مجلة دراسات إنسانية واجتماعية / جامعة وهران02/ المجلد 14 ع 02.
ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X / Prefix: 10.46315

الألعاب الإلكترونية الحديثة وعلاقتها بظاهرة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية (دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانويات ولاية تبسة)

Les jeux électroniques modernes et leur relation avec le phénomène de violence en milieu scolaire chez les élèves du secondaire

أسامة مباركية Oussama Mebarkia
جامعة مولود معمري تيزي وزو / الجزائر
ossama.mebarkia@ummto.dz

DOI: 10.46315/1714-014-002-019
الإرسال: 2025/01/01 **القبول**: 16/ 04/ 2025 **النشر**: 16/ 06/ 2025

**

ملخص:
إن التطور التكنولوجي أفرز العديد من الألعاب الإلكترونية الحديثة التي أصبحت تشكل خطرا على التلاميذ وهي ألعاب إلكترونية ذات صبغة عدوانية والتي انعكست سلبا على سلوكيات التلاميذ المراهقين في المرحلة الثانوية، حيث أصبحت تستهوي وتستهدف العديد من التلاميذ خاصة تلاميذ المرحلة الثانوية حيث أصبحوا يقتنون هواتف نقالة تحتوي على مساحات واسعة تتحمل إحداثيات وتقنيات اللعبة (تحميل مختلف الألعاب الحديثة داخل الهواتف)، لذلك تم إجراء ميدانية في أوساط تلاميذ ثانويات مدينة تبسة حول الألعاب الإلكترونية الحديثة وعلاقتها بظاهرة العنف في الوسط المدرسي، حيث اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي الملائم لطبيعة الموضوع والاستبيان كاداه ميدانية للحصول على البيانات والمعلومات المرتبطة بواقع الظاهرة المدروسة، وطبقت على عينة عشوائية تعدادها 120 فرد من الجنسين، وتمت المعالجة الإحصائية باستخدام برنامج الحزم الإحصائية، وقد توصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة وقوية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية الحديثة وظاهرة العنف في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.
كلمات مفتاحية: العلاقة؛ الألعاب الإلكترونية؛ التعليم الثانوي؛ العنف؛ العنف المدرسي.

Abstract:
A field study was conducted among high school students in the city of Tebessa on modern electronic games and their relationship to the phenomenon of violence in the school environment. The study followed the descriptive analytical approach appropriate to the nature of the subject and the questionnaire as a field tool to obtain data and information related to the reality of the phenomenon studied .It was applied to a random sample of 120 individuals of both sexes، and statistical processing was carried out using the statistical packages program. The results of the study showed the existence of a positive and strong correlation with statistical significance between modern electronic games and the phenomenon of violence in the school environment among secondary school students.
Keywords : Relationship; Video Games; Secondary Education; Violence; School Violence.

**

***- مقدمة**

انتشرت الألعاب الإلكترونية الحديثة في الآونة الأخيرة كثيرا، بحيث أصبحت حديث الساعة ولهذا تحاول البلدان المتطورة خلق حاجات ترفيهية يوما بعد يوم، وما على البلدان العربية إلا استهلاكها، فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة الأطفال والمراهقين والشباب لكونهم أكثر الفئات تأثرا بالمنتجات الثقافية، والترفيهية فهي من بين الوسائل الترفيهية الحديثة التي لاقت رواجا في السنوات الأخيرة مستندة إلى تكنولوجيا الهواتف الذكية بحيث نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب اهتمام الأطفال والمراهقين من الناحية الفنية للعبة حيث أضحى الأطفال والمراهقين يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب .

هذا التنوع من الألعاب سمح بجذب الأفراد أكثر فأكثر فكل فرد بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه وقد يصل إلى درجة من الإدمان على لعبة الكترونية ما وعدم القدرة على الامتناع عن لعبها مما يؤثر على نواحي حياة المراهق باعتباره في مرحلة عمرية جد حساسة وقابلة للتأثر وبالتالي قد تتغير سلوكياته وتصدر عنه تصرفات عدوانية وعنيفة خاصة المراهقين المتمدرسين في المرحلة الثانوية والذين يمارسون هذه الألعاب بكثرة في المنزل والشارع حتى إن هناك من يلعبها داخل المؤسسات التربوية (الثانوية) حيث أصبح تلاميذ الثانوية يقتنون هواتف نقالة ذات تقنيات حديثة من أجل تحميل إحداثيات الألعاب الإلكترونية الحديثة .

بحيث تعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير وهي تلعب في أي وقت ولا تحتاج في كثير من الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب سهولة تحميلها، وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهد أبنائهم من العاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع . ولعل هذا ما تؤكده دراسة بوصلعة كلثوم ومسعودي يمينة(2021)، علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسات التربوية، حيث أشارت نتائج الدراسة إلى أن هناك عدد كبير من التلاميذ تعرضوا للعنف والذي كان عبارة عن الضرب، حيث أن أغلب التلاميذ الذين تعرضوا لهذا النوع من الضرب كانت ردة فعلهم نفس التصرف وكذلك أكدت الدراسة أن الالعاب الإلكترونية كان لها تأثير سلبي على سلوكيات التلاميذ، حيث انها جعلتهم عنيفين لان حلهم يحب ألعاب الحرب والقتال وهذا يخلق لديهم شخصية شرسة لديها ردات فعل انفعالية سلبية زهي العنف، ولعل هذا ايضا ما أكدته دراسة خليفي محمد ومزيان محمد (2019)، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية، حيث أكدت نتائج الدراسة على وجود علاقة ارتباطية بين الالعاب الإلكترونية والعدوانية للفظية والجسدية من خلال ما أظهرته نتائج المقابلة واختبار "روزن فايغ" حيث أبدت الحالة سلوكيات عدائية نحو الغير عن طريق استعمال كلمات السوء والألفاظ الغير أخلاقية، ولعل هذا ما دفعنا لطرح التساؤل

التالي : **هل توجد علاقة بين الألعاب الإلكترونية الحديثة وظاهرة العنف في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية ؟**

الفرضية العامة :

- توجد علاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة وظهور العنف اللفظي والجسدي في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية ؟ .

- أهمية الدراسة :

1- الكشف عن الأضرار النفسية والسلوكيات العنيفة التي تسببها الألعاب الالكترونية الحديثة .

2 - التعرف على نوع الألعاب الالكترونية وعلاقتها بظاهرة العنف في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية .

- أهداف الدراسة :

1 - معرفة مدى إقبال تلاميذ المرحلة الثانوية على الألعاب الإلكترونية الحديثة .

2 - كذلك التعرف على نوع العنف الذي تخلفه الألعاب الالكترونية الحديثة على سلوك التلميذ.

3 - محاولة الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة (خلفياتها، أسبابها، دوافعها)

4 - الكشف عن الارتباط الموجود بين الألعاب الإلكترونية الحديثة وظاهرة العنف في الوسط المدرسي .

أولا- تحديد المفاهيم المستعملة في الدراسة :

1-1 - العلاقات : هي الروابط والصلات والآثار المتبادلة التي تنشأ استجابة لنشاط أو سلوك مقابل. والاستجابة هي من أهم عوامل تكوين علاقة، وتعد شرطا أساسيا بحدوثه لأنه من الاستجابة يمكن أن نحدد نوع العلاقة.(لبصير، ف، 2007-2008، ص24).

العلاقات Les relation au lieu de

العلاقة تعني تبعية شيء لما يتحكم به، رابطة تربط بين شخصين أو شيئين، أي هي مجموع الصلات، والروابط بين جانبين، أو أكثر(علاقة أستاذ / طالب) (علاقة مؤسسة /بيئاتها)، وهذا يعني وجود نوع من التأثير المتبادل يتخذ شكل تبادل، ومشاركة وتواصل، مما يقودنا إلى مفهوم التفاعل لأنه لا يمكن تصور حدوث تفاعل بين طرفين دون وجود علاقة، والتفاعل أحد أشكال العلاقات. (بوخناف، هـ، 2010-2011، ص 19).

2- تعريف اللعب :

واللعب هو نشاط ذهني أو بدني به يقوم الفرد سواء هذا كان الفرد صغيرا أو من كبيرا أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح، التعليم، تفريغ الطاقة

الزائدة، إلى غير من ذلك الحاجات. ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو .ذاتيا (أمل جابر وعوض سيد، ص276)

اللعب: هو عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل لإشباع حاجاته النفسية، وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيه متعة ولذة، وهو في اللعب يكون مدفوعا بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف.

3-مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي نشاط لو قواعد محددة، حيث يشترك اللاعبون في قضية أو نزاع مصطنع، بحيث يكون له نتائج تقاس بشكل كمي، وتسمى اللعبة بأنها إلكترونية إذا تواجدت بهيئة رقمية، وعادة ما تشغل على منصات متنوعة كشبكة الانترنت، الحاسوب، التلفاز والأجهزة المحمولة. (زينب أولاد هدارو ايمان عاشور، ديسمبر 2023، ص118).

التعريف الإجرائي :هي جميع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية ويمارسها المراهق المتمدرس باستخدام الهواتف النقالة أو على شاشة الكمبيوتر المحمول والثابت والعاب الانترانت، وتعتبر بالنسبة له نشاطا ترفيهيا وتسلية والدخول في جو المنافسة مع الآخرين داخل اللعبة .

4 .العنف المدرسي:

4 . 1 العنف: هناك عدة تعريف سوسيولوجية للعنف منها ما يعرف بأن العنف هو كل فعل من أفعال \هب إليه عالم الاجتماع الأمريكي " نيوبرج " الأضرار والخسائر التي توجه إلى أهداف أو ضحايا التدمير والتخريب أو ظروف بيئية أو وسائل وأدوات والتي تكون آثارها \ات سياسة من شأنها تعديل أو تقييد أو تحرير سلوك الآخرين في موقف المساومة والتي لها نتائج على النظام الاجتماعي . (بوسرسوب حسان، 2020، ص 89)

ويعرف معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية العنف بأنه: استخدام الضغط أو القوة استخداما غير مشروع، أو غير مطابق للقانون، من شأنه التأثير على إرادة فرد ما

-**أما العنف المدرسي:** عرف بأنه: السلوك العدواني الذي يصدر من بعض الطلاب والذي ينطوي على انخفاض في مستوى التفكير والبصيرة، والموجه ضد المجتمع المدرسي بما يشتمل عليه من معلمين وإداريين وطلاب وأجهزة وأثاث وقواعد وتقاليد مدرسية، والذي ينجم عنه ضرر وأذى معنوي أو مادي. (محمود، س، 2008، ص 61)

-كما يعرف بأنه: كل تصرف يؤدي إلى إلحاق الأذى بالآخرين، وقد يكون الأذى جسميا أو نفسيا، فالسخرية والاستهزاء من الفرد وفرض الآراء بالقوة وإسماع الكلمات البذيئة جميعها أشكال مختلفة لنفس الظاهرة .

5 - التعليم الثانوي : وهو تعليم يلي التعليم المتوسط ويختص بالمتعلمين الذين هم في طور المراهقة، ولذلك فهو أعظم مراحل التعليم أهمية، وهو يتم داخل مؤسسة عمومية للتعليم تتمتع

بالاستقلال المالي، تدعى الثانوية وتدوم مدته ثلاث سنوات، تبدأ بالجذوع المشتركة وتنتهي بامتحان البكالوريا .

ثانيا: الإجراءات المنهجية للدراسة :

1.مجالات الدراسة :

أ .المجال الجغرافي : يقصد به النطاق المكاني لإجراء الدراسة ويعني تحديد المنطقة أو البيئة التي ستجرى بها الدراسة، ويتمثل هذا المجال فيما يخص دراستنا في ولاية تبسة وتقع بالضبط في المنطقة الشرقية بالجزائر (منطقة تقع على الخط الحدودي بين دولة الجزائر ودولة تونس الشقيق) حيث تم إجراء الدراسة بثانويات ولاية تبسة .

ب .المحال الزماني : وهو الفترة الزمنية لإجراء الدراسة، وقد دامت الدراسة أكثر من ثلاث أشهر كاملة بداية من شهر سبتمبر مارس 2024 إلى غاية شهر ماي 2024 للسنة الدراسية 2024/2023

ج. المجال البشري : ويشمل المجال البشري الخاص بدراستنا تلاميذ ثانويات ولاية تبسة .

2-المنهج المستخدم في الدراسة: اعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج الوصفي باعتباره الملائم لطبيعة الظاهرة المدروسة، حيث يعرف المنهج الوصفي بأنه: اسلوب من أساليب التحليل المركز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد، أو فترة أو فترات زمنية معلومة، وذلك من أجل الحصول على نتائج علمية، ثم تفسيرها بطريقة موضوعية، بما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة اشكال رقمية معبرة يمكن تفسيرها (رجاء، و، 2000، ص 183)

3 -عينة الدراسة : في دراستنا هذه تم اختيار العينة القصدية الملائمة لطبيعة الموضوع المدروس المدرسة وعلاقتها بظاهرة العنف في الوسط المدرسي، حيث تعرف العينة العمدية (القصدية):Purposeful Sample : وفيها يتقصد الباحث اختيار عينته بحيث يتحقق في كل منهم شروط معينة ويعتقد الباحث عند اختياره هذه العينة أنها تمثل المجتمع أفضل تمثيل، أي يختار الوحدة أو الوحدات التي تكون مقاييسها مماثلة أو مشابهة لمقياس المجتمع الأصلي ولكن الدراسات التي أجريت على هذا النوع من العينات ترى أنه إذا لم تتوافر لدى الباحث أساس موضوعي يستند إليه حكمه بان هذه الحالات نمطية وإذا لم يتوافر لديه محك خارجي يؤكد سلامة حكمه فإنه لا يمكن قبول التعميم من نتائج بحثه، ولهذه العينة عيوب منها عدم وجود طريقة إحصائية لمعرفة دقة النتائج وقياسها وعدم إمكانية التخلص من التحيز في العينة القصدية أحيانا. (يونس، ر، 2008، ص174)

وعليه تم اختيار مفردات العينة عن طريق الإجراء غير الاحتمالي باختيار مقصود تبعا لطبيعة الموضوع وأهداف البحث، وتتمثل في مجموع التلاميذ المراهقين المتمدرسين بصفة منتظمة بمرحلة

التعليم الثانوي في الثانويات المراد اجراء الدراسة بها، والذين يمارسون سلوكيات عنيفة داخل الثانوية، ويعتبر أخذ العينات القصدية أكثر فائدة للدراسات الاستكشافية وعلى هذا الأساس فقد اخترنا **120** مفردة من تلاميذ المرحلة الثانوية بولاية تبسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية .

4.أدوات جمع البيانات :

1 .الاستبيان :هي مجموعة من الأسئلة حول موضوع معين لاستيفاء بيانات ومعلومات من المبحوثين، فهي تعد وسيلة لجمع البيانات اللازمة للبحث من خلال مجموعة من الأسئلة المطبوعة في استمارة خاصة يطلب من المبحوث الإجابة عنها، وقد اعتمد الباحث في جمع البيانات حول الموضوع المدروس على الاستمارة التي احتوت على 14سؤالا منها الأسئلة الاختيارية والمفتوحة .

5 – المعالجة الإحصائية : استخدم الباحث في التحليل الإحصائي للبيانات التي تم جمعها من خلال أدوات جمع البيانات برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS رقم (28) وتم الاعتماد في هذه الدراسة على : (التكرارات - النسبة المئوية - معامل الارتباط بيرسون - اختبار كاي تربيع (كا2) .

عرض وتحليل وتفسير بيانات الدراسة الميدانية:

أولا : البيانات العامة حول المبحوث :

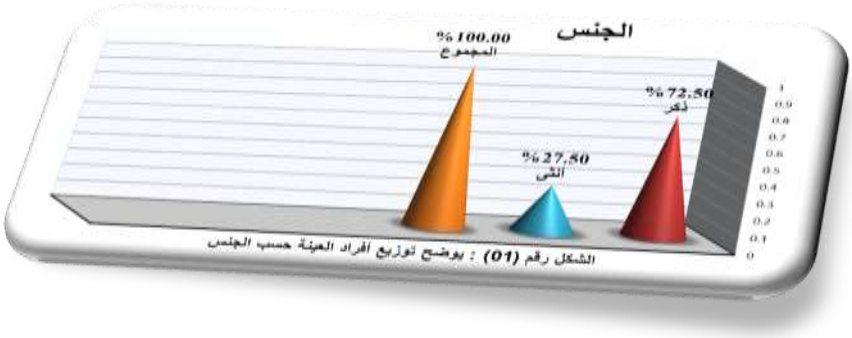
الجدول رقم (01) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	87	72%، 5
أنثى	33	27%، 5
المجموع	120	100%، 0

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص06

نلاحظ المعطيات الإحصائية في الجدول أعلاه رقم (01) المعالج للبند الذي ينص توزيع أفراد العينة حسب الجنس نجد أن أغلبية أفراد العينة هم من فئة الذكور وذلك بنسبة 72.5%، في حين نجد أن باقي أفراد العينة هم من فئة الإناث حيث قدرت نسبتهم ب : 27.2% وهذا راجع إلى توزيه طبيعة المجتمع .

الشكل رقم (01) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس



المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص 06

الجدول رقم (02) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب السن

السن	التكرار	النسبة المئوية
15سنة	26	21%، 7
16سنة	17	14%، 2
17سنة	36	30%، 0
18سنة	21	17%، 5
19سنة	20	16%، 7
المجموع	120	100%، 0

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص07

نلاحظ المعطيات الإحصائية في الجدول أعلاه رقم (02) المعالج للبند الذي ينص توزيع أفراد العينة حسب السن نجد أن أغلبية أفراد العينة تتراوح أعمارهم 17 سنة وذلك بنسبة 30.0%، تليها نسبة 21.7% والتي تمثل أفراد العينة الذين تتراوح أعمارهم سن 15 سنة، ثم تأتي نسبة 17.5 من أفراد العينة الذين تتراوح أعمارهم سن 18 سنة، ثم تليها نسبة 16.7% من فئة المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم سن 19 سنة، في حين نجد أن باقي أفراد العينة تتراوح أعمارهم سن 17 سنة وهي فئة قليلة وذلك بنسبة 14.2%، وهذا يدل أن غالبية أفراد العينة من فئة المراهقين هذه المرحلة التي تعد مرحلة حساسة في حياة الفرد المتمدرس بالمرحلة الثانوية، حيث تتشكل فيها معالم الشخصية السوية .

الشكل رقم (02) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب السن

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص07

الجدول رقم (03) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي

المستوى الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
سنة 1 ثانوي	57	47%، 5
سنة 2 ثانوي	37	30%، 8
سنة 3 ثانوي	26	21%، 7
المجموع	120	100%، 0

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص07

نلاحظ المعطيات الإحصائية في الجدول أعلاه رقم (03) المعالج للبند الذي ينص توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي نجد أن أغلبية أفراد العينة يدرسون في السنة الأولى ثانوي وذلك بنسبة 47.5%، تليها نسبة 30.8% والتي تمثل فئة التلاميذ الذين يدرسون في السنة الثانية ثانوي، في حين نجد أن باقي أفراد العينة يدرسون في السنة الثالثة ثانوي وقد تراوحت نسبتهم ب : 21.7%، وهذا يدل أن مرحلة التعليم الثانوي مرحلة مهمة جدا في حياة التلميذ المراهق بالخصوص في الأقسام الأولى ثانوي والأقسام النهائية والمقبولين على اجتياز شهادة البكالوريا المصيرية في حياتهم وخاصة فئة الذكور والذين يتميزون بالطابع الحاد والمزاج المتقلب وحب فرض الوجود ويشعرون بنوع من الاستقلالية وهم الفئة الأكثر ممارسة للسلوكيات العدوانية .

الشكل رقم (03) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب المستوى الدراسي

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص08

الجدول رقم (04) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب الشعبة الدراسية

الشعبة الدراسية	التكرار	النسبة المئوية
جذع مشترك آداب	58	3 ،%48
جذع مشترك ع وتك	6	0 ،%5
آداب وفلسفة	8	7 ،%6
علوم تجريبية	18	0 ،%15
تسيير واقتصاد	22	3 ،%18
تقني رياضي هد كهربائية	8	7 ،%6
المجموع	120	0 ،%100

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص08

نلاحظ المعطيات الإحصائية في الجدول أعلاه رقم (04) المعالج للبند الذي ينص توزيع أفراد العينة حسب الشعبة الدراسية، نجد أن أغلبية أفراد العينة يدرسون جذع مشترك آداب، وقد بلغت نسبتهم ب : 48.3 %، تليها نسبة 18.3% من فئة المبحوثين الذين يدرسون شعبة تسيير واقتصاد، كذلك تليها فئة الذين يدرسون تخصص علوم تجريبية بنسبة 15.0%، ثم نسبة 06.7% من فئة المبحوثين الذين يدرسون شعبة تقني رياضي هندسة كهربائية وكذلك شعبة آداب وفلسفة، في حين نجد أن باقي أفراد العينة يدرسون جذع مشترك علوم وتكنولوجيا وذلك بنسبة 005.0%، وهذا يدل على أن نسبة الممارسين للعنف هم من فئة التلاميذ ذوي الشعب العلمية من مجموع أفراد العينة نظرا لتوجيههم المدرسي الغير السليم إلى مثل هذه الشعب دون الرغبة فيها وهذا حسب رأيهم، مما ولد لديهم نوع من الإحباط والملل في نفوسهم وبالتالي دفعهم إلى الانتقام وممارسة العنف بسبب ضعف تحصيلهم الدراسي.

الشكل رقم (04) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب الشعبة الدراسية

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص09

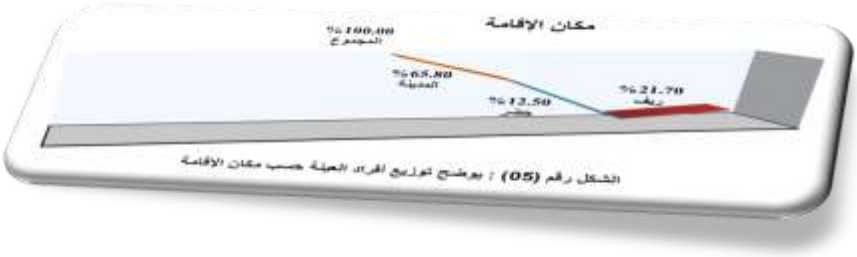
الجدول رقم (05) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب مكان الإقامة

مكان الإقامة	التكرار	النسبة المئوية
ريف	26	7 ،%21
حضر	15	5 ،%12
المدينة	79	8 ،%65
المجموع	120	0 ،%100

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص09

نلاحظ المعطيات الإحصائية في الجدول أعلاه رقم (05) المعالج للبند الذي ينص توزيع أفراد العينة حسب مكان الإقامة، نجد أن أغلبية أفراد العينة يقطنون في المدينة بنسبة 65.8%، تليها نسبة 21.7% من أفراد العينة الذين يقطنون في الريف في حين نجد أن باقي أفراد العينة يقطنون في مناطق شبه حضرية بنسبة 12.5%، وهذا يدل على أن غالبية أفراد العينة يقيمون بالمدن مما يجعلهم أكثر عرضة للعنف والانحراف، نظرا لكثرة ما تتميز به المدينة من مشاكل وانتشار الآفات الاجتماعية بالمجتمع، وأيضا يعني أن معظم أفراد العينة يقيمون في المدينة بالقرب من الثانوية.

الشكل رقم (05) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب مكان الإقامة



المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص10

الجدول رقم (06) : يوضح توزيع أفراد العينة حسب الصفة بالمؤسسة

الصفة بالمؤسسة	التكرار	النسبة المئوية
نصف داخلي	36	30%، 0
خارجي	84	70%، 0
المجموع	120	100%، 0

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص10

نلاحظ المعطيات الإحصائية في الجدول أعلاه رقم (06) المعالج للبند الذي ينص توزيع أفراد العينة حسب الصفة بالمؤسسة، حيث نجد أن أغلبية أفراد العينة ليسوا مسجلين في النصف الداخلي (خارجي) وذلك بنسبة 70.0%، في حين نجد أن باقي أفراد العينة هم مسجلون في النصف الداخلي بنسبة 30.0% .

الشكل رقم (06) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب الصفة بالمؤسسة

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص 10

ثانيا : بيانات متعلقة بالفرضية التي تنص على هل تساهم الألعاب الإلكترونية الحديثة في ظهورالعنف اللفظي والجسدي في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية .

الجدول رقم (07) يوضح العلاقة بين متغير ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تلعبها ومتغير الجنس

ما أنواع الألعاب الإلكترونية الحديثة التي تلعبها وتفضل ممارستها؟	الجنس		المجموع
	ذكر	أنثى	
لعبة فري فاير (Free Fier)	24	20	44
	6 ،%27	6 ،%60	7 ،%36
لوردس موبيل (Lords Mobil)	14	2	16
	1 ،%16	1 ،%6	3 ،%13
بوب جي (PUBG)	16	0	16
	4 ،%18	0 ،%0	3 ،%13
فورت نايت (Fortuite)	6	6	12
	9 ،%6	2 ،%18	0 ،%10
كول اوف ديو تي (Kall of Duty)	15	3	18
	2 ،%17	1 ،%9	0 ،%15
لعبة بيس وفيفا (PES and FIFA)	12	2	14
	8 ،%13	1 ،%6	7 ،%11
المجموع	87	33	120
	0 ،%100	0 ،%100	0 ،%100

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص 11

من خلال الجدول الإحصائي رقم(07) الذي يربط ما بين متغير أنواع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها المبحوثين ومتغير الجنس نجد أن الاتجاه العام يمثل أفراد العينة الذين أكدوا أن أنواع الألعاب الإلكترونية التي يفضلون ممارستها هي لعبة فري فاير (Free Fier) بنسبة 36.7 % وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين من جنس الإناث وذلك بنسبة 60.6%

بينما الاتجاه الثاني يمثل أفراد العينة الذين أكدوا أن أنواع الألعاب الإلكترونية التي يفضلون ممارستها هي لعبة كول اوف ديو تي (Kall of Duty) بنسبة 15.0% وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين من جنس الذكور وذلك بنسبة 17.2%

بينما نجد نسبة 13.3% من فئة المبحوثين الذين أكدوا أن أنواع الألعاب الإلكترونية التي يفضلون ممارستها هي لعبة بوب جي (PUBG)، ولعبة لوردس موبيل(Lords Mobil) وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين من جنس الذكور بنسبة 18.4% و16.1%

بينما نجد أقل نسبة 11.7% و10.0 % من فئة المبحوثين الذين أكدوا أن أنواع الألعاب الإلكترونية التي يفضلون ممارستها هي لعبة بيس وفيفا (PES and FIFA)، ولعبة فورت نايت (Fortnite) وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين من جنس الذكور والإناث بنسبة 13.8% و18.2%

- من خلال النتائج الإحصائية المحصل عليها في الجدول رقم (07) يوضح أن قيمة معامل الارتباط بيرسون كاي تربيع (كا2) المقدرة ب : 20.322عند مستوى دلالة 0.001، وهذا ما يؤكد ويدل على وجود علاقة ارتباطية موجبة وقوية ذات دلالة إحصائية بين متغير أنواع الألعاب الإلكترونية التي يفضلون ممارستها ومتغير الجنس .

- من خلال إجابات المبحوثين نلاحظ أن أغلبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية الحديثة ويحاولون تحميل كل ما هو جديد من الألعاب الإلكترونية وهذا راجع كونها أكثر شهرة ولأنها أيضا ثلاثية الأبعاد وبتقنية HD، بالإضافة إلى انها تمنح لممارسيها نقاط يمكن تبادلها مع زملائهم الآخرين، وهذا ما يجعلها أكثر متعبة ومستهدفة ومرغوبة من طرف التلاميذ المراهقين .

الجدول رقم (08) يوضح العلاقة بين متغير كم تمضي من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية ومتغير السن

كم تمضي من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية ؟	السن					المجموع
	15 سنة	16 سنة	17 سنة	18 سنة	19 سنة	
أقل من ساعة	6	8	12	7	1	34
	23%، 1	47%، 1	33%، 3	33%، 3	5%، 0	28%، 3%
ساعة – ساعتين	1	6	8	5	7	27
	3%، 8	35%، 3	22%، 2	23%، 8	35%، 0	22%، 5
ساعتين - ثلاث ساعات	13	2	11	6	10	42
	50%، 0	11%، 8	30%، 6	28%، 6	50%، 0	35%، 0
أكثر من ثلاث ساعات	6	1	5	3	2	17
	23%، 1	5%، 9	13%، 9	14%، 3	10%، 0	14%، 2
المجموع	26	17	36	21	20	120
	%100	%100	%100	%100	%100	%100

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص 13

من خلال الجدول الإحصائي رقم (08) الذي يربط ما بين متغير كم يقضي المبحوثين من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية ومتغير السن، نجد أن الاتجاه العام يمثل فئة المبحوثين الذين يؤكدون أنهم يقضون من الوقت من ساعتين إلى ثلاث ساعات في ممارسة الألعاب

الإلكترونية بنسبة 35.0% وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 15سنة و19 سنة وذلك بنسبة 50.0% .

- أما الاتجاه الثاني يمثل فئة المبحوثين الذين يؤكدون أنهم أنهم يقضون من الوقت أقل من ساعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 28.3% وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 17 سنة و18 سنة وذلك بنسبة 33.3% .

بينما نجد نسبة 22.5% والتي تمثل فئة المبحوثين الذين يصرحون أنهم أنهم يقضون من الوقت من ساعة إلى ساعتين في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتتأكد وتدعمها لدى فئة المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 16سنة وذلك بنسبة 35.3%

بينما نجد أن أقل نسبة 14.2% والتي تمثل فئة المبحوثين الذين يصرحون أنهم أنهم يقضون من الوقت أكثر من ثلاث ساعات في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتتأكد وتدعمها لدى فئة المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 18سنة وذلك بنسبة 14.3%

- فمن خلال النتائج الإحصائية المحصل عليها في الجدول رقم (08) يوضح أن قيمة معامل الارتباط بيرسون كاي تربيع (كا^2) المقدرة ب: **21.926**عند مستوى دلالة **0.038** وهذا ما يؤكد ويدل على وجود علاقة ارتباطية موجبة وقوية ذات دلالة إحصائية بين متغير كم يقضي المبحوثين من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية ومتغير السن .

- من خلال إجابات المبحوثين نلاحظ أن أكبر مدة يقضيها التلميذ في ممارسة الألعاب الإلكترونية من ساعتين إلى ثلاث ساعات كاملة وهذا يدل على أن التلميذ لديه ميول واهتمام كبيرين بممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أن التلاميذ يستغرقون مدة طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لما لها من خصائص تشدهم وتبهرهم فيجدون أنفسهم ينتقلون من مرحلة إلى مرحلة أخرى في اللعبة .

الجدول رقم (09) يوضح العلاقة بين متغير ما هو شعورك عندما تتفاعل مع الألعاب الإلكترونية وإنهاء اللعبة ومتغير الشعبة الدراسية

ما شعورك عندما تتفاعل مع الألعاب الإلكترونية وإنهاء اللعبة؟	الشعبة الدراسية (التخصص المدروس)						المجموع
	ج. مشترك آداب	ج. م. ع وتك	آداب وفلسفة	علوم تجريبية	تسيير واقتصاد	ت . ر .هد كهربائية	
الانسحاب من اللعبة	1	1	2	3	1	0	8
	7 ،1%	7 ،16%	4 ،25%	7 ،16%	5 ،4%	0 ،0%	67 ،6%
القلق والتوتر	28	2	1	1	10	4	46
	3 ،48%	3 ،33%	5 ،12%	6 ،5%	55 ،45%	0 ،50%	383 ،38%

الغضب الشديد، عدم الشعور بالزمان والمكان	23	1	3	9	8	0	44
	7 ،%39	7 ،%16	5 ،%37	0 ،%50	4 ،%36	0 ،%0	7 ،%36
ممارسة سلوكيات عدوانية	6	2	2	5	3	4	22
	3 ،%10	3 ،%33	0 ،%25	8 ،%27	6 ،%13	0 ،%50	3 ،%18
المجموع	58	6	8	18	22	8	120
	0 ،%100	0 ،0%	0 ،0%	0 ،%100	0 ،%	0 ،%100	0 ،0%

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص 14

من الجدول الإحصائي رقم (09) الذي يربط ما بين متغير ما هو شعورك عندما تتفاعل مع الألعاب الإلكترونية وإنهاء اللعبة ومتغير الشعبة الدراسية، نجد أن الاتجاه العام يمثل فئة المبحوثين الذين يؤكدون أنهم عندما يتفاعلون مع الألعاب الإلكترونية وإنهاء اللعبة يشعرون بنوع من القلق والتوتر بنسبة 38.3% وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين الذين يدرسون تخصص تقني رياضي هندسة كهربائية وذلك بنسبة 50.0% .

- أما الاتجاه الثاني يمثل فئة المبحوثين الذين يؤكدون أنهم عندما يتفاعلون مع الألعاب الإلكترونية وإنهاء اللعبة يشعرون بنوع من الغضب الشديد، عدم الشعور بالزمان والمكان بنسبة 36.7% وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين الذين يدرسون تخصص علوم تجريبية وذلك بنسبة 50.0% .

بينما نجد نسبة 18.3% والتي تمثل فئة المبحوثين الذين يصرحون أنهم عندما يتفاعلون مع الألعاب الإلكترونية وإنهاء اللعبة يقدمون على ممارسة سلوكيات عدوانية وتتأكد وتدعمها لدى فئة المبحوثين الذين يدرسون تخصص تقني رياضي هندسة كهربائية وذلك بنسبة 45.0%

بينما نجد أن أقل نسبة 06.7% والتي تمثل فئة المبحوثين الذين يصرحون أنهم عندما لا يستطيعون الفوز أو إكمال اللعبة يقررون الانسحاب من اللعبة وتتأكد وتدعمها لدى فئة المبحوثين الذين يدرسون تخصص آداب وفلسفة وذلك بنسبة 25.0%

- فمن خلال النتائج الإحصائية المحصل عليها في الجدول رقم (09) يوضح أن قيمة معامل الارتباط بيرسون كاي تربيع (كا2) المقدرة ب: 32.057عند مستوى دلالة 0.006 وهذا ما يؤكد ويدل على وجود علاقة ارتباطية موجبة وقوية ذات دلالة إحصائية بين متغير بماذا تشعر عندما تتفاعل مع الألعاب الإلكترونية وإنهاء اللعبة ومتغير الشعبة الدراسية

- من خلال إجابات المبحوثين نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة يشعرون بنوع من الإحباط والقلق والتوتر والغضب الشديد عندما يتفاعلون مع الألعاب الإلكترونية وإنهاء اللعبة يدفعهم ذلك إلى ممارسة سلوكيات عدوانية، حيث أنه ومع انتشار الألعاب الإلكترونية بين المراهقين علما أن هذه الألعاب غريبة عن المجتمع الجزائري تحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف عن المجتمع الجزائري إلا أنها أصبحت الوسيلة المفضلة لدى التلميذ لملىء أوقات فراغه، لكن الاستخدام المفرط لها والإدمان عليها

يؤدي إلى آثار سلبية مثل السلوكيات العدوانية خاصة في ظل غياب الرقابة الوالدية وانعدام الوعي بالأضرار الناجمة عنها .

الجدول رقم (10) : يوضح العلاقة بين متغير هل تعيد تمثيل أحداث ووقائع هذه الألعاب عند ذهابك للثانوية ومتغير الصفة بالمؤسسة

هل تعيد تمثيل أحداث ووقائع هذه الألعاب عند ذهابك للثانوية مما يدفعك لارتكاب سلوكيات عدوانية ضد زملائك داخل الوسط المدرسي ؟	الصفة بالمؤسسة		المجموع
	نصف داخلي	خارجي	
نعم	24	35	59
	66.7%	41.7%	49.2%
لا	2	12	14
	5.6%	14.3%	11.7%
أحيانا	10	37	47
	27.8%	44.0%	39.2%
المجموع	36	84	120
	100.0%	100.0%	100.0%

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص 15

من خلال الجدول الإحصائي رقم(10) الذي يربط ما بين متغير هل تعيد تمثيل أحداث ووقائع هذه الألعاب عند ذهابك للثانوية مما يدفعك لارتكاب سلوكيات عدوانية ضد زملائك داخل الوسط المدرسي ومتغير الصفة بالمؤسسة نجد أن الاتجاه العام يمثل أفراد العينة الذين أكدوا أنهم يعيدون تمثيل أحداث ووقائع الألعاب الإلكترونية عند ذهابهم للثانوية بنسبة 49.2% وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين الذين هم مسجلون نصف داخلي وذلك بنسبة 66.7%

بينما الاتجاه الثاني يمثل أفراد العينة الذين أكدوا أنهم يعيدون تمثيل أحداث ووقائع الألعاب الإلكترونية عند ذهابهم للثانوية مما يدفعهم لارتكاب سلوكيات عدوانية ضد زملائهم داخل الوسط المدرسي وأجابوا بعبارة أحيانا بنسبة 39.2% وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين غير المسجلين نصف داخلي (خارجي) وذلك بنسبة 44.0%

بينما نجد نسبة 11.7% من فئة المبحوثين الذين أكدوا أنهم لا يعيدون تمثيل أحداث ووقائع الألعاب الإلكترونية عند ذهابهم للثانوية مما يدفعهم لارتكاب سلوكيات عدوانية ضد زملائهم داخل الوسط المدرسي وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين غير المسجلين نصف داخلي (خارجي) بنسبة 14.3%

- من خلال النتائج الإحصائية المحصل عليها في الجدول رقم (10) يوضح أن قيمة معامل الارتباط بيرسون كاي تربيع (كا2) المقدرة ب : 06.553عند مستوى دلالة 0.038، وهذا ما يؤكد ويدل على وجود علاقة ارتباطية موجبة وقوية ذات دلالة إحصائية بين متغير هل تعيد تمثيل أحداث ووقائع هذه الألعاب

عند ذهابك للثانوية مما يدفعك لارتكاب سلوكيات عدوانية ضد زملائك داخل الوسط المدرسي ومتغير الصفة بالمؤسسة.

الجدول رقم (11) يوضح العلاقة بين متغير هل استخدامك للألعاب الإلكترونية تدفعك إلى سب وشتم زملائك والأساتذة داخل الثانوية ومتغير المستوى التعليمي

هل استخدامك للألعاب الإلكترونية تدفعك إلى سب وشتم زملائك والأساتذة داخل الثانوية؟	المستوى التعليمي			المجموع
	سنة 1 ثانوي	سنة 2 ثانوي	سنة 3 ثانوي	
نعم	43	28	12	83
	75%، 4	75%، 7	46%، 2	69%، 2
لا	7	4	9	20
	12%، 3	10%، 8	34%، 6	16%، 7
أحيانا	7	5	5	17
	12%، 3	13%، 5	19%، 2	14%، 2
المجموع	57	37	26	120
	100%، 0	100%، 0	100%، 0	100%، 0

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص 16

من خلال الجدول الإحصائي رقم (11) الذي يربط ما بين متغير هل استخدامك للألعاب الإلكترونية تدفعك إلى سب وشتم زملائك والأساتذة داخل الثانوية ومتغير المستوى التعليمي، نجد أن الاتجاه العام يمثل فئة المبحوثين الذين يؤكدون أنهم عندما يستخدمون الألعاب الإلكترونية يدفعهم ذلك إلى سب زملائهم والأساتذة داخل الثانوية وأجابوا بعبارة نعم بنسبة 69.2% وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الثانية ثانوي بنسبة 75.7%

أما الاتجاه الثاني يمثل فئة المبحوثين الذين أنهم عندما يستخدمون الألعاب الإلكترونية لا يدفعهم ذلك إلى سب زملائهم والأساتذة داخل الثانوية وذلك بنسبة 16.7% وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الثالثة ثانوي بنسبة 34.6%

بينما نجد أقل نسبة 14.2% والتي تمثل فئة المبحوثين الذين أنهم عندما يستخدمون الألعاب الإلكترونية يدفعهم ذلك إلى سب زملائهم والأساتذة داخل الثانوية وأجابوا بعبارة أحيانا وتتأكد وتدعمها لدى فئة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الثالثة ثانوي بنسبة 19.2%

فمن خلال النتائج الإحصائية المحصل عليها في الجدول رقم (11) يوضح أن قيمة معامل الارتباط بيرسون كاي تربيع (كا2) المقدرة ب: 09.611 عند مستوى دلالة 0.048 وهذا ما يؤكد ويدل على وجود علاقة ارتباطية موجبة وقوية ذات دلالة إحصائية بين متغير هل استخدامك للألعاب الإلكترونية تدفعك إلى سب وشتم زملائك والأساتذة داخل الثانوية وبين متغير المستوى التعليمي.

- فمن خلال تحليل إجابات بالمبحوثين نجد أن أغلبية أفراد العينة عندما يستخدمون الألعاب الإلكترونية يمارسون سلوكيات عدوانية تتمثل في سب وشتم زملائهم، حيث أن الألعاب الالكترونية تعد سبب من أسباب العنف داخل الثانوية حيث إن الطفل يدمن على هذا النوع من الألعاب لأنها تؤثر

وتسيطر عليه مما يستجيب لها ويتفاعل معها من خلال تقليد ومحاكاة تلك السلوكيات العدوانية من خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات ومبادئ وأفكار عدوانية والتي يمتلكها الطفل على شكل أحداث حسية يجسدها على ارض الواقع حيث يجد الطفل الوسط المناسب لترجمة العنف مع أقرانه داخل الثانوية

الجدول رقم (12) : يوضح العلاقة بين متغير حسب رأيك هل للألعاب الإلكترونية علاقة بظاهرة العنف داخل الثانوية ومتغير الجنس

حسب رأيك هل للألعاب الإلكترونية الحديثة علاقة بظاهرة العنف اللفظي والجسدي في الوسط المدرسي؟	الجنس		المجموع
	ذكر	أنثى	
من خلال استخدام أسلوب السخرية من الزملاء والقيام بإيماءات عنيفة ضد الزملاء – رسومات عدائية ورموز وإشارات على جدران الثانوية)	24	15	39
	27%، 6%	45، 5%	32، 5%
من خلال التنمر على الزملاء والأساتذة والتهديد بالسلاح الأبيض – أيضا العنف اللفظي (عبارات السب والشتم)	14	7	21
	16%، 1	21%، 2	17%، 5
من خلال الشعور بالخوف والفوبيا الاجتماعية، الوسواس، النوم المضطرب، ضعف الثقة بالنفس، السلوك العدواني، كراهية الآخرين، الخلط بين الواقع والخيال	16	0	16
	18%، 4	0%، 0	13%، 3
من خلال تجسيد حركات أبطال الألعاب الإلكترونية مع الزملاء داخل الثانوية (جرح أجزاء من الجسم – الاعتداء الجسدي على الزملاء	6	6	12
	6%، 9	18%، 2	10%، 0
من خلال الشعور بالقلق والتوتر والشعور بنوع من العزلة والانطواء	15	3	18
	17%، 2	9%، 1	15%، 0
من خلال الغضب الشديد أثناء التفاعل مع اللعبة والخسارة والانسحاب من اللعبة مما يجعلني أنفعل	12	2	14
	13%، 8	6%، 1	11%، 7
المجموع	87	33	120
	100%، 0	100%، 0	100%، 0

المصدر: إعداد الباحث، 2024، ص 18

من خلال الجدول الإحصائي رقم(12) الذي يربط ما بين متغير حسب رأيك هل للألعاب الإلكترونية علاقة بظاهرة العنف اللفظي والجسدي داخل الثانوية ومتغير الجنس نجد أن الاتجاه العام يمثل أفراد العينة الذين أكدوا ان ممارسة الألعاب الإلكترونية لها علاقة بظاهرة العنف داخل الثانوية من خلال استخدام أسلوب السخرية من الزملاء والقيام بإيماءات عنيفة ضد الزملاء (رسومات وكتابة عبارات قبيحة على الطاولات – الانخراط في مجموعات مشاغبة داخل الثانوية (جماعة الرفاق) – رسومات عدائية ورموز وإشارات على جدران الثانوية) بنسبة 32.5 % وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين من جنس الإناث وذلك بنسبة 45.5%

بينما الاتجاه الثاني يمثل أفراد العينة الذين أكدوا ممارسة الألعاب الإلكترونية لها علاقة بظاهرة العنف اللفظي والجسدي داخل الثانوية وذلك من خلال التنمر على الزملاء والأساتذة والتهديد بالسلاح

الأبيض – أيضا العنف اللفظي (عبارات السب والشتم) بنسبة 17.5% وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين من جنس الإناث وذلك بنسبة 21.2%

بينما نجد نسبة 15.0% من فئة المبحوثين الذين أكدوا ممارسة الألعاب الإلكترونية لها علاقة بظاهرة العنف اللفظي والجسدي داخل الثانوية وذلك من خلال خلال الشعور بالقلق والتوتر والشعور بنوع من العزلة وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين من جنس الذكور بنسبة 17.2%

بينما نجد نسبة 13.3% من فئة المبحوثين الذين أكدوا ممارسة الألعاب الإلكترونية لها علاقة بظاهرة العنف اللفظي والجسدي داخل الثانوية وذلك من خلال الشعور بالخوف والفوبيا الاجتماعية، الوسواس، النوم المضطرب، ضعف الثقة بالنفس، السلوك العدواني، كراهية الآخرين، الخلط بين الواقع والخيال وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين من جنس الذكور بنسبة 18.4%

بينما نجد نسبة 11.7% و10.0% من فئة المبحوثين الذين أكدوا ممارسة الألعاب الإلكترونية لها علاقة بظاهرة العنف اللفظي والجسدي داخل الثانوية وذلك من خلال الغضب الشديد أثناء تفاعلهم مع اللعبة والخسارة والانسحاب من اللعبة مما يجعلهم ينفعلون، وكذلك من خلال تجسيد حركات أبطال الألعاب الإلكترونية مع الزملاء داخل الثانوية (جرح أجزاء من الجسم بالنار – الاعتداء الجسدي على الزملاء) وتتأكد وتدعمها فئة المبحوثين من جنس الذكور بنسبة 13.8% والإناث بنسبة 18.2%

- من خلال النتائج الإحصائية المحصل عليها في الجدول رقم (12) يوضح أن قيمة معامل الارتباط بيرسون كاي تربيع (كا2) المقدرة ب : 14.110عند مستوى دلالة 0.015، وهذا ما يؤكد ويدل على وجود علاقة ارتباطية موجبة وقوية ذات دلالة إحصائية بين متغير حسب رأيك هل للألعاب الإلكترونية علاقة بظاهرة العنف داخل الثانوية ومتغير الجنس

- فمن خلال تحليل إجابات المبحوثين نجد أن أغلبية التلاميذ يؤكدون أن الألعاب الإلكترونية لها علاقة بظاهرة العنف اللفظي والجسدي داخل الوسط المدرسي، وكل هذا بفعل الخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية مما يجعلهم يقبلون عليها بصفة كبيرة، لذلك تؤثر هذه الألعاب في ظهور سلوكيات عدوانية لدى التلميذ المراهق في المرحلة الثانوية نتيجة التقليد، كما أن أشكال العنف لدى التلاميذ متعددة نتيجة الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية الحديثة، بحيث يصاب التلميذ بالعزلة وعدم الخروج ويصبح أقل تفاعلا ونشاطا مع المجتمع وأفراد الأسرة، ويؤثر هذا أيضا على سلوك التلميذ المراهق حيث يصبح سلوكه عدواني وتطرأ عليه بعض السلوكيات مثل الصراخ والبكاء وتكسير وتخريب ممتلكات الدولة ويصل بهم الأمر إلى التهديد باستخدام السلاح الأبيض من خلال تأثره بالألعاب الإلكترونية على اختلاف أعمارهم، حيث نجد كل أنواع العنف (**العنف الرمزي والعنف اللفظي والعنف الجسدي)** داخل الثانوية .

عرض وتحليل نتائج الدراسة :

- مناقشة وتفسير بيانات الفرضية والتي تنص على توجد علاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة ظهور العنف اللفظي والجسدي في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية :

من خلال النتائج المتحصل عليها في الجداول المركبة أعلاه والتي تبين العلاقة بين ابعاد وبنود الفرضية الأولى، حيث يتضح من خلال حساب معامل الارتباط بيرسون كاي تربيع (كا^2) أن جميع متغيرات الفرضية ذات دلالة إحصائية وهي قيم اصغر من قيمة **0.05**لمستوى الدلالة، فمن خلال عرض وتحليل وتفسير ومناقشة محاور الفرضية الأولى وأبعادها واستنادا إلى أجوبة أفراد العينة والمتمثلة في التلاميذ لكل بعد من ابعاد الاستمارة، حيث دلت النتائج على أن جل المبحوثين أكدوا على أن للألعاب الإلكترونية الحديثة لها علاقة بظهور العنف اللفظي داخل الوسط المدرسي، إذ تعتبر الألعاب الإلكترونية تحتل المرتبة الأولى بالنسبة لملىء فراغ التلاميذ المراهقين، حيث أصبح لها دور هام في حياة وسلوك المراهق **(عامل الجذب)**، حيث أصبحت هذه الألعاب تجذب المراهق لما يخيل له من معارك حقيقية في الأدغال وتوهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة، عامل جذب رئيسي للأطفال، حيث أن هذه الفرضية جاءت للبحث في علاقة الألعاب الإلكترونية الحديثة وعلاقتها في ظهور العنف اللفظي في الوسط المدرسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، والتي تتجلى في عمليات السب والشتم والتنمر على الزملاء، ومن هنا يتبين أن ظاهرة العنف ظاهرة سلبية تعاني منها المؤسسات الجزائرية بصفة خاصة بمختلف أطوارها وخاصة المرحلة الثانوية المحددة لمصير ومشروع التلميذ الشخصي والتي من خلالها يتطور التلميذ نفسيا وتربويا، ومع انتشار الألعاب الإلكترونية بين المراهقين علما أن هذه الألعاب تعد غريبة عن المجتمع الجزائري إلا أنها تعد الوسيلة المفضلة لدى التلاميذ لكن الاستخدام المفرط لمثل هذه الألعاب يؤدي إلى آثار سلبية على التلاميذ نظرا لغياب التوعية بمخاطر هذه الألعاب، لذلك وجب تفعيل ديناميكية العلاقة القائمة بين (الأولياء – الأساتذة –تلاميذ)، أيضا أصبحت هذه الألعاب الإلكترونية تشكل فرصة افتراضية تتاح أمام المراهق للتعويض عن صعوبات الواقع الحقيقي وإخفاقاته، سواء من حيث كسب الثروات الافتراضية بالنسبة للمحرومين في الواقع المعيشي، أيضا أصبحت هذه الألعاب تمثل جرعة دواء بالنسبة للتلاميذ المراهقين، حيث يلجأ إليها هؤلاء المراهقين كمسكن لإزالة القلق والاكتئاب بالنسبة لهم وذلك للتعايش مع عالم افتراضي وذلك للهرب من الواقع المعاش، حتى أنهم أصبحوا في ساعات الفراغ يمارسون هذه الألعاب الإلكترونية التي تحمل في طياتها بما يعرف في علم الاجتماع **بالفردانية**، أو **الاستقلالية الاجتماعية** حيث أصبح التلميذ لا يمارس عملية تكوين علاقات والتفاعل مع الأفراد (عضوا في الجماعة)، بل عكس ذلك أصبح التلميذ عندما يمارس هذه الألعاب يعيش نوعا من العزلة عن أصدقائه وأسرته وأصبح يفكر إلا في إيجاد الفراغ أو العودة إلى المنزل أو الجلوس في المقاهي من أجل اللعب والعيش في عالم افتراضي، أيضا أصبح محتوى هذه الألعاب الإلكترونية يتضمن محتوي عنيفا ويتم خصيصا تصميمها لجذب انتباه فئة المراهقين حتى يصلون لدرجة الاندماج وسط هذه الألعاب حتى يصبح بالكاد جزء ا منها مما يجعله يشعر بحركة مفرطة والشعور بالإثارة والتوتر كلما أدمن عليها وتفاعل معها مما يتسبب لهم في جرعة من العنف في داخلة ويتم بذلك ترجمته داخل الوسط المدرسي .

- خاتمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الأفراد وبخاصة فئة المراهقين وسلوكياتهم، وإن الإقبال الكبير الذي تشهده هذه الفئة من المراهقين المتمدرسين على هذا النوع من الألعاب أخذ حيزا كبيرا من اهتمامهم وسهولة استهلاكها وذلك نظرا لما تتميز به من خصائص وتقنيات حديثة وسهولة انعكس سلبا على حياتهم الاجتماعية وعلاقاتهم مع الآخرين، فقد فرضت نفسها على هذه الفئة بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن الشباب بل تعدى إلى الأطفال والمراهقين، بحكم أن هذه الألعاب الإلكترونية في منتوجات غربية عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف كثيرا عن المجتمع الجزائري.

وفي دراستنا هذه ندعو كافة المعنيين بالأمر إلى تكثيف الجهود من اجل إيجاد حلول والحد من خطر هذه الألعاب على حياة أبنائنا وحمايتهم من تأثيراتها السلبية، أيضا يقترح تفعيل خلايا الإصغاء والمتابعة النفسية والتربوية وإعداد الحصص الإعلامية من أجل التوعية بمخاطر هذه الظاهرة والتي جعلت التلاميذ يعيشون في الانطواء والعزلة والخيال الافتراضي، إضافة إلى ذلك يجب تفعيل العلاقة القائمة بين الأولياء والأساتذة (الأسرة – المدرسة)، كذلك إعداد الحصص الإعلامية من أجل التوعية بخطورة الألعاب الإلكترونية الحديثة وتأثيرها على فئة التلاميذ المراهقين في المرحلة الثانوية .

**

المراجع :

- لبصير فطيمة .(2008). *واقع العلاقات العامة في البرلمان الجزائري مجلس الأمة أنموذج*، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في الاتصال والعلاقات العامة، كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة.

- بوخناف، هشام .(2010-2011) . *وظيفة العلاقات العامة وانعكاساتها على أداء المؤسسة العمومية الجزائرية*، مذكرة ماجستير في علم الاجتماع علاقات عامة، جامعة باجي مختار، عنابة .

- جابر، أمل وسيد، عوض . تأثير الألعاب الالكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية. *مجلة كلية الخدمة الاجتماعية والبحوث الاجتماعية جامعة القيوم*، (31)، 257-294 .

- خليفي، محمد ومزيان، محمد . (نوفمبر 2018). الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية. دراسة اكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق روزن فانغ . *مجلة التنمية البشرية*، (11)، 18-27 .

- تنيو، فاطمة الزهراء وطاير، مفيدة .(جوان 2022) . الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين. *المجلة الجزائرية للعلوم الإنسانية والاجتماعية*، (01)، 27-44 .

- أولاد هدار، زينب وعاشور، إيمان .(ديسمبر 2023). تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق المتمدرس بمرحلة التعليم الثانوي، دراسة ميدانية بثانوية الفرسطائي ببلدية العطف ولاية غرداية . *مجلة الشامل للعلوم التربوية والاجتماعية*، (02)، 115-128 .

- منى نور صفاء واسعادي ربيحة.(2022/2021). *تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى المراهقين لعبة PUBG و FREE FIRE نموذجا. دراسة ميدانية بمتوسطة العربي سايح الاغواط*، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر أكاديمي في (علم النفس تخصص علم النفس العيادي)، اشراف مريجة عباس، جامعة ثليجي عمار، الاغواط.

- حلبي، على عبد الرزاق وآخرون.(2007). *مناهج البحث الاجتماعي*. دار المعرفة الجامعية .