البحث الأول:

تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية من وجهة نظر الوالدين

إعداد :

أ. آلاء سميح قصاروة

معلمة في مدرسة بيتونيا الأساسية المختلطة/ فلسطين

أ.د. مجدي علي زامل

عميد كلية العلوم التربوية جامعة القدس المفتوحة/ فلسطين

تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية من وجهة نظر الوالدين

أ. آلاء سميح قصاروة
معلمة في مدرسة بيتونيا الأساسية المختلطة/ فلسطين
أ.د. مجدي علي زامل
عميد كلية العلوم التربوية جامعة القدس المفتوحة/ فلسطين

• **المستخلص**:
هدفت الدراسة التعرف إلى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية، في محافظة رام الله والبيرة، من وجهة نظر الوالدين، واستخدم المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت عينة الدراسة من (٣٥٣) ولي أمر خلال العام الدراسي ٢٠١٩/٢٠٢٠. اختيرت بالطريقة العشوائية الطبقية. وأظهرت نتائج الدراسة أنّ تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني كانت متوسطة، جاءت بنسبة (٥٨.٦%)، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة احصائيا في متوسطات تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور، ومتغير معدل ممارسة الألعاب الالكترونية يوميا، لصالح (من ساعة إلى ٢ ساعة)، ولصالح أكثر من ساعتين، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا، في متوسطات أساليب المعاملة الوالدية، تعزى لمتغير (معدل ممارسة الألعاب الالكترونية يوميا). بينما كانت الفروق دالة احصائيا، باختلاف متغير الجنس؛ إذ جاءت الفروق في الأسلوب الرفضي والتسلطي لصالح الآباء، بينما في الأسلوب الديمقراطي جاءت لصالح الأمهات. كذلك أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباط دالة إحصائيا، بين تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني، وبين كل من الأسلوب الاستقلالي والرفضي والتسلطي، وبينت النتائج وجود أثر دال إحصائيا لأسلوبين فقط من أساليب المعاملة الوالدية، هما: الأسلوب التسلطي، والرفضي. وبناءً على النتائج، توصي الدراسة بضرورة تعزيز رقابة الوالدين على الأبناء من خلال متابعة نوعية الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية، السلوك العدواني، أساليب المعاملة الوالدية.

The Effect of Playing Electronic Games on Aggressive Behavior and its relation with Parental Treatment Methods among Students in the Lower Basic Stage in Ramallah and AL-Beria Governmental Schools from the Parents Point of view

Ala'a Samih Qasarwa&Prof. Majdi Ali Zamel

Abstract

This study aims to id explore the effect of playing electronic games on aggressive behavior and its relationship to the styles of parental treatment among a sample of lower basic stage students in governmental schools in Ramallah and Al-Bireh Governorate from the parents' point of view. The used the descriptive correlational design on a sample of (353) parents chosen through the stratified random sampling during the academic year 2019/2020. The results showed that the effect of playing electronic games on aggressive behavior was moderate at a rate of (58.6%), However, the results showed statistically significant differences in the average of the effect of playing electronic games due to the gender variable in favor of the males, and the variable of rate of playing games in favor of one to two hours, and in favor of more than two hours. The results also showed that there were no statistically significant differences in the (average daily use of electronic games). On the

other hand, there were statistically significant differences with reference to gender in relation with the rejection and dictatorial style in favor of the males, whereas in the democratic style, the differences were in favor of the females. The results also showed a low correlational relation with non- statistical differences between the effect of playing electronic games on the aggressive behavior and the democratic style, whereas the relationship was negative and reciprocal. Nevertheless, there were statistically significant differences between the independent style, rejection and dictatorial style. The results, furthermore, showed a statistically significant effect of only two parental treatment styles, namely the dictatorial style and the rejection style.
Based on the results, the study recommended the need to strengthen parental control over children through monitoring the quality of electronic games.
Keywords: Electronic Games, Aggressive Behavior, Parental Treatment Styles.

- **المقدّمة**:

تواجه المجتمعات تطورات معرفية وتكنولوجية، فرضت نفسها على مختلف الأنظمة، منها النظام التربوي والتعليمي، وخاصة بعد ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين، حيث انتشرت وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيا الرقمية في شتى أنحاء العالم، وفي ظل هذا التطور الكبير يجد الشخص نفسه يتعامل مع كمٍ هائلٍ من التغيرات والتطورات المعرفية والتكنولوجية، وهذا يستدعي اهتماما كبيرا من المجتمع، ونشر توعية كبيرة بين الناس وخاصة الأطفال.

وبذلك فرض تغيرات كبيرة على سلوك الأفراد، وفي مواكبتهم للتكنولوجيا ومستحدثاتها، فانتشرت الألعاب المحوسبة، والتي تطورت بشكل ملفت للنظر، فأصبح الأطفال يلعبون باستخدام الأجهزة الإلكترونية المتوافرة بين أيديهم وأيدي أولياء أمورهم، كالهواتف الذكية مثل (Black Berry) و(I Phone) و(Calaxy) والحواسيب المحمولة مثل (Wii) و(Xbox) و(Game Boy) و(Play station) (الغزو، ٢٠٠٤).

فالأطفال يعشقون الألعاب الإلكترونية بشكل كبير؛ إذ يقضون معظم وقتهم عليها؛ لإنها تقدم لهم عنصر التحدي والإثارة، لكن بعض الأطفال يتعلقون بها بشكل مخيف، تصل بهم إلى المرض؛ حيث وجدت العديد من الدراسات مثل دراسة الهدلق (٢٠١٣) ودراسة ديفان (Divan, 2012) أنّ لعب الأطفال بالألعاب الالكترونية لفترة طويلة، يؤدي إلى اضطرابات سلوكية، كذلك تأثيرات سلبية على صحة الجسم؛ لإن ممارسة الألعاب لفترة طويلة، يخلق التوتر، والقلق، والأرق لهم، ويحفز الجهاز العصبي، ويصبح أكثر حساسية، ومستعد لإثارة نشاطات محدودة الأمر؛ مما يؤدي إلى تغيرات وظيفية، وتركيبية في الجهاز العصبي (Zamani, Chashmi, and Hedayati, 2009).

وبسبب التقدم التقني والإلكتروني الكبير والسريع، تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة الالكترونية بالأسواق بشكل كبيرٍ، وأصبح هناك إقبال كبير من قبل الأطفال والشباب عليها حتى باتت تأخذ جزءا

كبيراً من وقتهم، وأثرت على سلوكهم، وأخلاقهم، وثقافتهم، وبقيت تتدرج في التطور حتى وصلت مرحلة كبيرة من التقدم التقني الباهر (Erbing, 2010)

وأشار محافظة (٢٠٠٧) إلى إنّ السلوك العدواني الذي يصدر عن الطالب، يكون نتيجة لتأثير العوامل الاجتماعية والاقتصادية والأكاديمية، فالسلوك العدواني صفة لازمت المجتمع منذ قديم الأزل حتى يومنا هذا، وهو ليس فعل ثابت، إنما نسبي يتحدد بعوامل كثيرة مثل: المكان والزمان. أما ملحم (٢٠٠٧: ١٥١) "فقد عرفه: سلوك يقصد به إيذاء الآخرين.

وتعد أساليب المعاملة الوالدية من أكثر الأشياء التي تؤثر على شخصية الأبناء في مختلف المراحل العمرية، كذلك تعد أفضل مجال يتعلم الطفل من خلالها العادات والتقاليد والاتجاهات المعرفية. (الشناوي، ٢٠٠١؛ عبد الحفيظ، ٢٠٠١)، وأكد الزهار (٢٠٠١) على أهمية العلاقة السليمة بين الوالدين والأبناء، في مختلف المراحل العمرية، وهذا ما أكد عليه معظم السيكولوجيين الذين يهتمون بالتنشئة الإجتماعية؛ لأنها تؤثر على الصحة النفسية، والعقلية، والاجتماعية، والدراسية.

وعند النظر إلى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وأساليب المعاملة الوالدية، نرى بأن فاللعب كما يرى علماء النفس أرقى وسائل التعبير لدى الأطفال؛ وأشار فرويد (Freud) بأنه تعبير رمزي عن رغبات مكبوتة في اللاشعور وعجز عن تحقيقها في الواقع، كذلك يساعد في التحقيق من الاضطرابات والمشاكل مثل القلق والتوتر (عبد الهادي، ٢٠٠٤).

لذلك يقع على الأسرة دور كبير في معالجة الآثاء السلبية للألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال تقنين الوقت المخصص للألعاب الإلكترونية، كذلك مراقبة لنوع الألعاب التي يلعبها الطفل، ومعرفة ماذا يفعل الطفل، وما هي الألعاب التي يمارسها عندما يلعب مع أصدقائه؟، فالأسرة هي التي بيدها قرار التخفيف من خطر تلك الألعاب من خلال تخصيصها وقت للأبناء بزيارة الحدائق والمتنزهات والأقارب، كذلك تخصيص وقت للأبناء للقراءة والمطالعة، ومساعدتهم في اكتشاف مواهبهم (صليحة، ٢٠١٨).

ويتضح مما سبق، وجود تأثيرات سلبية للألعاب الالكترونية لدى الأطفال، وتأثيرها على السلوك العدواني، ولكن تبقى هذه الألعاب مرتبطة بمتابعة الوالدين لأطفالهم، وأساليب التعامل معهم.

- **مشكلة الدراسة وأسئلتها**

فمن خلال عمل الباحثين في مجال التعليم، واطلاعهما على الأدبيات والتقارير المتصلة بمجال الدراسة، وملاحظتهما لقضاء الأطفال أوقات كبيرة يقضونها وهم يلعبون الألعاب الإلكترونية، وكثرة السلوك العدواني لدى الأطفال، وبعد الوالدين عن أطفالهم، وضعف المعاملة السليمة معهم، وجدت تأثيرات وانعكاسات كبيرة على الأطفال، ومن هنا استدعى البحث والدراسة بهذا الجانب.

فالأطفال لا يستطيعون إكمال يومهم دون ممارسة اللعب، فهذا يُعد حاجة فطرية لدى الأطفال، فقد كان آباؤنا ومن قبلهم أجدادنا يمارسون اللعب، ولكن مع التقدم والتطور التكنولوجي، ظهرت ألعاب إلكترونية حديثة، أصبح أطفالنا مدمنين عليها، من خلال قضاء ساعات طويلة بين أسوارها، الأمر الذي يسهم في اكسابهم سلوكيات وممارسات سلبية تؤثر عليهم. وهذا ما أكدته كثير من الدراسات مثل: دراسة (الهدلق، ٢٠١٣؛ و الشحروري، ٢٠٠٨؛ و بوفلجة، ٢٠٠٧).

ونتيجة لذلك، ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها، من نواحٍ متعددة، أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة؛ للتعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية، وتمحورت مشكلة الدراسة في الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

ما تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، وعلاقتها بأساليب المعاملة الوالدية لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين؟

وقد انبثق عن هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

- السؤال الأول: ما مستوى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين؟
- السؤال الثاني: ما أبرز أساليب المعاملة الوالدية شيوعاً، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين؟
- السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين تعزى لمتغيري (الجنس، ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا)؟
- السؤال الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى أساليب المعاملة الوالدية، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين، تعزى لمتغيري (الجنس، ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا)؟
- السؤال الخامس: هل توجد علاقة ارتباطية بين تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، وأساليب المعاملة الوالدية، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين؟

- **أهداف الدراسة**

سعت هذه الدّراسة إلى تحقيق الأهداف الآتية:

- التعرّف إلى مستوى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين.

- التعرّف إلى مستوى أساليب المعاملة الوالدية، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين.
- تحديد فروق تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين، باختلافٍ متغيرات الدراسة: (الجنس، ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا).
- تحديد الفروق في أساليب المعاملة الوالدية، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين، باختلافٍ متغيرات الدراسة: (الجنس، ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا).
- تقصي العلاقة بين تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، وأساليب المعاملة الوالدية، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية من وجهة نظر الوالدين.
- بيان فيما إذا وجد تأثير لممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية، من وجهة نظر الوالدين.

- **أهمية الدراسة**

تتمثل أهمية الدراسة الحالية النظرية والتطبيقية في الجوانب الآتية:

تتمثل الأهمية النظرية للدراسة في تناولها لفئة مهمة في المدارس، وهم: طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، علاوة على تناولها لتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، وأيضا اهتمامها بدراسة تأثير أساليب المعاملة الوالدية، على طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، وتقصي العلاقة بين تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، وأساليب المعاملة الوالدية، لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، كما تكمن أهميتها النظرية في توفير قاعدة معرفية متصلة بمتغيرات الدراسة، يستفيد منها الباحثون، وأولياءالأمور، وصنّاع القرار في وزارة التربية والتعليم.

وتنبثق الأهمية التطبيقية للدراسة الحالية، في كونها تقدم مؤشرات لتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للأطفال، وعلاقتها بأساليب المعاملة الوالدية، وخاصة في ظل التطور السريع والتقدم المعرفي والتكنولوجي، وخاصة في مجال الألعاب الإلكترونية، لذا ستسهم نتائج الدراسة الحالية من التقليل من ساعات اللعب على الألعاب الإلكترونية للأطفال، كما يفرض على المربين والآباء والأمهات توفير ألعاب وأنشطة للأطفال، تنمي قدراتهم العقلية، والجسمية، والاجتماعية، والانفعالية. كما تُمكن الباحثين، والمتخصصين، والمهتمين، وصناع القرار في وزارة التربية والتعليم، من الاستفادة من نتائجها في خططهم، واستراتيجياتهم التربوية في المدارس.

- **حدود الدراسة ومحدداتها**

أجريت هذه الدراسة في إطار الحدود والمحددات الآتية:

- الحدود البشرية: اقتصرت الدراسة على الوالدين لطلبة المرحلة الأساسية الدنيا.
- الحدود المكانية: طبقت الدراسة على الوالدين لطلبة المرحلة الأساسية الدنيا، في المدارس الحكومية، في محافظة رام الله والبيرة.
- الحدود الزمنية: أجريت الدراسة الحالية في الفصل الثاني من العام ٢٠١٩ - ٢٠٢٠ .
- الحدود المفاهيمية: اقتصرت الدراسة على المفاهيم، والمصطلحات الواردة في الدراسة.
- الحدود الاجرائية: تحددت بالأدوات المستخدمة، وهي: مقياس لتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومقاييس لأساليب المعاملة الوالدية ودرجة صدقهما وثباتهما، والمعالجات الاحصائية المستخدمة.

كما أنّ تعميم نتائج الدارسة الحالية مقيد بدلالات صدق وثبات الأدوات المستخدمة، ومدى الاستجابة الموضوعية لأفراد عينة الدراسة على هذه الأدوات من جهة، وعلى مجتمعات مشابهة لمجتمع الدراسة من جهة أخرى.

- **التعريفات الإجرائية للمصطلحات**

- **الألعاب الإلكترونية**:

"هي ألعاب تعرض على شاشة الحاسوب، أو على شاشة التلفاز والتي تدخل البهجة والسرور على الفرد، عن طريق استخدام تحدّ للإمكانات العقلية، أو تحدّ؛ لإستخدام اليد مع العين ويكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية" (الشحروري، ٢٠٠٨: ٣١).

وتعرف الألعاب الإلكترونية إجرائياً على أنها الدرجة التي سوف يحصل عليها الأبناء من وجهة نظر والديهم في بنود الاستبانة المعدة لقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني والمستخدم في هذه الدراسة.

- **السلوك العدواني**:

"هو ذاك السلوك الذي يصدر عن أفراد أو جماعات اتجاه فرد آخر أو ذاته، سواء كان بشكل لفظيا أو ماديا، ايجابيا أو سلبيا، مباشرا أو غير مباشر، فرضته مواقف الغضب أو الإحباط أو الدفاع عن الذات، والممتلكات أو الرغبة في الانتقام، أو ترتب عليه إلحاق أذى بدني، أو مادي، أو نفسي، بصورة متعمدة بالطرف الآخر أو الأطراف الآخرى"(منصور والشربيني، ٢٠٠٣: ١٥٤)

ويعرف السلوك العدواني إجرائياً، على أنه الدرجة التي سوف يحصل عليها الأبناء من وجهة نظر والديهم في بنود الاستبانة المعدة لقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني والمستخدمة في هذه الدراسة.

• **أساليب المعاملة الوالدية**:

هي تنظيمات نفسية يكونها الأب والأم من الخبرات التي يمر بها، وتسهم في تحديد إستجابة الأب أو الأم بصورة مستمرة تجاه الطفل في مختلف المواقف الحياتية (مرشد، ٢٠٠٦: ٥١ -٥٢).

وتعرف أساليب المعاملة الوالدية إجرائياً، أنها الدرجة التي سوف يحصل عليها الأبناء من وجهة نظر والديهم في بنود الاستبانة المعدة لقياس أساليب المعاملة الوالدية والمستخدمة في هذه الدراسة.

• **أدبيات الدراسة**:

• **المحور الأول**: **الألعاب الإلكترونية**:

• **مفهوم الألعاب الإلكترونية**:

تعددت تعريفات الباحثين لمفهوم اللعب، لكنها تشترك في صفة واحدة، وهي: النشاط، والحركة، والدافعية. فقد عرف قاموس التربية لجود (Good) "أنّ اللعب نشاط موجه، أو غير موجه للأطفال؛ من أجل تحقيق المتعة والتسلية، كما يستغله الكبار حتى ينمو سلوكيات الأطفال، وشخصياتهم بأبعادها العقلية والجسدية والجسمية والوجدانية" (حواشين، ٢٠٠٢: ١٨٥). ويمكن تعريفه على أنه نشاط يمارس بشكل فردي أو جماعي، يستغل فيه طاقة الفرد الجسدية والذهنية؛ بهدف التسلية والاستمتاع.

وعرف سالين وزيمرمان (Salen and Zimmerman, 2004) الألعاب الإلكترونية بأنها الألعاب التي تكون على شكل هيئات إلكترونية، وتشمل: ألعاب الحاسب، والفيديو، والإنترنت، والهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة. وأشار النمرود (٢٠٠٨) أنها نشاط ترفيهي، الذي يُعد الأكثر استعمالاً في مجال الألعاب المختلفة، والعنصر الرئيس فيها، هو الشعور بالصورة الصادرة والمنتجة من مختلف أجهزة النظام الإعلامي الآلي، التي يستعملها الفرد الملقب باللاعب، أما الهدلق (٢٠١٣: ١١) فعرفها بأنها "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية".

ونتيجة العمل المستمر والكبير من قبل شركات صناعة الألعاب الإلكترونية؛ لاستقطاب عدد كبير من المستهلكين، انتشرت الألعاب في جميع البلدان ومنها في الأسواق الفلسطينية، فأصبح هناك تنوع وتعدد في الألعاب والأسعار والأهداف المنشودة منها.

ومن بين الألعاب التي شاع انتشارها: الألعاب الإلكترونية، حيث أصبحت متاحة للجميع صغاراً وكباراً، وهذه الألعاب تحاكي الواقع، مثل: كرة السلة، وسباق السيارات، والملاكمة، وألعاب خيالية كغزو الفضاء أو حرب النجوم؛ حيث يتحكم اللاعب ببعض عناصر اللعبة، مثل: الأسلحة أو اختيار اللاعبين (Krigh& Stentz, 2001).

• **تأثيرات الألعاب الإلكترونية**:

وعلى الرغم من إيجابيتها إلا أنها تُعد سلاحاً ذا حدين، فيجب علينا أن نفهم، متى وكيف نستخدم هذه الألعاب؟ وما نوعية الألعاب التي يجب ممارستها؟، دائما تكون في متناول أيدي الأطفال، يصلون إليها بسهولة، بحجة الترفيه عن أنفسهم، والتسلية، لكن هل لها سلبيات وأضرار؟

وهناك ايجابيات للألعاب الإلكترونية مثل: تنمي الذاكرة، فيصبح هناك سرعة في التفكير، وقدرة على التخطيط، وترى ميغونيجال (McGonigal, 2011) في ممارسة الألعاب الإلكترونية عملا مثيرا، فهي تنتج عواطف ايجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز .

فتؤثر الألعاب الإلكترونية على نمو الأطفال، وهناك نسبة كبيرة من الألعاب تعتمد في طريقة اللعب على اكساب الاطفال العنف والاعتداء على الآخرين. وأكد السعد (٢٠٠٥) أنهٍ وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت سببا في كثير من المآسي؛ لإن اللاعب ينقل مجريات اللعبة إلى واقعه، لذلك شجعت هذه الألعاب على القتل والاغتصاب والسلوك العدواني. اضافة ظهور إصابات متعلقة بالجهاز العظمي والعضلي وكذلك العيون؛ جميعها بسبب الألعاب الإلكترونية حسني (٢٠٠٢). وأشار المتميز (٢٠٠٤) إلى أن الأطفال الذين يلعبون بالألعاب الالكترونية يبقون في البيت لفترة طويلة، وبهذا لا يتعرضون لأشعة الشمس، إذ كشف بحث طبي أعدته إحدى الجامعات الهولندية، أن الأطفال الذين لا يتعرضون لأشعة الشمس يصبح عندهم نقص فيتامين "د" وبالتالي هشاشة عظام. وأشار عبد التواب (٢٠٠٧) إلى وجود أضرار اجتماعية، أما ... (Yamada ,Fujisawa and Komori, 2006) فيؤكد على وجود أضرار أضرار سلوكية، وهي أشد تأثيرا من الأفلام، وذلك لأن الفيلم ليس له دور تفاعلي على عكس الألعاب، فالألعاب الإلكترونية تحرض على العنف، كذلك كثرة اللعب فيها تزيد من العدوانية، والتفكير، والسلوك. كما تؤدي إلى حصول ضعف في التحصيل الأكاديمي، كما أن معظم الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع في قتل الآخرين، وتدمير ممتلكاتهم، وهذا يساعد في زيادة العنف والعدوان عندهم (Andrson, Gentilea and Buckley, 2007). عدا عن الإضرار الأكاديمية والتربوية واجتماعية.

كما أن أضرار الألعاب الالكترونية كثيرة وكبيرة وخاصة على الأطفال، فالسهر كثيرا واللعب بتركيز يفقد الطفل القدرة على التركيز، ويسبب له اضطرابات، وقد يكون أثرها على الطفل على المدى البعيد، وهذا يستدعي الانتباه وتوخي الحذر من قبل الأهل ومتابعة أبنائهم. كما يؤثر على الطفل من الناحية الإجتماعية فيتوحد الطفل مع جهازه الإلكترونية فلا يختلط مع أحد ولا يرى أحدا وينعزل عن العالم الخارجي ليكون عالمه فقط مع لعبته الإلكترونية، وتؤثر كذلك على دراسته ومستوى تحصيله فلا يحل واجباته ولا يدرس دروسه؛ لأن كل تفكيره كيف سيفوز باللعبة؟ فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين يجب على الأهل الانتباه، والتركيز على أطفالهم، وعلى الألعاب التي يلعبون بها.

فالإستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية، التي تقدم للطفل مادة معرفية تطرح القيم العليا للإنسان، ونموذج للطفل الذي يناط به، أن يحمي هذه القيم الجديدةٍ البهلوانية، وتجعل الإنسان سلعة، والقيم مبدأ، والأنانية والإنعزالية سلوكا (خليفة، ٢٠١٣). ومع ذلك يتولد لدى الطفل باستخدام هذه الألعاب بعض الإضطرابات السلوكية، التي إذا تكررت واشتدت، أدت إلى أنماطٍ سلوكية غير تكيفية، سواء كان في البيت أو المدرسة، وعندئذ تتطلب تعاملا خاصا من الآباء والمعلمين للأطفال المشكلين (نعيم، ٢٠١٣).

- **المحور الثاني**: **السلوك العدواني**:

يُعد العدوان ظاهرة منتشرة بين الناس كافة، وتمارس بأساليب متنوعة ومتعددة، مثل: التنافس في العمل، والتجارة، والتحصيل الدراسي، واللعب. والعدوان له أشكال: فإما أن يكون لفظيا، أو جسديا. ولذلك تعددت تعريفات العدوان. فالعدوان هو سلوك يدفعه الغضب، أو الصراع، أو المنافسة الشريرة، يتجه نحو إيذاء الآخرين أو إيذاء الذات (ربيع، ٢٠١١)، وعرفه القبالي (٢٠١٥) بأنه: السلوك الذي يهدف إلى إيذاء الذات أو الآخرين، أما ملحم (٢٠٠٧: ١٥١) ".

ويكون السلوك العدواني عند بعض الأطفال سمة واضحة في سلوكهم، فيضربون أشقاءهم، ويعمدون إلى إيقاع الأذى بالآخرين، ويكون الدافع وراء العدوان إن الطفل يتعلم العادات العدوانية عن طريق الملاحظة، كذلك مكافأة الطفل على تصرفاته العدوانية تزيد من العدوانية. كما أن تبرير الأهل لسلوك ابنهم العدواني يزيد العدوان عند الطفل، كذلك منع الطفل من تلبية حاجاته والوصول إلى هدفه أو لفت النظر وجذب انتباه الآخرين، كما يُعد نشاط الطفل الزائد وحركته الزائدة، مع عدم وجود مكان لتفريغ طاقته سبب في زيادة العدوان عند الطفل. أما تربية الطفل على مبدأ المنافسة والصراع والانتصار على الآخرين، تؤدي إلى زيادة العدوان، كما يؤدي أسلوب التنشئة التسلطية وشعور الطفل بالحرمان والإخفاق وعدم الثقة والأمان إلى زيادة العدوان عند الطفل (عودة، ٢٠١٩).

ومهما حاولنا حصر أسباب السلوك العدواني سنجدها أكثر بكثير مما ذكرت، ولكن يتوجب على الأهل متابعة أبنائهم ومراقبتهم؛ لمعرفة سبب تغير سلوك أبنائهم، وميولهم إلى العدوانية في التعامل. وللوالدين دور كبيرٍ في حياةٍ الطفل، من حيث تربيته وتوجيهه، وهذا يساعد في نمو شخصيته نموا سليما. وعلى الرغم من تعدد وتنوع أساليب المعاملة الوالدية واختلافها بين الأسرة، إلا أنها تُعد العامل الأساسي والداعم المتين لبناء صرحي نفسي للطفل (الحوسني، ٢٠٠٦).

- **المحور الثالث**: **أساليب المعاملة الوالدية**:

الأساليب لغة: جمع أسلوب؛ ويعني: الشكل والطريقة التي يتبعها الوالدان في ضبط السلوك، من هذا المنطق نجد أن أساليب التنشئة الأسرية، هي النمط التربوي الذي ينتهجه الآباء في المواقف اليومية (عبد الحميد، ٢٠١٠).

وتعرف إجرائياً بأنها جميع الأساليب التي يتبعها الوالدان في عملية التنشئة، حيث تتنوع وتتعدد بين أسلوب الثواب والعقاب، وجميع هذه الأساليب تؤثر على بناء شخصية الطفل.

وعرفها أبو ليلة (٢٠٠٢:٤٧) "هي جميع الأساليب التي يأخذها الأبناء من الآباء والأمهات في مواقف حياتهم، والتي نراها في أساليب التقبل، والتسامح، والرفض، والاستقلالية، والتبعية، والإهمال، والمبالغة في الرعاية وعدم الاتساق، والتذبذب.

وفي هذا السياق أشار بدير والخزرجي (٢٠٠٧) عند ممارسة هذه الألعاب لفترة طويلة من قبل الأطفال تؤثر على قدراتهم في ممارسة الأنشطة الاجتماعية ويصبح هناك خلل في العلاقات الاجتماعية، وتؤثر على السلوك العدواني والميل للعنف. حيث أشارت همال (٢٠١٢) إلى ظهور مؤسسات أخرى غير الأسرة والمدرسة والمسجد تعمل على تربية الطفل، مثل: الإنترنت، والتلفاز، والألعاب الإلكترونية، وصار لها أثر كبير في حياة الطفل.

ويؤثر استخدام الأساليب الوالدية غير السوية، والمعاملة الصعبة للأبناء، بشكل كبير على صحتهم النفسية والاجتماعية والسلوكية. وأكد حامد (٢٠٠٣) أن الاحباطات والتوترات الموجودة لدى الطفل بسبب تنشئة اجتماعية غير سوية.

وأشار الحيلة (٢٠١٠) إلى أن هناك العديد من العوامل والأسباب التي تجعل الوالدين يستخدمان أساليب خاطئة في تربية أبنائهما دون وعي منهما، ونذكر منها على سبيل المثال لا الحصر: عوامل نفسية، إذ تؤثر تجارب الماضي في معاملة الوالدين لأبنائهم، فيعكسون ذلك على معاملة أبنائهم لا شعوريا. وعوامل بيئية، وتشير كثير من الدراسات إلى أن أساليب المعاملة الوالدية تتأثر بشكل كبير بالمتغيرات الثقافية، ومستوى التعليم، والحالة الاجتماعية، والعمر، والزمن، وكلما تقدم الآباء في التعليم يزداد اختيار الأساليب السوية.

ومع وجود أسباب كثيرة لاختلاف أساليب المعاملة الوالدية، يجب على الوالدين الانتباه لها، ومحاولة إتباع أفضل وأحسن الأساليب التي تنمي شخصية الطفل وتصقلها وتزيد من ثقته بنفسه.

ومن خلال اطلاع الباحثين على الدراسات ذات الصلة بالموضوع، يتضح لهما وجود دراسات، وبحوث طبقت في بيئات عربية وأجنبية، تناولت تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، وأخرى اهتمت بأساليب المعاملة الوالدية، في ضوء متغيرات عدة، كان من بين هذه الدراسات، دراسة العنزي (٢٠١٩) التي هدفت التعرف إلى دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل ودراسة الآثار الإيجابية والسلبية لتلك المواقع، والتعرف أيضا إلى الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (٧٠) طالبا، وتوصلت النتائج إلى أن هناك دورا للأسرة في الموافقة على استخدام الأبناء لوسائل التواصل الاجتماعي، وفي التأثير عليهم، كما أن غالبية أفراد عينة الدراسة يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبا على التحصيل

الدراسي للطلبة، وأوصت الدراسة بضرورة توعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

وطبق سليمان (٢٠١٨) دراسة هدفت التعرّف إلى العلاقة بين أساليب المعاملة الوالدية، وبعض المشكلات السلوكية لدى تلاميذ الحلقة الثانية بمدارس قطاع كرري، واختيرت عينة مكونة من ست مدارس بالقطاع؛ إذ بلغ حجم العينة (٩٤٢)، واستخدم المنهج الوصفي الارتباطي، وبينت نتائج الدراسة عدم وجود علاقة ارتباطية بين أساليب المعاملة الوالدية ببعض المشكلات السلوكية لدى تلاميذ الحلقة الثانية بمدارس قطاع كرري وسط بمحلية كرري.

وأجرى شاهين (٢٠١٧) دراسة هدفت إلى معرفة إدراك أسلوب المعاملة الوالدية وعلاقتها بمفهوم الذات والسلوك العدواني، وبلغت عينة الدراسة (١٧٤) من تلميذات مرحلة الطفولة المتأخرة بمدينة جدة، واستخدم المنهج الوصفي، وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين أسلوب المعاملة الوالدية والسلوك العدواني.

وهدفت دراسة إبراهيم (٢٠١٦) إلى تقصي إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣ -٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال في الأردن، حيث بلغ عدد أفراد العينة (٦٦) معلمة بالإضافة إلى (٦٠) أمًا، فكانت من أهم نتائجها اتفاق المعلمات والأمهات على وجود عدة ايجابيات وسلبيات للألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقدير أفراد العينة لايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

وهدفت دراسة بروت وبروان (Prot and Brown, 2014) التعرف إلى الآثار السلبية والايجابية لألعاب الفيديو تبعا لمتغير (الجنس، والعمر، وعدد ساعات الاستخدام اليومي). وقد استخدم المنهج التجريبي على عينتين من المراهقين. إذ تبين استخدام المراهقين للألعاب أكثر من (٤) ساعات يوميا، وكذلك تبين وجود إدمان ملحوظ على هذه الألعاب وعدوان، مع وجود الآثار المفيدة للألعاب الإجتماعية الإيجابية، كذلك آثار ايجابية على المهارات البصرية – المكانية، والآثار الضارة للألعاب سريعة الخطر على السيطرة المعرفية وظاهرة الإدمان على ألعاب الفيديو.

وأجرى الهدلق (٢٠١٣) دراسة هدفت التعرف إلى ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، حيث بلغ عدد أفراد العينة (٣٥٩) طالبا، وتوصلت إلى مجموعة نتائج والتي من أهمها: أن هناك عددا من العوامل تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية، مثل: السعي للفوز والتحدي وحب الاستطلاع وغيرها، كذلك يرون أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الانترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين، مثل: مهارات البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة وغيرها. أما الآثار السلبية

المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية تم تصنيفها في ستة أضرار، وهي: أضرار دينية، وسلوكية، وصحية، واجتماعية، وأكاديمية، وعامة.

وطبق ديفين (Divan, ٢٠١٢) دراسة هدفت إلى معرفة مدى تأثير الأجهزة الخلوية على ظهور مشكلات سلوكية على أطفال في عمر (٧) سنوات في الدنمارك، واستخدم المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (١٣٠٠٠) ألف طفل، وأظهرت نتائج الدراسة أن الأطفال مستخدمي الأجهزة الخلوية هم أكثر عرضة لظهور مشكلات سلوكية، متمثلة بالعصبية وتقلب المزاج والشرود الذهني والبلادة وغيرها من المشكلات، مقارنة بالأطفال غير مستخدمي الأجهزة الخلوية، كما تزداد هذه المشكلات كلما كان استخدام الطفل للأجهزة الخلوية في سن مبكر.

وأجرت الشيخة (٢٠١١) دراسة هدفت التعرف إلى برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال في دمشق، واستخدم المنهج شبه التجريبي؛ إذ تكونت عينة الدراسة من (٧٦٤) طالباً وطالبة، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية، ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة لدى طلبة الصف السادس، تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ولصالح المجموعة التجريبية.

وأجرى كنتر وأولسو وويرنر (Kutner, Olso, and Warner, 2008) دراسة هدفت التعرّف إلى وجهات نظرِ الوالدِين والأبناء حول الألعاب الإلكترونية. تكونت عينة الدراسة من (٢١) طفلاً ذكراً و(٢١) من أهاليهم ومرافقيهم من تايوان، واستخدم المنهج التجريبي، وقام الباحثون باستقصاء اتجاهات الأطفال مع اتجاهات أهاليهم حول ممارسة هذه الألعاب، والكشف عن الاتجاهات والآراء متوافقة أو مخالفة، مع السياسات الحكومية والجهود العامة لمواجهة الآثار السلبية لهذه الألعاب على الأطفال. وأظهرت الدراسة أن آراء بعض الأهالي أكدت قلقها لما تحتويه من مشاهد عنف ولقطات جنسية، وما تسببه ممارستها من تأثير سلبي على أداء واجباتهم المدرسية، كما أظهرت الدراسة أيضاً تفاوت أراء الأهالي حول السياسات الحكومية الضعيفة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية.

وطبق هو وكارولين وديبورا وجينفر(Ho, Caroline, Deborah and Jennifer, 2008) دراسة هدفت إلى الكشف عن دور الاختلافات الثقافية في العلاقةِ بين الأبوة والعدوان لدى الأطفال، وتألفت عينة الدراسة من (١٤٩٩٠) طفلاً في كندا، واستخدم المنهج الوصفي، وأظهرت نتائج الدراسة أن قسوة الوالدين ارتبطت بالعدوان لدى الأطفال ايجابيا في العائلات الكندية الأوروبية، بينما كانت العلاقة سلبية في العائلات الكندية الأسيوية الجنوبية.

وأجرى جنتيالا ولينكب وليندرك وولشي (Gentile, Lynch, Linder and Walsh, 2007) دراسة هدفت إلى توثيق عادات ألعاب الفيديو للأبناء، ومستوى

مراقبة الوالدين لاستخدام أبنائهم لألعاب الفيديو، وكذلك فحص الارتباطات بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة، والعداء والحجج مع المعلمين والصفوف المدرسية والمعارك الجسدية، واختيرت عينة من الصف الثامن والتاسع من أربع مدارس حكومية حيث بلغ عددهم ستمئة وسبعة طلاب في أمريكا، واستخدم المنهج الوصفي، وخلصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، أهمها: أن الأبناء المراهقين الذين يلعبون بشكل أكبر بالألعاب التي تحتوي على عنف، يكونون أكثر جدالا مع معلميهم، وأكثر عرضة للانخراط في المعارك الجسدية، وأقل أداء في المدرسة من الطلاب الذين يلعبون بشكل قليل بالألعاب العنيفة.

وبشكل عام، يتضح من عرض الدراسات السابقة تنوع أغراضها واختلافها فيما بينها، فالبعض منها أجري للتعرف على تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني، والبعض لمعرفة أساليب المعاملة الوالدية وأثرها في تنشئة الطفل، والبعض تحدثت عن السلوك العدواني، فكان هناك توافق مع الدراسة الحالية من حيث المضمون، كذلك معظم الدراسات السابقة استخدمت المنهج الوصفي الارتباطي مثل: دراسة سليمان (٢٠١٨)، ودراسة شاهين (٢٠١٧)، وهذا اتفقت فيه مع الدراسة الحالية، في حين استخدمت دراسة الهدلق (٢٠١٣)، ودراسة ديفين (Divan, ٢٠١٢)، ودراسة الشيخة (٢٠١١)، ودراسة كنتر وآخرون (Kutner, et. al, 2008) المنهج شبه التجريبي، وغيرها اعتمدت على المنهج الوصفي التحليلي، مثل: دراسة العنزي (٢٠١٩)، كما اختلف مجتمع هذه الدراسة مع الدراسات السابقة من حيث العينة، ونوعها، فمعظم الدراسات السابقة اعتمدت في عينتها على الطلاب أنفسهم، مثل: دراسة العنزي (٢٠١٩)، ودراسة الهدلق (٢٠١٣)، ودراسة الشيخة (٢٠١١)، ودراسة جنتيالا وآخرون (Gentilea, et. al, 2004)، أما بالنسبة للحدود الجغرافية فكانت متنوعة، فكانت هناك دراسات في دول عربية وأخرى في دول أجنبية، كما استخدمت معظم الدراسات السابقة الاستبانة كأداة من أدوات القياس وهذا يتفق مع الدراسة الحالية.

وتميزت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة، في دراستها تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، من وجهة نظر أولياء الأمور، الذي يأتي تلبية لتوصيات عدد من الدراسات السابقة التي طبقت في فلسطين، وما يميز هذه الدراسة عن الدراسات السابقة، أنه جرى دراستها من وجهة نظر أولياء أمور طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، والتي تعتبر فئة مهمة، وتُعد من أهم مراحل النمو، ولها خصوصية عالية في التربية، واستفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة والإطار النظري، في بناء منهجية الدراسة، ومقاييسها، وفي بناء أسئلة الدراسة، وضبط المتغيرات، ووضع التفسيرات المناسبة للنتائج التي خرجت بها الدراسة.

- **الطريقة والإجراءات**
- **منهجية الدراسة**

استخدم المنهج الوصفي الارتباطي وذلك لأنه أكثر المناهج ملائمة لطبيعة هذه الدراسة؛ الذي يهتم بجمع البيانات والربط وتحليل العلاقة ما بين متغيرات

الدراسة للوصول إلى النتائج والاستنتاجات المرجو الوصول إليها من خلال الدراسة.

- **مجتمع الدراسة وعينتها**

- **أولاً: مجتمع الدراسة:**

تكون مجتمع الدراسة من جميع أولياء أمور طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة، والبالغ عددهم (141,616) وذلك حسب الكتاب الإحصائي السنوي الصادر عن وزارة التربية والتعليم للعام (٢٠١٩/٢٠٢٠).

- **ثانياً: عينة الدراسة:**

- العينة الاستطلاعية: اختيرت عينة استطلاعية مكونة من (٣١) من أولياء أمور طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة بغرض التأكد من صلاحية أدوات الدراسة واستخدامها لحساب الصدق والثبات.
- عينة البحث الفعلية: تكونت من (٣٥٣) من أولياء أمور طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة. والجدول (١) يوضح توزيع عينة الدراسة حسب متغيراتها

الجدول (١): يوضح توزع عينة الدراسة حسب متغيرات الدراسة المستقلة

المتغير	الفئات	العدد	النسبة٪
الجنس	ذكر	96	27.2
	أنثى	257	72.8
	المجموع	353	100.0
معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يومياً	أقل من ساعة	41	11.6
	من ساعة إلى ٢ ساعة	93	26.3
	أكثر من ساعتين	219	62.0
	المجموع	353	100.0

- **أدوات الدراسة**

لتحقيق أهداف الدراسة، اعتمد على مقياسين لجمع البيانات، هما: مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، ومقياس أساليب المعاملة الوالدية، كما يلي:

- **أولاً: مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني**

من أجل تحقيق الغاية المرجوة من الدراسة الحالية، وبعد الاطلاع على الأدب التربوي، والدراسات السابقة، وعلى مقاييس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني المستخدمة في بعض الدراسات ومنها: دراسة نصر الدين وعبدالرحيم (٢٠١٩)، ودراسة الجيوسي (٢٠١٨)، ودراسة صوالحة والعويمر والعليمات (٢٠١٦)، جرى تطوير مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني استنادا إلى هذه الدراسات.

- **الخصائص السيكومترية لمقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني**

- **صدق المقاييس**:

للتحقق من صدق مقاييس الدراسة اتبعت الإجراءات الآتية:
استخدم نوعان من الصدق كما يلي:

- **الصدق الظاهري** (Face validity)

للتحقق من الصدق الظاهري أو ما يعرف بصدق المحكمين لمقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، عرُض المقياس بصورته الأولية على مجموعة من المتخصصين ممن يحملون درجة الدكتوراة في الإرشاد النفسي والتربوي، وعلم النفس، وقد بلغ عددهم (١١) محكماً، وقد تشكل المقياس في صورته الأولية من (٢٩) فقرة، إذ أعتمد معيار الاتفاق (٨٠٪) كحد أدنى لقبول الفقرة. وبناءً على ملاحظات وآراء المحكمين، أجريت التعديلات المقترحة، واستنادا إلى ملاحظات المحكمين، فقد عُدلت بعض الفقرات، وحذفت (٣) فقرات، واصبح عدد فقرات المقياس (٢٦) فقرة.

- **صدق البناء** (Construct Validity)

من أجل التحقق من الصدق للمقياس، استخدم صدق البناء على عينة استطلاعية مكونة من (٣١) من أولياء أمور طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة، ومن خارج عينة الدراسة المستهدفة، واستخّدم معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation)؛ لاستخراج قيم معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس (تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني)، كما هو مبين في الجدول (٢):

جدول (٢): قيم معاملات ارتباط فقرات مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني مع الدرجة الكلية للمقياس (ن=٣١)

الفقرة	الارتباط مع الدرجة الكلية	الفقرة	الارتباط مع الدرجة الكلية
تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني			
١	٠٠.٧٥	١٤	٠٠.٦٨
٢	٠٠.٨٧	١٥	٠٠.٧٤
٣	٠٠.٩٠	١٦	٠٠.٩٥
٤	٠٠.٩٠	١٧	٠٠.٨٨
٥	٠٠.٩٠	١٨	٠٠.٧٥
٦	٠٠.٩٠	١٩	٠٠.٩٥
٧	٠٠.٨٩	٢٠	٠٠.٩٢
٨	٠٠.٨٤	٢١	٠٠.٩٣
٩	٠٠.٨٨	٢٢	٠٠.٨٥
١٠	٠٠.٨٦	٢٣	٠٠.٧٥
١١	٠٠.٨٧	٢٤	٠٠.٧٩
١٢	٠٠.٩٣	٢٥	٠٠.٦٨
١٣	٠٠.٧٧	٢٦	٠٠.٨٨

٠٠دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$)

يلاحظ من البيانات الواردة في الجدول (٢) أن معامل ارتباطٍ الفقرات تراوحت ما بين (٦٨. – ٩٥.)، وكانت ذات درجات مقبولة ودالة إحصائيا؛ إذ ذكر جارسيا (Garcia, 2011) أن قيمة معامل الارتباط التي تقل عن (٣٠.) تعتبر ضعيفة،

والقيم التي تقع ضمن المدى (٣٠. - أقل أو يساوي ٧٠.) تعتبر متوسطة، والقيمة التي تزيد عن (٧٠.) تعتبر قوية، لذلك لم تحذف أي فقرة من فقرات المقياس.

- **ثبات مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني**:

من أجل تحقيق الغاية المرجوة من الدراسة الحالية، وبعد الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة وعلى مقايس أساليب المعاملة الوالدية المستخدمة في بعض الدراسات اعتمد وبشكل أساسي على دراسة طيوب وعبدالله وشمليص (٢٠٠٩)، وجرى تطوير مقياس أساليب المعاملة الوالدية استنادا إلى هذه الدراسة.

- **الخصائص السيكومترية لمقياس أساليب المعاملة الوالدية**

- **صدق المقياس**

استخدم نوعان من الصدق، وكما يلي:

- **الصدق الظاهري** (Face validity)

للتحقق من الصدق الظاهري أو ما يعرف بصدق المحكمين لمقياس مقياس أساليب المعاملة الوالدية، عرض المقياس بصورته الأولية على مجموعة من المتخصصين ممن يحملون درجة الدكتوراة في الإرشاد النفسي والتربوي، وعلم النفس، وقد بلغ عددهم (١١) محكما، وقد تشكل المقياس في صورته الأولية من (٤٩) فقرة؛ إذ اعتمد معيار الاتفاق (٨٠٪) كحد أدنى لقبول الفقرة، وبناءً على ملاحظات وآراء المحكمين أجريت التعديلات المقترحة، واستنادا إلى ملاحظات المحكمين، فقد عُدلت بعض الفقرات، واضيفت (٦) فقرات واصبح عدد فقرات المقياس (٥٥) فقرة.

- **صدق البناء** (Construct Validity)

من أجل التحقق من الصدق للمقياس، استخدم صدق البناء على عينة استطلاعية من (٣١) من أولياء أمور طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة، ومن خارج عينة الدراسة المستهدفة، واستخّدم معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation)؛ لاستخراج قيم معاملات ارتباط الفقرات بالمجال الذي تنتمي إليه، كما هو مبين في الجدول (٣): ويلاحظ من البيانات الواردة في الجدول (٣) أن معامل ارتباط الفقرات (١٦، ٢٧)، كانت ذات درجة غير مقبولة وغير دالة إحصائيا، وتحتاج إلى حذف، أما باقي الفقرات فقد تراوحت ما بين (٣٠. -٩٣.)، كما أن جميع معاملات الارتباط كانت ذات درجات مقبولة ودالة إحصائيا؛ إذ ذكر جارسيا (Garcia, 2011) أن قيمة معامل الارتباط التي تقل عن (٣٠.) تعتبر ضعيفة، والقيم التي تقع ضمن المدى (٣٠. - أقل أو يساوي ٧٠.) تعتبر متوسطة، والقيمة التي تزيد عن (٧٠.) تعتبر قوية، لذلك حذفت الفقرات: (١٦، ٢٧)، وأصبح عدد فقرات المقياس (٥٣) فقرة.

- **ثبات مقياس العوامل أساليب المعاملة الوالدية**

للتأكد من ثبات مقياس أساليب المعاملة الوالدية، وزعت أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (٣١) من أولياء أمور طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في

جدول (٣) قيم معاملات ارتباط فقرات مقياس أساليب المعاملة الوالدية بالمجال الذي تنتمي إليه (ن=٣١)

الفقرة	الارتباط مع المجال	الفقرة	الارتباط مع المجال	الفقرة	الارتباط مع المجال	الفقرة	الارتباط مع المجال
الأسلوب الديمقراطي		الأسلوب الاستقلالي		الأسلوب الرفضي		الأسلوب التسلطي	
1	◆◆.٦٥	14	◆◆.٨٠	4	◆.٣٦	13	◆◆.٦٢
2	◆◆.٧٧	16	.٠٦	5	◆◆.٤٧	22	◆◆.٧٥
3	◆◆.٥٩	18	◆.٣٦	7	◆◆.٦٣	25	◆◆.٦٢
6	◆◆.٦٠	20	◆◆.٥٣	8	◆◆.٦١	34	◆◆.٦٤
9	◆◆.٨٤	23	◆◆.٨٠	11	◆◆.٦١	36	◆◆.٦٠
10	◆◆.٧٩	27	.١٩	15	◆◆.٦٣	38	◆.٤٥
12	◆◆.٧٨	35	◆◆.٧٧	24	◆◆.٦٧	39	◆◆.٥٦
17	◆◆.٨٣	37	◆◆.٦٩	26	◆.٣٠	40	◆◆.٨٣
19	◆◆.٩٣	43	◆◆.٦٢	32	◆◆.٦٧	41	◆◆.٧٤
21	◆◆.٦٤	45	◆◆.٧٧	52	◆◆.٥٨	44	◆◆.٤٨
28	◆◆.٧٨	46	◆◆.٨٦	–	–	47	◆◆.٦٠
29	◆◆.٩٣	49	◆◆.٦٨	–	–	50	◆◆.٥٤
30	◆◆.٧٠	55	◆◆.٨٠	–	–	53	◆◆.٦١
31	◆◆.٩٢	–	–	–	–	–	–
33	◆◆.٨٣	–	–	–	–	–	–
42	◆◆.٨٦	–	–	–	–	–	–
48	◆◆.٧٨	–	–	–	–	–	–
٥١	◆◆.٧٩	–	–	–	–	–	–
54	◆◆.٩١	–	–	–	–	–	–

◆دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) ◆◆دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$)

المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة، ومن خارج عينة الدراسة المستهدفة. وبهدف التحقق من ثبات الاتساق الداخلي لأبعاد المقياس، فقد استخدم معامل كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha) على بيانات العينة الاستطلاعية، بعد قياس الصدق (٥٣) فقرة، والجدول (٤) يوضح ذلك:

جدول (٤): معاملات ثبات مقياس أساليب المعاملة الوالدية بطريقة كرونباخ ألفا

البعد	عدد الفقرات	كرونباخ ألفا
الأسلوب الديمقراطي	١٩	.٩٦
الأسلوب الاستقلالي	١١	.٩٠
الأسلوب الرفضي	١٠	.٧٤
الأسلوب التسلطي	١٣	.٨٧

يتضح من الجدول (٤) أن قيم معاملات معامل ثبات كرونباخ ألفا لمجلات مقياس أساليب المعاملة الوالدية تراوحت ما بين (.٧٤ - .٩٦)، وتعتبر هذه القيم مناسبة وتجعل من الأداة قابلة للتطبيق على العينة الأصلية.

- **تصحيح مقاييس الدراسة**

ولغايات تفسير المتوسطات الحسابية، ولتحديد مستوى شيوع سمات تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وأساليب المعاملة الوالدية لدى عينة الدراسة، حولت العلامة وفق المستوى الذي يتراوح من (١ -٥) درجاتٍ وتصنيف المستوى إلى ثلاثة مستويات: مرتفع، ومتوسطة ومنخفض، وذلك وفقاً للمعادلة الآتية:

$$\text{طول الفئة} = \frac{\text{الحد الأعلى} - \text{الحد الأدنى (لتدرج)}}{\text{عدد المستويات المفترضة}} \quad 1.33 = \frac{1-5}{3}$$

وبناءً على ذلك، فإنّ مستويات الإجابة على المقياس تكون على النحو الآتي:

جدول (٥): درجات احتساب مستوى شيوع سمات تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني أساليب المعاملة الوالدية

مستوى منخفض	٢.٣٣ فأقل
مستوى متوسط	٢.٣٤ – ٣.٦٧
مستوى مرتفع	٣.٦٨– ٥

- **تصميم الدراسة ومتغيراتها**

اشتملت الدراسة على المتغيرات المستقلة والتابعة الآتية:

- **المتغيرات المستقلة**:
  - الجنس: وله مستويان هي: (١ – ذكر، ٢ – أنثى).
  - معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا: وله ثلاثة مستويات هي: (١ – أقل من ساعة، ٢ – من ساعة إلى ٢ ساعة، ٣ – أكثر من ساعتين).
- **المتغير التابع**:
  - الدرجات على مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى عينة الدراسة.
  - الدرجات على مقياس أساليب المعاملة الوالدية لدى عينة الدراسة.
- **المعالجات الإحصائية** :

من أجل معالجة البيانات، وبعد جمعها استخدم برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS, 25)، وذلك باستخدام المعالجات الإحصائية الآتية:

- المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية.
- معادلة كرومباخ ألفا؛ لتحديد معامل ثبات مقياس الدراسة.
- اختبار تحليل التباين الثنائي "بدون تفاعل" (*Two-Way ANOVA "without Interaction"*)؛ لفحص الأسئلة المتعلقة بمتغيري الجنس ومعدل ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميا.
- المقارنات البعدية باستخدام اختبار أقل فرق دال (*Scheffe*).
- اختبار بيرسون (*Pearson Correlation*)؛ لمعرفة العلاقة بين تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وكل أسلوب من أساليب المعاملة الوالدية، كذلك لفحص صدق أداتي الدارسة.
- معامل الانحدار المتعدد التدريجي (*Stepwise Multiple Regression*)؛ لمعرفة اسهام أساليب المعاملة الوالدية في تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني.

• عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

- **نتائج السؤال الأول ومناقشته: ما مستوى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية من وجهة نظر الوالدين؟**

للإجابة عن السؤال الأول، حُسبت المتوسطات الحسابية لمقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى عينة الدراسة، ومن ثم رتبت

تنازلياً وفقاً للمتوسطات الحسابية، والجدول (٦) يوضح المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والنسب المئوية لفقرات المقياس ككل مرتبة تنازليا.

جدول (٦): المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والنسب المئوية لفقرات مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وعلى المقياس ككل مرتبة تنازليا

الرتبة	رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	المستوى
١	01	يشعر ابنى بأنه واحد من اللاعبين في اللعبة	3.67	1.213	73.4	متوسط
٢	09	استخدامه للألعاب الإلكترونية لفترة طويل تزيد من سلوكاته السلبية	3.42	1.199	68.4	متوسط
٣	17	يشعر بالضيق عند منعه من ممارسة الألعاب الالكترونية	3.41	1.226	68.2	متوسط
٤	10	يزداد عناد ابنى عند منعه عن لعبته الالكترونية	3.38	1.217	67.6	متوسط
٥	19	تتسبب له في حدوث سلوكات العناد لدى ابنى	3.14	1.238	62.8	متوسط
٦	23	تؤثر سلباً على ساعات نومه	3.14	1.288	62.8	متوسط
٧	22	تلهيه عن تناول طعامه في أوقاته	3.14	1.249	62.8	متوسط
٨	18	يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية قبل الخلود للنوم	3.13	1.279	62.6	متوسط
٩	15	تتسبب في خفض التفاعلات الاجتماعية والعائلية لدى ابنى	3.13	1.284	62.6	متوسط
١٠	25	تقلل ساعات تواصله مع أقرانه	3.09	1.242	61.8	متوسط
١١	07	تجعله يعارض توجيهاتي إليه	3.07	1.233	61.4	متوسط
١٢	26	تفتح له مجالاً للتفاعل مع غرباء لا نعرف عنهم شيئاً	3.00	1.357	60.0	متوسط
١٣	12	تعزز الألعاب الالكترونية العنيفة العنف لدى ابنى	2.97	1.247	59.4	متوسط
١٤	08	تجعل ابنى يتعامل بعدوانية مع أفراد أسرته	2.95	1.171	59.0	متوسط
١٥	06	تسبب الألعاب الإلكترونية العنيفة القلق لدى ابنى	2.90	1.213	58.0	متوسط
١٦	02	يفضل ابنى اللعب بالألعاب العدوانية	2.90	1.226	58.0	متوسط
١٧	16	تتسبب لابنى في حدوث مشكلات سلوكية	2.88	1.227	57.6	متوسط
١٨	11	يقلد الشخصيات العنيفة الموجودة بالألعاب الالكترونية	2.83	1.225	56.6	متوسط
١٩	04	الاحظ على ابنى بعد الانتهاء من اللعبة ممارسة العنف	2.73	1.191	54.6	متوسط
٢٠	05	يتبادل ابنى الألعاب العنيفة مع أصدقائه	2.73	1.227	54.6	متوسط
٢١	03	يكرر ابنى الحركات العدوانية التى يشاهدها في اللعبة على زملائه	2.67	1.216	53.4	متوسط
٢٢	21	تدفعه إلى عدم الموضوعية في كثير من المواقف	2.61	1.143	52.2	متوسط
٢٣	13	تدفعه للكذب في بعض الأمور	2.59	1.177	51.8	متوسط
٢٤	24	تسبب لديه أحلاماً مفزعة في نومه	2.53	1.185	50.6	متوسط
٢٥	20	تجعله يشعر بالمتعة بإيذاء الآخرين	2.37	1.188	47.4	متوسط
٢٦	14	يلجأ إلى السرقة من أجل شراء اللعبة التى يريدها	1.85	0.900	37.0	مخفضة
الدرجة الكلية لمقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني			2.93	0.928	٥٨.٦	متوسط

يتضح من الجدول (٦) أن المتوسط الحسابي لتقديرات عينة الدراسة على مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ككل بلغ (2.93) وبنسبة مئوية (٥٨.٦) وبتقدير متوسط، أما المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد عينة الدراسة عن فقرات مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني تراوحت ما بين (3.67 - 1.85)، وجاءت فقرة: " يشعر ابني بأنه واحد من اللاعبين في اللعبة " بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي قدرة (3.67) وبنسبة مئوية (73.4٪) وبتقدير متوسط، بينما جاء فقرة " يلجأ إلى السرقة من أجل شراء اللعبة التي يريدها " في المرتبة الاخيرة، بمتوسط حسابي بلغ (1.85) وبنسبة مئوية (37.0٪) وبتقدير منخفض.

ويعزو الباحثان هذه النتيجة، إلى تعدد وتنوع أسباب السلوك العدواني، فهي لا تنحصر على الألعاب الإلكترونية، فمشاهدة برامج تلفزيونية عدوانية تؤثر عليهم، وكذلك الحي الذي يعيش فيه الطفل يؤثر عليه، ويكتسب منه سلوكيات، وكذلك المدرسة والأصدقاء جميعها عوامل تساعد في نمو شخصية الطفل، سواء بشكل عدواني أو بشكل جيد.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة الهدلق (٢٠١٣)، ونتائج دراسة الشيخة (٢٠١٧)، ونتائج دراسة الريمان (٢٠٠٧)، ونتائج دراسة جنتيالا ولينكب ولينـدرك وولشي (Linder, Gentile, Walsh ,2007).

وقد اختلفت هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة شيري (Sherry, 2001) والتي أظهرت أنّ تأثير العنف من خلال اللعب بالألعاب الإلكترونية كان أقل من غيرها.

- **نتائج السؤال الثاني : ما أبرز أساليب المعاملة الوالدية شيوعاً لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية من وجهة نظر الوالدين؟**

للإجابة عن السؤال الثاني، حُسبت المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لمقياس أساليب المعاملة الوالدية لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة، من وجهة نظر الوالدين، والجدول (٧) يوضح ذلك.

جدول (٧): المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والنسب المئوية لكل أسلوب من أساليب المعاملة الوالدية لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين، مرتبة تنازليا حسب المتوسطات الحسابية

الرتبة	رقم البعد	الأسلوب	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	المستوى
١	١	الأسلوب الديمقراطي	4.20	0.499	84.0	مرتفع
٢	٢	الأسلوب الاستقلالي	3.61	0.514	72.2	متوسط
٣	٤	الأسلوب التسلطي	3.07	0.624	61.4	متوسط
٤	٣	الأسلوب الرفضي	2.99	0.548	59.8	متوسط

يتضح من الجدول (٧) أن أبرز أساليب المعاملة الوالدية شيوعا لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين، جاءت مرتبة تنازليا حسب المتوسطات الحسابية على التوالي:

الأسلوب الديمقراطي بمتوسط حسابي (4.20) وبنسبة مئوية (84.0) وبتقدير مرتفع، الأسلوب الاستقلالي بمتوسط حسابي (3.61) وبنسبة مئوية (72.2) وبتقدير متوسط، الأسلوب التسلطي بمتوسط حسابي (3.07) وبنسبة مئوية (61.4) وبتقدير متوسط، الأسلوب الرفضي بمتوسط حسابي (2.99) وبنسبة مئوية (59.8) وبتقدير متوسط.

ويعزو الباحثان حصول الأسلوب الديمقراطي على أعلى تقدير، إلى ازدياد نسبة الوعي لدى الأهل بمتطلبات الأطفال، ومعرفة حقوقهم وواجباتهم، كذلك معرفتهم بأساليب التربية الحديثة، وانتشار واسع لهذه الأساليب من خلال المحاضرات والندوات ووسائل الإعلام، وارتفاع نسبة التعلم بين الوالدين غالباً ما تقودهما إلى التفكير أكثر بتربية أبنائهم، وطرق رعايتهم ومتابعة أفضل الأساليب للاهتمام بهم .

أما بالنسبة للأسلوب الاستقلالي قد حصل على تقدير متوسط، والذي يفسره الباحثين بسبب الحرص الزائد من قبل الوالدين، والخوف الشديد عليهم، فلا يتركون المجال لهم للاعتماد على أنفسهم.

ويعزو الباحثان هذه النتيجة، إلى أنّ الأسلوب الرفضي والتسلطي حصلا على تقدير متوسط؛ لوجود قناعات عند بعض الأهل أن العقاب والتسلط هما أساس التربية، كذلك تأثير العادات القديمة عليهم فهم يربون أبناءهم كما فعل آباؤهم معهم، وبنفس الأسلوب والطريقة، كما يؤثر المستوى التعليمي والاجتماعي والاقتصادي في تربية الأبناء.

واختلفت هذه النتيجة مع نتائج دراسة هو وكارولين وديبورا وجينفر(Ho, Caroline, Deborah and Jennifer, 2008)، والتي أظهرت نتائجها أن قسوة الوالدين ارتبطت سلبياً في العائلات الأسيوية، بينما ايجابياً بالعدوان في العائلات الأوروبية، كما اختلفت مع نتائج دراسة أسادي وآخرون (Assadi, et, al, ٢٠٠٧) والتي جاءت نتائجها أنّ العائلات الثرية تكون أقل استبداد تجاه الأمومة والأبوة، مقارنة بالعائلات الفقيرة.

- **السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة عند مستوى الدّلالة ($\alpha<0.05$) بين متوسطات تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين تعزى لمتغير الجنس ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا ؟**

لفحص السؤال الثالث، حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة على مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني حسب متغيرات الجنس، ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا، والجدول (٨) يبين ذلك:

يتضح من الجدول (٨) وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية على مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني في ضوء توزيعها

جدول (٨): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات عينة الدراسة على مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني تعزى لمتغير الجنس ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا

المتغير	تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني		
	المستوى	المتوسط	الانحراف
الجنس	ذكر	3.19	0.988
	أنثى	2.83	0.887
معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يومياً	أقل من ساعة	2.14	0.915
	من ساعة إلى ٢ ساعة	2.59	0.880
	أكثر من ساعتين	3.23	0.809

حسب متغيرات الدراسة. وللكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لمقياس مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، فقد أجري تحليل التباين الثنائي "بدون تفاعل" (2-way ANOVA "without Interaction")، والجدول (٩) يبين ذلك:

جدول (٩): تحليل التباين الثنائي (بدون تفاعل) على مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى عينة الدراسة تبعا لمتغيرات الجنس، ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	الدلالة الإحصائية
الجنس	10.013	1	10.013	14.726	.000*
معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا	56.863	2	28.431	41.811	.000*
الخطأ	237.321	349	.680		

يتضح من الجدول (٩) الآتي:

وجود فروق دالة إحصائيا في تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني تبعا لمتغير الجنس، إذ جاءت الفروق لصالح الآباء. كما كانت الفروق دالة إحصائيا تبعا لمتغير معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا. وللكشف عن موقع الفروق بين المتوسطات الحسابية لمقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني تبعا لمتغير معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا، أجري اختبار (Scheffe) والجدول (١٠) يوضح ذلك :

جدول (١٠): يوضح نتائج اختبار(Scheffe) للمقارنات البعدية بين المتوسطات الحسابية لمقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني تبعا لمتغير معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا

المتغير	المستوى	المتوسط	أقل من ساعة	من ساعة إلى ٢ ساعة	أكثر من ساعتين
تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني	أقل من ساعة	2.14	-	-.45*	-1.09*
	من ساعة إلى ٢ ساعة	2.59		-	-.64*
	أكثر من ساعتين	3.23			-

◆دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)

يتبين من الجدول (١٠) الآتي:

وجود فروق دلالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠.٠٥ ≥ α) في تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني تبعا لمتغير عدد الأبناء بين (أقل من

ساعة) من جهة وكل من (من ساعة إلى ٢ ساعة) و (أكثر من ساعتين) من جهة أخرى، وجاءت الفروق لصالح الفئات الأعلى، أي لصالح (من ساعة إلى ٢ ساعة) و (أكثر من ساعتين)، كذلك وجود فروق بين دالة إحصائيا بين (من ساعة إلى ٢ ساعة) و (أكثر من ساعتين)، وجاءت الفروق لصالح (أكثر من ساعتين).

ويعزو الباحثان وجود فروق دالة إحصائياً تبعاً لمتغير الجنس، إلى طبيعة تركيب الإنسان الجسدي والنفسي لكلا الجنسين، فالآباء تميل عندهم الكفة إلى استخدام العقلانية أكثر في التعامل، بعيداً عن مؤثر المشاعر اتجاه الطفل، أما الأمهات والتي تتميز بشخصيةٍ عاطفية تخضع لإملاءات شخصية الأطفال المؤثرة، والتي تفرض أسلوباً منافياً للعنف.

ويعزو الباحثان وجود فروق في تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وفقاً لمتغير معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يومياً، ولصالح الذين يمارسون الألعاب لأكثر من ساعتين، إلى أنّ الطفل يأخذ صفاته وأطباعه الشخصية من البيئة المحيطة به، والتي يحتك معها، سواء ملموسة أو غير ملموسة، وبالتالي فإن أيّ تفاصيل يعيشها الطفل خلال يومه تدخل في تكوين شخصيته، فعندما يمضي الطفل ساعات أكثر باللعب، فإن عملية الاندماج تكون أكبر، وبالتالي تؤثر عليه بشكل أكبر، وتزيد الفجوة عن العناصر الأخرى المؤثرة به. وأتفقت هذه النتيجة مع بعض نتائج دراسة الشيخة (٢٠١١)، ودراسة ديفين (Divan, ٢٠١٢) التي بينت أثر للألعاب الالكترونية على الأطفال الذين يمارسونها، واختلفت مع بعض نتائج دراسة إبراهيم (٢٠١٦).

- **النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيّة عند مستوى الدّلالة ($\alpha<0.05$) بين متوسطات أساليب المعاملة الوالدية لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين تعزى لمتغير الجنس ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا ؟**

لفحص السؤال الرابع، حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدراسة على مقياس أساليب المعاملةٍ الوالدية تعزى لمتغير الجنس ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يومياً، والجدول (١١) يبين ذلك:

. جدول (١١): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات عينة الدراسة على مقياس أساليب المعاملة الوالدية تعزى لمتغير الجنس ومعدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يومياً

المتغير	المستوى	الأسلوب الديمقراطي		الأسلوب الاستقلالي		الأسلوب الرفضي		الأسلوب التسلطي	
		M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
الجنس	ذكر	4.03	0.55	3.66	0.55	3.14	0.58	3.29	0.62
	انثى	4.26	0.46	3.60	0.50	2.93	0.53	2.99	0.61
معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا	أقل من ساعة	4.26	0.6ه	3.61	0.66	2.88	0.58	2.91	0.67
	من ساعة إلى ساعتان	4.27	0.52	3.68	0.55	2.96	0.55	3.07	0.64
	أكثر من ساعتين	4.16	0.45	3.59	0.47	3.02	0.54	3.11	0.60

M = المتوسط الحسابي SD= الانحراف المعياري

يتضح من الجدول(١١) وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية على مقياس أساليب المعاملة الوالدية في ضوء توزيعها حسب متغيرات الدراسة. وللكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية فقد أجري تحليل التباين متعدد المتغيرات (MANOVA)، على أساليب المعاملة الوالدية، وقبل إجرائه، تم التحقق من افتراضاته المتعلقة بعدم وجود تعددية الخطية (Absence of Multicollinearity) وذلك عن طريق حساب معاملات الارتباط لأساليب المعاملة الوالدية متبوعة بإجراء اختبار بارتليت (Bartlett) للكروية، إذ لم تتجاوز معاملات الارتباط عن (٠.٨٠) وهي تعد مقبولة إذ لم تتجاوز (r >٠.٩٠) بحسب تاباتشنك وفيدل (Tabachnick & Fidell, 2012) كما جاءت قيمة كـ٢١ التقريبية لاختبار (Bartlett) للكروية (χ2=529.435) وبدلالة إحصائية (P < 0.000)، مما يشير إلى تحقق هذا الشرط، كما تم التحقق من تجانس التباين المشترك (Homogeneity of Covariance) من خلال اختبار بوكس أم (Box's M test) حيث بلغت قيمته (95.894)، وبدلالة إحصائية (P = .000) وهي تعد مناسبة عندما تكون أكبر من (P > 0.001)، حسب ما اشار إليه (Hahs-Vaughn, 2016)، إن عدم تحقق هذا الافتراض لا يؤثر على النتائج وبخاصة مع وجود أعداد متقاربة نسبيا من الأفراد في المجموعات، وهذا ما أكده (دودين، ٢٠١٨). ويوضح الجدول (١٢) نتائج تحليل التباين متعدد المتغيرات:

جدول (١٢): تحليل التباين الثنائي المتعدد (بدون تفاعل) على أساليب المعاملة الوالدية لدى عينة الدراسة تبعا لمتغيرات الجنس، معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا

مصدر التباين	المتغيرات	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	الدلالة الإحصائية
الجنس	الأسلوب الديمقراطي	3.705	1	3.705	15.559	.000*
	الأسلوب الاستقلالي	0.238	1	0.238	0.901	.343
	الأسلوب الرفضي	3.281	1	3.281	11.267	.001*
	الأسلوب التسلطي	6.438	1	6.438	17.389	.000*
معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا	الأسلوب الديمقراطي	0.954	2	0.477	2.003	.137
	الأسلوب الاستقلالي	0.496	2	0.248	0.937	.393
	الأسلوب الرفضي	0.785	2	0.392	1.347	.261
	الأسلوب التسلطي	1.509	2	0.754	2.037	.132
الخطأ	الأسلوب الديمقراطي	83.095	349	0.238		
	الأسلوب الاستقلالي	92.402	349	0.265		
	الأسلوب الرفضي	101.642	349	0.291		
	الأسلوب التسلطي	129.216	349	0.370		

يتضح من الجدول (١٢) الآتي:

وجود فروق دالة إحصائياً تعباً لمتغير الجنس على أساليب كل من: الديمقراطي ولصالح الإناث، الرفضي ولصالح الذكور، التسلطي ولصالح الذكور، بينما لم تكن الفروق دالة إحصائيا على الأسلوب الاستقلالي. كما لم تكن الفروق دالة إحصائيا في أساليب المعاملة الوالدية تعبا لمتغير معدل ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية يوميا . ويعزو الباحثان هذه النتيجة، إلى أنّ ذلك بسبب طبيعة التركيب الفسيولوجي والجسماني لكلا الطرفين نسبيا، فعندما نتكلم عن الرجل فالأغلب منهم يميلون إلى الخشونة والعقلانية في ذات الوقت، على عكس المرأة والتي تعتمد بشكل أساسي على العاطفة والعلاقات الإنسانية، فيشكل وجود الطرفين نموذجا متكاملا، يغطي جميع جوانب التربية وبناء الشخصية. ويعزى عدم الاختلاف بين أساليب المعاملة الوالدية، ومعدل ممارسة الألعاب الالكترونية يوميا، إلى اختلاف أساليب ومحددات التشريع، وبالتالي عدم وجود الاشكاليات خلال التطبيق، بمعنى أن تأثير الوالدين يكون قد دخل مرحلة التأثير قبل اللعب من خلال قوانين ومحددات يفرضها الأهل مسبقاً على الأبناء، وبالتالي لا تدخل ساعات اللعب لاحقاً ضمن عناصر التأثير على أساليب معاملة الوالدين للأبناء.

وأتفقت هذه النتيجة مع بعض نتائج دراسة العنزي (٢٠١٩) التي بينت وجود دور للأسرة، واختلفت هذه النتيجة مع بعض نتائج دراسة سليمان (٢٠١٨) التي بينت عدم وجود علاقة ارتباطية بين أساليب المعاملة الوالدية.

- **النتائج المتعلقة بالسؤال الخامس: هل توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائياً عند مستوى الدّلالة ($\alpha<0.05$) بين تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وكل أسلوب من أساليب المعاملة الوالدية لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين؟**

للإجابة عن السؤال الخامس، استخرج معامل ارتباط بيرسون (Person Correlation) بين تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وكل أسلوب من أساليب المعاملة الوالدية لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين، والجدول (١٣) يوضح نتائج اختبار معامل ارتباط بيرسون.

جدول (١٣) يوضح معاملات ارتباط بيرسون بين درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني وكل أسلوب من أساليب المعاملة الوالدية لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين (ن=353)

	تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني
أساليب المعاملة الوالدية	معامل ارتباط بيرسون
الأسلوب الديمقراطي	-.048
الأسلوب الاستقلالي	.175**
الأسلوب الرفضي	.416**
الأسلوب التسلطي	.439**

**دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha\leq0.01$)

يتبين من الجدول (١٣) الآتي:

- وجود علاقة ارتباط غير دالة إحصائياً ومنخفضة بين تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني والأسلوب الديمقراطي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين، إذ بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون(*.048-*) وكانت غير دالة إحصائياً، وقد جاءت العلاقة عكسية سلبية؛ بمعنى كلما ازدادت درجة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني انخفض مستوى والأسلوب الديمقراطي.
- وجود علاقة ارتباط دالة إحصائياً بين تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني والأسلوب الاستقلالي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين، إذ بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون (**.175*) عند مستوى دلالة (*0.01* >) وجاءت العلاقة طردية موجبة؛ بمعنى كلما ازدادت درجة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ازداد مستوى الأسلوب الاستقلالي.
- وجود علاقة ارتباط دالة إحصائيا بين تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني والأسلوب الرفضي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين، إذ بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون (**.416*) عند مستوى دلالة (*0.01* >) وجاءت العلاقة طردية موجبة؛ بمعنى كلما ازدادت درجة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ازداد مستوى والأسلوب الرفضي.
- وجود علاقة ارتباط دالة إحصائيا بين تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني والأسلوب التسلطي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين، إذ بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون (**.439*) عند مستوى دلالة (*0.01* >) وجاءت العلاقة طردية موجبة؛ بمعنى كلما ازدادت درجة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني ازداد مستوى والأسلوب التسلطي.

ويعزو الباحثان هذه النتيجة، إلى المميزات الخاصة بكل أسلوب من الأساليب، فعندما نتكلم عن الأسلوب التسلطي والرفضي، فهذا أسلوب سلبي في التعامل مقابل حالة سلبية، وبالتالي في عالم الرياضيات نجد أنّ الحالة تتجه إلى الموجب من خلال التقاء السالبين، بمعنى كلما ازداد تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطفل، ازدادت حدة تعامل الأهل مع الحالة، كرد فعل طبيعي للأسلوب المتبع. أما في حالة الأسلوب الديمقراطي والمعتمد بشكل أساسي على الحرية، فهي يتقلص نسبياً مع سوء الاستخدام لها. واتفقت هذه الدراسة مع نتائج دراسة شاهين (٢٠١٧)، ونتائج دراسة أبي (٢٠١٥)، ونتائج دراسة الراجي (٢٠١١). والتي توصلت جميعها إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين أسلوب المعاملة الوالدية والسلوك العدواني. واختلفت هذه النتيجة مع بعض نتائج دراسة سليمان (٢٠١٨) التي بينت عدم وجود علاقة ارتباطية بين أساليب المعاملة الوالدية.

- **النتائج المتعلقة بالسؤال الخامس: هل توجد أية مساهمة لكل من أساليب المعاملة الوالدية في التنبؤ بتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين ؟**

ولمعرفة مدى اسهام أساليب المعاملة الوالدية في التنبؤ بتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين، استخدم معامل الانحدار المتعدد التدريجي (stepwise Multiple Regression) باستخدام أسلوب الإدخال (stepwise)، والجدول (١٤) يوضح ذلك:

جدول (١٤): يوضح نتائج تحليل الانحدار المتعدد التدريجي لمعرفة مدى اسهام أساليب المعاملة الوالدية في التنبؤ بتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في محافظة رام الله والبيرة من وجهة نظر الوالدين

النموذج	المعاملات غير المعيارية		المعاملات المعيارية بيتا Beta	قيمة ت	مستوى الدلالة	معامل الارتباط (R)	التباين المفسر R٢	معامل الارتباط المعدل
	معامل الانحدار	الخطأ المعياري						
الثابت	.924	.224		4.127	.000			
الأسلوب التسلطي	.653	.071	.439	9.146	.000	.439	.192	**.190**
الثابت	.595	.251		2.372	.018			
الأسلوب التسلطي	.432	.106	.290	4.070	.000			
الأسلوب الرفضي	.338	.121	.200	2.800	.005	.458	.210	**.206**
قيمة "ف" المحسوبة للأسلوب التسلطي = 83.643 دالة عند مستوى دلالة ٠٠٠.								
قيمة "ف" المحسوبة للأسلوب التسلطي والأسلوب الرفضي= 46.558 دالة عند مستوى دلالة ٠٠٠.								

. ◆دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha<0.05$)

يتضح من الجدول (١٤) وجود أثر دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha<0.05$) للأسلوب التسلطي والأسلوب الرفضي في التنبؤ بتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، ويلاحظ أن الأسلوب التسلطي قد وضع في النموذج الأول (19.2٪) من نسبة التباين في تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، في حين أن الأسلوب التسلطي والأسلوب الرفضي، قد وضحت معاً في النموذج الثاني (٢١.٠٪) من نسبة التباين في تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني، أما النسبة الباقية والبالغة (٧٩٪) فتعزى لمتغيرات أخرى لم تدخل نموذج الانحدار، وهذا يعني أن هناك متغيرات مستقلة أخرى قد تلعب دوراً أساسياً في التنبؤ بتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني. أما في ما يتعلق بالأسلوب الديمقراطي والأسلوب الاستقلالي، فأنهم لم يسهموا بشكل دال إحصائيا في التنبؤ بتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني. وتجدر الإشارة إلى أن قيم عامل تضخم التباين (VIF) للنماذج التنبئية الأربعة قد كانت متدنية؛ مما يشير إلى عدم وجود إشكالية التساهمية المتعددة (Multicollinearity)، التي تشير إلى وجود ارتباطات قوية بين المتنبئات.

وعليه، يمكن كتابة معادلة الانحدار، وهي: (y= .595 + .432 + .338)، أي كلما تغير الأسلوب التسلطي درجة واحدة يحدث تغير ايجابي طردي في تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني بمقدار (.432). وكلما تغير الأسلوب الرفضي درجة واحدة يحدث تغير ايجابي طردي في تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني بمقدار (.338).

ويعزو الباحثان هذه النتيجة، أنها نتيجة طبيعية لخصائص الأسلوب التسلطي والرفضي، والتي تتشارك نسبيا مع العنف المكتسب من الألعاب الإلكترونية، بحيث يتوافق أسلوب الوالدين مع الأسلوب المتبع في الألعاب ذاتها، وبالتالي يسهل التأثير على نفسية الطفل مقارنة بالأساليب الأخرى، مع العلم أن هناك متغيرات أخرى تدخل باب التأثير -خصوصا - عند حيادية الأسلوب أو تنافيه مع العنف الموجود، كالأسلوب الاستقلالي والديمقراطي، وبالتالي نجد نفسية الطفل تحت استقطاب مؤثرات أقوى من تلك الأساليب. وهذا يعني أن شخصية الوالدين التسلطية لها تأثير سلبي على سلوك الأطفال، وتسهم في إكسابهم سلوكات عدوانية، تزيد من تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لديهم.

واتفقت مع بعض نتائج دراسة العنزي (٢٠١٩) التي أكدت على أهمية دور الأسرة في التأثير على أطفالهم، وأيضا اتفقت مع بعض نتائج دراسة سليمان (٢٠١٨) التي أظهرت وجود علاقة ارتباطية بين أساليب المعاملة الوالدية ببعض المشكلات السلوكية لدى الأبناء.

- **التوصيات والمقترحات**

من خلال ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، يمكن تقديم التوصيات الآتية:

- وضع ضوابط من خلال قوانين وتشريعات محلية، لمنع الألعاب الإلكترونية المنتشرة التي تحض على العنف.
- تعزيز رقابة الوالدين على الأبناء من خلال متابعة نوعية الألعاب الإلكترونية وأبعادها، ووضع ضوابط للألعاب الإلكترونية المسموح اللعب بها.
- ضرورة ابتعاد الوالدين عن الأسلوب التسلطي في التعامل مع أطفالهم، واستخدام أساليب المعاملة الوالدية التي تعزز ثقة الطفل بنفسه، وتبعده عن الألعاب الالكترونية التي تسبب له مشكلات سلوكية ونفسية واجتماعية، مثل: توفير القصص والكتب والألعاب، حتى يقضي الطفل فيها وقت فراغه.

- **المصادر والمراجع العربية والأجنبية**
- **أولاً: المصادر والمراجع العربية**

- إبراهيم، نداء. (٢٠١٦). **ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات من وجهة نظر الأمهات ومعلمات الرياض**، (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.
- بدير، ريان والخزرجي، عمار. (٢٠٠٧). **الطفل مع الإعلام والتلفزيون**، بيروت: دار الهادي للطباعة والنشر.

- بوفلجة، غيات. (٢٠٠٧). ثقافة الطفل في عصر المعلوماتية. **مجلة التربية**، ٣٣ (١٦٠)، ٢٣٤-٢٤٣.
- الجيوسي، مجدي. (٢٠١٨). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية في حدوث بعض الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال في مرحلة الروضة من وجهة نظر أولياء أمور في مدينة طولكرم، **مجلة العلوم النفسية والتربوية**، ٢-٢١.
- حامد، زهران. (٢٠٠٣). **علم النفس الاجتماعي**. القاهرة: علاء للكتب.
- حسني، إلهام. (٢٠٠٢). ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، **جريدة الشرق الأوسط**، لندن، ٥ مايو ٢٠٠٢، ع ٨٥٥٩.
- حواشين، مفيد وحواشين، زيدان. (٢٠٠٢). **إرشاد الطفل وتوجيهه**. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.
- الحوسني، بدريه سالم ناصر. (٢٠٠٦). **أثر الممارسات الوالدية وبعض المتغيرت الديمغارفية المتعلقة بالوالدين على مفهوم الذات وتوكيد الذات لدى طالبات مرحلة ما بعد التعليم الأساسي بسلطنة عمان**، (رسالة ماجستير غير منشورة)، الجامعة الأردنية، الأردن.
- الحيلة، محمد محمود. (٢٠١٠). **الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها**. ط ٥. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- خليفة، زينب. (٢٠١٣). أثر التفاعل بين الإبحار في برنامج الألعاب الإلكترونية التعليمية والدافعية في تنمية بعض المهارات اللغوية. **دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، ٤٣(٤)، ١٢-١٩.
- دودين، حمزة. (٢٠١٨). **التحليل الإحصائي المتقدم للبيانات باستخدام (SPSS)**. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- ربيع، محمد. (٢٠١١). **علم النفس الاجتماعي**، ط (١)، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الزهار، نجلاء السيد. (٢٠٠١). **دراسة العلاقة بين مظاهر اساءة معاملة الأطفال والتأخر الدراسي لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية**، (رسالة ماجستير غير منشورة)، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، مصر.
- السعد، نورة. (٢٠٠٥). الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال. **جريدة الرياض**، الرياض، ٨ مارس ٢٠٠٥، ع ١٣٤٠٨.
- **سليمان، يسرا. (٢٠١٨).** أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها ببعض المشكلات السلوكية لدى تلاميذ الحلقة الثانية بمدارس الأساس قطاع كررى وسط بمحلية كررى. **(رسالة دكتوراه غير منشورة)، كلية التربية، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، الخرطوم، السودان.**
- شاهين، أكرم. (٢٠١٧). **أسلوب المعاملة الوالدية ومفهوم الذات وعلاقة كل منهما بالسلوك العدواني، لدى عينة من تلميذات المرحلة الابتدائية بجدة**، استرجع بتاريخ ١٥ يوليو، ٢٠٢٠م من: https://sites.google.com/site/drahmedakram2/4
- الشحروري، مها. (٢٠٠٨). **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة**، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الشناوي، محمد حسن. (٢٠٠١). **التنشئة الاجتماعية للطفل**، عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.
- الشيخة، حنان. (٢٠١١). **برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال**، (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية، جامعة دمشق، دمشق.
- صليحة، بن مجدوب. (٢٠١٨). **أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوك الطفل المتمدرس**، (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة العقيد أكلي محند أولحاج، الجزائر.
- صوالحة، علي والعويمر، يسرى والعليمات، علي. (٢٠١٦). علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والاجتماعي لدى أطفال الروضة. **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية**، ٤(١٦)، ١٧٧- ١٩٦.

- طيوب، محمود وعبد الله، اعتدال وشملص، عفيفة. (٢٠٠٩). دراسة تحليلية لأساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ التعليم الأساسي وأثره على التنمية البشرية، **مجلة جامعة تشرين للبحوث والدراسات العلمية**، ٢(٣١)، ١٢٧- ١٢٩.
- عبد التواب، أماني. (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال " دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، **مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية**. جامعة الأزهر، ٢٥ (٣)، ٢٣٠-٢٥٣.
- عبد الحفيظ، عزت مرزق فهيم. (٢٠٠١). **أساليب التنشئة الاجتماعية وعلاقتها بالسلوك الانحرافي**، (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة أسيوط، مصر.
- عبد الحميد، حنان. (٢٠١٠). **الطفل والأسرة والمجتمع**، عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.
- عبد الهادي، نبيل. (٢٠٠٤). **سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال**. عمان: دار وائل للنشر والتوزيع.
- العنزي، ناصر. (٢٠١٩). **أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج**. السعودية.
- عودة، فتحية أحمد. (٢٠١٩). **تعديل السلوك: ارتباطات وتطبيقات**، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الغزو، إيمان. (٢٠٠٤). **دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنيا للألفية الثالثة)**. دبي: دار العلم للنشر.
- القبالي، يحيى أحمد. (٢٠١٥). **الاضطرابات السلوكية والانفعالية**، ط (٢)، عمان: دار الخليج للصحافة والنشر.
- المتميز. (٢٠٠٤). الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية. **مجلة ولدي**. ع(٦٦)، ٤٨.
- أبو ليلة، بشرى. (٢٠٠٢). **أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها الأبناء وعلاقتها باضطراب المسلك**، (رسالة ماجستير غير منشورة)، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.
- محافظة، محمد والزعبي حسين.(٢٠٠٧). العوامل الاجتماعية/الاقتصادية والأكاديمية المؤثرة في الميل نحو السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة الهاشمي. الأردن، **مجلة العلوم التربوية**، ١(٣٤)، ٧٣-٨٩
- مرشد، ناجي عبد العظيم. (٢٠٠٦). **تعديل السلوك العدواني للأطفال العاديين وذوي الاحتياجات الخاصة: دليل للأباء والأمهات**، ط (١). القاهرة: مكتبة زهراء الشرق.
- ملحم، سامي. (٢٠٠٧). **مشكلات طفل الروضة: الأسس النظرية والشخصية**، عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
- منصور، عبد المجيد والشربيني، زكريا. (٢٠٠٣). **سلوك الإنسان بين الجريمة – العدوان – الإرهاب**. ط (١). القاهرة: دار العربي.
- نصر الله، بلعبالي وعبد الرحيم، مراكشي. (٢٠١٩). **الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة ٥ ابتدائية**، (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة محمد بوضياف – المسيلة، الجزائر.
- نعيم، العتوم. (٢٠١٣). أثر الألعاب المحوسبة في علاج اضطراب قصور الانتباه والمصحوب بالنشاط الزائد لدى الأطفال، **مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية**، ٢١(٣)، ٣٣٩-٣٤٠.
- النمرود، بشير. (٢٠٠٨). **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمرسين ذكور (١٢-١٥) سنة القطاع العام**، (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الجزائر- بن يوسف بن خدة -، الجزائر.

- الهدلق، عبدالله. (٢٠١٣). **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**، (رسالة ماجستير غير منشورة)، الرياض: جامعة الملك سعود.
- همال، فاطمة. (٢٠١٢). **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، (رسالة ماجستير غير منشورة)، الجزائر: جامعة الحاج لخضر.

• ثانياً: المصادر والمراجع الأجنبية

- Anderson, C. Gentile, D. & Buckle, K. (2007): **Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory research and public policy**. New York: Oxford University Press 56 .
- Divan, H. & Kheifets, L. Obel, C. & Olsen, J. (2012): Cell Phone Use and Behavioural Problems in Young Children **, Journal of Epidemiology and Community Health**, 66 (6), 524-9.
- Erbing, L. (2010): **Internet and Society: A Preliminary Re-port**. Stanford Institute for the Quantitative Study of Society, 1 (1), 275-283
- Garcia, E. (2011). **A tutorial on correlation coefficients, information- retrieval**-18/7/2018 .https://pdfs.semanticscholar.org/ c3e1/ 095209d3f72ff66e07b8f3b152fab099edea.pdf.
- Gentilea, D. Lynchb, P. Linderc, J. &Walsha, D. (2007): The Effects Of Violent Video Games Habbits on Adolescent Hostility, Aggressive Behavior, and School Performance**, Journal Of Adolescence**, 27 (2), 5- 22.
- Hahs-Vaughn. D. (2016). **Applied Multivariate Statistical Concepts**. Routledge.
- Ho, Caroline, B., Deborah, N, & Jennifer, M. (2008). Cultural differences in the relationship between parenting and children's behavior", **Developmental psychology**, 44 (2), 52- 147.
- Krigh, S, & Stentz, K .(2001). **The Early Childhood Curriculum**, New Jersey Lawrence Eribaum associates Inc publishers.
- Kutner, L. Olso, C. & Warner, D. (2008): Parents and Sons Perspectives on Video Game Play. **Journal of Adolescent Research,** 23, 76-96.
- McGonigal, J. (2011). **Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How** They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated.
- Prot, S. & Douglas, B. (2014). **The Positive and Negative Effects of Video Game Play**,(109- 128)New York: Oxford University Press.

- Salen, k. & Zimmerman, E. (2004**). Rules of play came design fundamentals**. Cambridge .mit press.
- Tabachnick, B. & Fidell, L. (2012). **Using Multivariate Statistics.** (6th Edition) Person Education, Boston.
- Yamada, M. & Fujisawa, K. (2006). Effect of music on the performsnce and impression in a video racing game, **Journal of Music Perception and Cognition,** 7: 65-76.
- Zamani, E. Chashmi, M. & Hedayati, M. (2009): Effect of Addiction to Physical and Mental health of Female and Male Students of Guidance School in City of lnfahan, **Journal Addiction and Health**, 1 (2), 98-104.

****