أشكال الألعاب الإلكترونية للأطفال وعلاقتها بتفاعليتهم

أسماء محمود الدسوقى محمود
أ.د.فاتن عبدالرحمن الطنبارى
أستاذ الإعلام وثقافة الأطفال كلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس
د.نادر محمد على عبدالمطلب
مدرس الإعلام وثقافة الأطفال كلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس

Asma M. El-Desouki
Prof.Faten A. AlTanbari
Professor of Media, Faculty of Postgraduate Childhood Studies,
Ain Shams University
Dr.Nader M. Abdulmutallab
Lecturer of Media, Faculty of Postgraduate Childhood Studies,
Ain Shams University

الملخص

الاهداف: هدفت الدراسة إلى التعرف على أشكال الألعاب الإلكترونية للأطفال وعلاقتها بتفاعليتهم، ورصد الأشكال المتنوعة للألعاب الإلكترونية التى تحرص الأطفال على إستخدامها.

المنهج: وجاءت الدراسة وصفية، واعتمدت على منهج المسح الإعلامى بشقيه التحليلى والميداني.

الادوات والعينة: استخدمت الدراسة أداة إستمارة إستبيان بالتطبيق على عينة عمدية من الأطفال مستخدمى الألعاب الإلكترونية قوامها ٢٠٠ مفردة من تلاميذ (مدرسة أحمد زويل ممثلة للتعليم الحكومي، مدرسة جيل ٢٠٠٠ ممثلة للتعليم الخاص، انترناشونال ممثلين للتعليم الخاص الدولي)، وتم جمع البيانات من خلال المقابلة مع الأطفال عينة الدراسة.

النتائج: وتوصلت أهم نتائج الدراسة إلى الآتى: جاءت لعبة كاندى كراش فى مقدمة الألعاب الإلكترونية التى يفضل الأطفال عينة الدراسة استخدامها حيث جاءت بنسبة كبيرة بلغت ٥٢,٠%، وجاء فى الترتيب الثانى لعبة بابجي بنسبة ٤٨,٥%، أما لعبة سابواى فقد جاءت بالترتيب الثالث بنسبة ٤٨,٠%، وفى الترتيب الرابع جاءت لعبة الدعسوكة والقط الأسود بنسبة ٤٦,٠%، تلتها بالترتيب الخامس لعبة بوكيمون بنسبة مئوية بلغت ٤١,٠%، وجاءت المؤثرات الصوتية كأكثر عناصر الجذب فى الألعاب الإلكترونية التى يفضلها الأطفال، وذلك بنسبة مئوية بلغت ٨٢,٠%، وجاء فى الترتيب الثانى الصور بنسبة ٦٢,٥%، أما بالترتيب الثالث فجاءت الموسيقى بنسبة ٤٠,٠%، وفى الترتيب الرابع جاءت الصور المتحركة بنسبة ٣٩,٠%.

الكلمات المفتاحية: أشكال– الألعاب الإلكترونية– التفاعلية.

Forms of Electronic Games For Children in Relationship to Their Interactions

Aims: The study aimed to identify the forms of electronic games for children and their relationship to their interaction, and to monitor the various forms of electronic games that children are keen to use.

Methodology: The study was descriptive, and it relied on the media survey method.

Tools& Sample: Both analytical and field, and the study used a questionnaire tool by application on a deliberate sample of children who used electronic games, consisting of 200 single students from (Ahmed Zewail School representing government education, Gil 2000 School representing private education, International representatives of international private education), and data were collected by interviewing the study sample children

Results: The most important results of the study reached the following: The game Candy Crush came at the forefront of the electronic games that children in the study sample prefer to use, as it came with a large percentage of 52.0%, and the game Pabji came in second place with a percentage of 48.5%, while the game Subway It came in third place with a percentage of 48.0%, and in the fourth place came the game Ladybug and Cat Noir with a percentage of 46.0%. and sound effects came as the most attractive element in electronic games preferred by children, with a percentage of 82.0%, and pictures came in second place with a percentage of 62.5%, and in the third place came music with a percentage of 40.0%.

KeyWords: Shapes- Electronic games - Interactive.

مقبول للنشر فى: ٢٦/ ٦/ ٢٠٢٢

مقدمة:

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا فى مجال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والإتصال، حيث ساهمت هذة الأخيرة فى بروز ظواهر إعلامية اتصالية حديثة الإنتشار فى المجتمع المعاصر، حيث أصبحت لهذه الظواهر تأثيرا كبيرا على الفرد والمجتمع، ومن بين فئات المجتمع الأطفال بإعتبارهم الشريحة الحساسة والمهمة فى المجتمع. وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغييرا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التى شهدها العالم، ونتيجة لتطور التكنولوجيا المتسارع تطورت أساليب اللعب والترفية فظهرت الألعاب الإلكترونية والتى تتمتع بإقبال الأطفال عليها وأصحبت تأخذ حيزا كبيرا من أوقاتهم وتتنوع الألعاب الإلكترونية من حيث الشكل والمضمون، فمن حيث الشكل تعتمد فكرة تصميم اللعبة على عناصر جذابة للطفل مثل الرسوم والصور والألوان والمؤثرات الصوتية والإضاءة، ومن حيث المضمون فهى تحتوى على عناصر مغامرة وتشويق، وتسلية وترفية وتفاعل.

مشكلة الدراسة:

فكرة تصميم أشكال الألعاب الإلكترونية ليس بالأمر السهل على الإطلاق حيث تمر بمجموعة خطوات تبدأ باختيار فكرة ثم تصميم صور ورسومات ذات جودة كبيرة وكذلك تصميم صوتيات مناسبة لكل مشهد وصناعة الأشخاص أبطال اللعبة ثم تأتى البرمجة فى النهاية لتطبيق السيناريو الخاص باللعبة. ويرجع اختلاف أشكال الألعاب إلى التقدم التقنى عبر الزمن، فالكثير منها بدأ بطريقة بسيطة للغاية ثم تطور بالتدريج، فنجد أشكال ألعاب المغامرة والأكشن والقتال تختلف إختلافا واضحا فى شكلها ومضمونها عن ألعاب المحاكاة والتسلية، والرياضة، والألعاب التعليمية. ونجد أن تأثر الطفل وتفاعله مع شكل ومضمون اللعبة لم يعد شيئا هينا بسيطا، ولكنه أصبح تفاعل بيئة متكاملة، وفى ضوء ذلك تكمن مشكلة الدراسة فى التساؤل الرئيسى التالى: ما العلاقة بين أشكال الألعاب الإلكترونية للأطفال ومستوى تفاعليتهم؟

أهمية الدراسة:

١. الأهمية النظرية: دراسة العلاقة بين أشكال الألعاب الإلكترونية والتفاعلية لدى الأطفال.
٢. الأهمية التطبيقة: استفادة القائمين على تصميم أشكال الألعاب الإلكترونية من نتائج الدراسة فى تطوير برامج التصميم الخاصة بهم.

أهداف الدراسة:

١. التعرف على معدل استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.
٢. معرفة أسباب استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية.
٣. التعرف على أبرز الألعاب الإلكترونية التى يستخدمها الأطفال.

الدراسات السابقة:

١. دراسة إيناس سمير محمد (٢٠٢١) بعنوان "تصميم الهوية البصرية للألعاب الإلكترونية واثرها على المتلقى".[١] سعت الدراسة إلى معرفة مدى اثر الألعاب الالكترونية على المتلقى ومعرفة عناصر تصميمها واهمية توظيف عناصر التصميم فى التعبير عن الهوية البصرية للألعاب الالكترونية. اعتمدت الدراسة على المنهج التاريخى الذى يتضمن دراسة تاريخية من بداية ظهور الألعاب الالكترونية فى عصرنا الحالى، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، أهمها: أن تصميم الهوية البصرية للألعاب الالكترونية التى يلعبها المتلقى ليست للالعاب الالكترونية التعليمية فقط ولكنها تمتد الى الالعاب الالكترونية الترفيهية والعاب الذكاء وغيرها بهدف تنمية المهارات الذهنية، وتكمن علاقة قوية بين تصميم الهوية البصرية للألعاب الالكترونية التى يلعبها المتلقى وبين سرعة الانتباه وادراك آلية حل المشكلات وسرعة اتخاذ القرارات والتصور العقلى للأحداث وقوة الفاعلية المعرف.
٢. دراسة رانيا حسن حماد (٢٠٢١) بعنوان "تصميم بيئة إفتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ الصف الرابع الإبتدائى فى مادة اللغة العربية".[٢] استهدفت الدراسة بشكل رئيسى تنمية المهارات اللغوية (مهارات القراءة) لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى من خلال تصميم بيئة افتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية، واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبى القائم على المجموعة الواحدة، والذى يستخدم القياس القبلى/ البعدى لمستوى التلاميذ مجموعة البحث، واجريت الدراسة على عينه قوامها ٣٠ تلميذ وتلميذة. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها: توصل البحث إلى وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطى درجات التطبيقين القبلى والبعدى لمقياس المهارات اللغوية لدى مجموعة البحث لصالح التطبيق البعدى.
٣. دراسة Turgut Murat& Yasar Onur Mutlu (2019) بعنوان "دوافع الألعاب الرقمية لطلاب الجامعة".[٣] هدفت الدراسة إلى التعرف على دوافع الطلاب فى مختلف كليات جامعة كاستامونو للعب الالعاب الرقمية وفقا للجنس والعمر وأعضاء هيئة التدريس والفئة والدخل وتكرار اللعب، وتنتمى الدراسة إلى الدراسات الوصفية، حيث استخدمت منهج المسح الإعلامى الميدانى، وأجريت الدراسة الميدانية على عينة قوامها ٤٠٠ طالب، وتم جمع البيانات من خلال تصميم إستمارة الإستبيان. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها: وجود فروق حسب متغيرات الجنس والقسم والعمر والطبقة وحالة الدخل، أن المشاركون ذوو الوضع المالى الأفضل أكثر تحفيزا للعب الألعاب الرقمية.
٤. دراسة Zekihan Hazar (2019) بعنوان "تحليل العلاقة بين اللعب الرقمية وإدمان الألعاب الرقمية بين الأطفال"[٤] هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الرقمية والدوافع وراء ممارسة الألعاب الرقمية، وتنتمى الدراسة للبحوث الوصفية، حيث اعتمدت على منهج المسح الإعلامى الميدانى، وأجريت الدراسة الميدانية على عينة قوامها ٢٤٠ مفردة تتراوح أعمارهم ما بين (١٠- ١٤) سنة، وتم جمع البيانات من خلال تصميم إستمارة الإستبيان. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها: أن هناك ارتباط إيجابى وهام بين تحفيز المشاركين فى اللعب الرقمى وإدمان الألعاب الرقمية، بالإضافة إلى ذلك تلعب مستويات أعلى من الألعاب الرقمية التحفيز وإدمان الألعاب الرقمية بين المشاركين الذين يلعب آباؤهم العابا رقمية. كما تعد المستويات المنخفضة من تحفيز الألعاب الرقمية وإدمان الألعاب الرقمية بين المشاركين الحاصلين على ترخيص رياضي. وتم اكتشاف أن الدافع للعب الألعاب الرقمية وإدمان الألعاب الرقمية يزداد بالتوازى مع العمر.
٥. دراسة أميرة عبدالفتاح محمد (٢٠١٩) بعنوان "تقييم التفاعلية فى المواقع الإخبارية العربية وعلاقتها باستخدام الجمهور المصرى لتلك المواقع.[٥] اهتمت الدراسة بتقييم التفاعلية بالمواقع الإخبارية العربية، ورصد أنماط تفاعل الجمهور المصرى مع هذة والمنفعة التى يحققها، وذلك من خلال التعرف على أساليب وأدوات التفاعل الإتصالى المتاحة فى المواقع الإخبارية العربية، عبر قياس مظاهر هذا التفاعل وعناصره، ودرجة استخدام جمهور متصفحى المواقع لأدواته. وتعد هذة الدراسة من الدراسات الوصفية، التى يستخدم فيها المنهج المسحى، لمسح المضمون الظاهرى للمواقع الإلكترونية الإخبارية العربية، باستخدام أداة تحليل المضمون لعينة الدراسة (اليوم السابع، البوابة نيوز، صدى البلد، بوابة فيتو)، إضافة إلى المسح الميدانى لعينة من الجمهور المصرى من مستخدمى المواقع الإخبارية قوامها ٤٠٢ مفردة، وذلك بالاعتماد على أداة الإستبيان. وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج من أهمها: جاء موقع اليوم السابع فى المركز الأول ضمن مواقع الدراسة من حيث مستوى التفاعلية، وذلك بنسبة ٦٥,٨٤%، تلاه موقع البوابة نيوز بنسبة ٦٢,٩٦%، ثم موقع بوابة فيتو بنسبة ٦٠,٤٩%، وجاء موقع صدى البلد فى المركز الأخير وذلك بنسبة ٥٣,٩٠% وكان أكثر محاور مقياس التفاعلية توافرا فى مواقع الدراسة الأربعة بدرجة مرتفعة، محور (توقيت وسرعة الحصول على المعلومات)، ويتفق ذلك مع طبيعة المحتوى الإخبارى للمواقع والذى يتطلب منها سرعة النشر، والتحديث

المستمر للأخبار، وعرض أهم الأحداث وقت حدوثها مع مراعاة سرعة وسهولة وصول هذة المعلومات للجمهور.

تساؤلات الدراسة:

١. ما عدد الساعات التى يقضيها الأطفال عينة الدراسة فى استخدام الألعاب الإلكترونية؟
٢. ما أسباب استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟
٣. ما الألعاب الإلكترونية التى يفضل الأطفال عينة الدراسة استخدامها؟
٤. ما طرق تفاعل الأطفال تجاه الألعاب الإلكترونية؟
٥. ما اتجاهات الأطفال فى دور أشكال الألعاب فى رفع مستوى التفاعلية؟

فروض الدراسة:

- الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطية إيجابية بين إستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية وطريقة تفاعليتهم.
- الفرض الثاني: يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث فى طريقة تفاعليتهم مع الألعاب الإلكترونية.

التعريفات الاجرائية:

- الألعاب الإلكترونية: هى الألعاب التى يتم استخدامها عبر الوسائط الإلكترونية سواء الهواتف المحمولة أو عبر الحاسب الآلي، ويمكن أن تتصل بالانترنت، وتتيح تلك الألعاب اللعب بشكل منفرد أو بشكل ثنائى أو ضمن مجموعة من الأصدقاء، ومرتبطة بمواقع التواصل الاجتماعي. وتتنوع مضامين تلك الألعاب ما بين المسابقات والسباقات والحروب وغيرها.
- أشكال الألعاب الإلكترونية: المقصود بها هى العناصر التصميمية لواجهة الألعاب الإلكترونية، من حيث استخدام الصور وتوزيع العناصر داخل واجهة اللعبة، وكذلك الألوان المستخدمة، بالإضافة لعناصر التحريك.
- التفاعلية: المقصود بالتفاعلية فى الدراسة، هو مستوى تفاعل الأطفال مع الألعاب الإلكترونية، ودور العناصر التصميمية فى مساعدة الطفل على التفاعل مع الألعاب، من خلال التصميم الجيد، وإظهار أيقونات التواصل والتفاعل مع اللعبة بشكل جذاب وواضح.

نوع منهج الدراسة:

تنتمى الدراسة إلى الدراسات الوصفية، بينما تعتمد على منهج المسح بالعينة.

متغيرات الدراسة:

١. المتغير المستقل: أشكال الألعاب الإلكترونية.
٢. المتغير الوسيط: النوع (ذكور- إناث).
٣. المتغير التابع: مستوى تفاعلية الأطفال مع الألعاب الإلكترونية.

حدود الدراسة:

- الحدود الموضوعية: تتمثل فى أشكال الألعاب الإلكترونية للأطفال ومستوى تفاعليتهم.
- الحدود المكانية: تتمثل فى محافظة القاهرة الكبرى، وذلك فى مدارس أحمد زويل (حكومي)، جيل ٢٠٠٠ (خاص)، انترناشونال دولية.
- الحدود الزمانية: تتمثل فى الفترة التى تم تطبيق فيها الدراسة وهى فى الفترة ما بين ١٥/ ٣/ ٢٠٢٢ إلى ١٥/ ٤/ ٢٠٢٢.

عينة الدراسة:

تمثلت عينة الدراسة فى عينة قوامها ٢٠٠ طفلا فى المرحلة السنية من (٨- ٩) سنوات، وذلك بواقع ١٠٠ مفردة من الذكور، و١٠٠ مفردة من الإناث من مستخدمى الألعاب الإلكترونية.

أدوات الدراسة:

تعتمد الدراسة على أداة استمارة الاستبيان لجمع البيانات.

نتائج الدراسة:

- مدى استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية:

جدول (١) مدى استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

النوع / مدى الاستخدام	الذكور		إناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
دائما	٦٦	٦٢,٣	٣٧	٣٤,٣	١٠٥	٤٩,١
أحيانا	٣٠	٢٨,٣	٤٤	٤٠,٧	٧٤	٣٤,٦
نادرا	٤	٣,٨	١٩	١٧,٦	٢٣	١٠,٧
لا	٦	٥,٧	٨	٧,٤	١٤	٦,٥
الإجمالي	١٠٦	١٠٠	١٠٨	١٠٠	٢١٤	١٠٠

قيمة كا^2 = ١٨,٢٨٢ درجة الحرية= ٣ معامل التوافق=٠,٢٨١ الدلالة= عند ٠,٠١

ويتضح من تحليل بيانات الجدول السابق ان نسبة الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية جاءت بمعدل "دائما" ٤٩,١% وذلك فى الترتيب الأول، بينما جاءت نسبة من يستخدمون الألعاب الإلكترونية بمعدل "أحيانا" فى الترتيب الثانى بنسبة ٣٤,٦%. تلتها نسبة من يستخدمون الألعاب الإلكترونية "نادرا" ٢٠,١% فى الترتيب الثالث.

- أهم أسباب استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية:

جدول (٢) أهم أسباب استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية

النوع / الأسباب	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة (Z)	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
للترفيه والتسلية	٥١	٥١,٠	٦٥	٦٥,٠	١١٦	٥٨,٠	٠,٩٩٠	غير دالة
للتنافس مع أصدقائي	٦١	٦١,٠	٥٣	٥٣,٠	١١٤	٥٧,٠	٠,٥٦٦	غير دالة
تعجبنى الصور والرسوم الموجودة فيها	٥٨	٥٨,٠	٤٣	٤٣,٠	١٠١	٥٠,٥	١,٠٦١	غير دالة
لشغل وقت الفراغ	٣٤	٣٤,٠	٤٩	٤٩,٠	٨٣	٤١,٥	١,٠٦٤	غير دالة
لمتابعة القصص الموجودة فى الألعاب	٤٠	٤٠,٠	٢٣	٢٣,٠	٦٣	٣١,٥	١,٢٠٢	غير دالة
أكتسب منها مجموعة من المهارات	٤٢	٤٢,٠	٢٠	٢٠,٠	٦٢	٣١,٠	١,٥٥٦	دالة**
أتعلم منها بعض المعلومات	١٢	١٢,٠	١١	١١,٠	٢٣	١١,٥	٠,٠٧١	غير دالة
جملة من سئلوا	١٠٠		١٠٠		٢٠٠			

ويتضح من تحليل بيانات الجدول السابق أن "الترفيه والتسلية" من أهم أسباب استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية والذى جاء بالترتيب الأول بنسبة ٥٨,٠%، يليه بالترتيب الثانى سبب "للتنافس مع أصدقائى" بنسبة ٥٧,٠%، أما "تعجبنى الصور والرسوم الموجودة فيها" جاء فى الترتيب الثالث بنسبة ٥٠,٥%، وفى الترتيب الرابع جاء "لشغل وقت الفراغ" بنسبة ٤١,٥%، وجاء "لمتابعة القصص الموجودة فى الألعاب" بالترتيب الخامس بنسبة ٣١,٥%، وبالترتيب السادس جاء "أكتسب منها مجموعة من المهارات" بنسبة بلغت ٣١,٠%، ثم سبب "أتعلم منها بعض المعلومات" بالترتيب السابع بنسبة مئوية ١١,٥% من إجمالى عينة الدراسة.

- متوسط ساعات التى يقضيها الأطفال فى استخدام الألعاب الإلكترونية:

جدول (٣) متوسط ساعات التى يقضيها الأطفال فى استخدام الألعاب الإلكترونية

النوع / عدد الساعات	ذكور		إناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
من ساعة إلى ثلاث ساعات	٥٠	٥٠,٠	٤٥	٤٥,٠	٩٥	٤٧,٥
أقل من ساعة	٣٤	٣٤,٠	٣٩	٣٩,٠	٧٣	٣٦,٥
أكثر من ٣ ساعات	١٦	١٦,٠	١٦	١٦,٠	٣٢	١٦,٠
الإجمالي	١٠٠	١٠٠	١٠٠	١٠٠	٢٠٠	١٠٠

قيمة كا^2=٠,٦٠٦ درجة الحرية= ٢ معامل التوافق=٠,٠٥٥ الدلالة= غير دالة

ويتضح من تحليل بيانات الجدول السابق ان معدل استخدام الأطفال عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية جاء (من ساعة إلى ثلاث ساعات) فى الترتيب الأول، وذلك بنسبة ٤٧,٥%، وفى الترتيب الثانى جاء معدل (أقل من ساعة) بنسبة ٣٦,٥%، ثم جاء معدل (أكثر من ٣ ساعات) فى الترتيب الثالث والأخير بنسبة ١٦%.

- أكثر الألعاب الإلكترونية التى يفضلها الأطفال:

جدول (٤) أكثر الألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال

النوع / الألعاب	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة (Z)	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
كاندى كراش	٥٩	٥٩,٠	٤٥	٤٥,٠	١٠٤	٥٢,٠	٠,٩٩٠	غير دالة
بابجى	٣٨	٣٨,٠	٥٩	٥٩,٠	٩٧	٤٨,٥	١,٤٨٥	دالة*
سابواى	٤٢	٤٢,٠	٥٤	٥٤,٠	٩٦	٤٨,٠	٠,٨٤٩	غير دالة
الدعسوكة والقط الأسود	٤٥	٤٥,٠	٤٧	٤٧,٠	٩٢	٤٦,٠	٠,١٤١	غير دالة
بوكيمون	٤٣	٤٣,٠	٣٩	٣٩,٠	٨٢	٤١,٠	٠,٢٨٣	غير دالة
لايك ناستيا	٣٠	٣٠,٠	٤٣	٤٣,٠	٧٣	٣٦,٥	٠,٩١٩	غير دالة
DLS	٢٨	٢٨,٠	٣٦	٣٦,٠	٦٤	٣٢,٠	٠,٥٦٦	غير دالة
جملة من سئلوا	١٠٠		١٠٠		٢٠٠			

ويتضح من تحليل بيانات الجدول السابق ان لعبة "كاندى كراش" جاءت فى مقدمة الألعاب الإلكترونية التى يفضل الأطفال عينة الدراسة استخدامها حيث جاءت بنسبة كبيرة بلغت ٥٢,٠%، وجاء فى الترتيب الثانى لعبة "بابجي" بنسبة ٤٨,٥%، أما لعبة "سابواى" فقد جاءت بالترتيب الثالث بنسبة ٤٨,٠%، وفى الترتيب الرابع جاءت لعبة "الدعسوكة والقط الأسود" بنسبة ٤٦,٠% تلتها بالترتيب الخامس لعبة "بوكيمون" بنسبة مئوية بلغت ٤١,٠%، وفى الترتيب السادس جاءت لعبة "لايك ناستيا" بنسبة بلغت ٣٦,٥%، يليها بالترتيب السابع لعبة "DLS" بنسبة بلغت ٣٢,٠% من إجمالى عينة الدراسة.

- أكثر عناصر الجذب للألعاب الإلكترونية التى يفضلها الأطفال:

جدول (٥) أكثر عناصر الجذب للألعاب الإلكترونية التي يفضلها الأطفال

النوع / عناصر الجذب	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة (Z)	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
المؤثرات الصوتية	٨٣	٨٣,٠	٨١	٨١,٠	١٦٤	٨٢,٠	٠,١٤١	غير دالة
الصور	٦٠	٦٠,٠	٦٥	٦٥,٠	١٢٥	٦٢,٥	٠,٣٥٤	غير دالة
الموسيقى	٣٢	٣٢,٠	٤٨	٤٨,٠	٨٠	٤٠,٠	١,١٤٢	غير دالة
الصور المتحركة	٣١	٣١,٠	٤٧	٤٧,٠	٧٨	٣٩,٠	١,١٣١	غير دالة
الرسوم	٢٨	٢٨,٠	٣٨	٣٨,٠	٦٦	٣٣,٠	٠,٧٠٧	غير دالة
جملة من سئلوا	١٠٠		١٠٠		٢٠٠			

ويتضح من تحليل بيانات الجدول السابق ان "المؤثرات الصوتية" جاءت كأكثر عناصر الجذب فى الألعاب الإلكترونية التى يفضلها الأطفال، وذلك بنسبة مئوية بلغت ٨٢,٠%، وجاء فى الترتيب الثانى "الصور" بنسبة ٦٢,٥%، أما بالترتيب الثالث فجاءت "الموسيقى" بنسبة ٤٠,٠%، وفى الترتيب الرابع جاءت "الصور المتحركة" بنسبة ٣٩,٠%، وجاء بالترتيب الخامس الأخير جاءت "الرسوم" بنسبة بلغت ٣٣,٠% من إجمالى الأطفال عينة الدراسة.

- طريقة تفاعل الأطفال مع الألعاب الإلكترونية التى يستخدمونها:

جدول (٦) طريقة تفاعل الأطفال مع الألعاب الإلكترونية التي يستخدمونها

النوع / طريقة التفاعل	ذكور		إناث		الإجمالي		قيمة (Z)	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
أتشارك فى اللعبة مع أصدقائي	٦٤	٦٤,٠	٣٩	٣٩,٠	١٠٣	٥١,٥	١,٧٦٨	دالة**
مشاركة اللعبة على صفحات التواصل الإجتماعى	٥٠	٥٠,٠	٤٨	٤٨,٠	٩٨	٤٩,٠	٠,١٤٢	غير دالة
أخبر أصدقائى عن تلك اللعبة وأنصحهم بلعبها	٥٦	٥٦,٠	١٩	١٩,٠	٧٥	٣٧,٥	٢,٦١٦	دالة**
جملة من سئلوا	١٠٠		١٠٠		٢٠٠			

ويتضح من تحليل بيانات الجدول السابق ان الأطفال يتفاعلون بصورة كبيرة مع الألعاب الإلكترونية التى يفضلونها فقد جاء بالترتيب الأول "مشاركة اللعبة مع الأصدقاء" ٥١,٥%، يليها بالترتيب الثانى "مشاركة اللعبة على صفحات التواصل الإجتماعى" بنسبة ٤٩,٠%، أما "أخبر أصدقائى عن تلك اللعبة وأنصحهم بلعبها" فقط جاء بالترتيب الثالث بنسبة ٣٧,٥%.

- اتجاهات الأطفال عينة الدراسة فى دور الأشكال الألعاب الإلكترونية فى تحقيق التفاعل:

جدول (٧) اتجاهات الأطفال عينة الدراسة في دور الأشكال الألعاب الإلكترونية في تحقيق التفاعل

الاتجاه / السلوك	النوع	موافق		محايد		غير موافق		المتوسط الحسابى	النقاط	الوزن المئوى	الاتجاه
		ك	%	ك	%	ك	%				
تصميم شكل اللعبة الخارجى يشجعنى على الاستمرار	ذكور	٨٢	٨٢,٠	١٢	١٢,٠	٦	٦,٠	٢,٦٩	٥٣٨	٧,٧٧	موافق
	إناث	٧٥	٧٥,٠	١٢	١٢,٠	١٣	١٣,٠				
	إجمالي	١٥٧	٧٨,٥	٢٤	١٢,٠	١٩	٩,٥				
وجود أيقونات فى أماكن مناسبة يسهل عليا الاستخدام	ذكور	٧٩	٧٩,٠	١٢	١٢,٠	٩	٩,٠	٢,٦٤	٥٢٨	٧,٦٣	موافق
	إناث	٧١	٧١,٠	١٦	١٦,٠	١٣	١٣,٠				
	إجمالي	١٥٠	٧٥,٠	٢٨	١٤,٠	٢٢	١١,٠				
الوصول بسهولة إلى إرشادات وقواعد الألعاب أمر ضروري	ذكور	٧٧	٧٧,٠	١٢	١٢,٠	١١	١١,٠	٢,٦٣	٥٢٥	٧,٥٨	موافق
	إناث	٧٢	٧٢,٠	١٥	١٥,٠	١٣	١٣,٠				
	إجمالي	١٤٩	٧٤,٥	٢٧	١٣,٥	٢٤	١٢,٠				
استخدام رسوم كارتونية يزيد من تفاعلى مع اللعبة	ذكور	٨٢	٨٢,٠	١٢	١٢,٠	٦	٦,٠	٢,٦٢	٥٢٤	٧,٥٧	موافق
	إناث	٦٣	٦٣,٠	٢٢	٢٢,٠	١٥	١٥,٠				
	إجمالي	١٤٥	٧٢,٥	٣٤	١٧,٠	٢١	١٠,٥				
وجود أزرار وأيقونات كثيرة يجعلنى لا أعرف أصل لما أريد	ذكور	٧٧	٧٧,٠	١٣	١٣,٠	١٠	١٠,٠	٢,٦٠	٥٢٠	٧,٥١	موافق
	إناث	٦٧	٦٧,٠	١٩	١٩,٠	١٤	١٤,٠				
	إجمالي	١٤٤	٧٢,٠	٣٢	١٦,٠	٢٤	١٢,٠				
الوصول بسهولة إلى إرسال هدايا لأصدقائى أو طلب النجدة أمر مهم فى اللعبة	ذكور	٦٤	٦٤,٠	١٩	١٩,٠	١٧	١٧,٠	٢,٥٠	٤٩٩	٧,٢١	موافق
	إناث	٦٢	٦٢,٠	٢٨	٢٨,٠	١٠	١٠,٠				
	إجمالي	١٢٦	٦٣,٠	٤٧	٢٣,٥	٢٧	١٣,٥				
الألوان المستخدمة فى اللعبة قد تجعلنى لا ألعبها كثيرا	ذكور	٧٨	٧٨,٠	٩	٩,٠	١٣	١٣,٠	٢,٦٣	٥٢٦	٧,٦	موافق
	إناث	٧٢	٧٢,٠	١٧	١٧,٠	١١	١١,٠				
	إجمالي	١٥٠	٧٥,٠	٢٦	١٣,٠	٢٤	١٢,٠				
الشخصيات الحقيقية فى الألعاب تزيد من درجة تفاعلى مع اللعبة	ذكور	٦٤	٦٤,٠	١٩	١٩,٠	١٧	١٧,٠	٢,٤٥	٤٨٩	٧,٠٦	موافق
	إناث	٥٨	٥٨,٠	٢٦	٢٦,٠	١٦	١٦,٠				
	إجمالي	١٢٢	٦١,٠	٤٥	٢٢,٥	٣٣	١٦,٥				
العناصر المتحركة فى اللعبة تزيد من رغبتى فى استخدامها	ذكور	٥٨	٥٨,٠	٢١	٢١,٠	٢١	٢١,٠	٢,٤٠	٤٧٩	٦,٩٢	موافق
	إناث	٥٨	٥٨,٠	٢٦	٢٦,٠	١٦	١٦,٠				
	إجمالي	١١٦	٥٨,٠	٤٧	٢٣,٥	٣٧	١٨,٥				
إجمالي	إجمالي	٩٦	٤٨,٠	٣٥	١٧,٥	٦٩	٣٤,٥				
		ن=٢٠٠									

يتضح من بيانات الجدول السابق انه فيما يتعلق باتجاهات الأطفال حول العبارات التى توضح مدى العلاقة بين أشكال الألعاب ومستوى تفاعلهم معها، حيث جاءت عبارة "تصميم شكل اللعبة الخارجى يشجعنى على الاستمرار" وذلك بالترتيب الأول بوزن مئوى ٧,٧٧%، وجاء أنه "وجود أيقونات فى أماكن مناسبة يسهل عليا الاستخدام" فى الترتيب الثانى لدى الأطفال بوزن مئوى ٧,٦٣%، يليها بالترتيب الثالث "الوصول بسهولة إلى إرشادات وقواعد الألعاب أمر ضروري" بوزن مئوى بلغ ٧,٥٨%، أما بالترتيب الرابع فجاء "استخدام رسوم كارتونية يزيد من تفاعلى مع اللعبة" بوزن مئوى ٧,٥٧%. بينما بالترتيب الخامس "وجود أزرار وأيقونات كثيرة يجعلنى لا أعرف أصل لما أريد" بوزن مئوى ٧,٥١%، كذلك جاء أنه "الوصول بسهولة إلى إرسال هدايا لأصدقائى أو طلب النجدة أمر مهم فى اللعبة" فى الترتيب السادس بوزن مئوى ٧,٢١%، أما أنها "الألوان المستخدمة فى اللعبة قد تجعلنى لا ألعبها كثيرا" فجاء بالترتيب السابع بوزن مئوى ٧,٦%، فى حين جاء بالترتيب الثامن أنه "الشخصيات الحقيقية فى الألعاب تزيد من درجة تفاعلى مع اللعبة" بوزن مئوى ٧,٠٦% وفى استجابات الأطفال جاء بالترتيب التاسع "العناصر المتحركة فى اللعبة تزيد من رغبتى فى استخدامها" بوزن مئوى ٦,٩٢%.

التحقق من صحة الفروض:

- الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطية إيجابية بين أسباب استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية وطريقة تفاعليتهم.

جدول (٨) معامل ارتباط سبيرمان Spearman للتعرف على العلاقة بين أسباب استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية وطرق تفاعليتهم

المتغير / المتغير	أسباب استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية		
	العدد	قيمة سبيرمان	الدلالة
طريقة تفاعلتهم	٢٠٠	٠,٣١٤	دالة عند ٠,٠١

تشير نتائج الجدول السابق أنه باستخدام معامل ارتباط سبيرمان أتضح وجود علاقة ارتباطيه طردية ودالة إحصائيا بين أسباب استخدام الأطفال عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية وطريقة تفاعلاتهم مع المشاركين معهم فى الالعاب، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط سبيرمان ٠,٣١٤ وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى دلالة= ٠,٠١، وبالتالى فقد ثبت صحة الفرض.

- الفرض الثاني: يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث فى طريقة تفاعليتهم مع الألعاب الإلكترونية.

جدول (٩) نتائج اختبار (ت) T- test لدلالة الفروق بين درجات الذكور والإناث فى طريقة تفاعليتهم

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	الدلالة
الذكور	١٠٠	١,٧٠	٠,٩٨٩	٤,٦٣٦	١٩٨	دالة عند ٠,٠١
الإناث	١٠٠	١,٠٦	٠,٩٦٢			

تشير نتائج اختبار (ت) فى الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور ومتوسطات درجات الإناث وبين طريقة تفاعليتهم مع الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور فهم الأكثر تفاعلية، حيث بلغت قيمة (ت) ٤,٦٣٦ وهى قيمة دالة إحصائيا عند مستوى دلالة= ٠,٠١، وبالتالى فقد ثبت صحة هذا الفرض.

خاتمة الدراسة:

تظهر أهمية زيادة مستوى استفادة القائمين بالاتصال من الجوانب التصميميه للألعاب الإلكترونية، وكذلك تنويع أشكال التفاعل معها، وتوصى الباحثة بالاستفادة من تصميم الألعاب الإلكترونية فى تبسيط وشرح المناهج التعليمية للأطفال.

المصادر والمراجع:

١. أميرة عبدالفتاح محمد. (٢٠١٩). "تقييم التفاعلية فى المواقع الإخبارية العربية وعلاقتها باستخدام الجمهور المصرى لتلك المواقع"، **رسالة دكتوراة** غير منشورة، جامعة عين شمس: كلية الأداب.

٢. إيناس سمير محمد. (٢٠٢١). تصميم الهوية البصرية للألعاب الإلكترونية واثرها على المتلقى، **مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية**، القاهرة: جامعة الإسكندرية، كلية الفنون الجميلة، ع ٢.

٣. رانيا حسن حماد. (٢٠٢١). تصميم بيئة إفتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ الصف الرابع الإبتدائى فى مادة اللغة العربية **مجلة شباب الباحثين فى العلوم التربوية**، القاهرة: جامعة سوهاج، كلية التربية، ع ٨.

4. Turgut Murat& Yasar Onur Mutlu. (2019). "Playing Digital Game Motivations of University Students", **Asian Journal of Education and Training**, Vol. 5, No. 4.

5. Zekihan Hazar. (2019). An Analysis of the Relationship between Digital Game Playing Motivation and Digital Game Addiction among children, **Asian Journal of Education and Training**, Vol.5, No.1.