تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاما في الأردن

أ.د. تيسير أبوعرجة**
ا. رنا نضال خليل*

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن. تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية التحليلية، واستخدمت المنهج المسحي والاستبانة التي تضمنت مجموعة من الأسئلة ذات العلاقة بأهداف الدراسة لجمع المعلومات من عيّنة الدراسة، وُزّعت الاستبانة على عينة عشوائية من طلبة المدارس الحكومية والخاصة في محافظة العاصمة، عمان، قوامها (120) مفردة، تم استثناء اثنتين من الاستبيانات لعدم مطابقتهما لشروط وصحة الإجابة، وتم استخدام الوسائل الإحصائية المناسبة للإجابة عن أسئلة الدراسة.

وتوصلت الدراسة لعدد من النتائج أهمها:

تغيير الصورة النمطية في أذهان البعض، والمتمثلة في تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال الذكور؛ بينما الفروق في التأثيرات السلبية جاءت لصالح الإناث أكثر من الذكور في ممارسة الألعاب الإلكترونية، إذ أن الذكور يستطيعون الخروج من المنزل واللعب في الخارج، على عكس الإناث اللواتي لا يتمكنّ من اللعب خارجاً، ويحاولن تعويض هذا باللعب في المنزل على الألعاب الإلكترونية، مما يسبب لهن الانعزال عن الأصدقاء وأفراد أسرهن.

وجود إيجابيات عديدة نتجت عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية. إذ بيّنت الدراسة، من وجهة نظر الأطفال أنفسهم، أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تزيد من قدرات الطفل الذهنية، وتساهم في إتساع مداركه الخيالية وأسلوب تفكيره، بالإضافة إلى ما تطرحه من معلومات وأفكار جديدة أمامه.

يكمن التأثير الإيجابي في هذه الألعاب، في تنمية الفكر الإبداعي للأطفال، ومساعدتهم في تكوين صداقات جديدة عبر الإنترنت؛ ذلك لأن معظم الألعاب تتطلب من اللاعب أن يكون متصلاً على شبكة الانترنت (أونلاين)، يُشاركه عددٌ من اللاعبين من العالم الافتراضي من مختلف أنحاء العالم. الأمر الذي يسمح بتوسع دائرة معارف الطفل، وكسب صداقات جديدة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية، التأثير، الطفولة المتأخرة.

**استاذ الصحافة بكلية الإعلام – جامعة البترا
*باحثة إعلامية

The effect of video games on children's behavior at late age from (9-11) in Jordan

ABSTRACT

The aim of this study was to identify the impact of video games on the behaviors of children of late childhood stage (9-11) years in Jordan. The study is a descriptive one, and used the survey approach and a questionnaire which included a set of questions related to the objectives of the study to collect information from the study population. Consisted of (120) items, the questionnaire was distributed to intentional sample of students from public and private schools in the capital city of Amman. Two of the questionnaires were excluded because they did not meet the conditions and validity of the answer. Appropriate statistical means were used to answer the study questions.

The study found a number of findings, the most important of which are: Changing the stereotype in the minds of some, namely, that video games affect male children; while the differences in the negative effects were the share of females more than males in playing video games, as males can leave the house and play outside of it, unlike females who cannot play outdoors, and therefore try to make up for this by playing video games indoors, resulting in their being isolated from friends and family members.

There are many positive effects resulting from children's playing video games. The study showed, even from the point of view of the children themselves, that playing video games increases the child's mental abilities, and contributes to the breadth of their imagination and their way of thinking, in addition to the new information and ideas laid before them.

The positive effect of these games lies in developing children's creative thinking and helping them make new friends online, as most games require players to be connected online, shared by a number of virtual world players from around the world, which allows for the expansion of the child's knowledge circle, and making new friends.

Keywords: Video games, the impact, late childhood

المقدمة

شكّل ظهور وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيا الرقمية ثورة اتصالية في الربع الأخير من القرن العشرين في شتّى أرجاء الأرض؛ حملت معها شكوكًا ومخاوف كثيرة من التأثيرات التكنولوجية والمعلوماتية على سلوك الأفراد، نتيجةً للكمّ الهائل الذي يتعاملون معه تلقائياً بشكل يومي، من خلال ما تزودهم به التكنولوجيا من معلومات، وأدوات تفكير، وفرص للتعلم، وحلول إبداعية حديثة ومتطورة.

ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا العصر الحديث؛ ظهور الحواسيب وشبكة الإنترنت، التي أعادت تشكيل حياة أفراد المجتمع، وبخاصة الأطفال في البيت، والمدرسة، بطريقة عميقة وغير متوقعة.

فالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية، تنمو في محيط تقني ثقافي وجديد، قد ينافس الآباء، والمربين في التنشئة الاجتماعية والتثقيف.

ونجد اليوم، أن مصطلحاً غريباً بات يُشكل مفهوم الطفولة؛ نتيجة انعاكسات الوسائل التكنولوجية الحديثة على الأطفال، والذي يتمثل في "أطفال المجتمع الإلكتروني"؛ وبالتالي هُم عُرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن ناحية يتحمسون للتعلم بشكل أفضل من خلال شبكة الإنترنت التي تخلق بينهم وبين مستقبلهم أُلفة، ومن ناحية أخرى؛ قد تجعل منهم تابعين للتكنولوجيا، فتقصّر خيالهم وقواهم العقلية، وقد تدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيداً عن رقابة الأهل.

وفي الآونة الأخيرة؛ لاقت معظم وسائل الترفيه في العالم العربي رواجاً كبيراً، ومن بينها الألعاب الإلكترونية، التي تستهدف الأطفال على وجه الخصوص، لكونهم الفئة الأكثر تأثراً في منتجات الترفيه، والثقافة، والفكر الغربي المستورد. تنتمي تلك الألعاب إلى فئة الوسائط الرقمية المتعددة، بعدما كانت الألعاب في السابق يدوية بسيطة، لتنتقل إلى ألعاب الفيديو الخاصة بالفئة الأكبر سناً من مرحلة الطفولة، وصولاً إلى الألعاب الإلكترونية عن طريق أجهزة محوسبة، أسهل في الاستخدام، ومنتشرة بشكل أوسع، تتيح للطفل الاكتشاف والتجريب دون رقابة أو خوف من المساءلة أو العقاب.

فلم يعد مشهد الطفل في يوم عطلته وحيداً في غرفته، أمام شاشة التلفزيون، متفاعلاً مع ألعابه الإلكترونية، مشهداً غير مألوف بل أمراً طبيعياً، إذ أن الألعاب الإلكترونية باتت رفيق الأطفال الدائم، يقبلون عليها بكل حماس وإثارة، ويكاد لا يخلو أي منزل منها، حتى أنها تفوّقت على برامج الرسوم المتحركة وبرامج الأطفال المنوّعة.

إن هذه الألعاب الإلكترونية؛ باتت تشكل مخزونًا معرفيًا يرتبط بفهم الطفل وتفكيره، إذ أنها تعتبر رياضة فكرية حركية تساعده على النمو الذكائي، وهي أداة فاعلة من أدوات تعلم التفكير والتدرب عليه تعتمد عليه ولا تنفصل عنه. وهي تشجع على نمو المنطق واكتساب المهارات والمعرفة بطريقة ممتعة فلم تعد مجرد ألعاب تتحرك بين أيديهم، بل أصبح الأطفال متأثرين ومرتبطين بها كثيراً، بحكم تواصلهم معها.

وتتمّ أثناء ممارسة اللعب عملية بنائية وتفاعلية بين الطفل وألعابه المفضلة، يحصل نتيجة لإيقاع الحركة السريعة، واللون، والصوت، والمؤثرات الأخرى، الأمر الذي يزيد من تعلقه بها إلى درجة الإدمان. وهنا يبدأ اللعب بترك بصمات واضحة على ملامح شخصيته؛ ليفقد الطفل الإحساس بالوقت، ويبتعد عن أهله، ويضحي بساعات نومه وأكله، ويمتنع عن دراسته.

وقد تعود ممارسة الألعاب الإلكترونية على الطفل بإكسابه صفات سلبية، ومن بينها أن تجعل منه شخصاً عدوانياً، أو انطوائياً وغير اجتماعي، فضلاً عن تأثيرها في تغيير سلوكه، ومبادئه التربوية والأخلاقية، وتثير قدراً من انفعالاته العصبية.

لقد نالت الألعاب الإلكترونية؛ اهتمام مستخدميها، والباحثين الذين ينظرون لهذه الألعاب بطريقة أكثر جدية لربطها بمتغيرات أخرى. فالألعاب الإلكترونية ليست مجرد تسلية بريئة؛ بل أثبتت مع مرور الوقت أنها وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات متنوعة من بينها ماهو ثقافي، وسياسي، وديني.

وتستنفذ الألعاب الإلكترونية؛ معظم أوقات الأطفال، وتجذبهم من خلال الرسومات، والألوان، والخيال، والمغامرات. كما أنها تجتمع في عرض أحداث

على الشاشة، وتُمكن اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (حسن، 2017: 3) . (1)

إن للألعاب الإلكترونية وظيفة اجتماعية مهمة، حيث تركز انتباههم حول اتجاهات وقيم مستهدفة إذ أن التفاعل الذي يحصل بين الطفل والألعاب يجعله يتفاعل معها إلى درجة التقليد في كثير من الأحيان.

وفي ضوء ذلك، تهدف هذه الدراسة إلى البحث عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن، ومعرفة أسباب انتشار هذه الألعاب بين أوساط الأطفال. بالإضافة إلى الكشف عن مدى خطورة هذا التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية والذي يبعدهم عن ممارسة بقية الأنشطة. ومعرفة أي الأنواع يميل إليها الطفل، ومدى تأثيرها على الذكاء الإنفعالي، والسلوك العدواني، والنشاط البدني، والتعرف على أهم دوافع ممارستها، إلى جانب توضيح إيجابياتها وسلبياتها من وجهة نظر المستخدمين، وهم فئة الأطفال.

إنّ الألعاب التي يختارها الطفل قد تكون عنيفة، أو قد تكون هادفة وسلسة، أو قد تكون موجهة بحيث تلعب دوراً نفسياً يجذب الأطفال إليها لتمرير الأفكار المرغوبة، كما أن هناك مواقع متخصصة بشخصيات تلفزيونية كرتونية تلفت انتباه الأطفال، وتحوي عدة أنواع من الألعاب.

إنّ لهذه الألعاب تأثيراً معيّناً على تكوين نفسية الأطفال، إذ أن دماغ الطفل يُشبه الإسفنجة، وكل ما يراه يمتصه ويشغله، وهذا لا يعني أنه لو شاهد مجرم سيتحول إلى مجرم، لكنه سيتشبع بالأفكار السلبية، حتى لو أنه لم يقم هو بالعمل الإجرامي بشكل مباشر، بل سيتقبل وجود أشخاص يقومون بأعمال إجرامية، مثلما يُشاهد في اللعبة. ومن الممكن أن تتثبت تلك الأفكار السلبية في دماغه، وتؤثر على تكوين شخصيته، في حال لم يكن في بنيته النفسية المناعة الكافية؛ لكي يتمكن من التمييز بين الصحيح والخطأ.

ويعتبر عامل الوقت عاملاً سلبياً آخر، فالأهل لا يراقبون الوقت الذي يمضيه أطفالهم باللهو في الألعاب الإلكترونية، والتي يمكن أن تصل إلى ثماني ساعات في اليوم،

وهذه الساعات تعتبر فترة طويلة لممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، إذ يتشبع الطفل بأجوائها، وأفكارها السلبية التي تدخل دماغه، حتى يظن أنها طبيعية .

العنف في الألعاب الالكترونية:

إنّ ممارسة العنف في الألعاب الالكترونية؛ لا يُعَاقب عليها، بل على العكس يُكافأ "ممارس العنف"؛ كأن (يُحرز نقاط، أو يربح نقود، أو ينتقل إلى مراحل أصعب ضمن اللعبة)، وبالتالي العواقب السابقة الذكر؛ غير واقعية للضحية (Zheng & Zhang, 2016: 3) (2). وما هو معروف أن تكرار السلوكيات يرسخ في ذاكرة الطفل، ويزيد من مهاراته، ليصبح تلقائياً مستجيباً لتعليمات تعلّمَ عليها مُسبقاً. فضلاً عن أن تكرار السلوك بشكل كامل، وغير مُجزأ، يرسخ أكثر في الذاكرة (Anderson & Warburton, 2012: 71) (3).

وقد أكّدت الكثير من الدراسات والبحوث العلمية؛ أن الألعاب الإلكترونية العنيفة قد تكون أكثر خطراً من أفلام العنف التلفزيونية، ذلك لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. كما أكدت - الدراسات- أن معظم الأطفال في مختلف فئاتهم العمرية، يتجسد لديهم استعدادٌ للعنف، وأن الطريقة التي يتعلم بها الأطفال العدوانية، تكون عن طريق القدوة أو التقليد، فالأطفال يتأثرون بما يرونه من عنف في الألعاب الإلكترونية، ويقلدون ما يحدث. وبالتالي تزيد هذه الألعاب من الإدراك العدواني، والمشاعر العدائية، والأفكار السلبية، والسلوكيات العدوانية .

كما أوضح الباحثون؛ أن أكثر الأطفال طموحاً وذكاءً في العادة؛ يكونون أكثر عدوانية في الفترة العمرية من سن سنتان إلى ثلاثة سنوات، ولكن هذا العدوان سرعان ما يختفي بالطبع عند تطور حياة الطفل الاجتماعية، وتقدمه في السن. (الشربيني وصادق، 2000: 332)(4)

إنّ العنف؛ ظاهرة عامة بين البشر يمارسها الأفراد بأساليب مختلفة ومتنوعة، وهو ليس شكلًا واحدًا أو مظهرًا محددًا، وإنما هو أشكال ومظاهر كثيرة ومتنوعة، لذلك تعددت تعاريفه وتصنيفاته .

ومفهوم العنف violence من الناحية اللّغوية؛ يعود إلى الكلمة اللاتينية violentia، والتي تشير إلى استخدام القوة. (محمد، مقال علمي: 2007) (5).

وتعددت تعاريف العنف ومن بينها أنه: "استخدام القسوة الصارمة لإجبار الآخر على الإتيان بفعل أو الامتناع عن فعل، وقد يتخذ العنف أسلوباً فيزيقياً كالضرب، أو التعذيب، أو السجن، أو القتل، وقد يتخذ أسلوب الضغط النفسي". (الهيتي، 2008: 25) (6)

وعُرِفَ العنف أيضا بأنه: "كل فعل أو تهديد يتضمن استخدام القوة بهدف إلحاق الأذى والضرر بالنفس أو بالآخرين أو تدمير أو تخريب ممتلكاتهم". (حجازي، 2017: 10) (7)

وأنه: أي سلوك موجه نحو فرد آخر يتم تنفيذه بقصد ونية مباشرة للتسبب في ضرر (Groves & Anderson, 2015: 3) (8)

وعَرّفه أبو عرقوب بأنه: " أحد ردود الفعل على الصراع، وتكون ردود الفعل هذه إما عاطفية أو انفعالية عن طريق التهديد بالكلام (verbal) أو جسدية (physical)عن طريق العقاب البدني". (أبو عرقوب، 1993: 184) (9)

وقد أوضح سيرز (Sears) وزملاؤه، أن الأطفال الإناث عموماً أقل عدوانية من الأطفال الذكور، وأن الإناث يعانين من قلق أكثر من جراء سلوكهن العدواني. والأطفال الأكبر سناً يقللون من عدوانيتهم في حضور البالغين، كما يتعلمون التخفيف من الشجارات عند الاقتراب من منازلهم، وتنفيس الغيظ في غير أفراد الأسرة، بدلاً من تنفيسه في أشقائهم. (الشربيني وصادق، 2000:38) (10)

تم تقسيم العدوان إلى ثلاثة أنواع كالتالي :(Anderson & Others, 2007: 13-14)(11):

- **العدوان أو العنف الجسدي Physical aggression or Violence**

وهو الإيذاء جسدياً كالضرب، والدفع، وتحطيم الأشياء، والطعن بالسكين، أو إطلاق الرصاص، والعنف يعد أحد أشكال العدوان البدني.

- **العدوان اللفظي Verbal Aggression** وهو إيذاء الآخرين لفظياً.
- **العدوان العلائقي Relational Aggression** ويتألف من سلوكيات تضر بالآخرين، من خلال الضرر، (أو التهديد بالضرر) بالعلاقات، أو مشاعر القبول أو الصداقة، أو الاندماج الاجتماعي.

ظهرت في الآونة الأخيرة العديد من الألعاب الخطرة، من أهمها:

لعبة الحوت الأزرق Blue whale

بدأت هذه اللعبة في روسيا عام 2013، ابتكرها فيليب بوديكين وهو شاب روسي في أوائل العشرينيات من عمره، بدأ نشرها من خلال موقع VK.com، واستهدف تحديدا المراهقين والأطفال بين سن (12 إلى 16) عاماً. كان هدفه من اللعبة هو "تنظيف" المجتمع من خلال دفع الناس إلى الإنتحار الذي اعتبر أنه ليس له قيمة، كما اعتبر أن " جميع من خاض هذه اللعبة هم سعداء بالموت".

لعبة بوكيمون غو Pokémon GO

هي لعبة تفاعلية إلكترونية، دمجت بين التقنية والواقع، مخصصة للهواتف الذكية، سواء التي تعمل بنظام iOS أو Android، أطلقتها شركة نانينتندو في السادس من شهر يوليو عام 2016 في المتاجر الأمريكية، والأسترالية، والنيوزلندية.

لعبة مريم

هي لعبة سعودية المنشأ؛ تم إطلاقها في 25 من شهر يوليو لعام 2017، مطور اللعبة هو شخص يدعى سلمان الحربي، انتشرت خاصة في دول الخليج وسببت الرعب للعائلات.

أبرز ما يميز هذه اللعبة؛ هو الغموض والإثارة، كما أنها تعتمد على البُعد النفسي فتستخدم مؤثرات صوتية ومرئية تسيطر على طبيعة اللعبة، و تثير جواً من الرعب والخوف في قلوب المستخدمين وخاصةً الأطفال .

الإطار النظري:

نظرية التعلم الاجتماعي Social Learning Theory

ارتبطت نظرية التعلم الاجتماعي Social Learning Theory بعالم النفس بندورا (Bandura) الذي يعتقد أن لدى الإنسان ميلاً فطريّاً لتقليد سلوكيات الآخرين، حتى لو لم يستلم أي مكافأة أو تعزيز لفعل ذلك (الظاهر، 2004: 45) (12). وتقول هذه النظرية؛ أن كثيراً مما نتعلمه يأتي من خلال ملاحظة سلوك الآخرين، وقد لاحظت أن بإمكان الناس اللجوء بكل بساطة إلى ملاحظة سلوك الآخرين لكي يكتسبوا بعض السلوكيات، ثم يقومون بتخزين هذه الملاحظات لتكون مرشدًا لهم، في اكتساب السلوكيات الجديدة في المستقبل. ورغم أن هذه النظرية تعتبر ذات قيمة كبيرة خاصة في تحليل التأثيرات المحتملة للعنف التلفزيوني، إلا أنها أيضاً نظرية عامة للتعلم؛ يمكن تطبيقها على جوانب أخرى من تأثيرات وسائل الإعلام (نصر،2015 :295) (13).

وتتمثل أهمية نظرية التعلم الاجتماعي في مجال الاتصال الجماهيري؛ لكونها تساعد في تفسير التأثيرات طويلة المدى لوسائل الإعلام، وكيف يمكن أن تتراكم التأثيرات الصغيرة التي تحدث بين الأفراد، وتؤدي إلى تغيرات جوهرية في المجتمع.

كيف تمت الاستفادة من مدخل التعلم الاجتماعي في هذه الدراسة:

يرى الباحثان أن مدخل التعلم الاجتماعي؛ هو الإسناد النظري المناسب لهذه الدراسة، ذلك أن أسئلة الدراسة وفرضياتها، تقوم على تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، لأن هذه الألعاب تُحقق لهم ما يحتاجونه وما يجدونه فيها. كما تساعد النظرية في تفسير التأثيرات طويلة المدى للألعاب الإلكترونية على الأطفال، فيستطيع الطفل من خلال الألعاب الإلكترونية تعلم جوانب كثيرة من المهارات الاجتماعية، فضلاً عن تعلقه المثير مما يراه ومحاولة تقليده.

نظرية الغرس الثقافي Cultivation Theory

ظهرت نظرية الغرس الثقافي؛ في الولايات المتحدة الأمريكية خلال سبعينات القرن الماضي، كمنظور جديد لدراسة أثر وسائل الإعلام. وتُعد هذه النظرية من أهم نظريات الاتصال، التي تقدم تصوراً تطبيقياً للأفكار الخاصة في عمليات بناء المعنى، وتشكيل الحقائق الاجتماعية، والتعلم من خلال الملاحظة .

جاءت نظرية الغرس الثقافي؛ نتيجة مشروع بحثي موسع قام به "جورج جربنر وزملاؤه"، حيث انطلق فريق جربنر من فكرة أن التلفزيون أصبح الذراع الثقافي والمركزي للمجتمع الأمريكي، وأن "جهاز التلفزيون أصبح عضوًا أساسيًّا في العائلة، وهو العضو الذي يحتكر رواية معظم القصص معظم الوقت". كما جاءت هذه النظرية لتعارض بشكل مباشر، أي فكرة مفادها أن قوة وسائل الإعلام محدودة، حيث تفترض بأن وسائل الإعلام لها آثارٌ بعيدة المدى (14) (Baldwin&others, 2004:198)

ينتج عن التعرض لرسائل التلفزيون الموحدة، ما أسماه الباحثون تأثير "الغرس"، أو تشكيل الرؤية عن العالم المحيط، وتعلم الأدوار، والقيم العامّة. وهكذا ظهر مصطلح "نظرية الغرس التقافي"؛ لدراسة تأثير التلفزيون فيما يخص الطريقة التي نرى بها العالم الذي نعيش فيه. إذ توصل جربنر إلى هذا الإستنتاج بعد دراسة العنف في البرامج التلفزيونية عن طريق مقارنة المشاهدين كثيفي المشاهدة مع خفيفي المشاهدة (Severin&Tankard, 2001:268) (15).

تُعد نظرية الغرس؛ من أهم النظريات التي يُمكن أن تُفسر التأثير الإعلامي لمشاهدة التلفزيون، وذلك إنطلاقاً من الغرض الرئيسي للنظرية القائلة بأن: الأشخاص الذين يُشاهدون برامج التلفزيون (كثيفي المشاهدة) يُدركون الواقع بشكل مختلف عن أولئك الذين يقضون وقتاً أقل في المشاهدة. (Severin & Tankard, 2001: 287) (16)

كيف تمت الاستفادة من نظرية الغرس الثقافي في هذه الدراسة:

وقد استفاد الباحثان من نظرية الغرس الثقافي؛ التي تُعد إطاراً نظرياً مناسباً في هذه الدراسة، ذلك لأن النظرية تُركز على مفهوم الاستخدام، أي أن الطفل (الممارس للألعاب الإلكترونية)؛ هو من يختار اللعبة التي يريدها، وبإمكانه أيضاً اختيار أنواع أخرى للإستفادة، أو التسلية في حال رغب بذلك. بالإضافة إلى أن هذه النظرية؛ توضح دور وسائل الإعلام المؤثرة من عدة جوانب؛ فالألعاب الإلكترونية تعتبر وسيلة مهمة لغرس المفاهيم التربوية والأخلاقية والثقافية والاجتماعية في أعماق الطفل.

الدراسات السابقة:

أولاً: الدراسات العربية:

خلصت دراسة (أماني حسن، 2017) (17) إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الذكاء الاجتماعي لممارسيها، بحيث يتم تنمية مهارات الذكاء الاجتماعي للطفل أثناء ممارسته لها (كالتخطيط، واتخاذ القرار، وتحمل المسؤولية، والثقة والقيادة). وأن طبيعة اللعب في المرحلة العمرية من سن (السابعة إلى التاسعة) تدفعه لإيجاد الحلول وحل الألغاز. وأن الألعاب الإلكترونية تجعل الطفل ينخرط بسهولة أكثر في المجتمع عند حاجته إلى طرح الأسئلة وتبادل المعلومات.

وانتهت دراسة (نظمية حجازي، 2017) (18) إلى أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة لفترات طويلة يميلون غالبًا إلى تقليد المشاهد العنيفة، والمواقف الانفعالية التي تحتويها الألعاب حتى أصبحت جزءًا من سلوكياتهم. وأن سرعة انتشار ثقافة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال وانتشار محلات بيع الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأحجامها، أدى إلى تزايد الطلب من قبل الأطفال على اقتناء هذه الألعاب فهذا الانتشار لم يتحدد بمحافظة دون أخرى باعتباره ثقافة مجتمعية. وأن أهم أسباب ازدياد إقبال الأطفال على هذه الألعاب هو عدم وجود متنفس لهم مثل أماكن اللهو والترفيه، بسبب ما تتعرض له المناطق الفلسطينية من ضغوطات بسبب الاحتلال.

وتوصلت دراسة (هناء سعادو ونوال بن مرزوق، 2016) (19) إلى أن معظم الأطفال المتمدرسين ذكورًا وإناثًا؛ يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية و كلاهما يمارسان هذه الألعاب بسبب حب المغامرة والمتعة، إذ أن ممارسة هذه الألعاب يثير نوعًا من الرغبة والإدمان لدى الطفل مما يجعله يتفاعل معها. وأن الأطفال من مختلف الأعمار لديهم سلوك عدواني كونهم في مرحلة تحتاج إلى اللعب والميل إلى هذه الوسائل.

وبينت دراسة (عبير محمود، 2015) (20) أن التقنيات الحديثة لها أثر إيجابي في عملية التعلم، على مختلف الفئات العمرية وتحديداً على المرحلة الأساسية أو مرحلة الطفولة المبكرة، فالأطفال في هذه المرحلة العمرية ينجذبون إلى الألعاب الإلكترونية لما تتضمنه من أشكال وألوان ومؤثرات صوتية. كما تتميز الألعاب الإلكترونية بقدرتها على إثارة الدافعية عند المتعلمين نحو التعلم، من خلال ما توفره من وسائل سمعية، وبصرية، وحركية مما يساعد في إشراك أكثر من حاسة في الإدراك، بالإضافة إلى أنها ساعدت على توفير الوقت والجهد لكل من المعلم والمتعلم.

وتوصلت دراسة (إيمان إمام، 2015) (21) إلى أن ألعاب الكمبيوتر التعليمية لها تأثير إيجابي نحو تنمية التفكير الإبداعي للطلاب، حيث أن جميع الطلاب الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية تؤثر فيهم الألعاب التي يلعبونها كما أن هذه الألعاب تنعكس في رسومهم.

كما بينت دراسة (ماجد الزيودي، 2014) (22) أن وجود توافق بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال. فمن وجهة نظر المعلمين يرون أن للألعاب الإلكترونية مخاطر كبيرة خاصة فيما يتعلق بحوادث العنف المدرسي بأنواعه، والذي قد يتحول فيما بعد إلى عنف مجتمعي، كما أنهم مدركون أن لهذه الألعاب أضراراً صحية خطيرة نتيجة إدمان الأطفال على ممارسة هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، ومن جهة أخرى تأثيرها على إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت.

وانتهت دراسة (مرح حسن، 2013) (23) إلى أن هناك ثلاثة عوامل لها الدور الأكبر في تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، العامل الأول هو عدد الأبناء في الأسرة؛ ما يزيد من إمكانية توفر الأجهزة الإلكترونية للأسرة التي تمتلك عدداً من الأبناء بسبب إلحاحهم على أن تتوفر لهم هذه الأجهزة، وممارستهم لها بصورة جماعية بين الإخوة. والعامل الثاني هو الدخل الشهري، الذي يعكس مدى قدرتهم وإمكانيتهم على توفير الأجهزة الإلكترونية الخاصة بالألعاب باختلاف أنواعها لأطفالهم. أما العامل الثالث والأخير فهو المنطقة السكنية، فمن يسكن في المناطق الشعبية من الأطفال تجدهم يستمتعون باللعب مع أصدقائهم في الشارع، أما الأطفال الذين يسكنون في المناطق غير الشعبية يميليون إلى اللعب بهذه الأجهزة الإلكترونية داخل منازلهم.

كما توصلت دراسة (مريم قويدر، 2012 (24) إلى أن الألعاب الإلكترونية حلت مكان النشاطات الترفيهية التي يميل الأطفال لها لما توفره من عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة. وأن أغلبية الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات، وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال لما لهذه الألعاب من تأثير على التحصيل الدراسي لهم وتأثيرها على صحتهم وتركيزهم في الدراسة .

وبينت دراسة (مها الشحروري ومحمد الريماوي، 2011) (25) إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على العمليات المعرفية الثلاث (التذكر، حل المشكلات، اتخاذ القرار) كونها تشجع على نمو المنطق واكتساب المهارات والمعرفة بطريقة ممتعة، وأن تأثير الألعاب الإلكترونية يفوق على ذكور المجموعة غير الموجهة على الإناث لملائمة اتخاذ القرار للثقافة الذكرية أكثر من الثقافة الأنثوية.

وتوصلت دراسة (عبدالرزاق القاسم، 2011) (26) إلى أن طلاب المدارس الأهلية الثانوية هم أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية. وأن الطلاب الذين يمارسون ألعاب العنف مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين.

ثانيا : الدراسات الأجنبية:

انتهت دراسة بانكاج وآخرين (Pankaj Singh & Others, 2016)(27) إلى أن الأطفال يقضون ساعات أطول في ممارسة هذه الألعاب من النشاطات الأخرى .وأن أغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الإلكترونية العنيفة؛ فعند ممارسة الطفل لتلك الألعاب ومشاهدته للسلوك المتكرر فيها ومكافأته بالفوز عند ممارسته لسلوك عدواني في اللعبة فإن ذلك يدفعه إلى محاولة تقليد هذا السلوك في الواقع

وانتهت دراسة كريستوفر وآخرين .(Christopher L.Groves & Craig A. Anderson, 2015) (28) إلى أن الألعاب الإلكترونية ليست سيئة بطبيعتها بل لها فوائد إدراكية واجتماعية ولكن هذه الدراسة تركز فقط على سلبيات ومضار ألعاب الفيديو ومن أهمها: أن ألعاب الفيديو التي تحتوي على عنف لا تشكل السلوك العدواني لدى الفرد وحسب، بل أنها تخفض السلوك الاجتماعي الإيجابي والتعاطف والحساسية لدى ممارسيها. وأن الأطفال يتعلمون طرق ارتكاب الجريمة، مما ينمي في عقولهم أفكاراً حول العنف. وأن ممارسة ألعاب الفيديو لساعات طويلة تؤدي إلى الإدمان وبالتالي تولد خللاً في علاقاته الاجتماعية حيث يصبح الطفل يميل إلى العزلة والشعور بالوحدة وتصبح لديه صعوبة في التأقلم مع الحياة الطبيعية. وأن الطفل يصبح شخصًا انطوائيًّا وغير اجتماعي، فممارسته لهذه الألعاب لساعات طويلة ستعزله عن العالم الحقيقي وبالتالي سيفتقد مهارات التعامل مع الآخرين وإقامة صداقات جديدة كما سيصبح شخصاً خجولاً .

وتوصلت دراسة إيزابيلا وآخرين ,Isabila Granic & Others) (2014(29) إلى أن ألعاب العنف تقوي المهارات لدى الفرد كما تنمي التركيز عنده، وهذا يأتي على عكس الكثير من الدراسات والبحوث العلمية التي تشير إلى السلبيات التي تؤدي إليها الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على عنف وتأثيرها على سلوكيات الأفراد الممارسين لها.

وانتهت دراسة سارة بروت وآخرين(Sara Prot & Others, 2014) (30) إلى أن الألعاب الإلكترونية لها فوائد ومضار، فالكثير من الألعاب الإلكترونية تحتوي قيمًا و سلوكيات إيجابية، وتقوم بتقوية المهارات الفكرية لدى الفرد.

وتوصلت دراسة ماكلين وغريفثس (McLean and Griffiths, 2013)(31) إلى أن معظم الأطفال في إيرلندا يقضون وقتا أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية مقارنة بأي نشاط آخر. وأن ما يتجاوز النصف من أطفال ذوي الفئة العمرية 9 سنوات يمارسون الألعاب الإلكترونية يوميًا، و أن معدل اللعب بين المراهقين يتزايد سنويًا.

كما توصلت دراسة ماريسا بروكاريم (Marisa Prokarym, 2012)(32) إلى أن أهمية معرفة جميع وسائل الإعلام التي يتعرض لها الممارسون للألعاب الإلكترونية غير الألعاب الإلكترونية.

التعليق على الدراسات السابقة:

- تناولت الدراسات السابقة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوكيات الأطفال، سواء كان ذلك إيجابياً أو سلبياً. بالإضافة إلى أن أغلب هذه الدراسات ركزت على جانب واحد من سلوكيات الأطفال وهو تأثيرها على تنمية السلوك العدواني لديهم.
- ساعدت الدراسات السابقة الباحثين في عدة جوانب أهمها؛ بلورة موضوع البحث، والاستفادة من المنهجية المستخدمة، وساعدت في تطوير استبانة البحث، كما ساهمت في إثراء أدبيات الدراسة، والإطار النظري، بالإضافة إلى الاستفادة من المراجع ذات الصلة بموضوع الدراسة.
- استخدمت الدراسات السابقة منهج الاستبيان لرصد وجهات نظر أولياء الأمور أو المعلمين.
- أُجريت الدراسات السابقة في دول ومجتمعات عربية وغربية مختلفة.
- وإن ما يميز هذه الدراسة عن غيرها من الدراسات هو تناولها لتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال بشكل عام دون تخصيص لجانب دون آخر. إذ أن أغلب الدراسات الأخرى ركزت على تأثير الألعاب الإلكترونية على جانب واحد أو أكثر.

الإطار المنهجي:

مشكلة الدراسة

تتبلور مشكلة الدراسة في البحث عن "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن". ومعرفة أسباب انتشار هذه الألعاب بين الأطفال؛ إضافة للكشف عن مدى خطورة استخدام الألعاب الإلكترونية على الطفل، والتي بدورها تُبعده عن ممارسة أي نوع آخر من الأنشطة، ومعرفة أي الأنواع يميل إليها، ومدى تأثيرها على الذكاء الإنفعالي، والسلوك العدواني، والنشاط البدني، والتعرف على أهم دوافع ممارستها، إلى جانب توضيح إيجابياتها وسلبياتها من وجهة نظر المستخدمين، وهم فئة الأطفال.

أهمية الدراسة

تبرز أهمية الدراسة حول معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في تنميط سلوكيات الأطفال وعاداتهم، وتغيير مبادئهم التربوية. كما تبرز أهمية هذه الدراسة في توفير بيانات موثوقة حول إيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها، ودورها في تنمية الذكاء الإنفعالي، وتشكيل السلوك العدواني لدى الأطفال، بالإضافة إلى تأثيرها على النشاط البدني لديهم. وبالتالي يمكن الإسترشاد بنتائجها وتوصياتها عند شراء هذه الألعاب.

ويمكن أيضا الإسترشاد بهذه الدراسة، لنشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة والتربويين من (المدراء، والمعلمين، والمرشدين) والطلبة أنفسهم، حول خطورة ممارستهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني، وبيان أثرها على سلوك أبنائهم، وخطورة تبني هذا النوع من الأنشطة الترفيهية دون رقابة الأهل.

أهداف الدراسة

يتمثل الهدف الرئيس للدراسة في البحث عن "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن"، ويتفرع عن هذا الهدف مجموعة من الأهداف الفرعية نوردها على الشكل التالي :

1. التعرف على عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن.
2. معرفة المرتبة التي تحتلها الألعاب الإلكترونية ضمن النشاطات الترفيهية لدى الطفل الأردني.
3. الكشف عن أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطاباً لاهتمام الطفل الأردني.
4. التعرف على دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن.
5. الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية في بناء شخصية الطفل الأردني.
6. التعرف على التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الأردني.
7. الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية وغرس السلوك العدواني في شخصية الطفل الأردني.
8. التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن.
9. التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على النشاط البدني لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن.

أسئلة الدراسة

تتمحور هذه الدراسة في سؤال رئيسي وهو: " ما تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن؟"

وتتفرع عنه الأسئلة التالية:

1. ما عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن؟
2. ما المرتبة التي تحتلها الألعاب الإلكترونية ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الأردني؟
3. ما أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية استقطاباً لإهتمام الطفل الأردني؟

4. ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن؟
5. ما تأثير الألعاب الإلكترونية في بناء شخصية الطفل الأردني؟
6. ما التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الاردني؟
7. هل تغرس الألعاب الالكترونية السلوك العدواني في شخصية الطفل الاردني؟
8. ما تأثير الألعاب الالكترونية في تنمية الذكاء الإنفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن؟
9. ما تأثير الألعاب الإلكترونية على النشاط البدني لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (9-11) عاماً في الأردن .

فرضيات الدراسة:

1: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في التأثيرات الإيجابية والسلبية المتحققة من الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير نوع المدرسة/ النوع الاجتماعي.

2: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في تفضيل النشاطات الترفيهية لدى الأطفال تعزى لمتغير نوع المدرسة/ النوع الاجتماعي.

3: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال تعزى لمتغير نوع المدرسة/ النوع الاجتماعي.

4: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير نوع المدرسة/ النوع الاجتماعي.

5: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بحالة الشعور أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير نوع المدرسة/ النوع الاجتماعي.

نوع الدراسة ومنهجها:

تنتمي هذه الدراسة للدراسات الوصفية التحليلية؛ ويعد هذا النوع من الدراسات الأكثر قابلية في الإستخدام لدراسة بعض المشكلات والظواهر التي تتصل بالجماهير، ومواقفهم، وآرائهم، ووجهات نظرهم في علاقاتهم في الإعلام ووسائله، إذ يصعب استخدام المنهج التجريبي أو التاريخي في دراستها. (المزاهرة، 2014: 308) (33)

وتستخدم الدراسة منهج المسح بالعينة؛ نظراً لأن الهدف الأساسي للدراسات الوصفية هو تصوير، وتحليل، وتقويم خصائص ظاهرة، وجمع الحقائق والمعلومات والملاحظات عنها، ووصف الظروف الخاصة بها، وتقرير حالتها كما توجد عليه في الواقع، ومعرفة جوانب القوة والضعف فيها من أجل التوصل إلى تصور قد يقود إلى إحداث تغيير جزئي أو جذري على الظاهرة.

مجتمع الدراسة والعينة:

لجأ الباحثان في هذه الدراسة، إلى اختيار عينة عشوائية منتظمة، حيث تم توزيع 120 استبانة، موزعة على أربع مدارس من مختلف مناطق العاصمة عمّان، لتغطية جميع الفئات العمرية ومن مختلف الجنسين.

وهذه المدراس التي تم اختيارها هي كالآتي: مدرسة كامبردج الدولية، و المدرسة الأرثوذكسية، ومدرسة ضاحية الأمير حسن الأساسية للبنين، ومدرسة إسكان الجامعة الثانوية للبنات. كما تم اختيار 30 طالباً من كل مدرسة، و10 طلاب من كل مرحلة (بدءاً من الصف الرابع، إلى الصف الخامس، وصولاً للصف السادس)، وتم اختيارهم من شُعب مختلفة. في المدارس المختلطة تم اختيار عينة الـ 10 طلاب مُقسمين بين (خمس طالبات، و خمسة طلاب)، أما المدراس الحكومية فكانت العينة بحسب تصنيف المدرسة (مدارس ذكور، ومدارس إناث).

أداة الدراسة:

تم الاعتماد على الاستبيان في هذه الدراسة. وتكونت أداة الدراسة من خمسة أقسام؛ القسم الأول: يتضمن معلومات عامة عن أفراد عينة الدراسة. والقسم الثاني:

يتضمن عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية. أما القسم الثالث: فيتضمّن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال. والقسم الرابع والخامس: يتضمّنان التأثيرات (الإيجابية والسلبية) المتحققة من ممارسة الألعاب الإلكترونية.

اختبارا الصدق والثبات :

قام الباحثان بتطبيق اختبارات الصدق من خلال عرض الاستبانة على عدد من المحكمين من أساتذة الجامعات الأردنية، ممن لهم خبرة في هذا المجال، والذين لهم دراية كافية في موضوع الدراسة، والبالغ عددهم ستة مُحّكِمين، بعد ذلك تم إجراء تعديلات لفقرات الاستبيان بناءً على الملاحظات التي قدمها المُحّكِمون وتم إعتماد الاستبانة بصورتها النهائية (الملحق رقم 1).

للتأكد من ثبات الأداة، تم حساب الاتساق حسب معادلة كرونباخ ألفا لكل من التأثيرات الايجابية، والتأثيرات السلبية، والجدول أدناه يبين هذه المعاملات، واعتبرت هذه النسب مناسبة لغايات هذه الدراسة.

جدول (1)
معامل الاتساق الداخلي كرونباخ الفا

المجالات	الاتساق الداخلي
التأثيرات الايجابية	0.79
التأثيرات السلبية	0.77

مصطلحات الدراسة وتعريفاتها الإجرائية:

- **التأثير:** "هو عنصر من عناصر الاتصال والمحصلة النهائية لعملية الاتصال ويتم بتغيير السلوك الإنساني أو تعديله نحو الأفضل أو الأسوأ". (أبو عرقوب، 1993: 263) (34)

كما عرف بأنه نتيجة تفاعل اجتماعي بين عاملين، وهما المؤثر والمتأثر بحيث يوجد لدى المؤثر عليه رد فعل معين. وحسب المعجم الإعلامي يمكن تعريف التأثير بشكل عام بأنه بعض التغيير الذي يطرأ على مستقبل الرسالة كفرد. فقد تلفت الرسالة انتباهه ويدركها، وقد تضيف إلى معلوماته معلومات جديدة، وقد تجعله يكوّن اتجاهات جديدة، أو يعدّل اتجاهاته القديمة. (عبدالرحيم، 2013: 10) (35)

- **اللعب:** عرف بأنه "ضرب من النشاط الجسدي والفعلي ينطوي على هدف رئيسي للطفل وهو المتعة". (الفاعوري، 1994: 79) (36)

ويمكن تعريفه "إجرائيًا" بأنه: نشاط أو عمل يمنح الطفل القوة والثقة بالنفس، يوسع من مداركه وآفاقه كما أنه هو النشاط الذي من خلاله يستطيع الطفل أن يقوم بكل ما لا يستطيع القيام به في الحياة الحقيقية فيمكن أن يعمله أثناء اللعب، مثل القيام بدور الأب، الطبيب، المعلم، ضابط الشرطة، الخ.

- **الألعاب الإلكترونية:** هي "ألعاب تعرض من خلال الشاشات الإلكترونية كالتلفاز والحاسوب والأجهزة اللوحية الإلكترونية وغيرها، وتعمل الألعاب الإلكترونية على تدريب التفكير وتنمية القدرات الذهنية للاعب، وذلك عن طريق وضعه في تحديات ومواقف تتطلب منه التفكير المنطقي وحل المشكلات. (حمدان، 2016 :28) (37)
- **السلوك:** هو أي فعل أو رد فعل يصدر من الإنسان بشكل مباشر أو غير مباشر، مقصود أو غير مقصود أو آلي يحدث في اللاوعي، سواء كان على شكل فعل أم كلام أم لغة جسد تظهر على الإنسان. (سعادو وبن مرزوق، 2016: 20) (38)

ويمكن تعريف السلوك "إجرائيًا" بأنه: كل الاستجابات الواعية أو غير الواعية التي تصدر عن الفرد ردًا على المثيرات التي قد يواجهها في لحظة معينة، وتؤثر بشكل مباشر على العالم الخارجي المحيط به مما تؤدي إلى نشوء بعض المشكلات الاجتماعية في علاقات الناس ببعضهم وحدوث أثر نفسي على الفرد وعلى محيطه.

- **مرحلة الطفولة المتأخرة Late childhood:** اختلف علماء النفس في تحديدهم للفترة الزمنية الخاصة بمرحلة الطفولة المتأخرة، فغالبية علماء النفس يرون أنها الفترة التي تمتد من سن التاسعة حتى سن الثانية عشرة وتنتهي هذه المرحلة بدخول الطفل مرحلة المراهقة وببلوغه.

أساليب المعالجة الإحصائية المستخدمة

من أجل تحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن أسئلتها واختبار فرضياتها، فقد تم معالجة بيانات الاستبانة؛ بعد التأكد من استيفائها كافة الشروط المطلوبة؛ باستخدام برنامج التحليل الإحصائي (الرزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية SPSS) من خلال:

1. **معامل الثبات كرونباخ ألفا (Cronbach's Coefficient Alpha)**: لقياس درجة ثبات أداة الدراسة.

2. **مقاييس الإحصاء الوصفي (Descriptive Statistic Measures):** وهي النسب المئوية والتكرارات لوصف خصائص عينة الدراسة، وأسباب وعادات استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية.

3. **المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية** لقياس الشعور أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأسباب استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وأنواعها وتأثيراتها الإيجابية والسلبية على الأطفال.

4. **اختبار (Sample T- Independent Test):** لقياس فيما إذا كان هنالك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) لاستجابات المبحوثين في التأثيرات الإيجابية والسلبية المتحققة من الألعاب الالكترونية، وفي نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال، وفي دوافع ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وبحالة الشعور أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغيرات (النوع الاجتماعي، ونوع المدرسة).

نتائج الدراسة

وصف خصائص عينة الدراسة

أولا: الخصائص الديمغرافية للمبحوثين

جدول (2)

التكرارات والنسب المئوية حسب متغيرات الدراسة

المتغير	الفئات	التكرار	النسبة
النوع الاجتماعي	ذكر	59	50.0
	أنثى	59	50.0
السن	تسع سنوات	39	33.1
	عشر سنوات	42	35.6
	احدى عشرة سنة	37	31.4
عدد أفراد الأسرة	من 1-3 أفراد	11	9.3
	من 4-6 أفراد	78	66.1
	من 7 أفراد وما فوق	29	24.6
المدرسة	حكومية	59	50.0
	خاصة	59	50.0
	المجموع	118	100.0

توضح بيانات الجدول رقم (2) النتائج الآتية:

- **فيما يتعلق بمتغير النوع الاجتماعي:** يتبين من الجدول رقم (2) فيما يتعلق بالنوع الاجتماعي لأفراد عينة الدراسة أن عدد الذكور والإناث متساوٍ، حيث بلغ عددهم من كل جنس (59) فرداً، وبنسبة مئوية بلغت (50%) لكلٍ منهما.

- **أما فيما يتعلق بمتغير العمر:** فقد تبين أن الفئة التي بلغ عمرهم (10 سنوات) قد شكلت أكبر نسبة من أفراد عينة الدراسة، حيث بلغ عددهم (42) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (35.6%)، تلاها الفئة العمرية (تسع سنوات)، حيث بلغ عددهم (39) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (33.1%)، تلاها الفئة العمرية (احدى عشرة سنة)، حيث بلغ عددهم (37) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (31.4%).

- **أما فيما يتعلق بمتغير عدد أفراد الأسرة:** فقد تبين أن الفئة التي تملك (من 4-6 أفراد) قد شكلت أكبر نسبة من أفراد عينة الدراسة، حيث بلغ عددهم (78) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (66.1%)، تلاها الفئة التي تملك (من 7 أفراد وما فوق)، حيث بلغ عددهم (29) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (24.6%)، تلاها الفئة التي لديها (من 1-3 أفراد)، حيث بلغ عددهم (11) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (9.3%).

- **أما فيما يتعلق بمتغير المدرسة:** يتبين من الجدول رقم (2) فيما يتعلق بالمدرسة التي يدرس بها أفراد عينة الدراسة أن عدد الذين يدرسون في المدارس الحكومية والخاصة متساوٍ، حيث بلغ عددهم في كل مدرسة (59) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (50%) لكل منهما.

1. هل تمارس الألعاب الإلكترونية؟

جدول (3)

التكرارات والنسب المئوية حسب ممارسة الألعاب الإلكترونية

الفئات	التكرار	النسبة
نعم	118	100

يتبين من خلال الجدول رقم (3) فيما يتعلق بمدى ممارسة الأطفال عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية أن جميع الأطفال عينة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية، وهذه النتيجة تشير إلى مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، وحبهم لممارستها.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (نظمية حجازي، 2017) والتي بينت سرعة انتشار ثقافة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال.

2. هل تملك أجهزة ألعاب إلكترونية في المنزل؟

جدول (4)

التكرارات والنسب المئوية حسب امتلاك أجهزة ألعاب إلكترونية في المنزل

الفئات	التكرار	النسبة
نعم	118	100

يتبين من خلال الجدول رقم (4) فيما يتعلق بمدى امتلاك الأطفال عينة الدراسة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل، أن جميع الأطفال عينة الدراسة يمتلكون أجهزة ألعاب إلكترونية في المنزل، وهذه النتيجة تشير إلى أن كل منزل يحتوي أجهزة إلكترونية حيث يستطيع الأطفال استخدامها لممارسة الألعاب الإلكترونية.

3. كم جهازًا إلكترونيًا لديك؟

جدول (5)

التكرارات والنسب المئوية حسب عدد الأجهزة الالكترونية الممتلكة في المنزل

الفئات	التكرار	النسبة
واحد	23	19.5
اثنان	33	28.0
ثلاثة فما فوق	62	52.5
المجموع	118	100

يتضح من خلال الجدول رقم (5) فيما يتعلق بعدد الأجهزة الإلكترونية التي يمتلكها الأطفال عينة الدراسة في المنزل، أن أغلب الأطفال لديهم في المنزل (ثلاثة أجهزة فما فوق) حيث بلغ عددهم (62) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (52.5%)، أما الأطفال الذين يملكون جهازين إلكترونيين في المنزل فقد بلغ عددهم (33) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (28%)، أما الأطفال الذين يملكون جهازاً إلكترونياً واحداً فقد بلغ عددهم (23) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (19.5%)، وتعزى هذه النتائج إلى أن الأجهزة الإلكترونية أصبحت شيئاً اساسياً يمتلكه أغلب الناس، خاصة الهواتف الذكية، حيث أن والديّ كل طفل وإخوانه يمتلكون جهازاً لكل واحد منهم في معظم الأحيان، بالإضافة الى وجود كمبيوتر او آي باد في المنزل.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (مرح حسن، 2013)، والتي بينت أن الكثير من الأسر لديها أكثر من وسيلة واحدة للعب، والتي تعطي بالتالي فرصًا أكبر لأفراد الأسرة لاختيار أحد الأجهزة ومنع التصادم في أوقات اللعب مع بعضهم البعض.

4. ما أنواع الأجهزة الإلكترونية التي تستخدمها في اللعب؟

جدول رقم (6)

توزيع العينة حسب أنواع الأجهزة الإلكترونية المستخدمة في اللعب

الجهاز	الإجابات		النسبة من العينة
	التكرار	النسبة	
حاسبة مكتب ثابت (الكمبيوتر)	40	12.2%	33.9%
حاسبة متنقلة (لاب توب)	57	17.4%	48.3%
لوح إلكتروني (آي باد)	68	20.8%	57.6%
هاتف نقال	83	25.4%	70.3%
جهاز بلاي ستيشن	59	18.0%	50.0%
أخرى	20	6.2%	16.9%
المجموع	327	100 %	277 %

يتضح من خلال الجدول رقم (6) فيما يتعلق بأنواع الأجهزة الإلكترونية التي يستخدمها الأطفال عينة الدراسة للّعب، أن أغلب الأطفال يستخدمون الهاتف النّقال وبتكرار بلغ (83) وبنسبة مئوية بلغت (25.4%). وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (مرح حسن، 2013)، والتي بينت أن أكثر الوسائل الإلكترونية المستخدمة للعب هي الموبايل حيث نجد أن في وقتنا الحاضر لا يوجد طفل لا

يملك جهاز موبايل خاصًّا به وبالتالي لديه مطلق الحرية في التصرف به فضلًا عن أنه سهل الحمل.

تلاها الذين يستخدمون اللوح الإلكتروني (آي باد) وبتكرار بلغ (68) وبنسبة مئوية بلغت (20.8%). تلاها الذين يستخدمون جهاز بلاي ستيشن بتكرار بلغ (59) وبنسبة مئوية بلغت (18%). تلاها الذين يستخدمون حاسبة متنقلة (لاب توب) بتكرار بلغ (57) وبنسبة مئوية بلغت (17.4%)، تلاها الذين يستخدمون جهاز حاسبة مكتب ثابت (الكمبيوتر) بتكرار بلغ (40) وبنسبة مئوية بلغت (12.2%). تلاها الذين يستخدمون أجهزة أخرى بتكرار بلغ (20) وبنسبة مئوية بلغت (6.2%).

5. منذ متى تمارس هواية ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

جدول رقم (7)

التكرارات والنسب المئوية حسب البدء بممارسة هواية الألعاب الإلكترونية

الفئات	التكرار	النسبة
منذ أقل من سنة	15	12.7
من 1-3 سنوات	25	21.2
أكثر من 3 سنوات	78	66.1
المجموع	118	100

يتضح من خلال الجدول رقم (7) فيما يتعلق بوقت بدء الأطفال عينة الدراسة بممارسة هواية الألعاب الإلكترونية، أن أغلب الأطفال قد بدأوا بممارسة الألعاب الإلكترونية منذ (أكثر من 3 سنوات) وبتكرار بلغ (78) وبنسبة مئوية بلغت (66.1%)، تلاها الذين يمارسونها (من 1-3 سنوات)، بتكرار بلغ (25)، وبنسبة مئوية بلغت (21.2%)، تلاها في المرتبة الأخيرة الذين يمارسونها (منذ أقل من سنة)، بتكرار بلغ (15)، وبنسبة مئوية بلغت (12.7%)، وهذه النتائج تشير إلى سماح أولياء الأمور لأطفالهم باستخدام الأجهزة الإلكترونية منذ الصغر، حيث يعتقدون أنها مفيدة لهم وتساعدهم على التعلم وتنمية المهارات والقدرات الذهنية.

6. أين تفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

جدول رقم (8)

التكرارات والنسب المئوية حسب المكان المفضل بممارسة الألعاب الإلكترونية

الفئات	التكرار	النسبة
في المنزل	100	84.7
في بيت صديق	11	9.3
في المدرسة	3	2.5
في قاعات الألعاب الإلكترونية	4	3.4
المجموع	118	100

يتبين من خلال الجدول رقم (8) فيما يتعلق بالمكان المفضل لممارسة الأطفال عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية أن أغلب الاطفال يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في المنزل حيث بلغ عددهم (100) طفل، وبنسبة مئوية بلغت (84.7%). تلاها من يفضلون ممارستها في بيت صديق، حيث بلغ عددهم (11) طفل، وبنسبة مئوية بلغت (9.3%). تلاها من يمارسونها في قاعات الألعاب الإلكترونية، حيث بلغ عددهم (4) أطفال، وبنسبة مئوية بلغت (3.4%). تلاها من يفضلون ممارستها في المدرسة، حيث بلغ عددهم (3) أطفال، وبنسبة مئوية بلغت (2.5%).

والنتائج السابقة تشير إلى أن الأطفال يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في المنزل فممارستها في المنزل تعتبر أكثر راحة لهم. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (مرح حسن، 2013) والتي بينت أن توافر الأجهزة الإلكترونية في كل منزل قلل من لعب الأطفال مع أصدقائهم خارج المنزل.

7. كيف تفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

جدول رقم (9)

التكرارات والنسب المئوية حسب الطريقة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية

الفئات	التكرار	النسبة
منفردًا	21	17.8
مع أصدقاء	52	44.1
مع العائلة	45	38.1
المجموع	118	100

يتبين من خلال الجدول رقم (9) فيما يتعلق بالطريقة المفضلة لممارسة الأطفال عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية أن أغلب الأطفال يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع أصدقائهم حيث بلغ عددهم (52) طفل، وبنسبة مئوية بلغت (44.1%). تلاها ممارسة الأطفال للألعاب مع العائلة حيث بلغ عددهم (45) وبنسبة مئوية بلغت (38.1%). تلاها ممارسة الأطفال للألعاب منفرداً حيث بلغ عددهم (21) وبنسبة مئوية بلغت (17.8%)، وتعزى هذه النتيجة إلى عدم حاجة بعض الأطفال اللعب مع الآخرين وحبهم للتملك والانعزال واللعب منفرداً.

8- هل هنالك رقابة من والديك على الأجهزة الإلكترونية؟

جدول رقم (10)

التكرارات والنسب المئوية حسب وجود أو عدم الرقابة من الوالدين على الأجهزة الالكترونية

الفئات	التكرار	النسبة
نعم	60	50.8
لا	34	28.8
لا اعلم	24	20.3
المجموع	118	100

فيما يتعلق بمدى وجود رقابة من الوالدين على الأجهزة الإلكترونية، فيتبين من خلال الجدول رقم (10) أن أغلب الأطفال أجابوا ب "نعم"، حيث بلغ عددهم (60) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (50.8%). أما الذين أجابوا ب "لا" فقد بلغ عددهم (34)، وبنسبة مئوية بلغت (28.8%). أما الذين أجابوا ب "لا أعلم" فقد بلغ عددهم (24) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (20.3%).

9- هل سبق أن عاقبك والداك بمنعك من ممارسة الألعاب الإلكترونية ؟

جدول رقم (11)

التكرارات والنسب المئوية حسب المعاقبة السابقة من الوالدين والمنع من ممارسة الألعاب الإلكترونية

الفئات	التكرار	النسبة
نعم	78	66.1
لا	40	33.9
المجموع	118	100

فيما يتعلق بالمعاقبة السابقة من الوالدين والمنع من ممارسة الألعاب الإلكترونية، فيظهر من خلال الجدول رقم (11) أن أغلب أفراد عينة الدراسة قد تم معاقبتهم ومنعهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث بلغ عددهم (78)، وبنسبة مئوية بلغت (66.1%)، وتعزى هذه النتيجة إلى أن الوالدين عندما يريدان معاقبة أطفالهم يحاولان حرمانهم من شئ يحبونه ومنها الألعاب الإلكترونية حيث يعلم الوالدان مدى تعلق الأطفال بها، وأن عقابهم بمنعهم اللعب سيعدل سلوكهم، أما الذين أجابوا ب "لا"، فقد بلغ عددهم (40) طفلاً، وبنسبة مئوية بلغت (33.9%)، وتعزى هذه النتيجة إلى أن الوالدين قد يجدان طرقاً لمعاقبة أطفالهم أكثر نفعاً من حرمانهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أن بعض الآباء والأمهات يسمحون لأبنائهم بممارسة الألعاب الإلكترونية أثناء العطل، ولا يمكن تأجيل العقاب لوقت العطلة، لذلك فإن الأهل يبحثون عن طرق أخرى للعقاب.

10- كم مرة تمارس الألعاب الإلكترونية؟

جدول رقم (12)

التكرارات والنسب المئوية حسب عدد مرات ممارسة الألعاب الإلكترونية

الفئات	التكرار	النسبة
يوميًا	60	50.8
مرة في الأسبوع	20	16.9
أكثر من مرتين في الأسبوع	18	15.3
مرة في الشهر	1	0.8
أكثر من مرتين بالشهر	1	0.8
في العطل والإجازات فقط	18	15.3
المجموع	118	100

يبيّن الجدول رقم (12) فيما يتعلق بعدد مرات ممارسة الألعاب الإلكترونية، أن أغلب الأطفال عينة الدراسة يمارسونها "يومياً" حيث بلغ عددهم (60)، وبنسبة مئوية بلغت (50.8%)، تلاها الذين يمارسونها "مرة في الأسبوع" في المرتبة الثانية حيث بلغ عددهم (20) وبنسبة مئوية بلغت (16.9%)، تلاها في المرتبة الثالثة الذين يمارسونها " أكثر من مرتين في الأسبوع" و" في العطل والإجازات فقط" حيث بلغ عددهم (18) وبنسبة مئوية بلغت (15.3%)، أما في المرتبة الأخيرة فقد حلت الممارسة " مرة في الشهر" و" أكثر من مرتين بالشهر" حيث بلغ عددهم (1) لكل منهما وبنسبة مئوية بلغت (0.8%) لكل منهما، وهذه النتائج

تشير إلى أن الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية كثيراً، وقد يعود السبب في ذلك إلى أن أجهزة الإلكترونية متواجدة دائما أمام أعين الأطفال ويستطيعون اللعب بها متى شاءوا.

وتختلف هذه النتائج مع دراسة (مريم قويدر، 2012) والتي بينت أن أغلبية الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال لما لهذه الألعاب من تأثير على التحصيل الدراسي لهم وتأثيرها على صحتهم وتركيزهم في الدراسة.

11. كم عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

جدول رقم (13)

التكرارات والنسب المئوية حسب عدد الساعات المنقضية في ممارسة الألعاب الإلكترونية

الفئات	التكرار	النسبة
من نصف ساعة إلى ساعة	47	39.8
من ساعة إلى 3 ساعات	38	32.2
من 3 ساعات إلى 5 ساعات	20	16.9
من 5 ساعات فما فوق	13	11.0
المجموع	118	100

يتبين من خلال الجدول رقم (13) أن أغلب الأطفال عينة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية "من نصف ساعة إلى ساعة"، حيث بلغ عددهم (47)، وبنسبة مئوية بلغت (39.8%)، تلاها "من ساعة إلى 3 ساعات" حيث بلغ عددهم (38)، بنسبة مئوية بلغت (32.2%)، تلاها "من 3 ساعات إلى 5 ساعات" حيث بلغ عددهم (20)، بنسبة مئوية بلغت (16.9%)، تلاها "من 5 ساعات فما فوق" حيث بلغ عددهم (13)، بنسبة مئوية بلغت (11%)، وهذه النتائج تشير إلى أن هناك قيوداً يضعها أولياء الأمور فيما يتعلق بمدة ممارسة الألعاب الإلكترونية إذ تبين النتائج أن أغلب الأطفال يلعبون (من نصف ساعة إلى ساعة) و (من ساعة إلى 3 ساعات) في اليوم، حيث يحدد أولياء الأمور لأطفالهم المدة التي يجب أن يلعبوا بها.

12. هل تلعب بشكل متصل أم تأخذ قسطًا من الراحة أثناء اللعب؟

جدول رقم (14)

التكرارات والنسب المئوية حسب اللعب بشكل متواصل أم أخذ قسط من الراحة أثناء اللعب

الفئات	التكرار	النسبة
ألعب بشكل متواصل حتى أنتهي من اللعب	38	32.2
ألعب بشكل متقطع وآخذ قسطًا من الراحة بين كل جولة	80	67.8
المجموع	118	100

يتضح من خلال الجدول رقم (14) فيما يتعلق باللعب بشكل متواصل أم أخذ قسط من الراحة أثناء اللعب، أن أغلب الأطفال عينة الدراسة يلعبون بشكل متقطع ويأخذون قسطاً من الراحة بين كل جولة، حيث بلغ عددهم (80)، وبنسبة مئوية بلغت (67.8%)، وتعزى هذه النتيجة إلى الإرهاق الذي يحس به الأطفال عند اللعب بشكل متواصل، لذلك فهم يأخذون قسطاً من الراحة بين كل جولة, بالإضافة إلى محاولة الوالدين توعية أبنائهم بأهمية الراحة أثناء اللعب للحفاظ على قوة إبصارهم ومنع حصول ألم في الظهر أو رقبة الطفل. أما الذين يلعبون بشكل متواصل حتى ينتهوا من اللعب، فقد بلغ عددهم (38)، وبنسبة مئوية بلغت (32.2%) وتعزى هذه النتيجة إلى الإثارة التي يشعر بها الأطفال عند اللعب وعدم رغبتهم بترك اللعبة والرغبة في الوصول إلى درجات أعلى في اللعب.

13.من يساعدك في اقتناء الألعاب الإلكترونية؟

جدول رقم (15)

توزيع العينة حسب الشخص المساعد في اقتناء الألعاب الإلكترونية

	الإجابات		النسبة من العينة
	التكرار	النسبة	
بمفردي	53	33.8%	44.9%
الوالدان أو أحدهما	53	33.8%	44.9%
لأخ أو الأخت	26	16.6%	22.0%
قريب	10	6.4%	8.5%
صديق	15	9.6%	12.7%
المجموع	157	100.0%	133.1%

فيما يتعلق بالشخص المساعد في اقتناء الألعاب الإلكترونية، فيبين الجدول رقم (15) أن أغلب أفراد عينة الدراسة أجابوا "بمفردي" و "الوالدان أو أحدهما"، بتكرار بلغ (53) لكل واحد منهما، وبنسبة مئوية بلغت (33.8%)، تلاها "الأخ أو الأخت" بتكرار بلغ (26)، وبنسبة مئوية بلغت (16.6%)، تلاها

"صديق"، بتكرار بلغ (15)، وبنسبة مئوية بلغت (9.6%)، تلاها في المرتبة الأخيرة "قريب"، بتكرار بلغ (10)، وبنسبة مئوية بلغت (6.4%). وهذه النتائج تشير إلى أن أفراد العائلة سواء أكانوا الوالدين أو الاخوان والأخوات هم أكثر من يساهم في اقتناء الأطفال للألعاب الإلكترونية.

14. كيف تتعرف على آخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية؟

جدول رقم (16)

توزيع العينة حسب طريقة التعرف على آخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية

	الإجابات		النسبة من العينة
	التكرار	النسبة	
من خلال التلفزيون	13	8.6%	11.1%
الانترنت	70	46.4%	59.8%
الأصدقاء	38	25.2%	32.5%
الأقارب	30	19.9%	25.6%
المجموع	151	100.0%	129.1%

فيما يتعلق بطريقة التعرف على آخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية، فيبين الجدول رقم (16) أن أغلب الأطفال يتعرفون على آخر الإصدارات من خلال "الانترنت" بتكرار بلغ (70)، وبنسبة مئوية بلغت (46.4%), فالانترنت هو المصدر الأول للتعرف على آخر الإصدارات للألعاب الالكترونية وتنزيلها، تلاها في المرتبة الثانية من خلال "الأصدقاء"، بتكرار بلغ (38)، وبنسبة مئوية بلغت (25.2%)، وتعزى هذه النتيجة إلى أن الأصدقاء يتبادلون فيما بينهم الألعاب الإلكترونية ويتناقشون فيما بينهم حول أحدثها، تلاها في المرتبة الثالثة من خلال "الأقارب"، بتكرار بلغ (30)، وبنسبة مئوية بلغت (19.9%).

تلاها في المرتبة الرابعة والأخيرة "من خلال التلفزيون" بتكرار بلغ (13)، وبنسبة مئوية بلغت (8.6%)، وهذه النتيجة تبين أن التلفزيون لا يلعب دوراً كبيراً في تعريف الناس على آخر الإصدارات للألعاب الإلكترونية. وتختلف هذه النتيجة مع دراسة (مريم قويدر، 2012), والتي بينت أن التلفزيون هو الوسيلة التي يتعرف الأطفال من خلالها على الألعاب الجديدة.

15. ما هي النشاطات الترفيهية التي تفضل القيام بها؟ (ترتيب حسب الأولوية بدءًا بالرقم 1).

جدول رقم (17)
المتوسطات الحسابية لنشاطات الترفيهية المفضل القيام بها مرتبة تصاعدياً حسب المتوسط الحسابي

النشاط الترفيهي	المتوسط الحسابي	الرتبة
الخروج مع العائلة	5.43	1
ممارسة الألعاب الإلكترونية	4.74	2
اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	4.33	3
ممارسة الرياضة	3.85	4
استخدام الانترنت	3.82	5
مشاهدة التلفزيون	2.96	6
مطالعة كتاب أو قصة	2.78	7

فيما يتعلق بالنشاطات الترفيهية التي يفضل الأطفال عينة الدراسة القيام بها، يبين الجدول رقم (17) أن الأطفال يفضلون "الخروج مع العائلة" حيث جاءت في المرتبة الأولى، وتعزى هذه النتيجة كما أُشير سابقاً إلى حب الأطفال للخروج والتنزه مع العائلة حيث يمارسون العديد من النشاطات منها اللعب والاستمتاع بالأجواء الجميلة وتناول الطعام خارجاً، لذلك يعتبر الأطفال الخروج مع العائلة من أكثر النشاطات التي يفضلونها. تلاها في المرتبة الثانية "ممارسة الألعاب الإلكترونية". تلاها في المرتبة الثالثة "اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء"، تلاها في المرتبة الرابعة "ممارسة الرياضة"، فهي ليست من النشاطات الترفيهية المفضلة كثيراً لديهم لأنهم يمارسون الرياضة في مدارسهم في حصص التربية الرياضية، تلاها في المرتبة الخامسة "استخدام الانترنت"، وقد حصل الانترنت على المرتبة الخامسة لأن الأطفال يحبون تصفح الانترنت للحصول على الألعاب الإلكترونية الجديدة، وقد احتلت الألعاب الإلكترونية مسبقاً المرتبة الثانية.

أما المرتبة السادسة فقد احتلها "مشاهدة التلفزيون"، تلاها في المرتبة السابعة "مطالعة كتاب أو قصة".

16. ما نوع الألعاب الالكترونية المفضلة لديك؟

جدول رقم (18)

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات لنوع الألعاب الالكترونية المفضلة مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

الرقم	نوع اللعبة	لا أبدا		نادراً		غالباً		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		ن	%	ن	%	ن	%			
1	الألعاب القتالية والحربية	29	24.6	44	37.3	45	38.1	2.14	.784	2
2	الألعاب التعليمية	40	34.2	49	41.9	28	23.9	1.90	.759	3
4	ألعاب الألغاز	53	44.9	44	37.3	21	17.8	1.73	.747	4
3	ألعاب الرياضة	60	50.8	43	36.4	15	12.7	1.62	.703	5
5	ألعاب السباق	64	54.2	38	32.2	16	13.6	1.59	.719	6
6	ألعاب المغامرات	72	61.0	33	28.0	13	11.0	1.50	.689	7
7	ألعاب الديكور وترتيب المنزل	27	22.9	22	18.6	69	58.5	2.36	.832	1
8	ألعاب تلبيس باربي ومكياج	89	75.4	14	11.9	15	12.7	1.37	.702	8

يبين الجدول (18) أن المتوسطات الحسابية قد تراوحت مابين (1.37-2.36)، حيث جاءت "ألعاب الديكور وترتيب المنزل" في المرتبة الأولى بأعلى متوسط حسابي بلغ (2.36) وبدرجة مرتفعة، وتعزى هذه النتيجة إلى أن العاب الديكور وترتيب المنزل تثير حماسة الأطفال لما فيها من ألوان ورسومات وديكورات جديدة، حيث أن هذه الألعاب ممتعة وتنمي لديهم حب الفن، تلاها في المرتبة الثانية "الألعاب القتالية والحربية"، بمتوسط حسابي بلغ (2.14) وبدرجة متوسطة وتعزى هذه النتيجة إلى حالة الإحساس بالقوة؛ التي يشعر بها الطفل أثناء ممارسته للألعاب القتالية والحربية والتي يفتقدها في الواقع، تلاها في المرتبة الثالثة "الألعاب التعليمية" بمتوسط حسابي بلغ (1.90) وبدرجة متوسطة، وتعزى هذه النتيجة المتوسطة إلى ملل الأطفال من الدراسة في بعض الأحيان وبحثهم عن المتعة، حيث يلجأون للألعاب التعليمية اذا كانت ممتعة جداً. . تلاها في المرتبة الرابعة "ألعاب الألغاز"، بمتوسط حسابي بلغ (1.73) وبدرجة متوسطة، وتعزى هذه النتيجة المتوسطة إلى أن بعض العاب الألغاز كلما تقدم بها الطفل زادت صعوبتها عليه، ولذلك فهو يحبها ولكن بدرجة متوسطة حيث لا يستطيع أحيانا إكمال اللعبة الى آخرها نظراً لصعوبتها. تلاها في المرتبة الخامسة "ألعاب الرياضة" بمتوسط حسابي بلغ (1.62) وبدرجة منخفضة، وتعزى

هذه النتيجة المنخفضة إلى أن الالعاب الرياضية ليس فيها الكثير من المتعة والتشويق، إذ يحب الأطفال ممارسة الرياضة على الواقع، كما أنها ألعاب صعبة في سنهم، إذ يتوجب عليهم فهم الكثير من قواعد الألعاب الرياضية للفوز بها. تلاها في المرتبة السادسة "ألعاب السباق" بمتوسط حسابي بلغ (1.59) وبدرجة منخفضة، تلاها في المرتبة السابعة "ألعاب المغامرات"، بمتوسط حسابي بلغ (1.50) وبدرجة منخفضة، وقد تعزى هاتين النتيجتين المنخفضتين إلى صعوبة هذه الألعاب وحاجة المتسابقين إلى الكثير من الدقة والتركيز في اللعب، بينما جاءت ألعاب تلبيس باربي ومكياج في المرتبة الأخيرة وبمتوسط حسابي بلغ (1.37) وبدرجة منخفضة، وتعزى هذه النتيجة المنخفضة إلى أن الأطفال والإناث تحديدا يميلون إلى ألعاب تلبيس باربي ومكياج على الواقع أكثر من لعبها على الأجهزة الإلكترونية.

17 . لماذا تمارس هذه الألعاب؟

جدول رقم (19)

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات لأسباب ممارسة الألعاب الالكترونية مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

الرقم	السبب	لا ابدا		نادراً		غالباً		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		ن	%	ن	%	ن	%			
1	حب المغامرة والمتعة والحماس	12	10.2	23	19.5	83	70.3	2.60	.668	1
2	اشغال أوقات الفراغ	59	50.0	42	35.6	17	14.4	1.64	.722	5
3	حب الفضول	43	36.4	36	30.5	39	33.1	1.97	.836	3
4	حب الخيال والإثارة	59	50.0	33	28.0	26	22.0	1.72	.805	4
5	تطوير موهبة	68	57.6	33	28.0	17	14.4	1.57	.734	6
6	تنمية الذكاء	20	16.9	36	30.5	62	52.5	2.36	.757	2

فيما يتعلق بأسباب ممارسة الالعاب الالكترونية, فيبين الجدول (19) أن "حب المغامرة والمتعة والحماس" جاء في المرتبة الأولى بأعلى متوسط حسابي بلغ (2.60) وبدرجة مرتفعة، وتعزى هذه النتيجة إلى أن عامل التشويق في الألعاب الإلكترونية بما فيها من ألوان وأصوات ورسومات تسهم في تعلم وترفيه الأطفال فيقبلون على تعلم ما هو جديد ويتفاعلون معه بحماس، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (هناء سعادو ونوال بن مرزوق، 2016) والتي بينت أن معظم الأطفال ذكورًا وإناثًا يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية و كلاهما يمارسان هذه الألعاب

بسبب حب المغامرة والمتعة حيث أن ممارسة هذه الألعاب يثير نوعًا من الرغبة والإدمان لدى الطفل مما يجعله يتفاعل معها.

تلاها في المرتبة الثانية "تنمية الذكاء"، بمتوسط حسابي بلغ (2.36) وبدرجة مرتفعة. تلاها في المرتبة الثالثة "حب الفضول" بمتوسط حسابي بلغ (1.97) وبدرجة متوسطة فالأطفال يتميزون في هذا العمر بالبحث عن كل ما هو جديد، حيث يتملكهم الفضول للتعرف على الألعاب الإلكترونية الجديدة وممارستها، تلاها في المرتبة الرابعة "حب الخيال والإثارة"، بمتوسط حسابي بلغ (1.72) وبدرجة متوسطة حيث أن الألعاب الإلكترونية قادرة على تعليم الطفل واكتشاف ما حوله، وإشباع خياله بطريقة حيوية، تلاها في المرتبة الخامسة "إشغال أوقات الفراغ" بمتوسط حسابي بلغ (1.64) وبدرجة منخفضة. وتعزى هذه النتيجة إلى أن الأطفال في هذا العمر ليس لديهم أوقات فراغ، فهم دائمو النشاط واللعب، ففي الصباح يكونون في مدارسهم، وعند العودة من المدرسة يلعبون خارج المنزل مع أصدقائهم ويقومون بأداء واجباتهم ويتصفحون الانترنت وقد يشاهدون التلفاز، لذلك فإن الأطفال في هذه الفترة العمرية هم شديدو الحماس والنشاط، وممارستهم للألعاب الإلكترونية هو من باب المتعة والتسلية وليس لإشغال وقت الفراغ. بينما جاء تطوير موهبة في المرتبة السادسة والأخيرة وبمتوسط حسابي بلغ (1.57) وبدرجة منخفضة، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية قد تنمي لدى الأطفال التفكير والبحث، إلا أنها لا تنمي مواهبهم بشكل كبير، فهي مهمات يمارسها الأطفال بدافع التسلية ليس أكثر.

18. بماذا تشعر أثناء اللعب بهذه الألعاب؟

جدول رقم (20)

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات للفقرات المتعلقة بالشعور أثناء اللعب مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

الرقم	الشعور	لا ابدا		نادراً		غالباً		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		ن	%	ن	%	ن	%			
1	الفرحة والسرور	5	4.2	36	30.5	77	65.3	2.61	.570	1
2	الحماس والحيوية	83	70.3	21	17.8	14	11.9	1.42	.696	6
3	الغضب	25	21.2	36	30.5	57	48.3	2.27	.792	2
4	القوة والشجاعة	58	49.2	38	32.2	22	18.6	1.69	.768	5
5	القلق والتوتر	34	28.8	35	29.7	49	41.5	2.13	.833	4
6	شعور عادي	28	23.7	36	30.5	54	45.8	2.22	.807	3

فيما يتعلق بشعور الأطفال عينة الدراسة أثناء اللعب، يبين الجدول (20) أن "الشعور بالفرحة والسرور" جاء في المرتبة الأولى بأعلى متوسط حسابي بلغ (2.61) وبدرجة مرتفعة، وقد يعود السبب في هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية فيها عناصر جذب للطفل بحيث تشجعه على اللعب، كما أن الفوز يؤدي إلى شعور بالبهجة والفرح، تلاها في المرتبة الثانية "الغضب"، بمتوسط حسابي بلغ (2.27) وبدرجة متوسطة وتعزى هذه النتيجة إلى الخسارة في بعض الألعاب خاصة إذا كانت متكررة، فإن هذا يؤدي إلى الشعور بالغضب. تلاها في المرتبة الثالثة "شعور عادي" بمتوسط حسابي بلغ (2.22) وبدرجة متوسطة، تلاها في المرتبة الرابعة "القلق والتوتر"، بمتوسط حسابي بلغ (2.13) وبدرجة متوسطة، تلاها في المرتبة الخامسة "القوة والشجاعة" بمتوسط حسابي بلغ (1.69) وبدرجة متوسطة، بينما جاء "الشعور بالحماس والحيوية" في المرتبة السادسة والأخيرة وبمتوسط حسابي بلغ (1.42) وبدرجة منخفضة، وقد يعود السبب في هذه النتيجة إلى الخسارة في اللعبة وتكرارها قد يؤدي إلى فقدان الحماس للعب.

19. ما هو أكثر ما يشدك ويجعلك مرتبطًا بالألعاب الإلكترونية؟ (بدءًا بالرقم 1)

جدول رقم (21)
المتوسطات الحسابية للروابط بالألعاب الالكترونية مرتبة تصاعدياً حسب المتوسطات الحسابية

الرقم		المتوسط الحسابي	الرتبة
1	متعة الفوز	3.70	1
2	الأحداث الموجودة في قصة اللعبة	3.41	2
3	بطل القصة	3.08	3
4	الرسوم، الألوان، ونوعية الصورة	2.43	4
5	الموسيقى	2.09	5

فيما يتعلق بأكثر ما يشد الاطفال عينة الدراسة ويجعلهم مرتبطين بالألعاب الإلكترونية، يبين الجدول (21) أن المتوسطات الحسابية قد تراوحت مابين (2.09-3.70)، حيث جاءت متعة الفوز في المرتبة الأولى بأعلى متوسط حسابي بلغ (3.70). بينما جاءت "الموسيقى" في المرتبة الأخيرة وبأقل متوسط حسابي حيث بلغ (2.09). وتعزىهذه النتيجة إلى أن الموسيقى من الأمور الجاذبة للأطفال ولكن هي ليست الأمر الأكثر جذباً في الألعاب الإلكترونية، فما يميز الألعاب الإلكترونية هو الفوز أو الخسارة في المرتبة الأولى.

20. هل سبق أن حاولت تقليد مشهد أعجبك في لعبة معينة مع زملائك؟

جدول رقم (22)

التكرارات والنسب المئوية حسب المحاولة في تقليد مشهد في لعبة معينة مع الزملاء

الفئات	التكرار	النسبة
نعم	66	55.9
لا	52	44.1
المجموع	118	100

فيما يتعلق بالمحاولة في تقليد مشهد في لعبة معينة مع الزملاء فيتبين من خلال الجدول رقم (23) أن عدد الأطفال الذين أجابوا ب "نعم" قد بلغ عددهم (66) وبنسبة مئوية بلغت (55.9%)، وتعزى هذه النتيجة إلى أن بعض الألعاب لها تأثير عليهم، وتثير إعجابهم، ومن السهولة تقليدها من قبل الأطفال، لذلك فهم يحاولون تقليدها مع زملائهم، أما الذين أجابوا ب "لا"، فقد بلغ عددهم (52) وبنسبة مئوية بلغت (44.1%)، وتعزى هذه النتيجة إلى أن بعض الألعاب التي

يمارسها الأطفال دائما من الصعب تقليدها أو أنها ليست جاذبة ومثيرة للأطفال أو أن هناك خطراً في تقليدها، لذلك فإن الأطفال لا يقومون بتقليد هذه اللعبة.

22. إذا كنت تفضل الألعاب الإلكترونية العنيفة فما شعورك عند إطلاق النار في اللعبة؟

جدول رقم (23)
التكرارات والنسب المئوية حسب الشعور عند إطلاق النار في اللعبة الإلكترونية العنيفة

الفئات	التكرار	النسبة
الحماسة والإثارة	47	39.8
السعادة	15	12.7
التسلية والمتعة	18	15.3
الانتقام	18	15.3
الخوف	20	16.9
المجموع	118	100

فيما يتعلق بشعور الأطفال عينة الدراسة عند إطلاق النار في اللعبة الإلكترونية العنيفة، فيبين الجدول رقم (29) أن أغلب أفراد عينة الدراسة يشعرون بالحماسة والإثارة، حيث بلغ عددهم (47)، وبنسبة مئوية بلغت (39.8%)، وتعزى هذه النتيجة إلى أن إطلاق العيارات النارية لقتل الأعداء والتخلص منهم بالإضافة إلى الصخب والضجة المصاحبة للعبة قد تثير لدى الطفل الحماسة والإثارة وتشجعه على إطلاق المزيد من النار، تلاها عدد الذين أجابوا بـ "اشعر بالخوف" حيث بلغ عددهم (20)، وبنسبة مئوية بلغت (16.9%)، وتعزى هذه النتيجة إلى أن بعض الأطفال يخافون في الواقع من صوت إطلاق النار، كما أن الأصوات المصاحبة للعبة عند إطلاق النار قد تكون مخيفة لبعض الأطفال. تلاها الشعور بـ "التسلية والمتعة" و "الانتقام" حيث بلغ عدد التكرارات (18)، وبنسبة مئوية بلغت (15.3%) لكل منهما، أما في المرتبة الأخيرة، فقد حل شعور "السعادة"، حيث بلغت التكرارات (15)، وبنسبة مئوية بلغت (12.7)، وتعزى هذه النتائج إلى أن تمكن الطفل من قتل الأعداء عند إطلاق النار تشعره بالبهجة والمتعة والتسلية، وأنه قام بفعل جيد، فقد قتل اللصوص أو الأعداء، لذلك فهو يشعر بشعور مريح.

23. إن الألعاب الإلكترونية حققت لي ما يأتي (التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية) :

جدول رقم (24)
التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات للتأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية

الرقم	التأثيرات الإيجابية	غير موافق		محايد		موافق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		ن	%	ن	%	ن	%			
1	زادت من قدراتي الذهنية	17	14.5	44	37.6	56	47.9	2.33	.719	1
2	وسعت من مداركي	59	50.0	35	29.7	24	20.3	1.70	.788	3
3	جعلتني واثقا من نفسي	66	55.9	34	28.8	18	15.3	1.59	.742	6
4	زادت من قوة شخصيتي	60	50.8	40	33.9	18	15.3	1.64	.734	4
5	جعلتني أعتمد على نفسي	63	53.4	39	33.1	16	13.6	1.60	.718	5
6	طورت مهاراتي الحاسوبية	87	73.7	13	11.0	18	15.3	1.42	.743	8
7	طورت مهارات اللغة الإنجليزية لدي	74	62.7	27	22.9	17	14.4	1.52	.737	7
8	استطعت أن أكون صداقات جديدة	32	27.1	22	18.6	64	54.2	2.27	.864	2

يبين الجدول (24) أن المتوسطات الحسابية قد تراوحت مابين (1.42-2.33)، حيث حصلت الفقرتان (1) و (8) على درجات موافقة عالية، حيث جاءت الفقرة (1) والتي تنص على "زادت من قدراتي الذهنية" في المرتبة الأولى بأعلى متوسط حسابي بلغ (2.33)، وتعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية تساهم في توسيع خيال الأطفال وتفكيرهم من خلال الألغاز مثلاً، كما أنها قد

تطرح أفكاراً ومعلومات جديدة. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (إيمان إمام، 2015) حيث توصلت الدراسة إلى أن ألعاب الكمبيوتر التعليمية لها تأثير إيجابي نحو تنمية التفكير الإبداعي للطلاب، حيث أن جميع الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية تؤثر فيهم الألعاب التي يلعبونها.

أما في المرتبة الثانية فقد احتلتها الفقرة (8) والتي تنص على "استطعت أن أكون صداقات جديدة (عبر الانترنت online)" بمتوسط حسابي بلغ (2.27)، وتعزى هذه النتيجة إلى أن بعض الألعاب تحتاج إلى أكثر من لاعب على الانترنت في الوقت نفسه، لذلك فإن الأطفال يشاركون مع غيرهم من الأطفال في ممارسة اللعبة وبالتالي فهي تتيح لهم الفرصة للتعرف على بعضهم البعض وكسب صداقات جديدة.

تلاها في المرتبة الثالثة الفقرة "وسعت من مداركي" بمتوسط حسابي بلغ (1.70) وبدرجة قريبة من الدرجة المنخفض. أما باقي الفقرات فقد حصلت على درجات تقدير منخفضة، فقد حصلت الفقرة "زادت من قوة شخصيتي" على المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي بلغ (1.64)، تلاها في المرتبة الخامسة الفقرة "جعلتني أعتمد على نفسي" بمتوسط حسابي بلغ (1.60)، تلاها في المرتبة السادسة الفقرة "جعلتني واثقا من نفسي" بمتوسط حسابي بلغ (1.59)، تلاها في المرتبة السابعة الفقرة "طورت مهارات اللغة الإنجليزية لدي" بمتوسط حسابي بلغ (1.52)، بينما جاءت الفقرة "طورت مهاراتي الحاسوبية" في المرتبة الثامنة والأخيرة وبمتوسط حسابي بلغ (1.42) وجميعها جاءت بدرجات تقدير قليلة، وتعزو الباحثة ظهور هذه النتائج إلى أن الأطفال لا يرون إيجابيات كبيرة في الألعاب الإلكترونية فقد لا تحمل محتوى يساعد على تعلمهم أو تساعدهم على التفكير أو التأثير إيجابياً في شخصياتهم، فهي تعتبر مجرد ألعاب للتسلية ليس أكثر. وتختلف هذه النتائج مع دراسة (مرح حسن، 2013) والتي بينت أن الألعاب الإلكترونية تقوي اللغة الإنجليزية لدى الطفل فالممارسة المستمرة لهذه الألعاب يخلق نوعًا من الفهم لتلك الكلمات المستخدمة حيث يعتاد أيضا عل استخدامها في حياته اليومية، كما تساعد على تقوية الذكاء والتفكير الإبداعي.

24. إن الألعاب الإلكترونية حققت لي ما يـــــأتي (التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية):

جدول رقم (25)
التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية

الرقم	التأثيرات السلبية	غير موافق		محايد		موافق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		ن	%	ن	%	ن	%			
1	أدت إلى زيادة عزلتي	84	71.2	22	18.6	12	10.2	1.39	.667	11
2	أصبحت لا أحب الجلوس مع أفراد أسرتي	7	5.9	9	7.6	102	86.4	2.81	.527	2
3	أبعدتني عن أصدقائي	2	1.7	11	9.3	105	89.0	2.87	.382	1
4	أشعر بأنها زادت من عدوانيتي	10	8.5	9	7.6	99	83.9	2.75	.598	4
5	أصبحت شخصا عصبيًا	12	10.2	20	16.9	86	72.9	2.63	.664	9
6	أصبحت شخصا متوترًا دائما	6	5.1	16	13.6	96	81.4	2.76	.534	3
7	تعلمت عبارات غير لائقة	13	11.0	13	11.0	92	78.0	2.67	.667	6
8	سببت لي مشاكل في الرؤية، قصر نظر، وضعف في الإبصار	13	11.0	15	12.7	90	76.3	2.65	.671	7
9	أصبحت أشعر بألم في الظهر	16	13.6	19	16.1	83	70.3	2.57	.722	10
10	أثرت على أدائي الدراسي	10	8.5	23	19.5	85	72.0	2.64	.636	8
11	أصبحت أتأخر على دوام المدرسة لعدم قدرتي على الاستيقاظ	11	9.3	9	7.6	98	83.1	2.74	.619	5
12	أصبح لدي اضطرابات في النوم	94	79.7	13	11.0	11	9.3	1.30	.631	12

يبين الجدول (25) أن المتوسطات الحسابية قد تراوحت مابين (1.30-2.87)، حيث جاءت الفقرة "أبعدتني عن أصدقائي" في المرتبة الأولى بأعلى متوسط حسابي بلغ (2.87) وبدرجة مرتفعة، تلاها في المرتبة الثانية الفقرة "أصبحت لا

أحب الجلوس مع أفراد أسرتي" بمتوسط حسابي بلغ (2.81) وبدرجة مرتفعة وتعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية تشغل الطفل عمن هم حوله، فالإدمان على ممارستها تعرضه إلى العزلة الاجتماعية عن أصدقائه أو عائلته، فالطفل يعتاد على إشباع احتياجاته الاجتماعية مع شخصيات الألعاب الإلكترونية.

تلاها في المرتبة الثالثة الفقرة "أصبحت شخصا متوترًا دائما" بمتوسط حسابي بلغ (2.76) وبدرجة مرتفعة. أما في المرتبة الرابعة فقد جاءت الفقرة "أشعر بأنها زادت من عدوانيتي" بمتوسط حسابي بلغ (2.75) وبدرجة مرتفعة وقد يعود السّبب في حصول هاتين الفقرتين على درجات مرتفعة إلى أن الألعاب الإلكترونية تقوم على المنافسة، فإما أن يفوز الطفل أو يخسر، وفي حالة خسارة الطفل فهي تشعره بالتوتر والغضب والاستياء وتزيد من عدوانيته، وبذلك فهي تؤثر على شخصية الطفل، كما تعزى هذه النتيجة إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية تقوم على القتل والاعتداء على الآخرين والتدمير للممتلكات، لذلك فهي تنمي لديهم العدوانية والعنف. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (ماجد الزيودي، 2014), ودراسة (Christopher L.Groves & Craig A. Anderson, 2015) والتي بينت وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية المنزلية وتنمية العنف لدى الأطفال. وتختلف هذه النتيجة مع دراسة (Marisa Prokary, 2012) والتي بينت أن ليس هناك علاقة قوية بين الألعاب الإلكترونية و العنف، حيث أظهرت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ومحتواها ليس له تأثير على السمات الشخصية العدوانية للفرد، وسلوكه وأفعاله.

تلاها في المرتبة الخامسة الفقرة "أصبحت أتأخر على دوام المدرسة لعدم قدرتي على الاستيقاظ" بمتوسط حسابي بلغ (2.74) وبدرجة مرتفعة وتعزى هذه النتيجة إلى أن الأطفال وبسبب سهرهم وقضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية وعدم نيل القسط الكافي من الراحة قد تؤدي إلى عدم قدرتهم على الاستيقاظ مبكراً للذهاب إلى المدرسة. تلاها في المرتبة السادسة الفقرة "تعلمت عبارات غير لائقة" بمتوسط حسابي بلغ (2.67) وبدرجة مرتفعة وتعزى هذه النتيجة إلى أن اللعب يحمل الفوز والخسارة، وعند لعب الأطفال وخسارتهم في اللعبة وبسبب الغضب جراء الخسارة قد تسبب تلفظ الطفل بكلمات غير لائقة،

كما أن أغلبية الألعاب تحوي عبارات يتعلمها الطفل بسهولة لممارستها لهذه الألعاب بشكل متكرر، تلاها في المرتبة السابعة الفقرة "سببت لي مشاكل في الرؤية، قصر نظر، وضعف في الإبصار" بمتوسط حسابي بلغ (2.65) وبدرجة مرتفعة وتعزىهذه النتيجة إلى أن جلوس الأطفال لفترات طويلة خلف الشاشات الإلكترونية تؤدي إلى إصابة الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد التي تنبعث من الشاشات الإلكترونية، كما أن الطفل عندما يلعب تكون حركة عينيه سريعة جداً مما يؤدي الى إرهاقهما، تلاها في المرتبة الثامنة الفقرة "أثرت على أدائي الدراسي" بمتوسط حسابي بلغ (2.64) وبدرجة مرتفعة، وتعزى هذه النتيجة إلى قضاء أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية وإهمال الدراسة، وذلك يؤثر سلباً على الأداء والتحصيل الدراسي، تلاها في المرتبة التاسعة الفقرة "أصبحت شخصا عصبيًا" بمتوسط حسابي بلغ (2.63) وبدرجة مرتفعة، وتعزو الباحثة هذا الشعور إلى الخسارة أحيانا عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، وذلك يؤدي إلى الشعور بالغضب. تلاها في المرتبة العاشرة الفقرة "أصبحت أشعر بألم في الظهر" بمتوسط حسابي بلغ (2.57) وبدرجة مرتفعة وتعزى هذه النتيجة إلى الجلوس لفترات طويلة خلف الشاشات الإلكترونية أو الاستلقاء بطريقة غير صحيحة للعب، مما يؤثر على ظهر الطفل ويسبب له آلاماً في الظهر.

تلاها في المرتبة الحادية عشر الفقرة "أدت إلى زيادة عزلتي" بمتوسط حسابي بلغ (1.39) وبدرجة قليلة، بينما جاءت الفقرة "أصبح لدي اضطرابات في النوم" في المرتبة الثانية عشر والأخيرة بمتوسط حسابي بلغ (1.30) وبدرجة قليلة، وتعتبرهاتين النتيجتين إيجابيتين، حيث يرى الأطفال أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية لم تؤدي إلى وصولهم إلى درجة العزلة، كما لم تؤثر على نومهم ولم تسبب لهم اضطرابات في النوم.

وتتفق النتائج السابقة مع دراسة (مرح حسن، 2013) والتي بينت أن الألعاب الالكترونية تؤثر على حياة الطفل الاجتماعية بحيث تؤدي به إلى العزلة والانطواء على نفسه فبدلًا من الجلوس مع عائلته يفضل اللعب والفوز بهذه

الألعاب، وتجعل الفرد يتقمص شخصيات و يكتسب سلوكيات غير مرغوبة حسب نوع اللعبة التي يمارسها، كما أنها تؤثر على صحة الانسان البدنية.

كما تتفق هذه النتائج مع دراسة (عبدالله الهدلق، 2010) والتي أظهرت أن الألعاب الإلكترونية تسبب مشاكل صحية كثيرة مثل مشاكل في الرؤية، مشاكل في الجهاز العصبي، مشاكل صحية للعمود الفقري، مشاكل نفسية، سوءًا في التغذية، اضطرابات في النوم وغيرها، وتشجع على العنف وبالتالي تؤثر سلبًا على الطفل فتجعله عنيفًا، كما تؤدي إلى حدوث بعض الآثار الاجتماعية السلبية كالإدمان والعزلة والانطواء، وتؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي للطفل خصوصًا عند عدم متابعة الأهل لأطفالهم.

اختبار فرضيات الدراسة:

1: الفرضية الاولى:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في التأثيرات الإيجابية والسلبية المتحققة من الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير نوع المدرسة/ النوع الاجتماعي.

أولا: نوع المدرسة

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للتأثيرات الإيجابية والسلبية المتحققة من الألعاب الإلكترونية حسب متغير نوع المدرسة، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجداول أدناه توضح ذلك.

جدول (26)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر نوع المدرسة على التأثيرات الايجابية والسلبية المتحققة من الألعاب الالكترونية

	نوع المدرسة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
التأثيرات الايجابية	حكومية	59	1.79	.335	1.048	116	.297
	خاصة	59	1.73	.249			
التأثيرات السلبية	حكومية	59	2.49	.295	.350	116	.727
	خاصة	59	2.47	.275			

يتبين من الجدول (26) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 تعزى لأثر نوع المدرسة في التأثيرات الايجابية والسلبية المتحققة من الألعاب الالكترونية. وهذه النتيجة تعني أن التأثيرات الإيجابية والسلبية المتحققة من الألعاب الالكترونية لا تختلف تأثيراتها باختلاف المدرسة التي يدرس فيها الأطفال، حيث أنهم جميعاً يتأثرون بهذه الألعاب سواء بشكل إيجابي أو سلبي بنفس الدرجة. وهذه النتيجة تعني أن نوع المدرسة ليس له أي تأثير معنوي على التأثيرات الإيجابية والسلبية المتحققة من الألعاب الالكترونية على الأطفال.

ثانيا: النوع الاجتماعي:

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للتأثيرات الايجابية والسلبية المتحققة من الألعاب الالكترونية حسب متغير النوع الاجتماعي، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجداول أدناه توضح ذلك.

جدول (27)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر النوع الاجتماعي على التأثيرات الايجابية والسلبية المتحققة من الألعاب الالكترونية

	النوع الاجتماعي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
التأثيرات الايجابية	ذكر	59	1.74	.286	-.734	116	.465
	انثى	59	1.78	.305			
التأثيرات السلبية	ذكر	59	2.43	.300	-2.109	116	.037
	انثى	59	2.54	.259			

يتبين من الجدول (27) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 تعزى لأثر النوع الاجتماعي في التأثيرات الايجابية المتحققة من الألعاب الالكترونية و وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في التأثيرات السلبية المتحققة من الألعاب الالكترونية، وجاءت الفروق لصالح الاناث.

ويعزى ظهور الفروق في التأثيرات السلبية لصالح الإناث إلى أن الإناث يلعبن أكثر من الذكور بالأجهزة الإلكترونية، حيث أن الذكور يستطيعون الخروج من المنزل واللعب في الخارج، فلا يلعبون بالألعاب الإلكترونية بشكل كبير، على عكس الإناث اللواتي يجب ألا يخرجن من المنزل للعب خارجاً، ويحاولن تعويض

هذا باللعب في المنزل على الألعاب الإلكترونية، مما يسبب لهن الانعزال عن الأصدقاء وأفراد أسرهن، كما سبب السهر على هذه الألعاب صعوبة في استيقاظهن للذهاب إلى المدرسة، كما أن كثرة اللعب على هذه الأجهزة تسبب مشاكل في النظر، حيث يصاب الطفل بقصر نظر، وضعف في الإبصار بسبب كثرة اللعب.

2: الفرضية الثانية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في تفضيل النشاطات الترفيهية لدى الأطفال تعزى لمتغير نوع المدرسة/ النوع الاجتماعي.

أولا: نوع المدرسة

جدول رقم (28)

المتوسطات الحسابية لنشاطات الترفيهية المفضل القيام بها والرتبة تبعا لمتغير المدرسة

	النشاط الترفيهي	حكومية		خاصة	
		المتوسط الحسابي	الرتبة	المتوسط الحسابي	الرتبة
2	الخروج مع العائلة	5.41	1	5.44	1
1	ممارسة الألعاب الإلكترونية	4.74	2	4.75	2
4	اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	4.21	3	4.46	3
5	استخدام الانترنت	3.33	5	4.31	4
6	ممارسة الرياضة	3.76	4	3.93	5
7	مشاهدة التلفزيون	3.14	7	2.78	6
3	مطالعة كتاب أو قصة	3.21	6	2.36	7

فيما يتعلق بمدى وجود اختلافات في النشاطات الترفيهية المفضل القيام بها لدى الاطفال عينة الدراسة تبعاً لمتغير المدرسة (حكومية وخاصة)، يبين الجدول رقم (28) أن الأطفال في المدارس الحكومية والخاصة يتشابهون إلى حد كبير في وجهات نظرهم، إذ يحبون الخروج مع العائلة حيث جاء هذا النشاط في المرتبة الأولى، وتعزى هذه النتيجة إلى حب الأطفال للخروج والتنزه مع العائلة حيث يمارسون العديد من النشاطات منها اللعب والاستمتاع بالأجواء الجميلة وتناول الطعام خارجاً، لذلك يعتبر الأطفال الخروج مع العائلة من أكثر النشاطات التي

يفضلونها، والتي لا يمارسونها في المدارس. كما بيّنت النتائج تشابهاً في الإجابات حيث احتلت الألعاب الإلكترونية في المرتبة الثانية للأطفال في المدارس الحكومية والخاصة، وتعزى هذه النتيجة إلى التنوع الذي تطرحه الألعاب الإلكترونية، حيث يستطيع الطفل اختيار ما يناسبه من الألعاب الترفيهية للاستمتاع بغض النظر عن مدارس الأطفال.

أما فيما يتعلق باستخدام الانترنت وممارسة الرياضة فقد كانت إجابات الأطفال فيها من المدارس الحكومية والخاصة متقاربة، وقد احتلت درجات متوسطة، حيث أن الأطفال يحبون ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي التي تهمهم عند تصفح الانترنت، أما فيما يتعلق بالرياضة، فيكتفي الأطفال باللعب خارج المنزل والخروج مع العائلة واللعب، فهي كالرياضة بالنسبة لهم، كما أنهم يمارسون الرياضة في مدارسهم في حصص التربية الرياضية.

كما حل اللعب خارج المنزل في المرتبة الثالثة للفئتين من المدارس الحكومية والخاصة، إذ يفضلها الأطفال بغض النظر عن مدارسهم، فهي فرصة للترفيه عن النفس والتلاقي مع الأصدقاء خارج إطار الدراسة.

كما تبين النتائج تشابهاً في اختيارات الاطفال، حيث احتل كل من مشاهدة التلفزيون ومطالعة كتاب أو قصة المرتبتين الأخيرتين من وجهة نظرهم، وتعزى هذه النتائج إلى أن الاطفال يشعرون بالملل في بعض الأوقات من الكتب بسبب زخم الدراسة التي يعانون منها سواء في المدارس الحكومية أو الخاصة، كما أن التلفزيون لم يعد يشغلهم كما كان سابقاً، إذ يستطيعون مشاهدة ما يريدونه على الانترنت من دون انتظار الحلقات اليومية على شاشة التلفزيون.

ثانيا: النوع الاجتماعي

جدول رقم (29)

المتوسطات الحسابية للنشاطات الترفيهية المفضل القيام بها والرتبة تبعاً لمتغير النوع الاجتماعي

	النشاط الترفيهي	ذكور		اناث	
		المتوسط الحسابي	الرتبة	المتوسط الحسابي	الرتبة
1	ممارسة الألعاب الإلكترونية	5.03	2	4.45	3
2	الخروج مع العائلة	5.20	1	5.66	1
3	مطالعة كتاب أو قصة	2.61	7	2.95	7
4	اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	4.14	4	4.53	2
5	استخدام الانترنت	3.80	5	3.84	4
6	ممارسة الرياضة	4.20	3	3.48	5
7	مشاهدة التلفزيون	2.80	6	3.12	6

يبين الجدول رقم (29) فيما يتعلق بالنشاطات الترفيهية المفضل القيام بها أن الذكور والاناث يحبون الخروج مع العائلة وحيث جاء هذا النشاط في المرتبة الأولى لدى كِلا الجنسين، وتعزى هذه النتيجة كما أُشير سابقاً إلى حب الأطفال للخروج والتنزه مع العائلة حيث يمارسون العديد من النشاطات منها اللعب والاستمتاع بالأجواء الجميلة وتناول الطعام خارجاً، لذلك يعتبر الأطفال الخروج مع العائلة من أكثر النشاطات التي يفضلونها.

كما بينت النتائج تقاربا في إجابات الذكور والإناث حيث يفضل الذكور ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث جاءت في المرتبة الثانية، واحتلت عند الإناث المرتبة الثالثة، وتعزى هذه النتيجة إلى التنوع الذي تطرحه الألعاب الإلكترونية، حيث يستطيع الطفل اختيار ما يناسبه من الألعاب الترفيهية للاستمتاع وشغل أوقات الفراغ سواء للذكور أم للإناث، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (نظمية حجازي، 2017) والتي بينت أن الألعاب الإلكترونية ليست حكرًا على الذكور فقط حيث أن معظمها تلفت نظر الأطفال بغض النظر عن جنسهم لما تتمتع به من عناصر التشويق، فكلاهما حظي بنفس الفرصة من استخدام هذه الألعاب الإلكترونية.

كما تبين النتائج تشابهاً في اختيارات الذكور والإناث، حيث احتل كل من مشاهدة التلفزيون ومطالعة كتاب أو قصة المرتبتين الأخيرتين من وجهة نظر كِلا الجنسين، وتعزى هذه النتائج إلى أن الأطفال يشعرون بالملل في بعض الأوقات

من الكتب بسبب زخم الدراسة التي يعانون منها، كما أن التلفزيون لم يعد يشغلهم كما كان سابقاً، إذ يستطيعون مشاهدة ما يريدونه على الانترنت من دون انتظار الحلقات اليومية على شاشة التلفزيون.

3: الفرضيّة الثالثة:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال تعزى لمتغيري نوع المدرسة/ النوع الاجتماعي.

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لنوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال حسب متغيري نوع المدرسة، والنوع الاجتماعي، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجداول أدناه توضح ذلك.

أولا: نوع المدرسة

جدول (30)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر نوع المدرسة على نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال

نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال	نوع المدرسة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
الألعاب القتالية والحربية	حكومية	59	2.07	.828	-.939	116	.349
	خاصة	59	2.20	.738			
الألعاب التعليمية	حكومية	58	1.72	.744	-2.505	115	.014
	خاصة	59	2.07	.740			
ألعاب الرياضة	حكومية	59	1.46	.597	-2.545	116	.012
	خاصة	59	1.78	.767			
ألعاب الألغاز	حكومية	59	1.83	.769	1.486	116	.140
	خاصة	59	1.63	.717			
ألعاب السباق	حكومية	59	1.54	.678	-.767	116	.445
	خاصة	59	1.64	.760			
ألعاب المغامرات	حكومية	59	1.47	.653	-.400	116	.690
	خاصة	59	1.53	.728			
ألعاب الديكور وترتيب المنزل	حكومية	59	2.36	.866	.000	116	1.000
	خاصة	59	2.36	.804			
ألعاب تلبيس باربي ومكياج	حكومية	59	1.58	.835	3.278	116	.001
	خاصة	59	1.17	.461			

يتبين من الجدول (30) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05

تعزى لأثر نوع المدرسة في كل من الألعاب التعليمية، وألعاب الرياضة، وجاءت الفروق لصالح المدارس الخاصة، ولصالح المدارس الحكومية في ألعاب تلبيس باربي ومكياج، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في باقي الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال.

ويعزى ظهور الفروق لصالح المدارس الخاصة في كل من الألعاب التعليمية، والألعاب الرياضية إلى أن المدارس الخاصة تشجع الأطفال على التعلم وممارسة النشاطات الرياضية، كما تشجع المدارس الخاصة الأطفال على استخدام الآيباد للتعلم في المدرسة، لذلك فإن الأطفال قد اعتادوا على استخدام الآيباد والأجهزة الالكترونية للتعلم وحل الواجبات والاطلاع، وبناء على هذا فإن الأطفال في المدارس الخاصة تستهويهم الألعاب التعليمية بشكل أكثر من غيرها من الألعاب.

كما يعزى ظهور الفروق لصالح المدارس الحكومية في ألعاب تلبيس باربي ومكياج إلى اهتمام المدارس الحكومية بحصص الفن والتربية المهنية خاصة مدارس الإناث، حيث تقوم تهتم الفتيات بالألوان والرسم وتصميم أزياء الألعاب، وبما أن هذه الاجهزة الالكترونية تحتوي على ألعاب في هذا المجال، فإن الفتيات في المدارس الحكومية يفضلنها.

ثانياً: النوع الاجتماعي:

جدول (31)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر النوع الاجتماعي على نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال

نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال	النوع الاجتماعي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
الألعاب القتالية والحربية	ذكر	59	2.51	.569	5.860	116	.000
	انثى	59	1.76	.795			
الألعاب التعليمية	ذكر	59	1.92	.726	.255	115	.799
	انثى	58	1.88	.796			
ألعاب الرياضة	ذكر	59	1.53	.679	-1.447	116	.151
	انثى	59	1.71	.720			
ألعاب الألغاز	ذكر	59	1.86	.706	1.996	116	.048
	انثى	59	1.59	.768			
ألعاب السباق	ذكر	59	1.63	.740	.511	116	.611
	انثى	59	1.56	.702			
ألعاب المغامرات	ذكر	59	1.39	.616	-1.753	116	.082
	انثى	59	1.61	.743			
ألعاب الديكور وترتيب المنزل	ذكر	59	2.73	.611	5.426	116	.000
	انثى	59	1.98	.861			
ألعاب تلبيس باربي ومكياج	ذكر	59	1.00	.000	-6.798	116	.000
	انثى	59	1.75	.843			

يتبين من الجدول (31) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 تعزى لأثر النوع الاجتماعي في الألعاب القتالية والحربية، وألعاب الألغاز، وألعاب الديكور وترتيب المنزل، وجاءت الفروق لصالح الذكور، ولصالح الاناث في ألعاب تلبيس باربي ومكياج، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في باقي الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال.

ويعزى ظهور الفروق لصالح الذكور في الألعاب القتالية والحربية، وألعاب الألغاز، وألعاب الديكور وترتيب المنزل إلى أن هذه الألعاب هي من الأنواع المفضلة لدى الذكور، حيث أن اهتمامات الذكور في العادة تكون بالأمور القتالية والحربية والأكشن والألغاز، لذلك فقد ظهرت الفروق لصالح الذكور في الألعاب المتعلقة بهذه المجالات، كما يمكن أن نقيس هذه النتيجة على الإناث، ففي الواقع، تهتم الإناث بألعاب الباربي وتلبيسهن ووضع مكياج لألعابهن، وكون هذه الألعاب أصبحت أيضاً ممكنة على الأجهزة الإلكترونية، فإن الإناث يفضلن ألعاب تلبيس باربي ومكياج على غيرها من الألعاب.

4: الفرضيّة الرابعة:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير نوع المدرسة/ النوع الاجتماعي.

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية حسب متغيري نوع المدرسة، والنوع الاجتماعي، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجداول أدناه توضح ذلك.

أولا: نوع المدرسة

جدول (32)
المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر نوع المدرسة على دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية

دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية	نوع المدرسة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
حب المغامرة والمتعة والحماس	حكومية	59	2.53	.679	-1.242	116	.217
	خاصة	59	2.68	.655			
اشغال أوقات الفراغ	حكومية	59	1.83	.769	2.890	116	.005
	خاصة	59	1.46	.625			
حب الفضـول	حكومية	59	2.31	.815	4.799	116	.000
	خاصة	59	1.63	.717			
حب الخيـال والإثارة	حكومية	59	1.75	.801	.342	116	.733
	خاصة	59	1.69	.815			
تطوير موهبة	حكومية	59	1.61	.644	.626	116	.533
	خاصة	59	1.53	.817			
تنمية الذكـاء	حكومية	59	2.37	.763	.242	116	.809
	خاصة	59	2.34	.757			
الدوافع ككل	حكومية	59	2.06	.275	3.413	116	.001
	خاصة	59	1.89	.291			

يتبين من الجدول (32) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 تعزى لأثر نوع المدرسة في اشغال أوقات الفراغ، وحب الفضـول وفي الدوافع ككل، وجاءت الفروق لصالح المدارس الحكومية، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في باقي المتغيرات. وتعزى هذه النتيجة إلى أن المدارس الحكومية لا تقدم الكثير من النشاطات للأطفال كما هو الحال لدى الأطفال في المدارس الخاصة، لذلك يجد الأطفال الذين يدرسون في المدارس الحكومية الفرصة في إشغال أوقات فراغهم، وتنمية مهاراتهم وذكائهم من خلال لعب الألعاب الإلكترونية.

ثانياً: النوع الاجتماعي

جدول (33)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر النوع الاجتماعي على دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية

دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية	النوع الاجتماعي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
حب المغامرة والمتعة والحماس	ذكر	59	2.64	.637	.687	116	.493
	انثى	59	2.56	.702			
اشغال أوقات الفراغ	ذكر	59	1.73	.784	1.278	116	.204
	انثى	59	1.56	.650			
حب الفضول	ذكر	59	2.19	.819	2.954	116	.004
	انثى	59	1.75	.801			
حب الخيال والإثارة	ذكر	59	1.76	.817	.570	116	.570
	انثى	59	1.68	.797			
تطوير موهبة	ذكر	59	1.51	.704	-.878	116	.382
	انثى	59	1.63	.763			
تنمية الذكاء	ذكر	59	2.27	.762	-1.219	116	.225
	انثى	59	2.44	.749			
الدوافع ككل	ذكر	59	2.02	.285	1.512	116	.133
	انثى	59	1.94	.303			

يتبين من الجدول (33) وجود فروق ذات دلالة إحصائية (□ = 0.05) تعزى لأثر النوع الاجتماعي في حب الفضول وجاءت الفروق لصالح الذكور، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 في باقي المتغيرات. ويعزى وجود فروق في حب الفضول لصالح الذكور إلى أن حب الفضول من صفات الأكثر جوداً عند الذكور، إذ يحبون البحث واستكشاف كل ما هو جديد، خاصة فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية.

5: الفرضية الخامسة:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بحالة الشعور أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير نوع المدرسة/ النوع الاجتماعي.

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للشعور أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغيري نوع المدرسة، والنوع الاجتماعي، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجداول أدناه توضح ذلك.

أولا: نوع المدرسة

جدول (34)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر نوع المدرسة على الشعور أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

الشعور	نوع المدرسة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
الفرحة والسرور	حكومية	59	2.53	.568	-1.625	116	.107
	خاصة	59	2.69	.565			
الحماس والحيوية	حكومية	59	1.46	.727	.660	116	.511
	خاصة	59	1.37	.667			
الغضب	حكومية	59	2.32	.840	.696	116	.488
	خاصة	59	2.22	.744			
القوة والشجاعة	حكومية	59	1.58	.700	-1.691	116	.093
	خاصة	59	1.81	.819			
القلق والتوتر	حكومية	59	2.29	.811	2.133	116	.035
	خاصة	59	1.97	.830			
شعور عادي	حكومية	59	2.24	.817	.227	116	.821
	خاصة	59	2.20	.805			

يتبين من الجدول (34) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 تعزى لأثر نوع المدرسة في الشعور بالقلق والتوتر، وجاءت الفروق لصالح المدارس الحكومية وعدم وجود فروق في باقي المتغيرات. وتعزى هذه النتيجة إلى أن الأطفال في المدارس الحكومية قد يقومون بلعب الألعاب الإلكترونية خلال

الحصص بسبب الملل أو الروتين في الحصص، لذلك فقد يشعرون بالتوتر والقلق أثناء اللعب خوفاً من العقاب.

ثانيا: النوع الاجتماعي

جدول (35)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر النوع الاجتماعي على الشعور أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية

الشعور	النوع الاجتماعي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
الفرحة والسرور	ذكر	59	2.51	.598	-1.960	116	.052
	انثى	59	2.71	.527			
الحماس والحيوية	ذكر	59	1.34	.633	-1.193	116	.235
	انثى	59	1.49	.751			
الغضب	ذكر	59	2.20	.783	-.930	116	.354
	انثى	59	2.34	.801			
القوة والشجاعة	ذكر	59	1.69	.793	.000	116	1.000
	انثى	59	1.69	.749			
القلق والتوتر	ذكر	59	2.22	.852	1.219	116	.225
	انثى	59	2.03	.809			
شعور عادي	ذكر	59	2.22	.811	.000	116	1.000
	انثى	59	2.22	.811			

يتبين من الجدول (35) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 تعزى لأثر النوع الاجتماعي، في جميع المتغيرات. وهذه النتيجة تعني أن الأطفال الذكور والإناث لا يختلفون في وجهات نظرهم حول شعورهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. أي أن النوع الاجتماعي ليس له أثر معنوي في شعور الأطفال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الخلاصة:

توصلت الدراسة لعدد من النتائج أهمها:

1. تغيير الصورة النمطية في أذهان البعض، والمتمثلة في تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال الذكور؛ بينما الفروق في التأثيرات السلبية جاءت لصالح الإناث أكثر من الذكور في ممارسة الألعاب الإلكترونية، إذ أن الذكور يستطيعون الخروج من المنزل واللعب في الخارج، على عكس الإناث اللواتي لا يتمكنّ من اللعب خارجاً، ويحاولن تعويض هذا باللعب في المنزل على الألعاب الإلكترونية، مما يسبب لهنّ الانعزال عن الأصدقاء وأفراد أسرهنّ.
2. زيادة انتشار الألعاب الإلكترونية في مجتمعاتنا العربية، وتحديداً في المجتمع الأردني (محل الدراسة)، حيث أن انتشارها استهدف مختلف الشرائح العمرية ولكلا الجنسين، إذا أن نسبة الأطفال الممارسين لتلك الألعاب وصلت إلى 100% .
3. احتلت ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ المرتبة الثانية ضمن النشاطات الترفيهية، التي يفضلها الأطفال، بينما احتل الخروج مع العائلة والاستمتاع بالتنزه وممارسة الأنشطة المختلفة، وتناول الطعام في الخارج المرتبة الأولى بالنسبة للأطفال في الفئة العمرية (محل الدراسة).
4. وجود إيجابيات عديدة نتجت عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية. إذ بينت الدراسة، من وجهة نظر الأطفال أنفسهم، أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تزيد من قدرات الطفل الذهنية، وتساهم في إتساع مداركه الخيالية وأسلوب تفكيره، بالإضافة إلى ما تطرحه من معلومات وأفكار جديدة أمامه.
5. يكمن التأثير الإيجابي في هذه الألعاب، في تنمية التفكير الإبداعي للأطفال، ومساعدتهم في تكوين صداقات جديدة عبر الإنترنت؛ ذلك لأن معظم الألعاب تتطلب من اللاعب أن يكون متصلاً على شبكة الإنترنت (أونلاين)، يشاركه عددٌ من اللاعبين من العالم الافتراضي من مختلف أنحاء العالم. الأمر الذي يسمح بتوسع دائرة معارف الطفل، وكسب صداقات جديدة.

6. وجود بعض السلبيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية؛ والمتمثلة في الشعور بالعزلة، والإنطوائية، والإبتعاد عن أصدقاء الواقع، وأفراد عائلته، وبالتالي تنشأ علاقة تُشبه "الإدمان" بين الطفل وتلك الأجهزة.
7. اعتياد الطفل على إشباع احتياجاته الاجتماعية رفقة شخصيات الألعاب الإلكترونية، تجعل منه شخصاً عِدائياً، ومتوتراً بشكلٍ دائم. إذ أن الأساس لمعظم الألعاب يقوم على المنافسة فإما بالفوز والشعور بالفرح والحماس، وإما الخسارة التي تبعث في داخل الطفل الشعور بالغضب، وعدم الرضا، والإستياء، الأمر الذي يزيد من عدوانيته، ويؤثر على شخصيته وتعامله مع أقرانه أو عائلته.
8. وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية، وتدني التحصيل الدراسي للأطفال، إذ أن الخلل يكمن في قضاء ساعات طويلة للطفل أمام تلك الأجهزة وممارسة الألعاب الإلكترونية، ما يؤدي به إلى التأخير في الإستيقاظ وعدم الحصول على القسط الكافي للنوم، وبالتالي عدم رغبته في الذهاب إلى المدرسة، ومتابعة الدروس، والنشاطات المدرسية بشكل صحي.
9. يتعلم الطفل في المرحلة العمرية (محل الدراسة)؛ بشكل أسرع، لذلك وجدت الدراسة أن ممارسي تلك الألعاب الإلكترونية من الأطفال، يتعلمون عبارات غير لائقة، وتحوي ألفاظاً عنيفة، جراء تكرارهم للعبة بشكل يومي، واستخدامهم لها خاصة في حالات الخسارة.
10. قد تعود الألعاب الإلكترونية على الأطفال بأضرار صحية تتمثل في؛ آلام في الظهر، وقُصر النظر أو ضعفه، ما يضطرهم لارتداء النظارات الطبية في عمر صغير، نتيجة تعرضهم للأشعة الكهرومغناطسية من خلال التأثيرات المنبعثة من اللعبة، إضافة إلى حركة عين الطفل في تتبع كافة تفاصيل اللعبة ما يؤدي إلى إرهاق العين لديه.
11. أكثر أنواع الألعاب إقبالاً لدى الأطفال تمثلت في ألعاب الديكور وترتيب المنزل؛ إذ أن هذه الأنواع من الألعاب تُنمي لديهم ذائقة حُبّ الفن، لما تحويه من خيارات منوعة بين الألوان، والرسوم والديكورات الحديثة. بينما جاءت الألعاب القتالية والحربية في المرتبة الثانية، ضمن تصنيف الألعاب، وتُعزى هذه النتيجة إلى حالة الإحساس بالقوة والسيطرة، التي

يشعر بها الطفل أثناء ممارسته لتلك الألعاب، فضلاً عن أن هذين النوعين هما الأكثر تفضيلاً لدى الأطفال.

التوصيات

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، فإنه يمكن تقديم التوصيات التالية:

- ضرورة مشاركة أولياء الأمور الألعاب الإلكترونية مع أطفالهم من حيث شراء الألعاب ذات التأثير الإيجابي على أطفالهم ومشاركتهم في اللعب.
- ضرورة مراقبة الأهل لمحتوى الألعاب الإلكترونية الخاصة بأطفالهم، ومواكبة كل جديد في مجال الألعاب الإلكترونية.
- ضرورة تشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تنمي لديهم التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات.
- أهمية توعية وإرشاد الأطفال لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك آثاراً على نفوسهم و سلوكهم.
- أهمية تنظيم وقت اللعب على الألعاب الإلكترونية للطفل على أن لا يتجاوز الساعة يومياً.
- ضرورة مد جسر من التواصل بين الأهل والمدرسة، من خلال عقد محاضرات وندوات خاصة لمناقشة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، لتوعية كل من المعلمين والأهل.
- ضرورة فرض رقابة على المحال التجارية التي تقوم ببيع الألعاب الإلكترونية للأطفال، وذلك بتوفير الألعاب المفيدة والهادفة بصورة أكبر، ما يحقق الوعي لنشر الإيجابيات والابتعاد عن السلبيات.
- أهمية إدراج الألعاب الإلكترونية التي تعود بالفائدة على نظام حياة الطفل اليومية لما لها من الأثر الجيد على تطوير مهاراته الحركية والذهنية.

قائمة المراجع:

المراجع العربية

1. حسن، أماني (2017) تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين، ص3.
2. Zheng, Jia-Kun, and Zhang, Qian (2016) priming effect of computer game violence on children's aggression levels, Scientific Journal Publishers Limited, China, p.3
3. Anderson, Craig and Warburton, Wayne (2012)The impact of violent video games: an overview, Federation Press, Sydney, Australia, p.71
4. الشربيني، زكريا، وصادق، يسرية (2000) تنشئة الطفل وسبل الوالدين في معاملته ومواجهة مشكلاته، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، ص332
5. محمد، عادل عبدالجواد (2007) الألعاب الإلكترونية وثقافة العنف، مقال، مجلة الأمن والحياة، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، السعودية.
6. الهيتي، هادي نعمان (2008) الإعلام والطفل، الطبعة الأولى، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ص25
7. حجازي، نظمية (2017) أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، رسالة ماجستير، مجلة الطفولة والتنمية، مصر، ص15
8. Groves, Christopher L., and Anderson, Craig A. (2015) Negative effects of video game play, Lowa State University, p 3
9. أبو عرقوب، إبراهيم (1993) الاتصال الإنساني ودوره في التفاعل الاجتماعي، الطبعة الأولى، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ص184
10. الشربيني، زكريا، وصادق، يسرية (2000)، المرجع السابق، ص38
11. Anderson, Craig; Gentile, Douglas; and Buckley, Katherine (2007) Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: theory, research, and public policy, Oxford University Press, New York, pp 13-14
12. الظاهر، قحطان أحمد (2004) تعديل السلوك، الطبعة الثانية، دار وائل للنشر والوزيع، عمان، الأردن، ص45
13. نصر، حسني (2015) نظريات الإعلام، العين، الإمارات العربية المتحدة، بيروت، لبنان، دار الكتاب الجامعي، ص295
14. Baldwin, Perry & Moffitt (2004) Communication Theories, p 198.
15. Severin & Tankard (2001) Communication Theories**,** (Origins, Methods, and Uses in the Mass Media),p 268
16. Severin & Tankard (2001) Communication Theories**,** (Origins, Methods, and Uses in the Mass Media),p 287

17. حسن، أماني (2017)، المرجع السابق.
18. حجازي، نظمية (2017)، المرجع السابق.
19. سعادو، هناء، وبن مرزوق، نوال (2016) الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، رسالة ماجستير، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر، ص20
20. محمود، عبير (2015) أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية البديهية لدى طالبات الصف الأول الأساسي، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن.
21. إمام، إيمان أحمد حمدي (2015) أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية ودورها في تنمية التفكير الإبداعي لطلاب كلية التربية الفنية بجامعة حلوان، بحث علمي، جامعة حلوان، مصر.
22. الزيودي، ماجد (2014) الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير، جامعة طيبة، المدينة المنورة، المملكة العربية السعودية.
23. حسن، مرح (2013) ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، رسالة ماجستير، الموصل، العراق.
24. قويدر، مريم (2012) أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، الجزائر.
25. الشحروري، مها، والريماوي، محمد عودة (2011) أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، الأردن.
26. القاسم، عبدالرزاق (2011) العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، مدينة الرياض، المملكة العربية السعودية .
27. Singh, Pankaj; Mujawar, Nilofer; Moharkar, Rupali and Kaur, Harshdeep (2016) Effect of video and mobile games on children's behavior, NKP Salve Institute of Medical Sciences, Digdoh Hills, Nagpur, Maharashtra.
28. Groves, Christopher L., and Anderson, Craig A. (2015) Negative effects of video game play, Lowa State University, p 3
29. Granic, Isabela; Lobel, Adam; Engels, Rutger C.M.E) 2014) The benefits of playing video games, American psychological association.
30. Prot, Sara; Anderson, Craig A; Gentile, Douglas A.; Brown, Stephanie C.; and Swing, Edward L. (2014) The positive and negative effects of video game play, media and the well-being of children and adolescents, Oxford University press, New York.

31. McLean, Lavinia and Griffiths, Mark) 2013) The psychological effects of videogames on young people, Nottingham Trent University.
32. Prokarym, Marisa) 2012) The effect of video games on aggressive behaviors in undergraduate students, the University of Texas, Arlington, USA.
33. المزاهرة، منال هلال (2014) مناهج البحث الإعلامي، دار المسيرة، عمان، الأردن، ص30
34. أبوعرقوب، إبراهيم (1993)، المرجع السابق، ص26
35. عبدالرحيم، آية (2013) تأثير البرامج الغنائية في قنوات الأطفال الفضائية على الأطفال الأردنيين "قناتا طيور الجنة وسنا أنموذجًا" من وجهة نظر أولياء الأمور، رسالة ماجستير، جامعة البترا، عمان، الأردن، ص10
36. الفاعوري، خليل (1994) الأسرة والطفولة، الطبعة الأولى، المكتبة الوطنية،عمان، الأردن، ص79
37. حمدان، سارة محمود (2016) إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة
وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن، ص28
38. سعادو، هناء، وبن مرزوق، نوال (2016)، المرجع السابق.

ملحق رقم (1)

- **أسماء محكّمي استبانة الدراسة:**

أ.د. محمد نجيب الصرايرة – أستاذ الاتصال الجماهيري – جامعة البترا
أ.د. إبراهيم أبو عرقوب – استاذ الاتصال – الجامعة الأردنية
د. كامل خورشيد - أستاذ الصحافة المشارك – جامعة الشرق الأوسط
د. عبد الكريم الدبيسي – أستاذ الصحافة المشارك – جامعة الشرق الأوسط
د. محمد صاحب سلطان – أستاذ الصحافة المساعد – جامعة البترا
د. حنان الشيخ – أستاذ الإعلام المساعد – جامعة الشرق الأوسط