

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية



وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف - المسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس



الرقم التسلسلي: ..... / 2024

رقم التسجيل: 191935074148

رقم التسجيل: 191935078970

## الإدمان على الألعاب الإلكترونية (لعبة PUBG) وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط

دراسة ميدانية بمتوسطة مـى زيادة - المسيلة -

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في:

تخصص: علم النفس العيادي

شعبة: علم النفس

إشراف الأستاذ الدكتور:

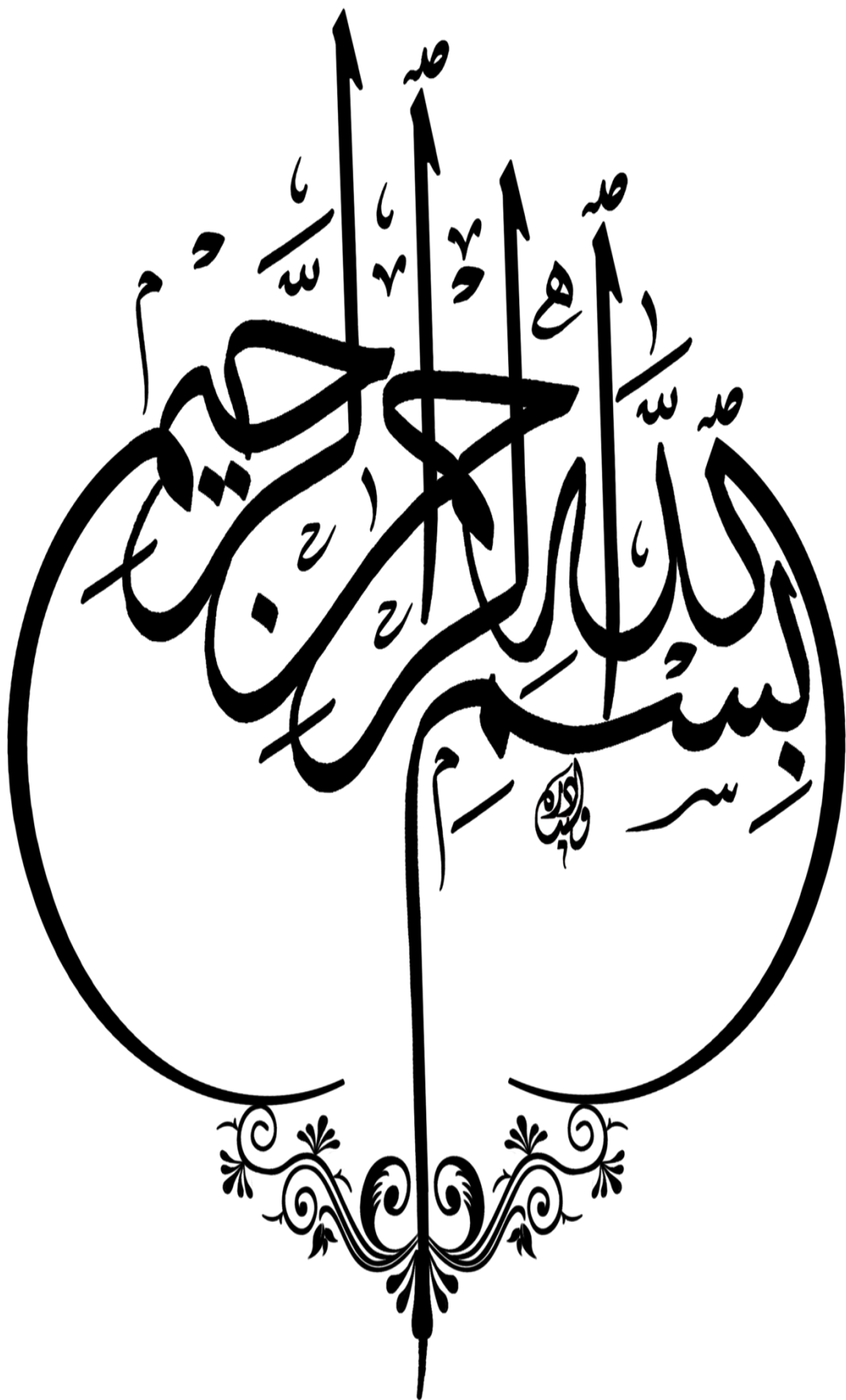
إعداد الطلبة:

طبيب تومي

- عائشة بلعباس.

- مارية مشتر.

السنة الجامعية: 2024/2023م.



# شكر وتقدير

الحمد لله حمدا يليق بجلال وجهه وعظيم سلطانه والصلاة  
والسلام على صفوة الخلق أجمعين نبي محمد وعلى إله وصحبه  
ومن سار على منهجه واقتدى بسنته إلى يوم الدين واعترافا  
بالفضل والشكر

بادئ ذي بدء اشكر الله سبحانه وتعالى على فضله وإحسانه  
وعلى ما انعم به من القدرة على إتمام هذه الدراسة، ثم الشكر بعد  
الله تعالى لأهل الفضل اعترافا بفضلهم، وتقديرا لجهدهم وسعيهم.

أولا نتقدم بجزيل الشكر للأستاذ المشرف " تومي طيب " الذي  
أشرف على هذه الرسالة والذي وجدنا منه أستاذ معطاء سخي في  
علمه، في خلقه وهو التزام ووفاء وتقدير وامتنان نظير ما قدمه  
لي جزاه الله عنا كل الخير.

## الإهداء

من قال أنا "أنا لها "  
وأنا لها إن أبت رغما عنها أتيت بها .  
لم تكن الرحلة قصيرة ولا ينبغي لها أن تكون لم يكن الحلم قريبا ولا الطريق كان مخفوا  
بالتسهيلات لكنني فعلتها ونلتها .  
الحمد لله حبا وشكرا وامتننا الحمد لله الذي بفضلہ أدركت اسمي الغايات اهدي بكل حب  
بحث تخرجي :

إلى من جعل الله الجنة تحت أقدامها واحتضني قلبها قبل يدها وسهلت لي الشدائد بدعائها  
إلى القلب الحنون والشمعة التي كانت لي في ليالي المظلمات , سر قوتي ونجاحي " أمي  
الغالية حفظها الله "

إلى الذي زين أسمى بأجمل الألقاب , من دعمني بلا حدود و أعطاني بلا مقابل  
إلى من علمني أن الدنيا كفاح وسلاحها العلم والمعرفة , إلى فخري واعتزازي " أبي حفظه  
الله "

إلى إخوتي أحباب قلبي وروحي : " منار , سيرين , أسعد "  
إلى العزيزة السند بعد أمي و أبي من ربتي " جدتي الغالية حفظها الله "  
إلى أختي التي منحتني إياها الجامعة تفرح لفرحي وتحزن لحزني " أميرة عثمانى "  
إلى زميلتي وصديقتي التي شاركتني هذا العمل وكانت معي في كل خطوة أخطيها خلال  
الخمس سنوات التي قضيتها في الجامعة " عائشة بلعباس "  
إلى كل من عرفني وعرفتهم وكانت لهم بصمة خاصة في حياتي, وأخصص هذا العمل إلى  
نفسى أحلامها رغم كل الظروف التي واجهتني .

مارية مشتر

## الاهداء

الحمد لله والشكر لله عز وجل الذي وفقني ومنحني الصبر لإتمام هذا العمل  
إلى كل من نطق بكلمة التوحيد لسانه وصدقها قلبه، إلى كل من صلى على خير البرية  
محمد عليه الصلاة والسلام

بعد مسيرة دراسية دامت سنوات ها أنا اليوم أقف على عتبة تخرجي اقطف ثمار جهدي  
وارفع قبعتي بطل فخر، فالحمد لله الذي يسر البدايات وبلغنا النهايات بفضلته وكرمه  
إلى من تطيب الأيام بقربها ويسعد قلبي بهنائها، إلى أغلى كائن في الوجود "أمي" الغالية  
إلى العزيز الذي أفنى من عمره السنين لأصل إلى هنا إلى سندي المتين وأنيسي المعين  
"أبي" الغالي

إلى زميلتي وصديقتي التي شاركتني هذا العمل وكانت معي في كل خطوة أخطيها خلال  
الخمس سنوات التي قضيتها في الجامعة " مشتر مارية "

إلى كل من ساعدني على انجاز هذا العمل أصدقائي وزملائي الذين كانوا بمثابة الإخوة  
دعاء مارية وشروق ورشيدة وشيماء

إلى الغاليتين على قلبي كوكي هناء

إلى اللواتي تقاسمت معهن الأيام وكانوا بمثابة الإخوة فوزية فتيحة حياة نعيمة هبة

إلى كل من رافقتني دعواتهم وكانوا بمثابة الأم خالاتي والحاجة

إلى عمي الغالي إبراهيم حفظه الله

إلى كل الأهل والأقارب والأحبة

إلى جدتي الغالية أطل الله في عمرها

إلى الغالية خالتي رحمها الله وادخلها فسيح جناته

إلى كل من أحبه قلبي ولم يذكره لساني

إلى كل من علمني حرفا وقدم لي عوناً

عائشة بلعباس

## الملخص:

يتمحور موضوع الدراسة حول الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط، حيث تم اختيار لعبة PUBG كنموذج من الألعاب الإلكترونية الحالية وهي لعبة حديثة انتشرت بسرعة في الآونة الأخيرة ولاقت إقبال كبير عليها من طرف التلاميذ، ولتحقيق أهداف الدراسة المتمثلة في الفرضية الأولى وهي توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط، والفرضية الثانية التي تنص على توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس، والفرضية الثالثة توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس، تم الاعتماد على المنهج الوصفي الارتباطي وتم اختيار العينة بطريقة قصدية تمثلت في 60 تلميذ وتلميذة السنة الرابعة متوسط بمتوسطة مي الزيادة بالمسيلة، أما عن أدوات الدراسة تمثلت في استبيان إدمان الألعاب الإلكترونية من إعداد الباحثة " شايب أميرة " ومقياس السلوك العدواني من إعداد " باص وبيري " حيث تتمتع هذه الأدوات بخصائص سيكومترية تمثلت في الصدق والثبات .

توصلت نتائج الدراسة الحالية إلى :

- توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط.
- لا توجد فروق دالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط تبعا لمتغير الجنس .
- لا توجد فروق دالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط تبعا لمتغير الجنس

## **Abstract :**

The subject of the study revolves around addiction to electronic games and its relationship to aggressive behavior among fourth-year middle school students. The game PUBG was chosen as a model of current electronic games, which is a modern game that has spread rapidly in recent times and has received great demand from students, and to achieve the objectives of the study represented in the first hypothesis. There is a correlation between addiction to electronic games and aggressive behavior among fourth-year intermediate students. The second hypothesis states that there are statistically significant differences in addiction to electronic games due to the gender factor. The third hypothesis states that there are statistically significant differences in aggressive behavior due to the gender factor. The descriptive, correlational approach was relied upon, and the sample was chosen in a purposive manner. It consisted of 60 male and female fourth-year middle school students at May Al-Ziyada Middle School in M'sila. As for the study tools, they represented an electronic game addiction questionnaire prepared by the researcher, "Shayeb Amira," and an aggressive behavior scale prepared by Bus and Perry, "where These tools have psychometric properties represented by validity and reliability.

The results of the current study concluded:

- There is a correlation between addiction to electronic games and aggressive behavior among fourth-year middle school students.
- There are no statistically significant differences in the level of addiction to electronic games among fourth-year intermediate students according to the gender variable
- There are no statistically significant differences in the level of aggressive behavior among fourth-year intermediate students according to the gender variable.

A decorative border with floral and scrollwork patterns in black and white, framing the central text.

# قائمة المحتويات

## قائمة المحتويات

| الصفحة                             | الموضوع                            |
|------------------------------------|------------------------------------|
| —                                  | شكر وتقدير                         |
| —                                  | إهداء                              |
| —                                  | ملخص الدراسة                       |
| —                                  | فهرس المحتويات                     |
| —                                  | فهرس الجداول والأشكال              |
| أ - ج                              | مقدمة                              |
| الفصل الأول : الإطار العام للدراسة |                                    |
| 1                                  | 1. إشكالية الدراسة                 |
| 3                                  | 2. فرضيات الدراسة                  |
| 3                                  | 3. أهداف الدراسة                   |
| 3                                  | 4. أهمية الدراسة                   |
| 4                                  | 5. تحديد مفاهيم الدراسة إجرائيا    |
| 6                                  | 6. الدراسات السابقة                |
| 14                                 | 7. أوجه الاستفادة البحثية والعلمية |

|                                                              |                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 17                                                           | الفصل الثاني: الإدمان على الألعاب الإلكترونية                                          |
| 17                                                           | تمهيد                                                                                  |
| 17                                                           | _ تعريف الإدمان على الألعاب الإلكترونية                                                |
| 18                                                           | _ أعراض الإصابة بالإدمان على الألعاب الإلكترونية                                       |
| 19                                                           | _ النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الإلكترونية                                     |
| 20                                                           | _ أسباب الإدمان على الألعاب الإلكترونية                                                |
| 21                                                           | _ سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية                                        |
| 22                                                           | _ دور الأسرة في مواجهة إدمان الأبناء على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ<br>طور المتوسط |
| 23                                                           | خلاصة الفصل                                                                            |
| الفصل الثالث: السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط |                                                                                        |
| 25                                                           | تمهيد                                                                                  |
| 25                                                           | _ مفهوم السلوك العدواني                                                                |
| 26                                                           | _ المفاهيم المرتبطة بالعدوان                                                           |
| 26                                                           | _ أشكال السلوك العدواني                                                                |
| 28                                                           | _ مظاهر السلوك العدواني                                                                |
| 29                                                           | _ أسباب السلوك العدواني                                                                |

|                                           |                                          |
|-------------------------------------------|------------------------------------------|
| 32                                        | _ السلوك العدواني لدى تلاميذ طور المتوسط |
| 33                                        | _ النظريات المفسرة للسلوك العدواني       |
| 35                                        | _ طرق قياس السلوك العدواني وتشخيصه       |
| 36                                        | خلاصة الفصل                              |
| الفصل الرابع: الاطار المنهجي للدراسة      |                                          |
| 38                                        | تمهيد                                    |
| 38                                        | _ منهج الدراسة                           |
| 38                                        | _ الدراسة الاستطلاعية                    |
| 39                                        | _ أدوات الدراسة                          |
| 44                                        | _ حدود الدراسة                           |
| 44                                        | _مجتمع وعينة الدراسة                     |
| 45                                        | _ الأساليب الإحصائية المستعملة           |
| الفصل الخامس: عرض نتائج الدراسة ومناقشتها |                                          |
| 47                                        | تمهيد                                    |
| 49                                        | _ عرض نتائج الفرضية الأولى               |
| 50                                        | _ مناقشة نتائج الفرضية الأولى            |
| 51                                        | _ عرض نتائج الفرضية الجزئية الأولى       |

|    |                                        |
|----|----------------------------------------|
| 53 | _ مناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى  |
| 53 | _ عرض نتائج الفرضية الجزئية الثانية    |
| 55 | _ مناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية |
| 57 | خاتمة                                  |
| 59 | الاقتراحات                             |
| 60 | قائمة المراجع                          |
| 63 | الملاحق                                |

A decorative border with floral and scrollwork patterns in black ink, framing the central text.

# فهرس الجداول

## فهرس الجداول

| الصفحة | الموضوع                                                                                                              |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 40     | الجدول الأول (1) : يمثل كيفية تنقيط البنود                                                                           |
| 41     | الجدول رقم (02) يبين قيمة (ت) لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا و المجموعة العليا في استبيان الاختبارات               |
| 43     | لجدول رقم (03) يوضح ارقام البنود الموجبة والسالبة في مقياس السلوك العدواني                                           |
| 43     | الجدول رقم (04) يوضح مستويات السلوك العدواني                                                                         |
| 44     | الجدول رقم (05) يوضح توزيع أفراد العينة حسب الجنس                                                                    |
| 48     | الجدول رقم (06) يوضح التحقق من شرط إعتدالية التوزيع بالنسبة لمتغيرات محل الدراسة                                     |
| 49     | الجدول رقم (07) يوضح العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني                                    |
| 52     | الجدول رقم (08) يوضح الفرق في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط تبعا لمتغير الجنس |
| 54     | الجدول رقم (09) يوضح الفرق في السلوك العدواني لدى أفراد عينة الدراسة تبعا لمتغير الجنس                               |



# مقدمة



## مقدمة:

تعتبر الثورة التكنولوجية التي نعيشها حاليا من المصادر الرئيسية للتغير والتحول الذي يشهده عالمنا المعاصر، وتبرز مظاهر هذا التقدم التكنولوجي الهائل في مجال الاتصالات والمعلومات والحاسب الآلي والالكترونيات وغيرها، وكان له اثر كبير في تطور كافة مناحي الحياة، وارتفاع مستوى الرفاهية للإنسانية مما جعل بالبعض يغوص في العالم الافتراضي الذي صنعتها الألعاب الالكترونية حيث انتشرت انتشارا واسعا وسريعا ولقت إقبال الملايين عليها في مختلف بقاع العالم على مختلف شرائحه، أغرقت الأسواق بأنواعها المختلفة لتصبح الشغل الشاغل لمراهقي الجيل الثالث خاصة التلاميذ التي استطاعت أن تستحوذ على عقولهم واهتماماتهم وحصلت على العديد من الاهتمام والوقت حيث أصبح الإقبال عليها يفوق الساعة الواحدة دون أي ملل أو كلل.

فكلما تقدمت التقنيات المستخدمة في هذه الألعاب زاد الإقبال عليها والتعلق بها، حيث تنوعت هذه الألعاب لنجد ألعاب تنمي الفكر والإبداع لدى التلاميذ وترفع مستوى إدراكه دون عنف، هناك ألعاب في عمقها تسعى إلى تخريب العقول مثل لعبة PUBG حيث أنها تكون التجربة الأولى بإرادة الطفل لتتحول فيما بعد إلى شيء من الإدمان وتوجيه الأطفال إلى سلوكيات بعيدة عن القيم والمعايير الاجتماعية تقود بالطفل إلى سلوك عدواني خاصة ألعاب العنف والمصارعة والألعاب الحربية وغيرها، حيث أشارت أغلب نتائج الدراسات إلى أن زيادة معدل العنف في سلوك المراهقين وخاصة التلاميذ كان جراء ما يتركه الإقبال الكبير والتعلق الشديد بممارسة مثل هذه الألعاب التي تتغذى على مشاهد العنف والعدوان، وبالتالي يكون تفكيره أقل رفضا للعنف مما يزيد من السلوك العدواني والذي يترجم لاحقا في شكل رموز انعكاسية للعنف الافتراضي في أرض الواقع. ونظرا لأهمية هذا الموضوع ارتأينا البحث في علاقة إدمان الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط وعليه قسمت الدراسة إلى جانب نظري وجانب ميداني، احتوى الفصل الأول المعنون بالإطار العام للدراسة على إشكالية الدراسة والفرضيات، أهداف الدراسة، أهمية الدراسة، تحديد مفاهيم الدراسة إجرائيا والدراسات السابقة التي تعتبر الزاد والتراث النظري لأي باحث، وكذا أوجه الاستفادة البحثية والعلمية منها للدراسة المحلية، أما الإطار النظري

الذي يضم متغيرات الدراسة والذي يتمثل في الفصل الثاني المعنون بالإدمان على الألعاب الإلكترونية من تعريف وأعراض ونظريات وأسباب وسلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية ، ودور الأسرة في مواجهة إدمان الأبناء على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ طور المتوسط ، ثم تناولنا الفصل الثالث المعنون بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط من مفهوم ومفاهيم مرتبطة بالعدوان ، وأيضا أشكال السلوك العدواني ومظاهره وأسبابه والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط وفي الأخير طرق قياس السلوك العدواني وتشخيصه.

أما الفصل الرابع المعنون بالإطار المنهجي للدراسة ويتضمن منهج الدراسة، الدراسة الاستطلاعية، أدوات الدراسة ، مجتمع وعينة الدراسة ، الأساليب الإحصائية المستعملة.

الفصل الخامس المتمثل في عرض النتائج الدراسة ومناقشتها حيث احتوى على عرض نتائج الدراسة ومناقشة النتائج الخاصة بكل من الفرضية الأولى، الفرضية الثانية، الفرضية الثالثة.

# المفصل الأول:

## الإطار العام للدراسة

- 1- الإشكالية.
- 2- تحديد الفرضيات.
- 3- أهداف الدراسة
- 4- أهمية الدراسة.
- 5- تحديد المفاهيم والمصطلحات
- 6- الدراسات السابقة.
- 7- أوجه الاستفادة البحثية والعلمية.

## 1- الإشكالية:

مع التطور التكنولوجي والتقني الهائل في شبكات الانترنت وانتشار الهواتف الذكية والكمبيوتر المتنقل، ازداد استخدام التلاميذ للألعاب الإلكترونية نظرا لما تحويه من تأثيرات بصرية وسمعية وحسية متنوعة ، بالإضافة إلى اقتناعهم التام بأن هاته الألعاب توفر لهم التسلية والمرح وفي السياق نفسه نجد من بين الأسباب التي تجعل التلاميذ يقومون بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية تكون إما بموافقة أهلهم وتشجيعهم، أو بإهمال الوالدين لأولادهم ، ونتيجة لذلك يقضون وقت فراغهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون ملل خاصة أن أبناء اليوم لا يميلون إلى المطالعة إطلاقا ،حيث أن اللعب المتكرر لهذه الألعاب أدخلهم في حيز الإدمان الذي أثر على شخصيتهم من النواحي الاجتماعية والنفسية وحتى المعرفية ويعتبر الإدمان على الألعاب الإلكترونية هو الرغبة الملحة والمتزايدة في قضاء اكبر وقت أمام الأجهزة الإلكترونية وهو نوع من البعث الحسي للمثيرات أو الأنشطة العديدة بهدف تحقيق الإشباع.

إن مرحلة المراهقة هي مرحلة جد حساسة أين تطرأ على التلميذ عدة تغيرات سواء على الجسم أو المزاج أو الانفعالات وهذا ما يجعله يواجه صعوبات تعيقه في التكيف والتأقلم مع مجتمعه قد يدفعه ذلك إلى انتهاج طرق غير سوية في تفاعله مع المجتمع الذي يعيش فيه وتتمثل غالبا في السخرية والتتمر والتعصب والعدوان ويعتبر السلوك العدواني من أكثر المشكلات السلوكية انتشارا وسط التلاميذ وهذا السلوك يصدر عن التلميذ ويؤدي به إلى إلحاق الأذى بنفسه أو بالآخرين ويؤثر سلبا على حالته النفسية حيث يظهر السلوك العدواني في الحياة اليومية وبأشكال ومظاهر متعددة مثل الشتم ، الضرب،السب ،التكسير ، التخريب، وتبرز هذه المظاهر خاصة في العاب الحركة ومغامرات الأكشن والألعاب القتالية ،ومن أهم تلك الألعاب نخص بالذكر لعبة البوبجي والتي هي عبارة عن ساحة قتال تجمع أكثر من 100 لاعب من كل بقاع العالم داخل ساحة المعركة وتعتمد على القتال والعنف والبقاء للأقوى ، وقد اختلفت الآراء والتوجهات الفكرية والمجتمعية العامة حول علاقة لعبة البوبجي وسلوكيات ممارستها ، فثمة فريق مجتمعي يراها لعبة ذات تقنية متطورة تسهم بتطوير القابليات الفردية ، وثمة فريق مجتمعي مخالف يرى أن الإكثار من ممارسة لعبة البوبجي ينتج عنه أضرار كثيرة ، وهذا ما أشارت إليه الباحثة مريم قويدر في دراستها سنة بعنوان اثر

الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال أجريت الدراسة سنة 2011 بالجزائر على عينة من الأطفال المتمدرسين بالعاصمة، التي توصلت إلى أهم النتائج وهي: أن الألعاب الالكترونية احتلت مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال ويميلون لشرائها واقتنائها ويمارسها أغلبية الأطفال في العطل والمناسبات وهذا يعود إلى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء عليهم مما يقلل الأضرار على التحصيل الدراسي لهم ، والعينة الممارسة للألعاب الالكترونية الذكور أكثر من الإناث وهذا يعود إلى طبيعة الجنسين فالذكور يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية والرياضة أكثر على خلاف الإناث اللواتي يفضلن أكثر اللعب بالدمى ويكررن أغلب المبحوثين اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الالكترونية وهذا يدل على أن الألعاب الالكترونية تحتوي على عوامل الجذب وأسر للطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية عليه حيث أبدى أغلبية أفراد العينة رغبتهم في تقليد دور أبطال الألعاب الالكترونية التي يمارسونها ، وهذا ما يثبت التفاعل الكبير لمفردات العينة مع الألعاب الالكترونية وشخصيات أبطالها ( بكوش ميساء ، 2021 ، ص 17\_18).

وانطلاقا مما سبق يمكننا طرح التساؤل التالي:

هل توجد علاقة إرتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط؟

-تساؤلات الدراسة:

1 هل توجد علاقة إرتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط؟

2 هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس؟

3 هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس؟

## 2-فرضيات الدراسة :

- توجد علاقة إرتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط .
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس .
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس .

## 3- أهداف الدراسة :

- لكل دراسة أو بحث علمي هدف أو مجموعة من الأهداف التي يسعى الباحث إلى تحقيقها وتتمثل الأهداف العلمية لدراستنا فيما يلي:
- يوجد علاقة إرتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ سنة رابعة متوسطة
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس.
- هناك فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس .

## 4-أهمية الدراسة :

- تكمن أهمية الدراسة في كونها تعالج موضوع الساعة وهو الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة المتوسط .
- إلقاء الضوء على لعبة جديدة وهي لعبة PUBG وعلاقتها بالسلوك العدواني .
- تسليط الضوء على فئة عمرية حساسة وهي المراهق في مرحلة المتوسط .

## 5-تحديد المفاهيم إجرائيا :

### - الإدمان :

يعرف على أنه اعتياد مرضي \_للإنسان على سلوك معين أو عقار معين أو مادة مخدرة ,بحيث يصبح تحت تأثيرها في كل سلوكيات حياته اليومية , ولا يستطيع بل لا يتخيل الاستغناء عنها.وبمجرد غياب مفعولها أو عدم القيام بالسلوك المعتاد , تتأثر حالته النفسية والمزاجية بشكل ملحوظ . ويصبح همه وكل ما يشغله أن يتحصل عليها , لتعود له سعادته الزائفة ولو كان ذلك على حساب أسرته أقرب الناس إليه (موسوعة الإدمان، تعريف الإدمان <http://www.addiction-wiki.com>).

**التعريف الإجرائي :** هو الدرجة التي يحصل عليها تلاميذ السنة الرابعة متوسط المتمدرسين بمتوسطة مي الزيادة بالمسيلة عند تطبيق " استبيان شايب أميرة " (2020), المعد لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية والذي يستخدم في هذا البحث .

### - الألعاب الالكترونية:

هو نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (العاب فيديو) وعلى شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري-الحركي) أو تحد من الإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية ( خديجة,2016-2017, ص08) .

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل على العاب الفيديو الخاصة بألعاب الكمبيوتر , العاب الهواتف النقالة و العاب اللوحات الالكترونية بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية وهي برنامج معلوماتي , حيث يمارس

هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها و نقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة , الهواتف النقالة , التلفاز إلى غير ذلك من الوسائل و تمارس هذه الأخيرة بشكل الجماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي

### - التعريف بلعبة البوبجي:

تختصر كلمة PUBG و تترجم باللغة العربية "ساحات معارك اللاعبين المجهولين" وهي لعبة متعددة اللاعبين على الانترنت و لعبة بقاء، صدرت بتاريخ 23 مارس 2017 و هي متوفرة على أجهزة ويندوز و اكس بوكس وان "Xbox one" و صدرت نسختان في أوائل سنة " واندرو يد من تطوير شركة تنسنت والتي قامت بالتعاون مع شركة IOS 2018 لمنصتي " بلهول " الإصدار للعبة على الهواتف المحمولة وتعمل بنفس محرك " انزيل انجن 4 " والتي تحتوي على اللغة العربية ،إذا هي لعبة من الألعاب الالكترونية التي تلعب على الهواتف الذكية أو على الأجهزة الحاسوبية (عبد المنعم ،أثر لعبة بيبجي على التحصيل الدراسي .  
(<http://w.w.w new-educ.com>.)

### السلوك العدواني :

هو سلوك غير مقبول اجتماعيا , يمكن ملاحظته وقياسه ويظهر في صورة عدوان بدني أو لفظي وتتوفر فيه الاستمرارية والتكرار , هو رد فعل يهدف إلى إلحاق الأذى بالذات وبالآخرين أو بالملكات (أسماء. 2014 . ص 24).

### التعريف الإجرائي :

هو الدرجة التي يحصل عليها تلاميذ السنة الرابعة متوسط المتدربين في (2023-2024) بمتوسطة مي الزيادة بالمسيلة عند تطبيق مقياس السلوك العدواني ل "أرنولد ومارك " (1992) المعد لمقياس السلوك العدواني والذي يستخدم في هذا البحث .

## تلاميذ السنة الرابعة متوسط :

هم فئة التلاميذ الذين يزاولون نشاطهم الدراسي المنتظم بمتوسطة مي زيادة بمدينة المسيلة خلال الموسم الدراسي: 2023 / 2024.

## 6-الدراسات السابقة:

### الدراسات المحلية:

#### - دراسة عبد المالك مكفس 2022 :

بعنوان الآثار الإدمانية للألعاب الالكترونية على المراهقين: لعبة PUBG نموذجا على عينة من المراهقين اللاعبين لها هدفت الدراسة الحالية إلى بحث الآثار الإدمانية للألعاب الالكترونية -لعبة PUBG نموذجا- على عينة من المراهقين اللاعبين لها، والفروق بين الجنسين في الإدمان عليها، والفروق بحسب مدة اللعب. اعتمد الباحث في دراسة موضوعه على المنهج الوصفي وقام بتطبيق تطبيق استبيان (الآثار الإدمانية للألعاب الإلكترونية لعبة PUBG ) وهو استبيان من إعداد الباحث، يتكون من خمسة أبعاد وهي (الأعراض الإنسحابية، فقد السيطرة، الاستخدام المفرط، الهوس، الحماس المفرط والاستخدام المنقطع) بعد التأكد من خصائصه السيكمترية على عينة مكونة من 80 مبحوثا، 48 ذكرا و32 أنثى من بين حوالي 700 لاعبا نشطا ينتمين لمجموعة فيس بوك صممت خصيصا للاعبين PUBG من اجل تبادل الخبرات والأخبار، وتم اختيارهم عشوائيا بطريقة العينة العشوائية البسيطة، وتم اختيار العينة بهذه الطريقة نظرا لسهولة الوصول إلى عينة مخصصة تتوفر فيها خصائص بعينها وهي (لعب اللعبة باستمرار والمدة تزيد عن موسم لعب) وتوصل البحث إلى :

- وجود إدمان مرتفع على اللعبة بين المراهقين في جميع بعاد الأداة سواء الأعراض الانسحابية، فقد السيطرة، الاستخدام المفرط، الهوس، الحماس المفرط والاستخدام المنقطع.

- عدم وجود فروق دالة بين الجنسين في الإدمان على اللعبة في جميع أبعاد الأداة.
- عدم وجود فروق دالة بين المحترفين والمبتدئين في الإدمان على اللعبة في جميع أبعاد الأداة.

#### - دراسة شايب أميرة 2020 :

بعنوان أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق-لعبة pubg نموذجاً- تهدف الدراسة الحالية إلى الكشف عن أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق ، ومن بين مختلف أنواع الألعاب المتاحة عبر شبكة الانترنت، اخترنا لعبة pubg كنموذجاً للدراسة، و هي لعبة حديثة تم انتشارها في الآونة الأخيرة بصورة رهيبه، و لاقت شعبية كبيرة، و للوصول إلى النتائج و تحقيق أهداف الدراسة، قمنا باستخدام المنهج الوصفي ، ، حيث اعتمدنا على بناء استبيان خاص بموضوع الدراسة و بلعبة pubg ، وتم تطبيقه على عينة حجمها (60) مراهق من من يلعبون هذه اللعبة على شبكة الانترنت، و قد دلت النتائج على وجود أثر للعبة أل Pubg على سلوك المراهق في المجالات التالية و بالترتيب: المجال المدرسي،المجال الاجتماعي، مجال العنف والعدوان، مجال النفسي،المجال الصحي والجسمي.

#### - دراسة حياة بوبلوطه 2019 :

بعنوان علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس،هدفت هذا الموضوع إلى معرفة الجانب الخطير والكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها على المراهقين ودراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على سلوك المراهقين يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساهم في التحكم فيها وتقليل انتشارها بين أفراد هذه الفئة الحساسة. وتدخل هذه الدراسة ضمن البحوث التحليلية الوصفية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال توجيهنا الميداني لدراسة علاقة الألعاب

الإلكترونية بالسلوك العدواني مستخدمين في ذلك أسلوب العينة العشوائية البسيطة وأدوات إحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الملاحظة والاستمارة حيث كمية وكيفية وتكونت عينة الدراسة من 70 تلميذ مراهق تتراوح أعمارهم بين 11-15 سنة والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يقطنون بولاية جيجل تم اختيارهم من مؤسسة المتوسطة بوكبوس الطاهر. وقد أسفرت الدراسة إلى مجموعة من النتائج :

-توجد علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادي.

-لا توجد علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف الغير مادي.

الدراسات العربية :

دراسة عبد الله بن مرعي محمد القرني 2021 :

بعنوان ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالعدائية

والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

باختلاف الجنس، والمرحلة الدراسية ونوع اللعبة، واعتمدت الباحثة في دراسته على المنهج

الوصفي الارتباطي قام بتطبيق مقياس السلوك العدواني و استبيان الألعاب الإلكترونية على عينة قوامها 1343 مراهق ومراهقة وتوصل إلى النتائج:

-توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين.

-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي

ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف الجنس.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من الذكور مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح مرتفعي الممارسة.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقات من الإناث مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح مرتفعي الممارسة.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف المرحلة الدراسية.

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين من المرحلة الثانوية مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.

-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة باختلاف نوع اللعبة.

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين لاعبي البوبجي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين لاعبي الفورت نايت مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.

-توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين لاعبي كولا

أوف ديوتي مرتفعي ومنخفضي ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح مرتفعي الممارسة.

#### - دراسة نورا طلعت إسماعيل رمضان 2019 :

بعنوان العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت لعبة PUBG هدفت الدراسة إلى معرفة التأثيرات المختلفة التي تمارسها الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت عن العلاقات الاجتماعية لمستخدميها من الشباب والتعرف على أهم خصائص اللاعبين وسماتهم من مستخدمي تلك اللعبة وعلى أهم المحددات المرتبطة بممارسة تلك اللعبة وخصائص العلاقات التي أنشأتها تلك اللعبة ,واعتمدت الباحثة في دراستها على المنهج الوصفي وقامت بتطبيق استبيان من إعدادها وعلى عينة قوامها 640 مستخدم وتوصلت إلى النتائج :

-إن العلاقات الاجتماعية تشكلت بين اللاعبين وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقات عبر الحياة الواقعية .

- العلاقات التي تشكلت بين اللاعبين اتسمت بمجموعة من الخصائص جاء في مقدمتها التعاون

وتنمية التفاعل مع الآخرين .

#### - دراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم 2011 :

بعنوان العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الثانوية هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب مرحلة الثانوية ومدى مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين

يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف المراكز التعليمية ولطلاب الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف عدد ساعات ممارسة يوميا وباختلاف أنواع الألعاب الذين يمارسونها، ثم اعتمد الباحث في دراسته على المنهج الوصفي وقام بتطبيق استبيان على عينة قوامها 531 طالب وتوصل إلى النتائج:

- هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني

- طلاب مدارس الثانوية أكثر عدائية من المدارس الحكومية الثانوية

- الطلاب الذين يمارسون الألعاب التي تتسم بالعنف مثل القتال والحرب كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين

- الطلاب الذين يقضون عدد ساعات في ممارسة الألعاب الإلكترونية كان لديهم العدوان أعلى من الآخرين .

الدراسات الأجنبية:

- دراسة باولاك كريج (Craig-Pawlak 2002):

بعنوان العلاقة بين استخدام الإنترنت والإدمان لدى المراهقين ركزت هذه الدراسة على نقص العلاقة بين الوحدة والمساندة الاجتماعية وإدمان الإنترنت في أوساط تلاميذ المدرسة الثانوية، وأجريت على 202 تلميذ ، يمثلون المراحل من التاسعة إلى الثانية عشر، وأظهرت نتائجها:

- هناك علاقة ارتباطية بين استخدام الإنترنت والوحدة والانعزالية ومستوى المساندة والإعانة

## الاجتماعية.

- هناك علاقة بين استخدام الإنترنت كعملية تعويضية للوحدة والانفرادية وضعف الإعانة والمساندة الاجتماعية

### - دراسة كل من سويت اجرويل وآخرون (Aggarwal Swati، 2020):

بعنوان آثار لعبة ببجي على المراهقين والتي هدفت لمعرفة آثار لعبة ببجي على المراهقين وقد اعتمدت على استخراج إحصائيات اللعبة واللاعبين الخاصة بلاعبي PUBG من الدول الآسيوية، ثم قاموا بتشغيل العديد من نماذج التحليل الآلي الحديثة الخاضعة للإشراف للتنبؤ بحدوث IGD و ADHD و GAD. وقد أظهرت النتائج ارتباطا قويا بين لعب PUBG مع IGD أو ADHD مما يشير إلى التأثيرات الضارة لألعاب MOBA على الحالة النفسية والقلية للمراهقين.

### - دراسة IHORI NOBUKO " 2001 / 2002:

بعنوان تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال «على عينة من طلاب الصف الخامس من مدارس ابتدائية في اليابان.

لم تدرس هذه الدراسة السلوك العدواني فقط بل أضافت السلوك الاجتماعي، كمتغير غير مستقل من خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو التي تحتوي على العنف كالسلوك الاجتماعي حيث اختار الباحث عينة الدراسة 903 طالب شاركوا في المسح الثاني بعد استبعاد استجابات غير كاملة، وتم الحصول على بيانات من 780 طالب (384 ذكر، 396 إناث)

قامت الدراسة بقياس ألعاب الفيديو المستعملة ، وقياس المشاهد ( مشاهد العنف ،مشاهد اجتماعية ومشاهد جنسية) ، قياس الألعاب الخاصة والمفضلة لدى العينة، وقياس السلوك العدواني والاجتماعي

و قد توصلت الدراسة اليابانية إلى مجموعة من النتائج تمثلت فيما يلي:

- الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو: حيث يستعمل الذكر ألعاب الفيديو أكثر من 04 أيام في الأسبوع كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب الفيديو كل يوم في الأسبوع في حين تقضي الإناث أقل من ساعة.

- مشاهد العنف : بينت الدراسة أن الذكور يبحثون أكر الإناث عن مشاهد العنف .

- مشاهد الجنس: يبحث عنها الإناث أكثر من الذكور وهذا ما بينتهم أكثر المرحلة الثانية من الدراسة.

الألعاب المفضلة: بينت الدراسة لجوء الأطفال إلى اختيار الألعاب التي تحتوي على العنف متمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم، وهذا دليل أن الأطفال من 6الى 12 سنة يحبون ويفضلون العنف على ألعاب اللاعنف .

وأسس التقضيل في المشاهد والنوع، ومعالجتها من ناحية سلبيتها بالنسبة لأطفال العينة وهذا يساعدنا في دراستنا من جانب الآثار المترتبة على هذه الألعاب وعلى الطفل، والدراسة اختصت من الجانب السلبي دون التطرق للايجابية.

### أوجه الاستفادة البحثية والعلمية من الدراسات السابقة للدراسة الحالية :

تم الاستفادة من الدراسات السابقة التي تطرقنا لها في الجانب النظري بالإضافة إلى الفرضيات والاستبيان والمقياس ونتائج الدراسة , حيث اتفقت كل من الدراسات السابقة دراسة باولاك كريج (Craig-Pawlak 2002) ,دراسة عبد الله بن مرعي محمد القرني 2021 ودراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم 2011 من حيث الهدف وهو إبراز العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني ,واتفقت أيضا من حيث العينة طبقت عند التلميذ المتمدرس والمراهقين باستثناء دراسة نورا طلعت إسماعيل رمضان 2019 التي طبقت لدى عينة كل من مستخدمي الألعاب الإلكترونية (لعبة PUBG) ,ودراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم 2011 طبقت لدى طلاب مرحلة الثانوي, اعتمدت الدراسات السابقة على المنهج الوصفي حيث اتفقت دراسة عبد الرزاق بن إبراهيم 2011 مع منهج دراستنا ألا وهو المنهج الوصفي الارتباطي ,استخدمت الدراسات السابقة أدوات لجمع البيانات , الاستبيان الخاص بالإدمان على الألعاب الإلكترونية و مقياس السلوك العدواني باستثناء دراسة IHORI NOBUKO 2001-2002 استخدمت مقياس السلوك العدواني والاجتماعي,واختلفت دراسة حياة بوبلوطة 2019 عن بقية الدراسات في نتائجها حيث توصلت إلى أنه لا توجد علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف الغير مادي .

A decorative border with floral and scrollwork patterns in black and white, framing the central text.

# الإطار النظري

## الفصل الثاني: الإدمان على الألعاب الالكترونية

### تمهيد

1. تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية .
2. أعراض الإصابة بالإدمان على الألعاب الالكترونية.
3. النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الالكترونية.
4. أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية.
5. سلبيات ومخاطر الإدمان على الألعاب الالكترونية.
6. دور الأسرة في مواجهة إدمان الأبناء على الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ طور

المتوسط:

خلاصة

### تمهيد:

بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشارا واسعا في الأونة الأخيرة بين التلاميذ ، حيث أصبحوا يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقات طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي ، نظرا لما تحتويه هذه الألعاب من عوامل الجذب ، خاصة لدى فئة المتدربين ، الذين أقبلوا عليها بشكل لافت للأنظار ومن خلال هذا الفصل سنتطرق إلى تحديد تعريف الإدمان على الألعاب الإلكترونية ، أعراضه ونظرياته ، أسبابه ، سلبياته ومخاطره وختمنا الفصل بخلاصة.

### 1. تعريف الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

هناك الكثير من التعريفات للإدمان على الألعاب الإلكترونية، إلا أنه لا يوجد اتفاق تام على تعريف واحد ومحدد لهذا المفهوم، ويرجع ذلك إلى اختلاف وجهات النظر من قبل الباحثين حيث تعرف الجمعية الأمريكية للطب النفسي الإدمان على الألعاب الإلكترونية بأنه الاستخدام المتكرر للانترنت للمشاركة في الألعاب، مما يؤدي إلى ضعف أو ضائقة كبيرة ومشكلات طبية، وتعرفها أيضا بأنها الألعاب الذي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت (online أو offline)، وهذا ينعكس سلبا على الفرد بصورة عامة، والطفل بصورة خاصة، حيث يكون لها تأثير عليه نفسيا وصحيا، وأشار إليها بأنها الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب ، أو البلايستيشن. ويرى " هيرون ، شابيرو (2023) (heron-shapira)، " بأنها: اضطراب سلوكي يتضمن فقدان السيطرة على مقدار وقت استخدام الإنترنت، ومواجهة ضغط واضح، واستهلاك للزمن ومواجهة فرد لمشكلات اجتماعية.

ويشير كانجوباس ( kanjanpas 2007 ) إلى أن الإدمان على الألعاب الأنترنت تفكير مستمر في اللعب والتخطيط له وممارسته في مختلف الأوقات ، مما يؤدي إلى تشوش الأنشطة الحياتية للاعبين وإدمانهم للعب.

وتعرف موسوعة الإدمان (2015)، الإدمان على الألعاب الالكترونية بأنها ظاهرة تتمثل في الاعتقاد الكامل والمستمر لدى الفرد على ممارسة الألعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم، ويجعله في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية، تمتلك الفرد في يقظته ونومه (رندة محمد، 2020، ص 900).

ومن خلال التعاريف السابقة يمكن تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية بأنها ممارسة يومية للألعاب الالكترونية لساعات طويلة، على حساب الدراسة ونشاطات أخرى كالرياضة، مما يؤدي إلى التعلق بهذه الألعاب والإدمان عليها.

### 2. أعراض الإصابة بالإدمان على الألعاب الالكترونية:

من بين الأعراض التي يتم وفقا لمؤشرات اعتبار الفرد مدمنًا تتلخص في الأعراض التالية:

- الشعور بالميل للعزلة والابتعاد عن مخالطة الآخرين.
- الشعور بالعيش في أحلام اليقظة وعدم الواقعية في التفكير.
- الشعور برغبة شديدة وشوق للعب (بن فرج الله بخته، 2020، ص 56).
- التعلق بالأجهزة الالكترونية.
- انعكاسات على نتائج الدراسة لقلة التركيز.
- ظهور أعراض التعب والإرهاق النفسي للمدمن وبقائه أمام الشاشة لساعات طوال اليوم، إلى جانب بعض الأمراض النفسية كالتوتر والاكتئاب والعنف، بالإضافة إلى الاغتراب الاجتماعي (رايس علي ابتسام، 2020، ص 146).
- عدم رغبة الطفل في الخروج للأماكن المفتوحة.
- الإهمال الدراسي الواضح.

- البحث عن مصدر أموال للعب في أندية الفيديو .
- التحايل والكذب أحياناً للتخلص من تساؤلات الأم والأب.
- فقدان الشهية ونقص الوزن.
- شرود الذهن.
- العصبية والإفراط في تبرير المواقف (بشير قويدر ، 2020، ص107).
- عدم النوم الكافي لبقاء ذهن المدمن متعلق بصورة اللعبة الالكترونية لساعات.

### 3. النظريات المفسرة للإدمان على الألعاب الالكترونية:

#### 1.3. الاتجاه السلوكي:

وهو ينظر إلى أن الإدمان على الألعاب الالكترونية على أنه سلوك متعلم يخضع لمبدأ المثير والاستجابة والتعزيز والاشتراط ويرى أصحاب هذا الاتجاه بأنه يمكن تعديل سلوك الإدمان.

#### 2.3. الاتجاه السيكودينامي:

وهو ينظر إلى الإدمان على الألعاب الالكترونية على أنه استجابة للهروب من الاحباطات ورغبته في الحصول على لذة بديلة لتحقيق الإشباع والنسيان وإنكار الواقع.

#### 3.3. الاتجاه الاجتماعي الثقافي:

يرى أصحاب هذا الاتجاه أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يرجع إلى ثقافة المجتمع وبالتالي فإن المجتمع هو الذي يغذي هذا الإدمان.

### 4.3. الاتجاه الكيميائي الحيوي :

يرجع أصحاب هذا الاتجاه أن إدمان المراهقين علة الألعاب الالكترونية إلى عوامل وراثية وكيميائية وعصبية.

### 5.3. الاتجاه المعرفي :

يرى أصحاب هذا الاتجاه أن الإدمان على الألعاب الالكترونية يرجع إلى الأفكار ولبنى المعرفية الخاطئة ، التي تجعل من الشبكة محور حياتها وتستعيز بها عن الواقع.

### 6.3. الاتجاه التكاملي :

ينظر هذا الاتجاه أن الإدمان على الألعاب الالكترونية أنه عبارة عن تضافر عوامل شخصية وانفعالية واجتماعية وبيئية ، ويمكن تلخيص المشكلة بالاستعداد ثم الاستهداف في الإدمان (هبة مؤيد محمد ، 2020، ص 594).

### 4. أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية:

- عدم القدرة على إقامة علاقات اجتماعية بسبب الخجل والانطواء.
- التخلص من حالات القلق النفسي وضغوطات الحياة الصعبة التي يعاني منها المراهقين (سارة بن صالح ، 2020، ص 44).
- الشعور بالنقص وعدم تقدير الذات واللجوء لاستخدام الألعاب الالكترونية كوسيلة للتعويض.
- الضغوطات الاجتماعية التي تحد من حرية رأي الطفل أو الشاب.
- منع الطفل أو الشاب من التعبير عن رغباته ( محمد الطحاني ، 2019، ص 32).
- عدم القدرة على التعامل مع ضغوطات الحياة .

- عدم القدرة على مواجهة المشكلات.
- المعاناة من بعض الاضطرابات النفسية المتمثلة في الاكتئاب ، القلق ، اضطراب النمو ، التلعثم ، الرهاب الاجتماعي.
- الافتقار إلى السند العاطفي عند المراهقين يجعلهم يلهثون وراء الإشباع الوهمي واللذة المؤقتة من خلال الألعاب الالكترونية.
- عدم القدرة على الشغل وقت الفراغ بهوايات مختلفة .
- الشعور بالصراع والوحدة.

#### 5. سلبيات ومخاطر الادمان على الألعاب الالكترونية لدى التلاميذ:

- بالرغم من الأهمية التي تقدمها الألعاب الالكترونية للأطفال ولاسيما المتمدرسين منهم ، إلا أن المخاوف كثيرة تنجر عن ممارستها بشكل عشوائي ، وغير مراقب حتى تصل إلى مستويات الادمان في ممارستها ، وما ينجر عنها تداعيات سلبية تتمثل في :
- ظهور مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي ، نتيجة الحركة السريعة والمتكررة، وان الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز واللوحات الرقمية والهواتف الذكية ، يسبب آلام حادة في أسفل الظهر ، دون أن ننسى الأضرار التي تحدث لإصبع الإبهام ، ومفصل الرسغ ، نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة.
  - استخدام الألعاب الالكترونية لفترات طويلة تؤثر على عملية النمو ، وتعيق مراحل تطوره لدى التلاميذ ، ونتيجة الإجهاد فإنها تسبب ارتفاع نسبي في ضغط الدم ، ومعدل غير اعتيادي لنبضات القلب ، دون أن ننسى الأمراض المتعلقة بالزيادة المفرطة في الوزن ( السمنة) ، والتي عادة ما تخلف تأثيرات سلبية على الصحة البدنية والنفسية للتلميذ.

- انعزال التلميذ عن محيطه الاجتماعي ، مما يسبب له صعوبة في التعرف عن ذاته والحبل من الآخرين وكيفية التعامل معهم .

- قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة ، يقلل من معرفة الوالدين لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم مما يسبب مشاكل أسرية ، وأن الساعات الطويلة التي يقضيها التلميذ باللعب وراء الشاشات الالكترونية تتناسب بشكل عكسي مع عدد الساعات المخصصة للدراسة ، فتؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للتلاميذ.

- ومن مخاطرها أيضا هو أنه من خلال برامجها الضبابية ، فهي تروج لأفكار وألفاظ تتنافى مع عادات وتقاليد المجتمع ، وتهدد الانتماء للوطن ، كما تتسم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشبوهة ومرجعية تربوية مستوردة .

- تأثيرات سلبية على الرؤية ، فمن فرط إجهاد العينين وهذا بدوره يؤدي إلى حدوث احمرار ، وجفاف وحكة بالعين وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع ، والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والتوتر والاكتئاب ( أحمد العطري ، 2021، ص 300-301).

**6- دور الأسرة في مواجهة إدمان الأبناء على الألعاب الالكترونية لدى تلاميذ طور المتوسط:**

أجمع العديد من الدكاترة والمختصين في الصحة والتنمية المستمرة على أن هناك طرق متعددة لتخليص التلاميذ من الإدمان على الألعاب الالكترونية ، وأكدوا على ضرورة اجتهاد الأولياء لإيجاد البدائل الترفيهية عن الألعاب الالكترونية ومن بين هذه الطرق نجد :

- استبعاد العائلة لقضاء أكثر ما يمكن من الوقت مع أبنائهم والجلوس والحوار معهم من خلال دعوتهم للتفكير في الحلول لبعض المشاكل اليومية وكيفية تجاوزها.

- ابتكار أنشطة اجتماعية كالترغيب في المطالعة وتشجيعهم على ممارسة هواياتهم كالرسم والموسيقى ، وغرس الأشجار والورود وتربية العصافير.

- إرشادهم لمتابعة البرامج التلفزيونية المفيدة كالبرامج الوثائقية والطبية التي تمنحهم فرصة التعلم والتثقيف .

- وضع شروط لاستخدام الأجهزة الالكترونية من حيث عدد الساعات فينشأ الأبناء على هذه الشروط وتصبح عادة في حياتهم وفي هذه الحالة يجب أن يكون الآباء قدوة لأبنائهم إذ لا يجب عليهم استخدام الأجهزة الالكترونية بعد ما منعوها من أبنائهم ( طارق باروك ، 2020 ، ص 347-348 ).

- مشاركة الآباء أبنائهم في لعب الألعاب الفكرية التنافسية .

- الالتزام بتخصيص أوقات للعائلة دون تكنولوجيا أي دون استخدام الهواتف الذكية وشاشات التلفاز وغيرها من الأجهزة التي تعيق التواصل الاجتماعي الحياة الواقعية ، مما يجعل هناك لغة الحوار بين الآباء والأبناء.

### خلاصة:

وفي الأخير ومن خلال ما تطرقنا إليه في هذا الفصل نستنتج أن إدمان التلاميذ على الألعاب الالكترونية ، أصبحت ظاهرة تهدد استقرار العائلات ، ونفسية وصحة التلاميذ ، حيث أثرت في تكوين شخصيتهم وعلاقاتهم وتفاعلهم مع الأسرة والمجتمع الذي ينتمون إليه ، وما زاد من حدة الإدمان هو التجمعات التي يقوم بها التلاميذ سواء بعد الدراسة مباشرة أو في العطل ، وما تحتويه هذه الألعاب من مميزات جذابة كالصور والألوان وعنصر التشويق ، لذا وجب البحث عن آليات وسبل للتقليل من خطر هذه الظاهرة ، والعمل على ترشيد التلاميذ على الطرق الملائمة لاستخدام الانترنت لبلوغ الصحة النفسية .

## الفصل الثالث: السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط

### تمهيد

- 1 مفهوم السلوك العدواني
- 2 المفاهيم المرتبطة بالعدوان
- 3 أشكال السلوك العدواني
- 4 مظاهر السلوك العدواني
- 5 أسباب السلوك العدواني
- 6 السلوك العدواني لدى تلاميذ طور المتوسط
- 7 النظريات المفسرة للسلوك العدواني
- 8 طرق قياس السلوك العدواني وتشخيصه

### خلاصة

## تمهيد :

إن ظاهرة السلوك العدواني في المدارس قد انتشرت في الفترة الأخيرة بصفة متسارعة وخطيرة في جل مؤسساتنا التربوية التعليمية التي من المفروض تكون الوسط الذي يكتسب فيه القيم الحسنة و السلوكات النبيلة ويرفض السلوكات السيئة, وهذا ما يدعو إلى التوقف عند هذه النقطة والبحث حول أسباب انتشار هذه الظاهرة وكيفية معالجتها وتقليل من حدتها مستقبلا, إذ يعد السلوك العدواني من أكثر مشكلات شيوعا لدى التلاميذ في ظل تغيرات البيئة وتفاقم مشاكل المدرسة و المجتمع على حد سواء, وأما هذه الظاهرة التي بدأت في تفاقم وتطور مقارنة مع باقي المشكلات السلوكية الأخرى .

### 1 / مفهوم السلوك العدواني :

يعرفه **Buss (1961)** بأنه : سلوك يصدره الفرد لفظيا أو ماديا صريحا أو ضمنيا مباشرا أو غير مباشر ناشطا أو سلبيا ويترتب على هذا السلوك إلحاق الأذى البدني أو المادي بالشخص نفسه صاحب السلوك العدواني أو بالآخرين .

يعرفه بيركوفيتش **Berkowitz (1962)** : أي نوع من السلوك سواء و أكان بدنيا أو لفظيا والذي يصدر بقصد إصابة شخص ما أذى .

يعرفه بندورا **Bandura (1963)** : سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريرية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين وهذا السلوك يعرف اجتماعيا أنه عدواني . (بن حليم , 2014 , ص 26 ) .

## 2/ المفاهيم المرتبطة بالعدوان:

1- **العداء Hostility** : هو شعور داخلي بالغضب والعداوة والكراهية موجه نحو الذات أو شخص أو موقف ما، المشاعر العدائية كإشارة إلى اتجاه الذي يقف خلف السلوك المكون الانفعالي لاتجاه .

2- **العدوانية Aggressiveness** : هي الميل للقيام بالعدوان أو ما يوجد في الأفعال العدوانية أو ميل مضاد لإظهار العداوة , وكذا الميل لغرض مصالح المرء و أفكاره الخاصة رغم المعارضة , وهي أيضا الميل للسعي إلى السيطرة في الجماعة ( التسلط الاجتماعي ) خصوصا إذا وصل الأمر إلى حد التطرف .

3- **العنف Violence** : هو استجابة سلوكية تتميز بصفة انفعالية شديدة قد تتطوي على انخفاض في مستوى البصيرة والتفكير , ويبدو العنف في استخدام القوى المستمدة من المعدات والآلات وهو بهذا المعنى يشير إلى الصيغة المتطرفة للعدوان .

4- **الغضب Anger** : حالة انفعالية يتدرج من الغضب البسيط كالاستثارة والشعور بالضيق حتى الغضب الشديد المتمثل بالتمزيق والتدمير والهيجان الشديد الذي قد يصل حد العنف. (العربي قوري , 2011, ص 64-65)

## 3/ أشكال السلوك العدواني عند التلاميذ :

ويأخذ العدوان الأشكال الرئيسية التالية :

1 **العدوان الجسدي** : ويقصد به السلوك الجسدي المؤذي الموجه نحو الذات أو الآخرين , ويهدف إلى الإيذاء أو إلى خلق الشعور بالخوف, ومن الأمثلة على ذلك : الضرب, والدفع, والركل, وشد الشعر, والعض ... الخ . وهذه السلوكيات ترافق غالبا الغضب الشديد .

**2 العدوان اللفظي:** ويقف عند حدود الكلام الذي يرافق الغضب، والشتم، والسخرية والتهديد...الخ . وذلك من اجل الإيذاء أو خلق جو من الخوف، وهو كذلك يمكن أن يكون موجها للذات أو الآخرين .

**3 العدوان الرمزي :** ويشمل التعبير بطرق غير لفظية عن احتقار الأفراد الآخرين أو توجيه الإهانة لهم، كالامتناع عن النظر إلى الشخص الذي يكن العداء له، أو الامتناع عن تناول ما يقدمه له، أو النظر بطريقة ازدراء وتحقير .

**وقد يأخذ العدوان شكلين آخرين وهما :**

**1 العدوان الاجتماعي :** ويشمل الأفعال المؤذية التي تهدف إلى ردع اعتداءات الآخرين .

**2 العدوان الاجتماعي :** ويشمل الأفعال المؤذية التي يظلم بها الإنسان نفسه أو يظلم غيره .

**وقد يكون العدوان مباشر أو غير مباشر :**

**1 فالعدوان المباشر هو :** الفعل العدواني الموجه نحو الشخص الذي أغضب المعتدي فتسبب في سلوك العدوان .

**2 العدوان الغير مباشر :** فيتضمن الاعتداء على شخص بديل، وعدم توجيهه نحو الشخص الذي تسبب في غضب المعتدي، و غالبا ما يطلق على هذا النوع من العدوان اسم العدوان البديل.

**وقد يكون العدوان متعمد أو غير متعمد :**

**1 العدوان المتعمد :** يشير إلى الفعل الذي يقصد من ورائه إلحاق الأذى بالآخرين .

**2 العدوان الغير متعمد :** فيشير إلى الفعل الذي لم يكن الهدف منه إيقاع الأذى بالآخرين، على الرغم من أنه قد انتهى عمليا بإيقاع الأذى أو إتلاف الممتلكات .

ويميز علماء النفس كذلك بين نوعين من العدوان :

**1 العدوان المعادي :** موجه نحو الآخرين بهدف إلحاق الأذى والضرر بهم فقط .

**2 العدوان الوسيطي :** فيقوم به الطفل بدافع الحصول على شيء ما, أو استرداد شيء ما, وعادة ما يقوم الطفل بهذا النوع من العدوان عندما يشعر أن هناك ما يعترض سبيل تحقيقه لهدفه .

كما يذكر البعض ثلاثة أنواع من العدوان تلاحظ على التلاميذ :

**1 عدوان ناتج عن غير استفزاز :** حيث يهدف الطالب من خلاله إلى السيطرة على أقرانه أو إزعاجهم أو إغاضتهم أو التسلط عليهم .

**2 العدوان المصحوب بنوبة غضب :** فيلجأ التلميذ من خلاله على تحطيم الأشياء من حوله, ويبدو هنا كأنه لا يستطيع أن يضبط غضبه .

**3 العدوان السلبي :** العدوان الناتج عن التمرد على السلطة من أهل ومعلمين, حيث يشعر التلاميذ بأنهم ظالمون مستبدون, وأنه قد أسيئت معاملته من قبل هؤلاء المتحكمين, وهنا يخاف التلميذ من الانتقام بشكل مباشر من مصادر السلطة, فيلجأ إلى إظهار هذا العدوان على شكل خداع مبطن, كأن يعتمد إحضار الكتاب الخاطئ للقسم, أو تجاهل الواجبات المدرسية, أو إضاعة السطر أثناء القراءة, أو مقاطعة المعلم بشكل متكرر من أجل الذهاب إلى دورة المياه... الخ . ( خولة , 2000 , ص 186-188 )

**4/ مظاهر السلوك العدواني عند التلاميذ :**

- توجد العديد من مظاهر السلوك العدواني لدى التلاميذ والتي تتمثل في :

- يبدأ السلوك العدواني بنوبة مصحوبة بالغضب والإحباط , يصاحب ذلك مشاعر من مشاعر الخوف والقلق والخجل .

- الاعتداء على ممتلكات الغير، والاحتفاظ بها أو إخفائها لمدة من الزمن بغرض الإزعاج .  
- عدم القدرة على تقبل التصحيح .

- سرعة الغضب والانفعال وتوجيه النقد لزملائه . ( ناصر الدين , أسماء , 2019 , ص50)

- إحداث فوضى والتهريج في الصف عن طريق الضحك والكلام واللعب وعدم الانتباه .  
- الاحتكاك بالمعلمين وعدم احترامهم .  
- العناد والتحدي و التدافع الحاد والقوي بين التلاميذ أثناء الخروج من قاعة الصف .  
- تخريب أثاث المدرسة ومقاعدھا والجدران ودورات المياه .  
- الإهمال المتعمد لنصائح وتعليمات المعلم والأنظمة وقوانين المدرسة .  
- استعمال الألفاظ البذيئة و إحداث أصوات مزعجة في الصف و الاعتداء على زملائه.  
(عدنان , 2006,ص18)

5/ أسباب السلوك العدواني:

1-أسباب عضوية ونفسية :

أ-ضعف القدرات العقلية :

إن ضعف القدرات العقلية للطفل يجعله غير قادر على التكيف مع البيئة المحيطة به, الأمر الذي يقوده إلى الإحباط والغضب والعدوان, وتشتد هذه الحالات عندما يجد الطفل نفسه مجبرا على تحمل أشياء لا يستطيع القيام بها, كما في حالة المعاقين عقليا عندما يضعهم آباءهم في مدارس عادية, فيصبح هؤلاء الأطفال غير قادرين على فهم الدروس وعمل

الواجبات, لذلك نجدهم يضربون زملائهم في الصف, إن الطفل ذو القدرات العقلية المحدودة لا يستطيع حل المشكلات التي تواجهه بصورة اجتماعية مقبولة, لا اعتبار محدودية خياراته.

#### ب- ضعف الانتباه:

يجعل هذا الاضطراب الطفل في حالة صراع مع المحيطين به نتيجة نشاطه الزائد ويقابل رفضهم له وضغوطهم عليه بسلوك عدواني .

#### 2-عوامل ذاتية : وفيها نجد :

##### أ-العوامل الجسمية :

تعد الأسباب الجسمية مثل زيادة النشاط الجسدي وعدم تكافؤه مع المستوى العقلي للفرد ذات أهمية في إحداث أنواع السلوكات العدوانية, حيث النشاط الزائد الناتج عن اختلاف إفراز بعض الغدد كالغدة الدرقية أو النخامية مع مستوى منخفض من الذكاء, وقد أشار " أحمد عكاشة " إلى أن السلوك العدواني يصدر عن الأفراد الذين يتسمون بإفراط أو ضعف في السيطرة على دوافعهم عند تعرضهم للمواقف الصعبة مما يصدر عنهم العنف الشديد .

##### ب-العوامل الانفعالية :

تؤثر العوامل الانفعالية على سلوك الطفل مثل : الغيرة والكراهية, السلطة الضاغطة, أي عدم الامتثال لأوامر البالغين أو الراشدين كوالدين والمعلمين والشعور بالنقص والغضب الذي يقود في غالب الأحيان إلى العدوان .

##### ت-العوامل الوراثية :

يذكر "لورنز Lonrenz

" أن سلوك الإنسان يتأثر بالعوامل الوراثية والعوامل الطبيعية, وأن الإنسان يولد ومعه غريزة العدوان والشجار, وأشارت بعض الأبحاث إلى علاقة التركيب الوراثي أو الخريطة الجينية والشذوذ البيولوجي بالعدوان .

#### ث-الإحباط :

حالة نفسية يحياها الفرد عندما لا يقدر على تلبية حاجاته وإشباعها, أو دون تحقيق أهدافه مع اختلاف درجته حسب شخصيات الأفراد ومقدار تأثرهم بهذه المواقف المعاشة .

#### 3-العوامل الخارجية البيئية :

##### أ-الأسرة:

باعتبارها اللبنة الأساسية الأولى في التنشئة الاجتماعية للطفل, تلعب الأسرة دورا مهما فيما يعرف " بتشكيل السلوك " المستقبلي لأفرادها, وتتعرض الأسرة لهزات مثل الطلاق قد ينتج أفراد عدوانيين .

##### ب-المدرسة :

فهي تعمل دور مكمل لدور الأسرة, تحاول من خلاله تزويد الطفل بمهارات وتدريبه على سلوكيات ذات قبول اجتماعي ومن الأسباب المدرسية :

- شعور التلميذ بكرهية المعلمين له .
- ازدحام الصفوف بأعداد كبيرة من التلاميذ .
- عدم وجود مراقبة فعلية في الفسحة .
- عدم وجود قوانين صارمة في المدارس بخصوص العنف .

#### 4 أسباب اجتماعية :

- المشاكل الأسرية مثل : تشدد الأب , الرفض من الأسرة , كثرة الخلافات بداخلها .
  - المستوى الثقافي للأسرة .
  - عدم إشباع حاجات التلميذ الأساسية .
  - تقصص الأدوار التي يشاهدها في التلفاز . ( ورغي سيد أحمد , 2016 , ص 21-25 )
- #### 6/ السلوك العدواني لدى تلاميذ طور المتوسط :

المراهقة مرحلة أساسية في حياة الإنسان, حيث ينتقل خلالها من الطفولة إلى الرشد, فالمراهق تخطى مرحلة الطفولة, ولكنه لم يصل بعد إلى مرحلة النضج الكامل, وهنا تكمن الخطورة, فهذه المرحلة مرحلة انتقال من حال إلى حال يصاحبها تغيرات في جميع جوانب الشخصية, وهذه التغيرات تكون سريعة ومتلاحقة تفاجئ المراهق كما تفاجئ من حوله, ففي مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة تتسم حياة الطفل بالهدوء والاتزان, وعلاقته الاجتماعية سهلة وبسيطة, فالطفل يندمج مع رفاقه, ويشترك معهم في لعبهم ولهوهم, ويكون الطفل مهتم بالعالم الخارجي المحيط به أكثر من انشغاله بنفسه ولكن ببداية البلوغ ينتقل الفرد من طور الطفولة إلى طور المراهقة, فتحدث تغيرات في حياته نتيجة لذلك تشمل هذه التغيرات كيانه الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي, فتحول اتجاهاته وميوله وأفكاره إلى اتجاهات مختلفة ومتضاربة حيث ينتقل من مرحلة كان معتمدا على الغير إلى طور يعتمد فيه على نفسه, ومن بين المشكلات السلوكية التي تفرزها هذه التغيرات نذكر السلوك العدواني الذي من مظاهره العصبية وحدة التعامل والتمرد . (سامية ابرييم , 2017 , ص 384-385 )

## 7/ النظريات المفسرة للسلوك العدواني :

### 7-1/ نظرية التحليل النفسي ( سيغموند فرويد ) :

يؤكد أتباع هذه النظرية أن الغريزة لها دور كبير في تفسير سلوك الكائن الحي ومنهم الإنسان، وهم يمثلون مدرستين للبحث في تفسير دور الغريزة في العدوان، حيث يرى "سيغموند فرويد" أن مجموعة من المصطلحات تتضمن في محتواها صفة العدوان، ازدواجية الحب والكراهية والتي يطلق عليها ازدواجية المشاعر، حيث تختلط الميول العدوانية مع الميول المناقضة لها، وقد يتحول الحب إلى كراهية أو العكس، وتظهر العدوانية من خلال أنماط السلوك فتأخذ صورة الموقف التي تتضح فيه فتتعدد وتتنوع تبعا للحدث أو الموقف .

### 7-2/ النظرية السلوكية :

يرى أصحاب هذه النظرية أن الفرد يتعلم السلوك العدواني نتيجة اكتسابه وتعلمه من الوسط المحيط به، وان يستخدم العنف والعدوان هو استجابة موضوعية لمتغيرات خارجية وداخلية، وأن العدوان كغيره من السلوكيات التي يمكن اكتشافها وتعديلها وفقا لقوانين التعلم، وأن معظم أو أغلب السلوك متعلم من البيئة، ولذلك فإن الخبرات المختلفة (المثيرات) التي اكتسب منها الفرد السلوك العدواني (الاستجابة العنيفة)، قد تم تدعيمها بما يعزز لدى الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض لموقف، ويرى السلوكيين أن العدوان سلوك متعلم يمكن تعديله من خلال هدم نموذج التعلم العدواني وإعادة نموذج التعلم الجديد .

### 7-3/ نظرية الإحباط ( جوهان هولاند ) :

يرى أصحاب هذه النظرية بان شكل العدوان يكون مسبقا بحالة إحباط، بمعنى أن أصحاب هذا الاتجاه يرون بان المصدر الأساسي للسلوك العنيف يتمثل في تأخير وتعطيل إشباعات الطفل، حيث تشير الدراسات للتطور في النمو النفسي والعاطفي للطفل أن السلوك العنيف يسبق إحساس الطفل بعدم قدرته على حصول على ما يريد، والعجز عن إشباعه رغباته

خاصة عندما يشعر بعدم اهتمام الوالدين به، فإذا أصيب بالإحباط يلجأ إلى العنف والقيام بسلوكات عنيفة مع الآخرين تعبيراً منه عن رفضه للأوضاع القائمة في الأسرة، كذلك قد يحدث ذلك عندما يكون هناك تمييز بين الأبناء داخل الأسرة، وعليه فإن هذه النظرية تؤكد أن العنف يحدث حينما يفشل الفرد في تحقيق أهدافه، وهو ناتج عن ضغوط بنائية و احباطات تنتج عن حرمان .

#### 7-4/ نظرية التعلم الاجتماعي ( باندورا ) :

ترى هذه النظرية أن السلوك العدواني يتشكل من خلال الملاحظة وتقليد النماذج العدوانية كالوالدين والمعلمين والأقران والأشقاء والنماذج العدوانية التي يشاهدها في الكتب والتلفاز، وما تتأله هذه النماذج من تعزيز، ويعتبر الأشخاص المهمين في حياة الفرد أكثر النماذج تأثيراً عليه فهو يقلد بتمييز واضح بعض الأشخاص دون غيرهم فكلما كان النموذج أو القدوة أكثر قوة وأهمية ونجاحاً وشبهاً بالأشخاص الذين تتاح للطفل مشاهدتهم أكثر من غيرهم، والآباء يمثلون كل هذه المحكمات ويمثلون النماذج الأولية لأبنائهم أثناء مراحل العمر المبكرة، لذلك فهم يمثلون كلا من المصدر الرئيسي للتدعيم والموضوع الأساسي للتقليد أو النمذجة، وبالتالي فإن السلوك العدواني المستقبلي للطفل يعتمد بصورة كبيرة على الكيفية التي يتعامل بها الوالدان معه والكيفية التي يسلكان بها .

#### 7-5/ نظرية العدوان الانفعالي:

هي من النظريات المعرفية التي ترى أن العدوان يكون ممتعا حيث أن الأشخاص يجدون استمتاعاً في إيذاء الآخرين، فهم يستطيعون إثبات رجولتهم ويوضحون أنهم أقوياء وذو أهمية وأنهم يكتسبون المكانة الاجتماعية، ولذلك فهم يرون أن العدوان يكون مجزياً مرضياً، ومع استمرار مكافئتهم على عدوانهم يجدون في العدوان متعة لهم، فهم يؤذون الآخرين حتى إذا لم تتم إثارتهم انفعالياً فإذا أصابهم ضجر وكانوا غير سعداء فمن الممكن أن يخرجوا في مرح عدواني، وأن هذا العنف يعززه عدد من الدوافع والأسباب، وأحد هذه الدوافع أن هؤلاء

العدوانيين يريدون أن يبينوا لآخرين وربما لأنفسهم أنهم أقوياء, ولابد أن يحضوا بالأهمية والانتباه, فمعظم أعمال العدوان الانفعالي بدون تفكير فالتركيز في هذه النظرية العدوان غير متمسك نسبيا بالتفكير ويعني هذا خط الأساس التي تركز عليه هذه النظرية ومن المؤكد أن الأفكار لها تأثير كبير على السلوك الانفعالي فالأشخاص الثائرين يتأثرون بما يعتبرونه سبب إثارتهم و أيضا بكيفية تفسيرهم لحالتهم الانفعالية . (عبد الله بن مرعي , 2021 , ص 337-338) .

#### 7-6/ النظرية البيولوجية :

يرى أصحاب هذه النظرية أن البناء الجسمي للعدوانيين يميل على البدانة مما يجعلهم يميلون للعنف والشراسة, وهناك من أرجعها إلى هرمونات الذكورة والتي تفرز بصورة كبيرة, وهناك من يرى أن الناقلات العصبية الكاتيكولامينية Catecholaminer و الكولينية Cholinergic اللتان تشتركان في إحداث العنف, بينما السيروتونين والجايا أمينو بيوتونين يرتبط بحدوث سرعة وزيادة العدوان لدى الحيوانات . (عايدة صالح, أنور البنا , 2008, ص 8-9)

#### 8/ طرق قياس السلوك العدواني وتشخيصه :

تعتبر عملية قياس السلوك العدواني من إحدى الصعوبات التي يواجهها المهتمون بدراسة هذا السلوك, وذلك لأن هذا السلوك معقد إلى درجة كبيرة, و لعدم وجود تعريف إجرائي محدد له. فطرق القياس مختلفة وهي دون شك تعتمد على النظرية التي يدرس الباحث سلوك العدوان في ضوءها. ومن طرق قياس السلوك العدواني:

أ-الملاحظة المباشرة

ب- قياس السلوك من خلال نتائجه

ج- المقابلة السلوكية

د- تقدير الأقران

هـ- اختبارات الشخصية

و- تقدير المعلمين (قوائم التقدير) (خولة أحمد يحي , 2000 , ص190 ) .

**خلاصة:**

من خلال ما تم التطرق إليه يتضح لنا السلوك العدواني من أكثر المشكلات السلوكية والانفعالية انتشارا بين أفراد المجتمع ومن أخطر الظواهر النفسية والاجتماعية وهو سلوك مقصود هدفه إلحاق الضرر بالآخرين ويعبر عنه بأشكال مختلفة وما يزيد الأمر خطورة وهو أن السلوك العدواني لدى المراهقين في تزايد مستمر، وأنه فعل يؤدي إلى إلحاق الضرر والأذى بالذات وبالآخرين، كما أن هذا الضرر يتسع ليهدد المدرسة والمجتمع في أنساقه

## الفصل الرابع: الإطار المنهجي للدراسة.

### تمهيد

- 1- منهج الدراسة
- 2- الدراسة الاستطلاعية
- 3- أدوات الدراسة
- 4- مجتمع وعينة الدراسة
- 5- الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة

### تمهيد:

بعد تناول الجانب النظري من خلال التعرف على متغيرات موضوع الدراسة، حيث أن أي دراسة بحثية لظاهرة اجتماعية لا تكتمل أهميتها عند البحث النظري فقط، حيث لا تبقى الدراسة مجرد حقل معارف أو إعادة صياغة النظريات، فلا بد لها من دراسة تطبيقية ميدانية تعزز تلك النظريات وتثري تلك المعارف بما تقدمه من معلومات وبيانات ملموسة وهذا ما يجعل تلك الدراسة تكسب الصيغة العلمية وهذا راجع إلى ما تتبعه من قواعد منهجية تعتمد عليها وفقا لطبيعة الظاهرة المدروسة، حيث سيتم في هذا الفصل عرض منهجية الدراسة الميدانية والتي تبرز من خلال الدراسة الاستطلاعية، والمنهج المعتمد عليه ومجتمع وعينة الدراسة وكيفية اختيارها وأدوات جمع البيانات والتقنيات الإحصائية.

### 1. منهج الدراسة:

يعد المنهج مجموعة من القواعد العلمية التي تسهل سير العمل وتحدد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معلومة. (عبد الباقي زيدان ، 1974 ، ص 137)

وبما أن هدف هذه الدراسة هو الكشف عن العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط فإن المنهج المناسب لهذه الدراسة هو المنهج الوصفي الارتباطي الذي يهتم بالكشف عن العلاقة الارتباطية بين المتغيرات من أجل معرفة مدى قوة والتعبير عنها بالأرقام. (عمار بوحوش ، 1999 ، ص 140)

### 2. الدراسة الاستطلاعية:

تسمح الدراسة الاستطلاعية لأول مرة التعرف بميدان الدراسة بهدف الإحاطة بموضوع الدراسة أو الظاهرة من جميع جوانبها، كما تعتبر خطوة مهمة في أي دراسة للتنبؤ بكل الأمور التي لها أهمية مع الظاهرة محل الدراسة، إلى التعرف على إجراءات تطبيق الدراسة وكذا التعرف على أي الوسائل المنهجية تلائم الموضوع والتي تسهل الوصول إلى الهدف وقد تضمنت الدراسة الاستطلاعية التي قمنا بها على:

- الكشف عن حجم العينة حسب المجتمع الأصلي والتأكد من توفر الحجم المناسب للعينة.
- التعرف على ميدان الدراسة الأساسية.
- اختيار الأداة والوسيلة المنهجية المناسبة للدراسة.
- التأكد من وضوح أسئلة الاستبيان الخاص بالإدمان على الألعاب الإلكترونية.
- التأكد من وضوح عبارات مقياس السلوك العدواني.
- تحديد الوقت اللازم للإجابة على الاستبيان.
- تحديد الوقت اللازم للإجابة على المقياس.
- اكتساب خبرة التطبيق ومهارة جمع وتحليل المعطيات.

### 3. أدوات الدراسة:

اعتمدنا في دراستنا على أداتين لجمع البيانات هما استبيان الألعاب الإلكترونية لشايب أميرة 2020 ومقياس السلوك العدواني.

#### 3-1- استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

تم إعداد هذا الاستبيان من طرف شايب أميرة في سنة (2020) لمقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية خاصة لعبة البوبجي pubg والأثر الذي يخلقه هذا الإدمان لعدة مجالات من حياته وهي نفس المجالات التي اعتمد عليها في صياغة عبارات الاستبيان وعدد 37 عبارة بعد التعديل أي في صورته النهائية أما البدائل كان عددها 3 وهي كالآتي:

نعم / لا / أحيانا ، وتوزعت عبارات الاستبيان ضمن مجالات نذكرها كالآتي:

- **المجال المدرسي:** تضمن (3) عبارات خاصة بسلوك المراهق في القسم وأثناء الدرس.
- **المجال الاجتماعي:** تضمن (12) عبارة خاصة بسلوك المراهق الاجتماعي وعلاقته مع أسرته وأصدقائه والنشاطات التي يزاولها .
- **المجال الصحي والجسمي:** يتضمن (9) عبارات خاصة بصحة المراهق والأعراض التي قد يعاني منها نتيجة الإفراط وإدمان لعب هذه اللعبة .

- المجال النفسي: يتضمن (7) عبارات خاصة بسلوك المراهق الذي يدل على إيمانه لعبة (PUBG) وحالته النفسية أثناء اللعب أو في حالة منعه من اللعب.

### 3-1-1- طريقة تصحيح استبيان إدمان الألعاب الالكترونية:

بما أن للاستبيان 3 بدائل (نعم / لا / أحيانا) فإن المفحوص يعطى 3 درجات في حالة الإجابة بنعم ، ويعطى 2 درجتين في حالة الإجابة بأحيانا ودرجة واحدة 1 في حالة الإجابة ب لا على عبارات الاستبيان تحسب الدرجات الكلية لكل مجال على حدا وكلما تحصل المفحوص على درجة عالية تقترب من الدرجة الكلية في كل مجال ، دل ذلك على وجود تأثير للعبة PUBG على سلوكه المدرسي، الصحي، الاجتماعي، النفسي، العدوانية.

### جدول رقم (01) يمثل كيفية تنقيط البنود:

| البنود<br>الاختبارات | الدرجة سواء مباشرة أو غير مباشرة |
|----------------------|----------------------------------|
| نعم                  | 3 درجات                          |
| أحيانا               | 2 درجات                          |
| لا                   | 1 درجة                           |

### 3-1-2- كيفية تطبيق استبيان إدمان الألعاب الالكترونية :

يطبق الاستبيان بالطريقة الفردية بحيث الزمان يكون محدد ، وتعطى للمفحوص كل الحرية للإجابة على الأسئلة الموجودة في الاستبيان ( البنود) ، للحصول على مؤشر الضغط لديه.

### 3-1-3- الخصائص السيكومترية لاستبيان الادمان على الألعاب الالكترونية:

ويقصد بثبات الاختبار مدى الدقة أو الاتساق أو استقرار النتائج فيما لو طبق على عينة من الأفراد في مناسبتين مختلفتين.

- صدق استبيان إدمان الألعاب الالكترونية: تم حساب صدق الاستبيان عن طريق حساب الصدق التمييزي ( المقارنة الطرفية )، قمنا بأخذ ( 27%) من أعلى درجات الاستبيان و (27%) من ادنى درجات الاستبيان للعينة التي تتكون من ( 30%) فردا، وهذا بعد ترتيب

هذه الدرجات تصاعدياً فتصبح مجموعتان تتكون كل منها من (08) فرداً لأن  $(0.27 \times 30 = 08)$ ، ومنه نأخذ (08) أفراداً من المجموعة الدنيا ثم نستعمل أسلوباً إحصائياً ملائماً وهو اختبار "ت" للدلالة على الفرق بينهما وهذا باستخدام نظام (SPSS. 22) وكانت النتائج كما هي مبين في الجدول رقم (03).

- ثبات استبيان إدمان الألعاب الالكترونية : تم حساب الاستبيان من خلال معامل ثبات "ألفا كرونباخ" وباستخدام نظام (SPSS. 22)، تم التوصل إلى معامل ثبات قدره (0.646) وهذا المعامل دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01) مما يشير إلى أن الاستبيان يتمتع بقدر من الثبات.

جدول رقم (02) : يبين قيمة "ت" لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا والمجموعة العليا في استبيان الاختبارات

| المجموعات       | ن | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | "ت"  | مستوى الدلالة |
|-----------------|---|-----------------|-------------------|------|---------------|
| المجموعة الدنيا | 8 | 35.96           | 4.29              | 4.12 | 0.01 دال      |
| المجموعة العليا | 8 | 52.98           | 5.97              |      |               |

### التعليق على الجدول:

يتضح من الجدول رقم (03) أن قيمة " ت " دالة إحصائياً عن مستوى الدلالة ( 0.01 ) مما يعني أن الاستبيان يتوفر على القدرة التمييزية بين المجموعتين الدنيا والعليا ومنه فالاستبيان يعتبر صادقاً فيما يقيسه ( شايب أميرة ، 2020، ص 210-212).

### 2.3. مقياس السلوك العدواني:

أعد هذا المقياس ( "أرنود باص " ، "A BUSS" ) و ( "مارك بيرري " ، " M BERRY " ) سنة 1992 ، " معتر سيد عبد الله وصالح أبو عبادة " سنة 1995 بترجمة إلى اللغة العربية ثم عرضه على مجموعة من المحكمين بهدف مراجعة الترجمة والتأكد من أن الصياغة العربية للبنود تنقل المعنى في إطار الثقافة السعودية ، ويتكون المقياس من (29) عبارة تقريرية خصصت لقياس أربعة أبعاد افترض معد المقياس أنها تمثل مجال السلوك العدواني ، وهي العدوان البدني ، اللفظي والغضب والعداوة ، وأضيف لبعد العدوان اللفظي بندا واحدا بحيث أصبح العدد الكلي لبنود المقياس في صورته العربية (30) بندا وقد وزعت بصورة عشوائية على الأبعاد الأربعة عند وضع المقياس في صورته النهائية.

### 1,2,3. طريقة تصحيح مقياس السلوك العدواني:

بما أن للمقياس (05) بدائل هي : ( تنطبق تماما / تنطبق غالبا / تنطبق بدرجة متوسطة / تنطبق نادرا / لا تنطبق )، فإن المفحوص يعطى (5) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق تماما و (4) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق غالبا، و (3) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق بدرجة متوسطة، و (2) نقاط إذا كانت الإجابة تنطبق نادرا، و (1) نقطة إذا كانت الإجابة لا تنطبق وتعكس هذه الدرجات في حالة البنود السالبة أي من (1) إلى (5) ، وتم تحديد ثلاث مستويات للسلوك العدواني للمراهقين وتكون على النحو التالي:

- الذين يتحصلون على درجة تتراوح 28- 56، تكون ضمن فئة ذوي السلوك العدوان المنخفض.

- أما إذا كانت تتراوح ما بين 57 - 77، يكونون ضمن فئة السلوك العدواني المتوسط.

- أما إذا كانت تتراوح ما بين 78 - 140، يكونون ضمن فئة السلوك العدواني المرتفع.  
الجدول رقم (3): يوضح أرقام البنود الموجبة والسالبة في هذا المقياس:

| نوع البنود     | أرقام البنود                                                                                |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| البنود الموجبة | 1، 2، 3، 5، 7، 8، 9، 10، 11، 12، 13، 14، 15، 16، 17، 18، 20، 21، 22، 23، 24، 25، 26، 27، 28 |
| البنود السالبة | 4، 19                                                                                       |

الجدول رقم (4): يوضح مستويات السلوك العدواني :

| الدرجات  | مستوى السلوك العدواني |
|----------|-----------------------|
| 56 - 28  | منخفض                 |
| 77 - 57  | متوسط                 |
| 140 - 78 | مرتفع                 |

### 2.2.3. الخصائص السيكومترية للسلوك العدواني:

- صدق وثبات مقياس السلوك العدواني:

تم التحقق من صدق وثبات مقياس السلوك العدواني من خلال دراسة الباحثة درقاوي فهيمة، والباحث طلال عبد المؤمن يونس في دراستهم تحت عنوان إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقته بظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ الطور المتوسط بسنة 2021-2022.

#### 4. حدود الدراسة:

4.1. الحدود الزمنية: تم العمل في الإطار النظري من بداية العام الدراسي وهذا لالنتهاء من الإطار النظري والتثبيت بالمعلومات وبعدها اتضحت الرؤية حول الجانب التطبيقي حيث تم تحديد استبيان وتوزيعه على تلاميذ السنة رابعة متوسط في الفترة الممتدة من 21 فيفري 2024 إلى غاية نهاية السنة الدراسة باستثناء فترة الفروض والاختبارات.

4.2. الحدود المكانية: تم إجراء هذه الدراسة في متوسطة مي زيادة بولاية المسيلة.

#### 5. مجتمع وعينة الدراسة:

##### 1.5 مجتمع الدراسة:

يعرف مجتمع الدراسة على أنه مجموع مفردات الظاهرة التي تشترك فيما بينها على أنها تتوفر على شروط الباحث ولا تتعارض معها حتى يمكن عزل المتغيرات لمعارضة والتي يمكن أن تؤثر على نتائج الدراسة. فهو إذا مجموع الأشخاص أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث. (عبد الرحمان , 1992 , ص 109)

ومجتمع الدراسة الحالية يتمثل في تلاميذ السنة الرابعة متوسط من متوسطة مي زيادة بولاية المسيلة.

##### 2.5 عينة الدراسة :

فهي مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة مناسبة وإجراء الدراسة عليها ومن ثم استخدام تلك النتائج وتعميمها على كامل مجتمع الدراسة الأصلي. ( محمد سرحان 2019 , ص 160)

اعتمدنا في الدراسة الحالية على العينة القصدية وفي هذا النوع من المعاينة يعتمد الباحث على اختيار وحدات معينة يجمع منها البيانات ويستثنى غيرها لأنه يعتقد أن هذه الوحدات تمثل ما يراد دراسته أكثر من تلك.

وعينة الدراسة الحالية تلاميذ السنة الرابعة متوسط اللذين يمارسون لعبة PUBG بمتوسطة مي الزيادة بولاية المسيلة 60 تلميذ وتلميذة موزعة حسب الجنس حيث كان 43 ذكر و 17 أنثى .

جدول رقم (05) : توزيع أفراد العينة حسب الجنس :

| خصائص اللعبة | الخاصية | العدد | المجموع | النسبة المئوية |
|--------------|---------|-------|---------|----------------|
| الجنس        | ذكر     | 43    | 60      | %21.18         |
|              | أنثى    | 17    |         | %08.37         |

6. الأساليب الإحصائية :

1.6. معامل ارتباط ( بيرسون pearson ).

2.6. اختبار (T.test) .

3.6. الحزمة الإحصائية الاجتماعية SPSS.

## الفصل الخامس: عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

تمهيد

عرض نتائج الفرضية الأولى

مناقشة نتائج الفرضية الأولى

عرض نتائج الفرضية الجزئية الأولى

مناقشة نتائج الفرضية الجزئية الأولى

عرض نتائج الفرضية الجزئية الثانية

مناقشة نتائج الفرضية الجزئية الثانية

**تمهيد:**

بعد أن تم التطرق إلى الإطار المنهجي للدراسة الميدانية للفصل السابق، سوف نتطرق في هذا الفصل عرض وتحليل النتائج المتحصل عليها من الدراسة الميدانية، أي الإجابة على التساؤلات المطروحة سابقا: هل توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط؟ أو هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس؟ أو هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس؟ وعلى هذا الأساس للإجابة على هذه التساؤلات المطروحة قمنا بصياغة 3 فرضيات وهم:

الفرضية الأولى: توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط.

الفرضية الثانية: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس.

الفرضية الثالثة: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس.

## 1- عرض نتائج الدراسة ومناقشتها:

### عرض نتائج الدراسة:

قبل البدء في مرحلة معالجة الفرضيات باستخدام الأساليب الإحصائية المختلفة والملائمة وجب أولاً التحقق من شرط اعتدالية التوزيع بالنسبة للمتغيرات محل الدراسة الحالية، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول رقم (6) يوضح التحقق من شرط إعتدالية التوزيع بالنسبة للمتغيرات محل الدراسة

| القرار  | Shapiro-Wilk  |             |           | Kolmogorov-Smirnova |             |           | المتغيرات                       |
|---------|---------------|-------------|-----------|---------------------|-------------|-----------|---------------------------------|
|         | مستوى الدلالة | درجة الحرية | الإحصاءات | مستوى الدلالة       | درجة الحرية | الإحصاءات |                                 |
| دال     | 0.024         | 60          | 0.965     | 0.007               | 60          | 0.118     | الإدمان على الألعاب الإلكترونية |
| غير دال | 0.594         | 60          | 0.987     | 0.200*              | 60          | 0.082     | السلوك العدواني                 |

من خلال المعطيات المبينة بالجدول أعلاه نلاحظ وبناء على قيم إختبار كولموغوروف سميرونوف وكذا إختبار شيبورو ويلك في درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية كانت دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ألفا (0.05)، أما على مقياس السلوك العدواني فكانت غير دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ألفا (0.05)،

وهنا يمكن اعتماد قيمة أحد المتغيرين، وهذا يعني أن توزيع البيانات إعتدالي وبالتالي فإن كل الأساليب الإحصائية التي ستستخدم في المعالجة هي أساليب بارامترية .

### عرض النتائج على ضوء الفرضية الأولى:

نصت الفرضية الأولى لهذه الدراسة على: " توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة رابعة متوسط "، وللتحقق من صحة هذه الفرضية تم اللجوء إلى استخدام معامل بيرسون وذلك بعد التحقق من خطية العلاقة وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة التالية :

الجدول رقم (7) يوضح العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني

| Rho de Pearson                  |                | السلوك العدواني | القرار                                              |
|---------------------------------|----------------|-----------------|-----------------------------------------------------|
| الإدمان على الألعاب الإلكترونية | معامل الارتباط | 0.702**         | الارتباط دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ألفا (0.01) |
|                                 | مستوى الدلالة  | 0000.           |                                                     |
|                                 | حجم العينة     | 60              |                                                     |

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن معامل الارتباط بيرسون بين درجات أفراد عينة الدراسة في مقياس (الإدمان على الألعاب الإلكترونية) ودرجاتهم في مقياس (السلوك العدواني) بلغ (0.70) وهي قيمة قوية جداً، ويعني هذا أن درجات استجابات أفراد العينة على المقياسين تتوزع بنفس التوزيع مما يعني أنه توجد ارتباط طردي بين درجات (الإدمان على الألعاب الإلكترونية) ودرجات (السلوك العدواني) لدى أفراد عينة الدراسة ، كما أن نتيجة هذا الارتباط جاءت دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ألفا ( $\alpha=0,01$ )، ومنه نستطيع القول بأنه تم رفض الفرض الصفري الذي ينفي وجود العلاقة، وبالتالي يمكن القول بأن هذه

النتيجة جاءت مؤيدة لفرضية الدراسة الأولى القائلة بـ توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط .

### مناقشة نتائج الفرضية الأولى :

نصت الفرضية الأولى لهذه الدراسة على "توجد علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط"، وعليه واستنادا لمعطيات الدراسة الميدانية يمكن تفسير هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية لها علاقة في بروز السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط، حيث كانت هذه الألعاب الإلكترونية وبالأخص لعبة PUBG هي في مقدمة الألعاب التي أحبها التلاميذ وهذا راجع إلى ما تحتويه هذه اللعبة من عناصر الجذب وأيضاً بحكم المرحلة العمرية وأنهم مقبلون على امتحان شهادة التعليم المتوسط. حيث نجد أن كل أفراد العينة دون استثناء يمتلكون أجهزة للعب الألعاب الإلكترونية وأن أغليبتهم يمارسونها بشكل يومي وهذا يعود إلى الرقابة الوالدية الغائبة والتوجيه والإرشاد الغائب من طرف الأولياء واللامبالاة من طرف التلاميذ مما زاد من إقبالهم عليها والإدمان عليها. نجد أن أغلبية أفراد العينة يفضلون الألعاب القتالية على الألعاب الأخرى وذلك راجع إلى ما تتضمنه هذه الألعاب من أحداث مشوقة وحركات مثيرة تثير إعجاب التلميذ الذي بدوره في مرحلة يكون فيها طاقة حركية كبيرة يبحث على مصادر لإثبات قوته ونماذج يقتدي بها، إضافة إلى أن أغلب من اختاروا هذه الألعاب كانوا ذكور وهذا راجع إلى طبيعتهم الفيزيولوجية التي تهوى المغامرة والحركة. إن ما يتم اكتسابه من هذه الألعاب موضوع بصفة قصدية والغرض منها إكساب السلوك العدواني وزرعه في شخصية التلميذ الذي لا يعرف مدى خطورتها عليه ليرى فيها التسلية والمتعة، غير أن هذا الأمر له نتائج على المدى القريب فالتلميذ الذي يبقى لساعات أمام ألعاب القتال وألعاب السرقة، ألعاب المخاطر... من شأنه تكوين شخصية عدوانية تميل إلى الجريمة والقتل ليجد التلميذ هنا العذر للذين يقومون بمثل هذه السلوكات في حالة ما لم يقوم هو بها بنفسه، وهذا راجع

إلى ما تتركه الشخصيات الافتراضية في عقول التلاميذ الذين أصبحوا يتقبلون هذه المشاهد بشكل عادي وبالتالي تقبلهم فكرة التقليد ليتقمصوا شخصية أبطالهم حسب مبادئ وقيم البطل المفضل خاصة الممارسات الملموسة والمادية منها . مما يؤدي بهم الأمر إلى تقليد أبطالهم في تصرفاتهم وهذا ناتج عن الولاء للشخصيات الافتراضية التي حكمت قبضتها على هذا التلميذ الذي رأى فيها القوة .

وهذا ما أشار إليه "البرت باندورا" في نظرية التعلم الاجتماعي الذي يرى أن السلوك العدواني يتغذى على ما يتم مشاهدته أي أن التعلم يكون عن طريق الملاحظة والتقليد فكلما كانت هذه المشاهد كثيرة والإقبال على مشاهدتها لساعات طويلة كلما أدى إلى ترسيخها في عقل التلميذ واكتسابها وإعطاء مبررات في حالة القيام بها وذلك راجع إلى اعتياد العقل عليها لتصبح شيء عادي .

كما تتمشى دراسة عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم 2011 التي توصلت إلى أن هناك علاقة إرتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، ودراسة عبد الله بن مرعي محمد القرني 2021 التي توصلت إلى توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدائية والسلوك العدواني لدى المراهقين .

## 2.2 عرض النتائج على ضوء الفرضية الجزئية الأولى:

نصت الفرضية الجزئية الأولى لهاته الدراسة على: "توجد فروق دالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة رابعة متوسط تبعا بمتغير الجنس"، وللتحقق من صحة هاته الفرضية تم اللجوء إلى إختبار الدلالة الإحصائية (T) بالنسبة للعينتين المستقلتين، وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول رقم (8) يوضح الفرق في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة رابعة متوسط تبعا لمتغير الجنس

| الجنس                                    | التجانس<br>س (F)<br>ليفين | مستوى<br>الدلالة | حجم<br>العينة | المتوسط<br>ط<br>الحسابي | الانحراف<br>ف<br>المعياري | درجة<br>الحرية | قيمة<br>T | مستوى<br>الدلالة | القرار     |
|------------------------------------------|---------------------------|------------------|---------------|-------------------------|---------------------------|----------------|-----------|------------------|------------|
| الإدمان<br>على<br>الألعاب<br>الإلكترونية | ذكر<br>أنثى               | 1.31<br>8        | 43<br>17      | 77.7<br>6<br>76.8<br>2  | 13.7<br>66<br>10.0<br>63  | 58             | 0.25<br>6 | 0.7<br>99        | غير<br>دال |

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن قيم اختبار التجانس ليفين (ف) والتي بلغت (1.31) في مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية نلاحظ أنها قيم غير دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.05)، نستنتج أنه ليس هناك تجانس بين المجموعتين مما استدعى تطبيق اختبار (Ttest) لعينتين مستقلتين متجانستين.

وبالنظر إلى المتوسطات الحسابية في مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتي بلغت بالنسبة للذكور (77,76) وبالنسبة للإناث (76,82)، نلاحظ أنه هناك فروقا طفيفة بينهما، كما أن قيمة اختبار الدلالة الإحصائية (Ttest) والتي بلغت (0.25) جاءت غير دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.05)، وبالتالي تم قبول الفرض الصفري الذي ينفي وجود الفروق، ومنه نستطيع الحكم على أن هذه النتيجة المتوصل إليها جاءت معارضة لفرضية الدراسة الجزئية الأولى القائلة "توجد فروق دالة إحصائياً في مستوى

الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط تبعا بمتغير الجنس أي لا توجد فروق .

#### مناقشة النتائج على ضوء الفرضية الجزئية الأولى:

من خلال نتائج الفرضية المتوصل إليها يتضح لنا أنه لا توجد فروق دالة إحصائية في مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط تبعا لمتغير الجنس حيث يمكن تفسير تلك الفروق بين الإناث والذكور باتت قليلة جدا, حيث لم تعد تقتصر امتلاك الهواتف النقالة أو أي وسيلة يمكن اللعب بها جنسا معين ف كلا الجنسين أصبح يحظى بنفس المعاملة داخل الأسرة, ولم تعد كذلك الألعاب الرياضية والعاب العنف تقتصر على الذكور حيث نجد مثلا اللعبة الشهيرة التي هي موضوع دراستنا لعبة PUBG , تحظى بإقبال كبير من الإناث تماما مثل الذكور.

فممارسة الألعاب الإلكترونية باعتبارها لم تدرج خانة الجنس لم تخصص لذكور فقط . جعلت كلا الجنسين في انغماس واندماج من أحدثها خاصة في ظل التطور الحاصل في البرمجة كالدماج بين الصورة والحركة ومحاكاة الواقع كل هذا يبهر التلاميذ ويجعلهم يتفاعلون مع كل أحداث الألعاب برغم على اختلاف الجنس كما سبق وأشرنا في الجانب النظري استنادا لنظرية التعلم الاجتماعي فان التلميذ أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية يشاهد العديد من مشاهد والأفعال ويرسخها في ذاكرته ليعيد إنتاجها وإخراجها في الواقع الحقيقي مثلها مثل كل الأفعال الأخرى المتعلمة في الحياة العادية وهذا الأخير يشمل كلا الجنسين دون استثناء ونتائج هذه الفرضية قد اختلفت مع عدة دراسات.

#### عرض النتائج على ضوء الفرضية الجزئية الثانية:

نصت الفرضية الجزئية الثانية لهاته الدراسة على: "توجد فروق دالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط تبعا بمتغير الجنس "، وللتحقق من صحة

## الفصل الخامس..... عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

هاته الفرضية تم اللجوء إلى إختبار الدلالة الإحصائية (T) بالنسبة للعينتين المستقلتين، وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة كما هو موضح في الجدول التالي:

| الجدول رقم (9) يوضح الفرق في السلوك العدواني لدى أفراد عينة الدراسة تبعا بمتغير الجنس |                   |               |            |                 |                   |             |          |               |         |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------|------------|-----------------|-------------------|-------------|----------|---------------|---------|
| الجنس                                                                                 | التجانس (F) ليفين | مستوى الدلالة | حجم العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | درجة الحرية | قيمة "T" | مستوى الدلالة | القرار  |
| السلوك العدواني                                                                       | ذكر               | 0.68          | 43         | 94.67           | 16.99             | 58          | 0.33     | 0.74          | غير دال |
|                                                                                       | أنثى              | 0             | 17         | 93.00           | 19.32             |             | 1        | 2             |         |

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن قيم اختبار التجانس ليفين (ف) والتي بلغت (0.68) في مقياس السلوك العدواني نلاحظ أنها قيم غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (0.05)، نستنتج أن هناك تجانس بين المجموعتين مما استدعى تطبيق اختبار (Ttest) لعينتين مستقلتين متجانستين.

وبالنظر إلى المتوسطات الحسابية في مقياس السلوك العدواني بلغت بالنسبة للذكور (94,67) وبالنسبة للجزائريين (93,00) ، نلاحظ أن هناك فروقا طفيفة بينهما، لكن قيمة اختبار الدلالة الإحصائية (Ttest) والتي بلغت (0.33) جاءت وغير دالة إحصائيا، وبالتالي تم قبول الفرض الصفري الذي ينفي وجود الفروق، ومنه نستطيع الحكم على أن هذه النتيجة المتوصل إليها جاءت معارضة لفرضية الدراسة الجزئية الثانية القائلة "توجد فروق دالة إحصائيا في مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة رابعة متوسط تبعا بمتغير الجنس أي لا توجد فروق.

### مناقشة النتائج على ضوء الفرضية الجزئية الثانية:

من خلال نتائج الفرضية المتوصل إليها يتضح لنا أنه لا توجد فروق دالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط تبعا لمتغير الجنس حيث يمكن تفسيرها عن طريق نظرية التعلم الاجتماعي "لألبرت باندورا" (1977)، التي تقول أن السلوك الاجتماعي سلوك متعلم يتم عن طريق الملاحظة والتقليد والتعزيز ولم تفرق بين الجنسين، وبعد التطور التكنولوجي والانفتاح على الغرب أصبحت الأنثى تضاهي الذكر في السلوك العدواني تقليدا للثقافة الغربية تأثر بفكرة المساواة بين الرجل والمرأة التي طرحت بطريقة غير صحيحة تدعو للعنف والهمجية كما أن الأنثى أصبحت تواجه نفس المواقف الصعبة التي يواجهها الذكر مما جعلها تتخذ السلوك العدواني دفاعا عنها، كما نشير إلى أن السلوك العدواني لدى الذكور هو نفسه لدى الإناث باختلاف طفيف في نوعية العنف الممارس وهذا نظرا لطبيعة الموقف التي تتعرض له ، ومن بين الدراسات التي اتفقت مع هذه النتيجة دراسة الغرابوي (2006) إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية بين الذكور والإناث في مستوى السلوك العدواني، ودراسة نريمان معامير وفاطمة الزهراء كوسة (2020) التي كانت نتائجها لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس باختلاف الجنسين.

أما من بين الدراسات التي اختلفت مع هذه النتيجة دراسة شيماء مجيد حميد بهية وعلى محمود الجبوري (2020) التي توصلت إلى أنه توجد فروق دالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني لدى الإناث أكبر من الذكور.

# خاتمة

## خاتمة :

أصبحت الألعاب الإلكترونية لها دور في حياة الطفل والمراهق، حيث يعتبرها كمكافئة ينتظرها لقاء نجاحه أو أدائه لواجباته أو إحسانه للتصرف، كما أنها باتت تعوضه عن نشاطات أخرى كالخروج واللعب مع الأصدقاء أو ممارسة الرياضة أو مشاهدة التلفاز أو حتى الجلوس مع أفراد الأسرة، بل إنها تعدت ذلك إلى التفريط في بعض الوجبات الغذائية نتيجة الانغماس في اللعبة أو الرغبة في تجاوز حاجز معين ، أو الإعراض عن تناول الطعام إن لم يتم السماح له باللعب لأي سبب من الأسباب.

هذا ما جعل الإدمان على هذا النوع من الألعاب يطفو على السطح ويهدد استقرار العائلات ونفسية الأطفال، ومردودهم وتحصيلهم الدراسي، بالتالي وجب الإشارة إلى أهم ما يساعد على التقليل من هذه الآثار السلبية، إذ أن الحل يكمن في الرقابة الأسرية فلا إفراط ولا تفريط لأن حرمان الطفل أو المراهق في مثل هذا السن من اللعب ينتج عنه العديد من المشاكل كما أن السماح المفرط دون رقابة يجر إلى ما يحمد عقباه .

حيث أن الأسرة تحتل دورا مهما في تقويم سلوك الطفل والمراهق وتعليمه العادات الحسنة وتجنبه التصرفات التي تضره، وتنبيهه إلى وجود طرق وسبل أخرى للترفيه والتسلية عدا الألعاب الإلكترونية ، وتحسيسه بأهميتها وفوائدها من جهة ، والمخاطر التي يمكن أن تتجر عنها من جهة أخرى .

وكل هذا أتت دراستنا إلى تقصي ومعرفة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية لعبة PUBG في ظهور السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط وأيضا وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس وكذا وجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس ، حيث توصلنا من خلال تطبيق استبيان الإدمان على الألعاب الإلكترونية للباحثة "شايب أميرة" 2020 ومقياس "باص وبيري" 1992 لقياس السلوك العدواني لتلاميذ السنة الرابعة

متوسط، إلى وجود علاقة ارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط فكلما زاد الإدمان زاد ظهور السلوك العدواني، وأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تعزى لعامل الجنس أي أن كلا الجنسين مدمنون على الألعاب الإلكترونية، وأيضا لا توجد فروق دالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني تعزى لعامل الجنس حيث أن السلوك العدواني لدى الذكور هو نفسه لدى الإناث باختلاف طفيف فقط.

الاقتراحات :

\_ ضرورة اختيار الآباء الأسلوب المناسب لفرض السيطرة والرقابة والتسيير العقلاني فيما يخص لعب الألعاب الإلكترونية.

\_ القيام ببرنامج تكفلي معرفي سلوكي للتغلب على مشكلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط .

\_ يجب على التلاميذ تقادي هذه الألعاب وقت الدراسة لأن ذلك يجعلهم يهملون دروسهم مما يؤدي إلى تراجع مستواهم الدراسي.

A decorative black and white border with intricate floral and scrollwork patterns, framing the central text.

# قائمة المراجع

## قائمة المراجع:

### ✦ الكتب:

- ✓ احمد العطري ,إسماعيل ميهوبي (2021). جمعية أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ , مجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم الإنسانية والاجتماعية , المجلد 08, العدد 02 .
- ✓ بشير قويدر (2020). مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وبدائلها، كتاب المؤتمر الدولي وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد 19 ،ألمانيا بارلين.
- ✓ بن حليم أسماء (2014).السلوك العدواني لدى الطفل وعلاقته بالإساءة اللفظية والإهمال من طرف الأم , مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية , العدد 07 .
- ✓ بن فرج الله بختة,نيار ربيحة (2020). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثاره على صحة الأطفال, مجلة المجتمع والرياضة , المجلد03,العدد 01.
- ✓ خديجة نمر بن محمد النمر (2016-2017). أثر استخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن، قسم المناهج والتدريس، كلية العلوم التربوية، جامعة آل بيت، المملكة الأردنية الهاشمية.
- ✓ خولة أحمد يحي (2000). الاضطرابات السلوكية الانفعالية، الطبعة 01, دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن.
- ✓ رايس علي ابتسام (2022). إدمان الألعاب الإلكترونية واضطرابات النوم ,مجلة المؤتمرات العلمية الدولية ,المجلد01,العدد01.

### ✦ الرسائل والأطروحات:

- ✓ رندة محمد ,السيد أحمد (2020). العلاقة بين المخططات المعرفية لا تكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات , مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والإنسانية ,المجلد 03 , العدد51.

- ✓ سارة بن صالح (2019). الصلابة النفسية لدى المراهقين المدمنين على الألعاب الإلكترونية، رسالة ماجستير، علم النفس العيادي، قسم علم النفس، جامعة محمد خيضر، بسكرة.
- ✓ سامية ابرييم (2017). تقنين مقياس السلوك العدواني والعدائي للمراهقين ، مجلة العلوم النفسية والتربوية ، المجلد 04 ، العدد 01 .
- ✓ شايب أميرة ابرييم ، سامية عاشور، منيرة (2020). أثار الإدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة PUBG ، مجلة سوسيولوجيا ، مجلد 04 ، العدد 02 .
- ✓ صالح، عايدة شعبان ، البنا ، أنور حمودة (2008). فاعلية برنامج إرشادي لخفض حدة السلوك العدواني لدى الأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعليم بمحافظة غزة ، سلسلة العلوم الإنسانية ، المجلد 10 ، العدد 01 .
- ✓ طارق بروك (2020). العنف في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الأطفال، مجلة المؤتمرات العلمية الدولية، المجلد 01، العدد 01.
- ✓ عبد الباقي زيدان (1974). قواعد البحث الاجتماعي، الطبعة 02 ، دار المعرفة، مصر.
- ✓ عبد الحليم مزور (2017-2018). فاعلية ممارسة الأنشطة الفنية في التخفيف من السلوك العدواني لدى أطفال مرحلة التربية التحضيرية، رسالة دكتوراه، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة.
- ✓ عبد الرحمان عدس وآخرون (1992). البحث العلمي مفهومه أسلوبه أدواته، بدون طبعة، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان.
- ✓ عبد الله بن مرعي محمد القرني (2021). ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدوانية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين، المجلة العربية للنشر العلمي، العدد 32.

- ✓ عبد المالك مكفس (2022)، الاثار الإدمانية للألعاب الإلكترونية على المراهقين لعبة PUBG نموذجاً ، مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية ، المجلد 07 ، العدد 01 .
- ✓ عدنان أحمد الفسفوس (2006). الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس السلسلة الإرشادية، المكتبة الالكترونية، أطفال الخليج، الطبعة 01.
- ✓ العربي قوري ذهبية (2010-2011). العقاب الجسدي والمعنوي المدرسين وتأثيرهما على ظهور السلوك العدواني لدى التلميذ المتمدرس في مستوى التعليم المتوسط ومستوى التعليم الثانوي ، رسالة ماجستير ، كلية الآداب والعلوم الإنسانية ، جامعة مولود معمري ، تيزي وزو.
- ✓ عمار بوحوش، محمد محمود (1999). مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر.
- ✓ محمد سرحان علي المحمودي (2019). مناهج البحث العلمي، الطبعة 03 ، دار الكتب، صنعاء.

#### ✦ مقالات في مجلات علمية:

- ✓ ناصر الدين زيدي ، أسماء لشهب (2019).تقييم علاقة موقع المدرسة والسلوك العدواني لدى القسم التحضيري ، مجلة العمارة وبيئة الطفل ، مجلد 04 ، العدد 02 .
- ✓ هبة مؤيد محمد (2022). إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال، مجلة البحوث التربوية والنفسية، المجلد 17، العدد 64.
- ✓ ورغي سيد أحمد (2016- 2017). فاعلية استخدام أسلوب التعزيز الرمزي في تعديل السلوك العدواني، رسالة دكتوراه، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة محمد بن احمد، وهران.

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف - مسيلة -

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس

تخصص علم النفس العيادي

### استبيان إدمان الألعاب الالكترونية

في إطار تحضيرنا لمذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علم النفس العيادي بعنوان "الإدمان على الألعاب الالكترونية لعبة ( pubg ) وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط دراسة ميدانية بمتوسطة "مي زيادة" بالمسيلة ، يشرفنا أن نضع بين أيديكم فقرات هذا الاستبيان وعليه نرجو منكم التفضل بملى هذا الاستبيان وذلك بوضع علامة (X) مكان الإجابة المناسبة ، كما نحيطكم علما أن هذه المعلومات لا تستعمل إلا لغرض علمي بحث.

### البيانات الشخصية :

الجنس : ذكر ( ) أنثى ( )

العمر : .....

| الرقم | العبارة                                                     | نعم | لا | أحيانا |
|-------|-------------------------------------------------------------|-----|----|--------|
| 1.    | أقضي أكثر من نصف يومي وأنا أَلعب لعبةpubg                   |     |    |        |
| 2.    | أشتاق للعبةpubgعندما أَمنع من لعبها لسبب ما                 |     |    |        |
| 3.    | أشعر بعدم الراحة والاكنتاب والفراغ عندما لا أَلعب لعبةpubg  |     |    |        |
| 4.    | أخصص وقت معين للعب لعبةpubg                                 |     |    |        |
| 5.    | أَلعب لعبة الpubgyوميا                                      |     |    |        |
| 6.    | أَلعب لعبةpubgأكثر من مرة واحدة في اليوم                    |     |    |        |
| 7.    | لا أنام حتى أكمل لعب لعبة الpubg                            |     |    |        |
| 8.    | أفضل قضاء وقتي في لعبpubgوحدي على الخروج مع الاصدقاء        |     |    |        |
| 9.    | أخصص وقت للجلوس مع عائلتي وتبادل الأحاديث                   |     |    |        |
| 10.   | أوجل الواجبات المدرسية حتى أنتهي من لعب لعبةpubg            |     |    |        |
| 11.   | أثناء الدرس أفكر كثيرا في لعبةpubg                          |     |    |        |
| 12.   | أصبحت قليل الخروج من المنزل                                 |     |    |        |
| 13.   | أثناء وجودي في القسم أرغب بشدة في لعب جولة من لعبة الpubg   |     |    |        |
| 14.   | أنسى ما يقوله المحيطين بي أثناء لعبيpubg                    |     |    |        |
| 15.   | أجلس في نفس المكان لساعات طويلة دون حراك أثناء لعب لعبةpubg |     |    |        |
| 16.   | أشعر بالحماس والاندفاع أثناء لعب لعبةpubg                   |     |    |        |

|     |                                                                            |  |  |
|-----|----------------------------------------------------------------------------|--|--|
| 17. | أثناء لعبي للpubg لا أحس بوجود الآخرين من حولي                             |  |  |
| 18. | أفضل الصمت والتوقف عن الكلام مع المتواجدين معي في نفس المكان أثناء لعبpubg |  |  |
| 19. | أتأخر عن النوم لأكمل لعب الpubg                                            |  |  |
| 20. | أوجل وجباتي الغذائية حتى إنهاء جولات لعبة الpubg                           |  |  |
| 21. | أشعر بالألم في أصابع يدي من جهاز الذي ألعب به هاتف، حاسوب                  |  |  |
| 22. | يؤلمني ظهري أثناء اللعب أو بعده                                            |  |  |
| 23. | أشعر بالصداع أثناء اللعب أو بلده                                           |  |  |
| 24. | أشعر بتشوش في الرؤية أثناء اللعب أو بعده                                   |  |  |
| 25. | أفضل اللعب وحدي في لعبةpubg                                                |  |  |
| 26. | أختار اللعب وحدي في لعبةpubg                                               |  |  |
| 27. | أفضل لعب لعبةpubg على ممارسة هواياتي المفضلة                               |  |  |
| 28. | تخلّيت عن النشاطات التي كنت أمارسها منذ بدأت لعب لعبةpubg                  |  |  |
| 29. | أفضل لعب لعبةpubg مع أصدقائي على الخروج معهم للقيام بنشاط ما في الخارج     |  |  |
| 30. | أغضب كثيرا عندما يقاطعني أحدا أثناء لعبي لعبةpubg                          |  |  |
| 31. | أتكاسل عن تنفيذ ما يطلبه والدي مني أثناء لعبي لعبةpubg                     |  |  |
| 32. | أثناء لعب لعبةpubg وفي حالة الغضب أتلغظ بكلام بذيء                         |  |  |

|     |                                                               |  |  |
|-----|---------------------------------------------------------------|--|--|
| 33. | أشعر بالنشوة واللذة أثناء قتلي للاعبين في لعبة pubg           |  |  |
| 34. | أثناء لعب لعبة pubg أشعر بتدفق الأدرينالين في جسمي            |  |  |
| 35. | أغضب كثيرا عندما أخسر                                         |  |  |
| 36. | يعجبني شعور حمل السلاح وإطلاق النار على اللاعبين في لعبة pubg |  |  |
| 37. | أشعر فعلا أنني في ساحة المعركة وحياتي في خطر                  |  |  |

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف - مسيلة -

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علم النفس

تخصص علم النفس العيادي

مقياس السلوك العدواني

في إطار تحضيرنا لمذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علم النفس العيادي بعنوان "الإدمان على الألعاب الالكترونية لعبة ( pubg ) وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط دراسة ميدانية بمتوسطة "مي زيادة" بالمسيلة ، يشرفنا أن نضع بين أيديكم فقرات هذا الاستبيان وعليه نرجو منكم التفضل بملئ هذا الاستبيان وذلك بوضع علامة (X) مكان الإجابة المناسبة ، كما نحيطكم علما أن هذه المعلومات لا تستعمل إلا لغرض علمي بحث.

البيانات الشخصية :

الجنس : ذكر ( ) أنثى ( )

العمر : .....

| الرقم | العبارة                                               | تنطبق<br>تماما | تنطبق<br>غالبا | تنطبق<br>بدرجة<br>متوسطة | تنطبق<br>نادرا | لا<br>تنطبق |
|-------|-------------------------------------------------------|----------------|----------------|--------------------------|----------------|-------------|
| 1.    | أشعر أحيانا أن الغيرة تقتلني                          |                |                |                          |                |             |
| 2.    | أشعر أحيانا أنني أعامل معاملة سيئة في حياتي           |                |                |                          |                |             |
| 3.    | أشترك في العراك أكثر من الأشخاص الآخرين               |                |                |                          |                |             |
| 4.    | أعتقد أنه لا يوجد مبرر مقنع لكي أضرب شخصا آخر         |                |                |                          |                |             |
| 5.    | عندما أختلف مع أصدقائي فإنني أخبرهم برأيي فيهم بصراحة |                |                |                          |                |             |
| 6.    | يصعب عليا الدخول في نقاش مع الآخرين دون سبب معقول     |                |                |                          |                |             |
| 7.    | يمكن أن أسبب الأشخاص الآخرين دون سبب معقول            |                |                |                          |                |             |
| 8.    | أنفجر بالغضب بسرعة وأرضى بسرعة أيضا                   |                |                |                          |                |             |
| 9.    | يبدو عليا الانزعاج بوضوح عندما أخفق في شيء ما         |                |                |                          |                |             |
| 10.   | أجد لدي رغبة قوية لضرب أي الشخص من حين لآخر           |                |                |                          |                |             |

|     |                                                               |  |  |  |  |
|-----|---------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| 11. | أشك في الغرباء اللذين يظهرون لطفًا زائدا                      |  |  |  |  |
| 12. | غالبا ما أجد نفسي مختلفا مع الأشخاص الآخرين حول أمر ما        |  |  |  |  |
| 13. | أشعر أحيانا وكأنني على وشك الانفجار                           |  |  |  |  |
| 14. | يرى أصدقائي أنني شخص مثير للجدل والخلاف                       |  |  |  |  |
| 15. | أتعجب لسبب شعوري بالمرارة (الألم) نحو الأشياء التي تغضبني     |  |  |  |  |
| 16. | إذا غضبت فإنني ربما أضرب شخصا آخر                             |  |  |  |  |
| 17. | أنا شخص هادئ الطبع                                            |  |  |  |  |
| 18. | عندما يزعجني الأشخاص الآخرون فإنني أخبرهم في رأي الآخر بصراحة |  |  |  |  |
| 19. | ألجأ إلى العنف الجسدي الحفظ حقوقي إذا تطلب الأمر ذلك          |  |  |  |  |
| 20. | أعلم أن أصدقائي يتحدثون عني في غيابي بسوء                     |  |  |  |  |
| 21. | عندما يشتد غضبي فإنني أحطم الأشياء الموجودة حولي              |  |  |  |  |
| 22. | إذا ضربني شخص ما فلا بد أن اضربه                              |  |  |  |  |
| 23. | يعتقد بعض اصدقائي أنني شخص متهور                              |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |                                                                |
|--|--|--|--|--|----------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  | 24. يزعجني الأشخاص الآخرون حتى يصل الأمر إلى حد الشجار بالأبدي |
|  |  |  |  |  | 25. أشعر أحيانا أن الأشخاص الآخرين يضحكون علي في غيابي         |
|  |  |  |  |  | 26. أخرج أحيانا عن طبيعتي بدون سبب معقول                       |
|  |  |  |  |  | 27. سبق لي أن هددت بالضرب الأشخاص الآخرين اللذين أعرفهم        |
|  |  |  |  |  | 28. لا أستطيع التحكم في انفعالاتي                              |



العلوم الإنسانية والاجتماعية  
FACULTY OF HUMANITIES  
AND SOCIAL SCIENCES

Faculty of Humanities and Social Sciences  
Vice-Deanship of the College for Studies and  
Student Affairs

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية  
People's Democratic Republic of Algeria  
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي  
Ministry of Higher Education and Scientific Research  
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة  
University Mohamed Boudiaf of M'sila



كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية  
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة

### وثيقة ايداع مذكرة ماستر

الموضوع: الأمان على الألعاب الإلكترونية PUBG وعلاقتها بالسلوك  
الدوائي لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط  
دراسة ميدانية تجريبية في القيادة العلمية

إعداد الطلبة:

- 1- مشتر حارثة رقم التسجيل: 191935078970
  - 2- بلعباس عائشة رقم التسجيل: 191935074148
- القسم: علم النفس الشعبية، علم النفس التخصص: علم النفس العيادي  
إشراف: تومي طيب الرتبة: أستاذ

أقر بأنني تابعت العمل المذكور أعلاه في جلسات إشرافية طيلة الموسم الجامعي 2023-  
2024 وأسمح بإيداعه على مستوى إدارة القسم للمناقشة.

رئيس فريق الاختصاص

موافقة وامضاء المشرف(ة):

رئيس القسم

موافق

الدكتور  
تومي طيب

Web site : <http://virtuelcampus.univ-msila.dz/facshs/>  
Face book : <https://www.facebook.com/FshsUnivMsila/>  
Tél / Fax : +213 35 35 3044

البريد الإلكتروني:  
فكس:  
هاتف:



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية  
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي  
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة



كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية  
قسم علم النفس  
مسيلة في ..... / 01 / 2024  
إلى السيد(ة): -مدير متوسطة مي زيادة بالمسيلة

### الموضوع: تسهيل مهمة لإجراء دراسة ميدانية

#### تحية طيبة وبعد

في إطار الترتيبات الميدانية لطلبة السنة الثانية ماستر  
الشعبية: علم النفس التخصص: علم النفس العيادي  
نرجو من سيادتكم المحترمة تسهيل مهمة الطالب (ة) المذكور (ة) أدناه وتقديم المساعدة الممكنة واللازمة  
في حدود ما يسمح به القانون، وهذا على مستوى المصالح التي تشرفون عليها.  
عنوان الدراسة الميداني: الإدمان على الألعاب الإلكترونية (لعبة pubge) وعلاقته بالسلوك العدواني لدى  
تلاميذ السنة الرابعة متوسط  
دراسة ميدانية بمتوسطة مي زيادة بالمسيلة

المشرف: تومي الطيب  
اسم ولقب الطالبة: مشتر مارية رقم التسجيل: 19193507890  
اسم ولقب الطالبة: بلعباس عائشة رقم التسجيل: 191935074148

في الأخير، تقبلوا منا أسمى عبارات التقدير والاحترام

نائب العميد المكلف بالبحث العلمي

نائب العميد المكلف بالبحث العلمي  
العلمي والعلاقات الخارجية والبحوث  
الدكتور: مرزوقلال إبراهيم

نائب رئيس القسم المكلف بالبحث العلمي

رئيس القسم  
علم النفس  
العلوم الإنسانية والاجتماعية



كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية  
FACULTY OF HUMANITIES  
AND SOCIAL SCIENCES

Faculty of Humanities and Social Sciences

Vice-Deanship of the College for Studies and  
Student Science

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية  
People's Democratic Republic of Algeria  
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي  
Ministry of Higher Education and Scientific Research  
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة  
University Mohamed Boudiaf of M'sila



كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية  
ليابطة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة  
الرقم: 2021/

### تصريح شرعي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

أنا الممضى أدناه :

السيد(ة): مشتري مارية

الصفة(طالب، استاذ باحث، باحث دائم)، طالبة

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 208679127

الصادرة بتاريخ: 02-01-2023 عن دائرة: عين الجمل

المسجل بكلية: العلوم الأساسية (العلوم الإنسانية) قسم: علم النفس

تخصص: علم النفس العيادي تحت رقم التسجيل: 191935078970

والمكلف بإنجاز أعمال بحث (مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، أطروحة دكتوراه) .

عنوانها: الاحكام على الجوانب الالكترونية لعملة Bitcoin وخلافته  
بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة متوسط  
دراسة ميدانية باستخدام المنهج الكمي

اصرح بشرفي بانني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الاخلاقيات المهنية والنزاهة

الاكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور اعلاه

المسيلة في:

امضاء المعني (ة):

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28-07-2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.

REDAI NOTE  
ANALOG CAMERA



الكلية الإنسانية والاجتماعية  
FACULTY OF HUMANITIES  
AND SOCIAL SCIENCES  
Faculty of Humanities and Social Sciences  
Vice-Deanship of the College for Studies and  
Student Affairs

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية  
People's Democratic Republic of Algeria  
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي  
Ministry of Higher Education and Scientific Research  
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة  
University Mohamed Boudiaf of M'sila



كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية  
تيبة العادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة  
الرقم: 2024/

### تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإجاز بحث

أنا الممضي (ة) أدناه :

المسيد(ة): يلعيا سي عاتشة

الصفة (طالب, استاذ باحث, باحث دائم): طالب

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 110011028037900006

الصادرة بتاريخ: 03/08/15 عن دائرة: بوسعادة

المسجل(ة) بكلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم: علم النفس

تخصص: علم النفس العملي تحت رقم التسجيل: 191935074448

والمكلف بإجاز أعمال بحث (مذكرة للتخرج, مذكرة ماستر, مذكرة ماجستير, أطروحة دكتوراه).

عنوانها: الإيمان على الملأ بالإنكسارية لجمعية PABQ  
وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة رابعة متوسط  
دراسة ميدانية بمؤسسة في التربية - المسيلة

أصرح بشرفي بلقني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في  
إنجاز البحث المذكور أعلاه

المسيلة في:

امضاء المعني (ة):

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 2016-07-28 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية  
وزارة التربية الوطنية

مدير التربية  
إلى  
السيد /  
مدير متوسطة في زيادة  
بلدية - المسيلة -  
(التنفيد)  
مديرية التربية لولاية المسيلة  
مصلحة التكوين والتفتيش  
مكتب التفتيش  
الرقم : 2024/1.7/508  
demsila.sfi@gmail.com  
الهاتف / الفاكس : 035/35/72/29

### ترخيص بإجراء دراسة ميدانية

بناء على رسالة جامعة محمد بوضياف بالمسيلة كلية العلوم الانسانية والاجتماعية - قسم علم النفس  
تحت رقم 2024/01/00 بتاريخ 2024/01/00

| الرقم | اللقب والاسم | رقم التسجيل  | التخصص            |
|-------|--------------|--------------|-------------------|
| 01    | بلياس عائشة  | 191935074148 | علم النفس العيادي |
| 02    | مشر مارية    | 191935078970 | علم النفس العيادي |

يرخص للطالبين :

بالدخول :

الى المؤسسات المذكورة أعلاه ابتداء من : 2024/02/21 الى غاية نهاية السنة الدراسية 2024/2023 لاجراء  
(دراسة ميدانية) باستثناء فترة الغرض والاختبارات وأيام العطلة.

مع احترام الشروط التالية :

- ✓ العمل وفق ما يسمح به القانون وعدم التطرق إلى ما يمس السر المهني .
- ✓ استغلال المعلومات المتحصل عليها خلال الترخيص في خدمة الجانب العلمي لا غير .
- ✓ وضع زناينة عمل قائمة الترخيص من طرف المسؤولين الاول للولاية المستقبلة خلال الفترة المحددة .
- ✓ مراعاة السير العادي لأنشطة المؤسسة .

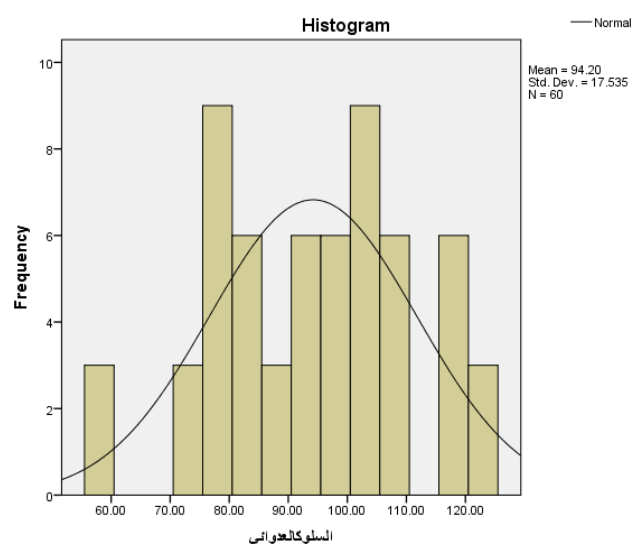
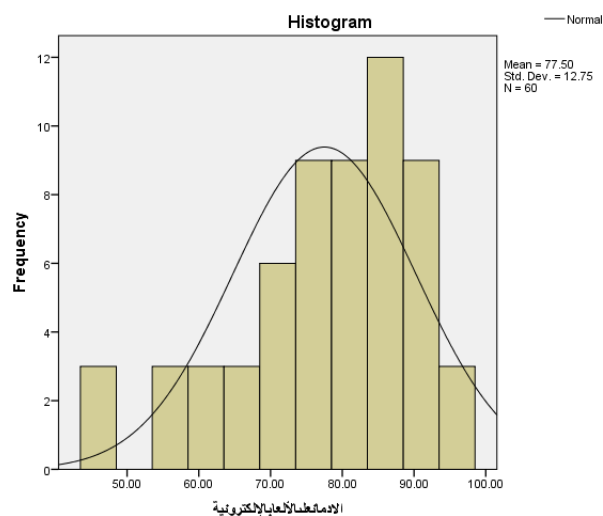
مدير التربية لولاية المسيلة  
ع/مدير التربية  
سالم المبردي  
رئيس مصلحة التكوين والتفتيش  
مكتب التفتيش والتكوين

## ملحق نتائج الدراسة:

| Tests of Normality              |                                 |    |       |              |    |      |
|---------------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                                 | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                                 | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| الادمان على الألعاب الإلكترونية | .134                            | 60 | .009  | .940         | 60 | .005 |
| السلوك العدواني                 | .088                            | 60 | .200* | .966         | 60 | .091 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



## الفرضية العامة:

| Correlations                                                 |                     |                                 |                 |
|--------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------------|-----------------|
|                                                              |                     | الادمان على الألعاب الإلكترونية | السلوك العدواني |
| الادمان على الألعاب الإلكترونية                              | Pearson Correlation | 1                               | .702**          |
|                                                              | Sig. (2-tailed)     |                                 | .000            |
|                                                              | N                   | 60                              | 60              |
| السلوك العدواني                                              | Pearson Correlation | .702**                          | 1               |
|                                                              | Sig. (2-tailed)     | .000                            |                 |
|                                                              | N                   | 60                              | 60              |
| **. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). |                     |                                 |                 |

## الفرضية الجزئية الأولى:

| Group Statistics |                                    |                                         |         |                              |        |                 |                    |                         |
|------------------|------------------------------------|-----------------------------------------|---------|------------------------------|--------|-----------------|--------------------|-------------------------|
| الجنس            |                                    | N                                       | Mean    | Std. Deviation               |        | Std. ErrorMean  |                    |                         |
| الادما<br>ن      | ذكر                                | 43                                      | 77,7674 | 13,76648                     |        | 2,09937         |                    |                         |
|                  | أنثى                               | 17                                      | 76,8235 | 10,06377                     |        | 2,44082         |                    |                         |
|                  |                                    | Levene's Test for Equality of Variances |         | t-test for Equality of Means |        |                 |                    |                         |
|                  |                                    | F                                       | Sig.    | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | MeanDifferenc<br>e | Std.<br>ErrorDifference |
| الادمان          | Equal variance<br>s<br>assumed     | 1,318                                   | ,256    | ,256                         | 58     | ,799            | ,94391             | 3,68204                 |
|                  | Equal variance<br>s not<br>assumed |                                         |         | ,293                         | 40,075 | ,771            | ,94391             | 3,21947                 |

الفرضية الجزئية الثانية:

| Group Statistics         |                              |                                         |      |                              |        |                 |                 |                       |  |
|--------------------------|------------------------------|-----------------------------------------|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|--|
| الجنس                    |                              | N                                       |      | Mean                         |        | Std. Deviation  |                 | Std. ErrorMean        |  |
| السلوكالعدواني           | ذكر                          | 43                                      |      | 94,6744                      |        | 16,99681        |                 | 2,59199               |  |
|                          | انثى                         | 17                                      |      | 93,0000                      |        | 19,32291        |                 | 4,68649               |  |
| Independent Samples Test |                              |                                         |      |                              |        |                 |                 |                       |  |
|                          |                              | Levene's Test for Equality of Variances |      | t-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |  |
|                          |                              | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | MeanDifferenc e | Std. ErrorDifferenc e |  |
| السلوكالعدواني           | Equal variance s assumed     | ,680                                    | ,413 | ,331                         | 58     | ,742            | 1,67442         | 5,06211               |  |
|                          | Equal variance s not assumed |                                         |      | ,313                         | 26,347 | ,757            | 1,67442         | 5,35552               |  |