مجلة الاقتصاد المنزلي
الترقيم للطباعة 2735-5934، الترقيم الإلكتروني 2735-590X
جامعة المنوفية، شبين الكوم، مصر
https://mkas.journals.ekb.eg
كلية الاقتصاد المنزلي
إدارة المنزل والمؤسسات

وعي الأمهات بخطورة الألعاب الالكترونية وتأثيره على العلاقات الأسرية لأبنائهم

إيمان مجدي محمد حواس، صافي محسن محمد الطوبشي

قسم الاقتصاد المنزلي، كلية التربية النوعية، جامعة دمياط، دمياط، مصر

الملخص العربي:

يهدف البحث الحالي إلى دراسة وعي الأمهات بخطورة الألعاب الالكترونية وتأثيره على العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه (العلاقات الأسرية الداخلية – العلاقات الأسرية الخارجية). وتم تطبيق أدوات الدراسة على عينة قوامها (470) أم لديها أبناء أقل من 18 عام ومن مستويات اجتماعية واقتصادية وتعليمية مختلفة، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي. ومن أهم نتائج الدراسة: وجود تباين دال إحصائياً عند مستوي دلالة 0,05 بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأم وذلك لصالح ذوات المستوي التعليمي المتوسط والفوق متوسط، وكذلك وجود تباين دال إحصائياً عند مستوي دلالة 0,05 بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين متوسط الدخل الشهري للأسرة، كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,01 بين متوسط العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء وبين طبيعة عمل الأم لصالح غير العاملات وكذلك تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,05 بين إجمالي متوسطات العلاقات الأسرية للأبناء وبين طبيعة عمل الأم لصالح غير العاملات، وبين إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء ونوع عمل الأم لصالح الأمهات غير العاملات، بينما تبين وجود تباين دال إحصائياً عند مستوي دلالة 0,01 وكلاً من العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه وإجمالي العلاقات الأسرية" ومتوسط الدخل الشهري للأسرة، بين العلاقات الأسرية الخارجية ونوع عمل الأم لصالح غير العاملات، كما تبين وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,01 بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه وإجمالي العلاقات الأسرية".

الكلمات المفتاحية: وعي – الألعاب الالكترونية – خطورة الألعاب الالكترونية – العلاقات الأسرية

مقدمة ومشكلة البحث:

شهد القرن العشرين ثورة في الاتصالات وتقنية المعلومات توالى على إثرها انتشار الكثير من وسائل الاعلام الحديثة والرقمية في جميع دول العالم، وأبرز هذه التغيرات ظهور ما يطلق عليه المجتمع الافتراضي (الخليفة،2016)، وأصبح العالم يتفاخر بعصر الانترنت والاتصالات حيث حدثت قفزة كبيرة في عالم الاتصالات بدأت بالبرقية ووصلت إلى الفيس بوك وتويتر وغيرها وقد أدى هذا التطوير إلى قصر المسافة بين الأطفال والعلم والتكنولوجيا (عثمان، 2018)، فتغيرت حياة البشر بشكل كلي، ودخلت العديد من التقنيات في حياته اليومية، والتي من بينها ما هي موجهة للأطفال والمراهقين، كالألعاب عبر المنصات الإلكترونية (جناد، 2021).

فبعد أن كانت الألعاب التي يمارسها الأطفال والمراهقين ألعاباً بسيطة يدوية، جاءت ولادة أجيال عديدة من

الألعاب الإلكترونية نتيجة للطفرة التكنولوجية والمعلوماتية التي احتلت الشعوب (يونس، 2017)، ومع انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والانترنت زاد انجذاب الأطفال للألعاب الالكترونية، وباتوا يفضلونها وأصبحت جزء من نمط حياتهم اليومية (بالقاسمي،2019)، وأصبحت أعز الأصدقاء لهم حيث توجد معهم داخل المنزل أينما تواجدوا عبر الموبايل والتلفزيون والحاسوب والانترنت، كما أنها ترافقهم أيضاً خارج المنزل من خلال قاعات البلايستيشن ومقاهي الانترنت (الواعر،2017)، وأصبحت الوسيلة الأكثر شيوعاً بين الأطفال والمراهقين لتمضية أوقات الفراغ ومن أجل التسلية والترفيه (جناد، 2021)، وزاد اللجوء إلى تلك الألعاب خاصة مع ظهور وباء كوفيد 19، فهذه الألعاب تستهدف جميع الفئات العمرية دون استثناء (Albraizat,2021)، وانتشرت هذه الألعاب في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية وأصبحت هوس للجميع ويجذبهم فيها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة (أحمد، 2020).

وتحتوى هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية مثل كرة القدم وسباقات السيارات والمصارعة والملاكمة وغيرها، أو الألعاب الخيالية مثل غزو الفضاء وحرب النجوم وفيها يقوم الطفل أو المراهق بالتحكم في عناصر اللعبة مثل نوع الأسلحة وتوجيهها وإطلاقها وكذلك اختيار المحاربين ووضع خطة لهم ودور كل منهم وتوجيههم وإلحاق الهزيمة بخصومهم (الصوالحة وآخرون، 2016)، كما تركز الألعاب الالكترونية على التأثيرات المرئية الصوتية خاصة الأصوات الحماسية الصاخبة (الواعر،2017)، أدى ذلك إلى أن يقض الأطفال والمراهقين في ممارستها أوقاتاً طويلة من يومهم وبشكل لافت (حسن، 2020)، وتسبب ذلك في إدمان تلك الألعاب الالكترونية وزاد الإدمان مع انتشار الألعاب على أجهزة الهاتف المحمول فيستمرون في اللعب مراراً وتكراراً على مدار فترات طويلة نسبياً (أحمد، 2020).

فهذا الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية وزيادة الساعات التي يستغرقها الأطفال والمراهقين في اللعب، بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين والعلماء فيما يخص إيجابياتها وسلبياتها، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة تتضمن رسائل مشفرة الهدف منها تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فاللعبة تفرض على اللاعب تقمص الأدوار المفروضة عليه والانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية، كما تكمن الخطورة أيضاً في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته بشكل يومي (محمود، 2018)، فالألعاب الإلكترونية لها تأثيرات بناءة ومفيدة على اللاعبين من جميع الأعمار وخاصة الذين يمرون بضغوط حياتية، فهي تعمل على فك تلك الضغوط والتوترات (Al-hileh&Ibrahim,2018)، فالألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين، فاتفقت دراسة كلاً من قهلوز وعرقابي (2020)، مشري (2017) أن الألعاب الالكترونية تعمل على تنمية قدرات ومهارات الأطفال والمراهقين وتوسع مداركهم وتفكيرهم وخيالهم وتزودهم بالمعارف اللازمة لبناء شخصيتهم، وتكسبهم الثقة بالنفس عند الفوز وتنمي مهارة القيادة والقدرة على اتخاذ القرار، وتنشط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي، وتنمية الابداع والابتكار وإثارة روح التنافس والإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ، حيث أن الألعاب تحمل ألغازاً تعمل على تنمية عقولهم وتجعلهم سريعي البديهة، بالإضافة إلى الترويح عن النفس في أوقات الفراغ.

فاعتبر البعض أن ممارسة الألعاب الالكترونية المليئة بالحركة والمؤثرات البصرية تسهم في تحسين قدرات الأطفال البصرية (الزيودي ،2015)، كما أنها تسهم في عملية التنشئة والتعلم وتهيئ الطفل للحياة الاجتماعية وتعدهم للتعامل مع الظروف الطارئة والتكيف معها(محمود،2018)، وأكدت دراسة قويدر(2012) أن الألعاب الالكترونية تعلم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيا الحديثة وتجعله أكثر إصرار على تحقيق النجاح والفوز مما يؤثر على طموحاته المستقبلية واصراره على تحقيق أهدافه، كما أكدت دراسة Sublette & Mullan (2012) أن الألعاب الالكترونية لها جوانب إيجابية مثل الاستمتاع والشعور بالإنجاز والصداقة والانتماء، كما أكدت دراسة

Blumberg, et al (2013) أن الألعاب الالكترونية لها تأثير إيجابي على الادراك وعلى تنمية المهارات المعرفية لدى الأطفال والمراهقين، وقد أوصت دراسة أبوالقاسم (2019) بضرورة تفعيل برامج الألعاب الالكترونية في المناهج التعليمية في مختلف المراحل الدراسية لتنمية الذكاء والقدرات المعرفية.
وأكد محمود (2018) أن ألعاب الفيديو يمكن أن تغير من كيفية أداء الدماغ وتغير مناطق الدماغ المسئولة عن الانتباه والمهارات البصرية وتجعلها أكثر كفاءة، كما أكدت دراسة Horne-Moyer et al (2014) أن الألعاب الالكترونية تستخدم للأغراض العلاجية فهي تستخدم كعامل مساعد في تعزيز الصحة وتحسين الأداء البدني والنفسي للمرضى وغالباً ما تعادل العلاجات الأخرى بل هي أكثر امتاعاً وقبولاً وترى دراسة جناد (2021) أن هذه الفوائد تتوقف على الاعتدال والتوازن بين المجال الافتراضي لهذه الألعاب ومعايشة الواقع والتأقلم مع العالم المحيط.
الا أن استخدام هذه الألعاب الالكترونية بطريقة غير سليمة يؤدي إلى مشاكل اجتماعية ونفسية وعقلية وذهنية (جناد،2021)، فأكدت دراسة Oliveria et al (2017) أن المراهقون يعرفون المخاطر المرتبطة على ممارسة تلك الألعاب، وأظهرت النتائج أنهم تعرضوا للعديد من المخاطر، فالألعاب الالكترونية تؤثر بالسلب على دراسة تلك الأطفال وتؤثر كذلك على تفكيرهم وعلى تحصيلهم الدراسي، كما أن سهرهم طيلة الليل لممارسة تلك الألعاب يؤثر بشكل مباشر على مجهودهم في اليوم التالي، كما أنها تؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية (قهلوز وعرقابي، 2020).
وأكدت دراسة Lui, et al (2011) أن الافراط في ممارسة تلك الألعاب له تأثيرات جسدية سلبية مثل آلام في الرقبة والكتف والأصابع، كما أدى ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من ساعتين يومياً من أجهزة الألعاب المحمولة ذات الشاشات الصغيرة إلى زيادة خطر الإصابة بعدم الراحة الجسدية، كما أكدت دراسة Sublette & Mullan (2012) أن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت لها تأثيرات سلبية على بعض اللاعبين فقد لقوا حتفهم بسبب الافراط في ممارسة الألعاب لفترات طويلة، بالإضافة إلى الأثار السلبية الجسدية والنفسية مثل العزلة الاجتماعية والعدوانية المتزايدة، كما أكدت أيضاً دراسة قويدر(2012) أن الألعاب الالكترونية تزرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وتجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلباً على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي فيفضل ممارسة الألعاب الالكترونية على الحديث مع العائلة، كما وجدت دراسة Calvert, et al (2013) أن الألعاب الالكترونية تؤدي إلى السمنة نتيجة زيادة استهلاك الأطعمة عالية السعرات الحرارية والمشروبات الغازية منخفضة القيمة الغذائية وعدم ممارسة أي نشاط بدني نتيجة الجلوس لساعات طويلة لممارسة تلك الألعاب، كما ذكرت حمدان (2016) أن الساعات الطويلة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الالكترونية تتناسب بشكل عكسي مع الساعات المخصص للدراسة، فتؤثر بالسلب على تحصيله الدراسي، كما أنها تعمل على إضعاف الذاكرة اللفظية للأطفال، كما أن الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تسبب اجهاد العين واحمرارها وجفافها، كما أكدت أن للألعاب الالكترونية أضرار جسيمة تتعارض مع تعاليم الدين الإسلامي والعادات والتقاليد العربية.
كما أكدت دراسة Séguin & Klimek (2016) أن افراط الأطفال في ممارسة الألعاب الالكترونية له تأثيرات سلبية منها القلق والخوف وفرط النشاط والتشتت والسلوكيات العدوانية، وهذا ما أكدته دراسة عثمان (2018) أن التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية تؤثر على حياة الطفل النفسية والجسدية والاجتماعية والدراسية، ومن الأثار السلبية لإدمانها الأمراض النفسية كاضطراب النوم والقلق والتوتر والاكتئاب والعزلة الاجتماعية والانطواء وانعزال الطفل عن الأسرة والحياة الاجتماعية، وضعف التحصيل العلمي ورسوب وفشل في الدراسة، كما أكدت دراسة شايب وأخرون (2020) أن ادمان الألعاب الالكترونية يؤثر تأثير سلبي على سلوك المراهق وهذا التأثير مس عدة مجالات منها المدرسي والاجتماعي والنفسي والصحي الجسمي، وهذا ما ذكرته دراسة Khan & Burton (2021)

أن الألعاب الالكترونية لها تأثيرات سلبية على الصحة العقلية بما في ذلك أعراض الاكتئاب الشديدة والشعور بالوحدة وأعراض القلق الاجتماعي بالإضافة إلى الاثار السلبية على الصحة النفسية والاجتماعية والتعليمية.
أما عن الألآم الجسدية فأكدت عثمان (2018) أن الألعاب الالكترونية تصيب العين بضعف النظر والرؤية الضبابية وألم ودموع في العينين، كما ذكرت دراسة كلاً من يونس (2017)، الغفيلي (2020) أن استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية لفترات طويلة يؤدي للإصابة بآلام في الرقبة والظهر والتهاب في المفاصل والرسغ والأصابع والاجهاد العام والصداع، كما أكد أيضاً الغفيلي (2020) أن المراهقين الذين يتعرضون لمشاهد عنف لمدة 30 دقيقة سواء من الألعاب الالكترونية أو غيرها يحدث لهم انخفاض في منطقة من الدماغ تسمى Prefrontal Cortex وهي مسئولة عن ضبط النفس والمستوى الأعلى من التفكير وكذلك يحدث نشاط في منطقة أخرى من الدماغ تسمى Amygdala وهي تنشط عند الشعور بالتهديد والخوف، وأكدت الصبان وأخرون (2021) بأن من التأثيرات السلبية لتلك الألعاب العنف والعدوان التي تؤدي لوجود حالات قتل وانتحار، وهذا ما ذكرته أيضاً دراسة العايد (2017) أن العنف في الألعاب الالكترونية يؤدي لارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب، أما عن الجانب الديني أكد الهدلق (2013) أن بعض تلك الألعاب تحمل مضامين معادية ومسيئة للديانات وخاصة الدين الإسلامي، كما ذكرت دراسة Kistoro (2021) أن من الأثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية انخفاض الاهتمام بتعلم التربية الإسلامية فالاهتمام بالتعليم الديني يقي من إدمان تلك الألعاب، لذلك يجب الاهتمام بدروس التربية الدينية، وتدريبهم على العيش في الحياة الاجتماعية الواقعية والبعد عن الحياة الافتراضية، لذلك أوصت دراسة(Mohammed & Ali (2020 بضرورة ترشيد الآباء لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية على أن تكون مدة استخدامها من ساعة إلى ساعتين في اليوم وبحضور الوالدين، واستغلال وقت الفراغ في ممارسة الرياضة وفي الأنشطة الاجتماعية مع أفراد الأسرة والأصدقاء.
ويعتبر دور الأسرة القاعدة الأساسية للتربية (خياري،2019)، والأسرة السوية التي قوامها الحب والتفاهم والاحترام مصدر خصب لتكوين فرد صالح يسهم في تنمية المجتمع وتطوره (محمد،2020)، فالأسرة العربية تتعرض لهجمات شرسة في محاولة لتدميرها والتخلص منها وتفريغها من مضمونها وذلك عن طريق تقليص دورها والذي أثر سلباً على المجتمع وأدي إلى انحراف الأبناء، فانشغال الأب بمضاعفة الدخل لسد حاجة أسرته وتحقيق حياة أفضل لهم جعلته يقضي معظم وقته خارج المنزل، وكذلك أدى عمل الأم إلى حرمان أبنائها من رعايتها وحبها وحنانها في وقت هم أحوج ما يكونون إلى ذلك، كما أدى عدم تفرغ الآباء لتربية ورعاية الأبناء إلى فقدان السلطة الأبوية عليهم، مما جعل لجماعة الأصدقاء الأثر الأكبر عليهم، كما أدت الخلافات الأسرية والهجر والطلاق والقسوة في معاملة أعضاء الأسرة بعضهم البعض والقطيعة وغيرها إلى تغير وتدهور العلاقات الأسرية (خليل،2000).
والأسرة في العصر الحديث تميل إلى استخدام الثروة التقنية والمعلوماتية من وسائل اتصال ومعلومات عبر شبكات الانترنت (أبو سلمان، 2017)، وباعتبار الأسرة خط الدفاع الأول لأبنائها فتعمل على تطوير معارفهم ومهارتهم التقنية مع الاشراف والتوجيه والإرشاد لهم خلال استعمال تلك التقنيات الحديثة (الزيودي،2015)، فتكنولوجيا الاتصالات وخاصة الانترنت انتجت مجتمع افتراضي غير المجتمع الحقيقي الذي نعيش فيه، يتواجد فيه الآباء والأمهات والأبناء يتحدثون ويتحاورون بتلقائية وعفوية دون قيود وتنشأ بينهم علاقات واهتمامات مشتركة ومتنوعة وأثر ذلك على بنية العلاقات الاجتماعية، فطبيعة العلاقات التي كانت ترتبط بالمكان والزمان أصبحت افتراضية في الفضاء الإلكتروني الذي لا يرتبط بأي حدود جغرافية أو اجتماعية (أبو سلمان، 2017)، والأسرة تدرك أهمية استخدام التكنولوجيا والأجهزة الرقمية إلا أنها في الوقت نفسه تخاف على أبنائها من التأثيرات السلبية لها (عثمان، 2018).
فمن سلبيات الألعاب الالكترونية على الأسرة قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، فالآباء والأمهات لا

يعرفون طبيعة أبنائهم واحتياجاتهم، مما يؤدي إلى مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها (حمدان، 2016)، فقد تضر التكنولوجيا الحديثة الأسرة، فقد سئل مجموعة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 - 6 سنوات أن يختاروا بين مشاهدة التلفاز أو الجلوس مع آبائهم، وكانت النتيجة أن حوالي 54٪ من الأطفال فضلوا مشاهدة التلفاز، وقد وجد أن الآباء يقضون حوالي ثلاث دقائق ونصف أسبوعياً في محادثات مجزية مع أطفالهم وهذا يرجع لوجود التكنولوجيا الحديثة التي بدورها أدت إلى وجود فجوة كبيرة جعلت الآباء يشعرون بصعوبة في التواصل مع أبنائهم (بالقاسمي،2019).

كما ذكرت دراسة يونس (2017) أن ممارسة الألعاب الالكترونية أدت إلى قصور في الكفاءة الاجتماعية لدى الأبناء حيث قل وعيهم بمشاعر واهتمامات واحتياجات الآخرين، وعدم القدرة على التواصل والتفاعل معهم الأمر الذي أثر على شخصيتهم ودفعهم إلى الانسحاب الاجتماعي نتيجة عدم قدرتهم على الاندماج مع الآخرين، كما أكدت دراسة إبراهيم (2016) أن الألعاب الالكترونية وسيلة للهروب من اللقاءات والجلسات العائلية، كما أكدت دراسة إبراهيم وحبيب (2021) أن نسبة 49% من عينة الدراسة زاد لديهم التباعد الاجتماعي وزيادة المشاحنات بين أفراد الأسرة نتيجة استخدم أبنائهم الأجهزة الالكترونية لفترات طويلة جدا، كما ذكر الغفيلي (2020) أن ادمان الألعاب الالكترونية قد تمتد إلى جلوس الطفل 16ساعة يومياً على تلك الألعاب وعلى الآباء اصطحاب أبنائهم لأقرب عيادة نفسية لمعالجتهم إذا استعصى عليهم ضبط وتقنين أوقات اللعب لديهم، كما أكدت دراسة خياري (2019) أن الوالدين مطالبون بالرقابة والتوجيه المستمر لأبنائهم، والمسئولية تقع على عاتقهم لبناء القيم الأخلاقية والإنسانية وضبط سلوكياتهم في حياتهم الاجتماعية، وهذا ما دفع المختصين في السلوك الإنساني والاجتماعي والنفسي والتربوي لمعرفة مدى تأثير تلك الألعاب على الأطفال والمراهقين.

واستناداً لما سبق تحاول الباحثتان الإجابة عن السؤال الرئيسي التالي: ما مدى وعي الأمهات بخطورة الألعاب الالكترونية ومدى تأثيره على علاقتهم الأسرية لأبنائهم.

أهدف البحث:

يهدف البحث بصفة رئيسية إلى:

1. تحديد الخصائص الاجتماعية والاقتصادية لعينة الدراسة.
2. تحديد مستوى وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية ومستوي العلاقات الأسرية للأبناء.
3. تحديد مستوى كل من وعي الأمهات بخطورة الألعاب الالكترونية والعلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه والمتوسط الحسابي والأهمية النسبية لكل محور.
4. الكشف عن الفروق بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لكلاً من (محل الإقامة " ريف، حضر"، طبيعة العمل "تعمل، لا تعمل").
5. تحديد التباين في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لكلاً من ("سن ربة الأسرة، الحالة الاجتماعية، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري، نوع عمل الأم، عدد الأبناء أقل من 18 عام).
6. الكشف عن الفروق ذات دلالة إحصائية في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه " العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية" تبعاً لكلاً من (محل الإقامة " ريف، حضر"، طبيعة العمل "تعمل، لا تعمل").
7. تحديد التباين في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه " العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية" تبعاً كلاً من (سن ربة الأسرة، الحالة الاجتماعية، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري، نوع عمل الأم، عدد الأبناء أقل من 18 عام).
8. دراسة العلاقة بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية والعلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه "العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية".

9. مقترح لتوعية الوالدين بالرموز المصاحبة للألعاب الالكترونية ووضع مخطط زمني لتقسيم وقت الطفل الأقل من 18 عام خلال اليوم الدراسي وخلال الاجازة الصيفية، وعمل ملخص لتقييم الأعمال على مدار أسبوع.

أهمية البحث:

أولاً: أهمية البحث في مجال التخصص:

1. إثراء المكتبة العربية بوجه عام ومكتبة إدارة المنزل بوجه خاص بقسط وافر من المعلومات والبيانات والنتائج بمزايا ومخاطر الألعاب الالكترونية وهي على قدر كبير من الأهمية لما لها تأثير على الأسرة والمجتمع.
2. تسهم الدراسة الحالية في إبراز دور إدارة المنزل في توعية الأمهات بالمخاطر الناجمة عن الألعاب الالكترونية وتأثير ذلك على علاقاتهم الأسرية.
3. تُعد هذه الدراسة مكملة للدراسات المختلفة التي تسعى للكشف عن واقع العلاقات الأسرية المترتبة على مخاطر الألعاب الإلكترونية.
4. الاستفادة من نتائج تلك الدراسة في إلقاء الضوء على القضايا التي تخص الأسرة والتي تؤثر على العلاقات الأسرية والاستقرار الأسري، والبحث للوصول إلى المزيد من الحلول المبتكرة والفعالة.
5. الاستفادة من نتائج هذه الدراسة في وضع بعض التوصيات التي تفيد الأمهات في حُسن استغلال الألعاب الالكترونية وعدم تأثيرها على العلاقات الأسرية بين أفرادها.

ثانياً: أهمية البحث في مجال خدمة المجتمع:

1. التأكيد على أهمية دور الأمهات في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية وتأثيرها على العلاقات الأسرية.
2. تعزيز دور الأم في مواجهة المخاطر التي قد تدمر أسرتها والمجتمع.
3. الاستفادة من نتائج هذه الدراسة في وضع برامج إرشادية للآباء والأمهات لتجنب مخاطر الألعاب الالكترونية وتأثيرها على العلاقات الأسرية.
4. تسهم نتائج تلك الدراسة في تقديم تغذية راجعة للمسئولين وأصحاب القرار لاتخاذ ما يلزم نحو حماية الأسرة والمجتمع من غول التكنولوجيا وخاصة الألعاب الالكترونية وأثارها السلبية.

الفروض البحثية:

1. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لكلاً من (محل الإقامة " ريف، حضر"، طبيعة العمل "تعمل، لا تعمل").
2. يوجد تباين دال إحصائياً بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين كلاً من ("سن ربة الأسرة، الحالة الاجتماعية، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري، نوع عمل الأم، عدد الأبناء أقل من 18 عام).
3. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه " العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية" تبعاً لكلاً من (محل الإقامة " ريف، حضر"، طبيعة العمل "تعمل، لا تعمل").
4. يوجد تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه " العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية" وبين كلاً من (سن ربة الأسرة، الحالة الاجتماعية، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري، نوع عمل الأم، عدد الأبناء أقل من 18 عام).
5. توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية والعلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه "العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية".

الأسلوب البحثي:

أولاً: مصطلحات البحث والمفاهيم الإجرائية:

الوعي Awareness:

تعرفه عبد اللطيف والجوهري (2021) بأنه مجموعة من المفاهيم والمعارف والاتجاهات والمشاعر التي تؤدي لفهم وإدراك الفرد لنفسه وللعالم المحيط، ويعرف أيضاً على أنه إدراك الفرد لما يحيط به وهذا الادراك قائم على الإحساس والمعرفة والذي يساعد على اتخاذ قرارات معينة تجاه قضية معينة (مشعل ورصاص، 2021).

وتُعرفه الباحثتان اجرائياً على أنه جميع المفاهيم والمعارف التي تمتلكها الأمهات لحماية أبنائها من مخاطر الألعاب الالكترونية.

الألعاب الالكترونية Electronic Games:

هي ألعاب تعرض على شاشات التلفاز أو على الحاسوب حيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين بيكون فيها تحدي للإمكانيات العقلية، وتلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص أخرين متواجدين على شبكة الانترنت (قهلوز وعرقابي، 2020).

ولقد اتفقا كلاً من الزيودي (2015)، عثمان (2018)، غربي وعيد (2019) على أنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب الألي وألعاب الانترنت وألعاب الفيديو Play station وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة digital palm devices، وعرفها Almofty (2020) على أنها مجموعة الألعاب التي يلعبها الأطفال في سن 4-12 سنة والمتاحة على الهاتف المحمول والهواتف والأجهزة اللوحية الإلكترونية، وتتمثل في الألعاب القتالية والمسابقات والمغامرات وألعاب الذكاء، وتُعرف أيضاً على أنها تلك الألعاب المتواجدة على المنصات الالكترونية سواء عبر الحاسبات الآلية أو عبر أجهزة الفيديو والتي يخصص لها الطفل أوقات يتعرض لها وتحدث له آثارا جانبية (جناد، 2021).

وتُعرفها الباحثتان اجرائياً على أنها ألعاب تختلف عن الألعاب التقليدية المعروفة، فهي توجد على المنصات الالكترونية المختلفة سواء عبر الحاسب الآلي أو عبر الهاتف النقال أو عبر أجهزة الفيديو ويزاولها الأفراد باختلاف أعمارهم لأوقات طويلة بدون تعب أو ملل وهي تزودهم بالمتعة والاثارة والتشويق.

- العلاقات الأسرية Family Relations:

هي تلك العلاقة التي تقوم بين الزوج والزوجة والأبناء بما تحدده الأسرة، ويقصد به طبيعة الاتصالات والتفاعلات التي تقع بين أعضاء الأسرة الواحدة، وهي تلك العلاقة التي تقع بين الزوج والزوجة، وبين الآباء والأبناء، وبين الأبناء أنفسهم (العبيدي، 2018)، وتعرف أيضاً بأنها مجموعة من الأشخاص يرتبطون معاً بروابط الزواج أو الدم أو التبني ويعيشون تحت سقف واحد يتفاعلون معاً وفقاً لأدوار اجتماعية محدودة ويخلقون ويحافظون على نمط ثقافي عام (محمد وعلي، 2018)، وتعرفها محمد (2020) بأنها العلاقات الوثيقة التي تنشأ بين الأفراد الذين يعيشون معاً لمدة طويلة، وتقوم على الالتزام بالحقوق والواجبات بهدف اكسبهم الشعور بالتماسك والصلابة الاجتماعية، وتعرف أيضاً بأنها التعاملات السائدة بين ربة الأسرة وأفراد الأسرة والتي توضح مشاعر التوائم والتفاهم والوفاق بين أفراد الأسرة (إبراهيم وحبيب،2021)، وتعرفها أيضاً أبو دنيا وأمين(2021) بأنها التفاعل المتبادل الذي يستمر فترة طويلة من الزمن بين أعضاء الأسرة من خلال الاتصال وتبادل الحقوق والواجبات فيها بين الأب والأم من ناحية، وبين أبنائهما من ناحية، وبين الأبناء بعضهم البعض من ناحية أخرى.

وتُعرفها الباحثتان اجرائياً على أنها عملية تفاعل واتصال مستمر ومتبادل بين أفراد الأسرة ويعيشون تحت سقف واحد ويستمر هذا التفاعل والاتصال فترة طويلة من الزمن وتقسم الباحثتان مقياس العلاقات الأسرية إلى:

- العلاقات الأسرية الداخلية وتشمل: العلاقة بين الوالدين (الأب والأم)، والعلاقة بين الوالدين والأبناء،

والعلاقة بين الأبناء بعضهم ببعض.
- العلاقات الأسرية الخارجية وتشمل: علاقة أفراد الأسرة ببقية الأقارب عن طريق الدم أو المصاهرة مثل الأجداد والأقارب مثل العم والعمة وأبنائهم، والخال والخالة وأبنائهم.

ثانياً: منهج البحث:

اتبعت الباحثتان في هذا البحث المنهج الوصفي التحليلي وهو المنهج الذي يهتم بدراسة الظاهرة كما توجد في الواقع ويهتم بوصفها وصفاً دقيقاً ويعبر عنها كيفياً وكمياً (مليح والعسولي، 2020).

ثالثاً: حدود البحث: تتحدد الدراسة فيما يلي:

- الحدود البشرية:

أ- عينة الدراسة الاستطلاعية: وبلغ عددها (30) أُم يمارس أبنائها الألعاب الالكترونية بهدف تقنين ثبات أدوات البحث وذلك بعد تطبيق صدق المحكمين.

ب- عينة الدراسة الأساسية: بلغ عددها (470) أُم يمارس أبنائها الألعاب الالكترونية من اجمالي (515)، وتم اختيارهن بطريقة صدفية غرضية ويشترط فيهن أن يكن أمهات لديهن أبناء أقل من 18 عام، ويمارس أبنائهن الألعاب الالكترونية، ومن مستويات اجتماعية واقتصادية وتعليمية مختلفة، وذلك بعد استبعاد عدد (45) استمارة بسبب تضارب استجابات الأمهات مثل أن ليس لديها أبناء أقل من 18 عام وأكملت باقي الاستجابات، وكذلك أنها لا تعمل واختارت نوع العمل وغيرها.

- الحدود المكانية: اختيرت العينة من مدن وقرى محافظة دمياط عن طريق معارف الباحثتان وأقاربهما وزملائهما وأمهات الطالبات بالفرق المختلفة والدراسات العليا بكليات جامعة دمياط، كما تم إعداد الاستبيان إلكترونياً باستخدام خدمات Google Drive عن طريق Google Forms وتم إرساله لعينة الدراسة عبر شبكة الانترنت عن طريق وسائل التواصل الاجتماعي المختلفة الايميل والواتس أب وماسنجر الفيس بوك وكذلك جروبات الفيس بوك وكان على الرابط التالي: https://forms.gle/5Lnr85iA5RsrSQNbA

- الحدود الزمنية: تم التطبيق الميداني لأدوات البحث في صورتها النهائية خلال الفترة من شهر أغسطس من عام 2021م وحتى نهاية شهر فبراير من عام 2022م.

رابعاً: إعداد وبناء أدوات البحث وتقنينها:

اشتملت أدوات الدراسة الحالية على ما يلي من: (إعداد الباحثتان)

استمارة البيانات العامة: أُعدت هذه الاستمارة بهدف الحصول على بعض المعلومات التي تفيد في إمكانية تحديد بعض الخصائص الاجتماعية والاقتصادية لربات الأسر موضع البحث وقد اشتملت على:

أولاً: بيانات عن المتغيرات الديموغرافية للدراسة: مثل اسم الأم (اختياري)، سن الأم (أقل من 30 سنة – من 30 إلى 40 سنة – أكبر من 40 سنة)، الحالة الاجتماعية (متزوجة – مطلقة – أرملة)، محل الإقامة (ريف – حضر)، المستوى التعليمي للأم (تقرأ و تكتب – حاصلة على الابتدائية – حاصلة على الاعدادية - شهادة متوسطة أو فوق متوسطة – جامعية - دراسات عليا)، الدخل الشهري للأسرة (أقل من 3000 جنيه- من 3000 لأقل من 4000 جنيه – من 4000 لأقل من 5000 جنيه – أكثر من 5000 جنيه)، طبيعة العمل (أعمل – لا أعمل) – في حالة عمل الأم ما نوع العمل (أعمال عضلية (في النظافة – عاملة علي ماكينة...)– أعمال إدارية (موظفة ، إدارية ...) - أعمال مهنية (طبيبة ، مهندسة ، مدرسة ، ممرضة، ...)، لديك أبناء أقل من 18 سنة (نعم – لا)، في حالة الإجابة بنعم ما عدد الأبناء الأقل من 18 سنة (واحد – اثنان – ثلاثة – أربعة – أكثر من 4أفراد).

ثانياً: بيانات خاصة باستخدام الألعاب الالكترونية: مثل أكثر وقت مفضل لأبنائي للعب على مدار اليوم (في

الصباح – في الظهيرة – في العصر– في المساء- بعد منتصف الليل – لا يوجد وقت محدد)، مدة اللعب في الجلسة الواحدة (نصف ساعة: أقل من ساعة - ساعة: إلى أقل من ساعتين- ساعتين: 3 ساعات – أكثر من 3 ساعات)، نوع الألعاب التي يفضلها أبنائي (ألعاب قتالية– ألعاب رياضية – ألعاب مغامرات– ألعاب ألغاز– ألعاب تعليمية)، يستخدم أبنائي الألعاب الالكترونية منذ (أقل من سنة – من سنة لأقل من 3سنوات – من 3 سنوات لأقل من 6سنوات– أكثر من 6 سنوات)، يفضل أبنائي اللعب (بمفردهم – مع أي شخص أون لاين – مع الأخوات – مع أصدقائهم – مع أحد الأقارب)، المكان المفضل لأبنائي للعب (في غرفتهم – في أي مكان في المنزل– في السايبر– في المطعم – في المقهى- في أي مكان خارج المنزل)، أكثر الأجهزة المستخدمة في اللعب (الموبايل– التاب – أيباد- لاب توب – كمبيوتر مكتبي– بلاي ستيشن- اكس بوكس)، يقضي أبنائي وقت فراغهم (مع الأسرة – في زيارة الأقارب – الخروج مع الأصدقاء- مشاهدة التلفزيون- في القراءة– في اللعب على الموبايل– على الانترنت).

استبيان وعي الأمهات بخطورة الألعاب الالكترونية: أُعدت هذه الاستمارة بهدف التعرف على مستوى وعي الأمهات بمزايا ومخاطر الألعاب الالكترونية، وقد تم الاطلاع على عدد من الدراسات السابقة التي قد تساهم في إعداد الاستبيان والمتمثلة في دراسة كل من قويدر (2012)، الزيودي (2015)، حمدان (2016)، عثمان (2018)، سعودي (2019)، غربي وعيد (2019)، قهلوز وعرقابي (2020)، حسن (2020)، العيسى وصبيح (2021).

واشتمل الاستبيان في صورته الأولية على (30) عبارة خبرية وتتحدد استجابات عينة الدراسة وفق خمس استجابات هما (موافق بشدة – موافق- موافق إلى حد ما – غير موافق- غير موافق بشدة)، وتم على مقياس ليكرت الخماسي متصل (5، 4، 3، 2، 1) لاتجاه العبارة الإيجابي والعكس لاتجاه العبارة السلبي.

استبيان تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الأسرية للأبناء (مقياس العلاقات الأسرية للأبناء): أُعدت هذه الاستمارة بهدف التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات داخل الأسرة، وقد تم الاطلاع على عدد من الدراسات السابقة التي ساهمت في إعداد الاستبيان والمتمثلة في دراسة كل من أبو سلمان(2017)، محمد وعلي(2018)، خياري (2019)، بوسعيد وعوادي (2019)، محمد (2020)، إبراهيم وحبيب(2021)، بن لحبيب وزندري(2021).

وقد تم تقسيم مقياس العلاقات الأسرية للأبناء إلى جانبين:

أولاً العلاقات الأسرية الداخلية: وكان الهدف منه التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الأسرية الداخلية، وتشمل العلاقة بين الوالدين (الأب والأم)، والعلاقة بين الوالدين والأبناء، والعلاقة بين الأبناء بعضهم ببعض من وجهة نظر عينة الدراسة، واشتمل الاستبيان في صورته الأولية على (24) عبارة خبرية.

ثانياً العلاقات الأسرية الخارجية: وكان الهدف منه التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على علاقة أفراد الأسرة ببقية الأقارب من وجهة نظر عينة الدراسة، واشتمل الاستبيان في صورته الأولية على (16) عبارة خبرية، وتتحدد استجابات عينة الدراسة وفق ثلاث استجابات هما (موافق بشدة – موافق- موافق إلى حد ما – غير موافق- غير موافق بشدة)، وتم على مقياس ليكرت الخماسي متصل (5، 4، 3، 2، 1) لاتجاه العبارة الإيجابي والعكس لاتجاه العبارة السلبي.

خامساً: تقنين الاستبيان:

أولاً: حساب صدق الاستبيان:

وهو يعني أن الاستبيان يقيس ما وضع لقياسه، وقد تم إجراء اختبار الصدق للتأكد من صدق محتوي استمارة الاستبيان، حيث تم تحديد أهداف الدراسة وتساؤلاتها وترجمة ذلك في صورة عبارات الاستبيان بعد الاطلاع على الدراسات السابقة المرتبطة بالدراسة حتى تساهم في تحقيق أهداف الدراسة وتساؤلاتها.

(أ)- صدق المحتوى (validity content): للتأكد من صدق محتوى الاستبيان تم عرضه في صورته الأولية على

عدد من الأساتذة المحكمين بكلية التربية النوعية والاقتصاد المنزلي بجامعة المنصورة ودمياط وكلية الزراعة بجامعة الاسكندرية والزقازيق، وقد تم إجراء بعض التعديلات لبعض العبارات، وظل المجموع الكلي للعبارات كما هو وبذلك يكون قد خضع لصدق المحتوى.

(ب)- صدق التكوين (Construct validity): تم حسابه بطريقة الاتساق الداخلي عن طريق إيجاد معامل الارتباط باستخدام معامل "بيرسون" لكل عبارة من عبارات الاستبيان والدرجة الكلية لمجموع المحور الخاص بها، وتم ذلك بتطبيق الاستبيان على عينة استطلاعية من الأمهات ولديهن أطفال أعمارهم أقل من 18 عام وبلغت العينة الاستطلاعية (30) أم، وبعد رصد النتائج تمت معالجتها إحصائياً لحساب معامل ارتباط بيرسون بين كل عبارة من العبارات لكلاً من استبيان وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية، مقياس العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه وبين المجموع الكلي لكل محور والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (1) قيم معامل الارتباط لبيرسون بين كل عبارة من عبارات وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية والمجموع الكلي للمحور ن= 30

رقم العبارة	قيمة معامل ارتباط بيرسون	رقم العبارة	قيمة معامل ارتباط بيرسون
1	*0.419	16	**0.612
2	*0.407	17	**0.545
3	*0.335	18	*0.396
4	**0.586	19	**0.647
5	**0.588	20	*0.415
6	*0.346	21	**0.471
7	*0.458	22	**0.474
8	**0.464	23	**0.664
9	*0.453	24	**0.706
10	*0.369	25	**0.664
11	**0.463	26	**0.647
12	*0.419	27	**0.582
13	**0.521	28	**0.662
14	**0.775	29	**0.664
15	**0.689	30	**0.704

* وجود علاقة ارتباطية عند مستوي دلالة 0,05 ، * * وجود علاقة ارتباطية عند مستوي دلالة 0,01

يتضح من جدول (1) وجود علاقة ارتباطية موجبة ودالة عند مستوي دلالة 0,01 ومستوي دلالة 0,05 بين كل عبارة وبين مجموع المحور الخاص بها حيث تتراوح قيم معامل ارتباط بيرسون بين 0,335، 0,775 مما يشير إلى أن استبيان وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية يتميز بدرجة كبيرة من الاتساق الداخلي وذلك يدل على صدق الاستبيان في قياس ما وضع من أجله.

جدول (2) قيم معامل الارتباط لبيرسون بين كل عبارة من عبارات مقياس العلاقات الأسرية للأبناء المحور الأول "العلاقات الأسرية الداخلية" والمجموع الكلي للمحور ن= 30

رقم العبارة	قيمة معامل ارتباط بيرسون	رقم العبارة	قيمة معامل ارتباط بيرسون
1	**0.490	13	*0.416

رقم العبارة	قيمة معامل ارتباط بيرسون	رقم العبارة	قيمة معامل ارتباط بيرسون
2	*0.441	14	*0.449
3	**0.503	15	**0.702
4	**0.507	16	**0.682
5	**0.577	17	**0.586
6	**0.507	18	**0.679
7	**0.683	19	**0.713
8	**0.654	20	**0.802
9	**0.580	21	**0.656
10	**0.481	22	**0.764
11	*0.436	23	**0.679
12	**0.564	24	**0.488

* وجود علاقة ارتباطية عند مستوي دلالة 0,05، * * وجود علاقة ارتباطية عند مستوي دلالة 0,01

يتضح من جدول (2) وجود علاقة ارتباطية موجبة ودالة عند مستوي دلالة 0,01 ومستوي دلالة 0,05 بين كل عبارة وبين مجموع المحور الخاص بها حيث تتراوح قيم معامل ارتباط بيرسون بين 0,416، 0,802 مما يشير إلى أن مقياس العلاقات الأسرية للأبناء المحور الأول "العلاقات الأسرية الداخلية " يتميز بدرجة كبيرة من الاتساق الداخلي وذلك يدل على صدق المقياس في قياس ما وضع من أجله.

جدول (3) قيم معامل الارتباط لبيرسون بين كل عبارة من عبارات مقياس العلاقات الأسرية للأبناءالمحور الثاني "العلاقات الأسرية الخارجية" والمجموع الكلي للمحور ن= 30

رقم العبارة	قيمة معامل ارتباط بيرسون	رقم العبارة	قيمة معامل ارتباط بيرسون
25	*0.399	33	*0.391
26	**0.589	34	**0.548
27	**0.595	35	**0.536
28	**0.519	36	**0.573
29	*0.414	37	**0.650
30	**0.647	38	**0.625
31	**0.539	39	**0.610
32	**0.544	40	**0.625

* وجود علاقة ارتباطية عند مستوي دلالة 0,05، * * وجود علاقة ارتباطية عند مستوي دلالة 0,01

يتضح من جدول (3) وجود علاقة ارتباطية موجبة ودالة عند مستوي دلالة 0,01 ومستوي دلالة 0,05 بين كل عبارة وبين مجموع المحور الخاص بها حيث تتراوح قيم معامل ارتباط بيرسون بين 0,391، 0,650 مما يشير إلى أن مقياس العلاقات الأسرية للأبناء المحور الثاني "العلاقات الأسرية الخارجية" يتميز بدرجة كبيرة من الاتساق الداخلي وذلك يدل على صدق المقياس في قياس ما وضع من أجله.

ثانيا: حساب ثبات المقاييس Reliability:

وذلك للتأكد من ثبات النتائج التي تم التوصل إليها عند إعادة التطبيق مرة أخرى، واستخدمت الباحثتان أسلوبين للتحقق من ثبات العبارات على عينة دراسة استطلاعية يبلغ عددها 30 أُم لديها أبناء أقل من 18 عام ويمارسن الألعاب الالكترونية من المجتمع الدمياطي وقد تم استخدام معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha ومعامل

التجزئة النصفية Split-Half Coefficient ومعامل جيتمان Guttman split-half coefficient لحساب معامل الثبات كالتالي:

جدول (4) معامل بألفا كرونباخ والتجزئة النصفية ومعامل جيتمان لاستبيان وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية ن= 30

عدد عبارات الاستبيان	قيمة معامل ثبات ألفا كرونباخ	قيمة معامل التجزئة النصفي	قيمة معامل جيتمان للتجزئة النصفية
30	0.788	0.744	0.852

يتضح من جدول (4) أن هناك ارتباطاً ايجابياً بين عبارات استبيان وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية حيث بلغت قيمة معامل ألفا كرونباخ للاستبيان 0,788 وكذلك بلغت قيمة معامل الارتباط بين الجزئيين 0,744، بينما بلغت قيمة معامل جيتمان 0,852 وهي قيم مرتفعة مما يدل على صدق وثبات عبارات الاستبيان في قياس ما وضع لأجله.

جدول (5) معامل بألفا كرونباخ والتجزئة النصفية ومعامل جيتمان لمقياس العلاقات الأسرية للأبناء ن= 30

المحور	عدد عبارات الاستبيان	قيمة معامل ثبات ألفا كرونباخ	قيمة معامل التجزئة النصفي	قيمة معامل جيتمان للتجزئة النصفية
المحور الأول "العلاقات الداخلية"	24	0.813	0.777	0.874
المحور الثاني "العلاقات الخارجية"	16	0.787	0.755	0.855
المقياس الكلي للعلاقات الأسرية	40	0.880	0.822	0.898

يتضح من جدول (5) أن هناك ارتباطاً ايجابياً بين عبارات محاور مقياس العلاقات الأسرية للأبناء وكذلك العبارات الكلية لمقياس العلاقات الأسرية للأبناء حيث تروحت قيمة معامل ألفا كرونباخ للمقياس بين 0,787، 0,880 وكذلك تراوحت قيمة معامل الارتباط بين الجزئيين بين 0,755، 0,822، بينما تراوحت قيمة معامل جيتمان بين 0,855، 0,898 وهي قيم مرتفعة تدل على صدق وثبات عبارات المقياس في قياس ما وضع لأجله.

بناءاً على ذلك أصبحت أدوات الدراسة في صورتها النهائية كما يلي:

استبيان وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية: وهو في صورته النهائية يحتوي على (30) عبارة خبرية، وتتحدد استجابات عينة الدراسة وفق ثلاث استجابات هما (موافق بشدة – موافق – إلى حد ما – غير موافق – غير موافق بشدة)، وتم على مقياس ليكرت الخماسي متصل (5، 4، 3، 2، 1) لاتجاه العبارة الإيجابي والعكس لاتجاه العبارة السلبي.

جدول (6) فئات مستويات وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية ن=470

عدد العبارات	أقل درجة مشاهدة	أعلى درجة مشاهدة	المدى	طول الفئة	المستويات
30	64	142	78	26	- مستوي وعي منخفض من64لأقل من 90 - مستوي وعي متوسط من 90 لأقل من 116 - مستوي وعي مرتفع من 116 فأكثر

يوضح جدول (6) تقسيم مستويات وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية حيث كانت أعلى درجة حصلت

عليها الأمهات في إجمالي استبيان الألعاب الإلكترونية كانت 142 درجة، وأقل درجة كانت 64 درجة، والمدى 78 وطول الفئة 26، حيث تم حساب طول الفئة من خلال قسمة المدى على 3 وبالتالي تم التقسيم لثلاث مستويات (منخفض – متوسط – مرتفع).

مقياس العلاقات الأسرية للأبناء: وهو في صورته النهائية يحتوي على (40) عبارة خبرية مقسمة على محورين المحور الأول "العلاقات الأسرية الداخلية" وتحتوي على (24) عبارة خبرية، المحور الثاني "العلاقات الأسرية الخارجية" وتحتوي على (16) عبارة خبرية، وتتحدد استجابات عينة الدراسة وفق ثلاث استجابات هما (موافق بشدة – موافق – إلى حد ما – غير موافق – غير موافق بشدة)، وتم على مقياس ليكرت الخماسي متصل (5، 4، 3، 2، 1) لاتجاه العبارة الإيجابي والعكس لاتجاه العبارة السلبي.

جدول (7) فئات مستويات مقياس العلاقات الأسرية للأبناء ن=470

المحور	عدد العبارات	أقل درجة مشاهدة	أعلى درجة مشاهدة	المدى	طول الفئة	المستويات
العلاقات الأسرية الداخلية	24	38	110	72	24	· مستوي وعي منخفض من38 لأقل من 62 · مستوي وعي متوسط من 62 لأقل من 86 · مستوي وعي مرتفع من 86 فأكثر
العلاقات الأسرية الخارجية	16	29	78	49	16.3 تقرب إلى 16	· مستوي وعي منخفض من29 لأقل من 45 · مستوي وعي متوسط من 45 لأقل من 61 · مستوي وعي مرتفع من 61 فأكثر
إجمالي مقياس العلاقات الأسرية للأبناء	40	68	188	120	40	· مستوي وعي منخفض من68 لأقل من 108 · مستوي وعي متوسط من 108 لأقل من 148 · مستوي وعي مرتفع من 148 فأكثر

يوضح جدول (7) تقسيم مستويات مقياس العلاقات الأسرية للأبناء حيث كانت أعلى درجة لعينة الدراسة في مقياس العلاقات الأسرية الداخلية 110 درجة، وأقل درجة كانت 38 درجة، وكانت أعلي درجة لمقياس العلاقات الأسرية الخارجية 78 درجة، وأقل درجة كانت 29 درجة، بينما كانت أعلي درجة لدي عينة الدراسة في إجمالي مقياس العلاقات الأسرية 188 درجة وأقل درجة 68 درجة.

سادساً: الأساليب الإحصائية:

تم تحليل البيانات وإجراء المعالجات الإحصائية باستخدام برنامج (Spss V.25) وفيما يلي بعض الأساليب الإحصائية المستخدمة لكشف العلاقة بين متغيرات الدراسة واختبار صحة الفروض: العدد والنسب المئوية، والمتوسطات الحسابية، الانحراف المعياري، الأهمية النسبية، المدي، معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha ومعامل التجزئة النصفية Split-Half Coefficient ومعامل جيتمان Guttman split-half coefficient، معامل ارتباط بيرسون Pearson Correlation - اختبار (ت) T-test - تحليل التباين أحادي الاتجاه (One Way ANOVA) لإيجاد قيمة "ف" - اختبار LSD للمقارنات المتعددة.

النتائج والمناقشة:

أولاً: نتائج خصائص العينة:

- وصف المتغيرات الديموغرافية للدراسة:

يتضح من جدول (8) غالبية عينة الدراسة بنسبة 38,9% يتراوح أعمارهن من 30سنة إلى 40سنة، بينما 31,5% أعمارهن أقل من 30سنة، بينما 29,6% أعمارهن 40 سنة فأكثر، كما أن الغالبية العظمى من عينة الدراسة متزوجات بنسبة 91,7% وأرامل بنسبة 4,3 % وأقل نسبة كانت لصالح المطلقات بنسبة 4%، كما أن غالبية عينة

الدراسة بنسبة 66,4% من ساكنات الحضر بينما 33,6% من عينة الدراسة من ساكنات الريف، كما أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 63,8% مستواهن التعليمي مرتفع (جامعي ودراسات عليا) ، بينما 30% من عينة الدراسة مستواهن التعليمي متوسط (شهادة متوسطة وفوق متوسطة)، 6,2% مستواهن التعليمي منخفض(تقرأ وتكتب و ابتدائي واعدادى)،)، كما أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 43% متوسط دخلهن الشهري أقل من 3000 جنيه، بينما 26,8% متوسط دخلهن الشهري من 3000 لأقل من 4000جنيه، 16% من عينة الدراسة متوسط دخلهن الشهري أكثر من 5000جنيه جنيه، ونري أن أقل نسبة لعينة الدراسة بنسبة 14,3% متوسط دخلهن الشهري من 4000 لأقل من 5000، كما أن 49,6% من عينة الدراسة لا يعملن ، بينما غالبية عينة الدراسة بنسبة 50,4% يعملن، منهن 62,4% يعملن أعمال مهنية، بينما 32,5% يعملن أعمال إدارية، 5,1% يعملن أعمال عضلية، كما أن العينة بالكامل بنسبة 100% لديهن أبناء أقل من 18 عام، حيث أن غالبية الدراسة بنسبة 36,2% لديهن ابنان أقل من 18 عام، بينما 34,3% لديها ابن واحد أقل من 18 عام، بينما 23,8% لديهن 3 أبناء أقل من 18 عام، بينما 4,5% لديهن 4 أبناء أقل من 18 عام، بينما 1,3% لديهن أكثر من 4أبناء أقل من 18 عام.

جدول (8) الوصف النسبي لعينة الدراسة وفقاً للمتغيرات الديموغرافية للدراسة ن=470

العمر	العدد	%	الحالة الاجتماعية	العدد	%	مكان السكن	العدد	%
أقل من 30 سنة	148	31,5	متزوجة	431	91,7	ريف	158	33,6
من 30 إلى40 سنة	183	38,9	مطلقة	19	4	حضر	312	66,4
40 سنة فأكثر	139	29,6	أرملة	20	4,3			
الإجمالي	470	100	الإجمالي	470	100	الإجمالي	470	100
مستوى تعليم الأم	**العدد**	**%**	**الدخل الشهري**	**العدد**	**%**	**طبيعة العمل**	**العدد**	**%**
منخفض تقرأ وتكتب ابتدائي اعدادي	29	6,2	اقل من 3000ج	202	43	أعمل	237	50,4
متوسط شهادة متوسطة وفوق متوسطة	141	30	من 3000ج لأقل من 4000ج	126	26,8			
			من 4000 لأقل من 5000ج	67	14,3	لا أعمل	233	49,6
مرتفع جامعي دراسات عليا	300	63,8	5000ج فأكثر	75	16			
الإجمالي	470	100	الاجمالي	470	100	الاجمالي	470	100
نوع العمل	**العدد**	**%**	**يوجد أبناء أقل من 18**	**العدد**	**%**	**عدد الأبناء أقل من 18**	**العدد**	**%**
أعمال عضلية	12	5,1	نعم	470	100	واحد	161	34,3
أعمال إدارية	77	32,5				اثنان	170	36,2
أعمال مهنية	148	62,4	لا	صفر	صفر	ثلاثة	112	23,8
						أربعة	21	4,5
						أكثر من أربعة	6	1,3
الإجمالي	237	100	الإجمالي	470	100	الإجمالي	470	100

- وصف البيانات الخاصة باستخدام الألعاب الالكترونية:

جدول (9) توزيع عينة الدراسة من حيث أكثر وقت مفضل للأبناء للعب على مدار اليوم ن=470

أكثر وقت مفضل للعب على مدار اليوم	العدد	%
في الصباح	36	7.7

أكثر وقت مفضل للعب على مدار اليوم	العدد	%
في الظهيرة	31	6,6
في العصر	59	12,6
في المساء	77	16,4
بعد منتصف الليل	28	6
لا يوجد وقت محدد	239	50,9
الإجمالي	470	100

يتضح من جدول (9) أن تقريباً نصف عينة الدراسة بنسبة 50,9% لا يوجد لدى أبنائهن وقت محدد للعب، بينما 16,4% يفضلوا اللعب في المساء، بينما 12,6% يفضلوا اللعب وقت العصر، و7,7% يفضلوا اللعب في الصباح، و6,6% يفضلوا اللعب في وقت الظهيرة، بينما 6% يفضلوا اللعب بعد منتصف الليل، أما بالنسبة لدراسة خياري (2019) فيفضل غالبية عينة الدراسة بنسبة 40% اللعب مساءاً، أما بالنسبة عقيب ولراري (2019) فغالبية عينة الدراسة بنسبة 61,66% يفضلون اللعب في الفترة الليلية، ويرجع الباحثتان ذلك إلى أن الأبناء يلعبون في أي وقت على مدار اليوم حيث يتوافر بالمنزل الموبايل وما به من ألعاب مختلفة وشيقة وكذلك توافر شبكة الانترنت دون الحاجة إلى النزول إلى مقاهي الانترنت أو مراكز الألعاب الالكترونية التي لها مواعيد فتح وغلق محددة وخاصة في ظل جائحة كورونا التي تجتاح العالم.

جدول (10) توزيع عينة الدراسة من حيث مدة لعب الأبناء في الجلسة الواحدة ن=470

مدة اللعب في الجلسة الواحدة	العدد	%
2/1 ساعة: أقل من ساعة	85	18
ساعة: إلى أقل من ساعتين	210	44,7
ساعتين: 3 ساعات	102	21,7
أكثر من 3 ساعات	73	15,5
الإجمالي	470	100

يتضح من جدول (10) أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 44,7% يلعب الأبناء من ساعة إلى أقل من ساعتين في الجلسة الواحدة، بينما 21,7% يلعب الأبناء من ساعتين إلى 3 ساعات في الجلسة الواحدة، بينما 18% يلعب الأبناء من نصف ساعة إلى أقل من ساعة في الجلسة الواحدة، بينما 15,5% يلعب الأبناء أكثر من 3 ساعات في الجلسة الواحدة، وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة بن لحبيب وزندري (2021) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 36,70% يفضلوا اللعب من ساعة إلى ساعتين في اليوم، بينما تختلف مع دراسة رمضان (2019) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 60,9% يفضلوا اللعب من ساعتين إلى 4 ساعات.

جدول (11) توزيع عينة الدراسة من حيث نوع الألعاب التي يفضلها الأبناء ن=470

نوع الألعاب التي يفضلها الأبناء	العدد	%
ألعاب قتالية	68	14,5
ألعاب رياضية	140	29,8
ألعاب مغامرات	171	36.4
ألعاب ألغاز	48	10,2
ألعاب تعليمية	43	9,1
الإجمالي	470	100

يتضح من جدول (11) أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 36,4% يفضل الأبناء ألعاب المغامرات، يليها 29,8% يفضلوا الألعاب الرياضية، بينما 14,5% يفضلوا الألعاب القتالية، بينما 10,2% يفضلوا ألعاب الألغاز، بينما 9,1% يفضلوا الألعاب التعليمية، وتختلف نتائج هذه الدراسة مع دراسة قويدر(2012) حيث 48% من عينة الدراسة يفضلوا الألعاب الرياضية يليها الألعاب القتالية، ودراسة خياري (2019) حيث أن غالبية عينة الدراسة يفضلوا ألعاب الذكاء يليها المغامرات، وكذلك دراسة الخليفة(2016) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 35,6% يفضلون الألعاب القتالية يليها ألعاب السيارات، وكذلك دراسة عثمان(2018)، الشمري(2019) حيث أن غالبية عينة الدراسة يفضلوا الألعاب القتالية يليها الألعاب الرياضية، وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة مشري(2017) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 44,78% يفضلوا ألعاب المغامرة، ويرجع الباحثتان ذلك إلى أن ألعاب المغامرات تمتاز بالتشويق والاثارة فتخلق جو من المغامرة الافتراضية مع التأثيرات الصوتية والضوئية التي تجذب انتباه اللاعبين، ويدل ذلك على وعي الأمهات باختيار الألعاب لأبنائهن وإبعادهن عن ألعاب العنف والقتال.

جدول (12) توزيع عينة الدراسة من حيث مدة استخدام الأبناء للألعاب الالكترونية ن=470

تستخدم الألعاب الالكترونية منذ	العدد	%
أقل من سنة	71	15
سنة لأقل من 3سنوات	175	37,2
3 سنوات لأقل من 6سنوات	134	28,5
أكثر من 6 سنوات	90	19
الإجمالي	470	100

يتضح من جدول (12) أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 37,2% يستخدم الأبناء الألعاب الالكترونية منذ سنة لأقل من 3 سنوات، بينما 28,5% يستخدموها من 3 سنوات لأقل من 6 سنوات، بينما 19% يستخدموها من أكثر من 6 سنوات، و15% يستخدموها من أقل من سنة، وتتفق نتيجة تلك الدراسة مع دراسة باشن (2021) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 64,15% يستخدمون الألعاب منذ سنة: 5 سنوات.

جدول (13) توزيع عينة الدراسة من حيث طبيعة اللعب التي يفضلها الأبناء ن=470

يفضل الأبناء اللعب	العدد	%
بمفردهم	86	18,3
مع أي شخص أون لاين	54	11,5
مع الأخوات	129	27,4
مع أصدقائهم	118	25.1
مع أحد الأقارب	83	17,7
الإجمالي	470	100

يتضح من جدول (13) أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 27,4% يفضل الأبناء اللعب مع أخواتهم، بينما 25,1% يفضلوا اللعب مع الأصدقاء، بينما 18,3% يفضلوا اللعب بمفردهم، و17,7% يفضلوا اللعب مع الأقارب، بينما 11,5% يفضلوا اللعب مع أي شخص أون لاين، وتختلف نتائج هذه الدراسة مع دراسة قويدر(2012) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 36% يفضلوا اللعب بمفردهم، وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة مشري (2017) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 62% يفضلوا اللعب مع أخواتهم، وكذلك دراسة بوصلعة ومسعودي(2021) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 62% يفضلون اللعب مع أخواتهم، وتفسر الباحثتان ذلك أن الأخوات قد

يلعبون على نفس الجهاز ويتبادلون الألعاب مع بعضهم بالإضافة إلى صلة الاخوة والقرابة التي تجمعهم.

جدول (14) توزيع عينة الدراسة من حيث المكان المفضل للعب الأبناء ن=470

المكان المفضل للعب	العدد	%
في غرفتهم	103	21,9
في أي مكان في المنزل	269	57,2
في السايبر	21	4,5
في المطعم	4	0,9
في المقهى	4	0,9
في أي مكان خارج المنزل	69	14,7
الإجمالي	470	100

يتضح من جدول (14) أن أكثر من نصف عينة الدراسة بنسبة 57,2% يفضلوا اللعب في أي مكان في المنزل، بينما 21,9% يفضلوا اللعب في غرفتهم، و14,7% يفضلوا اللعب في أي مكان خارج المنزل، و4,5% يفضلوا اللعب في السايبر "مراكز الألعاب الالكترونية"، أما 0,9% يفضلوا اللعب في المطعم أو المقهى، وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة قويدر(2012) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 92% يفضلون اللعب في المنزل، وكذلك دراسة الصوالحة وأخرون (2016)، وكذلك دراسة الخليفة (2016) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 60,7% يفضلون اللعب دائما في صالة المنزل، وكذلك دراسة عثمان (2018) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 97,5% يفضلوا اللعب في المنزل، وكذلك دراسة رمضان (2019) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 85,3% يفضلون اللعب في المنزل، وترجع الباحثتان ذلك إلى وعي أولياء الأمور بمراقبة أولادهم أثناء اللعب وإبعاد أولادهم عن أصدقاء السوء وكذلك توفير الكثير من المال الذي يصرف في مقاهي الانترنت والسايبر "مراكز الألعاب الالكترونية"، أما بالنسبة للأولاد فهم يلعبون في أي وقت على مدار اليوم حيث يتوافر بالمنزل الموبايل وشبكة الانترنت.

جدول (15) توزيع عينة الدراسة من حيث أكثر الأجهزة المستخدمة في اللعب ن=470

أكثر الأجهزة المستخدمة في اللعب	العدد	%
الموبايل	322	68,5
التاب	63	13,4
ايباد	22	4,7
لاب توب	27	5,7
كمبيوتر مكتبي	11	2,3
بلاي ستيشن	25	5,3
اكس بوكس	صفر	0
الإجمالي	470	100

يتضح من جدول (15) أن أكثر من نصف عينة الدراسة بنسبة 68,5% يستخدموا الموبايل في اللعب، بينما 13,4% يستخدموا التاب، بينما 5,7% يستخدموا اللاب توب، بينما 5,3% يستخدموا البلاي ستيشن، بينما 4,7% يستخدموا الايباد، بينما 2,3% يستخدموا الكمبيوتر المكتبي، وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة كلا مشري (2017) والجبور وأخرون(2020) حيث أن غالبية عينة الدراسة يستخدمون الهواتف الذكية في الألعاب الالكترونية وكذلك دراسة مهرية وأخرون (2020) حيث أن نصف عينة الدراسة بنسبة 51,11% يستخدمون

دائماً الموبايل في الألعاب الالكترونية، وتفسير الباحثتان ذلك حيث أن الموبايلات أو الهواتف الذكية تمتاز بأحجام مختلفة سهلة الحمل والتنقل بها في أي مكان وكذلك تمتاز بسهولة الاستخدام وبها تقنيات تكنولوجية عالية وأسعارها في متناول الجميع.

جدول (16) توزيع عينة الدراسة من حيث قضاء الأبناء وقت فراغهم ن=470

يقضي الأبناء وقت فراغهم	العدد	%
مع الأسرة	88	18,7
في زيارة الأقارب	26	5,5
الخروج مع الأصدقاء	53	11,3
مشاهدة التلفزيون	61	13
في القراءة	6	1,3
في اللعب على الموبايل	175	37,2
على الانترنت	61	13
الإجمالي	470	100

يتضح من جدول (16) أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 37,2% يقضوا وقت فراغهم في اللعب على الموبايل، بينما 18,7% يقضوا وقت فراغهم مع الأسرة، بينما 13% يقضوا وقت فراغهم على الانترنت أو مشاهدة التلفاز، بينما 11,3% يقضوا وقت فراغهم بالخروج مع الأصدقاء، بينما 5,5% يقضوا وقت فراغهم في زيارة الأقارب، بينما 1,3% يقضوا وقت فراغهم في القراءة، وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة كلا من قهلوز وعرقابي (2020)، مهرية وأخرون (2020) حيث أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 34,07% يقضون وقت فراغهم باللعب بالألعاب الالكترونية باستخدام الموبايل من أجل التسلية والترفيه، ويرجع الباحثتان ذلك إلى أن الأبناء في هذه المرحلة (مرحلة المراهقة) دائماً ما يشعرون بالفراغ والملل ويلجئون إلى اللعب لقضاء وقت فراغهم في التسلية والترفيه فيبحثون عن ألعاب مشوقة ومسلية وذات تأثيرات ضوئية مرئية وكذلك سمعية ويجدون ذلك متوفر في الألعاب الالكترونية غير الألعاب التقليدية الأخرى المتعارف عليها.

ثانياً: توزيع عينة الدراسة تبعاً لمستوى وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية ومستوي العلاقات الأسرية للأبناء

جدول (17) توزيع عينة الدراسة تبعاً لمستويات وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري ن=470

المستويات	العدد	النسبة المئوية %	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
- مستوي وعي منخفض من64لأقل من 90	43	9,1	104,885	12,323
- مستوي وعي متوسط من 90 لأقل من 116	337	71,7		
- مستوي وعي مرتفع من 116 فأكثر	90	19,1		

يتضح من جدول (17) أن غالبية عينة الدراسة من الأمهات بنسبة 71,7% لديهن مستوي وعي متوسط بخطورة الألعاب الإلكترونية، 9,1% من الأمهات لديهن مستوي منخفض بالوعي بخطورة الألعاب الإلكترونية، بينما 19,1% من عينة الدراسة من الأمهات لديهن مستوي وعي مرتفع بخطورة الألعاب الإلكترونية، والمتوسط

الحسابي 104,885، أما الانحراف المعياري فهو 12,323.
يتضح من جدول (18) أن غالبية أبناء عينة الدراسة بنسبة 65,7% لديهم مستوي متوسط لإجمالي العلاقات الأسرية، بينما 25,7% لديهم مستوي منخفض لإجمالي العلاقات الأسرية، بينما 8,5% فقط من أبناء عينة الدراسة لديهم مستوي مرتفع للعلاقات الأسرية.

جدول (18) توزيع عينة الدراسة تبعاً لمستويات مقياس العلاقات الأسرية للأبناء والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري للمقياس ن=470

المحور	المستويات	العدد	النسبة المئوية %	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
العلاقات الأسرية الداخلية	- مستوي وعي منخفض من38 لأقل من 62 - مستوي وعي متوسط من 62 لأقل من 86 - مستوي وعي مرتفع من 86 فأكثر	106 320 44	22,6 68.1 9.4	69,319	11,787
العلاقات الأسرية الخارجية	- مستوي وعي منخفض من29 لأقل من 45 - مستوي وعي متوسط من 45 لأقل من 61 - مستوي وعي مرتفع من 61 فأكثر	106 296 68	22.6 63 14.5	50,989	8,549
إجمالي مقياس العلاقات الأسرية	- مستوي وعي منخفض من68 لأقل من 108 - مستوي وعي متوسط من 108 لأقل من 148 - مستوي وعي مرتفع من 148 فأكثر	121 309 40	25,7 65.7 8.5	120,30	19,005

ثالثاً: توزيع عينة الدراسة تبعاً لاستجاباتهن على أدوات الدراسة "استبيان وعي الأمهات بخطورة الألعاب الالكترونية ومقياس العلاقات الأسرية للأبناء":

جدول (19) المتوسط الحسابي والأهمية النسبية لاستجابات عينة الدراسة على عبارات وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية ن = 470

م	العبارة	موافق بشدة العدد	%	موافق العدد	%	موافق إلى حد ما العدد	%	غير موافق العدد	%	غير موافق بشدة العدد	%	المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية
1	تمكن الألعاب الالكترونية أبنائي من التعاون مع زملائهم	86	18.3	197	41.9	140	29.8	36	7.7	11	2.3	3.66	73.2
2	تطلب بعض الألعاب الالكترونية من أبنائي بيانات شخصية عنهم وعن الأسرة.	41	8.7	96	20.4	122	26	138	29.4	73	15.5	2.77	55.4
3	أرى أن بعض الألعاب الالكترونية تحتوي على مشاهد غير محتشمة.	91	19.4	159	33.8	142	30.2	52	11.1	26	5.5	3.50	70
4	أجد أن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤثر على أداء أبنائي للصلاة في وقتها.	135	28.7	173	36.8	124	26.4	28	6	10	2.1	3.84	76.8

م	العبارة	موافق بشدة		موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		غير موافق بشدة		المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية
		العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%		
5	أعتقد أن الألعاب الالكترونية تشجع أبنائي على العنف.	93	19.8	144	30.6	166	35.3	58	12.3	9	1.9	3.54	70.8
6	تساعد بعض الألعاب الالكترونية في تطوير مهارات أبنائي فى اللغة الإنجليزية.	59	12.6	171	36.4	185	39.4	50	10.6	5	1.1	3.49	69.8
7	تؤدي بعض الألعاب الالكترونية إلى تطوير من مهارات أبنائي الكتابية.	53	11.3	179	38.1	136	38.9	91	19.4	11	2.3	3.37	67.4
8	تساهم الألعاب الالكترونية في تطوير مهارات أبنائي في البحث والاكتشاف.	70	14.9	201	42.8	155	33	41	8.7	3	0.6	3.63	72.6
9	أجد أن ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل أبنائي يتلفظوا بعبارات غير لائقة.	68	14.5	123	26.2	135	28.7	128	27.2	16	3.4	2.79	55.8
10	تزيد الألعاب الالكترونية من ثقة أبنائي فى أنفسهم.	43	9.1	133	28.3	182	38.7	100	21.3	12	2.6	3.20	64
11	تساهم الألعاب الالكترونية أبنائي في غرس روح التحدى والمنافسة لديهم.	56	11.9	232	49.4	143	30.4	35	7.4	4	0.9	3.64	72.8
12	يشعر أبنائي بزغللة وضعف فى بصرهم.	151	32.1	198	42.1	95	20.2	23	4.9	3	0.6	4	80
13	يشعر أبنائي بالصداع المتكرر	130	27.7	195	41.5	116	24.7	26	5.5	3	0.6	3.90	78
14	يشعر أبنائي بألم بعمودهم الفقري وأسفل الظهر	114	24.3	181	38.5	130	27.7	42	8.9	3	0.6	3.77	75.4
15	يشعر أبنائي بألم فى الرقبة.	118	25.1	186	39.6	120	25.5	41	8.7	5	1.1	3.79	75.8
16	يشعر أبنائي بتنميل باليدين.	101	21.5	171	36.4	131	27.9	66	14	1	0.2	3.65	73
17	تُعد الألعاب الالكترونية وسيلة ليكون أبنائي صداقات جديدة.	39	8.3	161	34.3	153	32.6	99	21.1	18	3.8	3.22	64.4
18	يؤدي ممارسة الألعاب الالكترونية لمدد طويلة إلى زيادة وزنهم.	60	12.8	135	28.7	151	32.1	110	23.4	14	3	3.25	65
19	ممارسة للألعاب الالكترونية لأوقات طويلة تصيبهم بأمراض سوء التغذية.	76	16.2	201	42.8	129	27.4	59	12.6	5	1.1	3.60	72
20	تساعد بعض الألعاب الالكترونية في تنشيط ذهن أبنائي وتزيد من ذكائهم.	43	9.1	167	35.5	182	38.7	67	14.3	11	2.3	3.35	67

م	العبارة	موافق بشدة		موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		غير موافق بشدة		المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية
		العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%		
21	تقلل ممارسة الألعاب الالكترونية من الوقت المخصص لمذاكرة أبنائي.	114	24.3	200	42.6	113	24	36	7.7	7	1.5	3.80	76
22	يهمل أبنائي واجباتهم المدرسية لممارستهم للألعاب الالكترونية.	102	21.7	159	33.8	128	27.2	71	15.1	10	2.1	3.58	71.6
23	تؤثر ممارسة أبنائي للألعاب الالكترونية سلبا على تحصيلهم الدراسي.	96	20.4	167	35.5	133	28.3	68	14.5	6	1.3	3.59	71.8
24	تؤدي ممارسة لألعاب الالكترونية إلى إضطرابات في النوم	102	21.7	166	35.3	144	30.6	51	10.9	7	1.5	3.65	73
25	تؤدي ممارسة أبنائي للألعاب الالكترونية طوال ساعات الليل إلى عدم استيقاظهم وذهابهم للمدرسة مبكرا.	99	21.1	158	33.6	128	27.2	67	14.3	18	3.8	3.54	70.8
26	يهرب أبنائي من المدرسة للذهاب لمحلات الألعاب الإلكترونية.	39	8.3	86	18.3	73	15.5	182	38.7	90	19.1	3.42	68.4
27	تساعد ممارسة أبنائي للألعاب الالكترونية على التنسيق بين حواسه (حركات العين واليد مع الأصوات).	44	9.4	164	34.9	170	36.2	82	17.4	10	2.1	3.32	66.4
28	تساعد الألعاب الالكترنية أبنائي على التقليل من ضغط المذاكرة	42	8.9	161	34.3	190	40.4	67	14.3	10	2.1	3.34	66.8
29	أدرك أن ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقود لاعبيها للقيام ببعض الجرائم.	61	13	161	34.3	152	32.3	79	16.8	17	3.6	3.36	67.2
30	أدرك أن ممارسة بعض الألعاب الالكترونية قد تقود لاعبيها للانتحار.	63	13.4	159	33.8	136	28.9	89	18.9	23	4.9	3.32	66.4

يتضح من جدول (19) أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 41,9 % توافق على أن الألعاب الالكترونية تساعد أبنائها على التعاون مع زملائهم وهذا ما أكدته دراسة رمضان (2019)، بينما 36,8 % من عينة الدراسة توافق على أن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤثر على أداء الأبناء للصلاة في وقتها وهذا ما أكدته دراسة إبراهيم وخطاب (2020) حيث أكدت أن 44,5 % من عينة الدراسة تأكد أن الألعاب الالكترونية تلهي عن أداء الصلاة في وقتها، بينما 35,3 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما على أن الألعاب الالكترونية تشجع أبنائها على العنف وهذا ما أكدته دراسة

كلاً من الحشاش (2008)، الزيودي (2015)، الصوالحة وأخرون(2016)، تهامي وجعفورة (2019)، حسن (2020)، إبراهيم وخطاب (2020)، جناد (2021)، الصبان وأخرون (2021) أن الألعاب الالكترونية العنيفة تؤدي لزيادة السلوك العدواني لدى الأطفال، بينما 39,4 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما على أن الألعاب الالكترونية تساعد أبنائها على تطوير مهارتهم في اللغة الإنجليزية وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة الزيودي (2015)، وكذلك دراسة عثمان (2018) حيث أكدت أن الألعاب الإلكترونية تعلم لغات أخرى غير اللغة العربية.

بينما 38,9 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما على أن الألعاب الالكترونية تطور من مهارات أبنائها الكتابية، بينما 42,8 % توافق على أن الألعاب الالكترونية تساعد أبنائها على تطوير مهارات البحث والاكتشاف وهذا ما أكدته دراسة كلا من ربيع وطنطاوي (2019)، العيسى وصبيح (2021)، بينما 38,7 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما على أن الألعاب الالكترونية تزيد من ثقة أبنائها في أنفسهم، بينما 49,4 % من عينة الدراسة توافق على أن الألعاب الالكترونية تغرس لدى أبنائها روح التحدي والمنافسة.

بينما 42,1 % من عينة الدراسة توافق على أن أبنائها يشعرون بزغللة وضعف في بصرهم وتشويش في الرؤية نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية لفترة طويلة وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة كلاً من الزيودي (2015)، عثمان (2018)، تهامي وجعفورة (2019)، غربي وعيد (2019)، إبراهيم وخطاب (2020)، العيسى وصبيح (2021)، الصبان وأخرون (2021) حيث أكدت أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على البصر، بينما 41,5 % من عينة الدراسة توافق على أن أبنائها يشعرون بالصداع المتكرر نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية لفترة طويلة وهذا ما أكدته دراسة كلا من إبراهيم وخطاب (2020)، الصبان وأخرون (2021)، بينما 38,5 % من عينة الدراسة توافق على أن أبنائها يشعرون بألم بعمودهم الفقري وأسفل الظهر نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية لفترة طويلة وهذا ما أكدته دراسة تهامي وجعفورة (2019)، بينما 39,6 % من عينة الدراسة توافق على أن أبنائها يشعرون بألآم في الرقبة نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية لفترة طويلة وهذا ما أكدته دراسة غربي وعيد (2019)، بينما 36,4 % من عينة الدراسة توافق على أن أبنائها يشعرون بتنميل في اليدين نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية لفترة طويلة وهذا ما أكدته دراسة إبراهيم و خطاب (2020) ، بينما 32,1 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما أن الألعاب الالكترونية تؤدي لزيادة وزن أبنائها وهذا ما أكدته دراسة كلا من إبراهيم وخطاب (2020)، العيسى وصبيح (2021)، الصبان وأخرون (2021).

بينما 42,8 % من عينة الدراسة توافق على أن أبنائها يصابون بأمراض سوء التغذية نتيجة ممارسة الألعاب الالكترونية، بينما 35,5 من عينة الدراسة توافق على أن ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد من ذكاء أبنائها وهذا ما أكدته دراسة تهامي وجعفورة (2019) أن من إيجابيات الألعاب الالكترونية تنمية الذكاء والوجدان، بينما 42,6 % من عينة الدراسة توافق على أن ممارسة الألعاب الالكترونية تقلل من الوقت الخاص بمذاكرة أبنائها وهذا ما أكدته دراسة إبراهيم وخطاب (2020)، كما أن 35,5 % من عينة الدراسة توافق على أن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤثر سلباً على تحصيل أبنائهم الدراسي وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع دراسة كلاً من الزيودي(2015)، غربي وعيد (2019)، عقيب ولراري (2019)، حسن (2020)، قهلوز وعرقابي (2020)، العيسى وصبيح (2021)، جناد (2021) حيث أن غالبية عينة الدراسة يرون أن الألعاب الالكترونية تؤثر على تحصيلهم الدراسي، بينما 35,3 % من عينة الدراسة توافق على أن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لاضطرابات في النوم لدى أبنائها وهذا ما أكدته دراسة كلا من الزيودي (2015)، يونس (2017)، إبراهيم وخطاب (2020)، Wong et al(2020)، الصبان وأخرون (2021)، بينما 34,3 % من عينة الدراسة توافق على أن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤدي لاعبيها للقيام ببعض الجرائم وهذا ما أكدته دراسة كلا من حسن (2020)، العيسى وصبيح (2021)، الصبان وأخرون (2021) بينما 33,8 % من عينة الدراسة توافق على أن ممارسة الألعاب الالكترونية قد تقود لاعبيها إلى الانتحار وهذا ما

أكدته دراسة الصبان وأخرون (2021).
ومما سبق يتضح للباحثتان أن الألعاب الالكترونية لها مخاطر وأضرار كثيرة تفوق مميزاتها بكثير فهي تشجع الأبناء على العنف وكثرة الجرائم نتيجة العنف الذي يتعرض له الأبناء أثناء اللعب فيعتادوا عليه ويصبح أمر عادي بالنسبة لهم، كما أنها تُلهي الأبناء عن دينهم فيتركوا الصلاة من أجل اللعب، بجانب بعض المشاهد الغير لائقة التي يراها الأبناء أثناء اللعب والتي تتنافى مع الشرائع الدينية، كما أن للألعاب الالكترونية أثار جسمانية فهي تؤثر على ضعف بصرهم بجانب الصداع المستمر وألام العمود الفقري والرقبة وكذلك تنميل في اليدين، كما أنها تؤدي لزيادة في الوزن نتيجة الجلوس لفترات طويلة وتناول الوجبات بدون نظام أثناء اللعب، كما أنها تؤدي لأمراض سوء التغذية، كما تؤثر على الوقت الخاص بالمذاكرة فتؤثر على التحصيل الدراسي للأبناء وتؤدي لاضطرابات في النوم نتيجة السهر لفترات طويلة أثناء اللعب، كما أن بعض الألعاب تقود لعبيها للانتحار.

جدول (20) المتوسط الحسابي والأهمية النسبية لاستجابات عينة الدراسة على عبارات مقياس العلاقات الأسرية للأبناء "المحور الأول العلاقات الداخلية" ن = 470

م	العبارة	موافق بشدة		موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		غير موافق بشدة		المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية
		العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%		
1	أدت الألعاب الالكترونية لكثرة المشاكل داخل الأسرة.	88	18.7	176	37.4	137	29.1	63	13.4	6	1.3	2.41	48.2
2	يقضي أبنائي معظم أوقاتهم في استخدام الألعاب الإلكترونية	77	16.4	187	39.8	145	30.9	49	10.4	12	2.6	2.43	48.6
3	أصبح أبنائي أكثر عنفاً داخل الأسرة.	54	11.5	136	28.9	170	36.2	97	20.6	13	2.8	2.74	54.8
4	يلجأ أبنائي لممارسة الألعاب الالكترونية للهروب من المشاكل الأسرية.	58	12.3	135	28.7	137	29.1	119	25.3	21	4.5	2.81	56.2
5	يستجيب أبنائي لي عندما أطلب منهم ترك الأجهزة المستخدمة في اللعب.	51	10.9	108	23	222	47.2	65	13.8	24	5.1	3.21	64.2
6	يفضل أبنائي اللعب في حجرتهم.	42	8.9	170	36.2	178	37.9	74	15.7	6	1.3	2.64	52.8
7	اهتم باختيار الألعاب الالكترونية التي يمارسها ابنائي.	121	25.7	159	33.8	148	31.5	37	7.9	5	1.1	3.75	75
8	ممارسة أبنائي الألعاب الالكترونية جعلتهم يحبون العزلة.	63	13.4	169	36	147	31.3	83	17.7	8	1.7	2.58	51.6
9	أرى أن ممارسة أبنائي للألعاب الالكترونية أدت إلى اللامبالاه بكل التوجيهات الموجهة لهم.	66	14	164	34.9	178	37.9	51	10.9	11	2.3	2.53	50.6

م	العبارة	موافق بشدة		موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		غير موافق بشدة		المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية
		العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%		
10	لا أسمح باستمرار أبنائي في اللعب أثناء تناول الطعام.	155	33	188	40	96	20.4	23	4.9	8	1.7	3.98	79.6
11	ممارسة أبنائي الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل سلبي على تنظيم مواعيد الطعام الجماعى فى المنزل.	76	16.2	150	31.9	142	30.2	82	17.4	20	4.3	2.62	52.4
12	يتمرد أبنائي على أي توجيهات موجهة لهم.	46	9.8	142	30.2	205	43.6	65	13.8	12	2.6	2.69	53.8
13	لايتقبل أبنائي النقد الموجه لهم.	56	11.9	151	32.1	196	41.7	60	12.8	7	1.5	2.60	52
14	أصبح أبنائي يثورون ويتعصبون لأتفه الأسباب.	72	15.3	157	33.4	178	37.9	53	11.3	10	1.2	2.51	50.2
15	أشعر بضعف العلاقة بيني وبين ابنائي.	32	6.8	119	25.3	164	34.9	125	26.6	30	6.4	3	60
16	أنظم لأبنائي وقتهم بين ممارسة الألعاب الالكترونية والتواصل مع أفراد الأسرة.	83	17.7	170	36.2	186	39.6	24	5.1	7	1.5	3.63	72.6
17	أترك أبنائي يلعبون الألعاب الالكترونية لتقليل الخلافات بينهم وبين أفراد الأسرة.	34	7.2	115	24.5	178	37.9	126	26.8	17	3.6	2.95	59
18	أصبح أبنائي لا يشاركوني في أداء الأعمال المنزلية.	53	11.3	124	26.4	194	41.3	87	18.5	12	2.6	2.75	55
19	أشارك أبنائي في حل المشكلات التي تواجه الأسرة للحد من ممارسة الألعاب الالكترونية.	55	11.7	191	40.6	184	39.1	35	7.4	5	1.1	3.54	70.8
20	أصبح كل ابن من ابنائي في عالمه الافتراضي الالكتروني	55	11.7	121	25.7	159	33.8	108	23	27	5.7	2.85	57
21	تجعل الألعاب الإلكترونية التواصل بين الآباء والأبناء عملية صعبة	59	12.6	169	36	170	36.2	62	13.2	10	2.1	2.56	51.2
22	تؤثر الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي علي اجتماع باقي أفراد الأسرة عند تناول الطعام.	66	14	164	34.9	144	30.6	7	16.4	19	4	2.61	52.2
23	تقلل الألعاب الإلكترونية من مدة تواصل أفراد الأسرة وبعضهم البعض	78	16.6	199	42.3	150	31.9	32	6.8	11	2.3	2.36	47.2

م	العبارة	موافق بشدة		موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		غير موافق بشدة		المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية
		العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%		
24	يتعاون أبنائي مع بعضهم البعض في حل بعض المشكلات	62	13.2	179	38.1	187	39.8	38	8.1	4	0.9	3.55	71

يتضح من جدول (20) أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 37,4 % توافق على أن الألعاب الالكترونية أدت لكثرة المشاكل داخل الأسرة وهذا ما أكدته دراسة كلا من يونس (2017)، رمضان (2019)، غربي وعيد (2019) حيث أكدت على كثرة المشاكل داخل الأسرة بجانب خلل في العلاقات الاجتماعية، كما أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 39,8 % توافق على أن أبنائها يقضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الالكترونية وهذا ما أكدته دراسة كلا من رمضان (2019)، إبراهيم وخطاب (2020)، كما أن 36,2 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما أن أبنائها أصبحوا أكثر عنفا داخل الأسرة وهذا ما أكدته دراسة كلا من الصوالحة وأخرون(2016)، رمضان (2019)، حسن (2020)، جناد (2021)، الصبان وأخرون (2021)، كما أن 29,1 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما أن أبنائها يلجئون لممارسة الألعاب الالكترونية هروباً من المشاكل وهذا ما أكدته دراسة يونس (2017)، كما أن غالبية العينة بنسبة 33,8 % توافق على أنها تختار الألعاب التي يمارسها أبنائها وهذا ما أكدته دراسة كلا من إبراهيم وخطاب(2020)، الزيودي (2015)، كما أن 36 % من عينة الدراسة توافق على أن ممارسة الألعاب الالكترونية تجعل أبنائهم يحبون العزلة وهذا ما أكدته دراسة كلا من الصوالحة وأخرون (2016)، يونس (2017)، حسن (2020)، العيسى وصبيح (2021)، الصبان وأخرون (2021)، جناد (2021)، بينما 37,9 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما أن الألعاب الالكترونية جعلت الأبناء أكثر لامبالاة بالتوجيهات الموجهة لهم.

كما أن غالبية العينة بنسبة 31,9 % توافق على أن ممارسة الألعاب الالكترونية تؤثر على تنظيم مواعيد الطعام وهذا ما أكدته دراسة الصوالحة وأخرون(2016)، كما أن 43,6 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما أن الأبناء يتمردوا على التوجيهات الموجهة لهم وهذا ما أكدته دراسة كلا من إبراهيم وخطاب (2020)، الصبان وأخرون (2021)، كما أن 41,7 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما أن الأبناء لا يتقبلوا النقد الموجه لهم وهذا ما أكدته دراسة الصوالحة وأخرون(2016)، كما أن 34,9 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما بشعورها بضعف العلاقة بينها وبين أبنائها وهذا ما أكدته دراسة غربي وعيد (2019)، كما أن 39,6 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما بتنظيم أوقات اللعب لأبنائها وهذا ما أوصت به دراسة كلا من الزيودي (2015)، تهامي وجعفورة (2019)، حسن (2020)، إبراهيم وخطاب (2020)، جناد (2021)، الصبان وأخرون (2021)، العيسى و صبيح (2021)، كما أن 37,9 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما بترك الأبناء يلعبون بالألعاب الالكترونية لتقليل الخلافات بين أفراد الأسرة وهذا ما أكدته دراسة الصوالحة وأخرون(2016)، كما أن 33,8 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما أن الأبناء أصبح لهم عالمهم الافتراضي الذي يعيشون فيه وهذا ما أكدته دراسة إبراهيم و خطاب (2020)، كما أن 36,2 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما بأن الألعاب الالكترونية جعلت التواصل صعب بين الآباء والأبناء وهذا ما أكدته دراسة الزيودي (2015)، وغربي وعيد (2019).

ومما سبق يتضح للباحثتان أن الألعاب الالكترونية أثرت على العلاقات الأسرية الداخلية بين الأب والأم والأبناء فأدت لكثرة المشاكل الأسرية لقضاء الأبناء أوقات فراغهم على هذه الألعاب لفترات طويلة فأحدثت خلل في العلاقات الاجتماعية داخل الأسرة، كما أن الأبناء أصبحوا أكثر عنفاً داخل الأسرة فتشب الكثير من الخلافات بين

الأبناء وبعضهم البعض وكذلك بين الأبناء والآباء، كما أن الأبناء أصبحوا يلجئون إلى الألعاب الالكترونية للهروب من المشاكل الأسرية فأدى ذلك لعزلة الأبناء عن الأسرة، وأصبح الأبناء يشعرون بالامبالاة ويتمردون على التوجيهات الموجهة لهم وكذلك لا يتقبلون النقد الموجه لهم من الآباء، فيشعر الآباء بضعف العلاقة وكذلك بصعوبة التواصل بينهم وبين أبنائهم.

جدول (21) المتوسط الحسابي والأهمية النسبية لاستجابات عينة الدراسة على عبارات مقياس العلاقات الأسرية للأبناء "المحور الثاني العلاقات الخارجية" ن = 470

م	العبارة	موافق بشدة		موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		غير موافق بشدة		المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية
		العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%		
1	يشارك أبنائي أقاربنا في اللعب باستخدام الألعاب الالكترونية.	59	12.6	208	44.3	168	35.7	29	6.2	6	1.3	3.61	72.20
2	أصبح أبنائي أكثر عنفاً مع الاخرين	37	7.9	96	20.4	160	34	136	28.9	41	8.7	3.10	62
3	انقطع أبنائي عن صلة أرحامهم	36	7.7	86	18.3	148	31.5	146	31.1	54	11.5	3.20	64
4	أرى أن ممارسة أبنائي للألعاب الالكترونية تؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية.	51	10.9	143	30.4	165	35.1	97	20.6	14	3	2.74	54.80
5	أثرت الألعاب على تواصل أبنائي مع أقاربهم	47	10	108	23	172	36.6	120	25.5	23	4.9	2.92	58.40
6	يفضل أبنائي قضاء الوقت في استخدام الألعاب الإلكترونية عن زيارة الأقارب.	46	9.8	129	27.4	158	33.6	109	23.2	28	6	2.88	57.60
7	أثرت الألعاب على نمط حياة أبنائي مع أقاربهم	43	9.1	139	29.6	165	35.1	101	21.5	22	4.7	2.83	56.60
8	يشعر أبنائي بالغربة عند زيارة أقاربنا	36	7.7	91	19.4	165	35.1	147	31.3	31	6.6	3.10	62
9	يوجد علاقة احترام متبادل بين أبنائي وبين أقاربنا	96	20.4	226	48.1	126	26.8	16	3.4	6	1.3	3.83	76.60
10	يوجد الوقت الكافي للحوار بين أبنائي وأقاربنا	52	11.1	176	37.4	189	40.2	41	8.7	12	2.6	3.46	69.20
11	يعمل أبنائي مع أقاربنا كفريق واحد تسودهم المحبة	65	13.8	207	44	166	35.3	23	4.9	9	1.9	3.63	72.60
12	يتدخل أبنائي في أمور أقاربنا ويواجهونهم بشكل سلبي	13	2.8	86	18.3	126	26.8	205	43.6	40	8.5	3.37	67.40
13	يجد أبنائي صعوبة في التعبير عن مشاعرهم تجاه أقاربهم	20	4.3	129	27.4	188	40	118	25.1	15	3.2	2.96	59.20

م	العبارة	موافق بشدة		موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		غير موافق بشدة		المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية
		العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%		
14	ينتقد أبنائي سلوكيات بعض أفراد العائلة	20	4.3	140	29.8	196	41.7	94	20	20	4.3	2.90	58
15	يفضل أبنائي الانسحاب عن مواصلة الحوار عند اختلاف الأراء بينهم وبين أقاربنا	28	6	137	29.1	186	39.6	106	22.6	13	2.8	2.87	57.40
16	يفضل أبنائي عدم إثارة المشاكل والصراعات بين أقاربنا.	55	11.7	212	45.1	166	35.3	28	6	9	1.9	3.59	71.80

يتضح من جدول (21) أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 34 % توافق إلى حد ما أن أبنائهما أصبحوا أكثر عنفاً مع الأخرين وهذا ما أكدته دراسة كلا من الصوالحة وأخرون(2016)، رمضان (2019)، حسن (2020)، جناد (2021)، الصبان وأخرون (2021)، كما أن 35,1 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما أن الألعاب الالكترونية أثرت بالسلب على علاقة أبنائها الاجتماعية وهذا ما أكدته دراسة كلا من يونس (2017)، جناد (2021)، كما أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 48,1 % توافق على وجود علاقة احترام متبادل بين أبنائهم وبين أقاربهم، كما أن 44 % من عينة الدراسة توافقن على أن أبنائهم يعملون مع أقاربهم كفريق واحد تسودهم المحبة، كما أن 40 % من عينة الدراسة توافق إلى حد ما أن أبنائهم يجدون صعوبة في التعبير عن مشاعرهم تجاه أقاربهم، كما أن 41,7% من عينة الدراسة توافق إلى حد ما بأن الأبناء ينتقدون سلوكيات أفراد العائلة، بينما 45,1 % من عينة الدراسة توافق على أن أبنائهم يفضلوا عدم إثارة المشاكل والصراعات بيم الأقارب.

ومما سبق يتضح للباحثتان أن الألعاب الالكترونية أثرت أيضاً على العلاقات الأسرية الخارجية أي بين أفراد الأسرة والأقارب فحدث خلل في العلاقات الاجتماعية بين الأسرة والأقارب فانقطعت صلة الأرحام وأصبح الأبناء يعيشون في عالمهم الافتراضي وزاد ذلك مع جائحة كورونا فانقطعت العلاقات الاجتماعية من زيارات وتجمعات عائلية واقتصرت على الاتصالات الهاتفية أو عبر شبكات الانترنت خلال وسائل التواصل المختلفة.

خامساً: النتائج في ضوء فروض الدراسة:

النتائج في ضوء الفرض الأول: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لكلاً من (محل الإقامة " ريف، حضر"، طبيعة العمل "تعمل، لا تعمل").

جدول (22) الفروق بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لمحل الإقامة "ريف، حضر" ن=470

المتغيرات	ريف ن = 158		حضر ن = 312		الفرق ببين المتوسطات	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
الوعي بخطورة الألعاب الإلكترونية	103.613	12.333	105.528	12.288	1.914-	1.594-	0.112 غير دالة

يتضح من جدول (22) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسطات وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لمحل الإقامة "ريف، حضر" حيث بلغ المتوسط الحسابي لدرجات الأمهات ساكنات الريف 103,613، بينما الأمهات ساكنات الحضر 105,528، وبلغت قيمة (ت) -1,594 وهي قيمة غير دالة إحصائياً،

ونتيجة هذه الدراسة تتفق مع دراسة الدهشان وسويلم(2021)، وتفسر الباحثتان ذلك إلي تقارب الثقافات حالياً بين الريفيات والحضريات فأصبح العالم قرية صغيرة خاصةً فيما يتعلق بالمجالات التكنولوجية ومنها الألعاب الإلكترونية فأصبح الجميع يستخدمها على حد سواء في الريف أو الحضر.

جدول (23) الفروق بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لطبيعة العمل "أعمل، لاأعمل" ن=470

المتغيرات	أعمل ن = 237		لا أعمل ن = 233		الفرق ببين المتوسطات	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
الوعي بخطورة الألعاب الإلكترونية	105.628	11.370	104.128	13.205	1.499	1.320	0.187 غير دالة

يتضح من جدول (23) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسطات وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة تبعاً لطبيعة العمل "أعمل، لاأعمل" حيث بلغ المتوسط الحسابي لدرجات الأمهات العاملات 105,628، بينما بلغ المتوسط الحسابي لدرجات الأمهات غير العاملات 104,128، وبلغت قيمة (ت) 1,320 وهي قيمة غير دالة إحصائياً، وتفسر الباحثتان ذلك أننا نعيش في العصر الرقمي وهذا من سماته انتشار التكنولوجيا والتقنيات الرقمية بين الجميع ولا يوجد فرق بين العاملات وغير العاملات فيعتمد الغالبية العظمي من الأبناء على استخدام الألعاب الإلكترونية لقضاء أوقات فراغهم، وهناك وعي من الأمهات سواء عاملات أو غير عاملات بخطورة تلك الألعاب لما توفره الوسائل التكنولوجية المختلفة من معلومات عن تلك الألعاب، ونتيجة تلك الدراسة تختلف مع دراسة إبراهيم وخطاب (2020) حيث وجدت فروق لصالح الأمهات العاملات.

يتضح مما سبق عدم تحقق الفرض الأول حيث تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لكلاً من (محل الإقامة " ريف، حضر"، طبيعة العمل "تعمل، لا تعمل").

النتائج في ضوء الفرض الثاني: يوجد تباين دال إحصائياً بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين كلاً من ("سن ربة الأسرة، الحالة الاجتماعية، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري، نوع عمل الأم، عدد الأبناء أقل من 18 عام).

يتضح من جدول (24) عدم وجود تباين دال إحصائياً في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة تبعاً لسن ربة الأسرة حيث بلغت قيمة (ف) 1,994 وهي قيمة غير دالة إحصائياً، ويستدل من ذلك أن سن ربة الأسرة عينة الدراسة لا يؤثر على وعيها بخطورة الألعاب الإلكترونية وقد يرجع ذلك إلى تقارب سن الأمهات عينة الدراسة حيث طبقت الدراسة على الأمهات اللواتي لديهن أطفال أقل من 18 عاماً وبالتالي تعد الفترة الزمنية للأبناء متقاربة إلى حد ما.

جدول (24) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لسن ربة الأسرة ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	603.094	2	301.547	1.994	0.137 غير دالة
	داخل المجموعات	70628.702	467	151.239		
	التباين الكلى	71231.796	469			

جدول (25) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً للحالة الاجتماعية ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	409.164	2	204.582	1.349	0.261 غير دالة
	داخل المجموعات	70822.632	467	151.654		
	التباين الكلى	71231.796	469			

يتضح من جدول (25) عدم وجود تباين دال إحصائياً في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة تبعاً للحالة الاجتماعية "متزوجة، أرملة، مطلقة" حيث بلغت قيمة (ف) 1,349 وهي قيمة غير دالة إحصائياً، ويستدل من ذلك أن الحالة الاجتماعية للأمهات عينة الدراسة لا تؤثر على وعيهن بخطورة الألعاب الإلكترونية.

جدول (26) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأم ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	1256.769	2	628.385	**4.194	0.016
	داخل المجموعات	69975.026	467	149.839		
	التباين الكلى	71231.796	469			

** دالة عند 0.05

يتضح من جدول (26) وجود تباين دال إحصائياً في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة تبعاً للمستوي التعليمي للأم حيث بلغت قيمة (ف) 4,194 وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوي دلالة 0,05، ويستدل من ذلك أن المستوي التعليمي للأم له تأثير على الوعي بخطورة الألعاب الإلكترونية.

جدول (27) المقارنة المتعددة LSD لتوضيح الفروق في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأم ن=470

المستوي التعليمي للأم (أ)	المستوي التعليمي للأم (ب)	الفرق بين المتوسطات (أ- ب)	الإنحراف المعيارى	مستوى الدلالة
مستوي تعليمي متوسط	مستوي تعليمي منخفض	4.03106	2.4959	0.107
وفوق متوسط	مستوي تعليمي مرتفع	*3.51255	1.2498	0.005

* دالة عند 0.01

يتضح من جدول (27) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,01 في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية و المستوي التعليمي للأم وذلك بين ذوات المستوي التعليمي المرتفع وذوات المستوي التعليمي المتوسط حيث بلغ الفرق بين المتوسطين 3,512 وانحراف معياري1,249 وهي قيم دالة إحصائياً لصالح ذوات المستوي التعليمي المتوسط، وتفسر الباحثتان ذلك إلي أن ذوات المستوي التعليمي المتوسط والفوق متوسط يكون لديها وقت أطول لمتابعة أبنائها بجانب الخبرات الحياتية المكتسبة من الأب والأم والأجداد والتي تعتمد على زيادة التفاعل المباشر بين الأبناء والأجداد عن ذوات التعليم العالي أو المرتفع التي ليس لديها الوقت الكافي لمتابعة الأبناء والانشغال بالتعليم كما أنها تترك الأبناء لتلقي الخبرات من الاصدقاء ووسائل التواصل الاجتماعي المختلفة، كما أن المعلومات الخاصة بخطورة الالعاب الالكترونية أصبحت متوفرة على شبكات

التواصل الاجتماعي المختلفة ومتاحة للجميع ولا تكون مدرجة في مناهج التعليم المختلفة لذلك نوصي بإدراج جزء عن خطورة الألعاب في المناهج التعليمية المختلفة، ونتيجة هذه الدراسة تختلف مع دراسة كلا من الدهشان وسويلم(2021)، إبراهيم وخطاب(2020) حيث لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأبناء والمستوى التعليمي للأم.

جدول (28) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتوسط الدخل الشهري للأسرة ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	1543.833	3	514.611	**3.441	**0.017 دالة
	داخل المجموعات	69687.962	466	149.545		
	التباين الكلى	71231.796	469			

** دالة عند مستوي دلالة 0.05

يتضح من جدول (28) وجود تباين دال إحصائياً في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة تبعاً لمتوسط الدخل الشهري للأسرة حيث بلغت قيمة (ف) 3,441 وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوي دلالة 0,05، وبناءً على ذلك فإن متوسط الدخل الشهري لعينة الدراسة يؤثر على الوعي بخطورة الألعاب الإلكترونية، ونتيجة هذه الدراسة تتفق مع دراسة إبراهيم وخطاب (2020) حيث وجد تباين دال احصائيا بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكيات الأبناء والدخل الشهري، بينما نتيجة هذه الدراسة لا تتفق مع دراسة الدهشان وسويلم(2021).

جدول (29) المقارنة المتعددة LSD لتوضيح الفروق في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لمتوسط الدخل الشهري للأسرة ن=470

متوسط الدخل الشهري للأسرة		الفرق بين المتوسطات	الإنحراف	مستوى
(أ)	(ب)	(أ- ب)	المعيارى	الدلالة
5000ج فأكثر	اقل من 3000ج	*4.7343-	1.6535	*0.004
	من 3000ج لأقل من 4000ج	4.2368-	1.7834	**0.018
	من 4000 لأقل من 5000ج	1.5514-	2.0557	0.451

* دالة عند 0.01، ** دالة عند 0.05

يتضح من جدول (29) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,01 في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية و متوسط الدخل الشهري للأسرة وذلك بين ذوات فئات الدخل أقل من 3000 جنيه وبين ذوات فئات الدخل 5000 جنيه فأكثر حيث بلغ الفرق بين المتوسطين 4,7343 وانحراف معياري1,6535 وهي قيم دالة إحصائياً لصالح ذوات فئات الدخل أقل من 3000 جنيه، كذلك تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,05 وذلك بين ذوات فئات الدخل من 3000 جنيه لأقل من 4000 جنيه وبين ذوات فئات الدخل 5000 جنيه فأكثر حيث بلغ الفرق بين المتوسطين 4,2368 وانحراف معياري 1,7834 وهي قيم دالة إحصائياً لصالح ذوات فئات الدخل من 3000 جنيه لأقل من 4000 جنيه، وتفسر الباحثتان ذلك أن الأسر ذوات الدخل المنخفض تكون الأمهات لديها وعي أكثر بخطورة الألعاب الالكترونية وخاصة بسبب قلة الدخل تقل فرصة شراء الموبايلات والاشتراك في خدمات الانترنت فتجعل الأبناء يستغلون أوقات فراغهم في أشياء أخرى مثل القراءة وتعلم المهارات اليدوية واستخدام الألعاب التقليدية المعروفة.

جدول (30) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لنوع عمل الأم ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	467.676	3	155.892	1.027	0.381 غير دالة
	داخل المجموعات	70764.120	466	151.854		
	التباين الكلى	71231.796	469			

يتضح من جدول (30) عدم وجود تباين دال إحصائياً في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة تبعاً لنوع عمل الأم "أعمل عضلية، أعمال إدارية، أعمال مهنية" حيث بلغت قيمة (ف) 1,027 وهي قيمة غير دالة إحصائياً. ويفسر الباحثتان ذلك أن نوع عمل الأم سواء كان عملاً إدارياً أو مهنياً أو عضلياً لا يؤثر على وعيهن بخطورة الألعاب الإلكترونية وذلك لتوافر المعلومات عن الألعاب الإلكترونية في كل مكان وكثرة عدد مستخدميها.

جدول (31) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لعدد الأبناء أقل من 18 عام ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	1246.763	4	311.691	2.071	0.084 غير دالة
	داخل المجموعات	69985.033	465	150.505		
	التباين الكلى	71231.796	469			

يتضح من جدول (31) عدم وجود تباين دال إحصائياً في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة تبعاً لعدد الأبناء أقل من 18 عام حيث بلغت قيمة (ف) 2,071 وهي قيمة غير دالة إحصائياً، وتفسر الباحثتان ذلك إلى أن الأمهات يتبعن نفس التنبيهات والتعليمات لوقاية أبنائهن من مخاطر الألعاب الالكترونية ولا يتأثر ذلك بعدد الأبناء.

يتضح مما سبق تحقق الفرض الثاني جزئياً حيث تبين وجود تباين دال إحصائياً عند مستوي دلالة 0,05 بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأم وذلك لصالح ذوات المستوي التعليمي المتوسط والفوق متوسط، وكذلك وجود تباين دال إحصائياً عند مستوي دلالة 0,05 بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين متوسط الدخل الشهري للأسرة لصالح فئات الدخل الأقل وهي أقل من 3000 جنيه ومن 3000 لأقل من 4000 جنيه، بينما تبين عدم وجود تباين دال إحصائياً في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين كلاً من(سن ربة الأسرة، الحالة الاجتماعية، نوع عمل الأم، عدد الأبناء أقل من 18 عام).

النتائج في ضوء الفرض الثالث: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه "العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية" تبعاً لكلاً من (محل الإقامة " ريف، حضر"، طبيعة العمل "تعمل، لاتعمل").

يتضح من جدول (32) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسطات العلاقات الأسرية لأبناء عينة الدراسة بمحوريه العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية، إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً لمحل الإقامة "ريف، حضر" حيث بلغت قيمة (ت) على التوالي -0,111، -0,540، -0,312 وهي قيم غير دالة إحصائياً، وتفسر الباحثتان ذلك كما ذكرنا سابقاً أن العالم أصبح قرية صغيرة وانتشرت التكنولوجيا في الريف والحضر وأصبح لا يوجد فرق بين الريف والحضر في العلاقات الأسرية وهذا يدعونا للقلق لأن الريف كان يحتفظ على مدار سنوات

طويلة بتوطيد العلاقات الأسرية الداخلية والخارجية وتعتبر من العادات والتقاليد التي لا يمكن التخلي عنها، وكان يتميز عن الحضر في ذلك ولكن مع ظهور وتطور التكنولوجيا أصبح لا يوجد فرق بين الريف والحضر.

جدول (32) الفروق في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه تبعاً لمحل الإقامة "ريف، حضر" ن=470

المتغيرات	ريف ن = 158		حضر ن = 312		الفرق ببين المتوسطات	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
العلاقات الأسرية الداخلية	69.234	12.0154	69.362	11.689	0.128-	0.111-	0.912 غير دالة
العلاقات الأسرية الخارجية	50.689	8.358	51.141	8.654	0.451-	0.540-	0.589 غير دالة
إجمالي العلاقات الأسرية	119.924	19.027	120.503	19.021	0.579-	0.312-	0.755 غير دالة

جدول (33) الفروق في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه تبعاً لطبيعة العمل "أعمل، لاأعمل" ن=470

المتغيرات	أعمل ن = 237		لاأعمل ن = 233		الفرق ببين المتوسطات	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
العلاقات الأسرية الداخلية	68.582	11.663	70.068	11.890	1.486-	1.368-	0.172 غير دالة
العلاقات الأسرية الخارجية	49.616	8.636	52.386	8.247	2.770-	*3.555-	0.000
إجمالي العلاقات الأسرية	118.198	19.158	122.454	18.644	4.256-	**2.440-	0.015

* دالة عند مستوي دلالة 0.01

** دالة عند مستوي دلالة 0.05

يتضح من جدول (33) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,01 بين متوسط العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء وبين طبيعة عمل الأم "أعمل، لا أعمل" لصالح غير العاملات حيث بلغ المتوسط الحسابي للأمهات العاملات 49,616، بينما بلغ المتوسط الحسابي للأمهات غير العاملات 52,386 وبلغت قيمة (ت) -3,555 وهي قيم ذات دلالة إحصائية، وكذلك تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,05 بين إجمالي متوسطات العلاقات الأسرية للأبناء وبين طبيعة عمل الأم "أعمل، لاأعمل" لصالح غير العاملات حيث بلغ المتوسط الحسابي للأمهات العاملات 118,198، بينما بلغ المتوسط الحسابي للأمهات غير العاملات 122,454، وبلغت قيمة (ت) -2,440 وهي قيم دالة إحصائياً، بينما تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط العلاقات الداخلية للأبناء تبعاً لطبيعة عمل الأم حيث بلغ المتوسط الحسابي للأمهات العاملات 68,582، بينما بلغ المتوسط الحسابي للأمهات غير العاملات 70,068 وبلغت قيمة (ت) -1,368 وهي قيم غير دالة إحصائياً، وتفسر الباحثتان ذلك أن الأمهات الغير عاملات لديها الوقت الكافي لتوطيد العلاقات بين الأسرة والعائلة عكس الأمهات العاملات التي ليس لديها الوقت الكافي لذلك فالوقت لديها مقسم بين عملها والاهتمام بأسرتها فقط، ونتيجة هذه الدراسة تختلف مع دراسة إبراهيم (2007) حيث أكدت الدراسة على عدم وجود فروق بين طبيعة العمل والعلاقات الأسرية

يتضح مما سبق تحقق الفرض الثالث جزئياً حيث تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,01 بين متوسط العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء وبين طبيعة عمل الأم "أعمل، لاأعمل" لصالح غير العاملات وكذلك تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,05 بين إجمالي متوسطات العلاقات الأسرية للأبناء وبين طبيعة عمل الأم "أعمل، لاأعمل" لصالح غير العاملات، بينما تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين

العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء وبين طبيعة عمل الأم "أعمل، لاأعمل"، وكذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه وبين محل الإقامة "ريف، حضر".
النتائج في ضوء الفرض الرابع: يوجد تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه " العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية" وبين كلاً من ("سن ربة الأسرة، الحالة الاجتماعية، المستوي التعليمي للأم، الدخل الشهري، نوع عمل الأم، عدد الأبناء أقل من 18 عام).

جدول (34) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً لسن ربة الأسرة ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
العلاقات الأسرية الداخلية	بين المجموعات	475.540	2	237.770	1.717	0.181 غير دالة
	داخل المجموعات	64688.587	467	138.519		
	التباين الكلى	65164.128	469			
العلاقات الأسرية الخارجية	بين المجموعات	198.513	2	99.256	1.360	0.258 غير دالة
	داخل المجموعات	34084.434	467	72.986		
	التباين الكلى	34282.947	469			
إجمالي العلاقات الأسرية	بين المجموعات	1284.335	2	642.168	1.784	0.169 غير دالة
	داخل المجموعات	168117.931	467	359.996		
	التباين الكلى	169402.266	469			

يتضح من جدول (34) عدم وجود تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه "العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء، العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء، إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء" تبعاً لسن ربة الأسرة حيث بلغت قيمة (ف) على التوالي 1,717، 1,360، 1,784 وهي قيم غير دالة إحصائياً، وتفسر الباحثتان ذلك في عدم وجود تباين في العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً لسن ربة الأسرة لتقارب سن الأمهات عينة الدراسة حيث تم تحديد أعمار الأبناء الأقل من 18 عاماً، وتتفق هذه الدراسة مع دراسة جيوسي (2020) حيث أكدت عدم وجود فروق بين العلاقات الأسرية والعمر.

جدول (35) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً للحالة الاجتماعية للأم ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
العلاقات الأسرية الداخلية	بين المجموعات	260.214	2	130.107	0.936	0.393
	داخل المجموعات	64903.914	467	138.981		
	التباين الكلى	65164.128	469			
العلاقات الأسرية الخارجية	بين المجموعات	461.235	2	230.618	**3.184	**0.042
	داخل المجموعات	33821.711	467	72.423		
	التباين الكلى	34282.947	469			
إجمالي العلاقات الأسرية	بين المجموعات	1293.620	2	646.810	1.797	0.167
	داخل المجموعات	168108.646	467	359.976		
	التباين الكلى	169402.266	469			

** دالة عند 0.05

يتضح من جدول (35) عدم وجود تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء، إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً للحالة الاجتماعية للأم "متزوجة، مطلقة، أرملة" حيث بلغت قيمة (ف) على التوالي 0,936، 1,797 وهي قيم غير دالة إحصائياً، بينما تبين وجود تباين دال إحصائياً بين العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء والحالة الاجتماعية للأم حيث بلغت قيمة (ف) 3,184 وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,05.

جدول (36) المقارنة المتعددة LSD لتوضيح الفروق في العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء تبعاً للحالة الاجتماعية للأم ن=470

الحالة الإجتماعية للأم (أ)	(ب)	الفرق بين المتوسطات (أ- ب)	الإنحراف المعيارى	مستوى الدلالة
متزوجة	مطلقة	1.08108	1.9949	0.588
	أرملة	**4.83898	1.9465	**0.013

** دالة عند 0.05

يتضح من جدول (36) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,05 بين متوسط العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء وبين الحالة الاجتماعية للأم بين الأمهات المتزوجات والأمهات المطلقات لصالح المتزوجات حيث بلغ الفرق المتوسطين الحسابين 4,8398 وبلغت قيمة الانحراف المعياري 1,9465 وهي قيم دالة إحصائياً لصالح الأمهات المتزوجات. وتفسر الباحثتان ذلك إلى أن الأمهات المتزوجات لديهن علاقات أسرية خارجية مع الأهل والأقارب جيدة وفي ترابط أكثر من الأمهات المطلقات والأرامل وبخاصة أقارب الآباء مما ينعكس بدوره على العلاقات الخارجية للأبناء مع أقاربهم.

جدول (37) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً للمستوي التعليمي للأم ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
العلاقات الأسرية الداخلية	بين المجموعات	444.457	2	222.228	1.604	0.202 غير دالة
	داخل المجموعات	64719.671	467	138.586		
	التباين الكلى	65164.128	469			
العلاقات الأسرية الخارجية	بين المجموعات	423.134	2	211.567	2.918	0.055 غير دالة
	داخل المجموعات	33859.813	467	72.505		
	التباين الكلى	34282.947	469			
إجمالي العلاقات الأسرية	بين المجموعات	1547.567	2	773.783	2.153	0.177 غير دالة
	داخل المجموعات	167854.699	467	359.432		
	التباين الكلى	169402.266	469			

يتضح من جدول (37) عدم وجود تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه "العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء، العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء، إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء" تبعاً للمستوي التعليمي للأم حيث بلغت قيمة (ف) على التوالي 1,604، 2,918، 2,153 وهي قيم غير دالة إحصائياً. ويستدل من ذلك عدم تأثير المستوي التعليمي للأم سواء كان مستوي تعليمي منخفض أو متوسط أو فوق متوسط أو مرتفع على العلاقات الأسرية للأبناء، ويرجع الباحثتان ذلك إلى أن العلاقات الأسرية بوجه عام تتأثر بعلاقات أفراد الأسرة بعضهم البعض بين الآباء والأبناء وبين الأخوة وبعضهم البعض وعلاقة أفراد الأسرة مع أقاربهم ومدي تفاهم أفراد الأسرة أكثر من

ارتباطه بالمستوي التعليمي للأم كما أنه في الآونة الأخيرة زاد مستوي تعليم المرأة فلم يعد هناك فروق كبيرة في مستويات التعليم، وتتفق هذه الدراسة مع دراسة جيوسي (2020) حيث أكدت عدم وجود فروق بين العلاقات الأسرية والمستوى التعليمي.

جدول (38) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً لمتوسط الدخل الشهري للأسرة ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
العلاقات الأسرية الداخلية	بين المجموعات	1801.046	3	600.349	*4.415	0.000
	داخل المجموعات	63363.082	466	135.972		
	التباين الكلى	65164.128	469			
العلاقات الأسرية الخارجية	بين المجموعات	1560.504	3	520.168	*7.408	0.000
	داخل المجموعات	32722.443	466	70.220		
	التباين الكلى	34282.947	469			
إجمالي العلاقات الأسرية	بين المجموعات	6620.250	3	2206.750	*6.317	0.000
	داخل المجموعات	162782.015	466	349.318		
	التباين الكلى	169402.266	469			

* دالة عند 0.01

يتضح من جدول (38) وجود تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه "العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء، العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء، إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء" تبعاً لمتوسط دخل الأسرة حيث بلغت قيمة (ف) على التوالي 4,415، 7,408، 6,317 وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوي دلالة 0,01، ويستدل من ذلك أن متوسط الدخل الشهري للأسرة يؤثر على العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه
"العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء، العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء، إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء"

يتضح من جدول (39) وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء وبين الفئات الأربعة لمتوسط الدخل الشهري للأسرة اقل من 3000جنيه، من 3000جنيه لأقل من 4000جنيه ، من 4000 لأقل من 5000جنيه ، 5000 جنيه فأكثر حيث بلغت قيم الفروق بين المتوسطات علي التوالي 5,2108، 5,3634، 5,6358 وهي قيم دالة إحصائياً لصالح فئة الدخل الأعلى من 5000 جنيه فأكثر، كذلك توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء وبين الفئات الأربعة لمتوسط الدخل الشهري للأسرة اقل من 3000جنيه، من 3000جنيه لأقل من 4000جنيه ، من 4000 لأقل من 5000جنيه ، 5000 جنيه فأكثر حيث بلغت قيم الفروق بين المتوسطات علي التوالي 4,5163، 4,4549، 6,0463 وهي قيم دالة إحصائياً لصالح فئة الدخل الأعلى من 5000 جنيه فأكثر، وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء وبين الفئات الأربعة لمتوسط الدخل الشهري للأسرة اقل من 3000جنيه، ومن 3000جنيه لأقل من 4000جنيه ، من 4000 لأقل من 5000جنيه ، 5000 جنيه فأكثر حيث بلغت قيم الفروق بين المتوسطات علي التوالي 9,7272، 9,8184، 11,6821 وهي قيم دالة إحصائياً لصالح فئة الدخل الأعلى من 5000 جنيه فأكثر، ويستدل مما سبق وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه تبعاً لمتوسط الدخل الشهري للأسرة وذلك لصالح فئة الدخل الأعلى 5000 جنيه فأكثر، ويرجع الباحثتان ذلك إلي أنه بزيادة متوسط الدخل الشهري للأسرة يستطيع توفير احتياجات الأسرة المختلفة وبالتالي يقل النزاعات والمشاحنات التي قد ترتبط

بشكل كبير بالدخل الشهري والمادي للأسرة مما ينعكس بدوره علي طبيعة العلاقات الداخلية والخارجية بين أفراد الأسرة وبعضهم البعض وكذلك بين أفراد الأسرة وأقاربهم فمع زيادة الدخل تكثر الزيارات العائلية والعزائم، وتتفق هذه الدراسة مع دراسة جيوسي (2020) حيث أكدت وجود فروق بين العلاقات الأسرية والدخل.

جدول (39) المقارنة المتعددة LSD لتوضيح الفروق في العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً لمتوسط الدخل الشهري للأسرة ن=470

المتغيرات	متوسط الدخل الشهري للأسرة (أ)	(ب)	الفرق بين المتوسطات (أ- ب)	الإنحراف المعيارى	مستوى الدلالة
العلاقات الأسرية الداخلية	5000ج فأكثر	اقل من 3000ج	*5.21089	1.57674	*0.001
		من 3000ج لأقل من 4000ج	*5.36349	1.70062	*0.002
		من 4000 لأقل من 5000ج	*5.63582	1.96020	*0.004
العلاقات الأسرية الخارجية	5000ج فأكثر	اقل من 3000ج	*4.51637	1.13309	*0.000
		من 3000ج لأقل من 4000ج	*4.45492	1.22211	*0.000
		من 4000 لأقل من 5000ج	*6.04637	1.40866	*0.000
إجمالي العلاقات الأسرية	5000ج فأكثر	اقل من 3000ج	*9.72726	2.52722	*0.000
		من 3000ج لأقل من 4000ج	*9.81841	2.72579	*0.000
		من 4000 لأقل من 5000ج	*11.68219	3.14186	*0.000

* دالة عند 0.01

يتضح من جدول (40) عدم وجود تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء تبعاً لنوع عمل الأم حيث بلغت قيمة (ف) 1,339 وهي قيمة غير دالة إحصائياً، تبين وجود تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء تبعاً لنوع عمل الأم حيث بلغت قيمة (ف) 6,354 وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,01، وجود تباين دال إحصائياً في إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً لنوع عمل الأم حيث بلغت قيمة (ف) 3,101 وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0,05.

جدول (40) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً لنوع عمل الأم ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
العلاقات الأسرية الداخلية	بين المجموعات	556.988	3	185.663	1.339	0.261 غير دالة
	داخل المجموعات	64607.139	466	138.642		
	التباين الكلى	65164.128	469			
العلاقات الأسرية الخارجية	بين المجموعات	1347.345	3	449.115	*6.354	*0.000
	داخل المجموعات	32935.602	466	70.677		
	التباين الكلى	34282.947	469			
إجمالي العلاقات الأسرية	بين المجموعات	3316.125	3	1105.375	**3.101	**0.026
	داخل المجموعات	166086.141	466	356.408		
	التباين الكلى	169402.266	469			

* دالة عند 0.01

* * دالة عند 0.05

يتضح من جدول (41) وجود فروق دالة إحصائياً في العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء تبعاً لنوع عمل الأم "لا تعمل، أعمال عضلية، أعمال إدارية، أعمل مهنية" حيث بلغ الفرق بين المتوسطات على التوالي 5,9660،

4,24341، 1,7443 وهي قيم دالة إحصائياً لصالح الأمهات اللاتي لا تعملن، كذلك وجود فروق دالة إحصائياً في إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً لنوع عمل الأم "لا تعمل، أعمال عضلية، أعمال إدارية، أعمل مهنية" حيث بلغ الفرق بين المتوسطات علي التوالي 12,2882، 5,61107، 2,9000 وهي قيم دالة إحصائياً لصالح الأمهات اللاتي لا تعمل، ويرجع الباحثتان ذلك إلى أن الأمهات اللاتي لا تعمل أكثر تفرغاً لرعاية الأبناء عن الأمهات العاملات في أي نوع عمل سواء عمل عضلي أو مهني أو إداري وكذلك يوجد لديها الوقت الكافي لزيارة الأقارب وتوطيد علاقاتهم مع أبنائها وبالتالي ينعكس بشكل كبير علي العلاقات الأسرية للأبناء.

جدول (41) المقارنة المتعددة LSD لتوضيح الفروق في العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً لنوع عمل الأم ن=470

المتغيرات	نوع عمل الأم (أ)	(ب)	الفرق بين المتوسطات (أ- ب)	الإنحراف المعيارى	مستوى الدلالة
العلاقات الأسرية الخارجية	لا تعمل	أعمال عضلية	5.96960**	2.48860	0.017**
		أعمال إدارية	4.24341*	1.10509	0.000*
		أعمال مهنية	1.74437**	0.888368	0.049**
إجمالي العلاقات الأسرية	لا تعمل	أعمال عضلية	12.28827**	5.58841	0.28**
		أعمال إدارية	5.611078**	2.48160	0.24**
		أعمال مهنية	2.900088	1.98439	0.144

* دالة عند 0.01

* * دالة عند 0.05

جدول (42) تحليل التباين أحادي الاتجاه ANOVA في العلاقات الأسرية للأبناء تبعاً لعدد الأبناء الأقل من 18 عام ن=470

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
العلاقات الأسرية الداخلية	بين المجموعات	1126.740	4	281.685	2.045	0.087 غير دالة
	داخل المجموعات	64037.388	465	137.715		
	التباين الكلى	65164.128	469			
العلاقات الأسرية الخارجية	بين المجموعات	42.213	4	10.553	0.143	0.966 غير دالة
	داخل المجموعات	34240.734	465	73.636		
	التباين الكلى	34282.947	469			
إجمالي العلاقات الأسرية	بين المجموعات	1533.030	4	383.257	1.062	0.375 غير دالة
	داخل المجموعات	167869.236	465	361.009		
	التباين الكلى	169402.266	469			

يتضح من جدول (42) عدم وجود تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه "العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء، العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء، إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء" تبعاً لعدد الأبناء أقل من 18 عام حيث بلغت قيمة (ف) على التوالي 2,045، 0,143، 1,062 وهي قيم غير دالة إحصائياً.

مما سبق يتضح تحقق الفرض الرابع جزئياً حيث تبين وجود تباين دال إحصائياً عند مستوي دلالة 0,05 وكلاً من العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء تبعاً للحالة الاجتماعية للأم لصالح الأمهات المتزوجات، بين إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء ونوع عمل الأم لصالح الأمهات غير العاملات، بينما تبين وجود تباين دال إحصائياً عند مستوي دلالة

0,01 وكلاً من العلاقات الأسرية للأبناء بمحاوره" العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية، إجمالي العلاقات الأسرية" ومتوسط الدخل الشهري للأسرة لصالح فئات الدخل أكثر من 5000 جنيه، بين العلاقات الأسرية الخارجية ونوع عمل الأم لصالح غير العاملات، بينما تبين عدم وجود تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه وكلاً من "سن ربة الأسرة، المستوي التعليمي للأم، عدد الأبناء أقل من 18 عام.

النتائج في ضوء الفرض الخامس: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية والعلاقات الأسرية للأبناء.

جدول (43) قيم معامل ارتباط بيرسون بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه ن=480

المتغيرات	الوعي بخطورة الألعاب الإلكترونية	العلاقات الأسرية الداخلية	العلاقات الأسرية الخارجية	إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء
الوعي بخطورة الألعاب الإلكترونية	1			
العلاقات الأسرية الداخلية	-0.565**	1		
العلاقات الأسرية الخارجية	-0.377**	0.740**	1	
إجمال العلاقات الأسرية للأبناء	-0.520**	0.935**	0.909**	1

**دالة عند مستوى دلالة 0.01

يتضح من جدول (43) وجود علاقة ارتباطية عكسية بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه " العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء، العلاقات الخارجية للأبناء، إجمالي العلاقات الأسرية" حيث بلغت قيمة معامل الارتباط علي التوالي -0,565، -0,377، -0,520 وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوي دلالة 0,01 ، ويدل ذلك أنه كلما زاد وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية قلت العلاقات الأسرية ويستدل من هذا أنه قد يكون لدي الأمهات الوعي بخطورة الألعاب الإلكترونية ولكن يتركن الأبناء يستخدمون تلك الألعاب بشكل كبير، وذلك للاهتمام بأمورهن الشخصية وانشغالهن بوسائل التواصل الاجتماعية المختلفة من Facebook، WhatsApp، Instagram وغيرها وكذلك انشغالهن بعمل قنوات على YouTube و TikTok، Kwai، وغيرها من أجل الحصول على المزيد من الأموال، وكذلك انشغالهن بفتح مشروعات خاصة بهن مما يؤثر ذلك بالسلب علي العلاقات الأسرية الداخلية والخارجية للأبناء.

يتضح مما سبق تحقق الفرض الخامس كلياً حيث تبين وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0.01 بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه " العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية، إجمالي العلاقات الأسرية".

ملخص النتائج:

1. غالبية عينة الدراسة أبنائهم بنسبة 36,4 % يفضلوا ألعاب المغامرات بينما 29,8 % يفضلوا الألعاب الرياضية، كما أن غالبية عينة الدراسة بنسبة 27,4 % يفضل أبنائهم اللعب مع أخواتهم، كما أن أكثر من نصف عينة الدراسة بنسبة 57,2 % يفضل أبنائهم اللعب في أي مكان في المنزل، كما أن 68,5 % يفضل الأبناء استخدام الموبايل في اللعب، بينما 37,2 % يقضي الأبناء وقت فراغهم في اللعب على الموبايل.
2. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً لكلاً من (محل الإقامة " ريف، حضر" ، طبيعة العمل "تعمل، لاتعمل").
3. وجود تباين دال إحصائياً عند مستوي دلالة 0.05 بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية تبعاً للمستوي التعليمي للأم وذلك لصالح ذوات المستوي التعليمي المتوسط والفوق متوسط، وكذلك وجود تباين دال

إحصائياً عند مستوي دلالة 0.05 بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين متوسط الدخل الشهري للأسرة لصالح فئات الدخل الأقل وهي أقل من 3000 جنيه ومن 3000 لأقل من 4000 جنيه، بينما تبين عدم وجود تباين دال إحصائياً في وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين كلاً من(سن ربة الأسرة، الحالة الاجتماعية، نوع عمل الأم، عدد الأبناء أقل من 18 عام).

4. وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0.01 بين متوسط العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء وبين طبيعة عمل الأم "أعمل، لاأعمل" لصالح غير العاملات وكذلك تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0.05 بين إجمالي متوسطات العلاقات الأسرية للأبناء وبين طبيعة عمل الأم "أعمل، لاأعمل" لصالح غير العاملات، بينما تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين العلاقات الأسرية الداخلية للأبناء وبين طبيعة عمل الأم "أعمل، لا أعمل"، وكذلك عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه وبين محل الإقامة "ريف، حضر".
5. وجود تباين دال إحصائياً عند مستوي دلالة 0.05 وكلاً من العلاقات الأسرية الخارجية للأبناء تبعاً للحالة الاجتماعية للأم لصالح الأمهات المتزوجات، بين إجمالي العلاقات الأسرية للأبناء ونوع عمل الأم لصالح الأمهات غير العاملات، بينما تبين وجود تباين دال إحصائياً عند مستوي دلالة 0.01 وكلاً من العلاقات الأسرية للأبناء بمحاوره" العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية، إجمالي العلاقات الأسرية" ومتوسط الدخل الشهري للأسرة لصالح فئات الدخل أكثر من 5000 جنيه، بين العلاقات الأسرية الخارجية ونوع عمل الأم لصالح غير العاملات. بينما تبين عدم وجود تباين دال إحصائياً في العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه وكلاً من "سن ربة الأسرة، المستوي التعليمي للأم، عدد الأبناء أقل من 18 عام.
6. وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة 0.01 بين وعي الأمهات بخطورة الألعاب الإلكترونية وبين العلاقات الأسرية للأبناء بمحوريه " العلاقات الأسرية الداخلية، العلاقات الأسرية الخارجية، إجمالي العلاقات الأسرية".

التوصيات:

1. تفعيل دور الهيئات الرقابية المختلفة لمراقبة الألعاب الالكترونية المطروحة عبر شبكة الانترنت وعبر الأسواق، وعدم السماح بتداول الألعاب التي تضر بعقيدة وثقافة وأخلاق المجتمع.
2. استثمار وزارة التربية والتعليم الألعاب الالكترونية وتوظيفها في الدراسة الأكاديمية للطلاب.
3. تفعيل دور التوجيه والارشاد التربوي داخل المؤسسات التعليمية حول سلبيات الألعاب الإلكترونية.
4. توعية مكثفة من وسائل الاعلام المختلفة لتوعية الأسر بخطورة تلك الألعاب على الأسرة والمجتمع.
5. تثقيف الأسرة والمجتمع لمعرفة مخاطر الألعاب الالكترونية وأثارها على الأسرة.
6. توفير نشرات ارشادية دورية حول فوائد ومخاطر الألعاب الالكترونية.
7. توعية الأبناء وإرشادهم بأضرار الألعاب الالكترونية عامة والعنيفة خاصة والتي تترك أثار سلبية على نفسهم وسلوكهم.
8. تدريب الأبناء وتعليمهم العادات الصحية السليمة أثناء اللعب مثل (وضعية الجلوس، المسافة الأمنة عن الجهاز، عدم التلفظ بألفاظ غير لائقة، ترك اللعب أثناء سماع الأذان والذهاب للصلاة.....).
9. ترسيخ الأسرة للعادات والتقاليد والقيم الإيجابية للأبناء داخل الأسرة وعدم التخلي عنها نهائياً بسبب انتشار التكنولوجيا الحديثة داخل كل منزل.
10. تشجيع الأبناء على ممارسة الألعاب التي تنمي الذكاء وكذلك الألعاب التعليمية التي تعتمد على أسلوب حل المشكلات

وكيفية التصرف في المواقف المختلفة.

11.مراقبة الأسرة الألعاب الالكترونية التي يمارسها الأبناء لمنع الألعاب التي تنمي العنف والعدوان تنظيم وقت اللعب للطفل على ألا يتجاوز ساعة يومياً.

12.اهتمام الأسرة بتقسيم وقت فراغ الأبناء بين الألعاب الإلكترونية وأنشطة حياتية أخرى مفيدة مثل حفظ القرآن الكريم والرياضة والقراءة وتعلم الأشغال اليدوية وتوطيد العلاقات الأسرية مع الأهل والأقارب.

مقترح لتوعية الوالدين بالرموز المصاحبة للألعاب الالكترونية ووضع مخطط زمني لتقسيم وقت الطفل الأقل من 18 عام خلال اليوم الدراسي وخلال الاجازة الصيفية ووضع ملخص لتقييم الأعمال على مدار أسبوع

اللعب حاجة من حاجات الأساسية للأطفال، فللألعاب أهمية كبيرة في تنشئة الأطفال فهي تعمل على اسعادهم باللهو والمرح بجانب تخليصهم من الطاقة الزائدة وتنمية مداركهم عن طريق التخيل والتذكر والتفكير التي يمارسونها أثناء اللعب مما يؤدي إلى تنمية نشاطاتهم النفسية وبناء شخصياتهم السوية، أما في عصرنا الحالي فانتشرت الألعاب الالكترونية واختفت الألعاب التقليدية المعروفة، والتي أصبحت جزء لا يتجزأ من ثقافة الأطفال ومن أنشطتهم اليومية، ورغم مميزات تلك الألعاب إلا أن لها مضار ومخاطر لا حصر لها، فتسببت بعض الألعاب الالكترونية وخاصة القتالية في اغتيال براءة الأطفال فتدفعهم للانحراف السلوكي والدخول في علاقات مشبوهة وتنتهي ببعضهم إلى ارتكاب بعض جرائم القتل والسرقة والانتحار ويزداد الأمر خطورة في ظل قلة وعي أولياء الأمور بخطورة ممارسة الألعاب على أطفالهم خاصة بعد أن وصل ارتباطهم بها إلى حد الإدمان.

فكان لابد من معرفة الأم والأب بكل العلامات المصاحبة للألعاب الالكترونية حتى يتثنى لهم اختيار الألعاب الالكترونية المناسبة لأبنائهم فهناك شعارات تحتويها الألعاب الالكترونية مصنفة دولياً وهي كما ذكرتها دراسة مهدي(2020) أن هناك تصنيف أوربي يحتوى على معاني لشعارات الألعاب الالكترونية وهي كالتالي:

شكل (1) يوضح معاني شعارات محتوى الألعاب الالكترونية حسب التصنيف الدولي

ويصنف أيضاً المجلس البريطاني الألعاب إلى الرموز الآتية:

- رمزU : ويعني Universal أي مناسب للجميع حيث لا يحتوي على مشاهد جنسية أو سلوكيات تشجع للادمان والعنف أو اللفظ البذيء.
- رمز PG: ويعني Parental Guidance أي مسموح اللعب بتوجيهات الوالدين ولا يسمح بالمشاهدة لمن هم أصغر من 8 أعوام حيث يحتوي على القليل من البذاءة أو العنف أو مشاهدة العري.
- رمز A: 12A/12: ويعني غير مسموح بالمشاهدة لمن هم بعمر أصغر من 12 عام وتحتوي على مشاهد معتدلة من العنف والسلوك الجنسي.
- رمز 15: ويعني مسموح لمن هم بعمر 15 عاماً فما فوق حيث أن المحتوى الجنسي معتدل، أما العنف والعري واللغة البذيئة فتكون في مستويات عالية.
- رمز 18: ويعني أنها غير مسموحة لمن هم بعمر أصغر من 18 عاماً وتحتوي على مشاهد عنف صريحة مثل الاغتصاب وخرق القانون وقتل الأفراد وتعاطي المخدرات.
- رمزR18: ويعني ضرورة ترخيص تلك الألعاب وطرحها في دور السينما أو المحلات وتكون للبالغين فقط لاحتوائها على مشاهد جنسية عنيفة (مهدي،2020).

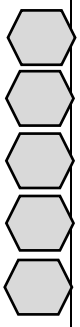
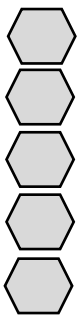
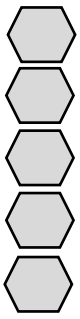
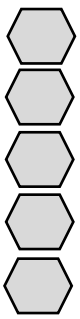
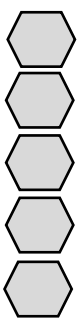
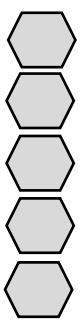
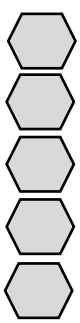
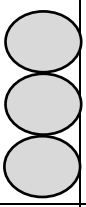
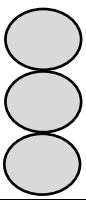
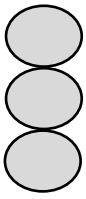
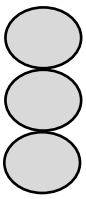
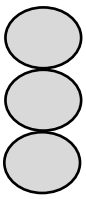
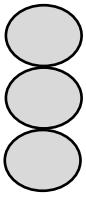
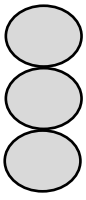
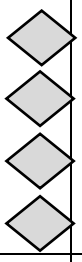
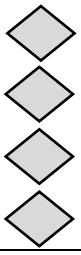
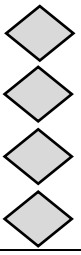
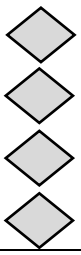
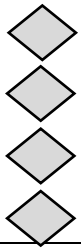
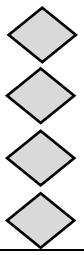
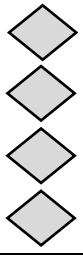
كما أكدت دراسة سالم والبوسعيدي (2015) أن هناك تصنيف لمجلس تقييم البرمجيات الترفيهية Entertainment Software Rating Board ويوجد على الموقع التالي https://www.esrb.org ويقوم هذا المجلس بتصنيف الألعاب حسب الأعمار كما يوضح محتوى كل لعبة بأوصاف مختصرة للمساعدة في اختيار ألعاب مناسبة للأولاد والبنات.

شكل (2) يوضح معاني شعارات محتوى الألعاب الالكترونية حسب تصنيف مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية المصدر https://www.esrb.org/ratings-guide/

مخطط زمني لتقسيم وقت الأطفال الأقل من 18 سنة خلال اليوم الدراسي

الوقت	العمل	ملاحظات	إلتزم بالعمل	لم يلتزم بالعمل
6: 6,5 صباحاً	الاستيقاظ من النوم			
	ترتيب السرير + الحجرة			
	الوضوء + صلاة الصبح			
6,30 :7 صباحاً	تناول وجبة الافطار			
	مساعدة الام في تنظيف المائدة بعد الافطار			
7: 7,30 صباحاً	ارتداء ملابس المدرسة			
	تجهيز حقيبة المدرسة			
	النزول إلى المدرسة			
7,30: 2 ظهرا	التواجد في المدرسة			
	الوضوء + صلاة الظهر			
2 : 2,30 ظهراً	العودة من المدرسة			
	ارتداء ملابس البيت			
	مساعدة الأم لترتيب المائدة استعدادا لتناول الغذاء			
2,30: 3,30 عصراً	تناول وجبة الغذاء			
	راحة			
3,30: 5,30 عصراً	الوضوء+ صلاة العصر			
	مذاكرة الدروس			
5,30: 7 المغرب	الاستعداد لنزول التمرين			
	النزول للتمرين			
	الوضوء+ صلاة المغرب			
7: 9 العشاء	مذاكرة الدروس وكتابة الواجبات			
	الوضوء + صلاة العشاء			
9: 9,30 مساءاً	اختيار الأم لأحد الألعاب الالكترونية لابنها			
9,30: 10مساءا	تناول وجبة العشاء			
	مساعدة الأم في تنظيف المائدة			
10 مساءا	الاستعداد للنوم			

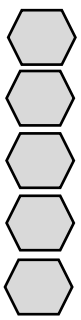
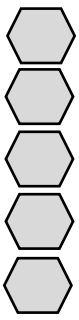
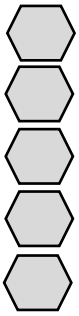
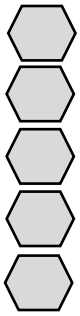
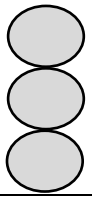
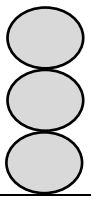
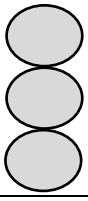
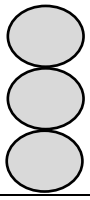
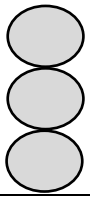
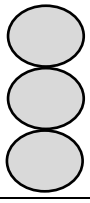
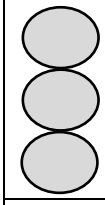
ملخص لتقييم الأعمال التي اجتازها الأطفال الأقل من 18 سنة خلال اليوم الدراسي على مدار أسبوع

العمل	السبت	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس	الجمعة
الاستيقاظ من النوم في الموعد المحدد							
الصلاة في وقتها (خمس صلوات)* *ملحوظة الخانة الأولى تمثل صلاة الصبح وهكذا.							
مساعدة الأم في ترتيب وتنظيف المنزل							
تناول الوجبات في وقتها (ثلاث وجبات)* *ملحوظة الخانة الأولى تمثل وجبة الافطار وهكذا.							
مذاكرة الدروس *ملحوظة الخانة الأولى تمثل مذاكرة المادة الأولى وهكذا.							
النزول للتمارين في الموعد المحدد.							
اللعب في الموعد المحدد							
الانتهاء من اللعب في الموعد المحدد							
النوم في الموعد المحدد							

مخطط زمني لتقسيم وقت الأطفال الأقل من 18 سنة وخلال الأجازة الصيفية

الوقت	العمل	ملاحظات	التزم بالعمل	لم يلتزم بالعمل
8: 8,30 صباحاً	الاستيقاظ من النوم			
	ترتيب السرير + الحجرة			
	الوضوء + صلاة الصبح			
8,30 :9 صباحاً	تناول وجبة الافطار			
	مساعدة الام في تنظيف المائدة بعد الافطار			
9: 9,30 صباحاً	حفظ ايات من القران الكريم			
9,30: 10 صباحاً	مشاهدة التلفاز			
10 : 11 ظهراً	قراءة إحدى القصص او الروايات			
11: 12 ظهراً	تعلم مهارات مثل الرسم او تعلم الاشغال اليدوية .....إلخ			
12: 1 ظهراً	الوضوء + صلاة الظهر			
1: 2,30 ظهراً	مساعدة الام في ترتيب المنزل وتعلم مهارات مثل الطهي للبنات			
	مساعدة الام لترتيب المائدة استعدادا لتناول الغذاء			
2,30: 3,30 عصراً	تناول وجبة الغذاء مع الاسرة			
	وقت للراحة			
3,30: 5,30 عصراً	الوضوء+ صلاة العصر			
	تخصيص وقت للعب مع الاخوة			
5,30: 7 المغرب	الاستعداد لنزول التمرين			
	النزول للتمرين			
	الوضوء+ صلاة المغرب			
7: 9 العشاء	زيارة احد الاقارب او الجد والجدة			
	الوضوء + صلاة العشاء			
9: 9,30 مساءاً	عقد اجتماع اسري بين الأب والأم والأبناء لتحدث في موضوعات تهم الأسرة			
9,30: 10 مساءاً	تناول وجبة العشاء			
	مساعدة الام في تنظيف المائدة			
10 مساءا	الاستعداد للنوم			

ملخص لتقييم الأعمال التي اجتازها الأطفال الأقل من 18 سنة خلال الاجازة الصيفية على مدار أسبوع

العمل	السبت	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس	الجمعة
الاستيقاظ من النوم في الموعد المحدد							
الصلاة في وقتها (خمس صلوات)* *ملحوظة الخانة الأولى تمثل صلاة الصبح وهكذا.							
مساعدة الأم في ترتيب وتنظيف المنزل							
حفظ آيات من القران الكريم							
تناول الوجبات في وقتها (ثلاث وجبات)* *ملحوظة الخانة الأولى تمثل وجبة الافطار وهكذا.							
تعلم مهارات متنوعة.							
النزول للتمارين في الموعد المحدد.							
مشاهدة التلفاز في الموعد المحدد							
اللعب في الموعد المحدد							
الانتهاء من اللعب في الموعد المحدد							
زيارة أحد الأقارب							
عقد الاجتماع الأسري							
النوم في الموعد المحدد							

المراجع:

إبراهيم، سهام سليم. (2007): "بناء برنامج إرشادي جمعي لتدريب الأمهات على مهارات الاتصال وحل المشكلات وقياس أثره"، رسالة دكتوراه، قسم الارشاد النفسي والتربوي، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.

إبراهيم، عبير ياسين. وحبيب، يثرب على. (2021): "إدارة ربة الأسرة لأزمة فيروس كورونا وتأثيرها على العلاقات الأسرية في ظل الحجر المنزلي"، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، جمهورية مصر العربية، المجلد السابع، العدد 33، صـ 869: 937.

إبراهيم، عبير ياسين. وخطاب، أمل السيد. (2020): "الآثار السلبية لممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات، في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية"، "، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، جمهورية مصر العربية، المجلد 6، العدد 30، صـ109: 183.

إبراهيم، نداء سليم. (2016): " إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال"، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن.

أبو دنيا، سمر هاني. وأمين، رانيا عزت. (2021): "تعزيز العلاقات الاجتماعية الأسرية في ظل أزمة كورونا (كوفيد-19) من خلال الرسائل الاعلانية"، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، جمهورية مصر العربية، المجلد 6، العدد 29، صـ162: 182.

أبو القاسم، هبة أحمد. (2019): "أثر برنامج الألعاب الالكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمدرسة القبس بنين بمحلية أم درمان"، رسالة ماجستير، قسم علم النفس، كلية التربية، كلية الدراسات العليا، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، السودان.

أبو سلمان، معن محمد. (2017): "أثر استخدام وسائل التواصل الاجتماعي في العلاقات الأسرية والاجتماعية لدى طلبة جامعة اليرموك -دراسة ميدانية"، رسالة ماجستير، قسم علم النفس الارشادي والتربوي، كلية التربية، جامعة اليرموك، الأردن.

أحمد، رندا محمد. (2020): "العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤي"، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، جامعة حلوان، جمهورية مصر العربية، المجلد 3، العدد 51، صـ 883: 926.

الجبور، رامي. والكريميين، أيمن. والمجالي، ماجدة. (2020): "العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني-دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال"، دراسات: العلوم الإنسانية والاجتماعية، عمادة البحث الأكاديمي، الجامعة الأردنية، الأردن، المجلد 47، العدد1، صـ 868: 884.

الحشاش، دلال عبد العزيز. (2008): "أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت"، رسالة ماجستير، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، الأردن.

الخليفة، هند خالد. (2016): " أنماط استخدام ألعاب الانترنت الالكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي"، مجلة الاجتماعية، جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية – الجمعية السعودية لعلم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، المملكة العربية السعودية، العدد 11، صـ 17: 62.

الدهشان، جمال علي. وسويلم، محمد محمد. (2021): "مخاطر ادمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية"، مجلة العلوم التربوية، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، جمهورية مصر العربية، المجلد 29، العدد1، الجزء الثاني، صـ 1: 57.
الزيودي، ماجد. (2015): "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، كلية التربية، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية، المجلد 10، العدد 1، صـ 15: 31.
الشمري، أفراح صالح. (2019): "الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين المرحلة العمرية (4 - 7) سنوات"، مجلة القراءة والمعرفة، جامعة عين شمس، كلية التربية، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، جمهورية مصر العربية، المجلد 19، العدد ،210 الجزء الثاني، صـ 61: 94.
الصبان، عبير محمد. والعتيبي، ضحى. والشخص، فاطمة. والشريف، أمنيه. (2021): "تأثير الألعاب الالكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين"، مجلة بحوث التربية النوعية، كلية التربية النوعية، جامعة المنصورة، جمهورية مصر العربية، المجلد 2021، العدد 62، صـ191: 207.
الصوالحه، علي سليمان. والعويمر، يسري راشد. والعليمات، علي مصطفى. (2016): "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة"، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، المجلد 4، العدد 16، صـ 177: 196.
العايد، أسيل صالح. (2017): " أثر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات في محافظة الرس أنموذجا: دراسة تطبيقية"، رسالة ماجستير، كلية اللغة العربية والدراسات الاجتماعية، جامعة القصيم، المملكة العربية السعودية.
العبيدي، علي محمد. (2018): "مخاطر مواقع التواصل الاجتماعي على العلاقات الأسرية – الأسرة العراقية نموذجاً"، مجلة قرطاس المعرفة، جمهورية العراق، الكاظمية المقدسة، العراق، العدد الأول، صـ 73: 102.
العيسى، ايناس عباد. وصبيح، ليالي. (2021): "البرامج الالكترونية وأثرها على سلوكيات الأطفال من وجهة نظر الأمهات العاملات في مدينة القدس"، المجلة الأكاديمية العالمية في العلوم التربوية والنفسية، الراية الدولية الالكترونية، عمان، الأردن، المجلد2، العدد 2، صـ 109: 123.
الغفيلي، فهد بن عبد العزيز، (2020): الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية، ط1.
الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز. (2013): " ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهه نظر طلاب التعليم العام بمدينه الرياض"، مجلة القراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة عين شمس، جمهورية مصر العربية، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، العدد 138، صـ 155: 212.
الواعر، دلال. (2017): "تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة عين مليلة أم البواقي"، رسالة ماجستير، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، الجزائر.
باشن، حمزة. (2021): "هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الالكترونية"، مجلة دراسات نفسية وتربوية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الجزائر 2، الجزائر، المجلد 37، العدد 1، صـ 8: 25.

بالقاسمي، محمد الأزهر. (2019): "سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها"، مجلة تنوير للبحوث الإنسانية والاجتماعية، معهد العلوم الإنسانية والاجتماعية، المركز الجامعي آفلو، الجزائر، العدد 9، ص266: 280.

بن لحبيب، سيد أحمد. وزندري، عبد النبي. (2021): "الاتصال الأسري ودوره في التحسيس بمخاطر الألعاب الالكترونية (دراسة ميدانية على عينة من أولياء التلاميذ في مدينة الاغواط)"، مجلة العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة عمار ثليجي بالأغواط، الجزائر، المجلد 15، العدد02، ص 360: 374.

بوسعيد، سليمة. وعوادي، حنان. (2019): "مخاطر تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها"، مجلة المجتمع والرياضة، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة الشهيد حمه لخضر- الوادي، الجزائر، المجلد 2، العدد 1، ص 40: 44.

بوصلعة، كلثوم. ومسعودي، يمينة. (2021): علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة ادرار"، رسالة ماجستير، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة أحمد دراية – ادرار، الجزائر.

تهامي، محمد. وجعفورة، مصعب. (2019): "الأثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال"، مجلة التمكين الاجتماعي، مخبر التمكين الاجتماعي والتنمية المستدامة في البيئة الصحراوية، جامعة عمار ثليجي الأغواط، الجزائر، العدد 1، ص 87: 95.

جناد، إبراهيم. (2021): "ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال"، مجلة الحوار الثقافي، كلية العلوم الاجتماعية، مخبر حوار الحضارات والتنوع الثقافي وفلسفة السلم، جامعة عبد الحميد بن باديس، الجزائر، المجلد 10، العدد 1، ص 193: 215.

جيوسي، مجدي (2020): "واقع العلاقات الأسرية المترتبة على مواقع التواصل الاجتماعي من وجهة نظر أولياء أمور الطلبة في مدينة طولكرم"، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية، مصر، المجلد 31، العدد 50، ص 119: 154.

حسن، حيدر فاضل. (2020): "التأثيرات النفسية للألعاب الالكترونية لدى الأطفال والمراهقين_ دراسة نظرية"، مجلة البحوث التربوية والنفسية، مركز البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، العراق، المجلد 17، العدد 64، ص 465: 482.

حمدان، سارة محمود. (2016): " إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم"، رسالة ماجستير، قسم الإدارة والمناهج التربوية، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن.

خليل، محمد محمد. (2000): سيكولوجية العلاقات الأسرية، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع (عبده غريب) شركة مساهمة مصرية، القاهرة، جمهورية مصر العربية.

خياري، زوبيدة. (2019): "الألعاب الالكترونية وتأثيرها على القيم الأسرية- السنة الرابعة متوسط أنموذجا- دراسة ميدانية على الأولياء"، رسالة ماجستير، قسم أصول الدين، معهد العلوم الإسلامية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي، الجزائر.

ربيع، ايمان حامد. وطنطاوي، نسرين عادل. (2019): "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي"، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، جمهورية مصر العربية، المجلد 5، العدد 25، ص 29: 69.

رمضان، نورا طلعت. (2019): " العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الالعاب الالكترونية عبر الانترنت "لعبة PUBG ببجي نموذجا"، المجلة العربية للنشر العلمي، مركز البحث وتطوير الموارد البشرية، الأردن، العدد 14، صـ 446: 498.

سالم، ناهد محمد. والبوسعيدي، نادية. (2015): "الألعاب الالكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعيتين"، المجلة العربية للأرشيف والتوثيق والمعلومات، الناشر عبد الجليل التميمي، تونس، العدد37- 38، صـ 181: 239.

سعودي، أسامة رجب. (2019): "أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية"، مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة بنها، جمهورية مصر العربية، المجلد 34، صـ1: 34.

شايب، أميرة. وإبريعم، سامية. و عاشور، منيرة. (2020): " أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق- لعبة pubg أنوذجا"، مجلة سوسيولوجيا، جامعة زيان عاشور بالجلفة، الجزائر، المجلد 4، العدد 2، صـ 199: 220.

عبد اللطيف، أسماء ممدوح. والجوهري، شيماء عبد السلام. (2021): "فاعلية برنامج إرشادي لتنمية وعي الأمهات بالملاءمة الوظيفية لحجرة الأطفال ذوي اضطراب التوحد وعلاقتها بمهارات تفاعلهم الاجتماعي"، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، جمهورية مصر العربية، المجلد السابع، العدد 37، صـ 1181: 1252.

عثمان، أماني خميس. (2018): " أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا"، المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة أسيوط، جمهورية مصر العربية، المجلد 34 العدد الأول، صـ 127- 160.

عقيب، بسمة. ولراري، فريدة. (2019): "أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين – دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي -جيجل"، رسالة ماجستير، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى -جيجل، الجزائر.

غربي، عبد الطيف. وعيد، حسين حم. (2019): "الألعاب الإلكترونية الأضرار والمنافع"، مجلة المجتمع والرياضة، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة الشهيد حمه لخضر- الوادي، الجزائر، المجلد 2، العدد 1، صـ 22: 30.

قهلوز، منير. وعرقابي، فاطمة. (2020): "الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية"، المجلة العربية للتربية النوعية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، جمهورية مصر العربية، المجلد 4، العدد 12، صـ 109: 122.

قويدر، مريم. (2012): "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر"، "، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، الجزائر.

محمد، زينب عبد الله. وعلي، بروين حسين. (2018): "مخاطر وسائل التواصل الاجتماعي على العلاقات الأسرية العراقية- دراسة ميدانية لأسر موظفي كليات مجمع باب المعظم"، مجلة كلية التربية الأساسية، الجامعة المستنصرية، العراق، المجلد 24، العدد101، انساني، صـ 465: 492.

محمد، لمياء محسن. (2020): "دور مواقع التواصل الاجتماعي في التفكك الأسري: دراسة ميدانية "، مجلة البحوث الإعلامية، كلية الاعلام، جامعة الأزهر، جمهورية مصر العربية، العدد 55، الجزء الخامس، صـ 2983: 3028.

محمود، خالد صلاح. (2018): "الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية"، مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، القاهرة، جمهورية مصر العربية، العدد 32، صـ 21: 54.

مشري، أميرة. (2017): "أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري - دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي"، رسالة ماجستير، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، الجزائر.

مشعل، رباب السيد. ورصاص، نهاد علي. (2021): "وعي أمهات الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة باستراتيجيات إدارة الضغوط وعلاقته بالتفاعل الاسري في ظل التعايش مع جائحة كوفيد 19"، بحوث عربية في مجالات التربية النوعية، رابطة التربويين العرب، جمهورية مصر العربية، المجلد 24، العدد 24، صـ 13: 80.

مليح، يونس. والعسولي، عبد الصمد. (2020):"المنهج الوصفي التحليلي في مجال البحث العلمي"، مجلة المنارة للدراسات القانونية والإدارية، مجلة الدكتور رضوان العنبي، المغرب، العدد 29، صـ 36 – 64.

مهدي، ريم خميس. (2020): "التصنيف العالمي للألعاب الالكترونية"، المجلة العربية للتربية النوعية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، جمهورية مصر العربية، المجلد4، العدد13، صـ 229: 240.

مهرية، خليدة. وديعلي، ليلى. وشودي، منوبية. (2020): "تأثيرات الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست"، المجلة العربية للتربية النوعية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، جمهورية مصر العربية، المجلد 4، العدد14، صـ173: 184.

يونس، كرام محمد يوسف. (2017): "مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع"، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية، الأردن.

Albraizat,H;(2021):“ The impact of electronic games on the Jordanian Basic/ Secondary school students during the COVID- 19 Pandemic”, Humanities and Educational sciences journal, Taiz University, Al-Turbah Branch, Yemen,vol 6 ,No15 ,593:615.

Al-Hileh, M. M., & Ibrahim, N. S. (2018). The Advantages and Disadvantages of Electronic Games Played by Children Aged (3–6) Years, from Mothers and Kindergarten Teachers’ Point of View. Inter. J. Appl. Eng. Res, 13, 1805-1812.

Almofty,A(2020):“The Problems of Overuse of Electronic Games in Smart Devices from the Parents’ Perspective: A Study Applied to a Sample of Parents in the Gaza Strip”, Asian Journal of Humanities and Social Studies, 8(2), 86:94.

Blumberg, F. C., Altschuler, E. A., Almonte, D. E., & Mileaf, M. I. (2013). The impact of recreational video game play on children’s and adolescents’ cognition.New Directions for Child and Adolescent Development, 139, 41–50.

Calvert, S. L., Staiano, A. E., & Bond, B. J. (2013). Electronic gaming and the obesity crisis. In F. C. Blumberg & S. M. Fisch (Eds.), Digital Games: A Context for Cognitive Development. New Directions for Child and Adolescent Development, 139, 51–57.

Horne-Moyer, H. L., Moyer, B. H., Messer, D. C., & Messer, E. S. (2014). The use of electronic games in therapy: a review with clinical implications. Current psychiatry reports, 16(12), 520.

Khan, A., & Burton, N. W. (2021). Electronic Games, Television, and Psychological Wellbeing of Adolescents: Mediating Role of Sleep and Physical Activity. International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(16), 8877, 1- 12.

Kistoro, H. C. A. (2021). The Relationship Between Online Game Addiction And The Education Background Of Parents With The Interest Of Learning Islamic Religious Education In Students At Smk Muhammadiyah 2 Sleman. TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam, 16(1), 204-218.

Lui, D. P., Szeto, G. P., & Jones, A. Y. (2011). The pattern of electronic game use and related bodily discomfort in Hong Kong primary school children. Computers & Education, Journal of ScienceDirect, 57(2), 1665-1674, Doi: https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.03.008

Mohammed, H. F., & Ali, E. G. (2020). Impact of using electronic games on psychological domain of adolescents quality of life in Kirkuk secondary schools. Mosul Journal of Nursing, 8(2), 195-201.

Oliveira, M. P. M. T. D., Cintra, L. A. D., Bedoian, G., Nascimento, R. D., Ferré, R. R., & Silva, M. T. A. (2017). Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social. Trends in Psychology, 25, 1167-1183.

Séguin, D., & Klimek, V. (2016). Just five more minutes please: electronic media use, sleep and behaviour in young children. Early Child Development and Care, Routledge Taylor& francis Group, 186(6), 981-1000, Doi: https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1071528

Sublette, V. A., & Mullan, B. (2012). Consequences of play: A systematic review of the effects of online gaming. International Journal of Mental Health and Addiction, 10(1), 3-23.

Wong, H. Y., Mo, H. Y., Potenza, M. N., Chan, M. N. M., Lau, W. M., Chui, T. K., ... & Lin, C. Y. (2020). Relationships between severity of internet gaming disorder, severity of problematic social media use, sleep quality and psychological distress. International journal of environmental research and public health, 17(6), 1879.

Mothers' Awareness of the Dangers of Electronic Games and its Impact on the Family Relationships of Their Children

Eman Magdy Mohamed Hawas, Safy Mohsen Mohamed Eltobshy

Department of Home Economics, Faculty of Specific Education, Damietta University, Damietta, Egypt

Abstract:

The research aims to study mothers' awareness of the dangers of electronic games and its impact on the family relations of their children. the research tools were applied to a sample of (470) mothers with children under 18 years of age, and the study followed the descriptive analytical approach. The most important results: there was a statistically significant difference at the significance level of 0.05 between mothers' awareness of the danger of electronic games according to the educational level of the mother, as well as there were a statistically significant difference at the significance level of 0.05 between mothers' awareness of the danger of electronic games and the average The monthly income of the family, also it was found that there were statistically significant differences at the 0.01 level of significance between the average of the external family relations of the children and the nature of the mother's work., and between the total family relationships of the sons and the type of work of the mother, while it was found that there was a statistically significant difference at the significance level of 0.01 and both. Of the family relations of the children and the total family relations and the average monthly income of the family, and between the external family relations and the type of the mother's work, as it was found that there is a statistically significant correlation at the 0.01 level between mothers' awareness of the dangers of games and between the family relations of the children.

Keywords: Awareness -Electronic Games- Danger of Electronic Games- Family Relations