التأثيرات السلبية لممارسة المراهقين الألعاب الالكترونية ودور الرقابة الوالدية في الحد منها

د. أميرة محمود حسن إسماعيل*

ملخص البحث:

تتمثل المشكلة البحثية في رصد التأثيرات السلبية التي تحدثها الألعاب الالكترونية علي المراهقين الذين يمارسونها، و دور الوالدين في الحد من هذه الآثار من خلال الرقابة الوالدية. يتمثل الهدف الرئيسي للبحث في معرفة أهم الآثار السلبية لممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الوالدين. ودورهم في الرقابة علي استخدام أبنائهم لهذه الألعاب.

والبحث من البحوث الوصفية التي استخدمت منهج المسح لعينة من الوالدين قوامها ٢٠٠ نصفهم من الذكور (الآباء) والنصف الآخر من الإناث (الأمهات)، ومثلت العينة الحضر والريف من محافظتي القاهرة والشرقية. واعتمد البحث علي نظرية الحتمية التكنولوجية ونموذج الرقابة الوالدية. واستخدمت الباحثة استمارة استبيان لجمع البيانات من الوالدين.

وتوصل البحث إلي وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين مستوي الرقابة الوالدية والتأثيرات السلبية لممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية، أي أنه كلما ارتفع مستوي الرقابة الوالدية للوالدين علي أبنائهم في ممارستهم للألعاب الالكترونية؛ كلما قلت التأثيرات السلبية لهذه الألعاب علي الأبناء. وهذا يؤكد أهمية الرقابة الوالدية، والدور الذي يمكن أن يقوم به الوالدان للحد من التأثير السلبي لتلك الألعاب علي الأبناء.

The negative effects of adolescents playing electronic games and the role of parental supervision in reducing them

Summary:

The research problem is to know the negative effects that electronic games have on adolescents who play them, and to monitor the role of parents in reducing these effects through parental supervision. The main objective of the research is to know the most important negative

* مدرس بقسم الصحافة والنشر الالكتروني بالمعهد الكندي العالي لتكنولوجيا الإعلام الحديث.

effects of children's playing electronic games from the parents' point of view. And their role in supervising and directing their children's use of these games.

The research is from descriptive research that used the survey method for a sample of 200 parents, half of whom are males (fathers) and the other half are females (mothers). The sample represented urban and rural areas from Cairo and Sharia governorates. The research relied on the theory of technological determinism and the parental control model. The researcher used a questionnaire to collect data from the parents.

The research found that there is a statistically significant correlation between the level of parental control and the negative effects of their children's practice of electronic games, that is, the higher the level of parental control over their children in their practice of electronic games; The less negative effects of these games on children. This confirms the importance of parental control, and the role that parents can play to reduce the negative impact of these games on their children.

مقدمة البحث:

انتشرت في الآونة الأخيرة الألعاب الإلكترونية، كنموذج للترفيه مختلف عن كل ما سبق من الألعاب الترفيهية، وتميزت تلك الألعاب بعدة مميزات، منها التنوع ما بين ألعاب الإثارة، والتنشيط للذكاء، والتعليمي، وغيره. ومنها أنها تستهدف جميع الأعمار والفئات، والأهم من ذلك أنها تجعل اللاعب جزءا من اللعبة، وهذه الميزة لها جاذبية قوية بالنسبة للأطفال والمراهقين والشباب، لأنها تطلب من اللاعب التركيز والاهتمام المستمر والإصغاء والتفاعل التام مع الأحداث بالعقل والمشاعر والنفس، بحيث يشعر اللاعب أنه جزءا لا يتجزأ من الأحداث، وأنه العنصر الأهم في اللعبة.

وأصبحت الألعاب الإلكترونية تحتل مكانة بارزة في حياة الأطفال والمراهقين، نتيجة لانتشارها الواسع ونموها الملحوظ، إضافة لسهولة ممارستها في جميع الأوقات، فأصبح أبناؤنا يتفاعلون مع شاشاتها الإلكترونية باستمرار، دون إدراك للمخاطر التي يمكن أن تسببها لهم، ودون الانتباه لتأثيراتها السلبية خاصة العنف والسلوك العدواني، والاضطرابات الجسمية والنفسية.

وتعتبر القدرة على إخفاء الهوية وحماية الخصوصية، وسيلة أصحاب تلك الألعاب والتطبيقات، لجذب أكبر عدد من مستخدمي الإنترنت خاصة المراهقين، الذين يعتقدون أنهم في أمان تام أثناء تصفحهم أو تناولهم لمثل هذه التطبيقات، وأنه لا يمكن لأحد معرفة هويتهم.

والخطورة أن هناك تطبيقات لألعاب الكترونية بها إعلانات، إذا تم الضغط عليها تُحوّل المستخدم إلى مواقع إباحية، فالذكاء الاصطناعي وأسلوب فهم البرمجة "الخوارزمية" يجعل هذه التطبيقات والألعاب تظهر لمحبيها أو الباحثين عنها، ومن خلال عمل "الشير" ومشاركتها تبدأ تظهر لعدد أكبر، وهو ما يسّهل انتشارها.

وفى مجال الألعاب الإلكترونية؛ فبعضها بدأ فى إضافة علم المثليين مع صور أبطال اللعبة، ووضعه كجائزة عند اجتياز بعض المراحل، هذا بخلاف الألعاب الحسية مثل لعبة pop it والتي تساعد علي التركيز والإدراك، وأصبحت اللعبة بألوان قزح، تشجيعا علي المثلية، أى بمثابة دس السم فى العسل من أجل أن يشعر الطفل بأن ما يشاهده طبيعى، وبالتالى لا مانع من ممارسته.

وفي ذات السياق يقول الدكتور زياد عبد التواب، مقرر اللجنة الثقافية للمجلس الأعلى للثقافة ونائب رئيس الاتحاد المصري للألعاب الإلكترونية، إن هناك ألعاب إلكترونية تلوث براءة الطفل في كل مكان بالعالم. وهناك ألعاب إلكترونية مثل الأفلام، فيتم كتابة +١٨ عليها، وهناك ألعاب تبدو بريئة للغاية، وعدد المشتركين فيها في حدود ١٥٠ مليون طفل حول العالم شهريا، وتلك اللعبة عبارة عن مجموعة من الغرف، مطلوب من اللاعب أن يتخطاها، وبعض تلك الغرف تحتوي على إيحاءات ولقطات جنسية صريحة.

وصنفت منظمة الصحة العالمية اضطراب الألعاب الإلكترونية، على قائمة الأمراض التي يستخدم الأطباء المحترفين تشخيص وخطة علاجية لها، حيث يجد المصاب بهذا الاضطراب صعوبة في السيطرة على الوقت الذي يقضيه أمام الألعاب الالكترونية، ما يؤثر سلباً على سلوكه وأنشطته اليومية.

ونشر موقع "medical news today" تقريراً مفصلاً حول اضطراب الألعاب الإلكترونية، وأسبابه وطرق تشخيصه والعلاج. وتشمل: ضعف القدرة على التحكم في اللعب على الأجهزة الإلكترونية. تأثير هذه الألعاب بشكل سلبي على الأنشطة والمهارات الأخرى.استمرار ممارسة الألعاب الإلكترونية رغم التبعات السلبية التي تسببها. تأثير الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على الحياة العائلية والاجتماعية والشخصية والتعليم أو العمل والصحة البدنية والعقلية. (١)

وقد حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين؛ حيث كان الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية

والإدمان ومضيعة الوقت، بينما ظهرت مجموعة أخرى من الباحثين ركزوا جهودهم على الآثار الإيجابية لتلك الألعاب، إما في العمليات المعرفية أو الذكاء الانفعالي والسلوك الاجتماعي أو تطور الشخصية[٢].

وتؤكد بعض الدراسات أن اضطراب الألعاب الإلكترونية من الممكن أن يحدث مع حالات أخرى مثل اضطرابات القلق والاكتئاب والضغط العصبي، بل ويصبح المصابون به أكثر عرضة للإصابة بالسمنة ومشكلات النوم وغيرها من المشكلات الصحية.

أولا- مشكلة البحث:

أجريت العديد من الدراسات لبحث التأثيرات المختلفة للألعاب الالكترونية علي المراهقين، ركزت علي العنف والسلوك العدواني وبعض التأثيرات النفسية، ولم تتناول دور الوالدين في مراقبة أبنائهم للحد من تأثير هذه الألعاب علي أبنائهم بالقدر الكاف، رغم أهمية هذا الدور. ولاشك أن أضرار هذا النوع من الألعاب لن تحدث- أو علي الأقل ستقل- في حالة ما إذا تم إرشاد الأطفال إلي الاستخدام السليم لها. أي أنه يستخدمها في أوقات معينة ولوقت محدد، دون إفراط ودون نشوء حالة من التعلق بها. لذا؛ يعدّ التحكم في استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية بفعالية، والتحكم بالوقت الذي يقضيه الأطفال مع هذه الألعاب، أمرًا مهمًا للجميع وخاصّة لأولياء الأمور.

خاصة وأن الآباء يعتقدون أن الوقت الكبير الذي يقضيه الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية، يترك لهم وقتاً أقل لممارسة أنشطة أخرى، مما يجعل الأطفال ينسحبون من العالم الواقعي. وكذلك خطورة هذه الألعاب علي صحة مستخدميها بسبب مساهمتها فى حدوث انحرافات خطيرة في سلوك الأطفال، نظراً لطبيعتها التي تميل إلي العنف.

لذا رأت الباحثة أهمية دراسة هذه التأثيرات السلبية، ودور الوالدين في الحد من هذه التأثيرات. ومن ثم تتمثل المشكلة البحثية في رصد وتحليل أهم التأثيرات السلبية الناتجة عن استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية، وكشف دور الوالدين في الحد من هذه الآثار من خلال المراقبة الوالدية.

ويمكن تحديد مشكلة البحث في التساؤل الرئيسي الآتي:

ما أهم الآثار السلبية المترتبة علي ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية؟ وما دور الوالدين في الحد من هذه الآثار؟

ثانيا- أهمية البحث:

١- يعتبر هذا البحث إضافة إلي البحوث في مجال الألعاب الالكترونية خاصة فيما يتعلق بالرقابة الوالدية علي ممارسة الأطفال لها.

٢- الإسهام في تزويد الآباء والمربين والمسئولين عن تنشئة المراهقين، بنماذج من الألعاب الالكترونية الخطيرة والشائع استخدامها في العصر الحديث. وكذلك التأثيرات السلبية لهذه الألعاب علي المراهقين.

٣- تقديم بعض الإرشادات التربوية للوالدين حول الطرق الصحيحة لاستخدام أبنائهم الألعاب الالكترونية.

ثالثا- أهداف البحث:

تمثل الهدف الرئيسي للبحث في معرفة أهم الآثار السلبية لممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الآباء. ودور الآباء في الرقابة علي ممارسة أبنائهم لهذه الألعاب. وذلك من خلال:

١- رصد أكثر الألعاب الالكترونية التي يمارسها الأبناء.

٢- التعرف علي أنماط ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الوالدين.

٣- معرفة أهم التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين.

٤- معرفة التقنيات والبرامج الحديثة التي يستخدمها الوالدان للتحكم في ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية.

٥- تحليل استراتيجيات الرقابة الوالدية المستخدمة مع أبنائهم الذين يمارسون الألعاب الالكترونية.

رابعا: الدراسات السابقة:

أجريت العديد من الدراسات العربية والأجنبية عن الألعاب الالكترونية، منها من تناول تأثيراتها الإيجابية والسلبية علي ممارسيها، ومنها ما طبق علي أولياء أمور الأطفال للتيقن من أنماط ممارسة أبنائهم لهذه الألعاب، ووجهة نظره في تأثيرها عليهم. وفيما يلي عرض لبعض هذه الدراسات:

- أجرت مريم قويدر (٢٠١٢) دراسة عن أثر الألعاب الالكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. وتكونت عينة الدراسة من ٢٠٠ من تلاميذ المرحلة الابتدائية، تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية والمتوسطة والشعبية، والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وتوصلت إلي أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال، فهي تعمل - بتخطيط من صانعيها- على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين. [٣]

- دراسة أميرة شايب وآخرون (٢٠٢٠) عن أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق- لعبة pubg أنموذجا- استخدمت المنهج الوصفي ، حيث اعتمدت على بناء إستبيان خاص بموضوع الدراسة و بلعبة pubg ، وتم تطبيقه على عينة حجمها (٦٠) مراهق ممن يلعبون هذه اللعبة على شبكة الإنترنت، وقد دلت النتائج على وجود أثر للعبة ال Pubg على سلوك المراهق في المجالات التالية ولترتيب: المجال المدرسي، المجال الإجتماعي، مجال العنف والعدوان، المجال النفسي، المجال الصحي والجسمي. (٤)
- قامت ضحي مناحي العتيبي وآخرون (٢٠٢١)، بدراسة تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء. بهدف التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين. باستخدام المنهج المسحي، وطبقت على عينة مكونة من (٢٧٨) من والدي الأبناء في مرحلة الطفولة والمراهقة، والذين تتفاوت أعمارهم بين (١٠-١٦) سنة، في مختلف مناطق المملكة العربية السعودية. وتم تصميم استبانة تأثير الألعاب الالكترونية موجهة للوالدين. وتوصلت الدراسة إلى أن تأثير التعامل مع التقنية وتنمية مهارات التفكير لدى الأبناء أعلى نسبة في التأثيرات الإيجابية للألعاب الالكترونية، ومضيعة الوقت، والعنف والعدوان، والعزلة في التأثيرات السلبية، وتشتت الانتباه وتشويش الرؤية في العين في التأثيرات الصحية. (٥)
- وهدفت دراسة فوزية قيروان (٢٠٢٠) عن الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف المدرسي لدى تلاميذ التعليم المتوسط، إلي معرفة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المتعلمين، وكذا معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية علي سلوكيات المتعلمين وكيفية الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط المتعلمين، والتعرف على العلاقة الموجودة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، وهل توجد دلاله الفروق في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المتعلمين وفق متغير الجنس (ذكور / إناث) وهل هناك العلاقة الارتباطية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعنف على المتعلمين؟ وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الإلكترونية، وأيضا وجود فروق دالة إحصائيا في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المتعلمين وفق متغير الجنس (ذكور/ إناث). (٦)
- وفي دراسة ألتينتاس وآخرون .Altintas et al (2019) التي هدفت لاستكشاف جودة النوم لدى لاعبي ألعاب الفيديو، والتنبؤ بدور العوامل المختلفة مثل البيانات الديموغرافية، ومدة وكثافة اللعب، والصحة العقلية والجسدية، تكونت العينة من (٢١٧) لاعباً من لاعبي ألعاب الفيديو، وطبق استبيان مؤشر جودة النوم، والصحة الجسدية والعقلية، ومدة وكثافة ألعاب الفيديو، وأشارت النتائج إلى ارتباط جودة النوم بشكل سلبي مع كثافة لعب ألعاب

الفيديو، بينما كانت كثافة اللعب عاملاً بارزًا للتنبؤ بسوء نوعية النوم مقارنةً بمدة اللعب.[٧]

- وبحثت دراسة ايدير وايزابيل Eider oregui-Esabel bartau (2019) في تصور الوالدين لاستخدام ألعاب الفيديو من قبل المراهقين الأطفال، وكذلك معتقدات الوالدين وممارسات الوساطة والصعوبات التي يواجهونها. في في المجموع، شارك ١٨٦ من الآباء والأمهات. النتائج جمعت في الكمية والنوعية المرحلة ، تكشف عن الاختلافات في إدراك الوالدين وفقًا لسن وجنس أطفالهم ؛لدى الوالدين معتقدات سلبية أكثر من الإيجابية حول ألعاب الفيديو ويستخدمون المزيد من الاستراتيجيات على أساس السيطرة على الدعم والتواصل. في رأي الوالدين، الصعوبات تتعلق الوساطة بالسرعة التي يصلون بها إلى وسائل الإعلام والإنترنت والاجتماعية الضغط وعدم القدرة على السيطرة والفجوة الرقمية. تختتم الورقة بالآثار المترتبة على يهدف التدخل التربوي إلى الاستجابة لمخاوف الوالدين واحتياجاتهم للمعلومات وتمرين.[٨]
- واستهدفت دراسة هدي عبد العال (٢٠١٩) التعرف على مدى ارتباط إدمان الألعاب الالكترونية ببعض الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين، وكذا التعرف على الفروق بين الذكور والإناث وفقا لمدى انتشار الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين أفراد العينة البحثية، وتم اختيار عينة عمدية حجمها ٤٧ طالبا من متمرسي الألعاب الالكترونية (٢٧ طالب، ٢٠ طالبة) بمرحلتي الإعدادية والثانوية بإحدى قري محافظة دمياط، وقد اعتمدت الدراسة على أسلوب الاستبيان بالمقابلة الشخصية مع هؤلاء الطلاب، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج أهمها: وجود علاقة ارتباطية سالبة بين متغير المساندة الاجتماعية من قبل الأسرة وكل من درجة إدمان الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية، والعنف لدي المراهقين، ووجود علاقة ارتباطية ايجابية بين الوقت المستغرق فى اللعب وكل من إدمان الألعاب الالكترونية ودرجة العنف لدي المراهقين. [٩]
- أما دراسة أماني عثمان (٢٠١٨) فقد هدفت التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية، وطبقت استبانة على عينة من (٢٠٠) أب، ووجد أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب مثل السعي للفوز، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور، ومن الأثار الإيجابية تحسين بعض المهارات الأكاديمية كمهارة البحث عن المعلومات، الكتابة، اكتساب اللغات، وحل المشكلات، ومن الآثار السلبية العنف المدرسي، وإدمان اللعب وما ارتبط به من مشكلات البصر والسمع.[١٠]
- وقامت أماني حسن (٢٠١٧) بدراسة هدفت إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة، وطبقت الدراسة على عينة من (٢٣٣) تلميذاً وتلميذة في المرحلة الابتدائية، واستخدمت استبانة ممارسة

الألعاب الالكترونية، ومقياس الذكاء اللغوي والاجتماعي، وأشارت النتائج إلى عدم وجود فروق بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسونها على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق بين أفراد العينة الممارسين للألعاب الالكترونية وغير الممارسين لها على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الممارسين. (١١)

- أجرت جواهر بنت سعود المطيري (٢٠١٧) دراسة عن أثر الألعاب الإلكترونية على السلوك الاجتماعي لطفل الروضة من وجهة نظر الأمهات. مستخدمة المنهج الوصفي والاستبانة كأداة لدراستها. وتكون مجتمع الدراسة من أمهات الأطفال في الروضات الحكومية والأهلية من عمر ٤-٦ سنوات في مدينة الرياض. وذلك علي عينة عشوائية بلغ حجمها (١٠٠) أم من أمهات أطفال الروضات الحكومية والأهلية. وتوصلت الدراسة إلى أن (٤١%) من إجمالي الأمهات يرين أن عدد الألعاب الإلكترونية الموجودة في جهاز أطفالهن (٥ وأكثر). وأن (٤٢%) من إجمالي الأمهات يرين أن مدة مزاولة أطفالهن للألعاب الإلكترونية في اليوم (ساعتان). أما الغالبية العظمى من الأمهات (٧٢%) فيرين أن نوع الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفالهن (ترفيهية).(١٢)

- وهدفت دراسة لانج وآخرون Lange et al (2017) تقييم الارتباط بين الوقت المستغرق في استخدام وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية وشكاوى الأرق لدى المراهقين، وتكونت العينة من (٧٥٣٣) مراهقًا من الجنسين تراوحت أعمارهم بين (١١-١٧) عاما، وتم إجراء المقابلات واستطلاع أجرته الصحة الألمانية، وتم تضمين وسائل الإعلام في استبيان تقرير ذاتي، وتقييم الارتباطات بين الوقت الذي يقضيه المراهق في اليوم مع وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية وشكاوى الأرق، وأشارت النتائج إلى وجود ارتباط بين الاستخدام اليومي لأجهزة الوسائط الإلكترونية والأرق. (١٣)

- وهدفت دراسة جريتمير Gritemeye (2017) إلى فحص فكرة أن ألعاب الفيديو العنيفة لها تأثير على اللاعب وشبكته الاجتماعية. واستخدمت استبيان طبق على عينة عددها (٩٩٨) فردًا، ومتوسط عمرهم (٣٦،٦) سنة، وأشارت النتائج إلى أن استخدام ألعاب الفيديو العنيفة يترافق مع تزايد العدوان، كما أن المشاركين الذين لا يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة أظهروا المزيد من العدوان، عندما تتكون شبكتهم الاجتماعية من أفراد يلعبون ألعاب فيديو عنيفة.(١٤)

- وأجرى جريتمير وموجي Greitemeyer and Mügge (2014) دراسة هدفت لاختبار أثر ألعاب الفيديو على المخرجات الاجتماعية، وتم البحث عن الدراسات ذات الصلة، واستخدام PsycINFO Scopus, Google Scholar، كقواعد بيانات، وشملت العينة (٩٨) دراسة شارك فيها (٣٦٩٦٥) مشاركًا، وأشارت النتائج لوجود ارتباط بين

المخرجات الاجتماعية وألعاب الفيديو العنيفة، واتضح أن ألعاب الفيديو العنيفة تزيد من العدوان وتقلل من النتائج الاجتماعية الإيجابية. (١٥)

- وقام تير ونيلسون Tear and Nielsen (2014) بدراسة هدفت استكشاف تأثيرات ألعاب الفيديو العنيفة بشكل شامل مع التركيز على السلوك الاجتماعي الإيجابي، وطبقت أدوات الدراسة على عينة تكونت من (١٢٠) متطوعًا في المرحلة الجامعية، لعبوا لعبة فيديو عنيفة جدًا أو عنيفة أو غير عنيفة، وتم تقييمهم بعد ذلك على مقياسين للسلوك الاجتماعي الإيجابي، وأشارت النتائج لعدم وجود تأثير للألعاب العنيفة على السلوك الاجتماعي الإيجابي. (١٦)
- وهدف أوي وباترسون Oei and Patterson (2013) إلى معرفة ما إذا كان لعب الألعاب غير القتالية يُحسِّن الإدراك، وطلب فيها من (٥) مجموعات من المشاركين (غير المستخدمين للألعاب الإلكترونية) لعب لعبة واحدة لمدة ساعة في اليوم ولمدة (٥) أيام في الأسبوع على مدى (٤) أسابيع، وشملت الألعاب (القتالية، والذاكرة المكانية، مطابقة ٣، وجوه خفية)، وأجرى المشاركون أربع مهام سلوكية قبل وبعد التدريب، وأشارت النتائج إلى أن لعبة مطابقة ٣، والذاكرة المكانية، وألعاب الكائنات المخفية أسهمت في تحسين أداء البحث المرئي، وأدت اللعبتان الأخيرتان لتحسين الذاكرة العاملة المكانية. (١٧)

تعقيب علي الدراسات السابقة:

(أ)- الدراسات التي تناولت تأثيرات الألعاب الالكترونية علي الأطفال والمراهقين:

أغلب هذه الدراسات ركز علي ارتباط الألعاب الالكترونية بالعنف والسلوك العدواني، مثل دراسة جريتمر وموجي (٢٠١٤) والتي أشارت إلي أن ألعاب الفيديو العنيفة تزيد من العدوان، وتقلل من النتائج الاجتماعية الايجابية. كما أجري نفس الباحث دراسة أخري عام (٢٠١٧) أدخل فيه تأثير الشبكات الاجتماعية (الذين يتشاركون في ممارسة ألعاب الفيديو) وتوصل إلي ان الممارسين في هذه الحالة أظهروا المزيد من العدوان أكثر ممن يمارسون بمفردهم.

ومن الدراسات التي ركزت علي التأثيرات الجسمية والنفسية؛ دراسة هدي عبد العال (٢٠١٩) التي تناولت ارتباط إدمان الألعاب الالكترونية ببعض الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين، والتي أثبتت ووجود علاقة ارتباطية ايجابية بين الوقت المستغرق فى اللعب، وكل من إدمان الألعاب الالكترونية ودرجة العنف لدي المراهقين. وكذلك دراسة التيناس (٢٠١٩) التي استهدف منها استكشاف جودة النوم لدى لاعبي ألعاب الفيديو، وتوصل إلى ارتباط جودة النوم بشكل سلبي مع كثافة لعب ألعاب الفيديو. وكذلك دراسة لانج

وآخرون Lange et al (2017) التي أشارت نتائجها إلى وجود ارتباط بين الاستخدام اليومي لأجهزة الوسائط الإلكترونية والأرق.

ومن الدراسات التي ركزت علي التأثيرات الايجابية دراسة أماني حسن (٢٠١٧) التي توصل فيها إلي وجود فروق بين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسونها على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق بين أفراد العينة الممارسين للألعاب الالكترونية وغير الممارسين لها على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الممارسين. وكذلك دراسة أوي وباترسون Oei and Patterson (2013) عن علاقة ممارسة الألعاب الالكترونية غير القتالية بتحسين الإدراك، وأشارت إلي أسهام هذه الألعاب في تحسين أداء البحث المرئي، وأدت وتحسين الذاكرة العاملة المكانية.

(ب)- الدراسات التي تناولت الرقابة الوالدية علي ممارسة الأبناء الألعاب الالكترونية:

أهتمت بعض الدراسات بالتعرف علي وجهة نظر الأباء في ممارسة أبنائهم للألعاب الألكترونية، مثل دراسة جواهر بنت سعود المطيري (٢٠١٧) التي أظهرت أن حوالي نصف الأمهات يرين أن مدة مزاولة أطفالهن للألعاب الإلكترونية في اليوم (ساعتان). أما الغالبية العظمى من الأمهات فيرين أن نوع الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفالهن (ترفيهية). ودراسة أماني عثمان (٢٠١٨) التي استهدفت التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية، من وجهة نظر الأب أب، ووجدت أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب مثل السعي للفوز، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور.

وبذلك نجد أن الدراسات في معظمها تركز علي الآثار السلبية للألعاب الالكترونية علي الممارسين لها، وقليل منها من تناول دور الرقابة الوالدية، أو أخذ في الاعتبار وجهة نظر الوالدين، وهو ماا ستهدفه البحث الحالي.

خامسا- المفاهيم الإجرائية للبحث:

الألعاب الالكترونية:

يطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (digital)، ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفزيون والفيديو والهواتف النقالة الحديثة.

التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية:

يقصد بها في هذا البحث التأثيرات الصحية، النفسية السلوكية، العلمية والتعليمية، الأخلاقية التربوية، الناتجة عن ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية التي تحتوي علي العنف والجريمة.

الوالدان:

في هذا البحث هما الشخصان المسؤولان عن أبنائهما الذين هم من صلبهم، ويكونا مسؤولين عن تربية أطفالهما، مسؤلية كاملة، بما هو متعارف عليه في المجتمع المصري.

الرقابة الوالدية:

يقصد بها في هذا البحث متابعة الوالدين لأبنائهم في ممارستهم للألعاب الالكترونية. ومعرفة نوعية الألعاب المستخدمة، ومدي مناقشتهم في أهمية أو خطورة هذه الألعاب، من خلال إستراتيجية لهذه المراقبة.

سادسا- الإطار النظري للبحث:

١. نظرية الحتمية التكنولوجية: Technological Determinism theory

يستمد هذا البحث إطاره النظري من نظرية الحتمية التكنولوجية والتي تعد من النظريات الحديثة التي ظهرت عن دور وسائل الإعلام وطبيعة تأثيرها على مختلف المجتمعات.

وتقوم تلك النظرية على ثلاث فرضيات؛ تتعلق الأولى منهم بأن الوسائل امتداد لحواس الإنسان، والثانية ترى أن الوسيلة هي الرسالة، والثالثة هي تقسيم الوسائل إلى ساخنة وباردة، وقد انطلق مارشال ماكلوهان – مبتكر النظرية - من مقدمتين؛ ترى الأولى أن أي تغير اجتماعي هو نتاج لتغيير في تقنيات الاتصال والتكنولوجيا المستخدمة، والثانية ترى أن تحولات المجتمع ترتبط بطبيعة وسائل الاتصال أكثر من ارتباطها بمضمون الرسائل التي يتم بثها عبر تلك الوسائل. (١٧)

اعتمد البحث على استخدام فرضيات نظرية الحتمية التكنولوجية، خاصة فيما يتعلق بفرضيات عادات الاتصال التي تتعلق بكثرة استخدام وسائل التواصل بحثا عن التفاعل والإثارة والمتعة، وتأثيراتها المتعلقة بالتمرد والبحث عن الهوية، وثقافة التعامل مع وسائل الاتصال، مضافا إليها البعد القيمي، إضافة إلى الافتراضات الخاصة باستخدام وسائل الإعلام الجديد. فكلما ارتبطت مضامين وسائل الإعلام الجديد (وهي هنا الألعاب الالكترونية) بالقيم ومعايير المجتمع كان الأثر موجبا، وكلما ابتعدت عن القيم أو تناقضت معها كان الأثر سالبا. وتم الاستفادة من هذه النظرية فيما يتعلق ثقافة تعامل الوالدين مع ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية.

٢. نظرية الوساطة الوالدية: Mediation Parental theory

توصف الوساطة الوالدية بأنها أحد أكثر الطرق فعالية في إدارة تأثير التليفزيون على الأطفال، حيث تهتم دراسات الوساطة الوالدية بكيفية تفاعل الآباء والأمهات مع استخدام

أطفالهم لوسائل الإعلام بما يقلل من التأثيرات السلبية لوسائل الإعلام على الصحة الجسدية والنفسية والعاطفية للأطفال. (١٦)

وطبقا لهذه النظرية؛ التي ابتكرها Barcus يمارس الوالدان ثلاثة أنماط من الوساطة، وهي: الوساطة التوجيهية أو النمط التوجيهي mediation Instructive حيث لا يكتفي الوالدان بالمعرفة الجيدة للمحتوى والشخصيات، بل أيضاً يناقشون هذه الجوانب مع أطفالهم، ويوجهون أطفالهم للتفكير. النمط التقييدي أو الإشراف Supervision ormediation Restrictive يشير إلى التقييد الذي يمارسه الوالدان على كم وأوقات المشاهدة والمحتوى الذي يشاهده الأطفال. ثم نمط المشاهدة المشتركة: viewing-Co والذي يحدث عندما يشاهد الوالدان والأطفال- بسبب مجموعة من الدوافع والميول المشتركة - المحتوى التليفزيوني معاً، أو طبقا لهذا البحث الألعاب الالكترونية. وتوفر مشاركة الوالدين للأطفال فرصاً لإثارة الأسئلة حول ما يشاهدونه أو يمارسونه، وفرصة للوالدين لكي يقيموا ما يشاهده أطفالهم ويشرحونه لهم. (١٧)

ويمكن تطبيق تلك النظرية علي رقابة الآباء لأبنائهم، بهدف الحد من التأثيرات السلبية لممارستهم تلك الألعاب. عن طريق معرفة أنماط الرقابة الثلاثة.

سابعا- تساؤلات البحث وفروضه:

(أ): تساؤلات البحث:

١. ما أكثر الألعاب الالكترونية التي يمارسها المراهقون؟
٢. ما أنماط ممارسة المراهقين للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الوالدين؟
٣. ما أهم التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين؟
٤. ماالتقنيات والبرامج الحديثة التي يستخدمها الوالدان للتحكم في ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية؟
٥. ما استراتيجيات الرقابة الوالدية المستخدمة مع أبنائهم الذين يمارسون الألعاب الالكترونية؟

(ب): فروض البحث:

الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطية دالة احصائيا بين مستوي الرقابة الوالدية والتأثيرات السلبية لممارسة أبنائهم المراهقين للألعاب الالكترونية.

الفرض الثاني: توجد فروق دالة احصائيا بين الآباء وبين الأمهات في مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم المراهقين الممارسين للألعاب الالكترونية.

الفرض الثالث: توجد فروق دالة احصائيا بين الوالدين فى الحضر والوالدين فى الريف فى مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم المراهقين الممارسين للألعاب الالكترونية.

ثامناً- الإطار المعرفي للبحث:

(أ)- تأثيرات السلبية لممارسة الألعاب الالكترونية:

قامت الباحثة برصد التأثيرات التالية للألعاب الإلكترونية علي الأطفال، من خلال تطبيق استبانة علي عينة استطلاعية من أولياء أمور الأطفال من سن ٩- ١٢ سنة، ومن خلال الاطلاع علي عدد من الدراسات في هذا المجال، وجاءت أهم هذه التأثيرات:

- **التأثير الصحى:** كشفت الدارسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفزيون، وقليلا ما يطالعون الكتب، وقد ذكرت بعض الدارسات أن بعض الأولياء يشتكون أطفالهم ممن أصيبوا بهوس مثل، اقتناء الألعاب الالكترونية والإدمانعليها، ومن وجود بعض المشاكل الصحية عند أطفالهم، مثل تدمع العينين، ضعف البصر، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع، الدوار.

وقد قام عدد من الباحثين بدارسة أثر الألعاب الالكترونية على الدماغ، وقد وجدت بعض الدارسات أن العاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين، وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وأن هذه الألعاب تنتج أجيالاغبية وتميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم.

- **التأثيرالنفسي والسلوكي:** يتأثر الطفل والمراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الالكترونية عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الالكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجُبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول. وقد يسلك المراهق سلوكا جنسيا ما نتيجة استخدامه لتلك الالعاب.
- **التأثيرالأخلاقي التربوي**: من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية، السب والشتم، الذي يحصل في الغالب أثناء اللعب، ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيئة للتربية كذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أوفي ألعاب البلاي ستيسشن.

(ب)- استراتيجيات الرقابة الوالدية:

- **الحوار**: على الأهل محاورة أطفالهم منذ الصغر، ومعرفة اهتماماتهم والأشياء المفضلة وغير المفضلة لديهم، لتنميتها بشكل سليم وصحّي نفسيًا وجسديًا، وتدريب الطفل على الإفصاح والحوار والمحادثة حتى لا تكون الألعاب العنيفة متنفسا له.
- **تحديد الوقت**: يجب على الأسر ضرورة ترشيد استخدام الأطفال لها، فالآباء والأمهات هم

القدوة وهم صانعو التغيير في حياة أبنائهم، لذا عليهم وضع قواعد للأبناء للاستخدام السليم للألعاب الإلكترونية، على ألا تتجاوز مدة استخدامها من ساعة إلى ساعتين في اليوم، ويكون بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية والمنزلية المفروضة، وتحت رقابة الأسرة، مع التدقيق في نوعية الألعاب التي يقتنيها أبناؤهم، بحيث تكون ذات محتوى تفاعلي تعليمي تثقيفي، وتبث روح التحدي والمنافسة في نفوس الأبناء، وتنمي فيهم مهارات التفكير الناقد، وأسلوب حل المشكلات.

- **المراقبة**: وذلك باستخدام برامج المراقبة لأجهزة الطفل لمعرفة نشاطات الطفل والألعاب التي يلعبها، إذا كانت مفيدة أم لا، ومراقبة اهتمامات الطفل وتوجهاته، وأن يطلع الأب والأم على نوع الألعاب التي يلعبها والأشخاص الذين يلعب معهم، وأن يتدخل بالمنع والحزم حين يتجاوز الطفل أو الابن التعليمات والأوامر التي أمره بها والداه، حفاظاً على صحته أو دينه أو خلقه أو حياته.
- **المشاركة**: أي مشاركة الأطفال اهتماماتهم، فمثلًا أن تقرأ الأم للطفل قصة قبل النوم، أو أن تلعب معه لعبته المفضلة، أو أن تشاركه في الرسم؛ لأنَّ ذلك ينمي عند الطفل حب المشاركة والابتعاد عن الفردية، وإشغال أكبر قدر ممكن من أوقاتهم بالنافع المفيد بالجلوس معهم ومبادلتهم الحديث، ومشاركتهم في بعض الألعاب الحركية المفيدة التي تدخل عليهم السرور والمرح، وتوثق العلاقة بين الوالدين وأولادهم، وإشغالهم أيضاً بالألعاب الإلكترونية المفيدة.
- **تحصين الطفل**: وذلك عن طريق تعليم الطفل وتدريبه على تحصين ذاته، من خلال الإشارة إلى الأشياء الضارة والأشياء النافعة، وجعل الطفل مسؤولًا عن حماية ذاته من الضرر منذ الصغر، وإشراك الأبناء في الألعاب الحركية، والنشاطات الاجتماعية والرياضية، التي تنمّي مهارات التواصل الاجتماعي، وتضمن لهم النمو الجسدي والعقلي السليم.

(ج)- أهم الألعاب التي يمارسها المراهقون:

لعبة دراجون بول: Dragon Ball Fighterz

تعتبر واحدة من أفضل ألعاب الفيديو القتالية التي تمت منذ بداية ألعاب القتال. وقد تم نشرها في السوق مؤخرا، تأخذ هذه اللعبة القتال إلي مستوي حديد تماما مع طريقة لعب فريدة من نوعها، خيث يتمكن اللاعب من تكوين فريق من ثلاثة شخصيات، ويمكنه الاختيار من بين قائمة من ٢٤ اختيار أثناء القتال. ويمكن للاعب التبديل إلي أي من شخصيات فريقه في أي وقت. ويستطيع أيضا دعوة شخصيات أخري لتقديم بعض المساعدات له. وهي من ألعاب الفيديو ٢,٥ D مليئة بالمرئيات والحركات المذهلة والمواقف القتالية المثيرة.

لعبة ببجي: PUBG

إصعد إلى القمة في MOBILE وأطلق النار. إن PUBG MOBILE هي لعبة المعركة الملكية الأصلية على الهاتف المحمول وواحدة من أفضل ألعاب إطلاق النار على الهاتف المحمول على الإطلاق.

فكرة اللعبة هي قتال ما يصل إلى ١٠٠ لاعب في جزيرة ومحاولة البقاء على قيد الحياة، الشخص الأخير الذي ينجو هو الفائز بالمباراة.

وقد تعدت اللعبة ٥٠٠ مليون عملية تنزيل على جوجل بلاي، وجمعت مليار تنزيل على جوجل بلاي وأبل أب ستور مجتمعين اعتبارًا من مارس ٢٠٢١ وحققت أكثر من ٢,٦ مليار دولار في عام ٢٠٢٠، مما يجعلها اللعبة الأعلى ربحًا ل٢٠٢١ ووصلت إجمالي إيراداتها إلى ٦,٢ مليار دولار اعتبارًا من أغسطس ٢٠٢١.

لعبة فورتنايت: Fortnite

هي لعبة فيديو إلكترونية من نوع البقاء، صدرت يوم ٢٧ يوليو ٢٠١٧ وحصدت شعبية عالية، وهي تعمل على نظام تشغيل بلاي ستيشن وإكس بوكس ون ومايكروسوفت ويندوز وماك أو إس وآي أو إس والأندرويد ونينتندو سويتش، وقد وصل عدد مستخدميها إلى ٢٥٠ مليون شخص حول العالم .

لعبة مجانية بها العديد من أطوار اللعب لكل أنواع اللاعبين. شاهدوا حفلًا موسيقيًا أو ابنوا جزيرة أو قاتلوا.

تتم أحداث فورتنايت في الأرض المعاصرة، حيث يؤدي الظهور المفاجئ لعاصفة عالمية إلى اختفاء ٩٨% من سكان العالم، وتظهر المخلوقات الشبيهة بالزومبي لتهاجم الباقي. تسمح فورتنايت بمحاربة العاصفة وحماية الناجين، وبناء الأسلحة والفخاخ للمشاركة في القتال ضد موجات من هذه المخلوقات التي تحاول تدمير الأهداف. يحصل اللاعبون على مكافآت من خلال هذه المهام لتحسين مواصفات البطل، وفرق الدعم، وترسانة السلاح والمصائد لكي يتمكنوا من القيام بمهام أكثر صعوبة.

وتوفر اللعبة مجموعة من عناصر تحكم الوالدين لمساعدتك على التحكم فيما يمكن أن يراه ويفعله اللاعب داخل اللعبة.

لعبة الحوت الأزرق: Blue Whale

لعبة «الحوت الأزرق» تستهدف -بالأخص- أبناءنا وبناتنا من سن ١٢ إلى ١٦ عامًا تقريبًا، وهذه اللعبة تبدو في ظاهرها بسيطة، لكنها للأسف تستخدِم أساليبَ نفسيةً معقَّدةً تحرض على إزهاق الروح من خلال الانتحار، والذي سُجِّلت أعلى حالاته في بلد المنشأ لهذه اللعبة وهي «روسيا» حيث تم تسجيل ١٣٠ حالة انتحار، وانتشرت اللعبة حتى وصلت إلى عالمنا

العربي والإسلامي. ويعود تاريخها لعام ٢٠١٦، حيث تتكون «اللعبة» من تحديات لمدة ٥٠ يوما، وفي التحدي النهائي يطلب من اللاعب الانتحار، ومصطلح «الحوت الأزرق» يأتي من ظاهرة حيتان الشاطئ، والتي ترتبط بفكرة الانتحار، ويشتبه في كونها أصل عدد من حوادث الانتحار ولا سيما في صفوف المراهقين.

كسّارة الجمجمة: skull breaker

لعبة "كسارة الجمجمة"، أو كما يطلق عليها "تحدي" انتشرت مؤخرا علي مواقع التواصل الاجتماعي. ووقع الشباب خاصة الطلاب في المدارس فريسة لهذه اللعبة، وامتدت اللعبة حتى وصلت إلى المدارس المصرية، على الرغم من التحذيرات الكثيرة من خطورتها. بدأت فى الانتشار بداية العام الجديد ٢٠٢٠ من خلال تطبيق يسمى، تيك توك، وعُرفت فى بادئ الأمر بلعبة "التيك توك" نسبة إليه.

وتعتمد اللعبة على مهارات التحدى من جانب ومهارة الاتفاق الخفى من جانب آخر، فهى تعتمد على الاتفاق بين تلميذين على عرقلة حركة تلميذ ثالث مخدوع لا يعرف بما سيحدث له على يد زملائه. ويقوم التلاميذ بتصوير حركة سقوط التلميذ المخدوع على الأرض أثناء عرقلته لرصد رد فعله وطريقة عرقلته.

جاءت خطورة هذه اللعبة لما يمكن أن تؤدى إليه من كسر جمجمة، ولذا سميت بهذا الاسم "كسارة الجمجمة" أو الموت أو الإصابة بمرض الشلل الرباعى.

تاسعاً- نوع البحث ومنهجه:

يعتبر البحث من البحوث الوصفية. واستخدم منهج المسح لعينة من الآباء.

عاشرا- مجتمع وعينة البحث:

تكون مجتمع البحث من جميع أولياء الأمور الذين لهم أبناء في مرحلة المراهقة المبكرة، تتراوح أعمارهم بين (١٢- ١٥) سنة في القاهرة والشرقية. وتم اختيار **العينة** عمديا، وتكونت من (٢٠٠) من الآباء ١٠٠ من الآباء و١٠٠ من الأمهات. تم بطريقة عمدية وفقا للآتي:

- أن يكون متزوجا ولديه أبناء من بينهم إبن في المرحلة العمرية من ١٢- ١٥ سنة.
- ألا يكون لديه إبن واحد فقط، لتفادي المشكلات التي عادة تحدث للأبن الوحيد.
- أن يكون الإبن أو الإبنة تمارس الألعاب الالكترونية وهو علي علم بذلك.

وتم سحب العينة من محافظة القاهرة ممثلة للحضر، ومحافظة الشرقية ممثلة للريف.

والجدول التالي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغيرات البحث:

جدول (١)

توزيع أفراد العينة حسب متغير النوع والعمر

العينة		القاهرة	الشرقية	إجمالي
النوع	ذكور	٥٥	٥٥	١١٠
	إناث	٤٥	٤٥	٩٠
	اجمالي	١٠٠	١٠٠	٢٠٠
العمر	٣٠ – ٣٩	٢٤	٢٨	٥٢
	٤٠ – ٤٩	٣٤	٣٧	٧١
	٥٠ – ٥٩	٢٥	٢٣	٤٨
	٦٠ – فما فوق	١٧	١٢	٢٩
	إجمالي	١٠٠	١٠٠	٢٠٠

يتبن من الجدول أن عدد الآباء كان ١١٠ بنسبة ٥٥% من أجمالي أفراد العينة. في حين كان عدد الأمهات ٩٠ بنسبة ٤٥% من إجمال العينة.

وبلغ عدد أفراد العينة في المرحلة العمرية من ٣٠ إلي أقل من ٤٠ سنه ٥٢ بنسبة ٢٦% من اجمالي العينة. ومن هم في سن ٤٠ إلي أقل من ٥٠ بلغ ٧١ بنسبة 35.5 % ومن هم في سن من ٥٠ إلي أقل من ٦٠ سنة بلغ عددهم ٤٨ بنسبة ٢٤% من إجمالي العينة. وأخيرا من هم في سن ٦٠ فما فوق بلغ عددهم ٢٩ بنسبة ١٤,٥%.

ويلاحظ أن المرحلة العمرية للآباء من ٥٠ ألي أقل من ٦٠ كانت الأعلي في العينة، بما يسمح أن يكون هناك أبناء في المرحلة العمرية من ١٢ – ١٥ سنة، بصورة أكبر من المراحل العمرية الأقل.

حادى عشر: أدوات البحث:

استمارة استبيان للوالدين:

تم إعداد استمارة استبيان للوالدين شملت عدة محاور:

الأول: أنماط استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية.

الثاني: التأثيرات السلبية الناتجة عن استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية.

الثالث: المراقبة الوالدية للأبناء الممارسين للألعاب الالكترونية. وتم قياسها من خلال مقياس ملحق بالاستبيان يتضمن عدة عبارات.

وتم عرض الاستمارة علي عدد من المحكمين للتحقق من الصدق الظاهري للاستمارة. وهؤلاء المحكمون هم: (الترتيب هجائي طبقا للدرجة العلمية)

- ا.د. أمل محمد حسونه: أستاذ الصحة النفسية بكلية التربية للطفولة المبكرة جامعة مدينة السادات.
- ا.د. زكريا الدسوقي: أستاذ الإعلام وثقافة الأطفال بكلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس.
- ا.د. سعدية بهادر: أستاذ تربية الطفل بكلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس.
- ا.د. سلام أحمد عبده: أستاذ الإعلام التربوي كلية التربية النوعية جامعة عين شمس.
- ا.د. شيرين كمال الدسوقي: أستاذ علم النفس التربوي بكلية التربية جامعة بور سعيد.
- ا.د. محمد معوض إبراهيم: أستاذ الإعلام وثقافة الأطفال كلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس.
- ا.م.د. نرمين كمال سنجر: أستاذ مساعد الإعلام وثقافة الأطفال كلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس.

وتم حساب نسبة الاتفاق بين السادة المحكمين علي أسئلة الاستبيان والتي بلغت ٩٥%.

وبالنسبة للثبات تم حساب قيم معاملات الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ، والجدول التالي يوضح النتيجة:

جدول (٢) قيم معاملات ألفا كرونباخ لاستبيان تأثير الألعاب الالكترونية والرقابة الوالدية

المحور	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
الأول	٧	٠،٩٦٩
الثاني	٧	٠،٩٤١
الثالث	٨	٠،٩٥٩
الدرجة الكلية	٢٢	٠،٩٦٧

يتضح من الجدول السابق أن معامل ثبات ألفا كرونباخ مرتفع على الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية للاستبيان وبلغ (٠،٩٦٧) مما يدل على ثبات الاستبيان.

ثانى عشر: نتائج البحث:

(أ)- نتائج إجابة الوالدين علي أسئلة الاستبيان:

١- ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية:

جدول (٣) معدل ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية

معدل الممارسة	ك	%
دائماً	١٧٠	٨٥
أحياناً	٣٠	١٥
المجموع	٢٠٠	١٠٠

ذكر ٨٥% من الآباء أن أبنائهم يمارسون الألعاب الالكترونية بصفة دائمة، وذكر ١٥% منهم أن أبنائهم يمارسونها أحيانا. وبذلك فإن الأبناء يمارسون بكثافة عالية (دائما). وهو ما يؤكده الجدول التالي.

٢. كثافة ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية:

جدول (٤) عدد ساعات ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية

عدد الساعات	ك	%
أقل من ساعة	١٥	٧,٥
من ساعة إلي أقل من ساعتين	٢٠	١٠
من ساعتين إلي أقل من ثلاث ساعات	٦٥	٣٢
أكثر من ثلاث ساعات	١٠٠	٥٠
المجموع	٢٠٠	١٠٠

يتبين من الجدول السابق، أن أكثر من نصف الأبناء يمارسون الألعاب الالكترونية أكثر من ثلاث ساعات ويعتبروا كثيفي الممارسة. كما يمارس الألعاب الإلكترونية إلي أقل من ثلاث ساعات ٣٢%. بينما يمارسها أقل من ساعتين ١٠٥ فقط. والنسبة الأقل كانت للممارسة أقل من ساعة ٧,٥%.

٣. أهم الألعاب الالكترونية التي يمارسها الأبناء:

جدول (٥) أهم الألعاب الالكترونية التي يمارسها الأبناء

الألعاب	ك	%
ببجي Bubg	١٢٠	٦٠
فورتنايت fortenite	١١٢	٥٦
الحوت الأزرق Blue Whale	١١٠	٥٥
Team Fortress 2	٩٩	٤٩,٥
كسارة الجمجمة skull breaker	٩٠	٤٥
ابيكس ليجندس Apex Legends	٨١	٤٠,٥
ليج أوف ليجيندز League of Legends	٨٠	٤٠
كينج دم Kingdom Hearts 3	٦٩	٣٤,٥
كاندي كراش Candy Krach	٦٢	٣١
دراجون بول Dragon Ball Fighterz	٦٠	٣٠
جاتا Gata	٥٥	٢٧,٥
جملة من سئولوا	٢٠٠	١٠٠

احتلت لعبة ببجي الترتيب الأول بين الألعاب التي يمارسها الأبناء. تلاها في الترتيب لعبة فورتنايت. ثم الحوت الأزرق في المرتبة الثالثة، ولعبة كسارة الجمجمة في الترتيب الرابع. ثم لعبة آبيكس في الترتيب الخامس.

ويلاحظ أن تلك الألعاب الخمس تحتوي علي قدر كبير من العنف والقتل (كما ورد في الإطار المفاهيمي للبحث)، مما يعزز تأثيرها السلبي علي الأبناء. وجاءت لعبة دراجون بول في مرتبة متأخرة رغم أنها من الألعاب القتالية المحببة للأطفال، ويرجع ذلك إلي حداثة صدور هذه اللعبة.

٤- التأثيرات السلبية علي ممارسة الأبناء للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الوالدين:

جدول (٦) التأثيرات السلبية لممارسة الألعاب الالكترونية

التأثيرات السلبية	ك	%
التأثيرات الصحية	١٢٠	٦٠
التأثيرات النفسية	١١٢	٥٦
التأثيرات السلوكية	١١٠	٥٥
التأثيرات الأخلاقية	٩٩	٤٩,٥
التأثيرات التعليمية	٩٠	٤٥
جملة من سئولوا	٢٠٠	١٠٠

غلبت التأثيرات السلبية المتعلقة بالصحة علي باقي التأثيرات. وبمناقشة عينة من الآباء تبين أن أهم هذه التأثيرات الأرق واضطرابات النوم، ثم الشكوى من ضعف البصر. وهذا ما أشارت إليه نتائج دراسة Altintas et al إلى ارتباط جودة النوم بشكل سلبي مع كثافة لعب ألعاب الفيديو.

وجاءت التأثيرات السلبية النفسية في المرتية الثانية. وأهم هذه التأثيرات. العزلة والانطواء والسرحان كما ذكر الوالدان، وكذلك إصابة الإبن بالتبلد.

وفي المرتبة الثالثة كانت التأثيرات السلبية السلوكية، حيث ذكر الوالدان أن أهمها السلوك العنيف للإبن والشجار مع الأخوات، والاتيان بحركات بها عنف. وهو ما أشارت إليه دراسة Greitemeyer and Mügge (2014) إلي أن ألعاب الفيديو العنيفة تزيد من العدوان وتقلل من النتائج الاجتماعية الإيجابية.

في المرتبة الرابعة التأثيرات الأخلاقية وذكر الآباء أنها تمثلت في عدم طاعة أمور الوالدين، والحديث بصوت عال، واكتساب ألفاظ خارجة من هذه الألعاب. أما التأثيرات الأخلاقية فجاءت في الترتيب الخامس والأخير، وكان أهمها عدم المذاكرة، وضعف في درجات الاختبارات بالمدرسة.

٥- إدمان الأبناء للألعاب الالكترونية:

جدول (٧) إدمان الأبناء للألعاب الالكترونية من وجهة نظر الوالدين

إدمان الألعاب الالكترونية	ك	%
نعم	١٢٠	٦٠
لا	٨٠	٤٠
الإجمالي	٢٠٠	١٠٠

تبين من الجدول السابق أن غالبية الآباء ذكروا أن أطفالهم أصبحوا مدمنين للألعاب الالكترونية، نتيجة كثرة ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية. وهذا يعزز التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية، نتيجة كثافة الممارسة.

وهذا ما أكدته دراسة هدي عبد العال ٢٠١٩ من وجود علاقة ارتباطية ايجابية بين الوقت المستغرق فى اللعب وكل من إدمان الألعاب الالكترونية ودرجة العنف لدي المراهقين.

(ب)- نتائج مقياس استراتيجيات الرقابة الوالدية علي الأبناء في ممارستهم للألعاب الالكترونية:

جدول (٨)

استراتيجيات الرقابة الأبوية علي الأبناء في ممارستهم للألعاب الإلكترونية

الرأي / استراتيجيات الرقابة	معارض		محايد		موافق		المتوسط الحسابي[1]	الإنحراف المعياري	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%			
إدارة حوار مع الإبن	٢١	٣,٣	٤٠	١٦	١٣٨	٨٠,٧	٢,٧٧	٠,٤٩٤	٩٢,٣
تحديد وقت للإبن لممارسة الألعاب الإلكترونية	٢٥	٦	٥٢	٢٤	١٢٢	٧٠	٢,٦٤	٠,٥٩٤	٨٨,٠
مراقبة الإبن أثناء ممارسته الألعاب الإلكترونية	٢٠	٢,٧	٦٣	٣١,٣	١١٦	٦٦	٢,٦٣	٠,٥٣٦	٨٧,٧
مشاركة الإبن في اختيار وممارسة الألعاب الإلكترونية	٢٣	٤,٧	٦٧	٣٤	١٠٩	٦١,٣	٢,٥٧	٠,٥٨٤	٨٥,٧
تحصين الإبن ضد مخاطر الألعاب الإلكترونية	٢٦	٦,٧	٧١	٣٦,٧	١٠٢	٥٦,٧	٢,٥٠	٠,٦٢١	٨٣,٣
الإجمالي	**٢٠٠**								

يتضح من الجدول السابق: أن (إدارة حوار مع الإبن) جاء في مقدمة استراتيجيات الرقابة الأبوية علي الأبناء في ممارستهم للألعاب الإلكترونية، والحوار مع الإبن يحميه من أن تكون الألعاب العنيفة متنفسا له. وتساعد الإبن علي الإفصاح والحوار والمحادثة.

وجاءت (تحديد وقت للإبن لممارسة الألعاب الإلكترونية) فى المرتبة الثانية، وهو من الاستراتيجيات المهمة في الرقابة الوالدية، من خلال وضع قواعد للأبناء لاستخدام الألعاب الالكترونية، وبسؤال مجموعة من الآباء الذين يستخدمون هذه الإستراتيجية بينوا أنهم يحددوا

(١) من ١ إلى ١,٦٦ معارض -- من ١,٦٧ إلى ٢,٣٣ محايد -- من ٢,٣٤ إلى ٣ موافق

مدة لا تتجاوز الساعتين لممارسة أبنائهم لهذه الألعاب وعلي أكثر من فترة وكنوع من المكافأة حال قدوم الإبن علي عمل معين خاصة الاستذكار.

وجاءت (مراقبة الإبن أثناء ممارسته الألعاب الإلكترونية) فى المرتبة الثالثة، وتأخرت تلك الاستراتيجية لصعوبة عملية المراقبة ورفض الأبناء لها، وكذلك جهل معظم الآباء بتطبيقات وبرامج المراقبة الالكترونية.

وتراجعت استراتيجية المشاركة إلي ما قبل المرتبة الأخيرة، رغم أهمية تلك الاستراتيجية، ويرجع ذلك إلي انشغال الآباء عن أطفالهم لظروف الحياة والعمل، ولعدم إيمانهم بأهمية مشاركة أبنائهم أو قدرتهم علي مجاراة البناء أثناء مشاركتهم الألعاب.

وأخيراً جاء (تحصين الإبن ضد مخاطر الألعاب الإلكترونية) في المرتبة الأخيرة، وهي استراتيجية تبني علي

تعليم الطفل وتدريبه على تحصين ذاته، من خلال تعليمه الأشياء الضارة والأشياء النافعة، وشغل الإبن بأنشطة أخري خاصة الأنشطة الرياضية.

(ج)- نتائج اختبار صحة الفروض:

الفرض الأول: توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائيا بين مستوي الرقابة الوالدية والتأثيرات السلبية لممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية.

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين مستوي الرقابة الوالدية والتأثيرات السلبية لممارسة أبنائهم المراهقين للألعاب الالكترونية وذلك كما يلي:

جدول (٩)

معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين مستوي الرقابة الوالدية والتأثيرات السلبية للممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية

المتغيرات	التأثيرات السلبية لاستخدام أبنائهم للألعاب الالكترونية				
	معامل الارتباط	الاتجاه	القوة	مستوى المعنوية	الدلالة
مستوي الرقابة الوالدية	**٠,٧١١	عكسية	قوية	٠,٠٠٠	٠,٠٠١

يشير الجدول السابق إلى ما يلي: وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين مستوي الرقابة الوالدية والتأثيرات السلبية لاستخدام أبنائهم للألعاب الالكترونية، حيث بلغ معامل ارتباط بيرسون (٠,٧١١) وهي قيمة دالة عند مستوي ثقة ٩٩,٩%.

أي أنه كلما ارتفع مستوي الرقابة الوالدية للوالدين علي أبنائهم في ممارستهم للألعاب الالكترونية؛ كلما قلت التأثيرات السلبية لهذه الألعاب علي الأبناء. وهذا يؤكد أهمية الرقابة الوالدية. والدور الذي يمكن أن يقوم به الوالدان للحد من التأثير السلبي لتلك الألعاب علي الأبناء.

الفرض الثاني: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الآباء والأمهات في مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم المستخدمين للألعاب الالكترونية.

تم استخدام اختبار (T.Test) لقياس الفروق بين متوسطات درجات الآباء والأمهات في مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم المراهقين المستخدمين للألعاب الالكترونية.

جدول (١٠)

نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات الآباء والأمهات في مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم المراهقين المستخدمين للألعاب الالكترونية.

المتغير	النوع	العدد	م	ع	قيمة (ت)	مستوى المعنوية	الدلالة
مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم المراهقين المستخدمين للألعاب الالكترونية	الآباء	١٠٠	٣٠,١٩٧	٥,٣٠٦٥	١,٠٤٩	٠,٢٩٥	غير دالة
	الأمهات	١٠٠	٢٩,٥٩٤	٤,٦٣٣٠			

تشير نتائج تطبيق اختبار "ت": إلي عدم وجود فروق بين متوسطات الآباء والأمهات في مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم المراهقين المستخدمين للألعاب الالكترونية.

الفرض الثالث: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الوالدين في الحضر والوالدين في الريف في مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم المراهقين الممارسين للألعاب الالكترونية.

تم استخدام اختبار (T.Test) لقياس الفروق بين متوسطات درجات الوالدين في الحضر والوالدين في الريف في مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم الممارسين للألعاب الالكترونية.

جدول (١١)

نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطات درجات الوالدين في الحضر والوالدين في الريف في مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم الممارسين للألعاب الالكترونية.

المتغير	الإقامة	العدد	م	ع	قيمة (ت)	مستوى المعنوية	الدلالة
مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم المستخدمين للألعاب لالكترونية	ريف	١٠٠	٢,١٠	٠,٧٦٦	٢,٧٥٣	٠,٠٠٦	٠,٠١
	حضر	١٠٠	١,٩٣	٠,٦٥٠			

تشير نتائج تطبيق اختبار "ت": إلي وجود فروق بين متوسطات درجات الوالدين في الحضر والوالدين في الريف في مستوي الرقابة الوالدية علي أبنائهم المراهقين الممارسين للألعاب الالكترونية، لصالح الوالدين في الريف. وهذا يرجع إلي طبيعة تربية الأبناء في الريف والتي تكون أكثر صرامة وتحكم من التربية في الحضر، واختلاف أنماط االتربية التي يغلب عليها الطابع الديني والقيمي في الريف، وبالتالي يتم إحكام الرقابة أكثر علي أبناء الريف في ممارستهم للألعاب الالكترونية.

اثنا عشر: توصيات البحث:

(أ)- توصيات خاصة للوالدين:

يمكن للرقابة الأسرية التقليل من المخاطر والتأثيرات السلبية التي تسببها الألعاب الالكترونية علي أبنائهم من خلال:

- وضع حدًا زمنيًا لممارستهم للألعاب الالكترونية.
- إنشاء قوائم بالألعاب والتطبيقات المسموح بها والممنوعة، إلى جانب التقييد المؤقت لاستخدام التطبيقات المسموح بها.
- إنشاء قوائم بمواقع الويب المسموح بها والممنوعة، مع تحديد فئات مواقع الويب التي تحتوي على محتوى غير مناسب.
- استخدم التطبيقات التي تتحكم بالوصول إلى ألعاب الفيديو .فيمكن لأولياء الأمور استخدام مجموعة من التقنيات الحديثة والبرامج التي تمكّنهم من حظر المواقع غير المرغوبة (ومنها الألعاب الالكترونية، أو الحدّ من المدة المسموحة بها لاستخدام هذه الألعاب، وهذه البرامج تطبّق بسهولة على الأجهزة.
- استخدام أسلوب الحوار كعنصر مهم من استراتيجيات الوساطة الوالدية؛ كفيل بتقديم صورة واضحة وعلمية للطفل مفادها أنّ الإفراط في استخدام الألعاب الالكترونية قد

يسبب له الضرر النفسي والجسدي والمعنوي. وبالتالي يصبح الطفل مدركًا أكثر لأهمية مفهوم المنع ومتقبلاً له. حينئذٍ.

- ضبط وقت استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية، والتي يعد من الطرق الفعالة الرقابة الوالدية. والاستفادة من هذا، كون بعض التطبيقات تتيح بالفعل للوالدين وضع جدول أسبوعي لوقت استخدام الإنترنت لكل جهاز، وكذلك اختيار الحدّ الأقصى من البيانات التي يستخدمها الأطفال كل يوم.

(ب)- توصيات للمسؤلون عن تربية الأبناء:

- يجب على الجهات المعنية التكاتف، بالوقوف على الألعاب الإلكترونية الحديثة التي تطرح في الأسواق كل حين، لمراقبتها، والتأكد من جودتها وفائدتها، دون أن يكون بها ما يخدش الأخلاقيات، أو يمس الدين، أو قيمة الدولة ومكانتها، وغير ذلك، للحفاظ على الشباب والأطفال.
- يجب على الجهات المعنية التكاتف، بالوقوف على الألعاب الإلكترونية الحديثة التي تطرح في الأسواق كل حين، لمراقبتها، والتأكد من جودتها وفائدتها، دون أن يكون بها ما يخدش الأخلاقيات، أو يمس الدين، أو قيمة الدولة ومكانتها، وغير ذلك، للحفاظ على الشباب والأطفال وهم ثروة الوطن، الذين يجب الحرص التام على الحفاظ عليهم، علاوة على دور المساجد في التوعية برسائل تحذيرية وتوعوية عبر الجهات المعنية بالشباب، مع نشر أي من المواقف السيئة التي قد يمر بها أي منهم، دون ذكر الأسماء، والجنسية، للتوعية، وإعطاء عظة وموعظة للآخرين.

مراجع البحث

١. موقع "medical news today" بتاريخ ٢٠٢٢/٣/١

2. Lucas K., Sherry J. L. (2004). Sex differences in video game play: a communication-based explanation. *CommunRes*. 31 pp 499–523.

٣. قويدر، مريم (٢٠١٢)، أثر الألعاب الالكترونية علي السلوكيات لدي الأطفال دراسة وصفية تحليلية علي عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصم، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام.

٤ . شايب أميرة، إبريعم سامية، عاشور منيرة (٢٠٢٠)، أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق- لعبة pubg أنوذجا- مجلة سيسيولوجيا، جامعة أم البواقي الجزائر، المجلد ٤، العدد ٢، ديسمبر ٢٠٢٠.

٥. العتيبي، ضحي مناحي، وآخرون (٢٠٢١)،تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء. بهدف التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، *مجلة بحوث التربية النوعية*، ابريل ٢٠٢١

٦. عبد العال، هدي، (٢٠١٩)، أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين (دراسة ميدانية على طلاب بعض مدارس إحدي قري محافظة دمياط)، *مجلة البحوث الزراعية*، كلية الزراعة جامعة الزقازيق، قسم الإرشاد الزراعي، العدد ٤٦، مارس ٢٠١٩، ص ص ٥٥٩ ـ ٥٧٩

٧. عثمان، أماني. (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية، **مجلة كلية التربية**، جامعة أسيوط، العدد 34 ،ص ص ١٢٦-١٦٠.

٨. حسن، أماني. (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، *مجلة الدراسات النفسية التربوية*،(3) 25 ، 230-253

9. Altintas, E.; Karaca, Y.; Hullaert, Té.; Tassi, P. (2019) Sleep quality and video game playing: Effect of intensity of video game playing and mental health. *Psychiatry Research*, 273: 487-492.

10. Eider, Esabel (2019) Video games, parental mediation and gender socialization. university of the basque country journal.

11. Lange, K., Cohrs, S., Skarupke, C., Görke, M., Szagun, B., & Schlack, R. (2017). Electronic media use and insomnia complaints in german adolescents: Gender differences in use patterns and sleep problems. *Journal of Neural Transmission*, 124, 79-87.

12. Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial

Video Game Play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589.

13. Oei AC, Patterson MD (2013) Enhancing Cognition with Video Games: A Multiple Game Training Study. *PLoS ONE* 8 (3): e58546.

14.Tear, M. J., & Nielsen, M. (2014). Video games and prosocial behavior: A study of the effects of non-violent, violent and ultra-violent gameplay. *Computers in Human Behavior*, 41, 8-13.

15. قيروان، فوزية، (٢٠٢٠)،الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف المدرسي لدى تلاميذ التعليم المتوسط، *رسالة ماجستير*، جامعة أحمد دراية الجزائر كلية العلوم الإنسانية .

16. حسنين شفيق، *نظريات الإعلام وتطبيقاتها في دارسات الإعلام الجديد ومواقع التواصل*، القاهرة: دار فكر وفن للطباعة والنشر والتوزيع، ص ٣٥٩.

17. Mendoza, K. (2009). Surveying parental mediation: Connections, challenges and questions for media literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 1(1), 3.p 30

18. Zhao, Y. (2012). Relations of Parental Acculturation, Parental Mediation, and Children's Educational Television Program Viewing in Immigrant Families. P 17