تأثير الالعاب الالكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية

عواطف سالم عمر
قسم /علم النفس، كلية الآداب، جامعة الزيتونة، ترهونة، ليبيا
mhabajwyly65@gmail.com

The impact of violent video games on aggressive behavior among adolescents in urban environments

Awatef salem omar

Department psychology, Faculty of arts, University al_zaytouna , tarhuna ,Libya

تاريخ الاستلام: 15-06-2025، تاريخ القبول: 28-06-2025، تاريخ النشر: 22-07-2025.

الملخص:
هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية. تناولت الدراسة مجموعة من الأهداف الفرعية، تمثلت في التعرف على مدى انتشار ممارسة هذه الألعاب، وقياس مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين، بالإضافة إلى الكشف عن طبيعة العلاقة بين ممارسة هذه الألعاب والسلوك العدواني، فضلًا عن دراسة الفروق الديموغرافية التي قد تساهم في تباين هذا التأثير، وأخيرًا استكشاف المتطلبات اللازمة للحد من الآثار السلبية لهذه الظاهرة.
تكونت عينة الدراسة من (150) مراهقًا (99 ذكرًا و51 أنثى)، تراوحت أعمارهم بين 12 و20 عامًا، تم اختيارهم من بيئة حضرية. استخدم الباحث استبيانًا مكوّنًا من عدة محاور، شمل قياس مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ومستوى السلوك العدواني، والمعتقدات والمعايير الاجتماعية، إضافةً إلى دور الأسرة في توجيه السلوك. أُجري اختبار الصدق والثبات للأداة باستخدام معامل "ألفا كرونباخ"، حيث تراوحت القيم ما بين (0.78) و(0.89)، مما يعكس درجة عالية من الموثوقية والاتساق الداخلي للمقياس.
لتحليل البيانات، اعتمدت الدراسة على مجموعة من الأساليب الإحصائية، شملت التحليل الوصفي للبيانات (المتوسطات والانحرافات المعيارية) لتحديد خصائص العينة، واختبار "كروسكال واليس" للكشف عن الفروق الإحصائية بين المجموعات، فضلًا عن اختبار "كولموغوروف-سميرنوف" للتحقق من مدى التوزيع الطبيعي للبيانات، ومعامل ارتباط "بيرسون" للكشف عن طبيعة العلاقة بين المتغيرات الأساسية.
أظهرت النتائج ارتفاع نسبة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بين أفراد العينة، كما كشفت عن وجود علاقة إيجابية ودالة إحصائيًا بين مدة ممارسة هذه الألعاب ومستوى السلوك العدواني. وبيّنت النتائج كذلك وجود فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني تعزى للجنس والمستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة. هذه النتائج أكدت أهمية الانتباه لمتطلبات الحد من تأثير هذه الألعاب، خاصةً في ظل تعقيد البيئة الحضرية وما تنطوي عليه من ضغوط نفسية واجتماعية.
تتجلى أهمية هذه الدراسة من الناحية النظرية في إثراء الأدبيات العلمية المتعلقة بتأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى المراهقين، في حين تتمثل أهميتها التطبيقية في تقديم نتائج يمكن توظيفها لوضع برامج وقائية وعلاجية تهدف إلى تقليل السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية' السلوك العدواني، المراهق.

Summary:

.his study aimed to explore the impact of playing violent electronic games on aggressive behavior among adolescents in urban environments. The study pursued several sub-objectives: identifying the prevalence of playing these games, measuring the level of aggressive behavior among adolescents,

examining the nature of the relationship between playing these games and aggressive behavior, investigating demographic differences that may contribute to the variance of this impact, and finally, identifying the requirements to mitigate the negative effects of this phenomenon.

The study sample consisted of 150 adolescents (99 males and 51 females) aged between 12 and 20 years, selected from an urban environment. The researcher used a questionnaire composed of multiple sections to measure the extent of playing violent electronic games, the level of aggressive behavior, social beliefs and norms, and the role of the family in guiding behavior. The tool's validity and reliability were tested using Cronbach's alpha, with values ranging from 0.78 to 0.89, indicating a high level of internal consistency and reliability.

To analyze the data, the study relied on a range of statistical methods, including descriptive analysis (means and standard deviations) to determine sample characteristics, the Kruskal-Wallis test to reveal significant differences between groups, the Kolmogorov-Smirnov test to check data normality, and Pearson correlation coefficient to examine the relationships among the main variables.

The findings revealed a high prevalence of playing violent electronic games among the sample, along with a significant positive correlation between the duration of playing these games and the level of aggressive behavior. The results also highlighted significant differences in aggressive behavior based on gender and socio-economic status. These outcomes emphasized the importance of addressing the requirements to reduce the impact of such games, particularly considering the complex social and psychological pressures in urban environments.

The theoretical significance of this study lies in enriching the scientific literature on the impact of violent electronic games on aggressive behavior among adolescents, while the practical significance lies in providing results that can be used to design preventive and therapeutic programs aimed at reducing aggressive behavior in urban adolescents.

Keywords: electronic games, aggression, adolescents

مقدمة: أصبحت الألعاب الإلكترونية بين المراهقين ظاهرة لافتة تستحق الدراسة والبحث، نظرًا لتأثيرها البالغ على مختلف جوانب حياتهم. فهذه الألعاب تعتبر سلاحًا ذا حدين، إذ يمكن أن تكون وسيلةً للترفيه ومصدرًا لاكتساب معلومات ومهارات وأفكار جديدة، تمنح المراهق فرصة لخوض تجارب خيالية قد لا يتمكن من تجربتها في الواقع. ومن خلال هذه الألعاب، يتعرض المراهق لمواقف جديدة تؤثر على طريقة تفكيره، وتنمي لديه مهارات التخطيط وحل المشكلات واتخاذ القرارات، إلا أن الجانب السلبي يظهر عند

الإفراط في استخدامها، إذ قد يؤدي الإدمان عليها إلى مشكلات انفعالية واضطرابات سلوكية لدى المراهق (عبد الفضيل، 2024).

وبسبب قوتها وانتشارها الواسع كمحفز، تمتلك وسائل الإعلام الرقمية القدرة على التأثير بشكل كبير في تعلم وظهور السلوك العنيف، حيث يؤدي التعرض للمحتوى العنيف عبر ألعاب الفيديو إلى إزالة الحساسية تجاه العنف وزيادة احتمالية الانخراط في سلوك عدواني في الحياة الواقعية (Ybarra et al., 2022).

و تُعد مرحلة المراهقة فترة حرجة في النمو، حيث تظل الأنظمة التنظيمية المعرفية والعاطفية في طور النضوج، مما يجعل المراهقين أكثر عرضة للتأثيرات السلبية للمحتوى العنيف بسبب ضعف قدرتهم على التقييم النقدي والتنظيم السلوكي (Casey, 2015).

فقد أدى تقدم التكنولوجيا وزيادة توزيع ألعاب الفيديو العنيفة إلى تنامي المخاوف المتعلقة بعدم كفاية الأنظمة التنظيمية لحماية الفئات العمرية الصغيرة من التعرض لمحتوى غير مناسب قد يؤثر سلبًا على سلوكهم (Olejarnik & Romano, 2023)

عبد الفضيل، أماني رمضان. (2024). (323) إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي. مجلة دراسات تربوية واجتماعية، المجلد الثلاثون، كلية التربية، جامعة حلوان

فألعاب الفيديو العنيفة تعرف على أنها ألعاب تشمل سيناريوهات يتشارك فيها اللاعبون في سلوكيات عدوانية، وعلى الرغم من الأبحاث المختلطة حول ارتباطها بالسلوك العدواني، تشير الأدلة الحديثة إلى أن المتغيرات الفردية والسياقية والاجتماعية تلعب دورًا في تحديد مدى تأثير هذه الألعاب على العدوانية (Orozco-Marín et al., 2024).

وقد أظهرت الدراسات الحديثة تأثيرًا ملموسًا لتعرض المراهقين لألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني لديهم، مع تبيان أن هذا التأثير يمتد ليشمل أصدقائهم ضمن شبكاتهم الاجتماعية، حتى في حال عدم ممارستهم لهذه الألعاب بأنفسهم. فقد وجد (Greitemeyer 2018) أن الأفراد الذين لديهم أصدقاء يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة يعرضون مستويات أعلى من السلوك العدواني، ويبرز هذا التأثير بشكل خاص بين أولئك الذين لم يشاركوا في ممارسة هذه الألعاب، ويتفق مع ذلك Verhaeghen وآخرون (2018) الذين أشاروا إلى أن تعرض المراهقين للألعاب العنيفة يتنبأ بزيادة العدوانية لدى أفضل أصدقائهم بعد عام، بغض النظر عن مشاركة الأصدقاء في نفس النشاط، مما يؤكد ظاهرة انتقال العدوانية عبر الشبكات الاجتماعية بطريقة غير مباشرة، وعلاوة على ذلك، بيّن Greitemeyer (2019) أن عدوان الأصدقاء يعمل كوسيط رئيسي بين استهلاك الأصدقاء للألعاب العنيفة وارتفاع السلوك العدواني لدى الفرد في المستقبل، وهو ما يعكس دور الديناميات الاجتماعية في تعزيز أو تثبيط السلوكيات العدوانية. وتدعم الدراسات التجريبية التي أجراها Greitemeyer (2019) هذه النتائج، حيث أظهرت زيادة ملحوظة في مستويات العدوانية لدى الأفراد الذين مارسوا ألعاب الفيديو العنيفة، مما يشير إلى تأثير طويل الأمد للتعرض المتكرر للمحتوى العنيف.

في ضوء ما سبق، يثير الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وازدياد الوقت الذي يقضيه الأفراد في ممارستها قلق المربين وعلماء النفس والاجتماع بشأن تأثيراتها النفسية والاجتماعية. فهذه الألعاب ليست مجرد وسائل ترفيه بريئة، بل هي أدوات إعلامية تحمل رسائل ضمنية يهدف صانعوها من خلالها إلى

تحقيق أهداف محددة، حيث تفرض قواعد اللعبة على اللاعب أن يتقمص أدوارًا معينة وينغمس في عالم يتضمن صراعات فكرية أو ثقافية أو أيديولوجية. وتكمن الخطورة أيضًا في اقتراب اللاعب من الخيال والواقع إلى حد يجعله يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يؤدي إلى تشكيل سلوكيات وفقًا لما يرغب فيه صانعو الألعاب (محمود، 2018).

وبالتالي، أصبحت هذه الألعاب عاملًا مؤثرًا في نشر العنف وترسيخه داخل نفسية مستخدميها، حيث بات العنف الإلكتروني سمة بارزة ومهيمنة على معظم الألعاب الإلكترونية التي انتشرت بشكل كبير من خلال أجهزة الحاسوب، والتي تجذب آلاف الأطفال والمراهقين يوميًا في مجتمعنا. ويؤدي هذا الانتشار إلى فقدان الحساسية تجاه العنف وتحويل أفعال الضرب والإيذاء إلى سلوكيات عادية يمارسها الكثيرون بشكل متكرر (الكعبي، 2020).

تُعد ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة من المخاطر التي قد تترتب عليها آثار سلبية متعددة على صحة وسلوك الأفراد، خاصة بين المراهقين. فقد أظهرت الدراسات أن الانخراط المستمر في هذه الألعاب قد يؤدي إلى مشكلات مثل الإدمان، حيث يصبح اللاعب غير قادر على التحكم في وقت اللعب أو التوقف عنه بسهولة، كما ترتبط هذه الألعاب بزيادة السلوكيات العدوانية نتيجة التأثر بالمحتوى العنيف الذي تقدمه، مما قد ينعكس على سلوك الفرد في الحياة الواقعية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تسبب هذه الألعاب ضعفًا في التركيز والانتباه، مما يؤثر على الأداء الأكاديمي والمهارات الحياتية اليومية، ولا تقتصر الآثار السلبية على الجوانب النفسية والسلوكية فقط، بل تشمل أيضًا مشكلات صحية مثل القلق، الاكتئاب، والسمنة الناتجة عن قلة الحركة وقضاء أوقات طويلة أمام الشاشات (Chráska, 2020; Basler).

استنادًا إلى ما سبق، يمكن القول إن طريقة اللعب في الوقت الحالي تختلف كثيرًا عن الماضي، حيث تحول اللعب التقليدي في العالم الحقيقي إلى ألعاب إلكترونية افتراضية. هذا التحول أدى إلى ظهور مشكلات اجتماعية، مثل ضعف علاقة الأبناء بأسرهم وأصدقائهم، وزيادة السلوك العدواني بين الطلاب نتيجة لممارستهم الألعاب الإلكترونية العنيفة. فهذه الألعاب تصور الطالب كبطل قادر على قتل الأعداء باستخدام الأسلحة، مما يثير فضول الطلاب في هذه المرحلة العمرية التي تتسم بالفضول والرغبة في التجربة. كما طوّر صانعو هذه الألعاب نمط اللعب الجماعي، مما أدى إلى انتشار العنف الجماعي، حيث يقلد بعض الطلاب هذه السلوكيات في حياتهم الواقعية، مثل ممارسة التنمر ضد زملائهم أو الاحتيال على الوالدين للحصول على المال لمواصلة اللعب (الشيخ، 2023).

من خلال العرض السابق يتضح أن تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة يتجاوز مجرد الترفيه إلى إحداث تغييرات جذرية في السلوك والمواقف لدى المراهقين، وهو ما يستدعي دراسة علمية دقيقة تدرس هذا التأثير، وتأتي هذه الدراسة في إطار محاولة فهم مدى انتشار ممارسة هذه الألعاب العنيفة في البيئة الحضرية، وتحديد مستوى السلوك العدواني المرتبط بها، والعوامل الديموغرافية التي قد تسهم في تباين هذا التأثير، بالإضافة إلى استكشاف متطلبات الحد من تأثير هذه الظاهرة السلبية.

مشكلة الدراسة:

أصبحت تكنولوجيا المعرفة تمثل الركيزة الأساسية للتنمية والتقدم في المجتمعات المعاصرة، على اختلاف أماكنها وتنوع أطرها، حيث أحدثت تحولات جذرية في أساليب حياة الإنسان وطرق تواصله واكتسابه للمعرفة، بالإضافة إلى تنظيم مجالات العمل والإنتاج. وقد ساهمت التكنولوجيا الرقمية في تحقيق آمال الإنسان وتطلعاته، وجعلتها واقعًا ملموسًا في الحياة الإنسانية الحديثة (غرابيه، 2015).

فلا تزال العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني معقدة، إذ تلعب المتغيرات الفردية والسياقية والاجتماعية دورًا هامًا في تحديد مدى تأثر المراهقين بهذا المحتوى (Orozco-Marín et al., 2024)، كما يشكل الانتشار السريع لهذه الألعاب وتطورها المستمر تحديًا كبيرًا لجهود الرقابة والتنظيم، مما يترك الفئات العمرية الصغيرة عرضة لمخاطر التعرض لمحتوى عنيف قد يؤثر سلبًا على سلوكهم (Olejarnik & Romano, 2023).

وتُشير الدراسات الحديثة إلى تأثير ملموس لتعرض المراهقين لألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني، حيث لا يقتصر هذا التأثير على اللاعبين أنفسهم فقط، بل يمتد إلى أصدقائهم ضمن شبكاتهم الاجتماعية، فقد وجدت الأبحاث أن وجود أصدقاء يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة مرتبط بزيادة السلوك العدواني حتى لدى الذين لا يشاركون في اللعب بأنفسهم (Greitemeyer, 2018)، ويتنبأ التعرض لهذه الألعاب بزيادة العدوانية لدى الأصدقاء بعد مرور فترة زمنية، مما يؤكد ظاهرة انتقال العدوانية بشكل غير مباشر عبر الشبكات الاجتماعية (Verhaeghen et al., 2018).

وفي البيئة الحضرية، حيث تتراكم الضغوط الاجتماعية والنفسية، قد يكون المراهقون أكثر عرضة لتأثيرات الألعاب الإلكترونية العنيفة، ما يزيد من احتمالية ظهور السلوك العدواني لديهم. ومن هنا تنبع أهمية هذه الدراسة التي تسعى إلى استكشاف تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية، بهدف تقديم توصيات علمية تسهم في تطوير برامج وقائية وعلاجية فعالة.

تساؤلات الدراسة:

1- ما مدى انتشار ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين في البيئة الحضرية؟

2- ما مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية؟

3- ما العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ومستوى السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية؟

4- هل توجد فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني وفقًا للجنس والمستوى الاجتماعي والاقتصادي لدى المراهقين؟

5- ما متطلبات الحد من تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية؟

أهداف الدراسة:

1- التعرف على مدى انتشار ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى المراهقين في البيئة الحضرية.

2- التعرف على مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية.

3- التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية.

4- الكشف عن الفروق في مستوى السلوك العدواني وفقًا لبعض المتغيرات الديموغرافية (مثل الجنس، المستوى الاجتماعي والاقتصادي)

5- تحديد متطلبات الحد من تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى المراهقين.

أهمية الدراسة النظرية والتطبيقية:

الأهمية النظرية:

- تكتسب هذه الدراسة أهميتها النظرية من مساهمتها في إثراء الأدبيات العلمية المتعلقة بعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني لدى المراهقين، وذلك من خلال تقديم رؤية شاملة ومتكاملة تربط بين التعرض المستمر لمثل هذه الألعاب والتغيرات في سلوك المراهقين.

- كما تعزز الدراسة الفهم النظري لمفهوم "المعتقدات المعيارية حول العدوان" ودورها كوسيط معرفي واجتماعي في تفسير هذا السلوك، بما يسهم في تطوير نماذج تفسيرية أكثر دقة وشمولية في علم نفس النمو والاجتماع.

الأهمية التطبيقية:

- أما على المستوى التطبيقي، فتسهم هذه الدراسة في توجيه جهود التوعية والتدخل المبكر، عبر تقديم نتائج علمية موثوقة تدعم واضعي السياسات التعليمية والأسر والمربين في تصميم برامج وقائية وعلاجية للحد من السلوك العدواني المرتبط بالألعاب الإلكترونية العنيفة.

- كما تتيح نتائجها إمكانية صياغة توصيات عملية يمكن تطبيقها في المدارس والمؤسسات المجتمعية لتقليل آثار هذه الألعاب، وتعزيز بيئة اجتماعية صحية وآمنة لنمو المراهقين بشكل متوازن.

منهجية الدراسة الميدانية

تمهيد:

تتناول منهجية الدراسة الميدانية كل من (مجتمع وعينة الدراسة، فروض الدراسة، متغيرات الدارسة، أسلوب جمع بيانات الدراسة، والأساليب الإحصائية المستخدمة فى اختبار مدى صحة الفروض الدراسة) ويمكن عرض ذلك كما يلي:

أولاً: مجتمع وعينة الدراسة.

تكون مجتمع الدراسة من المراهقين في البيئة الحضرية، حيث اختار الباحث عينة مكونة من 150 مراهقًا، تضم 99 ذكرًا بنسبة (66%) و51 أنثى بنسبة (34%)، موزعين على مستويات اقتصادية واجتماعية متنوعة: منخفض (47 مشاركًا، 31.3%)، متوسط (46 مشاركًا، 30.7%)، ومرتفع (57 مشاركًا، 38%)

ثانياً: فروض الدراسة.

1- لا توجد فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني بين المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة وأولئك الذين لا يمارسونها في البيئة الحضرية.

2- توجد علاقة موجبة دالة إحصائيًا بين مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ومستوى السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية.

3- توجد فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني المرتبط بممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بين الذكور والإناث من المراهقين.

4- توجد فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة في البيئة الحضرية باختلاف المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة.

5- توجد فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية باختلاف نوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تتم ممارستها.

ثالثاً: متغيرات الدارسة.

المتغير: المستقل الألعاب الإلكترونية العنيفة.

المتغير التابع: السلوك العدواني لدي المراهقين.

رابعاً: أسلوب جمع بيانات الدراسة.

اعتمد الباحث في جمع بيانات دراسته على استبيان مقنن شمل أربعة محاور رئيسية، هي: مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة (10 مفردات)، مستوى السلوك العدواني (10 مفردات)، المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعمقة بالعنف (10 مفردات)، ودور الأسرة في توجيه السلوك (10 مفردات)، ليبلغ مجموع مفردات الاستبيان 40 مفردة. وقد تم التحقق من صدق وثبات أداة الدراسة باستخدام معامل "ألفا كرونباخ" الذي تراوحت قيمه بين 0.78 و0.89، ما يعكس درجة عالية من الموثوقية والاتساق الداخلي. كما اعتمد الباحث على برنامج SPSS في تحليل البيانات، مستخدمًا التحليل الوصفي (المتوسط الحسابي والانحراف المعياري) لتوصيف خصائص العينة، واختبار "كروسكال واليس" للكشف عن الفروق الإحصائية بين المتغيرات الديموغرافية، بالإضافة إلى اختبار "كولموغوروف-سميرنوف" للتحقق من طبيعة توزيع البيانات، ومعامل ارتباط "بيرسون" لتحديد العلاقات بين متغيرات الدراسة.

العنوان الرئيسي الأول: تأثير الالعاب الإلكترونية العنيفة علي السلوك العدواني لدي المراهقين في البيئة الحضرية

خاتمة: التحليل الوصفي لمتغيرات الدراسة :

جدول رقم (1) توزيع المشاركين بالاستقصاء حسب النوع

بيـان	التكرار	النسبة %
ذكر	99	66.0
انثى	51	34.0
Total	150	100.0

(المصدر: التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

يوضح جدول رقم (1) توزيع المشاركين في الاستقصاء حسب النوع، حيث يتبين أن غالبية أفراد العينة من الذكور بنسبة 66% (99 مشاركًا)، بينما بلغت نسبة الإناث 34% (51 مشاركة) من إجمالي العينة البالغ عددها 150 مشاركًا. تعكس هذه النتائج ميل توزيع العينة نحو الذكور بشكل واضح، مما قد يكون له أثر على نتائج الدراسة وتفسيراتها، خاصة إذا كان موضوع البحث مرتبطًا بسلوكيات أو اتجاهات قد

تختلف بين الجنسين. يشير هذا التوزيع كذلك إلى ضرورة الانتباه لتأثير التركيبة النوعية للعينة عند مناقشة النتائج النهائية للدراسة أو تعميمها.

جدول رقم (2) توزيع المشاركين بالاستقصاء حسب الحالة الاقتصادية والاجتماعية

الفئة العمرية	التكرار	النسبة %
منخفض	47	31.3
متوسط	46	30.7
مرتفع	57	38.0
الاجمالى	150	100.0

(المصدر: التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

يبرز جدول رقم (2) توزيع المشاركين في الاستقصاء حسب الحالة الاقتصادية والاجتماعية، حيث تشير النتائج إلى أن الفئة ذات المستوى الاقتصادي والاجتماعي المرتفع تمثل النسبة الأكبر بين المشاركين، إذ بلغت 38% (57 مشاركًا)، تليها الفئة المنخفضة بنسبة 31.3% (47 مشاركًا)، ثم الفئة المتوسطة بنسبة 30.7% (46 مشاركًا) من إجمالي العينة البالغ عددها 150 مشاركًا. تعكس هذه البيانات تنوع العينة من حيث الحالة الاقتصادية والاجتماعية، مما يعزز من شمولية الدراسة وقدرتها على رصد الفروق بين الفئات المختلفة. كما أن وجود نسب متقاربة بين الفئات الثلاث يعطي الدراسة مزيدًا من المصداقية في تمثيل الواقع الاجتماعي والاقتصادي لأفراد العينة.

جدول رقم (3) توزيع المشاركين بالاستقصاء حسب ممارسته للألعاب النارية

الفئة العمرية	التكرار	النسبة %
منخفض	15	10
متوسط	63	42.0
مرتفع	72	48.0
الاجمالى	150	100.0

(المصدر: التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

يوضح جدول رقم (3) توزيع المشاركين في الاستقصاء حسب مستوى ممارستهم للألعاب النارية، حيث يظهر أن النسبة الأكبر من المشاركين يقعون ضمن فئة الممارسة المرتفعة بنسبة 48% (72 مشاركًا)، تليها الفئة المتوسطة بنسبة 42% (63 مشاركًا)، في حين جاءت الفئة المنخفضة في المرتبة الأخيرة

بنسبة 10% فقط (15 مشاركًا) من إجمالي العينة البالغ عددها 150 مشاركًا. تعكس هذه النتائج انتشارًا ملحوظًا لممارسة الألعاب النارية بين المشاركين، مع ميل واضح نحو الفئة المرتفعة، وهو ما قد يشير إلى أهمية هذا السلوك في المجتمع محل الدراسة.

جدول رقم (4) توزيع المشاركين بالاستقصاء حسب مدة الممارسة

بيـان	التكرار	النسبة %
قليل	20	13.3
متوسط	16	10.7
كثير	83	55.3.0
Total	150	100.0

(المصدر: التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

يظهر جدول رقم (4) توزيع المشاركين في الاستقصاء حسب مدة ممارستهم للألعاب، حيث تبين أن غالبية المشاركين يقعون ضمن فئة "كثير" بنسبة 55.3% (83 مشاركًا)، بينما جاءت الفئة "قليل" بنسبة 13.3% (20 مشاركًا)، والفئة "متوسط" بنسبة 10.7% (16 مشاركًا) من إجمالي العينة البالغ عددها 150 مشاركًا. تعكس هذه النتائج أن شريحة كبيرة من العينة لديها معدل ممارسة مرتفع للألعاب، وهو ما قد يكون له دلالة مهمة عند تحليل العلاقة بين مدة الممارسة والآثار السلوكية أو النفسية المرتبطة بها ضمن إطار الدراسة.

أ) مقياس الاعتمادية والصلاحية

يوضح مقياس الاعتمادية والصلاحية صلاحية نتائج أسئلة قائمة الاستقصاء ومدى وملاءمتها لأهداف البحث ومدى إمكانية تعميم هذه النتائج على مجتمع الدراسة، وذلك من خلال مقياس (ألفا كرونباخ) Gronbatch Alpha، ومن المتعارف عليه إحصائياً أن المقياس يكون مقبولا إذا كانت قيمة ألفا تساوى أو أكبر 0,6، ويتم حساب معامل الصلاحية عن طريق أخذ الجذر التربيعي لمعامل الثبات (قيمة ألفا) وقد جاءت قيمة كل من معاملي الاعتمادية والصلاحية كما في الجدول التالي :

جدول رقم (5) مقاييس الاعتمادية والصلاحية

متغيرات الدراسة	عدد العبارات	قيمة ألفا (معامل الثبات)
مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة	10	0.883
مظاهر السلوك العدواني	10	0.832
المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعلقة بالعنف	10	0.879

دور الأسرة في توجيه السلوك	10	0.891
النموذج ككل	40	0.788

(المصدر: نتائج التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

يعكس جدول رقم (5) الخاص بمقاييس الاعتمادية والصلاحية نتائج اختبار الثبات لمقاييس محاور الدراسة من خلال معامل "ألفا كرونباخ" لكل متغير. نلاحظ أن جميع المحاور الفرعية سجلت قيم معامل ألفا مرتفعة، حيث بلغت أعلى قيمة لمتغير "دور الأسرة في توجيه السلوك" (0.891)، تليه "مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة" (0.883)، ثم "المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعلقة بالعنف" (0.879)، وأخيرًا "مظاهر السلوك العدواني" (0.832). وتشير هذه النتائج إلى أن جميع المقاييس الفرعية تتمتع بدرجة عالية من الثبات الداخلي (حيث تعتبر القيم فوق 0.70 جيدة جدًا في الدراسات الاجتماعية والسلوكية). أما بالنسبة للنموذج ككل فقد بلغ معامل الثبات 0.788، وهو أيضًا يدل على مستوى مقبول وجيد من الاعتمادية للمقياس المستخدم في الدراسة. توضح هذه النتائج أن الأدوات التي تم استخدامها في جمع البيانات تتمتع بدرجة مرتفعة من الموثوقية، مما يدعم مصداقية نتائج التحليل الإحصائي ويوفر أساسًا قويًا للاستنتاجات البحثية.

ب) اختبار التوزيع الطبيعي لبيانات الدراسة

اعتمدت الدراسة على اختبار كولموجروف سميرنوف (One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test): لتحديد مدى تبعية بيانات الدراسة للتوزيع الطبيعي، وما يترتب عليه من اختيار الاختبارات الإحصائية المناسبة لتحليل بيانات الدراسة، ويمكن توضيح نتائج اختبار كولموجروف سميرنوف (**Shapiro-Wilk** One-Sample **and Kolmogorov-Smirnov Test**) من خلال الجدول التالى :

جدول رقم(6) نتائج اختبار(**Kolmogorov-Smirnov** و **Shapiro-Wilk**) للتوزيع الطبيعي لبيانات الدراسة

	Kolmogorov-Smirnov[a]			**Shapiro-Wilk**		
	Statistic	**df**	**Sig.**	**Statistic**	**df**	**Sig.**
مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة	**30.18**	**150**	**0.000**	7880.	**150**	**0.000**
مظاهر السلوك العدواني	**530.1**	**150**	**0.000**	**310.8**	**150**	**0.000**
المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعلقة بالعنف	**9110.**	**150**	**0.012**	**560.9**	**150**	**0.017**
دور الأسرة في توجيه السلوك	**810.1**	**150**	**0.000**	**20.81**	**150**	**0.000**

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

a. Lilliefors Significance Correction

(المصدر: نتائج التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

ويتضح من خلال الجدول رقم (6) السابق أن مستوى الدلالة لقيمة z معنوية بقيمة أقل من (0.05) وبالتالى عدم تبعية المتغيرات (مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، مظاهر السلوك العدواني، المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعلقة بالعنف، دور الأسرة في توجيه السلوك،) للتوزيع الطبيعي، ولذلك سوف يتم الاعتماد على الاختبارات اللامعلمية عند اختبار صحة فروض الدراسة لتحقيق أفضل النتائج.

جـ) الخصائص الإحصائية الوصفية لمتغيرات الدراسة

يتناول هذا الجزء نتائج التحليل الإحصائي الوصفي لمتغيرات الدراسة، وحيث تتضمن الخصائص الإحصائية الوصفية العديد من المعلمات الإحصائية، ولقد اعتمدت الدراسة على المتوسط والإنحراف المعيارى، بهدف التعرف على أى العبارات التي حازت على أعلى وأقل درجات الاتفاق بين آراء المستقصى منهم.

جدول رقم (7) الخصائص الإحصائية الوصفية مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

التساؤل	المتوسط	الإنحراف المعيارى	نسبة التطابق
أمارس ألعاب الفيديو التي تتضمن مشاهد عنف بشكل يومي.	**2.19**	**1.53**	**43.73**
أفضل الألعاب التي تحتوي على قتال أو إطلاق نار.	**2.03**	**1.39**	**40.53**
أقضي أكثر من ساعتين يوميًا في لعب الألعاب العنيفة.	**2.13**	**1.56**	**42.67**
أشعر بالمتعة عند ممارسة الألعاب ذات الطابع العنيف.	**2.19**	**1.53**	**43.73**
أشارك في مجموعات أو منتديات خاصة بالألعاب العنيفة.	**2.08**	**1.44**	**41.60**
أستخدم شخصيات عدوانية في الألعاب التي ألعبها.	**2.13**	**1.43**	**42.53**
أتابع مقاطع فيديو تتعلق بالألعاب العنيفة.	**2.10**	**1.45**	**42.00**
أعتبر الألعاب العنيفة أكثر إثارة من الألعاب الهادئة.	**1.95**	**1.36**	**39.07**
أحرص على تجربة الألعاب الجديدة ذات الطابع العنيف.	**1.91**	**1.34**	**38.27**
أفضل اللعب ضد خصوم عدوانيين في الألعاب.	**2.19**	**1.61**	**43.73**
المحور الأول: مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة.	**20.89**	**11.04**	

(المصدر: نتائج التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

يظهر يوضح جدول رقم (7) الخصائص الإحصائية الوصفية لبعد "مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة"، حيث تظهر المتوسطات الحسابية لمختلف العبارات قيمًا منخفضة نسبيًا، تراوحت بين 1.91

و2.19، مما يشير إلى تدني مستوى الاتفاق على ممارسة هذا النوع من الألعاب بشكل يومي أو تفضيلها بين المشاركين. كما تظهر قيم الانحراف المعياري مرتفعة نسبيًا (تتراوح بين 1.34 و1.61)، وهو ما يدل على تباين كبير بين آراء المشاركين حول هذه العبارات. أما نسب التطابق، فقد جاءت جميعها دون 45%، مما يعكس انخفاض نسبة من يمارسون أو يفضلون الألعاب العنيفة بشكل ملحوظ. ويبلغ مجموع درجات المحور ككل (20.89) مع انحراف معياري مرتفع (11.04)، وهو ما يعزز من استنتاج وجود تفاوت واضح في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة داخل العينة المدروسة.

جدول رقم (8) الخصائص الإحصائية الوصفية مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة

التساؤل	المتوسط	الإنحراف المعيارى	نسبة التطابق
أعبر عن غضبي بالصراخ أو التهديد.	2.09	1.46	41.87
أستخدم العنف لحل المشكلات.	2.15	1.57	43.07
أشارك في شجارات لفظية أو جسدية مع زملائي.	3.21	1.37	64.27
أشعر بالرضا بعد سلوك عدواني.	2.83	1.42	56.67
ألجأ لتكسير أو إتلاف الأشياء عند الغضب.	2.73	1.43	54.67
أشعر بالحماس عند مشاهدة العنف في الأفلام أو الألعاب.	3.31	1.39	66.27
أقلد سلوك الشخصيات العدوانية في حياتي الواقعية.	2.81	1.37	56.27
أستخدم الإهانات عند الغضب.	3.03	1.34	60.53
أهدد الآخرين حينما لا أحقق ما أريد.	2.90	1.48	58.00
أشعر بالانتعاش بعد تصرف عدواني.	3.21	1.37	64.27
المحور الثاني: مظاهر السلوك العدواني.	28.29	4.46	

(المصدر: نتائج التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

يوضح جدول رقم (6) الخصائص الإحصائية الوصفية لبعد "مظاهر السلوك العدواني"، حيث تتفاوت المتوسطات الحسابية للعبارات بين 2.09 و3.31، مما يشير إلى وجود مستويات متوسطة إلى مرتفعة نسبيًا لبعض مظاهر السلوك العدواني بين المشاركين، خاصة فيما يتعلق بالشعور بالحماس عند مشاهدة العنف أو المشاركة في شجارات لفظية وجسدية. كما تظهر نسب التطابق ارتفاعًا ملحوظًا في بعض العبارات، حيث تجاوزت 60% في عدة مؤشرات، مثل "أشارك في شجارات لفظية أو جسدية مع زملائي" (64.27%) و"أشعر بالحماس عند مشاهدة العنف" (66.27%)، مما يعكس شيوع هذه المظاهر في العينة. أما الانحرافات المعيارية فجاءت مرتفعة نسبيًا، مما يدل على وجود تباين في مدى تبني هذه السلوكيات بين أفراد العينة. ويبلغ المتوسط الكلي للمحور (28.29) مع انحراف معياري (4.46)، مما يؤكد وجود مستويات ملحوظة من السلوك العدواني في المجتمع محل الدراسة..

جدول رقم (8) الخصائص الإحصائية الوصفية المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعلقة بالعنف

التساؤل	المتوسط	الإنحراف المعيارى	نسبة التطابق
أعتقد أن العنف وسيلة فعالة لحل النزاعات.	2.80	1.41	56.00
أرى أن استخدام القوة ضروري أحيانًا للحصول على ما أريد.	2.83	1.47	56.67
أشعر بالإعجاب بالشخصيات القوية والعنيفة.	3.10	1.33	62.00
أرى أن العنف جزء طبيعي من الحياة.	3.05	1.40	61.07
أعتقد أن الغضب يظهر شخصية قوية.	3.26	1.56	65.20
أرى أن من حق كل شخص الدفاع عن نفسه حتى بالعنف.	2.89	1.44	57.73
أعتقد أن المجتمع يقدر الشخص العدواني.	3.29	1.38	65.73
أرى أن العنف قد يكون مبررًا لتحقيق العدالة.	3.07	1.47	61.47
أعتقد أن العنف ضروري أحيانًا لإثبات الذات.	2.95	1.36	59.07
أشعر أن العنف جزء من الرجولة والقوة.	3.02	1.47	60.40
المحور الثالث: المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعلقة بالعنف	30.27	4.45	

(المصدر: نتائج التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

يوضح جدول رقم (8) الخصائص الإحصائية الوصفية لبعد "المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعلقة بالعنف"، حيث تتراوح المتوسطات الحسابية للعبارات بين 2.80 و3.29، مما يشير إلى وجود درجة متوسطة من تبني المشاركين لهذه المعتقدات والمعايير المرتبطة بالعنف. وتظهر نسب التطابق ارتفاعًا ملحوظًا في بعض المؤشرات، إذ تجاوزت 65% في عبارات مثل "أعتقد أن المجتمع يقدر الشخص العدواني" (65.73%) و"أعتقد أن الغضب يظهر شخصية قوية" (65.20%)، وهو ما يعكس انتشار بعض القناعات الإيجابية تجاه السلوك العنيف لدى شريحة من العينة. كما أن الانحرافات المعيارية تتراوح بين 1.33 و1.56، ما يدل على وجود تباين في وجهات النظر حول هذه المعتقدات. ويبلغ المتوسط الكلي للمحور (30.27) مع انحراف معياري (4.45)، بما يدل على حضور نسبي لهذه المعايير والمعتقدات في المجتمع محل الدراسة.

جدول رقم (9) الخصائص الإحصائية الوصفية حول دور الأسرة في توجيه السلوك

التساؤل	المتوسط	الإنحراف المعيارى	نسبة التطابق
يناقشني والداي حول مخاطر الألعاب العنيفة.	2.81	1.46	56.27
يحدد والداي وقتًا مناسبًا لممارسة الألعاب الإلكترونية.	2.82	1.46	56.40

يشاركني والداي في اختيار الألعاب.	3.09	1.45	61.87
يراقب والداي نوعية الألعاب التي ألعبها.	2.98	1.43	59.60
يشجعني والداي على ممارسة أنشطة بديلة عن الألعاب.	2.83	1.52	56.53
يقدم لي والداي نصائح حول التعامل مع الغضب.	2.99	1.45	59.73
يشجعني والداي على التعبير عن مشاعري بطرق إيجابية.	3.22	1.42	64.40
أشعر بالدعم والتفهم من أسرتي عند مواجهة مشكلات.	3.27	1.33	65.33
أجد في أسرتي نموذجًا لتجنب العنف.	3.08	1.34	61.60
تتحدث أسرتي عن أهمية التسامح واحترام الآخرين.	3.09	1.40	61.87
المحور الرابع: دور الأسرة في توجيه السلوك.	30.18	4.22	

(المصدر: نتائج التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

يبين جدول رقم (9) الخصائص الإحصائية الوصفية لبعد "دور الأسرة في توجيه السلوك"، حيث تتراوح المتوسطات الحسابية للعبارات بين 2.81 و3.27، ما يشير إلى وجود مستوى متوسط من مشاركة الأسرة في توجيه السلوك لدى الأبناء. كما تظهر نسب التطابق قيمًا ملحوظة، إذ تجاوزت 64% في عبارات مثل "أشعر بالدعم والتفهم من أسرتي عند مواجهة مشكلات" (65.33%) و"يشجعني والداي على التعبير عن مشاعري بطرق إيجابية" (64.40%)، مما يعكس وجود تأثير إيجابي واضح لدور الأسرة لدى عدد كبير من المشاركين. أما الانحرافات المعيارية فقد تراوحت بين 1.33 و1.52، ما يشير إلى تباين بعض الشيء في مدى حصول الأفراد على هذا الدعم الأسري. ويبلغ المتوسط الكلي للمحور (30.18) مع انحراف معياري (4.22)، وهو ما يعكس أهمية دور الأسرة كعامل مؤثر في تشكيل سلوكيات الأفراد وتوجهاتهم في المجتمع المدروس.

اختبار علاقة الارتباط دالة إحصائيا بين محاور الدراسة

لاختبار العلاقة بين ومظاهر السلوك العدواني. وقد اعتمدت الدراسة على تحليل ارتباط سيبرمان(Pearson): والذي يهدف إلى تحديد اتجاه وقوة العلاقة بين متغيرات الدراسة فى العينة محل الدراسة، ويوضح الجدول رقم (10) نتائج تحليل إرتباط سيبرمان لمتغيرات الدراسة

جدول رقم(10) نتائج تحليل الارتباط بين المدة والأبعاد

		المحور الأول مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة	المحور الثاني مظاهر السلوك العدواني	المحور الثالث المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعلقة بالعنف	دور الأسرة في توجيه السلوك	مدة اللعب
المحور الأول مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة	Pearson Correlation	1	.406**	-.230**	0.113	.864**
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.005	0.167	0.000
	N	150	150	150	150	150
المحور الثاني مظاهر السلوك العدواني	Pearson Correlation	.406**	1	-0.053	-0.014	.273**
	Sig. (2-tailed)	0.000		0.523	0.870	0.001
	N	150	150	150	150	150
المحور الثالث المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعلقة بالعنف	Pearson Correlation	-.230**	-0.053	1	-0.037	-0.143
	Sig. (2-tailed)	0.005	0.523		0.654	0.082
	N	150	150	150	150	150
دور الأسرة في توجيه السلوك	Pearson Correlation	0.113	-0.014	-0.037	1	0.138
	Sig. (2-tailed)	0.167	0.870	0.654		0.091
	N	150	150	150	150	150
مد		.864**	.273**	-0.143	0.138	1
		0.000	0.001	0.082	0.091	
		150	150	150	150	150
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).						
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).						

(المصدر: نتائج التحليل الإحصائي لبيانات الدراسة)

يتبين من جدول رقم (10) أن هناك ارتباطًا قويًا ودالًا إحصائيًا بين "مدة اللعب" و"مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة**(0.864)** "، كما يوجد ارتباط دال متوسط بين "مدة اللعب" و"مظاهر السلوك العدواني **.(0.273)** "أيضًا، يظهر ارتباط دال بين "مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة" و"مظاهر السلوك العدواني **(0.406)** "وكذلك علاقة سالبة دالة بين "مستوى ممارسة الألعاب

الإلكترونية العنيفة" و"المعتقدات والمعايير الاجتماعية المتعلقة بالعنف **(-0.230).** "جميع هذه العلاقات دالة عند مستوى 0.01، وهو ما يشير إلى وجود علاقات معنوية بين بعض الأبعاد الرئيسية للدراسة.

فروض الدراسة:

- **الفرض الأول:** لا توجد فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني بين المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة وأولئك الذين لا يمارسونها في البيئة الحضرية.

جدول (11) مستوى السلوك العدواني بين المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة وأولئك الذين لا يمارسونها في البيئة الحضرية.

يمارس الألعاب		المشاهدات	المتوسط	الانحراف المعيارى	الخطأ المعيارى	اختبار ت	مستوى المعنوية
مستوى السلوك العدواني.	**يمارسون**	**78**	**30.179**	**4.230**	**0.479**	**5.984**	**0.000**
	لا يمارسون	**72**	**26.250**	**3.774**	**0.445**		

تشير نتائج اختبار الفرضية الموضحة في الجدول إلى وجود فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني بين المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة وأولئك الذين لا يمارسونها في البيئة الحضرية. حيث بلغ متوسط مستوى السلوك العدواني لدى فئة الممارسين (30.179) بانحراف معياري قدره (4.230)، مقابل متوسط (26.250) لدى غير الممارسين بانحراف معياري (3.774). وقد أظهر اختبار "ت" قيمة (5.984) ودلالة إحصائية عالية(p = 0.000) ، مما يدل على أن الفرق بين المجموعتين معنوي إحصائيًا وليس عشوائيًا. تعكس هذه النتائج أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ترتبط بارتفاع مستوى السلوك العدواني بين المراهقين في البيئة الحضرية، وهو ما يتفق مع الأدبيات التي تشير إلى تأثير محتوى الألعاب العنيفة على السلوكيات العدوانية لدى الشباب.

الفرض الثاني: توجد علاقة موجبة دالة إحصائيًا بين مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ومستوى السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية.

جدول (12) العلاقة بين مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ومستوى السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية.

		مظاهر السلوك العدواني.	**مدة اللعب**
ظاهر السلوك العدواني.	بيرسون	1	.273**
	مستوى المعنوية		.001
	المشاهدات	150	150
مدة اللعب	بيرسون	.273**	1

	مستوى المعنوية	.001	
	المشاهدات	150	150

****. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).**

يبرز جدول (12) وجود علاقة ارتباط موجبة ودالة إحصائيًا بين "مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة" و"مستوى السلوك العدواني" لدى المراهقين في البيئة الحضرية، حيث بلغ معامل ارتباط بيرسون (0.273) ودلالة إحصائية عند مستوى (0.001). تعكس هذه النتيجة أن زيادة مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ترتبط بارتفاع مظاهر السلوك العدواني لدى المراهقين، وهو ما يدعم فرضية تأثير مدة التعرض لمحتوى الألعاب العنيفة على سلوك الأفراد في هذه الفئة العمرية.

الفرض الثالث: توجد فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني المرتبط بممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بين الذكور والإناث من المراهقين.

جدول (13) مستوى السلوك العدواني المرتبط بممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بين الذكور والإناث من المراهقين

يمارس الألعاب		المشاهدات	المتوسط	الانحراف المعيارى	الخطأ المعيارى	اختابر ت	مستوى المعنوية
مستوى السلوك العدواني.	**ذكور**	**99**	**38.475**	**4.346**	**0.437**	**6.692**	**0.000**
	اناث	**51**	**27.941**	**4.705**	**0.659**		

تشير نتائج جدول (13) إلى وجود فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني المرتبط بممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بين الذكور والإناث من المراهقين. فقد بلغ متوسط مستوى السلوك العدواني لدى الذكور (38.475) بانحراف معياري (4.346)، بينما بلغ لدى الإناث (27.941) بانحراف معياري (4.705). كما أظهر اختبار "ت" قيمة مرتفعة بلغت (6.692) مع دلالة إحصائية عالية جدًا (p = 0.000)، مما يشير إلى أن الفروق بين الذكور والإناث ليست عشوائية بل معنوية إحصائيًا. تعكس هذه النتائج أن الذكور المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة يظهرون مستويات أعلى من السلوك العدواني مقارنة بالإناث، وهو ما يتفق مع الأدبيات التي تؤكد تأثير النوع الاجتماعي في مستوى التأثر بمحتوى الألعاب الإلكترونية العنيفة.

الفرض الرابع: توجد فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة في البيئة الحضرية باختلاف المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة.

جدول (14) مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة في البيئة الحضرية باختلاف المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة

Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5.760	2	2.880	.143	.867
Within Groups	2961.333	147	20.145		
Total	2967.093	149			

تشير نتائج جدول (14) إلى أن الفروق في مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية العنيفة في البيئة الحضرية باختلاف المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة غير دالة إحصائيًا، حيث بلغت قيمة "ف (F) "نحو (0.143) ومستوى الدلالة (.Sig) يساوي (0.867)، وهو أعلى بكثير من المستوى المعياري المقبول (0.05). تعكس هذه النتائج أن المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة لا يؤثر بشكل معنوي على مستوى السلوك العدواني بين أفراد العينة، مما يعني أن السلوك العدواني المرتبط بممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يظهر بدرجات متقاربة بين الفئات الاجتماعية المختلفة.

الفرض الخامس : توجد فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية باختلاف نوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تتم ممارستها.

جدول (15) مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية باختلاف نوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تتم ممارستها

Source	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	318.883	4	79.721	4.365	.002
Within Groups	2648.210	145	18.264		
Total	2967.093	149			

تشير نتائج جدول (15) إلى وجود فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية باختلاف نوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تتم ممارستها. حيث بلغت قيمة "ف (F) " نحو (4.365) بمستوى دلالة (.Sig) يساوي (0.002)، وهو أقل من المستوى المعياري المقبول (0.05). تعكس هذه النتائج أن نوع الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يمارسها المراهقون له تأثير معنوي على مستوى السلوك العدواني لديهم، إذ تختلف درجات السلوك العدواني باختلاف أنواع الألعاب، مما يشير إلى أهمية مراعاة محتوى الألعاب وتأثيره على السلوكيات النفسية والاجتماعية للمراهقين.

التوصيات

ضرورة توعية الأسر بمخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة من خلال برامج إرشادية وورش عمل تثقيفية تساعد أولياء الأمور على مراقبة نوعية الألعاب التي يمارسها أبناؤهم وتشجيعهم على انتقاء ألعاب أكثر أمانًا وفائدة

أهمية دمج موضوعات التربية الرقمية والسلوك الإيجابي في المناهج الدراسية بهدف تعزيز وعي الطلاب بمخاطر المحتوى العنيف وتنمية قدراتهم على التمييز بين السلوك الواقعي والمحتوى الافتراضي

تشجيع المؤسسات التعليمية على التعاون مع الجهات الإعلامية لتقديم حملات توعوية مستمرة حول تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوك المراهقين وإبراز البدائل الترفيهية الصحية

العمل على توفير أنشطة بديلة وجاذبة للمراهقين في أوقات الفراغ مثل الأنشطة الرياضية والفنية والاجتماعية لتقليل الاعتماد على الألعاب الإلكترونية العنيفة كوسيلة رئيسية للترفيه

دعم الأسر في تنمية مهارات التواصل الإيجابي مع الأبناء وتشجيع الحوار المفتوح حول اهتماماتهم وتحدياتهم الرقمية بما يسهم في بناء ثقة متبادلة ومناخ أسري داعم

ضرورة تشديد الرقابة على تصنيف الألعاب الإلكترونية في الأسواق المحلية والتأكد من التزام الشركات المنتجة بوضع علامات واضحة حول الفئة العمرية والمحتوى المناسب

حث الباحثين على إجراء المزيد من الدراسات الميدانية حول الآثار النفسية والسلوكية لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة في سياقات اجتماعية وثقافية مختلفة

تشجيع إعداد برامج إرشاد نفسي للمراهقين ممن تظهر لديهم ميول عدوانية نتيجة التعرض المستمر للألعاب العنيفة والعمل على احتوائهم ودعمهم نفسيًا واجتماعيًا

المصادر والمراجع:

أولا المراجع العربية:

1_أبو علي، نيفين إبراهيم محمد فتحي إبراهيم. (2024). استخدام المراهقين للألعاب الذكية في الهاتف المحمول وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم: دراسة ميدانية في مدينة المنصورة. مجلة كلية الآداب - جامعة المنصورة، العدد الرابع والسبعون

2_أحمد، رندا محمد سيد. (2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، 51(3)، 883–926. https://journals.ekb.eg/article_105614_0.html

3_إسماعيل، إيمـــان سمير مختار محمد، حجاج، إبراهيم عبد المحسن، & مسعد، عبد الفتاح فرج محمد. (2024). "دراســـة تحليلية للدراسات والبحـــوث الاجتماعيـــة المرتبطة بمخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفـــــال". التربية (الأزهر): مجلة علمية محكمة للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية)، 43(201)، 285-317. doi: 10.21608/jsrep.2024.356704

4_حسن، مروة مؤيد (2013). "ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وأثرها على الفرد الموصلي". مجلة دراسات في علم النفس المنحرف، العدد 75، سبتمبر، الصفحات 3-5

5_الشهري، عبد الرحمن (2019) أثر الألعاب الالكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي. مجلة العلوم التربوية النفسية، 3(13) 8471

6_عبد الفضيل، أماني رمضان. (2024). إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي. مجلة دراسات تربوية واجتماعية، المجلد الثلاثون، كلية التربية، جامعة حلوان

7_عبد الله، سعد محمد. (2020). أسباب السلوك العدواني لدى المراهقين. موقع e3arabi. https://e3arabi.com

8_غرابيه، فيصل محمود (2015) مدي اندماج الشباب العربي في المجتمع المعرفة العالمي، عمان، منتدى الشباب العربي.

9_القرني، عبدالله بن مرعي محمد. (2021). ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالعدائية والسلوك العدواني لدى عينة من المراهقين. المجلة العربية للنشر العلمي، ع32، 327–357. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1435652

قصير، منال، وبحي، سهيلة. (2021). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة على اتجاهات وسلوكيات المراهقين. جامعة الوادي.

10_الكعبي، فاضل (2020)ثقافة الأطفال في العصر الرقمي "رؤى وتحديات"، السعيد للنشر والتوزيع، القاهرة.

11_محمود، خالد صلاح حنفي، (2018). الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية. مجلة الطفولة والتنمية، العدد 32، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة

12_محمود، غادة نبيه، علي، هناء حامد، حسين، ناهد أحمد، وعبد الفتاح، أمنية إيهاب. (2022). استخدام ألعاب الفيديو وعلاقته بالسلوك العنيف لدى المراهقين. مجلة الزقازيق للتمريض، 18(2)، 162–181.

13_مسعي، سناء. (2024). المرافقة الأسرية ودورها في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية: دراسة ميدانية بابتدائيات تبسة المقاطعة إدارية 02. - تلاميذ السنة الخامسة أنموذجا - (أطروحة دكتوراه غير منشورة). جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي – تبسة

الهيبي، زكريا عبد أحمد، وعلي، لميس إبراهيم. (2021). الألعاب الإلكترونية الشائعة: "البوبجي" نموذجا لدى 14_المراهقين وعلاقتها بالسلوك العدواني. مجلة جامعة تكريت للعلوم الإنسانية، مج28، ع9، 333–359. مسترجع من http://search.mandumah.com/Record/1212218

ثانياً المراجع الأجنبية:

Addo, P. C., Fang, J., Kulbo, N. B., Gumah, B., Dagadu, J. C., & Li, L. (2021). Violent video games and aggression among young adults: The moderating effects of adverse environmental factors. International Journal of Environmental

Research and Public Health, 18(4), 1922. https://doi.org/10.3390/ijerph18041922

Ahmed, S., Bittencourt-Hewitt, A., & Sebastian, C. (2015). Neurocognitive bases of emotion regulation development in adolescence. Developmental Cognitive Neuroscience, 15, 11–25. https://doi.org/10.1016/j.dcn.2015.07.006

Aleissa, M. A., Alenezi, S., Saleheen, H. N., Bin Talib, S. R., Khan, A. H., Altassan, S. A., & Alyahya, A. S. (2022). The Association between Video Game Type and Aggressive Behaviors in Saudi Youth: A Pilot Study. Behavioral Sciences, 12(8), 289. https://doi.org/10.3390/bs12080289

Anderson, C. A., et al. (2019). The effect of violent video games on aggression: A meta-analysis. Frontiers in Psychology, 10, 384. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384

Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2010). Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy. Oxford University Press.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., … & Saleem, M. (2017). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. Frontiers in Psychology, 8, 384. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00384

Bailey, K., West, R., & Anderson, C. A. (2018). A meta-analytic review of the relationship between violent video game play and aggression among adolescents. Developmental Psychology, 54(4), 560–572.

Basler, J., & Chráska, M. (2020, November 9–10). Aggression in the context of playing violent computer games. Paper presented at the 13th Annual International Conference of Education, Research and Innovation, Online Conference.

Burkhardt, J., & Lenhard, W. (2022). A meta-analysis on the longitudinal, age-dependent effects of violent video games on aggression. Media Psychology, 25(3), 499–512. https://doi.org/10.1080/15213269.2021.1980729

Carré, J. M., Ruddick, E. L., Moreau, B. J. P., & Bird, B. M. (2017). Testosterone and Human aggression. In P. Sturmey (Ed.), The Wiley handbook of violence and aggression (pp. 1–14). John Wiley & Sons. https://doi.org/10.1002/9781119057574.whbva020

Casey, B. J. (2015). Beyond simple models of self-control to circuit-based accounts of adolescent behavior. Annual Review of Psychology, 66, 295–319

Chen, S., & Tchounwou, P. B. (2022). Violent video game exposure and problem behaviors among children and adolescents: Gender and grade differences. International Journal of Environmental Research and Public Health, 19(24), 16712. https://doi.org/10.3390/ijerph192416712

Cleveland Clinic. (2022). Video game addiction and its mental health effects. https://my.clevelandclinic.org/health/diseases/23124-video-game-addiction

Cosquer, M., Finck, C., Jousselme, C., & Lefebvre, A. (2025). Violent video gaming among French adolescents: Impact on mental health by gender. L'Encephale, 51(2), 119–126. https://doi.org/10.1016/j.encep.2024.02.001

Crone, E., & Dahl, R. (2012). Understanding adolescence as a period of social–affective engagement and goal flexibility. Nature Reviews Neuroscience, 13(9), 636–650. https://doi.org/10.1038/nrn3313

Drummond, A., & Cairns, P. (2023). Realistic Graphics Can Open Real Dialog Around Game Violence. Wired. https://www.wired.com/story/realistic-graphics-video-game-violence

Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. Computers in Human Behavior, 80, 216–219. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.022

Greitemeyer, T. (2019). The contagious impact of playing violent video games on aggression: Longitudinal evidence. Aggressive Behavior, 45(6), 635–642. https://doi.org/https://doi.org/10.1002/ab.21857

Griffiths, M. D. (2019). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. International Journal of Mental Health and Addiction, 17(3), 667–676.

https://www.mdpi.com/1660-4601/18/4/1922

https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9691036/

https://www.researchprotocols.org/2024/1/e56387

MDPI. (2023). Exposure to violent video games and aggression in adolescents. https://www.mdpi.com/2813-9844/7/1/12

Newport Academy. (2021). Teenage video game addiction. https://www.newportacademy.com/resources/treatment/teenage-video-game-addiction/

Olejarnik, S. Z., & Romano, D. (2023). Is playing violent video games a risk factor for aggressive behaviour? Adding narcissism, self-esteem and PEGI ratings to the debate. Frontiers in Psychology, 14, 1155807

Olejarnik, S., & Romano, M. (2023). Is playing violent video games a risk factor for aggressive behaviour? Adding narcissism, self-esteem and PEGI ratings to the debate. Personality and Individual Differences, 205, 111-123. https://doi.org/10.1016/j.paid.2023.111123

Orozco-Marín, P., Villavicencio-Aguilar, C. E., & Rojas-Preciado, W. J. (2024). Video games and empathy: From violent content to empathetic attitude. Psicogente, 27(51), 1–27

PMC. (2022). The impact of violent video games on adolescent behavior. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9691036/

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. Royal Society Open Science, 6(2), 171474. https://doi.org/10.1098/rsos.171474

Santrock, J. W. (2019). Adolescence (7th ed.). McGraw-Hill Education.

Smith, J., et al. (2023). Violent video games and aggression: A psychological perspective. Frontiers in Psychology, 14, 1155807. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1155807

Sun, J., Hao, J., & Liu, Y. (2023). Short-Term Effects of Competitive Video Games on Aggression: An Event-Related Potential Study. Brain Sciences, 13(6), 904. https://doi.org/10.3390/brainsci13060904

Telzer, E. H. (2016). Dopaminergic reward sensitivity can promote adolescent health: A new perspective on the mechanism of ventral striatum activation. Developmental Cognitive Neuroscience, 17, 57–67. https://doi.org/10.1016/j.dcn.2015.10.010

Verheijen, G. P., Burk, W. J., Stoltz, S. E. M. J., Van Den Berg, Y. H. M., & Cillessen, A. H. N. (2018). Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads.

Aggressive Behavior, 44(3), 257–267. https://doi.org/https://doi.org/10.1002/ab.21748

Werner, M., Kapetanovic, S., & Claesdotter-Knutsson, E. (2024). Family-centered treatment program for problematic gaming and excessive screen use in a clinical child and youth population (FAME): Protocol for a feasibility pilot mixed method study. JMIR Research Protocols, 13, e56387. https://doi.org/10.2196/56387

Ybarra, M. L., Mitchell, K. J., & Oppenheim, J. K. (2022). Violent media in childhood and seriously violent behavior in adolescence and young adulthood. The Journal of Adolescent Health, 71(3), 285–292.