آليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه

م.د / عبده إبراهيم عبده محمد
مدرس بقسم الإدارة الرياضية والترويح
كلية التربية الرياضية بنين - جامعة الزقازيق

ملخص البحث

هدف البحث : يهدف البحث إلى وضع آليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه .

منهج البحث : تم استخدام المنهج الوصفى لملاءمته لطبيعة المشكلة ولتحقيق أهداف البحث .

عينة البحث : قام الباحث بتحديد عينة البحث بالطريقة العمديه العشوائية ، حيث بلغ الاجمالى للعينة (١٧١) عضو هيئة تدريس يشكلون بعض كليات الجامعات المصرية ، حيث تم تقسيمهم إلى (١٥) عضو هيئة تدريس لعينة استطلاعية ، (١٥٦) عضو هيئة تدريس كعينة أساسية .

أهم النتائج :

- يوجد العديد من الأسباب التى ساعدت على انتشار الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه أهمها سهولة إستخدامها من قبل الأطفال ، وتسابق الشركات المنتجة على تسويقها فى بلداننا .
- جاءت الألعاب القتالية ، وألعاب السباقات في مقدمة أكثر أشكال الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه التى يقوم الأطفال بممارستها .

مقدمة ومشكلة البحث

برزت في أعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين، وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى أرجاء الأرض وظهور "القرية العالمية"، شكوك ومخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجيات الحديثة المستوردة على ثقافاتها الوطنية وتقاليدها وتراثها ، وقد أثبتت العديد من الدراسات والبحوث انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير الوسائل والتكنولوجيات الحديثة، حيث أصبحت هذه الوسائل والتكنولوجيات القوة المؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها اللامحدود وتغلغلها في الدول النامية، وكذا كونها مصدر للمواد الإعلامية والترفيهية والثقافية التى أصبحت جزء لا يتجزأ من العالم الواقعي الحقيقي، وهذا ما نتج عنه تطوير الألعاب الإلكترونية الترويحية ٠(٢٨ : ١٥٢) (٣٢: ١٣)

وقد اكتسبت هذه الألعاب شهرة واسعة ، وقدرة فائقة على جذب اللاعبين وإغرائهم ، وكان أول ضحايا هذه الألعاب " الأطفال " بسبب مجموعة من الآثار السلبية الناشئة عن الإفراط فيها : فمنها تربية اللاعبين على الوحشية والعنف والقتل لان معظم هذه الألعاب تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة الجريمة والقتل والدماء ومنها إشاعة الصور العارية وتعويد اللاعبين عليها بدعوى أنها لعبة ومنها إدمان اللعب وإهمال الواجبات مما يؤدى إلى تدنى مستوى الطلاب الدراسى ورسوبهم فى الدراسة ٠(٤٧ : ١)

وتعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب شيوعا في هذا العصر، وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو، أو ألعاب الحاسب الآلي، ويمكن عرض أحداثها على الشاشة، ويمكن للاعب التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية ، ولن تقف الألعاب الإلكترونية عند الحد القائم الآن بل ستتجاوزه إلى تقنية تعرف بالواقع الافتراضي **virtual reality** التي تقوم على توليد عناصر اللعبة بأبعادها الثلاثة وكأنها حقيقة أمام المستخدم .ولا يستخدم المشاهد الشاشة بل يلبس نظارات تعرض له عناصر اللعبة بحيث يشاهد مناظر مختلفة كلما وجه وجهه إلى جهة مختلفة وكأنه يقف وسط مكونات اللعبة وعناصرها .ويتحكم في اللعبة باستخدام أدوات معينة أو باستخدام يديه المجردتين أو حركة جسمه ٠(٤٦ : ١)(٢٦ : ١٦)

إن أطفال العالم على اختلاف مناطق سكناهم وانتماءاتهم الوطنية، يشعرون بحاجتهم إلى اللعب. حيث يلجأ الأطفال لمختلف الألعاب لسد هذه الحاجات وإشباع الرغبات ، حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال و الحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة ،واصطياد الحيوانات البرية في أدغال أفريقيا، وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف و الخيول ٠(٣٨ : ١١) (٨ : ٨٤) (٣ : ٨)

ويذكر كلا من كمال درويش ، ومحمد الحماحمى (١٩٩٧م) أن العاب الكومبيوتر قد وصلت إلى مرحلة انتشار وجذب أدت إلى مرحلة لإدمان الأطفال على برامج ألعابها . ولقد أدى ذلك إلى أن بعض الدول قد

حددت حداً أدنى للسن الذى تسمح به لاستخدام أبنائها لألعاب الكمبيوتر وذلك اقتناعاً منها بضرورة عدم تعريض الصغار لإغراءات تلك الألعاب خوفا على مستقبلهم الدراسى من إضاعة الوقت فى اللعب بها ٠ (٢٣ : ٢٨٦)

وبهذا تحاول البلدان المتطورة إنتاج حاجات ترفيهية يوم بعد يوم وما على البلدان العربية إلا استهلاكها، فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة الأطفال لكونهم الفئة الأكثر تأثرا بالمنتجات الغربية، فمن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة التي لقت رواجا في هذه السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب هؤلاء الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق ، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب ، لتصبح في وقتنا الحاضر تلعب عن طريق الإنترنت والأجهزة الإلكترونية الرقمية المتطورة ٠ (٣٥ : ١ - ٤)

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية الترويحية المعولمه عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم ألعاب الفيديو التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة مثلا، ولقد شاع استخدامها لدرجة انه لا نجد مركزاً للألعاب أو للترفية يخلو منها بل لا نكاد نجد منزلاً خال منها كذلك ، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة للأطفال بتشجيع من الآباء أحياناً ، هذا ويتسابق الآباء والأمهات لتوفيرها لأطفالهم. ظنا منهم أنهم قد حققوا جانب الرفاهية لأطفالهم ٠ (٤٢ : ٤٧) (١٢ : ٣٧-٣٨) (٩ : ١٦٧)

فنجد الطفل يحب أن يواكب كل ما هو جديد في نشاط اللعب الذي يقوم به، حين كانت هناك ألعاب ملموسة أو حين أصبحت إلكترونية، والتغير السريع الذي شهده العالم مع بدايات الألفية الثالثة، رافقه تغير مفهوم اللعب عند الأطفال .ففي حين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبًا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها ، فدمى مكيي ماوس وولت ديزني وباربي وسبايدر مان وسوبر مان .... الخ كانت ظواهر بالنسبة للطفل تخدم خياله اللهوي الذي يجسد من خلاله مشاهداته لتلك الشخصيات بعد أن أصبحت بين يديه ولم تنافس صناعة الألعاب عن الجديد لهذا ولدت الألعاب الإلكترونية في يد الطفل عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ٠(٢٧ : ٢٧٥) (٣٣ : ٦٣٧)

ولقد حمل التطور فى مجال الثقافة الالكترونية أساليب جديدة لاستمالة الطفل ، ودفعه للإدمان . وهناك محاولة لتعليب وعي الطفل في نمط ثقافي محدد، يؤمن بقيم الصراع والربح والقوة وتغليب النزوات والدعوة للفردية والحرية بدون مسؤولية . ومن الطبيعي أن تنشأ لدى الطفل دوافع نفسية متناقضة ، بين ما يتلقاه عبر الثقافة الالكترونية الرائجة ، وبين ما يعيشه فى واقعه اليومى فى البيت وفى المحيط الاجتماعى مما يؤدى الى شعوره بحالة نفسيه تتجازبه فيها قيم متنافرة ، وهو الأمر الذى يخل بمبدأ التناغم والانسجام ، الذى يفترض في ما يقدم للطفل فى مضامين مواد التسلية ، وقد يخفى على كثير من الأسر مع الأسف الشديد الأخطار الناتجة عن ممارسة أطفالهم الألعاب الإلكترونية ، وهذه الأخطار تمتد لتشمل كل الجرائم والأفعال المستهجنة في مختلف

الأعراف والتقاليد البشرية ويكفي أن نقول بأن تلك الألعاب تحرض الأطفال على استخدام العنف والقتل ، (١٨: ٣٢) (٢٢ : ٥)

ولقد أشارت الدراسات أن الألعاب الإلكترونية تمارس من قبل الأولاد والبنات ، ومن المعروف أن عملية الغرس الثقافي تبدأ لدى الطفل بتكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يحاكيها، والتي هي غالبا ما تكون من خارج منظومتنا الاجتماعية والثقافية، وبينما يزداد اتصال الأطفال بالتكنولوجيا أكثر فأكثر، يشهد المجتمع انفصال الأطفال عن أنفسهم، وعن الآخرين، بل وعن البيئة المحيطة كلها، ذلك لأن نسبة كبيرة من العاب الأطفال الالكترونية هي أجنبية، وتحمل كثيرا من القيم التي لا تناسب فكرنا وقيمنا ،(٣٩ : ٢٠٩ - ٢١٣) (٢٦ : ١٥)

وأشار التحليل الذي اجري على اثر التكنولوجيا على نمو الطفل إلى انه كلما زاد تحفيز نظم استقبال الحس واللمس، كلما زاد التحميل على الأنظمة الحسية السمعية والبصرية .وينتج عن هذا الضغط الحسي الكثير من المشاكل التي تعوق مجال النمو العصبي الشامل . فالأطفال الذين يتعرضون للعنف من خلال ألعاب الفيديو يكون لديهم نسبة عالية من الأدرينالين والتوتر ، وذلك لان عقولهم لا تدرك أن ما يشاهدوه ليس حقيقة . والأطفال الذين يفرطون في استخدام التكنولوجيا يعانون من اضطراب عام وزيادة في التنفس، وارتفاع معدل ضربات القلب، وحالة عامة من القلق. وأفضل وصف لهذه الحالة أنها حالة من اليقظة المستمرة للنظام الحسي، حيث يظل الطفل في حالة تأهب ضد أي اعتداء من قبل احد شخصيات اللعبة . كما أن التكنولوجيا والمستحدثات الجديدة جعلت النزعة الفردية هى السائدة واختفت روح الجماعة بما لها من جماليات مفيدة ، (١٥ : ١١٨) (٣١ : ٢٩-٣٠)

وتؤكد دراسة سامية حسن حسين (٢٠٠٠م) أن الألعاب التكنولوجية الحديثة الوافدة إلينا من الغرب تفقدنا الامتثال لمعايير المجتمع ، حيث أنها تبتعد عن العادات والتقاليد والقيم الاجتماعية التى تعتبر أهم وسائل الضبط الاجتماعى ،(١٣ : ٢٠٠)

ويشير كلا من ليلى عبدالعزيز زهران ، وعاصم صابر راشد (٢٠٠٥م) أن نسبة كبيرة من " الألعاب الالكترونية " تعتمد على التسلية بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم ، وتعليم وتربية الأطفال على الوحشية والعنف والقتل ، (٢٥ : ٦٠)

فالطفل بالتأكيد لا يدرك مخاطر الألعاب الالكترونية، فقد عاش أطفالنا مع ألعاب تعبر عن بيئة غير بيئتهم وعن ظروف غير ظروفهم، وإذا كان المجتمع الذي أفرز هذه الألعاب قد وضع القواعد والمحاذير التي يجب أن تتوافر في التعامل مع هذه الألعاب، خاصة المرحلة العمرية، فإن الحال مختلف تماما مع العالم العربي، لأنه مع تفشي الأمية بين الأهل وخاصة الأمهات، يتعامل الطفل دون أدنى وعي أو توجيه مع هذه الألعاب بلا معايير سنية ولا أي مراقبة ، حيث تمارس هذه الألعاب في نوادي الفيديو ومقاهي الأنترنيت ، (٢٠ : ١٥) (٤٥ : ١)

وقد لاحظ الباحث أن العديد من هذه الألعاب الوافدة إلي مصر تحمل خصائص وثقافة الدول المصدرة لها ، حيث تتنافس فيما بينها للحصول على اكبر نسبة انتشار وتداول ، ولا تحمل موروثاتنا التراثية ، مما قد يخلق تأثيراً سلبياً نتيجة الاختفاء التدريجى للتراث المحلى ، بالإضافة إلى عدم احتوائها على المضامين الفكرية والثقافية والجمالية والوجدانية الخاصة بالمجتمع المصرى مما قد يفرض أسلوب معين من ثقافة غربية .

والواقع الحالى الذى نعيشه يشهد بان الكثير من أبنائنا أصبحوا يعرفون ما لدى الآخرين من ثقافات وعادات سلوكية وأشكال جمالية عن طريق الألعاب الوافدة التى تمتد لأيديهم بأوقات زمنية طويلة من حياتهم أكثر مما يعرفونه عن تراثهم وهويتهم المصرية ، وان هذه الألعاب الوافدة تحتوى على (رموز تشكيلية وتعبيرية – تشبيهات لأجهزة ومعدات نارية حقيقية – ألفاظ ذات دلالات ومعانى) لها مخاطر سلوكية كثيرة ، حيث يتجه أطفالنا إلى التقليد والتشبيه دون الانتباه إلى النتائج وعواقبها فى المستقبل ، هذه الألعاب تحتاج إلى إلقاء الضوء على مدى فاعليتها وتأثيرها على حياة الطفل المصرى ٠(١٩ : ٣ - ٤)

وبعد أن قام الباحث بإجراء مقابلات علمية غير مقننة مع أساتذة ومختصين وخبراء فى مجال الألعاب الالكترونية ، وأولياء الأمور لعدد من الأطفال ، متنوعين ما بين آباء وأمهات من مختلف المناطق ، إضافة إلى مقابلات مع بعض تجار أجهزة وأقراص الألعاب الإلكترونية الترويحية بمدينة الزقازيق ، ومن خلال الملاحظة العلمية فإن الباحث يرى أن أساس المشكلة يتمثل في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي مخاطر هذه الألعاب الإلكترونية ، وأن هناك أهمية تستدعى بلورة العوامل المساعدة وذلك فى إطار التخطيط لمواجهة ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية الترويحية كأحد السبل التى يقدمها الغزو الثقافى الغربى ، وهى بدائل لا تخدم الانتماء والهوية الوطنية والإعداد لصناعة المستقبل ، وفي ضوء الأحداث المعاصرة التي يمر بها المجتمع المصرى على المستوى الداخلي والخارجي، ونظرا لأهمية هذا الموضوع ركزنا اهتمامنا عليه ووقع اختيارنا في بحثنا هذا على وسيلة مهمة من وسائل التكنولوجيا المتمثلة في الألعاب الالكترونية ، فقد أصبحت هى اكبر منافس للوظيفة التربوية والثقافية التي كانت تتولاها مؤسستا الأسرة والمدرسة لكونها الوسيلة الأكثر تأثيرا على الأطفال ، فكيف سنضمن النمو المتوازن لأطفالنا والحفاظ على هويتهم في ظل عولمة جارفة لم تكتف بغزو البلدان، بل غزت حتى عالم الصغار ، دون أن تكترث لبراءتهم؟ ألا تصبح مسألة تحصين الطفولة من مزالق الثقافة الالكترونية للعولمة أولوية ضمن الإستراتيجية الإعلامية التربوية الشاملة ؟

هدف البحث

يهدف البحث إلى وضع آليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه من خلال الإجابة على التساؤلات التالية :

تساؤلات البحث

١. ما أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه خاصة فى الآونة الأخيرة ؟
٢. ما أشكال الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه التى يقوم الأطفال بممارستها ؟
٣. ما المخاطر والأضرار المحتملة لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه ؟
٤. ما آليات تعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه ؟

مصطلحات البحث

اللعب ٠ Play

هو نشاط يمارسه الناس أفراداً أو جماعات بقصد الاستمتاع ودون أى دافع آخر ٠ (٧: ٢٥)

الألعاب ٠ Games

هى نشاط يمارسه فردان على أقل تقدير بنفسيهما فيشتركان فى لعب تنافسى باستخدام شئ متنقل (كره أو ما شابه) من خلال إطار عمل لقواعد محدده ٠ (٧: ٢٩)

الألعاب الترويحية٠ The Recreational Games

هى أوجه النشاط الحركي التي يشارك فيها المواطنين أثناء وقت الفراغ وتكون على شكل منافسات هادفة تعود عليهم بالسرور والسعادة ٠ (٤ : ٢٦ ، ٢٧)

الألعاب الإلكترونية ٠The Electronic Games

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة رقمية ٠ (٤٤: ٨٦)

الألعاب الإلكترونية الترويحية *٠ The Recreational Electronic Games

يعرفها الباحث إجرائيا بأنها جميع أنواع التطبيقات الترويحية المتوافرة للطفل على هيئات الكترونية ذات طابع إعلام آلي، وهى نشاط ذهني بالدرجة الأولى ٠

إدمان الألعاب الإلكترونية الترويحية * ٠ Addiction of Recreational Electronic Games

يعرفها الباحث إجرائيا بأنها الاستخدام المفرط وغير المثمر للألعاب الإلكترونية الترويحية من قبل الأطفال المعتمدين عليها بشده لملء أوقات فراغهم وللأغراض الترفيهية ٠

مخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية *٠ The Risks of Recreational Electronic Games

يعرفها الباحث إجرائيا بأنها المخاطر التي تسببها ممارسة الألعاب الإلكترونية على جوانب نمو الطفل ، والمتمثلة بفقرات الاستبانة التي أعدها الباحث لهذا الغرض ٠

الصناعة الإعلامية التربوية* Educational Media Industry

يعرفها الباحث إجرائيا بأنها أدوات التواصل الجماهيرية بين الطفل والعالم الخارجي ، وقد تطورت بصورة مذهلة في السنوات الأخيرة ، خصوصًا في الجانب المرئي ، وتوفرت العديد من الخيارات ٠

الطفل . Child

شخص يتراوح عمره بين 18 شهراً و 13 سنة ٠ (٥ : ٨٨)

إجراءات البحث

منهج البحث

تم استخدام المنهج الوصفى لملاءمته لطبيعة المشكلة ولتحقيق هدف البحث وذلك عن طريق وصف ما هو كائن وتحليله واستخلاص النتائج والحقائق منه ٠

مجتمع وعينة البحث

مجتمع البحث

يمثل مجتمع البحث مجموعة من أعضاء هيئة التدريس ببعض كليات الجامعات المصرية (كلية التربية الرياضية – كلية رياض الأطفال – كلية التربية النوعية – كلية التربية – كلية الإعلام – كلية الآداب) للعام الجامعى ٢٠١٧/٢٠١٨م ٠

* تعريف إجرائى

عينة البحث

قام الباحث بتحديد عينة البحث بالطريقة العمديه العشوائية ، حيث بلغ الاجمالى للعينة (١٧١) عضو هيئة تدريس يشكلون بعض كليات الجامعات المصرية للعام الجامعى ٢٠١٨/٢٠١٧م ، حيث تم تقسيمهم إلى (١٥) عضو هيئة تدريس لعينة استطلاعية ، (١٥٦) عضو هيئة تدريس كعينة أساسية .

أدوات جمع البيانات

تم استخدام وسائل جمع البيانات التالية :

- **الملاحظه** Observation :

استخدم الباحث الملاحظه العلمية المقننه كأحد الطرق الهامة لتحديد مشكله بحثه ، وجمع البيانات المرتبطه بموضوع بحثه .

- **المراجع والمطبوعات والإصدارات** :

تم تحليل المراجع والإصدارات والمطبوعات والدراسات السابقة المرتبطة منها والمشابهة التي تناولت مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه .

- **المقابلة الشخصية** Personal interview:

قام الباحث بإجراء مقابلات شخصية مع بعض أساتذة كليات الجامعات المصرية كخبراء ، كما تم إجراء مقابلات علمية مع أولياء الأمور لعدد من الأطفال ، متنوعين ما بين آباء وأمهات من مختلف المناطق بمدينة الزقازيق كما هو موضح بمرفق (2 ، 3) .

- **الاستبيان** Questionnaire:

استخدم الباحث الاستبيان كأداة رئيسية لجمع البيانات والمعلومات ، واستطاع الباحث من خلال الدراسات السابقة وذات الصلة بموضوع البحث ، وكذلك الاستفادة الناتجة من المقابلة الشخصية للخبراء بإعداد استمارة استبيان من تصميم الباحث مكونه من (٧٩) عبارة كما هو موضح بمرفق (4) ، وموزعة على ستة محاور ، واشتمل الاستبيان على ميزان تقدير ثلاثى وتم تحديد طريقة تصحيح الاستبيان وحساب الدرجات للعبارات الايجابية (في اتجاه البعد) كما يلى : (نعم : ثلاث درجات / الى حد ما : درجتان / لا : درجة واحدة) .

الدراسة الاستطلاعية

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الصلاحية العلمية للاستبيان على عينة مخصصة لذلك قوامها ١٥ عضو هيئة تدريس من مجتمع البحث وخارج عينة الدراسة الأساسية .

المعاملات العلمية

أعدت المعاملات العلمية لاستمارة الاستبيان قيد البحث من خلال إيجاد معاملي صدق وثبات استمارتي الاستبيان .

- **صدق الاتساق الداخلي** Validity of internal consistency

جدول (١)

معاملات صدق الاتساق الداخلي بين درجة كل عبارة

واجمالى درجة المحور الذي تنتمي إلية

ن=١٥

رقم العبارة	قيمة(ر) المحسوبة	رقم العبارة	قيمة(ر) المحسوبة	رقم العبارة	قيمة(ر) المحسوبة	رقم العبارة	قيمة(ر) المحسوبة	رقم العبارة	قيمة(ر) المحسوبة	رقم العبارة	قيمة(ر) المحسوبة
المحور الأول		المحور الثانى		المحور الثالث		المحور الرابع		المحور الخامس		المحور السادس	
١	*٠,٩٤٥	١	*٠,٨٧٤	١	*٠,٨٦١	١	*٠,٩١٧	١	*٠,٩١٥	١	*٠,٨٦١
٢	*٠,٨٧٠	٢	*٠,٩٦١	٢	*٠,٩٥٣	٢	*٠,٩٤٣	٢	*٠,٨٦١	٢	*٠,٩٣٢
٣	*٠,٨٦٥	٣	*٠,٨١٧	٣	*٠,٩٢٢	٣	*٠,٩٢١	٣	*٠,٩٢٩	٣	*٠,٩٢٠
٤	*٠,٩٢٦	٤	*٠,٩٣١	٤	*٠,٩٥٣	٤	*٠,٩١٧	٤	*٠,٩٥٠	٤	*٠,٩٤٤
٥	*٠,٨٩٤	٥	*٠,٩٠٤	٥	*٠,٩٥٣	٥	*٠,٩٤٨	٥	*٠,٨٧٩	٥	*٠,٩٢٦
٦	*٠,٩٤٤	٦	*٠,٩٣١	٦	*٠,٩٠٩	٦	*٠,٩٤٣	٦	*٠,٩٢٩	٦	*٠,٩٤٢
٧	*٠,٩٠٤	٧	*٠,٩٦١	٧	*٠,٩٠٥	٧	*٠,٩٢١	٧	*٠,٩٢٨	٧	*٠,٩٣٢
٨	*٠,٨٦٦	٨	*٠,٩٣٧	٨	*٠,٩٢٧	٨	*٠,٩١٧	٨	*٠,٨٦٩	٨	*٠,٨٩٥
٩	*٠,٩٠٦	٩	*٠,٩٠٠	٩	*٠,٨٦٥	٩	*٠,٩٣٩	٩	*٠,٩٠٩	٩	*٠,٨١١
١٠	*٠,٩٢٩	١٠	*٠,٩٥١	١٠	*٠,٩٤٢	١٠	*٠,٨٤٠	١٠	*٠,٩٤٢	١٠	*٠,٩٣٢
١١	*٠,٩٥٤	١١	*٠,٩٣٨	١١	*٠,٨٤٠	١١	*٠,٩٤٩	١١	*٠,٨٦٥	١١	*٠,٩٣٢
١٢	*٠,٨٦٦	١٢	*٠,٩٥٨	١٢	*٠,٩٢٩	١٢	*٠,٨٧٤	١٢	*٠,٩٠٠	١٢	*٠,٨٣٧
١٣	*٠,٩٥٤					١٣	*٠,٨٣١			١٣	*٠,٩٢٥
١٤	*٠,٩١٩					١٤	*٠,٨٧١			١٤	*٠,٩٤٢
										١٥	*٠,٨٩٥

(ر) الجدولية عند درجات حرية (١٣) ومستوى دلالة (٠,٠٥) = ٠,٥١٤

يتضح من الجدول (رقم ١) أن معاملات صدق الاتساق الداخلي بين درجة كل عبارة واجمالى درجة المحور الذي تنتمي له هذه العبارة باستمارة الاستبيان قيد البحث دالة إحصائيا عند مستوى معنوية (٠,٠٥).

جدول (٢)

معامل الارتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية للاستبيان

المحاور	عدد العبارات	معامل الارتباط
١ : أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه خاصة فى الآونة الأخيرة	١٤	*٠,٩٩٥
٢ : أشكال الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه التى يقوم الأطفال بممارستها	١٢	*٠,٩٩٥
٣ : المخاطر والأضرار التربوية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه	١٢	*٠,٩٩٤
٤ : المخاطر والأضرار الصحية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه	١٤	*٠,٩٩٧
٥ : المخاطر والأضرار الاجتماعية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه	١٢	*٠,٩٩٦
٦ : آليات تعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه	١٥	*٠,٩٨٨
مجموع العبارات	٧٩	

(ر) الجدولية عند درجات حرية (١٣) ومستوى دلالة (٠,٠٥) = ٠,٥١٤

يوضح الجدول (رقم ٢) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل من المحاور الستة والدرجة الكلية للاستبيان ، والتي تراوحت من (٠,٩٨٨ إلى ٠,٩٩٧) ، وهى جميعها دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (٠,٠٥) .

- **الثبات** Reliability

جدول (٣)

معاملات الثبات لمحاور الاستبيان ن=١٥

م	المحاور	عدد العبارات	التطبيق الأول		التطبيق الثاني		معامل الارتباط
			سَ	ع	سَ	ع	
١	المحور الأول	١٤	٢,٤١٤	٠,٧٢٠	٢,٣٤٧	٠,٦٨١	*٠,٨٦٠
٢	المحور الثاني	١٢	٢,٤٨٣	٠,٦٨٦	٢,٤٠٠	٠,٦٣٧	*٠,٨٥٢
٣	المحور الثالث	١٢	٢,٤٢٧	٠,٧١٥	٢,٣٦٦	٠,٦٣١	*٠,٨٣٣
٤	المحور الرابع	١٤	٢,٤٧١	٠,٦٩١	٢,٤١٩	٠,٦٢٩	*٠,٨٤٨
٥	المحور الخامس	١٢	٢,٤٤٤	٠,٧٠٨	٢,٣٨٨	٠,٦٣٥	*٠,٨٣٦
٦	المحور السادس	١٥	٢,٥٧٣	٠,٦٤٣	٢,٥٥١	٠,٥٧٢	*٠,٨٥٦

(ر) الجدولية عند درجات حرية (١٣) ومستوى دلالة (٠,٠٥) = ٠,٥١٤

يتضح من الجدول السابق (٣) أن معاملات الارتباط بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني لاستمارة الاستبيان قيد البحث قد تراوحت ما بين (٠,٨٣٣ ، ٠,٨٦٠) مما يدل على أنها ذات معاملات ثبات عالية .

الدراسة الأساسية

قام الباحث بتطبيق استمارة الاستبيان في صورتها النهائية على عدد (١٥٦) عضو هيئة تدريس من المتخصصين فى مجال الترويح الرياضى والإدارة الرياضية ، وأصول تربية الطفل ، ورياض الأطفال و الإعلام التربوي ، وعلم النفس التربوى ، والصحافة والإذاعة والتليفزيون ، والدراسات الإعلامية ، وذلك في الفترة من أخر نوفمبر ٢٠١٧م حتى أول مارس ٢٠١٨م ، ثم تلي ذلك تفريغ البيانات تمهيدا لمعالجة البيانات إحصائيا ٠

الأسلوب الاحصائى المستخدم

تمت المعالجة الإحصائية لبيانات البحث باستخدام البرنامج الاحصائى Spss ، Excel ٠

عرض ومناقشة النتائج

سوف يقوم الباحث بعرض ومناقشة النتائج فى ضوء تساؤلات البحث

التساؤل الأول :-

ما أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه خاصة فى الآونة الأخيرة ؟

جدول (٤)

التكرارات و الأهمية النسبية وترتيب عبارات المحور الأول في ضوء المتوسط المرجح و قيمة كا٢ لاستجابات العينة قيد البحث

(أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه خاصة فى الآونة الأخيرة)

(ن = ١٥٦ عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	نعم		إلى حد ما		لا	
		ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪
١	تسابق الشركات المنتجة على تسويقها فى بلداننا٠	١٣٦	٨٧,١٨	١٥	٩,٦٢	٥	٣,٢١
٢	تتلاءم مع خصوصية المرحلة الحسية للطفل ٠	١٣٣	٨٥,٢٦	١٧	١٠,٩٠	٦	٣,٨٥
٣	التفاوت فى النموذج التربوى الذى تطبقه الأسرة0	٣٦	٢٣,٠٨	١٠٨	٦٩,٢٣	١٢	٧,٦٩
٤	التّجارة الإلكترونية الرائجة ٠	١٢٩	٨٢,٦٩	٢٢	١٤,١٠	٥	٣,٢١
٥	أصبحت تلعب عبر شبكة الإنترنت٠	١٣٧	٨٧,٨٢	١٦	١٠,٢٦	٣	١,٩٢
٦	انتشار مراكز الألعاب ٠	١١٩	٧٦,٢٨	٢٥	١٦,٠٣	١٢	٧,٦٩
٧	الوحدة وغياب الأصدقاء ٠	١٣١	٨٣,٩٧	١٨	١١,٥٤	٧	٤,٤٩
٨	سهولة إستخدامها من قبل الأطفال٠	١٣٩	٨٩,١٠	١٥	٩,٦٢	٢	١,٢٨
٩	إمكانية تحفيز الأطفال بشعور التحدي ٠	١٢٣	٧٨,٨٥	٢٤	١٥,٣٨	٩	٥,٧٧
١٠	تطور تكنولوجيا الإعلام والاتصال ٠	١٣٠	٨٣,٣٣	٢٤	١٥,٣٨	٢	١,٢٨
١١	إبعاد الأطفال عن اللّعب والرّياضة مع غيرهم ٠	١٣١	٨٣,٩٧	٢١	١٣,٤٦	٤	٢,٥٦
١٢	مؤثراتها الصوتية وألوانها تجذب انتباه الطفل ٠	١٣٤	٨٥,٩٠	١٩	١٢,١٨	٣	١,٩٢
١٣	سرعة معالجة الألعاب للأوامر من قبل اللاعب ٠	١٢٥	٨٠,١٣	٢٤	١٥,٣٨	٧	٤,٤٩
١٤	هيمنة منطق الربحية على صناعة التسلية ٠	١٢١	٧٧,٥٦	٢٤	١٥,٣٨	١١	٧,٠٥

تابع جدول (٤)

(أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه خاصة فى الآونة الأخيرة)

(ن = ١٥٦ عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	المتوسط المرجح	الترتيب	الأهمية النسبية	قيمة كا٢ المحسوبة
١	تسابق الشركات المنتجة على تسويقها فى بلداننا٠	٤٤٣	٣	٩٤,٦٥	*٢٠٤,٥
٢	تتلاءم مع خصوصية المرحلة الحسية للطفل ٠	٤٣٩	٦	٩٣,٨٠	*١٩٠,٤
٣	التفاوت فى النموذج التربوى الذى تطبقه الأسرة0	٣٣٦	١٤	٧١,٧٩	*٩٦,٠
٤	التّجارة الإلكترونية الرائجة ٠	٤٣٦	٨م	٩٣,١٦	*١٧٣,٨
٥	أصبحت تلعب عبر شبكة الإنترنت٠	٤٤٦	٢	٩٥,٢٩	*٢١٠,٠
٦	انتشار مراكز الألعاب ٠	٤١٩	١٣	٨٩,٥٢	*١٣١,١
٧	الوحدة وغياب الأصدقاء ٠	٤٣٦	٨	٩٣,١٦	*١٨١,٢
٨	سهولة إستخدامها من قبل الأطفال٠	٤٤٩	١	٩٥,٩٤	*٢٢٠,٠
٩	إمكانية تحفيز الأطفال بشعور التحدي ٠	٤٢٦	١٢	٩١,٠٢	*١٤٧,٦
١٠	تطور تكنولوجيا الإعلام والاتصال ٠	٤٤٠	٥	٩٤,٠١	*١٨٠,٢
١١	إبعاد الأطفال عن اللّعب والرّياضة مع غيرهم ٠	٤٣٩	٦م	٩٣,٨٠	*١٨٢,٨
١٢	مؤثراتها الصوتية وألوانها تجذب انتباه الطفل ٠	٤٤٣	٣م	٩٤,٦٥	*١٩٦,٤
١٣	سرعة معالجة الألعاب للأوامر من قبل اللاعب ٠	٤٣٠	١١	٩١,٨٨	*١٥٦,٥
١٤	هيمنة منطق الربحية على صناعة التسلية ٠	٤٢٢	١٠	٩٠,٢٠	*١٣٩,٠

قيمة " كا٢ " الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) = ٥,٩٩ * = داله

يوضح الجدول رقم (٤) أن نتائج المتوسط المرجح لعبارات هذا المحور قد تراوحت ما بين (٣٣٦ ، ٤٤٩) ، كما يوضح الجدول رقم (٤) قيمة كا٢ المحسوبة لاستجابات العينة قيد البحث ، حيث تراوحت ما بين (٩٦,٠ ، ٢٢٠,٠) وهى اكبر من قيمة كا٢ الجدولية (٥,٩٩) عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ٠

ويشير كلاً من إيمان الغزو (٢٠٠٤م) (١)، مها الشحروري (٢٠٠٨م) (٣٤) إلى أنه في السنوات الأخيرة تأثر العالم أجمع بانفجار معرفي و تكنولوجي طال جميع جوانب الحياة، مما أثر بصورة طبيعية على طريقة لعب الأطفال .وبذلك انتشرت الألعاب الإلكترونية و تطورت بشكل ملفت للنظر ٠

وتوصلت دراسة مها الشحروري، ومحمد عودة الريماوي (٢٠١١م) (٣٣) إلى أن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بدأ يثير التساؤلات من قبل المربين حول أثارها المعرفية أو الانفعالية .وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم بين العلماء ٠

وتؤكد دراسة ماجد محمد الزيودي (٢٠١٥م) (٢٦) إلى أنه لم يعد غريبا أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى ٠

وهذا يجيب على التساؤل الأول للبحث ٠

التساؤل الثانى :-

ما أشكال الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه التى يقوم الأطفال بممارستها ؟

جدول (٥)

التكرارات و الأهمية النسبية وترتيب عبارات المور الثانى في ضوء المتوسط المرجح و قيمة كا٢ لاستجابات العينة قيد البحث (أشكال الألعاب الإلكترونية الترويحية المعوله التى يقوم الأطفال بممارستها) (ن = ١٥٦ عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	نعم		إلى حد ما		لا	
		ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪
١	ألعاب المحاكاه الرياضية.	١٢١	٧٧,٥٦	٣١	١٩,٨٧	٤	٢,٥٦
٢	ألعاب الألغاز .	١٢٣	٧٨,٨٥	٢٨	١٧,٩٥	٥	٣,٢١
٣	الألعاب التعليمية .	١١٤	٧٣,٠٨	٣٧	٢٣,٧٢	٥	٣,٢١
٤	ألعاب قتالية .	١٢٤	٧٩,٤٩	٢٦	١٦,٦٧	٦	٣,٨٥
٥	ألعاب المغامرات .	١١٩	٧٦,٢٨	٣٢	٢٠,٥١	٥	٣,٢١
٦	ألعاب ذات طابع استراتيجى .	١١٧	٧٥,٠٠	٣١	١٩,٨٧	٨	٥,١٣
٧	ألعاب الرعب .	٤٣	٢٧,٥٦	١١٠	٧٠,٥١	٣	١,٩٢
٨	ألعاب الجنون .	١٠٨	٦٩,٢٣	٤٤	٢٨,٢١	٤	٢,٥٦
٩	ألعاب الذكاء .	١٢٣	٧٨,٨٥	٢٧	١٧,٣١	٦	٣,٨٥
١٠	ألعاب تقليدية .	١٢٠	٧٦,٩٢	٣١	١٩,٨٧	٥	٣,٢١
١١	ألعاب السباقات .	١٢٦	٨٠,٧٧	٢٧	٢٣,٧٦	٣	١,٩٢
١٢	ألعاب أخرى .	٩٧	٦٢,١٨	٤٧	٣٠,١٣	١٢	٧,٦٩

تابع جدول (٥)

(أشكال الألعاب الإلكترونية الترويحية المعوله التى يقوم الأطفال بممارستها)

(ن = ١٥٦ عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	المتوسط المرجح	الترتيب	الأهمية النسبية	قيمة كا٢ المحسوبة
١	ألعاب المحاكاه الرياضية.	٤٢٩	٤م	٩١,٧	*١٤٤,٣
٢	ألعاب الألغاز .	٤٣٠	٢م	٩١,٩	*١٥٠,٥
٣	الألعاب التعليمية .	٤٢١	٨م	٩٠,٠	*١٢٠,٧
٤	ألعاب قتالية .	٤٣٠	٢	٩١,٩	*١٥٣,٤
٥	ألعاب المغامرات .	٤٢٦	٧	٩١,٠	*١٣٦,٥
٦	ألعاب ذات طابع استراتيجى .	٤٢١	٨	٩٠,٠	*١٢٧,٠
٧	ألعاب الرعب .	٣٥٢	١٢	٧٥,٢	*١١٢,٤
٨	ألعاب الجنون .	٤١٦	١٠	٨٨,٩	*١٠٥,٨
٩	ألعاب الذكاء .	٤٢٩	٤	٩١,٧	*١٤٩,٧
١٠	ألعاب تقليدية .	٤٢٧	٦	٩١,٢	*١٣٩,٩
١١	ألعاب السباقات .	٤٣٥	١	٩٢,٩	*١٦٣,٥
١٢	ألعاب أخرى .	٣٩٧	١١	٨٤,٨	*٧٠,٢

قيمة " كا٢ " الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) = ٥,٩٩ * = داله

يوضح الجدول رقم (٥) أن نتائج المتوسط المرجح لعبارات هذا المحور قد تراوحت ما بين (٣٥٢ ، ٤٣٥) ، كما يوضح الجدول رقم (٥) قيمة كا٢ المحسوبة لاستجابات العينة قيد البحث ، حيث تراوحت ما بين (٧٠,٢ ، ١٦٣,٥) وهى اكبر من قيمة كا٢ الجدولية (٥,٩٩) عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ٠

ويرى الباحث أن الألعاب الالكترونية الترويحية المعولمه تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها ، إلا أن العنف الذي تحتوي علية الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له٠

ويشير جاك أتالي (٢٠٠٠م) (٩) إلى انه قد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال ٠

وتوصلت دراسة مريم قويدر (٢٠١٢م) (٣٢) إلى أن هناك اختلاف في نوعية الألعاب المفضلة لدى المستويات المعيشية الثلاث لصالح المستوى الثالث ، فمعظم مفردات المستويين المعيشيين الضعيف والمتوسط يفضلون ممارسة الألعاب الرياضية، في حين أن أغلبية مفردات المستوى المعيشي الجيد يفضلون ممارسة الألعاب القتالية والحربية ٠

وهذا يجيب على التساؤل الثانى للبحث ٠

التساؤل الثالث :-

ما المخاطر والأضرار المحتملة لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه ؟

جدول (٦)

التكرارات و الأهمية النسبية وترتيب عبارات المحور الثالث في ضوء المتوسط المرجح و قيمة كا٢ لاستجابات العينة قيد البحث (المخاطر والأضرار التربوية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعوله) (ن = ١٥٦ عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	نعم		إلى حد ما		لا	
		ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪
١	تعلمهم التلفظ بعبارات غير لائقة٠	١٣٤	٨٥,٩٠	١٨	١١,٥٤	٤	٢,٥٦
٢	تعرض لهم مشاهد غير محتشمة وخادشة للحياء٠	١١٠	٧٠,٥١	٣٩	٢٥,٠٠	٧	٤,٤٩
٣	تعزز لديهم الأنانية من خلال محاولة التفرد باللعبة٠	١٢٦	٨٠,٧٧	٢٥	١٦,٠٣	٥	٣,٢١
٤	تعودهم على السهر وعدم النوم مبكراً٠	١٢٩	٨٢,٦٩	١٩	١٢,١٨	٨	٥,١٣
٥	تغرس أفكار العنف في نفوسهم٠	١٣١	٨٣,٩٧	١٩	١٢,١٨	٦	٣,٨٥
٦	تقدم لهم نماذج لقدوات غير محبذه ٠	١١٩	٧٦,٢٨	٣٠	١٩,٢٣	٧	٤,٤٩
٧	غرس مبادئ لقيم غربية متوحشة ٠	١٢٩	٨٢,٦٩	١٨	١١,٥٤	٩	٥,٧٧
٨	تعد وسيلة غير مثمرة لقضاء الوقت٠	١١٥	٧٣,٧٢	٣٥	٢٢,٤٤	٦	٣,٨٥
٩	تسهم في تدني تحصيلهم العلمي والدراسي ٠	٥٤	٣٤,٦٢	٩١	٥٨,٣٣	١١	٧,٠٥
١٠	شحن الأطفال بسلوك عدوانى٠	١٢٤	٧٩,٤٩	٢٩	١٨,٥٩	٣	١,٩٢
١١	تعمل على زعزعة انتمائهم وولائهم لأمتهم ٠	١٢٣	٧٨,٨٥	٢٨	١٧,٩٥	٥	٣,٢١
١٢	تؤدي إلى إدمان التواجد بعالمها الافتراضي٠	١٢٨	٨٢,٠٥	٢٢	١٤,١٠	٦	٣,٨٥

تابع جدول (٦)

(المخاطر والأضرار التربوية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعوله)

(ن = ١٥٦ عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	المتوسط المرجح	الترتيب	الأهمية النسبية	قيمة كا٢ المحسوبة
١	تعلمهم التلفظ بعبارات غير لائقة.	٤٤٢	١	٩٤,٤	*١٩٥,٨
٢	تعرض لهم مشاهد غير محتشمة وخادشة للحياء.	٤١٥	١١	٨٨,٧	*١٠٦,٩
٣	تعزز لديهم الأنانية من خلال محاولة التفرد باللعبة.	٤٣٣	٤م	٩٢,٥	*١٦١,٨
٤	تعودهم على السهر وعدم النوم مبكراً.	٤٣٣	٤	٩٢,٥	*١٧٢,٢
٥	تغرس أفكار العنف في نفوسهم.	٤٣٧	٢	٩٣,٤	*١٨١,٧
٦	تقدم لهم نماذج لقدوات غير محبذه .	٤٢٤	٩	٩٠,٦	*١٣٤,٦
٧	غرس مبادئ لقيم غربية متوحشة .	٤٣٢	٧	٩٢,٣	*١٧١,٨
٨	تعد وسيلة غير مثمرة لقضاء الوقت.	٤٢١	١٠	٩٠,٠	*١٢٢,٦
٩	تسهم في تدني تحصيلهم العلمي والدراسي .	٣٥٥	١٢	٧٥,٩	*٦١,٧
١٠	شحن الأطفال بسلوك عدوانى.	٤٣٣	٤م	٩٢,٥	*١٥٦,٠
١١	تعمل على زعزعة انتمائهم وولائهم لأمتهم .	٤٣٠	٨	٩١,٩	*١٥٠,٥
١٢	تؤدي إلى إدمان التواجد بعالمها الافتراضي.	٤٣٤	٣	٩٢,٧	*١٦٩,١

قيمة " كا٢ " الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) = ٥,٩٩ * = داله

يوضح الجدول رقم (٦) أن نتائج المتوسط المرجح لعبارات هذا المحور قد تراوحت ما بين (٣٥٥، ٤٤٢) ، كما يوضح الجدول رقم (٦) قيمة كا٢ المحسوبة لاستجابات العينة قيد البحث ، حيث تراوحت ما بين (٦١,٧ ، ١٩٥,٨) وهى اكبر من قيمة كا٢ الجدولية (٥,٩٩) عند مستوى معنوية (٠,٠٥) .

ويشير كلاً من Miles,H., Wolfgang (٢٠٠١م) (٤٠) إلى أنه يصاب الطفل أحيانًا بحالة من الإجبار العقلي (غسيل العقول)، فهذه الألعاب التي تجسد الحياة في العوالم الافتراضية بما يتوافر لها من التقنيات الحديثة والتي تتطور يوم بعد يوم بصورة متسارعة ومذهلة ، يمكنها توليد تأثير نفسي غير سوي على الطفل كالانطواء والعزلة والتوحد .. الخ. حيث أن السلوكيات والأنماط الثقافية والقيمية في المنتج الأجنبي من خلال شخصيات محببة للطفل ، تستخدم كنموذج قدوة يحتذي الطفل بسلوكها البطولي ويحدث بينهما درجة من التوحد بما يسمى (Catatonic State) وهي الدرجة التي يعجز عندها الطفل عن التمييز بين الواقع والخيال ، ويتصور نفسه محل هذه الشخصية ، يسلك سلوكها ، ويقتنع بآرائها وفي الوقت نفسه تقدم القيم الأجنبية في المنتج الأجنبي بصورة تجذب انتباه الطفل .

كما أظهرت نتائج دراسة كلاً من جودت عزت عبدالهادي ، سعيد حسني العزة (٢٠٠٥م) (١٠) إلى أن الأطفال يتعلمون كثير من العادات العدوانية بمشاهدة النماذج العدوانية خصوصًا تلك التي يتفاعل معها الطفل ويعيش في عالمها لما لهامن تأثير مباشر في تعليم الأطفال السلوك العدواني .

ويؤكد فضل سلامة (٢٠٠٦م) (٢١) أن التربويون ينظرون للعبة التي لا تحقق شروط النمو بجوانبه المختلفة كلعبة غير صحية، ولا سليمة لأن الطفل كي يحقق تجربة الحياة بكل معانيها من خلال

اللعب لابد أن تحقق اللعبة له النمو في جميع الجوانب الروحية والخلقية والنفسية والاجتماعية والجسمية الحركية والعقلية .

ومن ناحية أخرى يشير كلاً من Prot, S., Anderson, A., Gentile, A., Brown, C., & Swing, L (٢٠١٤م) (٤١) إلى أن تعرض الأطفال للكثير من مشاهد العنف، يولد لديهم شعور اللامبالاة و يقلل من الشعور بالحساسية نحو القتل و التدمير مما يشوه فطرة الطفل الأساسية القائمة على الرحمة و التعاطف، و تنمي لديهم عدم الإكتراث لما قد يصيب من حولهم من أذى .

وطبقاً لدراسة أجراها لخضر سلامي (٢٠١٥م) (٢٤) توصلت إلى انه كلما زادت ممارسة الألعاب الالكترونية تزيد نسبة تعلم إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة ، حيث أن من شروط اكتمال عملية التعلم التكرار واستمرار سماع الطفل لتلك الألفاظ البذيئة من ممارسته للألعاب يجعلها تترسخ في ذاكرته لتصير من مكتسباته كغيرها من السلوكات المتعلمة ، حيث أن نسبة 76% من أفراد العينة أكدوا أنهم تعلموا إشارات عنيفة وألفاظ بذيئة من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية ، وهذا تعبيرا وترجمة للعنف الذي يكتسبونه من جراء ممارسة الألعاب ذات الطابع العنيف، حيث أن تلك الحركات والمهارات القتالية تعتبر من مكاسب عملية التعلم لدى الطفل التى يعيد إنتاجها ضد الآخرين بصيغ مختلفة .

وتؤكد دراسة أجرتها كلاً من سعاد بن مرزوق نوال ، وهناء بن مرزوق نوال (٢٠١٦م) (١٤) أن ممارسة الألعاب الالكترونية تثير نوع من الرغبة و الإدمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب و يتفاعل معها من خلال التقليد و المحاكاة لتلك السلوكيات العدوانية ومن خلال ما يمثله أبطال اللعبة و ما تمثله من تصورات و مبادئ و أفكار عدوانية و التي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية يجسدها على أرض الواقع .

جدول (٧)

التكرارات و الأهمية النسبية وترتيب عبارات المحور الرابع في ضوء المتوسط المرجح و قيمة كا٢ لاستجابات العينة قيد البحث (المخاطر والأضرار الصحية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعوله) (ن = ١٥٦ عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	نعم		إلى حدما		لا	
		ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪
١	تقلل من لياقتهم البدنية .	١٠٤	٦٦,٦٧	٤٧	٣٠,١٣	٥	٣,٢١
٢	تسبب لهم آلاما بفاصل االيدين .	١٢٠	٧٦,٩٢	٣٠	١٩,٢٣	٦	٣,٨٥
٣	تؤدي إلى مشكلات في العمود الفقري لديهم .	٩١	٥٨,٣٣	٤٥	٢٨,٨٥	٢٠	١٢,٨٢
٤	تعمل على تدني مقدرتهم البصرية .	١٠٨	٦٩,٢٣	٣٦	٢٣,٠٨	١٢	٧,٦٩
٥	تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة .	١١١	٧١,١٥	٤٢	٢٦,٩٢	٣	١,٩٢
٦	تؤدي إلى الإصابة بسوء التغذية .	٩٦	٦١,٥٤	٤٤	٢٨,٢١	١٦	١٠,٢٦
٧	تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي .	٥٤	٣٤,٦٢	٨١	٥١,٩٢	٢١	١٣,٤٦
٨	قد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية .	١٠٤	٦٦,٦٧	٤٢	٢٦,٩٢	١٠	٦,٤١
٩	تسبب نوعًا نادراً من الصرع .	٤٩	٣١,٤١	٨٥	٥٤,٤٩	٢٢	١٤,١٠
١٠	تسبب لهم آلام في الرقبة .	١٢٣	٧٨,٨٥	٢٨	١٧,٩٥	٥	٣,٢١
١١	تزيد من معدلات ضربات القلب وارتفاع ضغط الدم	٣١	١٩,٨٧	٤٧	٣٠,١٣	٧٨	٥٠,٠٠
١٢	تسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر .	١٢٥	٨٠,١٣	٢٤	١٥,٣٨	٧	٤,٤٩
١٣	إصابة الطفل بالتشنجات العضلية والعصبية .	٨٥	٥٤,٤٩	٤٦	٢٩,٤٩	٢٥	١٦,٠٣
١٤	تسبب لهم اضطراب معدل التنفس .	٩٠	٥٧,٦٩	٥٥	٣٥,٢٦	١١	٧,٠٥

تابع جدول (٧)

(المخاطر والأضرار الصحية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعوله)

(ن = ١٥٦ عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	المتوسط المرجح	الترتيب	الأهمية النسبية	قيمة كا٢ المحسوبة
١	تقلل من لياقتهم البدنية ٠	٤١١	٥	٨٧,٨	*٩٥,٠
٢	تسبب لهم آلاما بفاصل االيدين ٠	٤٢٦	٣	٩١,٠	*١٣٨,٩
٣	تؤدي إلى مشكلات في العمود الفقري لديهم ٠	٣٨٣	١٠	٨١,٨	*٤٩,٩
٤	تعمل على تدني مقدرتهم البصرية ٠	٤٠٨	٦	٨٧,٢	*٩٦,٠
٥	تزيد من فرص إصابتهم بالسمنة ٠	٤٢٠	٤	٨٩,٧	*١١٥,٠
٦	تؤدي إلى الإصابة بسوء التغذية ٠	٣٩٢	٨	٨٣,٨	*٦٣,٤
٧	تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي ٠	٣٤٥	١٢	٧٣,٧	*٣٤,٧
٨	قد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية ٠	٤٠٦	٧	٨٦,٨	*٨٧,٨
٩	تسبب نوعًا نادراً من الصرع ٠	٣٣٩	١٣	٧٢,٤	*٣٨,٤
١٠	تسبب لهم آلام في الرقبة ٠	٤٣٠	١م	٩١,٩	*١٥٠,٥
١١	تزيد من معدلات ضربات القلب وارتفاع ضغط الدم	٢٦٥	١٤	٥٦,٦	*٢٢,٠
١٢	تسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر ٠	٤٣٠	١	٩١,٩	*١٥٦,٥
١٣	إصابة الطفل بالتشنجات العضلية والعصبية ٠	٣٧٢	١١	٧٩,٥	*٣٥,٧
١٤	تسبب لهم اضطراب معدل التنفس ٠	٣٩١	٩	٨٣,٥	*٦٠,٣

قيمة " كا٢ " الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) = ٥,٩٩ * = داله

يوضح الجدول رقم (٧) أن نتائج المتوسط المرجح لعبارات هذا المحور قد تراوحت ما بين (٢٦٥، ٤٣٠) ، كما يوضح الجدول رقم (٧) قيمة كا٢ المحسوبة لاستجابات العينة قيد البحث ، حيث تراوحت ما بين (٢٢,٠، ١٥٦,٥) وهى اكبر من قيمة كا٢ الجدولية (٥,٩٩) عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ٠

ووفقا للدراسة التي أجراها مركز مكافحة الأمراض والوقاية بالولايات المتحدة الأمريكية Reducing Children's TV Time to Reduce the Risk of Childhood Overweight: The Children's Media Use Study (٢٠٠٤م) (٥) وجد أن أكثر من 9 ملايين نسمة من الأطفال بالولايات المتحدة الأمريكية الذين تتراوح أعمارهم بين ٦ - ١٩ عاما، يعانون من زيادة الوزن أو السمنة ، وقد بلغ هذا المعدل ثلاثة أضعاف منذ عام 1980م (غالبا بسبب استخدام الالكترونيات) ٠

ومن خلال ما سبق يشير مركز الدراسات الإستراتيجية بجامعة الملك عبد العزيز بالمملكة العربية السعودية (٢٠١٢م) (٣١) إلى أن نتائج إحصاءات استخدام الأطفال للتكنولوجيا في الولايات المتحدة الأمريكية، توصلت إلى انه يعاني واحد من كل ستة أطفال من إعاقة في النمو، ويعاني طفل من كل ستة أطفال من السمنة المفرطة وحوالي 14.3 ٪ لديهم اضطراب نفسي ٠

وفي هذا الصدد أشارت دراسة حسن منسي (٢٠١٢م) (١١) أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها : زيادة الوزن ، وهشاشة العظام ، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل ، وآلام باليدين ، وأضرار بالعين ، فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل ٠

في حين أشارت أيضاً دراسة نداء إبراهيم (٢٠١٦م) (٣٦) إلى بعض المخاطر نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية ومنها التأثير على فقرات الظهر منتجة آلاما قوية أسفل الظهر و الرقبة ، وأنها تقلل من نشاط الدماغ نحو الأنشطة الحسابية مقارنة مع الأطفال الذين لا يستخدمون هذه الألعاب ٠

جدول (٨)

التكرارات و الأهمية النسبية وترتيب عبـارات المحـور الخامس في ضوء المتوسط المرجح و قيمة كا٢ لاستجابات العينة قيد البحث (المخاطر والأضرار التربوية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعوله) (ن = ١٥٦ عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	نعم		إلى حدما		لا	
		ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪
١	تؤثر سلبا على الترابط الأسري ٠	١٢٦	٨٠,٧٧	١٨	١١,٥٤	١٢	٧,٦٩
٢	تؤدى إلى انعزال الأطفال لفترات طويلة يومياً ٠	١٢٩	٨٢,٦٩	٢٤	١٥,٣٨	٣	١,٩٢
٣	تنمي مساحة للانفصال عن الواقع ٠	١٢١	٧٧,٥٦	٢٦	١٦,٦٧	٩	٥,٧٧
٤	يتأثر الطفل بثقافات غريبة وينجذب إلى عاداتها ٠	١٣٣	٨٥,٢٦	١٩	١٢,١٨	٤	٢,٥٦
٥	تصنع المشكلات بين الإخوة الأشقاء ٠	٨٦	٥٥,١٣	٤٨	٣٠,٧٧	٢٢	١٤,١٠
٦	تعلم الطفل أمور النصب والاحتيال ٠	١٠٥	٦٧,٣١	٣١	١٩,٨٧	٢٠	١٢,٨٢
٧	تسبب الكسل والخمول لدى الطفل ٠	١١٨	٧٥,٦٤	٢٨	١٧,٩٥	١٠	٦,٤١
٨	تؤدي إلى فقدان المقدرة على التفكير الحر ٠	٤٣	٢٧,٥٦	٨٣	٥٣,٢١	٣٠	١٩,٢٣
٩	انحسار العزيمة والإرادة لدى الطفل ٠	٥٠	٣٢,٠٥	٩١	٥٨,٣٣	١٥	٩,٦٢
١٠	تفقد الطفل القدرة فى التعبير عن النفس ٠	٤٩	٣١,٤١	٨٣	٥٣,٢١	٢٤	١٥,٣٨
١١	تقلل من تعاون الطفل مع الزملاء ٠	١٠٣	٦٦,٠٣	٣٩	٢٥,٠٠	١٤	٨,٩٧
١٢	تغرس أفكار الغيرة والشك في سلوك الآخرين ٠	٣١	١٩,٨٧	٤٧	٣٠,١٣	٧٨	٥٠,٠٠

تابع جدول (٨)

(المخاطر والأضرار التربوية لإدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعوله)

(ن = ١٥٦ عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	المتوسط المرجح	الترتيب	الأهمية النسبية	قيمة كا٢ المحسوبة
١	تؤثر سلبا على الترابط الأسري ٠	٤٢٦	٣	٩١,٠	*١٥٨,٣
٢	تؤدى إلى انعزال الأطفال لفترات طويلة يومياً ٠	٤٣٨	٢	٩٣,٦	*١٧٥,٣
٣	تنمي مساحة للانفصال عن الواقع ٠	٤٢٤	٤	٩٠,٦	*١٤٠,١
٤	يتأثر الطفل بثقافات غريبة وينجذب إلى عاداتها ٠	٤٤١	١	٩٤,٢	*١٩١,٤
٥	تصنع المشكلات بين الإخوة الأشقاء ٠	٣٧٦	٨	٨٠,٣	*٣٩,٨
٦	تعلم الطفل أمور النصب والاحتيال ٠	٣٩٧	٧	٨٤,٨	*٨٢,٢
٧	تسبب الكسل والخمول لدى الطفل ٠	٤٢٠	٥	٨٩,٧	*١٢٨,٨
٨	تؤدي إلى فقدان المقدرة على التفكير الحر ٠	٣٢٥	١١	٦٩,٤	*٢٩,٣
٩	انحسار العزيمة والإرادة لدى الطفل ٠	٣٤٧	٩	٧٤,١	*٥٥,٧
١٠	تفقد الطفل القدرة فى التعبير عن النفس ٠	٣٣٧	١٠	٧٢,٠	*٣٣,٧
١١	تقلل من تعاون الطفل مع الزملاء ٠	٤٠١	٦	٨٥,٧	*٨١,٠
١٢	تغرس أفكار الغيرة والشك في سلوك الآخرين ٠	٢٦٥	١٢	٥٦,٦	*٢٢,٠

قيمة " كا٢ " الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) = ٥,٩٩ * = داله

يوضح الجدول رقم (٨) أن نتائج المتوسط المرجح لعبارات هذا المحور قد تراوحت ما بين (٢٦٥ ، ٤٤١) ، كما يوضح الجدول رقم (٨) قيمة كا٢ المحسوبة لاستجابات العينة قيد البحث ، حيث تراوحت ما بين (٢٢,٠ ، ١٩١,٤) وهى اكبر من قيمة كا٢ الجدولية (٥,٩٩) عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ٠

ومن هذا المنطلق يؤكد عبد الله ابن عبد العزيز الهدلق (٢٠١٢م) (١٧) بأن الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية قد تؤدي إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته ٠

ويؤكد عباس سبتى (٢٠١٣م) (١٦) بأن الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى المزيد من الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الطفل ٠

التساؤل الرابع :-

ما آليات تعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه ؟

جدول (٧)

التكرارات و الأهمية النسبية وترتيب عبارات المحور السادس في ضوء المتوسط المرجح و قيمة كا٢ لاستجابات العينة قيد البحث (آليات تعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه)(ن =١٥٦عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	نعم		إلى حد ما		لا	
		ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪	ك	النسبة ٪
١	تكثيف الحملات الإعلامية التوعوية لأفراد المجتمع بمخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه٠	١١٦	٧٤,٣٦	٣٣	٢١,١٥	٧	٤,٤٩
٢	تنظيم يوم سنوى يتولى فيه الأطفال قيادة الجهود المبذولة في حملات وتجمعات ومسيرات التوعية٠	١٠٩	٦٩,٨٧	٨	٥,١٣	٣٩	٢٥,٠٠
٣	إنتاج ثقافة تربوية إعلامية تستجيب لحاجات أطفالنا الأساسية وتحصنهم ضد التيارات الجارفه٠	١١٧	٧٥,٠٠	٣٣	٢١,١٥	٦	٣,٨٥
٤	التحوطات الإلكترونية لضمان السلامة والأمن الرقمي وتوفير معلومات عن الاستغلال للأطفال٠	١١١	٧١,١٥	٣٨	٢٤,٣٦	٧	٤,٤٩
٥	وضع معايير قومية وحضارية تتأسس عليها السياسة الوطنية لإنتاج الثقافة الإعلامية للطفل ٠	١١١	٧١,١٥	٢٧	١٧,٣١	١٨	١١,٥٤
٦	إلزام المنتجين للألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف بوضع الأخطار الناجمة عنها على الغلاف ٠	١٠٣	٦٦,٠٣	٣٩	٢٥,٠٠	١٤	٨,٩٧
٧	إستحداث تشريعات تجريم الأفعال التي ترتكب بحق القاصرين من خلال الألعاب الإلكترونية ٠	١١٥	٧٣,٧٢	٣٥	٢٢,٤٤	٦	٣,٨٥
٨	تفعيل آليات للمراقبه المستنيره لما يستهلكه أطفالنا فى مجال المادة الإعلامية والألعاب الالكترونية ٠	١٠٥	٦٧,٣١	٣١	١٩,٨٧	٢٠	١٢,٨٢
٩	تفعيل خدمة الإبلاغ عن الإساءة التي يوفرها مكتب مكافحة شكاوى جرائم المعلوماتيّة ٠	٩٣	٥٩,٦٢	٤٥	٢٨,٨٥	١٨	١١,٥٤
١٠	الترويج لصفحة إلكترونيّة خاصّة بمساعدة الأطفال و تلقي الشّكاوى والرّدّ على استفساراتهم ٠	١٢٣	٧٨,٨٥	٢٤	١٥,٣٨	٩	٥,٧٧
١١	تحرير مقالات صحفيّة في الجرائد والمجلات بمخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه٠	١١٨	٧٥,٦٤	٣١	١٩,٨٧	٧	٤,٤٩
١٢	عقد اتفاقيات استيراد وانتقاء آمن للتكنولوجيا الجديدة وللمواطنة الرقمية عند الأطفال٠	١٢٠	٧٦,٩٢	٢٩	١٨,٥٩	٧	٤,٤٩
١٣	إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب الإلكترونية المعروضة ٠	١١٣	٧٢,٤٤	٣٣	٢١,١٥	١٠	٦,٤١
١٤	صناعة شخصيات لأبطال في انتاجاتنا الإلكترونية الموجهة للطفل تحترم قيم المجتمعات العربية ٠	١٢١	٧٧,٥٦	٢٤	١٥,٣٨	١١	٧,٠٥
٩	ابتكار بدائل لتحصين أطفالنا من خطر غزو الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه لبيوتنا ٠	١١٧	٧٥,٠٠	٢٥	١٦,٠٣	١٤	٨,٩٧

تابع جدول (٧)

(آليات تعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه)(ن =١٥٦عضو هيئة تدريس)

م	العبارة	المتوسط المرجح	الترتيب	الأهمية النسبية	قيمة كا٢ المحسوبة
١	تكثيف الحملات الإعلامية التوعوية لأفراد المجتمع بمخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه.	٤٢١	٦	٩٠,٠	*١٢٤,٧
٢	تنظيم يوم سنوى يتولى فيه الأطفال قيادة الجهود المبذولة في حملات وتجمعات ومسيرات التوعية.	٣٨٢	١٥	٨١,٦	*١٠٣,٠
٣	إنتاج ثقافة تربوية إعلامية تستجيب لحاجات أطفالنا الأساسية وتحصنهم ضد التيارات الجارفه.	٤٢٣	٣م	٩٠,٤	*١٢٨,٩
٤	التحوطات الإلكترونية لضمان السلامة والأمن الرقمي وتوفير معلومات عن الاستغلال للأطفال.	٤١٦	٨	٨٨,٩	*١٠٩,٧
٥	وضع معايير قومية وحضارية تتأسس عليها السياسة الوطنية لإنتاج الثقافة الإعلامية للطفل .	٤٠٥	١١	٨٦,٥	*١٠١,٢
٦	إلزام المنتجين للألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف بوضع الأخطار الناجمة عنها على الغلاف .	٤٠١	١٢	٨٥,٧	*٨١,٠
٧	إستحداث تشريعات تجريم الأفعال التي ترتكب بحق القاصرين من خلال الألعاب الإلكترونية .	٤٢١	٦م	٩٠,٠	*١٢٢,٦
٨	تفعيل آليات للمراقبه المستنيره لما يستهلكه أطفالنا فى مجال المادة الإعلامية والألعاب الالكترونية .	٣٩٧	١٣	٨٤,٨	*٨٢,٢
٩	تفعيل خدمة الإبلاغ عن الإساءة الّتي يوفرها مكتب مكافحة شكاوى جرائم المعلوماتيّة .	٣٨٧	١٤	٨٢,٧	*٥٥,٥
١٠	الترويج لصَفحة إلكترونيّة خاصّة بمساعدة الأطفال و تلقي الشّكاوى والرّدّ على استفساراتهم .	٤٢٦	١	٩١,٠	*١٤٧,٦
١١	تحرير مقالات صحفيّة في الجرائد والمجلات بمخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه.	٤٢٣	٣	٩٠,٤	*١٣١,٢
١٢	عقد اتفاقيات استيراد وانتقاء آمن للتكنولوجيا الجديدة وللمواطنة الرقمية عند الأطفال.	٤٢٥	٢	٩٠,٨	*١٣٨,٠
١٣	إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب الإلكترونية المعروضة .	٤١٥	٩م	٨٨,٧	*١١٢,٤
١٤	صناعة شخصيات لأبطال فى انتاجاتنا الإلكترونية الموجهة للطفل تحترم قيم المجتمعات العربية .	٤٢٢	٥	٩٠,٢	*١٣٩,٠
٩	ابتكار بدائل لتحصين أطفالنا من خطر غزو الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه لبيوتنا .	٤١٥	٩	٨٨,٧	*١٢٣,٠

قيمة " كا٢ " الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) = ٥,٩٩ * = داله

يوضح الجدول رقم (١٢) أن نتائج المتوسط المرجح لعبارات هذا المحور قد تراوحت ما بين (٣٨٢، ٤٢٦) ، كما يوضح الجدول رقم (١٢) قيمة كا٢ المحسوبة لاستجابات العينة قيد البحث ، حيث تراوحت ما بين (٥٥,٥ ، ١٤٧,٦) وهى اكبر من قيمة كا٢ الجدولية (٥,٩٩) عند مستوى معنوية (٠,٠٥) .

ويرى احمد بعلى (٢٠٠٦م) (٢) أن الأسر الغربية اليوم تعانى من مشكلة إدمان أطفالها على

الشبكة، لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الأم بالجلسات الأسرية وقضاء الطفل لأزيد من ثلث وقته خارج المدرسة أمام شاشة الكمبيوتر، غير مباهين تعليمات أوليائهم، هذا الوضع دفع بإجراء العديد من الدراسات التى خرجت بتوصيات شديدة اللهجة، تحمل المؤسسات الموزعة للإنترنت في هذه الدول ، و الشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولية تخدير الأطفال دون الدراسة أبعاد تأثير هذا المحتوى عليهم ٠

وتؤكد دراسة وجدي بركات ، وعبدالمنعم توفيق (٢٠٠٩م) (٣٧) إلى أنه في ضوء طبيعة العصر، وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناشط الحياة الاجتماعية، والتعليمية، والتثقيفية، والترويحية، فإنه يتوقع من الأسرة العربية المعاصرة، باعتبارها تمثل خط الدفاع الأول عن الأطفال، أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية المعاصرة تدريجياً لتمكينها من التوجيه والإرشاد والإشراف على الأبناء خلال استعمالهم لهذه التقنيات الحديثة، ولمشاركتهم ما يقومون به من تعلم وتثقيف بواسطتها والوقوف في وجه التحديات والمخاطر الداهمة، وتشكيل درع واق لحماية الأطفال وتوعيتهم والعمل على نشر الثقافة السليمة بينهم ٠

وتشير كلاً من أماني زكريا ، و منى لطفي (٢٠١٠م) (٦) إلى انه قد شرعت كثير من دول العالم المتقدم من الأنظمة والقوانين ما يكفل حماية المجتمع من ثورة المعلومات والاتصالات من خلال قوانين خاصة بمكافحة الجريمة الإلكترونية، بل زادت في أخذ الحيطة من خلال قوانين خاصة بحماية الأطفال على شبكة الإنترنت ، خصوصاً إذا علمنا أن اندماجه في عالم الألعاب الإلكترونية يمكن أن يفصح عن هويته وشخصيته الحقيقية، أو عن أي بيانات يمكن أن تسهل الوصول إليه، دون أن يستوعب العواقب المترتبة علي ذلك، مما يوقعه في كثير من الأخطار . ومن هذه الأنظمة القانون الأمريكي الخاص بحماية خصوصية الأطفال على الإنترنت (COPPA) ، والذي يعتبر أول قانون إتحادي في الولايات المتحدة الأمريكية يهتم بحماية خصوصية الأطفال دون الثالثة عشر عاماً علي الإنترنت ،ويركز على قضايا جمع المعلومات الشخصية من الأطفال، والتي يمكن أن تسمح للطرف المقابل على شبكة الإنترنت بالتعرف أو التحقق أو الاتصال بالطفل، والتي تؤكد على ضرورة أن يكون لولي أمر الطفل معرفة كاملة بما يتم جمعه من معلومات عن طفله، وأخذ موافقة صريحة قابلة للتحقق من ولي الأمر، وذلك لضمان عدم الوقوع في ما من شأنه انتهاك أمن الأطفال وخصوصيتهم، كما أن هناك قانون أخر يهدف إلى معالجة و تنظيم و مراقبة بث المواد للأطفال علي الإنترنت، والذي يطلق عليه (COPA)، ويعمل على حماية الأطفال من خلال استخدام برمجيات يطلق عليها اسم الشاشات العازلة، والذي ألزمت الحكومة الأمريكية كافة المكتبات المدرسية والعامة باستخدامه على الأجهزة المخصصة للأطفال، بل وهددت الجهات التي ترفض استخدامه بقطع الإعانات المالية و الميزانية التي تخصص لها من قبل الحكومة ٠

وقد أظهرت دراسة مرح مؤيد حسن (٢٠١٣م) (٣٠) أن الألعاب الالكترونية ظاهرة حديثة ومنتشرة لا يمكن الوقوف بوجهها فلابد لنا من وضع بعض المحددات لها لكي نقي أنفسنا من مخاطرها ، وعلى الأجهزة الرقابية أن تمنع بيع وتداول بعض الألعاب غير اللائقة والتي لا تنسجم مع مجتمعنا آو التي يراد منها تشويه تراثنا أو بث أفكار العولمة الغربية التي لا تنسجم وقيمنا وديننا ٠

الاستخلاصات

- تسابق الشركات المنتجة على تسويق الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه من أهم أسباب انتشارها خاصة فى الآونة الأخيرة ٠
- جاءت ألعاب السباقات في مقدمة أكثر أشكال الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه التى يقوم الأطفال بممارستها ٠
- التلفظ بعبارات غير لائقة احد أهم المخاطر والأضرار التربوية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه ٠
- أهم المخاطر والأضرار الصحية الناتجة عن إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه تتمثل فى أنها تسبب لهم آلاماً مبرحة في أسفل الظهر ٠
- يتأثر الطفل أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه بثقافات غريبة وينجذب إلى عاداتها كأحد أهم المخاطر والأضرار الاجتماعية لها
- تحقق متطلبات تعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية الترويحية المعولمه من خلال العديد من الخطط والآليات أهمها الترويج لصفحة إلكترونيّة خاصّة بمساعدة الأطفال و تلقّي الشّكاوى والرّدّ على استفساراتهم ٠

التوصيات

- تقديم القيم الأخلاقية للأطفال في التعامل مع الآخرين والتي لا تشجع العنف ببرمجيات الألعاب الالكترونية الترويحية المعولمه ، وإعلامهم بأن عالم تلك البرمجيات لا يمثل عالم الواقع حتى نستطيع أن نساعد أطفالنا على التفريق بين الخيال والافتراض الذي يمكن تحقيقه وبين الخيال والافتراض الذي لا يمكن تحقيقه ٠
- مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر والإنترنت والتكنولوجيا المعاصرة حيث تكتسب الأسرة تدريجيًا الخبرات وما يفيدها في وعي ما يمارسه الأبناء من الألعاب الالكترونية الترويحية المعولمه ، وتوجيه ما يلزم في تعاملاتهم مع التكنولوجيا المتنوعة المعاصرة في المعلومات والتربية والترفيه المفيد الهادف ٠
- ينبغي أن تضع الأسرة مدة زمنية محددة لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية الترويحية والتي ينبغي ألا تزيد عن الساعة يوميًا قدر الإمكان ، و إتاحة الفرصة للأطفال لممارسة الألعاب الجسدية والحركية بعيدًا عن الجلوس أمام الوسائل التكنولوجية المعاصرة ٠
- مناقشة الأطفال بصفة مستمرة فيما يشاهدونه أو يلعبونه وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعاملون بايجابية فيما يشاهدونه أو يقومون باللعب والترفيه من خلاله ٠
- تعليم أطفالنا أن يكونوا مستخدمين مفكرين لديهم قدرة على نقد ما يعرض عليهم وتحليله والتحقق من أهدافه ، وكخطوة نهائية يصبح لديهم قدرة على الانتقاء والتقييم ٠
- الاهتمام بتنمية المواهب العلمية بدءا من البيت ، فالمدرسة ، فالمؤسسات الإعلامية المسئولة عن تنشئة الطفل ، الأمر الذي قد يفتح آفاقا أمام أجيالنا المقبلة في مستقبل لغتُه الأساسية والوحيدة هي ما تملك هذه الأجيال من علم وتقنيات ووسائل متطورة، وعلينا إذن أن نستثمر هذا الجانب وهذه

الرغبة في أطفالنا ونقدم لهم ما يناسبهم وما يناسب مجتمعهم وما نتطلع إليه نحو رجل الغد وأن نوفر لهم الحماية من المخاطر المرتبطة بالوسائط التكنولوجية المعاصرة ٠

- إجراء التحوطات الإلكترونية لضمان السلامة والأمن الرقمى لأطفالنا من خلال نظام نظام الرقابة الأوروبي على الألعاب PEGI والعمل على تفعيله، حيث انه نظام يتكون من عنصرين منفصلين ولكن يكمل كل منهما الآخر. العنصر الأول يقوم بالتصنيف على أساس العمر، وهو يشابه في ذلك بعض الأنظمة الموجودة حالياً. فالتقسيمات العمرية للـ PEGI هي +3 و +7 و +12 و+16 و +18 سنة. بينما العنصر الثاني في هذا النظام الجديد هو إعطاء وصف للعبة. فنجد أيقونات معروضة على غلاف اللعبة تصف المحتوى ٠
- إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار نظام تصنيف برامج الترفيه ESRB ليكون مرجع يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد مجتمعاتنا ٠
- إنتاج برمجيات تربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية المعولمه شائعة الانتشار تتوافق مع دين وعادات وتقاليد مجتمعاتنا٠

المراجع

أولا : المراجع العربية

١- إيمان الغزو : " دمج التقنيات في التعليم(إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة) " ، دبى ، دار القلم للنشر ، ٢٠٠٤ م ٠

٢- أحمد بعلى : " الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد " ، دار الهدى ، الأردن ، ٢٠٠٦م ، ص : ٧٢ ٠

٣- أحمد فلاق : " الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات " ، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، الجزائر، ٢٠٠٩م، ص : ٨ ٠

٤- المجلس القومى للرياضة : " مشروعات تطوير الرياضة المصرية (المشروع القومى للألعاب البيئية والشعبية)"، اللجنة الفنية العليا، القاهرة، ٢٠٠٩م، ص :(٢٦ – ٢٧)٠

٥- الموسوعة العربية العالمية : " Global Arabic Eencyclopedia " ، قرص مضغوط CD-ROM ، مؤسسة سلطان بن عبد العزيز آل سعود الخيرية ، السعودية ، ٢٠٠٤م ، ص :٨٨ ٠

٦- أماني زكريا : " كيف نربي أبنائنا في زمن الانفتاح لإعلامي؟ -دليلك العملي لحماية أبنائك من أخطار وسائل الإعلام (التليفزيون، الألعاب الإلكترونية، التليفون المحمول، الإنترنت) " ، فكرة منى لطفي ، ٢٠١٠م، ص : ٩٦ - ٩٧ ٠

٧- أمين أنور الخولى ، جمال الدين الشافعى : " ألعاب صغيره – ألعاب كبيره (الإطار المفاهيمى والتعليمى للألعاب) ذخيرة من الألعاب الصغيرة والتمهيدية والترويحية " ، سلسلة المراجع فى التربية البدنيه والرياضة ٧ ، دار الفكر العربى ، الطبعة الأولى ، القاهرة ، ٢٠٠٩م ، ص : (٢٥ – ٢٩) ٠

٨- بشير نمرود : " العاب الفيديو وأثرها فى الحد من ممارسة النشاط البدنى الرياضى الجماعى الترفيهى

عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (١٢-١٥ سنه) " ، رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر ، معهد التربية البدنية والرياضية ، الجزائر ، ٢٠٠٨م ، ص : (٨٤) .

٩- جاك أتالي : " معجم القرن21 " ، ترجمة يوسف ضومط ، دار الجيل، ط ١، ٢٠٠٠ م ، ص ١٦٧ .

١٠- جودت عزت عبدالهادي ، سعيد حسني العزة : " تعديل السلوك الإنساني(دليل الآباء والمرشدين التربويين في القضايا التعليمية والنفسية والاجتماعية) " ، عمان ، دار الثقافة للنشر ، ٢٠٠٥ م ، ص ٢٨٥ – ٢٨٧ .

١١- حسن منسي : " الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية " ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية، جامعة المنصور ، (٧٩) ، الجزء الثاني ، مصر ، ٢٠١٢م ، ص : ١٨٥ .

١٢- سارة محمود عبد الرحمن حمدان : " إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم "، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، آيار، ٢٠١٦م، ص : ٤- ٣٨ .

١٣- سامية حسن حسين : " دراسة ميدانية لظاهرة انتشار مراكز الألعاب الحديثة كأحد أنشطة الترويح فى محافظة الإسكندرية (دراسة جدوى) " ، المؤتمر الدولى السابع لمراكز الإرشاد النفسى ، جامعة عين شمس ، ٢٠٠٠م ، ص : ٢٠٠ .

١٤- سعاد بن مرزوق نوال ، هناء بن مرزوق نوال : " الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقاتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسى " ، دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الإبتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة ،الجزائر ، ٢٠١٦ م ، ص ١٣٧ .

١٥- صفاء عبدالمنعم : " أغانى وألعاب شعبية للأطفال " ، الهيئة العامة لقصور الثقافة ، الشركة الدولية للطباعة ، القاهرة ، ٢٠٠٤م ، ص : ١١٨ .

١٦- عباس سبتى : " الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول " ، د.ن ، الكويت ، ٢٠١٣م ، ص : ١٥ .

١٧- عبد الله ابن عبد العزيز الهدلق : " إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض " ، بحث منشور ، جامعة الملك سعود، الرياض ، ٢٠١٢م ، ص : ٢٣ .

١٨- عبد الله الخياري : " ثقافة الطفل وتحديات العولمة " ، التدريس ، مجلة كلية علوم التربية ، العدد ٥ ، السلسة الجديدة ، ٢٠١٣م ، ص : (٣٢) .

١٩- عبده إبراهيم عبده محمد : " إستراتيجية تفعيل التنظيم الذاتى للألعاب الشعبية الترويحية ببعض المؤسسات الرياضية " ، رسالة دكتوراه ، كلية التربية الرياضية بنين ، جامعة الزقازيق ، الزقازيق ، ٢٠١٤م ، ص : (٣ – ٤) .

٢٠- فاطمة المعدول : " شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة " ، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد 82 ، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية ، ٢٠١٠م ، ص : (١٥) ٠

٢١- فضل سلامة : "سيكولوجية اللعب عند الطفل" ، دار أسامة، دار المشرق العربي ، الأردن ، ٢٠٠٦م ، ص : ١٦٤ ٠

٢٢- فهد بن عبد العزيز الغفيلي : " إستراتيجية الفئات الضالة الإعلامية وآلية مواجهتها " ، ورقة عمل حول التأثير السلبي لوسائل التقنية على الأمن الفكري ، الإدارة العامة للأمن الفكري ، وزارة الداخلية ، المملكة العربية السعودية ، ٢٠٠٨م ، ص : (٥) ٠

٢٣- كمال درويش ، محمد الحماحمى : " رؤية عصرية للترويح وأوقات الفراغ " ، مركز الكتاب للنشر ، الطبعة الأولى ، القاهرة ، ١٩٩٧م ، ص : ٢٨٦ ٠

٢٤- لخضر سلامي : " الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور(دراسة ميدانية بمدينة البويرة) " ، رسالة ماجستير ، جامعة البويرة ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، قسم العلوم الاجتماعية ، الجزائر ، ٢٠١٥م ، ص : ٧٨ ـ ١٣٥ ٠

٢٥- ليلى عبدالعزيز زهران ، عاصم صابر راشد : " اللعب التربوى للأطفال – المقومات النظرية والتطبيقية " ، دار زهران للنشر والتوزيع ، الطبعة الأولى ، القاهرة ، ٢٠٠٥م ، ص : ٦٠ ٠

٢٦- ماجد محمد الزيودي : " الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة " ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، كلية التربية ،جامعة طيبة، المجلد 10 ، العدد 1 ، المملكة العربية السعودية، ٢٠١٥م ، ص : (١٥- ٣١) ٠

٢٧- محمد خالد شاهين : " شبكات الهاتف النقال " ، الموسوعة العربية الإلكترونية ، المجلد ١١، سوريا، ٢٠١٠م ، ص : (٢٧٥) ٠

٢٨- محمد فتحي عبد الهادي : " مقدمة في علم المعلومات " ، ط٢، دار الثقافة العلمية ، الإسكندرية ، مصر ، ٢٠٠٤م ، ص : (١٥٢) ٠

٢٩- مرح مؤيد حسن : " ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية فى مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد " ، بحث منشور ، اضاءات موصلية ، العدد (٧٥) ، العراق ، ٢٠١٣م ٠

٣٠- مرح مؤيد حسن : " ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية فى مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد " ، اضاءات موصلية ، مركز دراسات الموصل ، العدد ٧٥ ، العراق ، ٢٠١٣م ، ص : ١ـ ٢ ٠

٣١- مركز الدراسات الإستراتيجية : "أثر معطيات ومظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحياً واجتماعياً ونفسياً "، نحو مجتمع المعرفة، الإصدار ٤٤، سلسلة دراسات يصدرها مركز

الدراسات الإستراتيجية، جامعة الملك عبد العزيز، ٢٠١٢م، ص: ١٦- ٣٨ ٠

٣٢- مريم قويدر : " أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال - دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة " ، رسالة ماجستير ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، جامعة الجزائر ، الجزائر ، ٢٠١٢م ، ص : ١٣- ٢٦٩ ٠

٣٣- مها الشحروري ، محمد عودة الريماوي : " أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن " ، كلية العلوم التربوية، الجامعة الأردنية ، دراسات، العلوم التربوية، المجّلد 38 ، ملحق ٢ ، الأردن ، ٢٠١١م ، ص : ٦٣٧ - ٦٣٨ ٠

٣٤- مها الشحروري: " الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة " ، ط1 ، عمان ، دار السيرة للنشر والتوزيع ، ٢٠٠٨ م ٠

٣٥- مها حسني الشحروري : " أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن " ، رسالة دكتوراه ، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان ، ٢٠٠٧م ، ص : ١- ٤ ٠

٣٦- نداء إبراهيم : " إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣ -٦) سنوات و سلبياتها من وجهة نظر الأمهات و معلمات رياض الأطفال " ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن ، ٢٠١٦م ٠

٣٧- وجدي بركات ، عبدالمنعم توفيق : " الأطفال والعوالم الافتراضية - آمال وأخطار " ، بحث منشور ، مؤتمر الطفولة في عالم متغير ، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة ، مملكة البحرين ، ٢٠٠٩م ٠

٣٨- هايدة موثقي : " علم نفس اللعب " ، الطبعة الأولى ، دار الهادي ، بيروت ، لبنان ، ٢٠٠٤م ، ص : (١١) ٠

ثانياً : المراجع الأجنبية

39- Al Mubireek, Khalid.,: " Gender – oriented vs. genderneutral computer games in education.Dissertation "., The Ohio State University, 20٠3 , (PP 209-213) ٠

40- Miles,H., Wolfgang. : " Introduction to social Psychology "., Blackwell Publishing , ٢٠٠١ ٠

41- Prot, S., Anderson, A., Gentile, A., Brown, C., & Swing, L. : " The positive and negative effects of video game play "., Children and Media (109-128). New York: Oxford University Press, ٢٠٠١ ٠

42- Rand, D., R. Kizony and P. L. Weiss. ,:" Virtual reality rehabilitation for all : Vivid GX

43- Reducing Children's TV Time to Reduce the Risk of Childhood Overweight.,: " The Children's Media Use Study "., http://www.cdc.gov/obesity/downloads/TV_Time_Highligts.pdf, 20٠٤ ٠

versus Sony PlayStation II EyeToy " Proc. 5th Intl Conf. Disability, Virtual Reality and Assoc. Tech., Oxford, UK, 2004 ,(P : 47)٠

44- Salen, K. and Zimmerman, E.,. : " Rules of play: game design fundamentals "., Cambridge, MA: MIT Press., ٢٠٠٤, (P ٨٦)٠

ثالثاً : شبكة المعلومات الدولية

45- http://www.lakaii.com/kids

46- http://www.psychology.iastate.edu/faculty.html

47- http://www. islammemo..html

A bstract

Proposed mechanisms enhanced Educational Media Industry for children addiction to globalized recreational electronic games

Research Aim: The aim of this research is to develop proposed mechanisms to enhance the competitiveness of the educational media industry to face the risk of children addiction to the globalized recreational electronic games.

Research Methodology: The descriptive method was used in this survey as it suitable to the kind of the problem and achieves the objectives of the research.

Sample of the Research: The researcher identified the main research sample in the random way; with a total of (171) staff members represent some of the faculties of Egyptian universities. They were divided into 15 staff members as exploratory sample and (156) staff members as a basic sample.

The most important results:

- **There are many reasons contributed to spread the globalized recreational electronic games, the most important cause is their use easiness via children and companies competition for their marketing in our countries.**
- **Fighting and racing games represent the forefront of the most globalized recreational electronic games for children practice.**