لعبة فورت نايت وعلاقتها بسلوكيات الطلبة

Fortnite game and its relationship to the bihaviours of students

الشيخ صالح عبد العزيز [1]، مستورة بنت بدزيز [2]

[1] الجامعة الإسلامية العالمية، ماليزيا، azaizedoctour@gmail.com

[2] الجامعة الإسلامية العالمية، ماليزيا، drmas2011@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2020/04/23 تاريخ القبول: 2020/09/28 تاريخ النشر: 2020/12/31

ملخص

هدفت الدراسة إلى كشف العلاقة بين اللعبة الإلكترونية "فورت نايت" والدافعية للتعلم والعدوانية ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت استبانتين لقياس الدافعية للتعلم، وقياس العدوانية، وزعتا على العينة، خلال الفصل الدراسي الأول لعام 2020/2019. أظهرت الدراسة النتائج التالية وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى عينة الدراسة يعزى فيها الاختلاف إلى تفاعل السن،(16-19)عاما، لصالح الفئة العمرية16عاما،ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في الدافعية للتعلم لدى عينة الدراسة يعزى فيها الاختلاف إلى تفاعل الجنس، ولصالح الإناث.

كلمات مفتاحية: لعبة فورت نايت؛ الدافعية للتعلم؛ العدوانية؛ الطلبة

Abstract

This research aims to investigate the relationship between the electronic game" Fortnite" and the motivation for learning and the aggressiveness. To achieve the objectives of the study, two questionnaires were prepared to measure the motivation for learning and the aggressiveness, the questionnaire was distributed to the sample during the first semester 2019/2020. The study showed the following results: There were statistically significant differences in the aggressiveness in the sample of the study, in which the difference is due to the interaction of the age. In addition, there were statistically significant differences in motivation for learning in the sample in which the difference is due to the interaction of sex.

Keywords: students; Fortnite; Motivation; aggressiveness; Students

المؤلف المرسل: الشيخ صالح عبدالعزيز ، **الإيميل:** azaizedoctour@gmail.com

1. مقدمة:

يتميز العصر الحاضر بأنه عصر الثورة العلمية التكنولوجية. (عبدالعزيز، 2011، صفحة 60) فلقد أحدثت التطورات التكنولوجية الحديثة في منتصف عقد التسعينيات من القرن الماضي، نقلة نوعية وثورة حقيقية في عالم الاتصال، حيث انتشرت شبكة الإنترنت في أرجاء المعمورة كافة، وأكدت الدراسات الحديثة هذا المعنى، فقد أشارت دراسة المهوس إلى أن أهم النتائج المترتبة على هذه التقنية فتح مجالات خصبة من التواصل المعلوماتي، وظهر لدينا مفهوم القرية الكونية الصغيرة التي تختفي فيها عناصر الزمان والمكان والمسافات والحدود. (المهوس الوليد، 2009، صفحة 21)، وبدأ يتشكل في العقد الأخير من القرن الماضي عالم جديد، ومن المتوقع أن يتابع تشكله في العقدين القادمين من الألفية الثالثة. ويمكن رصد ملامح هذا التشكل في نقاط أبرزها: ظهور الحواسيب، (الريماوي، 2005، الصفحات 30-44)، فشبكة الإنترنت أحدثت طفرة في العلاقات والتفاعلات الاجتماعية، حيث تعد دراستها وتأثيراتها الاجتماعية على مستوى الفرد والمجتمع مطلباً مستمراً في ظل ما يموج به المجتمع المعاصر من تغيرات متلاحقة. (عبدالقادرأبو الهدى، 2011، الصفحات 50-62)، فالتكنولوجيات الحديثة والرقمية المستوردة تنعكس على الأطفال ، وذلك في مدى تأثيرها على التقاليد والعادات والقيم المتوارثة من جيل إلى آخر وعلى الشباب بالدول النامية، لاسيما الإسلامية منها في عملية التنشئة الاجتماعية. فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة المراهقين لكونهم الفئة الأكثر تأثرا بالمنتجات الثقافية والفكرية والترفيهية الغربية، فمن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة التي لقت رواجا في هذه السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية، الإلكترونية المتطورة، ونعني هنا بألعاب التواصل الإجتماعي، هي ألعاب إلكترونية تمارس بطريقة فردية أو اجتماعية، في مختلف الوسائط المتداولة بين المراهقين ابتداءا من الحاسوب إلى أيباد إلى الهواتف الذكية، كما أنها نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للمراهقين الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب .واستحوذت على اهتمام الأطفال كوسيلة للترفيه وقضاء وقت الفراغ. (الشافعي، 2007، الصفحات 281-244). غير أن اللعب الذي يقوم على الحركة والتمثيل التخيلي والتصور الذهني والرسم عمليات أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الأطفال. (الخوالدة، 1996، صفحة 39)، إذ يعد نشاط اللعب كان فرديا أو جماعيا تعبيرا عن الحياة نفسها، وللعب قيمة كبيرة في التعلم، هذا ما دعى إليه " روسو" و" فروبل" وكونيتليان بضرورة استخدام اللعب في العملية التعليمية التعلمية. (أبوجابر ، 2003، الصفحات 44-58) لكن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية قلق متزايد، وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم للعلماء فيما يخص سلبياتها وإيجابياتها، فاللعبة الإلكترونية

ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها. (الشحروري،، 2007، صفحة 01) وليست للشعب الجزائري أو بالأحرى للمجتمعات الصغيرة التي دائما ما تحاول الحفاظ على تقاليدها وأعرافها مثل المجتمع المزابي بجنوب الجزائر، وتؤدي بحسب مفهوم"روبير ميرتون" وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، منه ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق. والجديد في العولمة هو الاستخدام الذكي والقوي والفعال لتكنولوجيا المعلومات من أجل السيطرة على عقول الناس وتغيير قيمهم ومعاييرهم الاجتماعية وتدمير ثقافتهم. فهاته الألعاب وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الشخصيات المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب. (الشحروري،، 2007، صفحة 02). في حين ينبغي التأكيد على أن التعرض لألعاب الفيديو لا يضر بالضرورة العلاقات الشخصية. على العكس من ذلك، البحوث أظهرت أن لعب ألعاب الفيديو الاجتماعية (التي يكون الهدف منها هو الاستفادة من شخصيات اللعبة الأخرى) يزيد من التقارب الاجتماعي. (Greitemeyer, 2011, pp. 20, 251e255.)

2. مشكلة الدراسة:

أصبحت الألعاب الإلكترونية ومنها ألعاب التواصل الاجتماعي، وبالأخص لعبة "فورت نايت"، تثير شغف المراهقين إلى حد الإدمان، ومما لا يخفى على أي ذي بال مالها وما عليها من نتائج سلبية خطيرة على مستوى قيمهم وأيضا سلوكياتهم، هذا ما أدى إلى دق ناقوس الخطر على مثل هذه الألعاب، فالأخف أثرا منها تسبب الاكتئاب. حيث لاحظ الباحث تغيرا في **قيم و**سلوكيات هؤلاء الطلبة المراهقين، الأمر الذي أدى إلى ظهور تلك الآثار الاجتماعية السلبية وتلك التصرفات المقيتة، كالعدوانية تجاه الآخر، من جهة، ومن جهة أخرى، قلة نشاطهم الدراسي، المعهود سابقا، حيث أصبحت تشتكي معظم المؤسسات التربوية من هذا الواقع المفروض، فالدراسات الاكاديمية العديدة عبر مختلف المخابر والجامعات قد تطرقت إلى هذه المشكلة في عمومها ودون الخوض في جزئياتها ونوعية اللعب الالكترونية، وكذلك من جوانب مختلفة، مثل دراسة. أحمد فلاق، 2009، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات وكذلك دراسة الرميان هند،2007، العلاقة بين السلوك العدواني وممارسة لعبة"Grand Theft Auto"، ودراسة الحشحاش دلال،2008، أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني. وأيضا تشير بعض الدراسات أن من بين طلبة المدارس الابتدائية والمتوسطة، الفتيات يلعبن ألعاب الفيديو لمدة حوالي 5.5

ساعات في الأسبوع والذكور متوسط 13 ساعة في الأسبوع. (Anderson, 2004, pp. 113–122.) (Gentile, 2005, pp. 337–358). وأن العديد من الأطفال يواصلون اللعب في مرحلة البلوغ. (Entertainment Software Association, 2007, p. 22) وقد اكتسبت ألعاب الفيديو شعبية واسعة (Lenhart, A., 2008, p. 87) من هنا جاءت هذه الدراسة لبحث آثار اللعبة الإلكترونية، "فورت نايت " على سلوكيات الطلبة الميزابيين ببلدة غرداية بالجزائر إضافة إلى أهمية الموضوع، يمكن إضافة جديدة للدراسات الإسلامية النفسية والتربوية في هذا المجال.

3. أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة أساسا إلى:

- معرفة ما إذا كان هناك فروق في السلوك العدواني لدى عينة الدراسة يعزى فيها الاختلاف إلى تفاعل السن.
- ومعرفة ما إذا كان هناك فروق في الدافعية للتعلم لدى عينة الدراسة يعزى فيها الاختلاف إلى تفاعل الجنس.

4. أسئلة الدراسة:

تسعى الدراسة للإجابة عن سؤال رئيس، ألا وهو: ما علاقة اللعبة الإلكترونية "فورت نايت " موضوع الدراسة بسلوكيات الطلبة المراهقين الميزابيين؟

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية:

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية، في السلوك العدواني لدى عينة الدراسة يعزى فيها الاختلاف إلى تفاعل السن؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية، في الدافعية للتعلم لدى عينة الدراسة يعزى فيها الاختلاف إلى تفاعل الجنس؟

5. أهمية الدراسة:

إن تطرقنا لموضوع الألعاب الإلكترونية، تكون من جوانب عدة منها:

أولا: ترجع أهمية الدراسة إلى حداثتها، حيث كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة، وفي حدود علم الباحث، أنه لا توجد ولا دراسة جزائرية درست اللعبة الإلكترونية: "فورت نايت " بحيث أن هذه اللعبة جديدة في السوق الجزائرية.

ثانيا: دائما في حدود علم الباحث لا توجد دراسات تناولت الموضوع على مستوى بلدة غرداية وبالأخص المجتمع المزابي، وهي إضافة جديدة للبحث العلمي، خاصة للذين يهتمون بدراسة المجتمعات وفئاته في العالم من عدة جوانب وخاصة الجانب النفسي والتربوي والإرشادي. وأن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها.

6. حدود الدراسة:

قام الباحث في هذا الجزء من الدراسة، بتحديد الفترة الزمنية لتنفيذ التجربة، والعينة البشرية التي طبق عليها والمكان الذي تطبق فيه التجربة.

الحدود الزمنية: تم إجراء تجربة الدراسة في الفصل الدراسي الاول لعام 2020/2019.

الحدود البشرية: طبقت الدراسة على الطلبة المراهقين الميزابيين الجزائريين الذين يدرسون بالمرحلة الثانوية

الحدود المكانية: طبقت الدراسة في ثانويات بلدية غرداية، جنوب الجزائر.

7. مفاهيم الدراسة:

السُلوكُ:

–التعريف اللغوي: سلَك الشَّخصُ مسلكًا: تصرّف (المعاني، 2019)

–التعريف الإجرائي: السلوك هو الاستجابة الكليّة التي يُبْدِيها كائنٌ حيٌّ إزاءَ أَي موقفٍ يواجهه.

العدوانية:

–التعريف اللغوي: تعد وانتهاك لحرمات الغير، عنده عدوانية، نفرت الناس منه. (المعاني، 2019)

–التعريف الإجرائي: هي الميل للقيام بالعدوان، والباحث يقصد في هذه الدراسة بالسلوك العدواني أي هجوم أو فعل معادي موجه نحو شخص ما أو شيء ما وهو إظهار التفوق على الأشخاص الآخرين. (خالد، 2001، صفحة 64)

الدافعية:

–التعريف اللغوي: مصدر صناعي من مصدر دافع: رغبة. والدافعية اللاشعورية، الرغبة الجارفة التي لا يدري الفرد عنها شيئا ولكنها تؤثر فيه لكي يسلك سلوكا معينا قد يكون ضد إرادته. (مجمع اللغة العربية بالقاهرة، 2011، صفحة 631)

والدافعية للتعلم هي مجموعة القوى النفسية التي توجه اتجاه سلوك المتعلم ومستوى الجهد الذي يبذله ومستوى إصرار المتعلم على التعلم تجاه العقبات التي تواجهه (jones, 2000, p. 427)

-التعريف الإجرائي: ويقصد الباحث بالدافعية للتعلم في هذه الدراسة الرغبة والطاقة التي يمتلكها التلميذ والتي تدفع به إلى المثابرة في الدراسة والجدية في تحصيل عمليات التعلم بشكل فعال وتتمثل في الدرجة التي يتحصل عليها التلميذ في مقياس الدافعية للتعلم المطبق في دراستنا.

-ألعاب التواصل الاجتماعي:

-التعريف اللغوي: هي لعب فيديو، تلعب بواسطة صور متحرِّكة تظهر على شاشة عرض. ألعاب الفيديو الجماعية وهي كل الألعاب التي يمكن فيها أن يلعب أكثر من شخص واحد في نفس بيئة اللعبة وفي نفس الوقت، وتوفر لهم نوعا من التواصل الاجتماعي. (المعجم العربي الجامع، 2019)

-التعريف الاجرائي: هي ألعاب كثيفة باللاعبين على الإنترنت فهي لعب فيديو جماعية قادرة على دعم مئات أو آلاف اللاعبين في نفس الوقت، حيث يلعبون عبر الاتصال بواسطة الكمبيوتر أو الهواتف الذكية.

التعريف الإجرائي ل: فورتنايت (Fortnite)

ويقصد به الباحث في هذه الدراسة، "فورتنايت" وبالإنجليزية: "Fortnite"

وهي لعبة فيديو إلكترونية وقد تم إطلاقها في وقت مبكر في 26 سبتمبر 2017. (Riley, 2019)

وفيها تسمح للاعبين فيها بالتفاعل مع غيرهم من الأفراد سواء أكان ذلك منافسة أو شراكة أو تسابق أو قتال، وتوفر لهم نوعا من التواصل الاجتماعي الذي هو مفقود في الألعاب ذات النوع الفردي.

المزابيون:

-التعريف اللغوي: السكان الأصليون البربر وهم بني مصاب أو مزاب، ولغتهم المزابية، (الحاج سعيد، 1991، صفحة 33)

-التعريف الإجرائي:

ويعرف الباحث الميزابيين بالسكان الأمازيغ المسلمون، الذين يسكنون في ولاية غرداية بدولة الجزائر.

8. منهج الدراسة:

اتبع الباحث المنهج الوصفي الكمي، منهجا للدراسة، وذلك لملائمته لطبيعة الدراسة وهي دراسة وصفية تحليلية تعتمد على وصف ورصد الآثار الناجمة عن ممارسة المراهقين الطلبة للعبة الإلكترونية "فورت نايت" فهي دراسة لظاهرة واقعة الآن في الحاضر وليست في الماضي. واستخدم هذا المنهج من خلال عينة تم اختيارها عشوائيا وتم تطبيق الأساليب الوصفية الإحصائية لتحليلها.

9. مجتمع البحث:

شمل مجتمع الدراسة الأصلي طلبة ثانوية أفلح بن عبد الوهاب بلدية غرداية، الجزائر، الذين يلعبون اللعبة الإلكترونية "فورت نايت" في الفصل الدراسي الاول 2020/2019 والذين عددهم 167 طالب. والجدول الآتي يوضح توزيع أفراد مجتمع البحث الأصلي:

جدول رقم1 يوضح توزيع عدد الطلبة والنسبة المئوية حسب مجتمع البحث

مستويات	عدد الطلبة	النسبة المئوية
أولى ثانوي آداب	32	19.16%
أولى ثانوي علوم	42	25.14%
ثانية ثانوي آداب	45	26.94%
ثانية ثانوي علوم	48	28.74%
المجموع	167	100%

9. 1. العينة:

تكونت عينة الدراسة من 100طالب وطالبة يمارسون اللعبة "فورت نايت" تم اختيارهم بطريقة عشوائية طبقية، وهذا نظرا لعدم تجانس مجتمع البحث، والجدول رقم2 يوضح توزيع العينة تبعا للمستويات.

الجدول رقم2 يوضح توزيع أفراد العينة حسب المستويات

الأقسام	عدد الأفراد حسب الحصة	الجنس	
		الذكور	الإناث
أولى ثانوي آداب	21	12	9
أولى ثانوي علوم	25	16	9
ثانية ثانوي آداب	24	16	8
ثانية ثانوي علوم	30	21	9
مجموع أفراد العينة	100	65	35

يظهر من الجدول أعلاه مايلي: أن المستوى أولى ثانوي آداب يحتوي على 21 طالب مقسم إلى 12 ذكر و9 إناث، بينما الأولى ثانوي علوم يشمل 25 طالب، موزع على 16 ذكر و9 إناث، في حين مستوى الثانية ثانوي آداب يحمل 24 طالب، يشترك فيه الذكور على16 طالب والإناث على 8 طالبات. تبقى الثانية ثانوي علوم التي تحوي أكبر عدد من الطلبة 30، ينقسمون إلى21 ذكر 9إناث. والملاحظ عدم وجود طلبة من المستوى الثالثة ثانوي، فقد تم استبعادهم لانشغالهم بشهادة البكالوريا.

10. أدوات الدراسة:

قام الباحث بتطوير مقياسين، السلوك العدواني والدافعية للتعلم، باعتماد مقياس ليكرت الثلاثي، وانطلاقا من مقابلات ميدانية قام بها، واستناد إلى الدراسات السابقة في الموضوع وبعض المقاييس المعتمدة كمقياس السلوك العدواني لماجدة ومقياس الدافعية للتعلم المصمم من طرف أحمد دوقة وآخرون.

مقياس السلوك العدواني

والتي تتكون من 50 فقرة مقسمة إلى ثلاثة أبعاد:18 فقرة لبعد العدوان المادي، و15 فقرة لبعد العدوان اللفظي، و17 فقرة لبعد العدائية. يتضمن:

العدوان المادي: والذي يشمل العدوان الجسدي، والذي هو سلوك تخريبي نحو الأشياء المادية والممتلكات أو جسدي يهدف إلى إلحاق الأذى بالآخر

والعدوان اللفظي: الذي هو التلذذ من نقد الآخرين وكشف أخطائهم وإظهارهم بمظهر الضعف والعجز والتنغيص وتعكير الجو والتشهير وإحداث الفتن.

والعدائية هي: سلوك تهديدي تجاه الآخر وهو تعبير عن الحسد والغيرة من الآخرين باستخدام ألفاظ بذيئة.

مقياس الدافعية للتعلم

والتي تتكون من29 فقرة مقسمة إلى 9 أبعاد، في مجموعتين، المجموعة الأولى تسمى: الدوافع الغير جوهرية والمجموعة الثانية تسمى: الدوافع الجوهرية.

1-الدوافع الغير جوهرية:

البعد الأول: التنظيم المطابق: ويعرف إجرائيا: وهو القيام بالسلوك لأسباب ذاتية نوعا ما.
البعد الثاني: التنظيم المتكامل: ويعرف إجرائيا: وهو القيام بالسلوك لأسباب ذاتية غير فطرية.
البعد الثالث: التنظيم الجوهري: ويعرف إجرائيا: وهو القيام بالسلوك لأسباب ذاتية وبأكثر توكيدية.

البعد الرابع: التنظيم المغروس: ويعرف إجرائيا: وهو القيام بالسلوك لأسباب خارجية نوعا ما.
البعد الخامس: التنظيم السطحي: ويعرف إجرائيا: وهو القيام بالسلوك لأسباب خارجية.
البعد السادس: ضعف الرغبة: ويعرف إجرائيا: وهو ضعف إقباله للقيام بسلوك معين.
2-الدوافع الجوهرية:

البعد السابع: الدافع للإثارة: ويعرف إجرائيا: المتعة الحسية من انخراط الفرد في ذلك العمل.

البعد الثامن: الدافع للإنجاز: ويعرف إجرائيا: الإحساس بالرضا من محاولة إنجاز شيء.

البعد التاسع: الدافع للمعرفة: ويعرف إجرائيا: الإكتشاف والفضول، محاولة فهم شيء جديد.

وهذا مستوحاة من نظرية التقرير الذاتي Self-determination Theory-يعرفها ديسي وريان، Ryan) (Dec,1985 &بأنها النظرية الإنسانية للدافعية وجودة الحياة.

1.10 ثبات أدوات الدراسة:

وبغرض التأكد من أدوات الدراسة ولتحقيق الصدق الظاهري تم عرض المقياسين على مجموعة من المحكمين و الخبراء، فقدموا جملة من الملاحظات والتوصيات فأخذت بعين الاعتبار وتم تعديل المقياسين وللتأكد من الثبات قام الباحث بحساب معامل ألفا كرونباخ فتم تطبيقهما على عينة استطلاعية، فبلغ معامل ألفا كرونباخ 0.88 لمقياس السلوك العدواني، وهو معامل ثبات مرتفع، ونفس الشيء لمقياس الدافعية للتعلم حيث بلغ معامل ألفا كرونباخ 0,743 وبالتالي يمكن الاعتماد على المقياسين، في الوصول إلى استنتاجات وإجابات عن أسئلة الدراسة.

2.10 المعالجة الإحصائية:

للإجابة على أسئلة الدراسة تم استخدام المعالجات الإحصائية التالية من خلال استخدام برنامج الرزم الإحصائية Spss:

- التكرارات والنسب المئوية ومعاملات ألفاكرونباخ للمقاييس واختبار T test للفروق ب بين المتوسطات.

11. نتائج الدراسة:

1.11 الإجابة عن السؤال الأول للدراسة:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى عينة الدراسة يعزى إلى تفاعل السن(16-19) عاما؟

للتحقق عن هذا السؤال قمنا بإجراء اختبار ت للعينات المستقلة "Independent samples T-test" وبعد التأكد من فرضيات الإختبار وشروطه كانت النتائج في الجدول التالي:

الجدول رقم3 نتائج اختبار(ت) للفروق بين متوسط السلوك العدواني تبعا للسن

السن	حجم العينة	متوسط العينة	الإنحراف المعياري	الخطأ المعياري	ت	مستوى الدلالة
من 16 إلى17 عاما	51	69.13	9.80	1.37	32.412	0.011
من 18إلى19عاما	49	16.44	6.09	0.87		

يبين الجدول رقم3 تباينا ظاهريا في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء طلبة الثانوي الممارسين للعبة الإلكترونية "فورت نايت" على مقياس السلوك العدواني، بسبب اختلاف متغير السن، ولتبيان دلالة الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية، تم استخدام اختبار "ت" للعينات المستقلة والجدول كذلك يبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $a \leq 0.05$ يعزى لتفاعل السن حيث بلغت قيمة ت=32.412 وجاءت الفروق لصالح الفئة العمرية من 16 إلى 17 عاما حيث متوسطها الحسابي هو الأعلى الذي يساوي 69.13.

2.11 الإجابة عن السؤال الثاني للدراسة:

هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في الدافعية للتعلم لدى عينة الدراسة يعزى إلى تفاعل الجنس؟

للإجابة عن هذا السؤال قمنا بإجراء اختبار ت للعينات المستقلة Independent samples T-test وبعد التأكد من فرضيات الإختبار وشروطه كانت النتائج كالتالي:

الجدول رقم4: يوضح نتائج اختبار ت للفروق بين متوسط الدافعية للتعلم تبعا للجنس

الجنس	حجم العينة	متوسط العينة	الإنحراف المعياري	الخطأ المعياري	ت	مستوى الدلالة	الدلالة الاحصائية
ذكر	65	16.75	9.11	1.09	-4.25	0.000	دالة
أنثى	35	25.82	11.94	1.73			

يتضح من بيانات الجدول رقم4، أن متوسط الدافعية للإناث (25.82) بانحراف معياري (11.94) وهو أعلى من متوسط الدافعية للذكور البالغ (16.75) بانحراف معياري (9.11)، كما جاءت نتيجة اختبار(ت) (4.25−) بقيمة احتمالية (0.000) أصغر من مستوى الدلالة(0.05)، وعليه فإنه نقرر أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05)، بين متوسط الدافعية للتعلم للذكور ومتوسط الدافعية للإناث، لصالح الإناث الأعلى في المتوسطات.

12. مناقشة النتائج:

ويبدو واضحا أن السلوك العدواني تمتاز به فئة الذكور أكثر من الإناث هذا ما يعطي دلالة واضحة أن لعبة "فورت نايت" أثرت سلبيا عليهم مما يشير إلى أن عينة الدراسة تمارس السلوك العدواني الإلكتروني بشكل واضح فالعدوان يزيد من خطر العدوان. (Anderson,, 2002) و في الواقع إن السلوك العدواني ينتشر بين اللاعبين المتصلين (Dishion, , 2011) فهذا إشارة على أن الذكور هم من أكثر شرائح المجتمع انخراطا في ممارسة العنف الإلكتروني بحكم التنشئة النفسية والبيولوجية، مما يجعلهم أكثر قلقا تجاه المشكلات الاجتماعية والاقتصادية، وأكثر جاهزية للسلوكيات العدوانية حيث يتميز سلوكهم برفض الواقع، الذي فرضه الشرع والتقاليد والأعراف فبالتالي يسعون الى استبدالها بتصرفات استوردوها من بيئتهم الافتراضية التي يقضون فيها معظم أوقاتهم أين احسستهم بنوع من الراحة وهو بعيدين كل البعد عن القيد والعين الرقيبة التي اعتقدوا خطئا أنها شكلت لهم ضغطا. وبالتالي يسعون إلى تغيير واقعهم بأساليب غير شرعية تتنافى و القيم الاجتماعية ومع الشريعة الإسلامية. فيتصرفون بأكثر عدائية وعدوانية تجاه الآخر

وهذا ما يتفق مع دراسة بعنوان "طفولة كونترول" للخبيرة التربوية "يان ليفين"Yan Levin" وقد توصلت دراستها إلى نتائج مقلقة عن شحنات العنف التي يتلقاها الطفل الغربي من ممارسة الألعاب الالكترونية وأنها سبب في ارتفاع معدل العدوانية الذي يصل إلى حد استخدام الأسلحة البيضاء والمسدسات بين طلبة المدارس في الولايات المتحدة الأمريكية. وما أكدته دراسة: لوران كاريثرر، إلى أن معظم الأطفال يتزايد العنف لديهم، وتنعكس آثاره بين أقرانهم.

وكما تتفق دراستنا مع دراسة العالم "باندورا " "Bandura" التي توصلت إلى النتائج التالية:

- إن الألعاب الإلكترونية تساهم في تشكيل صورة السلوك العدواني ونمطه لدى الأطفال
- تقلل من قدرة الأطفال على كف الدفاعات العدوانية، أو معها وبذلك يتجهون إلى ارتكاب المزيد من العنف.
- الطفل يقلد السلوك العدواني الذي يثاب الشخص الذي يقوم به.

هذا من جهة ومن جهة أخرى بينت نتائج دراستنا أن مستوى الدافعية للتعلم مرتفع لدى الإناث مقابل الذكور مما يدل على أن البنت أكثر حرصا على دراستها من الذكر ولكلا الجنسين لاحظنا انخفاض مستوى الدافعية للتعلم، مقارنة بالمستوى المتوسط وهذا من الآثار السلبية التي تركتها اللعبة الإلكترونية " فورت نايت" حيث الاهتمام بالدراسة لا يأتي من الأولويات، لأن معظم تفكيرهم منشغل داخل اللعبة سواء عند اللعب أو بعد اللعب، فيفكرون في تحدياتها ومغامراتها وقتالها، فشوشت أذهانهم عن الدراسة. وتبين الدراسات أن حتى مستوى التحصيل الدراسي عند هؤلاء متدني. مثل دراسة "كومينيكز" "Cummings " التي توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي (Cummings , 2007, p. 161) وفي استراليا تحركت مجموعة من البرلمانيين لوضع حد لهذه الألعاب التي تحوي في طياتها جنسا وعنفا، فلعبة "Nite Trap "صودرت ومنعت من الأسواق بأمر المحكمة حتى صدور تصنيف حكومي لتلك الألعاب.

وتدعم دراسة بنترش وديجورت (Pintrich and DeGroot, 1996) دراستنا من حيث أن الدافعية الداخلية تعتبر أفضل منبئ للأداء الأكاديمي للطلبة؛ لذلك فإن معرفة العلاقة بين تحصيل الطلبة ودافعيتهم ذا قيمة تربوية، إذ يذهب الأدب التربوي إلى افتراض ارتباط طردي موجب متبادل بين متغير الدافعية للتعلّم والتحصيل الدراسي ؛ فارتفاع الدافعية يؤدي إلى تحسين التحصيل، والتعلم و يزيد من إدراك الطالب لهدفه ووعيه لما يريد تحقيقه، لذلك تزداد مثابرته وتخطيطه وحماسه واندماجه في العمل الصفي.

في حين دراستنا لا تتفق مع دراسة حسن(1995) بعنوان الدافعية الداخلية للدراسة لدى تلاميذ الصف الثاني الاعدادي حيث بحثت العلاقة بين الدافعية والتحصيل الدراسي لدى عينة تعدادها 245 طالب وطالبة من طلبة الصف الثاني الاعدادي بمدارس مدينة الزقازيق وأشارت نتائج الدراسة إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور والاناث في الدافعية الداخلية للدراسة.

وهذه النتائج قد تعود الى اختلاف العينة والبيئة فهي تلعب دورا لا يستهان بها في توجيه نتائج الدراسة، غير أنها محفزة وتدفع إلى البحث أكثر في هذا المجال.

خاتمة

الألعاب الإلكترونية تشكل خطرا حقيقيا على الأبناء، فأي تهاون في عدم تقنين هذه الالعاب أو منعها سيشكل خللا في تنشئتهم التنشئة الصحيحة، وسيدفع الوالدين ثمنا باهظا في المستقبل سواء على مستوى الجانب النفسي لهم أو على مستوى مستقبلهم الدراسي. لذا فإن عقد نقاشات عامة، ومؤتمرات وندوات بشكل منظم لبحث وتوضيح الآثار السلبية لهذه الألعاب الإلكترونية الغربية، من الأمور الواجبة في هذا الوقت لاحتواء المشكل.

13. قائمة المراجع:

- إبراهيم أنيس،عبد الحليم منتصر،عطية الصوالحي،محمد خلف الله أحمد. (нллп). *المعجم الوسيط* (المجلد м). (مجمع اللغة العربية - مكتبة الشروق الدولية، المحرر) تاريخ الاسترداد мл, уллн
- إسلام عبدالقادرأبو الهدى. (يناير, ммлн). استخدام طلاب الجامعة للانترنت وعلاقته بأبعاد الاغتراب. *مجلة كلية التربية، الجزء الاول ع75*، рл-сн.
- الشافعي. (нллт). مدى تأثير ألعاب الالكترونية على تنمية الخيال العلمي لدى الأطفال. *مجلة القراءة والمعرفة مصر*(со)، нум-нпп.
- المعاني. (р у, фмлн). *تعريف و معنى العدوان في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي*. تم الاسترداد من almaany: https://www.almaany.com.
- المعجم العربي الجامع. (тмм, фмлн). *المعجم العربي الجامع;*. تم الاسترداد من arabicterminology: http://www.arabicterminology.com/
- بن ابراهيم المهوس الوليد. (ллф). أثر منتديات الشبكة العالمية في رفع مستوى القراءة الحرة لدى طلاب وطالبات المرحلة الثانوية. *مجلة القراءة والمعرفة*، нм.
- جابر عبد الحميد جابر. (ууф). *معجم علم النفس والطب النفسي* (المجلد уمجلدات). دار النهضة العربية.
- د. محمد محمود الخوالدة. (сфф). اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته التربوية في إنماء شخصياتهم. оф.
- عزالدين خالد. (ллм). *السلوك العدواني عند الاطفال*. الاردن،: دار اسامة للنشروالتوزيع ،عمان .
- فاطمة عبدالعزيز. (ммл). المخاطر الناجمةمن الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها. *مجلة كلية التربية جامعة طنطا، 43*، сл.
- ماجد الخريشة مدانات حنان أبوجابر . (ллло). *أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الإنجليزية(بترا) في مرحلة مابعد القراءة في تحصيل الصف السابع الأساسي في القراءة المفاهيمية* (المجلد المجلدо). الأردن عمان: دراسات الجامعة الأردنية.
- مجمع اللغة العربية بالقاهرة. (ммл). *المعجم الوسيط*. القاهرة: مكتبة الشروق الدولية.
- محمد عودة الريماوي. (ллр). *اضطرابات النمو في عصر العولمة*. الأردن: مؤتمر التربية الخاصة الجامعة الأردنية.
- مها حسني الشحروري،. (ллт). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن،. *أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا ، قسم علم النفس التربوي، عمان،،*، ص лн.
- يوسف الحاج سعيد. (мффм). *تاريخ بني مزاب*. غرداية: المطبعة العربية.

- Anderson, C. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence,*(27), 113ς122.
- Anderson,, C. (2002). *Human aggression.* Annual Review ofPsychology, .

- Cummings , H. V. (2007). Relation of Adolescent Video Game play to Time Spent in Other Activities . *Arch Pediatr Adolesc Med*(7), . 161.
- Dishion, , T. (2011). . Peer contagion in child and adolescent social and emotional development. *Annual Review of Psychology*, , 62, 189e214.
- Entertainment Software Association. (2007). Facts and research:. *DC: Entertainment Software*, 22. Retrieved from Available: http://www.theesa.com/facts/
- Gentile, D. S. (2005). Violent video game effects on children and adolescents. *A review of the literature. Minerva Pediatrica,*(57), 337ς358.
- Greitemeyer, T. (2011). Effects of prosocial media on social behavior: When and why does media exposure affect helping and aggression. *Current Directions in Psy chological Science,*, 20, 251e255.
- jones, G. j. (2000). *Contemporary management.* Boston: Mcgraw-hill higer education.
- Lenhart, A., ,. (2008). *video games, and civics (Report No.)., DC: Pew* (Vols. 202-415-4500). Washington: DC: Pew Internet and American Life Project.
- Riley, M. (2019, 04 09). *Fortnite Battle Royale*. Retrieved from Tech Spot: https://www.techspot.com/review/1823-fortnite-battle-royale/