ISSN: 2706-6495

إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا

Electronic Games Addiction and its Relationship to Bullying Behavior among Middle School Students in Sabya Educational Administration

إعداد: الباحثة/ شريفة بنت يحيى بن محمد الدش

ماجستير في الإرشاد النفسي، قسم علم النفس، كلية التربية، جامعة جازان، المملكة العربية السعودية

Email: jnonalagl20@gmail.com

الأستاذ الدكتور/ أحمد بن موسى حنتول

أستاذ علم النفس، كلية التربية، جامعة جازان، المملكة العربية السعودية

الملخص:

هدف البحث إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا، والتعرف على الفروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تبعًا لمتغير الصف الدراسي، والتعرف على الفروق في مستوى سلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تبعًا لمتغير الصف الدراسي، والكشف عن إمكانية التنبؤ بسلوك الاستقواء من خلال درجة إدمان الألعاب الإلكترونية، وبلغ عدد المشاركات (840) طالبة اختِرْنَ بطريقة عشوائية من مكاتب التعليم التابعة لإدارة تعليم صبيا وهي: (صبيا، بيش، ضمد، هروب، فيفا، العيدابي، الريث، الدرب، الداير) من العام 1442هـ/ 1443هـ، ولتحقيق أهداف البحث؛ استخدمت الباحثة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس الاستقواء (كلاهما من إعداد الباحثة)، وتم استخدام برنامج (SPSS)؛ لمعالجة البيانات إحصائيًّا، وتوصلت نتائج البحث إلى: وجود علاقة ارتباطية طردية دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01) بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء، ووجود علاقة ارتباطية طردية دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01) بين إدمان الألعاب الإلكترونية وأبعاده، وسلوك الاستقواء وأبعاده، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) فأقل في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وجميع أبعاده عدا بُعد الأعراض الانسحابية وبُعد الصراع تبعًا لمتغير الصف، كما أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) فأقل في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية بين الطالبات في الصف (الأول، الثاني) المتوسط والطالبات في الصف الثالث المتوسط حول (البعد الثاني: الأعراض الانسحابية) لصالح الطالبات في الصف (الأول، الثاني) المتوسط، وكشفت النتائج أيضًا عن إمكانية التنبؤ بدرجة سلوك الاستقواء من خلال درجة إدمان الألعاب الإلكترونية، وفي ضوء هذه النتائج قدمت الباحثة عدد من التوصيات والبحوث المقترحة.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الإلكترونية، سلوك الاستقواء، طالبات المرحلة المتوسطة، إدارة تعليم صبيا.

ISSN: 2706-6495

Electronic Games Addiction and its Relationship to Bullying Behavior among Middle School Students in Sabya Educational Administration

Abstract:

The research objective to revealing the relationship between electronic games addiction and bullying behavior among middle school students in Sabya Educational Administration, and to identify the differences in the level of electronic games addiction among middle school students according to school grade variable. Also, to identify the differences in the level of bullying behavior among middle school students according to school grade variable. Beside uncovering the possibility of predicting bullying behavior through the degree of addiction to electronic games among middle school students. The participants were (840) middle school students from Sabya Educational Administration, chosen randomly from the following sectors (Sabya, Bish, Damad, Houroub, Fifa, Al-Eidabi, Al-Rith, Al-Darb, and Al-Daier) in 1442\1443 AH.

To achieve the research objectives, the researcher used the electronic games addiction scale, and the bullying scale (prepared by the researcher). To process data statistically, the (SPSS) program was used. The results of the research concluded: the presence of a direct statistically significant correlation at the level (0.01) between the addiction of electronic games and the behavior of bullying, and the presence of a direct statistically significant correlation at the level (0.01) between the addiction of electronic games and its dimensions, the behavior of bullying and its dimensions, and the absence of statistically significant differences At the level of (0.05) or less in the level of addiction to electronic games and all its dimensions except for the withdrawal symptoms and the conflict dimension, according to the variable of the class. The results also revealed that there were statistically significant differences at the level (0.05) and less in the level of addiction to electronic games among female students in The (first, second) middle grade and the female students in the third intermediate grade about (the second dimension: withdrawal symptoms) in favor of the female students in the (first, second) intermediate grade, and the results also revealed the possibility of predicting the degree of bullying behavior through the degree of addiction to electronic games, and in light of this Results The researcher presented a number of recommendations and proposed research.

Keywords: Electronic Games Addiction, Bullying Behavior, Middle School Students, Sabya Educational Administration

ISSN: 2706-6495

1. مقدمة البحث:

يعيش عالمنا اليوم تقدما تكنولوجيا ضـــخما والذي افاد البشـــرية في كثير من جوانب الحياة، غير ان هذا التقدم كان ذو حدين إذ ظهرت جليا آثاره على المجتمع بشـــكل عام واليافعين بشـــكل خاص، ومن أكبر هذه الســـلبيات ظهر إدمان الالعاب الإلكترونية والتي بدورها ساعدت بشكل مباشر في تغذية بعض التصرفات السلبية منها ظاهرة الاستقواء.

ولقد ظهرت الألعاب الإلكترونية وانتشـــرت بصـــورة متســـارعة نتيجة التطور التكنولوجي المتســـارع، حيث إن هذه الألعاب الإلكترونية تتمتع بإقبال كبير عليها من قِبل الطلاب والطالبات، وأصـبحت تأخذ حيزًا كبيرًا من أوقاتهم، وأثَّرَت في سـلوكياتهم وأخلاقياتهم، فتدرَّجت هذه الألعاب وتَطوَّرَت بشكل كبير وواضح حتى وصلت إلى ما هي عليه من تقدُّم تقني مبهر (الصـوالحة وآخرون، ٢٠١٦، ص١٨٠).

تعرّف منظمة الصـحة العالمية (WOH) إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه " نمط سـلوك مسـتمر أو متكرر بشـدة كافية يؤدي إلى تأثيرات كبيرة على الحياة الشـــخصـــية أو الاســـرية أو الاجتماعية أو التعليمية أو المهنية أو غيرها من مجالات العمل الهامة" ويتميز هذا الاضـطراب بسـيطرة ضـعيفة، مع إعطاء أولوية متزايدة للألعاب، والاسـتمرار في زيادة معدل ممارسـتها، ويعرف أيضاً باسم "اضطراب الألعاب" أو اضطراب "ألعاب الإنترنت".

وبالرغم من أن بعض الدراســات مثل دراســة العتيبي (2020) قد أشــارت إلى أن للألعاب الإلكترونية بعض الإيجابيات، مثل: تطوير مهاراتهم في التفكير، وتنمية التفكير البصــري، إلا أنّها أيضــاً أشــارت إلى إن أكثر ســلبياتها وهو الإدمان المفرط في الاستخدام، واكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة (العتيبي، 2020).

وتعتقد الباحثة إنه فضـلًا عن المشـكلات المجتمعية والأكاديمية والأمنية والأخلاقية التي تأتي نتيجة انفصـال مدمني تلك الألعاب الإلكترونية عن مجتمعهم ومعايشـتهم لتلك الألعاب، حيث تغيَّرَت الكثير من سـلوكياتهم، وغلب على أكثرهم سـلوك الاسـتقواء نتيجةً لتأثُّرهم بتلك الألعاب، وخاصـةً التي ترتبط بالعنف والإثارة منها.

ويعتبر الاسـتقواء ظاهرة قديمة وجدت مع وجود البشـر ومتجددة، ونلاحظ في الآونة الاخيرة انتشـار هذه الظاهرة في كثير من المؤسسـات ومنها المؤسسـات التعليمية وظهورها في الوسط المدرسـي، حيث تعدد أشكال الاستقواء بين الطلاب في المدارس، وجميع المســتويات الدراســية والمراحل التعليمية ومنها المرحلة المتوســطة والتي تشــهد خروج الطالبة من مرحلة الطفولة المتأخرة إلى بداية مرحلة المراهقة (عيسو وبوشيربي، 2020).

وتعتبر ظاهرة الاســتقواء او التنمر (Bullying) شــكل من أشــكال العنف الممارَس في المجتمعات عامة، وفي المجتمعات المدرسية على وجه الخصوص بين فئة الطلبة (شريفي، 2018، ص 1032). وقد أشارت دراسة الشواشرة وآخرين (2009) إلى وجود ثلاثة أنواع من الاستقواء، هي: الاستقواء الجسدي: ويُقصد به إيذاء الضحية جسميًّا من خلال الدفع أو الضرب أو تحطيم الأشياء الخاصة به، والاستقواء اللفظي: ويُقصَد به استخدام الكلمات لإذلال الضحية، أو إيذاء مشاعره، أو المناداة بالألقاب أو الشتم أو التهديد، والاستقواء الاجتماعي: ويتمثل في التأثير على الآخرين ليستبعدوا الضحية ويرفضوه ليكون معزولًا مجتمعيًّا.

ومثل هذه السلوكيات تؤثر في الطلبة أنفسهم إذا ما مُورِست داخل البيئة المدرسية، وفي البناء الأمني والنفسي والاجتماعي للمدارس الملتحقين بها، فمشكلة الاستقواء عندما تنتشر بشكل متزايد داخل البيئة المدرسية، فإنها تُشكِّل تهديدًا خطيرًا ليس فقط للطلبة المتّسمين بها، بل لعناصر البيئة بأكملها؛ مما ينعكس سلبًا على المجتمع بشكل عام (عطاري والموسى، 2015، ص70). ولقد أولى علماء النفس والتربية عناية كبيرة بدراسة البيئة المدرسية لأنها من أهم البيئات التي تؤثر في بناء شخصية الطالب وتوافقه. وعليه فقد أهتموا بالعوامل التي تهدد استقرار الطلبة ومنها الاستقواء، فالطالب إذا وجد نفسه في بيئة مدرسية يسودها الخوف من الاعتداء والتهديدات والنظرة الدونية؛ فقد يؤدي هذا إلى حدوث اضطرابات سلوكية واتجاهات سلبية تجاه نفسه ومدرسته ومجتمعه (Mayhew et al., 2005).

1.1. مشكلة البحث وتساؤلاته:

في ظلّ الانتشار الرهيب للتكنولوجيا في أيدي الطلاب وإدمانهم على الألعاب الإلكترونية؛ وما ينتج عنها من سلوكيات سلبية تستنزف جهد العملية التعليمية وتُضعفه، والإدمان على الألعاب الإلكترونية يتسبب في عزلة الأبناء وانطوائهم، فتجعلهم يفتقرون إلى التواصل الاجتماعي، ويظهر ذلك في سلوكياتهم غير المقبولة (عيسو وبوشيربي، 2020). وهذا ما بينته نتائج دراسة قويدر (2012) إن كل الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل التلميذ يميل إلى العزلة والانطواء على نفسه مما يؤثر في نموه النفسي والاجتماعي، كما أكدت نفس الدراسة أن أغلبيتهم يفضلون الألعاب العنيفة وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية (قويدر، 2012، صص 6-7).

وترى الباحثة أن المرحلة المتوسطة مرحلة مهمة وتأتي أهميتها كونها تأتي في نهاية مرحلة الطفولة المتأخرة وبداية مرحلة المراهقة. والتي ذكر فيها زهران (1972) إنها مرحلة تتميز بأزمات نفسية وفسيولوجية تدفع المراهق إلى العنف، وهي مرحلة تتسم بالتمرد والثورة الانفعالية على الاسرة والمدرسة (زهران، 1972، ص 246).

وأن الاهتمام بهذه المرحلة يرجع الى تميز موقعها من السلم التعليمي، فهي تتوسطه؛ إذ تسبقها مرحلة البناء الأساسية وهي المرحلة الابتدائية، وتليها مرحلة التعليم الثانوي، علاوة على أن هذه المرحلة تشغل المرحلة العمرية التي تبدأ بالبلوغ والمراهقة، وهذه مرحلة حرجة وحساسة في عمر الطالبات (العقيل، 2013، ص 117).

وبناءً على ما تقدم يمكن تحديد مشكلة البحث في الإجابة عن التساؤل الرئيس الآتي: ما علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا؟

ويتفرَّع من هذا السؤال الرئيس عدّة تساؤلات فرعية، وهي:

1. هل توجد فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تبعًا لمتغير الصف الدراسي (الأول - الثاني - الثالث)؟
2. هل توجد فروق في مستوى سلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تبعًا لمتغير الصف الدراسي (الأول - الثاني - الثالث)؟
3. هل يمكن التنبؤ بسلوك الاستقواء من خلال درجة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا؟

2.1. أهداف البحث:

يسعى البحث الحالي إلى تحقيق الأهداف التالية:

- الكشف عن علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.
- التعرف على الفروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تبعًا لمتغير الصف الدراسي (الأول - الثاني - الثالث).
- التعرف على الفروق في مستوى سلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تبعًا لمتغير الصف الدراسي (الأول – الثاني - الثالث).
- الكشف عن إمكانية التنبؤ بسلوك الاستقواء من خلال درجة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.
- تصميم مقياس لإدمان الألعاب الإلكترونية يناسب طالبات المرحلة المتوسطة من التعليم.
- تصميم مقياس لسلوك الاستقواء يناسب طالبات المرحلة المتوسطة من التعليم.

3.1. أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث الحالي في جانبين: (الأهمية النظرية، والأهمية التطبيقية):

1.3.1. الأهمية النظرية:

1- يستمد هذا البحث أهميته النظرية من أهمية الفئة المستهدفة، وهم طالبات المرحلة المتوسطة لأهمية هذه المرحلة من التعليم.

2- يساهم البحث بالكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وسلوك الاستقواء؛ إذ يلقي البحث الضوء على ظاهرتين هامة في مجتمعنا بالإضافة إلى ندرة الدراسات -في حدود علم الباحثة- التي تناولت العلاقة بين متغيرات البحث للطالبات في المرحلة المتوسطة في البيئة السعودية.

3- إثراء المكتبة البحثية بالمعلومات النظرية والمعرفية عن إدمان الألعاب الالكترونية وسلوك الاستقواء.

2.3.1. الأهمية التطبيقية:

1- إضافة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس لسلوك الاستقواء لطالبات المرحلة المتوسطة إلى المكتبة العربية.

2- تساعد نتائج البحث الحالي المتخصصين في هذه المجالات على تقديم المساعدة الممكنة؛ للتخفيف من الآثار السلبية لظاهرة الاستقواء، والتوجيه نحو الاستخدام الإيجابي الفعال للألعاب الالكترونية بما يخدم العملية التعليمية.

4.1. مصطلحات البحث:

- **الألعاب الإلكترونية:**

عرّفَها لوود Lowood (2019) على أنها: " أي لعبة تفاعلية تشغلها دوائر الكمبيوتر تتضمن الأجهزة أو الأنظمة الاساسية "

وتُعرِّفها الباحثة إجرائيًّا على أنها: جميع الألعاب ذات الطابع الإلكتروني التي تستخدمها طالبات المرحلة المتوسطة.

- **إدمان الألعاب الإلكترونية:**

عرَّفَه الدرعان (2016، ص2) على أنه: انشـــغال الطالب الدائم بالألعاب الإلكترونية بشـــكل يؤثر في حياته بمختلف المجالات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية.

وتُعرِّفه الباحثة إجرائيًّا على أنه: الدرجة الكلية التي تحصـــل عليها الطالبة في المرحلة المتوســـطة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

- **الاستقواء:**

عرّفَتْه الرياطي (2016، ص 7) على أنه: سـلوك مُتعمَّد ومتكرر ضـد فرد أو عدّة أفراد، ويتضـمَّن الإيذاء الجسـدي أو اللفظي أو الاجتماعي أو إتلاف الممتلكات.

وتُعرِّفه الباحثة إجرائيًّا على أنه: الدرجة الكلية التي تحصل عليها الطالبة في المرحلة المتوسطة على مقياس الاستقواء.

- **المرحلة المتوسطة:**

عرَّفَها الســـنبل (1998، ص 20) بأنها: المرحلة الوســـطى من سُـــلّم التعليم، يَســـبقها التعليم الابتدائي، ويتلوها التعليم الثانوي، وتشغل فترة زمنية تمتدّ من الثانية عشرة حتى الخامسة عشرة من العمر.

وتُعرِّفها الباحثة إجرائيًّا: بأنها الفترة الدراسية من التعليم التي تشمل الصف (الأول، الثاني، الثالث) المتوسط.

5.1. حدود البحث:

- **الحدود الموضوعية:** يتناول البحث علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بسلوك الاستقواء.
- **الحدود المكانية:** مدارس التعليم العام بإدارة تعليم صـــبيا للبنات بمنطقة جازان (صـــبيا، بيش، ضـــمد، هروب، فيفا، العيدابي، الريث، الدرب، الداير).
- **الحدود البشرية:** طالبات المرحلة المتوسطة في التعليم العام.
- **الحدود الزمانية:** الفصل الدراسي االثاني لعام 1442هـ.

2. أدبيات البحث

1.2. الإطار النظري

1.1.2. إدمان الألعاب الإلكترونية (Addiction to electronic games) .

تُعرَّف الألعاب الإلكترونية بأنها: نظام تفاعلي مُعقَّد، وغالبًا ما يعمل آليًّا، حيث يمكن للاعبين تخزين ومعالجة المعلومات،

والمشاركة في صراع اصطناعي بواسطة قواعد النظام؛ مما يؤدي إلى نتيجة قابلة للقياس (Shraifin & Aldaraan, 2017, p 452).

وتُعرِّف الأنصاري (2020، ص 306) الألعاب بأنها: جميع الألعاب المتاحة بشكل إلكتروني رقمي.

ويُعَدّ اللعب مدخلًا وظيفيًّا لعالم الطفولة، ووسيطًا تربويًّا مهمًّا يسهم في تكوين ثقافة الطفل وبنائها من جميع الجوانب، أي إن طريقة اللعب لها أثرها البالغ في تكوين ثقافة الطفل وإكسابه الكثير من المهارات والمعارف والخبرات. وقد أشارت الدراسات إلى أن منع الأطفال من اللعب يكون سببًا في إيجاد إعاقة في تربيتهم العملية وفي تشكيل شخصياتهم بجميع أبعادها ومقوماتها؛ فالطفل يقضي ساعات عديدة من عمره في اللعب (Khafeef et al., 2020, p 1468).

وتُعَدّ هذه الألعاب سلاحًا ذا حدَّيْن، فيها السلبي والإيجابي، ويقول علماء الاجتماع: لو كانت هذه الألعاب الإلكترونية فيها ضوابط رقابية يُحرَص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوي لكان لها الكثير من الإيجابيات (سعيد وآخرون، 2020، ص 265).

ومن خلال ما سبق يتضح للباحثة أن الألعاب الإلكترونية لها فوائدها ولها أيضًا عيوبها، وتزداد عيوبها أكثر إذا تحوَّلَت من مرحلة الممارسة إلى مرحلة الإدمان، حيث إن الواقع يشهد أن هذه الألعاب اليوم أصبحت الشغل الشاغل لكثير من الطلاب والطالبات، كما أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ما جعل لها تأثيرًا قويًّا على التنشئة الاجتماعية؛ ولهذا ينبغي الحذر منها والحدّ من استخدامها.

1.1.1.2. مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية:

ظهرت تعريفات متعددة لإدمان الألعاب الإلكترونية، منها ما يلي:

يعرف قويدر (٢٠١٢، ص 18) إدمان الألعاب الإلكترونية: عبارة عن ألعاب تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية، والانطواء على نفسه، بالشكل الذي يؤثر بالسلب في نموه الفكري والشخصي والاجتماعي؛ حيث يُقلِّدون أبطالهم المفضلين في اللعبة، بالشكل الذي يجعلهم عرضة لكثير من السلوكيات العدوانية والعنيفة.

ويشير خطاطبة والأحمد (2020، ص 270) إلى أنه يمكن اعتبار الإدمان على الألعاب الإلكترونية أحد الاضطرابات النفسية التي أشار إليها الدليل الإحصائي والتشخيصي الخامس (Gaming Disorder DSM-5)، كما وردت في الدليل العالمي لتصنيف الأمراض الحادي عشر(ICD-11).

إدمان الألعاب الإلكترونية يتضمَّن مجموعة من الأعراض الأساسية للشخص الذي يُعاني من إدمان الألعاب الإلكترونية، من أهمها: الانهماك باللعب، وبروز بعض الأعراض الانسحابية كالقلق والهياج والحزن، التي تظهر عادةً عند الانقطاع عن اللعب، والحاجة المتزايدة إلى قضاء وقت أطول في اللعب لإشباع الرغبة، والعجز عن خفض الوقت المخصَّص للعب وفشل محاولات الإقلاع عنه، والتخلي عن الأنشطة الأخرى، وفقدان الرغبة بالاهتمامات المحبَّبة بسبب الألعاب، والاستمرار في اللعب على الرغم من المشكلات الناتجة عنه، واستخدام الألعاب للحد من الحالة المزاجية السلبية كالشعور بالذنب أو اليأس، وخطر فقدان وظيفة أو علاقة بسبب اللعب،

ولا بد من استمرارية هذه الأعراض والعلامات لفترة لا تقلّ عن (12) شهرًا حتى يمكن تصنيف الفرد بأنه يعاني من إدمان الألعاب الإلكترونية (Wei, Chen, Huang, & Bai, 2012, p 92).

ومن ثم تستطيع الباحثة أن تُعرِّف الألعاب الإلكترونية بأنها: عبارة عن الألعاب التي تُعرض على الشاشات (الحاسب، الهاتف النقال، البلايستيشن، الفيديو)، وهي شبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون، وتحتوي هذه الألعاب على محاكاة حقيقية؛ ككرة القدم، وسباق السيارات، والمصارعة والملاكمة، أو الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم؛ وألعاب القتال وألعاب البقاء، ويستطيع اللاعب أن يتحكم في مجرياتها وعناصرها مثل اختيار الأسلحة، أو اختيار مشاركين، أو محاربين، أو وضع الخطط وتنفيذها ولتلك الألعاب فوائد كثيرة إلا أن سلبياتها تتعدَّى فوائدها.

2.1.1.2. النظريات المُفسِّرة لإدمان الألعاب الإلكترونية:

تختلف النظريات المفسرة لإدمان الألعاب الإلكترونية حيث أنّ كل نظرية تُفسِّر ذلك من وجهة نظر معينة، إلا أن الجميع أكد على أن الفرد الذي يعاني من ذلك لديه دافع إلى ممارسة تلك الألعاب بكثرة، والبحث عن المتعة، أو قضاء الوقت، حيث يُفسِّر أنصار نظرية التحليل النفسي الإدمان على اللعب بكونه يُحقِّق للفرد اللذة، والتنفيس الانفعالي(خطاطبة والأحمد، 2020، ص 282) ، بينما يُفسِّر أنصار نظرية بياجيه اللعب بأنه طريقة تُمثِّل العالم الخارجي ليتلاءم مع المخططات والنظم المعرفية لدى الفرد القائم باللعب (عثمان، 2010، ص 221)، أما رواد النظرية السلوكية فيرون أن إدمان الألعاب الإلكترونية يكون بدافع التوتر والقلق الذي يعانيه الشخص في حياته اليومية (العباجي، 2011) (خطاطبة والأحمد، 2020، ص 282)، والنظرية الاجتماعية تُفسِّر ظاهرة الإدمان بشكلٍ عام على أنها رغبة الإنسان الكامنة في التفوق والسيطرة على الآخرين(غانم، 2006) ؛ ومن ثم ترى الباحثة أن نظرية التحليل النفسي هي أقرب تلك النظريات إلى الواقع في تفسيرها لإدمان الألعاب الإلكترونية.

3.1.1.2. مميزات الألعاب الإلكترونية:

ويمكن إيجاز فوائد الألعاب الإلكترونية في أنها: قد تزيد من الأداء المعرفي للأفراد كما تُحسِّن عملية اتخاذ القرار، وتُشجِّع على القراءة بحيث يجذب الحوار القائم بين الشخصيات اللاعب فيقرؤه ويُنمِّي مهارات القراءة الخاصة به (قويدر، ٢٠١٢، ص 18)، وتشحذ أيضًا التفكير الاستراتيجي والمهارات المنطقية وكذلك تعمل الألعاب الإلكترونية على توطيد العلاقة بين الآباء والأبناء، وتقترح الترويج لها كأداة لترابط أفراد الأسرة (Raffe & Parween, 2017, p 3611). وتزيد الاهتمام بالتكنولوجيا الحديثة، وتساعد على التواصل مع الناس من خلال العالم الافتراضي، كما أن من أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية أنها تُستخدم كأدوات للتدريس من خلال تضمينها مواد تعليمية، كما يمكن من خلالها تنمية المهارات الحياتية المختلفة وتَحسينها، بالإضافة إلى أنها تُكسب العملية التعليمية المتعة.

4.1.1.2. سلبيات الألعاب الإلكترونية:

تتعدد اضرار وسلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية وتكون على عدة جوانب اهما:

اولاً الاضرار الصحية والبدنية (إصابة الجهاز العظمي والعضلي بالآلام وخاصةً آلام في أسفل الظهر وآلام المفاصل، وكذلك زيادة الوزن، وهشاشة العظام) الزيودي (2015، ص 17).

ثانيا الأضرار النفسية والاجتماعية: إزدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل، والاغتصاب، والإنطوائية. Souza & Freitas (2017, p 422)

ثالثاً الأضرار التربوية: ضعف التحصيل العلمي.نتيجة عدم التركيز او التأخر عن المدرسة او النوم في الصف إثر السهر في ممارسة الالعاب. الزيودي (2015، ص 17).

رابعًا: الأضرار الثقافية: التأثر بقيم وثقافات منتجين هذه الألعاب وهي في الغالب دخيلة عن الثقافة الام (الزيودي، 2015، ص 17).

5.1.1.2. أنواع الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الإلكترونية ثلاثة أنواع كما ذكرها (حسن، ٢٠١٣، ص ٤): أولاً ألعاب المتعة والإثارة وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة. ثانياً ألعاب الذكاء وتعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، ثالثاً الألعاب التعليمية وتهدف إلى التوازن بين المتعة واكتساب المعرفة ومهاراتها بطريقة سهلة للمستخدم.

6.1.1.2. أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية:

وهناك العديد من الأسباب التي تؤدي إلى إدمان الألعاب الإلكترونية كما ذكرها سلامة والعطاري Salama & Attary (2019, p 288)، منها ما يلي:

1- أن تلك الألعاب هدفها ربحي، فمُصمِّمُوها يهدفون من ورائها تحقيق أرباح كثيرة، ولهذا فإنهم يعرضونها بصورة مُشوّقة.

2- يتم تصميم تلك الألعاب بحيث تشتمل على مغامرات وأحداث مرعبة؛ بهدف زيادة عدد اللاعبين.

3- تُصمَّم تلك الألعاب بصورة فيها تَحدٍّ لقدرات اللاعب؛ مما يدفعه إلى بذل الجهد في سبيل الفوز.

4- تُعرَض تلك الألعاب في صورة حلقات متسلسلة، فإذا انتهى اللاعب من جزء معين دفعه فضوله إلى الجزء الذي يليه حتى يضيع الوقت بالساعات دون أن يشعر.

7.1.1.2. أنواع إدمان الألعاب الإلكترونية:

تم تصنيف إدمان الألعاب الإلكترونية وفقاً لنوعها إلى نوعين كما أشار شريفن والدران Shraifin & Aldaraan (2017, p 454)، وهما:

(1) إدمان المهمة الواحدة ذات النهاية المحددة: ويعني إدمان الألعاب الإلكترونية التي تتضمن مُهمة واحدة فقط، ويلعبها لاعب واحد، إذ عندما يقوم اللاعب بإنهاء هذه المهمة أو عندما يُحرز نتيجة معينة، فإن الإدمان عليها غالبًا ما ينتهي.

(2) إدمان المهمة الواحدة أو المهام المتعددة التي ليس لها نهاية محددة: وتشمل إدمان الألعاب الإلكترونية التي لا تتضمن مهمة واحدة، وليس لها نهاية، ويلعب هذه الألعاب عدد متنوع من اللاعبين عبر الإنترنت.

وهناك طرق متعددة لتصنيف الألعاب الإلكترونية (Electronic games) من نواحٍ مختلفة؛ فتُصنَّف وفقًا لنوعها، أو الوظيفة والهدف من إعدادها، أو تُصنَّف وفقًا لموضوعاتها، أو لطريقة تَناوُلها للموضوع،

أو تُصنَّف وفقًا للمراحل العمرية كما أشار بسيوني والبوسعيدي (2020، صص 192-193).

8.1.1.2. قياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

بعد اطلاع الباحثة على البحوث والدراسات السابقة التي استخدمت لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، توصلت إلى ما يلي:

مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لـــ (أبو بكر، 2017) وتكون المقياس من (30) مفردة، ومقياس سلوك إدمان الإنترنت الذي أعده (الدهام، 2016) الذي تكون من (40) مفردة موزعة على ستة أبعاد وهي: (السيطرة أو البروز، تغير المزاج، التحمل، الأعراض الانسحابية، الانتكاس، الصراع)، ومقياس (دراوشة، 2016) الذي تكون من (20) مفردة وُزعت على أربعة أبعاد وهي: (بُعد ضبط السلوك، بُعد التجنب، بُعد العزلة الاجتماعية، بُعد الحرمان من الإنترنت).

وسوف يُقاس إدمان الألعاب الإلكترونية في هذا البحث من خلال الأبعاد التالية: (التحمل، الأعراض الانسحابية، السمة البارزة، الصراع، الانتكاس، سوء الاستخدام).

2.1.2. سلوك الاستقواء (Bullying behavior).

1.2.1.2. مفهوم الاستقواء:

وردت تعريفات متعددة للاستقواء، أهمها ما يلي:

الاستقواء: سلوك مقصود لإلحاق الأذى الجسمي أو اللفظي أو النفسي أو الجنسي، ويحصل من طرف قوي مُسيطِر تجاه فرد ضعيف، لا يتوقع أن يردّ الاعتداء عن نفسه، ولا يُبادل القوة بالقوة، وكذلك لا يُبلغ عن حادثة الاستقواء للراشدين مِن حوله (الصبحين والقضاة، 2011، ص 160).

كما يُعَدّ الاستقواء (Bullying) واحدًا من أشكال العنف المُمارَسَة في المجتمعات المدرسية، وقد لقي الاهتمام لأول مرة في ستينيات القرن الماضي على يد أوليس(Olweus)، حيث لم يكن هناك تعريف دقيق لهذه الظاهرة، فوضع تعريفًا شاملًا له ثلاثة محكات تُحدِّد سمات الاستقواء؛ إذ عرَّف الاستقواء بأنه: أيّ سلوك عدواني يمارسه الفرد على فرد آخر بصورة دورية، ويلحق به أذى لفظيًّا أو جسديًّا، بصورة مباشرة أو غير مباشرة (الزعبي، 2015، ص 166).

ويُعرَّف أيضًا بأنه: أفعال سلبية مُتعمَّدة من جانب تلميذ أو أكثر لإلحاق الأذى بتلميذ آخر، ويتم بصورة متكررة وطوال الوقت، ويمكن أن تكون هذه الأفعال سلبية لفظيًّا أو جسديًّا أو رمزيًّا أو إلكترونيًّا (Han et al., 2017, p 1117).

كما يشير مفهوم الاستقواء المدرسي إلى أنه: أيّ سلوك عدواني أو غير مرغوب فيه بين الطلاب، وهو بدوره يدل على اختلال في الطاقة لدى الشخص المستقوي، بشكل يشمل الهجوم على الآخرين، سواء أكان لفظيًّا أم جسديًّا (Gaffney et al., 2019a, p 113).

ومن خلال ما سبق تستطيع الباحثة أن تُعرِّف الاستقواء بأنه: عبارة عن ظاهرة عدوانية وغير مرغوب فيها، تنطوي على ممارسة العنف والعدوان اللفظي أو الجسدي أو النفسي من قِبل فرد أو مجموعة أفراد نحو غيرهم غير قادرين على الدفاع عن أنفسهم، وتنتشر هذه الظاهرة بشكلٍ أكبر بين طلّاب المدارس، ويتصف هذا السلوك بالتكرار،

ويكون له آثار سلبية متعددة على الحالتين (المستقوي والمستقوَى عليه)، ويتعرضان للعديد من المشكلات النفسية والاجتماعية.

وهناك مفاهيم ذات الصلة بمفهوم الاستقواء، حيث تتداخل هذه المفاهيم والمصطلحات بمصطلح الاستقواء كما ذكرتها حنان (2020):

التنمر: هو حالة من السلوكيات السلبية المتكررة ويقصد بها الايذاء أو المضايقة تصدر من شخص قوي ضد شخص اخر أقل قوة.

العدوان: ويقصد بها نشاط هدام أو تخريبي يقوم به الفرد بغرض الحاق الأذى بشخص أخر، إما عن طريق الجرح الجسدي، أو عن طريق الاستهزاء والسخرية.

العنف: وهو كل فعل أو تهديد يتضمن استعمال القوة، بهدف إلحاق الضرر بالنفس أو بالأخرين.

2.2.1.2. النظريات المُفسِّرة لسلوك الاستقواء:

تتمثل النظريات التي حاولت تفسير سلوك الاستقواء فيما يلي:

- **نظرية التعلق Attachment Theory:**

حيث استطاعت تلك النظرية أنْ تُقدِّم أحد التفسيرات القوية لسلوكيات الاستقواء، والوقوع كضحية لهذه السلوكيات، حيث اعتمدت هذه النظرية على نوع العلاقة التي تربط الطفل بمن يرعاه، وخاصة الأم خلال فترة الطفولة حيث يرى أصحاب النظرية أن الأطفال ممن يتعرضون إلى استراتيجيات أبوية غير ثابتة غالبًا ما يستخدم الاستقواء كوسيلة لحل الصراع والتحكم في بيئتهم (محمد، 2019، ص 185).

- **نظرية التحليل النفسي:**

فالاستقواء من وجهة نظر فرويد هو رد فعل من إحباط وتعويق للدوافع الحيوية أو الجنسية والتي غالبا ما تسعى للإشباع وتحقيق الرضا والسرور والابتعاد عن المواقف المؤلمة، غير أن هذا التوجه لم يلق القبول والاستحسان لدى الكثير من أنصاره، فقد أثار هذا التنظير الجدل والنقد والرفض نظراً لربطه جميع نواحي النشاط الانساني بالدافع الجنسي، بينما قدم أدللر تفسيرات جديدة حيث قال أن النشاط العدواني في الطبيعة البشرية هو غريزة وهو كفاح من أجل الكمال والتفوق (مصطفى حجازي، 1976، ص 186).

وتفترض هذه النظرية أن عدوان الفرد على الآخرين هو تفريغ طبيعي لطاقة العدوان الداخلية لدى الفرد الذي تُلِحّ عليه لإشباعها، ويُفسّر سلوك الاستقواء وفقًا لهذه النظرية بأن المستقوي يُسقط ما يُعانيه من إحباطات وسلوكيات غير سوية داخل الأسرة أو البيئة المدرسية على شخصية الضحية ناتجةً عن أساليب التعامل غير السوية مع الفرد (الدسوقي، ٢٠١٦، ص ٣١).

- **النظرية السلوكية:**

يركز رواد هذه النظرية اهتمامهم على السلوك الإنساني وقوانينه المختلفة، وسلوك الاستقواء شأنه شأن أيّ سلوك يكتسبه الفرد من البيئة المحيطة وفقًا لقوانين التعلم، حيث ترى النظرية السلوكية أن المستقوي يُعزّز سلوكه من قِبل الأفراد المحيطين به مثل الزملاء والأصدقاء وإحرازه درجة النجومية بين زملائه؛ مما يجعله يشعر بأنه مختلف ومتميز،

كما أن حصول المستقوي على ما يريده يُمثِّل تعزيزًا بحد ذاته، وهذا يدفعه إلى إنشاء وبناء مواقف عدائية في الاعتداء على الأفراد المحيطين به من زملائه، وقلما كان يواجه عقابًا من الأسرة أو من المدرسة، وإنما يُترك يُمارِس أفكاره واستقواءه على الآخرين (العنيزى، ٢٠١٨، ص ١٢).

- **نظرية التعلم الاجتماعي:**

إن نظرية التعلم الاجتماعي لا تقلّ أهميةً عن غيرها من النظريات التي تناولت السلوك الاستقوائي بالدراسة والبحث، ويُعتبر باندورا هو المؤسس الحقيقي لنظرية التعلم الاجتماعي، وتنظر هذه النظرية إلى ثلاثة أبعاد رئيسة فيما يتعلق بالاستقواء: نشأة جذور الاستقواء بأسلوب التعلم والملاحظة والتقليد، والدافع الخارجي المُحرِّض على الاستقواء، وتعزيز الاستقواء، وتؤكد هذه النظرية على أن معظم السلوك الاستقوائي مُتعلَّم من خلال الملاحظة والتقليد، وهناك ثلاثة مصادر يتعلم منها الفرد بالملاحظة هذا السلوك، وهي: التأثير الأسري، وتأثير الأقران، وتأثير النماذج الرمزية كالتلفزيون (السميري، 2009، ص 35).

- **النظرية التاريخية الثقافية:**

ترى هذه النظرية أن الاستقواء يحدث في سياقات اجتماعية ثقافية، وأن للغة دورًا مهمًّا في ثقافة المستقوي، فما يلاقيه المستقوي من سياقات مُشجِّعة ومُعزِّزة تدفعه إلى ممارسة الاستقواء، كما أن للعوامل الاجتماعية والثقافية دورًا فعالًا ومهمًّا في تطوير سلوك المتنمرين، وخاصةً إذا توفرت البيئة الخصبة المُشجِّعة لمثل هذه السلوكيات (القطامي والصرايرة، ٢٠٠٩، ص ٨٨).

- **نظرية الضغوط العامة:**

يتوافق وقوع الفرد ضحيةً للاستقواء مع المفهوم الواسع لنظرية الضغوط العامة التي تُفسر عمليات الانحراف وخرق القانون من خلال القوى والدوافع الكامنة في البناء الاجتماعي، أو من خلال الاستجابة للحوادث والظروف البنائية التي تعمل كضغوط أو مُقلقات، خاصةً عندما لا تُتاح للأفراد الفرصة لتحقيق أهدافهم المقبولة اجتماعيًّا، ولا تتوقف مصادر الضغوط على الإحباط الذي يعيشه الفرد عندما تسدّ أمامه الطرق لتحقيق هدف ما، وإنما تتضمن أيضًا المشاعر السلبية التي تحدث في المواقف الاجتماعية المتنوعة، ووقوع الفرد ضحية للاستقواء يكون متوافقًا مع المفهوم الواسع لنظرية الضغوط العامة (السميري، ٢٠٠٩، ص ٣٥).

- **نظرية الإحباط:**

حيث إن الإحباط يُنتج دافعًا عدوانيًّا يستثير سلوك إيذاء الآخرين، وهذا الدافع ينخفض تدريجيًّا بعد إلحاق الأذى بالشخص الآخر، وتُسمَّى هذه العملية بالتنفيس أو التفريغ الانفعالي؛ لأن الإحباط يُسبِّب الغضب والشعور بالظلم، مما يجعل الفرد مُهيّأً للقيام بالعدوان والاستقواء. وتهدف هذه النظرية إلى أن البيئة التي تُسبب الإحباط للفرد تدفعه إلى القيام بسلوك الاستقواء والعنف، بمعنى أن البيئة المحبطة التي لا تساعد الفرد على تحقيق ذاته والنجاح فيها تدفعه نحو الاستقواء. كما تؤكد النظرية أن كل سلوك استقوائي يسبقه موقف إحباطي؛ فالسلوك الاستقوائي يحدث عندما يشعر الفرد بعدم قدرته على نيل ما يريده،

وعندما يؤخر إشباع تلك الرغبات (سهيل وباهض، ٢٠١٨، ص ٢٤٨٦).

مما سبق يتضح أن هناك العديد من النظريات التي حاولت تفسير ظاهرة الاستقواء، وجميعها تؤكد على إلحاق الأذى بالآخرين، ويمكن تفسير سلوك الاستقواء من خلال تلك النظريات مجتمعةً، حيث يكتسب الفرد السلوكيات التي تتسم بالعدوان والاستقواء من خلال ملاحظة سلوكيات الكبار العدوانية؛ فالأطفال والمراهقون يتعلمون السلوك الاستقوائي عن طريق تقليد سلوك الكبار، أو من خلال النماذج العدوانية للأطفال وتقليدها، أو عن طريق تعزيز السلوك الاستقوائي لمجرد حدوثه، أو من خلال الرغبة في التغلب على الضغوطات، كما أشارت معظم تلك النظريات إلى التعزيز وأثره في اكتساب سلوك الاستقواء، وأن للتنشئة الاجتماعية أثرها أيضًا في اكتساب تلك السلوكيات من خلال الملاحظة والتقليد للنماذج الاجتماعية المتاحة في البيئة المحيطة، سواء الأسرة أو وَسَط الأقران أو في المدرسة، حيث إن سلوك التنمر يُعَدّ حالة نمذجة لسلوك يلاحظه الفرد من خلال أخواته أو أقرانه في المدرسة.

3.2.1.2. أشكال الاستقواء:

للاستقواء أشكال متعددة، منها ما يلي (القداح وعربيات، 2013، ص 805)، و(سعيد، 2014، ص 137)؛ و(Thornberg, 2018, p 145)، و(شريفي، 2018، ص 1027)، و(Gaffney et al., 2019b, p 15)، و(صالح وجياد، 2019، ص 1225):

- **الاستقواء الجسمي:** ويتمثل في الضرب، والقَرْص، والشَدّ من الشعر أو الأذن، والعرقلة، والدفع، واستخدام أدوات حادّة.
- **الاستقواء اللفظي:** ويتمثل في قيام الفرد بتوجيه السبّ والشتم، والصراخ على الآخرين، ونشر الشائعات، والسخرية، والكلام البذيء، والألقاب والأسماء التي ينادى بها على المسترشدين المستقوَى عليهم.
- **الاستقواء الاجتماعي:** يتمثل في الإقصاء، والغيرة من نجاح الآخرين، وتشويه السمعة، والإذلال، والرغبة في السيطرة عليهم.
- **الاستقواء على الممتلكات:** هو أخذ ممتلكات المسترشدين بالقوة، وتخريبها وإتلافها، وسرقتها، وإنكار أخذها.
- **الاستقواء الجنسي:** يتمثل في إصدار ألقاب جنسية، اللمس بطريقة لاأخلاقية، التحرش الجنسي، الإجبار على الحديث في أمور جنسية.

4.2.1.2. أسباب ودوافع الاستقواء:

للاستقواء أسباب متعددة نفسية واجتماعية، وتتحدَّد أهم أسباب الاستقواء كما ذكرها الرقاد وآخرون Al-Raqqad et al. (2017, p 44) فيما يلي:

- الظروف الأسرية الاقتصادية والاجتماعية التي يعيش فيها الفرد لها تأثير قوي على أن يسلك سلوك الاستقواء.
- السلوك العدواني، والرغبة في الاعتداء على الآخرين.
- الإصابة بالاكتئاب أو أيّ مرض نفسي.

- التدليل الزائد والحماية الزائدة.
- الشعور بالقوة والرغبة في التعدي على الآخرين.
- وجود اضطراب في الشخصية، أو نقص في تقدير الذات (Hall, 2017, p 47).

ومن ثم يتضح للباحثة أن للاستقواء أسبابًا متعددة، بعضها اجتماعي وبعضها انفعالي؛ ولذلك فإنه من الممكن التغلب على حالات الاستقواء وعلاجها من خلال التعرف على هذه الأسباب، والتغلب عليها، ومن الممكن أن يحدث ذلك من خلال تعزيز ثقة الطالب بنفسه ومساعدته على استرداد ثقته المفقودة، والبعد عن العنف في التعامل مع الطالب سواء في البيت أو المدرسة، ومراقبته لكي لا يقوم بأيّ سلوك عدواني، ومحاولة بناء علاقات صداقة بينه وبين المحيطين به من زملاء وأخوة وأولياء أمور ومدرسين؛ حتى يخرج من تلك العزلة التي يعانيها، إلا أنه في بعض الحالات الشديدة قد يحتاج الفرد المستقوي للعرض على طبيب نفسي، من أجل إيجاد حل لهذه المشكلة.

5.2.1.2. الآثار السلبية التي تظهر على الشخص المُستقوَى عليه:

هناك بعض العلامات التي تظهر على الشخص المستقوى عليه كما ذكرها جودناو وآخرون Goodenow et al. (2016, p 387)، ومن أهم هذه العلامات ما يلي:

- السلوك الانعزالي الذي يتخذه الشخص المستقوى عليه بعيدًا عن أصدقائه وزملائه، وحتى عن أهله وإخوته، ويظهر عليه سلوك الانعزال عمّن حوله.
- خوف الطالب من الذهاب إلى المدرسة، وهذه العلامة تُعَدّ من أكثر العلامات التي تظهر على الطالب الذي يتعرَّض للاستقواء عليه، مع اختلاق الأعذار من أجل التغيب عن المدرسة.

ومن ثم يتضح أن الشخص المستقوَى عليه يقع ضحية للمستقوي، فهو لا يستطيع أن يدفع عن نفسه الأذى والإهانة التي يُوجِّهها له الشخص المستقوي؛ ولهذا تظهر عليه مظاهر نفسية خطيرة تُعبِّر عن شعوره بالاضطهاد والظلم، ويتعرَّض للسرحان وشرود الذهن؛ مما يعوق تَقدُّمه الدراسي، ويقع فريسة للأذى النفسي، والعزلة الاجتماعية، فهو لا يقوى أن يدافع عن نفسه، ولا يجرؤ أن يُخبر الراشدين بما يتعرَّض له من إساءة، وقد يتهرَّب من الذهاب إلى المدرسة، ويفقد الثقة بنفسه وبالآخرين، كما تظهر علامات الكآبة، وقد يتحوَّل إلى شخص عدواني.

6.2.1.2. قياس سلوك الاستقواء:

بعد اطلاع الباحثة على البحوث والدراسات السابقة التي استخدمت لقياس سلوك الاستقواء، إلى ما يلي:

مقياس سلوك الاستقواء الذي أُعد من قِبل العنزي (2018) الذي تكون من (12) مفردة وُزعت على 3 أبعاد وهي: (الاستقواء اللفظي، والاستقواء الاجتماعي، والاستقواء التكنولوجي ومقياس (دخان، 2015) لقياس سلوك التنمر الذي تكون من (23) مفردة وُزعت على بُعدين وهما: (التنمر الجسدي، التنمر اللفظي والمعنوي)، ومقياس (عثمان، 2012) الذي تكون من (37) مفردة وُزعت على أربعة أبعاد وهي: (الاستقواء الجسمي، الاستقواء اللفظي، الاستقواء الاجتماعي، وبُعد الاستقواء ضد ممتلكات الأخرين).

وسوف يُقاس سلوك الاستقواء في هذا البحث من خلال الأبعاد التالية: (الاستقواء الجسدي، الاستقواء اللفظي، الاستقواء النفسي والاجتماعي، والاستقواء على الممتلكات).

2.2. البحوث والدراسات السابقة

يتم عرض البحوث والدراسات السابقة في ضوء المحاور الثلاثة الآتية:

1.2.2. البحوث والدراسات التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية.

هدفت دراسة قويدر (2012) إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية. واختارت الباحثة (200) طفل تتراوح أعمارهم ما بين (7- 12) سنة، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها، مثل الاستبانة والمقابلة والملاحظة، وقد أظهرت النتائج: أن الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسون ويميلون إلى شرائها واقتنائها، وأن ممارستها غير مراقبة وذلك على حساب الدراسة مما يؤثر في تحصيلهم الدراسي، أما عن نوعية الألعاب فإن أغلبية الأطفال يفضلون الألعاب العنيفة، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرًا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تُنسَب إلى المجتمعات البعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية، وأن كل الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبًا في نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، وأغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.

وهدفت دراسة الدرعان (2016) إلى معرفة مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية ومستوى كلاً من المشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية والعلاقة بينهم وبلغ عينة الدراسة (641) طالب وطالبة من طلبة المدارس في المملكة العربية السعودية، في ضوء متغيرات الجنس ونوع الالعاب والترتيب الولادي للطالب، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي الطبقي وأظهرت النتائج : أن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة منخفض ومستوى المشكلات الاجتماعية والانفعالية والدرجة الكلية على المقياس جاءت منخفضة، ومستوى المشكلات الاكاديمية جاءت بدرجة متوسطة، كما أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فرق جوهري بين معاملي الارتباط الخاصين بالعلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية من جهة وبين كل من المشكلات الانفعالية والاجتماعية والمشكلات الاكاديمية من جهة أخرى، يعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور مقارنة بالإناث.

هدفت دراسة العتيبي (2020) إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين من سن (6- 18) سنة في الفضاء السيبراني، وذلك من خلال التعرف على كلٍّ من أهمية الألعاب الإلكترونية في الفضاء السيبراني، وخصائص الألعاب الإلكترونية في الفضاء السيبراني، ومميزات الألعاب الإلكترونية في الفضاء السيبراني، وتحديد أهم الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين. وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي المكتبي منهجًا للبحث. وقد توصَّلت الدراسة إلى العديد من النتائج، أهمها: أن أكثر خصائص الألعاب الإلكترونية ألعاب المتعة والإثارة وتهدف عمومًا التسلية وشغل الفراغ، وتُعوِّد الأطفال والمراهقين على مواجهة التحديات المتضمَّنة في الألعاب الإلكترونية وتساعدهم في الحصول على أفكار ومعلومات

جديدة وتطوير مهاراتهم في استخدام الحاسوب وتنمية التفكير البصري، وكان من أكثر سلبياتها الإدمان المفرط للاستخدام، واكتساب العادات السيئة، وتكوين ثقافة مشوهة، وضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، والعزلة الاجتماعية بسبب اللعب المنفرد والتوتر الاجتماعي.

2.2.2. البحوث والدراسات التي تناولت سلوك الاستقواء.

هدفت دراسة طوالبة (2016) إلى الكشف عن علاقة الاستقواء بالضغوط التربوية لدى المراهقين في محافظة عجلون، استخدم فيها المنهج الوصفي وتكونت عينة الدراسة من (738) طالب وطالبة من طلبة الصفوف (الثامن والتاسع والعاشر)، واستخدم الباحث مقياس الاستقواء لأبي غزال (2009) المطور من قبل صبيحات (2011)، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة احصائياً في الاستقواء تُعزى لمتغير الجنس لصالح الإناث ولم تظهر فروق تُعزى لمتغير الصف الدراسي، واظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة احصائياً بين أبعاد مقياس الاستقواء وبُعد الضغوط من الدراسة ووجود علاقة ارتباطية عكسية بين أبعاد مقياس الاستقواء(جسمي، لفظي) مع أبعاد مقياس الضغوط التربوية ككل.

وهدفت الدراسة التي أجراها هيستر وآخرون (2011) .Hester et al في الولايات المتحدة الأمريكية إلى تحديد تصورات الطلبة للاستقواء في المدارس الحديثة الواسعة باعتبار أن البيئة المدرسية تؤثر في الطالب. وتكوَّنَت عينة الدراسة من (546) طالبًا وطالبة في الصفين الثامن والتاسع. وأشارت النتائج إلى أن أهم مسببات الاستقواء المدرسي هو اتساع المدرسة وتعدُّد وتباعُد مبانيها، وأظهرت وجود فروق في أشكال السلوك الاستقوائي وشدّته تعزى لمتغير الصف إذ كانت درجات طلبة الصف الثامن أعلى، وخصوصًا على مقياس الاستقواء الجسدي، وأن الاكتظاظ في الصفوف وتعدُّد العرقيات يزيد من أشكال الاستقواء الجسدي والنفسي.

وهدفت دراسة الرياطي (2016) إلى الكشف عن العلاقة بين سلوك التنشئة الوالدية والاستقواء في محافظة العقبة واختيرت العينة بطريقة عشوائية قصدية من (170) طالب من طلبة الصف العاشر، ثم تم تطبيق مقياس سلوك الاستقواء ومقياس التنشئة الوالدية على أفراد عينة الدراسة وجاءت النتائج: أن مستوى سلوك الاستقواء لدى أفراد عينة الدراسة جاء بدرجة متوسطة وإنه لا يوجد فروق ذات دلالة احصائية في سلوك الاستقواء تُعزى لنوع المدرسة ودخل الاسرة وإن هناك علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين سلوك الاستقواء وأنماط التنشئة الوالدية لدى أفراد عينة الدراسة.

3.2.2. البحوث والدراسات التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء.

هدفت دراسة الشيخة (2011) بدراسة هدفت إلى التعرف على برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال. وتكونت عينة الدراسة من (764) طالبًا وطالبة، وتم استخدام المنهج شبه تجريبي، واستخدمت الباحثة الأدوات الآتية: مقياس السلوك العدواني، وأداة قياس إضعاف الحساسية، وأداة قياس دور العنف في التلفاز والألعاب الإلكترونية، وتوصَّلَت الدراسة إلى: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة الصف السادس تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لصالح المجموعة التجريبية.

ISSN: 2706-6495

هدفت دراسة أحمد (2020) إلى التعرف على العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وسلوكيات التنمر لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال، كما هدفت للتعرف على الفروق بين الاطفال وفقاً للنوع وعدد استخدام الألعاب الإلكترونية والمستوى الاقتصادي والاجتماعي، اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، وقد تكونت عينة الدراسة من 300 طفل وطفلة من الملتحقين برياض الأطفال بالروضات الحكومية الرسمية في محافظة الجيزة، واعتمدت الدراسة على مقياس التنمر اعداد الباحثة ومقياس اساءة استخدام الألعاب الإلكترونية اعداد الباحثة، وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة ذات دلالة احصائية عند مستوى 05,0 بين أبعاد مقياس التنمر والدرجة الكلية والدرجة على مقياس اساءة استخدام الألعاب الإلكترونية، كما أشارت نتائج الدراسة إلى فروق دالة احصائياً عند مستوى 05,0 بين متوسطات درجات الذكور والإناث في أبعاد مقياس التنمر والدرجة الكلية وفقاً لمدة الاستخدام، كما وجدت نتائج الدراسة فروق دالة احصائياً عند مستوى 05,0 بين متوسطات درجات الاطفال في أبعاد مقياس التنمر والدرجة الكلية وفقاً للمستوى الاقتصادي الاجتماعي.

وقام عيسو وبوشيربي (2020) بدراسة هدفت إلى التعرف على العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. وتم اختيار عينة قصدية بلغت (235) تلميذًا وتلميذة يدرسون ببعض متوسطات ولاية البليدة. وتم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي، والاعتماد على مقياسي سلوك العنف المدرسي (لحليمة بو حملة، 2014)، والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة، لـــ (نويشي، فاطمة الزهراء، 2014)، وتم التحقق من صدقهما وثباتهما، كما تم حساب معامل الارتباط بيرسون والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، وقيمة (ت). وتوصلت النتائج إلى: وجود علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، ووجود فروق بين الجنسين في العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس، ووجود فروق بين الجنسين في الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس.

تعقيب عام على البحوث والدراسات السابقة:

1- التعقيب على البحوث والدراسات التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية:

- **من حيث الهدف:**

هدفت دراسة العتيبي (2020) إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية، وهدفت بعض البحوث والدراسات السابقة على التعرف على العلاقة بين مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية وعدد من المتغيرات مثل (المهارات الاجتماعية، المشكلات الاكاديمية والاجتماعية والانفعالية) مثل دراسة الدرعان (2016)، بينما هدفت دراسة قويدر(2012) إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية.

- **من حيث المنهج المُستخدم:**

استخدمت دراسة العتيبي (2020) المنهج الوصفي المكتبي، ودراسة الدرعان (2016) استخدم المنهج الوصفي الطبقي، ودراسة قويدر (2012) استخدم المنهج الوصفي التحليلي.

ISSN: 2706-6495

- **من حيث الأدوات:**

اتفقت البحوث والدراسات السابقة في قياس إدمان الألعاب الإلكترونية حيث قام الباحثين بإعداد مقياس لإدمان الألعاب الإلكترونية.

- **من حيث العينة:**

اختلفت البحوث والدراسات السابقة في تحديد عينة البحث، حيث تناولت دراسة قويدر (2012) الأطفال كعينة للدراسة، بينما تناولت دراسة الدرعان (2016) طلبة المدارس من الذكور والإناث وتناولت دراسة العتيبي (2020) الأطفال والمراهقين كعينة للبحث.

- **من حيث النتائج:**

اتفقت بعض البحوث والدراسات السابقة في النتائج التي توصلت إليها، حيث توصلت دراسة العتيبي (2020) إلى أن أوقات الفراغ هي السبب التي تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها، وايضاً أكثر سلبياتها الإدمان المفرط للاستخدام، واكتساب العادات السيئة والانشغال عن العبادات والطاعات.

واختلفت نتائج دراسة العتيبي (2020) في ان من مميزات ممارسة الألعاب الإلكترونية تُعوِّد الأطفال والمراهقين على مواجهة التحديات المتضمَّنة في الألعاب الإلكترونية وتساعدهم في الحصول على أفكار ومعلومات جديدة وتطوير مهاراتهم في استخدام الحاسوب وتنمية التفكير البصري.

وأشارت نتائج دراسة الدرعان (2016) إلى أن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة منخفض ومستوى المشكلات الاجتماعية والانفعالية والدرجة الكلية على المقياس جاءت منخفضة، ومستوى المشكلات الاكاديمية جاءت بدرجة متوسطة. بينما أشارت نتائج دراسة قويدر (2012) أن الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسون ويميلون إلى شرائها واقتنائها، أما عن نوعية الألعاب فإن أغلبية الأطفال يفضلون الألعاب العنيفة، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرًا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تُنسَب إلى المجتمعات البعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية، وأن كل الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبًا في نموه الفكري والشخصي والاجتماعي.

2- التعقيب على البحوث والدراسات التي تناولت سلوك الاستقواء:

- **من حيث الهدف:**

هدفت بعض البحوث والدراسات السابقة الى الكشف عن علاقة الاستقواء ببعض المتغيرات (سلوك التنشئة الوالدية، والضغوط التربوية) كدراسة الرياطي (2016) ودراسة طوالبة (2016).

بينما هدفت دراسة هيستر وآخرين Hester et al. (2011) إلى تحديد تصورات الطلبة للاستقواء في المدارس الحديثة.

- **من حيث المنهج المُستخدم:**

اتفقت البحوث والدراسات السابقة على المنهج الوصفي منهجاً للدراسة.

- **من حيث الأدوات:**

اختلفت البحوث والدراسات السابقة في قياس سلوك الاستقواء، حيث قاموا بعض الباحثين بإعداد مقياس لسلوك الاستقواء كدراسة الرياطي (2016)، ودراسة هيستر وآخرين Hester et al. (2011)، ، بينما اعتمدت دراسة طوالبة (2016) على مقياس مُعد مُسبقاً لأبي غزال (2009) ومطور من قبل صبيحات (2011).

- **من حيث العينة:**

اختلفت البحوث والدراسات السابقة في تحديد عينة البحث حيث تناولت دراسة طوالبة (2016) المراهقين كعينة للدراسة، وتناولت دراسة الرياطي (2016) طلبة الصف العاشر عينة للدراسة، وتناولت دراسة هيستر وآخرين Hester et al. (2011) طلاب وطالبات الصفين الثامن والتاسع.

- **من حيث النتائج:**

اشارت نتائج دراسة طوالبة (2016) إلى وجود فروق دالة احصائياً في الاستقواء تعزى لمتغير الجنس لصالح الإناث ولم تظهر فروق تعزى لمتغير الصف الدراسي وأظهرت وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة احصائياً بين أبعاد مقياس الاستقواء وبُعد الضغوط من الدراسة ووجود علاقة ارتباطية عكسية بين أبعاد مقياس الاستقواء (جسمي، لفظي) مع أبعاد مقياس الضغوط التربوية.

وأشارت نتائج دراسة الرياطي (2016) إلى أن مستوى سلوك الاستقواء لدى أفراد عينة الدراسة جاء بدرجة متوسطة وإنه لا يوجد فروق ذات دلالة احصائية في سلوك الاستقواء تُعزى لنوع المدرسة ودخل الأسرة وإن هناك علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين سلوك الاستقواء وأنماط التنشئة الوالدية.

وأشارت نتائج دراسة هيستر وآخرين Hester et al. (2011) إلى أن أهم مسببات الاستقواء المدرسي هو اتساع المدرسة وتعدد مبانيها، وأظهرت وجود فروق في أشكال السلوك الاستقوائي وشدته تعزى لمتغير الصف، وان الاكتظاظ في الصفوف وتعدد العرقيات يزيد من اشكال الاستقواء الجسدي والنفسي.

3- التعقيب على البحوث والدراسات التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء:

- **من حيث الهدف:**

هدفت بعض البحوث والدراسات إلى الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وعدد من المتغيرات (السلوك العدواني، وسلوكيات التنمر، السلوك الاجتماعي، إضعاف الحساسية) كدراسة الشيخة (2011) و دراسة أحمد (2020)، بينما هدفت بعض البحوث والدراسات السابقة الى العلاقة بين إدمان الالعاب الالكترونية وعدد من المتغيرات (ضبط النفس والعدوانية، والعنف المدرسي) كدراسة عيسو وبوشيربي (2020)،

- من حيث المنهج المُستخدم:

استخدمت دراسة عيسو وبوشيربي (2020) المنهج الوصفي الارتباطي، بينما اتخذت دراسة أحمد (2020) المنهج الوصفي منهجاً للدراسة. واعتمدت دراسة الشيخة (2011) على المنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة.

- **من حيث الأدوات:**

اعتمدت بعض البحوث والدراسات على مقاييس مُعدة مُسبقاً من قبل باحثين سابقين كدراسة عيسو وبوشيربي (2020)، ودراسة الشيخة (2011)، بينما اعتمدت بعض البحوث والدراسات على مقاييس من اعدادهم كدراسة أحمد (2020).

- **من حيث العينة:**

اتفقت بعض البحوث والدراسات في تحديد الأطفال عينة للدراسة كدراسة أحمد (2020)، ودراسة الشيخة (2011)، واتخذت دراسة عيسو وبوشيربي (2020) تلاميذ المرحلة المتوسطة عينة للدراسة.

- **من حيث النتائج:**

اشارت نتائج دراسة أحمد (2020) إلى وجود علاقة ذات دلالة احصائية عند مستوى 0,05 بين أبعاد مقياس التنمر والدرجة الكلية والدرجة على مقياس اساءة استخدام الألعاب الإلكترونية، كما أشارت نتائج الدراسة إلى فروق دالة احصائياً عند مستوى 0,05 بين متوسطات درجات الذكور والإناث في أبعاد مقياس التنمر والدرجة الكلية وفقاً لمدة الاستخدام، كما وجدت نتائج الدراسة فروق دالة احصائياً عند مستوى 0,05 بين متوسطات درجات الاطفال في أبعاد مقياس التنمر والدرجة الكلية وفقاً للمستوى الاقتصادي الاجتماعي.

واشارت نتائج دراسة عيسو وبوشيربي (2020) إلى وجود علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، ووجود فروق بين الجنسين في العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس، ووجود فروق بين الجنسين في الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير الجنس.

بينما اشارت نتائج دراسة الشيخة (2011) إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسطات درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة الصف السادس تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لصالح المجموعة التجريبي.

أوجه التشابه والاختلاف بين البحوث والدراسات السابقة والبحث الحالي:

- اتفق البحث الحالي مع البحوث والدراسات السابقة في تناولها لمتغير إدمان الألعاب الإلكترونية كما جاء في بحوث ودراسات عيسو وبوشيربي (2020).
- تناول البحث الحالي متغير الاستقواء كما جاء في بحوث ودراسات كلاً من: طوالبة (2016)، والرياطي (2016)، وهيستر وآخرين Hester et al. (2011).
- قام البحث على المنهج الوصفي وهو ما اعتمدت عليه معظم البحوث والدراسات السابقة.
- قامت الباحثة ببناء مقياسي البحث الحالي: إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس سلوك الاستقواء، وهو ما يتفق مع بعض البحوث والدراسات السابقة.
- اتفق البحث الحالي جزئياً مع دراسة عيسو وبوشيربي (2020)، في تحديد العينة المستهدفة وهم طالبات المرحلة المتوسطة.

ISSN: 2706-6495

- اتفق البحث الحالي مع بعض البحوث والدراسات السابقة في استخدام المعالجات الاحصائية كاختبار t-test، ومعامل ارتباط بيرسون، وتحليل الانحدار.
- اختلف البحث الحالي عن البحوث والدراسات السابقة في الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء وهو مالم تربطه أي من البحوث والدراسات السابقة.
- اعد البحث الحالي على طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا، وهو مالم تتناوله أياً من البحوث والدراسات السابقة.

أوجه استفادة البحث الحالي من البحوث والدراسات السابقة:

- إثراء محاور البحث في الإطار النظري.
- الاستفادة من المقاييس والأدوات المستخدمة في تلك البحوث والدراسات في بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس سلوك الاستقواء.
- الاستفادة منها في اشتقاق فروض البحث الحالي.
- الاستفادة منها في المنهجية، والأساليب الإحصائية المناسبة، من خلال تحديد ما يتناسب منها مع البحث الحالي.
- الاستفادة منها في التعليق على النتائج، وربطها بنتائج البحث الحالي.

3. فروض البحث.

من خلال عرض الباحثة للبحوث والدراسات السابقة تمكنت الباحثة من اشتقاق الفروض على النحو التالي:

- توجد علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.
- توجد فروق دالة إحصائيًّا في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تعزى لمتغير الصف الدراسي (الأول/ الثاني/ الثالث).
- توجد فروق دالة إحصائيًّا في مستوى سلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تعزى لمتغير الصف الدراسي (الأول/ الثاني/ الثالث).
- يمكن التنبؤ بسلوك الاستقواء من خلال درجة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.

4. منهجية البحث وإجراءاته

يتناول هذا الفصل منهج البحث المستخدَم، ومجتمع البحث وعينته، ووصف أدوات الدراسة، وكيفية بنائها، وطريقة التحقق من الصدق والثبات للأداة المستخدمة، وأخيرًا الأساليب الإحصائية التي تم استخدامها.

1.4. منهج البحث:

لتحقيق أهداف البحث والإجابة عن تساؤلاته استخدمت الباحثة المنهج الوصفي؛ حيث إنه المنهج المناسب لطبيعة البحث؛ فهو يعتمد على وصف الظاهرة من خلال جمع البيانات، وتصنيفها، والتعبير عنها كميًّا وكيفيًّا.

2.4. مجتمع البحث:

يتكون مجتمع البحث من جميع طالبات المرحلة المتوسطة في التعليم العام بإدارة صبيا البالغ عددهن (16448) طالبة، خلال العام 1442هـ.

3.4. عينة البحث:

تم أخذ عينة بالطريقة العشوائية الطبقية البسيطة من مكاتب التعليم بإدارة تعليم صبيا وهي: (صبيا، بيش، ضمد، هروب، فيفا، العيدابي، الريث، الدرب، الداير).

1.3.4. العينة الاستطلاعية:

تكونت العينة الاستطلاعية من (100) طالبة؛ بهدف حساب الخصائص السيكومترية لأدوات البحث.

2.3.4. العينة الأساسية:

تكونت العينة الأساسية من (840) طالبة، وهي تُمثِّل (5.13 ٪) من المجتمع الأصلي لعينة البحث؛ وفيما يلي توزيع عدد العينة الأساسية، وتوضيح عدد مفردات عينة البحث حسب (العمر- الصف- مكاتب إدارة تعليم صبيا-مستوى الدخل).

4.4. خصائص عينة البحث:

تم تحديد عدد من المتغيرات الرئيسة لوصف عينة البحث، وتشمل: (العمر – الصف – مكاتب تعليم إدارة صبيا – مستوى الدخل)، والتي لها مؤشرات دلالية على نتائج البحث.

1) العمر:

جدول (1): توزيع مفردات عينة البحث وفق متغير العمر.

العمر	التكرار	النسبة ٪
من 12 إلى 13 سنة	249	29.6
من 13 إلى 15 سنة	394	46.9
من 15 إلى 16 سنة	197	23.5
المجموع	**840**	**٪100**

يتضـــح من الجدول رقم (1) أن (394) من مفردات عينة البحث يمثلن ما نســـبته 46.9٪ في الفئة العمرية من 13 إلى 15 ســـنة، بينما (249) من مفردات عينة البحث يمثلن ما نســـبته 29.6٪ من إجمالي مفردات العينة في الفئة العمرية من 12 إلى 13 سنة، و(197) من مفردات عينة الدراسة يمثلن ما نسبته 23.5٪ من إجمالي مفردات العينة في الفئة العمرية من 15 إلى 16 سنة.

2) الصف:

جدول (2): توزيع مفردات عينة البحث وفق متغير الصف

الصف	التكرار	النسبة ٪
الأول المتوسط	255	30.4
الثاني المتوسط	304	36.2
الثالث المتوسط	281	33.5
المجموع	**840**	**٪100**

يتضح من الجدول رقم (2) أن (304) من مفردات عينة البحث يمثلن ما نسبته 36.2٪ في الصف الثاني المتوسط، بينما (281) منهن يمثلن ما نسبته 33.5٪ من إجمالي مفردات عينة البحث في الصف الثالث المتوسط، و(255) منهن يمثلن ما نسبته 30.4٪ من إجمالي مفردات عينة البحث في الصف الأول المتوسط.

3) مكاتب تعليم إدارة صبيا:

جدول (3): توزيع مفردات عينة البحث وفق متغير مكاتب تعليم إدارة صبيا.

مكاتب تعليم إدارة صبيا	التكرار	النسبة ٪
صبيا	406	48.3
الدرب	76	9.0
بيش	217	25.8
الداير	9	1.1
ضمد	90	10.7
الريث	28	3.3
فيفا	14	1.7
المجموع	**840**	**٪100**

يتضح من الجدول رقم (3) أن (406) من مفردات عينة البحث يمثلن ما نسبته 48.3٪ من مكتب تعليم صبيا، بينما (217) منهن يمثلن ما نسبته 25.8٪ من إجمالي مفردات عينة البحث من مكتب تعليم بيش، و(90) منهن يمثلن ما نسبته 10.7٪ من إجمالي مفردات عينة البحث من مكتب تعليم ضمد، و(76) منهن يمثلن ما نسبته 9.0٪ من إجمالي مفردات عينة البحث من مكتب تعليم الدرب، و(28) منهن يمثلن ما نسبته 3.3٪ من إجمالي مفردات عينة البحث من مكتب تعليم الريث، و(14) منهن يمثلن ما نسبته 3.3٪ من إجمالي مفردات عينة البحث من مكتب تعليم الريث، و(9) منهن يمثلن ما نسبته 1.1٪ من إجمالي مفردات عينة البحث من مكتب تعليم الداير.

4) مستوى الدخل:

جدول (4): توزيع مفردات عينة البحث وفق متغير مستوى الدخل.

مستوى الدخل	التكرار	النسبة ٪
من 5000 ريال فأقل	426	50.7
من 6000 إلى 9000 ريال	169	20.1
من 9000 ريال فأكثر	245	29.2
المجموع	**840**	**٪100**

يتضح من الجدول رقم (4) أن (426) من مفردات عينة البحث يمثلن ما نسبته 50.7٪ مستوى دخلهن من 5000 ريال فأقل، بينما (245) منهن يمثلن ما نسبته 29.2٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة مستوى دخلهن من 9000 ريال فأكثر، و(169) منهن يمثلن ما نسبته 20.1٪ من إجمالي مفردات عينة البحث مستوى دخلهن من 6000 إلى 9000 ريال.

5.4. أدوات البحث:

1- مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (إعداد الباحثة).

2- مقياس الاستقواء (إعداد الباحثة).

- **طريقة تصحيح المقياس المستخدمة في محوري البحث:**

تم تحديد طريقة ليكرت لتصحيح المقياس، وأُعطيت الأوزان على النحو التالي:

أوافق بشدة = 5 درجات، أوافق = 4 درجات، أحيانا = 3 درجات، لا أوافق = 2، لا أوافق بشدة = درجة واحدة.

- **صدق المقياس في محوري البحث:**

للتعرف على مدى الصدق الظاهري للمقياس، والتأكد من أنه يقيس ما وُضع لقياسه، تم عرضه بصورته الأولية بعدد عبارات (46) (ملحق 2) لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية و (40) عبارة (ملحق 2) لمقياس الاستقواء،

وعرض على عدد من الأساتذة المتخصصين في مجال علم النفس والبالغ عددهم (11) محكمًا (ملحق 3)، وقد طُلب منهم إبداء الرأي حول المقياس، من حيث قدرته على قياس ما أُعدّ لقياسه، والحكم على مدى ملاءمته لأهداف البحث، وذلك من خلال تحديد وضوح العبارات، وانتمائها إلى المحور، وأهميتها، وسلامتها لغويًّا، وإبداء ما يرونه من تعديل، أو حذف، أو إضافة للعبارات. وبعد أخذ الآراء، والاطلاع على الملحوظات، تم إجراء التعديلات اللازمة التي اتفق عليها أغلبية المحكمين، وهي تقليل عدد العبارات لكثرتها بالنسبة للعينة المستهدفة وحذف العبارات المتشابهة، ونقل بعض العبارات لأبعاد أخرى، ومن ثم إخراج المقياس بصورته النهائية بعبارات عددها (33) (ملحق 4) لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية و (29) عبارة (ملحق 4) لمقياس الاستقواء.

وللتحقق من صدق المفردات؛ تم حساب معامل الارتباط بين درجة العبارة ودرجة البُعد الذي تنتمي إليه، وذلك بعد حذف درجة العبارة من درجة البُعد.

واتضح من العملية الحسابية أن قيم معاملات الارتباط بين العبارة ودرجة البُعد الذي تنتمي إليه دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01)؛ مما يشير إلى صدق المقياس.

أولا: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

يتضمن مجموعة من العبارات عددها (33)، التي تقيس إدمان الألعاب الإلكترونية، واشتمل المقياس على جزأين الجزء الأول: يحتوي على بيانات أولية، وتتضمَّن (العمر، والصف، ومكتب التعليم، ومستوى الدخل).و الجزء الثاني: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية؛ وقد تكوَّن المقياس من (33) عبارة، وُزِّعت هذه العبارات على أبعاد المقياس الستة، وذلك بعد مراعاة الأهمية النسبية، وهي: **التحمُّل** (ويُقصد به القدر المتزايد من الوقت المنقضي باللعب لتحقيق السعادة والمتعة، واللعب لفترات أطول بكثير مما كان مخططًا له.) ، **الأعراض الانسحابية** (وتشير إلى مشاعر عدم الراحة أو السعادة، أو ظهور آثار فسيولوجية عند الانقطاع عن استخدام الألعاب الإلكترونية، أو عندما تقلّ فترة استخدام الطالب لها؛ مما يترتب على ذلك من الشعور بالكآبة وسرعة الهياج وحدّة الطبع)، **السمة البارزة** (وهي عندما تصبح الألعاب الإلكترونية أهم الأنشطة لدى الطالب، وأكثرها قيمةً في حياته، وتسيطر على تفكيره ومشاعره، ويتضح ذلك في الانشغال البارز أو الزائد بها، وينتاب الطالب شعور باللهفة للقيام بها)، **الصراع** (ويشير إلى الصراعات التي تدور بين مدمن الألعاب الإلكترونية والمحيطين به أو الصراع الذي يدور داخل الطالب ذاته وهو الصراع البين نفسي الذي يتمثل في الاستمرار أو التوقف، وخاصةً عندما تنشأ مشكلات نفسية عن هذا اللعب)، **الانتكاس** (ويُقصد به الميل إلى العودة مرة أخرى بعد الانقطاع، والاندفاع بشكل مفرط نحو الألعاب الإلكترونية) ، **سوء الاستخدام** (ويعني أن يفقد المدمن الجوانب الأخلاقية والدينية عند اللعب، حيث يرتبط لعبه بما يُحقِّق إشباعًا لغرائزه دون إدراك لما يُسبِّبه هذا الإدمان من أضرار صحية، وممارسات غير أخلاقية).

- ثبات المقياس:

1- معامل ألفا كونباخ:

تم حساب ثبات المقياس باستخدام معامل ألفا كرونباخ، والجدول التالي يوضح معاملات الثبات لأبعاد المقياس والدرجة الكلية.

يتضح أن معاملات الثبات لأبعاد مقيـــــاس إدمان الألعاب الإلكترونية والدرجة الكلية بلغت على الترتيب (0.854 - 0.881 - 0.844 - 0.897 - 0.878 -0.873 - 0.968)، وهي معاملات ثبات مرتفعة؛ مما يشير إلى ثبات المقياس.

2- اتساق الأبعاد:

كما تم حساب معامل الارتباط بين درجة البُعد والدرجة الكلية للمقياس وكانت النتائج كالتالي:

التحمل (0.734)، الأعراض الانسحابية (0.704)، السمة البارزة (0.614)، الصراع (0.554)، الانتكاس (0.662) ، سوء الاستخدام (0.715). يتضح منها أن معاملات الارتباط بين درجة البُعد والدرجة الكلية للمقياس دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01)؛ مما يشير إلى اتساق جميع أبعاد المقياس.

ثانيًا: مقياس الاستقواء:

يتضمن مجموعة من العبارات التي تقيس الاستقواء عند الطالبة في المرحلة المتوسطة، وقد تم بناء المقياس بعد الرجوع إلى الأدبيات النظرية، واطّلاعها على مجموعة من المقاييس السابقة المتعلقة بالاستقواء، وقد تكوَّن المقياس من (29) عبارة وُزِّعَت على أربعة أبعاد، وهي: **الاستقواء الجسدي** (وهو إيذاء الضحية جسديًّا؛ كالدفع، والضرب، والرفس، والقرص، وإجباره على فعل أيّ شيء)، **الاستقواء اللفظي** (ويشير إلى استخدام كلمات الإذلال وإيذاء المشاعر؛ كالسب والشتم، والتعنيف، والإشاعات الكاذبة، وإطلاق تسميات وألقاب مستفزة وغير لائقة)، **الاستقواء النفسي والاجتماعي** (ويتمثل بالتقليل من شأن الضحية، والتخويف، والرفض داخل الجماعة والضحك والاستهزاء بالآخرين، كما يشمل التأثير بالآخرين ليستبعدوا الضحية ويتجنبوها، أو يدمروا العلاقات بين الأفراد، أو منع بعض الأفراد من ممارسة نشاطاتهم)، **الاستقواء على الممتلكات**(وهو يتضمَّن تمزيق الملابس، وإتلاف الكتب، وتخريب الممتلكات أو سرِقتها)،

- **ثبات مقياس الاستقواء:**

1- معامل ألفا كرونباخ:

تم التأكد من ثبات مقياس الاستقواء من خلال استخدام معامل الثبات ألفا كرونباخ، ويوضح الجداول التالي قيم معاملات الثبات ألفا كرونباخ لأبعاد المقياس والدرجة الكلية.

واتضح من حساب معامل ألفا كرونباخ أن معاملات الثبات لأبعاد المقياس والدرجة الكلية بلغت على الترتيب (0.946 – 0.948 -0.953 – 0.951 – 0.983)، وهي معاملات ثبات مرتفعة؛ مما يشير إلى ثبات المقياس.

2- اتساق الأبعاد:

كما تم حساب معامل الارتباط بين درجة البُعد والدرجة الكلية للمقياس، واتضح أن معاملات الارتباط بين درجة البُعد والدرجة الكلية لمقياس الاستقواء دالة إحصائيًّا عند مستوى الدلالة (0.01)؛ مما يشير إلى اتساق أبعاد المقياس.

6.4. أساليب المعالجة الإحصائية:

استخدمت الباحثة الأساليب الإحصائية المناسبة؛ للتحقق من صحة فروض البحث باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences والتي يرمز إليها اختصارًا بالرمز (SPSS)، وهي:

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل ارتباط بيرسون وتحليل الانحدار المتعدد وتحليل التباين الأحادي.

7.4. خطوات إجراء البحث:

قام هذا البحث على عدد من الإجراءات المنهجية الخاصة بتطبيق البحث، وهي:

1) تم الاطلاع على العديد من البحوث والدراسات السابقة، وكذلك الأدبيات النظرية العربية والأجنبية التي تناولت متغيرات البحث.
2) أعدَّت الباحثة مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس الاستقواء.
3) حصلت الباحثة على خطاب موجّه من عمادة الدراسات العليا بجامعة جازان، إلى إدارة تعليم صبيا؛ لتسهيل مهمة الباحثة في تطبيق أدوات البحث على طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا (ملحق 5).
4) طُبّقت الصورة الأولية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس الاستقواء إلكترونيًّا على العينة الاستطلاعية التي تكونت من (100) طالبة؛ لحساب الخصائص السيكومترية (الصدق والثبات) لأدوات البحث.
5) بعد التأكد من صدق أدوات الدراسة وثباتها، وصلاحيتها لقياس ما وُضعت من أجله، طُبّقت على العينة الأساسية وعددها (840) طالبة من طالبات المرحلة المتوسطة بالتعليم العام بإدارة صبيا.
6) صُحّحَت أدوات البحث، وفُرّغت البيانات والدرجات، وأُجريت المعالجة الإحصائية من خلال استخدام البرنامج الإحصائي spss؛ لاستخراج نتائج البحث.
7) تم عرض نتائج البحث، ومناقشتها، وتفسيرها.

4. تحليل نتائج البحث وتفسيرها

يتناول هذا الفصل عرضًا تفصيليًّا للنتائج التي توصل إليها البحث الحالي، وذلك من خلال الإجابة عن فرضيات البحث وفق المعالجات الإحصائية المناسبة، ومن ثم تفسير هذه النتائج، وذلك على النحو التالي:

نتائج الفرض الأول:

يَنُص الفرض الأول من فروض البحث على **"توجد علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا".**

للتعرف على ما إذا كانت هناك علاقة ارتباطية دالة إحصائيًّا بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء؛ تم حساب معامل ارتباط بيرسون، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (4-1): نتائج معامل ارتباط بيرسون لتحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء.

البعد		البعد الأول: الاستقواء الجسدي	البعد الثاني: الاستقواء اللفظي	البعد الثالث: الاستقواء النفسي والاجتماعي	البعد الرابع: الاستقواء على الممتلكات	مقياس الاستقواء
البعد الأول: التحمل (Endurance)	معامل الارتباط	0.327	0.332	0.324	0.270	0.336
	الدلالة الإحصائية	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000
البعد الثاني: الأعراض الانسحابية (Withdrawal Symptoms)	معامل الارتباط	0.427	0.442	0.449	0.401	0.457
	الدلالة الإحصائية	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000
البعد الثالث: السمة البارزة (Salience)	معامل الارتباط	0.424	0.414	0.410	0.357	0.429
	الدلالة الإحصائية	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000
البعد الرابع: الصراع (Conflict)	معامل الارتباط	0.503	0.502	0.482	0.426	0.511
	الدلالة الإحصائية	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000
البعد الخامس: الانتكاس (Relapse)	معامل الارتباط	0.468	0.482	0.466	0.406	0.487
	الدلالة الإحصائية	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000
البعد السادس: سوء الاستخدام (Abuse)	معامل الارتباط	0.562	0.548	0.520	0.475	0.562
	الدلالة الإحصائية	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000
مقيـاس إدمان الألعاب الإلكترونية	معامل الارتباط	0.511	0.512	0.499	0.439	0.524
	الدلالة الإحصائية	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000	**0.000

**** دالة عند مستوى (0,01) فأقل.**

من خلال النتائج الموضَّـحة أعلاه يتبيّن أن معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسـلوك الاسـتقواء دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01)؛ مما يشير إلى وجود علاقة ارتباطية طردية دالة إحصائيًّا بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة، وهذا معناه أنه كلما زاد إدمان طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا للألعاب الإلكترونية زادت ممارستهن لسلوك الاستقواء.

وتُفسَّر الباحثة هذه النتيجة بأن الألعاب الإلكترونية تتضمَّن مشاهد عنف؛ مما يؤثر في ممارسيها؛ ولذلك إدمان طالبات المرحلة المتوسطة للألعاب الإلكترونية يزيد من ممارستهن لسلوك الاستقواء.

وبناءً على هذه النتيجة يتم قبول الفرض الذي ينص على "وجود علاقة لإدمان الألعاب الإلكترونية بسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا".

كما يتضح وجود علاقة ارتباطية طردية دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01) بين إدمان الألعاب الإلكترونية وأبعاده (البعد الأول: التحمل، البعد الثاني: الأعراض الانسحابية، البعد الثالث: السمة البارزة، البعد الرابع: الصراع، البعد الخامس: الانتكاس، البعد السادس: سوء الاستخدام)، وسلوك الاستقواء وأبعاده (البعد الأول: الاستقواء الجسدي، البعد الثاني: الاستقواء اللفظي، البعد الثالث: الاستقواء النفسي والاجتماعي، البعد الرابع: الاستقواء على الممتلكات) لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.

حيث يتضح أنه كلما زاد إدمان طالبات المرحلة المتوسطة للألعاب الإلكترونية وجميع أبعاده زادت ممارستهن لسلوك الاستقواء وجميع أبعاده.

نتائج الفرض الثاني:

يَنُص الفرض الأول من فروض البحث على **"توجد فروق دالة إحصائيًّا في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تبعًا لمتغير الصف الدراسي (الأول – الثاني – الثالث).**

للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات الطالبات طبقًا لاختلاف متغير الصف تم استخدام "تحليل التباين الأحادي" (One Way ANOVA)؛ لتوضيح دلالة الفروق في استجابات الطالبات طبقًا لاختلاف متغير الصف، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (4-2): نتائج "تحليل التباين الأحادي" (One Way ANOVA) للفروق في إدمان الألعاب الإلكترونية طبقًا لاختلاف متغير الصف.

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	الدلالة الإحصائية	التعليق
التحمل	بين المجموعات	2.032	2	1.016	1.316	0.269	غير دالة
	داخل المجموعات	646.194	837	0.772			
	المجموع	648.225	839	-			
الأعراض الانسحابية	بين المجموعات	5.091	2	2.546	3.549	*0.029	دالة
	داخل المجموعات	600.389	837	0.717			
	المجموع	605.480	839	-			
السمة البارزة	بين المجموعات	0.346	2	0.173	0.218	0.804	غير دالة

	داخل المجموعات	664.645	837	0.794			
	المجموع	664.990	839	-			
الصراع	بين المجموعات	10.814	2	5.407	7.141	**0.001	دالة
	داخل المجموعات	633.751	837	0.757			
	المجموع	644.565	839	-			
الانتكاس	بين المجموعات	4.073	2	2.037	2.442	0.088	غير دالة
	داخل المجموعات	698.139	837	0.834			
	المجموع	702.213	839	-			
سوء الاستخدام	بين المجموعات	2.011	2	1.005	1.365	0.256	غير دالة
	داخل المجموعات	616.381	837	0.736			
	المجموع	618.392	839	-			
الدرجة الكلية لإدمان الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	3.175	2	1.587	2.639	0.072	غير دالة
	داخل المجموعات	503.415	837	0.601			
	المجموع	506.589	839	-			

**** دالة عند مستوى (0,01) فأقل** **** دالة عند مستوى (0,05) فأقل**

يتبيَّن من خلال النتائج الموضحة في الجدول (4-2) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) فأقل في اتجاهات الطالبات حول (البعد الأول: التحمل، البعد الثالث: السمة البارزة، البعد الخامس: الانتكاس، البعد السادس: سوء الاستخدام)، مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية) تبعًا لمتغير الصف.

يتبيَّن من خلال النتائج الموضحة في الجدول (4-2) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) فأقل في اتجاهات الطالبات حول (البعد الثاني: الأعراض الانسحابية تبعًا لمتغير الصف.

يتبيَّن من خلال النتائج الموضحة في الجدول (4-2) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,01) فأقل في اتجاهات الطالبات حول (البعد الرابع: الصراع) تبعًا لمتغير الصف.

ولتحديد صالح الفروق بين فئات الصف؛ تم استخدام اختبار شيفيه، والذي جاءت نتائجه كالتالي:

جدول (4-3): نتائج اختبار شيفيه لمعرفة اتجاه الفروق بين فئات الصف.

البُعد	الصف	العدد	المتوسط الحسابي	الأول المتوسط	الثاني المتوسط	الثالث المتوسط
الأعراض الانسحابية	الأول المتوسط	255	2.01	-		*
	الثاني المتوسط	304	1.99		-	*

	الثالث المتوسط	281	1.83			-
الصراع	الأول المتوسط	255	2.01	-		**
	الثاني المتوسط	304	1.95		-	*
	الثالث المتوسط	281	1.75			-

**** دالة عند مستوى (0,01) فأقل** ***** دالة عند مستوى (0,05) فأقل**

يتبيَّن من خلال النتائج الموضحة في الجدول (4-3) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) فأقل بين الطالبات في الصف (الأول، الثاني) المتوسط والطالبات في الصف (الثالث المتوسط) حول (البعد الثاني: الأعراض الانسحابية)، لصالح الطالبات في الصف (الأول، الثاني) المتوسط.

يتبيَّن من خلال النتائج الموضحة في الجدول (4-3) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) فأقل بين الطالبات في الصف (الأول المتوسط) والطالبات في الصف (الثالث المتوسط) حول (البعد الرابع: الصراع)، لصالح الطالبات في الصف (الأول المتوسط).

يتبيَّن من خلال النتائج الموضحة في الجدول (4-3) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) فأقل بين الطالبات في الصف (الثاني المتوسط) والطالبات في الصف (الثالث المتوسط) حول (البعد الرابع: الصراع)، لصالح الطالبات في الصف (الثاني المتوسط).

وبناءً على هذه النتيجة نقبل الفرض الذي ينص على "وجود فروق دالة إحصائيًّا في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تبعًا لمتغير الصف الدراسي (الأول – الثاني - الثالث)".

وتفسر الباحثة هذه النتيجة ان السبب في الفروق بين الطالبات تبعاً لمتغير الصف في إدمان الألعاب الإلكترونية قد يعود الى الاساليب الوالدية في تقنين وقت استخدام الألعاب الإلكترونية بين الطالبات.

نتائج الفرض الثالث:

يَنُص الفرض الأول من فروض البحث على **"توجد فروق دالة إحصائيًّا في مستوى سلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تبعًا لمتغير الصف الدراسي (الأول - الثاني - الثالث).**

للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات الطالبات طبقًا لاختلاف متغير الصف تم استخدام "تحليل التباين الأحادي" (One Way ANOVA)؛ لتوضيح دلالة الفروق في استجابات الطالبات طبقًا لاختلاف متغير الصف، وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (4-4): نتائج "تحليل التباين الأحادي" (One Way ANOVA) للفروق في سلوك الاستقواء طبقًا لاختلاف متغير الصف.

البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	الدلالة الإحصائية	التعليق
الاستقواء الجسدي	بين المجموعات	0.374	2	0.187	0.496	0.609	غير دالة
	داخل المجموعات	315.335	837	0.377			
	المجموع	315.709	839	-			
الاستقواء اللفظي	بين المجموعات	0.253	2	0.127	0.365	0.694	غير دالة
	داخل المجموعات	290.797	837	0.347			
	المجموع	291.051	839	-			
الاستقواء النفسي والاجتماعي	بين المجموعات	0.448	2	0.224	0.634	0.531	غير دالة
	داخل المجموعات	295.746	837	0.353			
	المجموع	296.195	839	-			
الاستقواء على الممتلكات	بين المجموعات	0.093	2	0.047	0.129	0.879	غير دالة
	داخل المجموعات	303.902	837	0.363			
	المجموع	303.995	839	-			
الدرجة الكلية للاستقواء	بين المجموعات	0.247	2	0.123	0.383	0.682	غير دالة
	داخل المجموعات	269.582	837	0.322			
	المجموع	269.829	839	-			

يتبيَّن من خلال النتائج الموضحة في الجدول (4-4) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) فأقل في سلوك الاستقواء وأبعاده (الاستقواء الجسدي، الاستقواء اللفظي، الاستقواء النفسي والاجتماعي، الاستقواء على الممتلكات) تبعًا لمتغير الصف.

وبناءً على هذه النتيجة يتم رفض الفرض الذي ينص على "وجود فروق دالة إحصائيًّا في مستوى سلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تبعًا لمتغير الصف الدراسي (الأول – الثاني - الثالث) وقبول الفرض الصفري الذي ينص على عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا في مستوى سلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا تبعًا لمتغير الصف الدراسي (الأول – الثاني - الثالث).

وتُفسِّر الباحثة هذه النتيجة بأن سلوك الاستقواء يرتبط بعوامل مؤثرة على الطالبة ولا يرتبط بطبيعة دراستها أو العمر فقط، وتتسق هذه النتائج مع ما جاء في الاطار النظري في نظرية التعلم الاجتماعي أن السلوك الاستقوائي متعلم من خلال الملاحظة والتقليد،

ونظرية التحليل النفسي التي فسرت هذا السلوك بأن المستقوي يُسقط ما يعانيه من احباطات وسلوكيات غير سوية داخل الاسرة أو البيئة المدرسية على شخصية الضحية ناتجة عن أساليب التعامل غير السوية مع الفرد، وان اسباب الاستقواء بين طالبات المتوسطة باختلاف الصف تعود الى اسباب انفعالية أو اجتماعية مختلفة.

نتائج الفرض الرابع:

يَنُص الفرض الأول من فروض البحث على **" يمكن التنبؤ بسلوك الاستقواء من خلال درجة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا".**

يسعى هذا الجزء إلى التنبؤ بدرجة سلوك الاستقواء من خلال درجة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا، لذلك تم استخدام تحليل الانحدار المتعدد، وجاءت النتائج كالتالي.

جدول (4-5): نتائج تحليل الانحدار المتعدد للتنبؤ بدرجة سلوك الاستقواء من خلال أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.

المتغير التابع	المصدر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف) المحسوبة	مستوى دلالة (ف)
سلوك الاستقواء	الانحدار	91.024	6	15.171	70.676	**0.000
	البواقي	178.805	833	0.215		
	المجموع	269.829	839	-		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ف) لمعرفة إمكانية التنبؤ بالدرجة الكلية لسلوك الاستقواء من خلال أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية بلغت (70.676)، وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01)؛ مما يشير إلى إمكانية التنبؤ بالدرجة الكلية لسلوك الاستقواء من أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.

ويوضح الجدول الآتي نتائج تحليل الانحدار المتعدد المتدرج لمعرفة الإسهام النسبي والقيمة التنبئية لأبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية في التنبؤ بالدرجة الكلية للاستقواء.

جدول (4 -6): نتائج تحليل الانحدار المتعدد المتدرج للتنبؤ بدرجة سلوك الاستقواء من خلال أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.

المتغيرات المستقلة الداخلة في نموذج / معادلة الانحدار	R الجزئي	R^2 الجزئي	R^2 النموذج	B	الخطأ المعياري	Beta	قيمة (ت)
سوء الاستخدام	0.450	0.203	0.200	0.768	0.042	0.675	**10.456
الصراع	0.422	0.178	0.172	0.573	0.051	0.499	**9.213
الانتكاس	0.399	0.159	0.154	0.618	0.063	0.532	**7.989

الأعراض الانسحابية	0.375	0.141	0.139	0.622	0.066	0.587	6.490**
السمة البارزة	0.321	0.103	0.101	0.590	0.109	0.562	6.245**
التحمل	0.280	0.078	0.075	0.576	0.107	0.515	5.976**
ثابت الانحدار	33.450						

**** دال عند مستوى (0.01).**

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

أن سوء الاستخدام أكثر أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية إسهامًا في التنبؤ بالدرجة الكلية للاستقواء؛ حيث كانت القيمة التنبؤية له (10.456)، وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01)، كما بلغت قيمة معامل الارتباط الجزئي (0.450)، وقيمة معامل التفسير المصاحب لدخول المتغيرات إلى معادلة الانحدار $ر^2$ النموذج (0.200)، وهذا معناه أن بُعد سوء الاستخدام يسهم بنسبة 20٪ في التنبؤ بالاستقواء لدى الطالبات عينة البحث.

ويأتي في المرتبة الثانية الصراع؛ حيث كانت القيمة التنبئية له (9.213)، وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01)، كما بلغت قيمة معامل الارتباط الجزئي (0.422)، وقيمة معامل التفسير (0.172)، وهذا معناه أن بُعد الصراع كأحد أبعاد إدمان الألعاب الإلكترونية يسهم بنسبة 17.2٪ في التنبؤ بالاستقواء.

ويحتل بُعد الانتكاس المرتبة الثالثة؛ حيث كانت القيمة التنبئية له (7.989) وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01)، وبلغت قيمة معامل الارتباط الجزئي (0.399)، وقيمة معامل التفسير (0.154)، وهذا معناه أن بُعد الانتكاس يسهم بنسبة 15.4٪ في التنبؤ بالاستقواء.

ويحتلّ بُعد الأعراض الانسحابية المرتبة الرابعة؛ حيث كانت القيمة التنبئية له (6.490) وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01)، وبلغت قيمة معامل الارتباط الجزئي (0.375)، وقيمة معامل التفسير (0.139)، وهذا معناه أن بُعد الأعراض الانسحابية يسهم بنسبة 13.9٪ في التنبؤ بالاستقواء.

ويحتل بُعد السمة البارزة المرتبة الخامسة؛ حيث كانت القيمة التنبئية له (6.245) وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01)، وبلغت قيمة معامل الارتباط الجزئي (0.321)، وقيمة معامل التفسير (0.101)، وهذا معناه أن بُعد السمة البارزة يسهم بنسبة 10.1٪ في التنبؤ بالاستقواء.

ويحتل بُعد التحمل المرتبة السادسة؛ حيث كانت القيمة التنبئية له (5.976) وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01)، وبلغت قيمة معامل الارتباط الجزئي (0.280)، وقيمة معامل التفسير (0.075)، وهذا معناه أن بُعد التحمل يسهم بنسبة 7.5٪ في التنبؤ بالاستقواء.

وفي ضوء ما سبق يمكن كتابة معادلة الانحدار على النحو التالي:

الاستقواء = 33.450 + 0.768× سوء الاستخدام + 0.573× الصراع + 0.618 × الانتكاس + 0.622× الأعراض الانسحابية + 0.590× السمة البارزة + 0.576 × التحمل

وتُفسِّر الباحثة هذه النتيجة بأن سوء استخدام طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا للألعاب الإلكترونية يجعلهن يمارسنها في الاعتداء على زميلاتهن؛ مما يزيد من تأثيراتها السلبية عليهن بزيادة اكتسابهن لسلوك الاستقواء، كما جاء في دراسة السيد (2017) ان الضبط الاجتماعي والضبط الانفعالي يختلف باختلاف عدد ساعات اللعب لصالح الطالبات اللاتي يلعبن عدد ساعات أقل.

وبناءً على هذه النتائج نقبل الفرض الذي ينص على " إمكانية التنبؤ بدرجة سلوك الاستقواء من خلال درجة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا".

5. خلاصة نتائج البحث وتوصياته ومقترحاته

يحتوي هذا الفصل على ملخص نتائج البحث، يليه عرضٌ لأهم التوصيات في ضوء تلك النتائج، وختامًا تمت الإشارة إلى جملة من المقترحات لبحوث مستقبلية.

1.5. ملخص نتائج البحث:

1- وجود علاقة ارتباطية طردية دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01) بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.

2- وجود علاقة ارتباطية طردية دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.01) بين إدمان الألعاب الإلكترونية وأبعاده (البعد الأول: التحمل، والبعد الثاني: الأعراض الانسحابية، والبعد الثالث: السمة البارزة، والبعد الرابع: الصراع، والبعد الخامس: الانتكاس، والبعد السادس: سوء الاستخدام)، وسلوك الاستقواء وأبعاده (البعد الأول: الاستقواء الجسدي، البعد الثاني: الاستقواء اللفظي، البعد الثالث: الاستقواء النفسي والاجتماعي، البعد الرابع: الاستقواء على الممتلكات) لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.

3- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) فأقل في اتجاهات الطالبات حول (البعد الأول: التحمل، البعد الثالث: السمة البارزة، البعد الخامس: الانتكاس، البعد السادس: سوء الاستخدام، مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية) تبعًا لاختلاف متغير الصف.

4- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) فأقل بين الطالبات في الصف (الأول، الثاني) المتوسط والطالبات في الصف (الثالث المتوسط) حول (البعد الثاني: الأعراض الانسحابية) في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الطالبات في الصف (الأول، الثاني) المتوسط.

5- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) فأقل بين الطالبات في الصف (الأول المتوسط) والطالبات في الصف (الثالث المتوسط) حول (البعد الرابع: الصراع) في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، لصالح الطالبات في الصف (الأول المتوسط).

6- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) فأقل بين الطالبات في الصف (الثاني المتوسط) والطالبات في الصف (الثالث المتوسط) حول (البعد الرابع: الصراع) في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية،

لصالح الطالبات في الصف (الثاني المتوسط).

7- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) فأقل في اتجاهات الطالبات حول (البعد الأول: الاستقواء الجسدي، البعد الثاني: الاستقواء اللفظي، البعد الثالث: الاستقواء النفسي والاجتماعي، البعد الرابع: الاستقواء على الممتلكات، لسلوك الاستقواء) تبعًا لمتغير الصف.

8- إمكانية التنبؤ بدرجة سلوك الاستقواء من خلال درجة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.

هدف البحث لمعرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا وبناءً على هذه النتائج جاء البحث بهذه التوصيات والمقترحات:

2.5. توصيات البحث:

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها، فإن الباحثة توصي بما يلي:

- العمل على توعية طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا عن مخاطر الافراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- الاهتمام بالحدّ من سلوكيات الاستقواء عن لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.

3.5. مقترحات البحث:

- دراسة مستوى الادمان للألعاب الإلكترونية ومستوى الاستقواء لطالبات المرحلة المتوسطة.
- دراسة العوامل المسببة لسلوكيات الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة.
- إجراء برامج إرشادية لتخفيض أثر إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة.
- إعداد برامج إرشادية لخفض سلوكيات الاستقواء لدى طالبات المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.
- اجراء بحوث حول الاسباب التي تؤدي لإدمان الالعاب الالكترونية لدى طلاب وطالبات المرحلة المتوسطة.

6. قائمة المراجع

1.6. المراجع العربية.

أبو بكر، منى محمود عبد اللطيف. (2017). تصور مقترح لمواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية على ضوء خبرتَيْ كلٍّ من الولايات المتحدة الأمريكية وكوريا الجنوبية. *مجلة التربية المقارنة والدولية: الجمعية المصرية للتربية المقارنة والإدارة التعليمية*، *7* (7)، 305-397.

أبو وزنة، فلسطين علي حسن. (2011). *علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى* [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الأردنية، عمان.

أحمد، حنان أبو المعارف. (2020). إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بسلوكيات التنمر لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية. *مجلة الطفولة والتربية*، جامعة الإسكندرية، *12*(43)، 315-379.

الأنصاري، رفيدة بنت عدنان. (2020). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. *مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية*، *10*(1)، 301- 333.

البدر، ليندا سليمان. (2019). *العلاقة بين الإدمان على ألعاب الانترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان* [رسالة ماجستير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

بسيوني، ناهد محمد (2013). تصنيف الألعاب الإلكترونية بين النظرية والتطبيق: دراسة مقارنة بين خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس. *مجلة مكتبة الملك فهد الوطنية*، المملكة العربية السعودية، *19*(1)، 357-388.

بسيوني، ناهد محمد؛ البوسعيدي، نادية. (2020). الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين. *المجلة العربية لأرشيف والتوثيق والمعلومات*، (37)، 181- 239.

حجازي، آندي محمد حسن. (2010). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. *مجلة الطفولة العربية*، *11*(43)، 66- 101.

الحربي، نايف بن محمد. (2013). الاستقواء وعلاقته بتقدير الذات في ضوء النوع وعدد الأصدقاء لدى طلاب وطالبات المرحلة الثانوية بالمدينة المنورة. *رسالة التربية وعلم النفس*، (42)، 6-30.

حسن، مرح مؤيد. (2013). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. *مجلة إضاءات موصلية*، العراق، (75)، 1- 14.

خطاطبة، يحيى مبارك؛ الأحمد، أحمد بن سعد. (2020). إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية كمنبئ بالميول الانتحارية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. *مجلة البحوث الأمنية*، *30*(76)، 265-337.

خوج، حنان سعد. (2012). التنمر المدرسي وعلاقته بالمهارات الاجتماعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة جدة بالمملكة العربية السعودية. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، جامعة الملك عبد العزيز، *13*(4)، 187-218.

دخان، إياد عمر سليمان. (2015). *المهارات الاجتماعية وعلاقتها بسلوكيات التنمر لدى الطلبة في منطقة الناصرة* [رسالة ماجستير منشورة]. جامعة عمان العربية، الأردن.

دراوشة، مادلين محمد. (2016). *الفروق في السمات الشخصية بين الطلبة المدمنين وغير المدمنين على استخدام الإنترنت في ضوء بعض المتغيرات* [رسالة ماجستير]. كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية، الأردن.

الدرعان، فرحان عبد العزيز سمير. (2016). *الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس* [رسالة ماجستير منشورة]. جامعة اليرموك، الأردن.

الدسوقي، مجدي محمد. (2016). *مقياس السلوك التنمري للأطفال والمراهقين*. دار العلوم للنشر والتوزيع.

الدهام، محمد فهد علي. (2016). *فاعلية برنامج الإرشاد الجمعي الواقعي في تحسين المهارات الاجتماعية وخفض سلوك إدمان الإنترنت لدى المراهقين* [رسالة ماجستير منشورة]. الجامعة الهاشمية، الأردن.

الرياطي، آلاء عيسى محمد. (2016). *أنماط التنشئة الوالدية وعلاقتها بسلوك الاستقواء لدى طلاب الصف العاشر في تربية محافظة العقبة / لواء القصبة* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة مؤتة، الأردن.

الزعبي، ريم محمد صايل. (2015). درجة وعي الطالبات المتدربات بأسباب ظاهرة التنمر في الصفوف الثلاثة الأولى وإجراءاتهن للتصدي لها. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، 3*(12)، 163-196.

زهران، حامد عبد السلام. (1972). *الطفولة والمراهقة*. (د.ط). عالم الكتب.

الزيودي، ماجد محمد. (2015). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، 10*(1)، 15- 31.

سعيد، حيدر كريم. (2014). سياسة الاستقواء وعلاقته بقوة الأنا لدى لاعبي أندية محافظة القادسية بكرة القدم للشباب. *مجلة القادسية لعلوم التربية الرياضية، 15*(2)، ج(1)، 135-143.

سعيد، سعاد حامد؛ فرمان، شذى عادل؛ وكاظم، بلقيس حمود. (2020). مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها الإيجابية والسلبية واستخدام الألعاب الإلكترونية العنيفة وأثرهما على السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة. *المجلة العربية للتربية النوعية*، (14)، 257- 278.

السميري، عبد الرحمن. (2009). *اتجاهات المحكومين نحو نظام العدالة الجنائية في المملكة العربية السعودية* [رسالة دكتوراه]. جامعة مؤتة.

السنبل، عبد العزيز. (1998). *نظام التعليم في المملكة العربية السعودية* (ط6). دار الخريجي للنشر والتوزيع.

سهيل، حسن أحمد؛ باهض، جبار وادي. (2018). أسباب سلوك التنمر المدرسي لدى طلاب الصف الأول المتوسط من وجهة نظر المدرسين والمدرسات وأساليب تعديله. *مجلة كلية التربية للبنات*، جامعة بغداد، ٢٩ (٣)، 2480-2499.

السيد، محاسن حسين. (2017). العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، المملكة العربية السعودية، (14)، 75- 104.

الشحروري، مها؛ الريماوي، محمد عودة. (2011). أثر الألعاب الإلكترونية على التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. *مجلة دراسات العلوم التربوية، 38*(2)، ص 637- ٦٤٩.

شريفي، هناء. (2018). تحليل ظاهرة الاستقواء (Bullying) في المدرسة الجزائرية. *مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية*، جامعة قاصدي مرباح – ورقلة، (33)، 1023-1036.

شلوش، نورة. (2018). القرصنة الإلكترونية في الفضاء السيبراني "التهديد المتصاعد لأمن الدول". *مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية*، *8*(2)، 185- 206.

الشواشرة، عمر مصطفى؛ البطاينة، أسامة محمد؛ وأبو غزال، معاوية محمود. (2009). الاستقواء والوقوع ضحية لدى طلبة ذوي صعوبات التعلم في الأردن. المجلس العالمي لجمعيات التربية المقارنة - *الجمعية المصرية للتربية المقارنة والإدارة التعليمية*، *12* (26)، 199-231.

الشيخة، حنان. (2011). *برامج التلفاز والألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني وإضعاف الحساسية لدى الأطفال* [رسالة ماجستير]. كلية التربية، دمشق.

صالح، رينة علي؛ جياد، مها سالم. (2019). الاستقواء وعلاقته بالتشوهات المعرفية لدى المراهقين في المدارس الثانوية. *مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية*، جامعة بابل، (43)، 1223-1245.

الصبحين، على موسى؛ القضاة، محمد فرحان. (2011). أشكال سلوك الاستقواء السائدة لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مدارس البادية الشمالية الأردنية. *مجلة التربية*، جامعة الأزهر، (146)، ج(1)، 155-192.

الصوالحة، علي سليمان؛ العويمر، يسري؛ والعليمات، علي. (2016). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*، *4*(16)، 177- 196.

طوالبة، علي محمد. (2016). *الاستقواء وعلاقته بالضغوط التربوية لدى المراهقين* [رسالة ماجستير منشورة]. جامعة اليرموك، الأردن.

العباجي، عمر. (2011). *الإدمان والإنترنت*. دار مجدلاوي للنشر والتوزيع.

عبد الفتاح، معتصم محمد سمير حسن. (2018). *جودة الحياة وعلاقتها بالإدمان على الإنترنت لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا* [رسالة ماجستير منشورة]. جامعة عمان العربية، الأردن.

العتيبي، نادر بن محيل. (2020). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين من 6- 18 سنة في الفضاء السيبراني. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (38)، 106-126.

عثمان، أماني خميس محمد. (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. *المجلة العلمية لكلية التربية*، جامعة أسيوط، *34*(1)، 126- 160.

عثمان، صابرين عارف. (2012). *الاستقواء وعلاقته بتقدير الذات والترتيب الولادي* [رسالة ماجستير منشورة]. جامعة عمان العربية، الأردن.

عثمان، فاروق. (2010). *سيكولوجية الإبداع*. مؤسسة طيبة للنشر والتوزيع.

عطاري، عارف توفيق أحمد؛ الموسى، رأفت حسين. (2015). دور الإدارة المدرسية في مواجهة انتشار ظاهرة الاستقواء في المدارس الحكومية التابعة لمديرية تربية جرش من وجهة نظر مديري ومعلمي المدارس. *مجلة الجامعة الإسلامية بغزة*، فلسطين، *23*(1)، 70-97.

العقيل، عبد الله عقيل. (2013). *سياسة التعليم ونظامه في المملكة العربية السعودية* (ط 10). مكتبة الرشد.

العنزي، مريم نزال سليمان. (2018). السلوك الاستقوائي لدى طلاب وطالبات جامعة الجوف وحائل. *مجلة كلية التربية*، جامعة الأزهر، *37*(179)، ج(1)، 399-424.

العنيزى، منصور عمر. (2018). التنمر المدرسي لدى بعض تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. *مجلة كلية الآداب*، جامعة الزاوية، ليبيا، (٢٦)، ج(1)، ديسمبر، 1-٢٢.

عيسو، عقيلة؛ بوشيربي، إكرام. (2019). العنف المدرسي وعلاقته بالأفكار اللاعقلانية لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة. *مجلة العلوم النفسية والتربوية*، جامعة الوادي، *5*(4)، 91-109.

عيسو، عقيلة؛ بوشيربي، إكرام. (2020). العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة. *مجلة أنسنة للبحوث والدراسات*، *12* (2)، 102 - 206.

غانم، محمد حسن. (2006). *مشكلات نفسية اجتماعية (الإدمان، الجناح، العنف، إساءة معاملة الأطفال، تلوث البيئة والزحام)*. مكتبة عين الجامعة.

القداح، محمد إبراهيم؛ عربيات، بشير. (2013). القدرة التنبؤية للبيئة التعلمية في ظهور الاستقواء لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في المدارس الخاصة في عمان. *مجلة جامعة النجاح للأبحاث - العلوم الإنسانية*، *27*(4)، 80-93.

قصاروة، آلاء؛ زامل، مجدي. (2021). 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. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، رابطة التربويين العرب، *132* (132)، 23-56.

القطامي، نايفة، والصرايرة، منى. (2009). *الطفل المتنمر* (ط1). دار المسيرة للنشر.

قهلوز، منير، وعرقابي، فاطمة. (2020). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *المجلة العربية للتربية النوعية*، (12)، 109-122.

قويدر، مريم. (2012). *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال* [رسالة ماجستير]. قسم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

محمد، عبده إبراهيم عبده. (2019). آليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمة. *المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة*، جامعة المنصورة، (34)، 165-191.

مطر، محمد السيد. (2016). ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية. *المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة*، جامعة المنصورة، (27)، 205 - 233.

الموسى، رأفت حسين أحمد (2015). *درجة ممارسة الاستقواء في المدارس الحكومية التابعة لمحافظة جرش ودور الإدارة المدرسية في مواجهته* [رسالة ماجستير منشورة]. جامعة اليرموك، الأردن.

2.6. المراجع الأجنبية.

Al-Raqqad, H. K., Al-Bourini, E. S., Al Talahin, F. M., & Aranki, R. M. E. (2017). The impact of school bullying on students' academic achievement from teachers' point of view. *International Education Studies*, *10*(6), 44-50.

Amy, W. (2012). *Computer game addiction and emotional dependence* [Unpublished master's thesis]. Teinty College Digital Repositoty.

Bastos, A. S., Gomes, R. F., Dos Santos, C. C., & Maia, J. G. R. (2017, November). *Assessing the experience of immersion in electronic games* [Paper presentation]. 19th Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR) Conference.

Bernardo, C. G., Mori, A., Orlandi, T. R. C., & Duque, C. G. (2016, December). *Multimodality by electronic games as assistive technology for visual disabilities* [Paper presentation]. 1st International Conference on Technology and Innovation in Sports, Health, and Wellbeing (TISHW) Conference.

Gaffney, H., Farrington, D. P., & Ttofi, M. M. (2019a). Evaluating the effectiveness of school-bullying prevention programs: An updated meta-analytical review. *Aggression and Violent Behavior*, (45), 111-133.

Gaffney, H., Farrington, D. P., & Ttofi, M. M. (2019b). Examining the effectiveness of school-bullying intervention programs globally: A meta-analysis. *International Journal of Bullying Prevention*, *1*(1), 14-31.

Goodenow, C., Watson, R. J., Adjei, J., Homma, Y., & Saewyc, E. (2016). Sexual orientation trends and disparities in school bullying and violence-related experiences, 1999–2013. *Psychology of Sexual Orientation and Gender Diversity*, *3*(4), 386.

Hall, W. (2017). The effectiveness of policy interventions for school bullying: A systematic review. *Journal of the Society for Social Work and Research*, *8*(1), 45-69.

Han, Z., Zhang, G., & Zhang, H. (2017). School bullying in urban China: Prevalence and correlation with school climate. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *14*(10), 1116.

Hester, J., bolen, Y., Hyde, L., & Thomas, B. (2011). Perceptions of bullying in a newly built, spacious school facility. *Intellectabase International Consortium*, *4*(11), 95 -99.

Khafeef, Z. H., Al-Thallab, S. H. A., & Aret, A. A. K. (2020). The relationship between the exercise of electronic games and social intelligence among middle school students. *Indian Journal of Public Health Research & Development*, *11*(4), 1467-1501.

Lowood, H. E. (2019, March 1). *Electronic game. Encyclopedia Britannica*. Retrieved May 15, 2021, from: https://www.britannica.com/topic/electronic-game

Maunder, R. E., & Crafter, S. (2018). School bullying from a sociocultural perspective. *Aggression and Violent Behavior*, (38), 13-20.

Mayhew, M., Grunwald, H., & Dey, E. (2005). Curriculum matter: Creating a positive climate for diversity from the student perspective. *Research in Higher Education*, *46*(4), 389-412.

Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*(3), 313-316.

Meredith, W. (2018). *Video game addiction symptoms and treatment*. Retrieved March 31, 2019, from: Video Game Addiction Symptoms and Treatment (americanaddictioncenters.org).

Pontes, H. M., Schivinski, B., Sindermann, C., Li, M., Becker, B., Zhou, M., & Montag, C. (2019). Measurement and conceptualization of gaming disorder according to the World Health Organization framework: The development of the Gaming Disorder Test. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *19*, 508-528.

Raffe, M., & Parween, I. (2017). A study to assess the knowledge on ill effects of electronic games in children in order to provide information booklet among mothers in child care areas in Smvmch Hospital at Puducherry. *International Journal of Information Research and Review*, *4*(2), 3611-3614.

Salama, A. H. M., & Attary, A. F. (2019). The effect of using electronic games in developing the intuitive English language skills for basic first grade female pupils. *International Journal of Research in Educational Sciences (IJRES), 2*(2), 285-306.

Schneider, S. K., O'donnell, L., Stueve, A., & Coulter, R. W. (2012). Cyberbullying, school bullying, and psychological distress: A regional census of high school students. *American Journal of Public Health*, *102*(1), 171-177.

Setzer, V. & Duckett, G. (2000). *The risks to children using electronic game*. Retrieved 19/5/2021, from: THE RISKS TO CHILDREN USING ELECTRONIC GAMES (usp.br)

Shraifin, A., & Aldaraan, F. (2017). The predictive ability of addiction to electronic games in academic, social and emotional problems among in adolescents Saudi Arabia. *International Journal of Research in Education and Psychology*, *5*(02), 451-482.

Souza, L. L. F., & de Freitas, A. A. F. (2017). Consumer behavior of electronic games' players: A study on the intentions to play and to pay. *Revista de Administração*, *52*(4), 419-430.

Teng, Z.; Li, Y. & Liu. Y. (2014). Online gaming, internet addiction, and aggression in chinese male students: The mediating role of low self-control. *International Journal of Psychological Studies*, *6*(2), 89-97.

Thornberg, R. (2018). School bullying and fitting into the peer landscape: A grounded theory field study. *British Journal of Sociology of Education*, *39*(1), 144-158.

Wei, H. T., Chen, M. H., Huang, P.C., & Bai, Y. M. (2012). The association between online gaming. social phobia, and depression: An Internet survey. BMC psychiatry. Retrieved May 22, 2021, from: https://bmcpsychiatry.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-244X-12-92

Wong, I., & Lam, M. (2016). Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents, *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, *6*(1), 1-16.

جميع الحقوق محفوظة © 2022، الباحثة/ شريفة بنت يحيى بن محمد الدش، الأستاذ الدكتور/ أحمد بن موسى حنتول، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي. (CC BY NC)

Doi: https://doi.org/10.52132/Ajrsp/v4.43.7