دوافع ممارسة الطفل للالعاب الترويحية الالكترونية وانعكاساتها على بعض المظاهر السلوكية

أ.م.د/محمد محمود على عبدالعظيم النجار
أستاذ مساعد بقسم الادارة الرياضية والترويح بكلية التربية الرياضية – جامعة بنها
د/ محمود عبدالعزيز عبدالمجيد
درس دكتور بقسم العلوم التربوية والنفسية والأجتماعية – كلية التربية الرياضية – جامعة الزقازيق

- **المقدمة ومشكلة البحث:**

انتشرت في اعقاب ثوره الاتصالات في العالم في الربيع الاخير من القرن العشرين وسائل تكنولوجية حديثة كان من ابرزها الالعاب الترويحية الإلكترونية التي انتشرت انتشاراً واسعاً في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية، ونمت نمواً ملحوظاً واغرقت الاسواق بأنواع مختلفة منها، ودخلت معظم المنازل واصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم، حيث انها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم ومعظم اوقاتهم، واثبتت للدراسات ان تلك الالعاب تحتل المرتبة الثالثة من حيث معدلات الاستخدام الدائم او المنتظم بعد التلفزيون وافلام الفيديو عند الاطفال، حيث يبلغ معدل ممارسة الاطفال الألعاب الإلكترونية اربعة ايام فاكثر في الاسبوع، وهذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزياده الساعات المصروفة من قبل الاطفال في اللعب بدا يثير الاهتمام من قبل المربيين وعلماء النفس والاجتماع حول اثارها النفسية والاجتماعية واصبح هذا الموضوع مثار جداً بين فيما يخص سلبيتها وايجابياتها. (١٤ : ١٤)

كما أن الانتشار المتزايد الالعاب الإلكترونية وبأشكالها واحجامها وانواعها المختلفة قابله طلب متصاعد من جانب الاطفال لهذه الالعاب التي اكتسحت حياة هؤلاء الاطفال نتيجة لما لها من مميزات جذب للاعبين تظهر في صورها والوانها وما تنطوي عليه من مغامرات وخيال وحركة، بحيث ادى كل ذلك الى ان يقض الاطفال في ممارسة اوقاتاً طويلة من يومهم وبشكل لافت، كما ان هذا النوع من الالعاب يتيح للأطفال ان يمارسوه بحرية تامة تسمح لهم باكتشاف قدراتهم والتدريب مهاراتهم واكتساب خبرات متنوعة واذا كانت الالعاب الترويحية الإلكترونية تسهم من جهة بتطوير بعض القدرات الذهنية وتطوير بعض نواحي النشاط العقلي لدى الطفل فأنها من جهة

اخرى قد تحمل بعض النواحي السلبية على صحته الجسدية والنفسية وعلى بعض النواحي الاجتماعية وثقافيه في شخصيته. (١٣ :٥٦)

ويعتبر اللعب أحد مظاهر الانشطة الترويحية، حيث أصبح اللعب أسهل من السابق فالفرد لا يحتاج الى معرفة الحاسوب لكى يتمكن من اللعب، كما ان الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل أستخداماً الى حد ما، مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الالعاب، كما انها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للاطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر او مسئولية او عقاب، فهم يمارسون أختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من انجاز اشياء معينة من انجاز اشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقى فى الفشل. (١٧ : ١٤)

ويذكر كلا من كمال درويش، ومحمد الحماحمى (١٩٩٧) أن العاب الكمبيوتر قد وصلت الى مرحلة الانتشار وجذب أدت الى مرحلة لادمان الاطفال على برامج العابها. ولقد أدى ذلك الى أن بعض الدول قد حددت حدا أدنى للسن الذى تسمح به لاستخدام أبنائها لالعاب الكمبيوتر وذلك اقناعاً منها بضرورة عدم تعريض الصغار لاغراءات تلك الالعاب خوفاً على مستقبلهم الدراسى من إضاعة الوقت فى اللعب بها. (١٦ : ٢٨٦)

وتشير امال بدوي (٢٠٠٠) الى ان الالعاب الترويحية الإلكترونية لديها قدرة على التأثير في الصغار والكبار حيث يشارك اللاعبون في خلق عوالم افتراضيه من خلال القدرات التي يتخذونها والحركات التي يقومون بها اثناء اللعب كما انها تعطي الفرصة للاعبين لرؤيه الامور بصورة مغايرة للواقع ونستطيع القيام بذلك دون الاسهاب في الشرح والكلام مما يساعدهم على اسراء خيالهم. (٥ :٢٧)

ويؤكد ندا سليم (٢٠١٦) أن سعة انتشار الالعاب الترويحية الإلكترونية وارتفاع معدل ساعات استخدامها لدى الاطفال احدث جدلا واسع النطاق بين المتخصصين في العالم بشكل عام وفي دولنا العربية حول النواحي الإيجابية والسلبية لهذه الالعاب وحول الابعاد التي تحملها واخذ هذا الجدل يتصاعد ويستمر بين المتخصصين بعلم النفس وعلم الاجتماع وعلوم التربية المختلفة، حيث يتضمن هذا الجدل تأثرات هذه الالعاب في النواحي المعرفية والانفعالية وايضا النواحي السلوكية لدى الاطفال، ادى ذلك الى انقسام الآراء العلمية بين من يركز على الجوانب الإيجابية للألعاب الترويحية الإلكترونية ويرى ان تأثيراتها على الاطفال هي جيده بشكل عام، وبين من يركز

على الاثار السلبية لهذه الالعاب ويعتقد انها تؤدي الى عواقب غير محمودة على جوانب السلوك المختلفة. (٢١ :٤)

وقد أكدت العديد من الدراسات على الجانب الايجابي الذي تشكله الالعاب الترويحية الإلكترونية في حياة الطفل ومنها التي اثبتت ان (٥٧%) من الاباء يرون ان ممارسة الابناء للألعاب الترويحية الإلكترونية تجعل الابناء يقضون وقت اطول مع أسرهم بالمنزل، كما انها تُسهم في زيادة نسبة التواصل الابناء بأصدقائهم. كما ان الألعاب الترويحية الإلكترونية ليست مخيفة كما يراها الاباء على ابنائهم بل على العكس فهي تحسن من مهارات التعلم عند الابناء مما يزيد من نسبه التحصيل الدراسي. (١٩ : ٧)

وعلى العكس من ذلك فقد اظهرت العديد ايضاً من الدراسات الجانب السلبي الذي تشكلة الالعاب الترويحية الإلكترونية في حياة الطفل اكدت على ان ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الإلكترونية يولد لديه العنف ويسبب ضعف التحصيل الدراسي، كما اكدت على وجود علاقة ارتباطية موجبة بين كثافة تعرض الاطفال للألعاب الترويحية الإلكترونية وبين زياده اوزان الاطفال، واكدت دراسة دلال عبد العزيز (٢٠٠٨) على خطورة ممارسة الاطفال للألعاب الترويحية الإلكترونية حيث انه يزيد معدل تعارض الطفل للالعاب الترويحية الإلكترونية يزداد لديه السلوك العدواني.(٩ : ١١)

وقد اكتسبت هذه الألعاب شهرة واسعة وقدرة فائقة على جذب اللاعبين واغرائهم، وكان اول ضحايا هذه الالعاب الاطفال بسبب مجموعة من الاثار السلبية الناشئة عن الافراط فيها فمنها تربية اللاعبين على الوحشية والعنف والقتل، لان معظم هذه الالعاب تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة والقتل والدماء ومنها اشاعة الصور العارية، وتعويد اللاعبين عليها بدعوة انها لعبة ومنها ادمان اللعب واهمال الواجبات مما يؤدي الى تدني مستوى الطلاب الدراسي ورسوبهم في الدراسة. (١٥ : ١٦٦)

يشكل الأطفال شريحة كبيرة وهامة فى الهرم السكاني لمصر لذا فإن الإهتمام بالطفل هدف من أعز الأهداف التي تسعي الدولة إلي تحقيقها، فالإهتمام بمستقبل الطفل هو فى الحقيقية ضمان مستقبل شعب بأسره. وهي المرحلة الأولي من حياة الإنسان والتي من خلالها يتشكل جانب كبير من شخصيته وتحتاج هذه المرحلة إلي حماية ورعاية الدولة، ولهذا تزايد الاهتمام فى السنوات

الأخيرة بقضية الطفل باعتبارها قضية قومية وحضارية تتصل فى الأساس بمستقبل المجتمع المصري وبخطة بنائه وتطوره.(١٨ : ٩)

ونظراً لانخفاض الخبرات لدى الاطفال لصغر سنهم وعدم المامهم بالقيم العربية والثقافة العربية يصبح الاطفال اكثر احتمالاً ان يتبنوا بسهولة السلوكيات والقيم التي تقدمها الالعاب الترويحية الإلكترونية سواء السلبي منها او الايجابي. (١٤ : ٩)

الطفل ينشا في ثقافة مجتمعة يتكيف معها تكيفا ويؤثر في تكوين عاداته واتجاهاته وفي تحديد لغته وتحصيل معرفته واكتساب خبراته وبصفه عامه في تكوين شخصيته ولذلك يجب ان تتوافق الاهداف والمخططات التربوية مع هذه الثقافة كمؤثر يساعد في الابقاء على القيم والافكار والسلوكيات الصالحة ومحاربه العادات والاتجاهات والافكار الغير صالحة. (٢٤ : ١٢٥)

إن مظاهر السلوك أصبح حقيقة واقعية موجودة في جميع دول العالم، وهي تشتغل كافة المختصين بشكل خاص والمجتمع بشكل عام وهذا بسبب ما تتركه من آثار سلبية علي المجتمع إذ وجب تضافر الجهود المشتركة من طرف جميع الجهات المعنية لكون مظاهر السلوك ظاهرة اجتماعية بالدرجة الأولي وانعكاساتها السلبية تؤثر علي المجتمع بأسرة. ونظرا لخطورة الظاهرة وارتباطها بكثير من المتغيرات ذات الصلة بنمو شخصية الفرد اجتماعياً و نفسيا لذا وجب الاستعانة بالتقدم العلمي في فهم مراحل نمو الفرد خاصة مرحلة الطفولة التي تعد من أهم المراحل العمرية لبروز هذه الظاهرة، حيث أن الاطفال عضو حساس في المجتمع. (٦ : ٢٨)

وفي عصرنا على الحالي اصبح من الضروري العمل على تنميه السلوك والعمل على زياده الوعي للفرد نظرا لما يتميز به هذا العصر من التطور السريع في شتى جوانب المعرفة ومع التقدم التكنولوجي اصبح اهم التحديات التي تواجه الأسرة والمجتمع هو كيفيه مساعده الاجيال الصاعدة على مواجهه هذا التطور واعدادهم اعدادا سليما بتزويدهم بالمعارف والسلوكيات والاتجاهات والسمات التي تمكنهم من التكيف مع هذا المجتمع. (٨ : ٢٣٠)

ومن خلال ما سبق ونظر لأهميته وانتشار الالعاب الترويحية الإلكترونية في اوساط الاطفال في جميع بلدان العالم ولما لها من دور فعال كما اكدت العديد من الدراسات في التأثير على سلوك الطفل سواء بالإيجاب او بالسلب وداعما للحاجة في معرفة انعكاسات دوافع ممارسة الطفل الالعاب الترويحية الإلكترونية على سلوك الطفل، قد رأى الباحث ضرورة اجراء هذه الدراسة وذلك للإجابة على التساؤلات الأتية:

١- ما هي العلاقة الارتباطية بين دوافع ممارسه الاطفال للألعاب الترويحية الإلكترونية وبعض المظاهر السلوكية ؟

٢- ما اوجه التباين بين البنين والبنات في دوافع ممارسه الطفل الالعاب الترويحية الإلكترونية؟

٣- ما اوجه التباين بين البنين والبنات في وبعض المظاهر السلوكية؟

- أهميه البحث:

١- القاء الضوء على الاثر الفعال للألعاب الترويحية الإلكترونية التي غزت المجتمع حديثا على سلوك ومهارات الطفل مما يجعلنا اكثر تحكما في هذه الالعاب وهذا بدوره يساعد في التخفيف من حدتها والعمل على تطويعها لتنميه مهارات وسلوك الطفل.

٢- توضيح دور متخصص اداره مؤسسات الأسرة والطفولة في النهوض بثقافه الطفل وسلوكه من خلال مسانده الطفل على ممارسه الالعاب الترويحية الإلكترونية الذي يستهدف الاستخدام الامثل لموارد وامكانات الطفل لتحقيق اعلى مستوى من الاهداف في ضوء متطلبات ومتغيرات العصر ضمن انشطه تساعد على الإدارة الجيدة.

٣- يَسهم هذا البحث في اطلاع الاباء والامهات على بعض الاثار المترتبة على ممارسه الاطفال الالعاب الترويحية الإلكترونية وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج وتوصيات هذه الدراسة عند الرغبة في شراء برمجيات الالعاب الإلكترونية او الرغبة في انتاج ألعاب إلكترونية جديدة.

- هدف البحث:

يهدف هذا البحث الحالي الى التعرف على تأثير دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الترويحية الالكترونية وانعكاستها على بعض المظاهر السلوكية لدى الاطفال وينبثق من هذا الهدف الرئيسى الأهداف الفرعية الآتية:

١- دراسة العلاقة الارتباطية بين دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الالكترونية وبعض المظاهر السلوكية للطفل.

٢- تحديد أوجه التباين بين البنين والبنات في دوافع ممارسة الألعاب الترويحية الالكترونية .

٣- تحديد أوجه التباين بين البنين والبنات في بعض المظاهر السلوكية للطفل.

- فروض البحث:

١- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الإلكترونية وبعض المظاهر السلوكية.

٢- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين البنين والبنات في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية الترويحية.

٣- توجد فروق ذات دلالة احصائية بين البنين والبنات في بعض المظاهر السلوكية للطفل.

- **مصطلحات المستخدمة فى الدراسة:**
- **الدافع:**

هو حالة داخلية توجه الشخص نحو اشباع الحاجة الملموسة ومتى تم اشباع الحاجة تنعدم حالة التوتر ويحل محلها نوع من الارتياح والتوازن. (٢ : ٣٣)

- **دوافع ممارسة الالعاب الترويحية الإلكترونية:**

هي العوامل التي تؤدي الى تعلق الاطفال او اللاعبين بالألعاب الترويحية الإلكترونية وتجعلهم يمضون أوقاتاً طويلة في ممارستها وقد حدد شاي واخرون دوافع ممارسة الالعاب للتعلم في التحدي والفضول والخيال. (٢٦ : ٢٦٦)

- **الالعاب الترويحية الإلكترونية:**

هي نشاط ترويحي ظهر في اواخر القرن العشرين وهو نشاط ذهني بالدرجة الاولى يشمل كل من العاب الكمبيوتر والعاب الهواتف المحمولة وهو بصفة عامة يضم كل الالعاب ذات الصبغة الإلكترونية.(٢٠ : ٢٠)

- **السلوك:**

هو سلوك انساني هادف موجه من النسق القيمي للفرد او الأسرة والموجه نحو هدف ما ويصدر عن شخص او مجموعه من الاشخاص يسلكون طرقا مختلفه تماما في بيئات متشابهة او بيئة واحده.(٢٢ : ٥٦)

- **الدراسات السابقة:**

١- قام احمد طارق مهدي (٢٠٢٣)(١) دراسة بعنوان علاقه مستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية بالألعاب الإلكترونية لدى طلاب كليات جامعه الزقازيق، وتهدف الدراسة الى التعرف على علاقه مستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية بالألعاب الإلكترونية لدى طلاب كليات جامعه الزقازيق ،استخدم الباحث المنهج الوصفي، واشتملت عينه الدراسة على (١٠٠٠) طالب، ومن اهم النتائج التي توصل اليها هناك علاقة عكسية بين ممارسة الالعاب الإلكترونية المشاركة الابتكارية في الممارسة الترويحية كما هناك علاقه طردية بين ممارسة الالعاب الإلكترونية والمشاركة الإيجابية بالنسبة للألعاب الإلكترونية.

٢- قام أحمد محمد الفاضل(٢٠٢٢)(٣) دراسه نعنوان دراسة استطلاعية لواقع استخدام الألعاب الإلكترونية لطلاب الصف الثاني المتوسط بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية، هدفت الدراسة إلى استكشاف واقع استخدام الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على الممارسة الفعلية

للأنشطة الرياضية الترويحية لدى عينة من طلاب الصف الثاني متوسط بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية، باستخدام المنهج الوصفي، تم توزيع استبانة على عينة عشوائية عنقودية من طلاب الصف الثاني متوسط والبالغ عددهم ٥٣٥ طالبا، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن غالبية أفراد العينة يمتلكون أجهزة إلكترونية لممارسة الألعاب الإلكترونية، وانخرطوا في ممارستها خلال مرحلة الطفولة المبكرة، ويستخدمون الإنترنت لغرض ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويختارون الألعاب ويستخدمونها بشكل فردي، كما تبين من النتائج أن الألعاب القتالية والحروب هي الأكثر تفضيلا متبوعة بألعاب المغامرات ثم ألعاب الرياضة الإلكترونية.

٣- قامت اسماء محمد السمين (٢٠٢١)(٤) دراسه نعنوان فاعلية استخدام الالعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة، هدفت الى التعرف على تأثير استخدام الالعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربيه حركيه لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، على عينه مكونة من (٤٨) طفل وطفلة، واستخدمت الباحثة استمارة التقويم الالعاب الإلكترونية ومقياس السلوك الصحي المصور لطفل ما قبل المدرسة، ومن اهم النتائج ان استخدام الالعاب الإلكترونية كمدخل برنامج تربية حركية يلعب دوراً كبيراً في اكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة، وجد فروقه ذات دلاله إحصائية بين قياسين قبل والبعد للمجموعة التجريبية في اكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة لصالح القياس البعدي.

٤- قامت ناهد عادل محمود منصور (٢٠٢٠)(٢٠) دراسة بعنوان أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية على الذكاء الوجداني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية، تهدف هذه الدراسة الكشف عن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية على الذكاء الوجداني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية، تم استخدام المنهج الوصفي، وأشتملت عينة الدراسة من (١٥٥) طالبا وطالبة، واختيرت عينة الدراسة بالطريقة العشوائية من طلاب مدارس التعليم الثانوي، الذين تتراوح أعمارهم (من ١٥ إلى ١٨) سنة، ومن أهم النتائج الدراسة انه يتمتع طلاب المرحلة الثانوية بدرجة متوسطة من الحرية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية، يمارس طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية الألعاب الإلكترونية الترويحية ٥ ساعات فأكثر يوميا وبشكل فردي، ويكتسبون بعض الصفات السلوكية.

٥- قامت رضوى طارق محمد (٢٠١٨)(١٠) دراسة بعنوان العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع : دراسة وصفية هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية

وبين المهارات الاجتماعية لدى عينة من طالبات الصف الثالث بالمرحلة المتوسطة بينبع، كما تحاول الدراسة التعرف على العلاقة بين عدد ساعات اللعب بألعاب الإنترنت وبين المهارات الاجتماعية لهؤلاء الطالبات واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) طالبة ممن تتراوح أعمارهم بين (١٣ – ١٥) سنة بالمملكة العربية السعودية، ومن أهم النتائج الدراسة انه عدم اختلاف المهارات الاجتماعية بالنسبة للأبعاد: التعبير الانفعالي، والحساسية الانفعالية، والضبط الانفعالي، والتعبير الاجتماعي، والحساسية الاجتماعية، والضبط الاجتماعي، والدرجة الكلية للمهارات الاجتماعية باختلاف نوع ألعاب الإنترنت التي تلعبها الطالبات.

٦- قامت محاسن أبو الحسن حسين (٢٠١٨)(١١) دراسة بعنوان السمات السلبية المرتبطة بالألعاب الترويحية الالكترونية للأطفال من(٩-١٢) سنة دراسة تحليلية، تهدف هذه الدراسة إلي محاولة التعرف علي السمات السلبية المرتبطة بالألعاب الترويحية الإلكترونية للأطفال من (٩-١٢) سنة بمحافظة بورسعيد، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وقامت باختيار عينة البحث بالطريقة العمدية العشوائية وشملت علي (١٠) ألعاب ترويحية إلكترونية. وقامت الباحثة بتحديد الألعاب الترويحية الإلكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة العمرية (٩-١٢) سنة ذكور بمحافظة بورسعيد، وقد أوضحت أهم النتائج إلى الاتي: بلغ مجموع السمات السلبية التي تحتويها الألعاب الترويحية الإلكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في هذه المرحلة العمرية (١٨٤) سمة سلبية، جاءت سمة إيذاء الأخرين كإحدى القيم السلبية في المرتبة الأولي بنسبة مئوية (٢٣,٦١%) من إجمالي السمات السلبية التي تحتويها الألعاب الترويحية الإلكترونية الأكثر شيوعاً بين الأطفال في المرحلة السنية (٩-١٢) سنة، تلتها سمة خرق القانون بنسبة مئوية (٢٢,٩١%)، ثم جاءت سمة السرقة في المرتبة الثالثة نسبة مئوية (٢٢,٢٢%)، ثم جاءت سمة الألفاظ البذيئة في المرتبة الرابعة نسبة مئوية (١٥,٩٧%)، واحتلت سمة غياب الروح الرياضية وسمة التعصب المرقبة الأخيرة نسبة مئوية (٧,٦٤%).

٧- قامت حنان سامي محمد (٢٠١٤)(٨) دراسة بعنوان دوافع ممارسه الطفل للألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على السلوك الاداري، تهدف هذه الدراسة الى التعرف على دوافع ممارسه الطفل الالعاب الإلكترونية وانعكاساتها على السلوك الاداري وذلك من خلال دراسة العلاقة بين دوافع ممارسه الالعاب الإلكترونية والسلوك الاداري للطفل، واجريت الدراسة على (١٦٥) طفل بنين وبنات تتراوح اعمارهم ما بين (٨- ١٠) سنة من محافظتي الجيزة والقاهرة، ومن أهم النتائج الدراسة ان وجود علاقه ارتباطية موجبة بين دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك الاداري

للطفل، كما تبين وجود الفروق ذات دلاله إحصائية بين البنين والبنات في دوافع ممارسه الطفل الالعاب الإلكترونية وفي السلوك الاداري للطفل لصالح البنين.

أجراءات البحث:

- **منهج البحث:**

استخدم الباحث المنهج الوصفي بالاسلوب المسحى، حيث يقوم هذا المنهج بدراسه متغيرات البحث كما هي لدى افراد العينه دون ان يكون للباحث دور في ضبط المتغيرات موضوع البحث.

- **مجتمع وعينة البحث :**

يتكون مجتمع البحث من (٢٠٠) طفل (بنين وبنات) بمرحلة الطفولة المتأخرة، تتراوح أعمارهم بين (٩-١٢) سنة، وقد تم إختيار هذه المرحلة نظرا لأنها من وجهة نظر النمو هي أنسب المراحل لتعلم المهارات اللازمة لشئون الحياة وتعلم المعايير الخلقية والقيم والسلوك الإجتماعي، وهؤلاء الأطفال يمارسون الألعاب الترويحية الالكترونية الحديثة، تم إختيارهم بطريقة عمدية من عدة مدارس بمدينة بنها بمحافظة القليوبية (مدرسة السلام الخاصة – مدرسة الرواد الخاصة– مدرسة ابو بكر الصديق الخاصة). وتم تقسيمهم الى عينة اساسية بلغت عددها (١٧٣) طفل، كما تم اختيار العينة الاستطلاعية التى بلغ عددها (٢٧) طفل بالطريقة العشوائية من داخل مجتمع البحث ومن خارج عينة البحث الاساسية.

جدول (١)

توصيف مجتمع وعينة البحث (ن = ١٩٠)

م	المتغيرات	العدد		المجموع الكلى	النسبة المئوية ٪
		الاطفال البنين	الاطفال البنات		
١	العينة الاساسية	٨٦	٨٧	١٧٣	٨٦,٥٪
٢	العينة الاستطلاعية	١٣	١٤	٢٧	١٣,٥٪
٣	مجتمع البحث	٩٩	١٠١	٢٠٠	١٠٠٪

يتضح من جدول (١) أن نسبة البنين تقاربت مع نسبة البنات حيث كانت نسبة البنين ٤٣٪ ، ونسبة البنات ٤٣,٥٪ من اجمالى مجتمع البحث.

- **أدوات جمع البيانات الميدانية:**

- استبيان دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الالكترونية (اعداد الباحث)(مرفق٢).
- استبيان بعض المظاهر السلوكية (اعداد الباحث)(مرفق٣).

اولاً: إستبيان دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الالكترونية :

تم اعداد الإستبيان في ضوء القراءات والدراسات السابقة بهدف قياس دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الالكترونية، وقد تكون الاستبيان في صورته النهائية من (٣٧) عبارة مقسمة إلى ثلاثة محاور للدوافع (دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الإلكترونية) هي:

١- المحور الأول: الدافع النفسى.

١- المحور الثانى: الدافع المعرفى.

٢- المحور الثالث: الدافع الاجتماعى.

قام الباحث بتصميم إستمارة الإستبيان في صورتها المبدئية، وتم عرضهما على مجموعة من الخبراء بلغ عددهم (٧) خبير(مرفق١)، وذلك لاستطلاع رأيهم العلمي حول مدى مناسبة العبارات الموضوعة لكل محور وكذلك مدى مناسبة ميزان التقدير المقترح والذي يمثل في استجابة لاستخدامه في التطبيق الأساسي وكذلك اقتراح ميزان آخر أكثر مناسبة وكانت استجابة الخبراء لميزان التقدير المقترح (١٠٠٪). وبلغ عدد عبارات الاستبيان المبدئية (٣٧) عبارة موزعة على ثلاثة محاور رئيسية للإستبيان كما هو موضح بالجدول رقم (٢).

جدول (٢)

توصيف إستمارة الإستبيان في صورته المبدئية

م	المحاور	اسم المحور	عدد العبارات	النسبة المئوية ٪
١	المحور الأول	الدافع النفسي	١٢	٪ ٣٢,٤٣
٢	المحور الثانى	الدافع المعرفى	١١	٪ ٢٩,٧٤
٣	المحور الثالث	الدافع الاجتماعي	١٤	٪ ٣٧,٨٣
المجموع الكلى			٣٧	٪ ١٠٠

- **المعاملات العلمية لآستمارة الاستبيان :**

١-صدق المحكمين (المضمون) :

قام الباحث بعرض محاور وعبارات أستمارة الاستبيان على مجموعة من الخبراء بلغ عددهم (٧) خبراء (مرفق١) وذلك لاستطلاع رأيهم العلمي حول مدى مناسبة المحاور وعبارات لكل محور، وبهذا يتحقق الباحث من صدق ومضمون محاور وعبارات أستمارة الاستبيان وفقاً لآراء الخبراء حيث ارتضى الباحث بنسبة (٨٠٪) للموافقة على المحاور وعبارات ويوضح ذلك فى جدول رقم (٣) الاتي:

جدول (٣)
النسبة المئوية لآراء الخبراء في محاور وعبارات الاستبيان (ن = ٧)

المحاور	العبارات										
الدافع النفسي	رقم التساؤل	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠
	التكرار	٦	٧	٦	٧	٦	٦	٧	٦	٧	٦
	النسبة المئوية ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪
	رقم التساؤل	١١	١٢								
	التكرار	٦	٧								
	النسبة المئوية ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪								
الدافع المعرفى	رقم التساؤل	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠
	التكرار	٦	٧	٧	٧	٦	٧	٦	٧	٦	٧
	النسبة المئوية ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	١٠٠٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪
	رقم التساؤل	١١									
	التكرار	٧									
	النسبة المئوية ٪	١٠٠٪									
الدافع الاجتماعي	رقم التساؤل	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠
	التكرار	٦	٧	٧	٧	٦	٦	٧	٦	٦	٧
	النسبة المئوية ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	١٠٠٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪
	رقم التساؤل	١١	١٢	١٣	١٤						
	التكرار	٦	٧	٦	٧						
	النسبة المئوية ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪						

يتضح من جدول (٣) والخاص بالنسبة المئوية لاراء الخبراء على عبارات أستمارة استبيان دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الإلكترونية المقترحة نحو الصوره الاوليه حيث جميع العبارات التى حصلت على نسبة مئوية اكبر من (٨٠%) من اراء الخبراء، ليصبح اجمالى عبارات استمارة الاستبيان (٣٧) عبارة.

٢- صدق الإتساق الداخلي :

قام الباحث بإجراء دراسة إستطلاعية من خلال تطبيق استمارة الاستبيان بعد رأي الخبراء على العينة الاستطلاعية التى بلغ قوامها (٢٧) فرد والتي تم تحديدها مسبقاً، وذلك لحساب صدق الاتساق الداخلي عن طريق حساب معامل الارتباط بطريقة (بيرسون) بين عبارات كل محور والمجموع الكلي للمحور التي تنتمى اليه العبارة، وتم إجراء التطبيق على العينة الإستطلاعية

لإجراء صدق الإتساق الداخلي في الفترة من (٢٠٢٣/٣/١٧ الى ٢٠٢٣/٣/٢٩م) وهذا يتضح فى جدول رقم (٤).

جدول (٤)
معامل الارتباط بين درجات عبارات استبيان (دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الالكترونية) والمجموع الكلى للمحور (ن=٢٧)

المحور الاول		المحور الثانى		المحور الثالث	
الدافع النفسي		الدافع المعرفى		الدافع الاجتماعي	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٦٨٤	١	٠,٦٤٦	١	٠,٨٠٤
٢	٠,٦٢٩	٢	٠,٧٦٩	٢	٠,٦٦٢
٣	٠,٦٥٤	٣	٠,٦٦٨	٣	٠,٦٦١
٤	٠,٥٧٤	٤	٠,٥٨٨	٤	٠,٧٤٦
٥	٠,٧٥٥	٥	٠,٦٧٢	٥	٠,٥٣٠
٦	٠,٦٧٨	٦	٠,٧٤٦	٦	٠,٦٢٤
٧	٠,٧١٦	٧	٠,٦٤٢	٧	٠,٥٠٤
٨	٠,٦٧٨	٨	٠,٦٤٠	٨	٠,٧٠٤
٩	٠,٥٣١	٩	٠,٧٤٦	٩	٠,٨٩٤
١٠	٠,٦١٩	١٠	٠,٤٤٠	١٠	٠,٥٣٨
١١	٠,٥٢٠	١١	٠,٦٥٤	١١	٠,٧٧٦
١٢	٠,٦٠٢			١٢	٠,٧٤١
				١٣	٠,٧٥٦
				١٤	٠,٧٢٦
المجموع الكلى للمحور	٠,٦٣٧	**المجموع الكلى للمحور**	٠,٦٦٧	**المجموع الكلى للمحور**	٠,٦٨٤

قيمة ر الجدولية عند مستوي دلالة ٠,٠٥ = ٠,٣٤٩٤

يتضح من جدول (٤) ان معامل الارتباط بين كل عبارة من العبارات والمجموع الكلي لاستبيان (دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الالكترونية) تراوحت ما بين (٠,٥٢٠:٠,٧٥٥) وبمقارنة بقيمة (ر) المحسوبة بقيمة (ر) الجدولية يتضح وجود ارتباط دال احصائيا بين العبارات والمجموع الكلي لاستمارة الاستبيان، مما يدل على ان عبارات استبيان دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الالكترونية تتسم بدرجة عالية من الصدق.

٣- الثبات:

لتحقيق ثبات أستمارة الاستبيان، قام الباحث باستخدام معامل (الفا كرونباخ)، وكانت نتيجة حساب معاملات الثبات على النحو الآتي :

جدول (٥)
قيم معامل ألفا Alpha لمحاور الاستبيان

م	المحاور	عدد العبارات	قيمة معامل ألفا Alpha
١	المحور الأول: الدافع النفسي	١٢	٠,٩٨١
٢	المحور الثانى: الدافع المعرفى	١١	٠,٨٧٢
٣	المحور الثالث: الدافع الاجتماعي	١٤	٠,٩٢١

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى (٠,٠٥) =٠,٣٤٩٤

يتضح من جدول (٥) أن قيم معاملات الثبات بطريقة " الفا كرونباخ " تتراوح بين (٠,٨٧٢ : ٠,٩٨١) وذلك يشير الي أن محاور وعبارات استمارة الاستبيان على درجة عالية من الصدق والثبات واصبحت بالصورة النهائية وجاهزة للتطبيق على العينة الاساسية.

ثانياً: استبيان المظاهر السلوكية:

قام الباحث بتحديد المحاور الرئيسية المستخدمة بأستمارة استبيان بعض المظاهر السلوكية لدى اطفال عينة البحث عن طريق الإطلاع على الدراسات العلمية والمراجع المتخصصة، ثم قام بتصميم أستمارة لاستطلاع رأي الخبراء واشتملت على المحاور الرئيسيه المقترحه، كما قام الباحث بعرض المحاور المقترحه على عدد (٧) من الخبراء فى الترويح وعلم النفس، وقد تكون الاستبيان في صورته النهائية من (٥٠) عبارة مقسمة إلى خمس محاور للسلوك هي:

- المحور الأول: تنمية الذكاء.
- المحور الثانى: التخطيط.
- المحور الثالث: التفكير الابداعى.
- المحور الرابع: التفاعل الاجتماعى.

جدول (٦)
توصيف إستمارة الإستبيان في صورته المبدئية

م	المحاور	اسم المحور	عدد العبارات	النسبة المئوية ٪
١	المحور الأول	تنمية الذكاء	٧	٢٥,٩٪
٢	المحور الثانى	التخطيط	٥	١٨,٥ ٪
٣	المحور الثالث	التفكير الابداعى	٩	٣٣,٣ ٪
٤	المحور الرابع	التفاعل الاجتماعى	٦	٢٢,٣ ٪
	المجموع الكلى		**٢٧**	١٠٠ ٪

- **المعاملات العلمية لآستمارة الاستبيان :**

١-صدق المحكمين (المضمون) :

قام الباحث بعرض محاور وعبارات أستمارة الاستبيان على مجموعة من الخبراء بلغ عددهم (٧) خبراء (مرفق ١) وذلك لاستطلاع رأيهم العلمي حول مدى مناسبة المحاور وعبارات لكل محور، وبهذا يتحقق الباحث من صدق ومضمون محاور وعبارات أستمارة الاستبيان وفقاً لآراء الخبراء حيث ارتضى الباحث بنسبة (٨٠٪) للموافقة على المحاور وعبارات ويوضح ذلك فى جدول رقم (٧) الاتي:

جدول (٧)

النسبة المئوية لآراء الخبراء في محاور وعبارات الاستبيان (ن = ٧)

المحاور	العبارات										
تنمية الذكاء	رقم التساؤل	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧			
	التكرار	٦	٧	٦	٧	٦	٦	٧			
	النسبة المئوية ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪			
التخطيط	رقم التساؤل	١	٢	٣	٤	٥					
	التكرار	٦	٧	٧	٧	٦					
	النسبة المئوية ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	١٠٠٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪					
التفكير الابداعى	رقم التساؤل	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	
	التكرار	٦	٧	٧	٧	٦	٧	٦	٧	٦	
	النسبة المئوية ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	١٠٠٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	
التفاعل الاجتماعى	رقم التساؤل	١	٢	٣	٤	٥	٦				
	التكرار	٦	٧	٦	٧	٧	٧				
	النسبة المئوية ٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	٨٥,٧ ٪	١٠٠٪	١٠٠٪	١٠٠٪				

يتضح من جدول (٧) والخاص بالنسبة المئوية لاراء الخبراء على عبارات أستمارة استبيان بعض المظاهر السلوكية المقترحة نحو الصوره الاوليه حيث جميع العبارات التى حصلت على نسبة مئوية اكبر من (٨٠%) من اراء الخبراء، ليصبح اجمالى عبارات استمارة الاستبيان (٢٧) عبارة.

١

٢-صدق الإتساق الداخلي :

قام الباحث بإجراء دراسة إستطلاعية من خلال تطبيق استمارة الاستبيان بعد رأي الخبراء على العينة الاستطلاعية التى بلغ قوامها (٢٧) فرد والتي تم تحديدها مسبقاً، وذلك لحساب صدق الاتساق الداخلي عن طريق حساب معامل الارتباط بطريقة (بيرسون) بين عبارات كل محور والمجموع الكلي للمحور التي تنتمى اليه العبارة، وتم إجراء التطبيق على العينة الإستطلاعية لإجراء صدق الإتساق الداخلي في الفترة من (٢٠٢٣/٣/١٧ الى ٢٠٢٣/٣/٢٩م) وهذا يتضح فى جدول رقم (٨).

جدول (٨)

معامل الارتباط بين درجات عبارات استبيان (بعض المظاهر السلوكية) والمجموع الكلى للمحور (ن=٢٧)

المحور الاول		المحور الثانى		المحور الثالث		المحور الرابع	
تنمية الذكاء		التخطيط		التفكير الابداعى		التفاعل الاجتماعى	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٥٧٤	١	٠,٦٧٨	١	٠,٧٤٦	١	٠,٦٦١
٢	٠,٧٥٥	٢	٠,٦٨٤	٢	٠,٥٣٠	٢	٠,٧٠٤
٣	٠,٦٤٦	٣	٠,٦٢٩	٣	٠,٦٢٤	٣	٠,٦٦٢
٤	٠,٧٦٩	٤	٠,٦٥٤	٤	٠,٥٠٤	٤	٠,٥٦١
٥	٠,٦٦٨	٥	٠,٧١٦	٥	٠,٥٣٠	٥	٠,٧٤٦
٦	٠,٥٨٨			٦	٠,٦٢٤	٦	٠,٦٢١
٧	٠,٦٧٢			٧	٠,٥٠٥		
				٨	٠,٧٠٤		
				٩	٠,٨٩٤		
المجموع الكلى للمحور	٠,٦٦٧	المجموع الكلى للمحور	٠,٦٧٢	المجموع الكلى للمحور	٠,٦٢٨	المجموع الكلى للمحور	٠,٦٥٩

قيمة ر الجدولية عند مستوي دلالة ٠,٠٥ = ٠. ٣٤٩٤

يتضح من جدول (٨) ان معامل الارتباط بين كل عبارة من العبارات والمجموع الكلي لاستبيان (بعض المظاهر السلوكية) تراوح ما بين (٠,٥٠٤:٠,٨٩٤) وبمقارنة بقيمة (ر) المحسوبة بقيمة (ر) الجدولية يتضح وجود ارتباط دال احصائيا بين العبارات والمجموع الكلي لاستمارة الاستبيان، مما يدل على ان عبارات استبيان بعض المظاهر السلوكية تتسم بدرجة عالية من الصدق.

٣- الثبات:

لتحقيق ثبات أستمارة الاستبيان، قام الباحث باستخدام معامل (الفا كرونباخ)، وكانت نتيجة حساب معاملات الثبات على النحو الآتي:

جدول (٩)
قيم معامل ألفا Alpha لمحاور الاستبيان

م	المحاور	عدد العبارات	قيمة معامل ألفا Alpha
١	المحور الأول: تنمية الذكاء	٧	٠,٩٨١
٢	المحور الثانى: التخطيط	٥	٠,٨٧٢
٣	المحور الثالث: التفكير الابداعى	٩	٠,٩٧١
٥	المحور الرابع: التفاعل الاجتماعى	٦	٠,٨٨٥

قيمة "ر" الجدولية عند مستوى (٠,٠٥) =٠. ٣٤٩٤

يتضح من جدول (٩) ان إستمارة استبيان بعض المظاهر السلوكية في صورتة النهائية مرفق(٣) يشتمل على (٢٧) عبارة جميعها على درجة عالية من الصدق والثبات، تؤكد الثقة في النتائج التي يمكن الحصول عليها عند تطبيقه على عينة الدراسة الأساسية.

- **التجربة الاساسية:**

بعد تحديد مشكلة البحث واهدافه وفروضه واختيار عينه البحث وفقا لشروط اختيار عينه البحث قام الباحث بالاتي:

١- تطبيق استماره الاستبيان في الفتره من ٢٠٢٣/٦/١٥ الى ٢٠٢٣/٩/٣١م.
٢- تفريغ النتائج في الفتره من ٢٠٢٣/١٠/٣م الى ٢٠٢٣/١٠/٩م.
٣- المعالجه الاحصائيه للبيانات المجمعه حيث استخدام البرنامج الاحصائي Spss.
٤- تفسير النتائج.

- **المعالجات الإحصائية :**

استخدم الباحث المعالجات الإحصائية الملائمة لطبيعة بيانات البحث وذلك من خلال البرنامج الاحصائى SPSS لحساب دلالة الفروق بين المتوسطات LSD،T test ، وتحليل التباين F test ، والوزن النسبي ، ودلالة الإرتباط بمعاملات بيرسون ، ومعامل الإنحدار المتعدد ، وحساب الثبات بمعاملات ألفا كرونباك للإستبيانات.

مناقشة النتائج وتفسيرها:

تحقيقاً لهدف البحث ووصولاً للتحقق من فروضه وفى حدود ما توصل اليه الباحث من بيانات من خلال المنهج المستخدم وعينة البحث وادوات جمع البيانات المختارة والتحليل الاحصائى المستخدم يعرض الباحث فروض البحث ومناقشتها.

اولاً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الاول:

عرض ومناقشة وتفسير نتائج الفرض الأول الذى ينص على انه توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الإلكترونية وبعض المظاهر السلوكية.

جدول (١٠)
معاملات الإرتباط بين دوافع الطفل لممارسة الألعاب الإلكترونية وبعض مظاهر السلوك للطفل

المتغيرات	تنمية الذكاء	التخطيط	التفكير الابداعى	التفاعل الاجتماعى	بعض مظاهر السلوك للطفل ككل
الدافع النفسى	*٠,٧٢٦	*٠,٦٧٤	*٠,٥٤٥	*٠,٤٩٨	*٠,٦٧٩
الدافع المعرفى	*٠,٥٤٥	*٠,٤٥٧	٠,٦٠٨	*٠,٤٧٧	*٠,٥٨٧
الدافع الاجتماعى	*٠,٣٤٢	*٠,٦٢٦	*٠,٥٩٣	*٠,٥٠٥	*٠,٤٣٥
الدوافع ككل	*٠,٧٨١	*٠,٦٣٨	*٠,٣٠٧	*٠,٦٣٧	*٠,٧٩١

قيمة ر الجدولية عند مستوي دلالة ٠,٠٥ = ٠,١٩٤٦

يتضح من جدول (١٠) وجود علاقة إرتباطية موجبة بين دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الإلكترونية ككل وبعض المظاهر السلوكية للطفل (تنمية الذكاء–التخطيط التفكير–الابداعى–التفاعل الاجتماعى)، حيث كانت جميع قيم الإرتباط دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥ ، حيث جاءت جميع قيم معاملات الارتباط المحسوبة لابعاد الدوافع الطفل لممارسة الالعاب الترويخية الالكترونية وابعاد بعض المظاهر السلوكية للطفل اكبر من قيمتها الجدولية.

ويتفق هذا مع ما تشير اليه دراسة حنان سامي (٢٠١٤) الى أن الطرق الحديثة مثل الألعاب الترويحية الالكترونية تلعب دوراً هاماً في تنمية مفاهيم الطفل وقدراته اللغوية والرياضية وتوفر الفرص لتنمية الابتكارية ولكل نوع من اللعب أدواته وتجهيزاته الخاصة به. (٨ : ٢٣)

ويرى الباحث أن ظهور الألعاب الالكترونية ذات المحتوي غير المالوف والمخالف للقيم والعادات والتقاليد الشرقية والعربية إلي ازدياد القلق العام من التأثيرات السلبية المحتملة من تعرض الشباب وخاصة فى مرحلة الطفولة لهذه الألعاب شأنها في ذلك شأن باقي وسائل الاتصال، إذ يعقب ظهور كل وسيلة حديثة إثارة للقلق العام لدي الجمهور والنقاد.

ويتفق ذلك جزئيا مع دراسة, Fang et al. (٢٠٠٩) التي أوضحت أن الألعاب الالكترونية تحسن من مهارات التعلم عند الأبناء، كما أضاف كلايوس Caillois أن الألعاب الإلكترونية تشكل مزيجا من الفرصة أو الحظ والمنافسة، وإتقان اللعب، وتسمح للطفل باللعب بشكل منظم وله هدف، حيث يصبح الطفل بإمكانه أن يطور خطط وإستراتيجيات أثناء ممارسة اللعب. (٢٣ : ٢١٤)

وقد أكدت دراسة كل من احمد طارق مهدي (٢٠٢٣)(١) ، اسماء محمد السمين (٢٠٢١)(٤)، ودراسة حنان سامي محمد (٢٠١٤)(٨) على وجود علاقة ايجابية بين الممارسات الادارية وكثير من المتغيرات مثل السمات الشخصية المتعلقة بنمو القدرات الادارية، وكذلك المسئولية الاجتماعية ومستوى الطموح والتحصيل والتفكير الابتكاري.

وبهذا يتمكن الباحث من التحقق من الفرض الاول الذى ينص على "انه توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين دوافع ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الإلكترونية وبعض المظاهر السلوكية".

ثانياً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الثانى:

عرض ومناقشة وتفسير نتائج الفرض الثانى الذى ينص على انه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين البنين والبنات في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية الترويحية.

جدول (١١)
تحليل التباين بين أطفال عينة الدراسة فى دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية تبعاً لاختلاف النوع

المتغيرات	مصدرالتباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
الدافع النفسى	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٦٨٢,٣ ٢٣١٧,٨ ٣٠٠٠,١	٦٨٢,٣ ١٣,٦	٥٠,٣٤	٠,٠٥
الدافع المعرفى	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٦٣٥,٩ ٩٩٤,١ ١٦٢٩,٩	٦٣٥,٩ ٥١,٨	١٠٩,٤	٠,٠٥
الدافع الاجتماعى	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	٣٠٣,٥ ٩٤٤,٢ ١٢٤٧,٧	٣٠٣,٥ ٥,٥	٥٤,٩٧	٠,٠٥
دوافع الممارسة ككل	بين المجموعات داخل المجموعات التباين الكلي	١ ١٧١ ١٧٢	١١٥٠,٢ ٩١١٩,٩ ١٠٢٧٠,١	١١٥٠,٢ ٥٣,٣	٢١,٦	٠,٠٥

جدول (١٢)
دلالة الفروق فى دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية تبعاً لاختلاف النوع(بنين – بنات)

المتغيرات	النوع	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الخطأ المعياري	العينة	قيمة (ت)	مستوي الدلالة	اتجاه الدلالة
الدافع النفسى	بنين/بنات	٢٧,٧/٣١,٧	٢,٩ /٢,٦	٠,٣٢/٠,٢٨	١٧٣	٤,٦١	٠,٠٥	للبنين
الدافع المعرفى	بنين/بنات	٢٤,٤/٢٨,٢	٢,٣ /٢,٤	٠,٢٤/٠,٢٦	١٧٣	٢,٠٥	٠,٠٥	للبنين
الدافع الاجتماعى	بنين/بنات	٣١,٢/٢٨,٧	٤,٨/٢,٥	٠,٥١/٠,٢٧	١٧٣	٥,٠٣	٠,٠٥	للبنات
الدوافع	بنين/بنات	٨٣,٤/٨٨,٦	٨,٧ /٥,٢	/٠,٥٥ ٠,٩٣	١٧٣	٤,٨٥	٠,٠٥	للبنين

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠,٠٥ = ١,٦٤٥

يتضح من جدول (١١) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين بنين وبنات عينة البحث في دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وأبعادها المختلفة (الدافع النفسى–الدافع المعرفى–الدافع الاجتماعى) حيث كانت قيم (ف) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥، ولبيان اتجاه الدلالة تم اجراء اختبار (ت) كما هو مبين بجدول (١٢).

ويتضح من جدول (١٢) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين بنين وبنات عينة البحث في دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ككل وبأبعادها (الدافع النفسى–الدافع المعرفى) لصالح البنين، حيث كانت قيم (ت) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥، كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين البنين والبنات في بعد الدافع الاجتماعى لصالح البنات وبذلك يتضح أن دوافع ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية عند البنين أقوى من البنات.

ويرى الباحث إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال بما توحيه لهم من معارك حقيقية في الأدغال أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء، وكما ذكرنا في الأعلى أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرة عامل جذب رئيس للأطفال.

ويتفق هذا جزئيا مع حامد زهران (١٩٩٥) حيث أشار إلى أن في مرحلة الطفولة المتأخرة يعطي الآباء حرية أكبر لجماعات الذكور ويضعون قيودا على جماعات الإناث، وهذه الحرية قد تعتبر دافع للطفل لممارسة النشاط الذي يرغبه. (٧ : ٢١٤)

كما يتفق ذلك جزئيا مع دراسة Sherry et al. (٢٠٠٠) التي أثبتت أن البنين أكثر ميلا وانجذابا لقضاء أوقات أطول من تلك التي تقضيها الإناث في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، وبذلك تتحقق صحة الفرض الثاني. (٢٧ : ٨٤)

كما يرى الباحث تشكل الألعاب الترويحية الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارًا يتمثل فيه بطلًا يتحرك وينتقل، ويعدل سلوكه، والطفل يندمج ذه الألعاب، وتوفر للطفل إمكان التماثل مع البطل، وإن التداخل والتكامل اللذين توفرهما الالعاب الترويحية، يسهمان في تعلق الأطفال الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها.

ويتفق هذا مع ما تشير اليه سالى أحمد جاد (٢٠٢٢) الى أن الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الاطفال على نماذج مختلفة من السلوكات الإنسانية وعناصر تقنية تعتمد أساسا على محاكاة الألعاب الحقيقية، ككرة القدم والمصارعة والملاكمة أوالانطلاق من ألعاب خيالية كغزوالفضاء وحرب النجوم. وفي أي من هذه الأصناف يقوم اللاعب بالتحكم ببعض عناصر اللعبة، كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها، أواختيار المشاركين أوالمحاربين وتشكيلهم ووضع خط وأدوار لكل منهم، ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم وإلحاق الهزيمة بخصومهم، الأمر الذي يحول اللعب بالنسبة لهذه الفئة إلى ممارسة اجتماعية متعددة الأهداف والغايات. فمثلما هي

تسلية وشغف باللقاء والمنافسة والتحدي، فهي أيضا خطوة أولى بالنسبة للكثيرين لتعلم أبجديات الإعلامية ودخول عالم المعلوماتية من خلال التدرب على استخدام عدد من التطبيقات والبرمجيات البسيطة. (١٢ : ٩)

وبهذا يتمكن الباحث من التحقق من الفرض الثانى الذى ينص على " انه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين البنين والبنات في دوافع ممارسة الطفل للألعاب الالكترونية الترويحية ".

ثالثاً: عرض ومناقشة نتائج الفرض الثالث:

عرض ومناقشة وتفسير نتائج الفرض الثالث الذى ينص على انه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين البنين والبنات في بعض المظاهر السلوكية للطفل.

جدول (١٣)
تحليل التباين بين أطفال عينة الدراسة فى بعض المظاهر السلوكية تبعاً لاختلاف النوع (بنين - بنات)

المتغيرات	مصدر التباين	درجات الحرية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة (ف)	مستوى الدلالة
تنمية الذكاء	بين المجموعات	١	٢٩١,٧	٢٩١,٧	٢٧,٩٨	٠,٠٥
	داخل المجموعات	١٧١	١٧٨٢,٣	١٠,٤		
	التباين الكلي	١٧٢	٢٠٧٤,٠			
التخطيط	بين المجموعات	١	٥٩٦,٢	٥٩٦,٢	٧٨,٥	٠,٠٥
	داخل المجموعات	١٧١	١٢٣٩,٩	٧,٣		
	التباين الكلي	١٧٢	١٨٠٩,١			
التفكير الابداعى	بين المجموعات	١	٣٣٢,٢	٣٣٢,٢	٢٨,٦٥	٠,٠٥
	داخل المجموعات	١٧١	١٩٨٢,٧	١١,٦		
	التباين الكلي	١٧٢	٢٣١٤,٨			
التواصل الاجتماعى	بين المجموعات	١	٤٣,٨	٤٣,٨	٨,٧١	٠,٠٥
	داخل المجموعات	١٧١	٨٦٠,٥	٥,٣		
	التباين الكلي	١٧٢	٩٠٤,٣			
المظاهر السلوكية ككل	بين المجموعات	١	٨٦٠,٢	٨٦٠,٢	١٠,٩٦	٠,٠٥
	داخل المجموعات	١٧١	١٣٤١٦,٩	٧٨,٥		
	التباين الكلي	١٧٢	١٤٢٧٧,١			

جدول (١٤)
دلالة الفروق فى بعض المظاهر السلوكية للطفل تبعاً لاختلاف النوع (بنين - بنات)

المتغيرات	النوع	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المعياري الخطأ	العينة	قيمة (ت)	مستوي الدلالة	اتجاه الدلالة
تنمية الذكاء	بنين/بنات	/٢٥,٨ ٢٢,٧	٣,٤/٣,٠	/٠,٣٣ ٠,٣٥	١٧٣	٥,٣	٠,٠٥	للبنين
التخطيط	بنين/بنات	/٢٦,٥ ٢٢,٨	٢,٤/٢,٩	/٠,٣٢ ٠,٢٥	١٧٣	٨,٩	٠,٠٥	للبنين
التفكير الابداعى	بنين/بنات	/٢٢,٩ ٢٥,٦	٣,٤/٣,٣	/٠,٣٨ ٠,٣٥	١٧٣	٥,٤	٠,٠٥	للبنات
التواصل الاجتماعى	بنين/بنات	/١٩,٠٦ ١٧,٧	٢,٢/٢,٣	/٠,٢٦ ٠,٢٢	١٧٣	٢,٩	٠,٠٥	للبنين
المظاهر السلوكية للطفل	بنين/بنات	/٩٣,٧ ٨٩,٢	٨,٥/٩,٢	/١,٠٣ ٠,٨٨	١٧٣	٣,٣	٠,٠٥	للبنين

قيمة (ت) الجدولية عند مستوي دلالة ٠,٠٥ = ١,٦٤٥

يتضح من جدول (١٣) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في في بعض المظاهر السلوكية للطفل بأبعاده المختلفة (تنمية الذكاء–التخطيط–التفكير الابداعى–التواصل الاجتماعى) حيث كانت قيم (ف) دالة جميعها عند مستوى ٠,٠٥ ، ولبيان اتجاه الدلالة تم اجراء اختبار (ت) كما هو بجدول (١٤).

كما يتضح من جدول (١٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين البنين والبنات في بعض المظاهر السلوكية للطفل بأبعاده المختلفة (تنمية الذكاء–التخطيط– التواصل الاجتماعى) لصالح البنين، حيث كانت قيم (ت) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥، بما كانت الفروق لصالح البنات في بعد التفكير الابداعى فقط، مما يدل على تفوق البنين على البنات بعينة البحث في بعض المظاهر السلوكية للطفل.

ويتفق هذا مع نتائج دراسة اسماء محمد السمين (٢٠٢١)(٤) التى أظهرت ان استخدام الالعاب الإلكترونية كمدخل برنامج تربية حركية يلعب دوراً كبيراً في اكساب الوعي الصحي والنفسى لطفل ما قبل المدرسة، وجد فروقه ذات دلاله إحصائية بين قياسين قبل والبعد للمجموعة التجريبية في اكساب الوعي الصحي والنفسى لطفل ما قبل المدرسة لصالح القياس البعدي.

كما اكدت دراسة Niko Männikkö,et.al (٢٠١٧) التى هدفت لاستكشاف العلاقة بين إشكاليات سلوك اللعب والعوامل النفسية (دوافع الألعاب، والوعي الذاتي لإشكاليات سلوك اللعب) والعوامل البنيوية (أنواع الألعاب) أهم نتائجها إلى إن الدوافع الترفيهية والاجتماعية ودافع الهروب ارتبط مع سلوك اللعب، كما تبين أن أنواع الألعاب ودوافع اللعب تنعكس علي استخدام الألعاب الرقمية. (٢٥)

ويتفق هذا مع نتائج دراسة ناهد عادل محمود (٢٠٢٠) التى هدفت الى الكشف عن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية على الذكاء الوجداني لدى طلاب المرحلة الثانوية، واظهرت أهم النتائج بانه يتمتع طلاب المرحلة الثانوية بدرجة متوسطة من الحرية عند ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية، يمارس طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية الألعاب الإلكترونية الترويحية ٥ ساعات فأكثر يوميا وبشكل فردي، ويكتسبون بعض الصفات السلوكية. (٢٠)

وبهذا يتمكن الباحث من التحقق من الفرض الثالث الذى ينص على "انه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين البنين والبنات في بعض المظاهر السلوكية للطفل ".

الاستنتاجات والتوصيات

أولاً: الاستنتاجات:

في ضوء نتائج الدراسة توصل الباحث إلى الاستنتاجات التالية:

١- وجود علاقة طردية موجبة بين دوافع الطفل لممارسة الالعاب الترويحية الالكترونية وبعض المظاهر السلوكية لديهم كـ (تنمية الذكاء-التخطيط-التفكير الابداعى-التواصل الاجتماعى).

٢- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين بنين وبنات عينة البحث في دوافع ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وبأبعادها (الدافع النفسى-الدافع المعرفى) لصالح البنين.

٣- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين البنين والبنات في بعد الدافع الاجتماعى لصالح البنات.

٤- يتضح أن دوافع ممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية عند البنين أقوى من البنات.

٥- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين البنين والبنات في بعض المظاهر السلوكية للطفل بأبعاده المختلفة (تنمية الذكاء-التخطيط- التواصل الاجتماعى) لصالح البنين،

٦- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين البنين والبنات في بعد التفكير الابداعى فقط لصالح البنات.

٧- تفوق البنين على البنات بعينة البحث في بعض المظاهر السلوكية للطفل.

ثانياً: توصيات:

١- ينبغي على الآباء والأمهات مراقبة وقت استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية وتوفير أنشطة إيجابية بديلة فعالة لهم، كممارسة الالعاب الترويحية الالكترونية.

٢- ضرورة أن تقدم الألعاب الترويحية الإلكترونية محتوى تعليميا متعلقا بالتاريخ والثقافة والعلوم والرياضيات، مما يساعد الأطفال على تعلم المعلومات الجديدة بطريقة ممتعة وتفاعلية.

٣- ضرورة تنمية الثقافة البشرية من خلال عمل برامج ودورات تدريبية من قبل متخصصي إدارة مؤسسات الأسرة والطفولة موجهة للأباء والأمهات والمهتمين بدراسات الطفولة لتعديل الإتجاهات السلبية الخاصة بالألعاب الإلكترونية، بعد تضمينها للمحتوى الذي يكسب الطفل السلوك والمهارات المختلفة والتي تعود علي الطفل بالنفع والفائدة واستغلال أوقات الفراغ بشكل ايجابي.

٤- ضرورة ترشيد وتحديد أوقات ممارسة الطفل للألعاب الترويحية الإلكترونية، تجنبا لحدوث أي آثار سلبية للطفل طبقا لما أشارت إليه بعض الدراسات نتيجة للإفراط في أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية.

٥- توجيه وإرشاد القائمين على تصميم وبرمجة الألعاب الترويحية الإلكترونية بضرورة تصميم واعداد برامج برؤية علمية هادفة بما يتوافق مع عادات وتقاليد المجتمع لإكساب المظاهر السلوكية السليمة، مع التأكيد على ضرورة تضمين هذه الألعاب بعوامل الجذب والمتعة، لجذب الطفل لممارسة الألعاب الترويحية الإلكترونية.

٦- تبني وزارة التربية والتعليم فكرة استخدام الألعاب الترويحية الإلكترونية كوسيلة تعليمية شيقة وخاصة في المراحل التعليمية المبكرة والتي يسهل من خلالها اكساب الطفل السلوك والمهارات التي تساعده على حسن استغلال موارده وتحقيق اهدافه، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته.

المراجع

أولا المراجع باللغة العربية :

١- احمد طارق مهدي (٢٠٢٣): علاقه مستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية بالألعاب الإلكترونية لدى طلاب كليات جامعه الزقازيق، مجلة بحوث التربية الرياضية، كلية التربية الرياضية بنين، بجامعة السقازيق، المجلد (٧٥) العدد (١٤٨)

٢- احمد على سليمان (٢٠٠٠): سلوك المستهلك بين النظرية والتطبيق مع التركيز على السوق السعودية، معهد الإدارة العامة المملكة العربية السعودية.

٣- أحمد محمد الفاضل(٢٠٢٢): دراسة استطلاعية لواقع استخدام الألعاب الإلكترونية لطلاب الصف الثاني المتوسط بالمنطقة الشرقية في المملكة العربية السعودية،مجلة الطفولة العربية، مجلة الطفولة العربية، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية.

٤- اسماء محمد السمين (٢٠٢١): فاعلية استخدام الالعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، كليه التربية الرياضية للبنين، جامعه حلوان المجلد ٩٤، عدد ١.

٥- امال محمد بدوي (٢٠٠٠): فاعليه استخدام برنامج للتفكير العلمي لتنميه الخيال العلمي لدى الاطفال، رساله دكتوراه غير منشورة، كليه البنات، جامعه عين شمس.

٦- إيمان طاهيري، فضيلة بلعربي (٢٠١٤): أثر الرياضة الترويحية فى خفض السلوك العدوانى للمراهقين (١٥-١٨) سنة، رسالة ماجستير، جامعة خميس مليانة.

٧- حامد عبدالسلام زهران(١٩٩٥): علم نفس الطفولة والمراهقة، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.

٨- حنان سامي محمد محمد (٢٠١٤): دوافع ممارسه الطفل للألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على السلوك الاداري مجله بحوث التربية النوعية، عدد ٣٦، القاهرة.

٩- دلال عبد العزيز الخشاش (٢٠٠٨): اثر ممارسه بعض الالعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبت المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدوله الكويت، كليه الدراسات التربوية، جامعه عمان، الاردن.

١٠-رضوى طارق محمد (٢٠١٧): السمات السلبية المرتبطة بالألعاب الترويحية الالكترونية للأطفال من (٩ : ١٢) سنة دراسة تحليلية،لمجلة العلمية للبحوث والدراسات في التربية الرياضية، كلية التربية الرياضية، جامعة بورسعيد.

١١-رضوى طارق محمد (٢٠١٨): العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طالبات الصف الثالث المتوسط في مدينة ينبع : دراسة وصفية، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، الأكاديمية العربية للعلوم الإنسانية والتطبيقية.

١٢-سالى أحمد جاد(٢٠٢٢): الألعاب الإلكترونية على مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها في السلوك الاجتماعي للشباب الجامعى، المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتليفزيون– العدد الرابع والعشرون ،الجزء الثاني.

١٣-سميحة برتيمه (٢٠١٧): الالعاب الإلكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانيه على عينه من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بمديه المرارة ولاية الوادي، مذكرة لنيل شهاده الماجستير في العلوم الاجتماع، كليه العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة

١٤-صفا فوزي (٢٠٠٣): علاقه الطفل المصري بوسائل الاتصال الإلكترونية، ماجستير غير منشورة، كليه الاعلام جامعه القاهرة.

١٥-عبده ابراهيم عبده (٢٠١٩): اليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الاعلامية التربوية لمواجهه مخاطر ادمان الاطفال للالعاب الالكترونية الترويحية المعولة، مجلة كلية التربية الرياضية، العدد ٣٤.

١٦-كمال درويش، ومحمد الحماحمى (١٩٩٧): رؤية عصرية للترويح واوقات الفراغ، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٧-مريم القويدر (٢٠١٣م): اثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر.

١٨-مصبح عبد الله مصطفي(٢٠٠٩): تأثير برنامج للنشاط الرياضي فى تعديل بعض مظاهر السلوك لدي أطفال الشوارع، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة بنها.

١٩-مها حسني الشحروري (٢٠٠٧): اثر الالعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية الذكاء الانفعالي لدى اطفال مرحله الطفولة المتوسطة في الاردن، رساله الدكتوراه غير منشوره، كليه الدراسات التربوية العليا، جامعه عمان .

٢٠-ناهد عادل محمود منصور (٢٠١٤):أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية على الذكاء الوجداني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة.

٢١-ندا سليم ابراهيم ٢٠١٦ ايجابيات الالعاب الإلكترونية التي يمارسها اطفال الفئه العمرية ٣ الى ٦ سنوات وسلبياتها من وجهه نظر الامهات ومعلمات رياض الاطفال، رساله ماجستير غير منشورة، قسم الإداره والمناهج التربوية، كليه العلوم التربوية، جامعه الشرق الاوسط.

٢٢-وفاء شلبي وزينب عبد الصمد (٢٠٠١): اداره موارد الأسرة، كليه الاقتصاد المنزلي، مطبعه الطوبجي، جامعه حلوان.

ثانياً : المراجع الاجنبية :

23- Fang Wei , Sopory Yi and Katherin Hendrix (2009) : The effects of educational computer games on preschool children learning : gender differences in playing competitive mathematics games ,Paper presented meeting,Dresden ,Germany.

24- Mcgonigalm Jane (2011) : Reality is broken :Why games make us better and How they can change the world .Penguin group (U S A)

25- Niko Männikkö,et.al.,(2017):."Problematic Gaming Behavior in Finnish Adolescents and Young Adults: Relation to Game Genres, Gaming Motives and Self-Awareness of Problematic Use", Int J Ment Health Addiction, ١٥, ,pp:٣٢٤–٣٣٨.

26- Shay,sayre and Cynthia,king (2003): Entertainment and society audiences,trends and impacts (London ,sage publications).

27- Sherry , John and De Souza Rebecca (2000) : Why do adolescents play video games? Developmental stages predicts video game preference, and amount of time spent in ply . available at :http://web.ics.purdue.edu/sherry/vedio games/original&G.pdf. Date of search : march.