جامعة اليرموك

كلية التربيـة

قسم علم النفس الإرشادي والتربوي

رسالة ماجستير بعنوان:

ألعاب الفيديو وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية

Video Games and its Relation to the Aggressive Behavior among Mid-stage Students in The Kingdom of Saudi Arabia

إعداد الطالبة

الخنساء محمد الحربي

الرقم الجامعي 2016402093

إشراف الدكتور

فراس قريطع الجبور

حقل التخصص– الإرشاد النفسي

الفصل الدراسي الثاني

2019/2018

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

ألعاب الفيديو وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية

إعداد الطالبة

الخنساء محمد الحربي

بكالوريوس إرشاد نفسي ،جامعة اليرموك،2016

قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في الإرشاد النفسي في جامعة

اليرموك، إربد، الأردن

وافق عليها

الدكتور فراس قريطع الجبور ..... مشرفاً ورئيساً

أستاذ مساعد في الإرشاد النفسي، جامعة اليرموك

الدكتور منار سعيد بني مصطفى ..... عضواً

أستاذ مشارك في الإرشاد النفسي، جامعة اليرموك

الدكتور يوسف موسى مقدادي..... عضواً

أستاذ مشارك في الإرشاد النفسي، جامعة آل البيت

تاريخ مناقشة الرسالة

٢٠١٩/٣/٢٦م

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الإهداء

إلى من علّماني النجاح والصبر، وأفتقدهما في مواجهة الصعاب ولم تمهلهم الدنيا لأرتوي من حنانهما إلى روح أبي وأمي الطاهرة أهدي روحي وكل طموحي

(وَقُلْ رَبِّي ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا)

إلى رفيق دربي وتوأم روحي وسندي في هذه الحياة من وقف إلى جانبي ولم يبخل بوقته من أجلي.....زوجي العزيز

إلى بسمة حياتي وزهرة فؤادي وأملي في هذه الحياة أبنائي أنتم سر نجاحي

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الشكر والتقدير

الحمد لله حمدًا كثيرًا طيبًا مباركًا فيه، ملء السموات وملء الأرض، أشكرك ربي على نعمك التي لا تُعد، أحمدك ربي وأشكرك على أن يسّرت لي إتمام هذه الرسالة على الوجه الذي أرجو أن ترضى به عني.

ثمّ أتوجه بالشكر إلى من رعاني طالبةً في برنامج الماجستير، أستاذي ومشرفي الفاضل الدكتور فراس قريطع الجبور، الذي له الفضل– بعد الله تعالى– على موضوع بحثي هذا منذ كان عنوانًا وفكرةً إلى أن صار رسالةً وبحثًا، وسخّر لي طاقاته ووقته من أجل الارتقاء بقدراتي، وعزّز الشعور لدي بأنّ الاجتهاد يليق بي، فكان نعم المعين والموجه والصاحب حضرًا وسفرًا، فجزاه الله عني خيرًا، وله مني الشكر كله والتقدير والعرفان.

وأتوجه بالشكر الجزيل إلى جميع أساتذتي الفضلاء في قسم علم النفس الإرشادي والتربوي بجامعة اليرموك، الذين لم يألوا جهدًا في توجيهي وإرشادي.

وأتقدم بشكري الجزيل في هذا اليوم إلى أساتذتي الموقرين في لجنة المناقشة رئاسة وأعضاء لتفضلهم علي بقبول مناقشة هذه الرسالة، فهم أهل لسد خللها، وتقويم معوجها، وتهذيب نتوآتها، والإبانة عن مواطن القصور فيها، سائلةً الله الكريم أن يثيبهم عني خيرًا، وهم:الدكتور الدكتور الدكتور

كما أشكر كل من ساعدني وأعانني على إنجاز هذا العمل، فلهم في النفس منزلة، وإن لم يسعف المقام لذكرهم، فهم أهل للفضل والخير والشكر.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فهرس المحتويات

لجنة المناقشة.....ب
الإهداء.....ج
الشكروالتقدير.....د
فهرس المحتويات.....هـ
فهرس الجداول.....ح
فهرس الملاحق.....ط
الملخص.....ي

الفصل الأول

خلفية الدراسة وأهميتها

المقدمة.....1
ألعاب الفيديو.....6
تعريف اللعب:.....7
تعريف ألعاب الفيديو:.....7
تصنيف مجالات ألعاب الفيديو وأنواعها.....9
أنواع ألعاب الفيديو:.....12
السلوك العدواني.....15
مفهوم السلوك العدواني.....15
قياس السلوك العدواني.....16
النظريات المفسرة للسلوك العدواني.....18
الجوانب السلبية والإيجابية لألعاب الفيديو.....24
مشكلة الدراسة وأسئلتها.....26
أهمية الدراسة.....26
التعريفات الاصطلاحية والإجرائية.....29
حدودالدراسة.....30
محددات الدراسة.....30

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الثاني

الدراسات السابقة

الدراسات العربية: 31
الدراسات الأجنبية 36
موقع الدراسة الحالية من الدراسات السابقة 38

الفصل الثالث

طريقة الدراسة وإجراءاتها

منهج الدراسة 40
مجتمع الدراسة 40
عينة الدراسة 40
أداتا الدراسة 41
أولاً: مقياس ألعاب الفيديو 41
صدق الأداة 42
ثبات الأداة 42
ثانياً: مقياس السلوك العدواني 43
صدق الأداة 44
ثبات الأداة 44
متغيرات الدراسة 46
إجراءات الدراسة 45
المعالجة الإحصائية 46

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

أولاً: النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول 47
ثانياً: النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني 49
ثالثاً: النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث 51
رابعاً: النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع 52

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الخامس

مناقشة النتائج والتوصيات

أولاً: مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول 54
ثانياً: مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني 55
ثالثاً: مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث 57
رابعاً: مناقشة النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع 58
التوصيات: 62
المراجع 63
الملاحق 71
الملخّص باللغة الإنجليزية..... 86

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فهرس الجداول

جدول (1) توزيع أفراد العينة تبعاً للمتغيرات الشخصية 41

جدول (2) معاملات الثبات لمقياس العاب الفيديو بطريقة الاعادة (Test.R.test) والاتساق الداخلي.... 43

جدول (3)معاملات الثبات لمقياس السلوك العدواني بطريقة الاعادة (Test.R.test) والاتساقالداخلي.... 45

جدول (4) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للفقرات والمجال والمجال ككل (ن=500) 47

جدول(5) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للفقرات والمجال والمجال ككل (ن=500) 50

جدول(6) نتائج العلاقة الارتباطية بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني (ن=500)..... 51

جدول (7) نتائج العلاقة الارتباطية وقيم (Z) بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني تبعا للجنس... 52

جدول (8) نتائج العلاقة الارتباطية وقيم (Z) بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني تبعا للصف .. 53

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فهرس الملاحق

رمز الملحق	اسم الملحق	الصفحة
أ	اداتا الدراسة بصورتها الأولية	72
ب	اداتا الدراسة بصورتها النهائية	79
ج	أسماء المحكمين لأداتي الدراسة	84
د	كتاب تسهيل المهمة	85

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الملخّص

الحربي، الخنساء محمد. ألعاب الفيديو وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية. رسالة ماجستير، جامعة اليرموك، 2019. (المشرف: د. فراس قريطع).

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني في ضوء متغيري الجنس والصف لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، وتكونت عينة الدراسة من (500) طالب وطالبة من المرحلة المتوسطة في المدارس الحكومية والخاصة في محافظة القريات/ السعودية تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة.

أشارت نتائج الدراسة إلى أن مستوى استخدام ألعاب الفيديو لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية قد جاء بدرجة متوسطة، وبلغ المتوسط الحسابي للمجال "ألعاب الفيديو" ككل (2.96). وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن مستوى السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية قد جاء بدرجة متوسطة، وبلغ المتوسط الحسابي للمجال "السلوك العدواني" ككل (3.02). وأظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية موجبة بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة ودالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$).

وأظهرت النتائج وجود فروق دالة احصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في معاملات الارتباط بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس، حيث كانت الفروق لصالح الذكور وكذلك أظهرت النتائج وجود فروق دالة احصائياً في معاملات الارتباط بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني تعزى لمتغير الصف، حيث كانت الفروق لصالح الصف الثالث ثم الثاني وأخيراً الصف الأول.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الفيديو، السلوك العدواني، طلبة المرحلة المتوسطة.

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

الفصل الأول
خلفية الدراسة وأهميتها

المقدمة

في ظل التغيرات التكنولوجية الحديثة والطفرة المعلوماتية الهائلة والتي جعلت العالم أشبه بقرية صغيرة نتج عن ذلك سلوكيات إيجابية وأخرى سلبية، ولعل هذا الأثر السلوكي هو نتاج لطريقة استخدام هذه التكنولوجيا ونوعها. وجد أن هناك جزء كبير من الأطفال قد أخذت هذه التكنولوجيا وخاصة ألعاب الفيديو الجزء الأكبر من وقتهم.

ومع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع الذي أدى إلى تطور أساليب اللعب والترفيه، وخصوصاً ألعاب الفيديو التي أصبح لها سوقاً رائجاً بين الأطفال والشباب، وأصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم، فتنوعت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير، ووصلت إلى تقدم تقني باهر يجذب انتباه مرتادوا هذه الألعاب.

ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، ما يعرف بألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث وتقمص الأدوار فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (العناني،2007).

ولقد شاع استخدام ألعاب الفيديو، لدرجة أنه لا يوجد مركزاً للألعاب أو الترفيه يخلو منها، بل نكاد لا يخلو منزلاً خالياً منها، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة للأطفال بتشجيع من الآباء أحياناً، أو من أقرانهم على استخدامها، وتبادل الأقراص المدمجة الخاصة بها أحياناً أخرى، وتحتوى هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة، او على الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم، وفي أي منها يقوم اللاعبون بتشكيل المحاربين ووضع خطة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

لهم، ودور لكل منهم ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم وإلحاق الهزيمة بخصومهم (Krogh, 2001).

"وأصبحت ألعاب الفيديو ظاهرة حقيقية في مجتمعنا كما تشكل مصدرًا مهمًا من مصادر التنشئة الاجتماعية لما لها من تأثير مباشر على سلوكيات الأفراد, ومع تنوع الألعاب فإنها أخذت انتباه الأطفال والناشئة حيث يقضون أوقاتًا طويلة في ممارستها, فلهذه الوسيلة التأثير الكبير على عقول الأطفال والناشئة وعلى جوانب حياتهم, وانتشارها في الآونة الأخيرة يعد من أهم المسببات للعديد من المشكلات المجتمعية" (الحمداني، 2001، 57).

وفي خضم هذا الاهتمام الكبير بألعاب الفيديو، ينتج عنها الكثير من الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على الأطفال؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام. فألعاب الفيديو سلاح ذو حدين، فكما أن فيها إيجابيات فإنها لا تخلو من السلبيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت مزايا ومساوئ ألعاب الفيديو وتأثيراتها على لاعبيها (ابو طالب، 2004).

لقد أكدت بعض الدراسات أن ألعاب الفيديو كما لها جوانبها الإيجابية فلها الكثير من السلبيات نتيجة غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع ألعاب الفيديو ومراكز الألعاب, وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائها من ألعاب, وعدم الوعي بمخاطر ما قد تحمله ألعاب الفيديو من مضامين وقيم سلبية وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع عادات وتقاليد المجتمع, كما تسهم في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة (Anderson, 2004).

إن ممارسة ألعاب الفيديو تؤدي إلى حدوث بعض الآثار الاجتماعية السلبية تتمثل في عزلة الأبناء عن بقية الأسرة, وقد تنتج طفلا غير اجتماعي, فالطفل الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ألعاب الفيديو بدون تواصل مع الآخرين يجعل منه طفلا غير اجتماعي منطويًا على ذاته, وإسرافه في التعامل مع العالم الافتراضي يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد لبعض قيم المواطنة كاكتساب المهارة الاجتماعية في إقامة صداقات والتعامل مع الآخرين, والتسامح وقبول الآخر (Gallagher & Michael, 2011)

وفي نفس السياق أكدت بعض الدراسات أن ألعاب الفيديو بما قد تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية تسهم إلى المزيد من الانفصال الاجتماعي والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغريبة التي تفصله عن مجتمعه وأصالته وتنتج طفلا أنانيًا لا يفكر إلا في إشباع رغباته(Anderson, C.A&Gentile, K.E& Buckley, D.A, 2007)

إن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تحتوي على مضامين سلبية قد تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم, بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من ألعاب الفيديو تعتمد على الإثارة في ترويع و قتل الآخرين وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق, كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها, وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات وأساليب العنف والعدوان و وتكريس الإرهاب(Gallagher & Michael, 2011)

إن ألعاب الفيديو قد تصنع طفلاً عدوانياً, وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف والعدوان, وليس شرطًا أن يحدث السلوك العنيف أو السلوك العدواني بعد ممارسة ألعاب الفيديو مباشرة كما يعتقد البعض, بل أن مشاهد العنف والعدوان والتخريب والتدمير تختزن في العقل الباطن وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وتعد ألعاب الفيديو من أهم الظواهر التي رافقت التقدم العلمي والثورة التكنولوجية, ومنذ أن أنشئت لغات البرمجة البدائية سارع المهتمون في هذا المجال إلى تطوير هذه الألعاب التي شدت انتباه العالم ولاقت قبولا ونجاحاً لدى معظم فئات المجتمع, وأصبحت ألعاب الفيديو وسيلة ترفيهية أكثر مما هي تعليمية (الشحروري,2007).

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب تغيراً ملموساً نتيجة للتغيرات الهائلة التي شهدها العالم, ففي حين ارتبط لعب الألعاب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل, إذ جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت الحياة بكل تفاصيلها, وبات مألوفاً مشهد الطفل الذي يجلس وحيداً أمام شاشة الكمبيوتر وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها, ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر، حيث انتقل اهتمام الصغار إلى ألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم ذكوراً وإناثا منذ سن الثالثة (الشحروري,2007).

وهذه الألعاب لها تأثير على سلوك الأطفال، فهي تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل, فالطفل لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين, فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جرّاء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرداً يميل للجريمة والقتل بطريقة لا شعورية، وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين أقرانه أو حتى مع الكبار, كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلباً على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي, فهو بدلاً من الجلوس أمام شاشة التلفزيون مع العائلة أو تبادل أطراف الحديث معهم, يذهب لممارسة الألعاب التي تجعله يفضّل اللعب على الحديث مع العائلة. وأغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

في ألعاب الفيديو, وهذا ما يجعلهم يميلون إلى التقليد الذي يؤثر في المستقبل على شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها (قويدر, 2012).

وقد ذكرت غرينفلد (Greenfield, 2017) أن ألعاب الفيديو العنيفة تعزز العدوان لدى الأطفال. فبعد التعرض للعنف مباشرة في وسائل الإعلام تحدث زيادة في الميل تجاه السلوكيات العدوانية بسبب عدة عوامل، منها: زيادة الأفكار العدوانية والتي تزيد بدورها من احتمال أن يفسّر أي استفزاز خفيف أو مبهم بطريقة عدائية، زيادة المشاعر العدوانية التي تؤدي الى الاستثارة العامة مما يدفع إلى زيادة الميل تجاه السلوكيات العدوانية، والتقليد المباشر للسلوكيات العدوانية المشاهدة.

وفي هذا السياق أشارت السعد (2005) التي أجرت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو، والذي توصلت بعض الدراسات إلى الآثار الإيجابية لألعاب الفيديو على سلوك الأطفال، وعلى تحصيلهم الدراسي، ولكن أيضاً هناك آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك. ففي نظرها تتسم ألعاب الفيديوبالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط, ولها أيضاً آثار سلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية.

ونظرًا لأن المدرسة تعد المؤسسة الاجتماعية الثانية بعد البيت من حيث التأثير في تربية الطفل ورعايته, لا بد لها من القيام بدورها على أكمل وجه في توعية الطلبة وتوجيههم للسلبيات التي تعود على استخدام هذه الألعاب, وتعود أهمية المدرسة؛ لما تقوم به من عملية تربوية مهمة وصقل لأذهان الأطفال, حيث أن وظيفتها الطبيعية أن تستقبل الأطفال في سن مبكرة فتكون بذلك المحطة الأولى للتعامل معهم بعد الأسرة مباشرة, مما يضعها في موقع استراتيجي تربوي وتعليمي, ومراقبة شاملة تُمكنها من اكتشاف قدرات الأطفال, واكتشاف الميول السلبية والإيجابية في شخصياتهم. ولعل

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

من أكثر جوانب الحياة المدرسية سلبية وتعقيداً وإشكالاً هو الجانب المتمثل في السلوك العدواني الذي يمارسه بعض الأطفال نحو أقرانهم في المدرسة (الفقهاء,2001).

إن أطفال العالم على اختلاف مناطق سكناهم وانتماءاتهم الوطنية, الدينية والقومية أو العشائرية, يشعرون بحاجتهم إلى اللعب ويبادرون بالفعل إلى اللعب لسد حاجتهم هذه. لا يخفى أن الكبار كذلك يشعرون تلقائياً في بعض الأحيان لمثل هذه الحاجة, حيث بني الإنسان شيبا وشبابا أطفالا يمارسون اللعب بغض النظر عن أعمارهم, فكل منهم يكرس جزء من أوقاته اليومية للعب والمشاهدة لعله ينفس بذلك عن معاناته الدنيوية ويتناسى بها طور الجد ولو لبرهة قصيرة (موثقي, 2004).

إذ يلجا الأطفال للألعاب المتنوعة لسد هذه الحاجات التي يشعرون بها, ومن بين هذه الألعاب والتي تعد الأوسع انتشار والأكثر استعمالا على نطاق العالم هي: ألعاب الفيديو التي تتميز عن الوسائل الترفيهية الأخرى مثل التلفزيون, الراديو, وغيرها, بأنها وسائل ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط في السيناريو المقدم والتحكم في المحيط الافتراضي (فلاق, 2009).

وحتى يتم إعطاء صورة متكاملة عن موضوع البحث تم البحث في هذا الفصل عن ماهية اللعب وألعاب الفيديو تحديداً وعلاقتها بالسلوك العدواني للأطفال.

ألعاب الفيديو

قدم هارلوك Hurlock تعريفاً للعب مؤداه أنه نشاط دون اعتبار للنتائج التي تتحقق في النهاية، ويتميز هذا النشاط بالتقائية بعيداً عن الضغط والقوة والإكراه الخارجي (عبد الباقي،2004).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أما تعريف تايلور Taylor فيذهب إلى أن اللعب هو أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، إنه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات. فاللعب للطفل هم كمال التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح (فرج، 2005).

فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من اجل التسلية, الترفيه, والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم, وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة, بغض النظر عن نتيجته النهائية, والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه, ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضرباً من اللعب, حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملاً لإدخال السرور إلى النفس أو التسلية والترفيه بل يتجه لتحقيق هدف ما لا يعتبر لعبا بل يطلق عليه "العمل" (موثقي,2004).

ألعاب الفيديو: هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو حيث تعرض في التلفزيون بعد إيصال الجهاز به.ويعتبر جهاز الإدخال في ألعاب الفيديو هو يد التحكم، أو الأزرار أو لوحة المفاتيح، أو الفأرة، وتعمل ألعاب الفيديو على أجهزة خاصة تتوصل بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب الكفي.

فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة تخصصات من أهمها:

1- المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون, القواعد, الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب... الخ.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

2-الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال, الوحوش, الكرة,السيارات.

3- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم, إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الالكترونيات, وفي هذه الحالة فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه, إذ كان من المفيد لهم أيضاً مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الالكترونية التي تحمل برنامج اللعب, و تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة (نمرود,2008).

وبين التسلية والرياضة والثقافة, تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من المهتمين والذين يعملون على إنتاجها وترقيتها وتطويرها وجعلها أكثر احترافية وتميز, كالمعلنين وملاك الانترنت وأصحاب قاعات الشبكات والمنظمون للدوريات واللاعبين لتشكل لعبة الفيديو بذلك "ظاهرة اجتماعية حقيقية" (فلاق,2009).

فألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضاً " البرنامج المعلوماتي للألعاب "Judicial" هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة, فنجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر, الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالاً سنة 2005, ومثالا عن ذلك لتلك اللواحق "الفأرة", "الوحدة المركزية", "أجهزة القيادة", "وسائل التحكم" "الموصولة بالوحدة المركزية, إضافة إلى مختلف أجهزة ألعاب الفيديو الحديثة والقديمة, فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثية, بحيث أن هذه القدرة تستخدم عموماً لاختراع عالم مختلف كلياً عن الواقع, ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضاً إمكانية عرض عالم افتراضي بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال, لكن ومن جهة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية (نمرود, 2008).

أولاَ: مجالات ألعاب الفيديو: يمكن تصنيف مجالات ألعاب الفيديو إلى ما يلي:

- **ألعاب الفيديو على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت عن وجود تشكيلة واسعة وعدة الآف من الألعاب، كما في دراسة قامت بها جي. أف. كي.G.F.K، إن تنوع أصناف ألعاب الفيديو المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة ألعاب الفيديو إلى هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي. أف. كي" بأن هناك أنواعاً معينة هي الأكثر انتشاراً مقارنة ببقية الألعاب: ألعاب الرياضة، الألعاب الكلاسيكية، ألعاب التقمص، ألعاب المجتمع.

وتدريجياً تتوسع هذه ألألعاب لتشمل الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الإنترنت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصاً للألعاب بواسطة التطبيقات.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف انواع الهواتف المحمولة الموجودة والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية مثل العرض وأزرار التحكم... إلخ لذلك فإن عدد انواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن اسعار البيع للمستهلكين في المتناول (فلاق.2009).

- **ألعاب الفيديو على جهاز الكمبيوتر:** إن ألعاب الفيديو على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي Logiciel تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن تذكر الثنائية (لوحة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة، أما الصورة فتتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثية (3 D)، اما الصوت يجب ايصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت (نمرود،2008).

- **ألعاب الفيديو على شبكة الإنترنت:** إن محاولات المنتجين لهذه الالعاب لاقتحام الإنترنت كبيرة جدا والسبب يتمثل في الاقبال المتزايد على الشبكة العنكبوتية (نمرود، 2008).
- **ألعاب الفيديو على عارضات التحكم:** عارضة التحكم هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة ألعاب الفيديو بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدً والتي غالباً ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل فقط مع الأجهزة الخاصة بهذأ الشأن لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة،وأكثر فأكثرأصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالباً إلى شاشة التلفزيون كما يمكن للاعب أيضاً من استخدام عصى القيادة أو المقود، أوالرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox التابع لشركة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ميكروسوفت Microsoft ولـه عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستيشن وجهاز (بي أس 2) وأجهزة شركة نيتاندو Nintendo التي تعرف باسم Game Cube.

- **أجهزة قاعات ألعاب الفيديو العمومية:** هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزارا مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة ألعاب الفيديو في هذه القاعات:

- **أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.
- **أجهزة متعددة اللعب:** والتي ظهرت في بداية الثمانيات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب، وفي يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريباً نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيس لهذه الحالة يرجع إلى الصعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة Code والربح بسرعة.

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية الألعاب المختلفة معا على جهاز Game Cube أوplay Station أو X-Box أو في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة (فلاق،2009).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثانياً – أنواع ألعاب الفيديو(ألعاب الذكاء): وتنقسم بدورها إلى خمسة أنواع فرعية وهي:

أ- **ألعاب المغامرات والتفكير**: من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات, حيث أن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيس مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظراً لارتباطها بنجاح المغامرة.

كما أن اللاعب يمثل دور المحقق يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة, مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم, التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثية تضفي عليها طابع التشويق.

ب-**الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية**: فهي تتشابه مع ألعاب التدريب فتهتم كلاهما بميكانزمات سير المدن وإنشائها, في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب, حيث أن الخطوات معروفة, إذ وجب اختيار مكان المدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان, تجارة, صناعة .. الخ, الهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها, إذ إن الهدف الأساسي هو الحفاظ على هذه المدينة, كما أن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو تغيير قواعد اللعبة أو بإجراء مختلف التعديلات المسموحة.

ج- **ألعاب إستراتيجية الحرب**: من أشهرها لعبة " أوربان أسولت Urban Asault" من إنتاج شركة ميكروسوفت, و "ستار كرافت Star Craft" من إنتاج أنظمة ليزار. كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر وكأنه خليفة (علواش, 2007).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

د- **ألعاب محاكاة:** Simulationgames وهي ألعاب تتمتع بقدر كبير من الواقعية و تتطلب خبرة من اللاعب في مجالها، لذلك لم يكن غريباً أن تكون وراء هذه الألعاب مؤسسات عسكرية في بعض الأحيان كسلسلة الألعاب المرتبطة بموديلات الطائرات القتالية الامريكية F22 على سبيل المثال فاللعبة عبارة عن أن اللاعب يقود طائرة عليه التعامل مع كل مفاتيح اللعب أمامه كأنه يقود طائرة حقيقية بكل التفاصيل المعقدة لقيادة الطائرة، وقد ظهر نموذج خارج إطار هذه الألعاب العسكرية للعبة اجتماعية TheSims وهي لعبة تعتمد على شخصية رئيسية يختار اللاعب كل شئ فيها بدءاً من الملامح و نسب الجسم والمهنة ويبدأ اللاعب في التحكم في هذه الشخصية الافتراضية ليدخل بها للعالم الأفتراضي وعليه أن يقيم علاقات اجتماعية ويبدأ في تكوين أسرة والعمل واكتساب مهارات اجتماعية مختلفة (فلاق.2009).

هـ- **ألعاب الحركة:** إن ظهور ألعاب الحركة تتزامن مع ظهور ألعاب ممثلة في أجهزة ثابتة, فهذه الألعاب من نوعها التي عرفت شعبية كبيرة في أوساط الشباب نجدها في قاعات خاصة بألعاب الفيديو, مثلا باستعمال مضارب التنس (الكرة الممثلة بمربع كانت موجودة على اللعب ذات العلامة أتاري (ATARIS) تم تيتري (TITRI) ومؤخراً سلسلة باك مان (PacMan) وماريو (Mario) هذه الألعاب تركز على التحكم في الحركة ومن خصائصها التتابع في اختبار السرعة, واللياقة, حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة. فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية, والأزرار, ولكل واحد حركة خاصة من قفز, جري, انحناء, انقلاب(فلاق.2009).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وكما أشار فلاق (2009) إلى أن ستيفان نانكين (StephaneNathin) قدم تصنيفاً آخر لألعاب الفيديو يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد, وبهذا فإن هناك نوعان من ألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من قبل لاعب واحد, والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

1- **الألعاب التي تمارس من لاعب واحد:** وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصماً واحداً وهو الآلة, وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الذكاء بكل تفرعاتها وألعاب التدريب.

2- **الألعاب المتعددة اللاعبين:** ويندرج ضمنها الأنواع السابقة الذكر, طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغاً للعب منفرداً أو مع عدة لاعبين, غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جداً, فإذا كان للألعاب بلاعب واحد يعد تطويع اجتماعي يسلم أحياناً من التحاليل النقدية والسطحية, فإن البعد الاجتماعي هو قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية, وذلك أن الألعاب التعاونية هي امتداداللألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة, كما يمكن أن تكون هذه الألعاب المتعددة اللاعبين ألعابا تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض (فلاق,2009).

أما من ناحية الخصائص التي تتميز بها ألعاب الفيديو فهي وسيلة هامة بالنسبة للطفل إذا أحسن استعمالها, من الناحية الترفيهية والتثقيفية والتوعوية فهي تساعده في كثير من مجالات الحياة الاجتماعية كما وأن هذه ألألعاب تؤثر على سلوك الطفل وخصوصا في سن ماقبل المدرسة حيث

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

يكون الطفل بحاجة الى استيعاب القيم التي تعرض عليه فيسعى إلى أن يسلكها في سن ماقبل المدرسة بأسلوب المحاكاة والتقليد(علواش, 2007).

السلوك العدواني

مفهوم السلوك العدواني

إن لكل سلوك إنساني أهدافا يسعى إلى تحقيقها, والسلوك العدواني هو مظهر سلوكي للتنفيس أو الإسقاط لما يعانيه الفرد من أزمات انفعالية حادة حيث يميل الفرد إلى سلوك تخريبي أو عدواني نحو الآخرين في أشخاصهم أو أمتعتهم في المنزل أو المدرسة أو المجتمع (المجذوب,2009).

وترى البطوش (2007) بأن السلوك العدواني يرتبط بالخصائص النمائية للأطفال, ويلاحظ في بعض الحالات أن شدة السلوكيات العدوانية, ومدى تكرارها تكون لافتة للنظر لدى بعض الأطفال بحيث تكون فوق الحد المقبول, وقد تتوافق العدوانية لدى هؤلاء الأطفال بأنواع أخرى من الاضطرابات الانفعالية والسلوكية, أو أنها تشكل مظهراً مميزاً للاضطراب الانفعالي أو السلوكي الذي يعاني منه بعض الأطفال, وقد تستمر هذه العدوانية لدى هؤلاء الأطفال وتتفاقم خلال مراحل النمو اللاحقة لتصبح سمة بارزة في شخصياتهم, الأمر الذي يستدعي التدخل ومحاولة علاج هذه المشكلة لمساعدتهم على النمو والتكيف السليمين.

ويهدف السلوك العداوني لدى الأفراد إلى سد الحاجات الأساسية، والغرائزية لهم، وهو سلوك ينطوي على الكره والإيذاء، إذ يصبح معه ضبط الفرد لنوازعة الداخلية ضعيفاً (الرفاعي،1979). ويعود السلوك العدواني لدى الفرد لأسباب عديدة، بعضها ذاتي يرجع إلى تكوين الإنسان، وبعضها الآخر اجتماعي يرجع إلى ظروف نشأته وتربيته في البيت والمدرسة، واحتكاكه بالرفاق، وبعضها الأخر موقفي يرجع إلى ظروف الموقف الذي يرتكب فيه العدوان (مرسي،1985).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وهناك العديد من العوامل التي تؤدي إلى تنمية السلوك العداوني لدى الطلبة، ومن أبرزها البرامج المتوافرة على شبكة الإنترنت، ومنها الألعاب الإلكترونية. فهي تؤثر في كل مراحل التطور، والنمو لدى الطفل بدءاً من جلسة الكمبيوتر أو منصة اللعب (Play Station) أو غيرهما فتقدم بيئة (مجردة) محددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي عمر (7–14) سنة يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية، ونماذج اجتماعية وأخلاقية، فهو يكون مدفوعاً إلى دائرة أحاسيس العنف والتنافس الإجتماعي، أما بالنسبة للمراهقين فيكون لديهم انحسار في التفكير الموضوعي، وانتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة للغوص عميقاً في عالم تلك الألعاب (الطهطاوي، 2006).

ويرى سيزر (Seasar) بأن السلوك العدواني هو استجابة انفعالية متعلمة تتحول مع نمو الطفل, وبخاصة في سنته الثانية, إلى عدوان وظيفي لارتباطها ارتباطا شرطيا بإشباع الحاجات (الفسفوس,2006).

قياس السلوك العدواني

تعتبر عملية قياس السلوك العدواني من إحدى الصعوبات التي يواجهها المهتمون بدراسة هذا السلوك, وذلك لان هذا السلوك معقد إلى درجة كبيرة, ويزيد من صعوبة قياس السلوك العدواني تباين وجهات النظر التي حاولت تفسير السلوك العدواني, فما من شك في أن الطريقة التي يستخدمها الباحث لقياس السلوك العدواني تعتمد بالضرورة على تفسيره له, وعلى الأسباب التي يعتقد أنها تكمن وراءه, ولذلك تعددت طرق قياس السلوك العدواني, ومن أكثر طرق وأدوات قياس السلوك العدواني شيوعاً:

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- الملاحظة المباشرة: تعتبر وسيلة هامة وتحتاج إلى تدريب الملاحظين وقد تتم الملاحظة في البيت أو الفصل أو ساحة المدرسة.
- قياس السلوك العدواني من خلال تحديد النتائج المترتبة عليه: يتم تحديد السلوك العدواني عن طريق الأشخاص المعتدى عليهم أو الممتلكات المستهدفة من ذلك الفعل.
- التقارير الذاتية: وفي هذه الطريقة يقوم الفرد بتقييم مستوى السلوك العدواني الذي يصدر عنه.
- المتابعة الذاتية: وفيها يقوم الشخص بملاحظة السلوك العدواني وتدوين البيانات فيما يتعلق بالمواقف التي تثير غضبه, وطريقة استجابته للموقف, والنتائج التي تمخضت عن السلوك العدواني, ومن مميزات هذه الطريقة: مساعدة الشخص على الوعي بسلوكه والعوامل المرتبطة به, وهي ذات فائدة من الناحية العلاجية.
- تقدير الأقران: تتم عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلةإلى عدد من الأطفال للإجابة عنها بهدف التعرف على الأطفال العدوانيين.
- مقاييس التقدير: حيث يقوم المعلمون أو المعالجون أو الآباء بتقييم مستوى السلوك لدى الطفل من خلال قوائم سلوكية محددة. وتعتبر مقاييس التقدير من أكثر الطرق وأشهرها في قياس السلوك العدواني لدى الأطفال.وقد اكتسبت شهرة كبيرة, وذلك لسهولة تطبيقها وإمكانية ملاءمتها لمواقف متعددة مثل المنزل والمدرسة, اضافة إلى سهولة التعبير عنها بصورة كمية. وتمتاز مقاييس تقدير السلوك عن غيرها من طرق القياس الأخرى بموضوعيتها واعتمادها على التجريب في قياس سلوك الأطفال (الخطيب, 2001).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

النظريات المفسرة للسلوك العدواني

إن تاريخ نظريات علم النفس المفسرة للسلوك الإنساني تاريخ يجب الاهتمام به لأنه يمثل الفكرة الأساسية التي يستند إليها العلم الحديث المفسر للسلوك الإنساني, والدوافع وراء هذا السلوك, وسيظل السلوك العدواني أحد الموضوعات الجديرة بالبحث والدراسة نظراً لان السلوك العدواني, شأنه شأن أي سلوك إنساني متعدد الأبعاد, متشابك المتغيرات, متباين الأسباب, بحيث لا يمكن رده إلى تفسير واحد, ومع تعدد صور وأشكال العدوان ودوافعه تعددت النظريات التي فسرت السلوك العدواني (عمارة, 2008).

إن النظريات الحديثة هي امتداد لبعض التفسيرات القديمة أو تعديلا عليها أو ثورة عليها لذا تعددت النظريات التي تصدت لتناول السلوك العدواني وحاول كل منظر تفسير هذا السلوك من وجهة نظره, انطلاقا من خبراته وخلفياته الفكرية والأكاديمية, فمنهم من اعتبر العدوان سلوكاً فطريا يولد به الإنسان ويأتيه بحكم تكوينه الفسيولوجي والبيولوجي, بينما اعتبره البعض الآخر سلوكاً مكتسباً يتعلمه الإنسان من البيئة التي يعيش فيها (المصري,2007).

ولذلك تعددت الآراء والنظريات التي تقوم بتفسير السلوك العدواني, وذلك حسب فلسفة العالم وخلفيته العلمية فمنهم من فسر السلوك وأرجعه إلى الجانب الفسيولوجي, ومنهم من فسره من ناحية سلوكية مكتسب ومتعلم, ومنهم من فسره تفسيرا اجتماعياً, ولذلك ستعرض الدراسة أهم النظريات التي فسرت السلوك العدواني, وهي كالأتي:

أولاً: نظرية التحليل النفسي

أشار فرويد إلى أن العدوان غريزة فطرية, وأن الغرائز هي قوة دافعة للشخصية تحدد الاتجاه الذي يأخذ السلوك, وافترض فرويد أن الإنسان يولد ولديه صراع بين غريزتي الحياة والموت فالعدوان

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

من وجهة نظره هي ردة فعل لتعويق الغرائز والتي غالبا ماتسعى للاشباع, حيث إن قوى غرائز الحياة قد تعيق هذه الرغبة (الزبيدي,2007)

ولكون العدوان طاقة لا شعورية داخل الإنسان, فلا بد من التعبير عنه سلوكياً, وليتم ذلك فلا بد من إثارة خارجية تستحث الطاقة العدوانية الغريزية في التعبير عن نفسها, وإما أن يكون العدوان مباشراً أو عدوانا بديلا أي سلوكاً موجهاً نحو مصادر بديلة لمصادر الإثارة في حالة تعذر الاعتداء عليها, وإما أن يكون عدواناً خيالياً وذلك من خلال مشاهدة أفلام العنف والجريمة, والتوحد مع شخصيات المعتدين (محادين والنوايسة, 2009).

ثانيا: نظرية العدوان الناتج عن الإحباط:

وأما هذه النظرية فقد فسرت السلوك العدواني بأنه يولد دافعاً, ويصبح من الضروري للعضوية العمل على خفض هذا الدافع, ومن أشهر مؤيدي هذه النظرية ميللر (Miller) وسيزر (Seaser), ودولارد (Dollard), وغيرهم, وينصب اهتمام هؤلاء العلماء على الجوانب الاجتماعية للسلوك الإنساني, فالعدوان من أشهر الاستجابات التي تثار في الموقف الإحباطي ويشمل العدوان البدني واللفظي حيث يتجه العدوان غالبا نحو مصدر الإحباط, ويحدث ذلك بهدف إزالة المصدر أو التغلب عليه أو كرد فعل انفعالي للضيق والتوتر المصاحب للإحباط.

كما توصل رواد هذه النظرية إلى أن شدة الرغبة في السلوك العدواني تختلف باختلاف كمية الإحباط الذي يواجهه الفرد, ويعتبر الاختلاف في كمية الإحباط دالة لثلاثة: شدة الرغبة في الاستجابة المحبطة, وإعاقة الاستجابة المحبطة, وعدد المرات التي أحبطت فيها الاستجابة.

كما يرى أصحاب هذه النظرية أن الرغبة في العمل العدائي تزداد شدة ضد ما يدركه الفرد على أنه مصدر لإحباطه, وان كف السلوك العدائي في المواقف الإحباطية يعتبر بمثابة إحباط آخر

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

يؤدي إلى ازدياد ميل الفرد للسلوك العدائي ضد مصدر الإحباط الأساسي, ضد عوامل الكف التي تحول دونه والسلوك العدواني, وقد تحدث الاستجابات العدوانية نتيجة للتقليد والملاحظة. كذلك فان العدوان رغم انه ليس الاستجابة الوحيدة الممكنة للإحباط يتوقف على عدة متغيرات هي: تبرير التوقعات ومدى شدة الرغبة في الهدف إذ يزداد الإحباط مرارة حين يقيم الفرد توقعات وآمال بعيدة لها ما يبررها لكنه يمنع من تحقيقها, فالإحباط يصل إلى ذروته حين ينطوي على توقعات تتعلق بتحقيق هدف له أهميته أو أمد طال انتظار تحقيقه (عز الدين,2010).

ثالثا: نظرية التعلم الاجتماعي

من أشهر القائلين بهذه النظرية باندورا (Bandura) الذي توصل إلى أن السلوك الاجتماعي سلوك متعلم يتم عن طريق الملاحظة والتقليد والتعزيز من الأشخاص المهمين في حياة الطفل مثل الوالدين والأقران والمدرسة, بالإضافةإلى وسائل الإعلام, وذلك في ثنايا عملية التنشئة الإجتماعية (حافظ وقاسم, 1993).

ويحتل مفهوم (العادة) مركزاً أساسياً في هذه النظرية فالعادة متعلمة ومكتسبة, وليست موروثة وعلى ذلك فإن بناء الشخصية يمكن أن يتعدل ويتغير. كما وأبرزت هذه النظرية أهمية الدافع والباعث كمحركات للسلوك الموروث منها والمكتسب, وعلى هذا يعتبر السلوك العدواني أحد الأساليب المتعلمة التي تميز الفرد عن غيره من الناس, وقد يتمثل في نهاية الأمر بعادة لها دوافعها وبواعثها (عمارة, 2008).

ويرى باندورا أن السلوك العدواني متعلم من خلال التعلم بالملاحظة والتقليد والمحاكاة, وهناك الكثير من الدراسات التي تؤكد على أن ملاحظة السلوك العدواني تزيد من احتمالية أن يصبح الملاحظ أيضاً عدوانياً, خاصة عندما يكون السلوك وسيلة فعالة في الحصول على الرغبات والأهداف المرغوبة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وقد تبين من العديد من الدراسات التي قام باندورا أن الأطفال يظهرون ميلاً متزايداً للتقليد في أعقاب التفاعل السار معهم, وأنهم يقلدون السلوك العدواني لرجل بالغ أكثر من تقليدهم سلوك المرأة والطفل, وأن النماذج الحية والنماذج الممثلة في الصور المتحركة لها نفس التأثير في إحداث التقليد, وأن النموذج الذي له قوة تعزيزية يتم تقليده أكثر من النموذج الذي لا يملك مثل هذه القوة (عريشي, 2004).

ولقد توصل باندورا إلى العديد من العوامل التي تساعد على استمرار السلوك العدواني في ضوء نظرية التعلم الاجتماعي، وهذه العوامل هي:

1- التدعيم المباشر الخارجي: والمتمثل بامتداح الوالدين أو المجتمع لسلوك الفرد العدواني.

2- تعزيزات الذات: إذ يرى المعتدي أن سلوكه يجلب له نفعاً يحقق له مصلحة, أو لأفراد أسرته.

3- التدعيم البديلي: والمتمثل برؤية المكاسب المادية التي يحصل عليها المعتدي, وتخلّصه من الأضرار المحتملة, فيحاول هذا الفرد تقليد المعتدي في عدوانه.

إن وسائل الإعلام, وخاصة المرئية منها, لها دور كبير في اكتساب السلوك العدواني عند الأطفال, فبعض تجارب (باندورا) كانت بالتحديد للبحث في تأثير مشاهدة التلفاز على تطوير استجابات أكثر عدوانية من الأطفال الذين لم تتاح لهم فرصة مشاهدة النموذج العدواني. ومن هنا استنتج باندورا أن التعرض المتكرر لمشاهدة العدوان والعنف على التلفاز يشجع الأطفال على التصرف بعنف وعدوانية ملحوظة (عريشي، 2004).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

رابعا: النظرية السلوكية "الاتجاه السلوكي"

من رواد هذه النظرية بافلوف وواطسون الذين بنوا نظريتهم على افتراض أن معظم السلوك مكتسب متعلم, وبالتالي فإن الفرد يتعلم العدوان من البيئة التي يعيش فيها من خلال مشاهدة النموذج الذي يتمثل بالوالدين أو المربية أو شخصية أخرى (المصري,2007).

وتعتمد هذه النظرية على التطبيق المنظم لمبادئ وقوانين التعلم, وعلى تقديم الأدلة التجريبية, وتمثل هذه النظرية نقلة في التأكيد على ما تم بها تعلم أنماط السلوك والحفاظ عليها, وهي أقل اهتماما بمصادر التحريض أو الباعث للسلوك, ولقد أكد واطسن بأن السلوك الشاذ سلوك مكتسب, يتعلمه الفرد وفق مبادئ الاشراط الكلاسيكي, ويرى كثير من العلماء أن العدوان سلوك متعلم, ويفسرونه في ضوء نظرية التعلم بالاشراط الإجرائي (عريشي,2004).

ويرى السلوكيون أن العدوان, شأنه شأن أي سلوك يمكن تشكيله ويمكن تعديله وفقاً لقوانين التعلم, لذلك ركزت دراسات السلوكيين في دراساتهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها وهو أن معظم أو أغلب السلوك متعلم من البيئة, ومن ثم فإن الخبرات المختلفة (المثيرات) التي اكتسب منها شخص ما السلوك العدواني (الاستجابة العنيفة) قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض لموقف محبط, وهكذا يعتبر السلوكيون أن " العدوان" سلوك متعلم يمكن تعديله من خلال هدم نموذج التعلم العدواني وإعادة بناء نموذج من التعلم الجديد (عمارة, 2008).

يتضح من خلال عرض النظريات السابقة التي فسرت السلوك العدواني وهي (التحليل النفسي, والعدوان الناتج عن الإحباط, والسلوكية, والتعلم الاجتماعي) أن لكل نظرية طريقتها ومنهجها الخاص في تفسير العدوان, إذ أن كل نظرية فسرت جانباً ولم تشمل السلوك كله في التفسير والتوضيح.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أوجه الشبه بين النظريات السابقة:

هناك عدة نقاط اتفقت جميع النظريات عليها, وهي:

1- إن الاستعداد للسلوك العدواني موجود لدى جميع الأفراد ولكنه يختلف من شخص لآخر تبعاً لعوامل داخلية وخارجية.

2- إن السلوك له دوافع وعوامل وبواعث تنظمه وتحدد نوعه.

3- أهمية أساليب التنشئة الأسرية والخبرات التي يمر بها الفرد والعوامل البيئية وخاصه في السنوات الأولى من حياة الفرد في خلق السلوك العدواني أو عدمه.

أوجه الاختلاف بين النظريات السابقة:

وهناك العديد من الاختلافات بينها, وهي كالأتي:

1- ترجع نظرية الغرائز (التحليل النفسي) هذا السلوك إلى دوافع فطرية أولية, بينما ترجع نظرية (الإحباط- العدوان) إلى مثيرات داخليه او خارجية, حيث اعتبرت الإحباط باختلاف مصادره سبب لاستثاره السلوك العدواني.

2- أما نظرية التعلم الاجتماعي فترجع السلوك العدواني على أنه متعلم من البيئة المحيطة بالفرد, وذلك من خلال توفر مجموعة من الشروط والعوامل التي تساعد على اكتساب هذا السلوك مثل الملاحظة والتقليد والمحاكاة.

3- أما النظرية السلوكية فترجع العدوان إلى أنه مكتسب متعلم من البيئة التي يعيش فيها من خلال مشاهدة النموذج الذي قد يكون الوالدان أو المربي أو شخصية أخرى، وتعزيز االسلوك العدواني في المواقف المختلفة يدعم الإستجابة العدوانية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الجوانب السلبية والإيجابية لألعاب الفيديو:

إيجابيات ألعاب الفيديو

تمتاز ألعاب الفيديو بنواحٍ إيجابية، فهي كما يقرر (الجارودي، 2011) تنمّي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.

ويضيف (الجارودي، 2011) بأن الطفل حين يلعب يكون غالباً وحيداً، لكن لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قبل شرائها، وأحياناً اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب واستعارتها. إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات. وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها. وتعتبر ألعاب الفيديو مصدرًا مهمًّا لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع الوسائل الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.

كما يرى (الانباري، 2010) أن لألعاب الفيديو إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

وكذلك ترى ميكل جينل (McGonigal, 2011) بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر،فهوينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالانجاز،وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة.

كماأشار آلين (Allen, 2010) إلى بعض من إيجابيات الألعاب الإلكترونية وذلك كمايلي:

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقية.

كما يضيف (الحضيف، 2010) أنه في كل عالم افتراضي يوجد بيع وشراء، وتوجد عملة يمكن صرفها إلى عملة حقيقية كالدولار ويمكن للاعب الثراء داخل العالم الافتراضي من خلال تقديم استشارة، أو برمجة، أو أي مهنة يستفيد منها كل فرد أيا كان مكانه على كوكبنا، كما يمكنه بعد ذلك من تحويل ما يجنيه من أموال افتراضية إلى حقيقة. وخلص إلى أن هذه البيئات تعمل على التواصل بين الأشخاص من مختلف بقاع العالم وتمكنهم من التعرف إلى أصدقاء جدد كما تسهم في عملية الإبداع والابتكار بفضل الخاصية المتمثلة في توفير إمكانية بناء المجسمات وتجسيد الشخصيات باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

سلبيات ألعاب الفيديو

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض ألعاب الفيديو إلاأن سلبياتها في نظر (Mai,2010) أكثرمن إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من ألعاب الفيديو تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

وأجرت السعد (2005) متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو وتأثيرها على الأطفال والمراهقين، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخصيات الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي رقيب، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

مشكلة الدراسة وأسئلتها

لقد أصبحت ألعاب الفيديو مصدراً هاماً لترفيه الأطفال والشباب, حيث أصبحوا يقضون أوقاتاً كثيرة في اللعب كوسيلة ترفيهية, وقد أثبتت الدراسات أن أغلبية الألعاب التي يلعبها المراهقون والأطفال تميل إلى العنف والحرب والقتال, بحيث لقيت هذه الأنواع من ألعاب الفيديو رواجاً كبيراً في السنوات الأخيرة في البلدان العربية ومنها المملكة العربية السعودية, ويرجع ذلك إلى ما تتصف به هذه الألعاب

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

من ميزات خاصة كوسيلة ترفيهية, حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تصورها, بالإضافة إلى ذلك فهي سهلة المنال, إذ يمكن ممارستها في البيت وفي أي مكان, وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل وحوامل منها: الهاتف النقال, الحاسب المحمول وحاسب المكتب, عبر الشبكة العنكبوتية والأجهزة اللوحية, كما توجد في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو.

ونظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع ألعاب الفيديو ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يمارسه أبناؤها من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر ألعاب الفيديو فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية لألعاب الفيديو على الأطفال.

وفي ذات السياق أشارت العديد من الدراسات: (الرميان، 2007 ؛ اليعقوب وادبيس، 2009؛ الحشاش، 2008) والتي أجريت على طلاب المدارس، إلى خطورة ألعاب الفيديو على الأطفال والشباب وانعكاسها على سلوكهم وأخلاقهم، وأوصى بعضها بضرورة إجراء دراسات جديدة لمتابعة علاقة ألعاب الفيديو بالسلوك العدواني، كما أن الباحثة أحست بمشكلة الدراسة من خلال الحالات الكثيرة التي تم عرضها عليها من الأسر والمدرسة للمشاكل الناتجة عن هذه الألعاب التي تهدد سلامة الأطفال في كثير من الأحيان، ومن هنا انبثقت فكرة هذه الدراسة.

فلقد جاءت هذه الدراسة للكشف عن العلاقة بين ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى عينة من طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، وذلك من خلال الإجابة عن الأسئلة التالية:

- ما مستوى استخدام ألعاب الفيديو لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية؟
- ما مستوى السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية؟

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية؟
- هل تختلف العلاقة الارتباطية بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة السعودية باختلاف (الجنس، الصف)؟

أهمية الدراسة

إن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكماً في الظاهرة ما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها. ويؤمّل أن تتم الاستفادة من نتائج هذه الدراسة على النحو الآتي:

الأهمية النظرية:

- ستقدم هذه الدراسة إضافة للبعد الثقافي فيما يتعلق بالعلاقة بين السلوك العدواني واستخدام ألعاب الفيديو.
- وستقدم أيضاً إضافة جديدة من خلال دراسة العلاقة بين السلوك العدواني واستخدام ألعاب الفيديو لدى شريحة اجتماعية هامة وهي شريحة طلبة المرحلة المتوسطة.
- من المأمول أن يستفاد من نتائج هذه الدراسة في مشاريع بحثية مستقبلية في هذا السياق.

الأهمية التطبيقية:

- لفت انتباه المعلمين والمربين وأولياء الأمور إلى الاهتمام في اختيار ألعاب الفيديو التي يمارسها أبناؤهم.
- إرشاد الطلبة بخطورة ممارسة ألعاب الفيديو التي تتصف بالعدوان والعنف, وأن لها تأثير على شخصياتهم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- توفر الدراسة الحالية بعضاً من المعلومات العلمية عن ألعاب الفيديو, ولا سيما أن المجتمع بحاجة إلى الوعي بخطورة مثل هذه الألعاب, وبالتحديد في المرحلة المتوسطة.
- من المؤمل أن تساعد هذه الدراسة في الحد من انتشار هذه الألعاب من خلال بيان مدى تأثيرها على الطلبة.
- الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات ألعاب الفيديو، أو الرغبة في إنتاج ألعاب فيديو جديدة.

التعريفات الاصطلاحية والإجرائية

- **ألعاب الفيديو**: هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب أو الهواتف النقالة والتلفاز والفيديو (الهدلق، **2011**).
- ويعرف إجرائياً: بأنها مجموعة من التعليمات والإجراءات والصور المتحركة التفاعلية التي تقدم في عالم افتراضي للمستخدمين، وتحقق مستوى عال من الإثارة والمتعة لديهم.
- السلوك العدواني: هو السلوك الذي يتمثل بالاعتداء على الآخرين بأشكال مختلفة, كالاعتداء الجسدي وإلحاق الأذى المادي بهم, أو بالاعتداء اللفظي كالسباب والشتائم, أو حتى بالعدوان الرمزي بإظهار التذمر والمخاصمة.
- ويعرف إجرائياً بالدرجة التي يحصل عليها الطالب على مقياس السلوك العدواني المستخدم في هذه الدراسة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

حدود الدراسة

تضمنت الدراسة الحدود التالية:

- **الحدود البشرية:** طلبة المرحلة المتوسطة.
- **الحدود الزمنية:** الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي 2018/2017.
- **الحدود المكانية:** مدارس المرحلة المتوسطة بمحافظة القريات.

محددات الدراسة.

- تتحدد نتائج هذه الدراسة بأداتي القياس ودلالات صدقهما وثباتهما.
- تتحدد نتائج الدراسة بجدية المشاركين وموضوعيتهم في الإجابة على فقرات أداتي القياس المستخدمتين في هذه الدراسة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الثاني
الدراسات السابقة

يتضمن هذا الفصل عرضاً لبعض الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت موضوع ألعاب الفيديو والسلوك العدواني مرتبة حسب التسلسل الزمني كالآتي:

الدراسات العربية:

أجرى كل من الصوالحة والعويمر والعليمات (2016) دراسة هدفت للكشف عن علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان, ولتحقيق أهداف الدراسة أعد الباحثون استبانة مكونة من محورين: السلوك العدواني, والسلوك الاجتماعي. ووزعت أداة الدراسة على عينة مسحية مكونة من (100) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان, خلال الفصل الدراسي الثاني للعام 2014/2013.وأظهرت الدراسة النتائج الآتية: وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور, وأظهرت النتائج كذلك عدم وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور. وأوصت الدراسة بتثقيف أولياءالأمور لمعرفة ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وإرشادهم لمعرفة آضرار الألعاب الالكترونية العنيفة التي تترك آثاراً على سلوك الأطفال.

كما قامت قويدر (2012) بدراسة بعنوان أثر ألعاب الفيديو على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة. وتكونت عينة الدراسة من (200) طفل

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تتراوح أعمارهم ما بين (7–12) عاماً والذين يمارسون ألعاب الفيديو ويقطنون بالجزائر العاصمة. وقد توصلت الباحثة إلى أن أغلبية الأطفال يمارسون ألعاب الفيديو لأكثر من خمس ساعات يومياً مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة،وأنهم يفضلون الألعاب الرياضية والحربية والقتالية مما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية.

وقام الغامدي (2011) بدراسة بعنوان تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة في المملكة العربية السعودية. حيث استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي, وذلك من خلال تحليل رسوم الأطفال للكشف عن تأثير ألعاب الفيديو على رسومات الأطفال,وذلك من خلال ملاحظة العناصر والموجزات الشكلية في رسوم الأطفال. وأظهرت نتائج الدراسة وجود عدد من رموز العنف والقتل والسرقة في رسومات الأطفال نتيجة لممارستهم ألعاب الفيديو ذات المحتوى العنيف والذي لا يناسب أعمارهم, وأوصت الدراسة بضرورة القيام بالمزيد من الدراسات في مجال ألعاب الفيديو وأثرها على المجتمع وتنشئة الأطفال في جميع مراحلهم العمرية.

أجرت الشيخة (2011) دراسة هدفت إلى معرفة العلاقة بين برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة والسلوك العدواني. وتكونت عينة الدراسة من (764) طالباً وطالبة في مدارس دمشق, واستخدمت الباحثة الأدوات الآتية في دراستها (مقياس السلوك العدواني, وأداة قياس إضعاف الحساسية, وأداة قياس دور العنف في التلفاز والألعاب الالكترونية). وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة الصف السادس, تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أجرى جاسم (2011) دراسة هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني للتلاميذ بمدينة تكريت في العراق, وقد استخدمت الدراسة مقياس السلوك العدواني. وقد توصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية من أهم المسببات للعديد من المشكلات الأسرية والاجتماعية والدراسية والنفسية، والألعاب الإلكترونية من أهم المسببات لحدوث السلوك العدواني والأساليب العنيفة في تعاملهم مع الآخرين.

قام القاسم (2011). بدراسة هدفت إلى التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى عينة مكونة من (531) من طلاب المرحلة الثانوية في مدينة الرياض, ومعرفة ما إذا كان مستوى السلوك العدواني لدى الطلاب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يختلف باختلاف المراكز التربوية، والصف الدراسي، ونوع الألعاب الالكترونية، وباختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية. وأهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة أن هناك علاقة ارتباطيه موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، وأن طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وكذلك الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب التي تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين، والطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان لديهم أعلى من الآخرين.

كما أجرى اليعقوب وادبيس (2009) دراسة هدفت إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الأبتدائية، وقياس درجة العنف باختلاف متغيرات الدراسة: جنس الطفل, المنطقة التعليمية للطالب، ومستوى الوالدين التعليمي، المدة الزمنية التي يقضيها الطفل بهذه الألعاب. تكونت عينة الدراسة من (437) ولي أمر, (437) طفلا في مدارس الكويت. واستخدم

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الباحثان المنهج الوصفي التحليلي، أما أدوات الدراسة فتكونت من الاستبانة والأسئلة المفتوحة. توصلت الدراسة إلى أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى الأطفال في المرحلة الأبتدائية في دولة الكويت، وأن لها دوراً في تنمية سلوك العنف لديهم، كذلك بينت الدراسة وجود علاقة بين عدد ساعات ممارسة هذه الألعاب (أربع ساعات يومياً) وسلوك العنف، وتحدثت الدراسة عن جملة من الآثار السلبية على الطفل وصحته الجسمية والنفسية، فضلاً عن العدوان، العزلة وعدم التكيف مع الآخرين بالإضافة إلى آثارها السلبية على المجتمع ومنظومته القيمية.

وأجرت الحشاش (2008) دراسة بعنوان "أثر ممارسة بعض ألعاب الفيديو في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت". وتكونت عينة الدراسة من (24) طالباً من مدرسة عبدالله العتيبي من مدارس العاصمة التعليمية، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية على مقياس السلوك العدواني تعزى لممارسة بعض ألعاب الفيديو ولصالح طلبة المجموعة التجريبية، وفي ضوء ذلك أوصت الدراسة بضرورة نشر الوعي لدى أولياءالأمور بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم.

أجرت الروميان (2007) دراسة للكشف عن العلاقة بين السلوك العدواني وممارسة لعبة البلايستيشن"(Grand Theft Auto) معروفة اختصاراً GT A. وكانت دراسة شبة تجريبية على تلاميذ المرحلة الإبتدائية بمدينة الرياض:تكونت عينة الدراسة من طلاب الصفوف: الرابع، والخامس، والسادس الابتدائي. استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي لمعرفة مدى ممارسة هذه اللعبة عند الطلاب،والوصفي (السببي المقارن) لمعرفة العلاقة السببية بين ممارسةلعبة (GTA) وبين السلوك

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

العدواني. وذلك عن طريق قياس مستوى العدوان عندالاطفال الذين لا يمارسون اللعبة (المجموعة الضابطة) ومقارنتها بسلوك العدوان لدى الأطفال الذين يمارسون اللعبة (المجموعة التجريبية)، بالإضافة إلى مقياس مكو ن من (30) عبارة. وأظهرت نتائج الدراسة أن ما نسبته 50% من أطفال العينة يمارسون اللعبة بدرجة كبيرة، وأن نسبة 24% نادراً ما يمارسونها. كما توصلت ايضاً إلى وجود علاقة بين ممارسة لعبة GTA وبين السلوك العدواني حيث بلغت معاملات ارتباط أبعاد السلوك العدواني، كالعدوان على الأخرين (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 (٠.43).

قامت السعد (2005) بدراسة لكشف الآثار المترتبة على ممارسة الاطفال للألعاب الإلكترونية بمدينة الرياض، حيث طبقت الدراسة على (600) طفل بالمراحل الأولى من التعليم (مرحلة الروضة– الابتدائي) وتوصلت نتائج الدراسة إلى ازدياد السلوك العنيف وإرتفاع معدل الهروب الدراسي، نظراً لزيادة مشاهد العنف الذي تعرضه الألعاب الالكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة، كما أسفرت النتائج عن تأثر الذكور أكثر من الإناث وبشكل ملحوظ.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الدراسات الأجنبية

وأجرت شيري (Sherry,2001) دراسة هدفت إلى تحليل مجموعة دراسات تناولت تأثير الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني, تم تحليل (32) دراسة نشرت ما بين (1975–2000), حيث هدفت جميع الدراسات إلى التعرف إلى تأثير العنف الذي يشاهده المراهقون من خلال الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لديهم, حيث شملت تلك الدراسات عينات من المراهقين تراوحت أعمارهم بين (4–22) سنة, أشارت النتائج إلى أن تأثير العنف من خلال اللعب في الألعاب الالكترونية, كان أقل دلالة مقارنة في تأثير العنف المعروض على شاشات التلفزيون كما أن نوع العنف المتضمن في الألعاب الالكترونية يظهر بشكل كبير في نمط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين.

بينما قامت ويلكنسن (Wilkinson, 2009) بدراسةهدفت إلى متابعة العديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال. حيث تكونت عينة الدراسة من (500) طفل في المرحلة العمرية(6–12) وأظهرت النتائج أنه وبالرغم من أن الألعاب تغيرت إلى حد كبيرمقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء طغاة كوكب الأرض والأشخاص الكرتونية, والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار على سبيل المثال. إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي رقيب،ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه الألعاب مما ساهم بشكل أو بآخر في تدني مستوى القيم لدى الأطفال.

قام نوبوكو وآخرون (Nobuko, I & Akira, S & Akiko, S &Shintro ,Y (2007).) بإجراء دراسة بعنوان تأثير ألعاب الفيديو على سلوك الأطفال العدواني والسلوك المؤيد للمجتمع: وقد

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال. حيث تم قياس كمية الوقت المستهلك لاستخدام ألعاب الفيديو من قبل الطفل، وما هي المشاهد التي يتعرض لها الطفل, وأيها يفضل، وكذلك قياس مستويات السلوك العدواني والسلوك المؤيد للمجتمع "كمتغيرات تابعة". وأظهرت النتائج أن الأطفال المؤيدين للسلوك الاجتماعي تعرضوا لمشاهد أكثر تأييداً للمجتمع وأظهروا تفضيلاً أقوى للألعاب غير العنيفة، في حين أن الأطفال الذين أظهروا سلوكاً عدوانياً كان لديهم تفضيلاً أقوى للألعاب العنيفة.

وأجرى يولمان وسوانسون (Uhlmanna, &Swanson, 2004) دراسة هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين التعرض للعنف في ألعاب الفيديو وزيادة سلوك العنف التلقائي. تكونت عينة الدراسة من (121) طالباً وطالبة يلعبون ألعاباً عنيفة وتمكنوا من تقويم أنفسهم على مقياس العنف الضمني, وأشارت النتائج إلى أن التعرض إلى ألعاب الفيديو العنيفة ينبئ بارتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي, كما أشارت النتائج إلى أن التعرض إلى العنف في ألعاب الفيديو يسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية.

وأجرى جنتيلا وليندرك وولشى (Gentilea, Lyndercm & Walsha, 2004) دراسة هدفت إلى معرفة تأثير العنف في الألعاب الالكترونية على العدوانية لدى طلبة المرحلة المتوسطة, تكونت عينة الدراسة من (617) طالباً وطالبة من طلبة الصفين الثامن والتاسع موزعين على أربع مدارس, أشارت النتائج إلى أن الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول للألعاب كان لديهم مستوى أعلى من العدوانية, وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أن الطلبة الذين يقضون وقتاً أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي, والأداء المتدني في التحصيل

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الدراسي, كما تبين أن العدائية تتوسط العلاقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك.

موقع الدراسة الحالية من الدراسات السابقة

من خلال الرجوع للدراسات السابقة التي تم عرضها يُلاحَظ أنها تناولت أوجهاًمختلفة حيث استخلصت الباحثة من خلال نتائجهامايلي:

- تناولت بعض الدراسات تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني للطفل كدراسة (قويدر, 2012) ودراسة (Nobuko,2007) ودراسة (Sukkyung,2015) في حين تناولت دراسات أخرى تأثير ألعاب الفيديو بشكل عام على الفرد وبيان أثرها الايجابي والسلبي كدراسة الغامدي, (2011).
- تباينت العينات في الدراسات السابقة من حيث الفئة المستهدفة،فبعضها كانت من طلاب المرحلة الأولى (الأطفال) كدراسة (قويدر, 2012) و اليعقوب وادبيس (2009)، أما البعض الآخر فقد تم تطبيقه على طلاب المرحلة الثانوية (الشباب) كدراسة (الحشاش, 2008) و القاسم (2011), وهكذايتضح أن الدراسات ليست مقتصرة على فئة دون أخرى.
- اختلاف الدراسات السابقة في الأداة المستخدمة، والبرامج الحاسوبية المستخدمة في تحليلها.

أماأوجه الاستفادة من الدراسات السابقة فإن الباحثة ترى أن هذه الدراسات بمثابة المصدر الأساسي لكثير من المعلومات المهمة ؛ التي وجهتها في دراستها الحالية من حيث اختيارها أو تحديد مشكلتها ومنهجيتها اوالإجراءات الملائمة لتحقيق أهدافها. هذا بالإضافة إلى أن تلك الدراسات وجهت

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الباحثة نحو العديد من البحوث والدراسات والمراجع المناسبة ومكنتها من تكوين تصور شامل عن الأطر النظرية التي ينبغي أن تشملها الدراسة الحالية.

ولذلك فإن الدراسة الحالية، امتداد لهذا المجال، والتي من المؤمل أن تضيف إلى نتائج الدراسات السابقة. وقد تميزت الدراسة الحالية عن غيرها من الدراسات السابقة في غرضها، وعينتها، حيث جاءت هذه الدراسة للكشف عن العلاقة بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، كما تتميز هذه الدراسة بتطبيقها على المرحلة المتوسطة، لما تقوم به هذه الفئة من استخدام مكثف لألعاب الفيديو، إضافة إلى طبيعة المرحلة العمرية التي يمثلها هؤلاء الطلبة وهي مرحلة المراهقة، لذا فإن هذه الدراسة تتميز بتطبيقها على هذه الفئة من الطلبة.

واستناداً إلى ما سبق يمكن للباحثة أن تشير إلى أن هذه الدراسة تتمتع بدرجة من الأهمية، مما قد يعطيها موقعاً بين هذه الدراسات، وتأمل الباحثة أن تكون أيضاً انطلاقة لدراسات أُخرى.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الثالث

طريقة الدراسة وإجراءاتها

يتضمن هذا الفصل عرضا لمنهجية الدراسة، ومجتمعها، وعينتها، ووصفاً لأداتي الدراسة ودلالات صدقهما وثباتهما، وكذلك إجراءات الدراسة ومتغيراتها، والمعالجة الإحصائية التي تم استخدامها في تحليل البيانات.

منهج الدراسة

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي للكشف عن العلاقة بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية.

مجتمع الدراسة

تكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة المرحلة المتوسطة في مدارس محافظة القريات والبالغ عددهم (9534) طالباً وطالبة حسب الجداول الإحصائية في إدارة التعليم بمحافظة القريات للعام الدراسي 2017/2016.

عينة الدراسة

تم اختيار عينة الدراسة من طلبة المرحلة المتوسطة في المدارس الحكومية والخاصة في محافظة القريات/ السعودية بالطريقة العشوائية البسيطة, وقد تم تحديد العينة من خلال الاستعانة بالجدول الإحصائي حيث تكونت العينة من(500) طالباً وطالبة من المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية, تم اختيارهم بطريقة عشوائية المتيسرة، والجدول (1) يوضح توزيع أفراد العينة تبعاً لمتغيريالجنس والصف.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول(1) توزيع أفرادالعينة تبعاً للمتغيرات الشخصية

المتغيرات	الفئة	التكرار	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	245	%49.0
	أنثى	255	%51.0
	المجموع	**500**	**%100.0**
الصف	الأول	167	%33.4
	الثاني	166	%33.2
	الثالث	167	%33.4
	المجموع	**500**	**%100.0**

أداتا الدراسة

الأداة الأولى: مقياس استخدام ألعاب الفيديو

قامت الباحثة بتطوير المقياس من خلال الاستعانة بالدراسات والأبحاث والرسائل التي لها علاقة بموضوع الدراسة, والهدف التعرف على مستوى استخدام ألعاب الفيديو من قبل طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية.

وقد تضمنت الأداة بصورتها النهائية (20) فقرة، حيث تم صياغة الفقرات بطريقة سلسة واضحة, يستطيع أفراد عينة الدراسة من الإجابة عليها, وصمم المقياس بتدرج خماسي (موافق بدرجة كبيرة جداً، موافق بدرجة كبيرة، موافق بدرجة متوسطة، موافق بدرجة قليلة، موافق بدرجة قليلة جداً) وقد أعطيت درجات رقمية بلغت على التوالي: (5, 4, 3, 2, 1).

وتم اعتماد في تصحيح المقياس لأغراض تحليل النتائج:

من 1.00 -2.33 بدرجة منخفضة

من 2.34 -3.67 بدرجة متوسطة

من 3.68 -5.00 بدرجة كبيرة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وقد تم احتساب المقياس من خلال استخدام المعادلة التالية:

الحد الأعلى للمقياس (5) - الحد الأدنى للمقياس (1)

عدد الفئات المطلوبة (3)

=1.33

ومن ثم إضافة الجواب (1.33) إلى نهاية كل فئة.

صدق مقياس استخدام ألعاب الفيديو

للتحقق من صدق أداة الدراسة تم اعتماد طريقة الصدق الظاهري (Face Validity) وتم عرض الأداة بصورتها الأولية على (10) محكمين ممن يحملون درجة الدكتوراه في الإرشاد النفسي والتربية من أعضاء هيئة التدريس في الجامعات الأردنية, وطُلب من المحكمين إبداء ملاحظاتهم وأرائهم حول مدى صحة الفقرات ومناسبتها والبالغ عددها (28) فقرة بصورتها الأولية (ملحق أ) قبل التحكيم, وإضافة أية فقرة يرونها مناسبة, وتم بعد ذلك تفريغ استبانة التحكيم, واخذ الفقرة التي حصلت على إجماع (8) محكمين كحد أدنى, أي نسبة (80%) فأعلى مع الأخذ بعين الاعتبار التعديلات والملاحظات والإضافات واستبعاد الفقرات التي لم يُوافق عليهاوتكون المقياس بصورته النهائية من (20) فقرة وذلك بما يتلاءم مع طبيعة الدراسة (ملحق ب)

ثبات مقياس استخدام ألعاب الفيديو

من أجل التحقق من ثبات أداة الدراسة تم حساب الثبات باستخدام طريقة التطبيق وإعادة التطبيق (Test.R.test) حيث تم تطبيقها مرتين بفارق زمني اسبوعين على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة تكونت من (40) طالب وطالبة، وحساب معامل الارتباط بين التطبيقين لاستخراج ثبات الاعادة (Test.R.test) حيث بلغت قيمة معامل الثبات (0.91)، كما تم تطبيق معادلة كرونباخ ألفا لاستخراج معامل الاتساق الداخلي والذي بلغت قيمته (0.90).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول(2) معاملات الثبات لمقياس ألعاب الفيديو الدراسة بطريقة التطبيق وإعادة التطبيق (Test.R.test)، والاتساق الداخلي

المقياس	ثبات الاعادة (Test.R.test)	الاتساق الداخلي
ألعاب الفيديو	0.91	0.90

يظهر من جدول (2) أن معاملات ثبات التطبيق وإعادة التطبيق (Test.R.test) كانت مرتفعة وبلغت (0.91) لمقياس ألعاب الفيديو، كما بلغ معامل الاتساق الداخلي لمقياس ألعاب الفيديو (0.90) وهي مؤشرات كبيرة وتدل على درجة ثبات عالية لمقياس الدراسة

الأداة الثانية: مقياس السلوك العدواني

قامت الباحثة بتطوير مقياس السلوك العدواني من خلال الاستعانة بالدراسات والأبحاث والرسائل التي لها علاقة بموضوع الدراسة, والهدف منه الكشف عن مستوى السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة.

وقد تضمنت الأداة بصورتها النهائية (22) فقرة، حيث تم صياغة الفقرات بطريقة سلسة واضحة, يستطيع أفراد عينة الدراسة من الإجابة عليها, وصمم المقياس بتدرج خماسي(موافق بدرجة كبيرة جداً، موافق بدرجة كبيرة، موافق بدرجة متوسطة، موافق بدرجة قليلة، موافق بدرجة قليلة جداً) وقد أعطيت درجات رقميةبلغت على التوالي: (5, 4, 3, 2, 1).

وتم اعتماد تصحيح المقياس لأغراض تحليل النتائج:

من 1.00- 2.33 بدرجة عدائية منخفضة

من 2.34- 3.67 بدرجة عدائية متوسطة

من 3.68- 5.00 بدرجة عدائية كبيرة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وقد تم احتساب المقياس من خلال استخدام المعادلة التالية:

الحد الأعلى للمقياس (5) – الحد الأدنى للمقياس (1)

عدد الفئات المطلوبة (3)

1.33=

ومن ثم إضافة الجواب (1.33) إلى نهاية كل فئة.

صدق مقياس السلوك العدواني

للتحقق من صدق أداة الدراسة تم اعتماد طريقة الصدق الظاهري (Face Validity) وتم عرض الأداة بصورتها الأولية على (10) محكمين ممن يحملون درجة الدكتوراه في الإرشاد التربوي والتربية من أعضاء هيئة التدريس في الجامعات الأردنية, وطُلب من المحكمين إبداء ملاحظاتهم وأرائهم حول مدى صحة الفقرات ومناسبتها والبالغ عددها بصورتها الأولية (31) فقرة (ملحق أ) قبل التحكيم, وإضافة أية فقرة يرونها مناسبة, وتم بعد ذلك تفريغ استبانة التحكيم, واخذ الفقرة التي حصلت على إجماع (8) محكمين كحد أدنى, أي نسبة (80%) فأعلى مع الأخذ بعين الاعتبار التعديلات والملاحظات والإضافات واستبعاد الفقرات التي لم يُوافق عليها وتكون المقياس بصورته النهائية من (22) فقرة, وذلك بما يتلاءم مع طبيعة الدراسة (ملحق ب).

ثبات مقياس السلوك العدواني

من أجل التحقق من ثبات أداة الدراسة تم حساب الثبات باستخدام طريقة الاعادة (Test.R.test) حيث تم تطبيقها مرتين بفارق زمني اسبوعين على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة تكونت من (40) طالب وطالبة، وحساب معامل الارتباط بين التطبيقين لاستخراج ثبات

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الاعادة (Test.R.test) حيث بلغت قيمة معامل الثبات (0.89)، كما تم تطبيق معادلة كرونباخ ألفا لاستخراج معامل الاتساق الداخلي والذي بلغت قيمته (0.87).

جدول(3) معاملات الثبات لمقياس السلوك العدواني**الدراسة بطريقةالتطبيق وإعادة التطبيق (Test.R.test)، والاتساق الداخلي**

المقياس	ثبات الاعادة (Test.R.test)	الاتساق الداخلي
السلوك العدواني	0.89	0.87

يظهر من الجدول (3) أن معاملات ثبات التطبيق وإعادة التطبيق (Test.R.test) كانت مرتفعة وبلغت (0.89) لمقياس السلوك العدواني، كما بلغ معامل الاتساق الداخلي لمقياس السلوك العدواني (0.87) وهي مؤشرات كبيرة وتدل على درجة ثبات عالية لمقياس الدراسة.

إجراءات الدراسة

بعد إعداد وتطوير أداتي الدراسة في صورتيهما النهائيتين والتأكد من صدقهما وثباتهما قامت الباحثة بالإجراءات التالية:

- الحصول على خطاب لتسهيل مهمة البحث.
- تحديد عدد أفراد عينة الدراسة وذلك عن طريق إدارة التعليم في المملكة العربية السعودية, وذلك اعتماداً على أعداد الطلبة في هذه المدارس.
- توزيع أداتي الدراسة على عينة الدراسة.
- الحصول على استجابات أفراد العينة على أداتي الدراسة.
- تفريغ الاستجابات وإجراء المعالجة الإحصائية المناسبة لها.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

متغيرات الدراسة

اشتملت الدراسة على المتغيرات الآتية:

أولاً: المتغيرات المستقلة

- الجنس
- الصف

ثانياً: المتغيرات التابعة

- استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني.

المعالجة الإحصائية: بعد جمع المعلومات تم تفريغ البيانات واستخراج الإجابات عن أسئلة الدراسة باستخدام المعالجات الإحصائية الآتية:

- للإجابة عن السؤال الأول تم حساب الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية.
- للإجابة عن السؤال الثاني تم حساب الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية.
- للإجابة عن السؤال الثالث تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعامل الارتباط بيرسون.

للإجابة عن السؤال الرابع تم حساب الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (Z)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

يتضمن هذا الفصل عرضاً للنتائج التي أسفرت عنها هذه الدراسة، التي هدفت إلى التعرف إلى ألعاب الفيديو وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية, وتم عرض النتائج بالاعتماد على أسئلة الدراسة.

أولاً: النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول: ما مستوى استخدام ألعاب الفيديو لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية؟

للإجابة عن هذا السؤال, تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل فقرة والمجال "ألعاب الفيديو" ككل, والجدول (4) يوضح ذلك.

جدول(4)المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للفقرات (ن=500)

الرقم في الاستبانة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	أمارس ألعاب الفيديو معظم اليوم	3.04	1.76	1	متوسطة
18	أفضل ألعاب الفيديو على الألعاب الأخرى	2.98	1.80	2	متوسطة
10	أسهر لوقت متأخر من أجل اللعب بألعاب الفيديو	2.97	1.80	3	متوسطة
2	اشغل وقت فراغي بألعاب الفيديو	2.96	1.79	4	متوسطة
3	أجد صعوبة في ترك اللعب بألعاب الفيديو	2.96	1.80	4	متوسطة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الرقم في الاستبانة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
5	أشعر بالحزن اذا تعطلت لعبة الفيديو التي استخدمها	2.96	1.80	4	متوسطة
11	أرفض المشاركة في الأنشطة العائلية من أجل اللعب بألعاب الفيديو	2.96	1.81	4	متوسطة
12	أنسى موعد وجبات الطعام بسبب انشغالي بألعاب الفيديو	2.96	1.81	4	متوسطة
16	أعتقد أن اللعب بألعاب الفيديو العنيفة يحسن من مهاراتي القتالية	2.96	1.81	4	متوسطة
20	أبادر فوراً عند الاستيقاظ من النوم إلى اللعب بألعاب الفيديو	2.96	1.80	4	متوسطة
4	أتشوق للعودة إلى المنزل من أجل اللعب بألعاب الفيديو	2.95	1.80	11	متوسطة
7	أشعر بالتوتر عندما لا أستطيع اللعب بألعاب الفيديو	2.95	1.81	11	متوسطة
13	أهمل واجباتي المدرسية بسبب انشغالي بألعاب الفيديو	2.95	1.81	11	متوسطة
14	أفضل اللعب بألعاب الفيديو القتالية	2.95	1.81	11	متوسطة
17	ازدادت خلافاتي مع أسرتي بسبب اللعب بألعاب الفيديو	2.95	1.81	11	متوسطة
19	أقلد بعض الحركات القتالية بعد انتهاء اللعبة	2.95	1.81	11	متوسطة
6	لم تجدي محاولات أسرتي في منعي من اللعب بألعاب الفيديو	2.94	1.80	17	متوسطة
9	لا انتبه لوجود الآخرين أثناء اللعب بألعاب الفيديو	2.94	1.81	17	متوسطة
15	يشغلني اللعب بألعاب الفيديو عن تناول الطعام	2.94	1.81	17	متوسطة
8	استمر بممارسة ألعاب الفيديو حتى ولو كنت مريضا	2.93	1.80	20	متوسطة
"ألعاب الفيديو" ككل		**2.96**	**1.79**		**متوسطة**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

يظهر من جدول (4) أن المتوسطات الحسابية للفقرات تراوحت بين (2.93-3.04)،كان أعلاها للفقرة رقم (1) والتي تنص على "أمارس ألعاب الفيديو معظم اليوم" بمتوسط حسابي (3.04)وبدرجة متوسطة، تليها الفقرة رقم (18) والتي تنص على "أفضل ألعاب الفيديو على الألعاب الأخرى" بمتوسط حسابي (2.98) وبدرجة متوسطة، ومن ثم الفقرة رقم (10) والتي تنص على "أسهر لوقت متأخر من أجل اللعب بألعاب الفيديو" بمتوسط حسابي (2.97) وبدرجة متوسطة, وبالمرتبة الأخيرة الفقرة رقم (8) والتي تنص على "استمر بممارسة ألعاب الفيديو حتى ولو كنت مريضا" بمتوسط حسابي (2.93) وبدرجة متوسطة, وبلغ المتوسط الحسابي **للمجال** "**ألعاب الفيديو**" ككل (2.96) وبدرجة متوسطة.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني: ما مستوى السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية؟

للإجابة عن هذا السؤال, تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل فقرة لمقياس "السلوك العدواني" ككل, والجدول (5) يوضح ذلك.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول(5)المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للفقرات (ن=500)

الرقم في الاستبانة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	أميل لتحدي الاخرين والنقاش معهم	3.09	1.72	1	متوسطة
14	أفضل مشاهدة برامج المصارعة و الملاكمة	3.06	1.73	2	متوسطة
16	لا أتحمل النقد من الآخرين	3.06	1.72	2	متوسطة
7	أرد الإهانة على من يهينني	3.05	1.75	4	متوسطة
15	لا استطيع ضبط نفسي عند الغضب	3.05	1.73	4	متوسطة
3	أوجه الشتم لمن يثيرني	3.04	1.73	6	متوسطة
11	ابادر بضرب اي شخص يثيرني	3.04	1.71	6	متوسطة
9	عندما أغضب أرمي الأشياء التي أمامي	3.03	1.73	8	متوسطة
13	استمتع بمضايقة الحيوانات وتعذيبها	3.03	1.74	8	متوسطة
6	أخاطب الآخرين بصوت مرتفع	3.02	1.73	10	متوسطة
10	أحب الاشتراك في مشاجرات الطلبة	3.02	1.73	10	متوسطة
12	عندما أغضب أضرب رأسي بيدي وأشد شعري	3.02	1.73	10	متوسطة
8	أصف من لا يعجبني بصفات سيئة	3.00	1.74	13	متوسطة
17	أشعر بأن لدي رغبة في إيذاء منافسي أثناء اللعب	3.00	1.74	13	متوسطة
19	أجد المتعة في إيذاء الآخرين	3.00	1.74	13	متوسطة
20	عندما أغضب من شخص ما أنظر إليه بنظرة تفتقر للاحترام	3.00	1.75	13	متوسطة
21	أتشاجر مع الآخرين دون مبرر	3.00	1.74	13	متوسطة
18	أقوم بإيذاء الآخرين في حالة خسارتي عند اللعب معهم	2.99	1.74	18	متوسطة
5	أنادي الآخرين بألقاب يكرهونها	2.98	1.74	19	متوسطة
22	أميل إلى إتلاف كتب وأدوات زملائي انتقاماً منهم	2.97	1.75	20	متوسطة
2	أميل للسخرية من الآخرين	2.96	1.75	21	متوسطة
4	أنشر الشائعات السيئة ضد الشخص الذي يضايقني	2.96	1.74	21	متوسطة
	"السلوك العدواني" ككل	**3.02**	**1.71**	–	**متوسطة**

يظهر من جدول (5) أن المتوسطات الحسابية للفقرات تراوحت بين (2.96–3.09)، كان أعلاها للفقرة رقم (1) والتي تنص على "أميل لتحدي الاخرين والنقاش معهم" بمتوسط حسابي (3.09) وبدرجة متوسطة، تليها الفقرة رقم (14) والتي تنص على "أفضل مشاهدة برامج المصارعة و الملاكمة"

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

والفقرة رقم (16) والتي تنص على "لا أتحمل النقد من الآخرين"بمتوسط حسابي (3.06) وبدرجة متوسطة، وبالمرتبة الأخيرة الفقرة رقم (2) والتي تنص على "أميل للسخرية من الآخرين" والفقرة رقم (4) والتي تنص على "أنشر الشائعات السيئة ضد الشخص الذي يضايقني"بمتوسط حسابي (2.96) وبدرجة متوسطة, وبلغ المتوسط الحسابي للمجال "**السلوك العدواني**" ككل (3.02) وبدرجة متوسطة.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث:هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية؟

للإجابة عن هذا السؤال,تم حساب معامل الارتباط بيرسون بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية, والجدول (6) يوضح ذلك.

جدول(6) نتائج العلاقةالارتباطية بين استخدام ألعاب الفيدي ووالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية (ن=500)

المجال	ألعاب الفيديو	
	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية
السلوك العدواني	**0.951**	0.00

يظهر من جدول (6) وجود علاقة ارتباطية موجبة ودالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \geq$ 0.05) وهذا يدل على وجود ارتباط موجب ومرتفع بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية, حيث بلغ معامل الارتباط (0.951) بدلالة إحصائية (0.00).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع:هل تختلف العلاقة الارتباطية بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية باختلاف (الجنس، الصف)؟

للإجابة عن هذا السؤال,تم حساب معامل الارتباط بيرسون استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني حسب متغيري الجنس والصف ، واستخراج قيم (Zr) لمعاملات الارتباط والمقارنة بينهما لحساب قيمة (Z) وفق المعادلة التالية:

$$Z = \frac{Zr_1 - Zr_2}{\sqrt{\frac{1}{(n_1 - 3)} + \frac{1}{(n_2 - 3)}}}$$

حيث أن:

n1, n2: حجم كل من العينتين الأولى والثانية/ المقارن بينهما.

Z1: العلامة الفشرية المقابلة لمعامل الارتباط في العينة الأولى.

Z2: العلامة الفشرية المقابلة لمعامل الارتباط في العينة الثانية.

جدول(7)نتائج العلاقة الارتباطية وقيم (Z) بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية تبعالاختلاف متغير الجنس

المتغير	الفئة	العدد	معامل الارتباط	قيمة Zr	قيمة Z
الجنس	ذكر	245	**0.988	2.443	*10.78
	أنثى	255	**0.900	1.472	

يظهر من جدول (7) أن معامل الارتباط بين ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية للذكور بلغ (0.988)، بينما بلغ للاناث (0.900) وهي معاملات ارتباط دالة احصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \geq 0.05$)، أما قيمة (Z) للفروق بينهما بلغت (10.78) وهي قيمة دالة احصائياً وأكبر من القيمة المعيارية (1.96)، وبالتالي توجد فروق دالة احصائياً بين معاملات الارتباط للذكور وللإناث ولصالح الذكور.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول(8)نتائج العلاقة الارتباطية وقيم (Z) بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية تبعا لاختلاف متغير الصف

المتغير	الفئة	العدد	معامل الارتباط	قيمة Zr	قيمة Z		
					الأول	الثاني	الثالث
الصف	الأول	167	**0.824	1.172	=	*11.49	*15.64
	الثاني	166	**0.986	2.443		=	*4.72
	الثالث	167	**0.996	2.994			=

يظهر من جدول (8) أن معامل الارتباط بين ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية للصف الأول بلغ (0.824) بينما بلغ للصف الثاني (0.986) وبلغت قيمة (Z) للفروق بينهما (11.49) وهي قيمة دالة احصائياً عند مستوى الدلالة (0.05) فهي أكبر من القيمة الحرجة (1.96) وكانت الفروق لصالح الصف الثاني.

كما اظهرت النتائج وجود فروق دالة احصائياً في معاملات الارتباط بين الصف الأول والثالث حيث بلغت قيمة (Z) (15.64) وكانت الفروق لصالح الصف الثالث حيث بلغ معامل الارتباط (0.996) بينما بلغ معامل الارتباط للصف الأول (0.824).

وأظهرت النتائج وجود فروق دالة احصائياً في معاملات الارتباط بين الصف الثاني والثالث حيث بلغت قيمة (Z) (4.72) وكانت الفروق لصالح الصف الثالث بمعامل ارتباط (0.996) بينما بلغ معامل الارتباط للصف الثاني (0.986).

وبالتالي يمكن القول بأنه كلما زادالصف ارتفع معامل الارتباط بين ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المملكة العربية السعودية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الخامس
مناقشة النتائج والتوصيات

يتضمن هذا الفصل مناقشة نتائج الدراسة التي هدفت إلى التعرف إلى ألعاب الفيديو وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية, وسيتم عرض المناقشة بالاعتماد على التحليل الإحصائي والنتائج المتعلقة بالإجابة عن أسئلة الدراسة كما يلي:

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول: ما مستوى استخدام ألعاب الفيديو لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية؟

أظهرت النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول أن المتوسطات الحسابية للفقرات كانت متوسطة، كان أعلاها للفقرة رقم (1) والتي تنص على "أمارس ألعاب الفيديو معظم اليوم "بدرجة متوسطة، كما أن المتوسط الحسابي للدرجة الكلية للمقياس بدرجة متوسطة، وتعزو الباحثة السبب في ذلك إلى توفر الرفاهية لديهم وأوقات الفراغ حيث يقومون بتمضية أوقاتهم باللعب بألعاب الفيديو، وقد يكون خوف الأهل من انسياق أبنائهم لرفقاء السوء يدفعهم لتوفير الأجواء المناسبة لأبنائهم لتمضية أوقاتهم بالبيت واللعب بألعاب الفيديو، بالإضافة لسهولة الحصول على هذه الألعاب حيث أن التكلفة المالية للحصول عليها كان في متناول معظم أسر أفراد عينة الدراسة، ونظراً لما تتمتع به هذه الألعاب من عوامل جذب وتشويق تشجع الأطفال من الجنسين على اقتنائها واستخدامها.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة الرميان (2007) و قويدر (2012) الشيخة (2011)**الغامدي (2011)**، والتي أظهرت نتائجها أن مستوى ممارسة ألعاب الفيديو كانت بدرجة متوسطة، وأشارت إلى ان تعرض المراهقين لألعاب الفيديو جعلتهم عرضة للسلوكيات العدوانية.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني: ما مستوى السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية؟

وتعزو الباحثة ذلك إلى أن ممارسة ألعاب الفيديو يثير نوعا من الرغبة والإدمان لدى الطالب مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية ومن خلال مايمثله ابطال اللعبة وماتمثله من تصورات وافكار عدوانية والتي يكتسبها الطالب على شكل احداث حسية يجسده على ارض الواقع وتعدت هذه الظاهرة لشمل البيئة المدرسية حيث يجد فيها الطالب محيط مناسب لترجمة العنف الإفتراضي مع أقرانه. كما أن إسراف الطالب في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين.

كما أن ممارسة ألعاب الفيديو تشجع على العنف، وهذا ما أشارت إلية ويلكنسن (2009) من أن العنف الذي تحتوي عليه ألعاب الفيديو هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه الألعاب، كما أن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم، ويرى الهدلق (2011) أن ألعاب الفيديو التي تشجع على العنف قد تؤثر سلباً على الطلبة المراهقين بالمرحلة الدراسية المتوسطة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فيصبح عنيفاً، فالكثير من ألألعاب القتالية تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه فهنا يتعلم المراهق أن القتل شيء مقبول وومتع، وهذا ما أكدته دراسة (Silver, 2012) حيث **أن** الألعاب الإلكترونية تصنع مراهقاً عنيفاً؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها المراهق، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، ويضيف الهدلق (2011) بأنه ليس شرطاً أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل أن مشاهدة العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

وترى الباحثة أيضاً أن عدم اشباع حاجات الأطفال وطبيعة الثقافة السائدة داخل عائلاتهم وتطبيق ما يرونه أمامهم قد يؤدي إلى السلوك العدواني الذي يعد إحدى المشكلات الاجتماعية التي تحدث باستمرار بين الأفراد في مواقف الحياة المختلفة، وأيضاً نقص كفاية القدرات المعرفية لبعض الأفراد وعجزهم عن إدراك وتفسير المواقف السلوكية لأقرانهم المسببة للاستفزاز بقصد أو غير قصد قد يؤدي إلى العديد من المواجهات العدائية التي ينتج عنها أضرار نفسية وبدنية لعدد من الأشخاص.

وتفسر هذه النتيجة من خلال النظرية السلوكية (المصري، 2007) التي ترى أن العدوان مكتسب متعلم, وبالتالي فإن الفرد يتعلم العدوان من خلال مشاهدة النماذج التي تقدمها الألعاب الالكترونية. فالطلبة من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، فإنهم يمارسون نماذج مختلفة للسلوك العدواني في بيئة تفاعلية نشطة، ومن ثم تنتقل هذه الممارسات إلى حياتهم الواقعية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

من كل ما سبق يمكن القول أن لممارسة ألعاب الفيديو علاقة ارتباطية بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة خاصة في الألعاب ذات الطابع العنيف فهي تجعلهم يتعلمون نماذج العنف منالعالم الافتراضي ليعيد تطبيقة في الواقع الحقيقي بطرق وأساليب مختلفة وخلال تفاعله مع محيطه.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة الصوالحة والعويمر والعليمات (2016) والشيخة (2011)، التي بينت وجود السلوك العدواني، وأن العدوان سلوك متعلم ومكتسب، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جرّاء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرداً يميل للجريمة والقتل بطريقة لا شعورية، وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين أقرانه أو حتى مع الكبار, كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلباً على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث:هل توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية؟

وتعزو الباحثة ذلك إلى أن بعض المراهقين يقبلون وبشكل كبير على ألعاب الفيديو العنيفة،مما يؤدي إلى زيادة الحدة والعنف في سلوكهم جراء قضاء وقت طويل أمام تلك الألعاب، وتتصف هذه الألعاب بصفة التفاعلية بينها وبين المراهق وتتطلب منه ان يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها. وأن السلوك العدواني بين التلاميذ يتخذ أشكالاً شتى منها ارتكاب مخالفات والتحريض عليها، والخروج عن طاعة المدرس ورفض تنفيذ أوامره، وكذلك تعطيل الدراسة بالتهريج والمقاطعة، والاعتداء على الآخرين، بالضرب والاهانة وتحطيم أثاث المدرسة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وقد ذكرت (غرينفلد,2017) أن ألعاب الفيديو العنيفة تعزز العدوان لدى الأطفال، فبعد التعرض للعنف مباشرة في وسائل الإعلام تحدث زيادة في الميل تجاه السلوكيات العدوانية بسبب عدة عوامل، منها: زيادة الأفكار العدوانية والتي تزيد بدورها من احتمال أن يفسّر أي استفزاز خفيف أو مبهم بطريقة عدائية، زيادة المشاعر العدوانية،والتي تؤدي إلى زيادة الاستثارة العامة مما يدفع إلى زيادة الميل تجاه السلوكيات العدوانية، والتقليد المباشر للسلوكيات العدوانية المشاهدة.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة الحشاش (2008) والتي بينت أن هناك علاقة ارتباطية بين ممارسةاستخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المدارس، ودراسة يولمان وسوانسون (Uhlmanna, &Swanson,2004) والتي أشارت إلى أن ألعاب الفيديو العنيفة أسهمت بشكل كبير في زيادة مستوى السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة، ودراسة جنتيلا ولينكب وليندرك وولشى (Gentilea, Lyndercm & Walsha, 2004) والتي بينت أن هناك تأثير لممارسة ألعاب الفيديو على العدائية لدى الأطفال.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع: هل تختلف العلاقة الارتباطية بين استخدام ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية باختلاف (الجنس، الصف)؟

وتعزو الباحثة السبب في ذلك إلى أن تأثير هذه الألعاب على الذكور أكثر من الأناث لتنوع ألعاب الفيديو العنيفة وتعدد خياراتها أمامهم ، وخاصة ألعاب الحروب والقتل التي تولد السلوك العدواني لديهم، في حين لا تتلاءم هذه الألعاب مع خصائص الأناث، بالأضافة إلى قلة لعبهم بالألعاب

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الإلكترونية مقارنة بالذكور، فهن ينجذبن إلى لعب ألعاب الفتيات. كما أنه لا يوجد تقارب بين الجنسين في الاحتياجات النفسية والمعرفية والانفعالية والشعورية للإناث والذكور، فلكل منهما احتياجات نفسية يحاول اشباعها أثناء لعب هذه الألعاب، والإناث وفق التركيبة النفسية خلال هذه المرحلة العمرية وحتى بقية المراحل أكثر ميلا للصفات المعنوية والعقلية، في المقابل الذكور يميلون للصفات الحركية كالقوة العضلية.

كما تلعب العوامل البيئية والثقافية دورا هاما في ظهور الفروق بين الذكور والإناث، فالسلوك العدواني مقبول في المجتمعات التقليدية من الذكور بدرجة أكبر من الإناث، كما أن قيود المجتمع والضغوط البيئية تمثل مصادر متعددة لنقد الإناث في المجتمع ومحاولة توجيهها منذ طفولتها في إطار محدد، فتصبح أكثر نقداً لذاتها، وأكثر حساباً لنفسها.

وتفسر الباحثة الفروق بين الذكور والإناث في العدوان، إلى كل من العوامل البيولوجية والبيئية والاجتماعية، حيث أن التنشئة الاجتماعية تلعب دوراً هاماً في صقل شخصية الذكر، فنجد أن الوالدين يتيحون الفرصة لأطفالهم الذكور بفعل بعض الأشياء، في حين يعاقبون الإناث على فعل نفس الأشياء، وهذا ناشئ عن مرجعية العادات والتقاليد والعرف.

كما بينت النتائج أن معامل الارتباط بين ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية للصف الأول وللصف الثاني للفروق بينهما كانت دالة كانت الفروق لصالح الصف الثاني. كما اظهرت النتائج وجود فروق دالة احصائياً في معاملات الارتباط بين الصف الأول والثالث وكانت الفروق لصالح الصف الثالث، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة احصائياً في معاملات الارتباط بين الصف الثاني والثالث وكانت الفروق لصالح الصف الثالث.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وتعزو الباحثة السبب في ذلك إلى أن تأثير هذه الألعاب على الطلبة يختلف باختلاف الصف الدراسي، لأن تفكيرهم يختلف عن المرحلة التي قبلهم وبعدهم، وكذلك الاختلاط طوال الوقت مع نفس المجموعة داخل الغرفة الصفية تجعل فيهم تقارب في اختيار أنواع الألعاب التي يشاهدونها. مما يعزز عندهم نفس السلوك العدواني. ونتيجة لممارستهم هذه الألعاب تبدأ هذه الألعاب بالتأثير على السلوك العدواني باعتبارها تسمح للمرء بالتفكير بشكل "عدواني". وكلما زادت مدة ممارسة هذه الألعاب كلما اصبح اثرها في الانسان وعقليته وسلوكه اكثر عمقا، وأن أساليب التربية والتنشئة الاجتماعية تلعب دورًا هامًا في تعلم الأفراد الأساليب السلوكية التي يتمكن عن طريقها من تحقيق أهدافهم. وترجع هذه النتيجة لعوامل بيئية خارجية أوداخلية نفسية ناجمة عن ظروف البيئة الأسرية، أو المدرسية، لعدم التوافق النفسي الأسري لحاجات ورغبات أبنائهم سواء في البيت أو في المدرسة، كما أن اختلاف السلوك العدواني حسب الصفوف يرجع للنماذج التي يشاهدها هؤلاء الطلبة في ألعاب الفيديو.

وتفسر الباحثة الفروق بين مستويات الصفوف في العدوان، إلى كل من العوامل البيولوجية والبيئية والنفسية التي لها تأثير على الطلبة حسب مراحل النمو، كلما أرتفع الصف يزداد العنف بين الطلبة مما يؤدي للسلوك العدواني، كما أن النمو والنضج العقلي يختلف حسب الصفوف مما يعزز لدى طلبة الصف الأعلى السلوك العدواني بشكل أكثر. ومن خلال النتائج التي أظهرت أن الصف الأول هو الأقل في اتباع السلوك العدواني بين الطلبة،بينما الصف الثالث هو الأكثر استخداما للسلوك العدواني ويعود السبب لان الطلبة في مرحلة المراهقة التي يجسد فيها الطالب شخصيات من الخيال من أجل اثبات وجوده أمام زملاؤه في الصف بأنه أصبح قادرا على تحمل المسؤولية وهي مرحلة تعد الأصعب لدى الطلبة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تفسر هذه النتيجة من خلال نظرية التعلم الاجتماعي، والتي تشير إلى تقديم نماذج السلوك العدواني يسهم بشكل كبير في زيادة مستوى وشدة السلوكالعدواني، سواء أكانت ملاحظةالسلوك مباشرة أم غير مباشرة، كما تؤكد أن ملاحظة السلوك العدواني تزيد من احتمالية أن يصبح الملاحظ أيضاً عدوانياً, خاصة عندما يكون السلوك وسيلة فعالة في الحصول على الرغبات والأهداف المرغوبة إلى جانب ذلك فإنه يمكن تفسير هذه النتيجة من خلال ما تتصف به ألعاب الفيديو الإلكترونية من تفاعلية بين اللاعب من جانب وبين البيئة الافتراضية التي تتصف بها ألعاب الفيديو الإلكترونية من جانب آخر.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التوصيات:

في ضوء نتائج هذه الدراسة توصي الباحثة بما يلي:

- ضرورة إقامة الندوات والورش التي تساعد في زيادة الوعي الثقافي لدى الطلبة وأولياء الأمور في كيفية اختيارألعاب الفيديو المناسبة.
- تشجيع الأطفال على ممارسة الهوايات الممتعة كالسباحة والقراءة والرسم وغيرها من الهوايات المفيدة كبديل لاستخدام ألعاب الفيديو لفترات طويلة.
- تعزيز دور الجهات المسؤولةعن متابعة مواقع ألعاب الفيديو للقيام بالمراقبة والمتابعة المستمرة وحظر السيء منها، بحيث تكون لجان هذه الرقابة من اخصائيين نفسيين ويكون المعيار في تقييم هذه الألعاب مدى اتفاقها مع ثقافتنا واخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا الحنيف .
- الاهتمام بالانتاج المحلي لألعاب الفيديو واشرطته والتطبيقات المختلفة بما يتناسب مع قيمنا وثقافتنا وديننا الحنيف لتكون بعيدة عن العنف.
- ايجاد نظام لتصنيف ألعاب الفيديو على غرار مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية ليكون مرجعا يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر اوصاف مختصره تكتب على الغلاف حتى يسهل على الوالدين الاطلاع عليها .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المراجع

الانبـاري، باسـم (2010). **نصـائح مهمـة لمتـابعي الألعـاب الإلكترونيـة**.علـى الـرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

البطوش, خالدة عبد الرحمن. (2007). **العلاقة بين إساءة الوالدية كما يدركها الأبناء ومفهوم الذات لدى طلاب** جامعة مؤتة. رسالة ماجستير غير منشورة, جامعة مؤتة, الأردن.

الجارودي، حسين (2011). **اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال** . الرابط-http://waelarabic.in goo.com/t596-topic.

جاسم, شهباء أحمد (2011) **العنف في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني** لدى تلاميذ المدارس الإبتدائية. تكريت للنشر، العراق.

حافظ, نبيل وقاسم, نادر. (1993). برنامج إرشادي مقترح لخفض السلوك العدواني لدى الأطفال في ضوء بعض المتغيرات. **مجلة الإرشاد النفسي**, مركز الإرشاد النفسي, كلية التربية, جامعة عين شمس, القاهرة, (1), ص ص 143-177.

الحشاش, دلال عبدالعزيز (2008) : **أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومة بدولة الكويت**, رسالة ماجستير غير منشورة كلية التربية, الكويت.

الحضيف، يوسف (2010). **هناك حياة افتراضية رائعة. جريدة الرياض. العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431هـ – 2 مارس 2010م**

حمداني, شهباء جاسم(2011): العنف **في الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المدارس الابتدائية**, رسالة ماجستير غير منشورة كلية التربية, جامعة تكريت, العراق.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الخطيب, جمال. (2001). **تعديل سلوك الأطفال المعوقين (دليل الآباء والمعلمين)**. ط2, دار الفلاح, الكويت.

الرفاعي، نعيم (1979). **الصحة النفسية دراسة في سيكولوجية التكيف**، ط (5)، دمشق: منشورات جامعة دمشق.

الرميان، هند، (2007). **العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلايستيشن (Grand Theft Auto)** دراسة شبة تجريبية على تلاميذ المرحلة الإبتدائية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، السعودية.

الزبيدي, عبد المعين بن عمر. (2007). **العوامل الخمسة الكبرى في الشخصية لدى الطلبة العنيفين وغير العنيفين في مدارس المرحلة الثانوية (دراسة مقارنة)**, رسالة ماجستير, جامعة مؤتة, عمان: الأردن.

السعد، نورة (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ - 8 مارس 2005.

الشيخة, حنان (2011), **برامج التلفاز والألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال**, رسالة ماجستير غير منشورة,جامعة دمشق. سوريا.

الصوالحة, علي والعويمر, يسرى والعليمات, علي (2016), علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة, مجلة **جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية**- فلسطين , 4 , 16, ص 196-177.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الطهطاوي، احمد (2006). ألعاب الأطفال: قنابل موقوتة في كل بيت، إخوان أون لاين، متوفرة على الموقع الإلكتروني (www.ikhwanonline.com).

عريشي, صديق بني حمد. (2004). **نمو الأحكام الخلقية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى عينة من نزلاء مؤسسة التربية النموذجية والتعليم العام في مرحلة المراهقة بمنطقة مكة المكرمة.** رسالة ماجستير غير منشورة, جامعة أم القرى, مكة المكرمة.

عز الدين, خالد. (2010). **السلوك العدواني عند الأطفال.** دار أسامة للنشر والتوزيع .عمان, الأردن,.

علواش, كهينة (2007).معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل, **رسالة ماجستير** غير منشورة, جامعة الجزائر.

عمارة, محمد. (2008). برامج علاجية لخفض مستوى السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة, المكتب الجامعي الحديث, الإسكندرية, مصر.

العناني, حنان عبد الحميد (2007). **اللعب عند الأطفال.** دار الفكر للطباعة والنشر, عمان: الأردن.

الغامدي, عبد الرحمن. (2011). **تأثير ألعاب الفيديو (Video Games) على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة**, رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة أم القرى, المملكة العربية السعودية.

غرينفلد, سوزان. (2017).**ترجمة: إيهاب عبد الرحيم علي. تغير العقل (كيف تترك التقنيات الرقمية بصماتها على أدمغتنا)**, المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب, الكويت.

الفسفوس, عدنان احمد. (2006). **الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس.** السلسة الإرشادية, مكتبة أطفال الخليج, الكويت.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفقهاء, عصام. (2001).العوامل الاجتماعية/الاقتصادية والأكاديمية المؤثرة في الميل نحو السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة الهاشمية, **مجلة دراسات العلوم التربوية, 43** (1), ص 88-73.

فلاق, أحمد (2009). **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو. دراسة في القيم والمتغيرات**, أطروحة دكتوراة غير منشورة , جامعة الجزائر.

القاسم, عبد الرازق بن إبراهيم(2011): **العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض**, رسالة ماجستير غير منشورة, جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

قويدر, مريم. (2012).**اثر ألعاب الفيديو على السلوكيات لدى الأطفال (دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة)** مذكرة لنيل شهادة الماجستير, جامعة الجزائر.

المجذوب, أحمد. (2009). **السلوك العدواني وأثره على التحصيل العلمي لطلبة المدارس الحكومية.** رسالة ماجستير غير منشورة, الرياض, المملكة العربية السعودية.

محادين, حسين طه, النوايسة, أديب. (2009). **تعديل السلوك نظرياً وإرشاديا**, دار الشروق للنشر والتوزيع, رام الله, فلسطين.

مرسي, كمال. (1985). سيكولوجية العدوان, **مجلة العلوم الاجتماعية**, جامعة الكويت, (2) 13, ص 64-45.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المصري, شيرين. (2007). **فاعلية برنامج مقترح باللعب في خفض حدة السلوك العدواني لدى أطفال الرياض بمحافظة غزة.** رسالة ماجستير, كلية التربية, البرنامج المشترك بين جامعة الأقصى وعين شمس, غزة.

الشحروري ، مها حسن. (2007).**أثر ألعاب الفيديو على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**, أطروحة دكتوراه, جامعة عمان العربية للدراسات العليا, كلية الدراسات التربوية العليا, قسم علم النفس التربوي, عمان: الأردن.

موثقي, هايدة (2004). **علم نفس اللعب.** دار الهادي, بيروت: لبنان.

نمرود, بشير (2008) ألعاب**الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين** – ذكور (12–15 سنة) القطاع العام– دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس– الجزائر, رسالة ماجستير غير منشورة, جامعة الجزائر.

الهدلق، عبدالله. (2011). ايجابيات وسلبيات ألعاب الفيديو ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة, مصر, ع 138.

اليعقوب, علي محمد وادبيس، منى (2009). دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت، **مجلة المستقبل التربية العربية العدد(16) ص (58) الكويت.**

عبد الباقي، سلوى (2004). اللعب بين النظرية والتطبيق، مركز الإسكندرية للكتاب، جامعة حلوان.

فرج، عبد اللطيف بن حسين (2005). طرق التدريس في القرن الواحد والعشرون، ط1، عمان: دار المسيرة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المراجع الأجنبية

Allen S. Weiss (2010). *How video games are changing our lives*. Retrieved on 05.04.2012 http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are chan/

Anderson ،C. A. ،Gentile ،D. A. ،& Buckley ،K. E. (2007). Violent video game effects on children and adolescents: Theory ،research and public policy. New York: Oxford University Press. fight a ‘‘losing battle’’. Northeast Florida Medicine ،57 ، 47–48

Gentile D. A (2007), Buckley. K. E .Anderson, .C.A. Violent video game effects on children and adolescents: *Theory research and public policy*. New York: Oxford University Press.

Gentile, D. A., Lynch, P. L., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance. Journal of Adolescence, 27, 5-22.

Gallagher, M, Michael. D (2011).*The 2011 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry***.** Entertainment Software Association (ESA)**.**

Anderson, C. A. (2004). *An update on the effects of playing violent video games*. Journal of Adolescence, 27

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

Nobuko, I & Akira, S & Akiko, S &Shintro ,Y (2007). *Effect of Video Games on Children's Aggressive Behavior and Pro-social Behavior: A Panel Study with Elementary School Students.Authors & Digital Games Research Association (DiGRA).* Personal and educational classroom use of this paper is allowed, commercial use requires specific permission from the author.

Krogh, S. (2001), th*e – early childhood curriculu, New Jersey: Lawrence Erlbaum associates* Inc, publishers.

Wilkinson,L. A.(2009).*Childrenand the internet. In D. Romer& P. jamieson(Eds),* The changing portrayal of American Childhood in Popular media(PP.377-410).Annenberg public policy Center at the University of Pennsylvania.NY: Oxford.University.

Uhlmanna, Eris & Swanson, Jane, (2004). Exposure to Violent Video Games Increases Automatic Aggressiveness, *Journal of Adolescence*, *27* (2), 41-52.

Sherry, J, L (2001). The Effects of Violent Video Games on Aggression: Ameta- Analysis, Human Communication Research, 27 (3), 409-431.

McGonigalM ،Jane (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Group (USA) Incorporated.

www.manaraa.com

Yang, Shu Ching (2012). Paths to Bullying in Online Gaming: The Effects of Gender, Preference for Playing Violent Games, Hostility, and Aggressive Behavior on Bullying. *Journal of Educational Computing Research, 47* (3), 235-249.

You, Sukkyung; Kim, Euikyung; No, Unkyung (2015).Impact of Violent Video Games on the Social Behaviors of Adolescents: The Mediating Role of Emotional Competence,*School Psychology International*, v36 n (1) p94-111.

www.manaraa.com

الملاحق

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ملحق(أ)

أداتي الدراسة بصورتها الأولية

أخي الطالب / أختي الطالبة

تقوم الباحثة بدراسة ميدانية لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في قسم علم النفس الإرشادي والتربوي وعنوانها "**استخدام ألعاب الفيديو وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية**" وتهدف الدراسة إلىالكشف عن علاقة استخدام ألعاب الفيديو في تنمية السلوك العدواني لدى عينة من طلبة المرحلة المتوسطة في محافظة القريات.

راجية الإجابة على جميع الفقرات بدقة، وعدم ترك أي من الفقرات دون إجابة علما أن هذه المعلومات لن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.

الجنس:ذكر ☐ **انثى** ☐

الصف: ☐ **أول** ☐ **ثاني** ☐ **ثالث**

الباحثة

الخنساء الحربي / جامعة اليرموك

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مقياس استخدام ألعاب الفيديو:

الرقم	الفقرة	موافق بدرجة كبيرة جدا	موافق بدرجة كبيرة	موافق بدرجة متوسطة	موافق بدرجة قليلة	موافق بدرجة قليلة جدا
1	أمارس اللعب بألعاب الفيديو طوال اليوم					
2	أشغل وقت فراغي باللعب بالعاب الفيديو					
3	لا استطيع مقاومة عدم اللعب بالعاب الفيديو					
4	اعتقد أن العاب الفيديو هي أفضل أنواع الألعاب الالكترونية على وجه الإطلاق					
5	ألعاب الفيديو تلبي حاجاتي في اللعب الحر					
6	ألعب ألعاب الفيديو للاستمتاع فقط					
7	أشعر بان ألعاب الفيديو تساعد على التعلم الهادف					
8	أتشوق للعودة للمنزل من أجل اللعب بألعاب الفيديو					
9	اشعر بتحسن مزاجي عند ممارسة اللعب بألعاب الفيديو					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

10	لم تجدي محاولة أسرتي في حدي من اللعب بألعاب الفيديو					
11	أشعر بالقلق والتوتر عندما لا استطيع اللعب بألعاب الفيديو					
12	اشعر بالضيق عندما تمنعني الظروف من اللعب بألعاب الفيديو					
13	أشعر أن ألعاب الفيديو غير مفيدة ولكنني أحب اللعب بها					
14	اشعر بالحزن الشديد إذا تعطلت اللعبة التي أستمتع بها					
15	أثناء مرضي استمر باللعب في ألعاب الفيديو					
16	لا اهتم بوجود الآخرين أثناء اللعب بألعاب الفيديو					
17	أسهر لوقت متأخر من أجل اللعب بألعاب الفيديو					
18	أرفض المشاركة في الأنشطة العائلية من أجل اللعب بالعاب الفيديو					
19	أنسى موعد وجبات الطعام بسبب انشغالي بالعاب الفيديو					
20	أهمل القيام بواجباتي المدرسية أثناء اللعب بألعاب الفيديو					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

21	أفضل الأوقات لدي هي وقت اللعب بألعاب الفيديو					
22	أفضل اللعب بألعاب الفيديو القتالية					
23	أستمتع بألعاب الفيديو القتالية ذات الطابع الدموي					
24	أعتقد أن اللعب بألعاب الفيديو العنيفة تقوي من مهاراتي القتالية					
25	تشجعني ألعاب الفيديو العنيفة على إيذاءالآخرين					
26	اعتقد أن الشخصية الافتراضية التي ألعبها في ألعاب الفيديو العنيفة تمثلني تماماً					
27	أميل إلتطبيق بعض الحركات القتالية بعد انتهاء اللعبة					
28	يشجعني القتل والتدمير أثناء اللعب بألعاب الفيديو العنيفة على الاستمرار في ذلك					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مقياس السلوك العدواني:

الرقم	الفقرة	موافق بدرجة كبيرة جدا	موافق بدرجة كبيرة	موافق بدرجة متوسطة	موافق بدرجة قليلة	موافق بدرجة قليلة جدا
1	أميل للمجادلة والنقاش					
2	أميل للسخرية من الآخرين					
3	أوجه السب والشتم لمن يثيرني					
4	انشر الشائعات السيئة لمن يضايقني					
5	أسمي الآخرينبألقاب يكرهونها					
6	أخاطب الآخرين بصوت مرتفع					
7	أستطيع مضايقة الآخرين لفظيا					
8	أرد الإهانة بالمثل					
9	أصف من لا يعجبني بصفات سيئة					
10	أرمي الأشياء التي أمامي عندما اغضب					
11	عندما أشاهد الطلبة					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

	يتشاجرون أحبالاشتراك معهم					
12	أميللعمل مقالب بالآخرين					
13	من الممكن ضرب شخص آخر عندما أثار					
14	لا استطيع ضبط نفسي أثناء ضرب شخص آخر					
15	عندما اغضب بشدة اضرب رأسي بيدي واشد شعري					
16	يستهويني مضايقة وتعذيب الحيوانات					
17	أفضل مشاهدة برامج المصارعة والملاكمة					
18	أغضب بسرعة في حالة المضايقة					
19	لا استطيع ضبط نفسي عند الغضب					
20	أشعر أنني شخص متقلب المزاج					
21	لا أتحمل النقد من الآخرين					
22	أشعر أننيسأنفجر عند الغضب					
23	أشعر بأن لدي رغبة في					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

	إيذاء منافسي أثناء اللعب					
24	أقوم بإيذاءالآخرين في حالة خسارتي عند اللعب معهم					
25	أهدد زملائي بالضرب بعد نهاية الدوام					
26	أجد المتعة في إيذاءالآخرين					
27	أميل إلى تحدي الآخرين وعنادهم					
28	أميل إلى النظر في عين شخص ما بقوة وقلة احترام					
29	أتشاجر مع الآخرين دون مبرر					
30	أميل إلىإتلاف كتب وأدوات زملائي انتقاماً منهم					
31	إذا تشاجرت مع زميلي استعمل أدوات حادة					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ملحق (ب)

أداتي الدراسة بصورتها النهائية

أخي الطالب / أختي الطالبة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

تقوم الباحثة باجراء دراسة بعنوان "**ألعاب الفيديو وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية** " وذلك استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير من جامعة اليرموك في تخصص الارشاد النفسي وتهدف الدراسة إلىالكشف عن ألعاب الفيديو وعلاقتها في السلوك العدواني لدى عينة من طلبة المرحلة المتوسطة في محافظة القريات.

راجية الإجابة على جميع الفقرات بدقة، وعدم ترك أي من الفقرات دون إجابة علما أن هذه المعلومات لن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.

الجنس :ذكر ☐ **انثى** ☐

الصف: أول ☐ **ثاني** ☐ **ثالث** ☐

الباحثة

الخنساء الحربي / جامعة اليرموك

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مقياس ألعاب الفيديو

الرقم	الفقرة	موافق بدرجة كبيرة جداً	موافق بدرجة كبيرة	موافق بدرجة متوسطة	موافق بدرجة قليلة	موافق بدرجة قليلة جداً
.1	أمارس ألعاب الفيديو معظم اليوم					
.2	أشغل وقت فراغي بألعاب الفيديو					
.3	أجد صعوبة في ترك اللعب بألعاب الفيديو					
.4	أتشوق للعودة إلى المنزل من أجل اللعب بألعاب الفيديو					
.5	أشعر بالحزن اذا تعطلت لعبةالفيديو التي استخدمها					
.6	لم تجدي محاولات أسرتي في منعي من اللعب بألعاب الفيديو					
.7	أشعر بالوتر عندما لا أستطيع اللعب بألعاب الفيديو					
.8	استمربممارسة ألعاب الفيديو حتى ولو كنت مريضا					
.9	لا انتبه لوجود الآخرين أثناء اللعب بألعاب الفيديو					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

10.	أسهر لوقت متأخر من أجل اللعب بألعاب الفيديو					
11.	أرفض المشاركة في الأنشطة العائلية من أجل اللعب بألعاب الفيديو					
12.	أنسى موعد وجبات الطعام بسبب انشغالي بألعاب الفيديو					
13.	أهمل واجباتي المدرسية بسبب انشغالي بألعاب الفيديو					
14.	أفضل اللعب بألعاب الفيديو القتالية					
15.	يشغلني اللعب بألعاب الفيديو عن تناول الطعام					
16.	أعتقد أن اللعب بألعاب الفيديو العنيفة يحسّن من مهاراتي القتالية					
17.	ازدادت خلافاتي مع أسرتي بسبب اللعب بألعاب الفيديو					
18.	أفضّل ألعاب الفيديو على الألعاب الأخرى					
19.	أقلد بعض الحركات القتالية بعد انتهاء اللعبة					
20.	أبادر فوراً عند الاستيقاظ من النوم إلى اللعب بألعاب الفيديو					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مقياس السلوك العدواني

الرقم	الفقرة	موافق بدرجة كبيرة جداً	موافق بدرجة كبيرة	موافق بدرجة متوسطة	موافق بدرجة قليلة	موافق بدرجة قليلة جداً
.1	أميل لتحدي الاخرين خلال النقاش معهم					
.2	أميل للسخرية من الآخرين					
.3	أوجه الشتم لمن يثيرني					
.4	أنشر الشائعات السيئة ضد الشخص الذي يضايقني					
.5	أنادي الآخرين بألقاب يكرهونها					
.6	أخاطب الآخرين بصوت مرتفع					
.7	أرد الإهانة على من يهينني					
.8	أصف من لا يعجبني بصفات سيئة					
.9	عندما أغضب أرمي الأشياء التي أمامي					
.10	أحب الاشتراك في مشاجرات الطلبة					
.11	ابادر بضرب اي شخص يثيرني					
.12	عندما أغضب أضرب رأسي بيدي وأشد شعري					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

.13	استمتع بمضايقة الحيوانات وتعذيبها					
.14	أفضل مشاهدة برامج المصارعة والملاكمة					
.15	لا أستطيع ضبط نفسي عند الغضب					
.16	لا أتحمل النقد من الآخرين					
.17	أشعر بأن لدي رغبة في إيذاء منافسي أثناء اللعب					
.18	أقوم بإيذاء الآخرين في حالة خسارتي عند اللعب معهم					
.19	أجد المتعة في إيذاء الآخرين					
.20	عندما أغضب من شخص ما أنظر إليه بنظرة تفتقر للاحترام					
.21	أتشاجر مع الآخرين دون مبرر					
.22	أميل إلى إتلاف كتب وأدوات زملائي انتقاماً منهم					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ملحق(ج)

أسماء المحكمين لأداتي الدراسة

الرقم	اسم الدكتور	الرتبة	الجامعة	حقل التخصص
.1	د. محمد أحمد صوالحة	أستاذ	جامعة اليرموك	علم النفس الارشادي والتربوي
.2	د. رافع عقيل الزغول	أستاذ	جامعة اليرموك	علم النفس الارشادي والتربوي
.3	د. طارق يوسف جوارنه	أستاذ	جامعة اليرموك	مناهج وطرق التدريس
.4	د. فيصل خليل الربيع	أستاذ مشارك	جامعة اليرموك	علم النفس الارشادي والتربوي
.5	د. عمر مصطفى الشواشره	أستاذ مشارك	جامعة اليرموك	علم النفس الارشادي والتربوي
.6	د. رامي عبدالله طشطوش	أستاذ مشارك	جامعة اليرموك	علم النفس الارشادي والتربوي
.7	د. محمد خالد العلاونه	أستاذ مشارك	جامعة اليرموك	مناهج وطرق تدريس
.8	د. يوسف أحمد عيادات	أستاذ مشارك	جامعة اليرموك	مناهج وطرق تدريس
.9	د. آمال رضا ملكاوي	أستاذ مشارك	جامعة اليرموك	مناهج وطرق تدريس
.10	د. آمنه عيسى خصاونة	أستاذ مساعد	جامعة اليرموك	الادارة وأصول التربية

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الملحق (د)

كتاب تسهيل المهمة

جامعة اليرموك
YARMOUK UNIVERSITY

كلية التربية
مكتب العميد

الرقم : ك.ت/١٠٧/ ١٨٠٤
التاريخ : ٢٤ / شعبان / ١٤٣٩ هـ
الموافق : ٩ / أيار / ٢٠١٨ م

السادة الملحقية الثقافية السعودية المحترمين

عمان

الموضوع: تسهيل مهمة الطالبة الخنساء محمد الحربي

تحية طيبة وبعد،،،،

تقوم **الطالبة الخنساء محمد الحربي**، ورقمها الجامعي (٢٠١٦٤٠٢٠٩٣) بدراسة بعنوان " **ألعاب الفيديو وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية**"؛ وذلك استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في كلية التربية، تخصص إرشاد نفسي، ويستدعي ذلك تطبيق أداة الدراسة المرفقة على عينة من طلبة المرحلة المتوسطة في مدارس محافظة القريات في المملكة العربية السعودية.

أرجو التكرم بالاطلاع والموافقة على تسهيل مهمة الطالبة المذكورة أعلاه .

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام

نائب عميد كلية التربية

أ.د. نواف موسى شطناوي

جامعة اليرموك
كلية التربية

اربد – الأردن
Tel: + 962 - 2 - 721111 Fax : + 962 - 2-7211136 Irbid - Jordan E-mail: fac_edu@yu.edu.jo http://www.edu.jo
فاكس : ٧٢١١١٣٦ -٢-٩٦٢ +
تلفون : ٧٢١١١١١ – ٢ – ٩٦٢ +

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

Abstract

Al-Harbi, Alkhansaa Mohammed; Video games and its relation to aggressive behavior among mid-stage students in the kingdom of Saudi arabia, MEd Thesis, Yarmouk University, 2018 (Supervisor: Dr. Feras Qurit'e)

The aim of this study was to identify the relationship between the use of video games and aggressive behavior in the light of the sex and grade variables in middle school students in the Kingdom of Saudi Arabia. The study sample consisted of (500) students from the middle stage in public and private schools in Al-Qurayat / Saudi Arabia In a simple random way.

The results of the study indicated that the level of use of video games among middle school students in Saudi Arabia came to a medium level and the mean of the field of "video games" as a whole (2.96). The results of the study showed that the level of aggressive behavior among middle school students in the Kingdom of Saudi Arabia came to a medium level and the mean of the field of "aggressive behavior" as a whole (3.02). The results showed a positive correlation between the use of video games and aggressive behavior among middle school students and a statistical function at the level of significance ($0.05 \geq \alpha$). The results showed that there were statistically

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

significant differences at the level of (0.05 ≥α) between male and female correlation coefficients and for males.

The correlation between video games and aggression behavior among middle school students in the Kingdom of Saudi Arabia for the first and second grades were statistically significant at (0.05 ≥α) and the differences were in favor of the second grade.

The results showed statistically significant differences at the level of (α 0.05 ≥) in the correlation coefficients between the use of video games and aggressive behavior due to gender variable. The differences were in favor of males. The results also showed statistically significant differences in the correlation coefficients between the use of video games and aggressive behavior due to variable Row, where the differences were in favor of the third row and then the second and finally the first row.

Key Words: Video games, Aggressive behavior, Mid-stage students.

www.manaraa.com