تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين

د. ريهـــان جمـــال شعـــلان*

الملخص

ويُعتَبر اللعب أحد الأنماط السلوكية التى يقوم بها الأطفال والمراهقين من أجل الحصول علـى التسـلية والمتعـة والمـرح أو بهـدف الحصـول علـى المعلومـات والمعـارف واكتسـاب المهارات، فاللعب يقوم بدور مهم فى تشكيل وعي وشخصية الأطفال والمراهقين وفى طريقة تعاملهم مع الأشياء، ومع الناس ممن حولهم، إذ يرى علماء النفس أن اللعب يمثل أرقى وسائل التعبير ويشكل عالمهم الخاص بكل ما فيه من خبرات تؤدي إلى التنمية والقدرة على التخيل والإبداع والتفكير، كما تبثت الدور الكبير الذي تقوم به هذه الألعاب التي تبث عبر القنوات الفضائية في تأصيل القتل والعنف لدى الأطفال والمراهقين.

وقد أشارت نتائج دراسات سابقة إلى أن ممارسة العنف فى الألعاب الإلكترونية تسهم فى زيادة السلوك العدواني وأن الألعاب الإلكترونية لها جوانبها الإيجابية وأثارها السلبية.

لذلك تستهدف الدراسة الحالية: التعرف على كثافة استخدام الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية ورصد أنماط استخدامهم للألعاب الإلكترونية وتحليل دوافع استخدامهم للألعاب الإلكترونية وذلك من خلال دراسة ميدانية على عينة من الأطفال والمراهقين قوامها (١٥٠) مفردة، (٧٥) من الأطفال و(٧٥) من المراهقين.

وظفت الدراسة نظرية الغرس الثقافى لأنها تعتبر نظرية تصورًا تطبيقيًا للأفكار الخاصة بعمليات بناء المعنى وتشكيل حقائق اجتماعية.

وكشفت النتائج عن استخدام الألعاب الإلكترونية وفقًا للعوامل الديمجرافية طِبْقًا لِمتغَيِّر النَّوْع؛ فجاءتْ نِسْبة الذُكور الأعْلى من نِسْبة الإنَاث، بينما كان متغَيِّر الفئات التعليمية؛ فجاءتْ النِسْبة الأعلي لصالح فِئة (للتعليم الخاص) يليهَا فِئة (التعليم الحكومي)، وأخيرًا (التعليم الازهري)، تبين مدي لعب المبحوثين عينة الدراسة لألعاب الالكترونية سواء بلايستيشن أو إكس بوكس أو كمبيوتر بصفة دائمًا، وكان معدل اللعب بالألعاب الالكترونية يوميًا خلال

* ماچستير فى الإعلام.. تخصص علاقات عامة وإعلان

الأسبوع كان فى وقت غير محدد بنسبة كبير، وأهم المواقع التي تفضلها الأطفال والمراهقين للدخول منها على الألعاب كان موقع الفيس بوك يليه الإنستجرام، وأكثر أنواع الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت المفضلة لديهم هى "ألعاب القتال والمغامرات والمطاردات بالمسدسات والقنابل" وأخيرًا "ألعاب المحاكاة (إعادة التمثيل أو تكوين تجارب واقعية باستخدام الكمبيوتر مثل الطبخ و محاكاة قيادة السيارة أو الطائرة....وغيرها)"، وأن أهم التأثيرات لاستخدامهم للألعاب الإلكترونية، حيث جاء فِي التَّرْتيب الأوَّل (الإصابة بالألم الرقبة والظهر و الانحناء) يليه (ضعف البصر وأمراض العيون وذلك بمحور التأثيرات الصحية ،يليه(الإهمال والكسل و الخمول) أخيرًا (تعليم سلوكيات النصب و الاحتيال) وأخيرًا تنوعت محاور التأثيرات للألعاب الإلكترونية حيث جاء في المقدمة (التأثيرات الصحية)، ثم (التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي.)، ثم (التأثيرات الأخلاقية والتربوية) وأخيرًا (التأثيرات النفسية والاجتماعية).

كلمات مفتاحية: اللعب، الألعاب الإلكترونية، الإبداع، التفكير الإبداعي.

The electronic games and cultivation theory and how it affects on Creative thinking on children and teenagers

Abstract:

Playing is considered one of the behavioral patterns that children and teenagers perform in order to obtain entertainment, pleasure, and fun, or in order to obtain information, knowledge, and acquire skills. Playing plays an important role in shaping the awareness and personality of children and teenagers in the way they deal with things and with the people around them. The self-theory believes that playing represents the finest means of expression and forms their own world with all its experiences that lead to the development and the ability to imagine, create and think.

The results of previous studies indicated that the practice of violence in electronic games contributes to the increase of aggressive behavior and that electronic games have their positive aspects and their negative effects.

The current study aims to: identify the intensity of children and teenagers' use of electronic games, monitor their patterns of use of electronic games, and analyze the motives for their use of electronic games, through a field study on a simple random sample of children and teenagers consisting of (150) individuals (75) children and (75) teenagers.

The study uses the cultivation theory because it is considered an applied perception theory of ideas related to meaning-building processes and the formation of social realities.

The results revealed the use of electronic games according to demographic factors according to the gender variable. The percentage of males was higher than the percentage of females, while the educational categories variable was; The highest percentage came in favor of the category (private education), followed by the category of (government education), and finally (Azhar education). very indefinite time, the most important sites preferred by children and teenagers to play games were Facebook, followed by Instagram, and the most favorite types of electronic games via the Internet are “fighting games, adventures, gun, and bomb chases” and finally “simulation games (reenacting or creating realistic experiences using a computer such as cooking and Simulation of driving a car or plane...and others, and that the most important effects of their using of electronic games, where it came in the first order (infection with neck and back pain, and stooping), followed by (impaired vision and eye diseases, in the axis of health effects, followed (negligence, laziness, and inactivity), and finally (teaching fraud and fraudulent behaviors), and finally the axes of influences of electronic games varied, as it came in the foreground (Health effects), then (effects on the level of academic achievement.), then (moral and educational effects) and finally (psychological and social effects).

Keywords: play, electronic games, creativity, thinking, creative thinking.

مقدمة:

تُعد مرحلة الطفولة ومن بعدها مرحلة المراهقة من أهم المراحل في حياة الإنسان، وطبيعة هاتان المرحلتان أنهما تُحَدِّدا وبشكل كبير مستقبل هذا الإنسان في حياته وهو كبير.

ويُعتَبر اللعب أحد الأنماط السلوكية التي يقوم بها الطفل من أجل الحصول على التسلية والمتعة والمرح أو بهدف الحصول على المعلومات والمعارف واكتساب المهارات، فاللعب يقوم بدور مهم في تشكيل وعي وشخصية الطفل وفي طريقة تعامله مع الأشياء، ومع الناس ممن حوله، إذ يرى علماء النفس أن اللعب يمثل أرقى وسائل التعبير في حياة الأطفال ويشكل عالمهم الخاص بكل ما فيه من خبرات تؤدي إلى تنمية جميع جوانب النمو ولا سيما أن الطفل في تلك المرحلة له القدرة على التخيل والإبداع والتفكير إلا أن الكثير من المختصين في التربية وعلم النفس في مجال الإبداع يرون أن الأطفال يولدون ولديهم القدرة على الإبداع وما علينا نحن الكبار ليس سوى تشجيعهم وتحفيزهم وتعويد الطفل على التفكير الإبداعي، ويتم هذا من خلال لعب الأطفال وخاصة الألعاب التي تحتاج إلى الفك والتركيب وإنجاز مختلف المهارات المتنوعة، وحرمانه من اللعب أو عزله عن الأطفال الآخرين قد يؤثر على إبداعه وميوله وقد يؤثر عليه في مرحلة المراهقة ومرحلة الكِبَر.

وفي ظل التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع، يجد الأفراد أنهم يتعاملون مع كم هائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة ومتنوعة، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من أدوات تفكير غير مسبوقة وحلول إبداعية حديثة ومتطورة، كما تزودهم هذه التكنولوجيا أيضًا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيمهم العصرية ومواكبة التطور، فالأطفال والمراهقون من أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية، وتنمو في محيط تقنى ثقافي جديد.

وبتطور التكنولوجيا الحديثة حدث تطور كبير للألعاب الإلكترونية في العالم، فأصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر ذاكاءًا، وتقنية الألعاب وجودتها تطورت بشكل كبير جدًا، فنحاول فهم الأثار التي تُحدِثها هذه الألعاب على الأطفال والمراهقين، وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل والمراهق وقيمهُما وسلوكهما ولغتهما وشخصيتهما بشكلٍ عام، فالألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون فيها سلبيات قد تؤثر على الطفل والمراهق في حياتهما الاجتماعية وعلى تفكيرهما الإبداعي، ولكنها أيضًا قد لا تخلو من الإيجابيات.

ومن هنا تسعي هذه الدراسة إلى التعرف على مدي تأثير الألعاب الإلكترونية والغرس الثقافي في التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين.

أولاً: مشكلة الدراسة:

تتلخص مُشكلة الدراسة في: تأثير الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين على التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين من خلال نظرية الغرس الثقافي وذلك في ضوء رصد اتجاهين بارزين نحو تأثير الألعاب الإلكترونية، فالاتجاه الأول يرى أن هذه الألعاب تُعرِّض الأطفال لأخطار تتضمن (الضغط النفسي، السمنة، العزلة الاجتماعية، إجهاد البصر، وعلى المدى البعيد تسبب في تدمير النمو النفسى والانفعالي والعقلي لدى الأطفال والمراهقين). أما الاتجاه الثاني فيرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفاعلية إيجابية في التعلم والتعليم، فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتيجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفاعلية في حل المشكلات.

ثانيًا: أهداف الدراسة:

١- التعرف على كثافة استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية.
٢- رصد أنماط استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية.
٣- تحليل دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية.
٤- التعرف على أبرز المميزات التقنية والفنية التى تتميز بها الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت مقارنة بالغرس الثقافي والكشف عن العلاقة القائمة بين استخدام الأطفال والمراهقين.
٥- البحث في التأثيرات المحتملة على الأطفال والمراهقين عينة الدراسة حول استخدام الألعاب الإلكترونية.
٦- رصد مختلف الانعكاسات السلبية والإيجابية للألعاب الاكترونية على عملية التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين.

ثالثًا: أهمية الدراسة:

الأهمية العلمية:-

١- ترجع أهمية الدراسة من الناحية الأكاديمية إلى أنها تربط مابين الألعاب الإلكترونية والغرس الثقافي في التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين فى ضوء التطور الكبير فى مجال الإعلام والتكنولوجيا.
٢- تعد الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين لها سلبياتها وأيضًا ايجابياتها على عقول الصغار والشباب والكبار أيضًا.
٣- تكمن أهمية الدراسة لاشتمالها على متغيرات هامة وهى (الألعاب الإلكترونية، الغرس الثقافي، الأطفال، المراهقين).

٤- مواكبة الاتجاهات الحديثة والمستقبلية لبحوث الإعلام والرأى العام وحقوق الطفل.
٥- مواكبة التطور الكبير الذى يَحدُث في مجال الإعلام والتكنولوجيا.

الأهمية التطبيقية:-

١- تُقَدِم الدراسة تصورًا لصُنَّاع القرار والقائمين بالاتصال نحو الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين من خلال التركيز على تأثير الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين.
٢- محاولة تسليط الضوء على أساليب وطرق تنمية الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين.
٣- يمكن أن تفيد هذه الدراسة القائمين على أمور الأطفال والمراهقين في مصر مثل اليونيسيف وجمعيات الأطفال بما نتوصل إليه من نتائج يمكن توظيفها لتحديد رسائل إعلامية مناسبة للأطفال والمراهقين.
٤- إبراز أهمية الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت في تعزيز العمليات المعرفية والعقلية مثل التفكير الإبداعي والذكاء وتوظيف المعلومات التي يتحصل عليها من خلال سياق اللعبة بطريقة إيجابية فيما يخدمه هو شخصيًا.

رابعًا: الدراسات السابقة:-

فيما يلي عرض لنتائج بعض الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع الدراسة الحالية والتى تنقسم إلى المحاور التالية:-

المحور الأول:- الدراسات التى تناولت الألعاب الإلكترونية.

المحور الثانى:- الدراسات التى تناولت التفكير الإبداعي.

المحور الأول: الدراسات التى تناولت الألعاب الإلكترونية:

تناولت مجموعة من الدراسات السابقة الألعاب الإلكترونية من خلال الربط مع مجموعة من المتغيرات المتنوعة، لبيان آثارها السلبية والإيجابية، وإن مالت نتائج الدراسات السابقة إلى إظهار الجوانب السلبية بشكل أكثر من عرض الجوانب الإيجابية، وظهر ذلك في عدد من الدراسات، والتي أبرز الآثار السلبية على سلوكيات الأطفال:

حيث هدفت **دراسة (نوفاء بنت خالد بن فهد الحربي، ٢٠٢٢)**[1] إلى تحديد العوامل المؤدية إلى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب الثانوية. والتعرف على الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية، ومن ثَمَّ تحديد الاساليب الوقائية لوقاية الطلاب من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية، والتوصل إلى مجموعة من المقترحات لوقاية الطلاب من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية. واعتمدت الدراسة على منهج المسح

الاجتماعي بنوعية "المسح بالعنية، والحصر الشامل"؛ واعتمدت على منهج المسح. وتمثلت عينة الدراسة في عينة قوامها (٢٨٨) طالب من المرحلة الثانوية في محافظة البكيرة، وذلك باستخدام أداة الاستبيان، والحصر الشامل للمرشدين الطلابين بمحافظة البكيرة والبالغ عددهم (١٠) مرشدين، وتم تطبيق أداة دليل المقابلة شبه المقننة. وتوصلت الدراسة إلى أن وقت الفراغ هو السبب الرئيسي وراء انجرار طلاب المرحلة الثانوية إلى استخدام الألعاب الاكترونية بمحافظة البكيرة، وأن إجهاد العين هو أبرز الآثار السلبية التي يعاني منها طلاب المرحلة الثانوية لاستخدام الألعاب الإالكترونية.

كما سعت **دراسة (نبهان حسنى طريخم الرياحنة، ٢٠٢١)**[٢] للتعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة في المدارس الحكومية في الأردن من وجهة نظر المعلمين، ولتحقيق هدف الدراسة تم إعداد أداة الدراسة المقابلة، وتكونت عينة الدراسة من عدد من معلمي المدارس الحكومية في لواء الأغوار الشمالية في محافظة إربد البالغ عددهم (٤٥) معلمًا، واستخدم الباحث المنهج النوعي، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك سلوكيات غير معتادة ظهرت على الطلبة نتيجة اندماجهم بالألعاب الإلكترونية وهذا ما أشار إليه جميع الأفراد الذي تم مقابلتهم، وأشار أغلبية عينة الدراسة أن هناك تغيرات على سلوكيات الطلبة مثل الانفعال والعنف والضرب والتقليد الأعمى لبعض السلوكيات الخاطئة والعادات غير الأخلاقية، وعادات سلبية أثرت على عاداتهم الاجتماعية مع أقرانهم الطلبة، كما أشار معظم المبحوثين أن التحصيل الدراسي للطلبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية قد تدنى بنسبة واضحة، وأوصت الدراسة بإجراء العديد من الدراسات والأبحاث المتعلقة بأثر الألعاب الإلكترونية في مراحل عمرية مختلفة، وتوعية الأهالي بخطورة الألعاب الإلكترونية على الأطفال، وعقد ورش توعوية وتعريفية بمخاطر وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

والأمر نفسه بالنسبة لدراسة **(إبراهيم هلال العنزى، ٢٠٢٠)**[٣]، والتي هدفت إلى بيان واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب، والتعرف على العوامل الدافعة لذلك، وتبين أن أبرز الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية كانت في الانعزال عن الحياة الاجتماعية، والتقصير في أداء الفروض الدراسية، وضعف التحصيل الدراسي.

وناقشت **دراسة (خضرة حديدان، ٢٠٢٠)**[٤] الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية، وخصوصًا لعبة فرى فاير، وتحديدًا على الأطفال والشباب في فترة تفشى جائحة كوفيد-١٩، وتزايد الاستخدام في ظل عدم التمكن للخروج. وقد خلصت الدراسة إلى أن لعبة فرى فاير تؤثر سلبًا على أوقات النوم والأكل لدى أفراد العينة، كما تؤثر على مزاجهم، وتطور لديهم سلوكيات عدوانية مماثلة لتلك الموجودة في اللعبة.

واستعرضت **دراسة (الجبور وآخرون، ٢٠٢٠)**[٥]، العلاقة بين لعبة البابجى والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء في المجتمع الأردنى، وتوصلت النتائج إلى أن هناك علاقة ارتباط موجبة ذات دلالة إحصائية بين الآثار السلبية للعبة البابجي، ودرجة الميل إلى العنف لدى الأبناء مثل (الرغبة في ضرب الآخرين ورفع الصوت)، وأوصت الدراسة الجهات الرسمية على خطر الألعاب الإلكترونية العنيفة المتوفرة على شبكة الإنترنت.

حيث استهدفت دراسة **(منير قلهوز وآخرون، ٢٠٢٠)**[٦] التعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية، وذلك باستخدام المنهج الوصفي، بالاعتماد على أداة الاستبيان. بالتطبيق على عينة قوامها ٣٠ فردًا من أولياء أمور التلاميذ حيث تم ملأ الاستبيان من طرفهم. وتوصلت الدراسة إلى أن هناك تراجع في المستوى الدراسي لدى عينة الدراسة وذلك راجع لكونهم يقضون معظم أوقات فراغهم في اللعب بدل الاهتمام بمراجعة الدروس.

فيما أظهرت بعض الدراسات كل من الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، حيث تناولت دراسة **(رفيدة بنت حامد الانصاري، ٢٠٢٠)**[٧] واقع تأثير الالعاب الالكترونية في تكوين ثقافة الطفل ودوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية ومعرفة سلبيات وايجابيات الالعاب الالكترونية. وذلك بالاعتماد على المنهج الوصفي، حيث أجريت الدراسة على عينة (٨٢٢) من أولياء الأمور من منسوبي جامعة طيبة بينبع. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الجوانب الإيجابية للألعاب تتمثل في تعلم الحيل وفنونها وسلوكياتها وجعل الطفل محدود التفكير، وبينما تتمثل الجوانب السلبية في إصابة الطفل بإدمان من خلال الأجهزة الالكترونية والانشغال عن العبادات، وتنمية العنف والسلوك العدواني لدى الطفل.

كما هدفت دراسة **(أمانى عثمان، ٢٠١٨)**[٨] إلى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الإبتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية، وذلك باستخدام المنهج الوصفي المسحى، من خلال إعداد استبانة بالتطبيق على عينة عشوائية من أولياء أمور الطلبة في مدارس البنين الإبتدائية التابعة لإدارة التربية والتعليم بمدينة الجبيل من مدرستي "حراء – الجزيرة" قوامها (٢٠٠) مفردة. وتوصلت الدراسة إلى الجوانب الإيجابية لممارسة الألعاب تتمثل في إسهامها في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات. أما الأثار السلبية المرتبة فتمثلت في دورها في حوادث العنف المدرسى بأنواعه، وإدمان الأطفال على هذه الألعاب وما ارتبط بذلك كمشكلات البصر والسمع، علاوة على سهر الأطفال في ممارسة الألعاب

الإلكترونية، مما يؤثر في تحصيليهم الدراسي، فضلًا عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسرى بين أفراد الأسرة، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالى قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية.

وبالنظر إلى الدراسات الأجنبية، فقد مالت بشكل أكبر إلى استعراض الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية على حساب إبراز الجوانب السلبية.

حيث سعت **دراسة (Aggarwal, Et al, 2020)**[٩]، إلى الوصول إلى دالة تستخدم إحصاءات اللعبة واللاعبين جنبًا إلى جنب مع مقياس احترام الذات للاعب بابجى، وأظهرت النتائج أن إحصائيات اللعبة تشير إلى وجود علاقة ارتباطية إيجابية قوية مع اضطرابات ألعاب الانترنت والاندفاع والقلق، واضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه مما يشير إلى التأثيرات الضارة جدًا لتلك الألعاب.

وعلى النقيض هدفت **دراسة (Mary Ann, A. Balanza, Et al, 2019)**[١٠] إلى تحديد تأثير ألعاب الانترنت والإعلام على القيم الأساسية للطلاب، وذلك باستخدام المنهج الوصفي، وأجريت الدراسة على (٣٨٠) طالبًا (٥٠) معلمًا بمعهد تعليمي كاثوليكي بشمال الفلبين، وتوصلت الدراسة إلى أن التعرض لوسائل الإعلام وألعاب الانترنت كان له أثرًا كبيرًا على إظهار الطلاب لقيمهم المدرسية الأساسية مثل التفوق الأكاديمي، وتحمل المسؤولية بشكل كفء والمشاركة والوعي الاجتماعي.

كما تناولت **دراسة (Khanmurzina, Et al, 2019)**[١١]، معرفة وتحليل تأثير ألعاب الكمبيوتر على الممارسات الاجتماعية اليومية للاعبين. حيث تبين من نتائج الدراسة أن اللاعبون يكتسبون ميزات عدة من خلال لعبهم مثل: التعرف على أشخاص جدد، تعلم اللغة الانجليزية وتحسين مهارات الاتصال. وبعض المعلومات عن الشؤون العسكرية مثل معرفة (الأسلحة، المعدات، المعارك العسكرية) وأساطير ثقافات العالم المختلفة.

ومن خلال العرض السابق يتضح التباين في عرض الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، وظهر ذلك التباين سواء في الدراسات العربية والأجنبية على حد سواء، الأمر الذي دفع الباحثة لبحث التراث العلمي المتعلق بمتغير التفكير الإبداعي للنظر في العلاقة بين متغيري الدراسة.

المحور الثانى:- الدراسات التى تناولت التفكير الإبداعى:

هدفت **دراسة (محمد عزام محمد الخليل، ٢٠٢٢)**[١٢]، إلى توضيح أهمية التفكير الناقد والتفكير الإبداعي، وأثره في النهوض بالعملية التعليمية في المدارس الحكومية. من

خلال استخدام استراتيجيتي التفكير الناقد والتفكير الإبداعي لدى المعلمين والطلبة وأهمية انعكاس ذلك على العملية التعليمية.

وتوصلت النتائج إلى أن استخدام استراتيجيتى التفكير الناقد والتفكير الإبداعي ليس مهمًا فقط بل أكثر من مهم، حيث اتضح أن التفكير الناقد يساهم في فهم أعمق للمحتوى لدى المتعلمين وقدرة على مواجهة المشكلات والتحديات، والغوص في أعماق الموضوع من أجل الوصول إلى المعرفة. وأظهر البحث أن التفكير الإبداعي هو القدرة على التفكير في شئ ما بطريقة جديدة وهو يعنى التفكير خارج الصندوق، وابتكار طرق جديدة لتنفيذ المهام.

كما سعت **دراسة (ريم حمود العنزى، ٢٠٢١)**[١٣]، للتعرف على دور استراتيجيات التعلم النشط في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، الحساسية للمشكلات، المرونة) لدى طالبات المرحلة الإبتدائية، وذلك باستخدام المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت أداة الاستبانة بالتطبيق على عينة قوامها (٩٩) من معلمات المرحلة الإبتدائية، وتوصلت النتائج إلى أن دور استراتيجيات التعلم النشط في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، الحساسية للمشكلات، المرونة) لدى طالبات المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر معلمات المرحلة الإبتدائية جاء بنسبة ٨١,٤%.

واستهدفت **دراسة (دنيا بو على وآخرون، ٢٠١٩)**[١٤] التعرف على دور اللعب في تنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المُربيات، وذلك بالتطبيق عل عينة قوامها (٥٠) مفردة من المربيات التابعين لمختلف الروضات بولاية جيجل. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن استجابة المربيات للأسئلة المطروحة كان مقبولًا في جميع المهارات، بحيث انحصر الوزن المئوي لتلك الاستجابات بين حد أعلى (١٠٠%) وحد أدنى قدره (٠٠%) مما يدل على موافقة أفراد العينة على أن للعب دور في تنمية المهارات المذكورة في الاستمارة ويؤكد أهميتها في نظرهم.

وفي ذات السياق سعت **دراسة (نانسى محمد جميل الخرابشة، ٢٠١٨)**[١٥] إلى التعرف على أثر استخدام بعض مهارات التفكير الإبداعي في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي والاحتفاظ بالمعلومة في تدريس مادة العلوم في المدارس الخاصة في العاصمة عمان. وذلك باستخدام المنهج شبه التجريبي، بالتطبيق على عينة قوامها (٤٢) طالب وطالبة من المدرس الخاصة بالعاصمة عمان، من خلال مجموعتين، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠٥,٠) $\geq \alpha$ في تحصيل الطلبة بين المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام مهارتي التوسع والمرونة والمجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة الاعتيادية وكانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية، وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠٥,٠) $\geq \alpha$ بين المجموعة التجريبية التي تعلمت

باستخدام مهارتي التوسع والمرونة في احتفاظهم بالمعلومة وبين المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة الاعتيادية وكانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت **دراسة (منى مغاوري حسين، ٢٠١٧)**[١٦] إلى التعرف على عناصر الشكل والمضمون في الصورة المرئية بالمسلسلات الكارتونية المصرية وعلاقتها بالتفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة. وقد اعتمدت الباحثة على منهج المسح والمنهج شبه التجريبي حيث استخدمت مقياس جودانف هاريس للذكاء واستمارة تحليل الشكل والمضمون ومقياس التفكير الابتكاري واستمارة المستوي الثقافي للأسرة، وتمثلت عينة الدراسة في مرحلة الروضة من سن ٤:٦ سنوات حيث تم اختيار (٤٨) طفل وطفلة من أطفال الروضة بواقع (٢٤) طفل وطفلة للمجموعة الضابطة (٢٤) طفل وطفلة للمجموعة التجريبية. وتوصلت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائياً بين كثافة مشاهدة أطفال الروضة لعناصر سيميولوجيا الصورة المرئية بالمسلسلات الكارتونية المصرية وبين مستوى التفكير الابتكاري (الطلاقة ــ المرونة ــ الأصالة).

كما سعت الباحثة لمراجعة التراث الخاص بالجمع بين الألعاب الإلكترونية ومهارات التفكير الابتكاري، حيث تناولت **دراسة (أمل مبروك محمد البرلسي، ٢٠١٩)**[١٧] الكشف عن أثر بيئة الألعاب الالكترونية اللازمة لتنمية مهارات برمجة الحاسب الآلى لدى طلاب المرحلة الإعدادية. باستخدام المنهج الوصفي والمنهج الشبة تجريبي. حيث أجريت الدراسة على عينة من الطلاب المرحلة الإعدادية. وتوصلت نتائج الدراسة أن الألعاب الالكترونية تحقق درجة عالية من التفاعل لدى طلاب مما يزيد من دافعيتهم ورغبتهم في الحصول على المعلومات بالاكتشاف وتنمية مهارات التعلم الذاتي لديهم وتنشيط تفكيرهم، وأن الاهتمام باستخدام الألعاب الالكترونية التعليمية يساعد على زيادة المردود التعليمي وتحقيق الأهداف التعليمية المطلوبة.

كما ناقشت **دراسة (رحاب محمد إسماعيل، ٢٠١٩)**[١٨] تنمية مهارات الاستماع والتحدث لدى الطلاب عن طريق استخدام الألعاب اللغوية الالكترونية. وقياس فاعلية استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والتحدث الشفهي لدى الطلاب الصف الأول ثانوي. وذلك باستخدام المنهج المسحي. بالتطبيق على عينة من طلاب الصف الأول الثانوي. وتوصلت نتائج الدراسة إلى: الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة والانترنت في تنمية المتعلمين وزيادة رغبتهم نحو التعلم. ويجب تخصيص جزء كبير للألعاب اللغوية خاصة الالكترونية منها في مجال التدريس. وعمل للمعلمين والموجهين لزيادة الوعي بأهمية الألعاب والأنشطة اللغوية الالكترونية وكيفية استخدامها.

التعليق على الدراسات السابقة واستعراض أوجه الاستفادة منها:

- اهتمت دراسات المحور الأول بعرض التأثيرات المختلفة لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، وإن مالت الدراسات العربية إلى عرض التأثيرات السلبية المنعكسة على سلوك الأطفال نتيجة استخدام الألعاب الإلكترونية، مع إظهار بعض الجوانب الإيجابية المرتبطة بتنمية المهارات لديهم، وهو ما بينته بشكل أكبر الدراسات الأجنبية في هذا الصدد. وترى الباحثة أن مسألة التأثيرات الإيجابية أو السلبية ترتبط بشكل كبير بمعدل الاستخدام ونوعية الألعاب نفسها، والتي تساهم بالتبعية في تحديد نوع التأثيرات على الطفل.
- اهتمت دراسات المحور الثاني بإبراز جوانب التفكير الإبداعي ومهاراته المختلفة، وظهرت علاقة واضحة بين الألعاب عمومًا ومهارات التفكير الإبداعي، والألعاب الإلكترونية على وجه الخصوص كما ظهر في دراستيِّ **(أمل مبروك محمد البرلسي، ٢٠١٩)**[١٩]، **(رحاب محمد إسماعيل، ٢٠١٩)**[٢٠].
- استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في صياغة المشكلة البحثية واختيار المنهج والأدوات المناسبة بالتطبيق على متغيرات الدراسة.

خامسًا: الإطار النظري للدراسة :

أ- نظرية الغرس الثقافي:-

تعد النظرية مجموعة من الأفكار المنظمة التي تحاول أن تفسر الحقائق التي تقوم الدراسة بجمعها، ولكل نظرية طريقتها الخاصة في النظر إلى الواقع الاجتماعي، ووضع التفسيرات المناسبة له، وتفيد النظرية في توجيه الباحثة والدراسة، وتضفي معنى على ما نلاحظه وعلى ما نقوم بدراسته، وبدون النظرية تكون الحقائق التي نجمعها لا معنى لها.

وفي دراستنا سنعتمد على نظرية الغرس الثقافي، باعتباره أكثر الأطر المناسبة لهذه الدراسة ، حيث إنه من أكثر النظريات العلمية ارتباطًا بالموضوع محل الدراسة وتحقيقًا لأهدافه، والذى يعد امتدادًا لدور وسائل الاتصال، والتي تقوم على التفاعل الاجتماعي بين الفرد والوسائل التعليمية والتثقيفية المختلفة وكذلك التأثير على الواقع الحقيقي للأفراد **(Wimmer, D. Roger, et al, 2003, 412)**[٢١]؛ وتعتبر نظرية الغرس الثقافي تصورًا تطبيقيًا للأفكار الخاصة بعمليات بناء المعنى وتشكيل حقائق اجتماعية، والتعلم من خلال الملاحظة والأدوار التى تقوم بها وسائل الإعلام في هذه المجالات، حيث تؤكد الفكرة العامة للنظرية قدرة وسائل الإعلام في التأثير على معرفة الأفراد وإدراكهم للعوامل المحيطة بهم، خصوصًا بالنسبة للأفراد الذين يتعرضون إلى هذه الوسائل بكثافة كبيرة **(Stanley J. Baran, et al, 2009, 330)**[22].

ب- فرضيات نظرية الغرس الثقافي:

الفرضية الرئيسية للنظرية:

وتدور فروض نظرية الغرس الثقافي حول فرض أساسي مفادة التعرض المنتظم لوسائل الإعلام منها التليفزيون ويؤدى تدريجيًا إلى تبني صورة ذهنية وأفكار ومعتقدات ووجهات نظر حول الواقع الاجتماعي، يماثل الواقع الذى يتَعرَّض له المشاهد من خلال الوسيلة الإعلامية والتليفزيون، وقد أكد جيربنر على أنه كلما زاد الوقت الذى يقضيه الفرد في مشاهدة التلفزيون أدرك الواقع الاجتماعي بصورة أقرب إلى الصور الذهنية والأفكار التى يقدمها التلفزيون عن الواقع الاجتماعي، أى انه كلما زاد التعرض لوسائل الإعلام زاد الاعتقاد بأن العالم الحقيقي يعكس مضمون وسائل الإعلام. (**عبد الرزاق الدليمى، ٢٠١٦، ١٢٣**)[٢٣].

جـ- تطبيق النظرية على موضوع الدراسة:

طبقًا لهذه النظرية يمكن القول بأن تعرُّض المراهقين للألعاب الاكترونية بشكل مكثف خصوصًا الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتكرار مشاهدتها قد يجعلهم يتأثرون بما تقدمه هذه الألعاب من مشاهد، إذ أن مداومة التعرض لهذه الألعاب يمكن أن تولد عند المراهق اعتقاد بأن ما تعرضه هذه الألعاب قابلًا للتمثيل وللتطبيق على الواقع.

وتُعد هذه النظرية أولى النظريات التى قدمت لدراسة تأثيرات وسائل الإعلام، والتى تهتم بالتأثير المتراكم طويل المدى لوسائل الإعلام، ومايتيحه هذا التعرض من تفاعل بين الفرد ووسائل الإعلام كونها تكسب الفرد اتجاهاته وسلوكيات تمكنه من معايشة مجتمعه والتوافق معه.

سادسًا: تساؤلات الدراسة وفروضها:

تساؤلات الدراسة:

١. ما كثافة استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة لألعاب الإلكترونية؟
٢. ما أهم انواع ألعاب الإنترنت التي يفضل الأطفال والمراهقين عينة الدراسة استخدامها؟
٣. ما أنماط استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية؟
٤. ما هي دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية؟
٥. ما التأثيرات المحتملة على الأطفال والمراهقين عينة الدراسة حول استخدام الألعاب الإلكترونية؟

فروض الدراسة:-

الفرض الأول توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية.

الفرض الثاني توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين الغرس الثقافي لدي المبحوثين .

الفرض الثالث توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية.

سابعًا: الإجراءات المنهجية للدراسة:-

نوع الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية Descriptive Studies التي تُعنى بدراسة الظاهرة في واقعها المعاش بقصد وصفها وتفسيرها؛ إذ إن هدف الوصف لا يقف عند حدود الوصف المجرد للظاهرة وحركتها وعناصرها، ولكن يمتد ليشمل وصف العلاقات والتأثيرات المتبادلة، والوصول إلى نتائج تفسر العلاقات السببية وتأثيراتها للوقوف على الأسباب والمقدمات في علاقتها بالنتائج. (**محمد عبد الحميد، ٢٠٠٤، ١٣**)[٢٤]

وبالتالى تهدف إلى الحصول على بيانات ومعلومات عن الموضوع الدراسة، للتعرف على الألعاب الإلكترونية والغرس الثقافي لدى الأطفال والمراهقين.

منهج الدراسة:

سيتم استخدام منهج المسح باعتباره جهد علمي منظم للحصول على بيانات ومعلومات وأوصاف عن الظاهرة من العدد الحدي من المفردات المكونة لمجتمع البحث وفترة زمنية كافية للدراسة (**سمير محمد حسين، ٢٠٠٦، ١٤٧**)[٢٥]، وباعتبار المنهج المسحي (Survey) مقارنة بالمناهج الأخرى والتى يتم استخدامها في البحوث الوصفية، وهو الأكثر استخدامًا في جمع البيانات بأسلوب علمى (**Burney D, et al, 273**)[٢٦]. وبالتالي سيتم المسح لمجموعة من الأطفال والمراهقين، وذلك بالتطبيق على مجموعة من الأطفال والمراهقين كعينة للألعاب الإلكترونية.

مجتمع وعينة الدراسة:

مجتمع الدراسة الميدانية:- الأطفال والمراهقون

عينة الدراسة:-

عينة الدراسة الميدانية: تُجرى الدراسة على (١٥٠) مفردة من الأطفال والمراهقين.

العينة الزمانية: تعتمد الدراسة على استبيان في شهري سبتمبر وأكتوبر ٢٠٢٢ نظرًا لبداية الدراسة في المدارس والجامعات.

العينة السكانية: تُجرى الدراسة على الأطفال والمراهقين في محافظة القاهرة والجيزة.

أدوات جمع بيانات الدراسة:

أداة الاستقصاء: حيث يتم تصميم استمارة استقصاء تتضمن الاسئلة التى تقيس متغيرات الدراسة وسوف تطبق على عينة من١٥٠ من الأطفال والمراهقين حيث تقسم (٧٥ من الأطفال) و (٧٥ من المراهقين).

ثامنًا: اختبارا الصدق والثبات:

أ: اختبار الصدق (Validity) :يعني صدق المقياس المستخدم في قياس المفهوم الذي يرغب الباحث في قياسه، وللتحقق من صدق المقياس المستخدم في الدراسة تم عرض أداة صحيفة الاستقصاء على مجموعة من الخبراء والمتخصصين [27] في مناهج البحث والإعلام.

ب: اختبار الثبات (Reliability) : يقصد به الوصول إلى اتفاق متوازن في النتائج بين الباحثين عند استخدامهم لنفس الأسس والأساليب بالتطبيق على نفس المادة الإعلامية، أي المحاولة لتخفيض نسب التباين لأقل حد ممكن من خلال السيطرة على العوامل التي تؤدي لظهوره في كل مرحلة من مراحل البحث، وتم تطبيق اختبار الثبات على عينة تمثل ١٠% من العينة الأصلية بعد تحكيم صحيفة الاستبانة، ثم إعادة تطبيق الاختبار مرة ثانية بعد أسبوعين من الاختبار الأول، والذى وصل إلى ٩٠%مما يؤكد ثبات الاستمارة وصلاحياتها للتطبيق وتعميم النتائج .

أولاً: صلاحية واعتمادية الأداة المستخدمة في قياس نتائج الدراسة:

لتحديد درجة صلاحية ومدي الاعتماد على الأداة المستخدمة في قياس استجابات مفردات العينة، قامت الباحثة باستخدام كلاً من معاملي الصدق والثبات:

تم حساب معامل الثبات (Alpha) لأسئلة الاستقصاء (ما يسمي بمعامل الاعتمادية)، وذلك لبحث مدى الاعتماد على نتائج الدراسة الميدانية في تعميم النتائج وكذلك تم حساب معامل الصدق الذاتي عن طريق إيجاد الجزر التربيعي لمعامل الثبات.

قامت الباحثة بإجراء الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (20) مفردة من مجتمع الدراسة، لكي يتم التأكد من وضوح بنود الاستبيان لدي المستقصى منهم، ويوضح الجدول التالي نتائج التحليل الإحصائي الخاصة بحساب كل من درجة المصداقية ومعامل الثبات.

جدول رقم (١) نتائج صلاحية واعتمادية الأبعاد الخاصة باستبيان الدراسة

م	البعد	معامل كرو نباخ ألفا	معامل الصدق الذاتي
١	كثافة استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة لألعاب الإلكترونية	**0.882**	**0.903**
٢	أنماط استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية	**0.756**	**0.867**
٣	دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية	**0.821**	**0.906**
٤	التأثيرات المحتملة على الأطفال والمراهقين عينة الدراسة حول استخدام الألعاب الإلكترونية	**0.836**	**0.900**

تدل بيانات الجدول رقم(١) على عدة نتائج؛ من أهمها:

- صلاحية صدق جميع أبعاد الاستبانة حيث أكد على ذلك قيم معاملات الصدق التي تراوحت ما بين (٠,٨٦٧: ٠,٩٤٩) وهذا يدل على صلاحية جميع الأبعاد.

أكدت قيم كرو نباخ ألفا على الاعتمادية على هذه الأبعاد بشكل كبير حيث تراوحت قيم معامل الثبات Cronbach's Alpha ما بين (٠,٧٥٦: ٠,٨٨٢) مما يعكس درجة عالية من ثبات أبعاد الاستبانة

الأساليب والمعاملات الإحصائية المستخدمة:

قامت الباحثة بترميز البيانات وتم إدخالها إلى الحاسب الآلي؛ لإجراء العمليات الإحصائية اللازمة لتحليل البيانات باستخدام البرنامج الإحصائي، spss[٢٨]، وتم استخدام الأساليب الإحصائية التالية .

- **التوزيعات التكرارية**.
- **الثبات**: من خلال معامل كرو نباخ ألفا، معامل الصدق الذاتي.
- **المتوسط الحسابي**.
- **الانحراف المعياري**.
- **اختبار تي (One Sample T – Test)**.
- **اختبار تي (Independent Sample T – Test)**.

- **اختبار التباين الأحادي.**
- **تحليل التباين ذي البعد الواحد One Way Analysis of Variance ANOVA.**
- **معامل ارتباط برسون pearsman's rho.**

ثامنًا: مفاهيم الدراسة:

اللعب: يُعد اللعب مظهرًا من أهم مظاهر سلوك الطفولة، فالطفولة هى مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فنحن نجد الطفل يقضي كل زمن صحوة نشاطه في اللعب، وليس من السهل على الكبار توقيف تيار اللعب الجارف ولا الوقوف عند تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضرورات الحياة مثل الأكل والنوم. وليس معنى ذلك أن الشخص البالغ لا يلعب، فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات من الطفل الرضيع إلى الرجل المسن. "فاللعب عدة مظاهر وروح واحدة، بحيث نجد لكل من الرضيع والطفل والمراهق والشاب والشيخ والكهل لعبة الخاص به، ولكل نوع وظيفة الخاصة بالنوع النفسى" (**أحمد فلاق، ٢٠٠٩، ٦٣**)[٢٩].

واللعب في الواقع هو مظهر من مظاهر الحرية والنشاط والسرور، وهو أفضل أساليب التحويل الطبيعى لدى الطفل.(**هايدة موثقى،٢٠٠٤، ٤٣**)[٣٠]

الألعاب الإلكترونية:

عرفت الالعاب الالكترونية بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة علي هيئات الكترونية ، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation) وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة).

التعريفات الإجرائية:

اللعب: "هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الطفل داخل الروضة سواء كان فرديًا أو جماعيًا من أجل تلبية حاجاته المختلفة التى يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح، التعلم، تفريغ الطاقة الزائدة إلى غير ذلك من الحاجات وقد يكون اللعب إما منظم أو تلقائي، موجه أو غير موجه".

الألعاب الإلكترونية: هى جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية وتشمل هذه الألعاب ألعاب الحواسيب أو الكمبيوتر محمول أو ثابت وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف الذكية النقالة.

وهى نوع من أنواع الوسائط الإعلامية الجديدة القائمة على استخدام التقنيات الحديثة فى اللعب والتى من شأنها خلق بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد تجذب اللاعب بمزيد من المؤثرات والألوان والحركة وتتمثل فى الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة.

المُراهقة: بأنها المرحلة التى يتحول فيها المراهق تدريجيًا إلى شخص واع قادر على فهم واقعه والتعامل معه انطلاقًا من مسئوليته الأخلاقية والاجتماعية، وتتمثل من عمر (١٥:٢١) عامًا.

التفكير: "هو نشاط ذهني يقوم به الفرد بغية الوصول إلى حل يناسب الموقف الذي يمر به".

الإبداع: "هو عمل كل إنسان ناتج قدرات ومهارات وخبرات شخصية سابقة تمكنه من حل المشكلات بأكثر من طريقة".

التفكير الإبداعي: "بأنه قدرة الفرد على إطلاق عددًا مميزًا من الأفكار والحلول للمشكلات والمواقف التعليمية التي تواجهه بالتوسع والمرونة بشكل فريد".

"هو مجموعة من الأنشطة المنظمة والمتكاملة التى تقوم على أسس علمية، معرفية وسلوكية".

الإطار النظري للبحث

- **الألعاب الإلكترونية:**

أولًا: مفهوم الألعاب الإلكترونية:

الألعاب الإلكترونية هي ألعاب يتم تطبيقها على شاشة التلفزيون لعبة فيديو أو على شاشة وحدة محمولة أو على جهاز حاسب آلي ألعاب حاسب آلي (ويتم تشغيل ألعاب الحاسب الآلى على أق ارص مدمجة أو من خلال الإنترنت، وقد شملت الإصدا ارت الجديدة للألعاب الوحدات المحمولة ج ارفيك ثلاثي الأبعاد، معالجة عالية السرعة وقد ارت سمعية قوية التي تعمل على إث راء تلك الألعاب. مع ظهور التصميم الجديد والمميز لتلك الوحدات المحمولة ظهرت وحدة مايكروسوفت الجديدة تحت اسم Xbox والذي سمي لمصممي الألعاب والمبرمجين بتطوير القدرة البصرية والترفيهية لألعاب الفيديو وقد حاز Xbox على انتباه المستخدمين وعلى خيالهم [٣١]

تعريفات الألعاب الإلكترونية من خلال الانترنت:

ويراها كايلويس Caillois ، على أنها تشكل مزيجاً من الفرصة أو الحظ والمنافسة وإتقان اللعب، وتسمح للاعب باللعب بشكل منظم وله هدف ، أو باللعب الحر بدون هدف، حيث يكون بإمكان اللاعب أن يطور خططاً واستراتيجيات أثناء ممارسة اللعب أو يكون اللعب حراً ومفتوحاً ، في حين شبهها ليندروث Linderoth وآخرون بالقطع الأثرية التي تزيد من أهمية ثقافتنا.

ويراها ديوييت Dewitt على أنه نوع من الألعاب التي يمكن التحكم فيه من خلال (سوفت وير) ، ويمكن ممارستها على شاشة التليفزيون أو الكمبيوتر بواسطة ذراع تحكم أو فارة أو مزيج من هذه الأجهزة .

ويعرفها ديمبسي Dempsey بأنها "عبارة عن مجموعة من الأنشطة التي تنطوي على واحد أو أكثر من اللاعبين ولديها أهداف ومكافآت وعواقب وهي تنطوي على بعض جوانب المنافسة حتى لو كان هذا التنافس مع الذات"(٣٢)

ويشير بيكير Becker إلى عدم وجود تعريف متفق عليه للألعاب الإلكترونية ، ويرى أنه من الهام في هذا الصدد أن نأخذ بعين الاعتبار الأنواع المختلفة من هذه الألعاب كألعاب (البلاي سيتشن Play Station، النينتندو Ninitendo ، والوي Wii ، والإكس بوكس Xbox ، بالإضافة إلى ألعاب التليفونات المتحركة Mobile Games).

تعد الألعاب الإلكترونية Electronic Games من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره ، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعاً حقيقياً أو افتراضياً بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائط المتعددة Multimedia وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت ، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفية ، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة ، وتسهم الألعاب الإلكترونية في تنمية جوانب نمو الأطفال المختلفة من خلال مزايا متعددة، حيث تتيح لهم الفرصة لاختيار ما يرغبون في تعلمه واكتشافه باستخدام استراتيجيات متعددة لحل المشكلات التي تواجههم كما توفر لهم حرية التجريب بغض النظر عن النتائج المترتبة على ذلك وتنمي قدراتهم العقلية وتنمي مهارات التواصل لديهم.

الألعاب الإلكترونية تساعد على إيجاد بيئات تعمل على التواصل بين الأشخاص من مختلف بقاع العالم وتمكنهم من التعرف على أصدقاء جدد ومعرفة ثقافات مختلفة، وقد توصلت إحدى الدراسات(٣٣).

ثانيًا : مكونات الألعاب الإلكترونية:

١- **الجرافيك :** أي الصورة والمؤثرات البصرية التي تقدمها هذه الصورة ، سواء كانت ثلاثية الأبعاد أو ملئ الشاشة أو أي شيء يراه اللاعب.

٢- **الصوت Sound:** ويشمل الموسيقى أو المؤثرات الصوتية التي يتم تشغيلها أثناء اللعب ، بما في ذلك موسيقى البداية والنهاية ، والأغاني والمؤثرات الصوتية البيئية المحيطة بأجواء اللعبة.

٣- **الواجهة interface:** ويقصد بها الواجهة التي يستخدمها اللاعب وتكون لها تأثير مباشر على أدلته، ويحدث تفاعل بينه وبينها وشمل ذلك الاختيار، بين استخدام الماوس أو لوحة المفاتيح أو ذراع اللعبة ، كما يشمل الجرافيك الذي يختاره اللاعب ، وفتح أو إغلاق الموسيقى من أنظمة القوائم ، ونظام التحكم في اللعبة وخيارات اللعبة المتعددة option.[٣٤]

٤- **طبيعة اللعبة:** وتشمل مدة ممارسة اللعبة وإلى أي مدى مسلية أم لا.

٥- **القصة**: وتشمل الخلفية والتوضيحات قبل بدء اللعبة وكل المعلومات التي يصل إليها اللاعب أثناء القصة أو عدد الفوز أو أي معلومات يتعلمها من شخصيات اللعبة .

ثالثًا: أنواع الألعاب الإلكترونية:

وقد أشار جونز Nones إلى أن ألعاب الحاسوب وألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون بها أكثر من الواقع، وصنفت ألعاب الحاسوب إلى: ألعاب المغامرة، ألعاب المنافسة ، وألعاب المحاكاة ، والعاب تعاونية ، وألعاب البرمجة ، وألعاب الألغاز ، وألعاب رجال الأعمال[٣٥].

وعندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نعرف أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، بشكل عام ، فهناك سبع فئات تنتظم فيها ألعاب الفيديو وهي:

أ) **ألعاب الحركة Action Games:** وتعتمد عادة أكثر على التآزر "التوافق" بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والقيادة.

ب) **ألعاب الاستراتيجية Strategy Games:** وهي الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج .

ج) **ألعاب لعب الدور Role Play Games:** تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلاً من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ، ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

د) **ألعاب المغامرة Adventure Games:** وهي التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

ه) **ألعاب الرياضة Sports Games:** تشبه الاستراتيجيات سواء كانت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.

و) **ألعاب المحاكاة Simulation Games:** توجد موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها.

ز) **الألعاب القديمة Classic Games:** معظمها تحول إلى ألعاب تعليمية[٣٦].

وأيا كان التصنيف لألعاب الحاسوب لا معنى له لأن كثيراً من الألعاب قد تقع تحت تصنيفات متعددة في نفس الوقت، فعلى سبيل المثال ألعاب المغامرات التي تحتاج أن يتحدد فيها القرصان الوجهة التي يردها في البحر يمكن أن تصنف كذلك ضمن الألعاب التعليمية لتعليم الجغرافيا.

وهناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى كالتفاعلية، ومستوى النشاط، والتأثيرات الصوتية والمرئية، بالإضافة لوجود هدف للعبة وقوانين اللعبة وكذلك الواقعية فدمج كل هذه العناصر معاً تجعل الألعاب أكثر إثارة ومتعة.

إن الألعاب الإلكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها ، ويتضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة كتصميم الألعاب(٣٧).

فيعطي هذا التفاعل اللاعب الفرصة للاختيار بين تصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشاهدته إن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث تتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية ليسيطر على الشخصية الموجودة مما يقوي العلاقة بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة ، بالإضافة على أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب حيث إن النجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب.

رابعًا: سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية

إن الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكم أن فيهما سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات يقول علماء الاجتماع: لو كان للألعاب الإلكترونية ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبإشراف تربوى لكان لها بعض الإيجابيات، بحيث يستطيع المراهق أن يقضي فيها جزءًا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابًا شقية كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر، وألعاب التفكير الإبداعي، وأضافوا: أن للألعاب الإلكترونية جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز.

١- سلبيات الألعاب الإلكترونية:

أ- إن التعرض للألعاب الإلكترونية لوقت طويل يزيد من المشاعر العدائية والسلوك العنيف لدى المراهقين بغض النظر عن ربحة في لعبة أو خسارته. (**Lim Yong Quan, Et al, 2015, 15**) (٣٨).

ب- أظهرت الدراسات أن الأشخاص الذين يمارسون ألعاب الإلكترونية لمدة ساعتين إلى سبعة ساعات يتعرضون للغضب بسهولة ويواجهون مشكلة في التواصل الاجتماعي وهذا ما يؤدى إلى مشاكل في العلاقات الأسرية.

ت- إن استخدام الألعاب الإلكترونية تجعل الفرد منعزلًا عن محيطه وهذا ما يؤدي إلى انخفاض قدرته على الانخراط في الأنشطة الاجتماعية والأسرية.
ث- إن استخدام الألعاب الإلكترونية بكثرة تؤثر على صحة العين، كما أنها تضعف اللياقة البدنية.(**Regiald Matt Santiago, Et al, 2014, 4-9**)[٣٩].

٢- <u>إيجابيات الألعاب الإلكترونية:</u>

أ- أظهرت الدراسة التى أجرتها فريقسون و رودا Frigson Roda أن الألعاب الإلكترونية يمكن إن تساهم في تقلل المزاج الاكتئابي للفرد من خلال إدارة الحالة المزاجية وأوضحوا أن الألعاب الإلكترونية تمنح اللاعبين المصابين بالاكتئاب إحساسًا بالسيطرة والهيمنة في اللعبة.(**Lim Yong Quan, 2015, 15**) [٤٠].
ب-تنمية القدرات المعرفية والإدراكية لدى اللاعب، وتزيد من فاعلية الانتباه والتفكير الإبداعي.
ت-تنشيط الذاكرة وتنمية الذكاء والقدرة على اتخاذ القرار.
ث-تنمية العلاقات الاجتماعية، إذ أن ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة أو الأصدقاء.
ج- إمكانية توظيفها في تطوير التعليم، إذ تمتاز الألعاب الإلكترونية التعليمية بالجمع بين التسلية والتعليم لتجذب انتباه المراهق وتُشعره بالمتعة أثناء التعليم وتوظيف الغرس الثقافى من حيث بناء المعنى وتشكيل حقائق اجتماعية.(**ياسر بن إبراهيم الخضيرى، ٢٠١٨، ٨**) [٤١].

<u>خامسًا: خصائص ومميزات الألعاب الإلكترونية تتمثل في الآتي:</u>

- سهولة التعلم، يتمكن اللاعب من اكتشاف نقاط التحكم فيها وفهم العناصر المكونة لها بسهولة.
- تقدم التغذية الراجعة Fee Back بعد كل خطوة.
- تحفز اللاعب ذاتيًا مما يجعله يستمر في ممارسة اللعبة.
- مستويات اللعبة مندرجة في توزيع العناصر وطريقة اللعب فلا يشعر اللاعب بالملل.
- بعض الألعاب تقدم مستويات لقياس أداء اللاعب النهائي على اللعبة، تستخدم الصوت والصورة والألوان.
- تتضمن اللعبة مجموعة من الخيارات التي تجعل اللاعب يمارس اللعبة بالشكل الذي يُفضله.(**منى جابر رضوان، ٢٠٠٩**)[٤٢].
- تعمل على خلق علاقات اجتماعية قوية، وتنمية القدرة في اخذ القرارات المحددة.
- تنمية قدرات التفكير، التسلية والترويح عن النفس، لشغل وقت الفراغ.(**Griffield, Et al, 2000**) [٤٣].

سادسًا: تاثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين: (الآثار الصحية، الآثار النفسية، الآثار الاجتماعية).

تحدث الدكتور أحمد المجدوب، مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، عن بعض الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إن هذه الألعاب تصنع جيلًا عنيفًا؛ وذلك لما تحويه من مشاهدها، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التى تصادفه يغلب عليها العنف(**أبو جراح، ٢٠٠٤**) [٤٤].

أ- الآثار الصحية والنفسية:

مع انتشار الألعاب الإلكترونية وهي نوع من أنواع الوسائط الإعلامية ، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز يسبب الآلام مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة الحركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر الطلاب، إذ قد يصابون بضعف النظر نتيجة تعرضهم لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التليفزيون أو الحاسب التى يجلسون أمامها ساعات طويلة أثناء ممارستهم اللعب.

ب- الآثار الاجتماعية:

تجمع معظم الأوساط العلمية أن ألعاب الكمبيوتر والانترنت لا تعتبر لصالح الأبناء من الجانب المعرفي الاجتماعي من شخصيتهم حيث يؤدي ذلك إلى زيادة ارتباط الأبناء بالآلة فيصبح الأبناء أسرى للكمبيوتر والانترنت والتكنولوجيا الرقمية لاسيما مع وجود خاصية للتفاعل مع هذه الآلات الأمر الذي يؤدي إلى زيادة التواصل مع الآلة وإضعاف التواصل مع البشر وسي نمو الأبناء معهم شعوراً عميقاً بالوحدة والعزلة وتفكك العلاقات الأسرية وسيعيشون في عالم الرموز والمجردات التي تزيدهم عزلة عن المجتمع[٤٥].

فإن الألعاب الإلكترونية قد تُعَرِّض الطالب إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الذى يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية والطبيعية التى تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرضه إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو المنزل (**كوثر هانى، ٢٠١٠٩، ٦٦**)[٤٦].

سادسًا: سمات الألعاب الإلكترونية:

أ- **الإبداع والابتكار:** تنطوي ألعاب الفيديو على عالم بصري وسمعي يتعامل فيه اللاعب مع شخصية أو شخصيات افتراضية تكون مصحوبة ببرامج يستطيع اللاعب من

خلالها إدخال تغييرات على عالم اللعب أو حتى بناء عالم جديد، إذ أنه يستطيع إنشاء صورة أو مجموعة من المباني مما يساعده على الإبداع والابتكار، مثلاً في لعبة Tony Hawk's Skater في هذه اللعبة يتعين على اللاعب وضع منحدرات وأشجار وقوائم وبناء منتزهات جديدة.

ب- **تحديد الهدف والوصول إليه:** عندما يلعب الأطفال أو اللاعبون عموماً يفكرون في الأهداف التي يعتبر إنجازها هو فوز لهم ، وفي حالة الألعاب ذات النهايات المفتوحة فلا يَقبل بها اللاعبون وإنما يتخذون قرارات وخيارات حقيقية بأنفسهم.

ت- **القدرة على التحمل:** القدرة على التحمل هي من خصائص العالم (الواقعي والافتراضي) التي تسمح باتخاذ فعل معين في حالة تناسب هذا الفعل مع قدرات الفاعل، فيتعلم اللاعب أثناء اللعب كيف يرى عالم كل لعبة من الألعاب المختلفة التي يمارسها بطريقة مختلفة تمامًا عن الأخرى ، وفي كل حالة يرى العالم من حيث كيفية تحمله لأنواع التصرفات المضمنة التي يتعين عليه القيام بها لكي ينجز أهدافه ، مثلاً نرى في لعبة العالم في شكل طرق ومسالك ومنعطفات وعليه الانتقال من واحد تلو الآخر لأن ذلك يعده لاتخاذ الإجراءات اللازمة، ونرى في لعبة أخرى ضوء وظلال وكل ذلك يهيئ اللاعب للتصرفات المختلفة (**تينا ويلوجباى، وآخرون، ٢٠١٣، ٧٢-٧٣**) [٤٧].

ث- **كيفية وضع الخطط والاستراتيجيات:** تنطوي الألعاب الإلكترونية على ألعاب تنافسية تعتمد على الأسلحة والحروب ووضع الاستراتيجيات العسكرية لمحاربة الأعداء وتشبه فكرتها سلسلة روايات Star Wars توزع ألعاب الفيديو الذكاء عن طريق إيجاد أدوات بارعة: نجد أن لعبة Full Spectrum Warrior يستخدم اللاعب أزرار أوجه التحكم لإصدار أوامر إلى فرقتين من الجنود، ويشرح كتيب تعليمات اللعبة ويشير إلى إنه يجب على اللاعبين تبني قيم وهويات الجندي المحترف وطريقة تفكيره، ويتمكن اللعب من تحديد الوعي المعلوماتي والقدرة على تحديد مدى وطبيعة المعلومات التي يحتاج اليها، وتقيم الفوائد المترتبة عليها، تمكنه من تحديد أنسب نظم وأدوات استرجاع المعلومات للوصول للمعلومة التى يحتاجها.(**Waelchli, 2009**) [٤٨].

ج- **الافتراضيون ولاعب العالم الحقيقي:** ومن خلال توزيع المعرفة والمهارات (الأدوات الذكية البارعة) يتم إرشاد اللاعب وتوجهه فيخفف بعض الأعباء الإدراكية ويلقيه بها على عاتق تلك الأدوات فتتيح للاعب البدء في العمل بنفسه بقدر من الفاعلية، قبل أن يصبح كفئًا بالفعل ثم يكتسب اللاعب في النهاية الكفاءة والقدرة من خلال التجريب والخطأ، والتغذية المرجعية.

ح- **إيجاد انتساب وظيفي متداخل:** وهو شكل مهم للغاية من أشكال التعاون في العالم فنجد في لعبة أخرى من الألعاب التي يشارك فيها أكثر من لاعب مثلًا: شخصيات مختلفة متعددة من صائد لكاهن لمحارب وهكذا، وكل شخصية من تلك الشخصيات تتمتع بمهارات مختلفة، فيجب على كل لاعب أن يتعلم كيف يكون متفوقًا في مهاراته الخاصة، ويتعلم أيضًا كيف يدمج هذه المهارات مع مهارات المجموعة كلها، ويجب أن يقتسم كل لاعب المعارف المشتركة الخاصة باللعبة، فيتفاعل اللاعبون من خلال المحادثة والحوار(**ثريا أحمد البدوى، ٢٠١٥، ٦٠**)[٤٩]. ويرى البعض أن هذا الشكل حاسم بالنسبة لفرق العمل في أماكن العمل والأشكال الحديثة من النشاط الاجتماعي فالناس المتخصصون يندمجون ويتشاركون معًا للانتساب إلى مؤسسة تحقق أهدافهم المشتركة واستخدام ثقافتهم وتباينهم الاجتماعي كموارد استراتيجية وليس كعقبات تعوق حركتهم.

- **التفكير الإبداعي**

أولًا: مفهوم التفكير الإبداعي:

يُعرَّف التفكير على أنه "مهارة ذهنية كلية يتم عن طريقها معالجات ذهنية للمدخلات الحسية والمعومات المسترجعة لتكوين الأفكار أو استدلالها أو الحكم عليها، وتتضمن الإدراك والخبرة السابقة التي عن طريقها تكتسب الخبرة معنى." (**جروان فتحى عبد الرحمن، ٢٠٠٢، ٤٢**) [٥٠].

ويُعَد التفكير أعلى مراتب النشاط العقلي، بينما يشكل الإحساس والإدراك المراحل الأولية في العمليات المعرفية التى تتضمن في النهاية نشاطًا منظمًا للإحساسات والمدركات والصور الذهنية التى تصبح في أخر مراحلها الأساس الذى تقوم عليه قدرة الفرد على الإبداع، هذا الإبداع الذى يشكل في النهاية صور متعددة (إنتاج أول عمليات أو سلوك ابتكاري) (**نايفة قطامى، ٢٠١٠، ص١٣٣**)[٥١].

ولن نجد مرحلة من مراحل الحياة أهم من مرحلة الطفولة لتفجير هذا الإبداع فيها، خصوصًا أنها مرحلة وضع اللبنات الأولى في تكوين شخصية الفرد، حيث تجمع نظريات علم النفس رغم اختلافها على أهمية هذه المرحلة في تكوين شخصية الفرد.

ويُعد اللعب سمة مميزة لهؤلاء الأطفال، حيثُ يستغرق جزءًا كبيرًا من وقتهم، ويرى علماء النفس أن اللعب يُمثل أرقى وسائل التعبير في حياة الأطفال، ويشكل عالمهم الخاص بكل ما فيه من خبرات تؤدي إلى تنمية جميع جوانب النمو بما فيها النمو المعرفي (إدراكي، انفعالي، اجتماعي، معرفي، ومهارات حركية) وللطفل قدرة على التخيل والابتكار والتفكير للامحدودية (**إيمان عباس الخفاف، ٢٠١٠، ص٣٧١**) [٥٢].

وتُعتبر مواقف اللعب بمثابة خبرات حسية عملية وتمثل بعدًا مهمًا في عملية التعليم وتنظيم البيئة المتحدية لإمكانيات الطفل وقدراته، فالطفل يتعلم ويتذكر المعلومة التى ترتبط بالخبرة الحسية والممارسة العلمية والتداول مع الخبرة ذاتها، في حين أنه يصعب عليه تذكر أو استيعاب المعلومة التى تقدم له بصورة شفهية أو مجردة وهو يستمع بالخبرة عندما يتعامل معها مباشرة ويتداولها، ويسهل عليه تخزينها في الذاكرة، ويسهل عليه استدعائها عند الحاجة إليها.

اليوم تجاوز تجاوز الباحثون الحديث عن أهمية اللعب وتفسيره والتحدث عن أنواعه، خاصة نظريات علم النفس وأصبح الباحثون يتحدثون اليوم عن وضع برامج تطبيقية فعالة تستفيد من نظريات سالفة الذكر وإخراج برامج لأنشطة اللعب من أجل تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال بصفة عامة.

ثانيًا: التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين:

التفكير الإبداعي هو النظر إلى شيء ما بطريقة مختلفة وجديدة، وهو ما يُعرف بالتفكير خارج الصندوق، حيث يشتمل على التفكير الجانبى أو القدرة على إدراك أنماط غير واضحة في أمر ما، كما يمتلك الأشخاص المبدعون القدرة على ابتكار وسائل جديدة لحل المشكلات ومواجهة التحديات (**Doyle, et al, 2008,p50**)[٥٣].

هناك العديد من الوسائل التى تعزز التفكير الإبداعى، ومنها:

- تدريب العقل على التخيل بشكل منتظم بدلًا من تركيز القوة العقلية على الأعمال الروتينية لمواجهة المشكلات، ويكون ذلك بمحاولة رؤية أية أمور عملية أو ترفيهية من ثلاث زوايا.
- تخصيص وقت معين للتفكير الإبداعي؛ حيث يمكن تحديد ساعة من اليوم أو من الأسبوع يتم خلالها ممارسة التفكير الإبداعي حول شيء محدد.
- تقديم وصف قصير وواضح حول أيّة فكرة جديدة من خلال ثلاث جمل.

ثالثًا: مراحل التفكير الإبداعي :

يرى (**جودت سعادة، ٢٠٠٩**) [٥٤] أن عملية الإبداع عبارة عن مراحل متباينة، تتولد من خلالها الأفكار الجديدة، وهذه المراحل هي:

أ- **مرحلة الإعداد أو التحضير Preparation:** ويتم فيها تحديد المشكلة، حيث يتم فحصها من جميع الجوانب، ويشمل ذلك على تجميع المعلومات والمهارات والخبرات، عن طريق الذاكرة والقراءات ذات العلاقة. ثم يتم تصنيفها عن طريق ربط عناصر المشكلة مع بعضها.

ب- **مرحلة الحضانة Incubation:** وهي مرحلة تنظم فيها الأفكار، وفيها يتحرر العقل من الشوائب والأفكار التي لا صلة لها بالمشكلة، ويحدث فيها التفكير العميق والمستمر بالمشكلة و تقديم اقتراحات غير نهائية لحلها.

ت- **مرحلة الإشراق Illumination** وفيها تنبثق شرارة الإبداع، ويتم فيها ولادة الفكرة الجديدة أو الحل المناسب للمشكلة، التي تؤدي إلى حل المشكلة.

ث- **مرحلة التحقيق Verification** وهي أخر مرحلة من مراحل تطور الإبداع حيث يتم على نتيجة أو حل للمشكلة وعلى الرغم من ذلك فإن المبدع يقوم باختبار الفكرة الإبداعية التي تم التوصل إليها، ويعيد النظر فيها، ثم يجرب الحل، ويتحقق من نجاحه.

رابعًا: مهارات التفكير الإبداعي:

أشار (**خالد بن محمد بن محمود الرابغي، ٢٠١٤**)[٥٥] من خلال الأدبيات التي اطلع عليها إلى أهم مهارات التفكير الإبداعي والتي حاول الباحثون قياسها كالآتي:

- **الطلاقة Fluency:** وتعني القدرة على توليد (استدعاء) عدد كبير من المترادفات والأفكار الغنية والمتنوعة لمعلومات وخبرات سابقة في فترة زمنية محددة (شرط) وهي تتضمن جانبا كميًا من الإبداع والطلاقة خمسة أشكال:١- الطلاقة اللفظية ٢- طلاقة التداعي ٣ - طلاقة التعبير٤- طلاقة الأفكار ٥ - طلاقة الأشكال.
- **المرونة Flexibility**: وهى تغير الحالة الذهنية لدى الفرد بتغير الموقف، أي القدرة على توليد أفكار متنوعة ومختلفة للمهارة المعطاة، كما أنها القدرة على تغيير الاتجاهات الفكرية وعدم الإصرار على اتجاه بحد ذاته، والمرونة نوع:
- **المرونة التلقائية Flexibility Spontaneous:** وهي القدرة السريعة للفرد على إنتاج اكبر عدد ممكن من الاتجاهات والأفكار المرتبطة بموقف ما.
- **المرونة التكيفية Flexibility Adaptive:** وتعني قدرة الفرد على تغيير الوجهة الذهنية في مواجهة مشكلة ما وصياغة الحلول المقترحة لها وتغيير استجاباته حسب المواقف التي يتعرض لها، كما تعني أيضًا قدرة الفرد على التعديل المقصود في السلوك ليتفق مع الموقف (**جودت سعادة، ٢٠٠٩، ٣**) [٥٦]
- **الأصالة Originality:** وتعني قدرة الفرد على توليد أفكار غير مألوفة والتميز في التفكير والندرة والقدرة على النفاذ إلى ما وراء المباشر والمألوف من الأفكار. وتعني أيضا القدرة على الإتيان بفكرة جديدة في مكان وزمان محددين، أي الجدة والتفرد.
- **التوسع Elaboration**: وتعني مقدرة الفرد على تقديم إضافات وتفاصيل جديدة لفكرة ما أو موقف. وهي المبالغة في تفصيل الفكرة بتوضيح تفاصيلها بدقة لجعلها أكثر فائدة وجمال.

- **الحساسية للمشكلة Problems to Sensitivity :** وهي تعني الوعي بتحسس أو وجود مشكلات أو حاجات أو عناصر ضعف في البيئة أو إدراك الثغرات أو مَوَاطِن الضعف في المواقف المثيرة (**خالد بن محمد بن محمود الربغي، ٢٠١٤**)[٥٧]

حيث نضع مهارات التفكير الإبداعي في قالب بحيث يفسح المجال للخيال وتوليد الأفكار الجديدة والخلّاقة، فإن ذلك يسهم في تـأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين وعلى كيفية اتخاذ القرارات بهدف حل المشكلات التي يتعرضون لها. ومما لا شك فيه أن مهارات التفكير بحر واسع يتضمن العديد من المهام المترابطة والمتداخلة، وذلك يتطلب إنتاج شيء أصيل ومميز من خلال التأمل الهادف بتفعيل مهارات التفكير الإبداعي.

خامسًا: أهم خصائص الطفل في مرحلة الطفولة في التفكير الإبداعي:

النمو العقلي السريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه والتفكير الحسي، إذ يبدأ الطفل بالتحول من التفكير الحسي إلى التفكير المجرد، يتعلم الطفل المهارات الأساسية في القراءة والكتابة والحساب النمو الجسمي البطيء زيادة التوافق البصري ونمو الحواس. النشاط الزائد ونمو العضلات والقدرة على الكتابة وعمل أشكال متنوعة من المواد القابلة للتشكيل مثل الصلصال، والتمكن من رسم الرجل والمنزل والشجرة. (**عزيز سمارة، وآخرون، ٢٠١٧، ١٤-١٥**) [٥٨].

القدرة على التعبير الشفوي والتحريري والقدرة على القراءة وتمييز المترادفات والأضداد. يميل اللعب نحو الواقعية. ويبدأ اللعب الجماعي بشكل تدريجي. ويبدأ اهتمام الطفل بالألعاب ذات القواعد. (**فواز فتح الله الرامينى، ٢٠٠٩، ٣٣-٣٩**) [٥٩].

وعن خصائص الذاكرة في مرحلة التعليم الابتدائي بوجه عام "فالتذكر من أول العمليات التي تظهر في حياة الطفل، وتنمو نموًا هائلًا في هذه المرحلة، حتى أن الذاكرة عند الطفل في هذا السن أقوى منها عند الراشد، وربما كان السبب أن الذاكرة هي أول العمليات العقلية ظهرًا، وأبكرها نضجًا في الوقت الذي لم تنضج فيه قدرات أخرى بعد".

وتتميز الذاكرة في النصف الأول من المرحلة الابتدائية (مرحلة الطفولة المتوسطة) "بأنها آلية ومباشرة، كما يمكن للطفل تذكر الأشياء المجردة، بينما تبدأ القدرة على التذكر المنطقي في الظهور في النصف الثاني من هذه المرحلة". (**علاء الدين كفافي، ١٩٩٨، ٣٨**)[٦٠].

ولذلك من الضروري أن نهتم داخل المدرسة بالصلة بين الطفل وبيئته عن طريق زيادة نشاط التذكر في الجوانب المعرفية واللغوية عن طريق القصص واللعب، ومنها أن نعرض عليه لوحدات اللغوية وبعضها عن المهارات الحسابية لجداول الجمع والضرب

والقسمة، على أن يسهم الطفل في عملها وصنعها حتى يعتاد عليها من كثرة رؤيته لها، فيتعرف عليها حين يراها، ومن ثم يسهل عليه بعد ذلك حفظها وإعادة تذكرها". (**عبد المجيد سيد منصور، ١٩٩٨، ٢٦٥**) [٦١].

كما أن طفل هذه المرحلة أقدر على الانتقاء وتركيز الانتباه على الجوانب المعنية، ولديه القدرة على أن يهمل أو يتجاهل الجوانب الأخرى غير المعنية، وهو ما يحتاجه في هذه المرحلة التي سيتعلم فيها التمييز بين الحروف والأرقام التي تبدو متشابهة، كما تقوم الخبرة السابقة لديه بتحديد الجوانب التي يلزم التركيز عليها، وهو ما يعرف بالانتباه الانتقائي"(**صفاء فوزى، ٢٠٠٣، ٣٤**)[٦٢].

مختلفة تعبر بعضها عن مهارات الألعاب الإلكترونية :

ونمت نموًا ملحوظًا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن لعب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار!

في خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين وبالذات على الأطفال؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على صحة الطفل وقيمه وسلوكه ولغته وشخصيته بشكل عام. فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت مزايا ومساوئ الألعاب الالكترونية وتأثراتها على لاعبيها.

نتائج الدراسة الميدانية

أولاً: العوامل الديمجرافية لعينة الدراسة :

جدول رقم (٢) توزيع عَيِّنَة الدراسة وفقًا لخصائص الديمجرافية

الخصائص الديموجرافية		الأطفال ٧-١٤ سنة		المراهقون ١٥-٢١		الإجمالي		كا٢	مستوي المعنوية
		ك	%	ك	%	ك	%		
ع. النوع	أنثي	41	27.3%	22	14.7%	63	42.0%	9.880[a]	*.001
	ذكر	34	22.7%	53	35.3%	87	58.0%		
الفئات التعليمية	حكومي	10	6.7%	56	37.3%	66	44.0%	58.208[a]	*.000
	خاص	58	38.7%	15	10.0%	73	48.7%		
	أزهري	7	4.7%	4	2.7%	11	7.3%		
الإجمالي		75	%50	75	%50	150	%100		

تدلَّ بيانَات الجدْول رقْم (٢) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

- توزَّع المبحوثين عيِّنة الدِّراسة طِبْقًا لِمتغَيِّر النَّوْع؛ فجاءتْ نِسْبة الذُّكور الأعْلى حيْث بلغتْ نِسْبتهم (٥٨%)، فِي مُقابل نِسْبة الإنَاث بِنسْبة (٤٢%)، أكد استخدام اختبار كا٢ وجود علاقة دالة إحصائياً بين النوع والفئات العمرية حيث بلغت قيمة كا٢=٩,٨٨٠، درجة الحرية=١٢، مستوى المعنوية=٠,٠٠٠ دال، مما يدل على وجود علاقة متوسطة.
- كمَا تمَّ توزَّع المبحوثين عيِّنة الدِّراسة طِبْقًا لِمتغَيِّر الفئات التعليمية؛ فجاءتْ نِسْبة فِئة (للتعليم الخاص) الأعْلى حيْث بلغتْ نِسْبتهم (٤٨,٧%)، يليهَا فِئة (التعليم الحكومي) بِنسْبة (٤٤%)، وأخيرًا (التعليم الأزهري) بنسبة (٧,٣%).
- أكد استخدام اختبار كا٢ وجود علاقة دالة إحصائيًا بين توع التعليم و الفئات العمرية حيث بلغت قيمة كا٢=٥٨,٢٠٨، درجة الحرية=٢، مستوى المعنوية=٠,٠٠٠ دال، مما يدل على قوة العلاقة.

ثانيًا: كثافة استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة لألعاب الإلكترونية

١. مدي لعب المبحوثين عينة الدراسة لألعاب الإلكترونية سواء بلايستيشن أو إكس بوكس أو كمبيوتر.

جدول رقم (٣) توزيع عينة الدراسة وفقًا لمدى لعب المبحوثين عينة الدراسة لألعاب الإلكترونية سواء بلايستيشن أو إكس بوكس أو كمبيوتر مع المرحلة العمرية

الفئات العمرية / مدي لعب المبحوثين	الأطفال (٧-١٤ سنة)		المراهقون (١٥-٢١سنة)		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
دائمًا	13	8.7%	42	28.0%	72	48.0%
أحيانًا	52	34.7%	20	13.3%	55	36.7%
نادرًا	10	6.7%	13	8.7%	23	15.3%
الإجمالي	**75**	**50%**	**75**	**50%**	**150**	**100%**

قيمة كا٢ = 29.904^{a} درجة الحرية =2 معامل التوافق = 408. مستوي المعنوية = 000.* دال إحصائيًا

تدلَّ بيانَات الجدْول رقْم (٣) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

تبين مدي لعب المبحوثين عينة الدراسة لألعاب الإلكترونية سواء بلايستيشن أو إكس بوكس أو كمبيوتر بصفة " دائمًا " بنسْبة (٤٨%)، يليهَا " أحْيانًا " بنسْبة (٣٦,٧%) وأخيرًا "نادرًا" بنسْبة (١٥,٣%).

وقد تبين من التحليل الإحصائي وجود علاقة دالة إحصائية وقوية بين مدى لعب المبحوثين عينة الدراسة لألعاب الإلكترونية سواء بلايستيشن أو إكس بوكس أو كمبيوتر و الفئات العمرية حيث بلغت قيمة كا٢ (٢٩,٩٠٤)، وهي دالة إحصائيًا عند مستوى المعنوية

(٠،٠٠٠) .

- تتشابه هذه النتيجة مع دراسة **(نوفاء بنت خالد بن فهد الحربي، ٢٠٢٢)** [٦٣] تحديد العوامل المؤدية إلى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب الثانوية.

٢. بدء المبحوثين في ممارسة اللعب بألعاب إلكترونية

جدول رقم (٤) توزيع عينة الدراسة وفقًا لبدء المبحوثين في ممارسة اللعب بألعاب إلكترونية مع المرحلة العمرية

الفئات العمرية / بدء المبحوثين في ممارسة الألعاب الإلكترونية	الأطفال (٧-١٤ سنة)		المراهقون (١٥-٢١ سنة)		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أكثر من ذلك	29	19.3%	58	38.7%	87	58.0%
منذ عامين	38	25.3%	6	4.0%	44	29.3%
منذ عام	8	5.3%	11	7.3%	19	12.7%
الإجمالي	**75**	**50%**	**75**	**50%**	**150**	**100%**

قيمة كا٢ = ^{a}33.413 درجة الحرية =2 معامل التوافق = 427. مستوي المعنوية = 000.* دال إحصائيًا

تدلّ بيانات الجدْول رقم (٤) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

بدء المبحوثين عينة الدراسة في ممارسة اللعب بألعاب إلكترونية منذ " أكثر من عامين " بنسْبة (٥٨%)، يليهَا "منذ عامين" بنسْبة (٢٩,٣%) وأخيرًا " منذ عام " بنسْبة (١٢,٧%).

وقد تبين من التحليل الإحصائي وجود علاقة دالة إحصائيًا وقوية بين بدء المبحوثين عينة الدراسة في ممارسة اللعب بألعاب إلكترونية والفئات العمرية حيث بلغت قيمة كا٢ (٣٣,٤١٣)، وهي دالة إحصائيًا عند مستوى المعنوية (٠,٠٠٠) .

٣. معدل لعب المبحوثين بالألعاب الإلكترونية يوميًا خلال الأسبوع

جدول رقم (٥) توزيع عينة الدراسة وفقًا لمعدل لعب المبحوثين بالألعاب الإلكترونية يوميًا خلال الأسبوع مع المرحلة العمرية

الفئات العمرية / معدل اللعب	الأطفال (٧-١٤ سنة)		المراهقون (١٥-٢١سنة)		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
وقت غير محدد	10	6.7%	62	41.3%	72	48.0%
اقضي يوم كامل	53	35.3%	7	4.7%	60	40.0%
يومين	12	8.0%	6	4.0%	18	12.0%
الإجمالي	**75**	**50%**	**75**	**50%**	**150**	**100%**

قيمة كا٢ = ^{a}74.822 درجة الحرية =2 معامل التوافق = 577. مستوي المعنوية = 000.* دال إحصائيًا

تدلَّ بيانَات الجدْول رقْم (٥) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

إن معدل لعب المبحوثين بالألعاب الإلكترونية يوميًا خلال الأسبوع كان " وقت غير محدد " بنسْبة (٤٨%)، يليهَا " أقضي يوم كامل " بنسْبة (٤٠%) وأخيرًا " يومين " بنسْبة (١١٢%).

وقد تبين من التحليل الإحصائي وجود علاقة دالة إحصائيًا وقوية بين معدل لعب المبحوثين بالألعاب الإلكترونية يوميًا خلال الأسبوع والفئات العمرية حيث بلغت قيمة كا٢ (٧٤,٨٢٢)، وهي دالة إحصائيًا عند مستوى المعنوية (٠،٠٠٠) .

٤. معدل ساعات لعب المبحوثين عينة الدراسة بالألعاب الإلكترونية باليوم الواحد

جدول رقم (٦) توزيع عينة الدراسة وفقًا لمعدل ساعات لعب المبحوثين عينة الدراسة بالألعاب الإلكترونية باليوم الواحد مع المرحلة العمرية

الفئات العمرية / عدد الساعات	الأطفال (٧-١٤ سنة)		المراهقون (١٥-٢١سنة)		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أكثر من ثلاث ساعات	23	15.3%	59	39.3%	82	54.7%
ساعتين	33	22.0%	7	4.7%	40	26.7%
ساعة	19	12.7%	9	6.0%	28	18.7%
الإجمالي	**75**	**50%**	**75**	**50%**	**150**	**100%**

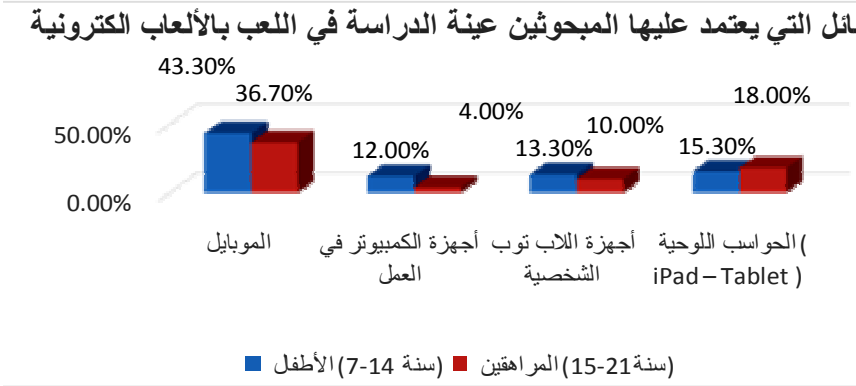
قيمة كا٢ = 36.276^{a} درجة الحرية =2 معامل التوافق = 441. مستوي المعنوية = 000.
* دال إحصائيًا

تدلَّ بيانَات الجدْول رقْم (٦) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

تبين أن معدل ساعات لعب المبحوثين عينة الدراسة بالألعاب الإلكترونية باليوم الواحد بصفة " أكثر من ثلاث ساعات " بنسْبة (٥٤,٧%)، يليهَا "ساعتين" بنسْبة (٢٦,٧%) وأخيرًا "ساعة" بنسْبة (١٨,٧%).

وقد تبين من التحليل الإحصائي وجود علاقة دالة إحصائيًا وقوية بين معدل ساعات لعب المبحوثين عينة الدراسة بالألعاب الإلكترونية باليوم الواحد والفئات العمرية حيث بلغت قيمة كا٢ (٣٦,٢٧٦)، وهي دالة إحصائيًا عند مستوى المعنوية (٠،٠٠٠) .

٥. أكثر الوسائل التي يعتمد عليها المبحوثين عينة الدراسة في اللعب بالألعاب الإلكترونية



شكل رقم(١) توزيع عينة الدراسة وفقًا أكثر الوسائل التي يعتمد عليها المبحوثين عينة الدراسة في اللعب بالألعاب الإلكترونية مع الفئات العمرية

تدلّ بيانات الشكل رقم (١) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

تنوعت الوسائل التي يعتمد عليها المبحوثين عينة الدراسة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حيث جاء في الترتيب الأول وسيلة الموبايل بنسبة (٨٠%)، يليها (الحواسب اللوحية iPad – Tablet) بنسْبة (٣٣,٣%)، ثم " أجهزة اللاب توب الشخصية " بنسْبة (٢٣,٣%) وأخيرًا " أجهزة الكمبيوتر في العمل " بنسْبة (١٦%).

تتشابه هذه النتيجة مع دراسة **(نوفاء بنت خالد بن فهد الحربى، ٢٠٢٢)**[٦٤] تحديد العوامل المؤدية إلى استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب الثانوية.

٦. أهم المواقع التي تفضلها المبحوثين عينة الدراسة للدخول منها على الألعاب

جدول رقم (٧) توزيع عينة الدراسة أهم المواقع التي تفضلها المبحوثين عينة الدراسة للدخول منها على الألعاب مع المرحلة العمرية

الفئات العمرية / المواقع	الأطفال (٧-١٤ سنة)		المراهقون (١٥-٢١سنة)		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
الفيس بوك	66	44.0%	63	42.0%	129	86.0%
من محرك البحث	54	36.0%	48	32.0%	102	68.0%
الإنستجرام	30	20.0%	34	22.7%	64	42.7%
يوتيوب	26	17.3%	15	10.0%	41	27.3%
الإجمالي	**75**		**75**		**150**	

تدلَّ بيانَات الجدْول رقْم (٧) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

أتضح أن من أهم المواقع التي تفضلها المبحوثين عينة الدراسة للدخول منها على الألعاب كان موقع الفيس بوك بنسْبة (٨٦%)، يليهَا " من محرك البحث " بنسْبة (٦٨%)، ثم موقع (الإنستجرام) بنسبة (٤٢,٧%) وأخيرًا " يوتيوب " بنسْبة (٢٧,٣%)، ويدل ذلك علي اتفاق كل من الأطفال والمراهقين علي تفس المواقع ولكن بفارق ضعيف .

ثالثًا : أهم أنواع ألعاب الإنترنت التي يفضلها الأطفال والمراهقون عينة الدراسة استخدامها

٧. أنواع الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت المفضلة لدي المبحوثين عينة الدراسة .

جدول رقم (٨) توزيع عينة الدراسة وفقًا لأهم أنواع الألعاب الالكترونية عبر الإنترنت المفضلة لدي المبحوثين عينة الدراسة مع الفئات العمرية

الفئات العمرية / أنواع الألعاب	الأطفال (٧-١٤ سنة)		المراهقون (١٥-٢١سنة)		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
ألعاب القتال والمغامرات والمطاردات بالمسدسات و القنابل	40	26.7%	39	26.0%	79	52.7%
ألعاب الحركة(كرة قدم فيفا-الجري –الملاكمة - المصارع)	31	20.7%	39	26.0%	70	46.7%
ألعاب السباقات (الدرجات والسيارات .....وغيرها)	28	18.7%	35	23.3%	63	42.0%
ألعاب الذكاء والألغاز (المعلومات والباذل والشطرنج .....وغيرها)	21	14.0%	26	17.3%	47	31.3%
ألعاب التخطيط والمعارك (بناء مزرعة – منزل –حربية لمعركة التخطيط	17	11.3%	27	18.0%	44	29.3%
ألعاب لعب وتمثيل الأدوار من خلال التحكم بالشخصيات	26	17.3%	13	8.7%	39	26.0%
ألعاب المنصات والألعاب الخيالية والأسطورية	13	8.7%	11	7.3%	24	16.0%
ألعاب المحاكاة (إعادة التمثيل أو تكوين تجارب واقعية باستخدام الكمبيوتر مثل الطبخ ومحاكاة قيادة السيارة أو الطائرة....وغيرها)	10	6.7%	11	7.3%	21	14.0%
الإجمالي	**75**		**75**		**150**	

تدلَّ بيانَات الجدْول رقْم (٨) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

كان من أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت المفضلة لدي المبحوثين عينة الدراسة هي "ألعاب القتال والمغامرات والمطاردات بالمسدسات و القنابل" بنسْبة (٥٢,٧%)، يليهَا "ألعاب الحركة (كرة قدم فيفا - الجري –الملاكمة - المصارع)" بنسْبة (٤٦,٧%) ثم (ألعاب السباقات (الدرجات والسيارات .....وغيرها)) بنسبة (٤٢%)

أما في الترتيب الرابع جاء ألعاب الذكاء والألغاز (المعلومات والباذل والشطرنج ..... وغيرها بنسبة (٣١,٣%) يليها (ألعاب التخطيط والمعارك (بناء مزرعة – منزل– حربية لمعركة التخطيط) بنسبة (٢٩,٣%) ، ثم (ألعاب لعب وتمثيل الأدوار من خلال التحكم بالشخصيات) بنسبة (٢٦%)، يليه (ألعاب المنصات و الألعاب الخيالية والأسطورية) بنسبة (١٦%) وأخيرًا "ألعاب المحاكاة (إعادة التمثيل أو تكوين تجارب واقعية باستخدام الكمبيوتر مثل الطبخ و محاكاة قيادة السيارة أو الطائرة....وغيرها)" بنسْبة (١٨,٧%).

- تختلف هذه النتيجة مع **دراسة (Khanmurzina, Et al, 2019)**[٦٥]، لأنها تزودهم بالتعرف على أشخاص جدد، تعلم اللغة الانجليزية وتحسين مهارات الاتصال. وبعض المعلومات عن الشؤون العسكرية مثل معرفة (الأسلحة، المعدات، المعارك العسكرية) وأساطير ثقافات العالم المختلفة. ولكنها اتفقت مع **دراسة (الجبور وآخرون، ٢٠٢٠)**[٦٦].

٨. أكثر الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها المبحوثين عينة الدراسة بصورة مستمرة.

جدول رقم (٩) توزيع عينة الدراسة وفقًا لأكثر الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها المبحوثين عينة الدراسة بصورة مستمرة مع الفئات العمرية

الفئات العمرية / أكثر الألعاب	الأطفال (٧-١٤ سنة)		المراهقون (١٥-٢١سنة)		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
لعبة كرش كاندي candy crush	46	30.7%	47	31.3%	93	62.0%
لعبة فيفا Fifa	40	26.7%	39	26.0%	79	52.7%
فورت نتFORTNITE	35	23.3%	23	15.3%	58	38.7%
لعب ببجي PUBG Game	25	16.7%	30	20.0%	55	36.7%
لعبة فاير فير Fire Fair	12	8.0%	15	10.0%	27	18.0%
لعبة أجا يو agar.io	5	3.3%	5	3.3%	10	6.7%
الإجمالي	**75**		**75**		**150**	

تدلَّ بيانَات الجدْول رقْم (٩) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

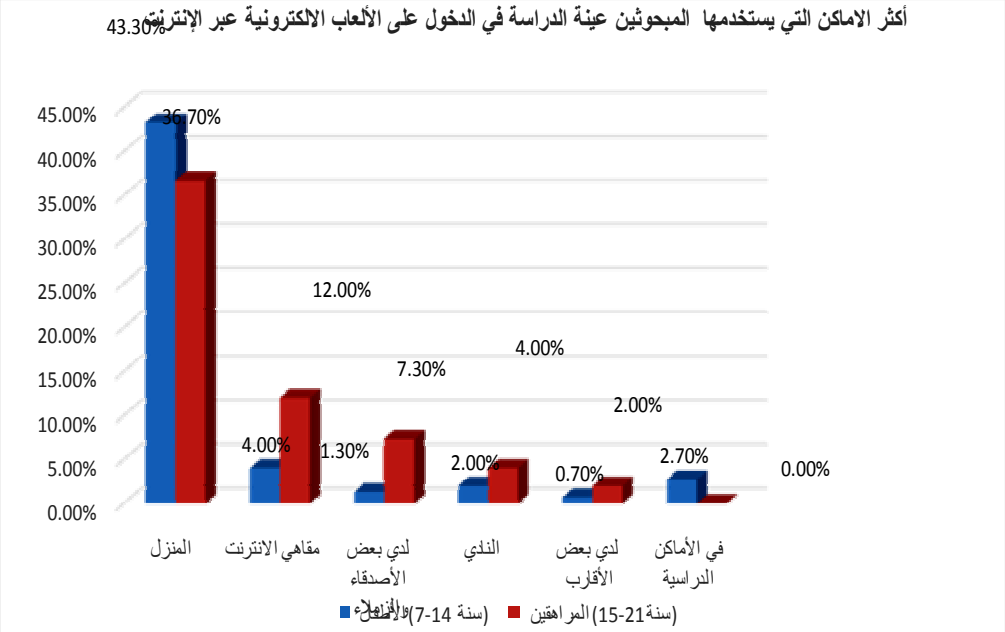
أتفق كل من الأطفال والمراهقين ولكن بفروق ضئيلة على أكثر الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها المبحوثين عينة الدراسة، فجاء في المقدمة كرش كاندي candy crush بنسْبة (٦٢%)، يليهَا "لعبة فيفا Fifa" بنسْبة (٥٢,٧%)، (فورت نت FORTNITE) بنسبة (٣٨,٧%)

أما في الترتيب الرابع جاء (لعب ببجي PUBG Game) بنسبة (٣٦,٧%) يليها (لعبة فاير فير Fire Fair) بنسبة (١٨%) وأخيرًا "لعبة أجا يو agar.io" بنسْبة (٦,٧%).

- تتفق هذه الدراسة مع **دراسة (الجبور وآخرون، ٢٠٢٠)**[٦٧]، يبين الآثار السلبية للعبة البابجي ودرجة الميل إلى العنف لدى الأبناء مثل (الرغبة في ضرب الآخرين ورفع الصوت) و **دراسة (خضرة حديدان، ٢٠٢٠)**[٦٨].

رابعًا : أنماط استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية

٩. أكثر الأماكن التي يستخدمها المبحوثين عينة الدراسة في الدخول على الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت



شكل رقم (٢) توزيع عينة الدراسة وفقًا لأكثر الأماكن التي يستخدمها المبحوثين عينة الدراسة في الدخول على الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت مع الفئات العمرية

تدلَّ بيانَات الشكل رقم (٢) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

أكدوا المبحوثون أن المنزل بنسبة (٨٠%) من أكثر الاماكن التي يستخدمها في الدخول على الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، يليهَا "مقاهي الانترنت" بنسْبة (١٦%)، ثم (لدي بعض الأصدقاء والزملاء) بنسبة (٨,٧%)

أما في الترتيب جاء النادي بنسبة (٦%)، وأخيرًا جاء كل من (لدي بعض الأقارب) و (في الأماكن الدراسية) بنسْبة (٢,٧%).

خامسًا: دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية

١٠. العوامل التي تدفعت المبحوثين عين الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية

جدول رقم (١٠) العوامل التي تدفعت المبحوثين عين الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية

الدوافع / مدى الموافقة		موافق		محايد		معارض		متوسط	انحراف معياري	الاتجاه	الأهمية النسبية %	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%					
١)	تسلية للوقت	140	93.3	10	6.7	0	0.00	2.9333	.25028	موافق	97.77	1
٢)	أقوم باللعب مع أصدقائي	117	78.0	19	12.7	14	9.3	2.6867	.63602	موافق	89.55	2
٣)	تساعد في الحصول علي مهارات جديدة	84	56.0	49	32.7	17	11.3	2.4467	.69065	موافق	81.55	3
٤)	السعي لتحقيق الفوز في ألعاب يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.	95	63.3	19	12.7	36	24.0	2.3933	.85056	موافق	79.77	4
٥)	استخدامها غير مكلف وفي متناول الجميع	81	54.0	40	26.7	29	19.3	2.3467	.78567	موافق	78.22	5
٦)	حب الاستطلاع والسعي لمعرفة وحل سبب الغموض في بعض ألعاب الانترنت يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.	81	54.0	39	26.0	30	20.0	2.3400	.79284	موافق	78	6

الدوافع / مدى الموافقة		موافق		محايد		معارض		متوسط	انحراف معياري	الاتجاه	الأهمية النسبية %	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%					
٧)	تعلمني التفكير والتركيز	75	50.0	42	28.0	33	22.0	2.2800	.80368	محايد	76	7
٨)	احتواء ألعاب الانترنت على تحديات يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.	67	44.7	45	30.0	38	25.3	2.1933	.81674	محايد	73.11	8
٩)	السعي لهزيمة الآخرين في ألعاب يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.	74	49.3	14	9.3	62	41.3	2.0800	.95200	محايد	69.33	9
	المتوسط العام							2.4111	.45051	موافق		

(ن = 150)

تدلَّ بيانَات الجدْول رقم (١٠) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

- اتضح أن العوامل التي تدفعت المبحوثين عين الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية كانت (تسلية للوقت) في التَّرْتيب الأوَّل بنسْبة (٩٧,٧٧%) بمتوَسِّط (٢,٩٣)، أمَّا فِي التَّرْتيب الثَّاني جاء (أقوم باللعب مع أصدقائي) بنسْبة (٨٩,٥٥%) بمتوَسِّط (٢,٦٨)، ثم (تساعد في الحصول علي مهارات جديدة) بنسْبة (٨١,٥٥%) بمتوَسِّط (٢,٤٤) باتِّجَاه مُوافق.
- بيْنمَا جاء فِي التَّرْتيب الرابع السعي لتحقيق الفوز في ألعاب يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب بنسْبة (٧٩,٧٧%) بمتوَسِّط (٢,٣٩)، يليها (استخدامها غير مكلف وفي متناول الجميع) بنسْبة (٧٨,٢٢%) بمتوَسِّط (٢,٣٤) ، ثُمَّ (حب الاستطلاع والسعي لمعرفة وحل سبب الغموض في بعض ألعاب الإنترنت يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.) بنسْبة (٧٨%) بمتوَسِّط (٢,٣٤٠) باتجاه مُوافق.
- أما في الترتيب السابع (تعلمني التفكير والتركيز بنسْبة (٧٦%) بمتوَسِّط (٢,٢٨)، يليها (احتواء ألعاب الإنترنت على تحديات يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب) بنسْبة (٧٣,١١%) بمتوَسِّط (٢,٠٢)، أخيرًا (السعي لهزيمة الآخرين في ألعاب يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.) بنسْبة (٦٩,٣٣%) بمتوَسِّط (٢,٠٨)، باتِّجَاه محايد.

- تُشير مُتوسِّطات لِلعبارات من ١ إلي ٦ إلى الموافقة على العوامل التي دفعت المبحوثين عين الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيْث تراوَحتْ المتوسِّطات العبارات بيْن (٢,٣٤٠: ٢,٩٣).
- تُشير باقي مُتوسِّطات لِلعبارات إلى الحيادية العوامل التي دفعت المبحوثين عين الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيْث تراوَحتْ المتوسِّطات العبارات بيْن (٢,٠٨: ٢,٢٨).
- يُشير المتوسِّط الحسابيُّ العامُّ لِلمحْور ككلٍّ إلى الموافقة على العوامل التي دفعت المبحوثين عين الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيْث بلغتْ قِيمته (٢,٤١).
- حيث تتفق هذه الدراسة مع دراسة **(أماني عثمان، ٢٠١٨)**[٦٩]، حيث توصلت إلى أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.

سادسًا: التأثيرات المحتملة على الأطفال والمراهقين عينة الدراسة حول استخدام الألعاب الإلكترونية؟

١١. مدي تأثير الألعاب الإلكترونية علي التفكير الإبداعي لدي المبحوثين عينة الدراسة

جدول رقم (١١) مدي تأثير الألعاب الإلكترونية علي التفكير الإبداعي لدي المبحوثين عينة الدراسة

مدى الموافقة / مدي التأثير		موافق		محايد		معارض		متوسط	انحراف معياري	الاتجاه	الأهمية النسبية	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%					
١)	التحدي والبطولة والتنافس	111	74.0	22	14.7	17	11.3	2.6267	.68097	موافق	87.55	1
٢)	تنمية التعاون وروح الفريق	102	68.0	34	22.7	14	9.3	2.5867	.65729	موافق	86.27	2
٣)	تنمية المهارات و القدرات	92	61.3	47	31.3	11	7.3	2.5400	.63065	موافق	84.66	3
٤)	حب الخيال والإثارة و التشويق	86	57.3	41	27.3	23	15.3	2.4200	.74428	موافق	80.66	4
٥)	حب الفوز المغامرة والرغبة في الفوز	94	62.7	25	16.7	31	20.7	2.4200	.81323	موافق	80.66	5

مدى الموافقة / مدي التأثير		موافق		محايد		معارض		متوسط	انحراف معياري	الاتجاه	الأهمية النسبية	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%					
٦)	أحداث اللعبة وقصتها	84	56.0	37	24.7	29	19.3	2.3667	.78933	موافق	78.89	6
٧)	العائد المادي في بعض الألعاب	37	24.7	32	21.3	81	54.0	1.7067	.83984	محايد	56.89	7
المتوسط العام								2.3810	.47501	موافق		

(ن = 150)

تدلَّ بيانَات الجدْول رقْم (١١) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

- تبين أن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية علي التفكير الإبداعي لدى المبحوثين عينة الدراسة ، حيث جاء فِي التَّرْتيب الأوَّل (التحدي والبطولة والتنافس) اتاحة شرح المزيد من المعلومات كالمكونات، الفائدة والمميزات المنتج وغيره) بنسْبة (٨٧,٥٥%) بمتوَسِّط (٢,٦٢)، أمَّا فِي التَّرْتيب الثَّاني جاء (تنمية التعاون وروح الفريق) بنسْبة (٨٦,٢٧%) بمتوَسِّط (٢,٥٨) ، ثم (تنمية المهارات و القدرات) بنسْبة (٨٤,٦٦%) بمتوَسِّط (٢,٥٤) باتِّجَاه مُوافق.
- بيْنمَا جاء فِي التَّرْتيب الرابع كل من حب الخيال و الإثارة و التشويق وحب الفوز المغامرة والرغبة في الفوز بنسْبة (٨٠,٦٦%) بمتوَسِّط (٢,٤٢)، يليها (أحداث اللعبة وقصتها) بنسْبة (٧٨,٨٩%) بمتوَسِّط (٢,٣٦) باتِّجَاه مُوافق ، أخيرًا (العائد المادي في بعض الألعاب) بنسْبة (٥٦,٨٩%) بمتوَسِّط (١,٧٠) باتجاه محايد .
- تُشير جميع مُتوسِّطات لِلعبارات ماعدا العبارة الأخيرة إلى الموافقة على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية علي التفكير الإبداعي لدي المبحوثين عينة الدراسة ، حيْث تراوَحتْ المتوسِّطات العبارات بيْن (٢,٣٦: ٢,٦٢).
- تُشير متوسط العبارة الأخيرة إلى الحيادية على مدي تأثير الألعاب الإلكترونية علي التفكير الإبداعي لدى المبحوثين عينة الدراسة ، حيْث تراوَحتْ المتوسِّطات العبارات بيْن (١,٧٦).
- يُشير المتوسِّط الحسابيُّ العامُّ لِلمحْور ككلٍّ إلى الموافقة على أن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية علي التفكير الإبداعي لدى المبحوثين عينة الدراسة، حيْث بلغتْ قِيمته (٢,٣٨).

- حيث تتفق هذه الدراسة مع دراسة **(أمانى عثمان، ٢٠١٨)**[٧٠]، حيث توصلت إلى تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات حل المشكلات. **ولكنها تختلف مع دراسة (ريم حمود العنزى، ٢٠٢١)**[٧١]، ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة

دور استراتيجيات التعلم النشط في تنمية مهارات التفكير الإبداعي (الطلاقة، الحساسية للمشكلات، المرونة).

١٢. أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية .

جدول رقم (١٢) أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية (ن = 150)

م	مدي التأثير / مدى الموافقة		موافق		محايد		معارض		متوسط	انحراف معياري	الاتجاه	الأهمية النسبية	الترتيب
			ك	%	ك	%	ك	%					
١	التأثيرات الصحية	الشعور بالتعب والإرهاق والصداع المستمر	84	56.0	35	23.3	31	20.7	2.3533	.80382	موافق	78.44	4
٢		ضعف البصر وأمراض العيون	93	62.0	40	26.7	17	11.3	2.5067	.69269	موافق	83.55	2
٣		الإصابة بالأم الرقبة والظهر و الانحناء	102	68.0	30	20.0	18	12.0	2.5600	.69976	محايد	85.33	1
٤		زيادة الوزن	43	28.7	30	20.0	77	51.3	1.7733	.86813	محايد	59.11	16
٥		عدم ممارسة الرياضة	49	32.7	34	22.7	67	44.7	1.8800	.87409	محايد	62.66	14
٦	التأثيرات النفسية والاجتماعية	تقوية دوافع العنف والعدوانية	57	38.0	31	20.7	62	41.3	1.9667	.89305	محايد	65.55	12
٧		الإهمال والكسل و الخمول	98	65.3	24	16.0	28	18.7	2.4667	.79145	موافق	82.22	3
٨		السلوكيات العدوانية داخل و خارج المنزل	41	27.3	39	26.0	70	46.7	1.8067	.84103	محايد	60.22	15
٩		تعليم سلوكيات النصب والاحتيال	35	23.3	33	22.0	82	54.7	1.6867	.82849	محايد	56.22	17
٠		مضامين الألعاب تعزز الخيال عن الواقع	62	41.3	53	35.3	35	23.3	2.1800	.78638	محايد	72.66	5
١	التأثيرات على مستوى	تساهم في إهمال الدروس وعدم المذاكرة	57	38.0	31	20.7	62	41.3	2.0667	.83277	محايد	68.89	9
٢		تصبح المستهلك وليس منتج	59	39.3	43	28.7	48	32.0	2.0733	.84422	محايد	69.11	8
٣		انخفاض التحصيل الدراسي	67	44.7	43	28.7	40	26.7	2.1800	.82795	محايد	72.66	5
٤		عدم متابعة الأنشطة داخل المدرسة أو الجامعات	44	29.3	47	31.3	59	39.3	1.9000	.82535	محايد	63.33	13
٥	التأثيرات الأخلاقية والتربوية	عدم وجود الرقابة الأخلاقية و التربوية أثناء اللعب	53	35.3	42	28.0	55	36.7	1.9867	.85127	محايد	66.22	11
٦		السب و الشتائم	48	32.0	52	34.7	50	33.3	1.9867	.81089	محايد	66.22	
٧		تدمير الأخلاقيات الطيبة	59	39.3	38	25.3	53	35.3	2.0400	.86606	محايد	68%	10
٨		بث العديم من الأخلاقيات السلبية	62	41.3	47	31.3	41	27.3	2.1400	.81948	محايد	71.33	6
٩		وجود العديد من المضامين غير الأخلاقية .	60	40.0	45	30.0	45	30.0	2.1000	.83345	محايد	70.	7
	المتوسط العام								2.0870	.55426	محايد		

تدلَّ بيانَات الجدْول رقْم (١٢) على عِدَّة نتائج؛ مِن أهمِّهَا:

- أن أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية، وجاء فِي التَّرْتيب الأوَّل (الإصابة بالأم الرقبة والظهر و الانحناء) بنسْبة (٨٥,٣٣%) بمتوَسِّط (٢,٥٦)، أمَّا فِي التَّرْتيب الثَّاني جاء (ضعف البصر وامراض العيون) بنسْبة (٨٣,٥٥%) بمتوَسِّط (٢,٥٠) وذلك بمحور التأثيرات الصحية ، ثم (الإهمال والكسل و الخمول) بنسْبة (٨٢,٢٢%) بمتوَسِّط (٢,٤٦) بمحور لتأثيرات النفسية والاجتماعية باتِّجَاه مُوافق .
- بيْنمَا جاء فِي التَّرْتيب الرابع الشعور بالتعب والإرهاق والصداع المستمر) بنسْبة (٧٠%) بمتوَسِّط (٢,١٠٠)، يليها كل من (مضامين الألعاب تعزز الخيال عن الواقع) وانخفاض التحصيل الدراسي بنسْبة (٧٢,٦٦%) بمتوَسِّط (٢,١٨٠) ، ثُمَّ (بث العديم من الأخلاقيات السلبية) بنسْبة (٧١,٣٣%) بمتوَسِّط (٢,١٤) باتجاه محايد .
- أما في الترتيب السابع (وجود العديد من المضامين غير الأخلاقية .) بنسْبة (٧٠,٨٣%) بمتوَسِّط (٢,١٢)، يليها (تصبح المستهلك وليس منتج) بنسْبة (٦٩,١١%) بمتوَسِّط (٢,٠٧)، ثم (تساهم في إهمال الدروس وعدم المذاكرة) بنسْبة (٦٨,٨٩%) بمتوَسِّط (٢,٠٦)، يليه (تدمير الأخلاقيات الطيبة) بنسْبة (٦٨%) بمتوَسِّط (٢,٠٢).
- أما في الترتيب الحادي عشر جاء كل من عدم وجود الرقابة الأخلاقية و التربوية أثناء اللعب والسب و الشتائم بنسبة (٦٦,٢٢%) بمتوَسِّط (١,٩٨)، يليها تقوية دوافع العنف والعدوانية بنسبة (٦٥,٥٥%) بمتوَسِّط (١,٩٦)، ثم (عدم متابعة الأنشطة داخل المدرسة أو الجامعات بنسبة (٦٣,٣٣%) بمتوَسِّط (١,٩٠٠).
- بينما جاء في الترتيب الرابع عشر عدم ممارسة الرياضة بنسبة (٦٢,٦٦%) بمتوَسِّط (١,٨٨)، يليه (السلوكيات العدوانية داخل و خارج المنزل) بنسبة (٦٠,٢٢%) بمتوَسِّط (١,٨٠)، ثم زيادة الوزن بنسبة (٥٩,١١%) بمتوَسِّط (١,٧٧)، أخيرًا (تعليم سلوكيات النصب والاحتيال) بنسْبة (٥٦,٢٢%) بمتوَسِّط (١,٦٨)، باتِّجَاه مجايد.
- تُشير مُتوسِّطات لِلْعبارات من ١ إلي ٤ إلى التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية، حيْث تراوَحتْ المتوسِّطات العبارات بيْن (٢,٤٦: ٢,٥٦).
- تُشير باقي مُتوسِّطات لِلْعبارات إلى الحيادية على التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية ، حيْث تراوَحتْ المتوسِّطات العبارات بيْن (١,٦٨: ٢,١٠٠).
- يُشير المتوسِّط الحسابيُّ العامُّ لِلمحْور ككلٍّ إلى الحيادية على التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية ، حيْث بلغتْ قِيمته (٢,٠٨).

- **حيث تتفق مع دراسة (نوفاء بنت خالد بن فهد الحربى، ٢٠٢٢)**[٧٢] وأيضًا **دراسة (نبهان حسنى طريخم الرياحنة، ٢٠٢١)**[٧٣].

من هنا نستطيع توضيح متوسطات درجات التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية من خلال أربعة محاور كما يستعرضها الجدول التالى :

جدول رقم(١٣) متوسطات التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية

متوسطات التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية	متوسط	انحراف معياري	الاتجاة	الأهمية النسبية	الترتيب
التأثيرات الصحية	2.2147	.54049	محايد	73.82%	1
التأثيرات النفسية والاجتماعية	2.0213	.60563	محايد	67.37%	4
التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي	2.1560	.64376	محايد	71.86%	2
التأثيرات الأخلاقية والتربوية	2.0507	.67164	محايد	68.35%	3
متوسط العام الإجمالي	2.0870	.55426	محايد		

تدلُ بياناتِ الجدول رقمٍ (١٣) على عدةِ نتائجَ؛ منْ أهمها:

- تنوعت محاور التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية حيث جاء في المقدمة (التأثيرات الصحية) بنسبة (٧٣,٨٢%)، ثم (التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي.) بنسبة (٧١,٨٦%)، ثم (التأثيرات الأخلاقية والتربوية) بنسبة (٦٨,٣٥%)، وأخيرًا (التأثيرات النفسية والاجتماعية) بنسبة (٦٧,٣٧%).
- تشير جميع متوسطات للعبارات إلى المحايدة على محاور التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية، حيث تراوحت المتوسطات العبارات بين (٢,٠٢: ٢,٢١).

- حيث تتفق مع **دراسة (إبراهيم هلال العنزى، ٢٠٢٠)**[٧٤]، **و دراسة (Aggarwal, Et al, 2020)**[٧٥].

سابعًا: فروض الدراسة:-

الفرض الأول توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية.

قامت الباحثة بالتحقق من هذا الفرض من خلال حساب معامل ارتباط بيرسون بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين دوافع استخدام الأطفال

والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية، ويوضح الجدول التالي مصفوفة الارتباط ومستوى معنوية.

جدول (١٤) معامل ارتباط بيرسون بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية

المتغيرات	معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين		دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية
معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين	معامل ارتباط بيرسون	1	.422**
	المعنوية		*.000
دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية	معامل ارتباط بيرسون	.422**	1
	المعنوية	*.000	

*** تدل على معنوية معامل الارتباط عند مستوي معنوية ٠,٠٥.**

<u>من خلال الجدول السابق نستطيع استنتاج ما يلي:</u>

- وجود علاقة ارتباط معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية، حيث أن مستوى المعنوية أقل من ٥% وَهَذَا يدل على وجود علاقة ارتباط معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية.
- وجود علاقة ارتباط طردية (موجبة) بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية.

<u>الفرض الثاني</u> توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين الغرس الثقافي لدي المبحوثين .

قامت الباحثة بالتحقق من هذا الفرض من خلال حساب معامل ارتباط بيرسون بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين الغرس الثقافي لدي المبحوثين، ويوضح الجدول التالي مصفوفة الارتباط ومستوى معنوية.

جدول (١٥) معامل ارتباط بيرسون بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين الغرس الثقافي لدي المبحوثين

المتغيرات	معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين		الغرس الثقافي لدي المبحوثين
معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين	معامل ارتباط بيرسون	1	.469**
	المعنوية		*.000
الغرس الثقافي لدي المبحوثين	معامل ارتباط بيرسون	.469**	1
	المعنوية	*.000	

*** تدل على معنوية معامل الارتباط عند مستوي معنوية ٠,٠٥.**

من خلال الجدول السابق نستطيع استنتاج ما يلى:

- وجود علاقة ارتباط معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين الغرس الثقافي لدي المبحوثين، حيث أن مستوى المعنوية أقل من ٥% وَهَذا يدل على وجود علاقة ارتباط معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين الغرس الثقافي لدي المبحوثين.
- وجود علاقة ارتباط طردية(موجبة) بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين الغرس الثقافي لدي المبحوثين.

الفرض الثالث توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية متمثلة في (التأثيرات الصحية) (التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي.) (التأثيرات الأخلاقية والتربوية) (التأثيرات النفسية والاجتماعية) .

وقد قامت الباحثة بالتحقق من هذا الفرض من خلال دراسة علاقة الارتباط معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية متمثلة في (التأثيرات الصحية) (التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي.) (التأثيرات الاخلاقية والتربوية) (التأثيرات النفسية والاجتماعية)، ويوضح جدول رقم (١٨) معامل ارتباط بيرسون ومستوى معنوية للعلاقة بينهم.

جدول (١٦) معامل ارتباط بيرسون بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية

المتغيرات	أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية	التأثيرات الصحية	التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي	التأثيرات الأخلاقية والتربوية	التأثيرات النفسية والاجتماعية
أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية	1	.207** (.000)	. 382** (.000)	.653** (.001)*	.188* (.001)*
التأثيرات الصحية		**1**	.755** (.000)*	.740** (.000)*	.623** (.000)*
التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي			**1**	.790** (.000)*	.639** (.000)*
التأثيرات الأخلاقية والتربوية				1	.692** (.000)*
التأثيرات النفسية والاجتماعية					1

*** تدل على معنوية معامل الارتباط عند مستوي معنوية ٠,٠٥.**

تدل بيانات الجدول السابق على عدة نتائج من أهمها:

- توجد علاقة ارتباط بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية متمثلة في (التأثيرات الصحية) (التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي.) (التأثيرات الأخلاقية والتربوية) (التأثيرات النفسية والاجتماعية)، حيث أن مستوى المعنوية أقل من ٥% وهذا يدل على وجود علاقة ارتباط بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية متمثلة في (التأثيرات الصحية) (التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي.) (التأثيرات الأخلاقية والتربوية) (التأثيرات النفسية والاجتماعية)،.
- وجود علاقة ارتباط طردية (موجبة) بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية متمثلة في (التأثيرات الصحية) (التأثيرات على مستوي التحصيل

الدراسي.) (التأثيرات الأخلاقية والتربوية) (التأثيرات النفسية والاجتماعية)، ، حيث إشارة معامل الارتباط موجبة، وهذا يعنى وجود علاقة طردية.

مناقشة أهم النتائج:

- تم تقسيم عينة الدراسة وفقًا للعوامل الديموجرافية طِبْقًا لِمتغَيِّر النَّوْع؛ فجاءتْ نِسْبة الذُّكور الأعْلى من نِسْبة الإنَاث، بينما كان متغَيِّر الفئات التعليمية؛ فجاءتْ النِسْبة الاعلي لصالح فِئة (للتعليم الخاص) يليهَا فِئة (التعليم الحكومي)، وأخيرًا (التعليم الازهري) .
- تبين مدى لعب المبحوثين عينة الدراسة لألعاب إلكترونية سواء بلايستيشن أو إكس بوكس أو كمبيوتر بصفة " دائمًا "يليهَا " أحْيانًا " وأخيرًا "نادرًا" ، وأكدوا المبحوثين عينة الدراسة أنهم بدئوا في ممارسة اللعب بألعاب إلكترونية منذ "أكثر من عامين" في الترتيب الأول، يليهَا " منذ عامين " وأخيرًا " منذ عام " بنسْبة (١٢,٧%).
- أما معدل لعب المبحوثين بالألعاب الإلكترونية يوميًا خلال الأسبوع كان " وقت غير محدد " في الترتيب الأول، يليهَا " أقضي يوم كامل " وأخيرًا " يومين "بينما كان معدل ساعات لعب المبحوثين عينة الدراسة بالألعاب الإلكترونية باليوم الواحد بصفة " أكثر من ثلاث ساعات " بالترتيب الأول يليهَا "ساعتين" وأخيرًا "ساعة" .
- تنوعت الوسائل التي يعتمد عليها المبحوثون عينة الدراسة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حيث جاء في الترتيب الأول وسيلة الموبايل، يليها (الحواسب اللوحية iPad Tablet –)، ثم "أجهزة اللاب توب الشخصية " وأخيرًا " أجهزة الكمبيوتر في العمل " .
- أتضح أن من أهم المواقع التي تفضلها المبحوثين عينة الدراسة للدخول منها على الألعاب كان موقع الفيس بوك، يليهَا "من محرك البحث"، ثم موقع (الانستجرام) وأخيرًا " يوتيوب " .
- كان من أكثر أنواع الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت المفضلة لدي المبحوثين عينة الدراسة هي "ألعاب القتال والمغامرات والمطاردات بالمسدسات والقنابل" وأخيرًا "ألعاب المحاكاة (إعادة التمثيل أو تكوين تجارب واقعية باستخدام الكمبيوتر مثل الطبخ و محاكاة قيادة السيارة أو الطائرة....وغيرها)" .
- أتفق كل من الأطفال والمراهقين ولكن بفروق ضئيلة على أكثر الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها المبحوثين عينة الدراسة، فجاء في المقدمة كاندي كرش candy crush، يليهَا "لعبة فيفا Fifa " وأخيرًا " لعبة أجا يو agar.io "
- أكدوا المبحوثون أن المنزل من أكثر الأماكن التي يستخدمها في الدخول على الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، يليهَا "مقاهي الإنترنت"، وأخيرًا جاء كل من (لدي بعض الأقارب) و (في الأماكن الدراسية.

- اتضح أن العوامل التي دفعت المبحوثون عين الدراسة لممارسة الألعاب الإلكترونية كانت (تسلية للوقت) في التَّرْتيب الأوَّل / أخيرًا (السعي لهزيمة الآخرين في ألعاب يدفعني للاستمرار في مواصلة اللعب.)
- تبين أن مدي تأثير الألعاب الإلكترونية علي التفكير الإبداعي لدي المبحوثين عينة الدراسة، حيث جاء فِي التَّرْتيب الأوَّل (التحدي والبطولة والتنافس) إتاحة شرح المزيد من المعلومات كالمكونات، الفائدة والمميزات المنتج وغيره)، أمَّا فِي التَّرْتيب الثَّاني جاء (تنمية التعاون وروح الفريق)، ثم (تنمية المهارات و القدرات) ، أخيرًا (العائد المادي في بعض الألعاب)
- أن أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية، وجاء فِي التَّرْتيب الأوَّل (الإصابة بالألم الرقبة والظهر و الانحناء)، أمَّا فِي التَّرْتيب الثَّاني جاء (ضعف البصر وأمراض العيون وذلك بمحور التأثيرات الصحية ، ثم (الإهمال والكسل و الخمول) أخيرًا (تعليم سلوكيات النصب والاحتيال) بنسْب
- وأخيرًا تنوعت محاور التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية حيث جاء في المقدمة (التأثيرات الصحية)، ثم (التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي.)، ثم (التأثيرات الاخلاقية والتربوية) وأخيرًا (التأثيرات النفسية والاجتماعية)
- وجود علاقة ارتباط طردية(موجبة) معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين دوافع استخدام الأطفال والمراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية.
- وجود علاقة ارتباط طردية(موجبة) معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين الغرس الثقافي لدى المبحوثين.
- توجد علاقة ارتباط طردية (موجبة)بين معدل استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال والمراهقين وبين أهم التأثيرات لاستخدام المبحوثين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية متمثلة في (التأثيرات الصحية) (التأثيرات على مستوي التحصيل الدراسي.) (التأثيرات الأخلاقية والتربوية) (التأثيرات النفسية والاجتماعية).

التوصيات:

التوصيات العلمية :

١) ضرورة توفير قاعدة معلومات متكاملة فيما يخص مثل هذه المشاكل والتي ظهرت بظهور هذا العالم التكنولوجي والإلكتروني تحوي البيانات عن هذه الظاهرة.

٢) كما نقترح بإجراء دراسات وبحوث تستهدف رصد معالجة الألعاب الإلكترونية المنتشرة على الإنترنت والموجهة لأطفالنا في العالم العربي.

٣) إن مسئولية ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لا تقع على الأهل فقط وإنما مسئولية مجتمعية في تعزيز الإيجابيات لممارسة الألعاب الإلكترونية والحد من المظاهر السلبية من جهات المختصة برعاية الطفولة مثل (مركز نموذجي للطفولة المبكرة-مركز حقوق الطفل المصري-المجلس القومي للطفولة والامومة).

٤) وضع ضوابط لاستيراد الألعاب الإلكترونية.

٥) الحرص على توفير الألعاب الإلكترونية التربوية عبر وسائل الإعلام المختلفة .

٦) إعداد برامج توعوية بمؤسسات التنشئة الاجتماعية لتعريف المربين بإيجابيات الألعاب الالكترونية وسلبياتها وطرق استخدامها.

التوصيات التطبيقية :

١. إنشاء برامج توعية وتثقيف لأولياء الامور لمعرفة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وتعريفهم كيفية اختيار الألعاب المناسبة لأطفالهم والتي تساعدهم تنمية مهاراتهم وقدراتهم وزيادة الانتباه والتركيز لديهم وكيفية توعية الأطفال وإرشادهم الي معرفة أضرار الألعاب الإلكترونية العنيفة التي تترك آثارًا على نفسهم وسلوكهم من خلال (الجمعية القانونية لحقوق الطفل والأسرة_ مركز حقوق الطفل المصري_ جمعية أطفال قد الحياة_الجمعية المصرية العامة لحماية الأطفال_ الهيئة العامة لرعاية الطفولة)

٢. مراقبة مراكز الألعاب الإلكترونية لمنع الألعاب التي تنمي العنف والعدوان لدى الأطفال وضرورة مواكبة كل جديد في مجال الألعاب الإلكترونية من جهات الأمنية المختصة في الدولة.

٣. ضرورة مشاركة أولياء الأمور الألعاب مع أطفالهم من حيث شراء الألعاب أو اللعب معهم، وتشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.

٤. إنتاج برامج حاسوبية وتعليمية وتربوية للأطفال في مراحلهم الدراسية المختلفة تشتمل على عناصر الجذب والتشويق وتشجعهم على ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تهدف زيادة الوعي والثقيف لديهم في مجالات التعليمية المختلفة من خلال (وزارة التربية والتعليم) المختصة بإنشاء المناهج التعليمية بمختلف مراحلها.

المراجع:

1 نوفاء بنت خالد بن فهد الحربى، "الوقاية من مخاطر الألعاب الإلكترونية من منظور الخدمة الاجتماعية- دراسة مطبقة على طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة البكرية(لعبة ببجى نموذجًا)"، **المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمى**، عدد٤٢، ص ٣٢٨- ٣٤٨، ٢٠٢٢.

2 نبهان حسنى طريخم الرياحنة، "أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة في المدارس الحكومية في الأردن من وجهة نظر المعلمين"، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، المجلد(٥)، العدد(٤٥)، ٢٠٢١.

3 إبراهيم هلال العنزى، "التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض"، **المجلة العربية للدراسات الأمنية**،٦٣(٣)، ٢٠٢٠.

4 خضرة حديدان، "التأثير السلبى للعبة فرى فاير على الأطفال"، المركز الديمقراطى العربى، (ورقة مقدمة للمؤتمر الدولى العلمى)، "الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid-19، يومى ٧-٨يونيو، برلين، ألمانيا.

5 الجبور، رامي عبدالحميدالمجالي، ماجدة عبدالعزيز الكريميين، أيمن أحمد، "العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الآبناء من وجهة نظر الأباء والأمهات في المجتمع الأردني: دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال، الجامعة الأردنية، **مجلة عمادة البحث العلمي**، المجلد ٣٧ ،العدد٠

6 منير قلهوز، فاطمة عرقابى، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، **المجلة العربية للتربية النوعية**، ٤(١٢)، ٢٠٢٠، ١٠٩-١٢٢.

7 رفيدة بنت عدنان حامد الانصاري (٢٠٢٠) الالعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، كلية الآداب والعلوم الانسانية (ينبع) –جامعة طيبة، **مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية**، المجلد (١٠)، العدد (١).

8 أمانى عثمان أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، **مجلة كلية التربية**، جامعة أسيوط، ٣٤(١)، ٢٠١٨، ١٢٧-١٦٠.

9 Aggarwal, et al, (2020), **Division of computer Engineering**, Netaji Subhas University of Technology, Azad Hind Fauj Marg. Sector-3, Dwarkak New Delhi 110078K India.

10 Mary Ann, A. Balanza, Darinjan Tindowen,(2019), The Effects of media Eposure to students core values, International Journal of humanities social sciences and education(IJHSSE), 2019

11 Khanmurzina ،R. R. ،Cherdymova ،E. I. ،Guryanova ،T. Y. ،Toriia ،R. A. ،Sukhodolova ،E. M. ،& Tararina ،L. I. (2019). Computer Games Influence on Everyday Social Practices of Students-Gamers. Contemporary Educational Technology ،11(1) ،11- 19. **https://doi.org/10.30935/cet.641753**

12 محمد عزام محمد الخليل، أهمية تدريس التفكير الناقد والتفكير الإبداعي للطلبة –دراسة نظرية، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، المجلد(٦)، العدد(٢٧)، ٢٠٢٢.

13 ريم حمود العنزى، أثر توظيف استراتيجيات التعلم النشط في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمات، **مجلة جامعة الإسراء للعلوم الإنسانية**، العدد(١١)، فلسطين، ٢٠٢١، ص١٨٥-١٩٧.

14 دنيا بو على، سارة بو صبيعة، فادية بو على، سلمى صغير، دور اللعب في تنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المربيات- دراسة ميدانية في رياض الأطفال بولاية جيجل، **رسالة ماجستير**، كلية العلوم النسانية والاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطفونيا، جامعة محمد الصديق بن يححي، جيجل، الجزائر، ٢٠١٩.

15 نانسى محمد جميل الخرابشة، أثر استخدام بعض مهارات التفكير الإبداعي في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسى والاحتفاظ بالمعلومة في تدريس مادة العلوم في المدارس الخاصة في العاصمة عمان، **رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، ٢٠١٨**.

16 مني مغاوري حسين، علاقة التفكير الإبتكاري لدى الأطفال بكثافة التعرض لسيميولوجيا الصورة المرئية في المسلسلات الكارتونية المصرية، **رسالة دكتوراه**، جامعة عين شمس: كلية الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١٧.

17 أمل مبروك محمد البرلسي (٢٠١٩) اختلاف نمط الالعاب الالكترونية (فردي/تشاركية) وأثرها على تنمية مهارات برمجة الحاسب الآلي لدى طلاب المرحلة الاعدادية، **رسالة ماجستير**، الدراسات التربوية، معهد البحوث والدراسات العربية

18 رحاب محمد اسماعيل (٢٠١٩) فاعلية الالعاب اللغوية الالكترونية في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث في اللغة الفرنسية لدى طلاب الصف الاول الثانوي (باللغة الفرنسية)، رسالة ماجستير- قسم الدراسات التربوية- معهد البحوث والدراسات العربية.

19 أمل مبروك محمد البرلسي (٢٠١٩) **مرجع سابق .**

20 رحاب محمد إسماعيل (٢٠١٩) : **مرجع سابق**

21 Wimmer, D. Roger & Domminick, R. Joseph**."Mass Media Research: An Introduction"** (California: Wadsworth, 2003) P.412.

22 Stanley J. Baran, Dennisk .Divis**."Mass communication theory"** (USA, 4th Edition, 2009) p 330.

23 عبد الرزاق الدليمى، **نظريات الاتصال في القرن الحادى والعشرين**، دار البازورى، ط١، عمان، الأردن، ٢٠١٦، ص١٢٣.

24 محمد عبد الحميد (٢٠٠٤): "البحث العلمي في الدراسات الإعلامية"، (القاهرة: عالم الكتب) ، ص١٣.

25 سمير محمد حسين (٢٠٠٦): **" دراسات في مناهج البحث: بحوث الإعلام"**، (القاهرة: عالم الكتب) ، ص ١٤٧.

26 Burney D. and Donald M. (2001): "Research Methods", (USA: Wadsworth.Inc.), P.273.

27 **أسماء السادة محكمي الإستبيان: (**الأسماء مرتبة أبجديا وفقا للدرجة العلمية):

أ.د. أسامة فتحي أستاذ الإحصاء معهد ادراسات و البحوث الإحصائية

أ .د . سوزان يوسف القليني، الأستاذ بكلية الآداب –جامعة عين شمس.

أ.د. مصطفي مرتضي أستاذ الاجتماع كلية الآداب جامعة عين شمس

أ.د. نسرين بغدادي : أستاذ الاجتماع – مركز بحوث الاجتماعية و الجنائية .

د. نادر محمد دكتور الاعلام جامعة عين شمس

د.ريهام يحيي إمبابي دكتوراة في العلاقات العامة، محلل إحصائي – جامعة عين شمس .

(٢٨)Statistical Package for Social Sciences ومختصره (SPSS)، النسخة الثانية والعشرون

29 أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، **رسالة دكتوراه**، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009.

30 هايدة موثقى، **علم النفس اللعب**، دار الهادى للنشر والتوزيع، ط١، لبنان، بيروت، ٢٠٠٤، ص٤٣.

31 سمر نجاح **"، دوافع استخدام المراهقين للإعلام الالكتروني واشباعاته"**، رسالة ماجستير ، جامعة القاهرة ، كلية الإعلام ،عام 2014، ص79.

32 Anderson، C. A. (2004). **An update on the effects of playing violent video games**. Journal of Adolescence،(27،، ،199-249)

33أحمد عبد اللطيف انوار، " **اثر احتلال بعض انماط الالعاب الالكترونية التعليمية القائمة علي الاساليب المعرفية في تنمية التحصيل ومهارات حل المشكلات"**، رسالة دكتوراه (جامعة القاهرة كلية الدراسات العليا للتربية، قسم تكنولوجيا التعليم، (٢٠١٥)، ص،٢٢.

34صفاء فوزي، **علاقة الطفل المصري بوسائل الاتصال الالكترونية، مرجع سابق،** ص ١٨.

35 محمد أحمد صوالحة، علم نفس اللعب، (الأردن: عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ٢٠٠٧م)، ص ١٤٧..

36 مها حسني الشحروري، مرجع سابق، ص ص ٤٧ – ٤٨.

37- نهاد فتحي ،"القيم التي تعكسها الألعاب الالكترونية وتأثيرها علي الأطفال، رسالة ماجستير منشورة، جامعة القاهرة، كلية الإعلام ،٢٠١٠، ص٣.

38 Lim Young Quan, Cheong Hui Qu, Saw Shi Qi, **The correlation of video games with positive affect and negative affect among Utar (Perak campus) undergraduate students,** The Bachelor of social science, psychology, faculty arts and social science, university Tunku Abdul Rahman, Malaysia, 2015, p15.

39 Reginald Matt Santiago, Roshiel Lhyca Bontia, Sarah Reyes, **The Negative Effects of Video Games: Ils Social K Psychological and Physiological Effects,** 2014, p4-9.

40 Lim Young Quan, Cheong Hui Qu, optic

41 ياسر بن إبراهيم الخضيرى، المعاوضة في الألعاب الإلكترونية دراسة فقهية، **ورقة بحثية في فقه القضايا المعاصرة،** كلية الشريعة، جامعة الإمام محمد بن سعود الغسلامية الرياض، المملكة العربية السعودية، ٢٠١٨، ص٨.

42 مني جابر رضوان ، فاعلية استخدام الالعاب التعليمية والعاب الكومبيوتر في تنمية مهارة القراءة، **رسالة ماجستير،** جامعة عين شمس ، معهد الدراسات العليا للطفولة ،قسم الإعلام وثقافة الطفل،٢٠٠٩.

43 Griffield, Patricia M.(2000). **Mind and media: the effects of television,** Video games and computers. Cambridge، MA: Harvard University Press

44 أبو جراح، طفلك والألعاب الإلكترونية مزايا وأخطار(١) المتميزة، **مجلة صيد الفوائد،** العد(٢٣)، ٢٠٠٤.

(45) آيات منصور ،**""تأثير الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية وغرف لمحادثات علي الاداء المعرفي ،** دراسة شبه تجريبية، رسالة ماجستير" ، ،جامعة المنوفية، كلية الآداب ، جامعة علم نفس (٢٠١٠).

46 كوثر هانى، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت على المراهقين: دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر، **رسالة ماجستير،** مدينة خميس مليانة، جامعة الجيلانى بونعامة خميس مليانة، ٢٠١٩.

47 تينا ويلوجباي، إلين وود،(٢٠١٣): **تعلم الأطفال في عالم رقمي،** ترجمة بهاء شاهين، القاهرة، دار القاهرة

48 Waelchli, P. (2009). Gaming in libraries class – Guest Paul Waelchli on information literacy. Retrieve on 5 Nov 2022 is available at: WWW.youtube.com/watch?v1/4rPAVO8Tmn70

49 ثريا أحمد البدوي، (٢٠١٥): مستخدم الانترنت، **قراءة في نظريات الإعلام الجديد ومناهجه،** القاهرة، عالم الكتب.

50 جروان فتحى عبد الرحمن، **تعليم التفكير "مفاهيم وتطبيقات،** دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، ط١، ٢٠٠٢.

51 نايفة قطامى، **تفكير وذكاء الطفل،** عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ٢٠١٠.

52 إيمان عباس الخفاف، **اللعب استراتيجيات تعليم حديثة،** عمان، دار المناهج والنشر، ٢٠١٠.

53 Doyle, Alison. (2008),**Creative Thinking Definitionm,** Skills, and Examples.
54 جودت سعادة، **تدريس مهارات التفكير**، عمان، دار الشروق للنشر والتوزيع، ٢٠٠٩.
55 خالد بن محمد بن محمود الرابغى، **التفكير الإبداعي والمتغيرات النفسية والاجتماعية لدى الطلبة الموهوبين**، عمان، مركز ديبو لتعليم التفكير، ٢٠١٤.
56 جودت سعادة، **تدريس مهارات التفكير**، عمان، دار الشروق للنشر والتوزيع، ٢٠٠٩.
57 خالد بن محمد بن محمود الرابغى، **التفكير الإبداعي والمتغيرات النفسية والاجتماعية لدى الطلبة الموهوبين**، عمان، مركز ديبو لتعليم التفكير، ٢٠١٤.
58 عزيز سمارة واخرون ، **"سيكولوجية الطفولة "**، عمان ، دار الفكر العربي ، ٢٠١٧م ، ص١٤ - ١٥.
59 فواز فتح الله الراميني ، **المنهل العذب في تدريس مهارات القراءة والكتابة** ،،رؤية تطويرية . نظرية تشخيصية وتطبيقية ، دار لعين للنشر، الكويت ،٢٠٠٩، ص ص ٣٣ ، ٣٩ .
60 علاء الدين كفافي ، **رعاية نمو الطفل** ، دار قباء الحديثة للطباعة والنشر والتوزيع،١٩٩٨،ص ٣٨.
61 عبد المجيد سيد منصور، وزكريا أحمد الشربيني، **علم نفس الطفولة : الأسس النفسية والاجتماعية والهدى الإسلامي**، ١٩٩٨، دار الفكر العربي، ص ٢٦٥.
62 صفاء فوزي، "علاقة الطفل المصري بوسائل الاتصال الالكترونية"، **رسالة ماجستير**، (جامعة القاهرة، كلية الإعلام، ٢٠٠٣م)، ص٣٤.
63 نوفاء بنت خالد بن فهد الحربى **مرجع سابق**
64 نوفاء بنت خالد بن فهد الحربى: **مرجع سابق**
65 Khanmurzina ،R. R. ،Cherdymova ،E. I. ،Guryanova, optic
66 الجبور، رامي عبدالحميدالمجالي، ماجدة عبدالعزيز الكريميين، أيمن أحمد، **مرجع سابق**
67 الجبور، رامي عبدالحميدالمجالي، ماجدة عبدالعزيز الكريميين، أيمن أحمد، **مرجع سابق**
68 خضرة حديدان، **مرجع سابق**
69 أمانى عثمان**: مرجع سابق**
70 أمانى عثمان: **مرجع سابق**
71 ريم حمود العنزى : **مرجع سابق** .
72 نوفاء بنت خالد بن فهد الحربى: **مرجع سابق**
73 نبهان حسنى طريخم الرياحنة : مرجع سابق
74 إبراهيم هلال العنزى ، مرجع سابق
75 Aggarwal, et al,optic