دور الأسرة في حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية

د/ عفـاف عبد الله قبـوري

أستاذ مشارك السكن وإدارة المنزل

كلية التصاميم والفنون– جامعة أم القرى

المجلة العلمية المحكمة لدراسات وبحوث التربية النوعية

المجلد العاشر– العدد الأول– مسلسل العدد (٢٣) – يناير ٢٠٢٤م

رقم الإيداع بدار الكتب ٢٤٢٧٤ لسنة ٢٠١٦

ISSN-Print: 2356-8690 ISSN-Online: 2974-4423

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

البريد الإلكتروني للمجلة E-mail JSROSE@foe.zu.edu.eg

دور الأسرة في حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية

د/ عفاف عبد الله قبوري

أستاذ مشارك السكن وإدارة المنزل كلية التصاميم والفنون– جامعة أم القرى

المستخلص:

أدى انتشار الألعاب الإلكترونية في حياة الأطفال إلى جذبهم إلى عالم افتراضي استأثر عقولهم بسهولة وسرعة فائقة، وبالرغم من إيجابيات الألعاب في جوانب متعددة، إلى أن هناك ثمة انعكاسات سلبية نفسية واجتماعية وصحية على نمو الفرد، حيث أن قضاء ساعات طويلة أمام الهواتف الذكية دون مراقبة من الأسرة يزيد من الانطوائية والعدوانية والعزلة لدى الأبناء والتي قد تتطور لأمراض نفسية.

فالأسرة أحد الركائز الأساسية التي تساعد في بناء وتشكيل مجتمع قوي وحماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية، فمن هذا المنطلق يجدر بنا التركيز على أهمية دور الأسرة في بناء المجتمع وإدامة تنظيمه واستقراره باعتبارها النواة الأساسية في بناء المجتمع.

هدف البحث الي:

1- إيجاد الفروق بين متوسط درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغيرات الدراس.

2- إيجاد الفروق بين متوسط درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغيرات الدراسة.

3- إيجاد العلاقة بين دور الأسرة في حماية الأبناء ومخاطر الألعاب الإلكترونية.

4- تحديد أكثر العوامل المؤثرة على دور الأسرة في حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

5- تحديد أكثر العوامل المؤثرة على الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

6- التعرف على الأوزان النسبية لأولوية محاور الأدوار الأسرية.

7- التعرف على الأوزان النسبية لأولوية محاور الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

توصل البحث الي:

1- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغيرات الدراسة.

2- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغيرات الدراسة.

3- وجود علاقة ارتباطية بين محاور استبيان الأدوار الأسرية ومحاور استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية.

4- اختلاف نسبة مشاركة العوامل المؤثرة علي الأدوار الأسرية.

5- اختلاف نسبة مشاركة العوامل المؤثرة علي الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

6- اختلاف الأوزان النسبية لأولوية محاور الأدوار الأسرية.

7- اختلاف الأوزان النسبية لأولوية محاور الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

أوصي البحث بـ:

1- تفعيل دور الأسرة خاصة بالاهتمام وتوفير الحماية اللازمة للأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

2- تنشيط دور الإعلام بكافة أجهزته لتوعية أفراد المجتمع بمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية التي يمارس اللعب عليها أبنائهم وتوفير برامج الحماية اللازمة الخاصة بالمواقع المختلفة.

3- عقد دورات تدريبية من قبل متخصصين في مجال الألعاب الإلكترونية بهدف نشر الوعي لأفراد الأسرة عن مخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

Abstract:

The spread of electronic games in children's lives has attracted them to a virtual world that takes over their minds very easily and quickly. Despite the positive aspects of games in many aspects, there are negative psychological, social and health repercussions on the individual's development, as spending long hours in front of smart phones without supervision from anyone. The family increases introversion, aggression, and isolation in children, which may develop into psychological illnesses.

The family is one of the basic pillars that help in building and forming a strong society and protecting children from the dangers of electronic games. From this standpoint, it is worth focusing on the importance of the role of the family in building society and maintaining its organization and stability, as it is the basic nucleus in building society.

The research aims to:

1. Finding differences between the average scores of sample members in family roles according to the variables of the study.
2. Finding differences between the average scores of the sample members on the risks of electronic games according to the variables of the study.
3. Finding the relationship between the role of the family in protecting children and the dangers of electronic games.
4. Identify the factors that most influence the role of the family in protecting its children from the dangers of electronic games.
5. Identify the factors that most influence awareness of the dangers of electronic games.

6. Identifying the relative weights of priority of family role axes.
7. Identifying the relative weights of priority of the axes of awareness of the dangers of electronic games.

The search found:

1. There are statistically significant differences between the average scores of the sample members in family roles depending on the variables of the study.
2. There are statistically significant differences between the average scores of the sample members on the dangers of electronic games according to the variables of the study.
3. There is a correlation between the axes of the family roles questionnaire and the axes of the electronic gaming risks questionnaire.
4. The difference in the participation rate of factors affecting family roles.
5. The difference in the participation rate of factors affecting awareness of the dangers of electronic games.
6. Differences in the relative weights of the priority of family role axes.
7. Differences in the relative weights of the priority of the axes of awareness of the dangers of electronic games.

I recommend searching:

1. Activating the role of the family, especially by paying attention and providing the necessary protection for children from the dangers of electronic games.
2. Activating the role of the media in all its devices to educate community members about monitoring the content of electronic games that their children play on and providing the necessary protection programs for various sites.
3. Holding training courses by specialists in the field of electronic games with the aim of spreading awareness to family members about the dangers and negatives of electronic games.

المقدمة:

شهد العالم خلال القرن العشرين تطوراً كبيراً في مجال التكنولوجيا الحديثة، حيث ساهمت الثورة المعلوماتية وتكنولوجيا الاتصالات في بروز ظواهر حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر، حيث أصبح لهذه الظواهر تأثيراً كبيراً على الفرد والمجتمع، التي أدت إلى ولادة أجيال من الألعاب الإلكترونية كنتيجة حتمية للتكنولوجيا تستخدم عبر وسائط تكنولوجية حديثة بتقنيات عالية الجودة، وأصبح الأبناء يقضون أوقات طويلة في استخدام هذه الألعاب، والتي تصنف كوسيلة حديثة لقضاء أوقات ممتعة تلاءم مع متطلبات العصر الحديث (هبه أبو القاسم، ٢٠١٩م ، ١٣).

فأدى انتشار الألعاب الإلكترونية في حياة الأطفال إلى جذبهم إلى عالم افتراضي استأثر عقولهم بسهولة وسرعة فائقة، وبالرغم من إيجابيات الألعاب في جوانب متعددة، إلى أن هناك ثمة انعكاسات سلبية نفسية واجتماعية وصحية على نمو الفرد، حيث أن قضاء ساعات طويلة أمام الهواتف الذكية دون مراقبة من الأسرة يزيد من الانطوائية والعدوانية والعزلة لدى الأبناء والتي قد تتطور لأمراض نفسية (عبيدة صبطي، ٢٠٢٠م، ٢).

وباتت الألعاب الإلكترونية تحتل مكان بارزة في مجتمعنا الأسري، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب التي دخلت معظم بيوتنا، بل وأصبحت الشغل الشاغل والهاجس لأغلب جيل اليوم الذي باتوا يتفاعلون مع الشاشات الإلكترونية مراقبين ومنفعلين معها (أماني حسن، ٢٠١٧م، ٣).

وفي ضوء طبيعة العصر وما يعكسه من الثورة التكنولوجية في كافة أنشطة الحياة الاجتماعية والتعليمية والتثقيفية والترويحية، فيجب على الأسرة أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية المعاصرة تدريجياً، لتمكينها من التوجيه والإرشاد والإشراف على الأبناء خلال استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة والألعاب الإلكترونية ، ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها ، والوقوف في وجه التحديات والمخاطر الداهمة، وتشكيل درع واقي لحماية الأبناء وتوعيتهم والعمل على نشر الثقافة السليمة بينهم (منى الجناعي، ٢٠١٨م، ٢٥).

فالأفراد يقضون في الألعاب الإلكترونية أوقاتاً طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في الأنشطة الحياتية المختلفة، ومع وصول الفرد سن الحادي والعشرين فإنه يقضي عشرة آلاف ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب، وهذه الفترات الطويلة التي يمضيها الفرد في ممارسة الألعاب الإلكترونية تسبب اضطراب "إدمان الألعاب الإلكترونية" (عبيدة أحمد، ٢٠٢٠م، ١٦).

وكانت النظرة لهذا الاضطراب هي إدمان الألعاب التقليدية عبر الإنترنت من خلال الحاسوب المكتبي، ومع التطور لتقنية الأجهزة المحمولة، تم نقل العديد من وظائف أجهزة كمبيوتر وتطبيقات الألعاب إلى أجهزة محمولة مثل ipad والهاتف الذكي، وأصبحت مشكلة إدمان ألعاب المحمول ظاهرة أكثر تطوراً يعتمد فيها المستخدمون بشدة على ألعاب الفيديو بالجوال ويستمرون في لعبها مراراً وتكراراً على مدار فترة طويلة (جمال علي الدهشان، ٢٠١٩م، ١١).

من هنا يمكننا القول بأن وعي الأسرة ومدى اهتمامهم بمتابعة استخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية يسهم بشكل كبير في تشكيل هويتهم وزيادة فهمهم واستيعابهم لكل ما يعرض عليهم ليس في الألعاب الإلكترونية فقط، بل كل ما ينشر من خلال مواقع وتطبيقات الإنترنت (رشا أحمد، ٢٠١٤م، ٤).

وتنوعت الدراسات التي تناولت دور الأسرة في حماية الأبناء مثل دراسة "فاطمة عبد الصمد دشتي، ٢٠٠٠م" حيث هدفت الي التعرف على أثر مشاهدة البرامج الفضائية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال ، ودراسة " هبة الله السمري، ٢٠٠٣م" التي هدفت الي التعرف على استخدام الأطفال للإنترنت وعلاقته التفاعلية بين الآباء والأبناء، كذلك دراسة "فوزية العواد، ٢٠١٨م" التي هدفت الي التعرف على مدى إدراك الأسرة لمسؤوليتها الاجتماعية تجاه الأبناء، والتعرف على الآليات المناسبة لتفعيل دور الأسرة في تعزيز الحماية الفكرية للأبناء لتحقيق مسؤوليتها الاجتماعية نحو أبنائها ، بالإضافة الي دراسة "منى بدر الجناعي، ٢٠١٨م" التي هدفت الي معرفة توجه الأبناء بشأن الإنترنت بما في ذلك حاجاتهم وأهدافهم وقيمهم جراء استخدام الإنترنت ، ورصد وتحليل العلاقة بين سوء استخدام الإنترنت والتوافق الأسري ، ودراسة "داودي وداد، ٢٠٢٠م" التي هدفت الي إبراز دور الأسرة كمؤسسة من أهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية في نشر الوعي الوقائي من خطر الألعاب الإلكترونية، وأيضا دراسة "نيبال فيصل عبد الحميد، ٢٠٢٢م" التي هدفت الي دراسة أساليب إدارة الآباء لمخاطر شبكات التواصل الاجتماعي وعلاقتها ببعض المهارات الحياتية لأطفالهم.

كما تنوعت الدراسات التي تناولت مخاطر الألعاب الإلكترونية مثل دراسة "دلال عبد العزيز الحشاش، ٢٠٠٨م" التي هدفت الي التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى الطلبة، وتوجيه الإرشاد النفسي والتربوي من أجل التخفيف من آثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للمراهقين، كذلك دراسة "مريم قويدر، ٢٠١١م" التي هدفت الي معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وأسباب انتشارها، وأيضا دراسة "حنان سامي عبد العاطي ، ٢٠١٤م" التي هدفت الي التعرف على دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على سلوكهم، بالإضافة الي دراسة "ماجد محمد الزيودي، ٢٠١٥م" التي هدفت الي التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور الطلبة، والآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال، كذلك دراسة "أميرة مشري، ٢٠١٧م" التي هدفت الي التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل للأطفال، بالإضافة الي دراسة "مهرية خليدة وآخرون ، ٢٠٢٠م" التي هدفت الي التعرف على تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل الطلاب من وجهة نظر أمهاتهم.

فدور الأسرة يعد أحد الركائز الأساسية التي تساعد في بناء وتشكيل مجتمع قوي وحماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية، فمن هذا المنطلق يجدر بنا التركيز على أهمية دور الأسرة في بناء المجتمع وإدامة تنظيمه واستقراره باعتبارها النواة الأساسية في بناء المجتمع من

خلال تأثيرها في تربية الأبناء وتوجيههم وتوعيتهم، حيث إنها مصدر الأخلاق والدعامة الأولى لضبط السلوك والإطار الذي يتلقى فيه الفرد أول دروس الحياة الاجتماعية، ولكي يتم ذلك فلابد لها أن تأخذ دورها الإيجابي في هذه المواجهة الجادة، وذلك من خلال تركيز كل الجهود على تفعيل دور الأسرة في توعية وتوجيه أبنائها وتذكيرهم بالمخاطر السلبية للألعاب الإلكترونية (أماني عبد التواب، ٢٠١٧م، ٦١).

وعلى ضوء ذلك تأتي هذه الدراسة لمحاولة الحد من المخاطر التي يتعرض لها الأبناء من الألعاب الإلكترونية، ومن أجل تقديم تصور شامل ودقيق لسلبيات استخدامها غير الآمن على الأبناء، وتشخيص أسباب هذه السلبيات وطرق تفاديها من قبل الأسرة لحماية أبنائهم.

مشكلة البحث:

لعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والإنترنت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة، فأطفال المجتمع الإلكترونية عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه مما يجعل الأطفال أسرى للخيال وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسة للتعلم، ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية، مما أدى إلى ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية، وهذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات من قبل الأطفال في اللعب بدأ يثير جدل من قبل المربين وعلماء النفس والاجتماع حول آثارها النفسية والاجتماعية، فالألعاب الإلكترونية ليست تسلية بدنية بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهدافها وغايات ثقافية وسياسية ودينية، كما تكمن الخطورة في إمكانية التقريب بين الواقع والخيال من خلال هذه الألعاب، ومن هذا المنطلق يأتي دور الأسرة في حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكهم، فنظراً لأهمية وانتشار وسائل التكنولوجيا السمعية والبصرية بصفة عامة عند الأطفال ولما لها من دور وأثر كبير على سلوكهم، فنشأت فكرة البحث الحالي عن دور الأسرة في حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية، مما سبق تتلخص مشكلة البحث في التساؤلات الآتية:

1- ما هي المكانة التي تحتلها الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
2- ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك الأبناء؟
3- هل تلعب الأسرة دوراً وقائياً لحماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية؟

أهداف البحث:

1- إيجاد الفروق بين متوسط درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغيرات الدراسة.

2- إيجاد الفروق بين متوسط درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغيرات الدراسة.

3- إيجاد العلاقة بين دور الأسرة في حماية الأبناء ومخاطر الألعاب الإلكترونية.

4- تحديد أكثر العوامل المؤثرة على دور الأسرة في حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

5- تحديد أكثر العوامل المؤثرة على الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

6- التعرف على الأوزان النسبية لأولوية محاور الأدوار الأسرية.

7- التعرف على الأوزان النسبية لأولوية محاور الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

أهمية البحث:

يمكن إبراز أهمية البحث في المجالين التاليين:

أولاً : الأهمية العلمية:

لابد من الإشارة إلى أن دور الأسرة في حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية في غاية الأهمية، حيث أن موضوع الألعاب الإلكترونية التي يمكن اعتبارها رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء، إلا أن الموضوع يستهدف خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها على الأبناء، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى خاصة ممارسة النشاط البدني وما تقدمه من فوائد جسمية ونفسية واجتماعية وتربوية للأطفال، فالألعاب الإلكترونية كأحد وسائل التكنولوجيا تزايد عدد مستخدميها في الآونة الأخيرة بشكل واضح، واتسع نطاق تأثيرها المباشر بسبب إدمان الأبناء عليها، مما دعا للقيام بإلقاء الضوء على هذه الظاهرة في مجتمعنا والتحقق من العلاقة بين ظاهرة استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الأبناء ودور الأسرة في حمايتهم من مخاطرها.

ثانيًا: الأهمية العملية:

١- يخدم هذا البحث الأسر لمعرفة دورها لحماية الأبناء من سلبيات ومخاطر الألعاب الإلكترونية.

٢- إلقاء الضوء على مخاطر الألعاب الإلكترونية وآثارها السلبية على الأبناء للحد منها ووضع حلول لها.

٣- الخروج بتوصيات يمكن تعميمها نحو الدور الإيجابي للأسرة لحماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية ووضعها في بؤرة اهتمام الجهات المعنية بمراكز الاستشارات الأسرية وفي أجهزة الإعلام المختلفة.

مصطلحات البحث:

- **الأسرة:** هي الجماعة الاجتماعية التي يتم من خلالها تشكيل شخصية الطفل، فالتفاعلات والأدوار داخل الأسرة لها دور هام في تحديد نمط الطفل المستقبلية نحو الآخرين (رشا منصور، ٢٠٢٢م، ٤٠٩).

التعريف الإجرائي للأسرة: جماعة إنسانية حيوية، وهي المسؤولة الأولى في بناء صرح التقدم والحضارة في المجتمع، والمسؤولة عن تربية الأبناء وتوجيههم وحمايتهم وتنمية الثقافة والقيم الإيجابية لديهم.

- **الألعاب الإلكترونية:** هي الألعاب التي تتضمن ألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو وألعاب الإنترنت وألعاب الهاتف النقال، وتمثل ألعاب مبرمجة تتضمن في أنظمة ألعاب الفيديو أو الحاسوب، ويمكن أن تعمل على أجهزة خاصة يتم توصيلها بالتلفاز أو بأجهزة محمولة أو على الكمبيوتر أو الهاتف النقال (اندي حجازي، ٢٠١٠م، ٧).

التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية: هي ألعاب تعتمد على صور متحركة وتعليمات تقدم في عالم افتراضي لها تأثير عالي من الإثارة والمتعة على اللاعب، وتعتبر رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء، ولكن لها خطورة عالية في حال تم التوجه عليها بشكل كبير.

- **المخاطر:** تعرض الفرد إلى حوادث أو أخطار ينجم عنها أضرار تصيبه بخسائر مادية كالحريق والسرقة، أو يتعرض لأخطار تؤدي به إلى الموت والعجز أو البطالة، وقد يكون الفرد معرض لحوادث تصيب الغير وهو مسؤولاً عنها نتيجة ما قام به من فعل أو عمل أدى إلى الإضرار بالغير (كامل الحلواني، ١٩٦٥م، ١).

فروض البحث:

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغيرات الدراسة.

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغيرات الدراسة.

3- توجد علاقة ارتباطية بين محاور استبيان الأدوار الأسرية ومحاور استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية.

4- تختلف نسبة مشاركة العوامل المؤثرة علي الأدوار الأسرية.

5- تختلف نسبة مشاركة العوامل المؤثرة علي الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

6- تختلف الأوزان النسبية لأولوية محاور الأدوار الأسرية.

7- تختلف الأوزان النسبية لأولوية محاور الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

منهج البحث: تستخدم الدراسة الحالية المنهج الوصفي التحليلي والذي يعتمد على دراسة الواقع، ويهتم بوصف الظاهرة، وصفاً دقيقاً وتحليلها وتفسيرها، واستخلاص التعليمات والاستنباطات منها، ويُعبر عنها تعبيراً كيفياً وكمياً فالتعبير الكيفي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها، أما التعبير الكمي يعطينا وصفاً رقمياً يوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها، ودرجات ارتباطها مع الظواهر المختلفة (ذوقان عبيدان وآخرون، ٢٠٠٦، ص: ١٠٥).

حدود البحث:

أ- **الحدود المكانية:** بناء على مشكلة الدراسة وأهدافها ، فقد طبقت الدراسة الميدانية على مجموعة من الأسر السعودية بغرض معرفة دور الأسرة في حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

ب- **الحدود الزمنية:** هي الفترة التي تم فيها توزيع الاستبيان الإلكتروني على الأسر، وهي الفترة من ١٤٤٣/٨/١٠هـ إلى ١٤٤٣/١٠/١٠هـ.

عينة البحث: تم اختيار عينة عشوائية من الأسر السعودية وبلغ عددهم (١٢٠).

أدوات البحث:

أولا: استمارة البيانات العامة:

اشتملت الاستمارة على المتغيرات الديموغرافية والتي تساعد على اعطاء وصف دقيق لعينة البحث ، وتضمنت "المستوى التعليمي، العمر، الوظيفة، عدد أفراد الأسرة، الدخل الشهري".

واشتملت الاستمارة علي مجموعة من البيانات الوصفية وتضمنت (نوع السكن، كم عدد اجهزة الحاسب الآلي "المحمول" التي يمتلكها الأبناء، هل يمتلك ابنائك أجهزة نقال "الجوال"، كم عدد اجهزة الهاتف النقال التي يمتلكها الأبناء، هل يمتلك ابنائك جهاز بلايستيشن، عدد ساعات اللعب التي يقضيها الأبناء في جهاز البلايستيشن، تفضيل الأبناء للألعاب الالكترونية، ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لأبنائك)

ثانيا: استبيان الأدوار الأسرية:

الهدف منه الكشف عن دور الأسرة في حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية، وتكون من ثلاث محاور:

- المحور الأول: الدور الوقائي.
- المحور الثاني: الدور الإرشادي والتربوي.
- المحور الثالث: الدور الاجتماعي والثقافي.

ثالثا: استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية:

الهدف منه الكشف عن مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأبناء وسلوكياتهم ، وتكون من ثلاث محاور:

- المحور الأول: المشاكل الصحية.
- المحور الثاني: المشاكل النفسية.
- المحور الثالث: مشاكل التحصيل الدراسي.

وبناء على طبيعة البحث ومجال تطبيقه ، واستناداً إلى نوعية البيانات المراد الحصول عليها من أجل اختبار فرضيات الدراسة وتحقيق أهدافها، فقد تم تصميم أداة قياس مناسبة لهذا الغرض وفق تدرج ليكرت بحيث يقوم أفراد العينة بإبداء آرائهم على متصل ثلاث الأبعاد، وذلك باختيار أحد البدائل (لا- أحياناً- نعم) على أن تعطي استجاباتهم (١-٢-٣) للعبارات الموجبة ، و(٣-٢-١) للعبارات السالبة.

الإطار النظري:

خصائص الأسرة:

- الأسرة الإطار العام الذي يحدد تصرفات أفرادها فهي التي تشكل حياتهم وتضفي عليهم خصائصها وطبيعتها.
- الأسرة تؤثر فيما عداها من النظم الاجتماعية الأخرى وتتأثر بها.
- تعتبر الأسرة وحدة اقتصادية .
- الأسرة هي الوسط الذي اصطلح عليه المجتمع لتحقيق غرائز الإنسان ودوافعه الطبيعية والاجتماعية (حنان العنان، ٢٠٠٠م، ٥٩).

أهمية الأسرة:

- تمثل أول نموذج مثالي للجماعة التي يتعامل الطفل مع أفرادها وجهاً لوجه، وهي بدورها التي تشكل سلوكه وتوجهه وتلقنه القيم التربوية والمعايير الاجتماعية.
- تنفرد بتزويد الطفل بمختلف الخبرات أثناء سنوات تكوينه.
- هي أكثر الجماعات الأولية تماسكاً ، وتتم فيها عمليات اتصال وانتقال القيم والعادات من جيل الآباء إلى جيل الأبناء.
- تهيئ تنمي قدرات الطفل.
- النسق الاجتماعي الأول الذي يزود الطفل برصيده الأول من القيم والعادات الاجتماعية، وتكون بمثابة دليل يرشده في تصرفاته وتحديد سلوكه (أحمد قنديل وآخرون، ٢٠٠٦م، ٢٩).

مسؤولية الأسرة في التوجيه والحماية من جرائم تقنية المعلومات:

- ❖ إكساب المعارف العلمية في نفوس الأبناء عن التكنولوجيا ودورها الإيجابي في تقدم الفرد والمجتمع.
- ❖ استخدام برامج الحماية من الفيروسات والتي يمكن من خلالها منع الدخول للمواقع غير المرغوب فيها.
- ❖ قراءة شروط وأحكام استخدام أبنائهم للمواقع قبل الدخول إليها.
- ❖ تطبيق إجراءات مراقبة المحتوى وتطبيقه (رشا أحمد، ٢٠١٤، ٢٦٢).

الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضاً على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها (مها الشحروري، ٢٠٠٨م، ٤٦).

أهمية اللعب الإلكتروني لدى الأبناء:

- يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.
- إثارة روح التنافس بين الأبناء.
- الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب.
- تحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.
- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأبناء يعزز قيم التعاون وحفظ الأمانة وبناء صداقات حميمة.
- تنمية الإبداع والتفكير لدى الأبناء (صباح جعفر، ٢٠١٧م، ١٣).

صدق وثبات أدوات البحث:

استبيان الأدوار الأسرية:

صدق الاستبيان: يقصد به قدرة الاستبيان على قياس ما وضع لقياسه.

الصدق باستخدام الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية للاستبيان:

تم حساب الصدق باستخدام معامل ارتباط بيرسون بين الدرجة الكلية لكل محور (الدور الوقائي، الدور الإرشادي والتربوي، الدور الاجتماعي والثقافي) والدرجة الكلية للاستبيان (الأدوار الأسرية)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل محور ودرجة استبيان الأدوار الأسرية

المحاور	الارتباط	الدلالة
المحور الأول: الدور الوقائي	٠,٩٣٦	٠,٠١
المحور الثاني: الدور الإرشادي والتربوي	٠,٧٢٨	٠,٠١

المحور الثالث: الدور الاجتماعي والثقافي	٠,٨٥١	٠,٠١

يتضح من الجدول أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (٠,٠١) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس محاور الاستبيان.

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

١- معامل الفا كرونباخ Alpha Cronbach

٢- طريقة التجزئة النصفية Split-half

جدول (٢) قيم معامل الثبات لمحاور استبيان الأدوار الأسرية

المحاور	معامل الفا	التجزئة النصفية
المحور الأول: الدور الوقائي	٠,٨٨٣	٠,٨٥٦ – ٠.٩١٢
المحور الثاني: الدور الإرشادي والتربوي	٠,٧٥٢	٠,٧٢٤ – ٠.٧٨١
المحور الثالث: الدور الاجتماعي والثقافي	٠,٩٣١	٠,٩٠٧ – ٠.٩٦٥
ثبات استبيان الأدوار الأسرية	٠,٨٢٤	٠,٧٩٤ – ٠.٨٥٣

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات الثبات: معامل الفا، التجزئة النصفية، دالة عند مستوى ٠,٠١ مما يدل على ثبات الاستبيان.

استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية :

صدق الاستبيان: الصدق باستخدام الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية للاستبيان:

تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (معامل ارتباط بيرسون) بين الدرجة الكلية لكل محور (المشاكل الصحية، المشاكل النفسية، مشاكل التحصيل الدراسي) والدرجة الكلية للاستبيان (مخاطر الألعاب الإلكترونية)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٣) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل محور ودرجة استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية

المحاور	الارتباط	الدلالة
المحور الأول : المشاكل الصحية	٠,٧٩٦	٠,٠١
المحور الثاني : المشاكل النفسية	٠,٨٣٤	٠,٠١
المحور الثالث : مشاكل التحصيل الدراسي	٠,٩٤٠	٠,٠١

يتضح من الجدول أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (٠,٠١) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس محاور الاستبيان.

الثبات: تم حساب الثبات عن طريق:

١- معامل الفا كرونباخ Alpha Cronbach

٢- طريقة التجزئة النصفية Split-half

جدول (٤) قيم معامل الثبات لمحاور استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية

المحاور	معامل الفا	التجزئة النصفية
المحور الأول: المشاكل الصحية	٠,٧٧٢	٠,٨٠٦ – ٠,٧٤٣
المحور الثاني: المشاكل النفسية	٠,٩٢٥	٠.٩٥٠ – ٠,٨٩٤
المحور الثالث: مشاكل التحصيل الدراسي	٠,٨٩١	٠.٩٢٧ – ٠,٨٦٠
ثبات استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية	٠,٨٤١	٠.٨٧٦ – ٠,٨١٣

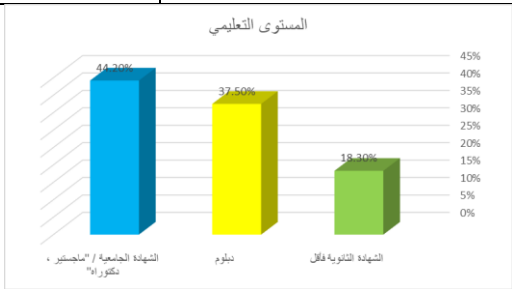
يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات الثبات: معامل الفا، التجزئة النصفية، دالة عند مستوى ٠,٠١ مما يدل على ثبات الاستبيان.

البيانات العامة:

١- المستوى التعليمي:

جدول (٥) توزيع أفراد عينة البحث تبعاً لمتغير المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	العدد	النسبة%
الشهادة الثانوية فأقل	٢٢	%١٨,٣
دبلوم	٤٥	%٣٧,٥
الشهادة الجامعية / "ماجستير، دكتوراه"	٥٣	%٤٤,٢
المجموع	١٢٠	%١٠٠



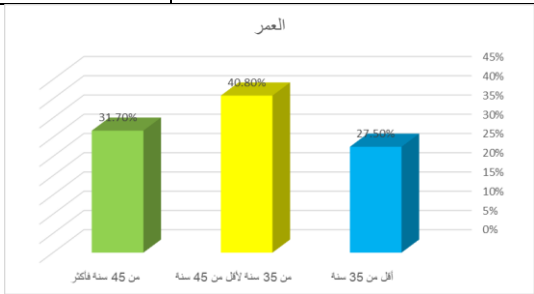
شكل (١) يوضح توزيع أفراد عينة البحث تبعاً لمتغير المستوى التعليمي

يتضح من جدول (٥) وشكل بياني (١) أن ٥٣ من أفراد عينة البحث حاصلين علي الشهادة الجامعية/ "ماجستير، دكتوراه" بنسبة ٤٤,٢%، يليهم ٤٥ من أفراد عينة البحث حاصلين على دبلوم بنسبة ٣٧,٥%، ثم يأتي في المرتبة الثالثة ٢٢ من أفراد عينة البحث حاصلين على الشهادة الثانوية فأقل بنسبة ١٨,٣%.

٢- العمر:

جدول (٦) توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير العمر

العمر	العدد	النسبة%
أقل من ٣٥ سنة	٣٣	%٢٧,٥
من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة	٤٩	%٤٠,٨
من ٤٥ سنة فأكثر	٣٨	%٣١,٧
المجموع	١٢٠	%١٠٠



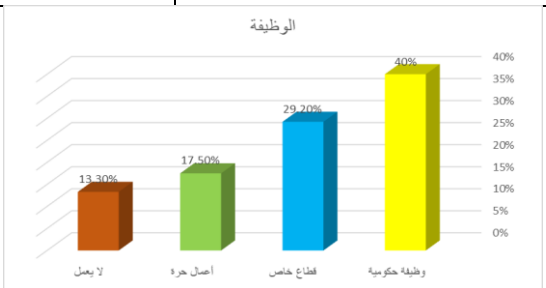
شكل (٢) يوضح توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير العمر

يتضح من جدول (٦) وشكل (٢) أن ٤٩ من أفراد عينة البحث تراوحت أعمارهم من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة بنسبة ٤٠,٨%، يليهم ٣٨ من أفراد عينة البحث كانت أعمارهم من ٤٥ سنة فأكثر بنسبة ٣١,٧%، وأخيرا ٣٣ من أفراد عينة البحث كانت أعمارهم أقل من ٣٥ سنة بنسبة ٢٧,٥%.

٣- الوظيفة :

جدول (٧) توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير الوظيفة

الوظيفة	العدد	النسبة%
وظيفة حكومية	٤٨	%٤٠
قطاع خاص	٣٥	%٢٩,٢
أعمال حرة	٢١	%١٧,٥
لا يعمل	١٦	%١٣,٣
المجموع	١٢٠	%١٠٠



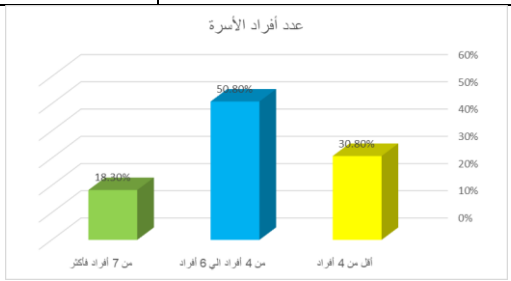
شكل (٣) يوضح توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير الوظيفة

يتضح من جدول (٧) وشكل (٣) أن ٤٨ من أفراد عينة البحث يعملون بوظائف حكومية بنسبة ٤٠%، يليهم ٣٥ من أفراد عينة البحث يعملون بالقطاع الخاص بنسبة ٢٩,٢%، يليهم ٢١ من أفراد عينة البحث يعملون بالأعمال الحرة بنسبة ١٧,٥%، وأخيرا ١٦ من أفراد عينة البحث غير عاملين بنسبة ١٣,٣%.

٤- عدد أفراد الأسرة:

جدول (٨) توزيع أسر عينة البحث تبعاً لعدد أفرادها

عدد أفراد الأسرة	العدد	النسبة%
أقل من ٤ أفراد	٣٧	٣٠,٨%
من ٤ أفراد الي ٦ أفراد	٦١	٥٠,٨%
من ٧ أفراد فأكثر	٢٢	١٨,٣%
المجموع	١٢٠	١٠٠%



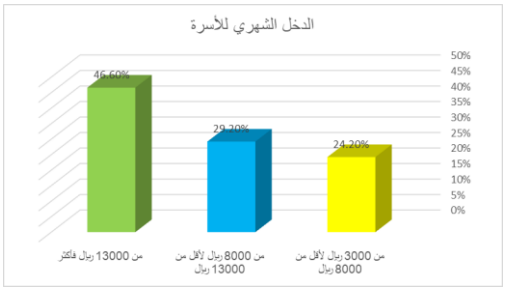
شكل (٤) يوضح توزيع أسر عينة البحث تبعاً لعدد أفرادها

يتضح من جدول (٨) وشكل (٤) أن ٦١ أسرة بعينة البحث تراوح عدد أفرادها من ٤ أفراد الي ٦ أفراد بنسبة ٥٠,٨%، يليهم الأسر اللاتي كان عدد أفرادها أقل من ٤ أفراد وبلغ عددهم "٣٧" بنسبة ٣٠,٨%، وأخيرا كان عدد الأسر اللاتي كان عدد أفرادها من ٧ أفراد فأكثر "٢٢" بنسبة ١٨,٣%.

٥- الدخل الشهري للأسرة:

جدول (٩) توزيع أسر عينة البحث وفقا لفئات الدخل المختلفة

الدخل الشهري للأسرة	العدد	النسبة%
من ٣٠٠٠ ريال لأقل من ٨٠٠٠ ريال	٢٩	٢٤,٢%
من ٨٠٠٠ ريال لأقل من ١٣٠٠٠ ريال	٣٥	٢٩,٢%
من ١٣٠٠٠ ريال فأكثر	٥٦	٤٦,٦%
المجموع	١٢٠	١٠٠%



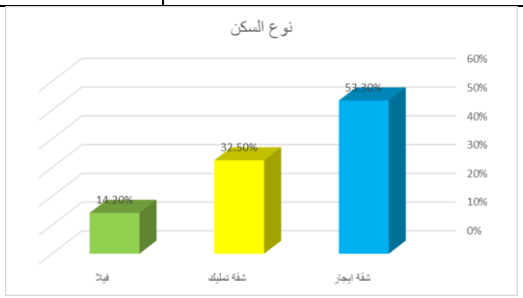
شكل (٥) يوضح توزيع أسر عينة البحث وفقا لفئات الدخل المختلفة

يتضح من جدول (٩) والشكل البياني (٥) أن أكبر فئات الدخل الشهري لأسر عينة البحث كان في الفئة (من ١٣٠٠٠ ريال فأكثر) حيث بلغت نسبتهم ٤٦,٦%، ويأتي في المرتبة الثانية الأسر ذوي الدخل (من ٨٠٠٠ ريال لأقل من ١٣٠٠٠ ريال) حيث بلغت نسبتهم ٢٩,٢%، وأخيرا الأسر ذوي الدخل (من ٣٠٠٠ ريال لأقل من ٨٠٠٠ ريال) حيث بلغت نسبتهم ٢٤,٢%.

٦- نوع السكن:

جدول (١٠) توزيع أفراد عينة البحث تبعاً لمتغير نوع السكن

نوع السكن	العدد	النسبة%
شقة ايجار	٦٤	٥٣,٣%
شقة تمليك	٣٩	٣٢,٥%
فيلا	١٧	١٤,٢%
المجموع	١٢٠	١٠٠%



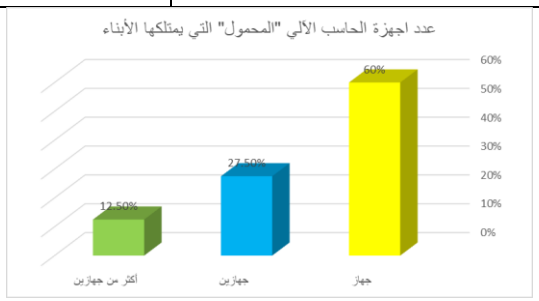
شكل (٦) يوضح توزيع أفراد عينة البحث تبعاً لمتغير نوع السكن

يتضح من جدول (١٠) وشكل بياني (٦) أن ٦٤ من أفراد عينة البحث يقيمون بشقق ايجار بنسبة ٥٣,٣%، يليهم ٣٩ من أفراد عينة البحث يقيمون بشقق تمليك بنسبة ٣٢,٥%، ثم يأتي في المرتبة الثالثة ١٧ من أفراد عينة البحث يقيمون بفيلا بنسبة ١٤,٢%.

٧- كم عدد اجهزة الحاسب الآلي "المحمول" التي يمتلكها الأبناء:

جدول (١١) عدد اجهزة الحاسب الآلي "المحمول" التي يمتلكها أبناء أفراد عينة البحث

عدد اجهزة الحاسب الآلي "المحمول" التي يمتلكها الأبناء	العدد	النسبة%
جهاز	٧٢	%٦٠
جهازين	٣٣	%٢٧,٥
أكثر من جهازين	١٥	%١٢,٥
المجموع	١٢٠	%١٠٠



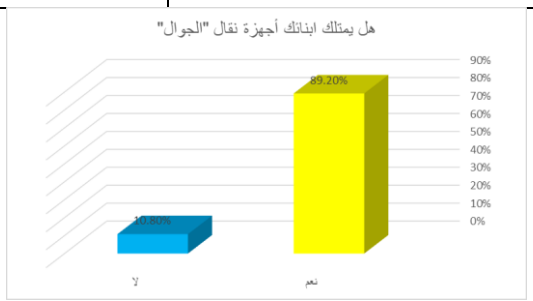
شكل (٧) يوضح عدد اجهزة الحاسب الآلي "المحمول" التي يمتلكها أبناء أفراد عينة البحث

يتضح من جدول (١١) وشكل بياني (٧) أن ٧٢ من أبناء أفراد عينة البحث يمتلكون جهاز بنسبة ٦٠%، يليهم ٣٣ من أبناء أفراد عينة البحث يمتلكون جهازين بنسبة ٢٧,٥%، ثم يأتي في المرتبة الثالثة ١٥ من أبناء أفراد عينة البحث يمتلكون أكثر من جهازين بنسبة ١٢,٥%.

٨- هل يمتلك ابنائك أجهزة نقال "الجوال":

جدول (١٢) هل يمتلك ابنائك أجهزة نقال "الجوال"

هل يمتلك ابنائك أجهزة نقال "الجوال"	العدد	النسبة%
نعم	١٠٧	%٨٩,٢
لا	١٣	%١٠,٨
المجموع	١٢٠	%١٠٠



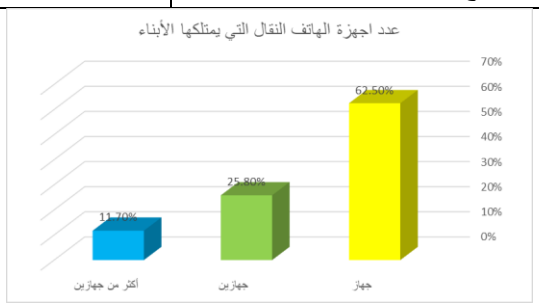
شكل (٨) يوضح هل يمتلك ابنائك أجهزة نقال "الجوال"

يتضح من جدول (١٢) وشكل بياني (٨) أن ١٠٧ من أبناء أفراد عينة البحث يمتلكون أجهزة نقال "الجوال" بنسبة ٨٩,٢%، بينما ١٣ من أبناء أفراد عينة البحث لا يمتلكون أجهزة نقال "الجوال" بنسبة ١٠,٨%.

٩- كم عدد اجهزة الهاتف النقال التي يمتلكها الأبناء:

جدول (١٣) عدد اجهزة الهاتف النقال التي يمتلكها الأبناء

عدد اجهزة الهاتف النقال التي يمتلكها الأبناء	العدد	النسبة%
جهاز	٧٥	٦٢,٥%
جهازين	٣١	٢٥,٨%
أكثر من جهازين	١٤	١١,٧%
المجموع	١٢٠	١٠٠%



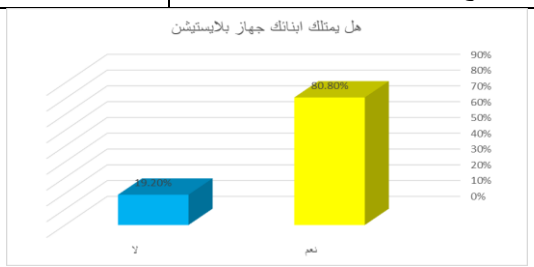
شكل (٩) يوضح عدد اجهزة الهاتف النقال التي يمتلكها الأبناء

يتضح من جدول (١٣) وشكل بياني (٩) أن ٧٥ من أبناء أفراد عينة البحث يمتلكون جهاز بنسبة ٦٢,٥%، يليهم ٣١ من أبناء أفراد عينة البحث يمتلكون جهازين بنسبة ٢٥,٨%، ثم يأتي في المرتبة الثالثة ١٤ من أبناء أفراد عينة البحث يمتلكون أكثر من جهازين بنسبة ١١,٧%.

١٠- هل يمتلك ابنائك جهاز بلايستيشن:

جدول (١٤) هل يمتلك ابنائك جهاز بلايستيشن

هل يمتلك ابنائك جهاز بلايستيشن	العدد	النسبة%
نعم	٩٧	٨٠,٨%
لا	٢٣	١٩,٢%
المجموع	١٢٠	١٠٠%



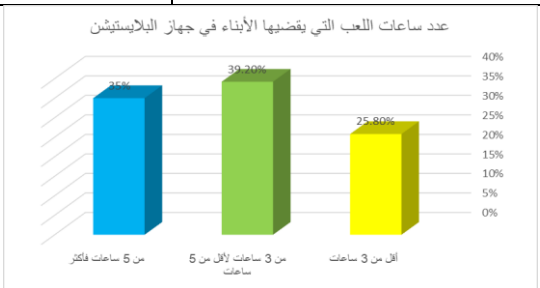
شكل (١٠) يوضح هل يمتلك ابنائك جهاز بلايستيشن

يتضح من جدول (١٤) وشكل بياني (١٠) أن ٩٧ من أبناء أفراد عينة البحث يمتلكون جهاز بلايستيشن بنسبة ٨٠,٨%، بينما ٢٣ من أبناء أفراد عينة البحث لا يمتلكون جهاز بلايستيشن بنسبة ١٩,٢%.

١١- عدد ساعات اللعب التي يقضيها الأبناء في جهاز البلايستيشن:

جدول (١٥) عدد ساعات اللعب التي يقضيها الأبناء في جهاز البلايستيشن

عدد ساعات اللعب التي يقضيها الأبناء في جهاز البلايستيشن	العدد	النسبة%
أقل من ٣ ساعات	٣١	٢٥,٨%
من ٣ ساعات لأقل من ٥ ساعات	٤٧	٣٩,٢%
من ٥ ساعات فأكثر	٤٢	٣٥%
المجموع	١٢٠	١٠٠%



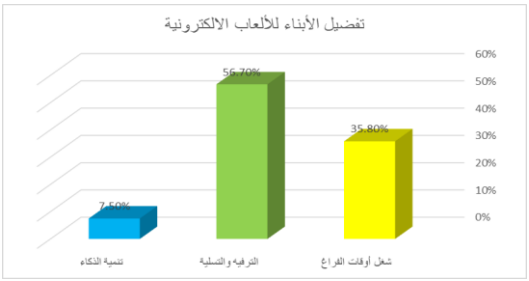
شكل (١١) يوضح عدد ساعات اللعب التي يقضيها الأبناء في جهاز البلايستيشن

يتضح من جدول (١٥) وشكل بياني (١١) أن ٤٧ من الأبناء يقضون من ٣ ساعات لأقل من ٥ ساعات في جهاز البلايستيشن بنسبة ٣٩,٢%، يليهم ٤٢ من الأبناء يقضون ٥ ساعات فأكثر في جهاز البلايستيشن بنسبة ٣٥%، ثم يأتي في المرتبة الثالثة ٣١ من الأبناء يقضون أقل من ٣ ساعات في جهاز البلايستيشن بنسبة ٢٥,٨%.

١٢- تفضيل الأبناء للألعاب الالكترونية:

جدول (١٦) تفضيل الأبناء للألعاب الالكترونية

تفضيل الأبناء للألعاب الالكترونية	العدد	النسبة%
شغل أوقات الفراغ	٤٣	٣٥,٨%
الترفيه والتسلية	٦٨	٥٦,٧%
تنمية الذكاء	٩	٧,٥%
المجموع	١٢٠	١٠٠%



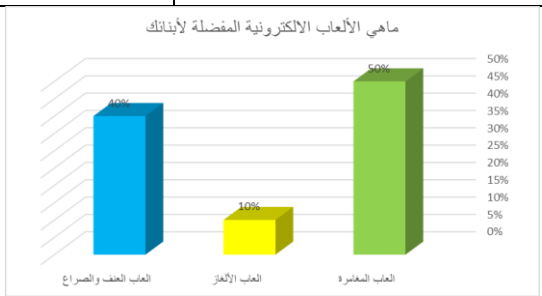
شكل (١٢) يوضح تفضيل الأبناء للألعاب الالكترونية

يتضح من جدول (١٦) وشكل بياني (١٢) أن ٦٨ من الأبناء يفضلون الألعاب الإلكترونية للترفيه والتسلية بنسبة ٥٦,٧%، يليهم ٤٣ من الأبناء يفضلون الألعاب الإلكترونية لشغل أوقات الفراغ بنسبة ٣٥,٨%، ثم يأتي في المرتبة الثالثة ٩ من الأبناء يفضلون الألعاب الإلكترونية لتنمية الذكاء بنسبة ٧,٥%.

١٣- ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لأبنائك:

جدول (١٧) ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لأبنائك

ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لأبنائك	العدد	النسبة%
العاب المغامرة	٦٠	٥٠%
العاب الألغاز	١٢	١٠%
العاب العنف والصراع	٤٨	٤٠%
المجموع	١٢٠	١٠٠%



شكل (١٣) يوضح ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لأبنائك

يتضح من جدول (١٧) وشكل بياني (١٣) أن ٦٠ من الأبناء يفضلون العاب المغامرة بنسبة ٥٠%، يليهم ٤٨ من الأبناء يفضلون العاب العنف والصراع بنسبة ٤٠%، ثم يأتي في المرتبة الثالثة ١٢ من الأبناء يفضلون العاب الألغاز بنسبة ١٠%.

نتائج البحث:

الفرض الأول: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغيرات الدراسة، وللتحقق من هذا الفرض تم حساب تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية، والجداول التالية توضح ذلك:

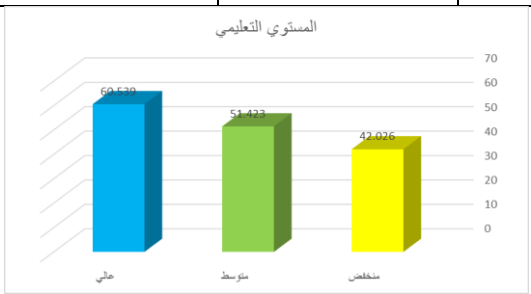
جدول (١٨) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير المستوي التعليمي

المستوي التعليمي	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٦٦٨١,١٤٢	٣٣٤٠,٥٧١	٢	٤١,٠٣٠	٠,٠١ دال
داخل المجموعات	٩٥٢٥,٨٧٤	٨١,٤١٨	١١٧		
المجموع	١٦٢٠٧,٠١٦		١١٩		

يتضح من جدول (١٨) إن قيمة (ف) كانت (٤١,٠٣٠) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير المستوي التعليمي، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١٩) اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة

المستوي التعليمي	منخفض م = ٤٢,٠٢٦	متوسط م = ٥١,٤٢٣	عالي م = ٦٠,٥٣٩
منخفض	–		
متوسط	**٩,٣٩٧	–	
عالي	**١٨,٥١٣	**٩,١١٦	–



شكل (١٤) فروق درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير المستوي التعليمي

يتضح من جدول (١٩) وشكل (١٤) وجود فروق في الأدوار الأسرية بين أفراد العينة في المستوى التعليمي العالي وكلا من أفراد العينة في المستوى التعليمي المتوسط والمنخفض لصالح أفراد العينة في المستوى التعليمي العالي عند مستوى دلالة (٠,٠١)، كما توجد فروق بين أفراد العينة في المستوى التعليمي المتوسط وأفراد العينة في المستوى التعليمي المنخفض لصالح أفراد العينة في المستوى التعليمي المتوسط عند مستوى دلالة (٠,٠١)، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة في المستوى التعليمي العالي حيث كانوا أكثر وعي بأدوارهم الأسرية، ثم أفراد العينة في المستوى التعليمي المتوسط في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة في المستوى التعليمي المنخفض في المرتبة الأخيرة، ويرجع ذلك إلى أن الأسر ذات التعليم العالي لها قدرة أكبر في دورها لحماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية نظراً لثقافاتهم وكثرة اطلاعهم.

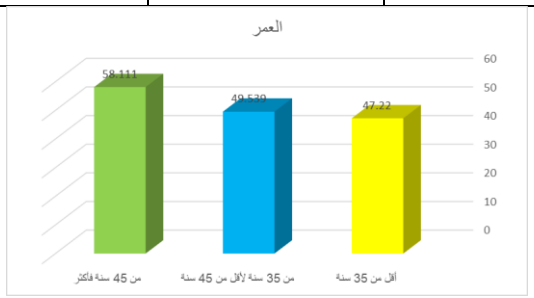
جدول (٢٠) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير العمر

العمر	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٦٥٣٦,١٢٢	٣٢٦٨,٠٦١	٢	٣٤,٥٦٩	٠,٠١ دال
داخل المجموعات	١١٠٦٠,٩٢٠	٩٤,٥٣٨	١١٧		
المجموع	١٧٥٩٧,٠٤٢		١١٩		

يتضح من جدول (٢٠) إن قيمة (ف) كانت (٣٤,٥٦٩) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير العمر، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٢١) اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة

العمر	أقل من ٣٥ سنة م = ٤٧,٢٢٠	من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة م = ٤٩,٥٣٩	من ٤٥ سنة فأكثر م = ٥٨,١١١
أقل من ٣٥ سنة	–		
من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة	*٢,٣١٩	–	
من ٤٥ سنة فأكثر	**١٠,٨٩١	**٨,٥٧٢	–



شكل (١٥) فروق درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير العمر

يتضح من جدول (٢١) وشكل (١٥) وجود فروق في الأدوار الأسرية بين أفراد العينة اللذين كانت أعمارهم من ٤٥ سنة فأكثر وكلا من أفراد العينة اللذين تراوحت أعمارهم "من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة، أقل من ٣٥ سنة" لصالح أفراد العينة اللذين كانت أعمارهم من ٤٥ سنة فأكثر عند مستوى دلالة (٠,٠١)، بينما توجد فروق بين أفراد العينة اللذين تراوحت أعمارهم من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة وأفراد العينة اللذين كانت أعمارهم أقل من ٣٥ سنة لصالح أفراد العينة اللذين تراوحت أعمارهم من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة عند مستوى دلالة (٠,٠٥)، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة اللذين كانت أعمارهم من ٤٥ سنة فأكثر حيث كانوا أكثر وعي بأدوارهم الأسرية، ثم أفراد العينة اللذين تراوحت أعمارهم من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة في

المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة اللذين كانت أعمارهم أقل من ٣٥ سنة في المرتبة الثالثة، ويرجع ذلك إلى أن أفراد الأسرة الأكبر سناً لديهم قدرة أكبر في دورهم لحماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية نظراً لوعيهم وخبرتهم الأكبر وتجاربهم الأكثر في الحياة.

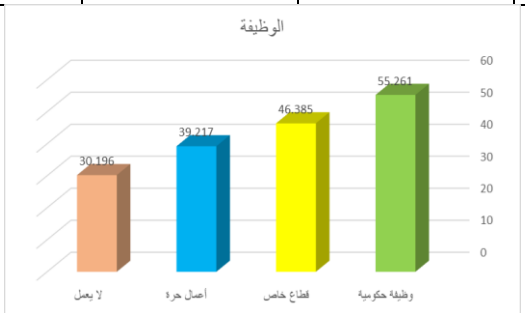
جدول (٢٢) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير الوظيفة

الوظيفة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٧٢٢٥,٥٩١	٢٤٠٨,٥٣٠	٣	٥٣,٥٩٢	٠,٠١ دال
داخل المجموعات	٥٢١٣,٢٧٨	٤٤,٩٤٢	١١٦		
المجموع	١٢٤٣٨,٨٦٩		١١٩		

يتضح من جدول (٢٢) إن قيمة (ف) كانت (٥٣,٥٩٢) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير الوظيفة، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (٢٣) اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة

الوظيفة	وظيفة حكومية م = ٥٥,٢٦١	قطاع خاص م = ٤٦,٣٨٥	أعمال حرة م = ٣٩,٢١٧	لا يعمل م = ٣٠,١٩٦
وظيفة حكومية	–			
قطاع خاص	**٨,٨٧٦	–		
أعمـال حـرة	**١٦,٠٤٤	**٧,١٦٨	–	
لا يعمل	**٢٥,٠٦٥	**١٦,١٨٩	**٩,٠٢١	–



شكل (١٦) فروق درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير الوظيفة

يتضح من جدول (٢٣) وشكل (١٦) وجود فروق في الأدوار الأسرية بين أفراد العينة العاملين بالوظائف الحكومية وكلا من أفراد العينة العاملين "بالقطاع الخاص، الأعمال الحرة، غير العاملين" لصالح أفراد العينة العاملين بالوظائف الحكومية عند مستوى دلالة (٠,٠١)، كما توجد فروق بين أفراد العينة العاملين بالقطاع الخاص وكلا من أفراد العينة العاملين "بالأعمال الحرة، غير العاملين" لصالح أفراد العينة العاملين بالقطاع الخاص عند مستوى دلالة (٠,٠١)،

كذلك توجد فروق بين أفراد العينة العاملين بالأعمال الحرة وأفراد العينة غير العاملين لصالح أفراد العينة العاملين بالأعمال الحرة عند مستوى دلالة (٠,٠١)، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة العاملين بالوظائف الحكومية حيث كانوا أكثر وعي بأدوارهم الأسرية، وفى المرتبة الثانية أفراد العينة العاملين بالقطاع الخاص، وفى المرتبة الثالثة أفراد العينة العاملين بالأعمال الحرة، وفى المرتبة الأخيرة أفراد العينة غير العاملين، ويرجع ذلك إلى أن أفراد الأسر العاملين بالقطاع الحكومي لديهم قدرة أكبر ودور أعلى عن غيرهم العاملين في القطاعات الأخرى نظراً لكثرة اختلاطهم بزملاء العمل ووفرة وقتهم الذي يقضوه مع الأبناء في المنزل.

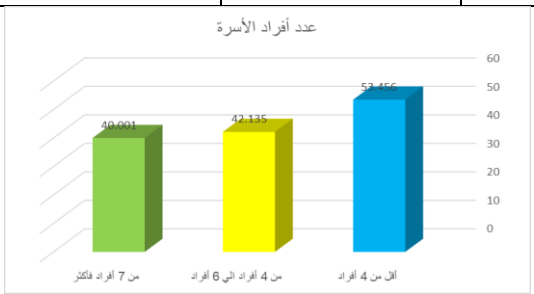
جدول (٢٤) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير عدد أفراد الأسرة

عدد أفراد الأسرة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٦٤٥٧,١٦٤	٣٢٢٨,٥٨٢	٢	٣٢,٥١٨	٠,٠١ دال
داخل المجموعات	١١٦١٦,٦١١	٩٩,٢٨٧	١١٧		
المجموع	١٨٠٧٣,٧٧٥		١١٩		

يتضح من جدول (٢٤) إن قيمة (ف) كانت (٣٢,٥١٨) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير عدد أفراد الأسرة، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٢٥) اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة

عدد أفراد الأسرة	أقل من ٤ أفراد م = ٥٣,٤٥٦	من ٤ أفراد الي ٦ أفراد م = ٤٢,١٣٥	من ٧ أفراد فأكثر م = ٤٠,٠٠١
أقل من ٤ أفراد	–		
من ٤ أفراد الي ٦ أفراد	١١,٣٢١**	–	
من ٧ أفراد فأكثر	١٣,٤٥٥**	٢,١٣٤*	–



شكل (١٧) فروق درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير عدد أفراد الأسرة

يتضح من جدول (٢٥) وشكل (١٧) وجود فروق في الأدوار الأسرية بين الأسر أقل من ٤ أفراد وكلا من الأسر "من ٤ أفراد الي ٦ أفراد، من ٧ أفراد فأكثر" لصالح الأسر أقل من ٤ أفراد عند مستوى دلالة (٠,٠١)، بينما توجد فروق بين الأسر من ٤ أفراد الي ٦ أفراد والأسر من ٧ أفراد فأكثر لصالح الأسر من ٤ أفراد الي ٦ أفراد عند مستوى دلالة (٠,٠٥)، فيأتي في المرتبة الأولى الأسر أقل من ٤ أفراد حيث كانوا أكثر وعي بأدوارهم الأسرية، ثم الأسر من ٤ أفراد الي ٦ أفراد في المرتبة الثانية، وأخيرا الأسر من ٧ أفراد فأكثر، ويرجع ذلك إلى أن الأسر ذات العدد المحدود والأقل لها قدرة أكبر في دورها لحماية الأبناء نظراً لقلة عددها والتزاماتها وتفرغها.

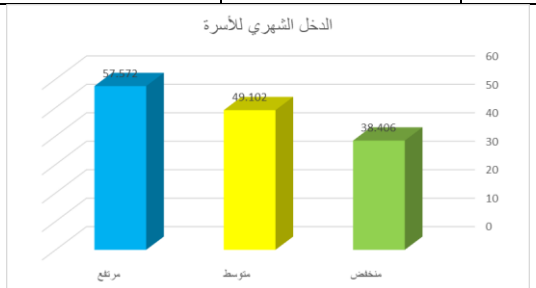
جدول (٢٦) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة

الدخل الشهري للأسرة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٦٩٩٥,٧٨٤	٣٤٩٧,٨٩٢	٢	٦٠,٨٢٥	٠,٠١ دال
داخل المجموعات	٦٧٢٨,٣٨٧	٥٧,٥٠٨	١١٧		
المجموع	١٣٧٢٤,١٧١		١١٩		

يتضح من جدول (٢٦) إن قيمة (ف) كانت (٦٠,٨٢٥) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (٢٧) اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة

الدخل الشهري للأسرة	منخفض م = ٣٨,٤٠٦	متوسط م = ٤٩,١٠٢	مرتفع م = ٥٧,٥٧٢
منخفض	–		
متوسط	١٠,٦٩٦**	–	
مرتفع	١٩,١٦٦**	٨,٤٧٠**	–



شكل (١٨) فروق درجات أفراد العينة في الأدوار الأسرية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة

يتضح من جدول (٢٧) وشكل (١٨) وجود فروق في الأدوار الأسرية بين الأسر ذوي الدخل المرتفع وكلا من الأسر ذوي الدخل المتوسط والمنخفض لصالح الأسر ذوي الدخل المرتفع عند مستوى دلالة (٠,٠١)، كما توجد فروق بين الأسر ذوي الدخل المتوسط والأسر ذوي الدخل المنخفض لصالح الأسر ذوي الدخل المتوسط عند مستوى دلالة (٠,٠١)، فيأتي في المرتبة الأولى الأسر ذوي الدخل المرتفع حيث كانوا أكثر وعي بأدوارهم الأسرية، ثم الأسر ذوي الدخل المتوسط في المرتبة الثانية، وأخيرا الأسر ذوي الدخل المنخفض. ويرجع ذلك إلى أن الأسر ذات الدخول المرتفعة لها دور أكبر وقدرة في حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية نظراً لارتفاع مستوى قدرتها المالية في تحقيق التزامات أفرادها واحتياجاتهم وقدرتها الشرائية لبرامج الحماية المطلوبة.

الفرض الثاني: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغيرات الدراسة، وللتحقق من هذا الفرض تم حساب تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية، والجداول التالية توضح ذلك:

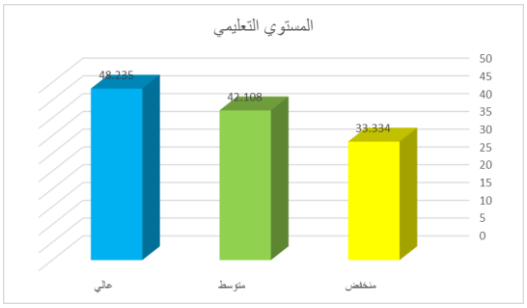
جدول (٢٨) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير المستوي التعليمي

المستوي التعليمي	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٧٠٣٢,٢٨٧	٣٥١٦,١٤٤	٢	٦٣,٧٩١	٠,٠١ دال
داخل المجموعات	٦٤٤٨,٩٨٥	٥٥,١٢٠	١١٧		
المجموع	١٣٤٨١,٢٧٢		١١٩		

يتضح من جدول (٢٨) إن قيمة (ف) كانت (٦٣,٧٩١) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير المستوي التعليمي، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٢٩) اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة

المستوي التعليمي	منخفض م = ٣٣,٣٣٤	متوسط م = ٤٢,١٠٨	عالي م = ٤٨,٢٣٥
منخفض	–		
متوسط	**٨,٧٧٤	–	
عالي	**١٤,٩٠١	**٦,١٢٧	–



شكل (١٩) فروق درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير المستوي التعليمي

يتضح من جدول (٢٩) وشكل (١٩) وجود فروق في مخاطر الألعاب الإلكترونية بين أفراد العينة في المستوى التعليمي العالي وكلا من أفراد العينة في المستوى التعليمي المتوسط والمنخفض لصالح أفراد العينة في المستوى التعليمي العالي عند مستوى دلالة (٠,٠١)، كما توجد فروق بين أفراد العينة في المستوى التعليمي المتوسط وأفراد العينة في المستوى التعليمي المنخفض لصالح أفراد العينة في المستوى التعليمي المتوسط عند مستوى دلالة (٠,٠١)، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة في المستوى التعليمي العالي حيث كانوا أكثر وعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، ثم أفراد العينة في المستوى التعليمي المتوسط في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة في المستوى التعليمي المنخفض في المرتبة الأخيرة، ويرجع ذلك إلى أن الأسر ذات التعليم العالي لديها قدرة أكبر في حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية نظراً لثقافاتهم وكثرة اطلاعهم.

جدول (٣٠) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير العمر

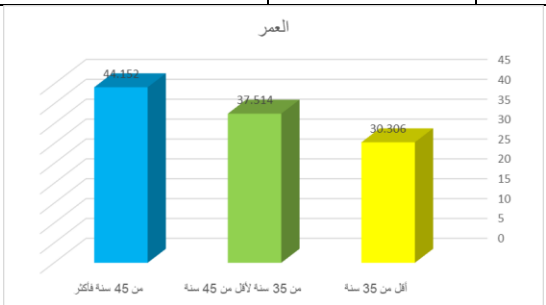
العمر	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٦٩٢٢,٠٦٧	٣٤٦١,٠٣٤	٢	٥٥,٣١٥	٠,٠١ دال
داخل المجموعات	٧٣٢٠,٦٢٦	٦٢,٥٦٩	١١٧		
المجموع	١٤٢٤٢,٦٩٣		١١٩		

يتضح من جدول (٣٠) إن قيمة (ف) كانت (٥٥,٣١٥) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير العمر، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٣١) اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة

العمر	أقل من ٣٥ سنة م = ٣٠,٣٠٦	من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة م = ٣٧,٥١٤	من ٤٥ سنة فأكثر م = ٤٤,١٥٢
أقل من ٣٥ سنة	–		
من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة	٧,٢٠٨**	–	

من ٤٥ سنة فأكثر	**١٣,٨٤٦	**٦,٦٣٨	-



شكل (٢٠) فروق درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير العمر

يتضح من جدول (٣١) وشكل (٢٠) وجود فروق في مخاطر الألعاب الإلكترونية بين أفراد العينة اللذين كانت أعمارهم من ٤٥ سنة فأكثر وكلا من أفراد العينة اللذين تراوحت أعمارهم "من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة، أقل من ٣٥ سنة" لصالح أفراد العينة اللذين كانت أعمارهم من ٤٥ سنة فأكثر عند مستوى دلالة (٠,٠١)، كما توجد فروق بين أفراد العينة اللذين تراوحت أعمارهم من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة وأفراد العينة اللذين كانت أعمارهم أقل من ٣٥ سنة لصالح أفراد العينة اللذين تراوحت أعمارهم من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة عند مستوى دلالة (٠,٠١)، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة اللذين كانت أعمارهم من ٤٥ سنة فأكثر حيث كانوا أكثر وعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، ثم أفراد العينة اللذين تراوحت أعمارهم من ٣٥ سنة لأقل من ٤٥ سنة في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة اللذين كانت أعمارهم أقل من ٣٥ سنة في المرتبة الثالثة، ويرجع ذلك إلى أن افراد الاسر الأكبر سناً لديهم قدرة اكبر في حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الالكترونية نظراً لخبرتهم ووعيهم وكثرة تجاربهم بالحياة.

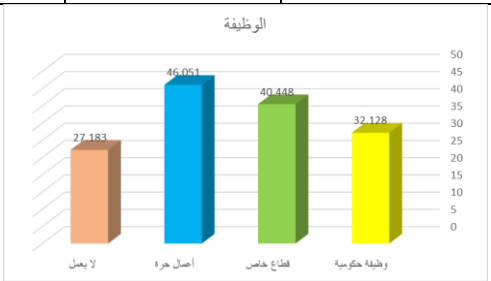
جدول (٣٢) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الوظيفة

الوظيفة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٧٠٥٣,٣٧٢	٢٣٥١,١٢٤	٣	٤٢,٤٢٦	٠,٠١ دال
داخل المجموعات	٦٤٢٨,٤٣٨	٥٥,٤١٨	١١٦		
المجموع	١٣٤٨١,٨١٠		١١٩		

يتضح من جدول (٣٢) إن قيمة (ف) كانت (٤٢,٤٢٦) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الوظيفة، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٣٣) اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة

الوظيفة	وظيفة حكومية م = ٣٢,١٢٨	قطاع خاص م = ٤٠,٤٤٨	أعمال حرة م = ٤٦,٠٥١	لا يعمل م = ٢٧,١٨٣
وظيفة حكومية	–			
قطاع خاص	**٨,٣٢٠	–		
أعمـال حـرة	**١٣,٩٢٣	**٥,٦٠٣	–	
لا يعمل	**٤,٩٤٥	**١٣,٢٦٥	**١٨,٨٦٨	–



شكل (٢١) فروق درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الوظيفة

يتضح من جدول (٣٣) وشكل (٢١) وجود فروق في مخاطر الألعاب الإلكترونية بين أفراد العينة العاملين بالأعمال الحرة وكلا من أفراد العينة العاملين "بالقطاع الخاص، الوظائف الحكومية، غير العاملين" لصالح أفراد العينة العاملين بالأعمال الحرة عند مستوى دلالة (٠,٠١)، كما توجد فروق بين أفراد العينة العاملين بالقطاع الخاص وكلا من أفراد العينة العاملين "بالوظائف الحكومية، غير العاملين" لصالح أفراد العينة العاملين بالقطاع الخاص عند مستوى دلالة (٠,٠١)، كذلك توجد فروق بين أفراد العينة العاملين بالوظائف الحكومية وأفراد العينة غير العاملين لصالح أفراد العينة العاملين بالوظائف الحكومية عند مستوى دلالة (٠,٠١)، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة العاملين بالأعمال الحرة حيث كانوا أكثر وعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وفى المرتبة الثانية أفراد العينة العاملين بالقطاع الخاص، وفى المرتبة الثالثة أفراد العينة العاملين بالوظائف الحكومية، وفى المرتبة الأخيرة أفراد العينة غير العاملين. ويرجع ذلك إلى أن الأسر العاملة بالأعمال الحرة أكثر قدرة على حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية نظراً لكثرة اختلاطهم بزملاء العمل والأصدقاء وتنوع ثقافتهم.

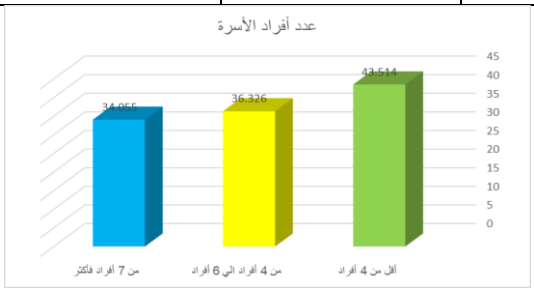
جدول (٣٤) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير عدد أفراد الأسرة

عدد أفراد الأسرة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٦٥٣٦,٦٣٣	٣٢٦٨,٣١٦	٢	٣٥,٦٢٢	٠,٠١ دال
داخل المجموعات	١٠٧٣٤,٧٠٣	٩١,٧٥٠	١١٧		
المجموع	١٧٢٧١,٣٣٦		١١٩		

يتضح من جدول (٣٤) إن قيمة (ف) كانت (٣٥,٦٢٢) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير عدد أفراد الأسرة، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٣٥) اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة

عدد أفراد الأسرة	أقل من ٤ أفراد م = ٤٣,٥١٤	من ٤ أفراد الي ٦ أفراد م = ٣٦,٣٢٦	من ٧ أفراد فأكثر م = ٣٤,٠٥٥
أقل من ٤ أفراد	–		
من ٤ أفراد الي ٦ أفراد	**٧,١٨٨	–	
من ٧ أفراد فأكثر	**٩,٤٥٩	*٢,٢٧١	–



شكل (٢٢) فروق درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير عدد أفراد الأسرة

يتضح من جدول (٣٥) وشكل (٢٢) وجود فروق في مخاطر الألعاب الإلكترونية بين الأسر أقل من ٤ أفراد وكلا من الأسر "من ٤ أفراد الي ٦ أفراد، من ٧ أفراد فأكثر" لصالح الأسر أقل من ٤ أفراد عند مستوى دلالة (٠,٠١)، بينما توجد فروق بين الأسر من ٤ أفراد الي ٦ أفراد والأسر من ٧ أفراد فأكثر لصالح الأسر من ٤ أفراد الي ٦ أفراد عند مستوى دلالة (٠,٠٥)، فيأتي في المرتبة الأولى الأسر أقل من ٤ أفراد حيث كانوا أكثر وعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، ثم الأسر من ٤ أفراد الي ٦ أفراد في المرتبة الثانية، وأخيرا الأسر من ٧ أفراد فأكثر، ويرجع ذلك إلى أن الأسر ذات العدد المحدود والأقل لها قدرة أكبر في حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية نظراً لقلة عددها وقلة التزاماتها وتفرغها.

جدول (٣٦) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة

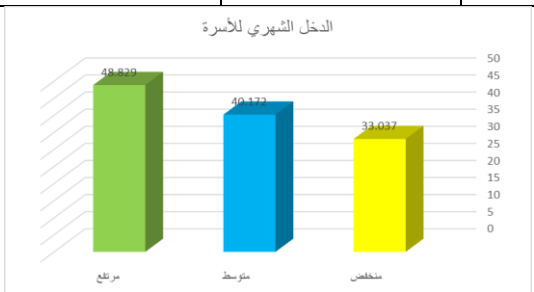
الدخل الشهري للأسرة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	٦٨١٨,٥١٧	٣٤٠٩,٢٥٨	٢	٤٨,٥٤٣	٠,٠١ دال
داخل المجموعات	٨٢١٧,٠٣٧	٧٠,٢٣١	١١٧		

المجموع	١٥٠٣٥,٥٥٤		١١٩		

يتضح من جدول (٣٦) إن قيمة (ف) كانت (٤٨,٥٤٣) وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٣٧) اختبار شيفيه للمقارنات المتعددة

الدخل الشهري للأسرة	منخفض م = ٣٣,٠٣٧	متوسط م = ٤٠,١٧٢	مرتفع م = ٤٨,٨٢٩
منخفض	–		
متوسط	**٧,١٣٥	–	
مرتفع	**١٥,٧٩٢	**٨,٦٥٧	–



شكل (٢٣) فروق درجات أفراد العينة في مخاطر الألعاب الإلكترونية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة

يتضح من جدول (٣٧) وشكل (٢٣) وجود فروق في مخاطر الألعاب الإلكترونية بين الأسر ذوي الدخل المرتفع وكلا من الأسر ذوي الدخل المتوسط والمنخفض لصالح الأسر ذوي الدخل المرتفع عند مستوى دلالة (٠,٠١)، كما توجد فروق بين الأسر ذوي الدخل المتوسط والأسر ذوي الدخل المنخفض لصالح الأسر ذوي الدخل المتوسط عند مستوى دلالة (٠,٠١)، فيأتي في المرتبة الأولى الأسر ذوي الدخل المرتفع حيث كانوا أكثر وعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، ثم الأسر ذوي الدخل المتوسط في المرتبة الثانية، وأخيرا الأسر ذوي الدخل المنخفض، ويرجع ذلك إلى أن الأسر ذات الدخول المرتفعة لها قدرة أكبر في حماية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية نظراً لقدرتها على توفير التزاماتها المالية التي يحتاجها أفراد الأسرة وقدرتها على شراء برامج الحماية المطلوبة للأبناء.

الفرض الثالث: توجد علاقة ارتباطية بين محاور استبيان الأدوار الأسرية ومحاور استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية، وللتحقق من صحة هذا الفرض تم عمل مصفوفة ارتباط بين محاور استبيان الأدوار الأسرية ومحاور استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية، والجدول التالي يوضح قيم معاملات الارتباط :

جدول (٣٨) مصفوفة الارتباط بين محاور استبيان الأدوار الأسرية ومحاور استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية

	المشاكل الصحية	المشاكل النفسية	مشاكل التحصيل الدراسي	مخاطر الألعاب الإلكترونية ككل
الدور الوقائي	-٠,٨٠١**	-٠,٧٥٥**	-٠,٩٢٥**	-٠,٨٦٥**
الدور الإرشادي والتربوي	-٠,٨٨٤**	-٠,٦٠١*	-٠,٨٣٧**	-٠,٧٩٠**
الدور الاجتماعي والثقافي	-٠,٧٠٣**	-٠,٩٤٠**	-٠,٦٤٢*	-٠,٨١٣**
الأدوار الأسرية ككل	-٠,٨٥٦**	-٠,٧٧٢**	-٠,٨٩١**	-٠,٧٢٩**

يتضح من الجدول (٣٨) وجود علاقة ارتباط عكسي بين محاور استبيان الأدوار الأسرية ومحاور استبيان مخاطر الألعاب الإلكترونية عند مستوى دلالة ٠,٠١، ٠,٠٥، فكلما زادت الأدوار الأسرية بمحاورها "الدور الوقائي، الدور الإرشادي والتربوي، الدور الاجتماعي والثقافي" كلما قلت المشاكل الصحية، كذلك كلما زادت الأدوار الأسرية بمحاورها "الدور الوقائي، الدور الإرشادي والتربوي، الدور الاجتماعي والثقافي" كلما قلت المشاكل النفسية، كذلك كلما زادت الأدوار الأسرية بمحاورها "الدور الوقائي، الدور الإرشادي والتربوي، الدور الاجتماعي والثقافي" كلما قلت مشاكل التحصيل الدراسي، فكلما زادت الأدوار الأسرية بمحاورها "الدور الوقائي، الدور الإرشادي والتربوي، الدور الاجتماعي والثقافي" كلما قلت مخاطر الألعاب الإلكترونية بمحاورها "المشاكل الصحية، المشاكل النفسية، مشاكل التحصيل الدراسي"، وهذا يحقق الهدف الأساسي للبحث.

الفرض الرابع: تختلف نسبة مشاركة العوامل المؤثرة علي الأدوار الأسرية، وللتحقق من هذا الفرض تم حساب الأهمية النسبية باستخدام معامل الانحدار (الخطوة المتدرجة إلى الأمام) للعوامل المؤثرة علي الأدوار الأسرية، والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول (٣٩) الأهمية النسبية باستخدام معامل الانحدار (الخطوة المتدرجة إلى الأمام) للعوامل المؤثرة علي الأدوار الأسرية

المتغير التابع: الأدوار الأسرية	المتغير المستقل	معامل الارتباط	نسبة المشاركة	قيمة (ف)	الدلالة	معامل الانحدار	قيمة (ت)	الدلالة
	المستوى التعليمي	٠,٩٠٤	٠,٨١٨	١٢٥,٥٠٨	٠,٠١	٠,٦٨٣	١١,٢٠٣	٠,٠١
	العمر	٠,٨٧٤	٠,٧٦٤	٩٠,٥٧٠	٠,٠١	٠,٦١٦	٩,٥١٧	٠,٠١
	الوظيفة	٠,٨٥٨	٠,٧٣٧	٧٨,٢٩٣	٠,٠١	٠,٥٨٣	٨,٨٤٨	٠,٠١
	عدد أفراد الأسرة	٠,٨٣٨	٠,٧٠١	٦٥,٧٩٣	٠,٠١	٠,٥٤٢	٨,١١١	٠,٠١

يتضح من الجدول السابق إن المستوى التعليمي كان من أكثر العوامل المؤثرة على الأدوار الأسرية بنسبة ٨١,٨%، يليه العمر بنسبة ٧٦,٤%، ويأتي في المرتبة الثالثة الوظيفة

بنسبة ٧٣,٧%، وأخيرا في المرتبة الرابعة عدد أفراد الأسرة بنسبة ٧٠,١%، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من (هبه السمري، ٢٠٠٣)، ودراسة (داودي وداد، ٢٠٢٠)، ودراسة (فاطمة دتشي، ٢٠٠٠) والتي أسفرت عن وجود علاقة ارتباطية بين المستوى التعليمي وعمر الوالدين ومستوى المهنة، وعدد أفراد الأسرة والقدرة على دورهم في حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية عند مستوى دلالة (٠,٠١).

الفرض الخامس: تختلف نسبة مشاركة العوامل المؤثرة علي الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وللتحقق من هذا الفرض تم حساب الأهمية النسبية باستخدام معامل الانحدار (الخطوة المتدرجة إلى الأمام) للعوامل المؤثرة علي الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٤٠) الأهمية النسبية باستخدام معامل الانحدار (الخطوة المتدرجة إلى الأمام) للعوامل المؤثرة علي الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية

المتغير التابع الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية	المتغير المستقل	معامل الارتباط	نسبة المشاركة	قيمة (ف)	الدلالة	معامل الانحدار	قيمة (ت)	الدلالة
	المستوى التعليمي	٠,٩١٧	٠,٨٤٢	١٤٨,٩٤٣	٠,٠١	٠,٧١٥	١٢,٢٠٤	٠,٠١
	الوظيفة	٠,٨٨٨	٠,٧٨٨	١٠٤,٢٣٣	٠,٠١	٠,٦٤٦	١٠,٢١٩	٠,٠١
	عدد أفراد الأسرة	٠,٨٤٧	٠,٧١٨	٧١,٣٦٦	٠,٠١	٠,٥٦٢	٨,٤٤٨	٠,٠١
	العمر	٠,٨٢٠	٠,٦٧٢	٥٧,٣٩١	٠,٠١	٠,٥٠٩	٧,٥٧٦	٠,٠١

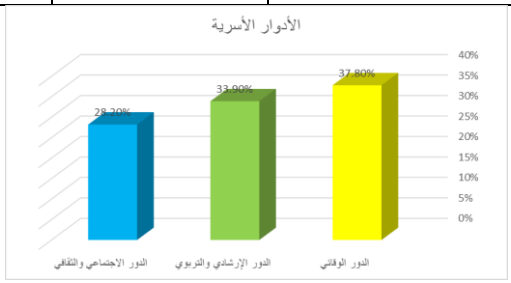
يتضح من الجدول السابق إن المستوى التعليمي كان من أكثر العوامل المؤثرة علي الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية بنسبة ٨٤,٢%، يليه الوظيفة بنسبة ٧٨,٨%، ويأتي في المرتبة الثالثة عدد أفراد الأسرة بنسبة ٧١,٨%، وأخيرا في المرتبة الرابعة العمر بنسبة ٢.٦٧%، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من (دلال الحشاش، ٢٠٠٨)، ودراسة (ماجد الزيودي، ٢٠١٥)، ودراسة (مهرية خليدة، ٢٠٢٠) والتي أسفرت عن وجود علاقة ارتباطية بين المستوى التعليمي ومستوى المهنة للوالدين وعدد أفراد الأسرة وعمر الوالدين وقدرتهم على حماية الأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية وتحديد أوقات للعب عند مستوى دلالة (٠,٠١).

الفرض السادس: تختلف الأوزان النسبية لأولوية محاور الأدوار الأسرية، وللتحقق من هذا الفرض تم إعداد جدول الوزن النسبي التالي:

جدول (٤١) الوزن النسبي لأولوية محاور الأدوار الأسرية

الأدوار الأسرية	الوزن النسبي	النسبة المئوية%	الترتيب
الدور الوقائي	١٦٥	%٣٧,٨	الأول
الدور الإرشادي والتربوي	١٤٨	%٣٣,٩	الثاني
الدور الاجتماعي والثقافي	١٢٣	%٢٨,٢	الثالث

المجموع	٤٣٦	%١٠٠	



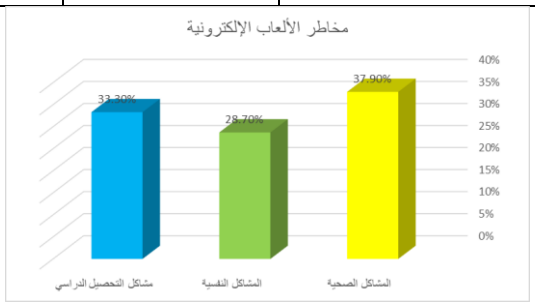
شكل (٢٤) الوزن النسبي لأولوية محاور الأدوار الأسرية

يتضح من الجدول (٤١) والشكل (٢٤) أن أولوية محاور الأدوار الأسرية كان الدور الوقائي بنسبة ٣٧,٨%، يليه في المرتبة الثانية الدور الإرشادي والتربوي بنسبة ٣٣,٩%، ويأتي في المرتبة الثالثة الدور الاجتماعي والثقافي بنسبة ٢٨,٢%.

الفرض السابع: تختلف الأوزان النسبية لأولوية محاور الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وللتحقق من هذا الفرض تم إعداد جدول الوزن النسبي التالي:

جدول (٤٢) الوزن النسبي لأولوية محاور الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية

مخاطر الألعاب الإلكترونية	الوزن النسبي	النسبة المئوية%	الترتيب
المشاكل الصحية	١٨١	%٣٧,٩	الأول
المشاكل النفسية	١٣٧	%٢٨,٧	الثالث
مشاكل التحصيل الدراسي	١٥٩	%٣٣,٣	الثاني
المجموع	٤٧٧	%١٠٠	



شكل (٢٥) الوزن النسبي لأولوية محاور الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية

يتضح من الجدول (٤٢) والشكل (٢٥) أن أولوية محاور الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية كانت المشاكل الصحية بنسبة ٣٧,٩%، يليها في المرتبة الثانية مشاكل التحصيل الدراسي بنسبة ٣٣,٣%، ويأتي في المرتبة الثالثة المشاكل النفسية بنسبة ٢٨,٧%.

توصيات البحث:

1- تفعيل دور الأسرة خاصة بالاهتمام وتوفير الحماية اللازمة للأبناء من مخاطر الألعاب الإلكترونية من خلال مراقبة محتوى هذه الألعاب وتوفير برامج الحماية اللازمة للمواقع المختلفة بالألعاب الإلكترونية.

2- تنشيط دور الإعلام بكافة أجهزته لتوعية أفراد المجتمع خاصة "الأسر" بمراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية التي يمارس اللعب عليها أبنائهم وتوفير برامج الحماية اللازمة الخاصة بالمواقع المختلفة.

3- عقد دورات تدريبية بمراكز متخصصة من قبل متخصصين في مجال الألعاب الإلكترونية بهدف نشر الوعي لأفراد الأسرة عن مخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية على أبنائهم ومراقبة المحتوى لهذه الألعاب.

المراجع:

1- أحمد فلاق ، (٢٠٠٨) : الطفل الجزائري وألعاب الفيديو "دراسة في القيم والمتغيرات ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، قسم الإعلام ، كلية العلوم السياسية ، جامعة الجزائر ، الجزائر.

2- اسكال دوفو ، (٢٠١٧) : التربية والتعليم دور التكنولوجيا الرقمية في التمكين من تطوير المهارات لعالم مترابط

3- إسماعيل حسين أبو زعنزنة ، (٢٠٠٢) : الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا ، مجلة الشقائق ، العدد (٦١) .

4- أماني عبد التواب صالح ، (٢٠١٧) : تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال ، دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية ، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية ، العدد (٣) ، المجلد (٢٥) ، الجامعة الإسلامية بغزة ، غزة ، فلسطين .

5- أميرة مشري ، (٢٠١٧) : أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، قسم العلوم الإنسانية ، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي ، الجزائر .

6- أميرة منصور يوسف علي ، (٢٠٠٥) : محاضرات في قضايا السكان والأسرة والطفولة ، الطبعة الأولى ، دار الفكر ، الأردن .

7- أندى محمد حجازي ، (٢٠١٠) : دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه ، مجلة الطفولة العربية ، العدد (٤٣) ، المجلد (١١) ، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية ، الكويت.

8- بشير نمرود ، (٢٠٠٨) : ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين ذكوراً (١٢ – ١٥) سنة دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد ، رسالة ماجستير غير منشورة ، معهد التربية البدنية والرياضية ، تخصص الإرشاد النفسي ، جامعة الجزائر ، الجزائر .

9- جمال علي الدهشان ، (٢٠١٩) : ظاهرة إدمان الأطفال للشاشات الإلكترونية ودور رياض الأطفال في التوعية بمخاطرها وآليات مواجهاتها ، المؤتمر الدولي الثاني ، كلية التربية للطفولة المبكرة (بناء طفل الجيل الرابع في ضوء رؤية ٢٠٣٠) كلية رياض الأطفال ، جامعة أسيوط .

10- حنان سامي العاطي ، (٢٠١٤) : دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على السلوك الإداري ، مجلة بحوث التربية النوعية ، العدد (٣٦) ، كلية الاقتصاد المنزلي ، جامعة المنصورة .

11- حنان عبد الحميد العناني ، (٢٠٠٠) : الطفل والأسرة والمجتمع ، دار صفاء للنشر والتوزيع ، الطبعة الأولى ، عمان ، الأردن .

12- داودي وداد ، (٢٠٢٠) : الدور الوقائي للأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية بين الإتاحة والرقابة ، دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأطفال المتمدرسين بولاية أم البواقي ، مجلة علوم الإنسان والمجتمع ، العدد (١) ، المجلد (٩) ، جامعة محمد خيضر ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، الجزائر.

13- دلال عبد العزيز الحشاش ، (٢٠٠٨) : أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الدراسات التربوية ، جامعة عمان ، الأردن.

14- رشا رشاد منصور ، (٢٠٢٢) : إدارة الحوار الأسري وعلاقته باتخاذ الأبناء لقراراتهم ، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية ، العدد (٣٩) ، المجلد (٨) ، كلية التربية النوعية ، جامعة المنيا ، مصر.

15- رشا محمود أحمد ، (٢٠١٤) : مدى إدراك أولياء الأمور لأدوارهم الرامية إلى تعزيز سلامة الأطفال على شبكة الإنترنت ودرجة ممارستهم لها ، مجلة العلوم التربوية ، العدد (١) ، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية ، جامعة عين شمس .

16- زياني دريد فطيمة ، (٢٠٠٥) : الأسرة والتنشئة الاجتماعية للطفل ، مجلة العلوم الاجتماعية والإنسانية ، العدد (١٣) ، جامعة باتنة ، الجزائر .

17- سلوى عثمان الصديقي ، (٢٠٠٤) : قضايا الأسرة والسكان من منظور الخدمة الاجتماعية ، المكتب الجامعي الحديث ، الإسكندرية.

18- سناء الخولي ، (١٩٨٤) : الأسرة والحياة العائلية ، الطبعة (٣) ، دار المعرفة الجامعية للطبع والنشر والتوزيع ، بيروت ، لبنان .

19- شرين حسن أحمد ، (٢٠٢٣) : الدور التربوي للأسرة في مواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال ، مجلة العلوم التربوية ، كلية التربية ، العدد (١) ، المجلد (٦) ، جامعة جنوب الوادي.

20- شفيق ليكوفان ، (٢٠٠٩) : الأثر السوسيو ثقافي للإنترنت على الطفل الجزائري وضعية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، قسم علوم الإعلام والاتصال ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، الجزائر.

21- صباح جعفر ، (٢٠١٧) : تأثير الأجهزة الذكية على التنشئة الأسرية ، جامعة بسكرة ، الجزائر

22- طاوس وازي ، يوسف عادل ، (٢٠١٢) : وسائل التكنولوجيا الحديثة وتأثيرها على الاتصال بين الآباء والأبناء (الانترنت – الهاتف المحمول) الملتقى الوطني الثاني ، الاتصال وجودة الحياة الأسرية ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة ، الجزائر.

23- عبد القادر القصير ، (١٩٩٩) : الأسرة المتغيرة في مجتمع المدينة العربية (دراسة ميدانية في علم الاجتماع الحضري والأسري) ، دار النهضة العربية للطباعة والنشر ، بيروت ، لبنان .

24- عبيدة أحمد ، (٢٠٢٠) : مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل ، المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الإعاقة ، المؤسسة العلمية للعلوم التربوية والتكنولوجية والتربية الخاصة ، العدد (٣) ، المجلد (٢) ، مصر.

25- علاء أبو العينين ، (٢٠١٠) : محاضرة حياة أفضل بلا بلايستيشن ، المجلة الإسلامية ، الطبعة (١) ، الأردن.

26- فاطمة المعدول ، (٢٠١٠) : الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة ، الكتاب العربي ، الطبعة (١) ، العدد (٨٢) مطبعة الكويت ، الكويت.

27- فاطمة عبد الصمد دشتي ، (٢٠٠٠) : أثر مشاهدة البرامج الفضائية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال بدولة الكويت ، مجلة الخليج ، العدد (١٠٣) ، جامعة الكويت ، الكويت.

28- فضل سلامة ، (٢٠٠٦) : سيكولوجية اللعب عند الطفل ، الطبعة (١) ، دار أسامة ، دار المشرق العربي ، الأردن .

29- فوزيه العواد ، (٢٠١٨) : دور المسؤولية الاجتماعية للأسرة في الحماية الفكرية للأبناء دراسة المجلة العلمية لكلية التربية ، العدد (٣) ، مجلد (٣٤) ، الجزء (٢) ، جامعة أسيوط.

30- فيصل عائض البقمي ، (٢٠١٠) : طبيعة العلاقات بين الآباء والأبناء ودورها في الوقاية من الانحراف الفكري ، دراسة حالة استخدام منهجية النظرية المجذرة ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، الجامعة العربية للعلوم الأمنية ، الرياض.

31- ماجد محمد الزيودي ، (٢٠١٥) : الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمي وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، العدد (١) ، المجلد (١٠) ، قسم أصور التربية ، جامعة طيبة ، المدينة المنورة.

32- محمد باشا ، (١٩٩٢) : الكافي ، معجم عربي حديث ، الطبعة (٣) ، شركة المطبوعات للتوزيع والنشر ، بيروت ، لبنان.

33- محمد متولي قنديل ، رمضان معد بوي ، (٢٠٠٧) : الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة ، الطبعة الأولى ، دار الفكر ، عمان ، الأردن.

34- مريم قويدر ، (٢٠١١) : أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل ، رسالة ماجستير منشورة ، قسم علوم الإعلام والاتصال ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر ، الجزائر.

35- منى بدر الجناعي ، (٢٠١٨) : العلاقة بين التوافق الأسري وسوء استخدام الإنترنت ، مجلة بحوث التربية النوعية ، العدد (٥١) ، جامعة المنصورة.

36- مها حسني الشحروري ، (٢٠٠٨) : الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ، ما لها وما عليها ، الطبعة الأولى ، دار المسيرة ، عمان ، الأردن.

37- مهرية خليدة ، علي يلس ، شودي منوبية ، (٢٠٢٠) : تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم ، دراسة ميدانية لعينة الأمهات بمدينة تمنداست ، المجلة العربية للتربية النوعية ، العدد (١٣) ، المجلد (٤) ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة ، الجزائر.

38- نيبال فيصل عطية ، (٢٠٢٢) : إدارة الآباء لمخاطر شبكات التواصل الاجتماعي وعلاقتها ببعض المهارات الحياتية لأطفالهم ، مجلة التربية النوعية ، العدد (٦٥) ، جامعة المنصورة.

39- هبة أحمد أبو القاسم ، (٢٠٢٠) : أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على تنمية ذكاء التلاميذ ، الحلقة الأولى ، بمجلة أم درمان ، دراسة تجريبية بالمرحلة الأساسية ، ولاية الخرطوم ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، العدد (٣) ، المجلد (٤) ، كلية التربية ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، السودان.

40- هبة الله السمري ، (٢٠٠٣) : استخدام الأطفال للإنترنت العلاقة التفاعلية بين الآباء والأبناء ، المجلة المصرية لبحوث الإعلام ، العدد (١٨) ، كلية الإعلام ، جامعة القاهرة.

41- Frederic Maatouk Dictionary of Soiologv. English – Arabic Edited and Revised by Mohamed Debs, Bierut (Le banon) (2001), p (156).

42- Josef Sumpf etmichel hugues Dictionnaire de sociologie Librairie, Larousse, Paris (1973), p (131).

43- Milkova E, Q ambrozova p. (2018) internet use and abuse connection with Internet Addiction Journal an Efficiency and Responsibility in Education and Science, 11 (2) 22 – 28.

44- http://www.saaid.net/tarbiah/163.html.