استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في الأجهزة اللوحية والإشباعات المتحققة

دراسة ميدانية على عينة من الأمهات في دولة الكويت

لمياء إبراهيم عبدالله الفرحان
مدرب متخصص ج قسم علم النفس كلية التربية الاساسية الهيئة العامة للتعليم التطبيقي والتدريب- بالكويت
د.عبدالصادق حسن عبدالصادق الشقر
أستاذ الإعلام المشارك بالجامعة الأهلية بمملكة البحرين

ملخص

مقدمة: تسعى الدراسة للتعرف على استخدامات أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية فى دولة الكويت من وجهة نظر الأمهات، وذلك للتعرف على أنماط وعادات استخدامهم لهذه الألعاب، ودوافع استخدامهم لها والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام.

العينة: التطبيق على عينة قوامها ٣٨٥ مفردة من أمهات الأطفال فى دولة الكويت.

النتائج: توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج، من أهمها أن نسبة ٥٤,٠٣% من المبحوثات ترى أن أطفال الروضة دائماً يستخدمون الألعاب الإلكترونية، وما نسبته ٢٩,٦١% منهم غالباً يستخدمون هذه الألعاب، وبلغت نسبة أحياناً ١٦,٣٦%، وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية تمثلت فى أنها تملأ أوقات الفراغ وعدم الإحساس بالملل، تقدم أسلوب جذاب، تقدم مغامرات وخيال علمى، تعدم الإحساس بالوحدة، وتخفف مشاكل المدرسة التى يتعرض لها الطفل لها يومياً، وأظهرت النتائج أن أكثر ايجابيات المواقع الإلكترونية تتمثل فى أنها تستعين ببعض الشخصيات العالمية المحبة للأطفال، الفورية فى الرد، السماح بالمشاركة فى اللعبة، الصدق فى عرض القصص ، وتقديم معلومات جديدة عن مختلف الشخصيات، كما أظهرت النتائج أن أكثر سلبيات الألعاب الإلكترونية تمثلت فى قلة الصور والرسوم، عدم وجود روابط كافية، عدم التحديث المستمر للألعاب، التركيز على ألعاب معينة وإهمال ألعاب أخرى، والبطء فى تحميل بعض الألعاب. وتشير نتائج الدراسة إلى أن الإشباعات المترتبة على استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية تمثلت فى تمكن الألعاب من لعب الأدوار وتقمص الشخصيات، ساهمت فى تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس حركات الأذن والعين واليد، تمكن الطفل من تطوير مهاراته الحاسوبية، ساهمت في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدى الطفل، تمكن الطفل من تطوير مهارات الكتابية لديه.

The Kindergarten Children's Uses of Electronic Games on Tablets and Gratification Achieved

Background: A Field Study on a Sample of Mothers in the State of Kuwait

Aims: The study aims at identifying kindergarten's uses of electronic games in Kuwait from the point of view of kindergarten's mothers, the study aims to identify the patterns and habits of their use of these games, the motives of their use and Gratification Achieved from this use, applying on a sample of 385 single kindergartens mothers in Kuwait.

Results: The study found many results, the most important are The results indicated that 54.03% of kindergarten children always used electronic games, 29.61% often use these games, and sometimes 16.36%, The results showed that the motives of kindergarten children's use of electronic games included: to pass leisure time, not feeling bored, offering adventures and scientific imagination, eliminating the sense of loneliness and escaping from school problems, The results showed that the most positive aspects of electronic games were: Use some of the world's most child-friendly characters, respond immediately, allow to participate in the game, provide new information about different characters. The results also showed that the most negative of the electronic games were: Images and graphics, lack of sufficient links, constant updating of games, focus on certain games, neglect other games, and slow loading of some games, The results indicated that the gratification of the kindergarten children's use of electronic games included: The role of the games in playing the roles and the characterization of the characters contributed in improvement and enhancement of coordination between the senses of the ear, eye and hand movements that enabled the child to develop his computer skills, and enable the child to develop his writing skills.

المقدمة:

تعد أجهزة الهاتف اللوحى أحد إفرازات الثورة التكنولوجية والمعلوماتية الكبيرة التى يعيشها العالم الآن، والذى أصبح استخدامها لابد منه فى كافة المجالات؛ وأصبح استخدام الأطفال لهذه الأجهزة وخاصة رياض الأطفال مسألة تهم الكثير من الآباء والتربويين؛ وذلك لأن هذه المرحلة تحتل أهمية خاصة؛ فهى المرحلة العمرية الحاسمة فى حياة الفرد والتى ترسى خلالها دعائم بناء شخصيته وتتم فيها عملية التأثر والامتصاص لما يحيط الطفل من خصائص وسمات؛ مما يساعد على توجيه وتثبيت نموه المعرفى ونضجه النفسى والاجتماعى فيما بعد.

وقد تطورت الألعاب الإلكترونية بسبب التقدم التكنولوجى؛ فجاءت بالعاب مختلفة بها مفردات سمعية وبصرية ورسومات وصور ثابتة ومتحركة، ومنها البسيط والمعقد، ومنها الفردى والجماعى، كما تنوعت مجالات الالعاب لتتصل بكل مجالات المعرفة، فمنها ما يسعى لزيادة حصيلة الطفل من الصور المرئية المحسوسة والكلمات وكذلك تنمية قدرته على التمييز والتحليل والتركيب او اكتساب المهارات التى يحتاجها فى تحقيق النمو العقلى والنفسى والعصبى والعضلى وغير ذلك، ومنها الألعاب الترفيهية التى تهدف إلى شغل أوقات هؤلاء الأطفال باللعب مع مختلف الألعاب التى توفرها شبكة الإنترنت، حيث تتميز هذه الألعاب بالإتقان الفنى والإخراج البديع بشكل يدعو إلى الإعجاب والانبهار.

وتحتوى هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة أو على ألعاب خيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم، وفى أى منها يقوم المستخدم بالتحكم ببعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها أو اختيار اللاعبين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطة لهم ودور لكل منهم ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم وإلحاق الهزيمة بخصومهم، ومنها أيضا الألعاب التعليمية التى تتعلق بالمقررات المختلفة التى يدرسها الطالب، أو التى يتعلم من خلالها مهارات جديدة، ويكون دور المستخدم للعبة أثناء اللعب عبارة عن مشاهدة أحداث اللعبة على الشاشة ثم استعمال اليدين فى توجيه مجموعة مفاتيح تتحكم فى مجريات أحداثها، ولا بد من توفر عدة عوامل لدى المستخدم ليتمكن من ممارسة اللعب والفوز فيها ومن ذلك فهمه للعبة والسرعة فى اتخاذ القرار والتوافق البصرى الحركى للربط بين ما يشاهده وما يفعله بيده.

وفى الآونة الأخيرة زاد الاهتمام بتوفير هذه الأجهزة لطفل الروضة؛ وذلك بهدف الارتقاء بالناحية التعليمية له بالإضافة إلى استخدامه كوسيلة للألعاب والتسلية، وأصبح الطفل يجلس بالساعات أمام هذه الأجهزة فى عزلة عن من حوله لا يتفاعل معهم، حيث يفضلون الجلوس أمام هذه الأجهزة عن مشاركة الأسرة، وذلك لانجذابه للألعاب الموجودة عليه، والتى يستطيع تحميلها من خلال شبكة الإنترنت.

وفى ضوء ذلك، تسعى الدراسة للتعرف على استخدامات أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية فى دولة الكويت من وجهة نظر الأمهات، وذلك للتعرف على أنماط وعادات استخدامهم لهذه الألعاب، ودوافع استخدامهم لها والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام.

الدراسات السابقة:

تتعدد المصادر التى يمكن أن يستقى منها الباحثون مشكلاتهم العلمية وتتنوع من حيث طبيعتها ونوعيتها ومن بين هذه المصادر الدراسات السابقة التى تساعد الباحث فى تكوين خلفية فكرية واضحة حول الموضوع وتتيح له تكوين فكرة عامة عن النظريات المتاحة فى المشكلة البحثية التى سيدرسها وتمكن الباحث من أن يستخلص مدى إمكانية تطبيق نتائج هذه الدراسة، ونظرا لأهمية الدراسات السابقة سوف يعرض الباحثان الدراسات التى تتعلق بموضوع الدراسة مرتبة من الأحدث إلى الأقدم، وذلك على النحو التالي:

١. دراسة Russell N. Laczniak& et.al بعنوان تأثير ألعاب الفيديو جيم الإلكترونية على العنف لدى الأطفال من وجهة نظر الآباء (٢٠١٧)[١] هدفت الدراسة إلى التعرف على آراء أولياء الأمور فى الولايات المتحدة الأمريكية نحو تأثير ألعاب الفيديو جيم الإلكترونية على العنف لدى الأطفال، وهدفت أيضا إلى التعرف على وجود مشاحنات بينهم وبين زملائهم فى المدارس، والسلوكيات العنيفة التى يمارسها هؤلاء الأطفال، وقام الباحثون بتطبيق ذلك على عينة قوامها ٢٢٠ مفردة آباء الأطفال ممن تتراوح أعمارهم من (٨- ١٢) سنة، واعتمد الباحثون على أداة الاستبيان الإلكترونى للحصول على المعلومات، وتوصلت الدراسة للعديد من النتائج، من أهمها أن الأطفال الأقل استخداما لألعاب الفيديو جيم أقل استخداما للعنف فى تعاملهم مع الآخرين بالمقارنة بالأطفال الأكثر استخداما، وكشفت نتائج الدراسة أيضا أن من السلوكيات التى ربما اكتسبها الأطفال من الألعاب (السرقة والكذب)، وأوصت الدراسة بضرورة اهتمام الحكومة بتصميم الألعاب الإلكترونية التعليمية للأطفال وحث أولياء الأمور على تشجيع أطفالهم على استخدام هذه الألعاب.

٢. دراسة مريم حافظ عمر تركساتى، بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع (٢٠١٦)[٢] هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع، وشملت عينة الدراسة ١٦ طفلا ضعيف السمع من الأطفال الملتحقين فى الروضة بمدينة الرياض، وتم تقسيم الأطفال بالتساوى إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وتم تحميل مجموعة من الألعاب الإلكترونية على أجهزة الآيباد والتى سلمت لأطفال المجموعة التجريبية لمدة ستة شهور، وطبقت الباحثة اختبار القدرات البريطانى BAS تطبيقا قبليا وبعديا على المجموعتين التجريبية والضابطة، وكشفت نتائج الدراسة عن العديد من النتائج، من أهمها تحسن المجموعة التجريبية فى جميع أبعاد المقياس الأربعة (البناء النمطى، تركيب المكعبات، تشابه الصور، النسخ)، فى حين لم تتحسن المجموعة الضابطة فى البناء النمطى وتشابه الصور، وتحسنت فى تركيب المكعبات والنسخ، إضافة إلى الدرجة الكلية، وكشفت نتائج الدراسة أيضا عن فروق بين المجموعتين فى القياس البعدى لصالح المجموعة التجريبية، حيث ساهمت الألعاب الإلكترونية فى تنمية حل مهارات حل المشكلات لديهم.

٣. دراسة نهلة دهيس، بعنوان فاعلية برنامج معرفى سلوكى قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تعديل بعض المشكلات السلوكية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسى (٢٠١٦)[٣] هدفت الدراسة إلى التحقق من فاعلية برنامج معرفى سلوكى قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تعديل بعض المشكلات السلوكية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي، وزيادة التفاعل الاجتماعى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، بالتطبيق على عينة قوامها ٢٠ تلميذ من تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسى ممن تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (٩- ١٢) سنة، وتم تقسيمهم بالتساوى إلى مجموعتين مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، أسفرت الدراسة عن وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات الأفراد بالمجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج على جميع أبعاد العنف فى إتجاه التطبيق البعدى، لصالح المجموعة التجريبية بعد إجراء البرنامج، كما كشفت نتائج الدراسة أيضا عن وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات الأفراد بالمجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرامج، على مقياس العناد فى اتجاه القياس البعدي، وكذلك وجود فروق دالة إحصائيا بين درجات الأفراد بالمجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق البرنامج على مقياس السلوك الانسحابى فى اتجاه القياس البعدي.

٤. دراسة دعاء شوقى عبدالله، بعنوان تقويم استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التربوية فى تنمية المفاهيم الرياضية لدى طفل الروضة (٢٠١٦)[٤] استهدف الدراسة الكشف عن مدى كفاءة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التربوية فى تنمية المفاهيم الرياضية لدى أطفال الروضة، والكشف عن أثر خبرة المعلمة على الكفاءة فى استخدام هذه الألعاب، والتعرف على مدى الاتفاق بين أداء المعلمات والموجهات حول كفاءة المعلمات فى استخدام الألعاب التربوية فى

تنمية المفاهيم الرياضية، والتعرف على ملائمة الألعاب التربوية فى تنمية المفاهيم الرياضية لدى أطفال الروضة، بالتطبيق على عينة قوامها ٥٧ معلمة من معلمات رياض الأطفال بمدارس تابعة لوزارة التربية والتعليم بمدينة كفرالشيخ تتراوح أعمارهن ما بين (٢٤- ٤٢)، وعدد ١٣ موجهة من موجهات رياض الأطفال، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعة المعلمات ومجموعة الموجهات على بطاقة ملاحظة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التربوية فى تنمية المفاهيم الرياضية، كما لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعة المعلمات ذوى الخبرة الأكبر ومجموعة المعلمات ذوى الخبرة الأقل على بطاقة ملاحظة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التربوية فى تنمية المفاهيم الرياضية، وأشارت نتائج الدراسة أنه يوجد قصور فى استخدام بعض معلمات رياض الاطفال لبعض الألعاب التربوية فى تنمية المفاهيم الرياضية لطفل الروضة؛ ويرجع ذلك الى عدم توافر الأدوات فى معظم الروضات، وأيضاعدم توافر الألعاب بكميات تناسب عدد الأطفال.

٥. دراسة هيام إسماعيل محمود، بعنوان تنمية الحصيلة اللغوية لطفل الروضة من خلال استخدام بعض ألعاب الكمبيوتر (٢٠١٦)[٥] تهدف الدراسة إلى التعرف على مدى فاعلية استخدام بعض ألعاب الكمبيوتر فى تنمية الحصيلة اللغوية لطفل الروضة، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبى، بالتطبيق على عينة قوامها ٦٠ طفلا وطفلة من أطفال المستوى الثانى برياض الأطفال، ممن تتراوح أعمارهم ما بين (٥- ٦) سنوات، مقسمين لمجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدمت الباحثة مقياس الحصيلة اللغوية، وتوصلت النتائج إلى وجود تأثير إيجابى لاستخدام ألعاب الكمبيوتر على تنمية الحصيلة اللغوية لأطفال الروضة، كما كشفت نتائج الدراسة أن استخدام ألعاب الكمبيوتر له صلة مباشرة بتذكر طفل الروضة لبعض المصطلحات الصعبة وربطها ببعض الأشياء فى الطبيعة.

٦. دراسة ماجد محمد الزيودى، بعنوان الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة (٢٠١٥)[٦] هدفت الدراسة إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، بالتطبيق على عينة قوامها ٣٣٦ معلما، و٥٠٠ ولى أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة، أشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها فى حوادث العنف المدرسى بأنواعه، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالى يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال فى استخدام الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر فى تحصيلهم الدراسي، فضلا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب فى عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسرى بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال، كما بينت نتائج الدراسة أن ثمة توافقا بين تصورات المعلمين وأولياء أمور الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، منها تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة فى مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلا عن تفعيل دور المدرسة فى توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة.

٧. دراسة Blackwell, Courtney K.& et.al (2014)[٧] سعت الدراسة إلى التعرف على آثار تعرض الأطفال من سن (٨- ١٢) سنة للألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت، بالتطبيق على عينة عشوائية بسيطة قوامها ٤٢٢ مفردة، وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج، من أهمها أن موقع يوتيوب والفيسبوك كانا من أكثر المواقع على شبكة الإنترنت تفضيلا لدى الأطفال، وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق بين الأطفال فى التعرض للألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت لصالح الإناث، وكشفت نتائج الدراسة أن من أهم المواد التى يحرص الأطفال على متابعتها على المواقع الإلكترونية على شبكة الإنترنت لقطات الفيديو بنسبة ٢٩%، الألعاب الإلكترونية بنسبة ٢١%، الشراء والتسوق ٥%، الموسيقى ٢%.

٨. دراسة خديجة الدفتار، بعنوان فاعلية استخدام ألعاب الكترونية ابتكارية فى تنمية بعض عادات العقل لدى طفل ما قبل المدرسة (٢٠١٤)[٨] سعت الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام ألعاب الكترونية ابتكارية فى تنمية بعض عادات العقل لدى طفل ما قبل المدرسة، بالتطبيق على عينة قوامها ١٦ طفل وطفلة، نصفهم من الذكور، والآخر من الإناث، تم تقسيمهم إلى ٤ مجموعات تجريبية (مجموعة الألعاب الموجهة، مجموعة الألعاب غير الموجهه، مجموعة الألعاب التقليدية المبرمجة، مجموعة الألعاب التقليدية المحسوسة، أشارت نتائج الدراسة إلى عدم وجود فروق بين متوسطات درجات أطفال المجموعة الموجهه على كل من عادات العقل، والدرجة الكلية لها قبل وبعد التعرض لجلسات اللعب، كما لا توجد فروق بين متوسطات درجات أطفال المجموعة غير الموجهه على كل من عادات العقل، والدرجة الكلية لها قبل وبعد التعرض لجلسات اللعب، وكشفت نتائج الدراسة أيضا عن عدم وجود فروق بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التقليدية المبرمجة على كل من عادات العقل، والدرجة الكلية لها قبل وبعد التعرض لجلسات اللعب.

٩. دراسة دعاء مصطفى عبدالغنى، بعنوان العلاقة بين استخدام الكمبيوتر والنمو اللغوى لطفل ما قبل المدرسة (٢٠١٣)[٩] تهدف الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين استخدام الكمبيوتر ودرجة النمو اللغوى لطفل ما قبل المدرسة، وتهدف أيضا إلى الكشف عن الفروق بين الأطفال مستخدمى الكمبيوتر والأطفال غير مستخدمى الكمبيوتر فى النمو اللغوى لديهم، واعتمدت الدراسة على المنهج المقارن بالتطبيق على عينة عمدية قوامها ٦٠ طفل وطفلة من سن (٥- ٦) سنوات، وتوصلت الدراسة للعديد من النتائج، من أهمها توجد علاقة ارتباطيه عكسية دالة إحصائيا بين عدد ساعات استخدام الكمبيوتر ودرجة النمو اللغوى لطفل الروضة، كما توجد فروق دالة إحصائيا بين درجات الأطفال مستخدمى الكمبيوتر والأطفال غير مستخدمى الكمبيوتر فى النمو اللغوى لصالح غير مستخدمى الكمبيوتر، وعلى الرغم من هذه النتيجة إلا أن الكمبيوتر يمكن أن يكون غير مسئول عن خفض درجة التفاعل اللغوى عند الأطفال؛ فهو فى حد ذاته مجرد آلة نتحكم فى استخدامها؛ فسوء استخدامها يؤدى إلى آثار سلبية، وحسن استخدامها يؤدى إلى آثار إيجابية.

١٠. دراسة تهانى السعيد، بعنوان برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقمية لتنمية الاتجاهات الإيجابية نحو المدرسة لتلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت (٢٠١٢)[١٠] تهدف الدراسة إلى التعرف على استخدام برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقمية لتنمية الاتجاهات الإيجابية نحو المدرسة لتلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت والحد من بعض الاتجاهات السلبية التى أصبحت منتشرة بين التلاميذ فى مدارس دولة الكويت، وتخفيف الاتجاهات السلبية التى تتميز بها مدارس المرحلة الابتدائية بدولة الكويت، واستخدام الألعاب التعليمية الرقمية فى تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو المدرسة، بالتطبيق على عينة عشوائية من طلاب المرحلة الابتدائية (الصف الرابع والخامس الأبتدائى) قوامها ١٠٠ مفردة بدولة الكويت، وكشفت نتائج الدراسة عن أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية ساعد فى تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو المدرسة، كما كشفت نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فى الاتجاهات الإيجابية نحو المدرسة، وفى المقابل وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث

فى الاتجاهات السلبية نحو المدرسة لصالح الذكور.

١١. دراسة Vieira, Edward& et.al، بعنوان تأثير ألعاب الفيديو جيم على اتجاهات الأطفال الأخلاقية نحو العنف (٢٠١١)[١١] سعت الدراسة إلى التعرف على تأثير ألعاب الفيديو جيم على اتجاهات الأطفال الأخلاقية نحو العنف، واستخدم الباحثون نموذج العدوان العام General Aggression Model كإطار عام للدراسة باستخدام منهج المسح على عينة عشوائية بسيطة من الأطفال فى المدارس الأمريكية من سن (٧- ١٥) عاما بالتطبيق على بعض المتغيرات مثل السن والنوع والقدرة على التعاطف مع ألعاب الفيديو العنيفة، وكشفت الدراسة عن العديد من النتائج، من أهمها وجود علاقة سلبية بين ألعاب الفيديو العنيفة والقدرة على التعاطف مع العنف المتضمن فى هذه الألعاب، وكشفت نتائج الدراسة أيضا عن وجود علاقة سلبية بين التعاطف مع العنف المتضمن فى الألعاب والعنف غير المبرر وغير المقبول فى هذه الألعاب، وكشفت الدراسة أيضا أن متغير الجنس له علاقة باستخدام العنف كوسيلة لاسترداد الحقوق.

١٢. دراسة مها الشحرورى ومحمد عودة الريماوى، بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن (٢٠١١)[١٢] هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن، بالتطبيق على عينة قوامها ٧٥ طالبا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها ٣٦ طالبا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابا موجهة ومجموعة تلعب ألعابا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها ٣٩ طالبا وطالبة، تم إعداد بطاريتى ألعاب الكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابا موجهة والبطارية الثانية ألعابا غير موجهة، ومارست المجموعة التجريبية بنوعيها ذكورا وإناثا هذه الألعاب بواقع حصة واحدة أسبوعيا، ثم متوسطى الأداء البعدى المعدل لذكور وإناث المجموعة التجريبية بفرعيها والمجموعة الضابطة، وأظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثرا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة، كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثرا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

التعليق على الدراسات السابقة:

كشفت نتائج الدراسات السابقة أن الألعاب الإلكترونية حظيت (بأشكالها المختلفة) على اهتمام كبير من قبل الأطفال؛ نظرا لما تتمتع به هذه الألعاب من مزايا وخصائص تفاعلية، ومثيرات حركية وضوئية وصوتية، تظهر لهم كأدوات يعبرون بها عن أنفسهم ومكوناتهم من خلال اختياراتهم المختلفة للألعاب، واستجابتهم المتباينة عليها، وكنتيجة لهذا الاهتمام الذى شهدته هذه الألعاب بأنواعها ظهر اهتمام آخر لها من قبل الباحثين فى مجالات علم النفس والتكنولوجيا وكل مجال مرتبط بقريب أو بعيد بالألعاب الالكترونية، يبحثون فى تأثيراتها الإيجابية والسلبية على مستخدميها من جهة، وعلى جوانب شخصياتهم المختلفة من جهة أخرى.

أظهرت الدراسات السابقة الإقبال الشديد على الألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال، وقد زادت هذه المتابعة وهذا الإقبال نتيجة الزيادة الضخمة فى أنواع هذه الألعاب والتقنيات المختلفة التى تتوافر لديها مثل التفاعلية والمشاركة.

لاحظ الباحثان اعتماد بعض الدراسات السابقة على المنهج التجريبى خصوصا الدراسات التى أجريت على الأطفال أنفسهم لصعوبة توجيه أسئلة مبنية على أداة الاستبيان لهم، وهناك بعض الدراسات اعتمدت على منهج المسح باستخدام أداة الاستبيان والتى كانت موجهه للمعلمين القائمين على تدريس هؤلاء الأطفال أو أولياء أمورهم للتعرف على استخدامات وتأثيرات هذه الألعاب عليهم، وقد تبنت الدراسة الحالية دراسة أمهات الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال فى دولة الكويت، ومنها ما اعتمد على المنهج المقارن مثل دراسة دعاء مصطفى عبدالغنى (٢٠١٣).

لاحظ الباحثان التنوع فى استخدام العينات فى الدراسات السابقة بما يتفق مع طبيعة ومنهج كل دراسة على حدة، حيث لاحظ الباحث أن بعض الدراسات اعتمدت على العينات الاحتمالية مثل العينة العشوائية البسيطة دراسة Vieira, Edward& et.al. (2011)، والعينات غير الاحتمالية مثل العينة العمدية دراسة دعاء مصطفى عبدالغنى (٢٠١٣).

اختلفت المجتمعات التى أجريت فيها الدراسات السابقة، فمنها ما أجرى فى مجتمعات غربية مثل الولايات المتحدة الأمريكية دراسة Russell N. Laczniak& et.al. (2017)، ودراسة Vieira, Edward& et.al. (2011) ومنها ما أجرى فى مجتمعات عربية مثل جمهورية مصر العربية دراسة هيام إسماعيل محمود (٢٠١٦)، المملكة العربية السعودية دراسة مريم حافظ عمر تركساتي (٢٠١٦)، دولة الكويت دراسة تهانى السعيد (٢٠١٢) والتى أجريت على طلاب المرحلة الابتدائية الصف الرابع والخامس الآبتدائى.

تعددت الموضوعات التى تتعلق بالألعاب الإلكترونية والأطفال فى مرحلة رياض الأطفال، فمنها ما تناول العنف دراسة Russell N. Laczniak& et.al. (2017)، دراسة Vieira, Edward& et.al. (2011)، مهارات حل المشكلات دراسة مريم حافظ عمر تركساتي (٢٠١٦)، المشكلات السلوكية دراسة نهلة دهيس (٢٠١٦)، تنمية المفاهيم الرياضية دراسة دعاء شوقى عبدالله (٢٠١٦)، الحصيلة اللغوية دراسة هيام إسماعيل محمود (٢٠١٦)، الانعكاسات التربوية مثل دراسة ماجد محمد الزيودى (٢٠١٥)، آثار التعرض للألعاب الإلكترونية مثل دراسة Blackwell, Courtney, K.& et.al. (2014)، تنمية بعض عادات العقل مثل دراسة خديجة الدفتار (٢٠١٤)، النمو اللغوى مثل دراسة دعاء مصطفى عبدالغني (٢٠١٣)، تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو المدرسة مثل دراسة تهانى السعيد (٢٠١٢)، التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرار مثل دراسة مها الشحرورى ومحمد عودة الريماوي (٢٠١١)، العمليات المعرفية والذكاء الانفعالى مثل دراسة مها حسنى الشحروري (٢٠٠٧).

اعتمدت بعض الدراسات السابقة فى تطبيقها على فئة الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال من خلال دراسات تجريبية على الأطفال أنفسهم، واعتمد البعض الآخر على الفئات المتعلقة بهم مثل أولياء الأمور دراسة Russell N. Laczniak& et.al. (2017) ومعلمات رياض الأطفال مثل دراسة دعاء شوقى عبدالله (٢٠١٦)، ومنها ما اعتمد على الفئتين معا (أولياء الأمور والمعلمون) مثل دراسة ماجد محمد الزيودى (٢٠١٥)، وسوف تركز الدراسة الحالية على فئة أمهات الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال.

تتميز هذه الدراسة عن غيرها من الدراسات السابقة بأنها تتناول شريحة اجتماعية من الأطفال قلما تم التعرض إليها فى مجال الدراسات الإعلامية، باستخدام إحدى النظريات الإعلامية وهى نظرية الاستخدامات والإشباعات؛ وذلك بهدف التعرف على مدى استخدام هذه الشريحة (أطفال ما قبل المدرسة) للألعاب الإلكترونية ومدى استفادتهم منها.

مدى الاستفادة من الدراسات السابقة:

تمثلت أوجه استفادة الباحثين من الدراسات السابقة فيما يلى:

١. تحديد وبلورة مشكلة البحث ووضع تساؤلات وفروض الدراسة.
٢. تحديد مجال الدراسة بالتركيز على دراسة استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.
٣. اختيار المنهج المناسب لتناول موضوع الدراسة ومساعدة الباحثين فيما يتعلق بتحديد الشروط اللازمة لاختيار وعينة الدراسة الميدانية.
٤. كما استفادت الدراسة الحالية من هذه الدراسات في نوع الدراسة ومنهجها والأساليب الإحصائية الملائمة لمعالجة البيانات المتعلقة بالدراسة.

مشكلة الدراسة:

يتصف العالم الذى نعيش فيه بالتغير السريع والتقدم فى جميع المجالات، فالتقدم العلمى والتكنولوجى لهذا العصر ارتبط بقوة العقل والمعرفة، وأصبح تطور

المجتمعات لمن يمتلك العلم ويدرك أهمية العامل البشرى فى التنمية، ويعد استخدام الألعاب بمساعدة الحاسب من أكثر المجالات استخداما فى الآونة الأخيرة، ففيه يتم معاونة المستخدم من خلال التفاعل المباشر بينه وبين الحاسب فى ممارسة هذه الألعاب، وتمكين المستخدم من الاستجابة لها باشكال مختلفة وإطلاعه على مدى نجاحه وتقدمه فى الألعاب من خلال تقديم تغذية راجعة فورية.

وتعد الألعاب الإلكترونية أحد الألعاب التى تقدم من خلال الكمبيوتر ويكون الهدف من ورائها تقديم المحتوى فى صورة ألعاب، وأيضا عبارة عن مواقف استراتيجية أو ألعاب منطقية، ومنها يقوم الكمبيوتر بتوفير الدعم والاقتراحات للطفل من خلال محاولة الوصول إلى مواقف معينة، وتتميز برامج هذا النمط بعنصر التشويق والاثارة والتسلية وزيادة الدافعية لديه، عن طريق تعزيز العملية المعرفية لديه فيحل مشاكله ودعمه فى التمكن من التحكم فى كم المعلومات المطلوب تعلمها واعادة انتاجها فى اطار ابتكارى وإبداعى جديد.

فقد انتشرت الألعاب الإلكترونية فى كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعا وكبيرا ونمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار!

وقد لاحظ الباحثان انتشار هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة فى المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت فى الخليج منها حتى أصبحت جزءا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانا على ممارستها، وفى العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتى لصالح ألعاب الحاسب والفيديو.

وفى ضوء ماسبق تسعى الدراسة إلى التعرف على العوامل المؤثرة فى استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية عبر الأجهزة اللوحية من خلال التعرف على معدلات استخدام الأطفال لهذه الألعاب، ودوافع استخدامها لها، ومدى رضاهم عن الإشباعات التى تحققها هذه الألعاب.

أهمية الدراسة:

تأتى أهمية الدراسة فى ضوء المحددات الآتية:

١. قلة الدراسات التى تناولت موضوع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية فى دولة الكويت، حيث لم توجد سوى دراسة واحدة فى حدود ما اطلع عليه الباحثان.
٢. تمهد الدراسة الطريق أمام إجراء مزيد من الدراسات والأبحاث العربية حول مضمون هذه الألعاب ومدى تأثيرها على القيم والأخلاقيات فى المجتمع العربى بصفة عامة والمجتمع الكويتى بصفة خاصة.
٣. الاهتمام بأطفال الروضة فى دولة الكويت، حيث تعتبر هذه المرحلة من أهم مراحل النمو فى حياة الفرد، لأنه ينتقل فيها من الاعتماد فى سلوكه على الأفعال الحسية الحركية، إلى الاعتماد على التفكير والفهم المنظم من خلال استخدامه للألعاب الإلكترونية.
٤. تدعيم الاتجاه البحثى والذى يتمثل فى اعتماد الباحثين على نظرية الاستخدامات والإشباعات، وتطوير الفروض واختبار العلاقات بين المتغيرات المختلفة.

الإطار النظرى:

مدخل الاستخدامات والإشباعات: يعرف كلا من الياهو كاتز وبلوملر .Hkatz& J Blumler G. مدخل الاستخدامات بأنه استراتيجية بحثية يمكنها أن تمدنا ببناء أو هيكل لفروض متنوعة حول الظاهرة اتصالية معينة، ويعد المدخل أرضية خصبة لاقتراحات الفروض المتعلقة بتوجيهات الجمهور التى تنشأ عن أكثر من نظرية سيكولوجية.(١٣)

١. أهداف مدخل الاستخدامات والإشباعات:

أ. تفسير استخدام الجمهور لوسائل الاتصال المختلفة لإشباع احتياجاتهم وذلك بافتراض أنه جمهور نشط يختار الوسيلة المناسبة التى تشبع حاجاته ودوافعه.

ب. تفسير دوافع التعرض لوسيلة معينة من وسائل الاتصال والتفاعل الذى يحدث نتيجة هذا التعرض.

ج. التأكيد على نتائج استخدام وسائل الاتصال بهدف الفهم الأعمق لعملية الاتصال الجماهيرى.(١٤)

٢. فروض مدخل الاستخدامات والإشباعات:

أ. يحاول هذا المدخل معرفة تفسير لماذا يستخدم أفراد الجمهور وسائل الاتصال من بين المصادر المختلفة الأخرى فى محيطهم؟؛ وبالتالى ماهى احتياجاتهم والأهداف التى يسعون لتحقيقها من خلال التعرض لهذه الوسائل(١٥)

ب. يركز هذا المدخل على مجموعة من الافتراضات تشكل مدخل الاستخدامات والإشباعات، هي:

- أن جمهور وسائل الاتصال جمهور نشط إيجابى Active يختار وينتقى من وسائل الإعلام ومحتواها ما يتفق مع اهتمامه وتفضيله، ويتميز نشاطه بالفاعلية Activeness التى تعنى دوره فى إسقاط المعانى على ما يتلقاه من رموز اتصالية عبر وسائل الإعلام.
- الربط بين الرغبة فى إشباع حاجات معينة واختيار وسيلة إعلامية تحددها الفروق الفردية.(١٦)
- التأكد على أن الجمهور هو الذى يختار الرسائل والمضمون الذى يشبع حاجاته؛ فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الإعلام، وليست وسائل الإعلام التى تستخدم الأفراد.
- يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم؛ وبالتالى يختارون الوسائل التى تشبع الحاجات.(١٧)
- يمكن الاستدلال على أن المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الإعلام والإشباعات المتحققة منها، وليس من خلال المحتوى أو المضمون الذى تقدمه تلك الوسائل الأعلامية.(١٨)

٣. عناصر مدخل الاستخدامات والإشباعات وتطبيقها على الدراسة الحالية: تتسم عناصر مدخل الاستخدامات والإشباعات بالتداخل الشديد فى الواقع العملى ويربط كل منها بالأخر ارتباطا وثيقا لا ينفصل، وسوف يقوم الباحثان بشرح كل عنصر على حدة وإظهار دور كل عنصر فى إطار نظرية الاستخدامات والإشباعات، وذلك كما سيتم توضيحه:

أ. افتراض الجمهور النشط Audience Activity: من الركائز الأساسية التى نهض عليها نموذج الاستخدامات والإشباعات، هى أن جمهور وسائل الاتصال الجماهيرى هو جمهور إيجابى نشط يبادر فى استخدام الوسيلة الإعلامية لتحقيق بعضها من الإرضاء لرغبات معينة تنتج من هذا الاستخدام، ويفترض مصطلح الجمهور النشط التوجه الإدارى والانتقائى والإشتراك الإيجابى فى عملية الاتصال.

وكان بلومر قد عرف نشاط الجمهور على أنه مفهوم له عدد من المعانى تتضمن (المنفعة، القصد، الأنتقائية، مناعة التأثر) وتلك المعانى تشير إلى أن أفراد الجمهور يمكن أن يكونوا أكثر نشاطا فى بعض المناسبات أو المواقف عن مناسبات ومواقف أخرى أو بالنسبة لبعض دوافع استخدام الوسيلة عن دوافع أخرى.(١٩)

ب. الاصول الإجتماعية والنفسية Social And Psychological Origins: تؤثر شخصية الفرد فى نوعية ودرجة تقليه لمادة الاتصال، كذلك فإن عددا من الإحتياجات التى يرغب الجمهور فى تحقيها من خلال التعرض لوسائل الإعلام ترتبط بوجودهم داخل المجتمع وعلاقاتهم بإلافراد الذين يشاركون

الحياة فيها وتفاعلهم معهم وإختلاف الجمهور بالطبع يؤدى إلى استخدامه لوسائل الإعلام ومضامينها المتخصصة؛ ومن ثم سوف يستخدمونه بأشكال مختلفة.(٢٠)

ج. دوافع تعرض الجمهور لوسائل الإعلام: يفترض مدخل الاستخدامات والإشباعات أن دوافع التعرض لوسائل الإعلام ينتج أساسا عن الحاجات النفسية والاجتماعية لأفراد الجمهور والتى بدورها تؤدى إلى توقعات معينة يمكن إشباعها من خلال استخدام هذه الوسائل أو من خلال استخدام وسائل أخرى غير اتصالية لإشباع تلك الحاجات؛ وبناء عليه فإننا سوف نستعرض دوافع الجمهور لوسائل الإعلام.(٢١)

وقد حدد روبن Robin دوافع التعرض لوسائل الإعلام فى دافعين، هما:

- دوافع نفعية Instrumental Motives: وهى تستهدف التعرف على الذات واكتساب المعارف والمعلومات والخبرات وجميع أشكال التعلم بوجه عام.(٢٢)
- دوافع طقوسية Ritualized Motives: وهى تستهدف تمضية الوقت والاسترخاء والصداقة والألفة مع الوسيلة والهروب من المشكلات.(٢٣)

وطبقا لمدخل الاستخدامات والاشباعات فان أفراد الجمهور تكون لديهم أهداف معينة من التعرض لوسائل الاتصال حيث يسعون لإشباع احتياجاتهم من خلال التعرض لوسائل الاتصال والسلوك الاتصالى الذى يتضمن اختيار الوسيلة واستخدامها يكون موجة بأهداف معينة فهو سلوك هادف ومدفوع بدوافع معينة.(٢٤)

د. التوقعات من وسائل الإعلام: تنتج التوقعات عن دوافع تعرض الجمهور لوسائل الإعلام حسب الأصول النفسية والاجتماعية للأفراد وتعد التوقعات سببا فى عملية التعرض لوسائل الإعلام، وتختلف توقعات الأفراد من وسائل الإعلام وفقا للفروق الفردية، وكذلك وفقا لاختلاف الثقافات.(٢٥)

ه. التعرض لوسائل الإعلام Exposure: أكدت العديد من الدراسات على أن هناك علاقة ارتباطية بين كل من الإشباعات والتعرض لوسائل الإعلام، فدوافع الأفراد قد تؤدى بهم إلى التعرض لوسائل الإعلام من أجل تحقيق الإشباع وتلبية الاحتياجات، ووفقا لنموذج الاستخدامات والإشباعات فإن الفرد يعرض نفسه انتقائيا لوسائل الإعلام التى يدرك قدرتها على إشباع الحاجات التى يشعر بها وفقا لخبرته السابقة حول خصائص كل وسيلة من الوسائل ومضمونها والسياق الاجتماعى الذى يتم استخدام الوسيلة فى إطاره.(٢٦)

وقد أشارت العديد من الدراسات إلى أن الخصائص النفسية والاجتماعية للأفراد تؤثر على تعرضهم لوسائل الإعلام ولذلك يربط الباحثون دائما استخدام وسائل الإعلام بالعوامل الديموجرافية كالسن، النوع، ومستوى التعليم سواء فى تحدى الوسيلة التى تعرض لها أو تحديد المضمون الذى يتم له داخل الوسيلة نفسها.(٢٧)

و. إشباعات وسائل الأعلام: وفقا لمدخل الاستخدامات والإشباعات فان الجمهور إيجابى نشط تدفعه حاجاته النفسية والاجتماعية ودوافع مختلفة إلى انتقاء وسيلة معينة والتعرض لها بطريقة هادفة واعية من أجل تحقيق وتلبية تلك الدوافع والحاجات المطلوبة وهذه التلبية هى ما يطلق عليها الإشباعات. وفيما يلى أنواع الإشباعات حيث تم تقسيم إشباعات وسائل الإعلام إلى مجموعة من الفئات حسب طبيعتها، وهي:

- إشباعات المحتوى Content Gratifications: وهى الإشباعات التى تنتج من التعرض لمحتوى وسائل الإعلام، وترتبط بالرسالة الإعلامية أكثر مما ترتبط بالوسيلة الإعلامية المستخدمة، وتنقسم إلى قسمين:

١. إشباعات توجيهية Orientation of Gratifications: وتتمثل فى مراقبة البيئة والحصول على المعلومات وتأكيد الذات، وهى ترتبط بكثرة التعرض والاهتمام والاعتماد على وسائل الإعلام.(٢٨)

٢. إشباعات إجتماعية Social Gratifications: ويقصد بها المعلومات التى يحصل عليها الفرد وشبكة علاقاته الأجتماعية وتتمثل فى التحدث مع الأخرين وإدراك الواقع الاجتماعى والقدرة على حل المشكلات، وهى تنقسم إلى نمطين:

أ. إشباعات اجتماعية إقناعية: وتشمل حصيلة المعلومات المؤيدة وتستخدم فى المناقشات والتفاعل الاجتماعى.

ب. إشباعات اجتماعية هزلية: تأخذ شكل المنفعة الاجتماعية والشخصية التى تهتم بالأشياء المثيرة لاستخدام فى المناقشات مع الأصدقاء.(٢٩)

٣. إشباعات العملية Process Gratifications: وهى الإشباعات التى تتحقق للفرد من خلال التعريض بشكل عام للوسيلة فى حد ذاتها وليس من خلال التعرض لمحتوى معين.(٣٠) وتنقسم إلى نوعين، هما:

أ. الأول إشباعات شبه التوجيهة Prar Orientation: وهى إشباعات بديلة أو مكملة للإشباعات التوجيهية وتتمثل فى الشعور بالراحة والأسترخاء والمتعة واستعادة الحيوية وتجدد النشاط وتحقق من خلال تخفيف الإحساس بالتوتر والدفاع عن الذات وتنعكس فى برامج التسلية والترفية.

ب. الثاني إشباعات شبة إجتماعية Para Social: وهى إشباعات دبيلة أو مكملة للإشباعات الإجتماعية وتتمثل فى التخلص من الإحساس بالملل والضيق والإحساس بالعزلة والتوحد مع الشخصيات التى تعكسها وسائل الإعلام وتتحقق من خلال التوحد أو التماثل Identification الذى يحدث بين الملتقى والقائم بالاتصال فى الوسيلة الإعلامية.(٣١)

٤. أهمية مدخل والاستخدامات والإشباعات لموضوع الدراسة: يعد مدخل الاستخدامات والإشباعات من أنسب المداخل لدراسة استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية؛ وذلك لان تأثير وسائل الإعلام على أطفال الروضة يتحدد عموما بكيفة استخدامهم لتلك الوسائل ودرجة تعرضهم لها، وفى إطار مدخل الاستخدامات والإشباعات فإن الدراسة تهدف إلى التعرف على استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، والإشباعات المتحققة لهم نتيجة استخدامهم لها، وقد استفادت الدراسة استفادة كبيرة من إسهامات بحوث الاستخدامات والإشباعات، ففروض الدراسة الحالية مشتقة من فروض المدخل، وذلك على النحو التالي:

أ. ينظر مدخل الاستخدامات والإشباعات إلى جمهور وسائل الإعلام على أنهم نشطون فى استخدامهم لتلك الوسائل، وبناء عليه فإن هذه الدراسة تنظر إلى أطفال الروضة على أنهم جمهور نشط فى تعرضهم للألعاب الإلكترونية فى الأجهزة اللوحية، حيث يستخدمون الألعاب الإلكترونية فى الأجهزة اللوحية بوعى ونشاط وينتقون منها المضامين التى تشبع حاجاتهم وتلبى رغباتهم، إضافة إلى أنهم يستخدمون خبراتهم وتجاربهم وإمكانياتهم فى تحديد ما يحصلون عليه من إشباعات، وقد ساعدت بحوث الاستخدامات والإشباعات الباحثين فى دراسة وتحديد بعض المحددات التى تتعلق بنشاط أطفال الروضة فى استخدام الألعاب الإلكترونية فى الأجهزة اللوحية، وطبيعة هذا الاستخدام، وكذلك التعرف على الدوافع والحاجات التى يسعى أطفال الروضة لإشباعها وراء استخدامهم للألعاب الإلكترونية، إضافة إلى التعرف على أسباب انتقاء أطفال الروضة لأنواع معينة من الألعاب، والحرص على استخدامها ومتابعتها، ومدى استخدام تلك الألعاب فى إدارة حوارات ومناقشات مع أفراد أسرهم أو مع الأصدقاء.

ب. ساعدت بحوث الاستخدامات والإشباعات الباحثين فى إجراء دارستها الميدانية، حيث قدمت لهما الطريقة المثلى للربط بين استخدام أطفال الروضة

للألعاب الإلكترونية، وطبيعة هذا الاستخدام وإشباعات المتحققة لهؤلاء الأطفال نتيجة استخدامهم لها، وكذلك فى الربط بين دوافع والإشباعات المتحققة.

ج. اتخاذ مدخل الاستخدامات والإشباعات كإطار نظرى لهذه الدراسة من الممكن أن يفسر السلوك الذى قد ينتج من استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.

أهداف الدراسة:

١. التعرف أنماط وعادات استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.
٢. رصد نوع الحاجات التى تدفع أطفال الروضة لاستخدام الألعاب الإلكترونية.
٣. الكشف عن درجة تركيز أطفال الروضة فى استخدام الألعاب الإلكترونية.
٤. الوقوف على أبرز الوسائل التى تسهم فى زيادة استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.
٥. الكشف عن درجة تأثير وسائل الإعلام فى حجم استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية.

تساؤلات الدراسة:

تتضمن الدراسة مجموعة من الأسئلة التى تحقق أهداف الدراسة:

١. ما أنماط وعادات استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية؟
٢. ما نوع الحاجات التى تدفع أطفال الروضة لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟
٣. ما درجة تركيز أطفال الروضة فى استخدام الألعاب الإلكترونية؟
٤. ما أبرز الوسائل التى تسهم فى زيادة استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية؟
٥. ما درجة تأثير وسائل الإعلام فى حجم استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية؟

فروض الدراسة:

١. توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ودوافعه استخدامهم لهذه الألعاب.
٢. توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام.
٣. توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام.

مفاهيم الدراسة:

- الاستخدام: هو اتجاه نحو المتابعة والتعليق والتفاعل والمشاركة مع محتوى المادة الموجود بالألعاب الإلكترونية، وذلك نتيجة لتأثرهم بها، وهو اتجاه يجذب انتباهم؛ لينقلهم إلى الاهتمام بما يقدم بها، ثم يتحول ذلك الاهتمام إلى إدراك لتلك الألعاب.
- الألعاب الإلكترونية: الألعاب هى نشاط ينخرط فيها اللاعبون فى نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية فى حال توفرها على هيئة رقمية.
- الأجهزة اللوحية: هو حاسب محمول صغير أكبر من الهاتف المحمول حجما يعمل بواحد من عدة تقنيات تسمح باللمس على الشاشة، وتسمح بعض الشاشات باستعمال قلم رقمى، إلا أن البعض الآخر (وأشهرها المستعملة فى الآى باد) تسمح باللمس المتعدد إلا أنها تسمح بالإصبع فقط، ويأتى ذلك بديلا عن الفأرة.
- أطفال الروضة: هم الأطفال الملتحقون برياض الأطفال من سن (٤- ٦) سنوات، وهى المرحلة التى تسبق التعليم الأساسى، وتم الاقتصار فى هذه الدراسة على أطفال الروضة؛ وذلك للتغيرات السريعة التى تطرأ على النمو خلال هذه المرحلة العمرية، هذا بالإضافة إلى قدرة هؤلاء الأطفال على استخدام أجهزة اللوحات الذكية بإجادة.
- الإشباعات: ويشير إلى استخدام أطفال الروضة الجمهور للألعاب الإلكترونية لإشباع رغبات كامنة معينة لديه، استجابة لدوافع الحاجات الفردية.

نوع الدراسة:

تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التى تستهدف تقرير خصائص ظاهرة معينة، أو موقف يغلب عليه صفة التحديد؛ وعلى هذا تقوم الدراسة بوصف ما هو كائن عن طريق جمع البيانات والمعلومات حول الظاهرة وجدولتها وتبويبها ثم تفسير تلك البيانات واستخلاص النتائج،[٣٢] حيث تهدف الدراسة إلى التعرف على كيفية استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية وإشباعاتها المترتبة عليهم.

منهج الدراسة:

يعتبر منهج المسح من أفضل المناهج للدراسات الوصفية بشكل عام والذى يسعى إلى وصف ظاهرة معينة أو موقف محدد وذلك من أجل الحصول على مجموعة من النتائج التى تصف الظاهرة موضوع الدراسة وتحدد خصائصها،[٣٣] كما أنه يقوم بدراسة وإيضاح خصائص الظاهرة أو حالة معينة كما هى كائنة فى الواقع، وتفسرها وتحدد علاقتها فى إطار ظواهرها والمتغيرات المحيطة بها، بالإضافة إلى الإحداثيات التى تقود إلى تعميمات متباينة،[٣٤] وفى إطار منهج المسح، سوف يقوم الباحثان بإجراء مسح على عينة من أمهات أطفال الروضة بدولة الكويت بهدف التعرف على الخصائص الأساسية التى تميز هؤلاء الأطفال فى استخدامهم للألعاب الإلكترونية على أجهزة الهاتف الخلوى واللوحات الذكية.

مجتمع الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة من أمهات أطفال الروضة فى دولة الكويت من سن (٤- ٦) سنوات، وهى مرحلة رياض الأطفال.

عينة الدراسة:

تم سحب عينة الدراسة بأسلوب العينة العمدية، التى يتعمد الباحث ان تكون من حالات معينة أو وحدات معينة لأنها تمثل المجتمع الاصل،[٣٥] من أمهات الأطفال فى دولة الكويت من سن (٤- ٦) سنوات فى ضوء واقع وأهداف الدراسة، والأخذ فى الاعتبار مواصفات العينة الجيدة، وقد بلغت إجمالى العينة ٣٨٥ مفردة من أمهات الأطفال فى دولة الكويت وذلك من أصل ٤٠٠ استمارة تم توزيعها على المبحوثات، وقد تم حذف ١٥ استمارة لعدم استيفائها للمعايير العلمية المطلوبة، وقد وقع اختيار الباحثين على فئة الأمهات نظرا لارتباط الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال بالأمهات، حيث تتولى هؤلاء الأمهات شئون الأطفال فى هذه المرحلة ويكن أكثر التصاقا بهم، ومعرفة بتصرفاتهم فى هذه المرحلة العمرية، ويتابعون استخدامهم لأجهزة اللوحات الذكية، ولصعوبة تطبيق الاستبيان على الأطفال فى هذه المرحلة العمرية.

الحدود الزمانية والمكانية للدراسة:

- الموضوعية: يقتصر البحث فى تناول موضوع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية فى الأجهزة اللوحية والإشباعات المتحققة من وجهة نظر الأمهات فى دولة الكويت.
- المكانية: دولة الكويت بمحافظاتها الست.
- الزمانية: الفترة التى استغرقتها الدراسة (من يناير ٢٠١٧ إلى مايو ٢٠١٧).
- البشرية: يتحدد البحث بدراسة أمهات الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال بدولة الكويت من الفئة العمرية (٤- ٦) سنوات.

أداة جمع البيانات:

١. اعتمدت الدراسة الحالية على استمارة الاستبيان لجمع البيانات فى إطار منهج المسح لجمع بيانات الدراسة الميدانية، وتم تطبيق الاستبيان من خلال توزيعه على عينة عمدية قوامها ٣٨٥ مفردة، وتم إعداد استمارة الاستبيان لتحقيق أهداف الدراسة.
٢. تم عرض الاستمارة على مجموعة من الأساتذة فى مجال الإعلام،[*] وذلك

*المحكمون:
أ.د.محمد زين رستم، أستاذ وعميد كلية الإعلام بجامعة بني سويف بجمهورية مصر العربية.
د.ممدوح مكاوي، مدرس الإعلام بكلية الإعلام بجامعة بني سويف بجمهورية مصر العربية.

لتقرير ما إذا كانت الأسئلة تقيس كافة المتغيرات التى ينبغى قياسها، ومدى صلاحية صياغة الأسئلة ووضوحها وإبداء الملاحظات على الاستمارة، ثم حصر ملاحظات وتوجيهات المحكمين، وقام الباحثان بتعديل الاستمارة وفقا لتوجيهات السادة المحكمين.

٣. الاختبار القبلي Pre- test تم تطبيق الاستمارة فى شكلها الأول على عينة من الجمهور قوامها ٤٠ مفردة (حوالى ١٠%)، وروعى فيها التنوع من حيث السن، المستوى التعليمي، وذلك للتعرف على:

أ. فهم المبحوثات لأسئلة الاستمارة.

ب. الأسئلة الصعبة التى تحتاج إلى توضيح من الباحثين.

ج. الفترة الزمنية المناسبة التى تتطلبها الإجابة على تساؤلات الاستبيان.

٤. توصل الباحثان من خلال نتائج الدراسة الاستطلاعية على أن المبحوثات تمكنوا من فهم الأسئلة والإجابة عليها، وتم تحديد الفترة الزمنية المناسبة لهم لتطبيق الاستمارة عليهم، وصلاحية الاستمارة منهجيا للحصول على إجابات صحيحة.

٥. صياغة الاستمارة فى صورتها النهائية: بناء على رأى المحكمين وتوجيهاتهم، وبناء على نتائج الاختبار القبلى على عينة الأمهات فى دولة الكويت، تم صياغة الاستمارة فى شكلها النهائي، الذى تم تطبيقه على عينة الدراسة.

اختبار الصدق والثبات:

- اختبار الصدق: وقد تم اختبار الصدق من خلال تحديد أهداف الدراسة وتساؤلاتها وترجمتها فى شكل فروض، بعد الاطلاع على التراث العلمى لنظرية الاستخدامات والإشباعات، ومراجعة بعض الدراسات السابقة، وفى إطار ذلك تم عرض الاستمارة على الأساتذة المتخصصين فى مجال الإعلام.(٣٦)
- اختبار الثبات: تم إجراء الثبات لاستمارة الاستبيان عن طريق إعادة تطبيق الاستمارة عبر فترة زمنية من إجابات المبحوثات على عينة قوامها ٤٠ مفردة (حوالى ١٠%) من الأمهات بدولة الكويت وذلك بعد مرور خمسة عشر يوما من التطبيق الأول للاستمارة، وقد تم الاعتماد فى حساب ثبات النتائج على حساب كمية الاتفاق بين إجابات المبحوثات فى التطبيق الأول والثاني، وكانت قيمة معامل الثبات للاستمارة ٨٨%، وهو معامل ثبات مرتفع.

أسلوب تحليل البيانات والمعاملات الإحصائية المستخدمة:

بمجرد الانتهاء من إعداد صحيفة الاستبيان، ومراجعتها مكتبيا وميدانيا، بالإضافة للبيانات الأخرى الخاصة بالدراسة، تم القيام بالتحليل الإحصائى المطلوب، واختبار العلاقات بين المتغيرات، وذلك بالاعتماد على البرنامج الإحصائى SPSS، مستفيدا من المعاملات الإحصائية التالية:

١. الإحصاءات الوصفية الخاصة بالتوزيع التكرارى وذلك لجدولة هذه التكرارات فى فئات تستهدف معرفة نسب هذه الفئات، مما يتيح جدولتها فى سياق ونظام منطقي، يستخدم الجداول الخاصة ويقرنها بنسبها المئوية.

٢. المتوسط العام والانحراف المعياري.

٣. معامل ارتباط بيرسون للارتباط الخطى البسيط لقياس اتجاه العلاقة بين المتغيرات.

نتائج الدراسة الميدانية:

تسعى الدراسة للتعرف على استخدامات أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية فى دولة الكويت من وجهة نظر الأمهات، وذلك للتعرف على أنماط وعادات استخدام الأطفال لهذه الألعاب، ودوافع استخدامهم لها والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام، بالتطبيق على عينة عمدية قوامها ٣٨٥ مفردة من أمهات الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال، وتم التوصل إلى هذه النتائج بعد تحليل البيانات باستخدام برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS.

جدول (١) التكرارات والنسب المئوية لمدى استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية

مدى الاستخدام	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
دائما	٢٠٨	٥٤,٠٣	١
غالبا	١١٤	٢٩,٦١	٢
أحيانا	٦٣	١٦,٣٦	٣
المجموع	٣٨٥	١٠٠	

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن نسبة ٥٤,٠٣% من المبحوثات ترى أن أطفال الروضة دائما يستخدمون الألعاب الإلكترونية، وما نسبته ٢٩,٦١% منهم غالبا يستخدمون هذه الألعاب، وبلغت نسبة أحيانا ١٦,٣٦%، وتشير النتائج السابقة إلى كثافة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، ويرجع ذلك للعديد من الأسباب مثل السعى للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة، والتى تجعل الأطفال أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية وخصوصا فى مرحلة رياض الأطفال، حيث يسعى الطفل فى هذه المرحلة إلى اكتشاف العالم الجديد من حوله من خلال هذه الألعاب، وجاء فى المبادئ التوجيهية الجديدة الصادرة عن الأكاديمية الأميركية لطب الأطفال أنه لا ينبغى أن يسمح للأطفال بقضاء مدة طويلة فى اليوم أمام الشاشة، فيما لا يجب أن يقضى الأطفال تحت سن الثانية أى وقت أمام الشاشة، ووفق المبادئ ذاتها، يجب أن تبقى أجهزة التلفزيون والكمبيوتر خارج غرفة الطفل، وعموما، لا يوصى الخبراء بمنع أجهزة آيباد تماما عن الطفل، بل يجب تحديد أوقات استخدامها مع مراقبة المحتوى الذى يصل إليه الطفل عبرها. وعلى الأهل، كما يظهر من نصائح الاختصاصيين، الحرص على أن يمارس أطفالهم نشاطات جسدية مثل المشى والجرى وركوب الدراجة، لأنها تساعد أجسامهم على النمو فى شكل سليم.(٣٧)

جدول (٢) التكرارات والنسب المئوية لعدد الساعات التى يقضيها أطفال الروضة أمام الألعاب الإلكترونية

عدد الساعات	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
أقل من ساعة يوميا	٤٣	١١,١٧	٤
من ساعة لأقل من ساعتين	٦١	١٥,٨٤	٣
من ساعتين لأقل من ثلاث ساعات	٢٠٩	٥٤,٢٩	١
ثلاث ساعات فأكثر	٧٢	١٨,٧٠	٢
المجموع	٣٨٥	١٠٠	

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن ما نسبته ٥٤,٢٩% من المبحوثات ترى أن أطفال الروضة يقضون من ساعتين لأقل من ثلاث ساعات، ونسبة ١٨,٧٠% ثلاث ساعات فأكثر، وفى المقابل تستخدم نسبة ١٥,٨٤% الألعاب الإلكترونية من ساعة لأقل من ساعتين، ١١,١٧% أقل من ساعة يوميا، وتوضح النتائج السابقة كثافة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية حيث يقضى أكثر من نصف الأطفال من ساعتين لأقل من ثلاث ساعات، وهو ما يؤكد نتائج الجدول السابق والذى يشير إلى كثافة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، وقد أظهرت دراسة أجريت حديثا على أطفال فى إحدى الدول المتقدمة، تتراوح أعمارهم بين أربع وخمس سنوات، أن الأطفال يقضون سبع ساعات ونصف الساعة يوميا أمام شاشات الأجهزة الإلكترونية، أى بزيادة ساعة وسبع عشرة دقيقة أكثر مما كان يفعل الأطفال فى العمر نفسه قبل خمس سنوات. وأظهرت الدراسة نفسها أن بعض الأطفال، ممن لا تزيد أعمارهم على السنتين، يقضون نحو ساعتين يوميا أمام شاشة جهاز إلكتروني.(٣٨)

جدول (٣) التكرارات والنسب المئوية للأوقات المفضلة لدى أطفال الروضة فى استخدام الألعاب الإلكترونية

الأوقات المفضلة	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
الفترة الصباحية من ٦ صباحاإلى أقل ١٢ ظهرا	١٠٣	٢٦,٧٥	٢
فترة الظهيرة من ١٢ ظهرا إلى أقل من ٥مساء	١٠٢	٢٦,٤٩	٣
فترة المساء من ٥ مساء إلى أقل من ١٠ مساء	١٣١	٣٤,٠٣	١
فترة السهرة من ١٠ مساء إلى أقل من ٦ صباحا	٤٩	١٢,٧٣	٤
المجموع	٣٨٥	١٠٠	

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن ما نسبته ٣٤,٠٣% من المبحوثات ترى أن أطفال الروضة يفضلون فترة المساء من ٥ مساء إلى أقل من ١٠ مساء لاستخدام الألعاب الإلكترونية، ونسبة ٢٦,٧٥% يفضلون الفترة الصباحية من ٦ صباحا إلى

+ د.أحمد سابق، أستاذ الإعلام المساعد بجامعة أم القرى بالمملكة العربية السعودية.

أقل ١٢ ظهرا، ونسبة ٢٦,٤٩% يفضلون فترة الظهيرة من ١٢ ظهرا إلى أقل من ٥ مساء، أما باقى الأطفال ١٢,٧٣% يفضلون فترة السهرة من ١٠ مساء إلى أقل من ٦ صباحا، وتشير النتائج السابقة إلى أن الأطفال يفضلون فترة المساء والظهيرة والصباحية نظرا لأن الأمهات تكون منشغلة ببعض الأعمال المنزلية بالمقارنة بفترة السهرة، حيث أن معظم الأطفال يميلون إلى النوم مبكرا.

جدول (٤) التكرارات والنسب المئوية للأيام المفضلة لدى أطفال الروضة فى استخدام الألعاب الإلكترونية

الأيام المفضلة	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
أيام الأسبوع	١٦٥	٤٢,٨٦	١
نهاية الأسبوع	١٠٦	٢٧,٥٣	٣
لا تختلف كثيرا	١١٤	٢٩,٦١	٢
المجموع	٣٨٥	١٠٠	

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن ما نسبته ٤٢,٨٦% من المبحوثات ترى أن أطفال الروضة يفضلون أيام الأسبوع لاستخدام الألعاب الإلكترونية، وما نسبته ٢٧,٥٣% منهم لا يختلف تفضيل أيام الأسبوع عن نهاية الأسبوع، ونسبة ٢٧,٥٣% منهم يفضلون نهاية الأسبوع لاستخدام الألعاب الإلكترونية، وتشير إلى أن بعض المدارس توفر للأطفال فى رياض الأطفال بعض الألعاب الإلكترونية فى الفصول الدراسية لشرح بعض المتطلبات الدراسية البسيطة الخاصة بمرحلة رياض الأطفال.

جدول (٥) التكرارات والنسب المئوية للإطار المكانى لدى أطفال الروضة فى استخدام الألعاب الإلكترونية

الإطار المكاني	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
فى المنزل	٢٧٧	٧١,٩٥	١
فى مدارس رياض الأطفال	٧٨	٢٠,٢٦	٢
عند الأقارب	٣٠	٧,٧٩	٣
المجموع	٣٨٥	١٠٠	

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن الإطار المكانى لدى أطفال الروضة فى استخدام الألعاب الإلكترونية كان فى المنزل بنسبة ٧١,٩٥%، وفى مدارس رياض الأطفال بنسبة ٢٠,٢٦%، وعند الأقارب بنسبة ٧,٧٩%، وتشير النتائج السابقة إلى أن معظم وقت الطفل فى مرحلة رياض الأطفال يقضيه فى المنزل والمدرسة، وتتفق نتائج الجدول الحالى مع نتائج الجدول السابق من حيث توفير الألعاب الإلكترونية التعليمية فى الفصول الدراسية؛ فالتعليم القائم على استخدام الألعاب الإلكترونية يعد من أساليب التعليم المعاصرة، حيث أن أن المعلمين والطلاب يقومون بتصميم اللعبة، وقد ظهر اتجاه عام بجعل هذه الألعاب أدوات تعليم وتعلم.

جدول (٦) التكرارات والنسب المئوية لمدى حرص أطفال الروضة على استخدام الألعاب الإلكترونية

حرص الأطفال	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
يحرص بدرجة كبيرة	٢٩٨	٧٧,٤٠	١
يحرص بدرجة متوسطة	٦٥	١٦,٨٨	٢
يحرص بدرجة قليلة	٢٢	٥,٧١	٣
المجموع	٣	١٠٠	

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن ما نسبته ٧٧,٤٠% من المبحوثات ترى أن أطفال الروضة يحرصون بدرجة كبيرة على استخدام الألعاب الإلكترونية، وما نسبته ١٦,٨٨% يحرصون بدرجة متوسطة، ونسبة ٥,٧١% يحرصون بدرجة قليلة على استخدام الألعاب الإلكترونية، وتشير النتائج السابقة إلى أن كثيرا من الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال يقضون ساعات طويلة وهم يزاولون نشاطا حديثا نسبيا يتمثل فى استخدام الأجهزة اللوحية، ويتحدثون مع أصدقائهم فى الألعاب التى يستخدمونها أو تحميل ألعاب جديدة يستخدمها أصدقاؤهم الآخرون.

جدول (٧) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لدوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية

الدوافع	دائما		أحيانا		نادرا		المتوسط العام	الترتيب
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
تملأ أوقات الفراغ وعدم الإحساس بالملل	٢٠٧	٥٣,٧٧	٩٣	٢٤,١٦	٨٥	٢٢,٠٨	٢,٤٥	١
تقدم بأسلوب جذاب	١٤٤	٣٧,٤٠	١٣١	٣٤,٠٣	١١٠	٢٨,٥٧	٢,٢٧	٢
تقدم مغامرات وخيال علمي	١١٠	٢٨,٥٧	١٨٥	٤٨,٠٥	٩٠	٢٣,٣٨	٢,٢٤	٣
لعدم الإحساس بالوحدة	١٣٧	٣٥,٥٨	١١٧	٣٠,٣٩	١٣١	٣٤,٠٣	٢,٢١	٤
تخفف مشاكل المدرسة التى يتعرض لها الطفل لها يوميا	١٣٣	٣٤,٥٥	١٣٧	٣٥,٥٨	١١٥	٢٩,٨٧	٢,٠٤	٥
تتناول هذه المواقع موضوعات جديدة وترضى اهتمامات الطفل	١٣٣	٣٤,٥٥	١١٩	٣٠,٩١	١٣٣	٣٤,٥٥	٢,٠٠	٦
تعرف الطفل على شخصيات شهيرة	١٧٥	٤٥,٤٥	١١٥	٢٩,٨٧	٩٥	٢٤,٦٨	١,٩٥	٧
ترتبط الموضوعات المعروضة بقضايا الطفل الخليجي	١٤٤	٣٧,٤٠	١٥٩	٤١,٣٠	٨٢	٢١,٣٠	١,٩٢	٨
توفر الاسترخاء والراحة للطفل	١٠١	٢٦,٢٣	١٤٥	٣٧,٦٦	١٣٩	٣٦,١٠	١,٩٢	٩
تعرف الطفل على معلومات تفيده فى حياته	٧٥	١٩,٤٨	١٩٣	٥٠,١٣	١١٧	٣٠,٣٩	١,٩١	١٠
تقدم معلومات ممتعة ومسيلة	١٣١	٣٤,٠٣	١٦٢	٤٢,٠٨	٩٢	٢٣,٩٠	١,٨٧	١١
لأن الأطفال معتادون على استخدام الألعاب الإلكترونية	١٢٧	٣٢,٩٩	٧٧	٢٠,٠٠	١٨١	٤٧,٠١	١,٦٨	١٢

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن أكثر دوافع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية تمثلت في تملأ أوقات الفراغ وعدم الإحساس بالملل بمتوسط حسابى ٢,٤٥، ثم تقدم أسلوب جذاب بمتوسط حسابى ٢,٢٧، ثم تقدم مغامرات وخيال علمى بمتوسط حسابى ٢,٢٤، لعدم الإحساس بالوحدة بمتوسط حسابى ٢,٢١، وتخفف مشاكل المدرسة التى يتعرض لها الطفل لها يوميا بمتوسط حسابى ٢,٠٤، تتناول هذه المواقع موضوعات جديدة وترضى اهتمامات الطفل بمتوسط حسابى ٢,٠٠، التعرف على شخصيات شهيرة بمتوسط حسابى ١,٩٥، ترتبط الموضوعات المعروضة بقضايا الطفل الخليجى بمتوسط حسابى ١,٩٢، توفر الاسترخاء والراحة بمتوسط حسابى ١,٩٢، تعرف الأطفال على معلومات تفيدهم بمتوسط حسابى ١,٩١، تقدم معلومات ممتعة ومسيلة بمتوسط حسابى ١,٨٧، تشغل وقت الفراغ بمتوسط حسابى ١,٧١، وجاء فى المرتبة الأخيرة للتعود استخدام الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابى ١,٦٨، وتشير النتائج السابقة إلى أن التكنولوجيا الحديثة (الهواتف النقالة والآيباد) وغيرها أحدثت تغييرا جذريا على حياة الأطفال، الأمر الذى ساعد على الانطوائية والعزلة والتسبب ببعض الأمراض النفسية نتيجة إدمان الأطفال عليها بعيدا عن متابعة ومراقبة الأهل لهم، فعلى الرغم من أن هذه التكنولوجيا الحديثة حولت الحياة نحو الأسهل من خلال قضاء الأمور والحاجيات بشكل أسرع إلا أنها أحدثت فجوة كبيرة بين الأطفال على أرض الواقع، وهذا ما يلاحظ فى البيت الواحد، فنرى كل فرد من أفراد العائلة ممسكا هاتفه الشخصى وصانعا لنفسه عالمه الخاص، والوضع الطبيعى للطفل هو اللعب أو مشاهدة الرسوم المتحركة، ولكن ما نراه اليوم هو العكس تماما فالطفل أصبح متعلقا بالأجهزة اللوحية، ويعتبر الوالدان هما المحفز الأساسى لإدمان أطفالهما على الوسائل التكنولوجية الحديثة مثل الآيباد، كونهما هما أنفسهما منشغلان طوال الوقت بهذه الأجهزة وبوسائل التواصل الاجتماعي، فضلا عن أن بعض المدارس تتيح هذه الأجهزة وتتطرح بعض الكتب الدراسية عبر الآيباد.

جدول (٨) التكرارات والنسب المئوية لمدى تحاور الأطفال مع الآخرين حول ما تتابعونه من مواد ومضامين

التحاور	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
نعم	٢٩٧	٧٧,١٤	١
لا	٨٨	٢٢,٨٦	٢
المجموع	٣٨٥	١٠٠	

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن ما نسبته ٨١,٩% من المبحوثات ترى أن الأطفال يتحاورون مع الآخرين حول ما يتابعوه من مواد ومضامين، وما نسبته ١٨,١% لا يتحاورون مع الآخرين حول ما يتابعوه من مواد ومضامين.

جدول (٩) التكرارات والنسب المئوية للأفراد الذين يتحاور معهم الأطفال حول المضامين والمواد التي يتابعونها من الألعاب الإلكترونية

الأفراد	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
الأسرة والأقارب	١٠٧	٣٦,٠٣	٢
الأقارب والأصدقاء	٨٠	٢٦,٩٤	٣
زملاء رياض الأطفال	١١٠	٣٧,٠٤	١
المجموع	٢٩٧	١٠٠	

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن ما نسبته ٣٦,٠٣% من المبحوثات ترى أن الأطفال يتحاورون مع الأسرة والأقارب حول المضامين والمواد التى يستخدمونها على الألعاب الإلكترونية، وبلغت نسبة الذين يتحاورون مع زملاء الدراسة ٣٧,٠٤%، وما نسبته ٢٦,٩٤% منهم يتحاورون مع الأقارب والأصدقاء.

جدول (١٠) التكرارات والنسب المئوية لأسباب تفضيل الأطفال استخدام الألعاب الإلكترونية فى بعض الفترات خلال اليوم

أسباب التفضيل	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
فترة راحة خلال اليوم	٧٦	١٩,٧٤	٣
فترة تعقب العودة من المدرسة	٢١٧	٥٦,٣٦	١
تكون الأسرة مشغولة بأمور أخرى	٩٢	٢٣,٩٠	٢
المجموع	٣٨٥	١٠٠	

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن ما نسبته ٥٦,٣٦% من المبحوثات ترى أن الأطفال يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية فى فترة تعقب العودة من المدرسة، ونسبة ٢٣,٩٠% يستخدمون الألعاب الإلكترونية حينما تكون الأسرة مشغولة بأمور أخرى، ونسبة ١٩,٧٤% تستخدم الألعاب الإلكترونية أثناء فترة الراحة خلال اليوم، وتشير النتائج السابقة إلى أن المشكلة الأكبر ليس فى انشغال الوالدين فقط بل إنهما حين يعودان إلى المنزل يكونان منهكين من التعب؛ وبالتالى فهما ينشدان شيئا من الهدوء فى المنزل، فيضطران لإلهاء أطفالهما من خلال لعب الألعاب الإلكترونية بالأجهزة الذكية خلال فترات اليوم المختلفة كونها تعتمد على المحاكاة البصرية والألوان الجاذبة لهم، مما يسهم فى إغرائهم، ولا سيما فى هذه السن، بالمكوث فترة أطول أمام الشاشة.

جدول (١١) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لإيجابيات الألعاب الإلكترونية

الإيجابيات	موافق		محايد		معارض		المتوسط العام	الترتيب
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
تقديم معلومات جديدة عن مختلف الشخصيات	١٨١	٤٧,٠١	١٦٠	٤١,٥٦	٤٤	١١,٤٣	٢,٠٧	٥
ارتفاع مستوى تناول الموضوعات التى تهم الأطفال	١١٩	٣٠,٩١	١٨٠	٤٦,٧٥	٨٦	٢٢,٣٤	١,٨٦	٦
تعين ببعض الشخصيات العالمية المحبة للأطفال	١٨٤	٤٧,٧٩	١١٨	٣٠,٦٥	٨٣	٢١,٥٦	٢,٤١	١
الفورية فى الرد.	٢١٣	٥٥,٣٢	٦١	١٥,٨٤	١١١	٢٨,٨٣	٢,٢١	٢
السماح بالمشاركة فى الألعاب	١٩٤	٥٠,٣٩	١٦٦	٤٣,١٢	٢٥	٦,٤٩	٢,١٤	٣
الصدق فى عرض القصص	١٥١	٣٩,٢٢	١٣٦	٣٥,٣٢	٩٨	٢٥,٤٥	٢,١٠	٤

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن أكثر ايجابيات المواقع الإلكترونية تتمثل في تستعين ببعض الشخصيات العالمية المحبة للأطفال بمتوسط حسابى ٢,٤١، الفورية فى الرد بمتوسط حسابى ٢,٢١، السماح بالمشاركة فى اللعبة بمتوسط حسابى ٢,١٤، ثم الصدق فى عرض القصص بمتوسط حسابى ٢,١٠، تقديم معلومات جديدة عن مختلف الشخصيات بمتوسط حسابى ٢,٠٧، ارتفاع مستوى تناول الموضوعات التى تهم الأطفال بمتوسط حسابى ١,٨٦، وتشير النتائج السابقة إلى أن الألعاب الإلكترونية تتميز بالعديد من النواحى الإيجابية، فهي تنمى الذاكرة وسرعة التفكير، كما تعمل على تطوير حس المبادرة والتخطيط والمنطق، ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم فى التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولى تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم فى آن واحد، وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشط الذكاء، لأنها تقوم على ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضا تساعد على المشاركة.

جدول (١٢) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية لسلبيات الألعاب الإلكترونية

السلبيات	موافق		محايد		معارض		المتوسط العام	الترتيب
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
البطء فى تحميل بعض المواد	١٠٦	٢٧,٥٣	١٧٨	٤٦,٢٣	١٠١	٢٦,٢٣	١,٨٠	٥
عدم وجود روابط كافية	١٧٢	٤٤,٦٨	١١٠	٢٨,٥٧	١٠٣	٢٦,٧٥	٢,٣٤	٢
عدم التحديث المستمر للألعاب.	١٦٤	٤٢,٦٠	١٣٢	٣٤,٢٩	٨٩	٢٣,١٢	٢,١٥	٣
قلة الصور والرسوم	٢٠١	٥٢,٢١	٧٨	٢٠,٢٦	١٠٦	٢٧,٥٣	٢,٤٠	١
التركيز على ألعاب معينة وإهمال ألعاب أخرى	١٢٩	٣٣,٥١	١٥٣	٣٩,٧٤	١٠٣	٢٦,٧٥	١,٨٤	٤

تشير بيانات الجدول السابق إلى عدة نتائج أهمها النتائج المتعلقة باستجابات المبحوثات بأن أكثر سلبيات الألعاب الإلكترونية تمثلت في قلة الصور والرسوم بمتوسط حسابى ٢,٤٠، عدم وجود روابط كافية بمتوسط حسابى ٢,٣٤، عدم التحديث المستمر للألعاب بمتوسط حسابى ٢,١٥، التركيز على ألعاب معينة وإهمال ألعاب أخرى بمتوسط حسابى ١,٨٤، والبطء فى تحميل بعض الألعاب بمتوسط حسابى ١,٨٠، ومن الملاحظ أن هذه السلبيات تصل إلى أعلى مستوياتها فى ظل غياب رقابة الوالدين وإدمان الطفل على مثل هذه الألعاب التى يروج بعضها إلى العنف وممارستها فى جميع الأوقات.

جدول (١٣) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والأهمية النسبية للاستراتيجيات التي يقوم بها الأطفال للبحث عن الألعاب الإلكترونية

العبارة	بدرجة كبيرة		بدرجة متوسطة		بدرجة قليلة		المتوسط العام	الترتيب
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
البحث بشكل متساوى عبر مواقع الإنترنت المختلفة.	١٣٦	٣٥,٣٢	١٥٩	٤١,٣٠	٩٠	٢٣,٣٨	١,٨٦	٣
تحديد موقع إلكترونى معين قبل البدء فى البحث عن المعلومات	٢٢٨	٥٩,٢٢	١٠٢	٢٦,٤٩	٥٥	١٤,٢٩	٢,٣٥	١
البحث بشكل مباشر فى صفحات معينة على شبكة الانترنت خاصة موضوعات الأطفال	١٣٠	٣٣,٧٧	١١٠	٢٨,٥٧	١٤٥	٣٧,٦٦	١,٩٦	٢

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن الاستراتيجيات التى يقوم بها الأطفال للبحث عن الألعاب الإلكترونية تمثلت في تحديد موقع الالكترونى معين قبل البدء فى البحث عن المعلومات بمتوسط حسابى ٢,٣٥، البحث بشكل مباشر فى صفحات معينة على شبكة الانترنت خاصة بموضوعات الأطفال بمتوسط حسابى ١,٩٦، البحث بشكل متساوى عبر مواقع الإنترنت المختلفة متوسط حسابى ١,٨٦.

جدول (١٤) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية طبقا للإشباعات المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

الإشباعات	بدرجة كبيرة		بدرجة متوسطة		بدرجة قليلة		المتوسط العام	الترتيب
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
تمكن الألعاب من لعب الأدوار وتقمص الشخصيات	٢٤٦	٦٣,٩٠	١١٩	٣٠,٩١	٢٠	٥,١٩	٢,٢٦	١
ساهمت في تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس حركات "الأذن والعين واليد"	١٦١	٤١,٨٢	١٤٥	٣٧,٦٦	٧٩	٢٠,٥٢	٢,١٦	٢
تمكن طفلي من تطوير مهاراته الحاسوبية	١٧٨	٤٦,٢٣	٩٩	٢٥,٧١	١٠٨	٢٨,٠٥	٢,١٤	٣
ساهمت في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدى طفلي	١٩٦	٥٠,٩١	١٥١	٣٩,٢٢	٣٨	٩,٨٧	٢,١٢	٤
تمكن طفلي من تطوير المهارات الكتابية لديه	١٦٤	٤٢,٦٠	٨٧	٢٢,٦٠	١٣٤	٣٤,٨١	٢,٠٦	٥
تنشط عقل طفلي وتزيد من ذكائه	١٧٨	٤٦,٢٣	١٤٨	٣٨,٤٤	٥٩	١٥,٣٢	٢,٠٣	٦

تشير بيانات الجدول السابق إلى عدة نتائج أهمها أن أكثر الإشباعات المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية تمثلت في تمكن الألعاب من لعب الأدوار وتقمص الشخصيات بمتوسط حسابى ٢,٢٦، ساهمت فى تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس "حركات الأذن والعين واليد" بمتوسط حسابى ٢,١٦، تمكن طفلى من تطوير مهاراته الحاسوبية بمتوسط حسابى ٢,١٤، ساهمت فى تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدى طفلى فبمتوسط حسابى ٢,١٢، تمكن طفلى من تطوير المهارات الكتابية لديه بمتوسط حسابى ٢,٠٦، تنشط عقل طفلى وتزيد من ذكائه بمتوسط حسابى ٢,٠٣.

جدول (١٥) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية للسلبيات السلوكية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية

العبارة	بدرجة كبيرة		بدرجة متوسطة		بدرجة قليلة		المتوسط العام	الترتيب
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة		
بعض الألعاب الإلكترونية تشجع على العنف	١٨٣	٤٧,٥٣	١٣٦	٣٥,٣٢	٦٦	١٧,١٤	٢,٤٤	١
ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود بعض اللاعبين إلى التلفظ بعبارات غير لائقة	١٨٩	٤٩,٠٩	١٠٣	٢٦,٧٥	٩٣	٢٤,١٦	٢,٤٠	٢
ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدى إلى المخاصمة بين اللاعبين	٢١٠	٥٤,٥٥	٨٩	٢٣,١٢	٨٦	٢٢,٣٤	٢,٢٥	٣
ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود البعض إلى العزلة والانطواء	٢٠١	٥٢,٢١	٩٤	٢٤,٤٢	٩٠	٢٣,٣٨	٢,٢٢	٤
ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود بعض اللاعبين إلى الكذب	٨٣	٢١,٥٦	١٩٤	٥٠,٣٩	١٠٨	٢٨,٠٥	٢,١٥	٥
ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود البعض إلى السرقة	١٠٣	٢٦,٧٥	١٥٣	٣٩,٧٤	١٢٩	٣٣,٥١	٢,١٥	٦
ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدى إلى إنتشار الجرائم فى المجتمع	١٠٧	٢٧,٧٩	١٤٤	٣٧,٤٠	١٣٤	٣٤,٨١	٢,١٥	٧
ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود البعض إلى القتل وسفك الدماء	١٣١	٣٤,٠٣	٩١	٢٣,٦٤	١٦٣	٤٢,٣٤	٢,١٤	٨
ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدى إلى إدمان الانترنت	٢٠٠	٥١,٩٥	٩٥	٢٤,٦٨	٩٠	٢٣,٣٨	٢,٠٢	٩

تشير بيانات الجدول السابق إلى عدة نتائج تفصيلية بأن أكثر السلبيات السلوكية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية تمثلت في بعض الألعاب الإلكترونية تشجع على العنف بمتوسط حسابى ٢,٤٤، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود بعض اللاعبين إلى التلفظ بعبارات غير لائقة بمتوسط حسابى ٢,٤٠، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدى إلى المخاصمة بين اللاعبين بمتوسط حسابى ٢,٢٥، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود البعض إلى العزلة والانطواء بمتوسط حسابى ٢,٢٢، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود بعض اللاعبين إلى الكذب بمتوسط حسابى ٢,١٥، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود البعض إلى السرقة بمتوسط حسابى ٢,١٥، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدى إلى انتشار الجرائم فى المجتمع بمتوسط حسابى ٢,١٥، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود البعض إلى القتل وسفك الدماء بمتوسط حسابى ٢,١٤، ثم ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدى إلى إدمان الإنترنت بمتوسط حسابى ٢,٠٢١.

جدول (١٦) التكرارات والنسب المئوية لقيام الأطفال بأعمال أخرى أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية

مدى القيام باعمال اخرى	التكرار	النسبة المئوية	الترتيب
دائما	١٢٩	٣٣,٥١	١
أحيانا	١٢٨	٣٣,٢٥	٢
نادرا	٩١	٢٣,٦٤	٣
لا	٣٧	٩,٦١	٤
المجموع	٣٨٥	١٠٠	

تشير بيانات الجدول السابق إلى أن ما نسبته ٣٣,٥١% من المبحوثات ترى أن الأطفال يؤدون دائما أعمال أخرى أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية، وما نسبته ٣٣,٢٥% منهم أحيانا أعمالا أخرى، وبلغت نسبة الذين نادرا ما يؤدون دائما أعمال أخرى أثناء استخدامهم للألعاب الإلكترونية ٢٣,٦٤%، أما نسبة الأطفال الذين لا يؤدون أعمال أخرى أثناء استخدامهم الألعاب الإلكترونية فبلغت ٩,٦١%.

اختبار فروض الدراسة:

- الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ودوافع استخدامهم لهذه الألعاب، وتم استخدام معامل ارتباط بيرسون كما هو موضح فى الجدول التالي.

جدول (١٧) معامل ارتباط بيرسون لدلالة العلاقة بين استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ودوافع استخدامهم لهذه الألعاب

قيمة معامل الارتباط	ن	مستوى الدلالة
**٠,٢٤	٣٨٥	٠,٠٠١

** الارتباط دال إحصائيا عند α=0.01

يتبين من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية α≤0.05 بين بين استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ودوافعهم لاستخدام هذه الألعاب، فكلما زاد استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، زادت دوافعهم لاستخدام هذه الألعاب.

- الفرض الثاني: توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام، وتم استخدام معامل ارتباط بيرسون كما هو موضح فى الجدول التالي.

جدول (١٨) معامل ارتباط بيرسون لدلالة العلاقة استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام

قيمة معامل الارتباط	ن	مستوى الدلالة
**٠,٢١	٣٨٥	٠,٠٠١

** الارتباط دال إحصائيا عند α=0.01

يتبين من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية α≤0.05 بين استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام، فكلما زاد استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، زادت الإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام.

- الفرض الثالث: توجد علاقة ارتباطية دالة إحصائيا بين دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام، وتم استخدام معامل ارتباط بيرسون كما هو موضح فى الجدول التالي.

جدول (١٩) معامل ارتباط بيرسون لدلالة العلاقة بين دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام

قيمة معامل الارتباط	ن	مستوى الدلالة
**٠,٣٩٢	٣٨٥	٠,٠٠١

** الارتباط دال إحصائيا عند α=0.01.

يتبين من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية α≤0.05 بين دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات

المترتبة على هذا الاستخدام، فكلما زادت دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، زادت الإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام.

مناقشة نتائج الدراسة:

- أولا عادات وأنماط استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية: أشارت نتائج الدراسة أن حوالى ثلثى أطفال الروضة دائما ما يستخدمون الألعاب الإلكترونية وأحيانا، فى مقابل الذين نادرا ما يستخدمونها، ويظهر ذلك كثافة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية خصوصا فى فترة المساء حيث تعتبر هى الفترة المفضلة فى استخدام تلك الألعاب كما أن عطلة نهاية الأسبوع هى المفضلة فى استخدام تلك الألعاب لدى الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال سواء فى المنزل، وعند الأقارب، وفى المدرسة.
- ثانيا دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية: أظهرت نتائج الدراسة إلى أن دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية تمثلت في تملأ أوقات الفراغ وعدم الإحساس بالملل، تقدم أسلوب جذاب، تقدم مغامرات وخيال علمى، تعدم الإحساس بالوحدة، وتخفف مشاكل المدرسة التى يتعرض لها الطفل لها يوميا، تتناول هذه المواقع موضوعات جديدة وترضى اهتمامات الطفل، التعرف على شخصيات شهيرة، ترتبط الموضوعات المعروضة بقضايا الطفل الكويتى، توفر الاسترخاء والراحة، تعرف الأطفال على معلومات تفيدهم، تقدم معلومات ممتعة ومسيلة، تشغل وقت الفراغ، للتعود استخدام الألعاب الإلكترونية، ومن الملاحظ أن الدوافع الطقوسية تصدرت دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية بالمقارنة بالدوافع النفعية، وهى تناسب اهتمامات الأطفال فى مرحلة رياض الأطفال من الرغبة فى التسلية وشغل وقت الفراغ، ويرجع ذلك إلى إهمال الأطفال من قبل ذويهم وعدم توفير وسائل تسلية مناسبة أو القيام بأنشطة مفيدة لهم بالإضافة للملل الذى يصيب الأطفال بطبيعتهم التواقة للتغيير بكثرة يعرضهم أيضا لمشكلة التعلق والادمان على الأجهزة الإلكترونية، فالألعاب الإلكترونية تشد انتباههم كثيرا كون شاشة الكمبيوتر التى تعرضها متغيرة بوتيرة عالية تناسب ما يجرى داخل فكرهم من فرط فى النشاط، كما أنهم يجبرون على التركيز على الشاشة مما يجعلهم يحسون بالثقة فى أنفسهم أنهم قادرون على علاج حالة تشتت الذهن وفرط الحركة لديهم.
- ثالثا إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية: أظهرت النتائج أن أكثر ايجابيات المواقع الإلكترونية تتمثل في تستعين ببعض الشخصيات العالمية المحبة للأطفال، الفورية فى الرد، السماح بالمشاركة فى اللعبة، الصدق فى عرض القصص، وتقديم معلومات جديدة عن مختلف الشخصيات، كما أظهرت النتائج أن أكثر سلبيات الألعاب الإلكترونية تمثلت في قلة الصور والرسوم، عدم وجود روابط كافية، عدم التحديث المستمر للألعاب، التركيز على ألعاب معينة وإهمال ألعاب أخرى، والبطء فى تحميل بعض الألعاب، ومن الملاحظ أنه على الرغم من الفوائد التى تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها كثيرة لأن معظم الألعاب التى يستخدمها أطفال الروضة ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم فى جميع مراحل نموهم، 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 وتنمى فى عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.
- رابعا الإشباعات المترتبة على استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية: تشير نتائج الدراسة إلى أن للإشباعات المترتبة على استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية تمثلت في تمكن الألعاب من لعب الأدوار وتقمص الشخصيات، ساهمت فى تحسين وتعزيز التنسيق بين الحواس حركات الأذن والعين واليد، تمكن الطفل من تطوير مهاراته الحاسوبية، ساهمت فى تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدى الطفل، تمكن الطفل من تطوير مهارات الكتابية لديه، ومن الملاحظ أن الألعاب الإلكترونية تحقق العديد من الإشباعات التى تساهم فى التطور اللغوى لدى أطفال الروضة وتعلم لغات جديدة وهى تكون من السهولة على الطفل فى هذه المرحلة أن يتعلمها.
- خامسا السلبيات السلوكية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية: أظهرت النتائج أن أكثر السلبيات السلوكية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية تمثلت في بعض الألعاب الإلكترونية تشجع على العنف، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود بعض اللاعبين إلى التلفظ بعبارات غير لائقة، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدى إلى المخاصمة بين اللاعبين، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود البعض إلى قيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهورة، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود بعض اللاعبين إلى الكذب، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود البعض إلى السرقة، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدى إلى إنتشار الجرائم فى المجتمع، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تقود البعض إلى القتل وسفك الدماء، ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدى إلى إدمان الإنترنت.

اختبار فروض الدراسة:

تشير نتائج اختبار فروض الدراسة وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين بين استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ودوافعهم لاستخدام هذه الألعاب، فكلما زاد استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، زادت دوافعهم لاستخدام هذه الألعاب، ووجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام، فكلما زاد استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، زادت الإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام، كما كشفت عن وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام، فكلما زادت دوافع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، زادت الإشباعات المترتبة على هذا الاستخدام.

توصيات الدراسة:

١. ينبغى على التربويين وأولياء الأمور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الايجابية والحد من أثار الجوانب السلبية فى المدرسة والبيت وخارج المنزل.
٢. وضع حوافز ومكافآت للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
٣. ضرورة تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية الافتراضية وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التى تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

الهوامش:

1. Russell N. Laczniak, Les Carlson, Doug Walker, and E. Deanne Brocato, Parental Restrictive Mediation and Children's Violent Video Game Play: The Effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) Rating System, **Journal of Public Policy& Marketing**, Vol. 36 (1) Spring 2017, 70- 78

٢. مريم حافظ عمر تركساتى، أثر الألعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع فى مرحلة ما قبل المدرسة، جامعة السلطان قابوس، **مجلة الدراسات التربوية والنفسية**، المجلد ٢، العدد ١٠، ٢٠١٦.

٣. نهلة دهيس، فاعلية برنامج معرفى سلوكى قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تعديل بعض المشكلات السلوكية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسى، **رسالة ماجستير**، غير منشورة، جامعة عين شمس، كلية التربية، (٢٠١٦).

٤. دعاء شوقى عبدالله، تقويم استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب التربوية فى

تنمية المفاهيم الرياضية لدى طفل الروضة، **رسالة ماجستير**، غير منشورة، جامعة كفر الشيخ، كلية التربية، (٢٠١٦).

٥. هيام إسماعيل محمود، تنمية الحصيلة اللغوية لطفل الروضة من خلال استخدام بعض ألعاب الكمبيوتر، **رسالة ماجستير**، غير منشورة، جامعة القاهرة، كلية التربية للطفولة المبكرة، (٢٠١٦).

٦. ماجد محمد الزيودى، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، **مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية**، الإصدار الأول، العدد ١٠، (٢٠١٥).

7. Blackwell, Courtney K.; Lauricella, Alexis R.; Conway, Annie; Wartella, Ellen, 2014, Children and the Internet: Developmental Implications of Web SitePreferences Among (8- 12) Year Old Children, **Journal of Broadcasting& Electronic Media**. Jan, Vol. 58 Issue1, p1- 20.

٨. خديجة الدفتار، فاعلية استخدام ألعاب إلكترونية ابتكارية فى تنمية بعض عادات العقل لدى طفل ما قبل المدرسة، **رسالة دكتوراه** غير منشورة، جامعة عين شمس، كلية التربية، (٢٠١٤).

٩. دعاء مصطفى عبدالغنى، العلاقة بين استخدام الكمبيوتر والنمو اللغوى لطفل ما قبل المدرسة، **رسالة ماجستير**، غير منشورة، جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، (٢٠١٣).

١٠.تهانى السعيد، برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقمية لتنمية الاتجاهات الإيجابية نحو المدرسة لتلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت، **رسالة ماجستير**، غير منشورة، جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية، (٢٠١٢).

11. Edward, Vieira, Marina, Krcmar, (2011), The Influences of Video Gaming on US Children's Moral Reasoning About Violence, **Journal of Children& Media**; May, Vol. 5 (2), p113- 131.

١٢.مها الشحرورى، محمد عودة الريماوى، أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن، **دراسات العلوم التربوية**، المجلد ٣٨، ملحق ٢، (٢٠١١).

١٣.مها حسنى الشحرورى، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالى لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة فى الأردن، **رسالة دكتوراه** غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، (٢٠٠٧).

14. Warner. And James W. Tnkard, **Cmmunication Theories: Origins, Method, Uses**, 3rd Printing, N. Y: Hasting Hause Publishers, 1984, P250.

15. Walker James R. And Robert V. Gratification Of Grazing, An Exploring Study Of Remote Control Use, **Journalism Quarterly**, Vol. 68. No. 3.1991, P424.

١٦.محمد عبدالحميد. **نظريات الإعلام واتجاهات التأثير**، القاهرة، عالم الكتب، ٢٠٠٤، ص٢٢٠.

١٧.زكريا إبراهيم الدسوقى مصيلحى، استخدام أطفال الشورارع لوسائل الإعلام والإشباعات المتحققة منها، **رسالة ماجستير** غير منشورة، جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، ٢٠٠٥، ص٤٥.

١٨.محمد عبدالحميد، نظريات الإعلام وإتجاهات التأثير، مرجع سابق، ص٢٠٠.

١٩.رشا أحمد مصطفى السكراوى، استخدام الصحافة الإلكترونية وعلاقته بقارئية الصحف المطبوعة فى مصر، دارسة تحليلية وميدانية على عينة من الشباب المصرى، **رسالة ماجستير** غير منشورة، جامعة المنوفية، كلية الآداب، قسم الإعلام، ٢٠٠٩، ص٤٣.

20. Stanley J. Baran And Denis K. Davis. **"Mass Communication Theory Foundations. Ferment, And Future**", Australia Belmont: Wards Wroth, 2000, P.222.

21. Philip Palmagreen. **Uses And Gratification: Theoretical Perspective**. Communication Year Book, vol. 8.1984, P. 41.

22. Katz E. And Blomer J. **The Uses Of Mass Communication By Individual: Current Perspective on Gratification**, London: Beverly Hills, Sogs, 1974, Pp. 24.26.

23. Rust et.al. Viewer Preference, Segmentation and Viewing Choice Models For Network TV., **Journalism Quarterly**, Vol1.69.1992, Pp. 353- 359.

٢٤.فرج عبدالقادر طه، **أصول علم النفس الحديث**، ط ٣ القاهرة، عين للدراسات والبحوث الإنسانية والإجتماعية، ٢٠٠٣، ص١١٣.

٢٥.صفا فوزى على، علاقة الطفل المصرى بوسائل الاتصال الإلكترونية، **رسالة ماجستير** غير منشورة، جامعة القاهرة، كلية الإعلام، ٢٠٠٣، ص١٧٤.

٢٦.رشا أحمد مصطفى السكراوى، استخدام الصحافة الإلكترونية وعلاقته بقارئية الصحف المطبوعة فى مصر، دارسة تحليلية وميدانية على عينة من الشباب المصرى، **رسالة ماجستير** غير منشورة، جامعة المنوفية، كلية الآداب، ٢٠٠٩، ص٤٣.

27. Dobos Jean, Gratification Models Of Satisfaction And Choice Of Communication Channels In Organization, **Communication Research,** Vo1.19, 1992.

28. Grossbery Lawrence. Wartella Fellen And Whitney. Charles D. **Mass Media In Popular Culture**, London: Sage Publication. 1998, pp.257: 263.

29. Elizabeth M. Rerse and Alan Rubin. Charoniconliness and Television Uses, **Journal Of Broadcasting And Electronic Media** Vo1.34. No. 1. Winter. 1995P. 37

٣٠.زكريا إبراهيم الدسوقى مصليحى، استخدام أطفال الشوراع لوسائل الإعلام والإشباعات المحققة منها، مرجع سابق، ص‌ص٦٢- ٦٤.

٣١.إبراهيم ابواليزيد الدسوقى، دوافع تعرض المراهقين للبرامج التى تنافش الطب البديل بالفضائيات العربية والإشباعات المتحققة منها، **رسالة ماجستير** غير منشورة، جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة ٢٠٠٩، ص١٥٣.

32. Wenner, Lawerence A. **The Nature Of News Gratification**, In Polmagreen. P. Wenner L. A& K. EEds, Media Gratification Research, Current Perspective, Beverly Hills California: Sage, 1985, Pp.191- 193.

٣٣.محمود حسن إسماعيل، **مناهج البحث فى إعلام الطفل**، لقاهرة، دار النشر للجامعات، ١٩٩٦، ص٩٧.

٣٤.محمد عبدالحميد، **البحث العلمى فى الدراسات الإعلامية**، لقاهرة، عالم الكتب، ٢٠٠٤، ص١٥٨.

٣٥.حمد سليمان المشوخي، **تقنيات ومناهج البحث العلمى**، القاهرة، دار الفكر العربي، ٢٠٠٢، ص١٧٧.

٣٦.عاطف عدلى العبد، زكى أحمد عزمي، **الأسلوب الإحصائى واستخداماته فى بحوث الرأى العام والإعلام**، القاهرة، دار الفكر العربي، ١٩٩٣، ص١٤٢.

٣٧.سهيل المزروع، إدمان الأجهزة الإلكترونية يمهد لأمراض خطيرة، **جريدة الحياة**، الثلاثاء، ٦ يونيو ٢٠١٧، متاح على الموقع الإلكتروني http://www.alhayat.com/Articles.

٣٨. اسامة ابراهيم، **مخاطر الأجهزة التكنولوجية على صحة الأطفال**، متاح على الموقع الإلكتروني: https://www.altibbi.com