درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدينة طرطوس

الدكتور أنور حميدوش*

الملخص

هدف البحث إلى تعرّف درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس.

اعتمد البحث المنهج الوصفي التحليلي، وشمل مجتمع البحث جميع تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس، أما عينة البحث فهي عينة عشوائية من تلاميذ الصف الثامن الأساسي بلغت (150) تلميذ وتلميذة، حيث تمّ تطبيق الاستبانة أداة البحث عليهم، وتمّ استرجاع (144) استبانة كاملة وصالحة للتحليل الإحصائي.

أظهرت النتائج أنّ درجة ممارسة تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس للألعاب الإلكترونية كانت بدرجة ضعيفة، كما بينت وجود علاقة ارتباطية طردية وضعيفة ذات دلالة إحصائية بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، السلوك العدواني، الصف الثامن الأساسي، درجة الممارسة، التلاميذ.

* أستاذ مساعد، قسم تربية الطفل، كلية التربية، جامعة طرطوس، طرطوس، سورية.

The Degree of Playing Electronic Games and its Relationship to the Aggressive Behavior of Eighth Grade Students in Tartous

*Dr. Anwar Hmidoush

ABSTRACT

The aim of the research is to identify the degree of playing electronic games and its relationship to aggressive behavior among eighth grade primary students in Tartous schools.

The research adopted the descriptive and analytical approach, and the research community included all students of the eighth grade basic in the schools of Tartous city, as for the research sample, it is a random sample of students of the eighth primary grade, amounting to (150) male and female students, where the questionnaire was applied to the search tool on them, and (144) were retrieved. A complete and valid questionnaire for statistical analysis.

The results showed that the degree of electronic games by eighth grade pupils in the schools of Tartous was weak, and there was a positive and weak statistically significant correlation between the degree of playing electronic games and the aggressive behavior of eighth grade students in the schools of Tartous.

Keywords: Electronic Games, Aggressive Behavior, Eighth Grade, The degree of practice, pupils.

*Assistant Professor, Department of Child Education, College of Education, Tartous University, Tartous, Syria.

أولاً: مقدمة:

يُعدّ اللعب أبرز الجوانب المساهمة في نضج الطفل اجتماعياً واتزانه انفعالياً، فمن خلال اللعب مع الأقال الآخرين والمشاركة في الألعاب الجماعية، يتم تجاوز حالة الأنانية والتمركز حول الذات وتنمية الحس الجماعي لدى الفرد من خلال المشاركة والتعاون والتدرب على الأخذ والعطاء.

وتكمت أهمية اللعب في أنه حاجة أساسية، ومظهر من مظاهر السلوك، كما أنه استعداد فطري وضرورة من ضروريات حياة كل إنسان، بحيث يمكن اكتساب العديد من الفوائد بواسطة اللعب من البيئة المحيطة التي تؤمن الوصول إلى حالة من محاكاة الواقع بطريقة غير جدية، كما يساهم اللعب في النمو الجسمي والعقلي واللغوي والاجتماعي، وله دور كبير في تسهيل عملية التكيف مع البيئة والمجتمع؛ فاللعب في نظر العديد من الباحثين وعلماء النفس ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعليم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية، وليس معنى ذلك أنّ اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر (الخوالدة، 2003، ص7-8).

لقد شهدت السنوات الأخيرة انتشاراً واسعاً وكبيراً للألعاب الإلكترونية، ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها، ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم، حيث إنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، وهي لم تعد حكراً على الصغار، بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار (الهدلق، 2013، ص158).

وساعد على انتشار الألعاب الإلكترونية بصورة هائلة توافرها على أجهزة الجوال الذكية التي تكاد لا تفارق الإنسان لحظة واحدة، وأصبح الكثير منها متاحاً مجاناً من خلال تطبيقات التلفونات المحمولة؛ مما جعل الحصول عليها غير مكلف في كثير من الأحيان، ولا يتطلب شراءها، وبذلك حلت تلك الألعاب محل الألعاب التقليدية التي كانت

تكسب الطفل العديد من المهارات الحياتية، وتعمل على بناء شخصيته بشكل كبير (العنزي، 2020، ص484).

إنّ هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وتطورها وتنوعها جعل الأطفال يقبلون على ممارستها لفترات طويلة، وتعدى ذلك إلى ما تسببه الألعاب الإلكترونية، خاصةً ذات المحتوى العنيف والعدواني من جعل الأطفال يتسمون بالسلوك العدواني، وذلك من خلال تقليديهم وتمثيلهم لما يعرض ويمارس في مختلف الألعاب الإلكترونية، مثل: استخدام القوة والحركات القتالية واستعمال ألفاظ نابية، بالإضافة إلى تبني أفكار قد تجعل منه عنيفاً سواء في أسرته أو مع أقرانه في المدرسة.

بناءً على ما سبق يقوم الباحث بدراسة العلاقة بين درجة استخدام الألعاب الإلكترونية وبين السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس.

ثانياً: مشكلة البحث:

نتيجة التطور التكنولوجي المتسارع تطورت أساليب اللعب والترفيه؛ فظهرت الألعاب الإلكترونية والتي تتمتع بإقبال الأطفال عليها، وأصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم، حيث أثرت في سلوكياتهم وأخلاقياتهم، فتدرجت وتطورت بشكل كبير وواضح حتى وصلت إلى ما هي عليه من تقدم تقني باهر (الصوالحة، 2016، ص180).

وفي هذا الصدد تُشير (الريماوي والشحروري، 2011، ص638) إلى أنّ هناك انتشار واسعاً للألعاب الإلكترونية وزيادة في عدد الساعات التي يقتضيها الأطفال (ذكوراً وإناثاً) في اللعب بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها الانفعالية أو المعرفية، مما جعل لهذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء انقسموا فيه إلى فريقين ما بين متفائلين للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية وما بين متشائمين؛ وقد أقام كلاً من الفريقين وجهة نظره على أساس من الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها.

وقد تجسدت مشكلة البحث من خلال ملاحظة الباحث لحجم المشاهد العنيفة في البرامج المعدة للأطفال، والكم الهائل من الألعاب العنيفة التي يمارسها الأطفال في البيوت وفي محال الألعاب الإلكترونية، فضلاً عن المدة التي يقضونها في ممارسة الألعاب

الإلكترونية، وهذا ما كشفت عنه دراسة الشيخة (2011) التي أجريت في سورية، حيث بينت انّ هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة اليت تعرضها برامج التلفاز وبين السلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال.

ويمكن تحديد مشكلة البحث بالتساؤل الآتي:

هل هناك علاقة بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس؟

ثالثاً: أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث في تعرف العلاقة بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي، حيث تُشكّل المرحلة العمرية التي يتناولها هذا البحث (تلاميذ الصف الثامن الأساسي) أهمية خاصة كونها تتناول تطوراً مهماً في شخصية التلميذ.

كما تكمن أهمية البحث في إطلاع المعلمين والمرشدين النفسيين وأولياء الأمور والتلاميذ أنفسهم على أهم الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية المترتبة على ممارسة تلاميذ الصف الثامن الأساسي للألعاب الإلكترونية، وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج هذا البحث من خلال إعطائهم صورة واضحة عن درجة ممارسة التلاميذ للألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لديهم، مما يساهم في وضع الخطط الوقائية والعلاجية المناسبة، التي يمكن أن تسهم في الحد من مستوى السلوك العدواني لدى التلاميذ، وتساعدهم على التخفيف من الممارسات المرتفعة لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

رابعاً: أهداف البحث:

يهدف البحث إلى الإجابة إلى:

1- تعرّف درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس؟

2- تعرّف مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس؟

3- دراسة العلاقة الارتباطية بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس؟

خامساً: فرضيات البحث:

يسعى البحث لاختبار الفرضية الآتية:

لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس.

سادساً: مجتمع البحث وعينته:

يشمل مجتمع البحث جميع تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس، أما عينة البحث فهي عينة عشوائية من تلاميذ الصف الثامن الأساسي بلغت (150) تلميذ وتلميذة، حيث تمّ تطبيق الاستبانة أداة البحث عليهم، وتمّ استرجاع (144) استبانة كاملة وصالحة للتحليل الإحصائي.

سابعاً: منهج البحث:

لتحقيق أهداف البحث اعتمد الباحث على المنهج الوصفي التحليلي، وهو منهج "لدراسة أوصاف دقيقة للظواهر التي من خلالها يمكن تحقيق تقدم كبير في حل المشكلات، وذلك من خلال قيام الباحث بتصور الوضع الراهن، وتحديد العلاقات التي توجد بين الظواهر في محاولة لوضع تنبؤات عن الأحداث المتصلة" (أبو علام، 2006، ص285).

ثامناً: مصطلحات البحث والتعريفات الإجرائية:

الألعاب الإلكترونية: تُعرّف بأنها: جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة) (عثمان، 2018، ص132).

وتعرف إجرائياً بأنها: جميع الألعاب التي يلعب بها التلاميذ والتي تتوافر بشكلها الإلكتروني، وتتوفر بين أيديهم في منازلهم أو في محال أو قاعات مخصصة يذهبون إليها لممارستها، وتُقاس بالدرجة التي يحصل عليها أفراد عينة البحث من تلاميذ الصف الثامن الأساسي في بنود الاستبانة المعدة لقياس درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية.

السلوك العدواني: نشاط هدام يقوم به الفرد لإلحاق الأذى بالآخرين سواء بالاستهزاء أو السخرية أو إحداث الأذى والألم الجسدي (الشيخلي، 2009، ص19).

ويعرف إجرائياً بأنه: كل التصرفات التي يقوم بها الفرد لإلحاق الضرر بالآخرين، سواء في المنزل أو في المدرسة أو محيطه الاجتماعي، وقد يكون لفظي أو جسدي، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها أفراد عينة البحث من تلاميذ الصف الثامن الأساسي في بنود الاستبانة المعدة لقياس مستوى السلوك العدواني.

تاسعاً: أداة البحث:

تتمثل أداة البحث باستبانة لقياس درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس، وقد تكونت من قسمين، تضمن القسم الأول مجموعة من العبارات التي تتناول ممارسة الألعاب الإلكترونية وعددها (15) عبارة، أما القسم الثاني فتضمن مجموعة من العبارات التي تتناول السلوك العدواني لدى التلاميذ، وعددها (14) عبارة.

وقد تمّ إخضاع هذه الاستبانة لاختبار الموثوقية من الناحية العلمية والإحصائية للتأكد من مدى صلاحيتها، حيث تمّ عرضها على مجموعة من المحكمين، وعددهم (6) محكمين لأخذ ملاحظتهم، وقد أجريت التعديلات اللازمة في ضوء الملاحظات المقترحة، وقد شملت التعديلات اختصار وتعديل بعض البنود، كما تمّ اختبار ثبات أداة البحث باستخدام طريقة ألفا كرونباخ، وبلغت قيم معاملات الثبات كما هو موضح في الجدول الآتي:

الجدول (1) قيم معاملات الثبات للمقياس ككل وللمحاور الفرعية

المحاور	عدد البنود	معامل ثبات ألفا كرونباخ
ممارسة الألعاب الإلكترونية	15	0.793
السلوك العدواني	14	0.823
الثبات الكلي	**29**	**0.833**

يبين الجدول رقم (1) أنّ قيم معاملات الثبات للمحاور الفرعية وللاستبانة ككل كانت مرتفعة، مما يدل على أنّ أداة البحث ذات ثبات جيد.

وللإجابة عن أسئلة الاستبانة تمّ الاعتماد على مقياس (ليكرت) الخماسي، والمثقل بأرقام تصاعدية لتحديد درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى السلوك العدواني لدى أفراد عينة البحث، حيث تمّ إعطاء الدرجة (1) للإجابة بدرجة ضعيفة جداً، والدرجة (2)

للإجابة بدرجة ضعيفة، والدرجة (3) للإجابة بدرجة متوسطة، والدرجة (4) للإجابة بدرجة عالية، والدرجة (5) للدرجة عالية جداً.

استخدم الباحث في تحليل النتائج برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS.25، أما معيار الحكم على متوسط الاستجابات فقد كان بالاعتماد على مقياس ليكرت الخماسي:

درجة المقياس = (درجة الاستجابة العليا – درجة الاستجابة الدنيا)/عدد فئات الاستجابة

درجة المقياس = (5 – 1) /5 = 0.8

وبناءً عليه تكون فئات الدرجات وفق مقياس ليكرت على النحو الآتي:

الجدول (2) التبويب المغلق لتدرجات سلم ليكرت الخماسي

المجال (مقياس ليكرت)	الدرجة أو المستوى	الأهمية النسبية
1 – 1.8	ضعيفة جداً	%(20-36)
1.81 – 2.60	ضعيفة	%(36.2-52)
2.61 – 3.40	متوسطة	%(52.2-68)
3.41 – 4.20	عالية	%(68.2-84)
4.21 – 5	عالية جداً	%(84.2-100)

عاشراً: حدود البحث:

الحدود الزمانية: تمّ إجراء البحث حلال الفصل الأول من العام الدراسي 2019–2020

الحدود المكانية: مدينة طرطوس، مدارس التعليم الأساسي (الصف الثامن الأساسي).

الحدود البشرية: تلاميذ الصف الثامن الأساسي.

حادي عشر: الدراسات السابقة:

1– دراسة جنتيلا وآخرون (Gentilea, etal, 2004) بعنوان:

The Effects of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance.

عنوان الدراسة: آثار عادات ألعاب الفيديو العنيفة على عداء المراهقين والسلوك العدواني والأداء المدرسي _ الولايات المتحدة الأمريكية.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير العنف في الألعاب الإلكترونية على العدائية لدى المراهقين.

منهج الدراسة: اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (617) طالباً وطالبة من طلبة الصفين الثامن والتاسع موزعين على أربع مدارس.

أدوات الدراسة: اعتمدت الدراسة الاستبانة كأداة لجمع البيانات.

نتائج الدراسة: أشارت النتائج إلى أنّ الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول للألعاب الإلكترونية كان لديهم مستوى أعلى من العدائية، وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أنّ الطلبة الذين يقضون وقتاً أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي، والأداء المتدني في التحصيل الدراسي، كما تتوسط العدائية العلاقة بين العنف المستمد من ألعاب الفيديو والنتائج المرتبطة بذلك.

2- دراسة كارنيجي وأندرسون (Carnagey & Anderrson, 2005) بعنوان:

The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior.

عنوان الدراسة: آثار المكافأة والعقاب في ألعاب الفيديو العنيفة على المشاعر والسلوك المرتبطة بالعدوان _ الولايات المتحدة الأمريكية.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير المكافآت والعقاب في الألعاب الإلكترونية على المشاعر والسلوك المرتبطة في العدوان.

منهج الدراسة: اعتمدت الدراسة المنهج التجريبي.

أدوات الدراسة: لتحقيق أهداف الدراسة اختيرت ثلاث تجارب من أجل التعرف على تأثير الأفعال العدوانية في الألعاب الإلكترونية والتي تسهم في إحداث المكافآت والعقاب، حيث قام المشاركون في واحد من ثلاثة إصدارات للعبة الإلكترونية نفسها، حيث أظهر الإصدار الأول أنّ جميع الأفعال العدوانية تعزز الإصدار الثاني، كما أنّ جميع الأفعال العدوانية تتم معاقبتها، أما الإصدار الثالث فيشكل ظروفاً لا يوجد فيه عدوان، وبعد الانتهاء من تقديم الظروف التجريبية الثلاثة قيست الانفعالات والأفكار والمشاعر العدوانية (العدائية) لدى الأفراد الذين يشاهدون العوان المعزز.

نتائج الدراسة: أظهرت النتائج أنّ السلوك العدواني يعزز في حالة وجود مكافأة للسلوك العدواني ويسهم في زيادته.

3- دراسة الشيخة (2011)، سورية.

عنوان الدراسة: برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة على تحديد طبيعة العلاقة بين برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وبين السلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال.

منهج الدراسة: استخدمت الدراسة المنهج التجريبي.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (764) طالباً وطالبة من طلبة الصف السادس.

أدوات الدراسة: استخدمت الدراسة الأدوات الآتية (مقياس السلوك العدواني، وأداة قياس إضعاف الحساسية، وأداة دور العنف في التلفاز والألعاب الإلكترونية)، وقد تحققت الباحثة من دق وثبات أدوات الدراسة.

نتائج الدراسة: أظهرت النتائج 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 اللعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

4- دراسة الجبور وآخرون (2020)، الأردن.

عنوان الدراسة: العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني: دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال.

هدف الدراسة: هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني، من خلال إجراء دراسة مسحية على عينة من الأسر في إقليم الشمال.

منهج الدراسة: تمّ الاعتماد على منهج المسح الاجتماعي بالعينة القصدية.

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (280) مفردة من الآباء والأمهات.

نتائج الدراسة: أظهرت نتائج الدراسة أنّ لعبة البوبجي منتشرة على نطاق واسع بين الأبناء، وأنّ هناك آثاراً سلبية للعبة البوبجي على الأبناء، إذ جاءت بدرجة مرتفعة، وأنّ هناك درجة مرتفعة للميل إلى العنف لدى الأبناء الممارسين للعبة البوبجي، كما وأظهرت

النتائج أنّ هناك علاقة ارتباط موجبة دالة إحصائياً بين الآثار السلبية للعبة البوبجي ودرجة الميل إلى العنف لدى الأبناء.

التعقيب على الدراسات السابقة:

بعد استطلاع مجموعة من الدراسات السابقة التي تناولت العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، لا حظ الباحث أنّ الدراسات التي ربطت بين المتغيرين هي دراسات قليلة في البيئة المحلية، وقد تشابهت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات من ناحية الهدف وخصوصاً دراسة الجبور وآخرون (2020)، ودراسة (Gentilea, etal, 2004)، واختلفت مع بعضها الآخر من الدراسات التي تناولت علاقة الألعاب الإلكترونية بمتغيرات أخرى، كما اختلفت الدراسة الحالية من حيث المنهج المستخدم مع أغلب الدراسات والتي استخدمت المنهج التجريبي، أما من ناحية العينة فقد اختلفت الدراسة الحالية مع أغلب الدراسات التي ركزت في معظمها على الآباء والأمهات والمعلمين وطلبة المرحلة الثانوية. وقد استفاد الباحث من الدراسات السابقة في تصميم أداة الدراسة "الاستبانة"، وفي الاطلاع على المفاهيم المختلفة للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال بشكل خاص، والاستفادة منها في تكوين الإطار النظري للدراسة.

ثاني عشر: الإطار النظري للبحث:

يُعدّ اللعب أو مرحلة من مراحل تفاعل الأطفال مع البيئة المحيطة بهم، وهو جزء أساسي من حياتهم اليومية، وله دور مهم في نمو جوانبهم المعرفية والانفعالية والجسمية والاجتماعية، وقد مارس الأطفال وما زالوا يمارسون الألعاب الشعبية التي تمارس في الساحات المفتوحة بعفوية وانطلاق، وهي عبارة عن تراث ثقافي ينتقل من جيل إلى جيل، وفيها يستخدم الأطفال بعض الأدوات البسيطة كالكرة أو الحيل أو الحجر، وغيرها من الأدوات، وتحكم هذه الألعاب قواعد بسيطة وغير معقدة تجعل من السهل على جميع الأطفال المشاركة فيها. وفي السنوات الأخيرة تأثير العالم أجمع بانفجار معرفي وتكنولوجي طال جميع جوانب الحياة، مما أثر بصورة طبيعية على طريقة لعب الأفال، وبذلك انتشرت الألعاب الإلكترونية وتطورت بشكل ملفت للنظر، فأصبح الأطفال يلعبون باستخدام الأجهزة الإلكترونية المتوافرة بين أيديهم وأيدي أولياء أمورهم، كالهواتف الذكية

والحواسيب المحمولة والمكتبية والتلفاز وأجهزة الألعاب المتنوعة، وفي السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع اللعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، كما جذبت قطاعاً واسعاً من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي، لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة (بخاري وعلي، 2019، ص56).

تُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنها: نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم، والتي تُعرض على شاشات التلفاز (ألعاب الفيديو)، أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، وقد تلعب أيضاً على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدّ استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي)، أو تحدّ للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (قويدر، 2013، ص116).

كما تُعرّف بأنها: نوع من الألعاب التي تُعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، أو على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدّ استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي)، أو تحدّ الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (الشحروري، 2008، ص31).

ويعدها (الزيودي، 2014) بأنها: جميع أنواع الألعاب الإلكترونية المتوفرة في هيئات إلكترونية، والتي تشمل ألعاب الفيديو وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف المحمولة (الزيودي، 2014، ص21).

ويُعرّفها الباحث بأنها: ألعاب مبرمجة إلكترونياً يقوم الفرد بلعبها من خلال أجهزة الحاسوب أو أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو الهواتف النقالة أو الأجهزة المحمولة أو عن طريق الانترنت بهدف الاستمتاع وقضاء أوقات الفراغ، وقد يكون لها آثار إيجابية إذا

أحسن استخدامها، أما آثارها فقد تكون كارثية إذا استخدمت دون مراقبة الأهل ولفترات زمنية غير محددة.

إنّ للألعاب الإلكترونية العديد من الفوائد المختلفة وخاصة للأطفال، حيث تمّ إجراء العديد من الدراسات على الأطفال والمراهقين وآثار الألعاب الإلكترونية عليهم، وقد كشفت هذه الدراسات عدداً من الإيجابيات والسلبيات للألعاب الإلكترونية وعلى وجه التحديد ألعاب الفيديو والتي تحتل الجزء الأكبر من حياة الأطفال والشباب؛ فمن فوائد الألعاب الإلكترونية أنها تنمي الالتزام بالأوامر والتعليمات، وتنمي المنطق لممارسيها والقدرة على حل المشاكل، وتساعد هذه الألعاب على تنمية بعض القدرات الذهنية الأخرى كالقدرة على مزامنة حركة الأعين مع اليدين والقدرة على القيام بعدد من المهام في الوقت ذاته، بالإضافة إلى القدرة على التخطيط وإدارة الموارد وسرعة البديهة والتحليل والعديد من الفوائد في تنمية العقل والقدرات الذهنية المختلفة والتي تختلف بحسب اللعاب التي يمارسها الأشخاص.

كما يمكن استخدام الألعاب الإلكترونية في العديد من الأمور المختلفة كالتعليم؛ فبالإمكان استخدام الألعاب الإلكترونية على سبيل المثال كوسائل تعليمية مما يجعل من التعليم أمراً ممتعاً لدى الأطفال وحتى الشباب، حيث يمكن استخدام بعض الألعاب الإلكترونية كألعاب المحاكاة في تعليم أعقد الأمور؛ فتوجد على سبيل المثال بعض الألعاب التي تحاكي الطيران والتي تعتبر أشهر اللعاب، ولكن توجد العديد من ألعاب المحاكاة الأخرى كمحاكاة صيانة السيارات وغيرها (عباس، 2018، ص315–316).

إنّ العدد الأكبر من الدراسات والبحوث والتجارب الفعلية قد أثبتت أنّ سلبيات الألعاب الإلكترونية تفوق ايجابياتها؛ فيرى (محمد، 2019) أنّ انتشار الألعاب الإلكترونية يُعدّ من أهم المسببات للعديد من المشكلات المجتمعية خاصةً لدى المراهقين والشباب الذين قد يتعرضون لاضطرابات نفسية واجتماعية وجسدية نتيجة إدمان الألعاب الإلكترونية خاصةً العنيفة منها، فقد كشفت الدراسات أنّ مدمني الألعاب الإلكترونية لديهم أعراض اكتئاب متمثلة في كراهية الذات وتوقع الفشل والحزن والتشاؤم ومشاعر العقاب وفقدان الاهتمام

والغضب الزائد وانعدم القيمة وتغيرات نمط النوم، وقد تصل الأعراض والمشكلات النفسية والاجتماعية إلى حد الرغبات الانتحارية (محمد، 2019، ص203).

إنّ سلبيات الألعاب الإلكترونية تنتج في العادة من الاستخدام الخاطئ لها، والخطأ في اختيار الألعاب المناسبة حسب العمر، وذلك بسبب العنف الموجود في العديد من الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو، فقد لوحظت زيادة في مستوى العنف في سلوك الأطفال، ففي الكثير من ألعاب الفيديو يتحكم الأطفال بالعنف الموجود في اللعبة بأنفسهم ويشاهدونه بأعينهم ويكافئون أيضاً كلما زادوا من العنف أثناء لعبهم (عباس، 2018، ص316).

وبالنسبة لأثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني والميل إلى العف، فقد أثبتت العديد من الدراسات أنّ أغلبية الألعاب التي يلعبها المراهقون والأطفال تميل إلى العنف والقتال، حيث أشارت (همال، 2012) إلى أنّ هناك مؤسسات متعددة ظهرت في الأونة الأخيرة تقوم بتربية وتنشئة الطفل غير الأسرة والمسجد مثل الإنترنت والتلفاز والألعاب الإلكترونية، وأصبح لها دور كبير في حياة الطفل؛ فالألعاب التي يمارسها الطفل من خلال هذه المؤسسات والوسائط تؤثر عليه بشكل كبير، وأصبح يعتمد عليها في حل مشكلاته من خلال استخدام أسلوب الحيل والعنف. وبينت (السعد، 2005) أيضاً أنّ للألعاب الإلكترونية التي يكون طابعها العنف تعمل على زيادة الهيجان الفسيولوجي والوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية مقابل التناقض في السلوك الاجتماعي السوي، حيث تعمل هذه الألعاب على تأصيل القتل لدى الأطفال والمراهقين والشباب على حد سواء. وأشار كل من (Gentilea, Lyderc, Linderc & Walsha, 2004) إلى أنّ الطلبة الذين يتعرضون لوقت أطول للألعاب كان لديهم مستوى أعلى من العدائية، وارتبط ذلك بمعامل التوافق مع تقديرات المعلمين الذين أشاروا إلى أنّ الذين يقضون وقت أطول باستخدام ألعاب الفيديو كانوا يشعرون بالإعياء الجسمي، والأداء المتدني في التحصيل الدراسي (الجبور وآخرون، 2020، ص870-871).

بناءً على ما سبق تناول الباحث في الجزء العملي من البحث العلاقة بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي..

ثالث عشر: تحليل نتائج البحث ومناقشتها:

السؤال الأول: ما مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس؟

لتحديد مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدينة طرطوس من وجهة نظرهم، قام الباحث بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأهمية النسبية لكل فقرة من الفقرات، ومن ثمّ حساب الدرجات الخام على كامل العبارات، وحساب المتوسط الحسابي العام، وذلك وفق الآتي:

الجدول (3) المتوسطات الحسابية والأهمية النسبية لإجابات أفراد العيّنة على عبارات ممارسة الألعاب الإلكترونية

العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الأهمية النسبية%	الرتبة	درجة الممارسة
1. أقضي معظم أوقاتي في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	2.463	0.637	49.26	7	ضعيفة
2. أفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية على الألعاب الأخرى.	2.743	0.778	54.86	1	متوسطة
3. عندما أبدأ بممارسة الألعاب الإلكترونية فلا أستطيع التوقف عن اللعب.	2.576	0.862	51.52	3	ضعيفة
4. أفضل الأوقات عندي هو الوقت الذي أمارس فيه الألعاب الإلكترونية.	2.332	0.747	46.64	13	ضعيفة
5. اشعر أنّ ممارستي للألعاب الإلكترونية يحرمني من النوم.	2.399	0.784	47.98	10	ضعيفة
6. من الصعب عليّ تقليص عدد الساعات التي أمارس فيها الألعاب الإلكترونية.	2.345	0.706	46.9	12	ضعيفة
7. أشعر أنني أحتاج إلى المزيد من الوقت في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	2.386	0.714	47.72	11	ضعيفة
8. أشعر بالتعاسة عندما تمنعني الظروف من ممارسة الألعاب الإلكترونية.	2.235	0.637	44.7	15	ضعيفة
9. أفكر بممارسة الألعاب الإلكترونية حتى لو لم أكن قريباً من جهاز كمبيوتر أو هاتف ذكي.	2.465	0.747	49.3	6	ضعيفة
10. أتجاهل أصدقائي وأفراد أسرتي عند ممارستي الألعاب الإلكترونية.	2.484	0.759	49.68	5	ضعيفة
11. أدخل في شجار مع أفراد أسرتي وأصدقائي إذا	2.591	0.861	51.82	2	ضعيفة

حاولوا منعي من ممارسة الألعاب الإلكترونية.					
12. حاولت الابتعاد عن الألعاب الإلكترونية دون جدوى.	2.512	0.714	50.24	4	ضعيفة
13. أضحي بنشاطات اجتماعية من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية.	2.407	0.717	48.14	9	ضعيفة
14. أشعر بالقلق عند توقفي عن ممارسة الألعاب الإلكترونية.	2.444	0.728	48.88	8	ضعيفة
15. أمارس الألعاب الإلكترونية من أجل الهروب من مشاكل الحياة.	2.287	0.668	45.74	14	ضعيفة
المتوسط العام	**2.445**	**0.737**	**48.9**	-	**ضعيفة**

يبين الجدول رقم (3) أنّ معظم المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد عينة البحث فيما يتعلق بدرجة ممارستهم للألعاب الإلكترونية تقع ضمن المجال (1.81–2.60)، وتقابل شدة الإجابة بدرجة ضعيفة على مجالات سلم ليكرت الخماسي الموضحة في الجدول رقم (2)، وحصلت العبارة رقم (2)، والمتضمنة تفضيل أفراد عينة البحث لممارسة الألعاب الإلكترونية على الألعاب الإلكترونية على المرتبة الأولى بأهمية نسبية بلغت (54.86%)، بينما حصلت العبارة رقم (8)، والمتضمنة شعور أفراد عينة البحث بالتعاسة عندما تمنعهم الظروف من ممارسة الألعاب الإلكترونية بأهمية نسبية بلغت (44.7%). وبشكل عام بلغت قيمة المتوسط الحسابي العام لجميع العبارات (2.445)، وهي تقابل شدة الإجابة بدرجة ضعيفة، وبناءً عليه يمكن القول أنّ درجة ممارسة تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس للألعاب الإلكترونية كانت بدرجة ضعيفة، وبأهمية نسبية (48.9%).

السؤال الثاني: ما مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس؟

لتحديد مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدينة طرطوس من وجهة نظرهم، قام الباحث بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأهمية النسبية لكل فقرة من الفقرات، ومن ثمّ حساب الدرجات الخام على كامل العبارات، وحساب المتوسط الحسابي العام، وذلك وفق الآتي:

الجدول (4) المتوسطات الحسابية والأهمية النسبية لإجابات أفراد العيّنة على عبارات السلوك العدواني

العبارات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الأهمية النسبية%	الرتبة	مستوى السلوك
1. لدي رغبة في ضرب الآخرين لأتفه الأسباب.	2.476	0.809	49.52	8	ضعيف
2. أرفع الصوت على الآخرين عند الحديث معهم.	2.572	0.769	51.44	4	ضعيف
3. أفضل الهجوم كوسيلة للدفاع في حال تعرضي لمواقف محرجة.	2.495	0.855	49.9	6	ضعيف
4. القوة البدنية هي السمة الغالبة لدي في تعاملي مع أقراني.	2.415	0.714	48.3	9	ضعيف
5. أستخدم العنف اللفظي في تعاملي مع أقراني.	2.863	0.746	57.26	1	متوسط
6. أرغب في السيطرة على أقراني باستمرار.	2.717	0.690	54.34	3	متوسط
7. أميل إلى ممارسة السلوكيات العنيفة بطريقة لا شعورية.	2.738	0.599	54.76	2	متوسط
8. مصطلحات القتال والانتصار والموت والدماء عي الغالبة على ألفاظي.	1.345	0.606	26.9	13	ضعيف جداً
9. أستخدم لغة التهديد بشكل كبير ضد الآخرين.	2.141	0.429	42.82	13	ضعيف
10. أوجه الشتائم للآخرين باستمرار.	2.483	0.646	49.66	7	ضعيف
11. أتعمد إيذاء الآخرين جسدياً.	2.415	0.729	48.3	9	ضعيف
12. أصف الآخرين بألفاظ نابية.	2.569	0.786	51.38	5	ضعيف
13. لدي رغبة في إتلاف ممتلكات الآخرين.	2.368	0.754	47.36	11	ضعيف
14. أكسر وأحطم محتويات المنزل في لحظة الغضب.	2.397	0.762	47.94	10	ضعيف
المتوسط العام	**2.428**	**0.707**	**48.56**	-	**ضعيف**

يبين الجدول رقم (4) أنّ معظم المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد عينة البحث فيما يتعلق بمستوى السلوك العدواني لديهم تقع ضمن المجال (1.81–2.60)، وتقابل شدة الإجابة بدرجة ضعيفة على مجالات سلم ليكرت الخماسي الموضحة في الجدول رقم (2)، وحصلت العبارة رقم (5)، والمتضمنة استخدام أفراد عينة البحث العنف اللفظي في تعاملهم مع أقرانهم على المرتبة الأولى بأهمية نسبية بلغت (57.26%)، بينما حصلت العبارة رقم (9)، والمتضمنة استخدام أفراد عينة البحث لغة التهديد بشكل كبير في تعاملهم مع الآخرين بأهمية نسبية بلغت (42.82%). وبشكل عام بلغت قيمة المتوسط الحسابي العام لجميع العبارات (2.428)، وهي تقابل شدة الإجابة بدرجة ضعيفة، وبناءً

عليه يمكن القول أنّ مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس كانت بدرجة ضعيفة، وبأهمية نسبية (48.56%).

السؤال الثالث: هل هناك علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس؟

للإجابة عن هذا السؤال تمّ اختبار الفرضية الآتية:

لا توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس.

الجدول (5) نتائج معامل ارتباط بيرسون لدرجات أفراد العينة في كل من درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى السلوك العدواني لديهم

		ممارسة الألعاب الإلكترونية	مستوى السلوك العدواني
ممارسة الألعاب الإلكترونية	ارتباط بيرسون	1	.633**
	القيمة الاحتمالية		.001
	العدد	144	144
	القرار		دالة عند 0.01
مستوى السلوك العدواني	ارتباط بيرسون	.633**	1
	القيمة الاحتمالية	.001	
	العدد	144	144
	القرار	دالة عند 0.01	

من أجل التحقق من صحة هذه الفرضية تمّ حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات أفراد عينة البحث في كل من درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومستوى السلوك العدواني لديهم، حيث يبين الجدول (5) أنّ قيمة معامل الارتباط بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية وبين مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس بلغت (0.633)، وهي تدل على أنّ العلاقة طردية وضعيفة، أي أنّ زيادة استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى زيادة مستوى السلوك العدواني لدى أفراد عينة البحث، وتبين قيمة معامل التحديد:

$$R^2 \times 100 = (0.633)^2 \times 100 = 40.07\%$$

على أنّ (40.07%) من التغيرات الحاصلة في السلوك العدواني لدى أفراد عينة البحث يعود سببها إلى استخدام الألعاب الإلكترونية، وعليه بما أنّ قيمة احتمال الدلالة تساوي

(0.001) أقل من مستوى الدلالة (0.01)؛ فإننا نرفض فرضية البحث (الصفرية)، والقائلة بعدم وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس، ونقبل الفرضية البديلة، أي توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس، وهذه العلاقة طردية وضعيفة.

نتائج البحث:

1- أظهرت النتائج أنّ درجة ممارسة تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس للألعاب الإلكترونية كانت بدرجة ضعيفة، وبأهمية نسبية (48.9%).

2- أظهرت النتائج أنّ مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس كانت بدرجة ضعيفة، وبأهمية نسبية (48.56%).

4- أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبين السلوك العدواني لدى تلاميذ الصف الثامن الأساسي في مدارس مدينة طرطوس، وهذه العلاقة طردية وضعيفة، حيث أنّ (40.07%) من التغيرات الحاصلة في السلوك العدواني لدى أفراد عينة البحث يعود سببها إلى استخدام الألعاب الإلكترونية

توصيات البحث:

1- إقامة حملات توعوية مستمرة سواء من قبل المؤسسات التربوية أو قنواتها الإعلامية للتعريف بمخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وخصوصاً العنيفة منها.

2- تفعيل الرقابة الأسرية على الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأبناء في المنزل، وتحديد وقت قصير لممارستها، والتنبيه لمخاطر هذه الألعاب على صحة الطفل وسلوكه الاجتماعي والنفسي.

3- العمل مع القنوات الرسمية لإمكانية حظر الألعاب الإلكترونية والبرامج المتوافرة على شبكة الانترنت، والتي يستطيع الأبناء من الوصول إليها لكون هذه الألعاب تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصياتهم.

المراجع:

أ- المراجع العربية:

1- أبو علام، رجاء محمود 2006- مناهج البحث في العلوم النفسية والتربوية، الطبعة الخامسة، دار النشر للجامعات، القاهرة، 285.

2- بخاري، فتحي؛ وعلي، شعوة 2019- ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد (2)، العدد (2)، 55-62.

3- الجبور، رامي عبد الحميد؛ والكريميين، أيمن أحمد؛ والمجالي، ماجدة عبد العزيز 2020 - العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني: دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال، دراسات للعلوم الإنسانية، المجلد (47)، العدد الأول، 868-884.

4- الحشاش، دلال 2008- أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة ماجستير، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.

5- الخوالدة، محمد محمود 2003- اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته لتربوية في إنماء شخصياتهم، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 6-8.

6- الزيودي، ماجد محمد 2014- الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المملكة العربية السعودية، المجلد (10)، 15-31.

7- الشحروري، مها حسني 2008- الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 31.

8- الشحروري، مها؛ والريماوي، محمد عودة 2011- أثر الألعاب الإلكترونية على التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، مجلة دراسات العلوم التربوية، المجلد (38)، العدد (2)، 637-649.

9- الشيخة، حنان 2007- برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة دمشق، دمشق، سورية.

10- الشيخلي، خالد خليل 2009- المشكلات السلوكية لدى الأطفال، الظاهرة، الوقاية، العلاج، دار الكاتب الجامعي، الطبعة الثانية، الإمارات العربية المتحدة، 19.

11- صوالحة، محمد أحمد 2016- علم نفس اللعب، الطبعة الخامسة، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن، 180.

12- عباس، رنا فاضل (2018- الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد (59)، 303-329.

13- عثمان، أماني خميس محمد عثمان 2018- أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة أسيوط، المجلد (34)، العدد (1)، 126-160.

14- العنزي، إبراهيم هلال 2020- التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض، المجلة العربية للدراسات الأمنية، المجلد (36)، العدد الثالث، 483-502.

15- قويدر، مريم 2013- أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، الجزائر، 116.

16- محمد، رشا ناجي 2019- التنبؤ بإضراب التحدي المعارض بمرجعية الاكتئاب والميول الانتحارية لدى عينة من المراهقين ومدمني الألعاب الإلكترونية العنيفة، المجلة المصرية للدراسات النفسية، الجمعية المصرية للدراسات النفسية، المجلد (29)، العدد (104)، 203.

17- الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز 2013- إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، كلية البنات، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، العدد (138)، 158.

ب- المراجع العربية باللغة الإنكليزية:

1. Abu Allam, Rajaa Mahmoud 2006 - Research Methods in Psychological and Educational Sciences, Fifth Edition, University Publishing House, Cairo, 285.

2. Bukhari, Fathi; And Ali, The Fascination of 2019 - What is Electronic Games and the reasons for its attachment, Society and Sports Magazine, Volume (2), Issue (2), 55-62.

3. Jabour, Rami Abdel-Hamid; And the generous, Ayman Ahmed; Al-Majali, Majida Abdel Aziz 2020 - The relationship between the game of PUBG and the tendency to violence among children from the point of view of parents in Jordanian society: a survey study on

a sample of the people of the northern region, Studies for the Humanities, Volume (47), the first issue, 868-884.
4. Al-Hashash, Dalal 2008- The effect of playing electronic games on the aggressive behavior of high school students in government schools in the State of Kuwait, Master Thesis, Amman Arab University for Graduate Studies, Amman, Jordan.
5. Khawaldeh, Muhammad Mahmoud 2003- Popular play for children and its educational implications for the development of their personalities, First Edition, Dar Al Masirah, Amman, Jordan, 6-8.
6.Al-Zeyoudi, Majed Muhammad 2014- The educational implications of electronic games as seen by teachers and parents of elementary school students in Madinah, Taibah University Journal for Educational Sciences, Saudi Arabia, Volume (10), 15-31.
7. Al-Shahroury, Maha Hosni 2008- Electronic games in the era of globalization, their money and what they have, first edition, Dar Al Masirah, Amman, Jordan, 31.
8. Al-Shahrouri, Maha; Al-Rimawi, Muhammad Oudeh 2011- The effect of electronic games on remembering, problem solving and decision-making among middle childhood children in Jordan, Journal of Educational Sciences Studies, Volume (38), Issue (2), 637-649.
9. Sheikha, Hanan 2007- TV programs and violent electronic games and their relationship to aggressive behavior and weakening sensitivity of children, Master Thesis, Faculty of Education, Damascus University, Damascus, Syria.
10. Al-Sheikhly, Khaled Khalil 2009- Behavioral problems in children, the phenomenon, prevention, treatment, University Writer House, Second Edition, United Arab Emirates, 19.
11. Sawalha, Muhammad Ahmad 2016- Psychology of Play, Fifth Edition, Dar Al Masirah for Publishing, Distribution and Printing, Amman, Jordan, 180.
12. Abbas, Rana Fadel (2018- Electronic games and their impact on the academic achievement of middle school students, Journal of Educational and Psychological Research, Issue (59), 303-329.
13. Othman, Amani Khamis Muhammad Othman 2018- The effect of electronic games on the behaviors of children of the higher

primary stage, Scientific Journal of the Faculty of Education, Assiut University, Volume (34), Issue (1), 126-160.
14. Al-Enezi, Ibrahim Hilal 2020- Negative implications of electronic games addiction: a field study on high school and university students in Riyadh, The Arab Journal of Security Studies, Volume (36), Third Issue, 483-502.
15. Koueider, Maryam 2013- The effect of electronic games on behaviors in children: An analytical descriptive study on a sample of children studying in Algeria, Master Thesis, Faculty of Political Sciences and Media, University of Algiers, Algeria, 116.
16. Mohamed, Rasha Nagy 2019- Predicting the opposition challenge strike with reference to depression and suicidal tendencies among a sample of adolescents and violent electronic games addicts, The Egyptian Journal of Psychological Studies, The Egyptian Society for Psychological Studies, Volume (29), Issue (104), 203.
17. Al-Hadlaq, Abdullah bin Abdulaziz 2013- The pros and cons of electronic games and the motives for their practice from the viewpoint of public education students in Riyadh, Reading and Knowledge Magazine, Ain Shams University, Girls College, Egyptian Society for Reading and Knowledge, Issue (138), 158.

ج- المراجع الأجنبية:

1. Carangey, Nicholas L, & Anderson, Craig A, 2005 -The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior, American Psychological Society, 16 (11), 882- 889.
2. Gentilea, Douglas A. Lynchb, Paul J. Linderc, Jennifer, Ruh & Walsha, David, A, 2004 - The Effects of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance, Journal of Adolescence, 27 (2), 5- 22.
3. Przybylski, A. K, Edward L. D, C. Scott. R., Richard M. Ryan. 2014- "Competence – Impeding Electronic Games and Players Aggressive Feelings, Thoughts, and Behaviors ". Journal of Personality and Social Psychology. 2014. VOL. 106, NO. 3, 441 – 457.