

استخدام الألعاب الالكترونية وعلاقته بالعنف المدرسي - دراسة تحليلية -

Use of electronic games and its relationship to school violence

تواتي نادية¹، زيتوني عائشة بية²¹مخبر التربية، الانحراف والجريمة في المجتمع - جامعة باجي مختار عنابة (الجزائر)،nadia.touati@univ-annaba.org²مخبر التربية، الانحراف و الجريمة في المجتمع - جامعة باجي مختار عنابة (الجزائر)،aichasocioachour23@yahoo.com

تاريخ الاستلام: 2023/03/03 تاريخ القبول: 2025/11/20 تاريخ النشر: 2025/12/31

Abstract

ملخص

The current study aims to identify the various types of electronic games practised by pupils. Classified in different respects and related to the prevalence of violence in Algerian educational institutions by addressing the reality of school violence in Algeria and the violent content of electronic games that stimulate aggressive behaviors in various forms of verbal, physical and physical. The study concluded with a number of findings and recommendations.

Keywords: Electronic games; School violence

هدفت الدراسة الحالية الى التعرف على مختلف أنواعا لألعاب الالكترونية التي يمارسها التلاميذ، و تصنيفها من نواحي مختلفة و علاقة استخدامها بانتشار ظاهرة العنف في المؤسسات التربوية الجزائرية من خلال التطرق إلى واقع العنف المدرسي في الجزائر و كذا المحتوى العنيف للألعاب الالكترونية الذي يحفز على السلوكيات العدوانية بمختلف أشكالها اللفظية و المادية و الجسدية , خلصت الدراسة إلى جملة من النتائج و التوصيات.

كلمات مفتاحية: الألعاب الالكترونية؛ العنف المدرسي.

1. مقدمة

تعتبر مشكلة العنف المدرسي ظاهرة اجتماعية ، لا تخلو منها أي مؤسسة تربوية ، لكن حدتها وتفاقمها تختلف من مجتمع إلى آخر ومن مدرسة إلى أخرى. أثار هذا الأمر اهتمام العديد من الباحثين من مختلف المجالات مثل علم الاجتماع وعلم النفس وعلوم التربية وغيرها بدراسته. و بالتالي ، فقد أصبحت محور الكثير من الأبحاث المعاصرة نظراً لانتشارها الواسع وتأثيرها السلبي على الفرد والمجتمع.

و الجزائر ليست بمنأى عن خطر هذه الظاهرة فقد أظهرت دراسة خاصة أجراها المرصد الوطني للتعليم والتدريب أن معدل العنف في المتوسط عام 2016 كان الأعلى بنسبة 52٪، تلتها المدارس الابتدائية بنسبة 35٪، بينما بلغت نسبة مؤسسات التعليم الثانوي 13٪، موضحة أن ما بين الطلاب يمثل العنف 80٪ من الحالات، في حين أن 13٪ من الحالات المسجلة للعنف بين الطلاب والمعلمين، و 5٪ من الحالات المسجلة كانت عنف من مدرس إلى طالب، في حين أن العنف بين المعلمين يمثل 2٪.

وأضافت الدراسة أن 75 بالمائة من العنف المسجل في المدارس كان عنفاً أخلاقياً ، حيث بلغت الإهانات 20.44 بالمائة ، والتهديدات 37.17 بالمائة ، وعدم احترام الآخرين 15.13 بالمائة ، والعنف الجسدي 25 بالمائة.(داودي، 2017)

من بين المشكلات التي أصبحت تصادفها المدرسة الجزائرية كباقي مدارس دول العالم سواء الأجنبية منها أو العربية في العصر الحالي هو استخدام تلاميذها للألعاب الالكترونية بسبب ما أفرزته التكنولوجيا من وسائل للعب و الترفيه كالحاسوب و اللوحات كفية و الهواتف الذكية و غيرها من الأجهزة الرقمية التي لا يخلو أي منزل منها بالإضافة إلى شبكة الانترنت التي أصبحت متاحة للاستخدام في أي مكان و بأسعار في المتناول الشيء الذي ساعد على تحميل مختلف الألعاب الالكترونية هذه الألعاب الحديثة التي لا يمكننا أن ننكر أن لها إيجابيات لكن سلبياتها تفوقها حيث تعتبر من بين احد الأسباب التي اثارت جدلا واسعا لدى الباحثين حول مساهمتها في انتشار العنف المدرسي ، و مثال ذلك لعبة فري فاير التي لاقت رواجاً كبيراً في وسط التلاميذ من مختلف الفئات العمرية ، ومع هذا الانتشار الواسع و زيادة الساعات التي يقضيها الأطفال في اللعب مما اثار تساؤل المربين و المختصين و علماء النفس و الاجتماع حول تأثير هذا النوع من الألعاب على سلوكيات التلاميذ ، فاللعبة الالكترونية ليست مجرد تسلية ، فهي محكومة بمنظومة قيمية لمنتجها ، و تؤدي وظائف معينة ظاهرة او مستترة كنشر ثقافة العنف و فساد الاخلاق في بعض هذه الألعاب.

2. الدراسات السابقة:

1- دراسة دلال عبد العزيز الحشاش(2008):اثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت:

- أهداف الدراسة: هدفت الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت

-عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (24) طالبا من طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة عبد الله العتيبي الثانوية للبنين تم اختيارهم عشوائيا

-أداة الدراسة: تم تطوير مقياس السلوك العدواني للإجابة على أسئلة الدراسة

-نتائج الدراسة: توصلت الباحثة من خلال دراستها إلى وجود علاقة بين السلوك العدواني لطلبة المرحلة الثانوية و استخدامهم للألعاب الالكترونية و في ضوء هذه النتيجة قدمت عدة توصيات أهمها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة هذه الألعاب و بيان أثرها على سلوك أبنائهم. (الحشاش، 2008)

2-دراسة إبراهيم نعمة محمود و آخرون(2018):اثر العاب الفيديو في تنمية السلوك العدواني لدى المراهقين:

هدفت الدراسة: إلى التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على المراهقين.

منهج الدراسة: اعتمد الباحثون على المنهج الوصفي التحليلي.

عينة الدراسة: عينة البحث مكونة من 44 طالب من متوسطة برير للبنين بالإضافة إلى 40 طالبة من متوسطة ثوبية الاسلمية جميعهم من مستوى الثانية متوسط.

أداة الدراسة: اعتمد الباحثون استمارة استبيان مستتبطة من مؤشرات الإطار النظري تتكون من عشر أسئلة ذات إجابة مغلقة.

وحدة التحليل: اعتمد الباحثون على: تحليل المحتوى لبعض الأفلام و الألعاب الالكترونية T

فئةبالإضافة إلى تحليل إجابات الطلبة على أسئلة الاستبيان

نتائج الدراسة: -ارتفاع نسبة أفراد العينة الراغبين في مشاهدة أفلام والعاب الكترونية تتعلق بالجريمة والقتل والتدمير وهذا مؤشر خطير على ما يكتسبه المراهق من قيم وأفكار سلبية.

-النتائج المدرسية لأغلب أفراد العينة (60-70) مما يتوجب تخصيص وقت أكبر للدراسة وحل الواجبات المدرسية عوضاً عن اللعب.

-أغلب أفراد العينة يفضلون ممارسات النشاطات الرياضية أو استخدام الألعاب الالكترونية وعدد قليل منهم يفضل اللعب مع الأصدقاء.

-أغلب أفراد العينة يفضلون ألعاب السباق و القليل منهم يفضل ألعاب الزراعة و تنظيم الحدائق. (محمود، منهل، و عبد، 2018)

3-دراسة خليف محمد ومزيان محمد(2019):الألعاب الالكترونية و تأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق روزنفايغ:

-هدفت الدراسة إلى إبراز العلاقة التي تربط بين استخدام الألعاب الالكترونية والسلوكيات العدوانية لدى المراهقين داخل الوسط المدرسي.

-منهج الدراسة: استخدم الباحثان منهج دراسة الحالة باستخدام تطبيق روزنفايغ

-عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من حالة واحدة من جنس ذكر يبلغ من العمر 17 سنة تم اختيارها بطريقة قصدية لتردده بشكل منتظم على قاعات الألعاب الالكترونية ومتعارف عليه في الوسط المدرسي بالسلوكيات العدوانية.

-المجال المكاني: المكان الخاص بالألعاب الالكترونية في قاعة تحتوي على 10 أجهزة للألعاب الالكترونية المختلفة.

-المجال الزمني: دامت الدراسة 20 يوماً.

نتائج الدراسة:توصلت الدراسة إلى أن الحالة تتميز بسوء التكيف مع الواقع الاجتماعي حيث أبدت نوعاً من العدوانية تجاه الآخر، اضطراب العلاقات مع الأسرة و المحيط المدرسي و تدني المستوى التعليمي. (خلفي و مزيان، 2019)

4- دراسة سوزان مجيد دارخان(2020): الألعاب الالكترونية و دورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين و المعلمات.

-الهدف من الدراسة: سعت الدراسة إلى التعرف على الألعاب الالكترونية ودورها في سلوك العنف لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات.

-منهج البحث: استخدمت الباحثة المنهج الوصفي.

-حدود البحث: تحدد البحث بطلاب الصف السادس ابتدائي للعام الدراسي 2019/2020.

-أداة البحث: قامت الباحثة ببناء استبيان لقياس متغيرات البحث.

-عينة البحث: بلغ حجمها (100) معلم ومعلمة.

-نتائج البحث: توصلت الباحثة إلى النتائج التالية: وجود دور واضح للألعاب الالكترونية في تعزيز قيم العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائي، من خلال تلفظ بعض اللاعبين بعبارات غير لائقة، المخاصمة بين اللاعبين، الكذب، السرقة، وقد تقود بعض اللاعبين إلى القتل و سفك الدماء . (دارخان، 2020)

5-التعليق على الدراسات السابقة:

اختلفت الدراسات السابقة التي تم تناولها من حيث العينة حيث نجد أن هناك من اختار تلاميذ الابتدائي، وهناك من اختار تلاميذ التعليم المتوسط فيما نجد أن البعض اختار تلاميذ التعليم الثانوي، وذلك لأهمية المرحلة العمرية المدروسة في نظر كل باحث ، كما تناولت أيضا وجهة نظر المعلمين و المعلمات و الآباء، بينما في دراستنا حاولنا التوصل إلى كيف يمكن للألعاب أن تؤثر في سلوك التلميذ من خلال المحتوى العنيف لهذه الألعاب و برمجتها للتلميذ للاستجابة العنيفة عند التعرض لمواقف مشابهة لتلك الموجودة في الألعاب الالكترونية وهذا ما أهملته الدراسات السابقة التي تم عرضها .

3. مفاهيم الدراسة:

الألعاب الالكترونية: عرفت الشحروري بأنها: "نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (العاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التأزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية ، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية.(الشحروري)

العنف: لغة(مادة ع ن ف)، عنف به وعليه أخذه بشدة و قسوة فهو عنيف.

اصطلاحا: مفهوم يشير إلى كل أشكال السلوك العدواني سواء كان واقعا أو مرتبطا بالتهديد التي يترتب عليها تحطيم أو تدمير الملكية أو إلحاق الأذى بالآخرين.(فليه و الزكي، 2004، صفحة 188)

وعرفته منظمة الصحة العالمية: انه الاستعمال المتعمد الفعلي للقوة أو السلطة، أو التهديد باستعمالها ضد الطفل , من قبل فرد أو مجموعة أفراد ينتج عنه , أو يمكن أن ينتج عنه , أذى فعلي أو محتمل لصحة الطفل أو بقاءه أو نموه أو كرامته. (جاريغ، 2008، صفحة 08)

العنف المدرسي: اصطلاحا:عرفته شيدلر انه: السلوك العدوانى اللفظي و غير اللفظي نحو شخص آخر يقع داخل حدود المدرسة، ويتمثل في كل سلوك يستهدف حقوق الآخرين , وقد يتخذ شكلا ماديا او معنويا.(مقلاتي، 2017/2016، صفحة 113) .

ويحدد جاك دوباكى الفرنسى العنف المدرسي على انه: تعد قاس على نظام المؤسسة المدرسية و خرق للقواعد المتبعة في الحياة الاجتماعية.(خريف، 2008/2007، صفحة 31)

إجرائيا: العنف المدرسي هو العنف الممارس من طرف التلاميذ الذين يدرسون في المتوسطات على زملائهم أو معلمهم أو الطاقم الإداري للمؤسسة أو الممتلكات بمختلف أشكاله.

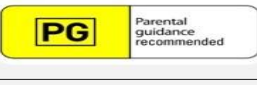
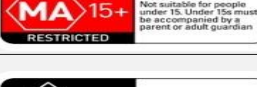
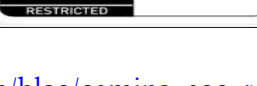
4.تصنيف الألعاب الالكترونية:

حسب الفئة العمرية:.

خضع تصنيف الألعاب والبرامج الترفيهية حسب الفئة العمرية في الولايات المتحدة الأمريكية لتنظيم هيئة تصنيف البرامج الترفيهية ESRB

(<https://me.kaspersky.com/blog/gaming-age-ratings/3762/>, , 2016)

الشكل 1: تصنيف الألعاب الالكترونية حسب الفئة العمرية

ESRB (USA)	PEGI (EU)	RARS (Russia)	ACB (Australia)	USK (Germany)
				
				
				
				
				
				

المصدر: <https://me.kaspersky.com/blog/gaming-age-ratings/3762/>

حسب المحتوى:

يمكن تصنيف الألعاب الالكترونية إلى:

* ألعاب المتعة والإثارة: وهي عادة ما تكون مصممة للترفيه والتسلية، ويعتمد ذلك بشكل أساسي على تفاعل مستخدم هذه اللعبة في المواقف التي تبدأ من مستويات بسيطة يسهل التعامل معها وتصبح معقدة وسريعة. على الرغم من تمكن اللاعب من إتقان التدريب، غالبًا ما يتم تجاوز الحد الأعلى للقدرة. تتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة حيث يوجد بها العديد من المواقف المتتالية وتستخدم صورًا وأصوات قريبة من الواقع، لذا فهي جذابة جدًا للأطفال.

* ألعاب الذكاء: تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إجراءات عقلية لمواجهةها. ومن أشهر هذه الألعاب لعبة الشطرنج.

* ألعاب المحاكاة: تعتبر ألعاب المحاكاة صورًا تعيد إنتاج أنشطة رياضية واقعية كأساس لقواعد هذه الأنشطة. يتم تخزينها مع عدد كبير من الجزئيات الثابتة. هذه الألعاب مستوحاة من الواقع، ولا تعتمد على رسم الواقع عن قرب، وتتضمن أيضًا منح اللاعب مكانة خاصة به، مثل محاكاة الطيران.

* ألعاب المغامرات: هذه الألعاب ذات جودة أعلى، بناءً على القصة وكذلك طريقة لعب اللعبة نفسها. يتم إرسال اللاعب في رحلة بحث حيث يكشف مجموعة من الألغاز التي يجب أن يحلها ومجموعة من المواقف التي يجب عليه اختيار طريقه خلالها. هذا النوع يتميز باختلاف بيئته كعصور ما قبل التاريخ والمستقبل والفضاء وعصور تاريخية لم تعد موجودة مثل العصور الوسطى. (فارس و صوالحية، 2022، صفحة 223)

5. الألعاب الإلكترونية القتالية:

في السنوات الأخيرة، تم تداول العديد من ألعاب الفيديو المجانية على الإنترنت، وجذبت اهتمام الأطفال والمراهقين الباحثين عن الترفيه والمتعة، ولكن انتهى بها الأمر بتعليمات افتراضية تدفعهم إلى القتل والانتحار.

* لعبة الحوت الأزرق

تعتبر من أخطر ألعاب الفيديو في العالم في الوقت الحالي ، ورغم أنها أثارت جدلاً واسعاً منذ ظهورها في عام 2015 بسبب الانتحار الذي تسببت فيه ، إلا أنها لا تزال مفتوحة للجميع على الإنترنت .

منذ نشأتها، تسببت اللعبة في أكثر من 100 حالة انتحار في جميع أنحاء العالم، معظمهم من الأطفال، كان آخرها في الجزائر، حيث شنق ستة أطفال أنفسهم بطريقة مماثلة، تنفيذاً لغرض اللعبة.

تستغرق اللعبة 50 يوماً للعب وتنقسم إلى عدة مراحل أو تحديات حيث نجد انها تجبر المستخدمين على مشاهدة أفلام الرعب على مدار 24 ساعة في اليوم، وكذا استخدام أدوات حادة لتقطيع أوصال أجسادهم وتحثهم على النقاط صور متقطعة لأنفسهم ليلاً. بالإضافة إلى قص الشفاء والوقوف على حافة الاسطح وقطع مسارات السكك الحديدية، في كل مرة يخوض فيها الطفل التحدي ويلتقط صورة ذاتية، يكتسب ثقة الحوت وينتقل إلى المرحلة الموالية. في اليوم الخمسين من ممارسة اللعبة، إما يقفز من مبنى أو يشنق نفسه.

*لعبة مريم:

تنتشر لعبة مريم بشكل خاص في دول الخليج تقدم اللعبة فتاة صغيرة اسمها "مريم" فقدت منزلها، ويساعدها المشارك في العودة إليه. خلال هذا الوقت تسأل سلسلة من الأسئلة الشخصية حول حياته، في إحدى المراحل تسأل مريم التي تبدو كشبح، مما يبعث الخوف في نفوس العائلات. تدخل الغرفة لمقابلة والدها، وفي النهاية تحرضه على الانتحار إذا لم تفعل. رد، هددته بإيذاء عائلته. ومن أبرز مميزات هذه اللعبة الغموض والإثارة وكذلك المؤثرات الصوتية والمرئية التي تغطي على جوهر اللعبة والتي تثير الخوف والرغبة في نفوس المستخدمين وخاصة الأطفال..

*لعبة جنية النار:

تشجع هذه اللعبة الأطفال على اللعب بالنار، حيث توهمهم بتحويلهم إلى مخلوقات نارية باستخدام غاز و تدعوهم إلى التواجد منفردين في الغرفة حتى لا يزول مفعول كلمات سحرية يرددونها، ومن ثم الموقد حرق أنفسهم بالغاز، ليتحولوا إلى "جنية نار"، وقد تسببت في موت عديد الأطفال حرقاً، أو اختناقاً بالغاز. (غانمي، 2020)

6. أشكال العنف المدرسي ومظاهره:

يتخذ العنف المدرسي أشكالاً ومظاهرًا عديدة ، وهذا التنوع ناتج عن طبيعة العنف من حيث الشكل وطريقة التطبيق ودرجة الخطر المحقق ، الوجهة المقصودة وأهدافها على مستويات مختلفة. عند فحص أشكال وأنماط العنف المدرسي ، يرى البعض أنه يمكن تقسيمها إلى: عدة أشكال ، أبرزها العنف الجسدي (التورط الجسدي في الاعتداء) والعنف اللفظي على حدود الكلم والعنف النفسي كالاستهزاء بالشخص، أو لفت الانتباه إلى إهاناته ونحو ذلك ، والعنف المادي الذي يعتمد الإضرار بممتلكات الآخرين أو سرقتها أو تدميرها. كما يمكن الإشارة إلى أن العنف المدرسي يتجلى في المشاجرات الجدال مع الزملاء وإتلاف ممتلكات الزملاء وضربهم.

*العنف اللفظي:

هذا هو أخطر أنواع العنف على الصحة العقلية للضحية ، على الرغم من أنه ليس له أي آثار جسدية واضحة لأنه في حدود الكلمات والشتائم ، أكثر أنواع العنف شيوعاً في المجتمع الأغنياء مثل الفقراء.

*العنف الجسدي:

هذا العنف يستخدم القوة الجسدية مثل ضرب اليدين أو القدمين ، أصابع أو رأس. قد يحدث العنف الجسدي دون مقدمة لفظية أو كمرحلة ثانية. ينتقل الفرد إلى ما بعد مرحلة الشتائم والتهمك وما إلى ذلك إلى مرحلة التسبب في الأذى من خلال الجسم ، قد يتجاوز هذا الضرر حده بل ويقتل.

*العنف على الممتلكات:

أعمال العنف التي تهدف إلى إيذاء الأشياء المادية (مثل الحرق والسرقة والتدمير وما إلى ذلك). للأفراد أو الجماعات.

*العنف النفسي:

هذا هو كل فعل أو سلوك يتسبب في ضرر نفسي للضحية وعواطفهم ولكن ليس له آثار جسدية. من خلال الازدراء والقذف والإهمال وعدم احترام الذات والتحيز والصفات. مصطلحات مسيئة، أو فاحشة .

*العنف الجنسي:

أي أقوال أو أفعال توحى جنسياً لشخص آخر ؛ أي يتضمن فعلاً بصرياً الإيحاءات والحركات والإشارات وأفعال الكلام والأفعال الجسدية ذات الطبيعة الجنسية. (بوطورة، 2016-2017، صفحة 160).

7. واقع العنف المدرسي في الجزائر::

أصبحت المدارس الجزائرية مجالا للصراع بين مختلف الفاعلين في العملية التعليمية، وأضحت بيئات غير آمنة تهدد استقرار وأمن وتماسك البناء الاجتماعي ،و تطور العنف بين التلاميذ إلى عنف مسلط على الأساتذة والإداريين والعمال، مما يثير الكثير من المخاوف في أوساط عمال قطاع التربية من انعكاساته الخطيرة، لاسيما و أن العنف يستهدفهم داخل و خارج المؤسسات التعليمية و من مظاهره العديدة السب - الشتم - أعمال التخريب و تكسير الزجاج و الطاولات فضلا عن الاعتداء المباشر على الأساتذة و بالمقابل يتعرض التلاميذ أحيانا إلى الإساءة اللفظية في حالة التأخر أو عدم أداء الواجبات المنزلية.

و في دراسة أجرتها نقابة مجلس ثانويات الجزائر، تشير إلى حدوث 3000 حالة عنف خلال الفصل الأول من الموسم الدراسي 2015/2016، ويظهر التقرير أن أطفال المدارس غير محميين داخل مؤسساتهم، إذ وقعت 60% من الحالات داخل الأسوار التربوية، ولكن العديد من حالات العنف المسجلة

خارج المؤسسة نتيجة لعناصر أجنبية، حيث يتورط الجناة في قضايا الجنس وتجارة المخدرات أو في قضايا اختطاف الأطفال. كما توصل التقرير إلى أن حوالي 68% من حالات العنف تتركز في المدن الكبرى، بسبب الكثافة السكانية والخصائص الاجتماعية والثقافية، ولكن الحالات الأكثر خطورة وتعقيداً تقع في المناطق الريفية حيث أصبحت عمليات الاغتصاب والخطف شائعة ضد المتدربين.

ووفقاً لدراسة مقارنة بين سنتي 2011 و 2014، تعرض 46% من التلاميذ للعنف الجسدي في العام 2011، وزادت النسبة إلى 58.2% في العام 2014، وشهدت نسبة العنف اللفظي ارتفاعاً مماثلاً حيث كانت 58.2% في عام 2011 و 71.3% في عام 2014، بالإضافة إلى العنف الجنسي الذي طال 2.3% من التلاميذ في عام 2011، وزادت إلى 3% في عام 2014. وسجلت الدراسة حيازة 6.4% من التلاميذ لأسلحة بيضاء في عام 2011، وتم استخدام هذه الأسلحة في التعدي على الضحايا بنسبة 3.6%، فيما تلقى 35% من المتدربين تهديدات بالعنف في عام 2014. (حليمي، 2021)

وتداولت وسائل التواصل الاجتماعي في الآونة الأخيرة صوراً مفزعة للأستاذة ربحانة بن شية، التي تعرضت لطعنة خنجر من قبل تلميذ في مدرسة متوسطة بمدينة تكسلانت بولاية باتنة. وتظهر الصور إصابة الأستاذة بطعنة خنجر مغروزة في ظهرها، بعدما تم طعنها في فناء المدرسة. تم نقل الأستاذة إلى المستشفى على وجه السرعة. وأفاد بيان وكيل الجمهورية لمحكمة دائرة نقاوس أن الأستاذة الضحية استدعت ولي أمر التلميذ بسبب سلوكه، ولكن التلميذ لم يستسغ ذلك، فقام بطعنها في ظهرها بواسطة خنجر أثناء فترة الاستراحة. ثم لاذ بالفرار، ولكنه تم القبض عليه لاحقاً وأحيل إلى مؤسسة إعادة التربية للأحداث. تأتي هذه الحادثة بعد الاعتداء الذي تعرض له أستاذ آخر في بن طلحة بالعاصمة الجزائر في شهر فبراير 2022 ، عندما تعرض للاعتداء من قبل أحد طلابه السابقين في الشارع وأصيب بجروح خطيرة (سجال، 2023)

مما سبق نلاحظ حجم تفاقم ظاهرة العنف المدرسي في المؤسسات التربوية و تطوره من مجرد سب و شتم أو كسر لزجاج النوافذ و الطاولات إلى اعتداءات بالأسلحة البيضاء من خناجر وعصي و زجاج و غيرها سواء من التلاميذ على زملائهم أو من التلاميذ تجاه الأساتذة أو الإداريين و في بعض الأحيان علة العمال المهنيين ، مما دفع وزارة التربية الى العمل يدا بيد مع مصالح الأمن الوطني بإطلاق حملات تحسيسية على مستوى المؤسسات التربوية بخطورة العنف الممارس داخل المؤسسات التربوية او في محيطها الخارجي و ضرورة الابتعاد على مثل هذه التصرفات اللاتربوية.

8. العلاقة بين استخدام الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي:

العنف في الوسط المدرسي مشكلة اجتماعية و تربوية معقدة تتبع على الأرجح من العديد من العوامل التي تستدعي اهتمام الباحثين وصانعي السياسات والجمهور. إن جعل السبب الرئيسي للعنف هو استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة ليس صحيحاً علمياً وبلغت الانتباه بعيداً عن العوامل الأخرى. أصبح استخدام ألعاب الفيديو منتشراً في حياة الطفل الأمريكي: أكثر من 90% من أطفال الولايات المتحدة يلعبون نوعاً من ألعاب الفيديو ؛ وعند النظر في المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين 12 و 17 سنة فقط، يرتفع هذا الرقم إلى 97 في المائة على الرغم من أن المستويات العالية من استخدام ألعاب الفيديو غالباً ما ترتبط شعبياً بالمراهقة، إلا أن الأطفال الذين تقل أعمارهم عن 8 سنوات والذين يلعبون ألعاب الفيديو يقضون في المتوسط يومياً 69 دقيقة على ألعاب وحدة التحكم المحمولة، و 57 دقيقة على ألعاب الكمبيوتر، و 45 دقيقة على الألعاب المحمولة، بما في ذلك الأجهزة اللوحية. بالنظر إلى العدد الهائل من الأطفال والشباب الذين يستخدمون ألعاب الفيديو وأن أكثر من 85% من الألعاب الالكترونية في السوق تحتوي على شكل من أشكال العنف، وهذا ما جعل الجمهور قلقاً بشأن الآثار التي قد يحدثها استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على الأفراد، وخاصة الأطفال والمراهقين.

غالباً ما يتجه معلقو الأخبار إلى استخدام ألعاب الفيديو العنيفة كمساهم سببي محتمل في أعمال القتل الجماعي. تشير وسائل الإعلام إلى "عادات اللعب للجناة إما كسبب لاختيارهم لارتكاب جرائمهم، أو كوسيلة للتدريب. تمتد هذه الممارسة على الأقل إلى مذبحة كولومبين (1999) وقد برزت مؤخراً بشكل بارز في التحقيق في عمليات إطلاق النار في أورورا ومسرح ومذبحة ساندي هوك (2012) ومذبحة واشنطن البحرية يارد (2013). ساهمت هذه التغطية في مناقشة عامة مهمة لتأثيرات استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة. نتيجة لهذا التصور الشائع، تم بذل العديد من الجهود للحد من استهلاك الأطفال لها، و تثقيف الآباء بشكل أفضل حول آثار المحتوى الذي يتعرض له أطفالهم، أو كليهما.

(APA /Association, 2020, p. p2)

حيث يقوم الترفيه في معظم الألعاب الالكترونية التي يلعبها الأطفال بقتل المنافسين وتدمير ممتلكاتهم ومهاجمتهم دون سبب. علاوة على ذلك، فإن أحد الأشياء التي تثير اهتمام مستخدمي الألعاب الالكترونية هو أن هذه الألعاب تمثل مصدراً لتلبية الاحتياجات والغرائز المكبوتة. وفي هذا الصدد يمكن توضيح سبب تفاعل الكثير من الأشخاص مع ألعاب دموية للغاية أو ذات أجواء غريبة. ، حيث يمكن العثور على الإثارة والتشويق والخيال ، وهو ما يظهر بوضوح شديد في ارتفاع الطلب على بعض الألعاب

العُدوانية ، والتي من خلالها يعيش اللاعبون حياة مختلفة تمامًا عن طريقة الحياة الواقعية ، ويطلق العنان لغرائزه العُدوانية كبطل لعبة ينتمي إلى العالم الإجرامي دون خوف من العقاب. (الصواف، الحبسي، و الحبسي، 2021، صفحة 101)

و يمكن أن تؤدي ممارسة مثل هذه الألعاب بشكل متزايد إلى العُدوانية في التفكير والعاطفة والسلوك لأنها تقلل من اهتمام المستخدم وتعاطفه مع الآخرين. يمكن للأطفال الذين يتعرضون للعديد من مشاهد العنف أن يطوروا إحساسًا باللامبالاة ويقلل من حساسيتهم للتدمير والقتل ، مما قد يشوه الغرائز الأساسية للأفراد على أساس التعاطف والتعاطف ، ويصبح غير مبالي بالأذى الذي يعاني منه من حولهم. (احمد و عبد الرحمن، 2021، صفحة 121)

كما انه و بسبب سمات معينة لطرق ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة كالتفاعل والتكرار واللعب الفعلي لدور المقاتل تضمنت معظم التفسيرات المتعلقة بتأثير استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة أنواعا مختلفة من التعلم نجد منها: التقليد فالأطفال يقلدون الشخصيات من وسائل الاعلام التي يشاهدونها، مع احتمال تقليد الشخصيات الجذابة او البطولية التي تتم مكافاتها على سلوكها او التي تتمتع بمكانة اجتماعية عالية اكثر من غيرها.

فعلى سبيل المثال قام شاب يبلغ من العمر 18 سنة بطعن سائق سيارة اجرة في تايلاند حتى الموت وهو يحاول معرفة اذا كان من السهل سرقة سيارة في الحياة الواقعية كما هو الحال في لعبة جي تي أي ، وهناك العديد من القصص عن السلوكيات العُدوانية التي تبدو كأنها تحاكي الألعاب الإلكترونية العنيفة و بذلك قد يلعب التقليد البسيط دورا سببيا في بعض الاعمال العُدوانية .

ونظرًا لأن الألعاب الإلكترونية مصممة بإيقاعات موسيقية صاخبة وهنافات عالية ، يتم تشجيع اللاعبين على تحقيق انتصارات قيمة من خصومهم بقتلهم أو سحقهم أو رميهم من أعلى جبل ، وفي أوقات أخرى ، سيجد اللاعبون أنفسهم في جو غامض من الرعب ، مطاردة الأشباح في غابة مليئة بالضباب والذئاب والضباع تلعب في منتصف الليل .

كما يتم تقديم ألعاب أخرى في جو أسطوري ، حيث يقاتل اللاعب مع الديناصورات المنقرضة ، فعليه هزيمة الوحش وإطلاق النار على العملاق بسهم بين العينين أو بطلقة واحدة.

بينما تنتمي ألعاب أخرى الجانب الشرير من ذكاء اللاعب ، وتحثه على اكتشاف أفضل طريقة لسرقة بنك أو سرقة جواهر نادرة ، وغيرها من ألعاب الفيديو الإلكترونية المبتكرة التي تدفع اللاعب للتحقق وإثبات نفسه

من خلال إيذاء الآخرين ، وهناك أكثر من ذلك غرابة ووحشية العااب تدفعهم إلى الانتحار أو القتل. (دريال و مجدوب، 2020، صفحة 231)

مناقشة عامة:

مما سبق و على الرغم من الدراسات العديدة عن خطورة الألعاب الالكترونية في تأثيرها على سلوكيات الأطفال و المراهقين و علاقاتهم الاجتماعية و الاسرية ومنها دراسة البدر (2019) التي اكدت ان ادمان الأطفال على الألعاب الالكترونية القتالية يؤدي الى ضعف علاقاتهم الاسرية , ويقلل من وعيهم بمشاعر الآخرين كما يؤكد الدهشان (2019) ان الإدمان على الألعاب الالكترونية القتالية يسهم في انطوائهم و زيادة احتمالية اصابتهم بالكآبة. كما يضيف الهدلق (2013) و محمد(2019) ان الألعاب الالكترونية قد تعلم الأطفال النصب و الاحتيال على والديهم للحصول على الأموال التي يحتاجونها من اجل الانفاق على هذه الألعاب , و تؤكد الدراسة التي اجراها الدهمش(2019) ان الكثير من الألعاب الالكترونية تروج للعنف و الجريمة و الاخلاقيات السيئة , مما يؤثر في ممارسيها و تعاملاتهم مع الآخرين فينعدم لديهم الضبط السلوكي, وعلى الرغم من كثرة الدراسات العربية و الأجنبية التي تؤكد على التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية العنيفة على مستخدميها خاصة من الناحية السلوكية الا اننا نجد ان العديد من الدراسات التي تؤكد عكس هذا الطرح منها دراسة سميث و اخرون (Smith et al..2018) والتي استخدمت دراسة AVON الطولية على عينة من الأطفال بلغ عددهم (15445) طفل و ذلك بالاعتماد على الاستبانة التحليلية, و التي توصلت الى ان التعرض لألعاب القتال لم يتنبأ باضطراب السلوك او السلوك الاجرامي . بالإضافة الى دراسة حديثة لجيننتيلي شملت 3000 من تلاميذ المدارس واستمرت لثلاث سنوات، تناولت تأثير الألعاب المعززة للسلوك الاجتماعي على عاطفة الطفل إلى دعمها لقدرة الطفل على الانتباه لمشاعر الآخرين وردود أفعالهم، بجانب تصرف الطفل بطريقة مفيدة للغير أثناء اللعب، وهو ما يؤثر في توافقهم مع الآخرين وتصرفاتهم في الواقع، بينما تختلف الحال تماماً مع الألعاب الالكترونية العنيفة. وبالابتعاد قليلاً عن الأبحاث التي تناولت منافع بعض ألعاب الفيديو، لاتزال ألعاب الحركة التي تتضمن مشاهد القتل والمعارك تتمتع بالقدر الأكبر من الشعبية بين المستخدمين، وهو ما يُشكل مأزقاً للساعين لتقديم ألعاب تجعل من الشباب أكثر ذكاءً وتعاطفاً.

لكن هذا لا يمنع استمرار المحاولات لتطوير ألعاب نافعة، فتلقت دافني بافيلير منحة من «مؤسسة العلوم الوطنية» الأميركية، وتعمل مع شركة الألعاب التعليمية «إي لاين ميديا» على تطوير لعبة حركة للأطفال بين سن الثامنة والثانية عشر بهدف تمكينهم من سرعة تقدير الأرقام، وهو ما يؤدي إلى تحسن أدائهم في الرياضيات.

كما يشارك عالم الأعصاب في جامعة «ويسكونسن ماديسون» ريتشارد ديفيدسون في تطوير لعبتين تناسب الأطفال بين الرابعة والحادية عشر، بغرض تطوير قدرتهم على التحكم الذاتي والتركيز الذهني وشعورهم بالتعاطف. وفي نهاية المطاف يبقى العامل الرئيسي للحديث عن إيجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و تأثيرها في سلوك الأطفال و المراهقين هو مدى إقبال المستهلكين أو الآباء على الألعاب التي يدافع العلماء عن منافعها.

9. خاتمة

مما سبق نجد انه لا توجد علاقة مباشرة بين الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي، ولكن هناك بعض الدراسات التي تشير إلى وجود ارتباط بينهما ، حيث أن الأطفال الذين يقضون وقتا طويلا في لعب الألعاب الالكترونية و خاصة التي تحتوي على مشاهد عنيفة قد يكونون أكثر عرضة للعنف و العدوانية في المدرسة .ومع ذلك ، لا يزال هناك الكثير من الجدل بشأن هذه النتائج . إلا انه لا بد من مراقبة استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية و التأكد من أنها تتناسب و سنهم و مناسبة للمحتوى الذي يتم عرضه ، كما يجب تشجيع الأطفال على قضاء وقتهم في الأنشطة الخارجية و تطوير المهارات الاجتماعية و التواصلية مع الأقران و المحيط المدرسي بمختلف مكوناته المادية و البشرية .

10. المراجع

- American Psychological APA /Association. (2020) *Resolution on violent video games*. American Psychological Association.
- <https://me.kaspersky.com/blog/gaming-age-ratings/3762/> .(2016,23) . kaspersky daily.
- ابراهيم نعمة محمود، علي زيد منهل، و الاء احمد عبد. (كانون الاول، 2018). اثر العاب الفيديو في تنمية السلوك العدواني لدى المراهقين. *مجلة الفتح*(العدد 76).
- الشيخ صالح عبد العزيز، و مستورة بنت بدريز. (2020). لعبة فورت نايت و علاقتها بسلوكيات الطلبة. *مجلة دفاتر المخبر*(العدد02)، الصفحات 38-51.

- اليزابيت جاريغ. (2008). العنف ضد الاطفال في المنزل و في المجتمع : الوقاية منه و التحرك بشانه. المنظمة السويدية لرعاية الطفولة.
- امينة داودي. (08 03 2017). 52% من حالات العنف في المدارس مصدرها المتوسطات. النهار *on line*. تاريخ الاسترداد 2023، من <https://www.ennaharonline.com/52-%D9%85%D9%86-%D8%AD%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%AA-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D9%86%D9%81-%D9%81%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AF%D8%A7%D8%B1%D8%B3-%D9%85%D8%B5%D8%AF%D8%B1%D9%87%D8%A7-%D8%A7%D9%84%D9%85/>.
- جوخة الصواف، عامر الحبسي، و رضية الحبسي. (2021). ادمان الالعاب الالكترونية و اقاره النفسية و الاجتماعية على الاطفال. تأليف تاليف مجموعة من الباحثين، *الالعاب الالكترونية و انعكاساتها على الصحة النفسية للطفل* (المجلد 01، صفحة 2021). غليزان، الجزائر: دار الخيال للنشر و الترجمة.
- حفصة رزيق، و اسماء سلطاني. (2021). تقييم مستوى العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة في ظل جائحة كورونا. *مجلة المحترف لعلوم الرياضة و العلوم الانسانية و الاجتماعية، العدد 02، الصفحات 276-295*.
- دلال عبد العزيز الحشاش. (2008). اثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت. (جامعة عمان العربية للدراسات العليا، المحرر) قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات منح درجة الماجستير في التربية تخصص الارشاد النفسي و التربوي.
- سامي مقلاتي. (2016/2017). تفسير ظاهرة العنف في الجامعات الجزائرية من طرف هيئة التدريس -دراسة ميدانية بجامعة العربي بن مهيدي ام البواقي (المجلد اطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه علوم في علم النفس الاجتماعي). ام البواقي: جامعة العربي بن مهيدي.
- سهام دربال، و نوال مجدوب. (2020). مدى فعالية الحماية القانونية للطفل من مخاطر الالعاب الالكترونية في ظل جائحة كورونا. *الالعاب الالكترونية و تأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس covid-19*. برلين: المركز الديمقراطي العربي.

- سوزان مجيد دارخان. (2020). الألعاب الالكترونية و دورها في سلوك العنف لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين و المعلمات. مجلة الجامعة العراقية، الصفحات 374-382.
- عبد الحفيظ سجال. (21 جانفي، 2023). جرائر UL TRA. تاريخ الاسترداد 28 فيفري، 2023، من <https://ultraalgeria.ultrasawt.com/%D8%A7%D9%84%D8%B9%D9%86%D9%81-%D9%81%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AF%D8%B1%D8%B3%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D8%AC%D8%B2%D8%A7%D8%A6%D8%B1%D9%8A%D8%A9-%D8%B8%D8%A7%D9%87%D8%B1%D8%A9-%D8%A3%D8%BA%D9%81%D9%84%D8%AA%D9%87%D8%A7-%D8%>.
- عبد الله الرشدان. (1999). علم لاجتماع التربية. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.
- غانية حليمي. (7 سبتمبر، 2021). شبكة زدني للتعليم. تاريخ الاسترداد 08 فيفري، 2023، من <https://zedni.com/%D9%85%D8%AF%D8%B1%D8%A7%D8%B3-%D8%A7%D9%84%D8%AC%D8%B2%D8%A7%D8%A6%D8%B1-%D8%B9%D9%86%D8%AF%D9%85%D8%A7-%D9%8A%D8%B3%D9%88%D8%AF-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D9%86%D9%81-%D8%A8%D8%AF%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%B9/>.
- فاروق عبده فليح، و احمد عبد الفتاح الزكي. (2004). معجم مصطلحات التربية لغة و اصطلاحا. الاسكندرية، مصر: دار الوفاء لدنيا الطباعة و النشر.
- فيصل احمد متولي. (يوليو، 2021). تأثير العاب العنف الالكترونية على التفوق الدراسي لدى الطلاب : دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الاعدادية. مجلة كلية الاداب بقنا (الجزء الاول)، الصفحات 823-877.
- كمال بوطورة. (2016-2017). مظاهر العنف المدرسي و تداعياته في المدارس الثانوية الجزائرية-دراسة ميدانية بثانويات مدينة الشريعة-تبسة. اطروحة نهاية الدراسة لنيل شهادة الدكتوراه في علم الاجتماع، العلوم الاجتماعية.

- مبارك محند اورايح، و خلفان رشيد. (ديسمبر، 2017). العنف المدرسي لدى تلاميذ التعليم المتوسط. مجلة الجامع في الدراسات النفسية و العلوم التربوية، الصفحات 216-231.
- محمد خريف. (2007/2008). العنف في الوسط المدرسي: ابعاده النفسية و الاجتماعية و انعكاساته/البدا غوجية-دراسة ميدانية بمؤسسات التعليم المتوسط بقسنطينة (المجلد مذكره لنيل شهادة الماجستير في علم النفس الاجتماعي). قسنطينة: جامعة منتوري قسنطينة.
- محمد خليفي، و محمد مزيان. (2019). الالعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية دراسة اكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق روزنفايغ. مجلة التنمية البشرية.
- محمود عمر احمد، و حسنية حسين عبد الرحمن. (2021). الدور التربوي لمؤسسات التربية و التعليم في مواجهة ادمان الالعاب الالكترونية. تأليف تاليف مجموعة من الباحثين، الالعاب الالكترونية و انعكاساتها على الصحة النفسية للطفل (المجلد 01). غليزان، الجزائر: دار الخيال للنشر و الترجمة.
- مها الشحروري. (بلا تاريخ). الالعاب الالكترونية في عصر العولمة (المجلد 01). عمان: دار المسيرة للنشر و التوزيع.
- مونية غانمي. (20 مايو، 2020). العربية. تاريخ الاسترداد 07 01، 2023، من <https://www.alarabiya.net/technology/2017/12/11/%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A5%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9-%D8%AA%D9%82%D8%AA%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%B7%D9%81%D8%A7%D9%84-%D9%88%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B1%D8%A7%D9%87%D9%82%D9%8>
- هناء فارس، و غنية صوالحية. (جوان، 2022). تمثل الطفل الجزائري لالعاب الفيديو -دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ. مجلة الرسالة للدراسات الاعلامية (العدد 02)، الصفحات 220-232.