University of Zawia Journal of Educational and Psychological Sciences (UZJEPS)
Volume 14, Issue 1, (2025), pp1-20, ISSN:3078-2899

Aggressive Behavior and Video Game Play Among Kindergarten Children in Light of Some Variables "A Descriptive Comparative Study"

Fatima ,M, AlFellah [1] , Nisreen ,A,Bazma [2]

[1] Department of Psychology , Faculty of Arts, University of Benghazi
[2] Department of Psychology , Faculty of Arts, University of Benghazi
Email: . alfllah@uob.edu.ly ، nesreen.bazma@uob.edu.ly

Received: 23-1-2025 / *Accepted:* 30-1-2025 / *Available online:* 30-6-2025/ DOI10.26629/uzjeps.2025.1

ABSTRACT

The study aimed to identify the level and dimensions of aggressive behavior among kindergarten children from the perspective of mothers working as educators in public kindergartens in Benghazi. It also sought to examine differences based on variables such as gender, age, engagement in electronic games, type of device used, hours spent playing, and type of game. The sample consisted of 109 educators, and the study employed a comparative descriptive methodology using a questionnaire prepared by the researchers.The results indicated that the level of aggressive behavior among kindergarten children was moderate in the dimensions of physical aggression, aggression against property, and verbal aggression, while it was high in the dimension of hostility inclination. Additionally, the findings showed no statistically significant differences in the level of aggressive behavior among kindergarten children according to the study variables.The study recommended raising families' awareness of the risks associated with violent electronic games and encouraging the selection of positive games that contribute to the development of creative thinking and the promotion of positive interaction, thereby supporting the balanced development of children.

Keywords: Aggressive behavior, electronic games, kindergarten child, mothers as educators.

"Articles published in *Univ Zawia J Educational and Psychological Sciences* are licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License."

السلوك العدواني وممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة في ضوء بعض المتغيرات "دراسة وصفية مقارنة"

فاطمة مفتاح الفلاح[1]، نسرين أحمد بزامه[2]

[1]قسم علم النفس، كلية الآداب، جامعة بنغازي، بنغازي – ليبيا

[2]قسم علم النفس، كلية الآداب، جامعة بنغازي، بنغازي – ليبيا

Email: . alfllah@uob.edu.ly، nesreen.bazma@uob.edu.ly

تاريخ الاستلام: 2025/1/23م تاريخ القبول: 2025/1/30م تاريخ النشر: 2024/6/30م

الملخص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على مستوى السلوك العدواني وأبعاده لدى أطفال الروضة من وجهة نظر الأمهات المربيات بالرياض العامة بمدينة بنغازي، والتعرف على الفروق وفقًا للمتغيرات (النوع، العمر، وممارسة الألعاب الإلكترونية، نوع الجهاز المستخدم، عدد ساعات اللعب، نوع اللعبة)، شملت العينة 109 أم مربية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المُقارن، واستبيان من إعداد الباحثتان، وأظهرت النتائج أن مستوى السلوك العدواني لدى أطفال الروضة كان متوسطاً في أبعاد السلوك العدواني (الجسدي، ضد الممتلكات، اللفظي)، بينما كان مرتفعاً في بُعد الميل للعدائية، كما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيًا في مستوى السلوك العدواني بين أطفال الروضة وفقًا لمتغيرات الدراسة، وأوصت الدراسة بضرورة توعية الأسر بمخاطر الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العنيف، وتشجيع اختيار الألعاب الإيجابية التي تُسهم في تطوير التفكير الإبداعي وتعزيز التفاعل الإيجابي؛ بما يدعم نمو الأطفال بشكل متوازن.

الكلمات المفتاحية: السلوك العدواني، الألعاب الإلكترونية، طفل الروضة، الأمهات المربيات.

المقدمة:

تُعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل النمائية في حياة الإنسان، حيث تُشكل الأساس لتكوين شخصيته وبناء سلوكياته المستقبلية، حيث تكتسب هذه المرحلة أهمية خاصة في رياض الأطفال، وتُتاح الفرصة لدعم نمو الطفل بجوانبه المختلفة الأخلاقي والديني والاجتماعي والانفعالي والجسمي، ومن بين هذه الجوانب، يُعد اللعب نشاطًا جوهريًا في حياة الطفل، ليس فقط كوسيلة للترفيه، بل كأداة تنموية ووسيط تربوي يُساهم في تعزيز مهاراته العقلية والاجتماعية والجسمية والنفسية.

ومع التطور التكنولوجي السريع، أصبحت الألعاب الإلكترونية أحد أبرز وسائل الترفيه للأطفال، وعلى الرغم من الجوانب الإيجابية لهذه الألعاب في تطوير التفكير الإبداعي، وتنمية القدرات الإدراكية، وتنمية قدرة الطفل على تحليل المعلومات وزيادة الوعي والإدراك لما حوله بصورة أفضل وأسرع، كما أنها تزيد من مستوى الخيال العلمي وحل المشكلات وغيرها من المهارات الاجتماعية والعلمية المهمة، إلا أن لها أيضًا تأثيرات سلبية خاصة إذا لم تُستخدم بشكل مُعتدل أو كانت ذات طابع عنيف، ومن أبرز هذه التأثيرات، ارتباطها بسلوكيات عدوانية قد تظهر لدى الطفل من خلال العدوان الجسدي، أو اللفظي، أو ضد الممتلكات، حيث تتسم بعض الألعاب الإلكترونية بالعنف وتؤدي إلى تراكم المشاعر والأفكار السلبية منها العدوانية، فكونها تتصف بالتفاعلية بين اللاعب والبيئة الافتراضية، إذ تتيح بيئة الألعاب الإلكترونية الفرصة لممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية شبه واقعية مما يسهم في انعكاس ذلك على سلوكهم، كما أن استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الوقع –وإن كانت تُنمي خيال الطفل– فإنها في الوقت ذاته تُنمى مساحة الانفصال عن الواقع، فقد يتعامل الطفل في الواقع بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يُفجر طاقات التوتر والعنف والتحدي والخصومة مع المجتمع المحيط. (الصوالحه، العوايمر، العليمات، 2016)

تشكل ظاهرة السلوك العدواني لدى الأطفال مصدر قلق متزايد للمربين وأولياء الأمور، لا سيما في ظل هذا الانتشار المتزايد لاستخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال دون توفر إشراف كافٍ من الأسرة أو المربين، بناءً عليه سعت الدراسة الحالية إلى تسليط الضوء على مستوى السلوك العدواني لدى أطفال الروضة في مدينة بنغازي، مع التركيز على تحليل الفروق المُحتملة في هذا السلوك استنادًا إلى متغيرات: النوع، العمر، ممارسة الألعاب الإلكترونية، نوع الجهاز المستخدم، طبيعة اللعبة، وعدد ساعات اللعب.

مشكلة الدراسة:

في ظل الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بين الأطفال في السنوات الأخيرة، حيث تنوعت طبيعتها بين التعليمية والترفيهية والقتالية، ومن جهة أخرى تزايدت المخاوف بشأن التأثيرات السلبية لهذه الألعاب على سلوكياتهم، خاصةً تلك المتعلقة بالعدوانية، حيث يُعد السلوك العدواني من أكثر السلوكيات التي تُثير القلق، نظرًا لتأثيره السلبي على علاقات الطفل الاجتماعية ونموه الانفعالي، ونظرًا للانتشار الكبير للألعاب الإلكترونية بين الأطفال في السنوات الأخيرة، وظهور مؤشرات على ارتباطها بسلوكيات عدوانية، فقد أشارت الدراسات مثل دراسة الحربي (2023) ودراسة الشهري والشربيني (2024) ودراسة أنور (2024) إلى إن الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العنيف قد تُساهم في تعزيز السلوك العدواني لدى الأطفال من خلال المحاكاة المباشرة للسلوكيات العدوانية التي تعرضها، ولأهمية مرحلة الطفولة المبكرة

كونها مرحلة حاسمة في تشكيل شخصية الطفل وسلوكياته المستقبلية، تظهر حاجة ماسة لفهم مدى انتشار السلوك العدواني بين أطفال الروضة في مدينة بنغازي، والتعرف على الفروق في هذه السلوكيات بناءً على ممارسة الألعاب الإلكترونية وبعض المتغيرات الأخرى، لذا، تتمثل مشكلة الدراسة في الإجابة عن السؤال التالي:

س: ما مستوى السلوك العدواني لدى أطفال الروضة بمدينة بنغازي؟ وما الفروق في مستوى هذا السلوك وفقًا للمتغيرات التالية: (النوع، العمر، ممارسة الألعاب الإلكترونية، نوع الجهاز المستخدم، عدد ساعات اللعب، نوع اللعبة) من وجهة نظر الأمهات المربيات؟

أهمية الدراسة: تكمن أهمية الدراسة في الآتي:

- الأهمية النظرية: تُساهم في إثراء المعرفة حول ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، فتتيح فهم أعمق حول تأثير الألعاب على التطور النفسي للأطفال، يشمل تحليلات مقارنة بين تأثيرات أنواع الألعاب على السلوك، مما يوسع المعرفة العلمية بهذا المجال.
- الأهمية التطبيقية: تُساعد النتائج على توعية أولياء الأمور والمربين حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، مما يُسهم في توجيه استخدام الأطفال لهذه الألعاب بشكل أفضل؛ مما يعزز الجوانب الإيجابية ويقلل من السلوكيات العدوانية، وتقديم توصيات عملية لتقليل الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وتعزيز دورها الإيجابي في تنمية مهارات الأطفال.

أهداف الدراسة: تهدف الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

1. التعرف على مستوى السلوك العدواني وأبعاده (الجسدي، ضد الممتلكات، اللفظي، الميل للعدائية) لدى أطفال الرياض العامة بمدينة بنغازي من وجهة نظر الأمهات المربيات.
2. التعرف على الفروق في مستوى السلوك العدواني لدى أطفال عينة الدراسة وفقاً للمتغيرات (النوع، العمر، ممارسة الألعاب الإلكترونية، نوع الجهاز المستخدم، عدد ساعات اللعب، نوع اللعبة الإلكترونية) من وجهة نظر الأمهات المربيات.

مصطلحات الدراسة:

- السلوك العدواني: يُعرف بأنه: السلوك الذي يتسم بالإيذاء المتعمد الجسدي، أو اللفظي، أو النفسي تجاه الذات أو الآخرين أو الُممتلكات، سواءً كان بشكل مباشر أو غير مباشر(الزعبي، 2005: 20).

التعريف الإجرائي للسلوك العدواني: الدرجة التي يحصل عليها الطفل على مقياس السلوك العدواني المستخدم في الدراسة الحالية، كما تُقيّمه الأمهات المربيات وفق استجاباتهن على فقرات أبعاد المقياس.

- الألعاب الإلكترونية: هي ألعاب تُمارس بأستخدام الأجهزة الإلكترونية مثل: الحواسيب، الهواتف الذكية، أو أجهزة الألعاب المتخصصة، وتشمل ألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو (ESA, 2020).
- الأمهات المربيات: هن الأمهات اللاتي يعملن في رياض الأطفال ويقمن بدور مزدوج كأمهات في أسرهن وكمربيات في بيئة الروضة، مما يمنحهن تجربة مباشرة في التعامل مع الأطفال من منظور أسري وتربوي. (الباحثتان)

حدود الدراسة:

- الحدود البشرية: تشمل الأمهات المربيات لأطفال الروضة في رياض الأطفال العامة بمدينة بنغازي.
- الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة خلال العام الدراسي 2023–2024.
- الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة على رياض الأطفال العامة في مدينة بنغازي.
- الحدود الموضوعية: تناولت الدراسة مستوى السلوك العدواني لدى الأطفال والفروق وفقًا للمتغيرات (النوع، العمر، ممارسة الألعاب الإلكترونية، نوع الجهاز المستخدم، عدد ساعات اللعب، نوع اللعبة).

الإطار النظري والدراسات السابقة:

السلوك العدواني:

مفهوم السلوك العدواني: يُعرف السلوك العدواني بأنه كل تصرف يتسم بالإيذاء الجسدي، اللفظي، أو النفسي تجاه الذات أو الآخرين، ويهدف إلى إلحاق الأذى أو التسبب في ضرر (الزعبي، 2005: 73). كما يعرف بأنه نمط سلوكي يُعبر عن الرغبة في إيذاء الآخرين أو الممتلكات، وقد يظهر في صور مختلفة مثل العدوان الجسدي أو اللفظي المباشر أو غير مباشر (عز الدين، 2010: 155).

أنوع السلوك العدواني عند الأطفال: للعدوان عند الطفل ثلاث أنواع أساسية وهي:

1. عدوان موجه نحو الآخر أو الأشياء.
2. عدوان موجه نحو الذات: ففي هذه الحالة العدوان يكون على نفس الطفل كلطم نفسه أو جرح يده أو رمي نفسه على الأرض.
3. محاولة تفريغ شحنات العداء بطريقة إيجابية كممارسة الرياضة أو هواية معينة ففي هذه الحالة يسعى إلى تجنب حالة الإحباط والتوتر. (شربيني، 2017)

أشكال السلوك العدواني لدى الطفل:

1. العدوان الجسدي: استخدام القوة البدنية لإلحاق الأذى بالآخرين.

2. العدوان اللفظي: توجيه الشتائم أو التهديدات أو الإهانات.
3. العدوان نحو الممتلكات: تخريب الممتلكات أو تدميرها.
4. العدوان العدائي: يكون بنية الانتقام وإلحاق الأذى بالآخرين. (بوخلخال، كديدي، 2023)

النظريات المُفسرة للسلوك العدواني:

1. نظرية الإحباط– العدوان: ترى أن السلوك العدواني يظهر كرد فعل للإحباط الناتج عن مواقف معينة تُعيق تحقيق الأهداف.
2. نظرية التعلم الاجتماعي: ترى أن السلوك العدواني يُكتسب من خلال مشاهدة النماذج العدوانية بالملاحظة والتقليد، سواء في البيئة الحقيقية أو الافتراضية، خاصةً عندما يُعزز هذا السلوك بمكافآت. (مرشد، 2006)
3. نظرية التحليل النفسي: تفسر العدوان كغريزة فطرية تتعارض مع غريزة الحياة وتسعى إلى التدمير والتخريب. (معمرية، ماحي، 2004)

الألعاب الإلكترونية:

مفهوم الألعاب الإلكترونية: تُعرف بأنها برامج تفاعلية تُقدم للأطفال محتوى رقميًا يمزج بين الترفيه والتحدي. تشير الألعاب الإلكترونية إلى الأنشطة الترفيهية التي تُمارس باستخدام أجهزة إلكترونية مثل الحواسيب، الهواتف الذكية، وأجهزة الألعاب المتخصصة مثل PlayStation و Xbox وتعتمد هذه الألعاب على البرمجيات الرقمية التي تُحاكي عوالم افتراضية بأهداف ومهام محددة، وتتطلب من اللاعبين التفاعل مع هذه العوالم لتحقيق النتائج المطلوبة (ESA, 2020).

تصنيف الألعاب الإلكترونية: يمكن تصنيفها حسب طبيعتها إلى الفئات التالية:

1. الألعاب الترفيهية: هدفها الأساسي التسلية والاستمتاع، تشمل ألعاب الألغاز، السباقات، والمغامرات، غالبًا ما تناسب جميع الأعمار وتتميز ببساطة قواعدها.
2. الألعاب التعليمية: تهدف إلى تعزيز التعلم واكتساب المهارات، تُستخدم في المناهج الدراسية أو للتطوير الشخصي، وتشمل ألعاب الرياضيات، اللغات، والعلوم.
3. الألعاب القتالية (أكشن): تُركز على التحديات البدنية أو القتالية، تطلب استراتيجيات وتفاعل سريع، لكنها قد تحتوي على محتوى عنيف، مثل ألعاب إطلاق النار والمغامرات الحركية.
4. الألعاب الرياضية: تكون محاكاة لأنواع مختلفة من الرياضات مثل كرة القدم، التنس، أو السباقات، تساعد في تعزيز التعاون والعمل الجماعي.

5. الألعاب الاستراتيجية: تتطلب التخطيط واتخاذ القرارات، تشمل ألعاب بناء المدن، الحروب الاستراتيجية، وإدارة الموارد.
6. ألعاب الواقع الافتراضي:(VR) تُتيح تجربة غامرة باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي، تُستخدم في الترفيه، التعليم، وفي الطب أو التدريب المهني.
7. الألعاب الاجتماعية:(Online Multiplayer) تتيح التفاعل مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت، تشمل ألعاب مثل (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games).
8. الألعاب المحاكية: تهدف إلى محاكاة أنشطة حقيقية مثل الطيران، القيادة، أو إدارة الأعمال.(مهدي، 2020).

ويمكن تصنيفها وفقًا لطبيعتها في التالي:

1. الألعاب التعليمية: تُركز على تنمية المهارات العقلية والمعرفية مثل حل المشكلات وتنمية التفكير الإبداعي.
2. الألعاب الترفيهية: تهدف إلى المُتعة والاسترخاء، لكنها قد تُسبب الإدمان إذا تم الإفراط في ممارستها.
3. الألعاب العنيفة: تتسم بمحتوى عدواني، وتشجع على التصرفات العدوانية مثل القتال والتدمير.(عطية، 2007)

إيجابيات الألعاب الإلكترونية: أشارت الدراسات إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تُسهم في:

- تطوير التفكير النقدي والإبداعي.
- تحسين القُدرات الإدراكية وسرعة اتخاذ القرارات.
- تعزيز مهارات التعاون والتواصل في الألعاب الجماعية. (الحربي، 2013)

سلبيات الألعاب الإلكترونية: رغم الإيجابيات، إلا أن هناك سلبيات كبيرة، أبرزها:

- تعزيز السلوكيات العدوانية، خاصةً في الألعاب العنيفة.
- الإدمان وتأثيره السلبي على التحصيل الدراسي.
- الأضرار الصحية مثل ضعف البصر وآلام العضلات نتيجة الجلوس لفترات طويلة. (أبوجراح، 2004) (السعد،2005)

الدراسات السابقة:

- دراسة الصوالحة، العويمر، والعليمات (2016) هدفت إلى التعرف على العلاقة بين استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني والاجتماعي، وزعت استبانة مكونة من السلوك العدواني

والسلوك الاجتماعي، على 100 ولي أمر في عمان، أظهرت النتائج وجود علاقة دالة إحصائيًا بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وزيادة السلوك العدواني، بينما لم تظهر علاقة مع السلوك الاجتماعي.

- وهدفت دراسة الحربي (2023) إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في محافظة الأحساء، استخدمت استبانة حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال وتقبلهم لهذه المشاهد العنيفة، ودور الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطرها، وأظهرت النتائج أن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال جاء بدرجة متوسطة، بينما كان دور الوالدين في الحماية من هذه المخاطر بدرجة كبيرة.
- ودراسة النقبي (2023) التي تناولت تأثير لعبة ببجي على السلوك العدواني لدى الأطفال في إمارة أبوظبي، أشار العديد من أولياء الأمور إلى تغييرات ملحوظة في سلوكيات أبنائهم، حيث غلب عليها طابع العنف سواء داخل الأسرة أو المدرسة أو مع جماعة اللعب، وأوضحت الدراسة أن الأطفال قد يمارسون سلوكيات عنيفة نتيجة لتقليد المواقف والأحداث التي يتعرضون لها خلال لعبهم للعبة ببجي.
- ودراسة أنور (2024) التي هدفت إلى تحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وممارسة الأطفال للسلوك العدواني، واستخدمت استبانة على عينة من 163 ولي أمر في مدينة المنصورة، أظهرت النتائج وجود تأثير مرتفع للألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال، مع إدراك واضح من أولياء الأمور للآثار النفسية والصحية والاجتماعية لهذه الألعاب.
- ودراسة الشهري والشربيني (2024) استهدفت الكشف عن دور الألعاب الإلكترونية في تعزيز السلوك العدواني لدى الأطفال وطرق معالجته من وجهة نظر المعلمات في مدينة خميس مشيط، وأظهرت النتائج اتفاق المعلمات على أن الألعاب الإلكترونية تُساهم بدرجة عالية في تعزيز السلوك العدواني، وأوصت بتوجيه الأطفال لبدائل سلوكية إيجابية وتفعيل دور الأنشطة المدرسية والأسرة في الحد من هذا السلوك.

التعليق على الدراسات السابقة: تناولت الدراسات دراسة السلوك العدواني وعلاقته بالألعاب الإلكترونية، وتأثيرها على سلوكيات أطفال الرياض، وأتتفقت الدراسة الحالية معها في دراسة متغيري السلوك العدواني والألعاب الإلكترونية لدى شريحة أطفال الروضة، وفي المنهجية وأدوات جمع البيانات من خلال الاستبيان. في حين اختلفت الدراسة الحالية عنها في تقييم السلوك العدواني لدى الطفل من وجهة نظر الأمهات المربيات ليكون أكثر دقة لإعطاء صورة متكاملة عن سلوكيات الطفل في بيئة البيت والروضة كونها أما ومربية، كما إنها تُعد من الدراسات النادرة في ليبيا التي تناولت السلوك العدواني وممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طفل الروضة، ليزداد فهمنا لسلوكيات أطفالنا في هذه المرحلة العمرية المهمة في

حياته، وتقديم توصيات تُسهم في بناء شخصية وسلوكيات طفل الروضة بشكل متزن، كونها مرحلة نمائية مهمة.

منهجية الدراسة والإجراءات:

منهج الدراسة: اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المقارن، الذي يُعد مناسبًا لوصف السلوك العدواني وتحليل الفروق بين الأطفال وفق ممارستهم للألعاب الإلكترونية وبعض المتغيرات الأخرى.

مجتمع الدراسة: تكون من الأمهات المربيات للأطفال بعمر (4–6) سنوات في رياض الأطفال العامة بمدينة بنغازي خلال العام الدراسي 2023–2024، بلغ عددهن (111) أم مربية ممن يقمن برعاية الأطفال وملاحظة سلوكهم عن قرب كونها مربية وأماً فهي الأكثر حضوراً ودراية بسلوك طفلها في الروضة والبيت.

جدول (1) يوضح توزيع أفراد المجتمع (الأمهات المربيات) حسب رياض الأطفال العامة بمدينة بنغازي.

الروضة	العدد
زهور البيلسان	15
رياض الجنة	10
نبع الحنان	14
الياسمين	12
نسائم الربيع	15
ربيع الطفولة	10
شمس الغد	11
البرعم الصغير	10
البراءة	14
المجموع	111

عينة الدراسة: تكونت العينة من مجتمع الدراسة ككل وعددهن (111) أم مربية، وبعد أن تم توزيع أداة الدراسة، كان هناك فاقد لعدد (2) مربية وأم، فأصبح العدد الفعلي للعينة (109) أم مربية في الرياض العامة بمدينة بنغازي. فيما يلي توضح البيانات الأساسية لأطفالهن من حيث متغيرات الدراسة، وكان منهم (58) ذكراً و(51) أنثى بمتوسط عمري (4) وانحراف معياري (0.618)، والجدول التالي يوضح ذلك.

الجدول رقم (2) يوضح بيانات أطفال الأمهات المربيات عينة الدراسة وفق متغيرات الدراسة ن=(109).

المتغير	العدد	النسبة%	المتغير	العدد	النسبة%

النوع	ذكر	58	%53.2	**العمر**	4 سنوات	7	%6.4
	أنثى	51	%46.8		5 سنوات	40	%36.7
	المجموع	109	%100		6 سنوات	62	%56.9
ممارسة الألعاب الإلكترونية	لا يلعب	16	%14.7		المجموع	109	%100
	يلعب	93	%85.3	**أنواع الأجهزة المستخدمة في اللعب**	لا يوجد	16	%14.7
	المجموع	109	%100		هاتف نقال	72	%66.1
عدد ساعات اللعب	لا يلعب	16	%14.7		كمبيوتر	10	%9.2
	أقل من ساعتين	39	%35.8		غير ذلك	11	%10.1
	2–4 ساعات	38	%34.9		المجموع	109	%100
	أكثر من 4 ساعات	16	%14.7	**أنواع الألعاب**	لا يلعبون	16	%14.7
	المجموع	109	%100		المغامرة	25	%22.9
					القتالية	31	%28.4
					الهادئة	37	%33.9
					المجموع	109	%100

أداة الدراسة: بعد الاطلاع على الدراسات السابقة التي تناولت متغيرات الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني مثلً دراسة الصوالحة والعويمر والعليمات (2016)، ودراسة الحربي (2023)، ودراسة الشهرى والشربيني (2024)، أعدت الباحثتان أدة الدراسة مكونة من قسمين، القسم الأول لجمع البيانات حول مدى أستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وأنواع الألعاب، وعدد ساعات اللعب، ونوع الأجهزة المستخدمة من وجهة نظر الأمهات المربيات، والمتمثلة في متغيرات الدراسة وصيغت في أربعة أسئلة كما يلي:

1. هل يلعب طفلك بالألعاب الإلكترونية؟ (نعم – لا).
2. ما نوع الأجهزة الإلكترونية التي يستخدمها طفلك في اللعب؟ (الهاتف النقال– الكمبيوتر– غير ذلك).
3. كم عدد الساعات التي يقضيها طفلك في اللعب بالألعاب الإلكترونية في اليوم؟ (أقل من ساعتان– ساعتان إلى أربع ساعات– أكثر من أربع ساعات).
4. ما الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها طفلك؟ (ألعاب مغامرة– ألعاب قتالية– ألعاب هادئة).

والقسم الثاني يهدف إلى قياس مستوى السلوك العدواني وأبعاده لدى أطفال الروضة بناءً على تقييم الأمهات المربيات، ويتكون من (41) فقرة تقيس السلوك العدواني عند أطفال الرياض ضمن أربعة أبعاد، شمل البعد الأول: العدوان الجسدي الفقرات من (1–5)، والبعد الثاني: العدوان ضد الممتلكات الفقرات من (6–14)، والبعد الثالث: العدوان اللفظي الفقرات من (15–26)، والبعد الرابع: الميل للعدائية الفقرات من (27–41)، ولكل فقرة أربعة بدائل للإجابة (باستمرار= 2، أحياناً= 1، لا يحدث= 0).

الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة:

صدق أداة الدراسة: ثم عرضها على مجموعة من المُحكمين المُختصين في مجالات التربية وعلم النفس، والقياس والتقويم، ورياض الأطفال حيث بلغ عددهم (15) محكماً من جامعتي بنغازي وعمر المختار، ولقد أوضحت أراء المحكمين أن الأداة تقيس ما وُضعت لقياسه، وتحقيق أهداف الدراسة بنسبة أتفاق (90%)، مما يشير إلى أن الأداة صادقة في قياس ما وُضعت لأجله ويمكن الوثوق فيها.

كما تم قياس صدق الاتساق الداخلي باستخدام معامل ارتباط بيرسون بين الفقرات وأبعادها وبين الأبعاد والدرجة الكلية للأداة، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (3) معامل الارتباط بين الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس

م	البعد	معامل الارتباط
.1	العدوان الجسدي	0.74**
.2	العدوان ضد الممتلكات	0.78**
.3	العدوان اللفظي	0.86**
.4	الميل إلى العدائية	0.93**

** (0.01)

يُلاحظ من الجدول رقم (3) أن معاملات الارتباط تراوحت ما بين (0.93– 0.74) وجميعها دالة عند مستوى دلالة (0.01)، وبالتالي هو يتسم باتساق داخلي مرتفع وبذلك فالأداة صادقة.

جدول رقم (4) يوضح معاملات الارتباط بين كل فقرة والبعد الذي تنتمي إليه.

فقرات العدوان الجسدي	معامل الارتباط	14	0.56**	27	0.62**
1	0.70**	فقرات العدوان اللفظي	معامل الارتباط	28	0.55**
2	0.69**	15	0.48**	29	0.61**
3	0.64**	16	0.70**	30	0.50**
4	0.72**	17	0.26**	31	0.35*
5	0.67**	18	0.72**	32	0.56**
فقرات العدوان ضد الممتلكات	معامل الارتباط	19	0.51**	33	0.59**
6	0.69**	20	0.48**	34	0.69**
7	0.54**	21	0.63**	35	0.42**
8	0.55**	22	0.46**	36	0.65**
9	0.60**	23	0.58**	37	0.68**
10	0.60**	24	0.77**	38	0.47**
11	0.63**	25	0.66**	39	0.52**
12	0.55**	26	0.25**	40	0.47**

13	**0.60	فقرات الميل إلى العدائية	معامل الارتباط	41	**0.55

*(0.05)، **(0.01)

نلاحظ من الجدول رقم (4) أن جميع معاملات الارتباط ذات دلالة إحصائية، مما يشير بأن الأداة تتمتع بالصدق والموثوقة.

ثبات المقياس: تم قياسه باستخدام معامل ألفا كرونباخ وقد بلغ معامل الثبات (0.91)، وطريقة التجزئة النصفية باستخدام معادلة سيرومان براون، حيث طُبق المقياس على عينة استطلاعية بلغت (30) أم مربية، وبلغ معامل الثبات (0.82)، وهي نسب تدل على تمتع المقياس بثبات مرتفع والوثوق في نتائجه.

تحليل النتائج وتفسيرها:

قبل البدء في عرض نتائج الدراسة وتفسيرها، تأتي ضرورة تحديد نمط توزيع بيانات العينة، والتأكد من أنها تتبع التوزيع الاعتدالي أو تقترب منه، وقد تم التحقق منه بواسطة استخدام اختبار كولموغوروف (Kolmogoro–Smirno Test) التي بلغت (0.076) حيث إنها أكبر من (0.05) ولم تصل إلى مستوى الدلالة، هذا يعني أن توزيع البيانات غير ملتوي.

الهدف الأول: التعرف على مستوى السلوك العدواني وأبعاده لدى أطفال الرياض العامة بمدينة بنغازي من وجهة نظر الأمهات المربيات.

للتعرف على مستوى السلوك العدواني وأبعاده تم استخدام اختبار (t) لعينة واحدة ومقارنة المتوسطات الإحصائية بالمتوسطات النظرية للمقياس وأبعاده والجدول التالي يبين ذلك:

الجدول رقم (5) يوضح المتوسط النظري ومتوسط العينة من وجهة نظر الأمهات المربيات ن (109)

البعد	المتوسط النظري	متوسط العينة	الانحراف المعياري	قيمة t	درجة الحرية	مستوى الدلالة
العدوان الجسدي	2.5	2.72	1.622	1.388	108	0.168
العدوان ضد الممتلكات	4.5	4.30	2.537	0.812	108	0.419
العدوان اللفظي	6	5.82	3.722	0.515	108	0,608
الميل للعدائية	7	7.96	4.023	2.500	108	0.014
الدرجة الكلية للمقياس	20	20.80	10.195	0.817	108	0.416

في الجدول رقم (5) أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسط النظري للدرجة الكلية للسلوك العدواني (20) ومتوسط العينة (20.80)، مما يشير إلى أن مستوى السلوك العدواني لدى العينة كان متوسطًا بشكل عام، وفي أبعاد السلوك العدواني (الجسدي، ضد الممتلكات، اللفظي) كانت قيم

(t) على التوالي (1.388، 0.812، 0.515) جميعها غير دالة إحصائياً مما يعني أن مستوى السلوك العدواني لدى عينة الدراسة كان متوسطاً، حيث لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسطات النظرية ومتوسطات العينة. بينما جاءت قيمة (t) في بعد الميل للعدائية (2.500) دالة إحصائياً مما يعني وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة أقل من (0.05) لصالح متوسط العينة (7.96)، مما يشير إلى ارتفاع مستوى الميل للعدائية لدى أطفال عينة الدراسة، ربما يكون عائداً لمشاهدة الطفل لأحداث عنيفة في البيئة المحيطة أو عبر الشاشات الإلكترونية؛ مما يشكل عاملًا خطيرًا يؤدي إلى تعزيز السلوك العدواني نتيجة التقليد والمحاكاة، خاصة في هذه المرحلة العمرية، فقد يتطور مع الوقت والظروف ويصبح سلوكاً عدوانياً، حيث تُشير الأدبيات النفسية إلى أن السلوك العدواني يُعتبر استجابة انفعالية يمكن تعلمها خلال مراحل النمو،على سبيل المثال، في نموذج "جويرا وهويس" (Guerra & Huesmann, 2004)، يُفهم السلوك العدواني على أنه نتيجة لتعلم العمليات المعرفية والأنماط السلوكية عبر الزمن، مما يؤثر على كيفية تفسير الفرد للمواقف الاجتماعية واستجابته لها، وتتفق هذه النتيجة جزئيًا مع دراسة الصوالحة والعويمر والعليمات (2016) التي أشارت إلى وجود تأثير ملحُوظ للألعاب العنيفة على العدوانية.

الهدف الثاني: التعرف على الفروق في مستوى السلوك العدواني لدى أطفال عينة الدراسة وفقاً للمتغيرات (النوع، العمر، ممارسة الألعاب الإلكترونية، نوع الجهاز المستخدم، عدد ساعات اللعب، نوع اللعبة) من وجهة نظر الأمهات المربيات.

سيتم عرض نتائج التحقق من هذا الهدف لكل متغير على حدى، كما يلي:

– للتعرف على الفروق في متغير النوع تم حساب اختبار (t) لعينتين مستقلتين، كما في الجدول التالي:

الجدول رقم (6) يوضح الفروق وفقا للنوع (ذكر– أنثى) من وجهة نظر الأمهات المربيات.

أبعاد السلوك العدواني	النوع	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t)	مستوى دلالة
العدوان الجسدي	ذكر	58	2.50	1.625	1.484	0.140
	أنثى	51	2.96	1.600		
العدوان ضد الممتلكات	ذكر	58	4.17	2.348	0.570	0.570
	أنثى	51	4.45	2.752		
العدوان اللفظي	ذكر	58	5374	3.226	0.224	0.823
	أنثى	51	5.90	4.149		
الميل للعدائية	ذكر	58	7.43	3.728	0.1481	0.141
	أنثى	51	8.57	4.291		
الدرجة الكلية للمقياس	ذكر	58	19.84	9.096	1.042	0.300

أبعاد السلوك العدواني	النوع	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (t)	مستوى دلالة
	أنثى	51	21.88	11.311		

نلاحظ من الجدول (6) أن جميع قيم (t) غير دالة إحصائياً سواء في الدرجة الكلية أو في أبعاد المقياس، مما يعني أنه لا توجد فروق بين الأطفال ذكوراً وأناثاً في السلوك العدواني وأبعاده، قد يرجع عدم وجود فروق في النوع لطبيعة مرحلة الطفولة المبكرة، وهذا يُظهر بأن السلوك العدواني في هذه المرحلة لايتأثر بالنوع الاجتماعي وإنما بعوامل أخرى مثل التنشئة الاجتماعية ونوعية الألعاب المستخدمة قد تؤثر بشكل أكبر من النوع، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة أنور (2024)، التي أظهرت أن تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لا يعتمد على النوع بقدر ما يعتمد على طبيعة البيئة الاجتماعية.

– وللتعرف على الفروق في مستوى السلوك العدواني لدى عينة الدراسة وفقاً لمتغير العمر(4– 5– 6 سنوات) تم استخدام تحليل التباين الأحادي (ANOVA) لاختبار دلالة الفروق. كما في الجدول التالي:

الجدول رقم (7) يوضح الفروق وفقاً للعمر من وجهة نظر الأمهات المربيات.

أبعاد السلوك العدواني	العمر	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة f	مستوى الدلالة
العدوان الجسدي	بين المجموعة	6.183	2	3.092	1.179	0.312
	داخل المجموعة	278.000	106	2.623		
	الدرجة الكلية	284.183	108			
العدوان ضد الممتلكات	بين المجموعة	16.265	2	8.132	1.529	0.221
	داخل المجموعة	678.744	106	6.403		
	الدرجة الكلية	695.009	108			
العدوان اللفظي	بين المجموعة	41.964	2	20.982	0.894	0.412
	داخل المجموعة	1454.367	106	13.720		
	الدرجة الكلية	1496.330	108			
الميل للعدائية	بين المجموعة	28.985	2	14.493	0.894	0.412
	داخل المجموعة	1718.868	106	16.216		
	الدرجة الكلية	1747.853	108			
الدرجة الكلية للمقياس	بين المجموعة	276.954	2	138.477	1.341	0.266
	داخل المجموعة	10948.606	106	103.289		
	الدرجة الكلية	11225.560	108			

يتضح من الجدول (7) أن جميع قيم (f) كانت غير دالة إحصائياً، مما يعني أنه لا توجد فروق بين الأطفال من حيث اختلاف أعمارهم (4– 5– 6) سنوات في السلوك العدواني وأبعاده، من الممكن كونهم من نفس المرحلة العمرية وهي مرحلة الطفولة المبكرة حيث يكونوا في مراحل متقاربة من النمو الانفعالي

والاجتماعي، يتفق ذلك مع الأدبيات النفسية التي تُشير إلى أن السلوك العدواني في هذا العمر يتأثر أكثر بالبيئة المحيطة والممارسات التربوية بدلاً من العمر نفسه، فقد أوضحت دراسة الحربي (2023) أن العوامل البيئية والتربوية تلعب دورًا أكبر في التأثير على العدوانية مقارنة بالعمر.

– وللتعرف على الفروق في مستوى السلوك العدواني لدى عينة الدراسة وفقاً لمتغير ممارسة الألعاب الإلكترونية تم حساب الفروق باستخدام اختبار (t) لعينتين مستقلتين. كما في الجدول التالي:

الجدول رقم (8) يوضح الفروق بين أطفال عينة الدراسة من وجهة نظر الأمهات المربيات.

أبعاد السلوك العدواني	ممارسة الألعاب الإلكترونية	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t	مستوى الدلالة
العدوان الجسدي	لا يلعب	16	2.75	1.983	0.91	0.927
	يلعب	93	2.71	1.564		
العدوان ضد الممتلكات	لا يلعب	16	4.62	3.052	0.546	0.585
	يلعب	93	4.25	2.452		
العدوان اللفظي	لا يلعب	16	6.00	4.211	0.213	0.832
	يلعب	93	5.78	3.656		
الميل للعدائية	لا يلعب	16	8.62	4.272	0.711	0.479
	يلعب	93	7.85	3.992		
الدرجة الكلية للمقياس	لا يلعب	16	22.00	12.660	0.509	0.612
	يلعب	93	20.59	9.777		

يتضح من الجدول رقم (8) أن جميع قيم (t) غير دالة إحصائياً، وهذا يعني أنه لا توجد فروق دالة بين الأطفال الذين يلعبون والذين لا يلعبون بالألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني وأبعاده، وأن ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل عام لم تؤثر على مستوى السلوك العدواني لدى أطفال العينة، يمكن تفسير هذا بأن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية قد يكونوا أكثر ميلًا لاختيار الألعاب الهادئة والمناسبة لأعمارهم، كما أوضحه توزيع العينة، مثل الرسم والتلوين وألعاب الحركة، وكما تفترض نظرية التعلم الاجتماعي بأن السلوك العدواني يتم تعلمه من خلال النمذجة، حيث يُحاكي الأطفال ما يرونه في الألعاب الإلكترونية فربما الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الروضة لا تحتوي على محتوى عدواني قوي لتحفيز التقليد، أو أن البيئة الاجتماعية للأطفال وتوجيه الأمهات أسهما في تقليل الآثار السلبية المُحتملة للألعاب، حيث أوصت دراسة الشهري والشربيني (2024) بضرورة توجيه الأطفال نحو الألعاب الهادفة لتقليل التأثيرات السلبية.

– ولاختبار دلالة الفروق بين أطفال العينة في مستوى السلوك العدواني وفقاً لمتغير نوع الجهاز المُستخدم (الهاتف النقال– الكمبيوتر– غير ذلك)، تم استخدام تحليل التباين الأحادي (ANOVA)، كما يتضح من الجدول التالي:

الجدول رقم (9) يوضح الفروق وفقا لنوع الجهاز المُستخدم من وجهة نظر الأمهات المربيات.

أبعاد السلوك العدواني	نوع الجهاز	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة f	مستوى الدلالة
العدوان الجسدي	بين المجموعة	1.178	3	.393	0.146	0.932
	داخل المجموعة	283.005	105	2.695		
	الدرجة الكلية	284.183	108			
العدوان ضد الممتلكات	بين المجموعة	4.450	3	1.483	0.226	0.878
	داخل المجموعة	690.559	105	6.577		
	الدرجة الكلية	695.009	108			
العدوان اللفظي	بين المجموعة	2.649	3	.883	0.062	0.980
	داخل المجموعة	1493.681	105	14.226		
	الدرجة الكلية	1496.330	108			
الميل للعدائية	بين المجموعة	24.983	3	8.328	0.508	0.678
	داخل المجموعة	1722.870	105	16.408		
	الدرجة الكلية	1747.853	108			
الدرجة الكلية للمقياس	بين المجموعة	53.155	3	17.718	0.167	0.919
	داخل المجموعة	11172.405	105	106.404		
	الدرجة الكلية	11225.560	108			

يتضح من الجدول (9) أن جميع قيم (f) كانت غير دالة إحصائياً، أي لا توجد فروق بين الأطفال من حيث اختلاف نوع الجهاز المستخدم، وكانت الفئة الأكثر استخدام للأجهزة تستخدم الهاتف النقال وذلك وفقاً لتوزيع بيانات أفراد العينة، ويُفسر ذلك بأن الهاتف النقال الجهاز الإلكتروني الأكثر توفراً في أغلب البيوت؛ لأهميته كتقنية لها العديد من الوظائف وأهمها الاتصالات وغيرها، ولا يشرط أن يكون مُلكاً للطفل، بل لأفراد أسرته فيلعب به الطفل لسهولة استخدامه وتوفره، هذه النتيجة تتماشى مع التوجهات الحديثة التي تُنادي بمراقبة نوعية الألعاب المُقدمة عبر الأجهزة النقالة للأطفال، وتتفق مع نتائج دراسة النقبي (2023) التي أشارت إلى أن تأثير الجهاز المستخدم يرتبط بشكل كبير بمحتوى اللعبة وليس الجهاز بحد ذاته.

– ولاختبار دلالة الفروق وفقاً لعدد ساعات اللعب (أقل من ساعتان– 2 إلى 4 ساعات– أكثر من 4 ساعات)، تم استخدام تحليل التباين الأحادي (ANOVA)، والجدول التالي يبين ذلك:

الجدول رقم (10) يوضح الفروق وفقاً لعدد ساعات اللعب من وجهة نظر الأمهات المربيات.

أبعاد السلوك العدواني	ساعات اللعب	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة f	مستوى الدلالة
العدوان الجسدي	بين المجموعة	11.456	3	3.819	1.470	0.227
	داخل المجموعة	272.728	105	2.597		
	الدرجة الكلية	284.183	108			
العدوان ضد الممتلكات	بين المجموعة	5.235	3	1.745	0.266	0.850
	داخل المجموعة	689.775	105	6.569		
	الدرجة الكلية	695.009	108			
العدوان اللفظي	بين المجموعة	7.245	3	2.415	0.170	0.916
	داخل المجموعة	1489.086	105	14.182		
	الدرجة الكلية	1496.330	108			
الميل للعدائية	بين المجموعة	71.279	3	23.760	1.488	0.222
	داخل المجموعة	1676.574	105	15.967		
	الدرجة الكلية	1747.853	108			
الدرجة الكلية للمقياس	بين المجموعة	.735961	3	56.578	0.537	0.658
	داخل المجموعة	11055.824	105	105.294		
	الدرجة الكلية	11225.560	108			

يتضح من الجدول رقم (10) أن جميع قيم (f) جاءت غير دالة إحصائياً، حيث لا توجد فروق بين الأطفال من حيث اختلاف عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني وأبعاده، وبذلك فأن عدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية لم يكن له تأثير كبير على السلوك العدواني، يمكن تفسير هذا بأن غالبية أطفال العينة لم يقضوا ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يُقلل من احتمالية التأثير السلبي للإفراط في اللعب، وهذا يتفق مع دراسة السعد (2005) التي أكدت أن تأثير الألعاب الإلكترونية يكون أكبر عند زيادة ساعات اللعب عن حد معين، خاصة إذا كانت ألعاب ذات محتوى عدواني.

– ولاختبار دلالة الفروق وفقاً لنوع اللعبة (مغامرة– قتالية– هادئة) تم استخدام تحليل التباين الأحادي (ANOVA)، والجدول التالي يبين ذلك:

الجدول رقم (11) يوضح الفروق وفقاً لنوع اللعبة الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات المربيات.

أبعاد السلوك العدواني	نوع اللعبة الإلكترونية	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة f	مستوى الدلالة
العدوان الجسدي	بين المجموعة	5.282	3	1.761	0.663	0.577
	داخل المجموعة	278.902	105	2.656		
	الدرجة الكلية	284.183	108			
العدوان ضد الممتلكات	بين المجموعة	25.675	3	8.558	1.343	0.265
	داخل المجموعة	669.334	105	6.375		
	الدرجة الكلية	695.009	108			
العدوان اللفظي	بين المجموعة	12.512	3	4.171	0.295	0.829
	داخل المجموعة	1483.819	105	14.132		
	الدرجة الكلية	1496.330	108			
الميل للعدائية	بين المجموعة	53.277	3	17.759	1.100	0.352
	داخل المجموعة	1694.577	105	16.139		
	الدرجة الكلية	1747.853	108			
الدرجة الكلية للسلوك العدواني	بين المجموعة	323.282	3	107.761	1.038	0.379
	داخل المجموعة	10902.278	105			
	الدرجة الكلية	11225.560	108			

يتبين من الجدول رقم (11) أن جميع قيم (f) غير دالة إحصائياً، فلا توجد فروق بين الأطفال من حيث اختلاف نوع اللعبة التي يلعبونها في مستوى السلوك العدواني وأبعاده لديهم، يمكن تفسير هذا بأن الأطفال في العينة يفضلون بشكل كبير الألعاب الهادئة، فلم يتعرضوا لمحتوى عدواني بشكل مستمر، وكما يتبين من الأدبيات من خصائص مرحلة الطفولة المبكرة أنها تُفضل الألعاب الهادئة والفردية، فالأطفال يميلون إلى الألعاب التي تعمل على طابع الإثارة والتشويق، وتتميز بالحيوية مثل ألعاب الرسوم المتحركة والعرائس والمكعبات والترتيب وغيرها فتكون فوائدها إيجابية على سلوكياتهم، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة نايف (2012) التي أشارت إلى أن الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة يميلون للألعاب البسيطة والمريحة التي تُعزز من خصائصهم الإيجابية بدلاً من الألعاب العدوانية.

نتائج الدراسة: أظهرت نتائج الدراسة:

1. إن مستوى السلوك العدواني لدى أطفال عينة الدراسة كان متوسطًا في أبعاده الثلاثة: العدوان الجسدي، والعدوان ضد الممتلكات، والعدوان اللفظي، بينما كان مرتفعاً في بعد الميل للعدائية.
2. لم تكن هناك فروق دالة إحصائيًا بين الأطفال في مستوى السلوك العدواني وفقاً للمتغيرات (النوع، العمر، ممارسة الألعاب الإلكترونية، نوع الجهاز المستخدم، عدد ساعات اللعب، نوع اللعبة).

التوصيات: بناءً على النتائج تُوصي الدراسة بما يلي:

1. تعزيز الرقابة الأسرية على نوعية الألعاب التي يمارسها الأطفال، مع التركيز على الألعاب التعليمية والترفيهية الهادفة.
2. تحديد أوقات اللعب اليومية للأطفال لتجنب الإدمان وتقليل الآثار السلبية المُحتملة.
3. إدراج أنشطة تعليمية تفاعلية تُشجع الأطفال على تطوير مهاراتهم الاجتماعية وتقليل السلوك العدواني.
4. تقديم برامج توعية للمربين حول دور الألعاب الإلكترونية في تنمية أو تعديل سلوك الأطفال.
5. وضع معايير لمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية التي تُتاح للأطفال في الأسواق، وضمان توافقها مع القيم الثقافية والاجتماعية.

المقترحات: تقترح الدراسة ما يلي:

1. إجراء دراسات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على مراحل عمرية أكبر.
2. دراسة تأثير أنواع الألعاب الإلكترونية الجديدة ذات التفاعل المتقدم على السلوك العدواني.

المراجع:

1. أبو جراح، محمد. (2004). طفلك والألعاب الإلكترونية. مزايا وأخطار، **مجلة المتميزة**، الرياض، (23)، 70.
2. أنور، أحمد. (2024). استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الأطفال. دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور في مدينة المنصورة. **مجلة كلية الآداب، جامعة المنصورة**، 12(103)، 149–196.
3. بوخلخال، إيناس، وكديدي، مريم. (2023). **مستوى كل من السلوك العدواني والنشاط الزائد لدى طفل الروضة**، رسالة ماجستير غير منشورة. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. جامعة قاصدي مرباح ورقلة.
4. شربيني، هالة حمزة. (2017). السلوك العدواني لدى الأطفال: أنواعه وأسبابه وعلاجه. **مجلة البحث العلمي في التربية**، 1(1)، 167–186.
5. الحربي، سارة سعود. (2023). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور. **مجلة كلية التربية الأساسية**، 6(24)، 69–88.
6. الحربي، عيد. (2013). **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعليم في الرياضيات**، رسالة دكتوراة غير منشورة، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

7. الزعبي، أحمد. (2005). **مشكلات الأطفال النفسية والسلوكية والدراسية وسبل علاجها**، دمشق، دار الفكر.
8. السعد، نورة. (2005). الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، **جريدة الرياض**، (13406)، 12.
9. الشهري، دلال علي، والشربيني، غادة حسن. (2024). دور الألعاب الإلكترونية في غرس السلوك العدواني لدى تلاميذ مرحلة الطفولة المبكرة وطرق علاجه من وجهة نظر المعلمات. **مجلة الدراسات التربوية والإنسانية**، 16(2)، 619–660.
10. الصوالحة، عبد السلام سالم، العويمر، يوسف رائد، والعليمات، عبد المطلب محمد. (2016). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية**، 4(16)، 177–196.
11. عزالدين، خالد. (2010). **السلوك العدواني عند الأطفال**، الأردن، دار أسامة للنشر والتوزيع.
12. عطية، حسين. (2007). **الألعاب الإلكترونية فوائدها ومضارها**، عمان، الأردن: دار الشروق للنشر والتوزيع.
13. مرشد، ناجي عبدالعظيم سعيد. (2006). **تعديل السلوك العدواني للأطفال العاديين وذوي الاحتياجات الخاصة دليل للآباء والأمهات**، مصر، مكتبة زهراء الشرق.
14. معمرية، بشير، وماحي، إبراهيم. (2004)، أبعاد السلوك العدواني وعلاقتها بأزمة الهوية لدى الشباب الجامعي، **مجلة شبكة العلوم النفسية العربية**،(4)، 15–24.
15. مهدي، ريم خميس. (2020). التصنيف العالمي للألعاب الإلكترونية. **المجلة العربية للتربية النوعية**، 4(13)، 229–240.
16. نايف، وسام. (2015). تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال. دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7– 15 سنة، **مجلة بحوث التربية النوعية**، 2021(62)، 191–207.
17. النقبي، أحمد محمد جاسم. (2023). أثر لعبة ببجي على السلوك العدواني لدى الأطفال. دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور إمارة أبوظبي. **مجلة مركز الخدمة للاستشارات البحثية واللغات**، 25(76)، 1–27.
18. ESA (Entertainment Software Association). (2020). Essential Facts About the Video Game Industry. Retrieved from https://www.theesa.com/
19. Guerra, N. G., & Huesmann, L. R. (2004). A Cognitive-Ecological Model of Aggression. Revue Internationale de Psychologie Sociale, 17(2), 177–203.