أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها المراهقون ودورها في إدمانهم على الألعاب الإلكترونية (لعبة ببجي PUPG نموذجا)

Parental treatment methods as perceived by adolescents and their role in their addiction to electronic games (PUPG game example)

صالحي عبد الكريم[1]، رمانة عيسى[2]

1المدرسة العليا للأساتذة آسيا جبار قسنطينة (الجزائر)، salhi.abdelkarim@ensc.dz

2جامعة أبو بكر بلقايد تلمسان (الجزائر)، romana.aissa@mail.univ-tlemcen.dz

تاريخ الاستلام: 2021/9/21 تاريخ القبول: 2022/3/16 تاريخ النشر: 2022/6/9

ملخص: هدف البحث الحالي إلى الكشف عن أساليب المعاملة الوالدية التي يتبناها الآباء في التعامل مع أبنائهم المراهقين، وتأثير ذلك على إدمانهم للألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة PUPG ، ولقد أجري هذا البحث على عينة غرضية قوامها 155 مراهق متمدرس ومعتمدا على المنهج الوصفي، وللإجابة على فرضياته اعتمد الباحثان على أداتين هما: مقياس المعاملة الوالدية و مقياس إدمان المراهقين للعبة PUPG الإلكترونية، وتم التوصل إلى النتائج الآتية: يبدي المراهقون قدرا عال من الإدمان للعبة الإلكترونية PUPG، يوجد اختلاف بين أساليب المعاملة الوالدية التي يعتمدها الأولياء حسب تقدير أبنائهم المراهقين، وجود فروق بين المراهقين، في درجة إدمانهم لعبة PUPG، تعزى لمتغير أساليب المعاملة الوالدية المتبناة من طرف أوليائهم، لصالح الأسلوب الديمقراطي.

الكلمات المفتاحية: المعاملة الوالدية، الألعاب الالكترونية، إدمان المراهق، لعبةPUPG ، المراهق المتمدرس.

Abstract: The aim of the current research is to reveal the parental treatment methods adopted by parents in dealing with their adolescent children, and the impact of this on their addiction to electronic games represented in the game PUPG, This research was conducted on an objective sample of 155 educated adolescents, and it relied on the descriptive approach.

The following results were reached: Adolescents show a high degree of addiction to the electronic game PUPG, there is a difference between the parental treatment methods adopted by parents according to the assessment of their adolescent children, and there are differences between adolescents, in the degree of their addiction to the PUPG game, due to the variable parental treatment methods adopted by their parents , in favor of the democratic method.

key words: Parental treatment, electronic games, adolescent addiction, PUPG game, school adolescent

المؤلف المرسل: صالحي عبد الكريم،

1.مقدمة:

أكد فلاسفة التربية قديما وحديثا أن للعب قيمة علمية سلوكية لدى الطفل، إذ تتجلى أهميته فيما له من فائدة على تكوين شخصيته وتنشئته الاجتماعية، ففي سياق اللعب يكون لدى الطفل الفرصة للعب الأدوار، وفي اللعب الإيهامي يقوم الطفل بأدوار التسلط وأدوار الخضوع كدور الوالد والرضيع مثلا، وهو في ذلك كله يتعلم مختلف أنواع السلوك الاجتماعي.

وقد تنبه الفلاسفة العرب إلى ذلك، فأوصى الإمام الغزالي بأن يؤذن للطفل أن يلعب لعبا جميلا يستريح إليه، فإن منع الطفل من اللعب، وإرهاقه بالتعليم يميت قلبه ويبطل ذكاءه وينغص عليه العيش حتى يطلب الحيلة في الخالص منه رأسا.

ويعد اللعب أحد أهم الأنشطة الإنسانية ذات الطابع الاجتماعي، فاللعب ظاهرة اجتماعية، كما يمكن أن يكون اللعب وسيلة لمعرفة الذات واللهو، ووسيلة للتربية البدينة والاجتماعية العامة، ووسيلة للرياضة وعنصر لثقافة الشعوب.

وجدير بالذكر أن الحقيقة الثابتة التي لا اختلاف حولها أن طفل اليوم هو رجل الغد؛ والذي يعول عليه في مواصلة مشروع البناء الحضاري الذي تنشده عديد المجتمعات، وعليه كان لزاما الانتباه إلى مختلف العوامل البيئية التي تصقل فيها شخصيته، فالطفل اليوم يوجد في ظل ظروف مجتمعية مختلفة إلى حد بعيد عن تلك التي ألفناها وعشناها في مجتمع تقليدي، تحكمه شبكة علائقية تواصلية حميمية مغذاة بقيم الاحترام والولاء المجتمعي، وأصبح ينتمي إلى مجتمع حضري بما تحمله اللفظة من دلالة ومعنى، فالفرد الحضري عامة والطفل خاصة أضحى منغمسا وتابعا إلى تكنولوجيا معلوماتية إلى حد الاستغراق فيها، مما يجعل الانقياد نحوها واقع حتمي لا مفر منه في تأثيرات كثيرة على ممارسته للأنشطة اليومية.

ونتيجة للانفجار التكنولوجي في عصرنا الحالي، فقد انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية، لجذب مختلف الفئات العمرية فلم تعد حكرا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، وتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وامتلأت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل،

وأصبحت الشغل الشاغل اليوم حيث إنها استحوذت على عقول الأفراد واهتماماتهم **(سيد ومحمد، 2020، ص. 886)**.

إن المشكلة ليست متعلقة بالتكنولوجيا في حد ذاتها بقدر ما هي مرتبطة بالترشيد في استخدامها. فالإدمان عليها أضحى جليا لدى فئة المراهقين ليشكل خطرا عليهم، ولعلنا نستدل في هذا المقام بحالات الانتحار التي شهدتها بعض المدن الجزائرية جراء تحميل تطبيق لعبة الحوت الأزرق، مع الانسياق نحو تنفيذ تعليماتها حرفيا دون وعي أو إدراك لمخاطرها، فمثل هذا المعطى الواقعي الذي يعد تحديا بالنسبة لنا جميعا، يدفع بنا دفعا نحو الوقوف وقفة تأمل وتعمق في هذا الواقع، من أجل الكشف على مختلف الآليات التي بإمكانها أن تقلل من التأثيرات السلبية لألعاب الفيديو على حياة أطفالنا، كما تقلص من احتمالية الإدمان عليها **(بوبيدي وبن تركي، 2019، ص. 8)**.

وإن ركزت غالبية الدراسات السابقة المعنية ببحث موضوع الألعاب الإلكترونية بشكل أساسي على شريحة الأطفال، فإن ثمة ألعابا حديثة ظهرت خلال السنوات الأخيرة جذبت شرائح أخرى إلى جانب الأطفال منها الشباب، بل وثمة ألعاب قد جذبت مستخدمين ومتفاعلين من أعمار تتعدى حتى مرحلة الشباب، ويأتي في مقدمة تلك الألعاب تلك اللعبة الافتراضية التي عرفت باسم **(ببجي PUBG)**، وقد وصفت هته اللعبة بأنها "سرقت عقول الشباب وتركيزهم، واستولت على حياتهم الشخصية وبعضا من أموالهم" **(Johnson& Krishnanunni, 2018, P.1322)**.

وفي هذا الإطار تحدثت العديد من الدراسات ذات الاهتمام بهذا الجانب عن معاناة ممارسي هذه اللعبة في الآونة الأخيرة من ظهور أنماط سلوكية سلبية لديهم، إذ أشار العديد من الآباء والأمهات إلى أن هناك تغيير ملحوظ في سلوكيات الأبناء، والتي يغلب عليها طابع العنف سواء داخل الأسرة، أو المدرسة، أو مع جماعة اللعب، ومن العوامل التي قد تدفعهم لممارسة هذه السلوكيات رغبتهم لتقليد مواقف وأحداث تعرضوا إليها خلال انغماسهم في هذه الألعاب، الانسحابية الاجتماعية التي يبدونها نتيجة إدمانهم عليها، الأمر الذي يدفعنا هنا إلى تسليط الضوء على دور الأولياء في مراقبة أبنائهم وحمايتهم من الوقوع أسرى لهذه اللعبة.

ولا يفوتنا هنا أن ننوه إلى أن مسألة إدمان الأبناء على مختلف المواقع والألعاب الإلكترونية لا يقع على عاتقهم لوحدهم، بل تساهم فيه مختلف مؤسسات التنمية الاجتماعية أهمها الأسرة التي تعد الحضن الرئيسي لإشباع الحاجات البيولوجية والنفسية والاجتماعية للأبناء، فإن حدث خلل في البناء الأسري أو أسلوب المعاملة من قبل الوالدين فإن ذلك سيترتب عليه زيادة المشكلات الأمر الذي يتيح للأبناء البحث عن الحب والقبول خارج نطاقها، خصوصا في مرحلة المراهقة وما تفرضه من تحديات، وعليه فالأساليب الوالدية المتبعة في التعامل مع الأبناء تنعكس إيجابا أو سلبا وفقا لنمط الأسلوب المتبع في التعامل مع الطفل **(عبد المعطي، 2006)**.

وعليه تشكل الأسرة خط الدفاع الأول وأساليب معاملتها تمثل مؤسسة الوقاية الأولية لأبنائها ضد المشكلات البيئية والنفسية والاجتماعية التي تصيب الأبناء وبالأخص المراهقين منهم، كالوقوع في تعاطي المخدرات أو حتى إدمان مختلف المواقع الإلكترونية وبعض الألعاب العنيفة، والتي تنعكس سلبا على توافقه ودوره في المجتمع، ومن هذا المنطلق تكون أساليب المعاملة الوالدية المتبناة من قبل الآباء مع الأبناء عاملا متحكما في إدمانهم على لعبة **PUBG** من عدمه.

انطلاقا من خطورة لعبة PUBG على السلامة النفسية والاجتماعية للمراهقين، ومن حجم المسؤولية الواقعة على الأسر، ونظرا للتباين الواضح في أساليب تعاملهم مع أبنائهم، ارتأى لنا أنه من الأهمية بمكان وجوب البحث في شيوع أنماط تعامل الآباء مع الأبناء، والأثر الذي تلعبه في ترك بصمة حمايتهم من الإدمان والوقوع أسرى لمثل هذه الألعاب.

1.1. مشكلة البحث:

استنادا لما قدم نظريا وإمبريقيا، يمكن صياغة مشكلة البحث على النحو التالي:

هل تؤثر أنماط المعاملة الوالدية للآباء على إدمان أبنائهم للألعاب الإلكترونية؟

وينبثق عن هذه المشكلة التساؤلات التالية:

*- ما درجة إدمان المراهقين للعبة الإلكترونية PUPG ؟

*- هل يوجد اختلاف بين أساليب المعاملة الوالدية التي يعتمدها الأولياء: (ديمقراطي، تسلطي، مهمل، متذبذب، حماية زائدة) وذلك حسب تقدير أبنائهم المراهقين؟

*- هل توجد فروق بين المراهقين في درجة إدمانهم لعبة PUPG تعزى لمتغير أساليب المعاملة الوالدية المتبناة من طرف أوليائهم؟

2.1. الفرضيات:

وللإجابة عن هذه التساؤلات نصوغ فرضيات البحث على النحور التالي:

1- يبدي المراهقون قدرا عال من الإدمان للعبة الإلكترونية PUPG.

2- يوجد اختلاف بين أساليب المعاملة الوالدية التي يعتمدها الأولياء: (ديمقراطي، تسلطي، مهمل، متذبذب، حماية زائدة) وذلك حسب تقدير أبنائهم المراهقين.

3- توجد فروق بين المراهقين في درجة إدمانهم لعبة PUPG تعزى لمتغير أساليب المعاملة الوالدية المتبناة من طرف أوليائهم.

3.1. أهداف البحث:

تتلخص أهدف البحث في جملة النقاط التالية:

*- الهدف الرئيسي للبحث هو معرفة مدى تأثير أنماط التنشئة الوالدية على إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية من خلال التحقق من صحة الفرضيات المصاغة.

*- الإلمام بأنماط التنشئة الوالدية المتبناة من قبل الآباء في تعاملهم مع الأبناء كما يدركها هم.

*-رصد تأثير ممارسة لعبة PUBG في حياة المراهق النفسية وعلى علاقاته الاجتماعية.

*- معرفة درجة إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية ودرجة التعلق بها كونها ظاهرة جديدة استفحلت بشكل رهيب في المجتمع.

4.1. أهمية البحث:

*- تمثل ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين ظاهرة نفسية مهمة في مجال علم النفس المدرسي لكن لا تزال الكثير من تفاعلاتها بحاجة إلى مزيد من البحث، ومنها دور الأنماط الأسرية المختلفة في التأثير فيها.

*- البحث الحالي يكشف عن أساليب المعاملة الوالدية التي يدركها المراهق ودورها في إدمانهم على الألعاب الإلكترونية، إذ أن عملية إدراك الفرد لنوع المعاملة الوالدية تؤثر في تكوين مظاهر الشخصية السلوكية، الإيجابية أو السلبية.

*- تعد مرحلة المراهقة من المراحل الحرجة في نمو الفرد، وتقديم الرعاية السليمة القائمة على الأسس العلمية الصحيحة للمراهق، تجنبه الوقوع في كثير من المشكلات، كما أنها تقوم بتوجيهه بشكل سليم لاستغلال و تنمية قدراته إلى أفضل مستوى ممكن.

*- لم تتبلور لحد الآن (على حد علم الباحثتين) حركة بحثية واضحة تتناول دور أساليب المعاملة الوالدية في إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية خاصة لعبة PUBG التي استفحلت بشكل رهيب في مختلف المجتمعات.

5.1. التحديد الإجرائي للمفاهيم:

1.5.1. المعاملة الوالدية:

أو الرعاية الوالدية وهي الطرق التربوية التي يتبعها الوالدان مع أبنائهم، في مختلف المواقف الحياتية لأبنائهم، داخل الأسرة وخارجها، والتفاعل بينهم، لتوجيه سلوكهم والتأثير في شخصياتهم سلبا أو إيجابا، ويعبر عنها بمجموع الدرجات التي يتحصل عليها التلميذ، في مقياس المعاملة الوالدية المستخدم في البحث الحالي.

2.5.1. إدمان الألعاب الإلكترونية:

هي مختلف السلوكيات وردود الأفعال التي تسطر على المراهق وكذا المداومة الكبيرة على مختلف الألعاب لإلكترونية وخصوصا لعبة PUBG، وتتمظهر من خلال الدرجات التي يتحصل عليها المراهق في تفاعله مع مقياس إدمان لعبة PUBG المستخدم في البحث الحالي.

2. إجراءات البحث:

1.2. المنهج: لما كان البحث الحالي يسعى لتناول موضوع المعاملة الوالدية ودورها في إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية، فإن طبيعة البحث تفرض تبني المنهج الوصفي.

2.2. عينة البحث:

تم اختيار مفردات عينة البحث بالطريقة العرضية وهي نوع من أنواع العينات اللا احتمالية والتي يلجأ إليها الباحث لعدم إمكانية تطبيق العشوائية لسبب ما، فيختارها طبقا للغرض الذي يستهدف تحقيقه من خلال البحث.

واشتملت عينة البحث على المراهقين المتمدرسين بثانوية بوعزة ميلود بتلمسان، قوامها: **(60)** مفردة منها: **(28)** ذكر و**(32)** أنثى التخصصين علمي وأدبي وثانوية محمد بن أبي شنب للبنات بالمدية بواقع: **(42)** مفردة من التخصصين العلمي والأدبي، وكذا ثانوية العقيد الطيب بوقاسمي للذكور بالمدية بواقع: **(53)** مفردة والجدول الموالي يبين توزيع العينة.

الجدول 1: توزيع أفراد عينة البحث بدلالة الجنس والشعبة الدراسية

المؤسسة	الجنس	الشعبة	العدد	النسبة المئوية
ثانوية بوعزة ميلود مغنية تلمسان	ذكر	علمي	15	%18
		أدبي	13	
	أنثى	علمي	14	%22
		أدبي	18	
ثانوية الطيب بوقاسمي المدية	ذكر	علمي	22	%33
		أدبي	31	
ثانوية محمد بن أبي شنب المدية	أنثى	علمي	19	%27
		أدبي	23	
	المجموع		155	%100

المصدر: الباحثان، 2021

3.2. أدوات جمع البيانات:

1.3.2. مقياس المعاملة الوالدية:

1.1.3.2. وصف المقياس:

تم اعتماد مقياس المعاملة الصمم من طرف الباحثان **صالح والربيعي** لتحديد السلوكيات التي تصدر من الآباء والأمهات نحو أبنائهم في الحياة اليومية، وتم تحديد خمسة أساليب يتبناها الآباء في التعامل مع الأبناء وهي: **(الديمقراطية، التسلطية، المهملة، المتذبذبة، الحماية الزائدة)**، ويتضمن المقياس **28** فقرة، يجيب عليها الفرد باختيار البديل الذي يرى أن والديه يتعاملان معه به في مختلف المواقف الحياتية، والاستجابة عليها تكون بتحديد **5** بدائل لكل فقرة، بحيث يعكس كل بديل أسلوبا من

أساليب المعاملة الوالدية، بحيث يعتبر أسلوب المعاملة المتبنى من قبل الآباء مع الأبناء هو الأسلوب الأكثر اختيار من قبل المجيب.

وقد حدد الباحثان صدق مقياسهما عن طريق الصدق الظاهري وصدق المفهوم، أما الثبات فقد قدر بطريقة معامل الاستقرار أي عن طريق إعادة التطبيق **(صالح وآخرون، 2008، ص. 300).**

2.1.3.2. تحديد صلاحية الأداة:

يقصد بها كفاءة الأداة في تحقيق ما وضعت من أجله من حيث الصدق والثبات، وقد تم التحقق الأولي من نتائج الثبات والصدق بالنسبة لهذا المقياس والذي أفرز النتائج التالية:

أ/ الثبات: طريقة التجزئة النصفية للمقياس:

تم تقدير الثبات عن طريق التجزئة النصفية، من خلال تقسيم المقياس إلى جزأين متكافئين الأول يضم البنود الفردية من المقياس بواقع **14** فقرة والثاني يضم البنود الزوجية منه بواقع **14** فقرة هو الآخر، وذلك لبيانات **30** مراهقا متمدرسا على مقياس المعاملة الوالدية، والجدول الموالي يوضح قيمة معامل الثبات:

الجدول 2: ثبات مقياس المعاملة الوالدية عن طريق التجزئة النصفية

البنود	عدد البنود	عدد الأفراد	قيمة ألفا لكرونباخ	قيمة الارتباط	قيمة جيتمان
الفردية	14	30	0.544	0.730	0.843
الزوجية	14		0.663		

المصدر: مخرجات برنامج $SPSS_{23}$، 2021.

أظهرت النتائج المدرجة في الجدول أعلاه أن قيمة معامل ألفا لكرونباخ للجزء الأول للمقياس (البنود الفردية) قدرت بـ **(0.544)**، بينما قيمة معامل ألفا لكرونباخ للجزء الثاني (البنود الزوجية) قدرت بـ **(0.663)**، وقد قدرت قيمة الارتباط بين الجزأين **(0.730)**، وبعد إجراء المعادلة التصحيحية عن طريق جيتمان وذلك بسبب وجود فرق في تباين النصفين قدرت قيمة ثبات مقياس المعاملة الوالدية بـ: **(0.843)** وهي قيمة عالية توحي بأن المقياس المستخدم في هذا البحث يتمتع بقدر مقبول من الثبات ويمكن الوثوق في نتائجه لاحقا.

ب/ الصدق المحكي:

يعتمد هذا النوع من الصدق على مدى ارتباط درجات المقياس المعتمد في البحث مع محك خارجي، أي مقياس آخر يقيس ذات السمة سبق التحقق من صدقه، وقد تم اعتماد مقياس المعاملة الوالدية لـ: **(مقحوت، 2014)** كمحك خارجي، وجاءت النتائج على النحو التالي:

الجدول 3: معامل الارتباط بيرسون بين مقياس المعاملة الوالدية ومقياس مقحوت كمحك خارجي

مقياس المعاملة الوالدية		حجم العينة	قيمة معامل الارتباط	قيمة الدلالة الإحصائية	التفسير
المقياس الحالي	مقياس مقحوت	30	0.872	0.005	توجد علاقة ارتباطية

المصدر: مخرجات برنامج $SPSS_{23}$، 2021.

أظهر التحليل الإحصائي المدرج في الجدول أعلاه أنه توجد علاقة ارتباطية طردية بين نتائج عينة الدراسة الاستطلاعية على المقياس الحالي ونتائجهم على المحك الخارجي **(مقياس مقحوت)**، حيث قدرت قيمة معامل الارتباط بيرسون بـ: **(0.872)** وهي قيمة مرتفعة وجاءت دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة **(α=0.01)**، ما يعكس تمتع المقياس المستخدم في هذا البحث بصدق مرتفع يسمح بالاطمئنان لنتائجه لاحقا.

2.3.2. مقياس إدمان المراهقين للعبة PUPG الإلكترونية:

1.2.3.2. وصف المقياس:

تم الاعتماد على مقياس **(رمانة، 2016)**، الذي يقيس مدى إدمان المراهقين على اللعبة الإلكترونية**PUPG** ، يشتمل المقياس على **21** عبارة موزعة على ثلاث أبعاد تمثل جوانب سلوكية كمؤشر على الإدمان بواقع **7** عبارات لكل بعد وهي: **(السيطرة، الانسحابية، تغير المزاج)**.

حيث يطلب من المفحوصين الإجابة على كل بنود المقياس تبعا لما يوافق شعوره ومدى تعبير محتوى كل عبارة عن حالته الشخصية، ويتم تقدير الدرجات على كل عبارة وفق سلم ليكرت: **(موافق=3 إلى غاية رافض =1)** في العبارات الإيجابية

بينما يكون التصحيح عكس التقديرات السابقة بالنسبة للعبارات السلبية، لتتراوح درجات المقياس بين: **(21)** و**(63)** درجة.

2.2.3.2. تحديد صلاحية الأداة:

تم التحقق الأولي من نتائج الثبات والصدق بالنسبة لهذا المقياس والذي أفرز النتائج التالية:

أ/ الثبات: طريقة معامل التناسق (معامل ألفا–كرونباخ):

تم حساب معامل ألفا– كرونباخ (Alpha-Gronbach) لبيانات **30** متمدرس على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، والجدول الموالي يوضح قيمة معامل الثبات:

الجدول 4: قيمة معامل الثبات ألفا–كرونباخ لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

المقياس	عدد البنود	عدد أفراد العينة	قيمة معامل ألفا–كرونباخ
إدمان الألعاب الإلكترونية	21	30	,846

المصدر: مخرجات برنامج $SPSS_{23}$، 2021.

يتضح من الجدول أعلاه أن قيمة معامل التناسق (ألفا–كرونباخ) لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية قدرت بـ: **(0.846)**، وهي قيمة مقبولة جدا، حيث نلاحظ أن القيمة موجبة وأن هناك انسجام وترابط بين عباراته يقترب من الارتباط التام، ما يؤكد أن المقياس المتبنى في هذا البحث على درجة عالية من الثبات يجعلنا نطمئن لنتائجه لاحقا.

ب/ الثبات: طريقة التجزئة النصفية للمقياس:

تم تقدير ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بطريقة التجزئة النصفية من خلال تقسيم المقياس لجزأين متكافئين الأول يضم البنود الفردية من المقياس والثاني يضم البنود الزوجية منه، وذلك لبيانات 30 متمدرس، والجدول الموالي يوضح قيمة معامل الثبات:

الجدول 5: قيمة معامل ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية عن طريق التجزئة النصفية

البنود	عدد البنود	عدد الأفراد	قيمة ألفا لكرونباخ	قيمة الارتباط	قيمة جيتمان
الفردية	11	30	,756	,603	,707
الزوجية	10		,424		

المصدر: مخرجات برنامج $SPSS_{23}$، 2021.

أظهرت النتائج المدرجة في الجدول أعلاه أن قيمة معامل ألفا لكرونباخ للجزء الأول للمقياس (البنود الفردية) قدرت بـ **(0.756)**، بينما قيمة معامل ألفا لكرونباخ

للجزء الثاني (البنود الزوجية) قدرت بـ **(0.424)**، وقد قدرت قيمة الارتباط بين الجزأين **(0.603)**، وبعد إجراء المعادلة التصحيحية عن طريق جيتمان وذلك بسبب وجود فرق في تباين النصفين قدرت قيمة ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بـ: **(0.707)** وهي قيمة جيدة توحي بأن المقياس المستخدم في هذا البحث يتمتع بقدر عال من الثبات ويمكن الوثوق في نتائجه لاحقا.

ج/ صدق الاتساق الداخلي: ارتباط الأبعاد أو الاختبارات الفرعية بالدرجة الكلية للمقياس:

تم تقدير صدق الاتساق الداخلي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، من خلال حساب قيم ارتباط أبعاد المقياس مع الدرجة الكلية له، وتمثلت النتائج في الجدول أدناه:

الجدول 6: ارتباط أبعاد المقياس مع الدرجة الكلية له.

البعد	المقياس	قيم الارتباط	قيمة معامل التحديد
السيطرة	الدرجة الكلية للمقياس	,822**	0.675
الانسحابية		,877**	0.769
تغير المزاج		,931**	0.866
** الارتباط دال عند α=0.01			
* الارتباط دال عند α=0.05			

المصدر: مخرجات برنامج $SPSS_{23}$، 2021.

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن كل معاملات ارتباط الأبعاد أو الاختبارات الفرعية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية مع الدرجة الكلية له جاءت مرتفعة ودالة إحصائيا إذ تراوحت قيم الارتباط ما بين: **(0.822 و 0.931)** وجاءت كلها دالة إحصائيا عند مستوى دلالة: **(α=0.01)**، وبالرجوع لقيم معاملات التحديد نجدها تراوحت بين: **(0.675 و 0.866)** أي أن كل بعد من أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية له القدرة على تفسير على الأقل ما نسبته **67%** من التباين في الدرجة الكلية للمقياس وقد تصل إلى أكثر من **86%**، وعليه يمكن القول أن جميع هذه الأبعاد ذات تماسك داخلي قوي تجعل المقياس ككل يتمتع بدرجة عالية من الصدق.

4.2. الأساليب الإحصائية المستخدمة:

لتحليل نتائج الميدان اعتمدنا على الأساليب الإحصائية التالية:

*- معامل الارتباط لبيرسون، وذلك لتحديد الصدق والثبات بالنسبة لأدوات جمع البيانات.

*- اختبار **Kolmogorov-Smirnov** واختبار **Shapiro-Wilk** لتحديد مدى اعتدالية توزيع بيانات البحث.

*- اختبار **كا²** χ^2 تربيع لاختبار صحة الفرضية الأولى للبحث.

*- اختبار **t test** لمجموعة واحدة لدلالة الفرق بين المتوسط الحسابي والمتوسط النظري، لاختبار صدق الفرضية الثانية.

*- اختبار تحليل التباين الأحادي **Aonva** لاختبار صدق الفرضية الثالثة للبحث.

وقد تمت معالجة البيانات عبر الحزمة الإحصائية للبحوث الاجتماعية **SPSS**$_{23}$.

3.عرض ومناقشة النتائج وتفسيرها:

1.3. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الأولى للبحث:

نصت على أنه: **يبدي المراهقون قدرا عال من الإدمان للعبة الإلكترونية PUPG**، وللتحقق من صحة هاته الفرضية تم اللجوء إلى اختبار T test للمجموعة الواحدة، للمقارنة بين المتوسط الحسابي لأفراد عينة البحث على مقياس إدمان لعبة PUPG مع المتوسط النظري له، وتمثلت النتائج كما هي موضحة في الجدول الموالي:

الجدول 7: نتائج اختبار (t) لعينة واحدة لدلالة الفرق بين المتوسط الحسابي والنظري لإدمان لعبة PUPG

المتغير	حجم العينة	المتوسط الفرضي	المتوسط الحسابي	متوسط الفرق	قيمة اختبار t
إدمان لعبة PUPG	155	42	44.41	2.41	**2.943
** الفرق دال عند مستوى الدلالة (0.01)					
* الفرق دال عند مستوى الدلالة (0.05)					

المصدر: مخرجات برنامج $SPSS_{23}$، 2021.

من خلال الجدول أعلاه يتضح أن قيمة الفرق بين المتوسط الحسابي لدرجات المراهقين المتمدرسين على مقياس إدمان لعبة PUPG: **(44.41)** والمتوسط الفرضي له: **(42)** والمقدر بـ: **(2.41)** هو فرق جوهري، ولا يرجع لعامل الصدفة، حيث قدرت قيم اختبار **(T test)** بـ: **(2.943)** وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة **(α=0.01)** ودرجة حرية **(df=154)**، لصالح المتوسط الحسابي، أي أن المراهقين المتمدرسين يبدون مستوى عال من الإدمان للعبة الإلكترونية بابجي، **وعليه نقبل الفرضية الثانية للبحث.**

2.3. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية للبحث:

نصت على أنه: **يوجد اختلاف بين أساليب المعاملة الوالدية التي يعتمدها الأولياء: (ديمقراطي، تسلطي، مهمل، متذبذب، حماية زائدة) وذلك حسب تقدير أبنائهم المراهقين.**

وللتحقق من صحتها اختبرناها إحصائيا باختبار **كا^2** χ تربيع، وتمثلت النتائج على النحو الآتي:

الجدول 8: قيمة اختبار كا^2 χ **تربيع لدلالة الفروق بين أساليب المعاملة الوالدية**

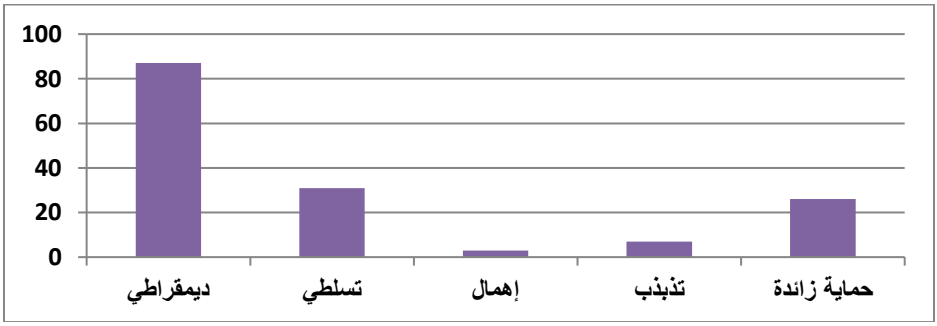
الأساليب / التكرارات		أساليب المعاملة الوالدية					المجموع	قيمة اختبار χ
		ديمقراطي	تسلط	إهمال	تذبذب	حماية زائدة		
التكرار الملاحظ	ت	87	31	3	8	26	155	144.323 **
	%	56	20	2	5	17	% 100	
التكرار المتوقع	ت	31	31	31	31	31	155	
	%	20	20	20	20	20	% 100	
** الفرق دال إحصائيا عند α=0.01								
** الفرق دال إحصائيا عند α=0.05								

المصدر: مخرجات برنامج $SPSS_{23}$، 2021.

يتضح لنا من الجدول أعلاه أنه يوجد اختلاف في الأساليب التي يعتمدها الأولياء، وذلك حسب تقدير أبنائهم المراهقين لها، إذ نلتمس بعض الاختلاف في توزيع النسب بين الأساليب على التوالي:

ديمقراطي **(56 %)**، تسلط **(20 %)**، إهمال **(2 %)**، تذبذب **(5 %)**، والحماية الزائدة **(17 %)**، والأعمدة البيانية الموالية توضح تكرار كل أسلوب معاملة.

الشكل 1: أعمدة بيانية لتكرارات أساليب المعاملة الوالدية لدى عينة البحث



المصدر: الباحثان، 2021

وقد أثبت اختبار χ أن هذه الفروق حقيقية، إذ قدرت قيمة اختبار χ المحسوبة بـ **(144.323)** وعند مقارنتها بالقيمة المجدولة **(2.48)** نجدها دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة α **=0.01.**

وهذا ما يعكس وجود اختلاف بين أولياء أفراد عينة البحث في الأساليب التي يتبنونها للتعامل مع أبنائهم المراهقين، أي أنهم لا يميلون كلهم لنفس الأسلوب، مع تسجيل الميل الأكبر للأسلوب الديمقراطي. وهذا ما **يحقق صحة الفرضية الأولى للبحث.**

3.3. عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة للبحث:

أشارت إلى أنه: **توجد فروق بين المراهقين في درجة إدمانهم لعبة PUPG تعزى لمتغير أساليب المعاملة الوالدية المتبناة من طرف أوليائهم.**

وللتأكد من صحتها تم اختبارها إحصائيا باختبار **(F)** لتحليل التباين، وتمثلت النتائج على النحو الآتي:

الجدول 9: نتائج تحليل التباين الأحادي لاختبار دلالة الفروق في متوسط درجة إدمان المراهقين لعبة PUPG تعزى لمتغير المعاملة الوالدية لآبائهم

المتغير	مصدر التباين	متوسط الفرق	درجة الحرية	مربع الفرق	F
إدمان لعبة PUPG	تباين بين	2051,964	3	683,988	**21.294
	تباين داخل	1509,723	151	32,122	
	تباين كلي	3561,686	154		
** الفرق دال عند مستوى الدلالة (0.01)					
* الفرق دال عند مستوى الدلالة (0.05)					

المصدر: مخرجات برنامج $SPSS_{23}$، 2021.

يتضح لنا من الجدول أعلاه وجود فروق دالة إحصائيا في متوسط درجة إدمان لعبة PUPG بين المراهقين تعزى لمتغير أساليب المعاملة الوالدية المتبناة من قبل آبائهم، إذ قدرت قيمة اختبار **(F)** لتحليل التباين المحسوبة بـ: **(21.294)** وعند مقارنتها بالقيمة المجدولة: **(2.68)** نجدها دالة عند مستوى الدلالة α**=0.01.** وهذا ما يحقق صحة الفرضية الثالثة للبحث.

ولتحديد لأي أسلوب من أساليب المعاملة يعود الفرق تم تطبيق اختبار شيفيه للمقارنات البعدية بين المتوسطات وأسفر عن النتائج المدرجة في الجدول أدناه.

الجدول 10: قيم اختبار شيفيه Scheffe للمقارنات البعدية بين المتوسطات

المتغير	الفئة الأولى	الفئة الثانية	الفرق بين المتوسطات	القرار
المعاملة الوالدية	ديمقراطي	تسلطي	-12,92*	الفرق دال إحصائيا
		متذبذب	-14,92*	الفرق دال إحصائيا
		حماية زائدة	-11,65*	الفرق دال إحصائيا
	تسلطي	متذبذب	-2,00	الفرق غير دال إحصائيا
		حماية زائدة	1,26	الفرق غير دال إحصائيا
	متذبذب	حماية زائدة	3,26	الفرق غير دال إحصائيا
* الفرق دال عند مستوى الدلالة (0.05)				

المصدر: مخرجات برنامج $SPSS_{23}$، 2021.

تظهر النتائج في الجدول أعلاه ما يلي:

*- الفرق في متوسط درجة إدمان لعبة PUPG بين المراهقين الذين يقدرون أسلوب تعامل أولياؤهم معهم بالديمقراطي، ومتوسط درجة إدمان لعبة PUPG عند المراهقين الذين يقدرون أسلوب تعامل أولياؤهم معهم بالمتذبذب، المتسلط، أو الحماية الزائدة دال إحصائيا ولصالح ذوي الأسلوب الديمقراطي.

*- الفرق في متوسط درجة إدمان لعبة PUPG بين المراهقين الذين يقدرون أسلوب تعامل أولياؤهم معهم بالمتسلط، المتذبذب، أو الحماية الزائدة غير دال إحصائيا، أي أنهم يميلون للإدمان على حد السواء وهذا ما يعكس أن المراهقين الذين تلقوا أسلوب التعامل الديمقراطي هم أقل فئة إدمانا مقارنة بالمراهقين الذين تلقوا معاملة متسلطة أو متذبذبة أو حماية زائدة.

4.3. تفسير النتائج:

أظهرت نتائج الدراسة الحالية أن هناك تباين في أساليب المعاملة التي يتبناها الأولياء في تعاملهم مع أبنائهم، حسب تقدير المراهقين، والمتمثلة في: الأسلوب الديمقراطي . يليه الأسلوب التسلطي، ثم أسلوب الحماية الزائدة، وفي الأخير أسلوب التذبذب والإهمال. وتتفق هذه النتيجة في جوهرها مع نتائج الدراسة التي قامت بها الباحثة **(Baumrind,1996)** من خلال رصدها لأساليب المعاملة الوالدية بعد مقابلة الآباء، بحيث خلصت إلى أن الآباء يمارسون الأساليب التالية مع أبنائهم: أسلوب

ديمقراطي، أسلوب تسلطي، وأسلوب فوضوي **(محرز والأحمر، 1996، ص.67)**. نفس النتيجة يؤكدها أيضا كل من **(البدارين وغيث، 2013، ص. 67)** أي أن الأولياء يتبنون أساليب متعددة في التعامل مع أبنائهم. وقد يكون مرد هذا الاختلاف في الأساليب إلى الفروق الفردية بين الأولياء فيما يخص سمات شخصيتهم، مستواهم التعليمي، درجة الشعور بالمسؤولية الوالدية ومعتقداتهم، وتنشئتهم الاجتماعية، والتجارب الحياتية التي مروا بها.

وبالرجوع للتراث السيكولوجي يتضح لنا أن الأسلوب الديمقراطي يتحدد في استخدام أسلوب الشرح والتفسير لمساعدة الأبناء على فهم أسباب ونتائج سلوكهم من خلال الحوار، وهو أكثر مرونة، إضافة إلى تأكيده على الحزم والتزام الأبناء بالقوانين والقواعد العامة، بهذا يطور الأبناء ضبط الذات **(البدارين وآخرون، 2013، ص. 67)**، في حين نجد بقية الأساليب، والمتمثلة في الأسلوب التسلطي الذي يفرض احترام السلطة وطاعة الأوامر تحت تأثير التهديد والعقاب، دون تقديم أي تفسير عن ذلك، أو أسلوب التذبذب الذي يتميز بالمعاملة بين الشدة واللين، فيثاب مرة عن العمل الذي يقوم به ويعاقب مرة أخرى، يتسم بالتقلب والتناقض الذي يقود المراهق للتمرد وفرض الذات. في حين يتميز أسلوب الإهمال بترك الأبناء دون أي توجيه إلى ما يجب فعله أو ما يجب تجنبه **(محرز وآخرون، 1996، ص. 295)**، بينما أسلوب الحماية الزائدة، فيتميز بالرقابة المبالغ فيها من قبل الوالدين، مما يجعل الابن راضخا للاتكال على الغير في القيام بواجباته **(صالح والربيعي، 2008، ص. 295)**.

وبالرجوع إلى نتائج الدراسات السابقة، وما توصلت إليه الدراسة الحالية، يظهر لنا جليا أن عملية الضبط الاجتماعي تتم داخل جماعات الضبط، أهمها الأسرة **(سفانة، 2014، ص. 206)**. وأن سلوك إدمان الألعاب الإلكترونية لا ينمو إلا من خلال بيئة اجتماعية تتسم بالرقابة المبالغ فيها أو فرض النظام تحت تأثير التهديد والعقاب، هذا من جهة، أو الإهمال وعدم التوجيه من جهة أخرى، يجعل المراهق يبحث عن بديل لإشباع مختلف الحاجيات بالإقبال اللا مشروط على مختلف الألعاب الإلكترونية التي من شأنها أن تقود إلى ما لا يحمد عقباه.

وعلى العموم يمكن الاستفادة من نتائج هذه الدراسة في اعتبار مؤشر المعاملة الوالدية عاملا أساسيا في الحد من إدمان الأبناء على مختلف الألعاب الإلكترونية، فهم براعم اليوم، أشبال الغد، وشباب المستقبل. بذلك نؤكد بدورنا أهمية اعتماد الأولياء الأساليب الفعالة للتعامل مع أبنائهم، لتلقينهم مبادئ وقيم تؤهلهم للحياة الاجتماعية، المبنية على الاحترام المتبادل، والسعي لتحقيق الرقي للبلاد.

4. خاتمة:

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين.

وبهذا فقد هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة بعض الجوانب الكامنة وراء إدمان فئة المراهقين على بعض الألعاب الإلكترونية المنتشرة خاصة الخطرة منها لما لها من آثار خطرة على ممارسها تصل حد الجناية على الذات.

وقد انتهت الدراسة التالية إلى جملة من النتائج تمثلت في:

*- وجود اختلاف بين أساليب المعاملة الوالدية التي يعتمدها الأولياء: (ديمقراطي، تسلطي، مهمل، متذبذب، حماية زائدة) وذلك حسب تقدير أبنائهم المراهقين.

*- وجود قدر عال من الإدمان من قبل المراهقين على اللعبة الإلكترونية PUPG التي أصبحت لعبة العصر، وهذا ما تؤكده النسب المهولة لتحميل هذه اللعبة حسب إحصائيات المصنعين لها، والذي فاق كل التوقعات، ومن مختلف شرائح المجتمع.

*- وجود فروق بين المراهقين، في درجة إدمانهم لعبة PUPG، تعزى لمتغير أساليب المعاملة الوالدية المتبناة من طرف أوليائهم، لصالح الأسلوب الديمقراطي الذي كان أكثر الأساليب نجاعة في الحد من الانتشار الرهيب لظاهرة إدمان هذه اللعبة الخطرة.

وعلى ضوء هذه النتائج نقدم جملة المقترحات التالية:

*- الاهتمام بميول المراهقين والعمل على إشباع حاجاتهم وتلبية احتياجاتهم وفقا للإمكانيات المجتمع المتاحة، لإشغالهم بما فيه فائدة لهم، واندماجهم بالمحيط، بدل اللعبة الافتراضية.

*- على الوالدين الامتناع عن استخدام أساليب المعاملة السلبية، وإتاحة الفرصة للتعبير عن الذات بتبني الأسلوب الديمقراطي، بعيدا عن التسلط والرفض، حتى لا يلجأ المراهق إلى الألعاب الالكترونية، تعبيرا عن ما يدركه من سلبية المعاملة.

*- إرشاد الوالدين إلى أفضل الأساليب التي يجب إتباعها في تنشئة أبنائهم والرجوع للتربية النبوية، ومخاطر الأساليب السلبية، وكذا تعريفهم بأهمية المرحلة العمرية التي يمر بها الأبناء، وفهم مطالب النمو المختلفة خاصة في مرحلة المراهقة.

*- تأهيل الأخصائيين النفسيين، والمرشدين، وتكليفهم بالعمل في المدارس، متابعة منهم، خاصة للمراهقين، لما لهذه المرحلة من خصائص مميزة، تؤثر على المدى البعيد في حياة الفرد.

*- تقديم برامج نفسية وإرشادية للمدمنين على الألعاب الإلكترونية.

*- حظر لعبة **PUPG** من المنصة الالكترونية، لما فيها من العنف ومشاهد لا تليق بالفرد المسلم عامة، والمراهق خاصة.

5. قائمة المراجع:

1.5. المؤلفات:

عبد المعطي، حسن مصطفى. (2006). **المناخ الأسري وشخصية الأبناء**. دار القاهرة للنشر، مصر.

2.5. المقالات:

البدارين، غالب سلمان وغيث، سعاد منصور. (2013). **الأساليب الوالدية وأساليب الهوية والتكيف الأكاديمي كمتنبئات بالكفاءة الذاتية الأكاديمية لدى طلبة الجامعة الهاشمية**، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد (9)، العدد (1)، ص ص (64- 81).

بوبيدي، لامية وبن تركي، وأسماء. (2019). **تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال**. مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، المجلد (7)، العدد (1)، ص ص (7- 18).

صالح، مهدي صالح والربيعي أزهار ماجد. (2008). **مفهوم الحرية لدى طلبة الجامعة وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية**، مجلة كلية التربية، العدد (4)، ص ص (279- 297).

محرز، نجاح رمضان والأحمر عدنان. (1996). **أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بتوافق الطفل الاجتماعي والشخصي في رياض الأطفال**، مجلة جامعة دمشق، المجلد(12)، العدد (1)، ص ص (53- 70).

سفانة، أحمد. (2014). **التنشئة الأسرية ودورها في تعزيز الضوابط الاجتماعية الداخلية للأبناء من وجهة نظر الآباء**، دراسات موصلية ، العدد (43)، ص ص (205 – 221).

سيد، أحمد ومحمد، رندا. (2020). **العلاقة بين المخططات المعرفية اللا تكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات**. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية. المجلد (3)، العدد (51)، ص ص (885- 898).

Johnson , J. Krishnanunni,E. (2018). **PUBG: The New Benchmark of Online Marketing,** International Journal of Management and Commerce Innovations, Vol (6), Issue (2), p p (1319-1325).