مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOUNRAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244, ISSN-P: 3005-8236
DOI Prefix: 10.64002

# تأثير العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية لدى طلبة المدارس الاعدادية

**أ.د ناظم شاكر يوسف علي الوتار، علي عبدالستار عبدالله صالح البدراني**

[1،2] **جامعة الموصل، كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة ، العراق**

***الايميل:** nadhimalwattar@uomosul.edu.iq

**تاريخ استلام : 2025/07/18 تاريخ نشر :2025/10/25**

## الملخص

هدفت الدراسة إلى بناء مقياس للعنف والمنافسة في الرياضات الإلكترونية، ودراسة الفروق بين الجنسين في هذا التأثير. اعتمد الباحث المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعة البحث، وشمل مجتمع الدراسة طلاب الصف الخامس الإعدادي في مدينة الموصل والبالغ عددهم (8000) طالب وطالبة، حيث اختيرت عينة عشوائية بنسبة (10%) بواقع (800) طالب وطالبة، وتم تنفيذ التجربة الرئيسة على مدى (12) يوماً بعد إعداد المقياس والتحقق من صدقه وثباته وعرضه على الخبراء. استخدم الباحث برنامج (IBM SPSS) لمعالجة البيانات، وأظهرت النتائج وجود تأثير واضح للعنف والمنافسة في الألعاب الرقمية ، كما وُجدت فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين، إذ يميل الذكور إلى العنف والتنافسية أكثر، بينما تميل الإناث إلى التعاون واحترام الآخرين. دعمت النتائج عدة نظريات نفسية واجتماعية مثل نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا، والنموذج العام للعدوانية، ونظرية القيم لشوارز. أوصت الدراسة بضرورة تفعيل دور الأخصائي النفسي الرياضي لمتابعة الطلاب المرتبطة وتصميم أنشطة بديلة تعزز التفاعل الاجتماعي الإيجابي، والفصل بين المحتوى الترفيهي في الألعاب مع توعية أولياء الأمور والمعلمين، وتطوير أدوات قياس محلية تراعي الثقافة العراقية، وتشجيع الدراسات المستقبلية التي تتناول متغيرات أخرى مثل الصحة النفسية والانفعالات، إلى جانب تنظيم ورش توعية للأهالي لضبط أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية وتوجيهها نحو أنشطة بنّاءة...

**الكلمات المفتاحية:**

**العنف، المنافسة، الرياضات الإلكترونية، طلاب المدارس الإعدادية، الفروق بين الجنسين، الألعاب الرقمية، نظرية التعلم الاجتماعي، النموذج العام للعدوانية، الثقافة العراقية..**



https://doi.org/10.64002/

مجلة دامو لعلوم الرياضة
DAMU JOUNRAL OF SPORT SCIENCE (DJSS)
ISSN-L: 3005-8244, ISSN-P: 3005-8236
DOI Prefix: 10.64002

# Development of a Scale for Violence and Competition in Electronic Sports and Gender Differences in Their Impact

**Ali Abdul Sattar Abdullah Al-Badrani, Prof. Dr. Nadhim Al-Wattar**

[1,2] University of Mosul, College of Physical Education and Sport sciences, Iraq.

*Corresponding author: nadhimalwattar@uomosul.edu.iq

Received: 18-07-2025 Publication: 25-10-2025

## Abstract

This study aimed to develop a scale measuring violence and competition in electronic sports and to investigate gender differences in these effects. The researcher adopted a descriptive methodology suitable for the nature of the study. The study population consisted of 8,000 fifth-grade preparatory students in the city of Mosul. A random sample of 10% was selected, totaling 800 students. The main experiment was conducted over 12 days following the preparation, validation, and reliability verification of the scale, which was also reviewed by experts. Data were analyzed using IBM SPSS software. The results revealed a significant impact of violence and competition in digital games. Statistically significant gender differences were found, with males tending more towards violence and competitiveness, while females showed a tendency for cooperation and respect for others. The findings support several psychological and social theories, including Bandura's Social Learning Theory, the General Aggression Model, and Schwartz's Value Theory. The study recommends activating the role of the sports psychologist to monitor related students and design alternative activities that promote positive social interaction. It also emphasizes separating entertainment content in games with increased awareness for parents and teachers, developing locally relevant measurement tools considering Iraqi culture, encouraging future studies exploring other variables such as mental health and emotions, and organizing awareness workshops for families to regulate gaming time and guide it towards constructive activities.

**Keywords:**

Electronic sports, violence, competition, gender differences, scale development, social learning theory, aggression, cooperation, psychological assessment, digital games, Iraqi culture.



https://doi.org/10.64002/

### 1-1 المقدمة واهمية البحث:

شهد العالم خلال العقود الأخيرة تحولًا تكنولوجيا متسارعا، ترجم إلى توسعٍ ملحوظ في استخدام الوسائط الإلكترونية والتطبيقات الترفيهية، وعلى رأسها الألعاب الرقمية، التي تحولت تدريجيا من مجرد أدوات ترفيه إلى أنشطة يتداخل فيها الجانب التفاعلي مع النفسي والتربوي والاجتماعي، وامتد تأثيرها إلى المؤسسات التربوية والطبية وحتى الرياضية. وقد تركز هذا التأثير تحديدا في شريحة المراهقين وطلاب المدارس الإعدادية، الذين وجدوا في هذه الألعاب مساحة بديلة عن الأنشطة التقليدية، وفرصة لإثبات الذات وبناء علاقات والانغماس في بيئات رقمية ذات طابع تنافسي وجاذبية عالية.

من بين هذه الظواهر الجديدة، برزت ما يعرف بـ . "الرياضات الإلكترونية"، وهي ألعاب رقمية تمارس وفقا لقواعد تنافسية منظمة، وتعرض على نطاق جماعي أو فردي، وغالبا ما تكون ذات طابع تفاعلي يتطلب السرعة والتركيز والانخراط وسط بيئة افتراضية عالية الانفعال والحركة. وأصبح لهذه الرياضات جمهور خاص، وتنظيمات رسمية، بل وبدأت تجد لنفسها موطئ قدم داخل بعض المؤسسات التعليمية والأندية الشبابية.

تعرف الرياضات الإلكترونية بأنها شكل من أشكال اللعب التنافسي المنظم، باستخدام ألعاب الفيديو، يتم ممارسته بشكل فردي أو جماعي، وغالبا ما يبث عبر الإنترنت على منصات متخصصة مثل (Twitch)و .(YouTube Gaming)ووفقا لتعريف(Hamari & Sjöblom, 2017, p. 212) ، فإن الرياضات الإلكترونية هي "ألعاب تنافسية يتم تنظيمها عبر منصات رقمية، تجمع بين المهارة والإستراتيجية وسرعة الاستجابة ."وتتميز هذه الرياضات بكونها تتجاوز حدود اللعب الفردي، لتدخل في إطار البطولات الإقليمية والعالمية التي تدر أرباحا مالية ضخمة وتجذب جمهورا عالميا واسعا.

يشير ( Jenny et al) إلى أن الرياضات الإلكترونية باتت تمثل بنية ثقافية متكاملة، تضم اللاعبين والمشجعين والرعاة والمنظمين، بما يشبه تماما المنظومة الرياضية التقليدية .وتنعكس هذه الشعبية المتزايدة في الإحصائيات العالمية، حيث تشير تقارير إلى أن عدد متابعي الرياضات الإلكترونية تجاوز (500)مليون مشاهد حول العالم في عام(2022) ، مع توقعات بارتفاع هذا الرقم بشكل مستمر". (Jenny et al., 2018, p. 4)

غير أن هذه الظاهرة على الرغم مما تحققه من فوائد تقنية وإدراكية، باتت تثير عددا من التساؤلات حول التأثيرات النفسية والسلوكية البعيدة على المراهقين تحديدا، لاسيما في مرحلة التعليم الإعدادي. فقد كشفت عدة دراسات حديثة (مثل Anderson & Bushman, 2018؛ Gentile et al., 2020) أن الاستغراق في ا لعاب إلكترونية ذات محتوى عنيف أو تنافسي مفرط يرتبط بظهور سلوكيات عدوانية وميول انفعالية متهورة لدى الطلبة،


https://doi.org/10.64002/

إن أهمية هذه الدراسة لا تقتصر على كونها تسعى إلى استكشاف ظاهرة معاصرة مؤثرة، بل تمتد إلى كونها تقدم مدخلاً لفهم سلوكيات الطلبة في العصر الرقمي، بما يسهم في تطوير السياسات التربوية، وتصميم برامج إرشادية وتوعوية تتناسب مع طبيعة التحديات الجديدة التي يفرضها الواقع الرقمي، وتساعد في توجيه استخدام الألعاب الإلكترونية نحو الوجهات الإيجابية، وتقليل آثارها السلبية وتكمن أهمية البحث فيما يأتي:

-معالجة ظاهرة واقعية متصاعدة لها تأثير مباشر على السلوك الاجتماعي داخل المدرسة.

-إدماج علم النفس الرياضي الرقمي في فهم الظواهر التربوية الراهنة.

-تمكين الاختصاصيين النفسيين من أدوات عملية تساعدهم على رصد وتشخيص ومعالجة هذه الظاهرة

-تطوير أدوات قياس معيارية محلية يمكن اعتمادها في الأبحاث والدراسات اللاحقة.

- المساهمة في بناء توجيهات تربوية وقائية تستند إلى بيانات ميدانية علمية، بدلاً من الانطباعات العامة.

**1-2مشكلة البحث :**

وبالنظر إلى الانتشار الواسع للرياضات الإلكترونية بين طلاب المدارس الإعدادية في مدينة الموصل، وانتشار مراكز الالعاب الالكترونية وما يصاحبها من مظاهر العنف والمنافسة الحادة، هناك تساؤلات حول مدى انعكاس هذه الظاهرة على السلوك الاجتماعي لدى هذه الفئة التي تعتبر انطلاقاً لمستقبل المدينة والدولة بشكل عام، لأنها تعتبر اكثر فئة حساسة في المجتمع ، وعلى الرغم من أن الرياضات الإلكترونية قد تسهم في تطوير بعض المهارات مثل التركيز أو سرعة اتخاذ القرار ، إلا أن الادمان والممارسة غير المنتظمة للألعاب الالكترونية بشكل مكثف وغير منتظم يؤدي الى سلبيات كبيرة، لا سيما في الالعاب الالكترونية التي تتضمن محتوى العنف أو المنافسة المبالغ فيها والتي تحتوي على مظاهر عنيفة وتنافسية، قد تؤدي إلى ضعف في التفاعل الاجتماعي، وتراجع في الالتزام بشكل عام، والتقدم نحو مستقبل زاهر لدولة العراق.

حيث تبرز الرياضات الإلكترونية كفضاء تفاعلي جديد يتسم بتنافسية عالية ومحتوى قد يتضمن عناصر عنيفة، ما يثير تساؤلات حول انعكاس هذه البيئات الرقمية على الطلاب ، وعلى الرغم من ازدياد الاهتمام بالجانب النفسي في المجال الرياضي، إلا أن هناك نقصا واضحا في الدراسات التي تتناول أثر البيئة الاجتماعية والثقافة الرياضية على الشباب، خاصة ضمن السياق العراقي ومن خلال اطلاع الباحث على الدراسات وانخراط الباحث في مجتمع الرياضات الالكترونية لفترة طويلة من الزمن بين الممارسين للرياضات الالكترونية وممارستها بالأشكال المختلفة لسنوات طويلة، تبين عدم وجود دراسة سابقة للرياضات الالكترونية في المجتمع العراقي، وعدم وجود مقاييس تظهر المشاكل الكبيرة التي


https://doi.org/10.64002/

تعتبر مفتاح الانطلاق لمستقبل الدولة من خلال هذه الفئة العمرية الأكبر والأهم في المجتمع العراقي وتفاعله مع البيئة والمجتمع، وعليه تتحدد مشكلة البحث في التساؤل الآتي :

هل تؤثر عناصر العنف والمنافسة في الرياضات الإلكترونية لدى طلاب المدارس الإعدادية في مركز مدينة الموصل؟

**1- 3اهداف البحث :**

1-3-1 بناء مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية

1-3-2 التعرف على الفروق في تأثير العنف والمنافسة على بين طلاب وطالبات المدارس الاعدادية.

**1-4 فرضيات البحث :**

1-4-1 يوجد فروق ذات دلالة معنوية للعنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية لدى طلاب وطالبات المدارس الإعدادية .

**1-5 : مجالات البحث :**

1-5-1 المجال البشري : طلبة المرحلة الإعدادية في مركز مدينة الموصل.

1-5-2 المجال الزماني : العام الدراسي (2024-2025).

1-5-3 المجال المكاني : المدارس الاعدادية في محافظة الموصل.

**1-6 : تحديد المصطلحات :**

**1-6-1 العنف:**

عرفه (Griffiths, 2022) بأنه استخدام القوة الرقمية بشكل ضار يتجاوز أطر المنافسة الصحية، وينتهك معايير السلوك المقبول في المجتمع الرياضي الافتراضي.(Griffiths, 2022, 70)

**1-6-2 المنافسة :**

يعرفها (Vorderer,et al,2021) بانها عملية ديناميكية تحفز التميز الأدائي عبر آليات المقارنة الاجتماعية في الألعاب الإلكترونية، قد تكون بناءة أو هدامة حسب سياقها.

(Vorderer et al, 2021, 112)

**1-6-3 الرياضات الالكترونية :**

يعرفها (Palanichamy,et al,2022) بأنها مجال تطبيقي في علم النفس الرياضي يدرس التوازن الأمثل بين الجرعة التدريبية الرقمية (جرعة-استجابة) والصحة النفسية للاعبين، والأداء التنافسي المستدام ضمن أطر تشخيصية ووقائية لاضطرابات الألعاب الإلكترونية.

(Palanichamy et al, 2022, 1045)


https://doi.org/10.64002/

## 3 -1 منهج البحث :

استخدم الباحث المنهج الوصفي لملاءمته مشكلة البحث .

## 3-2 مجتمع البحث وعينته :

اشتمل مجتمع البحث على عدد من المدارس الإعدادية في مركز مدينة الموصل والبالغ عددهم(8000) طالب وطالبة، وتم اختيار (800) طالب وطالبة من المجتمع من الممارسين للألعاب الالكترونية وهي تمثل نسبة (10%) وقد بلغت عينة البناء(500) طالب وطالبة يمثلون نسبة ( 6,25 % ) من مجتمع البحث والتي تم اجراء التحليل الاحصائي عليها ، وقد وزع عليهم مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الاليكترونية التطبيق فقد تم اختيارها بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث ، وقد بلغت عينة التطبيق (180)(100) طالب و(80) طالبة، وبنسبة(2,25%) من مجتمع البحث حيث تم توزيع المقياس على عينة التطبيق ، اما عينة الثبات فقد تم تطبيق الثبات على عينة من مجتمع البحث والبالغ عددهم (40) طالباً وطالبة تم اختيارهم بطريقة عشوائية وبنسبة (0,5%) من مجتمع البحث ،وقد تم استبعاد (30) طالباً وطالبة وبنسبة (0,375%) من مجتمع البحث، وذلك لمشاركتهم في التجارب الاستطلاعية التي اجراها الباحث على المقياس ، وتم استبعاد (50) استمارة، وذلك بسبب عدم اكتمال الاجابات عن المقياس الموزع على الطلبة لضمان جودة البيانات وتحليلها بشكل صحيح، وقد بلغت النسب المئوية (0,625%) من مجتمع البحث والجدول (1) يبين النسب المئوية لمجتمع البحث ، اذ يشير كل من( عليان وغنيم ، 2010 ) " بأن يكون حجم العينة ما بين( 5% – 20% ) من حجم مجتمع الدراسة في حالة الدراسات المسحية علما بأن هذه النسبة تقل كلما زاد حجم مجتمع الدراسة وقد تزداد في الوضع المعاكس " (عليان وغنيم ، 2010 ، 140 ) .

**الجدول(1)**

**يبين مجتمع البحث وعينة (البناء والتطبيق والثبات والمستبعدين) ونسبهم المئوية**

| الفقرات | مجتمع البحث | العينة | العينات | | | المستبعدين | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | البناء | الثبات | التطبيق | تجربة استطلاعية للمقاييس | عدد الاستمارات الغير كاملة |
| العدد | 8000 | 800 | 500 | 40 | 180 | 30 | 50 |
| النسبة المئوية | %100 | %10 | %6,25 | 0,5% | 2,25% | 0,375% | 0,625% |

## 3-3 أدوات البحث :

إذ تطلبت الدراسة الحالية:

1 بناء مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية .


https://doi.org/10.64002/

### 3-3-1 مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية :

لجأ الباحث الى عملية بناء مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية لعدم توفر اداة قياس عربية في هذا المجال وعلى حد علم الباحث من اجل تحقيق ذلك تم اجراء مايأتي:

1- التخطيط للمقياس .

2- صياغة فقرات .

3- تطبيق الفقرات على عينة ممثلة لمجتمع البحث .

4- إجراء تحليل لفقرات المقياس .

من خلال اطلاع الباحث على المراجع والدراسات الأجنبية النظرية لموضوع العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية والدراسات السابقة التي تناولت هذا الموضوع وتوظيفها بما يخدم البحث :

1- وبعد تحليل محتوى المصادر .

2- والاطلاع على المقاييس الاجنبية الخاصة بالعنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية.

حيث تم الاطلاع على دراسات ومن بينها دراسة( Shiroh Ohno:2023).و دراسة (Mehmet,oguzhan2019)ودراسة (grant jones 2018)

### 3 – 3 – 2 صياغة فقرات مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية :

من شروط بناء المقاييس النفسية أن تكون فقراتها مفهومة وتعليمات الإجابة عنها واضحة للذين يعد لهم المقياس ومن خلال الاعتماد على الأسس العلمية الواردة. في البحوث والدراسات العلمية حول أساليب بناء المقاييس ، وقد تم توجيه استبيان مفتوح الى عدد من عينة البحث والبالغ عددهم (100) طالب وطالبة يمارسون فعاليات رياضية الكترونية متنوعة اختيرو بطريقة عشوائية من عينة البحث وتم من خلالها الاجابة عن مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية، وما يشعر به الطلبة من معتقدات وحالات قد مرة بها سابقا" وحاليا وعلى ضوء الاستجابات عن الاستبيان المفتوح والدراسات السابقة فقد تمت صياغة (45) فقرة لمقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية.

فقد قام الباحث بتوجيه استبيان وعرض المقياس بصورته الأولية على عدد من الخبراء والمتخصصين في مجال علم النفس الرياضي للتعرف على آرائهم حول المقياس وبعد مسح الدراسات المشار إليها آنفاً وتحليل محتواها، وفضلا عن اخذ أراء السادة الخبراء والمختصصين حول شكل المقياس بصيغته الاولية.

### 3-3-3 تحديد أسلوب صياغة الفقرات والإجابة عنها :

**أ. جمع الفقرات وصياغتها:**

1. المصادر العلمية التي اعتمد الباحث عليها في جمع الفقرات.
2. الادبيات الاجنبية التي تناولت موضوع العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية.


https://doi.org/10.64002/

3. تحليل استجابات الطلبة في الاستبيان الاستطلاعي المفتوح.

**ب. تحديد عدد الفقرات:**

بعد ان تم تحديد مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية حدد الباحث (45)فقرة ، اذ يجب ان لا يكون عدد الفقرات كبيرا فيشعر المستجيب بالتعب او الملل، ومن ثم لا يمكن ضمان صدق الاستجابة ، وفي المقابل لا يجب ان يكون العدد قليلا فلا يغطي مجالات القياس جميعها.

**ج. أسس صياغة الفقرات:**

اخذ الباحث بعين الاعتبار عدداً من الأمور التي يجب مراعاتها عند صياغة الفقرات وهي:

1. ان تقيس فكرة واحدة.
2. ان تكون العبارة قابلة لتفسير واحد.
3. اختيار المفردة التي تقبل التدريج في الاستجابة وفقا لميزان التقدير .
4. ان تكون العبارات بصيغة المتكلم .
5. تجنب الصياغة بأسلوب النفي(الحربي:2019، 87-89 ).
6. اعتمد الباحث طريقة ليكرت الخماسي (Likert) في بناء المقياس وهو اسلوب شبيه بأسلوب الاختيار من متعدد (Multiple choice) اذ يقدم للمستجيب فقرات ويطلب تحديد اجابته باختيار بديل من بين بدائل عدة لها اوزان مختلفة ولهذه الطريقة مميزات عديدة منها:

- تتيح للمستجيب ان يؤشر درجة أو شدة مشاعره.
- تسمح بأكبر تباين بين الأفراد.
- توفر مقياساً متجانساً.
- تجمع عدداً كبيراً من الفقرات ذات الصلة بالظاهرة السلوكية المراد قياسها.
- مرنة جدا وسهلة البناء والتصحيح (Stanley & Hopkins,1979) .

## 3-3-4المعاملات العلمية لمقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية

### 3 – 3 – 4-1 الصدق الظاهري لفقرات المقياس

يعد الصدق من الخصائص المهمة للاختبارات فالاختبار الصادق هو ذلك الاختبار الذي يستطيع قياس السمة أو الظاهرة التي وضع من اجلها ، ولغرض التعرف على صدق الفقرات تم عرض المقياس بشكله الأولي على السادة ذوي الخبرة والاختصاص في العلوم الرياضية والنفسية لمعرفة أرائهم ومدى ملاءمة فقراته لقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية للطلبة ، ومن خلال وضع علامة ( √ ) أمام كل فقرة وتحت البديل المناسب ( موافق تماما ،موافق ،محايد، غير موافق ، غير موافق مطلقا ) وبعد جمع الاستمارات تم استخراج الصدق الظاهري للمقياس ، إذ تم الاعتماد على نسبة اتفاق لكل فقرة ( 75 – 100 % ) لغرض إبقائها في المقياس ، إذ يشير بلوم إلى انه " يمكن الاعتماد على


https://doi.org/10.64002/

موافقة أراء الخبراء بنسبة (75%) فأكثر في مثل هذا النوع من الصدق " ( بلوم وآخرون ،1983، 126 ) ،وبموجب هذا الإجراء الإحصائي تم قبول الفقرات التي حصلت على نسبة (75%) ليصبح المقياس بواقع ( 45 ) فقرة وتم استبعاد (0) فقرة من مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية والتي لم تحصل على نسبة اتفاق (75%) ،إذ تم الاعتماد عليها في عمليات بناء المقياس لإجراء القوة التمييزية وإجراء التجارب الاستطلاعية .

## 3-5صدق البناء :

ان صدق البناء هو صدق مستمد من أطار نظري محددا ومعين للظاهرة الموضوعة للقياس مبينا مكونات تلك الظاهرة سواء كانت تلك المكونات مشتركة أم مستقلة بعضها عن البعض الآخر. وهو واحد من أنواع الصدق المعتمدة في كثير من الاختبارات والمقاييس الرياضية والنفسية، ويقصد به تحليل درجات المقياس استنادا إلى البناء النفسي للخاصية المراد قياسها أو في مفهوم نفسي معين"( (Campbell., & Fiske, 1959, 81–105).

وقد تم إجراء التحليل الإحصائي بطريقتين هما :

### 3-5-1 أسلوب المجموعات المتطرفة

من مواصفات المقياس الجيد " اجراء عملية التحليل الاحصائي لفقراته لمعرفة قدرة الاختبار المقترح على التفريق بين الافراد الذين يتمتعون بدرجة مرتفعة من السمة او القدرة من ناحية ، وبين الافراد الذين يتمتعون بدرجة منخفضة من السمة او القدرة نفسها من ناحية اخرى " (رضوان ، 2002 ، 244) ، وبذلك بلغ حجم عينة البناء (500) طالب وطالبة ، وتم تطبيق المقياس عليهم ، ثم تم اخذ مجموعتين متطرفتين منهما بعد ترتيب درجاتهم ترتيبا تنازليا ، ولتحقيق ذلك يتم اختيار نسبة (27%) من الدرجات (العليا ، والدنيا) لتمثلا المجموعتين المتطرفتين ، وبذلك تضمنت المجموعتين (العليا والدنيا) (135) طالباً وطالبةً بوصفهم عينة التمييز النهائية ، واعتمدت قيمة اختبار (t) المحتسبة لاختبار دلالة الفروق بين متوسطات اجابات المجموعتين العليا والدنيا لكل فقرة من فقرات المقياس ، وكما مبين في الجدول (2) .

**الجدول (2)**

**يبين الوسط الحسابي والانحراف المعياري للمجموعتين المتطرفتين العليا والدنيا ونتائج اختبار (t) لحساب التمييز لمقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية**

| رقم الفقرة | المجموعة العليا | | المجموعة الدنيا | | قيمة(t) المحتسبة | قيمة Sig | دلالة الفروق |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | س | ع | س | ع | | | |
| 1 | 3.42 | 1.24 | 4.24 | 0.98 | 3.65 | 0.001 | معنوي |
| 2 | 3.46 | 1.12 | 3.38 | 1.14 | 0.35 | 0.725 | غير معنوي |


https://doi.org/10.64002/

| رقم الفقرة | المجموعة العليا | | المجموعة الدنيا | | قيمة(t) المحتسبة | قيمة Sig | دلالة الفروق |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | س | ع | س | ع | | | |
| 3 | 2.26 | 0.94 | 2.74 | 1.19 | 2.23 | 0.028 | معنوي |
| 4 | 2.28 | 1.10 | 3.26 | 1.33 | 3.99 | 0.001 | معنوي |
| 5 | 2.54 | 1.18 | 3.12 | 1.54 | 2.10 | 0.038 | معنوي |
| 6 | 2.54 | 1.09 | 3.82 | 0.96 | 6.21 | 0.001 | معنوي |
| 7 | 2.56 | 1.14 | 3.18 | 1.27 | 2.56 | 0.012 | معنوي |
| 8 | 2.70 | 1.18 | 4.06 | 0.99 | 6.38 | 0.001 | معنوي |
| 9 | 2.98 | 0.99 | 3.92 | 1.06 | 4.54 | 0.001 | معنوي |
| 10 | 3.56 | 1.18 | 4.28 | 1.03 | 3.24 | 0.002 | معنوي |
| 11 | 2.80 | 1.37 | 3.34 | 1.27 | 2.04 | 0.044 | معنوي |
| 12 | 2.64 | 1.30 | 3.28 | 1.40 | 2.36 | 0.020 | معنوي |
| 13 | 3.16 | 1.25 | 4.20 | 0.85 | 4.84 | 0.001 | معنوي |
| 14 | 2.52 | 1.19 | 4.18 | 0.89 | 7.83 | 0.001 | معنوي |
| 15 | 3.02 | 1.23 | 4.04 | 0.85 | 4.79 | 0.001 | معنوي |
| 16 | 2.74 | 1.15 | 3.98 | 0.97 | 5.78 | 0.001 | معنوي |
| 17 | 2.58 | 1.19 | 3.48 | 1.16 | 3.81 | 0.001 | معنوي |
| 18 | 3.06 | 1.18 | 3.76 | 1.20 | 2.92 | 0.004 | معنوي |
| 19 | 3.02 | 1.23 | 3.78 | 1.11 | 3.23 | 0.002 | معنوي |
| 20 | 2.36 | 1.28 | 3.26 | 1.33 | 3.42 | 0.001 | معنوي |
| 21 | 2.68 | 1.23 | 3.38 | 1.29 | 2.76 | 0.007 | معنوي |
| 22 | 2.78 | 1.43 | 3.66 | 1.25 | 3.26 | 0.002 | معنوي |
| 23 | 2.40 | 1.30 | 3.08 | 1.41 | 2.49 | 0.014 | معنوي |
| 24 | 3.46 | 1.23 | 4.06 | 0.99 | 2.67 | 0.009 | معنوي |
| 25 | 2.66 | 1.45 | 3.62 | 1.15 | 3.65 | 0.001 | معنوي |
| 26 | 3.44 | 1.34 | 4.10 | 0.90 | 2.87 | 0.005 | معنوي |
| 27 | 3.28 | 1.26 | 3.82 | 1.27 | 2.13 | 0.036 | معنوي |
| 28 | 2.80 | 1.32 | 3.56 | 1.28 | 2.91 | 0.004 | معنوي |
| 29 | 2.86 | 1.35 | 3.96 | 1.14 | 4.38 | 0.001 | معنوي |
| 30 | 2.80 | 1.32 | 4.00 | 1.03 | 5.05 | 0.001 | معنوي |
| 31 | 2.44 | 1.38 | 3.34 | 1.28 | 3.36 | 0.001 | معنوي |
| 32 | 2.76 | 1.45 | 3.42 | 1.24 | 2.44 | 0.016 | معنوي |
| 33 | 2.42 | 1.26 | 3.06 | 1.55 | 2.25 | 0.017 | معنوي |
| 34 | 3.02 | 1.46 | 3.72 | 1.26 | 2.56 | 0.026 | معنوي |
| 35 | 2.86 | 1.41 | 4.02 | 0.89 | 4.90 | 0.012 | معنوي |
| 36 | 2.36 | 1.30 | 3.62 | 1.17 | 5.07 | 0.001 | معنوي |
| 37 | 2.64 | 1.19 | 3.68 | 1.21 | 4.31 | 0.001 | معنوي |
| 38 | 2.40 | 1.12 | 3.34 | 1.25 | 3.94 | 0.001 | معنوي |
| 39 | 3.22 | 1.23 | 3.40 | 1.30 | 0.70 | 0.481 | غير معنوي |


https://doi.org/10.64002/

| رقم الفقرة | المجموعة العليا | | المجموعة الدنيا | | قيمة(t) المحتسبة | قيمة Sig | دلالة الفروق |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | س | ع | س | ع | | | |
| 40 | 2.54 | 1.07 | 3.50 | 1.26 | 4.09 | 0.001 | معنوي |
| 41 | 2.88 | 1.28 | 4.22 | 1.03 | 5.73 | 0.001 | معنوي |
| 42 | 2.70 | 1.24 | 3.96 | 1.27 | 4.98 | 0.001 | معنوي |
| 43 | 2.34 | 1.27 | 4.02 | 1.05 | 7.17 | 0.001 | معنوي |
| 44 | 3.04 | 1.12 | 3.72 | 1.06 | 3.09 | 0.003 | معنوي |
| 45 | 2.82 | 1.38 | 4.02 | 0.99 | 4.97 | 0.001 | معنوي |

* معنوي عند مستوى معنوية ≥ (0.05) .

يتبين من الجدول (2) ان قيم اختبار (t) لفقرات المقياس تقاربت بين (2,04 – 7,83) ، وقيمة مستوى الاحتمالية تقاربت بين (0.001 –0.044) ، وفي ضوء ذلك تبين آن (43) فقرة اثبتت قدرة تمييزية ، وبما ان قيمة مستوى الاحتمالية (sig) لفقرات المقياس آصغر من قيمة مستوى الاحتمالية (0.05) فهذا يدل على وجود فروق معنوية والفقرة (2) والفقرة (39) لم تحقق قدرة تمييزية، لان مستوى الاحتمالية (sig) اكبر من قيمة مستوى الاحتمالية (0.05) فهذا يدل على عدم وجود فروق معنوية.

### 3-3-5-2 اسلوب الاتساق الداخلي:

تم ايجاد معامل ارتباط البسيط (بيرسون) (r) بين درجة كل فقرة بالدرجة الكلية للمقياس لعينة التحليل الاحصائي البالغة (500) طالب وطالبة (عينة التمييز الكلية) ، وقد تم استخدام معامل الارتباط البسيط (R) لتحقيق ذلك ، والجدول (3) يبين ذلك .

**الجدول (3)**

**يبين معامل الارتباط بين درجة الفقرات والدرجة الكلية العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية باستخدام اسلوب معامل الاتساق الداخلي**

| الفقرة | قيمة R | Sig | الفقرة | قيمة R | Sig |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0.426 | 0.001 | 24 | 0.418 | 0.001 |
| 2 | غير مميزة | | 25 | 0.366 | 0.001 |
| 3 | 0.082 | 0.415 | 26 | 0.436 | 0.001 |
| 4 | 0.459 | 0.001 | 27 | 0.364 | 0.001 |
| 5 | 0.564 | 0.001 | 28 | 0.274 | 0.006 |
| 6 | 0.286 | 0.004 | 29 | 0.450 | 0.001 |
| 7 | 0.669 | 0.001 | 30 | 0.484 | 0.001 |
| 8 | 0.445 | 0.001 | 31 | 0.571 | 0.001 |
| 9 | 0.645 | 0.001 | 32 | 0.472 | 0.001 |
| 10 | 0.474 | 0.001 | 33 | 0.393 | 0.001 |


https://doi.org/10.64002/

| 0.001 | 0.387 | 34 | 0.001 | 0.509 | 11 |
|---|---|---|---|---|---|
| 0.001 | 0.467 | 35 | 0.004 | 0.289 | 12 |
| 0.001 | 0.538 | 36 | 0.005 | 0.277 | 13 |
| 0.001 | 0.554 | 37 | 0.001 | 0.560 | 14 |
| 0.001 | 0.511 | 38 | 0.001 | 0.594 | 15 |
| غير مميزة | | 39 | 0.001 | 0.592 | 16 |
| 0.007 | 0.267 | 40 | 0.001 | 0.619 | 17 |
| 0.001 | 0.557 | 41 | 0.001 | 0.492 | 18 |
| 0.001 | 0.496 | 42 | 0.001 | 0.356 | 19 |
| 0.001 | 0.541 | 43 | 0.001 | 0.522 | 20 |
| 0.001 | 0.611 | 44 | 0.001 | 0.432 | 21 |
| 0.001 | 0.343 | 45 | 0.001 | 0.382 | 22 |
| 0.001 | 0.569 | 46 | 0.001 | 0.457 | 23 |

* معنوي عند مستوى معنوية ≥ (0.05) .

يبين الجدول (3) ان قيم معامل الارتباط بين فقرات المقياس والدرجة الكلية للمقياس تقاربت بين (0.289-0.669) ، وفي ضوء ذلك تبين ان فقرات المقياس اثبتت درجة معنوية حيث كانت قيمة الاحتمالية (0.001- 0,005) وهي قيمة اصغر من قيمة (0.05) أي وجود ارتباط معنوي بين فقرات المقياس الكلي ماعدا الفقرة (3) كانت قيمة الاحتمالية (0,451) وهي اكبر من قيمة (0.05) أي عدم وجود ارتباط معنوي ليصبح المقياس بصورته النهائية يتضمن ( 42 ) فقرة.

**3-6 التجربة الاستطلاعية الاولى :**

تم إجراء التجربة الاستطلاعية بتاريخ 2025/2/23 على عينة قوامها (30) طالباً وطالبةً للإجابة عن فقرات مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية المتكون من ( 45 ) فقرة ، وكان الغرض من إجراء التجربة ما يأتي:

1- مدى وضوح الفقرات المبحوث ودرجة استجابته لها .
2- الإجابة عن الاستفسارات والتساؤلات إن وجدت .
3- تجنب العبارات غير الواضحة وتبديلها بعبارات ملائمة .
4- احتساب زمن الإجابة والوقت الذي يستغرقه الطلبة في الإجابة عن فقرات مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية، إذ تقترب زمن الإجابة من ( 20 -25 ) دقيقة .
5- التأكد من مدى وضوح تعليمات المقياس ومدى تجاوب المختبرين وتفهمهن للاختبار.

**3 – 7 الثبات**

ان "للمقياس صدق وثبات على البيئة الرياضية يتم اجراؤها على المقاييس النفسية في المجال الرياضي" (الشيخو ، 1998 ، 45-46) وقام الباحث باستخراج قيمة معامل الثبات كما يأتي:


https://doi.org/10.64002/

**3-7-1 طريقة إعادة الاختبار :** Test - Retest Method

استخرج الباحث ثبات مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية ، بطريقة إعادة الاختبار ، إذ طبق المقياس على عينة بلغت ( 180) طالباً وطالبة (2,25%) من مجتمع البحث ، ثم أعاد الباحث تطبيق المقياس بعد مرور أسبوعين من التطبيق الأول بتاريخ (2025/3/9) إذ يشير ( Adams ) إلى " أن المدة بين التطبيق الأول للأداة والتطبيق الثاني لها ينبغي أن لا تتجاوز أسبوعين أو ثلاثة أسابيع " ( 85 ، 2017 ، Adams ) فبلغ معامل ثبات المقياس (0,84) وهو ثبات عالي يمكن اعتماده في تطبيق الأداة، كما يشير (Kline, P:2015) إلى أن " قيمة معامل الثبات كلما كانت أعلى من نسبة ( 0,71 ) كان ذلك أفضل " (Kline, P:2015,122)

**3-7-2 طريقة معامل آلفا :** Alpha Coefficient Method ( a)

هي الطريقة التي اقترحها كرونباخ ألفا (Cronbach Alpha) لتقدير ثبات الاتساق الداخلي للاختبار عندما لا يتم تصحيح الفقرات بشكل ثنائي، ومن الجدير بالذكر" أن طريقة آلفا تتمتع بأهمية خاصة كونها تستخدم في حساب معامل ثبات الاختبارات المقالية والموضوعية" (النبهان، 2004 ، 248)، بلغت قيمة معامل الفا (0.864) لمقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية، ويعد هذا الثبات عاليا ، "والثبات العالي خاصية ضرورية للاختبار الجيد" (لنكوست ، 1972 ، 354).

**3-8 وصف مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية وتصحيحه :**

بعد اتباع الاسس العلمية لخطوات بناء مقياس العنف والمنافسة اصبح المقياس بصورته النهائية يتضمن ( 42 ) فقرة وتكون الإجابة عن فقرات المقياس على وفق خمسة بدائل مقياس ليكرت الخماسي هي (موافق تماما – موافق – محايد – غير موافق –غير موافق تماما ) ليختار المجيب او لتختار المجيبة أحدها ، وهي تحمل الأوزان ( 5-4-3-2-1 ) على التوالي علماً ان المقياس باتجاه واحد وجميع الفقرات ايجابية وظاهرة العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية، إذ اقتربت الدرجة الدنيا للمقياس ( 42 ) درجة ، والدرجة العليا للمقياس ( 210 ) .


https://doi.org/10.64002/

**4-1عرض النتائج :**

يتضمن هذا الفصل عرضاً للنتائج التي توصل إليها الباحث بعد إجراء التحليلات الإحصائية للبيانات التي تم الحصول عليها ، وكما يأتي :

**جدول (4)**

**يبين الفروق بين الطلاب والطالبات في مقياس العنف والمنافسة في الرياضات لدى المدارس الاعدادية**

| المقاييس | طلاب | | طالبات | | قيمة(t) | Sig |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | س | ع | س | ع | | |
| العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية | 145,68 | 26,83 | 130,87 | 14,65 | 4,432 | 0,001 |

*معنوي عند مستوى معنوية≤ (0,05)

- من الجدول (4 ) تبين وجود فروق بين الطلاب والطالبات في مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية، حيث بلغت قيمة (t)(4,432) وقيمة الاحتمالية (0,001) وهي قيمة اصغر من مستوى المعنوية البالغ (0,05) ولمصلحة الطلاب، وذلك لأن الوسط الحسابي للطلاب في مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية بلغ (145,68)، وهو اكبر من الوسط الحسابي للطالبات البالغ (130,87).

**2- مناقشة النتائج**

سوف يتم عرض النتائج ومناقشتها في ضوء البيانات الإحصائية التي اجراها الباحث من خلال إجراءات البحث في الفصل الثالث.

4-2-1الهدف الأول: بناء مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية.

4-2-2التعرف على الفروق بين الطلاب والطالبات في مقياس العنف والمنافسة في الرياضات الالكترونية

أظهرت نتائج جدول (4 ) فروقاً معنوية بين طلاب وطالبات المدارس الإعدادية في مقياس العنف والمنافسة، لصالح الطلاب، حيث كان المتوسط الحسابي للطلاب (145.68) أعلى بكثير من المتوسط للطالبات (130.87 ). ويشير ذلك إلى أن الذكور يميلون إلى إظهار سلوكيات أكثر عنفاً ومنافسة في الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث.


https://doi.org/10.64002/

هذه النتائج تتفق مع العديد من الدراسات السابقة التي أكدت على وجود علاقة بين ممارسة الرياضات الإلكترونية التي تتضمن عناصر عنف ومظاهر تنافسية عالية، وارتفاع معدلات السلوك العدواني بين الشباب. فعلى سبيل المثال:

Anderson & Bushman (2001) أشاروا في دراستهم إلى أن التعرض المتكرر لمحتوى عنيف في الألعاب الإلكترونية يزيد من احتمال ظهور سلوكيات عدوانية لدى اللاعبين، بسبب تعزيز ردود الفعل العاطفية السلبية.

Gentile et al. (2011)وجدوا أن المنافسة الشديدة في الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى زيادة التوتر والعدوانية بين المراهقين، خاصة في البيئات التي تفتقر إلى دعم اجتماعي فعال.

Ferguson (2015)ناقش بأن العنف في الألعاب الإلكترونية قد يرفع من درجات المنافسة غير الصحية التي تؤدي إلى تصعيد النزاعات بين اللاعبين، خصوصاً الذكور منهم.

علاوة على ذلك، تظهر نتائج الفروق بين الجنسين في هذه الدراسة تماشياً مع نتائج دراسة Desai et al. (2010) التي أشارت إلى أن الذكور أكثر انخراطاً في الألعاب التي تحتوي على محتوى عنيف ومنافسة عالية مقارنة بالإناث، مما قد يفسر ارتفاع معدلات العنف السلوكي لديهم.

من ناحية أخرى، تشير هذه النتائج إلى أهمية توفير برامج توعوية وتربوية تهدف إلى تعزيز السلوك الإيجابي وتقليل التأثيرات السلبية للعنف والمنافسة في الألعاب الإلكترونية بين طلاب المدارس الإعدادية، وذلك عبر تعزيز مهارات التحكم الذاتي والتنظيم العاطفي، كما اقترحتها دراسات مثل Przybylski et al. (2014).

## 5الاستنتاجات والتوصيات

### 5-1الاستنتاجات

1- تشير نتائج الدراسة إلى أن هناك تأثيرا واضحا لمحتوى العنف والمنافسة في الرياضات الإلكترونية على السلوكيات الاجتماعية والانفعالية لطلبة المدارس الإعدادية، خصوصا في السياقات التي يغيب فيها التوجيه التربوي.

2- تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث، إذ يميل الذكور إلى سلوكيات عنيفة وتنافسية بشكل أكبر، في حين تميل الإناث نحو التعاون واحترام الآخرين أثناء اللعب الإلكتروني.

3-أظهرت الدراسة وجود فجوة واضحة في أدوات القياس العراقية المتعلقة بتأثير الألعاب الإلكترونية، ما استدعى تطوير مقياس جديد يلائم الخصوصية الثقافية والمجتمعية للبيئة العراقية.

### 5-2 التوصيات


https://doi.org/10.64002/

1- ضرورة وجود أخصائي نفسي في المدارس يتابع الطلاب الذين يظهرون سلوكيات عنيفة أو تنافسية مفرطة نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية، وتصميم برامج تدخل نفسي واجتماعي للحد من هذه الظواهر.

2-تنظيم ورش تثقيفية تهدف إلى توعية الأسر والمعلمين بخطورة التعرض المستمر للعنف الرقمي، وتقديم إرشادات عملية لكيفية تنظيم أوقات اللعب وتوجيه الأطفال نحو الألعاب ذات الطابع التربوي أو التعاوني.

3- توصي الدراسة بضرورة تطوير سياسات تعليمية تدمج الثقافة الرقمية بشكل إيجابي داخل المناهج، من خلال تقديم محتوى توعوي يركز على القيم والسلوكيات الإيجابية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

## المصادر العربية والاجنبية


1- الشمري، (2021). *تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم والسلوكيات لدى المراهقين*. الرياض: مكتبة العبيكان.

2- الحربي، ع. (2019). *أساسيات البحث العلمي في العلوم الاجتماعية*. دار النشر الأكاديمية.

3- عبد الحميد، (2019). *السلوك الاجتماعي في البيئة المدرسية*. القاهرة: دار الفكر العربي.

4- علي، ن. (2020). أثر الألعاب الإلكترونية على القيم الأخلاقية [رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة القاهرة.]

5- عليان، ر.، وغنيم، ع. (2010). حجم العينة في البحوث المسحية. *مجلة الدراسات التربوية*، *8*(2)، 134– 150.

6- بلوم، ب.، هستنغز، ج. ت.، مادوز، ج. ت. (1983). *التقويم التربوي*. ترجمة: عبد العزيز السيد الشخص. الرياض: دار الشبل.

7- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2011). The effect of video game violence and competition on aggressive behavior. *Psychology of Popular Media Culture, 8*(4), 367–377.

8- Bandura, A. (2022). *Social foundations of thought and action* (2nd ed.). Prentice-Hall.

9- Campbell, D. T., & Fiske, D. W. (1959). Convergent and discriminant validation by the multitrait multimethod matrix. *Psychological Bulletin, 56*(2), 81–105. https://doi.org/10.1037/h0046016

10- Gentile, D. A., et al. (2020). Internet gaming disorder in children. *Pediatrics, 145*(1), 199–208.

11- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2019). Video games and prosocial behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin, 45*(2), 305–319.

12- Griffiths, M. D. (2022). Ethics in esports. *International Journal of Esports, 1*(1), 65–80.

13- Gül, M., Gül, O., & Uzun, R. N. (2019). Participation motivation scale for e-sports: The study of validity and reliability (PMSES). *Turkish Journal of Sport and Exercise, 21*(2), 281–294. https://doi.org/10.15314/tsed.56311

14- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports?. *Computers in Human Behavior, 73*, 255–263.

15- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2018). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of "sport". *Quest, 69*(1).




https://doi.org/10.64002/

16- Jones, G. (2018). The effects of violence in video games on individual levels of hostility in young adults (Master's thesis). Western Kentucky University. https://digitalcommons.wku.edu/theses/2570
17- Kline, P. (2015). *A handbook of test construction (Psychology Revivals): Introduction to psychometric design* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315695990
18- Kowert, R., et al. (2020). Social skills development through gaming. *Computers in Human Behavior, 105*, 140–150.
19- Ohno, S. (2023). Development of the esportsmanship scale and analysis of its relationship to well-being, physical health problems, gaming addiction tendencies, aggressive feelings, empathy, and self-positivity. *Journal of Electronic Gaming and Esports, 1*, 1–8. https://doi.org/10.1123/jege.2023-0007
20- Palanichamy, T., Sharma, M. K., Sahu, M., & Kanchana, D. M. (2022). Psychological interventions for esports performance. *Current Sports Medicine Reports, 21*(3), 1044–1050.
21- Stanley, J., & Hopkins, K. (1979). *Educational and psychological measurement*. Prentice-Hall.
22- Vorderer, P., et al. (2021). *The psychology of competition in digital games*. Oxford University Press.
23- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). *Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming*. Pediatrics, 126(6), e1414–e1424. https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706
24- Ferguson, C. J. (2015). *Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance*. Perspectives on Psychological Science, 10(5), 646–666. https://doi.org/10.1177/1745691615592234
25- Gentile, D. A., Coyne, S., & Walsh, D. A. (2011). *Media violence, physical aggression, and relational aggression in school age children: A short-term longitudinal study*. Aggressive Behavior, 37(2), 193–206. https://doi.org/10.1002/ab.20380
26- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2014). *A motivational model of video game engagement*. Review of General Psychology, 14(2), 154–166. https://doi.org/10.1037/a0019440


https://doi.org/10.64002/