Journal of Educational and Psychological Sciences
Volume (6), Issue (12): 30 Mar 2022
P: 85 - 102

ISSN: 2522-3399

مجلة العلوم التربوية والنفسية
المجلد (6)، العدد (12): 30 مارس 2022 م
ص: 85 - 102

The Use of E-games and Their Educational Implications as Viewed by Guardians of Taibah University Affiliates: A Field Study in Al-Madinah Al-Munawwarah Region

Rofaydah Adnan Al-Ansari

College of Education || Taibah University || KSA

Abstract: The study aimed to identify the use of e-games and its educational implications as viewed by guardians. The study adopted the descriptive approach where the study population included guardians who are working at Taibah University. The study sample consisted of 95 parents (father/mother) who were chosen by a simple random sampling method. A questionnaire was set up ensured for reliability and validity, and them was deliberately administered to parents. Many statistical methods were used to obtain the results such as frequencies, means, and standard deviation. One of the most important results of the study was the agreement of the sample members that the child's main goal is to entertain e-games and not to obtain knowledge. It was found that the best way to spend time and enjoy it is through e-games and the child does not usually pay attention to e-games that contribute to the development of his abilities and skills. The study concluded suggesting many recommendations including studying the scientific efforts exerted in the field of technology and child culture and using them to present a scientific strategy that can be applied effectively.

Keywords: e-games, digital games, video games, educational implications.

واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية كما يراها أولياء الأمور من منسوبي جامعة طيبة: دراسة ميدانية بمنطقة المدينة المنورة

رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري

كلية التربية || جامعة طيبة || المملكة العربية السعودية

المستخلص: هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية كما يراها أولياء الأمور. واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي. وتمَ إعداد استبانة تم توزيعها على عينة عشوائية بسيطة من أولياء الأمور من منسوبي جامعة طيبة؛ بلغت (95) ولي أمر (أب/ أم). وتمَّ تحليل البيانات باستخدِام البرنامج الإحصائي (SPSS)، وكان من أهم نتائج الدراسة اتفاق أفراد العينة أن هدف الطفل الرئيس هو الاستمتاع بالألعاب الإلكترونية وليس البحث عن المزيد من المعلومات والمعرفة، وأفضل طريقة لقضاء الوقت والاستمتاع به يكون من خلال الألعاب الإلكترونية؛ ولا يولي الطفل في العادة أي أهمية إلى الألعاب الإلكترونية التي تسهم في تنمية قدراته ومهاراته، ومن ثمَ اختتمت الدراسة بتقديم عدد من التوصيات والمقترحات كان منها: دراسة الجهود العلمية المبذولة في مجال التقنية وثقافة الطفل والاستفادة منها في تقديم استراتيجية علمية قابلة للتطبيق الفعلي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الألعاب الرقمية، ألعاب الفيديو، الانعكاسات التربوية، ثقافة الطفل.

1- مقدمة

هناك علاقة وثيقة ما بين اللعب وثقافة الطفل فاللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر من مظاهر سلوكه؛ واللعب استعداد فطري وضرورة من ضروريات الحياة فهو وسيط تربوي يسهم في تنمية وتعزيز ثقافة الطفل. ويُعد استخدام اللعب في تكوين ثقافة الطفل أسلوباً فاعلاً وممتعاً حيث يتثقف الطفل ويتعلم أشياء كثيرة عن نفسه وعن البيئة من حوله. وقد أكد المربون أهمية اللعب كوسيلة للتسلية والتثقيف حيث يُعده علماء نفس النمو المظهر الأبرز من مظاهر النمو، وهو المطلب الذي يحتاجه الطفل وعن طريقه ينمو الطفل جسدياً ومعرفياً وانفعالياً واجتماعياً وكلما هُيئت الفرصة للطفل ببيئة تشجع على اللعب حقق الطفل مكاسب نمائية في جميع جوانب شخصيته (العون، 2012).

ونتيجة التطور التكنولوجي المتسارع تطورت أساليب اللعب والترفيه فظهرت الألعاب الإلكترونية والتي تتمتع بإقبال الأطفال عليها وأصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم حيث أثرت في سلوكياتهم وأخلاقياتهم فتدرجت هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح حتى وصلت إلى ما هي عليه من تقدم تقني باهر (الصوالحة، 2016: 180). ويُعد اللعب مدخلاً وظيفياً لعالم الطفولة ووسيطاً تربوياً مهماً يسهم في تكوين ثقافة الطفل وبنائها من جميع الجوانب أي أن طريقة اللعب لها أثرها البالغ في تكوين ثقافة الطفل واكسابه الكثير من المهارات والمعارف والخبرات. وتشير الدراسات أن منع الطفل من اللعب يكون سبباً في ايجاد إعاقة في تربيتهم العملية وفي تشكيل شخصياتهم بجميع أبعادها ومقوماتها فالطفل يقضي ساعات عديدة من عمره في اللعب (العون، 2012). فاللعب مصدر للهو والترويح والتسلية يسمح باكتشاف الأشياء والعلاقات ويخلص الطفل من انفعالاته السلبية دون نتائج ضارة (حسن، 2013: 6). وتُعدُ الألعاب الإلكترونية مصدر هام للترفيه والاستجمام كونها تلغي الحواجز الجغرافية والمكانية وتعمل على تقريب المسافات إضافة إلى كونها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وأحداثها بالإضافة إلى سهولة ممارستها في كل مكان وزمان كونها متوفرة على عدة وسائل إلكترونية منها المحمول وغيره (قويدر، 2012). وتشير الدراسات إلى أن الألعاب الإلكترونية تمارس من قِبل الذكور والإناث من الأطفال وأن هناك فروقاً في كمية الوقت المصروف وتفضيلات كل منهم نحو نوعية هذه الألعاب؛ وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية انتشاراً واسعاً نتيجة لما تتضمنه من مواد تجذب الأطفال إليها من خلال تصاميم الرسوم وجاذبية الألوان وأساليب المغامرة وطرق التشويق حيث استحوذت على عقولهم واهتماماتهم؛ بل وتعدت مرحلة الطفولة لتصبح هوس الكثير من الشباب الأكبر سناً. ونقلاً عن (عثمان، 2018، 130) يرى كلٌ من (Holloway & Livingstone,2013) أن الأطفال يشكلون عدداً لا بأس به من مستخدمي التقنية بصورها المختلفة حيث أصبحت بالنسبة لهم أحد صور الألعاب التي يمكن اقتناءها إذ تتيح لهم فرصة الاستمتاع والاستئناس حيث حلت مكان الكثير من الألعاب التي كان يمارسها الأطفال في السابق إذ تضم في طياتها الكثير من التطبيقات المتعددة والمختلفة؛ وتشير دراسة كل من (الريماوي والشحروري، 2011: 638) إلى أن هناك انتشار واسع للألعاب الإلكترونية وزيادة في عدد الساعات التي يقضيها الأطفال (ذكوراً وإناثاً) في اللعب بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول أثارها الانفعالية أو المعرفية. مما جعل لهذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء انقسموا فيه إلى فريقين ما بين متفائلين للعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية وما بين متشائمين؛ وقد أقام كلٌ من الفريقين وجهة نظره على أساس من الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها. كما وتشير دراسة (الزيودي، 2015: 15- 16) إلى انتشار هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية عامة والمجتمعات الخليجية خاصة بل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم مما جعل هذا الضيف يدخل مع الأسرة في منافسة حادة في مهمة التنشئة الاجتماعية. ويردف القول بأنه إذا كان اندفاع الطفل نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الايجابية فإن الأمر لا يخلو من

بعض المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية التي ينبغي الالتفات إليها. وهذا ما مهد للدراسة الحالية وذلك لما للألعاب الإلكترونية من تأثير جليّ في تكوين ثقافة الطفل بصورتها المرغوبة والأخرى الغير ذلك.

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

أضحت الألعاب الإلكترونية تشكل جزءاً كبيراً من ثقافة المجتمعات وذلك بسبب الإبداعات التقنية المتعددة والمختلفة، ويشكل اللعب ثقافة اجتماعية بحد ذاته إذ يظهر من خلال ممارسات واهتمامات الاطفال بشكل خاص فاللعب وسيلة لاكتساب المعارف وبه يطور الطفل مفاهيمه وخبراته. وصارت الألعاب الإلكترونية تلعب دوراً أساسياً في ثقافة الطفل خاصةً مع زيادة عدد الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب بها وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث. ففي ظل التطور التقني المعاصر وتوسع رذاذ الموجة الثالثة وتبعاتها المعرفية ازداد اهتمام الباحثين والمختصين بمستقبل الطفولة وفرض عليهم الاهتمام بقضاياهم ومشكلاتهم أكثر من أي وقت مضى كون هذه الفئة العمرية أكثر تأثراً واستجابة للتغيرات الثقافية والمعرفية والاجتماعية. وقد بدأ الانتشار الواسع لهذه الألعاب الإلكترونية يشكل مجالاً يثير الجدل للعديد من التساؤلات حول آثار هذه الألعاب الإلكترونية بين الخبراء والعلماء بين متفائل ومتشائم منها كونها أشبه ما تكون بسلاح ذو حدين؛ فعلى الرغم مما تحمله الألعاب الإلكترونية في طياتها من الكثير من الأمور الإيجابية إلا أن الأمر لا يخلو من العديد من المخاطر السلوكية والثقافية والصحية؛ وقد أشارت العديد من الدراسات التربوية إلى أهمية إجراء دراسات جديدة تهتم بدراسة واقع الانعكاسات التربوية والنفسية للألعاب الإلكترونية على الأطفال. ومن هنا تبلورت مشكلة الدراسة في سؤالها الرئيس: ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية كما يراها أولياء الأمور؟.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى التعرف على واقع استخدامات الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية كما يراها أولياء الأمور .

أهمية الدراسة

- **الأهمية النظرية**

- أهمية موضوع الدراسة إذ من الممكن أن تقدم الدراسة معلومات تساعد على إثراء موضوعها ولفت الانتباه إلى جوانب قد تحتاج إلى مزيد من البحث والدراسة.
- ارتباطها الوثيق بموضوع الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية فقد تساعد نتائجها في إلقاء الضوء على كيفية الاستفادة من الألعاب الإلكترونية في تحسين مجالات ثقافة الطفل.

- **الأهمية التطبيقية**

- تقديم مقترحات من شأنها أن تسهم في التعرف على الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية بغرض التركيز عليها والاستفادة منها وتوجيه نظر المسؤولين إلى واقع هذه التأثيرات.
- يمكن الإفادة من نتائج هذه الدراسة من قبل صناع القرار التربوي الذين يؤثرون في تطوير العملية التعليمية واختيار أساليب وأنشطة من شأنها أن تسهم في تقبل التعلم وتكوين ثقافة الطفل.

حدود الدراسة

- الحدود الموضوعية: واقع الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية.

- الحدود البشرية: أولياء الأمور من منسوبي جامعة طيبة.
- الحدود المكانية: جامعة طيبة (كلية التربية).
- الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الأول للعام الجامعي 1441/ 1442 هـ.

مصطلحات الدراسة

- **الألعاب الإلكترونية:** وتعرفها عثمان (2018، 132) على أنها:" جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديوPlaystation وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة palm devices)"
  - **وتعرف إجرائياً على أنها:** جميع الألعاب المتاحة بشكل إلكتروني رقمي.
- **الانعكاسات التربوية:** ويعرفها الزيودي (2015، 21) على أنها: " الآثار الأخلاقية والقيمية والثقافية والدينية والنفسية والصحية التي تتأثر بها شخصيات الأطفال نتيجة استخدامهم الألعاب الإلكترونية".
  - **وتعرف إجرائياً على أنها:** جملة الآثار الثقافية والفكرية التي تتجلى في سلوك الطفل أثناء ممارساته الحياتية وبخاصة من خلال أداء الألعاب الإلكترونية.

2- الإطار النظري والدراسات السابقة.

أولاً- الإطار النظري.

الألعاب الإلكترونية:

تُعد الألعاب الإلكترونية الأكثر شيوعاً في هذا العصر مع توسع انتشار التقنيات الحديثة والمرتبطة بتقنيات الإعلام والاتصال في العقدين الأخيرين من القرن العشرين بشكل غير مسبوق (الزيودي، 2015: 16). وتمتاز الألعاب الإلكترونية بما لها من تأثير خاص بسبب الوسائط المتعددة المستخدمة فيها، وتكتسب أهميتها بسبب جاذبيتها ولما لها من تشويق فعَّال مما أدى إلى انتشارها العارم في المنازل وأماكن التسلية والترفيه (الحربي، 1430).

أنواع الألعاب الإلكترونية.

وللألعاب الإلكترونية ثلاثة أنواع وهي كالتالي (حسن، 2013، 4):

- **ألعاب المتعة والإثارة:** تهدف إلى التسلية وشغل أوقات الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة وتتميز بكونها مثيرة وتعمل على شد الانتباه لكثرة المواقف المتتالية فيها واستخدام الصور والمثيرات الصوتية والبصرية.
- **ألعاب الذكاء:** تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب التفكير للتعامل معها وتكمن إمكانياتها في إمكانية معالجة كَمّ هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعاً لمعايير معينة في وقت قصير.
- **الألعاب التعليمية:** تهدف إلى التوازن بين المتعة واكتساب المعرفة ومهاراتها بطريقة سهلة للمستخدم.

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

تُعد الألعاب الإلكترونية سلاحاً ذو حدين فبالرغم مما لها من سلبيات إلاَّ أنها لا تخلو من الايجابيات ويشير كلا من(الشحروري والريماوي، 2011) نقلاً عن (Kafai, 2001) أن الألعاب الإلكترونية التربوية هي الألعاب التي تشجع على نمو المنطق واكتساب المهارات والمعرفة بطريقة ممتعة كما وأن الباحثين في استخدام الألعاب في التربية أثبتوا أن

هذه الألعاب تشكل مصدراً يدفع بالمتعلمين إلى محاولة تطوير معلوماتهم ومعارفهم بوضعها على المحك العملي إضافة إلى أنهم يتعلمون أموراً لا يعرفونها.

ويشير كلاً من (الشحروري والريماوي؛ 2011: 647) في دراستهما إلى أن الألعاب الإلكترونية أداة فاعلة من أدوات تعليم التفكير والتدريب عليه حيث يسير اللاعب بخطوات منظمة في لعبه وهو نظام يسعى إلى اكساب الطفل مزيداً من المعرفة التي لا يمكن له التوصل إليها إلاَّ من خلال التفكير. وتذكر (قويدر، 2012: 18) بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية ايجابية في عمليتي التعليم والتعلم فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور واستخدام استراتيجيات التركيز والانتباه والسرعة في معالجة المعلومة، والفعالية في حل المشكلات. كما وأنها وفرت فرصاً غير مسبوقة للتعارف والتواصل مع أصدقاء من ثقافات مختلفة.

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

تتعدد سلبيات الألعاب الإلكترونية ويكمن ذلك في إضاعة الأوقات بما لا يُجدي ولا يُفيد وفي التأثير على قدرة الطفل على الانتباه والتركيز والفهم؛ وتذكر (قويدر، 2012: 18) بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر في تكرار الضغط النفسي على الطفل واجهاد البصر والعزلة الاجتماعية والإصابة بالسمنة، وعلى المدى البعيد تتسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والاجتماعي والعقلي لدى الطفل. وتذكر (عثمان، 2018: 136-137) بأن التأثيرات السلبية تكاد تكون أكثر وأقوى تأثيراً على حياة الطفل النفسية والجسمية والاجتماعية والدراسية وتتمثل هذه الآثار السلبية في:

- أمراض نفسية كاضطراب النوم والقلق والتوتر والاكتئاب والعزلة الاجتماعية والانطواء وانعزال الطفل عن الأسرة والحياة الاجتماعية.
- أمراض العيون وضعف البصر والرؤية الضبابية وألم العينين.
- ضعف التحصيل العلمي والرسوب والفشل في الدراسة والعلامات المنخفضة.
- ظهور السلوكيات العدوانية وعدم سماع الارشادات والتوجيهات والتمرد إضافة إلى الخمول والكسل وبث روح التنافس والعدوان حتى بين الأخوة.

ثانياً- الدراسات السابقة

- **دراسة (حجازي؛ 2010)** هدفت الدراسة إلى تحري دور الألعاب الإلكترونية في نمو وتعلم الطفل ومن أجل تحقيق هذا استخدمت الدراسة المنهج النوعي في البحث باستخدام اسلوب جمع البيانات من الدراسات ذات العلاقة وتحليل نتائج ومضمون تلك الدراسات. وأظهرت نتائج الدراسة الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية إذا ما استخدمت بطريقة موجهة ومنظمة وهادفة ومالها من أهمية في التعليم كتقنية حديثة وهادفة تعمل على زيادة الدافعية والمتعة في التعلم. وأظهرت نتائج الدراسة أن كلا الجنسين يستخدمان التكنولوجيا ولكن الذكور يقضون اوقاتاً أطول على اللعب الإلكتروني من الإناث. واختتمت الدراسة إلى التأكيد على ضرورة استثمار الألعاب الإلكترونية في التعليم لما لها من فوائد ومردود على العملية التعليمية والتربوية.
- **دراسة (الهدلق؛ 2014)** هدفت الدراسة إلى التعرف على ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض وطبقت الدراسة على ثلاثمائة وتسع وخمسين طالباً واستخدمت الاستبانة كأداة الدراسة في جمع المعلومات. وقد توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج كان أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع الطلاب لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي نحو الفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع وغير ذلك من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. وكان من أبرز الآثار الإيجابية

للألعاب الإلكترونية تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية مثل مهارة البحث عن المعلومات ومهارة اكتساب اللغة الأجنبية، واكتساب أساليب التفكير الناقد وحل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية فهي عديدة ومنها أضرار دينية وأضرار سلوكية وصحية وأمنية وأخرى اجتماعية وأكاديمية بالإضافة إلى الأضرار العامة. وقدمت الدراسة عدد من التوصيات منها ما يؤكد على التربويين وأولياء الأمور ضرورة الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية والعمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من الآثار السلبية.

- **دراسة (الصوالحة وآخرون؛ 2016)** هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقه الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى اطفال الروضة من وجهه نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان بالأردن ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين (السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي) ووزعت على عينة مسحية مكونة من مئة ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان خلال الفصل الدراسي الثاني 2013 / 2014 وأظهرت النتائج وجود فروق دالة احصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى اطفال الروضة من وجهه نظر أولياء الأمور وكذلك اظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة احصائياً على علاقه الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك من وجهه نظر الأولياء وأوصت الدراسة بضرورة تثقيف الوالدين بمعرفه ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وأيضا توعية الأطفال لمعرفة أضرار الألعاب الإلكترونية التي تترك اثارا على سلوك الأطفال.
- **دراسة (عثمان؛ 2018)** هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينه الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية للمملكة العربية السعودية، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانة وجهت لأولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الابتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بمدينه الجبيل، وطبقت الدراسة على عينه مكونه من مئتي ولي أمر تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة، وتوصل البحث إلى عدد من النتائج كان أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع الأطفال إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، والمنافسة والتحدي، و حب الاستطلاع و غيرها من عناصر الجذب، والتشويق، والإثارة، وكان من أهم الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية تحسين بعض المهارات الأكاديمية مثل مهارة البحث عن المعلومات، واكتساب اللغة الأجنبية، وبالنسبة للآثار السلبية فهي عديده من حيث دورها في العنف المدرسي بكافة أنواعه، وإدمان الاطفال على هذه الألعاب وغير ذلك من مشكلات صحية في السمع والبصر. وبينت الدراسة أن الاهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي فضلاً على استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول الأطفال إضافة إلى كونها سبب رئيس في عدة مشاكل منها ضعف التواصل الأسري بين الأفراد، واختتمت الدراسة بعدد من التوصيات أهمها ما ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة به حيث الجوانب الإيجابية والسلبية، وتفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية في مراقبة ما يطرح بالأسواق والتأكيد على ضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب الإلكترونية والمناسبة لعمر الأطفال فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعيه الأطفال عن مخاطر الإدمان على تلك الألعاب وضرورة ممارستها بصورة صحيحة.
- **دراسة الأنصاري (2020)** هدفت الدراسة إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. وتلخصت مشكلة الدراسة في سؤالها الرئيس: ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل؟. حيث تفرعت عنه تساؤلات الدراسة الأخرى. واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي. وتكونت عينة الدراسة من مائة وواحد وخمسين ولي أمر (أب/ أم) تمَّ اختيارهم بالطريقة العشوائية. وكان من أهم نتائج الدراسة اتفاق أفراد العينة على أن أوقات الفراغ لدى الطفل كان السبب الرئيس في ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية كما

واتفقت استجابات أفراد العينة على جمُلة الآثار الايجابية وجاءت في المرتبة الأولى تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة كما واتفقت استجابات أفراد العينة على الآثار السلبية وجاء في المرتبة الأولى لأبرز تلك الآثار إصابة الطفل بإدمان اللعب من خلال الأجهزة الإلكترونية والانشغال عن العبادات والطاعات. ومن ثمَ اختتمت الدراسة بتقديم عدد من المقترحات والتوصيات.

التعليق على الدراسات السابقة

رغم تعدد الدراسات التي بحثت في مجال الألعاب الإلكترونية غير أنها اتفقت مع الدراسة الحالية في موضوعها الرئيس ومنهجها وأداتها المستخدمة، واختلفت معها من حيث أهدافها ومرتكزاتها البحثية حيث ركزت الدراسة الحالية على التعرف على واقع الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء الأمور وكان هناك ثمة اختلافات فيما بينها وما عداها من دراسات أخرى اهتمت بقياس الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية ومدى تأثير ايجابياتها وسلبياتها أو علاقتها بالعنف والسلوك العدواني. وقد استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في إثراء الإطار النظري وبناء أداتها وتفسير نتائجها.

3- منهجية الدراسة وإجراءاتها.

منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة أسلوب المنهج الوصفي بأساليبه وتقنياته النظرية والميدانية كونه أحد صور مناهج البحث العلمي الذي يقوم على التحليل والتفسير العلمي المنظم لوصف ظاهرة أو مشكلة بصورة كمية باعتباره من أفضل المناهج التي تتناسب وطبيعة الدراسة ولما له من دور في استقراء أدبيات ما كُتِبَ في الميدان وفي جمع البيانات والمعلومات المتعلقة بموضوع الدراسة وذلك من خلال جمع البيانات ذات العلاقة بتلك الظاهرة وتصنيفها وتحليلها واستخراج النتائج المتصلة بها.

مجتمع الدراسة:

شمل مجتمع الدراسة أولياء الأمور من منسوبي جامعة طيبة بمنطقة المدينة المنورة.

عينة الدراسة:

بلغ عدد أفراد عينة الدراسة (95) ولي أمر تمَّ اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة.

أداة الدراسة:

بعد مسح الانتاج الفكري المقدم في مجال الألعاب الإلكترونية؛ استخدمت الاستبانة كأداة أساسية لجمع بيانات الدراسة وذلك بعد تحكيمها وعرضها على مجموعة من المختصين في المجال وذلك للتأكد من مدى دقتها وتحقيقها لأهداف الدراسة.

صدق الأداة:

تم عرض الأداة على ثمانية محكمين مختصين بالمجال طُلِب منهم تحديد آرائهم من حيث: (سلامة الصياغة اللغوية ووضوحها- ومدى ارتباط العبارة وانتمائها بالمحور الذي خُصصت فيه)، وطُلِب منهم إضافة أي مقترحات يرونها مناسبة وبناءً على ما ورد تمَّ إجراء بعض التعديلات تمثلت في التدقيق اللغوي لبعض العبارات ودمج بعضها

الأخر وحذف ما تكرر منها في الفكرة والمعنى. وبعد إجراء التعديلات اكتملت الأداة في صورتها الأخيرة حيث تكونت من ثلاثة أجزاء؛ جاء ترتيبها كما يلي:

الجزء الأول: ويُعنى بتحديد البيانات الأولية لخصائص عينة الدراسة: (جنس الطفل _ الفئة العمرية للطفل _ المدة التي يقضيها الطفل في الألعاب الإلكترونية يومياً مقدرة بالساعات_ أنواع الألعاب المفضلة لدى الطفل _ شعور الطفل أثناء العب _ مدى ميل الطفل إلى تقليد ومحاكاة أفكار الألعاب_ ردة فعل الطفل عند الخسارة)

الجزء الثاني: ويُعنى بتحديد آراء أولياء الأمور نحو واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية؛ وقد اشتمل على عشرين عبارة.

الجزء الثالث: ويُعنى باقتراحات عينة الدراسة.

صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة:

تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي لكل عبارة من عبارات أداة الاستبانة، من خلال إيجاد مدى ارتباط كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه، والتأكد من عدم التداخل بينها، وطبقت الباحثة معاملات الارتباط باستخدام معامل الارتباط بيرسون (Pearson correlation)، وذلك بقياس جميع عبارات الاستبانة مع المتوسط العام للعبارات ككل، وذلك ولمعرفة مدى ارتباط عبارات المحاور بشكل منفصل مع متوسط الدرجات الكلية للأداة، والجدول رقم (1) يبين بالتفصيل مدى ارتباط كل عبارة بالدرجة الكلية للمحور وما إن كان هذا الارتباط دال إحصائياً.

جدول رقم (1) معامل ارتباط بيرسون

العبارة	معامل الارتباط	العبارة	معامل الارتباط
1	.335**	11	.639**
2	.443**	12	.716**
3	.540**	13	.641**
4	.546**	14	0.163
5	.536**	15	.725**
6	.525**	16	.568**
7	.407**	17	.515**
8	.533**	18	.693**
9	.481**	19	.594**
10	.683**	20	.598**

(**) دالة إحصائيًّا عند (0.01)

من خلال الجدول رقم (1) يتضح أن جميع قيم معاملات ارتباط العبارات بمحاورها قد اتسمت جميع العبارات باتساق داخلي مرتفع حيث كانت دالة إحصائيا وحصلت على معامل ارتباط عال عند مستوى (0.01) وبعضها عند مستوى (0.05) فكل عبارة من عبارات المحاور تعدّ صادقة لما وضعت لقياسه، وتحقق الهدف من الدراسة؛ مما يؤكد إمكانية الاعتماد على فقرات الاستبانة في الدراسة الحالية وأنها تقيس ما وضعت لقياسه.

ثبات الاستبانة

وللتحقق من ثبات درجات الاستبانة، تم حساب ثبات الاتساق الداخلي عن طريق حساب معامل الثبات (ألفا كرونباخ) (Cronbach's Alpha) لدرجات محاور الاستبانة، وجمع هذه الدرجات لكي نحصل على درجة كلية تعبر عن درجة ثبات الاستبانة، والتي تأخذ قيماً تتراوح بين الصفر والواحد الصحيح، فإذا لم يكن هناك ثبات في درجات الاستبانة فإن قيمة المعامل تساوي صفر، وعلى العكس إذا كان هناك ثبات في درجات الاستبانة فإن قيمة المعامل تساوي الواحد الصحيح، حيث أن زيادة قيمة المعامل تعني زيادة مصداقية وثبات درجات الاستبانة، مما يعني إمكانية تعميم نتائج العينة على مجتمع الدراسة، كما يتضح في الجدولين رقم (2)، و(3).

جدول رقم (2) معامل الثبات للاستبانة ككل

م	عدد العبارات	معامل الارتباط	الدلالة
1	20	.870**	جيد جداً

جدول رقم (3) معامل الثبات لأداة البحث (الاستبانة)

العبارة	معامل الارتباط	العبارة	معامل الارتباط
1	0.874	11	0.860
2	0.868	12	0.857
3	0.863	13	0.860
4	0.863	14	0.880
5	0.864	15	0.856
6	0.864	16	0.863
7	0.870	17	0.864
8	0.864	18	0.858
9	0.867	19	0.861
10	0.857	20	0.861

ويتضح من الجدول (2) أن بنود ومحاور الاستبانة ذات ثبات عالي وذلك وفقًا لمعامل ثبات ألفا كرونباخ، حيث بلغ معامل الثبات الكلي للاستبانة (.870)، وهو معامل ثبات مرتفع، حيث يعتبر ثباتا قابلاً لتعميم نتائج هذه الدراسة. ولمعرفة ثبات أقسام الاستبانة على حدة، فإن الجدول رقم (3) يوضح معامل ثبات كل عبارة.

ويتضح من الجدول (3) أن بنود ومحاور الاستبانة ذات ثبات مرتفع وذلك وفقًا لمعامل ثبات ألفا كرونباخ، حيث بلغ معامل الثبات الكلي للاستبانة (0.870)، وهو نسبة ثبات جيدة، فبحسب Cronbach and Shavelson (2004) أن معامل الثبات ≥.9 فإن نسبة الثبات ممتازة، .وعندما تكون ≥.8 فإن نسبة الثبات جيدة، ≥.7 مقبولة، يتبين من الجدول رقم (3) ارتفاع قيم معاملات الثبات (ألفا كرونباخ) لمحاور الاستبانة، حيث تراوحت ما بين (0.86-0.88)، كما أظهرت الاستبانة معاملًا عاليًا من الثبات للمحاور كلها بلغ (0.870)، وهي نسبة مرتفعة عن النسبة المقبولة إحصائيًا (0.70)؛ مما يشير إلى إمكانية ثبات النتائج في دراستنا الحالية، وأن الاستبانة تتمتع بدرجة عالية من الثبات؛ لذلك يمكن الاعتماد على النتائج والوثوق بها.

الوزن النسبي المعيار:

تم اعتماد سلم ليكرت الخماسي لوزن الإجابات والجدول رقم (4) يوضح ذلك.

جدول (4) توزيع ليكرت لمستوى الأوزان ومديات متوسطاتها (Krosnick, Jon, Presser, Stanley. 2010)

م	المتوسط الحسابي		القيمة
	من	إلى	
1	1	1.80	ضعيف جدا
2	1.81	2.60	ضعيف
3	2.61	3.40	متوسط
4	3.41	4.20	عالية
5	4.21	5.00	عالية جدا

الأساليب الإحصائية

تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية باستخدام برنامج الحزم الاحصائية في العلوم الاجتماعية SPSS كالتالي:

1. معامل ارتباط بيرسون Pearson Correlation للتأكد من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة.
2. معامل ثبات ألفا كرونباخ Alpha Cronbach للتأكد من ثبات الاستبانة.
3. التكرارات Frequencies والنسب المئوية Percent لتحديد البيانات الأولية لخصائص عينة الدراسة؛ ولمعرفة الانعكاسات التربوية لاستخدامات الطفل للألعاب الإلكترونية
4. المتوسطات Mean والانحرافات المعيارية Std. Deviation.

4- نتائج الدراسة ومناقشتها.

أولاً- البيانات الأولية لخصائص عينة الدراسة:

جنس الطفل

جدول رقم (5) لمعرفة خصائص عينة الدراسة من حيث الجنس

جنس الطفل	التكرار	النسبة
ذكر	63	%66.3
أنثى	32	%33.7

يتبين من نتائج الجدول أعلاه بأن الغالبية العظمى لعينة الدراسة بحسب جنس الطفل كانت من الأطفال الذكور حيث بلغ عدد تكرار مفردات العينة (62) وبنسبة بلغت (66.3 %) من حجم عينة الدراسة.

الفئة العمرية للطفل

جدول رقم (6) لمعرفة خصائص عينة الدراسة من حيث الفئة العمرية

الفئة العمرية للطفل	التكرار	النسبة
طفولة مبكرة (من مرحلة الميلاد وحتى سن الخامسة)	21	%22.1
طفولة متوسطة (من سن السادسة وحتى العاشرة)	51	%53.7
طفولة متأخرة (من سن الحادية عشر وحتى الخامسة عشر)	17	%17.9
فوق سن الخامسة عشر	6	%6.3

يتبين من نتائج الجدول أعلاه بأن الغالبية العظمى لعينة الدراسة بحسب الفئة العمرية للطفل كانت في مرحلة الطفولة المتوسطة (من سن السادسة وحتى العاشرة) حيث بلغ عدد تكرار مفردات العينة (51) وبنسبة بلغت (53.7 %) من حجم عينة الدراسة.

المدة التي يقضيها الطفل في الألعاب الإلكترونية يوميا مقدرة بالساعات

جدول رقم (7) لمعرفة خصائص عينة الدراسة من حيث المدة التي يقضيها الطفل يوميا باللعب مقدرة بالساعات

المدة التي يقضيها الطفل في الألعاب الإلكترونية يوميا مقدرة بالساعات	التكرار	النسبة
ساعة واحدة	8	%8.4
ساعتين	22	%23.2
ثلاث ساعات	18	%18.9
أربع ساعات	12	%12.6
خمسة ساعات	13	%13.7
أكثر من خمسة ساعات	22	%23.2

يتبين من نتائج الجدول أعلاه بأن الغالبية العظمى لعينة الدراسة بحسب المدة التي يقضيها الطفل في الألعاب الإلكترونية يومياً مقدرة بالساعات كانت أكثر من خمسة ساعات حيث بلغ عدد تكرار مفردات العينة (22) وبنسبة بلغت (23.2 %) من حجم عينة الدراسة.

أنواع الألعاب المفضلة لدى الطفل

جدول رقم (8) لمعرفة خصائص عينة الدراسة من حيث أنواع الألعاب المفضلة لدى الطفل

أنواع الألعاب المفضلة لدى الطفل	التكرار	النسبة
الألعاب اللغوية	3	%3.1
ألعاب الألغاز	8	%8.4
الألعاب العلمية والثقافية	10	%10.5
ألعاب العنف والقتال	43	%45.3
ألعاب البناء والتركيب	25	%26.3
(أخرى)	6	%6.3

يتبين من نتائج الجدول أعلاه بأن الغالبية العظمى لعينة الدراسة تركزت بحسب أنواع الألعاب المفضلة لدى الطفل كانت في ألعاب العنف والقتال حيث بلغ تكررت مفردات العينة (43) وبنسبة (45.3 %) من حجم عينة الدراسة.

شعور الطفل أثناء العب

جدول رقم (9) لمعرفة خصائص عينة الدراسة من حيث شعور الطفل أثناء اللعب

شعور الطفل أثناء العب	التكرار	النسبة
البهجة والمتعة والسرور	26	%27.4

شعور الطفل أثناء العب	التكرار	النسبة
الحماس والحيوية	51	%53.7
القلق والتوتر	9	%9.5
العضب والعصبية	8	%8.4
لا شيء	1	%1.1

يتبين من نتائج الجدول أعلاه بأن الغالبية العظمى لعينة الدراسة بحسب شعور الطفل أثناء العب كانت تتركز في الشعور بالحماس والحيوية حيث بعدد تكرار مفردات العينة (51) وبنسبة بلغت (53.7 %) من حجم عينة الدراسة.

مدى ميل الطفل إلى تقليد ومحاكاة أفكار الألعاب

جدول رقم (10) لمعرفة خصائص عينة الدراسة من حيث مدى ميل الطفل إلى تقليد ومحاكاة أفكار الألعاب

مدى ميل الطفل إلى تقليد ومحاكاة أفكار الألعاب	التكرار	النسبة
دائما	32	%33.7
بعض الأحيان	43	%45.3
نادراً	20	%21.1

يتبين من نتائج الجدول أعلاه بأن الغالبية العظمى لعينة الدراسة بحسب مدى ميل الطفل إلى تقليد ومحاكاة أفكار الألعاب كانت تتركز في بعض الأحيان حيث بلغ عدد تكرار مفردات العينة (43) وبنسبة بلغت (45.3 %) من حجم عينة الدراسة.

ردة فعل الطفل عند الخسارة

جدول رقم (11) لمعرفة خصائص عينة الدراسة من حيث ردة فعل الطفل عند الخسارة

ردة فعل الطفل عند الخسارة	التكرار	النسبة
التوقف عن اللعب	6	%6.3
تكرار المحاولة	52	%54.7
تكرار المحاولة حتى الفوز	23	%24.2
الاستمتاع بألعاب أخرى	9	%9.5
الغضب الشديد والبكاء	2	%2.1
أخرى	3	%3.2

يتبين من نتائج الجدول أعلاه بأن الغالبية العظمى لعينة الدراسة بحسب ردة فعل الطفل عند الخسارة كانت تتركز في تكرار المحاولة حيث بلغ عدد تكرار مفردات العينة (52) وبنسبة بلغت (54.7 %) من حجم عينة الدراسة.

- ثانياً- ولمعرفة الانعكاسات التربوية لاستخدامات الطفل للألعاب الإلكترونية:

جدول (12) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة مرتبة تنازليا بحسب المتوسطات

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
5	هدف الطفل الرئيس هو الاستمتاع بالألعاب الإلكترونية وليس المزيد من المعلومات	4.33	0.89	1	عالية جدا
18	يفتخر الطفل بتقييم أدائه الإيجابي في اللعب سواء أكان من الوالدين أو الأخوة أو الأصدقاء	4.20	.83	2	عالية
6	يستمتع الطفل بالألعاب الإلكترونية على اختلاف أنواعها وإن لم يفهم هدفها كاملاً	4.14	0.82	3	عالية
16	يميل الطفل إلى بذل مزيد من الجهد لاستكمال تحديات اللعبة وتحقيق الفوز فيها	4.14	0.91	4	عالية
17	عندما يواجه الطفل مهمة معقدة من تحديات الألعاب فإنه يحاول التغلب عليها من خلال التركيز وتكرار المحاولة	4.14	0.91	5	عالية
3	يقضي الطفل الكثير من الوقت في الاستمتاع بالألعاب الإلكترونية	4.04	0.94	6	عالية
15	عادة ما يمتدح الطفل أدائه في اللعب لا سيما إن كان بشكل جيد	4.04	0.96	7	عالية
12	عندما يشارك الطفل الآخرون الألعاب الإلكترونية فإنه يحرص على أن لا يظهر بمظهر الغير كفء	4.04	0.89	8	عالية
20	يميل الطفل إلى أن يولي الألعاب الإلكترونية كامل اهتمامه خاصة إذا أثارت انتباهه	4.00	0.96	9	عالية
19	يتطلع الطفل لاعترافات الآخرين بإنجازاته في الألعاب الإلكترونية كي يشعر بالرضا عن أدائه فيها	3.99	0.89	10	عالية
13	عادة ما يراود الطفل الشعور بأن الألعاب الإلكترونية تستحق الأداء	3.95	0.79	11	عالية
4	يخصص الطفل جزء من وقته في البحث عن المزيد من الألعاب الإلكترونية التي تستهويه موضوعاتها	3.93	0.94	*12*	عالية
2	عادة ما تمنح الألعاب الإلكترونية الطفل الشعور بالرضا والسعادة	3.87	0.98	13	عالية
10	يسعى الطفل إلى تطوير مهاراته في أداء مهام الألعاب الإلكترونية بشكل أفضل من الآخرين	3.85	1.04	14	عالية
1	جميع أنواع الألعاب الإلكترونية تكون مثيرة للاهتمام وتستحوذ على جذب انتباه الطفل	3.74	1.12	15	عالية
11	يسعى الطفل إلى أداء مهام الألعاب الإلكترونية التي يعجز عنها الآخرون	3.68	0.87	16	عالية
9	يميل الطفل إلى تعزيز قدراته في الألعاب الإلكترونية للفت أنظار الآخرين كي يشعر بالرضا	3.62	1.10	17	عالية
8	يميل الطفل إلى الألعاب الإلكترونية التي لا تتطلب جهداً في التفكير	3.59	0.98	18	عالية
7	أفضل طريقة لقضاء الوقت والاستمتاع به يكون من خلال الألعاب الإلكترونية	3.46	1.17	19	عالية

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
14	يميل الطفل إلى الألعاب الإلكترونية التي تسهم في تنمية قدراته ومهاراته	3.18	1.08	20	متوسط
	المجموع	3.98	.95		عالية

ولمناقشة النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة: ما واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية كما يراها أولياء الأمور ؟

تم حساب التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات عينة الدراسة حول الجزء الثاني الذي يتكون من 20 عبارة تتناول آراء أولياء الأمور نحو واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية. وبالنظر إلى المتوسط العام لاستجابات العينة نحو واقع استخدام الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها التربوية كما يراها أولياء الأمور، فإن المتوسط الحسابي العام للمحور هو 3.89 وانحراف معياري 95. مما يدل أن واقع الانعكاسات التربوية لاستخدامات الطفل للألعاب الإلكترونية عالية من وجهة نظر عينة الدراسة. وبالنظر إلى ترتيب العبارات في الأداة فجميع العبارات حصلت على تقدير عالي، باستثناء العبارة رقم (5) والتي نصها "هدف الطفل الرئيس هو الاستمتاع بالألعاب الإلكترونية وليس المزيد من المعلومات" والتي حصلت على متوسط حسابي رقم 4.33 وانحراف معياري قدره 89. وبدرجة عالية جداً، فيما حصلت العبارة رقم (14) والتي تنص على" يميل الطفل إلى الألعاب الإلكترونية التي تسهم في تنمية قدراته ومهاراته" على أقل تقدير؛ إذ بلغ المتوسط الحسابي 3.18 والانحراف المعياري 1.08 وتقديرها متوسط.

وهذا ما يتفق مع دراسة (قويدر، 2012) حيث أشارت إلى أن الغاية الرئيسة من الألعاب الإلكترونية هو الترفيه بل وتحتل الألعاب الإلكترونية المكانة الأولى من أنشطة الترفيه لما تتمتع به من وسائل جذب؛ ودراسة (حسن؛ 2013) التي بينت أن الألعاب الإلكترونية من أولى وسائل تحقيق المتعة والتسلية. وقد يعود السبب الرئيس هو قضاء وقت الفراغ واستغلاله بهذه الألعاب لما لها من أثر وجداني يتسم بالدافعية العالية وإيجابية الطفل وتفاعله واندماجه معها، ويرتبط هذا بما تمتاز به الألعاب الإلكترونية من خصائص حيث الجاذبية والمتعة بجانب أساليب التعزيز والمكافآت عبر مستويات اللعبة المختلفة ذاتها مما يعمل على تحقيق مشاركة الطفل الإيجابية وبشكل مسلٍ أكثر من غيرها من الألعاب الأخرى مما يمكنه من اكتساب المهارات التي تهدف إليها تلك الألعاب بكل يسر وسهولة مع تحقيق المتعة ومشاهدة نتائج قرارته.

الخلاصة.

مما سبق يتبين أن معامل صدق وثبات أداة الدراسة كان مرتفعاً جداً، وهذا يؤكد موثوقية نتائج الدراسة وإمكانية تعميمها. وقد أظهرت النتائج أن معدل اتجاه عينة الدراسة لواقع الانعكاسات التربوية لاستخدامات الطفل للألعاب الإلكترونية كان عالياً جداً وبمتوسط حسابي مرتفع مما يدل على وجود انعكاسات تربوية لاستخدامات الطفل للألعاب الإلكترونية.

- أسفرت نتائج الدراسة بأن الغالبية العظمى لعينة الدراسة كانت من الأطفال الذكور بنسبة بلغت (66.3%) من حجم عينة الدراسة ولعل هذا ما يؤكد ما توصلت إليه دراسة (حجازي؛ 2010) حيث أن الذكور يقضون أوقاتاً أطول من الإناث في الألعاب الإلكترونية علاوة على كون الإناث يميلن في العادة إلى الألعاب الهادئة. كما ويتبين أن الألعاب الإلكترونية منتشرة بين مختلف الفئات العمرية من الأطفال وبين الجنسين وكانت الفئة العمرية

الأغلب في مرحلة الطفولة المتوسطة (من سن السادسة وحتى العاشرة)، وهذا ما يتفق مع ما أشارت إليه (حجازي؛ 2010: 98) حيث تبين أن اللعب بالألعاب الإلكترونية يبدأ من عمر مبكر من مرحلة الروضة ويزداد مع التقدم في مرحلة الطفولة، وأكثر فترة عمرية للعب بتلك الألعاب يكون في الفترة (8- 14) عاماً، ثم بعد ذلك تقل نسبياً لأنها تصبح تتوزع على مهام حاسوبية أخرى غير اللعب تكون أكثر انجذاباً للطفل الكبير (المراهق) كتصفح مواقع الانترنت وإرسال الرسائل الإلكترونية وإجراء المحادثات مع الأصدقاء، وقراءة الصحف والمجلات الإلكترونية أو طباعة التقارير وغيرها. كما وأنه مع تقدم المرحلة العمرية يتغير مستوى تلك الألعاب فلابد وأن تكون ذات مستوى متقدم مليء بالإثارة والتحدي وبخلاف ذلك فلن يُلقى لها بالاً. وأما بالنسبة للمدة الزمنية التي يقضيها الطفل للعب بهذه الألعاب فقد بلغت أكثر من خمسة ساعات يومياً مما يبين مدى استحواذ الألعاب الإلكترونية على وقت وعقول الأطفال و ما يكون لذلك من أثر على سلوكياتهم وصحتهم وهذا ما يؤكد ما أشار إليه (غيات؛ 2007، 237) حيث أصبح الأطفال يقضون ساعات أطول في الألعاب الإلكترونية وتحول الكثير منهم عن شاشة التلفاز إلى شاشة الحواسيب مما يؤكد على ضرورة تظافر الجهود عند اختيار هذه الألعاب لتتوافق الجودة مع الجدوى.، وجاءت ألعاب العنف والقتال في المرتبة الأولى ولعل هذا ما يميز ألعاب الذكور كونهم الغالبية العظمى لعينة الدراسة. وأما عن شعور الطفل أثناء اللعب فعادة ما يغلبه الحيوية والحماس ويفسر هذا الأسباب التي تدعوهم إلى اللعب كاللهو والتحدي والمنافسة والإثارة وقضاء الوقت ومحاكاة الأقران في اهتماماتهم ؛ ولعل في هذا ما يفسر كون أغلبية أفراد عينة الدراسة من الذكور إذ تمتاز ألعابهم بالألعاب التي تهدف إلى الفوز وتحقيق نشوة الانتصار وإثارة التفكير من خلال مواجهة العقبات وحل المشكلات وذات القدرات الغير محدودة (حجازي؛ 2010: 97). وبخصوص ميل الطفل إلى تقليد ومحاكاة أفكار الألعاب فكان غالباً ما يكون في بعض الأحيان، وفيما يتعلق بردة فعله عند الخسارة فعادة ما يلجأ إلى تكرار المحاولة ولعل هذا ما يفسر المتعة المتحققة من خلال اللعب فعلى الرغم من كونه نشاط عفوي وغير منظم إلاّ أنه مفعم بعمليات التفكير والتخطيط التي ترمي إلى تحقيق الغاية والهدف المقصود ومن ثم نشوة تحقيق الفوز والانتصار بعد تقبل الخسارة ومن ثمَّ إعادة الكرة ومواصلة المثابرة.

- أسفرت نتائج الدراسة بأن أهم الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية كون هدف الطفل الرئيس منها هو الاستمتاع بها وليس البحث عن المزيد من المعلومات والمعرفة ولعل هذا ما يؤكد الدافع الرئيس لممارسة الألعاب الإلكترونية. وقد يعود ذلك إلى الرغبة العارمة لدى الطفل لحب الاستكشاف والتعرف على كل جديد ويمكن تفسير هذه النتائج كما يراها أولياء الأمور بأن الألعاب الإلكترونية أسلوب كفيل لتحقيق المتعة ومن خلاله يتمكن الطفل من أن يلعب وأن يتعلم مع اللعب أساليبه الخاصة بما يُمكنه من الوصول إلى غاياته في إطار القواعد الموضوعة والمنظمة للعبة؛ فالألعاب الإلكترونية تتطلب استخدام المنطق والذاكرة وحل المشكلات ومهارات التفكير والتصور البصري والاكتشاف وفي هذا توجيه للطفل وتدريبه على التعلم الذاتي باعتبار الألعاب وسيلة من الوسائل التي تساعد على الوصول إلى الهدف وطريقة لتحقيق المتعة والسعادة وتدريب المهارات واكتساب الخبرات وصقلها بما يكفل تحقيق التحسين والتعزيز وهذا ما يفسر اهتمام الطفل بالألعاب التي تعمل على إزالة الملل وليس البحث عن المزيد من المعلومات كونها نموذجاً ينشط فيها الطفل بما توفره له من مواقف خبرة حيوية حيث يرى نتائج أعماله ومهاراته وقراراته فور أداء اللعب أو اتخاذ القرار مما يُمكِّن الطفل من افتخاره بتقييم أدائه الإيجابي فيها سواء أكان ذلك من الوالدين أو الأخوة أو الأصدقاء وقد يكون في ذلك سبباً إلى ميل الطفل لبذل مزيداً من الجهد في استكمال تحديات اللعبة عبر مستوياتها المختلفة لتحقيق الفوز فيها وإصراره على ذلك. واستمتاعه باللعب باختلاف أنواع الألعاب الإلكترونية وإن لم يفهم هدفها كاملاً ويفسر هذا

قضاء الكثير من الوقت في الاستمتاع بها ولعل ذلك يعود إلى ما تتضمنه من عوامل جذب للطفل من خلال الرسوم والألوان ورموز الشخصيات وأساليب المغامرات وطرق التشويق مما يسهم في الاستحواذ على عقل الطفل واهتماماته فعملية دمج هذه العناصر مع بعضها البعض يجعل هذه ألعاب أكثر متعة وإثارة. كما وأن تصميم الألعاب الإلكترونية يعتمد على قواعد حقيقية يتفاعل معها اللاعب مما يجعل عملية كسب أو خسارة اللعبة يشكل حادثاً فعلياً وهذا مما يولد لدى الطفل عادة ايثاره لامتداح أدائه في اللعب لا سيما إن كان بشكل جيد ولهذا نجد الطفل عند مواجهة أي مهمة معقدة من تحديات الألعاب فإنه يحاول التغلب عليها من خلال التركيز وتكرار المحاولة وقد يكون لذلك أثر بارز في تنمية قدرة الطفل على المبادرة والتعلم عن طريق المحاولة والخطأ حيث تُتاح له فرصة التعلم الذي ينشط فيه وفق قواعد ونظام اللعبة ولأن يكون مرشداً لنفسه وفق خطواتها ومستوياتها وعادةً ما يتولد عن هذه الألعاب عادة إعجاب الطفل بنفسه وأدائه الجيد خاصة عند مشاركة الآخرين اللعب إذ يحرص على أن لا يظهر بمظهر الغير كفء مما يكون سبباً في ميل الطفل إلى أن يولي الألعاب الإلكترونية كامل اهتمامه خاصة إذا أثارت انتباهه وتطلعه لاعترافات الآخرين بإنجازاته فيها مما يمنحه الشعور بالرضا عن أدائه؛ وفي هذا ما يفسر الشعور الذي عادة ما يراود الطفل بأن الألعاب الإلكترونية تستحق الأداء. وتخصيصه جزء من وقته في البحث عن المزيد من الألعاب الإلكترونية التي تستهويه موضوعاتها وأحداثها مما يولد لديه شعور السعادة والرضا اللذان ينتاباه عند اللعب بهذه الألعاب مما يسهم في تعزيز سعي الطفل إلى تطوير مهاراته في أداء مهام الألعاب الإلكترونية وانجازها بشكل أفضل من الأخرين ولأن تكون جميع أنواع الألعاب الإلكترونية مثيرة للاهتمام مستحوذة على جذب انتباه الطفل ولذا فهو يسعى إلى أداء مهام الألعاب الإلكترونية التي يعجز عنها الأخرين، وبالتالي فهو يميل إلى تعزيز قدراته في الألعاب الإلكترونية للفت الأنظار كي يشعر بالرضا عن النفس وتحقيق الذات. ولذا نجد الطفل يميل إلى الألعاب الإلكترونية التي لا تتطلب جهداً في التفكير وتكون أفضل طريقة لقضاء الوقت والاستمتاع به مما يجعله يميل إلى الألعاب الإلكترونية التي تتناسب مع قدراته ومهاراته فالنجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب ولذا نجد الألعاب الإلكترونية تشكل للبعض حياة حقيقية بحيث يندمجون بها أكثر من الواقع؛ ولعل مجموعة خصائص الألعاب الإلكترونية تجعلها كفيلة لتحقيق هذه الميزة كالتفاعلية والتأثيرات المرئية والصوتية المصاحبة إضافة إلى أهداف اللعبة وقوانينها ما يجعلها أكثر متعة وإثارة .

توصيات الدراسة ومقترحاتها.

بناء على نتائج الدراسة توصي الباحثة وتقترح ما يلي:

1. توعية الأبناء عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي تمتد لتشمل الدين والقيم والعادات والتقاليد.
2. تنبيه الأبناء بعدم مشاركة المعلومات الشخصية مثل الجنس والموقع الجغرافي والصور الشخصية وغيرها.
3. عدم تحميل الألعاب الإلكترونية بدون الاطلاع على تفاصيلها والأهداف منها.
4. تفعيل خاصية التحكم الأبوي أو Parent Control على أجهزة الأبناء مثل: الجوال أو الآيباد أو الحاسب المحمول والشخصي.
5. مشاركة الأبناء اللعب من خلال حساباتهم الشخصية.
6. محاورة الأبناء بشكل دائم ومستمر عن الألعاب ومتابعة جميع المحادثات التي تصل إلى حساب الطفل في البلاستيشن وغيره من وسائط الألعاب الإلكترونية.

7. تقنين ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية ومتابعة الأبناء في ذلك وتوجيههم دون ترك الحبل على الغارب.
8. تحذير الأبناء من مشاركة اللعب مع الغرباء أياً كانوا وفي حال الرغبة في المشاركة أخذ الإذن المسبق من أحد الوالدين.
9. دراسة الجهود العلمية المبذولة في مجال التقنية وثقافة الطفل والاستفادة منها في تقديم استراتيجية علمية قابلة للتطبيق الفعلي.
10. الاستفادة من التجارب العالمية الناجحة في مجال التقنية وثقافة الطفل من خلال تخطيط البرامج وتقويمها وتمويلها.

قائمة المراجع.

أولاً- المراجع بالعربية:

- ابراهيم، محمد عبد الرزاق؛ وَيونس، هاني محمد (2014). ثقافة الطفل، الطبعة السادسة، عمَّان: الأردن، دار الفكر
- أحمد، رشا محمود سامي (2011). استخدام الطفل الكمي والنوعي لوسائل الاعلام وتقنيات التكنولوجيا الحديثة. دراسات الطفولة. الصفحات 225-245.
- الأنصاري، رفيدة عدنان حامد (2020). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل. مجلة بابل للدراسات الإنسانية. المجلد العاشر، العدد (1)، الصفحات 301-332.
- حجازي، آندي محمد حسن (2010). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. لمجلد الحادي عشر، العدد (43)، مجلة الطفولة العربية: الكويت، الصفحات 66-101.
- الحربي، عبيد بن مزعل بن عبيد (1430). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم. رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير في قسم المناهج وطرق التدريس، جامعة أم اقرى؛ مكة المكرمة.
- حسن، مرح مؤيد (2012). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. اضاءات موصلية. العدد (75)، الصفحات 1-14.
- حفني، قدري (2008). ثقافة الطفل العربي بين الهوية القومية وتحديات المستقبل. مجلة الطفولة والتنمية، الصفحات 23-36.
- حمر العين، خيرة (بدون تاريخ). ثقافة الطفل بين القيم التراثية والمبادئ الحديثة. مجلة التربية، الصفحات 232-243.
- دومة، أسماء بلعالية (2016). تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للأطفال. مجلة التنمية والطفولة، المجلد السابع، العدد (26)؛ مصر، الصفحات 127-139.
- رجب، عبد الستار (2009). الطفل وتكنولوجيا المعلوماتية. كراسات الطفولة التونسية، العدد (20/19)، الصفحات 89-108.
- الرماش، عمر بن إدريس (2000). قاعات الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الأطفال والشباب. مجلة الوعي الإسلامي، العدد (416)؛ الكويت، الصفحات 74-75.

- الزيودي، ماجد محمد (2105). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية. المجلد العاشر، العدد (1) الصفحات 15-31.
- الشحروري، مها؛ وَالريماوي، محمد عودة (2011). أثر الألعاب الإلكترونية على التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. مجلة دراسات العلوم التربوية، المجلد الثامن والثلاثون، العدد (2)، الصفحات 637-649.
- الصوالحة، علي سليمان مفلح؛ وآخرون (2016). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة. فلسطين، المجلد الرابع، العدد (16)، الصفحات 177-196.
- عثمان، أماني خميس محمد عثمان (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. المجلة العلمية لكلية التربية – جامعة أسيوط، المجلد الرابع والثلاثون، العدد (1)؛ مصر، الصفحات 126- 160.
- غيات، بوفليجة (2007). ثقافة الطفل في عصر المعلوماتية. مجلة التربية، الصفحات 234-243.
- قويدر، مريم (2012/2011). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير في قسم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر.
- كاوز، حسن (2008). ثقافة الطفل العربي من خلال وسائل الاتصال التلفزيون كنموذج. مجلة الطفولة والتنمية، الصفحات 55-67.
- الكعبي، فاضل (2008). ثقافة الأطفال بين الخصوصية والاختراق. مجلة الطفولة والتنمية، المجلد الرابع، العدد (16)، الصفحات 133-258
- اللقاني، فاروق عبد الحميد (1983). دور الأسرة في تثقيف الطفل. مجلة التربية، الصفحات 89-92.
- المبروكي، الحبيب (2009). ثقافة الطفل وتداعيات العولمة. كراسات الطفولة التونسية، العدد (20/19)، الصفحات 49-64.
- الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز (2014). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. متاح على شبكة الانترنت، موقع الألوكة، تم استرجاعه يوم الاثنين الموافق 1438/6/28 هـ في تمام الساعة 11:00مساءً. www.alukah.net

ثانياً- المراجع بالإنجليزية:

- Krogh, s.and k.slentz (2001), the- early childhood curriculum, New Jersey: Lawrence Erlbaum associates Inc, publishers.
- Moyer, Valeie S. (2004). The Role of User Motivations in Moderating. The Relation Between Video Games Playing and Children Adjustment, Bowling Green St ate University.