هل تغذى العنف المدرسي من حيث السولوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الالعاب الالكترونيةالعنيفة ؟- قراءة تحليلة-

أ/ محمودي رقية*
جامعة د/يحى فارس - المدية-

تمهيد :

وسائل الاعلام كما ذكرنا - سابقا -الموجهة الى شريحة الاطفال والمراهقين من خلال البرامج المعروضة "افلام الاكشن ،افلام الكارتون "الى جانب الالعاب الالكترونية المؤجحة بمشاهد العنف والجريمة، هذه الاخيرة "الالعاب الالكترونية - لاسيما العنيفة التي اضحت ملاذهم تملأ اوقات فراغهم تسمح لهم بتجسيد شخصية البطل الذي لا يقهر ،والمصممة بكل عناصر الاثارة ،وكون أن اللاعب هو من يدير سيناريوا اللعب بطريقة تفاعلية تجعله يقتل مع البطل ويموت مع الضحية ،ينغمس في اجواء اللعبة ويحضر فيها وجدانيا واجتماعيا وفق ما تفسره نظريتي الانغماس والحضور .

فمشاهد العنف والجريمة اضحت جزءا لا يتجزأ من حياة المراهق اليومية تعكسه نسب استهلاك المراهق لهذه الالعاب التي تعددت حواملها "الحاسوب ،البلاي ستيشن، قاعات اللعب..."،يتلذذ بالمشاهد العنيفة المرتبطة شرطيا بالبطل الاكثر قوة وعنفا وقسوة من خلال اداء استعراضي يجسده المراهق افتراضيا من خلال اللعب ،ييسر اكتساب السلوك العدواني من خلال تعلم خطواته وفنونه ،كما شرعنته كفعل مقبول اجتماعيا ،خال من العقاب ،معتمدا على مبدا تكرار العنف ،وكذا المشاهد المشحونة بالعنف والعدوان .

وتقودنا قراءتنا التحليلية استحداث مقاربة نظرية بين مشاهد العنف والاجرام "العنف الافتراضي" المتضمن في الالعاب الالكترونية العنيفة وبين مظاهر العنف المدرسي التي اتخذت نمطا اجراميا ،ان كان ذلك نتاجا لتمثل رموز العنف الافتراضي و فتقمص فتبني لهذا الاخير ،ينعكس في شكل سلوك عنيف وعدواني ،او يكون مجرد متنفسا لمكبوت المراهق من ثورة العنف والعدوان والتمرد – بما يتوافق وخصوصية المراهق وحاجاته النفسية والانفعالية ؟

1- *تكنولوجيا الاتصالات و العنف (الانترنت، العاب الفيديو)*

من خلال استقراءنا للعديد من الدراسات التي تناولت تأثير مؤسسة الإعلام، (إعلام مرئي، تلفاز، فضائيات) و تطور التكنولوجيا و الاتصال التي أضحت الممول

* تابع لمقال :"قراءات سوسيولوجية للعنف المدرسي ...العنف المدرسي من العنف الى الجريمة" المنشور في العدد 11 من مجلة الحكمة للدراسات الاجتماعية .2012.

الرئيسي لثقافة العنف و الإجرام ،التي اتخذت لها من برامج الأفلام و المسلسلات و برامج الأطفال و كذا الألعاب الالكترونية أوعية لها لتمريرها بعد أن زالت كل الحواجز الإعلامية في ظل العولمة، و أضحى العالم قرية كونية واحدة.

وما يمكن استخلاصه:[1]

- وسائل الإعلام - بشكل عام – تؤجج ظاهرة العنف و تعمقه.
- جعل الطفل و المراهق، يتعامل مع العنف على انــه حدث عادي و لا مانع من استعماله ضد الآخرين
- تصوير مشاهد العنف في مختلف البيئات، (أسرة: خلافات أسرية) المجتمع: (في الشارع) ، دماء تتطاير، أصوات المسدسات و الرشاشات، جثث الضحايا....
- تقدم عبر برامجها، جرعات متزايدة متكررة من العنف، هذه الجرعات تؤدي إلى تنمية السلوك العدواني للطفل و المراهق، (حسب الدراسات التي أوردناها في الفصل السابق) و تؤدي إلى عدم الإحساس بالآخرين (حسب دراسة براد بوشمان - أستاذ علم النفس، حيث اجري اختبارا على عينة من 320 طالب قسموا إلى فريقين (مجموعة ضابطة: تلعب ألعابا غير عنيفة ، مجموعة تجريبية: تلعب ألعابا عنيفة) و ذلك لمدة 20 دقيقة، و بعد دقائق من الانتهاء من اللعب تابع أعضاء الفريقين شجارا عنيفا، و كانوا فقط يستمعون لأحد المتشاجرين الذي كان يئن ألما و يعرج في نهاية الشجار، و جاءت فترة رد الفعل، الفريق الذي لعب ألعابا عنيفة في السعي لمساعدة الضحية في الشجار(بعد 74 ثانية) أطول من رد فعل الفريق الذي لعب ألعابا غير عنيفة (أي بعد 16 ثانية).[2]
- الطغيان الإعلامي الذي تحكمه منظومة قيمية غريبة، كنمط قيمي ينسحب على العالم كله، هذا النمط المشحون بالعنف، و الذي يمارسه الطفل و المراهق بكل هوادة، و هو مبهور بصورة البطل الذي لا يقهر.
- يعرض العنف الافتراضي دون أن ينال مرتكبوه أي عقاب كما تختفي من صور العنف الآثار الجسدية و النفسية طويلة المدى و هذا ما يعزز فكرة أن العنف غير مؤذ، و هذا ما يفسر ظاهرة استعمال السلاح (لاسيما السلاح الأبيض) ،و

---

(1) عامر بن شايع بن محمد البشرى:" دور المرشد الطلابي في الحد من العنف المدرسي من وجهة نظر المرشدين الطلابين تطبيقا على منطقة عسير التعليمية "،رسالة ماجستير ،جامعة نايف للعلوم الامنية ،الرياض 2004 – ص ص 44 – 45.

(2) دراسة: **العاب الفيديو العنيفة تؤدي إلى انعدام الإحساس بآلام الآخرين**.

http:// www.alquabas.com/ 21/02/2009/ article 198206.htm.29/01/2010. 21:09 h

ارتفاع معدلات الجريمة في كثير من المجتمعات المدرسة بإطلاق النار على مدرسيهم و أقرانهم.
و قد تناولت العديد من الدراسات اثر العنف في و سائل الإعلام ، لاسيما التلفاز، العاب الفيديو، الإنترنت، (العاب الشبكات) و العنف، و توصلت إلى وجود علاقة تأثير سلبي (وفق نظرية المحاكاة و التقليد أو النمذجة) أو وجود تأثير ايجابي وفق نظرية التفريغ أو التطهير) إلا أن اثر العنف الافتراضي في العاب الفيديو يفوق في حدته العنف المتلفز، لستة أسباب (عرضناها في الفصل السابق) أهمها : العلاقة التفاعلية بين اللاعب و مشاهد العنف عكس المشاهد الذي ينحصر عمله في تلقي مشاهد العنف الافتراضي ، دون أن يكون فاعلا فيها .
و سنحاول سرد بعض الحوادث التي تثبت العلاقة بين العنف الافتراضي و ظاهرة العنف المدرسي.

2- . المدارس و انعكاسات العنف الافتراضي – حوادث –

1. المنفذ للعنف عبر شبكة الانترنت هي العاب الشبكات و عن اثر الانترنت في بروز ظاهرة العنف المدرسي، تنقل لنا (مجلة المعرفة في عددها 85 – جويلية 2002) جريمة الطالب الألماني الذي قام بقتل سبعة عشر (17) من معلميه و زملائه في مدرسة بمدينة ايرفورت الألمانية. حيث مثلت هذه الحادثة صدمة جديدة للنظام التعليمي في هذه الدولة، و من خلال تفحص سيرة حياة هذا الطالب، اتضح انه معجب بلعبة على الانترنت، تمثل عملية قتل الإرهابيين، كلما زاد عدد القتلى الذين تتناثربلون احمر يغطي الشاشة ، اثبت الشاب مهارته و انه أيضا يعشق أفلام سيلفستر ستالون التي يبيد فيها أعداءه.[3]

2. حوادث إطلاق النار و القتل التي شهدتها مدرسة كولمبين الثانوية بولاية كلورادوا، و هي المذبحة التي لفتت الانتباه بشكل كبير للعنف التصويري ، الذي تعج به الألعاب.
كان المراهقان:" ديلان كليبولد و" ، و" ايريك هاريس"، قد أطلقا النار في مدرستهما فاسقطا اثنا عشرة قتيلا (12) من زملائهما بالإضافة إلى احد المعلمين و ذلك قبل أن يقتلا أنفسهما، و في تسجيل تركاه وراءهما وصفا عملية القتل التي سيرتكبانها، إنها ستكون مثل لعبة الفيديو" دوم " "doom "*، المحببة إلى قلبيهما

---

[3] علي بن عبد الرحمان الشهري– "**العنف في المدارس الثانوية ومن وجهة نظر المعلمين والطلاب**" رسالة ماجستير– قسم العلوم الاجتماعية، كلية الدراسات العليا – جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية 2003. ص99.

* " doom "مشتقة من" doom – like" (بالانجليزية) تشير إلى كل العاب (shoot en up) التي اشتهر السيناريو فيها بشخصية دوم التي يتقمصها اللاعب و يحاول من خلالها البقاء في محيط معادي مليء بالأعداء.

. و هنا تشير البروفيسور: كارين ديل اختصاصية علم النفس بكلية لينوارزاين شمال كارولولبنا ، التي أشرفت على مشروع دراسة استخدمت فيها العاب الحاسوب "doom "، التي تستخدم لتدريب مشاة البحرية الأمريكية في الحرب منها: "مورتال كومبات" " mortal combat " و من بين ما توصلت إليه أن هذه الألعاب توفر بيئة تعليمية للعنف.[4]

3. في دراسة قادها الدكتور كرايج اندرسون [5]:
اهتمت بتأثير العاب الفيديو العنيفة على الأشخاص الميالين من قبل العنف ، حيث ذكر لنا حالة مراهق (17 سنة) قال عنه انه المراهق الدمث المهذب ضرب أحب أصدقائه بعصا خشبية بعد شجار حول ملكية إحدى المجلات . و قد أصيب صديقه البالغ من العمر 15 سنة بنزيف في المخ، و قد تحدث الطالب المعني للمشرف الاجتماعي لمدرسته الحكومية فقال: فقدت السيطرة على نفسي و خامرني شعور باني أرغم في تحطيمه حتى الموت كما هو الحال.
كان الطالب المراهق يلعب دائما لعبة (دوم) و (كارما جيدوب) و هي لعبة يحصل فيها اللاعب على نقاط على سبيل الجائزة لدهشة الناس ، و يمارسها لمدة أربع ساعات يوميا، وذكرت أمه أنها اعتقدت أن ولدها ابن سوي عادي، و قد حاولت أن تمنحه قدرا من الترفيه .
ما نلخص إليه ، من خلال حالة المراهق، هو تأثير العنف الافتراضي في لعبة العنف التي يمارسها، مع تأثير الحجم الزمني الذي يقضيه في ممارستـــــه لها، إلى جانب جهل الأولياء لخطر الألعاب

4. قتل ولد عمره 14 سنة أخاه ذا 10 سنوات بسكين، و كان الدافع ببساطة هو الفضول لمعرفة ما إحساس القاتل بعد ارتكاب الجريمة، و عرف عن القاتل حبه الشديد لألعاب الفيديو المشحونة بالعنف والشجارات ، و قد اثبت التحليل النفسي ارتكابه بين العالم الافتراضي والحقيقي و توحده مع أبطال الألعاب الالكترونية العنيفة التي يدمنها1[6]

5. أدانت السلطات الصينية صاحب احد مقاهي الانترنت و العاب الفيديو في مقتل طالب صيني من مدينة شنغهاي (18 سنة) ، حيث عثر عليه ميتا في مقهى بجانب احد الألعاب التي لم يوضح ان كان الاركيد أو العاب اللعب الجماعي، و قد أوضحت الحكومة أن سبب الوفاة هي نوبة قلبية ألمت به. بينما كان يلعب العاب فيديو، مصادر

---

(4) اميمة منير جابر "**العنف المدرسي بين الأسرة و المدرسة و الإعلام**" دار السحاب، القاهرة، 2005–ص 133

(5) **نفس المرجع**، ص 134

6 http //:rappelz.gamepower7 averil 2009 méme cite méme date

قريبة من الضحية أكدت حبه لألعاب الفيديو، و انه أمضى في ذلك المحل عدة أيام متواصلة، استمر فيها باللعب، كان سببا في حدوث النوبة القلبية، و هنا مسؤول المحل لم يكن له تعليق خاص بذلك، لان المسئولين الصينيين يحملون أصحاب المحلات غرامات مالية ضخمة جراء تحملهم الشباب على البقاء لأيام متواصلة و التغيب عن المدرسة.[7]

6 . ذكر الطالب مايكل (مايكل 14 سنة)، أن طلاب يستخدمون صور الفصل من بينها صورة المعلم ، لإدخالها على جهاز الكمبيوتر ، عبر جهاز الماسح الضوئي ، سكنير، ثم يبدؤون بتقطيع الأيدي والضرب و استخدام القنابل اليدوية، لتدمير الشخص و إطلاق النار عليه، و هذا من خلال إدراج صورة المعني في لعبة من العاب الشبكات، (الطالب مايكل نسخة من لعبة "دوم" و هو معتاد تماما على لعبة "كويك" أو "الزلزال").

7.في بريطانيا مراهق "17سنة" يستدرج ضحيته "14 سنة " ويطارده في إحدى الجزر ، ويعتدي عليه بالفأس عدة مرات تسببت في إصابات وكسور مبرحة قبل ان يسقط بضربات وطعنات السكين ، هذه الطريقة العنيفة شاهدها كثيرا في العاب البلاي ستيشن وسيطرت عليه فأصبح مهوسا بها ،القاتل اعترف لرجال الشرطة انه لم يكن ينوي قتل الضحية إنما مشاهد الدماء أثارته وتذكر لعبة الفيديو ، ووالدا الجاني " القاتل " طالبا السلطات بمنع وترويج مثل هذه الألعاب بين الصبية والمراهقين وقال الوالد انه يتهم العاب الفيديو فهي التي تشجع على العنف من خلال مبدأ الاستحقاق الذي لن يكون الابعدد الضحايا واستعمال وسائل وحشية في القتل وان هذه الألعاب من دفع بابنه لارتكاب جريمته التي استخدم فيها الوسائل نفسها التي مارسها في اللعبة ...[8]

ما يمكن استخلاصه من هذا العرض لعينة من نماذج العنف المدرسي المرتبطة بتأثير العنف الافتراضي في الألعاب الالكترونية العنيفة.

- المراهق يتمثل رموز العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لا سيما المدرسي، و ذلك من خلال جرائم على نمطية، الجرائم الافتراضية التي تصورها العاب الفيديو العنيفة.
- الباعث لمثل هذه الاعتداءات الكراهية و نبذ المعتدي عليه أو الضحية.

---

(7) نفس المرجع

8 (www.**maganin**.com file //G.articlesview.asp.htm;.29/01/2010. 16h546h.

- فالحالة الأولى: نبذ للإرهاب (لعبة قتل الإرهابيين تدفعه لارتكاب مجزرة في حق زملائه و معلميه الذين نبذهم)
- الإدمان على العنف الافتراضي و الانغماس فيه يجعل اللاعب يخلط بين العالم الحقيقي و العالم الافتراضي.
- جهل المحيط الأسري لأثار العاب الفيديو و الإدمان على لعبها ، مما يدفعها لترك الحبل في الغالب للعب أبنائهم دون رقابة أو متابعة أو مشاركة أو توجيه.
- الإدمان على اللعب بالعاب فيديو عنيفة و التغيب عن الدراسة، وفي هذا الإطار أورد مستشاري التربية اللذين قمنا بإجراء مقابلة معهما كثرة غياب التلاميذ و توجههم لقاعات اللعب و مقاهي الانترنت.
- الرغبة في الانتقام – من شخص المعلم- و إيذائه، و لو افتراضيا مؤشر خطير، ينذر بكراهية المعلم، و عنف التلاميذ ضد الأساتذة، و هو نوع من العنف غير المباشر، حيث أن التلميذ الذي لا يستطيع أن يسلط الأذى على معلمه واقعيا و بشكل مباشر توفر له العالم الافتراضي (العاب الشبكات) ذلك من خلال الحالة (رقم 6)، حيث يقدم على ممارسة أبشع مظاهر العنف على أستاذه، و هو بذلك يدمر في نفسه قيمة العلم و العلماء، و لهذا اشد تأثيرا في النسق القيمي.

2-5 العنف الافتراضي في العاب الفيديو و انعكاساته على ظاهرة العنف المدرسي-تحليل الخبراء

سنحاول عرض بعض أراء الخبراء في تحليلهم لظاهرة العنف المدرسي الذي كجريمة مدرسية من وجهة ارتباطها بالعنف الافتراضي في العاب الفيديو ،و العنف في أوساط المراهقين لاسيما في المحيط المدرسي:

1. في أعقاب مذبحة شهدتها مدرسة قرب شتوتغارت (جنوبي البلاد) نفذها شاب يبلغ من العمر 17 عاما، راح ضحيتها خمسة عشرة شخصا (15) معظمهم تلاميذ، سعى خبراء علم النفس في ألمانيا إلى تحليل الدوافع التي يمكن أن تقف وراء حوادث القتل العشوائي، من بينهم، خبير في علم الأعصاب، ومدير مستشفى الطب و علاج النفس بجامعة أولم ، جنوب ألمانيا (**مانفردشيبستر**) ، الذي أكد أن الألعاب القتالية و أفلام الرعب ، درجة استعداد العنف لدى الأشخاص الذين يداومون على لعبها، حيث قال في مقابلة له مع وكالة الأنباء الألمانية: " أن مشاهدة الأفلام التي تتضمن الكثير من مشاهد العنف والرعب و ممارسة الألعاب القتالية على أجهزة الكمبيوتر، بشكل مستمر ترفع درجة الاستعداد للعنف سواء في الحياة الافتراضية أو الواقعية، إلا انه لم يثبت من الناحية العملية، ما إذا كانت الألعاب القتالية الافتراضية و مشاهدة أفلام الرعب سببا لحوادث القتل العشوائي أم لا ، إلا أن هناك عوامل أخرى، و انه من سلبيات مشاهدة التلفاز و الجلوس أمام أجهزة الكمبيوتر بشكل مستمر، تدهور الكفاءة الدراسية للتلاميذ ومعاناتهم من اضطرابات في الانتباه و القراءة و الكتابة،

و انعزالهم التدريجي عن المجتمع وفقدانهم لصلاتهم الاجتماعية بأسرهم و أصدقائهم.[9]

و بالنظر لتدهور الكفاءة المدرسية فقد ذكر في مقال عبر النت تحت عنوان:" إدمان التلفزيون و العاب الفيديو... الحصاد المر"، قيام احد مديري المدارس في لندن، بزيارة بيوت الطلبة الذين يظهر عليهم النعاس أثناء اليوم الدراسي، و قام بمصادرة التلفاز و الأجهزة الالكترونية من غرف نومهم، و منذ ذلك تقدموا في دراستهم.[10]

2. أستاذ علم الإجرام بجامعة كامبردج البريطانية " **مانويل ايزنر**:" أن العنف لا يظهر فجأة في سلوك المراهقين و الشباب، بل هو نتيجة تراكمية لخلفيات مع الطفل منذ سنوات نموه الأولى، لتتبلور في سلوكه فيما بعد، و شاركه فيها عوامل أخرى أهمها الإعلام الحديث، بما فيها العاب الحاسوب، و أن ممارسة المراهقين لألعاب العنف تتطلب تركيزا ذهنيا و مشاركة تستدعي تقمصه لشخصية البطل ، لا يتخلص من تأثيرها بسهولة بعد اللعب، إلى جانب ارتفاع معدلات العنف بين الشباب الذين تتراوح أعمارهم ما بين 12 و 17 سنة، منذ التسعينات الفرد (بداية من التسعينات) و أن وسائل الإعلام السبب الرئيسي في نشر ثقافة العنف و اللامبالاة.[11]

3. أما في مجال تحليل ظاهرة انتشار استعمال السلاح لاسيما السلاح الأبيض في أوساط المراهقين بالرياض، يذكر **إبراهيم الزين** رئيس قسم الاجتماع و الخدمة الاجتماعية، بجامعة الإمام محمد بن سعود بالرياض – من خلال حديثه عن المشكلات الاجتماعية التي تدفع الأفراد لحيازة السلاح، إلى عوامل عديدة ، منها تعقد الحياة الاجتماعية المعاصرة و صعوبة متطلباتها، إضافة إلى التغيرات الاقتصادية و الاجتماعية، و بعد عرضه لأشكال العنف السائدة و التي أهمها : الإيذاء الجسدي الذي يبدأ بالضرب المبرح باستخدام آلة حادة إلى استعمال سلاح للقتل، يؤكد على دور الاحتكار الثقافي أو بالأحرى الاختراق الثقافي عبر وسائل الإعلام وتكنولوجيا الاتصالات الحديثة، الذي يعد احد عوامل شيوع استعمال

---

9) **أفلام الاكشن تنشر العنف**. جريدة القبس. العدد 12857. 16مارس 2009. الكويت 16 /2010/03 (pdf) www.alqabas.com

(10) المقال: **انتشار الأسلحة بين الشباب مؤشر خطير لتنامي الجرائم داخل المجتمع**. تحقيق مناحي الشيباني. على الموقع:
http://www.alriyadh.com.23/10/2009.article.05/04/2010.01:50
468413.html

(11) منتدى الزيداني – المصدر الجزيرة نت www.4dev.zabadani4dev.sy/index 16/05/2010.00:40h

السلاح الأبيض (السكاكين، الساطور، الخنجر، شفرات الحلاقة و نحوها...) احد أكثر أنماط العنف الشائعة في المجتمع، إذ يميل هؤلاء إلى حمل هذا النوع من السلاح و استعماله في الاشتباكات، التي تحدث فيها بينهم خصوصا في المدارس والأحياء.

و يضيف انه قد ذكرت دراسة أن نسبة استخدام السلاح الأبيض بلغت نسبة 64%

في المشاجرات الطلابية، وان أكثر من 30% من المتورطين فيها، يتعرضون للإصابات، و ذلك يعود إلى ضعف رقابة الوالدين و تأثير المشاهد الإجرامية و العنيفة في الأفلام و المسلسلات عليهم مما أدى إلى خلق جيل مقلد لما يراه في الإعلام و ينميه له قرناء السوء، و حذر من فوضى انتشار السلاح الذي يعد مؤشرا خطيرا، يؤدي إلى تدهور الأمن و يشيع ثقافة العنف و تنامي جرائم استخدام السلاح الأبيض من قبل الأحداث في ظل غياب الدراسة العلمية المتخصصة و التي تكشف حجم المشكلة و مخاطرها على الأحداث ،و هذه السلوكيات الإجرامية، و غيرها من إفرازات العصر الغربي المعاصر، و الذي يعتمد على استعمال القوة و العنف، من أجل تحقيق الثروة أو الانتصار على الآخرين، و معروف أن المراهقين و الشباب يتأثرون بما يشاهدون ويسمعون من خلال ***الألعاب الالكترونية و وسائل الإعلام***، التي تقدم الكثير من أفلام العنف و الجريمة و من ثم الميل لتقليد هذه السلوكيات و ممارستها.[12]

4. و في أعقاب واقعة اقتحام مجموعة من المراهقين لمبنى **متوسطة و ثانوية جبل طارق**، يحي التنظيم معنى عنيفا و خطيرا بعد أن استخدمت فيها الأسلحة البيضاء و النارية حيث اعتبرت الأخصائية النفسية **خلود عبد الله العيدان** بالرياض إن الظاهرة جديدة في المجتمع السعودي، و أن العنف الطلابي مشكلة لها تاريخ عريق في المجتمع الغربي، و نظرا لكثرة العوامل التي أصبحت تؤثر في المجتمع الغربي، و التي أضحى المجتمع العربي يشاركه شيئا فشيئا، و أن هناك العديد من الأسباب المشتركة في مقدمتها المواد المعروضة على شاشات التلفاز، سواء دراما أو كرتون كما هو الحال مع الألعاب الالكترونية التي أضحت تعد جزءا كبيرا و طبيعيا و مهما في يوميات الطفل و المراهق، مع التأكيد على عدم اعتقال دور
النموذج المرغوب بمعنى أن كثيرا من مشاهد العنف بين الطلاب تكاد تكون نسيجا من مشاهد سينمائية، يلعب التقليد فيها الدور الأكبر، و أن الإشباع بمشاهد عنيفة

(12) **انتشار الأسلحة بين الشباب مؤشر خطير لتنامي الجرائم داخل المجتمع** – تحقيق مناحي الشيباني على الموقع:
http://www.alriyadh.com.23/10/2009.article.468413.html 05/04/2010.01:50

بالإضافة إلى التعامل معه بأساليب عنيفة يولد ابنا مشحونا بالعنف و مستعدا لإطلاق ذلك في مجتمعه[13]

5 . و في حصة **صباح الخير يا عرب** في قناة ام، بي، سي MBC المعروضة بتاريخ 13 – 03 – 2010 على الساعة العاشرة صباحا، و تحت عنوان: ***اغتيال طفل أردني ب: 11 طعنة ، يكشف عالم الجريمة بين المراهقين***، ذكرت أن الطفل علي حسن (13 سنة) انتهت حياته ب 11 طعنة على يد أقرانه المراهقين ، فاجعة أثارت الكثير من التساؤلات والأفكار التي تؤدي في النهاية إلى جواب الصمت... الدكتورة **لمياء الزبيري** – مستشارة في التنمية البشرية و وسائل الإعلام بنشر العنف بين الأطفال و أسمته بالعنف المستورد و ذلك خلال حوار مباشر لها في برنامج صباح الخير يا عرب، و أكدت أن ظاهرة العنف مقصورة على الغرب و لكنها امتدت إلى المجتمعات العربية نتيجة التطور في نقل الجرائم عبر شاشة التلفاز، كما أنه لتفهيم ظاهرة العنف في المجتمع أدت إلى تزايد استخدام العنف بين الأطفال بالإضافة إلى التسلط و الديكتاتورية المفروضة في المجتمعات العربية، و عدم تحصين الأبناء ضد العنف مع نقص الرقابة من خلال ترك الأبناء يقضون ساعات طويلة للتعرض إلى المضامين المليئة بالعنف المقدم بكل إثارة و شوق، ليستوعبه الطفل باعتباره عنفا جديدا، و مقبولا، إلى جانب اختفاء دور المدرسة في توجيه الطفل ليتخلى عن العنف في تعاملاته مع الآخرين، و عليه شددت الدكتورة على ضرورة أن تضع المدرسة رقابة على العنف بين الأطفال و تشجيعهم على إبلاغ الوالدين على العنف الذي يتعرضون له ، و أضافت أن ظاهرة العنف لها جذورها في المنظومة الاجتماعية، موضحة أن تغلغل العنف في الأفلام و اندماجه في القيم الاجتماعية قد يجعل الأطفال يكتسبون القيم السلبية بان الظالم أفضل من المظلوم، ليدركوا أن الاعتداء على الآخرين هي الوسيلة الفعالة للحصول على الحقوق المسلوبة، و أوضحت أن تمجيد القوة تعود إلى البداوة في الصحراء من اجل تعزيز فكرة البقاء ، بينما لا يوجد متنفس طبيعي للقوة في المجتمعات العربية، و من ثم تترجم إلى ظاهرة العنف ضد الآخرين، و دعت في ختام حوارها إلى ضرورة تحصين الأهل لأبنائهم ضد العنف من خلال التربية، و إقناعهم باستعمال المنطق و العقل للدفاع عن النفس و التخلي عن مبدأ استخدام العضلات و قالت أن : " حان الوقت لان تدرك صراع المعرفة، و هو صراع العقل و ليس صراع العضلات، وان أساس التربية الاجتماعية تبدأ بتعليمهم كيف يستخدمون عقولهم في الدفاع عن أنفسهم،

[13] حصة صباح الخير يا عرب MBC1 على الموقع:
http://www.mbc.net/portal/site/mbc/menu/em...../13/03/2010.13:00h

مقرة بان التفكير الصحيح يقودنا نحو التصدي للعنف و منع الضرر عن الأطفال، و رحبت بان يحدث صراع بين الأطفال بحكمة المنطق و العقل و نبذ الدخول في صراعات عنف".

6. يذكر الدكتور **عامر الصالح** أن ***وسائل الإعلام و العاب بلاي ستيشن زادت من عنف المراهقين***، معززا قوله بنتائج دراسة قد أقيمت على عينة عشوائية من المراهقين لمعرفة مدى تأثير وسائل الإعلام و الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق، و وجد أن المراهقين الذين امضوا وقتا كبيرا في لعب العاب البلاي ستيشن، و مشاهدة أفلام العنف هم أكثر عدوانا من غيرهم من المراهقين الذين لم تمنح لهم الفرصة الكافية لممارسة الألعاب الالكترونية و مشاهدة أفلام العنف، و أن العلاقة بين مشاهدة أفلام العنف و السلوك العدواني في المدرسة علاقة طردية، خاصة إذا اتسمت العاب البلاي ستيشن بالعنف كالمصارعة، و التخريب و التفجير و القتل و سفك الدماء، و الأدهى و الأمر من ذلك أن السلوك العدواني ينتقل من الطالب و نظيره الطالب إلى الطالب و معلمه ، ومن هنا نجد أن الاعتداء على المعلمين بشتى الأشكال: باللسان أو باليد أو بتخريب سياراتهم و الاعتداء على المكاتب أو الأغراض الشخصية للمعلمين، وهذا الكلام ينطبق أيضا على الطالبات اللاتي كثيرا ما يستخدمن الكتابة على جدران المدارس.[14]

7. و بالجزائر يرى ممثل عن الدرك الوطني لمقاطعة عين البنيان أن : الدراسة التي أجريت بالجزائر حول العنف ، أقرت بان اكبر معدلات العنف موجودة بالأطوار الثانوية، حيث وصل الأمر إلى استعمال بعض الأسلحة المحظورة في الاعتداء على المعلم أو التلميذ، و مرجع ذلك مشاهدة مختلف أفلام العنف التي تستقطب اهتمام شريحة كبيرة من طلاب المدارس و التي ساعدت على تغذية العنف لديهم، لا سيما ما تبثه اليوم المواقع الالكترونية على شبكات الإنترنت من العاب تقوم أساسا على العنف كقاعدة أساسية للعب في ظل غياب عنصر الرقابة الأسرية[15].

وما يمكن استخلاصه من خلال قراءتنا الأولية لهذه التحليلات:

- ظاهرة استعمال الأسلحة (السلاح الأبيض) في أوساط المراهقين أصبحت واقعا ملموسا، تفندها الإحصائيات و الأرقام كما جاءت في تقرير وزارة التربية، و هي ظاهرة تمس كل المجتمعات لاسيما الغربية و أيضا العربية.

---

[14] جريدة القبس – **مرجع سابق**: www.alqabas.com.16/03/2010/01:00h

[15] رشيدة بلال – **ظاهرة العنف المدرسي** – جريدة المساء, العدد 206699 بتاريخ 02 ماي 2009 على الموقع: http://www.elmassa.com.05/12/2010/01:10h

- يتجه الخبراء و المحللون في تحليل ظاهرة العنف ضمن الاتجاه التفاعلي لتفسير ظاهرة العنف المدرسي، باعتبار الظاهرة محصلة عوامل مرتبطة بالأسرة و المدرسة و المجتمع، و كذا الإعلام الحديث و تكنولوجيا الإعلام و الاتصالات ، الانترنيت و الألعاب الالكترونية العنيفة يأخذ قسطا أوفر في مجال التأثير، إلى جانب جماعة الأقران و كذا الظروف الخاصة المحيطة بالمراهق.
- وجود علاقة طردية بين المحتوى العنيف في الألعاب الالكترونية العنيفة، و عامل الحجم الزمني الذي يستغرقه المراهق في اللعب و العدوانية و السلوكيات العنيفة التي يقدم عليها في المحيط المدرسي، إلا أن ذلك من وجهة نظر علمية سوسيولوجية يتطلب منا إحصائيات قضائية دالة، و دراسة حالة لمرتكبي الجنح (الأحداث) و تحليل العلاقة بين العنف الافتراضي و ظاهرة العنف المدرسي.
- عدوانية المراهق و سلوكياته العنيفة هي نتيجة تراكمية تخضع للتنشئة الأسرية، و كذا تأثير عوامل أخرى أهمها العنف الافتراضي في وسائل الإعلام و العاب الفيديو العنيفة.
- ارتفاع نسبة مشاجرات الطلبة يرجع إلى : ضعف الرقابة الأسرية، مشاهد العنف و الإجرام في وسائل الإعلام و العاب الفيديو العنيفة و رفقاء السوء.
- كثير من مشاهد العنف المدرسي تكاد تكون نسيجا من مشاهد العنف الافتراضي، الى جانب التعامل مع الطفل أو المراهق بأساليب عنيفة، مما يولد فردا مشحونا بالعنف، له استعداد نزواته العنيفة في تعامله مع محيطه.
- ظاهرة العنف متجذرة في العالم الغربي، و امتدت للعالم العربي من خلال الاختراق الثقافي، عبر تكنولوجيا الإعلام و الاتصال المتطورة التي أضحى فيها العالم قرية كونية
- الأنظمة السياسية الديكتاتورية في الوطن العربي
- الخلل في التنشئة الاجتماعية الأسرية و نقص المتابعة و الرقابة و كذا التنشئة المدرسية
- التأكيد على ضرورة إدراك صراع المعرفة الذي هو صراع العقل و ليس صراع العضلات، و هذا ما تقرره تكنولوجيا الإعلام و الاتصالات الحديثة.

و من الناحية العلمية الإجرائية فقد أفاد مستشاري التربية الذين تمت المقابلة معهما، مدى تأثير الاستهلاك الإعلامي على شخصية التلميذ، و من خلال نفحة تقليد حركات و سلوكيات العنف الافتراضي في تعامله مع محيطه لا سيما أقرانه، و هذا بشكل محدود نظرا للرقابة الصارمة من الناحية الإدارية.

و في اتجاه آخر يرى عالم الاجتماع karen Stern heimer في دراسة حديثة بجامعة كاليفورنيا أن العنف في العاب الفيديو ما هو إلا عامل ضئيل من العوامل التي تدفع بالشباب و المراهقين لارتكاب العنف، و هذا عقب مجزرة قامت بثانوية كولومبين "lycée colombine" حيث أقدم مراهقين على الرمي بالرصاص على زملاء لهم أدى بحتفهم ، ومن ثم قتلا نفسيهما، الأمر الذي أثار الجدل حول العنف

الافتراضي المتضمن في العاب الفيديو ، وكذا الموسيقى الصاخبة بها، إلا انه يثير تساؤلا مثيرا: هل العاب الفيديو تقتل؟ و ينفي ذلك وفقا لأرقام و إحصائيات مكتب التحقيق الفيدرالي ، ان حوادث الجريمة و اعتقالات الشباب انخفضت بنسبة 77% في غضون 10 سنوات الأخيرة، و هي الفترة التي تزامنت مع إنعاش سوق العاب الفيديو الذي كان سببا في التقليل من مشاكل عنف الأحداث.(16)

عالم الاجتماع كارين، يتجه بتحليله وفق نظرية التفريغ و التطهير ، حيث يعتبر أن مشاهد العنف الافتراضي في العاب الفيديو العنيفة، تهيأ المجال الذي يفرغ فيه المراهق نزوته من العنف و العدوان و تمتص ثورته وغضبه و تمرده، و هو يلقي باللوم على العوامل الأخرى أهمها التنشئة الأسرية و خاصة ظاهرة العنف الأسري، إلى جانب الاجتماعي الذي من شانه أن يؤجج نزعة العنف و العدوان لدى المراهق، ولكن يقر أنها – سيناريوهات العاب الفيديو – مسرحا للعنف و الإجرام، و عامل ثانوي للعنف لدى المراهقين.

تقول كوستيلو بعد رؤيتها لجهاز اكس بوكس : " أنا لا أحبذ العنف الذي رأيته في الألعاب و انه لأمر مثير للسخرية ان مثل هذه التكنولوجيا المتقدمة مازالت تستخدم لصنع العاب شنيعة فيقتل فيها اللاعبون الشخصيات، وتقول بامبلا اكس – رئيسة منظمة الأمهات ضد العنف في أمريكا " توجد العاب تتضمن قتلا شرسا و عنيفا، و تصبح هذه الصورة أحسن و أكثر تفصيلا بفضل هذه التكنولوجيا "، لان التكنولوجيا الجديدة ستغري المصممين أكثر في التمادي في تصميماتهم للعنف الافتراضي. (17)

خلاصة:

العنف المدرسي ظاهرة اجتماعية غزت مدارسنا وأحدثت حالة من اللامعيارية تمثلت في الخلل الذي يتجلى في عجز المدرسة في أداء وظيفتها كمؤسسة تنشيئية تسهم في بناء المجتمع من خلال منتجها المتمثل في تكوين عناصر ايجابية فعالة في المجتمع والتي انعكست على الفرد "التلميذ " والأسرة والمجتمع . ، وكان لتأثير وسائل الإعلام والاتصال دورا في تأجيج ظاهرة العنف المدرسي لاسيما الالعاب الالكترونية العنيفة ، وهذا ما أردنا تسليط الضوء عليه من خلال إحداث مقاربة مما توصلنا إليه من سرد حوادث العنف المدرسي المتعلقة تكنولوجيا الاعلام والاتصال حيث ترجمت هذه الحوادث مشاهد عنف افتراضي " التمثل " حيث اخذ العنف صيغة اجرامية .مستعرضين أراء خبراء ومختصين شددوا على

(16) **Les jeux vidéo violent ne forment pas des levures – moins que l'armée en tout cas**: rédigée par: Bruno cormier (05/03/2007)

(17) **جيل جديد من أجهزة الألعاب الالكترونية لمختلف فئات الأعمار** – جريدة الشرق الأوسط – العدد 8085 – 16 – 01 – 2001 .www.alawsat.com.23.10.2009

خطر تكنولوجيا الاعلام والاتصال لاسيما من خلال الاستهلاك المفرط للألعاب الالكترونية العنيفة ،من خلال تحليلهم لحوادث لاسيما حمل السلاح في المحيط المدرسي، دون التغاضي على العوامل الأخرى المتسببة في الظاهرة من منظور تكاملي وبغض النظر عن عرض الاتجاه المعاكس الذي يتجه منحى نظرية التطهير والذي يدين الأسرة "عنف اسري " والمجتمع "عنف اجتماعي " بالدرجة الأولى واعتبار العنف الافتراضي كعامل ثانوي .

قائمة المراجع

1. عامر بن شايع بن محمد البشرى:" دور المرشد الطلابي في الحد من العنف المدرسي من وجهة نظر المرشدين الطلابين تطبيقا على منطقة عسير التعليمية "،رسالة ماجستير ،جامعة نايف للعلوم الامنية ،الرياض 2004 ـ ص ص 44 - 45

2. علي بن عبد الرحمان الشهري- **"العنف في المدارس الثانوية ومن وجهة نظر المعلمين والطلاب"** رسالة ماجستير- قسم العلوم الاجتماعية، كلية الدراسات العليا – جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية 2003. ص99.

3. **Les jeux vidéo violent ne forment pas des levures – moins que l'armée en tout cas**: rédigée par: Bruno cormier (05/03/2007)

4. دراسة: **العاب الفيديو العنيفة تؤدي إلى انعدام الإحساس بآلام الآخرين**. http:// www.alquabas.com/ 21/02/2009/ article 198206.htm.29/01/2010. 21:09 h

5. اميمة منير جابر **"العنف المدرسي بين الأسرة و المدرسة و الإعلام"** دار السحاب، القاهرة، 2005–ص 133

6. **Les jeux vidéo violent ne forment pas des levures – moins que l'armée en tout cas**: rédigée par: Bruno cormier (05/03/2007)

7. http //:rappelz.gamepower7 averil 2009 méme cite méme date

8. www.**maganin**.com file //G.articlesview.asp.htm;.29/01/2010. 16h546h.

9. **أفلام الاكشن تنشر العنف**. جريدة القبس. العدد 12857. 16مارس 2009. الكويت 16 www.alqabas.com (pdf) 2010/03/

10.المقال: **انتشار الأسلحة بين الشباب مؤشر خطير لتنامي الجرائم داخل المجتمع**. تحقيق مناحي الشيباني. على الموقع: 468413.htmlhttp://www.alriyadh.com.23/10/2009.article.05/04/2010.0.11 1:50

12.منتدى الزيداني – المصدر الجزيرة نت www.4dev.zabadani4dev.sy/index 16/05/2010.00:40h

13.[1] **انتشار الأسلحة بين الشباب مؤشر خطير لتنامي الجرائم داخل المجتمع** – تحقيق مناحي الشيباني على الموقع :
http://www.alriyadh.com.23/10/2009.article.05/04/2010.01:50
468413.html

14.[2] حصة صباح الخير يا عرب MBC1 على الموقع:
http://www.mbc.net/portal/site/mbc/menu/em...../13/03/2010.13:00h

15.جريدة القبس – **مرجع سابق**: www.alqabas.com.16/03/2010/01:00h

16.رشيدة بلال – **ظاهرة العنف المدرسي** – جريدة المساء، العدد 206699 بتاريخ 02 ماي 2009 على الموقع: http://www.elmassa.com.05/12/2010/01:10h

17.**جيل جديد من أجهزة الألعاب الالكترونية لمختلف فئات الأعمار** – جريدة الشرق الأوسط – العدد 8085 – 16 – 01 – 2001 . www.alawsat.com.23.10.2009