

العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة

*The School violence violent and its relationship to electronic games addiction's*عقيلة عيسو^{1*}، إكرام بوشيربي²¹ جامعة البليدة 2 (الجزائر).² جامعة البليدة 2 (الجزائر).

تاريخ الاستلام : 27 ماي 2020 ؛ تاريخ المراجعة : 16 جوان 2020 ؛ تاريخ القبول : 10 جويلية 2020

ملخص:

هدفت الدراسة التعرف على العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، تم اختيار عينة قصدية قدرت بـ235 تلميذا وتلميذة يدرسون ببعض متوسطات ولاية البليدة، واستعمال المنهج الوصفي الارتباطي، والاعتماد على مقياسي سلوك العنف المدرسي لحليمة بوحلمة (2014) والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لنويشي فاطمة الزهراء (2014) بعد التحقق من صدقهما وثباتهما. كما تم حساب معامل الارتباط بيرسون والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وكذا قيمة (ت)، بالاستعانة بالبرمجة الإحصائية (SPSS) وجاءت النتائج كالتالي:

*توجد علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

*توجد فروق بين الجنسين في العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس .

*توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزى لمتغير الجنس.

الكلمات المفتاحية: عنف مدرسي؛ إدمان؛ إدمان على ألعاب إلكترونية.

Abstract:

The present study aimed at identify the relationship between school violence and violent electronic games addiction's among middle school students by the use of the correlative descriptive method and a sample selection's of 233 students following their studies in some of the Blida's middle school.

Applying the two scales: school violence behavior of the Halima bouhamla (2014), and violent electronic games addiction's of Nouichi F/Zohra (2014). The result was there is relation between school violence and violent electronic games addiction's among middle school students.

There are significant differences observed statistically in school violence related to the sex variable in favor of males.

There are significant differences violent electronic games addiction's related to the sex variable in favor of males.

Keywords: school violence; violent electronic games addiction's; adolescence.

* Corresponding author: e-mail: aissou.akila@gmail.com.

1- مقدمة

يعتبر العنف ظاهرة قديمة وجدت مع وجود البشر ومتجددة تحتاج إلى المزيد من البحث والتقصي، والملاحظ في الآونة الأخيرة انتشار هذه ظاهرة في مختلف المؤسسات وظهورها في الوسط المدرسي، حيث تعددت أشكالها بين التلاميذ في المدارس، كما مست كل الأعمار وجميع المستويات الدراسية والمراحل التعليمية بما فيها المرحلة المتوسطة والتي تشهد دخول الطفل لمرحلة المراهقة، وهي مرحلة تتميز بأزمات نفسية وتغيرات فيزيولوجية تدفع المراهق إلى سلوك العنف. فهو يقدم عليها كرد فعل لإثبات الذات أمام الآخر. إلا أن هذا السلوك قد يتحول من مجرد إثبات للذات إلى عنف مباشر يمارس على الغير أو اتجاه الذات، ويترتب عليه الكثير من الأضرار الجسمية والنفسية. كما يظهر بطرق متعددة مما يعيق المدرسة عن قيامها بالدور المتوقع منها، وهدر وقت التدريس.

إن انتشار العنف بين التلاميذ أدى إلى جعل البيئة المدرسية بيئة غير ملائمة لتحقيق الأهداف التربوية، وهذا الأمر الذي انعكس سلباً على مردودها العلمي والتربوي، وأثر على أداء الفاعلين فيها، مما لفت انتباه كافة المسؤولين لمعرفة العوامل الدافعة والمسببة له.

وعليه تحاول هذه الدراسة التطرق إلى سلوك العنف باعتباره مشكلة متعددة الأوجه، يساهم في حدوثها عدة عوامل تتعلق بالفرد والأسرة والمجتمع. كما أن النظام التربوي الذي تغطي عليه سيطرة العملية التعليمية على العملية التربوية، وإغفال الجوانب السلوكية الأخلاقية، يجعل المتعلم أسير هذه العملية وهو ما يشكل منبعا للتوتر الذي يخلق جواً من عدم الانضباط، إضافة إلى ما تعانيه أغلب المؤسسات من اكتظاظ الأقسام، وكذا نقص المرافق الضرورية والتي تسمح للمراهق بتصريف طاقته الزائدة. وهو ما يدفعه إلى البحث عن مصادر متاحة للترفيه يتمثل أغلبها في الألعاب الإلكترونية التي تمتاز بعناصر الجذب، وتقدم واقعا افتراضيا مشوقا يجذب الأطفال والمراهقين ويجعلهم يمارسونها لفترات طويلة لدرجة الإدمان عليها.

ولقد لقيت هذه الألعاب في السنوات الأخيرة رواجاً كبيراً بين الأطفال والمراهقين وحتى الراشدين ومن بينها الألعاب الإلكترونية العنيفة، والتي تتخذ من العنف موضوعاً لها من خلال تصويرها لمشاهد العنف من قتل وتخريب وما يمكن أن تثيره هذه المشاهد من انفعالات نفسية لدى المراهق، وتكون عاملاً مساهماً في تغذية سلوك العنف لدى التلاميذ، مما يدفعهم إلى إعادة إنتاجه داخل القسم.

1.1- الإشكالية

يعد اللعب ميلاً فطرياً ونشاطاً سلوكياً هاماً يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الفرد، فهو استعداد فطري وطبيعي، وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات حياته، فالطفل ليس بحاجة إلى تعلم اللعب ولكنه في حاجة إلى إرشاد وتنظيم (الختاتنة، 2013: 15). وباللعب يكتسب الطفل سلوكياته ويتبنى عملياته المعرفية، وهو الأمر الذي أكده الكثير من علماء النفس والتربية أمثال بياجيه (1896) وفروبل (1882) ومونتيسوري (1870).

فالطفل بالنسبة لبياجيه "يتعلم عندما يمارس الفعل ورد الفعل من بيئته الطبيعية والاجتماعية، فهو يؤكد على القيمة العلمية والسلوكية للعب لدى الأطفال والمراهقين. كما خطاب وحمزة (2008) أن اللعب "يؤدي وظيفة تنفيسية إذ يساهم في التخفيف من التوتر والانفعالات المكبوتة الناجمة عن العجز في تحقيق الرغبات على أرض الواقع،" عن

طريق التسلية والترويح عن النفس، بما يمنحه اللعب من راحة ولذة وسعادة". (حماد والشاعر، 2015) غير أن البعض منها ذو طابع سلبي يؤدي إلى نتيجة سلبية في أغلب نهاياته وهذا أخطر الأنواع، وأكثره موجه للأطفال والمراهقين. وتعتبر الألعاب الحديثة أو ما يعرف بالألعاب الإلكترونية أكثر جذبا لما تحمله من خصائص ومميزات تتمثل في الصراع والمنافسة والتحدي، وهي تستخدم عبر وسائط تكنولوجية حديثة وبتقنيات عالية الجودة، منها ما يمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية. وقد صنفت إلى ألعاب المتعة والإثارة وألعاب المنافسة والألغاز، وألعاب العنف، والتي تتجسد خاصة في ألعاب الحركة والمغامرات والأكشن والألعاب القتالية الإستراتيجية، فهي كلها ألعاب مميزة ومختلفة عن بعضها البعض من حيث التفاعلية ومستوى النشاط والتأثيرات الصوتية والمرئية، ووجود هدف للعبة وقوانين تحكمها وكذلك الواقعية، كل هذه العناصر تجعل منها أكثر إثارة ومتعة وإدمانا.

ولقد لاقت الألعاب الإلكترونية العنيفة رواجا كبيرا في أوساط المراهقين، مما يؤثر عليهم سلبا سواء من الناحية النفسية والاجتماعية وحتى البدنية. وهذا ما أكده كل من ليبر وجارتنر (1998) Gurtner & Lepper في دراستهما، حيث ذهبا إلى أن ألعاب الفيديو تؤثر بشكل كبير على الأطفال والمراهقين من الناحية البدنية والنفسية، وتتمثل هذه الآثار في ظهور السلوك الإدماني والسلوكيات الاستحواذية، والتجرد من الصفات والمشاعر الإنسانية وتغيرات في الشخصية، وحركة زائدة وصعوبات في التعلم، وتأخر في النضج واضطرابات نفسحركية، ومشكلات صحية، وقلة الألعاب الرياضية، كما أنهم يطورون سلوكيات لا اجتماعية، وفقدان حرية التفكير والإرادة. (حماد والشاعر، 2015)

بالإضافة إلى ذلك تعد قلة النوم من الآثار الجانبية لممارسة الألعاب الإلكترونية والتي تؤثر في التحصيل الدراسي وأداء الواجبات المدرسية، ويتبين ذلك من خلال نتائج دراسة الزيودي (2014) التي أظهرت أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب من بينها إدارة الوقت، وعلى نماء القدرات والمهارات العقلية والحركية. أما بالنسبة للأهل فهم يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأبناء طيلة الليل في ممارسة هذه الألعاب تجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وهو ما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية والتي بدورها تؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي، فضلا على استحواذ هذه الألعاب على الوقت وعقول الأطفال. (الزيودي، 2014: 15) وهو ما يؤدي بهم إلى الإدمان عليها.

والإدمان هو التعود على تعاطي مواد معينة أو القيام بنشاط معين لمدة طويلة، حيث يدخل المتعاطي في حالة من النشوة واستبعاد الحزن والاكتئاب، وهو أنواع، منه الإدمان على المخدرات والتبغ، والإدمان على الانترنت، ومنه الإدمان على الألعاب الإلكترونية. وعليه يمكن أن نقارن بين إدمان الألعاب الإلكترونية بإدمان المخدرات وألعاب القمار، وهذا بسبب الإثارة التي تقود إلى الفرض الذي يقول أن إدمان الألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون إدمان كيميائي مرتبط بالإثارة التي تسببها اللعبة.

والإدمان على الألعاب الإلكترونية يتسبب في عزلة الأبناء وانطوائهم، فتجعلهم يفتقرون إلى التواصل الاجتماعي، ويظهر ذلك في سلوكياتهم غير المقبولة. وهذا ما بينته نتائج دراسة مريم قويدر (2012) التي توصلت إلى أن كل الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، وأن أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في اللعبة. وفيما يخص نوع الألعاب الأكثر إقبالا من طرف الأطفال، فقد أكدت نفس الدراسة "أن أغلبتهم يفضلون الألعاب العنيفة وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية والعنيفة. (قويدر، 2012: 6-7)

ويعد السلوك العنيف شكل من أشكال السلوكيات غير السوية والجائحة، والتي تعمل على هدم البناء في تكوين الشخصية الإنسانية ونموها، فهو انفعال تثيره مواقف حياتية مختلفة تؤدي بالإنسان إلى ارتكاب أفعال مؤذية في حقه والآخرين. وعرفه حسين (2007) "بأنه كل فعل أو تهديد يتضمن استخدام القوة بهدف إلحاق الأذى والضرر بالنفس أو بالآخرين وبممتلكاتهم". (حسين، 2007: 338) وتتضح في مظاهر متعددة منها العنف اللفظي والجسدي والنفسي، ولديها مجالات متعددة منها العنف الشخصي والأسري والمؤسسي والاجتماعي والاقتصادي والعنف المدرسي.

ويعتبر هذا الأخير من المشكلات التربوية التي تصادف المدرسة الحديثة، حيث احتلت إشكالية العنف الممارس داخل المدرسة ومحيطها قطب الأهمية المركزية في مجال الحياة التربوية، وتطرح هذه المسألة نفسها بقوة في خضم المشكلات الاجتماعية التي تواجه المجتمع الجزائري على اختلاف أطوارها وبدرجات متفاوتة في أداء رسالتها وتحقيق أهدافها، إذ يستطع كل من ينتمي إلى الأسرة التعليمية أن يلمس وجود هذه المشكلة في كل قسم دراسي تقريبا وكل مرحلة تعليمية. والعنف عامة والعنف المدرسي بصفة خاصة، يعد من أكثر المشكلات المدرسية انتشارا والتي تعيق العمل التربوي والتعليمي، حيث باتت تشكل عبئا ثقيلا على كاهل العاملين بها لتعاملهم اليومي مع السلوكات، ويمكن النظر إلى العنف المدرسي بكونه إظهار العداوة والنية بالإيذاء داخل الوسط المدرسي أو الوسط المحيط بالمدرسة، وما يلي تلك العدوانية أو النية من سلوكيات تسبب الأذى المادي أو الجسدي أو النفسي بالأشخاص المعنفين، وقد ينشأ العنف المدرسي بأحد المحورين: عمودي يبدية المعلم نحو طلابه أو العكس، وأفقي ينشأ بين الطلاب أنفسهم ولهذا يتحتم على الباحثين دراسته من أجل تشخيصها ومعرفة الأسباب والدوافع الكامنة من ورائه. (عيسو وبوشيري، 2019: 92)

وهو يعد شكلا من أشكال العنف الأكثر شيوعا لما له من تأثير على النمو النفسي والتربوي للطفل في المتدريس، وهو ما أثار اهتمام الآباء وكل القائمين على العملية التعليمية والتربوية وعلماء النفس. والجدير بالذكر أن مشكلة العنف في المدارس أصبحت تشمل كل الأعمار وجميع المستويات الدراسية والمراحل التعليمية، ومرحلة المراهقة كونها تتميز بأزمات نفسية وتغيرات فيزيولوجية تدفع المراهق إلى العنف. ويذهب مرسى (2002) إلى اعتبارها سن الأزمات، وتشهد بدايات المشاغبة والجنوح وإدمان العقاقير وظهور السلوكيات العنيفة، وكثير من الاضطرابات النفسية والعقلية. (مرسى ومرسى، 2002: 13) حيث أكدت معظم البحوث والدراسات أن سلوك العنف شائع في مرحلة المراهقة، وخاصة لدى الذكور، ولكن سمات وخصائص الفرد تحدد إلى حد كبير سلوكيات العنف، وأن مرحلة المراهقة تتسم بالتمرد والثورة الانفعالية على الأسرة والمدرسة والسلطة عموماً". (زهران، 1972: 246)

وبالتالي فإن ما تعرفه المؤسسات التعليمية اليوم من مظاهر العنف والصراع بين المتعلمين فيما بينهم وبين المتعلمين والمعلمين له واقع حيث أصبحت فيه المدرسة مسرحا لكثير من أعمال الشغب والعنف. ونحن من خلال هذه الدراسة نسعى إلى معرفة العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، لما للموضوع من أهمية على الساحة التربوية ومنه جاءت التساؤلات كما يلي:

2.1-تساؤلات الدراسة

1.2.1- التساؤل الرئيسي

- هل توجد علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى عينة الدراسة؟

2.2.1- التساؤلات الجزئية

- هل توجد فروق دالة إحصائية في العنف المدرسي لدى عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس؟
- هل توجد فروق دالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة تعزى لمتغير الجنس؟

3.1- الفرضيات

1.3.1- الفرضية الرئيسية

- توجد علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى عينة الدراسة.

2.3.1- الفرضيات الجزئية

- توجد فروق دالة إحصائية في العنف المدرسي لدى العينة تعزى لمتغير الجنس.
- توجد فروق دالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى العينة تعزى لمتغير الجنس.

4-1- تحديد المفاهيم

- العنف المدرسي

هو كل سلوك يقوم به المتعلم من تهديد واستخدام القوة بهدف إحداث أضرار نفسية أو جسدية. ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها التلاميذ على مقياس العنف المدرسي لبوحلمة (2014).

- الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة

هو الاعتقاد على ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يتم عرضها على شاشات الحاسوب أو اللوحات الإلكترونية، أو من خلال الهواتف الذكية. أما من حيث المحتوى فتميز الألعاب التي تعتمد على مبدأ العنف والجريمة والدمار. ويقاس من خلال الدرجة التي يحصل عليها التلاميذ على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لنويشي فاطمة الزهراء (2014).

5-1- أهمية الدراسة

- التعرف على العوامل والأسباب المؤدية إلى العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.
- الكشف عن خطورة الألعاب الإلكترونية العنيفة على كافة جوانب شخصية الطفل والمراهق.
- الكشف عن مدى الإقبال على الألعاب الإلكترونية العنيفة وانتشارها بين المراهقين.
- الاهتمام بفئة المراهقين والتعرف على أهم الخصائص النفسية والاجتماعية التي تؤدي إلى اضطرابهم.
- وضع الرقابة على نوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها المراهق سواء من قبل الأولياء أو المدرسة أو المجتمع.
- إدماج الألعاب التعليمية الترفيهية في المنهج الدراسي لتفادي اللجوء إلى الألعاب العنيفة.
- إرشاد التلاميذ بخطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تتصف بالعنف والعدوانية وأن لها تأثير على شخصياتهم.

6-1- أهداف الدراسة

- الكشف عن العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على الفروق في العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية بين الجنسين.

- التعرف على مستوى العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى عينة الدراسة.

7-1- الدراسات السابقة

1-7-1- دراسات حول الألعاب الإلكترونية

- دراسة قويدر (2012): بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتدرسين في المرحلة الابتدائية. اختارت الباحثة 200 طفل تتراوح أعمارهم ما بين 07 و12 السنة، واستعملت المنهج الوصفي تحليلي واستخدمت أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة. وقد تم الوصول إلى: أن الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتنائها، وأن ممارستها غير مراقبة وهي على حساب الدراسة مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي، أما من ناحية نوعية الألعاب فإن أغلبية الأطفال يفضلون الألعاب العنيفة وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تنسب إلى المجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية، وأن كل الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، وأغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.

- دراسة أبووزنة (2011): بعنوان "علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان". قدرت العينة بـ(483) طالبا، وزعوا ما بين مدمنين وغير مدمنين، ثم قسموا إلى مستويات للإدمان: عالي- متوسط- منخفض لاكتشاف ما إذا كانت درجة التكيف الاجتماعي تتعلق بمدى إدمان الألعاب الإلكترونية. وأيضا ما إذا كانت درجة التكيف المدرسي للطلاب تتعلق بمدى إدمان الألعاب الإلكترونية. وباستخدام مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتكيف المدرسي والتكيف الاجتماعي تم التوصل إلى: وجود (39.8%) مدمن من بين أفراد العينة، ووجود علاقة بين التكيف الاجتماعي وإدمان الألعاب الإلكترونية في المستويين المنخفض والعالي للإدمان. وجود فروق بين مستويات الإدمان المختلفة للتكيف المدرسي. (نويشي، 2016: 14)

- دراسة حمصاني (2011): هدفت الدراسة التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني في ضوء متغيري تقدير الذات والتحصيل الدراسي لدى الطلاب، واعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي، على عينة بلغت (880) طالبا من طلاب الصف الثالث المتوسط من المدارس الحكومية النهارية. وخلصت الدراسة إلى:

- وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني.

- وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء تقدير الذات.

- وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء

التحصيل الدراسي.

- دراسة محمودي (2010): بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق المتدرس". استخدمت المنهج الوصفي التحليلي ومنهج تحليل المحتوى، واعتمدت عينة قصدية قدرت بـ150 تلميذ. وباستخدام أدوات جمع البيانات خلصت النتائج إلى: وجود فروق في استهلاك رموز العنف الافتراضي بين المراهقين الذكور والإناث؛

كلما زاد الحجم الزمني الذي يستغرقه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة زاد ميله للسلوك العدواني؛ يتغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة.

- دراسة حشاش (2009): بعنوان "أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت"، اعتمدت على عينة (بين 600 إلى 650) متمدرس، وزعت عليهم استمارات وتوصلت إلى نتائج تؤكد على ممارسة الطلبة للألعاب الالكترونية وعلاقتها بتدني تحصيلهم الدراسي والسلوك العنيف داخل المدارس. (حشاش، 2009: 11)

- دراسة نيكول وكيفر (2005): قام الباحثان بمراجعة الأدبيات حول الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني. وخرجا بنتيجة مفادها أن الممارسين الشباب لألعاب الفيديو العنيفة لفترة زمنية قصيرة أظهروا تناميا في السلوك العدواني. وأن الممارسين لها لفترة أقل من 10 دقائق صنفوا على أنهم ذووا سمات عدوانية بعد فترة قصيرة من اللعب. (نويشي، 2016: 15)

1-7-2- دراسات حول العنف المدرسي

- دراسة عيسو وبوشيربي (2019): هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين العنف المدرسي والأفكار اللاعقلانية لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي، واختيار عينة عشوائية قدرت بـ 102 تلميذا يدرسون بالسنة الثانية والثالثة في بعض متوسطات ولاية البليدة. وبتطبيق مقياسي سلوك العنف المدرسي لبوحملة (2014) والأفكار اللاعقلانية لحجازي (2003) بعد التحقق من صدقهما وثباتهما. وبحساب معامل الارتباط بيرسون تم التوصل إلى: عدم وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين العنف المدرسي والأفكار اللاعقلانية لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. عدم وجود فروق دالة إحصائية في الأفكار اللاعقلانية لدى التلاميذ تعزى لمتغير الجنس. بينما وجدت فروق دالة إحصائية في العنف المدرسي لدى التلاميذ تعزى لمتغير الجنس وهي لصالح الذكور. كذلك لم توجد فروق دالة إحصائية في الأفكار اللاعقلانية وفي العنف المدرسي لدى التلاميذ تعزى لمتغير المستوى الدراسي.

- دراسة تايبير وبولتون (2014) Tapper & Boulton: التي ربطت بين الجنس والعدوان غير المباشر والعدوان اللفظي والجسدي، تكونت عينتها من (70) تلميذا في المرحلة الابتدائية، متوسط أعمارهم (7-12) سنة من مدارس بريطانيا، استخدام الباحثان أسلوب الملاحظة ومقياس تقدير الذات، ومقياس تقدير الرفاق للسلوك العدواني، أشارت النتائج إلى أن الذكور أكثر لجوءا إلى العدوان الجسدي، ولم تظهر تفاعلات بين الجنس والعمر. (الشهري، 2009: 55)

- دراسة الغامدي (2009): هدفت إلى معرفة أنماط العنف الأسري والمدرسي السائدة والعوامل المؤدية إليها. وأشارت نتائج الدراسة إلى أن أنماط العنف المدرسي ظهرت بمستوى "منخفض إلى منخفض جدا. كما أن العنف اللفظي كان أكثر أنماط العنف المدرسي شيوعاً، يليه العنف النفسي، فيما كانت أقل أنماط العنف المدرسي شيوعاً العنف الجسدي. كما كشفت النتائج عن وجود فروق دالة إحصائية في ممارسة العنف المدرسي تبعاً للصف الدراسي لصالح الصف الثالث المتوسط. (الثل والحري، 2014: 54)

- دراسة حمدان (2008): هدفت إلى التعرف على "مظاهر العنف المدرسي لدى طلبة الصف العاشر في مدينة عمان"، والكشف عن الأسباب التي تؤدي إلى العنف المدرسي على عينة عشوائية تكونت من (304) طالباً من مدينة عمان. وأظهرت

النتائج أن العنف الموجه من الطالب نحو زملاء جاء في المرتبة الأولى، بعده العنف الموجه من المعلمين تجاه الطلبة، في حين جاء العنف الموجه من الطالب نحو المعلمين في المرتبة الأخيرة. وبينت النتائج أن الطلبة الذكور يمارسون العنف المدرسي أكثر من الإناث، كما تبين أن أسبابه ترجع إلى الاختلاط برفاق السوء والخلافات الأسرية المتكررة وضعف التوجيه والإرشاد الأسري. (مجدي، 1996: 60)

- دراسة أوينس وآخرون (Oweens, et al (2005): هدفت لمعرفة العلاقة بين العمر والجنس والعدوانية على عينة تكونت من (590) من الذكور والإناث، وكان متوسط عمر الطلبة (13-15) سنة في ثانوية استرالية. وأظهرت النتائج أن الذكور يمارسون درجة أعلى من العدوانية الجسدية واللفظية من الإناث، إلا أنهم أقل استخداماً للعدوانية غير المباشرة مقارنة بالإناث. (الشهري، 2009: 54)

- دراسة حسونة (2000): التي هدفت إلى الكشف عن الأسباب المختلفة لظاهرة العنف لدى طلاب المدارس الثانوية، توصل الباحث إلى نتائج أهمها: العوامل السيكولوجية وتضمنت (الإحباط والفضول والرغبة في تأكيد الذات والرغبة في السيطرة وجذب الانتباه والشعور بالملل والعناد والأنانية والتعصب والاضطرابات النفسية)، العوامل الاجتماعية فتمثلت في (غياب سلطة الوالدين والمشاكل الدائمة بينهما، غياب القدوة والتدليل الزائد) أما العوامل الاقتصادية فهي: (الفقر والبطالة وتباين المستويات الاقتصادية)، وبالنسبة للعوامل الثقافية فتمثلت في: (انتشار أفلام العنف وانتشار قصص العنف بين الشباب) وأخيراً العوامل المدرسية والتي تمثلت في (الفجوة بين المدرس والطالب وسيطرة الخوف على التفاعل فيما بينهما وضعف النظام المدرسي والاعتداء على الطلاب والتعرض للعنف داخل المدرسة). (سيد، 2005: 132-133)

التعليق على الدراسات السابقة

من خلال استعراض الدراسات السابقة العربية والأجنبية يمكن رصد الكثير من أوجه التشابه والاختلاف بينها وبين بعضها البعض، وكذلك بينها وبين هذه الدراسة، حيث إن هذه الدراسات كان لها دور هام في بناء الدراسة الحالية. تشابهت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة من حيث موضوع الدراسة وأهدافها، ومن حيث منهج الدراسة المستخدم، ولكن اختلفت من حيث المجتمع والعينة، ومن حيث اقتصاص الموضوع على العلاقة بين العنف المدرسي والألعاب الإلكترونية العنيفة، واختلفت أيضاً من حيث أدوات الدراسة المستخدمة.

2 - الطريقة والأدوات

1-2- منهج الدراسة

اعتمدنا على المنهج الوصفي الارتباطي لدراسة العلاقة بين متغيري الدراسة.

2-2- مجتمع الدراسة

تمثل في تلاميذ المرحلة المتوسطة للسنة الدراسية 2018/2019، والذي بلغ عددهم 1200 تلميذ وتلميذة.

3-2- عينة الدراسة

تم اختيار عينة عشوائية تتكون من 233 تلميذ وتلميذة، قدر عدد الذكور 114 وعدد الإناث 119.

4-2- مجال الدراسة

- المجال المكاني: طبقت الدراسة الميدانية بمتوسطتين متواجدين بحي دريوش بولاية البليدة، وهي متوسطة الإخوة مسعودي والتي يقدر عدد التلاميذ بها 450 تلميذ وتلميذة، ومتوسطة محمد العيد آل خليفة ويتراوح عدد تلاميذها 750 تلميذ وتلميذة.

- المجال الزمني: أجرينا الدراسة في الفترة الزمنية من شهر فيفري إلى مارس خلال سنة 2019.

5-2- أدوات الدراسة

1-5-2- مقياس العنف المدرسي: من تصميم حليلة بوحلمة (2015). اعتمدت في بنائه على مقياس بيار كوزلين (1997) ومقياس إيمان جمال الدين (2008)، وهو يتكون من 42 بند مقسم على ثلاثة أبعاد هي: (العنف اللفظي والعنف المادي والعنف الرمزي) ضم كل بعد مجموعة من البنود.

الخصائص السيكومترية

الصدق.

- صدق الاتساق الداخلي: قمنا بحساب معامل الارتباط حيث بلغ بين الدرجة الكلية للبعد الأول (العنف اللفظي) (0.82)، والبعد الثاني (العنف المادي) مع الدرجة الكلية ب (0.90). وبالنسبة للبعد الثالث (العنف الرمزي) مع الدرجة الكلية للمقياس فقد بلغت (0.89)، وهذا يدل على صدق المقياس. والنتائج موضحة في الجدول رقم (1)

جدول رقم (2.1). يوضح معامل ارتباط "بيرسون بين الدرجة الكلية لمقياس العنف والدرجة الكلية للأبعاد

الدرجة الكلية للمقياس	أبعاد المقياس	
0.828	معامل الارتباط	العنف اللفظي
0.01	مستوى الدلالة	
0.909	معامل الارتباط	العنف المادي
0.01	مستوى الدلالة	
0.899	معامل الارتباط	العنف الرمزي
0.01	مستوى الدلالة	

- صدق المقارنة الطرفية: من خلال حساب قيمة "ت" للفروق وهو ما يوضحه الجدول رقم (2) أدناه، حيث قدرت ب (0.85) وهي دالة إحصائية عند درجة حرية (18.95) ومستوى الدلالة 0.01 ومنه يمكننا القول أن المقياس صادق.

جدول رقم (2.2). يبين نتائج صدق المقارنة الطرفية للعنف المدرسي

مستوى الدلالة	T	درجة الحرية	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	N	الطرفين	
دال عند 0.01	9.856	18.958	9.46462	66.6316	19	الأعلى	العنف المدرسي
			1.54466	44.9474	19	الأدنى	

الثبات.

- التناسق الداخلي: تم حساب معامل الثبات ألفا كرونباخ وقد بلغ (0.89) وتؤكد هذه النتيجة ثبات المقياس. (انظر الجدول رقم (3)).

جدول رقم (2.3). يوضح ثبات مقياس العنف المدرسي بطريقة التناسق الداخلي

ألفا كرونباخ	عدد العبارات
0.899	42

2-5-2- مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة: صممه نويشي فاطمة الزهراء (2014)، يتكون من 30 بنداً مقسماً على ستة أبعاد: (الزمن المستغرق والتوتر- التفاعل الوجداني عند ممارسة اللعب- التبعية الاعتيادية- والانسحاب والإفراد- الانزعاج عند مقاطعة اللعب- الميلول نحو الألعاب الإلكترونية العنيفة)، واعتمدت في الإجابة على طريقة ليكرت. وقد اعتبر من تحصل على: (بين 30-60 إدمان خفيف)، (بين 60-90 إدمان متوسط)، (بين 90-120 إدمان قوي).

الخصائص السيكومترية للمقياس
الصدق.

- صدق الاتساق الداخلي: بلغ معامل الارتباط بين بعد (الزمن المستغرق والتوتر) والدرجة الكلية (0.61)، في بعد (التفاعل الوجداني عند ممارسة اللعب) (0.77)، بينما بعد (التبعية الاعتيادية) بـ(0.81) وبعد (الانسحاب والإفراد) (0.84) أما بعد (الانزعاج عند مقاطعة اللعب) قدر بـ(0.81)، في حين بلغ في البعد السادس (الميلول نحو الألعاب الإلكترونية العنيفة) بـ(0.79) يمكن القول أن المقياس صادق.

جدول (2.4). يبين نتائج الاتساق الداخلي لأبعاد مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة

مستوى الدلالة	معامل الارتباط	رقم البعد
0.01	0.61	الزمن المستغرق والتوتر
	0.77	التفاعل الوجداني عند ممارسة اللعب
	0.81	التبعية الاعتيادية
	0.84	الانسحاب والإفراد
	0.81	الانزعاج عند مقاطعة اللعب
	0.79	الميلول نحو الألعاب الإلكترونية العنيفة

الثبات.

- طريقة التجزئة النصفية: قدر معامل الارتباط المصحح بـ 0.93 وهو دال مما يثبت على ثبات الأداة.

جدول (2.5). يبين نتائج معامل الارتباط لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة

معامل الارتباط المصحح	معامل الارتباط	عدد الفقرات	الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة
0.93	0.86	30	

- طريقة ألفا كرونباخ: قدر معامل ألفا كرونباخ بـ 0.91، مما يعني أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات.

جدول (2.6). يوضح نتائج ألفا كرونباخ لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة

المقياس	عدد البنود	معامل ألفا كرونباخ للثبات
الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة	30	0.91

6-2- المعالجة الإحصائية

قمنا بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعامل الارتباط بيرسون واختبار "ت (Ttest) للفروق.

3- النتائج ومناقشتها:

1-3- عرض وتحليل نتائج الفرضية الرئيسية: نصت الفرضية الرئيسية على أنه: "توجد علاقة بين العنف المدرسي

والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة."

تم حساب معامل الارتباط بيرسون بين الدرجة الكلية لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة مع الدرجة

الكلية لمقياس العنف المدرسي، وكانت النتيجة كما يوضحها الجدول رقم (1)

جدول رقم (3.1). يبين نتائج معامل الارتباط بيرسون بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة

المتغيرين	معامل الارتباط بيرسون	مستوى الدلالة
العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة	0,33	0,01

حيث بينت نتائج معامل الارتباط بيرسون قدر بـ0.33 وهو دال إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01، ومنه نقبل الفرضية.

تحليل نتيجة الفرضية الرئيسية:

قدر معامل الارتباط بـ 0.33 وهو دال عند مستوى دلالة 0.01، مما يعني وجود علاقة موجبة بين المتغيرين، إلا أن العلاقة تبدو ضعيفة. وهذا يدل على أن اتجاه العينة نحو الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤدي إلى سلوك العنف. تتفق النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات مثل دراسة بن جبرس وآخرون (2009) والحمصاني (2011) ومحمودي (2010) ونيكول وكيفر (2005) التي توصلت إلى وجود علاقة بين العنف والألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المتدربين.

وعلى غرار ما جاء في النظريات المفسرة لسلوك العنف، ومن بينها نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا (1971) "أن المراهق يتعلم نماذج العنف الافتراضي من خلال تعرضه للعنف المتضمن في الألعاب الإلكترونية، وذلك راجع لعدة عوامل تتعلق أساساً بخصوصية فترة المراهقة التي يتميز فيها الفرد بحب الاستكشاف والتطلع لتعلم أشياء جديدة تزيد من رصيده التصوري للمحيط والمجتمع من جهة، وكذا محتوى تلك الألعاب التي يمارسها من جهة أخرى.

بينما يرى أنصار المدرسة السلوكية أن "العنف سلوك مكتسب والبيئة هي المحدد الرئيسي له، وأن شخصية الفرد تتشكل من خلال الخبرات التي يتعرض لها عبر عملية التنشئة الاجتماعية، وأن الظروف الاجتماعية داخل البيئة تؤثر في تحديد السلوك السوي وغير السوي." (شيخي، 2010: 93)

وفيما يخص ضعف النتيجة فقد تعود إلى تزامن إجراء الدراسة وفترة الامتحانات.

2-3- عرض وتحليل نتائج الفرضية الجزئية الأولى التي نصت على أنه: "توجد فروق دالة إحصائية في العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى إلى متغير الجنس." وللتحقق من صحتها قمنا بحساب اختبار "ت" للفروق وأظهرت وكانت النتيجة كما يوضحها الجدول رقم (3.2)

جدول رقم (3.2) يبين نتائج اختبار "ت" بين العنف المدرسي والجنس لدى أفراد العينة

المتغير	العينة	الجنس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	الاختبار "ت"	مستوى الدلالة
العنف المدرسي	114	ذكور	75.90	18.18	230	5.81	0.01
	119	إناث	62.26	17.63			

قدرت "ت" ب (5.81) وهو دال إحصائياً عند مستوى الدلالة 0.01، وهذا يدل على وجود فروق في درجات العنف المدرسي تبعاً لمتغير الجنس وهو لصالح الذكور حيث بلغ المتوسط الحسابي للذكور بالتقريب 76 مقابل 62 للإناث وانحراف المعياري 18.18 مقابل 17,6 للإناث وبالتالي نقبل الفرضية.

تحليل نتيجة الفرضية الجزئية الأولى

أظهرت نتيجة اختبار (ت) للفروق والتي قدرت ب 5.81 وهي دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01، أن هناك اختلاف بين الجنسين فيما يخص العنف وهي لصالح الذكور.

تتفق هذه النتيجة مع نتائج بعض الدراسات السابقة مثل دراسة حمدان (2008) وكرومب (1993) وتاير وبولتون (2004) وكارولين (1997) التي توصلت إلى وجود فرق بين الذكور والإناث فيما يخص سلوك العنف، وكان لصالح الذكور.

ونوع هذه النتيجة إلى نظرة المجتمع وطبيعة توقعاته في أن يكون الذكور أكثر عنفاً من الإناث بحكم طبيعة بنيتهم البيولوجية والبدنية، فللذكور خصائص جسمية وتكوين عضلي يجعل رد فعلهم للمواقف أكثر قوة وحزماً وبالتالي تكون لديهم الجرأة والمبادأة في استخدام العنف، كما نجدهم يميلون إلى التحرر وحب السيطرة، وينزعون إلى الاستهتار والاعتداء إذا سنحت لهم الفرصة. بينما صفات الأنثى تجعل ردة فعلها ضعيفة، فهي تتميز بالهدوء والاستقرار، وأحياناً نجد استجاباتها للمواقف تقتصر على التعليق والإنكار والرفض، كما أنها أكثر تأثراً وخوفاً من العقاب. وهو ما أشارت إليه دراسة تاير وبولتون (2014) وأونيس وآخرون (2005) التي توصلت إلى أن الذكور يمارسون درجة أعلى من العدوانية الجسدية واللفظية من الإناث، وأنهم أقل استخداماً للعدوانية غير المباشرة مقارنة بالإناث. (الشهري، 2009: 55).

كما تعتبر العوامل الأسرية كالأسلوب الخاطيء في معاملة الأبناء أحد أهم الأسباب في تشكيل السلوك السوي وغير السوي، حيث تعطي بعض الأسر حرية أكبر للذكور للتعبير عن أحاسيسهم وبشتى الطرق والتي تأخذ أحياناً أشكالاً من سلوك العنف مما لا يسمح به للإناث.

3-3- عرض وتحليل نتائج الفرضية الجزئية الثانية: ونصت على أنه: "توجد فروق دالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس. ولتحقق من الفرضية قمنا بحساب اختبار "ت" للفروق وظهرت النتائج كما هي موضحة في الجدول رقم (3.3)

جدول رقم (3.3). يبين نتائج اختبار "ت" بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة والجنس لدى العينة

المتغير	الجنس	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	الاختبار ت	مستوى الدلالة
الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة	ذكر	114	45.23	11.74	231	4.70	0.01
	أنثى	119	39.35	6.75			

دلت نتيجة "ت" التي قدرت بـ (4.70) وهي دالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0.01، مما يعني وجود فروق في درجات الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزى للجنس وهي لصالح الذكور الذين بلغ متوسطهم الحسابي 45.23 مقارنة بمتوسط الإناث الذي بلغ 39.35، وهكذا نقبل الفرضية.

تحليل نتيجة الفرضية الجزئية الثانية

قدرت نتيجة (ت) للفروق بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة والجنس بـ 4.70 وهي دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01)، مما يعني أن هناك اختلاف بين الجنسين فيما يخص الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة وكانت لصالح الذكور.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات كدراسة بنجيس (2009) ومحمودي (2010) وإيبسن (2012) والمولى والعبدي (2012) وروسن (2001) التي توصلت إلى أن الذكور أكثر ممارسة وتأثراً بالألعاب الإلكترونية العنيفة من الإناث.

لقد جاء في الأدبيات النظرية أن الطبيعة الفيزيولوجية للمراهقين تختلف باختلاف الجنس، واتضح أن عدوانية الذكور بوجه عام أكثر من عدوانية الإناث، وذلك للدور الهام الذي يلعبه هرمون الذكورة في علاقته بالعدوانية. (السيد وعبد اللطيف، 2001: 31) و"بين واطسون (1878) التوجه العام للذكور، فالجوانب الفيزيولوجية في تكوينهم تدفع بهم إلى تعلم العدوانية، فيميل الذكور عادة أثناء اللعب إلى استعمال الأسلحة البيضاء والنارية والخشونة، عكس الفتيات اللواتي يملن للعب بالدمى." (نويشي، 2014: 153).

كما توصلت دراسة محمودي (2014) في نتائجها إلى أن الذكور يميلون إلى اللعب الجماعي لأنهم أكثر احتكاكاً بجماعة الأقران. فهو المحيط الذي يمكنهم من التحرر من السلطة الأسرية أو المدرسية.

4- الخلاصة:

هدفنا إلى التعرف على العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. وقد انطلقنا من الفرضية العامة التالية:

- توجد علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. وقد تحققت حيث قدر معامل الارتباط بيرسون (0.33) وهو دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01).

كما طرحنا فرضيتان جزئيتان تناولتا متغيري الدراسة، وتمثلتا في الآتي:

- توجد فروق بين الجنسين في العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس. تحققت الفرضية حيث قدرت قيمة "ت" بـ 5.81 وهي دالة عند مستوى دلالة 0.01 وهي لصالح الذكور.

- توجد فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزى لمتغير الجنس. تحققت أيضاً الفرضية بقيمة "ت" 4.70 وهي دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.01 واتجاه الدلالة هو لصالح الذكور.

الاقتراحات

- إحاطة التربويين وأولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الإيجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والأسرة وخارج المنزل.

- ضبط الأولياء للأوقات المسموح بها للعب وصرف الأبناء نحو أنشطة أخرى مفيدة.

المراجع:

- التل، شادية والحري، نشمية. (2014). العنف المدرسي وعلاقته بسلوكيات العجز المتعلم لدى طالبات الثانوية. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، مج 9، ع 1، صص 48-69.

- حسين، طه عبد العظيم. (2007). سيكولوجية العنف العائلي والمدرسي. دار الجامعة الجديدة.

- حشاش، دلال. (2009). أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية. رسالة ماجستير، الإرشاد النفسي والتربوي، الكويت.

- حماد، خليل والشاعر، عدلي. (2015). تجريبية وزارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا (التعلم من خلال اللعب نموذجاً). مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات، العدد 8، الجزء 1. على موقع: DOI: 10.12816/0012380

- حمدان، سارة. (2016). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من جهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. رسالة ماجستير، مناهج وطرق التدريس، كلية العلوم التربوية. جامعة الشرق الأوسط.

- الختاتنة، سامي محسن. (2013). سيكولوجية اللعب. الطبعة الأولى، عمان: دار الحامد للنشر والتوزيع.
- زهران، حامد عبد السلام. (1972). الطفولة والمراهقة. (دط)، عالم الكتب، القاهرة.
- الزيود، ماجد. (2014). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد 2، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية.
- السيد، خالد. (2001). فاعلية استخدام أنواع مختلف من اللعب في تعديل بغض اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة. مجلة الطفولة والتنمية، المجلد 1، العدد 3.
- سيد، عبد المجيد وآخرون. (2005). سيكولوجية الطفولة المبكرة. (دط)، دار أفياء للنشر والتوزيع.
- الشحروري، مها. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة. ط1، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- شيخي، رشيد. (2010). العنف في المؤسسات التعليمية وانعكاساته على التحصيل الدراسي. أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة سعد دحلب، البليدة.
- عيسو، عقيلة وبوشيربي، إكرام. (2019). العنف المدرسي وعلاقته بالأفكار اللاعقلانية لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. مجلة العلوم النفسية والتربوية، المجلد 5 (4)، الجزائر: جامعة الوادي، صص 91-109.

كيفية الاستشهاد بهذا المقال حسب أسلوب APA :

عيسو عقيلة، بوشيربي إكرام (2020)، العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، المجلد 11 (العدد 01 م)، الجزائر: جامعة زيان عاشور الجلفة، صص 192-206.