العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

"ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين"

(ورقة علمية مقدم استكمالاً لمتطلبات درجة الماجستير في تخصص علم النفس الجنائي)

إعداد الباحث:

عبدالله بن مرعي محمد القرني

المملكة العربية السعودية – وزارة التعليم – جامعة الملك عبدالعزيز

كلية الآداب والعلوم الإنسانية – قسم علم النفس

1442هـ-2021م

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

المستخلص :

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن علاقة الالعاب الالكترونية العنيفة بالعدائية والسلوك العدواني والتعرف على الفروق في العدائية والسلوك العدواني لدي المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف الجنس، واختلاف المرحلة الدراسية ، واختلاف نوع اللعبة. وقد قامت الدراسة على عينة حجمها (1349)، من مدارس المرحلة المتوسطة والثانوية بجدة. وقد أعد الباحث استمارة لجمع البيانات بالإضافة إلى مقياس تم التحقق من صلاحيته من اعداد (آمال باظه).

وقام الباحث باستخدام المنهج الوصفي الارتباطي لتحقيق أهداف الرسالة والإجابة على تساؤلاتها وباستخدام أساليب إحصائية كاختبار (ت) والتحليل التباين وغيرها. وأشارت النتائج إلى وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني، وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية لمنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف الجنس لصالح الذكور، أما مرتفعي الممارسة لا توجد بينهم فروق ذات دلالة إحصائية ، في حين لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمرتفعي و منخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف المرحلة الدراسية ، كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لمرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف 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. وعلى ضوء هذه النتائج قدم الباحث عدد من التوصيات والبحوث المقترحة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية العنيفة – العدائية والسلوك العدواني – المراهقين.

المقدمة:

أصبحت الألعاب الإلكترونية العنيفة أحد أعز أصدقاء المراهقين فكان لها بالغ الأثر على الجانب النفسي والسلوكي لديهم مما تسبب في فقدان الإرادة الحقيقية لديهم حيث أن المراهق يصبح عبارة عن عبد لهذه اللعبة، لا إرادة له عليها. ومنها أيضاً فقدانه لمهارات التواصل مع الآخرين ، و بالنظر إلى ما تفرزه هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة من تأثيرات سلبية على عقلية المراهق ومحتوى فهمه نجد انها تخرج لنا افراد عديمي التفكير والابتكار غير قادرين على إدارة حوار او طرح افكارهم ومناقشتها خاصة للمواضيع البعيدة عن مجال الألعاب الإلكترونية العنيفة وذلك بسبب قصر ومحدودية مفهومهم وتفكيرهم الذي اصبح جله مشغولاً بهذه الألعاب واصدارتها الجديدة وكيفية الفوز بها والحصول على اعلى النقاط فيها والذي بدوره انعكس على عقولهم والتي تم تغذيتها بأفكار سلبية وخطيرة كالعدوانية والجريمة والسرقة وغيرها من الأمور المحرمة شرعاً وعرفاً.(حمصاني،2011)

وانتشرت هذه الألعاب الإلكترونية القتالية على أوسع نطاق في العالم واستطاعت التحكم في عقول كل من يلعبها وتعود المراهق على العنف والميل إلى ممارسته واستخدامه كوسيلة أساسية للتعاطي مع أي مشكلة تواجه الممارس لتلك الألعاب، وكشفت دراسة امريكية إلى زيادة العدوانية لدى الأطفال والمراهقين الذين يمارسون العاب الفيديو العنيفة وأوضحت هذه الدراسة ايضاً أن هذه الألعاب تكون أشد خطراً وضرراً عند ممارستها على أجهزة الكمبيوتر. وقد توصل علماء النفس إلى ان السلوك العدواني وسرعة الغضب والكراهية قد ظهرت وبصورة أكبر لدى الابناء الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة. (الغفيلي ،2011).

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ويمثل العدوان ظاهرة سلوكية واسعة الانتشار تكاد تشمل العالم بأسره ، حيث يعد السلوك العدواني والعدائي في هذا العصر ومع هذا التقدم والتطور وخاصة في مجال الألعاب العنيفة اصبحت تشكل خطراً وتجر مشاكل كبيرة تهدد أمن واستقرار الأسرة والمجتمع ، ويظهر السلوك العدواني في مجموعة من الجوانب والأشكال منها العدوان البدني الموجه نحو الآخرين مثل الضرب ، العض ، الرمي ، التمزيق. والعدوان الموجه نحو الذات والموجه نحو إتلاف ممتلكات الآخرين . (مطر ،2016)

والسلوك العدواني سلوك إجتماعي متعلم كغيره من السلوكيات الأخرى، وهذا الاكتساب يتم بطريقة غير مقصودة نتيجة ما يسمى بالتعلم بالنمذجة أو التعلم الانتقالي وما يترتب على هذا السلوك من ثواب أو عقاب ، وهذا ما يجده المراهق أثناء ممارسته الألعاب الإلكترونية العنيفة بتقليد الأنماط السلوكية العدوانية التي يشاهدها، وهي حركات العنف والتدمير وتحطيم الممتلكات وأساليب الجريمة والتحايل وفنونها .(الكوت ، 2017)

وتُعتبر الألعاب الإلكترونية العنيفة من أهم القنوات التي يستقي منها المراهق أنماط سلوكه العدواني والتي تشكل أهمية كبيرة في حياته في هذا العصر حيث تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين ، وتدمير أملاكهم والإعتداء عليهم دون وجه حق ، فإنها تصل بخطورتها واثرها الكبير إلى تعليم الأطفال والمراهقين تفاصيل دقيقة وطرق جديدة في ارتكاب الجرائم والدخول اكثر في عمق هذه الجرائم بالتعرف على مهارات وفنون قد تكون غائبة عن اذهانهم مما يدفعهم الفضول بعد ذلك إلى ارتكاب هذه الجرائم وتجربتها على أرض الواقع وذلك لإعتيادهم على ممارسة هذه الألعاب، فعلى سبيل المثال أُجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة إلكترونية ، تبين أن (222) لعبة منها تعتمد إعتماداً مباشراً على فكرة إرتكاب الجريمة والقتل . (الزيودي،2015)

وقد ظهرت في السنوات الأخيرة كثير من السلوكيات العنيفة والعدوانية وأصبح ذلك ظاهراً ومنتشراً خاصة بين فئة المراهقين وأصبحنا نسمع الكثير من الشكاوي من الأباء والأمهات والمعلمين في المدارس الذين يواجهون صعوبات كثيرة في فهم هذا التغير الحاصل على سلوكيات أبنائهم ،ولعل من أهم أسباب ظهور مثل هذه السلوكيات العدوانية ما نراه من تعلق هؤلاء المراهقين بالألعاب الإلكترونية العنيفة وقضاء الكثير من أوقاتهم في ممارستها. خاصة وإن هذه الألعاب سهل الحصول عليها وممارستها في أي مكان حتى تمكنت منهم وألقت بظلالها على تصرفاتهم ومحاكاة ما يمارسونه في هذه الألعاب على أرض الواقع. (الجبور وآخرون ، 2020)

مشكلة الدراسة:

يمكن تحديد مشكلة الدراسة في الإجابة على التساؤلات الآتية:

1. هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين؟
2. هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف الجنس؟
3. هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من الذكور مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة؟
4. هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من الاناث مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة؟
5. هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف المرحلة الدراسية؟

6. هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من طلبة المرحلة المتوسطة مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ؟
7. هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من طلبة المرحلة الثانوية مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ؟
8. هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف نوع اللعبة؟
9. هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة لعبة الببجي ؟
10. هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة لعبة الفورت نايت ؟
11. هل تختلف العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة لعبة كول اوف ديوتي ؟

أهمية الدراسة:

- **الأهمية النظرية:**

1- أنها تناقش موضوعاً على درجة عالية من الأهمية وهو ذو مخاطر كبيرة وغائب عن أذهان الكثير من أولياء الأمور والمختصين وهو الألعاب الإلكترونية العنيفة التي ظهرت في الآونة الأخيرة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدي المراهقين.
2- أنها تستهدف شريحة مهمة من شرائح المجتمع وهم المراهقين ، لما للمشكلة من أثر مباشر عليهم .
3- حاجة المجتمع للتوعية بأخطار هذه الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهقين في ظل الإنتشار السريع للألعاب الإلكترونية العنيفة مع قلة اتخاذ الإجراءات التوعوية والإرشادية.

- **الأهمية التطبيقية:**

1- تسليط الضوء على مشكلة تعتبر في زمننا الحالي من أكثر المشاكل التي يعاني منها فئة المراهقين وهى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وما لها من أثر على سلوكهم العدواني .
2- يمكن الأستفادة من نتائجها في البرامج الإرشادية والتربوية المدرسية وعمل توصيات لبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة.
3- تفتح الأبواب أمام الباحثين والمهتمين في دراسة أبعاد وانعكاسات خطر الألعاب الإلكترونية العنيفة وكيفية الحد من انتشارها.

أهداف الدراسة:

1. التعرف على علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين.
2. التعرف على الفروق في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بإختلاف الجنس.
3. التعرف على الفروق في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة بإختلاف المرحلة الدراسية.
4. التعرف على الفروق في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بإختلاف نوع اللعبة.

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

مصطلحات الدراسة:

تعريف الألعاب الإلكترونية العنيفة : عرفها كريج وآخرون:- بأنها نشاط يتفاعل فيه اللاعب حيث يخوض فيه عراك مصطنع ، وغالباً ما يتم اللعب عن طريق شاشة التلفزيون أو الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية والهواتف الذكية ، وهي تحتوي مشاهد عنف تمتد من العنف اللفظي إلى العنف الجسدي ، كالتعذيب والقتل وصور الدم . (Carnagey et al., 2007)

ويعرف (محمد)الألعاب الإلكترونية العنيفة: بأنها أنواع ألعاب الفيديو بإعتماد أجهزة المحمول أو الكمبيوتر وتتم ممارستها عن طريق شبكات التواصل الإجتماعي تجذب الشباب والمراهقين لممارسة هذه الألعاب التي تؤدي إلى اكتساب سلوك عدواني ومنحرف ويؤدي أحياناً إلى الموت أو الأنتحار. (محمد،2009)

ويعرف الباحث الألعاب الإلكترونية العنيفة إجرائياً : بأنها الألعاب التي يغلب عليها الطابع العنيف وهى محددة في هذه الدراسة بثلاث ألعاب هى : الببجي، والفورت نايت ، والكول أوف ديوتي .

تعريف السلوك العدواني: عرف كوفمان (Kauffman) السلوك العدواني :- بأنه سلوك يقصد به الإساءة وإيقاع الضرر بالآخرين أو الذات وذلك بالإعتداء عليهم وتدمير الممتلكات. (Kauffman,2001)

ويعرف البرت باندورا (Bandura) السلوك العدواني : بأنه سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين، وهذا السلوك يعرف اجتماعياً على أنه عدواني. (أبو قورة ، 1996).

ويعرف الباحث السلوك العدواني إجرائياً: بأنه السلوك الذي يهدف لإحداث إيذاء جسدي سواء كان من خلال الضرب أو العض ويتم قياسه بالدرجة التي يحصل عليها المراهق على مقياس العدائية والسلوك العدواني المستخدم في الدراسة .

تعريف العدائية:

يعرف الطيب العدائية : بأنها سلوك أو اتجاه يقصد به إيذاء الآخرين أو إيذاء الذات مادياً أو لفظياً ، وهو يأخذ صوراً متعددة مثل العدائية الصريحة ونقد الآخرين والعدائية المسقطة أو البارانوية (وهذه صور للعدائية الخارجية) ونقد الذات والشعور بالذنب (كصورتين للعدائية الداخلية).(الطيب ، ١٩٨٥)

ويعرفها العقاد: بأنها شعور داخلي بالغضب والعداوة والكراهية موجهة نحو الذات أو نحو موقف ما، والمشاعر العدائية تستخدم كإشارة إلى الإتجاه الذي يقف خلف السلوك المكون الإنفعالي للإتجاه .اذا فهو نشاط يقصد به الشخص إيذاء الآخرين دون أن يتضمن ذلك إيذاءً بدنياً . (العقاد ،2001)

ويعرف الباحث السلوك العدائي إجرائياً: بأنه سلوك مضمر غير صريح يمارس فيه إحتقار الآخرين والإهانة اللفظية لهم وهدفه التمتع و الرضى بمشاهدة الأذى الذي لحقه بالشخص المعتدي عليه ويتم قياسه بالدرجة التي يحصل عليها المراهق على مقياس العدائية والسلوك العدواني المستخدم في الدراسة.

تعريف المراهقة:

من الناحية النفسية والإجتماعية مرحلة المراهقة : هي مرحلة انتقال من طفل يعتمد كل الإعتماد على الآخرين إلى راشد مستقل مكتف بذاته ، يجتهد فيها للإنفلات من الطفولة إلى عالم الكبار ، يبحث عن الإستقلال الذاتي الذي يتمتع به الكبار . (محمد وفضيلة ، 2009).

ويعرف سيلامي المراهقة: بأنها الفترة من الحياة التي تنحصر ما بين نهاية الطفولة وبداية الرشد . وفي الإطار السيكولوجي تتميز ببروز الغريزة الجنسية وتفضيل الاستقلالية ، وبروز حياة عاطفية ثرية . وقد يترتب عنها سلوكيات تقتضي من المراهق الأمتثال

لمعايير المجتمع ، حيث لا يلفت الأنتباه لهذه الجوانب التفاتاً ذاتياً لذلك هو بحاجة إلى من يرعاه ويوجهه فهو يبحث دوما عن اكتشاف أناه وأنا الأخر .(شاكر، 2006)

ويعرف الباحث إجرائياً المراهقة: مرحلة يمر بها الفرد بعد مرحلة الطفولة ، تتسم بعدة تغيرات جسدية وفسيولوجية ونفسية وهى في هذه الدراسة مقتصرة على الفترة العمرية من 13سنة حتى 18 سنة والتي تستغرق المرحلة المتوسطة والثانوية فقط.

حدود الدراسة:

- ❖ حدود زمانية : سيتم تطبيق الدراسة في العام 1441هـ ـ 1442هـ .
- ❖ حدود مكانية : سيتم تطبيق الدراسة على طلاب المرحلة المتوسطة والثانوية في مدينة جدة .
- ❖ حدود بشرية : سيتم تطبيق الدراسة على المراهقين من 13 سنة – 18 سنة.

أولاً: الألعاب الإلكترونية العنيفة

- **تعريف الألعاب الإلكترونية العنيفة** : تعرف بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، وهي نوع من الأنشطة المحكمة الإطار ، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالباً ما يشترك فيها أعداد كبيره للوصول إلى أهداف اللعبة التي سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الأشخاص .(الدهلق ، 2012)

وهناك من يعرفها بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعب في نزاع مفتعل ، وغالباً ما يتم عن طريق شاشة التلفزيون ، أو الحاسوب، أو من خلال الألواح الإلكترونية والهواتف الذكية ، وهي تحتوي مشاهد عنف تمتد من العنف اللفظي إلى العنف الجسدي، كالتعذيب والقتل وصور الدم .(Carnagey et al,2007)

ويعرف (فغالي) الألعاب الإلكترونية العنيفة : هي مجموعة نشاطات عنيفة ذات تنافس وانتصار مهما كانت الخسائر ، متاحة للاعب في لعبة إلكترونية منها القتل ، أو الجرح، أو التدمير ، وتعتمد على مبدأ العنف والقتال وقد تمتد إلى استخدام الأسلحة القاتلة والأسلحة البيضاء. (فغالي ،2019)

الألعاب الإلكترونية العنيفة التي سيتم تناولها في الدراسة الحالية: الألعاب الإلكترونية العنيفة التي سيتم اختيارها لدراسة علاقتها بالسلوك العدواني والعدائي في الدراسة الحالية هي لعبة (الببجي – الفورت نايت – كول أوف ديوتي : بلاك أوبس). وتم اختيار هذه الألعاب كونها الأكثر انتشاراً بين المراهقين، ولما لهذه الألعاب من تأثير قوي وأحياناً قد تؤدي إلى ظهور السلوك العدواني والعدائي في شخصية المراهق نتيجة ما يمارسه ويشاهده من محتوى عنيف داخل هذه الألعاب.(وذلك وفق ما ذكره باندورا في نظرية التعلم الاجتماعي) في تفسير السلوك العدواني من أن معظم السلوك العدواني يتم تعلمه من خلال الملاحظة والتقليد .

لعبة الببجي: هي لعبة كثيفة اللاعبين على الإنترنت ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017، يمكن اللعب فيها في خرائط مختلفة، مع إمكانية اللعب منفردا أو ضمن لاعبين متعددين، وتعتمد اللعبة كليا على مدى نجاح اللاعب في التنفيذ الاستراتيجي واللعب وفقا لخطة للنجاة في المعركة . (سيد ، 2019)

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

محتوى لعبة ببجي:

اللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعاً.عدد اللاعبين في لعبة ببجي 100لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى ذلك من أدوات اللعبة، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعاً ويبقى حياً حتى النهاية. وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات، فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجماً وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور . (العبود ،2019)

لعبة الفورت نايت :عرف موقع ويكيبيديا لعبة الفورت نايت : بأنها لعبة فيديو إلكترونية تنتمي الى نوع البقاء، صدرت يوم 27 يوليو 2017م، وحصدت شعبية عالية، وهي تعمل على نظام تشغيل بلاي ستيشن 4 وإكس بوكس ون ومايكروسوفت ويندوز وماك أو والأندرويد ونينتندو سويتش، وقد وصل عدد مستخدميها إلى 250 مليون شخص حول العالم. (فورت نايت ، 2020)

محتوى لعبة الفورت نايت : تحتوي اللعبة على خصائص تجعلها تختلف كثير عن غيرها من الألعاب الأخرى ومن ضمن هذه الخصائص أنها تتيح نظام دردشه حيث يمكنك أن تتواصل مع الأصدقاء من خلال هذه اللعبة .كما تضم لعبة الفورت نايت أربعة من الأشخاص بقدرات قتالية مختلفة ومتنوعه و ترسانة ضخمة من الأسلحة والمعدات العسكرية التي تقترب كثيرا من الواقع ،ويمكن أيضا تبادل الكاميرا داخل اللعبة على أكثر من زاويه كما توجد إحصاءات متعلقة بأداء اللاعبين داخل اللعبة .كما تضم لعبة الفورت نايت نظام فردي وجماعي من اللعبة قد يصل عدد اللاعبين الي 100 .يوجد داخل اللعبة احداث تقترب كثير من الواقع مثل تقطيع الملابس والتي تغير من مظهر الشخصية .وتضم هذه اللعبة مجموعة من الرسومات المتحركة عالية الدقة وذات شكل متناسق مع بعضها . وتحتوي الفورت نايت على العديد من الاسلحة سواء الآلية الثقيلة أو الخفيفة ومنها المسدس والبنادق الآلية والرشاشات والسيوف و المطرقة والفأس والسكين.(الدوادي، 2018) .

لعبة كول أوف ديوتي (بلاك أوبس): عرف موقع أكوا ويب لعبة كول أوف ديوتي : بلاك أوبس : بأنها نسخة الباتل رويال للموبايل من سلسلة ألعاب Call of Duty الحربية، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد يتم لعبها من منظور الشخص الأول، اللعبة من ألعاب النمط الحربي و تأتي بالعديد من الأسلحة و العتاد الخاص باللعبة الذي يمكن استخدامه. (موقع أكوا ويب، 2019)

محتوى لعبة كول أوف ديوتي (بلاك أوبس) :تعددت أنماط اللعب في لعبة المغامرات كول أوف ديوتي ما بين الطور الفردي، والطور الثنائي والطور الجماعي أو الرباعي عبر تشكيل فرق قد تصل إلى 4 أشخاص في كل فريق ، واللعب من خلال الفرق الجماعية عبر الإنترنت وهي بذلك تشبه لعبة الفورت نايت ، ويمكن الفرد تحسين وضعه ووضع فريقه واختيار مظهر وشكل الشخصيات بالإضافة إلى الأسلحة ، كما يمكنه التواصل مع فريقه عبر المحادثات النصية والصوتية . ولكل لاعب أسلوبه الخاص في الأداء ضمن كول اوف ديوتي فالبعض يتبع الأسلوب العدواني في اللعب، حيث يقوم بالبحث عن اللاعبين الأخرين ومحاولة التغلب عليهم وقتلهم ،أما البعض الأخر فقد يتبع الأسلوب السلبي فيقومون بإنتظار الأعداء ليصلو إليهم (من الجيد أن يتبع اللاعب الأسلوب السلبي حتى يتقن الأساسيات)، تتيح اللعبة نوعين للعب؛ إما لعبًا منفردًا (دون اتصال بالإنترنت)، أو متعدد اللاعبين (متصل بالإنترنت) . و يستطيع اللاعب اختيار النوع الذي يريده بناءً على خبرته ومدى تقدمه في اللعب، يجب على اللاعب الأخذ بعين الاعتبار أيضًا قيمة وقت

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

القتل، وهي قيمة تقيس المدة التي يستغرقها اللاعب لقتل اللاعب العدو بنيران متواصلة، حيث تحتوي جميع ألعاب Call of Duty على قيم TTK سريعة إلى حد ما، لذا لا يجب على اللاعب تفريغ مخزونه بالكامل على لاعب معادي. (الشيخ ، 2020)

أسباب ودواعي ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية العنيفة : ليس غريباً أن تتعلق فئة الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية بطريقة سلبية ويرجع ذلك الأمر لأشتمالها على عدة عوامل للجذب وتتطلب التأمل والتركيز وانتشارها الهائل في المجتمع على المستوى المحلي والعالمي أيضاً ، الأمر الذي جعلها تحتل مكاناً مهماً في حياتنا اليومية ، فأصبحت موجودة أمامنا في كل مكان ومتوافرة لدى الجميع على نحو لا يمكن تجاهله . وعلى الرغم من أن هذه الألعاب قد قدمت طرقاً حديثة في كيفية إضافتها واللعب بها على أي جهاز . وقد اعتاد أغلب المراهقين على ممارسة تلك الألعاب وإعطائها مساحة كبيرة من الوقت ، حيث جعلت التعايش معها ومع مراحلها وأطوارها من أهم الأسباب للاستمرار لفترات زمنية طويلة يقضيها معظمهم لتحقيق المطلوب عند كل مستوى يمر عليه ، وقد تنوعت ممارسة تلك الألعاب من خلال المنازل، أو عبر أجهزة الهواتف المحمولة ، والمواقع والمنصات الإلكترونية الخاصة بها بقصد التسلية والترفيه ، والتواصل مع الآخرين ، والتنافس عبر الأون لاين . وقد اتضح أن الإدمان والاستمرار في ممارسة لعبة معينة ليس حباً فيها او مجرد الاستمتاع بها وانما هو استسلام لإحدى الاستراتيجيات المطبقة في علم النفس وهي نظرية "صندوق سكنر " حيث أن هذه الالعاب مصممة حول فكرة "صندوق سكنر "والتي ترتكز على خداع العقل البشري وسحبه إلى اللعبة دون الشعور بمرور الوقت الطويل وذلك عن طريق تدرج اللعبة في عدة مراحل ومستويات تبدأ بسهولة ثم تزداد صعوبتها من خلال الانتقال بين مراحلها وكل مرحلة لها ميزاتها وجوائزها التي يحصل عليها اللاعب لذلك يسعى للحصول على اكبر عدد من النقاط والجوائز حتى وإن كان متعباً وهذا ما يجعله يواصل ويستمر في ممارسة اللعبة وليس لأنه مستمتع بها فطبيعة العقل البشري يعشق روح التحدي والمغامرة وكسب الرهان ، إلى جانب الفوز بالمكافآت الكثيرة خلال اللعب والتي من ضمنها الإطراء والأعجابات.(الشهري ،2020)

النظريات المفسرة للعب.

النظرية السلوكية:

فسرت النظرية السلوكية اللعب على أنه ارتباط بين مجموعة من المثيرات والاستجابات ، بمعنى أن المراهق يتقن اللعبة عن طريق التكرار والممارسة والتعزيز ، حيث يؤثر ذلك في مستوى المهارة لدى المراهق . وأن أنواع السلوك نتاج التعلم والسلوك المضطرب هو نتيجة تعلم خاطئ من البيئة ، والبيئة لها دور أساسي في تعلُم السلوك أكبر من دور الوراثة .ويرى أصحاب النظرية السلوكية بأن السلوك الإنساني عبارة عن مجموعة من العادات التي يتعلمها الفرد ويكتسبها أثناء مراحل نموه المختلفة ، ويتحكم في تكوينها قوانين الدماغ وهي قوى الكف وقوى الإستثارة اللتان تسيران مجموعة الاستجابات الشرطية. (عبدالهادي ،2004)

نظرية فيجوتسكي للعب:

حيث يرى أن الطفل يميل إلى اختزال حاجاته بصورة فورية . ومع تقدم عمره ودخوله في مرحلة رياض الأطفال فإنه يعبر عن رغباته بصورة تلقائية في صورة لعب . ويتميز اللعب في تلك المرحلة بالتلقائية والتخيل، ويلعب اللعب دوراً رئيسياً في نمو الطفل . فالنشاط التخيلي وإبداع الأهداف ، وصياغة الدوافع إنما تظهر من خلال أنماط اللعب التي يمارسها الأطفال . ويساعد اللعب على الإسراع في تنمية التفكير المجرد من خلال تنمية بعض المهارات في عملية تنظيم شبكة من التفكير المنظم ، والإلتزام الطفل بقواعد اللعب وأنظمته يوفر له المتعة ، كما يتعلم الطفل أن يسيطر على عناصر البيئة الخاصة بأنظمة اللعب ويتعلم أيضاً القيام بعملية ضبط الذات.(الجسماني ،1995)

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

نظرية التحليل النفسي:

فسر فرويد اللعب من وجهة نظر علم النفس التحليلي وربط بينه وبين نمو وتطور الطفل العاطفي والانفعالي، فاللعب وفقا لهذه النظرية له قيمة كبيرة بوصفه محاولة جادة لإشباع وإرضاء الدوافع والحوافز وتحقيق الرغبات وكذلك السيطرة على تنظيم الأحداث المضطربة التي تهدد شخصية الطفل، فالطفل الذي يوجه ضربته إلى دميته قد تعكس لنا هذه الصورة محاولة هذا الطفل للتغلب على تجربة معينة تهدده بشكل مباشر.

وتشير نظرية التحليل النفسي إلى مجموعة من الفرضيات ، منها فرضية "فرويد" التي تؤكد على القوى البيولوجية التي تشكل مستقبل الكائن الإنساني ومن بين هذه القوى الغريزة ، حيث يولد الطفل مزوداً بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك وتوجهه . ويؤكد فرويد على أهمية اللعب وعلاقته بالنشاط الخيالي للطفل حيث يفترض أن السلوك الإنساني يقرر مدى السرور أو الألم الذي يرافقه أو يؤدي إليه ، وأن الأنسان يميل إلى السعي وراء الخبرات الباعثة على السرور واللذة والمتعة وتكرارها أما الخبرات المؤلمة فيحاول المرء تجنبها والأبتعاد عنها . (عبدالهادي،2004)

النظرية المعرفية (بياجيه):

ركزت تلك النظرية على النمو المعرفي منذ الطفولة حتى مرحلة المراهقة والرشد، فيرى بياجيه أن اللعب ينطوي على خاصية فطرية ، هي قدرته على التكيف مع البيئة الطبيعية والاجتماعية التي يعيش فيها ، وأن الإنسان يحقق التكيف مع البيئة عن طريق عمليتين هما (التمثيل و المواءمة) ، فعن طريق التمثيل يقوم بإدخال التغيرات الثقافية التي تحدث في البيئة الخارجية إلى البنى العقلية والوجدانية ، ويكملها مع خبراته السابقة ، وعن طريق المواءمة يقوم بإجراء سلسلة من التحويلات على مكوناته الداخلية من أجل أن يتلاءم مع الخارج ويتكيف معه ، فإن حصل التوازن بين التمثيل والمواءمة حصل تكيف ذكي ، وإن تغلبت عملية المواءمة على عملية التمثيل ، حصل ما يسمى بالتقليد أو المحاكاة ، وعملية التطابق بين التمثيل والمواءمة وحاجات الفرد النمائية هي ما يسمى عند بياجية باللعب . حيث يربط بين نوعية اللعبة التي يقوم الأطفال بأدائها ، وطبيعة المرحلة العقلية التي يمرون بها ، فاللعب عند بياجيه يبدأ منذ مرحلة الحس حركية بحيث يتطور حسب مراحل متعددة . كما يرتكز محور نظرية جان بياجيه النمائية على النمو والتطور المعرفي ، ويكمن في نقطتين أولاً ينمو الطفل ويمر بمراحل ولكل مرحلة سمات نمائية معينة ، أي لها نمط من التفكير خاص بها ، ونمط اللعب أساس التطور المعرفي . ثانياً العمليات الصغرى المكونة للعب هي التمثيل والملاءمة والنشاط المستمر لهما يؤدي إلى النمو العقلي ، والتقيد يحدث في حالة عدم التوازن بين التمثيل والملائمة ، والتمثيل يحدث في حالة التوازن بين التمثيل والملائمة . (صوالحة ،2013)

ثانياً: السلوك العدواني

تعريف السلوك العدواني :هو سلوك يمكن ملاحظته وتحديده وقياسه ، ويأخذ صوراً وأشكالاً متعددة من العنف وهو إما أن يكون بدنياً أو لفظياً ، وتتوفر فيه صفة الأستمرارية والتكرار ، مما يترتب عليه إلحاق الأذى والضرر البدني والمادي بالآخرين أو بالذات أو الممتلكات . (عمارة ،2013)

ويعرفه جيبا (Jeba):بأنه سلوك فردي يظهرهُ الفرد تجاه ذاته أو تجاه الآخرين بهدف إلحاق الأذى بهم أو تخريب ممتلكاتهم ، ويظهر هذا السلوك بصور وأشكال متعددة لفظية أو جسدية أو مادية ، ويتم بصورة مباشرة أو غير مباشرة.(Jeba ،2018)

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

وتعرف (باظه) للسلوك العدواني : أو هو سلوك يقصد به الهجوم أو فعل محدد يمكن أن يتخذ أي صورة من الهجوم المادي أو الجسدي في طرف إلى الهجوم المنظم في الطرف الأخر ويتم توجيه ضد أي شخص أو ممتلكات الآخرين أو ذات الشخص وقد يكون سلوك ظاهر مباشر ومحدد وأحياناً يكون بطريقة إسقاطيه على الآخرين أو البيئة من حوله . (باظه،2015)

ثالثاً : السلوك العدائي

تعريف السلوك العدائي : ويقصد به ما يحرك العدوان وينشطه ويتضمن الغضب ، والكراهية ، والحقد ، والشك ، والأحساس بالاضطهاد ، وهو ما يسمى بالعدوان المضمر أو الخفي . (أبو قورة ،1996)

ويعرف زيلمان السلوك العدائي : هو كل نشاط يقصد به الشخص الإيذاء للآخرين أكثر منه تدميراً جسمياً لشخص مدفوع لتجنب مثل هذا السلوك.(في باظه، 2015)

وتعرف(باظه) للسلوك العدائي : تعتبر العدائية صورة كامنة يتم التعبير عنها بصورة ضمنية وغير صريحة دون مهاجمة أو تحطيم كما هو في السلوك العدواني المباشر وتعتبر جزء من العقابية العامة لدى الفرد وتأخذ عدة صور منها (نقد الذات – نقد الآخرين – العدائية الصريحة – مشاعر الذانب – العدائية الهذائية المسقطة) .(باظه،2015)

أنواع السلوك العدواني:

يُصنف (الشربيني ، 2017) السلوك العدواني إلى:

1- عدوان نحو الذات :يتمثل في التقليل من شأن الذات والنظر إليها نظرة دونية ، إضافة إلى التعصُب لبعض الأفكار الخاطئة ، وعدم اتباع نصائح الغير من الزملاء والمحيطين بهم . و إلى إيذاء النفس وإيقاع الضرر بها ، وتتخذ صور إيذاء النفس أشكالاً مختلفة مثل تمزيق الطفل لملابسه أو كتبه أو تمزيق كراساته أو لطم الوجه أو شد الشعر أو ضرب الرأس بالحائط أو السرير أو جرح الجسم بالأظافر.
2- عدوان نحو الآخرين : ويُقصد به اذا تعمد الطفل الإنزلاق على السطح المائل كي يصدم طفلاً آخر أمامه وذلك إنتقاماً من هذا الآخر الذي سبق أن أغضب الطفل الأول في شيء ما ، ومعنى ذلك أن الطفل عقد النية على أخذ حقه بهذه الطريقة قيل عند ذلك أنه مارس عدواناً عدائياً .
3- عدوان تعبيري أو إشاري : ويُقصد به استخدام الإشارات مثل إخراج اللسان أو حركة قبضة اليد على اليد الأخرى المنبسطة ، وربما استخدام البصاق وغير ذلك.
4- العدوان اللفظي: وفيه يستخدم الألفاظ النابية أو جمل التهديد ، ويظهر نزوعه نحو العنف بصورة الصياح أو القول والكلام أو يرتبط السلوك العنيف مع القول البذيء الذي غالباً ما يشمل السباب أو الشتائم والتنابز بالألقاب ووصف الآخرين بالعيوب أو الصفات السيئة واستخدام كلمات أو جمل تهديد.
5= العدوان العنيف بالجسد وأجزائه : يقصد به أن يستفيد بعض الأطفال من قوة أجسامهم وضخامتها في إلقاء أنفسهم أو صدم أنفسهم ببعض الأطفال ، ويستخدم البعض يديه كأدوات فاعلة في السلوك العدواني ، وقد تكون للأظافر أو الأرجل أو الأسنان أدوار مفيدة للغاية في كسب المعركة .

6- عدوان المنافسة: غالباً ما يكون السلوك العدواني حالة عابرة في سلوك الأطفال نتيجة المنافسة أثناء اللعب والغيرة والتحدي أثناء الدراسة وبعض المواقف الإجتماعية، وعادة ما تنتهي نوبة العدوان بالخصام والتباعد بين الطفلين، وسرعان ما يُنسى الموضوع أو يُعتذر عنه ويذوب الخلاف والتشاحن ويعود الأطفال إلى اللعب. (الشربيني،2017. ص125)

السلوك العدواني والعنف: العنف سلوك غير سوي نظراً للقوه المستخدمة فيه والتي تنشر المخاوف والأضرار وتترك اثراً مؤلماً على الأفراد في النواحي الإجتماعية والإقتصادية، ومن ثم فإنه يدمر أمن وأمان أفراد المجتمع باعتباره سلوكاً إجرامياً يتسم بالوحشية نحو الأفراد والأشياء من خلال التخريب والضرب والقتل . وذلك من خلال مشاهدة العنف في الأفلام والتي بدورها تثير العنف في سلوك بعض المراهقين، وتكرار مشاهدة العنف تؤدي إلى تبلد الإحساس بالخطر وإلى قبول العنف كوسيله أو استجابة تلقائيه لمواجهه بعض مواقف الصراعات وممارسة السلوك العدواني واكتساب سلوكيات عدوانيه مخيفة ، إذ أن تكرار أعمال العنف الجسمانية والأدوار التي تتصل بالجريمة والأفعال تؤدي إلى الإنحراف . (لامية،2020)

وقد وجد الباحثون النفسانيون أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تحتوي على مضامين سلبيه قد تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم كما تولد لديهم بعض السلوكيات غير المرغوب فيها كالسلوك العدواني. خاصه وأن تلك الألعاب الإلكترونية والتي منها (الببجي– الفورت نايت– كول أوف ديوتي) التي تتصف بطابع قتالي وغريزة حب البقاء ، وتميل إلى جانب العنف والصراع بين فريقين أو بين لاعبين، تجسد في عقلية من يمارسها أن الحياة كلها صراع وينسى الحوار والتفاهم والتعاون والتكامل. والمراهقين لاشك أنهم يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه. وكذلك تسعى تلك الألعاب بطريقة غير مباشرة لزرع العدوان والتحريض على العنف لدى المراهقين . وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم ويؤدي بهم إلى ممارسه السلوك العدواني.(محمد و مصعب،2019)

- **النظريات المفسرة للسلوك العدواني**

نظرية التعلم الاجتماعي (باندورا) : وتري هذه النظرية أن المراهقين يتعلمون سلوك العدوان عن طريق ملاحظة نماذج العدوان عند مشاهدتهم للتلفاز أو غيره ، ومن ثم يقومون بتقليدها ،وتزيد احتمالية ممارستهم للعدوان إذا توفرت لهم الظروف ، لذا إذاُ عوقب المراهق على السلوك المُقلدً فإنه لا يميل إلى تقليده في المرات اللاحقة ، أما إذا كوفئ عليه فسيزداد تقليده لهذا السلوك العدواني ، والدراسات تؤكد أهمية عملية التقليد والمحاكاة في اكتساب السلوك العدواني ،حتى وإن لم يسبق هذا السلوك نوع من الإحباط . (الظاهر ،2004)

نظرية التحليل النفسي (فرويد) : يؤكد اتباع هذه النظرية أن الغريزة لها دور كبير في سلوك الكائن الحي ومنهم الإنسان وهم يمثلون مدرستين للبحث في تفسير دور الغريزة في العدوان حيث يرى سيجموند فرويد أن مجموعة من المصطلحات تتضمن في محتواها صفة العدوان . منها ازدواجية الحب والكراهية والتي يطلق عليها ازدواجية المشاعر حيث تختلط الميول العدوانية مع الميول المناقضة لها وقد يتحول الحب إلى كراهية أو العكس وتظهر العدوانية من خلال أنماط السلوك فتأخذ صورة الموقف الذي تتضح فيه فتتعدد وتتنوع تبعاً للحدث أو الموقف.(عز الدين ، 2010)

النظرية السلوكية : ترى أن الفرد يتعلم السلوك العدواني نتيجة اكتسابه وتعلمه من الوسط المحيط به، وأن استخدام العنف والعدوان هو استجابة موضوعية لمتغيرات خارجية وداخلية. وأن العدوان كغيره من السلوكيات التي يمكن اكتشافها وتعديلها وفقاً لقوانين التعلم ، وأن

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

معظم أو أغلب السلوك متعلم من البيئة ، ولذلك فإن الخبرات المختلفة (المثيرات) التي أكتسب منها الفرد السلوك العدواني (الاستجابة العنيفة)، قد تم تدعيمها بما يعزز لدي الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض لموقف محبط ، ويري السلوكيون أن العدوان سلوك متعلم يمكن تعديله من خلال هدم نموذج التعلم العدواني وإعادة نموذج التعلم الجديد .(عمارة ،2013)

نظرية العدوان الانفعالي: هي من النظريات المعرفية وترى أن العدوان يمكن أن يكون ممتعاً حيث أن هناك بعض الأشخاص يجدون استمتاعاً في إيذاء الآخرين بالإضافة إلى منافع أخرى ، فهم يستطيعون إثبات رجولتهم ويوضحون أنهم أقوياء وذوو أهمية وأنهم يكتسبون المكانة الاجتماعية ، ولذلك فهم يرون أن العدوان يكون مجزياً مرضياً ، ومع استمرار مكافآتهم على عدوانهم يجدون في العدوان متعة لهم ، فهم يؤذون الآخرين حتى إذا لم تتم إثارتهم انفعالياً فإذا أصابهم ضجر وكانوا غير سعداء فمن الممكن أن يخرجوا في مرح عدواني . وأن هذا العنف يعززه عدد من الدوافع والأسباب ، وأحد هذه الدوافع أن هؤلاء العدوانيين يريدون أن يبينوا للعالم وربما لأنفسهم أنهم أقوياء ولابد أن يحظوا بالأهمية والإنتباه . فقد أكدت الدراسات التي أجريت على العدوانيين من الجانحين المراهقين بأن هؤلاء يمكن أن يواجهوا الآخرين غالبا بلا سبب من أجل المتعة التي يحصلون عليها من إنزال الألم بالآخرين بالإضافة إلى تحقيق الإحساس بالقوة والضبط والسيطرة وطبقا لهذا النموذج في تفسير العدوان الإنفعالي فمعظم أعمال العدوان الإنفعالي تظهر بدون تفكير فالتركيز في هذه النظرية على العدوان غير المتسم نسبياً بالتفكير ويعني هذا خط الأساس الذي ترتكز عليه هذه النظرية ومن المؤكد أن الأفكار لها تأثير كبير على السلوك الإنفعالي فالأشخاص الثائرين يتأثرون بما يعتبرونه سبب إثارتهم وأيضاً بكيفية تفسيرهم لحالتهم الإنفعالية.(الفسفوس ،2006)

الدراسات العربية والأجنبية:

قامت الرميان (2007) بدراسة العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن على تلاميذ المرحلة الإبتدائية، حيث تكونت عينة الدراسة من (598) طالباً من الذكور، وكان الهدف من الدراسة معرفة مدى انتشار لعبة البلاي ستيشن عند طلاب الصف الرابع ، والصف الخامس ، والصف السادس ، ومعرفة العلاقة بين ممارسة اللعبة وبين السلوك العدواني . واعتمدت الدراسة على مقياس السلوك العدواني تغريد الجليدان (1419هـ)، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي لمعرفة مدى ممارسة هذه اللعبة عند طلاب الصفوف العليا في المرحلة الإبتدائية ، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة البلاي ستيشن وبين السلوك العدواني حيث بلغت معاملات ارتباط أبعاد السلوك العدواني (العدواني على الآخرين 0.43 – والعدوان على الذات 0.40 – والعدوان على الممتلكات العامة 0.33) وجميعها دالة عند مستوى 0.01 وكذلك بلغت العلاقة بين السلوك العدواني (الدرجة الكلية) ودرجة ممارسة تلك اللعبة 0.43 وهي دالة عند مستوى 0.01.

اجرى بروكيم (Prokaeym ،2012) دراسة للتعرف على تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الجامعية الأولى وشملت العينة (167) طالباً، وتم استخدام منهج البحث الاستقصائي واعتمد على الاستبانة كأداة للدراسة، وتوصل الباحث إلى أن شخصية وسلوك المستجيبين لم تظهر زيادة في العدوانية نتيجة ممارسة ألعاب الفيديو.

وقد أجرى هولينجديل و جريتماير (Hoiiingdaie & Greitemeyer, 2014) دراسة عن تأثير ألعاب الفيديو العنيفة من خلال الإنترنت على مستويات العدوان ، وهدفت الدراسة إلى معرفة الفرق باللعب بلعبة الفيديو محايدة بلا اتصال بالإنترنت ولعبة الفيديو العنيفة عبر الإتصال بالإنترنت . وبلغت عينة الدراسة على (101) رجلاً وامرأة ، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي بالاعتماد على

الملاحظة كأداة للدراسة ، وتوصلت الدراسة أن الزيادات في العدوانية ليست أكثر وضوحاً عند تشغيل مقطع فيديو عنيف على الإنترنت مقارنة بلعب لعبة فيديو محايد على الإنترنت.

قام الصوالحة وآخرون (2015) بدراسة علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة في عمان ، و التي هدفت إلى التعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى طلبة رياض الأطفال ، وكذلك التعرف إلى علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وتم استخدام المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (100) من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان ، واعتمدت الدراسة على الإستبانة لإيجاد علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني والسلوك الإجتماعي، وخلصت النتائج إلى أن هناك فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور . وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك الإجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور .

وقد قامت ميلاني وآخرون (Milani et al.,2015) بدراسة ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدواني للأطفال ، وهدفت إلى التحقق مما إذا كان التعرض لألعاب الفيديو العنيفة مرتبطاً بمشاكل العدوانية لدي عينة من الأطفال الإيطاليين المكونة من (346) طفلاً ، واستخدمت الدراسة المنهج الإحصاء الوصفي ، والإعتماد على أربع استبيانات لجمع المعلومات، وانتهت الدراسة إلى تأكيد دور ألعاب الفيديو العنيفة كعامل خطر لمشاكل السلوك العدواني في مرحلة الطفولة.

دراسة الزيودي (2015) كانت بعنوان الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة، هدفت الدراسة إلى التعرف على الإنعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وأثرها السلبية والإيجابية على الأطفال وعلى التصورات كما يراها معلمو وأولياء أمور الطلبة ، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي ، وتم إعداد ثلاث استبانات للمعلمين وأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الإبتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بالمدينة المنورة وطبقت الدراسة على عينه مكونه من (336) معلماً و(500) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة ، وقد توصلت الدراسة إلى مجموعه من النتائج كان أهمها أن هناك مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه ، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال لهذه الألعاب .

وذكر مطر (2016) في دراسة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية، حيث استخدم الباحث المنهج الوصفي ، وتم تطبيق الدراسة على عينة بلغت (1055) من التلاميذ ، وقد استخدم الباحث استبيان ومقياس عين شمس لقياس السلوك العدواني، وتمثلت أهم النتائج في تأثر معظم الأطفال بالألعاب الإلكترونية واللعب بها لساعات طويلة وبشكل متواصل نتيجة الإرتباط القوي بأحداث اللعبة الممارسة، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني لدى التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية تعزي إلى مدة الممارسة ولصالح الممارسين لأوقات طويلة وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والاناث لصالح تلاميذ المرحلة الابتدائية الذكور.

أجرى سعادو و بن مرزوق (2016) ، دراسة بهدف معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة على عدوانية الأطفال في مدارس الجزائر ، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي على عينة مكونه من(533) من الأطفال الذين

يدرسون السنة الثانية و الثالثة والرابعة و الخامسة إبتدائي بالإعتماد على أداة الملاحظة المباشرة والمقابلة في جمع البيانات ، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يثير نوع من الرغبة و الإدمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب و يتفاعل معها من خلال التقليد و المحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية .

وقد تطرقت دراسة سميث وآخرون (Smith et al.,2018) والتي تناولت تحليل طولي للألعاب القتالية وعلاقتها بـ اضطراب السلوك والإنحراف. واستخدمت الدراسة دراسة Avon الطولية على عينه من الأطفال وبلغ عددهم (15,445) طفل وذلك بالإعتماد على الإستبانة تحليليه ، وهدفت الدراسة إلى معرفة تأثير لعبة القتال في مرحلة الطفولة المبكرة على اضطراب السلوك في مرحلة الطفولة المتأخرة والسلوك الإجرامي. وتوصل الباحث إلى أن التعرض للألعاب القتال لم يتنبأ باضطراب سلوك أو السلوك الإجرامي .

قام جونز (Jones,2018) بدراسة آثار العنف في ألعاب الفيديو ومستويات العداء الفردية لدى الشباب ، على عينة مكونه من (346) طالباً من الجامعة. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي الإرتباطي ، وذلك بتوزيع مقياس واستبانة على العينة، حيث هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين لعب ألعاب الفيديو والعداء عند الشباب والتأثير الملحوظ لمستويات العداء والعدوانية لدى الشباب الذين يلعبون ألعاب الفيديو وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة بين لعب ألعاب الفيديو و العدائية.

واجرى حسن وأمين (2019) بدراسة علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة، حيث تكونت عينة الدراسة من (62) طالباً جامعياً، وكان الهدف من الدراسة التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على العدوان من جهة وفي سلوك المساعدة من جهة أخرى، واستخدم الباحث المنهج التجريبي واعتمد في تصميمها القياس البعدي على نموذج المجموعتين المتكافئتين، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن لاعبي الألعاب الالكترونية غير العنيفة لجأوا إلى العدوان بشكل أقل من الافراد الذين لعبوا لعبة عنيفة، وكذلك بينت النتائج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والاناث في العدوان أو سلوك المساعدة.

كما أجرى الشهري (2019) دراسة عن آثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الإبتدائية وعلاقته بوضعهم الإجتماعي وتحصيلهم الدراسي، وهدفت الدراسة على تبيين مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال وعلى وضعهم الإجتماعي وعلى التحصيل الدراسي ، وتم استخدم المنهج الوصفي مع عينة عشوائية من مختلف فئات المجتمع السعودي بمختلف الأعمار والمستويات وقد كان عدد العينة (55) شخصاً من أولياء الأمور ، وصمم الباحث استبانة للحصول على المعلومات المناسبة للدراسة، وأثبتت الدراسة بأن الألعاب الإلكترونية لها تأثير سلبية على سلوكيات الأطفال ووضعهم الإجتماعي وكذلك تحصيلهم الدراسي حيث أثبت دراسته وجود علاقة سلبية بين سلوكيات الأطفال والألعاب الإلكترونية .وايضاً أيدت نسبة كبيرة من العينة بأن تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال الذكور أكثر من الاناث.

فروض الدراسة:

1. توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني لدي المراهقين.
2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف الجنس.
3. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من الذكور مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.
4. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقات من الاناث مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.
5. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف المرحلة الدراسية.
6. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من المرحلة المتوسطة مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.
7. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من المرحلة الثانوية مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.
8. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف نوع اللعبة.
9. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين لاعبي الببجي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.
10. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين لاعبي الفورت نايت مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.
11. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين لاعبي كول أوف ديوتي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.

منهج الدراسة وإجراءاتها:

منهج الدراسة:– سوف يستخدم الباحث المنهج الوصفي باستخدام أسلوب الدراسات الإرتباطية المقارنة لمناسبته لموضوع الدراسة.

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:–

- معامل ارتباط بيرسون لحساب صدق المقياس وللتحقق من صحة الفرض الاول.
- أسلوبي معامل ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية لقياس مدى ثبات المقياس.
- التكرارات والنسب المئوية لوصف العينة.

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

- اختبار (ت) للتحقق من صحة الفرض الثاني والثالث والخامس والسادس والسابع والثامن والتاسع والعاشر والحادي عشر.
- تحليل التباين الأحادي للتحقق من صحة الفرض الرابع.
- **عينة الدراسة:-**

تكونت عينة الدراسة الكلية من (1349) مراهق ومراهقة حيث تم توزيع المقياس والإستبانة عن طريق رابط مرسل إلى معلمي ومعلمات طلاب المدارس (المتوسطة والثانوية) مع إيضاح التعليمات لهم حول تعبئة المقياس والإستبانة من الطلاب ،وتم اختيار العينة عشوائياً ، وهي مقسمة جغرافياً الى ثلاث عينات من مرحلتي (المتوسطة ـ الثانوية)، عينة من مدارس التعليم بشمال مدينة جدة. وعينة من مدارس التعليم بوسط مدينة جدة، وعينة من مدارس التعليم جنوب مدينة جدة، وفيما يلي توصيف لكل عينة:

- **من ناحية المرحلة الدراسية**

جدول (1) يوضح توزيع أفراد الدراسة وفق المرحلة الدراسية

مرحلة	عدد	نسبة المئوية
مرحلة المتوسطة	56	%41,
مرحلة الثانوية	78	%58,
مجموع	134	%10

يبين الجدول رقم (1) مجموع أفراد العينة والتي بلغ عددها (1349) مراهق ومراهقة مقسمة على مرحلتين دراسيتين. المرحلة المتوسطة والتي بلغ عددها (563) يمثلون ما نسبته 41,7% من إجمالي عينة الدراسة ، والمرحلة الثانوية والتي بلغ عددها (786) ويمثلون ما نسبته 58,3% من إجمالي عينة الدراسة والتي تعتبر العينة الأكثر في هذه الدراسة .

- **من ناحية الجنس**

جدول (2) يوضح توزيع العينة حسب الجنس

جنس	عدد	نسبة المئوية
كر	63	%46,
ثى	71	%53,
مجموع	134	%10

من خلال الجدول رقم (2) والذي يوضح توزيع العينة حسب الجنس حيث بلغ عدد الذكور (632) ويمثلون ما نسبته 46,8% من مجموع العينة ، مقابل الاناث بلغ عددهم (717) ويمثلون ما نسبته 53,2%

أدوات الدراسة :

أولاً :استبانة الدراسة من إعداد الباحث:

تضمنت الاستبانة (8) متغيرات وهي كما يلي:

1. **العمر : □ 13 سنة□14 سنة□ 15 سنة□ 16 سنة□17 سنة□ 18 سنة**
2. **الجنس : □ ذكر □ أنثى**
3. **المرحلة الدراسية : □ المرحلة المتوسطة □ المرحلة الثانوية**
4. **ماهي الألعاب الإلكترونية التي تلعبها :**

□ الببجي □ الفورت نايت □ كول أوف ديوتي : بلاك أوبس

5- **عدد مرات ممارستك لعبة الببجي في اليوم:**

□ مره واحدة □ مرتين □ أكثر من ثلاث مرات

6 – **عدد مرات ممارستك لعبة الفورت نايت في اليوم:**

□ مره واحدة □ مرتين □ أكثر من ثلاث مرات

7 – **عدد مرات ممارستك لعبة كول أوف ديوتي في اليوم:**

□ مره واحدة □ مرتين □ أكثر من ثلاث مرات

8 – **مقدار الوقت الذي تقضية في ممارسة الألعاب الإلكترونية في اليوم؟**

□ ساعه □ ساعتين □ أكثر من ثلاث ساعات

ثانياً: مقياس السلوك العدواني والعدائي من إعداد (باظه،2015) .

يتكون المقياس من (56) فقرة ، موزعه على أربع أبعاد كالتالي:

(14) فقرة للسلوك العدواني المادي ، و(14) فقرة للسلوك العدواني اللفظي ، و(14) فقرة للعدائية، و(14) فقرة للغضب . من إعداد (باظه ، 2015) .

صدق وثبات المقياس:

1- الصدق :

قامت معدة المقياس (باظة،2015) بحساب الصدق بطريقتين هما:

صدق المحكمين : حيث قامت بعرض المقياس على مجموعة من الأساتذة في الصحة النفسية وتم تعديل البنود والعبارات تبعاً لآرائهم وتوجهاتهم واستبعاد بعضها الآخر.

صدق المقارنة الطرفية : تم حساب الفروق بين الحاصلين على أعلى الدرجات وأقل الدرجات وكانت قيمة "ت" كالتالي: (3,80 ، 4,60 ، 4,23 ، 5,22) وكلها قيم داله إحصائياً عند مستوى الدلالة (0,01).

2- الثبات :

أولاً : قامت معدة المقياس بحساب الثبات من خلال إعادة تطبيقه حيث تم التوصل إلى معامل الثبات (0,86) لبعد العدوان المادي ، (0,88) للعدوان اللفظي ، (0,75) للعدائية ، (0,77) للغضب ، والدرجة الكلية (0,82) على طلاب الفرقة الأولى في كلية التربية بكفر الشيخ.

ثانياً : قامت معدة المقياس بحساب الثبات بالاتساق الداخلي للاختبار بحساب معاملات الإرتباط بين المقاييس الأربعة الفرعية وكانت النتائج على النحو التالي :

البعد السلوك المادي مع بعد السلوك اللفظي (0,83) ومع البعد العدائية (0,75) ومع البعد الغضب (0,73) أما البعد العدوان اللفظي مع العدائية (0,85) ومع البعد الغضب (0,74) وأما بُعد العدائية مع بُعد الغضب (0,81).

صدق وثبات المقياس في الدراسة الحالية :

قبل الشروع في تطبيق المقياس قام الباحث الحالي باختباره على عينة استطلاعية مكونه من (40) مراهق ومراهقة وذلك على المجتمع الأصلي للدراسة الحالية ، وتم اختيارها عشوائياً من مدارس المرحلة المتوسطة والثانوية بمدينة جدة ، للتأكد من ملائمة تطبيق المقياس على عينة الدراسة الحالية وأن المقياس يتمتع بخصائص سيكومترية جيدة .

نتائج الدراسة ومناقشتها:

نتائج الفرض الأول:

ينص الفرض الأول على " توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين."

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب (معامل ارتباط بيرسون) بين ممارسة الألعاب الالكترونية والتي يتم قياسها من خلال (مقدار الوقت – عدد مرات اللعب) والعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين بالأبعاد الأربعة للمقياس. وجاءت النتيجة كما يوضحها الجدول الآتي :

الجدول رقم (3) نتائج معامل ارتباط بيرسون بين ممارسة الألعاب الالكترونية والتي يتم قياسها من خلال (مقدار الوقت – عدد مرات اللعب) والعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين بالأبعاد الأربعة والدرجة الكلية للمقياس.

	المادي	اللفظي	العدائية	الغضب	الكلية
	ارتباط بيرسون	ارتباط بيرسون	ارتباط بيرسون	ارتباط بيرسون	ارتباط بيرسون
مقدار الوقت الذي تقضية في ممارسة الألعاب الإلكترونية في اليوم	0.187**	0.242**	0.191**	0.135**	0.213**

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

مستوى الدلالة	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
عدد مرات ممارستك اللعب في اليوم	0.259**	0.237**	0.206**	0.120**	0.229**
مستوى الدلالة	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000

مقدار الوقت الذي يقضيه المراهق في ممارسة الألعاب الإلكترونية في اليوم

من خلال الجدول (3) يتضح أن قيمة معامل **ارتباط بيرسون** ما بين (مقدار الوقت الذي يقضيه المراهق في ممارسة الألعاب الإلكترونية في اليوم) والدرجة الكلية للمقياس مجتمعة هي(0.213) بمستوى دلالة (0.000).

كما يبين الجدول أن قيمة معامل **ارتباط بيرسون** ما بين (مقدار الوقت الذي يقضيه في ممارسة الألعاب الإلكترونية في اليوم) وكل من أبعاد مقياس العدائية والسلوك العدواني (السلوك العدواني المادي، والسلوك العدواني اللفظي، والعدائية، والغضب) هي (0.187 – 0.242– 0.191 –0.135) على الترتيب وجميعها داله عند مستوى (0.000) لجميع الابعاد.

لهذا كشفت نتائج معامل **ارتباط بيرسون** السابقة عن وجود علاقة ارتباط موجبة ذات دلالة إحصائية (0,01) بين كلاً من ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة (مقدار الوقت الذي تقضية في ممارسة الألعاب الإلكترونية في اليوم) والعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين بأبعاده الأربعة والدرجة الكلية للمقياس. أي أنه كلما زاد مقدار الوقت الذي يقضيه المراهق في ممارسة الألعاب الإلكترونية في اليوم زاد كل من السلوك العدواني المادي واللفظي وكذلك العدائية والغضب .

عدد مرات ممارسة اللعب الذي يقوم به المراهق في اليوم

من خلال الجدول (3) يتضح أن قيمة معامل **ارتباط بيرسون** ما بين (عدد مرات ممارسة اللعب في اليوم) والدرجة الكلية للمقياس مجتمعة هي(0.229) بمستوى دلالة (0.000).

كما يبين الجدول (3) أن قيمة معامل **ارتباط بيرسون** بين (عدد مرات ممارسة اللعب في اليوم) وكل من أبعاد مقياس العدائية والسلوك العدواني (السلوك العدواني المادي، والسلوك العدواني اللفظي، والعدائية، والغضب) هي (0.259 – 0.237– 0.206– 0.120) على الترتيب وبمستوى دلالة (0.000) لجميع الابعاد.

أي أنه توجد علاقة ارتباط موجبة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,01) بين كلاً عدد مرات ممارسة اللعب في اليوم والعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين بأبعاده الأربعة والدرجة الكلية للمقياس. أي أنه كلما زاد مقدار ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة في اليوم زاد كل من السلوك العدواني المادي واللفظي وكذلك العدائية والغضب .

هذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة (مطر،2016) والتي أوضحت تأثر معظم الأطفال بالألعاب الإلكترونية واللعب بها لساعات طويلة وبشكل متواصل نتيجة الارتباط القوى بأحداث اللعبة والسلوك العدواني.

واتفقت كذلك هذه النتائج مع ما أشار إليه جونز (Jones,2018) من وجود علاقة بين لعب ألعاب الفيديو و العدائية.

نتائج الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني على " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف الجنس."

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب الوسط الحسابي والانحراف المعياري إضافة لاختبار ت للعينات المستقلة .

وجاءت النتيجة كما يوضحها الجدول الآتي:

الجدول رقم (4) نتائج أختبار ت للعينات المستقلة للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين منخفضي ومرتفعي الممارسة باختلاف الجنس.

يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (4) بالنسبة لمنخفضي ممارسة الألعاب العنيفة كشفت نتيجة اختبار ت أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.049) في متوسط الدرجة الكلية للمقاييس الأربعة بسبب اختلاف الجنس ولصالح الذكور (ذكور 1.96 ، إناث 1.87) . بمعنى أن متغير الجنس يحدث فرقا كبيرا في الدرجة الكلية للمقاييس الأربعة لدى المراهقين منخفضي ممارسة الألعاب العنيفة.

ويتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (4) بالنسبة لمرتفعي ممارسة الألعاب العنيفة كشفت نتيجة اختبار ت أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.685) في متوسط الدرجة الكلية للمقاييس الأربعة بسبب اختلاف الجنس (ذكور 2.20 ، إناث 2.23) . بمعنى أن متغير الجنس لا يحدث فرقا كبيرا في الدرجة الكلية للمقاييس الأربعة لدى المراهقين مرتفعي ممارسة الألعاب العنيفة .

واتفقت نتيجة منخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة مع دراسة مطر (2016) التي توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والاناث لصالح الذكور . كما اتفقت هذه النتيجة مع دراسة الشهري (2019) والتي أيدت نسبة كبيرة من العينة بأن تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال الذكور أكثر من الاناث . واختلفت هذه النتيجة مع دراسة حسن وأمين (2019) والتي توصلت بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والاناث في العدوان او سلوك المساعدة .

مستوى الممارسة	مقياس	الجنس	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
منخفض	الكلي	ذكر	351	1.96	0,751	.9671	0.049
		انثى	549	1.87	0,568		
مرتفع	الكلي	ذكر	281	2.20	0,856	- 0,405	0.685
		أنثى	168	2.23	0,758		

الجدول رقم (4) نتائج أختبار ت للعينات المستقلة للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين منخفضي ومرتفعي الممارسة باختلاف الجنس.

وبذلك يتضح أن العدائية والسلوك العدواني لمنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة والتي أكدت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الذكور.

أما مرتفعي الممارسة فأكدت النتائج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية وهذا ما يؤكد بأن المثيرات الموجودة في محتوى اللعبة والتفاعل الحاصل أثناء اللعب له دور كبير في اكتساب السلوك العدواني، وما يزيد المراهق تأثراً بها المتعة والاثارة التي تقوده إلى تكرار اللعب مرة بعد مرة وهذا ما يجعله يتعلم السلوكيات العدوانية من خلال ملاحظة الحركات العنيفة وذلك بصرف النظر عن جنس

المراهقين أي أن كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة تؤثر بدرجة متقاربة على اكتساب العدائية والسلوك العدواني لدى كلا الجنسين مما يستدعي الحرص على التنبيه على تلك النتيجة.

ثالثاً : نتائج الفرض الثالث

ينص الفرض الثالث على " توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من الذكور مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة."

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب الوسط الحسابي والانحراف المعياري إضافة لاختبار ت للعينات المستقلة . وجاءت النتيجة كما يوضحها الجدول الآتي:

الجدول رقم (5) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي الممارسة من الذكور ومنخفضي الممارسة من الذكور.

مقياس	مستوى الممارسة	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
الكلي	منخفض	351	1.96	0.751	-3.693	0.000
	مرتفع	281	2.20	0.856		

يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (5) أن قيمة **ت** (3.693-) بمستوى دلالة (0.000) وهي أقل من مستوى الدلالة المقبول (0.05)، حيث كشفت نتيجة اختبار **ت** عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.000) في متوسط الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى الذكور بسبب اختلاف مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح المستوى المرتفع (مرتفع 2.20، منخفض 1.96). بمعنى أن متغير مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يحدث فرقًا كبيرًا في الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى المراهقين الذكور. بالتالي يوجد فروق ذات دلالة إحصائية لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي الممارسة من الذكور على جميع أبعاد المقياس لصالح مرتفعي الممارسة.

رابعاً : نتائج الفرض الرابع

ينص الفرض الرابع على " توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقات من الاناث مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة."

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب الوسط الحسابي والانحراف المعياري إضافة لاختبار ت للعينات المستقلة وجاءت النتيجة كما يوضحها الجدول الآتي:

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الجدول رقم (6) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقات مرتفعي الممارسة من الإناث ومنخفضي الممارسة من الإناث.

المقياس	مستوى الممارسة	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
الكلي	منخفض	549	1.87	0.568	−5.753	0.000
	مرتفع	168	2.23	0.758		

يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (6) أن قيمة **ت** (−5.727) بمستوى دلالة (0.000) وهي أقل من مستوى الدلالة المقبول (0.05)، حيث كشفت نتيجة اختبار **ت** عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,000) في متوسط الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى الإناث بسبب اختلاف مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح المستوى المرتفع (مرتفع 2.23، منخفض 1.87). بمعنى أن متغير مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يحدث فرقًا كبيرًا في الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى المراهقات الإناث. بالتالي يوجد فروق ذات دلالة إحصائية لدى المراهقات مرتفعي ومنخفضي الممارسة من الاناث على جميع أبعاد المقياس لصالح مرتفعات الممارسة.

خامساً: نتائج الفرض الخامس

ينص الفرض الخامس على " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف المرحلة الدراسية."

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب الوسط الحسابي والانحراف المعياري إضافة لأختبار (ت) للعينات المستقلة ، وجاءت النتيجة كما يوضحها الجدول الآتي :

الجدول رقم (7) نتائج اختبار (ت) للعينات المستقلة للكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين منخفضي ومرتفعي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة باختلاف المرحلة الدراسية .

مستوى الممارسة	مقياس	المرحلة الدراسية	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
منخفض	الكلي	356	1.91	1.91	0,680	0.040	0.968
		544	1.91	1.91	0,624		
مرتفع	الكلي	207	2.27	2.27	0,847	1.239	0.216
		242	2.17	2.17	0,795		

يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (7) بالنسبة لمنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة كشفت نتيجة اختبار ت أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.968) في متوسط الدرجة الكلية للمقاييس الأربعة بسبب اختلاف المرحلة الدراسية (

متوسطة 1.91 ، ثانوية 1.91) . بمعنى أن متغير المرحلة الدراسية لا يحدث فرقا كبيرا في الدرجة الكلية للمقاييس الأربعة لدى المراهقين منخفضي ممارسة الألعاب العنيفة.

و يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (7) بالنسبة لمرتفعي ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة كشفت نتيجة اختبار ت أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.216) في متوسط الدرجة الكلية للمقاييس الأربعة بسبب اختلاف المرحلة الدراسية (متوسطة 2.27 ، ثانوية 2.17) . بمعنى أن متغير المرحلة الدراسية لا يحدث فرقا كبيرا في الدرجة الكلية للمقاييس الأربعة لدى المراهقين مرتفعي ممارسة الألعاب العنيفة .

سادساً : نتائج الفرض السادس:

ينص الفرض السادس على" توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من المرحلة المتوسطة مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة."

للتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب الوسط الحسابي والانحراف المعياري إضافة لاختبار ت للعينات المستقلة، وجاءت النتيجة كما يوضحها الجدول الآتي:

الجدول رقم (8) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي الممارسة من المرحلة المتوسطة ومنخفضي الممارسة من المرحلة المتوسطة.

المقياس	مستوى الممارسة	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
الكلي	منخفض	356	1.91	0.680	-5.197	0.000
	مرتفع	207	2.27	0.847		

يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (8) أن قيمة **ت** (-5.197) بمستوى دلالة (0.000) وهي أقل من مستوى الدلالة المقبول (0.05)، حيث كشفت نتيجة اختبار **ت** عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,000) في **متوسط الدرجة الكلية** للأبعاد الأربعة للمقياس لدى المراهقين من المرحلة المتوسطة بسبب اختلاف مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح المستوى المرتفع (مرتفع 2.27، منخفض 1.91). بمعنى أن متغير مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يحدث فرقًا كبيرًا في الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة **للمقياس** لدى المراهقين من المرحلة المتوسطة. بالتالي توجد فروق ذات دلالة إحصائية لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي الممارسة من المرحلة المتوسطة على جميع أبعاد المقياس لصالح مرتفعي الممارسة.

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

سابعاً: نتائج الفرض السابع

ينص الفرض السابع على " توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من المرحلة الثانوية مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة."

الجدول رقم (9) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي الممارسة من المرحلة الثانوية ومنخفضي الممارسة من المرحلة الثانوية.

المقياس	مستوى الممارسة	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
الكلي	منخفض	544	1.91	0.624	−4.582	0.000
	مرتفع	242	2.17	0.795		

يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (9) أن قيمة **ت** (−4.582) بمستوى دلالة (0.000) وهي أقل من مستوى الدلالة المقبول (0.05)، حيث كشفت نتيجة اختبار **ت** عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى(0,000) في متوسط الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى المراهقين من المرحلة الثانوية بسبب اختلاف مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح المستوى المرتفع (مرتفع 2.17، منخفض 1.91). بمعنى أن متغير مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يحدث فرقًا كبيرًا في الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى المراهقين من المرحلة الثانوية . بالتالي توجد فروق ذات دلالة إحصائية لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي الممارسة من المرحلة الثانوية على أبعاد المقياس لصالح مرتفعي الممارسة.

ثامناً: نتائج الفرض الثامن

ينص الفرض الثامن على" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف نوع اللعبة."

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث باستخدام (اختبار تحليل التباين الأحادي)، وجاءت النتيجة كما يوضحها الجدول الآتي :

الجدول رقم (10) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي One Way Anova للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين منخفضي ومرتفعي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بسبب نوع اللعبة.

مستوى الممارسة	مقياس	نوع اللعبة									ف	مستوى الدلالة
		البيجي			الفورت نايت			كول أوف ديوتي				
		العدد	م	ع	العدد	م	ع	العدد	م	ع		
منخفض	الكلي	424	1.96	0.704	219	1.88	0.593	257	1.83	0.581	3.442	0.032
مرتفع	الكلي	178	2.37	0.839	142	2.09	0.781	129	2.13	0.805	5.610	0.004

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (10) بالنسبة لمنخفضي ممارسة الألعاب الالكترونية نجد قيمة اختبار فيشر 3.442 بمستوى دلالة 0.032أصغر من 0.05 وهو مستوى الدلالة المقبول، حيث كشفت نتيجة اختبار تحليل التباين الأحادي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,032) في متوسط درجة المقياس الكلي بسبب اختلاف نوع اللعبة. بمعنى أن متغير نوع اللعبة يحدث فرقًا في المقياس الكلي لدى المراهقين منخفضي ممارسة الألعاب العنيفة . تم استخدام اختبار شيفيه Scheffé لتحديد مصدر الفرق ونوع اللعبة الذي يختلف اختلافًا كبيرًا عن الألعاب الأخرى. حيث أظهرت النتائج أن أكثر الألعاب تأثيراً في المرتبة الأولى لعبة الببجي بمتوسط حسابي (1,96) بينما جاء في المرتبة الثانية لعبة الفورت نايت بمتوسط حسابي (1,88) وأخيراً جاءت لعبة كول أوف ديوتي في المرتبة الأخيرة من بين الألعاب بمتوسط حسابي (1.83).

ويتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (10) بالنسبة لمرتفعي ممارسة الألعاب الالكترونية نجد قيمة اختبار فيشر 5.610 بمستوى دلالة 0.004 أقل من 0.05 وهو مستوى الدلالة المقبول، حيث كشفت نتيجة اختبار تحليل التباين الأحادي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,004) في متوسط درجة المقياس الكلي بسبب اختلاف نوع اللعبة. بمعنى أن متغير نوع اللعبة يحدث فرقًا في المقياس الكلي لدى المراهقين مرتفعي ممارسة الألعاب العنيفة. تم استخدام اختبار شيفيه Scheffé لتحديد مصدر الفرق ونوع اللعبة الذي يختلف اختلافًا كبيرًا عن الألعاب الأخرى. حيث أظهرت النتائج أن أكثر الألعاب تأثيراً في المرتبة الأولى لعبة الببجي بمتوسط حسابي (2.37) بينما جاء في المرتبة الثانية لعبة كول أوف ديوتي بمتوسط حسابي (2.13) وأخيراً جاءت لعبة فور نايت في المرتبة الأخيرة من بين الألعاب بمتوسط حسابي (2.09) .

تاسعاً: نتائج الفرض التاسع

ينص الفرض التاسع على " توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين لاعبي الببجي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة."

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب الوسط الحسابي والانحراف المعياري إضافة لاختبار ت للعينات المستقلة ، وجاءت النتيجة كما يوضحها الجدول الآتي :

الجدول رقم (11) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي الممارسة من لاعبي الببجي ومنخفضي الممارسة من لاعبي الببجي .

المقياس	مستوى الممارسة	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
الكلي	منخفض	1055	1.94	0.661		
	مرتفع	294	2.27	0.866	-6.134	0.000

يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (11) أن قيمة **ت** (6.134-) بمستوى دلالة (0.000) وهي أقل من مستوى الدلالة المقبول (0.05)، حيث كشفت نتيجة اختبار **ت** عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,000) في **متوسط** الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة **للمقياس** لدى المراهقين من لاعبي الببجي بسبب اختلاف مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح المستوى

المرتفع (مرتفع 2.27، منخفض 1.94). بمعنى أن متغير مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يحدث فرقًا كبيرًا في الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى المراهقين من لاعبي الببجي. بالتالي توجد فروق ذات دلالة إحصائية لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي الممارسة من لعبة الببجي على جميع المقياس لصالح مرتفعي الممارسة.

عاشراً: نتائج الفرض العاشر

ينص الفرض العاشر على " توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين لاعبي الفورت نايت مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة."

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب الوسط الحسابي والانحراف المعياري إضافة لاختبار ت للعينات المستقلة ، وجاءت النتيجة كما يوضحها الجدول الآتي :

الجدول رقم (12) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي الممارسة من لاعبي الفورت نايت ومنخفضي الممارسة من لاعبي الفورت نايت.

المقياس	مستوى الممارسة	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
الكلي	منخفض	1130	1.98	0.688	-3.172	0.002
	مرتفع	219	2.17	0.867		

يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (12) أن قيمة **ت** (-3.172) بمستوى دلالة (0.002) وهي أقل من مستوى الدلالة المقبول (0.05)، حيث كشفت نتيجة اختبار **ت** عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى(0,002) في **متوسط** الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى المراهقين من لاعبي الفورت نايت بسبب اختلاف مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح المستوى المرتفع (مرتفع 2.17، منخفض 1.98). بمعنى أن متغير مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يحدث فرقًا كبيرًا في الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى المراهقين من لاعبي الفور نايت . بالتالي توجد فروق ذات دلالة إحصائية لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي الممارسة من لعبة الفورت نايت على جميع ابعاد المقياس لصالح مرتفعي الممارسة.

الحادي عشر: نتائج الفرض الحادي عشر

ينص الفرض الحادي عشر على " توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين لاعبي كول أوف ديوتي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة."

وللتحقق من صحة هذا الفرض قام الباحث بحساب الوسط الحسابي والانحراف المعياري إضافة لاختبار ت للعينات المستقلة ، وجاءت النتيجة كما يوضحها الجدول الآتي:

العدد الثاني والثلاثون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2021 م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الجدول رقم (13) نتائج اختبار ت للعينات المستقلة للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي الممارسة من لاعبي كول أوف ديوتي ومنخفضي الممارسة من لاعبي كول أوف ديوتي

المقياس	مستوى الممارسة	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
الكلي	منخفض	1096	1.98	0.683	-2.730	0.007
	مرتفع	253	2.14	0.865		

يتضح من خلال النتيجة بالجدول رقم (13) أن قيمة **ت** (-2.730) بمستوى دلالة(0.007) وهي أقل من مستوى الدلالة المقبول (0.05)، حيث كشفت نتيجة اختبار **ت** عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,007) في **متوسط** الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى المراهقين من لاعبي كول أوف ديوتي بسبب اختلاف مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح المستوى المرتفع (مرتفع 2.14 ـ منخفض 1.98). بمعنى أن متغير مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة يحدث فرقًا كبيرًا في الدرجة الكلية للأبعاد الأربعة للمقياس لدى المراهقين من لاعبي كول أوف ديوتي. بالتالي توجد فروق ذات دلالة إحصائية لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي الممارسة من لعبة كول أوف ديوتي على جميع أبعاد المقياس لصالح مرتفعي الممارسة.

توصيات الدراسة:

بناءً على نتائج الدراسة وتفسيرها يمكن صياغة التوصيات التالية:-

1. العمل على ابتكار ألعاب تعليمية ذات محتوى ترفيهي وطابع تشويقي لجذب المراهقين للعب فيها.
2. توعية الوالدين والمربين بأضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة وما تتركه من آثار سلوكية عدوانية على أبنائهم وذلك عبر عقد المؤتمرات والمنتديات ونشر الرسائل التوعوية عن طريق برامج التواصل الاجتماعي.
3. ينبغي تحديد ساعات زمنية لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بحيث لا تزيد عن ساعة خلال اليوم كحد أقصى.
4. مشاركة الأسر لأبنائها في ممارسة الألعاب المناسبة والمفيدة لهم.
5. قيام المدارس بتوعية الطلاب وايضاح الأضرار المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة عن طريق إقامة الندوات والمحاضرات التوعوية وتوزيع المنشورات .
6. ينبغي على المنظمات والمؤسسات المدافعين عن حقوق الإنسان وضع معايير صحية نفسية لمحتوى الألعاب الإلكترونية التي تمارسها فئة المراهقين تجنبا للأضرار العدائية والسلوك العدواني الناجمة أثناء ممارسة اللعب.
7. بث رسائل توعوية عن اخطار ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة عن طريق وسائل التواصل الاجتماعي ووسائل الإعلام المختلفة .
8. سعي الدول والحكومات لمنع ومحاسبة الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية العنيفة امام الهيئات والمؤسسات العالمية وذلك لما تسببه من اضرار عدوانية على المراهقين.
9. إيجاد بدائل من الألعاب الممتعة والمناسبة تُغني عن الألعاب الإلكترونية العنيفة.

10. وضع برامج وأنشطة مدرسية تعمل على تخفيف السلوك العدواني المكتسب من ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة لدى بعض الطلاب.
11. إلزام الشركات المصنعة لهذه الألعاب توضيح آثارها السلبية وكتابتها في محتوى اللعبة ليتمكن الآباء من قراءتها.

البحوث مقترحة:

1. إجراء دراسة عن ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانحراف الاحداث.
2. إجراء دراسة عن ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ومدى انتشارها ومخاطرها على الصحة النفسية.
3. إجراء دراسة عن أثر استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة لوقت طويل على ضعف الذاكرة والسلوكيات النفسية.
4. تصميم برامج علاجية نفسية لعلاج ادمان ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة لدى المراهقين.

المراجع:

العربية:

أبو قورة ، خليل. (1996). سيكولوجية العدوان . مكتبة الشباب.

باظه، آمال. (2015). مقياس السلوك العدواني والعدائي للمراهقين والشباب (ط.3). مكتبة الأنجلو المصرية.

الجبور، رامي، والكريميين، ايمن، والمجالي، ماجدة. (2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء ومن وجهة نظر الآباء والامهات. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، 47(1)، 868 –848 .

الجسماني، عبد العالي. (1995). سيكولوجية الابداع في الحياة (ط.1) . الدار العربية للعلوم .

حسن، يوسف، وأمين، عزام.(2019). علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة. المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية،12(2)، 168 –181.

حمصاني، سلوى. (2011). ممارسة بعض الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالسوك في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط{ رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود}. مكتبة الملك فهد الوطنية.
http://ecat.kfnl.gov.sa:88/ipac20/ipac.jsp?session=16147800H434L.1679983&profile=akfnl&uri=link=3100023@!513266@!3100006@!3100013&aspect=basic_search&menu=search&ri=3&source=172.27.18.30@!kfnl1256&term

الدهلق، عبدالله. (2012). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة، (138)، 155–212.

الدوادي، محمد. (2018،مارس1). معلومات عن لعبة فورتنايت على الكمبيوتر.ويكي فور سكول .
https://wikiforschool.com/index-page.php?num=78

الرميان، هند. (2007). العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن على تلاميذ المرحلة الابتدائية{رسالة ماجستير، جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية}.دار المنظومة. http://search.mandumah.com/Record/529498

الزيودي، ماجد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية،10(1)، 15-31.

سعادو، هناء، وبن مرزوق، نوال. (2016). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي { رسالة ماجستير غير منشورة } . جامعة الجيلالي بونعامة.

سيد، محمد. (2019،أكتوبر5). ما هي لعبة بوبجي؟ وكيف تلعب على الكمبيوتر؟.التقنية. https://tech-echo.com/2018/11/what-is-pupg-mobile-how-to-play-download

شاكر، مروة. (2006). المراهقة وأسباب الانحراف (ط.1). دار الكتاب الحديث .

الشربيني، زكريا. (2017)، المشكلات النفسية عند الأطفال. دار الفكر العربي.

الشهري، عبدالرحمن. (2019). أثر الألعاب الالكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي. مجلة العلوم التربوية النفسية، 3(13)، 71 -84.

الشهري، علي. (2020، سبتمبر7). الألعاب الإلكترونية دراسات وحقائق تحكي ممارسة سلوك تفاعلي يجمع الخيال بالواقع ، وكالة الانباء السعودية.

الشيخ، مجد. (2020،أبريل4). كل شيء عن لعبة كول اوف ديوتي. أراجيك مجتمع. https://www.arageek.com/l/

الصوالحة، علي، والعويمر، يسرى، والعليمات، علي. (2015). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، 4(16)، 177- 196 .

صوالحة، محمد. (2013). علم نفس اللعب(ط.5). دار المسيرة للنشر والتوزيع .

طالة، لامية. (2020). تأثير مشاهد العنف في التلفزيون على تعزيز السلوك العدواني لدى الطفل : قراءة للتأثيرات وتصور لآليات الوقاية. مجلة التمكين الاجتماعي، 2(3)،254-269.

الطيب، محمد. (١٩٨٥). دراسة مقارنة لمستوى العدوانية واتجاهها لدى العصابيين والأسوياء من الجنسين .مكتبة الأنجلو المصرية.

الظاهر، قحطان. (2004). تعديل السلوك(ط.2).دار وائل .

عبدالهادي، نبيل. (2004).سيكولوجية اللعب(ط.1).دار وائل.

العبود، عامر. (2018،ديسمبر2). ما هي لعبة ببجي Pubg وما هي مخاطرها؟.حلوها. https://www.hellooha.com/articles/859-

عز الدين، خالد.(2010). السلوك العدواني عند الأطفال(ط.1).دار أسامة للنشر والتوزيع .

العقاد، عصام. (2001) . سيكولوجية العدوانية وترويضها. دار غريب.

عمارة، محمد.(2013). برامج علاجية لخفض مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين(ط.1). المكتب الجامعي الحديث.

الغفيلي، فهد. (2011). الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. مكتبة الملك فهد الوطنية.

الفسفوس، عدنان. (2006). الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس(ط.1). المكتبة الالكترونية أطفال الخليج.

فغالي، جوزيف.(2019،أكتوبر 29).الخرافات والحقائق حول الألعاب الإلكترونية.سيف سبيس.
https://www.safespace.qa/topic

فورتنايت.(2020،ديسمبر 9)موقع ويكيبيديا. استرجعت بتاريخ يناير 19، 2021، من الرابط
https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%81%D9%88%D8%B1%D8%AA%D9%86%D8%A7%D9%8A%D8%AA

كل ما تحتاج معرفته عن لعبة Call of Duty Mobile. **(2019،مارس1). موقع أكوا ويب.**
https://www.aqweeb.com/2019/03/call-of-duty- obile.html

الكوت، سليمة.(2017). السلوك العدواني لدى الأبناء. المجلة العلمية لكلية التربية،4(2)،1-24.

محمد، تهامي، ومصعب، جعفورة. (2019). الأثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطفل . مجلة التمكين الاجتماعي، 1(1)،87-95.

محمد، زكريا، وحناش، فضيلة. (2009). علم نفس الطفل والمراهق. مدونة كتاب.

محمد، محمد.(2009). ظواهر ومشكلات الاسرة والطفولة المعاصرة (ط.1). المكتب الجامعي الحديث .

مطر، محمد.(2016).ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة ،(27)، 205-233.

الأجنبية:

Carnagey,N.,& . Anderson,C.,& Bushman,B.(2007).The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. Journal of Experimental Social Psychology, 43,489-496.

Hoiiingdaie,J., & Greitemeyer,T. (2014).The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression. Plos one,9(11).

Jeba , M. (2018). A Study on Aggressive Behavior and Emotional Maturity of Adolescent Students. International Journal of Research, Granthaalayah, 6 (7), 10-15.

Jones , G. (2018). Effects of violence in video games and individual levels of hostility in youth {Masters Theses} . Western Kentucky University United States of America .

Kauffman , J. (2001). Characteristics of Emotional and Behavioral Disorders of Children and Youth (7nd ed.) .Merrill Prentice Hall.

Milani ,M.,&Camisasca,E.,& Caravita,S. (2015).Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors .Sage Journals,5(3), https://doi.org/10.1177/2158244015599428

Prokaeym , M. (2012).The Effect of Video games on Aggressive behavior in undergraduate students (Master Thesis). The University of Texas. https://rc.library.uta.edu/uta-ir/bitstream/handle/10106/11536/Prokarym_uta_2502M_11974.pdf?isAllowed=y&sequence=1

Smith , S., & Ferguson, C., & Beaver ,B. (2018). Longitudinal analysis of combat games and their relationship to behavioral disorder and delinquency.International Journal of Law and Psychiatry , 58, 48 - 53.

Abstract:

This study aims at examining the relationship of violent electronic games with hostility and aggressive behavior. It focuses on identifying the various differences in hostility and aggressive behavior among high and low electronic games playing adolescents of different sexes, schooling stages and types of games played. The study is based on a study sample of (1349) students selected from the intermediate and high schools in Jeddah city. For this purpose, the researcher prepared a questionnaire for collecting relevant data in addition to a measuring scale, which validity was precisely verified. Miss Amal Baza has prepared this scale.

The researcher has adopted the descriptive corelational approach to achieve the goals of this thesis and answer the questions raised herein. He also used statistical methods such as (T) test, variance analysis and the like. The study results obviously indicated the existence of a relationship between violent and hostile electronic games and aggressive behavior. As well, the study reveals the existence of statistically significant differences for low-level violent electronic games players in favor of males in terms of gender. As for those of high games practicing, there are no statistically significant differences between them, while there are no statistically significant differences for those of high and low levels of violent electronic games playing at different school stages. The study results also showed that there are statistically significant differences for those of high and low violent electronic games playing according to the type of game in favor of the PUBG famous game. As for practice (in terms of high and low levels) based on school stage, gender, and type of game, the results reveals statistically significant differences, all in favor of the high level. In light of these results realized, the researcher presented a number of recommendations and suggested rescarches.

Key words: Vlolent hostile electronic games - Aggressive behavior- Adolescents.