" علاقة بعض المتغيرات الديمغرافية بدور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية "

د/ سماح محمد سامي حمدان

مدرس بقسم ادارة مؤسسات الأسرة والطفولة كلية الاقتصاد المنزلي جامعة حلوان

مستخلص البحث:

يهدف هذا البحث الى الكشف عن العلاقة الارتباطية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأبناء المراهقين في الأسرة وبين المستوى التعليمي للزوج عدد الأبناء في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة). والفروق في دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة).

وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت العينة من (٢٥٠) أسرة من محافظة القاهرة ممن لديهم أبناء من المراهقين من (١٢–١٨) عام يستخدمون الألعاب الإلكترونية على الأجهزة الذكية فوق ٥:٣٠ ساعات يوميا، وقد استخدمت الباحثة استبيان "دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية.

وقد أسفرت أهم النتائج عن: وجود علاقة ارتباطيه موجبة بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة – متوسط دخل الأسرة)، وعلاقة غير ارتباطية بين متغيرات (عدد أفراد الأسرة). ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث السابق ذكرها، لصالح عدد الأفراد الأقل، والمستوى التعليمي الأعلى للوالدين، ومتوسط الدخل الأعلى للأسرة، والأم العاملة.

وكان من اهم التوصيات: مراقبة الوالدين للوقت الذي يقضيه المراهقين للعب بالألعاب الإلكترونية وتشجيع المراهقين على القراءة وممارسة هويات أخرى كالرياضة.

الكلمات المفتاحية: الوالدين – فرط استخدام – المراهقين– الألعاب الإلكترونية.

“The relationship of some demographic variables to the role of parents in promoting the excessive use of electronic games among adolescents”

Samah Mohamed Sami Hemdan
PH.D. , Department of family and childhood institution management, Faculty of home economics – Helwan university

Abstract.

This research aims to reveal the correlation between the role of parents in promoting adolescents’ excessive use of electronic games and the research variables (the number of adolescent children in the family and the educational level of the husband, the number of children in the family - the educational level of the husband and wife - the average family income - the mother’s work). And the differences in the role of parents in promoting adolescents' excessive use of electronic games and the research variables (the number of individuals in the family - the educational level of the husband and wife - the average family income - the mother's work).

The researcher used the descriptive analytical method , The sample consisted of (250) families from Cairo Governorate of different educational and economic levels who had children of adolescents (12-18) years old who used electronic games on smart devices above 5:30 hours per day, To obtain the results of the research, the researcher used a questionnaire “the role of parents in promoting adolescents’ excessive use of electronic games” (prepared by the researcher), and it was prepared according to the theoretical framework of the research and in the light of the procedural definition

The most important results resulted in :-There is a positive correlation between the role of parents in promoting adolescents' excessive use of electronic games and the research variables (the educational level of the husband and wife - the average family income) And a non-correlated relationship between the variables (mother's work, number of family members). And there are statistically significant differences between the role of parents in promoting adolescents' excessive use of electronic games and the variables of the previous research In favor of the lower number of individuals, the higher educational level of the parents, the higher average income of the family, and the working mother.

Among the most important recommendations were: Parents’ monitoring of the time that adolescents spend playing electronic games and encouraging adolescents to read and practice other identities such as sports and other fruitful activities, and parents’ interest in providing the time necessary for their children to participate in them.

Keywords: parents - excessive use - adolescents - electronic games.

مقدمة البحث:

تُعدُّ الألعاب الالكترونية من أهم معطيات العصر الحديث التي استحوذت على حيز كبير من اهتمام المراهقين في المجتمع، بمختلف طبقاتهم الاجتماعية والاقتصادية والثقافية حيث أصبح استخدامهم لها واعتمادهم عليها في التسلية والترفيه وشغل وقت الفراغ جزء لا يتجزأ من حياتهم اليومية، وتدريجي تحول استخدام الألعاب الإلكترونية من الاستخدام المحدود لدى أغلب المراهقين الى فرط استخدام وإدمان لهدة الألعاب، التي تحولت من وسائل لشغل وقت الفراغ لدى المراهقين الى وسائل لإضاعة وقتهم وتدمير صحتهم ، لما لفرط استخدامها من انعكاسات خطيرة وتأثيرات مختلفة على سلوكهم الإنساني، والثقافي، و الاجتماعي، و الانفعالي، وطرق التفكير في التعامل مع متغيرات الحياة.

حيث تؤثر الساعات الطويلة التي يقضيها الأبناء المراهقين في استخدام الألعاب الإلكترونية على صحتهم(حسن مختار،٢٠١٨)؛ ونموهم الطبيعي وتغذيتهم وتؤدي إلى حالات من سوء التغذية (أسامة أبراهيم، ٢٠١٣)، كما تؤدى إلى الاكتئاب والعزلة والانطواء والوحدة الاجتماعية وتؤثر على مستواهم الدراسي (فايز المجالى ،٢٠٠٧) ،(خليدية مهرة ٢٠٢٠)، فقد أشارت الكثير من الدراسات أن المراهقين يعيشون جهلاً اجتماعياً نتيجة العزلة التي نتجت من إدمانهم لاستخدام الألعاب الإلكترونية ، منها دراسة شذى بنت على محمد السويلمى (٢٠١٤) التي أوضحت وجود علاقة عكسية ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠١ بين مستوى ادمان استخدام الأجهزة الإلكترونية و بين كلا من التفاعل الاجتماعي ، الثقة بالنفس لدى المراهقين، كما أشارت بعض الدراسات الى أن تأثير الألعاب الإلكترونية يشتد على المراهقين الأصغر سننا كلما أفرطوا في استخدامهم لها (. طاوس وازي – أ/عادل يوسف خوجة ،٢٠١٧).

ومع الأسف الشديد فان للوالدين دور مهم في تعزيز الاستخدام المفرط لدى أبنائهم المراهقين للألعاب الالكترونية دون وعي منهم من خلال إهداء ابنائهم لأجهزة ووسائط تكنولوجيا المعلومات التي يمارسون من خلالها هذه الألعاب، ومنها؛ الجوالات الذكية، والحاسبات اللوحية، البلاى استيشن.. التي لا تتناسب مع المراحل العمرية التي يمرون بها (مها الشحرورى،٢٠٠٨) (رنا فاضل، ٢٠١٨)؛ كما جاء في دراسة سعد أبو علوان (٢٠١٩) والتي أشارت الى إسهام الآباء في إدمان الأبناء في المرحلة الثانوية لوسائل التواصل الاجتماعي نتيجة لبعض

الممارسات التي يقومون بها والتي منها شراء و إهداء أبنائهم المراهقين أجهزة ووسائط تكنولوجيا المعلومات .

وقد أسفرت أهم نتائج دراسة Jimmy، Stewart (٢٠٢٠) عن اختلاف إدراك أولياء الأمور لدورهم في تعزيز استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية ترجع الى بعض المتغيرات منها المستوى الثقافي ، و العمر. وأوصت الدراسة بأهمية توعية أولياء الأمور بالإسهامات التي يقوموا بها في تعزيز استخدام المراهقين المفرط للألعاب الالكترونية. ، وكما أشارت دراسة سعد أبو علوان (٢٠١٩) الى وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الاستخدام المفرط لوسائل التواصل الاجتماعي و بين كلا من الدخل، المستوى التعليمي في حين لا توجد علاقة بين الاستخدام المفرط لوسائل التواصل الاجتماعي ونوع الأبن، مما دعى الباحثة لإجراء البحث الحالي للتعرف على علاقة بعض المتغيرات الديمغرافية بدور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية.

مشكلة البحث:

لقد أدخل مع انتشار الألعاب الإلكترونية مجموعة من التفاعلات و أنماط جديدة ومتزايدة من السلوكيات السلبية التي أثرت وبشكل واسع على سلوكيات المراهقين في المجتمع (الهام العويضي ، ٢٠١٦) ، حيث أشارت الدراسات الى أن فرط استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدى الى فقدان المراهق السيطرة على النفس، وإهمال الوضع الشخصي، وضعف التفاعل بينه وبين والديه (ايمان باسم، ٢٠١٧) ، كما تؤدى الى قلة تواصله في المحيط العائلي والاجتماعي(حمدى حبيب، ٢٠١٧)، والعزلة النفسية وأصابته بالتوتر والقلق والإحباط والانسحاب والتقوقع حول الذات(لامية بوبيدى و أخرون، ٢٠١٩) ، وقطع الصلات، وبرود المشاعر والاغتراب والعزلة بحيث يصبح على درب مدمن المخدرات؛ حيث يعمل على أن يؤسس حياة منعزلة خاصة به، بعيدة عن الناس، ويهرب من واقعه الحقيقي؛ ليعيش في واقعة الافتراضي، وبالتأكيد هذا يؤثر في حياته الواقعية، ويزيدها صعوبة وتعقيدًا، ويجعله يكره حياته الحقيقية. (عماد عبد الحميد ومرفت عبد الحميد، ٢٠١٧).

وقد جاءت مشكلة البحث الحالي نتيجة اسهام الوالدين دون قصد منهم وبتأثير لبعض المتغيرات الديمغرافية في وصول أولادهم من المراهقين الى هذه النتيجة بتشجيعهم دون وعى منهم لأبنائهم منذ نعومة أظفارهم على استخدام هذه الألعاب باستخدام أجهزة ووسائل تكنولوجيا

المعلومات المختلفة بشكل يتسع ويزيد تدريجيا ليصل حالهم الى ما سبق ذكره، وقد تؤدى بعض المتغيرات الديمغرافية في زيادة أو نقص لهذا الدور.

تحدد مشكلة البحث في الاجابة على التساؤلات الأتية: -

هل توجد علاقة ارتباطيه بين دور الوالدين في تعزيز المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة).

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة – متوسط دخل الأسرة – عمل الأم).

أهدف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى الكشف عن: -

العلاقة الارتباطية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة – عمل الأم).

الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة – متوسط دخل الأسرة – عمل الأم).

أهمية البحث:

تسهم نتائج البحث الحالي في: -

إثراء الأدبيات حول دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، حيث تتزايد إعداد مدمني استخدام هذه الألعاب باستمرار في الآونة الأخيرة بشكل لافت للنظر، وواسع النطاق وتمتد تأثيراتها السلبية المباشرة وغير المباشرة على مستخدميها من الأبناء والاسرة والمجتمع، إضافة إلى ندرة الدراسات العربية والمصرية على وجه الخصوص في هذا المجال.

لفت أنظار المختصين ذوي العلاقة بتثقيف الاسرة بأهمية توعية الوالدين بخطورة الدور الذي قد يقوموا به بشكل خاطئ في تعزيز فرط استخدام أبنائهم من المراهقين للألعاب الإلكترونية.

فروض البحث:

توجد علاقة الارتباطية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة – عمل الأم).

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة – متوسط دخل الأسرة – عمل الأم).

منهجية البحث:

يتبع هذا البحث المنهج الوصفي التحليلي.

حدود البحث:

– **الحدود الموضوعية:** دراسة العلاقة الارتباطية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة – عمل الأم). و تحديد الفروق ذات الدلالة الاحصائية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة – عمل الأم).

–**الحدود البشرية:** أشتمل البحث على (٢٥٠) أسرة من مستويات تعليمية واقتصادية مختلفة تم اختيارهم بطريقة عشوائية، ممن لديهم أبناء من المراهقين من (١٢–١٨) عام يستخدمون الألعاب الإلكترونية على الأجهزة الذكية مثال البلاي استيشن–الجوال – التابلت – الأيباد .... فوق ٥:٣٠ ساعات يوميا.

–**الحدود المكانية:** –يتم تطبيق البحث في جمهورية مصر العربية في محافظة القاهرة. الحدود الزمنية: –يتم تطبيق هذا البحث في ٢٠٢٢.

الدراسات السابقة:

–دراسة شذى بنت على محمد السويلمى (٢٠١٤) "بعنوان إدمان استخدام الأجهزة لإلكترونية الحديثة وعلاقتها بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس" .

تهدف الدراسة إلى التعرف على نسبة إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة بين طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض ، ومعرفة العلاقة الارتباطية بين إدمان استخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة و التفاعل الاجتماعي، الثقة بالنفس، والنوع لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض، وقد تكونت عينة البحث من (٦٠٠) طالب وطالبة من طلاب الصف الثالث المتوسط بمدينة الرياض، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي ، وقد أسفرت أهم النتائج عن وجود علاقة عكسية ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠١ بين مستوى ادمان استخدام الأجهزة الإلكترونية و بين كلا من التفاعل الاجتماعي ، الثقة بالنفس، الإناث. وقد أوصت الباحثة بضرورة اهتمام الوالدين بالارتقاء بمستواهم التعليمي والتثقيفي للحيلولة دون وقوع الأبناء في المشكلات النفسية لإدمان استخدام الأجهزة الالكترونية.

-دراسة سعد أبو علوان (٢٠١٩) بعنوان " دور الإباء في استخدام الأبناء المفرط لوسائط تكنولوجيا المعلومات وعلاقتها ببعض المتغيرات الديمغرافية في الأسرة "

تهدف الدراسة إلى التعرف على دور الإباء في استخدام الأبناء من طلاب المرحلة الثانوية المفرط لوسائط تكنولوجيا المعلومات وعلاقتها ببعض المتغيرات الديمغرافية في الأسرة ، ومعرفة الفروق بين بعض المتغيرات الديمغرافية (نوع الأبن – المستوى التعليمي للأبوين – دخل الأسرة) وادمان الأبناء لاستخدام وسائل التواصل الاجتماعي، وقد تكونت عينة البحث من (٣٠٠) طالب وطالبة من طلاب المدارس الثانوية ، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، وقد أسفرت أهم النتائج عن إسهام الآباء في إدمان الأبناء في المرحلة الثانوية لوسائل التواصل الاجتماعي ووجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الاستخدام المفرط لوسائل التواصل الاجتماعي و بين كلا من الدخل، المستوى التعليمي ولا توجد علاقة بين الاستخدام المفرط لوسائل التواصل الاجتماعي ونوع الأبن. وقد أوصت الباحثة بضرورة قيام الأبناء بممارسة الأنشطة الترفيهية الحركية مع أبنائهم لتقليل من استخدام الأبناء المفرط لوسائل التواصل الاجتماعي.

-دراسة Stewart,Jimmy (٢٠٢٠) والتي تهدف الى التعرف على مدى إدراك أولياء الأمور لدورهم في تعزيز استخدام المراهقين المفرط للألعاب الالكترونية والى التعرف على بعض المتغيرات الديمغرافية التي تؤثر على ادراك أولياء الأمور لدورهم في تعزيز استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية ، وقد تكونت عينة البحث من (٢٥٠) مراهق في المرحلة العمرية من(١٢-

١٥)، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وقد أسفرت أهم النتائج عن اختلاف إدراك أولياء الأمور لدورهم في تعزيز استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية ترجع الى بعض المتغيرات منها المستوى الثقافي ، و العمر. وأوصت الدراسة بأهمية توعية أولياء الأمور بالإسهامات التي يقوموا بها في تعزيز استخدام المراهقين المفرط للألعاب الالكترونية.

ثانيا: أدوات البحث: –

اشتملت أدوات البحث على:

١– استبيان "دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية" (إعداد الباحثة).

اعد هذا الاستبيان وفقا للإطار النظري للبحث وفى ضوء التعريف الإجرائي

وقد تكون الاستبيان من جزئيين:

الجزء الأول: اشتمل على البيانات الديمغرافية لعينة البحث.

الجزء الثاني: اشتمل على (٢٢) عبارة تقيس في مجملها الدور الذى يقوم به الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية.

صدق الاستبيان :

يقصد به قدرة الاستبيان على قياس ما وضع لقياسه.

صدق المحتوى:

للتأكد من صدق الأداة، تمَّ عرضها على (٧) من المحكمين والمختصين ممن لهم إطلاع واهتمام بموضوع هذه البحث من أعضاء هيئة التدريس في جامعة حلوان وجامعة عين شمس ومن ثمَّ أخذ اقتراحاتهم وموافقاتهم على العبارات بعين الاعتبار حيث تم اعتماد العبارات التي حصلت على نسبة موافقة (٨٠%) من المحكمين وكان عددهم (١٦) عبارة، وتعديل العبارات التي حصلت على نسبة أقل من ذلك بناء على اراء المحكمين وكان عددهم (٤) عبارات ، وتم حذف عبارتين التي اتفق محكمان اثنان فأكثر على حذفها.

صدق الاتساق الداخلي:

تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (معامل ارتباط بيرسون) بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للاستبيان (دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للاستبيان (دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية)

م	الارتباط	الدلالة	م	الارتباط	الدلالة
-١	0.758	0.01	-١١	0.938	0.01
-٢	0.613	0.05	-١٢	0.715	0.01
-٣	0.894	0.01	-١٣	0.826	0.01
-٤	0.925	0.01	-١٤	0.793	0.01
-٥	0.726	0.01	-١٥	0.608	0.05
-٦	0.857	0.01	-١٦	0.888	0.01
-٧	0.641	0.05	-١٧	0.746	0.01
-٨	0.801	0.01	-١٨	0.862	0.01
-٩	0.626	0.05	-١٩	0.909	0.01
-١٠	0.772	0.01	-٢٠	0.817	0.01

يتضح من الجدول (١) أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (0.01 – 0.05) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس عبارات الاستبيان .

معامل الثبات :

يقصد بالثبات reability دقة الاختبار في القياس والملاحظة، وعدم تناقضه مع نفسه، واتساقه واطراده فيما يزودنا به من معلومات عن سلوك المفحوص، وهو النسبة بين تباين الدرجة على المقياس التي تشير إلى الأداء الفعلي للمفحوص، وتم حساب الثبات عن طريق:

١-معامل الفا كرونباخ Alpha Cronbach

٢-طريقة التجزئة النصفية Split-half

٣-جيوتمان Guttman

جدول (٢) قيم معامل الثبات لاستبيان دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية

الاستبيان	معامل الفا	التجزئة النصفية	جيوتمان
ثبات استبيان دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية	0.875	0.927 – 0.833	0.860

يتضح من الجدول (٢) أن جميع قيم معاملات الثبات: معامل الفا، التجزئة النصفية، جيوتمان دالة عند مستوى 0.01 مما يدل على ثبات الاستبيان.

مفاهيم البحث:

الوالدين: -جمع والد ووالدة وهم الأفراد التي تنجب الأبناء وتعمل على تنشئتهم وعليهم واجبات تجاه أبنائهم كما أن لهم حقوق عليهم.

فرط استخدام الألعاب الإلكترونية: أشار العلماء الى انهم الأشخاص الذين يستخدمون للألعاب الإلكترونية أكتر من (٤٠) ساعة أسبوعيا أي ما يعادل أكثر من (٣٠: ٥ : ٦) ساعات يوميا.

الأبناء:

الألعاب الإلكترونية: –هي كافة الألعاب التي تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب.

أولا: الإطار النظري للبحث:

وقد أشتمل على المحورين الرئيسين الآتيين: –

المحور الأول: دور الوالدين في تنشئة الأبناء المراهقين.

الأبناء من أعظم النعم التي أنعم بها الخالق سبحانه وتعالى على البشر فهم زينة الحياة الدنيا، لذا فإنَّ من أهم حقوقهم على آبائهم حصولهم على تربيةٍ سليمةٍ تؤهّلهم لبناء حياتهم ومستقبلهم على أسسٍ سليمةٍ، تجعلهم أناسا نافعين لأنفسهم ووطنهم.

حيث تشكّل التربية السليمة للأبناء المراهقين في وقتنا الحاضر تحدّيا قوى لمعظم الأبناء, بسبب صعوبة العيش وكثرة مسؤوليات الحياة وضيق الوقت, فهي كانت ولا زالت المهمّة الأصعب على مدار سنواتٍ طويلة من التعب والشقاء، من أجل الوصول إلى أفضل الطرق للحصول عليها فقد حرصت الأديانُ السَّماويَّة جميعها على تنشئة الأبناء ورعايتِهم رِعايةً شاملةً تقومُ على الصَّلاحِ وحُسنَ التَّربيةِ، وتُؤسِّسُ لِمجتمعٍ فاعلٍ مُتكافلٍ يَقوى على البِناءِ وصناعةِ الكيانِ القويمِ المُتماسك، والإسلامُ بدورِه سَلَّطَ الضوءَ على قضايا رِعايةِ الأبناءِ وتَنشِئتِهم تنشئةً تليقُ برسالة الاستخلاف التي تُحتِّمُ على الجيلِ العمَلَ من أجلِ نشرِ الخيرِ وإنقاذِ البشريَّةِ من غياهبِ الضَّلالِ وما تَحمِله هذه الرِّسالةُ من صُعوباتٍ وتحدِّيا. (حسين المنصورى، ٢٠١٦)، وقد تدخلت العديد من المتغيرات التي أحاطت بالمجتمع وأدت الى وجود تحديات قوية تواجهه الوالدين عند التنشئة مثل استخدام أبنائهم المراهقين للألعاب الالكترونية والتي تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب. وما يترتب علية من الأمور والمشكلات الخطيرة ومنها ظهور الأمراض الجسدية والنفسية والاجتماعية والأخلاقية التي تؤثر بشكل قوى فعال على مجتمعاتنا العربية. (باسمة حلاوة، ٢٠١١).

لذا وجب الحرص من الوالدين على تقويم أبنائهم المراهقين وزيادة الفترة التي يقضوها معهم وتقنين استخدامهم للألعاب الإلكترونية وشغل وقت فراغهم إعطائهم كل البدائل الممكنة التي تشعرهم بالرضى وتحجم من استخدامهم لها.

المحور الثاني: فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية: –

أصبحت الألعاب الإلكترونية، ركناً مهماً في حياة المراهقين أبناء هذا العصر فلا نستطيع التقليل من أهمية أو ايجابيات استخدامها. الا أنه في الوقت نفسه لها اضرار كبيرة يواجه أخطارها المراهقين إذا أدمنوا استخدامها، ولا يقف تأثيرها على المراهقين أنفسهم بل يمتد ليشمل أسرهم ومجتمعاتهم (فاطمة سعيد أحمد بركات ، ٢٠٠٩)، وفى الآونة الأخيرة أصبحت كثير من الدول الأجنبية والعربية على حد سواء تعاني من تزايد مستمر في معدلات النسب المئوية للمراهقين مدمني استخدمها. (Leslie Reed ، ٢٠١٦)

حيث تختلف وتتعدد أنواعها ومجالات الألعاب الإلكترونية بما يتيح للمراهقين اختيارات لا حد لها كلا تبع ميوله، فهي تنقسم الى: ألعاب الألغاز، ألعاب المغامرات، ألعاب ممارسة الأدوار، ألعاب المحاكاة، ألعاب استراتيجية، ألعاب الرعب، ألعاب الرياضة مما يؤدى الى انشغال المراهقين بها لساعات طويلة ومن ثم فرط الاستخدام (ندى عقاب عبود و اخرون ،٢٠١٩).

ففرط استخدام الألعاب الإلكترونية هو عدم القدرة على مقاومتها والتخلي عن استخدامها مع ترك المهام الضرورية في الحياة دون انجاز، وقد ذكر العلماء بأن المراهق إذا تجاوز (٤٠) ساعة أسبوعيا أي ما يعادل من (٥:٣٠) الى (٦) ساعات تقريبا يوميا في اللعب بالألعاب الإلكترونية فهو وصل لحد الادمان العقلي والنفسي(ناهد محمد بسيوني سالم، ٢٠١٧).

وهذا الادمان له أثر بالغ الأهمية وواضح على كثير من المراهقين. فهو يؤثر سلباً على صحتهم ؛ فيسبب سوء التغذية؛ لأنهم لا يشاركوا الأسرة في أغلب الوجبات لانشغالهم باللعب على الأجهزة الذكية، وبالتالي يأكلون بمفردهم الوجبات السريعة صاحبة الأثر السلبي البالغ على

صحتهم, كما يضعف بصرهم بشكل كبير؛ نتيجة تعرضهم لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من تلك الأجهزة أثناء الاستخدام (إدارة أكاديمية نيرونت ، ٢٠١٧), كما كشفت دراسات أميركية حديثة نشرت في مواقع طبية متعددة أن الوميض الناتج من المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحرّكة الموجودة في ألعاب الأجهزة اللوحية والمحمولة، يتسبّب في حدوث نوبات من الصرع لدى المراهقين خاصة صغار السن منهم، كما حذرت البحث من الاستخدام المستمر والمتزايد لألعاب الكمبيوتر من قبل المراهقين، لارتباطه باحتمال إصابتهم بمرض ارتعاش الأذرع. (جمال على خليل الدهشان وأخرون،٢٠٢١).

كما يؤدى استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية لفترات تزيد عن (٥) ساعات يوميا الى الانطواء والعزلة الاجتماعية وقلة التواصل مع أفراد الأسرة، وبالتالي فقدان الكثير من المهارات الاجتماعية والمعرفية والوجدانية والتعليمي(مؤمن ماهر، ٢٠٢٠)حيث يؤدي الجلوس أمام تلك الأجهزة إلى فصل المراهق عن واقعه، ويكون غير اجتماعي، والسبب أنه يعيش بكل جوارحه وعواطفه مع الألعاب، ويدخل عالمها الافتراضي ليكون بطلاً من أبطاله، وعند مقارنة العقل بين العالمين الطبيعي والافتراضي يختار العالم الأكثر متعة بالنسبة له، وهو العالم الافتراضي؛ فيعيشه ويستمتع به، ويبتعد وينعزل عن العالم الواقعي، فتلك الألعاب تصنع أبناًء أنانين يحبوا أنفسهم فقط، ويهتموا بإشباع حاجتهم للعب، دون النظر لغيرهم؛ عكس الألعاب الجماعية والتي يدعو فيها المراهقين أصدقائهم للعب معهم بل ويتمنوا ذلك منهم، مما ينمي الجانب الاجتماعي التعاوني لديهم ويجعلهم بنائين ويكسبهم روح العمل الجماعي كعضو ضمن فريق(مريم قويدر،٢٠١٢).

وقد أشار الباحثون الى أن الألعاب التي يلعبها المراهقون على تلك الأجهزة تساهم في جعل المراهق عنيفاً؛ لما تحويه من مشاهد عنف وقتل ودماء، فقد أثبتت بعض الدراسات وجود علاقة وثيقة بين السلوك العنيف للمراهقين، ومشاهدة مقاطع وألعاب العنف على أجهزته الذكية (جمال على خليل الدهشان وأخرون،٢٠٢١). كما أظهرت بعض الدراسات أن الإفراط في تلك الألعاب يؤثر سلباً على عقل المراهق؛ وقد يصاب بإعاقة عقلية إذا أدمنها، حيث أشارت الدراسات الى ان فرط استخدام الأبناء لهذه الألعاب يعد أدمانا حقيقيا له نفس أعراض الإدمان الحقيقي للمخدرات.(Richard Emily ,2020 .)

الدراسة الميدانية وتطبيق أدوات البحث:

تطبيق أدوات البحث:

تم تطبيق أدوات البحث على (٣٦٠) أسرة وتم استبعاد الأسر التي لا يستخدم أبنائها المراهقين الألعاب الإلكترونية فوق (٥) ساعات يوميا. وبناء علية بلغت عينة البحث (٢٥٠) أسرة تم اختيارهم بطريقة عشوائية مع مراعاة الضوابط والإجراءات وفقا للتعليمات المحددة بأدوات البحث.

وصف عينة البحث:

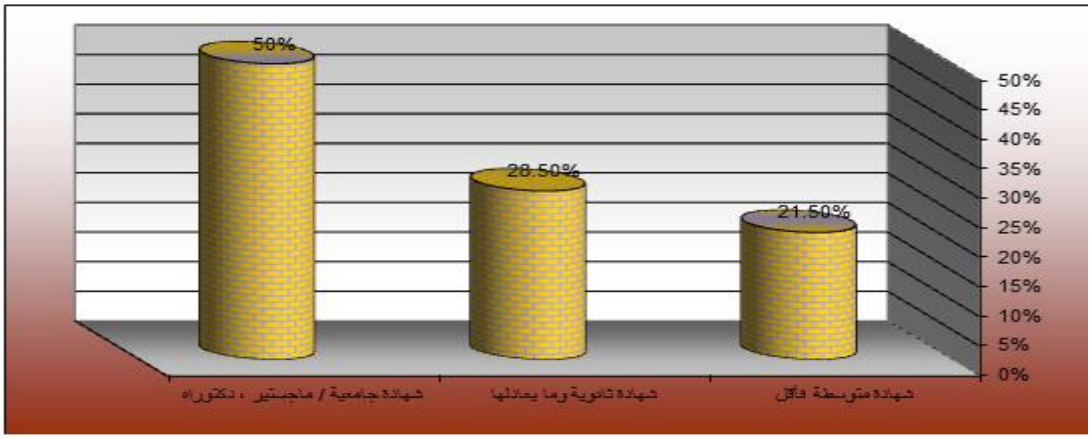
تكونت عينة البحث من (٢٥٠) أسرة من الآباء والأمهات ممن لديهم أبناء في مرحلة المراهقة من (١٢-١٨) سنة المختلفين في متغيرات المستويات التعليمية والاقتصادية (متوسط دخل الأسرة) وفى عمل الزوجة وعدد الأبناء المراهقين في الأسرة.

١- المستوى التعليمي للوالدين :

يوضح الجدول (٣) والشكل البياني رقم (١) توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير المستوى التعليمي للوالدين:

جدول(3) توزيع أفراد عينة البحث تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للوالدين

المستوى التعليمي للوالدين	الأب		الأم	
	العدد	النسبة%	العدد	النسبة%
الشهادة المتوسطة	63	%25.2	71	%28.4
الشهادة الثانوية أو ما يعادلها	82	%32.8	78	%31.2
الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه	105	%42	101	%40.4
المجموع	250	%100	250	%100



شكل (١) يوضح توزيع أفراد عينة البحث تبعاً لمتغير المستوى التعليمي للوالدين

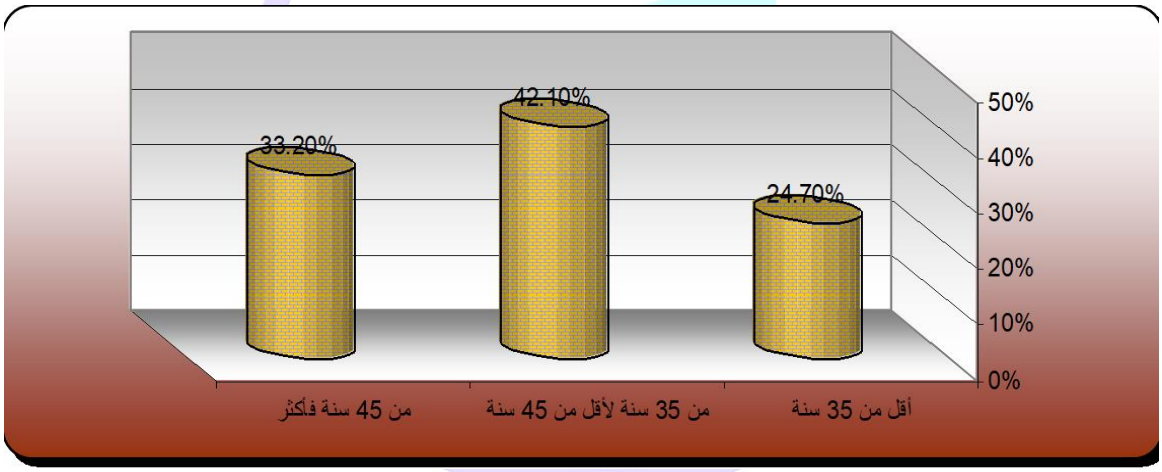
يتضح من جدول (٣) وشكل بياني (١) أن 105 أب بعينة البحث حاصلين علي الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه بنسبة 42% ، يليهم 82 أب حاصلين على الشهادة الثانوية أو ما يعادلها بنسبة 32.8% ، ثم يأتي في المرتبة الثالثة 63 أب حاصلين على الشهادة المتوسطة بنسبة 25.2% ، كما يتضح أن أعلى نسبة في المستوى التعليمي للأمهات بعينة البحث بلغت 40.4% للحاصلات علي الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه ، يليهم الأمهات الحاصلات على الشهادة الثانوية أو ما يعادلها بنسبة 31.2% ، ثم يأتي بعدهم الأمهات الحاصلات على الشهادة المتوسطة بنسبة 28.4% .

٢- عمل الأم :

يوضح الجدول (٤) والشكل البياني رقم (2) توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير العمل :

جدول (٤) توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير العمل

عمل الأم	العدد	النسبة%
تعمل	144	%57.6
لا تعمل	106	%42.4
المجموع	250	%100



شكل (2) يوضح توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير العمل

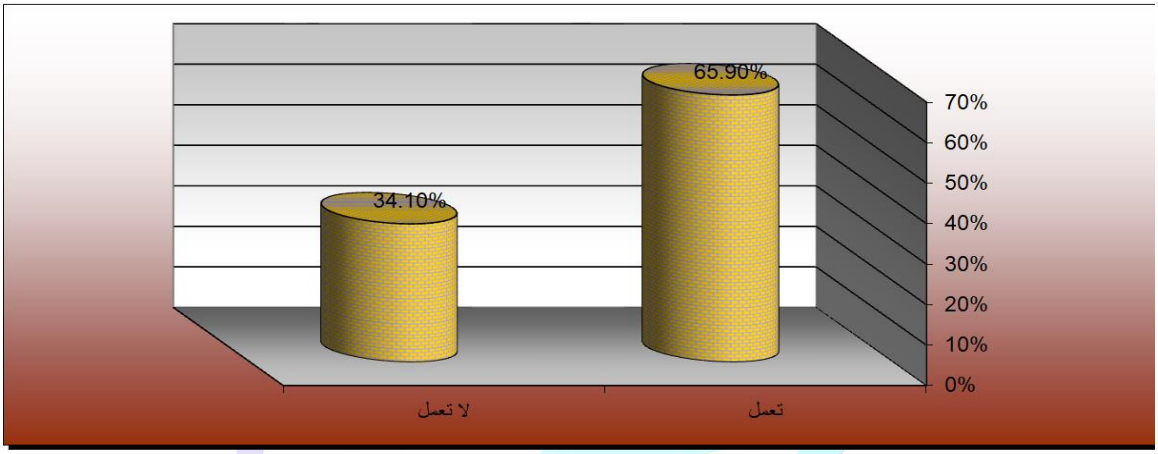
يتضح من جدول (٣) وشكل (٢) أن 144 من أفراد عينة البحث عاملات بنسبة 57.6% ، بينما 106 من أفراد عينة البحث غير عاملات بنسبة 42.4% .

٣- عدد أفراد الأسرة :

يوضح الجدول (٥) والشكل البياني رقم (3) توزيع أسر عينة البحث تبعاً لعدد أفرادها:

جدول (٥) توزيع أسر عينة البحث تبعاً لعدد أفرادها

عدد أفراد الأسرة	العدد	النسبة%
أقل من ٤ أفراد	84	%33.6
من ٤ أفراد الي ٦ أفراد	109	%43.6
من ٧ أفراد فأكثر	57	%22.8
المجموع	250	%100



شكل (3) يوضح توزيع أسر عينة البحث تبعاً لعدد أفرادها

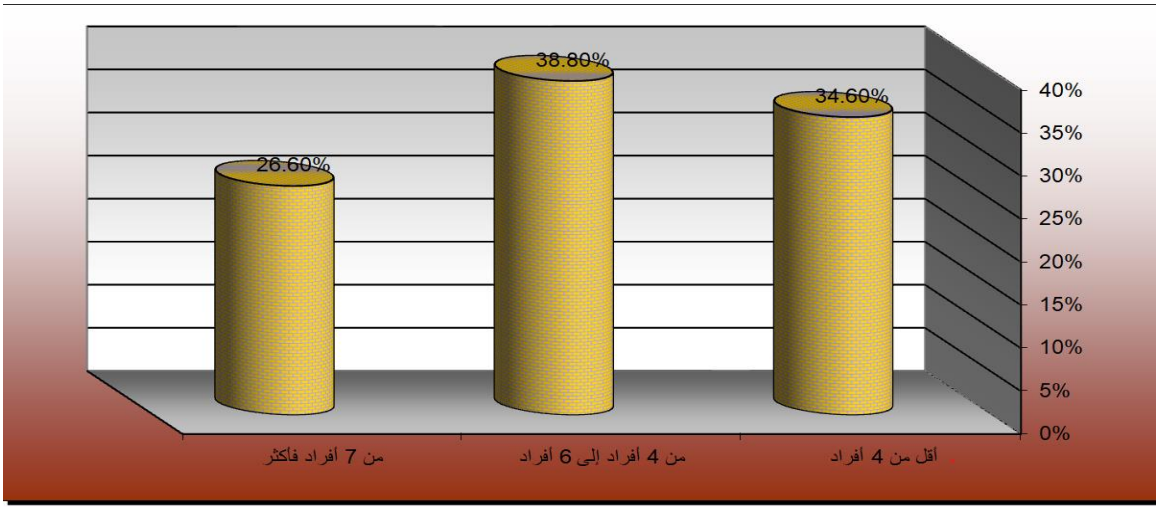
يتضح من جدول (٥) وشكل (٣) أن 109 أسرة بعينة البحث تراوح عدد أفرادها من ٤ أفراد الي ٦ أفراد بنسبة 43.6% ، يليهم الأسر اللاتي كان عدد أفرادها أقل من ٤ أفراد وبلغ عددهم "84" بنسبة 33.6% ، وأخيرا كان عدد الأسر اللاتي كان عدد أفرادها من ٧ أفراد فأكثر "57" بنسبة 22.8% .

٤- الدخل الشهري للأسرة :

يوضح الجدول (6) والشكل البياني رقم (4) توزيع أسر عينة البحث وفقا لفئات الدخل المختلفة.

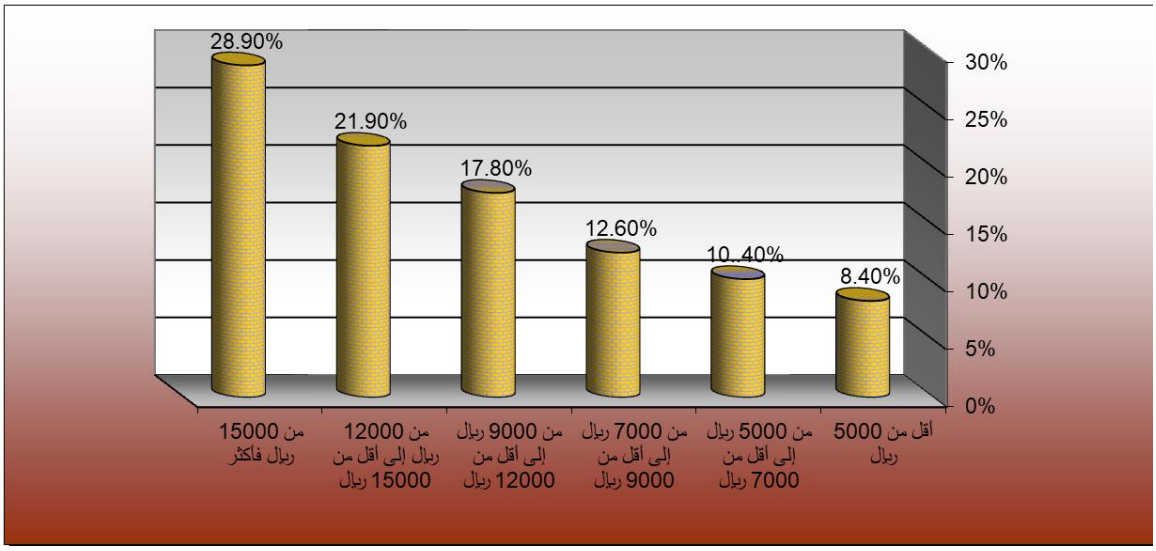
جدول (6) توزيع أسر عينة البحث وفقا لفئات الدخل المختلفة

الدخل الشهري للأسرة	العدد	النسبة%
اقل من ٥٠٠٠ ريال	44	%17.6
من ٥٠٠٠ جنية إلى اقل من ١٠٠٠٠ جنية	59	%23.6
من ١٠٠٠٠ جنية إلى اقل من ١٥٠٠٠ جنية	72	%28.8
من ١٥٠٠٠ جنية إلى اقل من ٢٠٠٠٠ جنية	51	%20.4
من ٢٠٠٠٠ جنية فأكثر	24	%9.6
المجموع	250	%100



شكل (4) يوضح توزيع أسر عينة البحث وفقا لفئات الدخل المختلفة

يتضح من جدول (٦) والشكل البياني (٤) أن أكبر فئات الدخل الشهري لأسر عينة البحث كان في الفئة (من ١٠٠٠٠ جنية إلى اقل من ١٥٠٠٠ جنية) ، تليها الفئة (من ٥٠٠٠ جنية إلى اقل من ١٠٠٠٠ جنية) ، تليها الفئة (من ١٥٠٠٠ جنية إلى اقل من ٢٠٠٠٠ جنية) ، فقد بلغت نسبتهم على التوالي (28.8% ، 23.6% ، 20.4%) ، ويأتي بعد ذلك الأسر ذوي الدخل (اقل من ٥٠٠٠ جنية) حيث بلغت نسبتهم 17.6% ، وأخيرا الأسر ذوي الدخل (من ٢٠٠٠٠ جنية فأكثر) حيث بلغت نسبتهم 9.6% .



شكل (٥) يوضح نسبة الأجهزة التي يمتلكها ويستخدمها أبناء أسر عينة البحث

المعاملات الإحصائية المستخدمة للحصول على نتائج البحث: تم إجراء التحليلات الاحصائية المناسبة باستخدام برنامج كمبيوتر Spss.x لاستخراج نتائج البحث.

النتائج تفسيرها ومناقشتها: -

للتحقق من صحة الفرض الأول: -

الفرض الأول: توجد علاقة الارتباطية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة – عمل الأم).

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم عمل مصفوفة ارتباط بين دور الوالدين في فرط استخدام المراهقين ومتغيرات البحث والجدول التالي يوضح قيم معاملات الارتباط:

جدول (٧) مصفوفة الارتباط بين دور الوالدين في فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية ومتغيرات البحث

متغيرات البحث	دور الوالدين في فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية
تعليم الأب	**0.718
تعليم الأم	**0.904
عدد أفراد الأسرة	0.123
الدخل الشهري للأسرة	*0.622

يتضح من الجدول (٧) وجود علاقة ارتباط طردي بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبعض متغيرات البحث عند مستوى دلالة 0.01 ، 0.05 ، فكلما ارتفع المستوى التعليمي للأب والأم و الدخل الشهري للأسرة كلما زاد دورهم في فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية، وقد يكون ذلك راجع الى زيادة مهاراتهم في استخدام وسائط تكنولوجيا المعلومات ومن ثم مشاركة أبنائهم الألعاب الالكترونية وتشجيعهم علي استخدامها، وأيضا ارتفاع قدرتهم المادية على شراء الألعاب الإلكترونية و الأجهزة الخاصة بها على اختلاف أنواعها وأشكالها مما يؤدى الى زيادة ميل المراهقين لهذه الألعاب ويسبب فرط استخدامها وهذا يتفق مع دراسة Brandon Laur (٢٠١٥) ، كذلك أتضح أنه لا توجد علاقة ارتباط بين عدد أفراد الأسرة ودور الوالدين في تعزيز الاستخدام المفرط لأبنائهم المراهقين لاستخدامهم للألعاب الالكترونية، وقد يرجع ذلك إلى أنه كلما زاد عدد افراد الأسرة كلما زادت الأعباء المادية الملقاة على كاهل الوالدين و بالتالي قد تقل قدرتهم المالية على شراء الألعاب الالكترونية أو الأجهزة التي يستخدموها لممارسة هذه الألعاب لأبنائهم وقد اتفقت هذه النتيجة مع دراسة سعد أبو علوان (٢٠٢٠)، أو قد ينجم عن زيادة عدد الأفراد الأسرة انشغال الوالدين وعدم قدرتهم على متابعة الوقت الذى يفضيه أبنائهم

المراهقين في استخدام الألعاب الإلكترونية مما يساهم في تعزيز فرط استخدامهم لها واتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة Henry Flame (٢٠١٩) :.

وبالتالي تحقق الفرض الأول بشكل جزئي حيث توجد علاقة ارتباطية بين بعض المتغيرات الديمغرافية تعليم الاب، وتعليم الام، ومتوسط الدخل الشهري للأسرة ودور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية ، بينما لا توجد علاقة ارتباطية بين متغير عدد أفراد الأسرة و دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية.

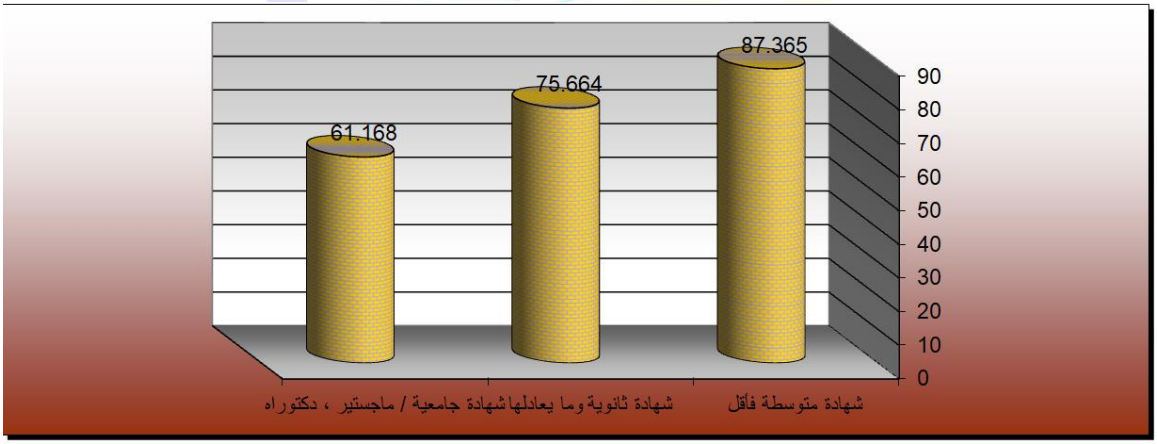
للتحقق من صحة الفرض الثاني: –

الفرض الثاني: –توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة – عمل الأم).

وللتحقق من هذا الفرض تم تطبيق اختبار (ت)، وحساب تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في دورهم فى فرط استخدام الأبناء لأدوات تكنولوجيا ووسائل الاتصال والجداول التالية توضح ذلك :

جدول (٨) الفروق في متوسط درجات أفراد العينة في دورهم فى فرط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير عمل الأم

عمل الأم	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
تعمل	54.125	3.559	144	248	13.038	دال عند 0.01 لصالح العاملات
لا تعمل	38.317	2.067	106			



شكل (٦) الفروق في متوسط درجات أفراد العينة في دورهم فى فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير عمل الأم

يتضح من الجدول (٨) وشكل (٦) أن قيمة (ت) كانت (13.038) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) لصالح الأمهات العاملات ، حيث بلغ متوسط درجة الأمهات العاملات (54.125) ، بينما بلغ متوسط درجة الأمهات غير العاملات (38.317) ، مما يدل على أن الأمهات العاملات كان دورهم في تعزيز فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية أكثر من الأمهات غير العاملات وقد يرجع ذلك إلى زيادة قدره الام العاملة ماديا وبالتالي تزداد قدراتها المالية على شراء الألعاب الإلكترونية لأبنائها عن الأم الغير عاملة، وأيضا قد يكون انشغال الام العاملة خارج المنزل لفترات طويلة يعوقها عن تتبع عدد الساعات التي يقضيها أبنائها المراهقون باللعب بالألعاب الإلكترونية عن الأم التي لا تعمل وتتفق هذه النتيجة مع دراسة خليفة المالكي(٢٠١٨) التي أشارت الى ان الام العاملة قد تشجع أبنائها على استخدام الألعاب الإلكترونية لكى تشغلهم عنها لتحصل على المزيد من الوقت التي تحتاجه إلى القيام بمسئولياتها المتعددة تجاه أسرتها وعملها. واختلفت مع دراسة إبراهيم جلالين(٢٠١٧) التي اشارت الى ان خروج المرأة للعمل يزيد من ثقافتها في تربية الأبناء نتيجة اختلاطها مع زميلات العمل وتبادل الثقافة بينهم، مما يجعلها أكثر إدراكا لمخاطر استخدام أبنائها المراهقين المفرط للألعاب الإلكترونية ومحاولة إيجاد بدائل صحية لهم في قضاء وقت الفراغ كما جاء في دراسة زهير عبد السلام، زليخة معنصرى (٢٠١٧)

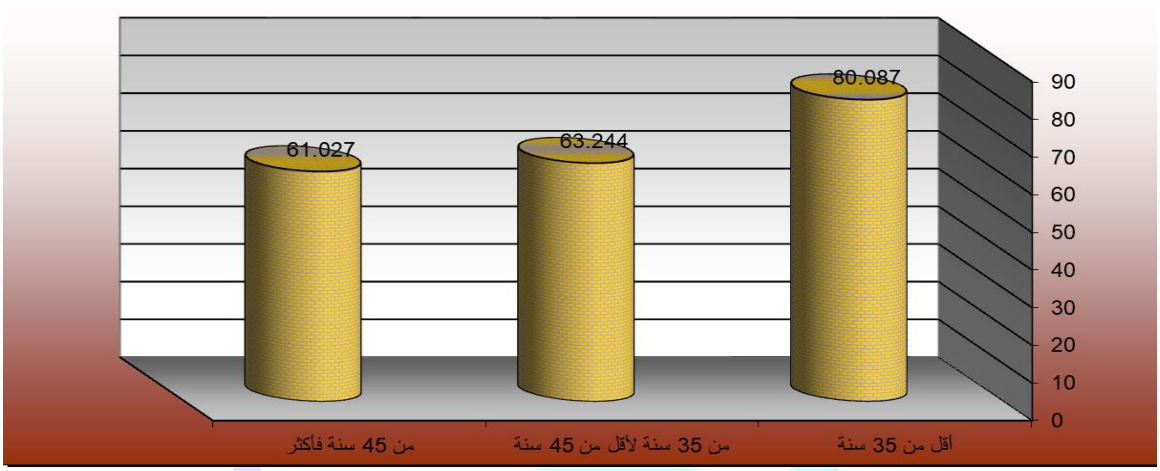
جدول (٩) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في دورهم فى فرط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير المستوى التعليمي للأب

المستوى التعليمي للأب	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	5646.331	2823.166	2	44.350	0.01 دال
داخل المجموعات	15722.983	63.656	247		
المجموع	21369.314		249		

يتضح من جدول (٩) إن قيمة (ف) كانت (44.350) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01) ، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في دورهم في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير المستوى التعليمي للأب ، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (١٠) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

المستوى التعليمي للأب	الشهادة المتوسطة م = 28.201	الشهادة الثانوية أو ما يعادلها م = 39.674	الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه م = 50.661
الشهادة المتوسطة	-		
الشهادة الثانوية أو ما يعادلها	**11.473	-	
الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه	**22.460	**10.987	-



شكل (٧) فروق درجات العينة في دورهم فى فرط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير المستوى التعليمي للأب

يتضح من جدول (١٠،٩) وشكل (٧) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دور الوالدين في فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية بين الوالدين الحاصلين علي الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه وكلا من الوالدين الحاصلين علي "الشهادة الثانوية أو ما يعادلها ، الشهادة المتوسطة" لصالح الوالدين الحاصلين علي الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه عند مستوى دلالة (0.01) ، كما توجد فروق بين الوالدين الحاصلين علي الشهادة الثانوية أو ما يعادلها والوالدين الحاصلين علي الشهادة المتوسطة لصالح الوالدين الحاصلين علي الشهادة الثانوية أو ما يعادلها عند مستوى دلالة (0.01) ، فيأتي في المرتبة الأولى الوالدين الحاصلين علي الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه حيث كان دورهم فى فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية أكثر ، ثم الوالدين الحاصلين علي الشهادة الثانوية أو ما يعادلها في المرتبة الثانية ، ثم الوالدين الحاصلين علي الشهادة المتوسطة في المرتبة الأخيرة .

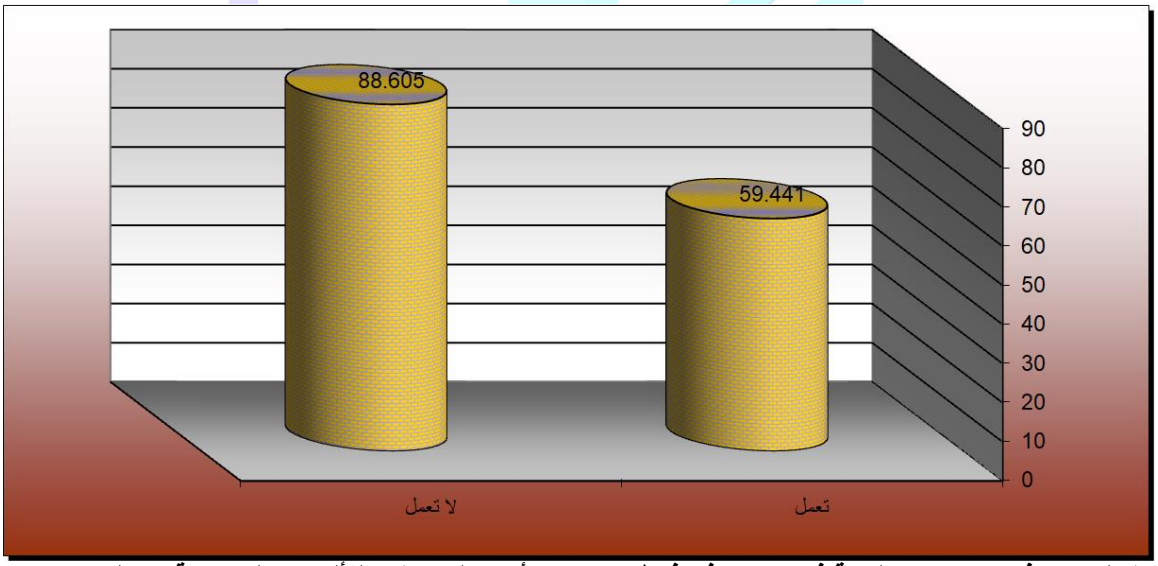
جدول (١١) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في دورهم فى فرط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير المستوى التعليمي للأم

المستوى التعليمي للأم	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	5473.797	2736.898	2	33.952	0.01 دال
داخل المجموعات	19911.120	80.612	247		
المجموع	25384.917		249		

يتضح من جدول (١٠) إن قيمة (ف) كانت (33.952) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01) ، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في دورهم في فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير المستوى التعليمي للأم ، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (١٢) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

المستوى التعليمي للأم	الشهادة المتوسطة م = 38.200	الشهادة الثانوية أو ما يعادلها م = 40.519	الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه م = 54.378
الشهادة المتوسطة	-		
الشهادة الثانوية أو ما يعادلها	*2.319	-	
الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه	**16.178	**13.859	-



شكل (٨) فروق درجات العينة في دورهم فى فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير المستوى التعليمي للأم

يتضح من جدول (١٢،١١) وشكل (٨) وجود فروق في دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية بين الأمهات الحاصلات علي الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه وكلا من الأمهات الحاصلات علي "الشهادة الثانوية أو ما يعادلها ، الشهادة المتوسطة" لصالح الأمهات الحاصلات علي الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه عند مستوى دلالة (0.01) ، بينما توجد فروق بين الأمهات الحاصلات علي الشهادة الثانوية أو ما يعادلها والأمهات الحاصلات علي الشهادة المتوسطة لصالح الأمهات الحاصلات علي الشهادة الثانوية أو ما يعادلها عند مستوى دلالة (0.05) ، فيأتي في المرتبة الأولى الأمهات الحاصلات علي الشهادة الجامعية / ماجستير ، دكتوراه حيث كان دورهم في تعزيز فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية أكثر ، ثم الأمهات الحاصلات علي الشهادة الثانوية أو ما يعادلها في المرتبة الثانية ، ثم الأمهات الحاصلات علي الشهادة المتوسطة في المرتبة الأخيرة . وقد يرجع ذلك الى أنه كلما ارتفع المستوى التعليمي للوالدين كما زادت قدرتهم على التعامل مع الألعاب الإلكترونية وأجهزة وسائط تكنولوجيا المعلومات التي تستخدم لممارسة هذه الألعاب وبالتالي تشجيع أبنائهم ومشاركتهم اللعب بها مما قد يسهم بشكل أكبر في تعزيز فرط استخدام أبنائهم المراهقين للألعاب الالكترونية أكثر من الوالدين الأقل في المستوى التعليمي و قد اتفقت هذه النتيجة مع دراسة سعد أبو علوان (٢٠٢٠).

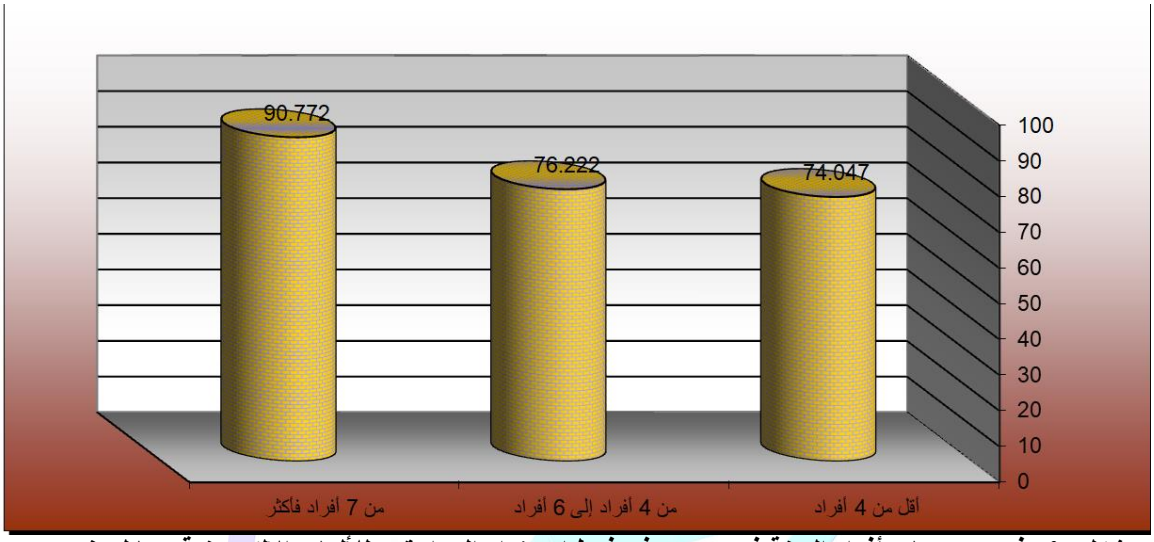
جدول (١٣) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في دورهم فى فرط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير عدد أفراد الأسرة

عدد أفراد الأسرة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	5406.914	2703.457	2	30.773	0.01 دال
داخل المجموعات	21699.075	87.851	247		
المجموع	27105.989		249		

يتضح من جدول (١٣) إن قيمة (ف) كانت (30.773) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01) ، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في دورهم في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير عدد أفراد الأسرة، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (١٤) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

عدد أفراد الأسرة	أقل من ٤ أفراد م = 56.409	من ٤ أفراد الي ٦ أفراد م = 35.812	من ٧ أفراد فأكثر م = 33.039
أقل من ٤ أفراد	-		
من ٤ أفراد الي ٦ أفراد	**20.597	-	
من ٧ أفراد فأكثر	**23.370	*2.773	-



شكل (٩) فروق درجات أفراد العينة في دورهم في فرط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير عدد أفراد الأسرة

يتضح من جدول (١٣،١٤) وشكل (٩) وجود فروق في دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية بين الأسر أقل من ٤ أفراد وكلا من الأسر "من ٤ أفراد الي ٦ أفراد ، من ٧ أفراد فأكثر" لصالح الأسر أقل من ٤ أفراد عند مستوى دلالة (0.01) ، بينما توجد فروق بين الأسر من ٤ أفراد الي ٦ أفراد والأسر من ٧ أفراد فأكثر لصالح الأسر من ٤ أفراد الي ٦ أفراد عند مستوى دلالة (0.05) ، فيأتي في المرتبة الأولى الأسر أقل من ٤ أفراد حيث كان دورهم في تعزيز فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية أكثر ، ثم الأسر من ٤ أفراد الي ٦ أفراد في المرتبة الثانية ، وأخيرا الأسر من ٧ أفراد فأكثر ، وقد يرجع ذلك الى ان الأسر الأقل حجما قد تكون مقدرتها المالية أكبر من الأسر الأكبر حجما ، مما يساعدها على شراء الألعاب الإلكترونية او الأجهزة المختلفة التي يتمكن المراهقين من خلالها اللعب بالألعاب الالكترونية وبالتالي يزاد فرط استخدامهم لها عن المراهقين في الأسر الأكبر حجما كما أشار فاروق حميدة لذلك في بحثة عام (٢٠١٩) في انه كلما قل عدد أفراد الأسرة

كلما أقبلت على شراء وسائل وأدوات الترفيه ومنها شراء الألعاب الإلكترونية و الأجهزة الإلكترونية .

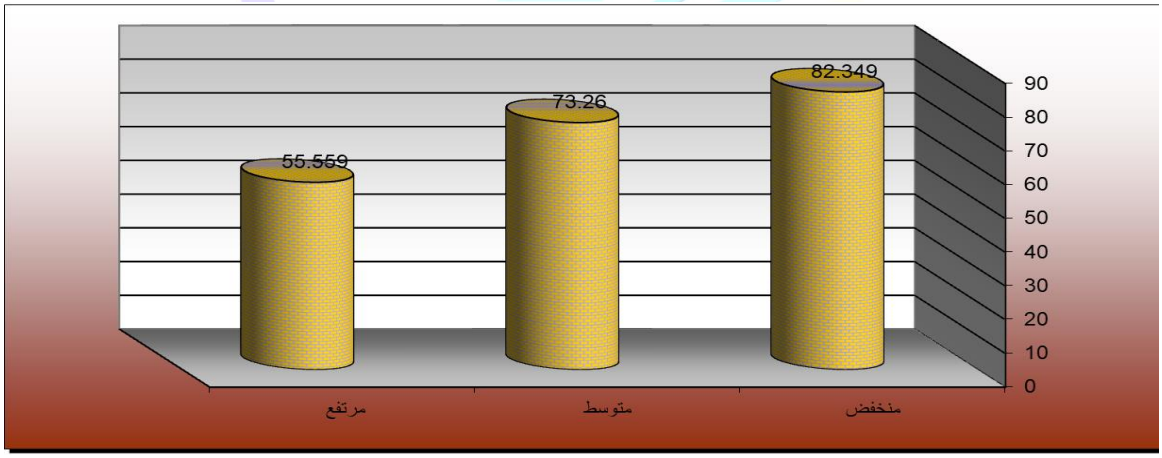
جدول (١٥) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في دورهم فى فرط استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة

الدخل الشهري للأسرة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	5834.970	2917.485	2	61.036	0.01 دال
داخل المجموعات	11806.414	47.799	247		
المجموع	17641.384		249		

يتضح من جدول (١٥) إن قيمة (ف) كانت (61.036) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01) ، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في دورهم فى تعزيز فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة ، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (١٦) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

الدخل الشهري للأسرة	منخفض م = 32.913	متوسط م = 44.836	مرتفع م = 58.951
منخفض	-		
متوسط	**11.923	-	
مرتفع	**26.038	**14.115	-



شكل (١٠) فروق درجات أفراد العينة في دورهم في المراهقين للألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة

يتضح من جدول (١٥،١٦) وشكل (١٠) وجود فروق في دور الوالدين في فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية بين الأسر ذوي الدخل المرتفع وكلا من الأسر ذوي الدخل المتوسط والمنخفض لصالح الأسر ذوي الدخل المرتفع عند مستوى دلالة (0.01) ، كما توجد فروق بين الأسر ذوي الدخل المتوسط والأسر ذوي الدخل المنخفض لصالح الأسر ذوي الدخل المتوسط عند مستوى دلالة (0.01) ، فيأتي في المرتبة الأولى الأسر ذوي الدخل المرتفع حيث كان دورهم في تعزيز فرط استخدام الأبناء المراهقين للألعاب الالكترونية أكثر ، ثم الأسر ذوي الدخل المتوسط في المرتبة الثانية ، وأخيرا الأسر ذوي الدخل المنخفض . وذلك قد يرجع الى أن زيادة مقدرة الأسرة المالية التي تساعدها على شراء الألعاب الإلكترونية والأجهزة التي توجد عليها هذه الألعاب أكثر من الأسر الأقل دخلا مما يجعلها تعزز بشكل أكبر الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية لأبنائها المراهقين.

ومن العرض السابق يتضح تحقق الفرض الثاني حيث توجود فروق ذات دلالة إحصائية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة – عمل الأم) لصالح عدد الأفراد الأقل، و المستوى التعليمي الأعلى للوالدين، ومتوسط الدخل الأعلى للاسرة ، والأم العاملة .

اهم النتائج:-

قد أسفرت النتائج عن:

١- وجود علاقة ارتباط موجب بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (المستوى التعليمي للزوج والزوجة –متوسط دخل الأسرة) وعلاقة غير ارتباطية بين متغيرات (عمل الأم، عدد أفراد الأسرة).

٢- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين دور الوالدين في تعزيز فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وبين متغيرات البحث (عدد الأفراد في الأسرة –المستوى التعليمي للزوج والزوجة – متوسط دخل الأسرة – عمل الأم) لصالح عدد الأفراد الأقل، و المستوى التعليمي الأعلى للوالدين، ومتوسط الدخل الأعلى للاسرة ، والأم العاملة .

التوصيات:

١- ضرورة اجراء المزيد من الأبحاث فى دور الأسرية فى حماية الأبناء المراهقين من خطر فرط استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية لما لها من أخطار شديدة عليهم.

٢- الاهتمام بالحوار الأسرى بين الوالدين والأبناء لما له من أهمية عظيمة في التقليل من مشاكل الأبناء المراهقين وبالتالي الحد من الساعات التي يستخدموا فيها للألعاب الإلكترونية.

٣- ملاحظة الوالدين لسلوكهم الشخصي والساعات التي يقضوها أمام أبنائهم في استخدام الأجهزة الذكية والألعاب الإلكترونية والإقلال منها كلما أمكن ذلك حتى يصبحوا قدوة حسنة لهم.

٤- اشتراك الوالدين فى اللعب مع أبنائهم وتشجعيهم على الألعاب الجماعية ويفضل الحركية منها مع أقرانهم لتقليل الوقت الذين يقضونه بالساعات بمفردهم فى اللعب بالألعاب الإلكترونية.

٥- تشجيع المراهقين على القراءة وممارسة هويات أخرى كالرياضة وغيرها من الأنشطة المثمرة واهتمام الوالدين بتوفير الوقت اللازم لمشاركتهم أبنائهم فيها.

٦- استبدال أهداء الأجهزة الذكية والألعاب الالكترونية للأطفال والمراهقين كلما أمكن ذلك بألعاب أخرى تتناسب مع أعمارهم وتسمح لأفراد الأسرة والأقران باشتراك معه فيها.

٧- تحديد الوقت الزمنى للأبناء المراهقين المسموح لهم فيه استخدام الأجهزة الذكية والألعاب الإلكترونية.

٨- مراعاة التقليل من التعزيز الإيجابي او الدفع الذي يقوم به الوالدين للأبناء دون قصد منهم لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية واستخدام الأجهزة الذكية.

٩- الحرص على عدم استخدام الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة على استخدام الأجهزة الذكية والألعاب الالكترونية الأ في أضيق الحدود.

المراجع :

١- إبراهيم جلالين إبراهيم، وأخروون (٢٠١٧): تأثير عمل المرأة على الاستقرار الأسرى من وجهه نظر الزوجين –جمعية المودة للتنمية الأسرية.

٢- إدارة أكاديمية نيرونت (٢٠١٧) : الإدمان الإلكتروني عند الأطفال والمراهقين أسباب وحلول . .

٣- أسامة أبراهيم (٢٠١٣) : مخاطر الأجهزة التكنولوجية على صحة الأطفال –مقالة طبية وصحية فى الموقع الطبي الإلكتروني (٢٨-٢-٢٠١٣).

٤- الهام العويضي (٢٠١٦) :- وسائل الاتصال الحديثة وتأثيرها على الأسرة مجلة البيان، عدد ١٣-

٥- ايمان باسم (٢٠١٧): التأثيرات السلبية لاستخدام الهواتف الذكية على المراهقين من وجهه نظر الأمهات، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد (٥٨).

٦- باسمة حلاوة (٢٠١١) : دور الوالدين فى التنشئة الاجتماعية عند الابناء " دراسة ميدانية فى جامعة دمشق" – كلية التربية – جامعة دمشق – مجلة جامعة دمشق – مجلد ٢٧ – العدد ٢٣.

٧- جمال، على خليل الدهشان، محمد، محمد غنيم سويلم (٢٠٢١) : *مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية و أساليب مواجهتها* ، مجلة العلوم التربوية، جامعة القاهرة.

٨- حسن، مختار(٢٠١٨) : *أثر الألعاب الالكترونية على صحة المراهقين*، جدة، المملكة العربية السعودية، دار القلم للنشر والتوزيع.

٩- حسين المنصورى (٢٠١٦) : دور الوالدين في تنشئة الأولاد , كلية التربية , جامعة المنيا.

١٠- حمدى ، حبيب (٢٠١٧): *الألعاب الالكترونية و الاسرة في عصر العولمة*، المدينة المنورة، المملكة العربية السعودية دار الايمان للنشر والتوزيع.

١١- خليفة المالكي (٢٠١٨):عمل الزوجة وانعكاساته على العلاقات الأسرية وتنشئة الأبناء- مجلة العلوم التربوية والنفسية تصدر عن المركز القومي للبحوث – دولة فلسطين.

١٢- رنا فاضل(٢٠١٨): الألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي على طلبة المرحلة المتوسطة، مجلة البحوث التربوية والنفسية ، العدد (٥٩)

١٣- زهير عبد السلام، زليخة معنصرى(٢٠١٧): أثر خروج الزوجة للعمل في العوائد النفسية والتربوية للأبناء-الملتقى الدولي التاسع – جامعة باتنة ١-الجزائر.

١٤- سعد أبو علوان (٢٠٢٠): دور الإباء في استخدام الأبناء المفرط لوسائط تكنولوجيا المعلومات وعلاقتها ببعض المتغيرات الديمغرافية في الأسرة-رسالة دكتوراه – كلية الاعلام والاتصال – جامعة الإمام.

١٥- شذى بنت على محمد السويلمى (٢٠١٤): إدمان استخدام الأجهزة لإلكترونية الحديثة وعلاقتها بالتفاعل الاجتماعي والثقة بالنفس. -رسالة ماجستير غير منشورة -كلية العلوم الاجتماعية و الإدارية ، قسم علم النفس-جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.

١٦- طاوس وازي – أ/عادل يوسف خوجة (٢٠١٧): وسائل التكنولوجيا الحديثة و تأثيرها على الاتصال بين الاباء و الابناء (الانترنيت و الهاتف النقال نموذجا) جامعة قاصدي مرباح / ورقلة.

١٧- عباس سبتي (٢٠١٤) : طرق علاج فرط استخدام أجهزة التكنولوجيا ، نصائح ومراكز – موقع البلد الألكترونى

١٨- عدنان المهداوي، انسام اباد على (٢٠١٩): الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية في محافظة ديالى، كلية التربية للعلوم الإنسانية، جامعة ديالى.

١٩- عماد، عبد الحميدو عبد الحميد،مرفت (٢٠١٧) : ادمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية. مفتاح الأمراض النفسية – دبى –

٢٠- .

٢١- فاروق حميدة (٢٠١٩): نماط إنفاق الاستهلاك الأسرى في ضوء بعض المتغيرات الديمغرافية في الاسرة الحديثة، مجلة العلوم الاجتماعية والإنسانية-جامعة الامام محمد بن سعود.

٢٢- فاطمة سعيد أحمد بركات(٢٠٠٩): المشكلات الأسرية المترتبة على فرط استخدام الإنترنت – جامعة ٦ أكتوبر.

٢٣- فايز المجالى (٢٠٠٧) : استخدام الإنترنت وتأثيره على العلاقات الاجتماعية لدى الشباب الجامعي. المنارة، المجلد ١٣، العدد ٧،

٢٤- الشحرورى، مها (٢٠٠٨): *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة* ،عمان ، دار الميسرة

٢٥- مريم قويدر (٢٠١٢): أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال – رسالة ماجستير بكلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال – جامعة الجزائر.

٢٦- مهرية خليدة (٢٠٢٠): تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست، المجلة العربية للتربية النوعية ، عدد (١٣).يوليو ٢٠٢٠.

٢٧- مؤمن ماهر (٢٠٢٠): تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم –المجلة العربية للتربية النوعية – العدد (١٣) يوليو (٢٠٢٠) –المجلد الرابع، جمهورية مصر العربية.

٢٨- ناهد محمد بسيوني سالم (٢٠١٧): الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان و جامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين –كلية الآداب و العلوم الاجتماعية – جامعة السلطان قابوس.

٢٩- ندى عقاب عبود، هاجر محمد القحطاني، أمل هلال المطيري (٢٠١٩):دليل الاسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية–المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية– المملكة العربية السعودية.

٣٠- لامية بوبيدى أسماء تركى– سامية عدايكة (٢٠١٩) : تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال – مجلة الدراسات و البحوث الاجتماعية –العدد (٢٩)–جامعة الشهيد حمد لاخضر .

31- Leslie (٢٠١٦): Study: Digital distraction in class is on the rise ; Reed
www.longwood.edu/2015releases_62426.html//:http

32 - Brandon Laur (2015) : Internet / Social Media / Mobile Device Family Collective Agreement :

33- Henry Flame (2019) : Demographic factors affecting children's use of .electronic games, Boston University

34- Richard , Emily (2020): The effect of electronic games on the brain- Publisher Rubin Library

35- Jimmy ,Stewart (2020): Parents' awareness of their role in promoting adolescents' excessive use of electronic games- social science- University of Michigan.