الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد البشير الإبراهيمي –برج بوعريريج–

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

–شعبة علم النفس

– تخصص علم النفس المدرسي.

رقم التسجيل:

الرقم التسلسلي:

==========

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط

دراسة ميدانية بمتوسطة أخوة لوراك على والعربي برج بوعريريج –ولاية برج بوعريريج–

مـــذكـرة مقدمة لإستكمال شهادة الماستر في علم النفس

تخصص علم النفس المدرسي

إعداد الطلبة:

- **بوزنزن عبير**
- **حموش ياسمين**

نوقشت وأجيزيت علناً بتاريخ: 2023/06/19

أمام اللجنة المتكونة من السادة:

د/ حواس هاجر (أستاذ، جامعة محمد البشير الابراهيمي؛ برج بوعريريج) **رئيسا.**

د /بالقاسمي محمد الأزهر (أستاذ، جامعة محمد البشير الابراهيمي؛ برج بوعريريج) **مشرفا ومقررا.**

أ / بن خروف أمينة (أستاذ، جامعة محمد البشير الابراهيمي؛ برج بوعريريج) **مناقشا**

السنة الجامعية:2023/2022

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد البشير الإبراهيمي –برج بوعريريج–

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

–شعبة علم النفس رقم التسجيل:

– تخصص علم النفس المدرسي. الرقم التسلسلي:

==========

ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط

دراسة ميدانية بمتوسطة أخوة لوراك على والعربي برج بوعريريج –ولاية برج بوعريريج–

مـــذكـرة مقدمة لإستكمال شهادة الماستر في علم النفس

تخصص علم النفس المدرسي

إعداد الطلبة:

- **بوزنزن عبير**
- **حموش ياسمين**

نوقشت وأجيزيت علناً بتاريخ: 2023/06/19

أمام اللجنة المتكونة من السادة:

د/ حواس هاجر (أستاذ، جامعة محمد البشير الابراهيمي؛ برج بوعريريج) **رئيسا.**

د /بالقاسمي محمد الأزهر (أستاذ، جامعة محمد البشير الابراهيمي؛ برج بوعريريج) **مشرفا ومقررا.**

أ / بن خروف أمينة (أستاذ، جامعة محمد البشير الابراهيمي؛ برج بوعريريج) **مناقشا**

السنة الجامعية:2023/2022

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

نحمد الله عز وجل الذي وفقنا لإتمام هذا البحث العلمي والذي رزقنا الصحة والعافية والعزيمة.

نتقدم بجزيل الشكر والتقدير للأستاذ المشرف والدكتور "**بالقاسمي محمد الأزهر**" على كل ما قدمه لنا من توجيهات ومعلومات قيمة ساهمت في إثراء موضوع دراستنا في جوانبها المختلفة، كما نتقدم بجزيل الشكر إلى أساتذة علم النفس الذي لم يبخلا علينا بدعمهم وتوجيهاتهم.

كما نتوجه بشكر جزيل إلى مدير متوسطة الأخوة لوراك برج بوعريريج على حسن معاملته وإستقباله.

إهداء

إلى التي رمتني الأقدار بين أحضانها...إلى من تخجل كلماتي حين أذكرها...إلى من
تستحي عباراتي حين أشكرها...إلى من تملك أجمل كلمة نطق بها لساني...أمي الحبيبة
إلى طيف الأمل ورمز الأخلاق والعمل...إلى الذي بذل الغالي والنفيس لإيصالي
إلى ما أناعليه.....إليك أنت أبي الحبيب
إلى من بهم أكبر وعليهم أعتمد... شموع تنير ظلمة حياتي. من بوجودهم
أكتسب قوة ومحبة لا حدود لها. من عرفت معهم معنا للحياة إخوتي
**الأعزاء*لونيس *ليليا* امينة
إلى جداي وجداتي التي الحياة تحلو بوجودهم
إلى الأخوات اللواتي لم تلدهن أمي. إلى من تحلو بالإخاء وتميزوا بالوفاء
والعطاء. ينابيع الصدق الصافي..... من معهم سعدت، وبرفقتهم في دروب الحياة
الحلوة والحزينة سرت.... من كانوا معي على طريق النجاح والخير.... من عرفت
كيف أجدهم وعلموني ألا أضيعهم صديقاتي ورفيقات الدرب
أوفي الاصدقاء وهاته الكلمة لا توفيكم حقكم بل بصدق أنتن أخواتي
إلى صديقتي وزميلتي في المذكرة بوزنزن عبير
وأخيرا الشكر كبير والتقدير إلى أستاذي الفاضل .

الطالب(ة) :ياسمين

إهداء

إلى صاحب السيرة العطرة، والفكر المستنير فلقد كان له الفضل الأول في بلوغي التعليم العالي "أبي أطال الله في عمره.

" إلى من وضعتني على طريق الحياة، وجعلتني رابط الجأش وراعتني حتى صرت كبيرة "أمي طيَّب الله ثراها."

إلى القلوب الطاهرة الرقيقة والنفوس البريئة أخواتي " أية، جمانة، جنان، أفنان"

" إلى أخي الصغير حفظه الله ورعاه "معاذ

الى رفيقة دربي صديقتي وزميلتي في المذكرة ياسمين

وفي الأخيرا أوجه تحياتي الخالصة إلى أستاذي الفاضل بلقاسمي محمد الأزهر

" إلى جميع من وقفوا بجواري وساعدوني بكل ما يملكون وفي أصعدة كثيرة أقِّدم لكم هذا البحث، وأتمنَّى أن يحوز على رضاكم

الطالب(ة): عبير

ملخص الدراسة باللغة العربية:

في الدراسات الميدانية:

ملخص الدراسة باللغة العربية:

هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، باستخدام المنهج الوصفي الإرتباطي، وقد تم تطبيق الإستبيان **الألعاب الإلكترونية** المعد من قبل بلعيالي نصر الدين ومراكشي عبد الرحيم (2019)، **وإستبيان السلوك العدواني من إعداد** ماحي إبراهيم وبشير معمريه **(2012)**، على عينة قوامها **160 تلميذ من مرحلة التعليم المتوسط** بـ متوسطة الإخوة لوراك العربي وعلي ببرج بوعريريج

تم التوصل إلى النتائج التالية:

- مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط هو مستوى منخفض.
- مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط هو مستوى منخفض.
- توجد علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ممارسة الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ممارسة الألعاب الإلكترونية من حيث متغير المستوى الدراسي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في مستوى السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في مستوى السلوك العدواني من حيث متغير المستوى الدراسي.

– **الكلمات المفتاحية:** الألعاب الإلكترونية، السلوك العدواني، مرحلة التعليم المتوسط.

- Abstract:

Summary of the study in Arabic:

In field studies:

Summary of the study in Arabic:

The study aimed to identify the relation between electronic games and aggressive behavior among middle school students، using the descriptive relational approach، and the electronic games questionnaire prepared by Belayali Nasreddin and Marrakshi Abdel Rahim (2019) was applied And the aggressive behavior questionnaire prepared by Mahi Ibrahim and Bashir Maamria (2012)، a sample of 160 students from the middle school stage in the middle school of the brothers Lorak Al-Arabi and Ali in Bordj Bou Arreridj

The following results have been reached:

- The level of playing electronic games among middle school students is low
- The level of aggressive behavior among middle school students is low.
- There is a statistically significant relationship between electronic games and aggressive behavior among middle school students.
- There are statistically significant differences between middle school students in the level of electronic games due to the gender variable.
- There are statistically significant differences between middle school students in the level of electronic games in terms of the academic level variable
- There are no statistically significant differences between middle school students in the level of electronic games due to the gender variable
- There are no statistically significant differences between middle school students in the level of aggressive behavior in terms of the academic level variable.

Keywords : electronic games، aggressive behavior، middle school.

فـهـرس المحـتويـات	
المحتوى	**الصفحة**
البسملة	–
شكر وعرفان	أ
الإهداءات	ب
ملخص الدراسة باللغة العربية	ت
ملخص الدراسة باللغة الأجنبية	ث
فهرس المحتويات	**ج**
قائمة الجداول	**د**
قائمة الأشكال	**ذ**
قائمة الملاحق	**ذ**
أولا: الخلفية النظرية والدراسات السابقة	
-مقدمة	**11**
الفصل الأول: الإطار العام للدراسة	
1-الإشكالية	14
2-فرضيات الدراسة	17
3-أهمية الدراسة	18
4-أهداف الدراسة	18
5-المفاهيم الأساسية للدراسة	18
6-أسباب إختيار الموضوع	19
7-الخلفية النظرية	20
8-الدراسات السابقة	32
9- تعليق على الدراسات السابقة	42
ثانيا الدراسة الميدانية	
الفصل الثاني: الطريقة والأدوات.	

تمهيد	47
أولا: الدراسة الإستطلاعية:	47
1-أهداف الدراسة الإستطلاعية	47
2-منهج الدراسة	48
3-إجراءات الدراسة الإستطلاعية	48
4-عينة الدراسة الإستطلاعية	49
5-أدوات الدراسة وخصائصها السيكومترية	49
ثانيا: الدراسة الأساسية:	54
1 -مجتمع وعينة الدراسة	54
2-إجراءات الدراسة الأساسية	54
3-أدوات جمع البيانات	54
4-أساليب الإحصائية المستخدمة	59
خلاصة الفصل	59
الفصل الثالث: النتائج والمناقشة	
تمهيد	61
1-عرض وتحليل نتائج الدراسة	61
2-مناقشة وتفسير نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات والتراث النظري	65
3-إستنتاج العام	72
4-مقترحات الدراسة	72
خاتمة	74
قائمة المراجع	76
قائمة الملاحق	81

قائـــــمة الجـــداول

الرقم	الجدول	الصفحة
01	النسب المئوية لصدق مقياس الالعاب الالكترونية	50
02	النسب المئوية لصدق مقياس السلوك العدواني بأبعاده الأربعة	51
03	صدق المقياس بطريقة التجانس الداخلي بالنسبة للألعاب الإلكترونية.	51
04	الثبات بطريقة ألفا لكرونباخ بالنسبة للألعاب الإلكترونية.	52
05	الثبات بطريقة التجزئة النصفية بالنسبة للألعاب الإلكترونية	52
06	صدق المقياس بطريقة التجانس الداخلي بالنسبة لسلوك العدواني.	53
07	الثبات بطريقة ألفا لكرونباخ بالنسبة للسلوك العدواني.	53
08	الثبات بطريقة التجزئة النصفية بالنسبة للسلوك العدواني.	54
09	مستوى الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط	61
10	مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط	62
11	العلاقة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى التلاميذ مرحلة التعليم المتوسط	62
12	اختبار(T) للفروق بين التلاميذ في مستوى الألعاب الالكترونية تبعا لمغير الجنس	63
13	تحليل التباين anova للفروق بين متوسطات درجات التلاميذ في مستوى الألعاب الإلكترونية من حيث متغير المستوى الدراسي.	53
14	اختبار(T) للفروق بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني تبعا لمغير الجنس	64
15	تحليل التباين anova للفروق بين متوسطات درجات التلاميذ في مستوى السلوك العدواني من حيث متغير المستوى الدراسي	64

قائمة الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	الصفحة
01	هرم الحاجات لماسلو	31

فهرس الملاحق

الرقم	الملحق	الصفحة
01	استبيان تحكيمي (قبل التعديل)	81
02	أسماء الأساتذة المحكمين	87
03	الاستبيان في صورته النهائية (بعد التعديل)	88
04	مخرجات الدراسة الإستطلاعية	92
05	مخرجات الدراسة الأساسية	94
06	ترخيص لإجراء الدراسة الميدانية	98
07	الألعاب الالكترونية متعلقة بالألعاب الحرب	99

أولا

الخلفية النظرية والدراسات السابقة

المقدمة:

تعد المراهقة مرحلة مهمة من مراحل الحياة تتميز بسرعة النمو والتغير في كل المظاهر النمائية تقريبا (الجسدية والمعرفية والإنفعالية والإجتماعية)، وهي مرحلة ذات خصوصية عالية، ومن هذه تنطلق التربية الحديثة في رؤية شمولية متكاملة للمراهق من جوانبه النمائية جميعا، ويتحقق هذا التكامل من خلال مراعاة حاجات المراهقين وحقوقهم.

وهناك علاقة وثيقة بين اللعب والمراهق، فاللعب حاجة من حاجات المراهقين الأساسية ومظهر من مظاهر سلوكه، وهو يعد نشاطا مهما يمارسه المراهق، إذ يسهم بشكل كبير وحيوي في تكوين شخصيته بمختلف أبعادها وسماتها، وهو وسيط تربوي مهم يعمل على تعليمه ونموه ويشبع إحتياجته ويكشف أمامه أبعاد العلاقات التفاعلية القائمة بين الناس، فاللعب عموما وألعاب الإلكترونية خاصة مدخلان أساسيان لتكوين شخصية المراهق ونموه من جوانب العقلية والإنفعالية والأخلاقية واللغوية.....إلخ.

ومع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوقا رائجا نظرا لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والمراهقين وحتى الكبار، وأصبحت تأخذ حيزا كبيرا من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم.

ومن أكثر ألعاب شيوعا في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية، التي أخذت تحل محل ألعاب الشعبية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي إحتلت حياتنا بكل تفاصيلها، ومنه الحواسيب، وأجهزة الألعاب المختلفة،.Xbox.Play station وأجهزة اللوحية مثل Ipad.Galaxcy والهواتف الذكية مثل iphone، والتي أقبل المراهقون على اللعب بما تحتويه من الألعاب الإلكترونية بكل شغف(بلعيالي، مراكشي، 2019، ص 7).

وبهذا أصبحت متوافرة في كل مكان، حيث يجد الطفل سبيله في ممارسة الألعاب الإلكترونية بكل أريحية حيث يجدها متوافرة في البيت، وفي قاعات الألعاب ومن خلال ما تعرضه من صور ومحتويات ومغامرات والتشويق وإعتمادها على الخيال يجذب المراهق وتجعله يتعلق بها، وقد ساهمت الأسرة بجعل المراهقون يدمنون عليها من خلال توفيرهم للألعاب الإلكترونية وعدم فرض الرقابة عليهم (الشحروري، 2008، ص24).

إن هذا الأنتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وتطورها وتنوعها جعل العديد من الأطفال يدمنون على ممارستها، ولكن الأمر لا يقتصر على الإدمان بحد ذاته فقط، بل يتعدى إلى ما تسببه الألعاب الإلكترونية،

خاصة ذات المحتوى العنيف والعدواني من جعل الأطفال يتسمون بالسلوك العدواني وذلك يظهر جليا من خلال تقليدهم وتمثيلهم لما يعرض ويمارس بمختلف الألعاب الإلكترونية، مثل إستخدام القوة والحركات القتالية وإستعمال ألفاظ نابية ومسيئة وتبني أفكار تجعل منه مراهقا عنيفا سواءا في أسرته ومع أقرانه في المدرسة.

ونظرا للأنتشار الواسع للألعاب الإلكترونية ولما لها من تأثيرات على المجتمعات بصفة عامة، وتأثيرها على المراهقين وبروز السلوك العدواني لديهم ولقد قمنا بهذه الدراسة بعنوان " ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط" وهذا إعتقادا منا أن تأثير هذا نوع من الأنشطة يكون أكثر بروز ووضوح لهذه الفئة من المجتمع الذى تتميز بخصائص تزيد من تفاقم المشكلة وبهذا الصدد قمنا بتقسيم دراستنا إلى ثلاثة فصول، الفصل الأول إطار العام للدراسة والذي قمنا فيه بالإستعراض إطار العام للدراسة، الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، أما الفصل الثاني فقد تناولنا فيه الإجراءات المنهجية للدراسة، التي تمثلت في الدراسة الإستطلاعية والأساسية والمنهج المستخدم في الدراسة، في حين إشتمل الفصل الثالث على النتائج والمناقشة المتمثل في عرض وتفسير وتحليل نتائج البحث وأتممنا دراستنا باستنتاج عام وخاتمة.

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة

1-الإشكالية

2-الفرضيات

3-أهمية الدراسة:

4-أهداف الدراسة

5-المفاهيم الأساسية للدراسة

6-أسباب اختيار الموضوع

7-الخلفية النظرية

8-الدراسات السابقة

9-تعليق عن الدراسات السابقة

الإشكالية:

تعد ظاهرة السلوك العدواني من أكثر الظواهر انتشارا بين المراهقين المتمدرسين، ويظهر السلوك العدواني بمظاهره المتعددة بشكل أوضح في الوسط المدرسي وداخل الأقسام الدراسية، وهذا راجع إلى طبيعة المرحلة العمرية التي تتميز بعدم النضج وعدم ضبط الذات، بالإضافة إلى أن تلميذ في مرحلة التعليم المتوسط يكون عرضة لتقلبات هرمونية، والتي بدورها تؤثر على سلوكاته العامة، ويرى **(بشناق، 2000، ص229)** بأن السلوك العدواني مقصود يستهدف إلحاق الضرر أو أذى بالغير وقد ينتج عن العدوان أذى يصيب إنسانا أو حيوانا كما قد ينتج عنه تحطيم الأشياء أو الممتلكات ويكون الدافع وراء العدوان دافعا ذاتيا ويظهر السلوك العدواني غالبا لدى جميع الأطفال وبدرجات متفاوتة ورغم أن ظهور السلوك العدواني لدى الإنسان يدل على أنه لم ينضج بعد بدرجة الكافية التي تجعله ينجح في تنمية الضبط الداخلي اللازم للتوافق المقبول مع نظم المجتمع وقيمه وأنه عجز عن تحقيق التكيف والموائمة المطلوبة للعيش في المجتمع وأنه لم يتعلم بالدرجة الكافية أنماط السلوك اللازمة لتحقيق مثل هذا التكيف والتوافق وكان هذه إشارة لأشكال العدوان بشكل عام. بينما في الوسط المدرسي تعد الأنماط السلوكية العدوانية من بين السلوكات الشائعة بين التلاميذ في المدارس بأشكال مختلفة، مثل استخدام العنف الجسدي، والإيذاء المعنوي واللفظي. أما عن حجم المشكلة فهي تتفاقم يوما بعد يوم وهذا على حسب تصريحات واحصائيات منظمة اليونيسكو 1987 حيث تشير معدلات انتشار السلوكيات العدوانية والأعمال الإجرامية معدلات مرتفعة خاصة في الوسط المدرسي وبين فئة المراهقين المتمدرسين **(علاوي،2004،ص29)**، ونجد هذه الظاهرة تتفاقم في مرحلة المتوسط كون تلميذ في مرحلة المراهقة تطرأ عليه الكثير من التغيرات الجسمية، المعرفية والجنسية الإنفعالية، وينعكس أثر هذه التغيرات على سلوكه في صورة تمرد وعصيان على السلطة الوالدية، المدرسية والمجتمع، حيث انه في هذه المرحلة التعليمية يقل الإحساس بالرضا.

وتشير الاحصائيات عبر المؤسسات التربوية في الجزائر مدى خطورة السلوك العدواني في الوسط المدرسي، الأمر الذي أكد عليه وزير التربية الجزائري في الملتقى المغاربي حول الشباب والعنف المنعقد بجامعة الجزائر ما بين (17-11/12/18) أرقاما حول العنف المدرسي حيث عرض في مداخلته بانه في سنة 2011 تعرض 4555 أستاذ للعنف من قبل التلاميذ، مقابل 1942 تلميذا تعرضوا للعنف من قبل الإساتذة وموظفي الإدارة، كما بلغت حالات العنف ما بين التلاميذ أنفسهم 17654حالة، حيث أكد وزير التربية على ان الظاهرة تزداد أكثر لدى التلاميذ **(ذبيح، 2008، ص03)**.

السلوك العدواني لا يمكن ان يأتي عبثا، فله أسبابه وارتباطه بمتغيرات أخرى ومن هذا المنطلق يجب التعامل مع السلوك العدواني للتلميذ في مرحلة المتوسط كعرض بغض النظر عن السبب والمتغيرات

التي أدت إلى هذا السلوك، لأن ليس كل التلاميذ عدوانيين بالرغم من انهم متساوون في المرحلة التعلمية والمرحلة العمرية، وهذا راجع إلى مستوى درجة العدوانية التي تتفاوت من تلميذ إلى أخر وفي هذا الصدد أشار باندورا إلى أن الأفراد يلجؤون إلى السلوك العدواني في مواقف الحياة المختلفة في حالة عدم اكتسابهم الإستجابة البديلة المناسبة وعندما يسلك الفرد بطريقة غير سوية فانة من الضرورة إكسابه السلوك الإجتماعي المقبول **(عمارة، 2008، ص25)**. فعدم اكتساب الإستجابة البديلة المناسبة قد تسبب احباط للتلميذ والذي بدوره يؤدي إلى الشعور بالغضب أو النزوع إلى سلوكات عدوانية مما يفقده الوصول إلى تحقيق مشروعه الشخصي والمهني.

فالفرد يسعى دائما إلى بلوغ هدف معين، معنى هذا أن هناك دافع يدفعه إلى العمل للوصول إلى تحقيق غايته، ولكن في بعض الأحيان يتعارض دافعه بدافع آخر معاكس له يحول بينه وبين تحقيق مبتغاه، ولا يستطيع أن يوفق أو يجد وسيلة لكي يسوّي بين الدافعين المتضاربين، وهنا يدخل في حالة صراع قد يؤدي به إلى حالة احباط رغبته، والنتيجة ان هناك عائق حرمه من تحقيق رغبته (عبيدي، د.س، ص93) خاصة في مرحلة المراهقة وما تشهده من تضارب بين دوافع التلميذ واحتياجاته التي يسعى إلى تلبيتها وإشباعها في مختلف مراحل تنشئته.

ويؤكد علماء النفس أن مرحلة المراهقة إذا لم تكتنفها الرعاية والتنشئة الصالحة، تعد من أكثر المراحل التي يتوفر فيها كل مقومات اظهار العنف والعدوان، وذلك لإصطدام المراهق المتمدرس بالمجتمع ومن حوله، لبحثه الدائم عن ذاته وكيانه، ومما يجعل العنف والعدوان من وسائل دفاعه عن ذاته، ومحاولة إثبات وجوده. **(بودربالة، بوضياف،2017، ص177)**

كما أكد فلاسفة التربية قديما وحديثا على أنَّ اللعب ظاهرة سلوكية لدى الطفل تكمن أهميته في مساهمته في تكوين شخصيته وتنشئته الاجتماعية، ففي سياق اللعب يكون لدى الطفل الفرصة للعب كي يتعلم مختلف أنواع السلوك الاجتماعي. مثل لعب الأدوار، حيث يقوم الطفل بأدوار التسلط وأدوار الخضوع كدور الوالد والرضيع مثلا، وهو في ذلك كله يتعلم أنواع السلوك الاجتماعي.

إلى أن ظهرت الألعاب الإلكترونية في القرن العشرين مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فأصبحت هذه الألعاب محط إهتمام الجميع، حيث تعد الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو وقد مرت بمراحل عديدة حتى وصلت إلى شكلها الحالي أين أصبحت تعتمد على الوسائط التكنولوجية من قبل التلفاز، الهاتف المحمول، وجهاز الكمبيوتر.

ومع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوقا رائجا نظرا لما تتمتع به من

إقبال من قبل الأطفال والمراهقين المتمدرسين وحتى الكبار، وأصبحت تأخذ حيزا كبيرا من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم ومن أكثر الألعاب شيوعا في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو وألعاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية، وتحتوي هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية كرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة، أو على الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم، وفي أي منها يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها.

وانتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بشكل واسع في الكثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال ومراهقي اليوم، فاستحوذت على عقولهم وإهتماماتهم، وأصبحت مدار بحث وجدل كبيرين بين الأخصائيين الاجتماعيين، النفسيين، والتربويين انطلاقا من حجم تأثيراتها في مختلف هذه المجالات على الكبار والصغار.

" ولعل الفئة العمرية الأكثر استخداما لهذه الأجهزة وإدمانا على الألعاب الإلكترونية هي فئة المراهقين المتمدرسين وبشكل خاص الذكور منهم وأكثر ما يستهويهم من هذه الألعاب رغم تنوع وإختلاف أنماطها ومحتوياتها هي العنيفة منها" **(برتيمة، 2017، ص51)** التي تعتمد في مضمونها اعتمادا مباشرا فكرة العنف والعدوان والتي تتجسد خاصة في ألعاب الحركة ومغامرات الأكشن، والألعاب القتالية...، وما تتوفر عليه من عناصر التشويق، فهي تستهدف هويته حيث تشعره بدخول عالم الكبار، كما تتوافق مضامينها مع الخصائص النفسية والانفعالية للمراهق المتمدرس على غرار التحرر من السلطة، التمرد، الزعامة المجسدة بسيناريوهات الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو الحربية والعنيفة وومع تكرار مشاهد العنف وارتفاع وتيرة اللعب يندفع المراهق إلى التمثيل أو التقمص ومن ثم تبنى فكرة العنف الافتراضي الذي قد يتعدى الحدود الشخصية له إلى المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي، فتنمي لدى المراهق المتمدرس العدوان وحس الجريمة وذلك لأن النسب الكبرى من هذه الألعاب الخطيرة تزيد بصورة غير مباشرة في تسلية المراهق المتمدرس وإستمتاعه بضرب الآخرين خاصة في الوسط المدرسي، وقد تعلمه أساليب وطرق ارتكاب الجريمة وحيلها، كما بإمكانها أن تنمي في عقله العنف والعدوان من خلال كثرة ممارسة هذه الألعاب فيكون الناتج مراهقا عنيفا وعدوانيا.

كل هذه المشكلات والتحديات الناجمة عن انتشار الألعاب الإلكترونية وإمكانية مساهمتها في تعزيز السلوك العدواني لدى فئة المراهقين المتمدرسين، تجعلنا نفكر في توجيه هذه الألعاب وضبط استخدامها وتفعيل الرقابة لأجل الحد من إنتشار أثارها السلبية.

وفي خضم هذا الإهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية يتساءل أغلب الباحثين في ميدان علم النفس وعلوم التربية عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على المراهقين المتمدرسين وبالذات في مرحلة التعليم المتوسط، وذلك لما لها من تأثيرات قوية على تحصيله الدراسي وعلى تحقيق مشروعه المدرسي، ودورها في تجسيد السلوك العدواني لديه.

من هذه المنطلقات، تطرح الدراسة الحالية مشكلة تتمحور أساسا حول ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، فهي بذلك تطرح التساؤلات الآتية:

-ما مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط؟

-ما مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط؟

-هل توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط؟

-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير الجنس؟

-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير المستوى الدراسي؟

-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير الجنس؟

-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير المستوى الدراسي؟

2-الفرضيات:

-مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط مرتفع.

-مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط مرتفع.

-توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير الجنس.

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير المستوى الدراسي.

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير الجنس.

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير المستوى الدراسي.

3-أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في معرفة طبيعة الموضوع الذي يتناول الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني وإهتمامه بمرحلة تعليمية مهمة (مرحلة التعليم المتوسط) كونها تعتبر مرحلة في بناء المشروع الشخصي للتلميذ وكذا تنبع أهميتها في كونها تلقى الضوء على مدى أثر الألعاب الإلكترونية على التلميذ، وفي التعرف على العوامل التي تكون سببا في السلوك العدواني ومساعدتهم في استخدام استراتيجيات تواجه السلوك العدواني ليكونوا قادرين على التعامل معها والتغلب عليها وتجاوز أزمتهم.

4-أهداف الدراسة:

-التعرف على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

-محاولة معرفة مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

-التعرف على طبيعة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

-محاولة معرفة مدى وجود الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط تبعا لمتغير الجنس.

-محاولة معرفة مدى وجود الفروق في ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط تبعا لمتغير المستوى الدراسي.

-الكشف عن طبيعة الفروق في مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط تبعا لمتغير الجنس.

-الكشف عن طبيعة الفروق في مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط تبعا لمتغير المستوى الدراسي.

5-المفاهيم الأساسية للدراسة:

تعريف الألعاب الإلكترونية:

هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، العاب الكمبيوتر المحمول أو الثابت، ألعاب الانترنت، ألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية وتعرف إجرائيا على أنها الدرجة الكلية التي يتحصل عليها التلميذ في مقياس الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة كرام محمد يوسف يونس.

تعريف السلوك العدواني:

هو ذلك السلوك الذي يتعدى به المراهق على الآخرين بهدف إيذائهم سواء لفظيا (سب، شتم، تنابز الألقاب...) وجسديا (ضرب، مشاجرة، تخريب...) ونفسيا (إثارة الأعصاب...) إلى جانب إثارة الفوضى والتفنن في مظاهر العنف، وذلك نتيجة محاكاتهم لرموز العنف الإفتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة، أما عن ميل الفرد للسلوك العدواني "العدوانية" فنقصد بها كسلوك فعلي، الرغبة في إيقاع الأذى بالآخر أو الذات وذلك من أجل تأكيد الذات من خلال إيذائه للغير، أو تعبيرا عن خضوع من خلال إذائه لذات. هي الدرجة الكلية التي يتحصل عليها التلميذ في مقياس السلوك العدواني من إعداد ماحي إبراهيم ومعمرية بشير.

تعريف مرحلة التعليم المتوسط:

هي مرحلة تعليمية عامة يلتحق بها التلميذ بعد إتمامه الدراسة الإبتدائية، وهي تسبق المرحلة الثانوية مدة الدراسة في هذه المرحلة أربعة سنوات دراسية، وينتقل بعدها التلميذ إلى المرحلة الثانوية. وتدعى هذه المرحلة بالطور الثالث أو المراهقة المبكرة، وتمتد من 12الى 15 سنة من عمر التلميذ يزداد فيها المراهق قوة فاعلية ويصبح أكثر تحكما في جسمه ويزداد ذكاءا وبيدأ المراهق في هذه المرحلة تكوين قيم وتوجهات **(موساوي،2020، ص9)**.

6-أسباب اختيار الموضوع: لقد اخترنا موضوع بحثنا للأسباب التالية:

- تتمثل في الرغبة في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهقين.
- معرفة السبب الرئيسي في إقتناء العائلات من مختلف الفئات الاجتماعية سواء الغنية أو المتوسطة وحتى الفقيرة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في مختلف الأعياد والمناسبات.
- السبب الأول والأساسي كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته وإلزامية دراسته وبحث فيه، خاصة فيما يخص أثر هذه الألعاب الإلكترونية على سلوكيات المراهقين وخاصة مرحلة المتوسطة بمختلف أطوارها.
- معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة.

– معرفة أهم الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى المراهقين حتى مبادئها في اللعب وأفكارها وتوجهاتها والبلدان التي قامت بتصنيعها.

–أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، ومعرفة إذا ما كان ذلك يعود إلى مضامينها أو إلى تقنياتها أو إلى انخفاض أسعارها وتناقلها

–عادات ممارسة المراهقين لهذه الألعاب الإلكترونية ومدى تأثير ذلك على سلوكياتهم.

7–الخلفية النظرية:

7–1 الألعاب الإلكترونية:

7–1–1 تعريف الألعاب الإلكترونية:

عرفها كل **من كوس وشوتر وفان رويج وجريفيثش وشونميكرز:** بأنها نوه من الألعاب المبرمجة يتم ممارستها عن طريق جهاز الإلكتروني كالتلفاز أو الحاسوب أو الهاتف النقال، وتمتاز في الغالب بأنها تعتمد علة المؤثرات البصرية والصوتية **(يونس،2017، ص5).**

- **عرفها ماكامتوف ودويسينبكوف** (Duysenbekov & Makhmutov.2010.p 55) بأنها: "نوع من الألعاب التي يقوم بها الفرد من أجل الإستمتاع بأوقات الفراغ، وهي بمثابة نشاط تكون قيمته نسبية للفرد الذي يقوم به.
- **عرفها بيبي (Pepe.2011.p657)** بأنها: "ألعاب مربمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الأتاري، وتحتوي هذه الألعاب على يد للتحكم أو على أزرار للإدخال".
- كما تعرف على أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في متصل محكوم بقراءة معينة بشكل يؤدي إلى نتائج القياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية وتتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، والأجهزة الخفيفة المحمولة. **(الزيودي، دس، ص21).**
- هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، تشمل ألعاب الحاسب، ألعاب الانترنت، ألعاب الفيديو، وألعاب الهاتف النقالة **(عبد الباسط،2015، ص742).**

من خلال هذه التعاريف يمكن أن نعرفها بأنها نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية،

وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية .خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة "Disk Floppy" إلى القرص المدمجCD إلى شبكة الأنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت (**الشحراوي، 2007، ص46**).

7-1-2 أنواع الألعاب الإلكترونية:

يمكننا تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى عدة أنواع مختلفة ومتعددة ولحل صنفها إلى أنواع نذكر من بينها:

أ-ألعاب الإثارة: Action games

وهي ألعاب تتطلب من اللاعب الحركة السريعة ويضم هذا النوع تحته الكثير من الألعاب مثل:

-**بيتيم أب** :«Beatem up» حيث يركز على مقاتلة اللاعب العديد من الأعداء من خلال اللكم والركل أو بإستخدام السيوف كما في ألعاب الهاك أند سلاش alhak and slash.

-**القتال** :Fighlting ألعاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة،

- **المغامرات** :**adventure** هي الألعاب التي ترتكز على عنصر المغامرة والإستكشاف بحيث يخوض اللاعب مغامرة يستكشف بها ويسير في خط قصة معينة عليه أن ينجزه وينبهه وغالبا ما تكون خيالية من القتال.

ب-الإستراتيجية:The strategy

الألعاب الإستراتيجية تركز على اللاعب ومهاراته وتخطيطه لكي ينتصر في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم، وتعتمد هذه الألعاب الإستراتيجية على مبدأ إدارة المدن والموارد البناء للوصول للمدينة الأفضل مستوى، بعض الألعاب الإستراتيجية تعتمد مبدأ التطوير السلمي الإقتصادي، لكن الغالبية معروف أنها تعتمد على مبدأ الحروب.

ج-تمثيل الأدوار:Rôle playing

ألعاب تمثيل الأدوار وسمى أيضا "أربى جي" تشمل على العديد من الأنواع الفرعية ولكنها تشترك في عدة أمور مثلا: يتحكم اللاعب بمجموعة من المغامرين لديهم مهارات قتالية أو سحرية، تحتوي ألعاب

تمثيل الأدوار على قصة غالبا ما تكون أطول من الأنواع الأخرى في العالم كبير يحتوي على المدن والمناطق الأخرى والتضاريس المختلقة، يقابل المغامرون أنواع مختلفة من الوحوش إبتداءا من الوحوش الأضعف مع حصول الشخصيات على نقاط الخبرة يزداد مستواهم ويتمكنوا من هزيمة الأعداء الأقوى.

د- الألعاب الفكرية: Mind games هي الألعاب التي تعتمد على إجمال العقل مباشرة، ومن نم تعمل على تطوير الذكاء لدى اللاعب كألعاب الألغاز المعقدة، المتاهات، الشطرنج ونحوها.

هـ-الألعاب الرياضية: Sports games

هي الألعاب التي تعتمد على رياضة من الرياضات البدنية، ولكن بطريقة حديثة على جهاز الكمبيوتر الفيديو ومن أشهر هذه الألعاب كرة القدم **(بوقادوم، بركة،2019، ص26-28)**.

- ترى "فاطمة همال" أنه يمكن تصنيف الألعاب الالكترونية من حيث الهدف على ثلاث أنواع رئيسية وهي كالتالي:

-ألعاب المتعة : Fun games

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على التفاعل المستمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستمر معها أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الإنتباه لكثرة تتالي المواقف فيها وإستخدامها للصورة والأصوات القريبة مع الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار **(همال،2012، ص41)**.

- ألعاب الذكاء :IQ games

تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في إتخاذ القرارات تتطلب إعمال الفكر التعامل معها ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان اللاعبين وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في إمكانية معالجة كم هائل من الإحتمالات، إختيارات الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته **(نفس مرجع السابق، ص41)**.

-الالعاب التربوية والتعليمية: Educational games

الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنتقل المعلومة المستمرة بطريقة مسلية، وطبق هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الاطفال قراءة الأرقام، الحروف وكتاباتها الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات، الجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات

في مجالات عدة كالرياضيات، العلوم، التاريخ، الجغرافيا، تعليم اللغات، مبادئ الحاسوب وغيرها من الحاسوب.

- صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع، الإبتكار، ومستويات عليا من الأهداف التعليمية.

لذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة والمسماة الألعاب التعليمية، أو العاب المحاكاة. ويسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة، وجعل التعليم أكثر تشريقا، مما دفع الكثير من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعليم بغض النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم **(همال،2012، ص 42)**.

7-1-3 -أهمية الألعاب الإلكترونية:

إن للألعاب الإلكترونية أهمية في حياة من يمارسها، نوجزها في النقاط التالية:

- إن غزو الألعاب الإلكترونية أدى بالشركات العالمية الكبرى لدخول هذا السوق العالمي الجديد.
- من خلالها يكتشف الطفل الكثير ويصبح أكثر حيوية ونشاطا في التعامل مه هذه التكنولوجيا.
- تمكن الفرد من الإنخراط في المجتمع والتعامل معه **(الحيلة،2016، ص35)**.
- تزيد بعض الألعاب التي تتطلب إنشاء فريق للعب، زيادة مهارات التواصل الإجتماعي.
- تعزز بعض الألعاب الإلكترونية الإبداع من خلال عرض الرسومات، التصاميم المختلفة التي تحتويها.
- تساعد الأطفال الذين يعانون من ضعف القراءة إلى تحسين قراءتهم.
- تساهم كذلك في تقليل من تركيز الأطفال المرضى عن الألم، وإنشغالهم باللعب مما يخفف عمهم المهم.
- تساعد العديد من هذه الألعاب على تحسين القدرات البصرية لدى الأطفال والبالغين، وذلك من خلال تحسين القدرة على تتبع مجموعة من الأجسام المتحركة **(عقيب، لراري،2019، ص54)**.

7-1-4 إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

أ- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تمتاز الألعاب الإلكترونية بنواحي إيجابية وهي كالأتي:

- تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق.
- تعلم القيام بمهام الدفاع والهجوم في أن واحد، وتحفز هذه الألعاب على التركيز والإنتباه وتنشيط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو إبتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضا على المشاركة.

– مصدر مهم لتعليم الطفل، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أو المراهق أمام هذه الألعاب يصبح أكثر حيوية ونشاطا، وإنخراطا في المجتمع، كما أن الألعاب الإلكترونية تعطي فرصة التعامل مع هذه التقنيات الحديثة.

– يمكن كذلك لهذه الألعاب أن تنمي قدرات العقل، مثل التحكم في تحرك الأعين مع الأيدي وعمل أكثر من مهارة في وقت واحد، كما أنها تزيد من سرعة بديهية الأنسان، ويساعده في التخطيط والتحليل.

– هناك كذلك بعض الألعاب التي تعمل على الإلتزام بالتعليمات والخضوع للأوامر...، كذلك تعرف بقيمة الوقت في حالة الألعاب التي تحدد وقت معين، كما تجعل القائم بها أكثر قدرة على حل المشكلات وتزيد من التفكير وتقوي روح التحدي.

– كثير من الألعاب الإلكترونية ترتبط بمجاملات التعليم، فيمكننا إستخدامها لتعليم الأطفال الأرقام، الحروف، جداول الضرب وأمور في المواد الرياضية العلمبة وغيرها **(عقيب، لراري،2019، ص55)**.

ب–سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها الألعاب الإلكترونية إلا أن لها سلبيات كثيرة يتمثل أهمها فيما يلي:

– معظم هذه الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين والأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والإستمتاع بقتل الأخرين وتدمير أملاكهم والإعتداء عليهم بدون وجه حق.

– إن ممارسة الألعاب الإلكترونية كان السبب في بعض المأسي، فقد إرتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والإغتصاب والإعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات.

– كذلك محتويات والمضامين الخاصة بهذه الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، وقد تؤثر سلبا على اللاعب أو المشاهد.

– أنها تعلم المراهقين والأطفال أساليب إرتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، والتي تكون نتيجتها في الغالب الجريمة، فكثير من هذه القدرات تكتسب من خلال الإعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

– ضعف النظر وصعوبة الرؤيا بسبب النظر الطويل في الشاشات إضافة إلى تأخر في الكلام عند الأطفال الذين هم أقل سنا.

– خلل كبير في علاقاتهم الاجتماعية، حيث يعتاد الطفل السرعة في هذه الألعاب مما قد يعرضه لصعوبة كبيرة في التأقلم مع الحياة الطبيعية ذات السرعة الأقل درجة، فينفد المهارات الاجتماعية لأنه اعتاد التعامل مع عالم مختلف عن البشر ومواقف مختلفة.

– إكتساب أجسام الأطفال الصغيرة مزيدا من الطاقة السلبية والشحنات بسبب كثرة لمس هذه الأجهزة وحملها **(عقيب، لراري،2019، ص56)**.

7-2 الـــســـلوك العـــدوانـــي

7-2-1 تعريف السلوك العدواني:

تعريف سيزر: العدوان هو استجابة انفعالية متعلمة تتحول مع نمو الطفل وخاصة في سنته الثانية إلى عدوان وظيفي لإرتباطها ارتباطا شرطيا بإشباع الحاجات.

تعريف "فيشباخ: هو سلوك ينتج عنه إيذاء لشخص آخر أو إتلاف لشيء ما، وبالتالي فالسلوك التخريبي هو شكل من أشكال العدوان الموجه نحو الأشياء.

تعريف "مصطفى سويف": بالنسبة إليه التعدي على بعض القيم الإجتماعية، وينطوي على مخالفة صريحة ضيقة لمعايير السلوك المتفق عليه **(سويف،1978، ص54)**.

كمال إبراهيم مرسي": فيقدر السلوك العدواني على أنه الأفعال التي تعدى فيها على الكليات التالية: النفس، المال، العقل، والدين...**(مرسي،1999،ص65)**..

تعريف "ألبرت باندورا":Bandora : هو سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الأخرين، وهذا السلوك يعرف اجتماعيا على أنه "عدواني" (عز الدين،2010، ص8).

7-2-2 أشكال السلوك العدواني:

1-*العدوان اللفظي*: من صوره الصياح الكلام البذيء الذي يشمل السب والشتم والتهديد ويدخل ضمن العدوان اللفظي أيضا بعض التغيرات الدالة كالبصاق وحركة قبض اليد على اليد

2-*العدوان البدني*: يتخذ صورة استعمال حركة أعضاء الجسم في الإعتداء كاليدين والرجلين والرأس والأسنان والأظافر **وغيرها (عبد القادر،2012، ص131)**.

3-*العدوان الرمزي*: هو سلوك لا يظهر بشكل مباشر وانما يتخذ شكل يعبر عن الفرد القائم به ويتضمن الإحتقار أو توجيه إهانة للشخص مثلا امتناع عن الكلام معه.

4-*العدوان المباشر*: هذا النوع من العدوان يكون موجه بشكل مباشر نحو شخص مصدر احباط مستخدما في ذالك قوته الجسدية.

5-*العدوان الغير مباشر*: والذي يوجه عنه تعذر توجيه العدوان نحو سببه الأصلي لسبب من الأسباب فيوجه عندئذ نحو هدف اخر (انسان أو شيء) ذي صلة بالمصدر الأصلي.

6-*العدوان الموجه نحو الذات:* قد يوجه التلميذ سلوكه العدواني نحو ذاته وغالبا ما يكون الذي يحدث مثل هذا السلوك مضطربا سلوكيا ومثل هذا السلوك يهدف إلى إيذاء الشخص نفسه الذي يحدث السلوك العدواني كان يمزق ملابسه أو كتبه أو كراسه أو يلطم وجهه أو يشد شعر.

يحدث لدى الأشخاص المضطربين سلوكيا حيث يوجهون عدوانهم نحو الذات بهدف إيذاء النفس وايقاع الأذى بها.

7-*العدوان الموجه نحو الأخرين*: هو إعتداء الطفل أو التلميذ على الأخرين المحيطين به أو الإعتداء على ممتلكاتهم والخروج على القوانين والنظم المعمول بها وعد الإلتزام بالسلوك المعمول إجتماعيا **(أمغار، ثابتي،2022، ص32)**.

7-2-3 مظاهر السلوك العدواني:

تتمثل أهم مظاهر السلوك العدواني فيما يلي:

1 -يبدأ السلوك العدواني بنوبة مصحوبة بالغضب والإحباط ويصاحب ذلك مشاعر من الخجل والخوف.

2 -تتزايد نوبات السلوك العدواني نتيجة للضغوط النفسية المتواصلة أو المتكررة في البيئة.

3- الاعتداء على الأقران انتقاماً أو بغرض الإزعاج باستخدام اليدين، الأظافر أو الرأس.

4-الاعتداء على ممتلكات الغير والاحتفاظ بها أو إخفائها لمدة من الزمن بغرض الإزعاج.

5-عدم القدرة على قبول التصحيح.

6-سرعة الغضب والانفعال.

7-توجيه الشتائم والألفاظ النابية.

8-عدم الإتظام في المدرسة ومقاطعة المعلم أثناء الشرح.

9-الإحتكاكات بالمعلمين وعدم إحترامهم والتهريج في الصف.

10-يتسم في حياته اليومية بكثرة الحركة، وعدم أخذ الحيطة لاحتمالات الإذى والإيذاء.

11-مشاكسة غيره وعدم الإمتثال للتعليمات وعدم التعاون والتهديد اللفظي وغير اللفظي **(سلمي،2015، ص19)**.

7-2-4 أسباب المؤدية للسلوك العدواني:

للسلوك العدواني عدّة أسباب منها:

أ-الأسباب الوراثية:

تؤكد بعض الدراسات التي أجريت على التوائم والتي وجدت أن الإتفاق في السلوك العدواني بين التوائم المتماثلة أكبر من التوائم غير المتماثلة، كما أن شذوذ الصبيات الوراثية قد يؤدي في ظهور السلوك العدواني. بالإضافة إلى اضطراب وظيفة الدماغ مثل وجود خلل في الجهاز العصبي فالوراثة أحد العوامل المسببة للعدوان.

كما أن العوامل الصحية قد تؤثر على العدوان لدى الطفل ففي بعض الحالات يسبب الألم والإنزعاج من المرض والحالة من التهيج عند الأطفال المرضى، كما يمكن أن يسبب حالة من الإحباط لعدم تمكنه من المشاركة في الإننشطة، وهذه المشاعر قد تدفع الطفل إلى التعبير عنها بالسلوك العدواني **(مختار،1999، ص 58)**.

ب-الأسباب الشخصية:

قد تكون هناك سمات شخصية وخاصة بين الأطفال الذين هم في سن الذهاب إلى المدرسة تؤدي إلى تنمية العدوان، فقد تحدث مشاكل سلوكية في سن المدرسة حيث أن بعض الأطفال قد يعانون من السلوكات الإندفاعية، أو نقص الإنتباه، أو فرط النشاط والتي قد تزعج المحيطين به، فهؤلاء الأطفال يحصلون على أقل تشجيع ودعم من الأباء مقارنة مع أقرانهم. ومع ذلك فهم غالبا على الإزعاج يعاقبون، فمن الضروري بالنسبة للأطفال الذين هم في حالة تفاعل مع أقرانهم يمنحهم تطوير للمهارات الإجتماعية. لأن العزل الإجتماعي يمكن أن يصبح مصدرا لإزعاج للأطفال وسببا للسلوك العدواني وذلك ردا على عدم وجود إتصالات اجتماعية **(بن علي، علاوي،2020، ص50)**.

ج-الأسباب النفسية:

وهي تلعب دورا كبيرا في تشكل السلوك العدواني، ومن بين هذه العوامل النفسية المسبب للعدوان مثل الإحباط، الحرمان بأنواعه، وكذلك الإنفعالات الشديدة مثل الغضب، الخوف، الصدمات النفسية، ودوافع القتال **(سري،2003، ص43)**.

كما أن الشعور بالذنب وعدم التوفيق في الدراسة خاصة إذا عيّره أحد بذلك فيلجأ إلى تمزيق كتبه أو تمزيق ملابسه أو الإعتداء بالضرب والسرقة تجاه المتفوقين دراسيا **(بن على، علاوي،2020، ص50)**.

د-الأسباب الأسرية :

إن أساليب المعاملة الوالدية الغير سوية كالإهمال والقسوة، وغياب الأب في الأسرة، والبيئة العدوانية، والرفض الإجتماعي، والشعور بالتهديد كلها عوامل قد تجعل من الشخص عدوانيا **(سري،2003، ص45)**.

هـ-الأسباب المدرسي:

إن المحيط المدرسي اليوم أصبح مملؤ بالعديد من المشاكل والتي بدورها تجعل التلميذ عدوانيا ومن بين هذه الأسباب:

- سوء معاملة بعض المعلمين للتلميذ من خلال استخدام ألفاظ بذيئة والسخرية منه أمام زملائه.
- التفرقة بين الطالب داخل الصف (غياب العدالة المدرسية).
- غياب المرشد النفسي داخل المؤسسة التربوية وهذا مايؤدي إلى تفاقم المشاكل المدرسية وانعكاسها سلبا على التلميذ والمؤسسة .
- إنخفاض مستوى الإحترام المتبادل بين التلميذ والمعلم.
- التسيب والتساهل داخل المدرسة في تطبيق القوانين داخل المدرسة .

ولقد أثبتت دراسة**(EPP. 1997 و wattimson)** أثر علاقة الإدارة المدرسية بالسلوك العدواني للطالب، فقد أوضحت النتائج الأثر السلبي لهذه الجوانب التي تمثل دافعا للسلوك العدواني لدى الطالب **(عمارة،2008،ص71-72)**.

ي-أسباب تتعلق بالمجتمع:

- البطش والقهر الإجتماعي وعدم تحقيق الحرية المسؤولة.
- زيادة البطالة وعدم توفير فرص العمل.
- التعرض للكوارث الإصطناعية مثل الحروب والإحتلال والتهجير.
- الإدمان على المخدرات والعقاقير المماثلة والإنغماس فيها.
- انتشار الأفكار التعصبية والتطرفية والحقد والكراهية.
- تأثير رفقاء السوء على تغيير السلوك **(عمارة،2008،ص72-73)**.

7-2-5 أهم النظريات المفسرة للسلوك العدواني:

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

أ-نظرية السلوكية:

يرى السلوكيون أن العدوان شأنه شأن أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقاً لقوانين التعلم ولذلك ركزت البحوث والدراسات السلوكية في دراستهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها وهي أن السلوك متعلم من البيئة ومن ثم فإن الخبرات المختلفة التي إكتسب منها شخص ما السلوك العدواني قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهورّ الإستجابة العدوانية كلما تعرض للموقف المحبط.

انطلق السلوكيون إلى مجموعة من التجارب التي أجريت بداية على يد رائد السلوكية "جون واطسون" حيث أثبت أن الفوبيا بأنواعها مكتسبة بعملية تعلم ومن ثم يمكن علاجها وفقاً للعلاج السلوكي الذي يستند على هدم نموذج من التعلم الغير سوي وإعادة بناء نموذج تعلم جديد سوي **(سلمي،2015، ص14)**.

ب-نظرية التعلم الاجتماعي:

وهي من بين النظريات التي تناولت السلوك العدواني بالدراسة والبحث. ويعتبر بندوراه(Bandoura) هو المؤسس الحقيقي لنظرية التعلم الإجتماعي في العدوان.حيث اهتم بدراسة الإنسان في تفاعله مع الأخرين، فالشخصية في تطور دائم لا تفهم ألا من خلال السياق الإجتماعي والتفاعل الإجتماعي، والسلوك عنده يتشكل بملاحظة سلوك الأخرين.

ومن الملامح البارزة في نظرية التعلم الإجتماعي الدور الذي يوليه تنظيم السلوك عن طريق العمليات المعرفية، مثلا: الإنتباه – التذكر ـ التخيل –التفكير حيث لها القدرة على التأثير في اكتساب السلوك وأن الإنسان له القدرة على توقع النتائج قبل حدوثها، ويؤثر هذا التوقع المقصود في توجيه السلوك (العقاد،2001، ص114)، وعليه فإن هذه النظرية تفترض أن الأفراد يتعلمون السلوك العدواني بنفس الطريقة التي يتعلمون بها أنماط السلوك الأخر. وان عملية التعلم هذه تبدأ بالأسرة، حيث يرى هذا الإتجاه أن التربية والتنشئة الإجتماعية تلعب دورا هاما في تعلم الأفراد للأساليب السلوكية التي تمكنهم من تحقيق أهدافهم **(بن علي، علاوي،2020، ص47)**.

ج-نظرية التحليل النفسي:

ينظر مكدوجل والذي يعد أول مؤيدي هذه النظرية للعدوان على أنه غريزة فطرية ويعرفه بغريزة المقاتلة حيث يكون الغضب هو الإنفعال الذي يكمن وراءها، ولقد افترض فرويد أن اعتداءات الإنسان على نفسه أو على غيره سلوك فطري غير متعلم تدفعه إليه عوامل في تكوينه الفسيولوجي لتصريف العلقة العدائية التي تنشأ داخل الإنسان عن غريزة العدوان وتلح في طلب الإشباع ويعتبر فرويد من مؤسسي هذه النظرية، فالنموذج الذي يقدمه فرويد هو خفض التوتر، حيث ينشط سلوك الفرد بفعل المهيجات الداخلية وتجهز عندما يتخذ إجراءا مناسباً من شأنه أن يزيد أو يخفض المهيج.

ويرى فرويد أن البشر كائنات بيولوجية دافعهم الرئيسي هو إشباع حاجات الجسد والإنسان مخلوق موجه نحو اللذة تدفعه نفس الغرائز التي تدفع الحيوانات، ولقد اعتبر فرويد غرائز الحياة (أهمها عنده الجنس) وغرائز الموت (أهمها عنده العدوان) هي التي تسر الحياة.

وبالنسبة لغرائز الموت نجد أن "فرويد" يؤكد على أنها وراء مظاهر القوة والعدوان والإنتحار والقتال لذا اعتبر غرائز الموت غرائز فطرية لها أهمية مساوية لغرائز الحياة من حيث تحديد السلوك الفردي حيث يعتقد فرويد أن لكل شخص رغبة لا شعورية في الموت **(سلمي،2015، ص15-16)**.

د-نظرية البيولوجية:

تفترض هذه النظرية فكرة أن العدوان سلوك فطري يولد به الإنسان ويأتيه من تكوينه البيولوجي والفيسيولوجي، لذلك حاول بعض الباحثين أن يحددوا مراكز معينة في المخ تسيطر على السلوك العدواني، حيث هناك اعتقاد سائد بأن المنطقة التي توجد في المخ وتسيطر على السلوك العدواني تعرف "بالنظام اللمباوي" وعلى ضوء ذلك، أكد الباحثون أن العدوانية عند الرجال أكثر منها عند النساء، إلا أن القول يتأثر بدور الفرد وخبراته المكتسبة **(دسوقي،2012، ص37)**.

وتضيف هذه النظرية أن سبب السلوك العدواني هو الكروموزومات وخاصة هرمونات الجنس، أي الإرتباط وثيق بين كروموزومات(XYY) والعدوان عند الرجال، والذي يسهم في انخفاض مستوى الذكاء وزيادة الميول العدوانية، وقد وجد أن ثلاثي الكروموزوم موجود (15) مرة عند بعض المجرمين عنه عند الناس العاديين **(الصايغ،2001، ص43)**.

وقد كان "لومبرزو" Lombroso من أوائل القائلين بأهمية الوراثة في تكوين السلوك العدواني، فالمجرم النموذج أو المجرم بالولادة في تقديره إنسان ورث عن أجداده صفاتهم الحيوانية المتوحشة، فنشأ مثلهم غليظ القلب، عديم الإحساس، أنانيا، كسولا، يعيش حياة حيوانية أقرب إلى حياة الوحوش منها إلى البشر **(السراج،1985، ص233)**.

ويزيد مؤيدو هذه النظرية، أن الإنسان لديه مجموعة من الغرائز قد تدفعه لأن يسلك سلوكا معينا من أجل إشباعها، لذلك فهم يعتبرون السلوك العدواني سلوكا غريزيا هدفه تصريف الطاقات العدوانية الداخلية حتى يشعر الإنسان بالراحة **(ورغي،2017، ص31)**.

هـ-نظرية المعرفية:

يركز "بياجيه" Piaget" على عمليتي "التمثيل والموائمة" لدى الفرد والتي من خلالها يكون الفرد "بناه العقلية" ومخططات إجمالية تستخدم في تجهيز المعلومات التي ترد إليه، وتزيد من قدرته في مواجهة مشكلاته وتفاعلاته البيئية، فهو يرى أن المخططات الإجمالية هي التكوينات المجردة في الذاكرة التي تسنح

بتصنيف المعلومات الجديدة وتنظيمها، وتشكل الطريقة أو الكيفية التي ينظر من خلالها الفرد إلى العالم ويتمثلها عقليا، تبدأ هذه المخططات من أمور بسيطة مثل النظر، قبض الأشياء عند الطفل... وتتطور إلى خطط واستراتيجيات وتصورات وافتراضات ونشاطات عقلية معقدة تزداد بتفاعلها مع البيئة وأعمال الحواس والعقل والتعزيز من المحيطين بالفرد.

هذه النتيجة أو التفسير يقود إلى الإعتقاد حسب "بياجيه" Piaget" إلى أن الفرد قد يشكل العالم بطريقة منحرفة فيتمثل عقليا الأساليب الإنحرافية التي يراها مخططات سوية يواجه بها صور الإنحراف في العالم، بمعنى أن الشخص الذي يعاني تهديدا ما، عندما لا يمده جهازه التكويني العقلي بوسيلة يتعامل بها مع هذه الخبرة، وعندما يشعر بأن تغيرا أساسيا على وشك الحدوث في جهازه التكويني، قد يؤدي به إلى ارتكاب سلوك إجرامي **(ورغي،2017، ص46)**.

ي-نظرية الإنسانية:

رائدها "أبراهام ماسلو"، يرى أن الإنسان يتأثر بسلسلة واضحة من الدوافع التي تتجاوز الحاجات الغريزية، لذلك فهو يتصور "هرما للحاجات" (الشكل رقم 01)، فكرته فيه أن الإنسان بعدما يلبي حاجاته الأساسية المبكرة يتحرر لتنمية حاجات ذات المراتب الأعلى.

الشكل 01: يبين هرم الحاجات لـ ماسلو Maslow.

يعتقد "ماسلو" Maslow أن الإخفاق في إشباع الحاجات الفيسيولوجية يمنع الفرد من تنمية الحاجات اللاحقة، أي الحاجات الاجتماعية وإشباع الذات ويرى بأن العنف أو العدوان إنما هو سلوك يلجأ إليه الفرد لتحقيق حاجاته الأساسية. ويرى أيضا أن سبب الإضطرابات الشخصية والأمراض النفسية هو الفشل في تحقيق الحاجات الأساسية مثل الحاجات الفيسيولوجية وحاجات الأمان والإنتماء والتقدير وتحقيق الذات، فهو يرى كلما تدنى مستوى الحاجات كلما زادت خطورة المرض، وغياب الحب والإنتماء يعطل النمو، فهو ضروري للحياة مثل الطعام **(عز الدين،2010، ص59)**.

8-الـدراسات الســابـقـة:

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ، إذ لا بد من إعتماد على الدراسات السابقة، سواء الإنطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تنفيذ ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الإنطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم إهتمام بدراستها من قبل أو الإعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

8-1-الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية:

1-دراسة نمر محمد النمر (2017) **بعنوان: أثر إستخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن.**

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام إسرتتيجية مدعمة باالألعاب الإلكرتونية على تحصيل طلبة الصف الخامسالأساسي وخفض قلقهم الرياضي في الأردن، بإستخدام المنهج الشبه تجريبي، وبتطبيق أدوات جمع البيانات إحتبار التحصيلي يحتوي(20) فقرة ومقياس لقلق الرياضيات يحتوي (20) فقرة كأداة لجمع البيانات وذلك بعد التحقق من صدق أداتي الدراسة وثباتهما. وأظهرت نتائج الدراسة:

-وجود فروق ذات دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط علامات الطالبات في اختبار التحصيل لصالح المجموعة التجريبية، كما وأظهرت فروقا ذات داللة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط علامات الطالبات على مقياس قلق الرياضيات تدل على أن قلق الرياضيات لدى طالبات المجموعة التجريبية انخفض عنه لدى طالبات المجموعة الضابطة.

2-دراسة مشري (2017) **بعنوان: أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب الألكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي لتلميذ الجزائري، حيث تم إستخدام المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة، وبتطبيق أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في إستمارة الإستتبيان على عينة قوامها (100) مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكورا وإناثا كعينة قصدية. وفي الإخير توصلت الدراسة إلى نتائج أهمها:

- أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء.
- أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء.
- أغلب التلاميذ يفضلون ألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء.

– الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في إستخدام الألعاب.

3–دراسة على السويلمي (2014) بعنوان: **إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس لدى طلاب وطالبات الصف الثالث متوسط بمدينة الرياض.**

هدفت الدراسة إلى التعرف على إدمان إستخدام الأجهزة الإلكترونية وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس لدى طلاب وطالبات الصف الثالث متوسط بمدينة الرياض بإستخدام المنهج الوصفي الإرتباطي، وبتطبيق مقياس إدمان الإجهزة الإلكتلرونية من إعداد الباحثة ومقياس الثقة بالنفس ومقياس العلاقات الاجتماعية المتبادلة على عينة قوامها (600) طالب وطالبة من الصف الثالث متوسط من أحياء الرياض.

وقد توصلت إلى النتائج التالية:

– وجود علاقة عكسية ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) بين إستخدام الأجهزة الإلكترونية والتفاعل الاجتماعي لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض.

– وجود علاقة عكسية ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) بين إستخدام الأجهزة الإلكترونية والثقة بالنفس لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض.

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) فأقل بين الذكور والإناث في مستوى إدمان الأجهزة الإلكترونية لصالح الإناث.

4–دراسة سيزرنكي وويبر (2014) بعنوان **مستوى إستخدام الإنترنت الألعاب الإلكترونية لدى المرحلة الأساسية والثانوية.**

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى مستوى إستخدام الإنترنت الألعاب الإلكترونية لدى المرحلة الأساسية والثانوية، بإستخدام المنهج التحليلي وبتطبيق أسلوب تحليل المحتوى كأداة لجمع البيانات على عينة قوامها من (41) دراسة سابقة منشورة في المجلات العلمية التربوية والنفسية المحكمة بألمانيا **تم التوصل إلى النتائج التالية:**

– مستوى إستخدام الأنترنت والألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الأساسية والثانوية كان متوسطاً، وأن هذا المستوى من الإستخدام في إزدياد مضطرب.

–وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى إستخدام الأنترنت والألعاب الإلكترونية تعزى للمرحلة الأساسية ولصالح طلبة المرحلة الثانوية.

5-دراسة بروس (2013): **بعنوان مستوى إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين**

هدفت الدراسة **إلى** التعرف على مستوى إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، بإستخدام المنهج الوصفي وبتطبيق المقابلة الشخصية كأداة لجمع البيانات على عينة قوامها (28) مراهقا ومراهقة. تم التوصل إلى النتائج التالية:

- مستوى إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين جاء مرتفعا.

- دوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين كانت للتسلية والإستمتاع ولملأ أوقات الفراغ.

6-دراسة قويدر (2012): بعنوان **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات عند الأطفال**

هدفت الدراسة إلى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل ودفعه للعدوان والسلوك الغير السوي في المدارس الجزائرية، بإستخدام المنهج الوصفي التحليلي وتطبيق أدوات جمع البيانات الاستبيان والمقابلة والملاحظة. على عينة قوامها (200) مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين (7-12) عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية.**وقد تم التوصل إلى النتائج التالية:**

- أن الألعاب الإلكترونية في مقدمة الأنشطة الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب دون مراقبة وتوجيه وإرشاد في ذلك.

- أما من ناحية نوعية الألعاب فأكدت الدر اسة أن أغلبية الأطفال يفضلون الألعاب العنيفة وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب.

7-دراسة همال (2012) بعنوان: **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري.**

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، بإستخدام المنهج المسحي الوصفي وبتطبيق أدوات جمع البيانات المقابلة كأداة لجمع البيانات على عينة قوامها (245) مفردة على عينة قوامها (55) طالبة من طالبات الصف الخامس الأساسي، تم تقسيمه إلى مجموعتين؛ تجريبية (26) طالبة درسن باستخدام إسراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكرتونية، وضابطة (29) طالبة درسن باستخدام الطريقة الأعتيادية. وقد تم التوصل إلى النتائج التالية:

- يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية وذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد، وكان لتوفر ثلاث أجهزة النسب الأعلى التي قدرت ب 34.50%.

- يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة وأساسية في حياة الطفل الجزائري، وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت نسبة 51.26.% لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال.

– يعود عدم توفر الانترنيت عند بقية مفردات العينة إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى، وذلك بنسبة 64.19% من العدد الإجمالي للعينة التي لا تتوفر في منازلها الانترنيت مقابل 35.80.% سجلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة

– تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة، وذلك ما يؤكده استخدام العينة للانترنيت المتوفرة بالبيئة بنسبة% 65 وهو مؤشر أخر على عمق علاقة العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

– لعب معظم مفردات العينة الألعاب الالكترونية الموجودة في التلفزيون وذلك ما أكدته بنسبة 78.74% من العينة التي تتوفر لديها ألعاب الكترونية عبر التلفزيون.

– كثر الألعاب تداولا وتفضيلا في اللعب لدى العينة هي : الدودة – ترتيب الصور – سباق السيا ارت – تلبيس البنات – لعبة الكنز – الصياد – لعبة باربي.

– تشكل الألعاب الالكترونية مصدرا هاما لتسلية والمتعة بالنسبة للطفل الج ازئري، ولا يمكن الاستغناء عنها، ومع توفر هذه الألعاب بأعداد وأنواع مذهلة، فإن الطفل دائم البحث عن الأكثر متعة والجديد فيها وهو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها .

8–دراسة الهدلق (2011) **بعنوان: إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.**

هدفت الدراسة إلى التعرف على ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب التعليم العام بمدينة الرياض بإستخدام المنهج الوصفي، وبتطبيق أدوات جمع البيانات الاستبيان المحور الأول دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية، أما المحور الثاني ضمن ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية والمحور الثالث تضمن سلبيات الألعاب الالكترونيةلى عينة قوامها (359) طالب كانوا يتلقون تعليمهم في مدينة الرياض في الفصل الدارسي الثاني من العام الدراسي (2011) ب الرياض **وقد توصلت إلى النتائج التالية:**

–أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الالكترونية مثل السعي للفوز المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.

–كما يرى طلاب التعليم العام أن للألعاب الالكترونية أثار ايجابية وأخرى سلبية، فمن الآثار الايجابية أن الألعاب الالكترونية التي تمارس عبر الانترنيت games online تسهم في تحسين المهارات الاجتماعية الأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد ومهارات حل المشكلات، أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة

على الألعاب الالكترونية وهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات : أضرار دينية وأضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة.

8-2-الدراسات التي تناولت السلوك العدواني:

1-دراسة بن حليم (2014) بعنوان:**"السلوك العدواني الفعل وعلاقته بالإساءة اللفظية كالإهمال من طرف الأم.**

هدفت الدراسة إلى التعرف على" السلوك العدواني الفعل وعلاقته بالإساءة اللفظية كالإهمال من طرف الأم، تم إستخدام المنهج الوصفي على عينة قوامها 65 تلميذ متمدرس في مستوى الأولى والثانية من التعليم المتوسط ثم اختيارهم بطريقة عشوائية. **وقد تم التوصل إلى النتائج التالية:**

- وجود علاقة طردية متوسطة بين السلوك العدواني لدى الطفل والإساءة اللفظية من طرف الأم أي أنه كلما كانت هناك إساءة لفظية مرتفعة من طرف الأم ارتفع مستوى السلوك العدواني لدى الطفل المتمدرس وهذه العلاقة تدل على أن هناك اقتران بين متغيرين الدراسة أي أن المتغير الذي يطرأ على المتغير الأول يقترن بالمتغير الثاني في نفس الاتجاه.

- وجود علاقة طردية بين السلوك العدواني لدى الطفل والإهمال من طرف الأم.

2-دراسة بن حليم (2014) بعنوان:**"السلوك العدواني الفعل وعلاقته بالإساءة اللفظية كالإهمال من طرف الأم.**

هدفت الدراسة إلى التعرف على" السلوك العدواني الفعل وعلاقته بالإساءة اللفظية كالإهمال من طرف الأم، تم إستخدام المنهج الوصفي على عينة قوامها 65 تلميذ متمدرس في مستوى الأولى والثانية من التعليم المتوسط ثم اختيارهم بطريقة عشوائية. **وقد تم التوصل إلى النتائج التالية:**

- وجود علاقة طردية متوسطة بين السلوك العدواني لدى الطفل والإساءة اللفظية من طرف الأم أي أنه كلما كانت هناك إساءة لفظية مرتفعة من طرف الأم ارتفع مستوى السلوك العدواني لدى الطفل المتمدرس وهذه العلاقة تدل على أن هناك اقتران بين متغيرين الدراسة أي أن المتغير الذي يطرأ على المتغير الأول يقترن بالمتغير الثاني في نفس الاتجاه.

- وجود علاقة طردية بين السلوك العدواني لدى الطفل والإهمال من طرف الأم.

3-دراسة مجيد(2008) **بعنوان: أسلوب المعاملة الوالدية ومفهوم الذات وعلاقة كل منهما بسلوك العدواني.**

هدفت الدراسة للتعرف إلى طبيعة علاقة إدراك عينة من تلميذات المرحلة الإبتدائية (القبول-الرفض الوالدي) بسلوكهن العدواني وفحص العلاقة بين مفهوم الذات والسلوك العدواني لديهن باستخدام المنهج الوصفي

وبتطبيق الباحثة إستبانة (القبول، الرفض الوالدي للأطفال من مقياس رونر للقبول والرفض الوالدي وقامت الباحثة بتقنين هذا المقياس على البيئة السعودية واستخدمت الباحثة مقياس مفهوم الذات للأطفال كما إستخدمت مقياس كونز لتقدير سلوك الطفل " تقدير المعلم من مقياس كونز لتقدير سلوك الطفل على عينة قوامها (174) من طفلة بصفين الثالث والسادس وتراوحت بين (8–12) سنة. وقد توصلت إلى أهم النتائج ما يلي:

– وجود علاقة ارتباطيه سالبة بين إدراك تلميذات المرحلة الابتدائية للقبول الوالدي من قبل الأم والأب، وإنخفاض مستوى السلوك العدواني لديهم، ووجود علاقة ارتباطيه موجبة بين إدراك تلميذات المرحلة الابتدائية للرفض الوالدي من قبل الأب والأم، وإرتفاع مستوى السلوك العدواني لديهن، بمعنى أن التلميذات اللاتي أدركن أنفسهن مقبولات من قبل كل من الأب والأم كان مستوى السلوك العدواني لديهن منخفضاً، بينما كانت اللاتي أدركن أنفسهن مرفوضات من قبل الأب والأم، لديهن مستوى مرتفع من السلوك العدواني

– توجد علاقة ارتباطيه سالبة بين ارتفاع مفهوم الذات،

– انخفاض مستوى السلوك العدواني لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

– وجود فروق دالة إحصائياً في مستوى السلوك العدواني بين تلميذات المرحلة الابتدائية صغار السن وكبار السن.

4–دراسة أبو مصطفى والسميري(2008) بعنوان: **علاقة الأحداث الضاغطة بالسلوك العدواني (دراسة ميدانية على عينة من طلاب جامعة الأقصى).**

هدفت الدراسة إلى التعرف على علاقة الأحداث الضاغطة بالسلوك العدواني لدى طلاب جامعة الأقصى والتعرف على الفروق في مجالات مقياس الأحداث الضاغطة وسلوك العدواني تبعا لمتغيرات: الجنس، المستوى الدراسي، الخلفية الثقافية، تم إستخدام المنهج الوصفي، وبتطبيق الأدوات التالية: مقياس الأحداث الضاغطة لدى طلاب جامعة الأقصى، مقياس السلوك العدواني في جامعة الأقصلى عينة قوامها (524) طالبا وطالبة من طلاب جامعة الأقصى منهم (188) طالبا و(336) طالبة. **وقد تم التوصل إلى النتائج التالية**

*** أن أكثر مجالات السلوك العدواني شيوعا لدى طلاب موضع الدراسة هي:**

– العدوان الموجه نحو الذات، ووزنه النسبي 56 %ويليه على التوالي: العدوان الموجه نحو الأخرين، ووزنه النسبي 46.33 %، فالعدوان الموجه نحو الممتلكات الجامعية، ووزنه النسبي 42%.

– وجود علاقة دالة موجبة عند مستوى 0.01 بين مجالات كل من مقياس الأحداث الضاغطة، والسلوك العدواني، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين في مجالات: الأحداث الضاغطة الأسرية،

والأحداث الضاغطة الأقتصادية، والأحداث الضاغطة الدراسية، والأحداث الضاغطة الإجتماعية، لصالح الذكور، والأحداث الضاغطة السياسية، لصالح الإناث مع وجود فروق معنوية بين الجنسين في السلوك العدواني الموجه نحو الممتلكات الجامعية ولصالح الذكور.

5-دراسة الغرباوي(2006) **بعنوان السلوك العدواني دراسة مقارنة بين الذكور والإناث في المرحلة العمرية من (8-16)"سنة.**

هدفت هذه الدراسة للتعرف إلى أشكال السلوك العدواني لدى الأبناء في مراحل عمرية مختلفة، وإلقاء الضوء على أشكال السلوك العدواني لدى الأبناء تبعاً لاختلاف المستوى الثقافي الاجتماعي و، مدى اختلاف أشكال السلوك العدواني ب اختلاف الجنس و، الكشف عن الفروق في العدوانية تبعاً للترتيب الميلادي في الأسرة والكشف عن فروق في العدوانية تبعا لنوع الأخوة في الأسرة، باستخدام المنهج الوصفي المقارن واو بتطبيق الباحثة استمارة المستوى الاجتماعي الثقافي، ومقياس السلوك العدواني لدى الأبناء من الجنسين إعداد الباحثة على عينة قوامها (143) تلميذاً وتلميذة، من مرحلة الابتدائية الإعدادية والثانوية، وتتراوح أعمارهم بين (8 – 16)، وتم التوصل إلى النتائج التالية :

-عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في العدوان السلبي.

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في السلو ك العدواني (العدوان البدني، اللفظي، على الذات، على الممتلكات) لصالح الذكور

– لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الترتيب الميلادي والسلوك العدواني بأبعاده.

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المستوى الاجتماعي الثقافي (المنخفض، المرتفع) في العدوانية والعدوان لصالح المستوى الاجتماعي الثقافي المنخفض.

6-دراسة خليفة والهولي (2003): وهي بعنوان " **مظاهر السلوك العدواني وعلاقتها ببعض المتغيرات النفسية لدى عينة من طالب جامعة الكويت.**

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أهم مظاهر السلوك العدواني ومعدلات انتشارها وعلاقتهاً ببعض المتغيرات لدى عينة من طلبة جامعة الكويت، تم إستخدام المنهج الوصفي، وتطبيق الإستبيان كأداة لجمع البيانات وهذا الإستبيان يقيس أربعة أبعاد للعدوان هي: العدوان البدني، اللفظي، العدوان على الممتلكات والعدوان العام على عينة قوامها (900) طالبا وطالبة **وقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية**:

-هناك زيادة ملحوظة في معدلات إنتشار السلوك العدواني بين طلبة الجامعة من الجنسين، وكانت أهم المظاهر التي إحتلت صدارة الترتيب هي: سرعة الغضب، الرد بالمثل على المعتدي لفظياأو بدنيا، الغش بالإمتحان، الصخرية والإستهزاء على الجنس الأخر، التحرش الجنسي بالأخرين.

– أظهرت الدراسة أن هناك فروق جوهرية بين الجنسين في مظاهر السلوك العدواني سواءا فيما يتعلق بانطباق مظاهر السلوك العدواني على طلاب موضع الدراسة

– أوضحت النتائج تزايد السلوك العدواني لدى الذكور مقارنة بالإناث، وتبين من نتائج الدراسة أن هناك علاقة إيجابية بين السلوك العدواني وبعض المتغيرات النفسية والاجتماعية.

– كما أظهرت نتائج أن هناك علاقة إيجابية دالة إحصائيا بين سلوك العدواني وكل من التدخين وعدم الإنتظام في الدراسة ووجود علاقة سلبية جوهرية بين السلوك العدواني والصلاة والإلتزام الديني.

7–دراسة عون عوض (1999) بعنوان: **مظاهر العدوان لدى طلبة المرحلة الثانوية وعلاقتها بالإكتئاب النفسي.**

هدفت الدراسة إلى التعرف على مظاهر العدوان لدى طلبة المرحلة الثانوية وعلاقتها بالإكتئاب النفسي لديه وكشف عن الأفراد العدوانيين ومحاولة مساعدتهم من خلال برامج إرشادية متخصصة بإستخدام المنهج الوصفي وبتطبيق مقياس مظاهر العدوان ومقياس الإكتئاب على عينة قوامها (602) طالب وطالبة علمي وأدبي. **وقد توصلت هذه الدراسة إلى النتائج التالية:**

– وجود علاقة ارتباطية دالة بين مظاهر العدوان المختلفة والإكتئاب النفسي.

– وجود فروق ذات دلالة ارتباطية بين مرتفعي ومنخفضي الإكتئاب في مظاهر العدوان لصالح مرتفعي الإكتئاب في جميع مظاهر العدوان وان درجة الذكور الكلية للعدوان مرتفع أكثر من درجة الإناث الكلية للعدوان باستثناء العدوان الموجه نحو الذات فقد تفوقت الإناث على الذكور، وانه لاتوجد علاقة بين حجم الأسرة ومستوى تعليم الوالدين ومظاهر العدوان، وان طالب القسم العلمي أكثر عدوانية من طالب القسم الأدبي في الدرجة الكلية للعدوان.

8–دراسة كلير (1972) بعنوان: **تقليد العدوان لدى البالغين من الذكور والإناث في حالة غياب وحضور الأطفال السود**.

هدفت الدراسة إلى مقارنة السلوك التقليدي بين الأولاد الذين فقدوا أبائهم وأقرانهم الآخرين الذين لم يفقدوا أبائهم باستخدام نماذج للذكور والإناث الكبار واستخدمت الدراسة السلوك العدواني، فيلمين يصوران نموذجين للسلوك العدواني. تم إستخدام المنهج المقارن، وبتطبيق الوسيلة الإحصائية كأداة لجمع البيانات على عينة قوامها (57) ولد سود بعمر 6 سنوات في الولايات المتحدة الأمريكية. وقد تم التوصل إلى النتائج التالية:

–لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية بين الذين فقدوا أبائهم والذين لم يفقدوا أبائهم في مقياس للسلوك العدواني قبل عرض الفلمين.

3-8 -الدراسات المشتركة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني:

1-دراسة القرني (2021) **بعنوان: ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين.**

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكتروية العنيفة بالعدائية والسلوك العدواني والتعرف على الفروق في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين، بإستخدام المنهج الوصفي الإرتباطي وقد أعد الباحث إستمارة لجمع البيانات، وبتطبيق مقياس تم التحقق من صلاحيته من إعداد أمال باضة على عينة قوامها (149) من مدارس المرحلة المتوسطة والثانوية بجدة وتم التوصل إلى النتائج التالية:

- وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية لمنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بإختلاف الجنس لصالح الذكور أما مرتفعي الممارسة لا توجد بينهم فروق ذات دلالة إحصائية، في حين لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بإختلاف نوع اللعبة لصالح لعبة الببجي أما من ناحية الممارسة (مرتفع ومنخفض) حسب المرحلة الدراسية، الجنس، نوع اللعبة أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية وكلها لصالح المستوى المرتفع.

2-دراسة موساوي (2020) **بعنوان: ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى المراهق.**

هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وظهور العنف لدى المراهق كما هدفت إلى معرفة ما إذا كانت السلوكيات الموجودة لدى المراهق انعكاس للتغذية التي أخذها من الألعاب الإلكترونية، بإستخدام المنهج الوصفي، وبتطبيق أدوات الدراسة فشملت الإستبيان المصمم لقياس دور الألعاب الإلكترونية لتجسيد السلوك العدواني لدى المراهق على عينة الدراسة في المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية بصالات الألعاب بولاية أم البواقي والبالغ عددهم (120) مراهقا.وتم توصل إلى النتائج التالية:

- وهو أن للألعاب الإلكترونية دور في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهق، وإن ممارسة المراهقين لهذا النوع من النشاط الترفيهي يجعلهم عرضة للسلوكات العدوانية وزيادة العنف التلقائي.

3-دراسة عبد الرزاق (2011) بعنوان: **العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب بالمرحلة الثانوية بمدينة الرياض.**

هدفت الدراسة إلى التعرف على معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض خاصة في ظل انتشارها بين المراهقين خصوصا في المجتمع السعودي حيث لا يكاد يخلو بيت منها، حيث تم إستخدام المنهج الوصفي الإرتباطي، وبتطبيق إستبيان

للألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني كأداة لجمع البيانات على عينة قوامها (531) طالب من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. وقد توصلت إلى النتائج التالية:

– أن هناك علاقة ارتباطيه موجبة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وأن طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الالكترونية، وكذلك أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال وكان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين، وان الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان

لديهم أعلى من الآخرين، كما توصلت أيضا إلى أنه لا يوجد فروق في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف المراكز التربوية بمدينة الرياض وباختلاف العنف الدراسي.

– عدم وجود اختلافات كبيرة بينهما حيث أن دراستي تناولت أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ أما هذه الد ارسة فتناولت العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، أي وجد تشابه في متغير الألعاب الالكترونية بالإضافة إلى التشابه في نوع الدراسة وأدوات جمع البيانات المتمثلة في الاستمارة الاستبيان واختلاف في المنهج ومجتمع البحث وعينة الدراسة.

4–دراسة الشيخة (2011) بعنوان: **برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال**

هدفت الدراسة إلى التعرف على برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال، تم استخدام المنهج الوصفي وبتطبيق الأدوات التالية: (مقياس السلوك العدواني، وأداة قياس إضعاف الحساسية وأداة قياس دور العنف في التلفاز والألعاب الإكترونية)، وقد تحققت الباحثة من أدو ات الدراسة وصدقها وثباتها بطرق عدة (صدق المحكمين، والصدق التمييزي) على عينة قوامها (764) طالبا وطالبة. **وقد تم التوصل إلى النتائج التالية:**

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلبة في المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

5–دراسة الحشاش (2008) بعنوان: **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت.**

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، باستخدام المنهج التجريبي على عينة قوامها (24) طالبا من طلبة الصف الحادي عشر في مدرسة عبد االله العتيبي من مدارس منطقة العاصمة التعليمية.

وقد تم التوصل إلى النتائج التالية:

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلبة في المجموعة الضابطة في السلوك العدواني الإكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية. لدى المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بالكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب.

9: تعليق عـــلى الـــدراســـات الســـــابـــقـــة:

من خلال عرض الدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة إستفدنا من جملة هذه الدراسات في تحديد الإطار العام الدراسة الحالية، وفي بناء الإطار النظري.بالإضافة إلى تصميم مقياسين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني والتعرف على أهم الأبعاد التي يمكن الإعتماد عليها في بناء المقياسين، كما إستفدنا من الدراسات السابقة في تحليل وتفسير النتائج، فيما يلي عرض لأوجه الأتفاق والإختلاف بين الدراسات السابقة وكذلك أوجه المشتركة فيما بينهم.

1–أوجه الاتفاق والاختلاف للدراسات المتعلقة بمتغير الألعاب الإلكترونية:

هدفت الدراستين دراسة سيزرنكي وويبر (2014)، دراسة بروس(2013) إلى معرفة مستوى إستخدام الألعاب الإلكترونية، في حين ركزت دراسة قويدر(2012) ودراسة فاطمة همال (2012) إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، أما دراسة عبد الله بن عبد العزيز الهدلق (2011) إلى معرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

–**من حيث المنهج:** أتفقت الدراستين دراسة بروس(2013) ودراسة عبد الله بن عبد العزيز الهدلق (2011) على المنهج الوصفي، في حين إستخدمت لدراسة سيزرنكي وويبر (2014) المنهج التحليلي أما بالنسبة لدراسة قويدر (2012) استخدم المنهج الوصفي التحليلي، أما دراسة فاطمة همال (2012) أستخدمت المنهج المسحي الوصفي.

–**أما من حيث العينة** فقد إتفقت دراسة فاطمة همال (2012) ودراسة قويدر(2012) على عينة قوامها (200)، في حين إختلفت دراسة سيزرنكي وويبر(2014) إعتمدت على عينة قوامها (41)، أما دراسة بروس(2013) إختارت عينة قوامها(28)، أما دراسة عبد الله بن عبد العزيز الهدلق(2011) قامت بإختيار عينة حيث كان قوامها (359)،

-**من حيث متغيرات الدراسة** فقد اتفقت جميع الدراسات على متغير الجنس مثل ودراسة بروس(2013)، دراسة فاطمة همال(2012) ودراسة قويدر (2012) ودراسة عبد الله بن عبد العزيز الهدلق (2011)، ما عدا دراسة سيزرنكي وويبر (2014) فقد تناولت متغير التخصص.

-إتفقت دراسة بروس(2013) ودراسة فاطمة همال (2012) على إستخدام المقابلة كأداة لجمع البيانات في حين إختلفت دراسة سيزرنكي وويبر (2014) حيث إعتمد على إستخدام تحليل المحتوى كأداة لجمع البيانات في حين دراسة عبد الله بن عبد العزيز الهدلق (2011) إعتمد على الإستبيان.

2-أوجه الاتفاق والإختلاف لدراسات المتعلقة بالمتغير السلوك العدواني:

معظم الدراسات هدفت إلى دراسة السلوك العدواني مثل بن حليم أسماء(2014)، دراسة أبو مصطفى والسميري(2008)، دراسة خليفة والهولى(2003)، دراسة عون عوض محسين(1999) ودراسة كلير (1972).

-**من حيث المنهج:** إتفقتت كل دراسات دراسة بن حليم أسماء(2014)، دراسة أبو مصطفى والسميري(2008)، دراسة خليفة والهولى(2003)، دراسة عون عوض محسين(1999) على المنهج الوصفي ما عدا ودراسة كلير (1972) إستحدمت المنهج المقارن.

-**من حيث العينة:** إختلفت كل دراسات كدراسة بن حليم أسماء(2014) إعتمدت على عينة قوامها (65) في حين دراسة أبو مصطفى والسميري(2008) إعتمدت على عينة قوامها (520)، أما دراسة خليفة والهولى(2003) إعتمدت على عينة قوامها(900)، وبالنسبة دراسة عون عوض محسين(1999) إعتمدت على عينة قوامها (602) أما دراسة كلير (1972) إعتمدت على عينة قوامها (57).

-**أما من حيث متغيرات الدراسة،** فقد إتفقت دراسات في متغير الجنس مثل دراسة بن حليم أسماء(2014)، دراسة خليفة والهولى(2003)، دراسة عون عوض محسين(1999) أما دراسة كلير(1972) في حين تناولت دراسة أبو مصطفى والسميري(2008) متغيرات:(الجنس، المستوى، الخلفية الثقافية).

-إختلفت دراسات التي تناولت موضوع السلوك العدواني فدراسة أبو مصطفى والسميري(2008) طبق مقياس الأحداث الضاغطة ومقياس سلوك العدواني، ودراسة عون عوض محسين(1999) طبق مقياس الإكتئاب ومقياس مظاهر السلوك العدواني أما دراسة خليفة وهولي (2003) إعتمدت على الإستبيان، في حين دراسة كلير (1972) إعتمد على الوسيلة الإحصائية كأداة لجمع البيانات.

3-أوجه الأتفاق والإختلاف لدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني:

هدفت دراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم(2011) ودراسة الحشاش(2008) إلى دراسة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني.

أما من حيث المنهج أتفقت كلا من دراسة الشيخة (2011) ودراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011) على إستخدام المنهج الوصفي في حين دراسة الحشاش (2008) استخدمت المنهج التجريبي.

أما من حيث العينة اختلقت كل دراسات فدراسة الشيخة (2011) إعتمدت على عينة قوامها (764)، أما بالنسبة لدراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011) إعتمدت على عينة قوامها (531) في حين إعتمدت دراسة الحشاش (2008) على عينة قوامها (24).

أما من حيث المتغيرات فقد إتفقت كل من دراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011) ودراسة الحشاش (2008) في متغير الجنس والتخصص، أما بالنسبة لدراسة الشيخة (2011) تناولت متغير الجنس.

-إختلفت الدراستين في أداة جمع البيانات فدراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011) إعتمد على إستبيان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني ودراسة الشيخة (2008) إعتمدت على مقياس السلوك العدواني وأداة قياس إضعاف الحساسية وأداة قياس دور العنف في التلفاز والألعاب الإلكترونية

الدراسة

الميدانية

الفصل الثاني: الطريقة والأدوات

تمهيد

أولا: الدراسة الاستطلاعية

1-اهداف الدراسة الاستطلاعية

2-منهج الدراسة

3-إجراءات الدراسة الإستطلاعية

4-عينة دراسة الإستطلاعية

5-أدوات الدراسة الإستطلاعية وخصائصها السيكومترية

ثانيا: دراسة الأساسية

1-مجتمع الدراسة وعينتها

2-إجراءات الدراسة الأساسية

3-أدوات جمع البيانات

4-أساليب الإحصائية المستخدمة

خلاصة الفصل

تمهيد:

ينيغي في كل بحث علمي تحديد لإطار منهجي يسير الباحث وفقه حتى يضمن الدقة والمصداقية للنتائج التي يتحصل عليها ومنه تتحدد قيمة البحث، وعليه فعلى الباحث أن يتبع مجموعة من الخطوات العلمية حتى يتمكن من الوصول إلى نتائج دقيقة وقابلة للتعميم.

وفي بحثنا هذا سنتطرق إلى أهم العناصر في هذا الجانب بدءا من أهداف الدراسة الإستطلاعية، حدود الدراسة أدواتها ثم تليها تثائج الدراسة الإستطلاعية وأيضا الدراسة الأساسية، مجتمع الدراسة وعينتها، منهج الدراسة، أداة وأساليب الإحصائية.

أولا: الدراسة الاستطلاعية:

الدراسة الاستطلاعية هي تلك الدراسة التي تتناول موضوعات جديدة لم يتطرق أي باحث من قبل أي لا تتوفر عنها بيانات أو معلومات أو حتى يجهل الباحث كثيرا من أبعادها وجوانبها...الخ وتهدف الدراسة الاستطلاعية إلى التأكد من صلاحية الأداة وتقدير خصائصها السيكومترية من صدق وثبات، وقد شملت الدراسة الاستطلاعية40 تلميذ من تلاميذ متوسطة الإخوة لوراك علي والعربي ببرج بوعريريج إذ قمنا باختيار إستبيانين من إعداد الباحثين (الألعاب الإلكترونية من إعداد **من إعداد** بلعيالي نصر الدين ومراكشي عبد الرحيم (2019) **وإستبيان السلوك العدواني من إعداد** ماحي إبراهيم وبشير معمريه **(2012)**. وتم توزيعها على مجموعة من الاساتذة المحكمين والمختصين قصد تحكيمه وتقديم ملاحظاتهم والتعديلات المناسبة بغية ترشيحها ولغرض الوقوف على دقة العمل الخاص بالبحث وصلاحيته لدا يجب القيام بالتطبيق على عينة من المجتمع الذي سوف يطبق عليه الإستيانين لتأكد صحة هذه الإستبيانين **(بن حميدة،2019، ص46)**.

1-أهداف الدراسة الاستطلاعية:

إن الدراسة الإستطلاعية من أهم الخطوات الميدانية التي تساعد الباحث في الوقوف أمام الصعوبات والمشاكل التي قد تواجهه أثناء الدراسة الأساسية، ومن هذا المنطلق فإن من أهداف الدراسة الإستطلاعية ما يلي:

-التعرف على المجتمع الأصلي للدراسة والذي سوف تؤخذ منه عينة دراسة الإستطلاعية وكذا الدراسة الأساسية.

- الكشف على الخصائص السكيومترية للعينة الدراسة.

- الإحتكاك المباشر بعينة الدراسة لمعرفة خصائصها قي محاولة ضبطها والتحكم فيها.
- التطبيق الميداني لأدوات الدراسة للتأكد من صلاحيتها من حيث: وضوح وسلامة الصياغة اللغوية للبنود، مناسبة لبدائل الأجوبة وكذا وضوح التعليمات.
- الوقوف عند بعض جوانب النقص التي تظهر في هذه الأدوات، وبالتالي ضرورة التأكد من صحتها بحساب صدقها وثباتها قبل إستخدامها في الدراسة الأساسية.

2-منهج الدراسة:

يعتبر منهج البحث أحد العناصر الأساسية في الدراسة النفسية، ذلك أنه يحدد للباحث الطرق التي يجب أن يسلكها خلال دراسته.

وأيضا باعتباره هو مجموعة القواعد والأسس العلمية التي يضمها الباحث من أجل الوصول إلى الحقيقة، حيث يقول رجاء محمود أبو علام: "بأن المنهج هو التصميم أو الخطة التي يضعها الباحث للحصول على البيانات وتحليلها بغرض الوقوف على طبيعة مشكلة من المشكلات" **(رجاء محمود أبو علام، 2004، ص4)**.

وقد إتبعنا في بحثنا هذا على "المنهج الوصفي الإرتباطي، التحليلي، المقارن" لأنه مناسب لطبيعة المشكلة المطروحة، ولأنه يستخدم طرق الإرتباطية لمعرفة إلى أي حد تتفق المتغيرات، وفي دراستنا هذه نسعى من خلال إستخدام المنهج الوصفي الإرتباطي إلى البحث عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط بمتوسطة لوراك "الإخوة على والعربي" ولاية برج بوعريريج، **كما أنه يقارن بين الأطوار (السنة الأولى، الثانية، الثالثة والرابعة)**

3-إجراءات الدراسة الإستطلاعية:

- **المجال المكاني:** متوسطة الإخوة لوراك على والعربي ولاية برج بوعريريج.
- **المجال الزمني:** بدأت مرحلة إجراء الدراسة الإستطلاعية من 16فيفري2023.
- **المجال البشري:** يقصد به عينة البحث والذي إخترنا أن تكون موجهة لتلاميذ الطور المتوسط الموزعين على أربعة أقسام والذي بلغ 40 تلميذ وتلميذة وذلك لمعرفة أرائهم المختلفة حول موضوع البحث.

4-عينة الدراسة الإستطلاعية:

دراسة أي ظاهرة تربوية أو إجتماعية أو نفسية تعتمد أساسا على العينة التي ستدرس فيها هذه الظاهرة، إذ أنه بدون عينة لا نستطيع دراسة أي مشكلة، وتعرف العينة بانها جزء من مجتمع الدراسة الذي تجمع منه البيانات الميدانية وهي تعتبر جزءا من الكل بمعنى أنه تؤخذ مجموعة من أفراد المجتمع على أن تكون ممثلة المجتمع البحث **(زرواتي، 2007، ص 334)**.

تمثلت عينة الدراسة الإستطلاعية من تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط حيث قدر عدد أفرادها (40) تلميذاً وتلميذة وقد تم إختيار هذه العينة عشوائيا.

5-أدوات الدراسة الاستطلاعية وخصائصها السيكومترية:

تمثلت أدوات الدراسة الاستطلاعية في **إستبيان الألعاب الإلكترونية من إعداد** بلعيالي نصر الدين ومراكشي عبد الرحيم (2019) **وإستبيان السلوك العدواني من إعداد** بلماحي إبراهيم وبشير معمريه **(2012)**.

5-1-الخصائص السيكومترية لاستبيان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني في الدراسة الحالية:

5-1-1: الصدق: هو أن تقيس أداة جمع البيانات المطبقة فعلا السمة والخاصية المقاسة.

صدق المحكمين: حتى نتأكد من الصدق الظاهري (المحكمين) **لاستبيان الألعاب الإلكترونية من** إعداد، لعيالي نصر الدين ومراكشي عبد الرحيم (2019) وإستبيان السلوك العدواني من **إعداد** ماحي إبراهيم وبشير معمريه **(2012)** تمَّ عرضه قبل تطبيقه على عينة الدراسة الأساسية، على سبعة **(7)** أساتذة من تخصصات مختلفة من قسم العلوم الاجتماعية جامعة برج بوعريريج، حيث طُلِب منا الحكم على مدى ملاءمة وصلاحية الأداة لتحقيق أهداف الدراسة. ولحساب معامل الاتفاق بين المحكمين على مدى تمثيل البند للبعد الذي يندرج تحته والمقياس ككل، **قمنا بحساب الصدق بطريقة النسبة المئوية.**

– **طريقة حساب الصدق بطريقة النسبة المئوية:** وهي طريقة تعتمد على حساب تكرارات الاتفاق وتكرارات الاختلاف، وتسمى بطريقة بيلاك Bellack وهي استخراج النسبة العامة للاتفاق.

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد الاتفاق}}{\text{عدد الاختلاف + الاتفاق}} \times 100$$

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{123}{\mathbf{24+123}} \times 100$$

$$= 83.67\%$$

الجدول رقم (01) يوضح النسب المئوية لصدق مقياس الالعاب الالكترونية بأبعاده الثلاثة

أبعاد المقياس	تكرارات تقيس	%	تكرارات لا تقيس	%
البعد الأول	36	73.46	13	26.53
البعد الثاني	43	87.75	6	12.24
البعد الثالث	44	89.79	5	10.20
المقياس ككل	123	83.67	24	16.33

يتضح من خلال الجدول رقم (01) أن النسبة المئوية لصدق المقياس الأولي بأبعاده التلاثة تساوي 83.67% مما يدل على أن المقياس يقيس ما أعد لقياسه.

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد الاتفاق}}{\text{عدد الاختلاف + الاتفاق}} \times 100$$

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{255}{25+255} \times 100$$

$$= 91.07\ \%$$

الجدول رقم (02): يوضح النسب المئوية لصدق مقياس السلوك العدواني بأبعاده الأربعة

أبعاد المقياس	تكرارات تقيس	%	تكرارات لا تقيس	%
البعد الأول	67	95.71	3	4.28
البعد الثاني	55	78.57	15	21.42
البعد الثالث	65	92.85	5	7.14
البعد الرابع	68	97.14	2	2.85
المقياس ككل	255	91.07	25	8.93

يتضح من خلال الجدول رقم (02) أن النسبة المئوية لصدق المقياس الأولي بأبعاده الأربعة تساوي 91.07**%** مما يدل على أن المقياس يقيس ما أعد لقياسه.

5-1-2: صدق الاتساق الداخلي: تم حساب هذا النوع من الصدق من خلال حساب ارتباط البند بالمقياس والبعد بالمقياس حسب الجدول رقم **(03):**

أ-بالنسبة للإستبيان الألعاب الإلكترونية:

- **حساب صدق المقياس بطريقة التجانس الداخلي:**

وقد تم ذلك من خلال حساب معاملات الارتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس كما يلي:

الجدول رقم (03): يبين صدق المقياس بطريقة التجانس الداخلي:

الأبعاد	الوقت	البعد النفسي	البعد الجسدي
الدرجة الكلية	0.81**	0.87**	0.83**

**** دالة عند 0.01**

من خلال الجدول رقم (03) يتبين أن قيم معاملات الارتباط بين أبعاد المقياس والدرجة الكلية كانت كلها دالة عند 0.01 وهذا يدل على أن أبعاد المقياس متناسقة فيما بينها ومع الدرجة الكلية وهو مؤشر من مؤشرات الدالة على صدق الاستبيان.

5-1-2-2: الثبات: يقصد به مدى والاتساق عبرة الزمن في نتائج الأداء لدى نفس الأفراد إن أعيد تطبيق الاختبار.

- **حساب الثبات بطريقة ألفا لكرونباخ:**

قمنا حساب معامل ثبات المقياس باستعمال معادلة ألفا لكرونباخ للاتساق الداخلي، لأننا نريد معرفة مدى اتساق البنود لقياس تأثير الألعاب الآلكترونية، كما أن عدد البدائل هو 3بدائل، وعليه نستطيع تطبيق معادلة ألفا لكرونباخ:

الجدول رقم (04): يوضح معامل الثبات بطريقة ألفا لكرونباخ

Reliability Statistics

ألفا لكرونباخ	عدد البنود
871،	21

ويتبين من خلال الجدول رقم(04) أن معامل ألفا لكرونباخ قد بلغت قيمتها لكل بنود المقياس 0.87 وهي تشير إلى درجة عالية من الاتساق الداخلي للمقياس، وعليه المقياس يتمتع بمعامل ثبات عالي.

3 –حساب الثبات بطريقة التجزئة النصفية:

قمنا بحساب معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية وهي تقسيم الاختبار إلى بنود فردية وبنود زوجية وحساب الثبات عن طريق حزمة الإحصائية spss بطريقة التجزئة النصفية لاستبيان كما هو موضح في الجذول التالي:

الجذول رقم (05): يوضح حساب معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية

بنود	معامل الارتباط قبل التصحيح	تصحيح معامل بمعادلة سبيرمان براون
21	0.82	0.90

يتبين من خلال الجدول رقم (05) أن معامل الارتباط قبل التصحيح قدر ب (0.82) وبعد تصحيحه عن طريق معادلة سبيرمان براون تحصلنا على معامل ثبات قدر ب (0.90) وهي قيمة تشير إلى درجة عالية وقوية لثبات هذا الاستبيان.

ب-بالنسبة لإستبيان السلوك العدواني:

- **حساب صدق المقياس بطريقة التجانس الداخلي:**

وقد تم ذلك من خلال حساب معاملات الارتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس كما يلي:

الجدول رقم (06) يبين صدق المقياس بطريقة التجانس الداخلي

الأبعاد	عدوان بدني	عدوان لفظي	الغضب	العداوة
الدرجة الكلية	0.84**	0.84**	0.85**	890.**

**** دالة عند 0.01**

من خلال الجدول رثم (06) يتبين أن قيم معاملات الارتباط بين أبعاد المقياس والدرجة الكلية كانت كلها دالة عند 0.01 وهذا يدل على أن أبعاد المقياس متناسقة فيما بينها ومع الدرجة الكلية وهو مؤشر من مؤشرات الدالة على صدق المقياس.

- **حساب الثبات بطريقة ألفا لكرونباخ**

قمنا حساب ثبات المقياس باستعمال معادلة ألفا لكرونباخ للاتساق الداخلي، لأننا نريد معرفة مدى اتساق البنود لقياس السلوك العدواني، كما أن عدد البدائل هو أكثر من بديلين، وعليه نستطيع تطبيق معادلة ألفا لكرونباخ:

الجدول رقم (07): يوضح معامل الثبات بطريقة ألفا لكرونباخ

Reliability Statistics

عدد البنود	ألفا لكرونباخ
40	،928

ويتبين من خلال الجدول رقم(07) أن معامل ألفا لكرونباخ وقد بلغت قيمتها لكل بنود المقياس 0.92 وهي تشير إلى درجة عالية من الاتساق الداخلي للمقياس، وعليه المقياس يتمتع بمعامل ثبات عالي.

- **حساب الثبات بطريقة التجزئة النصفية:**

قمنا بحساب معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية وهي تقسيم الاختبار إلى بنود فردية وبنود زوجية وحساب الثبات عن طريق حزمة الإحصائية spss بطريقة التجزئة النصفية لاستبيان لنتحصل حسب هذا الجدول:

الجدول رقم (08): يوضح معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية:

بنود	معامل الارتباط قبل التصحيح	تصحيح معامل بمعادلة سبيرمان براون
40	0.83	0.90

يتبين من خلال الجدول رقم (08) أن المعامل الارتباط قبل التصحيح الذي قدر ب (0.83) وبعد تصحيحه عن طريق معادلة سبيرمان براون تحصلنا على معامل ثبات قدر ب (0.90) وهي قيمة تشير إلى درجة عالية وقوية لثبات هذا الاستبيان.

ثانيا: الدراسة الأساسية:

1-مجتمع وعينة الدراسة:

إن أولى الخطوات في اختيار العينة هو تحديد المجتمع موضوع الإهتمام، بمعنى على أي مجموعة يريد الباحث أن يعمم نتائج الدراسة، ويستخدم مصطلح مجتمع البحث للدالة على جميع مفردات الظاهرة التي يقوم الباحث بدراستها.

وعليه يمثل مجتمع الدراسة في تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط (كل الأطوار) بمتوسطة "الإخوة لوراك على والعربي" البالغ عددهم (465) ونظرا لشروط توفر خاصية معينة في عينه متمثلة في مستوى مرحلة التعليم المتوسط، كانت عينة الدراسة "عينة عشوائية طبقية وقد بلغ عدد العينة (160) المتمثلة في:

- السنة الأولى متوسط 4 أفواج (126) أخذنا (40) تلميذ وتلميذة.

-السنة الثانية متوسط 3 أفواج (119) أخذنا (40) تلميذ وتلميذة.

-السنة الثالثة متوسط 3 أفواج (112) أخذنا (40) تلميذ وتلميذة.

-السنة الرابعة متوسط 3 أفواج (108) أخذنا (40) تلميذ وتلميذة.

2-إجراءات الدراسة الأساسية:

- **المجال المكاني:** متوسطة الإخوة لوراك على والعربي ولاية برج بوعريريج.
- **المجال الزمني:** بدأت مرحلة إجراء الدراسة الأساسية من 19مارس إلى غاية 12 أفريل2023 حيث دامت24 يوما.

- **المجال البشري:** يقصد به عينة البحث والذي إخترنا أن تكون موجهة لتلاميذ طور المتوسط الموزعين على أربعة أقسام والذي بلغ 160 تلميذ وتلميذة وذلك لمعرفة أرائهم المختلفة حول موضوع البحث.

3-أدوات جمع البيانات:

3-1: وصف المقياس الألعاب الإلكترونية:

أعده كل من بلعيالي نصر الدين ومراكشي عبد الرحيم "جامعة بوضياف-المسيلة"-يتكون هذا إستبيان الألعاب الإلكترونية من 21 فقرة، حيث يتكون من 3 أبعاد وهي: البعد الوقت، البعد النفسي والبعد الجسدي، ويتم الإجابة عليه من خلال البدائل التالية: دائما تأخذ (2) درجة، أحيانا (1) درجة ونادرا (0) درجة.

البعد	البنود
بعد الوقت	**7-6-5-4-3-2-1**
بعد النفسي	**14-13-12-11-10-9-8**
بعد الجسدي	**21-20-19-18-17-16-15**

3-1-1: الخصائص السيكومترية (الصدق والثبات) لإستبيان الألعاب الإلكترونية:

أ: الثبات:

-التناسق الداخلي:(ألفا كرونباخ):

تم حساب ثبات هذا المقياس بطؤيقة التناسق الداخلي بمعامل ألفا كرونباخ والتي تقوم على أساس تقدير معدل إرتباطات العبارات فيما بينها بالنسبة للأبعاد أو للمقياس ككل، حيث قدر معامل ألفا كرونباخ بالنسبة للمقياس ككل (0.83) وكلها قيم تدل على أن هذا المقياس ثابت، كما هو مبين في الجدول التالي:

الجدول (1) يوضح ثبات إستبيان الألعاب الإلكترونية عن طريق ألفا كرونباخ

المقياس	معامل ألفا كرونباخ	عدد العبارات
الكلي	**0.838**	**21**

من خلال الجدول رقم (1) الذي يوضح ثبات الإستبيان الألعاب الإلكترونية نجد بأن هذا الإستبيان لديه درجة عالية من الثبات والذي تم حسابه عن طريق ألفا كرونباخ.

ب: الصدق: صدق الإتساق الداخلي:

تم حساب صدق هذا المقياس عن طريق حساب أو تقدير الإرتباطات بين الدرجة الكلية لكل بعد بالدرجة الكلية للمقياس ككل كما يلي:

-الإرتباطات بين الدرجات الكلية للأبعاد والدرجة الكلية للمقياس ككل:

تم حساب أو تقدير الإرتباطات بين درجة كل بعد بالدرجة الكلية للمقياس بمعامل الإرتباط بيرسون، حيث جاءت الإرتباطات كلها دالة إحصائيا، فقد بلغ معامل الإرتباط بين الدرجة الكلية للبعد الأول (بعد الوقت)، والدرجة الكلية للمقياس ككل(0.86)، وبالنسبة لارتباط البعد الثاني (البعد النفسي) بالدرجة الكلية للمقياس ككل(0.86)، بالنسبة لارتباط البعد الثالث (البعد الجسدي) بالدرجة الكلية للمقياس ككل(0.73)، وبالتالي يمكن القول بأن هذا المقياس صادق، كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول رقم(2) يوضح مصفوفة ارتباطات الدرجات الكلية لأبعاد المقياس مع درجته الكلية			
البعد	**الدرجة الكلية للمقياس**	**البعد**	**الدرجة الكلية للمقياس**
البعد الأول(الوقت)	**0.869****	**البعد الثالث (الجسدي)**	**0.753****
البعد الثاني(النفسي)	**0.862****	****الأرتباط دل عند مستوى الدلالة ألفا(0.01)**	

من خلال الجدول رقم (2) وبعد حساب معاملات الإرتباط لاستبيان الألعاب الإلكترونية نجد أن هذا الإستبيان صادق.

3-2-وصف مقياس السلوك العدواني:

قد أعده كل من "ماحي إبراهيم" أستاذ بجامعة وهران و"بشير معمريه" أستاذ بجامعة محمد خيضر ببانتة وفقا لتصنيف "أرنولد باص" للسلوك العدواني إلى أبعاد أربعة هي: العدوان البدني، العدوان اللفظي، الغضب، العداوة.

يتشكل الاستبيان من 40 عبارة (منها 20 عبارة من استبيان " ارنولد باص") موزعة على الأبعاد الأربعة (10عباراة لكل بعد). تتم الإجابة عبارة من خلال الاختيارات التالية:

دائما، غالبا، أحيانا، نادرا، أبدا وتصحيح بنوده كلها في إتجاه واحد بتدرج الدرجات من(1الى5) حيت أن (5) أعلى درجة في الفقرة وتمثل (1) أدني درجة في الفقرة

البعد	البنود
العدوان البدني	37-33-29-25-21-17-14-9-5-1
العدوان اللفظي	38-34-30-26-22-18-16-13-10-2
الغضب	39-35-31-27-23-19-15-11-6-3
العداوة	40-36-32-28-24-20-12-8-7-4

1. وتم حسابه بطريقتين:

1-طريقة المقارنة الطرفية(الصدق التمييزي): وهي من أساليب حساب الصدق التكويني وصدق المحتوى وتقوم على ترتيب التوزيع من أعلى درجة إلى أدنى درجة، يتم اختيار مجموعتين من طرفي التوزيع، نستخرج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.

وقد قام الباحث بسحب 27% من طرفي التوزيع (عينة الذكور 35 وعينة الاناث 42)، بعدها تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل عينة في أبعاد السلوك العدواني والدرجة الكلية، ثم حسبت قيم "ت" لجلالة الفروق بين المجموعتين المتطرفتين.

الجدول رقم(15) يبين دلالة الفروق بين متوسطات المجموعتين المتطرفتين في ابعاد السلوك العدواني والدرجة الكلية لدى عينة الذكور.

العينة / العدوان	المجموعة العليا ن=35		المجموعة الدنيا ن=35		قيمة "ت"
	م	ع	م	ع	
العدوان البدني	31.11	3.21	15.53	1.83	**20.22
العدوان اللفظي	30.89	2.11	19.54	2.72	**15.81
الغضب	35.31	1.43	18.05	3.37	**22.61
العداوة	28.97	3.31	16.24	1.35	**17.07
الدرجة الكلية	112.19	9.18	75.25	7.05	**19.54

****دالة عند مستوى0.01**

الجدول رقم(16) يبين دلالة الفروق بين متوسطات المجموعتين النتطرفتين في ابعاد السلوك العدواني والدرجة الكلية لدى عينة الإناث

العينة / العدوان	المجموعة العليا ن=42		المجموعة الدنيا ن=42		قيمة "ت"
	م	ع	م	ع	
العدوان البدني	20.31	3.32	10.16	0.62	**15.32
العدوان اللفظي	27.76	2.51	13.57	1.42	**26.41
الغضب	36.84	3.53	19.24	1.80	**22.65
العداوة	30.37	3.33	15.55	1.62	**20.41
الدرجة الكلية	110.19	10.24	63.67	4.10	**21.50

وتحسب دلالة قيمة "ت" للفروق بين المتوسطات لمعرفة دلالتها إحصائيا أز عدم دلالتها، فإذا كانت دالة تعرف أن الاستبيان قادرا على التمييز بين المجموعتين المتطرفتين مما يعني أنه صادق.

والعكس صحيح، ويتبين من الجدولين أن قيم "ت" كلها دالة احصائيا عند مستوى 0.01 مما يبين أن الاستبيان قادر على التمييز بين المجموعتين المتطرفتين، ويدل على صدقه.

2-طريقة الاتساق الداخلي: وتمت بحساب معاملات الارتباط بين درجة البند والدرجة الكلية للاستبيان ثم بحساب معاملات الارتباط بين الدرجة على البعد والدرجة على الإستبيان، وجاءت معاملات الارتباط لدى عينة الطلاب (ن=57) تتراوح بين 0.456-0.673 للبنود الأربعيين المكونة للاستبيان ولابعاده الأربعة، وهي دالة عند 0.01 أما الطالبات (ن=62) فقد تراوحت معاملات الإرتباط بين 0.467-0.561 للبنود الأربعة، وهي دالة كلها عند مستوى 0.01 ومعاملات الإرتباط المحصل عليها هي معاملات الصدق، وتشير كلها إلى صدق الإستبيان.

ب-الثبات: وتم حسابه بطريقة واحدة هي إعادة التطبيق على عينة من الذكور تتكون من 57 فردا وعينة من الإناث تتكون من 62 فردا، بالنسبة لعينة الذكور جاءت معاملات الثبلت كما يلي: العدوان البدني 0.651، العدوان اللفظي 0.731، الغضب 0.564، العداوة 0.631، الدرجة الكلية 0.628.أما بالنسبة لعينة الإناث فجاءت معاملات الثبات كما يلي:

العدوان البدني 0.547 العدوان اللفظي 0.615 الغضب 0.534 العداوة 0.610، الدرجة الكلية 0.635 وكل هذه المعاملات دالة احصائيا عند مستوى 0.01 مما يشير إلى ثبات الإستبيان بدرجة عالية.

للتأكد من هذه المعاملات قام الباحث بتجريب الاستبيان على مجموعة من الأفراد من المجتمع المستهدف بالدراسة وكانت النتائج كالتالي:

جدول (17) يبين معاملات الثبات والصدق لإسبيان السلوك العدواني

الطريقة المعامل	الثبات	الصدق الذاتي
سبيرمان براون	**0.76**	**0.87**
جتمان	**0.76**	**0.87**

4-الأساليب الإحصائية المستخدمة:

قمنا بإستخدام برنامج الحزمة **أو** الرزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية SPSS في إصداره الثاني والعشرين (22) لتفريغ البيانات ومعالجتها وفق الأساليب التالية:

أولا: لتقنين أدوات الدراسة وفق ما أسفرت عنه نتائج ومعطيات العينة الإستطلاعية، استخدم

- الثبات بطريقة ألفا كرونباخ
- الثبات بطريقة التجزئة النصفية (سبيرمان براون)
- النسبة المئوية

ثانيا: لتحليل نتائج الدراسة، استخدم على عينة الدراسة الأساسية مايلي:

- إختبار (T) لعينة واحدة
- معامل إرتباط بيرسون
- إختبار (T) لعينتين مستقلتين
- تحليل التباين(Anova)

خلاصة الفصل:

تناولنا في هذا الفصل الإجراءات المنهجية للدراسة من خلال التطرق إلى المنهج الذي اتبعناه في دراستنا، وعينة الدراسة ومواصفات وطريقة اختيارها، ثم تطرقنا لأدوات الدراسة وخصائصها السيكو مترية للتأكد من مدى صدقها وثباتها من أجل التطبيق السليم، كما شرحنا خطوات إجراء الدراسة الأساسية وأخيرا الأساليب الإحصائية المعتمدة.

الفصل الثالث: النتائج والمناقشة

تمهيد

1-عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة وتفسيرها في ضوء الفرضيات والتراث النظري.

1-1-عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة

1-2-مناقشة نتائج الدراسة وتفسيرها في ضوء الفرضيات والتراث النظري.

1-3-استنتاج عام.

1-4-مقترحات الدراسة.

- خاتمة.

- قائمة المراجع.

- الملاحق.

تمهيد:

سنتعرض في هذا الفصل إلى تقديم عرض كامل لنتائج الدراسة التي هدفت إلى التعرف على ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني والتحقق من صحة فرضياتها Spss وبعد جمع البيانات وتحليلها إحصائيا باستخدام برنامج.

سنعرض فيما يلي نتائج الدراسة ومناقشتها والاستنتاج عام في ضوء الإطار النظري ونتائج الدراسات السابقة.

1-عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة وتفسيرها في ضوء الفرضيات والتراث النظري:

1-1-عرض وتحليل ومناقشة نتائج الدراسة:

عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى: تنص على أن مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط هو مرتفع.

لمعرفة مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، نقوم بحساب المتوسط الحسابي الفرضي للدراجات الكلية في استبيان الألعاب الالكترونية لعينة الدراسة ونقوم بتطبيق اختبار (T) لعينة واحدة لدرجات مقياس مستوى الألعاب الالكترونية لهذه الدراسة.

جدول(09) يوضح مستوى الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

المتغير	العينة	المتوسط الفرضي	المتوسط الحسابي		الانحراف المعياري	مستوى المعنوية sig	Tاختبار	درجة الحرية	مستوى الدلالة
مستوى الألعاب الإلكترونية	160	42	14.21		7.38	0.00	-47.59	159	دالة

من خلال الجدول يتبين أن المتوسط الحسابي الفرضي يقدر ب (42) والمتوسط الحسابي يقدر ب (14.21) والانحراف المعياري قدر ب (07.38)، أما قيمة اختبار "T" فقدرت ب (47.59-)، عند درجة حرية 159، وهي دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (0.05) ومنه نرفض الفرضية الصفرية ونقبل الفرضية البديلة، وبمقارنة المتوسط الحسابي لعينة الدراسة الذي قدر ب(14.21) مع المتوسط الحسابي الفرضي الذي قدر ب (42) نرى أنه أصغر منه وهذا يدل على أن مستوى الألعاب الالكترونية منخفض لدى التلاميذ.

عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية: تنص على أن مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط هو مستوى مرتفع.

لمعرفة مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، نقوم بحساب المتوسط الحسابي الفرضي للدراجات الكلية في مقياس السلوك العدواني لعينة الدراسة ونقوم بتطبيق اختبار (T) لعينة واحدة لدرجات مقياس مستوى السلوك العدواني لهذه الدراسة.

جدول (10) يوضح مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط

المتغير	العينة	المتوسط الفرضي	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مستوى المعنوية sig	اختبار T	درجة الحرية	مستوى الدلالة
مستوى السلوك العدواني	160	120	106.88	33.64	0.00	-4.93	159	دالة

من خلال الجدول يتبين أن المتوسط الحسابي الفرضي يقدر ب (120) والمتوسط الحسابي يقدر ب (106.88) والانحراف المعياري قدر ب (33.64)، أما قيمة اختبار "T" فقدرت ب (4.93-)، عند درجة حرية 159، وهي دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (0.05) ومنه نرفض الفرضية الصفرية ونقبل الفرضية البديلة،

وبمقارنة المتوسط الحسابي لعينة الدراسة الذي قدر ب(106.88) مع المتوسط الحسابي الفرضي الذي قدر ب (120) نرى أنه أصغر منه وهذا يدل على أن مستوى السلزك العدواني منخفض لدى تلاميذ.

عرض وتحليل نتائج الفرضية العامة الثالثة:

- **نص الفرضية:** توجد علاقة ذات دلالة احصائية بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

جدول رقم (11) يبين العلاقة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط:

المتغيرات	معامل الارتباط بيرسون	القرار الإحصائي
الألعاب الالكترونية	**0.27	دالة إحصائيا
السلوك العدواني		

من خلال الجدول يتضح أن معامل الارتباط يساوي 0.27 وهي قيمة طردية موجبة، وهي دال عند مستوى الدلالة 0.01، مما يعني وجود العلاقة طردية ولو قليلة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى التلاميذ، بحيث كلما ارتفعت نسبة لعب الألعاب الالكترونية كلما ارتفعت نسبة السلوك العدواني لدى التلاميذ والعكس صحيح، وبذلك نرفض الفرضية الصفرية ونقبل الفرضية البديلة التي تنص على: توجد علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى التلاميذ.

عرض ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة: تنص على وجود فروق دالة إحصائيا بين التلاميذ في مستوى الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس (ذكور-إناث).

جدول(12): يبين اختبار(T) للفروق بين التلاميذ في مستوى الألعاب الالكترونية تبعا لمغير الجنس

المجموعات	حجم العينة	متوسط الحسابي	انحراف المعياري	قيمة f	مستوى دلالة	قيمةt	درجة حرية	مستوى دلالة
ذكور	81	15.49	7.41					دالة
اناث	79	13.03	7.08	0.21	0.03	2.14	158	

من خلال الجدول يتبين أن المتوسط الحسابي الذكور يقدر ب (15.49) والانحراف المعياري قدر ب (7.41)، أما المتوسط الحسابي للإناث فكان (13.03) بينما الانحراف المعياري كان (7.08)، أما قيمة اختبار "T" فقدرت ب (2.14) عند درجة حرية 158، وهي دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة(0.05) ومنه نرفض الفرضية الصفرية ونقبل الفرضية البديلة، أي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مستوى الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور.

عرض ومناقشة نتائج الفرضية الخامسة: تنص على وجود فروق دالة إحصائيا بين التلاميذ في مستوى الألعاب الإلكترونية من حيث متغير المستوى الدراسي.

جدول(13): يبين تحليل التباين anova للفروق بين متوسطات درجات التلاميذ في مستوى الألعاب الإلكترونية من حيث متغير المستوى الدراسي.

المجموعات المستوى الدراسي	حجم العينة	متوسط حسابي	انحراف المعياري	fقيمة	مستوى sigدلالة	درجة حرية	مستوى دلالة
السنة أولى	40	14.77	07.96	2.14	0.09	159	غير دالة
السنة ثانية	40	13.37	07.81				
السنة الثالثة	40	16.30	06.52				
السنة الرابعة	40	12.42	06.81				

من خلال الجدول يتبين أن المتوسط الحسابي للمستويات الدراسية في ممارسة الألعاب الإلكترونية كان على النحو التالي سنة أولى يقدر ب (14.77)، السنة ثانية قدر ب(13.37)، أما السنة ثالثة فقدر ب(16.30)، وفيما يخص السنة رابعة فقدر ب(12.42)، أما عن الانحراف المعياري فكان على التوالي (07.90)، (07.81)، (06.52)، (06.81)، عند درجة حرية 159، وهي غير دالة إحصائيا ومنه نقبل الفرضية الصفرية ونرفض الفرضية البديلة، أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التلاميذ في مستوى الألعاب الإلكترونية من حيث متغير المستوى الدراسي.

عرض ومناقشة نتائج الفرضية السادسة: تنص على وجود فروق دالة إحصائيا بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس (ذكور-إناث).

جدول(14): يبين اختبار(T) للفروق بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني تبعا لمغير الجنس

المجموعات	حجم العينة	متوسط الحسابي	انحراف المعياري	قيمة f	مستوى دلالة	قيمةt	درجة حرية	مستوى دلالة
ذكور	81	107.95	34.73					غير دالة
اناث	79	105.62	31.96	0.47	0.66	0.44	158	

من خلال الجدول يتبين أن المتوسط الحسابي الذكور يقدر ب (107.95) والانحراف المعياري قدر ب (34.73)، أما المتوسط الحسابي للإناث فكان (105.62) بينما الانحراف المعياري كان (31.96)، أما قيمة اختبار "T" فقدرت ب (0.44) عند درجة حرية 158، وهي غير دالة إحصائيا ومنه نقبل الفرضية الصفرية ونرفض الفرضية البديلة، أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس.

عرض ومناقشة نتائج الفرضية السابعة: تنص على وجود فروق دالة إحصائيا بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني من حيث متغير المستوى الدراسي.

جدول(15): يبين تحليل التباين anova للفروق بين متوسطات درجات التلاميذ في مستوى السلوك العدواني من حيث متغير المستوى الدراسي.

المجموعات المستوى الدراسي	حجم العينة	متوسط حسابي	انحراف المعياري	fقيمة	مستوى sigدلالة	درجة حرية	مستوى دلالة
السنة أولى	40	99.25	40.98				
السنة ثانية	40	117.90	31.06	2.27	0.08	159	
السنة ثالثة	40	106.45	28.50				

السنة الرابعة	40	103.95	31.03				غير دالة

من خلال الجدول يتبين أن المتوسط الحسابي للمستويات الدراسية في مستوى السلوك العدواني كان على النحو التالي سنة أولى يقدر ب (99.25)، السنة ثانية قدر ب(117.90)، أما السنة ثالثة فقدر ب(106.45)، وفيما يخص الســـنة رابعة فقدر ب(103.95)، أما عن الانحراف المعياري فكان على التوالي(40.98)، (31.06)، (28.50)، (31.03)، عند درجة حرية 159، وهي غير دالة إحصـــائيا ومنه نقبل الفرضـية الصـفرية ونرفض الفرضـية البديلة، أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصـائية بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني من حيث متغير المستوى الدراسي.

2-مناقشة وتفسير نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات والتراث النظري :

كان الهدف من هذه الدراسة هو معرفة ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، وكذا معرفة الفروق بين درجات المقياس حسب متغير الجنس، التخصص الدراسي، المسار الدراسي والحالة الاجتماعية، لذا قام الباحث باختبار فروض الدراسة وعرض نتائجها كما أوضحتها جداول التحليل الإحصائي السالفة الذكر، وحري بنا أن نقوم بتفسير أبرز النتائج التي توصلت عليها الدراسة الحالية ومناقشتها في ضوء اختبار فروض الدراسة كالآتي:

2-1-مناقشة نتائج الفرضية الأولى للدراسة:

التي تنص على أن "مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط مرتفع."

أظهرت نتائج الجدول رقم(09) أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة التعليم المتوسط هو مستوى منخفض، حيث بلغت قيمة t المساوية لـ(47.59 –) عند درجة الحرية 159 وهي دالة إحصائيا، وعليه الفرضية لم تتحقق.

برغم من أنه لا توجد دراسات اتفقت مع نتائج الذراسة الحالية، الا انه اختلفت هذه النتيجة مع دراسة بروس (2013)، حيث اظهرت أن مستوى الألعاب الإلكترونية جاء مرتفعا.

يمكن رد النتائج إلى تأثير إستخدام الألعاب الإلكترونية قد لا يظهر في بعض السمات الشخصية لدى التلاميذ، بينما قد يظهر تأثيرها في الجانب الصحي، حيث كشفت بعض الدراسات أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يشتكون من وجود أحد المشاكل الصحية كضعف البصر، تقوس العمود الفقري.... إلخ، وبالتالي كلما قلّ إستعمال الألعاب الإلكترونية قلّ ظهور مشاكل صحية، أما تأثيرها من ناحية السلوكية تأثر سلبًا بما يشاهده من هذه الألعاب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة العنف والعدوانية، وإذا قلّ إستخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية إكتسب سلوك سوي. أما تأثيره من الناحية الاجتماعية يرى كثير من

الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلاً إجتماعيا بسبب الإدمان على هذه الألعاب وبسبب طول المدة الذي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني وبطبيعة الحال إذا نقص إستخدام الألعاب الإلكترونية فيكون فردًا سويا إجتماعياً وهذه ما تم ملاحظته على تلاميذ المرحلة التعليم المتوسط.

كذلك يمكن رد النتائج إلى أن تلاميذ في مرحلة التعليم المتوسط بحاجة إلى التركيز على الدراسة وتحضير للإمتحانات، كما أن التلاميذ في هذه المرحلة قد يكونون مشغولون بلأنشطة المختلفة في المدرسة وخارجها، مما يترك لديهم وقتا أقل للعب على الألعاب الإلكترونية، كذلك قد يكون السبب بأن التلاميذ في هذه المرحلة يكون إهتمامهم بأمور أخرى كالأنشطة اللاصفية مثل: الرياضة، الأنشطة الاجتماعية، التواصل مع العائلة والأصدقاء.

2-2-مناقشة نتائج الفرضية الثانية:

التي تنص على أن: "مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط مرتفع".

أظهرت نتائج الجدول رقم(10) أن مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة التعليم المتوسط هو مستوى منخفض، حيث بلغت قيمة tالمساوية لـ (4.93-) عند درجة الحرية 159 وهي دالة إحصائيا، وعليه الفرضية لم تتحقق.

وتتفق هذه النتيجة مع الدراسة التي توصل إليه مجيد (2008) إلى أن مستوى السلوك العدواني منخفض ويمكن رد نتائج إنخفاض مستوى السلوك العدواني إلى عدّة أسباب منها الأسباب النفسية التي تشكل السلوك العدواني، ومن بين هذه العوامل النفسية المسببة للعدوان الإحباط، الحرمان بأنواعه، الصدمات النفسية وعدم التوفيق في الدراسة، كل هذه الأسباب قد تؤدى إلى تشكّل العدوان فإذا كان الفرد لا يعاني من مشاكل نفسية فيكون متوافقا مع نفسه وبالتالي لا تتشكل لديه سلوك عدواني، كذلك بالنسبة للأسباب الأسرية إذا كانت الأساليب المعاملة الوالدية سوية كالإهتمام والحب والحنان ووجود جو أسري وبيئة مستقرة كلها عوامل تجعل من الشخص سويا ومتوافقا مع نفسه بعيدا عن أشكال العنف والعدوان والعكس صحيح إذا كانت أساليب المعاملة الوالدية غير سوية تجعل منه شخصا عدوانيا، أما بالنسبة للأسباب المدرسية إن المحيط المدرسي يلعب دورا هاما في جعل التلميذ عدوانيا، ومن هذه الأسباب : سوء معاملة المعلمين للتلميذ من خلال إستخدام ألفاظ بذيئة أمام زملائه، تفرقة التلاميذ داخل الصف، إنخفاض مستوى الإحترام المتبادل بين المعلم والتلميذ، وإذا كان المحيط المدرسي يخلو من هذه المشاكل تجعل من التلميذ سوي وغير عدواني وأخيرا الأسباب التي تتعلق بالمجتمع لها دور فعال في تشكيل فرد عدواني أو غير عدواني من خلال البطش

والقهر الاجتماعي، عدم توفير فرص العمل، تأثير رفقاء السوء على تغيير السلوك وإنتشار الأفكار التعصبية والحقد والكراهية.

2-3-مناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

التي تنص على أن: "توجد علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط."

أظهرت نتائج الجدول رقم(11) أنه توجد علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، حيث بلغت قيمة معامل بيرسون المساوية ل (0.27) وهي دالة إحصائيا، وعليه الفرضية تحققت.

وتتفق هذه النتيجة مع الدراسة التي توصل اليها عبد الرزاق (2011)، ودراسة القرني(2021)، وكذلك دراسة موساوي(2020) على أنه توجد علاقة طردية إرتباطية بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

يمكن رد النتائج إلى أنه كلما زادت ممارسة الألعاب الإلكترونية إزداد ظهور السلوك العدواني، وهذا راجع إلى عدة مسببات تساهم في ظهور هذا السلوك من بينها أنواع الألعاب التي يعتمدها في لعبه كألعاب الأكشن والقتال، حيث تولد لديه النزعة العدوانية والسلوك العنيف، وللتنشئة الأسرية والبيئة التي يعيش فيها لها دور في تكوين شخصيته وتشكيل سلوكه، كما تؤدى بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة إلى زيادة القلق والعصبية، مما قد تؤدى إلى إثارة العواطف السلبية والتوتر لدى بعض التلاميذ، ويمكن أن يستخدمون الألعاب الإلكترونية كوسيلة للهروب من الواقع وهذا يؤدى إلى الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتقليل من النشاطات الإجتماعية والرياضية الأخرى، كما يمكننا القول بأن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تزيد من نسبة العدوان وذلك حسب رأي بعض الخبراء بأن الألعاب العنيفة قد تؤدى إلى تعزيز السلوك العدواني عند المراهقين الذين يلعبون بشكل مفرط، كما تسبب الألعاب الإلكترونية في الجلوس لفترات طويلة مما يؤدى إلى عدم ممارسة النشاط البدني بشكل كافي، وهذا يمكن ان يؤدى إلى مشاكل صحية مثل زيادة الوزن والأمراض المزمنة.

زيادة على ذلك يمكن للألعاب الالكترونية أن تؤدى إلى الإدمان والتأثير على الصحة النفسية، أيضا قد يؤدى الإفراط في اللعب على الألعاب الإلكترونية إلى تقليل الوقت الذى يقضونه التلاميذ في الأنشطة الأخرى مثل الرياضة والتفاعل الاجتماعي، وهذا يمكن أن يؤثر على صحتهم النفسية والجسدية، بإضافة يمكن أن تؤثر بعض الألعاب الإلكترونية على تطور الدماغ والإنتباه لدى التلاميذ، وقد يؤدى ذلك

إلى صعوبات في التركيز والإنتباه في المدرسة والحياة اليومية، كما قد تحتوى بعض الألعاب على محتوى عنيف أو غير لائق، مما يمكن أن يؤثر على سلوك التلاميذ ويزيد من العدوانية لدى بعضهم، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية والجسدية للتلميذ ويزيد من إحتمالية الإصابة بالأضطرابات النفسية مثل القلق، كما تؤثر تجربة التلاميذ لأنواع جديدة للعنف وتعرض للعنف المرئي، مما يمكن أن يؤثر على تصورهم للعنف ويزيد من إحتمالية تكراره في الحياة الواقعية.

2-4-مناقشة نتائج الفرضية الرابعة:

التي تنص على أن: "وجود فروق ذات دالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير الجنس".

أظهرت نتائج الجدول رقم (12) إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين التلاميذ في مستوى الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور بحيث بلغت قيمةt المساوية ل (2.14) وهي دالة إحصائيا، وعليه الفرضية تحققت.

لا توجد دراسة إتفقت مع دراستنا الحالية، بينما إختلفت نتيجة هذه الدراسة مع نتيجة التي توصلت اليها دراسة على السويلمي(2014) إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) فأقل بين الذكور والإناث في مستوى إدمان الأجهزة الإلكترونية لصالح الإناث، حيث أن دراستنا تنص على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ في مستوى الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور.

ويمكن رد النتائج إلى أن الذكور أكثر إستخداما للألعاب الإلكترونية من الإناث، ذلك لوجود مواقع متعددة تناسب جنس الذكور كألعاب الأكشن، المغامرات، ألعاب الإثارة، وألعاب الرياضية... الخ، وكذلك حرص الأولياء على الإناث أكثر من الذكور، وهناك أسباب أخرى لإستعمال الألعاب الإلكترونية عند الذكور وهي أنه يمكن أن توفر تجربة تفاعلية مثيرة وممتعة، وهذا ما يجذب الذكور المتعة والإثارة، مما يؤدى إلى ارتفاع مستوى الألعاب الإلكترونية عند الذكور أكثر من الإناث.

يمكن أن يكون الفارق البيولوجي بين الجنسين والذي يمكن أن يؤدى إلى تفوق الذكور في بعض المهارات الحركية والتنسيقية المطلوبة في الألعاب الإلكترونية، يمكن أن يكون الإختلاف في إهتمامات الجنسين والذي يمكن أن يكون لصالح الذكور لأنه يتناسب مع إهتمامهم وميلهم الطبيعي.

2-5-مناقشة نتائج فرضية الخامسة:

التي تنص على أن: وجود فروق ذات دالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير المستوى الدراسي.

أظهرت نتائج الجدول رقم(13) إلى عدم وجود فروق ذات دالة إحصائية بين التلاميذ في مستوى الألعاب الإلكترونية من حيث متغير المستوى الدراسية، بحيث بلغت قيمة f المساوية ل (2.14) عند درجة الحرية 159، وهي غير دالة إحصائيا وعليه الفرضية لم تتحقق.

لا توجد دراسة إتفقت مع دراستنا الحالية، بينما إختلفت نتيجة هذه الدراسة مع نتيجة التي توصلت اليها دراسة سيزرنكي وويبر (2014) التي تنص على وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى إستخدام الأنترنيت والألعاب الإلكترونية تعزى للمرحلة الأساسية ولصالح طلبة المرحلة الثانوية.

ويمكن رد هذه النتائج أن مستوى الأداء في الألعاب الإلكترونية لا يتأثر بالمستوى الدراسي، يمكن أن يكون ذلك بسبب أن مهارات الألعاب الإلكترونية لاتتطلب معرفة تحصيلية معينة، وإنما تتطلب مهارات معينة مثل الانتباه والتركيز والتنسيق بين اليد والعين، أو أن معظم الألعاب الإلكترونية تحتوي على نظام معين يسمح للتلاميذ بتعلم المهارات اللازمة للعب، وبالتالي فإن مستوى الدراسي لا يعتبر عاملا أساسيا في الأداء.

إضافة إلى أن الألعاب الإلكترونية تعتمد على القدرة على الحل المنطقي والابداع والتي يمكن أن تكون موجودة بشكل متساو عند المراهقين من مختلف مستويات الدراسية، وأن الألعاب الإلكترونية تشجع التلاميذ على العمل الجماعي والتعاون مع الأخرين، والتواصل والتفاعل مع اللاعبين الأخرين في جميع أنحاء العالم، مما يمكن أن يساعد على تحسين مهارات الاتصال والتعاون بغض النظر على المستوى الدراسي.

2-6-مناقشة نتائج فرضية السادسة:

التي تنص على أن وجود فروق دالة إحصائيا بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس (ذكور-إناث)

أظهرت نتائج الجدول رقم(14) إلى عدم وجود فروق ذات دالة إحصائية بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني من حيث متغير الجنس، بحيث بلغت قيمةt المساوية ل(0.44) عند درجة الحرية 158 وهي غير دالة إحصائيا، وعليه الفرضية لم تتحقق.

أتفقت دراستنا الحالية مع الدراسات دراسة أبو مصطفى(2009) ودراسة الغرباوي(2006) إلى

عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في السلوك العدواني، بينما إختلفت دراستنا مع دراسة أبو مصطفى والسميرى(2008) إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين في السلوك العدواني.

ويمكن رد النتائج إلى أن العديد من العوامل التي يمكن أن تؤثر على مستوى السلوك العدواني والتي قد تكون أكثر تأثيرا على الجنس، على سبيل المثال يمكن أن تؤثر العوامل الاجتماعية، الاقتصادية، البيئية، الثقافية، الاسرية والتعليمية على مستوى السلوك العدواني لدى التلاميذ، وهناك بعض الدراسات تشير إلى أن التعرض للعنف والإهمال في الطفولة يمكن أن يؤدى إلى زيادة مستوى السلوك العدواني لدى التلاميذ فيما بعد، كما أن بعض الدراسات تشير إلى أن العوامل الوراثية يمكن أن يؤثر على مستوى السلوك العدواني لدى التلاميذ، وكذلك هناك أبحاث أخرى تشير إلى أن تعلم السلوك العدواني يكون مكتسب من الأشخاص المحيط والمحتوبين بالفرد، مثل الأسرة،الأصدقاء والمجتمع، وأيضا للإعلام والمحتوى العنيف له دور بالغ الأهمية في مستوى السلوك العدواني. وذلك يمكن للتوتر والضغوط النفسية إلى زيادة مستوى السلوك العدواني لدى التلاميذ، ويؤكد علماء إلى أهمية ممارسة الرياضة والأنشطة المهدئة مثل اليوجا يمكن أن تقلل من مستوى السلوك العدواني لدى التلاميذ.

ويمكن أن تؤدى بعض المشاعر السلبية مثل الغضب والإحباط إلى زيادة مستوى زيادة السلوك العدواني لدى التلاميذ بغض النظر عن الجنس. كما أن بعض العوامل البيئية مثل الفقر يمكن أن تزيد من نسبة العدوان، كذلك التعرض للعنف والإهمال قد يكون سبب في زيادة مستوى العدوان.

وكل هذا يعني ذلك أن الجنس ليس له علاقة بمستوى السلوك العدواني.

2-7-مناقشة نتائج الفرضية السابعة:

التي تنص على أن توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني من حيث متغير المستوى الدراسي.

أظهرت نتائج الجدول رقم(15) أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني من حيث متغير المستوى الدراسي، بحيث بلغت قيمةt المساوية ل (2.27) عند درجة الحرية 159، وهي غير دالة إحصائيا، وعليه الفرضية لم تتحقق.

لا توجد أي دراسة تتفق وتختلف مع الدراسة الحالية.

يمكن رد النتائج إلى أن السبب في عدم وجود تأثير واضح في مستوى الدراسي على مستوى السلوك العدواني، هو وجود عوامل أخرى تؤثر على المستوى السلوك العدواني مثل العوامل الاجتماعية، الثقافية والنفسية، والتي لم تتم مراعاتها في الدراسة، كما يمكن أن يكون المستوى الدراسي لا يعكس

بالضرورة مستوى النضج الاجتماعي والنفسي للتلاميذ، وهذا النضج يمكن أن يؤثر على مستوى السلوك العدواني.

كما قد يكون السبب الأخر هو أن المستوى الدراسي لا يعكس بالضرورة كل جوانب الشخصية والسلوك للتلاميذ، وقد يكون هناك عوامل أخرى في الحياة الشخصية للتلاميذ التي تؤثر على المستوى السلوك العدواني، كما يمكن للتلاميذ أن يتأثروا بالعوامل الخارجية مثل الأحداث المؤلمة في الحياة أو الظروف الصعبة التي يمرون بها، إضافة إلى ذلك يمكن أن يكون عدم وجود بيئة تعليمية صحية وأمنة، عدم التوافق بين التلاميذ والمعلمين، وجود مشاكل في الأسرة أو البيئة المنزلية.

أيضا يمكن القول ان السبب هو تعرض التلاميذ للتمييز أو الإذلال بسبب عدّة عوامل مثل الجنس، العرق أو الدين، كما قد يكون مستوى ارتفاع مستويات الإجهاد والضغوط النفسية التي يتعرض لها التلمذ قد يؤدى إلى زيادة مستوى السلوك العدواني.

كذلك الإصابة ببعض الإضطرابات النفسية مثل القلق أو الإكتئاب ويعني أن عندما يعاني التلاميذ من بعض الإضطرابات النفسية مثل القلق أو الإكتئاب، قد يشعرون بالتوتر، الدونية والعدائية بدلا من التعامل مع الأحاسيس بشكل صحيح، قد يتجهون إلى العدوانية كوسيلة للتعامل مع هذه الاحاسيس.

كذلك من الممكن أن يكون السبب هو عدم وجود توجيه ودعم مناسب للتلاميذ، والذي يمكن أن يؤدى إلى عدم القدرة على التعامل بشكل صحيح مع الصعوبات التي يواجهونها، وبدلا من ذلك يتجهون إلى العدوانية كوسيلة للتعامل مع هذه الصعوبات، على سبيل المثال" إذا كان التلميذ يعاني من صعوبات في المدرسة، لم يحصل على الدعم اللازم من المعلمين أو المستشارين، قد يشعر بالإحباط والعدمية، ويتجه إلى العدوانية كوسيلة للتعامل مع هذه الصعوبات" أو يكون هو التعرض للتنمر أو الإستهزاء من قبل الأقران، والذي يؤدي إلى شعور التلميذ بالإحباط، وقد يتجه إلى العدوانية كوسيلة للتعامل مع هذه الصعوبات.

3-إستنتاج عام:

من كل ما سبق وبعد عرضنا لمشكلة البحث في جانبيها النظري والميداني، وكذا عرض ومناقشة الفرضيات المطروحة ومقارنتها بالدراسات السابقة، تم استقاء العديد من النتائج المتعلقة بالموضوع المدروس، ولقد تسنى لنا من خلال هذه الدراسة تسليط الضوء على ظاهرة متعددة الابعاد، المتمثلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية وكذا علاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة التعليم المتوسط.

إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها، أشكالها ومحتوياتها خاصة التي تحتوي على العنف والحركات القتالية تستثير المراهق وتجعله مدمنا عليها ويتفاعل كثيرا معها، وتتشكل لديه مجموعة من الأفكار والمبادئ والتصورات العدوانية التي تأكد من خلالها إثبات الفرضيات المتعلقة بالعدوان، وهذا من خلال ما يتبناه المراهق من الألعاب الإلكترونية وتمثيلها وتجسيدها على أرض الواقع.

ومن كل ما سبق يمكننا القول ان ممارسة الألعاب الإلكترونية لها علاقة إرتباطية بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة التعليم المتوسط، أي أنه كلما زاد إستخدام الألعاب الإلكترونية زاد مستوى السلوك العدواني، فالألعاب الإلكترونية تجعل المراهق يتعلم ويحاكي ويقلد نماذج من العالم الإفتراضي ويعيد تطبيقه بطرق وأساليب من خلال تفاعله مع المحيط الخارجي.

وقد حاولنا في بحثنا هذا دراسة ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، وإستنتجنا مجموعة من النتائج المتمثلة في:

- مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى لتلاميذ مرحلة التعليم المتوسط هو مستوى منخفض.
- مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط هو مستوى منخفض.
- توجد علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ممارسة الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ممارسة الألعاب الإلكترونية من حيث متغير المستوى الدراسي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في مستوى السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس.

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في مستوى السلوك العدواني من حيث متغير المستوى الدراسي.

4-توصيات وإقتراحات:

- ✓ تثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.
- ✓ توعية الأطفال بأضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرها على سلوكهم.
- ✓ مراقبة مراكز الألعاب الإلكترونية لمنع الألعاب العنيفة منها.
- ✓ تشجيع الطفل على ممارسة ألعاب بديلة للألعاب الإلكترونية عملا بما أوصانا به الرسول عليه الصلاة والسلام «علموا أولادكم الرماية والسباحة وركوب الخيل».

خاتمة

خاتمة

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثلة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط من خلال التعرف على ماهية الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني واجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط بمتوسطة الإخوة لوراك علي والعربي ببرج بوعريريج، من خلالها يمكن القول أن الألعاب وسيلة جديدة وحديثة للعب، فقد أصبحت تتيح فرص للتعلم، الإكتشاف والمغامرة، ولها ميزات عديدة، تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودّة، كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول التلاميذ وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها، فهي تعتبر من الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبحت لها دور كبير وهام في حياة التلاميذ وسلوكهم، وأصبحوا يدفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية السبوكبة أو الصحية.

وبهذا فقد هدفت دراستنا إلى معرفة علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية المنتشرة بين التلاميذ بظهور السلوك العدواني، فالألعاب الإلكترونية تجعل التلميذ يندفع إلى ممارسة السلوك العدواني وتقمص شخصيات عدوانية وعنيفة، وكل هذا في ظل غياب الرقابة الأبوية وإنعدام الوعي بالأضرار الناجمة عن الإفراط في استخدامها.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المراجع:

أولا: الكتب

1 –دسوقي، ممدوح محمد. (2012). دور خدمة الفرد في تخفيف معدلات السلوك العدواني: المكتب الجامعي الحديث.

2–رأفت، محمد. (2000). **سيكولوجية الأطفال**. دمشق. سوريا: دار النفاس للطباعة والنشر.

3–رجاء، محمد أبو علام. (2004). مناهج البحث في العلوم النفسية والتربوية.ط4.القاهرة.مصر: دار النشر للجامعات.

4–سري، جلال محمد. (2003). **الأمراض النفسية الاجتماعية**. بدون طبعة. القاهرة. مصر: المركز الكتب.

5–السراج، عبود. (1985). **علم الإجرام وعلم العقاب.ط3.الكويت:** مطبعة جامعة الكويت.

6–سويف، مصطفى. (1978). **مقدمة في علم النفس الاجتماعي**. القاهرة. مصر: الأنجلو مصرية.

7–الشحروري، مها حسني. (2008). **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها**. عمان. الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

8–عبيدي، محمد. (دس). **علم النفس العام**. جامعة الجزائر: دتر بوحالة للطبع.

9–عز الدين، خالد. (2010). **السلوك العدواني عند الأطفال**. عمان. الأردن: دار أسامة للنشر والتوزيع.

10–العقاد، عصام عبد اللطيف. (2011). **سيكولوجية العدوان وترويضها**. القاهرة. مصر: دار غريب للطباعة والنشر

11–علاوي، محمد حسن. (2004). **سيكولوجية العدوان والعنف في الرياضة**. ط2. القاهرة. مصر: مركز الكتاب للنشر.

12–عمارة، محمد علي. (2008). **برامج علاجية لخفض السلوك العدواني**: دار الفتح.

13–عمارة، محمد علي. (2008). **برامج علاجية لخفض السلوك العدواني لدى المراهقين**. القاهرة: المكتب الجامعي الحديث.

14–مختار، وفيق صفوت. (1999). **مشكلات الأطفال السلوكية**" الأسباب وطرق علاجها". القاهرة. مصر: دار العلم والثقافة.

15–مرسي، كمال. (1999). **مرجع في علم التخلف العقلي**. القاهرة. مصر: دار النشر للجامعات.

16-معمرية، بشير. (2007). **بحوث ودراسات متخصصة في علم النفس.** (ج4). د.ط. منشورات الحبر .الجزائر.

ثانيا: الرسائل والأطروحات

1-أمغار، عمار، ثابتي، عباس. (2022). الإحباط **وعلاقته بالسلوك العدواني لدى عينة من المتمدرسين في شهادة الباكالوريا.** مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس. تخصص علم النفس العيادي. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. قسم علم النفس. جامعة محمد بوضياف. مسيلة

2-برتيمة. سميحة. (2017). **الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي.** مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع. تخصص علم اجتماع التربية. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. قسم العلوم الاجتماعية جامعة محمد خيضر بسكرة. الجزائر.

3-بن حميدة، يوسف. (2019). **التفكير الإبداعي وعلاقته بالأداء المهاري والتحصيل الدراسي.** دراسة ميدانية لطلبة ليسانس تخصص كرة القدم. مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر الأكاديمي. تخصص النشاط البدني الرياضي المدرسي. معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية. قسم نشاطات التربية البدنية والرياضية. جامعة قاصدي مرباح. ورقلة.

4-بن علي، أميرة، علاوي، رشيدة. (2020). **الإحباط والسلوك العدواني عند التلميذ المعيد لشهادة الباكالوريا.** دراسة ميدانية بثانوية سيدي أحمد ديدي -تمنطيط-. مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علم النفس المدرسي. كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية. قسم العلوم الاجتماعية. جامعة أحمد دراية" أدرار".

5-بوقادوم، ردة، بركة، فايزة. (2019). **أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة. لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال.** مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الإنسانية. تخصص إتصال وعلاقات العامة. قسم علوم الإنسانية. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة. الجزائر.

6-الحيلة، محمد محمود. (2016). **ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال.** مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير. تخصص المناهج وطرق التدريس. جامعة الشرق الأوسط.

7-ذبيح، لحسن. (2008). **الذكاء الوجداني وعلاقته بالأفكار اللاعقلانية والسلوك العدواني لدى عينة من التلاميذ الرابعة متوسط.** أطروحة دكتوراه. كلية العلوم الاجتماعية. قسم علم النفس. تخصص علوم التربية. جامعة المسيلة.

8-سلمي، يمينة. (2015). **مظاهر السلوك العدواني لدى المراهقين أثناء الطلاق "دراسة حالة.** "مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر. تخصص علم النفس العيادي. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. قسم العلوم الاجتماعية. جامعة محمد خيضر بسكرة.

9-الشحراوي، مها حسني. (2007). **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.** أطروحة دكتوراه. كلية الدراسات التربوية العليا. قسم علم النفس التربوي. جامعة عمان العربية للدراسات العليا. عمان.

10-الصايغ، فالنتينا، سلامة، وديع. (2001). ف**اعلية الأنشطة الفنية في تخفيض حدّة السلوك العدواني لدى الأطفال الصم في مرحلة الطفولة المتأخرة من (9-122) سنة.** أطروحة مقدمة للحصول على درجة دكتوراه الفلسفة في التربية الفنية. كلية التربية الفنية. قسم علوم التربية الفنية. جامعة حلوان. مصر.

11-عبد القادر/الصالح تهاني محمد. (2012). **درجة مظاهر وأسباب السلوك العدواني في المدارس لدى طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية وطرق علاجها كم وجهة نظر المعلمين.** رسالة ماجستير (منشورة). كلية التربية. قسم علم النفس. جامعة البرموك.

12-عقيب، بسمة، لراري، فريدة. (2019). **أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين.** مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال. تخصص سمعي بصري. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. قسم علوم الإعلام والاتصال. جامعة محمد الصديق بن يحي. جيجل.

13-قويدر، مريم. (2012). **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال.** مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال. كلية العلوم السياسية والاعلام. قسم علوم الإعلام والاتصال. جامعة الجزائر-3-.

14-موساوي، ثلجة. (2020). **ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى المراهق.** مذكرة مكملة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. قسم العلوم الاجتماعية. جامعة العربي بن مهيدي. أم البواقي.

15-همال، فاطمة. (2012). **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري**. مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير. تخصص إعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية. قسم العلوم الإنسانية. جامعة الحاج لخضر. باتنة.

16-ورغي، سيد أحمد. (2017). **فاعلية إستخدام أسلوب التعزيز الرمزي في تعديل السلوك العدواني (دراسة ميدانية على عينة من الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة)**. أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في العلوم التربية. كلية العلوم الاجتماعية. جامعة وهران-2-.

ثالثا: المجلات

1-أبو زعترة، إسماعيل حسن. (2002). **الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا**. مجلة الشقائق.العدد61

2-بودربالة، محمد، بوضياف، دليل. (2017). **الأفكار اللاعقلانية وعلاقتها بالصحة النفسية لدى عينة من طلاب وطالبات المرحلة الثانوية بمدينة المسيلة**. مجلة العلوم الاجتماعية والإنسانية. العدد12.

3-الريودي، ماجد محمد. (دس). **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا أولياء الأمور**. طلبة مدارس الابتدائية. المدينة المنورة. مجلة الطب والعلوم التربوية. المجلد(10). العدد (1).

4-عبد الباسط. أحمد عطا الله. (2015). **الألعاب الإلكترونية والإدمان" دراسة فقهية مقارنة"**. كلية اللّغة العربية بأسبوط. مجلة العلمية.الجزء1.العدد(34).

رابعا: مراجع أجنبية

1. Makhmutov، A.، & Duysenbekov D. (2010). Social-psychological study of the-phenomenon of "virtualization" of legal consciousness of adolescents and young
2. Adults as a consequence of the subjective addiction to gambling video games
3. Bulletin Series of Psychology، 4 (25).،
4. -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 663-657 (9)

الملاحق

الملحق رقم(1)

كـــلية العــلوم الاجتماعية والإنـسانية

قســم العــلوم الاجتماعيــة

تخصص: علم النفس المدرسي

عنوان المذكرة: ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة التعليم المتوسط

استبيان تحكيمي

أستاذي الفاضل، أستاذتي الفاضلة

في إطار الإعداد العلمي لنيل شهادة الماستر تخصص علم النفس المدرسي، تقوم الطالبتين بدراسة ميدانية حول "الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بسلوك العدواني" عند تلاميذ مرحلة التعليم متوسط.

1-تفضل أستاذي/أستاذتي الكريم(ة) لقراءة عرض وجيز عن العمل:

الإشكالية:

1-هل توجد علاقة ارتباطية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط؟

2-ما مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط؟

3-ما مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط؟

التساؤلات الفرعية:

الفرضية العامة:

1-توجد علاقة ارتباطية بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

2-مستوى الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

3-مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

الفرضيات الفرعية:

1-توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.

2-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير الجنس.

3-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير المستوى.

4-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير الجنس.

5-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط في ضوء متغير المستوى

تعاريف الإجرائية:

التعريف للألعاب الإلكترونية:

هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على هيئات إلكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب والنقالة. الحواسيب أو الكمبيوتر المحمول أو الثابت، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية وتعرف إجرائيا على أنها الدرجة الكلية التي يتحصل عليها التلميذ في مقياس الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة كرام محمد يوسف يونس

التعريف للسلوك العدواني:

هو ذلك السلوك الذي يتعدى به المراهق على الآخرين بهدف إيذائهم سواء لفظا (سب، شتم، تنابز الألقاب...) وجسديا (ضرب، مشاجرة، تخريب.) ونفسيا (إثارة الأعصاب...) إلى جانب إثارة الفوضى والتفنن في مظاهر العنف، وذلك نتيجة محاكاتهم لرموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة، أما عن ميل الفرد للسلوك العدواني "العدوانية" فنقصد بها كسلوك فعلي، يتضمن رغبة

في إيقاع الأذى بالآخر أو الذات ويكون رغبة من أجل تأكيد الذات من خلال إيذائه للغير، أو تعبيرا عن خضوع من خلال إذائه لذات. هي الدرجة الكلية التي يتحصل عليها التلميذ في مقياس السلوك العدواني. من إعداد ماحي إبراهيم ومعمرية بشير

تعريف مرحلة التعليم المتوسط:

هي مرحلة تعليمية عامة يلتحق بها التلميذ بعد إتمامه الدراسة الابتدائية، وهي تسبق المرحلة الثانوية مدة الدراسة في هذه المرحلة أربعو سنوات دراسية، وينتقل بعدها التلميذ إلى المرحلة الثانوية. وتدعى هذه المرحلة بالطور الثالث أو المراهقة المبكرة، وتمتد من 12الى 15 سنة من عمر التلميذ يزداد فيها المراهق قوة فاعلية ويصبح أكثر تحكما في جسمه ويزداد ذكاءا وبيدأ المراهق في هذه المرحلة تكوين قيم وتوجهات

نرجو منكم تعديل هذا الاستبيان من خلال تحكيم ما يلي:

1-مدى وضوح العبارات

2-مدى إنتماء العبارات إلى بعد السلوك العدواني والألعاب الإلكترونية ووضوح صياغة اللغوية للعبارات.

3-مدى كفاية البدائل

1-تحكيم مدى وضوح التعليمات

العبارات	يقيس	لا يقيس	البدائل

إستبيان الألعاب الإلكترونية

الرقم	العـــبـــارات	يقيس	لا يقيس	بدائل
البعد	الوقت:			
1	أجد أن الألعاب الإلكترونية مهمة جدا في حياتي.			
2	يشتكي والدي من كثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية.			
3	أتردد كثيرا إلى قاعة الألعاب الإلكترونية إذا تعطلت ألعابي.			
4	أستغل معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.			
5	أقضي وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية مما لا يسمح لي بإنجاز واجباتي المدرسية.			
6	أشعّر بأن الوقت يمر بسرعة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.			
7	أفضل ممارستي للألعاب الإلكترونية على مختلف الألعاب الأخرى.			
8	أحس بالضيق عندما لا أمارس الألعاب الإلكترونية			
البعد	النفسي:			
9	أشعر بسعادة وسرور عندما أمارس الألعاب الإلكترونية.			
10	أشعر بالغضب عندما تتعطل ألعابي الإلكترونية ولا أمارسها			
11	أشعر بالوحدة عندما لا أمارس الألعاب الإلكترونية			
12	أشعر بالإرهاق لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية			
13	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على النوم			
14	عندما فكرت في الابتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية شعرت أنني لا أملك القدرة على فعل ذلك.			
15	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن الخروج مع أصدقائي خارج المنزل.			
البعد	الجسدي:			
16	أشعر بألم في أصابعي لكثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية.			
17	أشعر بإجهاد في عيني بسبب قضائي وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية.			
18	أشعر بزيادة وزن جسمي لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.			
19	أشعر بنقص في قدرتي السمعية لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.			
20	أعاني من اضطراب في النوم بسبب ممارستي للألعاب الإلكترونية حتى وقت متأخر في الليل.			
21	أحس بخمول في جسمي بسبب كثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.			

إستبيان السلوك العدواني

رقم	العبارات	يقيس	لا يقيس	بدائل
1	فجأة لا أستطيع التحكم في نفسي وأقوم بضرب شخص ما			
2	حينما أختلف مع أصدقائي أعتدي عليهم لفظي			
3	غضب بسهولة ولكن سرعان ما أعود إلى هدوئي			
4	عندما يضايقني الناس أخبرهم أني سأنتقم منهم			
5	عندما أتعرض للاستفزاز ربما أضرب شخصا ما			
6	عندما أتعرض للإهانة أسب وأشتم			
7	عندما أصاب بالإحباط أغضب بوضوح			
8	أحمل الكراهية للأخرين			
9	إذا ضربني شخص أرد عليه بالضرب			
10	أختلف في المناقشات مع الناس			
11	أشعر وكأنني أنفجر من الغيظ			
12	أكره الأشخاص الذين يخالفون التقاليد الاجتماعية			
13	أدخل في جدال مع الأشخاص الذين يخالفونني الرأي			
14	أدخل في مشاجرات بالأيدي أكثر من أي شخص أخر			
15	أنا شخص متهور			
16	أشعر أنى لم أحصل إلا على قدر ضئيل من نصيبي في الحياة			
17	ألجأ إلى العنف البدني لحفظ حقوقي إذا تطلب الأمر ذلك			
18	إذا ضايقني شخص أقول له كلاما سيئا			
19	أنفعل لأسباب غير هامة			
20	أعتقد أن هناك من يتأمر ضدي			
21	عندما يزعجني شخص أتشاجر معه بالأيدي			
22	أكتب إلى الأخرين رسائل أبين فيها عيوبهم			
23	أجد صعوبة في التحكم في انفعالاتي			
24	أعرف أن أصدقائي يتحدثون عني في غيابي			
25	يقول عني أصدقائي بأني شخص عنيف بدنيا			
26	عندما أعرف صفة سيئة في أحد الأشخاص أخبره بذلك			
27	أجد صعوبة في ضبط غضبي.			
28	أعادي الأشخاص الذين يؤذونني			

29	هناك بعض الأشخاص لا يتردد أحد في ضربهم			
30	يسهل على أن أشتم الأخرين			
31	يقال عني بأني سريع الغضب			
32	الأشخاص الغرباء الذين يبدون لطفا زائدا يثيرون شكوكي			
33	أتهور إلى درجة أني أكسر الأشياء			
34	تصرفات بعض الناس تجعلهم أهلا لسب والشتم			
35	يتملكني الغضب بشدة عندما يساء إلي			
36	أعتقد أن الأخرين يضحكون على في غيابي			
37	عندما يسئ الي أحد أرد عليه بالضرب			
38	أفضل الإعتداء بالكلام لأنه ابقي أثرا من الضرب			
39	غضب عندما ينتقدني الأخرون			
40	شعر أني أعامل معاملة سيئة في حياتي			

الملحق(2)

الأساتذة المحكمين:

الأستاذ(ة)	التخصص	الرتبة العلمية	الجامعة
بن بردي مليكة	علم النفس العيادي	أستاذ محاضر "أ	برج بوعريريج
عباس سمير	علم النفس تنظيم وعمل	أستاذ محاضر في علم النفس	برج بوعريريج
زفور مراد	الإرشاد والتوجيه	أستاذ مساعد	برج بوعريريج
حمي سليم	علم النفس التربوي	دكتور في علم النفس التربوي	برج بوعريريج
أخروف أمينة	التربية الخاصة	دكتورة	برج بوعريريج
عمروش سليم	علم النفس تنظيم وعمل	أستاذ علم النفس	برج بوعريريج
يحي أحلام	الإرشاد والتوجيه النفسي والتربوي	أستاذة في علم النفس	برج بوعريريج

.

الملحق(03) الاستبيان في صورته النهائية:

جـامعة محـمد البشـير الابراهيمي –بـرج بـوعريريـج–

كـــليــة العـــلوم الاجتماعيــة والإنـسانية

قســم العـلوم الاجتماعيــة

تخصص: علم النفس المدرسي

عنوان المذكرة: ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة التعليم المتوسط

استبيان

التعليمة: عزيزي التلميذ/عزيزتي التلميذ (ة)

نضع بين يدك مجموعة من النقاط تتناول ما يمكن ان تشعر به في حياتك اليومية، ويرجى قراءة كل عبارة بعناية ثم الإجابة عنها بدقة وموضوعية وذلك بوضع علامة (+) في الخانة المناسبة.

ويستخدم هذا الاستبيان للغرض في البحث العلمي فقط علما أنه لا توجد إجابة صحيحة وإجابة خاطئة فالإجابة الصحيحة هي التي تعبر عن رأيك بصدق.

..... وتفضلوا بقبول وافر الاحترام والتقدير.

ب–البيانات الشخصية

الجنس: ذكر( ) انثى( )

المؤسسة التعليمية:

المستوى الدراسي: سنة الأولى متوسط ( )سنة الثانية متوسط ( ) سنة الثالثة متوسط ( ) سنة الرابعة متوسط ( )

عدد الأخوة: ذكور ( ) اناث( )

مدة اللعب: أقل من ساعة ( ) ساعة إلى 3ساعات ( ) من ساعة الى6ساعات( ) أكثر من 6ساعات ( )

إستبيان الألعاب الإلكترونية

الرقم	العـــبـــارات	دائما	احيانا	نادرا
1	أجد أن الألعاب الإلكترونية تأخذ حيزا كبيرا في حياتي.			
2	يشتكي والدي من كثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية.			
3	ألجأ كثيرا إلى قاعة الألعاب الإلكترونية إذا تعطلت ألعابي.			
4	أستغل معظم أوقات فراغي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.			
5	ممارسة الألعاب الإلكترونية تلهيني عن إنجاز واجباتي المدرسية.			
6	أشعّر بأن الوقت يمر بسرعة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.			
7	معظم وقتي يكون في ممارسة الألعاب الإلكترونية على غيرها من الألعاب الأخرى.			
8	أحس بالضيق عندما لا أمارس الألعاب الإلكترونية.			
9	أشعر بسعادة وسرور عندما أمارس الألعاب الإلكترونية.			
10	أحس بالغضب عندما تتعطل ألعابي الإلكترونية			
11	أشعر بالوحدة عندما لا أمارس الألعاب الإلكترونية.			
12	أشعر بالصداع لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية			
13	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على النوم			
14	لا أملك القدرة على الابتعاد عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.			
15	أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن الخروج مع أصدقائي خارج المنزل.			
16	أشعر بألم في أصابعي لكثرة استخدامي للألعاب الإلكترونية.			
17	أشعر بإجهاد في عيني بسبب قضائي وقتا طويلا في ممارسة الألعاب الإلكترونية.			
18	أشعر بزيادة وزن جسمي لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.			
19	أشعر بضعف نظري لكثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.			
20	أعاني من اضطراب في النوم بسبب ممارستي للألعاب الإلكترونية حتى وقت متأخر في الليل.			
21	أحس بخمول في جسمي بسبب كثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية.			

إستبيان السلوك العدواني

رقم	العبارات	دائما	احيانا	غالبا	نادرا	ابدا
1	فجأة لا أستطيع التحكم في نفسي وأقوم بضرب شخص ما					
2	حينما أختلف مع أصدقائي أعتدي عليهم لفظيا					
3	أغضب بسهولة ولكن سرعان ما أعود إلى هدوئي					
4	عندما يضايقني الناس أخبرهم أني سأنتقم منهم					
5	عندما أتعرض للاستفزاز ربما أضرب شخصا ما					
6	عندما أتعرض للإهانة أنفعل واغضب بشدةّ					
7	عندما أصاب بالإحباط أحقد على المحيطين بي					
8	أحمل الكراهية للأخرين					
9	إذا ضربني شخص أرد عليه بالضرب					
10	أنفعل في المناقشات مع الناس					
11	أشعر بالانفعال بسبب الاكتئاب					
12	أكره الأشخاص الذين يخالفون التقاليد الاجتماعية					
13	أدخل في جدال مع الأشخاص الذين يخالفونني الرأي					
14	أدخل في مشاجرات بالأيدي أكثر من أي شخص أخر.					
15	أنا شخص متهور.					
16	أتشاجر بالكلام عندما لا أحصل على حقوقي.					
17	ألجأ إلى العنف البدني لحفظ حقوقي إذا تطلب الأمر ذلك					
18	إذا ضايقني شخص أقول له كلاما سيئا					
19	أنفعل لأسباب تافهة					
20	أعتقد أن هناك من يتأمر ضدي					
21	عندما يزعجني شخص أتشاجر معه بالأيدي					
22	أكتب إلى الأخرين رسائل أبين فيها عيوبهم					
23	أجد صعوبة في التحكم في انفعالاتي					

24	أعرف أن أصدقائي يتحدثون عني في غيابي					
25	يقول عني أصدقائي بأني شخص عنيف بدنيا					
26	عندما أعرف صفة سيئة في أحد الأشخاص أخبره بذلك					
27	أجد صعوبة في ضبط غضبي.					
28	أعادي الأشخاص الذين يؤذونني					
29	هناك بعض الأشخاص لا أتردد في ضربهم					
30	يسهل علي أن أشتم الأخرين					
31	يقال عني بأني سريع الغضب					
32	الأشخاص الغرباء الذين يبدون لطفا زائدا يثيرون شكوكي					
33	أتهور إلى درجة أني أكسر الأشياء					
34	تصرفات بعض الناس تجعلهم أهلا للسب والشتم					
35	يتملكني الغضب بشدة عندما يساء إلي					
36	أعتقد أن الأخرين يضحكون علي في غيابي					
37	عندما يسئ الي أحد أفقد السيطرة على نفسي					
38	أفضل الإعتداء بالكلام لأنه يبقى أثرا أكثر من الضرب					
39	أغضب عندما ينتقدني الأخرون					
40	أشعر أني أعال معاملة سيئة في حياتي					

الملحق (04): مخرجات الدراسة الإستطلاعية:

1-حساب صدق المقياس بطريقة التجانس الداخلي:

Correlations

		الدرجة الكلية	الوقت	البعد النفسي	البعد الجسمي
الدرجة الكلية	Pearson Correlation	1	،810**	،878**	،832**
	Sig. (2-tailed)		،000	،000	،000
	N	40	40	40	40
لوقت	Pearson Correlation	،810**	1	،680**	،414**
	Sig. (2-tailed)	،000		،000	،008
	N	40	40	40	40
لبعد النفسي	Pearson Correlation	،878**	،680**	1	،597**
	Sig. (2-tailed)	،000	،000		،000
	N	40	40	40	40
البعد الجسمي	Pearson Correlation	،832**	،414**	،597**	1
	Sig. (2-tailed)	،000	،008	،000	
	N	40	40	40	40

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

2-حساب الثبات بطريقة التجزئة النصفية بالنسبة للألعاب الإلكترونية:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	،695
		N of Items	11[a]
	Part 2	Value	،810
		N of Items	11[b]
	Total N of Items		22
Correlation Between Forms			،823
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		،903
	Unequal Length		،903
Guttman Split-Half Coefficient			،891

a. The items are: q1، q3، q5، q7، q9، q11، q13، q15، q17، q19، q21.

b. The items are: q2، q4، q6، q8، q10، q12، q14، q16، q18، q20، q22.

3-حساب صدق المقياس بطريقة التجانس الداخلي:

		الدرجة الكلية	عدوان بدني	عدوان لفضي	الغضب	العداوة
الدرجة الكلية	Pearson Correlation	1	،840**	،842**	،856**	،899**
	Sig. (2-tailed)		،000	،000	،000	،000
	N	40	40	40	40	40
عدوان بدني	Pearson Correlation	،840**	1	،630**	،586**	،641**
	Sig. (2-tailed)	،000		،000	،000	،000
	N	40	40	40	40	40
عدوان لفضي	Pearson Correlation	،842**	،630**	1	،588**	،721**
	Sig. (2-tailed)	،000	،000		،000	،000
	N	40	40	40	40	40
الغضب	Pearson Correlation	،856**	،586**	،588**	1	،744**
	Sig. (2-tailed)	،000	،000	،000		،000
	N	40	40	40	40	40
لعداوة	Pearson Correlation	،899**	،641**	،721**	،744**	1
	Sig. (2-tailed)	،000	،000	،000	،000	
	N	40	40	40	40	40

4-حساب الثبات بطريقة التجزئة النصفية:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	،890
		N of Items	20[a]
	Part 2	Value	،845
		N of Items	20[b]
	Total N of Items		40
Correlation Between Forms			،832
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		،908
	Unequal Length		،908
Guttman Split-Half Coefficient			،903

a. The items are: q1، q3، q5، q7، q9، q11، q13، q15، q17، q19، q21، q23، q25، q27، q29، q31، q33، q35، q37، q39.

b. The items are: q2، q4، q6، q8، q10، q12، q14، q16، q18، q20، q22، q24، q26، q28، q30، q32، q34، q36، q38، q40.

الملحق(05): مخرجات الدراسة الأساسية:

1-الفرضية الأولى: **يوضح مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ مرحلة التعليم**

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
الألعاب الالكترونية	160	14،2188	7،38320	،58369

One-Sample Test

	Test Value = 42					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
الألعاب الالكترونية	-47،596	159	،000	-27،78125	-28،9340	-26،6285

المتوسط.

2-الفرضية الثانية: **يوضح مستوى الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.**

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
السلوك العدواني	160	106،8875	33،64053	2،65952

One-Sample Test

	Test Value = 120					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
السلوك العدواني	-4،930	159	،000	-13،11250	-18،3650	-7،8600

3-الفرضية الثالثة: **يبين العلاقة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى التلاميذ مرحلة التعليم المتوسط.**

		VAR00001
الألعاب الالكترونية	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	160
السلوك العدواني	Pearson Correlation	،273**
	Sig. (2-tailed)	،000
	N	160

-الفرضية الرابعة: يبين اختبار(T) للفروق بين التلاميذ في مستوى الألعاب الالكترونية تبعا لمغير الجنس:

Group Statistics

الألعاب الالكترونية		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
الجنس	ذكور	81	15،4938	7،41809	،82423
	الاناث	79	13،0380	7،08817	،79748

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
الألعاب الالكترونية	Equal variances assumed	،216	،643	2،140	158	،034	2،45585	1،14754	،18936	4،72234
	Equal variances not assumed			2،141	157،935	،034	2،45585	1،14688	،19065	4،72105

5-الفرضية الخامسة: **يبين اختبار(T) للفروق بين التلاميذ في مستوى الألعاب الالكترونية تبعا لمغير** المستوى الدراسي:

Report

الألعاب الإلكترونية

MOUSTAWA	Mean	N	Std. Deviation
سنة أولى	14،7750	40	7،96945
السنة ثانية	13،3750	40	7،81087
السنة ثالثة	16،3000	40	6،52097
السنة رابعة	12،4250	40	6،81208
Total	14،2188	160	7،38320

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
الألعاب الإلكترونية *المستوى الدراسي	Between Groups	(Combined)	342،819	3	114،273	2،141	،097
	Within Groups		8324،525	156	53،362		
	Total		8667،344	159			

6-الفرضية السادسة: **يبين اختبار(T) للفروق بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني تبعا لمغير الجنس:**

Group Statistics

السلوك العدواني		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
الجنس	ذكر	81	107،9506	34،73359	3،85929
	إناث	79	105،6203	31،96605	3،59646

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
السلوك العدواني	Equal variances assumed	،477	،491	،441	158	،660	2،33036	5،28079	-8،09967	12،76040
	Equal variances not assumed			،442	157،475	،659	2،33036	5،27529	-8،08908	12،74981

7-الفرضية السابعة: **يبين اختبار(T) للفروق بين التلاميذ في مستوى السلوك العدواني تبعا لمغير** المستوى الدراسي:

Report السلوك العدواني

MOUSTAWA	Mean	N	Std. Deviation
سنة أولى	99،2500	40	40،98952
السنة ثانية	117،9000	40	31،06387
السنة ثالثة	106،4500	40	28،50547
السنة الرابعة	103،9500	40	31،03013
Total	106،8875	160	33،64053

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
السلوك العدواني * المستوى الدراسي	Between (Combined) Groups	7537،075	3	2512،358	2،273	،082
	Within Groups	172400،900	156	1105،134		
	Total	179937،975	159			

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne Démocratique et Populaire
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

جامعة محمد البشير الابراهيمي - برج بوعريريج-
كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية
قسم علم النفس

Université de Mohammed Bachir El Ibrahimi - Bordj Bou Arreridj
Faculté des sciences sociales et humaines
Département de psychologie

الرقم: 18 /ق ع ن/ 2022.

الموضوع: الترخيص بإجراء دراسة ميدانية.

في إطار إعداد مذكرة التخرج.

- المستوى السنة الثانية ماستر
- التخصص علم النفس المدرسي

يرخص للطلبة أدناه بإجراء دراسة ميدانية(إجراء مقابلات، توزيع وتطبيق أدوات جمع البيانات)

حول موضوع: ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى مرحلة التعليم المتوسط بمؤسسة الإخوة لوراك علي والعربي

- إعداد:
- لوزيتن عبير
- حموش ياسمين
- .....
- .....

- إشراف الدكتور(ة):
- بلقاسمي محمد الأزهر

2022/10/31 برج بوعريريج في

مصادقة رئيس القسم

رئيس قسم علم النفس
بالنيابة
بلقاسمي محمد الأزهر

حموش ع.الني

العنوان : جامعة محمد البشير الإبراهيمي - برج بوعريريج – كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، قسم علم النفس، العناصر 34030 ، ب ب ع ، الجزائر
هاتف الكلية : 0021335862132 فاكس رقم : 0021335862132 هاتف قسم العلوم الاجتماعية:0021335862115 فاكس رقم : 0021335862115

الملحق(06): ترخيص لإجراء الدراسة الميدانية

الملحق رقم (07): الألعاب الإلكترونية متعلقة بالألعاب الحرب