سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية

The negatives of electronic games addiction on the social relations of adolescents from the perspective of the general practice of social work

إعداد

د/ أيمن فتحى عباس حرويس

مدرس مجالات الخدمة الاجتماعية بالمعهد العالي للخدمة الاجتماعية بكفر الشيخ

٢٠٢٢م

سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية

تاريخ إستلام البحث: ٢٠٢٢/١/٢٢م **تاريخ النشر:** ٢٠٢٢/٤/١م

الملخص:

تتناول الدراسة السلبيات المترتبة على إدمان المراهقين لممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثير ذلك على علاقاتهم الاجتماعية، وتستهدف تحديد تلك السلبيات المرتبطة بنسق الأبوين، الأخوة، الأقارب، الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ومقترحات تلافيها وتقديم رؤية مقترحة لمواجهتها، وهي دراسة وصفية تحليلية، استخدمت منهج المسح الاجتماعي وأداة الاستبيان، وطبقت بمدرسة مصطفى سمير بدوى للغات بكفر الشيخ، وتوصلت إلى أن أهم تلك السلبيات (الخلاف الدائم مع الأبوين لممارسة الألعاب لفترات طويلة، الابتعاد عن التفاعلات الأسرية مع الأخوة للانشغال بالألعاب، التباعد الاجتماعي والجفاء بين الأخوة، التقصير في زيارات الأقارب لتعارضها مع أوقات اللعب، الاستعاضة بالألعاب الجماعية عن الخروج للتنزه مع الأصدقاء)، وأهم مقترحات تلافي تلك السلبيات (توفير مناخ أسري مناسب يسمح بتبادل الآراء بين الآباء والأبناء، مساعدة الأخوة لبعضهم على الاهتمام بالدراسة بدلاً من الألعاب، تقدير التدخل الإيجابي للأقارب في الأمور الشخصية، تخصيص وقت محدد لممارسة الألعاب الجماعية مع الأصدقاء) وقدمت رؤية مقترحة لمواجهتها.

الكلمات المفتاحية: الإدمان، الألعاب الإلكترونية، الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية.

The negatives of electronic games addiction on the social relations of adolescents from the perspective of the general practice of social work

Abstract:

The study deals with the negative consequences of adolescents addiction to playing electronic games and its impact on their social relationships, and aims to identify those negatives related to the pattern of parents, brothers, relatives, friends from the perspective of the generalist practice of social work and proposals to avoid it and present a proposed vision to confront it. It is a descriptive analytical study, which used the social survey method. And the questionnaire tool, which was applied at Mustafa Samir Badawy Language School in Kafr El-Sheikh, and I concluded that the most important of these negatives(Permanent disagreement with parents for playing games for long periods, staying away from family interactions with siblings for preoccupation with games, social distancing and estrangement between

siblings, shortening visits to relatives because they conflict with playing times, replacing group games with going out for walks with friends), and the most important proposals to avoid those negatives (Providing an appropriate family climate that allows for the exchange of opinions between parents and children, helping brothers to pay attention to study instead of games, appreciating the positive intervention of relatives in personal matters, allocating a specific time to play group games with friends) and made a vision to confront it.
Keywords: Addiction, Electronic games, Generalist practice in social work

أولا: مدخل إلي مشكلة الدراسة:

يعتبر اللعب من الوسائل الهامة لإدراك العالم المحيط واكتشاف الذات والقدرات المتنامية ووسيلة تعلم فعالة تنمى كافة القدرات والمهارات الحركية والاجتماعية وغيرها، ويتم ذلك من خلال ممارسة ألوان مختفة من الألعاب من بينها الألعاب الإلكترونية (العبد، ٢٠٠٥، ص٢٠٣)

وقد أدت الثورة المعلوماتية وتزايد معدلات استخدام الإنترنت إلي تغيرات اجتماعية عديدة وعدم استقرار فى العلاقات الاجتماعية المتبادلة بين أجزاء البناء الاجتماعي (جبارة، ٢٠٠٦، ص ٤٦).

فبالرغم من التطور التكنولوجي المتلاحق وزيادة وتنوع وسائل الاتصال إلا أنه سوف يحمل تأثيرات سلبية على العلاقات الاجتماعية للمستخدمين(أحمد، ٢٠٠٥، ص ١٢٣)، حيث يحاول المستخدم أن يشغل وقت فراغه بأساليب متعددة من أهمها ممارسة ألعاب التسلية والدخول على المواقع المختلفة التى يزداد شغفاً بها تدريجياً (سند،٢٠١٠، ص ٥)

ولقد تغير اللعب تغيراً ملموساً نتيجة للثورة التكنولوجية الهائلة ففي الماضي ارتبط لعب الأطفال بالنشاط الحركي وتعالي الصيحات والضحكات الجماعية في مكان واسع وبعدها جاءت ألعاب الفيديو واليوم ازدادت الألعاب الإلكترونية انتشاراً عن طريق الهواتف المحمولة والكمبيوتر والتابلت عن طريق الاتصال بالإنترنت وألعاب مختلفة مثل ألعاب السيارات وألعاب المغامرات ولعبة(Bubgy) ببجي وغيرها من الألعاب التي تعلق بها الأطفال(حسن، ٢٠٢٠، ص ٥٧).

ومرحلة المراهقة الوسطى من عمر١٥-١٨سنة تتميز باطراد الشعور بالنضج الانفعالي والاستقلال، أى أنها تمثل قلب مرحلة المراهقة فتتضح فيها كل مظاهرها المميزة (زهران، ٢٠٠١، ص ٣٧٠)

فمن الخصائص الاجتماعية لمرحلة المراهقة الميل إلي مسايرة المحيطين ومحاولات الظهور بمظهرهم، الرغبة في تأكيد الذات، السعي لاكتساب مكانة معينة وبالتالي القيام بأعمال تلفت الأنظار، محاولات التمرد ومقاومة السلطة(أبوحطب وصادق،١٩٩٠، ص.٣١٠)، ويكون الميل في هذه المرحلة العمرية إلي تقليد ما تتم مشاهدته من صور أبطال الألعاب كنماذج يحتذي ويقتدى بها ومن ثم أصبح من غير المعقول إنكار تأثير ذلك (لطفى، ٢٠٠٠، ص.١٠)، حيث يعانى المراهقون من الصراع بين ما يعتبره الآباء مضيعة للوقت وما يعتبرونه شغلاً لوقت فراغهم ورغبة منهم فى الاطلاع على ما هو جديد أو ممنوع مما يؤدى إلي مشكلات متعددة قد يكون أهمها اضطراب العلاقات الاجتماعية بالمحيطين (مجاهد، ١٩٩٠، ص.٦٤).

ولقد استحوذت خدمات الإنترنت على عقول كثير من المراهقين حتى وصل ذلك إلي مستوى الإدمان لما يوفره من إمكانات هائلة من ألعاب ولقاءات افتراضية وصور إباحية مما يؤثر على علاقاتهم الاجتماعية وانقطاعهم عن العالم الخارجي الأمر الذي يؤدى إلي مشكلات صحية وعائلية ودراسية ونفسية متعددة (الإنمائي، ٢٠٠٣، ص.٦٤) فالإدمان الإلكتروني بدأ مع بداية خدمات الفضائيات فهو إدمان غير كيميائي يتم فيه تفاعل المراهق مع الحاسب أو جهاز الجوال لفترات طويلة (علي، ٢٠١٠، ص. ٣٨) إلي أن أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً هاماً في حياة المراهقين (Kathleenr, 2011, p.151).

وتتزايد معدلات إدمان الألعاب الإلكترونية بين المراهقين وخاصة طلاب المرحلة الإعدادية الذكور رغم التزايد العددي للإناث، كما ينتشر ذلك أيضاً بين أبناء الطبقات ذات المستوى الاقتصادي والاجتماعي المتميز (عبدالفتاح، ٢٠٠٩، ص ٢٤)، حيث يتعارض إدمان الألعاب الإلكترونية مع النمو الاجتماعي للمراهقين من حيث ما ينجم عنه من اضطراب علاقاتهم بأسرهم وزملائهم وكذلك اضطراب سلوكياتهم (إبراهيم، ٢٠١٠، ص ١٨).

فوجود وسائل اتصال بالمنزل يساعد على إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يؤثر بالضرورة على نمط العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة حيث أن تلك الوسائل تؤدى إلي الانفصال المكاني الذى ينشأ نتيجةً للتباعد المكاني داخل المنزل، كوجود حجرة مستقلة لكل فرد داخل الأسرة مجهزة بجميع وسائل الاتصال المتنوعة، وكذا الانفصال الذهني الذى يظهر بين أفراد الأسرة الواحدة بالرغم من تواجدهم في مكان واحد من أجل استخدام وسيلة اتصال محددة، فعلى الرغم من التواجد معاً في مكان واحد إلا أن كل منهم لا يشعر بوجود الآخرين (عبدالفتاح، ٢٠٠٩، ص٢٢).

ويصنف التأثير الاجتماعي الذى يحدثه إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمستخدمين إلي نوعين أحدهما داخلي وهو التأثير الاجتماعي الذى تحدثه الألعاب الإلكترونية على الأفراد المقيمين معاً داخل المنزل (أفراد الأسرة)، والآخر خارجي وهو التأثير الاجتماعي الذى تحدثه على الأفراد خارج نطاق المنزل (الأصدقاء، الأقارب، الجيران، المعارف.....إلخ (سند، ٢٠١٠، ص٤)

كما أن استخدام الألعاب الإلكترونية داخل المنزل يؤثر سلبياً على العلاقات بين أفراد الأسرة خاصة في مرحلة المراهقة (زهران، ١٩٨٤، ص٢٨٣)، فالعلاقات الاجتماعية منها ما هو إيجابي بحيث يكون تأثير السلوكيات إيجابي ومُرضٍ، ومنها ما هو سلبي عندما يكون تأثير السلوكيات سلبياً ويثير مشاعر العداوة والنفور والانعزال (مرسى، ١٩٩١، ص.٨٥).

وانتشرت الألعاب الإلكترونية بين مختلف الفئات العمرية فلم تعد حكراً على الصغار فقط بل صارت هوساً للكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، فتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، (سيدأحمد، ٢٠٢٠، ص.٨٨٦)، فنمت وتطورت بشكل واسع واقتحمت غالبية البيوت حتى أصبحت الشغل الشاغل لممارسيها (محمد، ٢٠٢٠، ص.١٠٩٢).

ويتم تصميم الألعاب الإلكترونية بصورة احترافية مميزة وفقاً لأحدث التقنيات التكنولوجية التى استطاعت جذب انتباه الممارسين بكافة مراحلهم العمرية (خليل، ٢٠٠٤، ص.٣٣)، فقد أشارت منظمة الصحة العالمية إلي أن المراهق يمكن أن يمارس الألعاب الإلكترونية لمدة عشرون ساعة يومياً بدون طعام أو شراب بعيداً من الأنشطة الحياتية مما أدى إلي اعتبار الأضرار الناجمة عن إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية ضمن اضطرابات الصحة العقلية (العالمية، ٢٠١٧).

كما انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ وأغرقت الأسواق بنوعيات مختلفة وأصبحت الشغل الشاغل لمستخدميها فاستحوذت على عقولهم واهتماماتهم (بن الهدلق، ٢٠١٣، ص ١٥٨)، ورغم ذلك هناك تحذيرات من إدمان ممارسة هذه الألعاب حيث إنها في مجملها تشغل ممارسيها عن التفاعل الإنساني الاجتماعي القائم على الحوار والتفاهم فضلاً عن احتواء غالبيتها على أفكار قتالية وعدوانية(إبراهيم، ٢٠١٤، ص.٧)، كما يؤدى إدمان تلك الألعاب إلي الاختلال العقلي لممارسيها وشعورهم بعدم الرضا النفسي واضطراب علاقاتهم الاجتماعية بالمحيطين.(Jeff , 2004,P 34)

لذا تترتب عليها العديد من الآثار السلبية سواء على الأطفال أو المراهقين أو الشباب حيث إنها أدت إلي اقتطاع جزءاً كبيراً من الوقت المخصص لأنشطة أخرى كالقراءة والمذاكرة

والاطلاع (سعدالدين، ١٩٩٥، ص ١١٤)، يضاف إلى ذلك التأثير على العلاقات الاجتماعية لممارسيها حيث إدمان مواقع الدردشة والحديث بين المراهقين من الجنسين على مستوى العالم (الميلادي، ٢٠٠٨، ص١٦٣).

كما أن من اهم سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية تضاؤل درجة التفاعل ممارسيها وانحصار دائرة علاقاتهم الاجتماعية وعدم تبادلهم الحديث مع المحيطين، كما أنها تنمى لديهم أشياء غير مرغوبة كالعنف والتدمير والاعتقاد بأن القوة هي أساس التفاعل الاجتماعي (المشاري، ٢٠١٨، ص ٨٠)، علاوة على تأصيل مشاعر الجفاء والتباعد بين الأبناء والآباء لدرجة أن الأسرة تصبح منعزلة عن عناصرها رغم التواجد المكاني (الألفي، ٢٠٠٨، ص.٨٦)

كما تستقطع الألعاب الإلكترونية من الطلاب جزءاً كبيراً من وقت المراهقين الذي كانوا يقضونه مع أسرهم (شحاتة، ٢٠٠٠، ص ٢٤٨) حتى أصبح المراهقون يستخدمونها بصورة كبيرة للغاية ولأوقات طويلة يومياً نظراً لشدة جاذبيتها لهم نحو ممارستها ومشاهدتها وتقليدها مما يترتب عليه تناقص ملحوظ في علاقاتهم الاجتماعية (أحمد، ٢٠٢١، ص ٤٣)، علاوة على ما يسببه ذلك من اضطراب في أفكارهم وسلوكهم وعلاقاتهم المختلفة مع أسرهم وزملائهم، وأقاربهم (إبراهيم، ٢٠١٤، ص ١٤)

كما يؤدي إدمان الألعاب الإلكترونية إلي العديد من المشكلات من بينها ضعف واضطراب العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الإنترنت والتفكك الأسري والعزلة الاجتماعية (سليم، ٢٠٢١، ص٤٢٣).

ورغم ذلك ما زالت الاستخدامات الإلكترونية لشبكة الإنترنت بشكل عام تخلو من الرقابة المفروضة ويبث من خلالها كل ما يمكن أن يشكل خطراً وتهديداً حقيقياً للثقافات والقيم والعلاقات الاجتماعية للمستخدمين وللمجتمع ككل(الشربيني، ٢٠١٧، ص٤).

وفى غياب التوجيه والرقابة الأسرية يقبل المراهقون على إدمان هذه الألعاب فتأخذ كل وقتهم دون أن تترك لهم مجالاً لممارسة الأنشطة والهوايات المختلفة (إبراهيم،٢٠١٤، ص.٥) لذا فإن الأمر يستلزم العمل على توفير برامج حماية موجهة للأسر من أجل تقوية الروابط والعلاقات الاجتماعية بين أفرادها (أبو النصر، ٢٠١٦، ص. ٥٠).

ومن خصائص إدمان الألعاب الإلكترونية الشغف المتزايد نحو ممارستها وعدم السيطرة على الوقت المستغرق فى ممارستها مع فقدان الاهتمام بغيرها من الأنشطة، استمرارية الاستخدام برغم ما يترتب عليها من أضرار، الشعور بالحرمان النفسي حال انعدام ممارستها (Omer , 2016 , P298)، بالإضافة إلي الشغف المتزايد على ممارسة تلك الألعاب وعدم القدرة على السيطرة على الوقت الذي يقضيه المراهق عليها مع فقدان الاهتمام بالأنشطة

الأخرى واستمرارية اللعب بالرغم من الآثار السلبية المترتبة علي إدمان ممارستها (Ozer, 2016,P298).

ومن أهم أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية التخلص من حالة الفراغ المادي لدى المراهقين بصفة خاصة، عجز الأسرة في إقامة التواصل الإيجابي مع الأبناء (القصيري، بدون، ص.٤٨) مما يزيد من معدلات انتشار إدمان الألعاب الإلكترونية يوماً بعد يوم، وبالتالي تزداد سلبياتها خاصة على المراهقين، حيث المشكلات النفسية والاجتماعية والصحية والاقتصادية فيتأثر تفاعلهم وتضطرب علاقاتهم الاجتماعية مع الآخرين (سيد أحمد، ٢٠٢٠، ص.٨٩١)، وبالتالي يهملون في واجباتهم وتفاعلاتهم وعلاقاتهم الاجتماعية (علي، ٢٠١٠، ص.٣٠)

كما يترتب على إدمان الألعاب الإلكترونية الشعور بالوحدة وفقدان الإحساس بالانتماء إلي المجتمع، وبالتالي الابتعاد عن الدخول فى أية علاقات اجتماعية، تعليم أساليب وطرق وحيل ارتكاب الجرائم، العيش في عزلة عن الآخرين، تراجع وضعف التحصيل الأكاديمي، ارتفاع نسبة جرائم السرقة والقتل بشكل ملحوظ ، نشر جرائم الاعتداء والاغتصاب، الابتعاد عن الأسرة، ضعف العلاقة بالأبوين والمحيطين(شقير، ٢٠٠٢، ص ٦).

وعلى صعيد آخر تسبب الألعاب الإلكترونية أخطاراً وآثاراً صحية تنعكس على خلايا المخ، فتؤدى للإجهاد النفسي والعصبي، هذا بالإضافة إلي ممارستها لساعات طويلة من الوقت يسبب آلاماً بالرسغ والرقبة، علاوة على وجود أشكالاً متنوعة من المسدسات وألعاب الليزر تدمر وتضعف العصب البصري عن طريق الإشعاع الصادر منها والشعور باحمرار العين والحكة، والضحية الأولى لهذه الألعاب هو ممارسها (Spinkes, N , 2006, P.84)، لذا أصبحت الألعاب الإلكترونية تشكل خطراً حقيقياً على المراهقين بلا استثناء (القصيري، بدون، ص ٥١)، فهي سلاح ذو حدين، فبجانب ايجابياتها إلا أن لها العديد من السلبيات التى من بينها ما يتعلق بالعلاقات الاجتماعية ومهارات التعامل مع الآخرين والعيش في الفضاء الافتراضي لهذه الألعاب بمعزل عن المحيطين في حالة من الخمول والكسل والتمرد الاجتماعي (عثمان، ٢٠١٨، ص ١٣٦).

إذن فمن المنطقي أن تكون نتيجة إدمان الألعاب الإلكترونية هي تقلص واضطراب العلاقات الاجتماعية والإصابة بالوحدة والتعاسة وعدم إقامة علاقات اجتماعية مع الأهل والمحيطين (عبدالغنى، ٢٠٠٧، ص ٣٩)، كما يجب حماية المراهقين من سلبيات إدمان ممارستها عبر الأجهزة الذكية على تنوعها (محمد، ٢٠٢١، ص ٦٨) فيمكن ذلك من خلال

التصدي لممارستها لفترات زمنية طويلة بتحديد ساعات محددة، أيضاً من خلال توفير حياة أسرية مستقرة (بسيوني، ٢٠٠٣، ص ٢٠٨).

ويمكن لمهنة الخدمة الاجتماعية باتجاهاتها الحديثة ممثلة فى الممارسة العامة الإسهام الفعال في مواجهة مثل هذه المشكلات نظراً لما يمتلكه الممارس العام من أساليب مهنية متعددة تمكنه من مساعدة مدمني الألعاب الإلكترونية فى التغلب على السلبيات المترتبة على إدمان تلك الألعاب فيما يتعلق بعلاقاتهم الاجتماعية مع الأنساق المحيطة بهم والتي تشمل كل من نسق الأبوين، الأخوة، الأصدقاء، الأقارب (محمد، ٢٠٢٠، ص ١٠٩٤).

ثانيا: الدراسات السابقة:

أ- الدراسات العربية:

١- دراسة **صادق (٢٠٠٣)** التى أثبتت وجود سلبيات متعددة لاستخدام شبكة الإنترنت وخاصة كثرة ممارسة ألعاب التسلية وتأثيرها على العلاقات الاجتماعية للممارسين حيث الانسحاب الملحوظ من الأنشطة الأسرية والاجتماعية.

٢- دراسة **الشيخ (٢٠٠٤)** التى توصلت إلي وجود العديد من التأثيرات السلبية الناتجة عن إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية والتي تزداد خطورتها مع إهمال الأسرة والمدرسة مما ينعكس سلباً على عملية التنشئة الاجتماعية لعدم الاهتمام بإيجاد أنشطة بديلة لشغل أوقات الفراغ.

٣- دراسة **النجار (٢٠٠٤)** التى أشارت إلي ضرورة إجراء العديد من الدراسات العلمية للتقليل من تأثير استخدام الإنترنت على تفتيت العلاقات الاجتماعية داخل الأسرة.

٤- دراسة **حامد (٢٠٠٥)** التى أوضحت أن من بين سلبيات إدمان ألعاب الإنترنت الانعزال عن الأسرة وضعف العلاقات الاجتماعية.

٥- دراسة **عساف (٢٠٠٥)** التى أثبتت وجود علاقة إيجابية ذات دالة إحصائياً بين ممارسة المراهقين لألعاب الإنترنت والاغتراب الاجتماعي لديهم ووجود مشكلات في العلاقات الاجتماعية (بين الطالب ووالديه – بين الطالب وأخوته – بين الطالب وأقاربه).

٦- **دراسة عامر** (٢٠٠٧) التى توصلت إلي تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على دائرة العلاقات الاجتماعية لمستخدميها من طلاب المرحلة الثانوية.

٧- دراسة **عبدالعزيز** (٢٠٠٧) التى أثبتت وجود مشكلات في العلاقات الاجتماعية للطلاب مستخدمي الإنترنت بالزملاء والأسرة متمثلة في الإحساس بالعزلة وتوتر واضطراب العلاقات الاجتماعية بالمحيطين، علاوة على المشكلات النفسية والأخلاقية المصاحبة.

٨- دراسة **محمد** (٢٠٠٧) التى أثبتت تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على مستخدميها وأنشطتهم الاجتماعية ودرجة تفاعلهم الاجتماعي وعلاقاتهم الاجتماعية مع المحيطين.

٩- دراسة **ساري** (٢٠٠٨) التى كشفت أن الاستغراق في استخدام التقنيات التكنولوجية الحديثة يحث خللاً في التفاعل الاجتماعي للمستخدمين مع الأقارب والمعارف، كما تأثرت أيضاً الزيارات العائلية المتبادلة في المناسبات الاجتماعية المختلفة مما أدى إلي اضطراب العلاقات الاجتماعية للمستخدمين مع أسرهم وعائلاتهم.

١٠- دراسة **دسوقي** (٢٠٠٩) وأظهرت أن الذكور أكثر من الإناث في إساءة استخدام الإنترنت والاستغراق فى ممارسة ألعاب الإلكترونية والاشتياق الشديد لها، مما يسبب مشكلات اجتماعية، نفسية، تعليمية، أخلاقية، صحية.

١١- دراسة **عبدالرازق** (٢٠٠٩) التى أشارت إلي أن إدمان الإنترنت يرجع غالباً إلي الشعور بالوحدة باستمرار والابتعاد عن الجو الأسري المتوتر، هروب الأبناء من سوء معامله الآباء.

١٢- دراسة **عبدالله و جعفر** (٢٠٠٩) أتى أثبتت اثر إدمان ممارسة ألعاب الإنترنت على العلاقات الاجتماعية للشباب مع تزايد معدلات ذلك لدي الذكور عن الإناث.

١٣- دراسة **عويضة** (٢٠٠٩) التى أكدت وجود العديد من المخاطر الاجتماعية الناجمة عن إفراط استخدام الأفراد لألعاب الإنترنت حيث يؤدي ذلك إلي الابتعاد عن المحيط الاجتماعي و تدني مستوي العلاقات الاجتماعية وزياده الخلافات الأسرية.

١٤- دراسة **إبراهيم** (٢٠١٠) التى أكدت تأثير إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لممارسيها.

١٥- دراسة **سند** (٢٠١٠) التى أثبتت وجود علاقة إيجابية بين إدمان ألعاب الإنترنت ومشكلات العلاقات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة الثانوية.

١٦- دراسة **عسير (٢٠١٠)** التى توصلت إلي أن إدمان ألعاب التسلية الإلكترونية يحدث خللاً فى العلاقات الاجتماعية للمستخدمين حيث أن النمط السريع لبعضها يجعل المستخدم يواجه صعوبات فى الاعتياد على مجريات الحياة اليومية.

١٧- دراسة **محمود (٢٠١٢)** التى أكدت تأثير استخدام الألعاب التكنولوجية الحديثة على الترابط والعلاقات الاجتماعية والمشاركة الاجتماعية للمستخدمين.

١٨- دراسة **القصيرى (٢٠١٤)** التى أكدت أن مشكلات العلاقات الاجتماعية هي الأكثر شيوعًا لدي الأطفال مدمني ممارسة الألعاب الإلكترونية.

١٩- دراسة **الدرعان (٢٠١٦)** التى أوضحت أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدى إلي تدني التفاعل الاجتماعي للمراهقين مع أفراد الأسرة، الأصدقاء، وانخفاض المشاركة في الحياة الاجتماعية مع فقدان الاتصال الإيجابي المباشر مع الآخرين، والعزلة الاجتماعية .

٢٠- دراسة **الشربيني (٢٠١٧)** التى توصلت إلي أن إدمان استخدام ألعاب الإنترنت يؤثر سلبياً على العلاقات الاجتماعية للمستخدمين وخاصة العلاقات الأسرية وعدم الانسجام الاجتماعي بين الأبناء والآباء.

٢١- دراسة **الحبيل(٢٠١٩)** التى توصلت إلي أن من أهم دوافع اللجوء إلي استخدام التقنيات الإلكترونية التسلية وشغل وقت الفراغ وذلك لمدة تزيد عن الثلاث ساعات يوميا، كما أوصت بضرورة ترشيد استخدام التقنيات الإلكترونية للحد من تأثيرها على العلاقات الاجتماعية لمستخدميها.

٢٢- دراسة **حسن (٢٠٢٠)** التى أكدت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية غالبا ما تصل إلي حد الإدمان حيث يمارسها المراهقون لساعات طوال بالمنزل أو بالخارج مما يؤثر على علاقاتهم بالمحيط الاجتماعي.

٢٣- دراسة **سيد أحمد (٢٠٢٠)** التى توصلت إلي وجود خلل فى العلاقات الاجتماعية لمدمني ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يجعل تلك العلاقات تتسم بالسطحية وعدم الاندماج والتفاعل مع الآخرين بشكل طبيعي.

٢٤- دراسة **محمد (٢٠٢٠)** التى أثبتت أن إدمان ممارسة ألعاب التسلية (الإلكترونية) يؤثر على الأنشطة الاجتماعية للممارسين وبالتالي تسبب اضطراباً فى علاقاتهم الاجتماعية.

٢٥- دراسة **أحمد (٢٠٢١)** التى أثبتت أن إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدى إلي عدم تواصل ممارسيها مع الأسرة والأقارب والمحيطين علاوة على الإصابة بالوحدة والعزلة الاجتماعية وتقلص دائرة العلاقات الاجتماعية.

٢٦- دراسة **إبراهيم (٢٠٢١)** التى أكدت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤثر على التفاعل الاجتماعي لممارسيها وتواصلهم الاجتماعي مع الآخرين ومع أسرهم وأقاربهم وأصدقائهم ومدى تحملهم للمسئولية والاندماج مع الحياة الاجتماعية لذا أوصت بدراسة سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية وما تسببه من زيادة الانعزال وضعف التفاعل واختلال العلاقات الاجتماعية.

٢٧- دراسة **حسين (٢٠٢١)** التى توصلت إلي أن سوء استخدام ألعاب الإنترنت يؤدى بمستخدميها إلي ضعف علاقاتهم الاجتماعية بأسرهم، العزلة الاجتماعية مع المحيطين والأقارب، ضعف الانتماء.

٢٨- دراسة **محمد (٢٠٢١)** التى أكدت اتجاه مدمني الألعاب الإلكترونية إلي تكوين علاقات جديدة مع أصدقاء اللعب بعيداً عن الاطار الأسري، علاوة على أن تلك العلاقات سرعان ما تنتهي وتترتب عليها العديد من المشكلات.

ب- **الدراسات الأجنبية:**

١- دراسة **رانى دى (2000)** , **Ranne D** حيث أشارت إلي وجود علاقة إيجابية بين استخدام الإنترنت وتقلص العلاقات الاجتماعية لدى المراهقين نتيجة سوء الاستخدام.

٢- وأكدت دراسة **أنى (2003)** **Anne** أن الإنترنت يتسبب فى العديد من المشكلات الاجتماعية والنفسية مثل إصابة مدمني الألعاب الإلكترونية بالاكتئاب والعزلة الاجتماعية كما أنه يؤثر على العلاقات الاجتماعية.

٣- دراسة **روكيتش وميتال (2003) Rockeach & Matel** التي أشارت إلي أن معظم مستخدمي الإنترنت بالمنزل هم الأكثر ثراءً وتعليماً، ومن بينهم مدمني استخدام الألعاب الإلكترونية.

٤- دراسة **هونج اس سي (2004)** **Huang-s-c** التى أثبتت أن مستخدمي الإنترنت من المراهقين يدمنون استخدام ألعاب التسلية الجماعية وفى نفس الوقت يعانون من الشعور بالوحدة.

٥- دراسة **فيزيكا (2005) Physica** التى أكدت انخفاض معدلات العلاقات الاجتماعية لمدمني الألعاب الإلكترونية بمحيط الأسرة وجميع المحيطين.

٦- دراسة **جون و كيم (2005) Jung & Kim** التى تشير إلي أن العلاقات الاجتماعية المضطربة والمحبطة بين الفرد وأسرته تجعله يكثف من استخدام ألعاب الإنترنت للهروب من الواقع وليعوض باستخدامه للإنترنت فقدانه للتفاعل الأسرى فى الواقع.

٧- دراسة **جيفرى (2005) Jeffrey** التى أوضحت أن إدمان ألعاب الإنترنت أصبح يمثل مشكلة واسعة الانتشار وتؤثر على فرص الاتصال بالآخرين، والمعاناة من الوحدة والنقص.

٨- دراسة **شان و روبينويتز (2006) Chan & Rabinowitz** التى توصلت إلي أن المراهقين الذين يمارسون ألعاب التسلية على أجهزة الكمبيوتر من خلال شبكة الإنترنت لأكثر من ساعة يومياً أكثر عرضة لفقدان العلاقات الاجتماعية.

٩- **دراسة مينج (2006) , ming** التى أثبت وجود مشكلات في العلاقات الاجتماعية لمدمني استخدام الألعاب الإلكترونية عبر أجهزة الجوال المتنقل.

١٠- دراسة **أمسترونج و بوثرويد (2008) Armstrong & Boothroyd** التى توصلت إلي أن إدمان الإنترنت يضعف العلاقة بالوالدين، والزملاء والمدرسين كما يضعف المساندة الاجتماعية المتبادلة.

١١- دراسة **كياترونجريت و هونجسانسرى Kiatrungrit & Hongsanguansri (2014)** التى أثبتت زيادة معدلات إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين كما تنتشر بكثرة بين الذكور مقارنة بالإناث، كما أكدت تأثير ذلك على علاقاتهم الاجتماعية بالمحيطين.

أوجه الاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة:

١- عدم تناول أيٍ من تلك الدراسات السابقة لموضوع الدراسة الحالية – فى حدود علم الباحث-.

٢- اختلاف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة فى أهدافها العلمية ومنهجيتها المتبعة ومجالاتها الثلاث.

٣- طبيعة المفاهيم الإجرائية للدراسة الحالية واختلافها عن مفاهيم الدراسات الأخرى.

بينما استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة فى الآتي:

١- تحديد وصياغة مشكلة البحث وكذلك الأهداف والتساؤلات والمفاهيم الإجرائية وأدوات جمع البيانات، مع الاستفادة منها أيضاً في تحليل وتفسير النتائج والتدليل عليها.

٢- اختيار الموجهات النظرية الملائمة للدراسة الحالية.

٣- تجنب تكرار تناول بعض النقاط والجوانب التى تم تناولها من قبل، إثراءً لتراكمية المعرفة العلمية.

ثالثاً: تحديد وصياغة مشكلة الدراسة:

في ضوء ما تم عرضه من أدبيات نظرية ودراسات علمية سابقة يمكن أن تتحدد مشكلة الدراسة الحالية في مجموعة من التساؤلات التى تدور حول: ما سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين والمرتبطة بنسق كل من الأبوين، الأخوة، الأقارب، الأصدقاء ؟ وما مقترحات تلافى تلك السلبيات المرتبطة بالأنساق المذكورة ؟ وما التصور المقترح لمواجهة تلك السلبيات على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية ؟

رابعاً: أهمية الدراسة:

١- انعكاسات التقدم التكنولوجي الهائل على تطور تقنيات الألعاب الإلكترونية.

٢- أن إدمان المراهقين لممارسة الألعاب الإلكترونية يعد من المشكلات الصارخة التى تستوجب التصدي لها.

٣- إدمان الألعاب الإلكترونية أحد الأنواع الرئيسية للإدمان التى تستوجب الدراسة ورصد ما ينتج عنها من سلبيات.

٤- انشغال المراهقين بممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل ملفت للانتباه.

٥- تأكيد الإحصائيات على تزايد معدلات ممارسة الألعاب الإلكترونية فقد وصل عددهم قرابة ٢,٧ مليار مستخدم حول العالم (alghad.com)

٦- ميل المراهقين إلي تقليد ما بالألعاب الإلكترونية كنماذج تحتذي بها مما يجعلهم عرضة لتبنى سلوكيات غير مرغوبة.

٧- تنوع السلبيات المترتبة على إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية مع غياب الوعي بخطورتها.

٨- تأثير إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على النمو والنفسي والعقلي والاجتماعي والجسمي للمراهقين.

٩- تقلص دائرة العلاقات الاجتماعية للمراهقين مدمني ممارسة الألعاب الإلكترونية بالمحيطين.

خامساً: أهداف الدراسة:

الهدف الرئيسي الأول: تحديد سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية، وتنبثق عنه الأهداف الفرعية الآتية:

١-تحديد سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

٢-تحديد سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأخوة من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

٣-تحديد سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

٤-تحديد سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

الهدف الرئيسي الثاني: تحديد مقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية، وتنبثق عنه الأهداف الفرعية الآتية:

١-تحديد مقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

٢-تحديد مقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الإخوة من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

٣-تحديد مقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية

٤-تحديد مقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

الهدف الرئيسي الثالث: التوصل إلي رؤية مقترحة للممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية لمواجهة سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين.

سادساً: تساؤلات الدراسة:

التساؤل الرئيسي الأول: ما سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ؟ وتنبثق عنه التساؤلات الفرعية الآتية:

١- ما سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ؟

٢- ما سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأخوة من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ؟

٣- ما سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ؟

٤- ما سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ؟

التساؤل الرئيسي الثاني: ما مقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ؟ وتنبثق عنه التساؤلات الفرعية الآتية:

١- ما مقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ؟

٢- ما مقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الإخوة من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ؟

٣- ما مقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ؟

٤- ما مقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية؟

سابعاً: الموجهات النظرية للدراسة:

١-**نظرية الدور**: فالدور سلوك مرتبط بالوضع الاجتماعي، فتتكون التوقعات حول كيفية أدائه، فهو سلوك متوقع، كما أنه تفضيل لسلوك اجتماعي معين، ويمكن تفسير وفهم المواقف والسلوكيات المختلفة لأنساق العملاء من خلال نظرية الدور، بجانب تدعيم قدرات الممارس العام على استيعاب وممارسة مختلف أدواره المهنية (عطية، ٢٠٠٢، ص ١١٦)، وللدور أنواعاً متعددة كالدور الفعلي، المتوقع، الموصوف، المكتسب (علي، ٢٠٠٩، ص ٢٥٧)' وتعتمد الدراسة الحالية على نظرية الدور تأكيداً لما يمكن أن يؤديه الممارس العام فى الخدمة الاجتماعية من أداور مهنية مختلفة لمواجهة سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين والتي تمتد لتشمل كل من نسق الأبوين، الأخوة، الأقارب، الأصدقاء.

٢- **نظرية الأنساق العامة:** فهي تساعد على فهم العلاقات بين مختلف المكونات مع فهم حدود النسق وكذا الأنساق المفتوحة والمغلقة والأنساق الفرعية والرئيسية والارتباط التفاعلي فيما بينها والمدخلات والمخرجات والعمليات التحويلية والتغذية العكسية، فالنسق بناء يضم مجموعة من الأجزاء المترابطة ذات التأثير المتبادل (Norline And Others, 2003, P 53)، وهى تقوم على عدة مسلمات كالنظر إلي أي شيء كبناء كلى يضم عدداً من الأجزاء الفرعية، لكلٍ منها احتياجات أساسية تتطلب الإشباع حفاظاً على حالة التوازن الدائم بين أجزاء النسق (منصور،٢٠٠٣، ص ص٤٨-٤٩)، وتعتمد الدراسة على هذه النظرية نظراً لأن إدمان الألعاب الإلكترونية يحمل العديد من السلبيات التى تتصل بالعديد من الأنساق المحيطة بممارسيها.

٣-**نظرية الطاقة الزائدة:** تتناول هذه النظرية المراهقين ممن لديهم طاقات كبيرة والذين يتصفون بعدم القدرة على البقاء في حالة هدوء وسكون وبالتالي يجدون متنفساً لهم في سلوك اللعب، أى أنها تربط بين اللعب والطاقة الزائدة، مع مراعاة أن اللعب يختلف باختلاف الثقافات، كما ينجم عن وجود طاقات متراكمة لدى المراهق زائدة عن الحاجة، أى أن اتجاه المراهقين لإدمان الألعاب الإلكترونية ينجم عن وجود طاقات زائدة لديهم يعبرون عنها من

خلال ممارسة تلك الألعاب دون مبالاة لتأثير ذلك على علاقاتهم الاجتماعية بالمحيطين (زكي، ٢٠٠٢، ص ٦٦).

ثامناً: مفاهيم الدراسة:

١-الإدمان:

يعرف الإدمان فى اللغة العربية من دمن: دمناً عليه ويقال فلان أدمن الشيء أى أدامه، يقال رجل مدمن خمر أى مداوم شربها (اليسوعى، ١٩٩٤، ص ٢٢٥).

كما يعرف بشكل عام على أنه المداومة أو القيام بنشاطات معينة لمدة طويلة بقصد الدخول فى حالة من النشوة أو استبعاد الحزن والاكتئاب، وهذا التعريف يشمل إدمانات أخرى غير العقاقير كإدمان القراءة أو التليفزيون أو الإنترنت (عزب، ٢٠٠٣، ص ١١٧).

٢- الألعاب الإلكترونية:

هي مجموعة برامج افتراضية لتجسيد الواقع في شكل افتراضي يعرض من خلال أجهزة ذكية وحواسب آلية على هيئة أشكال وصور ومجسمات وأصوات تكتسب من خلال ممارستها مهارات وسلوكيات معينة (أحمد،٢٠٢١، ص٥٤).

كما أنها نوع من الألعاب من خلال الحاسوب أو التلفاز أو التليفون ويتمتع الفرد بممارستها ويصاحبها غالباً حالة من التوتر والترقب والمتعة وقد يمارسها فرد واحد فقط أو اكثر لمدة محدد تنتهى بالفوز أو الخسارة (حسن،٢٠١٧، ص٢٣٤).

كما تعرف بأنها نوعاً من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تزامن استخدام اليد مع العين (التآزر البصرى والحركي) أو تحدٍ للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. (الشحرورى، ٢٠٠٨، ص ٤٦)

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون بشكل تفاعلي تحكمه قواعد محددة ويحقق نتائج قابلة للقياس ويكتسب الصفة الإلكترونية لتوافره بشكل رقمي وتمارس من خلال أجهزة الحاسب والتلفاز والفيديو والهواتف المحمولة (نايف،٢٠١٥،ص٩)

كما أنها تشير إلي" الألعاب التي يقوم بها لاعبون فرديون أو متعددون عبر الأجهزة المحمولة عبر الإنترنت وهى تحظى بشعبية خاصة عندما يمكن تنزيلها مجانًا (Sun Y & Zhao Y, Etal, 2015,p3).

هي الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية كألعاب الحاسب والإنترنت والفيديو وألعاب الهواتف المحمولة (عثمان، ٢٠١٨، ص ١٣٢).

وعرفت بأنها "الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية وهي نشاط ينخرط فيه الأفراد في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت والهواتف النقالة والأجهزة الكفية (Salen, K. & Zimmerman E, 2004, P 45).

٣- إدمان الألعاب الإلكترونية:

يقصد بإدمان الألعاب الإلكترونية: الاستخدام المكثف للألعاب الإلكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو التليفون المحمول أو البلايستيشن أو غير ذلك (Khazaal ,Y., Breivik ,K., Etal: 2018, p.98)

كما أنه التعود على ممارسة الألعاب الإلكترونية إلي حد الشغف بها بحيث تمثل كل حياة ممارسيها، وتتم ممارستها بشكل مستمر وبرغبة لا تنتهى وبالتالي الاستغناء عن كل الأنشطة البيئية المحيطة في سبيل ممارسة هذه الألعاب. (أحمد، ٢٠٢١، ص ٥٥).

وهو أيضاً "الاعتياد الكامل لممارسة الألعاب الإلكترونية عبر وسائل تكنولوجية حديثة بشكل مستديم مما يجعل الممارس في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية (الإدمان، ٢٠١٥، ص.٧٣).

وهناك معايير محددة يمكن من خلالها قياس مدى إدمان الألعاب الإلكترونية هي: (إبراهيم، ٢٠١٠، ص.٢٩).

١- زيادة عدد مرات اللعب.

٢- عدم القدرة على كبح الرغبة في ممارسة اللعب.

٣- فقدان السيطرة على عدد مرات اللعب.

٤- الإحساس بالحرمان في حالة فقدان اللعب.

٥- إهمال الاهتمامات والالتزامات الأخرى التى كان يقوم بها قبل إدمان الألعاب الإلكترونية.

٦- عدم التخلي عن سلوكيات المدمنين رغم العواقب الضارة٠

ويمكن تعريف إدمان الألعاب الإلكترونية إجرائيا على أنه:

١- ممارستها بصفة يومية شبه مستمرة.

٢- ممارستها في غالبية الأوقات.

٣- ممارستها بمختلف أماكن تواجد المراهقين.

٤- يصعب على المراهقين التخلص منها أو الاستغناء عنها.

٥- لها آثار عديدة على العلاقات الاجتماعية للمراهقين بكل من نسق الأبوين والأخوة والأقارب والأصدقاء.

٤- الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية:

تعرف بأنها قدرة الأخصائيين الاجتماعيين على التعامل مع كافة المستويات والأنساق المختلفة (الفرد– الزوجان – الأسرة – المنظمات) وليس على تفضيل طريقة معينة من طرق المهنة (Philiper & Etal, 2002, P 118).

كما أنها إطار عمل يتضمن تقدير كل من الممارس العام والعميل للموقف الإشكالي لتحديد النسق الذي يجب أن يوجه إليه الاهتمام، وضرورة تركيز الجهود لتحقيق التغيير المطلوب.(Johnson & Yanca , 2007, P.2).

كما تعنى استخدام القاعدة المعرفة الانتقائية والقيم والمهارات المهنية على مدى واسع لاستهداف أنساق من أي حجم وعلى أى مستوي (Ashman, 2002, P6).

وهى أيضاً منظور وسط في الممارسة بين الطرق والنماذج يهدف إلي تقديم عملية المساعدة عبر أنساق الهدف في خمس مستويات من الممارسة (الفرد، الأسرة، الجماعة، المنظمات، المجتمع). (Tolson & Reid, 2002, P.12)

كما عرفت على أنها منظور لطبيعة الممارسة يسعى لتحقيق العدالة الاجتماعية، حيث يركز فيه الممارس العام على المشكلات الاجتماعية والحاجات الإنسانية وليس على تفضيل تطبيق طريقة معينة للممارسة، ويؤكد هذا المنظور على اختيار الأخصائي الاجتماعي النظريات والطرق المتعددة معتمدا على استخدام الأنساق البيئية وعملية حل المشكلة كموجهات لعمله .(Landon , 1995, P356)

وعرفت أيضاً على أنها نوعاً من الممارسة المهنية للخدمة الاجتماعية تعتمد على انتقاء المداخل أو النماذج المهنية العلمية المتاحة أمام الأخصائيين الاجتماعيين واستخدامها فى التدخل المهني مع نسق الهدف بما يتناسب مع نسق العميل ونسق المشكلة (حبيب: ٢٠٠٩، ص ٢١)

وتعرف إجرائياً بأنها منظور للممارسة يركز فيه الممارس العام على مواجهة سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين بالأنساق المحيطة والمتمثلة فى نسق الأبوين، الأخوة، الأقارب، الأصدقاء، وذلك بالاعتماد على مجموعة من الأسس المعرفية والقيمية والمهارية.

تاسعاً: الإجراءات المنهجية للدراسة:

١- نوع الدراسة:

تندرج هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية التحليلية التي تستهدف تحديد الظاهرة موضوع الدراسة ووصفها بدقة ، وصولاً لتحليل وتفسير النتائج ، وتهدف الدراسة الحالية إلى تناول السلبيات الناجمة عن إدمان المراهقين بالمرحلة الإعدادية لممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثير ذلك على علاقاتهم الاجتماعية بالأنساق المحيطة.

٢- المنهج المستخدم:

تم استخدام منهج المسح الاجتماعي بأسلوب العينة من بين الطلاب المراهقين بمدرسة الشهيد/ مصطفى سمير بدوى الرسمية للغات بمدينة كفرالشيخ بالمرحلة الإعدادية.

٣- أدوات الدراسة:

استخدمت الدراسة أداة الاستبيان للطلاب المراهقين بالمدرسة المذكورة وذلك لتحديد سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية لهم من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

(أ) صدق الاستبيان:

- **الصدق الظاهري:**

فقد تم عرض الاستبيان على عدد (٨) من المتخصصين في الخدمة الاجتماعية للتأكد من مدى صلاحيته لجمع بيانات الدراسة، ومدي ترابط وملائمة عباراته، مما أسفر عن بعض التعديلات بمحتويات الاستمارة وبالتالي القيام بحذف بعض العبارات التي تقل نسبة الاتفاق حولها عن ٨٠%، تعديل البعض الآخر، الإبقاء على ما تم الاتفاق عليها كما هي دون تعديل.

وقد تضمن الاستبيان المحاور التالية بعد الأخذ بآراء السادة المحكمين:

المحور الأول : ويتعلق بالبيانات الأولية للمبحوثين وتضمن الأسئلة من ١- ٧.

المحور الثاني: ويتعلق بسلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية وتضمن الأسئلة من ٨- ١١.

المحور الثالث: ويتعلق بمقترحات تلافى سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية وتضمن الأسئلة من ١٢ – ١٥.

وتم وضع تدرج ثلاثي للاستجابات على النحو التالي: العبارات الموجبة (نعم) بدرجة ٣، (إلي حد ما) بدرجة ٢، (لا) بدرجة ١، أما العبارات السالبة (لا) بدرجة ٣، (إلي حد ما) بدرجة ٢، (نعم) بدرجة ١.

(ب) الثبات والصدق الإحصائي:

قام الباحث بإجراء اختبار ثبات وصدق الاستبيان إحصائياً وذلك بالتطبيق علي عينة مكونة من (١٥) خمسة عشره مراهقاً من الطلاب المبحوثين وإعادة التطبيق عليهم مرة أخرى بفارق زمنى قدره (١٥) خمسة عشر يوما وتم استخدام نتائج القياس القبلي كمتغير أول (س) في حين استخدمت نتائج القياس البعدي كمتغير ثاني (ص) وتم حساب معامل ارتباط بيرسون بين المتغيرين (ر) لقياس أو تقدير معامل الثبات في حين استخدم الجزر التربيعي لمعامل الارتباط كقياس أو تقدير لمعامل الصدق (ر) وتم المقارنة ما بين القيم المحسوبة نظريا والقيم المقابلة لهما جدولياً بدرجة حرية ن – ٢. (البهي، ١٩٧٩، ص٥٢٢)

جدول رقم (١) يوضح قيم معاملات الثبات والصدق الإحصائي لأبعاد الاستبيان

م	الأبعـــــاد	الثبات	الصدق	الدلالة
١	سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية المرتبطة بنسق الأبوين	٠,٧٨	٠,٨٨	دال جدا
٢	سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية المرتبطة بنسق الأخوة	٠,٧٢	٠,٨٤	دال جدا
٣	سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية المرتبطة بنسق الأقارب	٠,٦٢	٠,٧٨	دال جدا
٤	سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية المرتبطة بنسق الأصدقاء	٠,٦٦	٠,٨١	دال جدا
٥	مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية المرتبطة بنسق الأبوين	٠,٧٢	٠,٨٤	دال جدا
٦	مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية المرتبطة بنسق الأخوة	٠,٦٥	٠,٨١	دال جدا
٧	مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية المرتبطة بنسق الأقارب	٠,٧٦	٠,٨٧	دال جدا
٨	مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية المرتبطة بنسق الأصدقاء	٠,٨٢	٠,٩٠	دال جدا

قيمة (ر) الجدولية عند مستوي ثقة ٩٥% = ٠.٦٣٢ ، عند مستوي ثقة ٩٩% = ٠.٧٦٥

٤- مجـالات الدراسـة:

أ- المجال المكاني:

تم تطبيق الدراسة بمدرسة الشهيد النقيب/ مصطفى سمير بدوى الرسمية للغات بمدينة كفرالشيخ بالمرحلة الإعدادية لمبررات منها:

١- توافر العينة اللازمة من المراهقين لإجراء الدراسة ٠

٢- ترحيب إدارة المدرسة واستعدادهم للتعاون مع الباحث فى إجراء الدراسة ٠

٣- انتشار إدمان الألعاب الإلكترونية بين طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة بشكل ملحوظ.

٤- تعد من أولى المدارس الرسمية للغات بمدينة كفرالشيخ.

٥- تردد الباحث على المدرسة كولي أمر وكعضو مجلس أمناء وكمحاضر ببعض الندوات التى تنظمها المدرسة.

٦- وقوع المدرسة بأرقى الأحياء السكنية بمدينة كفرالشيخ حيث ارتقاء المستوى الثقافي والاجتماعي والاقتصادي للطلاب.

٧- القرب من مقر إقامة وعمل الباحث.

ب- المجال البشرى:

قام الباحث باختيار عينة بحثية قوامها (٢٠٠) مائتي مفردة على مستوي الفرق الدراسية الثلاث وفقاً الشروط الآتية:

١- أن يكون مقيداً بالمرحلة الإعدادية بالمدرسة.

٢- أن يكون مستجداً بالفرقة الدراسية التى ينتمى إليها.

٣- أن يتراوح العمر ما بين ١٢- ١٥ عاماً.

٤- أن يكون مقيماً بمدينة كفرالشيخ.

٥- أن يكون من ممارسي الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة يومياً لدرجة الإدمان .

٦- أن يمتلك جهاز جوال أو حاسب آلي حديث يدعم الاتصال بالإنترنت ويجيد التعامل مع المواقع الإلكترونية.

ج- المجال الزمني:

استغرقت مدة جمع البيانات حوالي أسبوعين تقريباً من ٢٠٢١/١٠/٢٤م إلي ٢٠٢١/١١/١١م وقد استعان الباحث في عملية جمع البيانات بفريق بحثى مدرب من طلاب التدريب الميداني بالمعهد للخدمة الاجتماعية المتدربين بالمدرسة.

عاشرا: نتائج الدراسة:

أ- عرض ومناقشة النتائج المتعلقة بخصائص مجتمع البحث:

جدول رقم (٢) يوضح خصائص مجتمع البحث (ن=٢٠٠)

م	المتغير		الاستجابة	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
١	النوع	أ	ذكر	١٣٦	%٦٨	١
		ب	أنثي	٦٤	%٣٢	٢
		الإجمـــــــالي		٢٠٠	%١٠٠	
٢	الفرقة الدراسية	أ	الفرقة الأولي	٨٦	%٤٣	٢
		ب	الفرقة الثانية	١٠٤	%٥٢	١
		ج	الفرقة الثالثة	١٠	%٥	٣
		الإجمـــــــالي		٢٠٠	%١٠٠	
٣	متوسط دخل الأسرة	أ	منخفض	١٤	%٧	٣
		ب	متوسط	١٣٨	%٦٩	١
		ج	مرتفع	٤٨	%٢٤	٢
		الإجمـــــــالي		٢٠٠	%١٠٠	
٤	طبيعة الألعاب التى يمارسها المراهقون	أ	ألعاب فردية	٨٧	%٤٣,٥	٢
		ب	ألعاب جماعية	١١٣	%٥٦,٥	١
		الإجمـــــــالي		٢٠٠	%١٠٠	
٥	أماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية	أ	فى النادي	٤٨	%٢٤	٢
		ب	فى السايبرنت	١٣	%٦,٥	٦
		ج	عند الأصدقاء	٣٣	%١٦,٥	٣
		د	فى المنزل	٦٦	%٣٣	١
		هـ	فى المدرسة	٢٣	%١١,٥	٤
		و	عند الأقارب	١٧	%٨,٥	٥
		الإجمـــــــالي		٢٠٠	%١٠٠	
٦	عدد الساعات التي يقضيها المراهق في ممارسة الألعاب الإلكترونية يومياً	أ	أقل من ساعتين	٣٧	%١٨,٥	٣
		ب	من ٢- أقل من ٤ ساعات	٤٣	%٢١,٥	٢
		ج	من٤- أقل من ٦ ساعات	٨٨	%٤٤	١
		د	من ٦ - أقل من ٨ ساعات	١٩	%٩,٥	٤
		هـ	من ٨ ساعات فأكثر	١٣	%٦,٥	٥
				٢٠٠	%١٠٠	

يتضح من الجدول رقم (٢) ما يلى:

١- من حيث النوع يتبين من معطيات الجدول أن الغالبية العظمى من المبحوثين ينتمون إلي فئة الذكور بنسبة ٦٨% لذا جاءت بالترتيب الأول، بينما جاءت فى الترتيب الثاني "الإناث" بنسبة بلغت ٣٢% مما قد يدل على ازدياد نسبة الطلاب الذكور بالمدارس الرسمية للغات مقارنة بالإناث كما قد يدل ذلك على انشغال الطلاب الذكور بممارسة الألعاب الإلكترونية اكثر من غيرهم ويتفق ذلك مع دراسة عبدالله و جعفر (٢٠٠٩) أتى أثبتت تزايد معدلات إدمان الألعاب الإلكترونية لدي الذكور اكثر من الإناث، وكذلك دراسة دسوقي (٢٠٠٩) التى أظهرت أن الذكور اكثر من والإناث في الاستغراق فى ممارسة ألعاب الإنترنت والتعلق الشديد لها.

٢- من حيث الفرقة الدراسية: فقد تبين أن غالبية المبحوثين يقعون في الفرقة الدراسية الثانية حيث جاء ذلك في الترتيب الأول بتسجيل أعلى النسب المئوية التي بلغت ٥٢%، بينما جاء في الترتيب الأخير المراهقون اللذين يقعون بالفرقة الثالثة بنسبة ٥% مما قد يدل على تزايد معدلات إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلاب الفرقة الثانية مما يؤثر على علاقاتهم الاجتماعية، ويتفق ذلك مع معطيات دراسة الدرعان (٢٠١٦) التي أوضحت أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدى إلي تدنى معدلات التفاعل وتقلص محيط العلاقات الاجتماعية للمراهقين، وانخفاض المشاركة الاجتماعية.

٣- من حيث متوسط دخل الأسرة: فقد جاء في الترتيب الأول " متوسط " حيث سجل النسبة الأعلى والتي بلغت٦٩%، أما استجابة "منخفض" فقد جاءت في الترتيب الأخير بنسبة ٧%، وقد يشير ذلك إلي أن للمستوى الاقتصادي دور أساسي في إدمان المراهقين لممارسة الألعاب الإلكترونية نظراً لما توفره الأسر لهم من مقومات ذلك من رفاهية وأجهزة حديثة وخدمات الإنترنت، وأشارت إلي ذلك دراسة روكيتش وميتال Rockeach & Matel (2003) التي أكدت أن معظم مدمني ألعاب الإنترنت هم من أبناء الطبقات الأكثر ثراء وتعليما.

٤- من حيث طبيعة الألعاب التى يمارسها المراهقون: ففي الترتيب الأول جاءت "ألعاب جماعية" حيث حققت أعلى النسب التي بلغت ٥٦,٥%، وفى الترتيب الأخير جاءت "ألعاب فردية" بنسبة ٤٣,٥%، ويدل ذلك على أن الألعاب الإلكترونية ذات الطبيعة الجماعية أكثر جذباً للمراهقين عن غيرها ومن الممكن إرجاع ذلك لما توفره تلك الألعاب من روح المنافسة والصراع بين الممارسين خاصة فى مرحلة المراهقة وما تتميز به من سمات متنوعة كالرغبة فى التحدي وإثبات الذات من خلال إحراز الفوز على المنافسين الممارسين لنفس الألعاب بتحقيق مستويات مقدمة، ويتفق ذلك مع نتائج دراسة هونج إس سي Huang-s-c (2004) التى أوضحت أن المراهقين يدمنون استخدام ألعاب التسلية الجماعية وفى نفس الوقت يعانون من الشعور بالوحدة.

٥- أما من حيث أماكن ممارسة الألعاب الإلكترونية: فجاء في الترتيب الأول استجابة "فى المنزل" حيث سجلت أعلى النسب المئوية التي بلغت ٣٣%، أما الترتيب الأخير فكان من نصيب الاستجابة "في السايبرنت" التي سجلت أقل النسب المئوية التي بلغت ٦,٥%، وقد يشير ذلك إلي توافر الأجهزة الإلكترونية الحديثة مع المراهقين مما يجعلهم يمارسون ما يريدونه من ألعاب إلكترونية داخل المنزل دون ولفترات طويلة دون الحاجة إلي ارتياد مراكز السايبرنت مما يزيد من معدلات ممارستهم لتلك الألعاب الإلكترونية، وقد أكدت دراسة حسن (٢٠٢٠) أن

ممارسة الألعاب الإلكترونية تصل إلي حد الإدمان حيث يمارسها المراهقون لساعات طوال بالمنزل أو بالخارج مما يؤثر على علاقاتهم بالمحيط الاجتماعي.

٦- من حيث عدد الساعات التي يقضيها المراهق في ممارسة الألعاب الإلكترونية يومياً: فقد تبين أن الغالبية العظمى من المراهقون يمارسون الألعاب الإلكترونية لمدة يومية " من٤- أقل من ٦ ساعات " حيث سجل ذلك أعلى النسب المئوية التي بلغت ٤٤%، بينما فى المرتبة الأخيرة جاءت الاستجابة " من ٦ - أقل من ٨ ساعات" بتسجيل أقل النسب المئوية التي بلغت ٩,٥%، ويشير ذلك إلي طول الفترات الزمنية التى يقضيها المراهقون يومياً فى ممارسة الألعاب الإلكترونية دونما أنس يشعر المراهق بطول فترات اللعب، فأشارت دراسة شان و روبينويتز (2006) Chan & Rabinowitz إلي أن المراهقين يمارسون ألعاب التسلية الإلكترونية لفترات طويلة يومياً.

ب- النتائج المتعلقة بالتساؤل الرئيسي الأول الذي يتناول سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية ؟ وما ينبثق عنه من تساؤلات فرعية على النحو التالي:

١- النتائج المتعلقة بالتساؤل الفرعي الأول حول سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية:

جدول (٣) يوضح السلبيات المرتبطة بنسق الأبوين (ن=٢٠٠)

م	العبارات	الاستجابة						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
		نعم		إلي حد ما		لا					
		ك	%	ك	%	ك	%				
أ	تخوف المراهق من نقد الأبوين فيما يتعلق بالأمور الشخصية	١٤٢	٧١	٢٢	١١	٣٦	١٨	٥٠٦	٢,٥٣	٩,١٨	٤
ب	الهروب من مرافقة الأبوين في المناسبات الاجتماعية	١٠٦	٥٣	٤٠	٢٠	٥٤	٢٧	٤٥٢	٢,٢٦	٨,٢٠	١٠
ج	تفضيل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن الجلوس مع الأبوين	١٣٢	٦٦	٢٢	١١	٤٦	٢٣	٤٨٦	٢,٤٣	٨,٨٢	٧
د	الابتعاد عن التفاعلات الأسرية مع الأبوين بممارسة الألعاب	١٦٠	٨٠	١٩	٩,٥	٢٠	١٠	٥٣٨	٢,٦٩	٩,٧٧	٢
ه	التمرد على تحكمات الأبوين بمعايشة جو الألعاب الإلكترونية	١١٢	٥٦	٣٢	١٦	٥٦	٢٨	٤٥٦	٢,٢٨	٨,٢٨	٨
و	ممارسة الألعاب الإلكترونية تسبب إزعاجاً للوالدين	١٤٦	٧٣	٤٦	٢٣	٨	٤	٥٣٨	٢,٦٩	٩,٧٧	٢
ز	تجاهل تكليفات الأبوين لعدم الخروج من الألعاب	١٣٩	٦٩,٥	١٩	٩,٥	٤٢	٢١	٤٩٧	٢,٤٩	٩,٠٢	٦
ح	التقصير في طاعة الوالدين بسبب الانشغال بالألعاب	١٥٢	٧٦	١٥	٧,٥	٣٣	١٦,٥	٥١٩	٢,٦٠	٩,٤٢	٣
ط	عدم مشاركة الأبوين مشاكلهم للاهتمام	١٢١	٦٠,٥	١٣	٦,٥	٦٦	٣٣	٤٥٥	٢,٢٨	٨,٢٦	٩

م	العبارات	الاستجابة						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
		نعم		إلي حد ما		لا					
		ك	%	ك	%	ك	%				
	الزائد باللعب										
ي	الخلاف الدائم مع الأبوين لممارسة الألعاب لفترات طويلة	١٧٧	٨٨,٥	١٠	٥	١٣	٦,٥	٥٦٤	٢,٨٢	١٠,٢٤	١
ك	عدم الاهتمام بمشاركة الأبوين فى أتخاذ القرارات الأسرية	١٣٨	٦٩	٢٢	١١	٤٠	٢٠	٤٩٨	٢,٤٩	٩,٠٣	٥
	الأهمية النسبية = ٨٣,٤٧%										

يتضح من الجدول رقم (٣) الذي يتناول سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية أن من أهم تلك السلبيات "الخلاف الدائم مع الأبوين لممارسة الألعاب لفترات طويلة" حيث جاءت فى الترتيب الأول فسجلت اعلى المعدلات بمجموع أوزان ٥٦٤ ومتوسط مرجح ٢,٨٢ ونسبة مئوية بلغت ١٠,٢٤%، وقد يرجع ذلك إلي اختلاف وجهتي النظر ما بين الآباء والأبناء حول ممارسة الألعاب الإلكترونية من حيث كونها عديمة الأهمية من وجهة نظر الآباء بينما تختلف عن ذلك حسب رؤية الأبناء لها في كونها على درجة كبيرة من الأهمية علاوة على احتمالية عدم ادراك المراهقين لما يترتب على طول فترات ممارسة تلك الألعاب من آثار مستقبلية مرتبطة بالجوانب الصحية والتعليمية والنفسية والاجتماعية وبالتالي ينشب الخلاف بن الآباء والأبناء المراهقين، بينما فى الترتيب الأخير فجاءت الاستجابة " الهروب من مرافقة الأبوين في المناسبات الاجتماعية" حيث سجلت اقل المعدلات، بمجموع أوزان ٤٥٢ ومتوسط مرجح ٢,٢٦ ونسبة مئوية بلغت ٨,٢٠%، وقد يرجع ذلك إلي عدم اهتمام المراهقين بتبادل المجاملات في المناسبات الاجتماعية وبالتالي عدم اهتمام الآباء باصطحاب أبنائهم المراهقين بتلك المناسبات يأتي ذلك تزامناً مع ما يجتاح المجتمع من تراجع ملحوظ في الاهتمام بالتواجد الأسري للأبناء والمشاركة في المناسبات الاجتماعية المختلفة لاعتقادهم بأهمية اللعب مقارنة بحضور المناسبات الاجتماعية المختلفة برفقة الآباء مما يدفع المراهقين إلي اختلاق مبررات وحِيَل مختلفة للهروب من الواقع الاجتماعي مما يؤثر سلباً على محيط العلاقات الاجتماعية للمراهقين، وقد أوضحت دراسة الدرعان (٢٠١٦)أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدى إلي تدني التفاعل الاجتماعي مع أفراد الأسرة، وفقدان الاتصال الإيجابي مع الوالدين، ودراسة الشربيني (٢٠١٧) التى توصلت إلي أن إدمان استخدام ألعاب الإنترنت يؤثر سلبياً على الانسجام الاجتماعي بين الأبناء والآباء، ودراسة جون و كيم Jung & Kim(2005) التى تشير إلي تأثير استخدام ألعاب الإنترنت على التفاعل الأسرى الواقعي بين الأبناء والآباء.

٢- النتائج المتعلقة بالتساؤل الفرعي الثاني الذي يتناول سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأخوة من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية

جدول (٤) يوضح السلبيات المرتبطة بنسق الأخوة (ن=٢٠٠)

م	العبارات	الاستجابة						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
		نعم		إلي حد ما		لا					
		ك	%	ك	%	ك	%				
أ	تجنب الدخول مع الأخوة في حديث أسري يخص الأمور الشخصية	١٣٢	٦٦	٢١	١٠,٥	٤٧	٢٣,٥	٤٨٥	٢,٤٣	٩,٣٨	٢
ب	الامتناع عن مرافقة الأخوة في المناسبات الاجتماعية	١١٢	٥٦	٢٦	١٣	٦٢	٣١	٤٥٠	٢,٢٥	٨,٧٠	٨
ج	تفضيل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن الجلوس مع الأخوة	١٠٦	٥٣	٣٢	١٦	٦٢	٣١	٤٤٤	٢,٢٢	٨,٥٨	٩
د	الابتعاد عن التفاعلات الأسرية مع الأخوة للانشغال بالألعاب	١٤٦	٧٣	٧	٣,٥	٤٨	٢٤	٥٠٠	٢,٥٠	٩,٦٧	١
ه	التمرد على تحكمات الأخوة بمعايشة جو الألعاب الإلكترونية	١١٨	٥٩	٣٢	١٦	٥٠	٢٥	٤٦٨	٢,٣٤	٩,٠٥	٥
و	التباعد الاجتماعي والجفاء بين الأخوة	١٣٨	٦٩	٢٤	١٢	٣٨	١٩	٥٠٠	٢,٥٠	٩,٦٧	١
ز	رفض قضاء مطالب الأخوة للانشغال الشديد باللعب	١١٦	٥٨	٣٢	١٦	٥٢	٢٦	٤٦٤	٢,٣٢	٨,٩٧	٧
ح	تقليد ما يحدث بالألعاب خلال العلاقات بالأخوة	١٠٢	٥١	٣٥	١٧,٥	٦٣	٣١,٥	٤٣٩	٢,٢٠	٨,٤٩	١٠
ط	عدم مشاركة الأخوة مشاكلهم للاهتمام الزائد باللعب	١٢٣	٦١,٥	٣٥	١٧	٤٢	٢١	٤٨١	٢,٤١	٩,٣٠	٣
ي	الخلاف الدائم مع الأخوة بسبب ممارسة الألعاب لفترات طويلة	١٢٠	٦٠	٣٦	١٨	٤٤	٢٢	٤٧٦	٢,٣٨	٩,٢٠	٤
ك	عدم الاهتمام بتبادل الآراء مع الأخوة فيما يتعلق بأمور الأسرة	١١٧	٥٨,٥	٣٢	١٦	٥١	١٠,٥	٤٦٦	٢,٣٣	٩,٠١	٦
	الأهمية النسبية = ٧٨,٣٨%										

يتضح من الجدول رقم (٤) الذي يتناول سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأخوة من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية أن أهم تلك السلبيات "الابتعاد عن التفاعلات الأسرية مع الأخوة للانشغال بالألعاب" و " التباعد الاجتماعي والجفاء بين الأخوة "حيث جاءتا فى الترتيب الأول فسجلتا أعلى المعدلات بمجموع أوزان ٥٠٠ ومتوسط مرجح ٢,٥٠ ونسبة مئوية بلغت ٩,٦٧%، وقد يرجع ذلك إلي إعطاء المراهقين الأولوية لممارسة الألعاب الإلكترونية عن التفاعلات الاجتماعية مع الأخوة وقد يؤدى ذلك أو يزيد بالطبع من مشاعر التباعد والجفاء بين الأخوة وبعضهم البعض بل قد ينعكس ذلك على التفاعلات الأسرية ككل، وقد يشير ذلك إلي سيطرة الألعاب الإلكترونية على اهتمام المراهقين بشكل مبالغ فيه أو بقدر زائد عن الحد يصل إلي مستوى الإدمان أو التعلق المرضي بتلك الألعاب، بينما فى الترتيب الأخير فجاءت الاستجابة "تقليد ما يحدث بالألعاب خلال العلاقات بالأخوة" حيث سجل أقل المعدلات بمجموع أوزان

٤٣٩ ومتوسط مرجح ٢,٢٠ ونسبة مئوية بلغت ٨,٤٩%، وقد يرجع ذلك إلي أن الألعاب الإلكترونية تخلق في الغالب وقعاً افتراضياً بعيداً عن الحقيقة وبالتي يصعب على المراهقين تقليد ذلك وإسقاطه على علاقاتهم بالأخوة، علاوة على أن غالبية الألعاب الإلكترونية تغلب عليها طبيعة المنافسات والصراعات والحروب والمسابقات وقد يصعب محاكاة ذلك خلال العلاقات الاجتماعية بين المراهقين وإخوتهم، يأتي ذلك تزامناً مع كون مدمني الألعاب الإلكترونية من المراهقين غالباً ما تتقلص علاقاتهم الاجتماعية المباشرة مع الآخرين والاستعاضة عنها بالعلاقات الإلكترونية، وقد أشارت دراسة عساف (٢٠٠٥) إلي وجود مشكلات في العلاقات الاجتماعية لمدمني ممارسة ألعاب الإنترنت والتفاعل الاجتماعي مع الأخوة للانشغال الزائد عن الحد بممارسة الألعاب الإلكترونية.

٣- النتائج المتعلقة بالتساؤل الفرعي الثالث الذي يتناول سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

جدول (٥) يوضح السلبيات المرتبطة بنسق الأقارب (ن=٢٠٠)

م	العبارات	الاستجابة						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
		نعم		إلي حد ما		لا					
		ك	%	ك	%	ك	%				
أ	التقصير في زيارات الأقارب لتعارضها مع أوقات اللعب	١٥٨	٧٩	٢٠	١٠	٢٢	١١	٥٣٦	٢,٦٨	١٠,٠٠	١
ب	العزوف عن مشاركة الأقارب في المناسبات الاجتماعية	١٣٨	٦٩	١٧	٨,٥	٤٥	٢٢,٥	٤٩٣	٢,٤٧	٩,٢٠	٤
ج	عدم الرغبة في استقبال والترحيب بالأقارب بالمنزل	١١٨	٥٩	٣٠	١٥	٥٢	٢٦	٤٦٦	٢,٣٣	٨,٧٠	٧
د	الابتعاد عن التفاعلات الأسرية مع الأقارب	١٢٦	٦٣	٢٨	١٤	٤٦	٢٣	٤٨٠	٢,٤٠	٨,٩٦	٦
ه	عدم الاهتمام بإشراك الأقارب فى أتخاذ قرارات شخصية	١١٥	٥٧,٥	٢١	٢١	٦٤	٣٢	٤٥١	٢,٢٦	٨,٤٢	١٠
و	قصر الاتصال بالأقارب على وسائل التواصل الاجتماعي	١٥٦	٧٨	٧	٣,٥	٣٧	١٨,٥	٥١٩	٢,٦٠	٩,٦٨	٢
ز	تجنب الدخول مع الأقارب في أحاديث تخص الأمور الشخصية	١٢٢	٦١	١٦	٨	٦٢	٣١	٤٦٠	٢,٣٠	٨,٥٩	٩
ح	لا يمثل تدهور العلاقات بالأقارب أهمية في مقابل إتمام للعب	١٤٨	٧٤	٦	٣	٤٦	٢٣	٥٠٢	٢,٥١	٩,٣٧	٣
ط	رفض تكليفات الأقارب للانشغال الشديد باللعب	١٣٠	٦٥	٢٧	١٣,٥	٤٣	٢١,٥	٤٨٧	٢,٤٤	٩,٠٩	٥
ي	الانسحاب من مشاركة الأقارب مشاكلهم	١١٥	٥٧,٥	٣٣	١٦,٥	٥٢	٢٦	٤٦٣	٢,٣٢	٨,٦٤	٨
ك	الخلاف مع أبناء الأقارب حول ممارسة الألعاب الجماعية	١٣٤	٦٤	٣٤	١٧	٣٢	١٦	٥٠٢	٢,٥١	٩,٣٧	٣
	الأهمية النسبية = ٨١,٢٠%										

يتبين من الجدول رقم (٥) الذي يتناول سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية أن من أهم تلك السلبيات "التقصير في زيارات الأقارب لتعارضها مع

أوقات اللعب" حيث جاءت فى الترتيب الأول فسجلت أعلى المعدلات المتمثلة فى مجموع أوزان ٥٣٦ ومتوسط مرجح ٢,٦٨ ونسبة مئوية بلغت ١٠,٠٠%، وقد يرجع ذلك إلي تدنى مستوى اهتمام المراهقين مدمني ممارسة الألعاب الإلكترونية بتبادل الزيارات مع الأقارب حيث لم يعد ذلك ضمن أولوياتهم المفضلة لتعارضه مع أوقات ممارسة تلك الألعاب وخاصة الألعاب الجماعية التى تستلزم بل وتحتم على ممارسيها التواجد على الإنترنت في أوقات بعينها بحيث تكون بداية ونهاية الألعاب في أوقات محددة، بينما فى الترتيب الأخير فجاءت الاستجابة "عدم الاهتمام بإشراك الأقارب فى اتخاذ قرارات شخصية" حيث سجلت اقل المعدلات بمجموع أوزان ٤٥١ ومتوسط مرجح ٢,٢٦ ونسبة مئوية بلغت ٨,٤٢%، وقد يرجع ذلك إلي التباعد الاجتماعي وتدهور العلاقات الاجتماعية بين المراهقين والأقارب مما يدفع هؤلاء المراهقين إلي عدم الاهتمام بإشراك أقاربهم في اتخاذ قرارات شخصية تخصهم كمراهقين، وقد يرجع ذلك أيضاً إلي الولاء الزائد للمراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية لأصدقاء اللعب والتأثر بآرائهم والاكتفاء بذلك عن الاستعانة بآراء الأقارب في الأمور الشخصية للمراهقين، كما يمكن إرجاع ذلك أيضاً إلي اختلاف المرحل العمرية بين المراهقين والأقارب وبالتالي اختلاف الاهتمامات مما يجعل المراهقين لا يهتمون بآراء الأقارب في أمورهم الشخصية وقد جاءت دراسة عساف (٢٠٠٥) التى أثبتت وجود علاقة دالة إحصائياً بين استخدام المراهقين لألعاب الإنترنت ووجود مشكلات في علاقاتهم الاجتماعية مع الأقارب، ودراسة حسين (٢٠٢١) التى توصلت إلي أن سوء استخدام ألعاب الإنترنت يؤدى بمستخدميها إلي العزلة الاجتماعية مع المحيطين والأقارب.

٤- النتائج المتعلقة بالتساؤل الفرعي الرابع الذي يتناول سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية

جدول (٦) يوضح السلبيات المرتبطة بنسق الأصدقاء (ن=٢٠٠)

م	العبارات	الاستجابة						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
		نعم		إلي حد ما		لا					
		ك	%	ك	%	ك	%				
أ	التحدث مع الأصدقاء بألفاظ غير لائقة أثناء اللعب	٩٨	٤٩	١٤	٧	٨٨	٤٤	٤١٠	٢,٠٤	٨,٠١	١٠
ب	سوء العلاقات الاجتماعية بالأصدقاء غير الممارسين لنفس الألعاب المفضلة	١٣٠	٦٥	٢٨	١٤	٤٢	٢١	٤٦٠	٢,٣٠	٨,٩٩	٨
ج	التأسي بالسلوكيات السلبية للأصدقاء كالكذب والغش	٩٢	٤٦	٣٢	١٦	٧٦	٣٨	٤١٦	٢,٠٨	٨,١٣	٩
د	الابتعاد عن التحدث مع الأصدقاء في أمور خارج حدود اللعب	١٢٨	٦٤	٢٩	١٤,٥	٤٣	٢١,٥	٤٨٥	٢,٤٣	٩,٤٨	٤
ه	الولاء الزائد عن الحد لأصدقاء اللعب على حساب المصلحة الشخصية	١٠٤	٥٢	٧١	٣٥,٥	٢٥	١٢,٥	٤٧٩	٢,٤٠	٩,٣٦	٥
و	مقاطعة بعض الأصدقاء لاختلاف وجهات	١٤٠	٧٠	١١	٥,٥	٤٩	٢٤,٥	٤٩١	٢,٤٦	٩,٦٠	٢

م	العبارات	الاستجابة						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
		نعم		إلي حد ما		لا					
		ك	%	ك	%	ك	%				
	النظر المتعلقة بالألعاب										
ز	الاستعاضة بالألعاب الجماعية عن الخروج للتنزه مع الأصدقاء	١٣٠	٦٥	٣٤	١٧	٣٦	١٨	٤٩٤	٢,٤٧	٩,٦٦	١
ح	اقتصار العلاقات الاجتماعية مع الأصدقاء على الشكل الإلكتروني فقط	١٣٤	٦٧	٢٢	١١	٤٤	٢٢	٤٩٠	٢,٤٥	٩,٥٨	٣
ط	ضيق الأصدقاء من المراهق لإضاعته وقتهم	١٠٥	٥٢,٥	٥٠	٢٥	٤٥	٢٢,٥	٤٦٠	٢,٣٠	٨,٩٩	٨
ي	التشاجر مع الأصدقاء بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية	١٢٤	٦٢	١٩	٩,٥	٥٧	٢٨,٥	٤٦٧	٢,٣٤	٩,١٢	٦
ك	التدخل الزائد من جانب الأصدقاء في الأمور الشخصية	١١٠	٥٥	٤٤	٢٢	٤٦	٢٣	٤٦٤	٢,٣٢	٩,٠٧	٧
	الأهمية النسبية = ٧٧,٥٢%										

يتضح من الجدول رقم (٦) الذي يتناول سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية أن من أهم تلك السلبيات "الاستعاضة بالألعاب الجماعية عن الخروج للتنزه مع الأصدقاء" فجاءت فى الترتيب الأول حيث سجلت أعلى المعدلات المتمثلة فى أوزان بمجموع ٤٩٤ ومتوسط مرجح ٢,٤٧ ونسبة مئوية بلغت ٩,٦٦%، وقد يرجع ذلك إلي تفضيل الألعاب الإلكترونية الجماعية وما بها من جو التنافس أو الصراع ما بين ممارسيها خاصة وان تلك الألعاب غالباً ما تجمع متشابهي الاهتمامات في لعبة واحدة والتباري لتحقيق معدلات إنجاز أعلى وقد يتوافق ذلك مع الطبيعة المميزة لمرحلة المراهقة حيث الرغبة القوية في تحقيق وإثبات الذات، يضاف إلي ذلك احتمالية عدم توافر إمكانية الاتصال بالإنترنت خارج المنزل وبالتالي عدم تفضيل الخروج حتى ولو للتنزه مع الأصدقاء مما يؤثر في مجملة على العلاقات الاجتماعية للمراهقين مدمني ممارسة الألعاب الإلكترونية، بينما فى الترتيب الأخير فجاءت الاستجابة " التحدث مع الأصدقاء بألفاظ غير لائقة أثناء اللعب" حيث سجلت اقل المعدلات بمجموع أوزان ٤١٠ ومتوسط مرجح ٢,٠٤ ونسبة مئوية بلغت ٨,٠١%، وقد يرجع ذلك إلي التنشئة الاجتماعية للمراهقين وتمسكهم بالقيم الاجتماعية الإيجابية في التحدث مع الآخرين وبالتالي التزام ذلك أثناء التحدث مع أصدقاء اللعب وقد يلعب الوضع الأسري والاجتماعي للمبحوثين دوراً في عدم تحدثهم بألفاظ غير لائقة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء، كما يمكن تفسير ذلك باهتمام المراهقين بممارسة الألعاب الإلكترونية الفردية عن الجماعية وبالتالي عدم التحدث مع الأصدقاء أثناء اللعب، وتوصلت إلي ذلك دراسة حسن (٢٠٢٠) التى أكدت أن المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية يمارسونها لساعاتٍ طوال بالمنزل مما يؤثر على علاقاتهم بالأصدقاء.

ج- النتائج المتعلقة بالتساؤل الرئيسي الثاني الذي يتناول مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.؟ وما ينبثق عنه من تساؤلات فرعية على النحو التالي:

١- النتائج المتعلقة بالتساؤل الفرعي الأول حول مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية؟

جدول (٧) يوضح المقترحات المرتبطة بنسق الأبوين (ن= ٢٠٠)

م	العبارات	الاستجابة						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
		نعم		إلي حد ما		لا					
		ك	%	ك	%	ك	%				
أ	إشراك الأبوين للأبناء فى تحمل المسئولية الأسرية	١٣٥	٦٧,٥	٢١	١٠,٥	٤٤	٢٢	٤٩١	٢,٤٦	٨,٩٨	٨
ب	تكليف الأبوين للأبناء بإتمام بعض المجاملات الاجتماعية مع المحيطين	١٢٤	٦٢	٢٥	١٢,٥	٥١	٢٥,٥	٤٧٣	٢,٣٧	٨,٦٦	١٠
ج	المتابعة الوالدية المستمرة لما يمارسه الأبناء من ألعاب إلكترونية	١٣٧	٦٨,٥	٢٥	١٢,٥	٣٨	١٩	٤٩٩	٢,٥٠	٩,١٤	٥
د	توجيه الأبوين للأبناء لاستثمار التكنولوجيا في التعليم بدلاً من الألعاب	١٤٨	٧٤	١٥	٧,٥	٣٧	١٨,٥	٥١١	٢,٥٦	٩,٣٦	٣
ه	اصطحاب الأبناء بالمناسبات الاجتماعية بدلاً من ممارسة الألعاب	١٣٤	٦٧	٢٨	١٤	٣٨	١٨	٤٩٦	٢,٤٨	٩,٠٨	٦
و	توفير مناخ أسري مناسب يسمح بتبادل الآراء بين الآباء والأبناء	١٥٧	٧٨,٥	١٠	٥	٣٣	١٦,٥	٥٢٤	٢,٦٢	٩,٥٩	١
ز	توجيه الآباء للأبناء نحو استثمار الإنترنت في التعليم بدلاً من الألعاب	١٣٧	٦٨,٥	٢١	١٠,٥	٤٢	٢١	٤٩٥	٢,٤٨	٩,٠٦	٧
ح	تدقيق الآباء مع الأبناء في طبيعة علاقاتهم	١٤٢	٧١	٣٤	١٧	٢٤	١٢	٥١٨	٢,٥٩	٩,٤٨	٢
ط	حث المراهقين على عدم التقصير فى طاعة الوالدين للانشغال بالألعاب	١٥٢	٧٦	٥	٢,٥	٤٣	٢١,٥	٥٠٩	٢,٥٥	٩,٣٢	٤
ي	ممارسة الألعاب الإلكترونية الفردية في أوقات محددة	١٣٣	٦٦,٥	١٤	٧	٥٣	٢٦,٥	٤٨٠	٢,٤٠	٨,٧٩	٩
ك	تحسين علاقات المراهق بالأبوين	١١٢	٥٦	٤٢	٢١	٤٦	٢٣	٤٦٦	٢,٣٣	٨,٥٣	١١
	الأهمية النسبية = ٨٢,٧٦%										

يتضح من الجدول رقم (٧) الذي يتناول مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية أن أهم تلك المقترحات تتمثل في "توفير مناخ أسري مناسب يسمح بتبادل الآراء بين الآباء والأبناء" حيث جاءت فى الترتيب الأول فسجلت أعلى المعدلات المتمثلة فى مجموع أوزان ٥٢٤ ومتوسط مرجح ٢,٦٢ ونسبة مئوية بلغت ٩,٥٩%، وقد يرجع ذلك إلي إقامة علاقات اجتماعية سليمة وإيجابية بين المراهقين وآبائهم يستلزم وجود جو اسري مناسب من منطلق أن غياب ذلك يعد من اهم السلبيات الناجمة إدمان الألعاب الإلكترونية حيث الانغماس في ممارستها وعدم الاكتراث بالحوار الأسري الدافئ والهادف بين المراهقين والآباء، لذا فان الاهتمام بتوفير هذا المناخ المناسب يعد من اهم مقترحات تلافى سلبيات إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية، بينما فى الترتيب الأخير فجاءت الاستجابة

"تحسين علاقات المراهق بالأبوين" حيث سجلت أقل المعدلات بمجموع أوزان ٤٦٦ ومتوسط مرجح ٢,٣٣ ونسبة مئوية بلغت ٨,٥٣%، وقد يرجع ذلك إلي انشغال الآباء نسبياً عن متابعة أمور الأبناء من المراهقين مما يقلص حجم التفاعل الاجتماعي بينهم، لذا جاء الاهتمام بتحسين علاقات المراهقين بالأبوين في الترتيب الأخير نظراً لما يسببه إدمان الألعاب الإلكترونية من تباعد اجتماعي بين أبناء الأسرة الواحدة وانكماش العلاقات المباشرة والعميقة بين الآباء والأبناء لشدة الانشغال بالأمور الحياتية المختلفة، وأكدت دراسة عويضة (٢٠٠٩) وجود العديد من المخاطر الاجتماعية الناجمة عن إفراط استخدام الأفراد للإنترنت منها زياده الخلافات وتوتر الجو الأسري، ودراسة عبدالرازق (٢٠٠٩) التى أشارت إلي أن إدمان ألعاب الإنترنت قد يرجع إلي رغبة الأبناء فى الهروب من سوء معامله الآباء، ودراسة الشربيني (٢٠١٧) التى توصلت إلي أن إدمان استخدام ألعاب الإنترنت يؤدى إلي عدم الانسجام الاجتماعي بين الأبناء والآباء.

٢- النتائج المتعلقة بالتساؤل الفرعي الثاني حول مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الإخوة من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية؟

جدول (٨) يوضح المقترحات المرتبطة بنسق الأخوة (ن=٢٠٠)

م	العبارات	الاستجابة						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
		نعم		إلي حد ما		لا					
		ك	%	ك	%	ك	%				
أ	توطيد العلاقات المتبادلة بين الأخوة وبعضهم البعض	١٤٦	٧٣	٢٠	١٠	٣٤	١٧	٥١٢	٢,٥٦	٩,٧١	٣
ب	مساعدة الأخوة لبعضهم على الاهتمام بالدراسة بدلاً من الألعاب	١٤٥	٧٢,٥	٣٠	١٥	٢٥	١٢,٥	٥٢٠	٢,٦٠	٩,٨٥	١
ج	مرافقة الأخوة في المناسبات الاجتماعية	١٢٢	٦١	٣٩	١٩,٥	٣٩	١٩,٥	٤٨٣	٢,٤٢	٩,١٥	٦
د	تأصيل مشاعر التقارب والتآلف بين الأخوة	١٥٤	٧٧	٩	٤,٥	٣٧	١٨,٥	٥١٧	٢,٥٩	٩,٨٠	٢
ه	تنظيم أوقات اللعب على الأجهزة بين الأخوة لفترات محددة	١٠٢	٥١	٢٢	١١	٧٦	٣٨	٤٢٦	٢,١٣	٨,٠٧	١١
و	مشاركة الأخوة مشاكلهم الشخصية وعدم الانشغال فقط بالألعاب	١٢٣	٦١,٥	١٣	٦,٥	٦٤	٣٢	٤٥٩	٢,٣٠	٨,٧٠	٨
ز	الاهتمام بالجلوس مع الأخوة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية	١٤٦	٧٣	١٨	٩	٣٦	١٨	٥١٠	٢,٥٥	٩,٦٦	٤
ح	تقديم مصالح الأخوة على متطلبات الألعاب الإلكترونية	١٢٣	٦١,٥	٢٧	١٣,٥	٥٠	٢٥	٤٧٣	٢,٣٧	٨,٩٦	٧
ط	احترام آراء الأخوة فيما يتعلق بتقليص أوقات ممارسة الألعاب	١٠٢	٥١	٣٤	١٧	٦٤	٣٢	٤٣٨	٢,١٩	٨,٣٠	١٠
ي	المرونة في التعامل مع الأخوة أثناء أوقات اللعب	١١٣	٥٦,٥	٦٣	٣١,٥	٢٤	١٢	٤٨٩	٢,٤٥	٩,٢٦	٥
ك	انجاز تكليفات الأخوة حتى ولو تعارضت مع أوقات اللعب	١٠٧	٥٣,٥	٣٧	١٨,٥	٥٦	٢٨	٤٥١	٢.٢٥	٨,٥٤	٩
	الأهمية النسبية = ٧٩,٩٧%										

يتضح من الجدول رقم (٨) الذي يتناول مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأخوة من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية أن من أهم تلك المقترحات "مساعدة الأخوة لبعضهم على الاهتمام بالدراسة بدلاً من الألعاب" حيث جاءت فى الترتيب الأول فسجلت أعلى المعدلات المتمثلة فى مجموع أوزان ٥٢٠ ومتوسط مرجح ٢,٦٠ ونسبة مئوية بلغت ٩,٨٥%، وقد يرجع ذلك إلي أن الاهتمام بمستقبل الأبناء يقتضى الاهتمام بالدراسة وليس ممارسة الألعاب الإلكترونية خاصة وأن التميز العلمي أو الدراسي أهم مظاهر النجاح، كما يمكن تفسير ذلك كمحاولة للتقريب بين الأبناء وتوطيد علاقات الأخوة المتبادلة وبالتالي تلاشي سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين، أما فى الترتيب الأخير فقد جاءت الاستجابة "تنظيم أوقات اللعب على الأجهزة بين الأخوة لفترات محددة" حيث سجلت اقل المعدلات بمجموع أوزان ٤٢٦ ومتوسط مرجح ٢,١٣ ونسبة مئوية بلغت ٨,٠٧%، وقد يرجع ذلك إلي أن غالبية الأبناء داخل الأسرة الواحدة يمتلك كل منهم جهازاً مستقلاً يمكن من خلاله ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مستقل عن باقي الأخوة سواء كان ذلك تليفون جوال أو حاسب إلي وبالتالي لم يكن هناك احتياجاً ملحاً لتنظيم أوقات اللعب على الأجهزة الإلكترونية بين الأبناء لاستقلالية كل منهم بأجهزته الخاصة، كما قد يشير ذلك أيضاً إلي عدم التزام الأخوة بممارسة الألعاب الإلكترونية في توقيتات معينة ولفترات زمنية محددة، وقد توصلت دراسة شان و روبينويتز Chan & Rabinowitz (2006) إلي وجود صعوبة في تنظيم أوقات اللعب بين الأخوة المراهقين الذين يمارسون ألعاب التسلية حيث يمارسونها لفترات طويلة يوميا أكثر.

٣- النتائج المتعلقة بالتساؤل الفرعي الثالث حول مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية؟

جدول (٩) يوضح المقترحات المرتبطة بنسق الأقارب (ن=٢٠٠)

م	العبارات	الاستجابة						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
		نعم		إلي حد ما		لا					
		ك	%	ك	%	ك	%				
أ	عدم اقتصار التواصل الاجتماعي مع الأقارب على الشكل الإلكتروني	١٣٧	٦٨,٥	٢٠	١٠	٤٣	٢١,٥	٤٩٤	٢,٤٧	٩,٩١	٥
ب	إيجاد أنشطة بديلة لقضاء وقت الفراغ مع الأقارب	٩٢	٤٦	٢٢	١١	٨٦	٤٣	٤٠٦	٢,٠٣	٨,١٤	١١
ج	الاهتمام بمرافقة الأقارب في المناسبات الاجتماعية	١٠٨	٥٤	٤٦	٢٣	٤٦	٢٣	٤٦٢	٢,٣١	٩,٢٧	٨
د	مشاركة الأقارب مشاكلهم المختلفة بدلاً من الاهتمام الزائد باللعب	١٤٦	٧٣	١٦	٨	٣٨	١٩	٥٠٨	٢,٥٤	١٠,١٩	٤
ه	الأخذ بنصائح الأقارب فيما يتعلق بممارسة الألعاب الإلكترونية	١٢٣	٦١,٥	٢٨	١٤	٤٩	٢٤,٥	٤٧٤	٢,٣٧	٩,٥١	٧
و	تقدير التدخل الإيجابي للأقارب في الأمور الشخصية	١٤٥	٧٢,٥	٣٦	١٨	١٩	٩,٥	٥٢٦	٢,٦٣	١٠,٥٥	١
ز	تبادل المجاملات مع الأقارب بدلاً من الانغماس في ممارسة الألعاب	١٠٢	٥١	٢٣	١١,٥	٧٥	٣٧,٥	٤٢٧	٢,١٤	٨,٥٧	١٠
ح	توجيه التفاعلات الاجتماعية للمراهق ايجابياً مع أبناء الأقارب	١٣٦	٦٨	١٠	٥	٥٤	٢٧	٤٨٢	١,٤٢	٩,٦٧	٦
ط	القيام ببعض الواجبات تجاه الأقارب كبديل عن الانشغال بالألعاب	١٥٤	٧٧	١٢	٦	٣٤	١٧	٥٢٠	٢,٦٠	١٠,٤٣	٣
ي	تبادل الحوار مع الأقارب بدلاً من ممارسة الألعاب	١٤٧	٧٣,٥	٢٨	١٤	٢٥	١٢,٥	٥٢٢	٢,٦١	١٠,٤٧	٢
ك	تنظيم لقاءات عائلية دورية بمشاركة المراهقين	١١٢	٥٦	٣٧	١٨,٥	٥١	٢٥,٥	٤٦١	٢,٣١	٩,٢٥	٩
	الأهمية النسبية = ٧٥,٤٨%										

يتضح من الجدول رقم (٩) الذي يتناول مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية أن من أهم تلك المقترحات "تقدير التدخل الإيجابي للأقارب في الأمور الشخصية" حيث جاء ذلك فى الترتيب الأول بتسجيل أعلى المعدلات بمجموع أوزان ٥٢٦ ومتوسط مرجح ٢,٦٣ ونسبة مئوية بلغت١٠,٥٥%، وقد يرجع ذلك إلي مدى حرص الأقارب على مصلحة الأبناء المراهقين ومساعدتهم على تحقيق مستقبل افضل وعدم الانشغال الألعاب الإلكترونية مما يدعم وينمى العلاقات الاجتماعية الإيجابية بين المراهقين وأقاربهم، بينما فى الترتيب الأخير فجاءت الاستجابة "إيجاد أنشطة بديلة لقضاء وقت الفراغ مع الأقارب" حيث سجلت أقل المعدلات بمجموع أوزان ٤٠٦ ومتوسط مرجح٢,٠٣ ونسبة مئوية بلغت ٨,١٤%، وقد يرجع ذلك إلي أن اقتناع الأقارب بأن ممارسة تلك الألعاب الإلكترونية يعد في أولويات اهتمام المراهقين من الأبناء من الجنسين لما يستقطعه ذلك من فترات طويلة ومتزايدة من أوقاتهم بل والتأثير على غالبية أنشطتهم الحياتية ويأتي ذلك في المرتبة الأخيرة لتضاؤل جدواه في التأثير على العلاقات الاجتماعية للمراهقين

بالإضافة إلي عدم اقتناع المراهقين بممارسة أنشطة بديلة لممارسة الألعاب الإلكترونية حيث أنها من وجهة نظرهم الخيار الأمثل لقضاء وقت الفراغ مع الأقارب، وأشارت دراسة الشيخ (٢٠٠٤) إلي عدم اهتمام المراهقين مدمني ممارسة الألعاب الإلكترونية بإيجاد أنشطة بديلة لشغل أوقات فراغهم بدلاً من اللعب.

٤- النتائج المتعلقة بالتساؤل الفرعي الرابع حول مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية؟

جدول (١٠) يوضح المقترحات المرتبطة بنسق الأصدقاء (ن=٢٠٠)

م	العبارات	الاستجابة						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	النسبة المئوية	الترتيب
		نعم		إلي حد ما		لا					
		ك	%	ك	%	ك	%				
أ	تقديم نماذج إيجابية من الأصدقاء كقدوه	١٣٨	٦٩	٢٩	١٤,٥	٣٣	١٦,٥	٥٠٥	٢,٥٣	٩,٢٥	٥
ب	عدم اقتصار العلاقات الاجتماعية بالأصدقاء على الشكل الإلكتروني فقط	١٢٥	٦٢,٥	٢١	١٠,٥	٥٤	٢٧	٤٧١	٢,٣٦	٨,٦٤	٨
ج	تخصيص وقت محدد لممارسة الألعاب الجماعية مع الأصدقاء	١٠٦	٥٣	٢٤	١٢	٧٠	٣٥	٥٥٤	٢,٧٧	١٠,١٥	١
د	استخدام ألفاظ مناسبة ولائقة في التحدث مع الأصدقاء أثناء اللعب	١٤٠	٧٠	١٤	٧	٤٦	٢٣	٤٩٤	٢,٤٧	٩,٠٦	٦
ه	تجنب الاختلاف مع الأصدقاء غير الممارسين لنفس الألعاب المفضلة	١٢٣	٦١,٥	١٦	٨	٤٤	٢٢	٤٤٥	٢,٢٣	٨,١٦	١٠
و	عدم التأسي بالسلوكيات السلبية لبعض الأصدقاء	١٥٤	٧٧	٢٣	١١,٥	٢٣	١١,٥	٥٣١	٢,٦٦	٩,٧٤	٣
ز	احترام وقت الأصدقاء تجنباً لاختراق خصوصياتهم	١٦٥	٨٢,٥	١٩	٩,٥	١٦	٨	٥٤٩	٢,٧٥	١٠,٠٧	٢
ح	تجنب الولاء المفرط لأصدقاء اللعب على حساب المصلحة الشخصية	١٤٣	٧١,٥	١٠	٥	٤٧	٢٣,٥	٤٥٦	٢,٢٨	٨,٣٧	٩
ط	تخصيص أوقات دورية للتنزه مع الأصدقاء	١١٥	٥٧,٥	٢٦	١٣	٥٩	٢٩,٥	٤٥٦	٢,٢٨	٨,٣٧	٩
ي	احترام وجهات نظر الأصدقاء حول ممارسة الألعاب الإلكترونية	١٤٤	٧٢	٢٧	١٣,٥	٢٩	١٤,٥	٥١٥	٢,٥٨	٩,٤٤	٤
ك	الحد من التدخل الزائد للأصدقاء في الأمور الشخصية	١١٣	٥٦,٥	٥٢	٢٦	٣٥	١٧,٥	٤٧٨	٢,٣٩	٨,٧٦	٧
	الأهمية النسبية = ٨٢,٦٤%										

يتضح من الجدول رقم (١٠) الذي يتناول مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية أن من أهم تلك المقترحات " تخصيص وقت محدد لممارسة الألعاب الجماعية مع الأصدقاء " حيث جاءت فى الترتيب الأول فسجلت أعلى المعدلات المتمثلة فى مجموع أوزان ٥٥٤ ومتوسط مرجح ٢,٧٧ ونسبة مئوية بلغت ١٠,١٥%، وقد يرجع ذلك إلي أن الغالبية العظمى من المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية لا يهتمون بتخصيص أوقات محددة للعب مع الأصدقاء وبالتالي لا يبالون بطول أو قصر فترات اللعب مما يؤثر على العلاقات الاجتماعية لهؤلاء المراهقين بالمحيطين بهم لذا فإن

الاهتمام بتخصيص أوقات محددة للعب يعد من أهم مقترحات الحد من السلبيات الناجمة عن إدمان تلك الألعاب على العلاقات الاجتماعية للمراهقين، وقد أشارت دراسة شان و روبينويتز Chan & Rabinowitz (2006) إلي وجود صعوبة في تنظيم أوقات اللعب بين مدمني ألعاب التسلية، و دراسة حسن (٢٠٢٠) التى أكدت أن المراهقين يمارسون الألعاب الإلكترونية لساعات طوال بالمنزل أو بالخارج مما يؤثر على علاقاتهم بالمحيط الاجتماعي، بينما فى الترتيب الأخير فجاءت الاستجابة "تجنب الاختلاف مع الأصدقاء غير الممارسين لنفس الألعاب المفضلة" حيث سجلت أقل المعدلات بمجموع أوزان ٤٤٥ ومتوسط مرجح ٢,٢٣ ونسبة مئوية بلغت ٨,١٦%، وقد يرجع ذلك إلي اتفاق الميول والرغبات بين المراهقين وأصدقائهم لدرجة إدمان ممارسة نفس نوعية الألعاب الإلكترونية وبالتالي تضاؤل احتمالية وجود الخلاف وبالتالي قلة تأثير ذلك على العلاقات الاجتماعية للمراهقين مدمني ممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول (١١) يوضح ترتيب سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية حسب الأهمية النسبية

م	البُعد	الأهمية النسبية	الترتيب
١	سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية	%٨٣,٤٧	١
٢	سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأخوة من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية	%٧٨,٣٨	٣
٣	سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية	%٨١,٢٠	٢
٤	سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية	%٧٧,٥٢	٤

يتضح من الجدول رقم(١١) أن سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية حسب الأهمية النسبية لكلٍ منها جاءت على النحو التالي: "سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية" احتلت الترتيب الأول بأهمية نسبية بلغت ٨٣,٤٧% ويدل ذلك على أن الأبوين من أكثر المتضررين من الآثار السلبية الناجمة عن إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية حيث ينعكس ذلك بالسلب على العلاقات الاجتماعية القائمة ما بين الأبناء المراهقين والآباء أكثر من غيرهم والتي من المفترض اتسامها بالعمق والحميمية ورغم ذلك حققت اعلي المعدلات، بينما فى الترتيب الأخير جاءت "سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات

الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية" بأهمية نسبية بلغت ٧٧,٥٢% ويدل ذلك على أن سلبيات إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية يقل تأثيره السلبي على علاقاتهم الاجتماعية بالأصدقاء لذا حقق أقل معدلات الأهمية النسبية كما قد يدل ذلك أيضاً على ان تعلق المراهقين الشديد بممارسة الألعاب الإلكترونية يجعلهم لا يبالون بأية سلبيات تنجم عن ذلك وتؤثر سلباً على علاقاتهم الاجتماعية بأصدقائهم على اعتبار انهم يستعيضون عن ذلك بالعلاقات الإلكترونية التى تنشأ عن طريق ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، ويتعارض ذلك مع ما جاء بدراسة محمد (٢٠٢١) التى أكدت اتجاه مدمني الألعاب الإلكترونية إلي تكوين علاقات جديدة مع أصدقاء اللعب بعيداً عن الاطار الأسري، ولكن سرعان ما تنتهى تلك العلاقات وتترتب عليها العديد من المشكلات.

جدول (١٢) يوضح ترتيب مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية حسب الأهمية النسبية.

م	البُعد	الأهمية النسبية	الترتيب
١	مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.	%٨٢,٧٦	١
٢	مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأخوة من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية .	%٧٩,٩٧	٣
٣	مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.	%٧٥,٤٨	٤
٤	مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.	%٨٢,٦٤	٢

يتضح من الجدول رقم (١٢) أن مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية حسب الأهمية النسبية لكلٍ منها جاء على النحو التالي: فى الترتيب الأول "مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأبوين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية" بأهمية نسبية بلغت قيمتها ٨٢,٧٦% وقد يدل ذلك على ضرورة الاهتمام بتحسين العلاقات الاجتماعية للمراهقين بآبائهم كما يتطابق ذلك مع معطيات الجدول رقم (١١) والذى أفاد بورود سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين بالآباء في

المستوى الأولي، بينما في الترتيب الأخير جاءت "مقترحات تلافى سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بنسق الأقارب من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية" وقد يدل ذلك على عدم اهتمام المراهقين بتدعيم العلاقات الاجتماعية بالأقارب طالما أنها تؤثر على ممارستهم للألعاب الإلكترونية بالإضافة إلي احتمالية عدم تدخل الأقارب فيما يخص ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية بشكل يصل إلي مستوى الإدمان

جدول (١٣) يوضح مصفوفة معاملات الارتباط بين سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية

م	البعد	السلبيات المرتبطة بنسق الأبوين	السلبيات المرتبطة بنسق الأخوة	السلبيات المرتبطة بنسق الأقارب	السلبيات المرتبطة بنسق الأصدقاء
١	السلبيات المرتبطة بنسق الأبوين	١	٠,٦٢١	٠,٣٣٥	٠,٧٢٥
٢	السلبيات المرتبطة بنسق الأخوة		١	٠,٩٢٤	٠,٥٩٣
٣	السلبيات المرتبطة بنسق الأقارب			١	٠,٦٦٤
٤	السلبيات المرتبطة بنسق الأصدقاء.				١

قيمة معامل الارتباط الجدولية = ٠.٦٢٣ وبدرجة ثقه ٩٥ %

تؤكد معطيات الجدول رقم (١٣) الذي يوضح مصفوفة معاملات الارتباط بين سلبيات إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية أن هناك علاقة ارتباطية فيما بينها، فتوجد علاقة إيجابية بين السلبيات المرتبطة بنسق الأبوين وبين كل من السلبيات المرتبطة بنسق الأخوة (٠,٦٢١)، السلبيات المرتبطة بنسق الأقارب (٠,٣٣٥)، السلبيات المرتبطة بنسق الأصدقاء (٠,٧٢٥)، كما توجد علاقة ارتباطية إيجابية بين السلبيات المرتبطة بنسق الأخوة وبين السلبيات المرتبطة بنسق الأقارب (٠,٩٢٤)، السلبيات المرتبطة بنسق الأصدقاء (٠,٥٩٣)، كما توجد علاقة ارتباطية إيجابية بين السلبيات المرتبطة بنسق الأقارب وبين السلبيات المرتبطة بنسق الأصدقاء (٠,٦٦٤)، أى أن هناك ارتباطاً بين جميع أبعاد الاستبيان المرتبطة بسلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين.

حادي عشر: رؤية مقترحة لمواجهة سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة فى الخدمة الاجتماعية:

من خلال الإطار النظري للدراسة وفى ضوء ما تم عرضة من دراسات سابقة وحسب ما أسفرت عنه نتائج الدراسة الحالية يمكن التوصل إلي رؤية مقترحة للممارسة العامة

فى الخدمة الاجتماعية لمواجهة سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين، وتشتمل هذه الرؤية علي الأبعاد الآتية:

أولاً: الأسس التي تقوم عليها الرؤية المقترحة:

١- الإطار النظري للممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

٢- الكتابات النظرية حول الألعاب الإلكترونية والعلاقات الاجتماعية.

٣- الدراسات السابقة التى تم استعراضها وما توصلت إليه من نتائج بالإضافة إلي نتائج الدراسة الحالية.

٤- الملاحظات الميدانية المباشرة للباحث كولي أمر وكعضو مجلس أمناء وكمشرف على التدريب الميداني لطلاب الخدمة الاجتماعية بالمدرسة وكمحاضر ببعض أنشطة مكتب الخدمة الاجتماعية المدرسية.

ثانياً: الأهداف التي تسعي إلي تحقيقها الرؤية المقترحة:

تستهدف الرؤية المقترحة تحديد الجوانب السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين المرتبطة بكل من نسق الأبوين، الأخوة، الأقارب، الأصدقاء من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية.

ثالثا: الأنساق التي تتضمنها الرؤية المقترحة:

١- **نسق محدث التغيير:** يتمثل في الأخصائيين الاجتماعيين الممارسين العموم بمدرسة الشهيد/ مصطفى سمير بدوى للغات بمدينة كفرالشيخ.

٢- نسق العميل المتمثل في المراهقين من الجنسين بالمرحلة الإعدادية بمدرسة الشهيد/ مصطفى سمير بدوى الرسمية للغات بمدينة كفرالشيخ.

٣- **نسق المستهدف يتضمن:**

أ- المؤسسة: من خلال مساعدة المدرسة على تحقيق أهدافها وأداء وظيفتها على الوجه الأمثل.

ب- المراهقين الزملاء بالمدرسة المحيطين بالمبحوثين: من خلال الجهود المهنية لتعظيم استفادة المراهقين من الخدمات والبرامج والأنشطة المدرسية المقدمة لهم بما يساعد في تقليل معدلات إدمان الألعاب الإلكترونية.

ت- الأسر ممثلة في أولياء الأمور: من خلال توعية أولياء الأمور بخطورة إدمان أبنائهم المراهقين للألعاب الإلكترونية بل وضرورة الحد من ذلك بشتى الوسائل لما لذلك من تأثير سلبى على علاقاتهم الاجتماعية بجميع الأنساق المحيطة.

ث- المجتمع المحلى: من خلال توعية أفراد المجتمع بخطورة إدمان أبنائهم المراهقين للألعاب الإلكترونية بل واستثارة الرأي العام بضرورة الحد من ذلك بشتى الوسائل بالتعاون ما بين المؤسسات المعنية.

٥- **نسق الفعل أو العمل ويتضمن:**

أ- فريق العمل بالمؤسسة: حيث يعمل الممارس العام بشكل تعاوني مع فريق عمل مهني يضم أخصائيين اجتماعيين ونفسيين ومشرفين ومدرسيين وإداريين وغيرهم.

ب- الخبراء والمتخصصين: حيث يلجأ الممارس العام إلي الاستعانة ببعض الخبراء والمتخصصين ممن لهم ارتباطاً مباشراً بمشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية بين المراهقين لاستيفاء واستيضاح كافة جوانبها المختلفة بما يسهم في التقليل من معدلات حدوثها وبالتالي الحد من سلبياتها على العلاقات الاجتماعية للمراهقين.

رابعاً: استراتيجيات الرؤية المقترحة :

١-**استراتيجية تغيير الاتجاه:** من خلال الوقوف على كافة السلوكيات والتوجهات السلبية التى تدفع المراهقين إلي الانشغال المرضي بممارسة الألعاب الإلكترونية ومحاولة الاستعاضة عنها بالتوجيه نحو سلوكيات أخرى إيجابية مما يقلل من تعلق المراهقين بممارسة تلك الألعاب وبالتالي تلاشى ما يترتب عليها من سلبيات تمتد لجميع الأنساق ذات العلاقة (الأبوين، الأخوة، الأقارب، الأصدقاء).

٢-**استراتيجية إعادة البناء المعرفي:** من خلال مساعدة المراهقين على تفهم أفكارهم ومعتقداتهم والعادات حول ممارسة الألعاب الإلكترونية من خلال إبراز الصورة السلبية التى تتعلق بإدمان ممارسة تلك الألعاب وما تحمله من سلبيات على ممارسيها بشكل عام والعمل على تغيير تلك الصورة بأخرى إيجابية مع محاولة إيجاد أنشطة أخرى بديلة لشغل وقت الفراغ بدلا من الانقطاع لممارسة الألعاب الإلكترونية والعمل على تغيير معتقدات المراهقين المتعلقة برؤيتهم لتلك الألعاب مع مكافأة المراهقين على إعادة البناء المعرفي باستخدام المدعمات الإيجابية.

٣-**استراتيجية الإقناع:** من خلال حث المراهقين وإقناعهم بضرورة الابتعاد أو التقليل من ممارسة الألعاب الإلكترونية تفادياً لما يترتب عليها من سلبيات تتعلق بالعلاقات الاجتماعية للمراهقين بكل من حولهم علاوة علي تأثيرها السلبى على النواحى الدراسية خاصة وان المرحلة الإعدادية تزداد أهميتها في الإعداد والتأهيل للمرحلة الثانوية والتي تعد من المراحل التعليمية المصيرية بالنسبة للمراهقين مع إمكانية تقديم نماذج إيجابية من المراهقين بعيدين عن إدمان ممارسة تلك الألعاب الإلكترونية.

٤-**استراتيجية المشاركة الجماعية:** من خلال إشراك المراهقين بالأنشطة الاجتماعية الجماعية التى تخلق لهم مناخاً اجتماعياً مناسباً لإقامة وتدعيم العلاقات الاجتماعية السليمة بما يساعد فى إكسابهم اتجاهات إيجابية تبعدهم عن الانغماس فى ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة كما يعدل ذلك من سماتهم الشخصية المختلفة.

خامساً: تكنيكات الرؤية المقترحة:

١- **الإقناع:** من خلال إقناع مدمني الألعاب الإلكترونية بضرورة العمل على التخلص منها أو حتى التقليل من معدلات ممارستها لتفادي السلبيات المترتبة علي إدمان ممارستها والإقناع بإمكانية الاستعاضة عن ذلك بالعديد من الممارسات الأخرى اكثر إيجابية.

٢- **الإفراغ الوجداني:** من خلال مساعدة المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية على التخلص من المشاعر السلبية المتعلقة بضغوط الدراسة أو غير ذلك لأنها قد تكون هي الدافع الأساسي لإدمان تلك الألعاب.

٣- **النصح والإرشاد:** من خلال توضيح الآثار المترتبة علي إدمان ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية والتوجيه بحتمية الابتعاد عن الوقوع فى دائرتها.

٤- **النمذجة:** من خلال عرض نماذج واقعية من بين الطلاب المراهقين بنفس المراحل الدراسية غير مدمنين لممارسة الألعاب الإلكترونية حتى تكون بمثابة دوافع إيجابية واقعية لهم ولغيرهم من المراهقين.

٥- **المعسكرات:** من خلال إشراك المراهقين بأنشطة جماعية خدمية مجتمعية تزيد من روح الانتماء لديهم وتعمل على كسر الحاجز النفسي أمامهم تجاه المشاركات الاجتماعية وبالتالي إيجاد أنشطة بديلة لشغل أوقات الفراغ بالشكل الإيجابي بدلاً من الانعزال وتقوقع محيط العلاقات الاجتماعية والانغماس غير الواعي فى ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة وما يترتب عليه من سلبيات متعددة.

سادساً: الأدوات التى تعتمد عليها الرؤية المقترحة:

يمكن الاعتماد على العديد من الأدوات المهنية المختلفة والتي من بينها:

١- **المحاضرات:** حول طبيعة الألعاب الإلكترونية والسلبيات المترتبة على إدمان ممارستها في كافة الجوانب وبخاصة الجوانب المرتبطة بتقلص محيط دائرة العلاقات الاجتماعية لمدمنيها على أن تتم الاستعانة بأهل التخصص وذوى الخبرة في مجال مواجهة إدمان الألعاب الإلكترونية.

٢- **المقابلات الفردية:** وتتم مع المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية لتقديم المعونة النفسية ومساعدتهم في الإقلاع عن إدمانها من خلال توضيح كافة الجوانب السلبية المرتبطة

بإدمان ممارستها وتأثير ذلك على كافة جوانب شخصية المراهقين الجسمية والنفسية والعقلية والاجتماعية وبالأخص الأثر السلبي المتعلق بالعلاقات الاجتماعية.

٣- **المؤتمرات:** وذلك لتناول الأبعاد المختلفة لإدمان الألعاب الإلكترونية وإثارة الاهتمام المجتمعي بضرورة التصدي لإدمان المراهقين لممارستها ودعوة المؤسسات التعليمية للاهتمام بمجابهتها وكذلك الأسر.

٤- **الندوات:** والتي تستهدف استيضاح وتناول جوانب إدمان الألعاب الإلكترونية وتعديل الأفكار الخاطئة والمفاهيم السلبية لدى المراهقين حول ممارستها، حيث يترتب على إدمانها العديد من السلبيات وبخاصة ما يتعلق بالعلاقات الاجتماعية.

٥- **المناقشة الجماعية:** من خلال تحليل الأبعاد الأساسية لإدمان الألعاب الإلكترونية وتناول كل منها بالتفصيل من جانب متخصصين بحيث تكتمل الرؤية وتقديم صورة واضحة شاملة لجميع سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين.

سابعاً: أدوار الممارس العام فى الرؤية المقترحة:

١- **المساعد:** من خلال مساعدة مدمني الألعاب الإلكترونية على التخلص من ويلاتها أو حتى التخفيف منها تلاشياً لما ينجم عنها من سلبيات متعددة تؤثر على العلاقات الاجتماعية لمستخدميها.

٢- **المرشد:** ويتضمن تقديم الإرشاد والنصح السليم للمراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية لضرورة الإقلاع عنها مع إيجاد سبل أخرى لشغل أوقات الفراغ بدلاً من الانغماس في ممارستها بشكل مبالغ فيه تترتب عليه العديد من السلبيات التى تهدد العلاقات الاجتماعية للمستخدمين.

٣- **المعالج:** من خلال تغيير المفاهيم الخاطئة لدى المراهقين حول ممارسة الألعاب الإلكترونية ومساعدتهم على التخلص أو حتى التقليل منها، لما تسببه من آثار سلبية ضارة على علاقاتهم الاجتماعية.

٤- **الممكن:** وذلك من خلال تمكين المراهقين مدمني الألعاب الإلكترونية من استخدام واستثمار كافة الموارد والإمكانات المتاحة داخل المؤسسات المجتمعية عامة والمدارس بشكل خاص بما يسهم في ابتعادهم عن ممارستهم للألعاب الإلكترونية لفترات طويلة وفى هذا استثمار لقدرات هؤلاء المراهقين في شيء إيجابي يحقق النفع المجتمعي مما يعود بالإيجاب على علاقاتهم الاجتماعية بالمحيطين.

٥- **المنشـط:** مـن خـلال تشـيط وحـث المؤسسـات الاجتماعيـة عامـة ومكاتـب الخدمـة الاجتماعيـة المدرسـية خاصـة علـى تبنـى قضـية إدمـان الألعـاب الإلكترونيـة لتوضـيح سلبياتها المتعددة وأليات الحد منها أو مواجهتها ويمكن للممارس العام الاعتماد في ذلك على العديد من الأدوات المهنية

المراجع:

إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد (٢٠١٠)، المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الإليكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير، غير منشورة، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد (٢٠١٤)، فاعليه برنامج معرفي سلوكي في التقليل من حدة المشكلات الاجتماعية لممارسي ألعاب التسلية الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية، رسالة دكتوراه، غير منشورة، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

أبو النصر، مدحت محمد (٢٠١٦)، وقاية الشباب من مشكلة تعاطى وإدمان المخدرات تجارب أجنبية وعربية، ورقة عمل منشوره، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد٤، الفيوم، جامعة الفيوم، كلية الخدمة الاجتماعية.

أبو حطب، فؤاد و صادق، آمال (١٩٩٠)، نمو الإنسان من مرحله الجنين إلي مرحله المسنين، القاهرة، مكتبه الأنجلو المصرية

أحمد، أماني صالح صالح (٢٠٢١)، دور مقترح لخدمة الجماعة في التعامل مع الآثار المترتبة على إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية، بحث منشور، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد ٢٣، الفيوم، جامعة الفيوم، كلية الخدمة الاجتماعية.

إبراهيم، إيمان محمد (٢٠٢١)، برنامج إرشادي للحد من السلوك العدوان للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة، بحث منشور، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، العدد ٥٤، ج ٣، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

أحمد، فاطمة أمين (٢٠٠٥)، دراسة العلاقة بين نموذج حل المشكلة فى خدمة الفرد ودوافع سلوك حقوق الوالدين، بحث منشور، المؤتمر العلمي الثامن عشر،، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

الألفي، محمد (٢٠٠٨)، إدمان الإنترنت، القاهرة، المكتب المصري الحديث.

البهي، فؤاد السيد (١٩٧٩)، علم النفس الإحصائي، القاهرة، دار الفكر العربي.

الحبيل، عبيد بن مسعود (٢٠١٩)، بعض التغيرات الاجتماعية المترتبة على استخدام الشباب للشبكة العنكبوتية (الإنترنت) بحث منشور، مجلة الخدمة الاجتماعية، العدد٦١، ج١، القاهرة، الجمعية المصرية للأخصائيين الاجتماعيين.

الدرعان، فرحان سمير(٢٠١٦)، الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس، رسالة ماجستير، غير منشورة، جامعة اليرموك، كلية التربية.

الشحروري، مها حسنى (٢٠٠٨)، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها)، عمان، دار الميسرة للنشر والتوزيع

الشيخ، حسن عبدالسلام (٢٠٠٤)، ألعاب التسلية الإلكترونية وانعكاساتها على إكساب الطفل بعض أنماط السلوك اللااجتماعي، بحث منشور، المؤتمر العلمي السابع عشر، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

العبد، نهى عاطف (٢٠٠٥)، أطفالنا والقنوات الفضائية دراسة ميدانية، القاهرة، دار الفكر العربي.

العياض، نصر الدين (٢٠٠٤)، وسائل الإعلام والمجتمع "ظلال وأضواء"، غزة، دار الكتاب الجامعي.

القصيري، الهام (٢٠١٤)، المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الأطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المغيرات، بحث منشور، المجلة الدولية للأبحاث التربوية.

المشاري، موضي بنت عبدالله (٢٠١٨)، الآثار الاجتماعية السلبية للرسوم المتحركة على سلوك الأطفال من منظور الخدمة الاجتماعية، بحث منشور، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد الحادي عشر، الفيوم، جامعة الفيوم، كلية الخدمة الاجتماعية.

الميلادي، عبد المنعم (٢٠٠٨)، المراهقة سن التمرد والبلوغ، الإسكندرية، مركز الإسكندرية للكتاب.

النجار، جمال (٢٠٠٤)، استخدامات الشباب الجامعي لشبكة المعلومات الدولية الإنترنت، بحث منشور، مجلة الزهراء، العدد ٢٢، ج٢، القاهرة، جامعة الأزهر، كلية الدراسات الإسلامية والعربية للبنات.

اليسوعى، لويس معلوف (١٩٩٤)، المنجد فى اللغة والأدب والعلوم، بيروت، دار الشروق، الطبعة الرابعة والثلاثون.

بسيوني، عبد الحميد (٢٠٠٣)، الحماية من الإنترنت، القاهرة، دار الكتب العلمية.

بن الهدلق ، عبدالله (٢٠١٣)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض بمدينة الرياض، بحث منشور، القاهرة، مجلة القراءة والمعرفة، العدد ١٣٨.

جبارة، جبارة عطية(٢٠٠٦)، علم اجتماع الإعلام، الإسكندرية، دار الوفاء للطباعة والنشر.

حامد، محمد دسوقي (٢٠٠٥)، خطورة المحادثة الإنترنتية والرسائل عبر الفضائيات على ممارسة خدمة الجماعة، بحث منشور، المؤتمر العلمي الثامن عشر، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

حامد عبد السلام زهران: علم النفس الاجتماعي، القاهرة، مكتبة عالم الكتب.

حبيب، جمال شحاته (٢٠٠٩)، الممارسة العامة منظور حديث فى الخدمة الاجتماعية، الإسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.

حسن، أماني (٢٠١٧)، تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، بحث منشور، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، العدد ٣، ج ٢٥.

حسن، سمير محمد عبد الرحمن (٢٠٢٠)، الأنماط السلوكية غير السوية لتلاميذ المرحلة الإعدادية المرتبطة بممارسة الألعاب الإلكترونية من منظور خدمة الفرد السلوكية، بحث منشور، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد ١٨، الفيوم، جامعة الفيوم، كلية الخدمة الاجتماعية.

حسين، إيمان عيد جابر(٢٠٢١)، الاغتراب الأسري لمستخدمي الإنترنت من الشباب الجامعي وتصور مقترح من منظور خدمة الفرد للتخفيف منه، بحث منشور، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، الفيوم، جامعة الفيوم، كلية الخدمة الاجتماعية.

حسين حسن سليمان (بدون)، السلوك الإنساني والبيئة الاجتماعية بين النظرية والتطبيق، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر.

خليل، صالح (٢٠٠٤)، الاتصال والإعلام، في المجتمعات المعاصرة، عمان، دار المجلد للنشر والتوزيع، ط٢٤.

دسوقي، ممدوح محمد (٢٠٠٩)، سوء استخدام الإنترنت وعلاقته بمشكلات طلاب الجامعة، بحث منشور، المؤتمر العلمي الثاني والعشرون،القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

زكى، صفاء عبدالعزيز (٢٠٠٢)، مدى فاعلية برنامج يستخدم اللعب لتخفيف حدة السلوك الانطوائي لدى الأطفال ضعاف السمع، رسالة ماجستير، غير منشورة، القاهرة، جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة.

زهران، حامد عبد السلام (٢٠٠١)، علم نفس النمو الطفولة والمراهقة،القاهرة، عالم الكتب، الطبعة الخامسة.

ساري، حلمي خضر (٢٠٠٨)، تأثير الاتصال غبر الإنترنت في العلاقات الاجتماعية (دراسة ميدانية في المجتمع القطري) بحث منشور، مجلة جامعة دمشق، العدد الأول والثاني، المجلد ٢٤، جامعة دمشق.

سعدالدين، محمد منير(١٩٩٥)، دراسات في التربية الإعلامية، بيروت، المكتبة العصرية.

سليم، نشوى محمد أبو يحي محمد (٢٠٢١)، تقويم برامج العمل مع جماعات النشاط المدرسي لتوعية الطلاب بالاستخدام غير الأمن للإنترنت، بحث منشور، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد٢٢، الفيوم، جامعة الفيوم، كلية الخدمة الاجتماعية.

سند، الشيماء سند سعد حسانين (٢٠١٠)، العلاقة بين إدمان الإنترنت ومشكلات العلاقات الأسرية لدى طالبات المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير، غير منشورة، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

سيدأحمد، رندا محمد (٢٠٢٠)، العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية فى خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات "دراسة تنبؤيه"، بحث منشور، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد ٥١، ج ٣، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

شحاتة، فوزي رزق (٢٠٠٠)، أهداف المرحلة الثانوية في مصر في ضوء الاتجاه إلي العولمة، بحث منشور، مجلة المركز القومي للبحوث التربوية والتنمية، العدد الثاني، المجلد الأول، القاهرة.

شقير، زينب (٢٠٠٧)، الاكتشاف المبكر والرعاية المتكاملة للتفوق والموهبة والإبداع، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.

صادق، محمود محمد (٢٠٠٣)، فعالية العلاج المعرفي السلوكي في خدمة الفرد ووقاية الطلاب من سوء استخدام الإنترنت، بحث منشور، المؤتمر العلمي السادس عشر، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

عامر، محمد السيد أبو المجد (٢٠٠٧)، دراسة لبعض الآثار السلبية لإدمان الطلاب للأنترنت ودور الخدمة الاجتماعية في التخفيف من حدتها ، بحث منشور، المؤتمر العلمي العشرين، المجلد الثاني عشر، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

عبدالرازق، عصام (٢٠٠٩)، تصور مقترح من منظور طريقة للحد من مخاطر إدمان المراهقين للإنترنت دراسة ميدانيه، بحث منشور، المؤتمر العلمي الدولي العشرون، المجلد الثالث، القاهرة، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعه حلوان.

عبدالعزيز، جمعة محمد (٢٠٠٧)، مشكلات العلاقات الاجتماعية المرتبطة باستخدام شبكة المعلومات الدولية لدى طلاب المرحلة الثانوية نحو نموذج مقترح من منظور خدمة الفرد للتعامل معها، رسالة ماجستير، غير منشورة، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

عبدالغنى، سماح رمزي (٢٠٠٧)، سوء استخدام الإنترنت وعلاقته ببعض متغيرات الشخصية، رسالة ماجستير، غير منشورة، القاهرة، جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية.

عبدالفتاح، علياء سامى (٢٠٠٩)، الإنترنت والشباب، دراسات فى آليات التفاعل الاجتماعي، القاهرة، دار العالم العربي، ط١.

عبدالله، عفاف و جعفر، عبدالرحمن (٢٠٠٩)، تأثير الإنترنت فى علاقات الشباب الاجتماعية والأسرية، بحث منشور، المؤتمر العلمي الأول "الأسرة والإعلام وتحديات العصر"، القاهرة، جامعة القاهرة، كلية الإعلام.

عثمان، أماني خميس (٢٠١٨)، اثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، بحث منشور، المجلة العلمية لكلية التربية، العدد ١، ج ٣٤، أسيوط، جامعة أسيوط، كلية التربية.

عزب، حسام الدين محمود (٢٠٠٣)، فعالية برنامج علاجي متعدد النظم فى علاج إدمان الإنترنت، بحث منشور، المؤتمر العلمي السنوي "الطفل العربي والتحدي"، المجلد السادس، العدد التاسع عشر، القاهرة، جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة.

عساف، دنيا محمد محمود (٢٠٠٥)، استخدام المراهقين للانترنت وعلاقتة بالاغتراب الاجتماعي لديهم، رسالة ماجستير، غير منشورة، القاهرة، جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة.

عسير، تهامة (٢٠١٠) ، أضرار البلاي ستيشن على الأطفال، بحث منشور، مجلة العلوم التربوية السعودية، العدد ٣٢، الجزء ٢، المملكة العربية السعودية.

عطية، السيد عبد الحميد (٢٠٠٢)، ممارسة طريقة العمل مع الجماعات "اتجاهات نظرية وعمليات الإشراف والتقويم، الإسكندرية، المكتب الجامعي الحديث.

على، ماهر أبوالمعاطي (٢٠٠٩)، نماذج ومهارات التدخل المهني فى الخدمة الاجتماعية، الرياض، مكتبة الزهراء، ط ١.

على، محمد النوبي محمد (٢٠١٠)، إدمان الإنترنت في عصر العولمة، عمان، دار الصفا للنشر.

عوض، دينا الشربيني (٢٠١٧)، برنامج مقترح لطريقة تنظيم المجتمع لتنمية الوعي بمخاطر الإنترنت لدي طلاب المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير، غير منشورة، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

عويضة، إيمان محمود دسوقي(٢٠٠٩)، الآثار السلبية لتكنولوجيا المعلومات علي العلاقات الاجتماعية للشباب في المرحلة الثانوية، بحث منشور، المؤتمر العلمي الدولي الثاني والعشرون للخدمة، القاهرة، جامعه حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

لطفى، رحاب أحمد (٢٠٠٠)، أثر أفلام العنف الأجنبية على اتجاهات عينة من الأطفال المصريين نحو العنف، رسالة ماجستير غير منشوره، القاهرة، جامعة عين شمس، كلية الآداب.

مجاهد، وداد إسماعيل (١٩٩٠)، دراسة لبعض المتغيرات الأسرية وعلاقتها بمستوى القيم لدى الأبناء المراهقين، رسالة ماجستير، غير منشورة، الزقازيق، جامعة الزقازيق، كلية الآداب.

محمد، حنفي حيدر أمين (٢٠٠٧)، استخدامات المراهقين للإنترنت وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي، بحث منشور، المؤتمر العلمي السنوي الثالث عشر، الإعلام والبناء الثقافي والاجتماعي للمواطن العربي، القاهرة، جامعة القاهرة، كلية الإعلام.

محمد، عايدة حماده (٢٠٢٠)، إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم دراسة من منظور الممارسة العامة، بحث منشور، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد العشرون، الفيوم، جامعة الفيوم، كلية الخدمة الاجتماعية.

محمد، نسمة يحي رجب(٢٠٢١)، دور أخصائي خدمة الفرد في ترشيد استخدام الإنترنت وعلاقتها بالمعايير الاجتماعية لدي الطلاب في المدارس، بحث منشور، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية العدد٥٣، المجلد ١، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

محمود، خالد صالح صالح (٢٠١٢)، تأثير شبكات التواصل الاجتماعي على القيم الاجتماعية لدى الشباب الجامعي، بحث منشور، مجلة دراسات فى الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد ٣٣، ج١، القاهرة، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

مرسى، كمال (١٩٩١)، العلاقة الزوجية والصحة النفسية في الإسلام وعلم النفس، الكويت، دار القلم.

منصور، حمدي محمد (٢٠٠٣)، الخدمة الاجتماعية الإكلينيكية، المملكة العربية السعودية، مكتبة الرشد.

نايف، وسام سالم (٢٠١٥)، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، بحث منشور، مركز النماء لحقوق الإنسان، العراق، بابل.

ثانيا: التقارير والموسوعات:

برنامج الأمم المتحدة الإنمائي: الصندوق العربي للإنماء الاقتصادي، تقرير التنمية الإنسانية العربية، مركز خدمات المجتمع، ٢٠٠٣.

منظمة الصحة العالمية، ٢٠١٧.

موسوعة الإدمان: مركز دار الشفاء لعلاج الإدمان، الأردن، دار المجد للنشر، ٢٠١٥.

ثالثا: المراجع الأجنبية:

Altman-Renee D (2000): Correlation Between Internet use, Depressive symptoms and long lines among Adolescents, United States , Kean University .

Anthony-Huang-s-c (2004): The Bright and Dark Side of Cyberspace: The Paradoxical Media Effects of internet use on Gratifications Addiction Social and Psychological well-being among Taiwan's Net-Generation (china) (dissertation, southern Illinois University at Carbondale.

chih-chienwang Physica (2005): Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players, cyber psychology & behavior Volume 8, Number 1.

Eleanor R Tolson And William J Reid (2002): Generalist Practice A task Centered Approach, (Columbia: University Press.

Jennifer-Andrade-Anne (2003): The Effect of Internet Use on Children's Perceived Social Support, dissertation, University of hart Oxford.

Joo Young Jung ,Jung Chan Kim (2005):The Influence of Social Environment on Internet Connectedness of Adolescents in Seoul, Singapore, Tapei New Media & Society ,Vol.7,No.1.

Karen kirist Ashman (2002): Understanding Generalist Practice , Brooks/Cole , Thomson , Learning .

Khazaal ,Y., Breivik ,K , Etal (2018): Game Addiction Scale Assessment through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men, Item Response Theory Graded–Response Modeling, J Med Res, V.20 (8).

Komsan kiatrungrit & Sirichai hongsanguansri (2014): Cross-sectional study of use of electronic media by secondary school students in Bangkok, Thailand , Shanghai Archives of Psychiatry, Vol. 26, No 4.

Lichih-ming (2006): Internet function and internet addictive behavior, diurnal article, Taiwan university**.**

Louis C. Johnson And Stephen J. Yanca (2007): Social Work Practice A Generalist Approach , Boston. Allyn And Bacon, 2nd .

Mary I.Armstrong ,Roger A.Boothroyd (2008): Predictors of Emotional well-being in at-risk Adolescent Girls: Developing Preventive Intervention Strategies, Journal of Behavioral Health Services ,Research ,Vol 35.

Norline, Julia And Others (2003), Human Behavior And The Social Environment Social Systems Theory ,New york, Library Of Congress.

Ozer, Omer (2016): An investigation of the relationship between digital game addiction gender and regular sport participation, Journal of education culture and society, No2.**Pamela Landon (1995):** Generalist and advanced generalist practice in: "Encyclopedia of social work" Washington , N.A. S.W.

Parsons –Jeffrey (2005): An examination of massively multi player on time role -playing games as a facilitator of inter net addiction. The University of Taiwan.

Philip A Chan and Terry Rabinowitz (2006): A Cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents Address , Department of Internal Medicine, Rhode Island Hospital , USA, Brown University.

Popple Philiper, Etal (2002): Social Work , Social Welfare And American Society , U.S.A , Library Of Congress Cataloging In Publication Data , Fifth Edition .

Salen, K. & Zimmerman, E (2004): Rules of play Game design fundamentals, Cambridge, MIT Press.

Sandoz-Jeff (2004): Internet Addiction, American-Psycho Therapy ,VOL7 (1).

Sandra Ball Rockeach, Sorin Matel (2003): The Internet in the Communication Infrastructure of Urban Residential Communities: Marco or Mesolinkages? Journal of Communication.

Spinkes, N (2006): Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. Computers in Human behavior, 25(6).

Sun. Y, Zhao. Y, Etal (2015): Understanding the antecedents of mobile game addiction" perceived enjoyment and flow", Proceedings of the 19th Pacific-Asia Conference on Information Systems. Singapore: Marian Bay Sands.

Tusaie.Kathleen R (2011): Connecting with children and

adolescents.University of Akron college Archives of Psychiatric Nursing Vol.25(2).

رابعاً: مواقع الإنترنت:

أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين **https://www.islamweb.net**

٢,٧ مليار مستخدم للألعاب الإلكترونية حول العالم **https://www.alghad.com**