ISSN: 1817-6798 (Print)
Journal of Tikrit University for Humanities
available online at: http://www.jtuh.tu.edu.iq

Popular Electronic Games (PUBG) as a Model for Adolescents and their Relationship to Aggressive Behavior

Dr. Zakaria Abd Al-Lahibi

assistant teacher: Limees Abrahim Ali

Department

* *Corresponding author: E-mail* : Zakariaabed@tu.edu.iq

07702823864

Keywords:
pubg ,
Popular ,
Teens ,
Agressive behavior

A R T I C L E I N F O

Article history:
Received 28 May. 2021
Accepted 22 June 2021
Available online 29 Sept 2021

E-mail
journal.of.tikrit.university.of.humanities@tu.edu.i
E-mail : adxxxx@tu.edu.iq

A B S T R A C T

The present study aims to identify electronic games in adolescents and aggressive behavior, to study the potential effect of each of the sex variables (male - female) on a sample of middle school students / for Tikrit schools / first and second intermediate schools. The research sample reached (200) male and female students from Tikrit schools. The researcher has built two scales to measure electronic games and a scale to measure aggressive behavior, which is an essential part of the basic requirements of the current research. Extracting the coefficient of discrimination and the correlation coefficient for the scale paragraphs, and thus the two scales became in their final form the first scale consisting of (20) items and the second scale (25) items, This is in relation to the first and second variables of the study, and then the researcher applied the scale to the basic research sample consisting of (200) middle school students and from Tikrit schools.

1- Teens are distinguished by playing common electronic games.

2- Teens are characterized by a high level of aggressive behavior.

3- There are no statistically significant differences between males and females in common electronic games among adolescents. The presence of statistical significant differences between males and females in the aggressive behavior in favor of males

5- The existence of a positive correlation function between the two variables. Recommendations.

1- The families observe what their children choose from the games and direct them towards the games of interest in the development of mental and mental abilities in addition to which develops the entertainment side and emotional balance.

2- Programming and determining playing times and not leaving adolescents in playing games all the time and not preventing them from it.

Suggestions: Conducting a similar study to examine the relationship between aggressive behavior and playing electronic games for a sample of girls.

© 2021 JTUH, College of Education for Human Sciences, Tikrit University

DOI: http://dx.doi.org/10.25130/jtuh.28.2021.16

Journal of Tikrit University for Humanities Journal of Tikrit University for Humanities Journal of Tikrit University for Humanities Journal of Tikrit University for Humanities

الألعاب الالكترونية الشائعة (البوبجي) نموذجاً لدى المراهقين وعلاقتها بالسلوك العدواني

أ.م.د زكريا عبد احمد

م.م لميس ابراهيم علي

الخلاصة:

تهدف الدراسة الحالية الى التعرف على الألعاب الالكترونية لدى المراهقين والسلوك العدواني ودراسة التأثير المحتمل لكل من متغير الجنس (ذكور – اناث) لدى عينة من طلبة المرحلة المتوسطة/ للمدارس تكريت/ الأول والثاني متوسط. وقد بلغت عينة البحث (٢٠٠) طالب وطالبة من مدارس تكريت . قام الباحثان ببناء مقياسين لقياس الألعاب الالكترونية ومقياس لقياس السلوك العدواني وهو جزء اساسي من المتطلبات الاساسية للبحث الحالي اذا تكون المقياسان بصورتهما الاولية المقياس الأول من (٢٠) فقرة والمقياس الثاني فقد جرى التحقق من الصدق الظاهري للمقياس عن طريق عرض فقراته على مجموعة من المحكمين ، وكذلك استخراج معامل التمييز ومعامل الارتباط لفقرات المقياس ، وبذلك اصبح المقياسين بصورتهما النهائية المقياس الأول مكون من (٢٠) فقرة والمقياس الثاني (٢٥) فقرة ، هذا فيما يتعلق بالمتغير الأول والثاني للدراسة ومن ثم قام الباحثان بتطبيق المقياس على عينة البحث الاساسية والمكونة من (٢٠٠) طالبة من طلبة المرحلة المتوسطة ومن مدارس تكريت، وبعد جمع المعلومات عولجت احصائيا باستعمال الاختبار التائي ومعامل ارتباط بيرسون وقد توصل الباحثان الى عده نتائج منها :

١- يتميز المراهقون بممارسة الألعاب الالكترونية الشائعة.

٢- يتميز المراهقون بمستوى عال من السلوك العدواني.

٣- عدم وجود فروق دالة احصائيا بين الذكور والاناث في الألعاب الالكترونية الشائعة لدى المراهقين .

وجود فروق دالة إحصائية بين الذكور والاناث في السلوك العدواني لصالح الذكور

٥- وجود علاقة ارتباطية ايجابية دالة بين المتغيرين .

التوصيات :

١- قيام الاسر بمراقبة ما يختاره ابناؤهم من الالعاب وتوجيههم نحو الالعاب ذات الفائدة في تنمية القدرات العقلية والذهنية بالإضافة التي تنمي لديه الجانب الترفيهي والاتزان الانفعالي.

٢- برمجة وتحديد اوقات اللعب وعدم ترك المراهقين في ممارسة الالعاب طول الوقت وعدم منعهم منها وانما اختيار ما يمثل الحل الوسط مع مراعات اوقات المذاكرة والدوام المدرسي.

المقترحات : اجراء دراسة مماثلة لبحث العلاقة بين السلوك العدواني وممارسة الالعاب الالكترونية لعينة من الفتيات.

الفصل الاول

مشكلة البحث: يعيش العالم ثورة المعلومات والتقنيات الالكترونية وبقدر اسهامها في تقدم الانسانية واغنائها للمعرفة البشرية، فإنها قد تشكل في الوقت نفسه خطرا متزايدا على المجتمعات النامية ،ابتداء من

العادات والممارسات والسلوك اليومي الى سلم القيم ونمط الحياة، فقد تواجه عملية التنشئة الاجتماعية اليوم سلسلة من المؤثرات التي تؤثر على تنشئة الأطفال و المراهقين، وتعد وسائل الاعلام من المؤثرات الرئيسة لأنها خاضعة لعمليات برمجة وتخطيط ومنهجية معينة واخذ المراهقون يواجهون من خلالها مجموعة متفرقة من التحديات الثقافية المعقدة التي تعكس واقع مجتمعاتهم والتي يكون تأثيرها في توجيههم اكبر من عوامل التنشئة الاخرى اذ اتخذت لها مواقع أكثر جاذبية واخطر في تشكيل القيم وتكوين الهوايات الثقافية والحضارية التي تتمثل بالثقافة الالكترونية وهي الوسيلة الاكثر تأثيرا لدى المراهقين وخاصة (طلبة المرحلة المتوسطة)اذ انها تخاطب حاجاتهم وتتوافق مع احلامهم وخيالاتهم(الساعدي،٢٠٠٥: ٢).

ان ولع المراهقين بالألعاب الالكترونية قد يزداد مع تقدم العمر ليستهلك وقتا طويلا من ايامهم ثم ما يلبث ان ينعكس على صحتهم العامة، وقد اشارت العديد من الدراسات الى ان الأطفال والمراهقين الذين يلعبون العابا الكترونية يقضون ساعات طويلة في ممارستها دون ملل او تعب ويشدهم في ذلك مشاهد القتل بأنواعه مع تكرار سفك الدماء التي تغذي جانب الرغبة في العنف والاقتتال لديهم (Wood. D. 1988,).اذ ان هذه الالعاب بأنواعها تعد مجرد وسيلة تسلية من وجهة نظر المراهقين. اما من وجهة نظر الاباء والامهات فتعد مصادر قلق وخوف لكثرة انشغال ابنائهم بها وتقليدهم لأبطالها هذا من جانب ومن جانب آخر فإن المربين والمهتمين بسيكولوجية الطفولة والمراهقة يرون ان هذه الألعاب تغذي لديهم جوانب ممارسة السلوك العدواني لديهم والذي يظهر بشكل واضح عند وصولهم لمرحلة المراهقة(1994 Crook،.Cl). إن الضغوط التي تمارس على المراهق نتيجة المشاكل والصعوبات في حياته اليومية تشكل عوامل احباط لهم مما يدفعهم الى ممارسة استعمال العنف الذي تقدمه تلك الالعاب على أنه سلوك اعتيادي وطريق من طرق مواجهة المشاكل وتحقيق الاهداف لذا فهي وسيلة من وسائل التفريغ الانفعالي مما يدفعه لزيادة احتمالية ارتكابه للسلوك العدواني(الامير،٢٠٠٣ :٣).

إن الالعاب الالكترونية وخاصة (البوبجي) التي انتشرت في الآونة الاخيرة بين الافراد في مختلف الاعمار ولا سيما الذكور منهم قد تكون واحدة من مسببات السلوك العدواني الذي حاول الباحث الكشف عنه في فئة مهمة تعد مرآة المجتمع المستقبلية من خلال الكشف عن ازدياد الاقبال على استعمال تلك الالعاب وما قد يصاحبه من مشكلات اسرية واجتماعية ودراسية ونفسية ، ولعبة البوبجي تولد العنف لدى من يلعبها لأنها من الألعاب القتالية الانتقامية التي تجعل صاحبها يقتل الجميع لكي يفوز فالهدف الوحيد له في اللعبة هو القتل، فيكتسب العنف من يلعبها باستمرار مع مرور الوقت ويمارسه على من حوله من أصدقاء او على افراد الاسرة التي هو فرد منها.

أهمية البحث:

على الرغم من اختلاف الثقافات في دول العالم الا انها تجتمع في اعترافها بأن اللعب يشكل احد عوامل التنشئة الاجتماعية للأطفال والمراهقين فهو يسهم بشكل كبير في بناء شخصياتهم وتطور

المعرفة لديهم وينمي العديد من قابلياتهم لاسيما انه النشاط الذي يكاد يكون الوحيد الذي يقوم به الانسان ولا يكون لديه هدف واضح من ذلك، فبعضهم يقول بأن اللعب وسيلة لتصريف الطاقة الزائدة عن الحاجة عند الانسان، وبعضهم نظر الى اللعب من الزاوية الطبيعية اذ يعد النشاط الضروري لتدريب الغرائز وتهذيبها وضبطها كرغبة القتال او العدوان فضلاً عن انه ينمي التفاعل الاجتماعي الايجابي لديهم كالتعاون المشترك وقد تطورت الالعاب من صورها البسيطة المتمثلة بالألعاب الخشبية والورقية والعاب الدمى الى صوراً اكثر تعقيداً وهي العاب الكمبيوتر(كنفاني،٢٠٠١: ٢٠). ان مرحلة الطفولة المتأخرة ومشارف المراهقة غالبا ما يطلق عليه(مرحلة اللعب) على الرغم من ما تبقى من وقت المراهق للعب يصبح اقل مما كان عليه قبل الانشغال بالدروس والواجبات المدرسية الأُخر التي تأخذ وقتها من الوقت الذي كان مخصصا للعب في المراحل النمائية السابقة(بلقيس ومرعي،١٩٨٧: ١٣٣). تمتد مرحلة الطفولة المتأخرة من(٩. ١٢) سنة وتعد مرحلة اعداد للمراهقة مروراً بالمراهقة المتأخرة، وتتميز هذه المرحلة بزيادة التمايز بين الجنسين بشكل واضح وتعلم المهارات اللازمة وضبط الانفعالات، وتعد هذه المرحلة من انسب المراحل لعملية التطبيع الاجتماعي(حسني،٢٠٠١: ١٤٠). وقد اشار عدد من المنظرين والباحثين المهتمين بدراسة الوظائف الاساسية للعب الى ان لعب الأطفال والمراهقين يتضمن في كثير من الاحيان تفريغا لمحتويات عدوانية وغير مقبولة اجتماعيا، سواء كان ذلك مباشر او على نحو رمزي أم متخيل بمعنى أن صراعات كل مرحلة نمائية تنعكس بالضرورة على المحتوى الظاهر لأنشطة اللعب والتي يمكن الحكم عليها في بعض الاحيان بأنها تتجاوز الحد المقبول للسواء وقد وضع كل من (Peller.1954& Segal H.1991،cohend, 1993.) محددات للسواء والاضطراب في اللعب يتيح امكانية التعرف على المحتويات المضطربة في اللعب فقط باعثا لمشاعر القلق والتوتر والانفعال وهو يلاحظ على نحو ظاهر في الالعاب الالكترونية والعاب الفيديو وغيرها(الساعدي،٢٠٠٧: ٥).وتمثل الالعاب الالكترونية ظاهرة مجتمعية اذ ان كثيراً من اولياء الامور والمربين والمثقفين يعتقدون ان هذه الالعاب تمثل عائقا امام قيام الأطفال والمرهقين بواجباتهم المدرسية وتعزلهم عن عوائلهم واقرانهم وعن علاقاتهم الاجتماعية الاخرى فهي قد تعزلهم عن العالم داخل فضاء الكتروني منغلق على نفسه وهذا يعتمد على مستوى شغف المراهق باللعبة او مدى تأثيرها واستحواذها على انتباهه(الحمامي،١٩٩٨: ٧٢).

ان الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية (البوبجي) نموذجاً ووجودها في كل بيت تقريبا ادى الى تأثيرات جمة وجهود لا يمكن الاستغناء عنها وتجاهلها لا سيما ان هذه الألعاب القتالية العنيفة ويمكن يلعبها اللاعب بمفرده او تكون جماعية قد يصل عدد اللاعبين فيها الى (١٠٠ الف لاعب) تقريباً يلعبونها عبر الانترنيت من أماكن مختلفة في العالم ولا بد ان واحد فقط ينتصر فالكل فيها عداء فهي لعبة عدوانية انتقامية وليست تفاعلية، ولعبة من الألعاب المهددة للحياة كما انها مهددة للأمن العام وبعض الدول منعتها وتم حذرها عندهم لما لها من مخاطر (الباحثان).

ان الالعاب الالكترونية في اغلب الاحيان تنتج لأسباب تجارية بحتة، فالإحصائيات تشير الى ارقام كبيرة جدا ولاسيما في الولايات المتحدة الامريكية التي تمثل اكبر منتج ومستهلك لهذه الالعاب، ونذكر هنا بعض المبيعات الالعاب كأحد الدلائل على انتشارها:

ان تلك الالعاب يعرض فيها العنف والاثارة والرعب وفق نسبة عالية الا انها من جهة اخرى تترك اثاراً لدى الصغار بشكل عام وتجعلهم لا يشعرون بأحاسيس وآلام ومشاعر الاخرين ومن ثم تضعف لدى المراهق الضوابط والمعايير التي يفرضها كل انسان على نفسه مستقبلا وتدفع نحو المزيد من الانانية وحب النفس فضلا عن اثارها المتوقعة في انحرافات السلوك والشخصية (نصار،١٩٩٠: ٣٢).ان دقة الصورة وقربها من الواقع خلق اجواء وخلفيات ومواقع شبه حقيقية والتحدي الموجود في اللعبة يجعل اللاعب يتفاعل بشكل كبير مع اللعبة ويضعه في موضع منافسة من خلال تقديم الربح السهل في بداية اللعبة وتدرجها في الصعوبة الى ان تصل الى مرحلة حرجة تمنع اللاعب فيها من التقدم وتوقعه في الفشل من خلال مجموعة من العقبات المختلفة وتعيده الى بداية اللعبة لكي يكرر المحاولة عدة مرات الى ان يصل الى مراتب متقدمة او يحصل على رقم كبير من النقاط تؤهله الى الوصول الى المرتبة النهائية بعد نزاع افتراضي مرير مع ابطال اللعبة الذين يتميزون بأشكال واحجام مختلفة ويمتلكون اسلحة وامكانيات حركية وجسمية كبيرة تجعل التغلب عليهم امرا ليس باليسير على الرغم من توافر اسلحة وتسهيلات كبيرة لدى اللاعب تؤهله للنجاح واجتياز المراحل القادمة.(الامير،٢٠٠٣ :٨٧-٨٨).

وقد اشار بعض الاطباء النفسانيين الذين يعالجون الامراض العقلية والعصبية التي يصاب بها الاحداث الى نشر اخبار الجريمة عن طريق الالعاب الالكترونية وبشكل جذاب يزود المطلع عليها بأفكار اجرامية اسلوب اجرامي جديد ربما يضاعف رغبته في ان يحذو حذو هذا السلوك اوقد يلهب الغريزة العدوانية الكامنة(الدوري،١٩٧٦ :١٢). لقد تباينت الآراء حول تأثير الالعاب الالكترونية بين السلب والايجاب مع ميل واضح في كفة الاثار السلبية لهذه الالعاب على المراهقين. ان الفوز في اللعبة لا يؤدي الى زيادة التستوستيرون (الهرمون الذكري) كما يحدث اثناء الانتصار في رياضة المنافسة ومباريات الشطرنج وقد يحدث هذا الامر بسبب عدم عدّ الالعاب الالكترونية لعبة منافسة حقيقية من قبل اللاعبين اذ يعدونها لعبة فقط اكثر من عدها نشاط مشترك(الساعدي،٢٠٠٥ :٢٢).

ان اهمية الدراسة الحالية تأتي من كونها تتناول شريحة مهمة من شرائح المجتمع وهم المراهقين إذ تحتل مرحلة المراهقة مكانة مهمة في المجتمعات كافة التي ايقنت بضرورة الاهتمام بهذه الفئة إذ تعد القاعدة والاساس لنمو المجتمع في المستقبل ، وإن هذا البحث يعطي المربين والاسر والمؤسسات المعنية بشؤون المراهق فائدة في المجال التطبيقي بتقديم مؤشرات عن مدى تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية على المراهقين لاسيما وان البحوث والدراسات قد تضاربت في نتائجها فمنها ما يشير الى الاثار النفسية السلوكية لذا جاء البحث الحالي ليسلط الضوء على شريحة مهمة واساسية للمجتمع ويضع حدا للجدل في هذا المجال.

أهداف البحث : يهدف البحث الحالي التعرف على :

١- مستوى الالعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة .
٢- مستوى الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة حسب متغير الجنس (ذكور – اناث)
٣- مستوى السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة.
٤- مستوى السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة حسب متغير الجنس (ذكور- اناث)
٥- مستوى العلاقة الارتباطية بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلبة المحلة المتوسطة.

حدود البحث : يقتصر البحث الحالي على تلاميذ الصف الأول والثاني متوسط في مدارس المرحلة المتوسطة من الذكور والاناث في مدينة تكريت للعام الدراسي(٢٠١٩-٢٠٢٠) .

تحديد المصطلحات : الالعاب الالكترونية: Electronic Game

١- **يعرفها لورنس (٢٠٠٢)** :- وهي العاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في انظمة العاب الفيديو إذ تعرض في التلفزيون بعد ايصال الجهاز به جهاز الإدخال في العاب الفيديو وهو عادة عصا التحكم او الازرار او لوحة المفاتيح او الفارة وهي غالبا العاب جماعية إذ يلعبها عدد كبير من اللاعبين في الوقت نفسه (لورنس،٢٠٠٢: ١٥٤).

٢- **عرفتها الساعدي(٢٠٠٥)** :- " هي العاب مصممة لكي تلعب من خلال تحكم اللاعب يدويا بأشكال متحركة تظهر على شاشة المراقبة ،وتتطلب في العادة ردود افعال سريعة .وهي توضع في الاقراص المضغوطة(Copressed Disk)او الاقراص الليزرية (CD.Room) باستعمال وسائل البريد الالكتروني(E-Mail) والخط المباشر(On-Line) عن طريق الانترنت وقد يكون اللعب لشخص واحد او مجموعة اشخاص يشتركون في ممارستها".(الساعدي،٢٠٠٥: ١٨).

٣- **التعرف النظري للباحثين** :- هي العاب مصممة ومبرمجة بواسطة الحاسوب او بواسطة أجهزة حديثة أخرى وتلعب عادة يدوياً او في أنظمة العاب الفيديو بغرض على شاشة الحاسوب او على جهاز الاتصال (الموبايل) وتلعب هذه الألعاب لشخص واحد وغالباً تكون العاب جماعية بلعبها عدد كبير من الافراد في نفس الوقت.

- **التعريف الاجرائي**:- " وهو الدرجة التي يحصل عليها المستجيب من خلال استجابته على المقياس المعد لغرض تحقيق أهداف البحث ".

السلوك العدواني : Aggressive Behavior

١- **عرفه العقاد (٢٠٠١)** :- " بأنه شعور داخلي بالغضب والاستياء ويعبر عنه ظاهريا في صورة فعل او سلوك يقر به شخص او جماعة بقصد ايقاع الاذى لشخص او جماعة اخرى او للذات او الممتلكات)".(العقاد،٢٠٠١: ٩٧).

٢- **عرفه آل رشود (٢٠٠٦)** :- " بأنه رد فعل غريزي يتهذب بالتعلم وهو نوع من العدوان يتسبب في الالم لفرد اخر او التلف لأشياء تخص المعتدي او تخص غيره ويمكن للعدوان ان يكون واضحا فيعتدي على

مصدر العدوان بالضرب او المهاجمة الكلامية اوقد يكون هدفه مزاحا فينتقل العدوان الى شيء بريء وبعيد عن مصدر العدوان الحقيقي ".(آل رشود،٢٠٠٦: ١٨).

٣-**التعرف النظري للباحثين:**- سلوك يقوم به الفرد بهدف الحاق الأذى بالآخرين من خلال ممارسة الحركات والالفاظ وتتمثل في تكسير الأثاث او منع التركيز اثناء الدرس ناتجة عن كبت مراحل سابقة او تعويض او منافسة غير واقعية.

- **التعريف الإجرائي** :- " وهو الدرجة التي يحصل عليها المستجيب من خلال استجابته على المقياس المعد لغرض تحقيق أهداف البحث ".

الفصل الثاني

أولاً :- الإطار النظري: المحور الأول: الألعاب الالكترونية الشائعة

١-**اللعب مفهومه، انواعه، نظرياته:** مفهوم اللعب ليس بالأمر البسيط بل انه امر في غاية الصعوبة فهنالك اراء متعددة حسب تعدد مناحي العلماء والفلاسفة والتربويين الا ان هنالك اجماعا على اهمية اللعب واسهاماته في مرحلة المراهقة ويؤكد كثير منهم ان اللعب عمل جاد على الرغم من أن العمل الجاد يعد في نظر الكثيرين نقيض ما عرف به اللعب وقد تكون هذه الطريقة معتمدة من جانب علماء التربية لجذب الانتباه الى المعنى الحقيقي للعب(حسان،١٩٨٦ :١٦). ومفهوم اللعب يتعدى كونه وسيلة للتربية البدنية او لقضاء وقت الفراغ او الاستمتاع الا ان مفهوم اللعب يعتبر اكثر من كونه عاملا مهما من عوامل التنشئة الاجتماعية للطفل مروراً بالمراهقة وتكوين مقومات شخصيته بأبعادها كافة لذلك يمكن عدّ اللعب حقيقة ضرورية لنمو المراهق من الناحية العقلية والنفسية والاجتماعية والاخلاقية (آل مراد،٢٠٠٤: ٢١). إنّ العاب الأطفال والمراهقين يمكن ان تتطور وتتكيف على وفق اعمارهم كما ان لعب الاطفال تتغير وتتبدل مع تقدمه في العمر وتتغير وتتبدل على مر السنين كما انه ليس من المفضل أن تستمر الالعاب القديمة كما وهي وكما كانت قبل عشرات السنين بل لابد من تطورها مع الاحتفاظ بمبادئها وأهدافها (الآلوسي،١٩٨٨ :١٧٦-٣٣٠). ويعد اللعب سلوكا انسانيا ملازما لحياة الانسان مقترنا باللهو وان هذا الاقتران جعل كثيرا من الناس يقفون حذرين من اللعب كأنهم يتصورون فيه لهوا غير مرغوب فيه (مردان،١٩٩١ :٧١-٧٢). إذ إن لعب المراهقين قد تتضمن في كثير من الأحيان تفريغا لمحتويات عدوانية غير مقبولة اجتماعيا سواء كان ذلك بشكل مباشر أم على نحو رمزي والتي يمكن الحكم عليها بأنها تتجاوز الحد المقبول للسواء وبذلك يفقد اللعب اهم وظائفه وهي ادخال السعادة والبهجة والمرح الى نفس المراهق اثناء اللعب كما يكن ان يكون اللعب عنيفا وباعثا لمشاعر القلق والتوتر وهو يلاحظ على نحو ظاهر في الالعاب الالكترونية والعاب الفيديو(السيد،٢٠٠١ :٨١).

أنواع الألعاب الالكترونية :

أ- **ألعاب تعليمية تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية:** هذا النوع من الألعاب مفيد جداً للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة تتناسب مع فلسفة الدولة من جهة والسياق الدرامي للقصة التي تشكل شخصية بطلها عنصرا مهما في توجيه سلوك الطفل من جهة اخرى ونجد بعض البرامج باللغة العربية تدعم الثقافة العربية وهذه البرامج يمكن أن يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.

ب- **ألعاب فكرية (تقوية الملاحظة - التركيز...):** عملياً تعد هذه البرامج للصغار ولكنها تشد الكبار أيضاً نظراً لأنها تقوي المخيلة وسرعة البديهة والذاكرة والنشاط الذهني ويبدأ بها الطفل من سن السابعة.

ج- .**الألعاب التي تعتمد استراتيجيات حربية (تحتاج إلى وضع الخطط):** هذا النوع من الألعاب يعد نوعا ما من المراحل المتقدمة التي تحتاج إلى نضج عقلي ويبدأ بها من سن العاشرة والمراهقة حتى الشباب وأكثر إذ أنها تتدرج صعوبتها.

د- **ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء:** هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً وقد لا يكون ولكنه يؤدي إلى تبلد الفكر إذ أنه يعتمد على صيد معين (طائرات... مراكب فضائية...) وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط (**www.speda.org**)-

- النظريات المعاصرة في تفسير اللعب:

١- **نظرية التحليل النفسي:** تؤكد نظرية التحليل النفسي الخاصة باللعب على جانب العلاقة المتبادلة بين لعب الطفل ونموه وتطوره الاجتماعي والانفعالي(Mc climton & Meier, 1978 :308) وهي أول نظرية أكدت على ان الخبرات الانفعالية في الطفولة المبكرة تترك أثراً واضحاً في بناء الشخصية مما تجعلنا نؤكد أن الشخصية تتجسد معالمها الى حد كبير في فترة السنوات الخمس الأولى من حياة الفرد.(المليجي، ٢٠٠١ :٥٢). وترى هذه النظرية ان اللعب يؤدي وظيفة نفسية في حياة الطفل بتخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق نفسي فعن طريق اللعب يحاول الطفل التغلب على مخاوفه والتخفيف منها (مصلح، ١٩٩٠ :٤٩) أي ان الأطفال يستخدمون اللعب كأسلوب تكيفي في التعامل مع مخاوفهم وقلقهم.(Birch & molim, 1988 : 21). ويرى رائد هذه النظرية (فرويد) أن شخصية الطفل تظهر خلال تطور الذات (Ego) لديه في إحدى الأنماط الآتية:- **الهو (Id)** وتمثل مستودع الغرائز وتعد (الهو) منظومة بيولوجية تنشأ منذ الولادة، وتنمو مع الحياة وفضلاً عن كونها مخزن للغرائز فهي مخزن للطاقة النفسية ويحاول الهو خفض التوتر الناجم عن الاستثارة الخارجية والداخلية للغرائز (الداهري، والكبيسي،١٩٩٩ :٣٦). ويبدو الهو في مرحلة الطفولة المبكرة مسيطراً على سلوك الطفل إذ يسعى لتحقيق حاجاته وتصريف طاقاته، دون مبالاة بمقتضيات العالم الخارجي ولكن بمرور الزمن يتمكن

الطفل من الإتيان بالسلوك المضاد لرضا المحيطين به وذلك نتيجة لمجموعة الأوامر والنواهي التي يتلقاها من الوالدين.(العيسوي،١٩٩٩ :٢٤٧).

- أما **(الأنا)** فتنبثق من (الهو) خلال العام الثاني للنمو ويستمر مع الحياة حين يبدأ الطفل بالتعامل مع الواقع الموضوعي فهي منظومة نفسية تسعى لتوفيق الفرد مع بيئته في ضوء الواقع أما (الانا العليا فهي منظومة اجتماعية تسعى لتطبيع الشخصية أخلاقياً على وفق النمط الثقافي السائد في بيئته ومجتمعه وتمثل الضمير المحاسب وتنبثق (الانا العليا) من الانا وتستمر مع الحياة ودورها الأساسي بتمثل عمليات الكف لكل رغبات الهو. (الخطيب والزيادي،٢٠٠١ :٣٨). ووفقاً لنظرية فرويد فإن الطفل (الذكر) يتقمص شخصية الأب ويتقرب من الام و (الأنثى)، تتقمص شخصية الأم وتتقرب من الأب وهو ما يعرف بالتعاطف مع الجنس المعاكس. وحدوث أي إعاقة أو التشبث عند مرحلة من المراحل السابقة فان ذلك لن يكون حدثاً طبيعياً للطفل ويؤدي إلى مشاكل اجتماعية أو ما يسمى بالفترات الحرجة في النمو الاجتماعي (حواشين وحواشين، ١٩٨٩ :١٠٠-١٠١). والإجراء الذي يسلكه الطفل لدفع هذه المشكلات هو اللعب فعن طريق قدرة اللعب على تنفيذ المشاعر والأفكار والأحاسيس المكبوتة في العقل الباطن ويتم خفض التوترات والانفعالات والقلق الذي كان يحس به الطفل.(الخوالدة وآخرون، ١٩٩٦ :٤٠) وقد قابل فرويد بين تطور أنماط اللعب وبين مراحل النمو النفسي والجنسي فمص الأشياء أو نفخ الفقاعات سلوك لعبي شائع بالمرحلة الفمية واللعب بالماء والرمل ومحاولات التلوين بالمرحلة الشرجية (الطعان،٢٠٠٤: ١٩)

المحور الثاني : السلوك العدواني:

- **مفهوم السلوك العدواني:** العدوان ظاهرة عامة بين البشر , يمارسها الأفراد بأساليب متعددة ومتنوعة , وتأخذ صورا من التنافس في العمل والتجارة والتحصيل , أو تعبيراً باللفظ أو عدوانا بالجسم, أو إهلاكا أو إحراقاً أو إتلافا لما يحبه البشر ويتمناه كما انه سلوك يأخذ طريقة إلى التعبير الفردي أحيانا أو التعبير الجماعي أحياناً أخر (الشمري،٢٠٠٣: ١٦). وقد حظي السلوك العدواني باهتمام كبير في الأوساط الاجتماعية والتربوية والقضائية لما له من تأثير على بنيه المجتمع وتطوره فالعدوان متواتر في حياة البشر ويظهر في الحياة اليومية بأشكال مختلفة, ويلاحظ مرتبطا بحالات الدفاع عن النفس أمام الأخطار الواقعة أو المتوقعة ,أو مرتبطا مع سلوك توكيد الذات أو مع الغضب أو السلوك الهادف إلى التملك (الرفاعي،١٩٧٢ :٢٨١-٢٨٢). كما ان للعدوان قيمة سلبية يكون على شكل اعتداء صريح على الآخرين لافتقاد الفرد للأمن والكفاءة , إذ يكون عدوانه تعبيرا عن محاولاته الفاشلة في توكيد ذاته فيعبر عنه بالإفراط في الكراهية أو الغيرة والعناد والتعالي وغيرها من الأساليب(النجار,١٩٩٠:٧). والسلوك العدواني لا يقتصر على مرحلة الطفولة وانما يوجد في جميع مراحل العمر ولكنه يحدث بنوع خاص في المراحل التي تحدث فيها تغييرات كبيرة في بعض مراحل العمر مثل الذهاب للمدرسة لأول مرة والانتقال من مرحلة الطفولة الى المراهقة والانتقال من المراهقة الى الرشد(العيسوي،١٩٩٢: ١٨). في ضوء تزايد

ظاهرة العدوان في مجتمعنا بدأ السلوك العدواني يحظى باهتمام العاملين في ميدان التربية وعلم النفس وعلم الاجتماع فالسلوك العدواني غالبا ما يؤدي الى مشكلات نفسية واجتماعية لدى الفرد مثل مشكلات الفشل في الدراسة والتسرب واستعمال العنف لحل مشكلات الانحراف والرفض الاجتماعي والانخراط في سلوك مضاد للمجتمع والناس(الحنكاوي،٢٠٠٨: ١٢).كما ان السلوك العدواني يحول دون قيام أي علاقات اجتماعية طيبة وان العدوان يؤدي الى عدوان مضاد او العدوان يقابله عدوان(العيسوي،٢٠٠٦: ٣٩٧). وقد تسهم بعض الالعاب ايضا في ظهور السلوك العدواني كما في الالعاب الالكترونية حيث اشارت جيسكا نيكول من جامعة سانت ليو في دراستها المسحية الى ذلك إذ افاد مدرسو(٦٠٠) طالب تتراوح اعمارهم من(١٣) الى اكثر من(١٧) سنة بان الطلاب الذين امضوا وقتا اطول في ممارسة العاب الفيديو المنطوية على العنف كانوا اكثر ميلا للتهجم والاعتداء بالمقارنة مع غيرهم من الطلاب كما تزداد لديهم احتمالات العراك والشجار مع المدرسين والمسؤولين والكبار ومع الطلاب الآخرين وجاءت النتائج مشابهة لنتائج جواكيم فيريرا بجامعة كويمبرا في البرتغال فتوصلت الدراسة الى ان اكبر عامل للربط بين العنف في البرامج التلفازية والممارسات العدوانية هو فهم الفرد لمصطلح العنف(نيكول،٢٠٠٥: ١-٣).

أسباب السلوك العدواني : يمكن تقسيم أسباب السلوك العدواني على ما يلي:

١- **أساليب المعاملة الوالدية(التنشئة الوالدية)** : تؤثر أنماط التنشئة الاجتماعية على السلوك العدواني عند المراهق وتتعدد انماط التنشئة الاجتماعية حسب الاتجاهات الوالدية وهي:-

أ-**اتجاه التسلط وعلاقته بالسلوك العدواني:** ويتمثل في فرض الأم أو الأب لرأيه على المراهق، ويتضمن ذلك الوقوف أمام رغبات الطفل او المراهق التلقائية، أو منعه من القيام بسلوك معين لتحقيق رغباته التي يريدها حتى لو كانت مشروعة، وهذا الأسلوب يلغي رغبات الطفل وميوله منذ الصغر كما يقف عقبة في سبيل تحقيق ذاته، وهذا الأسلوب غالبًا ما يساعد على تكوين شخصية خائفة دائمًا من السلطة خجولة، ومثل هذه الشخصية غالبًا ما تتلف وتعتدي على ممتلكات الغير (قناوي :١٩٩٤، ٨٤) . وأن استعمال أسلوب التنشئة المتشدد أو المتسلط من جانب الأب يوجد اختلافات بين الأبناء المتعايشين لظروف هذا النوع من التنشئة، فقد يستجيب بعضهم بخوف مصحوب بالحزن، وبعضهم الآخر بخوف مصحوب بالاستثارة والعدوان وتتحدد هذه الاختلافات بين الأبناء بعوامل متعددة منها طبيعة شخصية كل منهم وطبيعة المواقف المتميزة(حسين:،٢٠٠٠ :٥٧).

ب-**أسلوب الحماية الزائدة** :- يعرف أسلوب الحماية الزائدة بالميل المفرط لدى الأبوين لحماية أطفالهما بدنيًا ونفسيًا بحيث يفشل المراهق في الاستقلال بنفسه(قناوي :١٩٩٤ :٨٥). ومثل هذا الطفل الذي يعيش ويتفاعل مع هذا الأسلوب ينمو بشخصية ضعيفة خائفة (غير مستقلة) تعتمد على الغير في قيادتها وتوجيهها، وغالبًا ما يسهل استثارتها واستمالتها للفساد نتيجة ضعفها وعدم تحملها المسؤولية .وتتسم هذه الشخصية بتقبل الاحباط ولا شك أن للحماية الزائدة نتائج سلبية في تكوين شخصية الطفل إذ يتعود الطفل

أن تجاب طلباته فلا يستطيع مقاومة الإحباطات المستمرة في الحياة فهو يرتبك ويضطرب في سلوكه وفي علاقاته الاجتماعية، أو ينطوي وينسحب من المجتمع لشعوره بالعجز والدونية عن مواكبة الآخرين في علاقاتهم وعاداتهم(اسماعيل،١٩٩٦: ١٤٠).

ج-الإهمال :- وهذا الأسلوب يقوم على نبذ الطفل او المراهق وإهماله، وتركه دون رعاية أو تشجيع أو اثابة للسلوك المرغوب او محاسبة او عقاب على السلوك الخاطئ وقد يكون الإهمال والنبذ صريحًا وقد يكون غير صريح.(الضيدان،٢٠٠٤: ٤٩). وصور الإهمال والنبذ كثيرة منها عدم المبالاة بإشباع حاجاته الضرورية وعدم إثابته ومدحه عندما ينجز عملا، أو السخرية منه في حالة استحقاقه الثناء والمدح والتشجيع، وهذا يبعث في نفس الطفل روح العدوان والرغبة في الانتقام، والإفراط في الشعور بالذنب والقلق، وقد يشعر الطفل أنه غير مرغوب فيه كما ان الحرمان من رعاية الأم هو السبب الرئيس لشعوره بالإهمال لما تحققه له من أمن وأمان وبما توفره من حاجات أساسية جسمية ونفسية واجتماعية وبما تمده به من رعاية وإرشاد وتوجيه فالطفل الذي يتعرض للإهمال والنبذ يظهر في مرحلة المراهقة أنواعًا من السلوك المضطرب . كأن يقوم بسلوك عدواني أو بطريقة سلبية عن طريق الانطواء وعدم الاكتراث(منصور،١٩٨٤: ١٦٠).

النظريات المفسرة السلوك العدواني : هنالك العديد من النظريات التي تناولت السلوك العدواني بالدراسة والتفسير من جميع جوانبه المختلفة النفسية والبيولوجية والاجتماعية وفيما يلي عرض لهذه النظريات:-

١- **نظرية الاحباط-العدوان:** طرحت هذه النظرية في تفسير السلوك العدواني في عام١٩٣٩من قبل مجموعة من علماء النفس والاجتماع(Maorsears, Dollard, Miller, Doub) (Averril.,1982:128). اطلقت هذه النظرية مسلمة مفادها ,ان العدوان هو دائما نتيجة الاحباط وافترضوا انه لكي يحدث السلوك العدواني لابد ان يسبقه الاحباط ،لأن الاحباط يقود الى شكل من اشكال العدوان(Dollard et.al.,1970:26). وتسمى أيضا بنظريات دافع العدوان (Aggression Drive theory) تعد هذه النظرية واحدة من النظريات النفسية الأولى في دراسة العدوان وقد طور هذا المنهج على يد كل من جون دولاردا(Gon Dollard,1939), وميلر (Miller,1941), وعدد من العلماء جامعة ييل (Yale) عام (١٩٣٩) (Severy,1976, p.277), وتؤكد هذه النظرية على أن العدوان هو نتيجة للإحباط وان الإحباط يؤدي إلى العدوان, أي أن حدوث السلوك العدواني يستلزم وجود الإحباط الذي يقود إلى شكل من أشكال العدوان (Nannaily,1978 :307). فمثلا إذا منع الكائن من تحقيق أهدافه, فان ذلك سلوك عدواني ضد الشخص أو الظروف التي وقفت عقبة أمام تحقيق هدفه . (Zillman,1999:126) وافترض(دولارد) في تفسيره للعدوان الناتج عن الإحباط , بأنه يعتمد على قيمة التعزيز لاستجابة الهدف المحبط أو درجة الإحباط لاستجابة الهدف , عدد تكرار الاستجابة المحبطة إذ أن العدوان يزداد كلما زاد الإحباط وتكرار حدوثه فعندما يمنع الإنسان من تحقيق هدف ضروري له يشعر بالإحباط (خبره مؤلمة) فيعتدي بطريقة مباشرة على مصدر إحباطه أن وجد في نفسه الشجاعة على مهاجمته أو معاقبته أو بطريقة غير مباشرة (عدوان غير صريح) أن خاف من

الانتقام (Dollard, 1962:435). وتتوقف حساسية الفرد للمواقف المحبطة على عدة عوامل منها وراثية وطريقة تنشئته الاجتماعية والمستوى الثقافي والاقتصادي للأسرة , وما تسقطه على المواقف من دلالة وأهمية , إذ من المؤكد أن العوامل الوراثية لها اثر كبير في حساسية الفرد للمواقف الإحباطية , وكذلك التنشئة الاجتماعية ومستوى ثقافة الوالدين والمستوى الاقتصادي للأسرة لها اثر في تعيين المواقف التي تشعر الفرد بالإحباط (راجح،١٩٨٨: ٥٤٩)

ثانياً :- دراسات سابقة :- أ- دراسات عربية :

1- دراسة الرميان (٢٠٠٧) :العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلي ستيشن " Grand, Theft Auto (GTA). هدفت الدراسة الى مدى انتشار لعبةGRAND THEFT AUTO عند طلاب الصف الرابع، وطلاب الصف الخامس ،وطلاب الصف السادس). معرفة العلاقة بين ممارسة اللعبة وبين السلوك العدواني. وقد تكونت عينة الدراسة من طلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية وهم طلبة المرحلة الرابعة والخامسة والسادسة. وقد استعملت الباحثة المنهج الوصفي المسحي(المسحي الميداني)لمعرفة مدى ممارسة هذه اللعبة عند طلاب الصفوف العليا في المرحلة الابتدائية والوصفي(السببي المقارن)لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسة لعبة(GTA)وبين السلوك العدواني وذلك عن طريق قياس مستوى العدوان عند الاطفال الذين لا يمارسون اللعبة(المجموعة الضابطة) ومقارنتها بسلوك العدوان لدى الاطفال الذين يمارسون اللعبة(المجموعة التجريبية) .وتوصلت الدراسة الى: **عند طلاب الصف الرابع** : توصلت الباحثة إلى أن انتشار لعبة "**Grand Theft Auto** – أن نسبة ٣١,٦% لا يمارسون اللعبة أبداً.- و ٢٥,١% .يمارسون اللعبة نادراً .- و ١٩,٩%، يمارسون اللعبة كثيراً.- و ٢٣,٤% يمارسون اللعبة دائماً. **عند طلاب الصف الخامس** :- أن نسبة ٢٢,٧% لا يمارسون اللعبة أبدا.- و ٢٧,٣% يمارسون اللعبة نادراً.- و ٢٥,٣% يمارسون اللعبة كثيرا.- و ٢٤,٧% يمارسون اللعبة دائماً. **عند طلاب الصف السادس**:- أن نسبة ٢١,٧% لا يمارسون اللعبة أبداً.- و ١٩,٨% يمارسون اللعبة نادراً .- و٣٠,٠%يمارسون اللعبة كثيراً.- و ٢٨,٥% يمارسون اللعبة دائماً. وقد توصلت الباحثة الى وجود علاقة بين ممارسة لعبة "**Grand Theft Auto**, وبين السلوك العدواني إذ بلغت معاملات الارتباط ابعاد السلوك العدواني(العدوان على الآخرين =٠,٤٣ ، العدوان على الذات= ٠,٤٠، العدوان على الممتلكات العامة= ٠,٣٣) وجميعها دالة عند مستوى ٠,٠١ ، وكذلك بلغت العلاقة بين السلوك العدواني (الدرجة الكلية) ودرجة ممارسة تلك اللعبة ٠,٤٣ وهي دالة عند مستوى ٠,٠١ (الرميان،٢٠٠٧:ز).

ب- دراسات أجنبية :-

٢- دراسة كولويل وباين(colwell payne 2000): "Negative correlates of compute game play in adolescents"(التأثير السلبي لألعاب الكمبيوتر على المراهقين) هدفت الدراسة الى:- ايجاد العلاقة بين ممارسة العاب الكمبيوتر والعزلة الاجتماعية وانخفاض تقدير الذات والعدوانية

لدى المراهقين من خلال استبانة صممت لقياس المتغيرات الثلاث أعلاه وقد طبق المقياس على عينة بلغت (٢٠٤) طلاب من الصف الثامن من منطقة شمال لندن وبعد تحليل النتائج وجدت الدراسة عدم وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية أو ما يسمى بالصداقة الالكترونية (ELECTRONIC FRINDSHIP) وبالنسبة الى علاقته بانخفاض تقدير او تقييم الذات فإن متغير الجنس لعب دورا في ذلك إذ اظهرت النتائج ان اللعبة لا ترتبط بتقييم الذات المنخفض عند الإناث على حين أنها ترتبط لدى الذكور بتقييم الذات كما وجدت الدراسة ان العدوان لا يرتبط بممارسة اللعبة بشكل كامل (COLWELL PAYNE 2000 PP.310-595).

الفصل الثالث

يتضمن هذا الفصل عرضا للمنهجية المتبعة في اعداد هذا البحث ووصفا لإجراءاته من حيث مجتمع البحث وعينته والادوات المستعملة وطريقة تطبيقها والوسائل الاحصائية المستعملة في معالجة البيانات على النحو الآتي:-

أولا:- مجتمع البحث:- يتكون مجتمع البحث الحالي من (٢٠٨٣) طالب وطالبة منهم(١١٣٥) طالبة في الصف الاول المتوسط (٩٤٨) طالبا للصف الثاني متوسط وبلغ عدد المدارس الخاصة بمجتمع البحث لمدينة تكريت المركز (٢٦) مدرسة .

ثانيا:- عينة البحث : تتكون عينة البحث الحالي من تلاميذ الصفين الأول والثاني متوسط البالغ عددهم(٢٠٠)طالباً وطالبة تم التعرف عليهم من خلال مقياس الكشف عن التلاميذ الممارسين للألعاب الالكترونية موزعين الى(١٠٠) طالباً في الصف الأول متوسط و(١٠٠)طالباً في الصف الثاني متوسط ومن عينة المدارس البالغ عددها (١١)مدرسة .

ثالثاً :- أدوات البحث:-استعمل الباحثان اداتين لتحقيق اهداف البحث الحالي وهما:

١. **مقياس الكشف عن المراهقين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية .**
٢. **مقياس السلوك العدواني .**

أولاً: مقياس الكشف عن المراهقين الذين يمارسون الالعاب الالكترونية .

وصف المقياس : قام الباحثان بإعداد مقياس الكشف عن الطلبة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية و Play Station وذلك من خلال اطلاعها على ادبيات ودراسات سابقة ذات العلاقة بموضوع الالعاب الالكترونية، وعليه وضع الباحثان (٢٠) فقرة تتناسب مع موضوع المقياس .

صدق المقياس : يقصد بالصدق ان يقيس المقياس فعلا القدرة او السمة او الاتجاه او الاستعداد الذي وضع الاختبار من اجله.(ابو حويج وآخرون،٢٠٠٢: ١٣٢). وللتحقق من صدق المقياس اعتمد الباحثان الصدق الظاهري إذ يكون الاختبار صادقاً ظاهريا اذا كانت فقراته تتوجه لقياس اهداف البحث وتنسجم مع عنوان المقياس(سمارة،١١٠:١٩٨٩). لذا قام الباحثان بعرض فقرات المقياس بصيغته الاولية على مجموعة من الأساتذة من ذوي الخبرة والدراية العلمية لأبداء آرائهم ومقترحاتهم على فقرات المقياس .

بلغ عدد المحكمين(٣٠) محكما وذلك لاستخراج الصدق الظاهري للمقياس المكون من(٢٠) فقرة جدول (١) وبعد جمع الاجابات وتفريغها تبين ان المحكمين والخبراء لم يستبعدوا أي فقرة فقد حصلت الفقرات على نسبة (٨٠%) فما فوق ولم يتم استبعاد أي فقرة من قبلهم فيصبح المقياس(٢٠)فقرة بصيغته النهائية ملحق(٤) وبذلك يبلغ معامل صدق المقياس(٩٠) .

جدول (١)

يوضح آراء المحكمين حول صلاحية فقرات مقياس الكشف عن المراهقين الذين يمارسون الالعاب الالكترونية الشائعة بصورته الأولية

أرقام العبارات	عدد الخبراء	الموافقون	غير الموافقين	نسبة الاتفاق
١،٤، ٩، ١٤، ١٥،	٣٠	٣٠	-	%١٠٠
٢، ٣، ٥، ٦، ٧، ٨، ١٠، ١٢، ١٨،	٣٠	٢٧	٣	%٩٠
٢، ١٦، ١٧	٣٠	٢٤	5	%85
١١، 13 , 19 , 20	٣٠	٢١	6	%80

ب- الصدق البنائي(تمييز الفقرات): للتحقق من الصدق بطريقة اضافية قام الباحثان باستخراج الصدق البنائي(القوة التمييزية للفقرات) والتي يقصد بها مدى قدرتها على التمييز بين الافراد الذين يحملون الصفة التي يراد قياسها في المقياس بدرجة عالية والافراد الضعاف في تلك الصفة وتعد درجة التمييز من الدلالات المهمة في وصف فقرات المقياس (سمارة وآخرون،١٩٨٩: ١٠٦). ولغرض الحصول على الفقرات المميزة تم تطبيق المقياس على عينة من التلاميذ بلغ تعدادها (١٠٠) طالباً اختيروا من المدارس المتوسطة لمدينة تكريت المركز واخضعت هذه الاستمارات للتحليل البالغ عددها(١٠٠)استمارة (النبهان،٢٠٠٤: ٢١٠). وبعد ترتيب الدرجات التي حصل عليها افراد العينة تنازليا من اعلى الى ادنى درجة، وحددت المجموعتان المتطرفتان (٢٧%)العليا و(٢٧%) الدنيا من افراد عينة التحليل اذ يوصيKelley ضرورة الاعتماد على نسبة ٢٧% من الافراد في كلا المجموعتين إذ اخذت نسبة (٢٧%) من العليا وعددها(٢٧)استمارة وكذلك(٢٧%) الدنيا بلغ عددها(٢٧)استمارة وعليه تم اخضاع (٥٤)استمارة للتحليل الاحصائي مقسمة على مجموعتين لكل مجموعة(٢٧)استمارة وباستعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لاختبار دلالة الفروق بين المجموعتين العليا والدنيا لكل فقرة تبين ان جميع فقرات المقياس مميزة عند مستوى دلالة ٠,٠٥ ودرجة حرية 54 جدول (٢) يوضح ذلك

جدول(٢)

القوة التمييزية لفقرات مقياس الالعاب الالكترونية الشائعة

الفقرة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف	القيمة التائية المحسوبة
1	العليا	٢٧	2.4444	.64051	5.485
	الدنيا	٢٧	1.4444	.69798	
2	العليا	27	2.2593	.59437	7.815
	الدنيا	27	1.1852	.39585	

6.721	.62929	2.3704	27	العليا	3
	.54171	1.2963	27	الدنيا	
5.769	.73380	2.0000	27	العليا	4
	.32026	1.1111	27	الدنيا	
5.443	.70002	2.5185	27	العليا	5
	.70002	١.٤٨١٥	27	الدنيا	
6.104	.57239	2.5926	27	العليا	6
	.75296	1.4815	27	الدنيا	
5.312	.67516	1.9259	27	العليا	7
	.42366	1.1111	27	الدنيا	
6.375	.68770	2.3704	27	العليا	8
	.54171	1.2963	27	الدنيا	
2.714	.64051	2.5556	27	العليا	9
	.75862	2.0370	27	الدنيا	
2.293	.83887	1.6296	27	العليا	10
	.55726	1.1852	27	الدنيا	
5.144	.80064	2.1111	27	العليا	11
	.48334	1.1852	27	الدنيا	
5.903	.55470	2.6667	27	العليا	12
	.63605	1.4074	27	الدنيا	
4.403	.73574	2.1852	27	العليا	13
	.48334	1.1852	27	الدنيا	
7.136	.39585	2.8148	27	العليا	14
	.79707	1.5926	27	الدنيا	
8.647	.55470	2.6667	27	العليا	15
	.60858	1.2963	27	الدنيا	
7.624	.55470	2.6667	27	العليا	16

	الدنيا	27	1.3704	.68770	
17	العليا	27	2.5556	.57735	8.129
	الدنيا	27	1.2593	.59437	
18	العليا	27	2.7037	.60858	6.172
	الدنيا	27	1.5556	.75107	
19	العليا	27	2.6296	.68770	5.288
	الدنيا	27	1.5556	.80064	
20	العليا	27	2.2593	.76423	3.767
	الدنيا	27	1.4815	.75296	

٢- **أسلوب علاقة الفقرة بالدرجة الكلية (الاتساق الداخلي للفقرات (Internal Consistency))**: من مؤشرات صدق البناء ارتباط درجة كل فقرة في المقياس بمحك داخلي وهو درجة المقياس الكلي (ابو حطب،١٩٧٣،ص١٠٤) . اعتمد الباحثان في التحليل الاحصائي للفقرات على ايجاد معامل الارتباط بين كل فقرة والدرجة الكلية للمقياس فبعد ان تم تصحيح استجابات افراد العينة البالغة (100) طالب وطالبة تم اختيارهم بطريقة عشوائية ، الذين طبق عليهم مقياس الألعاب الالكترونية الشائعة لأغراض حساب تمييز الفقرات، وتم ايجاد معامل الارتباط بين درجات افراد العينة ودرجاتهم الكلية على المقياس واستخدم الباحثان معامل ارتباط بيرسون لحساب العلاقة، فتبين ان جميع معاملات ارتباط درجات فقرات المقياس مع الدرجات الكلية دالة احصائياً ، **وجدول (٣)** يوضح ذلك .

الجدول (٣)

معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة بالدرجة الكلية لمقياس الألعاب الالكترونية الشائعة

ت	معامل الارتباط	ت	معامل الارتباط
١	٠,٧١	١١	0,62
٢	٠,٧٧	١٢	0,77
٣	٠.٧١	١٣	0,64
٤	٠,٦٦	١٤	0,73
٥	٠,٦٨	١٥	0,76
٦	٠,٦٩	١٦	0,79
٧	٠,٦٢	١٧	0,77
٨	٠,٧١	١٨	0,68
٩	٠,٤٥	١٩	0,60
١٠	٠,٣٥	٢٠	0,51

– **صدق المقياس Test Validity:** أن الصدق من العوامل الاساسية والتي ينبغي على واضع المقياس او مستخدمه التأكد منه وصدق المقياس هو قدرته على قياس ما وضع من اجله(داوود وآخرون ،١٩٩٠،ص١١٨) .

أ – **الصدق الظاهري** : ويؤكد المختصون على ضرورة التحقق من صدق المقياس مهما كان الغرض من قياسه(علام ،٢٠٠٦،ص٢٠٩). تحقق هذا النوع من الصدق من خلال عرض الفقرات على مجموعة من الخبراء .

– **ثبات المقياس:** ان ثبات المقياس يعني انه يشير الى مدى الارتباط بين اداء المفحوص في المقياس وادائهم للاختبار نفسه في مناسبة اخرى او في اختبار مكافئ له(ميخائيل،١٩٩٧،ص٢٦٩). والثبات يعني انه يعطي نفس النتائج اذا ما اعيد على نفس الافراد في نفس الظروف (عبد الرحمن ، ١٩٩٨،ص٦٩٦).

– **الفا كرونباخ** : ولتحقيق ذلك قام الباحثان بتطبيق المقياس على عينة بلغت (٦٠) طالباً وطالبة كل من الذكور والاناث وقد اختيروا بطريقة عشوائية .استخدم الباحثان معامل الفا كرونباخ لحساب معامل الثبات وكان معامل الارتباط (٠,٧٩) وهو يعد معامل ثبات جيد (Gronlund,1965:125).

– **الصيغة النهائية للمقياس:**يتكون المقياس في الصيغة النهائية من (٢٠) فقرة يبين عدد فقراته.

طريقة تصحيح مقياس الالعاب الالكترونية الشائعة : استخدم الباحثان ثلاثة بدائل لتقدير الاستجابة على فقرات المقياس وهي(تنطبق علي دائماً , تنطبق علي احيانا , لا تنطبق علي ابداً) ووفقاً لطريقة ليكرت, حيث يختار المفحوص احد هذه البدائل، وهذه الصياغة تروق لكثير من المفحوصين نظراً لمرونتها وتدرجاتها (بركات،١٩٧٩،ص١٤٥)، وتعطى الفقرات الايجابية الدرجات (٣، ٢، ١)، اما الفقرات السلبية فتعطى الدرجات(١، ٢، ٣) وبذلك حسبت الدرجة الكلية على اساس مجموع اوزان الاجابة على الفقرات ، أي ان اعلى درجة هي (٦٠) درجة واقل درجة هي (٢٠) درجة .

– **وضوح التعليمات وفهم الفقرات وحساب وقت الاجابة (التجربة الاستطلاعية):**

من اجل التأكد من وضوح تعليمات وفقرات المقياس من حيث صياغتها او لغتها وكذلك بغية تحديد الوقت اللازم للإجابة قام الباحثان باختيار (٤٠) طالبا وطالبة تم اختيارهم بطريقة عشوائية لتكون عينة استطلاعية وتم تطبيق المقياس عليهم وطلب منهم تحديد كل ما يجدونه غامضاً وغير مفهوم سواء كانت تعليمات المقياس او فقراته فكانت نتيجة التجربة وضوح التعليمات والفقرات وطريقة الاجابة ، وقد تم حساب الوقت من خلال تسجيل وقت انتهاء كل طالب او طالبة على ورقة الاجابة وقد تراوح وقت الاجابة بين (١٩–٢٠) دقيقة , وبعد حساب المتوسط الحسابي لأوقات الاجابة لجميع الطلبة تبين ان المتوسط يساوي (١٩,٥٠) دقيقة .

ثانياً :– مقياس السلوك لعدواني .

- **بناء المقياس** : قام الباحثان بالاطلاع على الادبيات والمقاييس الاخرى ذات العلاقة مثل مقياس(الشمري ٢٠٠٣) ومقياس(حافظ وقاسم١٩٩٣) ووجدت انه من الافضل القيام ببناء مقياس السلوك العدواني للأسباب الآتية :

١. ان اغلب المقاييس التي اطلع عليه الباحثان القديمة
٢. حدثت تغييرات كبيرة من السنوات السابقة الى الان جعلت مفهوم السلوك العدواني يأخذ تفسيرات جديدة وحسب مناحي الباحثين .
٣. اختلاف العينة فمنهم من استعمل عينة الاطفال في المرحلة الابتدائية

مثل (عمايرة١٩٩١) ومنهم من كانت عينتهم على مجموعة من الاطفال الصم.

اما عينة البحث الحالي فهم من طلاب المرحلة المتوسطة الصف الأول والثاني متوسط، لذا قام الباحثان باللجوء الى عملية بناء مقياس السلوك العدواني وفق الاجراءات الآتية:

١) الاطلاع على المقاييس السابقة ذات العلاقة
٢) الاطلاع على الادبيات والدراسات السابقة التي تناولت موضوع السلوك العدواني
٣) تم توجيه سؤال في استبانة استطلاعية الى مجموع اساتذة الجامعة المختصين في العلوم التربوية والنفسية وبلغ حجم العينة(١٦) اغنى الباحثان بالكثير من الافكار المتعلقة بالسلوك العدواني. والتي صاغتها بشكل فقرات للمقياس إذ بلغ عدد فقرات المقياس في صورته الاولية (٢٥)فقرة وكما هو موضح في ملحق رقم(٣) .

صدق المقياس : يعد الصدق شرطا اساسيا من شروط ادوات القياس الفعالة في قياس الظاهرة موضوع القياس(ابو جادو،٢٠٠٠: ٤٣٩). ويقصد بالصدق ان الاختبار ينجح في قياس ما وضع لقياسه (الشرقاوي وآخرون،١٩٩٦: ٧١). وللتحقق من صدق القياس اعتمد الباحثان الصدق الظاهري ويبدو هذا الصدق في وضوح البنود ومدى علاقتها بالقدرة او السمة الذي يقيسه الاختبار وغالبا ما يقرر ذلك مجموعة من المختصين في مجال العلوم التربوية والنفسية(عبد الرحمن،١٩٨٣: ٢٢٦).

لذا قام الباحثان بعرض الصورة الاولية لمقياس السلوك العدواني على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم(١٢) محكماً لإبداء ملاحظاتهم حول صلاحية فقرات المقياس جدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤)

يوضح آراء المحكمين حول صلاحية فقرات مقياس السلوك العدواني بصورته الأولية

أرقام العبارات	عدد الخبراء	الموافقون	غير الموافقين	نسبة الاتفاق
٣، ١٠، ١٧، ٨،١٨	١٢	١٢	-	%١٠٠
٢ ،٤، ٥، ٦، ٧، ، ١١، ٢٢،١٤	١٢	١١	١	%٩١
٩، ١٢، ١٣، ١٥، ١٩، ٢٠، ٢١، ٢٤، ٢٥،	١٢	١٠	٢	%٨٣,٣

ب- الصدق البنائي(تمييز الفقرات) : يقصد بتمييز الفقرة قدرة الفقرة على التمييز بين الافراد الذين حصلوا على درجات عالية(المجموعة العليا) والافراد الذين حصلوا على درجات واطئة (المجموعة الدنيا)على الفقرة نفسها فيما يخص الصفة التي يقيسها المقياس (الزوبعي وآخرون،١٩٨١: ٧٩).

ولغرض الحصول على الفقرات المميزة تم تطبيق المقياس على عينة من الطلاب بلغ عددهم (١٠٠) طالب وطالبة اختيروا من المدارس المتوسطة لمدينة تكريت المركز سحبت نسبة ٢٧% العليا و٢٧% الدنيا من العينة وبلغ حجم المجموعة العليا (٢٧) استمارة وحجم المجموعة الدنيا (٢٧)استمارة وبذلك تم اخضاع (١٠٠)استمارة للتحليل الاحصائي . وباستعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لاختبار دلالة الفروق بين المجموعتين العليا والدنيا لكل فقرة تبين ان جميع فقرات المقياس مميزة عند مستوى دلالة ٠.٠٥ودرجة حرية ٩٨ واصبح المقياس في صيغته النهائية (٢٥) فقرة كما هو موضح في جدول (٥) .

جدول(٥)

القوة التمييزية لفقرات مقياس السلوك العدواني الصيغة النهائية

الفقرة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف	القيمة التائية المحسوبة
1	العليا	27	2.2593	.59437	3.218
	الدنيا	27	1.2500	.50000	
2	العليا	27	2.5556	.57735	١٤.٠٠٠
	الدنيا	27	1.0000	.00000	
3	العليا	27	2.4815	.64273	١١.٩٧٧
	الدنيا	27	1.0000	.00000	
4	العليا	27	2.3704	.68770	١٠.٣٥٤
	الدنيا	27	1.0000	.00000	
5	العليا	27	2.2963	.66880	١٠.٠٧١
	الدنيا	27	1.0000	.00000	
6	العليا	27	2.5556	.64051	١٢.٦١٩
	الدنيا	27	1.0000	.00000	
7	العليا	27	2.1481	.86397	٥.٩٠١
	الدنيا	27	1.0741	.38490	
8	العليا	27	2.0741	.82862	٦.٣٣٥
	الدنيا	27	1.0370	.19245	
9	العليا	27	2.2963	.77533	٨.٦٨٨
	الدنيا	27	1.0000	.00000	

٨.٦٨٨	.77533	2.2963	27	العليا	10
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
١٤.٦٠٥	.50071	2.4074	27	العليا	11
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
٩.٣٠٣	.72403	2.2963	27	العليا	12
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
١٠.٠٧١	.66880	2.2963	27	العليا	13
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
٨.٤٥٦	.75107	2.2222	27	العليا	14
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
3.218	.64273	2.4815	27	العليا	15
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
١٠.٩٣٥	.64051	2.4444	27	العليا	16
	.19245	1.0370	27	الدنيا	
١٠.١٩٨	.67937	2.3333	27	العليا	17
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
٧.٦٨٧	.75107	2.1111	27	العليا	18
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
٨.٦٨٨	.77533	2.2963	27	العليا	19
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
٧.٦٤٦	.72991	2.0741	27	العليا	20
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
١٠.٠٧١	.66880	2.2963	27	العليا	٢١
	.00000	1.0000	27	الدنيا	
٩.٠٣٧	.68146	2.1852	27	العليا	٢٢

	الدنيا	27	1.0000	.00000	
٢٣	العليا	27	2.2963	.77533	٨.٦٨٨
	الدنيا	27	1.0000	.00000	
٢٤	العليا	27	2.4074	.74726	٩.٧٨٦
	الدنيا	27	1.0000	.00000	
٢٥	العليا	27	2.3704	.68770	١٠.٣٥٤
	الدنيا	27	1.0000	.00000	

٢- أسلوب علاقة الفقرة بالدرجة الكلية (الاتساق الداخلي للفقرات (Internal Consistency)):

من مؤشرات صدق البناء ارتباط درجة كل فقرة في المقياس بمحك داخلي وهو درجة المقياس الكلي (ابو حطب،١٩٧٣،ص١٠٤) . اعتمد الباحثان في التحليل الاحصائي للفقرات على ايجاد معامل الارتباط بين كل فقرة والدرجة الكلية للمقياس فبعد ان تم تصحيح استجابات افراد العينة البالغة (100) طالباً وطالبة تم اختيارهم بطريقة عشوائية ، الذين طبق عليهم مقياس السلوك العدواني لأغراض حساب تمييز الفقرات، وتم ايجاد معامل الارتباط بين درجات افراد العينة ودرجاتهم الكلية على المقياس واستخدم الباحثان معامل ارتباط بيرسون لحساب العلاقة، فتبين ان جميع معاملات ارتباط درجات فقرات المقياس مع الدرجات الكلية دالة احصائياً ,**وجدول (٦)** يوضح ذلك .

الجدول (٦)

معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة بالدرجة الكلية لمقياس السلوك العدواني

ت	معامل الارتباط	ت	معامل الارتباط
١	٠,٤٩	١٣	0,76
٢	٠,٧١	١٤	0,70
٣	٠.٧٩	١٥	0,67
٤	٠,٧٢	١٦	0,78
٥	٠,٧٠	١٧	0,75
٦	٠,٧٣	١٨	0,62
٧	٠,٧٠	١٩	0,70
٨	٠,٦٨	٢٠	0,68
٩	٠,٦٦	٢١	0,70
١٠	٠,٦٨	٢٢	0,76
١١	٠,٨١	٢٣	0,61
١٢	٠,٧٣	٢٤	0,65
		٢٥	0.77

– **صدق المقياس Test Validity**: أن الصدق من العوامل الاساسية والتي ينبغي على واضع المقياس او مستخدمه التأكد منه وصدق المقياس هو قدرته على قياس ما وضع من اجله(داوود وآخرون ،١٩٩٠،ص١١٨) .

أ – **الصدق الظاهري** : ويؤكد المختصون على ضرورة التحقق من صدق المقياس مهما كان الغرض من قياسه(علام ،٢٠٠٦،ص٢٠٩). تحقق هذا النوع من الصدق من خلال عرض الفقرات على مجموعة من الخبراء .

– **ثبات المقياس:** ان ثبات المقياس يعني انه يشير الى مدى الارتباط بين اداء المفحوص في المقياس وادائهم للاختبار نفسه في مناسبة اخرى او في اختبار مكافئ له(ميخائيل،١٩٩٧،ص٢٦٩). والثبات يعني انه يعطي نفس النتائج اذا ما اعيد على نفس الافراد في نفس الظروف (عبد الرحمن ، ١٩٩٨،ص٦٩٦).

– **الفا كرونباخ** : ولتحقيق ذلك قام الباحثان بتطبيق المقياس على عينة بلغت (٦٠) طالباً وطالبة كل من الذكور والاناث وقد اختيروا بطريقة عشوائية .استخدم الباحثان معامل الفا كرونباخ لحساب معامل الثبات وكان معامل الارتباط (٠,٨١) وهو يعد معامل ثبات جيد (Gronlund,1965:125).

– **الصيغة النهائية للمقياس:**يتكون المقياس في الصيغة النهائية من (٢٥) فقرة يبين عدد فقراته.

– **تصحيح المقياس:** استخدم الباحثان ثلاثة بدائل لتقدير الاستجابة على فقرات المقياس وهي(تنطبق علي دائماً , تنطبق علي احيانا , لا تنطبق علي) ووفقاً لطريقة ليكرت, حيث يختار المفحوص احد هذه البدائل، وهذه الصياغة تروق لكثير من المفحوصين نظراً لمرونتها وتدرجاتها (بركات،١٩٧٩،ص١٤٥)، وتعطى الفقرات الايجابية الدرجات (٣، ٢، ١)، اما الفقرات السلبية فتعطى الدرجات(١، ٢، ٣) وبذلك حسبت الدرجة الكلية على اساس مجموع اوزان الاجابة على الفقرات ، أي ان اعلى درجة هي (٧٥) درجة واقل درجة هي (٢٥) درجة.

ز– **وضوح التعليمات وفهم الفقرات وحساب وقت الاجابة (التجربة الاستطلاعية):** من اجل التأكد من وضوح تعليمات وفقرات المقياس من حيث صياغتها او لغتها وكذلك بغية تحديد الوقت اللازم للإجابة قام الباحثان باختيار (٤٠) طالبا وطالبة تم اختيارهم بطريقة عشوائية لتكون عينة استطلاعية وتم تطبيق المقياس عليهم وطلب منهم تحديد كل ما يجدونه غامضاً وغير مفهوم سواء كانت تعليمات المقياس او فقراته فكانت نتيجة التجربة وضوح التعليمات والفقرات وطريقة الاجابة ، وقد تم حساب الوقت من خلال تسجيل وقت انتهاء كل طالب او طالبة على ورقة الاجابة وقد تراوح وقت الاجابة بين (١٩–٢٢) دقيقة , وبعد حساب المتوسط الحسابي لأوقات الاجابة لجميع الطلبة تبين ان المتوسط يساوي (١٩,٥٠) دقيقة .

الوسائل الإحصائية :استعمل الباحثان الوسائل الإحصائية الآتية التي تلائم البحث وطبيعة أهدافه

١- الاختبار التائي لعينتين مستقلتين (T. test) :-

٢- معامل ارتباط بيرسون (Person)/ Correlation Coefficient

٤- الاختبار التائي لعينة واحدة (T. test):

الفصل الرابع

عرض النتائج ومناقشتها:

يتضمن هذا الفصل النتائج التي توصل اليها الباحثان ومناقشتها, وسيتم عرض هذه النتائج وفق اهداف البحث:

١- **التعرف على مستوى الألعاب الالكترونية الشائعة لدى المراهقين :** لتحقيق هذا الهدف تم معالجة البيانات إحصائياً فتبين أن المتوسط الحسابي لعينة طلبة المرحلة المتوسطة على مقياس الألعاب الالكترونية الشائعة بلغ (٣٦،٥٣) درجة، والانحراف المعياري (٨،١٢) درجة، وعند مقارنته بالمتوسط النظري للمقياس (٤٠) درجة، وجد أن هناك فرقاً واضحاً بين المتوسطين. ولغرض الوقوف على دلالة هذا الفرق أستخدم الاختبار التائي (T-test) لعينة واحدة، وقد تبين أن القيمة التائية المحسوبة (٤،٢٧١-) وهي أعلى من القيمة الجدولية (١,٩٦) عند مستوى دلالة (٠.٠٥) ودرجة حرية (٩٩) . أي أن الفرق بين المتوسطين هو ذو دلالة إحصائية ، وتشير النتيجة إلى تمتع طلبة المرحلة المتوسطة بمستوى مرتفع من استخدام الالعاب الالكترونية. جدول (٧) يوضح ذلك.

جدول (٧)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والتائية المحسوبة لعينة الطلبة على مقياس الألعاب الالكترونية الشائعة

المتغير	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط النظري	درجة الحرية	القيمة التائية		مستوى الدلالة عند ٠,٠٥
					المحسوبة	الجدولية	
الألعاب الالكترونية الشائعة	٣٦،٥٣	٨،١٢	٤٠	٩٩	-٤،٢٧١	١,٩٦	دالة

٢- **التعرف على الفروق في الألعاب الالكترونية الشائعة لدى المراهقين وفق متغير الجنس (ذكور- اناث):**لتحقيق هذا الهدف تم معالجة البيانات إحصائياً لدرجات افراد العينة، فبلغ المتوسط الحسابي للذكور على مقياس الألعاب الالكترونية الشائعة (٣٥،٠٦٠) درجه وانحراف معياري (٧،٧٢٠) درجه، بينما كان المتوسط الحسابي للإناث (٣٨،٠٠) درجه، وانحراف معياري (٨،٣٢٧) وبعد استخدام الاختبار التائي لعينتين مستقلتين وجد ان القيمة التائية المحسوبة (١،٨٣-) وهي اقل من القيمة الجدولية البالغة (١,٩٦) وهي غير داله إحصائيا عند مستوى دلالة(٠,٠٥) ودرجة حرية (٩٨) . وهذا يعني عدم وجود فروق بين الذكور والاناث في مقياس الألعاب الالكترونية الشائعة .كما في جدول (٨)

جدول (٨)

الفرق بين درجات الذكور والإناث على مقياس الألعاب الالكترونية الشائعة

الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية المحسوبة	القيمة ألجدوليه	مستوى الدلالة ٠،٠٥
الذكور	٥٠	٣٥،٠٦٠	٧،٧٢٠	١،٨٣-	١.٩٦	غير دالة
الإناث	٥٠	٣٨،٠٠	٨،٣٢٧			

٤- **التعرف على مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين** :لتحقيق هذا الهدف تم معالجة البيانات إحصائياً فتبين أن المتوسط الحسابي لعينة طلبة المرحلة الاعدادية على مقياس السلوك العدواني بلغ (٣٧،٠١٠) درجة، والانحراف المعياري (٢٠،٢٥٦) درجة، وعند مقارنته بالمتوسط النظري للمقياس (٥٠) درجة، وجد أن هناك فرقاً واضحاً بين المتوسطين. ولغرض الوقوف على دلالة هذا الفرق أستخدم الاختبار التائي (T-test) لعينة واحدة، وقد تبين أن القيمة التائية المحسوبة (-٦،٤١) وهي أعلى من القيمة الجدولية (١,٩٦) عند مستوى دلالة (٠.٠٥) ودرجة حرية (٩٩) . أي أن الفرق بين المتوسطين هو ذو دلالة إحصائية ، وتشير النتيجة إلى تمتع طلبة المرحلة المتوسطة بمستوى مرتفع من السلوك العدواني. جدول (٩) يوضح ذلك.

جدول(٩)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والقيمة التائية المحسوبةلعينة الطلبة على مقياس السلوك العدواني

المتغير	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط النظري	درجة الحرية	القيمة التائية		مستوى الدلالة عند ٠,٠٥
					المحسوبة	الجدولية	
مقياس السلوك العدواني	٣٧،٠١٠	٢٠،٢٥٦	٥٠	٩٩	٦،٤١-	١,٩٦	دالة

٥- **التعرف على الفروق في السلوك العدواني لدى المراهقين وفق متغير الجنس (ذكور- اناث)**:لتحقيق هذا الهدف تم معالجة البيانات إحصائياً لدرجات افراد العينة، فبلغ المتوسط الحسابي للذكور على مقياس السلوك العدواني (٤٣،٣٠٠) درجه وانحراف معياري (٢٦،٣٥) درجه، بينما كان المتوسط الحسابي للإناث (٣٠،٧٢) درجه، وانحراف معياري (٧،٣١٢) وبعد استخدام الاختبار التائي لعينتين مستقلتين وجد ان القيمة التائية المحسوبة (٣،٢٥) وهي اقل من القيمة الجدولية البالغة (١,٩٦) وهي غير داله إحصائيا عند مستوى دلالة(٠,٠٥) ودرجة حرية (٩٨) . وهذا يعني وجود فروق بين الذكور والاناث في مقياس السلوك العدواني لصالح الذكور .كما في جدول (١٠).

جدول (١٠)

الفرق بين درجات الذكور والإناث على مقياس السلوك العدواني

الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية المحسوبة	القيمة ألجدوليه	مستوى الدلالة ٠.٠٥
الذكور	٥٠	٤٣،٣٠٠	٢٦،٣٥	٣،٢٥	١.٩٦	دالة
الإناث	٥٠	٣٠،٧٢	٧،٣١٢			

٧-**الكشف عن العلاقة الارتباطية بين اللعاب الالكترونية الشائعة لدى المراهقين** :-استخدم الباحثان معامل ارتباط بيرسون للكشف عن نوع واتجاه العلاقة بين العاب الالكترونية الشائعة و السلوك العدواني , اذ تبين ان قيمة معامل الارتباط تساوي (٠,٥٠) وهذا يدل على وجود علاقة ارتباطية موجبة ودالة بين المتغيرين.

الاستنتاجات: من خلال نتائج البحث الحالي استنتج الباحثان ما يأتي:

١- يتميز المراهقون بممارسة الألعاب الالكترونية الشائعة.

٢- يتميز المراهقون بمستوى عال من السلوك العدواني.

٣- عدم وجود فروق دالة احصائيا بين الذكور والاناث في الألعاب الالكترونية الشائعة لدى المراهقين .

٤- وجود فروق دالة إحصائية بين الذكور والاناث في السلوك العدواني لصالح الذكور

٥- وجود علاقة ارتباطية ايجابية دالة بين المتغيرين .

التوصيات :

١- قيام الاسر بمراقبة مايختاره ابناؤهم من الالعاب وتوجيههم نحو الالعاب ذات الفائدة في تنمية القدرات العقلية والذهنية بالإضافة التي تنمي لديه الجانب الترفيهي والاتزان الانفعالي.

٢- برمجة وتحديد اوقات اللعب وعدم ترك المراهقين في ممارسة الالعاب طول الوقت وعدم منعهم منها وانما اختيار مايمثل الحل الوسط مع مراعات اوقات المذاكرة والدوام المدرسي.

٣- استخدام عملية ممارسة الالعاب كأحد اساليب الثواب والعقاب في توجيه وتعديل السلوكيات غير المرغوب فيها داخل الاسرة.

٤- قيام الدولة ومؤسساتها بدورها الفاعل في مراقبة ما يعرض على الاجهزة المرئية والاعلانات خاصة تلك التي تتناول الالعاب الالكترونية ووضع محددات تربوية ونفسية في عرض واستيراد تلك الالعاب.

المقترحات :

١- اجراء دراسة مماثلة لبحث العلاقة بين السلوك العدواني وممارسة الالعاب الالكترونية لعينة من الفتيات.

٢- اجراء دراسة للبحث عن اثر منع الأطفال او المراهقين من مشاهدة اوممارسة الالعاب الالكترونية على اتزانهم الانفعالي والنفسي.

٣- اجراء دراسة عن اثر استخدام الالعاب الالكترونية في تعليم الاطفال في المدرسة الابتدائية او المراهقين في المدرسة المتوسطة.

المصادر

1. Abu Hatab, Fouad and Osman, Sayed Ahmed (1987), Psychological Evaluation, Cairo, Anglo-Egyptian Library
2. Abu Huwaij, Marwan (2002), Introduction to General Psychology, 1st Edition, Al-Yazuri Scientific Publishing and Distribution House, Amman, Jordan.
3. Ismail, Ahmed El-Sayed (1996), Child Behavioral Problems and Parents' Treatment Methods, 2nd Edition, Alexandria, Dar Al-Fikr Al-Jami'i.
4. Al-Rushoud, Saad bin Muhammad bin Saad (2006) The effectiveness of a psychological counseling program in reducing the degree of aggressive behavior among secondary school students, PhD thesis, College of Graduate Studies, Naif University for Security Sciences.
5. Al Murad, Nibras Younis Muhammad (2004), the effect of using programs with kinetic games and social and mixed games in the development of social interaction among Riyadh children aged (5-6) years, an unpublished master's thesis, College of Physical Education, University of Mosul.
6. Al-Alusi, Jamal Hussein, (1988), General Psychology, Ministry of Higher Education and Scientific Research.
7. Prince, Waad Ibrahim Khel, (2003) Violence in the means of visual communication and its relationship to juvenile delinquency, PhD thesis, College of Arts, Department of Sociology, University of Baghdad.
8. Belqis, Ahmed and Maree Tawfiq, (1987), The Facilitator in the Psychology of Play, 2nd Edition, Dar Al-Furqan, Amman, Jordan.
9. Al-Bayati, Abdul-Jabbar Tawfiq, and Athanasius, Zakaria Zaki (1977), Descriptive and Inferential Statistics in Education and Psychology, Al-Mustansiriya University.
10. Hassan, Hassan Muhammad (1986): A Pre-Primary School Child, Educational Studies and Research, University Student Library, Makkah Al-Mukarramah
11. Hosni, Ahed (2001), Psychology, Health, Education, and Treatment, Al-Asdiqa Press.
12. Al-Hankawi, Lubna Hashem Lutfi Ahmed (2008) Social isolation and its relationship to aggressive behavior, College of Education, University of Mosul.
13- Hawashin, Mofeed Najib and Zaidan Najib Hawashin, (1989), Emotional Development in Children, Dar Al-Fikr for Publishing and Distribution.
14. Al-Khatib, Saleh Ahmed (2003), Psychological Counseling in School, Al-Ain, United Arab Emirates.
15. Al-Khatib, Hisham and Ahmed Al-Ziyadi, (1990), Child Mental Health, Amman.
16. Al-Douri, Adnan (1976), crime methods and the nature of criminal behavior, Dar Al-Salasil Publications, Kuwait.
17. Al-Rifai, Naim (1972), Mental Health, a Study in the Psychology of Adaptation, New Press, Damascus.
18. Al-Saadi, Nida Jamal Jassim Dawood (2005), some neurotic symptoms among children who use electronic games, an unpublished master's thesis, College of Arts, Al-Mustansiriya University.
19. Samara, Aziz and others (1989), Principles of Measurement and Evaluation in Education, 2nd Edition, Dar Al-Fikr for Publishing and Printing, Amman, Jordan.
20. Al-Shammari, Ahlam Jabbar Abdullah (2003) Aggressive behavior among middle school students in the city of Baghdad, Master's thesis, University of Baghdad.
21. Al-Dhaidan-Al-Humaidi Muhammad Dhaidan (2004), Self-esteem and its relationship to aggressive behavior among middle school students in Riyadh, Master's thesis, College of Graduate Studies, Naif Arab Academy for Security Sciences.
23. Abdul Rahman, Saad (1983), Psychometrics, 1st Edition, Al-Falah Library, Kuwait.
24. Al-Akkad, Essam Abdel-Latif (2001) The Psychology of Aggression and its Taming, Gharib House for Printing, Publishing and Distribution, Egypt, Sohag.

25. Odeh, Ahmed Suleiman and Al-Khalili, Khalil Youssef (1988), Statistics for the Researcher in Education and Human Sciences, Amman, Jordan, Dar Al-Fikr for Publishing and Distribution.
26. Odeh, Ahmed Salman and others (1987), the basics of scientific research in education and human sciences, its elements, curricula, and statistical analysis of its data, Al-Manar Library, Yarmouk University.
27. Al-Esawy, Abdel Rahman, (1999), Psychological, Social and Educational Research Design, Edition (1), Dar Al-Rawb University, Alexandria.
28. _____, (2006) The Interaction of Human Groups, University House, Egypt.
29. Kenawy, Hoda Muhammad (1994), The Child: His Upbringing and Needs, 1st Edition, Cairo, Dar Al-Shorouk
30. Kanafani, Aladdin (2001), Playing as a Method in Psychological Counseling, Khatwa Magazine, Arab Council for Childhood and Adolescence, p. 12, Cairo.
31. Lawrence Walters, Caesar Miller and others (2002), The Psychology of Aggression, translated by Abdul Karim Nassif, Manarat Publishing House, Amman, Jordan.
32. Mardan, Najmuddin Ali (1991), The Psychology of Play in Early Childhood (Nursery and Kindergarten Stages) Mosul University Press.
33. Mosleh, Adnan Aref, (1990), Education in Kindergarten, First Edition, House of Thought and Distribution, Amman
34. Mansour, Muhammad Jamil Muhammad Yusuf (1984.) Readings in Childhood Problems, Kingdom of Saudi Arabia, Jeddah, University Book, second edition.
35. Al-Nabhan, Musa (2004), the basics of measurement in the behavioral sciences, 1st edition, Dar Al-Shorouk for Publishing and Distribution, Amman, Jordan
36- Al-Najjar, Sabah Ahmed (1990): Manifestations of aggressive behavior among young people in the post-war period, research presented in the first scientific session of the Department of Social Work, College of Arts, University of Mosul.
37. Nassar, Siham (1990), Our Children and Video Culture, The Arab Council for Childhood and Development, Cairo
38. Nicole, Jessica (2005), Video games promote aggressive behavior in children and adolescents, Riyadh, http://www.saudiinfocus.

المصادر الأجنبية :-

1- Averill, j.,(1982)Anger and Aggression , Anassay onemotion, New York : springer verlag
2- Crook,c(1994),computer as cognitive tookls.http://www. gulfkids.com.
3- Mc Clintion, Barbara S. Blanche G. Meier “Beginnings Psychology of Early childhood” The C.V. Mosby company saint Louis, 1978
4- www. Msu.edu / D. Jean Funk(2002)(the computer games). Encyclopedia Britannica,
5- www.speda.org /(2002)" violence in computer games" young media Australia),.
6- Wood D/(1988) The children machine ,seymour http://www.game-resarch.com/art
7- Zillman , D.F. , 1999 : Hostility and Aggression , new York , Lawrence Erlbaum Associates publisher