السمات السلبية المرتبطة بالألعاب الترويحية الالكترونية

للأطفال من ٩: ١٢سنة. "دراسة تحليلية"

* أ/ رضوي طارق محمد عبدالرحمن عبدالهادي.

أولاً: مقدمة البحث:

يعيش العالم اليوم عصر الثورة التكنولوجية والتي استخدمت العلم الحديث بكثافة لم يسبق لها مثيل، واضافت قدرات العقل الالي الي قدرة عقل الانسان وسيكون بأستطاعته تنمية المعرفة البشرية ومضاعفتها لانها مصدر القوة الجديدة، وتعتبر الثورة التكنولوجية للمعلومات هي المقدمة لكل ماحدث من تغيرات في العالم، وهي الثورة التي تعتمد علي المعرفة العلمية المقدمة وتعتمد علي العقل البشري والالكترونيات الدقيقة والكمبيوتر وتوليد المعلومات وهذا كله من خواص هذا القرن، والثورة التكنولوجية ليست منفصلة عن الثورة المعلوماتية التي تحول انتاج المعلومات فيها الي صناعة واصبح لها سوق كبير لا يختلف كثيراً عن الاسواق الاقتصادية الاخري، انتشار أستخدام الالعاب الالكترونية في الترفية والتسلية والترويح عن النفس في هذا العصر.

وتشير أمال بدوي(٢٠٠٠م) الي ان الالعاب الترويحية الالكترونية لديها قدرة علي التأثير في الصغار والكبار، حيث يشارك اللاعبون في خلق عوالم افتراضية من خلال االقرارات التي يتخذونها والحركات التي يقومون بها اثناء اللعب كما انها تعطي الفرصة للاعبين لرؤية الامور بصورة مغايرة للواقع ونستطيع القيام بذلك دون الاسهاب في الشرح والكلام مما يساعدهم علي اثراء خيالهم.(٢: ٢٧)

كما تشير رشا ابراهيم(٢٠٠٩م) الي انه أصبح من الضروري في هذا العصر بحث الالعاب الترويحية الالكترونية نظراً لتأثيرها العميق علي الاطفال، حيث أنها تعتبر نشاطاً ترويحياً منظماً يجتذب اليه الاطفال لتحقيق الاستمتاع والتشويق والاثارة.(٤: ٩)

كما تعرف مها الشحروري (٢٠٠٨م) الالعاب الترويحية الالكترونية بانها"هي نوع من الالعاب الحديثة الاكثر شعبية في العالم والتي تعرض علي شاشة التلفاز أو علي شاشة الحاسوب والتي تلعب أيضا علي حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الالعاب الالكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الالعاب الفرد بالمتعة".(١٠: ٤٦)

---

* باحثة بالدراسات العليا بقسم الأدارة الرياضية والترويح بكلية التربية الرياضية (بنين- بنات) – جامعة بورسعيد.

وتري كلا من مها الشحروري(٢٠٠٧م)، وعبدالله الهدلق (٢٠٠٤م) أن انتشار الالعاب الترويحية الالكترونية وزيادة عدد ساعات التي يمضيها الاطفال في اللعب يشير اهتمام وقلق الوالدين حول اثارها سواء النفسية و الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مسار جدل قائم بين العلماء فيما يخص سلبياتها وايجابياتها، فاللعبة الترويحية الالكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة اعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومن خلالها يتم تحقيق أهداف وغايات ثقافية وأجتماعية ودينية وسياسية، فقواعد اللعبة الترويحية الالكترونية تفرض علي اللاعب تقمص المفروض عليه في اللعبة وانغماسه في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الايدلوجية، كما تكمن الخطورة أيضا ان هذه الالعاب تحتوي علي مشاهد تحمل طابع عدواني وهي الالعاب الحاوية علي القتل والتدمير والضرب والسطو وشتي أنواع العدوان، كما انها تحتوي علي مشاهد تحمل طابع الاثارة الغريزية من عري وانحلال خلقي مما تؤثر علي القيم التربوية للأطفال، كما تظهر الخطورة في أمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع الي درجة محاولة تطبيق مضامين هذه الالعاب في حياته اليومية مما يعني تنميط السلوك والقيم علي النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الالعاب.(١٠: ٤)،(٧: ٧)

وتشير رشا ابراهيم(٢٠٠٩م) الي ان الالعاب الترويحية الالكترونية تمثل سوق هام في صناعة برمجيات الحاسب الالي فهي صناعة حديثة قائمة بذاتها، وقد بدأت في الظهور في القرن التاسع عشر، وأنتشرت الالعاب الترويحية الالكترونية في عام (١٩٨١م)، فهي تلعب في اي وقت وفي اي مكان الي جانب اسعارها المناسبة وسهولة حملها.(٤: ٢٥)

كما يشير علاء ابو العنيين(٢٠١١م) الي ان الالعاب الترويحية الالكترونية قد أنتشرت في كثير من المجتمعات العربية والاجنبية اذ لا يكاد يخلو منها بيت فهي تجذب الاطفال بالرسوم والالوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت ونمت نمواً ملحوظاً واغرقت الاسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت الي معظم المنازل واصبحت الشغل الشاغل لاطفال اليوم حيث انها استحوذت علي عقولهم وأهتماتمهم، كما ان الالعاب الترويحية الالكترونية لم تعد حكراً علي الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب.(٨: ١٧)

ويوضح ريان ابو شوشة (٢٠١٢م) ان الالعاب الترويحية الالكترونية هي حقيقة واقعة الانتشار وهي احد أكثر الانشطة التي يزاولها الافراد علي اختلاف اعمارهم وأجناسهم لاوقات طويلة دون ملل، وتحقق الشركات المنتجة للالعاب الترويحية الالكترونية (٨٥%) من مبيعاتها من خلال الاجهزة والبرامج التي تعمل أون لاين.(٣: ٦)

ثانياً: مشكلة البحث:

ويوضح علاء ابو العنيين(٢٠١١م) ان معظم الالعاب المستخدمة من قبل الاطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية وتستخدم لفترات طويلة مما تؤثر في كل مراحل النمو لدي الطفل وتترك أثار سلبية في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية علي محلات بيع الالعاب الترويحية الالكترونية ومراكز الالعاب وعدم مراقبة الاسرة لما يشاهده أبنائهم عند ممارسة هذه الالعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، مما أدي الي انتاج العاب ترويحية الكترونية تروج أفكار وعادات وقيم سلبية تتعارض مع تعاليم الاديان السماوية وعادات وتقاليد المجتمع.(٨: ٣)

يشير محمدين المشيقح (٢٠٠٦م) الي انه علي الرغم من أنتشار الالعاب الترويحية الالكترونية بين الاطفال وذلك بعد تسويقها بقوة عبر وسائل الدعاية والاعلان الي ان هذه الالعاب الترويحية الالكترونية تحتوي علي العديد من السلبيات التي تؤثر علي قيم الجيل الناشيء وتؤثر علي معتقدات وأخلاق وسلوكيات الاطفال والشباب.(٩: ١٥)

وتؤكد سوسن بشناق (٢٠٠٧م) ان مخاطر الاستخدام غير المنضبط للالعاب الترويحية الالكترونية علي الاطفال تتمثل في تعليم الاطفال أرتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وأكسابهم قيم تربوية سلبية، كما تنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها ارتكاب الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد علي ممارسة تلك الالعاب.(٥: ٢٣)

كما يوضح مها الشحروري(٢٠٠٨م) ان ممارسي الالعاب الترويحية الالكترونية يجدوا انفسهم مضطرين لقبول الالعاب بكل محتوياتها كما هي والاندماج في رسائلها القيميه الخفية فهي تعرض قيم تربويه تحتاج الي اعادة النظر والتحليل لها، كما تعرض العديد من مشاهد العنف والقتل.(١٠: ١٦٦)

وفي حدود علم الباحثة ومن خلال الأطلاع علي القراءات النظرية ونتائج الدراسات المرتبطة سواء كانت عربية أو أجنبية ذات الصلة بموضوع البحث ومتابعتها لهذه الظاهرة ومدي الاقبال الشديد من الاطفال في المرحلة السنية (٩ــ١٢) سنة علي ممارسة الالعاب الترويحية الالكترونية وقضاء معظم أوقات فراغهم في ممارسة تلك الالعاب سواء ذلك في المنازل او اماكن اللعب المخصصة لممارسة هذه الالعاب ، كما انه لا يوجد رقيب للاطفال عند ممارسة الالعاب الترويحية الالكترونية سوي رغبتهم في اللعب وأختيار مايرونه مناسباً لكل منهم، فقد توصلت الباحثة الي القيام بتحليل الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة السنية(٩ ــ ١٢) سنه لمعرفة تأثير هذه الالعاب الترويحية الالكترونية علي القيم التربوية للأطفال في هذه المرحلة السنية، وذلك من أجل وضع تصور للقيم التربوية التي يجب ان تتضمنها الالعاب الترويحية الالكترونية في هذة المرحلة السنية.

ثالثاً: أهمية البحث:

١- الأهمية النظرية للبحث:

أ- البحث الحالي هو خطوة ومحاولة لأثراء البحوث العربية في مجال الالعاب الترويحية الالكترونية.

ب- القاء الضوء علي أهمية الالعاب الترويحية الالكترونية وانعكاساتها علي القيم التربوية للأطفال من ٩- ١٢ سنة.

ج-الاقبال الشديد من الاطفال علي ممارسة الالعاب الترويحية الالكترونية.

٢- الأهمية التطبيقية للبحث:

أ- توجية نظر المربين وأولياء الامور الي تأثير ممارسة الالعاب الترويحية الالكترونية علي القيم التربوية للأطفال.

ب- توجية نظر المربين وأولياء الامور الي طبيعة بعض الالعاب الترويحية الالكترونية الشائعة بين الاطفال وتحديد أنعكاسات هذه الالعاب علي القيم التربوية.

رابعاً: هدف البحث وتساؤلاته:

يهدف البحث الحالي إلي التعرف علي السمات السلبية المرتبطة بالألعاب الترويحية الالكترونية للأطفال من ٩: ١٢سنة بمحافظة بورسعيد وذلك من خلال الأجابة علي التساؤلات الأتية:

١- ماهي الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة السنية من (٩- ١٢) سنة ذكور؟

٣- ما هي السمات السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة؟

خامساً: مصطلحات البحث:

١- القيم:

تعرف القيم بأنها " أحكام مكتسبة من الظروف الاجتماعية يتشربها الفرد ويحكم بها وتحدد مجالات تفكيره وتحدد سلوكه وتؤثر في تعليمه".(٥: ١٧٦)

٢- القيم التربوية:

كما تعرف امال بدوي(٢٠٠٠م) القيم التربوية بأنها "مجموعة المبادئ الأنسانية التي يمتلكها الانسان وتتحكم في سلوكة وتصرفاته".(٢: ١٠٥)

٣- الألعاب الترويحية الالكترونية:

يعرفها سالين وزيمرمان Salen.k and Zimmerman(٢٠١٤م) بأنها" جميع أنواع الالعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل ألعاب الحاسوب وألعاب الانترنت وألعاب الهواتف النقالة ".(١٠: ٨٦)

سادساً: الدراسات السابقة:

١- الدراسات باللغة العربية:

أ- أجريت سوسن بشناق(٢٠٠٥م)(٥) دراسة بعنوان فاعلية تقنية العاب اليغو داتا الكمبيوترية التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي والتفكير الابداعي لدي تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مقرر العلوم بمدينة الرياض، استهدفت التعرف علي فاعلية تقنية العاب اليغو داتا الكمبيوترية التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي والتفكير الابداعي لدي تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مقرر العلوم بمدينة الرياض، وأستخدمت المنهج التجريبي بأستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة، وكانت أهم النتائج ان العاب ليغو داتا الكمبيوترية لها تأثير كبير في التحصيل الدراسي وتنمية التفكير الابداعي.

ب- أجري محمدين المشيقح(٢٠٠٦م)(٩) دراسة بعنوان الالعاب الالكترونية والمحاكاة في التعليم والتدريب، تهدف الي التعرف على تاثير الالعاب الالكترونية والمحاكاة في التعليم والتدريب، وأستخدمت المنهج التجريبي بأستخدام التصميم التجريبي لمجموعة واحدة، وكانت أهم النتائج ان الالعاب الالكترونية يمكن ان تغطي الجوانب التعليمية الثلاثة معرفي – وجداني- نمو التفاعل بين التلاميذ.

ج- أجري عبدالله بن عبدالعزيز(٢٠١١م)(٦) دراسة بعنوان إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، وتهدف الي التعرف على إيجابيات وسلبيات

الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، وأستخدمت المنهج التجريبي، وكانت أهم النتائج أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية، فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنتOnline games تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الاثار السلبية.

٢- الدراسات الأجنبية:

أ- أجرى اينال يافوز و كرسات كاجيلتي Inal Yavuz, Kursat Cagiltay(٢٠٠٧م)(١٢) دراسة بعنوان العلاقة بين الالعاب الالكترونية الترويحية والتفاعل الاجتماعي بين الاطفال، وهدفت الي التعرف علي العلاقة بين الالعاب الالكترونية الترويحية والتفاعل الاجتماعي بين الاطفال، واستخدم المنهج الوصفي، وكانت أهم النتائج كان الذكور افضل تفضيلاً للألعاب الالكترونية الترويحية العنية بينما كانت الأناث أكثر تفضيلا للألعاب الترويحية الغير عنيفة ولوحظ حجم التفاعل بين الاطفال لم يكن مرتفعاً اثناء فترة التجربة حيث لم يحاولوا ان يتعارفوا وفضلوا تكوين مجموعات صغيرة من أصدقائهم القدامي ولوحظ استغراق الأطفال في ممارسة الالعاب الالكترونية الترويحية الي الدرجة التي لا ينتبهوا فيها الي ما حولهم أثناء اللعب.

ب- أجرى تيمرTimmer (٢٠٠٧م)(١٣) دراسة بعنوان العلاقة بين التعرض للألعاب الالكترونية الترويحية والعداونية، وهدفت الي التعرف علي العلاقة بين التعرض للألعاب الالكترونية الترويحية والعداونية، وأستخدمت المنهج الوصفي، وكانت أهم النتائج العلاقة بين الغضب والعنف والألعاب بالالكترونية غير واضح.

سابعاً: إجراءات البحث:

١- منهج البحث:

استخدم الباحثة المنهج الوصفي بأسلوب تحليل المضمون لملاءمته لطبيعة وإجراءات البحث.

٢- مجتمع وعينة البحث:

أ- مجتمع البحث:

يتمثل مجتمع البحث من الألعاب الترويحية الإلكترونية والتي يمكن ان يتعرض لها الأطفال في المرحلة السنية (٩: ١٢) سنة بمحافظة بورسعيد وبلغت عددها (٣١) لعبة ترويحية الكترونية.

ب- عينة البحث:

قامت الباحثة باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية وشملت علي (١٠) العاب ترويحية الكترونية.

٣- أدوات جمع البيانات:

أ- تحليل المراجع والدراسات المرتبطة:

قامت الباحثة بالإطلاع على المراجع العلمية والدراسات المرتبطة باللغتين العربية والأجنبية والتي تناولت الألعاب الترويحية الألكترونية وذلك من أجل الاستفادة منها في بناء أداة البحث الأساسية وهي استمارة تحليل المضمون.

ب- استمارة تحليل المضمون:

هي الأداة الأساسية للبحث، وقد استعانت الباحثة في إعداد وتصميم استمارة تحليل المضمون بمصدر كان له أكبر الأثر في تحديد المحاور الرئيسية لإستمارة تحليل المضمون قيد البحث وصياغة المحاور الفرعية المتدرجة تحت كل محور رئيسي وتمثل هذا المصدر في المراجع العلمية والدراسات المرتبطة.

٤- المعاملات العلمية لإستمارة الأستبيان:

أ- صدق المحتوي:

تم عرض محاور استمارة الاستبيان على الخبراء لاستطلاع آرائهم لمعرفة مدى مناسبتها ومدى تحقيقها لأهداف البحث، وبلغ عدد الخبراء (١٠) خبراء، وذلك لاستطلاع أرائهم لمعرفة مدى مناسبة المحاور المقترحة ومدى تحقيقها لأهداف البحث. وتراوحت النسب المئوية للآراء الخبراء على المحاور الرئيسية لإستمارة تحليل المضمون قيد البحث ما بين (٧١.٤٣%) إلى (١٠٠%)، وقد حددت الباحثة نسبة (٨٠%) كحد أدني لقبول المحاور الرئيسية لإستمارة تحليل المضمون، ثم قامت الباحثة بصياغة المحاور الفرعية الخاصة بكل من المحاور الرئيسية لإستمارة تحليل المضمون قيد البحث في الصورة المبدئية له، وتراوحت

النسبة المئوية وفقاً للآراء الخبراء على المحاور الفرعية لإستمارة تحليل المضمون قيد البحث تراوحت قيمتها ما بين (٤٠.٨٦%) إلى (١٠٠%)، وقد حددت الباحثة نسبة (٨٠%) كحد أدني لقبول المحاور الفرعية في استمارة تحليل المضمون.

ب- تحديد وحدات التحليل:

تمثلت وحدة التحليل في عدد تكرار السمات التي تتناولها الألعاب الترويحية الألكترونية.

٢- الثبات:

للتحقق من ثبات استمارة تحليل المضمون قيد البحث قامت الباحثة باستخدام معادلة هولستي Holsty لقياس معامل الثبات، وتم التطبيق علي عينة من الالعاب الترويحية الألكترونية قوامها (٥) العاب ترويحية الكترونية، وبلغ معامل الثبات (٠.٩٧).

ثامناً: الدراسة الاستطلاعية:

قامت الباحثة بإجراء هذه الدراسة الأستطلاعية بهدف تحديد الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة العمرية (٩- ١٢) سنة ذكور بمحافظة بورسعيد، وتم عرض (٣١) لعبة ترويحية الكترونية علي عينة من الأطفال في المرحلة العمرية (٩-١٢) سنة قوامها (١٠٣) طفل تم أختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة لإختيار أكثر الألعاب الترويحية الألكترونية،مرفق(١) وتراوحت النسب المئوية لإراء العينة الأستطلاعية ما بين (٢٠.٣٩%) إلى (٩٨.١٠%)، وقد حددت الباحثة نسبة (٩٠%) كحد أدني لقبول الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة ، بلغ عدد الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة ذكور بمحافظة بورسعيد عددها (١٠) العاب ترويحية الكترونية، وبذلك تم الاجابة علي التساؤل الأول، وقامت الباحثة بتحليل مضمون هذه الالعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة العمرية(٩- ١٢) سنة.

تاسعاً: تطبيق الدراسة الأساسية:

قامت الباحثة بتطبيق الدراسة الأساسية وذلك من خلال القيام بتحليل مضمون الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة العمرية من (٩: ١٢) سنة وعددهم (١٠) العاب ترويحية الكترونية.

عاشراً: الأساليب الإحصائية:

قامت الباحثة باستخدام بعض الأساليب الإحصائية الآتية:

١- النسبة المئوية.

٢- معادلة هولستي ت=٢ت/(ن١+ن٢)

ثامناً: عرض ومناقشة النتائج:

ثامناً: عرض ومناقشة النتائج:

- عرض ومناقشة التساؤل الاول:

قامت الباحثة بإجراء دراسة استطلاعية بهدف تحديد الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة العمرية (٩- ١٢) سنة ذكور بمحافظة بورسعيد، وتم عرض (٣١) لعبة ترويحية الكترونية علي عينة من الأطفال في المرحلة العمرية (٩-١٢) سنة قوامها (١٠٣) طفل تم أختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة لإختيار أكثر الألعاب الترويحية الألكترونية، والجدول التالي يوضح آراء الأطفال في تحديد الألعاب الترويحية الأكثر شيوعاً:

جدول(١)

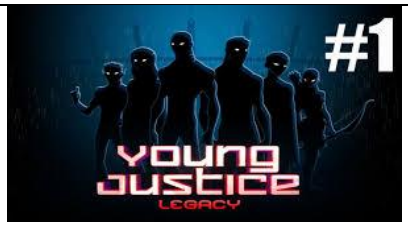
تحديد الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة

ن= ١٠٣

م	الالعاب الترويحية الالكترونية	ك	%	م	الالعاب الترويحية الالكترونية	ك	%
١		٩٨	٩٥.١٥	٧		٤٠	٣٨.٨٣
٢		٥٠	٤٨.٥٤	٨		٩٦	٩٣.٢٠
٣		١٠٠	٩٧.١٠	٩		٤٥	٤٣.٦٩
٤		٤٥	٤٣.٦٩	١٠		٨٤	٨١.٥٥
٥		٩٨	٩٥.١٥	١١		٨٢	٧٩.٦١
٦		٩٩	٩٦.١٢	١٢		٥٣	٥١.٥٦

تابع جدول(١)

تحديد الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة

م	الالعاب الترويحية الالكترونية	ك	%	م	الالعاب الترويحية الالكترونية	ك	%
١٣		٥١	٤٩.٥١	١٩		٩٠	٨٧.٣٨
١٤		٣٢	٣١.١٠	٢٠		٩٣	٩٠.٢٩
١٥		٢١	٢٠.٣٩	٢١		٩٦	٩٣.٢٠
١٦		٩٠	٨٧.٣٨	٢٢		٩٣	٩٠.٢٩
١٧		١٠١	٩٨.١٠	٢٣		٣٥	٣٣.٩٨
١٨		٣٢	٣١.١٠	٢٤		٤٥	٤٣.٦٩

تابع جدول(١)

تحديد الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة

م	الالعاب الترويحية الالكترونية	ك	%	م	الالعاب الترويحية الالكترونية	ك	%
٢٥		٤٥	٤٣.٦٩	٢٩		٣٥	٣٣.٩٨
٢٦		٨٦	٨٣.٤٩	٣٠		٤٥	٤٣.٦٩
٢٧		٦٣	٦١.١٧	٣١		٨٨	٨٥.٤٤
٢٨		١٠١	٩٨.١٠				

النسب المئوية لإراء العينة الأستطلاعية حول تحديد الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة العمرية (٩- ١٢) سنة قيد البحث تراوحت قيمتها ما بين (٢٠.٣٩%) إلى (٩٨.١٠%)، وقد حددت الباحثة نسبة (٩٠%) كحد أدني لقبول الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة، والجدول (١) يوضح الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة:

جدول(٢)

الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة

م	الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة		
١		٦	
٢		٧	
٣		٨	
٤		٩	
٥		١٠	

يوضح جدول (٢) ان الألعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة ذكور بمحافظة بورسعيد، بلغ عددها (١٠) العاب ترويحية الكترونية، وقامت الباحثة بتحليل مضمون هذه الالعاب الترويحية الألكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة العمرية(٩- ١٢) سنة.

- عرض ومناقشة التساؤل الثاني:

١- عرض التساؤل الثاني:

"ما هي السمات السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة؟"

جدول (٣)

التكرارات والنسبة المئوية اللألعاب الترويحية الألكترونية وفقاً للسمات السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة

السمات السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية.	التكرار	النسبة المئوية
خرق القانون.	٣٣	%٢٢.٩١
السرقة.	٣٢	%٢٢.٢٢
غياب الروح الرياضية.	١١	%٧.٦٤
إيذاء الأخرين.	٣٤	%٢٣.٦١
الالفاظ البذيئة.	٢٣	%١٥.٩٧
التعصب.	١١	٧.٦٤
سمات سلبية اخري.	٠	%٠.٠٠
المجموع.	١٤٤	%١٠٠

يوضح جدول (٣) الخاص بالتكرارات والنسبة المئوية اللألعاب الترويحية الألكترونية وفقاً للغة المستخدمة داخل اللعبة ان ان سمة ايذاء الاخرين جاءت في الصدارة بنسبة مئوية (٢٣.٦١%)، وحصلت سمات سلبية اخري علي نسبة مئوية (٠.٠٠%).

٢- مناقشة التساؤل الثاني:

يوضح جدول (٣) الخاص بتوزيع عينة البحث وفقاً للقيم السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة أرتفاع القيم السلبية التي تحتويها

الألعاب الترويحية الألكترونية بوجة عام، فكان مجموع القيم السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في هذة المرحلة العمرية (١٤٤) قيمة تربوية.

وجاءت سمة إيذاء الأخرين كإحدي القيم السلبية في المرتبة الأولي بتكرار (٣٤) وبنسبة مئوية (٢٣.٦١%) من إجمالي السمات السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة، تلتها سمة خرق القانون بتكرار (٣٣) بنسبة مئوية (٢٢.٩١%)،ثم جاءت سمة السرقة في المرتبة الثالثة بتكرار (٣٢) ونسبة مئوية (٢٢.٢٢%)، ثم جاءت سمة الألفاظ البذيئة في المرتبة الرابعة بتكرار (٢٣) ونسبة مئوية (١٥.٩٧%)، واحتلت سمة غياب الروح الرياضية وسمة التعصب المرتبة الأحيرة بتكرار (١١) ونسبة مئوية (٧.٦٤%).

و تشير نورة السعد (٢٠٠٥) الي ان ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الترويحية الإلكترونية ويتم تقديمها للأطفال بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.(١١)

كما يؤكد أبو جراح السعد (٢٠٠٥م) الي ان معظم الألعاب الترويحية الألكترونية التي يمارسها الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرا ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.(١: ٣٦)

وتوضح الباحثة ان ظهور مثل هذة السمات السلبية في الألعاب الترويحية الألكترونية (قيد البحث) تؤثر بالسلب علي الأطفال حيث التعرض بكثافة لمثل هذة السمات والتفاعل والأندماج معها داخل اللعبة الترويحية الألكترونية من شأنها أن يؤدي الي إعتياد الطفل علي هذة السمات السلبية ومحاولة نقلها وممارستها الي حياتة الواقعية.

ومن خلال عرض ومناقشة نتائج التساؤلات الثمانية تتحقق الأجابة عليها جميعاً ويتحقق الهدف الرئيسي للبحث حيث تم التعرف علي القيم التربوية المرتبطة بالألعاب الترويحية الألكترونية للأطفال من (٩: ١٢) سنة بمحافظة بورسعيد، وهي كالأتي:

– السمات السلبية المرتبطة بالألعاب الترويحية الألكترونية للأطفال من (٩: ١٢) سنة بمحافظة بورسعيد بالترتيب:

١– سمة إيذاء الأخرين وحصلت علي نسبة مئوية ٢٣.٦١%.

٢– سمة خرق القانون وحصلت علي نسبة مئوية ٢٢.٩١%.

٣– سمة السرقة وحصلت علي نسبة مئوية ٢٢.٢٢%.

٤– سمة الألفاظ البذيئة حصلت علي نسبة مئوية ١٥.٩٧%.

٥– سمة غياب الروح الرياضية والتعصب حصلوا علي نسبة مئوية ٧.٦٤%.

٦– سمة سمات سلبية اخري حصلت علي نسبة مئوية ٠.٠٠%.

٧– وبلغ مجموع السمات السلبية المرتبطة بالألعاب الترويحية الألكترونية للأطفال من (٩: ١٢) سنة بمحافظة بورسعيد (١٤٤) قيمة بنسبة مئوية ١٠٠%

تاسعاً: الاستنتاجات:

في ضوء أهداف البحث ومن خلال الاجابة علي تساؤلاته وفى حدود عينة البحث وما توصل إليه الباحثة من نتائج، تم التوصل الي الأستخلاصات الأتية:

١– بلغ مجموع القيم السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في هذة المرحلة العمرية (١٨٤) سمة سلبية.

٢– جاءت سمة إيذاء الأخرين كإحدي القيم السلبية في المرتبة الأولي بنسبة مئوية (٢٣.٦١%) من إجمالي السمات السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة السنية (٩– ١٢) سنة، تلتها سمة خرق القانون بنسبة مئوية (٢٢.٩١%)، ثم جاءت سمة السرقة في المرتبة الثالثة نسبة مئوية (٢٢.٢٢%)، ثم جاءت سمة الألفاظ البذيئة في المرتبة الرابعة نسبة مئوية (١٥.٩٧%)، واحتلت سمة غياب الروح الرياضية وسمة التعصب المرتبة الأخيرة نسبة مئوية (٧.٦٤%).

ثانياً: التوصيات:

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث وفي ضوء الاستخلاصات التي تم التوصل إليها يوصي الباحثة بما يلي:

١- ضرورة قيام أولياء الأمور بالتعرف علي طبيعة ومحتوي الألعاب الترويحية الألكترونية التي يلعبها اطفالهم.

٢- ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الترويحية الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بقيم وعادات المجتمع.

٦- حث أولياء الأمور علي تنظيم أوقات أطفالهم ما بين ممارسة الألعاب الترويحية الرياضية والألعاب الترويحية الألكترونية التي تحتوي علي العديد من السمات السلبية التي تنعكس علي سلوكياتهم.

٣- أستغلال جاذبية الألعاب الترويحية الألكترونية للأطفال في تقديم العاب ترويحية الكترونية تحتوي علي العديد من القيم الأيجابية، وكذلك العاب ترويحية الكترونية تعليمية.

٤- ينبغي على الجهات المسئولة (المصنفات) القيام بمراقبة كل ما يطرح في الأسواق من ألعاب ترويحية إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافة وقيم المجتمع المصري.

٥- ضرورة سن قوانين تمنع دخول الأطفال دون سن (١٨) سنة بصالات الألعاب الترويحية الألكترونية وإتخاذ أجراءات بحق الأماكن التي تخالف ذلك.

٧- إنشاء مركز وطني تابع لوزارة التربية والتعليم على مستوى جمهورية مصر العربية لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الترويحية الإلكترونية والعمل على إنتاجها وتصنيفها بما يتوافق مع عادات وتقاليد المجتمع المصري.

٨- وضع حوافز ومكافأت من قبل الدولة لتشجيع على إنتاج ألعاب ترويحية الكترونية تحتوي علي قيم إيجابية وتتوافق مع عادات وتقاليد المجتمع المصري.

قائمة المراجع

أولاً :المراجع باللغة العربية:

١- أبو جراح السعد(٢٠٠٥م)، طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار، الاردن، دار المسيرة.

٢- امال محمد بدوي: (٢٠٠٠م)، "فاعلية استخدام برنامج للتفكير العلمي لتنمية الخيال العلمي لدي الاطفال"، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية البنات، جامعة عين شمس.

٣- ريان ابو شوشة: (٢٠١٢م)، العاب الفيديو تجتذب الشباب الي عالم الخيال، صحيفة المدينة، العدد(١٧٩٢٢).

٤- رشا احمد ابراهيم: (٢٠٠٩م)، "فعالية تطوير برامج الكمبيوتر التعليمية متعددة الوسائط القائمة علي معايير الجودة في تنمية المفاهيم العلمية لدي اطفال الرياض"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنصورة.

٥- سوسن عبد العزيز بشناق: (٢٠٠٧م)، "فاعلية تقنية العاب ليغو داتا الكمبيوترية التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي والتفكير الابتكاري لدي تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مقرر العلوم بمدينة الرياض"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية بقنا، جامعة جنوب الوادي.

٦- عبد الله بن عبد العزيز: (٢٠١١م)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع مارستها، جامعة الملك سعود، بمدينة الرياض، المملكة العربية السعودية.

٧- عبدالله عبد العزيز الهدلق: (٢٠٠٤م)، "ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجه نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"، كلية التربية، جامعة الملك سعود.

٨- علاء ابو العنيين: (٢٠١١م)، حياة افضل بلا بلايستيشن، الاردن، دار المسيرة.

٩- محمدين سليمان المشيقح: (٢٠٠٦م)، الالعاب الالكترونية والمحاكاة في التعليم والتدريب، مجلة الدراسات التربوية، العدد السابع، الجزء(٣٩)، كلية التربية، جامعة عين شمس.

١٠- مها حسني الشحروري: (٢٠٠٧)، "اثر الالعاب الالكترونية علي العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدي اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن"، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان.

١١- نورة السعد (٢٠٠٥)، الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض. العدد (١٣٤٠٦)،(٨) مارس (٢٠٠٥)

ثانياً: المراجع باللغة الأجنبية

12 **Inal, Yafouz and Cagiltay: (2007) ,Kursat.flow Experiences of Children in An Interactive Social Games Environment in British Gournel of Eduication Technology. VOL38. NO 3.PP455-464.**

13 **Timmer, John: (2007) , Study Find Personalities Unaffected by Recreational Electronic Games, Available at: http:// arstechnica.com**

مستخلص البحث.

السمات السلبية المرتبطة بالألعاب الترويحية الالكترونية للأطفال من ٩: ١٢سنة.

"دراسة تحليلية"

تهدف هذا البحث إلي محاولة التعرف علي ا السمات السلبية المرتبطة بالألعاب الترويحية الالكترونية للأطفال من ٩: ١٢سنة بمحافظة بورسعيد، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي بأسلوب تحليل المضمون، وقامت باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية وشملت علي (١٠) العاب ترويحية الكترونية.

وقامت الباحثة بتحديد الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة العمرية (٩- ١٢) سنة ذكور بمحافظة بورسعيد، وقد أوضحت أهم النتائج الي الأتي: بلغ مجموع السمات السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في هذة المرحلة العمرية (١٨٤) سمة سلبية، جاءت سمة إيذاء الأخرين كإحدي القيم السلبية في المرتبة الأولي بنسبة مئوية (٢٣.٦١%) من إجمالي السمات السلبية التي تحتويها الالعاب الترويحية الالكترونية الاكثر شيوعاً بين الاطفال في المرحلة السنية (٩- ١٢) سنة، تلتها سمة خرق القانون بنسبة مئوية (٢٢.٩١%)، ثم جاءت سمة السرقة في المرتبة الثالثة نسبة مئوية (٢٢.٢٢%)، ثم جاءت سمة الألفاظ البذيئة في المرتبة الرابعة نسبة مئوية (١٥.٩٧%)، واحتلت سمة غياب الروح الرياضية وسمة التعصب المرتبة الأخيرة نسبة مئوية (٧.٦٤%).