الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل

د. رفيدة بنت عدنان حامد الأنصاري
أستاذ تقنيات التعليم المساعد
كلية الآداب والعلوم الإنسانية (ينبع) – جامعة طيبة

البريد الإلكتروني Email : Ro_ans@hotmail.com

الكلمات المفتاحية: التقنيات الحديثة، التكنولوجيا، الألعاب الإلكترونية، ألعاب الفيديو، ثقافة الطفل.

كيفية اقتباس البحث

الأنصاري ، رفيدة بنت عدنان حامد، الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية،٢٠٢٠، المجلد:١٠ ،العدد:١ .

هذا البحث من نوع الوصول المفتوح مرخص بموجب رخصة المشاع الإبداعي لحقوق التأليف والنشر (Creative Commons Attribution) تتيح فقط للآخرين تحميل البحث ومشاركته مع الآخرين بشرط نَسب العمل الأصلي للمؤلف، ودون القيام بأي تعديل أو استخدامه لأغراض تجارية.

مفهرسة في Indexed
IASJ

مسجلة في Registered
ROAD

The Effects of Video Games and its Influence on child's Culture

Dr. Rufaida bint Adnan Hamed Al-Ansari
Assistant Professor of Teaching Technologies
College of Arts and Humanities (Yanbu) - Taibah University

Keywords :New technologies, technology, electronic games, video games, child culture.

How To Cite This Article
Al-Ansari, Rufaida bint Adnan Hamed, The Effects of Video Games and its Influence on child s Culture, Journal Of Babylon Center For Humanities Studies, Year :2020,Volume:10,Issue1.

This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Abstract

The study aimed to understand video games impact on the formation of the child's culture. One main question guided the study: What is the impact of video games on the formation of a child's culture? Additional questions stemmed from the main question.

The study adopted the descriptive method and its theoretical and applied techniques as it is one of the best curricula that suit the nature of the study. The descriptive method was selected due to its role in extrapolating the literature of what was written in the field and in collecting data and information related to the subject of the study.

The study sample consisted of one hundred and fifty-one parents who work at Taibah University.

To collect the data, a questionnaire was prepared and distributed to parents, where its validity and stability were verified.

The most important results of the study were the parents' agreement that the child's leisure time was the main reason for the child's engage in video games. The parents also agreed on the video games positive effects such as, child's ability to deal with the new technologies. In addition, parents ranked passivity first as the most prominent effects of video games, followed by the child addiction to video games and concerns about neglecting worship duties. The study concluded with a number of suggestions and recommendations.
Keywords: modern technology, video games, child culture.

مستخلص الدراسة:

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 بأساليبه وتقنياته النظرية والميدانية كونه من أفضل المناهج التي تتناسب وطبيعة الدراسة لما له من دور في استقراء أدبيات ما كُتِبَ في الميدان، وفي جمع البيانات والمعلومات المتعلقة بموضوع الدراسة.

وتمَ إعداد استبانة وجهت بشكل مقصود لأولياء الأمور حيث تمَ التحقق من دلالات صدقها وثباتها وشمل مجتمع الدراسة أولياء الأمور من منسوبي جامعة طيبة بينبع في حين تكونت عينة الدراسة من مائة وواحد وخمسين ولي أمر (أب/ أم) تمَّ اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة.

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.

المقدمة

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، ٢٠١٢).

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، ٢٠١٦: ١٨٠). 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، ٢٠١٢). فاللعب مصدر للهو والترويح والتسلية يسمح باكتشاف الأشياء والعلاقات ويخلص الطفل من انفعالاته السلبية دون نتائج ضارة (حسن، ٢٠١٣: ٦). 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، ٢٠١٢). وتشير دراسة كلا من (الريماوي والشحروري، ٢٠١١: ٦٣٨) إلى إن 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 كلاَ من الفريقين وجهة نظره على أساس من الحجج والافتراضات التي لا يمكن تجاهلها. كما وتشير دراسة (الزيودي، ٢٠١٥: ١٥– ١٦) 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

انتشرت الألعاب الإلكترونية انتشاراً واسعاً نتيجةً لما تتضمنه من مواد تجذب الأطفال إليها من خلال الرسوم والألوان والمغامرة والتشويق استحوذت على عقولهم واهتماماتهم؛ بل إنها تعدت مرحلة الطفولة لتصبح هوس الكثير من الشباب الأكبر سناً. ونقلاً عن (عثمان،٢٠١٨، ١٣٠) يرى كلاً 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 فرصة الاستمتاع والاستئناس فقد حلت مكان الكثير من الألعاب التي كان يمارسها الأطفال في السابق إذ تضم في طياتها الكثير من التطبيقات مما يُلزم على أولياء الأمور أن يكونوا على دراية ووعي تام وقدر من المسؤولية حتى لا تترك الأثر السلبي على الطفل. 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 (الريماوي والشحروري، ٢٠١١: ٦٣٨). وبما أن اللعب ثقافة اجتماعية بحد ذاتها فهي تظهر في شكل ممارسات واهتمامات الاطفال بشكل خاص . وهذا يبرز في ممارستهم للأدوار التي يشاهدونها فتارة نجدهم يمارسون دور الشرطي البطل الخارق وتارة الرجل المحتال الماكر ... وغير ذلك. من هنا تبلورت مشكلة الدراسة في سؤالها الرئيس: ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل؟. وعنه تفرعت أسئلة الدراسة الأخرى التالية:

- س ١: ما دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية؟
- س٢: ما الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل؟
- س٣: ما الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل؟
- س٤: ما التوصيات والمقترحات الإجرائية لتحديد الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل في ضوء نتائج الدراسة؟

أهداف الدراسة

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع تأثير الألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل؛ ويمكن تحديد أهداف الدراسة في النقاط التالية:

- التعرف على دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية.

- التعرف على الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل.
- التعرف على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل.
- التعرف على أهم التوصيات والمقترحات الإجرائية لتحديد الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل

أهمية الدراسة

ويمكن تحديد أهمية الدراسة في النقاط التالية:

- قلة الدراسات التي تناولت موضوع الدراسة مما يجعل الدراسة من الممكن أن تثري المكتبة العربية ولأن تكون عاملاً محفزاً لدراسات علمية متتالية.
- أهمية البناء النفسي والاجتماعي للأطفال في مراحل الطفولة الأولى وتأثير الألعاب الإلكترونية في تكوينها.
- كونها مرتبطة بشكل مباشر بالألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل.
- توجيه نظر المسؤولين إلى واقع تأثير الألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل.
- تقديم مقترحات من شأنها أن تسهم في التعرف على ايجابيات الألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل للتركيز عليها والاستفادة منها وسلبيات تلك الألعاب لمحاولة تلافيها والابتعاد عنها.

منهج الدراسة

اعتمدت الدراسة أسلوب المنهج الوصفي أحد صور مناهج البحث العلمي الذي يقوم على التحليل والتفسير العلمي المنظم لوصف ظاهرة أو مشكلة بصورة كمية، وذلك من خلال جمع البيانات ذات العلاقة بتلك الظاهرة وتصنيفها وتحليلها واستخراج النتائج المتصلة بها.

مصطلحات الدراسة

الألعاب الإلكترونية: وتعرفها عثمان (٢٠١٨، ١٣٢) على أنها:" جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو *Playstation* وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة *palm devices*)"

وتعرف إجرائياً على أنها: جميع الألعاب المتاحة بشكل إلكتروني رقمي.

ثقافة الطفل: ويعرفها ابراهيم (٢٠١٤: ٧٩) بأنها:" أسلوب الحياة المميز لجماعة الأطفال في مجتمع معين".

وتعرف إجرائياً على أنها: سلوك الطفل المميز في الجماعات الإنسانية والذي يبدو من خلال الآثار التي تشير إلى أساليب توجيه وتكوين شخصية الطفل بسبب ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الإطار النظري للدراسة

أولاً: ثقافة الطفل

تطورت ثقافة الطفل تطوراً كبيراً تماشياً مع ثقافة المجتمع ككل وتفاعلاً مع التطورات العلمية المتسارعة حيث أصبحت الثقافة صناعة في حد اتها. وتعتبر الثقافة مجموعة مركبة من العناصر المتفاعلة مع بعضها البعض وتشمل كلاً من: العادات والتقاليد والاهتمامات والمعتقدات، وهو ما يؤدي إلى تشكيل القيم والاتجاهات لدى الأطفال بل ويمتد ليشمل أساليب تصرفاتهم ومعاملاتهم. وتكمن أهمية الثقافة لدى الأطفال في كونها تطبع شخصياتهم وتصرفاتهم حتى بعد رشدهم مما يسهم في تميز ممارساتهم الاجتماعية والمهنية إذ يتأثر الأفراد بممارسات الطفولة والتي تكون أساس لحياتهم المستقبلية ومدى نجاحهم في الحياة. ومن أشهر تعاريف الثقافة تعريف تايلور لها بأنها:" ذلك الكل المركب الذي يتضمن المعارف، والعقائد، والفنون والأخلاق، والقوانين، والعادات، وأية قدرات وخصال يكتسبها الإنسان نتيجة لوجوده كعضو في المجتمع " (غيات؛ ٢٠٠٧، ٢٣٥)

ثانياً: 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، ٢٠١٥: ١٦). 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، ١٤٣٠).

ثالثاً: أنواع الألعاب الإلكترونية

وللألعاب الإلكترونية ثلاثة أنواع وهي كالتالي (حسن، ٢٠١٣،٤):

-**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.

رابعاً: 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، ٢٠١١) نقلاً عن (Kafai،٢٠٠١) 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؛ ٢٠١١: ٦٤٧) 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، ٢٠١٢: ١٨) 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.

خامساً: سلبيات الألعاب الإلكترونية

تتعدد سلبيات الألعاب الإلكترونية في التأثير على قدرة الطفل على الانتباه والتركيز والفهم؛ وتذكر (قويدر، ٢٠١٢: ١٨) بأن الألعاب الإلكترونية تؤثر في تكرار الضغط النفسي على الطفل واجهاد البصر والعزلة الاجتماعية والسمنة، وعلى المدى البعيد تتسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والاجتماعي والعقلي لدى الطفل. وتذكر(عثمان، ٢٠١٨: ١٣٦-١٣٧) 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.

إجراءات الدراسة

مجتمع وعينة الدراسة

شمل مجتمع الدراسة أولياء الأمور منسوبي جامعة طيبة بفرعها بينبع حيث بلغ عدد مجتمع أفراد الدراسة ثلاثمائة واثنان وعشرون في حين بلغت عينة الدراسة مائة وواحد وخمسين تمَّ اختيارها بالطريقة العشوائية البسيطة.

حدود الدراسة

الحدود الموضوعية: تتحدد حدود الدراسة الموضوعية في التعرف على دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وأبرز الايجابيات والسلبيات لها والمؤثرة في تكوين ثقافة الطفل.

الحدود المكانية: جامعة طيبة بينبع

الحدود البشرية: أولياء الأمور من منسوبي جامعة طيبة بينبع

الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الأول للعام الجامعي ١٤٣٩/١٤٤٠هـ

أداة الدراسة

بعد مسح الانتاج الفكري المقدم في مجال الألعاب الإلكترونية وثقافة الطفل؛ 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.

الأساليب الاحصائية: تم تحديد الأساليب الاحصائية في ضوء مشكلة الدراسة وأهدافها وذلك للإجابة عن تساؤلات الدراسة وتمثلت الأساليب الاحصائية فيما يلي:

١. معامل ألفا كرونباخ وقد استخدم لحساب معامل ثبات أداة الدراسة.

٢.التكرارات والنسب المئوية وقد استخدمت لتحديد استجابات عينة الدراسة تجاه عبارات الاستبانة وفي وصف عينة الدراسة.

٣.المتوسط الحسابي لحساب القيمة التي تعطيها عينة الدراسة لكل عبارة على حدة كما استخدمت لترتيب عبارات الاستبانة حسب أهمية كل عبارة أو محور.

٤.الانحراف المعياري للتعرف على مدى تشتت إجابات أفراد العينة.

أداة الدراسة

صدق وثبات أداة الدراسة:

١. صدق أداة الدراسة:

للتأكد من صدق أداة الدراسة تم استخدام أسلوب "الاتساق الداخلي" أو ما يسمى بمعامل الاتفاق الداخلي لحساب الصدق، وفيما يلي معاملات ارتباط بيرسون للمحورين.

حيث تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة وكل محور من محاورها، ومدى ارتباط الفقرات المكونة لها، بإيجاد معاملات الارتباط باستخدام معامل بيرسون، وفيما يلي توضيح ذلك.

رقم الفقرة	الفقرة	معامل الارتباط
١	تنمية موهبة البحث والاكتشاف لدى الطفل	.816**
٢	تنمية الاعتماد على النفس وتحمل المسؤولية لدى الطفل	.819**
٣	تنمية خيال الطفل وقدرته الإبداعية وزيادة فاعليته	.814**
٤	العلاج النفسي لدى الطفل	.820**
٥	قدرة الطفل على مواجهة المخاوف	.820**
٦	تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة	.818**
٧	تنمية قدرة الطفل على مهارة حل المشكلات (من خلال المشكلات التي تعترضه)	.818**
٨	تنمية قدرة الطفل على المبادرة والتعلم عن طريق المحاولة والخطأ	.817**
٩	تنمية قدرة الطفل على اتخاذ القرار	.818**
١٠	تنمية اتجاهات وقيم مرغوب بها لدى الطفل	.815**
١١	تعزيز أساليب تعليم الطفل واشباع خياله العلمي	.816**
١٢	إثارة نشاط الطفل وحيويته وتجعله أكثر انخراطاً في المجتمع	.822**
١٣	اتاحة الفرصة للعمل المثمر والشعور بنشوة الإنجاز	.817**
١٤	اتاحة فرصة طرح الاسئلة وتبادل المعلومات وإقامة الحجة	.816**
١٥	إثارة روح التنافس من خلال الاطلاع على أفكار الآخرين وتبادل المعلومات والتواصل مع الأصدقاء	.817**
١٦	تنمية العقل وتوسيع مدارك الطفل	.814**
١٧	اكساب الطفل أساليب التفكير العلمي والذي يتمثل في الشعور بوجود مشكلة ثم التدرج لحلها	.814**
١٨	الترويح عن النفس بأوقات الفراغ	.823**
١٩	تحسين المخرجات التعليمية واكتساب مفردات لغوية جديدة	.820**

** دالة عند مستوى ٠,٠١

جدول رقم (١) معاملات ارتباط ألفا كرونباخ للعبارات التي تمثل أوجه الاستفادة من مصادر المعلومات الإلكترونية في البحث العلمي والدرجة الكلية لمجموع العبارات.

رقم	الفقرة	معامل الارتباط

الفقرة		
١	جعل الطفل محدود التفكير ضيق الأفق	.830**
٢	إضاعة وقت الطفل فيما لا يفيد	.828**
٣	إثارة روح المنافسة العدوانية لدى الطفل	.820**
٤	تقديم نماذج لقدوات غير محببة للطفل	.823**
٥	في ترسيخ قيم وعادات لثقافات أجنبية (مخالفة للشريعة الإسلامية) تفصله عن مجتمعه وأصالته	.821**
٦	الكثير من المشكلات الصحية لدى الطفل	.817**
٧	اهمال الواجبات الدراسية وتدني حصيلة الطفل العلمية والثقافية	.823**
٨	اكتساب وتعلم أساليب الحيل وفنونها وسلوكياتها	.818**
٩	اكتساب الطفل الخمول والكسل وسوء التغذية بسبب فقدان الشهية	.821**
١٠	تعزيز مبدأ الغاية تبرر الوسيلة من خلال السعي للفوز والغلبة وتحقيق نشوة الانتصار	.816**
١١	ضعف التواصل والعزلة الاجتماعية لدى الطفل مما يجعل الطفل منطوياً على ذاته	.820**
١٢	إصابة الطفل بإعاقة عقلية (التوحد، الصرع	.821**
١٣	إصابة الطفل بإدمان اللعب من خلال اجهزة الإلكترونية والانشغال عن العبادات والطاعات	.821**
١٤	ترويج أفكار وعادات وألفاظ تتعارض مع تعاليم الدين وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن	.817**
١٥	تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة من خلال زعزعة قيم الطفل	.818**
١٦	الدعوة نحو الرذيلة وترويج أفكار اباحية تفسد عقل الطفل وسلوكه	.818**
١٧	تنمية العنف والسلوك العدواني لدى الطفل	.819**
١٨	المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وضعف المشاركة الاجتماعية	.818**
١٩	إثارة المشكلات بين الأخوة والأشقاء حول مَن يلعب على غرار الألعاب التقليدية التي يدعو فيها الطفل غيره للعب معه	.821**

** دالة عند مستوى ٠,٠١

جدول رقم (٢) معاملات ارتباط ألفا كرونباخ للعبارات التي تمثل أوجه الاستفادة من مصادر المعلومات الإلكترونية في البحث العلمي والدرجة الكلية لمجموع العبارات

وهنا يتضح أن معامل كرونباخ ألفا يزداد عند حذف الفقرة الأولى والفقرة الثانية

يتضح من الجدولين (١) و(٢) أعلاه أن كل عبارة ترتبط ارتباطاً دالاً إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠١) مع الدرجة الكلية، مما يشير إلى صدق أداة الدراسة.

معامل الثبات

ب) ثبات أداة الدراسة:

تم استخدام معامل ثبات (ألفا كرونباخ) لحساب معامل الثبات للاستبانة، وقد بلغ معامل الثبات الخاص بالمحور الأول (٠,٩٢٦) وبلغ ثبات المحور الثاني (٠,٩٣٣)، أما معامل الثبات الخاص بالمحورين معاً فقد بلغ (٠,٨٢٣)، وهي قيم عالية تشير إلى ثبات الاستبانة ومناسبتها لأغراض الدراسة.

نتائج الدراسة

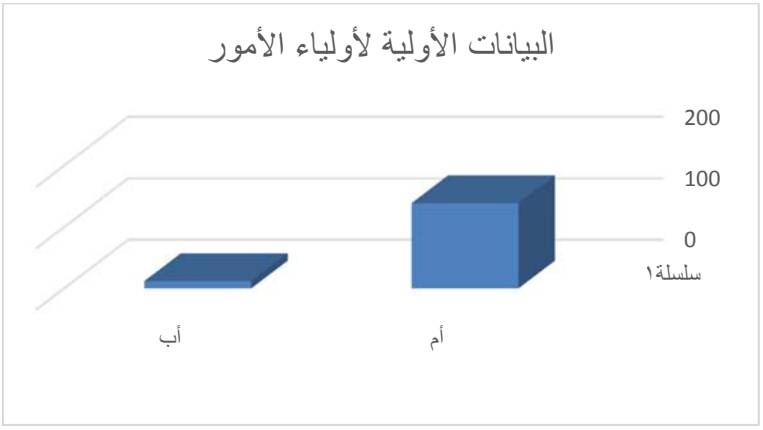
أولاً: البيانات الأولية لأولياء الأمور والمتعلقة بأفراد عينة الدراسة

تكونت عينة الدراسة من مائة وواحد وخمسين من أولياء الأمور وكانت مقسمة كالتالي

ولي الأمر	التكرار	النسبة
أم	١٣٩	٩٢,١
أب	١٢	٧,٩
المجموع	١٥١	%١٠٠

جدول رقم (٣) البيانات الأولية لأولياء الأمور

يتضح من جدول رقم (٣) عدد أفراد عينة الدراسة التي خضعت للتحليل الاحصائي حيث بلغت مائة وواحد وخمسين ولي أمر كان من بينهم اثنا عشر أباً ومائة وتسعة وثلاثين أماً؛ وعليه فإن أغلب أفراد عينة الدراسة من المستجيبين كانوا أمهات.



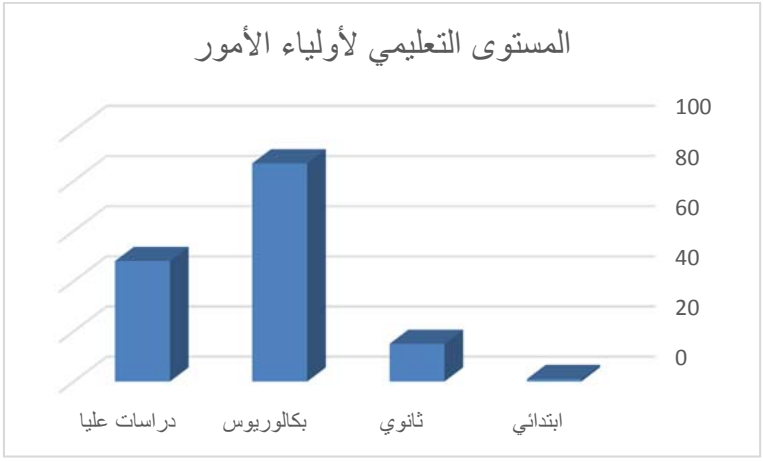
ثانياً: مستوى تعليم أولياء الأمر

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة

لم يحدد	1	.7
ثانوي	15	9.9
بكالوريوس	87	57.6
دراسات عليا	٤٨	31.8
المجموع	151	100.0

جدول رقم (٤) المستوى التعليمي لولي الأمر

يتضح من الجدول رقم (٤) أن غالبية المستجيبين من أولياء الأمور كانوا جامعيين (من حملة درجة البكالريوس) حيث بلغ عددهم سبع وثمانين بنسبة (٥٧,٦ %)، وثمانٍ وأربعين فوق جامعي (من حملة الدراسات العليا) بنسبة (٣١,٨ %)، يلي ذلك خمسة عشر كانوا في المرحلة الجامعية (من حملة الشهادة الثانوية) بنسبة (٩,٩ %) وأخيراً مستجيب واحد فقط لم يحدد بنسبة (٠,٧ %).

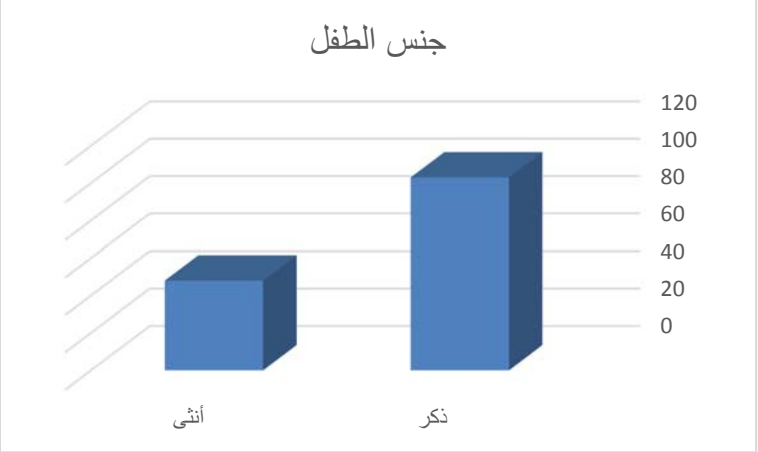


ثالثاً: جنس الطفل

جنس الطفل	التكرار	النسبة
ذكر	103	68.2
أنثى	48	31.8
المجموع	151	100.0

جدول رقم (٥) توزيع أفراد عينة الدراسة بحسب جنس الطفل

يتضح من الجدول رقم (٥) أن غالبية أفراد عينة الدراسة كانوا من الذكور حيث مثلت النسبة الأعلى من عينة الدراسة إذ بلغ عددهم مائة وثلاثة بنسبة (٦٨,٢ %)، فيما بلغ عدد الإناث ثمانٍ وأربعين بنسبة بلغت (٣١,٨ %)

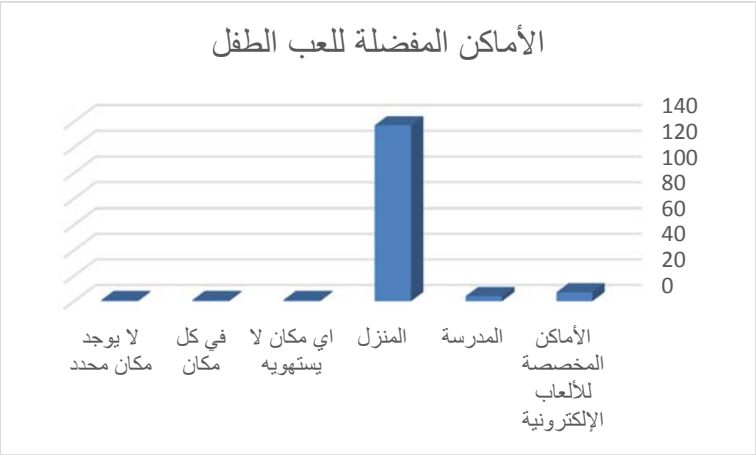


رابعاً: الأماكن المفضلة للعب الألعاب الإلكترونية لدى الطفل

الأماكن المفضلة للعب	التكرار	النسبة
الأماكن المخصصة للألعاب الإلكترونية	7	4.6
المدرسة	4	2.6
المنزل	137	90.7
اي مكان لا يستهويه	1	.7
في كل مكان	1	.7
لا يوجد مكان محدد	1	.7
المجموع	151	100.0

جدول رقم (٦) توزيع أفراد عينة الدراسة بحسب الأماكن المفضلة للعب الألعاب الإلكترونية لدى الطفل

يتضح من الجدول رقم (٦) أن الأماكن المفضلة للعب الألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة كان المنزل حيث بلغ عددهم مائة وسبعة وثلاثين بنسبة (٩٠,٧ %) ويليها الأماكن المخصصة للألعاب الإلكترونية وعددهم سبعة بنسبة (٤,٦ %) وأخيراً كانت أقل الأماكن المفضلة لألعاب الإلكترونية لدى أفراد عينة الدراسة في أي مكان لا يستهويه، وفي كل مكان، ولا يوجد مكان محدد وكان عدد كلاً منهم واحد بنسبة (٠,٧ %) . وبهذا تدل نتائج الدراسة أن أفراد العينة يملكون الامكانات المادية لشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية مما يجعلهم يمتعون بممارسة هذه الألعاب في المنزل لفترة أطول وبحرية أكبر نظراً لتوفر الجو الملائم للعب والممارسة وهذا ما يتفق مع نتائج دراسة (عثمان، ٢٠١: ١٤٠) وكون التكلفة في متناول اليد



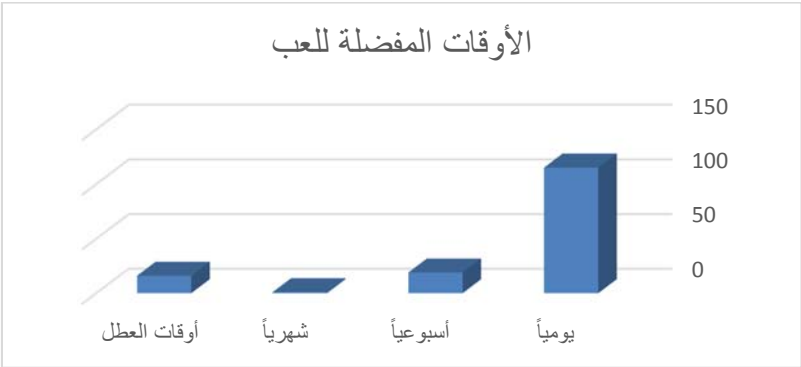
خامساً: الأوقات المفضلة للعب الألعاب الإلكترونية لدى الطفل

الأوقات المفضلة للعب	التكرار	النسبة
يومياً	115	76.2
أسبوعياً	19	12.6
شهرياً	1	.7
أوقات العطل	16	10.6
المجموع	151	100.0

جدول رقم (٧) توزيع أفراد عينة الدراسة بحسب الأوقات المفضلة للعب الألعاب الإلكترونية لدى الطفل

يتضح من الجدول رقم (٧) أن أفضل الأوقات للعب الألعاب الإلكترونية لدى الطفل كان يومياً حيث بلغ عددهم مائة وخمسة عشر بنسبة (٧٦,٢ %) وكان أقلهم شهرياً وعددهم واحد بنسبة (٠,٧ %)

وبهذا تدل نتائج الدراسة أن أفراد العينة يميلون لممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل يومي وبالتالي فهم يمارسونها في الوقت المناسب لهم وبالمدة التي يريدونها مما يدلل على إدمان الأطفال لهذه الألعاب ونقص وعي أولياء الأمور لمخاطر هذه الألعاب.

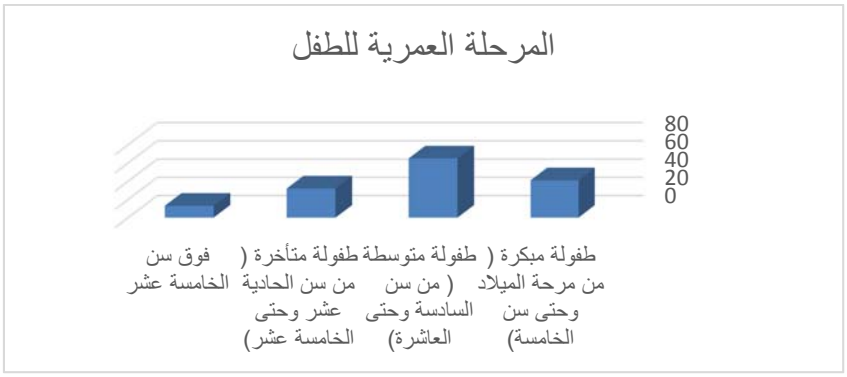


سادساً: المرحلة العمرية للطفل

المرحلة العمرية للطفل	التكرار	النسبة
طفولة مبكرة (من مرحة الميلاد وحتى سن الخامسة)	41	27.2
طفولة متوسطة (من سن السادسة وحتى العاشرة)	65	43.0
طفولة متأخرة (من سن الحادية عشر وحتى الخامسة عشر)	32	21.2
فوق سن الخامسة عشر	13	8.6
المجموع	151	100.0

جدول رقم (٨) توزيع أفراد عينة الدراسة بحسب المرحلة العمرية للطفل

يتضح من الجدول رقم (٨) أن غالبية أفراد عينة الدراسة كانت المرحلة العمرية هي المرحلة المتوسطة حيث بغ عددهم خمسة وستين بنسبة (٤٣ %) ومثلت بذلك المرتبة الأولى، تلتها مرحلة الطفولة المبكرة حيث بلغ عددهم واحد وأربعين بنسبة (٢٧,٢ %) وجاء في المرتبة الأخيرة أقلهم فوق سن الخامسة عشر وعددهم ثلاثة عشر بنسبة (٨,٦ %)

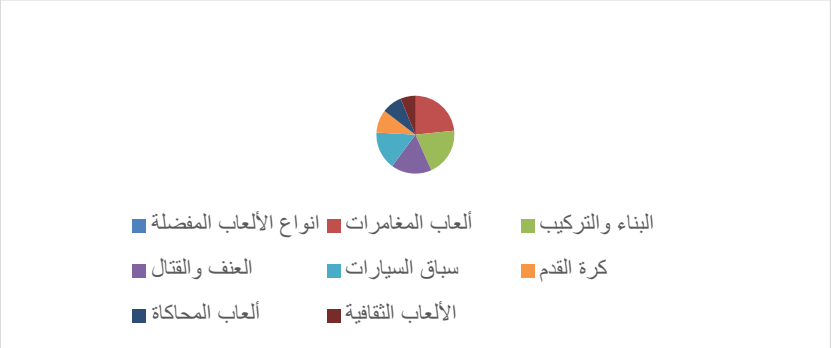


▪ولمعرفة أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الطفل

م	انواع الألعاب المفضلة	التكرار	النسبة	ترتيب العبارة
١	ألعاب المغامرات	٦١	%٤٠,٤	١
٢	البناء والتركيب	٥٢	%٣٤,٤	٢
٣	العنف والقتال	٤٤	%٢٩,١	٣
٤	سباق السيارات	٤١	%٢٧,٢	٤
٥	كرة القدم	٢٥	%١٦,٦	٥
٦	ألعاب المحاكاة	٢٢	%١٤,٦	٦
٧	الألعاب الثقافية	١٦	%١٠,٦	٧

جدول رقم (٩) توزيع أنواع الإلكترونية المفضلة

وبهذا تدل نتائج الدراسة أن أفراد العينة يميلون إلى تفضيل ألعاب المغامرة على غيرها من الأنواع الأخرى وقد يرجع ذلك إلى حب الطفل إلى الاكتشاف وقد يرجع ذلك أيضاً لكون أغلبية عينة الدراسة كانوا ذكوراً ولعل هذا ما يؤكد ما توصلت إليه دراسة (حجازي؛ ٢٠١٠) حيث أن الذكور يقضون أوقاتاً أطول من الإناث في الألعاب الإلكترونية.

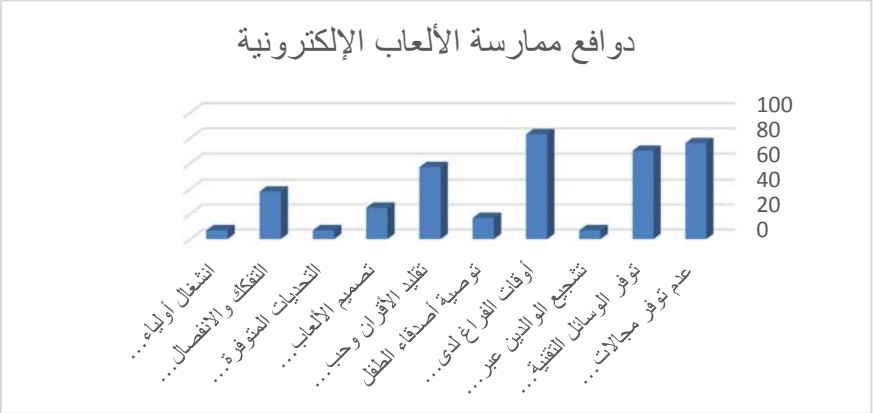


▪ما هي دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية؟

م	الدوافع	التكرار	النسبة	ترتيب العبارة
١	عدم توفر مجالات للترفيه كالنوادي الرياضية والحدائق والمنتزهات العامة وغيرها	٧٦	%٥٠,٣	٢
٢	توفر الوسائل التقنية والانترنت	٧٠	%٤٦,٤	٣
٣	تشجيع الوالدين عبر اقتناء الوسائل	٧	%٤,٦	بنفس الترتيب
٤	أوقات الفراغ لدى الطفل	٨٣	%٣٧,٧	١
٥	توصية أصدقاء الطفل	١٧	%١١,٣	٧
٦	تقليد الأقران وحب الاستطلاع	٥٧	%١٦,٦	٤
٧	تصميم الألعاب الإلكترونية (الجاذبية في الألوان والوسائط المستخدمة).	٢٥	%٣٥,١	٦
٨	التحديات المتوفرة في الألعاب الإلكترونية	٧	%٤,٦	بنفس الترتيب
٩	التفكك والانفصال الأسري بين الوالدين	٣٨	%٢٥,٢	٥
١٠	انشغال أولياء الأمور عن الطفل بسبب ضغوط العمل والحياة	٧	%٤,٦	بنفس الترتيب

جدول رقم (١٠) دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية

ويبين الجدول (١٠) اتفاق أفراد العينة على أن أوقات الفراغ لدى الطفل كان السبب الرئيس في ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية حيث بلغ عدد تكرار الاختيار ثلاثة وثمانين بنسبة (٣٧,٧%).



▪السؤال الثاني: ما هي الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل؟

النسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للأثار الإيجابية المترتبة على استخدام الطفال للألعاب الإلكترونية

رقم الفقرة	الفقرة	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	الدرجة
١	تنمية موهبة البحث والاكتشاف لدى الطفل	٤١,٧	٣٥,١	٢٣,٢	2.19	.787	٥	متوسطة
٢	تنمية الاعتماد على النفس وتحمل المسؤولية لدى الطفل	١٣,٢	٢٧,٢	٥٩,٦	1.54	.719	١٧	قليلة
٣	تنمية خيال الطفل وقدرته الإبداعية وزيادة فاعليته	٤١,١	٣٩,١	١٩,٩	2.21	.754	٤	متوسطة
٤	العلاج النفسي لدى الطفل	٤	٢٥,٨	٧٠,٢	1.34	.552	١٩	قليلة
٥	قدرة الطفل على مواجهة المخاوف	١٧,٢	٢٦,٥	٥٦,٣	1.61	.766	١٦	قليلة
٦	تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة	٧٢	١٩,٢	٨,٦	2.64	.638	١	كبيرة
٧	تنمية قدرة الطفل على مهارة حل المشكلات (من خلال	٢٣,٨	٤٢,٤	٣٣,٨	1.90	.755	١١	متوسطة

	المشكلات التي تعترضه)							
٨	تنمية قدرة الطفل على المبادرة والتعلم عن طريق المحاولة والخطأ	٤٥	٣٢,٥	٢٢,٥	2.23	.793	٣	متوسطة
٩	تنمية قدرة الطفل على اتخاذ القرار	٢٨,٨	٣٤,٤	٣٥,٨	1.94	.810	٨	متوسطة
١٠	تنمية اتجاهات وقيم مرغوب بها لدى الطفل	١٥,٢	٣٣,١	٥١,٧	1.64	.735	١٥	قليلة
١١	تعزيز أساليب تعليم الطفل واشباع خياله العلمي	٣٣,٨	٣١,١	٣٥,١	1.99	.833	٧	متوسطة
١٢	إثارة نشاط الطفل وحيويته وتجعله أكثر انخراطاً في المجتمع	٧,٣	٢٧,٢	٦٥,٦	1.42	.626	١٨	قليلة
١٣	اتاحة الفرصة للعمل المثمر والشعور بنشوة الإنجاز	٢٣,٢	٣٢,٥	٤٤,٤	1.79	.797	١٤	متوسطة
١٤	اتاحة فرصة طرح الاسئلة وتبادل المعلومات وإقامة الحجة	٢١,٩	٣٦,٤	٤١,٧	1.80	.775	١٣	متوسطة
١٥	إثارة روح التنافس من خلال الاطلاع على أفكار الآخرين وتبادل المعلومات والتواصل مع الأصدقاء	٤٣	٢٦,٥	٣٠,٥	2.13	.851	٦	متوسطة
١٦	تنمية العقل وتوسيع مدارك الطفل	٢٨,٥	٣٣,١	٣٨,٤	1.90	.814	١٠	متوسطة
١٧	اكساب الطفل أساليب التفكير العلمي والذي يتمثل في الشعور بوجود مشكلة ثم التدرج لحلها	٢٥,٨	٣٣,٨	٤٠,٤	1.85	.803	١٢	متوسطة
١٨	الترويح عن النفس بأوقات الفراغ	٦١,٦	٢٦,٥	١١,٩	2.50	.701	٢	كبيرة
١٩	تحسين المخرجات التعليمية واكتساب مفردات لغوية جديدة	٢٩,١	٣٥,١	٣٥,٨	1.93	.806	٩	متوسطة

المتوسط العام	١,٩٢	٠,٧٥٣		متوسطة

جدول رقم (١١) توزيع أفراد عينة الدراسة بحسب الأثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل

يتضح من الجدول رقم (١١) أن الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل كما يراها أولياء كانت بدرجة متوسطة إذ بلغ المتوسط العام للمحور (١,٩٢) وبانحراف معياري (٠,٧٥٣) وهي قيمة أقل من الواحد الصحيح مما يعني تجانس استجابات المستجيبين في تقديرهم للآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل؛ وقد تراوحت متوسطات استجابات المستجيبين ما بين (١,٣٤- ٢,٦٤) وامتدت انحرافاتها المعيارية ما بين (٠,٥٥٢- ٠,٨٥١) وهي قيم تقل عن الواحد الصحيح مما يدل على اتفاق استجابات المستجيبين على هذه الآثار الايجابية. وجاءت في المرتبة الأولى تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة في حين كانت في المرتبة الأخيرة العلاج النفسي لدى الطفل.

▪السؤال الثالث: ما هي الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل؟

النسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للأثار السلبية المترتبة على استخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية

رقم الفقرة	الفقرة	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	الدرجة
١	جعل الطفل محدود التفكير ضيق الأفق	٥٩,٦	٢٣,٨	١٦,٦	2.43	.762	١٨	كبيرة
٢	إضاعة وقت الطفل فيما لا يفيد	٦٦,٢	٢٨,٥	٥,٣	2.61	.588	٩	كبيرة
٣	إثارة روح المنافسة العدوانية لدى الطفل	٦٦,٩	٢٥,٢	٧,٩	2.59	.635	١٠	كبيرة
٤	تقديم نماذج لقدوات غير محبذة للطفل	٧٦,٨	١٧,٢	٦	2.71	.573	٢	كبيرة
٥	في ترسيخ قيم وعادات لثقافات أجنبية (مخالفة للشريعة الإسلامية) تفصله عن مجتمعه وأصالته	٧٤,٢	١٩,٢	٦,٦	2.68	.595	٤	كبيرة
٦	الكثير من المشكلات الصحية لدى الطفل	٦٨,٢	٢٢,٥	٩,٣	2.59	.656	١١	كبيرة
٧	اهمال الواجبات الدراسية وتدني	٦٢,٩	٢٣,٢	١٣,٩	2.49	.729	١٦	كبيرة

	حصيلة الطفل العلمية والثقافية							
٨	اكتساب وتعلم أساليب الحيل وفنونها وسلوكياتها	٥٦,٣	٣٥,١	٨,٦	2.48	.652	١٧	كبيرة
٩	اكتساب الطفل الخمول والكسل وسوء التغذية بسبب فقدان الشهية	٦٥,٦	٢٢,٥	١١,٩	2.54	.700	١٣	كبيرة
١٠	تعزيز مبدأ الغاية تبرر الوسيلة من خلال السعي للفوز والغلبة وتحقيق نشوة الانتصار	٦٠,٣	٢٩,٨	٩,٩	2.50	.672	١٥	كبيرة
١١	ضعف التواصل والعزلة الاجتماعية لدى الطفل مما يجعل الطفل منطوياً على ذاته	٧٠,٢	٢١,٢	٨,٦	2.62	.641	٨	كبيرة
١٢	إصابة الطفل بإعاقة عقلية (التوحد، الصرع	٤٩,٧	٢٩,٨	٢٠,٥	2.29	.788	١٩	متوسطة
١٣	إصابة الطفل بإدمان اللعب من خلال اجهزة الإلكترونية والانشغال عن العبادات والطاعات	٨٥,٤	١١,٣	٣,٣	2.82	.463	١	كبيرة
١٤	ترويج أفكار وعادات وألفاظ تتعارض مع تعاليم الدين وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن	٧٤,٢	١٧,٢	٨,٦	2.66	.633	٦	كبيرة
١٥	تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة من خلال زعزعة قيم الطفل	٧٢,٢	١٩,٩	٧,٩	2.64	.626	٧	كبيرة
١٦	الدعوة نحو الرذيلة وترويج أفكار اباحية تفسد عقل الطفل وسلوكه	٦٤,٢	٢٥,٢	١٠,٦	2.54	.681	١٤	كبيرة
١٧	تنمية العنف والسلوك العدواني لدى الطفل	٧٦,٨	١٦,٦	٦,٦	2.70	.586	٣	كبيرة
١٨	المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وضعف المشاركة الاجتماعية	٦٦,٩	٢٥,٢	٧,٩	2.59	.635	١٢	كبيرة
١٩	إثارة المشكلات بين الأخوة	٧٢,٨	٢١,٩	٥,٣	2.68	.572	٥	كبيرة

	والأشقاء حول مَن يلعب على غرار الألعاب التقليدية التي يدعو فيها الطفل غيره للعب معه							
المتوسط العام					٢,٥٩	٠,٦٤١		كبيرة

جدول رقم (١٢) توزيع أفراد عينة الدراسة بحسب الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل

يتضح من الجدول رقم (١٢) أن الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل كما يراها أولياء كانت بدرجة كبيرة إذ بلغ المتوسط العام للمحور (٢,٥٩) وبانحراف معياري (٠,٦٤١) وهي قيمة أقل من الواحد الصحيح مما يعني تجانس استجابات المستجيبين في تقديرهم للآثار السلبية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل؛ وقد تراوحت متوسطات استجابات المستجيبين ما بين (٢,٢٩- ٢,٨٢) وامتدت انحرافاتها المعيارية ما بين (٠,٤٦٣- ٠,٧٨٨) وهي قيم تقل عن الواحد الصحيح مما يدل على اتفاق استجابات المستجيبين على هذه الآثار السلبية. وجاء في المرتبة الأولى لأبرز تلك الآثار إصابة الطفل بإدمان اللعب من خلال اجهزة الإلكترونية والانشغال عن العبادات والطاعات في جاء في المرتبة الأخيرة إصابة الطفل بإعاقة عقلية (التوحد، الصرع).

للكشف عن الآثار الايجابية مقارنة ما بين المرحلة العمرية ونوع الطفل

الجدول التالي يوضح احتمال معنوية اختبار F لمتوسط إجابات فقرات الاثار الايجابية مع المرحلة العمرية للطفل ويوضح احتمال معنوية اختبار كا تربيع لاختبار استقلال نوع الطفل عن إجابات فقرات الاثار الايجابية

رقم الفقرة	الفقرة	احتمال المعنوية المرحلة العمرية للطفل	احتمال المعنوية نوع الطفل
١	تنمية موهبة البحث والاكتشاف لدى الطفل	.448	.364
٢	تنمية الاعتماد على النفس وتحمل المسؤولية لدى الطفل	.189	.431
٣	تنمية خيال الطفل وقدرته الإبداعية وزيادة فاعليته	.452	.264
٤	العلاج النفسي لدى الطفل	.179	.804
٥	قدرة الطفل على مواجهة المخاوف	.050	.777
٦	تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة	.331	.217
٧	تنمية قدرة الطفل على مهارة حل المشكلات (من	.389	.860

	خلال المشكلات التي تعترضه)		
٨	تنمية قدرة الطفل على المبادرة والتعلم عن طريق المحاولة والخطأ	.217	.357
٩	تنمية قدرة الطفل على اتخاذ القرار	.073	.407
١٠	تنمية اتجاهات وقيم مرغوب بها لدى الطفل	.112	.123
١١	تعزيز أساليب تعليم الطفل واشباع خياله العلمي	.603	.109
١٢	إثارة نشاط الطفل وحيويته وتجعله أكثر انخراطاً في المجتمع	.644	.583
١٣	اتاحة الفرصة للعمل المثمر والشعور بنشوة الإنجاز	.466	.798
١٤	اتاحة فرصة طرح الاسئلة وتبادل المعلومات وإقامة الحجة	.365	.427
١٥	إثارة روح التنافس من خلال الاطلاع على أفكار الآخرين وتبادل المعلومات والتواصل مع الأصدقاء	.092	.545
١٦	تنمية العقل وتوسيع مدارك الطفل	.477	.217
١٧	اكساب الطفل أساليب التفكير العلمي والذي يتمثل في الشعور بوجود مشكلة ثم التدرج لحلها	.404	.517
١٨	الترويح عن النفس بأوقات الفراغ	.460	.969
١٩	تحسين المخرجات التعليمية و اكتساب مفردات لغوية جديدة	.465	.366

جدول رقم (١٣) توزيع أفراد عينة الدراسة

يوضح الجدول السابق مقارنة المتوسطات عن طريق اختبار F والنتيجة عدم وجود دلالة إحصائية للفقرات حيث ان احتمال المقارنة أكبر من ٠,٠٥ وبذلك نقول انه لا توجد فروق بين متوسطات الإجابات تبعا للمرحلة العمرية للطفل وحيث أن قيمة كا تربيع أكبر من ٠,٠٥ ومن ثم فان إجابات الاثار الإيجابية لا تعتمد على نوع الطفل.

للكشف عن الآثار السلبية مقارنة ما بين المرحلة العمرية ونوع الطفل

الجدول التالي يوضح احتمال معنوية اختبار F لمتوسط إجابات فقرات الاثار السلبية مع المستوى التعليمي واختبار كا تربيع لاختبار استقلال نوع الطفل عن إجابات فقرات الاثار السلبية

رقم الفقرة	الفقرة	احتمال المعنوية المرحلة العمرية للطفل	احتمال المعنوية نوع الطفل
١	جعل الطفل محدود التفكير ضيق الأفق	.004	.939
٢	إضاعة وقت الطفل فيما لا يفيد	.403	.120

٣	إثارة روح المنافسة العدوانية لدى الطفل	.941	.084
٤	تقديم نماذج لقدوات غير محببة للطفل	.622	.032
٥	في ترسيخ قيم وعادات لثقافات أجنبية (مخالفة للشريعة الإسلامية) تفصله عن مجتمعه وأصالته	.251	.316
٦	الكثير من المشكلات الصحية لدى الطفل	.287	.159
٧	اهمال الواجبات الدراسية وتدني حصيلة الطفل العلمية والثقافية	.228	.118
٨	اكتساب وتعلم أساليب الحيل وفنونها وسلوكياتها	.046	.299
٩	اكتساب الطفل الخمول والكسل وسوء التغذية بسبب فقدان الشهية	٠,٠٢٥	.950
١٠	تعزيز مبدأ الغاية تبرر الوسيلة من خلال السعي للفوز والغلبة وتحقيق نشوة الانتصار	.032	.413
١١	ضعف التواصل والعزلة الاجتماعية لدى الطفل مما يجعل الطفل منطوياً على ذاته	.205	.333
١٢	إصابة الطفل بإعاقة عقلية (التوحد، الصرع	.034	.828
١٣	إصابة الطفل بإدمان اللعب من خلال اجهزة الإلكترونية والانشغال عن العبادات والطاعات	.300	.096
١٤	ترويج أفكار وعادات وألفاظ تتعارض مع تعاليم الدين وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن	.351	.039
١٥	تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة من خلال زعزعة قيم الطفل	.525	.056
١٦	الدعوة نحو الرذيلة وترويج أفكار اباحية تفسد عقل الطفل وسلوكه	.261	.482
١٧	تنمية العنف والسلوك العدواني لدى الطفل	.468	.272
١٨	المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وضعف المشاركة الاجتماعية	.192	.846
١٩	إثارة المشكلات بين الأخوة والأشقاء حول مَن يلعب على غرار الألعاب التقليدية التي يدعو فيها الطفل غيره للعب معه	٠,٠٤٤	.665

جدول رقم (١٤) توزيع أفراد عينة الدراسة

يوضح الجدول السابق مقارنة المتوسطات عن طريق اختبار F والنتيجة عدم وجود دلالة إحصائية للفقرات حيث ان احتمال المقارنة أكبر من ٠,٠٥ وبذلك نقول انه لا توجد فروق بين متوسطات الإجابات تبعا للمرحلة العمرية للطفل ما عدا الفقرات رقم (١- ٨- ٩- ١٩) فإنه توجد فروق في المتوسطات طبقا للمرحلة العمرية للطفل وحيث أن قيمة كا تربيع أكبر من ٠,٠٥ ومن ثم فان إجابات الاثار السلبية لا تعتمد على نوع الطفل.

لمعرفة اثر لمرحلة العمرية في الآثار السلبية

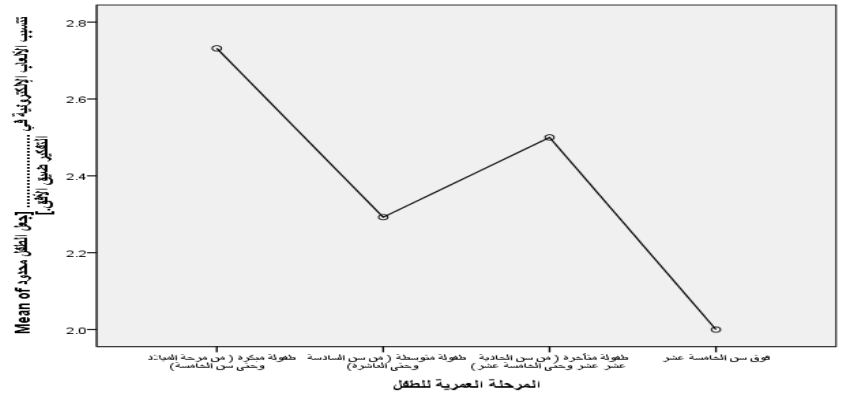
الجدول التالي يوضح مستوى المعنوية للمقارنات المتعددة (اختبار LSD) للفقرات (١-٨-٩-١٩) من الاثار السلبية ومتوسط الإجابات للمراحل العمرية المختلفة.

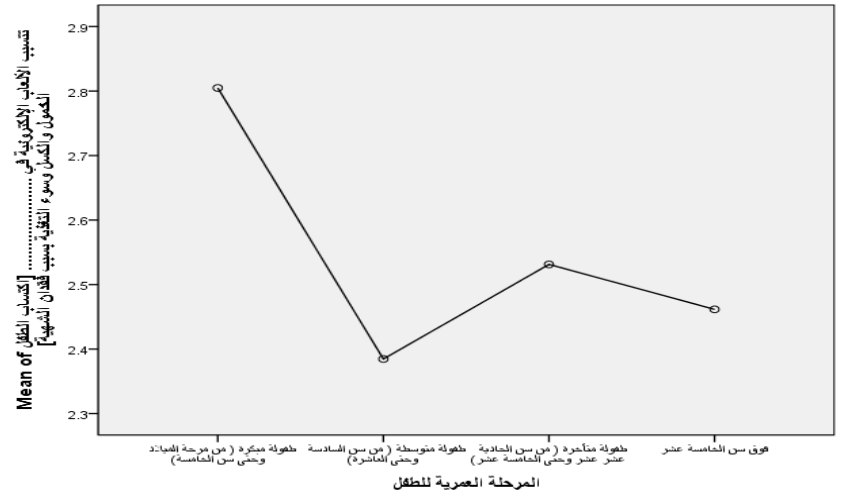
الفقرة	المرحلة العمرية للطفل	طفولة مبكرة	طفولة متوسطة	طفولة متأخرة	المتوسط
جعل الطفل محدود التفكير ضيق الأفق	طفولة مبكرة				٢,٧٣
	طفولة متوسطة	.003*			٢,٢٩
	طفولة متأخرة	.184	.193		٢,٥٠
	فوق سن الخامسة عشر	.002*	.193	.040*	٢,٠٠
اكتساب وتعلم أساليب الحيل وفنونها وسلوكياتها	طفولة مبكرة				٢,٨
	طفولة متوسطة	.003*			٢,٣٨
	طفولة متأخرة	.093	.323		٢,٥٣
	فوق سن الخامسة عشر	.118	.712	.758	٢,٤٦
اكتساب الطفل الخمول والكسل وسوء التغذية بسبب فقدان الشهية	طفولة مبكرة				٢,٦٨
	طفولة متوسطة	.007*			٢,٣٢
	طفولة متأخرة	.710	.036*		٢,٦٣
	فوق سن الخامسة عشر	.492	.284	.690	٢,٥٤
إثارة المشكلات بين الأخوة والأشقاء حول مَن يلعب على غرار الألعاب التقليدية التي يدعو فيها الطفل غيره للعب معه	طفولة مبكرة				٢,٨٨
	طفولة متوسطة	.029*			٢,٦٣
	طفولة متأخرة	.034*	.029*		٢,٥٩
	فوق سن الخامسة عشر	.021*	.761	.476	٢,٤٦

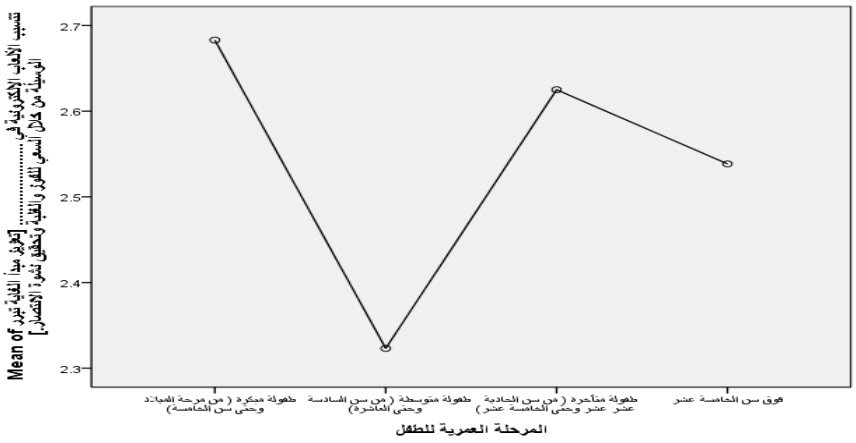
*الفرق معنوي عند مستوى معنوية ٠,٠٥

يتضح من الجدول السابق بالنسبة للفقرة الأولى أن هناك اختلاف معنوي بين مرحلة الطفولة المبكرة وكلاً من مرحلة الطفولة المتوسطة وما فوق سن الخامسة عشر وبين مرحلة الطفولة

المتأخرة ومرحلة ما فوق سن الخامسة عشر، حيث أن قيمة المعنوية أقل من ٠,٠٥ وهكذا بالنسبة لباقي الفقرات







مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية ٢٠٢٠ المجلد ١٠/ العدد ١

نتائج الدراسة

▪أسفرت نتائج الدراسة بأن أفضل الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال كانت ألعاب المغامرات حيث جاءت في المرتبة الأولى تلى ذلك ألعاب البناء والتركيب ومن ثمَّ ألعاب العنف والقتال ثمَّ سباق السيارات وكرة القدم فألعاب المحاكاة وأخيراً الألعاب الثقافية حيث جاءت في المرتبة الأخيرة.

▪أسفرت نتائج الدراسة بأن أهم دوافع ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية كانت بسبب أوقات الفراغ لدى الطفل وجاء ذلك في المرتبة الأولى وهذا ما يؤكد إلى ما أشار إليه (الرماش؛ ٢٠٠٠، ٧٤) بأن أوقات الفراغ لدى الأطفال والشباب بخاصة في أوقات العطل الدراسية تجعلهم يرتادون أماكن اللهو واللعب لقضاء الفراغ؛ وكان لغياب البدائل الحقيقية للثقافة كالأندية ودور القرآن الكريم انعكاسه في انعدام استثمار أوقات فراغ الطفل بالترويح البريء والترفيه المشروع وهذا ما يتناسب مع الدافع الثاني لممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية كما أشارت إليه الدراسة الحالية وهو عدم توفر مجالات الترفيه كالنوادي الرياضية والحدائق والمنتزهات العامة؛ تلى ذلك توفر الوسائل التقنية والانترنت، وتقليد الأقران، وحب الاستطلاع، والتفكك والانفصال الأسري بين الوالدين، وتصميم الألعاب الإلكترونية (الجاذبية في الألوان والوسائط المستخدمة)، وتوصية أصدقاء الطفل، ومن ثمَ كان في المرتبة الأخيرة وبنفس الترتيب كلاً من تشجيع الوالدين عبر اقتناء الوسائل التقنية، والتحديات المتوفرة في الألعاب الإلكترونية.

▪أسفرت نتائج الدراسة بأن أبرز الأماكن المفضلة للعب هو المنزل مما يمكنهم من قضاء أوقات أطول في اللعب ولعل هذا ما يؤكد ما أشار إليه (غيات؛ ٢٠٠٧، ٢٣٧) حيث أصبح الأطفال يقضون ساعات أطول في الألعاب الإلكترونية وتحول الكثير منهم عن شاشة التلفاز إلى شاشة الحواسيب.

- أسفرت نتائج الدراسة بأن أهم الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية والتي أسهمت في تكوين ثقافة الطفل جاء ترتيبها في الثلاث المراتب الأولى كالتالي:
- تنمية قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة ولعل في ذلك.
- الترويح عن النفس في أوقات الفراغ وهذا ما يؤكد الدافع الرئيس لممارسة الألعاب الإلكترونية في ضوء ما أشارت إليه عينة الدراسة.
- تنمية قدرة الطفل على المبادرة والتعلم عن طريق المحاولة والخطأ
- في حين كان من أهم الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية والتي جاء ترتيبها في الثلاث المراتب الأخيرة كالتالي:
- تنمية القدرة على الاعتماد على النفس وتحمل المسؤولية لدى الطفل
- إثارة نشاط الطفل وجعله أكثر انخراطا في المجتمع
- قدرة الطفل على مواجهة المخاوف
- أسفرت نتائج الدراسة بأنه لا توجد علاقة ما بين الاثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية وجنس الطفل ومراحل الطفولة المختلفة في تكوين الثقافة الخاصة به.
- أسفرت نتائج الدراسة عن أهم الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية في تكوين ثقافة الطفل جاء ترتيبها في الثلاث المراتب الأولى كالتالي:
- إصابة الطفل بإدمان اللعب من خلال الأجهزة الإلكترونية والانشغال عن العبادات والطاعات
- تقديم نماذج لقدوات غير محببة للطفل
- تنمية العنف والسلوك العدواني لدى الطفل

في حين كانت أهم الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية والتي جاء ترتيبها في الثلاث المراتب الأخيرة كالتالي:

- اكتساب وتعلم أساليب الحيل وفنونها وسلوكياتها.
- جعل الطفل محدود التفكير ضيق الأفق
- إصابة الطفل بإعاقة عقلية (التوحد، الصرع) وهذا ما يؤكد إلى ما أشار إليه (الرماش؛ ٢٠٠٠، ٧٥) بكون الألعاب الإلكترونية سبب لإصابة الأطفال بالأمراض الصحية والنفسية المختلفة.

مقترحات الدراسة

نظراً لما للتقنية من أثر في تكوين ثقافة الطفل برز من خلال الألعاب الإلكترونية كان لابد من ضبط استعمالاتها من خلال عدد من المقترحات يمكن اجازها فيما يلي:

- دراسة الجهود العلمية المبذولة في مجال التقنية وثقافة الطفل والاستفادة منها في تقديم استراتيجية علمية قابلة للتطبيق الفعلي.
- الاستفادة من التجارب العالمية الناجحة في مجال التقنية وثقافة الطفل من خلال تخطيط البرامج وتقويمها وتمويلها.
- **توصيات الدراسة:**
- توعية الأبناء عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وسلبياتها التي تمتد لتشمل الدين والقيم والعادات والتقاليد.
- تنبيه الأبناء بعدم مشاركة المعلومات الشخصية مثل الجنس والموقع الجغرافي والصور الشخصية وغيرها.
- عدم تحميل الألعاب الإلكترونية بدون الاطلاع على تفاصيلها والأهداف منها.
- تفعيل خاصية التحكم الأبوي أو Parent Control على أجهزة الأبناء مثل: الجوال أو الآيباد أو الحاسب المحمول والشخصي.
- مشاركة الأبناء اللعب من خلال حساباتهم الشخصية.
- محاورة الأبناء بشكل دائم ومستمر عن الألعاب ومتابعة جميع المحادثات التي تصل إلى حساب الطفل في البلاستيشن وغيره من وسائط الألعاب الإلكترونية.
- تقنين ساعات لعب الأطفال بالألعاب الإلكترونية ومتابعة الأبناء في ذلك وتوجيههم دون ترك الحبل على الغارب.
- تحذير الأبناء من مشاركة اللعب مع الغرباء أياً كانوا وفي حال الرغبة في المشاركة أخذ الإذن المسبق من أحد الوالدين.

المراجع العلمية

- ابراهيم، محمد عبد الرزاق؛ وَيونس، هاني محمد (٢٠١٤). ثقافة الطفل، الطبعة السادسة، عمَّان: الأردن، دار الفكر
- أحمد، رشا محمود سامي (٢٠١١). استخدام الطفل الكمي والنوعي لوسائل الاعلام وتقنيات التكنولوجيا الحديثة. دراسات الطفولة. الصفحات ٢٢٥-٢٤٥.
- الحربي، عبيد بن مزعل بن عبيد(١٤٣٠). 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.
- الرماش، عمر بن إدريس (٢٠٠٠). قاعات الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الأطفال والشباب. مجلة الوعي الإسلامي، العدد (٤١٦)؛ الكويت، الصفحات ٧٤-٧٥.
- الزيودي، ماجد محمد (٢١٠٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية. المجلد العاشر، العدد (١) الصفحات ١٥-٣١.

▪الشحروري، مها؛ والريماوي، محمد عودة (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. مجلة دراسات العلوم التربوية، المجلد الثامن والثلاثون، العدد (٢)، الصفحات ٦٣٧-٦٤٩.
▪اللقاني، فاروق عبد الحميد (١٩٨٣). دور الأسرة في تثقيف الطفل. مجلة التربية، الصفحات ٨٩-٩٢.
▪المبروكي، الحبيب (٢٠٠٩). ثقافة الطفل وتداعيات العولمة. كراسات الطفولة التونسية، العدد (٢٠/١٩)، الصفحات ٤٩-٦٤.
▪الكعبي، فاضل (٢٠٠٨). ثقافة الأطفال بين الخصوصية والاختراق. مجلة الطفولة والتنمية، المجلد الرابع، العدد (١٦)، الصفحات ١٣٣-٢٥٨
▪الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز (٢٠١٤). 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 ١٤٣٨/٦/٢٨ هـ في تمام الساعة ١١:٠٠مساءً. www.alukah.net
▪حجازي، آندي محمد حسن (٢٠١٠). دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. لمجلد الحادي عشر، العدد (٤٣)، مجلة الطفولة العربية: الكويت، الصفحات ٦٦-١٠١.
▪حسن، مرح مؤيد (٢٠١٢). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. اضاءات موصلية. العدد (٧٥)، الصفحات ١-١٤.
▪حفني، قدري (٢٠٠٨). ثقافة الطفل العربي بين الهوية القومية وتحديات المستقبل. مجلة الطفولة والتنمية، الصفحات ٢٣-٣٦.
▪حمر العين، خيرة (بدون تاريخ). ثقافة الطفل بين القيم التراثية والمبادئ الحديثة. مجلة التربية، الصفحات ٢٣٢-٢٤٣.
▪دومة، أسماء بلعالية (٢٠١٦). تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للأطفال. مجلة التنمية والطفولة، المجلد السابع، العدد (٢٦)؛ مصر، الصفحات ١٢٧-١٣٩.
▪رجب، عبد الستار (٢٠٠٩). الطفل وتكنولوجيا المعلوماتية. كراسات الطفولة التونسية، العدد (٢٠/١٩)، الصفحات ٨٩-١٠٨.
▪عثمان، أماني خميس محمد عثمان (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. المجلة العلمية لكلية التربية – جامعة أسيوط، المجلد الرابع والثلاثون، العدد (١)؛ مصر، الصفحات ١٢٦ – ١٦٠.
▪غيات، بوفليجة (٢٠٠٧). ثقافة الطفل في عصر المعلوماتية. مجلة التربية، الصفحات ٢٣٤-٢٤٣.
▪قويدر، مريم (٢٠١٢/٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير في قسم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر.
▪كاوز، حسن (٢٠٠٨). ثقافة الطفل العربي من خلال وسائل الاتصال التلفزيون كنموذج. مجلة الطفولة والتنمية، الصفحات ٥٥-٦٧.

Scientific References

▪Ibrahim, Mohammed Abdul Razzaq; Yunis, Hani Mohammed (٢٠١٤). Child Culture, ٦th Edition, Amman: Jordan, Dar Al-Fikr
▪Ahmed, Rasha Mahmoud Sami (٢٠١١). The child's quantitative and qualitative use of media and modern technology techniques. Childhood Studies. Pp. ٢٢٥-٢٤٥.
▪Al-Harbi, Obaid bin Mazal bin Obaid (١٤٣٠). The effectiveness of e-learning games on learning achievement and the impact of learning. Thesis for Master's Degree in Curriculum and Teaching Methods Department, Umm Aqri University, Makkah.

▪Rammash, Omar bin Idris (٢٠٠٠). Electronic playrooms and their risks to children and young people. Journal of Islamic Awareness, No. (٤١٦); Kuwait, pp. .٧٥-٧٤
▪Al-Zuwaidi, Majid Mohammed (٢١٠٥). Educational Implications for the Use of Children Electronic Games as seen by teachers and parents of students in the primary school in Medina. University of Taiba University for Educational Sciences. Volume X, Number (١) Pages .٣١-١٥
▪Shahrouri, Maha; and Rimawi, Mohamed Odeh (٢٠١١). The impact of electronic games on memory, problem solving and decision-making among children in middle childhood in Jordan. Journal of Educational Sciences Studies, Volume ٣٨, No. ٢, pp. .٦٤٩-٦٣٧
▪Al-Lakani, Farouk Abdul-Hamid (١٩٨٣). Role of the family in educating the child. Journal of Education, pp. .٩٢-٨٩
▪Al-Mabrouki, Habib (٢٠٠٩). Child culture and the implications of globalization. Childhood books of Tunisia, issue (٢٠/١٩), pages .٦٤-٤٩
▪Al-Kaabi, Fadel (٢٠٠٨). Child culture between privacy and penetration. Journal of Childhood and Development, Vol. IV, No. ١٦, pp. ٢٥٨-١٣٣
▪Al Hadlaq, Abdullah bin Abdul Aziz (٢٠١٤). Pros and cons of electronic games and the motives of its practice from the point of view of students of public education in Riyadh. Available on the Internet, the site of Alouka, was retrieved on Monday, ١٤٣٨/٦/٢٨H at ١١:٠٠pm. www.alukah.net
▪Hijazi, Andy Mohamed Hassan (٢٠١٠). The role of electronic games in the development and learning of the child. Volume ١١, Issue ٤٣, Journal of Arab Childhood: Kuwait, pp. .١٠١-٦٦
▪Hassan, Merah Muayad (٢٠١٢). The phenomenon of the spread of electronic games in the city of Mosul and its effects on the individual. Conductive illuminations. Issue (٧٥), pp. .١٤-١
▪Hafni, Kadri (٢٠٠٨). The culture of the Arab child between the national identity and the challenges of the future. Journal of Childhood and Development, pp. .٣٦-٢٣
▪Red Eye, Fine (no date). Child culture between heritage values and modern principles. Journal of Education, pp. .٢٤٣-٢٣٢
▪Doma, The Names of Bella'i (٢٠١٦). The impact of electronic games as a virtual space on the socialization of children. Journal of Development and Childhood, Volume VII, No. ٢٦; Egypt, pp. .١٣٩-١٢٧
▪Rajab, Abdul Sattar (٢٠٠٩). Child and Information Technology. Childhood books of Tunisia, issue (٢٠/١٩), pp. .١٠٨-٨٩
▪Osman, Amani Khamis Mohamed Osman (٢٠١٨). The impact of electronic games on the behavior of primary school children. The Scientific Journal of the Faculty of Education, Assiut University, Volume ٣٤, No. ١, Egypt, pp. .١٦٠-١٢٦
▪Giyat, Bouplje (٢٠٠٧). Child culture in the information age. Journal of Education, pp. .٢٤٣-٢٣٤

▪Qweider, Maryam (٢٠١٢/٢٠١١). The impact of electronic games on behavior in children. Master thesis in the Department of Information and Communication, University of Algiers.
▪Cowes, Hassan (٢٠٠٨). Arab child culture through television means of communication as a model. Journal of Childhood Development, pp. .٦٧-٥٥