وهذه القيم هي التي تحدد للطفل السلوك المرغوب والسلوك غير المحبوب.

وعليه نجد أن من أهم المشكلات التي يتعرض لها المراهق في حياته، هي نوعية العلاقة القائمة بين المراهق والراشدين، وعلى الخصوص الآباء الذين يقفون بينهم وبين الحرية في تأكيد الذات عن طريق تحقيق المكانة في المجتمع، وذلك بالتدخل في شؤونهم الخاصة، بحيث تتنوع أساليب المعاملة الأبوية حسب اختلاف اتجاهات الوالدين؛ إذ يمكنهم أن يلجؤوا إلى أساليب مختلفة، نذكر منها:

أسلوب التسّلط:

يتمّثل في فرض الأم والأب لرأيهما على الطفل، ويتض من ذلك الوقوف أمام رغبات الطفل التلقائية، ومنعه من القيام بسلوك معين لتحقيق رغباته التي يريدها، حتى لو كانت مشروعة.

أسلوب الحماية الزائدة:

يعرف أسلوب الحماية الزائدة بالميل المفرط لدى الأبوين لحماية أطفالهما بدنيًا ونفسيًا، بحيث يفشل الطفل في الاستقلال بنفسه. فنجد أن المراهق ينمو بشخصية ضعيفة غير مستقلة، تعتمد على غيرها في قيادتها وتوجيهها، وغالبًا ما يسهل استثارتها، ولا شك أن للحماية الزائدة نتائج سلبية في تكوين الطفل، حيث لا يستطيع تحمل الاحباطات المستمرة في الحياة، ويضطرب سلوكه وعلاقاته الاجتماعية.

أسلوب العقاب:

يعتقد بعض الآباء أن العقاب نوع من الأساليب التربوية المهمة للتربية السليمة، ولكن ما أكدته الدراسات هو أن للعقاب خطورة من الناحيتين، الأولى تتمّثل في نوع العقاب ودرجته، فأما من ناحية نوعيته، فإّنهم يتجهون إلى العقاب البدني، وما له من آثار سلبية على جسم الطفل، بينما يلجأ بعض الآباء إلى العقاب الّنفسي، والذي يأتي بآثار وخيمة على المراهق وتصرفاته (سوسن، ص 39 –2007)

ج– العوامل المدرسية:

يعرف الباحث حامد زهران المدرسة على أّنها: المؤسسة التي تقوم بوظيفة التربية، وتوفير الظروف المناسبة للنمو النفسي للطفل، وتتأّثر شخصية الطفل التلميذ حيث يزداد علمًا وثقافة، كما ينمو جسميًا، اجتماعيًا وانفعاليًا.

تعد المدرسة المؤسسة الاجتماعية الثانية في الأهمية بعد الأسرة، من حيث مكانتها ودرجة تأثيرها على المراهق ورعايته، وصقل شخصيته، وتنمية مواهبه ومهاراته وتزويده بالتعارف، إضافة إلى أّنها توّفر له بيئة اجتماعية مليئة بالمثيرات التي يتم

توجيهها بالاتجاه الذي يعود عليه وعلى مجتمعه. فهي إذًا منظمة اجتماعية، تعمل إلى جانب الأسرة، فهما متكاملان، وذلك لتكييف الفرد مع النظام المدرسي.

ومما لا شك فيه أن التلميذ في المدرسة لا يتوفر على قسطٍ كبير من الحرية والشعور بالمسؤولية، ومثل هذا المناخ المدرسي السلبي الذي يجعل التلميذ يشعر بالضيق والتوّتر، ما يجره أحيانًا إلى سلوك العنف.

وعلى هذا الأساس يمكننا القول: إن المدرسة مؤسسة هامة تساعد على تربية الطفل جنبًا إلى جنب مع الأسرة، فهي تكون شخصية الفرد، وتوجهه إلى اكتساب سلوكيات سوية أو غير سوية، فهي إذًا يمكن أن تكون سببًا من أسباب انحراف الأفراد؛ مما يؤدي به إلى ممارسة سلوك العنف، وهناك عوامل عدة مدرسية يمكن أن تكون عامة غير مشجعة لهذا السلوك، وهي طبيعة العلاقة البيداغوجية بين التلميذ والمعلم، الجو المدرسي، بما فيه النظام وطرائق التدريس، إلى جانب التقويم التربوي الحديث، وجماعة الرفاق.

د- البيئة المدرسية:

يشير محمود أبود إلى أن نقص الإمكانات المدرسية، من وسائل تعليمية، مطاعم، ملاعب، وقاعات للنشاطات، يؤدي إلى خلق مشاكل سلوكية للتلاميذ، كنقص الأنشطة الترفيهية، التي تعتبر المتنّفس الذي يحاول المتعلم إخراج مواهبه وقدراته والتعبير عن طاقاته الكامنة، لذا لابد من المدرسة توجيه كل طاقاتها وإمكاناتها من أجل توفير احتياجات التلاميذ الترفيهية، كالأنشطة الثقافية، الرياضية والفنية.

ويضيف أنه عندما تكون البيئة المدرسية سلبية وغير آمنة، فإن المدرسة تعاني تحديات وصعوبات كثيرة وجمة؛ مثل نقص الانضباط المدرسي وتزايد العنف في المدرسة والفشل في توفير الفرص التربوية الملائمة للتلميذ، وانتشار الانحرافات السلوكية غير الملائمة.

ه- الإدارة المدرسية:

مما لا شك فيه أن إدارة المدرسة تلعب دورًا بارزًا في تحقيق الصحة النّفسية للمتعلمين، وذلك من خلال أسلوب التعامل السائد في المدرسة، والذي ينعكس إيجابًا أو

سلبًا على المدرسة عمومًا، والمعلم خصوصًا، فتسّلط الإدارة والعاملين فيها يؤدي إلى خلق جيل غير قادر على حل المشكلات، وقد يتطور ذلك إلى الإحباط واعتلال الصحة النفسية، التي بدورها تؤدي إلى سلوك العنف، فإذا تجاوزت حدودها المعقولة في فرض القواعد والتعليمات والنظم، واتبعت أسلوبًا صارمًا، فلا شك أّن ذلك يؤدي إلى نفور التلاميذ من المدرسة، وكراهيتها والهروب منها، والوقوع في السلوكيات المنحرفة.

و- التقويم التربوي:

يقصد بالتقويم التربوي إصدار الأحكام على قيمة الأشياء والموضوعات لغرض اتخاذ القرارات. تكمن أهمية التقويم في تحديد مدى التغيير في سلوك الأفراد المعنيين بالتقويم: معلمين، تلاميذ، إداريين، لتحسين أدائهم في المجال المدرسي، فهو عملية منظمة لجمع وتحليل المعلومات حول البرامج المتعلقة بالمتعلم، المعلم، الإدارة والمرافق والوسائل، النشاطات، وذلك للتأكد من مدى تحقيق الأهداف.

يشمل التقويم الّتربوي كل المجالات التربوية، بما فيها المناهج المدرسية التي تعد من أبرز الميادين التربوية، وأهم مكونات النظام التربوي، فهي أداة مهمة تعتمد عليها المؤسسات التعليمية في تحقيق أهدافه.

يوحي الباحث الجزائري وديع حداد، في كتابه: التجديد في التربية.. إلزام أم التزام؟ إلى أن التجديد يحمل مجموعة من المشاكل، فعلى الرغم من النجاح النسبي لهذه المنظومة التربوية، فإن القرن الجديد يحمل معه مجموعة من التحديات والصعوبات والضغوط، التي تحتاج إلى إعادة النظر في التوجيه التربوي؛ لأن المؤسسات التربوية غير محضرة لها (طه، 2007:144).

نستنتج من خلال ما سبق أن المدرسة ومقوماتها يمكن أن تكون عامة من غير عوامل نشوء سلوكيات العنف لدى التلميذ، فالمعلم هو الركيزة الأساسية في العملية التربوية، فأي خلل في شخصية المعلم، وكفاءته؛ فسوف يعود سلبًا على سلوكيات التلاميذ، فكل من

طبيعة العلاقة البيداغوجية، وطرائق التدريس التقليدية، أضف إلى ذلك البيئة المدرسية المعتلة؛ تؤدي إلى العنف المدرسي.

ز- جماعة الرفاق:

تعرف جماعة الرفاق بأّنها: اتصال جماعة متقاربة في الميول والأهداف والمستوى الاجتماعي والاقتصادي، اتصالًا مباشرًا، وتربطهم علاقة محبة ومتبادلة، كما تربطهم قيم ومعايير متشابهة.

وتعد جماعة الرفاق من الجماعات الأولية التي لها تأثير مباشر على شخصية الفرد بعد الأسرة والمدرسة، وما يقوي هذه الجماعة هو الّتشابه والتجانس بين أفرادها من حيث العمر، الأهداف والاتجاهات؛ إذ نجد أّنه – وتحت تأثير الجماعة – يقل التفكير المنطقي، وتضعف عملية الضبط الذاتي، ومن ثم تظهر الاندفاعات العدوانية، فجماعة الأقران والنظراء تؤثر تأثيرًا بالغًا على المراهق، وعلى معاييره من خلال عملية التفاعل والتأثير المتبادل، كما أن للصداقة دورًا إيجابيًا، فكم من مراهق نشأ على الأخلاق والمثل، وإذ به – وبمصاحبته لرفاق السوء – انحلت هذه الأخلاق (طه ،2007 : 46)

وعادًة ما نجد في جماعة الرفاق سيطرة القوي على الضعيف؛ ما يولّد لديهم خلافات ومضايقات؛ مما يجرهم إلى المشاجرات والسلوكيات العنيفة. وهكذا فالصحبة أو جماعة الرفاق، تعتبر من العوامل الأولى التي لها تأثير بالغ على سلوك التلميذ، وبالخصوص الصحبة السيئة التي يمكنها أن تجر المراهق إلى سلوكيات العنف.

ح- وسائل الإعلام:

الوسائل الإعلام دور بارز في تنامي ظاهرة العنف لدى المراهقين، فالبرامج الإعلامية، وخصوصًا التلفزيونية، من حيث إنها تقدم لهم عينة من التصرفات الخاطئة، مثل العنف الذي يشاهده المراهق لمجرد التسلية والإثارة، قد ينقلب في نهاية التسلية والإثارة لواقع مؤلم بفعل التأثير السلبي القوي والفعال لوسائل الإعلام لتجسيد العنف بأنماطه السلوكية المختلف. ولا يخفى علينا أن المراهقين لديهم القدرة على التقليد

والمحاكاة لما يشاهدونه في التليفزيون، كما أّنهم ينجذبون لمشاهد العنف، ويجدون فيه المتعة، لذا نجد أن معظم حديثهم يدور حول البرامج التلفزيونية العنيفة، فإذا كانت وسائل الإعلام نافذة مفتوحة على العالم للمعرفة، والاتصال والترفيه، ولكنها تؤثر، إما بالإيجاب أو بالسلب، فمشاهدة القنوات الأوروبية واستهلاك ساعات من الأفلام، يثير رغبات وحاجات عديدة: أكلًا متنوعًا، ألبسة فاخرة، سيارات، لا يمكن للأب أن يوّفرها لأبنائه؛ مما يخلق الإحباط عند الأطفال(احمد، 2015 :51)

تعتبر وسائل الإعلام إذًا سلاحًا ذا حدين، فهي بمثابة أداة تبرز التطور التكنولوجي الذي يشهده العالم من جهة، ووسيلة تساعد في انتشار السلوكيات الانحرافية.

ط- العوامل الاقتصادية:

يختلف السلوك العنيف باختلاف المستوى الاقتصادي للفرد، فقد أثبّتت مجموعة من الدراسات أن المراهقين الذين يعيشون في المستوى الاقتصادي المنخفض أكثر عدوانية من المراهقين ذوي المستوى الاقتصادي المرتفع، فقد وجد كل من سيرز وما كوبي ولفين أن المراهقين في الطبقات المتوسطة أكثر عدوانية منهم في الطبقات المرتفع.

كما أكد ميشال جورام أن قلة المصادر وندرتها، وقلة النشاط الاقتصادي، يؤدي إلى العنف، كما يبدو واضحًا في أغلب المجتمعات الفقيرة والمحرومة (احمد ،2015 :52)

6-الأسباب المؤدية للعنف المدرسي بصفة عامة:

تجمع أغلب الدراسات النفسية والاجتماعية على أن سلوك العنف على المستوى الفردي أو الجماعي هو عادة مكتسبة متعلمة تتكون لدى الفرد منذ وقت مبكر في حياته من خلال العلاقات الشخصية والاجتماعية المتبادلة ومن خلال أساليب التنشئة الاجتماعية. ويمكن إجمال أهم الأسبابالمؤدية لتأسيس سلوك العنف لدى الأطفال في الأسباب الآتية:

أولا الأسباب الأسرية:

تعتبر الأسرة المصدر الأساسي للعنف المدرسي فالسنوات الأولى من حياة الطفل هي السنوات التي تحدد الإطار العام للشخصية الإنسانية، وحيثان الصراع والعنف السياسي والعسكري من خصوصيات المنطقة العربية عامة على مدى أجيال عديدة فقد انتقلت أثار ذلك على الأسرة الجزائرية خصوصا وبالتالي أصبحت الشدة والقسوة تتغلغل في نسيج وتوجهات التنشئة الاجتماعية للأسرة الجزائرية في تربيته لأطفالها.

هذا إذا كنا بصدد الحديث عن الشدة والقسوة والعنف من منظور الموروث الثقافي أما بصدد الحاضر والماضي القريب فنحن بصدد أب لا يستطيع توفير متطلبات الحاجات الأساسية يعايش التوتر والضغط، وأم عاجزة لا حول لها ولا قوة ترى أعز ما تملك يتعرض للخطر كل يوم، كل هذا ينعكس ويزاح علي الطفل بطريقة أو بأخرى، والطفل هنا يشعر بكل ذلك ويحس أن مصدر القوة لديه وهو والده عاجز دائم الشكوى. ويتعرض الطفل خلال ذلك للإهمال والتهميش وعدم إحساسه بالدفء العاطفي، هذا بالإضافة للشجار الدائم وعادة ما يرى أن والده يلجأ لحل مشكلاته بأسلوب عنيف، وبما أن السلوك ليس نتاجا فقط للحالة الراهنة بل هو محصلة لخبرات ومشاعر وأحاسيس ومؤثرات بيئية ونفسية واجتماعية سابقة وحاضرة إذا فالطفل ينقل كل ذلك إلي المدرسة ليحدث بعد ذلك التفاعل بين العوامل السابقة والحالية ليتولد عنه سلوك الطفل المدرسي العنيف.

ويمكن إجمالها في الاتي

1 -أساليب التنشئة الخاطئة مثل (القسوة – الإهمال – الرفض العاطفـــي – التفرقة في المعاملة – تمجيـــد سلوك العنف من خلال استحسانه، القمع الفكري للأطفال من خلال التربية القائمة على العيب والحلال والحرام دون تقديم تفسير لذلك–التمييز في المعاملة بين الأبناء.

2 -فقدان الحنان نتيجة للطلاق أو فقدان أحد الوالدين.

3-الشعور بعدم الاستقرار الأسري نتيجة لكثرة المشاجرات الأسرية والتهديد بالطلاق.

4-عدم إشباع الأسرة لحاجات أبنائها المادية نتيجة لتدني المستوى الاقتصادي.

5-كثـــرة عـــدد أفراد الأسرة فلقد وجد من خلال العديد من الدراسات أن هناك علاقة بين عدد أفراد الأسرة وسلوك العنف.

6-بيئة السكن فالأسرة التي يعيش أفرادها فيمكان سكن مكتظ يميل أفرادها لتبني سلوك العنف كوسيلة لحل مشكلاتهم.

ثانيا الأسباب المجتمعية:

1- ثقافة المجتمع: ويقصد بالثقافة هنا جميع المثل والقيم وأساليب الحياة وطرق التفكير في المجتمع فإذا كانت الثقافة السائدة، ثقافة تكثر فيها الظواهر السلبية والمخاصمات وتمجد العنف فإن الفرد سوف يصبح عنيفا.

2- إن المجتمع يعتبر بمثابة نظام متكامل يؤثر ويتأثر بانسياقه المختلفة في نسق الأسرة يؤثر في نسق التعليم ونسق الإعلام يؤثر الأسرة وهكذا، فإذا ساد العنف في الأسرة فسوف ينعكس على المدرسة وهكـــذا.

3- الهامشية: فالمناطق المهمشة المحرومة من أبسط حقوق الإنسان ونتيجة لشعور ساكنيها بالإحباط عادة ما يميلون إلى تبنى أسلوب العنف بل ويمجدونه.

4- الفقر: يعتبر الفقر من الأسباب المهمة في انتشار سلوك العنف نتيجة لإحساس الطبقة الفقيرة بالظلم الواقع عليها خصوصا في غياب فلسفة التكافل الإجتماعي وفي ظل عدم المقدرة على إشباع الحاجات والإحباطات المستمرة لأفراد هذه الطبقة.

5- مناخ مجتمعي يغلب عليـــة عدم الاطمئنان وعدم توافر العدالة والمساواة في تحقيق الأهداف وشعور الفرد بكونه ضحية للإكراه والقمع.

6- مناخ سياسي مضطرب يغلب علية عدم وضوح الرؤيا للمستقبل.

7- الغزو والاحتلال فالعنف يولد العنف.

ثالثا الأسباب النفسية:

1-الإحباط فعادة ما يوجه العنف نحو مصدر الإحباط الذي يحول دون تحقيق أهداف الفرد أو الجماعة سواء كانت مادية أو نفسية أو اجتماعية أو سياسية.

2- الحرمان ويكون بسبب عدم إشباع الحاجات والدوافع المادية والمعنوية للأفراد مع إحساس الأفراد بعدم العدالة في التوزيع.

3- الصدمات النفسية والكوارث والأزمات خصوصا إذا لم يتم الدعم النفسي الاجتماعي للتخفيف من الآثار المترتبة على ما بعد الأزمة أو الصدمة.

4- النموذجة فالتلاميذ يتعلمون من الكبار خصوصا إذا كان النموذج صاحب تأثير في حياة الطفل مثل الأب أو المعلم.

5 -تعرض الشخص للعنف فالعنف يولد العن فبطريقة مباشرة علي مصدر العدوان أو يقوم الشخص المعنق بعملية إزاحة أو نقل على مصدر أخر له علاقة بمصدر التعنيف.

6- حماية الذات عندما يتعرض الشخص للتهديد المادي أو المعنوي.

7- حب الظهور في مرحلة المراهقة خصوصا إذا ما كانت البيئة الاجتماعية تقدر السلوك العنيف وتعتبره معيارا للرجولة والهيمنة.

8-وقت الفراغ وعدم وجود الأنشطة والبدائل التي يمكن عن طريقها تصريف الطاقة الزائدة.

9 - غالبا ما يصدر العنف عن الأفراد الذين يتسمون بضعف في السيطرة علي دوافعهم عند تعرضهم للمواقف الصعبة مما يؤدي لسلوك العنف.

رابعا: وسائل الإعلام وألعاب الأطفال:

تلعب وسائل الإعلام دورا كبيرا في تأسيس سلوك العنف لدى الأطفال من خلال ما تعرضه من برامج ومسلسلات على الشاشة لما تحتويه منع ناصر الإبهار والسرعة والحركة والجاذبية وبالتالي يقوم الطفل بتمثلها وحفظها في مخزونه الفكري والسيكولوجي، كما أن مسلسلات الأطفال بما تحتويه من ألفاظ وعبارات لا تتناسب في

كثير من الأحيان مع واقع مجتمعنا الجزائري كما نجد أن الألفاظ والمشاهد تكرس مفاهيم القتل والعدوان والسيطرة والقوة.

خامسا- الأسباب المدرسية:

1-قسوة المعلمين واستخدامهم للعقاب.

2 -إدارة مدرسية تسلطية.

3-ممارسة العنف من قبل المعلمين أمام الطلبة سواء تجاه بعضهم البعض أو تجاه الطلبة.

4 -ضيق المكان حيث أن المساحة المحدودة تولد التوتر النفسي والاحتكاك البدني.

5 -إهمال الوقت المخصص لحصص الأنشطة البدنية.

6 -عدم توافر الأنشطة المتعددة والتي تشبع مختلف الهوايات والميول.

7 - استخدام الأسلوب التقليدي في التدريس القائم) تقيد حركة الطلبة في الحصة الحفظ والتسميع – عدم توافر الأنشطة – الطالب متلقي فقط – استخدام العقاب كوسيلة تربوية وغيرها من الأساليب التقليدية.)

8 -وجود مدرسة في منطقة مهملة أو حدودية أو محاطة بوسط اجتماعي مفكك.

9 -الروتين والمناخ المدرسي المغلق يساعد ليعدم الرضا والكبت والقهر والإحباط، مما يولد تصرفات عنيفة عند الطلاب.

10 - طرق التقويم المتبعة التي لا تعطي فرصة للجميع بالتعلم والنجاح بل تولد أحيانا المنافســـة السلبية والإحباط والعدوان.

11-عدم وضوح القواعد والضوابط التي تحدد قواعد السلوك المرغوب والسلوك غير المرغوب بشكل واضح.

12- تعزيز سلوك العنف من قبل الطلبة فالطفل الذي يمارس العنف ويشجعه الطلبة قد يميل إلي تبني هذا السلوك خصوصا في ظل عدم المحاسبة أو تعديل السلوك.

13 -عــدم وجــود فريق عمل متخصص يعمل على دراسة ظاهرة العنف والتعامل معها بشكل مخطط.

وعليه يمكننا استنتاج أن للعنف المدرسي عوامل عدة تؤدي إلى إحداثه، ومن بين هذه العوامل نجد:

سادسا : أسباب أسرية، والمتمثلة في التنشئة الاجتماعية والتفكك الأسري والخلافات العائلية، أضف إلى ذلك أنماط المعاملة الوالدية.

سابعا : أسباب مدرسية، وتتمثل في الجانب التعليمي، وإهمال الجانب التربوي، التعامل السلطوي الذي يلجا إليه بعض الأساتذة، مع إهمال المدرسة للأنشطة الترفيهية.

ثامنا : أسباب اقتصادية، مثل الفقر والمستوى الاجتماعي المزرى، فعدم حصول الفرد على كل حاجياته ولوازمه يخلق لديه سلوكيات انحرافيه.

تاسعا: أسباب تتعلق بجماعة الرفاق والأقران، خاصة في مرحلة المراهقة، التي يخضع فيها المراهق لقواعد الجماعة، التي تنمي لديه سلوكيات ومعايير قد لا تتفق مع قواعد ومعايير ذلك المراهق.

عاشرا :أسباب إعلامية؛ فمضمون البرامج الإعلامية، وما تعرضه من برامج عنف تصبح نموذجًا يقتدي به الطفل في تصرفاته اليومية

من خلال ما أشرنا إليه أعلاه يمكننا القول إن العنف المدرسي ظاهرة سلوكية منتشرة في مؤسساتنا التربوية، وهي تعتبر من أهم المشاكل السلوكية التي شغلت اهتمام العاملين في مجال التربية، خاصة في الآونة الأخيرة، وهذا لانتشارها المفزع في مؤسساتنا التربوية، وبالخصوص عند المراهقين المتمدرسين، تستدعي لم شمل كل المقاربات النظرية في ارتباطها بالاستراتيجيات للحد من تفشي هذه الظاهر

7- بعض النظريات المفسرة للعنف:

يعد العنف أحد الظواهر الاجتماعية والنفسية الهامة؛ لما يترتب عليها من آثار مدمرة للفرد، فقد اهتم به علماء النّفس، وحاولوا تفسيره، بالرغم من اختلاف مدارسهم

وتوجهاتهم، هذا ما أدى إلى التباين الكبير في الأطر النظرية الّتي تعتمد عليها كل نظرية أو مدرسة من مدارس علم الّنفس، وسوف نحاول التطرق إلى أهم النظريات التي فسرت العنف:

*ا لنظرية التربوية: التربية من العناصر الأساسية التي يتم بها تأهيل الفرد للاندماج والتكيف مع وسطه الاجتماعي، وهي المنبع الذي يتعلم من خلاله الفرد كيف يتكيف مع مجتمع المباشر وغير المباشر، والتربية الأسرية والمدرسية على وجه الخصوص دورا كبيرا في ظهور السلوك العنيف لدى التلاميذ ومن بين الممارسات المدرسية التي يمكن ان تؤدي الى ذلك:

في بعض الاحيان تصدر جمله من السلوكيات من المدرس او المراقب او حتى الإدارة والتي تخلق عند الطفل درجة من الاحباط والشعور بالدونية وعدم الأهمية من خلال التعود على بعض الاساليب التي تعتمد على التخويف والتهديد وحتى ضرب.

-عدم استجابة البرامج للحاجات النفسية والمطالب المعرفية.

- يعتمد بعض الأساتذة على طرائق تدريس تقليديه بعيده عن كل حيوية مما يجعل الفصل الدراسي عباره عن اداة منفرة مؤديه الى توتر نفسي ومصدر للقلق، وهذه الممارسات التربوية والمضامين المعتمدة تعرضت الى الكثير من النقد لما افرزته من ردود فعل عند تلاميذ وصلت الى استعمال العنف وهذه انتقادات تحمل الكثير من موضوعيه منها:

- انتشار استعمال القمع والتسلط والاكراه في التربية.

-عدم مراعاة الضرورة الفردية.

- عدم السماح للتلميذ بالتعبير عن مشاعره.

- رفض مجموعه الرفاق والزملاء للتلميذ مما يثير غضبه وسخطه عليهم.

- وجود مسافة كبيره بين المعلم والتلميذ حيث لا يتمكن من محاورته.

*النظرية البيولوجية:

يرى أصحاب هذا الاتجاه أن العنف يرجع إلى أسباب بيولوجية، ولقد أثبتت الدراسات التي أجريت في هذا المجال وجود ارتباط بين هرمون الرجولة الأندروجين، وهو السبب المباشر لوقوع العنف. بحيث أثبت رواد هذه النظرية أن العنف البشري غريزة فطرية، ولقد عمم كل من كونارد وأندري هذا المفهوم، ويريان أن الغريزة العدوانية غريزة فطرية في الجنس البشري، وتتدرج فكرة الارتقاء والتطور وراء هذه النظرية. كما يرى الباحثان أن الحيوانات العدوانية تستمر في البقاء بسبب الغريزة العدوانية، بينما الأقلّ عدوانًا تنقرض. ولقد أكد لورنز أن كلًا من العنف والعدوان يعدان في غاية الأهمية من أجل بقاء الحياة.

*نظرية التحليل النفسي:

يتزعم هذه النظرية سيغموند فرويد، حيث يرى أن العنف سلوك واع شعوري ناتج عن غريزة الموت التي افترض وجودها، وهي المسؤولة عن التدمير، وأن العنف دافع من الدوافع الغريزية المتعارضة، وهما: غريزة الموت، وتهدف لحفظ النوع. وغريزة الحياة، وتهدف لحفظ الفرد.

ويشير رواد التحليل النّفسي – وعلى رأسهم فرويد – إلى أن الإنسان منذ ولادته يمتلك عددًا من الغرائز العدوانية، والتي لا تعود إلى الطبيعة البيولوجية له، بل هي غرائز توجد في طبقات اللاشعور الداخلية

فالشخصية الإنسانية عند فرويد تبنى أساسًا على ثلاثة عناصر متصارعة ومتناقضة، وهي: الهو. وتعني الدوافع القوية التي تبحث عن الإشباع بأية طريقة. الأنا العليا: وهي الصور المثالية والفضائل الأخلاقية التي يتعلمها في الصغر. الأنا: وهي الذات في الصور المثالية والفضائل الأخلاقية التي يتعلمها في الصغر. الأنا: وهي الذات في صورتها العاقلة، التي تكبح جماح الأنا الأعلى.

تضيف هذه النظرية أن العنف يحدث نتيجة الصراع بين الإنسان ونفسه، وبين معطيات العالم المحسوس الذي يعيش فيه، فعندما يريد تحقيق رغبة من رغباته، فيصطدم بعائق من العوائق، فإنّه يحدث صراعًا نفسيًا، والذي بدوره يحدث سلوك العنف.

بينما ترى ميلاني كلاين أن العدوان يعمل داخل الطفل منذ بداية حياته، فهي ترجع العدوان إلى العلاقة الأولية مع الأم، من خلال تجربة الرضاعة، فالطفل عندما يرضع لا يبتلع الحليب فقط، وإنما تتشكل لديه في الوقت نفسه صورة عن الأم وعن نفسه. فإذا كانت هذه التجربة سارة ومطمئنة ومشبعة للطفل، تكون لديه صورة إيجابية عن الأم، وهذا ما تطلق عليه اسم: صورة الأم الصالحة، أما إذا كانت هذه التجربة مؤلمة أو محبطة، ولم يحصل الطفل من خلالها على الارتياح والطمأنينة، فتتكون لديه صورة سلبية عن الأم، وهو ما تطلق عليه الباحثة اسم: الأم السيئة .

*نظرية التفاعل الرمزي:

ترى هذه النظرية أن الكائنات الإنسانية تسلك إزاء الأشياء في ضوء ما تنطوي عليه هذه الأشياء من معان ظاهرة لهم هذه المعاني هي نتاج التفاعل الاجتماعي في المجتمع الانساني، إذ يرى أصحاب هذه النظرية أن الجنب الأهم في التنشئة الاجتماعية يقع على عاتق الأم ويشاركها في ذلك الأب، والأجداد والمعلمون كما يرى أصحاب هذه النظرية أن العدوان سلوك يتم تعلمه من خلال عملية التفاعل، قد يتم تعلم الأطفال العنف بطريقة مباشرة عن طريق القدوة التي تتمثل لدى أفراد الأسرة كما يمكن أن يكتسب الأطفال العنف على اعتبار أنه شيء مستحب في مواقف معينة وأنه سبيل لحل المشكلات وهو الطريقة الوحيدة للحصول على الاحتياجات وضرورة لنجاح الحياة (جادو ، 2009 : 88)

*نظرية التفكك الاجتماعي:

يرى علماء الاجتماع أن التفكك هو أحد الأسباب الرئيسية لحدوث سلوك العنف بالإضافة إلى صراع الأدوار الاجتماعية، اذ يساهم التفكك الاجتماعي في نمو ظاهرة السلوك

المنحرف، إذ ان الفرد يرتبط بمجموعة من الوحدات والنظم لكل وحدة مجموعة من المعايير التي تنظم سلوكه إذ تختلف هذه المعايير داخل المجتمع (الطيار، 2005 : 88)

*النظرية الاحباطية:

ولقد وضع دولا رد مجموعه من القوانين. السيكولوجية لتفسير العدوانية والعنف منها:

*كل توفر ودواني ينجم عن كبت. كل توفر عدواني ينجم عن كبت.

*ازدياد العدوان يتناسب مع ازدياد الحاجة المكبوتات.

*تزداد العدوانية مع زيادة عناصر الكبت.

*ان عمليه صدر العدوانية يؤدي الى عدوانيه لاحقه بينما. التخفيف منها يقلد ولو مؤقتا من حدتها.

*خمسه يوجع. الوجه. العدوان نحو مصدر الاحباط وهنا يوصف العدوان بانه مباشر وعندما لا يمكن توجيه. العدوان نحو المصدر الاصلي للإحباط فانه يلجا الى توجيه العدوان نحو مصدر اخر له علاقة مباشره او رمزيه المصدر الاصلي وعندما يسمى هذا العدوان مزاحا. وتعرف هذه الظاهرة بكبش الفداء فالمعلم الذي يحبط من قبل مديره من جهة ومن ثم فهو نحو الطلبة لأنه لا يستطيع ان يتعدى على المدير والزوجة التي تعاني من زوجها تقسو على اطفالها.

اذن العدوان يسببه الإحباط، وذلك مثل الجوع يسببه الحرمان من الطعام، والجوع يحدث على البحث عن الطعام، أمل العدوان يكون نتيجة الحث على محاولة الإصابة، والدافع الاعتداء لا يكون نتيجة سلوك عدواني دوما، يمكن توقيفه أو منعه بالخوف من العقاب، أو عجز الحصول على مصادر الإحباط

(عبد الرحيم ، 2007 :29)

ويذكر حسن وشند أن دولارد ميلر، سيرز أكدوا على أن العدوان أمر ناجم عن الإحباط بمعنى أن الاحباط يؤدي إلى وجود دوافع للعدوان، وهذا يقود إلى سلوك عدواني مباشر كما يرى أنصار هذه النظرية أن الإحباط يولد طاقات في النفس من الضروري أن

تخفف التصرف بأسلوب ما حتى يشعر الفرد بالراحة فيها. ومن أساليب التخفيف أو الاستهلاك لهذه الطاقة السلوك العدواني وهذا لا يؤكد ان الإحباط لا يؤدي إلى العدوان بل يحتاج إلى بعض الظروف ويكون مرتبطا بها، ولهذا دفع بعض التعديلات على نظرية دولارد ان توفر تهيئة بعض الظروف التي تمكن من حتمية وقوع السلوك العدواني الذي يكون منبعه من الإحباط كما يرى بيركويتز ان السلوك العدواني يمكن تحمله واكتسابه من أفراد المجتمع (عبد الرحيم، 2007 : 29)

كما اكد عكاشة (1982) أن هذه النظرية تفترض أن إحباط عنف فهي تؤكد ان كل عنف هو وليد من ظروف الإحباط لدى الفرد " وقد تكونت هذه النظرية من دراسات عن تطور الطفل أثناء نموه النفسي والعاطفي، وأن السلوك العدواني تكون لديه من خلال شعوره بأنه غير قادر على وصوله أو تلبية ما يريد، والإحباط يظهر عندما يتعطل أو يتأخر في إشباع رغباته، وهكذا يبدأ بتفاعله العدواني بتحطيمه كل ما هو أمامه وذلك حتى يجعلها مطيعة له " وعلى هذا الأساس ستعتمد درجة تحمل الفرد للإحباط بعد نضوجه، واستعمال الطريقة العنيفة في حياته والتي تعلمها في طفولته على درجة التحكم والضبط والمرونة التي اكتسبها من بيئته (عبد الرحيم ،30:2007)

* نظرية الضبط الاجتماعي:

تعتبر نظرية الضبط من بين النظريات السوسيولوجية التي تنظر إلى العنف على اعتبار أنه استجابة للبناء الاجتماعي ويرى أصحاب هذه النظريةل أن العنف غريزة إنسانية فطرية تعبر عن نفسها عندما يفشل المجتمع في وضع قيود محكمة على أعضائه، ويذهب أصحاب نظرية الضبط إلى أن خط الدفاع الأول بالنسبة للمجتمع يتمثل في معايير الجماعة التي لا يشجع العنف، فأعضاء المجتمع الذين لا يتم ضبط سلوكهم عن طريق رجال الشرطة والخوف من القانون، أي عن طريق وسائل الضبط الاجتماعي الرسمية، وعندما تفشل هذه الضوابط الرسمية، يظهر سلوك العنف بين أعضاء المجتمع.

*نظريه تعلم العنف:

اصحاب هذه النظرية يرون ان حدوث السلوك العنيف يرجع اساسا الى فكرة التقليد حيث يلجأ الصغير الي تقليد الكبير، ومن هنا يكون العنف عادة متعلمه تدعم كلما ممارس الفرد المزيد من العنف، وقد يحدث التقليد سواء في الوسط الذي يعيش فيه او تقليد لبعض النماذج التي تبث له عن طريق وسائل الاعلام.

ومن هو فان عاده العنف تتكون في الفرد منذ وقت مبكر في حياته، وهذا من خلال العلاقات الشخصية في الأسرة، وهناك اسباب عديده تؤدي الى حدوث السلوك العنيف ومن بينها طرق التنشئة الاجتماعية. (محمد ابراهيم ، 2006 : 105).

فاذا كانت تنشئة سوية فانه شخصيته تميل الى السلوك القويم وإذا اجتاحتها توترات في الحياة الأسرية والاجتماعية عموما، فان شخصيه الفرد تميل الى السلوك السيء. وتنحرف كما يعتبر المجتمع خارجا عن القيم الأخلاقية الفاضلة وهو بذلك ينتقم من هذا المجتمع الذي تسبب في عرقلة طموحه الانساني. (ليلى، 2009: 70).

*نظريه نفس الاجتماعية:

تركز هذه النظرية على عده اتجاهات، كل اتجاه منها تبني عده عوامل تبدو في نظرها مسؤوله عن العنف الا اننا سنركز على الاتجاه الذي اخذ بعين الاعتبار عام التنشئة الاجتماعية وتأثيرها على عمليه التوافق الاجتماعي التأليه مع العلم ان النظريات النفط الاجتماعيات وشير كلها الوسط الظروف والمواقف العقلانية كما انتقد تفسير السلوكيات العدوانية او العنيفة ناجي ليلى مرجع سابق تذكره. وحسب هذه النظرية فان الظروف الاجتماعية المحيطة بالفرضية التي تجعله عنصرا عنيفا اي. هناك اسباب عديده تؤدي الى حدوث العنف لدى الفرد اثناء التنشئة الاجتماعية بما ان المدرسة احدى مؤسسات التنشئة الاجتماعية التي تؤثر في تنميه تأثيرا في المجر نهائي شخصيتك عن طريق السياسة التي تتبعها في

تكوينها، فاذا كانت هي تحكيم تتبع منها سليما ما لتشخيص الفرد. بلا التقويم في اعلان فلا تتعارض مع ما يحكم عليه المجتمع والقوانين التي يتبعها و اذا كانت غير ذلك بالضرورة الى حدوث ولاده وبالتالي تصبح شخصيه تلميذ الى سلوك سيء والانحراف

على كل ما هو اخلاقي وفاضل في نظر المجتمع كنوع من الانتقام من المجتمعي الذي تسببه له في عرقله طموحاته وكبت طاقته ويمر بذلك التلميذ الى الأنانية ويصبح في ناظره الى العنف صوره من صور اثبات الذات والوجود (العيسوي ،1999 : 185)

*نظرية التعّلم الاجتماعي

ترجع هذه النظرية إلى ألبرت بأندورا، الذي يرى أن العنف سلوك متعلم من المجتمع، ويؤكد على التفاعل بين الشخص والبيئة، فتفرض عليه تعّلم السلوك العنيف كأي نوع من السلوك الآخر. فحسب هذه النظرية، فإن الفرد يكتسب العنف بالتعلم والتقليد من البيئة المحيطة به، سواءً في الأسرة أم المدرسة أم غيرهما، ولقد قام كل من والتر وبأندورا 1983 بدراسة بعض العوامل، كالممارسة التربوية، والوالدين، وتأثير النماذج – الأب والأم – كنموذج يقتدى به، وأثر ذلك على العنف؛ فوجدوا أن الطفل يقّلد سلوكه.

كما ترجع هذه النظرية مصدر العنف إلى التنشئة المتسلطة ومشاهدة الأفراد للأفلام الكرتونية التي تعرف بقصص البطولة، والسلوكيات العنيفة تؤثر فيهم عن طريق التقليد والمحاكاة كمـــا أن وسائل الإعلام تعرض في برامجها العديد من الألعاب والبرامج التي تحتوي على ألفاظ وعبارات ومشاهد تساعد على تأسيس سلوك العنف لدى الأطفال خاصة الافلام وافلام الكرتون والاعلانات وغيرها.

ومن فرضياتها

1–أن العنف يتم تعلمه داخل الأسرة والمدرسة ومن وسائل الإعلام.

2 - أن العديد من الأفعال الأبويـــة أو التي يقوم بها المعلمون والتي تستخدم العقاب بهدف التربية التهذيب غالبا ما تعطى نتائج سلبية.

3–إن العلاقة المتبادلة بين الآبـــاء والأبناء والخبرات التي يمر بها الطفل في مرحلة الطفولة المبكرة تشكل شخصية الفرد عند البلوغ، لذلك فإن سلوك العنف ينقل عبر الأجيال.

4-إن إساءة معاملة الطفل في المنزلي تؤدي إلي سلوك عدواني تبدأ بذوره في حياته المبكرة ويستمر في علاقته مع أصدقائه وإخوته، وبعد ذلك مع والديه ومدرسيه.

*النظرية السلوكية

يؤكد رواد هذه النظرية أن العنف شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه، ويمكن تعديله وفقًا لقوانين التعّلم، لذلك ركزت البحوث والدراسات التي أجراها السلوكيون أن السلوك متعّلم من البيئة، ومن ثم فإن الخبرات أو المثيرات التي اكتسبها شخص معين وفيها سلوك عنيف قد تم تعزيزه وتدعيمه.

*النظرية المعرفية:

حاول علماء النفس المعرفي أن يتناولوا سلوك العنف لدى الإنسان بهدف علاجه، وقد ركزوا في معظم دراساتهم وبحوثهم حول الكيفية التي يدرك بها العقل الإنساني وقائع أحداث معينة في المجال الإدراكي أو الحيز الحيوي للإنسان، كما يتمّثل في مختلف المواقف الاجتماعية المعاشية وانعكاسها على الحياة اليومية للإنسان؛ مما يكون لديه مشاعر الغضب والكراهية، وكيف هذه المشاعر تتحول إلى إدراك داخلي يقود صاحبه ممارسة السلوك العدواني .

*نظرية الصراع في تفسير العنف:

وتقوم هذه النظرية على الفكر الماركسي التي ترجع العنف في المجتمع إلى الصراع وخاصة الصراع الطبقي والصراع أيضا يمتد ليشمل كافة الصراعات السياسية والدينية، وصراع المصالح والصراع على السلطة والصراع يمثل التربة الخصبة لزيادة مظاهر العنف في الوقت الراهن، خصوصا في ظل عدم توازن القوى فعادة ما يميل الطرف الأقوى لفرض هيمنته على الأضعف لتستمر بعد ذلك دائرة العنف.

بناءً على ما سبق ذكره من نظريات، نجد أن أول ما يلفت الانتباه، هو افتقارها للبعد الشمولي للفرد، على اعتبار أن الفرد متعدد الأبعاد، حيث نجد أنها انتهت إلى التركيز على بعض الأسباب، وإهمال البعض الآخر، فالاتجاه البيولوجي يقر بأن الإنسان عنيف

بطبعه، وهو حصيلة لمجموعة من الخصائص البيولوجية، كما أسلمت كذلك بأن السلوك العنيف وراثي، أي يولد الطفل محملًا بجينات العنف من والديه. أما أنصار الاتجاه التحليلي، فيقولون بأن العنف سمة من سمات الشخصية، وأن الإنسان عدواني بالفطرة، حيث ربطوا العنف بغريزتي الموت والحياة، في حين ربطت نظرية التعلم الاجتماعي سلوك العنف بالملاحظة والتقليد، فالأطفال يتعلمون السلوك العنيف بنماذج تقدمها الأسرة والأصدقاء.

خلاصة

أخيرا فإن ما يمكن استخلاصه من الأفكار السابقة هو أن سلوك العنف إنما يتأثر بعوامل مختلفة بيئية وفردية وان لكل عامل دور في إنتاج هذا السلوك وان أي أمن هذه العوامل لا يمكن أن يؤدي لوحده إلى العنف ما لم يتفاعل مع بقية العوامل الأخرى وينتج عن هذا التفاعل ما يمكن أن نطلق عليه الشخصية المتسمة بالعنف والتي تكون مهيأ لسلوك طريق الجريمة فهي شخصية يكمن داخلها طغيان العوامل الدافعة إلى العنف على العوامل المانعة لها كما يمكن الإشارة أيضا أن خصائص الشخصية الإجرامية لا يترتب على توافرها ضرورة ارتكاب السلوكيات العنيفة بل إن فكرتها قد

تضل حبيسة إلى إن نصطدم بموقف يثيرها ويدفع إلى ارتكابها

الإطار التطبيقي

الفصل الرابع:
الإجراءات المنهجية

تمهيد:

وفي هذا الفصل سنتعرض الى الخطوات والإجراءات المنهجية الخاصة بالدراسة إنطلاقا من اطارها الزماني والمكاني وعينة البحث والأدوات المستعملة مفصلة بين الدراسة الإستطلاعية والأساسية.

أولا: الدراسة الاستطلاعية:

1 -الاطار الزماني والمكاني مكان للدراسة الاستطلاعية:

تمت الدراسة الإستطلاعية متوسطة الشيخ المقراني برج عمر ادريس اليزي .

وتجدر الإشارة الى انه قبل الدراسة الإستطلاعية، قام الباحثتان بعدة زيارات ميدانية لعدة مؤسسات تربوية وقد دامت الدراسة الإستطلاعية 20 يوم على فترات، الأولى في 3فيفري2020 الى 13 فيفري 2020 والثانية من 18 فيفري 2020 الى28 فيفري 2020

2 -**أهداف الدراســـــة الاستطلاعية** : ان الدراسة الاستطلاعية ترشدنا إلى معرفة بعض العلاقات الافتراضية بين المتغيرات.(مزيان،1999 ،ص64)

تهدف الدراســـة الاستطلاعية في بحثنا إلى تحقيــق الأغراض التاليـــــة :

*استكشاف المشكلة البحثية في الميدان ثم إعطاء فكرة أولية حولها .

*التوصل إلى تقدير الزّمن الذي تستغرقـــــــه أداة الدراســـــة .

*الاستقرار على الترتيــب الأمثل للفقـــــــــرات .

*حصـــــــر التعديلات الواجب إدخالـــــها على الأداة.

*التأكّـــــد من الخصائص السيكومترية للأداة .

*التعرف على مختلف الصعوبات الميدانية التي قد تواجه الباحث عند إجراء الدراسة الأساسية.

3 -خطـــــوات بنـــــــاء أداة الدراســـــــة :

استعملت الطالبتين الباحثتين في هذه الدراسة أداة المقياس و لبناء هذه الأداة قام بالخطوات التالية :

الخطـــــــــوة الاولـــــــــى :

و فيها قام الطالبتين بمراجعـــة بعض الدراســـــات السابقـــة و التي تناولت موضوع الدراسة والادوات المستعملة في تلك الدراسات

الخطـــــــــوة الثانيـــــة:

شرع الطالبتين الباحثتين في كتابة فقـــــرات مقياس العنف ، حيث وصل العدد الإجمالي إلى 44 ومقياس الالعاب الالكترونية 30

-و للإجابة على العبارات ، تم اقتراح بثلاث بدائل حيث يضع المستجوب علامة (×) أمام الإجابة التي تتوافق مع رأيه .

و تم احتساب الدرجـــات بإعطاء علامة 1 لـــــ (دائما) و 2 لـــــ (احيانا) 3(ابدا).هذا في حالة الفقرة الموجبة والعكس لما تكون الفقرة سالبة

4 -تطبيـــــــــــــق أداة الدراســـــــــة:

-1-4العينـــــــــــة : تم اختيار عينة مقصودة وهي العينة المتوفرة في اوقات اجراء الدراسة وبلغ عددها ثمانون تلميذ وتلميذة.

مواصفات العينة:

جدول رقم (01) يمثل مواصفات عينة الدراسة الاستطلاعية من حيث الجنس:

	التكرار	النسبة المئوية
ذكور	71	%89
إناث	09	%11
المجموع	80	%100

حيث يتضح لنا ان الذكور يمثلون النسبة الأكبر للعينة

جدول رقم (02) يمثل مواصفات عينة الدراسة الاستطلاعية من حيث المستوى التعليمي:

	التكرار	النسبة المئوية
أولى متوسط	03	4%
ثانية متوسط	20	%25
ثالثة متوسط	37	%46
الرابعة متوسط	20	%25
المجموع	80	%100

جدول رقم (03) يمثل مواصفات عينة الدراسة الاستطلاعية توزيع العينة من حيث السن:

	لتكرار	لنسبة المئوية
أقل من 12	15	%19
بين 13-16 سنة	51	%64
أكثر من 17 سنة	14	%17
المجموع	80	%100

نلاحظ ان نسبة الفئة العمرية من 13 الى16 هي الفئة الاكبر

التأكد من الخصائص السيكومترية للأداة:

1 - الصدق:

استخدم الطالبتين الباحثتين نوعين من الصدق كما يلي:

أ **صدق المضمون:** للتأكد من صـــدق الأداة قام الطالبتين الباحثتين بعرضها علـــى 5 محكميـــن (أنظر الملحق رقم(3))

و ذلك لإبداء آرائهم و تقديم مقترحاتهم حول:

-الصياغة اللغوية للعبارات.

- تحديد ما إذا كانت العبارات تقيس ما وضعت لقياسه.

ب - صدق الاتساق الداخلي:

وتم حسابه من خلال حساب معدلات الارتباط بين كل من فقرات المقياس مع الدرجة الكلية للمقياس نفسه باستخدام spss على النحو التالي:

المقياس الاول: العنف المدرسي: حيث تم حساب معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات المقياس والدرجة الكلية كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم(04) : معاملات الارتباط بين كل فقرة والدرجة الكلية لمقياس العنف المدرسي نفسه

الرقم	العبارات	قيمة معاملات الارتباط	دال عند مستوى الدلالة
01	أتشاجر مع زملائي.	0.24	0.05
02	أتشاجر في القسم أوفي فناء المدرسة.	0.26	0.05
03	أرغب في العبث بمحتويات القسم.	0.21	0.01
04	أسيئ إلى زملائي دون أن يسيئوا إلي.	0.31	0.01
05	أحاول صرف الانتباه استلاميه عن الأساتذة أي التشويش.	0.28	0.01
06	أشتم زملائي وأهددهم لفظيا.	0.03	غ دالة
07	أقوم بالكتابة والخربشة على جدران المدرسة.	0.28	0.01
08	أميل كثيرا إلى عكس ما يطلبه مني الأستاذ وأقوم بعصيان الأوامر.	0.08	غ دالة
09	أحب تدبير الخدع والمكادة للأخرين.	0.42	0.01
10	أفكر في إيذاء المراقبين و عمال التكوين و المد رسين.	0.27	0.05
11	أصرخ بغضب على زملائي في القسم.	0.28	0.01
12	أضرب الأبواب في الدخول والخروج بعنف.	0.03	غ دالة

13	أحصل على حقوقي بالقوة.	0.33	0.01
14	أقوم بإتلاف وكسر النوافذ و الأبواب.	0.32	0.05
15	أقوم بالسخرية في زملائي.	0.41	0.01
16	أضرب زملائي سواء باليد أو بالأرجل أو أي شيء أخر.	0.25	0.05
17	أشعر بالسعادة عندما أعنف زملائي.	0.26	0.01
18	أميل الى المسلسلات والأفلام التي تتميز بالعنف.	0.51	0.01
19	لا أعتذر من زملائي إذا تجاوزت حدودي.	0.66	0.01
20	أقع في عراك مع الطالبات.	0.66	0.01
21	عندما تضايقني إحدى الطالبات أميل إلى سبها وشتمها.	0.47	0.01
22	أشارك في السخرية الطالبات الأخريات.	0.27	0.01
23	أنهي خلافاتي مع الطالبات عن طريق القدرة.	0.41	0.01
24	أستخدم مرادفات حادة مع والداي عندما يطلبان مني أعمالا لا أرغب بها.	0.55	0.01
25	مشاجراتي مع الطالبات الأخريات تتطور إلى إتلاف حاجاتهم انتقاما منهن.	0.61	0.01
26	أرد على تحرشات الأخريات وتهديدهن.	0.44	0.01
27	ستعمل حاجات الأخريات ولوازمهن بأقصى حد ولوكان ذلك بإتلافها.	0.26	0.01
28	بعض المدرسين عقوباتهم قاسية مما يدفعونني انتقاما منهم إلى إتلاف أدواتي	0.28	0.01
29	أنتقم من أعدائي بإثارة الفتن بينهم.	0.41	0.01
30	أرد على الكلام الخشن بأقسى منه.	0.31	0.01
31	تنفع القوة البدنية للحصول على ما أحتاجه.	0.31	0.01

32	عندم أتوقع أن أحد لا يريد العراك معي أبادر بالشتم.	0.37	0.01
33	أميل لاستعمال كلمات جارحة مع الطالبات.	0.27	0.01
34	أخذ الأشياء من الطالبة لا يعتبر سرقة.	0.23	0.01
35	تنفع القوة البدنية للحصول على ما أحتاجه.	0.27	0.01
36	بعض صور الكتب المدرسية لا تعجبني فأقوم بتمزيقها.	0.39	0.01
37	أستخدم الضرب والركل عند الشجار.	0.83	0.01
38	آخذ حاجات شخص دون علمه.	0.26	0.01
39	أطلق الشائعات الرديئة على الخصوم لأنها تنفع أكثر من الضرب.	0.28	0.01
40	أبدأ بضرب الآخرين أولا عن المشاجرة معهم.	0.41	0.01
41	ألجأ لضرب الضعيفة لتخافني القوية.	0.55	0.05
42	صراعي مع الأخريات يتطلب تشويه سمعتهن للانتقام منهم.	0.66	0.01
43	أعتمد التهديد لتخويف الطالبات.	0.45	0.01

ونلاحظ من الجدول أن بعص العبارات مثل 1،02، دالة عند مستوى الدلالة 0.05 . وبعض العبارات غير دالة في حين نجد أن الفقرات المتبقية كلها عند مستوى الدلالة 0.01.

المقياس الثاني: الالعاب الالكترونية:

حيث تم حساب معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقراته والدرجة الكلية للمقياس نفسه كما هو موضح في الجدول التالي :

جدول رقم(05) : معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات مقياس الالعاب الالكترونية والدرجة الكلية

الرقم	العبارات	قيمة معاملات الارتباط	دال عند مستوى الدلالة
01	هل تملك جهاز كومبيوتر.	0.26	0.01
02	هل تملك هاتف نقال.	0.28	0.01
03	هل تملك لوحة ذكية.	0.41	0.01
04	هل تملك أجهزة الالعاب الإلكترونية.	0.31	0.01
05	هل تمارس الألعاب الإلكترونية يوميا.	0.31	0.01
06	هل تمارس الألعاب الإلكترونية في عطلة الأسبوع.	0.37	0.01
07	هل تمارس الألعاب الإلكترونية في العطل.	0.27	0.01
08	هل تفضل الألعاب الإلكترونية العاب المغامرة.	0.68	دالة عند 0.01
09	هل تفضل الألعاب الإلكترونية ألعاب الألغاز.	0.32	دالة عند 0.01
10	هل تفضل الألعاب الإلكترونية ألعاب قتالية.	0.79	دالة عند 0.01
11	هل تمارس الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة.	0.19	دالة عند 0.01
12	هل تمارس الألعاب الإلكترونية حبا في الإثارة.	0.64	دالة عند 0.01
13	هل تمارس الألعاب الإلكترونية لملء وقت الفراغ.	0.58	دالة عند 0.01
14	عندما تخسر في الألعاب الإلكترونية هل	0.39	دالة عند 0.01

	تتوقف عن اللعب.		
15	عندما تخسر في الألعاب الإلكترونية هل تكمل اللعب دون توقف حتى الفوز.	0.69	دالة عند 0.01
16	هل تمارس هذه الألعاب بمفردك.	0.68	دالة عند 0.01
18	هل تمارس هذه الألعاب مع الأصدقاء.	0.80	دالة عند 0.01
19	هل تتعرف على اخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأنترنيت.	0.50	دالة عند 0.01
20	هل تتعرف على اخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأصدقاء.	0.67	دالة عند 0.01
21	أمارس الألعاب الإلكترونية أكثر من ثلاث ساعات يوميا.	0.64	دالة عند 0.01
22	أمارس الألعاب الإلكترونية التي فيها صور الجرحى والموتى.	0.37	دالة عند 0.01
23	أمارس الألعاب الإلكترونية ذات المصارعة والملاكمة في مختلف الوسائل الإلكترونية.	0.49	دالة عند 0.01
24	أتأثر بالألعاب الإلكترونية ذات القتل والجريمة المعروضة في اللعبة.	0.44	دالة عند 0.01
24	تعجبني أدوار الشر في أبطال اللعبة.	0.08	غير دالة عند 0.05
25	أحبذ الألعاب الإلكترونية البوليسية والقتالية.	0.86	دالة عند 0.01
26	أرتاح عندما أشاهد وأمارس الألعاب الإلكترونية مثل حالات الجريمة.	0.84	دالة عند 0.01
27	أقوم بتقليد أدوار الشر خصوصا مع زملائي في الدراسة.	0.73	دالة عند 0.01
28	أسرتي لا تتدخل في كمية ونوعية الألعاب	0.77	دالة عند 0.01

	التي أمارس.		
29	تجذبني اللقطات العنيفة في مختلف الألعاب الإلكترونية.	0.29	دالة عند 0.05
30	سجل الأوقات التي أمارس فيها الألعاب الإلكترونية.	0.66	0.01

نلاحظ من الجدول أن جميع عبارات المقياس دالة عند مستوى الدلالة 0.01 وهو ما يدل على أن عبارات المقياس تقيس فعلا ما وضعت لقياسه وبقوة.

الثبـــــــــــــــــــات : لقيـــــــاس مدى ثبات مقياس العنف المدرسي قـــام الطالبتين بالاستعانة ببرنامج spss لحساب الثبات وفق معادلة الفا كرونباخ وقد بلغت درجة الثبات 0.60

وهو معامل ثبات يمكن الوثوق به و الاعتماد عليه.

مقياس الالعاب الالكترونية بلغت درجة الثبات 0.66 وهو مقياس يمكن الوثوق به.

5 – **الدراسة الأساسية:** تمت الدراسة الأساسية بين الى وتم الاستعانة بالاستبيان الالكتروني للظروف التي فرضتها الظروف الصحية كوفيد 19

-**مكان اجراء الدراسة الاساسية:** بما انه كان الكترونيا فلم يتم تحديد مؤسسة لذاتها

-تم استلام استبيانا على النحو التالي:

جدول رقم (06) توزيع الاستبيان

عدد الاستبيانات المستلمة	250 استبيان
عدد الاستبيانات المعتمدة	201 استبيان

العينة: بلغت عينة الدراسة الأساسية 201

مواصفات العينة:

1 - الجدول رقم (07)مواصفات عينة الدراسة الاساسية من حيث الجنس:

	التكرار	النسبة المئوية
ذكور	178	%88.6
إناث	23	%11.4
المجموع	201	%100

نلاحظ من الجدول ان نسبة الذكور هي الاعلى وهذا ربما يعود الى الطبيعة التكوينة والوجدانية والفيزيولوجية لكلا الجنسين.

2 - جدول رقم (08)مواصفات عينة الدراسة الاساسية من حيث المستوى التعليمي:

	لتكرار	لنسبة المئوية
1	06	%3
2	54	%26.86
3	91	%45.3
4	50	%24.87
المجموع	201	%100

يتضح من الجدول ان نسبة أقل عند سنه اولى متوسط حسب المستوى التعليمي

جدول رقم(08) مواصفات عينة الدراسة الاساسية توزيع العينة من حيث السن:

	لتكرار	لنسبة المئوية
أقل من 12	39	%19
بين 13-16 سنة	122	%64
كثر من 17 سنة	40	%17
لمجموع	201	%100

3 - جدول رقم (09)مواصفات عينة الدراسة الاساسية توزيع العينة من حيث اعادة السنة

	لتكرار	لنسبة المئوية
معيد	51	%36
غير معيد	150	%28
لمجموع	201	%100

منهج الدراسة: تم الاعتماد على المنهج الوصفي الذي يعتمد على وصف الظاهرة ومحاولة تفسيرها وهو المنهج الانسب للدراسة.

الأساليب الإحصائية المستعملة:

في الدراسة الاستطلاعية والأساسية استعمل الباحث برنامج SPSS لحساب الصدق والثبات وكذا لمعالجة الفرضيات وتم الاعتماد على المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وإختبار (ت) لدراسة الفروق إضافة الى معامل الارتباط بيرسون و اختبار تحليل التباين الاحادي (آنوفا) فيشر.

خلاصة:

من خلال هدا الفصل تطرق الطالب الى التعرف بمنهج الدراسة ثم الحدود الزمنية والمكانية والبشرية للدراسة الاستطلاعية، كما عملت أيضا على عرض أداة الدراسة مع مراحل بنائها ووصفها مع ذكر خصائصها السيكومترية، وبعدها تم الانتقال إلى الدراسة الاساسية وحدودها والاساليب الاحصائية المتبعة لاختبار فرضيات البحث.

الفصل الخامس
عرض ومناقشة النتائج

تمهيد:

بعد استعرضنا للجانب النظري وكذا الاجراءات المنهجية المستخدمة في الدراسة سنتطرق لذلك من خلال هذا الفصل ألى عرض ومناقشة نتائج الدراسة

1- عرض وتحليل النتائج

5-1-1- عرض وتحليل نتائج الفرضية العامة:

العلاقة التي بين مستوى العنف المدرسي والالعاب الاكترونية، تم الاعتماد على الأسلوب الإحصائي بيرسون والجدول التالي يوضح ذلك.

الجدول رقم (10) يمثل العلاقة بين العنف المدرسي والالعاب الالكترونية

المتغيرات	العينة	(r) معامل الارتباط	الدلالة الإحصائية	مستوى الدلالة
العنف	201	0.21	0.00	0.01
الالعاب الكترونية				

بما ان الدلالة الاحصائية بلغت 0.00 وهي اصغر من مستوى الدلالة 0.01 فان هناك علاقة بين العنف المدرسي والالعاب الكترونية وقد بلغت قيمة ارتباط 0.21.

5-1-2- عرض وتحليل نتائج الفرضية الاولى:

والتي تنص على إن هناك فروق بين الذكور والإناث في العنف تعزى العاب الكترونية

الجدول رقم (11) يوضح الفروق بين الذكور والإناث في التوافق

المتغير	المتغيرين	العينة	قيمة ف	الانحراف المعياري	الدلالة الإحصائية	مستوى الدلالة
العنف	ذكور	178	4.31	0.00	0.00	دال عند 0.01
	إناث	23				

بما ان الدلالة الاحصائية 0.00 اصغر من مستوى الدلالة 0.01 فان هناك فروق دالة احصائية بين الذكور والاناث في العنف المدرسي.

من الجدول رقم (11) نلاحظ إن قيمة ف قد بلغت.4.31 وهي غير دالة إحصائين عند الدلالة0.01وعليه يمكننا القول بعدم فروق بين الذكور والإناث في العنف المدرسي.

5-1-3- عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية:

والتي تنص على إن هناك فروق بين الذكور والإناث في الدافعية تعتزي لخصائص التخصص.

ولتأكد من صحة هذا الفرض تم الاعتماد على الأسلوب الإحصائي t test والجدول ذلك يوضح ذلك:

الجدول رقم (12) يوضح الفروق بين الذكور والإناث في الدافعية:

المتغير	المتغيرين	العينة	قيمة ف	الانحراف المعياري	الدلالة الإحصائية	مستوى الدلالة
الالعاب الالكترونية	ذكور	178	1.34	0.00	0.00	دال عند 0.01
	إناث	23				

بما ان الدلالة الاحصائية 0.00 اصغر من مستوى الدلالة 0.01 فان هناك فروق دالة احصائية بين الذكور والاناث في الالعاب الالكترونية

5-2- مناقشة النتائج:

مناقشة نتائج الفرضية العامة:

يتضح من خلال الجدول رقم (10) وجود علاقة بين العنف المدرسي والالعاب الالكترونية، بحيث بلغ معامل الارتباط(ر) 0,21، وهي دالة عند مستوى الدلالة 0.01وهذا يعني وجود علاقة إرتباطية بين العنف المدرسي والالعاب الالكترونية.

وتتفق هذه الدراسة مع بعض الدراسات السابقة التي اثبت من خلالها وجود علاقة ارتباطية بين العنف المدرسي والالكترونية بمستوى دلالة كبيرة.

مناقشة نتائج الفرضية الأولى:

يتضح من خلال الجدول رقم (11) وجود علاقة بين أفراد عينة الدراسة تعتزي لخصائص الجنس في العنف المدرسي ، واتفقت كذلك مع نتائج مع الدراسات السابقة التي اثبت من خلالها وجود علاقة دات دلالة احصائية تغزي متغير الجنس والعنف المدرسي.

مناقشة نتائج الفرضية الثانية:

يتضح من خلال الجدول رقم (12) وجود علاقة بين أفراد عينة الدراسة تعتزي لخصائص الجنس في العنف المدرسي ، واتفقت كذلك مع نتائج مع الدراسات السابقة التي اثبت من خلالها وجود علاقة دات دلالة احصائية تغزي متغير الجنس والالعاب الالكترونية.

الاستنتاج العام

لقد نثنى لنا من خلال هذه الدراسة تسليط الضوء على ظاهرة متعددة الالعاب المتملثة في ممارسة استخدام الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف المدرسي لدى التلاميذ فان استخادم هذه الالعاب تثير نوع من الرغبة والاثارة والادمان لدى هؤلاء المتعلمين مما يجعلهم يستجبيون ويتفاعلون معها من خلال التقليد والمحكاة لتلك السلوكيات خاصة العنيفة منها من تصورات وقيم مبادئ وأفكار حيث يكبتها الطفل المتعلم على شكل أحداث حسية يجسدها على ارض الواقع خاصة في البية المدرسية حيث يجد فيها الطفل محيط مناسب لترجمة هذا العالم الافتراضي مع اقرانه.

5-3- التوصيات والاقتراحات:

التوصيات والفرضيات :

لقد انتشرت الأجهزة والالعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة في من الملاهي والمنازل، حتى ازداد عدد المستخدمين لها بشكل مبالغ فيه اصبحت الجزء من حياتهم اليومية

- ان للأهل تأثير كبير في هذا الموضوع حيث يتطلب منهم الامر بالمشاركة دائمه لأبنائهم في كل شيء وخصوصا هذه الالعاب ومعرفه محتواها واختيار الالعاب المفيدة لهم التي تحفزهم على الابداع وتحفز قدراتهم في اتخاذ القرارات ، وقضاء وقت اطول بين افراد العائلة لتقويه الترابط بينهم
- شغل اوقات الفراغ بالأنشطة الاجتماعية كممارسه الرياضة او القراءة او التنزه
- تحديد اوقات محدده من اليوم لممارسه الالعاب الالكتروني
- متابعه او مراقبه الاطفال اثناء تفاعلهم مع تلك الالعاب الالكترونية
- التقرب الى المراهقين ومناقشه مشاكلهم والعمل على حلها
- محاوله فهم سلوكيات الطفل والعمل على تغيرها حتى لا تتحول الى إدمان
- مشاركه الابناء بعض الالعاب العاديه الغير الكترونيه للترفيه والتواصل الايجابي
- انخراط الابناء في النوادي لممارسه الأنشطة الرياضية وغيرها من الأنشطة الاجتماعية
- اكتشاف مواهبهم العمل على دعمهم وتطوير مهاراتهم
- المشاركة في الاعمال التطوعية
- لا تشتري اجهزه العاب الكترونيه للاطفال اقل من 6 سنوات
- تعرف على تصنيفات الالعاب مقطع الالعاب التي تناسب أبناءك
- شجع ابنك على شراء لعبه لتنميه الذكاء او لتعلم نشاطات جديده
- اختيار الالعاب الإلكترونية التي تناسب اعمارهم عدم السماح لشراء الالعاب التي تحمل طابعه في بناء شخصيه سلبيه

- تدريبه على الافصاح والحوار والمحادثة حتي لا يكتم احاسيسه ومشاعره وتكون الالعاب الالكترونية العنيفة متنفسا ومنفذا له

خاتمة

خاتمة

إن هدف من الدراسة هو الكشف و الوقوف على العلاقة المفترضة بين الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي المادي و الغير المادي لتلاميذ مدارس المتوسطة و التي تتجلى في قيام عمليات الشعب و التكسير معدات المدارس ، وقد تصل إلى ضربه لزملائه و حتى الأساتذة و إن لم يكون بهذا الشكل كان بطريقة السب و الشتم و حتى تخريبه للجدران المدرسة فبهذا تبين لنا أن العنف ظاهرة اجتماعية سلبية عانت منها المدرسة بمختلف أطوارها و خاصة المرحلة المتوسطة التي تعتبر المرحلة الحاسمة و المحددة لمصير التلميذ و عبرها ينمو و يتطور نفسيا و اجتماعيا و تربويا داخل جو تربوي متكامل و فعال يخدم مصلحة التلميذ بالدرجة الأولى ، فيلبي رغباته و حاجاته و يقدر إمكانيات و قدراته الحقيقية و استغلالها

بطريقة موضوعية في مجال الدراسة ،ومع إنتشار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال المتمدرس في المرحلة المتوسط علما أن هذه الألعاب غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف كثيرا عن المجتمع الجزائري.

اعتمدنا فيها على المنهج الوصفي وطبق من خلال توزيع على المتعلمين الإستبيان وهذا راجع لطبيعة المفردات الدراسة و المرحلة التي يمرون بها و أخص بهذا التوتر الذي يكون بالمرحلة المراهقة ، ولقد خلصنا إلى الإستنتاجات التالية:

الإستنتاج الأول : أن هناك علاقة إرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي الذي يتجلى من خلال : إلحاق الضرر من الناحية المادية كالجسد والممتلكات مثل :الصفع، الضرب، الحرق ... فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة وأنه صغير في السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فهم يستهلكون كل ما يصنع من ألعاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون لتكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية خاصة في البلدان العربية، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة

لاشعورية ويحدث بذلك اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أن هذه الممارسة المستمرة هذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية مما يجعله شخص غير متوازن في حياته

الإستنتاج الثاني : أن هناك علاقة دات دلالة احصائية تغزي متغيير الجنس في العنف المدرسي وكذالك الألعاب الإلكترونية يتجلى من خلال إلحاق الضرر من الناحية النفسية وإخضاع الضحية لشتى أنواعالضغوط النفسية مثل :جرح المشاعر، التحقير، الإهانة...

أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها. وأبرزت الدراسة بذلك أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة

القيمية لمنتجيها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري، وتؤدي بحسب مفهوم "روبير ميرتون" وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبطبنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق. ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن علاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية و العنف المدرسي ، إلا أنها لا يمكن أن تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع

ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية ولا الشاملة في حقيقة الأمر، فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة، غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه حسب رأي الباحث إلى دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خاطئا. وهذا ما أكدته النظرية السلوكية ومرجعيتها فكرة التقليد أو المحاكاة كأساس لحدوث السلوك العنيف، حيث يلجأ الأطفال طبقا لهذه النظرية، إلى تقليد ما يشاهدونه والتعلم من خلالهم السلوك العنيف، ويحدد ذلك من خلال مواقف حقيقية في الحياة أو من خلال نماذج تبث لهم من خلال الأفلام وأجهزة التلفزيون والألعابهم.

قائمة المراجع

الكتب

1- العيسوي ، عبد الرحمان (2007) . سيكولوجية العنف المدرسي والمشاكل السلوكية ، الطبعة الاولى، بيروت : دار النهضة العربية

2- أميمة ،عبد الحميد جادو ، (2005). العنف المدرسي بين الاسرة والمدرسة والاعلام ، ب-ط ، القاهرة ، دار السحاب للنشر والتوزيع

3- بوسعدية، مسعود ، (2011). ظاهرة العنف في الجزائر والعلاج المتكامل ، الطبعة الاولى ، الجزائر ، كنوز الحكمة للنشر والتوزيع

4- بلقاسم ، سلاطنية (2008). العنف والفقر في المجتمع الجزائري ، الطبعة الاولى ، القاهرة : دار الفجر للنشر والتوزيع

3- هبة ،عبيد (2007). ألعاب وحفلات الاطفال ، ب-ط ، عمان : دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.

5- حنان، عبد الحميد الغناني ، (2011). اللعب عند الاطفال، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع

6- محمد، السيد حسونة (2012). العنف في المدرسة الثانوية ، ب-ط ، ب-ب، : المكتب الجامعي الحديث

7- محمود ، سعيد الخولي (2008). العنف المدرسي الاسباب وسبل المواجهة ، الطبعة الاولى ، القاهرة : دار الفجر للنشر والتوزيع

8- محمود، الحيلة ، (2007). الالعاب التربوية وتقنيات إنتاجها ، الطبعة الرابعة ، عمان : دار المسيرة للنشر والتوزيع

9 - مروى ،عصام ، (2015). إعلام الاطفال ماله وماعليه، ب - ط ، عمان : دار الاعصار العلمي

10- نبيل، عبد الهادي ، (2004). سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الاطفال، الطبعة الاولى ، عمان : دار وائل للنشر والتوزيع

11- نورة ، ناصر المريخي ، (2013). الاساءة والعنف ضد الطفل ، الطبعة الاولى ، قطر : المجلس الاعلى لشؤن الاسرة

12- عبد العزيز، الغفيلي ، (1431). الالعاب الالكترونية ، ب- ط ، الرياض : فهرس مكتبة الملك فهد الوطنية

13- عبد العظيم، حسين ، (2007). سيكولوجية العنف العائلي ، ب-ط ، مصر ، مصر : دار الجامعة الجديدة الازاريطة

14- علي ، بركات (2010) . العوامل المجتمعية للعنف ، ب-ط ، دمشق : منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب

14- عفاف، اللبيدي ،(1998). سيكولوجية اللعب ، الطبعة الثالثة ، عمان : دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع

15- فضل ،سلامة ، (2006) .اللعب عند الاطفال ، الطبعة الاولى ، عمان : دار أسامة المشرق الثقافي

16- .خالد ،عبد الرزاق السيد ، (2003). سيكولوجية اللعب ، الطبعة الاولى ، عمان : دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع

المجلات

1 أحمد ، ازوري(2014) سيكولوجية العنف ، مجلة علوم التربية ، العدد 36

2 أحمد يونس، محمود البخاري (2009). العنف المدرسي لدى الطلبة من وجهة نظر المرشدين التربويين ، مجلة أبحاث كلية التربية الاساسية ، العدد3

3 أحمد عطاالله، عبد الباسط (2015)، الالعاب الإلكترونية بين الترويح والادمان دراسة فقهية مقارنة ، المجلة العلمية ، العدد 34

4 ناجي، ليلى (2009)ظاهرة العنف لدى التلاميذ في المرحلة الثانوية (الاسباب والحلول) مجلة العلوم الاجتماعية والسياسية ، العدد 13

5 خالد ،صلاح.(2014) الطفل العربي والالعاب الالكترونية القاتلة دراسة تحليلية ، مجلة الطفولة ، العدد 32

الرسائل الجامعية

1-سوفي نعيمة (2011)، الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الاستاذ داخل الصف ودوره في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى الطور المتوسط ،رسالة ماجستير: قسم علم النفس، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية ،جامعة منتوري قسنطينة ، الجزائر

2- بشير نمرود ،(2008) العاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12-15سنة القطاع العام ، رسالة ماجستير : معهد التربية البدنية والرياضية ، جامعة الجزائر، الجزائر

3- فاطمة همال،(2011-2012)، الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري ، رسالة ماجستير : قسم العلوم الانسانية ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية والاسلامية ، جامعة الحاج لخضر باتنة ، الجزائر

4- مريم قودير،(2011- 2012)، اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل ، رسالة ماجستير: قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام ، جامعة الجزائر3، الجزائر

5-أحمد فلاق (2008- 2009) الطفل الجزائري و العاب الفيديو ، اطروحة دكتوراه،قسم علوم الاعلام والاتصال ، كلية العلوم السياسية والاعلام ، جامعة الجزائر بن يوسف بن خدة ، الجزائر

6 أميرة مشري ،(2016-2017) اثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، رسالة ماستر: قسم العلوم الانسانية ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية ، جامعة العربي بن مهيدي ام البواقي ، الجزائر

7 برتيمة سميحة، (2016-2017)، رسالة ماجستير قسم العلوم الاجتماعية ، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية ، جامعة محمد خيضر بسكرة ، الجزائر

8 بن مرزوق نوال ، سعاد وهناء (2015–2016)، الالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ، رسالة ماستر:قسم العلوم الاجتماعية ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية ، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة ، الجزائر

9 الطيار فهد بن عبد العزيز (2005) العوامل الاجتماعية المؤدية للعنف لدى طلاب المرحلة الثانوية ، رسالة ماجستير : قسم العلوم الاجتماعية ، كلية الدراسات العليا ، جامعة خايف للعلوم الامنية ، المملكة العربية السعودية

ورقة بحثية

1 – ياسر، بن ابراهيم الخضيري (1440)، ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة ، وزارة التعليم جامعة الامام بن سعود الاسلامية كلية الشريعة بالرياض، المملكة العربية السعودية

2 – وسام نايف ، تأثير الالعاب الالكترونية على الاطفال

3 – طارق بوحفص (2018)، أسباب العنف المدرسي في طور التعليم الثانوي بالجزائر ، جامعة الدكتور مولاي الطاهر سعيدة ، الجزائر

الملاحق

الملاحق

الألعـــــــــــــــــــاب الإلكترونية

م	الفقـــــــــرة	احيانا	دائما	ابدا
1	هل تملك جهاز كومبيوتر.			
2	هل تملك هاتف نقال.			
3	هل تملك لوحة ذكية.			
4	هل تملك أجهزة الالعاب الإلكترونية.			
5	هل تمارس الألعاب الإلكترونية يوميا.			
6	هل تمارس الألعاب الإلكترونية في عطلة الأسبوع.			
7	هل تمارس الألعاب الإلكترونية في العطل.			
8	هل تفضل الألعاب الإلكترونية العاب المغامرة.			
9	هل تفضل الألعاب الإلكترونية ألعاب الألغاز.			
10	هل تفضل الألعاب الإلكترونية ألعاب قتالية.			
11	هل تمارس الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة.			
12	هل تمارس الألعاب الإلكترونية حبا في الإثارة.			
13	هل تمارس الألعاب الإلكترونية لملء وقت الفراغ.			
14	عندما تخسر في الألعاب الإلكترونية هل تتوقف عن اللعب.			
15	عندما تخسر في الألعاب الإلكترونية هل تكمل اللعب دون توقف حتى الفوز.			
16	هل تمارس هذه الألعاب بمفردك.			
17	هل تمارس هذه الألعاب مع الأصدقاء.			
18	هل تتعرف على اخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأنترنيت.			
19	هل تتعرف على اخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأصدقاء.			
20	أمارس الألعاب الإلكترونية أكثر من ثلاث ساعات يوميا.			
21	أمارس الألعاب الإلكترونية التي فيها صور الجرحى والموتى.			
22	أمارس الألعاب الإلكترونية ذات المصارعة والملاكمة في مختلف الوسائل الإلكترونية.			
23	أتأثر بالألعاب الإلكترونية ذات القتل والجريمة المعروضة في اللعبة.			
24	تعجبني أدوار الشر في أبطال اللعبة.			
25	أحبذ الألعاب الإلكترونية البوليسية والقتالية.			
26	أرتاح عندما أشاهد وأمارس الألعاب الإلكترونية مثل حالات الجريمة.			
27	أقوم بتقليد أدوار الشر خصوصا مع زملائي في الدراسة.			
28	أسرتي لا تتدخل في كمية ونوعية الألعاب التي أمارس.			
29	تجذبني اللقطات العنيفة في مختلف الألعاب الإلكترونية.			
30	سجل الأوقات التي أمارس فيها الألعاب الإلكترونية.			

العـــــــنف المدرسي

م	الفقـــــــــرة	احيانا	دائما	ابدا
1	أتشاجر مع زملائي.			
2	أتشاجر في القسم أوفي فناء المدرسة.			
3	أرغب في العبث بمحتويات القسم.			
4	أسيئ إلى زملائي دون أن يسيئوا إلي.			
5	أحاول صرف الانتباه استلاميه عن الأساتذة أي التشويش.			
6	أشتم زملائي وأهددهم لفظيا.			
7	أقوم بالكتابة والخربشة على جدران المدرسة.			
8	أميل كثيرا إلى عكس ما يطلبه مني الأستاذ وأقوم بعصيان الأوامر.			
9	أحب تدبير الخدع والمكادة للأخرين.			
10	أفكر في إيذاء المراقبين و عمال التكوين و المد رسين.			
11	أصرخ بغضب على زملائي في القسم.			
12	أضرب الأبواب في الدخول والخروج بعنف.			
13	أحصل على حقوقي بالقوة.			
14	أقوم بإتلاف وكسر النوافذ و الأبواب.			
15	أقوم بالسخرية في زملائي.			
16	أضرب زملائي سواء باليد أو بالأرجل أو أي شيء أخر.			
17	أشعر بالسعادة عندما أعنف زملائي.			
18	أميل الى المسلسلات والأفلام التي تتميز بالعنف.			
19	لا أعتذر من زملائي إذا تجاوزت حدودي.			
20	أقع في عراك مع الطالبات.			
21	عندما تضايقني إحدى الطالبات أميل إلى سبها وشتمها.			
22	أشارك في السخرية الطالبات الأخريات.			
23	أنهي خلافاتي مع الطالبات عن طريق القدرة.			
24	أستخدم مرادفات حادة مع والداي عندما يطلبان مني أعمالا لا أرغب بها.			
25	مشاجراتي مع الطالبات الأخريات تتطور إلى إتلاف حاجاتهم انتقاما منهن.			
26	أرد على تحرشات الأخريات وتهديدهن.			
27	ستعمل حاجات الأخريات ولوازمهن بأقصى حد ولوكان ذلك بإتلافها.			
28	بعض المدرسين عقوباتهم قاسية مما يدفعونني انتقاما منهم إلى إتلاف أدواتي			
29	أنتقم من أعدائي بإثارة الفتن بينهم.			
30	أرد على الكلام الخشن بأقسى منه.			
31	تنفع القوة البدنية للحصول على ما أحتاجه.			
32	عندم أتوقع أن أحد لا يريد العراك معي أبادر بالشتم.			
33	أميل لاستعمال كلمات جارحة مع الطالبات.			
34	أخذ الأشياء من الطالبة لا يعتبر سرقة.			
35	تنفع القوة البدنية للحصول على ما أحتاجه.			

36	بعض صور الكتب المدرسية لا تعجبني فأقوم بتمزيقها.			
37	أستخدم الضرب والركل عند الشجار.			
38	آخذ حاجات شخص دون علمه.			
39	أطلق الشائعات الرديئة على الخصوم لأنها تنفع أكثر من الضرب.			
40	أبدأ بضرب الآخرين أولا عن المشاجرة معهم.			
41	ألجأ لضرب الضعيفة لتخافني القوية.			
42	صراعي مع الأخريات يتطلب تشويه سمعتهن للانتقام منهم.			
43	أعتمد التهديد لتخويف الطالبات.			

الملخص:

تطرقنا في دراسة هذا الموضوع بعنوان" الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف المدرسي لدى الاطفال المتعلمين حيث هدفت هذه الدراسة لمعرفة ادمان الالعاب الإلكترونية لدى المتعلمين وكذا معرفة مدى تأثير الالعاب الإلكترونية على السلوكات المتعلمين وكيفة الاطلاع على واقع الالعاب الإلكترونية بين اوساط المتعلمين و التعرف على العلاقة الموجودة بين الالعاب الإلكترونية والعنف المدرسي وهل توجد دلاله الفروق في إدمان الالعاب الإلكترونية لدى المتعلمين وفق متغير الجنس (ذكور اناث) وهل هناك العلاقة الارتباطية في الادمان على الالعاب الإلكترونية والعنف على المتعلمين حيث توصلنا الى انه توجد علاقة ارتباطية بين العنف المدرسي والادمان على الالعاب الإلكترونية وأيضا توجد دلاله الفروق في إدمان الالعاب الإلكترونية لدى المتعلمين وفق متغير الجنس (ذكور اناث)

الكلمات المفتاحية : الالعاب الالكترونية ، بالعنف المدرسي

Summary:

In the study of this topic, we dealt with the title “Electronic Games and its Relationship with School Violence for Intermediate Education Pupils

Where this study aimed to know the addiction to electronic games among learners as well as to know the extent of the impact of electronic games on the behavior of learners and how to see the reality of electronic games among the circles of learners and to identify the relationship between electronic games and school violence and whether there is a sign of differences in addiction to electronic games among learners according to a variable Gender (males female) and is there a correlational relationship in addiction to electronic games and violence against learners, where we have concluded that there is a correlation between school violence and addiction to electronic games and also there is a sign of differences in addiction to electronic games among learners according to the gender variable (male females(

Key words: electronic games, school violence