



دعم Daam

مركز دعم الصحة السلوكية
Daam Behavioral Healthcare Center

الاجتماعي Social

دراسة العلاقة بين

الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني

لدى المراهقين في المرحلتين المتوسطة والثانوية

في دولة قطر



bhc_qatar

الباحث الرئيسي

د. عاطف الشربيني (جامعة قطر)

المشاركين

آمنه النعيمي - عائشة الجهني - أمينة القطان
(مركز دعم الصحة السلوكية)
بشائر سعد - نادية العنبري
(وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي)

السلسلة

البحوث واستطلاع الرأي

رقم الإصدار

مركز دعم الصحة السلوكية

الناشر

الطبعة الأولى

2026

دولة قطر ، الدوحة

ص ب 3474

الهاتف

0097444250000

الفاكس

0097444272030

البريد الإلكتروني

info@bhc.org.qa

دراسة العلاقة بين

الألعاب الإلكترونية

والسلوك العدواني

لدى المراهقين في المرحلتين المتوسطة والثانوية
في دولة قطر

جميع الحقوق محفوظة لمركز دعم الصحة السلوكية

لايجوز إعادة نشر هذه الرسالة أو أجزاء منها إلا بإذن مكتوب

من مركز دعم الصحة السلوكية

رقم الإيداع بدار الكتب القطرية: 2026/47

رقم الترميم الدولي للكتاب ISBN : 9789927178665

المحتويات

4	المستخلص
6	الملخص التنفيذي
12	الفصل الأول
12	الإطار المنهجي للدراسة
13	أولاً: إشكالية الدراسة
14	ثانياً: أهمية الدراسة
14	ثالثاً: أهداف الدراسة
15	رابعاً: أسئلة الدراسة
18	الفصل الثاني
18	الإطار النظري للدراسة
19	أولاً: مفاهيم الدراسة
55	ثانياً: نظريات الدراسة
57	ثالثاً: الدراسات السابقة
67	رابعاً: محددات الدراسة
68	الفصل الثالث
68	إجراءات الدراسة
69	أولاً: منهج الدراسة
69	ثانياً: عينة الدراسة
70	ثالثاً: أداة الدراسة
77	رابعاً: الأساليب الإحصائية



78	الفصل الرابع
78	نتائج الدراسة والتعليق عليها
79	إجابة السؤال الأول
88	إجابة السؤال الثاني
108	إجابة السؤال الثالث
120	إجابة السؤال الرابع
136	إجابة السؤال الخامس
140	إجابة السؤال السادس
146	إجابة السؤال السابع
151	إجابة السؤال الثامن
154	التعليق على نتائج الدراسة
154	التوصيات والبحوث المستقبلية
156	المراجع
166	الملاحق
167	ملحق (1) قائمة بأسماء محكمين الاستبانة
168	ملحق (2) الاستبانة
175	ملحق (3) النتائج التفصيلية لثبات ألفا كرونباخ لعبارات الاستبانة
183	ملحق (4) تقرير الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين الذين قاموا بالتطبيق
196	ملحق (5) الموافقة على التطبيق من قبل الوزارة



المستخلص

العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين في المرحلتين المتوسطة والثانوية في دولة قطر

تحقّقت هذه الدراسة من العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين في قطر. وأُجري مسحٌ شمل 2,564 طالباً وطالبة من المرحلتين الإعدادية والثانوية، باستخدام استبانةٍ مُحكّمة طُوّرت لقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية ومؤشرات السلوك العدواني. وأظهرت النتائج ارتباطاً دالاً بين ارتفاع مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية وزيادة السلوك العدواني. كما ارتبط طولُ ساعات اللعب اليومية بتدهور العلاقات الأسرية والاجتماعية لدى المراهقين. وأفاد عدد كبير من الطلاب بتجاهلهم التحذيرات المُضمّنة في الألعاب والمتعلقة بالمحتوى العنيف والمدة المُوصى بها للعب وملاءمة العمر. وأخيراً، تبيّن وجود ارتباطٍ إيجابي قوي بين عدد ساعات اللعب اليومية ومؤشرات إدمان الألعاب. وتؤكد هذه النتائج الحاجة إلى تدخلات مدرسية وأسرية تعزّز عاداتٍ صحيّةً في التعامل مع الوسائط، وتزيّد الالتزام بتصنيفات الأعمار وإرشادات اللعب، وتدعم متابعة حالات الاستخدام المكثّف. وينبغي للبحوث المستقبلية دراسة المسارات السببية والعوامل المُعدّلة المحتملة مثل نوع اللعبة والوساطة الوالدية وسياق الأقران.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية - السلوك العدواني - المراهقين



Abstract

The relationship between electronic games and aggressive behavior among adolescents in middle and secondary schools in Qatar.

This cross-sectional study examines the association between electronic game usage and aggressive behaviors among adolescents in Qatar. A structured questionnaire assessing gaming habits, aggression indicators, and social functioning was administered to 2,564 middle and secondary school students. The results revealed a significant positive correlation between the duration of daily gameplay and levels of aggression. Furthermore, intensive gaming was associated with a deterioration in family and social relationships and a higher risk of gaming addiction.

A notable finding was the widespread disregard among students for in-game warnings regarding violent content, recommended play duration, and age-appropriateness. The findings highlight the critical need for school- and family-based initiatives to promote healthy digital media habits, enforce age-appropriate content guidelines, and monitor for problematic use. Future research should explore causal pathways and the moderating roles of game genre, parental supervision, and peer influence.

Keywords: Electronic games, Aggressive behavior, Adolescents



المخلص التنفيذي

شهدت السنوات الأخيرة انتشاراً كبيراً للألعاب الإلكترونية بين الطلاب المراهقين من مرحلتي التعليم المتوسطة والثانوية، حيث أصبحت جزءاً من الترفيه والتواصل اليومي للطلاب، ومع تزايد معدلات الاندماج والاستخدام المفرط لها، تظهر تساؤلات حول تأثيراتها النفسية والاجتماعية، خاصة فيما يتعلق بالسلوك العدواني وضعف العلاقات الأسرية والاجتماعية.

أهداف الدراسة

لذا اهتمت هذه الدراسة برصد هذه الظاهرة من خلال التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين في دولة قطر، وتُعرف العلاقة بين زيادة ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية وارتباطه بضعف العلاقات الاجتماعية والأسرية، وقياس تأثير مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية (منخفض - متوسط - مرتفع) على جودة العلاقات الاجتماعية والعائلية.

لتحقيق هذه الأهداف سعت الدراسة إلى الإجابة عن أسئلة حول تقدير مستوى السلوك العدواني المرتبط بالألعاب الإلكترونية لدى الطلبة؛ وفحص العلاقة بين مستوى الإدمان وساعات اللعب من جهة ودرجات العدوان بأبعاده المختلفة من جهة أخرى؛ والكشف عن الفروق في العدوان وفق الخصائص الشخصية والديموغرافية؛ وتحليل أثر خصائص الألعاب المفضلة في العدوان؛ وبيان تأثير وسيلة التواصل أثناء اللعب (نصي/صوتي/فيديو)؛ وتحديد أثر منصة اللعب (هاتف، كمبيوتر، أجهزة منزلية...)، وتقويم دور الوعي بالتحذيرات والتصنيفات المصاحبة للألعاب في مستويات العدوان؛ وأخيراً استقصاء ما إذا كانت العلاقات الاجتماعية والأسرية تتأثر بممارسة الألعاب الإلكترونية.

منهجية الدراسة

اعتمدت الدراسة تصميمًا وصفيًا ارتباطيًا باستخدام استبانة إلكترونية بُنيت على أدبيات سابقة وخضعت لتحكيم خبراء وتجريب استطلاعي (ن=١٠٠) للتحقق من الصدق والثبات، ثم طُبِّقت على عينة قصدية كبيرة من طلاب المرحلتين المتوسطة والثانوية في دولة قطر (ن=٢٥٦٤؛ ذكورًا وإناثًا). تقيس الأداة ستة محاور: البيانات الأساسية، الاندماج/الإدمان على الألعاب، تأثير المجتمعات الافتراضية، العدوان المُستثار أثناء/بعد اللعب، انتقال العدوان إلى البيئة المدرسية، تأثير الألعاب في العلاقات الاجتماعية والأسرية. استُخدمت عدة أساليب إحصائية متنوعة للإجابة عن أسئلة الدراسة، شملت: معامل سبيرمان، واختبار كروسكال-واليس، والانحدار اللوجستي الترتيبي.



Executive Summary

In recent years, electronic games have become widely popular among middle- and high-school adolescents, forming an integral part of their daily entertainment and social interaction. With increasing engagement and excessive use, questions have arisen about their psychological and social impacts - particularly regarding aggressive behavior and weakened family and social relationships.

Study Objectives

This study examined the impact of electronic games on the development of aggressive behavior among adolescents in Qatar; explored the relationship between increased gaming hours and weakened social/family ties; and assessed how levels of gaming addiction (low–medium–high) affect the quality of social and family relationships.

To achieve these aims, the study addressed questions concerning: estimating the level of game-related aggression among students; testing the relationships between addiction level and gaming hours on one side and aggression across its dimensions on the other; identifying differences in aggression by personal and demographic characteristics; analyzing the effect of preferred game characteristics; assessing the influence of in-game communication mode (text/voice/video); determining the effect of gaming platform (phone, computer, consoles, etc.); evaluating the role of awareness of game warnings/age ratings; and, finally, investigating whether social and family relationships are affected by gaming.

Methodology

A cross-sectional descriptive–correlational design was used with an electronic questionnaire built on prior literature, peer-reviewed by experts, and pilot-tested (n=100) to establish validity and reliability. The final survey was administered to a large purposive sample of middle- and high-school students in Qatar (n=2,564; males and females). The instrument measured six domains: basic demographics; engagement/addiction to games; influence of virtual communities; aggression during/after play; transfer of aggression to the school environment; and the impact of games on social and family relationships. Analyses included Spearman's correlation, the Kruskal–Wallis test, and ordinal logistic regression.



أهم نتائج الدراسة

يمكن تحديد أهم نتائج الدراسة كما يلي:

(1) الصورة العامة

- ♦ ألعاب الفيديو منتشرة بين المراهقين في قطر، ومع كثرة اللعب يظهر مستوى متوسط من السلوك العدواني إجمالاً.
- ♦ هناك شريحة غير قليلة (نحو 25 %) تقع في المستوى المرتفع من مؤشرات العدوان، ما يستدعي تدخلات وقائية.

(2) ساعات اللعب والإدمان

- كلما زادت ساعات اللعب اليومية ارتفعت مؤشرات العدوان. أعلى معدلات العدوان كانت لدى من يلعبون 6 ساعات فأكثر يوميًا.
- يرتبط الإدمان على الألعاب بقوة بزيادة العدوان، أكثر من مجرد عدد الساعات وحده.

(3) فروق بين الفئات

- ♦ أظهر الذكور مستويات عدوان أعلى من الإناث.
- ♦ ظهر العدوان أعلى في الصفوف 7-9، ثم انخفض تدريجيًا حتى الصف 11، مع ارتفاع طفيف في الصف 12 (يُرجَّح بسبب ضغوط الاختبارات).
- ♦ ارتبط التحصيل الدراسي المنخفض بعدوان أعلى.
- ♦ توجد فروق بسيطة لصالح ارتفاع العدوان لدى القطريين مقارنة بغير القطريين.

(4) ما الذي يزيد/يقلل العدوان أثناء اللعب؟

- يفاقم العدوان: اللعب عبر الإنترنت (Online) مقارنة بغير المتصل، اللعب في صالات الألعاب، واستخدام الفيديو ثم الصوت في التواصل (أعلى من الدردشة النصية).
- المنصات: العدوان أقل مع الهواتف/الأجهزة اللوحية، وأعلى مع الكمبيوتر، PlayStation/Xbox، الأجهزة المحمولة المخصصة للعب، والواقع الافتراضي (VR).
- أنواع الألعاب: الرياضية وسباقات السيارات ارتبطت بعدوان أعلى؛ القتالية رفعت بعض جوانب العدوان (خصوصًا الانفعالي والمباشر).
- في المقابل، المغامرات والاستراتيجية ارتبطت بعدوان أقل نسبيًا.
- كثير من الطلاب يتجاهلون التحذيرات العمرية ومحتوى العنف؛ لكن مجرد قراءة التحذيرات لا يغيّر السلوك ما لم تُقرن بإجراءات تنظيمية.

(5) العلاقات الاجتماعية والأسرية

- ♦ تتدهور العلاقات مع الأسرة والأصدقاء كلما زادت ساعات اللعب وارتفع الإدمان وذلك نحو مسؤوليات المنزل والدراسة، عزلة، ونزاعات أسرية.



Key Findings

The key findings of the study can be summarized as follows:

1. Overall

- ◆ Video games are widespread among adolescents in Qatar; with heavier play, an overall moderate level of aggression emerges.
- ◆ A nontrivial segment (~25%) falls into the high aggression category, warranting preventive action.

2. Gaming Hours & Addiction

- More daily gaming hours are associated with higher aggression; the highest levels appear among those who play +6 hours/day.
- Addiction to games is strongly linked to increased aggression - more so than hours alone.

3. Group Differences

- ◆ Males show higher aggression than females.
- ◆ Aggression peaks in grades 9–7, then declines through grade 11, with a slight uptick in grade 12 (likely exam pressure).
- ◆ Lower academic achievement is associated with higher aggression.
- ◆ Small differences favor higher aggression among Qatari students compared to non-Qataris.

4. What Raises/Lowers Aggression During Play?

- **Increases aggression:** online (vs. offline) play, gaming in arcades/café, and using video then voice for communication (both higher than texting).
- **Platforms:** lower aggression with phones/tablets; higher with PC, PlayStation/Xbox, dedicated handhelds, and VR.
- **Game types:** sports and racing correlate with higher aggression; fighting games elevate specific facets (especially affective/direct).
- **Conversely,** adventure and strategy games are associated with relatively lower aggression.
- Many students ignore age and violence warnings; reading warnings alone does not change behavior unless paired with regulatory measures.

5. Social & Family Relationships

- ◆ Relationships with family and friends deteriorate as gaming hours and addiction increase (neglect of home/school duties, social withdrawal, family conflicts).



مناقشة النتائج

تتسق هذه النتائج مع ما طرحته الدراسات السابقة حول أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يمكن أن يتحول من مجرد وسيلة ترفيهية إلى عامل يؤثر سلباً على العلاقات الاجتماعية والنفسية للطالب المراهق؛ فالإفراط في اللعب يضعف مهارات التواصل الحقيقية، ويزيد من ظهور سلوكيات عدوانية تؤثر سلباً على طبيعة وجود العلاقات الأسرية. فالألعاب الإلكترونية لا تؤدي بالضرورة إلى تدهور التفاعلات والعلاقات الاجتماعية والأسرية، وإنما يعتمد تأثيرها على الإفراط في الممارسة، والقدرة على ضبط الذات، وتنظيم الانفعالات، ودور الأسرة في التوجيه والرقابة، مع التشجيع للقيام بأنشطة أسرية واجتماعية تقلل من العزلة أو الانفعال المبالغ فيه من أولادهم.

أهم التوصيات:

- ♦ توعية الأسر بخطورة الإدمان الإلكتروني وأهمية المراقبة التربوية لاستخدام الألعاب.
- ♦ وضع ضوابط زمنية لعدد ساعات اللعب اليومي، بحيث لا تتجاوز ساعتين يومياً.
- ♦ إدراج برامج مدرسية تعزز الوعي بالتصنيفات العمرية ومحتوى الألعاب.
- ♦ توفير بدائل ترفيهية واجتماعية ورياضية تقلل من الاعتماد المفرط على الألعاب الإلكترونية.
- ♦ توفير الألعاب التعليمية التي تعزز التفكير وحل المشكلات، والعمل التعاوني.
- ♦ تشجيع عمل بحوث إضافية تقارن بين الفئات العمرية والثقافية لرصد الفروق في التأثيرات.

الخلاصة

توضح الدراسة أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية ليس مجرد ترفيه في وقت الفراغ، بل قد يكون عاملاً في تعزيز العدوان وضعف العلاقات الاجتماعية والأسرية لدى الطلاب المراهقين، ولذلك التحدي المطروح أمام الجميع سواء الأسر والمدارس وصناع السياسات هو خلق بيئة رقمية أكثر أماناً وتوازناً، بحيث يتم استثمار مزايا الألعاب الإلكترونية وتجنب مخاطرها النفسية والاجتماعية.



Discussion of Results

These findings align with prior research indicating that excessive gaming can shift from a leisure activity to a factor negatively affecting adolescents' social and psychological functioning: overuse undermines real-world communication skills and elevates aggressive behaviors, which in turn harms relationship quality. Importantly, games do not inevitably damage social/family ties; effects depend on degree of overuse, self-regulation, emotion regulation, and family guidance and supervision, alongside encouraging alternative family and social activities that reduce isolation or excessive reactivity.

Key Recommendations

- ◆ Raise family awareness about digital addiction risks and the importance of educational supervision of gaming.
- ◆ Set time limits for daily play, not exceeding two hours per day.
- ◆ Introduce school programs to build awareness of age ratings and game content.
- ◆ Provide alternative recreational, social, and sports activities to reduce overreliance on gaming.
- ◆ Promote educational games that foster thinking, problem solving, and collaboration.
- ◆ Encourage further research comparing age and cultural groups to map differences in impacts.

Conclusion

Gaming addiction is not merely a way to spend free time; it can be a factor in increasing aggression and weakening social and family relationships among adolescents. The challenge for families, schools, and policymakers is to build a safer, more balanced digital environment that leverages the benefits of gaming while avoiding its psychological and social risks.



الفصل الأول

الإطار المنهجي للدراسة



أولاً: إشكالية الدراسة

شهدت الألعاب الإلكترونية في العقود الأخيرة تطورًا هائلًا، حيث أصبحت من أبرز الأنشطة الترفيهية التي يمارسها الأفراد على مستوى العالم خصوصًا فئة المراهقين. فقد أصبح العالم الرقمي عالمًا مثيرًا وجذابًا للعديد من الفئات العمرية إلا أن المراهقين بشكل خاص أكثر انغماسًا في هذا العالم الذي يحتوي على ألعاب جماعية عبر الإنترنت وألعاب فردية تمتاز بكونها تشد انتباه ممارسيها لوقت طويل. وبينما توفر الألعاب الإلكترونية بيئة تفاعلية مليئة بالتحديات والمعارك، يُثار التساؤل حول تأثيراتها النفسية والسلوكية على المراهق. ففي السنوات الأخيرة بدأ الباحثون والمختصون بإيلاء اهتمام بالبحث في دراسة السلوكيات التي يُحتمل أن تنشأ نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية ومن بينها السلوك العدواني، حيث أشارت العديد من الدراسات إلى أن الألعاب الإلكترونية، وخاصة تلك التي تحتوي على سلوكيات عنيفة وتتطلب من اللاعبين التنافس القوي بينهم، قد تسهم في تعزيز سلوك عدواني لدى المراهقين.

وقد يظهر السلوك العدواني لدى المراهقين نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية بسبب التأثير بعدد من العوامل النفسية والاجتماعية والثقافية، فقد أظهرت الدراسات أن الألعاب التي تتضمن مشاهد عنف قد تؤدي لزيادة التصرفات العدوانية على المدى القصير، كما تشير دراسات عديدة إلى أن السلوك العدواني قد يكون متعلقًا بجوانب أخرى من حياة المراهق كالظروف الأسرية والدعم الاجتماعي (حسن، 2013).

إضافة إلى ذلك، قد لا تقتصر تأثيرات الألعاب الإلكترونية على السلوكيات العدوانية فقط، وإنما يمكن أن تشمل جوانب أخرى من الصحة النفسية كالقلق والتوتر والعزلة الاجتماعية. وعليه تبرز الحاجة لدراسة متعمقة في فهم العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، وتأثيرهما على المراهقين (بخاري وعلي، 2019). حيث يمثل المراهقون شريحة مهمة من المجتمع القطري، فهم يمثلون جزءًا كبيرًا من المجتمع، ووفقًا لهيئة التخطيط والإحصاء في قطر (2020)، تم نشر نتائج التعداد السكاني لعام 2020، والتي أظهرت أن عدد الأشخاص الذين تتراوح أعمارهم بين 15 و19 عامًا بلغ 97,056 شخصًا. كما أظهرت البيانات أن 93,748 من هؤلاء الأشخاص يستخدمون الإنترنت، مما يشير إلى أن المراهقين في قطر هم من الفئات الأكثر استخدامًا للتكنولوجيا الحديثة. هذا الاستخدام الواسع للإنترنت يتضمن، بالطبع، الانخراط في الألعاب الإلكترونية، التي أصبحت جزءًا أساسيًا من الحياة اليومية للمراهقين القطريين. فقد أصبحت الألعاب الإلكترونية متاحة للجميع في أي وقت ومكان، مما أدى لأن تصبح الألعاب جزءًا من الروتين اليومي للمراهقين والتي يقضون ساعات طويلة في لعبها وذلك لكونها تتيح للمراهق التواصل مع أقرانه من حول العالم مما يعزز التفاعل الاجتماعي ويخلق بيئة ترفيهية مشتركة (حجازي، 2018).

فمن خلال هذه الدراسة، سيتم التطرق إلى السلوك العدواني لدى المراهقين من طلاب



المرحلتين المتوسطة والثانوية، مع التركيز على كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم والمعايير السلوكية لهذه الفئة العمرية

تهدف هذه الدراسة لتقديم تحليل للروابط المحتملة فيما بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، مع الأخذ في عين الاعتبار الآثار المترتبة على هذه الممارسات. ومن خلال الفهم العميق لهذه العلاقة سنتوصل لحلول فعّالة للحد من السلوكيات العدوانية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية وتوجيه سلوك المراهقين نحو الامتثال بسلوك سليم وصحي.

ثانيًا: أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة في دراسة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوكيات العدوانية لدى المراهقين، وبالإطلاع على الأبحاث والدراسات المتاحة في نفس موضوع الدراسة الحالية، توصلنا إلى أن الدراسات المتعلقة بممارسة الألعاب الإلكترونية وظهور السلوك العدواني قليلة، خصوصًا في دولة قطر، لذلك؛ تمثل هذه الدراسة إضافة لما قدمه الباحثون في موضوع الألعاب الإلكترونية بشكل عام، حيث نتوقع أن الدراسة سوف يُستفاد منها ومن نتائجها في الحملات التوعوية وفي إعداد أنشطة توعوية تهدف لعلاج السلوك العدواني المكتسب من ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ثالثًا: أهداف الدراسة

تهدف الدراسة إلى الكشف عن طبيعة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستويات السلوك العدواني لدى المراهقين، من خلال تحليل أبعاد هذا السلوك في ضوء الاستخدام المفرط، والتفاعل مع المجتمعات الافتراضية، وانعكاساته في البيئات الواقعية كالمدرسة والأسرة. ويمكن صياغة ذلك بشكل أكثر دقة في عدة أهداف فرعية، وهي كالتالي:

- 1 قياس مستوى السلوك العدواني المرتبط بالألعاب الإلكترونية بأبعاده المختلفة لدى المراهقين.
- 2 تحليل العلاقة بين مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وعدد ساعات الممارسة اليومية والسلوك العدواني بمختلف أبعاده.
- 3 دراسة الفروق في مستويات العدوان المرتبط بالألعاب الإلكترونية وفقًا لمتغيرات ديموغرافية (الجنس، العمر، الجنسية، التخصص...).
- 4 استقصاء تأثير خصائص الألعاب المفضلة ونمط اللعب (تنافسي/غير تنافسي) على مستويات العدوان المرتبط بالألعاب الإلكترونية.
- 5 فحص العلاقة بين وسيلة التواصل أثناء اللعب والسلوك العدواني المرتبط بالألعاب الإلكترونية.



- 6 تحليل أثر نوع الجهاز والمنصة المستخدمة في اللعب على العدوان المرتبط بالألعاب الإلكترونية.
- 7 قياس تأثير الوعي بمحتوى الألعاب وتحذيراتها على السلوك العدواني المرتبط بالألعاب الإلكترونية.
- 8 مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية.

رابعاً: أسئلة الدراسة

1. ما مستوى السلوك العدواني المرتبط بالألعاب الإلكترونية لدى الطلاب؟
2. ما العلاقة بين مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وعدد ساعات اللعب ودرجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟
3. هل تختلف درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة حسب الخصائص الشخصية والديموغرافية؟
4. كيف تؤثر خصائص الألعاب الإلكترونية المفضلة على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟
5. هل تؤثر وسيلة التواصل أثناء اللعب على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟
6. هل يؤثر نوع منصة الألعاب الإلكترونية على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟
7. هل يؤثر وعي الطالب بتحذيرات الألعاب على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟
8. هل تختلف العلاقات الاجتماعية والأسرية نتيجة الألعاب الإلكترونية؟

الأسئلة الفرعية

- 1 ما مستوى السلوك العدواني المرتبط بالألعاب الإلكترونية لدى الطلاب؟
 1. ما مستوى درجة العدوان في كل بُعد من أبعاد العدوان المُقاسة؟
- 2 ما العلاقة بين مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وعدد ساعات اللعب ودرجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟
 1. ما مستويات إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية؟
 2. هل توجد علاقة بين مستوى الإدمان وعدد ساعات ممارسة اللعب يوميًا؟
 3. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة باختلاف عدد ساعات اللعب اليومية؟
 4. هل يمكن استخدام عدد الساعات كمؤشر لتوقع درجة العدوان في الأبعاد المختلفة؟
 5. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة باختلاف مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية (مرتفع - متوسط - منخفض)؟



6. هل يمكن استخدام إدمان الألعاب الإلكترونية (مرتفع - متوسط - منخفض) كمؤشر لتوقع درجة العدوان في الأبعاد المختلفة؟

3 هل تختلف درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة حسب الخصائص الشخصية والديموغرافية؟

1. هل توجد فروق دالة في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة وفقًا للجنس؟
2. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب الجنسية؟
3. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب الصف الدراسي؟
4. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب التخصص الدراسي في المرحلة الثانوية؟

5. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب مستوى التحصيل الأكاديمي؟

4 كيف تؤثر خصائص الألعاب الإلكترونية المفضلة على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟

1. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب نوع اللعبة المفضلة (رياضية، قتالية... إلخ)؟
2. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين اللعب التنافسي أو التعاوني؟
3. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب نوع الاتصال (online vs offline) داخل اللعبة؟
4. هل تؤثر طبيعة اللاعبين الذين يمارس معهم اللعبة (أصدقاء، غرباء...) على درجة العدوان في الأبعاد المختلفة؟

5 هل تؤثر وسيلة التواصل أثناء اللعب على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟

1. ما نوع وسيلة التواصل الأكثر استخدامًا؟
2. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين مستخدمي الدردشة الصوتية، النصية، أو الفيديو؟

6 هل يؤثر نوع منصة الألعاب الإلكترونية على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟

1. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب المنصة (هاتف، كمبيوتر، بلايستيشن... إلخ)؟

2. هل اللعب في صالات الألعاب الإلكترونية مرتبط بعدوانية أعلى؟

7 هل يؤثر وعي الطالب بتحذيرات الألعاب على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟

1. ما نسبة الطلاب الذين يتجاهلون التحذيرات المرتبطة بمحتوى الألعاب؟



2. ما أنواع التحذيرات التي يتم تجاهلها أكثر؟

8 هل تختلف العلاقات الاجتماعية والأسرية نتيجة الألعاب الإلكترونية؟

1. هل هناك فروق في العلاقات الاجتماعية والأسرية بالنسبة لمتغير عدد ساعات اللعب اليومية؟

2. هل هناك فروق في العلاقات الاجتماعية والأسرية بالنسبة لمستوى إدمان الألعاب الإلكترونية؟



الفصل الثاني

الإطار النظري للدراسة



سوف نتناول في هذا الفصل النقاط التالية:

أولاً: مفاهيم الدراسة

أ- الألعاب الإلكترونية - Electronic Games

مقدمة

في الوقت الحالي أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من الحياة اليومية للعديد من الأفراد، فقد أصبحت تحظى بشعبية كبيرة بين مختلف الفئات العمرية وذلك بفضل تسارع وتيرة التطور التكنولوجي وازدياد التنافس بين شركات الألعاب الإلكترونية للوصول لأكبر عدد من اللاعبين، حيث يشهد سوق الألعاب الإلكترونية في قطر نموًا كبيرًا، مدفوعًا بزيادة اختراق الإنترنت، وشعبية الألعاب عبر الإنترنت، وزيادة الإنفاق الاستهلاكي على الترفيه الرقمي (Statista, 2025)، وبناءً على تقرير صادر من وزارة الاتصالات في دولة قطر، يذكر الشباب في قطر أنهم يقضون في المتوسط 13.9 ساعة يوميًا مع أجهزتهم الإلكترونية، وهذا يعد أعلى بنسبة 55% تقريبًا من المعدل المسجل في البلدان الأخرى التي تتمتع بمعدلات عالية لاختراق تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لدى الشباب (Safe Space, 2019). فقد أصبحت التكنولوجيا أداة أساسية تستخدم للتواصل والترفيه والتعليم، والعديد من المجالات الأخرى في حياتنا ومن بين هذه الاستخدامات تبرز الألعاب الإلكترونية، حيث تمكن الاستعانة بالألعاب الإلكترونية في العديد من المجالات المهمة كمجال التعليم والاستفادة من الألعاب في جعل عملية التعليم مسلية وممتعة للمراهقين واستعمالها في صقل المهارات، حيث أكدت العديد من الدراسات ومنها **دراسة الشمراني والقرني (2024)** أنه يمكن رفع القدرات العقلية لدى ممارسي الألعاب إذا تم اختيار الألعاب بعناية من قبل أولياء الأمور والتربويين. فأصبحت الألعاب الإلكترونية ليست مجرد وسيلة للترفيه، بل تطورت لتكون منصة تفاعلية مما زاد إقبال الأفراد من مختلف الفئات العمرية على استخدامها، وعلى الرغم من فوائد الألعاب الإلكترونية بكونها تساهم في تطوير المهارات والمعارف الاجتماعية إلا أن هذه الألعاب ينتج عنها العديد من المشاكل الأسرية والاجتماعية والسلوكية، حيث إن الألعاب الإلكترونية قد تحمل رسائل مشفرة غير معلنة تعمل على إعادة تشكيل هوية المراهق وتفكيره وأنماط سلوكه بطرق غير متوقعة (**شمس الدين، بدون تاريخ**). فقد أشار **Finances Online (2025)** إلى أن عدد لاعبي الألعاب الإلكترونية في منطقة الوطن العربي وأفريقيا 377 مليون لاعب، وأن متوسط أعمار اللاعبين في الولايات المتحدة الأمريكية ما بين 35 إلى 44 عامًا، وخلال اللعب قد يتواصل المراهق مع لاعبين آخرين من خلفيات عرقية ودينية واجتماعية مختلفة ومن أعمار مختلفة، وقد يشاركونهم حوارات مختلفة أثناء ممارسته للعبة، فقد تتضمن الحوارات بين اللاعبين في البداية نصائح حول كيفية تحسين الأداء ومناقشات حول تحديثات اللعبة والتعديلات التي طرأت عليها، ومن ثم تصل الحوارات إلى التفاعلات الاجتماعية كالمزاح والتطرق لمواضيع شخصية أو ثقافية، والتي تساهم في توطيد علاقة اللاعبين بعضهم ببعض



مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تعريف قاموس كولينز collins: "أيّ من الألعاب الإلكترونية الصغيرة المحمولة المتنوعة، التي تعمل عادةً بالبطاريات، وتحتوي على شاشة صغيرة تعرض الرسومات وأزرار للتحكم في اللعبة" تعريف قاموس كامبريدج Cambridge Dictionary: "لعبة يتمكن فيها اللاعب من التحكم بالصور المتحركة على الشاشة عن طريق الضغط على الأزرار".

حسب الموسوعة البريطانية المحدودة Britannica: "اللعبة الإلكترونية هي أيّ لعبة تفاعلية تعمل بواسطة الدوائر الإلكترونية. وتشمل الأجهزة أو "المنصات" التي تُلعب عليها الألعاب الإلكترونية الحواسيب العامة والشخصية، وأجهزة الألعاب في صالات الألعاب، وأجهزة الفيديو المتصلة بأجهزة التلفزيون المنزلية، وأجهزة الألعاب المحمولة، والأجهزة المحمولة مثل الهواتف الخلوية، والشبكات المعتمدة على الخوادم".

حسب مجلة بي سي الأمريكية للحاسب PCMag: "الألعاب الإلكترونية) هو مصطلح عام لأيّ ترفيه أو تسلية باستخدام لعبة فيديو مستقلة، أو حاسوب مكتبي، أو عبر الإنترنت مع لاعب أو أكثر". وهناك العديد من التعريفات منها: الألعاب الإلكترونية: الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) وعلى شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تمتد الشخص بالبهجة والمتعة، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (يحيوي، ورجدال، وبوزنزن وحوادي، 2019). الألعاب الإلكترونية: نوع من الألعاب المبرمجة تتم ممارستها عن طريق جهاز إلكتروني كالتلفاز أو الحاسوب أو الهاتف النقال، وتمتاز في الغالب بأنها تعتمد على المؤثرات البصرية والصوتية (القريني، 2023)

عرفها (2018) Cheng و Cheung و Wang بأنها: "تشير لعبة الفيديو إلى جميع أنواع البرمجيات الترفيهية المعروضة عبر أجهزة أو منصات الألعاب، وتشمل أنواعًا مختلفة مثل الألعاب عبر الإنترنت التي تتضمن اللعب في الوقت الفعلي والتفاعل مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت" كما تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها مصطلح عام يشمل جميع الألعاب التي تستخدم تقنيات الكمبيوتر والإنترنت، فهي تشمل ألعاب الفيديو والألعاب الرقمية، وألعاب الكمبيوتر، والألعاب عبر الشبكة، وألعاب الهواتف المحمولة، وألعاب الأجهزة المنزلية على اختلاف نوع اللعبة، سواء كانت ألعاب مغامرة، أو الألعاب الإستراتيجية أو ألعاب الألغاز (النفري، 2023)

ويمكن تعريف الألعاب الإلكترونية كما يلي: الألعاب الإلكترونية هي أنشطة تفاعلية رقمية تُمارَس عبر أجهزة إلكترونية متنوعة مثل (الحاسوب، وأجهزة الألعاب المنزلية والمحمولة، والهواتف الذكية)، وتقوم على التفاعل بين اللاعب والبرنامج من خلال واجهة مرئية وصوتية، بهدف الترفيه أو المنافسة أو التعلم، وتتضمن هذه الألعاب أنماطًا متعددة (فردية أو جماعية، متصلة أو غير متصلة بالإنترنت)، وتُصمَّم بأساليب متنوعة مثل (المحاكاة، والإستراتيجية، والمغامرات، والرياضة، والقتال)، وتتميز بقدرتها على التأثير في سلوك اللاعب واتجاهاته من خلال التفاعل الرمزي، والتقمص، والمكافأة الافتراضية.

ويُقاس مفهوم الألعاب الإلكترونية إجرائيًا في هذه الدراسة من خلال استجابات المشارك على فقرات الاستبانة الخاصة بها، والتي تتناول: عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميًا، وأنواع الألعاب المُفضَّلة، ونمط اللعب، وطبيعة الجهاز المستخدم، وأساليب التواصل أثناء اللعب،



وموقف اللاعب من التحذيرات وتصنيفات المحتوى في الألعاب، ويمثل متوسط استجابات اللاعب على هذه العبارات مؤشرًا كميًا على مستوى تفاعله مع الألعاب الإلكترونية.

نشأة الألعاب الإلكترونية وتطورها:

◀ مرحلة البداية: الألعاب الأولى (الستينيات والسبعينيات)

الستينيات: بدأت الألعاب الإلكترونية في الظهور في الستينيات، وكان بعضها يستخدم أجهزة كمبيوتر ضخمة. ومن أبرز الألعاب في تلك الفترة هي لعبة "تنس الكمبيوتر" (Tennis for Two) التي ابتكرها العالم ويليام هيغنبوثنام عام 1958. خلال الستينيات، ابتكر ستيف راسل أول لعبة فيديو "حرب الفضاء" في معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا، ممهدًا الطريق لظهور ألعاب شهيرة أخرى مثل "Pong" (عبايدي، 2024).

السبعينيات: وفي هذه الفترة، بدأت الألعاب تتحول إلى شكل أكثر تجاريًا. وظهرت لعبة بونغ (Pong) التي أنتجت في عام 1972 من قِبل أول مؤسسة ألعاب إلكترونية أتاري (Atari)، حيث كانت من أولى الألعاب التجارية الناجحة. تطورت الألعاب لتشمل ألعاب الأركيد مثل "باك مان" Pac-Man، التي ابتكرها الياباني توريو واتاني Tormi watani لصالح شركة نامكو Namco. وفي تلك الفترة، بدأت الصحافة في الإعلان عن قرب نهاية عصر ألعاب الفيديو. لكن في نفس الوقت، أعلنت شركة نينتندو Nintendo عن قرب إطلاق جهاز التحكم "نيس" (NES)، مما مهد الطريق لدخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو بشكل جديد (دويس وفرقاني، 2023).

◀ مرحلة الانتشار والتوسع: (الثمانينيات والتسعينيات)

في الثمانينيات، بدأت الألعاب الإلكترونية بالانتقال إلى الأجهزة المنزلية مثل جهاز الأتاري ونينتندو، وأصبحت الألعاب أكثر تنوعًا وابتكارًا. ظهرت بعض الألعاب التي تعتبر من الكلاسيكيات مثل Super Mario Bros و The Legend of Zelda. حيث حقق جهاز نينتندو "نيس" (NES) نجاحًا كبيرًا بفضل سعره المنخفض جدًا مقارنة بالألعاب المنافسة، مما جعله في متناول فئة واسعة من الجمهور، بالإضافة إلى تميز تكنولوجيا نينتندو بقدرتها على التحكم في الألعاب المطوّرة على جهازها، مما ضمن جودة عالية وتوافقًا مع فئة الأعمار بين 8 - 10 سنوات. وأخيرًا، كانت شخصية البطل المميز لجهاز نينتندو "ماريو" أحد أبرز أسباب الجذب للجهاز، وفي نفس الفترة تقريبًا، دخلت شركة سيغا (Sega) إلى ساحة المنافسة مع إطلاق جهازها ميغا درايف (Mega Drive) في عام 1988. كانت سيغا تسعى لمنافسة نينتندو وتقديم تجربة مختلفة للاعبين، حيث كانت تركز على تقديم ألعاب أكثر سرعة وتحديًا. كانت شخصيات مثل سونك ذا هيدجيهوج (Sonic the Hedgehog) من أبرز أسباب نجاح جهاز ميغا درايف، وهو ما جعل سيغا تصبح أحد المنافسين الرئيسيين لـ نينتندو في تلك الفترة (دويس وفرقاني، 2023).

في التسعينيات، شهدت صناعة الألعاب تطورًا هائلًا بفضل التقدم التكنولوجي في تقنيات الإعلام متعدد الوسائط. تم إدخال معالجات مخصصة لمعالجة الصور ثلاثية الأبعاد في الوقت الفعلي، بالإضافة إلى استخدام الأقراص الضوئية المضغوطة (CD-ROM) لتخزين البيانات وتشغيل الألعاب. كما شهدت هذه الفترة أيضًا بداية اللعب عبر الشبكات المحلية (LAN) والإنترنت، مما أضاف بُعدًا جديدًا لتجربة الألعاب. وفي هذا السياق، دخلت شركة سوني عالم ألعاب الفيديو مع إطلاق جهاز بلاي ستيشن (PlayStation)، الذي أحدث ثورة في صناعة الألعاب. كما استمرت نينتندو في الابتكار



مع إصدار جهاز نينتندو 64 (Nintendo 64)، الذي قدم تقنيات رسومية متقدمة لألعاب الفيديو. أصبحت ألعاب مثل فاينال فانتاسي 7 (Final Fantasy VII) وسوبر ماريو 64 (Super Mario 64) من بين أشهر الألعاب في تلك الفترة، حيث قدمت تجارب لعب غنية ومثيرة جذبت جمهورًا جديدًا من اللاعبين (دويس وفرقاني، 2023).

مرحلة الجيل الجديد: الألفية الجديدة

مع بداية القرن الواحد والعشرين، شهدت صناعة الألعاب تحولًا كبيرًا في تقنيات التحكم والتفاعل. في عام 2004، أطلقت نينتندو جهاز نينتندو دي إس (Nintendo DS)، وهو جهاز تحكم يدوي متنقل جديد كليًا، مما شكل نقطة انطلاق لمرحلة جديدة في تطوير الألعاب المحمولة. في نفس العام، أعلنت سوني عن إصدار جهازها بلاي ستيشن بي إس بي (PSP)، الذي طرحته الأسواق اليابانية في سبتمبر 2004، ليصل إلى الأسواق الأمريكية في مارس 2005.

وفي النصف الأول من عام 2005، أطلقت مايكروسوفت جهاز إكس بوكس 360 (Xbox 360)، ليكون جزءًا من التنافس المستمر بين العملاقة الثلاثة في صناعة الألعاب. هذا التنافس الشديد بين عارضات التحكم المختلفة مثل بلاي ستيشن 2 (PS2)، وغايم كيوب (GameCube)، وإكس بوكس (Xbox) شكّل محورية جديدة في تطور صناعة الألعاب (دويس وفرقاني، 2023).

مرحلة الثورة في الألعاب: الواقع الافتراضي (2010s - الآن)

في العقد الأخير، دخلت تقنيات مبتكرة مثل الواقع الافتراضي (VR) والذي سمح للاعبين بالغمر الكامل في بيئات ألعاب ثلاثية الأبعاد باستخدام نظارات أو خوذات VR مثل PlayStation Oculus Rift. والواقع المعزز (AR) إلى عالم الألعاب، مما أحدث ثورة في طريقة لعب الألعاب. تمثّل ذلك في ظهور ألعاب مثل Pokémon GO، التي جمعت بين اللعب في العالم الحقيقي والتكنولوجيا الرقمية، حيث كان على اللاعبين التنقل في العالم الفعلي للعثور على الشخصيات الافتراضية باستخدام هواتفهم الذكية، وهو ما جعل تجربة اللعبة أكثر تفاعلية وغامرة (قويدر، 2022).

أنواع الألعاب الإلكترونية

أولًا/ أنواع الألعاب الإلكترونية حسب نوع الاتصال:

تنقسم الألعاب الإلكترونية إلى ألعاب Offline (غير متصل) وألعاب Online (متصل) وكلاهما يحتوي على تحديات ومخاطر مختلفة على اللاعبين.

يُقصد بالألعاب الـ Offline أنها ألعاب لا تتطلب من اللاعب أن يتصل بشبكة الإنترنت للعبها ويمكنه لعبها بمفرده. بينما ألعاب الـ Online تتطلب من اللاعب أن يتصل بشبكة الإنترنت مباشرة من أجل اللعب مع أشخاص آخرين، حيث إنها خاصية أساسية في هذا النوع من الألعاب. وتلقى ألعاب الـ Online شعبية أكثر من ألعاب الـ Offline لدى جيل Z (1996 - 2012) وجيل Alpha (2013 - 2023). ويكمن أخطر تحديات هذا النوع من الألعاب في دمج اللاعبين من حول العالم ومن خلفيات دينية، وثقافية ومجتمعية مختلفة في مكان واحد، إضافة إلى اختلاف الفئات العمرية بينهم. وتعد الألعاب الإلكترونية الـ Online إحدى منصات التعارف لكونها تتيح للجميع إضافة اللاعبين إلى قائمة الأصدقاء وتتيح الدردشة الصوتية والكتابية معهم وتتبع أنشطتهم ومعرفة أوقات لعبهم أما بالنسبة للنوع الثاني من الألعاب، ألعاب الـ Offline، يركز هذا النوع من الألعاب على الرواية



واقتراس الأدوار للشخصيات الافتراضية، حيث إنها أشبه بفيلم أو مسلسل أو رواية خيالية، ولكن الفرق أن اللاعب هو الذي يتحكم في بطل القصة واللعب به وخوض تجربة فريدة، مناظر خلابة، موسيقى فنية، وإخراج سينمائي. تطور هذا النوع من الألعاب من ناحية الرسومات والصور والأصوات لتكون قريبة جداً من الواقع، مما يؤدي لانغماس اللاعب فيها وتأثره بالمحيط والشخصيات الرئيسية والثانوية للقصة.

◆ ثانياً/ أنواع الألعاب الإلكترونية حسب نوع اللعبة: (عبايدي، 2024)

1. **الألعاب الحركية:** هي الألعاب التي تعتمد بشكل أساسي على التفاعل بين العين واليد، حيث يكون التركيز بشكل أكبر على الحركة والتحكم بالشخصية بدلاً من التركيز على محتوى القصة. هذه الألعاب تحفز ردود الفعل السريعة والتنسيق بين العقل والجسد، كما هو الحال في ألعاب المغامرات.

2. **الألعاب الإستراتيجية:** هي نوع من الألعاب التي تشجع على التفكير الإستراتيجي والتخطيط المنطقي، حيث يتعين على اللاعبين وضع إستراتيجيات واتخاذ قرارات لتحقيق الأهداف، مثل ألعاب الألغاز والشطرنج، ويمكن أن تكون هذه الألعاب فردية أو متعددة اللاعبين.

3. **ألعاب المغامرة:** وهي الألعاب التي تركز على اكتشافات العالم داخل اللعبة وحل المشاكل والألغاز ومواجهة التحديات.

4. **ألعاب الأدوار:** تشبه ألعاب المغامرة، لكنها تركز بشكل أكبر على تطوير الشخصيات وتعزيز مهاراتها من خلال أحداث اللعبة، بدلاً من التركيز على حل الألغاز والمشاكل. غالباً ما تحتوي هذه الألعاب على قصص معقدة ومهام متعددة. كما تتيح ألعاب الأدوار إمكانية اللعب الجماعي بمشاركة عدة لاعبين.

5. **الألعاب الرياضية:** وهي الألعاب التي تحاكي الأنشطة الرياضية، والتي يتم التنافس فيها للفوز وتحقيق الأهداف كما في الألعاب الرياضية الحقيقية، سواء كانت فردية أو جماعية، مثل كرة القدم، كرة التنس، وسباق السيارات، وغيرها.

6. **ألعاب المحاكاة:** تهدف إلى محاكاة الواقع بشكل دقيق وتفصيلي في بيئة افتراضية مشابهة للعالم الحقيقي. توفر هذه الألعاب تجربة واقعية، حيث يمكن للاعبين التفاعل مع البيئة واتخاذ قرارات تؤثر في نتائج المحاكاة، مثل ألعاب الطيران، البناء، القيادة وغيرها.

7. **الألعاب الكلاسيكية:** هي الألعاب التقليدية التي تم تحويلها إلى نسخ محوسبة، وغالباً ما تتميز ببساطتها في الأسلوب والتصميم. تتنوع هذه الألعاب بين الألعاب التعليمية والترفيهية، وتستمر في جذب اللاعبين بفضل طابعها البسيط والممتع.

◆ ثالثاً/ أنواع الألعاب الإلكترونية وفقاً لأسلوب اللعب وعدد اللاعبين: (محمود، 2023)

التصويب من منظور الشخص الأول (First person shooter): وهي من أنواع ألعاب الحركة التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة النارية والسكاكين. ويتحكم اللاعب بشخصية واحدة أثناء اللعب، فهو يلعب من منظور هذه الشخصية ولا يرى اللاعب سوى يد الشخص والسلاح الذي تحمله واللاعبين الآخرين الذين يقوم باللعب معهم في فريقه أو أعداءه. ويعتبر هذا النوع من الألعاب مثالياً في ضخ كمية أدرينالين كبير في الجسم

ألعاب الفيديو الإستراتيجية: ينطوي هذا النوع من الألعاب على عناصر الحرب بدرجات متفاوتة وتتميز بمزيج من الاعتبارات التكتيكية والإستراتيجية، بالإضافة إلى القتال، وتتضمن نوعين من الألعاب:



♦ إستراتيجية الوقت الحقيقي RTS - real time strategy

هي لعبة حربية يتحكم فيها كل لاعب بجيش مكون من وحدات هدفها تدمير كل جيش للآخر. وتتميز اللعبة بوجود نظام الوقت مما يجعل مرور الوقت مستمراً، لذا يمكن لجميع اللاعبين تحريك وحداتهم في نفس الوقت دون تقيد بأدوار متعاقبة

♦ إستراتيجية تناوب الأدوار turn- based strategy

تعتمد على تعاقب/ تناوب الأدوار بين اللاعبين. يتم تحديد الدور إما بوقت معين أو بحركة معينة (مثل لعبة الشطرنج)

لعبة تَقْمُصُّ الأدوار RPG:

وهي شكل من الألعاب يتقمص فيها اللاعب شخصيات خيالية أو أكثر من شخصية ويتحكم اللاعب في تصرفاتها وأحداثها عبر نظام اتخاذ القرارات، ويمكن للاعب اللعب بشكل فردي أو مع لاعبين آخرين

لعبة متعددة اللاعبين على الإنترنت MMO - massively multiplayer online

يعتبر هذا النوع من ألعاب الأونلاين الفريد لكونه يحافظ على تفاعلات اللاعبين لفترات طويلة تمتد لسنوات، لكونهم يلعبونها بشكل يومي وهذه الألعاب تسمح للاعبين بالتعاون والتفاعل مع بعضهم البعض والتنافس فيما بينهم

لعبة لعب الأدوار متعددة اللاعبين عبر الإنترنت MMORPG

نوع من الألعاب التي تجمع عدداً كبيراً من اللاعبين، يؤدي اللاعب بها دور شخصية افتراضية في عالم خيالي ويتحكم في تصرفاتها. والفرق بين هذا النوع ونوع لعبة تَقْمُصُّ الأدوار هو عدد اللاعبين الهائل الذين يتشاركون في نفس العالم

ساحة معركة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت MOBA- multiplayer online battle arena

وهي نوع من أنواع الألعاب نشأ كفرع من ألعاب إستراتيجية الوقت الحقيقي، يتحكم فيها اللاعب بشخصية واحدة في فريق بمواجهة فريق آخر. هدفها تدمير الهيكل الرئيسي للفريق المنافس. حيث تقوم اللعبة على المنافسة بين فريقين من اللاعبين، وما يميز هذا النوع من الألعاب هو العمل الجماعي

مكونات الألعاب الإلكترونية

يمكن تصنيف المكونات الأساسية للألعاب الإلكترونية إلى عدة فئات رئيسية، حيث قامت حجازي (2018) بتصنيف هذه المكونات إلى:

- 1 **المحتوى البصري - الجرافيك:** الجانب البصري الذي يتضمن تصميم الرسومات والصور في اللعبة مثل الشخصيات والبيئة والخلفية، بالإضافة إلى التأثيرات البصرية مثل الظلال والإضاءة
- 2 **المحتوى الصوتي - الصوت:** يشمل ذلك الموسيقى والمؤثرات الصوتية التي تُشغل أثناء اللعب، بالإضافة إلى المؤثرات الصوتية مثل أصوات التدمير، وإطلاق النار، وأصوات البيئة المحيطة كجريان المياه وأصوات الكائنات الحية داخل اللعبة مثل الحيوانات والوحوش
- 3 **التفاعل - واجهة المستخدم:** هي الواجهة التي يتفاعل معها اللاعب، حيث تؤثر بشكل مباشر على تجربته أثناء اللعب، ويشمل ذلك اختيارات اللاعب بتحكمه بالأدوات التي يستخدمها



مثل استخدام الماوس أو جهاز التحكم، كما يشمل الجرافيك الذي يختاره اللاعب وفتح أو إغلاق الموسيقى من أنظمة القوائم ونظام التحكم في اللعبة، بالإضافة إلى واجهة اللعبة من معلومات كالوقت المتبقي، والمستوى الحالي، والنقاط، والصحة

4 **طبيعة اللعبة:** ويشمل وقت ممارسة اللعبة، وإلى أي مدى هي تسلي الشخص وتبهجه.

5 **القصة والسرد:** تشمل الخلفية والتوضيحات التي يتم تقديمها قبل بدء اللعبة، بالإضافة إلى كل المعلومات التي يتلقاها اللاعب أثناء اللعب، والتي على أثرها يقوم اللاعب بالخوض في تحديات وصراعات بهدف إتمام القصة

مجالات الألعاب الإلكترونية: (عقيب ولراري، 2019)

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة والتي يمكن من خلالها تشغيل الألعاب الإلكترونية، خاصة مع التطور التكنولوجي الكبير الذي شهده هذا المجال. كل نوع يتيح العديد من الألعاب المختلفة، بالتالي يمكن تصنيف تلك المجالات كالتالي:

● **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:** تعتبر الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة من أبرز المجالات، حيث تتيح للاعبين اللعب أثناء التنقل باستخدام هواتفهم الذكية. بفضل سهولة الوصول إليها وتوافرها الواسع، أصبحت هذه المنصة واحدة من أكثر الخيارات شيوعاً بين اللاعبين حول العالم

● **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:** هي الألعاب التي يتم تثبيتها على جهاز كمبيوتر شخصي من خلال شرائها من متاجر إلكترونية مثل منصة epic و steam. من أبرز الإمكانيات المتوفرة لهذه الألعاب هي دعم أدوات التحكم المختلفة مثل لوحة المفاتيح والفأرة، مما يساهم في تحسين تجربة اللعب

● **الألعاب الإلكترونية على الأجهزة الإلكترونية:** هي أجهزة مُصممة خصيصاً لتشغيل الألعاب الإلكترونية فقط، وتختلف عن أجهزة الحاسوب أو الهواتف الذكية. تم تجهيز هذه الأجهزة بمعالجات وأدوات تحكم مُخصصة (مثل الأذرع أو أزرار التحكم) تختلف عن تلك المستخدمة في الأجهزة التقليدية، مثل الحواسيب الشخصية ومن أمثلتها PlayStation و Nintendo Switch و Xbox.

● **أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العامة:** تتميز هذه الأجهزة بتنوعها وانتشارها الواسع، حيث يتم تزويد كل جهاز بأدوات وأجهزة تحكم متنوعة. يمكن تصنيف هذه الأجهزة إلى نوعين رئيسيين في قاعات الألعاب الإلكترونية:

1. أجهزة أحادية اللعب: هي أجهزة مخصصة لتشغيل لعبة واحدة فقط، حيث يتوفر جهاز التحكم لتشغيل هذه اللعبة بشكل محدد. يمكن للاعب واحد أو أكثر المشاركة في اللعب.
2. أجهزة متعددة اللعب: ظهرت هذه الأجهزة في أوائل الثمانينيات نتيجة للابتكارات التقنية، مثل نظام "JAMMA"، الذي قدم تحسناً كبيراً في طريقة إدارة الألعاب، وأصبح من الممكن تغيير الألعاب داخل الجهاز من حيث نوع اللعبة أو أسلوب اللعب أو حتى الإعدادات المكانية والزمنية للعبة.



تصنيفات الألعاب الإلكترونية

أولاً: توصيف محتوى اللعبة

يقدم هذا التوصيف نظرة شاملة وموضوعية على محتوى اللعبة الإلكترونية حتى يتمكن اللاعبون، وكذلك الآباء أو أي جهة معنية بنظام التصنيف، من معرفة ما تتضمنه اللعبة قبل اتخاذ قرار بشأن لعبها أو السماح للأطفال بلعبها

جدول (1) عرض المصطلحات ذات الصلة بتوصيف بعض محتوى الألعاب الإلكترونية وفقاً للمجلس الأمريكي لتصنيف البرمجيات الترفيهية: ESRB

المصطلح	التعريف
Drug Reference الإشارة إلى المخدرات	يشير إلى الحديث عن المخدرات أو عرض صور لها.
Use of Drugs تعاطي المخدرات	يشير إلى وجود مشاهد فيها تعاطي للمخدرات.
Alcohol Reference الإشارة إلى الكحول / الخمر	يشير إلى الحديث عن المشروبات الكحولية / الخمر أو عرض صور لها.
Use of Alcohol تناول الكحول / الخمر	يشير إلى وجود مشاهد فيها شرب للخمر.
Tobacco Reference الإشارة إلى التبغ / الدخان	يشير إلى الحديث عن التبغ / الدخان أو عرض صور له.
Use of Tobacco تعاطي التبغ / التدخين	يشير إلى وجود مشاهد فيها تعاطي للتبغ (التدخين).
Simulated Gambling محاكاة القمار	يشير إلى عدم قدرة اللاعب على ممارسة القمار بما في ذلك الرهان على النقد أو العملة، ولكنها تشتمل على محاكاة للقمار.
Real Gambling قمار حقيقي	يشير إلى قدرة اللاعب على ممارسة القمار بما في ذلك الرهان على النقد أو العملة
Violent References إشارة العنف	يشير إلى وجود مشاهد تحتوي على تصرفات وأفعال عنيفة.
Violence عنف	يشير إلى وجود مشاهد تحتوي على صراع عدواني.
Fantasy Violence عنف خيالي	يشير إلى وجود مشاهد فيها أفعال عنيفة ذات طابع خيالي، وقد تحتوي على شخصيات بشرية أو غير بشرية في أوضاع يمكن تمييزها بسهولة عن الحياة المعيشية.
Intense Violence عنف شديد	يشير إلى وجود مشاهد صراع أو قتال حقيقي قريبة الشبه من الواقع المُعاش، وقد ينطوي على سفك همجي للدماء واستخدام الأسلحة بشكل شرس لتصويب البشر وقتلهم.



المصطلح	التعريف
Blood دم	يشير إلى وجود مشاهد تحتوي على دماء.
Animated Blood سفك الدماء	يشير إلى وجود مشاهد فيها ممارسات لسفك الدماء.
Blood and Gore صراع ودماء	يشير إلى وجود مشاهد فيها ممارسات لسفك الدماء وتشويه أعضاء جسم الإنسان.
Cartoon Violence رسوم متحركة عنيفة	يشير إلى وجود مشاهد لشخصيات على هيئة رسوم كرتونية متحركة تمارس تصرفات يغلب عليها طابع العنف.
Comic Mischief انحراف كوميدي	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات كوميدية أو نكت موجهة.
Crude Humor نُكْت مستهجنة	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات تحتوي على نُكْت مثيرة ومستهجنة وذات طبيعة استفزازية.
Mature Humor نُكْت بالغبين	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات قد تحتوي على نُكْت لا تناسب إلا البالغين.
Lyrics ألفاظ غير مرغوبة	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام بعض الألفاظ النابية، أو بعض ألفاظ العنف وغيرها من ألفاظ غير مرغوبة
Strong Lyrics ألفاظ هابطة	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام صريح ومتكرر للألفاظ النابية أو ألفاظ العنف وغيرها من ألفاظ غير أخلاقية
Mild Language لغة غير مرغوبة	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام لغة غير مرغوب فيها.
Strong Language لغة هابطة	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات يتم فيها استخدام لغة هابطة.
Suggestive Themes موضوعات استفزازية	يشير إلى وجود مشاهد أو حوارات استفزازية ومثيرة.

جدول (1)

تصنيف اللعبة وفقاً للمرحلة العمرية

ثانياً:

يشير إلى تحديد الفئة العمرية المناسبة لممارسة لعبة إلكترونية معينة، ويتم التعبير عن ذلك باستخدام مجموعة من الرموز التي توضح التصنيف السنّي المناسب للاعبين، وذلك لتوجيه اللاعبين أو أولياء الأمور عند اتخاذ قرار حول ممارسة اللعبة، حيث إن جميع شركات الألعاب تقوم بتصنيف منتجاتها بناءً على بعض الإرشادات «guide lines» المحددة التي يجب الالتزام بها عند تصنيف الألعاب. يستخدم ناشرو الألعاب لوحة تصنيف البرامج الترفيهية المعتمدة من قبل المجلس

الأمريكي ESRB كدليل لتحديد التصنيف المناسب للألعاب بناءً على الفئة العمرية (قويدر، 2022).
جدول (2) عرض فئات التصنيفات العمرية ورموزها المُعتمَدة من قبل المجلس الأمريكي لتصنيف
البرمجيات الترفيهية ESRB فيما يلي:

دليل تصنيف الألعاب الإلكترونية العالمي وفقاً لمنظمة الـ ESRB	
	ألعاب تناسب الجميع بغض النظر عن الفئة العمرية وتتخذ حرف E كاختصار لكلمة everyone أي الجميع.
	ألعاب تناسب جميع بالغين سن العاشرة وتتخذ حرف E10+ كاختصار لكلمة everyone10+ أي الجميع.
	ألعاب تناسب فئة المراهقين فقط الذين بلغوا سن الثالثة عشر وأكبر. وتتخذ حرف T اختصاراً لـ Teen أي مراهق.
	ألعاب تناسب الشباب الذين يبلغون سن 17 وأكبر، ويرمز لها بحرف M اختصاراً لـ mature أي راشدين.
	ألعاب تناسب البالغين فقط ويرمز لها AO اختصاراً لـ Adults Only أي للكبار فقط.
	تشير إلى أن التقييم لم يتم حتى الآن، وتظهر هذه الإشارة في إعلانات اللعبة قبل صدورها ويتم باستبدالها مباشرة بأحد الإشارات في الأعلى بعد أن تصدر.
	تشير إلى أن التقييم لم يتم حتى الآن ولكن من المرجح أن اللعبة للناضجين البالغين 17 عام وأعلى ، وتظهر هذه الإشارة في إعلانات اللعبة قبل صدورها ويتم باستبدالها مباشرة بأحد الإشارات في الأعلى بعد أن تصدر.

جدول (2)



وتتم الإشارة إلى تصنيفات الألعاب الإلكترونية وما تحتويه في غلاف اللعبة وفي إعلاناتها كما في التالي:

إضافة إلى نظام PEGI وهو تصنيف خاص بالفئات العمرية المستخدم في كل دول الاتحاد الأوروبي وفقاً للموقع الرسمي لـ PEGI وهو كما هو موضح في جدول (3):

دلالة التصنيف العُمري	فئات التصنيف العُمري ورموزها
وهي ألعاب مناسبة لجميع الفئات، ولا تحتوي على أي صور أو أصوات قد تُخيف اللاعبين، قد تحتوي على عنف خفيف في سياق كوميدي وطفولي مقبول، ولا تحتوي على لغة سيئة.	 www.pegi.info
هذا التصنيف يشير إلى أن محتوى اللعبة مناسب للأطفال الذين يبلغون عمر السابعة وأكبر، وقد يحتوي هذا النوع من التصنيف على المشاهد والأصوات المُنيفة المسموح بها لهذه الفئة العمرية.	 www.pegi.info
يحتوي على ألعاب مناسبة للأطفال الذين بلغوا سن الثانية عشرة وأكبر، وتحتوي هذه الألعاب على عنف تجاه شخصيات خيالية والعنف بها قد يكون غير واقعي، ويمكن أن تشمل تلميحات غير أخلاقية.	 www.pegi.info
يتم استعراض العنف والنشاط غير الأخلاقي في هذا التصنيف لمرحلة تبدو كما هو في الواقع، فيتم استخدام الكحول، التبغ، المخدرات واللغة السيئة في هذا التصنيف.	 www.pegi.info
يتم تصنيف اللعبة بكونها للبالغين، حيث يصل العنف لمرحلة العنف الجسيم والقتل بدون دوافع والعنف تجاه الشخصيات الضعيفة. ويتم تصوير المخدرات والمقامرة والأنشطة غير الأخلاقية الصريحة في هذا التصنيف.	 www.pegi.info

جدول (3)



وفيما يلي عرض المصطلحات ذات الصلة بتوصيف محتوى الألعاب الإلكترونية جدول (4) وفقاً لـ PEGI:

الرمز	دلالة الرمز	دلالة تصنيف المحتوى
	العنف VIOLENCE	تعني أن اللعبة تحتوي على صور للعنف. ففي الألعاب المصنفة PEGI 7، يمكن أن يكون هذا عنفاً غير واقعي أو غير مُفصل فقط. ويمكن أن تتضمن الألعاب المصنفة PEGI 12 العنف في بيئة خيالية أو عنفاً غير واقعي تجاه شخصيات شبيهة بالبشر، في حين أن الألعاب المصنفة PEGI 16 أو 18 لها عنف أكثر واقعية بشكل متزايد.
	لغة سيئة BAD LANGUAGE	تعني أن اللعبة تحتوي على لغة سيئة، حيث يمكن العثور على هذا الوصف في الألعاب التي تحتوي على تصنيف PEGI 12 (شتائم خفيفة) أو PEGI 16 أو PEGI 18.
	رعب FEAR	يشير هذا الوصف إلى عامل الخوف في الألعاب التي تصنف ضمن PEGI 7 وأعلى. فإذا كانت اللعبة تتضمن صورا أو أصواتاً قد تكون مخيفة أو مرعبة للأطفال الصغار، أو الألعاب ذات التصنيف الأعلى التي تحتوي على تسلسلات رعب معتدلة (PEGI 12) أو مكثفة ومستمرة (PEGI 16) أو صور مزعجة (PEGI 12).
	قمار GAMBLING	يشير إلى أن اللعبة تحتوي على عناصر تشجع أو تعلم المقامرة. تشير عمليات محاكاة المقامرة هذه إلى ألعاب الحظ التي يتم إجراؤها عادة في الكازينوهات أو قاعات القمار ويوجد هذا النوع من الألعاب في الألعاب المخصصة للكبار PEGI 18.
	مواد مخدرة DRUGS	تصور اللعبة تعاطي المخدرات غير المشروعة أو الكحول أو التبغ، ويوجد هذا النوع من الألعاب التي تحتوي على وصف المحتوى هذا في PEGI 16 أو PEGI 18.
	عنصرية DISCRIMINATION	يشير إلى أن اللعبة تحتوي على صور للقوالب النمطية العرقية، أو الدينية، أو القومية، أو غيرها من الصور النمطية التي من المحتمل أن تشجع على الكراهية ويقتصر هذا المحتوى دائماً على تصنيف PEGI 18.
	عمليات الشراء داخل اللعبة In-Game Purchases	توفر اللعبة للاعبين خيار شراء سلع أو خدمات رقمية بعملة العالم الحقيقي. ويشمل عمليات الشراء (الأزياء، والعناصر المفاجئة، والموسيقى)، وأيضا الترقية (على سبيل المثال تعطيل الإعلانات، والعملات الافتراضية وأشكال أخرى من العملات داخل اللعبة).

جدول (4)

إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية:

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

(1) تعزيز المهارات العقلية:

تساهم الألعاب في تعزيز التفكير والقدرة على التخيل، حيث تعمل على رفع درجات الإدراك والانتباه لدى الفرد، وتساعد في تحسين المهارات العقلية مثل التفكير، اتخاذ القرارات، والتحليل السريع، والتركيز والانتباه وسرعة التذكر، والحلول الإبداعية، خاصة في ألعاب الألغاز والذكاء (يوسف، 2024).

(2) تعليم وتنمية المهارات:

تساهم الألعاب في تنمية المهارات الذاتية، حيث إن معظمها يتطلب إتقان مهام معينة ضمن وقت محدد، مما يعزز الصبر والتركيز لدى اللاعب، بالإضافة إلى تنمية المهارات المعرفية فبعض الألعاب التعليمية تساهم في اكتساب مهارات جديدة مثل الرياضيات، اللغات، البرمجة، وحتى دراسة تاريخ الحضارات (الشمرواني والقرني، 2024).

(3) زيادة التأزر البصري الحركي:

الألعاب التي تتطلب ردود فعل سريعة تساعد في تحسين التنسيق بين العين واليد، حيث تساهم الألعاب التي تتطلب استجابات سريعة في تعزيز التأزر البصري الحركي وتنمية الوعي بأهمية الوقت المحدد لإنجاز المهام وزيادة الدقة في أدائها (يوسف، 2024).

(4) الترفيه والتسلية:

تعد الألعاب الإلكترونية وسيلة ممتعة للتسلية في وقت الفراغ، مما يساهم في تقليل التوتر والضغوط النفسية (الشمرواني والقرني، 2024).

(5) التواصل الاجتماعي:

الألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت تعزز من التواصل بين الأفراد من مختلف أنحاء العالم من خلال الحوارات والعمل الجماعي أثناء اللعب (الشمرواني والقرني، 2024).

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

(1) الإدمان:

يمكن أن تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى الإدمان، وذلك بسبب تعود مستخدميها عليها واستخدامها لساعات طويلة من يومهم (حمودة، 2022).

(2) التأثير على الصحة البدنية والنفسية:

الجلوس لفترات طويلة أمام شاشات الألعاب الإلكترونية قد يعرض الأشخاص لمخاطر صحية، مثل السمنة، آلام الظهر والرقبة، مشاكل في العين، وضعف العضلات، كما يمكن أن يؤدي إلى الصداق، الإجهاد البدني، والشعور بالقلق والاكتئاب، وقد يؤدي أحياناً للصرع، خصوصاً عند الأطفال (يوسف، 2024).

(3) العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطوائية:

بعض الأفراد يفضلون قضاء وقتهم في اللعب بدلاً من التواصل مع الآخرين، مما قد يؤدي إلى العزلة الاجتماعية وتقليل التفاعل مع الأصدقاء والعائلة. في بعض الحالات، قد يصبح الشاب أو



المراهق أسيراً لتلك الألعاب، لدرجة أنه يظل محبوساً في غرفته التي تصبح البيئة الوحيدة التي يشعر فيها بالفهم والراحة، ويعتقد أنها قادرة على تلبية رغباته وإفراغ طاقاته (يوسف، 2024).

(4) التأثير على التحصيل الدراسي:

تؤثر ممارسة الألعاب الإلكترونية سلباً على التحصيل الدراسي، حيث تؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية، كما تسبب اضطرابات في التعلم. كما أن السهر لفترات طويلة في اللعب يؤثر بشكل مباشر على أداء الفرد في اليوم التالي، فقد يصبح غير قادر على الاستيقاظ والذهاب للمدرسة أو يفقد تركيزه في الفصل (حمودة، 2022).

(5) الميل إلى العدوانية والعنف:

بعض الألعاب تحتوي على محتوى عنيف، فالتعرض لهذه الألعاب لوقت طويل قد يزيد من مشاعر العدوانية والسلوك العنيف عند المراهق (شعلان، 2023).

(6) أضرار ثقافية وأخلاقية:

في غياب الرقابة الرسمية والأسرية، وعدم الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، انتشرت ألعاب وبرامج ضارة تُروج لأفكار وألفاظ وعادات تتناقض مع قيم المجتمع، مما يهدد الانتماء الوطني. كما تساهم بعض الألعاب في تشكيل ثقافة مشوهة، بينما تدعو ألعاب أخرى إلى الترويج لأفكار إباحية تؤثر سلباً على عقول المراهقين (حمودة، 2022).

أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية

إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية يعود إلى عدة أسباب، بعضها نفسي، وبعضها اجتماعي، ومن أبرز هذه الأسباب (عيايدي، 2024):

جاذبية المحتوى: تتمتع الألعاب الإلكترونية بتنوع واسع في السيناريوهات والمواضيع التي تجذب انتباه المراهقين، حيث تتميز بالتشويق والإثارة والتفاعل، مما يتيح لهم فرصة استكشاف عوالم جديدة وخوض تجارب غير مألوفة. وتقدم الألعاب مستويات متعددة من التحدي، كما تمتاز برسومات ملونة وجذابة وأصوات مشوقة، ما يعزز من جاذبيتها للأطفال والمراهقين. وبينت دراسة حجازي (2018) أن بعض الألعاب الإلكترونية تكون مبنية على قصص جذابة وهذه القصص تجعل اللاعب جزءاً من القصة، وتتيح للاعب اختيار الشخصيات التي يود اللعب بها وتوفر له أنواعاً متعددة من الألغاز والمتاهات والتحديات إلى جانب الموسيقى والمؤثرات الصوتية، ويمكن للاعب ممارسة اللعبة أكثر من مرة بأكثر من شخصية مختلفة والخوض في نزالات وتحديات مختلفة في كل مرة يقوم بإعادة لعب اللعبة، فقد يلعب اللعبة مراراً وتكراراً وكأنه يلعبها لأول مرة بسبب أن تحدياتها تختلف في كل مرة، إضافة إلى أن اللاعب بإمكانه تحديد مدى صعوبة اللعبة التي يود لعبها، فمثلاً يمكنه أن يجعلها سهلة جداً في المرة الأولى ومن ثم يمكنه تغيير نمط لعبها أن تكون صعبة جداً

التماثل مع الأبطال: تمنح الألعاب الإلكترونية المراهقين فرصة للتماثل مع شخصيات الأبطال داخل اللعبة، حيث يختبرون مشاعر الارتباط والتفاعل مع هذه الشخصيات وتحدياتها، مما يعزز شعورهم بالانتماء والمشاركة في انتصاراتها

الهروب من الواقع: توفر الألعاب الإلكترونية للمراهقين فرصة للهروب من ضغوط الحياة اليومية، مثل الدراسة أو المشاكل العائلية والاجتماعية، حيث يمكنهم الانغماس في عوالم وهمية مثيرة.



هذا الهروب يساعدهم على تخفيف الضغوط النفسية والاجتماعية، ويتيح لهم تجربة مغامرات قد تكون بعيدة عن واقعهم، مما يساهم في تقليل التوتر والشعور بالراحة

السيطرة على الذات: تعتبر الألعاب الإلكترونية من الأسباب التي تساهم في تعلق المراهقين بها، حيث توفر لهم فرصة للسيطرة على ذواتهم والمشاركة في مغامرات افتراضية. من خلال التحكم في مجريات اللعبة، يشعر المراهقون بالتحكم والثقة بالنفس، مما يعزز من رغبتهم في الاستمرار في اللعب والتفاعل مع العالم الافتراضي

التسلية والترفيه: يعود جزء كبير من هذا الانجذاب إلى الفراغ الذي قد يشعر به المراهقون في حياتهم اليومية حيث الروتين الممل وقلة ممارسة التجارب والأنشطة، حيث تُعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيهية ممتعة تتيح لهم قضاء وقت ممتع بعيداً عن هذا الروتين، مما يساعدهم على التخلص من الملل وتوفير فرص لتجارب جديدة ومشوقة

التفاعل الاجتماعي: توفر العديد من الألعاب منصات للعب الجماعي، مما يتيح للمراهقين التفاعل مع أصدقائهم أو لاعبين آخرين من مختلف أنحاء العالم، مما يعزز العلاقات الاجتماعية عبر الإنترنت

واقع الألعاب الإلكترونية في قطر

تولي دولة قطر اهتماماً متزايداً بقطاع الألعاب الإلكترونية، إدراكاً منها لأهميتها في بناء اقتصاد رقمي متطور وتنمية المهارات التقنية والإبداعية لدى الشباب. ويأتي هذا التوجه متماشياً مع رؤية قطر الوطنية 2030 التي تهدف إلى تنمية رأس المال البشري، ودعم الابتكار، وتعزيز مكانة الدولة كمركز إقليمي وعالمي في مجالات التكنولوجيا والترفيه الرقمي.

أولاً: سوق الألعاب الإلكترونية في قطر

بحسب بيانات منصة Statista، تُظهر التوقعات الحالية أن سوق ألعاب الفيديو في دولة قطر يشهد نمواً ملحوظاً خلال السنوات المقبلة، حيث تُقدّر الإيرادات المتوقعة لعام 2025 بحوالي 11.80 مليون دولار أمريكي. وتشير التوقعات إلى تسجيل معدل نمو سنوي يبلغ نحو 8.25% للفترة الممتدة من 2025 إلى 2029، مما قد يرفع حجم السوق ليصل إلى حوالي 16.20 مليون دولار أمريكي بنهاية تلك الفترة

وفي السياق ذاته، يُتوقع أن تسجل سوق أجهزة الألعاب (Game Consoles) في قطر أداءً قوياً، حيث تُقدّر الإيرادات لعام 2025 بحوالي 34.0 مليون دولار أمريكي. ومن المتوقع أن يبلغ عدد وحدات أجهزة الألعاب المُباعة في قطر حوالي 74.83 ألف وحدة بحلول عام 2029.

أما من حيث المتاجر تتمتع دولة قطر بوجود عدد من المتاجر المتخصصة في بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية ومستلزماتها. ومن أبرز هذه المتاجر Store974 والذي يعد الأكبر في قطر، بالإضافة إلى متجر الرعاية التقنية، ومتاجر أخرى، وهذه المتاجر توفر كل ما يحتاجه محبو الألعاب الإلكترونية من أحدث الإصدارات، والإكسسوارات المتقدمة، ومعدات اللعب عالية الجودة



ثانياً: استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية

تشير نتائج المسح الواردة في دراسة أعدتها وزارة الاتصالات إلى أن فئة الشباب في دولة قطر تتمتع بنسبة وصول 100% إلى شبكة الإنترنت، في حين أن 93% منهم يعيشون في منازل تحتوي على جهاز حاسوب متصل بالإنترنت (سواء كان حاسوباً مكتيبياً أو محمولاً) وقضاء متوسط 13.9 ساعة يومياً على تلك الأجهزة؛ وقضاء تلك الساعات الطويلة في الاستخدام تشكل إمكانية كبيرة للتفاعل مع المحتوى الرقمي، بما في ذلك الألعاب الإلكترونية، التي تعتبر واحدة من أكثر الأنشطة شعبية بين الشباب (Safe Space, 2019). وبناءً على بيانات منصة Statista، يُتوقع أن يصل إجمالي عدد المستخدمين في السوق إلى 952.7 ألف مستخدم بحلول عام 2024. هذا النمو يعكس زيادة في الاهتمام بالألعاب الإلكترونية في قطر

ثالثاً: الألعاب الإلكترونية الأكثر شعبية في قطر

استناداً إلى بيانات Similarweb و Sensor Tower لسنة 2024، شهد سوق الألعاب الإلكترونية في قطر تنوعاً ملحوظاً في تفضيلات اللاعبين، حيث تصدرت مجموعة من الألعاب قائمة الأكثر شعبية في البلاد، سواء على مستوى الأجهزة المحمولة أو الأجهزة المنزلية، وجاءت على النحو التالي:

الألعاب الأكثر شعبية على الأجهزة المحمولة:



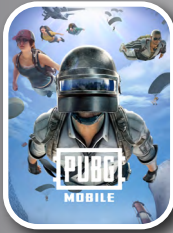
1. لعبة : Last War: Survival

شهدت لعبة Last War: Survival زيادة ملحوظة في عدد المستخدمين النشطين، حيث بلغ العدد حوالي 32 ألف مستخدم نشط



2. لعبة : Whiteout Survival

كانت Whiteout Survival من بين الألعاب الرائدة، حيث بلغ عدد المستخدمين النشطين 17 ألفاً، مما يعكس تفاعل اللاعبين مع عناصر اللعبة



3. لعبة :PUBG MOBILE

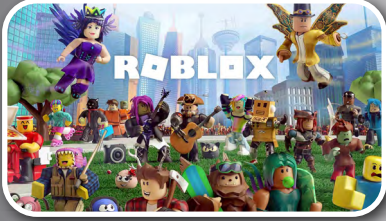
حافظت PUBG MOBILE على استقرار عدد مستخدميها النشطين في نطاق يتراوح بين 98 ألفاً و106 آلاف مستخدم، مما يدل على مكانتها الثابتة في السوق القطري





4. لعبة : Royal Match

Royal Match شهدت زيادة في عدد المستخدمين النشطين، حيث وصل العدد إلى 52 ألف مستخدم نشط، مما يشير إلى اهتمام اللاعبين باللعبة



5. لعبة : Roblox

تواصل Roblox جذب اللاعبين في قطر، حيث بلغ عدد المستخدمين النشطين حوالي 117 ألفاً، مما يعكس شعبيتها الكبيرة بين مختلف الفئات العمرية

الألعاب الأكثر شعبية على الأجهزة المنزلية:

1. FIFA 23:

تُعتبر FIFA 23 من أبرز الألعاب الرياضية، حيث حققت شعبية كبيرة في قطر بفضل محاكاة كرة القدم الواقعية والتحديثات السنوية التي تقدمها، مما جعلها خياراً مفضلاً لعشاق الرياضة



2. Call of Duty: Modern Warfare II:

تُعد Call of Duty: Modern Warfare II من الألعاب الرائدة في فئة ألعاب التصويب من منظور الشخص الأول (FPS)، وقد تمكنت من جذب جمهور واسع بفضل أسلوب اللعب التنافسي والجرافيك المتطور



3. Gran Turismo 7:

هي واحدة من أكثر ألعاب السباقات شهرة في قطر، حيث تقدم تجربة محاكاة سباق واقعية، مما يجعلها الخيار المثالي لعشاق السيارات والمنافسات الرياضية



رابعاً: أبرز البطولات التنافسية في مجال الألعاب الإلكترونية بقطر

سعت قطر إلى ترسيخ مكانتها كمركز عالمي للرياضات الإلكترونية من خلال تنظيم بطولات للألعاب الفيديو، ومن أبرز هذه البطولات:

بطولة دوري نجوم قطر الإلكتروني

بإشراف مؤسسة دوري نجوم قطر بالتعاون مع الاتحاد القطري للرياضات الإلكترونية، وبمشاركة (12) فريقاً، وجرت منافسات البطولة بمجمع دوحة فستيفال سيتي التجاري، من خلال اللعبة الشهيرة (FC 24) (الشرق، 2024).

أقيمت بطولة Ooredoo Blaze

في لعبة Rocket League في 2022، بإشراف وتنظيم شركة Ooredoo، والتي جرت باستخدام أجهزة PlayStation، وبحضور جماهيري مباشر، مما يعكس الاهتمام المتزايد بالمنافسات الحضرية في هذا المجال (Ooredoo، 2022).

بطولة الرياضات الإلكترونية للمدارس الخاصة

والتي كانت بالتعاون بين وزارة الرياضة والشباب، ووزارة التربية والتعليم والتعليم العالي، والاتحاد القطري للرياضات الإلكترونية، واتحاد الرياضة للجميع، وتنظيم من شركة Quest Esports. وتهدف هذه المبادرة إلى دمج الرياضات الإلكترونية في البيئة التعليمية، من خلال توفير منصة تنافسية رقمية تجمع طلاب المدارس الخاصة من مختلف أنحاء الدولة، حيث انطلقت في 18 فبراير 2025، والتي اعتمدت على لعبة EA FC 25 كلعبة رسمية للمنافسة (سليم، 2025).

خامساً: الألعاب الإلكترونية في المجال الأكاديمي

تولي دولة قطر اهتماماً متزايداً بالألعاب الإلكترونية في الجانب الأكاديمي، حيث تسعى إلى دمجها كأدوات تعليمية مبتكرة تُسهم في تطوير مهارات الطلاب وتعزيز التفكير النقدي والإبداعي. من أبرز الأمثلة على ذلك جامعة لوسيل التي طرحت تخصص «تصميم وتطوير الألعاب الإلكترونية» ضمن برنامج بكالوريوس في تكنولوجيا المعلومات، الذي يركز على الجوانب الإبداعية والتقنية للألعاب التفاعلية (جامعة لوسيل، 2024).

سادساً: مواجهة قطر لمخاطر الألعاب الإلكترونية

تعطي دولة قطر اهتماماً كبيراً بالتوعية المجتمعية بالاستخدام الصحيح والآمن للألعاب الإلكترونية، كونها وسيلة ترفيهية هامة للنشء والشباب، وذلك من خلال حملات التوعية المجتمعية، والفيديوهات التعليمية، والمقالات والنشرات التوعوية، والورش والنحوات، وغيرها، وذلك لتعزيز الوعي حول أهمية تحقيق التوازن في استخدام الألعاب الإلكترونية وبالشكل الآمن والصحيح، مع التأكيد على مخاطر الإدمان وحماية القيم المجتمعية أثناء استخدام هذه الألعاب. ومن أبرز هذه الجهود:

■ أطلق مجلس الصحة الخليجي حملة توعية بعنوان «لعيّب_لكن» والتي تهدف إلى تعزيز الاستخدام المتوازن والصحي للألعاب الإلكترونية، من خلال نشر رسائل توعية تسلط الضوء



على أهمية التوازن بين اللعب والأنشطة البدنية. تركز الحملة على الوقاية من اضطراب الألعاب الإلكترونية والتقليل من آثارها السلبية. وتتضمن الحملة إرشادات مُوجّهة للاعبين وأولياء الأمور لتعزيز أساليب اللعب الصحي والأمن (قنا، 2024).

■ تماشياً مع جهود دولة قطر في التوعية من مخاطر الألعاب الإلكترونية، قامت وكالة الأمن السيبراني بإنشاء محتوى رقمي يُعرّف بضوابط استخدام الألعاب الإلكترونية، ويبرز شروط اختيار الألعاب الجيدة، مع التأكيد على ضرورة أن يكون محتواها مناسباً للفئة ولا يتعارض مع الدين أو القيم أو أخلاق وتقاليد المجتمع. كما يُنبه المحتوى إلى أهمية تحميل الألعاب من مصادر موثوقة، وتجنّب الإدمان، مع تسليط الضوء على الجانب الإيجابي للألعاب الإلكترونية كوسيلة لتعليم مبادئ البرمجة والأمن السيبراني، بما يُسهم في بناء وعي رقمي آمن وفَعّال لدى النشء (المركز الوطني للأمن السيبراني، ب.ت.).

علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني

على الرغم من أن العديد من الدراسات تشير إلى وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية خاصة العنيفة والسلوك العدواني، إلا أن هذه العلاقة لا يمكن اعتبارها دليلاً قاطعاً ولا يمكن أن تستخدم كدليل علمي؛ حيث يمكن أن يُعزى السلوك العدواني إلى عوامل أخرى بخلاف الألعاب الإلكترونية، مثل المشكلات الأسرية، والمشاكل المدرسية، والإشراف التربوي على المراهقين، وبالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يكون المراهقون الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية أصلاً يميلون إلى السلوك العدواني، ومع ذلك، فإن التعرض المستمر لهذه الألعاب قد يؤدي إلى آثار سلبية طويلة الأمد، مما يزيد من استجابات ممارسي الألعاب للعدوانية ويجعل من الصعب عليهم التحكم فيها (عبايدي، 2024). تقسم التفسيرات النظرية للآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية العنيفة إلى مجموعتين رئيسيتين (عبايدي، 2024):

ثانياً:

المجموعة التي تعتقد أن السلوك العدواني هو جزء متأصل من بعض الأفراد، سواء كان ناتجاً عن عوامل وراثية أو بيولوجية. وبناءً على ذلك، يرون أن الألعاب الإلكترونية العنيفة لا تساهم في السلوك العدواني، بل هي مجرد انعكاس للسلوك العدواني الذي يمتلكه الفرد مسبقاً

أولاً:

المجموعة التي تفترض أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدي بشكل مباشر إلى السلوك العدواني، حيث تقوم على فكرة أن الأفراد يتعلمون هذا السلوك العدواني من النماذج الاجتماعية التي يشاهدونها أثناء اللعب.



ب- السلوك العدواني Aggressive Behavior

مقدمة:

يُعَدُّ السلوك العدواني من الظواهر السلوكية التي أصبحت شائعة في المجتمعات بشكل عام، وفي المؤسسات التربوية بشكل خاص. فقد أصبح العديد من الطلاب، لاسيما في مرحلة المراهقة، يمارسون هذا السلوك داخل المدارس بأشكاله المختلفة، مثل العدوان الجسدي واللفظي أو الرمزي، حيث يتوجهون به نحو المعلمين والزملاء، بالإضافة إلى استهداف الممتلكات المدرسية. بناءً على ذلك، يتناول هذا الفصل مظاهر السلوك العدواني وأشكاله، بالإضافة إلى أهم الأسباب والعوامل المؤدية لهذا السلوك، وآثاره الناتجة عنه، فضلاً عن توضيح الفروق بين الذكور والإناث في ممارسة السلوك العدواني.

مفهوم العدوان Aggression

يُعرف العدوان بحسب معجم علم النفس والتحليل النفسي 1989 بأنه كل فعل أو عمل يتسم بالعداء والعنف تجاه الموضوع أو الذات، ويهدف للهدم نقيضاً للحياة في متصل من البسيط إلى المركب كما ينقله المعجم (طه، ومحمود، وقنديل، ومحمد، وعبد الفتاح، 1989، ص 157) تعرف منظمة الصحة العالمية العنف (2002) على أنه: «استخدام مُتَعَمِّد للقوة الجسدية أو السلطة، سواء كانت مهددة أو فعلية، ضد الذات، أو شخص آخر، أو ضد مجموعة، أو مجتمع، والذي يؤدي إما إلى إصابة أو موت أو ضرر نفسي أو تأخر في النمو أو حرمان، أو له احتمال كبير أن يؤدي إلى ذلك». ووفقاً لـ (Chan & Wong 2015) يُعرف العنف بأنه نوع من السلوك العدواني أو المعادي للمجتمع، حيث يقوم الفرد عن عمد بإلحاق (أو محاولة إلحاق) أذى جسدي أو نفسي أو إزعاج على فرد آخر وبحسب قاموس APA لعلم النفس APA Dictionary of Psychology يُعرف السلوك العدواني بأنه سلوك يهدف إلى إيذاء الآخرين جسدياً أو نفسياً. وعندما يتم تنفيذ هذا السلوك عمداً بهدف رئيسي هو الإيذاء أو التدمير المتعمد، يُسمى العدوان بالعدوان العدائي. أما أنواع العدوان الأخرى فهي أقل ضرراً عمداً وقد تكون دافعة بدافع الأداة (استباقية) أو دافعة عاطفياً (تفاعلية). يشمل العدوان الأدائي الفعل الذي يتم تنفيذه أساساً لتحقيق هدف آخر، مثل الحصول على مورد مرغوب فيه. أما العدوان العاطفي فيتضمن استجابة عاطفية تميل إلى أن تكون موجهة نحو مصدر الضيق المدرك، ولكن قد تتم إزاحتها على أشخاص أو أشياء أخرى إذا لم يكن بالإمكان مهاجمة المصدر المزعج. في النظرية النفسية التحليلية الكلاسيكية لسيفغوند فرويد، يُعتبر الدافع العدواني غريزياً ومشتقاً من غريزة الموت، لكن العديد من علماء النفس غير الفرويديين ومعظم علماء النفس غير التحليليين يرون أنه تعلم اجتماعياً أو رد فعل للإحباط عرف (Bushman & Huesmann 2010) مصطلح العدوان على أنه: أي سلوك يهدف إلى إلحاق الضرر بشخص آخر لا يرغب في أن يلحق به الضرر مثلما ذكر بارون وريتشاردسون (1994).



عرف كل من **خليفة ومزيان (2019)** السلوك العدواني بأنه: كل فعل فيه إيذاء للذات، وللآخر، ويشمل هذا القول أو الفعل، عدواناً موجهاً للذات وللزملاء وللوالدين وللأسرة بهدف التخريب والتعمد بإلحاق الضرر

عرفت **وزنتي (2020)** العدوان بأنه الشعور الداخلي بالغضب والاستياء والعداوة ويعبر عنها ظاهرياً في صورة فعل أو سلوك يقصد به إيقاع الأذى وإلحاق الضرر أو أي شيء من هذا القبيل، كما يوجه أحياناً إلى الذات، ويظهر في كل شكل عدوان لفظي أو بدني

مما سبق ومن خلال تصميم أداة الدراسة الحالية يمكن تعريف السلوك العدواني بأنه: نمط من الاستجابات الانفعالية واللفظية أو الفعلية التي تهدف — بشكل مباشر أو غير مباشر — إلى إلحاق ضرر أو إزعاج أو تهديد بالذات أو بالآخرين، أو إلى تدمير ممتلكات، أو إلى فرض سيطرة أو هيمنة على الآخرين، وهذه الاستجابة تشمل مستويات متدرجة من العنف تتراوح من تعبيرات انفعالية لفظية (غضب وسباب) إلى أفعال بدنية واعية (ضرب، تدمير ممتلكات)، وقد يكون سببه دوافع فورية عاطفية (عدوان تفاعلي) أو دافعه هدف آخر (عدوان آلي/أداتي)، وينشأ العدوان بفعل تفاعل عوامل فردية (سمات شخصية وانفعالات واندفاعية) وعوامل بيئية وثقافية واجتماعية ويعرف إجرائياً في هذه الدراسة بأنه: متوسط الدرجات التي يحصل عليها الطلاب في محاور الاستبانة

مظاهر السلوك العدواني:

كانت متنوعة ومتعددة وفقاً لخبر الله (2024) مثل:

1. التعدي على الأقران بقصد الانتقام أو إحداث الإزعاج.
2. التعدي على ممتلكات الآخرين.
3. توجيه الشتائم والألفاظ النابية.
4. التهديدات أو الإهانات والتقليل من شأن الآخرين.
5. يتسم الفرد في حياته اليومية بالنشاط والحركة المفرطة وعدم الحذر من المخاطر المحتملة.
6. عدم تقبل النقد أو التصحيح.
7. الإحجام عن التعاون أو العمل مع الآخرين ورفض المساعدة.
8. عدم الانصياع للتوجيهات وتجنب تحمّل المسؤوليات.

في حين يشير قويدر (2022) إلى أن الفرد العدواني قد يظهر عليه:

1. الغضب والعصبية الشديدة، سرعة الاستثارة والانفعال.
2. يتصف في حياته اليومية بالحركة المستمرة وعدم الانتباه للمخاطر المحتملة التي قد تعرضه للأذى.
3. إحداث الفوضى في الفصل من خلال الضحك واللعب والحديث الجانبي وعدم الانتباه.
4. التعامل غير اللائق مع المعلمين وعدم إظهار الاحترام لهم، والتهرج داخل الفصل.



أشكال السلوك العدواني

يظهر السلوك العدواني بأشكال متعددة، ويمكن تلخيصها على النحو التالي (خير الله، 2024):

أولاً: من حيث الأسلوب:

العدوان الجسدي: يعني السلوك الجسدي الذي يتسبب في الأذى والمُؤجَّه نحو الذات أو الآخرين، ويهدف إلى إحداث الضرر وإثارة الخوف، مثل الضرب، الركل، الدفع، العض، أو شدّ الشعر

العدوان اللفظي: ينقسم العدوان اللفظي إلى:

- **العدوان اللفظي المباشر:** يتضمن الاعتداء على الأفراد باستخدام ألفاظ ضارة ومؤذية، مثل السب والشتم.
- **العدوان اللفظي غير المباشر:** يستهدف إلحاق الأذى أو الضرر بالآخرين بطريقة غير مباشرة، مثل نشر الشائعات الكاذبة أو السخرية الخفية بهدف استفزاز الشخص أو تدمير سمعته دون التصريح بذلك مباشرة.

العدوان الرمزي: يتضمن التعبير عن العداء بطرق غير لفظية، مثل إظهار الاحتقار أو توجيه الإهانة للآخرين. قد يظهر ذلك في الامتناع عن النظر إلى الشخص المعني، أو عدم تقديم الدعم أو المساعدة له، بالإضافة إلى النظر إليه بازدراء أو تحقير

ثانياً: من حيث الهدف:

العدوان المُوجَّه نحو الذات: هو عندما يتوجه الشخص بسلوك عدواني نحو نفسه. وقد يكون السلوك مُضراً للصحة الجسدية مثل إيذاء النفس والتسبب بأضرار جسدية كلطم الوجه، أو مُضراً للصحة النفسية مثل جلد الذات وانتقادها بشكل مفرط

العدوان المُوجَّه نحو الآخرين: يُوجَّه العدوان نحو الآخرين سواء كان جسدياً أو لفظياً أو رمزياً.

ثالثاً: من حيث الطريقة:

العدوان المباشر: حيث يوجه الفرد سلوكه العدواني مباشرة نحو مصدر الإحباط أو الموضوع الذي تسبب في الإثارة

العدوان غير المباشر: حيث يُوجَّه إلى شيء أو شخص تربطه صلة بالمصدر الأصل.

أشار كل من (Kotian و Mambra 2023) إلى أبرز أشكال العدوان غير المباشر وهي:

- **العدوان الاجتماعي:** هو نوع من العدوان غير المباشر، حيث يتم إلحاق الضرر بالعلاقات الاجتماعية لشخص آخر بدلاً من الهجوم المباشر عليه. الهدف هنا هو التأثير على مكانته الاجتماعية أو عواطفه، مثل تشويه السمعة أو استبعاده من مجموعة اجتماعية.
- **العدوان المحوّل:** يحدث عندما يوجه الشخص غضبه أو إحباطه نحو هدف بديل لا علاقة له بالمسبب الأصلي للاستفزاز. في هذا النوع، لا يكون الهدف المباشر هو المسبب الفعلي، بل يُوجَّه العدوان إلى شيء آخر، مثل أن يصرخ الشخص في وجه شخص آخر لا علاقة له بالموقف الذي أثار الغضب.



كلاهما يعدان من السلوك العدواني غير المباشر لأن العدوان لا يوجه بشكل مباشر إلى الشخص أو الشيء الذي أثار الغضب أو الاستفزاز

رابعاً: من حيث المصدر / أو من حيث الضحية:

العدوان الفردي: وهو سلوك يتجه به الفرد إلى إيقاع الأذى بغيره من الأفراد أو الجماعات أو الأشياء مثل معايير المجتمع

العدوان الجمعي: وهو سلوك تمارسه جماعة ضد فرد أو أفراد آخرين.

خامساً: من حيث مظهره (صور التعبير عنه):

العدوان الواسيلي: يستخدم الفرد العدوان كوسيلة لتحقيق أهداف أو مصالح معينة. الهدف هنا ليس بالضرورة إلحاق الأذى بالشخص المستهدف، بل قد يكون لتحقيق غاية معينة

العدوان العدائي: يستخدم هذا النوع من العدوان عندما يسعى الفرد إلى الانتقام من شخص آخر بسبب غضبه من موقف سابق. الهدف من العدوان العدائي هو إلحاق الأذى

يوضح الأستاذ كينيث إيفان موير من جامعة كارنيجي ميلون تقسيماته للعدوان على النحو التالي (قويدر، 2022):

1. **العدوان الجرمي:** يحدث نتيجة وجود مثير خارجي أو هدف، ويشمل الهجوم على هذا الهدف بنية الإيذاء أو القتل.
2. **العدوان الذكوري:** يحدث نتيجة للصراع بين الكائنات الذكورية حول السلطة أو التكيف مع المحيط.
3. **عدوان بسبب الخوف:** يتصرف الكائن العدواني دفاعاً عن نفسه كرد فعل للخوف.
4. **العدوان الهياجي غير المنظم:** يحدث فيه استثارة عامة في الكائن نتيجة وجود عدة مثيرات، مما يدفعه للهجوم بشكل عشوائي وغير منتظم، باستخدام كافة الوسائل المتاحة له.
5. **عدوان الدفاع عن الإقليم:** يسعى الكائن لحماية منطقة أو مكان معين للقيام بالعدوان ضد المنافسين.
6. **العدوان الأمومي:** يكون المثير فيه وجود خطر، حيث يتصرف الكائن الأمومي لحماية الأبناء من الخطر.
7. **العدوان البيئي:** يكون فيه سبب الإثارة خطر نتيجة لتأثيرات بيئية أو محيطية غير معروفة، فيعيش الكائن مُستثاراً مُتهيجاً ويقوم بالعدوان دون معرفة سبب عدوانه.

الأسباب والعوامل المؤدية لسلوك العدوانية

السلوك العدواني هو نوع من السلوكيات الذي يستهدف إلحاق الأذى بالآخرين، سواء كان ذلك بشكل جسدي أو نفسي. هذا السلوك جاء نتيجة لتداخل عدة عوامل بيولوجية، نفسية، وبيئية قد تؤثر في الفرد وتدفعه للتصرف بعدوانية. وتختلف الأسباب وراء هذا السلوك من شخص لآخر، ومن بين هذه العوامل (محبوب، بارو، البكري، بن عماري، 2024):



أسباب بيولوجية:

« **العوامل الفيزيولوجية** تؤثر في تشكيل السلوكيات العدوانية عند المراهق؛ ومن هذه العوامل اضطرابات في نظم النوم مثل قلة النوم أو النوم غير المنتظم، سوء التغذية ونقص العناصر الغذائية الأساسية مثل المعادن والفيتامينات، وعدم ممارسة بعض الألعاب الرياضية خارج المنزل، كل ذلك يزيد من مستويات التوتر والغضب وبالتالي يدفع المراهق إلى سلوكيات عدوانية

« **التغيرات الهرمونية:** خلال فترة المراهقة، يحدث تغير هرموني كبير حيث يزيد إفراز التستوستيرون، وهذا الهرمون قد يسهم في زيادة احتمالية حدوث السلوك العدواني، على الرغم من أن التستوستيرون هو هرمون مرتبط بالذكورة، إلا أنه يؤثر أيضاً على السلوكيات لدى كلا الجنسين. بالإضافة إلى نقص هرمون البروجسترون، حيث تشير بعض الأدلة المُستَمَدّة من البحوث التجريبية إلى أن هرمون البروجسترون لدى الإناث يزيد من القابلية للاستثارة ومن ثم العدوان لديهن، يضاف إلى ذلك أن استعداد المرأة للاستجابة العدوانية يرتفع بشكل كبير أثناء الدورة الشهرية

« **عوامل مرتبطة بالجهاز العصبي أو الجهاز الغددي:** تعود أسباب السلوك العدواني إلى عوامل مرتبطة بالجهاز العصبي أو الجهاز الغددي، حيث تشير الدراسات إلى أن العدوان يكون أكثر شيوعاً بين الأفراد الذين يعانون من اضطرابات أو تلف في الجهاز العصبي

« **تأثير المواد الطبيعية والمختلفة كيميائياً على الجهاز العصبي** وجعله أكثر تهيؤاً لممارسة العدوان أو الامتناع عنه، على سبيل المثال، تؤثر المشروبات الكحولية على وظائف المراكز المسؤولة عن التحكم في العدوان في الدماغ، مما يؤدي إلى تقليل القدرة على ضبط السلوك ويزيد من استعداد الفرد لممارسة العدوان

« **الوراثة:** تلعب الوراثة دوراً كبيراً في تحديد السلوك العدواني لدى المراهقين، حيث تساهم الجينات في تحديد الاستعداد البيولوجي لهذا السلوك. قد تنتقل بعض الصفات الوراثية من الآباء إلى الأبناء، مما يزيد من احتمالية ظهور السلوك العدواني في الأجيال المستقبلية

أسباب نفسية:

« **الحرمان:** تركز المشاعر العدوانية عن طريق عامل الحرمان، الذي يعني العجز عن تحقيق وتلبية رغبات معينة، وكذلك عدم إشباع الحاجات الأساسية، حيث يُعتبر الحرمان من العوامل المؤدية إلى السلوك العدواني، حيث يُعد السلوك العدواني رد فعل أو تعبيراً عن الحرمان من العطف، والحنان، والرعاية، والاحتياجات الأساسية. وعندما يشعر المراهق بهذا الحرمان، قد يسعى لتعويضه من خلال تصرفات وسلوكيات عدوانية، قد تكون في بعض الأحيان غير واعية، بهدف التغلب على هذا النقص الذي يعاني منه (خير الله، 2024).

« **الغيرة:** هي حالة انفعالية يشعر بها الشخص وتظهر متمثلة في الثورة والنقد والعصيان والهيّاج وقد تظهر في شكل سلبي للغاية كالاعتداء والضرب والتخريب، والأساس في انفعال الغيرة هو متغيرات القلق والخوف وانخفاض الثقة بالنفس وعدم الإحساس بالقيمة الذاتية، فالمراهق الغيور مثلاً لا يرتاح لنجاح غيره ومن الصعب عليه الانسجام والتعاون معهم، ويرى أدلر أن الغيرة والشعور بالنقص أساس للعدوانية، حيث إن المراهق الذي يشعر بقصور في علاقته مع الآخرين والمحيط الذي يعيش فيه يستجيب بسلوك عدواني كإثبات لوجوده ومحاكاة الآخرين ومنافستهم في قدرتهم (خير الله، 2024).



◀ **الإحباط:** يحدث الإحباط عندما يواجه الفرد عائقاً يحول دون إشباع حاجة معينة أو يحول دون تحقيق هدف معين. ويختلف الأفراد فيما بينهم في مدى ما يحتملونه من الإحباط ولكل فرد مستوى معين من الإحباط، وإذا زاد الإحباط عن هذا المستوى صدرت عن الفرد أساليب سلوكية دفاعية لتخفيف ما ينشأ لديه من توتر نتيجة للإحباط ويعد السلوك العدواني من أهم الأساليب الدفاعية (محبوب، بارو، البكري، بن عماري، 2024).

◀ **الشعور بالنقص:** يُعرف بالإحساس بالدونية، وهو حالة انفعالية تكون عادة دائمة ناجمة عن الخوف نتيجة لوجود إعاقة حقيقية أو من تربية تسلطية. والشعور بالنقص منتشر بكثرة خاصة عند المراهقين، وموقف السلوك العدواني هنا يهدف إلى إعادة شيء من الاعتبار إلى الذات، فالمراهق الذي يعاني من الشعور بالنقص يُعوّض ذلك بالسلوك العدواني ليجعل نفسه يشعر بالتفوق على الآخرين من أقرانه (خير الله، 2024).

◀ **الغضب:** الغضب انفعال يتميز بدرجة عالية من النشاط في الجهاز العصبي وبشعور قوي من عدم الرضا بسبب خطأ وهمي أو حقيقي (محبوب، بارو، البكري، بن عماري، 2024)، حيث يُعد الغضب من العوامل الرئيسية التي تؤثر في سلوك الفرد العدواني، فعندما يشعر المراهق بالغضب نتيجة لتعرضه لموقف يراه خاطئاً أو غير عادل. فإن هذا الانفعال يمكن أن يؤدي إلى فقدان القدرة على التفكير العقلاني مما يزيد من احتمال تصرّفه بشكل عدواني (خير الله، 2024).

أسباب بيئية:

◀ الأسرة:

إن الأسرة لها دور حيوي في تربية الفرد، إذ تساهم في تحوله من كائن بيولوجي إلى كائن اجتماعي. وكلما كانت الأسرة تتمتع بصحة نفسية جيدة، نشأ الطفل في بيئة صحية نفسياً. أما في حال حدوث الخلافات والصراعات والتفكك الأسري، واعتماد أسلوب التسلط في التربية، إضافة إلى غياب رعاية الوالدين ومعاملتهم القاسية والعنيفة التي لا يفهم منها إلا الظلم، فإن ذلك يترك أثراً سلبياً على الأبناء، حيث يشعرون بالظلم والعدوانية وقد تتكون لديهم رغبة في الانتقام. ويذكر محبوب وآخرون (2024) مؤشرات المناخ الأسري غير السوية، منها:

- **أساليب المعاملة الوالدية غير السوية:** تتمثل في استخدام النقد المستمر، والإهمال، والتذبذب في التعامل، بالإضافة إلى التذليل، والقسوة، والعقاب، وغيرها من الأساليب غير السليمة. هذه الأساليب تؤدي إلى فقدان الطفل لثقة بنفسه، وتؤثر سلباً على علاقاته مع الآخرين، مما يجعله يشعر بالدونية ويؤدي إلى انحرافه نحو السلوك العدواني.
- **الحب الشديد والحماية الزائدة:** الطفل المدلل تظهر لديه مشاعر عدوانية أكثر من غيره، حيث ينشأ في بيئة مُحاطة بالحماية المفرطة التي تلبّي جميع رغباته. في هذا الجو، لا يعرف الطفل سوى لغة الطاعة المطلقة لطلباته ولا يستطيع تحمّل حتى أبسط درجات الحرمان، مما يؤدي إلى ظهور سلوكيات عدوانية لديه.
- **الرغبة في التخلص من هيمنة وسيطرة الكبار:** تنشأ من رغبة الأبناء في التخلص من سلطاتهم الضاغطة التي تعيق تحقيق رغباتهم، خاصة عند المراهقين، حيث يبدأ المراهق في تطوير شعور قوي بالاستقلالية ويعبر عن رغبته في تحدي سلطات الكبار، مثل الوالدين والمعلمين، من خلال اتخاذ قراراته بنفسه ورفض القيود المفروضة عليه.

- **التمييز في معاملة الأبناء:** يُعد التمييز في أساليب التعامل مع الأبناء، سواء من الناحية المادية أو العاطفية، من العوامل التي تثير ميولهم العدوانية.

«المدرسة:

تعتبر المدرسة واحدة من أهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية التي تساهم في تشكيل شخصية الفرد، حيث تكمل دور الأسرة في تربية وتعليم الأبناء، يعد المعلم قدوة للتلميذ من حيث سلوكياته وأخلاقه، فعندما يتسم بالعصبية والعدوان، يتأثر التلاميذ بذلك، كما أن طلب المعلم من التلميذ أداء مهام تتجاوز قدراته واستعداداته، أو لا تتوافق مع ميوله، قد يشعره بالإحباط ويجعله يظهر سلوكيات عدوانية، بالإضافة إلى ذلك، هناك بعض العوامل البيئية في المدرسة التي قد تؤثر سلباً على التلميذ، مثل صعوبة المنهج الدراسي، الفشل الأكاديمي، أو صعوبات التعلم في القراءة والكتابة، ما يؤدي إلى تطور ميول عدوانية لدى التلميذ

«الأصدقاء:

انتماء المراهق إلى زملائه في المدرسة يجعله يتأثر بمعاييرهم نظراً لتشابه المرحلة العمرية والظروف الحياتية، بالإضافة إلى تماثل احتياجاتهم ورؤيتهم لحدود وضوابط المجتمع. ومن هنا، يظهر التأثير السريع والتقليد، خاصة في السلوكيات العدوانية

«وسائل الإعلام:

لوسائل الإعلام والاتصال دور كبير في تشكيل سلوك الأفراد خاصة الأطفال والمراهقين، بما في ذلك السلوك العدواني. إذ يمكن أن تؤثر البرامج التلفزيونية، والأفلام، والألعاب الإلكترونية، والمحتوى الرقمي على توجهاتهم وسلوكياتهم (محبوب وآخرون، 2024)

الآثار السلبية للسلوك العدواني:

تترتب على السلوك العدواني آثار سلبية متنوعة تؤثر على الفرد والمجتمع بشكل عام، وتزداد هذه الآثار وضوحاً لدى المراهقين. فالسلوك العدواني عند المراهقين يؤدي إلى تأثيرات كبيرة تمتد لتؤثر في جوانب متعددة من حياتهم. من أبرز هذه الآثار كما ذكر (Mambra & Kotian (2023):

العواقب النفسية والعاطفية:

المراهقون الذين يظهرون سلوكاً عدوانياً غالباً ما يكون نتيجة لمشاعر داخلية مكبوتة مثل الخوف والعجز والشعور بعدم الأمان، وهذه المشاعر السلبية قد تؤثر على صحتهم النفسية وتؤدي للقلق، الاكتئاب، وانخفاض تقدير الذات، وتزيد من مشاعر الإحباط والرفض

العواقب الاجتماعية:

يؤثر السلوك العدواني بشكل كبير على الديناميكيات الاجتماعية والعلاقات الشخصية، حيث يساهم في تدهور العلاقات بين الأفراد في مختلف البيئات الاجتماعية. بالإضافة إلى ذلك يمكن أن يؤدي السلوك العدواني إلى تفاقم العزلة الاجتماعية، وتقليل الدعم الاجتماعي المُتاح للفرد، مما يجعل من الصعب عليه التأقلم مع محيطه أو إيجاد الدعم العاطفي والنفسي اللازم فالمرهق الذي يظهر سلوكاً عدوانياً قد يواجه صعوبة في تكوين علاقات صحية مع أقرانه أو أفراد أسرته، مما يؤدي إلى زيادة العزلة الاجتماعية وصراعات مستمرة



العواقب الأكاديمية:

يمكن أن يكون للسلوك العدواني تأثيرات ضارة على الأداء الأكاديمي. وأهم هذه العواقب في البيئات التعليمية انخفاض التحصيل الدراسي، الفصل عن المدرسة، وزيادة الغياب، ويعوق قدرتهم على التركيز والتفاعل في البيئة المدرسية.

العواقب المجتمعية:

تترتب على العدوان آثار مجتمعية واسعة النطاق، بما في ذلك التكاليف الاقتصادية المرتبطة بالرعاية الصحية الناجمة عن العدوان، التدخلات القانونية. ويؤثر العدوان على أمن وسلامة المجتمع، والمعايير الاجتماعية، والتصورات العامة للسلامة. بالإضافة إلى ذلك، قد يتصاعد السلوك العدواني ليصل إلى العنف والسلوك الإجرامي وفي سياق آخر، تُعرض الآثار السلبية للسلوك العدواني من منظور يركّز على الجوانب النفسية والاجتماعية والاقتصادية، والتي تنعكس على كل من الفرد (سواء كان ضحية أو معتدياً) والمجتمع. ويمكن تلخيص هذه الآثار في النقاط التالية كما يقول **قويدر (2022)**:

أولاً: من يقع عليه العدوان (الضحية)

يزداد احتمال تعرّض الفرد للأمراض النفسية والجسدية والاضطرابات العاطفية مثل الخوف، السلبية، الاكتئاب، الانعزال، انخفاض تقدير الذات، والانغماس في الانفعالات السلبية، وغيرها من الاضطرابات التي تؤثر عليه سواء كان فرداً أو جماعة، قد يصبح الفرد أكثر عدوانية تجاه الآخرين، حيث إن العدوان يخلق مزيداً من العدوان، وقد يعتقد أنه من المبرر اللجوء إلى العدوان باعتباره الحل المناسب للتعامل مع هذا السياق الانفعالي. قد يقع العدوان على الممتلكات المادية، سواء كانت عامة أو خاصة، مما يعرضها للتلف والتدمير، ويؤدي إلى أعمال عنف غير مبررة، وهو ما سيترك آثاراً سلبية على أصحاب هذه الممتلكات أو مستخدميها.

ثانياً: بالنسبة للممارس للعدوان (المعتدي)

قد يتعرض الشخص المعتدي لنبذ من قِبَل الجماعات، بالإضافة إلى أنه قد يواجه إجراءات قانونية ضده، كما أنه قد يلقي رداً عدوانياً من الآخرين، مما يجعل جميع هذه الآثار تؤثر سلباً عليه.

ثالثاً: بالنسبة للمجتمع

المجتمع الذي يهيمن عليه العدوان والعنف وجميع أنواع السلوكيات المنحرفة هو مجتمع مريض، وبالتالي، سرعان ما يعاني هذا المجتمع من السلبية المدمرة التي قد تقوده إلى أخطر الأمراض الاجتماعية مثل الحروب الأهلية والتفكك الاجتماعي. بالإضافة إلى الآثار الاقتصادية السلبية التي يتعرض لها، بما في ذلك الخسائر المادية والبشرية، فضلاً عن تراجع القيم الاجتماعية والدينية وضياها

الفروق بين الذكور والإناث في السلوك العدواني

تُظهر الفروق في السلوك العدواني باختلاف المراحل العمرية لكلا الجنسين، وتظهر تلك الفروقات بشكل واضح في السنوات ما قبل المدرسة، حيث يُظهر الأولاد مستويات أعلى من العدوان الجسدي مقارنة بالفتيات، ومع ذلك، تظهر العديد من الفتيات في مرحلة ما قبل المدرسة سلوكاً عدوانياً



جسدياً أيضاً، كما يظهرن مستويات من العدوان اللفظي وغير المباشر قد تكون مشابهة أو حتى أعلى من تلك التي يظهرها الأولاد، أما في المراحل الدراسية اللاحقة وفي مرحلة المراهقة، تتزايد الفروقات بين الجنسين في السلوك العدواني الجسدي وغير المباشر، حيث يصبح العدوان اللفظي والعاطفي أكثر شيوعاً بين الفتيات مقارنة بالأولاد، في حين يزداد العدوان الجسدي بشكل ملحوظ لدى الأولاد (Mambra & Kotian, 2023). يُعزى ذلك جزئياً إلى الفروق البيولوجية بين الجنسين، حيث يميل الذكور إلى إظهار العدوان المباشر بشكل أكبر نتيجة لقوتهم الجسدية وتأثير هرمونات الذكورة. بجانب الفروق البيولوجية، تلعب العوامل الاجتماعية والثقافية أيضاً دوراً كبيراً في تشكيل سلوك العدوان وطريقة التعبير عنه بين الجنسين، فعادةً ما يُشجع الذكور على التصرف بشكل عدواني علني وظاهر، ويُعتبر هذا السلوك مقبولاً في المجتمع، بينما تواجه الفتيات عادة معايير وتوقعات مختلفة، حيث يُتوقع من الإناث أن يتجنبن العدوان الظاهر وقد يُعاقبن على سلوكهن العدواني بدلاً من أن يُشجعن عليه، تُسهم هذه التفاوتات في التنشئة الاجتماعية في تعزيز السلوك العدواني لدى الذكور بشكل أكبر مقارنة بالإناث (عبايدي، 2024).



ج - المراهقة Adolescence

مقدمة:

تُعد المراهقة مرحلة حاسمة في حياة الشاب، حيث ينتقل خلالها من الطفولة إلى مرحلة الشباب البالغ، وتتميز بتغيّرات جسدية، نفسية، عاطفية واجتماعية تؤثر بشكل كبير على تشكيل شخصيته وتوجهاته المستقبلية. في هذا الفصل، سنتناول مراحل المراهقة وأنواعها، بالإضافة إلى أهمية هذه المرحلة وخصائصها. كما سنستعرض التحديات والمشكلات التي قد يواجهها المراهق خلال هذه الفترة من حياته.

مفهوم مرحلة المراهقة:

تُعرف مرحلة المراهقة حسب **منظمة الصحة العالمية**: بأنها مرحلة الحياة بين الطفولة والبلوغ، من سن 10 إلى 19 عاماً. وهي مرحلة فريدة من مراحل التطور البشري ووقت مهم لوضع أسس الصحة الجيدة

وتُعرّف **منظمة الأمم المتحدة للطفولة (اليونيسيف) UNICEF** المراهقين بأنهم: من تتراوح أعمارهم بين 10 و19 عاماً، ويمرون بمرحلة انتقالية بين الطفولة والبلوغ، ومعها نمو وتطور ملحوظان

المراهقة هي مرحلة العمر التي تتوسط بين الطفولة واكتمال الرجولة أو الأنوثة، وذلك يعني النمو الجنسي الذي يتفاوت فيه الأفراد تفاوتاً واسعاً، يصل في الأحوال العادية إلى نحو خمس سنوات بين أول المبكرين وآخر المتأخرين (عمار، 2007)

اصطلاحاً: مرحلة عمرية من حياة الإنسان، تمتد من نهاية الطفولة إلى بداية الرشد (عبد القادر ونورالدين، 2015).

عرفت **قندوسي (2021)** المراهقة بأنها: حالة من النمو تقع بين الطفولة وبين الرجولة والأنوثة، وأن فترتها العمرية لا يمكن أن يتم تحديدها بدقة نظراً لاعتمادها على نمو الجسد، وهي متفاوتة، وهذه الفترة من الناحية السيكلوجية تشمل أولئك الأفراد الذين في عقدهم الثاني من الحياة

كما تعرف مرحلة المراهقة حسب **معجم العلوم الاجتماعية (1982)** بأنها مرحلة النمو التي تبدأ من سن 13، وتنتهي في سن النضوج أي حوالي الثامنة عشرة أو العشرين من العمر وهي من النضوج العقلي والانفعالي والاجتماعي، وهذا التعريف ستعتمد عليه الدراسة الحالية؛ حيث تكون مرحلة المراهقة هي مرحلتا التعليم المتوسطة والثانوية وهو ما يقابل الفترة السنية في تعريف معجم العلوم الاجتماعية

خصائص مرحلة المراهقة

قسّم حمداوي (2015) خصائص مرحلة المراهقة إلى ست خصائص (عضوية، نفسية، انفعالية، عقلية، اجتماعية وجنسية). حيث يرى حمداوي أن:

الخصائص العضوية: تتمثل في التغيرات الجذرية التي تحصل في البنية الجسدية للمراهقين، والتناسلية، والماغية، والعصبية. فتتضح معالم جسد الذكر والأنثى بسبب النمو السريع في الطول والوزن وملامح الوجه والصوت وتوزيع الدهون في الجسم بشكل مختلف. بينما تبدأ الغدد التناسلية في إنتاج الهرمونات الجنسية، مما يؤدي لنضج الجهاز التناسلي، إضافة إلى نمو الدماغ بشكل متسارع خصوصاً في القشرة الجبهية المسؤولة عن اتخاذ القرارات والتحكم في العواطف

الخصائص النفسية: تحدث بالتزامن مع التغيرات الجسدية تغيرات نفسية يمر بها المراهقون كالإحساس بمشاعر غامضة ومضطربة وغير متوازنة بسبب عدم فهم التغيرات التي يمرون بها فهماً حقيقياً، فيبدأ المراهقون بالتساؤل حول هويتهم وشخصياتهم ويحاولون تحديد ميولهم واتجاهاتهم الفكرية وقد يجرب المراهقون أنماط سلوك جديدة كطريقة لباس جديدة، أو التأثر بشخصيات وهمية، أو مشهورة وتقليدها، أو الانضمام لمجموعات مختلفة تتشارك معهم الاهتمامات ذاتها

الخصائص الانفعالية: مرحلة المراهقة تمتاز بها كونها مرحلة تمتاز بالقلق والاضطراب والتوتر الناتجة عن التغيرات التي تتناوب جسد المراهق، فهذه المرحلة تتميز بكونها مرحلة انفعال و ثورة وعنف خصوصاً وإن كان المراهق يعيش في مجتمع لا يلبي متطلباته وميوله واتجاهاته النفسية. فقد يواجه المراهق تقلبات عاطفية شديدة وتناقضات وذلك بسبب عدم اكتمال نمو المراكز المسؤولة عن التحكم في العواطف في الدماغ، فقد تزداد انفعالات المراهقين عند تعرضهم للفشل الدراسي مثلاً، فعند شعورهم بالخيبة والإخفاق قد يحتقرون من حولهم مما يدفعهم لسلوك العنف أو الهيجان وهذه الانفعالات هي نتيجة التغيرات الهرمونية

الخصائص العقلية: تتميز هذه المرحلة بخاصية التجريد أو الميل نحو العمليات المنطقية، وفي هذه المرحلة يكتسب المراهق آليات الاستدلال والبرهنة والافتراض والاستقراء والاستنباط والميل نحو التفكير الفلسفي مما يجعله في توازن مع البيئة التي تحيط به

الخصائص الاجتماعية: تتلخص الخصائص الاجتماعية باتساع علاقات المراهق الاجتماعية واندماجه في المجتمع بحثاً عن الاستقلالية بالابتعاد عن الأسرة تدريجياً والبحث عن الهوية الاجتماعية، وحينها يقيم المراهق علاقات كثيرة مع أبناء جنسه أو من الجنس الآخر فتكون علاقاته بأصدقائه إما علاقة إيجابية أو سلبية وذلك حسب تنشئته الاجتماعية وميوله النفسية

الخصائص الجنسية: تعتبر أهم ما يميز مرحلة المراهقة لكونها تضم خاصية البلوغ الجنسي واكتمال الجهاز التناسلي، ما يعني أن المراهقين قادرين على الزواج والإنجاب وبناء الأسرة. فتظهر لديهم الرغبات الجنسية والمشاعر العاطفية نتيجة ارتفاع مستويات الهرمونات الجنسية ولا يمكننا التحكم بالغرائز الجنسية لدى المراهقين إلا بالتربية والدين لتوجيه وضبط الغرائز وذلك لتحقيق التوازن النفسي. والتوازن النفسي لا يمكن تحقيقه دون إشباع الرغبات الجنسية عن طريق الزواج المشروع أو التربية الدينية الصحيحة



مشاكل مرحلة المراهقة:

نجد العديد من المشاكل التي تظهر في مرحلة المراهقة نتيجة التغيرات المختلفة كما ذكر **سليمة (2021)** فيما يلي:

مشاكل تواصل المراهق في محيطه الأسري

إن العلاقة التواصلية بين المراهق والآخريين كالحوار والتشاور والتفاهم والتوافق من أبرز المشكلات التي تواجه المراهقين وتحوّل بينهم وبين التكيف السليم، فالقواعد والأنظمة السائدة في الأسرة منذ فترة الطفولة التي حافظت على توازن الأسرة من المهم تكيفها مع مرحلة المراهقة

تعرّض المراهق إلى صراعات داخلية

قد يتعرض المراهق لصراعات بين الاستقلالية عن أسرته واعتماده عليها، مما يقوده نحو التمرد السلبي على الأسرة وقيم المجتمع، ويظهر ذلك في شعوره بضعف الانتماء الأسري وعدم التقيد بتوجيهات الوالدين والتكبر والغرور والتلفظ بألفاظ نابية، فأداسيس الفرد تتغير عند سن الرشد وتتغير معالم الجسد الداخلية والخارجية، كما تتغير أخلاقه وسجاياه، فعندئذ تحدث صراعات يعيشها المراهق بين دوافع الروح وميول الجسد فتشده عوامل الروحانيات لما هو صالح، بينما قد تدفعه الرغبات والميول نحو الفساد لتتغير تصرفاته بسبب تواجد صراع داخله مما قد ينتج لديه سلوك منحرف

الاغتراب والتمرد

قد يحاول المراهق تحقيق الاستقلالية ومعارضة أوامر والديه رغبة منه لتأكيد ذاته. وبالتالي تظهر لديه سلوكيات التمرد والعناد والعدوانية، ولوجود حالة من عدم التفاهم بين الوالدين والأبناء وشعور المراهق بعدم فهم الوالدين له فقد يحاول الوالدان تسيير أبنائهما بموجب آرائهما الشخصية وعادات وتقاليد المجتمع، مما يؤدي لتجنب الأبناء الخوض في الحوارات مع أهلهم لاعتقادهم بأن الآباء لا يهتمون بالتعرّف على المشاكل التي تواجههم

الخجل والانطواء

انطواء المراهق وشعوره بالخجل قد يعيقان المراهق عن التفاعل الاجتماعي، مما يؤدي لظهور سلوكيات مثل: التلعثم في الكلام وعدم الطلاقة في الحديث، ويعود ذلك لأسباب متعددة منها عجزه عن مواجهة مشكلات مرحلة المراهقة، وأسلوب التنشئة الاجتماعية الذي نشأ عليه، فالتدليل والقسوة المبالغ بهما قد يؤديان لاتكال المراهق على الآخريين في حلّ مشاكله مع أن هذه المرحلة العمرية تتطلب منه الاستقلالية والاعتماد على الذات



ممارسة المراهق للسلوك العدواني

قد تظهر سلوكيات العدوان على هيئة نشاط حركي زائد متسم باضطرابات سلوكية مرتجلة، اشتداد نزعة الاستقلال والتطلع نحو القيادة، فقد يعبر المراهق عن ذاته ومشاعره ورغباته بطريقة غير لائقة كالشتم والصراخ والسرقه والقسوة والجدال العقيم والتطور بالمشاكل والضجر السريع وتبرير التصرفات بأسباب واهية وغير مقنعة، والنفور من النصح والتمادي بالعناد. وقد تراود ذهن المراهق أفكار خاطئة بأنه الشخص القوي الشجاع، وهو الذي يصارع الآخرين ويأخذ حقوقه بيده لا بالحسنى إلى جانب الإحباط والحرمان اللذين قد يتعرض لهما وسط الأسرة وقيامه بتقليد الآخرين والافتداء بسلوكياتهم والتعثر الدراسي ومصاحبة أصدقاء السوء

العصبية وجدة الطباع

قد يُعبر المراهق عن مطالبته بحقوقه من خلال العصبية والعناد أو السلوك العنيف المفرط، ويعود ذلك إلى عوامل متعلقة بتكوينه النفسي والموروث الأسري، فقد يكون أحد الوالدين سريع الغضب أو نشأ المراهق في بيئة تربوية يسودها التوتر والسلوك العدواني. كما أن التعامل مع المراهقين بجدّة أو فظاظة قد يدفعهم إلى تقليد هذا الأسلوب والتصرف بالطريقة ذاتها

أهمية مرحلة المراهقة:

تعتبر مرحلة المراهقة من الفترات الأساسية والمهمة في حياة الإنسان، حيث تمر بتغيرات جسدية ونفسية واجتماعية تؤثر بشكل كبير على نمو الفرد وتطوره، وهي مرحلة مليئة بالتحديات والاضطرابات التي يواجهها المراهق، ورغم ذلك فهي مرحلة حيوية في حياة الفرد، حيث تكمن أهميتها في الجوانب التالية كما ذكرها **بوكري (2021)** فيما يلي:

1. يشهد المراهقون تطورات جسدية ونفسية، وعقلية، ومعرفية، واجتماعية.
2. يسعى المراهق في البحث عن أهدافه الشخصية والسعي لتحقيقها وتلبية احتياجاته المختلفة بما يتوافق مع المعايير.
3. مرحلة المراهقة هي مرحلة بناء الهوية الشخصية واكتشاف الذات.
4. يبدأ المراهق في الاستعداد بالتخلي عن الاعتماد على والديه والشعور بالاستقلالية وتحمل المسؤولية، رغم حاجته المستمرة للدعم والمساعدة.
5. تُعد مرحلة المراهقة مرحلة حاسمة في اتخاذ القرارات المتعلقة بالتعليم والمستقبل المهني وتحديد مسار حياته المهنية والشخصية.
6. دخول المراهق لمجتمعه بوعي من خلال بناء علاقات اجتماعية وتطوير مهارات التواصل والتفاعل مع الآخرين.
7. تعتبر فترة المراهقة فترة انتقالية، حيث سيواجه فيها المراهق العديد من الصراعات والتحديات التي يجب التعامل معها.



أنماط المراهقة:

يمكن تصنيف أنماط المراهقة إلى عدة فئات استناداً إلى السلوكيات التي يظهروها المراهقون واستجاباتهم لمواقف الحياة المختلفة. وفيما يلي بعض الأنماط الأكثر شيوعاً (بوكري، 2021):

- **المراهقة المتكيفة:** هي المراهقة التي تتميز بالهدوء النسبي والاستقرار العاطفي وتكاد تخلو من التوتر والانفعالات الشديدة، يمتاز المراهقون في هذا النمط بقدرتهم على التكيف بشكل إيجابي مع التغيرات والضغوط التي يواجهونها في حياتهم، غالباً ما تكون علاقاتهم بالمحيطين بهم علاقة إيجابية صحية، مما يجعلهم يشعرون بالتوازن مع المجتمع ويميلون إلى الاعتدال في سلوكهم.
- **المراهقة العدوانية المتمردة:** يميل هؤلاء المراهقون إلى الاعتراض على السلطة، سواء كانت سلطة الوالدين أو المعلمين أو أي شخص آخر، ولديه الرغبة الشديدة في التمرد على القواعد والتقاليد الاجتماعية أو القيم الأسرية؛ حيث يظهر السلوك العدواني بطريقة مباشرة وغير مباشرة فيتصرف بطريقة متمردة مثل العناد ورفض التعليمات ومحاولة إثبات الذات.
- **المراهقة المنحرفة:** هي مرحلة يمر بها بعض المراهقين الذين يُظهرون سلوكيات مخالفة للقيم الاجتماعية والأخلاقية، والتي تتميز بالانحلال الخلقي التام والانهيال النفسي، حيث يُظهر المراهق سلوكيات تثير القلق في المجتمع، وقد تصل في بعض الأحيان إلى الانخراط في الجرائم الصغيرة والانحرافات السلوكية، وقد يعاني من مشاكل نفسية أو عقلية.
- **المراهقة الانسحابية المنطوية:** يميل المراهقون في هذا النمط إلى الانطواء والانعزال عن الآخرين والشعور بالخل والنقص، تقتصر اهتمامات المراهق الاجتماعية في مجالات محدودة، حيث يوجه جزءاً كبيراً من تفكيره نحو ذاته، محاولاً حل مشكلاته الشخصية، أو ينشغل بالتفكير الديني والتأمل في القيم الروحية والأخلاقية.

حاجات المراهق:

تُعد فترة المراهقة مرحلة حيوية ومهمة في حياة الفرد، حيث تشهد تغيرات جسدية، عاطفية، واجتماعية كبيرة. تتطلب هذه التغيرات من المراهقين الحصول على الدعم والإرشاد لضمان تطور إيجابي وسليم في حياتهم. وقد أشار **مركز المراهقة المبكرة - مركز تطوير المراهقين (The Center for the Developing Adolescent)** التابع لجامعة كاليفورنيا، لوس أنجلوس (UCLA) إلى أن هناك العديد من الاحتياجات الرئيسية في فترة المراهقة تجب تلبيتها لتحقيق نمو متوازن وفعّال أهمها:

اكتشاف العالم وتجربة أفكار وتجارب جديدة

يزداد النشاط في «مركز المكافأة» في دماغنا خلال فترة المراهقة، المناطق العصبية التي تتفاعل مع المحفزات المفرحة أو المُجزية، وتساهم في تعزيز السلوكيات التي تؤدي إلى هذه المكافآت، مما يعزز الرغبة في تجربة أشياء جديدة واستكشاف العالم، وهو ما يساعدنا في اكتشاف هويتنا وتوسيع مهارتنا، والخروج بعيداً عن بيئة المنزل المألوفة



تطوير المعنى والهدف من خلال المساهمة

في مرحلة المراهقة، يصبح أكثر قدرة على تقديم الدعم للآخرين بطرق أعمق وأكثر تأثيراً مما كنا عليه في السنوات السابقة، التجارب التي نحقق فيها تأثيراً إيجابياً تساعدنا في تعزيز إحساسنا بالمعنى والهدف، مما يدعم رفاهيتنا، ونجاحنا الأكاديمي، ومرونتنا. يجب أن نتاح الفرص لجميع الشباب للمساهمة

بناء مهارات اتخاذ القرار وتنظيم العواطف

تنمو قدراتنا المعرفية والعاطفية خلال فترة المراهقة، مما يعزز قدرتنا على اكتساب مهارات جديدة في اتخاذ القرارات والتعامل مع عواطفنا بفعالية، وهذه المهارات يتم بناؤها من خلال المواقف والتجارب الحياتية الواقعية مع الدعم للوقوع في الخطأ والتعلم منه، يتعين على البالغين المساندين توفير الفرص للشباب لتعزيز مهاراتهم في اتخاذ القرارات التي تؤثر في حياتهم

الدعم من الوالدين والمحيطين

تعتبر العلاقات الاجتماعية خلال فترة المراهقة أساسية لصحتنا الجسدية والعقلية، مما يساعدنا على بناء المرونة وبناء تقدير إيجابي للذات، وتشكيل الهوية الإيجابية

تطوير القيم والأهداف والهوية

في فترة المراهقة، تسهم علاقاتنا وتجاربنا والرسائل التي نتلقاها عن هويتنا العرقية والجنسية والهويات الأخرى في بناء شعور صحي بالهوية والانتماء، فيجب توفير الفرص للشباب لاستكشاف هويتهم وأدوارهم وأهدافهم من خلال الأنشطة

مكانة اجتماعية محترمة

خلال فترة المراهقة يزداد وعينا الاجتماعي ويدفعنا لتعلم المهارات التي نحتاجها للتعامل مع المطالب الاجتماعية الأكثر تعقيداً في مرحلة البلوغ. يجب أن يحصل جميع الشباب على فرص إيجابية كافية لكسب الاحترام، مما يعزز دورهم ومكانتهم الاجتماعية بين أقرانهم والبالغين

الحصول على قسط كافٍ من النوم لدعم الصحة العقلية والجسدية

تُظهر الأبحاث المتعمقة أن النمو السليم، والتعلم الفعال، والصحة النفسية الجيدة خلال فترة المراهقة جميعها تعتمد على الحصول على نوم صحي؛ لذا، ينبغي على المراهق، مع دعم من محيطه، أن يحرص على الحصول على قدر كافٍ من النوم لضمان نموه وتطوره بشكل صحي ومتوازن

(UCLA Center for the Developing Adolescent [UCLA], n.d.).



مراحل مرحلة المراهقة:

تعد المراهقة مرحلة انتقالية مهمة بين الطفولة والبلوغ، حيث تشهد تغييرات ملحوظة على الصعيدين الجسدي والعاطفي، فضلاً عن تطورات في التفكير والسلوك وبناء الهوية. إن فهم هذه التغيرات في مراحلها المختلفة يُعدّ أمراً أساسياً لتعزيز النمو الصحي خلال فترة المراهقة، ويسهم في تسهيل التكيف مع التحديات التي قد يواجهها الشباب أثناء هذه المرحلة الانتقالية، مما يسهم في التحول الفعّال إلى مرحلة البلوغ المبكر. وتحدد أكاديمية طب الأطفال الأمريكية (American Academy of Pediatrics) هذه المراحل كما يلي:

المراهقة المبكرة (من 10 إلى 13 سنة)

خلال هذه المرحلة، يبدأ الأطفال بالنمو بسرعة أكبر. كما يبدأون في ملاحظة تغييرات في أجسامهم، تبدأ هذه التغيرات عادةً قبل عام أو عامين لدى الفتيات مقارنةً بال أولاد، وقد يكون من الطبيعي أن تبدأ بعض التغيرات في سن 8 للإناث و9 للذكور. في المتوسط، قد يبلغ الفتيات حوالي سن 12، قد تثير التغيرات الجسدية القلق لدى البعض، خاصة إذا لم يعرفوا ما يمكن توقعه أو ما هو طبيعي، وقد تكون فترة بداية البلوغ فترة صعبة للأطفال يتميز المراهقون في هذه المرحلة بالتفكير المحدد والنثائي (إما صحيح أو خطأ)، دون وجود مساحات رمادية بينهما. من الطبيعي في هذه المرحلة أن يركز الشباب تفكيرهم على أنفسهم (وهو ما يُسمى «الأناية الإدراكية»). غالباً ما يكون الأطفال والمراهقون المبكرون حساسين لمظهرهم ويشعرون بأنهم تحت حكم دائم من أقرانهم، في هذه المرحلة، يبدأ المراهقون بالشعور بحاجة متزايدة للخصوصية، وقد يبدأون في البحث عن طرق للابتعاد عن تأثيرات العائلة وتجاوز القيود المفروضة عليهم

مرحلة المراهقة الوسطى (من 15 إلى 17 عاماً)

تستمر التغيرات الجسدية المصاحبة لمرحلة البلوغ خلال هذه الفترة، حيث يبدأ معظم الذكور في مرحلة النمو السريع وتظهر عليهم علامات النضج الجسدي، مثل تغيّر نبرة الصوت وظهور حبّ الشباب، في حين تكون معظم التغيرات الجسدية قد اكتملت لدى الإناث في مرحلة منتصف المراهقة، يبدأ العديد من المراهقين في الاهتمام بالعلاقات العاطفية، وقد يبدأون في التساؤل واستكشاف هويتهم الجنسية. هذا الاستكشاف قد يكون مرهقاً بالنسبة لهم، خاصة إذا لم يتلقوا الدعم الكافي من أقرانهم أو عائلاتهم أو مجتمعهم. وعلى الرغم من أن المراهقين في هذه المرحلة يتمتعون بقدرة أكبر على التفكير المجرد وفهم «الصورة الكبيرة»، إلا أنهم قد يواجهون صعوبة في تطبيق هذه القدرة في المواقف الفورية. ففي حين يمكنهم التفكير منطقياً لتجنّب المخاطر في بعض الحالات، إلا أن العواطف القوية غالباً ما تهيمن على قراراتهم، مما يجعلهم يتخذون خيارات مدفوعة بالدوافع الفورية. على الرغم من أنهم قد يكونون قادرين على التفكير منطقياً لتجنّب المخاطر في بعض المواقف، إلا أن العواطف القوية غالباً ما تدفعهم إلى اتخاذ قرارات تؤثر فيها الدوافع الفورية



عادةً ما يكتمل النمو الجسدي للمراهقين في هذه المرحلة ويصلون إلى طولهم البالغ الكامل. كما أنهم عادةً ما يمتلكون قدرة أكبر على التحكم في اندفاعاتهم وقد يكونون أكثر قدرة على تقييم المخاطر والمكافآت بدقة، مقارنةً بالمراهقين في مرحلة منتصف المراهقة يبدأ المراهقون الذين يدخلون مرحلة البلوغ المبكر الآن في تطوير شعور أقوى بهويتهم الفردية ويمكنهم تحديد قيمهم الخاصة. قد يصبحون أكثر تركيزاً على المستقبل ويستندون في قراراتهم إلى آمالهم ومثلهم العليا، تصبح الصداقات والعلاقات الاجتماعية والعاطفية أكثر استقراراً. مما سبق يتضح أن مرحلة المراهقة من مراحل النمو الفارقة في حياة الفرد، حيث يمر فيها بتغيرات عديدة على كافة المستويات البدنية والنفسية والاجتماعية والانفعالية والعقلية، التي تؤثر في طريقة تفكيره وسلوكه في مواقف الحياة المختلفة، خاصة في المراحل العمرية التي يتشكل فيها الوعي الاجتماعي والانفعالي والتمثل في مرحلة المراهقة؛ يتضح أن العلاقة بين مفاهيم الدراسة علاقة تفاعلية؛ فالمراهقة تمثل المرحلة الأكثر قابلية للتأثر، والألعاب الإلكترونية تمثل البيئة المؤثرة، ويكون السلوك العدواني من أهم النواتج السلوكية لهذا التفاعل. ومن ثم تظهر أهمية دراسة هذه المفاهيم معاً لفهم كيفية تأثير محتوى الألعاب الإلكترونية وأنماط ممارستها في تشكيل السلوك العدواني لدى المراهقين



ثانياً: نظريات الدراسة

1- نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا:

يرى باندورا أن الأفراد يكتسبون الاستجابات العاطفية والسلوكيات الجديدة من خلال النمذجة والتقليد، حيث تلعب الألعاب الإلكترونية دوراً كبيراً في تعزيز السلوك العدواني، خاصة عندما تتضمن عنفاً مثل الضرب واستخدام الأسلحة ضد الآخرين. هذا النوع من السلوك قد يساهم في تعزيز العدوانية لدى اللاعبين. علاوة على ذلك، غالباً ما يُكافأ اللاعبون بالنقاط والمقتنيات الافتراضية مثل الملابس والأموال، مما يشجع على استمرار هذا السلوك العدواني (محمود، 2023).

نظرية التعلم الاجتماعي تشير إلى أن سلوك الإنسان وتفكيره مرتبطان بعوامل متعددة تتفاعل معاً بشكل متبادل، حيث تؤثر هذه العوامل في السلوك والفكر وفقاً لقوة المتغيرات المختلفة وفي أوقات مختلفة. من بين هذه العوامل، تبرز طبيعة السلوك، السمات الشخصية للفرد مثل السمات البيولوجية، الذكاء، والجنس، وكذلك عملية «التوحد» التي تعني تبني الأفكار والمشاعر من نموذج آخر.

وتؤكد النظرية أن التعلم الاجتماعي يحدث في بيئة اجتماعية، وتحدد أهدافه وفقاً للبيئة المجتمعية المحيطة بالفرد. وتظهر هذه العملية بشكل واضح في السلوك الاجتماعي للإنسان، من خلال ملاحظة النماذج المتبعة

فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية، يمكن لنظرية التعلم الاجتماعي أن تساهم في فهم تأثيراتها، حيث تمثل شخصيات الألعاب نماذج سلوكية تقدم للاعبين معلومات حول كيفية تقليد السلوك. كما تؤكد النظرية أن البشر قد لا يستجيبون للمثيرات فوراً؛ بل تمر عملية التأثير بعدة مراحل، حيث يبدأ الشخص بتفسير السلوك، ثم يقوم بتخزين الصور والأحداث المرئية والرمزية، ومن ثم يبدأ في استرجاع هذه الصور وتكرارها حتى يتقنها (حجازي، 2018).

2- نظرية التفاعل الرمزي:

تُعرف نظرية التفاعل الرمزي بأنها نظرية تهتم بالطريقة التي يختار بها الأفراد المتفاعلون مع بعضهم البعض المعاني والرموز ويتفقون على هذه المعاني. يتميز هذا التفاعل بأن الناس يفسرون ويؤولون أفعال بعضهم البعض بدلاً من الاستجابة المجردة، حيث لا تصنع الاستجابة بشكل مباشر، بل يتصرف الناس تجاه الأشياء بناءً على المعاني التي تحملها هذه الأشياء بالنسبة لهم، وهذه المعاني مشتقة من التفاعلات الاجتماعية مع الآخرين (الصمادي، 2022). تستند هذه النظرية إلى أنماط الاستجابة المتسلسلة والمتبادلة التي يتكيف عليها الأفراد الذين يتفاعلون مع بعضهم البعض، ويفسرون المعاني من تلك الردود، ويكيّفون تحركاتهم وفقاً لتلك التفسيرات.

ترى نظرية التفاعل الرمزي أن تفاعل الناس مع المواقف الاجتماعية يتم من خلال تكييف أفعالهم وسلوكياتهم كاستجابة للبيئة التي يجدون أنفسهم فيها، مثل البيئة في الواقع الافتراضي، حيث يتم تشكيل ردود الفعل العملية على هذه الظروف من خلال فهم الفاعل واستيعابه للإشارات والرموز، وبناءً عليها يتفاعل ويظهر سلوكه وفقاً لذلك.

فالرموز تعني مجموعة الوسائل التي يستخدمها الناس فيما بينهم لتسهيل عملية التواصل، مثل الإشارات والعلامات والحركات والأصوات والصور الذهنية التي يصنعونها والانطباعات التي يتركونها، فالبشر يتصرفون حيال الأشياء بناءً على ما تعنيه لهم هذه الأشياء، أي من خلال المعاني المرتبطة بها، وهذه المعاني هي نتاج التفاعل الاجتماعي في المجتمع الإنساني (الزير، 2020). يرى أصحاب هذه النظرية أن السلوك العدواني هو نتيجة لعملية التعلم الاجتماعي، حيث يتعرض الأفراد عبر التنشئة الاجتماعية لعدد من النماذج السلوكية التي قد تشمل العنف، فيتعلمون من خلال التفاعل مع الآخرين ما هو مقبول وغير مقبول (إبراهيم، 2023). وعليه، قد تساهم الألعاب الإلكترونية في تعزيز سلوك العدوان لدى الأفراد في حال كانت تتضمن مشاهد عنيفة وتفاعلات قائمة على فكرة «البقاء للأقوى» وأهمية السيطرة على الآخرين. فتكرار الأنماط السلوكية في الألعاب قد يؤدي إلى تبني الأفراد لمواقف عدوانية بناءً على المعاني المكتسبة من التفاعل في الواقع الافتراضي

مما سبق وفي ضوء نظريتي التعلم الاجتماعي والتفاعل الرمزي يمكن الاستناد عليهما في فهم العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهقين، حيث توضح نظرية التعلم الاجتماعي الكيفية التي يكتسب من خلالها المراهقون السلوك العدواني من خلال ملاحظته داخل الألعاب الإلكترونية وتقليدها نتيجة ما يحصلون عليه من تعزيز متمثل في النقاط أو الجوائز الافتراضية عند ممارسة السلوك العدواني

التعرض لمشاهد العنف باستمرار ولفترات طويلة يساهم في بناء سلوكيات جديدة تعزز العدوان كوسيلة لتحقيق الأهداف. كما تتيح النظرية فهم التفاعل المتبادل بين العوامل الشخصية مثل الجنس (ذكر/أنثى) والعوامل البيئية مثل بيئة اللعبة في تشكيل السلوك العدواني ومن ناحية أخرى نظرية التفاعل الرمزي تساعد في تفسير الجانب المعنوي والاجتماعي لهذا السلوك، حيث تنظر إلى الألعاب الإلكترونية بوصفها بيئة رمزية يتفاعل ويتبادل فيها اللاعبون الإشارات والمعاني من خلال الصور والأصوات والأدوار الافتراضية. تُبنى لدى المراهقين معاني جديدة حول القوة والسيطرة، وتُفسر هذه الرموز باعتبارها سلوكيات مقبولة داخل إطار اللعبة. ومن ثم فإن المعاني المكتسبة من هذا العالم الرمزي تنتقل إلى الواقع الاجتماعي، مما يجعل السلوك العدواني كاستجابة مشروعة في مواقف الحياة الواقعية

ولذلك، فإن الجمع بين النظريتين يتيح فهماً أكثر للعلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني؛ فبينما تفسر نظرية التعلم الاجتماعي آلية اكتساب السلوك العدواني من خلال النمذجة والتعزيز، تفسر نظرية التفاعل الرمزي كيفية تشكّل المعاني عبر التفاعل داخل البيئات الافتراضية. ومن خلال هذا التكامل النظري، يمكن فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على العدوانية باعتباره نتاجاً لتفاعل بين التعلم بالملاحظة وبناء المعنى الرمزي للسلوك داخل المجتمع الافتراضي



ثالثاً: الدراسات السابقة:

في ضوء مراجعة الأدبيات السابقة، تم اعتماد مجموعة من المحددات المنهجية والعلمية الدقيقة لاختيار الدراسات التي استند إليها هذا التقرير. فقد رُوعي أولاً أن تتضمن المراجع دراسات عربية تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني في سياقات خليجية أو عربية، وذلك نظراً لخصوصية المجتمع القطري والخليجي من حيث العادات والتنشئة الاجتماعية والثقافية، مما يضمن ملاءمة النتائج والمفاهيم مع بيئة الدراسة الحالية. وفي المقابل، تم اختيار دراسات أجنبية حديثة ذات صلة مباشرة بموضوع البحث من أجل المقارنة على المستوى الدولي، وفهم الاتجاهات العالمية في تفسير العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، وكيف تمكن الإفادة منها في تفسير الظاهرة ضمن الإطار المحلي كما تم التركيز على الدراسات التي استخدمت مناهج مختلفة لدراسة العلاقات بين متغيرات الدراسة، وتلك التي اعتمدت مقاييس وأدوات مشابهة تمكن الإفادة منها في بناء أداة الدراسة الحالية وتطوير بنودها. كذلك، أخذ بعين الاعتبار مدى حداثة الدراسات وملاءمتها النظرية والمنهجية، بحيث تسهم في تفسير النتائج ومقارنتها وتوسيع الإطار التحليلي للبحث

(أ) الدراسات العربية:

① **دراسة عمر (2025)**، بعنوان تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية، وهدفت 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، وتكونت عينة الدراسة من (150) مراهقاً (99 ذكراً و51 أنثى)، تراوحت أعمارهم بين 12 و20 عاماً، تم اختيارهم من بيئة حضرية، استخدم الباحث استبياناً مكوناً من عدة محاور، شمل قياس مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ومستوى السلوك العدواني، والمعتقدات والمعايير الاجتماعية، إضافة إلى دور الأسرة في توجيه السلوك، 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، أظهرت النتائج ارتفاع نسبة ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة بين أفراد العينة، كما كشفت عن وجود علاقة إيجابية ودالة إحصائياً بين مدة ممارسة هذه الألعاب ومستوى السلوك العدواني. وبيّنت النتائج كذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني تعزى للجنس والمستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة. هذه النتائج أكدت أهمية الانتباه لمتطلبات الحد من تأثير هذه الألعاب، خاصة في ظل تعقيد البيئة الحضرية وما تنطوي عليه من ضغوط نفسية واجتماعية



② **دراسة نذير (2025)**، بعنوان إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة: (لعبة Pubg أنموذجاً)، وهدفت هذه الدراسة إلى التعرف على إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة (لعبة Pubg أنموذجاً)، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي على عينة قوامها (60) تلميذاً وتلميذة من مرحلة التعليم المتوسط، تم اختيارهم بطريقة القصدية، وتمثلت أدوات الدراسة في استبانة إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس سلوك العنف المدرسي. وأظهرت النتائج أن مستوى من العنف لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط مرتفع، وأن العنف اللفظي هو أكثر أنواع العنف المدرسي انتشاراً لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط، وتوجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية وظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم المتوسط

③ **دراسة العياشي (2024)** بعنوان العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى الطالب المراهق، وهدفت الدراسة إلى الكشف عن العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى الطالب المراهق، وشملت عينة الدراسة (264) مراهقاً متمدرساً بالتعليم المتوسط، واشتملت أدوات الدراسة على مقياس السلوك العدواني للمراهقين، ومقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية للمراهقين، وأظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية عكسية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، كما كشفت النتائج عدم وجود فروق بين متوسطات الإدمان على الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس في مرحلة التعليم المتوسط وفقاً لمتغير الجنس، كذلك كشفت النتائج عدم وجود فروق بين متوسطات الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق المتمدرس في مرحلة التعليم المتوسط وفقاً لمتغير المستوى الدراسي، وأخيراً توصلت النتائج إلى وجود فروق بين متوسطات السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس في مرحلة التعليم المتوسط وفقاً لمتغير الإدمان على الألعاب الإلكترونية (مدمن- غير مدمن) ولصالح المراهقين المتمدرسين غير المدمنين

④ **دراسة الشمري، وجاب الله (2024)** بعنوان العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية، وهدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية، وكذلك التعرف على مستوى كل من ممارسة الألعاب الإلكترونية والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة، وتكونت عينة الدراسة من 190 من التلاميذ، 104 من الذكور، و86 من الإناث من طلاب المرحلة الابتدائية، وتم استخدام مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، ومقياس التفاعلات الاجتماعية، واعتماد التقدير الكلي في الفصل الدراسي من العام 1442 في التحصيل الدراسي للطلاب، وأشارت النتائج إلى وجود مستوى متوسط من ممارسة الألعاب الإلكترونية والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة الدراسة، كما أشارت النتائج إلى اختلاف درجة ممارسة الألعاب الإلكترونية بين الذكور والإناث لصالح الذكور، وأخيراً أشارت النتائج إلى أن أكثر الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطلاب هي الألعاب القتالية

⑤ **دراسة عبد الفضيل؛ ومحرم؛ وعبد الرزاق (2024)** بعنوان إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، هدفت إلى التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي والفرق بين الذكور والإناث في إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، وكانت عينة الدراسة (205) طلاب وطالبات من طلاب الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بواقع (75 ذكراً) و(130 أنثى) تراوحت أعمارهم بين (13-15) سنة، وتم تطبيق مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية



العنيفة، ومقياس السلوك العدواني. وكشفت نتائج البحث وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعنف، والسلوك العدواني بأبعاده لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية بين الذكور والإناث على مقياس السلوك العدواني بأبعاده

⑥ **دراسة الراسبي وسسكامانيا والحضرمي (2024)** بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في سلطنة عمان، والتي هدفت إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على الاضطرابات الانفعالية لدى طلبة المدارس في عمان، وتم تطبيق الاستبانة لجمع البيانات، وطُبقت على عينة عشوائية بلغت 565 طالباً وطالبة في مدارس محافظة الداخلية بالسلطنة، وبيّنت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بين طلبة المدارس وفقاً للجنس لصالح الذكور. في المقابل، لم تظهر فروق ذات دلالة في مستوى الاضطرابات الانفعالية بين الذكور والإناث. كما أظهرت التحليلات وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية ومستوى الاضطرابات الانفعالية لدى الطلبة. كما أظهرت النتائج أنه كلما ارتفع المستوى الدراسي للطلبة كلما انخفضت شدة تأثير الألعاب الإلكترونية على مستوى الاضطرابات الانفعالية لديهم، وتوصي الدراسة بأن يتم تخصيص البرنامج تبعاً لكل فئة مستهدفة مع إعطاء الأولوية لفئة الذكور في المرحلة الأولى منه

⑦ **دراسة عيادي (2024)** بعنوان الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتأثيره على السلوكيات العدوانية لدى المراهق المتمدرس، والتي هدفت لتحليل ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على السلوك العدواني لدى المراهقين المتمدرسين في ثانوية أول نوفمبر 1954، وتم اختيار لعبة Pubg كنموذج للدراسة، وتمثلت عينة الدراسة في 30 مراهقاً تتراوح أعمارهم ما بين 14 و16 عاماً، اعتمدت الدراسة على المنهج العيادي، وتم الاعتماد على المقابلة المباشرة والاستبيان كأداة لجمع المعلومات، من خلال استبيان تم بناؤه بموضوع الدراسة وكان عدد عبارات الاستبيان 37 عبارة، واستخدمت الباحثة مقياس السلوك العدواني والعدائي للمراهقين وكانت أبعاده الأساسية هي (السلوك العدواني المادي، والسلوك العدواني اللفظي، والعدائية، والغضب). أشارت نتائج الدراسة إلى أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل كبير على سلوكيات المراهقين بشكل سلبي من خلال ظهور السلوكيات العدوانية والعنيفة، بالإضافة إلى أن الألعاب مثل لعبة PUBG لها علاقة بظهور السلوكيات العدوانية، وتوصلت كذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف التي يلعبها التلاميذ هي السبب في العنف داخل المؤسسة التربوية، وأوصت الدراسة بوضع حدود زمنية للعب، وتنظيم الجدول اليومي، وممارسة الرياضة بانتظام لتحسين الحالة المزاجية وتقليل الرغبة في اللعب، وأوصت كذلك بالتحدث مع أفراد الأسرة والأصدقاء حول المشاكل وطلب الدعم، واستغلال وقت المراهق في تعلّم مهارات جديدة أو ممارسة هواية مفيدة

⑧ **دراسة إبراهيم (2023)** بعنوان الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية: دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية، هدفت إلى التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ودوافع ممارستها، والمشكلات الناتجة عنها وآليات الحد منها، وتم استخدام المسح الاجتماعي للعينة، وتم تطبيق استبانة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ودليل المقابلة المتعمقة، وشملت العينة 367 من الطلاب والطالبات من طلاب المرحلة الإعدادية. وأشارت النتائج إلى أن معظم أفراد العينة يمارسون هذه الألعاب لوجود عنصر الإثارة فيها، وتمثلت الدوافع الذاتية لممارسة معظم عينة الدراسة لهذه الألعاب في حاجتهم لقضاء وقت الفراغ. بينما تمثلت الدوافع الأسرية في انشغال الوالدين عن الأبناء بسبب ضغوط العمل والحياة، وتبيّن أن



ممارسة الألعاب الإلكترونية تُخلّف عدداً من المشكلات الاجتماعية أبرزها: الميل إلى العنف، والعزلة الاجتماعية، وضعف الروابط الأسرية، والتنمر، وتراجع القيم والتقاليد، إضافة إلى تأثيرها السلبي في التواصل مع الأصدقاء، وتعلّم أنماط سلوكية منحرفة كالنصب أو السرقة وتقليد الشخصيات العدوانية

٩ **دراسة الكثيري، والأسمرى (2023)** بعنوان إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالأفكار السلبية لدى المراهقين، هدفت الدراسة إلى إيجاد البدائل والحلول لمشكلات المراهقين الشائعة في إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية والقتالية، والتوصل إلى معرفة العلاقة بين المتغيرين (الأفكار السلبية والإدمان على الألعاب الإلكترونية) لفئة المراهقين، وتكونت العينة من (149) مراهقاً من طلاب الثانوية من منطقة جازان، واقتصرت أدوات الدراسة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس الأفكار السلبية، وتوصلت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والأفكار السلبية لدى المراهقين

١٠ **دراسة الخالدي (2023)** بعنوان العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة، وتكونت العينة من 85 معلمة روضة، وتمثلت أداة الدراسة في استبانة تكونت من 26 فقرة، وأشارت النتائج إلى أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة بدرجة كبيرة

١١ **دراسة الشخي، والزوي (2022)** بعنوان الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية - لعبة الببجي نموذجاً، وهدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية، وتم تصميم استبانة كأداة لجمع البيانات، وطُبِّقت على عينة بلغ عددها 384، وقد توصلت إلى عدة نتائج، منها أن العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت نوعاً ما بالألعاب الإلكترونية (لعبة الببجي) غير أنها لم تؤثر في العلاقات الأسرية الوجدانية، وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (5 %) في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية والوجدانية على السواء طبقاً للمتغيرات (نوع الوسيلة المفضلة، وقت دخول اللعبة، عدد ساعات اللعب، طريقة اللعب)

١٢ **دراسة عبد القادر، والعساف (2022)** بعنوان استخدام الألعاب الإلكترونية على مستوى التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية في العاصمة عمان، وهدفت إلى الكشف عن استخدام الألعاب الإلكترونية على مستوى التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية، وتكونت عينة الدراسة من 482 طالباً وطالبة من طلاب المرحلة الأساسية، وتم استخدام استبانة الألعاب الإلكترونية، واستبانة التنمر الإلكتروني، وكشفت النتائج عن عدم وجود فروق دالة إحصائية في مستوى اللعب بالألعاب الإلكترونية ومستوى التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية يُعزى للصف، وكشفت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين اللعب بالألعاب الإلكترونية والتنمر الإلكتروني لدى طلاب المرحلة الأساسية

١٣ **دراسة صادق وموالخير (2022)** بعنوان الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف لدى المراهقين، هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على ظهور السلوك العنيف لدى المراهقين، وطُبِّقت على عينة تتكون من 50 مراهقاً بين سن 12 و20 سنة، وتم الاعتماد على استبانة كأداة لجمع البيانات، وأشارت نتائج الدراسة إلى تأثر المراهقين بممارستهم للألعاب الإلكترونية، كما أنهم يحاكون مختلف أنواع العنف المُتَمَثِّل في هذه الألعاب

١٤ **دراسة حمودة (2022)** بعنوان «دوافع وآثار ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية: دراسة



ميدانية في محافظة المنوفية» والتي تناولت عدة جوانب تتعلق بممارسة الطلاب الريفيين للألعاب الإلكترونية، ودوافعهم، وآثارها الإيجابية والسلبية، حيث هدفت إلى التعرف على درجة ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية، وتحديد دوافعهم لممارسة هذه الألعاب، بالإضافة إلى تقييم إدراكهم للآثار المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية وتحديد العوامل المؤثرة في ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية، تم اختيار عينة عشوائية مكونة من 240 مبحوثاً من محافظة المنوفية، وتم استخدام استبيان لجمع البيانات وتحليلها باستخدام أساليب إحصائية متعددة، وتوصلت الدراسة إلى أن 67.9 % من المبحوثين يمارسون الألعاب الإلكترونية بدرجة منخفضة، بينما 6.7 % يمارسونها بدرجة عالية، وأن من أبرز دوافع ممارسة الألعاب هي الفوز، الحصول على نقاط وحب المغامرة، وشملت الآثار الإيجابية زيادة القدرة على الفهم، تطوير مهارات استخدام الكمبيوتر، وتعزيز التواصل الاجتماعي. في المقابل تضمنت آثاراً سلبية كالتأثيرات الصحية مثل ضعف البصر، ومشاكل في العمود الفقري، والعزلة الاجتماعية. وأوصت الدراسة بتعزيز الوعي بأهمية الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية، وإنشاء مراكز بحثية لدراسة الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى تعزيز الرقابة على الألعاب المتاحة للأطفال

15) دراسة قصيرة وبهي (2021)، بعنوان أثر استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة على اتجاهات وسلوكيات المراهقين، هدفت إلى التعرف على العلاقة القائمة بين استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف المراهق وآثارها على الاتجاهات والسلوكيات العنيفة الناجمة عنها، وتم الاعتماد على الاستبانة كأداة لجمع المعلومات، وتكونت عينة الدراسة من (100) من المراهقين الذكور من طلاب الجامعة، توصلت نتائج الدراسة إلى أن غالبية المراهقين يستخدمون الألعاب الإلكترونية حتى أصبحت تسيطر على تفكيرهم وعقولهم وعلى أوقاتهم لدرجة أنهم أدمنوا عليها، بالإضافة إلى أنها وجدت أن معظم المراهقين الذكور يفضلون لعبة فري فاير على غرار الألعاب الإلكترونية العنيفة الأخرى، كذلك أن معظم المراهقين الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية العنيفة يقلدون الحركات والسلوكيات العنيفة ويكتسبون الألفاظ البذيئة ويتصرفون بأفعال عنيفة تجاه العائلة والأصدقاء ومع من حولهم

16) دراسة عقيلة وإكرام (2020) بعنوان العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة، والتي هدفت إلى التعرف على العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، وتكونت عينة الدراسة من 233 تلميذاً وتلميذة، حيث قُدِّرَ عدد الذكور بـ 114 والإناث 119 يدرسون ببعض متوسطات ولاية البليدة، واستخدمت الباحثان المنهج الوصفي الارتباطي، واعتمدت الباحثتان على مقياس سلوك العنف المدرسي والمكون من 3 أبعاد (العنف اللفظي، والعنف المادي، والعنف الرمزي)، ومقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة المقسم إلى ستة أبعاد (الزمن المُستَغْرَق والتوتر - التفاعل الوجداني عند ممارسة اللعب - التبعية الاعتيادية - الانسحاب والانفراد - الانزعاج عند مقاطعة اللعب - الميول نحو الألعاب الإلكترونية العنيفة). وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، وتوصلت إلى أن هناك فروقاً بين الجنسين في العنف المدرسي والإدمان الإلكتروني وفقاً لمتغير الجنس لصالح الذكور

17) دراسة شايب وإبراهيم وعاشور (2020) بعنوان أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق - لعبة Pubg أمودجاً، هدفت الدراسة إلى الكشف عن آثار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق، وتم اعتماد المنهج الوصفي، وتم بناء استبيان خاص بموضوع الدراسة وتم تطبيقه على عينة 60 مراهقاً ممن يلعبون هذه اللعبة، وقد دلت النتائج على وجود أثر للعبة على سلوك المراهق في المجالات (المجال المدرسي والاجتماعي ومجال العنف والعُدوان وفي المجال النفسي والمجال الصحي والجسمي)، وأوصت الدراسة بضرورة اختيار الآباء الأسلوب المناسب لفرض السيطرة



والرقابة والتسيير العقلاني فيما يخص لعب الألعاب الإلكترونية، وعدم ترك الأبناء لمدة طويلة وهم يلعبون الألعاب الإلكترونية، ومحاولة إخراجهم من هذا العالم الافتراضي عن طريق توجيههم وتشجيعهم للقيام بنشاطات أخرى كالرياضة مثلاً

18) دراسة خليفي ومزيان (2019) بعنوان الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية، تهدف الدراسة إلى الكشف عن الارتباط الموجود بين الألعاب الإلكترونية والسلوكيات العدوانية، بالإضافة إلى ذلك، تسعى الدراسة إلى الاطلاع على أهم سمات شخصية هؤلاء المراهقين المدمنين على الألعاب الإلكترونية. قام الباحث بدراسة حالة لذكر يبلغ من العمر 17 عاماً، وتم الاعتماد على المقابلة الإكلينيكية والاختبار الإسقاطي لروزنفايغ والتي بلغ عددها 5 مقابلات، وأظهرت النتائج أن الحالة تتميز بسوء التكيف مع الواقع الاجتماعي، حيث أبدت نوعاً من العدوانية المتجهة نحو الآخرين. كما تميز الحالة بأنه يعاني من اضطراب علائقي مع الأسرة، وفي الوسط المدرسي فقد أظهرت النتائج أن الحالة أبدى سلوكيات عدائية نحو الغير عن طريق استعمال كلمات السوء والألفاظ غير الأخلاقية

19) دراسة يوسف (2019) بعنوان «علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة»، هدفت إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على العدوان وسلوك المساعدة، تم إجراء الدراسة على عينة مكونة من 62 طالباً، حيث تم تقسيم المشاركين إلى مجموعتين: مجموعة لعبت ألعاباً غير عنيفة وأخرى لعبت ألعاباً عنيفة. وأوضحت النتائج أن مستخدمي الألعاب غير العنيفة أظهروا مستويات أقل من العدوان مقارنة بمستخدمي الألعاب العنيفة، وأن المشاركين الذين لعبوا الألعاب العنيفة أبدوا اهتماماً أقل بالمساعدة مقارنة بمستخدمي الألعاب غير العنيفة، وكذلك أوضحت عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في العدوان أو سلوك المساعدة، وأشارت الدراسة إلى ضرورة التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة، والحاجة إلى مزيد من الأبحاث التي تأخذ في الاعتبار متغيرات أخرى

20) دراسة الدويلة (2019) التي هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين أبعاد الملل الأكاديمي والسلوك العدواني، وتحديد مدى إسهام أبعاد الملل الأكاديمي في التنبؤ بالسلوك العدواني، والفروق فيهما تبعاً للجنس. وشملت العينة (185) طالباً وطالبة من طلبة المرحلة الثانوية بدولة الكويت، طُبّق عليهم مقياس الملل الأكاديمي إعداد مظلوم (2014)، ومقياس Buss&Perry للسلوك العدواني. وقد كشفت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية موجبة على مقياس الملل الأكاديمي بجميع أبعاده، وكذلك على مقياس السلوك العدواني بجميع أبعاده، وقد تبين أن البعد الانفعالي متغير يسهم بصورة دالة في التنبؤ بالسلوك العدواني، وذلك بحجم تأثير (17.7 %)، كما تبين وجود فروق تبعاً للجنس في كل من الدرجة الكلية، والبعد الانفعالي للملل الأكاديمي، وفي السلوك العدواني، وكانت الفروق في اتجاه الذكور

21) دراسة قوعيش (2015)، هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين السلوك العدواني والتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ السنة الثانية ثانوي، وتكونت العينة من (227) تلميذاً وتلميذة من بينهم (119) ذكراً و(108) إناث، واستخدمت الباحثة مقياس السلوك العدواني، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن هناك علاقة ارتباطية سالبة بين السلوك العدواني والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ السنة الثانية ثانوي، كما أشارت نتائج الدراسة إلى أن هناك علاقة ارتباطية سالبة بين السلوك العدواني والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ الذكور للسنة الثانية ثانوي، وأخيراً أشارت النتائج إلى أنه لا توجد علاقة ارتباطية بين السلوك العدواني والتحصيل الدراسي لدى تلميذات السنة الثانية ثانوي



22 **دراسة الحشاش (2008)** بعنوان أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية بدولة الكويت، هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وتكونت عينة الدراسة من 24 طالباً من طلبة الصف الحادي عشر تم اختيارهم عشوائياً في مجموعتين تجريبية وضابطة، اعتمدت الدراسة على مقياس السلوك العدواني، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني تُعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية لصالح المجموعة التجريبية

(ب) الدراسات الأجنبية:

هناك العديد من الدراسات الأجنبية التي تناولت أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك، ومنها على سبيل المثال:

1 **دراسة (Chen; Wang; Guo & Gu (2025)** بعنوان تأثير العنف والمنافسة في الألعاب الإلكترونية على سلوك العدوان الإلكتروني لدى المراهقين، وهدفت إلى فحص العوامل التي تُحفّز السلوك العدواني الإلكتروني لدى المراهقين، مع التركيز على دور العنف والمنافسة، وأنواع الألعاب الإلكترونية (نص، فيديو، لعبة)، واستكشاف ما إذا كان العنف أو المنافسة يمثل العامل الأساسي في إثارة العدوان لدى المراهقين، وكيفية تفاعل هذه العوامل مع السياق الرقمي ونوع العدوان (لفظي / جسدي) ومع مستويات الميل للمقارنة الاجتماعية، وكانت عينة الدراسة 942 طالباً وطالبة، واشتملت أدوات الدراسة على مقياس السلوك العدواني الإلكتروني، ومقياس الميول التنافسية، وكانت أبرز النتائج: أن العنف كان س الأكثر تأثيراً في إثارة العدوان الإلكتروني مقارنة بالمنافسة في مختلف السياقات (النص، الفيديو، اللعبة)، كما أشارت النتائج إلى أن السياق الفيديوي حفّز مستويات أعلى من العدوان مقارنة بالنصوص أو الألعاب، وأخيراً أشارت النتائج إلى أن العدوان اللفظي يثير عدواناً إلكترونياً أكبر من العدوان الجسدي

2 **دراسة (Nasir & Butt (2025)** بعنوان أثر إدمان ألعاب الفيديو على العدوانية ودور الوالدين كعامل وسيط لدى عينة من المراهقين، هدفت الدراسة إلى استكشاف العلاقة بين إدمان ألعاب الفيديو والسلوك العدواني لدى المراهقين، مع تحديد دور الوالدين كعامل وسيط في هذه العلاقة. شملت العينة (200) مراهق من الصفين التاسع والعاشر في المدارس الحكومية بباكستان، واستخدمت الباحثة ثلاث أدوات هي: استبانة إدمان ألعاب الفيديو، ومقياس دور الوالدين، ومقياس العدوان. أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين إدمان ألعاب الفيديو ومستوى السلوك العدواني لدى المراهقين؛ إذ يميل المراهقون الذين يعانون من الإدمان إلى إظهار سلوكيات عدوانية أعلى. كما بيّنت النتائج أن تدخل الوالدين الداعم والإيجابي يسهم في التخفيف من تأثير الإدمان على العدوانية، مما يؤكد أهمية الرقابة الأبوية والاحتواء الأسري. كذلك كشفت الدراسة أن زيادة عدد ساعات اللعب ترتبط بارتفاع مستويات كلٍّ من الإدمان والعدوان لدى المراهقين

3 **دراسة (Sánchez & Pablo (2025)** بعنوان دور عادات استهلاك ألعاب الفيديو في العلاقة بين الجنس والمواقف تجاه العنف لدى المراهقين، هدفت الدراسة إلى فحص تأثير عادات استهلاك



ألعاب الفيديو) مثل مدى تدخلها في أنشطة الحياة اليومية، وتأثيرها على السلوك الأكاديمي، ودرجة الانجذاب إليها، ومستوى التملل الناتج عنها) بوصفها عاملاً وسيطاً بين الجنس (ذكر/أنثى) ومواقف المراهقين تجاه العنف. شملت العينة (877) طالباً وطالبة من فئة المراهقين، واستخدمت أدوات الدراسة المتمثلة في استبيان عادات استهلاك ألعاب الفيديو، ومقياس الاتجاه نحو العنف، ومقياس القدرة على تحمّل الإحباط. أظهرت النتائج أن عادات استهلاك ألعاب الفيديو تؤدي دوراً وسيطاً بين الجنس والمواقف تجاه العنف؛ إذ أظهر الذكور الذين يمارسون ألعاب الفيديو بدرجة أعلى ميولاً أكثر تقبلاً للعنف مقارنة بالإناث. كما بينت النتائج أن الأفراد ذوي القدرة العالية على تحمّل الإحباط يتأثرون بدرجة أقل بالعادات السلبية المرتبطة بألعاب الفيديو، مما يشير إلى أهمية تنمية مهارات الضبط الانفعالي لدى المراهقين للحد من تأثيرات تلك الألعاب

4) دراسة (Kapila & Singh (2024) بعنوان التعرض لألعاب الفيديو والسلوك العدواني بين الأطفال في سن المدرسة، والتي هدفت إلى دراسة علاقة التعرض لألعاب الفيديو والسلوك العدواني بين الأطفال في سن المدرسة، تم اختيار عينة من 150 طفلاً تتراوح أعمارهم بين 10 و18 عاماً من مدارس منطقة دلهي الكبرى باستخدام طريقة الاختيار العشوائي، تم جمع بيانات الدراسة باستخدام مقياس بوس-بيري واستبيان حول ألعاب الفيديو. تشير النتائج إلى وجود علاقة إيجابية بين التعرض لألعاب الفيديو والسلوك العدواني بين الأطفال في المدارس، كما لوحظ اختلاف كبير بين الجنسين في التعرض لألعاب الفيديو، حيث كان الذكور أكثر تعرضاً مقارنة بالإناث، إضافة إلى ذلك، تبين أن السلوك العدواني بين الأطفال لا يتأثر فقط بألعاب الفيديو، بل هو مرتبط بعدد من العوامل الأخرى مثل الوراثة، السمات الشخصية، البيئة الأسرية، والتفاعلات مع الأقران

5) دراسة (Wei, Liu, & Chen (2022) بعنوان التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والسلوكيات الإشكالية لدى الأطفال والمراهقين: الدور الوسيط للانخراط مع أقران منحرفين وفقاً لاختلاف الجنس والمرحلة الدراسية، والتي هدفت إلى استكشاف تأثير الوساطة في العلاقة بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والسلوكيات الإشكالية لدى الأطفال والمراهقين، وقد تكونت العينة من 2118 طفلاً ومراهقاً من أربع مدارس ابتدائية ومتوسطة في الصين، والتي تتراوح أعمارهم بين 9 و17 عاماً، وتم الاعتماد على أداة الاستبيان، وأظهرت النتائج أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة كان يتنبأ بشكل إيجابي ودال بالسلوكيات الإشكالية لدى الأطفال والمراهقين، ولعب الانخراط مع الأقران المنحرفين دوراً وسيطاً. وتم العثور على اختلافات كبيرة بين الجنسين والصفوف الدراسية في تأثير الوساطة، حيث كانت مستويات التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والانخراط مع الأقران المنحرفين أعلى لدى الأولاد مقارنة بالفتيات

6) دراسة (Aleissam & Alenezi Saleheen, Bin Talib, Khan, Altassan, Alyahya, (2022) بعنوان العلاقة بين نوع لعبة الفيديو والسلوكيات العدوانية لدى الشباب السعودي: دراسة تجريبية، والتي هدفت لتقييم مدى انتشار استخدام ألعاب الفيديو وعلاقته بالسلوكيات العدوانية بين المراهقين في المملكة العربية السعودية، وهي دراسة مقطعية أجريت على عينة تكونت من 485 طالباً وطالبة تتراوح أعمارهم بين 15 و18 سنة من المدارس الثانوية في مدينة الرياض، باستخدام استبيان معدل لقياس السلوك العدواني شمل أربعة أبعاد: العدوان الجسدي، الغضب، العداء، والعدوان اللفظي، إلى جانب بيانات عن نوع الألعاب ومدة الاستخدام، أظهرت النتائج أن المشاركين الذين يلعبون ألعاب المغامرات سجلوا درجات أعلى في مختلف أنواع السلوك العدواني، في حين



ارتبطت ألعاب المحاكاة والرياضة والألغاز أيضاً بأنواع مختلفة من السلوك العدواني مثل الغضب والعداء والعدوانية اللفظية والجسدية، كما بينت الدراسة أن الذكور أظهروا مستويات أعلى من العدوان الجسدي، بينما كانت الإناث أكثر ميلاً لإظهار الغضب، وخلص الباحثون إلى أن ألعاب الفيديو، وخصوصاً بعض أنواعها، قد تسهم في تعزيز السلوكيات العدوانية بين المراهقين، وأوصوا بضرورة توعية الأهل حول آثار هذه الألعاب وتنظيم وقت استخدامها من قبل الأبناء

7 دراسة (Li, Du & Gao (2020)، بعنوان العدوانية في المراهقين وألعاب الفيديو العنيفة: دور الانفصال الأخلاقي وأنماط التربية الأبوية، والتي هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة (VVG) والعدوانية لدى المراهقين الصينيين، مع أخذ تأثيرات الفروق الفردية (مثل الانفصال الأخلاقي، الغضب، العداء) والوضع الأسري (مثل أنماط التربية الأبوية) في الاعتبار. تكونت عينة الدراسة من 630 مراهقاً صينياً بمتوسط عمر 15 سنة. أظهرت النتائج أن هناك علاقة إيجابية بين ألعاب الفيديو العنيفة والانفصال الأخلاقي لدى المراهقين، وتشير النتائج أيضاً إلى أن الانفصال الأخلاقي، والغضب، والعداء، وأنماط التربية الأبوية قد تكون من العوامل التي تزيد من خطر ارتفاع مستويات العدوانية لدى المراهقين بعد التعرض المتكرر لألعاب الفيديو العنيفة

8 دراسة (Shao & Wang (2019)، بعنوان العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة والعدوانية لدى المراهقين: دراسة تأثير الوساطة المعتدلة، هدفت الدراسة إلى فحص تأثير الوساطة المعتدلة للمعتقدات الاجتماعية حول العدوان وبيئة الأسرة على التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والعدوانية لدى المراهقين، استخدم الباحثان استبيانات ذاتية لقياس التعرض لألعاب الفيديو العنيفة، والبيئة الأسرية، والمعتقدات الاجتماعية حول العدوانية، بالإضافة إلى السلوك العدواني لدى المشاركين. تم إجراء الاختبار الجماعي في صفوف مختارة عشوائياً من ست مدارس إعدادية. أظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والعدوانية لدى المراهقين. كما تبين أن المعتقدات الاجتماعية حول العدوانية تلعب دور الوسيط بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والعدوانية، كان للبيئة الأسرية دور في التأثير على العلاقة بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والعدوانية. بالنسبة للأفراد الذين نشأوا في بيئة أسرية إيجابية، كان للتعرض لألعاب الفيديو العنيفة تأثير مباشر فقط على العدوانية. أما بالنسبة لأولئك الذين يعانون من بيئة أسرية ضعيفة، فقد كان للتعرض تأثير مباشر وغير مباشر عبر المعتقدات الاجتماعية حول العدوانية

9 دراسة (Rong & Yunqiang (2019)، بعنوان العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة والعدوانية لدى المراهقين، والتي هدفت لتقييم تأثير الوساطة المعتدل للمعتقدات النمطية حول العدوان وبيئة الأسرة على العلاقة بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والعدوان لدى المراهقين، وتم الاعتماد على أداة الاستبيان (استبيان الألعاب الفيديو، واستبيان العدوان، مقياس بيئة الأسرة) وكان عدد المشاركين في هذه الدراسة 648 طالباً وطالبة من المدارس المتوسطة الصينية، و419 طالباً من المدن والبلدات، و229 من الريف، وتراوحت أعمار المشاركين من 12 إلى 19 عاماً. أظهرت النتائج أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة مرتبط بشكل إيجابي بالعدوان لدى المراهقين؛ وأن المعتقدات النمطية حول العدوان لها تأثير وساطة على العلاقة بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة والعدوان لدى المراهقين، بينما تنظم بيئة الأسرة الجزء الأول من عملية الوساطة

10 دراسة (Marzo, Ahmad, Bhattacharya, Mun, Rahman, Batcha, Rajiswaran, and Hon (2019)، بعنوان تأثير لعب ألعاب الفيديو العنيفة على سلوك المراهقين - تجربة من ماليزيا، وهدفت



الدراسة إلى تحديد تأثير ألعاب الفيديو على سلوكيات المراهقين الذكور بين سكان 24 مدرسة ثانوية في موار، جوهور وماليزيا. واتبعت الدراسة المنهج الوصفي من خلال دراسة مقطعية، بلغ حجم عينة الدراسة 380 مراهقاً، وكانت أعمار المشاركين بين 13 و 16 عاماً. تم الاعتماد على الاستبانة كأداة لجمع البيانات والمعلومات (مقياس التعاطف العاطفي - استبانة العدوانية - ومقياس الإيثار الذاتي). وتوصلت الدراسة إلى أن معظم المشاركين أظهروا تفضيلاً لألعاب الفيديو العنيفة، ومعظمهم لا يتسمون بالتعاطف ولا يمتلكون سلوكاً إثارة

11 دراسة (Kimmig, Andringa and Derntl 2018) بعنوان الآثار السلبية المحتملة لألعاب الفيديو العنيفة على السمات الشخصية والعاطفية. والتي هدفت للتحقق من الرابط المحتمل بين تأثيرات ألعاب الفيديو العنيفة وميول السلوكيات السلبية مثل العجز العاطفي- التفاعلي والانفلات. وتكونت العينة من 167 شاباً من خلال أداة الاستبانة لمعرفة الاختلافات في تعرضهم لألعاب الفيديو طوال حياتهم، بالإضافة إلى معرفة التأثيرات على السمات السلوكية السلبية. وأظهرت النتائج أن العجز العاطفي- التفاعلي كان أعلى بشكل كبير في المشاركين الذين تعرضوا لألعاب الفيديو العنيفة المستمرة مقارنة باللعبين غير العنيفين وغير اللاعبين. علاوة على ذلك، كان الانفلات أعلى بشكل كبير في مجموعتي التعرض لألعاب الفيديو العنيفة المتوقفة والمستمرة مقارنةً باللعبين غير العنيفين. ومن الجدير بالذكر أن الباحث لاحظ آثاراً صغيرة إلى متوسطة في عينة من الشباب البالغين الذين استخدموا ألعاب الفيديو العنيفة بشكل قليل إلى معتدل، مما يبرز أهمية التحقيق بشكل أكبر في الآثار السلبية المحتملة لألعاب الفيديو العنيفة على جودة العلاقات الاجتماعية

تعبير على الدراسات السابقة:

مما سبق من عرض الدراسات السابقة يُلاحظ وجود اهتمام متزايد بدراسة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك وتأثير الألعاب على فئات عمرية مختلفة، لاسيما فئة المراهقين. وقد اتفقت أغلب الدراسات على وجود علاقة بين الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، لاسيما العنيفة منها وظهور أنماط سلوكية سلبية كالسلوك العدواني والاضطرابات الانفعالية والعزلة الاجتماعية (Chen; Wang; Guo & Gu 2025، Sánchez & Pablo 2025، عبايدي، 2024؛ طرافي ومسعودي، 2022؛ الراسبي وآخرون، 2024؛ Rong & Yunqiang, 2019). كما أكدت عدة دراسات على أن النوع الاجتماعي يلعب دوراً في درجة التأثير، حيث غالباً ما يظهر الذكور كمجموعة أكثر ممارسة وتأثراً بهذه الألعاب مقارنة بالإناث (عيسو وبوشيري، 2020؛ الراسبي وآخرون، 2024)

كما لوحظ تنوع في الأساليب المنهجية المستخدمة؛ إذ اعتمدت بعض الدراسات على المنهج الوصفي مثل (حمودة، 2022)، فيما لجأت دراسات أخرى إلى المنهج العيادي أو التجريبي مثل (عبايدي، 2024؛ الحشاش، 2008)، ما يعكس سعيًا لتقديم رؤى تفسيرية وتحليلية متنوعة. إلا أن بعض الدراسات، لا سيما الأجنبية، أولت اهتماماً خاصاً لدور الوساطة والمتغيرات السياقية كبيئة الأسرة، والانخراط مع الأقران، والمعتقدات النمطية، في تفسير العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوكيات السلبية (Kimmig et al., 2018؛ Nasir & Butt, 2025، Mingchen et al., 2022)، وهو ما قلّ التركيز عليه

نسبياً في الدراسات العربية



ومن الجدير بالملاحظة أن بعض الدراسات (مثل حمودة، 2022) حاولت إبراز الآثار الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل تنمية مهارات التفكير، والتفاعل الاجتماعي، إلا أن هذا البعد ظل محدوداً مقارنة بالتركيز الكبير على الجوانب السلبية، ما يبرز حاجة لمزيد من التوازن في تناول البحث للمشكلة. كما أن هناك فجوة ملحوظة في استهداف عينات متنوعة ثقافياً وجغرافياً، حيث إن معظم الدراسات انحصرت في بيئات مدرسية محددة، أو ركزت على الذكور فقط، ولذلك أردنا معرفة الفروق بين الذكور والإناث في هذه الدراسة، ومعرفة هل للفروق الثقافية أثر في النتائج أم لا، وتُعد هذه الدراسات مرجعاً نظرياً مهماً لدراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني في الدراسة الحالية، حيث توفر عدة نماذج تحليلية متنوعة ارتباطية، وسببية، كما يمكن توظيفها لبناء الإطار النظري للدراسة الحالية، والمساعدة في صياغة فروض أكثر دقة حول طبيعة التفاعل بين نوع اللعبة، ومدتها، وطبيعة المحتوى، والعوامل الشخصية والاجتماعية التي تحدد شدة العدوان لدى المراهقين

وفي ضوء ما سبق، تبرز الحاجة إلى دراسة أكثر شمولاً لهذه المشكلة في المجتمع القطري بشكل خاص لعدم توفر دراسات منشورة تناولت هذه المشكلة في المجتمع القطري، مع الأخذ بعين الاعتبار الأبعاد التي لم تُتناول بعمق في الأدبيات السابقة، وهو ما تسعى إليه الدراسة الحالية

← رابعاً: محددات الدراسة

تناولت الدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى المراهقين في المرحلتين المتوسطة والثانوية في دولة قطر.

الحدود الموضوعية:

تم تطبيق الدراسة على طلاب المرحلتين المتوسطة والثانوية بالمدارس الحكومية بدولة قطر.

الحدود البشرية والمكانية:

أجريت الدراسة في فصل ربيع 2025.

الحدود الزمنية:



الفصل الثالث

إجراءات الدراسة



أولاً: منهج الدراسة

استخدم الباحثون المنهج الوصفي الارتباطي، لمناسبته لأهداف الدراسة؛ حيث يقوم هذا المنهج بدراسة الظاهرة كما توجد في الواقع بوصفها وصفاً دقيقاً، ويعد المنهج الوصفي من أكثر المناهج استخداماً في الدراسات التربوية والنفسية

ثانياً: عينة الدراسة

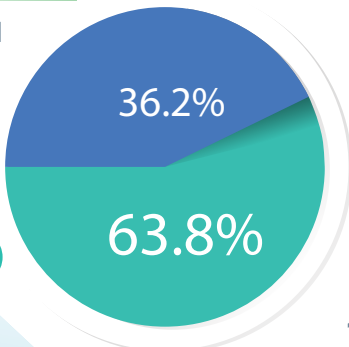
(أ) العينة الاستطلاعية

تألفت عينة الدراسة الاستطلاعية من (100) طالب وطالبة من طلاب المرحلتين المتوسطة والثانوية بمدارس قطر والتي هدفت إلى التحقق من الخصائص السيكومترية للاستبانة وتحديدًا حساب الصدق والثبات.

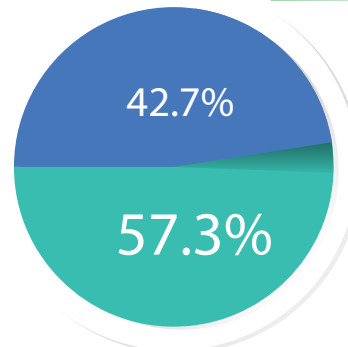
(ب) العينة الأساسية

تم تطبيق أداة الدراسة على عينة قصدية بلغ حجمها (2564) طالباً وطالبة من طلاب للمرحلتين المتوسطة والثانوية، ومن النوعين (ذكور وإناث) بدولة قطر، حيث تكونت العينة من (57.3%) ذكور و(42.7%) إناث، وكان التوزيع حسب الجنسية (36.2%) قطريين و(63.8%) غير قطريين. وهذا الفرق ينطبق على الطبيعة الديمغرافية لدولة قطر، حيث إن عدد المقيمين (غير القطريين) يتجاوز عدد القطريين. وكان غالبية أفراد العينة من الصف الدراسي العاشر بنسبة (25.0%)، يليه الصف الثامن بنسبة (20.8%)، ثم الصف السابع بنسبة (19.8%). وكانت أعلى نسبة تخصص للعينة «علمي» بنسبة (40.8%) يليها التخصص «الأدبي» بنسبة (17.7%)، ثم التخصص «التكنولوجي» بنسبة (5.1%)، وكان (36.4%) من العينة لا يقعون تحت أي من التخصصات المذكورة سابقاً. قد يعود ذلك لكون العينة تحتوي على عدد من طلاب المرحلة الإعدادية والذين لم يصلوا إلى مرحلة التخصص بعد. بالنسبة إلى أعمار أفراد العينة، كانت أعلى نسبة من نصيب عمر 15 سنة بنسبة (23.5%)، يليها عمر 14 سنة بنسبة (20.2%)، ثم عمر 16 سنة بنسبة (19.8%)، كما يظهر شكل (1)

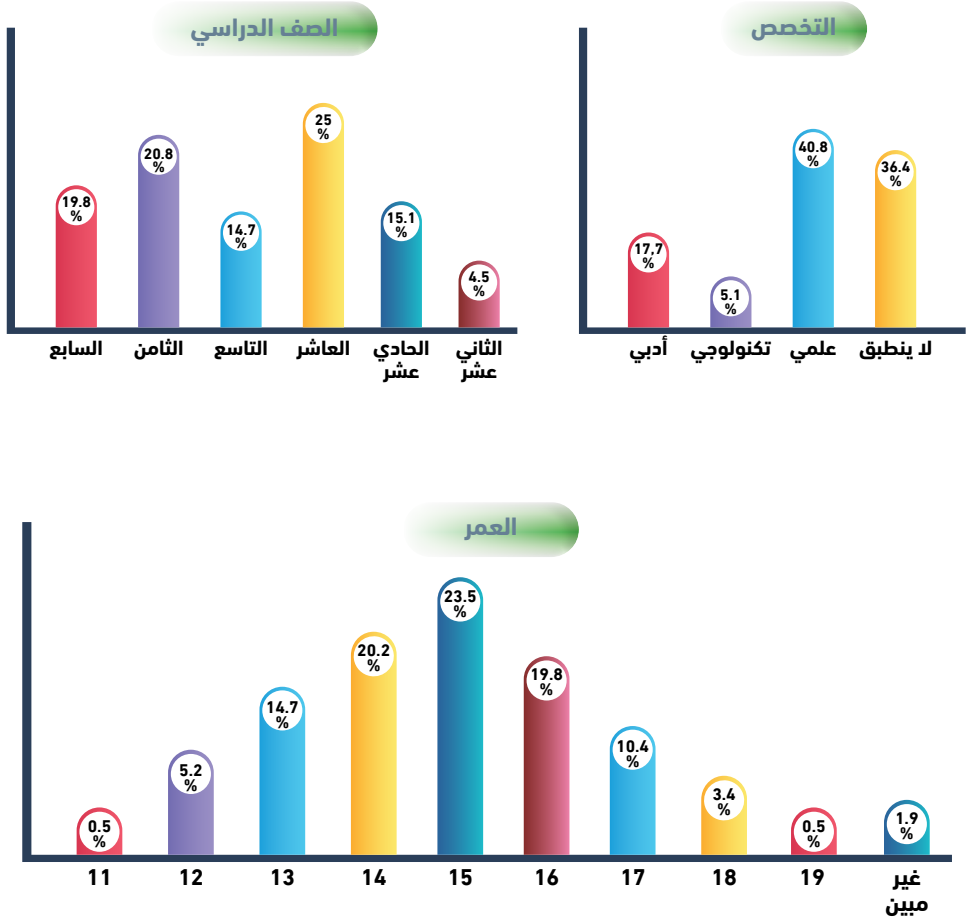
الجنسية



الجنس



شكل 1



شكل 1

ثالثاً: أداة الدراسة

استخدم الباحثون استبانة لقياس متغيرات الدراسة لدى أفراد العينة، وهي استبانة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى المراهقين من المرحلتين المتوسطة والثانوية بدولة قطر، وقد اطلع الباحثون على عدة مقاييس منها: استبانة حول ألعاب الفيديو [Kapila and Singh \(2024\)](#)، والسلوك العدواني العدائي للمراهقين [لعبايدي \(2024\)](#)، ومقياس ألعاب الفيديو العنيفة [\(Wei et al., 2022\)](#)، ومقياس السلوك العدواني [\(Aleissa et al., 2022\)](#)، ومقياسي سلوك العنف المدرسي، والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة [لعقيلة وإكرام \(2020\)](#)، واستبانات ذاتية لقياس التعرض لألعاب الفيديو العنيفة، والبيئة الأسرية، والمعتقدات الاجتماعية حول العدوانية [\(Shao, 2019&Wang\)](#)، وتم اعتمد مقياس ليكرت للاستجابات كما يظهر في جدول (5):

مقياس ليكرت (خماسي)

العبارات السلبية (-)	Mean Range	العبارات الإيجابية (+)
غير موافق بشدة (5)	4.20 – 5.00	موافق بشدة (5)
غير موافق (4)	3.40 – 4.19	موافق (4)
محايد (3)	2.60 – 3.39	محايد (3)
موافق (2)	1.80 – 2.59	غير موافق (2)
موافق بشدة (1)	1.00 – 1.79	غير موافق بشدة (1)

ملاحظة

توضيحية

* تم تحويل مستوى العدوان ومستوى الإدمان من المقياس الخماسي إلى المقياس الثلاثي.

* تم تحديد المستويات (منخفض - متوسط - مرتفع) باستخدام المعادلة التالية:

عرض الفئة =

$$1.33 = 3 / (1-5)$$

Field, 2018 & Yusof,
(Matzin & Che, 2017)

مستوى العدوان (ثلاثي)

2.32 – 1.00	مرتفع (3)
3.65 – 2.33	متوسط (2)
5.00 – 3.66	منخفض (1)

مستوى الإدمان (ثلاثي)

2.32 – 1.00	مرتفع (3)
3.65 – 2.33	متوسط (2)
5.00 – 3.66	منخفض (1)

جدول (5) الاستجابات على مقياس ليكرت (خماسي - ثلاثي)

تضمنت استبانة استخدام الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلتين المتوسطة والثانوي عدة محاور، حيث شمل المحور الأول على البيانات الأساسية للعينة، ثم المحاور الأساسية حيث تضمن كل محور متغير من متغيرات الدراسة وتعريفاتها كالتالي:

الاندماج المفرط والإدمان على الألعاب الإلكترونية:

يُعرّف في هذه الدراسة بأنه الدرجة التي يظهر فيها الطالب انشغاله ذهنياً وسلوكياً مستمراً بالألعاب، إلى جانب الإفراط في ممارستها على حساب التزاماته اليومية، مع ظهور علامات انزعاج أو اضطراب انفعالي عند الانقطاع عنها. ويقاس هذا المحور من خلال ثلاثة أبعاد فرعية: الانشغال الذهني والسلوكي، الإهمال المرتبط بالإفراط، والاعتماد الانفعالي، وفي هذه الدراسة يعرف محور الاندماج المفرط والإدمان على الألعاب الإلكترونية بالدرجة التي يحصل عليها الطالب من خلال متوسط استجابته على عبارات المحور.

تأثير المجتمعات الافتراضية:

يُقصد به مدى مساهمة التفاعل مع الفرق أو المجموعات داخل الألعاب الإلكترونية في تشكيل أو تعزيز سلوكيات عدوانية، سواء بشكل مباشر (كالتحفيز على العدوان) أو غير مباشر (مثل التقليد أو الضغط الجماعي)، ويشمل أبعاداً كالجاذبية المثيرة، والتأثير الانفعالي، والتشجيع على التنمر، وفي هذه الدراسة يعرف محور تأثير المجتمعات الافتراضية بالدرجة التي يحصل عليها الطالب من خلال متوسط استجابته على عبارات المحور

العدوان المُستثار أثناء أو بعد اللعب:

يُقاس من خلال السلوكيات الانفعالية أو العدوانية التي تصدر من الطالب نتيجة تأثير لحظي أو تراكمي لممارسة اللعبة، كالغضب، أو السباب، أو التصرفات العنيفة، أو الفظة، ويتضمن هذا المحور الأبعاد المتعلقة بالسلوك الانفعالي، واللفظي، والتأثير بالنماذج العدوانية، وفي هذه الدراسة يعرف محور العدوان المستثار أثناء أو بعد اللعب بالدرجة التي يحصل عليها الطالب من خلال متوسط استجابته على عبارات المحور

انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية:

يُقصد به السلوكيات التي تُمارس في المدرسة متأثرة بتجارب اللعب، مثل العنف تجاه زملاء، التخريب، أو التمرد على التعليمات، ويشمل المحور أبعاد العدوان الجسدي، السلوك الفوضوي، والاندفاع المدرسي، وفي هذه الدراسة يعرف محور انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية بالدرجة التي يحصل عليها الطالب من خلال متوسط استجابته على عبارات المحور

تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية:

يُعرف بأنه التغيرات السلبية في سلوك الطالب تجاه محيطه الاجتماعي (العائلة والأصدقاء) نتيجة الانخراط في الألعاب، ويقاس من خلال مؤشرات كالعدوان والانفعال الاجتماعي، والانسحاب أو العزلة، والتمرد على السلطة أو القيم الأسرية، وفي هذه الدراسة يعرف محور تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية بالدرجة التي يحصل عليها الطالب من خلال متوسط استجابته على عبارات المحور
وقد تم اتباع الخطوات التالية لبناء الاستبانة كما يلي:

(أ) صدق الاستبانة

1 صدق المحتوى والتحكيم

تم بناء عبارات الاستبانة استناداً إلى الدراسات السابقة وبما يتسق مع التعريفات لكل محور. عُرضت النسخة الأولية على لجنة تحكيم من (10) باحثين متخصصين في القياس النفسي والعلوم النفسية والتربوية، وأدخلت التعديلات اللازمة على صياغة العبارات ووضوحها وملاءمتها لكل محور وفق التغذية الراجعة

2 صدق الاتساق الداخلي على مستوى العبارة (ارتباط العبارة بمحورها)

طبقت الاستبانة إلكترونياً في دراسة استطلاعية على عينة من (ن = 100) طالب/طالبة للتحقق الأولي من الخصائص السيكومترية. جرى فحص صدق الاتساق الداخلي عبر معاملات ارتباط سيرمان المعدل بين كل عبارة والمتوسط الحسابي لمحورها بعد استبعاد العبارة. دلت النتائج



على دلالة إحصائية لجميع معاملات الارتباط عند مستوى ($p < .001$) عبر المحاور كافة، بما يشير إلى ملاءمة العبارات لقياس أبعادها

خلال إجراء تحليل الاتساق الداخلي، اتضح أن العبارة الثانية في المحور الثالث: «يزداد حماسي في اللعبة بحسب المجتمعات الافتراضية التي أُلعب معها» سجلت ارتباطاً عكسياً وضعيفاً مع متوسط محور «تأثير المجتمعات الافتراضية» مقارنة ببقية عبارات المحور، ما يعني أنها لا تقيس نفس البعد بصورة متسقة؛ وعليه حُذفت العبارة، فأصبح المحور الثالث مكوناً من خمسة بنود، وأصبحت الاستبانة في صورتها النهائية من (36) بنداً. تعرض الجداول (6-10) معاملات الارتباط التفصيلية لكل عبارة مع محورها (جميعها دالة إحصائية)

معاملات الارتباط (المعدل الكلي للمحور الثاني)				
<i>N</i>	<i>p</i>	معامل سبيرمان	عبارات المحور الثاني	
100	< .001	0.787	أقضي معظم وقت فراغي في لعب الألعاب الإلكترونية بدلاً من الجلوس مع العائلة أو الأصدقاء.	1
100	< .001	0.711	أفكر في اللعبة حتى عندما أكون في المدرسة أو أقوم بأعمال أخرى.	2
100	< .001	0.808	أستمتع فقط بالألعاب التي تحتوي على قتال أو عنف ولا أجد متعة في الألعاب الهادئة.	3
100	< .001	0.760	أضحي بواجباتي المدرسية أو العائلية من أجل مواصلة اللعب.	4
100	< .001	0.799	ألعب لساعات طويلة، حتى لو شعرت بالتعب أو النعاس.	5
100	< .001	0.840	أشعر بالغضب أو التوتر الشديد عندما لا أتمكن من اللعب.	6
100	< .001	0.757	أفضل اللعب حتى عندما أكون متضايقاً بدلاً من التحدث مع أحد.	7
100	< .001	0.849	أشعر أنني لا أستطيع الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية بسهولة.	8

جدول (6) معاملات الارتباط المعدل لعبارات المحور الثاني مع المحور ككل (ن=100)

معاملات الارتباط (المعدل الكلي للمحور الثالث)				
<i>N</i>	<i>p</i>	معامل سبيرمان	عبارات المحور الثالث	
100	< .001	0.721	أحرص على اللعب مع مجتمعات افتراضية تتميز بالفوضى والإثارة.	1
100	< .001	0.891	تشجعي مجموعتي الافتراضية على خوض تحديات أو ألعاب تنطوي على إيذاء جسدي لنفسي أو للآخرين.	2
100	< .001	0.912	عند انضمامي لمجموعي الافتراضية أصبح أكثر ميلاً لممارسة العدوان اللفظي (السب والسخرية والتهديد) أثناء / بعد اللعب.	3
100	< .001	0.894	إحباطي بواسطة مجموعتي الافتراضية له دور في رمي / تخريب وتكسير أشيائي وممتلكاتي الخاصة من حولي أثناء / بعد اللعب.	4
100	< .001	0.894	مجموعي الافتراضية تتفاعل مع الألعاب القائمة على إيذاء النفس / الجسد.	5

جدول (7) معاملات الارتباط المعدل لعبارات المحور الثالث مع المحور ككل (ن=100)

معاملات الارتباط (المعدل الكلي للمحور الرابع)				
<i>N</i>	<i>p</i>	معامل سبيرمان	عبارات المحور الرابع	
100	< .001	0.863	أصرخ لأتفه الأسباب أثناء / بعد لعب الألعاب الإلكترونية.	1
100	< .001	0.853	أميل لتدمير / كسر / إتلاف الأشياء من حولي عند خسارة منافسة أو تحدي اللعبة.	2
100	< .001	0.903	يدفعني الحماس أحياناً أثناء لعب الألعاب الإلكترونية إلى الاعتداء بالضرب على من حولي.	3
100	< .001	0.880	أشعر أن لعب الألعاب الإلكترونية تزيد من رغبتني في الانتقام.	4
100	< .001	0.836	أغضب عندما يقاطعني أحد أثناء لعب الألعاب الإلكترونية.	5
100	< .001	0.825	أستخدم ألفاظ سيئة أثناء لعب الألعاب الإلكترونية مع اللاعبين.	6
100	< .001	0.922	تشجعي الألعاب الإلكترونية على الفوز عبر الإضرار بالآخرين بطرق مختلفة.	7



عبارات المحور الرابع				معامل سبيرمان	p	N
8	أستمتع بإيذاء اللاعبين الآخرين داخل الألعاب الإلكترونية.			0.859	< .001	100
9	تعجبنى شخصية بطل اللعبة الأكثر عدوانية وتأثر به.			0.884	< .001	100

جدول (8) معاملات الارتباط المعدل لعبارات المحور الرابع مع المحور ككل (ن=100)

معاملات الارتباط (المعدل الكلي للمحور الخامس)						
عبارات المحور الخامس				معامل سبيرمان	p	N
1	الألعاب الإلكترونية تجعلني أكثر مهارة في ممارسة التهديد اللفظي وغير اللفظي نحو زملائي داخل المدرسة أثناء الحصص أو فترة الاستراحة			0.862	< .001	100
2	الألعاب الإلكترونية تزيد من قدرتي على السخرية من زملائي في المدرسة ومناداتهم بأسماء وصفات يكرهونها			0.946	< .001	100
3	أحب استخدام فنون الألعاب الإلكترونية القتالية خلال الشجار (العراك) مع زملائي في المدرسة			0.854	< .001	100
4	تساعدني الألعاب الإلكترونية على ابتكار طرق للتسلية منها رمي الأشياء على الآخرين في الفصل أو المدرسة.			0.930	< .001	100
5	أقوم بتطبيق المهارات التي اكتسبتها من الألعاب الإلكترونية في تخريب/إتلاف الممتلكات في الفصل أو المدرسة.			0.898	< .001	100
6	أصبح سلوكي في الفصل الدراسي أكثر فوضوية نتيجة لتأثيرات الألعاب الإلكترونية.			0.931	< .001	100
7	الألعاب الإلكترونية ساهمت في تغيير شخصيتي في المدرسة إلى شخصية قوية.			0.717	< .001	100
8	تحمسنني الألعاب الإلكترونية على التمرد على الأوامر والتوجيهات والأنظمة المدرسية.			0.898	< .001	100
9	الألعاب الإلكترونية جعلتني مندفعاً نحو اتخاذ القرارات المتهورة داخل المدرسة.			0.880	< .001	100

جدول (9) معاملات الارتباط المعدل لعبارات المحور الخامس مع المحور ككل (ن=100)



معاملات الارتباط (المعدل الكلي للمحور السادس)				
<i>N</i>	<i>p</i>	معامل سبيرمان	عبارات المحور السادس	
100	< .001	0.768	أجد نفسي أكثر انفعالا مع محيطي الاجتماعي بعد لعب الألعاب الإلكترونية.	1
100	< .001	0.910	أميل إلى التصرف بحدة أكثر مع محيطي الاجتماعي في المواقف التي أشعر فيها بالإحباط أو الغضب بعد لعب الألعاب الإلكترونية.	2
100	< .001	0.955	الألعاب الإلكترونية غيرت من طريقة تعاملي سلباً مع الأسرة/ المجتمع.	3
100	< .001	0.933	أسهمت الألعاب الإلكترونية في تدمير علاقتي الاجتماعية مع أحد أفراد الأسرة أو الأصدقاء.	4
100	< .001	0.867	أتجاهل المحيطين بي عندما أمارس الألعاب الإلكترونية.	5

جدول (10) معاملات الارتباط المعدل لعبارات المحور السادس مع المحور ككل (ن=100)

جرى عكس ترميز البنود السالبة وفق القاعدة:
الدرجة المعكوسة = 6 - الدرجة الأصلية، ثم احتُسبت الدرجات المحورية
والكلية بمتوسط البنود بعد العكس.

ملاحظة
توضيحية

يتضح من الجداول (6)، (7)، (8)، (9)، (10) السابقة أن جميع معاملات الارتباط جاءت ضمن مستوى مرتفع تتمثل بين (0.711) إلى (0.955)، مما يدل على صدق الاتساق الداخلي للاستبانة

3 صدق الاتساق الداخلي على مستوى المحور (ارتباط المحاور بالدرجة الكلية)

للتحقق من اتساق البنية على مستوى أعلى، حُسبت معاملات ارتباط سبيرمان بين متوسط كل محور والدرجة الكلية على عينة الدراسة الاستطلاعية (ن = 100). كما هو موضح في الجدول (11)، جاءت جميع الارتباطات موجبة ومرتفعة وذات دلالة إحصائية ($p < .001$)، بما يعزز صدق الاتساق الداخلي للمقياس على مستوى المحاور

معاملات الارتباط (المعدل الكلي)			
<i>N</i>	<i>p</i>	معامل سبيرمان	المحور
100	< .001	0.810	المحور الثاني
100	< .001	0.863	المحور الثالث
100	< .001	0.897	المحور الرابع
100	< .001	0.884	المحور الخامس
100	< .001	0.929	المحور السادس

جدول (11) معاملات الاتساق الداخلي لمحاور المقياس على عينة الدراسة الاستطلاعية (ن=100)

من خلال جدول (11)، نجد أن جميع معاملات الارتباط موجبة ومرتفعة، حيث تراوحت بين (0.810) و(0.929)، وهي دالة إحصائياً عند مستوى ($p < .001$)، وبذلك يتضح أن جميع محاور الاستبانة ترتبط ارتباطاً قوياً بالدرجة الكلية، مما يشير لصدق الاستبانة



(ب) ثبات الاستبانة

تم التحقق من ثبات الاستبانة عن طريق عمل اختبار كرونباخ ألفا (Cronbach's alpha) على العينة الاستطلاعية، وكانت قيمة معامل كرونباخ ألفا تساوي (0.979) لعدد (36) بنداً، مما يدل على مستوى مرتفع من الاتساق والثبات لدرجات الاستبانة جدول (12)

إحصائيات الثبات		
المحور	كرونباخ ألفا	عدد البنود N
المحور الثاني	0.916	8
المحور الثالث	0.922	5
المحور الرابع	0.964	9
المحور الخامس	0.966	9
المحور السادس	0.937	5
الكلية	0.979	36

جدول (12) لمعامل ألفا كرونباخ لكل محور من محاور الاستبانة على العينة الاستطلاعية (ن=100)

وتراوحت قيمة ألفا كرونباخ بين (0.916) إلى (0.966)، كما يظهر في جدول (12) مما يدل على قوة ثبات الاستبانة، ويعتبر ألفا كرونباخ مقبولا إذا كانت قيمته (0.7) أو أعلى. وكلما ارتفعت قيمة ألفا كرونباخ، كلما ازداد الاتساق الداخلي والثبات لأداة الدراسة (زارع، 2021).

رابعاً: الأساليب الإحصائية

قام الباحثون باستخدام الأساليب الإحصائية بالاعتماد على حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية والمعروفة اختصاراً بـ SPSS، IBM SPSS Statistics 30.0.0.0، وتم استخدام الأساليب التالية:

- معاملات ألفا كرونباخ لحساب ثبات أدوات الدراسة.
- معامل الارتباط المصحح لحساب الاتساق الداخلي لعبارات أدوات الدراسة.
- معامل الارتباط لبيرسون لحساب العلاقات بين متغيرات الدراسة.
- استخدام الاختبارات اللابارامترية (non-parametric) مثل اختبار كروسكال ويليس، كونها الأكثر ملاءمة لطبيعة البيانات الترتيبية.
- المقارنات البعدية (Pairwise Comparisons) مع تطبيق تصحيح (Bonferroni).
- الرسوم البيانية (Bar Charts) المشتقة من جداول Crosstab.
- تحليل الانحدار اللوجستي الترتيبي (Ordinal Logistic Regression).

تحليل البيانات

تم إدخال البيانات وتعريفها في SPSS كما هو موضح في الجداول في الفصل الرابع الخاص بالنتائج ومناقشتها

الفصل الرابع

نتائج الدراسة والتعليق عليها



يتناول هذا الفصل الإجابة عن أسئلة الدراسة والوصول إلى التوصيات والمقترحات.

إجابة السؤال الأول

1. للإجابة عن السؤال الأول والذي ينص على:

ما مستوى السلوك العدواني المرتبط بالألعاب الإلكترونية لدى الطلاب؟

1.1. ما مستوى درجة العدوان في كل بُعد من أبعاد العدوان المُقاسة؟

المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشاب			
الترتيب	المستوى	متوسط الإجابات	العبارة
جاذبية المجتمعات الافتراضية المثيرة والمحفزة للعدوان			
1	محايد	2.79	أحرص على اللعب مع مجتمعات افتراضية تتميز بالفوضى والإثارة
2	محايد	3.28	تشجعني مجموعتي الافتراضية على خوض تحديات أو ألعاب تنطوي على إيذاء جسدي لنفسي أو للآخرين
تأثير المجموعة الافتراضية على الانفعالات والسلوك العدواني			
3	محايد	3.28	عند انضمامي لمجموعي الافتراضية أصبح أكثر ميلاً لممارسة العدوان اللفظي (السب والسخرية والتهديد) أثناء / بعد اللعب
4	غير موافق	3.43	إحباطي بواسطة مجموعتي الافتراضية له دور في رمي / تخريب وتكسير أشيائي وممتلكاتي الخاصة من حولي أثناء / بعد اللعب
5	غير موافق	3.44	مجموعي الافتراضية تتفاعل مع الألعاب القائمة على إيذاء النفس / الجسد
-	متوسط	3.2514	متوسط المتوسطات لإجابات المحور الثالث

جدول (13) المتوسطات والمستوى والترتيب لدرجة العدوان في المحور الثالث لدى عينة الدراسة (ن=2564)

يتناول المحور الثالث أثر المجتمعات الافتراضية المصاحبة للألعاب الإلكترونية في تعزيز أو تشكيل السلوك العدواني لدى المراهقين والشباب. يشمل جدول (13) على ست عبارات موزعة ضمن محورين فرعيين، وتم حساب متوسط إجابات المشاركين لكل عبارة، وكانت القيم كالتالي:

أولاً: جاذبية المجتمعات الافتراضية المثيرة والمحفزة للعدوان

1. «أحرص على اللعب مع مجتمعات افتراضية تتميز بالفوضى والإثارة» حصلت على متوسط (2.79)، بمستوى محايد، وجاءت في المرتبة الأولى من حيث درجة الموافقة النسبية
2. «تشجعني مجموعتي الافتراضية على خوض تحديات أو ألعاب تنطوي على إيذاء جسدي لنفسني أو للآخرين» سجلت متوسط (3.28)، بمستوى محايد، واحتلت المرتبة الثانية

ثانياً: تأثير المجموعة الافتراضية على الانفعالات والسلوك العدواني

3. «عند انضمامي لمجموعتي الافتراضية أصبح أكثر ميلاً لممارسة العدوان اللفظي» سجلت متوسط (3.28)، بمستوى محايد، وشاركت المرتبة الثانية
4. «إجباطي بواسطة مجموعتي الافتراضية له دور في رمي / تخريب وتكسير أشياءي وممتلكاتي» حصلت على متوسط (3.43)، بمستوى غير موافق، واحتلت المرتبة الثالثة.
5. «مجموعتي الافتراضية تتفاعل مع الألعاب القائمة على إيذاء النفس / الجسد» سجلت متوسط (3.44)، بمستوى غير موافق، وجاءت في المرتبة الرابعة

المتوسط العام للمحور الثالث



بلغ متوسط إجابات المحور الثالث ككل (3.2514)، ويصنف في المستوى المتوسط، مما يشير إلى وجود درجة متوسطة من التأثير العدواني الذي قد ينشأ نتيجة الانخراط في المجتمعات الافتراضية الخاصة بالألعاب الإلكترونية

يبين الرسم البياني شكل (2) متوسط درجة العدوان في المحور الثالث على المقياس الثلاثي (منخفض - متوسط - مرتفع). وكانت أعلى نسبة (42.7%) للمستوى المنخفض، يليها (31.2%) للمستوى المتوسط، ثم (26.1%) للمستوى المرتفع

لعل تفسير ذلك راجع إلى تفاعل العديد من العوامل منها: أولاً: العوامل الموقفية مثل قواعد المجموعة، وإتاحة الفرصة للتهجم على الآخرين، ونقص في مفهوم الهوية لديهم. ثانياً: العوامل الفردية المتمثلة في السمات الشخصية للطلاب مما يرفع درجة العدوان اللفظي نتيجة التنافس بينهم أثناء

اللعب، وهو ما أكدته دراسة Nasir & Butt (2025)، ودراسة (Allen et al., 2018)، كما أن الخسارة في اللعبة أو إقصاء اللاعب منها يؤثر لديه الإحباط ويتحول هذا الإحباط مع الوقت إلى عدوان لفظي أكثر من تحطيم وتكسير الأشياء وخصوصاً في عدم المحاسبة والمراقبة من الوالدين، وتشجيع باقي أفراد



المجموعة على القيام بمثل هذا السلوك، وطبقاً لنظرية التعلم الاجتماعي ومن خلال مشاهدة باقي اللاعبين هذا السلوك والخطاب العدواني يقوم باقي اللاعبين بتقليد نفس السلوك وزيادة درجة العدوان اللفظي، ولكن ليس لدرجة تكسير الأشياء، أو إيذاء النفس أو الآخرين جسدياً

المحور الرابع: العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب			
الترتيب	المستوى	متوسط الإجابات	العبارة
العدوان السلوكي والانفعالي الناتج عن ممارسة اللعبة			
1	أصرخ لأتفه الأسباب أثناء/ بعد لعب الألعاب الإلكترونية	3.08	محايد
2	أميل لتدمير/ كسر/ إتلاف الأشياء من حولي عند خسارة منافسة أو تحدي اللعبة	3.45	غير موافق
3	يدفعني الحماس أحياناً أثناء لعب الألعاب الإلكترونية إلى الاعتداء بالضرب على من حولي	3.42	غير موافق
4	أشعر أن لعب الألعاب الإلكترونية يزيد من رغبتني في الانتقام	3.31	محايد
5	أغضب عندما يقاطعني أحد أثناء لعب الألعاب الإلكترونية	3.02	محايد
العدوان اللفظي والاجتماعي أثناء اللعب			
6	أستخدم ألفاظاً سيئة أثناء لعب الألعاب الإلكترونية مع اللاعبين	3.39	محايد
التأثر بال نماذج العدوانية داخل اللعبة			
7	تشجعي الألعاب الإلكترونية على الفوز عبر الإضرار بالآخرين بطرق مختلفة	3.35	محايد
8	أستمتع بإيذاء اللاعبين الآخرين داخل الألعاب الإلكترونية	3.16	محايد
9	تعجبنى شخصية بطل اللعبة الأكثر عدوانية وتأثر به	3.15	محايد
-	متوسط	3.2583	متوسط المتوسطات لإجابات المحور الرابع

جدول (14) المتوسطات والمستوى والترتيب لدرجة العدوان في المحور الرابع لدى عينة الدراسة (ن=2564)
يتناول المحور الرابع مظاهر العدوان لدى المراهقين والشباب أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية أو بعدها مباشرة، سواء كان هذا العدوان سلوكياً، انفعالياً، لفظياً، أو اجتماعياً. يشمل جدول (14) على تسع عبارات موزعة ضمن ثلاثة مجالات فرعية، وتم حساب متوسط إجابات المشاركين لكل عبارة، وكانت القيم كالتالي:



أولاً: العدوان السلوكي والانفعالي الناتج عن ممارسة اللعبة

1. «أصرخ لأتفه الأسباب أثناء/ بعد لعب الألعاب الإلكترونية» حصلت على متوسط (3.08)، بمستوى محايد، واحتلت المرتبة الثانية
2. «أميل لتدمير/ كسر/ إتلاف الأشياء من حولي عند خسارة منافسة أو تحدي اللعبة» سجلت متوسط (3.45)، بمستوى غير موافق، وجاءت في المرتبة التاسعة، وهي الأدنى من حيث الموافقة
3. «يدفعني الحماس أحياناً أثناء اللعب إلى الاعتداء بالضرب على من حولي» بمتوسط (3.42)، بمستوى غير موافق، في المرتبة الثامنة
4. «أشعر أن الألعاب الإلكترونية تزيد من رغبتني في الانتقام» كان المتوسط (3.31)، بمستوى محايد، في المرتبة الخامسة
5. «أغضب عندما يقاطعني أحد أثناء اللعب» بمتوسط (3.02)، بمستوى محايد، واحتلت المرتبة الأولى

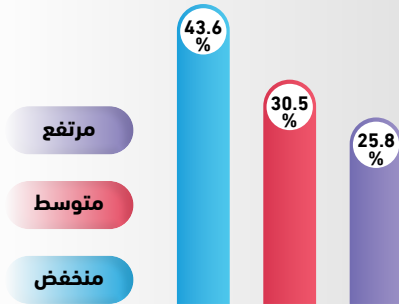
ثانياً: العدوان اللفظي والاجتماعي أثناء اللعب

6. «أستخدم ألفاظاً سيئة أثناء اللعب مع اللاعبين» حصلت على متوسط (3.39)، بمستوى محايد، واحتلت المرتبة السابعة

ثالثاً: التأثير بالنماذج العدوانية داخل اللعبة

7. «تشجعي الألعاب على الفوز عبر الإضرار بالآخرين» بمتوسط (3.35)، بمستوى محايد، في المرتبة السادسة
8. «أستمتع بإيذاء اللاعبين الآخرين داخل الألعاب» سجلت متوسط (3.16)، بمستوى محايد، في المرتبة الرابعة
9. «تعجبي شخصية البطل الأكثر عدوانية وتأثير به» حصلت على متوسط (3.15)، بمستوى محايد، في المرتبة الثالثة

المتوسط العام للمحور الرابع



شكل (3) متوسط درجة العدوان في المحور الرابع العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين / الشباب

بلغ متوسط الإجابات للمحور الرابع (3.2583)، ويصنف في مستوى متوسط، مما يشير إلى وجود درجة متوسطة من العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب، دون الوصول إلى مستوى الموافقة الصريحة أو الرفض التام. يُبين الرسم البياني شكل (3) متوسط درجة العدوان في المحور الرابع على المقياس الثلاثي (منخفض - متوسط - مرتفع). وكانت أعلى نسبة (43.6%) للمستوى المنخفض،

يليهـا (30.5%) للمستوى المتوسط، ثم (25.8%) للمستوى المرتفع لعل تفسير ذلك راجع إلى أن العدوان اللفظي أكثر شيوعاً من العدوان البدني في البيئة التنافسية، وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة (Nasir & Butt, 2025)، ودراسة (Sun et al., 2024)، التي أشارت إلى أن العدوان اللفظي من شتائم، وسخرية، وتقليل من الآخرين، يمثل الشكل الواضح للعدوان في اللعب، ويمثل الثقافة المنتشرة بين اللاعبين المراهقين في مجتمعات الألعاب الإلكترونية، وقد أوضحت النسبة الأكبر (43.6%) أن أغلب الطلاب لا يتأثرون بقوة العدوان في الألعاب، ولكن كانت هناك نسبة ليست قليلة (25.8%) في المستوى المرتفع التي تظهر قابلية كبيرة للاستثارة العدوانية، وهو يحتاج لرعاية وبرامج إرشادية لتنمية الذكاء الانفعالي لدى الطلاب، وبصفة عامة فالألعاب الإلكترونية تحفز الانفعالات الوقتية والعدوان اللفظي بشكل أكبر من العدوان الجسدي

المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية				
الترتيب	المستوى	متوسط الإجابات	العبارة	
العدوان الجسدي واللفظي تجاه الزملاء داخل المدرسة				
1	محايد	3.30	الألعاب الإلكترونية تجعلني أكثر مهارة في ممارسة التهديد اللفظي وغير اللفظي نحو زملائي داخل المدرسة أثناء الحصة أو فترة الاستراحة	
2	محايد	3.39	الألعاب الإلكترونية تزيد من قدرتي على السخرية من زملائي في المدرسة ومناداتهم بأسماء وصفات يكرهونها	
3	محايد	3.36	أحب استخدام فنون الألعاب الإلكترونية القتالية خلال الشجار (العراك) مع زملائي في المدرسة	
السلوك التخريبي والفوضوي المستمد من الألعاب				
4	غير موافق	3.43	تساعدني الألعاب الإلكترونية على ابتكار طرق للتسلية منها رمي الأشياء على الآخرين في الفصل أو المدرسة	
5	غير موافق	3.51	أقوم بتطبيق المهارات التي اكتسبتها من الألعاب الإلكترونية في تخريب /إتلاف الممتلكات في الفصل أو المدرسة	
6	غير موافق	3.50	أصبح سلوكي في الفصل الدراسي أكثر فوضوية نتيجة لتأثيرات الألعاب الإلكترونية	
الاندفاع والتمرد على الأنظمة المدرسية				
7	محايد	3.11	الألعاب الإلكترونية ساهمت في تغيير شخصيتي في المدرسة إلى شخصية قوية	



الترتيب	المستوى	متوسط الإجابات	العبرة
7	غير موافق	3.44	8 تحمسنى الألعاب الإلكترونية على التمرد على الأوامر والتوجيهات والأنظمة المدرسية
5	غير موافق	3.42	9 الألعاب الإلكترونية جعلتني مندفعاً نحو اتخاذ القرارات المتهورة داخل المدرسة
-	متوسط	3.3856	متوسط المتوسطات لإجابات المحور الخامس

جدول (15) المتوسطات والمستوى والترتيب لدرجة العدوان في المحور الخامس لدى عينة الدراسة (ن=2564) يركز المحور الخامس على انتقال السلوكيات العدوانية الناتجة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية إلى البيئة المدرسية لدى المراهقين والشباب. يتضمن جدول (15) تسع عبارات موزعة على ثلاثة مجالات فرعية، وتم حساب متوسط إجابات المشاركين لكل عبارة، وكانت القيم كالتالي:

أولاً: العدوان الجسدي واللفظي تجاه الزملاء داخل المدرسة

1. «الألعاب الإلكترونية تجعلني أكثر مهارة في ممارسة التهديد اللفظي وغير اللفظي نحو زملائي» حصلت على متوسط (3.30)، بمستوى محايد، وجاءت في المرتبة الثانية
2. «الألعاب الإلكترونية تزيد من قدرتي على السخرية من زملائي ومناداتهم بأسماء وصفات يكرهونها» حصلت على متوسط (3.39)، بمستوى محايد، في المرتبة الرابعة
3. «أحب استخدام فنون الألعاب القتالية في العراك مع زملائي» حصلت على متوسط (3.36)، بمستوى محايد، في المرتبة الثالثة

ثانياً: السلوك التخريبي والفوضوي المستمد من الألعاب

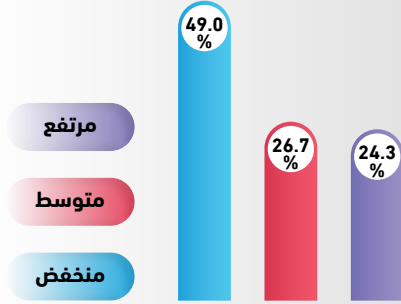
4. «تساعدني الألعاب الإلكترونية على ابتكار طرق للتسلية منها رمي الأشياء على الآخرين» حصلت على متوسط (3.43)، بمستوى غير موافق، في المرتبة السادسة
5. «أطبق المهارات المكتسبة من الألعاب في تخريب أو إتلاف الممتلكات المدرسية» كان متوسط إجاباتها (3.51)، بمستوى غير موافق، في المرتبة التاسعة، وهي الأدنى من حيث الموافقة
6. «أصبح سلوكي في الفصل أكثر فوضوية نتيجة تأثير الألعاب» كان متوسط إجاباتها (3.50)، بمستوى غير موافق، في المرتبة الثامنة

ثالثاً: الاندفاع والتمرد على الأنظمة المدرسية

7. «الألعاب ساهمت في جعلني أكثر قوة في المدرسة» حصلت على متوسط (3.11)، بمستوى محايد، واحتلت المرتبة الأولى
8. «تحمسنى الألعاب للتمرد على الأنظمة المدرسية» كان متوسط إجاباتها (3.44)، بمستوى غير موافق، في المرتبة السابعة
9. «الألعاب جعلتني مندفعاً نحو القرارات المتهورة في المدرسة» حصلت على متوسط (3.42)، بمستوى غير موافق، في المرتبة الخامسة



المتوسط العام للمحور الخامس



شكل (4) متوسط درجة العدوان في المحور الخامس انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية

انتقال هذه الممارسات إلى داخل المدرسة، وبالنسبة إلى الاندفاع والتمرد على الأنظمة المدرسية وصلت بعض العبارات إلى مستوى محايد مثل الإحساس بالقوة (3.11)، وأخرى إلى مستوى غير موافق مثل التمرد (3.44)، أو القرارات المتهورة (3.42). مما يوضح أن أثر الألعاب الإلكترونية على النزعة للتمرد لا يتجاوز الحد المتوسط، وأن معظم الطلاب لا يطبقون تجارب اللعب الإلكتروني إلى تمرد داخل البيئة المدرسية، ومن نتائج المحاور يظهر أن تأثير الألعاب الإلكترونية على انتقال العدوان إلى البيئة المدرسية يتأثر بعدة عوامل تتمثل فيما يلي:

أولاً: في البيئة المدرسية وما تفرضه من قواعد وقوانين تقلل من ظهور السلوكيات العدوانية بشكل مباشر،

ثانياً: في الدعم والمتابعة الأسرية تجعل الطلاب أقل عرضة لانتقال العدوان،

وأخيراً: طبيعة الألعاب حيث ليس بالضرورة أن كل الألعاب الإلكترونية عدوانية، فبعضها يقوم على التعاون والعمل بشكل جماعي، مما يقلل من التأثير السلبي للعبة، واتفقت هذه النتيجة مع دراسة (Przybylski, & Weinstein, 2019)، ودراسة (Sun et al., 2024).

بلغ متوسط الإجابات للمحور الخامس (3.3856)، ويصنف في مستوى متوسط، ما يدل على وجود تأثير متوسط للألعاب الإلكترونية في نقل السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية، دون الوصول إلى مستوى الموافقة الصريحة أو الرفض التام. يبين الرسم البياني شكل (4) متوسط درجة العدوان في المحور الخامس على المقياس الثلاثي (منخفض - متوسط - مرتفع). وكانت أعلى نسبة (49.0%) للمستوى المنخفض، يليها (26.7%) للمستوى المتوسط، ثم (24.3%) للمستوى المرتفع.

لعل تفسير ذلك راجع كما أوضحت نتائج المحور الخامس إلى أن متوسط درجة العدوان المستمد من الألعاب الإلكترونية في البيئة المدرسية بلغ (3.3856)، وهو مستوى متوسط، وهذا يشير إلى أن بعض أنماط العدوان الناتجة عن اللعب الإلكتروني لها تأثير في البيئة المدرسية، لكن بدرجات متفاوتة بين الطلاب. حيث كان في العدوان الجسدي واللفظي تجاه زملاء داخل المدرسة، كما أشارت النتائج إلى أن الطلاب عبّروا عن مستوى محايد فيما يتعلق بالتهديد أو السخرية من الزملاء أو عنف وعراك وفنون قتالية مستوحاة من الألعاب بمتوسطات تراوحت بين (3.30 - 3.39). وهذا يشير إلى أن الألعاب قد تسهم في تعزيز السلوك العدواني سواء اللفظي أو الحركي، لكنها ليست بالضرورة أن تتحول لممارسة داخل المدرسة، ومن ناحية السلوك التخريبي والفوضوي المستمد من الألعاب، أشارت النتائج إلى مستوى «غير موافق» (3.43 - 3.51)، وهذا يشير إلى أن الطلاب لا يطبقون العدوانية المكتسبة من الألعاب في إتلاف الممتلكات أو إحداث الفوضى داخل المدرسة، مما يشير إلى أن البيئة المدرسية، بما تحويه من قواعد وقوانين وضبط اجتماعي، تقلل من

المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية

الترتيب	المستوى	متوسط الإجابات	العبرة
1	محايد	2.96	أجد نفسي أكثر انفعالا مع محيطي الاجتماعي بعد لعب الألعاب الإلكترونية
2	محايد	3.22	أميل إلى التصرف بحدّة أكثر مع محيطي الاجتماعي في المواقف التي أشعر فيها بالإحباط أو الغضب بعد لعب الألعاب الإلكترونية
3	غير موافق	3.42	الألعاب الإلكترونية غيّرت من طريقة تعاملتي سلباً مع الأسرة / المجتمع
4	غير موافق	3.50	أسهمت الألعاب الإلكترونية في تدمير علاقاتي الاجتماعية مع أحد أفراد الأسرة أو الأصدقاء
5	محايد	3.21	أتجاهل المحيطين بي عندما أمارس الألعاب الإلكترونية
-	محايد	3.2632	متوسط المتوسطات لإجابات المحور السادس

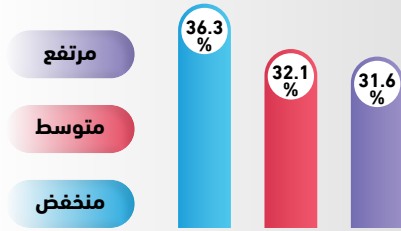
جدول (16) المتوسطات والمستوى والترتيب لدرجة العدوان في المحور السادس لدى عينة الدراسة (ن=2564) يركز المحور السادس على انعكاس ممارسة الألعاب الإلكترونية على علاقات المراهقين والشباب بمحيطهم الاجتماعي والأسري، وتم حساب متوسط إجابات المشاركين لكل عبارة جدول (16)، وكانت القيم كالتالي:

العدوان والانفعال تجاه المحيط الاجتماعي

1. «أجد نفسي أكثر انفعالا مع محيطي الاجتماعي بعد لعب الألعاب الإلكترونية» حصلت على متوسط (2.96)، بمستوى محايد، واحتلت المرتبة الأولى
2. «أميل إلى التصرف بحدّة أكثر مع محيطي الاجتماعي في المواقف التي أشعر فيها بالإحباط أو الغضب بعد اللعب» سجلت متوسط (3.22)، بمستوى محايد، وجاءت في المرتبة الثالثة
3. «الألعاب الإلكترونية غيرت من طريقة تعاملتي سلباً مع الأسرة / المجتمع» حصلت على متوسط (3.42)، بمستوى غير موافق، واحتلت المرتبة الرابعة
4. «أسهمت الألعاب الإلكترونية في تدمير علاقاتي الاجتماعية مع أحد أفراد الأسرة أو الأصدقاء»، متوسط الإجابات (3.50) بمستوى غير موافق، وحصلت على الترتيب الخامس
5. «أتجاهل المحيطين بي عندما أمارس الألعاب الإلكترونية» حصلت على متوسط (3.21)، بمستوى محايد، وجاءت في المرتبة الثانية



المتوسط العام للمحور السادس



شكل (5) متوسط درجة العدوان في المحور السادس تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية

الإلكترونية لدى المراهقين أدى إلى تحسن في التفاعل داخل الأسرة وتقليل الصراعات والخلافات داخلها، وهو ما يوضح أن التأثير السلبي يمكن ضبطه بالتدخلات المناسبة، وأخيراً أشارت دراسة (Collins, 2024) إلى أن أولياء الأمور لاحظوا وجود بعض الصعوبات في التواصل الأسري والاجتماعي لدى أولادهم عند الاستخدام المفرط للألعاب، مثل ضعف التفاعل الأسري والانسحاب الاجتماعي في العديد من المواقف، وهو ما يدل على الحاجة إلى تنظيم أوقات اللعب وإيجاد بدائل تفاعلية إيجابية للأطفال بدلا من الانغماس المفرط في الألعاب الإلكترونية، لذلك نستطيع القول إن الألعاب الإلكترونية لا تؤدي بالضرورة إلى تدهور التفاعلات والعلاقات الاجتماعية والأسرية، وإنما يعتمد تأثيرها على الإفراط في الممارسة، والقدرة على ضبط الذات، وتنظيم الانفعالات، ودور الأسرة في التوجيه والرقابة، مع التشجيع للقيام بأنشطة أسرية واجتماعية تقلل من العزلة أو الانفعال المبالغ فيه من أولادهم

بلغ متوسط الإجابات للمحور السادس (3.2632)، ويصنف في مستوى محايد، ما يدل على وجود تأثير محدود للألعاب الإلكترونية في زيادة الانفعال والحدة في التعامل مع المحيط الاجتماعي، دون الوصول إلى مستوى واضح من الإقرار أو الرفض القاطع يبين الرسم البياني شكل (5) متوسط درجة العدوان في المحور السادس على المقياس الثلاثي (منخفض - متوسط - مرتفع). وكانت أعلى نسبة (36.3%) للمستوى المنخفض، يليها (32.1%) للمستوى المتوسط، ثم (31.6%) للمستوى المرتفع.

لعل تفسير ذلك يوضح أن تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية والأسرية في مستوى محايد حيث بلغ متوسط الاستجابات (3.2632)، ولذلك لا يُنظر إليه بشكل واضح على أنه سلبي أو إيجابي، حيث كانت العبارات المتعلقة بالانفعال في التعامل مع المحيط الاجتماعي في مستوى محايد، بينما صرح الطلاب بعدم موافقتهم على أن تكون الألعاب الإلكترونية سبباً مباشراً في تدمير علاقاتهم في محيط الأسرة والمجتمع، وهذا يدل على أن التأثير العام للألعاب في هذا المحور محدود، وربما يرتبط بضعف مهاراته في تنظيم انفعالاته

وتتوافق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة (Nasir & Butt, 2025)، ودراسة (Xu et al., 2023)، التي أشارت إلى أن الإفراط في الألعاب الإلكترونية يساعد في تراجع النمو والتفاعل الاجتماعي للأطفال، خصوصاً عند وجود نقص في تنظيم وضبط الانفعالات، كما أشارت دراسة (Kapetanovic, Nielsen & Gurdal, 2024) أن علاج الإدمان على الألعاب

إجابة السؤال الثاني

2. ما العلاقة بين مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وعدد ساعات اللعب ودرجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟

2.1. ما مستويات إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية؟

المحور الثاني: الاندماج المفرط على الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين/الشباب			
الترتيب	المستوى	متوسط الإجابات	العبارة
الانشغال الذهني والسلوكي الزائد في الألعاب			
1	محايد	2.76	أقضي معظم وقت فراغي في لعب الألعاب الإلكترونية بدلاً من الجلوس مع العائلة أو الأصدقاء
2	محايد	2.90	أفكر في اللعبة حتى عندما أكون في المدرسة أو أقوم بأعمال أخرى
3	محايد	2.75	أستمتع فقط بالألعاب التي تحتوي على قتال أو عنف ولا أجد متعة في الألعاب الهادئة
الإفراط والإهمال نتيجة الإدمان			
4	محايد	3.19	أضحي بواجباتي المدرسية أو العائلية من أجل مواصلة اللعب
5	محايد	3.03	ألعب لساعات طويلة حتى لو شعرت بالتعب أو النعاس
الاعتماد الانفعالي والانزعاج عند الانقطاع			
6	محايد	3.03	أشعر بالغضب أو التوتر الشديد عندما لا أتمكن من اللعب
7	محايد	2.70	أفضل اللعب حتى عندما أكون متضايقاً بدلاً من التحدث مع أحد
8	محايد	2.89	أشعر أنني لا أستطيع الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية بسهولة
-	متوسط	2.9060	متوسط المتوسطات لإجابات المحور الثاني

جدول (17) المتوسطات والمستوى والترتيب لمستويات إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية في المحور الثاني لدى عينة الدراسة (ن=2564)

يركز المحور الثاني على قياس درجة اندماج المراهقين والشباب في الألعاب الإلكترونية إلى حد قد يصل إلى الإدمان. يضم جدول (17) ثماني عبارات موزعة على ثلاثة مجالات فرعية، وتم حساب قيمة متوسط إجابات المشاركين لكل عبارة، وكانت كالتالي:

أولاً: الانشغال الذهني والسلوكي الزائد في الألعاب

1. «أقضي معظم وقت فراغي في اللعب بدلاً من الجلوس مع العائلة أو الأصدقاء» حصلت على متوسط (2.76)، بمستوى محايد، وجاءت العبارة في المرتبة الثالثة
2. «أفكر في اللعبة حتى عندما أكون في المدرسة أو أقوم بأعمال أخرى» كان متوسط الإجابات (2.90)، بمستوى محايد، في المرتبة الخامسة
3. «أستمتع فقط بالألعاب التي تحتوي على قتال أو عنف ولا أجد متعة في الألعاب الهادئة» سجلت متوسط (2.75)، بمستوى محايد، في المرتبة الثانية

ثانياً: الإفراط والإهمال نتيجة الإدمان

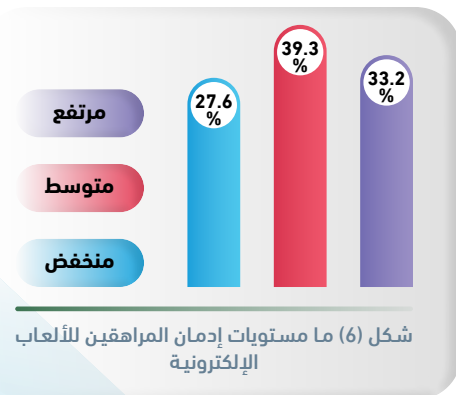
4. «أضحي بواجباتي المدرسية أو العائلية من أجل مواصلة اللعب» حصلت على متوسط (3.19)، بمستوى محايد، في المرتبة الثامنة
5. «ألعب لساعات طويلة، حتى لو شعرت بالتعب أو النعاس» كان متوسط الإجابات (3.03)، بمستوى محايد، في المرتبة السادسة

ثالثاً: الاعتماد الانفعالي والانزعاج عند الانقطاع

6. «أشعر بالغضب أو التوتر الشديد عندما لا أتمكن من اللعب» حصلت على متوسط (3.03)، بمستوى محايد، في المرتبة السادسة (مكرر)
7. «أفضل اللعب حتى عندما أكون متضايقاً بدلاً من التحدث مع أحد» كان متوسط الإجابات (2.70)، بمستوى محايد، واحتلت المرتبة الأولى
8. «أشعر أنني لا أستطيع الاستغناء عن الألعاب بسهولة» سجلت متوسط (2.89)، بمستوى محايد، في المرتبة الرابعة

المتوسط العام للمحور الثاني

بلغ متوسط الإجابات للمحور الثاني (2.9060)، ويصنف في مستوى متوسط، ما يشير إلى وجود ميل عام نحو الاندماج في الألعاب الإلكترونية بدرجة متوسطة، دون الوصول إلى حد الإقرار القوي بوجود إدمان أو اندماج مفرط بشكل صريح



يبين الرسم البياني شكل (6) متوسط إجابات العينة على المحور الثاني والذي يقيس الإدمان على المقياس الثلاثي (منخفض – متوسط – مرتفع). وكانت أعلى نسبة (39.3%) للمستوى المتوسط، يليها (33.2%) للمستوى المرتفع، ثم (27.6%) للمستوى المنخفض

توضح نتائج المحور الثاني، وهو الاندماج المفرط على الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين/الشباب، أن مستوى اندماج المراهقين في الألعاب الإلكترونية جاء بدرجة متوسطة (2.90)، حيث تنوعت استجابات الطلاب بين محايد وغير موافق على عبارات الاستبانة؛ فقد ظهر أن بعض الطلاب يقضون أوقاتاً طويلة في اللعب ولو كان على حساب أداء الواجبات المدرسية أو العائلية بمتوسط (3.19)، بينما لم يصلوا إلى درجة الإدمان الشديد وفقدان السيطرة، وهذه النتيجة تشير أن الطلاب المراهقين يمرون بمرحلة اندماج معتدل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهو ما يتوافق مع سمات هذه المرحلة العمرية التي تتسم بالبحث عن المتعة والتجريب لكل ما هو جديد، ولكن قد يؤدي الاندماج المتوسط هذا إلى الانتقال لمرحلة الإدمان إذا لم يُضبط السلوك وغابت الرقابة الأسرية أو غابت البدائل التربوية وأنشطة بدنية واجتماعية، كما أُيِّدت هذه النتيجة **دراسة النفري (2023)**. أما الانشغال الذهني باللعبة حتى أثناء المدرسة في عبارة **«أفكر في اللعبة حتى عندما أكون في المدرسة أو أقوم بأعمال أخرى»** بلغ متوسط الاستجابة (2.90) وهو مؤشر على أثر الألعاب في تشتيت الانتباه والتحصيل الدراسي لدى الطلاب المراهقين، بينما الإصرار على اللعب رغم التعب في عبارة **«ألعب لساعات طويلة حتى لو شعرت بالتعب أو النعاس»** بلغ متوسط الاستجابة إلى (3.03) وهذا يشير إلى الإفراط السلوكي السابق والمهد لظهور الإدمان، وقد أظهرت بعض الدراسات العربية أن طول ساعات اللعب لدى الأطفال يرتبط بضعف التفاعل الأسري وارتفاع مستويات التوتر والانفعال مثل **دراسة الشمري (2024)**، و**دراسة الزهراني وآخرين (2024)**، و**دراسة (الخالدي، 2023)**، وبما أن هناك بنية رقمية متقدمة، ووقت فراغ كبيراً لدى الطلاب المراهقين، تُعتبر بيئة خصبة لانتشار الإدمان المتوسط على الألعاب الإلكترونية، مما يتطلب استخدام إستراتيجيات تربوية وأسرية للحد من المخاطر المتوقعة قبل تفاقمها إلى مستويات مرتفعة

ودعم ذلك بعض الدراسات الأجنبية مثل دراسة (Nasir & Butt, 2025) ، ودراسة Xu et al., 2023 ، التي أكدت أن نقص مهارات التنظيم الانفعالي عند بعض الطلاب، يؤدي إلى سلوكيات عدوانية أو مشكلات اجتماعية إذا ارتفعت ساعات اللعب بشكل مبالغ فيه، وأن زيادة ساعات اللعب تتناسب بشكل طردي مع احتمالية ظهور السلوك العدواني اللفظي والاجتماعي، وخصوصاً في الألعاب القتالية، بينما أكدت دراسة (Kapetanovic et al., 2024) أن التدخلات التربوية والعائلية المبكرة من خلال الأسرة يمكن أن تحدّ من الإدمان إلى فرصة لتعزيز العلاقات الاجتماعية والأسرية إذا استُخدمت الألعاب في بيئات تعليمية أو تفاعلية معززة للإيجابية والتفاعلات المبنية على التعاون، فالطلاب المراهقون ليسوا مدمنين، ولكن مظاهر الإفراط في الألعاب دون ضوابط قد تتطور، وهنا تظهر أهمية دور المدرسة والأسرة في تنظيم ساعات اللعب، وتوجيه المراهقين نحو الاستخدام المتوازن للألعاب الإلكترونية بما يخدم النمو المعرفي، والاجتماعي، والجسمي، والخلقي



2.2. هل توجد علاقة بين مستوى الإدمان وعدد ساعات ممارسة اللعب يومياً؟

معامل ارتباط			
N	p	معامل سبيرمان	المتغير
2564	<.001	.395	ساعات اللعب اليومية × مستوى الإدمان

جدول (18) معامل سبيرمان بين مستوى الإدمان وعدد ساعات ممارسة اللعب لدى عينة الدراسة (ن=2564)

بين جدول (18) تحليل سبيرمان (Sperman's rho) وجود علاقة طردية متوسطة القوى بين مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وعدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية. حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية (2-tailed) تساوي ($p < .001$) عند معامل ارتباط (0.395). ويمكن ملاحظة العلاقة في الرسم البياني أدناه شكل (7)



شكل (7) التكرارات لمستوى الإدمان وعدد ساعات اللعب اليومية

أوضحت نتائج جدول (18)، والشكل البياني (7) وجود علاقة طردية متوسطة القوة بين مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وعدد ساعات اللعب اليومية لدى المراهقين ($p = 0.395$, $p < .001$). حيث أظهرت النتيجة أن زيادة عدد ساعات اللعب على الألعاب الإلكترونية ترتبط بزيادة الانخراط المفرط في الألعاب بدرجة قد تصل إلى الإدمان، وهذه العلاقة تعكس أن زيادة ساعات اللعب والكمّ الزمني للعب ليس مجرد نشاط ترفيهي، بل قد يكون مؤشراً دالاً قد يؤدي للإدمان، وتظهر هذه السلوكيات في نقاط تتمثل فيما يلي: الإهمال الدراسي، ضعف التفاعل الأسري، والاندماج الذهني في اللعبة؛ فالطالب المراهق الذي يقضي وقتاً أطول أمام الألعاب يكون أكثر عرضة للتعلق النفسي والانفعالي بهذه اللعبة، ومن ثم يصعب عليه التحكم والموازنة بينها وبين مسؤولياته الأخرى، وتتسق هذه النتيجة مع دراسات: نذير (2025)، والزهراي وآخريين (2024)، و (Xu et al., 2023)، حيث أظهرت نتائجها أن زيادة ساعات اللعب ترتبط إيجابياً بارتفاع وزيادة مستويات التدفق النفسي المصحوب بسلوكيات عدوان إلكتروني، وتلك النتيجة تعزز أن زيادة فترة اللعب تدعم ظهور السلوكيات السلبية

2.3. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة باختلاف عدد ساعات اللعب اليومية؟

p	df	H	عدد ساعات اللعب اليومية					المتغير
			6 فأكثر	4 - 6	4 - 2	2 - 1	0 - 1	
			n = 406	n = 297	n = 549	n = 614	n = 698	
			متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	
< .001	4	156.126	1556.40	1382.78	1362.35	1242.77	1052.66	درجة العدوان في المحور الثالث
< .001	4	193.640	1593.34	1405.00	1375.12	1209.78	1040.69	درجة العدوان في المحور الرابع
< .001	4	149.495	1552.93	1363.02	1376.52	1218.56	1073.24	درجة العدوان في المحور الخامس
< .001	4	194.371	1595.28	1405.82	1360.95	1236.56	1026.81	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (19) متوسطات الرتب ودرجة العدوان في المحاور المختلفة باختلاف ساعات اللعب لدى عينة الدراسة (ن = 2564)

تحليل كروسكال-واليس Kruskal-Wallis H لمقارنة المتوسطات للبيانات غير المعلمية (non-parametric) تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجة العدوان (مستوى ثلاثي) وعدد ساعات اللعب اليومية لجميع المحاور. حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية تساوي ($p < 0.001$). يوضح الجدول زيادة في قيمة متوسط الرتب كلما زاد عدد ساعات اللعب اليومية، مما يدل على ارتفاع درجة العدوان كلما زاد عدد ساعات اللعب اليومية. وبالنظر إلى الرسومات البيانية أدناه، شكل (8)، يمكن ملاحظة أن مستوى العدوان يقل كلما قل عدد ساعات اللعب اليومية، وارتفاع مستوى العدوان كلما زاد عدد ساعات اللعب

المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشاب



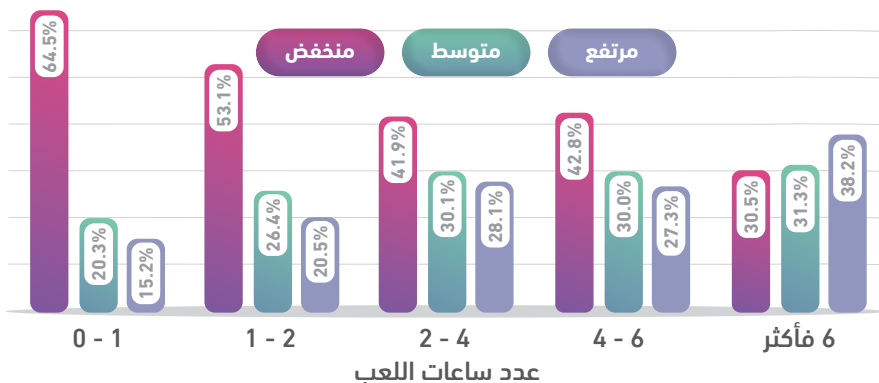
شكل (8) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة باختلاف عدد ساعات اللعب اليومية

المحور الرابع: العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب



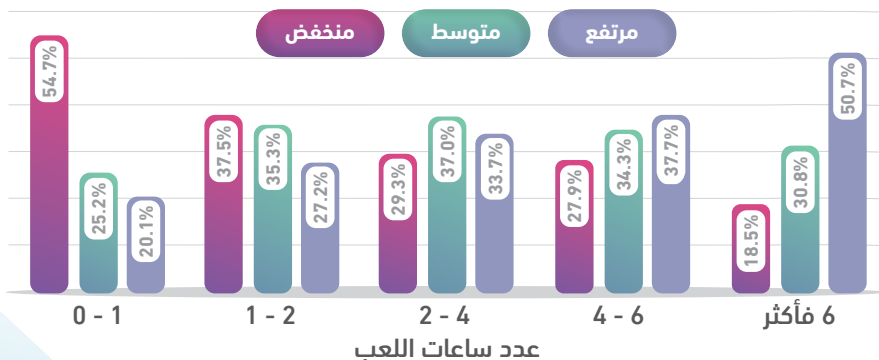
شكل (8) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة باختلاف عدد ساعات اللعب اليومية

المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية



شكل (8) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة باختلاف عدد ساعات اللعب اليومية

المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية



شكل (8) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة باختلاف عدد ساعات اللعب اليومية

تظهر نتائج جدول (19)، وشكل (8) أن درجة العدوان لدى الطلاب المراهقين تزداد بشكل كبير بزيادة ساعات اللعب اليومية، حيث أظهر اختبار $Kruskal-Wallis H$ فروقاً دالة إحصائية ($p < 0.001$) في جميع أبعاد العدوان؛ فقد ظهر أن الطلاب المراهقين الذين يلعبون أكثر من 6 ساعات يوميًا سجّلوا أعلى متوسطات رتب في جميع المحاور، بينما كان أدنى المتوسطات لدى من يمارسون الألعاب لساعة أو أقل؛ فكثر ساعات اللعب عززت أنماطاً سلوكية تمثلت في زيادة حدة الانفعال، والميل إلى العنف اللفظي أو الجسدي، ونقص وتراجع مهارات التفاعل الاجتماعي السليم. وهذا ينسجم مع نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا، التي تفترض أن التعرض المتكرر لنماذج سلوكية عنيفة (كما في الألعاب القتالية) يزيد من احتمالية محاكاتها في الواقع، وتتفق هذه النتائج مع دراسة الزهراني وآخرين (Alzahrani et al, 2024)

2.4. هل يمكن استخدام عدد الساعات كمؤشر لتوقع درجة العدوان في الأبعاد المختلفة؟
يبيّن السؤال السابع (Q7) في الاستمارة عدد ساعات اللعب اليومية. في الجدول أدناه يرمز $[Q7 = 5]$ إلى أعلى مستوى لعدد ساعات اللعب اليومية (6 ساعات فأكثر)، وهي المرجعية لهذا التحليل. حيث ستتم مقارنة عدد ساعات اللعب اليومية الأخرى (الأقل) بهذه الفئة لتوقع درجة العدوان في المحاور المختلفة

المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشاب

p	معلومات ملائمة النموذج			النموذج
	df	χ^2	-2 Log Likelihood	
—	—	—	230.390	Intercept Only
< .001	4	159.971	70.419	النموذج النهائي

جدول (20) تحليل الانحدار لمعلومات ملائمة النموذج

ملائمة النموذج			
p	df	χ^2	الإحصاء
0.124	4	7.242	بيرسون
0.126	4	7.197	الانحراف

جدول (21) معامل الارتباط بيرسون، والانحراف المعياري لملائمة النموذج

تقدير المعاملات

المعامل	التقدير	SE	Wald	df	p
Threshold [T3 = 1]	-1.037	0.096	117.429	1	<.001
Threshold [T3 = 2]	0.364	0.093	15.235	1	<.001
Location [Q7 = 1]	-1.389	0.120	134.924	1	<.001
Location [Q7 = 2]	-0.826	0.119	47.990	1	<.001
Location [Q7 = 3]	-0.504	0.121	17.348	1	<.001
Location [Q7 = 4]	-0.450	0.141	10.186	1	.001
Location [Q7 = 5]	0a	—	—	0	—

جدول (22) تقدير المعاملات لمستوى العدوان في المحور الثالث

أظهرت جداول (20)، (21)، (22)، نتائج الانحدار اللوجستي الترتيبي (Ordinal logistic regression) أنه توجد دلالة إحصائية للنموذج الذي يتضمن عدد ساعات اللعب اليومية لتوقع العدوان في المحور الثالث (Goodness-of-Fit) ($\chi^2 = 159.971, df = 4, p < .001$). وفي اختبار ملائمة النموذج (Observed وExpected قيم بين فروق $p > 0.05$) كانت قيمة R^2 تساوي (0.068) أي أن النموذج يفسر حوالي (6.8%) من التباين في المتغير التابع. والخلاصة أنه يمكن تفسير العدوان في المحور الثالث بمتغير عدد ساعات اللعب اليومية، ولكن بنسبة صغيرة نسبياً، أي أنه هناك عوامل أخرى مثل طبيعة الألعاب (عنيفة/غير عنيفة)، مستوى الرقابة الأسرية، والدافعية الشخصية لدى الطلاب المراهقين، غير مدخلة في النموذج تؤثر على العدوان في المحور الثالث. يبين جدول تقدير المعاملات (Parameter Estimates) أن جميع المعاملات سالبة، مما يعني أن مستوى العدوان في المحور الثالث يقل كلما قلت عدد ساعات اللعب اليومية

لعل ذلك راجع إلى وجود وقت فراغ لدى الطلاب مما يسهل عليهم ممارسة طويلة للألعاب الإلكترونية ذات الشكل التنافسي، فالاعتماد على وقت وعدد ساعات اللعب كمؤشر للتنبؤ بدرجة العدوان يساعد المعلمين والأسر على رصد السلوكيات بشكل مبكر من حيث الإفراط في اللعب وتوجيههم إلى تنظيم وتقليل ساعات اللعب وتتفق هذه النتيجة مع دراسات (Nasir & Butt, 2025) وعبد الفضيل وآخرين (2024)، والكثيري، والأسمري (2023)، لذلك يمكن القول إن عدد ساعات اللعب مؤشر للتنبؤ بدرجة العدوان، لكنه يحتاج أن يُفهم في نطاق أكبر يضم عدة عوامل أسرية واجتماعية ونفسية. ويوصى ببرامج توعوية للأسر في قطر تركز على تنظيم وقت اللعب بدلاً من منعه باستمرار، إضافة إلى توجيه الأبناء نحو ألعاب تعليمية أو ترفيهية ذات مردود مثمر وفعال



المحور الرابع: العدوان المُستَثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب

p	معلومات ملائمة النموذج			النموذج
	df	χ^2	-2 Log Likelihood	
—	—	—	267.384	Intercept Only
<.001	4	199.242	68.141	النموذج النهائي

جدول (23) تحليل الانحدار لمعلومات ملائمة النموذج

ملائمة النموذج			
p	df	χ^2	الإحصاء
.280	4	5.075	بيرسون
.281	4	5.059	الانحراف

جدول (24) معامل الارتباط بيرسون، والانحراف المعياري لملائمة النموذج

تقدير المعاملات					
p	df	Wald	SE	التقدير	المعامل
<.001	1	133.916	.096	-1.116	Threshold [T4 = 1]
.003	1	9.005	.094	.281	Threshold [T4 = 2]
<.001	1	163.690	.121	-1.543	Location [Q7 = 1]
<.001	1	73.331	.120	-1.029	Location [Q7 = 2]
<.001	1	22.907	.121	-.581	Location [Q7 = 3]
<.001	1	12.583	.141	-.500	Location [Q7 = 4]
—	0	—	—	0a	Location [Q7 = 5]

جدول (25) تقدير المعاملات لمستوى العدوان في المحور الرابع



أظهرت جداول (23)، (24)، (25)، نتائج الانحدار اللوجستي الترتيبي (Ordinal logistic regression) أنه توجد دلالة إحصائية للنموذج الذي يتضمن عدد ساعات اللعب اليومية لتوقع العدوان في المحور الرابع (Goodness-of-Fit) $(\chi^2 = 199.242, df = 4, p < .001)$. وفي اختبار ملائمة النموذج (Observed و Expected قيم بين فروق وجود عدم و مما يدل على عدم وجود فروق بين قيم الـ Observed و Expected). وكانت قيمة R^2 تساوي (0.085) أي أن النموذج يفسر حوالي (8.5%) من التباين في المتغير التابع. الخلاصة أنه يمكن تفسير العدوان في المحور الرابع بمتغير عدد ساعات اللعب اليومية، ولكن بنسبة صغيرة نسبياً، أي أنه هناك عوامل أخرى غير مدخلة في النموذج تؤثر على العدوان في المحور الرابع. يبين جدول (25) تقدير المعاملات (Parameter Estimates) أن جميع المعاملات سالبة، مما يعني أن

مستوى العدوان في المحور الرابع يقل كلما قل عدد ساعات اللعب اليومية لعل تفسير ذلك راجع إلى أن العدوان ليس نتيجة لطول فترة اللعب فقط، وإنما يتأثر أيضاً بعوامل أخرى مثل: طبيعة اللعبة، ومستوى النضج الانفعالي، والدعم الأسري والاجتماعي لدى الطلاب المراهقين، وقد دعمت الدراسات التربوية هذه النتيجة، حيث أكد عبد القادر، والعساف (2022) أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى مستويات مرتفعة من الانفعال والذي بدوره قد يتحول إلى سلوك عدواني بعد اللعب، وخصوصاً في مرحلة المراهقة، وهو ما أكدته دراسة (Allen et al., 2018). أن الألعاب الإلكترونية التي تتضمن محتوى تنافسياً كلما زادت مدتها، فإنها تعمل على تعزيز العدوان وزيادة الاستثارة الانفعالية أثناء اللعب وبعده، وبذلك يتضح أن عدد ساعات اللعب اليومية يشكل مؤشراً مهماً لكنه غير كاف بمفرده لتفسير مستويات العدوان المستثار، وإنما لا بد من النظر في أبعاد كثيرة تربوية ونفسية واجتماعية لفهم الظاهرة بشكل أكبر وأعمق

المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية

p	معلومات ملائمة النموذج			النموذج
	df	χ^2	-2 Log Likelihood	
—	—	—	217.696	Intercept Only
<.001	4	152.641	65.054	النموذج النهائي

جدول (26) تحليل الانحدار لمعلومات ملائمة النموذج

ملائمة النموذج			
p	df	χ^2	الإحصاء
.702	4	2.181	بيرسون
.703	4	2.180	الانحراف

جدول (27) معامل الارتباط بيرسون، والانحراف المعياري لملائمة النموذج



تقدير المعاملات					
<i>p</i>	<i>df</i>	Wald	SE	التقدير	المعامل
<.001	1	68.866	.094	-.784	Threshold [T5 = 1]
<.001	1	23.389	.093	.452	Threshold [T5 = 2]
<.001	1	126.969	.121	-1.359	Location [Q7 = 1]
<.001	1	56.916	.120	-.906	Location [Q7 = 2]
<.001	1	15.108	.121	-.470	Location [Q7 = 3]
<.001	1	12.856	.141	-.507	Location [Q7 = 4]
—	0	—	—	0	Location [Q7 = 5]

جدول (28) تقدير المعاملات لمستوى العدوان في المحور الخامس

أظهرت نتائج جداول (26)، (27)، (28)، الانحدار اللوجستي الترتيبي (Ordinal logistic regression) أنه توجد دلالة إحصائية للنموذج الذي يتضمن عدد ساعات اللعب اليومية لتوقع العدوان في المحور الخامس ($\chi^2 = 152.641$, $df = 4$, $p < .001$). وفي اختبار ملاءمة النموذج (Goodness-of-Fit) كانت قيمة ($p > 0.05$) مما يدل على عدم وجود فروق بين قيم الـ Expected والـ Observed. وكانت قيمة R^2 تساوي (0.066) أي أن النموذج يفسر حوالي (6.6%) من التباين في المتغير التابع. الخلاصة أنه يمكن تفسير العدوان في المحور الخامس بمتغير عدد ساعات اللعب اليومية، ولكن بنسبة صغيرة نسبياً، أي أنه هناك عوامل أخرى غير مدخلة في النموذج تؤثر على العدوان في المحور الخامس. يبين جدول تقدير المعاملات (Parameter Estimates) أن جميع المعاملات سالبة، مما يعني أن مستوى العدوان في المحور الخامس يقل كلما قلت عدد ساعات اللعب اليومية

لعل تفسير ذلك راجع، كما أشارت النتيجة في المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية، إلى أن عدد ساعات اللعب يفسر السلوك العدواني المنقول إلى البيئة المدرسية، حيث تبين أن زيادة ساعات اللعب ترتبط بارتفاع مستويات السلوك العدواني في البيئة المدرسية، بنسبة (6%)، مما يشير إلى أن السلوك العدواني في البيئة المدرسية يتأثر أيضاً بعوامل كثيرة مثل: التنشئة الأسرية، وقواعد المدرسة لضبط السلوكيات، وطبيعة الألعاب نفسها، وقد عززت نتائج **دراسة إبراهيم (2023)** أن الإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية وخاصة الألعاب العنيفة يعزز السلوكيات العدوانية التي تنتقل إلى الصفوف الدراسية، وأن الطلاب المراهقين الذين يمارسون الألعاب العنيفة لفترات طويلة يظهر لديهم ميل أكبر للتنمر والمشاجرات المدرسية، وبذلك تصبح المدرسة ساحة لتفريغ الانفعالات الناتجة عن تلك الألعاب الإلكترونية، خصوصاً عند غياب الرقابة المدرسية، وقد أكدت نتائج دراسة (Gentile, Coyne & Walsh, 2011) هذه النتيجة، كما أضافت أن تكرار ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة يسهم في تعزيز السلوك العدواني ولا تظل مقصورة على بيئة اللعب، بل تنتقل إلى الحياة الواقعية، سواء الأسرية أو المدرسية.



المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية

p	معلومات ملائمة النموذج			النموذج
	df	χ^2	-2 Log Likelihood	
—	—	—	276.595	Intercept Only
<.001	4	203.475	73.120	النموذج النهائي

جدول (29) تحليل الانحدار لمعلومات ملائمة النموذج

ملائمة النموذج			
p	df	χ^2	الإحصاء
.044	4	9.818	بيرسون
.043	4	9.858	الانحراف

جدول (30) معامل الارتباط بيرسون، والانحراف المعياري لملائمة النموذج

تقدير المعاملات					
p	df	Wald	SE	التقدير	المعامل
<.001	1	215.419	.100	-1.462	Threshold [T6 = 1]
.689	1	.160	.095	-.038	Threshold [T6 = 2]
<.001	1	173.843	.121	-1.592	Location [Q7 = 1]
<.001	1	65.882	.121	-.980	Location [Q7 = 2]
<.001	1	28.232	.123	-.653	Location [Q7 = 3]
<.001	1	13.761	.143	-.529	Location [Q7 = 4]
—	0	—	—	0a	Location [Q7 = 5]

جدول (31) تقدير المعاملات لمستوى العدوان في المحور الخامس

أظهرت نتائج جداول (29)، (30)، (31)، الانحدار اللوجستي الترتيبي (Ordinal logistic regression) أنه توجد دلالة إحصائية للنموذج الذي يتضمن عدد ساعات اللعب اليومية لتوقع العدوان في المحور السادس ($\chi^2 = 203.475$, $df = 4$, $p < .001$). ولكن في اختبار ملائمة النموذج (Goodness-of-Fit) كانت قيمة ($p < 0.05$) مما يدل على وجود فروق بين قيم الـ Expected والـ Observed. وكانت قيمة



R^2 تساوي (0.086) أي أن النموذج يفسر حوالي (8.6%) من التباين في المتغير التابع. الخلاصة أنه لا يمكن تفسير العدوان في المحور السادس بمتغير عدد ساعات اللعب اليومية فقط، مما يشير إلى أن هناك عوامل أخرى تؤثر في مستوى العدوان بجانب ساعات اللعب. يبين جدول تقدير المعاملات (Parameter Estimates) أن جميع المعاملات سالبة، مما يعني أن مستوى العدوان في المحور السادس يقل كلما قلت عدد ساعات اللعب اليومية

ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن عدد ساعات اللعب اليومية لا يُفسر سوى نسبة ضئيلة (8.6%) من التباين في العدوان المرتبط بالعلاقات الاجتماعية والأسرية، ويعني هذا أن طول فترات اللعب تشكل أهمية، ولكنها ليست العامل الوحيد المؤثر في مستوى العدوان وارتفاعه أو تراجع جودة وقيمة العلاقات الاجتماعية، بل تشترك معه عوامل متنوعة مثل: طبيعة الألعاب سواء كانت (عنيفة أم تعاونية)، ومستوى الرقابة الأسرية، والقدرة الذاتية على تنظيم الذات لدى الطلاب المراهقين، كما تبرز أهمية البيئة الاجتماعية والثقافية في دولة قطر بصفة خاصة، والخليج بصفة عامة التي تتميز بترابط الأسرة واعتبارها المصدر الأساسي للتنشئة الاجتماعية والقيم، ومن ثم؛ فإن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية بصفة عامة، خاصة العنيفة منها، قد يؤدي إلى عزلة اجتماعية وتراجع التواصل الأسري، كما أوضحت دراسة الشیخی، والزوي (2022) التي بينت أن المراهقين الذين يقضون وقتاً طويلاً أمام الألعاب الإلكترونية يعانون من ضعف المشاركة الأسرية وارتفاع مستوى التوتر في علاقاتهم مع الوالدين نتيجة الانشغال الذهني والوجداني باللعبة على حساب العلاقات الواقعية في البيئة المدرسية والعلاقات الأسرية، ودعمت تلك النتيجة دراسة (Xu et al., 2023)، ودراسة (Kapatjanovic et al., 2024)

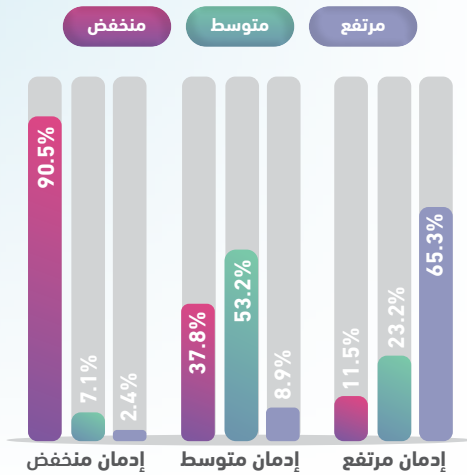
2.5. هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة باختلاف مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية (مرتفع - متوسط - منخفض) ؟

p	df	H	مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية			المتغير
			مرتفع	متوسط	منخفض	
			n = 850	n = 1007	n = 707	
			متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	
<.001	2	1133.441	1861.06	121.478	683.37	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	2	1190.447	1873.11	1215.76	667.50	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	2	1038.803	1828.79	1217.78	717.90	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	2	1055.284	1830.02	1243.62	679.61	درجة العدوان في المحور السادس

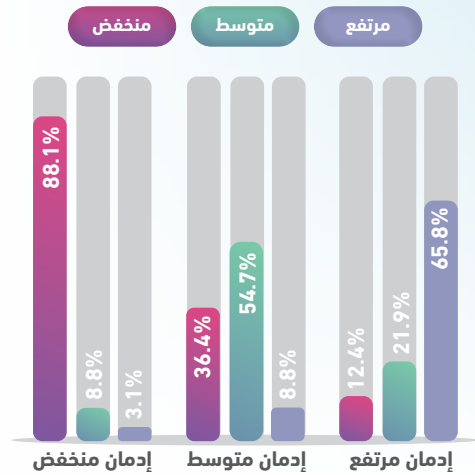
جدول (32) مستويات إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة (ن = 2564)

يظهر جدول (32) تحليل مقارنة المتوسطات تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) ومستوى إدمان الألعاب الإلكترونية (منخفض - متوسط - مرتفع) في جميع المحاور، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية تساوي ($p < 0.001$). كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان ترتفع كلما زاد مستوى الإدمان. وبالنظر إلى الرسم البياني أدناه شكل (9)، يمكن ملاحظة أن مستوى العدوان يقل كلما قل مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، وارتفاع مستوى العدوان كلما زاد مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية

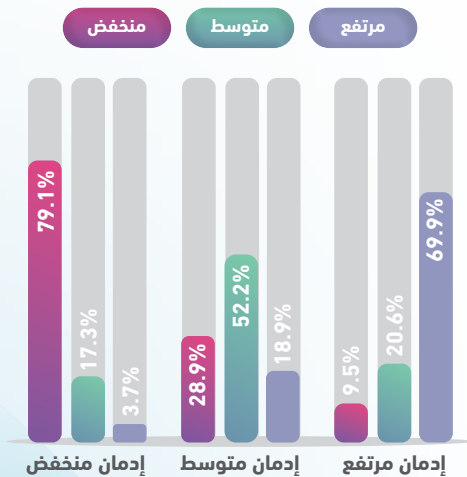
المحور الرابع: العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب



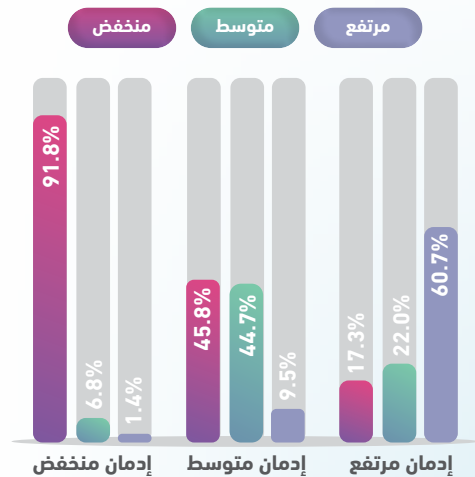
المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشباب



المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية



المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية



شكل (9) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة باختلاف مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية (مرتفع - متوسط - منخفض)

يتضح من نتائج الجدول (32)، والرسم البياني شكل (9) بمحاورة الأربعة أنّ هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($p < 0.001$) في درجات العدوان وأبعاده: السلوكية، والانفعالية، واللفظية، والاجتماعية، وكذلك اختلاف مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية الثلاثة (منخفض - متوسط - مرتفع)، حيث أشارت النتائج إلى أنّ متوسطات الرتب للعدوان ترتفع بارتفاع مستوى الإدمان، وهذا يفسر أنّ الأفراد ذوي الإدمان المرتفع على الألعاب الإلكترونية أكثر قابلية لإظهار السلوك العدواني بمختلف أشكاله وذلك بالمقارنة مع غيرهم، وهذا يتفق مع نتائج عدة دراسات، منها: دراسة العياشي (2024)، التي أكدت أن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وبصفة خاصة العنيفة منها، يرتبط ارتباطاً إيجابياً بارتفاع السلوك العدواني، وهو ما أكدته دراسة (Allen et al., 2018)، حيث أشارت إلى أنّ الألعاب الإلكترونية العنيفة تساهم في تعزيز أنماط التفكير العدواني، وتضعف مهارات الضبط الانفعالي لدى الأطفال والمراهقين، ويدعم ذلك النموذج العام للعدوان (General Aggression Model - GAM)، الذي يفترض أنّ التعرّض المتكرر للمثيرات العنيفة مثل الألعاب الإلكترونية، يؤدي إلى بناء مخططات معرفية وعدوانية طويلة المدى، تجعل الفرد أكثر استعداداً للاستجابة بعدوانية في مواقف الحياة الواقعية، وبالتالي، النتيجة الحالية تعزز الفرضية بأن إدمان الألعاب الإلكترونية يرتبط طردياً مع ارتفاع مستويات العدوان، الأمر الذي ينعكس خطورته على الصحة النفسية والسلوك الاجتماعي للمراهقين

2.6 هل يمكن استخدام إدمان الألعاب الإلكترونية (مرتفع - متوسط - منخفض) كمؤشر لتوقع درجة العدوان في الأبعاد المختلفة؟

تم قياس مستوى الإدمان عن طريق حساب متوسط إجابات الفرد للمحور الثاني، ثم تحويل المتوسط إلى 3 مستويات مختلفة للإدمان (منخفض [1] - متوسط [2] - مرتفع [3]). في الجدول أدناه يرمز [addiction = 3] إلى أعلى مستوى من العدوان (مرتفع)، وهي المرجعية لهذا التحليل. حيث ستم مقارنة مستويات الإدمان الأخرى (الأقل) بهذه الفئة لتوقع درجة العدوان في المحاور المختلفة

المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشباب

p	معلومات ملائمة النموذج			النموذج
	df	χ^2	-2 Log Likelihood	
—	—	—	1639.957	Intercept Only
<.001	2	1479.698	160.259	النموذج النهائي

جدول (33) تحليل الانحدار لمعلومات ملائمة النموذج

ملاءمة النموذج

الإحصاء	χ^2	df	p
بيرسون	132.108	2	<.001
الانحراف	122.873	2	<.001

جدول (34) معامل الارتباط بيرسون، والانحراف المعياري لملاءمة النموذج

تقدير المعاملات

المعامل	التقدير	SE	Wald	df	p
Threshold [T3 = 1]	-2.712	.097	788.139	1	<.001
Threshold [T3 = 2]	-.548	.070	60.550	1	<.001
Location [addiction = 1]	-4.697	.150	982.226	1	<.001
Location [addiction = 2]	-2.323	.103	504.477	1	<.001
Location [addiction = 3]	0a	—	—	0	—

جدول (35) تقدير المعاملات لمستوى العدوان في المحور الخامس

أظهرت جداول (33)، و(34)، و(35)، نتائج الانحدار اللوجستي الترتيبي (Ordinal logistic regression) أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية (مرتفع - متوسط - منخفض) يُعد مؤشراً إحصائياً مهماً لتوقع درجة العدوان في المحور الثالث المتعلق بتأثير المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية أو تشكيل السلوك العدواني لدى المراهقين والشباب، فقد أوضح التحليل أن النموذج كان ذا دلالة إحصائية عالية بين مستوى الإدمان وتوقع العدوان في المحور الثالث، $(\chi^2 = 1479.698, df = 2, p < .001)$ ولكن في اختبار ملاءمة النموذج (Goodness-of-Fit) كانت قيمة $(P < 0.05)$ مما يدل على وجود فروق بين قيم الـ Expected والـ Observed. وكانت قيمة R^2 تساوي (0.496) أي أن النموذج يفسر حوالي (49.6%) من التباين في المتغير التابع. الخلاصة أنه لا يمكن تفسير العدوان في المحور الثالث بمتغير مستوى الإدمان فقط. مما يشير إلى أن هناك عوامل أخرى تؤثر في مستوى العدوان بجانب مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية. يبين جدول تقدير المعاملات (Parameter Estimates) أن جميع المعاملات سالبة، مما يعني أن مستوى العدوان في المحور الثالث يقل كلما قل مستوى الإدمان للألعاب الإلكترونية

وهذه النتيجة تتسق مع عدة دراسات منها: نذير (2025)، وعبايدي (2024)، والحشاش (2008)، و(Gentile et al., 2011)، و(Allen et al., 2018)، التي تؤكد على أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وخاصة ذات الطابع العنيف أو التنافسي، يسهم في تعزيز العدوانية من خلال إستراتيجيات مثل: التعود على العنف، وتبني أفكار معرفية عدائية، بالإضافة إلى التأثير بالتفاعلات

داخل المجتمعات الافتراضية التي تعزز سلوكيات المواجهة والعدوان، ورغم أن الإدمان يُعد عاملاً مهماً، إلا أن النتائج تشير بوضوح إلى أن العدوان لا يُفسر بمستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية فقط، ولكن هناك عوامل أخرى مؤثرة، مثل: **أولاً:** الخصائص الشخصية للمراهق كالتعرض للتنمر، الاندفاع، وضعف التحكم الذاتي، **وثانياً:** العوامل الاجتماعية والمدرسية للمراهق كالتعرض للتنمر، ونقص الدعم الاجتماعي، **وأخيراً** العوامل الأسرية للطالب المراهق كضعف التواصل الأسري، ونقص الرقابة الأبوية كما أكدته دراسة (Kapetanovic et al., 2024) واختلفت هذه النتيجة مع نتائج دراستي **العياشي (2024)** التي وجدت علاقة عكسية، ودراسة **حمودة (2022)** التي أبرزت الجوانب الإيجابية للألعاب

المحور الرابع: العدوان المُستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب

p	معلومات ملائمة النموذج			النموذج
	df	χ^2	-2 Log Likelihood	
			1699.898	Intercept Only
<.001	2	1567.926	131.972	النموذج النهائي

جدول (36) تحليل الانحدار لملاءمة النموذج

ملاءمة النموذج			
p	df	χ^2	الإحصاء
<.001	2	102.059	بيرسون
<.001	2	95.027	الانحراف

جدول (37) معامل الارتباط بيرسون، والانحراف المعياري لملاءمة النموذج

تقدير المعاملات					
p	df	Wald	SE	التقدير	المعامل
<.001	1	780.548	.098	-2.724	Threshold [T4 = 1]
<.001	1	58.901	.070	-.540	Threshold [T4 = 2]
<.001	1	961.320	.160	-4.967	Location [addiction = 1]
<.001	1	515.372	.104	-2.368	Location [addiction = 2]
—	0	—	—	0a	Location [addiction = 3]

جدول (38) تقدير المعاملات لمستوى الإدمان لتوقع العدوان في المحور الرابع



أظهرت جداول (36)، (37)، (38)، نتائج الانحدار اللوجستي الترتيبي (Ordinal logistic regression) أنه توجد دلالة إحصائية للنموذج الذي يتضمن مستوى الإدمان لتوقع العدوان في المحور الرابع ($\chi^2 = 1567.926$, $df = 2$, $p < .001$) ولكن في اختبار ملاءمة النموذج (Goodness-of-Fit) كانت قيمة ($p < 0.05$) مما يدل على وجود فروق بين قيم الـ Expected والـ Observed. وكانت قيمة R^2 تساوي (0.518) أي أن النموذج يفسر حوالي (51.8%) من التباين في المتغير التابع. وهذا يشير إلى أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية يرتبط ارتباطاً وثيقاً بزيادة السلوك العدواني، ومع ذلك لا يمكن تفسير العدوان في المحور الرابع بمتغير مستوى الإدمان فقط، إنما يشير إلى عوامل أخرى مثل: طبيعة الألعاب، والبيئة الأسرية، والتحكم الذاتي جميعها تؤثر في مستوى العدوان بجانب مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ويبين جدول (38) تقدير المعاملات (Parameter Estimates) أن جميع المعاملات سالبة، مما يعني أن مستوى العدوان في المحور الرابع يقل كلما قل مستوى الإدمان للألعاب الإلكترونية، وعموماً، النتيجة تعكس أن ارتفاع مستوى الإدمان يؤدي إلى زيادة العدوانية، بينما انخفاضه يقلل من ظهور العدوان، وهو ما يتفق مع نماذج نظرية كالنموذج العام للعدوان (General Aggression Mode) التي تؤكد أن التعرض المستمر للمثيرات العنيفة (ومنها الألعاب الإلكترونية) يعزز الاستجابات العدوانية لدى المراهقين، وتتفق هذه النتيجة مع عدة دراسات منها: نذير (2025)، وعبد الفضيل وآخرين (2024)، وعبايدي (2024)، ويوسف (2019)، والتي تؤكد أن إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة يرتبط بزيادة السلوك العدواني والعنف المدرسي والاجتماعي، وفي المقابل اختلفت هذه النتيجة مع دراسات مثل: الراسبي وآخرين (2024)، والشخي والزوي (2022)، حيث لم تجد علاقة مباشرة بين مستوى الإدمان وزيادة العدوان

المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية

p	معلومات ملاءمة النموذج			النموذج
	df	χ^2	-2 Log Likelihood	
			1450.693	Intercept Only
<.001	2	1316.469	134.224	النموذج النهائي

جدول (39) تحليل الانحدار لمعلومات ملاءمة النموذج

ملاءمة النموذج			
p	df	χ^2	الإحصاء
<.001	2	98.251	بيرسون
<.001	2	97.469	الانحراف

جدول (40) معامل الارتباط بيرسون، والانحراف المعياري لملاءمة النموذج



تقدير المعاملات					
<i>p</i>	<i>df</i>	Wald	SE	التقدير	المعامل
<.001	1	593.960	.087	-2.108	Threshold [T5 = 1]
.019	1	20.363	.068	-.308	Threshold [T5 = 2]
<.001	1	782.716	.162	-4.524	Location [addiction = 1]
<.001	1	440.396	.098	-2.064	Location [addiction = 2]
—	0	—	—	0a	Location [addiction = 3]

جدول (41) تقدير المعاملات لانتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية في المحور الخامس

أظهرت جداول (39)، (40)، (41)، نتائج الانحدار اللوجستي الترتيبي (Ordinal logistic regression) أنه توجد دلالة إحصائية للنموذج الذي يتضمن مستوى الإدمان لتوقع العدوان في المحور الخامس ($\chi^2 = 1316.469$, $df = 2$, $p < .001$) ولكن في اختبار ملائمة النموذج (Goodness-of-Fit) كانت قيمة ($p < 0.05$) مما يدل على وجود فروق بين قيم الـ Expected والـ Observed. وكانت قيمة R^2 تساوي (0.458) أي أن النموذج يفسر حوالي (45.8%) من التباين في المتغير التابع. أي أنه لا يمكن تفسير العدوان في المحور الخامس بمتغير مستوى الإدمان فقط، مما يشير إلى أن هناك عوامل أخرى تؤثر في مستوى العدوان بجانب مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية. يبين جدول تقدير المعاملات (Parameter Estimates) أن جميع المعاملات سالبة، مما يعني أن مستوى العدوان في المحور الخامس يقل كلما قل مستوى الإدمان للألعاب الإلكترونية، وهذا يشير إلى أن الإدمان يمثل عامل خطر ويزيد من انتقال السلوك العدواني إلى المدرسة، لكن لا يفسره بشكل كامل بمفرده، وإنما هناك عوامل أخرى، وهذه النتيجة تتفق مع عدة دراسات منها: (Wei et al., 2022)، (الشبيخي والزوي 2022)، (عبد القادر والعساف 2022)، (وصودة 2022)، والتي أكدت أن الألعاب الإلكترونية تؤثر في السلوك العدواني، ولكنها ليست العامل الوحيد، حيث توجد عوامل وسيطة مثل الأسرة، والأقران. بينما اختلفت هذه النتيجة مع دراسات مثل: (صادق ومو الخير 2022)، (قصير وبجي 2021)، و (Kimmig et al., 2018)، (الحشاش 2008)، التي وجدت تأثيراً مباشراً وكبيراً للألعاب الفيديو على ارتفاع العدوان

المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية

معلومات ملائمة النموذج				النموذج
<i>p</i>	<i>df</i>	χ^2	-2 Log Likelihood	
			1399.634	Intercept Only
<.001	2	1318.131	81.503	النموذج النهائي

جدول (42) تحليل الانحدار لمعلومات ملائمة النموذج



ملءمة النموذج

الإحصاء	χ^2	df	p
بيرسون	46.724	2	<.001
الانحراف	43.165	2	<.001

جدول (43) معامـل الارتباط بيرسون، والانحراف المعياري لملءمة النموذج

تقدير المعاملات

المعامل	التقدير	SE	Wald	df	p
Threshold [T6 = 1]	-2.831	.096	876.199	1	<.001
Threshold [T6 = 2]	-.780	.073	113.212	1	<.001
Location [addiction = 1]	-4.155	.131	998.958	1	<.001
Location [addiction = 2]	-2.054	.100	421.936	1	<.001
Location [addiction = 3]	0a	—	—	0	—

جدول (44) تقدير المعاملات تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية في المحور السادس

أظهرت جداول (42)، (43)، (44)، نتائج الانحدار اللوجستي الترتيبي (Ordinal logistic regression) أنه توجد دلالة إحصائية للنموذج الذي يتضمن مستوى الإدمان لتوقع العدوان في المحور السادس ($\chi^2 = 1399.634$, $df = 2$, $p < .001$). ولكن في اختبار ملءمة النموذج (Goodness-of-Fit) كانت قيمة ($p < 0.05$) مما يدل على وجود فروق بين قيم الـ Expected والـ Observed. وكانت قيمة R^2 تساوي (0.452) أي أن النموذج يفسر أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية يؤثر بدرجة دالة إحصائية على العلاقات الاجتماعية والأسرية، ويفسر حوالي (45.2%) من التباين في المتغير التابع أي أنه لا يمكن تفسير العدوان في المحور السادس بمتغير مستوى الإدمان فقط، مما يشير إلى أن بقاء أكثر من نصف التباين غير مفسر يؤكد أن هناك عوامل أخرى مثل: طبيعة العلاقات الأسرية، الدعم الاجتماعي، أسلوب التربية، والظروف النفسية للطلاب المراهقين تسهم في تشكيل هذه العلاقات، يبين جدول تقدير المعاملات (Parameter Estimates) أن جميع المعاملات سالبة، مما يعني أن مستوى العدوان في المحور السادس يقل كلما قل مستوى الإدمان للألعاب الإلكترونية، وهو ما يعكس العلاقة الطردية بين ارتفاع الإدمان على الألعاب الإلكترونية وضعف جودة العلاقات الاجتماعية والأسرية، واتفقت هذه النتيجة مع نتائج عدة دراسات منها: [الشيخي والزوي \(2022\)](#)، و**حمودة (2022)**، و**قصير وبجي (2021)**، و**شباب وآخرين (2020)** التي تؤكد أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على العلاقات الاجتماعية للأسرة، خصوصاً الجانب الاجتماعي، مما يدعم ارتباط الإدمان بالعلاقات الاجتماعية المتدهورة، واختلفت جزئياً مع نتائج دراسات منها: [عبد القادر والعساف \(2022\)](#)، و**دراسة صادق ومو الخير (2022)**، التي أشارت إلى أن العلاقة بين الألعاب والتنمر موجودة، لكن الفروق حسب الصف غير دالة، ما يشير إلى أن الإدمان وحده لا يفسر كل التباين في العلاقات الاجتماعية، وإنما هناك عوامل أخرى

إجابة السؤال الثالث

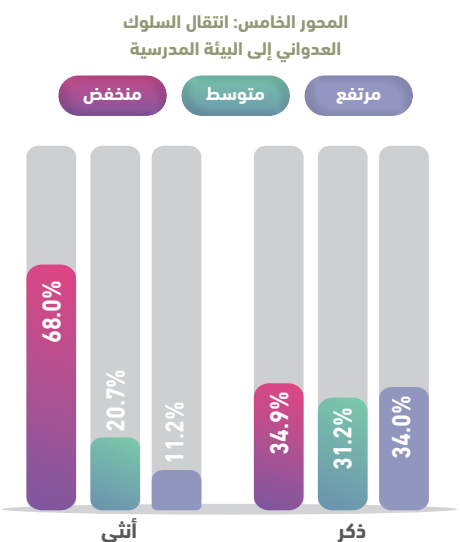
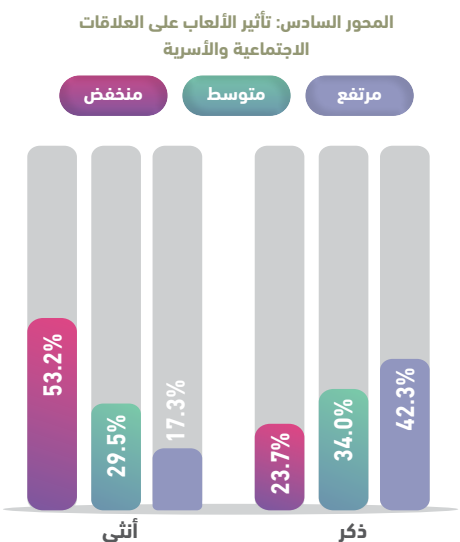
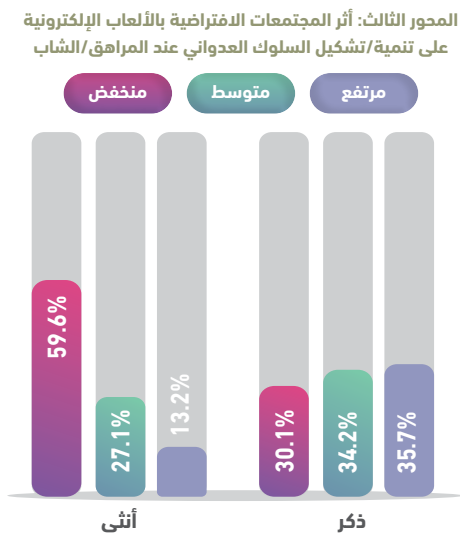
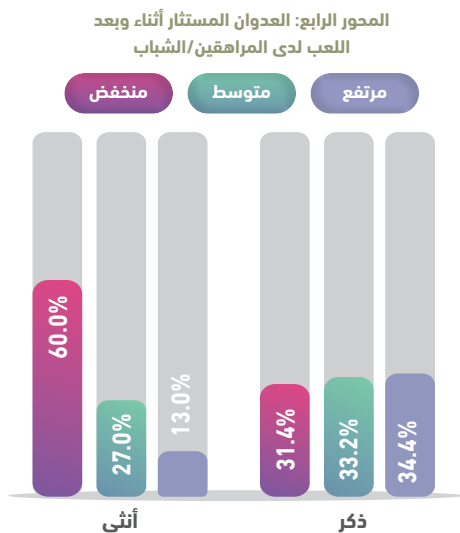
3. هل تختلف درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة حسب الخصائص الشخصية والديموغرافية؟

3.1. هل توجد فروق دالة في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة وفقاً للجنس؟

الجنس								
P	Z	W	U	ذكر n = 1469		أنثى n = 1095		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
<.001	-16.106	1125136.500	525076.500	2163193.50	1472.56	1125136.50	1027.52	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	-15.716	1132333.000	532273.000	2155997.00	1467.66	1132333.00	1034.09	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	-17.289	1108985.500	508925.500	2179344.50	1483.56	1108985.50	1012.77	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	-16.643	1113612.500	513552.500	2174717.50	1480.41	1113612.50	1017.00	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (45) متوسط الرتب لدرجة العدوان في الأبعاد المختلفة وفقاً للجنس (ذكور- إناث)، (ن = 2564)

أشارت النتائج جدول (45) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في جميع المحاور بالنسبة لمتغير الجنس، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية تساوي ($p < 0.001$). كما يوضح جدول (45) أن قيمة مجموع الرتب للعدوان كانت أعلى عند الذكور مقارنة بالإناث. وبالنظر إلى الرسم البياني أدناه شكل (10)، يمكن ملاحظة أن الذكور لديهم مستوى أعلى من العدوان في جميع المحاور مقارنة بالإناث



شكل (10) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة وفقاً للجنس

أشارت نتائج جدول (45)، وشكل (10) إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($p < 0.001$) بين الذكور والإناث في جميع أبعاد السلوك العدواني في المحاور (الثالث، الرابع، الخامس، والسادس)، حيث كشفت القيم أن مجموع الرتب ومتوسطاتها كانت أعلى بشكل ملحوظ عند الذكور مقارنة بالإناث، مما يعني أن مستوى العدوان لدى الذكور أعلى في جميع الأبعاد المدروسة، ولعل تفسير ذلك راجع إلى عدة جوانب، منها: **أولاً:** العوامل الثقافية في البيئة العربية بصفة عامة، والقطرية بصفة خاصة، حيث التنشئة الاجتماعية تعزز لدى الذكور السلوكيات المرتبطة بالقوة والتحكم والسيطرة، في حين يتوقع من الإناث إظهار سلوكيات مغايرة من حيث الهدوء والتحكم الذاتي؛ مما يقلل فرص التعبير عن السلوك العدواني لديهن، **ثانياً:** العوامل البيولوجية والنفسية، فالذكور أكثر ميلاً لإظهار السلوك العدواني نتيجة ارتفاع التستوستيرون المرتبطة بزيادة العنف، **وأخيراً:** تأثير الألعاب الإلكترونية فالذكور

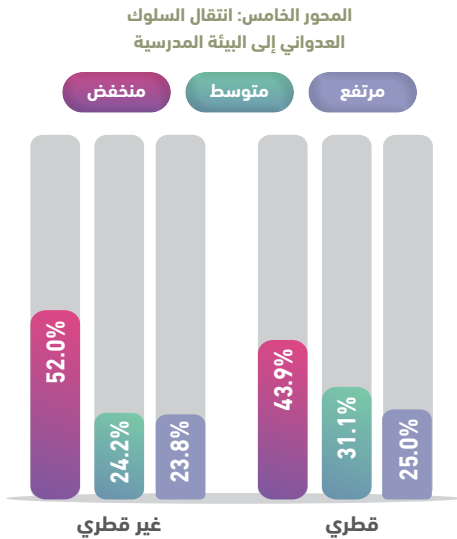
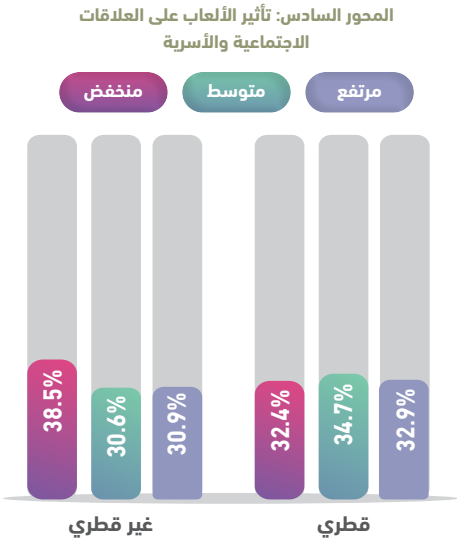
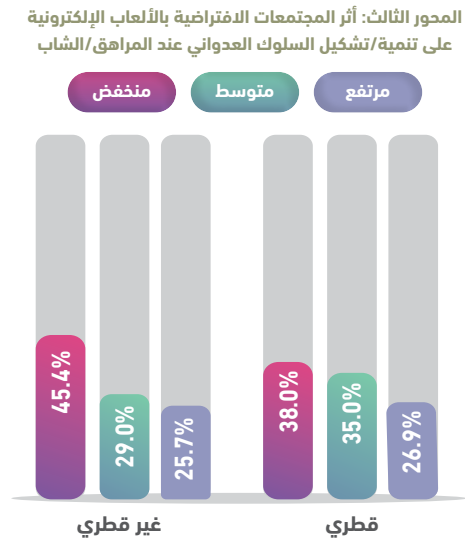
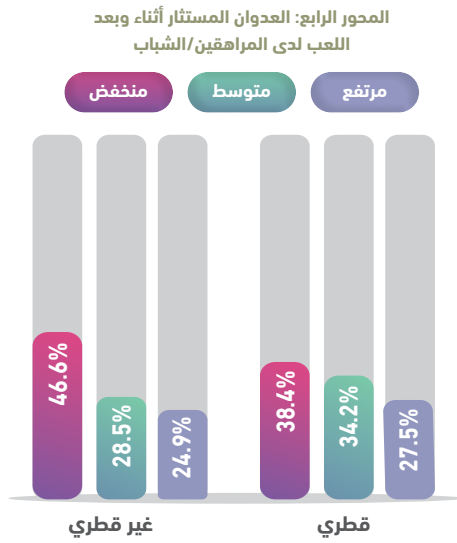
يقضون وقتاً أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وخصوصاً العنيفة منها، مما يعزز ظهور العدوان لديهم أكثر من الإناث اللاتي يملن إلى الألعاب الاجتماعية، وقد اتفقت تلك النتيجة مع العديد من الدراسات منها: الشمري وجاب الله (2024) الراسبي وآخرين (2024) إبراهيم (2023)، صادق ومو الخير (2022)، التي أكدت على أن الذكور يمارسون الألعاب الإلكترونية القتالية أكثر من الإناث، وهو ما يفسر ارتفاع العدوانية بينهم مقارنة بالإناث، وفي المقابل بعض الدراسات لم تجد فروقاً بين الجنسين منها: عبد الفضيل وآخرين (2024)، العياشي (2024)، عبد القادر والعساف (2022).

3.2 هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب الجنسية؟

الجنسية								
P	Z	W	U	قطري n = 928		غير قطري n = 1636		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
.006	-2.763	2051636.000	712570.000	1236694.00	1332.64	2051636.00	1254.06	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	-3.433	2040440.500	701374.500	1247889.50	1344.71	2040440.50	1247.21	درجة العدوان في المحور الرابع
.002	-3.076	2047115.000	708049.000	1241215.00	1337.52	2047115.00	1251.29	درجة العدوان في المحور الخامس
.015	-2.428	2056970.500	717904.500	1231359.50	1326.90	2056970.50	1257.32	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (46) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب الجنسية (ن = 2564)

أظهر جدول (46) تحليل مقارنة المتوسطات وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في جميع المحاور بالنسبة لمتغير الجنسية، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.05$)، مما يعني أن الفروق ليست عشوائية، بل حقيقية، كما يوضح الجدول أن قيمة الـ Mean Rank للعدوان كانت أعلى عند القطريين مقارنة بغير القطريين. وبالنظر إلى الرسم البياني أدناه، يمكن ملاحظة أن القطريين لديهم مستوى أعلى من العدوان في جميع المحاور المُقاسة (الثالث، الرابع، الخامس، السادس)، مقارنة بغير القطريين



شكل (11) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب الجنسية

تشير نتائج الجدول (46) والشكل (11) إلى وجود فروق دالة إحصائية في مستوى العدوان بين الطلاب القطريين وغير القطريين في جميع المحاور المُقاسة (الثالث، الرابع، الخامس، السادس)، حيث جاءت قيمة ($p < 0.05$) ، ولعل تفسير ذلك راجع إلى عدة عوامل منها:

أولاً الهوية والانتماء: يمكن أن يرتبط مستوى العدوان بمحددات الهوية الاجتماعية، حيث إن المراهق يشعر بحرية أكبر في التعبير عن ذاته ضمن بيئته الثقافية والاجتماعية كما أكدته دراسة (Diop; Al-Emadi; Kaplanidou ; Sagas; Elmaghraby & Qutteina, 2018)

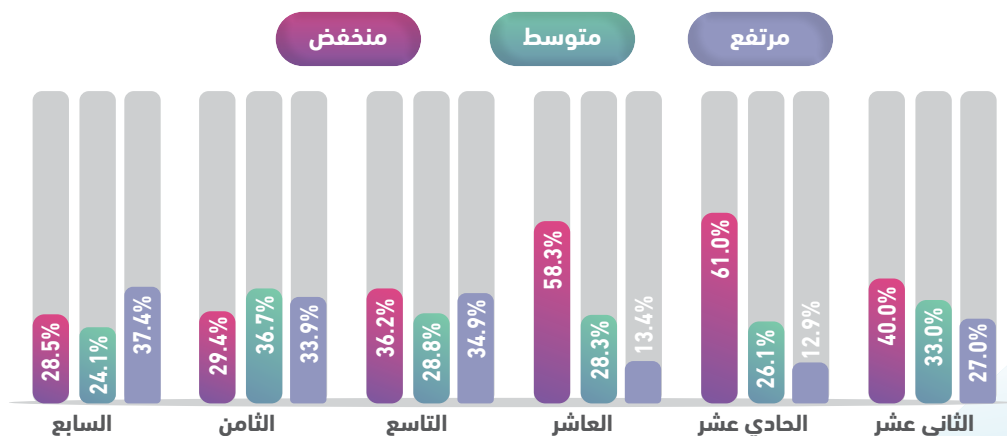
وثانياً: العوامل الثقافية والاجتماعية تعكس اختلافات في أساليب التنشئة الاجتماعية، ومعايير التعبير عن الانفعالات، والسلوكيات العدوانية بين القطريين والمقيمين

الصف الدراسي									
p	df	H	الثاني عشر	الحادي عشر	العاشر	التاسع	الثامن	السابع	المتغير
			n = 115	n = 387	n = 642	n = 378	n = 534	n = 508	
			متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	
<.001	5	236.620	1314.20	1012.40	1041.71	1408.27	1465.53	1499.41	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	5	209.632	1286.00	989.41	1084.88	1409.17	1449.51	1484.92	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	5	252.014	1257.87	983.49	1057.78	1414.49	1480.15	1493.90	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	5	243.093	1284.88	992.76	1052.03	1403.16	1444.14	1534.26	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (47) متوسطات الرتب للصفوف الدراسية من السابع حتى الثاني عشر في درجة العدوان (ن = 2564)

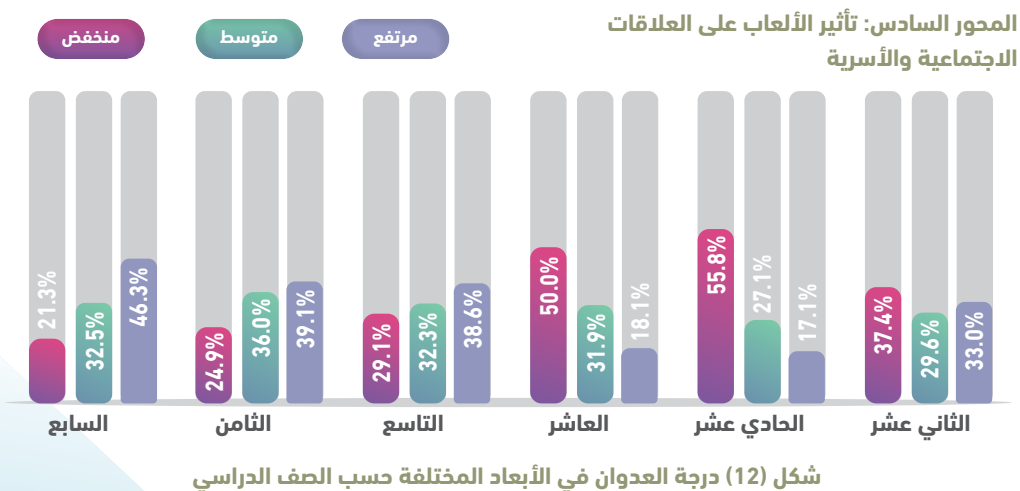
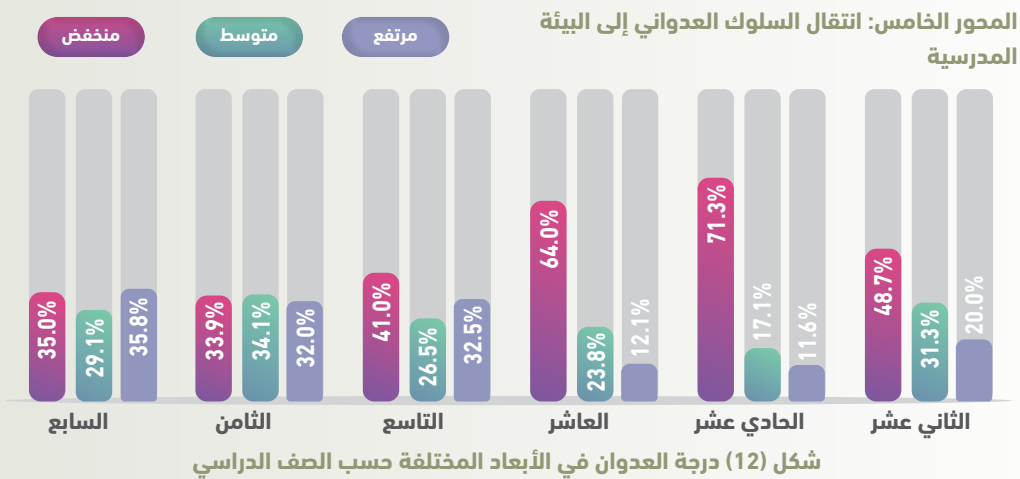
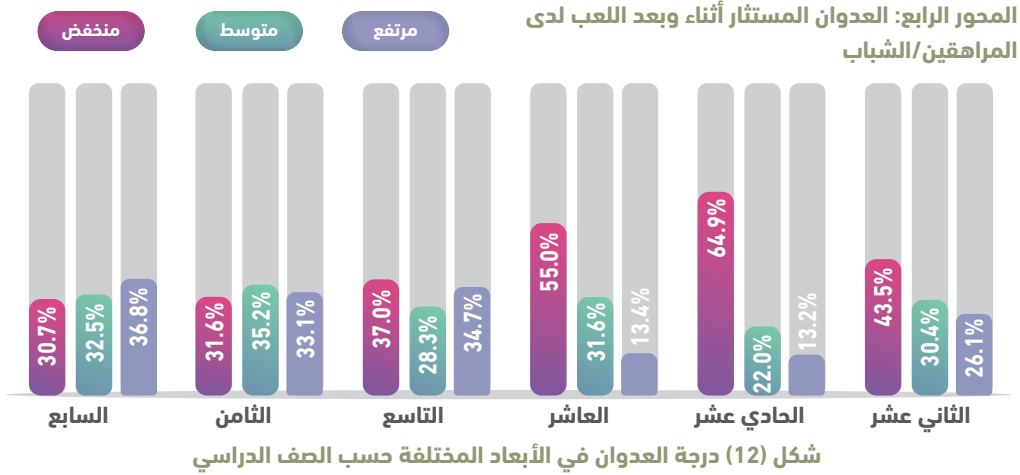
أظهر جدول (47) تحليل مقارنة المتوسطات وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في جميع المحاور بالنسبة لمتغير الصف الدراسي، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية تساوي ($p < 0.001$). كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت تقل تدريجياً من الصف التاسع وحتى الصف الحادي عشر، ثم ترتفع مرة أخرى في الصف الثاني عشر، وذلك ينطبق على جميع المحاور. يمكن ملاحظة ذلك في الرسم البياني أدناه شكل (12)

المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشباب



شكل (12) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب الصف الدراسي





من خلال جدول (47)، وشكل (12)، تبين أن درجة العدوان تختلف بشكل ملحوظ حسب الصف الدراسي في جميع الأبعاد المُقاسة (المحور الثالث حتى المحور السادس) من خلال متوسط الرتب، ولعل تفسير ذلك راجع إلى الطلاب في الصفوف المبكرة من الصف السابع والثامن والتاسع أظهرت متوسطات الرتب للعدوان أنها مرتفعة نسبياً؛ حيث يميل الطلاب في هذه الصفوف إلى التعبير عن العدوان بدرجة أعلى من الصفوف الأكبر، وهذا يتسق مع النمو النفسي والاجتماعي للطلاب في مرحلة المراهقة المبكرة، حيث يكون التحكم في الانفعالات والسلوكيات العدوانية أقل نضجاً، ويحدث انخفاض تدريجي في متوسط الرتب للعدوان ويصل إلى أدنى المستويات في الصف الحادي عشر؛ لأن الطلاب الأكبر سناً يعملون على تطوير مهاراتهم الاجتماعية والانفعالية بشكل أفضل، ويتعلمون الجديد من إستراتيجيات ضبط النفس والتحكم في الانفعالات، مما ينعكس بشكل إيجابي على سلوكياتهم، وبالتالي يُظهرون أنماطاً سلوكية أقل عدوانية، وبالنسبة للارتفاع النسبي في متوسط الرتب للعدوان في الصف الثاني عشر؛ لعل تفسير ذلك راجع للضغوط الأكاديمية، وقلق الاختبارات النهائية، حيث إنه في هذا الصف يتحدد مستقبل الطلاب وترتبط الكليات التي سيلتحق بها بنتائج ودرجات الطالب في هذا الصف؛ مما يزيد في مستويات التوتر والانفعالات العدوانية رغم تطور النضج الاجتماعي والنفسي والعقلي، وهذه النتيجة تتسق مع دراسة (Xie; Cairns & Cairns, 2011)، أن العدوانية تتبع مسارات تطويرية مختلفة، حيث يُلاحظ انخفاض تدريجي في العدوان مع تقدم العمر، مما يتماشى مع النتائج التي تشير إلى انخفاض العدوان في الصفوف الأعلى

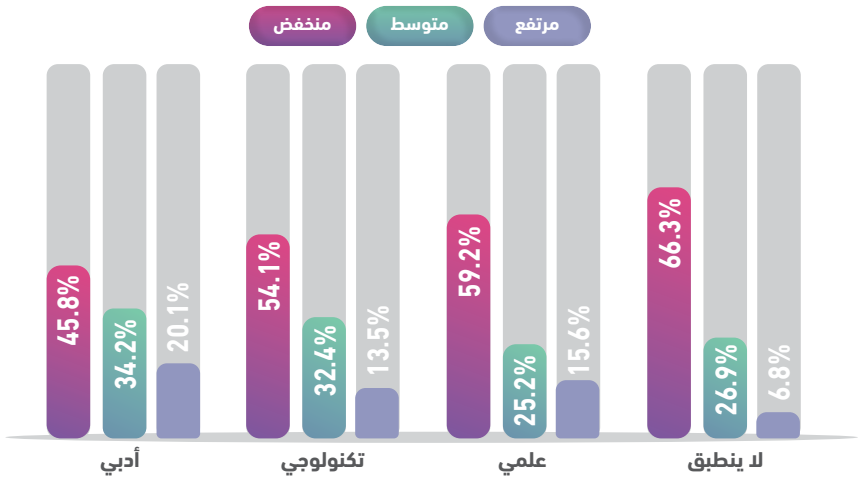
3.4 هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب التخصص الدراسي في المرحلة الثانوية؟

التخصص الدراسي في المرحلة الثانوية							
p	df	H	لا ينطبق	علمي	تكنولوجي	أدبي	المتغير
			n = 264	n = 559	n = 37	n = 284	
			متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	
<.001	3	28.613	509.82	565.72	585.92	642.36	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	3	31.618	512.59	559.63	618.08	647.59	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	3	39.187	507.38	560.47	606.81	652.23	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	3	24.453	518.25	564.97	721.85	618.30	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (48) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب التخصص الدراسي في الثانوية (ن = 2564)

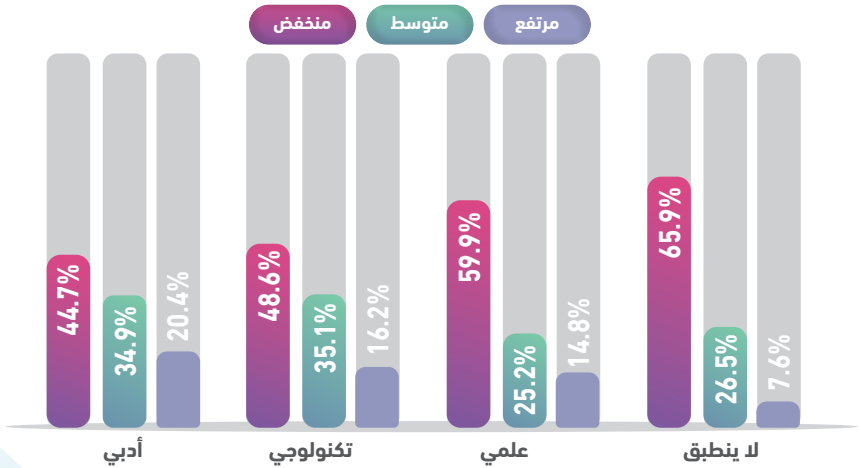
أشارت نتائج جدول (48) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في جميع المحاور بالنسبة لمتغير التخصص (أدبي، علمي، تكنولوجي)، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية تساوي ($p < 0.001$). كما أوضح جدول (48) أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أعلى عند طلاب التخصص الأدبي في المحور الثالث والرابع والخامس، بينما المحور السادس، كانت درجة العدوان لطلاب التخصص التكنولوجي أعلى (قد يعود ذلك لصغر حجم العينة). لذلك تم عمل اختبار المقارنات البعدية (Pairwise Comparisons) مع تصحيح Bonferroni وتبين أنه لا توجد فروق إحصائية بين التخصص التكنولوجي وباقي التخصصات

المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشباب



شكل (13) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب التخصص الدراسي في المرحلة الثانوية

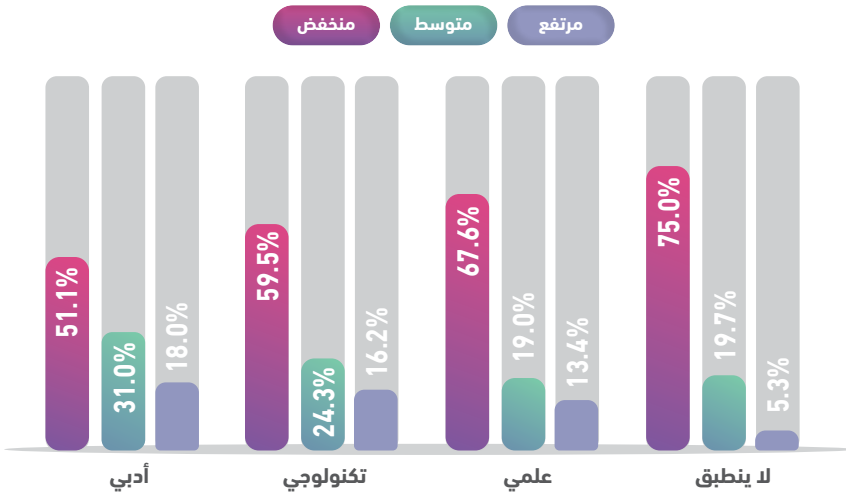
المحور الرابع: العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب



شكل (13) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب التخصص الدراسي في المرحلة الثانوية

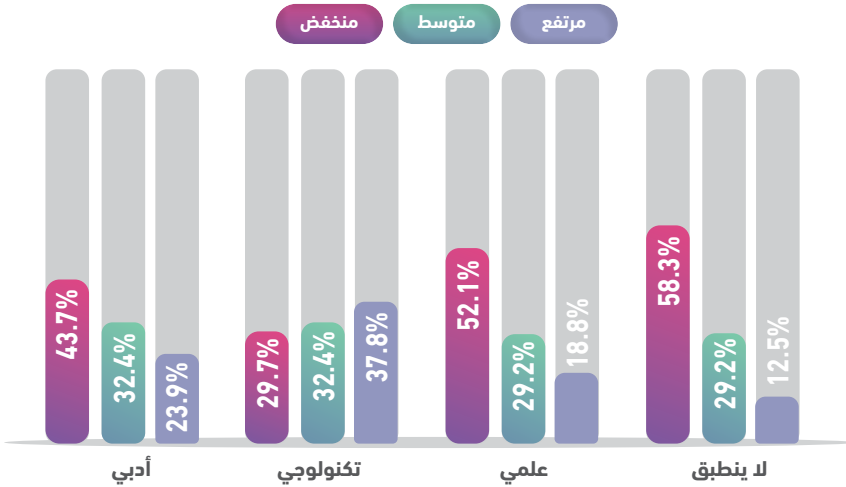


المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية



شكل (13) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب التخصص الدراسي في المرحلة الثانوية

المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية



شكل (13) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب التخصص الدراسي في المرحلة الثانوية

أشارت نتائج جدول (48)، وشكل (13) إلى وجود فروق دالة إحصائية في مستوى العدوان بين طلاب المرحلة الثانوية تبعاً للتخصص الدراسي (أدبي، علمي، تكنولوجي). حيث ظهر أن طلاب التخصص الأدبي سجلوا متوسطات رتب أعلى في أبعاد العدوان (الثالث، الرابع، الخامس)، بينما حصل طلاب التخصص التكنولوجي على أعلى متوسط في البعد السادس، ولعل ذلك راجع إلى عدة أسباب منها: **أولاً: طبيعة التخصص والضغط الأكاديمي؛** فطلاب التخصص الأدبي يواجهون ضغوطاً مرتبطة بعدم

وضوح مستقبلهم المهني مقارنة بالتخصصات العلمية أو التكنولوجية، مما قد يزيد من مستويات القلق والتوتر وبالتالي يظهر ذلك في شكل الميل إلى العدوان، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة **الدويلة** (2019).

ثانياً: البيئة الصفية وطبيعة المقررات؛ فطبيعة المواد في التخصص الأدبي تحتاج للمناقشات النظرية التي تفتح مجالاً أكبر للصراعات الصفية مقارنة بالتخصص العلمي القائم على الحلول الرياضية الدقيقة، مما ينعكس في السلوكيات العدوانية.

وأخيراً النظرة الاجتماعية بين طلاب التخصصات، حيث إن طلاب التخصصات الأدبية أكثر تعرضاً للشعور بالدونية الاجتماعية مقارنة بالطلاب العلميين؛ مما يعزز أشكال العدوان بطريقة غير مباشرة. ويمكن تفسير ارتفاع درجة العدوان في المحور السادس لدى طلاب التخصص التكنولوجي ربما يعود لعوامل مرتبطة بخصائص العينة، حيث كان صغر عدد العينة (37) طالباً مما قد يضعف التمثيل الإحصائي

3.5 هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب مستوى التحصيل الأكاديمي؟

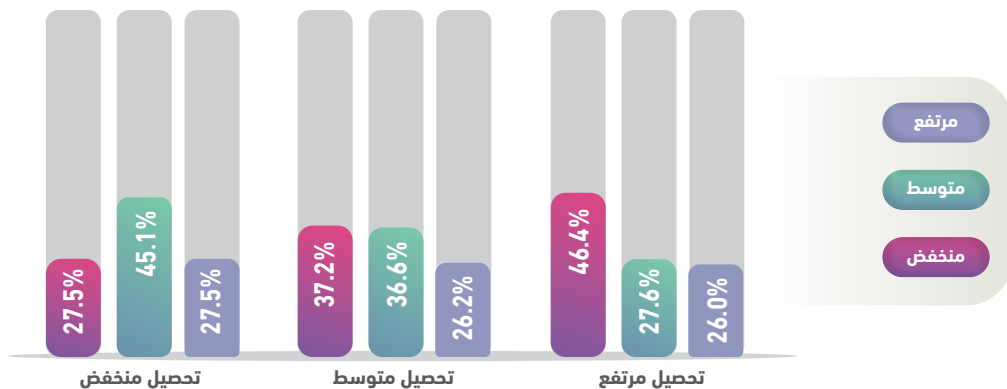
مستوى التحصيل الأكاديمي

p	df	H	مرتفع	متوسط	منخفض	المتغير
			n = 1598	n = 915	n = 51	
			متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	
.002	2	12.135	1247.08	1335.77	1436.67	درجة العدوان في المحور الثالث
.001	2	13.181	1245.68	1337.82	1443.79	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	2	16.194	1243.14	1340.15	1481.35	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	2	18.229	1238.63	1348.71	1469.29	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (49) متوسط الرتب لدرجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب التحصيل الأكاديمي (ن = 2564)

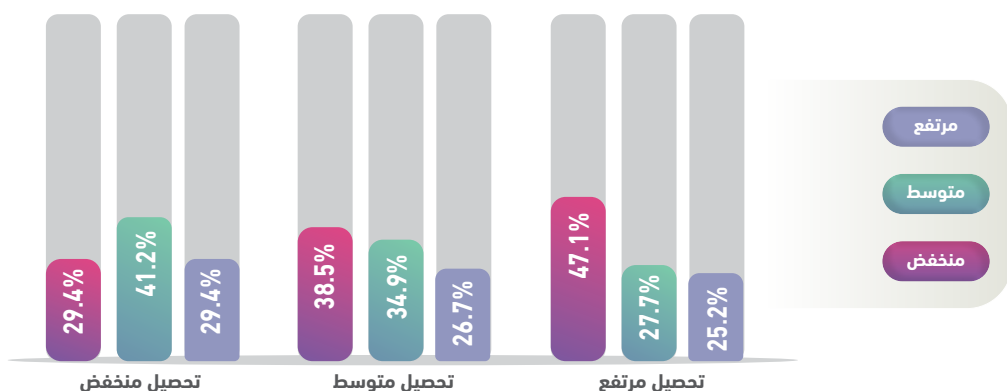
أشارت نتائج جدول (49) وتحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير مستوى التحصيل الأكاديمي، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية تساوي ($p < 0.001$). في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أعلى لدى الطلاب بـتحصيل أكاديمي منخفض مقارنة بغيرهم. ويمكن ملاحظة ذلك في الرسم البياني أدناه

المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشباب



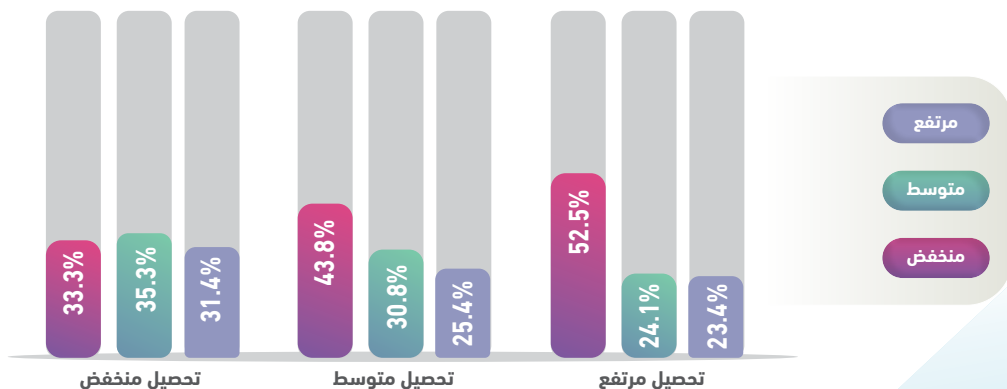
شكل (14) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب مستوى التحصيل الأكاديمي

المحور الرابع: العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب



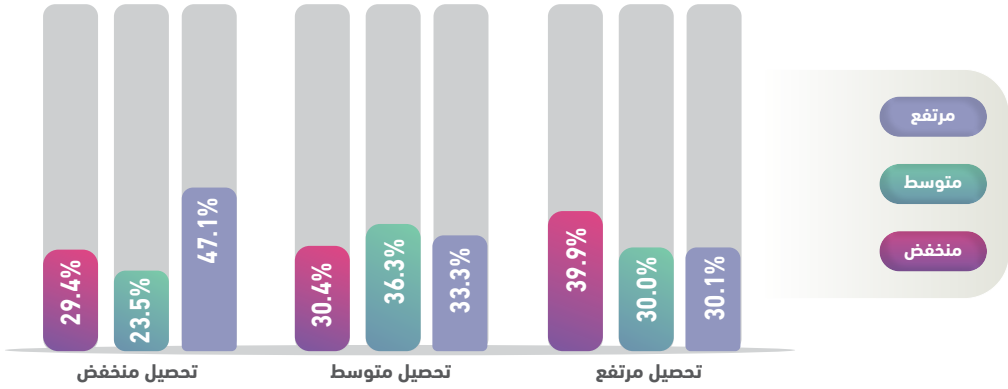
شكل (14) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب مستوى التحصيل الأكاديمي

المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية



شكل (14) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب مستوى التحصيل الأكاديمي

المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية



شكل (14) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب مستوى التحصيل الأكاديمي

أشارت نتائج جدول (49)، وشكل (14)، إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العدوان تبعاً للتحصيل الأكاديمي (منخفض – متوسط – مرتفع) عند طلاب المرحلة الثانوية، حيث حصل ذوو التحصيل الأكاديمي المنخفض على أعلى متوسطات رتب في جميع محاور العدوان، يليهم أصحاب التحصيل المتوسط، بينما جاءت أدنى مستويات العدوان عند الطلاب ذوي التحصيل المرتفع، ويمكن تفسير ذلك لعدة أسباب منها:

أولاً: العلاقة بين التحصيل والضبط الذاتي؛ فالطلاب ذوو التحصيل المرتفع يمتلكون مهارات أفضل في التحكم الانفعالي وتنظيم السلوك، مما يقلل من السلوكيات العدوانية

ثانياً: الإحباط الأكاديمي، وضعف التحصيل يرتبط بزيادة مشاعر الفشل والإحباط، وهو ما يعزز السلوك العدواني لدى الطلاب، وأخيراً الدعم الاجتماعي والأسري؛ فالطلاب المتفوقون يحصلون على تشجيع وتعزيز أكبر من الأسرة والمعلمين، مما يقلل من لجوئهم للعدوان كوسيلة للتعبير، وهذه النتيجة تتفق مع عدة دراسات منها: نذير (2025)، وعبد الفضيل وآخرين (2024)، وعبايدي (2024)، وإبراهيم (2023)، وقصير وبجي (2021)، وعقيلة وإكرام (2020) ودراسة شايب وآخرين (2020)، وخليفي ومزيان (2019) التي جميعها أكدت التأثير السلبي للإدمان الإلكتروني وارتباطها بالسلوك العدواني وضعف التحصيل الأكاديمي

إجابة السؤال الرابع

4. كيف تؤثر خصائص الألعاب الإلكترونية المفضلة على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟

4.1 هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب نوع اللعبة المفضلة (رياضية، قتالية... إلخ)؟

هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين الطلاب الذين يلعبون ألعاباً رياضية والذين لا يلعبون ألعاباً رياضية؟

ألعاب رياضية								
P	Z	W	U	نعم n = 1234		لا n = 1330		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
<.001	-5.383	1611471.000	726356.00	1676859.00	1358.88	1611471.00	1211.63	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	-4.256	1631319.500	746204.500	1657010.50	1342.80	1631319.50	1226.56	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	-5.974	1602637.000	717522.000	1685693.00	1366.04	1602637.00	1204.99	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	-4.608	1624422.500	739307.500	1663907.50	1348.39	1624422.50	1221.37	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (50) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة لمتغير الألعاب الرياضية (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (50) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير الألعاب الرياضية، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية تساوي ($p < 0.001$). في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أعلى لدى الطلاب الذين يلعبون ألعاباً رياضية مقارنة بالذين لا يلعبون ألعاباً رياضية ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن الألعاب الرياضية الإلكترونية ترتبط بزيادة السلوك العدواني، حيث إن التنافسية العالية تثير لدى الطلاب المراهقين شعور الحماسة، سواء في الفوز أو الخسارة، حيث يعتمد



أسلوب اللعب على المواجهة والتحدي المستمر، وتنسجم هذه النتيجة مع ما أشارت إليه دراسة **عمر (2025)**، ودراسة **(Chen et al., 2025)** التي بينت أن الألعاب ذات الطابع التنافسي تعزز مستويات التوتر والسلوك العدواني لدى اللاعبين.

هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين الطلاب الذين يلعبون ألعاب سيارات والذين لا يلعبون ألعاب سيارات؟

ألعاب سيارات								
P	Z	W	U	نعم n = 1047		لا n = 1517		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
<.001	-4.878	1861531.000	710128.000	1426799.00	1362.75	1861531.00	1227.11	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	-4.258	1872322.000	720919.000	1416008.00	1352.44	1872322.00	1234.23	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	-3.515	1885885.000	734482.000	1402445.00	1339.49	1885885.00	1243.17	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	-4.077	1874776.000	723373.000	1413554.00	1350.10	1874776.00	1235.84	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (51) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين من يلعب ألعاب السيارات ومن لا يلعبون ألعاب سيارات (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (51) في تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض – متوسط – مرتفع) بالنسبة لمتغير ألعاب سيارات، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية تساوي ($p < 0.001$). في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أعلى لدى الطلاب الذين يلعبون ألعاب سيارات مقارنة بالذين لا يلعبون ألعاب سيارات ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن ألعاب السيارات تتسم بطابع المنافسة الشديدة والسرعة العالية، مما يؤثر مشاعر التوتر ويعزز الاستجابات العدوانية، خصوصاً عند الفشل أو الخسارة. كما أن طبيعة هذه الألعاب القائمة على التحدي المستمر والسباق مع الزمن قد ترفع من مستوى الإثارة الانفعالية، وهو ما ينعكس في صورة سلوكيات أكثر اندفاعية وعدوانية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة **عمر (2025)**، ودراسة **(Chen et al., 2025)**، والتي تشير إلى أن الألعاب التنافسية تعزز السلوك العدواني نتيجة المنافسة، والرغبة في التفوق



هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين الطلاب الذين يلعبون ألعاباً قتالية والذين لا يلعبون ألعاباً قتالية؟

ألعاب قتالية								
P	Z	W	U	نعم n = 1540		لا n = 1024		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
.153	-1.428	1288761.500	763961.500	1999568.50	1298.42	1288761.50	1258.56	درجة العدوان في المحور الثالث
.002	-3.165	1259046.000	734246.000	2029284.00	1317.72	1259046.00	1229.54	درجة العدوان في المحور الرابع
.543	-.608	1302998.500	778198.500	1985331.50	1289.18	1302998.50	1272.46	درجة العدوان في المحور الخامس
.001	-3.201	1257920.500	733120.500	2030409.50	1318.45	1257920.50	1228.44	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (52) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين من يلعب ألعاباً قتالية ومن لا يلعبون ألعاباً قتالية (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (52) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير الألعاب القتالية في المحور الرابع والسادس ($p < .05$). وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في المحور الثالث والخامس ($p > .05$). وبالنظر إلى قيمة متوسط الرتب نجد أن الطلاب الذين يلعبون ألعاباً قتالية لديهم مستوى أعلى من العدوان في المحور الرابع والمحور السادس ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن الانخراط في الألعاب القتالية يعزز أنماطاً من العدوان المرتبطة بسلوكيات المنافسة، بينما لا يؤثر بنفس القوة على باقي الأبعاد، ولذلك يمكن القول إن تأثير الألعاب القتالية على العدوان هو تأثير انتقائي ومحدد ببعض الأبعاد دون غيرها، مما يبرز أهمية النظر إلى طبيعة البعد العدواني عند دراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى الطلاب، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (Gilbert & Daffern, 2017)، ودراسة (Sánchez & Pablo, 2025) التي أكدت أن الألعاب الإلكترونية العنيفة تزيد من أنماط محددة من العدوان، خصوصاً السلوك العدواني المباشر والانفعالات العدائية



هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين الطلاب الذين يلعبون ألعاب مغامرات والذين لا يلعبون ألعاب مغامرات؟

ألعاب مغامرات								
P	Z	W	U	نعم n = 1292		لا n = 1272		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
<.001	-4.537	1577486.000	742208.000	1577486.00	1220.96	1710844.00	1345.00	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	-4.536	1577631.500	742353.500	1577631.50	1221.08	1710698.50	1344.89	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	-4.786	1574345.500	739067.500	1574345.50	1218.53	1713984.50	1347.47	درجة العدوان في المحور الخامس
.013	-2.484	1613125.500	777847.500	1613125.50	1248.55	1675204.50	1316.98	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (53) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين من يلعب ألعاب مغامرات ومن الذين لا يلعبون ألعاب مغامرات (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (53) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير ألعاب المغامرات، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية تساوي ($p < 0.05$) في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أقل لدى الطلاب الذين يلعبون ألعاب مغامرات مقارنة بالذين لا يلعبون ألعاب مغامرات ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن ألعاب المغامرات عادةً تتطلب التفكير الإستراتيجي لحل المشكلات، واستكشاف أحداث جديدة أكثر من اعتمادها على العنف المباشر، ما يجعلها تُنمّي لدى الطلاب قدرات معرفية وانفعالية تساعد على ضبط السلوك والتحكم في الاستجابات العدوانية، وتتسق هذه النتيجة مع دراسة (إسماعيل؛ وحجاج؛ وعبد الفتاح، 2024) التي أشارت إلى أن الانخراط في مثل هذه الألعاب يُمكن أن يوجّه الانفعالات نحو التحدي والمثابرة بدلاً من العدوان، ويعزز مهارات التنظيم الذاتي والانتباه



هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين الطلاب الذين يلعبون ألعاباً إستراتيجية (تحتاج لوضع خطط) والذين لا يلعبون ألعاباً إستراتيجية؟

ألعاب إستراتيجية (تحتاج لوضع خطط)								
P	Z	W	U	نعم n = 763		لا n = 1801		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
.029	-2.186	943514.500	652048.500	943514.50	1236.59	2344815.50	1301.95	درجة العدوان في المحور الثالث
.010	-2.561	937575.500	646109.500	937575.50	1228.80	2350754.50	1305.25	درجة العدوان في المحور الرابع
.003	-3.017	930909.000	639443.000	930909.00	1220.06	2357421.00	1308.95	درجة العدوان في المحور الخامس
.487	-.694	967337.000	675871.000	967337.00	1267.81	2320993.00	1288.72	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (54) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين من يلعب ألعاباً إستراتيجية (تحتاج لوضع خطط) والذين لا يلعبون ألعاباً إستراتيجية (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (54) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في المحور الثالث والرابع والخامس ($p < .05$) وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في المحور السادس ($p > .05$) بالنسبة لمتغير ألعاب إستراتيجية (تحتاج لوضع خطط). وبالنظر إلى قيمة متوسط الرتب للعدوان، كان العدوان أقل لدى الطلاب الذين يلعبون ألعاباً إستراتيجية (تحتاج لوضع خطط) مقارنة بالذين لا يلعبون ألعاباً إستراتيجية

ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن الألعاب الإستراتيجية تتطلب التخطيط المسبق والتحليل المنطقي للخطوات المستقبلية، مما يعزز مهارات التحكم الذاتي وضبط الانفعالات، وبالتالي يحد من التصرفات العدوانية، كما أن هذه الألعاب تعتمد على حل المشكلات واتخاذ القرارات المعقدة، ما ينمي التفكير النقدي والمرونة المعرفية لدى الطلاب، ويقلل من الاستجابات العاطفية الفورية المرتبطة بالعدوان، وتتفق هذه النتيجة مع عدة دراسات منها: العياشي (2024)، والشمرى وجاب الله (2024) وحمودة (2022) التي أوضحت أن الألعاب الإستراتيجية قد تعزز مهارات التفكير والتحكم الذاتي، وعلى الجانب



المقابل اختلفت هذه النتيجة مع دراسات مثل: **عمر (2025)**، و**عبيدي (2024)**، والتي أشارت إلى أن الألعاب العنيفة والإدمان عليها ترتبط بزيادة السلوك العدواني، ولذلك العامل المحدد هنا هو نوع اللعبة وطبيعة استخدامها هو المحدد الرئيسي لتأثيرها على العدوان، وليس مجرد ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل عام

ولعل غياب الفرق في المحور السادس قد يعود إلى أن بعض أبعاد العدوان، مثل العدوان التفاعلي، قد لا تتأثر مباشرة بالألعاب الإستراتيجية التي تحتاج إلى خطط، بل تتأثر بعوامل شخصية أو بيئية أخرى

هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين الطلاب الذين يلعبون ألعاب محاكاة والذين لا يلعبون ألعاب محاكاة؟

ألعاب محاكاة								
P	Z	W	U	نعم n = 838		لا n = 1726		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
.100	-1.644	2186574.000	696173.000	1101756.00	1314.74	2186574.00	1266.84	درجة العدوان في المحور الثالث
.011	-2.536	2171978.000	681577.000	1116352.00	1332.16	2171978.00	1258.39	درجة العدوان في المحور الرابع
.299	-1.040	2196753.000	706352.000	1091577.00	1302.60	2196753.00	1272.74	درجة العدوان في المحور الخامس
.004	-2.916	2165290.000	674889.000	1123040.00	1340.14	2165290.00	1254.51	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (55) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين من يلعب ألعاب محاكاة والذين لا يلعبون ألعاب محاكاة (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (55) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في المحور الرابع والسادس ($p < .05$). وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في المحور الثالث والخامس ($p > .05$) بالنسبة لمتغير ألعاب محاكاة. وبالنظر إلى قيمة متوسط الرتب للعدوان، كان العدوان أعلى لدى الطلاب الذين يلعبون ألعاب محاكاة مقارنة بالذين لا يلعبون ألعاب محاكاة



ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن ألعاب المحاكاة تتضمن مواقف تنافسية، أو اتخاذ قرارات تحت الضغط، حتى إن لم تكن عنيفة بشكل مباشر، وهذا يحفز العدوان عند اللاعبين، مثل الإحباط أو الغضب عند الفشل في التفاعل مع المحاكاة، مما يفسر ارتفاع درجات العدوان في المحاور التي تأثرت (الرابع والسادس)، وتتوافق هذه النتائج مع دراسات منها: دراسة **عمر (2025)** التي أشارت إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ترتبط بزيادة السلوك العدواني لدى المراهقين، وأظهرت دراسة **عبد الفضيل وآخري (2024)** أن إدمان الألعاب العنيفة يزيد من العدوان لدى تلاميذ الحلقة الثانية، كما أشارت دراسة **عبايدي (2024)** إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني المادي واللفظي والغضب لدى المراهقين، ودراسة **نذير (2025)** وجود علاقة بين إدمان الألعاب وظهور العنف المدرسي. وتؤكد هذه الدراسات أن ألعاب المحاكاة والإلكترونية العنيفة ترتبط بزيادة بعض أبعاد العدوان، خصوصاً الانفعالية والسلوكية، بينما عدم وجود فروق دالة في المحور الثالث والخامس يشير إلى أن بعض أبعاد العدوان مثل العدوان التفاعلي أو العدوان اللفظي المباشر، لا تتأثر بشكل واضح بألعاب المحاكاة، حيث تحتاج إلى ألعاب أكثر عنفاً أو واقعية لرفع مستويات العدوان فيها

هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين الطلاب الذين يلعبون ألعاباً تعليمية والذين لا يلعبون ألعاباً تعليمية؟

ألعاب تعليمية								
P	Z	W	U	نعم n = 354		لا n = 2210		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
.433	-.784	444531.000	381696.000	444531.00	1255.74	2843799.00	1286.79	درجة العدوان في المحور الثالث
.090	-1.696	433531.000	370696.000	433531.00	1224.66	2854799.00	1291.76	درجة العدوان في المحور الرابع
.315	-1.005	442032.000	379197.000	442032.00	1248.68	2846298.00	1287.92	درجة العدوان في المحور الخامس
.268	-1.107	440521.500	377686.500	440521.50	1244.41	2847808.50	1288.60	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (56) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين من يلعب ألعاباً تعليمية والذين لا يلعبون ألعاباً تعليمية (ن = 2564)



أشارت نتائج جدول (56) تحليل مقارنة المتوسطات إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير الألعاب التعليمية، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية أكثر من ($p > .05$) في جميع المحاور ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن الألعاب التعليمية تركز على تطوير المهارات المعرفية وحل المشكلات والتفكير الإبداعي، ولا تتضمن عناصر عنف أو منافسة، وتؤكد هذه النتيجة أن تأثير الألعاب على السلوك العدواني يعتمد بشكل رئيسي على طبيعة محتوى اللعبة، حيث تثير الألعاب العنيفة العدوان بينما تظل الألعاب التعليمية تعاونية أكثر منها تنافسية، وهو ما اتفقت فيه نتائج عدة دراسات منها: **الشمري وجاب الله (2024)، والخالدي (2023)، والشیخي والزوي (2022)**، ولعل العامل الفاعل هنا هو نوعية اللعبة فالألعاب التعليمية تعزز التفكير وحل المشكلات، والعمل التعاوني، بينما الألعاب العنيفة تؤدي إلى زيادة السلوك العدواني والانفعالات السلبية

هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين الطلاب الذين يلعبون ألعاباً تقليدية والذين لا يلعبون ألعاباً تقليدية؟

ألعاب تقليدية								
المتغير	لا n = 2182		نعم n = 382		U	W	Z	P
	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب				
درجة العدوان في المحور الثالث	1285.33	2804586.00	1266.35	483744.00	410591.000	483744.000	-.495	.621
درجة العدوان في المحور الرابع	1285.52	2805000.50	1265.26	483329.50	410176.500	483329.500	-.529	.597
درجة العدوان في المحور الخامس	1282.85	2799183.00	1280.49	489147.00	415994.000	489147.000	-.062	.950
درجة العدوان في المحور السادس	1282.98	2799469.00	1279.74	488861.00	415708.000	488861.000	-.084	.933

جدول (57) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين من يلعب ألعاباً تقليدية والذين لا يلعبون ألعاباً تقليدية (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (57) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير الألعاب التقليدية، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية أكثر من ($p > 0.05$) في جميع المحاور

ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن طبيعة الألعاب التقليدية التي تكون ذات طابع تفاعلي، يهدف إلى التسلية والتواصل، مثل الألعاب الحركية أو التي تعتمد على التفكير البسيط؛ فتكون وسيلة لتفريغ الانفعالات بشكل صحي، وهناك العديد من الألعاب ترتبط بثقافة المجتمع مثل التعاون واحترام القواعد، وتبادل الأدوار مما يدعم التفاعل بين الطلاب ويقلل من العدوان، وتتفق هذه النتيجة مع بعض الدراسات التي أشارت إلى أن الألعاب التقليدية لا تسهم في رفع مستويات العدوان منها **الخالدي (2023)، والشيخي والزوي (2022)**، بل قد تكون أداة للدمج الاجتماعي، وفي المقابل تختلف عن نتائج دراسات تناولت الألعاب الإلكترونية العنيفة مثل دراسة **عمر (2025)، وعبيدي (2024)** التي وجدت علاقة موجبة مع العدوان

4.2 هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين اللعب غير التنافسي واللعب التنافسي؟

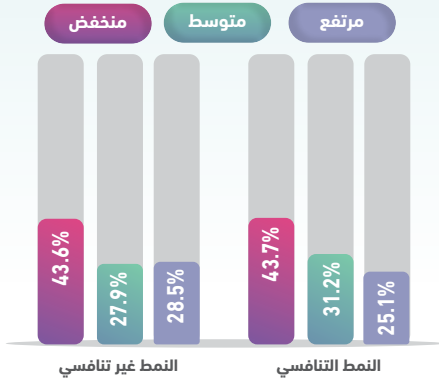
نوع أسلوب اللعب								
P	Z	W	U	النمط التنافسي (Competitive) n = 2052		النمط غير التنافسي (Casual) n = 512		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
.351	-.933	2618620.500	512242.500	2618620.50	1276.13	669709.50	1308.03	درجة العدوان في المحور الثالث
.457	-.744	2621286.000	514908.000	2621286.00	1277.43	667044.00	1302.82	درجة العدوان في المحور الرابع
.044	-2.015	2603864.500	497486.500	2603864.50	1268.94	684465.50	1336.85	درجة العدوان في المحور الخامس
.423	-.802	2620374.000	513996.000	2620374.00	1276.99	667956.00	1304.60	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (58) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين من يلعب ألعاب النمط غير التنافسي والذين لا يلعبون ألعاب النمط التنافسي (ن = 2564)

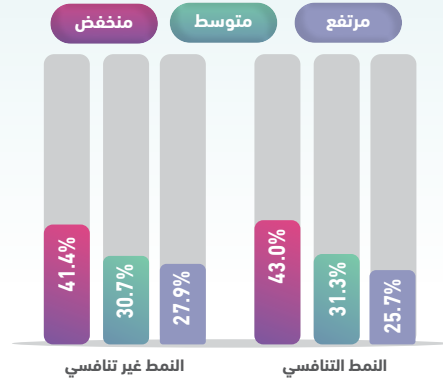
أشارت نتائج جدول (58) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في المحور الخامس ($p < 0.05$). وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في المحور الثالث والرابع والسادس ($p > 0.05$) بالنسبة لمتغير نوع أسلوب اللعب. وبالنظر إلى قيمة متوسط الرتب للعدوان، كان العدوان أعلى لدى الطلاب الذين يلعبون ألعاب النمط غير التنافسي (Casual)



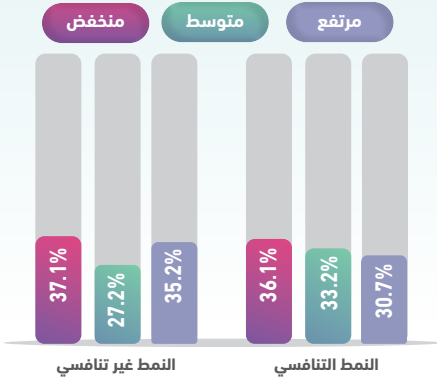
المحور الرابع: العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب



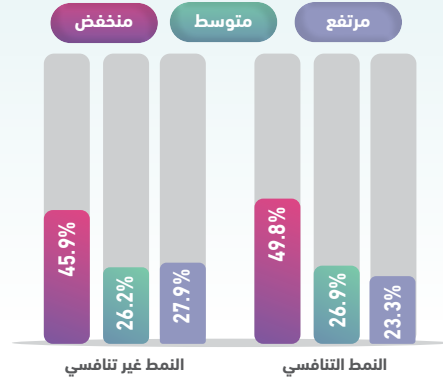
المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشباب



المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية



المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية



شكل (15) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب نوع أسلوب اللعب (تنافسي / غير تنافسي)

أشارت نتائج جدول (58) وشكل (15)، إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العدوان في المحور الخامس فقط ($p < .05$)، حيث كان متوسط الرتب أعلى لدى الطلاب الذين يلعبون الألعاب غير التنافسية، مقارنة بالطلاب الذين يلعبون الألعاب التنافسية، بينما لم تظهر فروق دالة إحصائية في باقي الأبعاد (المحور الثالث، الرابع، السادس) ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن الألعاب غير التنافسية تعتمد على التحدي الفردي عبر مراحل متكررة، مما يثير الإحساس بالإحباط عند الفشل في المحاولات المتكررة، كما أن الألعاب غير التنافسية تُمارس بشكل فردي، مما يزيد من الميل إلى الانسحاب الاجتماعي، على عكس اللعب التنافسي الذي يوفر متنفساً للتعبير عن الانفعالات من خلال المنافسة والصراع مع الآخرين، وبالنسبة إلى عدم وجود فروق في المحاور الثالث، الرابع، والسادس يدل على أن أسلوب اللعب وحده ليس العامل الأساسي في تشكيل جميع أبعاد العدوان، بل إن طبيعة محتوى اللعبة (عنيفة/غير عنيفة)، و(تعليمية/ترفيهية)

وتتسق هذه النتيجة مع بعض الدراسات التي أشارت إلى أن الألعاب التنافسية لا تكون مرتبطة بشكل مستمر بارتفاع العدوان، بل قد تسهم في تنظيم الانفعالات في بيئة لعب منظمة (الخالدي، 2023؛ إبراهيم، 2023؛ الشخي والزوي، 2022)، وتختلف هذه النتيجة عن نتائج بعض البحوث التي وجدت أن المنافسة المباشرة في الألعاب الإلكترونية قد تزيد من مستويات العدوان خاصة عند الخسارة (عمر، 2025؛ عبايدي، 2024؛ عبد الفضيل وآخري، 2024).

4.3 هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب نوع الاتصال (online vs offline) داخل اللعبة؟

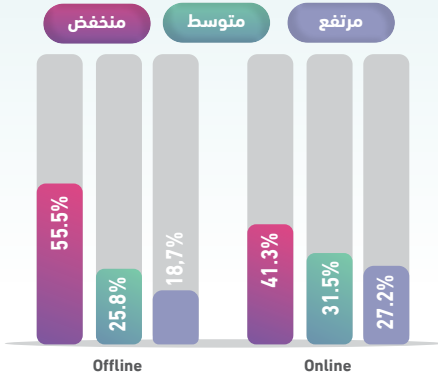
نوع الاتصال في اللعبة								
P	Z	W	U	ألعاب متصلة بالإنترنت (Online) n = 2146		ألعاب غير متصلة بالإنترنت (Offline) n = 418		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
<.001	-5.326	467135.000	379564.000	2821195.00	1314.63	467135.00	1117.55	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	-5.320	467321.000	379750.000	2821009.00	1314.54	467321.00	1117.99	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	-3.385	492895.000	405324.000	2795435.00	1302.63	492895.00	1179.17	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	-4.974	471192.500	383621.500	2817137.50	1312.74	471192.50	1127.25	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (59) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب نوع الاتصال (online vs offline) داخل اللعبة (n = 2564)

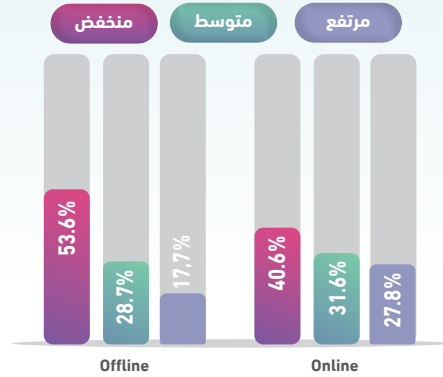
أظهرت نتائج جدول (59) تحليل مقارنة المتوسطات وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير نوع الألعاب (Online/Offline)، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.001$) في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أعلى لدى الطلاب الذين يلعبون ألعاب (Online) مقارنة بالذين لا يلعبون



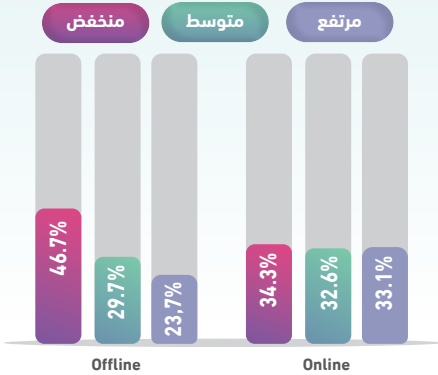
المحور الرابع: العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب



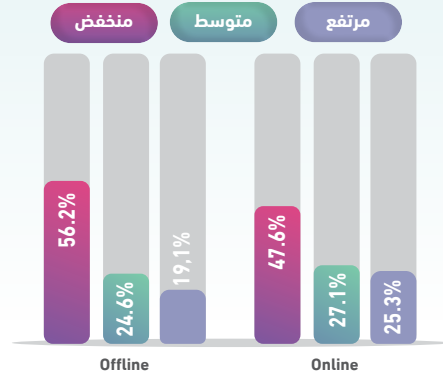
المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشباب



المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية



المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية



شكل (16) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب نوع الاتصال في اللعبة (Online / Offline)

أشارت نتائج جدول (59)، وشكل (16) إلى أن الطلاب الذين يلعبون ألعاباً متصلة بالإنترنت (Online) أظهروا مستويات أعلى من العدوان في جميع الأبعاد (المحاور الثالث، الرابع، الخامس، والسادس) مقارنةً بالطلاب الذين يفضلون الألعاب غير المتصلة (Offline)، مع وجود فروق دالة إحصائية ($p < .001$)، ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن الألعاب عبر الإنترنت توفر بيئة تزخر بالتفاعل المباشر مع اللاعبين؛ مما يرفع من فرص الاحتكاك، الاستفزاز، بالإضافة إلى أن كثيراً من الألعاب الإلكترونية المتصلة ذات طبيعة تنافسية مثل (PUBG، Fortnite)، وهي تعتمد على آلية العنف للفوز، كما أن الألعاب (Online) تكون أكثر جذباً بسبب التحديثات المستمرة، لذلك يزيد معدلات الإدمان وبالتالي تزيد من السلوك العدواني، وهو ما أكدته دراسات (العياشي، 2024؛ عبايدي، 2024)، وفي المقابل الألعاب (Offline) تُلعب بشكل فردي، وتتيح للاعب التحكم في مسار اللعبة بعيداً عن ضغوط المنافسة مع الآخرين، لذلك يقلل من ظهور السلوك العدواني، وبذلك، ودعم هذه النتيجة عدة

دراسات مثل: عمر (2025)، ونذير (2025)، وعبد الفضيل وآخريين (2024)، ولذلك؛ فإن النتائج تدعم الاتجاهات البحثية التي ربطت بين الألعاب الإلكترونية المتصلة بالإنترنت وارتفاع مستوى العدوان مقارنة بالألعاب غير المتصلة، وهو ما ظهر بوضوح من الفروق الدالة في جميع المحاور

4.4 هل تؤثر طبيعة اللاعبين الذين يمارس معهم اللعبة (أصدقاء، غرباء...) على درجة العدوان في الأبعاد المختلفة؟

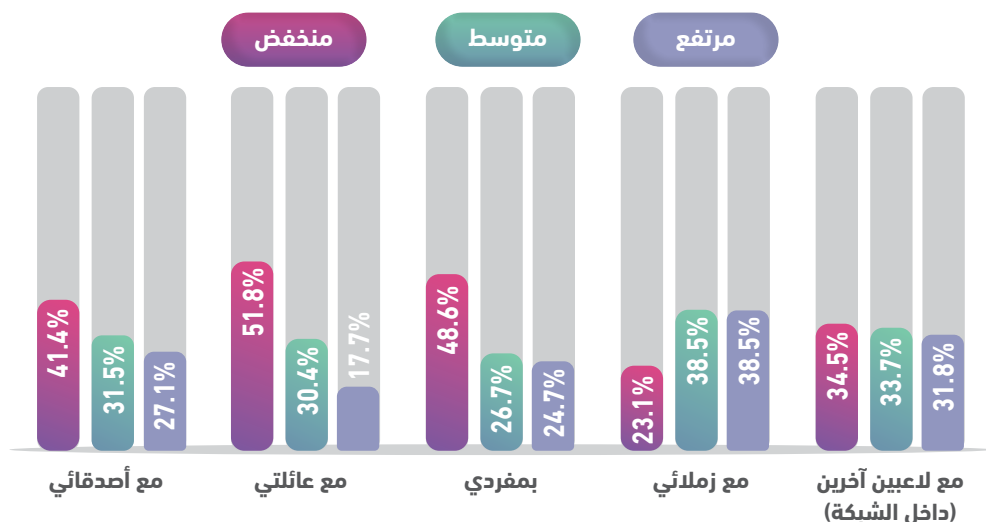
مع مَنْ تفضل أن تلعب ألعاباً إلكترونية؟								المتغير
p	df	H	مع آخرين (داخل الشبكة) n = 267	مع زملائي n = 104	بمفردي n = 356	مع عائلتي n = 434	مع أصدقائي n = 1403	
			متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	
<.001	4	48.847	1402.52	1558.96	1216.36	1134.36	1301.77	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	4	41.773	1403.63	1516.40	1230.12	1138.97	1299.80	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	4	33.047	1369.19	1536.78	1266.02	1160.27	1289.15	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	4	33.591	1366.55	1453.49	1250.23	1130.33	1309.09	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (60) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة مع طبيعة اللاعبين الذين يمارس معهم اللعبة (أصدقاء، غرباء...) (ن = 2564)

أظهرت نتائج جدول (60) تحليل مقارنة المتوسطات وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير الأشخاص الذين يفضل الطلاب لعب الألعاب الإلكترونية معهم، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.001$) في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أعلى لدى الطلاب الذين يفضلون اللعب مع زملائهم، ثم مع لاعبين آخرين (داخل الشبكة)، يليها مع الأصدقاء، ثم اللعب الانفرادي، وفي المرتبة الأخيرة مع العائلة

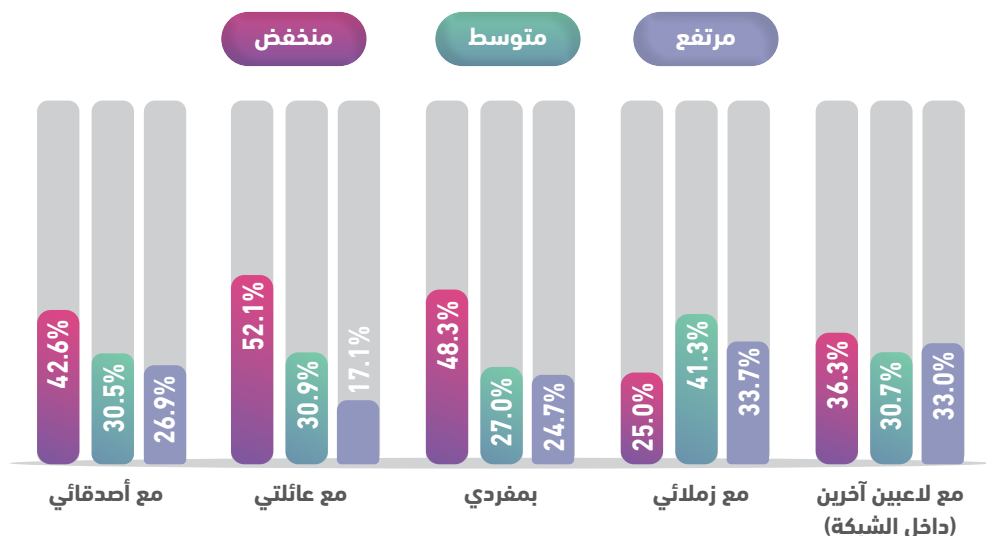


المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشباب



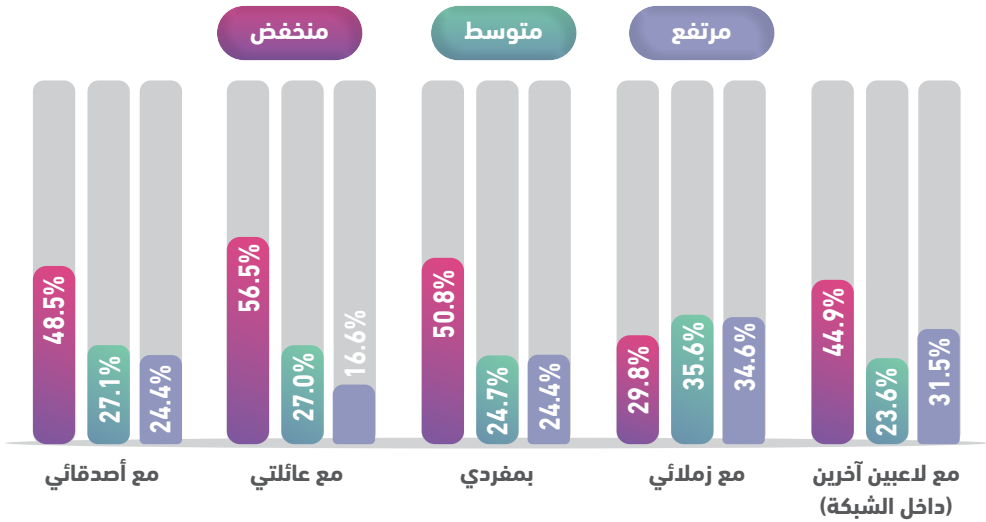
شكل (17) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب اللاعبين الذين يمارس اللعب معهم

المحور الرابع: العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب



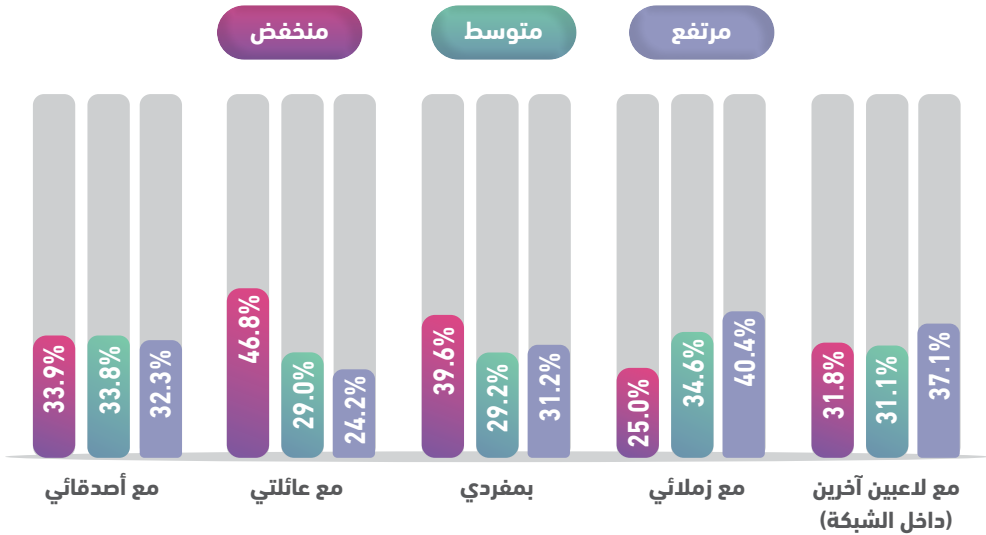
شكل (17) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب اللاعبين الذين يمارس اللعب معهم

المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية



شكل (17) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب اللاعبين الذين يمارس اللعب معهم

المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية



شكل (17) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب اللاعبين الذين يمارس اللعب معهم

أظهرت نتائج جدول (60)، وشكل (17) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير الأشخاص الذين يفضل الطلاب لعب الألعاب الإلكترونية معهم، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.001$) في جميع المحاور، ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن طبيعة الأشخاص الذين يلعب الطالب معهم تؤثر بوضوح على مستوى العدوان في مختلف أبعاده،

حيث كان أعلى مستويات العدوان لدى الطلبة الذين يفضلون اللعب مع زملائهم، يليهم الذين يمارسون اللعب مع لاعبين (غرباء)؛ لأن اللعب في مجموعات يتسم بالمنافسة المباشرة والرغبة في تحقيق وإثبات الذات، ويعمل الطالب على التفوق أمام الآخرين، سواء أقرانه أو الغرباء، مما يزيد من السلوك العدواني سواء اللفظي أو السلوكي، كما أشارت النتائج إلى أن اللعب مع الأصدقاء يأتي في مرتبة متوسطة، ومرجع هذا يُعزى إلى وجود علاقة اجتماعية سابقة تقلل من حدة العدوان، ولكنها لا تمنعه بسبب التنافس بينهم. أما اللعب الفردي فقد ارتبط بمستويات أقل من العدوان؛ نتيجة انخفاض عنصر الاحتكاك الاجتماعي المباشر، وفي أدنى مستوى جاءت مجموعة اللعب مع العائلة؛ نظراً لطبيعة العلاقات الأسرية التي يغلب عليها الدعم والانتماء العاطفي، مما يقلل من فرص ظهور السلوك العدواني، وتتفق عدة دراسات مع تلك النتيجة منها دراسات: **عمر (2025)**، **ونذير (2025)**، **وعبايدي (2024)**، **وصادق ومو الخير (2022)**، فالعوامل الاجتماعية والبيئة التفاعلية داخل اللعبة تلعب دوراً مهماً في تشكيل مستوى العدوان لدى الأفراد، حيث يزداد العدوان في بيئات تنافسية مع الأقران والغرباء، وينخفض في بيئات تقوم على الألفة والدعم مثل العائلة

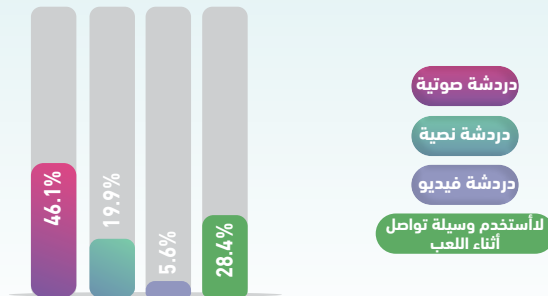


إجابة السؤال الخامس

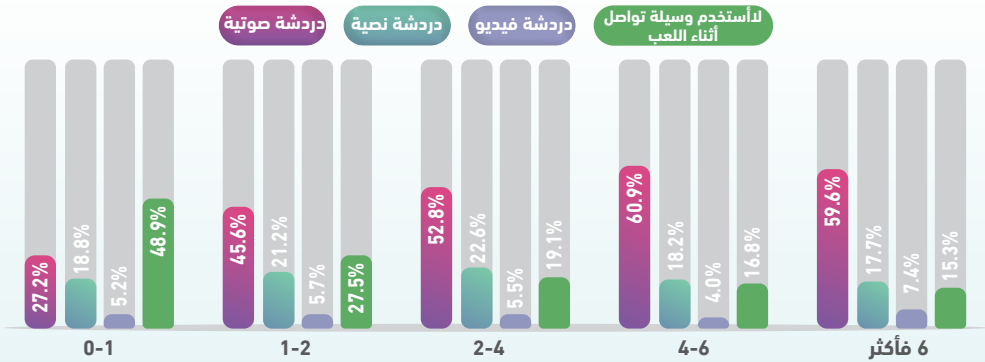
5. هل تؤثر وسيلة التواصل أثناء اللعب على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟

5.1 ما نوع وسيلة التواصل الأكثر استخداماً؟

بينت إجابات الطلاب أن أكثر طريقة تواصل أثناء اللعب هي الدردشة الصوتية بعدد 1183 (46.1%) إجابة. يليها الدردشة النصية بعدد 511 (19.9%)، ثم دردشة الفيديو بعدد 143 (5.6%). وصرح عدد 727 (28.4%) من الطلاب أنهم لا يفضلون استخدام أي وسيلة تواصل أثناء اللعب



شكل (18) وسيلة التواصل الأكثر استخداماً



شكل (19) وسيلة التواصل × عدد ساعات اللعب اليومية

أشارت النتائج من شكل (18)، (19)، إلى أن هناك أبعاداً علمية مرتبطة بعلاقة وسيلة التواصل داخل اللعبة بالسلوك العدواني، وكانت الدردشة الصوتية الأكثر شيوعاً بنسبة (46.1%)، حيث إن الألعاب التفاعلية تعتمد على التنسيق الحظي، وهذا التواصل يزيد الانفعال بشكل مباشر سواء باللفظ العدواني أو التعبيرات الغاضبة، نتيجة سرعة الاستجابة والتأثير المتبادل بين اللاعبين، وهو ما أكدت عليه دراسات: **عمر (2025) والكثيري والأسمري (2023)**، وبالعكس، أظهرت بعض الدراسات مثل **نذير (2025) وعبد الفضيل وآخرين (2024)** أن الدردشة النصية أقل ارتباطاً بالسلوك العدواني، نظراً لغياب

المؤثرات الانفعالية المباشرة (مثل النبرة أو ملامح الوجه)، بينما الدردشة النصية (19.9%) تمثل وسيلة أبسطاً مقارنة بالصوت، مما يقلل من العدوان اللحظي، ولكنه يسمح بردود عدوانية مكتوبة مثل الشتائم التي يمكن أن تُفهم بشكل مضخم بسبب غياب النبرة العاطفية وبالنسبة لدردشة الفيديو (5.6%)، كانت نسبتها الأقل ربما يرجع ذلك إلى محدودية الألعاب التي تدعمها أو لخصوصية اللاعبين، وأخيراً عدم استخدام أي وسيلة (28.4%)، وكانت هذه الفئة أقل عرضة للتأثر الاجتماعي المباشر أثناء اللعب، لذلك يظهر لديها سلوك عدواني أقل مقارنة بالمستخدمين النشطين لوسائل التواصل

مما سبق يمكن القول إن مستوى الحضور الاجتماعي عبر وسيلة التواصل هو العامل المحوري في تحديد شدة السلوك العدواني؛ فكلما كان التفاعل وقتياً (صوت/فيديو) زادت احتمالات العدوان، وكلما كان أضعف أو غائباً (نص/بدون تواصل) قل العدوان

5.2 هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين مستخدمي الدردشة الصوتية، النصية، أو الفيديو؟

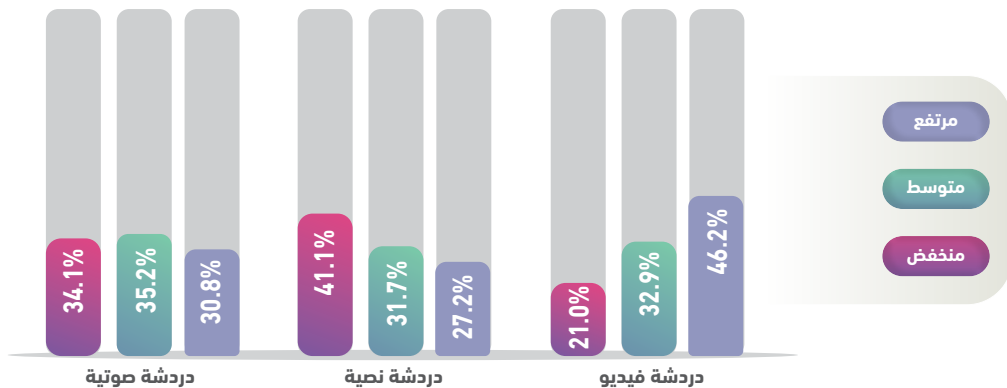
وسيلة التواصل الأكثر استخداماً						
p	df	H	دردشة الفيديو n = 143	الدردشة النصية n = 511	الدردشة الصوتية n = 1183	المتغير
			متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	
<.001	2	26.201	1098.53	857.85	923.71	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	2	32.783	1091.53	834.61	934.60	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	2	27.181	1100.32	856.81	923.94	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	2	22.857	1080.87	858.06	925.75	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (61) متوسط الرتب في درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين مستخدمي الدردشة الصوتية، والنصية، أو الفيديو (n = 2564)

أظهرت نتائج جدول (61) تحليل مقارنة المتوسطات وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير وسيلة التواصل الأكثر استخداماً، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.001$) في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أعلى لدى الطلاب الذين يفضلون دردشة فيديو، تليها الدردشة الصوتية، ثم الدردشة النصية

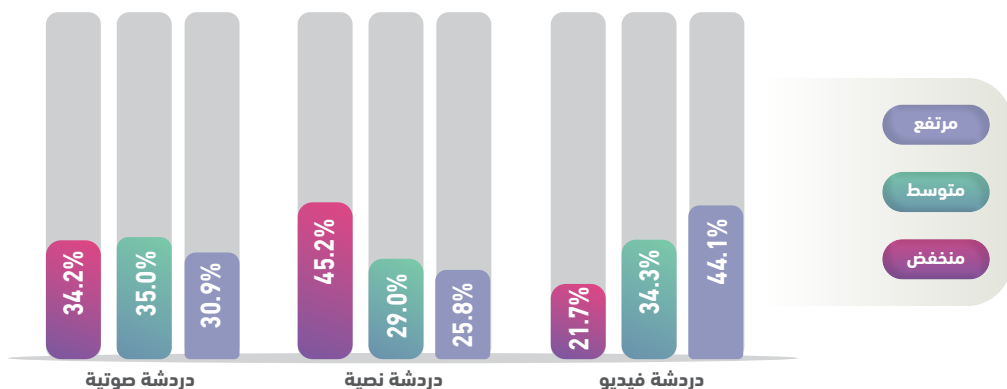


المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشباب



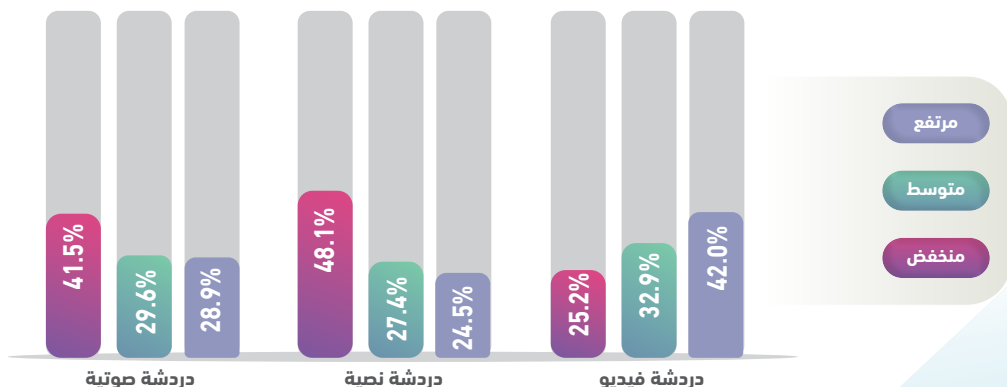
شكل (20) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب وسيلة التواصل أثناء اللعب

المحور الرابع: العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب



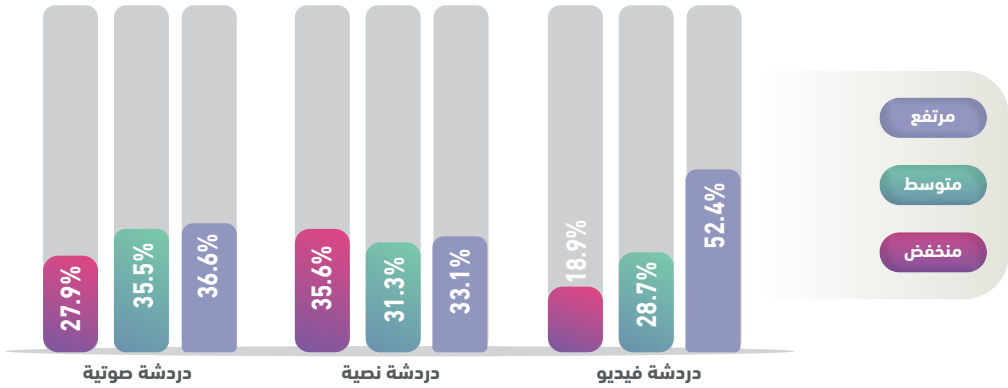
شكل (20) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب وسيلة التواصل أثناء اللعب

المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية



شكل (20) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب وسيلة التواصل أثناء اللعب

المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية



شكل (20) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب وسيلة التواصل أثناء اللعب

أشارت نتائج جدول (61)، وشكل (20)، إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عالية ($p < 0.001$) في درجة العدوان بين مستخدمي وسائل التواصل المختلفة أثناء اللعب (صوت، نص، فيديو) في جميع الأبعاد، وهذا يعني أن نوع وسيلة التواصل له تأثير واضح على مستوى العدوان بين اللاعبين، فكانت أعلى درجات العدوان لدى مستخدمي دردشة الفيديو؛ ولعل ذلك راجع إلى أن دردشة الفيديو توفر حضوراً مباشراً مع اللاعبين الآخرين، وهو ما يزيد من احتمالية العدوان اللحظي بسبب القدرة على رؤية ردود الفعل الفورية والتفاعل الانفعالي المباشر، وكانت الدردشة الصوتية في المرتبة الثانية من حيث متوسط الرتب، وهو ما يعكس أن التواصل الصوتي ينقل نبرة الانفعال بشكل أسرع من النص لكنه أقل شدة من الفيديو الذي يضيف عناصر بصرية، وأخيراً أشارت النتائج إلى أن الدردشة النصية كانت أدنى مستويات العدوان بين اللاعبين، ولعل ذلك راجع إلى أن الدردشة النصية توفر وقتاً للتفكير والتصفية قبل الرد، كما أن غياب النبرة الصوتية والمؤثرات البصرية يقلل من حدة الانفعال والعدوان، وهذا ما تدعمه نتائج دراسات مثل نذير (2025)، وعبد الفضيل وآخرين (2024)، وبذلك يظهر أن درجة العدوان تتناسب طردياً مع مستوى الحضور الاجتماعي في وسيلة التواصل

إجابة السؤال السادس

6. هل يؤثر نوع منصة الألعاب الإلكترونية على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟

6.1 هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب المنصة (هاتف، كمبيوتر، بلايستيشن... إلخ)؟

الأجهزة اللوحية (الهواتف الذكية/التابلت)								
P	Z	W	U	نعم n = 1408		لا n = 1156		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
<.001	-7.359	1677428.000	685492.000	1677428.00	1191.36	1610902.00	1393.51	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	-7.716	1671424.000	679488.000	1671424.00	1187.09	1616906.00	1398.71	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	-7.424	1678175.000	686239.000	1678175.00	1191.89	1610155.00	1392.87	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	-5.496	1709186.500	717250.500	1709186.50	1213.91	1579143.50	1366.04	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (62) متوسط الرتب مع درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب المنصة الأجهزة اللوحية (الهواتف الذكية، التابلت) (ن = 2564)

أظهرت نتائج جدول (62) تحليل مقارنة المتوسطات وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير نوع المنصة الأجهزة اللوحية (الهواتف الذكية/التابلت)، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.001$) في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أقل لدى الطلاب الذين يلعبون على الأجهزة اللوحية (الهواتف الذكية/التابلت) من الذين لا يلعبون

ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن الألعاب على الأجهزة اللوحية (الهواتف الذكية/التابلت) تكون أبسط وأبطأ وتوفر نظام تحكم محدود، بحيث تقلل من مستوى التنافس والضغط النفسي المرتبط باللعبة،



وبذلك يظهر تأثير أقل على السلوك العدواني، وعلى الطرف المقابل، فالألعاب على الكمبيوتر أو أجهزة الألعاب المنزلية تتميز بإثارة أكبر وتفاعلية أكثر، مما يزيد من التحفيز والانفعال النفسي لدى اللاعبين ويعزز ظهور السلوك العدواني، وتتسق هذه النتيجة مع دراسة (Anderson & Bushman, 2018) ولذلك يمكن القول إن نوع منصة الألعاب يشكل عاملاً مؤثراً في مستوى العدوانية لدى اللاعبين

أجهزة كمبيوتر (PC)								
P	Z	W	U	نعم n = 1040		لا n = 1524		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
.001	-3.225	1899034.000	736984.000	1389296.00	1335.86	1899034.00	1246.09	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	-3.767	1889821.500	727771.500	1398508.50	1344.72	1889821.50	1240.04	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	-3.785	1890343.500	728293.500	1397986.50	1344.22	1890343.50	1240.38	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	-3.466	1894428.500	732378.500	1393901.50	1340.29	1894428.50	1243.06	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (63) متوسط الرتب مع درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب المنصة الأجهزة اللوحية (أجهزة كمبيوتر) (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (63) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير نوع المنصة أجهزة كمبيوتر (PC)، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.05$) في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أعلى لدى الطلاب الذين يلعبون على أجهزة كمبيوتر (PC) من الذين لا يلعبون ولعل ذلك راجع إلى أن الطلاب اللاعبين الذين يستخدمون أجهزة الكمبيوتر (PC) للعب لديهم متوسط رتب أعلى في كل أبعاد السلوك العدواني مقارنة بمن لا يستخدمون هذه المنصة وهذا يدل أن التفاعل مع الألعاب على الكمبيوتر مرتبط بزيادة السلوك العدواني بأبعاده المختلفة من عدوان لفظي، وبدني، وغيرهما، وتدعم هذه النتيجة دراسة (Anderson & Bushman, 2018) بأن ألعاب الكمبيوتر غالباً ما تقدم تجارب تفاعلية أكثر تعقيداً، بما في ذلك مشاهد العنف، مما يزيد ظهور السلوك العدواني في الحياة اليومية



جهاز فيديو منزلي (PlayStation/Xbox)

P	Z	W	U	نعم n = 1079		لا n = 1485		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
<.001	-3.375	1846120.000	742765.000	1442210.00	1336.62	1846120.00	1243.18	درجة العدوان في المحور الثالث
.002	-3.095	1851055.000	747700.000	1437275.00	1332.04	1851055.00	1246.50	درجة العدوان في المحور الرابع
.027	-2.218	1866691.000	763336.000	1421639.00	1317.55	1866691.00	1257.03	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	-4.367	1828383.000	725028.000	1459947.00	1353.06	1828383.00	1231.23	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (64) متوسط الرتب مع درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب المنصة (جهاز فيديو منزلي) (n = 2564)

أظهرت نتائج جدول (64) تحليل مقارنة المتوسطات وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.05$) في جميع المحاور. وبالنظر إلى قيمة متوسط الرتب للعدوان، كان العدوان أعلى لدى الطلاب الذين يلعبون على منصة جهاز فيديو منزلي (PlayStation/Xbox) من الذين لا يلعبون

ولعل تفسير ذلك راجع إلى طبيعة الألعاب على المنصات المنزلية المنتشرة مثل Xbox و PlayStation وهي ألعاب ذات طبيعة تنافسية عالية والتأثيرات الصوتية والبصرية العالية؛ مما يعمل على اندماج اللاعبين في اللعبة وتحفيز الانفعال، كما توفر تلك المنصات المنزلية التنافس المباشر عبر الشبكة (Online) ضد خصوم حقيقيين (لاعبين آخرين) مما يزيد من التنافس وبالتالي ارتفاع نسبة الانفعال، وتدعم هذه النتيجة دراسة (Anderson & Bushman, 2018)، التي توضح أن تكرار التفاعل مع مثيرات عنيفة تزيد من السلوك العدواني، وأخيراً تتطلب الألعاب المنزلية الجلوس وقتاً أطول وتركيزاً وتفاعلاً أكثر من ألعاب الهواتف الذكية، وبالتالي يزيد مستوى التعرض لمحتوى عنيف وتعزز من ظهور السلوك العدواني، وتتوافق هذه النتيجة كذلك مع دراسة عبد الفضيل وآخرين (2024) التي أشارت إلى أن الألعاب ذات الطابع العنيف على المنصات المنزلية تمثل بيئة خصبة لتنامي السلوك العدواني



جهاز فيديو محمول (Nintendo/ Steam deck)

P	Z	W	U	نعم n = 416		لا n = 2148		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
<.001	-3.766	2706152.000	398126.000	582178.00	1399.47	2706152.00	1259.85	درجة العدوان في المحور الثالث
.015	-2.433	2723429.500	415403.500	564900.50	1357.93	2723429.50	1267.89	درجة العدوان في المحور الرابع
.001	-3.242	2713526.000	405500.000	574804.00	1381.74	2713526.00	1263.28	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	-3.587	2708113.000	400087.000	580217.00	1394.75	2708113.00	1260.76	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (65) متوسط الرتب مع درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب المنصة (جهاز فيديو محمول) (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (65) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير نوع المنصة جهاز فيديو محمول (Nintendo/ Steam deck)، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.05$) في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة الـ Mean Rank للعدوان كانت أعلى لدى الطلاب الذين يلعبون على جهاز فيديو محمول (Nintendo/ Steam deck) من الذين لا يلعبون

ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن هذه الأجهزة لها العديد من المزايا من حيث جاذبية الرسومات، وسهولة الحمل، والاستخدام المتكرر، والطابع التفاعلي، وجاذبية التصميم القريبة من المنصات المنزلية، حيث إن أجهزة الفيديو المحمولة تمثل منصة وسطية بين الهواتف الذكية، التي أظهرت مستويات أقل للعدوان، وبين أجهزة الفيديو المنزلية، التي أظهرت مستويات أعلى، ولذلك نجد أن الطلاب يقضون وقتاً أطول ومتكرراً في اللعب، وهو ما يزيد من تراكم التأثيرات الانفعالية والسلوكية العدوانية لدى الطلاب، كما أن العديد من الألعاب على Nintendo أو Steam Deck تتميز بالمنافسة الشديدة، وهذا يدعم استثارة الانفعالات أثناء اللعبة، ويؤدي إلى سلوكيات عدوانية خاصة عند الخسارة، كما تتيح الأجهزة المحمولة العزلة النسبية، على عكس اللعب على الأجهزة المنزلية الذي غالباً ما يتم في غرفة المعيشة أو في بيئة جماعية، فإن الأجهزة المحمولة تُستخدم غالباً في أماكن فردية أو شبه معزولة، ما يرفع من الاندماج الشخصي في التجربة ويقلل من الضوابط الاجتماعية التي قد تحد من العدوان، وتتفق هذه النتيجة مع **دراسة نذير (2025)** التي أوضحت أن زيادة إمكانية الوصول للألعاب في أي وقت ومكان (كما في الأجهزة المحمولة) تسهم في رفع فرص العدوان، وفي المقابل تختلف مع نتائج **دراسة عمر (2025)**، التي أشارت إلى أن العدوان يرتبط أكثر بالمنصات المنزلية الكبيرة (PlayStation/Xbox)



جهاز الواقع الافتراضي (VR)

P	Z	W	U	نعم n = 275		لا n = 2289		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
<.001	-4.720	2884462.500	263557.500	403867.50	1468.61	2884462.50	1260.14	درجة العدوان في المحور الثالث
<.001	-4.108	2891165.500	270260.500	397164.50	1444.23	2891165.50	1263.07	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	-4.256	2890163.000	269258.000	398167.00	1447.88	2890163.00	1262.63	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	-3.861	2893453.000	272548.000	394877.00	1435.92	2893453.00	1264.07	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (66) متوسط الرتب مع درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب المنصة (جهاز الواقع الافتراضي) (ن = 2564)

أظهرت نتائج جدول (66) تحليل مقارنة المتوسطات وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير نوع المنصة جهاز الواقع الافتراضي (VR)، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.001$) في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أعلى لدى الطلاب الذين يلعبون على جهاز الواقع الافتراضي (VR) من الذين لا يلعبون ولعل تفسير ذلك راجع إلى الاندماج الحسي الكامل، حيث تتيح تقنيات الواقع الافتراضي (VR) السيطرة على عدة حواس للاعب بصرية، وسمعية، وحركية، مما يزيد من شعوره بالوجود داخل اللعبة وبالتالي يعمل على رفع مستوى الاستثارة للعدوان، كما تعمل هذه الألعاب على المشاركة الجسدية المباشرة، فهي لا تقتصر على التفاعل بالضغط على الأزرار، بل تشمل حركات بدنية وجسدية كالنصوب وهذا التفاعل يعزز الاستجابات الجسدية والانفعالية بشكل قوي، ويعمل على تعزيز العدوان، وفي البيئة ثلاثية الأبعاد يضعف الحاجز النفسي بين الواقع والخيال، وتتسق هذه النتيجة مع دراسة **عبد الفضيل وآخرون (2024)** التي أوضحت أن زيادة تفاعلية اللعبة وواقعية المحتوى ترتبط بارتفاع مستويات العدوان، وفي المقابل اختلفت مع نتائج دراسات أخرى مثل **دراسة عمر (2025)**، والتي أشارت إلى أن المنصات مثل (PlayStation/Xbox) هي الأكثر ارتباطًا بالعدوان نظرًا لكثرة الألعاب العنيفة عليها



6.2 هل اللعب في صالات الألعاب الإلكترونية مرتبط بعدوانية أعلى؟

مقاهي الألعاب / صالات الألعاب الإلكترونية								
P	Z	W	U	نعم n = 248		لا n = 2316		المتغير
				مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	
<.001	-4.327	2925446.500	242360.500	362883.50	1463.24	2925446.50	1263.15	درجة العدوان في المحور الثالث
.002	-3.024	2938996.000	255910.000	349334.00	1408.60	2938996.00	1269.00	درجة العدوان في المحور الرابع
<.001	-3.705	2932447.500	249361.500	355882.50	1435.01	2932447.50	1266.17	درجة العدوان في المحور الخامس
<.001	-3.372	2935066.500	251980.500	353263.50	1424.45	2935066.50	1267.30	درجة العدوان في المحور السادس

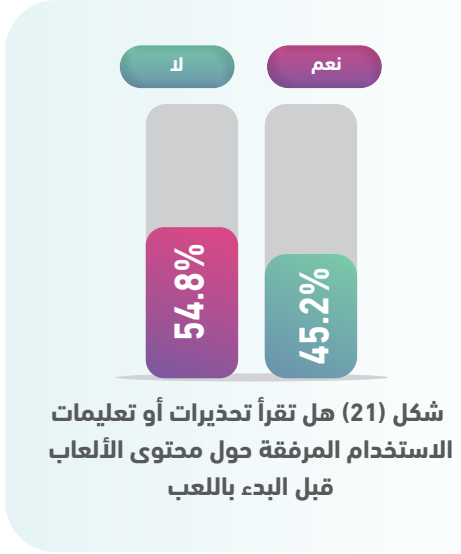
جدول (67) متوسطات الرتب للعدوان واللعب في صالات الألعاب الإلكترونية (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (67) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) بالنسبة لمتغير مقاهي الألعاب / صالات الألعاب الإلكترونية، حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.05$) في جميع المحاور. كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب للعدوان كانت أعلى لدى الطلاب الذين يذهبون إلى مقاهي الألعاب / صالات الألعاب الإلكترونية من الذين لا يذهبون

ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن صالات الألعاب أو المقاهي الإلكترونية تضم عدداً كبيراً من اللاعبين، وتقام فيها منافسات مباشرة بينهم، مما يعزز روح المنافسة، كما تعمل تلك التجمعات بين اللاعبين على وجود جمهور تشجع اللاعبين وبالتالي يتضاعف الحماس والانفعال وهذا يؤدي إلى استثارة الانفعال وزيادته، وأغلب مقاهي الألعاب الإلكترونية ينتشر بها الألعاب التنافسي لجذب الشباب وتعزيز روح المنافسة بينهم، وفي المقاهي الإلكترونية تقل الرقابة والضبط الاجتماعي مما يمنح اللاعبين مساحة أكبر للتعبير عن الانفعال والسلوك العدواني، سواء كان لفظياً أو سلوكياً دون قيود، وتتفق تلك النتيجة مع دراسة عبد الفضيل وآخرين (2024)، ودراسة نذير (2025)، التي أكدت أن اللعب في بيئات جماعية تنافسية يزيد من مستويات العدوان، ولكنها تختلف مع دراسة عمر (2025)، التي أشارت إلى أن العدوان يرتبط أكثر بخصائص اللعبة (عنيفة/غير عنيفة) بغض النظر عن مكان الممارسة

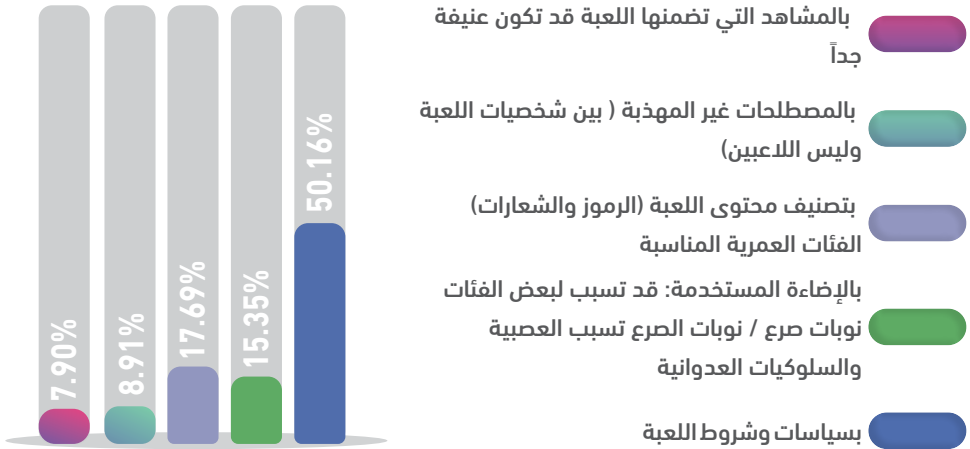
إجابة السؤال السابع

7. هل يؤثر وعي الطالب بتحذيرات الألعاب على درجة السلوك العدواني في الأبعاد المختلفة؟
7.1 ما نسبة الطلاب الذين يتجاهلون التحذيرات المرتبطة بمحتوى الألعاب؟



أشارت نتائج شكل (21) إلى أن هناك عدداً كبيراً من الطلاب لا تهتم بالتحذيرات الموجودة في الألعاب الإلكترونية المتعلقة بالعنف، أو تأثير اللعب لفترات طويلة، أو العمر المناسب وذلك لعدة أسباب: حيث إن كثيراً من الطلاب ينظر لهذه التحذيرات على أنها إجراء شكلي ليس له أهمية، مما يقلل من اهتمامهم بها، ومن الأسباب أيضاً ضعف الثقافة الرقمية عند بعض الأسر مما يجعل الطالب أقل وعياً بخطورة تجاهل هذه التحذيرات، ويتضح لدينا ارتفاع نسبة اللاعبين من الطلاب المتجاهلين لتحذيرات هذه الألعاب يبرز قصوراً في إدراك المخاطر، مما يرتبط بشكل مباشر بزيادة السلوكيات العدوانية لدى الطلاب اللاعبين

7.2 ما أنواع التحذيرات التي يتم تجاهلها أكثر؟



شكل (22) أنواع التحذيرات التي يتم تجاهلها أكثر

أظهرت نتائج الشكل (22) أن اللاعبين الطلاب يتفاوتون في الاهتمام بأنواع التحذيرات المرتبطة بمحتوى الألعاب، حيث يظهر أن التحذيرات المتعلقة بالعنف أو العمر كانت الأكثر تجاهلاً، وبعدها بدرجة أقل التحذيرات المرتبطة بالإدمان أو طول فترة اللعب، ولكن التحذيرات الصحية كانت الأقل تجاهلاً، وتفسير ذلك راجع إلى أن الطلاب يميلون إلى التقليل من أهمية التحذيرات ذات الطابع القيمي والأخلاقي، وفي المقابل يمنحون اهتماماً أكبر للتحذيرات التي ترتبط بالتأثيرات الجسدية المباشرة التي يمكنهم ملاحظتها، وذلك يعكس ضعف الوعي بأثر المحتوى العنيف مقارنة بوعيهم بالمخاطر الصحية، وتتفق هذه النتيجة مع **دراسة الشمري (2022)** حيث إن المراهقين ينظرون إلى التحذيرات العمرية باعتبارها شكلية، في المقابل يظهرون اهتماماً أكبر بالتحذيرات الصحية التي قد ترتبط بأعراض جسدية مباشرة مثل إجهاد العين أو الأرق

7.3 هل تختلف درجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين من يقرأ التحذيرات ومن يتجاهلها؟

هل تقرأ تحذيرات أو تعليمات الاستخدام المرفقة حول محتوى الألعاب قبل البدء باللعب								
المتغير	لا n = 1160		نعم n = 1404		U	W	Z	P
	متوسط الرتب	مجموع الرتب	متوسط الرتب	مجموع الرتب				
درجة العدوان في المحور الثالث	1235.04	1432651.50	1321.71	1855678.50	759271.500	1432651.500	-3.156	.002
درجة العدوان في المحور الرابع	1277.26	1481616.50	1286.83	1806713.50	808236.500	1481616.500	-.349	.727
درجة العدوان في المحور الخامس	1244.93	1444114.50	1313.54	1844215.50	770734.500	1444114.500	-2.536	.011
درجة العدوان في المحور السادس	1265.44	1467906.00	1296.60	1820424.00	794526.000	1467906.000	-1.126	.260

جدول (68) متوسطات الرتب لدرجة العدوان في الأبعاد المختلفة بين من يقرأ التحذيرات ومن يتجاهلها (ن = 2564)

أشارت نتائج جدول (68) تحليل مقارنة المتوسطات إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في المحور الثالث والخامس ($p < .05$). وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة العدوان (منخفض - متوسط - مرتفع) في المحور الرابع والسادس ($p > .05$) بالنسبة لمتغير قراءة تحذيرات وتعليمات الاستخدام المرفقة قبل البدء باللعب. وبالنظر إلى قيمة متوسط الرتب للعدوان، كان العدوان أعلى لدى الطلاب الذين يقرأون التحذيرات ملاحظة: قراءة التحذيرات والتعليمات قبل اللعب لا تبين لنا إذا كان المراهق تجنّب اللعب أم لا بعد القراءة. هناك من لا يقرأ شيئاً ويلعب، وهناك من يقرأ التعليمات كاملة ويلعب. القراءة هنا تكون للوعي بنوع محتوى اللعبة لا أكثر. في النهاية كل اللعبة الذين قرأوا والذين لم يقرأوا تعرضوا لنفس المحتوى في اللعبة، لأنه لا يمكننا تحديد عدد الذين قرأوا التعليمات والتحذيرات وقرروا عدم لعب اللعبة

ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن الوعي بمحتوى اللعبة لا يعني أن الطالب سيتجنب اللعبة أو يغير طريقة لعبه، أو يمنع التعرض للعنف، كما أن تأثير التحدي في اللعبة يؤثر لدى الطالب الانتباه، واستثارة الانفعال حتى لو كان واعياً بالمخاطر، وبالتالي زيادة العدوان، كما يرجع تفسير التباين في الأبعاد العدوانية، إلى أن المحورين الرابع والسادس لم يظهر فروقاً؛ ربما يرجع ذلك إلى أن بعض جوانب العدوان سواء (اللفظي أو الضمني)، تتأثر بشكل أقل بالوعي التحذيري، في المقابل تكون بعض الجوانب مثل العدوان سواء (البديهي أو التنافسي) أكثر حساسية لمحتوى اللعبة، مما يفسر الفروق المحدودة بين من قرأ ومن لم يقرأ التحذيرات، فقراءة التحذيرات تبرز وعياً بالمحتوى، لكنها في نفس الوقت لا تقلل التعرض للمحتوى العدواني على أرض الواقع ولا من مستوى العدوان إلا في بعض الأبعاد المحدودة، وتؤكد هذه النتيجة دراسة (Anderson & Bushman, 2018)

7.4 هل هناك علاقة بين درجة العدوان وأنواع التحذيرات والتعليمات التي يتجاهلها الطلاب؟

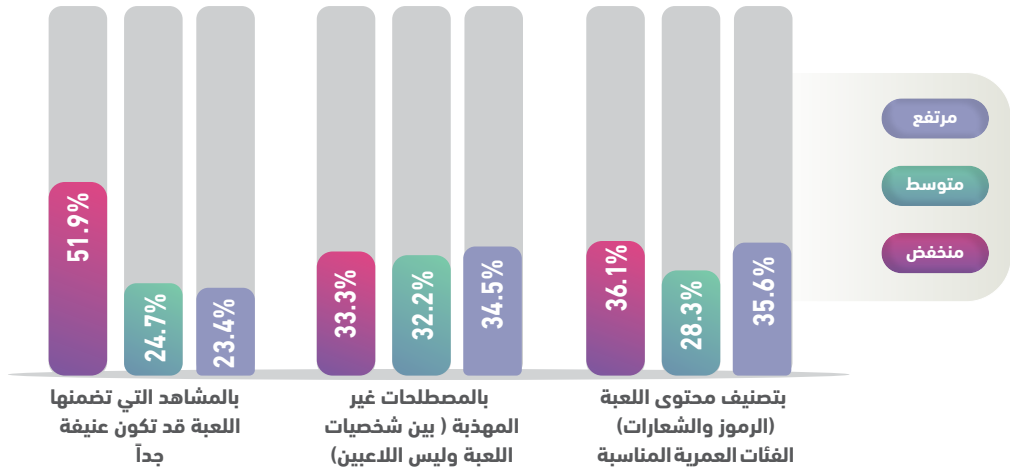
تم اعتماد إجابات الطلاب الذين أجابوا بـ «نعم» عن سؤال «هل تقرأ التحذيرات أو تعليمات الاستخدام المرفقة حول محتوى الألعاب قبل البدء باللعب؟» وتم اعتماد التحذيرات التي يتجاهلها الطلاب التالية: «بالمشاهد التي تضمنها اللعبة قد تكون عنيفة جداً» أو «بالمصطلحات غير المهذبة (بين شخصيات اللعبة وليس اللاعبين)» أو «بتصنيف محتوى اللعبة (الرموز والشعارات) الفئات العمرية المناسبة»

N	معامل ارتباط		المتغير نوع التحذيرات والتعليمات التي يتجاهلها الطلاب
	P	معامل سبيرمان	
369	.048	.103	درجة العدوان في المحور الثالث
369	.003	.152	درجة العدوان في المحور الرابع
369	.030	.113	درجة العدوان في المحور الخامس
369	.053	.101	درجة العدوان في المحور السادس

جدول (69) معاملات الارتباط بين درجة العدوان وأنواع التحذيرات والتعليمات التي يتجاهلها الطلاب

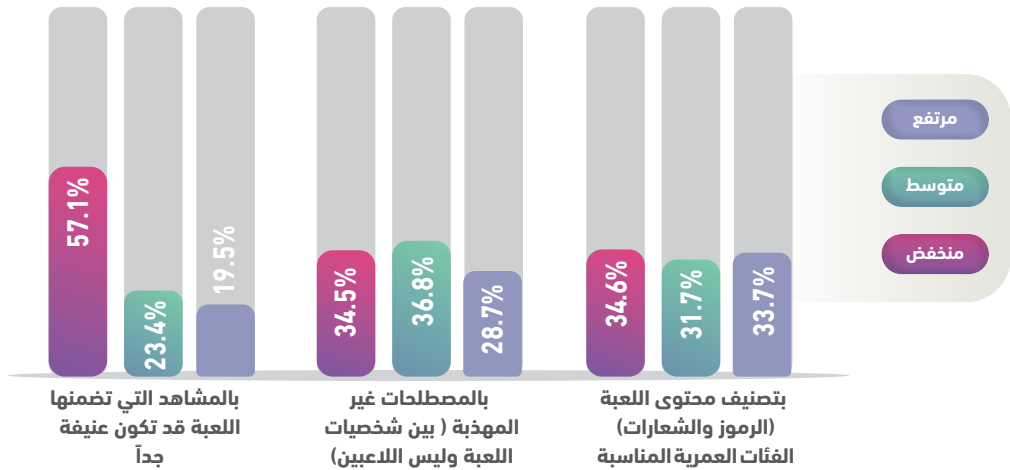
بين تحليل سبيرمان (Sperman's rho) في جدول (69) وجود دلالة إحصائية ($p < 0.05$) في المحور الثالث ولكن الارتباط ضعيف (0.103)، والمحور الرابع أيضاً الارتباط ضعيف (0.152)، وفي المحور الخامس الارتباط ضعيف جداً (0.030). تبين عدم وجود دلالة إحصائية في المحور السادس ($p > 0.05$)

المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق/الشباب



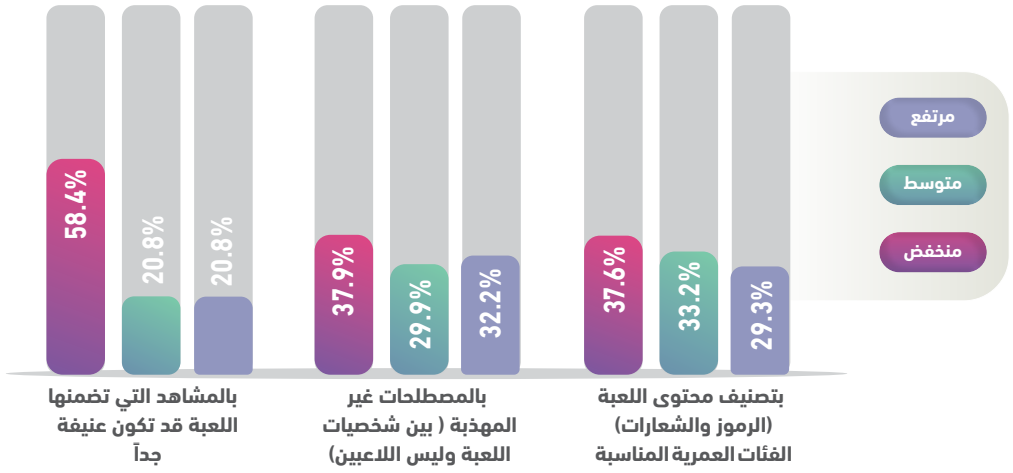
شكل (23) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب أنواع التحذيرات والتعليمات التي يتجاهلها الطلاب

المحور الرابع: العدوان المستثار أثناء وبعد اللعب لدى المراهقين/الشباب



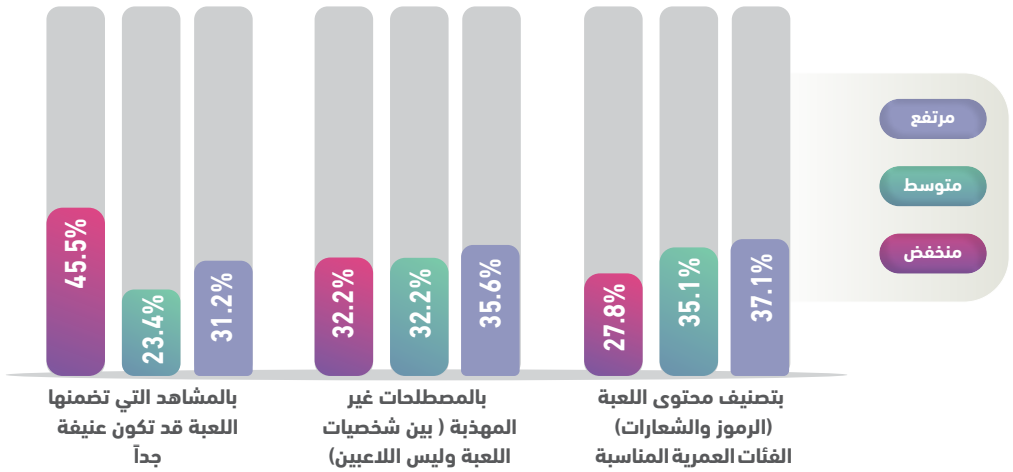
شكل (23) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب أنواع التحذيرات والتعليمات التي يتجاهلها الطلاب

المحور الخامس: انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية



شكل (23) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب أنواع التحذيرات والتعليمات التي يتجاهلها الطلاب

المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية



شكل (23) درجة العدوان في الأبعاد المختلفة حسب أنواع التحذيرات والتعليمات التي يتجاهلها الطلاب

أشارت نتائج جدول (69)، وشكل (23) إلى أن تأثير تجاهل التحذيرات والتعليمات على سلوك العدوان لدى الطلاب محدود، حيث إن حجم الأثر جاء ضعيفاً في كل المحاور (الثالث، الرابع، والخامس، والسادس)، وهذا يوضح أن العدوان ليس نتاج عامل واحد، بل عوامل متعددة تتأثر بالعديد من العوامل الشخصية والاجتماعية والنفسية، ووجود دلالة إحصائية – وإن كانت ضعيفة – خاصة في المحور الرابع يشير إلى أن التعرض المستمر والمتكرر للمصطلحات غير المهذبة يعزز بصورة أكبر نسبياً في تنمية السلوكيات العدوانية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (Anderson & Bushman, 2018)، حول النموذج العام للعدوان (General Aggression Model) أن التعرض المتكرر للمثيرات العنيفة واللغة العدوانية غير المهذبة يعمل على زيادة مستوى العدوان

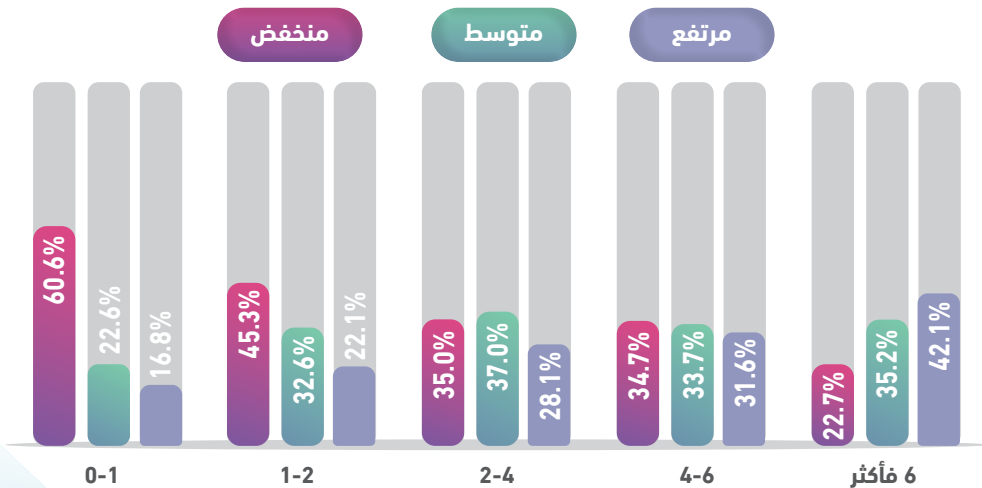
إجابة السؤال الثامن

8. هل تختلف العلاقات الاجتماعية والأسرية نتيجة الألعاب الإلكترونية؟
8.1 هل هناك فروق في العلاقات الاجتماعية والأسرية بالنسبة لمتغير عدد ساعات اللعب اليومية؟

عدد ساعات اللعب اليومية								
p	df	H	6 ساعات فأكثر n = 406	6 - 4 n = 297	4 - 2 n = 549	2 - 1 n = 614	1 - 0 n = 698	المتغير
			متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب	
<.001	4	183.715	1586.97	1396.00	1366.67	1225.65	1040.91	العلاقات الاجتماعية والأسرية

جدول (70) متوسط الرتب في العلاقات الاجتماعية والأسرية ومتغير عدد ساعات اللعب اليومية (ن = 2564)

أظهرت نتائج جدول (70) تحليل مقارنة المتوسطات وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد ساعات اللعب اليومية وتأثيرها السلبي (منخفض - متوسط - مرتفع) على العلاقات الاجتماعية والأسرية. حيث كانت قيمة الدلالة الإحصائية ($p < 0.001$). كما يوضح الجدول أن قيمة متوسط الرتب لدرجة التأثير كانت أعلى لدى الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية



شكل (24) عدد ساعات اللعب اليومية وتأثيرها السلبي (منخفض - متوسط - مرتفع) على العلاقات الاجتماعية والأسرية

أشارت نتائج جدول (70)، وشكل (24)، إلى أن عدد ساعات اللعب اليومية يرتبط ارتباطاً طردياً بدرجة التأثير السلبي على العلاقات الاجتماعية والأسرية، بمعنى كلما زادت ساعات اللعب، كانت العلاقة لها تأثير سلبي على الأسرة والأصدقاء، ولعل تفسير ذلك راجع إلى عدة عوامل منها: قضاء عدد ساعات أكبر في الألعاب يقلل من فرص التواصل مع الأسرة والأصدقاء بسبب الاندماج المفرط في اللعب، كما أن اللاعب الذي يلعب لساعات طويلة يعيش ويتعامل في التفاعل الافتراضي بدلاً من التفاعل الحقيقي، وهذه العزلة الاجتماعية الاختيارية تقلل علاقاته الاجتماعية، كما أن زيادة ساعات اللعب تؤدي إلى خلافات في محيط الأسرة مع الوالدين؛ لأنها تؤدي إلى عدم قيام الطالب بالمسؤوليات المطلوبة منه، وإهمال الواجبات المدرسية، وأخيراً ارتفاع ساعات اللعب يؤدي إلى إهمال الطالب اللاعب للأدوار الاجتماعية والأنشطة المشتركة في محيط الأسرة والأصدقاء، وهذه النتيجة اتفقت معها عدة دراسات منها: (Nasir & Butt, 2025) (الشمرى وجاب الله 2024)، وإبراهيم (2023)، الشخفي والزوي (2022)، التي توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على العلاقات الأسرية الاجتماعية بوضوح، خصوصاً مع طول ساعات اللعب وتكرار الجلسات، وفي المقابل اختلفت مع نتيجة دراسة العياشي (2024)، وحمودة (2022)، التي أشارت إلى أن للألعاب الإلكترونية آثاراً إيجابية مثل تعزيز التواصل الاجتماعي بين الأصدقاء، لكنه لا ينفي أن الآثار قد تتغير مع طول ساعات اللعب، لذلك ينبغي أن نؤكد على أن اللعب المعتدل لا يحدث ضرراً ملحوظاً، إنما قضاء أكثر من 4 - 6 ساعات يومياً يزيد من ضعف وتدهور في الروابط الاجتماعية والأسرية

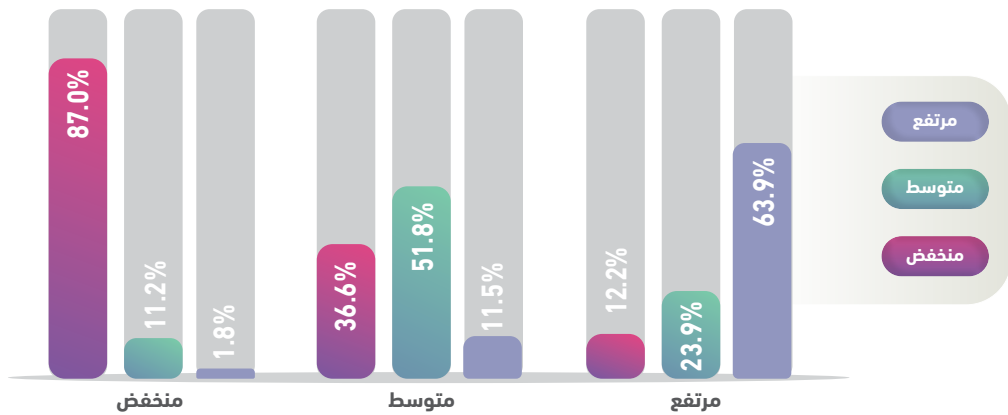
8.2 هل هناك فروق في العلاقات الاجتماعية والأسرية بالنسبة لمستوى إدمان الألعاب الإلكترونية؟

مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية						
المتغير	منخفض n = 698	متوسط n = 1007	مرتفع n = 850	H	df	p
	متوسط الرتب	متوسط الرتب	متوسط الرتب			
العلاقات الاجتماعية والأسرية	681.17	1228.87	1846.21	1102.689	2	<.001

جدول (71) متوسط الرتب في العلاقات الاجتماعية والأسرية ومستوى إدمان الألعاب الإلكترونية (ن = 2564)

أظهرت نتائج جدول (71) مقارنة المتوسطات في اختبار كروسكال-واليس وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التأثير السلبي لمستوى إدمان الألعاب الإلكترونية (منخفض - متوسط - مرتفع) على العلاقات الاجتماعية والأسرية. ويبين الجدول أن متوسط الرتب يزداد كلما ارتفع مستوى الإدمان، مما يدل على علاقة طردية قوية بين الإدمان على الألعاب وتدهور العلاقات الاجتماعية والأسرية





شكل (25) مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وتأثيره السلبي على العلاقات الاجتماعية والأسرية

أشارت نتائج جدول (71)، وشكل (25)، إلى أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية يرتبط ارتباطاً طردياً قوياً بتدهور وضعف العلاقات الاجتماعية والأسرية، حيث نجد ارتفاع قيمة متوسطات الرتب من الطلاب منخفضة الإدمان (681.17)، إلى الطلاب متوسطة الإدمان (1228.87)، ثم إلى الطلاب مرتفعة الإدمان (1846.21)، ولعل تفسير ذلك راجع إلى أن الارتفاع في متوسطات الرتب يظهر أن زيادة ساعات اللعب على تلك الألعاب الإلكترونية ليس مجرد نشاط ترفيهي، إنما تحول إلى سلوك إدماني تصاعدي يؤثر سلباً وبشكل كبير على العلاقات الاجتماعية مع الأسرة والأصدقاء، وتؤكد دراسة عبد النبي (2019)، على تلك النتيجة من خلال نموذج الاستخدامات والإشباع (Uses & Gratifications Theory) التي أشارت إلى أن الأفراد المدمنين على الألعاب يسعون لإشباع حاجات نفسية مثل الهروب من الضغوط، والشعور بالإنجاز من خلال اللعب؛ مما يضعف اندماجهم في الأنشطة الأسرية والاجتماعية، وخصوصاً إذا كانت بشكل مستمر ومتكرر، وتؤكد نفس النتيجة دراسة (Nasir & Butt, 2025)

التعقيب على نتائج الدراسة

تعتمد هذه الدراسة تصميمًا وصفيًا ارتباطيًا وبذلك تُقدّم علاقات إحصائية لا تسمح باستخلاص استدلالات سببية بين اللعب والسلوك العدواني. كما أُجريت على عينة قصدية غير احتمالية من طلاب المرحلتين الإعدادية والثانوية في قطر، والذي قد يحدّ من قابلية تعميم النتائج على كل مجتمع الطلبة. ورغم هذه الحدود المنهجية، فإن الشواهد اليومية واتساق النتائج مع أدبيات سابقة يعزّزان النظر إلى المؤشرات المستخلصة بوصفها إشارات عملية مهمّة لصياغة خطط توعوية وعلاجية وقائية قبل تفاقم الظاهرة، على أن تُستكمل بأبحاث طويلة وتجريبية وعينات احتمالية لرفع قوة الاستدلال والتعميم

تكشف نتائج الدراسة عن صورة متوازنة، فمستويات السلوك العدواني المرتبط بالألعاب الإلكترونية بين المراهقين في دولة قطر تظهر في المستوى المتوسط، وترتفع مستويات السلوك العدواني بوضوح مع ازدياد ساعات اللعب اليومية ومؤشرات الإدمان، وبصفة أشد لدى بعض الفئات (الذكور، الصفوف 7-9، وذوي التحصيل المنخفض)

ويتضح أن سياق اللعبة (نوعها، ومنصتها، ووسيلة التواصل داخلها) تؤثر بشكل نسبي على مستويات العدوان. فالألعاب المتصلة بالإنترنت، عبر منصات عالية الحضور الحسي/الاجتماعي، والأجهزة المنزلية، والأجهزة المحمولة المخصصة (PC)، وأجهزة الواقع الافتراضي (VR)، ومع استخدام وسيلة التواصل الفيديو/الصوت، ترتبط بمستويات أعلى من العدوان. في حين ترتبط ألعاب المغامرات والاستراتيجية بمستويات أقل نسبيًا

كما تؤكد النتائج أن العلاقات الأسرية والاجتماعية تتأثر سلبًا مع زيادة الوقت والإدمان، ما يجعل ضبط الوقت وإدارة الانفعالات إشارتين مركبتين للتدخل

يجب أن تُفهم هذه العلاقات في إطارها الارتباطي، لا السببي. فهي تقدم دلائل عملية لصنّاع القرار والمدارس والأسر على نقاط الضغط القابلة للتدخل مثل: تنظيم الوقت، والتوجيه نحو البدائل (نوعية الألعاب التعاونية/التعليمية)، تقليل الحضور الاجتماعي عالي الاستثارة داخل الألعاب، وتعزيز مهارات الذكاء الانفعالي والتنظيم الذاتي. وبذلك، لا تتمثل القضية في «اللعب» ذاته، بل في الجرعة والسياق والرقابة؛ يمكن أن يتحوّل لعب الألعاب الإلكترونية إلى تجربة متوازنة ومثمرة، إذا وُجدت سياسات داعمة من المدرسة والأسرة، مع مشاركة فعّالة للبيانات تساعد على الرصد المبكر والتدخل الوقائي للحد من الإدمان والسلوك العدواني

التوصيات والبحوث المستقبلية

التوصيات:

1. تنظيم ورش لزيادة وعي أولياء الأمور حول تأثير عدد ساعات اللعب على زيادة العدوان لدى الأبناء.
2. تنظيم ورش لزيادة وعي أولياء الأمور حول تأثير نوعية الألعاب في زيادة العدوان لدى الأبناء.
3. تنظيم ورش لزيادة وعي أولياء الأمور حول تأثير عدد ساعات اللعب على ضعف وتدهور العلاقات الاجتماعية على مستوى الأسرة والأصدقاء.



4. تنظيم برامج إرشادية في المدارس لخفض مستوى العدوان المرتبطة بالألعاب الإلكترونية.
5. عمل جلسات دعم نفسي للطلاب في مراحل التعليم الأساسي الذين تظهر لديهم أعراض الإدمان الإلكتروني.
6. تنظيم برامج إرشادية في الجامعات لخفض مستوى العدوان المرتبطة بالألعاب الإلكترونية.
7. توفير أنشطة رياضية مبنية على الحركة والتفاعل الاجتماعي (كرة قدم- سلة -سباحة - رماية) لتفريغ طاقة الطلاب المراهقين في وقت الفراغ.
8. توفير الألعاب التعليمية التفاعلية التي تُنمي التفكير الإبداعي وحل المشكلات.
9. وضع سياسات رقابية لتصنيف الألعاب وفق المراحل العمرية المختلفة.
10. وضع سياسات رقابية للحد من تداول الألعاب العنيفة بين الأطفال صغار السن.
11. تضمين وحدات تعليمية عن مخاطر الإدمان الرقمي في المناهج التعليمية للوعي بمخاطر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية.
12. عمل ورش توعية للطلاب في المدارس لإدارة الوقت وتنظيم الأولويات.
13. عمل حملات توعوية عن مخاطر الإدمان الرقمي بالتعاون بين وزارات التربية والصحة والثقافة.
14. تفعيل دور وسائل الإعلام المرئية والمسموعة لطرح الآثار السلبية للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، في شكل فواصل إعلانية.
15. طرح بعض الخطب والدروس الدينية توضح مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية بالتعاون مع وزارة الأوقاف.
16. تقديم برامج علاجية للمراهقين الذين يعانون من أعراض الإدمان الإلكتروني.
17. عمل حملات في المولات والمتنزهات عن التأثير الضار للألعاب الإلكترونية.
18. طباعة بوسترات وتزويد المدارس بها لنشر الوعي بين الطلاب.
19. القيام بتقديم (بودكاست) عن مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال الشخصيات المؤثرة في المجتمع وبين الشباب والمراهقين.

مقترحات البحوث المستقبلية:

1. عمل دراسات طويلة لتتبع تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني والعلاقات الاجتماعية لطلاب المرحلة الابتدائية والمتوسطة.
2. دراسة الفروق بين الجنسين (ذكور/إناث) في العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على العلاقات الاجتماعية.
3. دراسة أثر برامج الإرشاد النفسي على خفض حدة الإدمان والعدوان لدى طلاب المدارس الابتدائية والمتوسطة والثانوية.
4. دراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الابتدائية في دولة قطر.
5. دراسة أثر الألعاب الإلكترونية الحديثة على السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الجامعية في دولة قطر.



المراجع



المراجع العربية

-  إبراهيم، جيهان. (2023). الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية: دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية. المجلة العلمية لكلية الآداب، 12(6)، 137-227. DOI: 10.21608/artdau.2024.272793.1244
-  إسماعيل، إيمان؛ وحجاج، إبراهيم؛ وعبد الفتاح، مسعد. (2024). دراسة تحليلية للدراسات والبحوث الاجتماعية المرتبطة بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال. مجلة التربية (الأزهر)، 43(201)، 317-285. DOI:10.21608/jsrep.2024.356704
-  بخاري، ف. علي، ش. (2019). ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها. مجلة المجتمع والرياضة، 2(2)، 55-62.
-  بدوي، أحمد. (1982). معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية. بيروت: مكتبة لبنان ساحة رياض الصلح
-  بوكري، يمينة. (2021). مظاهر السلوك العدواني لدى تلاميذ السنة الرابعة: دراسة ميدانية على عينة من المراهقين المتمدرسين بمدينة ورقلة. [رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح-ورقلة-]. برمجية دي سبيس للمحتوى العلمي. <https://dspace.univ-ouargla.dz/jsui/> 26106/handle/123456789
-  جامعة لوسيل. (2024، 20 مارس). بكالوريوس في تكنولوجيا المعلومات - تخصص تصميم وتطوير الألعاب الإلكترونية . <https://lu.edu.qa/> بكالوريوس-في-تكنولوجيا-المعلومات-تخ-2/-
-  حجازي، ن. (2018). القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال دراسة مسحية. القاهرة: دار العلوم للنشر
-  حسن، م. (2013). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. إضاءات موصلية، 75(1)، 1-14.
-  حمداوي، جميل. (2015). مرحلة المراهقة، وخصائصها، ومشاكلها، وحلولها. شبكة الألوكة. حمودة، عزيزة محمود طه. (2022). دوافع وآثار ممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية بريف محافظة المنوفية. الدوريات المصرية، 7 . 481-437. (5) DOI: 10.21608/ mjabes.2022.241855
-  الخالدي، هياء. (2023). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة. المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، 46، 572-601. ISSN: 2706-6495
-  خير الله، فردوس. (2024). السلوك العدواني لدى المراهقين اليتامى بالمتوسطات والثانويات:

دراسة على عينة من المراهقين اليتامى بولاية - تقرت --[رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح-ورقلة-]. برمجية دي سبيس للمحتوى العلمي. <https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/handle/123456789>

 **دويس شيما، وفرقاني أسماء. (2023).** تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل: دراسة ميدانية بولاية -قالمة-. [رسالة ماجستير، جامعة 8 ماي -1954قالمة-]. جامعة 8 ماي 1945. <https://dspace.univ-guelma.dz/xmlui/handle/123456789> show=full?14626/

 **الدويلة، ريم. (2019).** الملل الأكاديمي وعلاقته بالسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية بدولة الكويت. مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، 38 (184)، 191-216.

 **زارع، نسرین. (2021).** مقارنة معاملات ثبات درجات الاختبار في ظل مجموعة من الاشتراطات: دراسة محاكاة مونت كارلو. كلية التربية -جامعة سوهاج، 88 (88)، 1107-1174.

 **الزير، س. (2020).** التعايش بين الشباب الجامعي في ضوء نظرية التفاعلية الرمزية: دراسة ميدانية على طلاب جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. المجلة العلمية بكلية الآداب، 38(595-632). <http://search.mandumah.com/Record/1128665>.

 **سليم، أ. (2025، 29 يناير).** إطلاق بطولة الرياضات الإلكترونية للمدارس الخاصة في قطر. الراية. <https://www.raya.com/2025/29/01/إطلاق-بطولة-الرياضات-الإلكترونية-للمدارس-الخاصة-في-قطر>

 **شايب، أميرة. إبريغم، سامية. عاشور، منيرة. (2020).** أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق- لعبة pubg أنموذجا-. مجلة سوسيولوجيا، 4(2)، 199-220. <https://asjp.cerist.dz/en/article/139042>

 **الشرق. (2024، 21 أبريل).** الرياضات الإلكترونية في قطر: نمو سريع وحرص على تعزيزه. على-تعزيزه <https://al-sharq.com/article/21> /2024/04/الرياضات-الإلكترونية-في-قطر-نمو-سريع-وحرص-

 **شعلان، ريهان جمال. (2023).** تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين. المجلة المصرية لبحوث الإعلام، 82(2)، 1430-1377. https://ejsc.journals.ekb.eg/article_300430.html

 **الشمرواني، علي عبد الله، القرني، عبد الله أحمد. (2024).** أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء المنطقي لدى عينة من طلاب الابتدائية بمحافظة جدة في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية. الدوريات المصرية، 152(1)، 23-40. https://journals.ekb.eg/article_384357.html

 **الشمري، سلمى، وجاب الله، عبد الله. (2024).** ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية. المجلة الدولية للبحث والتطوير التربوي، 6، 42-61.

 **شمس الدين، س. (بدون تاريخ).** مخاطر الألعاب الرقمية على الأطفال. مجلة وميض الفكر.  **الشيخ، بسمة؛ والزوي، إيمان. (2022).** الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية



- لعبة البُجي نموذجاً. مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، الخرطوم، السودان، 3(7)، 254-275.
doi.org/10.53796/hnsj3714

 **الصمادي، س. (2022).** الآثار الصحية والسلوكية المترتبة على إشغال الأطفال في الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في محافظة عجلون. المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية، 39(159-178).

 **طرافي صادق، مسعودي مو الخير. (2022).** الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف لدى المراهقين: دراسة ميدانية في مدينة البليدة. مجلة آفاق، 12(1)، 16 - 34. <https://asjp.cerist.dz/en/article/191053>

 **طه، فرج، وأبو النيل، محمود، وقنديل، شاكر، ومحمد، حسين، وعبد الفتاح، مصطفى. (1989).** معجم علم النفس والتحليل النفسي. دار النهضة العربية للطباعة والنشر والتوزيع
 **عايد، ب. (2018).** الألعاب الإلكترونية. الأردن: دار الجنادرية للنشر والتوزيع.

 **عبايدي، آية. (2024).** الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتأثيره على السلوكيات العدوانية لدى المراهق المتمدرس [رسالة ماجستير، جامعة عبد الحميد بن باديس]. جامعة عبد الحميد بن باديس.
26830/http://e-biblio.univ-mosta.dz/handle/123456789

 **عبد الفضيل، أماني؛ ومحرم، نور؛ وعبد الرزاق، عمرو. (2024).** إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي. مجلة دراسات تربوية واجتماعية، 30(8)، 820-885. DOI: 10.21608/jsu.2024.394519
 **عبد القادر، ب. نور الدين، ج. (2015).** تجليات اضطرابات مرحلة المراهقة. مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، 13(14)، 146-156.

 **عبد القادر، خيرية؛ والعساف، حمزة. (2022).** استخدام الألعاب الإلكترونية على مستوى التمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية في العاصمة عمان. رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن

 **عبد النبي، مصطفى. (2019).** الاتجاهات الحديثة لنظرية الاستخدامات والإشباع. المجلة المصرية للدراسات المتخصصة، 7(23)، 41-72. DOI:10.21608/ejos.2020.91134

 **عقيب، بسمة، لاراري، فريدة. (2019).** أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي - جيجل - [رسالة ماجستير، جامعة محمد الصديق بن يحيى- جيجل]. جامعة محمد الصديق بن يحيى. <http://dspace.univ-jijel.dz:8080/xmlui/show=full?3172/handle/123456789>

 **عمر، عواطف. (2025).** تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى المراهقين في البيئة الحضرية. مجلة بحوث الاتصال، كلية الإعلام، جامعة الزيتونة، ليبيا، 17(17)، 499-522. ISSN:2707.522-E-871X.

 **العايشي، زهرة. (2024).** الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهق. رسالة دكتوراه، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة محمد البشير الإبراهيمي،

الجزائر. 254/https://dspace.univ-bba.dz/handle/123456789

 **القريني، زينب عبد الله عبد الوهاب. (2023).** أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى أطفال الصف الثالث الابتدائي من وجهة نظر الأمهات. المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، 4(46)، 401-445. <https://www.ajrsp.com/vol/issue46>

 **قصير، منال، بحي، سهيلة. (2021).** أثر استخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة على اتجاهات وسلوكيات المراهقين. [رسالة ماجستير، جامعة الوادي]. <https://dspace.univ-eloued.dz/>

 **قطامي، يوسف، والخطيب، جميل.. (1989).** معجم علم النفس والتحليل النفسي. عمان: دار الثقافة

 **قنا. (2024، 25 أغسطس).** مجلس الصحة الخليجي يطلق حملة للتوعية من اضطراب الألعاب الإلكترونية. الصفحة الرئيسية | Qatar news agency

 **قندوسي، س. (2021).** مرحلة المراهقة -نظرياتها وخصائصها-. مجلة التمكين الاجتماعي. 4(4). 120-121.

 **قوعيش، مغنية. (2015).** السلوك العدواني وعلاقته بالتحصيل الدراسي دراسة وصفية لتلاميذ السنة الثانية ثانوي بولاية مستغانم. مجلة التنمية البشرية، جامعة وهران «2»، 2(5)، 143-158.

 **قويدر، مريم. (2022).** أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تجسيد السلوك العدواني لدى المراهقين- دراسة وصفية تحليلية على عينة من المراهقين المتمدرسين بالمرحلة الثانوية في المدارس العمومية بالجزائر العاصمة [أطروحة دكتوراة، جامعة الجزائر 3]. <https://3.dspace.univ-alger3.dz/jspui/handle/123456789>

 **لكثيري، زياد؛ والأسمري، حسن. (2023).** إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالأفكار السلبية لدى المراهقين. المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، 4(48)، 296-326. DOI:10.52132/Ajrsp/v4.48.10

 **محبوب، ذكرى منال، يارو، رميساء، البكري، آية، بن لعماري نور الهدى. (2023).** السلوك العدواني لدى المراهق المودع على مستوى مركز إعادة التربية-قالمة-[شهادة الليسانس تخصص علم النفس العيادي، جامعة 8 ماي 1945 -قالمة-]. <https://dspace.univ-guelma.dz/jspui/handle/123456789>

 **محمود، ج. (2023).** علم نفس الفضاء السيبراني الجزء الثالث. عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع. المركز الوطني للأمن السيبراني. (ب.ت.). الألعاب الإلكترونية. تم الاسترجاع في 17 أبريل 2025، من <https://cybereco.ncsa.gov.qa/visual/alalab-alalktrwnyt.html>

 **نذير، الزهرة. (2025).** إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بظهور العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة: (لعبة Pubg أنموذجا). الملتقى الوطني الثاني حول: إستراتيجيات الوقاية من العنف في الوسط المدرسي المنعقد يوم 14 نوفمبر 2024 بجامعة غرداية الجزائر، 1-15.

 **النفري، عطا الله. (2023).** تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب:



دراسة ميدانية مقارنة على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة. مجلة بحوث، كلية الآداب، 34 (3)، 3-100. sjam.2022.167122.1797/10.21608
 **وزتني، محمد. (2020).** السلوك العدواني عند الطفل المهان: دراسة حالة. مجلة تطوير، (10)، 223 – 225.

 **يحياوي ديهي، رجدال هنية، بوزنزن أحلام، دواوي أمية. (2019).** أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين. [شهادة الليسان في الاتصال والعلاقات العامة، جامعة أكلي محند أولحاج-البويرة-]. جامعة أكلي محند أولحاج-البويرة-. <http://dspace.univ-bouira.dz:8080/jspui/handle/12345678913473>

 **يوسف، أمل حسين علي. (2024).** اضطراب الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتقرير المصير لدى طلاب المرحلة الثانوية. مجلة كلية التربية لجامعة بني يوسف، 121(3)، 117-161. 10.21608/jfe.2024.273268.1877



المراجع الأجنبية

-  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>
-  AlHazzaa, S. A., Alwohaibi, R. N., AlMusaillet, L. I., Alshrefy, A. J., Almaimoni, R. A., & Menezes, R. G. (2023). Video games and violence among children and adolescents in the Arab world: A systematic review. *Acta bio-medica : Atenei Parmensis*, 94(2), e2023060. <https://doi.org/10.23750/abm.v94i2.14019>
-  Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The General Aggression Model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75–80. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.034>
- Alzahrani, B., Akram, H., & Al-Rifai, S. (2024). Psychological flow and its relationship to electronic violence among adolescents using electronic games in the Kingdom of Saudi Arabia. *International Journal for Scientific Research*, 3(5), 157–194. <https://doi.org/10.59992/IJSR.2024.v3n5p6>
-  American Academy of Pediatrics. (2019, October 8). Stages of adolescence. *HealthyChildren.org*. <https://www.healthychildren.org/English/ages-stages/teen/Pages/Stages-of-Adolescence.aspx>
-  Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). Media violence and the general aggression model. *Journal of Social Issues*, 74(2), 386–413. <https://doi.org/10.1111/josi.12275>
-  APA Dictionary of Psychology. (n.d.). Aggression. American Psychological Association. Retrieved April 17, 2025, from [https://dictionary.apa.org/aggression​;contentReference\[oaicite:4\]{index=4}](https://dictionary.apa.org/aggression​;contentReference[oaicite:4]{index=4})
-  Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2010). Aggression. In S. T. Fiske, D. T. Gilbert, & G. Lindzey (Eds.), *Handbook of social psychology* (5th ed., pp. 833–863). John Wiley & Sons, Inc.. <https://doi.org/10.1002/9780470561119/.socpsy002023>
-  Cambridge University Press. (n.d.). Video game. *Cambridge Dictionary*. Retrieved April 17, 2025, from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>
-  Chan, H. C. (O.), & Wong, D. S. W. (2015). Traditional school bullying and cyberbullying in Chinese societies: Prevalence and a review of the whole-school intervention approach. *Aggression and Violent Behavior*, 23(3), 98–108. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2015.05.010>
-  Chen, Y., Wang, L., Guo, S., & Gu, Q. (2025). Violent or competitive? Unpacking adolescent cyber-aggressive behavior in text, video, and game context. *Frontiers in Psychology*, 16, 1577717. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1577717>



-  **Cheng, C., Cheung, M. W.-L., & Wang, H. (2018).** Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries. *Journal of Psychosomatic Research*, 115, 4047-. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychores.2018.06.004>
-  **Collins English Dictionary. (n.d.).** Electronic game. Retrieved April 17, 2025, from <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/electronic-game>
-  **Collins, J. B. (2024).** Perception of family dynamics when their children use excessive gaming (Doctoral dissertation, Walden University). Walden Dissertations and Doctoral Studies. <https://scholarworks.waldenu.edu/dissertations/>
-  **Diop, A., Al-Emadi, A., Kaplanidou, K., Sagas, M., Elmaghraby, E., & Qutteina, Y. (2018).** Examining the cross-cultural attitudes of Qataris and expatriates in Qatar, the host country of 2022 World Cup. *International Journal of Event and Festival Management*, 9(3), 266–278. <https://doi.org/10.1108/IJEFM-090058-2017->
-  **Encyclopaedia Britannica. (n.d.).** Electronic game. Encyclopaedia Britannica. Retrieved April 17, 2025, from <https://www.britannica.com/topic/electronic-game>
-  **Entertainment Software Rating Board. (n.d.).** Ratings guide. Retrieved from https://www.esrb.org/ratings-guide/#cont_desc
-  **Field, A. (2018).** Discovering statistics using IBM SPSS statistics (5th ed.). Sage Publications Ltd.
-  **Gentle, D. A., Coyne, S., & Walsh, D. A. (2011).** Media violence, physical aggression, and relational aggression in school-age children: A short-term longitudinal study. *Aggressive Behavior*, 37(2), 193–206. <https://doi.org/10.1002/ab.20380>
-  **Gilbert, F., & Daffern, M. (2017).** Aggressive scripts, violent fantasy and violent behavior: A conceptual clarification and review. *Aggression and Violent Behavior*, 36, 98–107. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2017.07.003>
-  **Kapetanovic, S., Nielsen, M., & Gurdal, S. (2024).** Transforming family dynamics: Unexpected positive effects of treatment for adolescent gaming problems on family relationships. *Frontiers in Developmental Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1492685>
-  **Kapila, A. & Singh, M. (2024).** Video Games Exposure and Aggressive Behaviour Among School-Age Children. *International Journal of Indian Psychology*, 12(2), 2359–2372. <https://ijip.in/articles/video-games-exposure/>
-  **Li, J., Du, Q., & Gao, X. (2020).** Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. *Children and Youth Services Review*, 118, 105370. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105370>
-  **Mambra A. J. Kuzhiyengal, & Kotian, S. (2023).** Understanding aggressive behavior: A comprehensive review of research. *International Journal of Novel Research and Development*, 8(6), 144150-. <https://www.ijnrd.org/papers/IJNRD2306617.pdf>



-  **Nasir, N., & Butt, M. G. (2025).** The Impact of Video Gaming Addiction and Parental Availability on Aggression in Adolescents. *The International Journal of Social Sciences & Behavioural (IJSSB)*, 3(1), 908915-. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14842631>
-  **Ooredoo. (2022, 25 أكتوبر).** Ooredoo توفر لمجبي الألعاب الإلكترونية فرصة جديدة للمنافسة والاستمتاع والفوز بجوائز رائعة. <https://www.ooredoo.qa/web/ar/press-release/ooredoo-offers-gamers-new-opportunity-to-enjoy-esports-with-latest-event-on-sporting-calendar/>
-  **PCMag. (n.d.). E-games.** Retrieved April 17, 2025, from <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/e-games>
-  **PEGI. (n.d.).** Pan European Game Information (PEGI). <https://pegi.info/>
-  **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>
-  **Qatar Planning and Statistics Authority. (2020).** Census 2020 results. Retrieved from <https://www.npc.qa/ar/statistics/census2020/Pages/results/default.aspx>
-  **Safe Space. (2019, December).** Qatar's digital natives. Safe Space. https://www.safespace.qa/sites/default/files/201912-/qatars_digital_natives_en.df
-  **Sánchez-García, J., & Usán Supervía, P. (2025).** The role of video game consumption habits in the relationship between gender and attitudes towards violence among adolescents. *Scientific Reports*, 15, 26142. <https://doi.org/10.1038/s41598-95555-025-0>
-  **Sensor Tower. (2024).** Sensor Tower: The leading mobile app and game analytics platform. Retrieved from <https://www.sensortower.com>
-  **Shao R and Wang Y (2019)** The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Front. Psychol.* <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>
-  **Similarweb. (2024).** Similarweb: Website analytics and competitive intelligence platform. Retrieved from <https://www.similarweb.com>
-  **Statista. (2025).** Video games - Qatar. Statista. <https://www.statista.com/outlook/emo/media/video-games/qatar>
-  **Statista. (n.d.). Game consoles - Qatar.** Retrieved April 17, 2025, from <https://www.statista.com/outlook/cmo/consumer-electronics/gaming-equipment/game-consoles/qatar>
-  **Statista. (n.d.). Games - Qatar.** Retrieved April 17, 2025, from <https://www.statista.com/outlook/emo/media/video-games/qatar>
-  **Sun, X., Zhang, Y., & Li, Y. (2024).** Toxic behavior in multiplayer online games: Antecedents and consequences. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 16(1), 45–62. https://doi.org/10.1386/jgvw_00095_1



 **UCLA Center for the Developing Adolescent. (n.d.).** Key developmental needs of adolescence. <https://developingadolescent.semel.ucla.edu/steps-for-youth/item/key-developmental-needs-of-adolescence>

 **UNICEF. (n.d.).** Adolescent health. Retrieved April 17, 2025, from <https://data.unicef.org/topic/adolescents/overview/>

 **University of California, Los Angeles (UCLA). (n.d.).** Key developmental needs of adolescence.<https://developingadolescent.semel.ucla.edu/steps-for-youth/item/key-developmental-needs-of-adolescence>

 **Wei, M., Liu, Y., & Chen, S. (2022).** Violent Video Game Exposure and Problem Behaviors among Children and Adolescents: The Mediating Role of Deviant Peer Affiliation for Gender and Grade Differences. *International journal of environmental research and public health*, 19(22), 15400. <https://doi.org/10.3390/ijerph192215400>

 **World Health Organization. (2002).** World report on violence and health. Geneva: WHO. Retrieved April 17, 2025, from <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/1066567403/a77019.pdf>

 **World Health Organization. (n.d.).** Adolescent health. Retrieved April 17, 2025, from <https://www.who.int/health-topics/adolescent-health>

 **Xie, H., Cairns, R. B., & Cairns, B. D. (2011).** Developmental trajectories of aggression from late childhood through early adulthood: A growth mixture modeling approach. *Development and Psychopathology*, 23(2), 569–584. <https://doi.org/10.1017/S0954579411000186>

 **Xu, K., Geng, S., Dou, D., & Liu, X. (2023).** Relations between video game engagement and social development in children: The mediating role of executive function and age-related moderation. *Behavioral Sciences*, 13(10), 833. <https://doi.org/10.3390/bs13100833>

Yusof, N., Matzin, A., & Che Hassan, N. (2017). Continuous quality improvement (CQI): Student's satisfaction in polytechnic. *Advanced Journal of Technical and Vocational Education*, 1(2), 130138-. <https://www.researchgate.net/publication/328981316>



الملاحق



قائمة بأسماء محكمين الاستبانة

ملحق
(1)

الاسم	الوظيفة
أ.د/ محمد طه	قسم العلوم النفسية جامعة قطر
أ.د/أسامة بطاينة	قسم العلوم النفسية جامعة قطر
أ.د/السيد الشبراوي	قسم العلوم النفسية جامعة قطر
أ.د/نذيرة اليزيد	جامعة أم البواقي دولة الجزائر
أ.م.د/نواف الزيود	رئيس قسم العلوم النفسية جامعة قطر
أ.م.د/عادل أبو الروس	قسم العلوم التربوية جامعة قطر
أ.م.د/ممدوح الشرعة	قسم العلوم التربوية جامعة قطر
أ.م.د/سيد ياسين	كلية التربية-جامعة عين شمس
د/ وليد مسعود	مدير مركز الاختبارات جامعة قطر
د/عبد الحميد أحمد	عمادة الدراسات العامة جامعة قطر

أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى المراهقين في المرحلتين المتوسطة والثانوية في المدارس الحكومية بدولة قطر

عززي الطالب / عزيزتي الطالبة
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

نهدىكم أطيح التحيات، وفي إطار التعاون بين إدارة التخطيط والسياسات التربوية والابتكار بوزارة التربية والتعليم والتعليم العالي ومركز دعم الصحة السلوكية، لإعداد بحث عن أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلبة المرحلتين المتوسطة والثانوية في المدارس الحكومية بدولة قطر، وذلك بهدف التعرف على آرائك وتجاربك حول أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في تنامي السلوك العدواني لدى المراهقين والشباب في دولة قطر. لذا فإن المعلومات التي سوف تقدمونها سيتم التعامل معها بسرية تامة ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي

مشاركتم مهمة للغاية، ومع ذلك فإن تعبئة هذه الاستبانة أمر طوعي بحيث لك الخيار في المشاركة أو الامتناع

شاكرين ومقدرين حسن تعاونكم



المحور الأول / البيانات الأولية:

1. الجنس:

أ. ذكر

ب. أنثى

2. الجنسية:

أ. قطري

ب. غير قطري

(السابع - الثامن - التاسع - العاشر - الحادي عشر - الثاني عشر)

3. الصف الدراسي:

(علمي - أدبي - تكنولوجي - لا ينطبق)

4. التخصص الدراسي:

5. العمر:.....

6. مستوى التحصيل الدراسي بشكل عام:

أ. مرتفع

ب. متوسط

ت. منخفض

7. كم ساعة يومياً تقضيها في ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

أ. 0-1

ب. 1-2

ت. 2-4

ث. 4-6

ج. 6- فأكثر

8. ما نوع الألعاب التي تفضلها؟ (تحديد 3 خيارات)

أ. ألعاب رياضية

ب. ألعاب سيارات

ت. ألعاب قتالية

ث. ألعاب مغامرات

ج. ألعاب إستراتيجية (تحتاج لوضع خطط)

ح. ألعاب محاكاة

خ. ألعاب تعليمية

د. ألعاب تقليدية

9. ما نوع اللعبة التي تلعبها غالباً؟ (تحديد 3 خيارات حسب الأكثر لعباً)

أ. ألعاب التصوير من منظور الشخص الأول / First person shooter :

(call of duty - doom - star wars)

ب. ألعاب تقمص الأدوار RPG / Role- playing game (RPG):

(the Witcher – Genshin impact)



ت. ألعاب تقمص الأدوار الجماعية عبر الإنترنت / Massive multiplayer online RPG
(MMORPG) / (MMORPG)

ث. ألعاب الإستراتيجية-الألغاز / Strategy-puzzle

ج. ألعاب الرياضة/ (FIFA) Sports

ح. ألعاب السباق / Racing

خ. ألعاب المنصات / Platformer :

(Ratchet & Clank - sonic - crash)

د. ألعاب الموسيقى-الإيقاع / Music-rhythm

ذ. أخرى Other:

_____ / _____

10. أيّ من أنواع الألعاب الإلكترونية التالية تفضل اللعب بها أكثر؟

أ. الألعاب المتصلة بالإنترنت (online)

ب. الألعاب غير المتصلة بالإنترنت (offline)

11. ما نوع أسلوب اللعب الذي تفضله عادة في الألعاب الإلكترونية؟

أ. النمط غير التنافسي (casual)

ب. النمط التنافسي (competitive)

12. ما وسيلة التواصل التي تستخدمها غالباً أثناء اللعب في الألعاب الإلكترونية؟ (الأكثر استخداماً

لديك)

أ. الدردشة النصية

ب. الدردشة الصوتية

ت. دردشة الفيديو

ث. لا أستخدم أيّ وسيلة تواصل أثناء اللعب

13. مع من تفضل عادة ممارسة الألعاب الإلكترونية؟ (اختر الأقرب لتجربتك)

أ. بمفردي

ب. مع أصدقائي

ت. مع عائلتي

ث. مع زملائي

ج. مع لاعبين آخرين (داخل الشبكة)

14. على أيّ من هذه الأنظمة تلعب عادة؟ (حدّد كل الخيارات المناسبة)

أ. الأجهزة اللوحية (الهواتف الذكية / التابلت)

ب. أجهزة كمبيوتر (PC)

ت. جهاز فيديو منزلي (Playstation/Xbox)

ث. جهاز فيديو محمول (Nintendo/ Steam deck)

ج. جهاز الواقع الافتراضي (VR)

ح. مقاهي الألعاب / صالات الألعاب الإلكترونية

خ. أخرى: _____



15. هل تقرأ تحذيرات أو تعليمات الاستخدام المرفقة حول محتوى الألعاب قبل البدء باللعب؟

أ. نعم

ب. لا

16. عند الإجابة «بنعم» عن السؤال السابق، فإنك غالباً تتجاهل التحذيرات المتعلقة:

أ. سياسات وشروط اللعبة

ب. بتصنيف محتوى اللعبة (الرموز والشعارات) : الفئات العمرية المناسبة

ت. بالإساءة المستخدمة: قد تسبب لبعض الفئات نوبات صرع / نوبات الصرع تسبب العصبية

والسلوكيات العدوانية

ث. بالمصطلحات غير المهذبة (بين شخصيات اللعبة وليس اللاعبين)

ج. بالمشاهد التي تضمنها اللعبة: قد تكون عنيفة جداً

المحور الثاني: الاندماج المفرط على الألعاب الإلكترونية لدى المراهق / الشاب

حدّد من العبارات التالية بما يناسبك من الخيارات

غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	العبارة	
					أقضي معظم وقت فراغي في لعب الألعاب الإلكترونية بدلاً من الجلوس مع العائلة أو الأصدقاء	1
					أفكر في اللعبة حتى عندما أكون في المدرسة أو أقوم بأعمال أخرى	2
					أستمتع فقط بالألعاب التي تحتوي على قتال أو عنف ولا أجد متعة في الألعاب الهادئة	3
					أضحي بواجباتي المدرسية أو العائلية من أجل مواصلة اللعب	4
					ألعب لساعات طويلة حتى لو شعرت بالتعب أو النعاس	5
					أشعر بالغضب أو التوتر الشديد عندما لا أتمكن من اللعب	6
					أفضل اللعب حتى عندما أكون متضيقاً بدلاً من التحدث مع أحد	7
					أشعر أنني لا أستطيع الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية بسهولة	8



المحور الثالث: أثر المجتمعات الافتراضية بالألعاب الإلكترونية على تنمية/تشكيل السلوك العدواني عند المراهق / الشاب

غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	العبارة	
					أحرص على اللعب مع مجتمعات افتراضية تتميز بالفوضى والإثارة	9
					يزداد حماسي في اللعبة بحسب المجتمعات الافتراضية التي ألعب معها	10
					تشجعني مجموعتي الافتراضية على خوض تحديات أو ألعاب تنطوي على إيذاء جسدي لنفسي أو للآخرين	11
					عند انضمامي لمجموعتي الافتراضية أصبح أكثر ميلاً لممارسة العدوان اللفظي (السب والسخرية والتهديد) أثناء / بعد اللعب	12
					إحباطي بواسطة مجموعتي الافتراضية له دور في رمي / تخريب وتكسير أشياءي وممتلكاتي الخاصة من حولي أثناء / بعد اللعب	13
					مجموعتي الافتراضية تتفاعل مع الألعاب القائمة على إيذاء النفس / الجسد	14

المحور الرابع : العدوان المستثار أثناء أو بعد اللعب لدى المراهق / الشاب

					أصرخ لأتفه الأسباب أثناء / بعد لعب الألعاب الإلكترونية	15
					أميل لتدمير / كسر / إتلاف الأشياء من حولي عند خسارة منافسة أو تحدي اللعبة	16
					يدفعني الحماس أحياناً أثناء لعب الألعاب الإلكترونية إلى الاعتداء بالضرب على من حولي	17
					أشعر أن لعب الألعاب الإلكترونية يزيد من رغبتني في الانتقام	18
					أغضب عندما يقاطعني أحد أثناء لعب الألعاب الإلكترونية	19



غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	العبارة	
					أستخدم أفضاءً سيئة أثناء لعب ألعاب الفيديو مع اللاعبين	20
					تشجعتني الألعاب الإلكترونية على الفوز عبر الإضرار بالآخرين بطرق مختلفة	21
					أستمتع بإيذاء اللاعبين الآخرين داخل الألعاب الإلكترونية	22
					تعجبتني شخصية بطل اللعبة الأكثر عدوانية وتأثر به	23

المحور الخامس : انتقال السلوك العدواني إلى البيئة المدرسية

					الألعاب الإلكترونية تجعلني أكثر مهارة في ممارسة التهديد اللفظي وغير اللفظي نحو زملائي داخل المدرسة أثناء الحصص أو فترة الاستراحة	24
					الألعاب الإلكترونية تزيد من قدرتي على السخرية من زملائي في المدرسة ومناداتهم بأسماء وصفات يكرهونها	25
					أحب استخدام فنون الألعاب الإلكترونية القتالية خلال الشجار (العراك) مع زملائي في المدرسة	26
					تساعدني الألعاب الإلكترونية على ابتكار طرق للتسلية منها رمي الأشياء على الآخرين في الفصل أو المدرسة	27
					أقوم بتطبيق المهارات التي اكتسبتها من الألعاب الإلكترونية في تخريب / إتلاف الممتلكات في الفصل أو المدرسة	28
					أصبح سلوكي في الفصل الدراسي أكثر فوضوية نتيجة لتأثيرات الألعاب الإلكترونية	29
					** الألعاب الإلكترونية ساهمت في تغيير شخصيتي في المدرسة إلى شخصية قوية	30
					تحمستني للألعاب الإلكترونية على التمرد على الأوامر والتوجيهات والأنظمة المدرسية	31
					الألعاب الإلكترونية جعلتني مندفعاً نحو اتخاذ القرارات المتهورة داخل المدرسة	32



المحور السادس: تأثير الألعاب على العلاقات الاجتماعية والأسرية

غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	العبارة	
					أجد نفسي أكثر انفعالا مع محيطي الاجتماعي بعد لعب الألعاب الإلكترونية	33
					أميل إلى التصرف بحدّة أكثر مع محيطي الاجتماعي في المواقف التي أشعر فيها بالإحباط أو الغضب بعد لعب الألعاب الإلكترونية	34
					الألعاب الإلكترونية غيرت من طريقة تعاملي سلباً مع الأسرة / المجتمع	35
					أسهمت الألعاب الإلكترونية في تدمير علاقتي الاجتماعية مع أحد أفراد الأسرة أو الأصدقاء	36
					أتجاهل المحيطين بي عندما أمارس الألعاب الإلكترونية	37

ملحوظة ** تم حذف العبارة لعدم انتمائها للمحور

انتهى..



النتائج التفصيلية لثبات ألفا كرونباخ لعبارات الاستبانة

ملحق
(3)

إحصائيات المحور الثاني

ألفا كرونباخ عند حذف البند	معامل الارتباط المعدل بين البند والمجموع	تباين المقياس عند حذف البند	متوسط المقياس عند حذف البند	العبارة	
0.905	0.719	55.305	18.26	أقضي معظم وقت فراغي في لعب الألعاب الإلكترونية بدلا من الجلوس مع العائلة أو الأصدقاء	1
0.911	0.649	56.564	18.11	أفكر في اللعبة حتى عندما أكون في المدرسة أو أقوم بأعمال أخرى	2
0.903	0.740	54.169	18.15	أستمتع فقط بالألعاب التي تحتوي على قتال أو عنف ولا أجد متعة في الألعاب الهادئة	3
0.908	0.680	54.980	17.70	أضحي بواجباتي المدرسية أو العائلية من أجل مواصلة اللعب	4
0.904	0.737	53.828	17.99	ألعب لساعات طويلة حتى لو شعرت بالتعب أو النعاس	5
0.901	0.770	53.019	17.97	أشعر بالغضب أو التوتر الشديد عندما لا أتمكن من اللعب	6
0.909	0.667	55.461	18.21	أفضل اللعب حتى عندما أكون متضايقا بدلا من التحدث مع أحد	7
0.897	0.822	53.848	18.30	أشعر أنني لا أستطيع الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية بسهولة	8



إحصائيات المحور الثالث

ألفا كرونباخ عند حذف البند	معامل الارتباط المعدل بين البند والمجموع	تباين المقياس عند حذف البند	متوسط المقياس عند حذف البند	العبارة	
0.942	0.603	26.313	12.90	أحرص على اللعب مع مجتمعات افتراضية تتميز بالفوضى والإثارة	1
0.896	0.845	23.738	12.33	تشجعتي لمجموعي الافتراضية على خوض تحديات أو ألعاب تنطوي على إيذاء جسدي لنفسي أو للآخرين	2
0.893	0.860	23.859	12.40	عند انضمامي لمجموعي الافتراضية أصبح أكثر ميلًا لممارسة العدوان اللفظي (السب والسخرية والتهديد) أثناء / بعد اللعب	3
0.894	0.852	23.225	12.26	إحباطي بواسطة مجموعتي الافتراضية له دور في رمي / تخريب وتكسير أشياءي وممتلكاتي الخاصة من حولي أثناء / بعد اللعب	4
0.904	0.847	23.492	12.23	مجموعي الافتراضية تتفاعل مع الألعاب القائمة على إيذاء النفس / الجسد	5

إحصائيات المحور الرابع

ألفا كرونباخ عند حذف البند	معامل الارتباط المعدل بين البند والمجموع	تباين المقياس عند حذف البند	متوسط المقياس عند حذف البند	العبارة	
0.960	0.836	102.129	25.15	أصرخ لأتفه الأسباب أثناء / بعد لعب الألعاب الإلكترونية	1
0.959	0.855	101.604	24.82	أميل لتدمير / كسر / إتلاف الأشياء من حولي عند خسارة منافسة أو تحدي اللعبة	2
0.957	0.886	99.482	24.95	يدفعني الحماس أحياناً أثناء لعب الألعاب الإلكترونية إلى الاعتداء بالضرب على من حولي	3



4	أشعر أن لعب الألعاب الإلكترونية يزيد من رغبتني في الانتقام	24.93	100.369	0.869	0.958
5	أغضب عندما يقاطعني أحد أثناء لعب الألعاب الإلكترونية	25.26	101.144	0.806	0.961
6	أستخدم ألقاباً سيئة أثناء لعب الألعاب الإلكترونية مع اللاعبين	24.88	102.006	0.809	0.961
7	تشجعني الألعاب الإلكترونية على الفوز عبر الإضرار بالآخرين بطرق مختلفة	25.02	99.212	0.898	0.957
8	أستمتع بإيذاء اللاعبين الآخرين داخل الألعاب الإلكترونية	25.15	102.270	0.815	0.961
9	تعجبنني شخصية بطل اللعبة الأكثر عدوانية وأتأثر به	25.20	100.101	0.844	0.959

إحصائيات المحور الخامس

العبارة	متوسط المقياس عند حذف البند	تباين المقياس عند حذف البند	معامل الارتباط المعدل بين البند والمجموع	ألفا كرونباخ عند حذف البند
1 الألعاب الإلكترونية تجعلني أكثر مهارة في ممارسة التهديد اللفظي وغير اللفظي نحو زملائي داخل المدرسة أثناء الحصص أو فترة الاستراحة	25.83	99.314	0.822	0.964
2 الألعاب الإلكترونية تزيد من قدرتي على السخرية من زملائي في المدرسة ومناداتهم بأسماء وصفات يكرهونها	25.63	97.650	0.930	0.959
3 أحب استخدام فنون الألعاب الإلكترونية القتالية خلال الشجار (العراك) مع زملائي في المدرسة	25.78	99.486	0.825	0.964



0.959	0.921	97.589	25.63	تساعدني الألعاب الإلكترونية على ابتكار طرق للتسلية منها رمي الأشياء على الآخرين في الفصل أو المدرسة	4
0.961	0.875	97.240	25.55	أقوم بتطبيق المهارات التي اكتسبتها من الألعاب الإلكترونية في تخريب / إتلاف الممتلكات في الفصل أو المدرسة	5
0.959	0.920	97.485	25.51	أصبح سلوكي في الفصل الدراسي أكثر فوضوية نتيجة لتأثيرات الألعاب الإلكترونية	6
0.970	0.689	103.291	26.04	**الألعاب الإلكترونية ساهمت في تغيير شخصيتي في المدرسة إلى شخصية قوية	7
0.961	0.882	98.556	25.64	تحمسنني الألعاب الإلكترونية على التمرد على الأوامر والتوجيهات والأنظمة المدرسية	8
0.963	0.850	98.930	25.67	الألعاب الإلكترونية جعلتني مندفعاً نحو اتخاذ القرارات المتهوررة داخل المدرسة	9

إحصائيات المحور السادس

ألفا كرونباخ عند حذف البند	معامل الارتباط المعدل بين البند والمجموع	تباين المقياس عند حذف البند	متوسط المقياس عند حذف البند	العبرة	
0.949	0.684	27.196	12.66	أجد نفسي أكثر انفعالاً مع محيطي الاجتماعي بعد لعب الألعاب الإلكترونية	1
0.916	0.872	25.260	12.18	أميل إلى التصرف بحدة أكثر مع محيطي الاجتماعي في المواقف التي أشعر فيها بالإحباط أو الغضب بعد لعب الألعاب الإلكترونية	2
0.907	0.916	24.426	12.09	الألعاب الإلكترونية غيرت من طريقة تعاملتي سلباً مع الأسرة / المجتمع	3



0.911	0.891	24.283	12.00	أسهمت الألعاب الإلكترونية في تدمير علاقاتي الاجتماعية مع أحد أفراد الأسرة أو الأصدقاء	4
0.928	0.803	25.512	12.23	أتجاهل المحيطين بي عندما أمارس الألعاب الإلكترونية	5

إحصائيات جميع البنود

العبارة	متوسط المقياس عند حذف البند	تباين المقياس عند حذف البند	معامل الارتباط المعدل بين البند والمجموع	ألفا كرونباخ عند حذف البند
1 أقضي معظم وقت فراغي في لعب الألعاب الإلكترونية بدلاً من الجلوس مع العائلة أو الأصدقاء	106.16	1378.075	.591	.979
2 أفكر في اللعبة حتى عندما أكون في المدرسة أو أقوم بأعمال أخرى	106.01	1392.959	.433	.979
3 أستمتع فقط بالألعاب التي تحتوي على قتال أو عنف ولا أجد متعة في الألعاب الهادئة	106.05	1364.816	.697	.979
4 أضي بواجباتي المدرسية أو العائلية من أجل مواصلة اللعب	105.60	1366.889	.664	.979
5 ألع لساعات طويلة حتى لو شعرت بالتعب أو النعاس	105.89	1365.533	.672	.979
6 أشعر بالغضب أو التوتر الشديد عندما لا أتمكن من اللعب	105.87	1362.538	.693	.979
7 أفضل اللعب حتى عندما أكون متضايقاً بدلاً من التحدث مع أحد	106.11	1375.957	.582	.979



ألفا كرونياخ عند حذف البند	معامل الارتباط المعدل بين البند والمجموع	تباين المقياس عند حذف البند	متوسط المقياس عند حذف البند	العبارة	
.979	.641	1374.364	106.20	أشعر أنني لا أستطيع الاستغناء عن الألعاب الإلكترونية بسهولة	8
.979	.538	1377.370	105.94	أحرص على اللعب مع مجتمعات افتراضية تتميز بالفوضى والإثارة	9
.979	.696	1362.741	105.37	تشجعني مجموعتي الافتراضية على خوض تحديات أو ألعاب تنطوي على إيذاء جسدي لنفسي أو للآخرين	10
.978	.793	1355.097	105.44	عند انضمامي لمجموعتي الافتراضية أصبح أكثر ميلاً لممارسة العدوان اللفظي (السب والسخرية والتهديد) أثناء / بعد اللعب	11
.978	.816	1347.869	105.30	إجباطي بواسطة مجموعتي الافتراضية له دور في رمي / تخريب وتكسير أشيائي وممتلكاتي الخاصة من حولي أثناء / بعد اللعب	12
.978	.742	1356.745	105.27	مجموعتي الافتراضية تتفاعل مع الألعاب القائمة على إيذاء النفس / الجسد	13
.978	.753	1357.563	105.55	أصرخ لأتفه الأسباب أثناء / بعد لعب الألعاب الإلكترونية	14
.978	.804	1352.396	105.22	أميل لتدمير / كسر / إتلاف الأشياء من حولي عند خسارة منافسة أو تحدي اللعبة	15
.978	.829	1345.381	105.35	يدفعني الحماس أحياناً أثناء لعب الألعاب الإلكترونية إلى الاعتداء بالضرب على من حولي	16
.978	.815	1348.365	105.33	أشعر أن لعب الألعاب الإلكترونية يزيد من رغبتني في الانتقام	17
.978	.726	1354.712	105.66	أغضب عندما يقاطعني أحد أثناء لعب الألعاب الإلكترونية	18



ألفا كرونباخ عند حذف البند	معامل الارتباط المعدل بين البند والمجموع	تباين المقياس عند حذف البند	متوسط المقياس عند حذف البند	العبارة	
.978	.736	1356.729	105.28	أستخدم ألقاظاً سيئة أثناء لعب الألعاب الإلكترونية مع اللاعبين	19
.978	.840	1344.387	105.42	تشجعني الألعاب الإلكترونية على الفوز عبر الإضرار بالآخرين بطرق مختلفة	20
.978	.759	1355.705	105.55	أستمتع بإيذاء اللاعبين الآخرين داخل الألعاب الإلكترونية	21
.978	.807	1346.101	105.60	تعجيني شخصية بطل اللعبة الأكثر عدوانية وأتأثر به	22
.978	.776	1352.434	105.49	الألعاب الإلكترونية تجعلني أكثر مهارة في ممارسة التهديد اللفظي وغير اللفظي نحو زملائي داخل المدرسة أثناء الحصص أو فترة الاستراحة	23
.978	.838	1349.663	105.29	الألعاب الإلكترونية تزيد من قدرتي على السخيرية من زملائي في المدرسة ومناداتهم بأسماء وصفات يكرهونها	24
.978	.744	1356.512	105.44	أحب استخدام فنون الألعاب الإلكترونية القتالية خلال الشجار (العراك) مع زملائي في المدرسة	25
.978	.841	1348.390	105.29	تساعدني الألعاب الإلكترونية على ابتكار طرق للتسلية منها رمي الأشياء على الآخرين في الفصل أو المدرسة	26
.978	.795	1348.107	105.21	أقوم بتطبيق المهارات التي اكتسبتها من الألعاب الإلكترونية في تخريب /إتلاف الممتلكات في الفصل أو المدرسة	27
.978	.833	1348.749	105.17	أصبح سلوكي في الفصل الدراسي أكثر فوضوية نتيجة لتأثيرات الألعاب الإلكترونية	28
.979	.634	1368.697	105.70	الألعاب الإلكترونية ساهمت في تغيير شخصيتي في المدرسة إلى شخصية قوية	29
.978	.786	1353.949	105.30	تحمسنني الألعاب الإلكترونية على التمرد على الأوامر والتوجيهات والأنظمة المدرسية	30
.978	.760	1355.132	105.33	الألعاب الإلكترونية جعلتني مندفعاً نحو اتخاذ القرارات المتهورة داخل المدرسة	31



ألفا كرونيان عند حذف البند	معامل الارتباط المعدل بين البند والمجموع	تباين المقياس عند حذف البند	متوسط المقياس عند حذف البند	العبرة	
.979	.676	1364.501	105.94	أجد نفسي أكثر انفعالا مع محيطي الاجتماعي بعد لعب الألعاب الإلكترونية	32
.978	.844	1349.645	105.46	أميل إلى التصرف بحدة أكثر مع محيطي الاجتماعي في المواقف التي أشعر فيها بالإحباط أو الغضب بعد لعب الألعاب الإلكترونية	33
.978	.874	1344.316	105.37	الألعاب الإلكترونية غيرت من طريقة تعاملي سلبا مع الأسرة / المجتمع	34
.978	.857	1343.153	105.28	أسهمت الألعاب الإلكترونية في تدمير علاقتي الاجتماعية مع أحد أفراد الأسرة أو الأصدقاء	35
.978	.804	1350.050	105.51	أتجاهل المحيطين بي عندما أمارس الألعاب الإلكترونية	36

ملحوظة: **تم حذف البند لعدم انتمائه للمحور



تقرير الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين الذين قاموا بالتطبيق

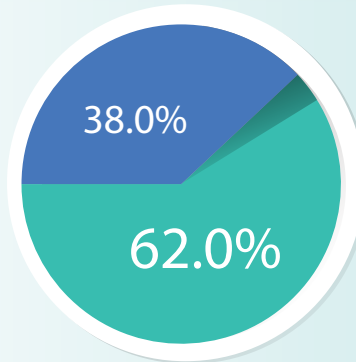
ملحق
(4)

للتعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للمراهقين في المرحلتين المتوسطة والثانوية في المدارس الحكومية بدولة قطر، تم توجيه أسئلة من خلال مجموعة تركيز للأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين من الجنسين في المدارس الإعدادية والثانوية

أولاً: تحليل البيانات الأولية للأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين في المرحلتين الإعدادية والثانوية:

بلغ عدد استجابات الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين على التوالي 36 - 58 أخصائياً من الذكور والإناث في المرحلتين الإعدادية والثانوية في المدارس الحكومية، وذلك بمجموع إجمالي يصل إلى 94 كما هو موضح أدناه في الشكل (1)، ومن الملاحظ استجابة الأخصائيين النفسيين أكثر من الأخصائيين الاجتماعيين

الشكل البياني (1)
المسمى الوظيفي

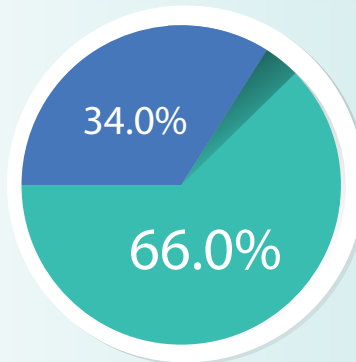


أخصائي اجتماعي

أخصائي نفسي

وكما هو موضح في الشكل البياني (2) كانت أغلب الاستجابات من فئة الذكور بعدد 62، في المقابل استجابات 32 من فئة الإناث، أي ما يقارب النصف من عدد عينة الذكور الأكثر تجاوباً

الشكل البياني (2)
الجنس

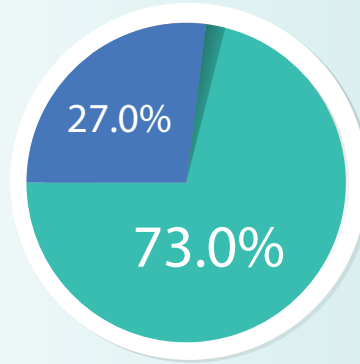


ذكر

أنثى

من خلال الشكل البياني (3) نجد غالبية المستجيبين بنسبة 73% من أفراد العينة غير قطريين، و27% قطريين، وذلك نظراً لطبيعية الخصائص الديموغرافية للأخصائيين النفسيين والاجتماعيين العاملين بمدارس دولة قطر

الشكل البياني (3)
الجنسية



قطري

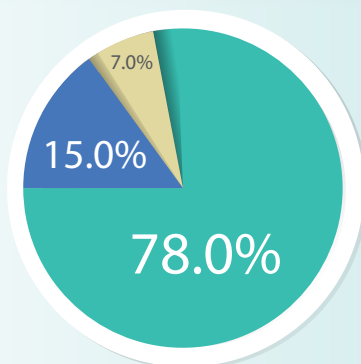
غير قطري

الجدول رقم (1) التخصصات الجامعية وفق المؤهل العلمي

العدد	التخصص الجامعي
30	خدمة اجتماعية
12	علم اجتماع
38	علم نفس
14	أخرى
94	المجموع

تنوعت التخصصات الجامعية في الجدول (1) أعلاه لأفراد العينة بما يتناسب مع المؤهلات اللازمة للوظيفة سواء كانت أخصائياً اجتماعياً أو أخصائياً نفسياً، بالإضافة إلى تخصصات أخرى مثل: دبلوم علم النفس الإكلينيكي، وبكالوريوس في التربية والإرشاد النفسي، وصعوبات التعلم والإرشاد المدرسي، وبذلك يتضح إلمام الموظفين في المدارس بالمهارات اللازمة للتعامل مع الطلبة المراهقين نلاحظ من الشكل البياني (4) عدد سنوات الخبرة في مجال العمل حقق المبحوثون لأكثر من خمس سنوات نسبة تصل إلى 78%، ونسبة 15% لعدد سنوات الخبرة التي تتراوح بين 1-3 سنوات من العمل، والنسبة الأقل 7% لعدد سنوات الخبرة

الشكل البياني (4)
عدد سنوات الخبرة
في المجال



3-1

5-3

أكثر من خمس سنوات

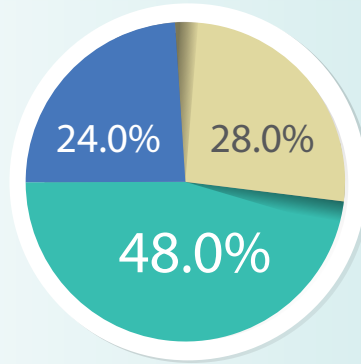
أظهر الجدول (2) أدناه تنوعاً جغرافياً من خلال البيانات الموضحة، فإن ما يقارب نصف العينة 42 هم من بلدية الدوحة، حيث تعد من أكبر البلديات التي تتركز فيها المدارس، يلي ذلك بلدية الريان بعدد 22، وأقل من 10 للبلديات التالية: الشمال والظعائن والوكرة وأم صلال، وأخيراً 3 لكل من بلدية الخور والذخيرة وبلدية الشيحانية

الجدول رقم (2) توزيع البلديات حسب مناطق دولة قطر الجغرافية

العدد	التخصص الجامعي
42	الدوحة
22	الريان
3	الشيخانية
6	الظعائن
6	الوكرة
5	أم صلال
7	الشمال
3	الخور والذخيرة
94	المجموع

الشكل البياني (5) للمرحلة التي يعمل بها أفراد العينة شكّل الأخصائيون النفسيون والاجتماعيون الذكور والإناث 48%، والمرحلة الإعدادية 28% والمراحل المشتركة 24%.

الشكل البياني (5)
المرحلة



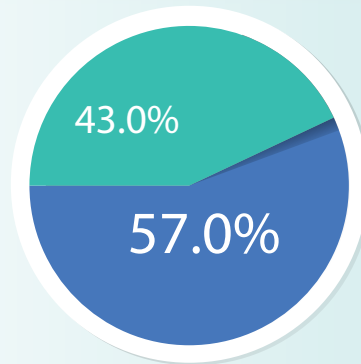
إعدادية

ثانوية

كلاهما

يشير الشكل البياني (6) إلى أن نسبة 57% من أفراد العينة قاموا بالتعامل مع حالات سلوك الطلبة العدوانية، بينما 43% من أفراد العينة لم يتعاملوا مع حالات للسلوك العدواني الناتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية

الشكل البياني (6)
هل سبق لك التعامل
مع حالات السلوك
العدواني الناتج عن
ممارسة الألعاب
الإلكترونية؟



نعم

لا

ثانياً:

استجابات الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين والأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات العاملين في المدارس الإعدادية والثانوية والمشاركة حول أثر الألعاب الإلكترونية الحديثة على السلوك العدواني لدى المراهقين

1 أكثر الألعاب الإلكترونية التي لوحظ رواجها بين الطلبة خلال الفترة 2023-2025.

بدأ النقاش حول أكثر الألعاب الإلكترونية التي لوحظ رواجها بين الطلبة خلال الفترة 2023-2025 حيث رأى **الأخصائيون الاجتماعيون والنفسيون** في المرحلتين الإعدادية والثانوية أن ألعاب تقمص الأدوار الجماعية عبر الإنترنت من الألعاب الإلكترونية هي الأكثر رواجاً بين الطلبة على سبيل المثال لعبة PUBG MOBILE بنسبة 35%، وفي المرحلة الثانوية لعبة Fortnite 18%، يلي ذلك ألعاب التصويب من منظور الشخص الأول كلعبة Call of duty ، وأخيراً ألعاب السباق مثل سباق السيارات **وكذلك ترى الأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات** في المرحلتين الإعدادية والثانوية أن ألعاب تقمص الأدوار الجماعية عبر الإنترنت من الألعاب الإلكترونية هي الأكثر رواجاً بين الطالبات هي PUBG MOBILE ومن ثم تتبعها لعبة ROBLOX لتصبح هذه الألعاب الرقمية الرائجة في أوساطهم والأكثر استخداماً واتضح لنا من خلال المناقشة أن الانتشار الواسع للألعاب PUBG و ROBLOX بين طلاب المرحلتين الإعدادية والثانوية يؤدي إلى تنامي تأثير الألعاب الرقمية على سلوكهم واهتماماتهم اليومية

2 الارتباط بين ممارسة هذه الألعاب والسلوك العدواني لدى الطلبة

أشار عدد من الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين إلى مواقف محددة مثل: غضب أحد الطلاب والعصبية الشديدة بعد حرمانه من جهاز الألعاب، ورفض الحديث أو المذاكرة، وتقمص بعض الطلبة شخصيات الألعاب أثناء الحصص بإصدار أصوات وحركات مشابهة أو استخدام العنف اللفظي والجسدي مع الزملاء. كما لوحظ تأثر الطلاب بسرعة الغضب، والردود العصبية، وحب الانتقام، وغياب الحوار الهادئ، إضافة إلى النوم أثناء الحصص الدراسية بسبب السهر، ما ينعكس على التركيز والتحصيل الدراسي. ونوه البعض إلى أن هذه الألعاب تعزز في الطالب السلوك العنيف **وقد وضحت لنا الأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات** في المرحلتين الإعدادية والثانوية أن هناك علاقة طردية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني كلما زاد وقت ممارسة الألعاب الإلكترونية زاد تعزيز السلوك العدواني لديهم والذي يؤدي إلى ضعف التحكم بالانفعالات أو تقليد الشخصيات داخل اللعبة، والذي يسبب التعدي على الآخرين بتصرفات عصبية وتتولد لديهم ردود أفعال سريعة مصحوبة بالغضب والعنف اللفظي والجسدي والانتقام، كما تؤثر على قدرتهم وتركيزهم واستيعابهم في المدرسة وصحة نفسيتهم. وتبين لنا تشابه ملحوظ في آراء الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين والأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات حول السلوك العدواني الناتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية بين فئة الطلاب والطالبات مثل الردود العصبية وحب الانتقام وردود الأفعال السريعة المصحوبة بالغضب والعنف اللفظي وهي ردود غضب عالية بسبب تعزيز هذه الألعاب بكثرة ممارستها اليومية وقضاء وقت طويل معها

3 الحالات السلوكية الناتجة عن السلوك العدواني والسمات المشتركة بين هذه الحالات

صرح بعض الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين أن عدد الحالات يتراوح بين 2 - 4، وأفاد بعض المستجيبين بأن هناك تشابهاً في السمات لكن لم يكن هناك وقوع ضرر بين الطلاب، بينما ذكر بعض المشاركين أن ليس لديهم حصر، ولكن الجميع يشترك في التسرع في الحكم وزيادة حالات الانفعال



وضيق الأفق وقصر الحوار أو انعدامه -العزلة عن الأسرة، وأكد أخصائي آخر أنه قد لا يوجد عدد لأنها من الممكن أن تكون مواقف عابرة يتم التعامل معها قبل أن تتفاقم

كما تبين لنا من خلال مجموعة تركيز مع الخصائص الاجتماعية والنفسيات أن حالتين تتشابهان في (السمات المشتركة) الحركة الزائدة - اندفاعية -فقدان التركيز والانتباه-مزاج سيئ - سرعة استثارة وعدم القدرة على ضبط النفس و3 حالات تشترك بينهم الاندفاعية في السلوك أما بقية الحالات (10) تتشابه في الاعتماد على العنف كوسيلة للظهور وفرض السيطرة واللعب التنافسي أو الفردي العنيف والإدمان والتكرار لبعض الحركات والعزلة عن المحيط المجاور

واتضح لنا أن السمات المشتركة بين الطلاب والطالبات تنسم غالباً بالاندفاع والعنف اللفظي أو الجسدي ويشترك المراهقون في ضعف السيطرة على الانفعالات والتأثر السريع بالمثيرات الخارجية كالألعاب الإلكترونية والعزلة.

4 الأسباب أو الدوافع التي تدفع المراهقين لاقتناء الألعاب الإلكترونية الحديثة

اتضح من خلال المناقشة مع كل من الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين أن هناك أسباباً مختلفة تدفع المراهقين نحو الانجذاب للألعاب الإلكترونية، على سبيل المثال وقت الفراغ الكثير الذي يقضيه المراهقون دون استثمار إيجابي، إلى جانب غياب دور بعض الأسر في التوجيه والمتابعة، وضعف التوعية الإعلامية، مما يدفعهم للبحث عن التسلية والترفيه والهروب من الضغوط الأسرية أو الدراسية. ورغبة المراهقين في تحقيق شعور المتعة والإثارة، وإثبات الذات من خلال هذه الألعاب، وتقليد الأقران ومشاركتهم تجارب اللعب، إضافة إلى محاولة تكوين الصداقات والتواصل مع الآخرين عبر اللعب الجماعي. كما أن للتصميم المميز لهذه الألعاب دوراً كبيراً في جذب المراهقين وما تتضمنه من مراحل وتحديات، وقدرتها على تحقيق مشاعر النصر والتحدي والانتصار. ويجب الأخذ بعين الاعتبار العوامل الأخرى كالفراغ الزائدة، وضعف الوازع الديني، وتوفير الأجهزة الإلكترونية وسهولة الوصول للإنترنت. وفي هذا السياق، أشار مشارك قائلاً: بالنسبة للطلبة الضم، فإن العزلة الاجتماعية الناتجة عن ضعف التواصل معهم بلغة الإشارة، وغياب الاهتمام الأسري بأنشطتهم وهواياتهم، تدفعهم أيضاً لقضاء أوقات طويلة مع هذه الألعاب كوسيلة للهروب من الوحدة والفراغ، ما يعزز تعلقهم بها بشكل أكبر

في حين ذكرت الخصائص الاجتماعية والنفسيات أن من أبرز الأسباب أنه لا يوجد هدف واضح لديهم ووقت الفراغ كبير لديهم وغير مستثمر بشكل جيد وانشغال الآباء عن أبنائهم لفترات طويلة وغياب الإشراف والمراقبة، ورغبة الطالبات في التسلية والهروب من الواقع كوسيلة للترفيه والهروب من ضغوط الدراسة أو المشكلات الاجتماعية، وتوفير الأجهزة الذكية للمراهقين دون رقابة يساعد في استمرارية إدمانهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ويزيد من التحدي والتطور والشعور بالسعادة والإنجاز والتميز الذي يزيد من تقدير ذاتهم، وكذلك عدم جودة العلاقات الاجتماعية والصداقات وغياب القيم الاجتماعية

ويتضح لنا من خلال المناقشة تعدد الدوافع التي تدفع المراهقين إلى اقتناء الألعاب الإلكترونية واستخدامها بشكل مكثف، ويأتي في مقدمتها الرغبة في التسلية والهروب من ضغوط الواقع الدراسي أو الاجتماعي، حيث توفر هذه الألعاب بيئة افتراضية مشوقة تتيح لهم الشعور بالمتعة والانفصال المؤقت عن الواقع. كما تمثل الألعاب وسيلة لتعزيز الشعور بالإنجاز والتفوق، من خلال



المستويات والتحديات التي تمنح اللاعب إحساسًا بالتقدير الذاتي. إضافة إلى ذلك، يلعب ضغط الأقران دورًا كبيرًا في هذا السلوك، حيث يسعى المراهق إلى تقليد أصدقائه والمشاركة معهم في الألعاب الشائعة. ولا يمكن إغفال تأثير المؤثرين في وسائل التواصل الاجتماعي الذين يروجون لهذه الألعاب، مما يدفع المراهقين إلى تقليدهم واقتناء ما يستخدمونه. ويُعزى هذا الانجذاب أيضًا إلى محدودية البدائل الترفيهية الواقعية، مما يجعل الألعاب الإلكترونية الخيار الأسهل والأكثر توفرًا

5 التأثيرات النفسية أو الانفعالية التي تمت ملاحظتها لدى الطلبة عند الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية

صرح عدد من الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين قائلًا: «إن الألعاب الإلكترونية تشترك في السرعة والتركيز وتكرار الأعمال لكنها تقدم بشكل متدرج فتتحول إلى سلوك دون أن يشعر اللاعب، بل وتعلقه بها يبدأ في الدفاع دون تردد ويحتاج إلى جهد كبير في الإقناع إذا أعطاك فرصة للحوار، فضلًا عن التأثيرات العصبية في حركة اليد والأصابع والتي تستخدم بشكل أساسي دون تفكير وتعد من المهارات لتحقيق الفوز في اللعبة». ومن أهم السلوكيات التي تمت ملاحظتها من خلال الأخصائيين النفسيين والاجتماعيين الذكور لدى الطلبة الذين يعانون من الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وخاصة في المرحلتين الإعدادية والثانوية، كالتوتر العصبي، التراجع الأكاديمي، العناد، الانطواء، الشعور بالخمول وضعف الإنتاجية، إضافة إلى العصبية الزائدة وسرعة الاستثارة والانفعال، والكلام بصوت عالٍ، علاوة على ذلك ذكر أحد الأخصائيين: «إن الطالب لا يستطيع التحكم في ردود أفعاله بعض الأحيان مما يؤدي إلى التصادم مع الآخرين»

في المقابل من الملاحظات التي رصدت من قبل **الأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات** في المرحلتين الإعدادية والثانوية العزلة والانطواء - تأخر اللغة وصعوبة التواصل - ضعف المهارات الاجتماعية - ضعف الشخصية - ضعف المهارات الاجتماعية والشخصية - سرعة الاستثارة - نقص الاتزان الانفعالي - صعوبة ضبط النفس والتحكم - الاندفاعية والتهور واضطرابات النوم وضعف الأداء المدرسي والعصبية الزائدة والتقليد السلوكي

ويستنتج من خلال إجاباتهم أن هذه بمثابة تحديات يواجهها الأخصائيون الاجتماعيون والنفسيون حول التعامل مع هذه الفئة من الطلبة، ومن المؤشرات الضرورية التي تحتاج إلى معالجتها عند الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة تشمل جوانب (ضبط النفس، العصبية الزائدة وسرعة الاستثارة والانفعال، والتهور واضطرابات النوم، وضعف الأداء المدرسي)

6 دور الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى المراهقين

صرح الأخصائيون الاجتماعيون والنفسيون بأنه لا شك أن الألعاب الإلكترونية قد تصبح عاملًا رئيسيًا في اكتساب السلوك العدواني لدى المراهقين - خصوصًا لو أن الأمر بادئ من الطفولة - وأغلبهم كذلك.. فالجميع لم يبدأ اللعب وهو كبير» تشير أغلب آراء الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين بنسبة 93.5 % إلى أن الألعاب الإلكترونية، خاصة ذات الطابع العنيف، تؤثر سلبًا على الجانب الانفعالي والسلوكي للمراهقين، حيث تبقيهم في حالة من التوتر والقلق المستمر، وقد تلاحظ آثارها في العصبية الزائدة وحدة التعامل التي تشتكي منها الأسر. فقد يتعرض المراهق بشكل متكرر لمشاهد عنف مكثفة، مما



يؤدي إلى تطبيع هذا السلوك وجعله وسيلة مفضلة لحل المشكلات أو التعبير عن الذات، سواء بوعي أو بدون وعي، بالإضافة إلى أن رغبة بعض المراهقين في محاكاة الشخصيات داخل الألعاب، ومحاولة نقل التجربة إلى الواقع، تُعزز بدورها من تنامي السلوك العدواني

وتتفق غالبية الأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات في المرحلتين الإعدادية والثانوية بأن الألعاب الإلكترونية تسهم في تعزيز السلوك العدواني لدى المراهقين وهو سلوك العنف، لأن المراهق يتعرض بصورة مركزة لمشاهدات تحتوي على عنف فيتأثر بها بوعي أو بدون وعي، ويشعر أن هذه الطريقة المثلى والأفضل والتي تزيد شعوره بالانتصار والاعتزاز بالبطولة والمكاسب التي يفترضها بأنها تحقق الذات. كما صرحت البعض منهن بأنه من يمارس هذا السلوك العدواني في الواقع الافتراضي من الممكن أن تتأثر سلوكياته في الحياة الواقعية بالعدوانية من خلال مدة لعب هذه الألعاب وعلى حسب شخصية المراهق نفسه

واتضح لنا من خلال المناقشة أن اختلاف حدة السلوك العدواني تعتمد على طبيعة شخصية المراهق ومدى الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية. ورغم أن بعض المراهقين قد لا يُظهرون سلوكيات عدوانية مباشرة، إلا أن التأثير غير المباشر على المشاعر والانفعالات والتفكير يبقى قائماً، ويستدعي تدخلاً تربوياً ووقائياً مبكراً

7 القيم أو السلوكيات التي تعكسها الألعاب الإلكترونية في محتواها ومؤثراتها الحسية

عند إثارة التساؤل عن القيم أو السلوكيات التي تعكسها الألعاب الإلكترونية في محتواها ومؤثراتها الحسية **انقسم الأخصائيون الاجتماعيون والنفسيون** إلى فريقين حيث يرى الفريق الأول ويمثل نسبة 29% أن من أبرز القيم والسلوكيات الإيجابية التي قد تعكسها بعض الألعاب: تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير الإبداعي، وتعزيز القدرة على اتخاذ القرارات والتخطيط الاستراتيجي. كما تتيح بعض الألعاب فرصاً للتعاون والعمل الجماعي، وتنمي الشعور بالإنجاز والنجاح، حيث أفاد أحدهم بأن «الألعاب تشجع على المنافسة الصحية بين اللاعبين، مما يحفزهم على تحسين مهاراتهم وتحقيق الإنجازات، حيث تعتمد بعض الألعاب على التعاون بين اللاعبين لتحقيق هدف مشترك، مما يعزز مهارات العمل الجماعي وحل المشكلات، والعديد من الألعاب تتطلب من اللاعبين التفكير الإبداعي وحل المشكلات المعقدة، ومهارات اتخاذ القرارات، وتُحفّز على تطوير المهارات الحركية والعقلية، وبناء الثقة بالنفس والشعور بالبطولة وتحقيق الذات لدى اللاعبين»

في المقابل يعتقد الفريق الآخر بنسبة 71% من الأخصائيين النفسيين والاجتماعيين، تُظهر الألعاب ذات المحتوى العنيف أو التنافسي المفرط عدداً من السلوكيات والقيم السلبية، مثل تعزيز العنف والعدوانية، والتطبيع مع سلوك الانتقام كوسيلة لحل المشكلات، وتكرار مشاهد التنمر والتعصب والاندفاع. وتؤدي هذه الألعاب إلى تراجع في المهارات الاجتماعية، والميل إلى العزلة والانسحاب الاجتماعي، وكذلك ضعف في الاستجابة للتوجيهات، وتشتت الانتباه، وقلة التركيز، كما تغذي بعض الألعاب سلوكيات الأنانية واللامبالاة، وتُضعف الشعور بقيمة الوقت والانضباط

وعند مناقشة هذا الموضوع انقسمت أفراد عينة الأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات إلى ثلاثة فرق، حيث يرى الفريق الأول ويمثل نسبة 10% بأنه لا يوجد قيم أو سلوكيات تعكسها الألعاب الإلكترونية في محتواها ومؤثراتها الحسية على بعض الطالبات كونهن إنثاءً لا يملن إلى سلوكيات



العنف والتحدي والانتقام، بينما يرى الفريق الثاني ويمثل نسبة 30% بأن هناك قيماً وسلوكيات إيجابية مثل العمل الجماعي والتعاون في المجموعات الدراسية، وقدرة الطالبات على التفكير السريع واتخاذ قرارات إستراتيجية لحل التحديات وكذلك اكتساب مهارات تقنية في استخدام التكنولوجيا من خلال تفاعلهم مع واجهات الألعاب الإلكترونية

وفي المقابل يعتقد الفريق الآخر بنسبة 60% من الخصائص الاجتماعية والنفسيات أنه تعكس الألعاب الإلكترونية في محتواها ومؤثراتها الحسية بعض الجوانب غير المرغوب فيها مثل:

1. **العنف والعدوانية:** مثل الردود القاسية أو الغضب المفرط وهو يتعارض مع هدوئهم المعتاد.

2. **التحدي والمنافسة المفرطة:** تولد تأثيراً داخلياً أو رغبة في إثبات الذات بطريقة متوترة.

3. **البطولة الزائفة أو الاستعراض.**

4. **الانتقام أو ردة الفعل الحاد.**

5. **تقليد الأنماط غير الواقعية.**

ونستنتج هنا، أن محتوى الألعاب الإلكترونية ليس محايداً، بل يُعد ناقلاً للقيم والسلوكيات سواء كانت إيجابية أو سلبية تتشكل في ذهن اللاعب بوعي أو دون وعي، وتنعكس لاحقاً في تفاعلاته اليومية وسلوكياته داخل المجتمع، وهناك تشارك في القيم وهي الجوانب السلوكية الإيجابية التي يكتسبها الطلاب والطالبات (تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير الإبداعي، وتعزيز القدرة على اتخاذ القرارات واكتساب مهارات تقنية في استخدام التكنولوجيا)

8 أشكال السلوك العدواني لدى المراهقين داخل المدرسة نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية

تبين من وجهة نظر عدد من الأخصائيين النفسيين والاجتماعيين الذكور أن أبرز أشكال السلوك العدواني لدى المراهقين داخل المدرسة نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية في المرحلتين الإعدادية والثانوية زيادة سرعة الانفعال والغضب المبالغ فيه، إلى جانب العنف اللفظي مثل السب، السخرية، التهديد، والإهانات للزملاء، والعنف الجسدي مثل الضرب والدفع والركل، والتنمر، والمشاجرات، والتعدي على الآخرين، إضافة إلى تقمص أدوار الشخصيات العدوانية داخل اللعبة، مما ينعكس على تفاعلاتهم اليومية ويؤدي أحياناً إلى عدم الامتثال لقوانين المدرسة وقلة احترام المعلمين والزملاء. لكن بالرغم من ذلك، ذكر بعض المجيبين أن السلوك العدواني قد لا يرتبط بشكل مباشر بالألعاب الإلكترونية وحدها، بل تدخل مؤثرات أخرى كتنوع الألعاب وفترات ممارستها وعوامل بيئية أخرى

وذكرت الأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات أن من أشكال السلوك العدواني العدوان الجسدي (مثل الضرب والدفع) والعدوان اللفظي (مثل الصراخ والسب) والسلوك العدواني غير المباشر (مثل الشائعات والإقصاء). بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تتضمن هذه الأشكال الصراعات الداخلية، والعنف اللفظي، والعدوان على الآخرين

ويستنتج من خلال إجاباتهم أنه من الضروري معالجة السلوك العدواني لدى المراهقين داخل المدرسة من خلال: التوعية السلوكية والمهارية، ومن خلال تنظيم ورش عمل أو حصص إرشادية تركز على مهارات إدارة الغضب، حل النزاعات، والتعبير الانفعالي السليم



9 مساهمة المجتمعات الافتراضية داخل الألعاب الإلكترونية في تنمية السلوك العدواني لدى المراهقين

تبين من خلال تحليل استجابات الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين، أن للألعاب الإلكترونية دوراً كبيراً في تعزيز السلوك العدواني لدى المراهقين بدرجات متفاوتة، حيث يشعر المراهقون بالقوة والسيطرة والبطولة أثناء اللعب وهي أدوار قد لا يمكن تحقيقها في الواقع، بينما تفتقر هذه الألعاب للضوابط الأخلاقية التي تدفعهم لتقليد السلوكيات العدوانية التي يشاهدونها أو يمارسونها أثناء اللعب. وتتفاقم خطورتها عند التفاعل مع أفراد من ثقافات وبيئات مختلفة، مما يؤدي إلى تبني ألفاظ وتصرفات غير مقبولة، للتوضيح، قال أحد المجيبين: تساعد بشدة على التأثير على شخصية المراهقين في حال عدم إيجاد فرص تعزز السلوك الإيجابي للمراهق من المدرسة والأسرة من خلال إدماج المراهق في جماعات مدرسية (جماعة النظام - جماعة الكشافة - أصدقاء البيئة) وللأسرة من الممكن إعطاء المراهقين دوراً قيادياً بالمنزل واحترام وتقدير رأيه، وفي هذا السياق، أشار مشارك قائلاً: بالطبع تساهم فهي تعد بيئة خصبة لنشر العدوان لدى الأفراد وتشكيل هوية المراهقين على أسس تنافي الأخلاق والدين والعرف، وبالتالي نشأة جيل بلا هوية

وتبين من خلال تحليل استجابات الأخصائيين الاجتماعيات والنفسيات فعلى مستوى الصحة النفسية تؤثر بشكل سلبي على الحالة المزاجية والانفعالية فيقع المراهق تحت ضغط كبير من أجل الفوز أو السيطرة والانتقام، كما تؤثر على السلوك العام للمراهق بشكل سلبي لأنه يكون أشبه بالإدمان ويؤثر على استيعاب المخ وهرمونات الجسم بصورة كبيرة وتؤثر على ثقافتهم بسبب انخراطهم مع مجتمعات افتراضية دولية. وكما تؤثر بعض الألفاظ والكلمات وبعض الأفكار التي تكون خطراً وخيماً على أنفسهم

ومن هذا نستنتج أنه تسهم المجتمعات الافتراضية داخل الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى المراهقين من خلال تطبيع العنف وتشجيع التفاعل السلبي بين اللاعبين كما تؤثر على شخصية المراهق من خلال التقمص والتقليد والضغط الجماعي داخل هذه البيئات لذلك فإن الرقابة التربوية والتوعية الأخلاقية ضرورية للحد من هذه التأثيرات

10 العوامل المرتبطة بظهور السلوك العدواني لدى المراهقين (مثل: ضعف الرقابة، البيئة الأسرية، ضغط الأقران، المحتوى العنيف)

تبين من خلال المناقشة أغلبية المستجيبين من الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين أشاروا إلى أن ضعف الرقابة الأسرية يعد من أبرز العوامل المؤثرة في ظهور السلوك العدواني لدى المراهقين، حيث يؤدي انشغال الوالدين أو غياب المتابعة إلى ترك المراهق دون توجيه أو ضبط للسلوك، وبالتالي يصبح أكثر عرضة للتأثر بالمحتوى الألعاب الإلكترونية، كذلك تؤدي العوامل النفسية مثل الشعور بالإحباط أو العجز، والضغط المدرسية والاجتماعية، والاكتئاب، إلى تعزيز السلوك العدواني كمحاولة للتعبير عن الذات أو التعويض. ومن جانب البيئة المدرسية عدم توافر البدائل التربوية الجذابة وضعف توفير الأنشطة التي تستوعب طاقة المراهقين، أحد المجيبين عبر عن ذلك بقوله: لو أن هناك متابعة ومراقبة سيكون التأثير نسبته ضعيفة، لكن مع الانشغال والغفلة، فالأمر صعب جداً ولا يمكن تصور



عواقبه، وقال آخر: إن العوامل جميعها وبالأخص الأسرة وضعف الرقابة والوازع الديني وشغل أوقات الفراغ لدى المراهقين يساهمون في ظهور السلوك العدواني

كما تبين من خلال المناقشة مع الأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات أن غياب القدوة والنموذج الذي يقتدى به المراهق يسبب ظهور سلوك عدواني وكذلك ضعف الرقابة والمتابعة الوالدية وتركيز الأسرة فقط على (تلبية الطلبات) وليس التربية وفقدان الحوار والمناقشة يؤثر سلباً على ظهور أنماط سلوكية عدوانية

ويستنتج من خلال إجاباتهم ضعف الرقابة الأسرية والتي تساهم بدور كبير في زيادة إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية مما يعرضهم لمحتوى غير مناسب ويؤثر على سلوكهم ونموهم النفسي

11 الخطر الفعلي على الصحة النفسية أو السلوك العام للمراهقين

أجمع الأخصائيون الاجتماعيون والنفسيون على أن هذه الألعاب تمثل خطراً فعلياً على صحتهم النفسية والاجتماعية. وتؤثر على سلوكهم ومعتقداتهم، وقد تتسبب هذه الألعاب في نشوء سلوكيات سلبية في حال استخدامها بشكل مفرط أو عند اختيار ألعاب غير مناسبة مع الفئة العمرية لهم مثل: السهر الطويل، ومحاولات السرقة للحصول على المال عند تعذر الحصول على الدعم المادي من أفراد الأسرة لشراء باقات الإنترنت أو لتغيير الأجهزة المتضررة نتيجة العصبية والخسارة أثناء اللعب. كما تؤثر على العلاقات بين الأصدقاء، وتتعدى هذه التأثيرات الجوانب السلوكية والنفسية لتشمل الصحة الجسدية للمراهقين، وإن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى فقدان القدوة الحسنة لدى المراهقين، وتوجه القرارات والسلوكيات حسب رغبات ومصالح الأفراد بدلاً من المصلحة العامة للأسرة والمجتمع، وإن أحد المجيبين عبر عن ذلك بقوله «نعم تؤثر، بدليل وجود حالات مشاجرات تقع بها أضرار جسدية وعنيفة في المجتمعات المدرسية، مما يولد شعوراً بالرغبة في الانتقام من الطرف الآخر».

وقد اتفقت الأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات على مستوى الصحة النفسية تؤثر بشكل سلبي على الحالة المزاجية والانفعالية فيقع المراهق تحت ضغط كبير من أجل الفوز أو السيطرة والانتقام -وطبعاً تؤثر على السلوك العام للمراهق بشكل سلبي لأنه يكون أشبه بالإدمان المؤثر على هرمونات الجسم بصورة كبيرة حيث تعمل على اللاوعي بالنسبة للمراهق، والذي ينعكس بشكل كبير على واقع المراهق وسلوكه فيصبح تأنها بين الواقع الافتراضي والواقع الحقيقي فيصاب بحالة من التشويش وتشوه الفكر مما يؤثر حتماً بشكل سلبي على سلوكه

ومن هذا نستنتج بأن هناك أثراً نفسياً تتركه الألعاب الإلكترونية وهو زيادة القلق والتوتر وضعف السيطرة على الانفعالات والعزلة الاجتماعية والاكتئاب وفقدان الثقة بالنفس والإفراط باللعب يضعف التوازن النفسي، والذي يؤثر سلباً على النمو العاطفي للمراهق

12 التغيرات السلوكية الحادة التي تسببها الألعاب الإلكترونية

أشار بعض الأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين نعم، هناك مواقف وتجارب خارج إطار المدارس يمكن أن تشير إلى تغيرات سلوكية حادة بسبب الألعاب الإلكترونية مثل: فقدان الاهتمام بالهوايات، العزلة الاجتماعية، وزيادة العدوانية» وعليه فإن 66% من المشاركين الذكور أعربوا عن تعرضهم لتجارب لوحظ فيها تغير في سلوكيات الطلبة بسبب الألعاب الإلكترونية كحركات أشبه بسلوك اللعب وأصوات



تلقائية داخل الصف، وسلوكيات عنيفة مقلدة، وقد تدنت مهارات التفاعل الاجتماعي مع زملائهم لدى بعض الحالات بسبب الإفراط في استخدام هذه الألعاب، والشعور بالقلق والتوتر عند التوقف عن اللعب، والانشغال المفرط بالتفكير في الألعاب على حساب الحياة الاجتماعية والدراسية، إضافة إلى ملاحظة مظاهر مثل: العزلة الاجتماعية، والعداونية، والحدة في الحوار، وصعوبة التفاهم، والانفعال الزائد، والعصبية، والصراخ، وفي حالات محدودة ظهرت سلوكيات سلبية أخرى مثل السرقة أو مظاهر سلوكية غير مناسبة. والجدير بالذكر أن هذه الحالات تظل محدودة ونادرة، إلا أنها تتطلب متابعة وتدخلات في الوقت المناسب للحد من آثار الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة، وبفضل من الله بحسب ما ذكر أحد الأخصائيين «نعم وتم التعامل معها بفضل الله من خلال جلسات سريرية علاجية والتواصل مع الأسر»، بينما 34% من العينة لم يلاحظوا ذلك بناء على طبيعة المرحلة الدراسية للطلبة **كما ذكرت لنا إحدى الأخصائيات النفسيات** أنها لاحظت طالبة تعاني من قلق مفرط في بداية الأمر، وعند تفاقم الضغط أصبح لديها أعراض فسيولوجية كألم المعدة والتعرق والارتجاف ونوبات هلع وحين تم تحويلها إلى المستشفى، صدر تقرير بأنها تعاني من القلق وعند جلوسها مع الفتاة، اكتشفت أنها تلعب ألعاباً إلكترونية طوال فترة جلوسها في المنزل حتى تنام وتستعد للمدرسة لليوم الثاني، وهذا جعلها قلقة، وتفاقمت المشكلة وتمت محاولة معالجتها نفسياً وتم التخفيف من الأعراض. **كما ذكرت لنا أخرى** تجربة مع طالبة لديها إدمان على الألعاب الإلكترونية بدأ يتطور السلوك العدواني من خلال التلفظ وشتم زميلاتها وتحديات قد تصل للخطورة القصوى بالضرب ويتضح لنا أن هذا مؤشر يدل على الحاجة الماسة للتدخل السريع لعلاج السلوك العدواني (بالغ الخطورة) ويتوجب فيه اعتماد حلول فعالة لتقليل هذه الظاهرة التي يفرط فيها المراهقين نتيجة ضعف الرقابة الأسرية التي تتسبب في إدمان أبنائهم على الألعاب الإلكترونية

13 الدور الأنسب للمدارس لمواجهة التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية

واتضح من وجهة نظر الأخصائيين النفسيين والاجتماعيين أن الدور الأنسب للمدارس لمواجهة التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية يمكن تفعيله من خلال الرسائل التوعوية لأولياء الأمور والجلسات الإرشادية وتكثيف النشرات التوعوية للطلبة، والتنسيق مع المؤسسات المعنية بالسلوك في الدولة، والتفعيل الأمثل للأنشطة اللاصفية المرافقة للمناهج الدراسية واستخدام إستراتيجيات التعليم التعاوني داخل الحصص التعليمية مما يساهم في اكتشاف مهارات وميول الطلبة، وأيضا محاولة استثمار قدرات ومهارات الطلبة بالمسابقات التعليمية والمشاريع الدراسية **كما صرحت الأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات** بضرورة التركيز بشكل مباشر على دور الأسرة في قضاء أطول فترة ممكنة مع الأبناء واتباع أسلوب الحوار والمناقشة والتنزه برفقتهم واللعب معهم واكتشاف مواهب الطلاب، وتوجيه الأسرة لرعايتها وتوعية أولياء الأمور بضرورة المشاركة مع الأبناء في الأنشطة المدرسية وبرامجها، حيث تعاني المدارس من عزوف غالبية أولياء الأمور عن الحضور، وبالتالي تنفذ برامج التوعية في صورة رسائل نصية أو روابط الكترونية عبر الرسائل النصية دون فائدة تذكر.

وقد أضافت إحدى الأخصائيات الاجتماعيات بأنه دشنت وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي بالتعاون مع معهد الدوحة الدولي للأسرة برنامج تنشئة للرعاية الوالدية للأبناء يتضمن برامج عديدة توعوية،



ولكن للأسف لا يشارك فيها معظم أولياء الأمور ويستنتج من خلال إجاباتهم أنه من الضروري أن تلعب المدارس دوراً محورياً في مواجهة التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الطلبة من خلال التوعية السلوكية والتقنية وتعزيز القيم الإيجابية، وتكثيف الجلسات الإرشادية والأنشطة الصفية واللاصفية إلى جانب التعاون مع الأسرة بشكل متوازن وآمن

14 الآليات والمقترحات للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوك الطلبة

اقترح العديد من الأخصائيين النفسيين والاجتماعيين بأنه للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوك الطلبة لابد من تفعيل التعلم النشط داخل الفصول بكافة أنواعه ومحاولة استثمار قدرات ومهارات الطلبة بالمسابقات التعليمية والمشاريع الدراسية، وتشجيع الأنشطة البدنية والاجتماعية. وتعزيز الرقابة الأبوية، وحظر بعض الألعاب الإلكترونية الخطرة والتي تشكل خطورة على المراهقين، والتوعية المستمرة للأهل للمتابعة وتنظيم وقت الجلوس على الشاشات والألعاب الإلكترونية، وأخيراً من جانب التطوير والتدريب، يفضل «عمل ورش عمل للأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين لكل مرحلة لوضع إستراتيجيات وطرق للتعامل الأمثل مع هذه الحالات، وعرض بعض الممارسات المميزة في التعامل مع هذه الحالات وتبادل الخبرات بين المدارس، وعمل لقاءات مع بعض الخبراء والمتخصصين لاكتساب خبرات وطرق حديثة للتعامل مع هذه الحالات».

كما اقترحت الأخصائيات الاجتماعيات والنفسيات بعض الحلول الممكنة وهي:

1. منع نزول الألعاب التي تحتوي على عنف حتى عند شرائها من الخارج، يتم وضع برامج حماية لمنع التشغيل.
 2. عمل حملات إعلانية مصورة في المولات والمتنزهات عن التأثير الضار للألعاب الإلكترونية.
 3. طباعة بوسترات وتزويد المدارس بها لنشر الوعي بين الطلاب.
 4. عمل استبانات للتعرف على آراء أولياء الأمور حول هذه الظاهرة.
 5. عمل استبانات للطلاب بالمدارس للتعرف على وجهة نظرهم.
 6. عمل حملات توعية وتوجيه وإرشاد تبناها وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية (قسم الإرشاد والدعوة) لتسليط الضوء حول أثر الألعاب الإلكترونية، وخطورة ممارستها المستمر على القيم والثقافة والدين.
 7. القيام بمحاضرات توعوية عن هذه الظاهرة من خلال الشخصيات المؤثرة في المجتمع وبين الشباب والمراهقين.
 8. وضع فواصل إعلانية بالقنوات التلفزيونية.
 9. التركيز على البرامج الترفيهية والرياضية من خلال مسابقات النوادي الرياضية لدعم المواهب الصغيرة، وتقديم حوافز ومكافآت (كرة قدم- سلة- سباحة - رماية).
- ويتضح لنا أن هذا مؤشر يدل على الحاجة الماسة إلى معالجة تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على سلوك الطلبة، واتخاذ جميع التدابير الممكنة التي تستدعي توجيه الاستخدام وتعزيز الوعي بأساليب اللعب الآمن والمسؤول



الموافقة على التطبيق
من قبل الوزارة

ملحق
(5)



وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي
Ministry of Education and Higher Education
دولة قطر - State of Qatar

تصريح الموافقة لدخول المدارس

السادة مدراء المدارس الحكومية المحترمين
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته،

نود إحاطتكم علماً بأن الباحث / الباحثون : أمينة القطان-عائشة الجهني-أمه النعيمي
المرفق لكم بياناتهم، بصدد إجراء دراسة ميدانية في مدرستكم وعليه يرجى التكرم
بتسهيل مهمة الباحث ، علماً بأن البيانات ستكون سرية ولأغراض البحث العلمي.

مع الشكر لحسن تعاونكم ،

لولوة راشد النعيمي
رئيس قسم السياسات والأبحاث التربوية





إرشادات عامة

لتيسير عمل الباحث في إعداد الأبحاث التربوية عليه أن يلتزم بجملة من الإرشادات أهمها:

1. الحصول على موافقة وزارة التعليم والتعليم العالي لإجراء البحث / الدراسة، عن طريق مخاطبة إدارة السياسات والأبحاث التربوية قبل تطبيق البحث.
2. أن يشتمل الطلب المقدم من الباحث على :
أ- خطاب من الجهة التابع لها الباحث مصدقاً.
ب- نسخة من أدوات البحث تكون مكتملة ومحكمة وفي صورتها النهائية.
ت- إرفاق استمارة طلب تسهيل مهمة باحث موضحة كافة المعلومات اللازمة.
3. يرتبط موضوع البحث / الدراسة باختصاصات وزارة التعليم والتعليم العالي.
4. تزويد إدارة السياسات والأبحاث التربوية بنسخة من البحث / الدراسة عند الانتهاء ورقياً وإلكترونياً.
5. التعهد بالمحافظة على سرية المعلومات والبيانات وأن تستخدم لأغراض البحث فقط.
6. تطبيق أدوات البحث / الدراسة قبل مواعيد الاختبارات الفصلية أو النهائية بأكثر من 30 يوماً على الأقل،
ويمنع تطبيق لأي أداة في فترات الاختبارات.
7. التقيد بالتقويم السنوي للمدارس عند تطبيق أدوات البحث / الدراسة.
8. يسمح للباحث مالا يزيد عن 3 أبحاث / دراسات في العام الواحد.
9. قد يتطلب البحث / الدراسة الحصول على رأي الوحدات الإدارية المختصة قبل موافقة إدارة السياسات والأبحاث التربوية، لذا يجب أن يتقدم الباحث بطلبه إلى إدارة السياسات والأبحاث التربوية بوقت كافٍ.
10. لن تقوم الوزارة بتطبيق الأدوات أو إرسال الاستطلاعات إلى المدارس لأي باحث، إلا في حال وجود شراكة بحثية موقعة بين الباحث والوزارة.
11. التقيد بالفترة الزمنية لتنفيذ البحث، وفي حال التأخر في تطبيق أدوات البحث، يرجى إعادة الطلب.
12. يلتزم الباحث بأخلاقيات البحث المعتمدة، وبحق للوزارة إيقاف العمل على البحث / الدراسة في حال ثبت عكس ذلك.

⚠️ أتعهد أنا الموقع أدناه بالالتزام بكافة الإرشادات التوجيهية الصادرة من قبل إدارة السياسات والأبحاث التربوية.



التوقيع :

اسم الباحث : حسين حسن الحري

تسهيل مهمة الباحث في المدارس

بيانات الباحث									
اسم الباحث					د. عاطف الشربيني				
الجهة المشرفة (جامعة / كلية)					مركز دعم الصحة السلوكية				
جهة العمل					جامعة قطر / كلية التربية				
هاتف العمل أو المنزل					52034403				
الهاتف النقال					70568503				
البريد الإلكتروني (الوظيفي أو الجامعي)					atef.mossad@qu.edu.qa				
البريد الإلكتروني (الشخصي)					انقر أو اضغط هنا لإدخال نص.				
الرقم الشخصي					2 6 8 0 8 1 3 7 2				
التخصص الجامعي					الصحة النفسية				
بيانات الأعضاء المشاركين بالبحث									
أسماء المشاركين					1. حسين الحرمي				
					2. عائشة الجبني				
					3. أمينة القطان				
					4. امه النعيمي				
أسماء أخرى					انقر أو اضغط هنا لإدخال نص.				
بيانات البحث									
عنوان البحث (بالعربي)					أثر الألعاب الإلكترونية الحديثة على سلوك المراهقين بدولة قطر				
عنوان البحث (بالإنجليزية)					انقر أو اضغط هنا لإدخال نص.				
الغرض من إجراء البحث					☐ إنهاء متطلبات علمية (يذكر) : ☒ غرض آخر (يذكر) : الاهتمام بقضايا المجتمع في مجال السلوك والعمل على تقديم وتطوير الخدمات الوقائية والتوعوية بالأساليب العلمية				
اسم الفئة المستهدفة					الطلاب (بنين/بنات)				
المرحلة الدراسية للفئة المستهدفة					الثانوية				
الجهة المستفيدة من نتائج البحث					مركز دعم الصحة السلوكية				





عينة البحث	ملخص للبحث
عينة احتمالية عشوائية من القطريين والمقيمين تُعد الألعاب الإلكترونية واحدة من أبرز التحديات التي تواجه المجتمعات الإنسانية في وقتنا الحالي، نظراً لتأثيرها الكبير على مستخدميها / أو (ممكن على الأسرة والمجتمع)؛ وذلك لما تتمتع به من خصائص ومميزات تكنولوجية متقدمة وتقنيات عالية الجودة في محتوى الألعاب الإلكترونية التي دعت إلى انتشارها بشكل سريع بين أفراد المجتمع بمختلف فئاتهم، بالإضافة إلى أنها تشكل أحد أبرز الأدوات في عملية التنشئة الحديثة؛ التي تلعب دوراً كبيراً في تشكيل وعي الأفراد وسلوكياتهم، ففي السابق، كانت الأسرة هي المؤسسة الأولى التي تلعب دوراً رئيسياً في تشكيل سلوك الفرد وتنميته بما يتفق مع القيم الأخلاقية والمعايير الاجتماعية. تلعب المدرسة التي تساهم في استكمال دور الأسرة في عملية التنشئة، واليوم أصبحت التكنولوجيا قوة فاعلة ومؤثرة في عملية التنشئة الاجتماعية للأفراد، نتيجة لذلك؛ فقد اهتمت العديد من الدراسات بمسألة الألعاب الإلكترونية وأثرها على سلوك الأفراد، وأظهرت النتائج أن محتوى هذه الألعاب قد يساهم في تعزيز سلوكيات عدوانية لدى اللاعبين، مما يؤثر بدوره على تفاعلاتهم مع من حولهم، خصوصاً مع أسرهم وأقرانهم. تكمن خطورة الألعاب الإلكترونية في أنها توفر بيئة افتراضية عنيفة أو غير آمنة ولا تتناسب مع الفئات الأصغر سناً من الأطفال والمراهقين، حيث إن أحد الركائز الداعمة للإثارة في الألعاب الإلكترونية أنها تقوم على تقريب الخيال بالواقع بنفاذ دقيقة مما قد يدفع اللاعبين لتطبيق مضامين هذه الألعاب بما فيها من دوافع العنف وتهديد القيم المجتمعية في حياتهم اليومية، ولا سيما عند المراهقين. خاصة أن ألعاب العنف الإلكتروني تمنحهم شعوراً بالقوة الافتراضية التي لا مكان لها في الواقع الحقيقي. وفي هذا السياق، تبرز مرحلة المراهقة كمرحلة حساسة مليئة بالتناقضات والتغيرات السريعة، حيث تظهر تأثيرات الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ على سلوكيات المراهقين، مما يدفعهم في بعض الأحيان إلى تبني سلوكيات غير سوية تتطلب تدخلاً سريعاً. فمن المعروف أن الألعاب الإلكترونية، التي غالباً ما تشجع على سلوكيات غريبة تتنافى مع القيم الأخلاقية، مثل العنف والسرقة، قد يكون لها آثار سلبية على الصحة النفسية والاجتماعية للمراهقين. إن دراسة مشكلة السلوك العدواني المترتب على استخدام الألعاب الإلكترونية تعتبر خطوة أساسية في تعزيز البرامج الوقائية والتوعوية. إذ يسهم التعمق في تحليل هذه المشكلة وفحص تأثيراتها بشكل دقيق في تطوير حلول فعالة تساعد الطلاب على التعامل مع الألعاب الإلكترونية وتحديثاتها المستمرة بشكل إيجابي وتمكنهم من التكيف مع بيئتهم وتمنحهم فرصة لبناء حياة متوازنة وناجحة.	عينة البحث ملخص للبحث
الهدف العام: التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية الحديثة على سلوك المراهقين. الأهداف الفرعية: - واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية ومدى انتشارها بين المراهقين. - مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تنمية السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية.	أهداف البحث



وزارة التربية والتعليم العالي
Ministry of Education and Higher Education
دولة قطر - State of Qatar

أكثر الألعاب استخداماً من قبل طلبة المرحلة الثانوية. - الآثار الاجتماعية والنفسية والسلوكية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية الحديثة. - المقترحات والحلول لمعالجة سلوك العدوان الناتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الحديث.	
1. ما مدى انتشار الألعاب الإلكترونية بين المراهقين في دولة قطر. 2. هل هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتنامي السلوك العدواني لدى المراهقين. 3. هل تؤثر المتغيرات المرتبطة بالألعاب الإلكترونية الحديثة (عدد ساعات ممارسة الألعاب الإلكترونية- نوع الألعاب- المجتمعات الافتراضية) في تنامي السلوك العدواني لدى المراهقين. 4. ماهي الآثار الاجتماعية والنفسية والسلوكية المترتبة على لعب الألعاب الإلكترونية الحديثة.	أسئلة البحث
96 منهج الدراسة :منهج المسح بالعينة والمنهج الوصفي التحليلي 96 أدوات الدراسة: الاستبيان (عينة الطلاب)/ المقابلات مع الاختصاصيين	منهج البحث وأدواته

2025-11-13	الزمن المتوقع لاكتمال البحث	2025-05-29	تاريخ نهاية تطبيق أدوات البحث	2025-05-22	تاريخ بدء تطبيق أدوات البحث	الفترة الزمنية التي ينفذ فيها البحث
------------	-----------------------------	------------	-------------------------------	------------	-----------------------------	-------------------------------------

المرفقات المطلوبة:

1. خطاب من الجهة المشرفة على الباحث.
2. أداة البحث المراد تطبيقها ، بحيث تكون مكتملة و محكمة.





داعم Daam

مركز دعم الصحة السلوكية
Daam Behavioral Healthcare Center

الاجتماعي Social

