الآثار السلبية لممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات، فى ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية

إعداد

د.عبير ياسين أحمد إبراهيم
مدرس بقسم الاقتصاد المنزلي
بكلية التربية النوعية –جامعة الإسكندرية
abeer.yassin@alexu.edu.eg

د.أمل السيد عبدالسلام خطاب
مدرس بقسم الاقتصاد المنزلي
بكلية التربية النوعية –جامعة الإسكندرية
amal.elsayed@alexu.edu.eg

مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية

معرف البحث الرقمي DOI: 10.21608/jedu.2020.36260.1030

المجلد السادس العدد الثلاثون . سبتمبر 2020

الترقيم الدولي

P-ISSN: 1687-3424 **E- ISSN: 2735-3346**

موقع المجلة عبر بنك المعرفة المصري https://jedu.journals.ekb.eg/

موقع المجلة http://jrfse.minia.edu.eg/Hom

العنوان: كلية التربية النوعية . جامعة المنيا . جمهورية مصر العربية

الآثار السلبية لممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات، فى ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية

د.عبير ياسين، د.أمل السيد

استهدف البحث دراسة الآثار السلبية الناتجة عن ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية وذلك فى مرحلتى الطفولة المتأخرة والمراهقة من وجهة نظر الأمهات، كذلك الكشف عن العلاقة الإرتباطية بين مستوى ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية والأثار السلبية لها، وأيضاً دراسة الفروق بين الأبناء فى مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها السلبية تبعاً لبعض المتغيرات الديموجرفية، **تم استخدام المنهج** الوصفى التحليلى و**اشتملت عينة البحث** على (200) ربة أسرة لديها ابن أو ابنة فى عمر من (6-16) عام من محافظتى الاسكندرية والبحيرة ، وتم اختيارهم بطريقة قصدية. اشتملت أدوات البحث على استمارة البيانات العامة وتحتوى على بيانات خاصة بكل من الأبن/الأبنة وربة الأسرة، استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية، استبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات العنف ، واستبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات العزوف عن الدراسة ، واستبيان تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الحالة الصحية وتشمل (إجهاد العين الرقمى وزيادة الوزن) ، وقد تم تفريغ البيانات باستخدام برنامج Spss . **أسفرت النتائج** عن وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوى ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية تبعا لكل من العمر، الجنس، المرحلة الدراسية، عمل الأب، الدخل الشهرى للأسرة،. **ومن أهم التوصيات** التى أسفر عنها البحث ضرورة الإهتمام بعمل برامج إرشادية للحد من التأثير السلبى للألعاب الالكترونية على الابناء، ضرورة قيام الأمهات بالإشراف والمراقبة وتوجية أبنائهم بشكل جيد للتعرف على أنواع الألعاب الذى يلعبها ابناءهن وتقليل عدد ساعات اللعب لما لذلك من تأثير سلبى عليهم، إستبدال جزء من وقت اللعب لممارسة بعض الأنشطة الرياضية حتى وإن كانت داخل المنزل.

كلمات رئيسة: الألعاب الإلكترونية – الآثار السلبية – المتغيرات الديموجرافية.

The negative effects of children's electronic gaming from the perspective of mothers According to some demographic variables

Abstract

The research aimed to study the negative effects resulting from thechildren's

practice of electronic games in the late childhood and adolescence stages from the viewpoint of mothers.**The analytical descriptive** approach was used.**The research sample** included (200) Mother who had a boy or girl at the age of (6-16) years from Alexandria and Beheira governorates,and empowering them intentionally.**The research tools included** a general data form and contained data specific to both the Son/daughter and his/her mother, a questionnaire on the practice of electronic games, a questionnaire on the effect of electronic games on violent behaviors, a questionnaire on the effect of electronic games on behaviors to refrain from studying, and a questionnaire on the effect of playing electronic games on the state of health He continued (digital eye fatigue and weight gain), and the data was emptied using Spss**.The results resulted** in a statistically significant difference between the level of children's practice of electronic games according to age, gender, school stage, father's work, the family's monthly income, and the results are that there is no statistically significant difference between the level of children's practice of electronic games according to the mass of the body, the school stage The educational level of the father, the educational level of the mother, **The research recommended** for interest in the work of advisory programs to reduce the negative impact of electronic games on children

Key words: electronic games - negative effects - demographic variables

مقدمة ومشكلة البحث

خلق الله الحياة سلسلة من المراحل العمرية كل واحدة منها تمهد للأخرى لترتقى بالإنسان فهو خليفة الله فى أرضه **(رمضان القذافى ،2000)** ،وإن الأطفال والمراهقين هم أكثر الشرائح الإجتماعية حساسية والتى تنمو فى محيط ثقافى جديد قد ينافس الأباء والمربين فى التنشئة الإجتماعية والتثقيف، وتحاول البلدان المتقدمة خلق وسائل ترفيهية يوم بعد يوم وتقوم البلدان العربية بإقتنائها وإستهلاكها، ولاشك أن هذه الوسائل تستهدف هذه الفئة لكونها الأكثر تأثراً بالمنتجات الثقافية والفكريه والترفيهية الغربية ومن بين هذه الوسائل والتى لاقت رواجاً كبيراً فى السنوات الأخيرة ما يسمى بالألعاب الإلكترونية **(وسام نايف،2015)** ، فتمتد مرحلة الطفولة المتأخرة من 6-12 عام وقد أطلق عليها بعض التربوين مرحلة المدرسة الإبتدائية ومن أهم خصائص هذه المرحلة أن الطفل يفضل اللعب مع أقرانه المقربين له بالعمر وينتقل فيها من مرحلة سيطرة الوالدين فى إختيار الإصدقاء إلى مرحلة يقوم فيها بنفسه بإختيار أصدقاءه، ويفضل الطفل فى هذه المرحلة الجماعة ويعتز بجماعته التى ينتمى إليها وتسمى هذه الفترة بفترة الفريق**(إبراهيم عثمان، 2006)**. كما تعد مرحلة المراهقة من أهم المراحل فى حياة كل فرد وهى تمتد فى الفترة العمرية من 12-16 عام وتظهر فيها تغيرات كثيرة وواضحة فى جميع جوانب النمو الجسمية والعقلية والنفسية والإجتماعية ويترتب على ذلك الكثير من المشاكل والصدامات المتنوعة، ولحماية المراهق من التأثيرات السلبية لهذه المرحلة يجب على الوالدين والمربيين الإقتراب من الأبناء والإهتمام بعمليات النصح والتوجية، وتتميز مرحلة المراهقة بزيادة نوبات الغضب من قبل المراهق لأتفة الأسباب وتتغير نظرته الإجتماعية فيميل إلى تكوين علاقات جديدة وقضاء الوقت مع جماعته الذين يشاركونه نفس الإهتمامات أكثر من قضاءه الوقت مع الأهل والعائلة والوالدين وينأى بنفسه عن حضور اللقاءات والمناسبات العائلة والتى كانت مصدر للفرح والسرور من قبل (**رغدة شريم،2009**).

ولقد اتضح أن الأطفال يستخدمون الانترنت بنسبة أكبر من البالغين خاصة مع التقدم التكنولوجى وتوافر الأجهزة المحمولة التى تسهل الوصول للانترنت سواء فى المدرسة أو المنزل ، الأماكن العامة ومنازل الأصدقاء **(2017, Bielawa)**

وقد أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من نمط حياة الأبناء فى مختلف المستويات الإجتماعية والإقتصادية، ولم يعد غريباً أن ينجذب الأطفال نحوها أكثر من الألعاب التقليدية الأخرى حيث أدى إنتشار الحاسبات الألية وأجهزة المحمول الذكية فى السنوات الأخيرة إلى ظهور دورها بشكل واضح فى حياة الأبناء حتى أصبحو معتادين على ممارسة تلك الألعاب فى مختلف الأوقات لتطغى وتفرض نفسها على نمط حياتهم **(أيات منصور،2010)**، هذا وقد لاقت هذه الألعاب إنتشاراً كبيراً وشاع إستخدامها لدرجة أنه تكاد لاتجد مركزاً للألعاب أو الترفية يخلو منها بل تكاد لا تجد منزلاً خالياً منها، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة للأطفال بتشجيع من الأباء أحياناً أو الأقران على إستخدامها، وتشتمل هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات أو المصارعة والملاكمة أو الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم، ويرجع ذلك الى تمتعها بمجموعة من الخصائص التى تميزها عن الألعاب التقليدية منها محاكاتها للواقع والجودة التكنولوجية من حيث جودة التصميم والألوان والموسيقى وإمكانية التحكم فى جميع تقنياتها كما أنها قد تساعد فى التعلم وإكتساب مهارات تكنولوجية جديدة**(ماجد الزيودى،2015)**.

كما أشار **Hill &Wener (2006)** إلى أن ألعاب الحاسب والفيديو تعتبر اليوم جزءاً مهماً فى حياة أغلب الشباب فى العديد من البلدان ففى الولايات المتحدة يقضى المراهقين أوقاتاً طويلة فى اللعب الإلكترونى تفوق كثيراً الأوقات التى يشاهدون التلفاز فيها وبشكل خاص الذين تتراوح أعمارهم من 13-17 عام حيث يمضون أكثر من 3.5ساعة يومياً فى الألعاب الإلكترونية وفى بريطانيا تقريباً 70% من الأطفال يلعبون تلك الألعاب.

إن هذا الإنتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة عدد الساعات التى يقضيها الأطفال فى اللعب أثار القلق من قبل المربين وعلماء النفس وأولياء الأمور حول الأثار السلبية لها سواء النفسية أو الإجتماعية، فاللعبة الإلكترونية ليست مجرد تسلية بريئة بل هى وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة، يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، وفى ضوء طبيعة العصر وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة فى كافة مناحى الحياة الإجتماعية والتعليمية والثقافية والترفيهية فإنه

يتوقع من الأسرة العربية المعاصره بإعتبارها حائط الصد وخط الدفاع الأول عن الأبناء أن تعمل على تطوير مهاراتها التقنية المعاصرة لتتمكن من التوجية والإشراف على الأبناء أثناء ممارستهم لهذه الألعاب والتقنيات الحديثة بل ومشاركتهم مايقومون به من تعليم وتثقيف من خلالها، والوقوف فى وجه التحديات والمخاطر الداهمة وتشكيل درع واق لحماية الأبناء والعمل على نشر الثقافة السليمة بينهم **(وجدى بركات وتوفيق عبد المنعم ، 2009)**.

وتشير بعض الدراسات إلى أن العمل فى صناعة الألعاب الإلكترونية بدأ فى نهاية القرن التاسع عشر وأصبحت منتشرة منذ العام 1981. والألعاب الإلكترونية عبارة عن نشاط ترويحى ذهنى من الدرجة الأولى يشمل ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة وبصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، ويمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التى تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التى تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ونقصد بذلك الحاسبات المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز وغير ذلك من الوسائط. وقد صنفت الألعاب الإلكترونية إلى مجموعة فئات تنتظم فيها هذه الألعاب بالرغم من التداخل بين هذه الأنواع وهى: (1) ألعاب الحركة Action Games وهى التى تعتمد على التأزر بين العين واليد أكثر من إعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والحروب، (2) الألعاب الإستراتيجية Strategy Games وهى تلك التى تؤكد على أهمية التفكير المنطقى والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج، (3) ألعاب المغامرة Adventure Games وهى التى تتضمن إستكشاف وحل المشكلات، (4) ألعاب لعب الأدوار Role Play Games وهى تشبة ألعاب المغامرة ولكن بدلاً من أن تركز على حل المشكلات تعتمد على التطور النوعى لخصائصها ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب،(5) الألعاب الرياضية Sports Games تشبة ألعاب الإستراتيجيات سواء تأدت من خلال لاعب واحد أو مجموعة لاعبين يمثلون فريق رياضى،(6) ألعاب المحاكاة Simulation Games وهى تلك الألعاب التى تحاكى موضوعاً ما أو عملية ما بكل تفاصيلها**(مها الشحرورى، 2008)**.

يذكر Almubireek (2003) أن الألعاب الإلكترونية يمارسها كل من الذكور والإناث على حد سواء، مع وجود إختلافات جوهرية فى نوعية الألعاب التى يلعبها كل منهم، إضافة إلى الوقت الذى يقضونه فى ممارسة هذه الألعاب حيث وجد أن 33% من الإناث يلعبن لعبة ذكور لمرة واحدة على الأقل إسبوعياً وذلك فى مقابل 51% من الذكور. وقد تمارس هذه الألعاب بشكل جماعى عن طريق شبكة الأنترنت أو بشكل فردى، كما تعتمد على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، وبصفة عامة تتكون من العناصر التالية: (1) مدخلات وهى عبارة عن أوامر التشغيل واللعب وتنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل، عصى قيادة، مقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة وغير ذلك من الأدوات،(2) برامج اللعب،(3) المخرجات وتتم عن طريق الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف المحمول، مكبرات الصوت، النظارات الألكترونية،(4) اللاعب وقد يكون وحده أو بالمشاركة **(بشير نمرود، 2008)** ، وأشار **بشير الجارودى (2011)** إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية تمتاز بنواحى إيجابية، منها أنها تنمى الذاكرة وسرعة التفكير كما تطور حس التخطيط والمبادرة وتحديد الأهداف، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم فى التألف مع التقنيات الحديثة بحيث يجيد الأطفال تولى تشغيل المقود وعصا التوجية والتعامل مع تلك الأدوات بدقة واحترافية، كما تعلمهم القيام بمهارات الدفاع والهجوم وتحفز التركيز والإنتباة وتزيد الذكاء لإنها تقوم على خلق وإبتكار عالم خاص بكل لاعب، كما أنها تساعد أيضا على المشاركة الإجتماعية متمثلة فى الألعاب الجماعية. ويرى **باسم الإنبارى(2010)** أيضاً أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة منها الترويح عن النفس فى أوقات الفراغ، العمل على توسيع تفكير اللاعب ومهاراته حيث أن بعض الألعاب كألعاب الألغاز تساعد على حل المشكلات إضافة إلى تحفيز روح المنافسة بين اللاعبين والإطلاع على أفكار جديدة ومعلومات حديثة متنوعة.

وبالرغم من وجود من يرى الجانب الإيجابى للألعاب الإلكترونية ويؤيد إستخدامها، إلا أن هناك العديد من الدراسات والأبحاث التى تدعم وتظهر وجود مخاطر عديدة لها، فمعظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تنطوى على مضامين سلبية تؤثر على جميع مراحل نموهم، كما أن نسبة كبيرة منها تعتمد على

التسلية والإستمتاع بقتل الإخرين وتدمير ممتلكاتهم والإعتداء عليهم دون وجه حق، كما تعلم الإطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها(**mai,2010**).

وقد ظهر مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية للدلالة على الإستخدام المطول للإنترنت، والإدمان بمعناه العام هو الإعتياد على شيئ ما وعدم القدرة على تركه ولا شك أن الإستخدام المطول للانترنت كإدمان ليس بتشخيص رسمى، إلا أن أعراضه المحتملة تشمل قضاء ساعات طويلة فى الإبحار فى الشبكة العنكبوتية بشكل يتعارض مع أداء المهام اليومية وإتخاذ القرارات. ويؤدى إدمان الإنترنت إلى العزلة وتغير المزاج وإنقطاع العلاقة الأسرية، وتكمن إشكالية إدمان الإنترنت فى أن معظم مستخدميه لايعرفون مدى خطورة هذه الظاهرة وبالتالى هم عرضة لخطر الإدمان دون أن يشعروا بذلك (**مها الشحرورى، 2007**). يحدد **عمر العباجى(2007)** أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية والتى منها زيادة عدد الساعات التى يقضيها الفرد فى اللعب بشكل متزايد تتجاوز الفترات التى حددها لنفسة، وشعوره بالتوتر والقلق الشديد فى حال وجود أى عائق يحول دون الإتصال بالشبكة قد يصل إلى حد الإكتئاب وبخاصة إذا ما طالت فترة الإبتعاد على الدخول، كما ينتابه إحساس بسعادة بالغة وراحة نفسية حين يرجع لإستخدامه،إضافةً إلى إهمال الواجبات الإجتماعية والوظيفية بسبب الإنشغال بالألعاب. أشار **Emes (1997)** إلى أن الوقت الذى يمضية اللاعب فى ألعاب الحاسب والإنترنت قد يتسبب بمشاكل صحية غير متوقعة كالصداع وألم الظهر والصدر والإعياء وغيرها، كما قد يتسبب بتسارع ضربات القلب وإرتفاع ضغط الدم. ومن التأثيرات الصحية التى يتركها إدمان الألعاب الإلكترونية الأضرار التى تصيب الأيدى من الإستخدام المفرط للفأرة والأضرار التى تصيب العين نتيجة الإشعاع الذى تبثة شاشات الحاسب وشاشات التليفون المحمول، والأضرار التى تصيب العمود الفقرى والساقين نتيجة نوع الجلسة والمدة الزمنية بالإضافة إلى الأضرار التى تصيب الأذنين نتيجة إستخدام مكبرات الصوت.

ويرى **Greenfield(2001)** إلى أن كثرة ممارسة هذه الألعاب قد تصيب الطفل بسوء التغذية على المدى الطويل فالطفل ربما يعزف عن مشاركة أسرته

فى تناول الوجبات الأساسية، كما أنة قد يكثر من تناول الطعام غير الصحى كالأغذية السريعة والمسليات مما قد يسبب البدانة وزيادة الوزن.

إجهاد العين الرقمى هو مصطلح يشير إلى مزيج من مشاكل العين والرؤية المرتبطة باستخدام أجهزة الكمبيوتر (بما في ذلك أجهزة الكمبيوتر المكتبية وأجهزة الكمبيوتر المحمولة والأجهزة اللوحية) وشاشات العرض الإلكترونية الأخرى (مثل الهواتف الذكية وأجهزة القراءة الإلكترونية) والتى تتمثل فى جفاف العيون، أوعدم وضوح الرؤية، وإجهاد عضلات العين. وقد أشارت العديد من الأبحاث إلى أن بعض الأفراد يقضون ما قد يصل إلى 10 ساعات أو أكثر يوميًا في إستعمال هذه الشاشات ويكون ذلك غالبًا بدون فترات راحة كافية، إضافة إلى ذلك فقد يتطلب الحجم الصغير لبعض الشاشات المحمولة تقليل أحجام الخطوط وتصغير مساحات العرض وبالتالى تقل مساحة الرؤية وأيضاً تزداد شدة الإضاءة والوميض الذى ينتج عن هذه الأجهزة وقد ثبت أن إجهاد العين الرقمي له تأثير كبير على كل من الراحة البصرية والإنتاجية المهنية، حيث قد يعاني حوالي40 ٪ من البالغين وما يصل إلى 80 ٪ من المراهقين من أعراض بصرية كإجهاد العين وجفافها أثناء إستخدام ومشاهدة الأجهزة الإلكترونية وبعدها مباشرة (**Mark Rosenfield،2016**).

وتجدر الإشارة إلى أن إستعمال الشاشات الإلكترونية الرقمية لا يقتصر على البالغين والمراهقين أو الأطفال الأكبر سنا حيث أشار **Vanderloo(2014)** إلى أن الأطفال فى سن ما قبل المدرسة يقضون ما قد يصل إلى 2.4 ساعة يوميًا في مشاهدة واستعمال تلك الأجهزة. لذلك فقد أوصت **American Academy of Pediatrics (2013)** بأن الأطفال أقل من عامين يجب أن لا يقضوا أي وقت في مشاهدة الشاشات الإلكترونية. ويوضح **chu وأخرون (2011)** أن المخاطر المحتملة لهذه الشاشات وأثارها على العين والبصر تكون أعلى بكثير عند مقارنتها بالمواد المطبوعة. وعلى الرغم من صعوبة التحديد الدقيق للأعراض المصاحبة للتعامل مع الشاشات الإلكترونية فقد لوحظ أن 40٪ من العاملين مستخدموا الكمبيوتر في مدينة نيويورك قد أبلغوا عن عيون متعبة "على الأقل نصف الوقت" ، بينما أبلغ 32٪ وأفاد 31٪ عن جفاف العين وعدم الراحة في العين ،على التوالى،(**Portello**

وأخرون2012). هذا وقد أجرت الجمعية الأمريكية للعيون مؤخراً مسح لـ 200 طفل تتراوح أعمارهم بين 10 – 17 عام وأظهرت نتائجه أن مايقرب من 80 ٪ منهم اشتكوا من ألم وحرقة فى العينين وضبابية عند إستعمال الأجهزة الإلكترونية الرقمية. http://aoa.uberflip.com/i/348635

وإرتباطاً بالألعاب الإلكترونية تأتى مشكلة عزوف الطلبة عن الدراسة فهى مشكلة عالمية تعاني منها دول كثيرة بسبب الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية فيها والإقبال الشديد من قبل طلبة المدارس على ممارستها، وقد وجد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء اليوم الدراسى وكذلك اضطرابات التعلم، وقد وجدت دراسة أجريت فى المملكة العربية السعودية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى هؤلاء الطلبة قد أثر بالسلب على ذكائهم الإجتماعى**(أمانى حسن،2017).**

فى دراسة بعنوان العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدوانى لدى طلاب الجامعة والمرحلة الثانوية بمدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية وتكونت عينة البحث من 51 طالب وتم إختيارهم بطريقة عشوائية،أوضحت نتائجها أن هناك علاقة إرتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدوانى، وأن الطلاب الذين يمارسون ألعاباً تتسم بالعنف مثل ألعاب الحروب والقتل كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الأخرين، كذلك إرتفع مستوى العدوان بزيادة عدد الساعات التى يقضيها الطلاب فى اللعب **(عبد الرازق القاسم ،2011).** دراسة أخرى أجريت فى الجزائر إستهدفت إستقصاء العلاقة الإرتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسى وطبقت على عدد 100 تلميذ من تلاميذ المرحلة المتوسطة من الممارسين للألعاب الإلكترونية وفى نفس الوقت من الممارسين للعنف، أظهرت النتائج وجود علاقة إرتباطية موجبة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادى المتمثل فى (إلحاق الضرر بالجسد أو الممتلكات) حيث وجد أن هذه الألعاب تعمل على زرع السلوك العدوانى فى شخصية الطفل كما أن كثرة ممارسته لها جعله يبتعد عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية مما يجعلة شخص غير متزن، كذلك وجدت الدراسة أن هناك

علاقة إرتباطية موجبة بين الألعاب الإلكترونية والعنف غير المادى (مثل إلحاق الضرر من الناحية النفسية) وإخضاع الضحية لشتى أنواع الضغوط النفسية كالتحقير والإهانة وجرح المشاعر حيث أن كثرة ممارسة تلك الألعاب تجعل التلميذ يقلد الأبطال المفضلين له فى اللعبة ويتقمص شخصياتهم(**سعاد مرزوق وهناء مرزوق ،2016**).

أجرى **عبد العزيز الهدلق (2013)** دراسة بعنوان إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض وتكونت عينة الدراسة من 359 طالب من مراحل تعليمية مختلفة (إبتدائى- متوسط- ثانوى) أوضحت النتائج أن هناك عدد من العوامل التى تدفع الطلاب إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعى للفوز وحب المنافسة وتنمية القدرة ومهارات التصور والتخيل، ويرى الطلاب أن هناك أثار إيجابية منها أنها تسهم فى تحسيين المهارات الأكاديمية مثل مهارة البحث عن المعلومات مهارات الطباعة والكتابة واكتساب اللغات الأجنبية وحل المشكلات والتفكير، ومن أثارها السلبية الأضرار السلوكية والصحية والأمنية والأكاديمية.

فى دراسة بعنوان تأثير الألعاب الألكترونية على الأطفال دراسة وصفية تحليلية لأطفال الفئات العمرية من 7- 15 سنة، وأجريت على عدد من أولياء الأمور الذين يمارس أبنائهم الألعاب الألكترونية فى مدينة بابل بالعراق، أوضحت النتائج أن أغلب الأطفال يميلون إلى ممارسة الألعاب الألكترونية ذات الطابع القتالى مما يعمل على تنامى السلوك العدوانى لديهم نتيجة الممارسة المتكررة لهذه الألعاب، وأن الأطفال يقضون يومياً حوالى 6 ساعات فى اللعب، وأن مايقدر ب 75% من الأطفال قد تغير سلوكهم إلى سلوك عدوانى وان 73% من الأطفال قد ازدادت عدائيتهم بشكل كبير بعد ممارسة هذه الألعاب، ومن الأثار السلبية أيضاً أن 77% من الأطفال يظهر لديهم إضطرابات النوم وأن57% منهم لديهم تشنجات عضلية فى العنق و50% منهم يعانون من إنحناء وألم العمود الفقرى نتيجة الجلسة غير السليمة أثناء ممارسة هذه الألعاب و55% منهم يشتكون من صداع الرأس لإحتياج هذه الألعاب إلى التركيز الشديد طوال فترة اللعب، وأن 61% منهم يعانون من تشوش الرؤية و75% تقل درجة الإنتباة لديهم. هذا وقد إتفق أولياء الأمور فى هذه الدراسة على أنه بالرغم من السلبيات

الكثيرة للألعاب الألكترونية إلا أنه يمكن الإستفادة من إيجابياتها المتمثلة فى أنها تنمى القدرات الذهنية لدى الطفل وتعمل على زيادة مهاراتهم فى البحث، وأيضاً تعمل على تطوير مهارة حل المشكلات وإكتساب الأفكار الجيدة بشرط الإشراف والتوجية والمشاركة من قبل الأباء والمربين(**وسام نايف،2015**). وقامت **سارة حمدان (2016)** بدراسة بعنوان "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التى يمارسها أطفال مرحلتى الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم" وتم تطبيقها على بعض أطفال المدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم بعمان، الأردن، وكشفت نتائجها على أن إهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المعلمين أنها تسهم فى تقوية التأزر البصرى الحركى لدى الأطفال وتعمل على تنمية شعورهم بقيمة الوقت المحدد لإنجاز المهام، أما من وجهة نظر الأطفال فيروا أنها تنمى مهارات الربط بين حواسهم المختلفة وتحفزهم على إنجاز المهام بدقة، وبالنسبة لسلبيات تلك الألعاب من وجهة نظر المعلمون أنها تزيد شعورهم بالإنطواء والإنفصال عن عالمهم المحيط وتزيد من إدمانهم لممارستها أما الأطفال فيرون أنها تسبب ألم العينين وتقلل من قدراتهم على التحصيل الدراسى .

مشكلة البحث:

يحاول هذا البحث الإجابة عن التساؤلات التالية:

1-ماهو أثر ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية على سلوكياتهم والمتمثلة فى كل من العزوف عن الدراسة، العنف، إجهاد العين الرقمى وزيادة الوزن؟

2- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية فى سلوكيات الأبناء (العنف–العزوف عن الدراسة–إجهاد العين الرقمى–زيادة الوزن) بين الأبناء الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بإختلاف عدد الساعات التى يقضونها فى اللعب يوميا؟

3- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية فى سلوكيات الأبناء (العنف– العزوف عن الدراسة– إجهاد العين الرقمى– زيادة الوزن) بين الأبناء الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بإختلاف أنواع تلك الألعاب؟

4- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية سلوكيات الأبناء (العنف- العزوف عن الدراسة- إجهاد العين الرقمى- زيادة الوزن) بين الأبناء الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف السن والجنس؟

أهداف البحث:

يستهدف البحث بصفة رئيسية دراسة الأثار السلبية لممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات ومن هذا الهدف الرئيسى تنبثق الأهداف الفرعية التالية :

1- قياس مستوى كل من ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكياتهم تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (العمر، الجنس، المرحلة الدراسية، مؤشر كتلة الجسم).

2- قياس مستوى كل من ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكياتهم تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (عمل الأب، عمل الأم، المستوى التعليمى لكل من الأب والأم ، الدخل الشهري).

3- تحديد العلاقة الإرتباطية بين مستوى ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية و مستويات تأثيرها علي سلوكياتهم (العنف- العزوف عن الدراسة- إجهاد العين الرقمى- زيادة الوزن).

4- تحديد العلاقة الإرتباطية بين مستوى ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية وكل من (العمر، الجنس، كتلة الجسم، المرحلة الدراسية، عمل الأب والأم، المستوى التعليمى لكل من الأب والأم، الدخل الشهري).

5- تحديد العلاقة الإرتباطية بين مستوى تأثير ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية وكل من (العمر، الجنس، كتلة الجسم، المرحلة الدراسية، عمل الأب، عمل الأم، المستوى التعليمى لكل من الأب والأم ، الدخل الشهري).

الأهمية العلمية للبحث:

موضوع البحث يلقى الضوء على الإنتشار الكبير للألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على الأبناء (من 6-16 عام) حيث تعمل على صرف أنظارهم عن النشاطات الأخرى خاصة الأنشطة الرياضية والبدنية والتى تلعب دوراً كبيراً فى حياة الأبناء

لفوائدها الجسمية والحسية والتربوية، وكذلك التعرف على الألعاب التى يلعبها الأبناء ويقضون فيها أغلب أوقاتهم، كما تحاول الدراسة إكتشاف الفروق الجنسية والعمرية بين الأطفال والمراهقين فيما يتعلق باللعب الإلكترونى والحيز الزمنى الذى تأخذه الألعاب الإلكترونية من وقت الابن /الابنة

أولاً: في مجال التخصص:

- قد تمثل نتائج البحث إضافة علمية بمجال الاقتصاد المنزلى تخصص إدارة المنزل حيث تلقى الضوء على الأثار السلبية التى تقع على الأبناء نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية بدون إشراف أو توجية من قبل الوالدين.

ثانياً: في مجال خدمة المجتمع:

- قد تعمل على نشر الوعى بين أولياء الأمور حول ماهية الألعاب الإلكترونية وجوانبها المختلفة لتكوين فكرة شاملة عنها.
- أنها تسلط الضوء على الألعاب الإلكترونية ومالها من أثار سلبية على النواحى التعليمية للأبناء (العزوف عن الدراسة)، النواحى الصحية (إجهاد العين الرقمى– زيادة الوزن)، النواحى النفسية والإجتماعية (العنف) والعمل على تلافيها وإبعاد الأبناء عنها.

ثالثاً: أهمية البحث التطبيقية:

- التوصل إلى بعض التوصيات التى تساهم فى إرشاد المربين إلى أهمية إختيار ومتابعة والإشراف على الألعاب الإلكترونية التى يمارسها أبنائهم.
- قد تكون نتائج هذا البحث إنطلاقة لدراسات جديدة تتناول الجوانب التي لم يتطرق لها البحث كموضوع إدمان الأنترنت وتنفيذ برامج إرشادية لخفض درجة إدمان الأنترنت لدى الأطفال والمراهقين وكذلك تنفيذ برامج إرشادية للتوعية بالإستخدام الأمن للأنترنت.

الأسلوب البحثى

أولاً: مصطلحات البحث

الألعاب الالكترونية : وهي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضًا على أجهزة خاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أواستخدام الإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير لبرامج الإلكترونية **(مريم قويدر،2012)**

إجهاد العين الرقمى : هو مصطلح يشير إلى مزيج من مشاكل العين والرؤية المرتبطة باستخدام أجهزة الكمبيوتر (بما في ذلك أجهزة الكمبيوتر المكتبية وأجهزة الكمبيوتر المحمولة والأجهزة اللوحية) وشاشات العرض الإلكترونية الأخرى (مثل الهواتف الذكية وأجهزة القراءة الإلكترونية) **(Mark Rosenfield،2016)**.

وتعرف إجرائيا بأنه ما يسببه النظر لشاشة الحاسوب لساعات طويلة لأن استخدام الكمبيوتر أكثر من ساعتين يسبب جفاف العين، الرمش بعدد مرات أقل أثناء استخدام أجهزة الكمبيوتر استخدام الأجهزة التي لها إضاءة ساطعة أو انعكاس استخدام أجهزة بتباين ضعيف بين إضاءة النص والخلفية ، ومن الأعراض المصاحبة لمتلازمة الاجهاد الرقمي للعين هى تشويش الرؤية، تهيج أغشية العين، احمرار العين وجفافها، آلام الظهر والرقبة.

العزوف عن الدراسة : المقصود بالعزوف عدم ممارسة النشاط بشكل جيد أو كما ينبغى أن يكون **(ربيع الذهلى وأخرون، 2018)**

وإجرائياً يقصد به عدم الإهتمام بمتابعة الدروس وإستذكارها، وإنخفاض مستوى التحصيل الدراسى للأبناء وإنشغالهم باللعب ومشاهدة التلفاز وتمضية الوقت على الإنترنت وكثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية.

العنف : هو صورة من تفاعل الكائن الحي مع بيئة تؤدى إلى الأذى الذي قد يصيبه ويسبب أضرار، أو يصيب الآخرين في الجسد أو النفس أو الممتلكات

تكـون مقصـودة أو غيـر مقصـودة ، تبـدأ مـن التـأذي والضـيق وتنتهـي بالإصـابات الشديدة والقتل وتقدم في قالب جاد أو هزلى **(سحر الصداق،2000)**.

الاثار السلبية : هو النتائج الغير مرغوبة التي تحدث نتيجة استخدام وسيلة ما لتلبية حاجة أو رغبة معينة **(أسماء باسم وإيمان عبد الرحمن (2018)**.

-**الآثـار السـلبية لممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة:** وهـي مضـار ممارسـة الألعـاب الإلكترونية على الأطفال المتمثلة في قلة النشاط البدني ، و الانطواء و العزلة ، و إجهاد العينين ، و آلام أسفل الظهر و أداء أكاديمي منخفض ، و إدمان ممارستها ، وزيادة خطر البدانة ، وغرس السلوك العدواني و العنف **(2014 Prot et.al)**.

ثانيا: منهج البحث

المنهج الوصفي : هو المنهج الذي يعنى بالدراسات التي تهتم بجمع وتلخيص وتصنيف المعلومات والحقائق المدروسة المرتبطة بسلوك عينة من الناس، أو عدد من الأشـياء، أو سلسـلة مـن الأحداث، أو منظومة فكرية، أو أي نوع آخر من الظواهر، أو المشاكل التى يرغب الباحث في دراستها، بغرض تحليلها فسيرها وتقييم طبيعتها للتنبؤ بها و ضبطها أو التحكم فيها **(موسى حريزي وصبرينة غربي ، 2013)**.

ثالثا: حدود البحث

1- عينة البحث:

العينة الاستطلاعية : تكونت من (30) من ربات الأسر بمحافظة الاسكندرية للتحقق من صدق وثبات أدوات البحث.

العينة الأساسية : عينة عمدية من ربات الأسر واللاتى لديهن ابن /ابنة أو أكثر من الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويمثلن مستويات إجتماعية وإقتصادية مختلفة، بلـغ قوامهـا 200 سـيدة (100 بنطـاق محافظـة الأسـكندرية و100 بنطـاق محافظة البحيرة) وإختيرت عينة محافظة الأسكندرية من ثلاث مناطق هى مصطفى كامل وفيكتوريا وعبد القادر أما عينة محافظة البحيرة فتم إختيارها من مركز كفر الدوار وبعض المناطق التابعة لها، وذلك من خلال المقابلة الشخصية عن طريق زيارة بعض الأندية وأماكن عمل أفراد العينة(بعض المدارس والكليات). .

2- **الحدود المكانية** : تم تطبيق البحث فى محافظتى الإسكندرية والبحيرة.

3- الحدود الزمنية: تم تطبيق أدوات البحث في الفترة من بداية أبريل 2019 حتى نهاية يونيو 2019 بتوزيع استبيان البيانات العامة – استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية بالمقابلة الشخصية معهم.

رابعا : أدوات البحث

قامت الباحثتان بإعداد أدوات البحث التي تشتمل علي :-

1- استمارة البيانات العامة للأسرة .
2- استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية.
3- استبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات العنف.
4- استبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات العزوف عن الدراسة.
5- تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الحالة الصحية (إجهاد العين الرقمى – زيادة الوزن).

1-استمارة البيانات العامة للأسرة وتشتمل على:

- **عمر الأبن/الأبنة:** محل البحث مقسم الى 6-11 سنة - 12-16 سنة بترميز (1، 2) – ترتيبه بين إخوته قسم الى الاول ' الثانى'الثالث 'الرابع بترميز(1، 2 ،3 ، 4) . – جنس الطفل: ذكر 'أنثى بترميز (1، 2).
- **مؤشر كتلة الجسم – كغ/م2**

وقد تم حساب مؤشر كتلة الجسم للإبن من خلال المعادلة الأتية : مؤشر كتلة الجسم BMI = الوزن بالكجم/ مربع الطول بالمتر. وتم تقييم نمط الجسم تبعاً لقيمة مؤشر كتلة الجسم كلأتى : أقل من 18.5 : نحيل، من 18.5إلى 24.9 : وزن مناسب، من 25 إلى 29.9 : زيادة فى الوزن، من 30 إلى 34.9 : بدانة من الفئة الأولى، من 35 إلى 39.9 : بدانة من الفئة الثانية، من 40 فأكثر : بدانة مفرطة (WHO ، 2004) . وذلك بترميز من (1-8).

- **حجم الاسره:** 2-3 فرد ، 4-6 فرد ، 7افراد فأكثر.
- **المرحلة الدراسية** وقسمت إلى المرحلة الابتدائية ، المرحلة الإعدادية، المرحلة الثانوية بترميز(1، 2 ،3)

- **عمل الوالدين: الاب: يعمل ، لا يعمل بترميز (1، 2) ، الام: تعمل ، لا تعمل** بترميز (1، 2)

-**المستوى التعليمى للأب** قسم إلى ثلاث فئات أمي يقرأ ويكتب شهادة إبتدائية – شهادة إعدادية وشهادة متوسطة – شهادة جامعية و شهادة فوق جامعية بتقييم (1، 2 ،3)- المستوى التعليمي للأم قسم إلى ثلاث فئات أمي يقرأ ويكتب شهادة إبتدائية – شهادة إعدادية وشهادة متوسطة – شهادة جامعية و شهادة فوق جامعية بتقييم (1، 2 ،3) – الدخل الشهرى وقد قسم الى أقل من 1500 جنيه و من 1500إلى أقل من 2000- من 2000إلى أقل من 2500 ومن 2500إلى أقل 3000- من 3000إلى أقل من 3500 و 3500فأكثر.

2- استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية :

تم بناء استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية بعد الإطلاع على البحوث والدراسات السابقة فى مجال علم النفس وإدارة شئون الأسرة ، وصف الاستبيان: اشتمل على (17) عبارة وكانت الاستجابة على هذه العبارات وفقا لمقياس ثلاثى (دائما-أحيانا -أبدا) بتقييم (3، 2، 1) للعبارات الايجابية ، وباقى العبارات بتقييم (3،2،1) للعبارات السلبية وتم حساب المدى لتحديد المستوى بناء على درجة المشاهدة من استجابات المبحوثين كالأتى = (أكبر درجة مشاهدة – أقل درجة مشاهدة) ، طول الفئة = (المدى/3)+1 وعليه تم تقسيم الاستجابات الى ثلاثة مستويات كالتالى:

مستوى منخفض : من أقل درجة مشاهدة إلى < (أقل درجة مشاهدة +طول الفئة).

مستوى متوسط : من أقل درجة مشاهدة إلى < (أقل درجة مشاهدة +طول الفئة*2).

مستوى مرتفع : من أقل درجة مشاهدة إلى < (أقل درجة مشاهدة +طول الفئة*2) فأكثر.

3- استبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات العنف تم بناء استبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات العنف بعد الإطلاع على البحوث والدراسات السابقة فى المجالات السابق ذكرها ، **وصف الاستبيان:** اشتمل على (18) عبارات وكانت الاستجابة على هذه العبارات وفقا لمقياس ثلاثى (دائما-أحيانا -أبدا) بتقييم (1، 2، 3) حيث كانت العبارات كلها سالبة الاتجاه وتم حساب المدى لتحديد

المستوى بناء على درجة المشاهدة من استجابات المبحوثين كالأتى = (أكبر درجة مشاهدة – أقل درجة مشاهدة)

طول الفئة = (المدى/3)+1 وعليه تم تقسيم الاستجابات الى ثلاثة مستويات مستوى منخفض ومتوسط ومرتفع.

4- استبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات العزوف عن الدراسة:

تم بناء استبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات العزوف عن الدارسة بعد الإطلاع على البحوث والدراسات السابقة فى المجالات السابق ذكرها ، **وصف الاستبيان:** اشتمل على (14) عبارات وكانت الاستجابة على هذه العبارات وفقا لمقياس ثلاثى (دائما–أحيانا –أبدا) بتقييم (3، 2، 1) حيث كانت العبارات الموجبة رقم (37،40،41،44،48) ، وتم حساب المدى لتحديد المستوى بناء على درجة المشاهدة من استجابات المبحوثين كالأتى = (أكبر درجة مشاهدة – أقل درجة مشاهدة)

طول الفئة = (المدى/3)+1 وعليه تم تقسيم الاستجابات الى ثلاثة مستويات مستوى منخفض ومتوسط ومرتفع.

5-استبيان تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الحالة الصحية (إجهاد العين الرقمى – زيادة الوزن): تم بناء استبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الحالة الصحية بعد الإطلاع على البحوث والدراسات السابقة فى المجالات السابق ذكرها وكذلك تم عرضه على مجموعة من الأطباء المتخصصين لإبداء الرأى ، **وصف الاستبيان:** اشتمل على (33) عبارة وكانت الاستجابة على هذه العبارات وفقا لمقياس ثلاثى (دائما–أحيانا –أبدا) بتقييم (1، 2، 3) حيث كانت العبارات (62،63،64،67،68،69،70،71،74،78،82) موجبة الاتجاه ، وتم حساب المدى لتحديد المستوى بناء على درجة المشاهدة من استجابات المبحوثين كالأتى = (أكبر درجة مشاهدة – أقل درجة مشاهدة) ، طول الفئة = (المدى/3)+1 وعليه تم تقسيم الاستجابات الى ثلاثة مستويات مستوى منخفض ومتوسط ومرتفع .

تقنين الأدوات: يقصد به حساب صدق وثبات المقاييس:

أولاً: حساب صدق المقاييس:

اعتمد البحث الحالي في التحقق من صدق المقاييس validity علي طريقتين:

(أ)- صدق المحتوي (validity content):

للتأكد من صدق المحتوي تم عرض مقياسي (ممارسة الألعاب الالكترونية، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية) في صورتهما الأولية علي عدد من السادة المحكمين أعضاء هيئة التدريس في مجال إدارة ومؤسسات المنزل بكلية التربية النوعية جامعة الإسكندرية ، وذلك للتعرف علي آرائهم في المقياسيين من حيث دقة الصياغة اللغوية لمفردات المقياسين، وسلامة المضمون، وانتماء العبارات المتضمنة في كل بعد له، وكفاية العبارات الواردة في كل بعد لتحقيق الهدف الذي وضع من أجله، ومناسبة التقدير الذي وضع لكل عبارة، وملائمة المحاور، وسلامة المضمون ودقة الصياغة والعرض لكل عبارة، ومناسبة التقدير الذي وضع لكل عبارة، وقد قامت الباحثتان بإجراء التعديلات المشار إليها علي صياغة بعض العبارات، وبذلك يكون قد خضع لصدق المحتوي.

(ب)- صدق الاتساق الداخلي:

لحساب صدق الاتساق الداخلي لمقياسي (ممارسة الألعاب الالكترونية، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية) تم تطبيقهما علي عينة استطلاعية بلغ عددهم (50) وبعد رصد النتائج تمت معالجتها إحصائيا وحساب معامل الارتباط بيرسون بين (المحاور – والدرجة الكلية) للمقياسين وكانت جميعها دالة عند مستوي (0.01) مما يدل علي الاتساق الداخلي لعبارات المقياسين ويسمح للباحثة باستخدامهما في بحثها الحالي، وجدول (1) يوضح ذلك.

جدول (1).معاملات الارتباط لأدوات الدراسة ن = (50)

المقياس	المحاور	معامل الارتباط
ممارسة الألعاب الالكترونية	ممارسة الألعاب الالكترونية	**0.753**
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية	العنف	**0.765**
	العزوف عن الدراسة	**0.802**
	اجهاد العين الرقمى	**0.813**
	زيادة الوزن	**0.819**

****دالة عند مستوي (0.01)**

ثانياً: حساب ثبات المقاييس Reliability:

قامت الباحثتان بحساب معاملات الثبات للمقياسين باستخدام طريقة الفا كرونباخ Alpha cronbach والتجزئة النصفية، Split- Half وجدول (2) يوضح ذلك.

جدول (2).معاملات الثبات لمحاور أدوات الدراسة ن = (50)

المقياس	محاور	عدد العبارات	معامل ألفا	التجزئة النصفية	
				معامل سبيرمان	معامل جتمان
ممارسة الألعاب الالكترونية	ممارسة الألعاب الالكترونية	17	**0.835	**0.834	**0.836
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية	العنف	18	**0.883	**0.878	**0.803
	العزوف عن الدراسة	14	**0.843	**0.838	**0.836
	اجهاد العين الرقمى	17	**0.850	**0.839	**0.848
	زيادة الوزن	16	**0.836	**0.843	**0.843
	تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	65	**0.833	**0.834	**0.834

يتضح من جدول(2) أن قيم معاملات ثبات (ألفا – التجزئة النصفية التي تشمل معامل سبيرمان، ومعامل جتمان) للأبعاد والمقياس ككل دالة عند مستوي (0.01) مما يؤكد ثبات المقياسين وصلاحيتهما للتطبيق في البحث الحالي.

رابعا : المتغيرات البحثية:

أ) المتغيرات المستقلة :

الخصائص الاجتماعية والاقتصادية وهي : عمر الطفل– ترتيبه بين إخوته– جنس الطفل– وزنه وطوله – حجم الاسره– المرحلة الدراسية – عمل الوالدين– الدخل الشهرى للأسرة.

ب) المتغيرات التابعة :

- استبيان ممارسة الألعاب الالكترونية.
- استبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات العنف.
- استبيان تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات العزوف عن الدراسة.
- استبيان تأثير ممارسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الحالة الصحية.

خامسا : فروض البحث

1- توجد فروق دالة إحصائيا بين كل من مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها علي سلوكيات الأبناء تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (العمر،الجنس، المرحلة الدراسية، مؤشر كتلة الجسم).

2- يوجد تباين دال إحصائياً بين كل من مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها علي سلوكيات الأبناء تبعاً لاختلاف متغيرات المستوى الاجتماعى الاقتصادى (عمل الأب، عمل الأم، المستوى التعليمى للأب، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري).

3- توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية ومستويات تأثيرها علي سلوكيات الأبناء.

4- توجد علاقة ارتباطية بين مستوي ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (العمر، الجنس، مؤشر كتلة الجسم، المرحلة الدراسية، عمل الأب، عمل الأم، المستوى التعليمى للأب، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري).

5- توجد علاقة ارتباطية بين مستوي تأثير ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (العمر، الجنس، مؤشر كتلة الجسم، المرحلة الدراسية، عمل الأب، عمل الأم، المستوى التعليمى للأب، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري).

سادساً: المعالجات الإحصائية

بعد جمع البيانات وتفريغها تمت المعالجة الإحصائية باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Spss21 وحساب العدد والنسب المئوية، والوزن النسبي، والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعامل ارتباط بيرسون وألفا كرونباخ والتجزئة النصفية لحساب الصدق والثبات، واختبار "ت" t test لحساب الفروق بين المتوسطات بالنسبة لمتغيرات الدراسة ، وتحليل التباين الاحادي الاتجاه One Way Anova واختبار LSD للمقارنات المتعددة لتحديد اتجاه الدلالة.

نتائج البحث:

أولاً: وصف العينة

عينة البحث قوامها (200) من للأمهات تم إختيارهم بطريقة عشوائية من مستويات إجتماعية وتعليمية وثقافية مختلفة، وفيما يلي وصف شامل لعينة البحث التي تم اختيارها بطريقة قصدية

جدول (3) توزيع عينة البحث وفقا للمتغيرات الاجتماعية والاقتصادية (ن =200)

البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%		الفئة	العدد	%
عمر الأبن/ الأبنة	6-11 سنة	90	45	الجنس	ذكر	91	45.5	عمل الأب	يعمل	180	90
	12- 16 سنة	110	55		أنثي	109	54.50		لا يعمل	20	10
	المجموع	200	100		المجموع	200	100		المجموع	200	100
البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%		الفئة	العدد	%
عمل الأم	يعمل	117	58.5	المرحلة الدراسية	المرحلة الإبتدائية	108	54	حجم الأسرة	2- 3 فرد	12	6
	لا يعمل	83	41.5		المرحلة الإعدادية	82	41		4-6 فرد	177	88.5
	المجموع	200	100		المرحلة الثانوية	10	5		7 أفراد فأكثر	11	5.5
					المجموع	200	100		المجموع	200	100
البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%
المستوي التعليمي للاب	منخفض	28	14	مستوي الدخل	منخفض	34	14	ترتيب الأبن/الأبنة بين الاخوة	الأول	85	42.5
	متوسط	70	35		متوسط	80	35		الثاني	65	32.5
	مرتفع	102	51		مرتفع	86	51		الثالث	47	23.5
	المجموع	200	100		المجموع		100		الرابع	3	1.5
									المجموع	200	100
البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%	البيان	الفئة	العدد	%
المستوي التعليمي للأم	منخفض	26	13	كتلة الجسم	نقص حاد جدا	10	5	الأجهزة الالكترونية التى يستخدمها الأبن(يمكن اختيار أكثر من جهاز)	موبايل	148	74
	متوسط	72	36		نقص حاد	3	1.5		اى باد	64	32
	مرتفع	102	51		نقص في الوزن	11	5.5		لابتوب	96	48
	المجموع	200	100		وزن طبيعي	96	48		بلاى ستيشن	47	23.5
البيان	الفئة	العدد	%		زيادة في الوزن	45	22.5		اكس بوكس	0	0
مصادر الألعاب الالكترونية(يمكن اختيار أكثر من مصدر)	مصادر الألعاب الالكترونية				سمنة خفيفة (سمنة من الدرجة الأولى)	22	11		ديسك توب	12	6
	الانترنت	161	80.5		سمنة متوسطة (سمنة من الدرجة	9	4.5		المجموع	355	100

			الثانية)			
اقراص مدمجة	17	8.5	سمنة مفرطة (سمنة من الدرجة الثالثة)	4	2	
الاصدقاء	24	12	المجموع	200	100	
العائلة	89	44.5				
المجموع	291	100				

يتضح من القيم المبينة بجدول(3) أن خصائص الأبناء عينة البحث من حيث عمر الأبن /الأبنة والجنس والمرحلة الدراسية وترتيبه وكتلة الجسم والأجهزة التى يستخدمها ومصادر الألعاب نجد أن أكثر من منتصف العينة (55٪) تتراوح أعمارهم بين (12–16 سنة) ، وقد تقاربت نسبة الأناث والذكور فى العينة البحثية(54.50٪،45.5٪على التوالى)، وقد كانت اكثر من منتصف العينة أيضا (54٪) فى المرحلة الإبتدائية بينما (41 ٪) فى المرحلة الاعدادية و(5٪) فقط فى المرحلة الثانوية ، و(42.5٪) من الأطفال كان ترتيبهم الأول بين اخواتهم بينما حوالى ثلث العينة (32.5٪) كانوا الأبن الثانى للأسرة هو المبحوث ،(1.5٪) فقط كان الأبن الرابع هو المبحوث الذى أجرى علية البحث. وعن كتلة الجسم فأوضحت القيم المبينة فى الجدول أن ما يقرب من نصف العينة (48٪) كانت أوزانهم طبيعية ، و(11٪) لديهم سمنة خفيفة (سمنة من الدرجة الأولى) و(4.5٪) لديهم سمنة متوسطة (سمنة من الدرجة الثانية) لكن (2٪) فقط لديهم سمنة مفرطة (سمنة من الدرجة الثالثة). كما تبين أن حوالى ثلاثة ارباع العينة (74٪) يستخدمون الموبايل فى اللعب بالالعاب الالكترونية ،(48٪) يستخدمون اللابتوب ، و(6٪) يستخدمون الديسك توب فى المنزل للعب بالالعاب حيث كان بامكانهم اختيار اكثر من بديل للجهاز المستخدم ، واتضح أن (80.5٪) يستخدمون الانترنت كمصدر للالعاب الالكترونية، و(44.5٪) كانت العائلة هى مصدر الألعاب لهم و(12٪) فقط كانت الأصدقاء هم مصدر الالعاب وربما يرجع ذلك لصغر سن الأطفال عينة البحث.

وبالنسبة لخصائص الأمهات عينة الدراسة (الدخل الشهرى للأسرة وحجم الأسرة والمستوى التعليمي للأب والمستوى التعليمي للأم) فقد لوحظ أن أكثر من ثلاثة أرباع العينة (88.5٪) ينتمين لأسر متوسطة الحجم من (4–6) أفراد ، و(6٪) أسرهن

صغيرة الحجم من (2–3) أفراد ، وعن عمل الأب فقد ارتفعت نسبة الأباء الذين يعملون (90٪) مقارنة بغير العاملين(10٪) فقط ، اما عمل الأم فقد ارتفعت أيضا نسبة الأمهات العاملات (58.5 ٪) بالمقارنة بغير العاملات(41.5٪) لعينة البحث ، ، أما بالنسبة للمستوى التعليمي فقد كانت (51٪) من الآباء والأمهات ذوى تعليم جامعى، بينما كان (35٪، 36٪) من الآباء والأمهات ذوى تعليم متوسط ، ونسبة محدودة (14، 13٪) على التوالى من الآباء والأمهات ذوى تعليم إعدادى أو أقل. كما يوضح جدول () أن فئات الدخل الشهرى أكثر من منتصف العينة (51٪) كان دخلهم مرتفع ، و(35٪) دخل أسرهم متوسط والنسبة الأقل كانت للدخل المنخفض (14٪).

تابع : وصف العينة

جدول (4) المدة الزمنية التي يقضيها طفلك في اللعب بالألعاب الالكترونية يومياً

الفئة	العدد	%
أقل من ساعة	25	12.5
من ساعة إلى ثلاث ساعات	100	50
أكثر من 3 ساعات	75	37.5
المجموع	200	100

يتضح من القيم الواردة بجدول(4) أن نصف العينة (50٪) يقضين من من ساعة إلى ثلاث ساعات، (37.5٪) يقضين أكثر من ثلاث ساعت وهو وقت طويل ولقد لاحظت الباحثتان أثناء التطبيق أن الأمهات يصرحن أن الأطفال تمكث فترة زمنية كبيرة فى اللعب بتلك الألعاب وتتفق تلك النتيجة مع نتائج دراسة **أسماء باسم وإيمان عبد الرحمن (2018)** والتى كان الهدف منها التعرف على التأثيرات السلبية لاستخدام الهواتف الذكية على الأطفال، وأشارت النتائج أن للهواتف الذكية آثار سلبية على الجوانب الاجتماعية و الصحية والسلوكية، وأوصت الدارسة بتقليل الاستخدام و تحديده بالساعات و شغل الأبن/الأبنة بأنشطة تقلل من لجوءه لاستعمال الهاتف الذكى، كما تتفق مع دراسة **أميرة مشرى (2017)** والتى كان الهدف منها دراسة أثر الألعاب الالكترونية الهواتف الذكية على التحصيل الدارسي للتلميذ الجزائري ، وكانت عينة الدراسة (100) من الأولياء ذكورا واناثا بمدينة أم البواقي ، وأوضحت النتائج أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية ، وتتفق أيضا مع

دراسة **سارة محمود عبد الرحمن حمدان (2016)** حيث ذكرت أنه من سلبيات ممارسة الالعاب الالكترونية إدمان ممارستها. كما تتفق مع نتائج دراسة **فلسطين أبو وزنة (2011)** حيث هدفت إلى التعرف على مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال تقسيم العينة إلى مدمنين وغير مدمنين ومن ثم تصنيفهم إلى مستويات (عالٍ-متوسط-منخفض)،وبلغت العينة (483) وأظهرت النتائج أن نسب المدمنين للألعاب الإلكترونية تمثل (39٪) من أفراد العينة، وأظهرت وجود علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتكيف الاجتماعي. **كما تتفق مع نتائج دراسة Elizabeth و Stacey(2008)** حيث أظهرت النتائج أن 92.7٪ من المشاركين أفادوا بأنهم لعبوا ألعاباً إلكترونية خلال الشهر الماضي. بالإضافة إلى ذلك ، أفاد 62.1٪ من المشاركين أنهم لعبوا ألعابًا إلكترونية خلال الـ 24 ساعة الماضية. أفاد الأفراد الذين تم تحديدهم على أنهم لاعبون حاليون (لعبوا ألعابًا إلكترونية خلال الأسبوع الماضي) بمتوسط أسبوعي بلغ 9.73 ساعة من اللعب. من بين المشاركين في اللعب حاليًا ، أفاد 8.5٪ أنهم يلعبون في المتوسط 35 ساعة في الأسبوع. كما تتفق مع نتائج دراسة **أسماء عبد اللطيف (2018)** والتى أوضحت أن 75.6٪ من أفراد العينة يقضون من 2-6 ساعات يوميا على اللعب بالألعاب الالكترونية.

جدول (5) هل يمارس الأبن/الأبنة أى نشاط رياضى

الفئة	العدد	%
دائما	21	10.5
أحياناَ	67	33.5
أبداَ	112	56
المجموع	200	100

يتضح من جدول (5) أن النسبة الأكبر من الأطفال (56٪) كانوا لا يمارسون أى نشاط رياضى ،(33.5٪) أحيانا ما يمارسون أنشطة رياضية و(10.5٪) فقط يمارسون انشطة رياضية بشكل دائم كما وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة **أسماء باسم وإيمان عبد الرحمن (2018)** حيث أشارت النتائج إلى أن للهواتف الذكية آثار سلبية على الجوانب الاجتماعية و الصحية والسلوكية، والتى أوصت بشغل الأبن/الأبنة بأنشطة تقلل من لجوءه لاستعمال الهاتف الذكى.

جدول (6) فى حالة نعم : ماهى طبيعة هذا النشاط

الفئة	العدد	%
ترويحى أى ترفيهى	27	14
تنافسى أى اشتراك فى نادى رياضى	35	17.5
إشتراك فى نادى صحى جيم	27	13.5
المجموع	89	55 من العينة الاساسية

يتضح من القيم الوادرة بجدول (6) أن (17.5٪) فقط من الأطفال من مجموع كلى (89) ابن /ابنة وليست العينة الكلية هم من يشتركون فى نادى رياضى ويلعبن بالعاب تنافسية وهى نسبة صغيرة وهذا يدل على قلة ممارسة النشاط الرياضى فى مقابل استخدام الألعاب الالكترونية وانجذاب الأبناء بشدة لممارسة هذه الألعاب، واعتماد الآباء والأمهات على تلك الألعاب كوسيلة لشغل فراغ الأبناء بشكل كبير.

جدول (7) هل يمارس النشاط الرياضى اثناءالعام الدراسى

الفئة	العدد	%
دائما	16	8
أحياناَ	64	32
أبداَ	120	60
المجموع	200	100

يتضح من جدول (7) أن ما يزيد عن منتصف الأبناء(60٪) لا يمارسن أى نشاط رياضى أثناء العام الدراسى و(32٪) يمارسونه احيانا، بينما (8٪) فقط دائما ما يمارسن نشاط رياضى أثناء العام الدراسى.

جدول (8) لماذا يستخدم التلميذ الألعاب الالكترونية (يمكن لربة الأسرة اختيار أكثر من بديل)

الفئة	العدد	%
للتسلية والترفيه	170	85
تنمية الذكاء	23	11.5
تطوير موهبة	22	11
شغل أوقات الفراغ	121	60.5
التواصل	31	15.5
الفضول	28	14
انجذاب للمميزات المتاحة عبر التقنيات الحديثة	17	8.5
المجموع	412	100

يتضح من القيم الموضحة بجدول (8) أن (85٪) من الأبناء يستخدمون الألعاب الالكترونية بغرض التسلية والترفيه و(60.5٪) يستخدمونها لشغل أوقات الفراغ ، و(8.5،11،11.5،14،15.5على التوالى) وهم النسبة الأقل يستخدمونا بغرض

انجذابهم للميزات المتاحة للتقنيات الحديثة وتطوير مواهبهم وتنمية ذكائهم والفضول والتواصل مع الآخرين وتتفق نتائج الدرسة مع نتائج دراسة **أميرة مشرى (2018)** أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه واغلبهم يفضلون العاب المغامرة، كما تتفق مع دراسة **(برتيمة سميحة ،2017)** والتى كان الهدف منها التعرف على العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي والتى بينت أن التلاميذ الذكور كانوا يميلون لألعاب حب التحدي والمغامرة ورفقة الأخلاق الحميدة ، وتشير دراسة **(بلغزالى نسيمة ،2016)** التى هدفت إلى دراسة تأثير الألعاب الالكترونية على المراهقين وطبقت على (40) مراهق و كشفت النتائج عن أن هناك العديد من العوامل التى دفعت طلاب التعليم العام لممارسة الالعاب الالكترونية منها السعى للفوز والمنافسة والتحدى وحب الاستطلاع والتخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة .

جدول (9) بماذا يشعر طفلك عند اللعب بالألعاب الالكترونية (يمكن اختيار اكثر من بديل)

الفئة	العدد	%
الفرح والسرور	131	42.39
الراحة و الاطمئنان	15	4.85
الحماسة و الحيوية	49	15.86
القلق والتوتر	17	5.50
الغضب و النرفزة	48	15.53
القوة و الشجاعة	6	1.94
شعور عادي	30	9.71
لم انتبه لهذا الأمر	13	4.21
المجموع	309	100

يتضح من القيم الواردة بجدول (9) أن (42.39٪) من الأبناء يشعرن بالفرح والسرور عند ممارسة الألعاب الالكترونية بينما (15.86 ٪ ، 15.53 ٪على التوالى) يشعرون بالحماسة والحيوية ، الغضب والنرفزة ، لكن (9.71 ٪، 5.50٪ ،4.85٪ على التوالى) يشعرون بشعور عادى ، او بالقلق والتوتر ، بالراحة والاطمئنان ، اوكما أن (4.21 ٪) من الأمهات لم ينتبهن الأمر لهذا الأمر ، (1.94 ٪) فقط من الأبناء يشعرون بالقوة والشجاعة **وتتفق نتائج الدراسة مع نتائج دراسة سليمان الجمل(2014)** والتى كان الهدف منها التعرف على الآثار السلبية للهواتف الذكية على

سلوكات الطلبة.ومن أهم نتائج الدارسة إن للهواتف الذكية آثار سلبية على سلوكيات الطلبة من وجهة نظر المرشدين ومديري المدارس في جنوب الخليل.

جدول (10) ما هي الألعاب التي يفضلها طفلك من وجهة نظرك (يمكن للأم اختيار أكثر من إجابة)

الفئة	العدد	%
ألعاب قتالية وحربية	65	17.29
ألعاب المغامرة	58	15.43
ألعاب الصراع والعنف	53	14.10
ألعاب الألغاز	17	4.52
ألعاب تعليمية	5	1.33
ألعاب رياضية	13	3.46
العاب بنات	96	25.53
لا ادري	69	18.35
المجموع	376	100

يتضح من البيانات الواردة بجدول (10) أن ما يزيد عن ربع العينة(25.5٪) يفضلن العاب البنات، فى المقابل (17.29٪،15.43٪ ، 14.10 ٪على التوالى) يفضلون الألعاب القتالية والحربية والعاب المغامرة والعاب الصراع والعنف، وقد قلت نسبة الأبناء الذين يفضلون العاب الألغاز والالعاب الرياضية والالعاب التعليمية (4.52 ٪ ،3.46٪ ، 1.33٪على التوالى)، بينما (18.35٪) من الأمهات لا يدرون ما يفضلونه اطفالهن من العاب **ودراسة على اليعقوب وآخرون (2009)** : وهدفت إلى معرفة دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية وكانت عينة الدراسة (٤٣٧) ولى أمر، وأوضحت النتائج أن الألعاب تحمل في طياتها بعض الأفكار التي تناهض العادات والتقاليد الأصيلة والأفكار الإيجابية، والتي تكرس العنف، وأن الألعاب الإلكترونية تبرز ظواهر سلبية منها العزلة الاجتماعية وعدم التكيف مع الآخرين، وعدم فتح المجالات للحوار أو تقبل الآخرين، والتي تعد مناهضة للمواطنة وتكرس العنف.

جدول (11) هل يقلد طفلك أبطال الألعاب الالكترونية

الفئة	العدد	%
نعم	109	54.50
لا	91	45.5
المجموع	200	100

يتضح من النتائج الواردة بجدول(11) أن أكثر من نصف العينة (54.50٪) يقلدن أبطال الالعاب الالكترونية

جدول (12) إذا كانت إجابتك بـــ" نعم"فيما يقلدهم

الفئة	العدد	%
طريقة الكلام	**57**	**52.29**
السلوك والحركات	**43**	**39.45**
الملابس	**7**	**6.42**
تقمص الشخصيات	**2**	**1.83**
المجموع	**109**	**100**

يتضح من القيم الواردة بجدول (12) أن (52.29٪) يقلدن أبطال الألعاب الالكترونية فى طريقة الكلام ، بينما(39.45٪) يقلدنهم فى السلوك والحركات ، (6.42 ٪ ،1.83 ٪ على التوالى) يقلدونهم فى الملابس وتقمص الشخصيات.وتتفق هذه النتائج مع **(دراسة مريم قويدر ،2012)** والتى هدفت إلى معرفة دراسة واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين وطبقت على عينة من الأطفال في أعمار(7–12 عاما) الدراسة عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، كما أن تنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فردًا يميل إلى الجريمة والقتل بطريقة لاشعورية،وتكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية. فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عامًا الأخيرة بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة فى العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك فى جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه مغلّفا بالمتعة والتسلية.

جدول (13) عندما يخسر في الألعاب الإلكترونية

الفئة	العدد	%
يتوقف عن اللعب	**10**	**5.00**
يكررالعب لبعض الوقت	**66**	**33.00**
يكررالعب دون توقف حتى يفوز	**119**	**59.50**
يلعب بألعاب أخرى مماثلة	**30**	**15.00**
المجموع	**200**	**100**

يتضح من جدول(13) أن (59.50٪) من الأبناء عينة البحث عندما يخسرون يكررون اللعب دون توقف حتى يفوزون وذلك يأخذ الكثير من الوقت والذى يصل معهم

لحد الأدمان ،(33.00٪) يكررون اللعب لبعض الوقت ، (15.00٪) يلعبون بألعاب مماثلة ، فى حين أن (5.00٪) فقط يتوقفون عن اللعب عند الخسارة.

ثانياً: وصف العينة في ضوء الاستجابات علي أداة البحث.

جدول (14) توزيع عينة البحث وفقاً لمستوي ممارسة الألعاب الالكترونية وتأثرها على سلوكيات الطفل، والوزن النسبي لكل محور (ن= 200)

المعارف	المستوى	العدد	%	المتوسط	الوزن	الترتيب
ممارسة الألعاب الالكترونية	مستوى منخفض (17>27)	26	13	2.235	74.50	ـــــ
	مستوى متوسط (27>36)	101	50.5			
	مستوى مرتفع (36 فأكثر)	73	36.5			
	المجموع	200	100			
العنف	مستوى منخفض (18>30)	26	13	2.415	80.50	الأول
	مستوى متوسط (30>42)	65	32.5			
	مستوى مرتفع (42فأكثر)	109	54.5			
	المجموع	200	100			
العزوف عن الدراسة	مستوى منخفض (14>23)	35	17.5	2.095	69.83	الرابع
	مستوى متوسط (23>31)	111	55.5			
	مستوى مرتفع (31فأكثر)	54	27			
	المجموع	200	100			
اجهاد العين الرقمى	مستوي منخفض (17>28)	43	21.5	2.135	71.17	الثالث
	مستوي متوسط (28>40)	87	43.5			
	مستوي مرتفع (40فأكثر)	70	35			
	المجموع	200	100			
زيادة الوزن	مستوي منخفض (16>26)	34	17	2.15	71.67	الثاني
	مستوي متوسط (26>35)	102	51			
	مستوي مرتفع (35 فأكثر)	64	32			
	المجموع	200	100			
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية	مستوي منخفض (67>107)	32	16	2.245	74.83	ـــــ
	مستوي متوسط (107>146)	87	43.5			
	مستوي مرتفع (146فأكثر)	81	40.5			
	المجموع	200	100			

أوضحت القيم الواردة بجدول (14) اختلاف نسب مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية فقد كانت الأولية لذوي الوعي المتوسط حيث قدرت نسبتهم ب (50.5%)، تلتها نسبة ذوي الوعي المرتفع بـ (36.5%) وتلتها ذوي الوعي المنخفض، أما اختلاف نسب مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية فقد كانت الأولية لذوي الوعي المتوسط حيث قدرت نسبتهم بـ (43.5%) ، تلتها نسبة ذوي الوعي المرتفع بـ(40.5%) وتلتها

ذوي الوعي المنخفض وبصف عامة فقط احتل محور العنف، تلتها زيادة الوزن، تلتها اجهاد العين الرقمى، تلتها العزوف عن الدراسة.

جدول رقم (15): توزيع ربات الأسر طبقا لممارسة الألعاب الالكترونية: (ن=200)

	ممارسة الألعاب الالكترونية	دائما		احياناً		أبداً	
		ن	%	ن	%	ن	%
1	يقضى طفلى وقت طويل فى اللعب بالألعاب الإلكترونية	69	34.5	122	61.0	9	4.5
2	اراقب طفلى أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية	31	15.5	115	57.5	54	27.0
3	اعتقد أن طفلى أصبح أكثر قربا من هذه الألعاب	77	38.5	114	57.0	9	4.5
4	يفضل طفلى الألعاب الإلكترونية على الألعاب الحركية	89	44.5	86	43.0	25	12.5
5	الاحظ سلوكيات جديدة على ابنى بسبب ممارسته للألعاب الإلكترونية	38	19.0	129	64.5	33	16.5
6	يشعر طفلى بالضيق و التوتر عند عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية	55	27.5	77	38.5	68	34.0
7	يفضل طفلى الجلوس وحده على مشاركة الآخرين	42	21.0	97	48.5	61	30.5
8	كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية تقلل من تواصل طفلى مع الآخرين	47	23.5	127	63.5	26	13.0
9	تلهيه ممارسة الألعاب الإلكترونية عن أداء الصلاة في مواعيدها	89	44.5	54	27.0	57	28.5
10	المحتوى المعروض فى الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى رسم عالم افتراضي في عقل الابن /الابنة بعيد عن الواقع	63	31.5	80	40.0	57	28.5
11	قد يؤدي قضاء الابن /الابنة فترات طويلة على الهاتف إلى إصابتة بالكسل والخمول	73	36.5	84	42.0	43	21.5
12	يقضي طفلي اغلب وقته على اليوتيوب	39	19.5	106	53.0	55	27.5
13	يقضي طفلي اغلب وقته على الألعاب	45	22.5	111	55.5	44	22.0
14	تسبب الالعاب الالكترونية الشعور بالاكتئاب للطفل	37	18.5	60	30.0	103	51.5
15	تهتز قيمة الصدق عند طفلك عند اللعب بهذه الالعاب	33	16.5	101	50.5	66	33.0
16	الالعاب الالكترونية تقرب الابن /الابنة من اخوته	35	17.5	102	51.0	63	31.5
17	اتحكم في وقت اللعب المخصص لطفلى	45	22.5	82	41.0	73	36.5

يوضح جدول (15) أن ما يقرب من ثلثى ربات الأسر عينة البحث (64.5 ٪، 63.5٪، 61.0٪ على التوالى) أحيانا ما يلاحظن سلوكيات جديدة على ابنائهن

بسبب ممارسته للألعاب الإلكترونية ، كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية تقلل من تواصل ابناءهن مع الآخرين أحيانا ، يقضى ابناءهن وقت طويل فى اللعب بالألعاب الإلكترونية أحيانا ، ما يزيد عن منتصف العينة (57.5٪، 57٪،55.5٪،53.0٪، 50.5٪ على التوالى) أحيانا ما : يراقبن ابناءهن أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، يعتقدن أن ابناءهن أصبحوا أكثر قربا من هذه الألعاب، يقضي ابناءهن اغلب أوقاتهم على الألعاب، يقضي ابناءهن اغلب وقتهم على اليوتيوب ، تهتز قيمة الصدق عند ابناءهن عند اللعب بهذه الالعاب،أما ما يقرب من منتف العينة (44.5٪،42.0٪) تلهيه ممارسة الألعاب الإلكترونية عن أداء الصلاة في مواعيدها، قد يؤدي قضاء الابن /الابنة فترات طويلة على الهاتف إلى إصابتة بالكسل والخمول

تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية على سلوكيات العنف والعزوف عن الدراسة

جدول رقم (16): توزيع ربات الأسر طبقا للعنف (ن=200)

	العنف	دائما		احياناً		أبداً	
		ن	%	ن	%	ن	%
18	هناك علاقة ايجابية بين إقبال طفلىعلى الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف	50	25.0	97	48.5	53	26.5
19	اصبحت مشاهد العنف عادية بالنسبة لطفلى	66	33.0	73	36.5	61	30.5
20	يشعر طفلى بالرغبة في تقليد المشاهد العنيفة التي تحتويها هذه الألعاب	42	21.0	80	40.0	78	39.0
21	استخدام الهاتف الذكي بكثرة يساهم في زيادة سلوكيات العنف والقسوة عند الابن /الابنة	37	18.5	89	44.5	74	37.0
22	يحطم طفلى ممتلكاته	43	21.5	77	38.5	80	40.0
23	يفضل أسلوب الضرب أثناء لعبه مع زملائه	29	14.5	76	38.0	95	47.5
24	يمزق الكتب	40	20.0	50	25.0	110	55.0
25	يمزق الصور وما يعلق على الحوائط	35	17.5	24	12.0	141	70.5
26	يقوم بتفجير المتفرقعات	49	24.5	13	6.5	138	69.0
27	يكون مجموعات للشغب فى المدرسة	42	21.0	11	5.5	147	73.5
28	يكسر النوافذ والأبواب	55	27.5	32	16.0	113	56.5
29	يكتب على الطاولات والجدران	36	18.0	81	40.5	83	41.5
30	يشتم زملائه	23	11.5	88	44.0	89	44.5
31	يرفض الاستماع للتوجيهات والنصائح	31	15.5	98	49.0	71	35.5
32	التشهير بتلميذ ما للإنتقام	26	13.0	31	15.5	143	71.5

33	يتمرد على النظام داخل المدرسة	24	12.0	56	28.0	120	60.0
34	يتعصب لنادي أو فريق	29	14.5	68	34.0	103	51.5
35	يثير الفوضى فى كل مكان	22	11.0	75	37.5	103	51.5

يتضح من القيم المبينة بجدول (16) أن ما يقرب من منتصف العينة (49.0 ٪،48.5٪،44.5٪،40.5٪ على التوالى) يرفض أبنائهن الاستماع للتوجيهات والنصائح أحيانا، يرون أنه أحيانا ما يكون هناك علاقة ايجابية بين إقبال طفلىعلى الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف، استخدام الهاتف الذكي بكثرة يساهم في زيادة سلوكيات العنف والقسوة عند الابن /الابنة أحيانا، يكتب أبنائهن على الطاولات والجدران أحيانا ، أما (38.5 ٪، 38.0٪) أحيانا ما يحطم أبنائهن ممتلكاتهم الخاصة ، يفضل أبنائهن أسلوب الضرب أثناء لعبه مع زملائه أحيانا .

جدول رقم (17) ، توزيع ربات الأسر طبقا للعزوف عن الدراسة (ن=200)

	العزوف عن الدراسة	دائما		احياناً		أبداً	
		ن	%	ن	%	ن	%
36	للألعاب الالكترونية تأثير ايجابى على الجانب المعرفى	38	19.0	131	65.5	31	15.5
37	تساعد الالعاب الالكترونية طفلى على ممارسة هوايته المفضلة	43	21.5	92	46.0	65	32.5
38	للالعاب الالكترونية تأثير سلبي على القراءة	59	29.5	75	37.5	66	33.0
39	ادمان الالعاب الالكترونية يقلل من متابعة طفلى للدروس	56	28.0	114	57.0	30	15.0
40	زاد تحصيل طفلى في الدراسة بممارسته للالعاب الإلكترونية	54	27.0	52	26.0	94	47.0
41	تعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية مضيعة للوقت	46	23.0	67	33.5	87	43.5
42	تؤلمه يده عند ممارسة الألعاب الإلكترونية	28	14.0	104	52.0	68	34.0
43	يتهرب طفلى من الدروس	41	20.5	81	40.5	78	39.0
44	تنمى الالعاب الالكترونية القدرات الفكرية	26	13.0	122	61.0	52	26.0
45	إمساك الابن /الابنةللهاتف الذكي بكثرة يجعله طفلا مهملا فى دروسه	49	24.5	126	63.0	25	12.5
46	يسبب استعمال الهاتف ضعف الذاكرة لدى الابن /الابنة	49	24.5	109	54.5	42	21.0
47	الجلوس على الهاتف لفترة طويلة قد يؤثرعلى وظائف الدماغ (كالذكاء)	51	25.5	123	61.5	26	13.0

48	يتابع طفلي محتوى عربي تعليمي	53	26.5	82	41.0	65	32.5
49	تؤثر الالعاب الالكترونية على طريقة تفكير ابنى /بنتى	26	13.0	155	77.5	19	9.5

يتضح من القيم الواردة بجدول(17) أن ما يزيد عن ثلثى العينة (77.5 ٪) يرون أنه تؤثر الالعاب الالكترونية على طريقة تفكير أبنائهن أحيانا، وما يقرب من ثلثى ربات الأسر عينة البحث 65.5٪،63.0٪،61.5٪على التوالى) يجدون أنه أحيانا ما يكون للألعاب الالكترونية تأثير ايجابى على الجانب المعرفى، إمساك الابن /الابنةللهاتف الذكي بكثرة يجعله طفلا مهملا فى دروسه أحيانا ،أحيانا ما يؤثر الجلوس على الهاتف لفترة طويلة على وظائف الدماغ (كالذكاء)، أما نسبة(54.5٪) يسبب استعمال الهاتف ضعف الذاكرة لدى الابن /الابنة ، و(40.5٪) من ربات الأسر أحينا ما يتهرب أبنائهن من الدروس.

تأثير ممارسة الالعاب الإلكترونية على الحالة الصحية

جدول رقم (18):يوضح توزيع العينة طبقا لإجهاد العين الرقمي (ن=200)

	اجهاد العين الرقمي	دائما		احياناً		أبداً	
		ن	%	ن	%	ن	%
50	عند اللعب لفترات طويلة يعانى الابن /الابنةمن تشنج العضلات العنقية	44	22.0	72	36.0	84	42.0
51	يعانى من إنحناء العمود الفقرى	58	29.0	73	36.5	69	34.5
52	يعانى من ألام أصابع الكفين	62	31.0	73	36.5	65	32.5
53	يعانى من صداع الرأس	48	24.0	111	55.5	41	20.5
54	يعانى من تشوش الرؤية	50	25.0	80	40.0	70	35.0
55	يعانى من حرقة أو حكة العين	32	16.0	138	69.0	30	15.0
56	يعانى من قلة أو ضعف الإنتباه	52	26.0	123	61.5	25	12.5
57	يعانى من جفاف العين أو تدميع العين	47	23.5	92	46.0	61	30.5
58	يعانى من عدم وضوح الرؤية أو إزدواج الرؤية	46	23.0	95	47.5	59	29.5
59	يعانى من عدم القدرة على إبقاء العينين مفتوحة	27	13.5	77	38.5	96	48.0
60	يعانى من صعوبة التركيز	36	18.0	123	61.5	41	20.5
61	يعانى من زيادة الحساسية للضوء	65	32.5	59	29.5	76	38.0
62	ينام طفلى مبكرا ويستيقظ مبكرا	38	19.0	107	53.5	55	27.5
63	ينام طفلى فى توقيت ثابت عادة	50	25.0	101	50.5	49	24.5
64	ينام طفلى بمعدل ثمانى ساعات يومياً	62	31.0	91	45.5	47	23.5

65	ينام طفلى وقت الظهيرة	71	35.5	79	39.5	50	25.0
66	يعانى من إضطرابات النوم	29	14.5	68	34.0	103	51.5

يتضح من جدول (18) ما يزيد عن منتصف العينة (69.0٪) يعانى أطفالهن من حرقة أو حكة العين، (61.5٪) يعانى من صعوبة التركيز،يعانى من قلة أو ضعف الإنتباه ، يعانى من زيادة الحساسية للضوء، (55.5٪، 53.5٪، 50.5٪ على التوالى) يعانى من صداع الرأس،ينام طفلى مبكرا ويستيقظ مبكرا،ينام طفلى فى توقيت ثابت عادة، (47.5٪) يعانى من عدم وضوح الرؤية أو إزدواج الرؤية.

جدول رقم (19): يوضح توزيع العينة طبقا زيادة الوزن (السمنة) (ن=200)

	زيادة الوزن (السمنة)	دائما		احياناً		أبداً	
		ن	%	ن	%	ن	%
67	يتناول الابن /الابنة ثلاث وجبات يوميا	45	22.5	109	54.5	46	23.0
68	يتناول وجباتة فى توقيتات منتظمة	33	16.5	104	52.0	63	31.5
69	يتناول وجبة إفطار صحية	52	26.0	98	49.0	50	25.0
70	يتناول غذاء صحى متوازن	56	28.0	82	41.0	62	31.0
71	يحرص على مضغ الطعام جيدا	34	17.0	129	64.5	37	18.5
72	يتناول أطعمة بين الوجبات	50	25.0	137	68.5	13	6.5
73	تحتوى الوجبات المتناولة على نسبة عالية من الدهون	50	25.0	99	49.5	51	25.5
74	يحرص على تناول الخضروات والفاكهة فى الوجبة يوميا	37	18.5	106	53.0	57	28.5
75	يتناول الحلويات والسكريات	69	34.5	87	43.5	44	22.0
76	يتناول المشروبات الغازية	52	26.0	103	51.5	45	22.5
77	يتناول الحلويات والمسليات أثناء ممارسة الالعاب الالكترونية	48	24.0	111	55.5	41	20.5
78	يشرب كمية كافية من المياة	40	20.0	113	56.5	47	23.5
79	يتناول الابن /الابنةوجبات سريعة أثناء ممارسة الالعاب الالكترونية	64	32.0	84	42.0	52	26.0
80	يتناول الابن /الابنة شيبسيات وسناكس اثناء ممارسة الالعاب الالكترونية	50	25.0	105	52.5	45	22.5
81	يتناول الابن /الابنة شوكلاتات وحلويات أثناء ممارسة الالعاب الالكترونية	47	23.5	108	54.0	45	22.5
82	يتناول الألبان أومنتاجاتها بصورة يومية	37	18.5	102	51.0	61	30.5

يتضح من بيانات جدول (19) ما يزيد عن ثلثى العينة من ربات الأسر (68.5) يتناول أطعمة بين الوجبات ، ما يزيد عن منتصف عينة الدراسة ربات الأسر

(55.5 ٪، 54.0٪، 52.5٪،51.5٪ على التوالى) يتناول الحلويات والمسليات أثناء ممارسة الالعاب الالكترونية،يتناول الابن /الابنة شوكلاتات وحلويات أثناء ممارسة الالعاب الالكترونية ، يتناول الابن /الابنة شيبسيات وسناكس اثناء ممارسة الالعاب الالكترونية،يتناول المشروبات الغازية.

ثالثاً: النتائج في ضوء فروض البحث

الفرض الأول: توجد فروق دالة إحصائيا بين كل من مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وتأثيرها علي سلوكيات الأبناء تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (العمر،النوع/الجنس، عمل الأب، عمل الأم).

1- عمر الأبن/الأبنة

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان اختبار "t test" للوقوف علي دلالة الفروق، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (20) دلالة الفروق بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية وتأثيرها علي سلوكيات الأبناء تبعا للعمر

المقياس	البعد	العمر	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	مستوي الدلالة
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	6-11 سنة	90	34.71	7.42	198	3.38	دالة
		12-16 سنة	110	31.41	6.37			
التأثير	العنف	6-11 سنة	90	42.27	8.52	198	0.829	غير دالة
		12-16 سنة	110	41.08	11.14			
	العزوف عن الدراسة	6-11 سنة	90	28.14	4.56	198	2.237	دالة
		12-16 سنة	110	26.55	5.38			
	اجهاد العين الرقمى	6-11 سنة	90	36.98	6.06	198	3.248	دالة
		12-16 سنة	110	33.40	8.89			
	زيادة الوزن	6-11 سنة	90	32.13	6.04	198	2.088	دالة
		12-16 سنة	110	30.23	6.72			
	تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	6-11 سنة	90	139.52	20.40	198	2.298	دالة
		12-16 سنة	110	131.25	28.71			

يتضح من جدول (20):

1. وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوى **ممارسة الألعاب الالكترونية** تبعا لمتغير عمر الابن /الابنة حيث كانت قيمة (ت) قيمة دالة إحصائيا.وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة **أسماء عبد اللطيف (2018)** حيث أشارت إلى وجود فروق دالة إحصائيا فى إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية لصالح السن الأصغر.

2. وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (العزوف عن الدراسة،اجهاد العين الرقمى، زيادة الوزن، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الابن /الابنة (ككل) تبعا لمتغير عمر الابن /الابنةحيث كانت قيمة (ت) علي التوالي هي قيم دالة إحصائيا، وتفسر الباحثتان ذلك بأنه بزيادة عمر الابن /الابنة ودخولة فى بداية مرحلة المراهقة تظهر تغيرات كثيرة مرتبطة بهذه المرحلة وهى محاولة إنشاء عالم خاص به يجعله ينفصل بشكل أو بأخر عن حياته الطبيعية وهذا مايتوفر له من خلال قضاء الوقت فى الألعاب الإلكترونية ومن ثم تظهر أثارها السلبية بشكل أكبر. ويتفق ذلك مع نتائج دراسة **Wright (2011)** حيث هدفت الدراسة إلى تحديد هل لألعاب الفيديو تأثير على التحصيل الدراسي من خلال المعدل التراكمي. حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج ، حيث اختار الباحث عينة من 198 طالب وطالبة من طلبة الجامعة ، وكانت أهم النتائج أن لألعاب الفيديو تأثير على معدل الطلاب حيث أن الطلاب الذين يلعبون ألعاب الفيديو حصلوا على معدل أقل من الذين لم يلعبوا ألعاب الفيديو.

2- عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة **(العنف)** تبعا لمتغير عمر الابن /الابنةحيث كانت قيمة (ت) علي التوالي هي قيم غير دالة إحصائيا، وتختلف نتائج الدراسة مع نتائج دراسة **نظيمة حجازي(2017)** والتى هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف من وجهة نظر أولياء الأمور بالمحافظات الشمالية في فلسطين، وكانت عينة الدراسة (150) ولي أمر،

وأوضحت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لمستوى العنف عند الابناء نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية تعزى إلى متغير العمر فكلما صغر عمر الأبناء زاد تأثره بالألعاب الإلكترونية ، كما تختلف مع نتائج دراسة **صاحب أسعد ويس الشمرى(2012)** والتى كان الهدف منها التعرف على أسباب العنف لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات وأسفرت الدراسة عن أن للألعاب التي يمارسها الأطفال دور في اكتسابهم للعنف لتلاميذ المرحلة الابتداائية.

2- النوع/الجنس : وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان اختبار "t test" للوقوف علي دلالة الفروق، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (21) دلالة الفروق بين مستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً للجنس

المقياس	البعد	الجنس	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	مستوي الدلالة
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	ذكر	91	31.19	6.65	198	3.21	دالة
		أنثي	109	34.32	7.07			
التأثير	العنف	ذكر	91	42.36	10.52	198	0.96	غير دالة
		أنثي	109	40.99	9.63			
	العزوف عن الدراسة	ذكر	91	26.53	5.18	198	1.89	دالة
		أنثي	109	27.88	4.93			
	اجهاد العين الرقمى	ذكر	91	35.19	7.91	198	0.29	غير دالة
		أنثي	109	34.86	7.99			
	زيادة الوزن	ذكر	91	31.18	6.65	198	0.18	غير دالة
		أنثي	109	31.01	6.36			
	تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	ذكر	91	135.25	26.58	198	0.14	غير دالة
		أنثي	109	134.74	24.84			

يتضح من جدول (21):

1. وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوى **ممارسة الألعاب الالكترونية** تبعاً لمتغير جنس الأبناء حيث كانت قيمة (ت) قيمة دالة إحصائيا، وقد يرجع ذلك لطبيعة العينة البحثية حيث كان أكثر من نصف أفراد العينة من الإناث(54.5%)(جدول رقم3) والإناث بدورهن ربما يفضلن الألعاب التقليدية كاللعب بالعرائس أو الدمى بينما قد يفضل الذكور الألعاب الألكترونية ويتضح ذلك أيضاً من خلال نتائج (جدول رقم 10) والذى يبين نوعية الألعاب التى يفضلها ابناء العينة البحثية فنجد

أن أكثر من نصف الإناث فى العينة كن يفضلن ألعاب البنات عن غيرها من الألعاب. وتتفق نتائج الدراسة مع نتائج دراسة **خالد العمار (2014)** التى هدفت الدارسة إلى تعريف إدمان الإنترنت لدى طلبة جامعة دمشق في ضوء المتغيرات الآتية: النوع وعدد ساعات، والوضع الاقتصادي، ومستوى التحصيل، والتخصص ،وكانت عينة البحث (674) طالب وطالبة من جامعة دمشق والتى أسفرت عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان الانترنت تبعا لعامل النوع ، كما تتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة **(آندى حجازى ،2010)** حيث كان الهدف منها التعرف على دور الالعاب الالكترونية فى نمو الابن /الابنة وتعلمه والتى أسفرت عن وجود تباين فى الاستخدام من كلا الجنسين كما تتفق هذه النتيجة مع نتائج **دراسة (Feng Din & Josephin Calao, 2001)** كان الهدف منها التعرف على تأثيرات ألعاب الفيديو التربوية على إنجاز أطفال مرحلة الروضة، وكانت عينة الدراسة (٤٧) ابن /الابنة لإتقان مهارات الرياضيات، وأوضحت النتائج أن اهتمام الأطفال الذكور باللعبة أكثر من اهتمام الأطفال الإناث بها، كما تتفق أيضا مع دراسة **(أسماء عبد اللطيف ،2018)** وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المراهقين فى إدمان الانترنت لصالح السن الأصغر.

2. وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة **(العزوف عن الدراسة)** تبعاً لمتغير جنس الابن /الابنة حيث كانت قيمة (ت) قيمة دالة إحصائيا، وتفسر الباحثتان ذلك بأنه ربما يكون الإنضباط والإلتزام الدراسى أكبر لدى الإناث كونهن يحظين بتتبع دائم من قبل أسرهن مقارنةً بالذكور.

3. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة **(العنف**، اجهاد العين الرقمى، زيادة الوزن، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء (ككل)) تبعا لمتغير جنس الأبناء حيث كانت قيمة (ت) علي التوالي هي قيم غير دالة إحصائيا،وتختلف نتائج الدراسة مع نتائج دراسة **Zhuqing وأخرون (2018)** والتى هدفت إلى تحديد انتماء وولاء للطلبة في لعبة ببجي بين بعضهم

البعض أثناء اللعب، وكانت عينة الدراسة من 119 طالبا وطالبة من طلبة الجامعة. واستخدم استبانة كأداة للدراسة ، وكانت أهم النتائج أن النساء كان لديهن انتماء أقوى من الرجال، كما تختلف مع نتائج دراسة **رنا الشيخة (2011)** هدف الدارسة إلى بيان العلاقة بين برامج التلفاز والألعاب الحاسوبية العنيفة،وكانت عينة الدراسة (764) تلميذ من تلامذة الأساسي وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق بين متوسط درجات مستوى العنف المشاهد فى التلفاز ومتوسط مستوى العنف الممارس في الألعاب الحاسوبية من حيث مستويات السلوك العدواني . كما توجد فروق بين متوسط درجات مدى التقليد الألعاب الكترونية تبعا للجنس.

3- عمل الأب : وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان اختبار "t test" للوقوف علي دلالة الفروق، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (22). دلالة الفروق بين مستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لعمل الأب

المقياس	البعد	عمل الأب	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	مستوي الدلالة
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	يعمل	180	33.32	7.24	198	2.57	دالة
		لا يعمل	20	29.10	2.99			
التأثير	العنف	يعمل	180	42.43	9.91	198	3.55	دالة
		لا يعمل	20	34.25	8.27			
	العزوف عن الدراسة	يعمل	180	27.29	5.24	198	0.199	غير دالة
		لا يعمل	20	27.05	3.43			
	اجهاد العين الرقمى	يعمل	180	35.80	7.81	198	4.417	دالة
		لا يعمل	20	27.90	5.08			
	زيادة الوزن	يعمل	180	31.14	6.47	198	0.389	غير دالة
		لا يعمل	20	30.55	6.64			
	تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	يعمل	180	136.67	25.55	198	2.856	دالة
		لا يعمل	20	119.75	20.79			

يتضح من جدول (22):

1. وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوى **ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء** تبعا لمتغير عمل الأب حيث كانت قيمة (ت) قيمة دالة

إحصائيا وتفسر الباحثتان ذلك بأن الآباء الذين يعملون يكون لدهم القدرة بشكل أكبر على توفير الأجهزة التى يلعب بها الأبناء الألعاب الالكترونية.

2. وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (**العنف**،اجهاد العين الرقمى، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء (ككل)) تبعا لمتغير عمل الأب حيث كانت قيمة (ت) علي التوالي هي قيم دالة إحصائيا، وتفسر الباحثتان ذلك بأن الآباء العاملون يكون لديهم القدرة على شراء العديد من الأجهزة حيث يتضح من جدول (3) أن (44.5٪) من الأبناء مصدرالألعاب الالكترونية لديهم هى العائلة.

3. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (العزوف عن الدراسة، زيادة الوزن) تبعا لمتغير عمل الأب حيث كانت قيمة (ت) علي التوالي هي قيم غير دالة إحصائيا.

4- عمل الأم : وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان اختبار "t test" للوقوف علي دلالة الفروق، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (23). دلالة الفروق بين مستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لعمل الأم

المقياس	البعد	عمل الأم	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة (ت)	مستوي الدلالة
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	تعمل	117	32.51	7.29	198	0.911	غير دالة
		لا تعمل	83	33.43	6.69			
التأثير	العنف	تعمل	117	40.87	9.12	198	1.244	دالة
		لا تعمل	83	42.66	11.19			
	العزوف عن الدراسة	تعمل	117	26.23	4.74	198	3.515	دالة
		لا تعمل	83	28.72	5.21			
	اجهاد العين الرقمى	تعمل	117	34.37	7.24	198	1.363	دالة
		لا تعمل	83	35.92	8.78			
	زيادة الوزن	تعمل	117	30.27	6.02	198	2.122	دالة
		لا تعمل	83	32.23	6.95			
	تأثير ممارسة	تعمل	117	131.74	22.49	198	2.140	دالة

الألعاب الالكترونية (ككل)	لا تعمل	83	139.53	28.93

يتضح من جدول (23):

1. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوى **ممارسة الألعاب الالكترونية** تبعا لمتغير عمل الأم حيث كانت قيمة (ت) قيمة غير دالة إحصائيا.

2. وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (**العنف**، العزوف عن الدراسة، اجهاد العين الرقمى، زيادة الوزن، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء (ككل))) تبعا لمتغير عمل الأم حيث كانت قيمة (ت) علي التوالي هي قيم دالة إحصائيا وذلك لصالح الأمهات العاملات ، وتفسر الباحثتان ذلك بأن الأمهات اللاتى تعملن لديهن القدرة على تنظيم وقتهن ومراقبة الأطفال ويتضح من جدول (3) أن (51٪) من الأمهات عينة البحث المستوى التعليمى لديهن مرتفع وبذلك لديهن الوعى الكافى بالسلبيات والأضرار التى تسببها الالعاب الالكترونية.

وتأسيسا علي ما سبق يمكن قبول الفرض الأول من فروض البحث والذي ينص علي: توجد فروق دالة إحصائيا بين مستوى ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (عمر الطفل، جنس الطفل، عمل الأب، عمل الأم).

الفرض الثاني: يوجد تباين دال إحصائياً بين مستوى ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لاختلاف متغيرات المستوى الاجتماعى الاقتصادى (كتلة الجسم، المرحلة الدراسية، المستوى التعليمى للأب، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري)

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان أسلوب تحليل التباين الاحادي "One Way ANOVA" للوقوف علي دلالة الفروق، وتطبيق اختبار lsd لبيان دلالة اتجاه الفروق إن وجدت، والجداول من (24) إلي (37) يوضح ذلك.

1- تبعا لكتلة الجسم: قامت الباحثتان بحساب المتوسطات والإنحرافات المعيارية لمستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً ل(كتلة الجسم) كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (24) المتوسطات والإنحرافات المعيارية لمستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لكتلة الجسم

المقياس	البعد	كتلة الجسم	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	نقص حاد جدا	10	28.50	9.68
		نقص حاد	3	29.33	4.93
		نقص في الوزن	11	31.55	8.85
		وزن طبيعي	96	34.45	6.47
		زيادة في الوزن	45	31.51	7.66
		سمنة خفيفة (سمنة من الدرجة الأولى)	22	31.45	6.26
		سمنة متوسطة (سمنة من الدرجة الثانية)	9	33.11	3.66
		سمنة مفرطة (سمنة من الدرجة الثالثة)	4	36.00	4.24
التأثير	العنف	نقص حاد جدا	10	40.00	15.25
		نقص حاد	3	38.33	5.69
		نقص في الوزن	11	42.09	9.39
		وزن طبيعي	96	43.64	9.59
		زيادة في الوزن	45	39.38	11.11
		سمنة خفيفة (سمنة من الدرجة الأولى)	22	39.23	8.51
		سمنة متوسطة (سمنة من الدرجة الثانية)	9	41.56	3.68
		سمنة مفرطة (سمنة من الدرجة الثالثة)	4	36.75	10.59
	العزوف عن الدراسة	نقص حاد جدا	10	26.50	7.74
		نقص حاد	3	24.67	3.51
		نقص في الوزن	11	28.00	4.43
		وزن طبيعي	96	28.50	4.19
		زيادة في الوزن	45	25.58	5.90
		سمنة خفيفة (سمنة من الدرجة الأولى)	22	26.36	5.11
		سمنة متوسطة (سمنة من الدرجة الثانية)	9	26.56	3.78
		سمنة مفرطة (سمنة من الدرجة الثالثة)	4	25.00	7.39
	اجهاد العين الرقمى	نقص حاد جدا	10	39.70	7.67
		نقص حاد	3	29.67	5.51
		نقص في الوزن	11	35.64	6.38
		وزن طبيعي	96	35.73	7.87
		زيادة في الوزن	45	32.56	7.77
		سمنة خفيفة (سمنة من الدرجة الأولى)	22	35.41	8.50
		سمنة متوسطة (سمنة من الدرجة الثانية)	9	36.22	7.82

	سمنة مفرطة (سمنة من الدرجة الثالثة)	4	31.00	9.38
زيادة الوزن	نقص حاد جدا	10	31.20	1.32
	نقص حاد	3	29.00	6.00
	نقص في الوزن	11	31.45	6.27
	وزن طبيعي	96	32.06	6.53
	زيادة في الوزن	45	30.09	7.05
	سمنة خفيفة (سمنة من الدرجة الأولى)	22	30.68	6.42
	سمنة متوسطة (سمنة من الدرجة الثانية)	9	27.78	5.72
	سمنة مفرطة (سمنة من الدرجة الثالثة)	4	28.75	8.66
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	نقص حاد جدا	10	137.40	14.62
	نقص حاد	3	121.67	20.60
	نقص في الوزن	11	137.18	25.46
	وزن طبيعي	96	139.93	24.34
	زيادة في الوزن	45	127.60	29.51
	سمنة خفيفة (سمنة من الدرجة الأولى)	22	131.68	26.31
	سمنة متوسطة (سمنة من الدرجة الثانية)	9	132.11	13.79
	سمنة مفرطة (سمنة من الدرجة الثالثة)	4	121.50	35.69

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان أسلوب تحليل التباين الاحادي "One Way ANOVA" للوقوف علي دلالة الفروق، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (25). تحليل التباين الاحادي الاتجاه للفروق بين مستوى ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لكتلة الجسم.

المقياس	البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوي الدلالة
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	653.574	7	93.368	1.944	0.065
		داخل المجموعات	9219.221	192	48.017		
		الكلي	9872.795	199			
التأثير	العنف	بين المجموعات	898.126	7	128.304	1.285	0.260
		داخل المجموعات	19169.229	192	99.840		
		الكلي	20067.355	199			
	العزوف عن الدراسة	بين المجموعات	349.497	7	49.928	2.004	0.057
		داخل	4783.458	192	24.914		

	المجموعات				
	الكلي	5132.955	199		
اجهاد العين الرقمى	بين المجموعات	711.725	7	101.675	1.653
	داخل المجموعات	11812.255	192	61.522	0.123
	الكلي	12523.980	199		
زيادة الوزن	بين المجموعات	274.880	7	39.269	0.934
	داخل المجموعات	8070.675	192	42.035	0.481
	الكلي	8345.555	199		
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	بين المجموعات	6484.221	7	926.317	1.437
	داخل المجموعات	123750.654	192	644.535	0.192
	الكلي	130234.875	199		

يتضح من جدول (25):

1. عدم وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا لكتلة الجسم حيث كانت قيمة (ف) قيمة غير دالة إحصائيا، وتختلف هذه النتائج مع دراسة **Brandy** و**Jennifer** **(2015)** حيث ابرزت النتائج أن وزن المراهق قد زاد خلال الأسبوعين الأولين من لعبة الفيديو النشطة التي لعبها.

2. عدم وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (**العنف**، العزوف عن الدراسة، اجهاد العين الرقمى، زيادة الوزن، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً كتلة الجسم حيث كانت قيمة (ف) علي التوالي قيم غير دالة إحصائيا، وتختلف ذلك مع نتائج دراسة **Amy وأخرون (2013).**

حيث كان الهدف منها مراجعة منهجية لألعاب الفيديو الصحية حول الوقاية من السمنة . أشارت النتائج إلى زيادة الاهتمام الأكاديمي باستخدام ألعاب الفيديو الصحية للوقاية من زيادة الوزن لدى الأبناء خلال هذا الوقت. كما تختلف نتائج الدراسة مع نتائج **Calvert** وأخرون (2013) والتى هدفت إلى التعرف إلى الألعاب الإلكترونية وأزمة السمنة حيث أثبتت أن هناك طريقة أخرى لجعل الأطفال يأكلون بشكل صحي

هي عبر تطبيقات الهاتف المحمول. على سبيل المثال ، Time to Eat هو تطبيق يقدم فيه حيوان أليف افتراضي ملاحظات للأطفال في سن المدرسة حول استهلاكهم للفطور. يرتبط تناول الإفطار بأوزان أقل وأكثر صحة ، في حين أن الأطفال الذين يتخطون وجبة الإفطار يأكلون بشكل سيئ ولديهم وزن أعلى وأقل صحة.

2- **تبعا للمرحلة الدراسية للطفل:** قامت الباحثتان بحساب المتوسطات والإنحرافات المعيارية لمستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لاختلاف متغيرات المستوى الاجتماعى الاقتصادى (المرحلة الدراسية للطفل) كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (26) المتوسطات والإنحرافات المعيارية لمستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لمتغير (المرحلة الدراسية للطفل)

المقياس	البعد	المرحلة الدراسية للطفل	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	المرحلة الإبتدائية	108	34.75	7.48
		المرحلة الإعدادية	82	29.98	5.64
		المرحلة الثانوية	10	36.80	3.22
التأثير	العنف	المرحلة الإبتدائية	108	42.62	8.85
		المرحلة الإعدادية	82	39.44	11.46
		المرحلة الثانوية	10	48.60	2.55
	العزوف عن الدراسة	المرحلة الإبتدائية	108	28.17	5.00
		المرحلة الإعدادية	82	25.94	5.15
		المرحلة الثانوية	10	28.40	2.63
	اجهاد العين الرقمى	المرحلة الإبتدائية	108	37.07	6.73
		المرحلة الإعدادية	82	32.05	8.76
		المرحلة الثانوية	10	37.00	5.21
	زيادة الوزن	المرحلة الإبتدائية	108	32	6.41
		المرحلة الإعدادية	82	29.28	6.40
		المرحلة الثانوية	10	36.20	1.23
	تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	المرحلة الإبتدائية	108	139.84	23.07
		المرحلة الإعدادية	82	126.71	27.72
		المرحلة الثانوية	10	150.20	7.76

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان أسلوب تحليل التباين الاحادي "One Way ANOVA" للوقوف علي دلالة الفروق، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (27). تحليل التباين الاحادي الاتجاه للفروق بين مستوى ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً للمرحلة الدراسية للطفل.

المقياس	البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوي الدلالة
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	1222.994	2	611.497	13.927	0.000
		داخل المجموعات	8649.801	197	43.908		
		الكلي	9872.795	199			
التأثير	العنف	بين المجموعات	985.325	2	492.662	5.086	0.007
		داخل المجموعات	19082.030	197	96.863		
		الكلي	20067.355	199			
	العزوف عن الدراسة	بين المجموعات	244.860	2	122.430	4.934	0.008
		داخل المجموعات	4888.095	197	24.813		
		الكلي	5132.955	199			
	اجهاد العين الرقمى	بين المجموعات	1218.768	2	609.384	10.619	0.000
		داخل المجموعات	11305.212	197	57.387		
		الكلي	12523.980	199			
	زيادة الوزن	بين المجموعات	615.443	2	307.722	7.842	0.001
		داخل المجموعات	7730.112	197	39.239		
		الكلي	8345.555	199			
	تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	بين المجموعات	10481.975	2	5240.988	8.622	0.000
		داخل المجموعات	119752.900	197	607.883		
		الكلي	130234.875	199			

يتضح من جدول (27):

1. وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا للمرحلة الدراسية للابن /الابنة حيث كانت قيمة (ف) قيمة دالة إحصائيا، ويتفق ذلك مع نتائج دراسة **(عقون حكيم وبكة عبد القادر ،2014)** والتى كان الهدف منها التعرف على العاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسى وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين وكانت العينة فى سن (15-18) سنة وتبين من النتائج أن مستوى أداء التحصيل الدراسى يتراجع بممارسة العاب الفيديو مما يؤدى

الى العزوف عن ممارسة النشاط البدنى الرياضى، وهناك فروق بين التلاميذ الممارسين وغير الممارسين لألعاب الفيديو على حسب اختلاف المراحل العمرية.

2. وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (العنف، العزوف عن الدراسة، اجهاد العين الرقمى، زيادة الوزن، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً للمرحلة الدراسية للابن /الابنة حيث كانت قيمة (ف) علي التوالي قيم دالة إحصائيا، ويتفق ذلك مع نتائج دراسة **أميرة مشرى (2018)** حيث كان الهدف منها دراسة أثر الألعاب الالكترونية والهواتف الذكية على التحصيل الدارسي للتلميذ الجزائري، وكانت عينة الدراسة (100) من الأولياء ذكورا واناثا بمدينة أم البواقي وينتج عنه أن الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدارسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب. كما تتفق مع **دراسة برتيمة سميحة (2017)** والتى أوضحت أن الالعاب الالكترونية تسهم في التقليل من تحصيل الأطفال الدارسي. و تؤدي إلى إدمان ممارستها كما أنها تؤدي بهم للشعور بالعزلة و الانطواء.

للوقوف علي اتجاه الفروق تم تطبيق اختبار lsd كما هو موضح بالجدول.

جدول (28) . اختبار LSD لمعرفة دلالة الفروق بين مستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي تبعاً للمرحلة الدراسية للطفل

المقياس	المرحلة الدراسية للطفل	المرحلة الإبتدائية	المرحلة الإعدادية	المرحلة الثانوية
		م=34.75	م=29.98	م=36.80
ممارسة الألعاب الالكترونية	المرحلة الإبتدائية		4.7744*	2.050
	المرحلة الإعدادية			6.8244*
	المرحلة الثانوية			
	المرحلة الدراسية للطفل	المرحلة الإبتدائية	المرحلة الإعدادية	المرحلة الثانوية
		م=42.62	م=39.44	م=48.60
العنف	المرحلة الإبتدائية		3.1813*	5.980
	المرحلة الإعدادية			9.1610*
	المرحلة الثانوية			
	المرحلة الدراسية للطفل	المرحلة الإبتدائية	المرحلة الإعدادية	المرحلة الثانوية

		م=28.17	م=25.94	م=28.40
العزوف عن الدراسة	المرحلة الإبتدائية		*2.2276	0.233
	المرحلة الإعدادية			2.461
	المرحلة الثانوية			
	المرحلة الدراسية للطفل	المرحلة الإبتدائية	المرحلة الإعدادية	المرحلة الثانوية
		م=37.07	م=32.05	م=37.00
اجهاد العين الرقمى	المرحلة الإبتدائية		*5.0253	0.074
	المرحلة الإعدادية			4.951
	المرحلة الثانوية			
	المرحلة الدراسية للطفل	المرحلة الإبتدائية	المرحلة الإعدادية	المرحلة الثانوية
		م=32	م=29.28	م=36.20
زيادة الوزن	المرحلة الإبتدائية		*2.7010	*4.2185
	المرحلة الإعدادية			*6.9195
	المرحلة الثانوية			
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية ((ككل	المرحلة الدراسية للطفل	المرحلة الإبتدائية	المرحلة الإعدادية	المرحلة الثانوية
		م=139.84	م=126.71	م=150.20
	المرحلة الإبتدائية		*13.1353	10.357
	المرحلة الإعدادية			*23.4927
	المرحلة الثانوية			

3-تبعا المستوي التعليمي للأب: قامت الباحثتان بحساب المتوسطات والإنحرافات المعيارية لمستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الابناء تبعاً لاختلاف متغيرات المستوى الاجتماعى الاقتصادى (المستوي التعليمي للأب) كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (29) المتوسطات والإنحرافات المعيارية لمستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لمتغير (المستوي التعليمي للأب)

المقياس	البعد	المستوي التعليمي للأب	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	منخفض	28	33.14	6.10
		متوسط	70	33.10	6.74
		مرتفع	102	32.69	7.53
التأثير	العنف	منخفض	28	41.93	8.34
		متوسط	70	44.23	8.48
		مرتفع	102	39.74	11.08

العزوف عن الدراسة	منخفض	28	27.79	5.47
	متوسط	70	27.59	3.99
	مرتفع	102	26.90	5.62
اجهاد العين الرقمى	منخفض	28	35.50	7.84
	متوسط	70	37.14	6.23
	مرتفع	102	33.41	8.68
زيادة الوزن	منخفض	28	31.00	6.93
	متوسط	70	31.83	5.86
	مرتفع	102	30.60	6.76
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	منخفض	28	136.21	24.63
	متوسط	70	140.79	18.19
	مرتفع	102	130.65	29.30

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان أسلوب تحليل التباين الاحادي "One Way ANOVA" للوقوف علي دلالة الفروق، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (30). تحليل التباين الاحادي الاتجاه للفروق بين مستوى ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي(المستوي التعليمي للأب).

المقياس	البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوي الدلالة
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	9.106	2	4.553	0.091	0.913
		داخل المجموعات	9863.689	197	50.069		
		الكلي	9872.795	199			
التأثير	العنف	بين المجموعات	841.302	2	420.651	4.310	0.015
		داخل المجموعات	19226.053	197	97.594		
		الكلي	20067.355	199			
	العزوف عن الدراسة	بين المجموعات	28.235	2	14.118	0.545	0.581
		داخل المجموعات	5104.720	197	25.912		
		الكلي	5132.955	199			
	اجهاد العين الرقمى	بين المجموعات	585.703	2	292.851	4.832	0.009
		داخل المجموعات	11938.277	197	60.600		
		الكلي	12523.980	199			
	زيادة الوزن	بين المجموعات	63.093	2	31.546	0.750	0.474
		داخل المجموعات	8282.462	197	42.043		
		الكلي	8345.555	199			

تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	بين المجموعات	4317.081	2	2158.540	3.377	0.036
	داخل المجموعات	125917.794	197	639.177		
	الكلي	130234.875	199			

يتضح من جدول (30):

1.عدم وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا المستوي التعليمي للأب حيث كانت قيمة (ف) قيمة غير دالة إحصائيا، وتتفق نتائج الدراسة مع نتائج دراسة **نظيمة حجازي (2017)** والتى هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف من وجهة نظر أولياء الأمور بالمحافظات الشمالية في فلسطين، وكانت عينة الدراسة (150) ولي أمر، التى أسفرت عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى العنف لدى الأبناء نتيجة ممارستهم الألعاب الإلكترونية تبًعا لمتغير المستوى التعليمي، بينما تختلف مع نتائج دراسة **(أسماء عبد اللطيف ،2018)** حيث أسفرت عن وجود علاقة دالة إحصائيا بين إدمان المراهقين للأنترنت والمستوى التعليمى لصالح المستوى الأعلى للأب، وتختلف تلك النتيجة مع نتائج دراسة **سحر سليمان وأمل حسانين (2018)** حيث أوضحت عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة البحث فى مستوى ممارستهم للحد من مخاطر الأنترنت وفقا للمستوى التعليمى للأب.

1. عدم وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (العزوف عن الدراسة، زيادة الوزن) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً المستوي التعليمي للأب حيث كانت قيمة (ف) علي التوالي قيم غير دالة إحصائيا، ويتفق ذلك مع نتائج دراسة **أسماء باسم وإيمان عبد الرحمن (2018)** التى أشارت إلى أن هناك أثر للأجهزة الذكية في إضعاف مهارات الأبناء في التواصل مع الآخرين بنسبة 70,8% ويجعله خجولا و انطوائيا و مهملا إلى حد ما، يتسبب الهاتف بمشاكل و آلام في الرقبة و الرأس،.يتسبب استخدام الهاتف الذكي بالعديد من الأمراض، يؤثر الجلوس فترات طويلة على الهاتف على وظائف الدماغ ، يسبب استعماله ضعفا في ذاكرة الابن /الابنة تزداد عند الابن /الابنة سلوكيات العنف و القسوة.

2.وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (**العنف**، اجهاد العين الرقمى، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً المستوي التعليمي للأب حيث كانت قيمة (ف) علي التوالي قيم دالة إحصائيا.

للوقوف علي اتجاه الفروق تم تطبيق اختبار lsd كما هو موضح بالجدول.

جدول (31) . اختبار LSD لمعرفة دلالة الفروق بين مستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي تبعاً المستوي التعليمي للأب

المقياس	المستوي التعليمي للأب	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=41.93	م=44.23	م=39.74
العنف	منخفض		2.300	2.193
	متوسط			*4.4933
	مرتفع			
	المستوي التعليمي للأب	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=35.50	م=37.14	م=33.41
اجهاد العين الرقمى	منخفض		1.643	2.088
	متوسط			*3.7311
	مرتفع			
	المستوي التعليمي للأب	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=136.21	م=140.79	م=130.65
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية ((ككل	منخفض		4.571	5.567
	متوسط			*10.1387
	مرتفع			

4-تبعا للمستوي التعليمي للأم : قامت الباحثتان بحساب المتوسطات والإنحرافات المعيارية لمستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء للمستوي التعليمي للأب كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (32) المتوسطات والإنحرافات المعيارية لمستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لمتغير (المستوي التعليمي للأم)

المقياس	البعد	المستوي التعليمي للأم	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	منخفض	26	33.38	5.62
		متوسط	72	33.01	6.87
		مرتفع	102	32.69	7.53
التأثير	العنف	منخفض	26	42.85	7.07
		متوسط	72	43.83	8.94
		مرتفع	102	39.74	11.08
	العزوف عن الدراسة	منخفض	26	28.38	4.96
		متوسط	72	27.38	4.24
		مرتفع	102	26.90	5.62
	اجهاد العين الرقمى	منخفض	26	36.00	7.34
		متوسط	72	36.92	6.53
		مرتفع	102	33.41	8.68
	زيادة الوزن	منخفض	26	32.08	5.91
		متوسط	72	31.42	6.28
		مرتفع	102	30.60	6.76
	تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	منخفض	26	139.31	20.44
		متوسط	72	139.54	20.28
		مرتفع	102	130.65	29.30

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان أسلوب تحليل التباين الاحادي "One Way ANOVA" للوقوف علي دلالة الفروق، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (33). تحليل التباين الاحادي الاتجاه للفروق بين مستوى ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً للمستوي التعليمي للأم.

المقياس	البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوي الدلالة
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	11.694	2	5.847	0.117	0.890
		داخل المجموعات	9861.101	197	50.056		
		الكلي	9872.795	199			
التأثير	العنف	بين المجموعات	754.117	2	377.059	3.846	0.023
		داخل المجموعات	19313.238	197	98.037		
		الكلي	20067.355	199			
	العزوف عن الدراسة	بين المجموعات	46.907	2	23.453	0.908	0.405
		داخل	5086.048	197	25.818		

		المجموعات			
		الكلي	5132.955	199	
اجهاد العين الرقمى	بين المجموعات	547.774	2	273.887	4.505	0.012
	داخل المجموعات	11976.206	197	60.793		
	الكلي	12523.980	199			
زيادة الوزن	بين المجموعات	57.689	2	28.845	0.686	0.505
	داخل المجموعات	8287.866	197	42.070		
	الكلي	8345.555	199			
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	بين المجموعات	3900.167	2	1950.084	3.041	0.050
	داخل المجموعات	126334.708	197	641.293		
	الكلي	130234.875	199			

يتضح من جدول (33):

2.عدم وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا المستوي التعليمي للأم حيث كانت قيمة (ف) قيمة غير دالة إحصائيا، وتتفق تلك النتيجة مع نتائج دراسة (**أسماء عبد اللطيف ،2018**) حيث أسفرت عن وجود علاقة دالة إحصائيا بين إدمان المراهقين للأنترنت والمستوى التعليمى لصالح المستوى الأعلى للأم ، بينما تتفق تلك النتيجة مع نتائج دراسة **سحر سليمان وأمل حسانين (2018)** حيث أوضحت عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين عينة البحث فى مستوى ممارستهم للحد من مخاطر الأنترنت وفقا للمستوى التعليمى للأم .

3. عدم وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (العزوف عن الدراسة، زيادة الوزن) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً المستوي التعليمي للأم حيث كانت قيمة (ف) علي التوالي قيم غير دالة إحصائياً.

4.وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (العنف، اجهاد العين الرقمى، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي

والاقتصادي تبعاً المستوي التعليمي للأم حيث كانت قيمة (ف) علي التوالي قيم دالة إحصائيا.

للوقوف علي اتجاه الفروق تم تطبيق اختبار lsd كما هو موضح بالجدول.

جدول (34) . اختبار LSD لمعرفة دلالة الفروق بين مستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي(المستوي التعليمي للأم)

المقياس	المستوي التعليمي للأم	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=42.85	م=43.83	م=39.74
العنف	منخفض		0.987	3.111
	متوسط			*4.0980
	مرتفع			
	المستوي التعليمي للأم	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=36.00	م=36.92	م=33.41
اجهاد العين الرقمى	منخفض		0.917	2.588
	متوسط			*3.5049
	مرتفع			
	المستوي التعليمي للأم	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=139.31	م=139.54	م=130.65
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية ((ككل	منخفض		0.234	8.661
	متوسط			*8.8946
	مرتفع			

5-تبعا للدخل الشهري

قامت الباحثتان بحساب المتوسطات والإنحرافات المعيارية لمستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لاختلاف متغيرات المستوى الاجتماعى الاقتصادى (للدخل الشهري) كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (35) المتوسطات والإنحرافات المعيارية لمستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لمتغير (للدخل الشهري)

المقياس	البعد	الدخل الشهري	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	منخفض	34	34.82	5.27
		متوسط	80	33.56	7.42
		مرتفع	86	31.51	7.10
التأثير	العنف	منخفض	34	45.12	6.11
		متوسط	80	42.55	10.00

	مرتفع	86	39.36	10.86
العزوف عن الدراسة	منخفض	34	29.24	4.38
	متوسط	80	27.10	4.78
	مرتفع	86	26.64	5.45
اجهاد العين الرقمى	منخفض	34	36.94	7.99
	متوسط	80	36.30	6.54
	مرتفع	86	33.05	8.71
زيادة الوزن	منخفض	34	31.53	7.08
	متوسط	80	31.64	6.12
	مرتفع	86	30.40	6.57
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	منخفض	34	142.82	19.04
	متوسط	80	137.59	23.83
	مرتفع	86	129.44	28.31

وللتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان أسلوب تحليل التباين الاحادي "One Way ANOVA" للوقوف علي دلالة الفروق، كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (36). تحليل التباين الاحادي الاتجاه للفروق بين مستوى ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً للدخل الشهري.

المقياس	البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوي الدلالة
الممارسة	ممارسة الألعاب الالكترونية	بين المجموعات	326.678	2	163.339	3.371	0.036
		داخل المجموعات	9546.117	197	48.457		
		الكلي	9872.795	199			
التأثير	العنف	بين المجموعات	924.200	2	462.100	4.755	0.010
		داخل المجموعات	19143.155	197	97.173		
		الكلي	20067.355	199			
	العزوف عن الدراسة	بين المجموعات	167.812	2	83.906	3.329	0.038
		داخل المجموعات	4965.143	197	25.204		
		الكلي	5132.955	199			
	اجهاد العين الرقمى	بين المجموعات	591.484	2	295.742	4.883	0.009
		داخل المجموعات	11932.496	197	60.571		
		الكلي	12523.980	199			
	زيادة الوزن	بين المجموعات	72.039	2	36.019	0.858	0.426
		داخل المجموعات	8273.516	197	41.998		

تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)	الكلي	8345.555	199			
	بين المجموعات	5273.337	2	2636.669	4.157	0.017
	داخل المجموعات	124961.538	197	634.323		
	الكلي	130234.875	199			

يتضح من جدول (36):

1. وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا للدخل الشهري حيث كانت قيمة (ف) قيمة دالة إحصائيا، وتتفق نتائج الدراسة مع نتائج دراسة **نظيمة حجازي(2017)** والتى هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف من وجهة نظر أولياء الأمور بالمحافظات الشمالية في فلسطين، وكانت عينة الدراسة (150) ولي أمر حيث أوضحت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبًعا لمتغير دخل الأسرة، فكلما زاد مستوى دخل الأسرة زاد إنفاقها على الألعاب الإلكترونية، كما تتفق مع نتائج دراسة **أسماء عبد اللطيف (2018)** والتى أسفرت عن وجود علاقة دالة إحصائيا بين المراهقين تبعا للدخل الشهرى، كما تتفق مع دراسة **سحر سليمان وأمل حسانين(2018)** حيث أسقرت النتائج عن عدم وجود فروق دالة إحصائيا فى مستوى ممارسات الأباء فى الحد من مخاطر الأنترنت وفقا للدخل الشهرى.
2. عدم وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (زيادة الوزن) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً الدخل الشهري حيث كانت قيمة (ف) علي التوالي قيم غير دالة إحصائيا.
3. وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (**العنف**، العزوف عن الدراسة اجهاد العين الرقمى، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً الدخل الشهري حيث كانت قيمة (ف) علي التوالي قيم دالة إحصائيا، ويتفق ذلك مع نتائج دراسة **Cicchirillo** و**Chory (2005)** وكان الهدف منها التعرف على مدى تأثير لعبة الفيديو على الأفكار والسلوك العدواني لأطفال المرحلة الابتدائية، وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات

دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية التي طبق عليها البرنامج المقترح والمجموعة الضابطة التي طبق عليها برنامج الألعاب الإلكترونية فيما يتعلق بمستوى نمو سلوك العنف لدى الأطفال لصالح المجموعة التجريبية.

للوقوف علي اتجاه الفروق تم تطبيق اختبار lsd كما هو موضح بالجدول.

جدول (37) اختبار LSD لمعرفة دلالة الفروق بين مستوي ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً للدخل الشهري

المقياس	المستوي التعليمي للأم	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=34.82	م=33.56	م=31.51
ممارسة الألعاب الالكترونية	منخفض		1.261	*3.3119
	متوسط			2.051
	مرتفع			
	المستوي التعليمي للأم	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=45.12	م=42.55	م=39.36
العنف	منخفض		2.568	*5.7572
	متوسط			*3.1895
	مرتفع			
	المستوي التعليمي للأم	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=29.24	م=27.10	م=26.64
العزوف عن الدراسة	منخفض		*2.1353	*2.5958
	متوسط			0.460
	مرتفع			
	المستوي التعليمي للأم	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=36.94	م=36.30	م=33.05
اجهاد العين الرقمى	منخفض		0.641	*3.8947
	متوسط			*3.2535
	مرتفع			
	المستوي التعليمي للأم	منخفض	متوسط	مرتفع
		م=142.82	م=137.59	م=129.44
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية ((ككل	منخفض		5.236	*13.3817
	متوسط			*8.1456
	مرتفع			

وتأسيسا علي ما سبق يمكن قبول الفرض الثاني من فروض البحث والذي ينص علي: يوجد تباين دال إحصائياً بين مستوى ممارسة وتأثير الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لاختلاف متغيرات المستوى الاجتماعى الاقتصادى (كتلة الجسم، المرحلة الدراسية، المستوى التعليمى للأب، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري)

الفرض الثالث: توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء ومستويات تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الطفل.

للتحقق من صحة هذا الفرض استخدمت الباحثتان معامل ارتباط بيرسون من الدرجات الخام Pearson Correlation Coefficient بين المتغيرات وجدول (38) يوضح ذلك.

جدول (38) مصفوفة معاملات الارتباط بين مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء ومستويات تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الطفل

	ممارسة الألعاب الالكترونية	العنف	العزوف عن الدراسة	اجهاد العين الرقمى	زيادة الوزن	تأثير الممارسة (ككل)
ممارسة الألعاب الالكترونية	1	0.731**	0.747**	0.502**	0.512**	0.721**
العنف		1	0.786**	0.623**	0.602**	0.894**
العزوف عن الدراسة			1	0.641**	0.625**	0.864**
اجهاد العين الرقمى				1	0.706**	0.861**
زيادة الوزن					1	0.832**
تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)						1

*دالة عند مستوي 0.05 **دالة عند مستوي 0.01

يتضح من جدول (38)

1. وجود ارتباط طردي دال إحصائيا بين ممارسة الألعاب الالكترونية وأبعاد تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (العنف، العزوف عن الدراسة، اجهاد العين الرقمي، زيادة الوزن، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)) وهي قيم دالة عند مستوي (0.01).

2. وجود ارتباط طردي دال إحصائيا بين أبعاد تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (العنف، العزوف عن الدراسة، اجهاد العين الرقمي، زيادة الوزن) وتأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل). وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة **برتيمة سميحة (2017)** حيث كشفت النتائج أن الألعاب الالكترونية تسهم في التقليل من تحصيل الأطفال الدارسي و تؤدي إلى إدمان ممارستها كما أنها تؤدي بهم للشعور بالعزلة و الانطواء. كما تتفق هذه النتيجة مع نتائج **دراسة عبد الرازق أبو القاسم (2011):** حيث أشارت النتائج إلى أن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وكذلك أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الالكترونية الألعاب تتسم بالعنف مثل الحرب و القتال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين ."كما تتفق نتائج الدراسة مع نتائج دراسة **ماجد الزيودي(2015)** حيث هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، حيث اختار الباحث عينة من 336 معلم و 500 ولي أمر طالب. وأسفرت النتائج عن أن المعلمون يرون أن لها دور كبير فى حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية. **وبالتالي يمكن قبول الفرض الثالث من فروض البحث الذي ينص علي: توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء ومستويات تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الطفل**

الفرض الرابع : توجد علاقة ارتباطية بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (عمر الطفل، جنس الطفل، كتلة الجسم، المرحلة الدراسية، عمل الأب، عمل الأم، المستوى التعليمى للأب، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري)

وللتعرف على أكثر متغيرات الدراسة تأثيراً على ممارسة الألعاب الالكترونية تم حساب معادلة الانحدار بطريقة inter بادخال متغيرات الدراسة في معادلة الانحدار الخطي المتعدد التي كان لها ارتباط دال إحصائياً بالدرجة الكلية للوعي بممارسة الألعاب الالكترونية، وقد أسفرت نتائج الانحدار أن القوة التفسيرية لنموذج الانحدار الخطي المتعدد قوية حيث بلغت قيمة F (3.831) عند مستوى معنوية (0,001)، وأن قيم معاملات الارتباط وهي معامل الارتباط البسيط R بلغت (0,392) ومعامل التحديد R2 (0.154) ومعامل التحديد المصحح R2 (0,114)، حيث احتل متغير جنس الأبناء المرتبة الأولي، يليه عمل الأب، يليه المستوي التعليمي للأب، يليه عمر الطفل، يليه الدخل الشهري، يليه المستوي التعليمي للأم، يليه عمل الأم، يليه كتلة الجسم، يليه المرحلة الدراسية. وقد استطاعت المتغيرات السابقة الذكر أن تفسر 40% من التباين الحادث فى ممارسة الألعاب الالكترونية، فى حين أن 60% من التباين الحادث فى ممارسة الألعاب الالكترونية يعزى إلى عوامل أخرى.

جدول (39) نتائج الانحدار الخطى المتعدد لبيان أثر المتغيرات المستقلة على ممارسة الألعاب الالكترونية

المتغيرات الداخلة في معادلة الانحدار	معامل الانحدار	قيمة t	مستوى الدلالة	ترتيب المتغير
عمر الطفل	2.479	1.683	0.094	4
جنس الطفل	3.535	3.389	0.001	1
كتلة الجسم	0.208	0.560	0.576	8
المرحلة الدراسية	0.178	0.144	0.885	9
عمل الأب	4.387	2.277	0.024	2
عمل الأم	0.922	0.864	0.389	7
المستوى التعليمى للأب	2.589	1.799	0.074	3
المستوي التعليمي للأم	1.450	1.050	0.295	6
الدخل الشهري	1.078	1.332	0.185	5
معامل الارتباط البسيط R	0.392			
معامل التحديد R Square	0.154			
معامل التحديد المصحح Adjusted R Square	0.114			
قيمة F	*3.831			

*** مستوى معنوية 0,001

وتأسيسا علي ما سبق يمكن قبول الفرض الرابع من فروض البحث والذي ينص علي: توجد علاقة ارتباطية بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (عمر الطفل، جنس الطفل، كتلة الجسم، المرحلة الدراسية، عمل الأب، عمل الأم، المستوى التعليمى للأب، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري).وتتفق نتائج الدراسة مع نتائج **دراسة خالد العمار (2014)** التى هدفت الدارسة إلى تعريف إدمان الإنترنت لدى طلبة جامعة دمشق في ضوء المتغيرات الآتية: النوع وعدد ساعات، والوضع الاقتصادي،ومستوى التحصيل، والتخصص ،وكانت عينة البحث (674) طالب وطالبة من جامعة دمشق والتى أسفرت عن وجود علاقة إيجابية دالة بين إدمان الإنترنت والوضع الاقتصادى ، بينما تختلف نتائج الدراسة مع نتائج دراسة **خالد العمار (2014)** فى عدم وجود علاقة بين إدمان الإنترنت والتحصيل الدراسي .

الفرض الخامس : توجد علاقة ارتباطية بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (عمر الطفل، جنس الطفل، كتلة الجسم، المرحلة الدراسية، عمل الأب، عمل الأم، المستوى التعليمى للأب، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري)

وللتعرف على أكثر متغيرات الدراسة تأثيراً على تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تم حساب معادلة الانحدار بطريقة inter بادخال متغيرات الدراسة في معادلة الانحدار الخطي المتعدد التي كان لها ارتباط دال إحصائياً بالدرجة الكلية للوعي بممارسة الألعاب الالكترونية، وقد أسفرت نتائج الانحدار أن القوة التفسيرية لنموذج الانحدار الخطي المتعدد قوية حيث بلغت قيمة F (5.092) عند مستوى معنوية (0,001)، وأن قيم معاملات الارتباط وهي معامل الارتباط البسيط R بلغت (0,441) ومعامل التحديد R2 (0.194) ومعامل التحديد المصحح R2 (0,156)، حيث احتل متغير الدخل الشهري المرتبة الأولي، يليه المستوي التعليمي للأب، يليه عمل الأم، يليه عمر الطفل، يليه عمل الأب، يليه المستوي التعليمي للأم، ، يليه كتلة الجسم، يليه جنس الطفل، يليه المرحلة الدراسية. وقد استطاعت المتغيرات السابقة

الذكر أن تفسر 45% من التباين الحادث فى ممارسة الألعاب الالكترونية، فى حين أن 55% من التباين الحادث فى ممارسة الألعاب الالكترونية يعزى إلى عوامل أخرى.

جدول (40) نتائج الانحدار الخطى المتعدد لبيان أثر المتغيرات المستقلة على ممارسة الألعاب الالكترونية

المتغيرات الداخلة في معادلة الانحدار	معامل الانحدار	قيمة t	مستوى الدلالة	ترتيب المتغير
عمر الطفل	6.948	1.331	0.185	4
جنس الطفل	4.030	1.090	0.277	8
كتلة الجسم	1.508	1.144	0.254	7
المرحلة الدراسية	2.767	0.633	0.528	9
عمل الأب	8.587	1.258	0.210	5
عمل الأم	5.343	1.413	0.159	3
المستوى التعليمى للأب	14.272	2.798	0.006	2
المستوي التعليمي للأم	6.088	1.244	0.215	6
الدخل الشهري	11.234	3.918	0.000	1
معامل الارتباط البسيط R	0.441			
معامل التحديد R Square	0.194			
معامل التحديد المصحح Adjusted R Square	0.156			
قيمة F	*5.092			

*** مستوى معنوية 0,001

وتأسيسا علي ما سبق يمكن للباحثة قبول الفرض الخامس من فروض البحث والذي ينص علي: توجد علاقة ارتباطية بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (عمر الطفل، جنس الطفل، كتلة الجسم، المرحلة الدراسية، عمل الأب، عمل الأم، المستوى التعليمى للأب، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري).

توصيات البحث

فى ضوء النتائج التى أسفر عنها البحث يمكن صياغة التوصيات الأتية:

أولاً: فى نطاق المجتمع

1- الألعاب الإلكترونية اليوم هى جزء من ثقافة العصر الرقمى الحالى ومن ثم فإنه أصبح من الضرورى التعامل معها بطريقة صحيحة وليس الإكتفاء بحجبها أو منعها.

2- الإهتمام بالإلعاب الإلكترونية الهادفة والتى تكون فى صالح تربية الأبناء وتنمية مهاراته وإعلاء القيم الإيجابية لدى مجتمعه .

3- العمل على تنفيذ برامج تثقيفية وإرشادية لأولياء الأمور تهتم بتوظيف الألعاب الإلكترونية لدى الأبناء.

4- العمل على تفعيل دور الهيئات الرقابية المختصة لمراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب وماتحتويه من مشاهد عنف وغيره .

5- تفعيل دور الإعلام والمدرسة بتوعية الأبناء بمخاطر الإدمان على هذه الألعاب، وكذلك كيفية ممارستها بطريقة صحيحة غير ضارة.

6- من الممكن أن تتبنى وزارة التربية والتعليم بعضاً من الألعاب الإلكترونية الجيدة وتضمينها فى المناهج الدراسة لتحقيق بعض الأهداف التعليمية.

ثانياً: فى نطاق الأسرة

7- ينبغى على الوالدين تحديد زمن معين للعب الأبناء أو إستعمالهم للشاشات الرقمية بما لايزيد عن ساعتين يومياً وبشرط أخذ فترات راحة كل 15 دقيقة.

8- يجب على الوالدين ألا يسمحا للأبناء بممارسة الألعاب الإلكترونية قبل النوم لأن ذلك يؤدى إلى إضطرابات النوم.

9- عدم السماح للأبناء بممارسة الألعاب الإلكترونية فى فترات تناول الطعام اليومية.

10- تنظيم الوقت المخصص للترفية وتوزيعه ما بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة الرياضة الحقيقية كالسباحة والمشى والجرى والأنشطة الإجتماعية وغيرها.

11- ضرورة إشراف الأهل على مايقوم الأبناء بممارسته وتحميله ومشاهدته أو شراءه من هذه الألعاب.

12- ينبغى على الوالدين مساعدة الأبناء فى إختيار الألعاب الإلكترونية التى تتماشى مع عمرهم وأن تكون خالية من أى محتوى يؤذى صحتهم الجسمية أو العقلية او النفسية أو الإجتماعية.

ملخص لأهم النتائج:

1- وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعاً لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي (عمر الإبن/الإبنة ، النوع/الجنس،المرحلة الدراسية، عمل الأب).

2- عدم وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا لكتلة الجسم.

3- وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (العنف، العزوف عن الدراسة، اجهاد العين الرقمى، زيادة الوزن، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً للمرحلة الدراسية للأبناء.

4- عدم وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا المستوي التعليمي للأب.

5- وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (العنف، اجهاد العين الرقمى، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً المستوي التعليمي للأب.

6- وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية تبعا لاختلاف متغيرات المستوي الاجتماعي الاقتصادي بأبعادة (**العنف**، اجهاد العين الرقمى، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)) تبعا لمتغيرات المستوى الاجتماعي والاقتصادي تبعاً المستوي التعليمي للأم.

7- وجود تباين دال إحصائيا بين مستوي ممارسة الألعاب الالكترونية علي سلوكيات الأبناء تبعا للدخل الشهري.

8- وجود ارتباط طردي دال إحصائيا بين ممارسة الألعاب الالكترونية وأبعاد تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (العنف، العزوف عن الدراسة، اجهاد العين الرقمي، زيادة الوزن، تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية (ككل)) وهي قيم دالة عند مستوي (0.01).

المراجع

أولاً : المراجع العربية

1- ابـراهيم عثمـان (2006): سـيكولوجية النمـو عنـد الأطفـال – دار أسـامة للنشـر والتوزيع – عمان.

2- أسماء باسم وإيمان عبد الرحمن (2018) : التأثيرات السلبية لاستخدام الهواتف الذكية على الأطفال من وجهة نظر الأمهات –جنين والباذان نموذجا–بحث مقدم لاستكمال بحث المساق الاعلامى–كلية الاعلام – جامعة النجاح الوطنية.

3- أسماء ممدوح فتحى عبد اللطيف (2018) :إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية وعلاقته بإدارة وقت الفراغ والأمن النفسى –المؤتمر الدولى السادس –العربى العشرون للاقتصاد المنزلى –الاقتصاد المنزلى وجودة التعليم –مجلة الاقتصاد المنزلى –مجلد(28) –العدد(4) – (23–24) ديسمبر.

4- أمانى عبد التواب صالح حسن (2017): تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوى والإجتماعى لدى الأطفال"دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية IUG Journal of Educational and Psychology Sciences: Islamic University of Gaza, CC BY 4.0 . IUGJEPS Vol 25, No 3.

5- أميـرة مشـرى (2017): أثـر الألعـاب الالكترونيـة الهواتف الذكية على التحصيل الدارسي للتلميذ الجزائري– من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقى– رسالة ماجســـــــــتير– كلية العلوم الاجتماعية– جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي– الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية.

6- آنـدى محمـد حسـن حجـازى (2010): دور الالعـاب الالكترونيـة فـى نمـو الطفـل وتعلمه –مجلة الطفولة العربية – مجلد (11)– العدد(43) يونيو.

7- أيـات منصـور (2010): تـأثير الاسـتخدام المفـرط للألعـاب الالكترونيـة وغـرف المحادثات على الاداء المعرفى رسالم ماجستير كلية الاداب جامعة المنوفية.

8- باسم الإنبارى (2010): نصائح مهمة لمتابعى الألعاب الإلكترونية
http://alexmedia.forumsmotions.com/t150
topic–

9- برتيمة سميحة (2017) : الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر–بلدية المرارة – ولاية الوادى– كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية– جامعة محمد خيضر– الجزائر.

10- بشَر نمرود (2008): العاب الفيديو وأثرها فى الحد من ممارسة النشاط البدنى الرياضى الجماعى الترفيهى عند المراهقين المتمدرسيِّن ذكور(12–15) سنة القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئير مراد رايس – رسالة ماجستير غير منشورة –معهد التربية البدنية والرياضية –الجزائر.

11- بشير عمر موفق العباجى (2007):الإدمان والإنترنت – دار مجدلاوى للنشر والتوزيع–عمان.

12- بلغزالى نسيمة (2016): تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع دراسة ميدانية حول الطفل المراهق–رسالة ماجستير–كلية العلوم الاجتماعية – جامعة عبد الحميد بن باديس–الجمهورية الجزائرية الديموقراطية الشعبية.

13- حسن عوض حسن الجندي(2014): الإحصاء والحاسب الآلي :تطبيقات IBM SPSS Statistics V_{21} مكتبة الأنجلو المصرية،القاهرة، الطبعة الأولي.

14- حسين الجارودى (2011): أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال http: //waelarabic.in.goo.com/t596-topic

15- خالد العمار(2014): إدمان الشابكة المعلوماتية (الإنترنت) وعلاقته ببعض المتغيرات لدى طلبة جامعة دمشق– فرع درعا.

16- ربيع المر الذهلى،عبد الله على الريامى،حارث ناصر البحر وحسين على الخروصى (2018):أساب عزوف الطلبة بمدرسة وادى خروص للتعليم الأساسى عن المشاركة فى برامج الإذاعة المدرسية من وجهة نظر الطلبة أنفسهم–المجلة التربوية الدولية المتخصصة– مجلد7 – عدد8.

17- رغدة شريم (2009): سيكولوجية المراهقة– دار المسيرة للنشر والطباعة –عمان.

18- رمضان محمد القذافى (2000) : علم نفس النمو للطفولة والمراهقة – المكتبة الجامعية –الاسكندرية – جمهورية مصر العربية.

19- سارة محمود عبد الرحمن حسن (2016): إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية التى يمارسها أطفال مرحلتى الطفولة المتأخرة والمراهقة من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم–رسالة ماجستير– كلية العلوم التربوية –جامعة الشرق الأوسط –عمان–الأردن.

20- سارة محمود عبد الرحمن حمدان (2016): ايجابيات الالعاب الالكترونية التى يمارسها أطفال مرحلتى الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم –رسالة ماجستير –كلية العلوم التربوية–جامعة الشرق الأوسط–الأردن.

21- سحر أمين حميدة سليمان وأمل حسانين محمد حسانين (2018) : مستوى إدراك الوالدين لمخاطر الأنترنت على الأبناء وعلاقته بممارستهم للحد منها – المؤتمر الدولى السادس – العربى العشرون للاقتصاد المنزلى –الاقتصاد المنزلى وجودة التعليم –مجلة الاقتصاد المنزلى –مجلد(28) –العدد(4) – (23–24) ديسمبر.

22- سحر فاروق الصداق(2000): قيم العنف في صحافة الأطفال العربية بالتطبيق على ما يقرأه الطفل المصري دراسة للمضمون والقائم بالاتصال والجمهور– رسالة ماجستير –كلية الإعلام.

23- سعاد مرزوق وهناء مرزوق (2016): الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بإنتشار ظاهرة العنف المدرسى –دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الإبتدائية – مذكرة ضمن متطلبات شهادة الماجستير تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائى–مقران عبد القادر بعين الدفلى– كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية جامعة الجيلالى بونعامة–الجزائر .

24- سليمان الجمل(2014): الآثار السلبية للهواتف الذكية على سلوكات الطلبة من وجهة نظر المرشدين التربويين ومديرى المدارس فى جنوب الخليل.

25- صاحب أسعد ويس الشمرى(2012): أسباب العنف لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات – مجلة دراسات تربوية–العدد(18).

26- عبد الرازق ابـــــــــــرهيم إبو القاسم(2011): العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى طلاب بالمرحلة الثانوية بمدينة الرياض– ماجيستير رسالة– كلية العلوم–جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية– السعودية

27- عبد الله عبد العزيز الهدلق (2013): ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض – مجلة القراءة – العدد (138)– المملكة العربية السعودية.

28- عقون حكيم وبكة عبد القادر (2014): العاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسى وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15–18) سنة دراسة مسحية أجريت بثانوية قوديرى محمد بخميس مليانة مذكرة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر اكاديمى –جامعة قاصدى مرباح –وقلة.

29- علي محمد اليعقـــــــوب ، وأدبيس، منى يونس(2009): دور الألعـــــــاب الإلكترونيـــــةالمنزلية في تنمية العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت،مؤتمر المعلوماتية وقضايا التنمية العربية، المركـــز العربي للتعليم والتنمية.

30- عمـر موفـق العبـاجى(2007): الإدمـان والإنترنـت، دار مجـدلاوى للنشـر والتوزيع،عمان،الطبعة الأولى.

31- فلسطين أبـو وزنـة (2011) : علاقـة إدمـان الألعـاب الالكترونيـة بـالتكيف المدرسى والاجتماعى لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى – رسالة ماجستير–الجامعة الأردنية–عمان.

32- ماجـد محمـد الزيـودى (2015): الإنعكاسـات التربويـة لإسـتخدام الأطفـال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة.رسالة ماجستير.قسم أصول التربية.جامعة طيبة.

33- مريم قويدر (2012) : الأطفال أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات – رسالة ماجستير–جامعة الجزائر.

34- مها حسنى الشحرورى (2007): أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالى لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن –رسالة دكتوراة– قسم علم النفس التربوى– جامعة الدراسات التربوية العليا –عمان.

35- مها حسنى الشحرورى (2008):الألعاب الإلكترونية فى عصر العولمة مالها وماعليها– دار المسيرة– عمان –الأردن.

36- موسى بن إبراهيم حريزي و صبرينة غربي (2013): دراسة نقدية لبعض المناهج الوصفية وموضوعاتها في البحوث الاجتماعية والتربوية والنفسية – مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية – جامعة قاصدي مرباح –العدد (13) – ديسمبر.

37- نظيمة حجازى (2017): أثر الألعاب الالكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور فى ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية – مجلة الطفولة والتنمية –عدد(29) –مجلد (8).

38- وجدى بركات وتوفيق عبد المنعم (2009): الأطفال والعوالم الافترضية – أمال وأخطار "مؤتمر الطفولة في عالم متغير الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة – مملكة البحرين .

39- وسام سالم نايف (2015): تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7–15 سنة– مديرية السباب والرياضة– بابل،العراق.

ثانيا: المراجع الأجنبية

40-American Academy of Pediatrics(2016), Council on Communications and Media. Virtual violence statement. Pediatrics.

41- Amy Shirong Lu, , Hadi Kharrazi, MD, Fardad Gharghabi, and Debbe Thompson(2013):A Systematic Review of Health Videogames on Childhood Obesity Prevention and Intervention, GAMES FOR HEALTH JOURNAL: Research, Development, and Clinical Applications V(2),N (3).

42- BrandyE.Strahan andJenniferH.Elder (2015):Video Game Playing Effects on Obesity in an Adolescent with Autism Spectrum Disorder: A Case Study, Hindawi

Publishing Corporation Autism Research and Treatment Volume, Article ID 128365,
43- Bruce D. Bartholow, And, Craig A. (2001):Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior Potential Sex Differences. Anderson
44-Bielawa, M. (2017) :"The Online Dangers Faced by Unsupervised Youth " A capstone Project Submitted to The faculty of Utica College . Master of Science in Cybersecurity.
45- Calvert, S. L., Staiano, A. E., & Bond, B. J. (2013). Electronic gaming and the obesity crisis. In F. C. Blumberg & S. M. Fisch (Eds.), Digital Games: A Context for Cognitive Develop- ment. New Directions for Child and Adolescent Development
46-Cicchirillo, V., & Chory- Assad, R., M. (2005) Effects of Affective Orientation and Video Game Play on Aggressive Thoughts and Behaviors. Journal of Broadcasting & Electronic Media. 49(4),435-449
47-Din, Feng S. & Calao, J. (2001): The Effects of Playing Educational Video Games on Kindergarten Achievement, Child Study Journal. 31.(2), State University of New York at Buffalo A School of Law.
48-Elizabeth Wack, M.S. and Stacey Tantleff-Dunn(2008):Relationships between Electronic Game Play, Obesity, and PsychosocialFunctioning in Young Men- CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR V(12), N(2).
49- Prot, S., Anderson, A., Gentile, A., Brown, C., & Swing, L.(2014): The positive and negative effects of video game play. Children and Media,Oxford University Press, New York.
50- Zhuqing xu, ming xiang and lijun pang (2018): "study on the influence factors of college students' loyalty in pubg game" published under licence by iop publishing ltd.
51-Elizabeth Wack, M.S. and Stacey Tantleff-Dunn(2008):Relationships between Electronic Game Play, Obesity, and PsychosocialFunctioning in Young Men- CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR V (12), N(2).
52-Mark Rosenfield(2016): Computer vision syndrome (a.k.a. digital eye strain) Optometry in Practice , V(17), I(1 1 – 10).

53-American Academy of Pediatrics – Council on Communications and Media (2013): Children, adolescents, and Pediatrics 13 the media,
54-Chu C, Rosenfield M, Portello JK et al. (2011): Computer vision syndrome: hard copy versus computer viewing. Ophthal Physiol Opt 31.
55-Vanderloo LM (2014): Screen-viewing among preschoolers in childcare: a systematic review. BMC Pediatr 14
56-Khalid (2003): Gender Oriented vs Gender ،Al Mubireek Neutral Computer Games in Education. Phd Dissertation. The Ohio State University
57Hill,L.G.,&Werner,N.E.(2006)AffiliativeMotivation.SchoolATTACHMENT,ANDaGGRESSION IN School.Psycholgy in the schools,43.
58-Emes,C(1997):pac man eating our children?areview of the .effects of video games on children,can j psychiatry,42:
59-Greenfield, P., & Gross, E. (2001) 'New Forms of Electronic Media: The Impact of Interactive Games and the Internet on Cognition, Socialization, and Behavior ،'
in D.G. Singer & J.L. Singer (eds.), Handbook of Children and the media
Thousand Oaks, CA: Sage
60-Impact of videogame play on the brain's microstructural properties(2016): cross-sectional and longitudinal analyses. Mol. Psychiatry 21

61-WHO(2004): expert consultation. Appropriate body-mass index for Asian populations and its implications for policy and intervention strategies. The Lancet; 157-163.