

ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرها على تعزيز السلوك  
العدواني ونتائج التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم المتوسط  
دراسة ميدانية ببعض متوسطات بلدية المسيلة

**The Impact of Violent Electronic Games on Promoting  
Aggressive Behavior and Academic Performance Among  
Middle School Students A Field Study in Selected  
Middle Schools in the Municipality of M'sila**

نعيمة براج \*

|                         |                          |                           |
|-------------------------|--------------------------|---------------------------|
| تاريخ النشر: 2025/06/20 | تاريخ القبول: 2025/05/27 | تاريخ الإرسال: 2025/01/14 |
|-------------------------|--------------------------|---------------------------|

**الملخص:**

هدفت الدراسة إلى معرفة اتجاهات أساتذة التعليم المتوسط نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة في تعزيز السلوك العدواني ونتائج التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم المتوسط-دراسة ميدانية ببعض متوسطات بلدية المسيلة-، اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، وصممت مقابلة ذات أسئلة مغلقة لجمع البيانات للإجابة على تساؤلات الدراسة، ولهذا الغرض تم تطبيق الأداة على عينة عرضية تكونت من (50) أستاذا وأستاذة اختيروا من بعض متوسطات مدينة المسيلة، وتم معالجة البيانات بالأساليب الإحصائية الوصفية (مجموع التكرارات والنسب) وتوصلت الدراسة الى النتائج التالية:

\* [naima.berrabah@univ-msila.dz](mailto:naima.berrabah@univ-msila.dz)

- تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في تعزيز السلوك العدواني لدى التلاميذ من وجهة نظر أستاذة التعليم المتوسط.

- تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في ضعف التحصيل الدراسي لدى التلاميذ من وجهة نظر أستاذة التعليم المتوسط.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية العنيفة، السلوك العدواني، التحصيل الدراسي

### Abstract:

*This study aimed to explore the attitudes of middle school teachers toward the practice of violent electronic games and their impact on promoting aggressive behavior and academic performance among middle school students. The research was conducted as a field study in selected middle schools in the municipality of M'sila.*

*The researcher employed a descriptive-analytical methodology and designed a structured interview with closed-ended questions to collect data and address the study's research questions. For this purpose, the instrument was applied to a convenience sample of 50 teachers selected from various middle schools in the city of M'sila. The data were analyzed using descriptive statistical methods (frequencies and percentages), and the study reached the following conclusions:*

- 1. Violent electronic games contribute to promoting aggressive behavior among students, according to the opinions of middle school teachers.*
- 2. Violent electronic games negatively affect students' academic performance, as perceived by middle school teachers.*

**Keywords:** Violent electronic games, aggressive behavior, academic performance

المؤلف المرسل: براج نعيمة، [naima.berrabah@univ-msila.dz](mailto:naima.berrabah@univ-msila.dz)

## 1. مقدمة:

يعتبر العنف ظاهرة بشرية عرفها الإنسان منذ أن خلقه الله على الأرض، ومن ذلك التاريخ وبمرور الوقت تعددت أشكال العنف ومظاهره وتنوعت من حيث طبيعتها وشدتها، لكنها اتسعت في الوقت الراهن لما نراه من عدااء بين الناس وعدوانية بين الافراد والجماعات، وما نعيشه من تفكك كبير فيا لعلاقات الاجتماعية والعلاقات الأسرية، وبين جموع الطلاب وأبناء المدارس، وتعتبر المدرسة من المؤسسات التي مستها هذه الظاهرة بسبب إعادة إنتاج كثير من السلوكات بسبب التكيف مع المجتمع الحديث الذي يوجدون فيه، ودخول عوامل أخرى يصعب التحكم فيها، حيث شهدت السنوات الأخيرة انتشاراً واسعاً للألعاب الإلكترونية، والتي أصبحت جزءاً لا يتجزأ من حياة الأطفال والمراهقين. ومع تنوع محتوى هذه الألعاب ظهرت ألعاب تحمل طابعاً عنيفاً، مما أثار قلق الباحثين والمربين حول تأثيرها على سلوك التلاميذ.

ويعتقد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العدواني المتسمة بالعنف تؤدي في غالب الأحيان إلى تعزيز السلوكات الغير سوية، وتؤثر تأثيراً مباشراً على نتائج التحصيل والتكيف المدرسي، كما أصبحت هذه الألعاب تؤثر تأثيراً بالغاً في الطفل من الناحية الاجتماعية والسلوكية والنفسية من خلال المضامين المحرّضة على العنف الذي يتم تجسيده في الوسط المدرسي ضد الاقران والأستاذة على حد سواء من خلال تقليد المشاهد العدوانية التي يشاهدونها ويمارسونها بالفعل من خلال ألعاب الفيديو، وقصص الصور المتحركة، والتفاعل مع اللعبة كواقع يعيشونه ويحاولون تقليده ومن ثم تجسيده.

ومن هنا جاءت هذه الدراسة لبحث في مدى تأثير ممارسة هذه الألعاب في تعزيز السلوك العدواني لدى التلاميذ، وكذلك أثرها السليبي على مستواهم التحصيلي، من خلال تسليط الضوء على آراء أساتذة التعليم المتوسط حول هذا الموضوع.

ونظراً لأهمية الموضوع من الناحية النفسية والبيداغوجية والاجتماعية ارتأت الباحثة أن تتناول هذا الموضوع بطريقة مختلفة لتسأل أساتذة التعليم المتوسط هذين السؤالين:

## 2. تساؤلات الدراسة:

- ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في تعزيز السلوك العدواني لدى تلاميذ التعليم المتوسطة؟

- ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على نتائج التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التعليم المتوسطة؟

وللإجابة على هذين السؤالين قامت الباحثة بإجراء دراسة ميدانية في بعض متوسطات بلدية مسيلة واطلعت عن قرب على وجهة نظر الأساتذة عن تأثيرات الألعاب الإلكترونية العنيفة وظاهرة انتشارها وتأثيرها على سلوك التلاميذ.

## 3. أهداف الدراسة:

- التعرف على وجهات نظر أساتذة التعليم المتوسط فيما يخص تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على تعزيز السلوك العدواني والنتائج الضعيفة للتحصيل الدراسي.

- التعرف على أشكال العنف السائدة في الوسط المدرسي وأكثرها انتشارا بين التلاميذ.

- التعرف عن الفئات الممارسة للعنف والتي وقع عليها العنف، وتكراره وأماكن حدوثه.

## 4. أهمية الدراسة:

- تكمن في كون موضوع إدمان الألعاب الإلكترونية من المواضيع الخطيرة التي يجب أن تخضع للبحث والدراسة لمعرفة تداعياته وتأثيراته.

- كون الظاهرة لها ارتباطات بالوسط التربوي وتؤثر على سير العملية التربوية والتحصيل الدراسي.

## 5. مصطلحات الدراسة:

- تعريف الألعاب الإلكترونية: تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها لعبة حاسوبية أو إلكترونية تلعب بواسطة التلاعب بالصور على شاشة عرض.

وتعرف الألعاب الإلكترونية بالبرمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصور وتحريكها وإصدار الصوت. (بن ابراهيم، 2011، ص7)

- تعريف الألعاب الإلكترونية إجرائيا: هي عبارة عن ممارسات ترفيهية يتم التفاعل فيها بين الفرد والأجهزة التكنولوجية التي يقتها والمتمثلة في الحواسيب والهواتف النقالة والطابلات.

-تعريف السلوك العدواني: هي استجابة غير مسبقة، وتعني إلحاق الأذى بالآخرين سواء الأذى جسديا كالعض أو الضرب أو أذى نفسيا كالإهانة بالكلام البذيء أو كان ماديا كإتلاف الممتلكات. (عز الدين، 2010، ص5)

ويعرف كذلك بأنه كل سلوك ينتج عنه إيذاء لشخص آخر أو إتلاف لشيء ما، وبالتالي فالسلوك التخريبي هو شكل من أشكال العدوان الموجه نحو الأشياء. (جابر وبخرون، 1988، ص100)

-تعريف السلوك العدواني اجرائيا: هي مجموعة من الأفعال الجسدية واللفظية والإماءات بالوجه التي تصدر عن الفرد الذي يمارس الألعاب الإلكترونية، بهدف إلحاق الأذى أو الضرر النفسي والجسدي والاجتماعي بالآخرين.

-تعريف العنف اصطلاحيا: يعرف العنف في القاموس بأنه " فعل خشن يهدف إلى الضغط وإرغام الآخرين. (Gressel & Pannaff, 1990, P. 303)

-تعريف العنف اجرائيا هو سلوك يقوم على استخدام القوة بهدف إلحاق الأذى والإضرار بالأشخاص أو الأشياء والممتلكات، سواء كان ذلك بصورة مادية أو لفظية أو معنوية نفسية.

- التعريف الاصطلاحي للعنف المدرسي: " العنف المدرسي هو قيام التلميذ بسلوكيات عنيفة اتجاه الأستاذة أو زميله سواء كان هذا العنف لفظي أو مادي، مباشر أو غير مباشر، وقد يكون نتيجة مواقف، إحباط نفسي أو اجتماعي ويتم في المدرسية. (Robert, 1978, P. 129)

- تعريف التحصيل الدراسي: يعرف إبراهيم عبد الله الكنانى (1991) التحصيل الدراسي: " هو أداء يقوم به التلميذ في الموضوعات المدرسية المختلفة، والتي يمكن إخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار أو تقديرات الدارسين أو كليهما. (سعد الله، 1999، ص.112)

- تعريف التحصيل الدراسي اجرائيا: هو المستوى المحدد من الأداء والكفاءة الدراسية، الذي يخضع للتقييم عن طريق اجراء الاختبارات والفروض الواجبات المنزلية والاستجابات الشفوية وغيرها ليتم التأكيد على اكتسابه لمعارف تم دراستها في المقرر.

- أنماط السلوك العدواني: يمكن قياس وملاحظة أنماط السلوك العدواني لدى الأفراد بشكل مباشر في:

- السلوك العدواني الجسدي (الدفع، الضرب، الرفس والشد، الركل، الصفع، الخنق والقرص، العض، التحرش).

- السلوك العدواني اللفظي (بالشتم، التهديد، الاستهزاء، التهكم، التوبيخ، الانتقاد وترويح إشاعات ضد الفرد).

- الاعتداء الذاتي وهو عدوان يهدف إلى إيذاء النفس وإيقاع الضرر بها (الصراخ، والتخبط على الأرض وشد الشعر، عض اليد والأصابع، ضرب الرأس على الأرض أو الجدار وتحطيم الممتلكات الشخصية، ولطم الوجه...).

- الاعتداء على الآخرين (السرقه، التخريب، التدمير وتمزيق وتلوين أوراق وملابس الآخرين، الكتابة على الجدران) (عبد المعطي، 2003).

## 6. المقاربة النظرية المفسرة للسلوك العدواني:

لقد ظهرت نظريات مختلفة ومدارس عدة حاولت تفسير ظاهرة السلوك العدواني بوصفه سلوكا غير سوي ينتج عن أسباب مختلفة (نفسية واجتماعية وحتى بيولوجية)، إذ ركزت كل نظرية في تفسيرها على أحد مكونات هذا السلوك والأسباب التي أدت إليه من وجهة نظرها، ومن أهم النظريات المفسرة للسلوك العدواني نجد ما يلي:

## 1.6. نظرية التحليل النفسي:

تفسير السلوك العدواني عند فرويد: السلوك المنحرف من وجهة نظر مدرسة التحليل النفسي هو سلوك لاشعوري هدفه التعويض أو الإبدال والتخلص من الصراع الذي يعانيه الفرد من جراء الصراع بين المكونات النفسية الثلاثة للشخصية من ناحية، ومطالب المجتمع وقواعده السلوكية من ناحية أخرى، فمحدودية قدرة الفرد على الكبت الدائم للدوافع (الهُو) وغرائزها بصورة كافية يقوي احتمال أن يصبح الفرد منحرفا حتى وإن أفلح في كبت دوافعه. ويقوي من ميل الفرد إلى الانحراف استجابا للعقاب. إن نزعاته الغريزية تكون غير محببة ومحظورة ومستهجنة. فهو ينحرف لكي يعاقب تخفيفا للشعور بالذنب.

وترى مدرسة التحليل النفسي أن الجانح يلجأ إلى العدوان دفاعا عن قلقه وعدم اطمئنانه، فالإحباط يثير الشعور بالعدوان. ولكن الجانح يعرف أن التعبير عن هذا العدوان سيقابل بعدوان مضاد له، وهو هنا يرى أن خير وسيلة لضبط الخوف والقلق من العدوان المتوقع هي في البدء بهذا العدوان الذي يأخذ صورا وأشكالا عديدة.

ويرجع العدوان إلى فشل الذات في إحداث توافق مما يؤدي إلى الشعور بالقلق نتيجة التهديد الموجه للذات (الأنا) من جانب الغرائز الموجودة في الهو والتي تتعارض مع الأنا الأعلى مما يولد صراعا نفسيا، فيلجأ الفرد إلى الحيل الدفاعية أو العدوان في صورة جناح. (الدسوقي، 2016، ص.30)

## 2.6. نظرية التعلم الاجتماعي:

يعد "ألبرت باندورا" واضع أسس هذه النظرية أو ما يعرف أيضا بالتعلم من خلال الملاحظة، ويعرف أصحاب هذه النظرية السلوك العدواني بأنه سلوك متعلم على الغلب، ويعزون ذلك إلى أن الفرد يتعلم الكثير من أنماطه السلوكية زعن طريق مشاهدتها عند غيره، وخاصة لدى الأطفال، حيث يتعلمون سلوك العدوان عن طريق ملاحظة نماذج العدوان عند والديهم ومدرسيهم وأصدقائهم... الخ من النماذج ومن ثم يقومون بتقليدها، فإذا عوقب الطفل على السلوك المقلد فإنه لا يميل في المرات القادمة لتقليده، أما إذا كوفئ عليه فيزداد عدد مرات التقليد لهذا العدوان، ويعتقد

أصحاب هذه النظرية بأنّ العدوان ينتج عن ثلاثة عوامل هي: المبادرة، والتعزيز، والتعليم عن طريق التقليد، وتشتمل هذه النظرية على تحليل المتغيرات الثلاثة ذات العلاقة بالسلوك وتقييمها وهي: المثيرات السابقة أي كل ما يحدث قبل السلوك من أحداث، والعمليات المعرفية وهي كل ما يدركه الفرد أو يشعر به أو يفكر به، والمثيرات اللاحقة أي كل ما يحدث بعد السلوك. (عوض، 2000، ص. 17)

### 3.6. نظرية الإحباط-العدوان:

يرى "دولارد" وزملاؤه أن تعرض الفرد للإحباط قد يستثير لديه دافع العدوان، وأن السلوك العدواني هو نتيجة حتمية وطبيعية للإحباط وأن الإحباط غالبا ما يؤدي إلى شكل من أشكال العدوان، وأن شعور الطفل بالضيق وإعاقة إشباع رغباته البيولوجية يثير لديه الشعور بالإحباط، وهذا يؤدي إلى سلوك عدواني مثل تحطيم الأواني والألعاب، إذ تركز هذه النظرية على وجود دافع داخلي للعدوان وهو الإحباط. (سليم، 2011)

### 4.6. المقاربة السلوكية:

تري النظرية السلوكية أن سلوكيات العنف والتنمر والعدوانية قابلة للتكرار إذا ارتبطت بالتعزيز، فإذا ضرب الولد شقيقه وحصل على ما يريده، فإنه سوف يكرره مرة أخرى كي يحقق هدفه كذلك. ومن ثم فإن هذه الاستجابات التي تبقى لتصبح جزءا من سلوك الفرد هي الاستجابات التي دعمت، أي التي أعقبتها أثر طيب وسار فالاستجابات التي يعقها تدعيم وإثابة تثبت ويميل الفرد إلى تكرارها، بينما الاستجابات التي لا يعقها تدعيم تميل إلى الإنطفاء والتلاشي ولا ميل الفرد إلى تكرارها.

فحسب نظرية (سكينر) ومفادها أن "السلوك الذي يلقي تعزيزا ويؤدي إلى الشعور بالراحة والرضا يميل إلى تكراره"، وعلى هذا يرى السلوكيون أن العدوانية شأنها شأن أي سلوك يمكن اكتشافه وتعديله وفقا لقوانين التعلم، ولذلك ركزت بحوث ودراسات السلوكيين في دراستهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها، وهي أن السلوك برمته يكتسب من البيئة، ومن ثم فإن الحريات المختلفة التي اكتسب منها شخص ما السلوك

العدواني، قدمت تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور استجابة العدوانية كلما تعرض لموقف الضبط. (الخطيب، 2003، ص.167)

#### 7. تأثير الألعاب الإلكترونية العدوانية على عقل الطفل:

العنف الإلكتروني هو جملة من التفاعلات والانفعالات معروضة عبر البرامج تكون على أشكال مختلفة صورا متحركة، ألفاظا، صورا ثابتة ورموزا تتنافى والتوجهات النفسية السوية، والقيم والمبادئ ولعاب الاجتماعية، ويعرف أيضا التصوير العلي لفعل يتضمن شكل من أشكال العنف يقصد التهديد أو الضرر الناتج عن فعل العنف يكون مرئيا أو ظاهرا أو مسموعا بوضوح ويوصف بأنه لا قانوني وغير أخلاقي وذلك عند ممارسته بواقع الحياة فعلا. (محمد قناوي، 1996، ص.155)، وقد أظهرت كثير من الدراسات الحارثي (2016) "أن الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى المحرض للعنف تعزز السلوك العدواني وتؤثر بشكل غير إيجابي على الجوانب العقلية والنفسية للطفل وهي في غالبيتها ألعاب تجارية غير تربوية يحاول المصنعون لها استمالة الأطفال لربح أكبر قدر من المال، وذلك بإضفاء سلوك العنف والمنافسة والمغامرة وإظهار الشخصية الأساسية بالبطل الذي لا يقهر". وفيما يلي تحليل لبعض مظاهر هذه التأثيرات:

#### - تصوير البطل القوية كشخصية لا تقهر يستعيد حقه بالعنف:

تُظهر الألعاب الإلكترونية أبطال قصصها بأنهم شخصيات متميزة في كل شيء وخاصة في القوة البدنية والشجاعة والإقدام، وهم المنتصرون دائما في صراعاتهم، وفي أغلب الأوقات يلجؤون إلى العنف ويجعلونها وسيلتهم المثلى لإدارة الصراع وحل المشكلات، حيث يسوقون هذه الشخصيات كبطل مثالي يعزز لدى الأطفال فكرة أن العنف مقبول بل ومرغوب فيه لتحقيق النجاح (الحارثي، 2016)

#### - الألعاب تظهر في عمومها بشكل تنافسي وطابع تحريضي:

تعتمد بعض الألعاب على التنافس الشديد بين المتصارعين في محتوى القصة للحصول على المراتب الأولى من أجل المكافآت المادية أو الظهور كشخصيات مخلص

تسيطر على المجموعة، ما يعزز سلوك الفوز بالمنافسة باستعمال أي وسيلة تحقق ذلك، ويُهمل التعاون بين تلك المجموعة والعمل الجماعي (أبو النجا، 2019).

#### - الترويج لثقافة الاستهلاك واقتناء الأسلحة:

تقدم الألعاب محتوى في أساسه لا علاقة له بثقافة الطفل المستهلك لهذه الألعاب فتعيد تشكل وعيه من خلال الاستهلاك المفرط في شراء اللباس، والاكل واقتناء الوسائل القتالية (مثل الأسلحة البيضاء، والبنادق والملابس الخاصة التي تميز شخصيات بعينها يعرفها المدمنون على تلك الالعاب) مما يجعل الطفل يركز ذهنه على التفكير المادي عوض التركيز على الأهداف التعليمية والتربوية. (أبو النجا، 2019)

#### - تصميم ألعاب محفزة على إدمانها:

المصممون للألعاب يصممون ألعابا جاذبة لذوق الطفل محفزة بصريا ومغرية صوتيًا، مما يجعل الطفل عرضة للبقاء أطول فترة معها ويصعب عليه تركها ويتحول الاعجاب بها وممارستها في أوقات محددة إلى إدمان عليها وتأثر بها ومن خلال إعلانات ترويجيه ترافق اللعبة تروج الألعاب كوسيلة رئيسية للترفيه، ويكون ذلك على حساب الأنشطة التربوية والثقافية والبدنية البديلة مثل الدراسة أو اللعب الجماعي في الواقع. (سلامة، 2020)

#### - الصور المرتبطة بعالم الخيال والحياة الافتراضية:

تقدم كثير من الألعاب صورا غير موجودة في الواقع، قد تكون أحداثا، وأشخاصا ومخلوقات غير طبيعية مما تخلق في ذهن الطفل عوالم افتراضية غنية بالمغامرات والتشويق يدفع الأطفال للهروب من الواقع إلى إدمان واقعا آخر والتأثر بنماذج خيالية يسحر بها وينشغل بأحداثها وأشخاصها بدلاً من التركيز على مسؤولياتهم والمدرسية.

#### - الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي:

تعد البرامج التي تقدمها المؤسسات المصنعة للألعاب الإلكترونية للأطفال أو تلك التي تروج لها وتنتاجر بها من أخل العوامل التي تؤثر في حياة الطفل وتشكل مخيلته ووعيه وتحدد شخصيته المستقبلية وتضبط سلوكه. ذلك أن هذه الأنشطة الترفيهية أو

الألعاب أو المغامرات قد تكون محفزة للإدمان ومُشتتة عن الأهداف الدراسية، وتكون عاملاً سلبياً على تحصيله الدراسي.

ويمكن تحديد بعض سلبيات هذه الأنشطة الإلكترونية فيما يلي.

- صرف الاهتمام عن التعليم بانشغال الطفل بشخصيات وهمية تكون محور اهتمامه في القصص الترفيهية التي يتفاعل معها والألعاب التي يشارك فيها فيتحوّل اهتمامه عن الدراسة ويشتت ذهنه على التركيز.

- الألعاب تحول دون التفكير بالنماذج الصالحة والمتفوقة في حياة الطفل، فتراجع الدافعية نحو التعلم، ويقل الحماس للتفوق والحصول على درجات مرتفعة.

- الترويج للألعاب ومتابعة كل جديد يخرج للسوق الإلكترونية، يجعل اهتمامات المدمن على الألعاب تتركز على الأمور السطحية والغير مفيدة.

- الألعاب الإلكترونية في كثير من الفيديوهات تُظهر الأبطال في مشاهد عدوانية تُعزز السلوكيات غير المنضبطة لدى الأطفال ينعكس مباشرة بشكل سيئ في تعاملات الأطفال فيما بينهم وفي تعاملهم مع أساتذتهم.

- قضاء وقت طويل في اللعب على شاشات الكمبيوتر يحد من الأوقات المخصصة للدراسة والنوم مما يؤدي إلى ضعف الأداء الدراسي.

- الألعاب الجاهزة تحد من سعة الخيال بتقديمها محتوى خيالي يفوق قدرات الطفل ويخرجه من بيئته إلى واقع افتراضي مما يُقلل فرص التفكير الابتكاري (يوسف، 2021).

## 8. الإجراءات المنهجية:

1.8. منهج الدراسة: استخدمت الباحثة المنهج الوصفي لوصف اتجاهات أساتذة التعليم المتوسط نحو أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في تعزيز السلوك العدواني ونتائج التحصيل الدراسي.

## 2.8. حدود الدراسة:

-الحدود البشرية: عينة من أساتذة التعليم المتوسط.

-الحدود المكانية: بعض متوسطات مدينة المسيلة.

-الحدود الزمانية: تم تطبيق المقابلة في بداية شهر ديسمبر من سنة 2024.

3.8. عينة الدراسة: تم اختيار عينة الدراسة بطريقة عرضية من (5) متوسطات من بلدية المسيلة تكونت عينة الدراسة الأساسية من (50) أستاذًا وأستاذة، ووزعت في الجدول التالي على هذا النحو:

جدول (1) توزيع عينة الدراسة

| عدد العينة الأساسية | أسم المؤسسة              |   |
|---------------------|--------------------------|---|
| 10                  | متوسطة أحمد شوقي         | 1 |
| 10                  | متوسطة الحسن بن الهيثم   | 2 |
| 10                  | متوسطة زين الدين بن معطي | 3 |
| 10                  | متوسطة العقيد الحواس     | 4 |
| 10                  | متوسطة ابن هاني الأندلسي | 5 |
| 50                  | مجموع العينة الأساسية    |   |

4.8. وصف أداة الدراسة:

تم تصميم مقابلة بالاستعانة بالتراث النظري للسلوك العدواني وبعض الدراسات التي تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على سلوكيات الأطفال والمردود التحصيلي لهم. (بوعمامة وتواتي، 2017)

وتكونت المقابلة من محورين أساسيين هما:

المحور الأول: السلوكيات العدوانية في الوسط المدرسي ويتكون من 6 أسئلة.

المحور الثاني: التأثير السلبي على التحصيل الدراسي 3 أسئلة.

5.8. الأساليب الإحصائية المستخدمة:

استخدمت الباحثة في معالجة الدراسة احصائيا كل من التكرارات والنسب المئوية.

## 6.8. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة:

- عرض النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول الذي نص على مايلي :
- ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة في تعزيز السلوك العدواني لدى التلاميذ التعليم المتوسط؟
- للإجابة عن هذا التساؤل تم حساب التكرارات والنسب المئوية لمفردات عينة الدراسة وجاءت النتائج كما توضحها الجداول التالية:

### المحور الأول: السلوكيات العدوانية في الوسط المدرسي

جدول (2) أسباب حدوث السلوك العدواني

| النسبة (%) | التكرار | أسباب حدوث السلوكيات العدوانية                     |
|------------|---------|----------------------------------------------------|
| 18         | 9       | بيئة الطفل الاجتماعية هي الأكثر تشجيعا على العنف   |
| 52         | 26      | ادمان الألعاب الإلكترونية المحرضة على العنف        |
| 30         | 15      | المشاكل الأسرية الأكثر تعزيزا على العنف والعدوانية |
| 100        | 50      | المجموع                                            |

يتبين من الجدول (2) أن ما نسبته (52 %) من الأساتذة صرحوا أن أسباب حدوث السلوكيات العدوانية تعود إلى إدمان الألعاب الإلكترونية المحرضة على العنف، وأن نسبة (30%) يرى الأساتذة أن سبب السلوكيات العدوانية ترجع للمشاكل الأسرية، ويأتي مؤشر بيئة الطفل الاجتماعية في المرتبة الأخيرة بنسبة (18%) من استجابة عينة الدراسة، ويعني أن الأساتذة التعليم المتوسط في الغالب يرون أن مؤشر ادمان الألعاب الإلكترونية المحرضة على العنف هو الأكثر تكرارا من وجهة نظرهم.

جدول (3) تكرار حدوث العنف حسب معايشة الأساتذة

| النسبة (%) | التكرار | تكرار حدوث السلوكات العدوانية |
|------------|---------|-------------------------------|
| 70         | 35      | مرات عديدة في اليوم           |
| 20         | 10      | مرة واحدة في اليوم على الأقل  |
| 10         | 5       | لا يحدث أي سلوك للعنف         |
| 100        | 35      | المجموع                       |

يتبين من الجدول (3) أن نسبة (70 %) من الأساتذة صرحوا أنهم يشاهدون سلوكات عنيفة مرات عديدة في اليوم، وأن نسبة (20%) ترى أن حدوث السلوكات العدوانية تحدث على الأقل مرة واحدة في اليوم ويعني ذلك أن الأساتذة شاهدوا عمليات عنف في المؤسسة، وأن (10%) من الأساتذة لا يرون أي سلوك عدواني في المؤسسة.

جدول (4) فئات التلاميذ الذين يمارسون العنف من وجهة نظر الأساتذة

| النسبة (%) | التكرارات | الفئة الممارسة للعنف في المدرسة |
|------------|-----------|---------------------------------|
| 4          | 2         | المتفوق دراسيا                  |
| 16         | 8         | المتوسطون في الدراسة            |
| 80         | 40        | ضعاف المستوى                    |
| 100        | 50        | المجموع                         |

من خلال الجدول رقم (4) يتضح لنا أن أغلب عينة الدراسة يرون أن الذين يتورطون بمشكلة العنف المدرسي هم من التلاميذ الذين يكون مستواهم الدراسي ضعيف وذلك بنسبة (80%) في حين يقل تورط التلاميذ المتفوقين بنسبة تبلغ (4%) في حين نجد أن نسبة (16%) من التلاميذ المتورطون في العنف هم من المستوى الدراسي المتوسط ومن خلال هذه البيانات نستنتج أن للمستوى والنتائج الدراسية التي يتحصل عليها التلاميذ لها أثر على حدوث العنف، حيث يُقبل التلاميذ أصحاب المستوى المتدني الضعيف على ممارسة العنف في مدارسهم وبالتالي تكون نتائجهم متدنية مقارنة بزملائهم المتفوقين الذين نادرا ما يتورطون في ممارسة العنف.

جدول (5) الأماكن التي يتم فيها ممارسة العنف من وجهة نظر الاساتذة

| النسبة (%) | التكرار | مكان ممارسة السلوك العدواني |
|------------|---------|-----------------------------|
| 20         | 10      | القسم                       |
| 54         | 27      | الساحة                      |
| 26         | 13      | امام باب المؤسسة            |
| 100        | 50      | المجموع                     |

من خلال نتائج الجدول (5) أن أغلب الاساتذة اتفقوا انهم يشاهدون سلوكيات عنف داخل الساحة ونسبتهم (54%) من عينة الدراسة، وأغلب هذه الحالات تعود للسخرية والشجار والخشونة في اللعب، ثم تأتي في المرتبة الثانية أفعال العنف المسجلة أمام باب المؤسسة بنسبة (26%) و اغلب تلك الأفعال حدثت نتيجة الاحتكاك بين التلاميذ ورد فعل على بعض حالات التنمر فيتم الاشتباك بالأيدي او الملسنات اللفظية، ومع وجود الرغبة القوية لديهم بالمشاجرة تكون ردة فعله عنيفة متمثلة بالسلوك العدائي، في حين أن نسبة (20%) من عينة الدراسة ترى أن مكان حدوث العنف يكون في القسم، وكثيرا ما تقوم به فئة من التلاميذ ذات الطابع العدواني التي لا تهتم بوجود الأستاذ ولا بقوانين المؤسسة فيحدثون فوضى في القسم من رفع للأصوات والتعدي اللفظي على زملاء.

جدول (6) الأشخاص الذين تعرضوا للعنف في المؤسسة حسب وجهة نظر الاساتذة

| النسبة (%) | التكرار | الذين تعرضوا للعنف |
|------------|---------|--------------------|
| 80         | 40      | التلاميذ           |
| 2          | 1       | الأساتذة           |
| 0          | 0       | عمال الإدارة       |
| 18         | 9       | أطراف خارج المدرسة |
|            | 50      | المجموع            |

نلاحظ من البيانات الواردة في الجدول (5) أن الفئة الأكثر تعرضا للعنف هم التلاميذ بنسبة (80%) ويكون قد مورس عليهم العنف من زملائهم للأسباب مختلفة،

وجاء رأي (9) أساتذة بنسبة (18%) من أنهم يشاهدون حالات عنف خارج المؤسسة ويكون بسبب تزاخم التلاميذ من مؤسسات مختلفة متقاربة أو أطفال الأحياء المجاورة المؤسسة نتيجة اللعب أو الجري أو المشاجرة لأي سبب من الأسباب، بينما جاءت وجهة نظر عينة من الأساتذة أن بعضهم تعرض للعنف وهي ضعيفة جدا بنسبة (2%).

جدول (7) أنماط العنف الذي يمارسه التلاميذ من وجهة نظر الاساتذة

| النسبة (%) | التكرارات | أنماط السلوكات العدوانية السائدة في المدرسة |
|------------|-----------|---------------------------------------------|
| 20         | 10        | عنف جسدي                                    |
| 34         | 17        | عنف لفظي                                    |
| 46         | 23        | عنف معنوي                                   |
| 100        | 50        | المجموع                                     |

تبين الأرقام المبينة أعلاه والمتعلقة بعينة الدراسة أن النوع الأكثر شيوعا هو العنف المعنوي بنسبة (46%)، وتتمثل طريقة العنف بالإيماءات والغمز والضحك وغير ذلك، ثم يأتي بعدها العنف اللفظي بنسبة (34%)، وهو عنف يأخذ اشكالا عدة مثل التجريح، والسب، والتنمر وغيره من الالفاظ التي يتعارف عليها التلاميذ فيما بينهم، وبالمقابل نلاحظ ما نسبته (20%) من التلاميذ تعرضوا للاعتداء الجسدي أو قاموا به نتيجة الشجارات بينهم في معظمه، ومن خلال هذه البيانات نستنتج أن العنف في المدرسة يتخذ عدة أشكال ومظاهر التي سوف تؤثر على تحصيلهم الدراسي.

#### المحور الثاني: التأثير السلبي على التحصيل الدراسي

جدول (8) الفئات الأكثر ممارسة للعنف في المؤسسة من وجهة نظر الاساتذة

| النسبة (%) | التكرارات | الفئة التي تمارس العنف                                  |
|------------|-----------|---------------------------------------------------------|
| 32         | 16        | التي لديها مشاكل أسرية                                  |
| 20         | 10        | التي تتأثر بالمحيط                                      |
| 48         | 24        | التي تتأثر بإدمان الألعاب الالكترونية المحرصة على العنف |
| 100        | 50        | المجموع                                                 |

تبين بيانات عينة الدراسة في الجدول أعلاه أن الفئة الأكثر ممارسة للسلوكات العدوانية هي الفئة التي تتأثر بإدمان الألعاب الإلكترونية المحرصة على العنف وجاءت بنسبة (48%)، ثم تأتي بعدها فئة التلاميذ التي لديها مشاكل أسرية بنسبة (32%)، وفي المرتبة الأخيرة هي الفئة التي تتأثر بالمحيط بنسبة (20%)، ومن خلال هذه البيانات نستنتج أن العنف يتخذ عدة أشكال ومظاهر وأكثر من يمارسها في المؤسسة الفئات التي أدمنت الألعاب الإلكترونية التي سوف تؤثر على تحصيلهم الدراسي.

جدول (9) مظاهر الفشل الدراسي من وجهة نظر الاساتذة

| أوجه التأثير        | التكرار | النسبة (%) |
|---------------------|---------|------------|
| التغيب عن الدراسة   | 15      | 30         |
| كره الدراسة         | 9       | 18         |
| التسرب المدرسي      | 5       | 10         |
| ضعف التحصيل الدراسي | 21      | 42         |
| المجموع             | 50      | 100        |

من خلال الجدول يتبين أن نسبة (42%) من العينة ترى أن تأثير العنف الذي يُمارس في المؤسسة يؤثر على التحصيل الدراسي، ونسبة (30%) ترى أن مظاهر الفشل المدرسي تتسبب في التغيب عن الدراسة، ونسبة (18%) من عينة الدراسة ترى أن العنف يسبب في كره الدراسة من طرف التلاميذ الذين يمارسون العنف أو يمارس عليهم العنف، بينما يرى (10%) من عينة الدراسة أن العنف يسبب التسرب المدرسي، وكلها مظاهر خطيرة على مستقبل التلميذ الدراسي وعلى ضعف تحصيله.

جدول (10) الألعاب الإلكترونية تسبب ضعف التحصيل الدراسي من وجهة نظر الاساتذة

| الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى تراجع في التحصيل الدراسي | التكرارات | النسب (%) |
|-------------------------------------------------------|-----------|-----------|
| نعم                                                   | 45        | 90        |
| لا                                                    | 5         | 10        |
| المجموع                                               | 50        | 100       |

نلاحظ من خلال هذا الجدول أن ما نسبته (90%) من العينة أجابوا ب "نعم" أي أن العنف الذي تسببه الألعاب الإلكترونية يؤثر في تراجع المستوى الدراسي للتلاميذ، فالعنف يؤثر على نفسية التلاميذ وعلى ميولهم نحو مواصلة الدراسة أو التوقف عنها. وفي المقابل نجد أن نسبة (10%) أجابوا ب "لا"، أي أن العنف ليس سببا من أسباب تراجعهم في الدراسة وهذا يكون نتيجة استعمالهم الأسلوب العقلاني في الوسط المدرسي ورؤيتهم بأن السن له دور في حدوث مثل هكذا سلوكات وستزول مع الوقت.

#### 7.8. مناقشة نتائج الدراسة:

للغف المدرسي مظاهر مختلفة باختلاف المواقف والظروف التي يمر بها المتعلم والمنتج لهذا السلوك، فالغف هو وسيلة للتعبير عن الرفض، والغضب والضرب والشتم ناتج عن تلك الطاقة الكامنة داخل الفرد والتي لا تظهر إلا بتأثير مثيرات خارجية مثل ادمان الألعاب الإلكترونية أو مكبوتات نفسية داخلية تظهر في اشكال متعددة من الغف او العزلة، وتظهر هذه السلوكات يوميا في شكل مثيرات عدوانية او تعنيفيه تكون إما بين التلاميذ أنفسهم او بين التلاميذ والأساتذة وإدارة المؤسسة، وأحيانا تكون خارج المؤسسة.

وهذا الذي ذهب إليه المقاربات النظرية من حيث تحليل السلوك العدواني وتفسيره، فنظرية التحليل النفسي تعتبر أنه يعود إلى أسباب لا شعورية كامنة أو مكبوتة في أعماق اللاشعور كالحرمان والإحباط والكراهية، هذه العوامل تولد الرغبة إلى

الإشباع، فحسب فرويد هي ناتجة عن غريزة فطرية مسؤولة على العدوانية، بينما ذهبت نظرية "دولارد" للإحباط تفسر السلوك العدواني على أنه استجابة لكل إحباط، وكلما كان هناك فشل وعجز وإحباط أدى إلى ظهور العدوانية، بينما "ألبرت باندورا" وزملائه أكدوا أن العدوانية ليست فطرية بل هي مكتسبة، وهذا الذي توصلت إليه هذه الدراسة من كون الأطفال يكتسبون السلوكات العدوانية من أدمانهم على الألعاب الإلكترونية المحرّضة على العنف، فالطفل يتعلم عن طريق التقليد والملاحظة والنمذجة، وهذا الذي أكدته المقاربة السلوكية التي ترى في البيئة مجالا خصبا لظهور هذا النوع من السلوكات، خاصة إذا كان الوسط معززا لها أو ساكتا عنها فإن الاستجابات العدوانية ستكرر.

ومن خلال ما سبق نستنتج أن العدوانية تشتمل على عدة عوامل: فطرية، مكتسبة وراثية، فهي من الاضطرابات السلوكية الشائعة عند الطفل والذي ينعكس فالمحيط ويختلف من مجتمع إلى آخر ومن وقت إلى آخر، وترتفع وتنخفض حسب العوامل المسببة لها، ولذلك فهذه الظاهرة المتنامية لدى الأطفال يجب الانتباه إليها ومعالجتها قبل استفحالها أو التخفيف من أثارها بتعاون كل الأطراف من الأولياء والمؤسسة التعليمية متمثلة في الأساتذة والمستشارين التربويين والنفسانيين.

#### 8.8. الاستنتاج العام للدراسة:

- تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في تعزيز السلوك العدواني لدى التلاميذ من وجهة نظر أستاذة التعليم المتوسط.

- تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة في ضعف التحصيل الدراسي لدى التلاميذ من وجهة نظر أستاذة التعليم المتوسط.

#### 9.8. اقتراحات الدراسة:

وفي ضوء النتائج المتوصل إليها يمكن أن نقترح جملة من الاقتراحات التي تساهم في الحد من هذه الظاهرة فيما يلي:

- توجيه الأطفال من طرف الأسرة والمدرسة إلى اهتمامات ونشاطات أخرى غير الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ كالرياضة والمطالعة والشطرنج وغير ذلك من النشاطات المفيدة.

- التقرب إلى الأولاد ومصاحبهم وغرس في اذهانهم مبادئ ديننا الحنيف وجعلهم يتشربون بوطنهم، ومعرفة تاريخ قادة الثورة وعلمائها لجعلهم قدوة.

- ضرورة مرافقة الأطفال فيما يشاهدون من برامج في التلفاز وما يقومون به من نشاطات على أجهزة الكمبيوتر.

- ضرورة اطلاع الأولياء على جديد ألعاب الأطفال وبرامجهم ليختاروا لهم ما ينفعهم وينمي قدراتهم،

- ضرورة ان تطلع مؤسسات التنشئة الاجتماعية بأدوارها المختلفة، ليس بالنصيحة فقط بل بإيجاد فضاءات بديلة للأطفال يكونون فيها تحت رعاية أياد آمنة. تُعدهم إعدادا متوازنا ونافعاً.

خاتمة:

في ختام هذا الموضوع، يمكن القول إن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءاً لا يتجزأ من حياة التلاميذ في العصر الرقمي، وهي تحمل في طياتها تأثيرات عميقة ومتنوعة على سلوكهم وشخصياتهم من جهة، وتساهم هذه الألعاب في تطوير بعض المهارات الذهنية كالتفكير السريع وحل المشكلات، إلا أن الإفراط في ممارستها، خصوصاً تلك التي تتسم بالعنف، يمكن أن يؤدي إلى تصاعد السلوك العدواني بين التلاميذ، مما ينعكس سلباً على تفاعلاتهم الاجتماعية وأداءهم الدراسي.

كما أظهرت الدراسات أن انغماس الأطفال والمراهقين في الألعاب العدوانية قد يؤدي إلى تبني أنماط تفكير وسلوكيات غير صحية، مما يُضعف قدرتهم على التركيز على الدراسة ويؤثر على تحصيلهم الأكاديمي. وللتخفيف من هذه التأثيرات، يقع على عاتق أولياء الأمور والمربين دور كبير في توجيه الأطفال نحو الألعاب المفيدة وتعزيز التوازن بين الترفيه والواجبات التعليمية.

## قائمة المراجع:

- أبو النجا، أحمد حسن". (2019). التكنولوجيا والتربية : تأثير الألعاب الرقمية .مكتبة النهضة المصرية.
- بن إبراهيم القاسم، عبد الرزاق. (2011). العلاقة بين الممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير في التوجيه والإرشاد الطلابي، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.
- جابر، عبد الله، وآخرون. (1988). معجم علم النفس والطب النفسي. دار النهضة العربية. القاهرة.
- الدسوقي، مجدي محمد. (2016). مقياس السلوك التنمري للأطفال والمراهقين. دار جوانا للنشر والتوزيع، القاهرة.
- الحارثي، فاطمة عبد الله". (2016). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الطفل العربي."دار الفكر العربي.
- يوسف، هدى علي". (2021). دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل الاتجاهات السلوكية للأطفال وتأثيرها على التحصيل الدراسي". رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود.
- سليم، عبد العزيز. (2011). المشكلات النفسية والسلوكية لدى الأطفال. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة. عمان
- سلامة، نديم محمود.(2020). تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية". مجلة الطفولة العربية، العدد 12.
- سعد الله، الطاهر. (1991). علاقة القدرة على التفكير الابتكاري بالتحصيل الدراسي. ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر.
- محمد قناوي، هدى. (1996). سيكولوجية المراهقة. مكتبة الانجلو مصرية. القاهرة.
- عبد المعطي، حسن. (2003). موسوعة علم النفس العيادي، الاضطرابات النفسية في الطفولة والمراهقة، الأسباب والتشخيص والعلاج. مكتبة القاهرة للكتاب. القاهرة.
- عزالدين، خالد. (2010). السلوك العدواني عند الأطفال. دار أسامة، عمان.
- عوض، محمد. (2000). الأب الثالث والأطفال-الاتجاهات النظرية لتأثيرات التلفزيون على الأطفال. دار الكتاب الحديث، الكويت.
- الخطيب، جمال. (2003). تعديل السلوك العدواني. مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع. الكويت
- Paul, R. (1978). Le robert alphabétique et analogique de la longue française. Paris. Société du niveau (S.N.L).
- Gressel, F., & Pannaff, M. (1990). Dictionnaire des sciences humaines – sociologie sociale – anthropologie collection. Paris. Fernand Nathan.

الروابط الإلكترونية:

-بوعمامة، يسمينة، وتواتي، مريم(2017). العنف وأثره على التحصيل الدراسي، تاريخ الاطلاع:

2024/12/18

<https://www.asjp.cerist.dz/en/article/37408>