

ملخص الرسالة باللغة العربية

الجامعة	جامعة الملك سعود
الكلية المانحة	كلية التربية
القسم	علم النفس
التخصص	علم النفس الإرشادي
عنوان الرسالة	ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض.
اسم الباحثة	سلوى بنت علي حمصاني
الدرجة العلمية	ماجستير الآداب في علم النفس
تاريخ المناقشة	١٤٣٢/٣/٢٧هـ

عنوان الدراسة: ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بالسلوك العدواني في ضوء بعض المتغيرات لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض.

أهداف الدراسة: التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني في ضوء متغيري تقدير الذات والتحصيل الدراسي لدى طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض.

عينة الدراسة: أجريت الدراسة على عينة بلغت (٨٨٠) طالباً من طلاب الصف الثالث المتوسط بالمدارس الحكومية النهارية العامة، تم اختيارها بالطريقة العينة الطبقية العشوائية.

أدوات الدراسة:

١. استمارة (عدد ساعات الممارسة) من إعداد الباحثة.
٢. مقياس السلوك العدواني من إعداد بص وبيري (Buss&Perry 1992) تعريب معتز سيد عبد الله وعبد الله أبو عبادة (١٩٩٥).

٣. مقياس تقدير الذات من إعداد هودسون Hudson (١٩٩٤) تعريب مجدي الدسوقي (٢٠٠٤).

٤. استمارة مستوى تحصيل الدراسي العام من إعداد الباحثة.

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

١. توجد علاقة دالة إحصائياً بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني حيث بلغت قيمة معامل الارتباط (٠,٩٨١) وهي دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠١).

٢. توجد علاقة دالة إحصائياً بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء تقدير الذات بلغت قيمة معامل الارتباط (٠,٩٨٠٠) وهي دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠٠).

٣. توجد علاقة دالة إحصائياً بين عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة والدرجة الكلية للسلوك العدواني في ضوء التحصيل الدراسي بلغت قيمة معامل الارتباط (٠,٩٨٠٨) وهي دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠٠).

توصيات الدراسة:

١. ضرورة مشاركة الآباء الأبناء عند شراء الألعاب الإلكترونية، ومساعدتهم في اختيارها بما يتناسب مع أعمارهم و ثقافتهم و أجناسهم، والاهتمام بالرموز والجمل اللغوية التي تصف محتويات اللعبة، والالتزام بإرشادات ودلالات رموز مجلس تقييم برامج التسلية والترفيه (ESRB)، وتوعيتهم بأضرار ألعاب العنف والقتل والتخريب.

٢. الحرص على تحديد زمن ممارسة هذه الألعاب لا يتخطاها بأي حال من الأحوال حتى لا يتحول الاستخدام السوي إلى إدمان، وتصبح الألعاب الإلكترونية هي الوسيلة الترفيهية الوحيدة.

٣. اهتمام المربون بطرح بدائل كالهوايات ليتم عن طريقها شغل أوقات الفراغ، وتوجيههم إلى أهمية الأنشطة الأخرى في حياتهم كالرياضة، والقراءة، وحضور الندوات والجلسات العائلية.
٤. يجب على الآباء تحري ألعاب أبنائهم ومضامينها ومناقشتهم حول سلبياتها وإيجابياتها، وإرشادهم لاختيار ما هو مناسب حتى لا يتورط الأبناء في مشكلات أخلاقية أو نفسية أو اجتماعية في المستقبل.
٥. يجب على المدرسين والتربويين إدراك أهمية برامج التوعية و الإرشاد لتوعية الطلاب وأسرهـم بأضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة، ومساعدتهم في التغلب على المشكلات السلوكية لدى أبنائهم.