اتجاهات الآباء نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية

د.داليا عثمان إبراهيم عثمان[1]*

ملخص البحث:

اهتمت الدراسة بالتعرف على اتجاهات الآباء نحو استخدام أبنائهم لتطبيقات الألعاب الإلكترونية إيجاباً أوسلباً، ورصد وجهة نظر الآباء حول أهم الفوائد أو المخاطر التى يتعرض لها الأبناء نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية، وكذلك فهم رؤية الآباء حول كيفية وقاية الأبناء من الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية المختلفة، واعتمدت الدراسة على نموذج تقبل التكنولوجياTAM، واستخدمت المنهج المسحى من خلال تطبيق استبيان على عينة من الآباء قوامها (205) مفردة، وجاءت أهم نتائج الدراسة على النحو التالى: ثبت استخدام الأبناء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية بشكل دائم بنسبة كبيرة، لتشغل جزء كبير من الروتين اليومى لديهم، كما أكدت ارتفاع نسبة معرفة الآباء بالألعاب الإلكترونية التى يستخدمها أبنائهم، والتى تركزت حول الألعاب القتالية وألعاب المغامرات، وهو ما انعكس سلباً على ارتفاع نسب العنف لدى الأبناء، كما تأكد التأثير الكبير لتطبيقات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى للأبناء، وكانت أهم فوائد تلك التطبيقات: ازدياد اهتمام الأبناء بالتكنولوجيا، بالإضافة إلى ارتفاع نسبة التواصل والمشاركة خلال اللعب سواء مع أصدقاء، أو من خلال التعرف على آخرين من ثقافات مختلفة وفقاً لطبيعة الألعاب، بينما جاءت أهم المخاطر لاستخدام تلك الألعاب: الأضرار الجسدية نظراً لزيادة الوقت المنقضى أمام الموبايل أو شاشة الكمبيوتر أثناء اللعب، ما يؤدى لمشاكل بالعمود الفقرى والأعصاب وغيرها، بالإضافة إلى ارتفاع نسبة العنف لدى الأبناء، وتضييع الوقت بدلاً من استغلاله فى أنشطة أخرى.

* مدرس بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام- جامعة القاهرة.

Parents' attitudes towards children's use of Electronic games

Absratct:

The study was concerned with identifying parents' attitudes towards their children's use of electronic games applications positively or negatively, and monitoring parents' viewpoint on the most important benefits or risks that children are exposed to as a result of using electronic games. The study is based on the TAM technology acceptance model, and the survey method was used by applying a questionnaire to a sample of (205) single parents, and the most important results of the study came as follows: It is proven that children use electronic games applications permanently by a large percentage. It also confirmed the high percentage of parents' knowledge of electronic games that their children use, which focused on combat and adventure games, which negatively affected the high rates of violence among children, and the great impact of electronic games applications on children's academic achievement, and the most important benefits of these applications were: increase Children's interest in technology, in addition to the high rate of communication and participation during play, whether with friends Or, by getting to know others from different cultures according to the nature of the games, while the most important risks for using these games came: physical damage due to the increase in time spent in front of the mobile or computer screen while playing, which leads to problems in the spine, nerves, etc., in addition to the high rate of violence in Children, and wasting time.

مقدمة الدراسة:

أصبح التطور التكنولوجى يلقى بظلاله وآثاره على جميع جوانب الحياة، وعلى كل فئات المستخدمين لمختلف التطبيقات التكنولوجية الحديثة، وتأتى الألعاب الإلكترونية فى مقدمة تلك التطبيقات التكنولوجية، التى تستهدف مختلف الأعمار والمستويات الاقتصادية والاجتماعية داخل المجتمع، فلم يعد غريباً أن ينجذب الأطفال والشباب بل وأحياناً الكبار نحو استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، حيث أدى انتشار الانترنت وألعاب الفيديو وتطبيقات الألعاب الإلكترونية على أجهزة الموبايل والكمبيوتر الشخصى وغيرها، فى السنوات الأخيرة إلى ظهور دور واضح لهذه الألعاب فى حياة الأطفال والشباب، خاصة مع سهولة استخدامها وأسعارها المناسبة، كما أنها تمارس فى أى وقت وأى مكان.

ويمكن القول أن استخدام هذه الألعاب الإلكترونية أصبح جزءاً من نمط حياتهم اليومية، ومع تسارع التطورات التكنولوجية يزداد تطور هذه الألعاب لتصبح أكثر تفاعلية وجذباً للمستخدمين من الأطفال والمراهقين والشباب بصفة خاصة، كما أنها تنتشر انتشاراً واسعاً وتتنوع أنواعها لترضى أذواق الفئات المختلفة من الجمهور.

ويمكن القول أن نسبة كبيرة من الأبناء من الأطفال والمراهقين والشباب أصبحوا منشغلين بهذه الألعاب التى استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، وأصبحت محوراً أساسياً يسيطر على تجمعاتهم المختلفة سواء فى الواقع الافتراضى أو الواقع الفعلى، وإذا كانت لهذه الألعاب الإلكترونية الكثير من الفوائد والنتائج الإيجابية مثل: استخدامها فى الأغراض التعليمية والتثقيفية، إلا أنها مع المغالاة فى استخدامها من قبل أبنائنا من الأطفال والمراهقين والشباب أيضاً، قد يكون لها آثاراً سلبية على صحتهم النفسية والجسدية على حد سواء.

حيث أشارت العديد من الدراسات إلى المخاطر الصحية والنفسية والسلوكية للاستخدام المكثف لهذا الألعاب الإلكترونية، كما أوضحت الدراسات أيضاً أن بعض الآباء يجدون هذه الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها سلاحاً ذو حدين، حيث يجد بعض الآباء متعة فى مشاركة أبنائهم اللعب، وأن هذه المشاركة قد تساعد على توطيد العلاقات الأسرية وترابطها، بينما يجد البعض الآخر أن تلك الألعاب الإلكترونية قد تؤثر على مهارات التواصل الاجتماعى لأبنائهم، وقد يتعلمون منها السلوكيات العنيفة، وتقلل من ممارستهم للأنشطة الحركية لطول الوقت الذى يستغرقونه فى اللعب الافتراضى، خاصة مع إدمان الأبناء استخدامها بشكل واسع.

مشكلة الدراسة:

أظهرت التطورات التكنولوجية الحديثة العديد من المشكلات والتحديات التى تواجه الأسرة والمجتمع بشكل عام، ويأتى على رأس هذه التحديات الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وكثافة استخدام الأبناء لها، حيث يصل عدد الأفراد الذين

يستخدمون الألعاب الإلكترونية حول العالم إلى نحو 2.5 بليون لاعب[1]، وأثارت هذه الظاهرة العديد من التساؤلات البحثية حول الآثار الإيجابية والسلبية لهذه الألعاب، وازداد الاهتمام بدراسة دور الآباء فى المتابعة لما يستخدمه الأبناء من تطبيقات إلكترونية مختلفة، وزيادة الوعى لدى الوالدين بضرورة إتباع الأسلوب الوقائى لمواجهة المخاطر النفسية والصحية والاجتماعية لهذه الألعاب الإلكترونية على أبنائهم بمختلف المراحل العمرية.

ويمكن القول أن هناك ضرورة مجتمعية للتخطيط لمواجهة ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، التى أصبحت أكبر منافس للوظيفة التربوية والثقافية التى كانت تتولاها الأسرة والمدرسة والمؤسسات المجتمعية الأخرى، ما يؤدى إلى العديد من المخاطر السلوكية والقيمية لدى أبنائنا.

ويعد إدراك الآباء للآثار الإيجابية أو السلبية لهذه الألعاب، هو الخطوة الأولى نحو مساعدة أبنائهم فى التغلب على المخاطر والاستفادة من الآثار الايجابية لهذه الألعاب، وعليه فقد تمثلت مشكلة هذه الدراسة فى: **التعرف على اتجاهات الآباء نحو استخدام أبنائهم لتطبيقات الألعاب الإلكترونية إيجاباً أوسلباً، ورصد وجهة نظر الآباء حول أهم الفوائد أو المخاطر التى يتعرض لها الأبناء نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية، وكذلك فهم رؤية الآباء حول كيفية وقاية الأبناء من الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية المختلفة.**

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

1- تكمن الأهمية النظرية للدراسة فى توفير المعلومات والبيانات العلمية للآباء والمهتمين بالدراسات التربوية والإعلامية، عن المخاطر الناجمة من الإفراط فى استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الأبناء.
2- التعرف على رؤية الآباء عن الأساليب الوقائية من المخاطر الصحية النفسية والاجتماعية لبعض الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها الأبناء.
3- التأكيد على أهمية الرقابة الوالدية وتوعية الآباء بالقيمة التربوية والنفسية للعب، مع توضيح أهمية توجيه الأبناء لتحقيق التوازن والتنوع فى الأنشطة التى يمارسونها.

الأهمية التطبيقية:

4- تقديم توصيات للقائمين على تصميم الألعاب الإلكترونية بضرورة توخى الحذر عند تقديم القيم والسلوكيات خلال مراحل الألعاب المختلفة، خاصة تلك التى تستهدف الأطفال والمراهقين.

5- التأكيد على دور وسائل الإعلام المختلفة سواء كانت التقليدية أو الرقمية فى التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية للآباء والأبناء على حد سواء.

أهداف الدراسة:

1- التعرف على مدى إدراك الآباء لكثافة استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية.
2- التعرف على علاقة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية بمستوى تحصيلهم الدراسى.
3- التعرف على أهم الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها الأبناء، ومدى معرفة الآباء بها.
4- التعرف على رؤية الآباء حول أهم الفوائد/الأضرار الناجمة عن استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية من قبل أبنائهم.
5- رصد تصورات الآباء لسبل مواجهة الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية من قبل الأبناء.

الإطار النظرى للدراسة:

اعتمدت الدراسة على نموذج تقبل التكنولوجيا (TAM) ل فريد ديفيس"Davis"[2]، وهو أحد النماذج التى تدرس العوامل المؤثرة على تقبل التكنولوجيا، حيث قدم ديفيس عام 1989 نموذجاً لدراسة تقبل التكنولوجيا وأطلق عليه Technology Acceptance Model (TAM)، أوضح فيه أن نجاح تطبيق أى نظام أو تقنية أو منتج جديد مرتبط ارتباط مباشر بمدى قبول الأفراد له.

ويفترض النموذج أن قبول أى تكنولوجيا واستخدامها يرتبط بعاملين أساسيين وهما المنفعة المدركة، وسهولة الاستخدام المتوقعة[3]، حيث يؤثران على النية السلوكية للأفراد المستخدمين للتكنولوجيا الجديدة، والاستخدام الفعلى لها.

وعرف "ديفيس"[4] المنفعة المدركة بأنها "اعتقاد الشخص المستخدم أن تطبيق معين سوف يعزز من أداء وظيفته"، أما سهولة الاستخدام المتوقعة "فهى درجة توقع الفرد المستخدم للتطبيق أن استخدامه سيكون سهلاً، خالياً من أى مجهود"، ويرى النموذج أن الموقف من الاستخدام والمنفعة المدركة يؤثرا بشكل مباشر فى النية السلوكية للمستخدمين وبالتالى تحدد الاستخدام الفعلى لنظام أو تطبيق معين[5].

ويوضح النموذج أيضاً أن العاملان الأساسيان وهما المنفعة المدركة وسهولة الاستخدام المتوقعة يتأثران بعوامل خارجية أخرى، مثل: الكفاءة الذاتية، الدعم الإدارى، العوامل الاجتماعية، الفروق الفردية، التعقيدات التكنولوجية، وغيرها من المتغيرات.

شكل رقم (1) العناصر الأساسية لنموذج TAM

وقدمت الدراسات التى تناولت نموذج TAM عدداً من المميزات التى يمتاز بها النموذج أهمها:

- البساطة والفعالية: لأنه يعتمد على فهم العلاقات السببية الناشئة نتيجة إدراك الأفراد لمدى الاستفادة المتوقعة من التكنولوجيا الجديدة، ومدى سهولة الاستخدام المتوقعة للتكنولوجيا، ونية المستخدم لها[6].
- العمومية والانتشار: حيث يفتح المجال لاختبار عدداً من العوامل الخارجية التى قد تؤثر على العلاقة السببية بين متغيرات النموذج، والذى طبقه العديد من الباحثين فى عدد من مجالات الحياة سواء العملية أو العلمية، كخدمات الانترنت والتعلم الالكترونى، وغيرها من المجالات التى تتناول التكنولوجيا الحديثة وتطبيقاتها.

كيفية الإستفادة من النموذج فى الدراسة الحالية:

اكتسب نموذج تقبل التكنولوجيا اهتماماً واسعاً بسبب قوة انتشاره وتجاوزه الحدود المكانية والزمنية، واعتبر تطوراً للعديد من النظريات والنماذج النظرية التى تفسر قبول المستحدثات، وتطبيقات التكنولوجيا الجديدة المختلفة، ولذا ترى الباحثة أن عناصر النموذج يمكن الاستفادة من تطبيقها على مشكلة البحث، حيث تهتم بدراسة اتجاهات الآباء نحو استخدام أبنائهم لتطبيق تكنولوجى وهو "الألعاب الإلكترونية"، والذى قد يرتبط قبول الآباء عينة الدراسة لها على مدى إدراكهم لفوائد استخدام الأبناء لهذه الألعاب الإلكترونية، وكذلك مدى إدراكهم لقلة سلبيات هذه الألعاب على سلوكيات الأبناء، كما أن العنصر الثانى بالنموذج وهو سهولة الاستخدام قد يكون عاملاً مساعداً فى تقبل الآباء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية، وتكوينهم لاتجاهات إيجابية نحوها ونحو استخدام أبنائهم لها.

الدراسات السابقة:

تم مراجعة الدراسات السابقة التى تتعلق بموضوع الدراسة لتدعيم أفكار الدراسة، وتحديد أهم المفاهيم النظرية بها، بالإضافة إلى تحديد المنهج البحثى المستخدم

وأدوات جمع البيانات، حيث اتضح أن الدراسات السابقة تركزت حول المحاور التالية:

(كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية- التأثيرات الإيجابية لاستخدام الألعاب الإلكترونية- التأثيرات السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية- دور الرقابة الوالدية فى الحد من أضرار الألعاب الإلكترونية على الأبناء)، وذلك على النحو التالى:

- **كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية:**

حيث توصلت دراسة (بار،2020)[7] عن العلاقة بين عادات لعب الألعاب الإلكترونية ومدى اكتساب المهارات لدى خريجى الجامعة، من خلال تطبيق استبيان على عينة من طلاب الجامعة، أن نسبة 63% من إجمالى عينة الدراسة أكدوا على أنهم يمارسون الألعاب الإلكترونية، واتفقت هذه النتيجة مع دراسة (جياو وآخرين،2020)[8] عن العلاقة بين عدوانية المراهقين والألعاب الإلكترونية العنيفة، التى طبقت على عينة قوامها (630) مراهق صينى، التى أكدت على أن صناعة الألعاب الإلكترونية فى الصين تزدهر بقوة، حيث يصل عدد لاعبى الألعاب الإلكترونية 654 مليون لاعب، ودراسة (محمد،2019)[9] التى طبقت على عينة من الخبراء من أعضاء هيئة التدريس ببعض كليات الجامعات المصرية (التربية الرياضية- رياض الأطفال-الإعلام- الآداب-التربية النوعية-التربية) قوامها (156) مفردة، التى وجدت أن هناك العديد من الأسباب التى ساعدت على انتشار الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمة، أهمها سهولة استخدامها من قبل الأطفال، وتسابق الشركات المنتجة على تسويقها فى بلداننا، وأشارت نتائجها إلى أن الألعاب القتالية وألعاب المسابقات تأتى فى مقدمة أكثر الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها الأطفال.

كما وجدت دراسة (الجبور وآخرين،2020)[10] عن العلاقة بين لعبة البوبجى والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات فى المجتمع الأردنى، والتى طبقت على عينة عمدية قوامها (280) مفردة، أن لعبة البوبجى منتشرة انتشاراً واسعاً بين الأبناء، كما أوضح نسبة 59.3% من أولياء الأمور عينة الدراسة أن أبناؤهم يقضون من (3-4) ساعات يومياً فى ممارسة لعبة البوبجى، ما يدل على أن اللعبة تستحوذ على وقت كبير من وقت الأبناء.

- **التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية:**

حيث أشارت دراسة (حنفى،2018)[11] إلى أهمية اللعب فى التكوين النفسى للطفل، وأوضحت أن الألعاب الإلكترونية تتميز بنواحٍ إيجابية، فهى تنمى الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق، كما تساهم فى التآلف مع التقنيات الجديدة والتكنولوجيا الحديثة، وتعلمهم القيام بمهام الدفاع وتحفز التركيز والانتباه وتوسع مخيلة الطفل، كما أن الألعاب الإلكترونية تعد مصدر مهم لتعليم

الأطفال، إذ يكتشف من خلالها الكثير ويشبع خياله وتنمى تفكيره العلمى الذى يتمثل فى وجود مشكلة ثم التدرج فى حلها.

وتتفق تلك النتائج مع دراسة (بار،2020)12 التى أكدت وجود علاقة ارتباط بين لعب الألعاب الإلكترونية واكتساب طلاب الجامعة عدد من المهارات، كمهارات التواصل، القدرة على التكيف، وسعة الحيلة، وهو ما يؤكد أن استخدام الألعاب يمكن أن يساعد على تنمية العديد من المهارات والقدرات للطلاب، وقد أكدت النتائج أن الطالبات الإناث كن أكثر فى اكتساب المهارات من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهو ما يعد تأكيداً على فاعلية استراتيجيات التعلم المبنية على اللعب.

ويدعم تلك الرؤية دراسة (تولسى،2019)13 حول معتقدات الأطفال عن الألعاب الإلكترونية العنيفة، والتى اهتمت بالتأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على خلاف الدراسات السابقة الأخرى التى اتهمت الألعاب الإلكترونية أنها السبب الكبير فى زيادة معدلات العنف والسلوكيات العدوانية مع انتشارها الواسع عالمياً، وطبقت على عينة من 53 طفل، حيث اتضح أن المنافسة بين الأطفال أثناء لعبهم الألعاب الإلكترونية العنيفة، ساعدتهم على تكوين صداقات وزادت من الشعور بالراحة، وأشار الأطفال إلى إحساسهم بالسعادة بعد انتهاء اللعب.

كما تتفق النتائج السابقة مع دراسة (ليو وآخرين،2020)14 عن التعليم القائم على اللعب، حيث أن الأجيال الحالية أصبحت تنشأ فى بيئة تكنولوجية رقمية، وتحتاج لأساليب تعليمية جديدة، وعليه فقد ثبت فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية خاصة مع السن الأصغر فى تعليم العديد من المهارات، وطبقت الدراسة على عينة من طلاب المدارس الابتدائية (86) مفردة من خلال استخدام الأسلوب التجريبى، وأوضحت النتائج أن المجموعة التجريبية فى عينة الدراسة قد أظهرت زيادة فى الدافعية للتعلم، ودعمت الألعاب استيعابهم للمواد الدراسية، كما أظهر الطلاب فى المجموعة التجريبية نتائج تعليمية أعلى بشكل ملحوظ مقارنة بالمجموعة الضابطة.

وأضافت دراسة (ألين،2020)15 عن العلاقة بين مستوى الرضا المتحقق أثناء لعب الألعاب الإلكترونية وسعادة الفرد اليومية، بالمقارنة مع مستوى الرضا المتحقق فى حياة الفرد الفعلية، بعداً آخر لتأثيرات الألعاب الإلكترونية، حيث توصلت الدراسة إلى أن رغم الطبيعة الافتراضية للألعاب الإلكترونية إلا أنها من العوامل المساعدة على تحقيق السعادة والرضا للاعبين فى حياتهم الحقيقية، كما أوضحت أن الخطر الحقيقى يكمن فى إدمان الألعاب الإلكترونية حيث يمكن أن يضر بسعادة الفرد ومستوى رضاه، وأوضحت أنه كلما قل الوقت المنقضى فى اللعب يرتبط ذلك بارتفاع نسبة الإحباطات التى يواجهها الفرد فى حياته الفعلية.

وناقشت دراسات أخرى التأثيرات الصحية للألعاب الإلكترونية مثل دراسة (رودولف،2020)16 التى اختبرت السلوكيات الصحية بين لاعبى الألعاب

الإلكترونية فى ألمانيا عام 2018، بتطبيق استبيان على (1066) لاعب، حيث أظهر 95% من عينة الدراسة حالة صحية ممتازة إلى جيدة، كما ثبت أن ثلثى العينة يشاركون فى أنشطة بدنية متعددة، ولم تظهر النتائج أى فروقات فى أسلوب الحياة الصحى للاعبى الألعاب الإلكترونية عن غيرهم.

وأضافت دراسة (هونساكر،2018)17 عن رؤية معالجى الصحة النفسية حول استخدام الألعاب الإلكترونية فى علاج الأطفال والمراهقين، وهى دراسة كيفية على مجموعة من المعالجين قاموا باستخدام الألعاب الإلكترونية فى علاج الأطفال والمراهقين، أن الألعاب تعد أداة مفيدة فى العلاج النفسى، حيث تساعد فى بناء العلاقات الاجتماعية، وتنمية مهارات التكيف، والتنظيم العاطفى، واكتساب البصيرة والوعى، وأوصت الدراسة بأهمية دمج الأشكال الحديثة من اللعب فى العلاج النفسى، باعتبارها أحد أهم هوايات الجيل الحالى، مع ضرورة وضع إرشادات واضحة لاستخدام الألعاب الإلكترونية فى العلاج النفسى لتصبح أكثر فعالية فى علاج المرضى النفسيين من الأطفال والمراهقين.

وعن الأبعاد الثقافية للألعاب الإلكترونية، قدمت دراسة (شلياخوفتشوك و جارسيا،2020)18 تفسيراً إيجابياً عن الألعاب الإلكترونية، عن طريق تحليل من المستوى الثانى للدراسات المختلفة عن تأثيرات الألعاب الإلكترونية، وتوصلت النتائج إلى أن الألعاب الإلكترونية لديها القدرة على المساعدة في اكتساب المعرفة الثقافية، والتعرف على الفروق بين الثقافات، ومحو الأمية الاجتماعية والثقافية، وزيادة الوعي الثقافي، والوعي الذاتي، بالإضافة إلى تعزيز أو إضعاف الصور النمطية.

كما أشارت بعض الدراسات إلى أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية فى التعليم والتدريب، كدراسة (دياز وآخرين،2019)19 عن استخدام الألعاب الإلكترونية فى العملية التعليمية للمرحلة الثانوية، وطبقت على عينة من (223) طالب ثانوى، وتوصلت النتائج إلى أهمية الدمج بين الألعاب الإلكترونية التعليمية وبين المنهجية القائمة على تدريس المعلم داخل الفصول.

واهتمت دراسات أخرى بالتأثيرات المعرفية للألعاب الإلكترونية كدراسة (كونتوستافلو ودريجاس،2020)20 حول مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الذاكرة والانتباه، حيث أوضحت أهمية الألعاب الإلكترونية فى تدريب وتنمية الوظائف المعرفية لذاكرة اللاعبين، وأشارت إلى أن الألعاب يمكن أن تفيد فى علاج عسر القراءة وزيادة درجة الانتباه، لتعدد الخطوات التى تحتاجها الألعاب، واحتياج الفوز باللعب للتركيز فى أكثر من مهمة فى نفس الوقت، ولكن أوضحت النتائج أن المتغير الوسيط فى هذه العلاقة الارتباطية هو النظر فى نوع اللعبة، ومدة اللعب وطريقة اللعب، وأكدت أن هناك حاجة لمزيد من البحث لتحديد خصائص معينة للألعاب

الإلكترونية التى يمكن أن تعزز تنمية الوظائف المعرفية، والاستفادة منها فى العمليات التعليمية والتدريبية.

وفى سياق التأثيرات الإيجابية أيضاً للألعاب الإلكترونية، أكدت دراسة (أريفالو وبالودى،2019)21عن تأثير الألعاب الإلكترونية المؤيدة للسلوكيات الاجتماعية الإيجابية، والألعاب الإلكترونية العنيفة على اللاعبين، أن الأفراد الذين يلعبون باستمرار الألعاب الترفيهية الخفيفة الداعمة للسلوكيات الاجتماعية الإيجابية، يرفع لديهم مستوى تعزيز مشاعر التعاطف والسلوكيات الاجتماعية الداعمة إيجابياً.

- **التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية:**

حيث أكدت دراسة (رومانشيتش،2018)[22] التى أجريت على مجموعة من الأطفال فى سن المدرسة ومجموعة من الآباء فى كندا، أن الآباء عينة الدراسة يرون الارتباط الإيجابى بين تعرض الأبناء للألعاب الإلكترونية ومعدل العنف لديهم، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (العامرى، 2018)[23] والتى اهتمت بدراسة العلاقة بين كمية العنف المقدمة من خلال الألعاب الإلكترونية والسلوكيات العدوانية والعنيفة لدى اللاعبين، بالإضافة إلى أفكارهم ومشاعرهم على حد سواء، حيث وجدت علاقة ارتباطية متوسطة بين كمية الوقت المنقضى فى لعب الألعاب الإلكترونية فى الطفولة والسلوكيات العدوانية اللفظية بين طلاب الجامعة، كما تتفق النتائج أيضاً مع دراسة (تاغافى،2020)[24] حول التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية، والتى أشارت إلى أن درجة المبحوث على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ارتبطت ارتباطاً إيجابياً مع مستوى عالٍ من الضغوط النفسية والقلق والإحباط.

كما بينت بعض الدراسات الآثار الصحية السلبية للألعاب الإلكترونية، كدراسة (إيتيندل وآخرين،2020)[25] حول الآثار السلبية بين لاعبى الألعاب الإلكترونية فى الدول الأفريقية، حيث تبين أن مدمنى الألعاب الإلكترونية يعانون من مشاكل صحية مثل الأرق وطول عدد ساعات النوم النهارية، بالإضافة إلى ارتفاع معدلات القلق والاكتئاب بين اللاعبين، كما ثبت أن إدمان اللعب يؤدى إلى الاضطرابات المزاجية وفى بعض الحالات يؤدى إلى اضطرابات بالصحة العقلية للاعبين.

كما بينت نتائج دراسات أخرى تأثيرات ثقافية سلبية للألعاب، حيث وجدت دراسة (كابيلكوفا وآخرين،2020)[26]عن العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وزيادة الإبداع العاطفى، أن الإبداع العاطفى يشكل جانباً رئيسياً لمفهوم الإبداع العام، ويرتبط بشكل كبير بالتجارب العاطفية الإيجابية، والدافع الفعال، والابتكار فى المدرسة أو فى مجال العمل، وطبقت الدراسة على عينة متاحة من (453) مفردة، وتوصلت إلى أنه كلما زاد الوقت المنقضى فى لعب الألعاب الإلكترونية كلما قل مستوى الإبداع العاطفى بشكل عام لدى المبحوثين الذكور عينة الدراسة، وكلما قل أيضاً مستوى الابتكار والتجديد لديهم، وكذلك مدى الجاهزية والفعالية سواء فى المدرسة أو فى العمل.

ووجدت دراسة (محمد،2019)[27] أن العديد من هذه الألعاب الوافدة تحمل خصائص وثقافة الدول المصدرة لها، مما قد يخلق تأثيراً سلبياً نتيجة الاختفاء التدريجى للتراث المحلى، ويفرض أسلوب معين من الثقافة الغربية، ويؤدى ذلك إلى اتجاه الأطفال للتقليد والتشبه بالنماذج والسلوكيات المتضمنة بالألعاب، دون الانتباه إلى نتائج ذلك فى المستقبل، وأوصت الدراسة بتوعية الأطفال بأن عالم الألعاب لا يمثل عالم الواقع حتى نستطيع أن نساعدهم على التفريق بين الخيال والواقع الفعلى، وكذلك تحديد المدة الزمنية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، وضرورة إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية حسب عمر المستخدم، بالإضافة إلى إنتاج برمجيات تربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة فى الألعاب الإلكترونية المعولمة شائعة الانتشار، تتوافق مع دين وعادات وتقاليد مجتمعاتنا.

وتتفق النتائج السابقة مع دراسة (جيونج وآخرين،2020)[28] حول التأثيرات المعرفية للألعاب الإلكترونية، والتى استخدمت الأسلوب التجريبى مع الأسلوب التحليلى الوصفى، لقياس هل الألعاب الإلكترونية خير أم شر؟، وتوصلت إلى أن للألعاب الإلكترونية تأثيرٍ موذٍ على إدراك المجموعة التجريبية من اللاعبين وزيادة مستوى الاندفاع لديهم وذلك بالمقارنة مع المجموعة الضابطة من غير اللاعبين.

كما أكدت دراسة (جياو وآخرين،2020)[29] أن معظم الألعاب الإلكترونية التى يحرص على لعبها صغار السن تحتوى على مضامين عنيفة، وأوضحت أن كثافة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية تزيد من معدلات العنف والعدوانية لدى المراهقين، ولكن فى نفس الوقت أوضحت أن الألعاب الإلكترونية ليست فقط العامل الوحيد فى زيادة معدلات العنف والعدوانية لدى المراهقين، حيث أن أنماط تربية الوالدين للأبناء، ومستوى العدوانية لدى المراهق، يلعبان كمتغيرات وسيطة بين استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية ومستوى العدوانية لديهم.

وأضافت دراسة (حنفى،2018)[30] أن سلبيات الألعاب الإلكترونية أكثر من إيجابياتها، لأن معظمها ذات مضامين سلبية تؤثر على الأطفال والمراهقين فى جميع مراحل نموهم، فنسبة كبيرة من هذه الألعاب تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير الممتلكات وارتكاب الجرائم المختلفة، الأمر الذى ينمى فى عقول الأطفال العنف والميل لارتكاب الجرائم والاعتياد على هذه الممارسات السلبية، وأشارت الدراسة إلى ارتباط نتائج هذه الألعاب بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدلات القتل والاغتصاب فى العديد من المجتمعات، وأوصت الدراسة بالحاجة للتعامل بموضوعية مع الألعاب الإلكترونية والإفادة منها بالصورة المثلى، وضرورة تنسيق الجهود لتصميم وإنتاج ألعاب إلكترونية تبث القيم والثقافة العربية، وإيجاد محتوى ومضمون فكرى يشجع على الأخلاق الحميدة والتفكير العلمى، إلى جانب توعية الآباء بالألعاب الإلكترونية وخطورة إدمان أطفالهم لاستخدامها دون متابعة أو مراقبة من الوالدين.

وعددت نتائج دراسات أخرى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأبناء، حيث وجدت دراسة (الجبور وآخرين،2020)[31] أن هناك درجة مرتفعة للميل إلى العنف لدى الأبناء الذين يمارسون لعبة البوبجى، وأضافت أن أهم الآثار السلبية للعبة البوبجى على الأبناء، جاءت فى المرتبة الأولى: انعزال الأبناء عن المحيط الأسرى والاجتماعى، يليها ضعف تحصيلهم الدراسى، وفى المرتبة الثالثة يأتى تنامى وتراكم السلوك والمشاعر العدوانية لدى الأبناء، وأكدت النتائج أيضاً على أهمية تنفيذ حملات إعلامية توعوية تبين مخاطر وسلبيات لعبة البوبجى.

وبينت دراسة (حسن،2018)[32] التى اهتمت بدراسة دور المحتوى العنيف لألعاب الفيديو فى السلوك المضاد للمجتمع والتحصيل الدراسى للمراهقين فى المدرسة، باعتبار أن ألعاب الفيديو هى الأكثر شعبية بين الشباب فى جميع أنحاء العالم، أن أولئك الذين يتعرضون لمستويات مرتفعة من المحتوى العنيف لألعاب الفيديو سيزداد سلوكهم المضاد للمجتمع، وأثبتت النتائج أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة ارتبط إيجابياً بالوقت المستهلك باللعب، والسلوك المضاد للمجتمع، وتدنى درجات الطلاب فى المقررات الدراسية، وارتبط سلباً بالرقابة الوالدية، كما وجدت فروق بين الذكور والإناث بالنسبة للوقت المستهلك فى لعب ألعاب الفيديو العنيفة لصالح الذكور مقارنة بالإناث، كما ثبت وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين المحتوى العنيف لألعاب الفيديو وتدنى درجات الطلبة فى موادهم الدراسية.

وتتفق النتائج السابقة مع دراسة (اليعقوب وأدبيس،2009)[33] التى اهتمت بتحديد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى أطفال المرحلة الابتدائية فى دولة الكويت، حيث طبقت على عينة من (437) ولى أمر ممن يلعب أطفالهم الألعاب الإلكترونية، وأكدت أن درجة العنف تزداد كلما كان الأطفال أكبر عمراً نتيجة للعب الألعاب الإلكترونية، ولم يثبت وجود فروق معنوية فى درجة العنف لدى الأطفال حسب متغير الجنس (ذكور/إناث) نتيجة لعب الألعاب الإلكترونية، وأكدت الدراسة أن هذه الألعاب الإلكترونية لها دور فى تنمية سلوك العنف لدى الأطفال عينة الدراسة، كما اتضح أن طول المدة المنقضية فى اللعب تؤثر سلباً على الجهاز البصرى للطفل، كما تبين أن هذه الألعاب تحمل فى طياتها بعض الصور والأشكال المتناحرة والمتصارعة بالشكل السلبي والبعيدة عن ثوابت المجتمع، وعن القيم والعادات والتقاليد الأصيلة والأفكار الإيجابية، وأن الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى ظواهر سلوكية غريبة حيث ينعزل الأطفال لساعات طويلة عن العالم المحيط بهم مما يؤدي إلى تقليص العلاقات الاجتماعية للطفل، وعدم التكيف مع الآخرين، وعدم فتح المجالات للحوار.

- **دور الرقابة الوالدية فى الحد من أضرار الألعاب الإلكترونية على الأبناء:**

فقد أوصت دراسة (اليعقوب وأدبيس،2009)[34] بأهمية الإشراف الوالدى على الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها الأطفال، وإرشاد الطفل بشكل مستمر لاختيار ما

هو مناسب للمرحلة العمرية، بالإضافة إلى ضرورة تقليص الفترة التى يقضيها الطفل مع هذه الألعاب، وتشجيع الأطفال على ممارسة الرياضة وأهميتها فى تنمية الجسم وروح التعاون والعمل الجماعى.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (حسن،2018)[35] التى أكدت على أن العلاقة بين التعرض للمحتوى العنيف لألعاب الفيديو والسلوك المضاد للمجتمع كانت أقوى للمراهقين الذين حصلوا على رقابة والدية منخفضة عن الذين حصلوا على رقابة والدية مرتفعة، وأكدت على أهمية دور الرقابة الوالدية فى تحديد الوقت المسموح للأبناء بلعب ألعاب الفيديو، وموافقتهم على الألعاب، ولعبهم مع أبنائهم، والحديث معهم عن تأثيرها السلبى، حيث ثبت دور الوالدين فى خفض التأثير السلبى لألعاب الفيديو العنيفة على سلوك الأبناء، وأن التوعية والارشاد الذى يقدمه الآباء لأبنائهم له دور رائد فى تخفيف الآثار الضارة لهذه الألعاب.

وبينت آراء الخبراء أهمية الرقابة الوالدية فى حماية الأبناء من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، كما فى دراسة (عبد العزيز،2011)[36] حول المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التى يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها، والتى طبقت على عينة من الخبراء فى مجالات (الطب، والتربية، والآداب، ورياض الأطفال، والمعلمين، وأولياء الأمور)، باستخدام استمارة للمقابلة الشخصية، واتضح من النتائج وجود اتفاق بين المعلمين وأولياء الأمور على أنه توجد ألعاب يحتاج الطفل فيها إلى رعاية بدرجة عالية من أولياء الأمور مثل: ألعاب القتل والتدمير، سباقات الموت، الألعاب القتالية، القناصة، الحرب، والرعب)، كما أشارت إلى أن هناك بعض الألعاب الإلكترونية التى تستخدم كوسيلة لتنمية التذوق لدى الأطفال مثل ألعاب: تلبيس الفتيات، الديكور، التلوين، كما أوصى خبراء الصحة النفسية وعلم النفس والاجتماع عينة الدراسة بعدم الإفراط فى ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، كما أشار خبراء الطب لبعض الإصابات الجسدية التى قد تصيب الطفل نتيجة الإفراط فى اللعب مثل: ضعف النظر، البدانة لطول فترة الجلوس، وأضاف علماء الاجتماع أن الألعاب الإلكترونية تقلل من الترابط الأسرى داخل المنزل، وقدمت الدراسة توصيات لأولياء الأمور باختيار الألعاب المناسبة لعمر وجنس الطفل، واختيار الألعاب التثقيفية التربوية البعيدة عن العنف، بالإضافة إلى تحديد وقت يومى لا يتجاوز الساعتين كحد أقصى فى استخدام الألعاب الإلكترونية.

وأكدت نتائج أخرى على أهمية توعية الآباء بدورهم الرقابى، كدراسة (عطيه،2019)[37] حول توعية أولياء الأمور بآثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم، من خلال تطبيق برنامج إرشادى قائم على العلاج بالواقع على عينة من (30) من الأمهات، حيث تبين أن البرنامج الإرشادى عمل على زيادة وعى أمهات الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية لزيادة إيجابيات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، والحد من سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال

تطبيق بعض الإستراتيجيات مثل: المناقشة والحوار، والتدعيم والتشجيع، وأوضحت الدراسة أن من أهم سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية توليد ميول عدوانية لدى الأطفال ومشاعر سلبية، وأن هذه التأثيرات السلبية تزداد فى ظل قلة مراقبة الأسر وقلة الوعى بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وأن هناك حاجة ماسة لتقنين استخدام الأطفال لها بمعرفة الوالدين، خاصة مع ظهور حالات من جرائم العنف المدرسى بأنواعه المختلفة، وأوصت الدراسة بضرورة مشاركة الآباء لأطفالهم فى اللعب ، ومراقبة محتوى الألعاب، ومد جسر من التواصل بين الأسرة والمدرسة، بالإضافة إلى أهمية عقد محاضرات وندوات خاصة لمناقشة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية لتوعية كل من المعلمين والأهل.

وتتفق النتيجة السابقة مع دراسة (الزيودى،2015)[38] حول الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها المعلمون وأولياء الأمور لطلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة، فالمعلمون يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد تنمية قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال فى ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر على مستوى تحصيلهم الدراسى، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال، كما أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية، كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقاً بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، منها: ضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة.

كما بينت دراسة (رومانشيتش،2018)[39] ارتفاع معدل الرقابة الوالدية فى حالة اهتمام الآباء بالألعاب بأنفسهم، أو مشاركتهم للأبناء فى اللعب، كما أكد الآباء اهتمامهم بمناقشة أبنائهم فى الألعاب الإلكترونية التى يلعبونها، خاصة إذا كانت تحتوى على مضامين عنيفة.

التعقيب على الدراسات السابقة:

- من خلال استعراض الدراسات السابقة اتضح أن هناك نتائج تؤكد على حالة الانتشار الكبير لتطبيقات الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمراهقين والشباب.

- أعطت الأرقام والنسب مؤشراً هاماً لتعدد تأثيرات الألعاب الإلكترونية على فئتى الأطفال والمراهقين على المستوى الصحى والنفسى والقيمى والسلوكى.
- أشارت الدراسات إلى أن العامل الرقابى من الآباء له دور كبير فى حماية الأبناء من الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية
- أوضحت أيضاً فاعلية الألعاب الإلكترونية فى تعزيز العملية التعليمية خاصة فى السن الأصغر، بالإضافة إلى تنمية العديد من المهارات المعرفية.
- اتضح أن السلوك العنيف والاتجاهات العدوانية أكثر الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، بين الأطفال والمراهقين.
- تبين أن الآباء فى بعض الأحيان يشاركون أبنائهم الاهتمام واللعب بالألعاب الإلكترونية.
- جمعت الدراسات بين المناهج الوصفية والمناهج التجريبية فى دراسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة.
- تنوعت العينات المستخدمة فى الدراسات ما بين طلبة المدارس، والآباء، والمدرسين، والمتخصصين فى مجال التربية والصحة النفسية والإعلام.
- تبين خطورة الدور الذى تلعبه الألعاب الإلكترونية فى الحياة اليومية للأبناء، والتى لا يمكن تجاهلها، بل لابد من وضع استراتيجيات لمواجهة آثارها السلبية عليهم.

الإجراءات المنهجية للدراسة:

منهج الدراسة:

تنتمى الدراسة إلى مجال الدراسات الوصفية، حيث اعتمدت الدراسة على المنهج المسحى بشقيه الوصفى والتحليلى، وذلك للتعرف على اتجاهات عينة من الآباء نحو استخدام أبنائهم لتطبيقات الألعاب الإلكترونية.

عينة الدراسة:

تم تطبيق الدراسة الميدانية على عينة متاحة مكونة من (205) مفردة من الآباء، ممن يستخدم أبنائهم تطبيقات الألعاب الإلكترونية، وتم تطبيق الإستبيان خلال شهر أغسطس 2020.

أداة جمع البيانات:

تم تصميم استمارة استبيان إلكترونية لجمع البيانات المتعلقة بالدراسة، وقد تم التحقق من الصدق االظاهرى للإستمارة من خلال عرضها على عدد من أعضاء هيئة التدريس وأساتذة الإعلام، كما تم حساب ثبات الأداة باستخدام معامل الثبات (ألفا كرونباخ) حيث بلغ متوسط ثبات الاجابات 0,80 مما يعنى أن الاستبيان يتمتع بدرجة ثبات مقبولة لأغراض تطبيقها.

جدول رقم (1)
ثبات مقاييس الدراسة وصدقها

مقاييس الدراسة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ثبات ألفا كرونباخ	معامل الصدق الذاتي
أسباب استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية	15	1.839	0.324	0.569
مدى تأثير الألعاب على المستوى الدراسى	7.4	1.516	0.618	0.786
اتجاه الآباء نحو الألعاب الإلكترونية	13.48	3.169	0.465	0.682
مدى إدراك الآباء لفوائد الألعاب للأبناء	14.24	2.864	0.701	0.837
مدى إدراك الآباء لأضرار الألعاب على الأبناء	16.23	2.11	0.707	0.841
إدراك الآباء لأساليب الوقاية من أضرار الألعاب على الأبناء	17.13	1.216	0.416	0.645
الاستمارة ككل			0.631	0.794

- **متغيرات الدراسة والقياس:**

جدول رقم (2)
مقاييس الدراسة الميدانية

المتغير	عدد الأسئلة	بدائل الإجابة	الدرجةالكلية	الفئات
أسباب استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية	سؤال واحد (6 عبارات)	موافق (3 درجات) محايد (درجتان) معارض (درجة واحدة)	من 8 – 24	منخفض (8 – 12) متوسط (13 – 17) مرتفع (18 – 24)
مدى تأثير الألعاب على المستوى الدراسى	سؤال واحد (3 عبارات)	موافق (3 درجات) محايد (درجتان) معارض (درجة واحدة)	من 3 – 9	منخفض (3 – 4) متوسط (5 – 6) مرتفع (7 – 9)
اتجاه الآباء نحو الألعاب الإلكترونية	سؤال واحد (8 عبارات)	موافق (3 درجات) محايد (درجتان) معارض (درجة واحدة)	من 8 – 24	منخفض (8 – 12) متوسط (13 – 17) مرتفع (18 – 24)
مدى إدراك الآباء لفوائد الألعاب للأبناء	سؤال واحد (6 عبارات)	موافق (3 درجات) لا استطيع التحديد (درجتان) معارض (درجة واحدة)	من 6 – 18	منخفض (6 – 9) متوسط (10 – 13) مرتفع (14 – 18)
مدى إدراك الآباء لأضرار الألعاب على الأبناء	سؤال واحد (6 عبارات)	موافق (3 درجات) لا استطيع التحديد (درجتان) معارض (درجة واحدة)	من 6 – 18	منخفض (6 – 9) متوسط (10 – 13) مرتفع (14 – 18)
إدراك الآباء لأساليب الوقاية من أضرار الألعاب على الأبناء	سؤال واحد (6 عبارات)	موافق (3 درجات) لا استطيع التحديد (درجتان) معارض (درجة واحدة)	من 6 – 18	منخفض (6 – 9) متوسط (10 – 13) مرتفع (14 – 18)
المستوى الاجتماعي والاقتصادي	أربع أسئلة (الدخل الشهري، المهنة، نوع السكن، ملكية السكن)	الدخل: 2000-5000 جنيه (درجة واحدة) اكثر من 5000- 7000 جنيه (درجتان) اكثر من 7000 جنيه (3 درجة) المهنة مهنة (3 درجات) مهنة متوسطة (درجتان) لا يعمل / ربة منزل (درجة واحدة) نوع السكن شقة صغيرة (درجة واحدة) شقة كبيرة (درجتان) فيلا (3 درجات) ملكية السكن إيجار قديم (درجة واحدة) إيجار جديد (درجتان) تمليك (3 درجات)	من 5 -12	منخفض (5 – 7) متوسط (8 – 10) مرتفع (11 – 12)

التساؤلات والفروض:

أولاً: تساؤلات الدراسة:

- ما مدى كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء؟
- ما مدى معرفة الآباء بطبيعة الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها الأبناء بكثافة؟
- ما أهم الآثار الإيجابية/ السلبية المترتبة على استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية؟
- ما هو الدور الرقابى للوالدين على استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية؟

ثانياً: فروض الدراسة:

الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطية بين الفئة العمرية التى ينتمى إليها الأبناء وكثافة استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية

الفرض الثانى: توجد علاقة ارتباطية بين كثافة استخدام الأبناء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية ومستوى تحصيلهم الدراسى من وجهة نظر الآباء

الفرض الثالث: توجد علاقة ارتباطية بين كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية وإدراك الآباء لفوائد هذه الألعاب على الأبناء

الفرض الرابع: توجد علاقة ارتباطية بين كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية وإدراك الآباء لأضرار هذه الألعاب على الأبناء

الفرض الخامس: يؤثر كل من إدراك الآباء لفوائد وأضرار استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية على اتجاهات الآباء نحو هذه الألعاب.

الفرض السادس: تختلف اتجاهات الآباء نحو استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية وفقاً للمتغيرات الديموغرافية (النوع- السن- المستوى الاجتماعى والاقتصادى)

خصائص عينة الدراسة:

جدول رقم (3)

خصائص عينة الدراسة (ن=205)

خصائص العينة		ك	%
النوع	ذكر	68	33.2
	أنثى	137	66.8
السن	من 25 الى اقل من 35	59	28.8
	من 35 الى اقل من 50 سنة	129	62.9
	من 50 سنة فأكثر	17	8.3
التعليم	جامعي (ليسانس - بكالوريوس)	129	62.9
	دراسات عليا (ماجستير - دكتوراه)	76	37.1
المستوى الاقتصادي	منخفض	62	30.2
	متوسط	86	42.0
	مرتفع	57	27.8

نتائج الدراسة:

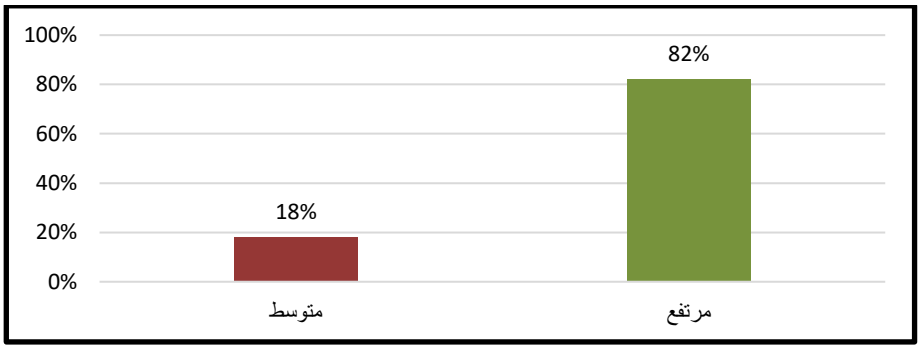
أ. النتائج العامة للدراسة:

- **مدى كثافة استخدام الأبناء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية:**

أوضح الآباء عينة الدراسة أن أبنائهم يستخدمون تطبيقات الألعاب الإلكترونية (بشكل دائم) بنسبة 65.9%، يليها (أحياناً) بنسبة 32.7%، و(نادراً) بنسبة 1.5%، الأمر الذى يؤكد أهمية المكانة التى تشغلها الألعاب الإلكترونية فى الروتين اليومى للأبناء، وعن الوسائل التى يستخدمها الأبناء فى اللعب، أوضح الآباء عينة الدراسة أن الموبايل الشخصى للطفل يحتل المرتبة الأولى بنسبة 66.8%، يليه التابلت الشخصى بنسبة 28.8%، يليه موبايل أحد الوالدين بنسبة 28.3%، ثم الكمبيوتر الشخصى بنسبة 14.6%، وهو ما يمكن تفسيره فى ضوء تفضيل الأبناء التمتع بالخصوصية أثناء اللعب، كما أن مرونة وسهولة استخدام الموبايل والتابلت فى أى مكان داخل أو خارج المنزل، فى المدرسة أو النادى أو غيرها من الأماكن، تجعله الوسيلة المفضلة لدى الأبناء لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

كما تبين أن الأبناء يقضون فى المتوسط (من ساعتين إلى أربع ساعات يومياً) فى استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية بنسبة 45.9%، يليها (من أربع ساعات إلى ست ساعات يومياً) بنسبة 27.8%، وفى المرتبة الثالثة (أقل من ساعتين) بنسبة 19.5%، وهو ما يؤكد كثافة استخدام الأبناء لهذه الألعاب، والذى قد يؤثر على ممارسة الأبناء للعديد من الأنشطة الاجتماعية والرياضية الأخرى، ويشير إلى أهمية التأثير الذى قد تخلفه هذه الألعاب عليهم، وتتفق النتيجة السابقة مع دراسة (الجبور وآخرين،2020) التى أكدت أن نسبة 59.3% من أولياء الأمور عينة الدراسة يرون أن أبناؤهم يقضون من (3-4) ساعات يومياً فى ممارسة لعبة البوبجى.

ويوضح الشكل رقم (2) ارتفاع كثافة استخدام الأبناء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية، حيث كان معدل الاستخدام مرتفعاً لدى الأبناء بنسبة 82%، من إجمالى العينة، وكان معدل الاستخدام متوسطاً لدى 18% من إجمالى العينة.



شكل رقم (2) مدى كثافة استخدام الأبناء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية

- **المرحلة العمرية للأبناء الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية:**

أشار الآباء عينة الدراسة أن أكثر المراحل العمرية استخداماً للألعاب الإلكترونية من أبنائهم كانت على النحو التالى: (6-9 سنوات) بنسبة 53.2%، يليها (10-15 سنة) بنسبة 46.8%، وفى المرتبة الثالثة (16-20 سنة) بنسبة 14.1%، وهو ما يوضح أن أكثر المراحل العمرية استخداماً للألعاب الإلكترونية كانت مرحلتى الطفولة والمراهقة المبكرة والوسطى، وهو ما يثير التساؤلات حول خطورة تأثيرات هذه الألعاب الإلكترونية على الأبناء، خاصة فى هذه المراحل العمرية الحرجة التى تتسم بالعديد من التغيرات ومظاهر التمرد والعناد وغيرها من السمات النفسية والاجتماعية.

- **مدى معرفة الآباء بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها الأبناء:**

تبين من النتائج معرفة نسبة 88.8% من الآباء عينة الدراسة بأنواع الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها أبنائهم، وهو ما يوضح وعى الآباء بأهمية متابعة ما يتعرض له أبنائهم من التطبيقات الإلكترونية المختلفة وعلى رأسها الألعاب الإلكترونية، وتتفق النتيجة مع دراسة (رومانشيتش،2018) التى أكدت على أهمية معرفة الآباء بنوعية الألعاب الإلكترونية التى يمارسها الأبناء.

كما تبين أن أهم تطبيقات الألعاب التى يستخدمها الأبناء جاءت كالتالى: فى المرتبة الأولى (ألعاب المغامرات والأكشن) بنسبة 25.7%، يليها فى المرتبة الثانية (ألعاب القتال) بنسبة 14.7%، ثم (ألعاب الألغاز) بنسبة 14.3%، ثم (ألعاب الرياضة) بنسبة 13.1%، بينما تراجعت (الألعاب التعليمية) لتحتل المرتبة الخامسة بنسبة 9.6%.

وتتفق النتائج مع دراسة (محمد،2019)، و(الجبور وآخرين،2020)، و(حنفى،2018)، من حيث تصدر ألعاب المغامرات والقتال قائمة أكثر الألعاب الإلكترونية انتشاراً بين الأطفال والمراهقين، وتوضح النتائج خطورة تأثير مثل تلك النوعيات من الألعاب على السلوكيات الخاصة بالأبناء، بالإضافة إلى تراجع استخدام الألعاب التعليمية والتثقيفية بشكل عام.

- **أسباب استخدام الأبناء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية:**

جدول رقم (4)

أسباب استخدام الأبناء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية

أسباب الاستخدام	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%		
تمضية وقت الفراغ	175	85.4%	25	12.2%	5	%2.4	2.83	%94.3
الشعور بالسعادة مع الفوز	158	77.1%	43	21.0%	4	%2	2.75	%91.7
التعود على تلك الالعاب الالكترونية وشدة التعلق بها	152	74.1%	33	16.1%	20	%9.8	2.64	%88.1
سهولة استخدام الالعاب وتطبيقاتها	136	66.3%	60	29.3%	9	%4.4	2.62	%87.3
التواصل مع الاصدقاء اثناء اللعب	114	55.6%	47	22.9%	44	21.5%	2.34	%78
الهروب من الواقع الفعلى لواقع افتراضى	50	24.4%	67	32.7%	88	42.9%	1.81	%60.5

أكد الآباء عينة الدراسة أن أهم أسباب استخدام أبنائهم لتطبيقات الألعاب الإلكترونية كانت كالتالى: فى المرتبة الأولى تمضية أوقات الفراغ بوزن نسبى 94.3%، يليه الشعور بالسعادة مع الفوز بوزن نسبى 91.7%، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (تولسى،2019)، التى أكدت على شعور الأطفال بالسعادة بعد الانتهاء من اللعب. وفى المرتبة الثالثة يأتى التعود على تلك الألعاب وشدة التعلق بها بوزن نسبى 88.1%، يليها سهولة استخدام الألعاب بوزن نسبى 87.3%، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (محمد،2019).

ثم التواصل مع الأصدقاء بوزن نسبى 78%، يليه الهروب من الواقع الفعلى إلى واقع افتراضى بوزن نسبى 60.5%، وتبين النتائج أن الأسباب ترتبط بالدوافع الطقوسية والترفيهية، ولم يثبت وجود دوافع نفعية لاستخدام تلك الألعاب.

- **تأثير استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى لهم:**

أكد نسبة 86.8% من إجمالى الآباء عينة الدراسة أن لاستخدام الألعاب الإلكترونية تأثيراً على مستوى التحصيل الدراسى لأبنائهم، فيما نفى نسبة 13.2% من إجمالى عينة الدراسة وجود أى تأثير لاستخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى لأبنائهم، وتتفق تلك النتيجة مع الدراسات السابقة التى أكدت على ضعف مستوى التحصيل الدراسى المرتبط بكثافة استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأبناء كدراسة(كابيلكوفا وآخرين،2020)، ودراسة (الجبور وآخرين،2020)، ودراسة (حسن،2018).

بينما تختلف النتيجة السابقة مع دراسة (ليو وآخرين،2020)، حيث أوضحت أن استخدام الألعاب الإلكترونية ساعد على زيادة الدافعية للتعلم، ودعمت الألعاب استيعاب الأطفال للمواد الدراسية، وارتفاع نتائجهم الدراسية.

كما تختلف مع دراسة (دياز وآخرين،2019)، التى أكدت على أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية فى تحصيل العديد من المهارات الدراسية.

ويوضح الجدول التالى مظاهر تأثير الألعاب الالكترونية على المستوى الدراسى للأبناء:

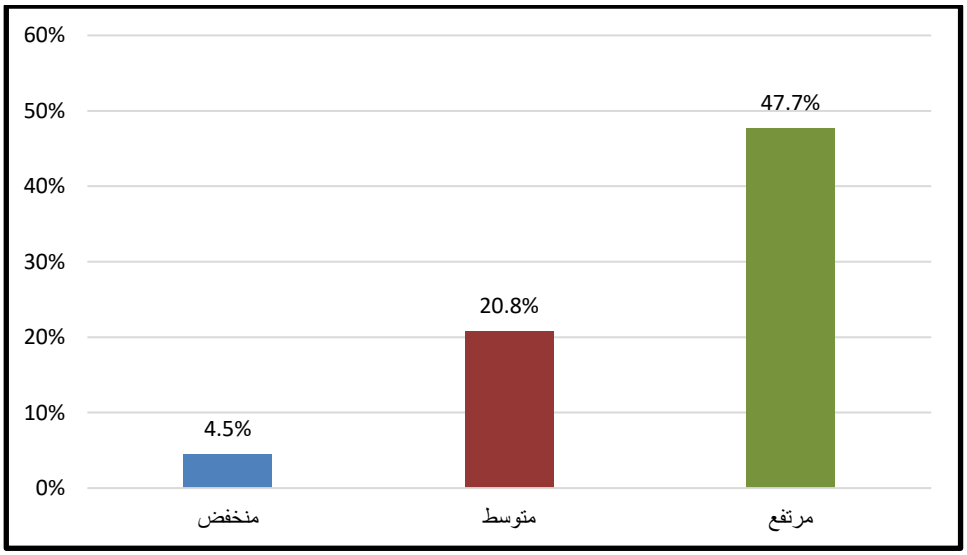
جدول رقم (5)

مظاهر تأثير الألعاب الالكترونية على المستوى الدراسى للأبناء

مظاهر التأثير	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%		
انخفاض عدد ساعات الدراسة	133	74.7%	37	20.8%	8	%4.5	2.70	%90.1
عدم القدرة على التركيز فى المذاكرة	121	%68	41	%23	16	%9	2.59	%86.3
ضعف الأداء فى الامتحانات ونقص الدرجات	66	37.1%	65	36.5%	47	%26.4	2.11	%70.2

حيث أوضح الآباء عينة الدراسة أن أهم مظاهر التأثير السلبى لاستخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية على مستوى تحصيلهم الدراسى جاءت كالتالى: انخفاض عدد ساعات الدراسة بوزن نسبى 90.1%، يليه عدم القدرة على التركيز فى المذاكرة بوزن نسبى 86.3%، ثم ضعف الأداء فى الامتحانات ونقص الدرجات بوزن نسبى 70.2%. وتتسق تلك النتائج مع كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، حيث يقضى الأبناء متوسط من ساعتين إلى أربع ساعات يومياً فى اللعب، فيؤثر ذلك على عدد ساعات الدراسة، وقدرة الأبناء على التركيز فى المذاكرة.

ويوضح الشكل التالى اتجاهات الآباء عينة الدراسة نحو تأثير الألعاب الإلكترونية على مستوى التحصيل الدراسى لأبنائهم:



شكل رقم (3) تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى للأبناء

حيث يتضح أن نسبة 47.7% من إجمالى الآباء عينة الدراسة يرون أن تأثير الألعاب الإلكترونية على مستوى التحصيل الدراسى لأبنائهم مرتفعاً، بينما يرى نسبة 20.8% من العينة أن تأثير الألعاب متوسطاً، وأوضح نسبة 4.5% أن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى لأبنائهم منخفضاً.

- **فوائد استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء:**

جدول رقم (6)

فوائد استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية

فوائد استخدام الألعاب الإلكترونية	موافق		لا أستطيع التحديد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%		
تزيد الألعاب الالكترونية من اهتمام الأبناء بالتكنولوجيا الحديثة	158	77.1%	38	18.5%	9	4.4%	2.73	90.9%
يمكن الاستفادة من الألعاب الالكترونية في التعليم والتدريس خاصة مع الأبناء الأصغر سناً	151	73.7%	29	14.1%	25	12.2%	2.61	87.2%
استخدام الألعاب الالكترونية الجماعية يعد بمثابة وسيلة للتواصل والمشاركة والتفاعل الاجتماعي	112	54.6%	46	22.4%	47	22.9%	2.32	77.2%
تعزز بعض الألعاب الإلكترونية الإبداع من خلال عرض الرسومات والتصاميم المختلفة التي تحتويها	98	47.8%	62	30.2%	45	22.0%	2.26	75.3%
بعض الألعاب الالكترونية من الممكن أن تعمل على زيادة القدرة على التخطيط الاستراتيجي والمهارات الحركية الدقيقة.	89	43.4%	71	34.6%	45	22.0%	2.21	73.8%
استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية يعمل على تنمية ذكائهم وقدراتهم العقلية والإدراكية	85	41.5%	57	27.8%	63	30.7%	2.11	70.2%

أوضح الآباء عينة الدراسة أن أهم فوائد استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية كانت كالتالى: تزيد الألعاب الالكترونية من اهتمام الأبناء بالتكنولوجيا الحديثة بوزن نسبى 90.9%، يليها الاستفادة من الألعاب الالكترونية فى التعليم والتدريس خاصة مع الأبناء الأصغر سناً بوزن نسبى 87.2%، ثم استخدام الألعاب الالكترونية الجماعية كوسيلة للتواصل والمشاركة والتفاعل الاجتماعي بوزن نسبى 77.2%، يليها تعزيز بعض الألعاب الإلكترونية الإبداع من خلال عرض الرسومات والتصاميم المختلفة التي تحتويها بوزن نسبى 75.3%، ثم زيادة القدرة على التخطيط الاستراتيجي والمهارات الحركية الدقيقة بوزن نسبى 73.8%، وأن استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية يعمل على تنمية ذكائهم وقدراتهم العقلية والإدراكية بوزن نسبى 70.2%.

وتتفق النتائج السابقة مع (حنفى،2018)، التى ترى أن الألعاب الإلكترونية تساهم فى التآلف مع التقنيات الجديدة والتكنولوجيا الحديثة، وتحفز التركيز والانتباه وتوسع مخيلة الطفل، كما تتفق ودراسة (ليو وآخرين،2020)، التى أثبتت فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية خاصة مع السن الأصغر فى تعليم العديد من المهارات.

- **أضرار استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء:**

جدول رقم (7)

أضرار استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية

أضرار استخدام الألعاب الإلكترونية	موافق	لا أستطيع التحديد	معارض			المتوسط الحسابي		الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك		%	
يؤدى إدمان استخدام الألعاب الالكترونية إلى العديد من الأضرار الجسدية والنفسية للأبناء	183	89.3 %	16	7.8 %	6	2.86	2.9 %	%95.4
يؤثر استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على سلوك الابناء وقد يؤدى لزيادة نسبة العنف لديهم	184	89.8 %	12	5.9 %	9	2.85	4.4 %	%95.1
يرتبط لعب الألعاب الالكترونية بإضاعة الوقت	173	84.4 %	21	10.2 %	11	2.79	5.4 %	%93
استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية يومياً بأوقات طويلة قد يؤثر على تفاعلهم مع الآخرين وقد يميلوا للانطواء.	173	84.4 %	21	10.2 %	11	2.79	5.4 %	%93
يؤدى الاستخدام المكثف للألعاب الالكترونية للتأخر الدراسى للأبناء وإهمال المذاكرة	163	79.5 %	29	14.1 %	13	2.73	6.3 %	%91.1
قد يكون استخدام بعض الألعاب الالكترونية سبباً فى محاولات الانتحار	82	40.0 %	82	40.0 %	41	2.20	20.0 %	%73.3

أوضح الآباء عينة الدراسة أن أهم أضرار استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية كانت كالتالى: يؤدى إدمان استخدام الألعاب الالكترونية إلى العديد من الأضرار الجسدية والنفسية للأبناء بوزن نسبى 95.4%، يليه يؤثر استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة على سلوك الابناء وقد يؤدى لزيادة نسبة العنف لديهم بوزن نسبى 95.1%، ثم ارتباط لعب الألعاب الالكترونية بإضاعة الوقت لدى الأبناء بوزن نسبى 93%، يليها استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية يومياً بأوقات طويلة قد يؤثر على تفاعلهم مع الآخرين وقد يميلوا للانطواء بوزن نسبى 93%، كما يؤدى الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية للتأخر الدراسى للأبناء وإهمال المذاكرة بوزن نسبى 91.1%، بالإضافة إلى أنه قد يكون استخدام بعض الألعاب الالكترونية سبباً فى محاولات الانتحار بوزن نسبى 73.3%.

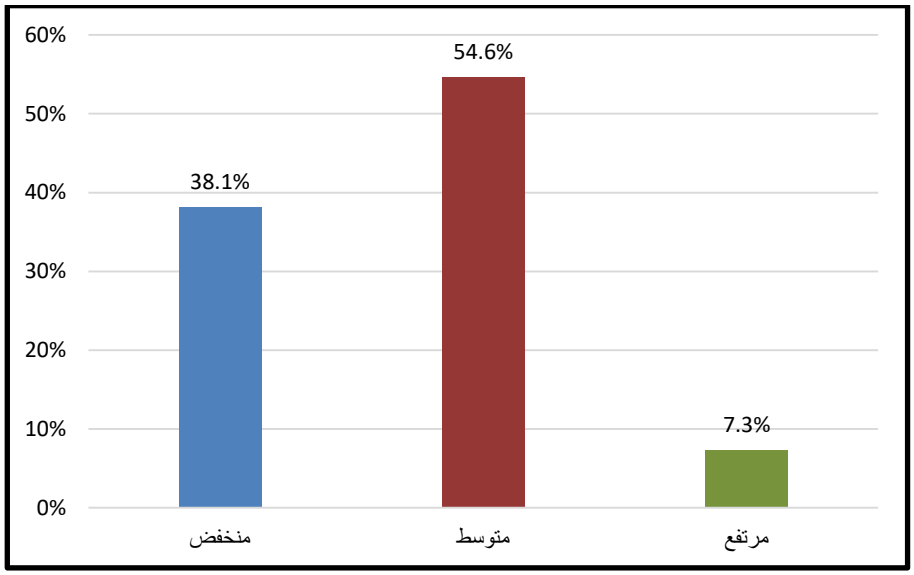
وتتفق النتائج السابقة مع دراسة (رومانشيتش،2018)، التى بينت أن إدمان الألعاب الإلكترونية ارتبطت ارتباطاً إيجابياً مع مستوى عالٍ من الضغوط النفسية والقلق والإحباط.

وكذلك تتفق مع دراسة (إيتيندل وآخرين،2020) فى أن مدمنى الألعاب الإلكترونية يعانون من مشاكل صحية مثل الأرق وطول عدد ساعات النوم النهارية، بالإضافة إلى ارتفاع معدلات القلق والاكتئاب.

بينما تختلف مع دراسة (هونساكر،2018)، التى أوضحت أن الألعاب تعد أداة مفيدة فى العلاج النفسى، حيث تساعد فى بناء العلاقات الاجتماعية، وتنمية مهارات التكيف، والتنظيم العاطفى، واكتساب البصيرة والوعى، ودراسة (كونتوستافلو ودريجاس،2020) التى بينت أن الألعاب يمكن أن تفيد فى علاج عسر القراءة وزيادة درجة الانتباه.

- **اتجاهات الآباء نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية:**

بناءاً على النتائج السابقة، يوضح الشكل التالى أن نسبة 38.1% من إجمالى الآباء عينة الدراسة لديهم اتجاه إيجابى منخفض نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، كما جاءت نسبة 54.6% من إجمالى العينة لديهم اتجاه إيجابى متوسط نحو استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية، وجاءت نسبة 7.3% من إجمالى العينة لديهم اتجاه إيجابى مرتفع نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، مما يؤكد أن لدى الآباء عينة الدراسة اتجاه إيجابى متوسط نحو استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية بشكل عام، وهو ما يؤكد فكرة أن الألعاب هى سلاح ذو حدين يحمل الكثير من السلبيات والأضرار كما يحمل بعض الإيجابيات والفوائد.



شكل رقم (4) اتجاهات الآباء نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية

- **الدور الرقابى للوالدين لوقاية الأبناء من أضرار الألعاب الإلكترونية:**

جدول رقم (7)

الدور الرقابى للوالدين

الدور الرقابى للوالدين	موافق		لا أستطيع التحديد		معارض		المتوسط الحسابي	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%		
يجب تشجيع الأبناء على ممارسة بعض الأنشطة الأخرى مثل القراءة والرسم، وممارسة الرياضة	196	95.6%	9	4.4%	0	0.0%	2.96	98.5%
يجب أن يتم تحديد وقت معين خلال اليوم لاستخدام الألعاب الإلكترونية للأبناء	196	95.6%	6	2.9%	3	1.5%	2.94	%98
ينبغى التعرف على المواهب التي يتمتع بها الابن والعمل على تنميتها	188	91.7%	16	7.8%	1	0.5%	2.91	97.1%
يجب متابعة الابن ومراقبة تصرفاته الانفعالية خلال اللعب	181	88.3%	22	10.7%	2	1.0%	2.87	95.8%
الحرص على تفاعل ومشاركة أحد الوالدين مع الأبناء فى اللعب	155	75.6%	45	22.0%	5	2.4%	2.73	91.1%
لا تقم بشراء أجهزة ألعاب الكترونية للأطفال دون عمر السادسة.	164	80.0%	24	11.7%	17	8.3%	2.72	90.6%

حيث أشار الآباء عينة الدراسة أن من أهم ملامح الدور الرقابى لهم لمتابعة استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية جاءت كالتالى: تشجيع الأبناء على ممارسة بعض الأنشطة الأخرى مثل القراءة والرسم، وممارسة الرياضة بوزن نسبى 98.5%، يليه تحديد وقت معين خلال اليوم لاستخدام الألعاب الإلكترونية للأبناء بوزن نسبى 98%، ثم التعرف على المواهب التي يتمتع بها الابن والعمل على تنميتها بوزن نسبى 97.1%، ومتابعة الابن ومراقبة تصرفاته الانفعالية خلال اللعب بوزن نسبى 95.8%، ثم الحرص على تفاعل ومشاركة أحد الوالدين مع الأبناء فى اللعب بوزن نسبى 91.1%، بالإضافة إلى الحرص على عدم شراء أجهزة ألعاب الكترونية للأطفال دون عمر السادسة بوزن نسبى 90.6%.

وتتفق النتائج السابقة مع دراسة (اليعقوب وأدبيس،2009) فى أهمية الإشراف الوالدى على استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، ودراسة (حسن،2018) التى أكدت على أن العلاقة بين التعرض للمحتوى العنيف لألعاب الفيديو والسلوك المضاد للمجتمع كانت أقوى للمراهقين الذين حصلوا على رقابة والدية منخفضة.

وهنا نؤكد على أهمية المتابعة الوالدية فى ضوء وعى الآباء لدورهم فى إرشاد الأبناء وتوجيههم، بالإضافة إلى أهمية رفع وعى الآباء أنفسهم بأنواع الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها الأبناء بكثافة، واستخدام أساليب تربوية فى توعية الأبناء

بمخاطر بعض تلك الألعاب، دون رقابة مباشرة قد تحفز لدى الأبناء دافع الخوف من الحديث مع الوالدين، أو يدفعهم للسرية وإخفاء تفاصيل استخدامهم الحقيقى لتلك الألعاب خوفاً من حرمانهم منها.

ب- نتائج اختبارات الفروض:

الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطية بين الفئة العمرية التى ينتمى إليها الأبناء وكثافة استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية

جدول رقم (8)

معنوية العلاقة بين الفئة العمرية للأبناء وكثافة استخدام الألعاب الإلكترونية

معامل بيرسون	مستوى المعنوية
0.0824	0.2402

*دال عند مستوى معنوية 0.05

للتحقق من صحة الفرض الأول استخدمت الباحثة معامل بيرسون للارتباط بين المتغيرات محل الدراسة، والذي أظهرت قيمه المحسوبة النتائج التالية:

- عدم معنوية الارتباط بين الفئة العمرية التى ينتمى إليها الأبناء وكثافة استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة معامل بيرسون 0.2402، وهي قيمة غير دالة إحصائيا (P>0.05).
- الأمر الذى يوضح أن كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية لا ترتبط بمرحلة عمرية معينة، بل يمارسها مختلف المراحل العمرية.

الفرض الثانى: توجد علاقة ارتباطية بين كثافة استخدام الأبناء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية ومستوى تحصيلهم الدراسى من وجهة نظر الآباء

جدول رقم (9)

معنوية العلاقة بين كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية ومستوى التحصيل الدراسى

معامل بيرسون	مستوى المعنوية
0.136-	0.051

*دال عند مستوى معنوية 0.05

للتحقق من صحة الفرض الثانى استخدمت الباحثة معامل بيرسون للارتباط بين المتغيرات محل الدراسة، والذي أظهرت قيمه المحسوبة النتائج التالية:

- معنوية الارتباط بين كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية ومستوى تحصيلهم الدراسى (ارتباطاً عكسياً ضعيفاً)، حيث بلغت قيمة معامل بيرسون0.051
- وبالتالى كلما ارتفع كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، كلما قل مستوى التحصيل الدراسى لهم، ورغم أن العلاقة الارتباطية ضعيفة إحصائياً، إلا أنها قد تفتح المجال لبحث بعض العوامل الوسيطة التى قد تؤثر على العلاقة بين المتغيرين، مثل النوع، أو المرحلة التعليمية التى يمر بها الابن، أو طبيعة المواد الدراسية.

الفرض الثالث: توجد علاقة ارتباطية بين كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية وإدراك الآباء لفوائد هذه الألعاب على الأبناء

جدول رقم (10)

معنوية العلاقة بين كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية وإدراك الآباء لفوائد هذه الألعاب على الأبناء

معامل بيرسون	مستوى المعنوية
0.039	0.580

*دال عند مستوى معنوية 0.05

للتحقق من صحة الفرض الثالث استخدمت الباحثة معامل بيرسون للارتباط بين المتغيرات محل الدراسة، والذي أظهرت قيمه المحسوبة النتائج التالية:

- عدم معنوية الارتباط بين كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية وإدراك الآباء لفوائد هذه الألعاب على الأبناء، حيث بلغت قيمة معامل بيرسون 0.580، وهي قيمة غير دالة إحصائيا (P>0.05).

الفرض الرابع: توجد علاقة ارتباطية بين كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية وإدراك الآباء لأضرار هذه الألعاب على الأبناء

جدول رقم (11)

معنوية العلاقة بين كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية وإدراك الآباء لأضرار هذه الألعاب على الأبناء

معامل بيرسون	مستوى المعنوية
0.072-	0.305

*دال عند مستوى معنوية 0.05

للتحقق من صحة الفرض الرابع استخدمت الباحثة معامل بيرسون للارتباط بين المتغيرات محل الدراسة، والذي أظهرت قيمه المحسوبة النتائج التالية:

- عدم معنوية الارتباط بين كثافة استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية وإدراك الآباء لأضرار هذه الألعاب على الأبناء، حيث بلغت قيمة معامل بيرسون 0.305، وهي قيمة غير دالة إحصائيا (P>0.05).

الفرض الخامس: يؤثر كل من إدراك الآباء لفوائد وأضرار استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية على اتجاهات الآباء نحو هذه الألعاب.

تم تطبيق تحليل الانحدار المتعدد بنظام (Enter)، والذي يسمح بدخول المتغيرات المستقلة المختلفة للدراسة بهدف وصف العلاقة بين تلك المتغيرات المستقلة وهي: إدراك الآباء لمزايا وعيوب استخدام الآبناء للألعاب الإلكترونية، والمتغير التابع وهو اتجاهات الآباء نحو هذه الألعاب.

جدول رقم (12)

تأثير كل من إدراك الآباء لمزايا وعيوب الألعاب الإلكترونية على اتجاهات الأباء نحو هذه الألعاب

النموذج	معامل الارتباط (R)	مربع معامل الارتباط (R2)	مربع معامل الارتباط المعدل R^2	إحصائيات التغير					تحليل التباين		قيمة (B)	دلالة معاملات الانحدار	
				تغير R^2	تغير F	د.ح 1	د.ح 2	الدلالة الاحصائية	F	الدلالة الاحصائية		قيمة (ت)	الدلالة الاحصائية
النموذج الأول:	0.66	0.577	0.573	0.577	137.884	2	202	0.000	137.884	0.000			
معامل الثبات											16.055	10.281	0.000
مزايا الألعاب الإلكترونية	0.635										0.585	10.699	0.000
عيوب الألعاب الإلكترونية	-0.581										-0.654	-9.126	0.000

- اتضح بعد إجراء اختبار الانحدار بنظام (Enter)، لبيان تأثير كل من إدراك الآباء لمزايا وعيوب استخدام الآبناء للألعاب الإلكترونية، والمتغير التابع وهو اتجاهات الآباء نحو هذه الألعاب، تبين أن المتغيران يتداخلان ليؤثران بالحكم على اتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية بدرجة متوسطة، حيث بلغت قيمة معامل الانحدار (0.577)، وهو ما يعني أن متغيران مسئولان بنسبة 57.7%.

- كذلك يتبين من الجدول السابق أن قيمة (ت) (10.281) عند مستوى المعنوية (0.000)، وهي قيمة دالة إحصائيا، ويعني ذلك أن المتغيران المستقلان مزايا وعيوب الألعاب الإلكترونية لا يمكن إغفال تأثيرهما في تفسير اتجاهات الآباء نحو هذه الألعاب.
- كما تبين من الجدول السابق أن العلاقة بين مزايا الألعاب الإلكترونية واتجاهات الأباء نحوها علاقة طردية إيجابية متوسطة حيث كانت قيمة معامل الارتباط (0.635)، بينما العلاقة بين عيوب الألعاب الإلكترونية واتجاهات الأباء نحوها علاقة طردية عكسية متوسطة حيث كانت قيمة معامل الارتباط (-0.581).

الفرض السادس: تختلف اتجاهات الآباء نحو استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية وفقاً للمتغيرات الديموغرافية (النوع- السن- المستوى الاجتماعى والاقتصادى).

جدول رقم (13)

معنوية الفروق بين المبحوثين بحسب الخصائص الديموغرافية فى اتجاهاتهم نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية

المتغير	النوع	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	احصائي الاختبار	درجة الحرية	مستوى المعنوية
النوع	ذكر	68	14.28	2.833	T= 2.57	203	0.011
	أنثى	137	13.09	3.262			
السن	من 25 الى اقل من 35	59	13.8	2.558	F= 2.68	2 203	0.071
	من 35 الى اقل من 50 سنة	129	13.16	3.173			
	من 50 سنة فأكثر	17	14.88	4.526			
	Total	205	13.48	3.169			
التعليم	جامعي (ليسانس - بكالوريوس)	129	13.38	2.862	T= -0.606	203	0.545
	دراسات عليا (ماجستير - دكتوراه)	76	13.66	3.646			
المستوى الاجتماعي	منخفض	62	13.15	2.974	F= 0.516	2 203	0.597
	متوسط	86	13.59	3.327			
	مرتفع	57	13.68	3.158			
	Total	205	13.48	3.169			

للتحقق من صحة الفرض الخامس استخدمت الباحثة اختبار T لمعرفة الفروق بين المبحوثين في المتغير التابع بالنسبة للمتغيرات ثنائية المجموعة (النوع، التعليم)، بينما استخدمت اختبار F لمعرفة الفروق بين المبحوثين في المتغير التابع بالنسبة للمتغيرات ثلاث مجموعات فأكثر (السن، المستوى الاجتماعى).

وقد أظهرت نتيجة اختبار صحة الفرض ما يلي:

- معنوية الفروق بين المبحوثين في اتجاهاتهم نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية بحسب النوع لصالح الذكور، حيث بلغت قيمة T 2.57، وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند درجة حرية 203 ومستوى معنوية 0.011. فقد كان المبحوثين الذكور أكثر إيجابية في اتجاهاتهم نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية بمتوسط (14.28) مقارنة بالمبحوثات الإناث بمتوسط (13.09).
- عدم معنوية الفروق بين المبحوثين في اتجاهاتهم نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية بحسب السن، حيث بلغت قيمة F 2.68، وهي قيمة غير دالة إحصائيًّا عند درجتي حرية 2 و203 ومستوى معنوية 0.071.
- عدم معنوية الفروق بين المبحوثين في اتجاهاتهم نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية بحسب التعليم، حيث بلغت قيمة T -0.606، وهي قيمة غير دالة إحصائيًّا عند درجة حرية 203 ومستوى معنوية 0.545.
- عدم معنوية الفروق بين المبحوثين في اتجاهاتهم نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية بحسب المستوى الاجتماعى، حيث بلغت قيمة F 0.516، وهي قيمة غير دالة إحصائيًّا عند درجتى حرية 2 و 203 ومستوى معنوية 0.597.

خلاصة الدراسة:

ناقشت الدراسة اتجاهات الآباء نحو استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية، حيث أشارت العديد من الدراسات للمخاطر الصحية والنفسية والسلوكية للاستخدام المكثف لهذه الألعاب على الأطفال والمراهقين، وتناولت أسئلة الدراسة أهم الفوائد والمخاطر التى يتعرض لها الأبناء نتيجة لاستخدامهم الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الآباء، وكذلك مقترحات الآباء التى يمكن من خلالها وقاية الأبناء من تلك الآثار السلبية.

واعتمدت الدراسة فى إطارها النظرى على نموذج تقبل التكنولوجيا TAM، واعتمدت فى منهجها على المنهج المسحى من خلال مسح عينة من الآباء مكونة من 205 مفردة، ممن يستخدم أبنائهم الألعاب الإلكترونية، وذلك باستخدام استمارة استبيان.

وجاءت أهم نتائج الدراسة على النحو التالى:

- ثبت استخدام الأبناء لتطبيقات الألعاب الإلكترونية بشكل دائم بنسبة كبيرة، لتشغل جزء كبير من الروتين اليومى لديهم.
- ارتفاع نسبة معرفة الآباء بالألعاب الإلكترونية التى يستخدمها أبنائهم، والتى تركزت حول الألعاب القتالية وألعاب المغامرات، وهو ما انعكس سلباً على ارتفاع نسب العنف لدى الأبناء، من وجهة نظر الآباء.
- تأكد التأثير الكبير لتطبيقات الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسى للأبناء، ما بين انخفاض عدد ساعات الدراسة وصولاً إلى نقص الدرجات فى الامتحانات.
- كانت أهم فوائد تلك التطبيقات: ازدياد اهتمام الأبناء بالتكنولوجيا، والذى قد يكون مدخلاً للإستفادة من هذه التكنولوجيا فى التعليم والتعلم، بالإضافة إلى ارتفاع نسبة التواصل والمشاركة خلال اللعب سواء مع أصدقاء، أو من خلال التعرف على آخرين من ثقافات مختلفة وفقاً لطبيعة الألعاب.
- بينما جاءت أهم المخاطر لاستخدام تلك الألعاب: الأضرار الجسدية نظراً لزيادة الوقت المنقضى أمام الموبايل أو شاشة الكمبيوتر أثناء اللعب، ما يؤدى لمشاكل بالعمود الفقرى والأعصاب وغيرها، بالإضافة إلى ارتفاع نسبة العنف لدى الأبناء، وتضييع الوقت بدلاً من استغلاله فى أنشطة أخرى مفيدة، كالرياضة والقراءة وغيرها من الهوايات، وقد يصل الضرر إلى أن تكون تلك الألعاب سبباً فى الانتحار، وهو ما رصدته العديد من وسائل الإعلام لحالات حقيقية لانتحار مراهقين بسبب استخدامهم لألعاب معينة، مثل: الحوت الأزرق، بابجى، وغيرها.
- وأكدت النتائج أن الآباء لديهم اتجاه إيجابى منخفض نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، وذلك لإدراكهم أن الألعاب الإلكترونية تعد سلاحاً ذو حدين.
- كما أكدت النتائج اهتمام الآباء بضرورة الدور الوالدى فى الرقابة على استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، من خلال تقنين عدد ساعات اللعب، والتعرف على طبيعة الألعاب، والعمل على تشجيع الأبناء على ممارسة أنشطة أخرى، والالتزام بعدم اقتناء الأطفال تحت سن السادسة لأجهزة تدعم تطبيقات الألعاب الإلكترونية.
- كما أكدت اختبارات الفروض: أن كثافة استخدام تلك التطبيقات لا يرتبط بمرحلة عمرية معينة للأبناء، وثبت الارتباط بين ارتفاع استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية وانخفاض مستوى التحصيل الدراسى للأبناء، كما تبين أن اتجاهات الآباء وفقا للنوع قد اختلفت تجاه الألعاب الإلكترونية، حيث كانت أكثر إيجابية لدى الآباء أكثر من الأمهات.
- وتعد الدراسة إضافة إلى التراث العلمى فيما يتعلق بتأثير التطبيقات الإلكترونية الحديثة على فئة هامة من الجمهور وهى الأطفال والمراهقين، وخاصة أن تطبيقات الألعاب الإلكترونية من اكثر التطبيقات استخداماً لدى فئات الجمهور

المختلفة، ونتيجة لتنوع مصادر هذه التطبيقات وما قد تحويه من قيماً وسلوكيات سلبية، يتضح أهمية رصد محتوى تلك التطبيقات بشكل علمى، والعمل على رفع الوعى لدى المستخدمين بأضرارها المحتملة.

مقترحات الدراسة:

- يتضح من مناقشة نتائج الدراسة ضرورة التأكيد على أهمية الدور الذى تلعبه الألعاب الإلكترونية فى حياة أبنائنا فى العصر الحالى، ولا سبيل لمواجهة آثارها السلبية عليهم إلا بتنمية الوعى لدى الأبناء ولدى الآباء أنفسهم، ويمكن تحقيق ذلك من خلال العمل على تصميم برامج وحملات توعية عبر وسائل الاعلام التقليدية والإلكترونية.
- الاهتمام بتصميم أنواع مختلفة من الألعاب الإلكترونية التى تقدم قيماً إيجابية، وأفكار متطورة لتجذب اهتمام الأبناء، وتشجعهم على استخدامها بدلاً من الألعاب التى تتسم بالعنف والعدوانية.
- ضرورة الاهتمام بدمج الألعاب الإلكترونية فى العملية التعليمية باعتبارها وسيلة مساعدة لتنمية العديد من المهارات لدى الأبناء.
- التزام الآباء بمتابعة ما يستخدمه الأبناء من ألعاب، مع الحرص على تنظيم عدد ساعات اللعب، حتى لا تؤثر على عدد ساعات الدراسة ومستوى التحصيل الدراسى لهم.
- أثبتت النتائج أن الموبايل الشخصى للأبناء كان أكثر الوسائل استخداماً فى اللعب، وهنا نؤكد على ضرورة الحرص ألا يحصل الابن على موبايل شخصى إلا فى السن المناسب، وبعد التأكد من قدرته على التعامل الآمن مع ما يتعرض له من تطبيقات إلكترونية متنوعة الأهداف والمصادر.
- وتوصى الدراسة أيضاً بأهمية وضع تصنيف عمرى للألعاب الإلكترونية، والتأكد من التزام الابن به من خلال الرقابة الوالدية الواعية المستمرة.
- توعية الأبناء بخطورة الجلوس فترات طويلة أمام شاشة الموبايل أو الكمبيوتر لممارسة تلك الألعاب الإلكترونية، على صحتهم الجسدية والنفسية.
- مناقشة الأبناء بصفة مستمرة فيما يشاهدونه أو يلعبونه، وتشجيعهم على أن يكونوا مستخدمين ناقدين ومنتقين لما يعرض عليهم من محتوى أو تطبيقات متنوعة.
- ضرورة اهتمام الأبحاث المستقبلية بدراسة الأبناء والآباء معاً، لمتابعة ورصد السلوكيات اليومية للأبناء، وتشكيل صورة كاملة وواضحة عن القيم والسلوكيات التى قد تنتج عن الاستخدام المكثف لتلك الألعاب الإلكترونية.
- إجراء دراسات لدراسة السلوك العنيف الذى ينتج عن استخدام ألعاب إلكترونية بعينها مثل: بابجى، الحوت الأزرق، وغيرها.
- توفير الحوافز لإنشاء شركات لإنتاج الألعاب الإلكترونية العربية، وتنظيم مسابقات بين المبدعين لتصميم ألعاب إلكترونية تتناسب وقيمنا العربية.

مراجع الدراسة:

1 Wijam, T. (2019), The Global Games Market Will Generate $152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market, Retrieved from: https://newzoo.com/insights/articles

2 Davis, F., et al., (1989), User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models, Retrieved from: https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982

3 البادى، وليد بن على بن سالم(2015). العوامل المؤثرة على مدى استخدام طلبة الدكتوراة فى جامعة السلطان قابوس لخدمات الحكومة الإلكترونية باستخدام نموذج تقبل التكنولوجيا TAM. رسالة ماجستير.كلية الآداب والعلوم الاجتماعية.جامعة السلطان قابوس:مسقط.ص 23.

4 Surendran, P. (2012). Technology Acceptance Model: A Survey of Literature, International Journal of Business and Social Research (IJBSR), VOL.2, (4), Retrieved from: https://ideas.repec.org/a/mir/mirbus/v2y2012i4p175-178.html

5 العلوى، ياسر بن حمود (2013). تقبل أعضاء هيئة التدريس بكليات العلوم التطبيقية لمصادر المعلومات الإلكترونية: تطبيق نموذج تقبل التكنولوجيا TAM.رسالة ماجستير.كلية الآداب والعلوم الاجتماعية. جامعة السلطان قابوس:مسقط. ص 29

6 Jeong, H. (2011). An investigation of user perceptions and behavioral intentions towards the e-library. Library Collections, Acquisitions, and Technical Services, 35(2-3), Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/251678522

7 Barr, M. (2020), A cross-sectional study of video game play habits and graduate skills attainment, Research in Learning Technology, Vol. 28, Retrieved from: http://dx.doi.org/10.25304/rlt.v28.2326

8 Jiayu, L., Qian, D., Xuemei, G. (2020), Adolescent aggression and violent video games: The role of moral disengagement and parental rearing patterns. Children and Youth Services Review, (118), Retrieved from: www.elsevier.com/locate/childyouth

9 محمد، عبده إبراهيم عبده(2019). آليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمة. المجلة العلمية لعلو التربية البدنية والرياضة. كلية التربية الرياضية:جامعة المنصورة. ع(34).ص ص.165-191

10 الجبور،رامى عبد الحميد، والكريميين، أيمن أحمد، والمجالى، ماجدة عبد العزيز(2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني:دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية. مج(47).ع(1). ص ص.868-884

11 حنفى،خالد صلاح(2018). مخاطر الألعاب الإلكترونية. مجلة الوعى الإسلامى. وزارة الأوقاف والشئون الاسلامية. مج(56).ع(644)

12 Barr, M. (2020), op.cit.

13 Tulsie, K. (2019). Children's thoughts about violent video games, Retrieved from: https://search.proquest.com/docview/2387642665?accountid=178282

14 Liu, Z. Y., Shaikh, Z., Gazizova, F., (2020), Using the Concept of Game-Based Learning in Education, iJET – Vol. 15, No. 14, Retrieved from: https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675

15 Allen, J. (2020), Gaming as psychologically nutritious: Does need satisfaction in video games contribute to daily well-being beyond need satisfaction in the real world?, Iowa State University, Retrieved from: https://search.proquest.com/docview/2445982791?accountid=178282
16 Rudolf, K., Bickmann, p., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K., Grieben, C. (2020), Demographics and Health Behavior of Video Game and eSports Players in Germany: The eSports Study 2019, International Journal of Environmental Research and Public Health, Retrieved from: www.mdpi.com/journal/ijerph
17 Hunsaker, S. W., (2018), Therapists' perspectives on using video games in treatment with children and adolescents, California School of Professional Psychology, Alliant International University, San Diego, Retrieved from: https://search.proquest.com/docview/2128014188?accountid=178282
18 Shliakhovchuk, E., García, A.M.(2020), Intercultural Perspective on Impact of Video Games on Players: Insights from a Systematic Review of Recent Literature, Educational Sciences: Theory and Practice, 20(1), Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/338892013
19 Diaz, V., Sampedro-Requena, B., Fadden, I., (2019), Perceived Utility of Video Games in the Learning Process in Secondary Education—Case Studies, Sustainability, (11), Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/337616723
20 Kontostavlou, E., Drigas, A., (2020), The Effects of Video Games in Memory and Attention, N.C.S.R. "DEMOKRITOS", Athens, Greece, Retrieved from: https://doi.org/10.3991/ijep.v10i1.11290
21 Arevalo, J., Balodi, A., (2019), The Impact of Pro-Social and Violent Video Games on Helping Attitude: A Comparative Study, Journal of Content, Community & Communication,(9), Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/336803753
22 Romanchych, E. L., (2018), Violent video gaming, parent and child risk factors, and aggression in school-age children, the Faculty of Graduate Studies, the Department of Psychology, University of Windsor, Retrieved from: https://search.proquest.com/docview/2131408652?accountid=178282
23 Alamri, M., (2018), The relationship between digital gaming and behaviors, thoughts, and feelings among Saudi college students, The University of Kansas, Kansas, Retrieved from: https://search.proquest.com/docview/2068050360?accountid=178282
24 Taghavi, S., (2020), The potential impacts of video game play in men, California School of Professional Psychology, Alliant International University, San Diego, Retrieved from: https://search.proquest.com/docview/2433280107?accountid=178282
25 Etindele Sosso, A., et al.,(2020), Insomnia, sleepiness, anxiety and depression among different types of gamers in African countries, Scientific Reports, (10), Retrieved from: www.nature.com/scientificreports/

26 ˇCábelková, I., Strielkowski, W., Rybakova, A., Molchanova, A., (2020), Does Playing Video Games Increase Emotional Creativity?, International Journal of Environmental Research and Public Health, (17), Retrieved from: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7177848

27 محمد، عبده إبراهيم عبده(2019). مرجع سابق. ص ص.165-191

28 Jeong, J., Park, H., Yeo, S., Kim, H. (2020), A Multimodal Analysis Combining Behavioral Experiments and Survey-Based Methods to Assess the Cognitive Effect of Video Game Playing: Good or Evil?, Sensors 20(11), Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/342043258

29 Jiayu, L., Qian, D., Xuemei, G. (2020), op.cit.

30 حنفى،خالد صلاح(2018). مرجع سابق.

31 الجبور،رامى عبد الحميد، والكريميين، أيمن أحمد، والمجالى، ماجدة عبد العزيز(2020). مرجع سابق. ص ص.868-884

32 حسن،يوسف (2018). دور المحتوى العنيف لألعاب الفيديو فى السلوك المضاد للمجتمع والتحصيل الدراسى للمراهقين فى المدرسة. مجلة الارشاد النفسى. مركز الارشاد النفسى: جامعة عين شمس.ع(53).ص ص.197-217

33 اليعقوب،على محمد،وأدبيس، منى يونس(2009). دور الألعاب الإلكترونية المنزلية فى تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. مجلة مستقبل التربية العربية. المركز العربى للتعليم والتنمية. مج(16). ع(58).ص ص.219-256

34 المرجع السابق. ص ص.219-256

35 حسن،يوسف (2018). مرجع سابق. ص ص.197-217

36 عبد العزيز،فاطمة سامى ناجى(2011). المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التى يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها. مجلة كلية التربية. كلية التربية:جامعة طنطا. ع(43).ص ص.601-656

37 عطيه، سميحة محمد على(2019). برنامج قائم على الإرشاد بالواقع لعينة من أولياء الأمور الأطفال فى الروضة للتوعية بآثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفالهم. مجلة دراسات الطفولة. كلية الدراسات العليا للطفولة: جامعة عين شمس.مج(22). ع(84).ص ص .1-14

38 الزيودى، ماجد محمد(2015). الإنعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية.كلية التربية:جامعة طيبة.مج(10). ع(1). ص ص.15-32

39 Romanchych, E. L., (2018), op.cit.