علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية

أ.د. عبادة أحمد عبادة الخولى[١] د. على عبد الله على مسافر[٢]

أ. وفاء محمد على محمد حسين[٣]

[١] أستاذ مناهج وطرق تدريس، كلية التربية، جامعة السويس.

[٢] مدرس بقسم الصحة النفسية، كلية التربية، جامعة السويس.

[٣] باحثة الدراسات العليا، كلية التربية، جامعة السويس.

مُلخص:

هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية بمحافظة السويس. واستخدمت المنهج الوصفي وتكونت العينة من (٣٨٠) طالباً وطالبةً في المرحلة الإعدادية بمحافظة السويس. وتم استخدام مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس السلوك العدواني ولتحليل البيانات تم استخدام الإحصاءات الوصفية مثل: ومعامل ارتباط بيرسون، معامل ثبات ألفا كرونباخ، ومعامل ثبات التجزئة النصفية، واختبار (ت) وقد أسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في السلوك العدواني طبقاً لمتغير الجنس لصالح الذكور.

كلمات مفتاحية:

إدمان الألعاب الإلكترونية، السلوك العدواني، طلاب المرحلة الإعدادية

مقدمة:

شهد مفهوم اللعب تغيراً ملموساً عند المراهقين، وذلك نتيجة للتغيرات التي شهدها العالم والتطور العلمي والتكنولوجي، ففي حين ارتبطت مرحلة المراهقة باللعب مع مجموعة الأصحاب والخروج خارج المنزل، أطلت أجيال جديدة وعديدة من الألعاب الإلكترونية كنتيجة للثورة التكنولوجية، وبات مظهر المراهق مألوفاً يجلس ساعات طوال وحيداً أمام الأجهزة الإلكترونية يمارس هذه الألعاب وأخطر من ذلك أن معظم الألعاب الإلكترونية تتسم بالعنف. فقد ذكر برتيمه (٢٠١٦) أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليها دون وجه حق، ومن ثم فإنها تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمى في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، هذه القدرات تُكتسب من الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، هذا الأمر الذى عكر صفو المحيط المدرسي.

فقد وصل الأمر بالمراهقين إلى مرحلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، مما تسبب في ظهور العديد من المشكلات السلوكية والنفسية (Williams, Consalvo, Caplan& Yee, 2009) ويتسبب إدمان المراهق للألعاب الإلكترونية انسحابه من المواقف الاجتماعية وممارسة العدوان على الآخرين؛ نتيجة تعرضه لمضامين الألعاب السلبية والتي لا تتناسب مع واقع حياة الطالب المراهق (Griffiths& Cole, 2009). وقد أشار بوتمانى (٢٠١٤) إلى أن العدوان منتشر لدى جميع الفئات العمرية المختلفة، إلا أنه أكثر انتشاراً بين فئات المراهقين؛ لأن مرحلة المراهقة هي مرحلة المتناقضات والمتغيرات، والملاحظ زيادة انتشار السلوكيات العدوانية مقارنة بالمشكلات السلوكية الأخرى التي يعانى منها الطلاب في المدارس. لذلك كانت الدراسة الحالية مدخلاً للبحث عن علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى مرحلة حساسة وهى مرحلة المراهقة المبكرة، فالمراهق يمر بمرحلة مهمة من مراحل نمو الشخصية، والمهارات الاجتماعية والانفعالية، إذ تعتبر المرحلة

الأساسية في صقل شخصيته ومواجهة مطالب الحياة، ومع التقدم العلمي والتكنولوجي وظهور الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ممارستها من قبل الطلبة المراهقين ظاهرة تستحق الانتباه والبحث، لمعرفة مدى تأثيرها على الطلبة وعلى سلوكياتهم (Khurshid, Ansari, 2012).

مشكلة الدراسة

أشار قدى (٢٠١٨) أن ظاهرة الألعاب الإلكترونية أصبحت ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء كان في المنازل أو في مقاهي الإنترنيت، وأشارت دراسة الحمداني(٢٠١١) إلى أن نسبةٌ كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على عنصرِ الاستمتاع بقتلِ الناس، وتخريب ممتلكاتهم، والاعتداء عليهم من دون حق، كما أشارت دراسة مطر(٢٠١٦) إلى أن السلوك العدواني من المشكلات السلوكية التي تطورت وأخذت أشكالاً جديدة، وزادت بشكل ملحوظ في الآونة الأخيرة، وأصبحت من المشكلات التي تهدد أمن المجتمعات، حيث أن الألعاب الإلكترونية عامل مهمً لانتشار العدوان وترسيخه في نفوس التلاميذ، كما أشارت دراسة القاسم (٢٠١١) إلى أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتتولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم. كما أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية قد يتسبب في بعض المصائب، ويسهم فيما يشبه عملية "غسيل مخ" خاصة بالنسبة للمراهقين، فقد رأت الباحثة ابنها يمارس الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة، وبدأ يمارس ما يشاهده على أخوته الأصغر منه سناً من عدوان، كما أن وكيلة المدرسة التي تعمل بها الباحثة شكت من أن ابنها وهو أيضاً في مرحلة المراهقة قد أدمن لعبة إلكترونية تسمى "بابجى"، وأهمل دروسه وواجباته، وعندما اعترضت على الأمر وقامت بإخفاء الموبيل والتابلت والكمبيوتر، غضب الولد منها جداً وبهدأ ينهرها إلى أن وصل به الأمر إلى ضربها، بالإضافة إلى ملاحظة الباحثة زيادة نسبة العدوان بين الطلاب في هذه

المرحلة وممارسة الطلاب ما يُشاهد من مناظر عنف وعدوان أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال احتكاك الباحثة بهذه المرحلة العمرية وتدريسها لهم، ولذا بدأت الباحثة تشعر بخطر يهدد أطفالها وأطفال غيرها، فقررت أن تدرس المشكلة دراسة علمية كمحاولة للإسهام في ايجاد الحلول لها، وزاد من عزمها على اتمام الدراسة الحالية في محاولة لتزويد المكتبة العربية بدراسة جديدة في بابها.

ويمكن صياغة مشكلة الدراسة الحالية في الأسئلة التالية:

١- ما علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني؟

٢- هل توجد فروق بين الذكور والإناث المدمنين للألعاب الإلكترونية من طلاب المرحلة الإعدادية في السلوك العدواني؟

أهداف الدراسة

تسعى الدراسة الحالية إلى:

١- الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الإعدادية.

٢- تحديد الفرق بين (الذكور- والإناث) المدمنين للألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الإعدادية.

مصطلحات الدراسة:

١-إدمان الألعاب الإلكترونية Addiction to electronic games

تعرفه قدى (٢٠١٨ ، ١٦٥) بأنه الإدمان على مجموعة من الألعاب المتوفرة على هيئة رقمية، سواء كانت ألعاب الحاسب أو ألعاب الإنترنت أو ألعاب الفيديو أو ألعاب الهواتف المحمولة واستخدمها بشكل مفرط، وإجرائياً بقياس الدرجة التي يحصل عليها الطالب على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

٢-السلوك العدواني Aggressive behavior

تعرفها باظه (٢٠٠٣، ٩ ١) بأنه هجوم أو فعل محدد يمكن أن يتخذ أي صورة من الهجوم المادي والجسدي، وهذا السلوك يمكن أن يتخذ ضد أي شيء أو ممتلكات الذات والآخرين أو الأفراد بما في ذلك ذات الشخصية، وأحياناً يكون سلوكاً ظاهرياً مباشراً محدداً وواضحاً وأحياناً يكون التعبير عنه بطريقة إما إسقاطيه على الآخرين أو البيئة من حوله، وإجرائيا هو كل سلوك يقصد به إيذاء الآخرين ويتخذ أحد صور الإيذاء المادي أو اللفظي أو العدائي أو الغضب وتعبر عنه الدرجة التي يحصل عليها المراهق على مقياس السلوك العدواني.

٣-طلاب المرحلة الإعدادية Preparatory Stage Students

هم طلبة الصفوف الأول والثاني والثالث في المرحلة الإعدادية، وهم طلاب في مرحلة المراهقة المبكرة.

محددات الدراسة:

١- **المحددات الموضوعية:** تتحدد بدراسة إدمان الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالسلوك العدواني والوحدة النفسية لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

٢- **المحددات الزمنية:** تم تطبيق أدوات الدراسة خلال الفترة الزمنية الواقعة بين ٥- ٣٠ أغسطس لعام ٢٠١٩ – ٢٠٢٠.

٣- **الحدود المكانية (الجغرافية):** اقتصر مجتمع الدراسة على طلاب مدراس المرحلة الإعدادية بمحافظة السويس.

٤- **المحددات البشرية:** اقتصرت العينة على طلبة المرحلة الإعدادية من الصفوف الثلاثة (الأول – الثاني – الثالث)، وتتراوح أعمارهم من ١٢- ١٥ عاماً بمتوسط عمر زمنى١٣,٥، وانحراف معيارى١,١ .

الإطار النظري

أولاً: إدمان الألعاب الإلكترونية Electronic Games Addiction

تعريف الإدمان Addiction :

يعرفه فطاير(٢٠٠١، ٣٣) بأنه رغبة مرضية جامحة (ولع) من الإنسان نحو الموضوع الإدماني، الذى قد يكون موضوعاً مادياً كالمواد المخدرة والخمر والحبوب والسجائر وغيره، وقد يكون حدثاً كالقمار والجنس والحب والعمل والكمبيوتر والتليفون المحمول والإنترنيت، فهو رغبة قهرية مدمرة ناجمة عن الحب الجامح للموضوع الإدماني، وله في بعض الأحيان نتائج عضوية جسدية خطيرة، كما له نتائج نفسية خطيرة أيضاً. فالإدمان هو أبطأ وأسوأ طريقة للانتحار، وأخطر رغبة جامحة عرفها الإنسان حيث تأخذ حياة المدمن وتدمر حياة كل من هو عزيز عليه.

تعريف الألعاب الإلكترونية electronic games :

عرفها مطاوع (٢٠٠٠) على أنها نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبة، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال.

وتعرفها سالين وزيمرمان (Salen& Zimmerman, 2004) بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما أنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية (digital)، ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة الحديثة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف).

تعريف إدمان الألعاب الإلكترونيةAddiction to Electronic Games :

يعرفه تشارلون (Charlton, 2002) على أنه حالة من الاستخدام اللاتوافقى للألعاب الإلكترونية تؤدى إلى اضطرابات إكلينيكية تتمثل مظاهرها في الأعراض الانسحابية، أو مجموعة من الأعراض الجسمية والنفسية والاجتماعية التي يستدل عليها من بعض المظاهر والأعراض الدالة على ذلك، ويمكن أن تدمر حياة الفرد.

وتعرفه حسن (٢٠١٦، ٨٤) على أنه التعود على ممارسة الألعاب الإلكترونية والولع بها، وتصبح الشغل الشاغل للأطفال، الأمر الذى يعيق تكيفه مع البيئة المحيطة به.

نماذج للألعاب الإلكترونية العنيفة:

خلال السنوات الماضية انتشرت العديد من الألعاب الإلكترونية التي تحرض على العدوان وبث الرعب في نفوس المراهقين ومن هذه الألعاب:

١- **لعبة الحوت الأزرق:** تعد من أخطر الألعاب الإلكترونية الحالية في العالم، ورغم ما رافق ظهورها منذ ٢٠١٥ من جدل واسع إلا أنّها مازالت متاحة للجميع ولم تحظر إلى الآن، ومنذ ظهورها تسبّبت هذه اللعبة في انتحار ما يفوق الـ ١٠٠ شخص عبر العالم أغلبهم من الأطفال والمراهقين.

٢- **لعبة تحدّي شارلي:** تسبّبت في حدوث عدة حالات انتحار الأطفال والمراهقين وكذلك في حالات إغماء بينهم، وهي لعبة شعبية انتشرت من خلال مجموعة فيديوهات على شبكة الإنترنيت في ٢٠١٥، وساهم في انتشارها استهدافها لتلاميذ المدارس، حيث تعتمد في لعبها على اللوازم المدرسية وبالتحديد الورقة وأقلام الرصاص لدعوة شخصية أسطورية مزعومة ميتة تدعى «تشارلي» ثم تصوير حركة قلم الرصاص مع الركض والصراخ.

٣- **لعبة PUBG:** خلال الأشهر الأخيرة حققت لعبة PUBG شهرة واسعة بين الشباب في جميع أنحاء الوطن العربي واستطاعت اللعبة أن تسيطر بقوة على ساحة الألعاب حول العالم. وتحولت اللعبة لإدمان يؤدي إلى جرائم، ففي العراق، لقى شاب مصرعه أثناء محاولته تقليد "بابجي" مع أصدقائه، حيث أن الشاب تعرض للقتل أثناء عودته من رحلة سياحية مع أربعة من أصدقائه، وجاء ذلك بعدما طلب الشاب من أصدقائه تقليد لعبة "بوبجي" حتى يوثق الرحلة بمقطع فيديو، دون علمه بأن السلاح الذي كان يحمله أحد أصدقائه محشو بالرصاص الحقيقي، وخلال السنوات القليلة الماضية، لم تكن PUBG، هي اللعبة الإلكترونية الأولى التي تنتشر وتصل للإدمان بعدما جذبت اهتمام الأطفال والمراهقين من الباحثين عن التسلية والمتعة، وانتهت بهم إلى القتل والانتحار (الشوربجى، ٢٠١٨) .

أنوع الألعاب الإلكترونية:

توجد ألعاب كثيرة في مجال برمجيات الكمبيوتر لكن القليل جدًا من يصنفها حسب الفئة العمرية وتشترط بعض الدول ألا يبيع البائع ألعاب الكبار للأطفال أو المراهقين وإلا تعرض لمساءلة قانونية.

وصنفت سالين وزيمرمان(Salen, Zimmerman, 2004, 268) الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها إلى الأصناف الاتية:

١- **المنتصر(Conqueror):** وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محدده سلفا؛ بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها اللعبة.

٢- **المدير(Manager):** ويهدف هذا الصنف إلى تطوير أهداف محددة إلى درجة الإتقان، كما يتم تطوير أساليب العمليات "Processes" لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية، وذلك عبر

تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقاً في نفس اللعبة، والعمل على توظيفها لاحقا؛ بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقًا وشمولاً.

٣- **المتجول (Wanderer):** في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

٤- **المشارك (Participant):** في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية

يذكر نايف (٢٠١٥، ٩-١٠) أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية:

أ- **اشتمالها على عدد من عوامل الجذب:** أن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال والمراهقين بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو في الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما إلى ذلك، بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

ب- **تتطلب التأمل والتركيز:** تتنوع أفكار، وموضوعات الألعاب الإلكترونية، فأحيانا تقدم اللعبة سباقا للسيارات تتطلب من خلالها التركيز أثناء القيادة والعمل على تجنب الحواجز قدر المستطاع ، أو تقدم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "السوبرمان" يقارع الأشرار ويتغلب على المصاعب.

ج- **تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص:** فمن الأسباب الكامنة وراء تعلق المراهقين بالألعاب الإلكترونية بأنها تمثل جزءاً من النشاط الاجتماعي الذي يسعى المراهق من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلى والعالمي.

د- **توفيرها عوالم وهمية افتراضية:** توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال والمراهقين عالماً وهمياً افتراضياً بعيداً عن العالم اليومي الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعاً مادياً وأحداثًا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي.

هـ- **فيها محاكاة للأبطال:** تشكل الألعاب الإلكترونية مجالاً يتقمص فيه المراهق شخصية بطل يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه، كما يتفاعل ويندمج في اللعبة مع أبطال اللعبة، كما أن التداخل والترابط بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال والمراهقين بهذه اللعبة، وذلك من خلال تعرض الأبطال لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على كل بطل التعامل معها.

و- **الحاجة إلى الراحة النفسية / الإدمان:** التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين، لاسيما في حالة الإدمان؛ حيث أن هذه الألعاب تعتبر بمثابة "جرعة دواء" لإزالة التوتر والقلق والاكتئاب لدى الأطفال والمراهقين، مما يفرض الحاجة إلى اللاعب إلى مثل هذا النوع من المسكنات (سلامى، ٢٠١٥، ٨٢)

أضرار الألعاب الإلكترونية

أن الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية تسبب العديد من الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم للمراهق، وللأسف معظم أولياء الأمور لا يدركون مدى هذه الأضرار، ومن هذه الأضرار :

١- **أضرار صحية:** ذكرت حسن (٢٠١٧، ٢٣٨) أن الأبحاث العلمية تشير إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدا في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يزيد من فرص إجهادها، كما إن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تؤدى إلى حدوث احمرار العين وجفافها، وكذلك الزغللة، وكلها أعراض تعطى الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

٢- **أضرار دينية:** أشار الهدلق (٢٠١٤، ٢٢) إلى أنه في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤها من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن.

٣- **أضرار سلوكية:** توصلت العديد من البحوث الأمريكية التي أجريت بهدف دارسة تأثير ألعاب الفيديو على العنف وأنها أشد تأثيرا من أفلام العنف لأن الألعاب تفاعلية بينما دور المشاهد للأفلام سلبي، وقد وجد أن درجة العنف في أغلب ألعاب الفيديو يؤدى ما نسبته 50% منها في الحياة الطبيعية إلى الوفاة أو الإصابة الخطيرة، وأن اللعب المتزايد لهذا النوع من الألعاب يؤدى إلى العدوانية في التفكير والمشاعر والسلوك كما أن هذه الألعاب تجعل مستخدميها أقل عناية على الآخرين (المولى، ٢٠١٢).

٤- **أضرار نفسية واجتماعية:** أكدت كل من نايف (٢٠١٥، ١٢) ودانيال وكميك (Daniel& Kimek, 2016) أن الألعاب الإلكترونية تعرض الطفل والمراهق إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها ، والسبب في ذلك أن المراهق الذى يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض المراهق إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المنزل أو في المدرسة.

ثانياً: السلوك العدواني

تعريف السلوك العدواني

العُدْوان لغوياً: جاءت كلمة عدوان من الفعل (عدا) يقال عدا فلان عدداً أو عدواناً أي ظلماً جاوز فيه القدر، **والعادي:** الظالم وأصله من تجاوز الحد في الشيء، **الاعتداء والتعدي والعدوان:** الظلم وتجاوز الحد (ابن منظور، ١٩٥٦، ٢٥٧٣).

وقد عرفه باندورا (Bandura, 1973,81) على أنه السلوك الذى ينجم عنه أذى للأشخاص أو تدمير للممتلكات.

أسباب السلوك العدواني:

تتعدد الأسباب التي تؤدي للسلوك العدواني، منها ما يرجع للعوامل البيولوجية والفسيولوجية، ومنها ما يرجع إلى العوامل الاجتماعية، ومنها ما يرجع إلي العوامل الشخصية، وليس شرطاً أن تتوفر كل العوامل في الفرد حتى يصبح سلوك عدوانياً ولكن قد يؤدي واحداً أو بعضاً من هذه العوامل إلي هذا السلوك، **ومن هذه العوامل ما يلى:**

١- **العوامل البيولوجية والفسيولوجية:** لم تتوصل البحوث التجريبية إلي إقامة الدليل الكافي على صحة القول بوجود علاقة مباشرة بين العوامل الفسيولوجية والعدوان المتمثل في افتراض الانتقال الوراثي للعدوان ومسئولية أجزاء في المخ عن السلوك العدواني إلا أن الاستقرار فيما توصلت إليه البحوث من نتائج في هذا الشأن يشير إلي وجود علاقة غير مباشرة بين العوامل الفسيولوجية والعدوان، بمعني أن تلك العوامل تجعل الفرد أكثر استجابة للمثيرات العدوانية ومن ثم يزيد احتمال وجود تلك العلاقة **التي من أبرزها ما يلي:**

أ- **مسئولية الجهاز السمبثاوي:** أحد أجزاء الجهاز العصبي الذاتي المسئولة عن رفع مستوي الاستثارة الفسيولوجية وتعبئة طاقات الفرد لمواجهة

حالات الطوارئ بما فيها الاستعداد للعدوان لذا فإن التفاوت في مستوي نشاط هذا الجهاز لدي الأفراد يتبعه بالضرورة تباين في استعداد كل منهم للعدوان.

ب- **الاختلالات الهرمونية:** يري المهتمون بدراسة التكوين الفردي وما يفرزه من هرمونات أن الفرد تؤثر عليه إفرازات الغدد، حيث أثبتت بعض الدراسات التي أجريت للتعرف على أثر زيادة الأدرينالين والنيوادرينالين أن هناك علاقة طرديه بين كمية الأدرينالين والسلوك العدواني، أما هرمون التستسيرون الذي تفرزه الخصيتان فله أثره الواضح على السلوك العدواني عند الإنسان ويوضح هذا ما يتصف به المراهقون في بداية مرحلة البلوغ، حيث يكونون أكثر هياجاً وعدواناً من أي سن آخر، حيث تزداد نسبة هرمون التستسيرون عند المراهقين في مرحلة البلوغ (حمادي، ٢٠٠٩).

العوامل الاجتماعية:

يمكن تقسيم العوامل الاجتماعية المسببة للسلوك العدواني إلي أربعة أقسام هى:

أ- **أسباب تتعلق بالأسرة وطريقة التربية:** يرتبط السلوك العدواني بنوع وطبيعة الثقافة العامة التي تسود المجتمع، وكذلك الثقافة الفرعية الخاصة بظروف الأسرة وما يسودها من علاقات (أحمد، ٢٠١٣)، ويذكر الهمشري، وعبد الجواد (٢٠٠٠، ٣٧) أن هناك علاقة بين السلوك العدواني والمعاملة القاسية أو الجفاف الذى يلقاه الأبناء من الآباء أو لعدم الوفاق بين الزوجين، ويعتبر النبذ والاهمال والتذبذب في المعاملة، والتدليل في المعاملة والقسوة، والعقاب وغيرها من الأساليب غير السوية التي تجعل الطفل والمراهق يفقد الثقة بنفسه وتضطرب علاقاته مع الآخرين، ويشعر بالدونية والتدافع إلى السلوك العدواني (حسين، ٢٠٠٧، ١٩٩).

ب- **أسباب تتعلق بالمدرسة:** تعد المدرسة ثاني مؤسسات التنشئة الاجتماعية وأول وسط اجتماعي خارجي يخرج إليه الفرد بعد الأسرة، وتشمل أعمار مختلفة، وقد تعد المدرسة سبباً من أسباب انحراف التلاميذ والتي قد تؤدى بهم إلى ممارسة العدوان، وذلك بسب القيود التي تفرض على التلاميذ، كما أن ممارسات الإدارة المدرسية والمدرسين والطرق السيئة المتبعة تدفع التلاميذ للعدوان (Dishion, Spracklen, Andrews& Patterson, 1996 - النيرب، ٢٠٠٨، ٣٦).

ج- **الأصدقاء** مرحلة المراهقة، فالمراهق يجد نفسه منتمياً إلي هذه الجماعة لأنهم من جيل واحد، ولهم تقريباً نفس الحاجات والأفكار والقيم والرغبات **والرفاق:** إن للأصدقاء أثر كبير على سلوك الفرد، خاصة في ومن خلال جماعة الرفاق يستطيع المراهق إثبات ذاته، والشعور بالأمان، فيقوم المراهق بتقليد أصدقائه في تصرفاتهم وسلوكياتهم، ويمكن أن يتخذ أيضاً سلوكاً عدوانياً إذا كانت جماعة الرفاق منحرفة؛ حيث أن المراهقين يتأثرون عادة بقوة الأفعال والكلمات للأفراد المحيطين بهم، كما أن لديهم استعداداً عالياً لتغير اتجاهاتهم ومشاعرهم أو سلوكهم نتيجة التأثير الاجتماعي من الآخرين(Talwar, 1998)، ومن خلال هذه الجماعة يحقق المراهق الشعور بالأنا الذى يسانده الأنا الجماعي.

د-**أسباب تتعلق بوسائل الإعلام:** ذكر الهمشرى، وعبد الجواد (٢٠٠٠ ، ٣٩) أن من أسباب ظهور السلوك العدواني مشاهدة العنف في الأفلام، والتلفاز حيث يتم تقليد الحركات البدنية العدوانية مثل تقليد ضربات الملاكمين وحركاتهم، ويذكر رحماني، ومعمري (٢٠١٤، ٨٥) أن العدوان يكون بدافع التقليد عند المراهقين، وذلك بسب شخصيات يعجبون بها، وهذا نتيجة لهشاشة شخصية المراهق، وقد ذكر زانك وجاو(Zhang& Gao, 2013) أن من أسباب العدواني: الخلفيات الموسيقية للألعاب الإلكترونية وألاب الفيديو، حيث تسبب المستويات العليا من الموسيقى زيادة نسبة العدوان عند

الأطفال والمراهقين، كما ذكر جنتيل وليتش ولندر ووالش (Gentile, Lynch, Linder& Walsh, 2004) أن من أسباب عدوان المراهقين أنهم يعرضون أنفسهم إلى كميات كبيرة من ألعاب الفيديو العنيف.

أشكال ومظاهر السلوك العدواني

تتنوع أشكال ومظاهر السلوك العدواني وتتعدد بين الأفراد باختلاف مؤثراتها ومسبباتها المرتبطة باختلاف السن والجنس والثقافة والوضع الاجتماعي والاقتصادي، وسمات شخصية الفرد وأسلوب التنشئة الاجتماعية وغيرها من العوامل وهي كالاتي:

١- **العدوان الجسدي Physical Aggression**: وفيه يشترك الجسد في الاعتداء على الشيء الآخر، ويشمل الضرب ودفع الأخرين والقتال وشد الشعر.

٢- **العدوان اللفظي أو الكلامي Verbal Aggression**: ويقف هذا النوع من العدوان عند حدود الكلام فقط، ويرافق الكلام أحياناً مظاهر الغضب والوعيد والتهديد ويشمل الشتائم والقذف، والهدف منه إحداث الأذى النفسي للشخص وذلك باستخدام الألفاظ النابية والشتم والتهديد والنقد والسخرية والتشهير (Anderson& Warburton, 2015, 373).

٣- **عدوان انفعالي Emotional Aggression**: هو السلوك الذى ينجم عنه أذى انفعالي للآخرين، مثل ثورات الغضب والعناد والتحدي (العمران، ٢٠١٢).

٤- **العدوان الرمزى Symbolic Aggression**: وفيه يمارس الفرد سلوكاً يرمز إلى احتقار وإهانة الآخرين، ويضم الامتناع عن النظر إلى الشخص أو التحدث معه أو رد السلام عليه (الهمشري، وعبد الجواد، ٢٠٠٠، ٢٤)

٥- **عدوان اجتماعي Social Aggression:** هو أي سلوك ينجم عنه أذى اجتماعي للآخرين، ويهدف إلى تحطيم معنوياتهم، وتهديد مكانتهم الاجتماعية مثل: الوشاية، ونشر الشائعات (Galen & Underwood, 1997).

وقد يأخذ العدوان شكلين آخرين هما:

أ- **العدوان الموجه نحو الذات:** ويقصد به معاقبة الفرد لذاته وايلامها، ويعد الانتحار أقصى درجات العدوان نحو الذات وأعنفها.

ب- **العدوان نحو الممتلكات:** ويقصد به تخريب ممتلكات الغير واتلافها، ويشغل أيضاً سرقة هذه الممتلكات والاستحواذ عليها سراً أو علناً (قورة، ١٩٩٦ ، ٣٨).

الدراسات السابقة:

١- **دراسة الحمداني (٢٠١١):** تهدف الدراسة إلى الكشف عن التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية، وعن العلاقة بين الممارسين للألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني من تلاميذ المرحلة الابتدائية، وبلغ حجم عينة البحث (٤٣٠) تلميذاً من المدارس الابتدائية للبنين، وقامت الباحثة ببناء مقياس للكشف عن التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية مكون من ٢٢ فقرة، كما قامت ببناء مقياس للسلوك العدواني مكون من(٦٠) فقرة، وأسفرت النتائج عن علاقة بين السلوك العدواني وممارسة الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ ولكنها علاقة معتدلة أي أنها غير حادة.

٢- ٢- **دراسة القاسم (٢٠١١):** تهدف الدراسة إلى الكشف العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، وقام الباحث باستخدام استبانة من إعداده عن مدى ممارسة الألعاب الإلكترونية وكذلك مقياس للسلوك العدواني" ، وأعتمد البحث على المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت عينة البحث من (٥٣١) طالباً من

طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، ومتوسط أعمارهم (٦ - ١٧) سنة، وتم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس في مدينة الرياض، خمس منها أهلية وخمس حكومية بواقع (٢٠) طالباً من كل مدرسة، وكانت أهم النتائج التي توصل إليها أن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني ، وأن طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائيةً من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية، وكذلك أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب التي تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين، وكذلك الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان لديهم أعلى من الآخرين، وتوصلت النتائج إلى أنه لا توجد فروق في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف الصف الدراسي بمدينة الرياض.

٣- **دراسة سلطان، وأوبنيازوف، ومينينا، وبيسنباييفا، و أويدولاكيزى (Sultan,ubniyazova,Minina, Bissenbayeva& Uaidullakyzy,2013):**

تهدف الدراسة إلى الكشف عن تأثير ألعاب الكمبيوتر ذات المحتوى العنيف على عدوانية المراهق، وقد استخدمت الباحثة استبيان (Buss-Durkey)، وتم تطويره بواسطة(Darki، Bassom) ، واختبار "احترام الذات من الحالة العقلية" من قبل "Eysenck"، حيث أن منهجية البحث منهجية إسقاطيه "صورة حيوان غير موجود"، بالإضافة للملاحظة، وتتكون عينة البحث من ٢٤ تلميذاً تتراوح أعمارهم من ١٢ الى ١٤ سنة، وقد توصلت النتائج إلى أن محتوى الألعاب الإلكترونية تزيد من مستوى عدوانية المراهق، وأن ممارسة ألعاب الكمبيوتر ذات المحتوى العنيف تعمل على زيادة مؤشرات العدوان اللفظي، العدوان والجسدي، والغضب، والقلق، والإحباط.

٤- **دراسة جريتماير(Greitemeyer,2014)**: تهدف الدراسة إلى الكشف عن تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على حدوث السلوك العدواني في الحياة اليومية، حيث قسمت العينة إلى جزئين، الأولى تقوم بلعب ألعاب فيديو محايدة، والأخرى تلعب ألعاب فيديو عنيفة، وتكونت عينة الدراسة من (٨٢) من الأشخاص البالغين (٦١ امرأة ، ٢١ رجلاً) ، وكان متوسط العمر: ٢١.٩، وتم استخدام مقياس الحالة المزاجية، ومقياس مدى ادراك السلوك العدواني في الحياة اليومية من إعداد الباحث، وأظهرت النتائج أنه وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين ألعاب الفيديو العنيفة وزيادة ادراك السلوك العدواني، وعلاقة ارتباطية إيجابية بين ألعاب الفيديو العنيفة وتغير الحالة المزاجية لدى اللاعبين.

تعقيب على الدراسات السابقة:

هدفت الدراسات السابقة إلى الكشف عن التلاميذ الممارسين للألعاب الإلكترونية، وعلاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني مثل: دراسة الحمداني (٢٠١١) ، القاسم (٢٠١١) ، وسلطان وأوبنيازوف، ومينينا، وبيسنبايفا، وأويدولاكيزى (Sultan, Ubniyazova,Mininam, Bissentbayeva, Uaidullakyzy, 2013)، وجريتماير (Greitemeyer, 2014).

من حيث العينة

تراوحت أعداد العينات بين ٢٤، ٥٣١ فرداً حيث كان أقل عدد لأفراد العينة في دراسة سلطان وأخرون (Sultan, Ubniyazova, Mininam, Bissentbayeva, Uaidullakyzy, 2013)، وكان أكبر عدد أفراد العينة في دراسة القاسم (٢٠١١)، وأجريت بعض الدراسات على مراحل دراسية، منها طلاب المرحلة الابتدائية مثل: دراسة الحمداني (٢٠١١)، وأجريت بعض الدراسات على طلاب المرحلة الثانوية مثل: دراسة القاسم(٢٠١١)، في حين أن

دراسة سلطان وأخرون (Sultan, Ubniyazova ,Mininam, Bissentbayeva, Uaidullakyzy, 2013) تناولت المرحلة العمرية من (١٢-١٤)، وتناولت دراسة جريتماير(Greitemeyer, 2014) الأشخاص البالغين بمتوسط عمرى ٢١,٩.

الأدوات

استخدمت دراسة القاسم(٢٠١١)، ودراسة سلطان وأخرون (Sultan, Ubniyazova,Mininam, Bissentbayeva& Uaidullakyzy 2013) مقياس بص وبيرى (Buss,Perry) للكشف عن السلوك العدواني، بينما استخدمت دراسة الحمداني(٢٠١١)، جريتماير(Greitemeyer, 2014) مقاييس من اعداد الباحثين.

أما الدراسة الحالية: تم استخدام مقياس (أبووزنة، ٢٠١١) لتحديد مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس (باظة، ٢٠٠٣) للكشف عن السلوك العدواني.

وأظهرت نتائج الدراسات السابقة وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والعدوان مثل دراسة: الحمداني (٢٠١١)، القاسم (٢٠١١)، جريتماير(Greitemeyer, 2014). كما أضافت الدراسة الحالية تحديد مستوى السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية تبعاً لمتغير الجنس.

ومن ثم صاغت الباحثة فروض البحث كالتالي:

١- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

٢- توجد فروق بين الذكور والإناث المدمنين للألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني.

منهجية البحث وإجراءاته:

منهج الدراسة:

استخدم المنهج الوصفي الذي هدف إلى التعرف على الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الإعدادية.

مجتمع الدراسة:

تألف مجتمع الدراسة من طلاب وطالبات المدارس الإعدادية من صفوف الأول والثاني والثالث الإعدادي في محافظة السويس، وقد بلغ عدد هؤلاء الطلبة (٣٢٥٦٤) طالباً وطالبة وفقاً للنشرة الإحصائية للتشكيلات المدرسية لوزارة التربية والتعليم/ محافظة السويس لعام ٢٠١٩/ ٢٠٢٠.

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة البحث بطريقة عشوائية من طلبة المرحلة الإعدادية بالسويس لعام ٢٠١٩-٢٠٢٠، وبلغ عدد أفراد العينة (٣٨٠) تتراوح أعمارهم من (١٢- ١٥) سنة تم تطبيق أدوات الدراسة عليهم، وبلغ عدد الاستبانات التي خضت للتحليل(٣٨٠) استبانة (٢٠٨) للذكور، و(١٧٢) للإناث، ولكن استبعدت (٢) من الاستبيانات لعدم اكتمال الإجابة على المقياس، وبذلك أصبح عدد الاستبانات التي خضعت للتحليل (٣٧٨) استبانة منها (٢٠٦) للذكور، (١٧٢) للإناث، تم اختيار عدد (١٥٠) كعينة استطلاعية وعدد(٢٢٨) كعينة أساسية.

أدوات الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام مقاييس وهي:

- مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية: (ابو وزنة، ٢٠١١)
- مقياس السلوك العدواني: (باظة، ٢٠٠٣)

أولاً: مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية

يتكون مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية من (٢٩) فقرة، صيغت باتجاه إيجابي، وتم حساب الدرجة الكلية على المقياس بدلالة سلم تدرج الفقرة حيث تمت قسمة الدرجة الخام للمفحوص على عدد الفقرات، فأصبحت الدرجة الكلية تتراوح بين (١- ٥) درجة، حيث تكون المقياس من (٢٩) فقرة خماسية التدريج حيث أن العلامة خمسة تفيد دائماً، وغالباً تعطى الدرجة (٤)، وأحياناً تعطى الدرجة (٣)، ونادراً تعطى الدرجة (٢)، وأبداً تعطى الدرجة (١)، بهدف تصنيف الأفراد المدمنين على ممارسة الألعاب الإلكترونية ضمن عينة الدراسة إلى مستويات إدمان (عال، متوسط، منخفض).

وبعد ذلك تم اعتماد التدريج المطلق لتصنيف مستوى الإدمان لدى المفحوص وفق ما يلى:

- ١- ٢,٣٣ مستوى منخفض
- ٢,٣٤ - ٣,٦٦ مستوى متوسط
- ٣,٦٧ - ٥ مستوى عالي

أولاً: صدق المقياس:

١- صدق الاتساق الداخلي للعبارات:

عن طريق حساب معامل ارتباط كل مفردة مع الدرجة الكلية للمقياس، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١)

يوضح ارتباط كل مفرده مع الدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

مقياس مستوي إدمان الألعاب الإلكترونية			
مفردة	الارتباط مع الدرجة الكلية	مفردة	الارتباط مع الدرجة الكلية
١	**٠.٦١٥	١٦	**٠.٦٠٢
٢	**٠.٥٦٧	١٧	**٠.٦٧٦
٣	**٠.٦٠٨	١٨	**٠.٦٩٤
٤	**٠.٦٤٤	١٩	**٠.٦٧٣
٥	**٠.٥٠١	٢٠	**٠.٥٥٢
٦	**٠.٥٥٣	٢١	**٠.٦٥٠
٧	**٠.٦٦٣	٢٢	**٠.٣٦٣
٨	**٠.٤٦١	٢٣	**٠.٥٦٢
٩	**٠.٦٣٩	٢٤	**٠.٦٠٧
١٠	**٠.٦٥٥	٢٥	**٠.٤٣٥
١١	**٠.٦٠٣	٢٦	**٠.٦٥٨
١٢	**٠.٣٨٢	٢٧	**٠.٤٢٩
١٣	**٠.٧٦٤	٢٨	**٠.٥٩٤
١٤	**٠.٥٤٩	٢٩	**٠.٦٣٨
١٥	**٠.٥٨٨		

* دال عند مستوي ٠.٠٥ * * دال عند مستوي ٠.٠١

٢- الصدق التمييزي للمجموعات المتطرفة:

تم تقسيم مجموعة الطلاب إلى مجموعتين بعد ترتيبهم تصاعديًا إلى المجموعة الأدنى ونسبتها ٢٧% من المجموع الكلي للطلاب وإلى المجموعة الأعلى ونسبتها ٢٧% من المجموع الكلي للطلاب وتم حساب الفروق بين المجموعتين الأدنى والأعلى لحساب الصدق التمييزي بين المجموعات المتطرفة.

جدول (٢)

حساب الصدق التمييزي للمجموعات المتطرفة

البعد	المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	الدلالة
الدرجة الكلية للمقياس	المجموعة الأعلي	٤١	١٢٨.١٥	٧.٥٤٨	٨٠	-٢٣.٥٨٩**	٠.٠٠٠
	المجموعة الأدني	٤١	٧٨.٤٦	١١.١٧			

*** * دال عند مستوي ٠.٠١**

ويتضح من جدول (٢) أنه يوجد فروق بين المجموعة الأعلى والمجموعة الأدنى في مقياس مستوي إدمان الألعاب الإلكترونية مما يدل على الصدق التمييزي وقدرة الاختبار علي التمييز بين المجموعة الأعلى والمجموعة الأدنى في المقياس.

ثانيا: ثبات المقياس

١- ثبات التجزئة النصفية:

تم حساب ثبات التجزئة النصفية لمقياس مستوي ادمان الالعاب الالكترونية، وكانت النتائج كما هي مبينة بجدول (٣):

جدول(٣)

حساب التجزئة النصفية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

البعد	معامل الارتباط قبل المعالجة بمعادلة سبيرمان براون	معامل الارتباط بعد المعالجة بمعادلة سبيرمان براون
الدرجة الكلية للمقياس	٠.٨٦١	٠.٩٢٥

٢- ثبات ألفا كرونباخ :

تم حساب ثبات ألفا كرونباخ لمقياس مستوي ادمان الألعاب الإلكترونية، وكانت النتائج كما هي مبينة بجدول (٤):

جدول (٤)

حساب ثبات ألفا كرونباخ لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

البعد	معامل ثبات ألفا كرونباخ
الدرجة الكلية للمقياس	٠.٩٢٩

٣- مقياس السلوك العدواني

تحدد التعبيرات المحددة لدرجة تكرار السلوك على مقياس السلوك العدواني لكل بعد من الأبعاد الأربعة بالتعبيرات التالية: كثيراً جداً وتعطى الرقم ٤، كثيراً وتعطى الرقم ٣ ، أحياناً وتعطى الرقم ٢ ، نادراً وتعطى الرقم ١، إطلاقاً وتعطى الرقم صفر. فالدرجة العالية تدل على مستوى عدائي عالٍ، والدرجة المنخفضة على المقياس تدل على انخفاضه، ويمكن حساب الدرجات لكل بعد على حده أو الدرجة الكلية للمقياس. وجدول (٥) يوضح المستويات للدرجات على المقياس لكل بعد.

جدول (٥)

مستويات درجات كل بعد من أبعاد مقياس السلوك العدواني

الدرجات	المستوى
٥٦- ٤٣	الأول (مرتفع)
٤٢- ٢٩	الثاني (متوسط)
٢٨- ١٥	الثالث (بسيط)
١٤- ٠	الرابع (منخفض)

الخصائص السيكوميترية للمقياس:

١- صدق الاتساق الداخلي:

وينقسم الي عدة اجزاء:

(أ) الاتساق الداخلي للمفردات:

- ارتباط المفردة بالدرجة الكلية للمقياس:

عن طريق حساب معامل ارتباط كل مفردة مع الدرجة الكلية للمقياس، وجدول (٦) يوضح ذلك:

جـــــدول(٦)

معامل ارتباط كل مفردة مع الدرجة الكلية لمقياس السلوك العدواني

البعد الأول العدوان المادي		البعد الثاني العدوان اللفظي		البعد الثالث العدائية		البعد الثالث الغضب	
رقم العبارة	الارتباط مع الدرجة الكلية	رقم العبارة	الارتباط مع الدرجة الكلية	رقم العبارة	الارتباط مع الدرجة الكلية	رقم العبارة	الارتباط مع الدرجة الكلية
١	٠.٥٦١**	١	٠.٥٦١**	١	٠.٤٦٨**	١	٠.٣٧٨**
٢	٠.٤٣٧**	٢	٠.٥٠٣**	٢	٠.٢٣٨**	٢	٠.٤٩٧**
٣	٠.٥٦٨**	٣	٠.٦١٧**	٣	٠.٥٥٢**	٣	٠.٥٨٤**
٤	٠.٥٢٥**	٤	٠.٦٦٧**	٤	٠.٤٣٥**	٤	٠.٥٣٩**
٥	٠.٥٣٠**	٥	٠.٥٢١**	٥	٠.٤١٤**	٥	٠.٤٩٤**
٦	٠.٥٠٣**	٦	٠.٥٥٦**	٦	٠.٣٧٤**	٦	٠.٤٢٩**
٧	٠.٤٣١**	٧	٠.٤٩٧**	٧	٠.٤٤٢**	٧	٠.٤٣٨**
٨	٠.٤٠٨**	٨	٠.٥٠٠**	٨	٠.٣٩٥**	٨	٠.٥٢٤**
٩	٠.٥٢٢**	٩	٠.٦٤٤**	٩	٠.٤١٤**	٩	٠.٤٩٤**
١٠	٠.٤٨٥**	١٠	٠.٤٩٨**	١٠	٠.٤٠٢**	١٠	٠.٥١١**
١١	٠.٦٧٦**	١١	٠.٥١٧**	١١	٠.٣٥٠**	١١	٠.٤٢٧**
١٢	٠.٤٧٢**	١٢	٠.٣٨٠**	١٢	٠.٤٨٦**	١٢	٠.٤٦٧**
١٣	٠.٣٨٤**	١٣	٠.٤٩٤**	١٣	٠.٥٧٠**	١٣	٠.٤١٦**
١٤	٠.٣١٠**	١٤	٠.٤٣٩**	١٤	٠.٥٦٩**	١٤	٠.٣٢٣**

* دال عند مستوي ٠.٠٥ ** دال عند مستوي ٠.٠١

- ارتباط العبارة بالبعد الذي تنتمي إليه:

عن طريق حساب معامل ارتباط كل مفردة مع البعد الذي تنتمي إليه المفردة، والجدول(٧) يوضح ذلك:

جـــــدول (٧)

حساب معامل ارتباط كل مفردة مع البعد الذي تنتمي إليه المفردة في مقياس السلوك العدواني

البعد الأول العدوان المادي		البعد الثاني العدوان اللفظي		البعد الثالث العدائية		البعد الثالث الغضب	
رقم العبارة	الارتباط مع البعد	رقم العبارة	الارتباط مع البعد	رقم العبارة	الارتباط مع البعد	رقم العبارة	الارتباط مع البعد
١	٠.٦٠٤**	١	٠.٥٨٤**	١	٠.٥١٢**	١	٠.٤٩٢**
٢	٠.٤٦٩**	٢	٠.٥٣١**	٢	٠.٥١٣**	٢	٠.٤٦٩**
٣	٠.٦٠٤**	٣	٠.٦٧١**	٣	٠.٥٨٤**	٣	٠.٦٧٦**
٤	٠.٦٠٦**	٤	٠.٦٩٧**	٤	٠.٤٢٢**	٤	٠.٦٣٤**
٥	٠.٥١٠**	٥	٠.٥٥٩**	٥	٠.٤٧٢**	٥	٠.٦٢٤**
٦	٠.٥١١**	٦	٠.٦٢١**	٦	٠.٤٥٦**	٦	٠.٥٨٢**
٧	٠.٣٧٥**	٧	٠.٥٧٨**	٧	٠.٤٤١**	٧	٠.٤٩٠**
٨	٠.٥٣٠**	٨	٠.٥٥٨**	٨	٠.٤٦٨**	٨	٠.٥٠٤**
٩	٠.٥٩٧**	٩	٠.٦٦٦**	٩	٠.٥٠٧**	٩	٠.٥٣٢**
١٠	٠.٥٩١**	١٠	٠.٥٧٩**	١٠	٠.٤٣٦**	١٠	٠.٦٠٠**
١١	٠.٦٩٥**	١١	٠.٦٣١**	١١	٠.٤٨٩**	١١	٠.٥٩٩**
١٢	٠.٥٨١**	١٢	٠.٤٤٩**	١٢	٠.٣٨٥**	١٢	٠.٦٠١**
١٣	٠.٤٥٩**	١٣	٠.٥٤٢**	١٣	٠.٤٠٧**	١٣	٠.٥٧٨**
١٤	٠.٢٥٦**	١٤	٠.٤٠٠**	١٤	٠.٤٠١**	١٤	٠.٣٣٢**

* دال عند مستوي ٠.٠٥ ** دال عند مستوي ٠.٠١

(ب) الصدق الداخلي للأبعاد:

عن طريق حساب معامل ارتباط كل بعد مع الدرجة الكلية للمقياس، وجدول (٨) يوضح ذلك:

جـــدول (٨)

حساب معامل ارتباط كل بعد مع الدرجة الكلية لمقياس السلوك العدواني

البعـــــد	الارتباط مع الدرجة الكلية للمقياس
العدوان المادي	٠.٩١٦**
العدوان اللفظي	٠.٩٢٥**
العدائية	٠.٨٦٢**
الغضب	٠.٨٣٣**

** دال عند مستوي ٠.٠١

٢- الصدق التمييزي للمجموعات المتطرفة:

تم تقسيم مجموعة الطلاب إلي مجموعتين بعد ترتيبهم تصاعدياً إلي المجموعة الأدنى ونسبتها ٢٧% من المجموع الكلي للطلاب وإلى المجموعة الأعلى ونسبتها ٢٧% من المجموع الكلي للطلاب وتم حساب الفروق بين المجموعتين الأدنى والأعلى لحساب الصدق التمييزي بين المجموعات المتطرفة، وجدول (٩) يوضح ذلك.

جـــــدول (٩)

يوضح الصدق التمييزي للمجموعات المتطرفة لمقياس السلوك العدواني

البعد	المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	الدلالة
العدوان المادي	المجموعة الأعلى	٤١	٥٦.٦١٩	٣.٢٣٠	٨٠	-٢٠.٧١٣**	٠.٠٠٠
	المجموعة الأدنى	٤١	٣٤.٦٨٢	٦.٠٣٥			
العدوان اللفظي	المجموعة الأعلى	٤١	٥٥.٨٨١	٣.٧٥٥	٨٠	-١٤.٣٦٩**	٠.٠٠٠
	المجموعة الأدنى	٤١	٣٦.٣٤١	٧.٩٥١			
العدائية	المجموعة الأعلى	٤١	٥٥.٥٢٣	٥.٠٦١	٨٠	-١٢.٩٠١**	٠.٠٠٠
	المجموعة الأدنى	٤١	٣٨.٠٠	٧.١٥٨			
الغضب	المجموعة الأعلى	٤١	٥٦.١٤٢	٥.٦٧٢	٨٠	-٦.٤٥٧**	٠.٠٠٠
	المجموعة الأدنى	٤١	٤٣.٧٠٧	١١.٠٨٤			
الدرجة الكلية للمقياس	المجموعة الأعلى	٤١	٢٢٧.٥٥	٩.٩٤٤	٨٠	-٢٠.٩٠٩**	٠.٠٠٠
	المجموعة الأدنى	٤١	١٤٩.١٧	٢٢.١١٢			

** دال عند مستوي ٠.٠١

ويتضح من جدول (٩) أنه يوجد فروق بين المجموعة الأعلى والمجموعة الأدنى في مقياس السلوك العدواني بأبعاده المختلفة مما يدل علي الصدق التمييزي وقدرة الاختبار علي التمييز بين المجموعة الأعلى والمجموعة الأدنى في المقياس .

ثانيا: ثبات المقياس

١- ثبات التجزئة النصفية

جـــدول (١٠)

يوضح ثبات مقياس السلوك العدواني بطريقة التجزئة النصفية

البعـــــد	معامل الارتباط قبل المعالجة بمعادلة سبيرمان براون	معامل الارتباط بعد المعالجة بمعادلة سبيرمان براون
العدوان المادي	٠.٤٥١	٠.٦٢٢
العدوان اللفظي	٠.٧٣١	٠.٨٤٥
العدائية	٠.٢١١	٠.٣٤٨
الغضب	٠.٦٤٥	٠.٧٨٤
الدرجة الكلية	**٠.٧٩٣**	**٠.٨٨٥**

٢- ثبات ألفا كرونباخ :

جـــدول (١١)

يوضح ثبات مقياس السلوك العدواني باستخدام ألفا كرونباخ

البعـــــد	معامل ثبات ألفا كرونباخ
العدوان المادي	٠.٧٩٨
العدوان اللفظي	٠.٨٤٣
العدائية	٠.٦٦٧
الغضب	٠.٨١٧
الدرجة الكلية	**٠.٩٢٩**

ويتضح من خلال الجداول السابقة أن المقياس يتصف بثبات عالي، علي اختلاف الطرق المستخدمة في حساب الثبات، مما يدعو إلي الثقة في النتائج التي يمكن التوصل إليها عند استخدام المقياس وصلاحية المقياس للتطبيق.

الأساليب الإحصائية:

معالجة البيانات احصائيا من خلال الحقيبة النفسية والاجتماعية (Spss) من خلال الاختبارات الإحصائية الاتية:

١- الإحصاءات الوصفية (المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري)

٢- معامل ارتباط بيرسون

٣- معامل ثبات ألفا كرونباخ

٤- معامل ثبات التجزئة النصفية

٥- اختبار T-test

عرض النتائج ومناقشتها:

- اختبار صحة الفرض الأول:

توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين مستوي إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني بأبعاده.

وللتحقق من صحة هذا الفرض تمَّ معالجة البيانات إحصائيًا باستخدام معامل ارتباط بيرسون، وجدول (١٢) يوضح ذلك.

جـــــدول رقم (١٢)

يوضح العلاقة بين مستوي إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني بأبعاده الأربعة

أبعاد السلوك العدواني	مستوي إدمان الألعاب الإلكترونية
العدوان المادي	٠.٨٣٥**
العدوان اللفظي	٠.٨٢٣**
العدائية	٠.٨٣٩**
الغضب	٠.٧٩٣**
الدرجة الكلية	٠.٨٥٨**

** دال عند مستوي ٠.٠١

ويتضح من جدول (١٢) ما يلي:

توجد علاقة ارتباطية موجبة بين البعد الأول للسلوك العدواني (العدوان المادي) ومستوي إدمان الألعاب الإلكترونية حيث بلغت قيمة الارتباط (٠.٨٣٥) وهي قيمة دالة عند ٠.٠١، وبلغت قيمة الارتباط بين البعد الثاني للسلوك العدواني (العدوان اللفظي) ومستوي إدمان الألعاب الإلكترونية (٠.٨٢٣) وهي قيمة دالة عند ٠.٠١ ، وبلغت قيمة الارتباط بين البعد الثالث للسلوك العدواني (العدائية) ومستوي إدمان الألعاب الإلكترونية (٠.٨٣٩) وهي قيمة دالة عند ٠.٠١، كما بلغت قيمة الارتباط بين البعد الرابع للسلوك العدواني (الغضب) ومستوي إدمان الألعاب الإلكترونية (٠.٧٩٣) وهي قيمة دالة عند ٠.٠١، وبلغت قيمة الارتباط بين إجمالي درجة السلوك العدواني ومستوي إدمان الألعاب الإلكترونية (٠.٨٥٨) وهي قيمة دالة عند ٠.٠١ .

- اختبار صحة الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني على أنه: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الذكور ومتوسط درجات الإناث في مقياس السلوك العدواني بأبعاده الأربعة.

للتحقق من صحة هذا الفرض تمَّ معالجة البيانات إحصائيًا باستخدام (T- test)، وجدول (١٣) يوضح ذلك.

جدول رقم (١٣)

الفرق بين الذكور والإناث على مقياس السلوك العدواني

الأبعاد	المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة اختبار ت
العدوان المادي	ذكور	١٢٤	٥٠.٧١٧	٨.٣٠١	٢٢٣	٩.٥٨٣**
	إناث	١٠١	٤٠.٣٤٦	٧.٧٨٥		
العدوان اللفظي	ذكور	١٢٤	٥١.٧٩٠	٧.٧١١	٢٢٣	١٠.٤٥٢**
	إناث	١٠١	٤٠.٧٨٢	٨.٠٣٤		
العدائية	ذكور	١٢٤	٥٢.٣٧٩	٧.٧٠٤	٢٢٣	٨.٦٦٣**
	إناث	١٠١	٤٢.٩٤٠	٨.٦٢١		
الغضب	ذكور	١٢٤	٥٢.٨٩٥	٦.٨٦٩	٢٢٣	٩.١٢٠**
	إناث	١٠١	٤٣.٧١٢	٨.٢٣٣		
إجمالي السلوك العدواني	ذكور	١٢٤	٢٠٧.٧٨	٢٩.١٥٤	٢٢٣	١٠.٠٢٧**
	إناث	١٠١	١٦٧.٧٨	٣٠.٤٩٦		

** دال عند مستوي ٠.٠١

وتبين من نتائج جدول (١٣):

وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات الذكور ومتوسط درجات الإناث في مقياس السلوك العدواني، حيث بلغت قيمة اختبار ت للبعد الأول (العدوان المادي): (٩.٥٨٣) وهي قيمة دالة إحصائياً عند ٠.٠١ ، وبلغت قيمة اختبار ت للبعد الثاني (العدوان اللفظي): (١٠.٤٥٢) وهي قيمة دالة

إحصائياً عند ٠.٠١ ، وبلغت قيمة اختبار ت للبعد الثالث (العدائية): (٨.٦٦٣) وهي قيمة دالة إحصائياً عند ٠.٠١ ، وبلغت قيمة اختبار ت للبعد الرابع (الغضب): (٩.١٢) وهي قيمة دالة احصائياً عند ٠.٠١

وتفسر الباحثة ذلك: أن الذكور يتاح لهم ممارسة الألعاب الإلكترونية بصورة أكبر من الإناث، وذلك بسب انشغال الإناث بمساعدة الأمهات في أعمال المنزل، وأداء الواجبات المدرسية، بالإضافة إلى القيود التي يفرضها عليهن الآباء، كما أن من بين أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية أن بها محكاه للأبطال وتوفيرها لعوالم افتراضية وهمية، وهذا ما يميل إليه الذكور أكثر من الإناث حيث يتفق ذلك مع نظرية "الإعداد للحياة" المفسرة للعب على أنه استعداد غريزي لدى لذكور في تمثيل دور المقاتل واستخدام اللعب بالأسلحة، وبالتالي أصحاب ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترة أطول هم (الذكور) وبالتالي هم أكثر عدواناٌ، وأصحاب ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل أقل هم (الإناث) وبالتالي هم أقل عدواناً.

كما ترجع الباحثة أن السلوك العدواني لدى الذكور أعلى من الإناث بسب اختلاف الهرمونات بين الذكور والإناث (العوامل البيولوجية)، فقد اتفق ذلك مع تفسير دراسة حمادي (٢٠٠٩) والذى ذكر أن من بين أسباب السلوك العدواني زيادة هرمون الأدرينالين وهرمون التستسيرون الى تفرزه الخصيتان عند الذكور المراهقين، وخاصة في بداية مرحلة البلوغ، بحيث يكون الذكور أكثر هياجاً وعدواناً من أى سن آخر؛ لجذب الانتباه واثبات الذات، وتتفق هذه النتيجة مع "النظرية البيولوجية" والتي تفسر السلوك العدواني و تؤكد على أن الذكور أكثر عدوانية من الإناث بسب الهرمون الذكرى.

التوصيات

في ضوء نتائج الدراسة الحالية توصى الباحثة بما يلي:

- تشجيع نشر الألعاب التثقيفية والتعليمية المناسبة للمراهقين في المرحلة الإعدادية، والابتعاد عن ألعاب العنف وتتولى وزارة الثقافة والإعلام هذه المهمة مع وزارة التربية والتعليم.
- توعية الآباء بخطورة بعض الألعاب الإلكترونية وخاصة ما يتسم منها بالعنف، وبخطورة قضاء وقت طويل أمام الألعاب الإلكترونية على صحة المراهق الجسمية والنفسية والاجتماعية.
- اقامة الندوات المدرسية حول خطورة الإدمان على الألعاب الإلكترونية.
- عمل اجتماعات دورية دائمة ومتواصلة في المدارس مع أولياء الأمور لمعرفة مشاكل الطالب المراهق، وتقديم البرامج العلاجية والارشادية المناسبة لهم للتعامل مع الطلاب المدمنين للألعاب الإلكترونية.

المراجع

أولاً: المراجع العربية

١- ابن منظور، جمال الين محمد. (١٩٥٦). *لسان العرب*، لبنان: دار بيروت.

٢- ابو سديره، عصام. (٢٠١٨ ، ٢٨ نوفمبر). لعبة إلكترونية تقود طالب ثانوي لقتل معلمته وحقيبته المدرسية تكشف السر، *المصري اليوم*، استرجعت في تاريخ ٢٩ ديسمبر ٢٠١٩من:

https://www.almasryalyoum.com/news/details/1345670

٣- أبو وزنه، فلسطين على. (٢٠١١). *علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى*، رسالة ماجيستير، جامعة الأردن، عمان.

٤- أحمد، محمد نمر على. (٢٠١٣). السلوك العدواني وعلاقته بكل من التخصص الدراسي والجنس لدى عينة من طلبة الثانوية العامة "دراسة تطبيقية"، *البحوث التجارية المعاصرة*، ٢٧(٢)، ١- ٣٣.

٥- باظة، آمال عبد السميع. (٢٠٠٣). *مقياس السلوك العدواني والعدائي للمراهقين والشباب*، القاهرة: النهضة المصرية.

٦- برتيمه، سميحة. (٢٠١٦). *الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي*، رسالة ماجيستير، جامعة محمد حيضر، بسكرة.

٧- بوتمانى، صبرينة؛ مرزوق، نسيمة. (٢٠١٤). *أشكال وأسباب السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس في المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأستاذة*، رسالة ماجيستير، جامعة اكلى محند اولحاج، البويرة.

٨- حسن، أماني عبد التواب. (٢٠١٧). *تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال "دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية*، رسالة ماجيستير، جامعة الأزهر، القاهرة.

٩- حسن، بشرى محمد. (٢٠١٦). *إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه – لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية*، رسالة ماجيستير، جامعة بغداد، بغداد.

١٠- حسين، طه عبد العظيم. (٢٠٠٧). *استراتيجيات ادارة العقاب والعدوان*، عمان: دار الفكر.

١١- حمادي، فتيحة. (٢٠٠٩). الفروق بين الجنسين في السلوك العدواني، *العلوم الإنسانية*، عدد(٣٢)، ١٠٩ - ١٢١.

١٢- الحمداني، شهباء أحمد. (٢٠١١). *العنف في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية*، رسالة ماجيستير، جامعة تكريت، تكريت.

١٣- رحماني، جمال؛ معمري، عبد الوهاب. (٢٠١٤). *التوافق النفسي وعلاقته بالسلوك العدواني لدى تلاميذ السنة أولى ثانوي*، رسالة ماجيستير، جامعة كلى محند او لحاج، البويرة.

١٤- سلامى، لخضر.(٢٠١٤). *الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور*، رسالة ماجيستير، جامعة اكلى محند او لحاج، البويرة.

١٥- الشوربجى، أروى. (٢٠١٨ ، ٢٥ نوفمبر).٧ ألعاب إلكترونية تهدد الطفولة منها جنية النار. استرجعت في تاريخ٢٥سبتمبر ٢٠١٩ من http://alwan.elwatatn news.com\news\details\38212

١٦- العمران، جيهان عيسى. (٢٠١٢). السلوك العدواني وعلاقته بالذكاء العاطفي وتقدير الذات وبعض المتغيرات الديمغرافية لدى عينة من الأطفال البحرينيين في المرحلة الابتدائية، *المجلة التربوية*، ٢٦ (١٠٤)، ٨- ٣٩٩.

١٧- فتحى، سمر. (٢٠١٨ ، ١٩ نوفمبر). اللعبة المميتة ... الحوت الازرق نداهه المراهقين، *مجلة التحرير*، استرجعت في تاريخ ٥ ديسمبر ٢٠١٩ من: https://www.tahrirnews.com/Story/88101

١٨- فطاير، جواد. (٢٠٠١). *الإدمان: أنواعه ومراحله وعلاجه*، القاهرة: دار الشروق.

١٩- القاسم، عبد الرزاق بن ابراهيم. (٢٠١١). *العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة السلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية*، رسالة ماجيستير، جامعة الإمام محمد بن سعود، *الرياض*.

٢٠- قدى، سومية.(٢٠١٨). *إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي*، رسالة ماجيستير، جامعة معسكر، مستغانم.

٢١- قورة، خليل قطب. (١٩٩٦). سيكولوجية العدوان، القاهرة: مكتبة الشباب.

٢٢- مطر، محمد السيد. (٢٠١٦). *ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية*، رسالة ماجيستير، جامعة المنصورة، المنصورة.

٢٣- المولى، مآرب محمد. (٢٠١٢). اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية، *جرش للبحوث والدراسات*، ١٤(٢)، ٦٠٥ – ٦٢٥.

٢٤-نايف، وسام سالم.(٢٠١٥). *تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من ٧- ١٥*، رسالة ماجيستير، جامعة بابل، الحلة.

٢٥-الهمشرى، محمد على قطب؛ عبد الجواد، وفاء محمد. (٢٠٠٠). *عدوان الأطفال*، ط٢، الرياض: مكتبة العبيكان.

ثانياً: المراجع الأجنبية

26- Anderson, C & Bushman, B. (2002). Human of Aggression. *Annual Review* of Psychology, 53(1), 21-27.

27- Anderson, C & Warburton, W. (2015). Aggression, 2nd.ed, *Social psychology of International Encyclopedia of Science U S A*, 1, 295 -299.

28- Bandura, A. (1973). *Aggression, Asocial Learning analysis*, New York prentice Hill Inc.

29- Charlton, J. (2002). A factor Analytic Investion of Computer Addiction and Engagement, *British of Psychology*, 93(3), 44-329.

30- Daniel, S& Klimek, V. (2016). Just Five More Minutes Please: Electronic Media Use, sleep and Behavior in Young Children, *Early Child Development and Car*e, 186(6), 981-1000.

31- Dishion, T, Spracklen, K, Andrews, P& Patterson, G. (1996).Deviancy training in male adolescent friendships, *Behavior Therapy*, 27(3), 373- 390.

32- Galen, B& Underwood, M. (1997). A developmental investigation of social aggression among children, *Developmental psychology*, 33(4), 589 - 600.

33- Gentile, D., Lynch, P., Linder, J. & Walsh, D. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance, *Adolescence*, 27(3), 5- 22.

34- Greitemeyer, T. (2014). Intense act of violence during video game play make daily life aggression appear innocuous: A new mechanism why violent video games, *Experimental social psychology*, 50, 52- 56.

35- Griffths, D, Meredith, A. (2009). Video Game Addiction and its Treatment, *Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 249.

36- Khurshid, F& Ansari, U. (2012). Effect of innovative teaching strategies on students performance, *Human social science*, 12(10), 47-54.

37- Salen, K& Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals, London: The MIT Press Cambirdge.

38- Sultan, L, ubniyazova, S, Minina, N, Bissenbayeva, Uaidullakyzy.(2013).The influence of computer on children's aggression in adolescence, *social and behavioral sciences*, 82, 933-941.

39- Talwar, P. (1998). The Family and Peer Group influences in Aggression, *Psychiatry India*, 40(4), 346-349.

40- Williams, D, Consalvo, M, Caplan, S & Yee, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors Among online gamers, *Journal of Communication*, 59 (4), 700-725.

41- Zhang, J & Gao, X. (2014). Background music matter: Why video games lead to increased aggressive behavior, *Entertainment Computing*, 5, 91-100.

Electronic Games Addiction as a Predictor of Aggressive Behavior and Psychological Loneliness of Preparatory Stage Students

Abstract:

The current study aimed at studying the relationship between electronic games addiction and aggressive behavior of preparatory stage students in Suez governorates. The descriptive method was used in the current study, the study simple included (380) students of preparatory stage in Suez governorates. Electronic games addiction scale and aggressive behavior scale were used. And some statistical methods were used for analyzing data, such as, person correlation coefficient, half segmentation test, Alpha Cronbach, T-test. The results showed that: There is positive correlation relationship between electronic games addiction and aggressive behavior, there are statistically significant differences in aggressive behavior to gender variable in favor of males.