إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي

إعداد

أماني رمضان عبد الفضيل

إشراف

أ.م.د/ نور محمد جلال محرم

أستاذ الصحة النفسية المساعد

كلية التربية – جامعة حلوان

م.د عمرو محمد عبد الرزاق

مدرس الصحة النفسية

كلية التربية – جامعة حلوان

مستخلص البحث:

هدفت الباحثة للتعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي والفرق بين الذكور والإناث في إدمان الالعاب الالكترونية العنيفة ،وللتحقق من ذلك تم تطبيق كل من مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة (إعداد الباحثة) ومقياس السلوك العدواني (إعداد نور جلال) على عينة تكونت من (٢٠٥) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بواقع (٧٥ ذكور)،(١٣٠ إناث)تراوحت أعمارهم بين (١٣-١٥) سنة، ومتوسط عمري (١٤.٠٤) سنة بانحراف معياري (٠.٧٧٥) سنة وذلك من المدارس الحكومية والخاصة التابعة لإدارة منوف التعليمية، وقد تم معالجة بيانات البحث إحصائياً باستخدام معامل ارتباط بيرسون و T-Test ، وتبين من نتائج البحث :

- وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠،٠١) وذلك بين إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني بأبعاده لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي ، عدم وجود فرق بين الذكور والإناث على مقياس السلوك العدواني بأبعاده .
- تبين وجود فرق بين مجموعتي التلاميذ في الإرباعي الأعلى والإرباعى الأدنى على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك في السلوك العدواني بأبعاده عند مستوى دلالة (٠،٠١)

الكلمات المفتاحية: **إدمان الالعاب الالكترونية العنيفة، السلوك العدواني، تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي).**

Abstract:

The researcher aimed to identify the relationship between addiction to violent electronic games and aggressive behavior among students in the second cycle of basic education, and the difference between males and females in addiction to violent electronic games . to verify this, both the violent electronic games addiction scale (prepared by the researcher) and on a sample the aggressive behavior scale (prepared by . Nour Glal) consisting of (205) male and female students frome the second cycle of basic education, with (75 males) and (130 females) whose ages ranged between (13-15) years, and the average age was (14.04) years with a standard deviation. (0775) years old. From public and private schools affiliated with the menouf educational administration. The research data – was processed statistically using the pearson correlation coefficient and t-test, and it was revealed from the research results * that there is a (statistically significant correlation at the level of significance (0.01) between addiction to violent electronic games and aggressive behavior in itf dimensions among students of the second cycle of basic education * there is no differenc between males and females on the scale of aggressive behavior in its dimensions * It was found that there is a difference between the two groups of students in the upper quartile and the lower quartile on the scale of addiction to violent electronic games, and that in aggressive behavior in its dimensions at the level significance (0.01) .

Keywords:

addiction to violent electronic games, aggressive behavior, students in the

second cycle of basic education

مقدمة:

حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة على اهتمام كبير من قبل لاعبيها صغارا وكبارا؛ نظرا لما تتمتع به تلك الألعاب من مزايا وخصائص تفاعلية، ومثيرات حركية وضوئية وصوتية، تظهر لهم كأدوات يعبرون بها عن أنفسهم ومكوناتهم من خلال اختباراتهم المختلفة للألعاب، واستجابتهم المتباينة عليها، وكنتيجة للاهتمام الكبير بأنواع تلك الألعاب ظهر اهتمام آخر لها من قبل الباحثين في مجالات علم النفس والتكنولوجيا يبحثون في تأثيراتها الإيجابية والسلبية على لاعبيها من جهة، وعلى جوانب شخصياتهم المختلفة من جهة أخرى.

ويقول(كليفورد هيل) المشرف على اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصى مشكلة الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب قتلت براءة الأطفال بمساعدة أهاليهم بل وباستعمال الأموال كوسيلة للحصول على هذه الألعاب، وعرضت الكثير من الأفراد إلى الإدمان المفرط للألعاب الإلكترونية وضعف التحصيل الدراسي وإهمال الواجبات المدرسية واكتساب عادات سيئة وثقافة مشوهة فضلا عن الكسل والعزلة الاجتماعية والتوتر الاجتماعي (سعاد سعد، بلقيس كاظم، شذى فرمان ،٢٠٢٠: ٢٦٥)

بعد الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية له تأثير مشابه للإدمان الكيميائي، ويمكن أن يحدث بين اللاعبين الأطفال والبالغين، ويرتبط أحيانا بفرط النشاط والاندفاع (Gunter،2016)، فيشعر الأفراد بانجذاب لا يقاوم لأداء سلوك اللعب ، ويشعرون أنهم لا يستطيعون مقاومة هذا الدافع رغم العواقب السلبية للسلوك، وقد يلجأ البعض إلى القيام بأعمال إجرامية من أجل الحصول على الأموال اللازمة لأداء السلوك الإدماني، كما أن العواقب المؤلمة قد لا تردع الفرد عن إدمان الألعاب (ايمان بوكراع، ٢٠٢٠ : ٢١٣)

وهناك ألعاب فى أهداف معديها تخريب العقول وتوجيه المراهقين لسلوكيات بعيدة عن القيم والمعايير الاجتماعية تصل بهم إلى حد الانحراف خاصة ألعاب العنف والمصارعة والألعاب الحربية وغيرها ، وغياب الرقابة والمتابعة من قبل مؤسسات التنشئة الاجتماعية خاصة الأسرة والمدرسة ،وأصبحت تسيطر على عقول أبنائنا ، وأصبح اللاعب يشعر بأنه يعيش عالما حقيقيا داخل تلك اللعبة ولقد بدأ تذمر الآباء والمربين من تلك الألعاب، خاصة الألعاب التي تؤثر على

الدماغ والجملة العصبية وعلى سلوك المراهق تلك الألعاب التي تحتوي على العنف بأشكاله المختلفة كما أكد البعض بأن الجرائم الأخيرة التي يقترفها المراهقون من قتل وتدمير ما هي إلا نتيجة لتلك الألعاب المشاهدة من قبل المراهقين (أمل المخزومي، ٢٠١٧ :ص ٢١٨)

وقد أصبحت تلك الألعاب من قبل المراهقين ظاهرة تستحق الانتباه والبحث من حيث تأثيرها عليهم في مختلف جوانب الحياة وتعتبر الالعاب الالكترونية سلاحا ذو حدين فقد تكون وسيلة للترفيه ومفيدة لكسب معلومات ومهارات وأفكار وخبرات جديدة يخوض تجارب خيالية قد لا يسمح له الواقع بخوضها فيتعرض المراهق لمواقف جديدة لها أثر على تفكيره وتكسبه مهارات التخطيط وحل المشكلات واتخاذ القرارات وقد يظهر الجانب السلبي عند الوصول الى مرحلة الادمان على هذه الالعاب وقد يسبب تعوده عليها في ظهور مشكلات انفعالية واضطرابات سلوكية عند المراهق .

كما أن انخراط المراهق في العوالم الافتراضية قد يكون عاملا في ادمان المراهق عليها وجعلها اهم أولوياته بحيث تطغى على مسؤولياته الاكاديمية ، قد تكون لها آثار سلبية أكثر مما هي ايجابية خاصة على تحصيله الدراسي وعلى سبيل المثال الغياب المتكررة ، وإهمال الواجبات المدرسية عدم اعطاء اهمية كبيرة للدراسة.

حيث أن الألعاب الإلكترونية قد تكون أحد أسباب انتشار السلوك العدواني بين المراهقين حيث أنها ليست مجرد ألعاب بسيطة للترفيه بل تحمل في طياتها الكثير من الموضوعات التي قد تؤثر عليهم، والتي تتسم بالعنف والعدوانية وقد ينصاع إليها المراهق ويقلد ما بها من عنف وعدوان ويتمرد على الواقع وقد ينشأ لدى المراهق رغبة في التمرد على سلطة الكبار والقيم الاجتماعية، أو الاصابة بحالة من التيه فقد تسببت هذه الالعاب في انتحار ١٠٠ شخص عبر العالم ، آخرها في الجزائر حيث أنهى ٦ أطفال حياتهم شنقاً بسبب تنفيذهم لأوامر اللعبة فتحولت من وسائل ترفيهية إلى أداة للقتل والتخريب والتمرد.(د/ جان تونج، جامعة ولاية سان دييجو ، ٢٠١٨).

إن ثقافة الألعاب الالكترونية الغربية أثرت على ثقافتنا المصرية غزت عقول الأبناء داخل الأسر على مرأى ومسمع من الآباء داخل المنازل بمحض إرادتهم فقد

امتلكوا في منازلهم ما يدمر عقول أبنائهم ووجدانهم وقيمهم والآباء في غفلة عن هذا في حين أن البلاد المصدرة لهذه الالعاب قد وضعت الضوابط وقدمت البرامج التوعوية وحذرت من الأضرار التي تنشأ من الإفراط في استخدامها، (نور جلال ، ٢٠٠٨: ١)

وأن هناك حالة من انتشار الجريمة في الآونة الأخيرة على يد بعض المراهقين، والتي تشكل خطرًا جديدًا يهدد المجتمع المصري، ووصلت إلى حد القتل والسرقة، والخطف والتحرش والسبب في ذلك هو تقليد ما يتم فعله بالألعاب الالكترونية ، وقد تساهم في عزل وهروب المراهق من الواقع إلى عالم افتراضي فيضعف علاقته بالواقع، والمرحلة الاعدادية هي من أهم المراحل التي تتسم بالتمرد الانسحاب عن مجتمع الأسرة ومحاولة الاستقلال عن الوالدين ، فيبدأ المراهق بالسعى إلى الاستقلال الذاتي وإلى التحرر من سلطة الأهل، ويتهم أسرته بعدم التفهم وبالحد من رغبته في الاستقلال الذاتي.

ويعد السلوك العدواني محصلة لمجموعة متفاعلة من العوامل، بعضها داخلي يكمن في تكوين الفرد الجسدي والنفسي، وبعضها الآخر يكمن في ظروف التنشئة الاجتماعية ومواقف الحياة التي يعيشها الفرد، بما فيها من إحباط وصراع، وثواب وعقاب، وإهانات، وإثارات، وغير ذلك، وتوجد العديد من النظريات التي بحثت في السلوك العدواني، وحاولت تفسير دوافعه ومسبباته، ومن هذه النظريات نظرية التحليل النفسي التي ترى أن الإنسان مزود بغريزة الموت، وأخرى للحياة، وأن غريزة الموت تسعى لتدمير الإنسان، وعندما تتحول إلى خارج ذات الإنسان، فإنها تصبح عدواناً على الآخرين، وترى أن سلوك العدوان يمثل استجابة الكائن الحي للحفاظ على بقائه، لكن العدوان الإنساني يمثل الأساس لعدد كبير من مشكلاته الاجتماعية، في حين ترى النظريات السلوكية والتعلم الاجتماعي بأن العدوان، يرجع إلى عناصر التعلم الاجتماعي، وتعزيز العدوان ، والظروف البيئية المحيطة المحبطة (كمال مرسي، ١٩٨٥، ٤٥).

مما دعا الباحثة التساؤل عما إذا كان هناك علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة المتوسطة من التعليم الأساسي ، وهل هناك فرق بين الذكور والإناث في إدمان تلك الألعاب والسلوك العدواني.

مشكلة البحث:

نبعت مشكلة البحث الحالي كنتيجة لمعايشة الباحثة لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي كمدرسة بالمدرسة الإعدادية، وقد عايشت التلاميذ داخل المدرسة والفصل الدراسي لعدة سنوات ولاحظت أنماط كثيرة من السلوك العدواني بينهم والتنمر بأقاربهم شكل من أشكال السلوك العدواني والذى يهدف إلى إلحاق الأذى بالمحيطين بهم إلى حد العنف ، وباستطلاع الأمر داخل المؤسسات التعليمية حول الأسباب التي من الممكن أن تسهم فى ظهور مثل تلك السلوكيات العنيفة توصلت إلى أن أحد أهم الأسباب* هي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يتقمص فيها التلميذ الأنماط السلوكية العنيفة للمشاهد الموجودة داخل اللعبة وتقليدها ومحاولة نقلها إلى الواقع فى محيط الدراسي مع زملائه التلاميذ ، ووجدت أن طبائع التلاميذ آخذه فى التغير السريع للأسوأ. فرأت أن تقوم ببحث لتقييم ما إذا كان هناك علاقة فعلية بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني والظاهر على سلوك بعض التلاميذ بوضوح وذلك لاتخاذ الإجراءات اللاحقة إذا تبين وجود علاقة ارتباطية بين المتغيرين وفى ضوء ذلك تحدث مشكلة البحث فى التساؤلات الأتية:-

- ما العلاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني عند تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.

- ما الفرق بين الذكور والإناث من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي على متغير السلوك العدواني.

- ما الفرق بين مجموعتي التلاميذ بالإرباعى الأعلى والأدنى على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك فى السلوك العدواني.

أهمية البحث:

يمكن تحديد أهمية إجراء البحث الحالي على المستويين النظرى والتطبيقي على النحو التالي:

- الأهمية النظرية:

١- أن البحوث والدراسات التي أجريت حول موضوع الالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدوان لم تكن كافية ولم تستوفى كل الجوانب الأساسية .

٢- البحث الحالي يناقش موضوع على درجة عالية من الاهمية وهو الالعاب الالكترونية العنيفة التي ظهرت في الآونة الأخيرة وعلاقتها بالعدوان لدى المرحلة الاعدادية.

٣- يستمد البحث الحالي أهميته من تناوله مرحلة عمرية مهمه ، وهى مرحلة المراهقة التي تتسم بالكثير من المشكلات السلوكية والنفسية والاجتماعية، وتناولها مشكلتي إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوان عند المراهقين.

٤- يسهم البحث في إطلاع أولياء الأمور والقائمين على العملية التعليمية على أهم الآثار السلوكية والاجتماعية المترتبة على ممارسة المراهقين لبعض الالعاب الالكترونية العنيفة.

- الاهمية التطبيقية:

١- توعية التلاميذ بالأضرار الناتجة عن الانصياع للألعاب الإلكترونية العنيفة لدرجة الإدمان.

٢- تضمن البحث مقياس لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة من إعداد الباحثة.

٣- الوصول لنتائج تظهر ارتباط إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لدى طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.

٤- توجيه القائمين على العملية التعليمية والقائمين على التربية داخل الأسرة بأهمية متابعة الأبناء والاهتمام بهم ورعايتهم وضبط سلوكهم.

٥- وأوصت الدراسة بضرورة اجراء مزيد من الدراسات التي تتناول الإدمان على ألعاب الانترنت والسلوك العدواني على فئات أخرى.

٦- التفات المسؤولين إلى أهمية وضع قوانين رادعة لعدم بيع مثل تلك الألعاب الإلكترونية العنيفة أو السماح بها ومحاولة السيطرة عليها إلكترونياً بطرق علمية.

٧- توجيه النظر للقائمة على الرعاية النفسية داخل المدارس من الأخصائيين النفسيين بالمدرسة وبضرورة إجراء لقاءات وندوات لتوعية التلاميذ وإبراز ماهى

خطورة تلك الألعاب خاصة التى تحمل فى طريقها تدمير عقول التلاميذ فى مرحلة المراهقة.

أهداف البحث:

١- التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني.

٢- التعرف على الفرق بين الذكور والاناث مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني.

٣- التعرف على الفرق بين الإرباعى الأعلى والإرباعى الأدنى من مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة في السلوك العدواني.

مصطلحات البحث:

أولًا: إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة:

يعرف إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه الاستخدام المفرط والقهري للألعاب الإلكترونية الذي يؤدي إلي ظهور مشاكل اجتماعية ونفسية, ويتضمن عدم القدرة علي التحكم في السلوك تجاه اللعب بالرغم من نتائجه السلبية (Yilmaz et al, ٢٠١٧, p840).

كما عرف إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه الاستخدام المتكرر والمستمر للألعاب الإلكترونية. مع ظهور أعراض انسحاب وكذلك الرغبة الشديدة في الاستمرار في اللعب بها علي الرغم ما تسببه من مشكلات له (Abdoli et al,٢٠٢١).

وقد عرفت الباحثة إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة فى هذا البحث بأنه إفراط المراهق فى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لعدد أكثر من الساعات المحددة بالبحث وتتراوح بين (١٠ ساعات أو أكثر) باليوم الواحد وبعضهم يمارسون هذه الألعاب بشكل يومي ولديهم على الأقل (خمسة ألعاب) قتالية عنيفة مما قد يؤدى إلى إدمانه لها بشكل كبير وعدم الشعور بالوقت لرغبته الشديدة في عدم تركها فيشعر بالاندماج الشديد مع اللعبة وعدم مقاومتها، فهى تحتل المرتبة الأولى من اهتماماته وترك الأمور الحياتية والأكاديمية المهمة حيث يندمج بشدة مع الألعاب الإلكترونية العنيفة، الدموية (القتال – المصارعة – الجريمة – الأسلحة).

ثانيًا: السلوك العدواني:

يُعرف السلوك العدواني عند المراهقين على أنه أي فعل يهدف من خلاله المراهق إلى إلحاق الأذى بشخص آخر، أو حيوان، أو تخريب الممتلكات المادية، ومن الأمثلة على أشكال السلوك العدواني خلال مرحلة المراهقة: استخدام الأسلحة، والتدمير المتعمد للأشياء، ومحاولات أذية الغير، وغيرها.

يعرف العدوان في علم النفس على أنه " مجموعة من الآليات التي نشأت خلال مسار التطور لإثبات تفوق الذات أو الأقارب أو الأصدقاء ضد الأخرين، بهدف كسب الموارد أو الدفاع عنها (الأسباب النهائية) بطرق مؤذية "، وهو تفاعل اجتماعي (عملية التأثير المتبادل الذي يمارسه الأفراد على بعضهم البعض أثناء اللقاءات الاجتماعية) سري أو علني وغالبا ما يكون مؤذيا بقصد إلحاق ضرر أو أذى من شخص لشخص آخر، وقد يحدث إما بشكل تفاعلي أو بدون استفزاز مسبق.

تعرفه نور جلال بأنه رد فعل لأفعال الآخرين والظروف البيئية المحيطة ويتسم بأنه سلوك دائم ومتكرر مقصود وعلني موجه نحو الأفراد أو الممتلكات ويأخذ أشكال لفظية وبدنية وإشارية وإتلاف (نور جلال ، ٢٠٠٨ : ٩)

عرفته الباحثة أنه " سلوك يصدره المراهق عند الغضب والانفعال لشئ ما وقد يكون علي شكل عدوان (لفظي، بدني، نفسي أو تخريب).

<u>التعريف الإجرائي:</u>

هو كما يقيسه المقياس المستخدم ويتحدث بالدرجة المرتفعة على نفس المقياس.

الإطار النظري للبحث:

أولًا: إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة:

الادمان:

عرف الادمان على انه اعتياد مرضى للإنسان على سلوك معين بحيث يصبح تحت تأثيره في كل سلوكيات حياته اليومية ولا يستطيع الاستغناء عنه وبمجرد عدم القيام بذلك السلوك المعين تتأثر حالته النفسية والمزاجية بشكل ملحوظ ويصبح همه وكل ما يشعله يتحصل عليه لتعود له سعادته الزائفة ولو كان ذلك على حساب أسرته واقرب الناس اليه (جلال خالد محمد السعيد ٢٠٠٥ : ص ٢٢).

إدمان الألعاب الالكترونية:

نشرت الجمعية الأمريكية للطب النفسي مؤخراً، في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية الإصدار الخامس (DSM-٥) المعايير التشخيصية لاضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) وتم تعريفه أنه الاستخدام المتكرر والمتكرر للإنترنت للمشاركة في الألعاب، مما يؤدي إلى ضعف أو ضائقة كبيرة ومشكلات طبية وسريريه وقد استكمل وصفه قائلا أن هناك تشابه بين اضطراب تعاطي المخدرات ومعايير اضطراب ادمان القمار، نتيجة ظهور مشكلات سوء التكيف والأمراض الصحية للذين يعانوا من هذه الاضطرابات بشكل سواء (American Psychiatric Association, ٢٠١٣, ٦٧).

الألعاب الالكترونية العنيفة:

إن الألعاب الإلكترونية العنيفة تجسد الحياة في العوالم الافتراضية بما يتوافر لها من التقنيات الحديثة والتي تتطور يوما بعد يوم بصورة متسارعة ومذهلة يمكنها توليد تأثير نفسي غير سوي على المراهق كالانطواء والعزلة والتوحد ....الخ . وقد يعتبر المراهق العالم الحقيقي امتدادا لما كان يفعله بالواقع الافتراضي ويتصرف في عالمه الحقيقي كما كان يفعل في العالم الافتراضي ، مما يترتب عليه حدوث سلوكيات ضارة ومشكلات للمراهق ، فبعض المراهقين تعرضوا لحوادث التقليد هم لسلوك العنف الممارس في الألعاب الالكترونية الافتراضية (بركات وتوفيق، ٢٠٠٩، ص ١٨٢).

وتعرف الألعاب الذي يدمن استخدامها الطلاب بالمرحلة المتوسطة من التعليم بصورة مستمرة حيث يكون لها تأثير عليه اجتماعيا ونفسيا وصحيا. من خلال الاستخدام المكثف للألعاب الالكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو التليفون المحمول أو البلايستيشن .(محمد ٢٠٢٢ ، ص ٤٩)

وقد عرفت الباحثة إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة في هذا البحث بأنه إفراط المراهق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لعدد من الساعات تتراوح بين (١٠ ساعات أو أكثر) باليوم الواحد وبعضهم يمارسون هذه الألعاب بشكل يومي ولديهم على الأقل (خمسة ألعاب) قتالية عنيفة مما قد يؤدى إلى إدمانه لها بشكل كبير وعدم الشعور بالوقت لرغبته الشديدة في عدم تركها فيشعر بالاندماج الشديد مع اللعبة وعدم مقاومتها، فهي تحتل المرتبة الأولى من اهتماماته وإهمال الجوانب الأسرية والأكاديمية حيث يندمج بشدة مع الألعاب العنيفة، الدموية (القتال – المصارعة – الجريمة – الأسلحة ،فقد تصل إلى تقليدها بالواقع.

الألعاب الالكترونية:

تعرف الألعاب الالكترونية (Electronic games) في اللغة الانجليزية:

بأنها نوع من الألعاب التي يقوم بها الفرد من أجل الاستمتاع بأوقات الفراغ، وهي بمثابة نشاط تكون قيمته نسبية للفرد الذي يقوم به.(Makhmutov & Duysenbekov,٢٠١٠,P٥٥).

كما عرفها (pepe ,٢٠١١,p٦٥٧)الألعاب الإلكترونية : بأنها ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب، وتمارس عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز، أو أجهزة محمولة، أو على الحاسوب، أو الهاتف النقال أو الأتاري، وتحتوى هذه الألعاب على يد للتحكم ،أو على أزرار للإدخال.

بينما عرف (Kuss, et al,٢٠١٤,p36) الألعاب الالكترونية: بأنها نوع من الألعاب المبرمجة يتم ممارستها عن طريق جهاز إلكتروني كالتلفاز أو الحاسوب أو الهاتف النقال، وتمتاز في الغالب بأنها تعتمد على المؤثرات البصرية والصوتية.

عرفت نور جلال الألعاب الالكترونية بأنها رسوم متحركة تعتمد على الصور المجسمة والألوان المبهرة والمؤثرات الصوتية المختلفة ويتم تصميمها بواسطة محترفين في تصميم تلك الألعاب معتمدين على برامج في هذا الشأن ، وعلى هذا

فأشخاص الألعاب الالكترونية ليست أشخاص حقيقية وإنما هي رسوم مجسمة متحركة تصاحبها مؤثرات صوتية متنوعة وشديدة تضفى على أحداث اللعبة قوة وتأثير.(نور جلال ، ٢٠٠٨ : ١٢).

أسباب إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية :

من أسباب إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية العنيفة ما حققته من انتشار عبر أجهزة الهاتف المحمول، أو الكمبيوتر الشخصي، أو أجهزة (ايباد وبلايستيشن) بعضها لا يعدو مجرد وسيلة وقضاء الوقت، والبعض يحمل من المخاطر ما يجعله أداة القتل والتدمير، وأن كانت فى معظم الأحوال تتحول إلى حالة من الإدمان لدى مستخدميها خاصة المراهقين، لعدد من الأسباب التي تم رصدها وفق العديد من الدراسات: (جمال الدهشان،٢٠٠٩ ، ٦-٧).

من تلك الأسباب، ضعف الوعى الكافي لدى الوالدين بخطورة الالعاب الالكترونية والسماح لأبنائهم باستخدامها فترات طويلة مع صعوبة منع الابناء من استخدامها.

سهولة استخدام الأجهزة الالكترونية وتوافرها في المنزل واعتقاد الاباء والامهات أنها وسيلة آمنة لترفيه وتثقيف الابناء.

لرغبة فى الهرب من الواقع المحيط من خلال تلك الألعاب ، لتكوين علاقات لا يستطيع تحقيقها في الواقع.

انشغال الوالدين عن ابنائهم طوال الوقت وفشلهم في التواصل الايجابي معهم.

التجديد والتحفيز الدائم الذى تتقنه شركات انتاج الشاشات الإلكترونية ، بالإضافة الى حالة الاحساس بروح الفريق والتواصل التي تنتاب المراهق عند ممارسته بعض الألعاب الإلكترونية.

لقد أصبحت الألعاب الالكترونية حقيقة واقعية شديدة الانتشار حيث ان لها شعبية تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل (كرة القدم) وتمكن اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث ، وتتكون من عنصرين الأول (جهاز مستضيف) وهو إما أن يكون حاسبا شخصياً أو جهاز الكترونيا مرتبط بشاشة تليفزيونية والعنصر الثاني (البرمجيات حاسوبية) مخزنة فى الغالب على قرص المدمج CD و يتم تحميلها على الجهاز المستضيف ليتحول إلى لعبة تحمل

خصائصها وتنفيذ الأوامر المخزنة على القرص المدمج و تتغير اللعبة كلما تغير القرص المدمج أو البرمجيات الخاصة بها.(نهى مغازى، ٢٠٠٩،٢٠٥).

كما أن انخراط التلميذ في العالم الافتراضي للألعاب الالكترونية، قد يكون عاملا في جعلها أهم أولوياته، بحيث تطغى على مسئولياته الاكاديمية، فالوقت المستقطع للعب يكون على حساب وقت التحصيل الدراسي للتلميذ ، كما قد ينسحب من المواقف الاجتماعية لانشغاله بممارسة الالعاب الالكترونية، مما قد يؤثر على نموه الاجتماعي، وكذلك نموه النفسي إذ تظهر تغيرات على انفعالاته نتيجة تعرضه لمضامين الالعاب السلبية التي لا تتناسب مع واقع حياته الاجتماعية. (Griffiths & Cole, ٢٠٠٧).

حيث أنها تتضمن مجموعة كبيرة من العوامل التي تجذب التلاميذ للتعلق بها والاقبال على شرائها ، حيث تحتوي اللعبة على معززات تشبع رغبات المراهق واحتياجاته، ويحصل من خلالها على ما يتمناه من المجتمع من تقبل لشخصيته، وتفريغ طاقته تبعاً نوع اللعبة التي يمارسها، وحسب طبيعتها والمضامين التي تحويها، كما أنها وسيله سهلة ومتوفرة في أي وقت و ذات خيارات متعددة يستطيع اللاعب أن يختار منها ما يشاء .(Bojikoba, ٢٠١٤, p٩٨).

كما أن ممارسة الألعاب الالكترونية قد تدفع التلميذ إلى الاندماج كلياً في عالم اللعب البعيد كل البعد عن الواقع، والذى يحتوى على مواقف وخبرات لا يمكن أن يمارسها إلا ضمن الألعاب، إذ يتقمص التلميذ شخصية خيالية ويندمج معها، و يطبق مبادئ اللعبة وقوانينها، ثم ينتقل إلى رغبته في تطبيق ما تعلمه في اللعبة على الحياة الواقعية، مما قد يعرضه لانتقادات والديه و معلميه. (&Tugrul Sahin, ٢٠١٢, p١١٥).

وقد يتعلق التلميذ بالعالم الافتراضي وبأبطال هذه الألعاب بحيث تمثل بالنسبة له عالم يجذب انتباهه، ويقوده إلى الهروب من مشكلات الواقع التي يمر بها، وخلال اللعب يجد منفذاً للابتعاد عن الضغوط اليومية التي يواجهها حيث الانهماك في عالم اللعب والمتعة والتسلية، واستبدال المواقف والخبرات والتجارب الواقعية بأخرى خيالية من خلال العالم الافتراضي الذي يلبي رغبات التلميذ واحتياجاته من التعزيز والإشباع للرغبات والميول. (Akhtar & Madhulika,٢٠١٤,p٦).

ولقد أصبحت ثقافة الألعاب الإلكترونية جزء لا يتجزأ من حياة المراهقين، وكان التصنيف الدولي للأمراض الذي تعده منظمة الصحة العالمية ، قد صنف في يونيو ٢٠١٨ و إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه نمط من اللعب المستمر أو المتكرر، يصبح مفرطاً جداً لدرجة الادمان حيث أن له الاسبقية عن غيره من اهتمامات الحياة، وقد حددت منظمة الصحة العالمية (WHO) لقياس الإدمان ستة معايير (مؤشرات) لوصف شخص ما بأنه مدمن وهي : (الموقع الرسمي المنظمة الصحة العالمية : ٢٠١٩).

ضعف القدرة على كبح الرغبة في الشيء (اللعب).

ضعف القدرة على السيطرة على السلوك (مرات اللعب) من حيث البدء به أو إنهاؤه أو مستويات استعماله.

الحاجة إلى زيادة الجرعة (زيادة عدد ساعات اللعب).

ظواهر الإحساس بالحرمان والفقد (عند محاولة التوقف عن اللعب).

وافادت تقارير منظمة الصحة العالمية بأن بعض أسوء الحالات التي رصدتها الابحاث العالمية كانت تتعلق بأشخاص يمارسون تلك الألعاب لمدى الدراسة وغيرها من الأنشطة اليومية، واعتبرت المنظمة أن المكوث ساعات تصل إلى ٢٠ ساعة في اليوم، و يمتنعون عن النوم وتناول الوجبات أو العمل أو الدراسة وغيرها من الأنشطة اليومية واعتبرت المنظمة أن المكوث ساعات طويلة أمام شاشات الحاسوب او الهاتف المحمول للتفاعل مع عالم افتراضي له أثار الخيمة في نمو الدماغ وتطوره ويدخل هذه الألعاب في دائرة الادمان. (جمال الدهشان : ٢٠١٩، ١٠).

وهناك ألعاباً إلكترونية خطيرة كالحوت الازرق ومريم وجنية النار وغيرها والتي انتشرت في الكثير من دول العالم العربي، وتسببت في مقتل الكثير من المراهقين وإصابة آخرين بأضرار نفسية وجسدية، وعلى سبيل المثال لعبة فورتى نايت.

(المركز الإعلامي بدار الإفتاء المصرية : ٢٠١٨)

لعبة فورتي نايت:

واللعبة من تطوير شركة إيبك غيمز، وأطلقت أول مرة للحواسيب الشخصية في ٢٠١٧ ، وأشهر إصدارتها لعبة "فورتنايت باتل رويال"، واستقطبت أكثر من ١٢٥ مليون لاعب في أقل من عام محققة إيرادات بمئات الملايين من الدولارات شهريا.

فورتنايت من ألعاب الرماية، حيث يهبط اللاعب في منطقة مجهولة وعليه البحث عن الأسلحة واللاعبين الآخرين لقتلهم واحدا تلو الآخر في صراع بقاء يكون المنتصر فيه لاعبا واحدا فقط، مع إمكانية بناء تحالفات في القتال ، وهى من الألعاب القتالية العنيفة المليئة بالقتل والدم يتناقش فيها اللاعبون على البقاء على قيد الحياة من خلال القتال العنيف للأخرين.

النظريات المفسرة لممارسة الألعاب الإلكترونية:

النظرية السلوكية:

فسرت النظرية السلوكية اللعب على أنه ارتباط بين مجموعة من المثيرات والاستجابات ، بمعنى أن المراهق يتقن اللعبة عن طريق التكرار والممارسة والتعزيز، حيث يؤثر ذلك في مستوى المهارة لدى المراهق . وأن أنواع السلوك نتاج التعلم والسلوك المضطرب هو نتيجة تعلم خاطئ من البيئة ، والبيئة لها دور أساسي في تعلم السلوك أكبر من دور الوراثة . ويرى أصحاب النظرية السلوكية بأن السلوك الإنساني عبارة عن مجموعة من العادات التي يتعلمها الفرد ويكتسبها أثناء مراحل نموه المختلفة، ويتحكم في تكوينها قوانين الدماغ وهي قوى الكف وقوى الإستثارة اللتان تسيران مجموعة الاستجابات الشرطية (عبد الهادي، ٢٠٠٤)

يرى السلوكين أمثال سكنر (Skinner) وبافلوف (Pavlov) أن معظم مظاهر السلوك الاجتماعي وأشكاله المختلفة ويتم تعلمها من البيئة المحيطة وأن الفرد يطور هذا السلوك في ضوء مفاهيم الدافعية (Motivation)، والتعزيز والاستجابة ، (Stimulus) والمثير ،(Reinforcement) وإستدماج نماذج الاستجابة مع فرد آخر ويصبح المثير موضع التعلق وهو (الألعاب الإلكترونية العنيفة) ألا هو إستجابة الفرد للمثير نفسه بالانصياع النفسي كما يحدث مع الآخر ،مما قد يؤدى إلى التوحد مع سلوك الآخر .

يميل الفرد لاستدماج سلوك المحيطين به أثناء التفاعل الاجتماعي خاصةً إن كان هذا السلوك يتكرر ، ويكون مرتبط بالتعلق بالإضافة للوقت الذى يستغرقه فى

اللعب خاصة مع مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة. (Fafchamps & Shilpi ,٢٠٠٨).

نظرية التعلق:

يرى بولبي (Bowlby) إن قدرة هذا الفرد على تشكيل روابط تعلق بينه وبين الأشياء أو الأشخاص، حيث تكون النتيجة لها عدم قدرة الفرد على التفاعل الاجتماعي، وتؤدى إلى عدم الشعور بالأمن والطمأنينة إلا في وجود مصدر التعلق ويترتب على ذلك العديد من المشكلات النفسية والاجتماعية داخل الوسط البيئي الذى يحيا فيه الفرد مما تزداد العزلة الاجتماعية داخل الأسرة وبين أفرادها . (Fafchamps & Shilpi ,٢٠٠٨).

ثانيًا: السلوك العدوانى :

تضمنت الإصدارات الأخيرة من الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Health)، الذي يوفر معايير تشخيصية لحالات الصحة العقلية بما فيها ويرمز إليه(passive-aggressive personality disorder)تشخيص اضطراب الشخصية السلبية العدوانية اختصاراً (PAPD). وصفت الحالة بأنها مشاعر عدوانية وعدائية ظهرت بشكل سلبي رداً على العلاقات والوظائف غير المرضية.

انتقد بعض الخبراء هذا التشخيص، مشيرين إلى أن السلوك العدواني السلبي بدا وكأنه مرتبط بظروف محددة أكثر من السمات الثابتة، وإلى ضرورة اتخاذ التشخيص الطبي موقف سلبي من هذا السلوك ، أعيدت تسمية الحالة إلى اضطراب الشخصية السلبية وفقاً للإصدار الرابع من الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية DSM. إذ ركزت معايير التشخيص الجديد بشكل أكبر على المواقف والعواطف السلبية المستمرة بدلا من سلوكيات محددة.

بينما أزال الإصدار الخامس من DSM التشخيص بالكامل، بسبب قلة البحث وعدم وجود معايير التشخيص المحددة بوضوح.

عرف مجمع اللغة العربية العدوان على أنه التهجم على الآخرين رغبة في السيطرة عليهم أو نتيجة الشعور بالظلم أو نحو ذلك. (مجمع اللغة العربية، ١٩٨٤: ١٢)

ويعرف ابن منظور العدوان بأنه التعدي أو الضرب، فالعداء هو الظلم وتجاوز الحد، والتعدي هو مجاوزة الشيء إلى غيره (عبد العزيز محمد ٢٠٠٩م، ص١٠٢)

كما عرف المعجم الوجيز العدوان بأنه كلمة تدل وتشير إلى الظلم وتجاوز الحد.

وقد عرفه نظمى عودة على أنه سلون متعلم نتيجة لإحباط الفرد سواء أكان هذا الإحباط من البيئة الأسرية أم التعليمية ويتمثل في إيذاء الذات أو الآخرين أو الممتلكات العامة وإلحاق الضرر بهم (نظمي عودة ، ٢٠٠٨م : ٣٤٧).

أما باندورا فيعرفه bandora السلوك العدواني بأنه سلوك يهدف إلى إحداث تخريب والسيطرة من خلال القوة الجسمية واللفظية على الآخرين، وهذا السلوك بعرف اجتماعيا على أنه عدوان أي أن العدوان سلوك لإيذاء الأخرين أو تحطيم للممتلكات، والإيذاء إما أن يكون نفسيا على شكل سخرية أو إهانة، وإما يكون حسنيا (حسين الزعبي ، ٢٠١٥ م ص ٢٠٠)

وتعني كلمة العدوان (Aggression) في اللغة اللاتينية الاعتداء أو الهجوم ويمكن تصنيفها إلى عنوان موجه نحو الذات والأخرين على شكل احتقار وكراهية ومن أشكالها الانتحار الإحباط ، الاستسلام والاكتئاب، وعدوان موجه نحو الخارج اي بين الأشخاص، أو بين الأنظمة الاجتماعية، أو بين الأشخاص والأنظمة وتتميز عدوانية الإنسان حسب الكاتب(إيريك فروم) بوحشية استثنائية ورغبة في التدمير والحاق الألم والعذاب من أجل لا شيء، وقد قسم العدوان إلى عدوان ايجابي أو جيد، ويسمى عدوان المتكيف بيولوجيا، وهو ردة فعل على تهديد مصالح حيوية أي أنه دفاعي يهاجم ليواجه التهديد، ولحماية حياته ووقايتها، وهو مشترك بين الإنسان والحيوان، أما العدوان السلبي يسمى عدوان غير المتكيف بيولوجيا، وهو شرير وضار ومؤذ للضحية وللمهاجم أيضا ويتميز الإنسان فقط بهذا النوع من العدوان، ومن ظواهره القتل والوحشية على النقيض من معظم الحيوانات حيث ليس لديها أية رغبة في تعذيب أو الحاق الأذى بحيوانات أخرى من أجل لا شيء وبلا مبرر.

تعقيب:

اتفقت التعريفات السابقة على مجموعة من النقاط، أهمها ما يلي:

(١) السلوك العدواني سلوكا يحمل الإيذاء للذات أو الآخر أو الممتلكات العامة أو الخاصة.

(٢) السلوك العدواني يتنوع فيه الإيذاء إلى إيذاء مادي أو بدني أو لفظي أو رمزي.

(٣) بعض التعريفات أثبتت أن السلوك العدواني يرجع إلى عوامل الحرمان والإحباط وان هذا السلوك ما هو إلا استجابة يخفف بها الفرد من حرمانه أو من الإحباط الذي يعاني منه.

وعرفت الباحثة السلوك العدواني بأنه سلوك يصدره المراهق عند الغضب والانفعال لشئ ما وقد يكون علي شكل عدوان (لفظي، بدني، نفسي أو تخريب).

ومن خلال ما سبق، إذا كان السلوك عمدي ويقصد به إيذاء الغير فهو يعبر عن العدوان، بينما كل نشاط يتضمن مشاعر الغضب للأشخاص والأحداث فهو يعبر عن العداء.

أشكال العدوان:

تتنوع اشكال السلوك العدواني بحسب تعددية التعاريف المحددة لهذا المفهوم، وأشكال للسلوك العدواني على وفق الأسس المعتمدة للتصنيف:

أولا : تصنيف السلوك العدواني من حيث الاتجاه :

– العدوان الموجه نحو الآخرين: وهو من أكثر اشكال العدوان وضوحا ، وقد يكون الآخر أشخاصاً، أو ممتلكات، أو كائنات حية، أو رموزاً لها (أبو عبد . ٢٠٠٣: ٢٦).

- **العدوان الموجه نحو الذات:** هو سلوكيات معاقبة الفرد لذاته وإيلامها (الشعور بالذنب ، الانتحار).(أبوقورة ، ١٩٩٦: ٣٨).

ثانياً: تصنيف السلوك العدواني من حيث الشكل:

العدوان المادي البدني: ويشمل السلوكيات الاعتداء على الآخرين مثل : الضرب، والرفس، والعض، والشد، والرفع، والتمزيق، والقذف، والبصق (أبوناهية، ١٩٩٣ : ١٧).

العدوان المعنوي اللفظي: هو الاستجابات اللفظية (جرح المشاعر، والتهكم والسخرية) ويشمل التعبيرات اللفظية غير المرغوب وغير المقبولة مثل: السب، والشتم ، والالفاظ النابية، والجارحة، واستخدام كلمات وجمل التهديد. (باظه، ٢٠٠٣: ١٩).

تصنيف السلوك العدواني من حيث النوع :

العدوان السلبي: يهدف إلى الضرر والايذاء للذات والآخرين والتدمير والتخريب، ومن امثلته العدوان البدني، واللفظي.

العدوان الايجابي: وهو جزء من الطبيعة الانسانية الذي يستثار للحماية والدفاع عن الأرض، ويخلو من الكراهية والعداوة. (المغربي، ١٩٨٧ : ٣١).

النظريات المفسرة للسلوك العدواني

تعددت النظريات المفسرة للسلوك العدواني نتيجة لتعدد أشكال العدوان ودوافعه وسنعرض بعض هذه النظريات.

١. النظرية السلوكية

ركزت البحوث والدراسات السلوكية على أن السلوك العدواني متعلم من البيئة ومن ثم فإن الخبرات المختلفة التي اكتسب منها شخص ما السلوك العدواني قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض للموقف، ويقول اصحاب هذه النظرية أن السلوك العدواني يكتسبه الفرد من البيئة المحيطة، وان الخبرات قد تعزز ظهور الاستجابات العدوانية عند الفرد عندما يتعرض لموقف محبط، وانه يمكن تعديل السلوك العدواني مثله مثل أي سلوك أخر، وقد أثبت صاحب النظرية السلوكية "واطسون" أن السلوك مكتسب بعملية تعلم ويمكن تعديله (الماحي ومكي، ٢٠١٥).

٢. نظرية العدوان الانفعالي

هي من النظريات المعرفية وترى أن العدوان ممتعاً عند بعض الأشخاص فيجدون استمتاعاً في إيذاء الآخرين، وإثبات رجولتهم وقوتهم حتى إذا لم تتم إثارتهم انفعالياً، فهذا العنف يعززه عدد من الدوافع والأسباب, فقد أكدت الدراسات التي أجريت على السلوك العدواني للمراهقين بأن هؤلاء يمكن أن يواجهوا الآخرين غالباً لا لأي سبب بل من أجل المتعة التي يحصلون عليها من إنزال الألم بالآخرين و تحقيق الإحساس بالقوة والضبط والسيطرة فمعظم أعمال العدوان الانفعالي تظهر بدون تفكير فالتركيز في هذه النظرية على أن الأفكار لها تأثير كبير على السلوك الانفعالي عند الفرد. (عدنان ٢٠٠٦، ص ٢١).

٣. نظرية الإحباط

يقدم دولار وميلر» تفسيراً للسلوك العدواني من خلال نظريتهما التي قامت على فرض الإحباط – العدوان وتفترض هذه النظرية أن السلوك العدواني هو دائماً نتيجة للإحباط، فهو شكل من أشكال العدوان أي أن العدوان نتيجة طبيعية وحتمية للإحباط وفي أي وقت يحدث عمل عدواني يفترض أن يكون الإحباط هو الذي حرض عليه. ومن ابرز علماء هذه النظرية : جون دولارد Dollard ، ونيل ميلر Miller وروبرت سيرز Sears، وليونارد دوب Doob ، ويرى أنصار هذه النظرية: أن العدوان عبارة عن رد فعل طبيعي لما يوجهه الفرد من احباطات ، ويعد السلوك العدواني من أساليب استهلاك هذه الطاقة أو التخفيف منها .(موراي، ١٩٨٨ : ١٣٧).

٢. نظرية التعلم الاجتماعي

إن هذه النظرية لا تقل أهمية عن غيرها من النظريات التي تناولت السلوك العدواني ، ويعتبر بادروا هو المؤسس الحقيقي لنظرية التعلم الاجتماعي في العدوان حيث تقوم على ثلاثة أبعاد رئيسية:

أ . نشأة جذور العدوان بأسلوب التعلم والملاحظة والتقيد.

ب . الدافع الخارجي المحرض على العدوان.

جـ . تعزيز العدوان.

يرى أصحاب هذه النظرية أن أساليب التربية والتنشئة الاجتماعية تلعب دورا هاما في تعلم.

الأفراد الأساليب السلوكية لتحقيق أهدافهم، فهي تجعل من العدوان أداة لتحقيق الأهداف أو عائقا دون تحقيقها، فالعدوان عند «باندورا» يعتبر سلوكا متعلما يتعلمه الإنسان عن طريق مشاهدة غيره، وتسجيل هذه الأنماط السلوكية على شكل استجابات رمزية يستخدمها في تقليد السلوك الذي يلاحظه. (المطرودي، (١٩٩٧).

الدراسات السابقة:

دراسة كيم وآخرون (Kim et al., ٢٠٠٧) ، إلى التعرف على العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط النفسي والخصائص الشخصية النرجسية لدى طلبة الجامعات في جامعة (يونسي) وجامعة (جوسونج دونج)، ومعرفة الخصائص النفسية للمعرضين للخطر نتيجة إدمانهم المتواصل على ألعاب الإنترنت، والتعرف على درجة الإدمان على الإنترنت لدى عينة مكونة من (١٤٧١) فرداً من مجتمع الدراسة، تم استخدام الاستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة، وتوصلت الدراسة لعدد من النتائج من أبرزها: أن إدمان ألعاب الإنترنت يرتبط بشكل ايجابي مع السمات الشخصية العدوانية والشخصية النرجسية، أما إدمان الألعاب على الإنترنت فيرتبط بشكل سلبي مع ضبط النفس والانضباط، كما استنتجت الدراسة أن بعض الخصائص النفسية مثل السلوك العدواني، والتحكم الذاتي ، وسمات الشخصية النرجسية قد تؤهل بعض الأفراد ليصبحوا مدمنين على ألعاب الإنترنت.

دراسة (Ma ,٢٠١١) إلى الكشف عن استخدام الانترنت غير السوي من قبل المراهقين، كما هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين إدمان الانترنت والسلوك المعادي للمجتمع من قبل المراهقين استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي من خلال عينة تكونت من (٥٥٩) من المراهقين توصلت الدراسة إلى أن هناك سلوكيات معادية للمجتمع تمارس من قبل مدمني الانترنت وتقليد عينة الدراسة للمشاهد العدوانية على الإنترنت والاستحواذ على ما ليس له حق فيه ، إضافة إلى استخدام الانترنت في أعمال التسلط، مثل استخدام لإرهاب الغير مثل توزيع معلومات تشهيرية ضد شخص ما، إضافة إلى سلوك الغش وهو من خلال خداع الآخرين، وأوصت الدراسة بإجراء مزيد من الدراسات التي تتناول الإدمان على الانترنت وربطه بمتغيرات أخرى.

دراسة سعادو وبن مرزوق (٢٠١٦) دراسة كان الهدف منها التعرف على تأثير مشاهد العنف في الألعاب الإلكترونية على مجموعة من الأطفال من مدرسة (مقران عبد القادر) في الجزائر تتراوح أعمالهم بين (١٢-٧) سنة ويمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة وبيان علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ومدى تقبل الطفل لهذه المشاهد العنيفة، ونظراً لأن مجتمع البحث كبير جداً ولا يمكن تحديد حجمه لغياب احصائيات دقيقة، فقد ارتأت الدراسة اختيار عينة قصدية كما استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أبرزها: أن معظم الأطفال يمارسون الألعاب بشكل يومي ولديهم على الأقل(خمسة ألعاب) قتالية وعنيفة، كما توصلت الدراسة إلى أن (٨٤٪) من الأطفال لديهم حب المغامرة والمتعة نظراً لتشبههم بأبطال تلك الألعاب، كما توصلت الدراسة إلى أن الأطفال من الذكور أكثر تقليداً لهذه المشاهد، وذلك بسبب رغبتهم في تقليد ما يشاهدونه على أرض الواقع ورغبتهم في أن يصبحوا أبطال مثلهم بغض النظر عن عمر الطفل، كما أن معظم الأطفال يشعرون بالقوة والشجاعة عند مشاهدة الألعاب الالكترونية وبالتالي ينعكس العنف الافتراضي في البيئة المحيطة للطفل مما يتسبب بإيذاء غيرهم وأنفسهم، وقد أظهرت الدراسة وجود عنف بنسبة كبيرة بين التلاميذ، وأظهرت النتائج تطابق فرضية الباحثين بوجود علاقة بين الألعاب الالكترونية العنيفة، وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل.

دراسة برتيمة (٢٠١٧) كان الهدف من الدراسة الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي المادي والغير مادي لتلاميذ المدارس المتوسطة في الجزائر، تم استخدام المنهج الوصفي من خلال عينة قصدية بلغت (١٠٠) طالباً، وتم استخدام اسلوب الملاحظة والاستبيان والمقابلة لجمع بيانات الدراسة، وبعد اجراء عملية المعالجة الاحصائية توصلت الدراسة الى أن هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي.

دراسة دوجلاس وآخرون (٢٠٠١) Douglas etal بدراسة تحت عنوان آثار الألعاب الالكترونية العنيفة على زيادة السلوك العدواني والأداء المدرسي، ومن بين أهداف الدراسة التعرف على الالكترونية العنيفة ومستوي السلوك العدواني وبعض المتغيرات الأخرى، والعلاقة بين ممارسة الألعاب تكونت عينة الدراسة من (٦٠٧) طالب من الصف الثامن والتاسع من أربع مدارس، وقد تم انتقاء تلك العينة من الطلاب الذين تعرضوا بشكل مكثف لألعاب الفيديو التي تحتوي مشاهد عنف . وقد بينت نتائج الدراسة أن الطلاب ذوي الإفراط في استخدام ألعاب الفيديو العنيفة

أدركوا العالم على أنه مكان ملئ بالعداء والعدوان، وأظهروا عدوان على الذات، ودخلوا في نزاعات مع المدرسين أكثر من مرة، ، وعلى النقيض بينت النتائج أن الطلاب الذين تعرضوا لألعاب الفيديو العنيفة بشكل محدود كانوا أقل عدوانية، واتسموا بانضباط السلوك.

دراسة لكراه ومولر وآخرون (٢٠٠٤) Moller, krahe et al تحت عنوان "ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بأشكال السلوك العدواني لدي عينة من المراهقين الألمان". وكان الهدف من هذه الدراسة التعرف على العلاقة بين كل من التعرض المكثف اليومى للألعاب العنيفة وتفضيل تلك الألعاب وعلاقاتها بأشكال العدوان واستخدم الباحثون مقياس الاتجاهات العدائية ومقياس السلوك هذه العلاقة. وقد اعتمدت الدراسة على عينة من المراهقين الألمان من الذكور العدوانيين في رصد هذه والاناث المفرطين في استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة بشكل مكثف يوميا، وهم بالصف الثامن بالمدارس وبلغ إجمالي العينة ٢٣١ طالب وطالبة، وقد بينت النتائج وجود فروق دالة إحصائيا بين البنين والبنات، حيث حصل البنون على درجات مرتفعة في السلوك العدواني عن البنات وبينت النتائج أيضاً وجود علاقة دالة بين جاذبية تلك الألعاب للمراهقين وأشكال العدوان البدني.

دراسة كانتر وآخرون (٢٠٠٤) .kutner et al وكانت بعنوان العاب الفيديو جيم من منظور الآباء والأبناء، وقد هدفت الدراسة إلى معرفة مدى إدراك الوالدين والأولاد لحجم العنف المحتوى داخل ألعاب الفيديو جيم لعينة من ٢١ مراهقا وأبائهم، و قد خلصت هذه الدراسة إلى إن الآباء يرون إن هذه الألعاب لا تتعارض مع أعمال الأولاد المدرسية ومهاراتهم الاجتماعية، و لكن القلق يكمن في مدى حجم العنف الذي يتعرضون له من خلال العاب الفيديو جيم .

دراسة لمنز وبوشمان (٢٠٠٦) Pushman, lemmens بدراسة تحت عنوان الألعاب الالكترونية العنيفة ومدى تعلق المراهقين بها . و قد أجريت هذه الدراسة للتعرف على الفروق بين المراهقين الذكور في مقدار التعلق بالعاب الفيديو العنيفة، واشترك في هذه الدراسة (٢٩٩) مراهقا من الذكور، من المدارس العالية والمتوسطة بمقاطعة Belgim ومقاطعة Natherland ، وقد بينت نتائج البحث عدم وجود فروق بين الأولاد في المقاطعتين في التعلق بألعاب الفيديو العنيفة، ولكن الاختلافات ظهرت على مستوى الصفوف في المدارس المتوسطة والعالية، فقد أظهر طلاب المدارس المتوسطة إعجابا وتعلقا بتلك الألعاب أكثر من طلاب

المدارس العالية، وأظهرت النتيجة أن الطلاب المستخدمين لتلك الألعاب بشكل مفرط أظهروا سمات عدوانية أكثر من الطلاب قليلي الاستخدام .

دراسة كونجين وأخرون (٢٠٠٧) konijn etal دراسة بعنوان " تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على طموحات المراهقين. وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة والعدوانية على عينة بلغ عددها (١١٢) من المراهقين الذكور المستخدمين لتلك الألعاب بشكل مكثف وقد بينت نتيجة الدراسة وجودة علاقة قوية ودالة بين ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني لعينة الدراسة، كما أظهرت الدراسة أن المشاركين تمنوا أن لو كانوا يحملون مواصفات أشخاص هذه الألعاب من العنف والقوة . وقد خلصت الدراسة إلى التأثير القوي والعلاقة المتبادلة بين ألعاب الفيديو وظهور السلوك العدواني بالإضافة إلى تأثير تلك الألعاب على العلاقات الاجتماعية والتسبب في الانعزال عن المجتمع وقلة التعاطف مع الأخريين واقتداء هؤلاءالممارسين لتلك الألعاب بالشخصيات الطبقة في العاب الفيديو حيم.

دراسة باناماكي وآخرون (٢٠٠٧) Punamaki et al بدراسة بعنوان" ممارسة الألعاب الرقمية والعدوان المباشر والغير مباشر في مرحلة المراهقة المبكرة، وهدفت الدراسة إلى توضيح دور كل من العمر والذكاء الاجتماعي وجودة التواصل بين الآباء والأبناء في تخفيف الارتباط بين ممارسة الألعاب الرقمية والعنف المباشر والغير مباشر لدي المراهقين، الذين تراوحت أعمارهم في هذه الدراسة ما بين ١٠ إلى ١٣ عاما، وقد وبلغت العينة (٤٧٨) مراهقا، وقد أكدت النتائج على أن الألعاب. الالكترونية العنيفة كانت مرتبطة بصورة مباشرة بالعدوان والعنف لدي أفراد العينة خاصة من هم في سن المعاشرة، ولكن بين الذكور فقط وأوضحت الدراسة أن ضعف التواصل بين الآباء والأبناء كان سببا في زيادة تأثير هذه الألعاب على عنف أفراد العينة واتجاههم نحو ممارسة هذه الألعاب .

دراسة نور محمد جلال (٢٠٠٨) بعنوان " بعض المشكلات المرتبطة بالإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية وعلاقتها ببعض الاتجاهات الأسرية لدي عينة من طلاب المدارس الثانوية الذكور. وقد هدفت الدراسة إلى إلقاء الضوء على بعض المشكلات السلوكية، مثل السلوك العدواني والتي قد ينتج من الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية وبعض المتغيرات الأخرى. وقد بلغت عينة البحث (٦٠) طالبا من الذكور في المرحلة الثانوية، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين (٣٠) طالبا من المفرطين في استخدام الألعاب و (٣٠) طالبا من غير المفرطين، وقامت الباحثة

بإعداد أدوات البحث المكونة من مقياس الاتجاهات الأسرية ومقياس المشكلات الخاصة بالتحصيل الدراسي والصحة و التفاعل الاجتماعي والسلوك العدواني، وقد أظهرت النتائج انه يوجد فروق دالة إحصائيا عند مستوي الدلالة ٠.٠١ بين المجموعتين المفرطة وغير المفرطة، حيث ظهرت مشكلات التحصيل الدراسي والصحة والتفاعل الاجتماعي والسلوك العدواني لدي المجموعة المفرطة فى استخدام الألعاب الإلكترونية.

دراسة لورانس وآخرون (٢٠٠٨) .Lawrence et al في دراسة بعنوان " دور محتوى العاب الفيديو جيم العنيفة في مرحلة المراهقة. وقد هدفت الدراسة إلى معرفة أثر محتوي الألعاب العنيفة على المراهقين من وجهة نظر المراهقين أنفسهم. وقد تم أخذ عينة من (٤٢) طالبا تتراوح أعمارهم ما بين ١٢ عاما إلى ١٤ عاما، وقد بينت نتائج الدراسة وجهة نظر المراهقين في هذه الألعاب العنيفة على أنها العاب تعمر من القوة وأن البراهين يميلون إلى تقليد السلوك العنيف ولكن هذا التقليد ليس له صور يذكر وأن هدفهم من اللعب هو استكشاف ما يرونه من ثقافات مختلفة .

دراسة وليانس وآخرون (٢٠٠٨) .Wallenius et al بعنوان" الألعاب الالكترونية العتيقة والحيوان المباشر عند المراهقين . هدفت الدراسة إلى معرفة دور العاب الفيديو جيم في العنف المباشر في مرحلة المراهقة، وكذلك دور كل من الجنس والعمر والتواصل بين الآباء والأبناء في هذه الدراسة، واستمرت هذه الدراسة إلى مدة عامين لعينة بلغت (٣١٦) مراهقا، تراوحت أعمارهم ما بين (١٢ – ١٥) عاما، وقد خلصت النتائج إلى أن العنف المتسبب من ممارسة الألعاب العنيفة يتناسب عكسيا مع زيادة كل من العمر والتواصل الجيد بين الآباء والأبناء، وأشارت النتائج أيضا إلى أن العاب الفيديو العنيفة عامل من العوامل التي ترفع من السلوك العدواني.

دراسة أولوسون وآخرون ((٢٠٠٩) Oson et al بعنوان قياس معدل العنف في العاب الفيديو جيم و المشاكل السلوكية بين طلاب المرحلة المتوسطة. وقد أجريت هذه الدراسة لتوضيح العلاقة الأساسية بين المشاكل السلوكية للمراهقين وقدر الوقت المنقضي في ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة، وكانت العينة في هذه الدراسة (١٢٥٤) طالبا بالصفين السابع والثامن، وتم جمع بيانات هذه العينة من خلال معدل استخدام هؤلاء الأولاد لهذه الألعاب على مدار ستة أشهر. وقد خلصت هذه الدراسة إلى وجود تأثير سلبي لألعاب الفيديو جيم علي الأولاد والبنات في هذه المرحلة السنية وبدا تأثيرها على الأولاد أقوي من تأثيرها على البنات.

دراسة نجلاء نبيل محمد العجوز (٢٠١٠) براسة بعنوان " ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدوانى لدى عينة فى مرحلة الطفولة المتأخرة " وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على مدى وجود تأثير لكل من ممارسة ألعاب فيديو جيم العنيفة والفترة المنقضية في ممارسة الألعاب العنيفة، سواء فترة طويلة أم فترة قصيرة ومكان ممارسة هذه الألعاب على السلوك العدواني في مرحلة الطفولة المتأخرة. وقد تكونت عينة البحث من (٢٥٦) تلميذ من تلاميذ الصف الخامس و السادس الابتدائي، وقامت الباحثة بتقسيم العينة إلى مجموعتين ، مجموعة تمارس ألعاب الفيديو العنيفة وأخرى لا تمارسها . وقد طبقت الباحثة مقياس السلوك العدواني من إعداد الباحثة، وقد خلصت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال الممارسين لألعاب الفيديو العنيفة والممارسين لها فترات قصيرة في السلوك العدواني الصالح الأطفال الممارسين للألعاب لفترات طويلة.

دراسة نجوى إبراهيم أبو الخير (٢٠١١م) في دراسة بعنوان "علاقة ممارسة العاب الفيديو والانترنت ببعض الخصائص المعرفية واللامعرفية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي ، ومن بين أهداف هذه الدراسة التعرف على العلاقة بين ممارسة العاب الكمبيوتر والسلوك العدواني وبعض المتغيرات الأخرى. وتكونت عينة البحث من تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الابتدائي التي تراوحت أعمارهم ما بين (٩ – ١٢) عاما، وعددهم ٦٠ تلميذ وتلميذة من مدارس محافظة كفر الشيخ من الصفوف الرابع والخامس والسادس للعام الدراسي ٢٠١٠ – ٢٠١١ م . وقد تم تقسيم العينة إلى مجموعتين الأولي تمارس الألعاب الالكترونية بشكل زائد ، والأخرى تمارس هذه الألعاب بشكل معتدل واستخدمت الباحثة مجموعة من الأدوات وهي : المقياس النفسي العاب الكمبيوتر من إعداد الباحثة ومقياس السلوك العدواني للأطفال من إعداد آمال عبد السميع باظة (١٩٩٦)، وتوصلت الدراسة إلي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التلاميذ الذكور والإناث الذين يدمنون ممارسة العاب الكمبيوتر والأطفال الذين لا يدمنون ممارسة العاب الكمبيوتر في العدوان لصالح التلاميذ المدمنين لهذه الألعاب.

دراسة محمد بدوى أحمد (٢٠١٢) "ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني و التواصل الاجتماعي لدى عينة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي" هدف البحث إلى الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وكل من السلوك العدواني والتواصل الاجتماعي، وقد تكونت عينة البحث الأساسية

في صورتها النهائية من (٣٢٧) تلميذ من المرحلة الإعدادية، وقد تراوحت أعمار أفراد العينة ما بين (١٣-١٥ سنة). وذلك في العام الدراسي ٢٠١٢/ ٢٠١٣. وقد طبق الباحث كل من مقياس السلوك العدواني ومقياس التواصل الاجتماعي واستبانة الألعاب الالكترونية (من إعداد الباحث) وذلك على عينة البحث الأساسية، وقد توصل الباحث إلى عدة نتائج من أهمها وجود علاقة موجبة دالة إحصائيا بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني ، كذلك يمكن التنبؤ بالسلوك العدواني بأداء الطالب علي استبانة الألعاب الالكترونية.

فروض البحث:

وفي ضوء الدراسات والبحوث السابقة التي تم الاطلاع عليها، تم تحديد الفروض كما يلي:

١- توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين درجات تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة ودرجاتهم على مقياس السلوك العدواني.

٢- يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي على مقياس السلوك العدوان وأبعاده تُعزى لاختلاف النوع (ذكور، إناث).

٣- يوجد فرق دال إحصائيًا بين مجموعتي التلاميذ بالإرباعي الأعلى والإرباعى الأدنى من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي من مدمني الألعاب الالكترونية العنيفة وذلك فى السلوك العدواني.

محددات البحث:

وتمثلت تلك محددات فيما يلي:

محددات موضوعية: تمثلت في المتغيرات التي تناولها البحث: إدمان الالعاب الالكترونية العنيفة، السلوك العدواني.

محددات بشرية: تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي من البنين والبنات.

محددات زمنية: طُبق البحث في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤م.

محددات مكانية: تم تطبيق أدوات البحث في المدارس الحكومية التابعة لإدارة (منوف) التعليمية الواقعة بمحافظة (المنوفية).

إجراءات البحث:

تمثلت إجراءات البحث الحالي في العناصر التالية:

منهج البحث:

اقتضت طبيعة البحث الحالي اتباع المنهج الوصفي لملاءمته لأهداف البحث للكشف عن العلاقة بين متغيري إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني وأبعاده، والتعرف على الفرق بين الذكور والإناث من مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك في السلوك العدواني.

عينة البحث:

انقسمت عينة البحث الحالي إلى قسمين هما:

٢-١ عينة التحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات البحث: تكونت العينة من (١٨٠) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، والذين تم اختيارهم من المدارس الحكومية والخاصة التابعة لإدارة (منوف) التعليمية الواقعة بمحافظة (المنوفية)، وقد تراوحت أعمارهم الزمنية بين (١٣ : ١٥) سنة، بمتوسط عمري (١٤.٠٢) سنة وانحراف معياري (٠.٧٧٦) سنة، وبواقع (٦٩ ذكور، ١١١ إناث)، وفيما يلي جدول (١) يبين متوسط أعمار عينة البحث من خصائص السيكومترية وأعداد الذكور والإناث:

جدول (١)

المؤشرات الإحصائية لعينة التحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات البحث

المتغير التصنيفي	المجموعات	ن	متوسط أعمارهم الزمنية	الانحراف المعياري للعمر الزمني	النسبة المئوية
النوع	ذكور	٦٩	١٤.٠٣	٠.٨٠٤	٣٨.٣٣٪
	إناث	١١١	١٤.٠٢	٠.٧٦٣	٦١.٦٧٪
الصف الدراسي	الأول	٥١	١٣.٠٤	٠.٢٨٠	٢٨.٣٣٪
	الثاني	٧٤	١٤.٠٣	٠.١٦٣	٤١.١١٪
	الثالث	٥٥	١٤.٩٣	٠.٣٧٨	٣٠.٥٦٪
العينة ككل		١٨٠	١٤.٠٢	٠.٧٧٦	١٠٠٪

٢-٢ العينة الأساسية للبحث: وتكونت تلك العينة من (٢٠٥) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، والذين تم اختيارهم من المدارس الحكومية والخاصة التابعة لإدارة (منوف) التعليمية الواقعة بمحافظة (المنوفية)، وممن تراوحت أعمارهم الزمنية ما بين (١٣-١٥) سنة، ومتوسط عمري (١٤.٠٤) سنة وانحراف معياري (٠.٧٧٥) سنة، وبواقع (٧٥ ذكور، ١٣٠ إناث)، وفيما يلي جدول (2) يوضح المؤشرات الإحصائية للعينة البحث الأساسية:

جدول (٢) المؤشرات الإحصائية لعينة البحث الأساسية.

المتغير التصنيفي	المجموعات	ن	متوسط أعمارهم الزمنية	الانحراف المعياري للعمر الزمني	النسبة المئوية
النوع	ذكور	٧٥	١٤.٠٣	٠.٧٨٨	٣٦.٥٩٪
	إناث	١٣٠	١٤.٠٥	٠.٧٧١	٦٣.٤١٪
الصف الدراسي	الأول	٥٦	١٣.٠٤	٠.٢٦٧	٢٧.٣٢٪
	الثاني	٨٤	١٤.٠٢	٠.١٥٣	٤٠.٩٨٪
	الثالث	٦٥	١٤.٩٤	٠.٣٤٨	٣١.٧١٪
العينة ككل		٢٠٥	١٤.٠٤	٠.٧٧٥	١٠٠٪

أدوات البحث:

اشتملت أدوات البحث على مقياسي إدمان الالعاب الالكترونية العنيفة إعداد الباحثة، والسلوك العدوان لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي إعداد/ نور جلال، وفيما يلي عرض لخصائصها السيكومترية:

أ – مقياس إدمان الالعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي إعداد/ الباحثة.

قامت الباحثة الحالية بإعداد مقياس لقياس إدمان الالعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، كما قامت بالتحقق من خصائصه السيكومترية على النحو التالي:

مبررات إعداد المقياس:

زخرت مكتبة القياس النفسي بكم كبير من مقاييس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وفى ضوء الإطار النظري والدراسات والمقاييس السابقة قامت الباحثة بصياغة التعريفات الإجرائية لكل من إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والأبعاد الفرعية لها ، وتم صياغة عبارات المقياس وعددها (٣٨) عبارة.

وقد عرفت الباحثة إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة فى هذا البحث بأنه إفراط المراهق فى ممارسة الألعاب الإلكترونية لعدد من الساعات تتراوح بين (١٠ ساعات أو أكثر) باليوم الواحد وبعضهم يمارسون هذه الألعاب بشكل يومي ولديهم على الأقل (خمسة ألعاب) قتالية عنيفة وعدم مقاومتها ،فهى تحتل المرتبة الأولى من اهتماماته وترك الأمور المهمة لممارستها (القتال – المصارعة – ارتكاب الجريمة داخل اللعبة.

مصادر إعداد المقياس:

اعتمدت الباحثة في إعدادها لمقياس إدمان الالعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي على المصادر الآتية:

قامت الباحثة بإعداد مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة عبر الخطوات الآتية:

(١) تحديد الهدف من المقياس : قياس إدمان الالعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.

(٢) الإطلاع على بعض البحوث والدراسات والأطر النظرية التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، .كدراسة كل من(Jeroen S Lemmens, Patti M. Valkenburg, Jochen Peter) (2009)،مقياس إدمان الألعاب للمراهقين (zhengchuan xu ofir turel and yufei yuan)(2012)، مقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت بين المراهقين (lucia monacis, valeria de palo, mark d. griffiths and maria sinatra)(2016)، مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت، فرحان عبد العزيز سمير (٢٠١٦) ،مقياس الألعاب الإلكترونية ، سليمان بن نيف (٢٠١٧)، مقياس الألعاب الإلكترونية، أميرة شايب، سامية إبراهيم ومنيرة عاشور(٢٠٢٠)، قياس الألعاب الإلكترونية سلوك المراهق لعبة Pubg

(٣) صياغة تعريف إجرائي لإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة " بأنه إفراط المراهق فى ممارسة الألعاب الإلكترونية لعدد من الساعات تتراوح بين (١٠ ساعات أو أكثر) باليوم الواحد وبعضهم يمارسون هذه الألعاب بشكل يومي ولديهم على الأقل (خمسة ألعاب) قتالية عنيفة (القتال – المصارعة – الجريمة – الأسلحة).

التحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الالعاب الالكترونية العنيفة:

تم التحقق من صدق وثبات المقياس على النحو التالي:

أولا: صدق المقياس

يعد الصدق من أهم الخصائص السيكومترية للاختبارات النفسية، ذلك لأنه يتعلق بما يقيسه الاختبار، ويقصد بصدق الاختبار " أن الاختبار يقيس ما أعد لقياسه " (علي ماهر خطاب، ٢٠٠٤، ٣٢٩)، وقد قامت الباحثة بحساب صدق المقياس باستخدام طريقتين هما: الصدق الظاهري (صدق المحكمين) :

١- صدق المحكمين (الصدق الظاهري):

تم عرض المقياس على (٥) أساتذة من المتخصصين في مجالات الصحة النفسية وعلم النفس ؛ لإبداء الآراء والمقترحات حول عبارات المقياس من حيث

مدى وضوح الصياغة اللغوية ومدى ملائمة العبارة لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة فى بعد واحد، وبناءً على توجيهاتهم تم تعديل بعض العبارات من حيث الصياغة اللغوية، ومدى إنتمائها لإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة .

ثانيًا: الاتساق الداخلي للمقياس

تم التحقق من الاتساق الداخلي للمقياس على عينة قوامها (١٨٠) تلميذ وتلميذة عن طريق حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجات أفراد العينة على كل عبارة ومقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة ككل، كما هو مبين بالجدول(٣).

جدول (٣)

معاملات الارتباط بين العبارات والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة ككل.

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمقياس ككل	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمقياس ككل
١	٠.٦١٠**	٢٠	٠.٦٦٩**
٢	٠.٤٨١**	٢١	٠.٦٣٠**
٣	٠.٥٥٠**	٢٢	٠.٦٤٠**
٤	٠.٦٤٦**	٢٣	٠.٦٦١**
٥	٠.٦٦٩**	٢٤	٠.٦٤٥**
٦	٠.٦١٢**	٢٥	٠.٥٦٣**
٧	٠.٧٢٦**	٢٦	٠.٧١٢**
٨	٠.٥٥١**	٢٧	٠.٦٨٠**
٩	٠.٦٨٤**	٢٨	٠.٧٠٩**
١٠	٠.٦٥٦**	٢٩	٠.٧٥٦**
١١	٠.٦٨٧**	٣٠	٠.٧٠٣**
١٢	٠.٧٤٩**	٣١	٠.٦٤١**
١٣	٠.٦٢٩**	٣٢	٠.٦٢٣**
١٤	٠.٦٦٥**	٣٣	٠.٦٢٤**
١٥	٠.٧٠٦**	٣٤	٠.٥٥٠**
١٦	٠.٧٠٧**	٣٥	٠.٦٤٦**

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمقياس ككل	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمقياس ككل
١٧	٠.٦٤٣**	٣٦	٠.٦٠٢**
١٨	-٠.٢٤٠**	٣٧	٠.٥٨٦**
١٩	٠.٧٢٣**		

(*). دال عند مستوى ٠.٠٥ (**). دال عند مستوى ٠.٠١

يتضح من جدول (٥) أن قيم معاملات الارتباط تراوحت ما بين (٠.٤٨١** : ٠.٧٥٦**)، وهي قيم تشير إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين العبارات والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة ككل وهذا يؤكد على الاتساق الداخلي لعبارات المقياس وتجانسها، باستثناء العبارة رقم (١٨) فقد تم حذفها لارتباطها السالب بالدرجة الكلية للمقياس؛ وبهذا يصبح طول المقياس مكونًا من (٣٦) عبارة.

ثالثًا: ثبات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة:

تم التحقق من ثبات المقياس باستخدام الطرائق التالية: التجزئة النصفية (باستخدام معادلتي جوتمان، وتصحيح الطول لسبيرمان براون) ومعامل ألفا-كرونباخ، على عينة قوامها (١٨٠) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، وفيما يلي جدول (٤) يوضح معاملات ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة :

جدول (٤) قيم معاملات الثبات لمقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة بطريقة التجزئة النصفية ومعامل ألفا-كرونباخ وجوتمان.

مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة ككل	عدد العبارات	معامل التجزئة "سبيرمان- براون"		معامل جوتمان	معامل ألفا-كرونباخ
		قبل التصحيح	بعد التصحيح		
	٣٦	٠.٧٨٧	٠.٨٨١	٠.٨٨١	٠.٩٦١

ويتضح من خلال جدول (4) أن قيم معاملات الثبات باستخدام طريقة التجزئة النصفية ومعامل ألفا-كرونباخ بلغت (٠.٨٨١، ٠.٨٨١، ٠.٩٦١)، وهي قيم مقبولة ومطمئنة مما يدل على ثبات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة.

وصف مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة في صورته النهائية وتقدير درجاته:

أصبح المقياس في صورته النهائية بعد حساب الخصائص السيكومترية له مكونًا من (٣٦) عبارة ، وأمام كل عبارة ثلاثة بدائل هي (نعم، أحيانًا، لا)، ويختار التلميذ/ التلميذة بديل واحد لكل عبارة من البدائل السابقة، بحيث يتم تصحيح العبارات الإيجابية باتجاه (٣-٢-١) والعبارات السلبية باتجاه (١-٢-٣)، بحيث تتراوح الدرجة الكلية للمقياس ما بين (٣٦-١٠٨) درجة، ويتحدد الدرجة المرتفعة على المقياس إلى مستوى مرتفع من إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة ويتحدد بحصول التلميذ علي درجة مرتفعة فى مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة لدى التلميذ.

ب- مقياس العدوان لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي :إعداد نور جلال(٢٠٠٨)

تم استخدام مقياس لقياس السلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، وتم التحقق من خصائصه السيكومترية ونظراً لقضاء فترة زمنية على إعداده.

فقد قامت الباحثة الحالية بإعادة حساب الخصائص السيكومترية لمقياس السلوك العدواني. وفيما يلى حساب الخصائص السيكومترية لمقياس السلوك العدواني

أولا: صدق المقياس:

تم حساب صدق المقياس من خلال حساب صدق التحليل العاملي كما يلى:

الصدق العاملي Factorial Validity

تم إجراء التحليل العاملي بطريقة المكونات الأساسية Principal Component التي وضعها هوتيلينج Hotelling باستخدام حزمة البرامج

الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS v.25)، والاعتماد على محك كايزر Kaiser Normalization الذي وضعه جوتمان Guttman، وفي ضوء هذا المحك يقبل العامل الذي يساوي أو يزيد جذره الكامن عن الواحد الصحيح، كذلك يتم قبول العوامل التي تشبع عليها ثلاثة عبارات على الأقل بحيث لا يقل تشبع العبارة بالعامل عن (٠.٣)، وقد تم اختيار طريقة المكونات الأساسية باعتبارها من أكثر طرق التحليل العاملي دقة ومميزات، ومن أهمها إمكانية استخلاص أقصى تباين لكل عامل، وبذلك تتلخص المصفوفة الارتباطية للمتغيرات في أقل عدد من العوامل.

تم التحقق من التحليل العاملي على عينة قوامها (١٨٠) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، وتم التحقق من مدى قابلية البيانات للتحليل العاملي؛ حيث جاءت القيمة المطلقة لمحدد مصفوفة الارتباط أكبر من (٠.٠٠٠٠٠١)، وتم حساب اختبار كايزر-ماير أولكن لكفاية العينة قيمته (٠.٨٩١) وهي قيمة أكبر من (٠.٦٠) لذا يُعد حجم العينة مناسب، وبلغت قيمة اختبار Bartlett's Test of Sphericity (٨٢٢٣.٧١١) بدرجة حرية (١٦٥٣) وهي قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى (٠.٠١)، وبهذا فإن البيانات تستوفي الشروط اللازمة لاستخدام محك كايزر لتحديد عدد العوامل، وتم الإبقاء على العوامل التي جذرها الكامن > ١ مع استبعاد العبارات ذات التشبعات الأقل من (٠.٣٠)، وحذف العوامل التي تشبع عليها أقل من ثلاثة عبارات . وأسفرت نتائج التحليل العاملي لعبارات المقياس عن وجود (٤) أربعة عوامل جذرها الكامن أكبر من الواحد الصحيح فسرت (٥٢.٥٥١٪) من التباين الكلي، ويوضح جدول (5) مصفوفة العوامل الدالة إحصائيًا وتشبعاتها بعد تدوير المحاور تدويرًا متعامدًا الفاريماكس Varimax، وكذلك الجذر الكامن ونسبة التباين لكل عامل والنسبة التراكمية للتباين.

جدول (٥) مصفوفة العوامل الدالة إحصائيًا وتشبعاتها بعد تدوير المحاور (مقياس السلوك العدوانى).

العوامل / العبارات	البعد الأول (الإيذاء النفسي)	البعد الثاني (الإيذاء البدنى)	البعد الثالث (الإيذاء اللفظى)	البعد الرابع (التخريب)

العوامل العبارات	البعد الأول (الإيذاء النفسي)	البعد الثاني (الإيذاء البدنى)	البعد الثالث (الإيذاء اللفظى)	البعد الرابع (التخريب)
٤٨	٠.٧٤٣			
٤٧	٠.٧٢٢			
٤٩	٠.٧٠٧			
٤٦	٠.٧٠١		٠.٣٠٧	
٤٣	٠.٦٩٤		٠.٣٢٠	
٤٥	٠.٦٧٦			٠.٣٢٦
٥١	٠.٦٧٠			
٤٤	٠.٦٥٠			
٥٠	٠.٦٣٨	٠.٣٤٢		٠.٣٥٠
٥٧	٠.٦٣٢	٠.٣٣٧		
٥٢	٠.٦٣١	٠.٣٤٨		
٥٦	٠.٥٩٩			
٥٣	٠.٥٨٠	٠.٤٤٢		
٥٤	٠.٥٧٥	٠.٤٢٣		
٥٥	٠.٥٤٢	٠.٣٨٠		
٤٢	٠.٥٠٢	٠.٤٣٩	٠.٣٤٦	
٢٧	٠.٤٦١		٠.٤٢٤	
٣٢		٠.٧٣٣		
٣٤		٠.٧٢٩		
٣٧		٠.٧٢١		

العوامل العبارات	البعد الأول (الإيذاء النفسي)	البعد الثاني (الإيذاء البدنى)	البعد الثالث (الإيذاء اللفظى)	البعد الرابع (التخريب)
٣٥	٠.٣٠٧	٠.٦٧٤	٠.٣٢٣	
٣٦		٠.٦٥٠	٠.٣١٧	
٣٩		٠.٦٤٧		
٤٠	٠.٣٢٨	٠.٦٢٧		٠.٣١٧
٣٨		٠.٥٤٤	٠.٣٢٦	
٤١	٠.٤٣٥	٠.٥٣٧		٠.٣٣٥
٣٣		٠.٥١٥	٠.٣٠٩	
١١		٠.٤٨٦		
٥٨	٠.٤٣٦	٠.٤٥٤		
٣١	٠.٣٠٤	٠.٤٥٤		
٢٩		٠.٤٤٧	٠.٣٣٢	
١٥		٠.٤٢٦	٠.٣٦٠	
١٠	٠.٣٥١	٠.٣٥٧	٠.٣١٣	
٢٦			٠.٧٢٤	
١٤			٠.٧٠٦	
١٨			٠.٦٦٨	
٢٤			٠.٦٦٥	
٢٨			٠.٦٤٩	٠.٣٥١
٢٢			٠.٦٣٦	
١٦			٠.٦٣١	

العوامل العبارات	البعد الأول (الإيذاء النفسي)	البعد الثاني (الإيذاء البدنى)	البعد الثالث (الإيذاء اللفظى)	البعد الرابع (التخريب)
١٧		٠.٣١٠	٠.٦٠٤	
٢١			٠.٥٤٧	
١٣			٠.٥٤٧	٠.٣٦٩
٢٣	٠.٣٤٠		٠.٤٩٦	
٣٠			٠.٤٩٦	٠.٤٩٤
٢٥		٠.٣١٨	٠.٤٧٨	
١٢			٠.٤٧٥	٠.٣٩٠
١٩			٠.٤٦٣	
٢٠		٠.٤١٦	٠.٤٤٥	
٦				٠.٦٩٨
٢				٠.٦٨٣
٨				٠.٥٩٤
٥	٠.٣١٣			٠.٥٤٨
٣				٠.٥٤٥
٤				٠.٥١٥
١	٠.٣٦٠			٠.٤٧٤
٩			٠.٣٧٠	٠.٤٥١
٧		٠.٣٤٩		٠.٤١٦
الجذر الكامن	٩.٣٥٧	٨.١٢٩	٨.٠١٨	٤.٩٧٦
نسبة التباين	١٦.١٣٣٪	١٤.٠١٥٪	١٣.٨٢٤٪	٨.٥٨٪

العوامل / العبارات	البعد الأول (الإيذاء النفسي)	البعد الثاني (الإيذاء البدنى)	البعد الثالث (الإيذاء اللفظى)	البعد الرابع (التخريب)
نسبة التباين التراكمية	١٦.١٣٣٪	٣٠.١٤٧٪	٤٣.٩٧١٪	٥٢.٥٥١٪
اختبار كايزر- ماير-أوليكن	(٠.٨٩١) أكبر من ٠.٦٠			
اختبار بارتليت	(٨٢٢٣.٧١١) دالة عند مستوى ٠.٠٠١			

وباستقراء النتائج الواردة في الجدول (٨) يتضح أنه لا يوجد تشبعات أقل من ٠.٣٠ لذلك لم يتم حذف أي عبارة ؛ ومن ثم يظل طول المقياس مُكونًا من (٥٨) عبارة ، وفيما يلي تفسير هذه العوامل سيكولوجيًا بعد تدوير المحاور تدويرًا متعامدًا:

جدول (٩) درجات تشبع العبارات البعد الأول مرتبة ترتيبًا تنازليًا.

رقم العبارة	العبارات	درجة التشبع
٤٨	أكتب على الكراسي فى وسائل المواصلات	٠.٧٤٣
٤٧	أقطع الكراسي فى وسائل المواصلات	٠.٧٢٢
٤٩	ألقى القمامة فى فناء المدرسة	٠.٧٠٧
٤٦	أقوم بتكسير المقاعد عند اللعب مع زملائي فى الفصل	٠.٧٠١
٤٣	أمزق ملابس زملائي عند اللعب معهم بالمدرسة	٠.٦٩٤
٤٥	أكتب على حوائط وجدران المدرسة	٠.٦٧٦
٥١	أكسر فروع الأشجار بفناء المدرسة	٠.٦٧٠
٤٤	أغلق شبابيك وأبواب الفصل بقوة	٠.٦٥٠
٥٠	أرمى حقائب زملائي عند اللعب معهم	٠.٦٣٨
٥٧	أخدش السيارات فى الطريق بالمسمار	٠.٦٣٢
٥٢	أكسر مرايا السيارات فى الشارع	٠.٦٣١

رقم العبارة	العبارات	درجة التشبع
٥٦	أترك صنابير المياه فى المدرسة مفتوحة وأنصرف	٠.٥٩٩
٥٣	أقطع اللوحات التعليمية فى الفصل	٠.٥٨٠
٥٤	أقطع الحشائش والزهور بحديقة المدرسة	٠.٥٧٥
٥٥	أكسر أي شيء أمامي إذا شعرت بالغيظ أو بالغضب	٠.٥٤٢
٤٢	ألوث ملابس زملائي بالمدرسة بالحبر والألوان	٠.٥٠٢
٢٧	أربط الكلاب والقطط التي أراها فى الشارع من عنقها	٠.٤٦١

يتضح من جدول (٩) أن تشبعات هذا البعد تراوحت بين (٠.٤٦١ : ٠.٧٤٣) وبلغ جذرها الكامن (٩.٣٥٧)، ويفسر هذا البعد (١٦.١٣٣٪) من حجم التباين الكلي، ومن خلال ما تتضمنه هذه العبارات يمكن أن نطلق على هذا البعد من الناحية النظرية والنفسية "التخريب".

جدول (١٠) درجات تشبع العبارات البعد الثاني مرتبة ترتيبًا تنازليًا.

رقم العبارة	العبارات	درجة التشبع
٣٢	أستخدم الشتائم في المزاح مع زملائي	٠.٧٣٣
٣٤	أصف زملائي بصفات يكرهونها	٠.٧٢٩
٣٧	أنادى زملائي بأسماء يكرهونها	٠.٧٢١
٣٥	أشتم زملائي بصوت مرتفع لأشعر بالقوة	٠.٦٧٤
٣٦	أعبر عن غيظي بالشتائم بدلاً من الضرب	٠.٦٥٠
٣٩	أشتم أخي عندما يغير قناة التليفزيون التي أشاهدها	٠.٦٤٧
٤٠	أشتم أخي عندما يعطلني عن الاستمرار فى اللعبة	٠.٦٢٧
٣٨	أرفع صوتي على أمي في البيت	٠.٥٤٤
٤١	أستخدم قلمي للكتابة على حائط المدرسة أو الطاولة التي أجلس عليها	٠.٥٣٧

رقم العبارة	العبارات	درجة التشبع
٣٣	أسب من سبني لأسترد حقي	٠.٥١٥
١١	أسخر من حالة أقاربي الفقراء	٠.٤٨٦
٣١	أتلفظ بألفاظ خارجه عند مشاهدتي مباريات كرة القدم	٠.٤٥٤
٥٨	أكتب بالقلم والألوان على مقاعد الفصل	٠.٤٥٤
٢٩	أضرب أخي الصغير عندما يحاول أخذ هاتفي	٠.٤٤٧
١٥	أسخر من الكفيف الذى وقع على الأرض	٠.٤٢٦
١٠	أستمتع بالنكت التي تمتلئ بالاستهزاء من غيري	٠.٣٥٧

يتضح من جدول (١٠) أن تشبعات هذا البعد تراوحت بين (٠.٣٥٧ : ٠.٧٣٣) وبلغ جذرها الكامن (٨.١٢٩)، ويفسر هذا البعد (١٤.٠١٥٪) من حجم التباين الكلي، ومن خلال ما تتضمنه هذه العبارات يمكن أن نطلق على هذا البعد من الناحية النظرية والنفسية "الإيذاء اللفظي".

جدول (١١) درجات تشبع عبارات البعد الثالث مرتبة ترتيبًا تنازليًا.

رقم عبارة	العبارات	درجة التشبع
٢٦	أمزح مع زملائي بالضرب	٠.٧٢٤
١٤	أسخر من أخي الذى رسب فى الامتحان	٠.٧٠٦
١٨	أشعر بمتعه فى تعذيب الحيوانات	٠.٦٦٨
٢٤	أخنق زملائي عندما يضايقونني	٠.٦٦٥
٢٨	أضرب إخواني الصغار لأنهم لا يسمعون كلامي	٠.٦٤٩
٢٢	اعض زملائي عند اللعب معهم	٠.٦٣٦
١٦	أتعمد إحراج زملائي أمام المعلمين	٠.٦٣١
١٧	أحب اظهار عيوب الأخرين أمام أصدقائي	٠.٦٠٤
١٣	أسخر من الوجبات زملائي التي يتناولونها	٠.٥٤٧

رقم عبارة	العبارات	درجة التشبع
٢١	أشد شعر زملائي عند غضبي منهم	٠.٥٤٧
٢٣	أركل زملائي عندما يضايقونني	٠.٤٩٦
٣٠	أرمى أكياس المياه على زملائي عند اللعب معهم بالمدرسة	٠.٤٩٦
٢٥	أصفع زملائي عند اللعب معي	٠.٤٧٨
١٢	أسخر من زملائي عند هزيمتهم فى أي مسابقة	٠.٤٧٥
١٩	أبصق على الأخرين عندما يضايقونني	٠.٤٦٣
٢٠	أقوم برمي القطط والكلاب فى الشوارع بالحجارة	٠.٤٤٥

يتضح من جدول (١١) أن تشبعات هذا البعد تراوحت بين (٠.٤٤٥ : ٠.٧٢٤) وبلغ جذرها الكامن (٨.٠١٨)، ويفسر هذا البعد (١٣.٨٢٤٪) من حجم التباين الكلي، ومن خلال ما تتضمنه هذه العبارات يمكن أن نطلق على هذا البعد من الناحية النظرية والنفسية "الإيذاء البدني".

جدول (١٢) درجات تشبع عبارات البعد الرابع مرتبة ترتيبًا تنازليًا.

رقم العبارة	العبارات	درجة التشبع
٦	أتعمد عمل مقالب سخيفة لغيري	٠.٦٩٨
٢	أتعمد الوقوف فى عرض الطريق لمضايقة اصدقائي	٠.٦٨٣
٨	أسخر ممن يخالفني الرأي	٠.٥٩٤
٥	انتقد بشدة أي وجهة نظر مخالفة لي	٠.٥٤٨
٣	أشعر برغبة فى إيذاء الأخرين عندما أمارس الألعاب الرياضية	٠.٥٤٥
٤	استعرض قوتي لتهديد وتخويف زملائي	٠.٥١٥
١	أشعر بالضيق عندما لا أشتم أحد أو أتشاجر معه	٠.٤٧٤
٩	أتجاهل المعلمين الذين يوجهون إلى النصح	٠.٤٥١
٧	أسخر من ملابس زملائي أن كانت على غير الموضة	٠.٤١٦

يتضح من جدول (١٢) أن تشبعات هذا البعد تراوحت بين (٠.٤١٦ : ٠.٦٩٨) وبلغ جذرها الكامن (٤.٩٧٦)، ويفسر هذا البعد (٨.٥٨٪) من حجم التباين الكلي، ومن خلال ما تتضمنه هذه العبارات يمكن أن نطلق على هذا البعد من الناحية النظرية والنفسية "الإيذاء النفسي".

ثانيًا: الاتساق الداخلي للمقياس

تم التحقق من الاتساق الداخلي للمقياس على عينة قوامها (١٨٠) تلميذ وتلميذة عن طريق حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجات أفراد العينة على كل عبارة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه والمقياس ككل، وفيما يلي النتائج:

جدول (١٣) معاملات الارتباط بين العبارات والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه ومقياس العدوان ككل.

الأبعاد	رقم العبارة	معامل الارتباط بالبعد	معامل الارتباط بالمقياس	الأبعاد	رقم العبارة	معامل الارتباط بالبعد	معامل الارتباط بالمقياس
البعد الأول (التخريب)	٢٧	٠.٦٥٩**	٠.٦٥٩**	البعد الثاني (الإيذاء اللفظي)	١٠	٠.٦٠٤**	٠.٥٩٦**
	٤٢	٠.٧٤٦**	٠.٧٤١**		١١	٠.٦٤٩**	٠.٥٦٧**
	٤٣	٠.٧٨٣**	٠.٦٩٧**		١٥	٠.٦٥٠**	٠.٦١٤**
	٤٤	٠.٧٦٢**	٠.٦٩٢**		٢٩	٠.٦٢٣**	٠.٥٤٨**
	٤٥	٠.٧٣٠**	٠.٦٣٢**		٣١	٠.٦٥١**	٠.٦٠٩**
	٤٦	٠.٧٨٣**	٠.٦٩٤**		٣٢	٠.٨٠٥**	٠.٦٩٥**
	٤٧	٠.٧٨٨**	٠.٦٨٢**		٣٣	٠.٦٣٥**	٠.٥٨٦**

الأبعاد	رقم العبارة	معامل الارتباط بالبعد	معامل الارتباط بالمقياس	الأبعاد	رقم العبارة	معامل الارتباط بالبعد	معامل الارتباط بالمقياس
	٤٨	**٠.٧٩٣	**٠.٦٧٦		٣٤	**٠.٨٠٨	**٠.٧٢٩
	٤٩	**٠.٧٢٨	**٠.٦٢١		٣٥	**٠.٧٨٦	**٠.٧٢٦
	٥٠	**٠.٧٩٥	**٠.٧٢٦		٣٦	**٠.٦٨٣	**٠.٥٩٠
	٥١	**٠.٧٣٨	**٠.٦١٥		٣٧	**٠.٧٣٩	**٠.٦٣٩
	٥٢	**٠.٧٧٢	**٠.٦٩٨		٣٨	**٠.٦٨٦	**٠.٦٦١
	٥٣	**٠.٧٦٠	**٠.٦٩٥		٣٩	**٠.٧٠٠	**٠.٥٦٦
	٥٤	**٠.٧١٦	**٠.٦٥٧		٤٠	**٠.٧٦٤	**٠.٦٩٢
	٥٥	**٠.٦٧٩	**٠.٦١٥		٤١	**٠.٦٩٩	**٠.٦٥١
	٥٦	**٠.٧١٩	**٠.٦٥٦		٥٨	**٠.٦٢٨	**٠.٦٠٦
	٥٧	**٠.٧٦٨	**٠.٧٠٢	البعد الرابع (الإيذاء النفسي)	١	**٠.٦٧٧	**٠.٥٩٣
البعد الثالث (الإيذاء البدني)	١٢	**٠.٦٥٤	**٠.٦٥١		٢	**٠.٧٥٦	**٠.٥٥٢
	١٣	**٠.٦٣٣	**٠.٥١٨		٣	**٠.٧٠٧	**٠.٥٥٤
	١٤	**٠.٧٥٧	**٠.٦٢٧		٤	**٠.٦٩٨	**٠.٦٢٥
	١٦	**٠.٧٤٨	**٠.٦٤٠		٥	**٠.٦٠٨	**٠.٤٠١
	١٧	**٠.٧٤٧	**٠.٦٧٤		٦	**٠.٦٨٧	**٠.٤٤٦

الأبعاد	رقم العبارة	معامل الارتباط بالبعد	معامل الارتباط بالمقياس	الأبعاد	رقم العبارة	معامل الارتباط بالبعد	معامل الارتباط بالمقياس
	١٨	**٠.٦٩٣	**٠.٦٠٣		٧	**٠.٥٧٣	**٠.٤٤٨
	١٩	**٠.٦٢٣	**٠.٥٦٣		٨	**٠.٦٩٨	**٠.٦٠٧
	٢٠	**٠.٦٧٢	**٠.٦٦٧		٩	**٠.٦٤٥	**٠.٦١٣
	٢١	**٠.٥٩٢	**٠.٥١١				
	٢٢	**٠.٦٩٧	**٠.٥٩٥				
	٢٣	**٠.٦٣٦	**٠.٥٩٨				
	٢٤	**٠.٧٨٥	**٠.٦٩٧				
	٢٥	**٠.٥٩٤	**٠.٥٥٣				
	٢٦	**٠.٧٥٤	**٠.٦٠٧				
	٢٨	**٠.٦٩٠	**٠.٥٤٢				
	٣٠	**٠.٦١٧	**٠.٥٢١				

(*). دال عند مستوى ٠.٠٥ (**). دال عند مستوى ٠.٠١

يتضح من جدول (١٣) أن قيم معاملات الارتباط تراوحت ما بين (٠.٤٠١ : ٠.٨٠٨**)، وهي قيم تشير إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين العبارات وكل من الدرجة الكلية لأبعد المقياس (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي) والمقياس ككل؛ وهذا**

يؤكد على الاتساق الداخلي لعبارات المقياس وتجانسها وصلاحية المقياس للاستخدام في البحث الحالي.

تم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين أبعاد المقياس (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي) والدرجة الكلية لمقياس العدوان، ويوضح جدول (١٤) نتائج معاملات الارتباط:

جدول (١٤) معاملات الاتساق الداخلي لعوامل مقياس العدوان (ن=١٨٠).

المقياس وأبعاده	التخريب	الإيذاء اللفظي	الإيذاء البدني	الإيذاء النفسي	مقياس العدوان ككل
التخريب	١	**٠.٧٧٠	**٠.٦٧٤	**٠.٦٦٠	**٠.٩٠١
الإيذاء اللفظي	**٠.٧٧٠	١	**٠.٧٢٦	**٠.٦٢٣	**٠.٩٠٦
الإيذاء البدني	**٠.٦٧٤	**٠.٧٢٦	١	**٠.٦٥٥	**٠.٨٧٩
الإيذاء النفسي	**٠.٦٦٠	**٠.٦٢٣	**٠.٦٥٥	١	**٠.٨٠١
مقياس العدوان ككل	**٠.٩٠١	**٠.٩٠٦	**٠.٨٧٩	**٠.٨٠١	١

(*). دال عند مستوى ٠.٠٥ (**). دال عند مستوى ٠.٠١

يتضح من جدول (١٤) وجود معاملات ارتباط موجبة ودالة إحصائيًا عند مستوى ٠.٠١ بين أبعاد المقياس (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي)، والدرجة الكلية لمقياس العدوان لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم

الأساسي، وهي معاملات ارتباط جيدة، وهذا يدل على تجانس المقياس واتساقه من حيث الأبعاد.

ثالثًا: ثبات مقياس العدوان

تم التحقق من ثبات المقياس باستخدام الطرائق التالية: التجزئة النصفية (باستخدام معادلتي جوتمان، وتصحيح الطول لسبيرمان براون) ومعامل ألفا-كرونباخ، على عينة قوامها (١٨٠) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، وفيما يلي النتائج التي تم الحصول عليها:

أ) حساب الثبات بطريقة ألفا-كرونباخ Cronbach Alpha

تم حساب ثبات المقياس باستخدام طريقة ألفا-كرونباخ على عينة قوامها (١٨٠) تلميذ وتلميذة، وجاءت النتائج على النحو التالي:

جدول (١٥) قيم معاملات الثبات لمقياس العدوان بطريقة ألفا-كرونباخ.

مقياس السلوك العدوانى	عدد العبارات	ألفا-كرونباخ
البعد الأول (التخريب)	١٧	٠.٩٥٠
البعد الثاني (الإيذاء اللفظي)	١٦	٠.٩٢٧
البعد الثالث (الإيذاء البدني)	١٦	٠.٩٢١
البعد الرابع (الإيذاء النفسي)	٩	٠.٨٤٨
الدرجة الكلية للمقياس	٥٨	٠.٩٧١

ويتضح من جدول (١٥) أن قيم معاملات الثبات مرتفعة، مما يجعلنا نثق في ثبات مقياس السلوك العدواني، وأنه يتمتع بدرجة عالية من الثبات والاستقرار.

ب) طريقة التجزئة النصفية Half-Split

تم حساب معامل الارتباط (معامل ثبات التجزئة النصفية) بين نصفي الاختبار لكل بعد من الأبعاد والمقياس ككل، باستخدام معادلتي جوتمان، وتصحيح الطول لسبيرمان- براون على عينة قوامها (١٨٠) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.

جدول (١٦) قيم معاملات الثبات لمقياس العدوان بطريقة التجزئة النصفية.

مقياس السلوك العدوانى	عدد العبارات	معامل التجزئة " سبيرمان-براون "		معامل جوتمان
		قبل التصحيح	بعد التصحيح	
البعد الأول (التخريب)	١٧	٠.٨٢٥	٠.٩٠٤	٠.٩٠٠
البعد الثاني (الإيذاء اللفظي)	١٦	٠.٨٢٤	٠.٩٠٤	٠.٩٠٤
البعد الثالث (الإيذاء البدني)	١٦	٠.٧٩٧	٠.٨٨٧	٠.٨٨٧
البعد الرابع (الإيذاء النفسي)	٩	٠.٧١٩	٠.٨٣٨	٠.٨٢٢
الدرجة الكلية للمقياس	٥٨	٠.٨١٩	٠.٩٠١	٠.٩٠٠

ويتضح من خلال جدول (١٦) أن قيم معاملات الثبات باستخدام طريقة التجزئة النصفية تراوحت ما بين (٠.٨٢٢ : ٠.٩٠٤)، وهي قيم مقبولة ومطمئنة مما يدل على ثبات مقياس السلوك العدواني.

وصف مقياس السلوك العدواني في صورته النهائية وتقدير درجاته:

ظل المقياس في صورته النهائية بعد حساب الخصائص السيكومترية له مكونًا من (٥٨) عبارة، وأمام كل عبارة ثلاثة استجابات هي (نعم، أحيانًا، لا)، ويختار التلميذ/ التلميذة استجابة واحد لكل عبارة من الإستجابات السابقة، بحيث يتم

تصحيح العبارات الإيجابية باتجاه (٣-٢-١) والعبارات السلبية باتجاه (١-٢-٣)، بحيث تتراوح الدرجة الكلية للمقياس ما بين (٥٨-١٧٤) درجة، وتشير الدرجة المرتفعة على المقياس إلى مستوى مرتفع من السلوك العدواني، والدرجة المنخفضة على انخفاض السلوك العدواني لدى التلميذ، وفيما يلي جدول توزيع عبارات مقياس السلوك العدواني على أبعاده:

جدول (١٧) توزيع العبارات على الأبعاد لمقياس السلوك العدواني.

أبعاد مقياس السلوك العدواني	عدد العبارات	أرقام العبارات
البعد الأول (التخريب)	١٧	٢٧، ٤٢، ٤٣، ٤٤، ٤٥، ٤٦، ٤٧، ٤٨، ٤٩، ٥٠، ٥١، ٥٢، ٥٣، ٥٤، ٥٥، ٥٦، ٥٧
البعد الثاني (الإيذاء اللفظي)	١٦	١٠، ١١، ١٥، ٢٩، ٣١، ٣٢، ٣٣، ٣٤، ٣٥، ٣٦، ٣٧، ٣٨، ٣٩، ٤٠، ٤١، ٥٨
البعد الثالث (الإيذاء البدني)	١٦	١٢، ١٣، ١٤، ١٦، ١٧، ١٨، ١٩، ٢٠، ٢١، ٢٢، ٢٣، ٢٤، ٢٥، ٢٦، ٢٨، ٣٠
البعد الرابع (الإيذاء النفسي)	٩	١، ٢، ٣، ٤، ٥، ٦، ٧، ٨، ٩

إجراءات البحث:

تضمنت الخطوات التي تم اتباعها عند إجراء البحث الحالي ما يلي:

الأساليب الإحصائية المُستخدمة:

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية.

اختبار " ت " لدلالة الفروق بين متوسطات المجموعات المستقلة.

معامل الارتباط الخطي لبيرسون.

التحليل العاملي الاستكشافي.

معامل ألفا–كرونباخ.

التجزئة النصفية (معادلتي سبيرمان–براون، جوتمان).

نتائج البحث تفسيره ومناقشته:

تناولت الباحثة في هذا الجزء النتائج التي تم التوصل إليها، وتفسيرها في ضوء الدراسات والأدبيات النظرية التي أهتمت بدراسة متغيري إدمان الالعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، وفيما يلي النتائج المتعلقة بفروض البحث:

<u>نتيجة الفرض الأول تفسيره ومناقشته</u> :

ينص هذا الفرض على أنه" توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين درجات تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة ودرجاتهم على مقياس السلوك العدوانى "، وللتحقق من صحة الفرض تم حساب معامل الارتباط الخطي البسيط لبيرسون بين درجات التلاميذ على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة ودرجاتهم على مقياس السلوك العدوانى ، وفيما يلي نتيجة التحقق من الفرض الأول:

جدول (١٨) معاملات الارتباط بين درجات التلاميذ على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة ودرجاتهم على مقياس السلوك العدوانى.

المتغيرات	مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة ككل
البعد الأول (التخريب)	٠.٤٠٠**
البعد الثاني (الإيذاء اللفظي)	٠.٤٥٦**

البعد الثالث (الإيذاء البدني)	٠.٤٧٩**
البعد الرابع (الإيذاء النفسي)	٠.٤١٩**
مقياس العدوان ككل	٠.٥٥٠**

(**). دالة عند مستوى ٠.٠١ (*). دالة عند مستوى ٠.٠٥

قيمة (ر) عند مستوى دلالة ٠.٠٥ = ٠.١٣٩

قيمة (ر) عند مستوى دلالة ٠.٠١ = ٠.١٨٢

يتضح من نتيجة الجدول (١٨) تحقق الفرض الأول، حيث تراوحت قيم معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وبين كل من الدرجة الكلية لمقياس السلوك العدوانى وأبعاده ما بين (٠.٤٠٠** : ٠.٥٥٠**)، وهذا يشير إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة (طردية) دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين درجات تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، ودرجاتهم على مقياس السلوك العدوانى وأبعاده (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي).

حيث تشير النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة بين درجات الطلاب على مقياس الألعاب الالكترونية ودرجاتهم على الأبعاد والدرجة الكلية المقياس السلوك العدواني، وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة دوجلاس وآخرون (٢٠٠١) Douglas etal حيث هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ومستوي السلوك العدواني ومستوي التحصيل المدرسي. وقد بينت نتائج الدراسة أن الطلاب ذوي الإفراط في استخدام ألعاب الفيديو العنيفة أدركوا العالم على أنه مكان ملئ بالعداء والعدوان، وأظهروا عدواناً على الذات، ودخلوا في نزاعات مع المدرسين أكثر من مرة ، وعلى النقيض بينت النتائج أن الطلاب الذين تعرضوا لألعاب الفيديو العنيفة بشكل محدود كانوا أقل عدوانية ، وتمتعوا بأداء تحصيلي جيد ، واتسموا بانضباط السلوك.

نتيجة الفرض الثاني وتفسيره ومناقشته:

ينص الفرض الثاني على أنه "يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي على مقياس السلوك العدوان وأبعاده تُعزى لاختلاف النوع (ذكور، إناث)"، وللتحقق من صحة هذا الفرض تم استخدام اختبار "ت" T-Test لحساب الفرق بين متوسطي درجات مجموعتين مستقلتين ودلالة هذا الفرق، وفيما يلي نتيجة اختبار (ت) لحساب الفرق فى متغير السلوك العدواني، وأبعاده (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي) تبعًا لاختلاف النوع (ذكور، إناث):

جدول (٢٠) الفرق على مقياس السلوك العدواني وأبعاده تبعًا لاختلاف النوع (ذكور، إناث).

مقياس السلوك العدواني	النوع	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية .df	قيمة "ت"	الدلالة الإحصائية
(البعد الأول) التخريب	ذكور	٧٥	١٩.٤٥	٤.٢٣٤	٢٠٣	-٠.١١٨	(٠.٩٠٦) غير دالة إحصائيًا
	إناث	١٣٠	١٩.٥٤	٥.٣٦٢			
(البعد الثاني) الإيذاء اللفظي	ذكور	٧٥	١٩.٨٣	٤.١٦٧	٢٠٣	-٠.٣٧٥	(٠.٧٠٨) غير دالة إحصائيًا
	إناث	١٣٠	٢٠.٠٩	٥.٢٦٠			
(البعد الثالث) الإيذاء البدني	ذكور	٧٥	١٩.٨٤	٤.٨٣٢	٢٠٣	-٠.٨١٠	(٠.٤١٩) غير دالة إحصائيًا
	إناث	١٣٠	٢٠.٤٨	٥.٨٣٠			
(البعد الرابع) الإيذاء النفسي	ذكور	٧٥	١١.٩١	٣.٢٠١	٢٠٣	-٠.٢٤٢	(٠.٨٠٩) غير دالة إحصائيًا
	إناث	١٣٠	١٢.٠٣	٣.٧١٢			

مقياس العدوان ككل	ذكور	٧٥	٧١.٠٣	١٢.٢٦١	٢٠٣	-٠.٥١٠	(٠.٦١١) غير دالة إحصائيًا
	إناث	١٣٠	٧٢.١٥	١٦.٥٦٠			

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية (٢٠٣) = ١.٩٦٠

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠.٠١ ودرجات حرية (٢٠٣) = ٢.٥٧٦

باستقراء النتيجة الواردة في جدول (٢٠) يتضح عدم تحقق الفرض الثانى، حيث ظهرت النتيجة أن قيم "ت" المحسوبة للفرق في الدرجة الكلية لمقياس السلوك العدوانى وأبعاده (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي) قد بلغت (-٠.٥١٠، -٠.١١٨، -٠.٣٧٥، -٠.٨١٠، -٠.٢٤٢) بالترتيب، وهي قيم غير دالة إحصائيًا مقارنة بقيم "ت" الجدولية عند مستويي دلالة ٠.٠٥ و٠.٠١؛ وهذا يشير إلى عدم وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات الذكور والإناث في الدرجة الكلية لمقياس السلوك العدواني، وأبعاده (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي).

أشارت هذه النتائج أنه لا يوجد فرق بين الذكور والإناث بمقياس السلوك العدواني وأبعاده ،وتتفق هذه النتيجة مع دراسة وليانس وآخرون (٢٠٠٨)Wallenius et al، والتي قد هدفت إلى معرفة دور العاب الفيديو جيم في العنف المباشر في مرحلة المراهقة وكذلك دور كل من الجنس والعمر والتواصل بين الآباء والأبناء في هذه الدراسة وقد خلصت النتائج إلى أن العنف المتسبب من ممارسة الألعاب العنيفة يتناسب عكسيا مع زيادة كلا من العمر والتواصل الجيد بين الآباء والأبناء .

وتتفق أيضا هذه النتيجة مع ما أشار إليه " بوشمان " (٢٠٠٢) Bushman إلى أن هناك أراء مؤداها أن ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة هي أمر حسن و جيدة بالنسبة للمراهقين لأنها باختصار تسمح للاعبين بإطلاق سراح الغضب المكبوت إلى قنوات غير ضارة ، هذا بالرغم من أن هناك أراء أخرى تناقض مباشرة مع هذه الفكرة. وقد أجرى أندرسون وآخرون ٢٠١٠ م بعض الدراسات التي تبين أن العاب الفيديو العنيفة تزيد من عدوانية الأفكار والمشاعر الغاضبة

وبعض الآثار الفسيولوجية (مثل اضطراب معدل ضربات القلب وضغط الدم، وعلى صعيد آخر تعمل الألعاب العنيفة على تقليل مشاعر التعاطف مع الآخرين.

نتيجة الفرض الثالث تفسيره ومناقشتة:

ينص الفرض الثالث على أنه " يوجد فرق دال إحصائيًا بين الإرباعي الأعلى والإرباعى الأدنى من درجات التلاميذ مدمني الألعاب الالكترونية العنيفة على مقياس السلوك العدواني وأبعاده"، وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة الأرباعيات لتقسيم المقياس إلى ثلاثة مستويات: (منخفض: ٥٠ فأقل، متوسط: ٥١-٧٧، مرتفع: ٧٨ فأكثر)، كما استخدمت اختبار "ت " T-Test لحساب الفرق بين متوسطي درجات مجموعتين مستقلتين ودلالة، وفيما يلي نتائج اختبار (ت) للفروق في متغير السلوك العدواني، وأبعاده (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي) تبعًا لاختلاف مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة:

جدول (٢١) الفروق على مقياس السلوك العدواني وأبعاده

تبعًا لاختلاف مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة.

مقياس السلوك العدوانى	المجموعة	ن	المتوسط الحسابي	الانحرا ف المعياري	درجات الحرية df.	قيمة "ت"	الدلالة الإحصائية
(البعد الأول) التخريب	منخفضي الإدمان	٥٢	١٧.٠٢	٠.١٣٩	١٠٢	-٥.٤٢٥	(٠.٠٠٠) دالة عند ٠.٠٠١
	مرتفعي الإدمان	٥٢	٢٢.٧٩	٧.٦٦٨			
(البعد الثانى) الإيذاء اللفظي	منخفضي الإدمان	٥٢	١٦.٤٨	٠.٨٧٤	١٠٢	-٦.٨٢١	(٠.٠٠٠) دالة عند ٠.٠٠١
	مرتفعي الإدمان	٥٢	٢٣.٥٠	٧.٣٦٨			

(البعد الثالث) الإيذاء البدني	منخفضي الإدمان	٥٢	١٦.١٥	٠.٤١٥	١٠٢	٧.٢٤٧-	(٠.٠٠٠) دالة عند ٠.٠٠١
	مرتفعي الإدمان	٥٢	٢٣.٣٣	٧.١٢٦			
(البعد الرابع) الإيذاء النفسي	منخفضي الإدمان	٥٢	٩.٣٧	٠.٧٤٢	١٠٢	٦.٨٨٣-	(٠.٠٠٠) دالة عند ٠.٠٠١
	مرتفعي الإدمان	٥٢	١٣.٣٨	٤.١٤٥			
الدرجة الكلية للمقياس	منخفضي الإدمان	٥٢	٥٩.٠٢	١.١٢٩	١٠٢	– ٧.٦٩١	(٠.٠٠٠) دالة عند ٠.٠٠١
	مرتفعي الإدمان	٥٢	٨٣.٠٠	٢٢.٤٥٥			

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠.٠٥ ودرجات حرية (١٠٢) = ١.٩٨٠

قيمة (ت) الجدولية عند مستوى ٠.٠١ ودرجات حرية (١٠٢) = ٢.٦١٧

باستقراء النتيجة الواردة في جدول (٢١) يتضح تحقق الفرض الثالث، حيث تُظهر النتيجة أن قيم "ت" المحسوبة للفرق في الدرجة الكلية لمقياس السلوك العدوانى وأبعاده(التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي) قد بلغت (-٧.٦٩١، -٥.٤٢٥، -٦.٨٢١، -٧.٢٤٧، -٦.٨٨٣) بالترتيب، وهي قيم دالة إحصائيًا عند مستوى ٠.٠٠١ مقارنة بقيم "ت" الجدولية عند مستويي دلالة ٠.٠٥ و٠.٠١؛ وهذا يشير إلى وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى(٠.٠٠١) بين متوسطي درجات التلاميذ منخفضي ومرتفعي إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة في الدرجة الكلية لمقياس السلوك العدواني، وأبعاده (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي) لصالح مرتفعي إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة.

فكلما زاد إدمان المراهقين للألعاب كلما زاد السلوك العدواني أو العدائية ، تتفق نتيجة البحث الحالي مع دراسة نجلاء العجوز (٢٠١٠) وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على مدي وجود تأثير لكل من ممارسة العاب الفيديو جيم العلية و معدل

فترات اللعب لممارسي الألعاب، سواء فترة طويلة أم فترة قصيرة ومكان ممارسة على الألعاب علي السلوك العدواني في مرحلة الطفولة المتأخرة، وقد خلصت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال الممارسين لألعاب الفيديو العنيفة لفترات طويلة ، والممارسين لها فترات قصيرة في السلوك العدواني لصالح الأطفال الممارسين للألعاب لفترات طويلة ، بالإضافة إلى وجود أثر دال إحصائيا لمتغير أماكن الممارسة حيث تزايد السلوك العدواني لدي الأطفال الممارسون للألعاب بكل من المنزل والمقهى عن الأطفال الممارسون بالمنزل فقط.

خلاصة نتائج البحث:

يمكن تلخيص نتيجة البحث فيما يلي:

وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين درجات تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، ودرجاتهم على مقياس السلوك العدواني وأبعاده (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي)، وأيضًا عدم وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات الذكور والإناث في الدرجة الكلية لمقياس السلوك العدوانى، وأبعاده (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي).ووجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى ٠.٠٠١ بين متوسطي درجات التلاميذ منخفضي ومرتفعي إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة في الدرجة الكلية لمقياس السلوك العدوانى، وأبعاده (التخريب، الإيذاء اللفظي، الإيذاء البدني، الإيذاء النفسي) لصالح مرتفعي إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة ومن المعروف أن عملية الغرس الثقافي تبدأ بتكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يحاكيها ، وغالبا ما تكون من خارج منظومتنا الاجتماعية والثقافية إذا أن نسبة كبيرة من البرامج المقدمة للمراهقين هي أجنبية مترجمة ، أو مدبلجة وتحمل كثيرا من القيم التي لا تناسب فكرنا وقيمنا ، وأن السلوكيات والأنماط الثقافية والقيمة في المنتج الأجنبي من خلال شخصيات محببة للمراهق ، تستخدم كنموذج قدوة يحتذي المراهق بسلوكها البطولي ويحدث بينهما درجة من التوحد catatonic state وهي الدرجة التي يعجز عندها المراهق عن التمييز بين الواقع والخيال ،

ويتصور نفسه محل هذه الشخصية ، ويسلك سلوكها ، ويقتنع بآرائها وفي الوقت نفسه تقدم القيم الأجنبية في المنتج الأجنبي بصورة تجنب انتباه المراهق . (Miles , ٢٠٠١. pp. ٢١ – ٢٢).

توصيات البحث:

في ضوء النتائج التي توصلت إليها الباحثة ، توصي الباحثة بالنقاط التالية :

١- ضرورة الاهتمام بدراسة فئة طلاب المرحلة الإعدادية التي تقابل المرحلة المتوسطة من التعليم الأساسي، لطبيعة المشكلات التي يواجهها هؤلاء الطلبة من صراعات بين الدراسة والأسرة.

٢- يجب محاولة استبدال الألعاب الإلكترونية بنشاطات صحية مثل الرياضة أو الأنشطة الثقافية الاجتماعية، ومحاولة التقليل من ممارستها بشكل تدريجي، وإعادة التواصل الاجتماعي مع الأصدقاء والأسرة.

٣- ضرورة إجراء المزيد من الدراسات للتعرف على مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

٤- الاهتمام بإعداد المقاييس لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني لجميع المراحل العمرية نظرا لندرة تلك المقاييس وأهميتها وتساعدهم الدراسة في إيجاد الآليات المناسبة للتحكم فيها والتقليل من أضرارها.

٥- أوصت الدراسة بضرورة اجراء مزيد من الدراسات التي تتناول الإدمان على ألعاب الانترنت والسلوك العدواني على فئات أخرى.

٦- المدرسة اليوم أصبحت تركز على محاربة هذه الألعاب من خلال اجراء لقاءات مع التلاميذ للتوعية وإبراز مدى خطورة هذه الألعاب خاصة التي تحمل في طياتها تدمير عقول التلاميذ في مرحلة المراهقة.

بحوث مقترحة:

وفي ضوء الأطر النظرية والأدبية والنتائج المستخلصة من البحث الحالي، يمكن اقتراح ما يلي:

١- فاعلية برنامج قائم على خفض السلوك العدواني لدى مدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة من تلاميذ المرحلة الإعدادية.

٢- العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والعزلة الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .

المراجع:

أولاً : المراجع العربية:

- أبو قورة، خليل (١٩٩٦) سيكولوجية العدوان ،القاهرة ، شركة الأمل للطباعة والنشر.

- أمل المخزومي (٢٠١٧) الأطفال في دوامة المشاكل الاجتماعية، الطبعة الأولى، الأردن، عمان، دار غيداء للنشر والتوزيع.

- إيمان بوكراع (٢٠٢٠) الإدمان السلوكي التطور في المفهوم والأشكال، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات جامعة زيان عاشور بالجلفة بالجزائر،١١(٢)،٢٠٧-٢٢٠.

- برتيمه سميحة (٢٠١٦) الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، رسالة ماجستير، جامعة محمد حيضر، بسكرة.

- ترجمة Aggression حسب معجم الطبي الموحد نسخة محفوظة ٠٧ يناير ٢٠١٨ على موقع واى باك مشين.

- ترجمة Aggression حسب معجم مصطلحات الطب النفسي ، مركز تعريب العلوم الصحية نسخة محفوظة ١٥ يونيو ٢٠١٧ على موقع واى باك مشين.

- جابر عبد الحميد ، علاء الدين كفافي (١٩٨٨): معجم علم النفس والطب النفسي، الجزء الأول ، القاهرة ، دار النهضة العربية .

- جلال خالد محمد السعيد(٢٠٠٥)، تأثير الاستخدام المفرط للإنترنت على بعض المتغيرات الشخصية لدى طلاب الجامعة، المجلة المصرية للدراسات النفسية، القاهرة.

- جمال على خليل (٢٠٢١) مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها، القاهرة ، كلية الدراسات العليا للتربية، المجلد ٢٩، العدد١.

الجهاز المركزي للتعبئة العامة والإحصاء(٢٠٢٢): النشرة السنوية، تقرير شهر مارس.

- الدهشان، جمال (٢٠١٩) ظاهرة إدمان الأطفال للشاشات الإلكترونية ودور رياض الأطفال في التوعية بمخاطرها وآليات مواجهتها ، المؤتمر الدولي الثاني لكلية رياض الأطفال (بناء طفل الجيل الرابع فى ضوء رؤية التعليم ٢٠٣٠م)، جامعة أسيوط، مصر،١٧- ١٨ يوليو.

- الدهشان، جمال على خليل (٢٠٢١)، مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها، القاهرة، كلية الدراسات العليا للتربية، المجلد ٢٩، العدد ١.

- الزغبي، عبد الله حسين.(٢٠١٥)، السلوك العدواني والمتغيرات الاجتماعية والاقتصادية ، الطبعة الأولى ،عمان ، دار الخليج للنشر والتوزيع.

- سعاد حامد سعيد، بلقيس حمد كاظم، شذى عادل فرمان(٢٠٢٠)، مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها الإيجابية والسلبية واستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرها على السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة، المجلة العربية للتربية النوعية – جامعة بغداد، ٤ (١٣)،يوليو٢٥٧-٢٧٨.

- عبد العزيز، عصام فريد محمد(٢٠٠٩)، المتغيرات النفسية المرتبطة بسلوك العدوانيين المراهقين وأثر الإرشاد النفسي فى تعديله ، الطبعة الأولى ،العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

- عبد الهادي، نبيل(٢٠٠٤).سيكولوجية اللعب وأثرها فى تعليم الأطفال . عمان :دار وائل للنشر والتوزيع.

- عدنان أحمد الفسفوس (٢٠٠٦)، الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس، الطبعة الأولى، المكتبة الإلكترونية، أطفال الخليج.

- عدنان المهداوى، أنسام إياد (٢٠١٩)، الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية فى محافظة ديالى، مجلة الفتح ،(٧٨)،٢١-٤٥.

- على رابط t/com.smotionsforum.iahttp://alexmed150-topi

كمال مرسى (١٩٨٥)، سيكولوجية العدوان . مجلة العلوم الاجتماعية . ١٣٠(٢)٤٥- ٦٤.

- الماحي زوبيدة، مكى محمد (٢٠١٥)، دراسة إحصائية استكشافية وصفية للسلوك العدواني في مرحلتي التعليم الابتدائي والمتوسط، مجلة العلوم الاجتماعية والإنسانية ،جامعة محمد بن أحمد وهران ،العدد٢١ ديسمبر ٢٠١٥، دكتوراه.

- مجمع اللغة العربية .(١٩٨٤)" المعجم الوجيز". القاهرة : المطابع الأميرية .

- محمد على عمارة (٢٠٠٨)، برامج علاجية لخفض مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين ، المكتب الجامعي للنشر والتوزيع ، بدون طبعة القاهرة، مصر.

مرزوق ، سعادو ونوال(٢٠١٦) ، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ،الطبعة الأولى ، الجزائر : جامعة الجيلالى ، صفحة ٣٩-٤٠،جزء ١.

- المطرودى، ضيف الله إبراهيم (١٩٩٧). فاعلية التعزيز الإيجابي والإقصاء فى خفض السلوك العدوانى لدى الأطفال المتخلفين عقليا، كلية التربية، (رسالة الماجستير غير منشورة)، قسم علم النفس، جامعة الملك سعود ،الرياض .

- المغربي سعد (١٩٨٧)، سيكولوجية العدوان والعنف، علم النفس ،مجلة الدراسات والبحوث النفسية ،الهيئة المصرية العامة للكتاب، العدد الأول.

- منظمة الصحة العالمية (٢٠٠٢)، التقرير العالمي حول العنف والجريمة، الطبعة العربية، القاهرة: المكتب الإقليمي للشرق الأوسط.

- منظمة الصحة العالمية، (٢٠٠٣)" تقرير منظمة الصحة العالمية حول العنف والصحة"، النسخة العربية، المجلس الوطني لشئون الأسرة، الأردن.

- مي (Mai٢٠١٠)، سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية، تم استعراضه بتاريخ ١٤٣٢/١٢/٢٥

- نجلاء نبيل محمد العجوز (٢٠١٠) ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى عينة في مرحلة الطفولة المتأخرة"، رسالة ماجستير ، قسم الصحة النفسية ، كلية التربية – جامعة عين شمس.

- نجوى إبراهيم أحمد أبو الخير (٢٠١١)،علاقة ممارسة ألعاب الفيديو والإنترنت ببعض الخصائص المعرفية واللامعرفية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا للتربية – جامعة القاهرة.

- نظمى عودة، نجاح عواد السمرى (٢٠٠٨)" علاقة الأحداث الضاغطة بالسلوك العدوانى ، دراسة ميدانية على عينة من طلاب جامعة الأقصى"، مجلة الجامعة الإسلامية، المجلد (١٦) العدد(١) غزة. فلسطين، ص ٣٤٧-٤١٠.

- نور محمد جلال (٢٠٠٨) بعض المشكلات المرتبطة بالإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض الاتجاهات الأسرية لدى عينة من طلاب المدارس الثانوية الذكور "، المجلد (١٩) مجلة العلوم الإنسانية، كلية الآداب، جامعة المنيا.

- وجدى بركات وعبد المنعم توفيق(٢٠٠٩) الأطفال والعوالم الافتراضية . آمال وأخطار، مؤتمر الطفولة في عالم المتغير ١٨- ١٩/٥/٢٠٠٩, الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة: مملكة البحرين.

ويكيبيديا، فورتنايت .

https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%81%D9%88%D8%B1%D8%AA%D9%86%D8%A7%D9%8A%D8%AA

ثانياً : المراجع الأجنبية :

- Abdoli, N., Farnia, V., Alikhani, M., Bahmani, D.S., Durstele, K. M, Esmaeili, M., Bruhl, A., and Brand, S. (2021). Validation and Psychometric Properties of the Persian Version of the 21- Item Game Addiction Scale with a Sample of Adolescents and Young Adults , Frontiers and Psychiatry,12,2-9.

- Akhtar, H., & Madhulika, V. (2014).Computer Addiction among: Higher Secondary Students. Golden Research Thoughts, 4(6), P1-6.

American Psychiatric Association(2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder. Washington, DC: Arlingtonn.VA: Mercian Psychiatric Publishing.

- Bojikoba, E. (2014). Assessing the Prevalence of Gaming Computer Addiction at Younger Teenagers. Herald Mininskogo University.

Douglas Lynch,(2001)" The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Aggressive Attitudes and Behaviors", Paper Presented at The Biennial meeting of the society for research in child development Minneapplis,MN,April19-22.

- Fafchamps, M., & Shilpi, F. (2008).Isolation and Subjective Welfare: Evidence from South Asia. Policy Research. Washington, Dc: The World Bank.

- Griffiths, M., & Cole, H. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role- Playing Gamers. Cyber Psychology Behavior.10 (4), P: 77-95.

- Gunter, B. (2016). Does Playing Video Games make players more violent, Palgrave Macmillan.uk.

https://obstan.org/%D8%AA%D8%B9%D8%B1%D9%8A%D9%81-%D8%A7%D9%84%D8%B3%D9%84%D9%88%D9%83-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%AF%D9%88%D8%A7%D9%86%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D8%B3%D9%84%D8%A8%D9%8A/?fbclid=IwAR2EgqZ_mBgLXNhsn7d-GLu1osAxfB1LA87N4PPFtCj9IAeUlovQC_FcWn4

- Kim, D., Nam, J. K., &Keum, C. (2022). Adolescent Internet Gaming Addiction and Personality Characteristics by game genre Plos one, 17(2), e0263645.

- Kim, I., Kim, R., Kim, H., Kim, D., Han, K., Lee, P., Mark, G., & Lee, U: Understanding Smartphone usage in college classrooms. (2019)-A long-term measurement study. Computers & Education, 141,116.

- Kim, S., Boyle, M., & Georgiades, K. (2018). Cyber bullying Victimization and its Association with Health across the life course: A Canadian Population Study. Canadian journal of Public Health, 108:5-6.

- Konijn, Elly et al. (2007) "The Role of Wishful Identification in the Effects of Violent Video Games on Aggression in Adolescent Boys" Developmental- Psychology Vo143 (4) Jul, P.1038-1044.

- Krahe,B.&Moller, I.(2004).Playing Violent Electronic Games, Hostile Attributional Style, and Aggression-Related Norms in German Adolescents. Journal of Adolescence, 27(1), 53-69.

- Kuss,D.,Shorter,G.,Rooij,A.,Griffiths,M.& Schoemakers,T.Assessing Internet Addiction Using The Parsimonious.(2014).Internet Addiction Components Model- A Preliminary Study International Journal of Mental Health Addiction,12,351,366.

- Kutner, Olso, and Warner, (2008). Parents and sons Perspectives on Videogames play. Journal of Adolescent Research.

- Lawrence.A.et,al.(2008) Parents and Sons Perspectives on Video Game Play: A Qualitative Study " Journal of Adolescent Research,v23, n1, P76-96.

- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Jochen, P. (2009).Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. Media Psychology, 12, P: 77-95.

- Lemmens, Jei, Bushman. (2006)" The Appeal of Violent Video Game to lower Educated Aggressive Adolescent Boys from two countries, cyber psychology and Rehavior"vol 9 (5) Oct, 638-641.

- Makhmutov, A. & Duysenbekov. (2010). Social-Psychological Study of the Phenomenon of "Virtualization" of Legal Consciousness of Adolescents and Young Adults as a Consequence of the Subjective Addiction to Gambling Video Games. Bulletin Series of Psychology, 4(25), 55-61.

- Marjut, ET, al. (2008) Digital Game Playing Motives among Adolescents: Relations to Parent-Child Communication, School

Performance, Sleeping Habits, and Perceived Health. Journal of Applied Developmental Psychology, v30, n4, p463-474.

- Olson, Cheryl, K. (2009). Rated Video Game and Aggressive or Problem Behavior among Young Adolescents". Applied Developmental Science, v13, n4, p188-198.

- Pepe, K. (2011).A study On the Playing of Computer Games, Class. Success and Attitudes of Parents to Primary School Students Educational Research and Reviews, 6(9), 657-663.

- Punamaki,et,al.(2007) Digital Game Playing and Direct and Indirect Aggression in Early Adolescence: The Roles of Age Social Intelligence, and Parent- Child Communication Journal of Youth and Adolescence, v36,n3,p325-336.

- Sahin, C. &Tugrul, V. (2012).Defining the Level of Computer Game Addiction of the Primary School Students. Journal of World of Turks, 4(3), 115-130.

- Wallenius, ET, al. (2008) Digital Game Violence and Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of the Roles of Sex, Age, and Parent- Child Communication" Journal of Applied Developmental Psychology, v99, n4, p286-294.

- Yilmaz,E., Griffiths,M.D.and Kan,A.(2017).Development and Validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC),Int,J.Ment Hearth Addiction,(15),869-882.