الفصل الرابع

الإجراءات المنهجية للدراسة التحليلية

ونتائجها

الإجراءات المنهجية للدراسة التحليلية :

أ. **منهج الدراسة التحليلية :** يعتبر منهج المسح هو أحدى الطرق لتحليل البيانات ومن الوظائف الرئيسية لمنهج المسح أنه يصف سمات مجموعة من الحالات، ويستعين كثير من الباحثين بهذا المنهج لتفسير العلاقات بين المتغيرات المستقلة والتابعة. [1]

ب. **مجتمع الدراسة التحليلية :** يتمثل مجتمع البحث فى كافة الألعاب الإلكترونية المتاحة داخل جمهورية مصر العربية، والتى يمكن أن يتعرض لها الأطفال من خلال الحاسب الآلى.

جـ. **عينة الدراسة التحليلية :** تم أخذ عينة إستطلاعية شملت 60 طفلاً تتراوح أعمارهم ما بين 9ـ 12 عاماً(30 من الإناث، 30 من الذكور)، وذلك للتعرف على أكثر الألعاب الإلكترونية التى يتعرضون لها ويفضلونها وتم حصر جميع الألعاب الإلكترونية الأكثر تكراراً فى إجابات الأطفال وشملت 30 لعبة إلكترونية وقامت الباحثة بتحليل مضمونها. *

د. **أدوات جمع البيانات :** إعتمدت الدراسة التحليلية على صحيفة تحليل المضمون*، والتى إستهدفت التعرف على ملامح الألعاب الإلكترونية وسماتها، وأهم القيم الإيجابية والسمات السلبية التى تقدمها، وقد تضمنت صحيفة تحليل المضمون مجموعة من الفئات.

وحدات التحليل : تمثلت وحدة التحليل الأساسية فى وحدة الموضوع أو الفكرة، وهى الموضوع أو القيم والسمات التى تتناولها اللعبة الإلكترونية وما إذا كانت سلبية أم إيجابية.

فئات التحليل : وتشتمل استمارة تحليل المضمون عدة فئات توضح الباحثة المقصود بها فيما يلى :

1- Lewis-Beck, Michael S.& Liao, & Others, The Sage Encyclopedia of Social Science Research Methods.(London: Sage Publications,2009),Available at: http://sage-ereference.com. Date of Search: sebtember2009

* *أسماء الألعاب الخاضعة للتحليل :

Crazy Taxi – Fcoplapd – Zuma – Roadrach - Need For Speed-death Cars-imbaba War - Highway Praist - BH2002 – IGIRain - Gata – Armed – StrongHold – Spiderman – Worms - Barby - Recoll - Radical Drick – Claw – Nenga - Burger Shop – medtown – Dungles - last Bronx – IceTower –Hercles – Samurai – Fifa - Allen Outbreak - Neighbors from hill

* يوجد نموذج من استمارة تحليل المضمون بملاحق الدراسة.

- **نوع اللعبة:** ويقصد بها الطبيعة العامة للعبة الإلكترونية وتنقسم إلى:

1. **ألعاب رياضية**: وتشمل الألعاب التى تعبر عن رياضات مثل كرة القدم، كرة التنس، كرة الجولف، وغيرها.
2. **ألعاب إستراتيجية:** ويقصد بها تلك الألعاب التى تعتمد على الخطط الحربية أوالعسكرية وتحتاج إلى التفكير الطويل مثل ألعاب الحروب أو بناء المعسكرات.
3. **ألعاب سباقات**: وتشمل الألعاب التى تعتمد على سباق السيارات أو الدراجات.
4. **ألعاب ترفيهية**: ويقصد بها الألعاب بسيطة التصميم والفكرة ويستطيع أصغر الأطفال لعبها بسهولة مثل الألعاب التى يسعى فيها البطل إلى جمع الجواهر أو النقود.
5. **ألعاب المغامرات**: ويقصد بها الألعاب التى يسعى فيها البطل إلى إكتشاف المجهول أو الألعاب التى تعتمد على المطاردات.
6. **ألعاب ذكاء**: وتشمل ألعاب الشطرنج والألعاب الورقية والصور المتشابهة (البازل، أو تكوين الصور).
7. **أخرى**: وتشمل كل الألعاب التى لا تندرج تحت هذه الفئات إن وجدت.

- **طبيعة الشخصية الرئيسية**: ويقصد بها ما إذا كانت الشخصية الرئيسية بشرية (إنسان) أو حيوان أو كائن فضائى أو جماد أو شخصيات كارتونية أو خلاف ذلك إن وجد.
- **نوع الشخصية الرئيسية البشرية**: ويقصد بها ما إذا كانت الشخصية الرئيسية إنثى أو ذكر.
- **عدد الشخصيات الرئيسية البشرية:** وذلك بالنسبة للذكور والإناث.
- **نوع الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالشخصيات الرئيسية البشرية:** ويقصد بها نوعية الألعاب التى يظهر بها كلٌ من الذكور والإناث.
- **الصورة التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الذكور**: ويقصد بها السمات التى يتحلى بها الشخصية الرئيسية من الذكور سواء كانت سمات تعكس صورة إيجابية أو صورة سلبية.
- **الصورة التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الإناث**: ويقصد بها السمات التى يتحلى بها الشخصية الرئيسية من الإناث سواء كانت سمات تعكس صورة إيجابية أو صورة سلبية.
- **نوع القصة:** ويقصد بها الطبيعة العامة أو الفكرة الرئيسية التى تدور حولها اللعبة إن وجدت، إذ توجد العديد من الألعاب الإلكترونية التى لا تدور حول قصة معينة مثل ألعاب الذكاء أو تكوين الصور مثلاً، أما فى حالة وجود قصة فتنقسم إلى:
  1. **قصص مغامرات**: مثل قصص تدور حول المطاردات أو البطولات.
  2. **قصص تاريخية**: أي تكون اللعبة نابعة من قصة تاريخية معروفة.

3. **قصص خيالية** : أي تكون اللعبة نابعة من قصة خيالية غير واقعية مثل قصص حروب الكواكب .

- **الأدوات التى استخدمتها الشخصيات** : ويقصد بها كل الأدوات التى إستخدمتها الشخصيات الرئيسية فى تحقيق أهدافها أو الفوز وتضم ثلاث فئات :

1. **أدوات عنف** : وتضم أدوات مثل البنادق أوالدبابات أوالمسدسات أوالسيوف أوالقنابل أوغير ذلك .
2. **أدوات تكنولوجية** : أى استخدام أجهزة تكنولوجية فى تحقيق الفوز ، مثل الطائرات أوالسيارات أوالدراجات أوأجهزة إتصال أوالحاسبات الإلكترونية أوغير ذلك .
3. **أدوات تتعلق بالطفل** : سواء كانت أدوات مدرسية أوموسيقية أوألعاب أوغير ذلك .
4. **أدوات منزلية** : وتشمل أدوات تتعلق بالطعام أو أدوات تتعلق بالنظافة .

- **أساليب التعبير المستخدمة** : ويقصد بها ما إذا كانت الشخصيات الرئيسية تستخدم تعبيرات لفظية ، أوتعبيرات غير لفظية .
- **اللغة المستخدمة** : سواء كانت اللغة العربية أم الإنجليزية أم لغة أخرى وفى حالة اللغة العربية هل يتم إستخدام لغة عربية فصحى أم عامية مثقفين أم لغة دارجة أم أكثر من مستوى .
- **القيم الإيجابية التى تعكسها اللعبة الإلكترونية وتضم :**

- **القيم الاجتماعية** : ويقصد بها كل فعل مقبول ومتفق مع العادات والممارسات الاجتماعية داخل المجتمع المصرى وتشمل :

1. مساعدة الآخرين : ويقصد بها تقديم العون والمساعدة إلى الآخرين ، سواء كانوا أصدقاء أو زملاء أو غير ذلك .
2. التعاون : وهو العمل فى ظل جماعة والإشتراك مع الآخرين فى أى عمل يقومون به .
3. إحترام القانون : وهو الإلتزام بالقواعد التى يفرضها القانون فى المجتمع على الناس ، مثل إحترام إشارات المرور أو الحفاظ على الممتلكات العامة .
4. التسامح : وهو الغفران وعدم حمل أى ضغينة ضد الآخرين فى إسائتهم لهم .
5. الروح الرياضية : وهى تقبل الهزيمة بصدر رحب .
6. الصدق : ويقصد به قول الحقيقة فى كل المواقف ، وعدم الكذب .
7. التفانى فى العمل : أى بذل الجهد من أجل إنجاز عمل ما واتقانه .
8. أخرى : وهى أى قيمة لا تندرج تحت الفئات السابقة وظهرت بالألعاب الإلكترونية .

- **القيم الجمالية** : وهى كل فعل أو سلوك يدعو للحفاظ على الجمال فى المجتمع أو تذوق جمال الطبيعة وتشمل :

1. النظافة: وهى كل فعل يصدر عن الشخص، بهدف إزالة القاذورات، أو الإهتمام بالنظافة الشخصية، أو نظافة المكان الذى نعيش فيه.
2. الجمال: وهو كل مظهر يدعو إلى تذوق الجمال فى البيئة التى نعيش فيها.
3. أخرى: وهى أي قيمة لم يسبق إدراجها ضمن الفئات السابقة وظهرت بالألعاب الإلكترونية.

- **أسلوب عرض القيم الإيجابية**: ويقصد بها الطريقة التى تقدم بها القيم الإيجابية فى اللعبة الإلكترونية وتشمل:
  1. عرضت فقط بدون موقف: أى عرضت بدون تدعيم لها، أو تأكيد على أهميتها.
  2. عرضت وتدعو إلى ممارستها: أى عرضت بتدعيم وتأكيد لأهميتها.
- **السمات السلبية: وتشمل:**

1. **السمات الاجتماعية السلبية**: ويقصد بها كل ما هوغير مقبول من قبل المجتمع المصرى وتشمل:
   1. إيذاء الآخرين: وهو أى فعل يرتكب فى حق الآخرين بغرض الإضرار بهم.
   2. الفردية: وهى حب العمل منفرداً ومنعزلاً عن الجماعة.
   3. التعدي على القانون: وهى كل فعل يرتكب ضد قواعد القانون السائد فى المجتمع.
   4. السرقة: وهى أخذ ما ليس من حق الفرد خلسة أو عنوة.
   5. غياب الروح الرياضية: ويقصد بها الغضب عند فوز الخصم والحزن من اجل ذلك.
   6. الكذب: وهو أي قول عكس الحقيقة، أوإخفاء الحقيقة.
   7. عدم التسامح: وهو رفض غفران الإساءة أو إيذاء الآخرين للفرد.
   8. أخرى: أى قيمة سلبية ظهرت فى الألعاب الإلكترونية، ولم يتم إدراجها فى الفئات السابقة.

- **القيم المنافية للجمال**: ويقصد بها كل مظهر أوسلوك مغاير للجمال ولا يدعو إليه وتشمل:

1. غياب النظافة: وهى الاتساخ، وإلقاء القاذورات، وعدم الإهتمام بالنظافة الشخصية أو ما إلى ذلك.
2. القبح: وهو كل فعل، أو سلوك، أو مظهر يؤذى العين، ويدعو للضيق.
3. أخرى: أى قيمة سلبية ظهرت فى الألعاب الإلكترونية، ولم يسبق إدراجها.

- **أسلوب عرض السمات السلبية** : ويقصد بها الطريقة التى تقدم بها السلوكيات السلبية فى اللعبة الإلكترونية، سواء كانت :
  1. عرضت فقط بدون موقف : أى عرضت بدون تدعيم لها أو تأكيد على أهميتها .
  2. عرضت وتدعو إلى ممارستها : أى عرضت بتدعيم وتأكيد لأهميتها .
  3. عرضت ويرفض ممارستها : أى عرضت وتدعو إلى رفض ممارستها أو عدم تدعيمها .
- **أسلوب تحقيق الشخصيات لأهدافها** : أي الطريقة التى تستخدمها الشخصيات لتحقيق الأهداف، سواء كانت :
  1. أسلوب مشروع : أي ما إذا كانت الطريقة المستخدمة مشروعة إجتماعياً أو قانونياً كالكفاح أو العمل الجاد أو الأمانة .
  2. أسلوب غير مشروع : أي ما إذا كانت الطريقة المستخدمة غير مشروعة إجتماعياً أو قانونياً كالعنف أو الكذب أو السرقة .
- **المؤثرات الصوتية** : ويقصد بها كل المؤثرات المصاحبة للعبة الإلكترونية من أصوات أو موسيقى أو أغانى .

هـ -إختبارات الصدق والثبات :

1ـإختبار الصدق لصحيفة تحليل المضمون : المقصود بصدق الصحيفة : هو قدرة الإستمارة على قياس المتغيرات المطلوب قياسها، وقد إعتمدت الباحثة على أسلوب الصدق الظاهرى، لمعرفة مدى صلاحية الصحيفة لتحقيق أهداف الدراسة . وذلك من خلال عرضها على مجموعة من الأساتذة المحكمين المتخصصين فى مجال الإتصال .[1]

1 . شارك فى تحكيم صحيفة تحليل المضمون كل من الأستاذة و أعضاء هئية التدريس الآتى أسمائهم :
- أ . د . بركات عبد العزيز الأستاذ بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام جامعة القاهرة .
- أ . د . إبتسام الجندى الأستاذة بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام جامعة القاهرة .
- د . نبيل طلب الأستاذ المساعد بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام جامعة القاهرة .
- د . محمد غريب الأستاذ المساعد بقسم الإعلام كلية الآداب جامعة الزقازيق .
- د . محمد المرسى الأستاذ المساعد بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام جامعة القاهرة .
- د . شيماء ذو الفقار الأستاذ المساعد بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام جامعة القاهرة .
- د . عبد الرحيم درويش الأستاذ المساعد بقسم الإعلام كلية الآداب جامعة دمياط .
- د . سماح ماضى متولى المدرس بكلية التربية النوعية جامعة القاهرة .
- د . علاء الشامى المدرس بكلية الإعلام جامعة قطر .
- د . صفا عثمان المدرس بكلية الإعلام جامعة 6 اكتوبر .
- د . صفا فوزى المدرس بقسم الإذاعة والتليفزيون كلية الإعلام جامعة القاهرة .

2ـ ثبات استمارة تحليل المضمون[1] : يقصد بالثبات توصل الباحثين إلى نفس النتائج بتطبيق نفس فئات تحليل المضمون ووحداته ولإختبار درجة الثبات تم استخدام معادلة هولستى لقياس معامل الثبات .

ت=2ت/ (ن1+ن2)

وتم التطبيق على عينة من الألعاب الإلكترونية قوامها30 لعبة إلكترونية .

وبحساب حالات الإتفاق بلغت 470 وكان عدد حالات إتخاذ القرارات 503 ، وبتطبيق معادلة هوليستى بلغ معامل الثبات=2(470)/ (503+503)=93.4٪ وبالتالى يوجد درجة عالية من الثبات فى الإستمارة مما يعنى صلاحية الإستمارة للتطبيق .

و.معالجة البيانات إحصائياً : إعتمدت الباحثة على برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية المعروف بإسم SPSS وهو يستخدم لمعالجة البيانات كمياً ، وتم الإعتماد على الجداول التكرارية البسيطة والإرتباطية بين متغيرات الدراسة .

نتائج الدراسة التحليلية :

أولاً : نتائج التساؤلات العامة للدراسة :

1ـ نوع الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم (4)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع الألعاب الإلكترونية

نوع اللعبة الإلكترونية	ك	٪
ألعاب المغامرات	10	33.3
ألعاب رياضية	3	10
ألعاب استراتيجية	7	23.3
ألعاب سباقات	6	20
ألعاب ترفيهية	4	13.3
المجموع*	30	100

1ـ شاركت فى اجراءات ثبات استمارة تحليل المضمون أ. نهال عمر الفاروق المدرس المساعد بكلية الإعلام جامعة القاهرة

* تم تغليب السمة الغالبة للعبة الإلكترونية حتى لا تتداخل الفئات .

يتبين من الجدول السابق ما يلى :

جاءت ألعاب المغامرات فى الصدارة، حيث وصلت نسبتها الى 33.3٪ من بين الألعاب الإلكترونية التى خضعت للتحليل، وتلت ألعاب المغامرات الألعاب الإستراتيجية ووصلت نسبتها 23.3٪، ثم ألعاب السباقات بنسبة 20٪، ثم الألعاب الترفيهية بنسبة13.3٪ .

وقد ترجع هذه النتائج إلى إعتماد الألعاب الإلكترونية على قصص المغامرات لجذب الأطفال كجمهور أساسى لها، وذلك نظراً لأن طبيعة ألعاب المغامرات تنطوى على الإثارة والمتعة والحركة والمؤثرات الصوتية والبصرية، وهى أمور جميعها تجذب إنتباه الأطفال وتستحوذ عليهم .

ونفس الأمر ينطبق على الألعاب الإستراتيجية، وإن كانت تتمثل جاذبيتها للأطفال فى أنها تعتمد على التفكير والتخطيط الإستراتيجى، أما ألعاب السباقات والتى جاءت فى المرتبة االثالثة، فهى من أكثر الألعاب الشائعة فى مجال صناعة الألعاب الإلكترونية لمحاكاتها لسباقات الواقع، كسباقات الدرجات والسيارات وغيرها .

2ـطبيعة الشخصية الرئيسية فى الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم (5)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لطبيعة الشخصية الرئيسية

فى الألعاب الإلكترونية

طبيعة الشخصية الرئيسية	ك	٪
إنسان	14	46.7
حيوان	1	3.3
جماد	9	30
شخصيات كرتونية	6	20
المجموع	30	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

- تصدرت فئة (الإنسان) المقام الأول بالنسبة لطبيعة الشخصيات الرئيسية فى الألعاب الإلكترونية، حيث جاءت بنسبة 46.7٪ من مجموع الشخصيات الرئيسية التى تظهر فى الألعاب الإلكترونية الخاضعة للدراسة، وتشير هذه النتيجة الى إعتماد الألعاب الإلكترونية على الشخصيات البشرية كالرجل والمرأة والطفل، وهذه الشخصيات تكون محببة إلى الطفل ومحاكاة الواقع .

- فى حين إحتلت فئة (جماد) المرتبة الثانية بنسبة 30٪ من مجموع الشخصيات الرئيسية المقدمة فى الألعاب الإلكترونية، حيث كانت السيارة والدراجة والطائرة والسفينة هى البطل الرئيسى فى الألعاب الإلكترونية، ويعتبر إضفاء الحياة لهذه الأشياء من الأمور التى يحبها الطفل ويميل إليها فى الألعاب الإلكترونية .
- أما الشخصيات الكارتونية، فجاءت فى المرتبة الثالثة بنسبة 20٪ من مجموع الشخصيات الرئيسية فى الألعاب الإلكترونية، حيث يعجب الأطفال بالألعاب الإلكترونية التى تنطوى على الشخصيات الكارتونية التى تشابه أفلام ومسلسلات الكارتون التى يشاهدونها على القنوات التليفزيونية وشاشات السينما، وجاء الحيوان فى الترتيب الأخير بنسبة 3.3٪ مما يعكس عدم تفضيل الأطفال لأن يختاروا ألعاب إلكترونية بطلها من الحيوانات .

3ـنوع الشخصية الرئيسية البشرية :

جدول رقم (6)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع الشخصية الرئيسية البشرية

نوع الشخصية الرئيسية البشرية	ك	٪
ذكر	9	64.3
أنثى	5	35.7
المجموع	14	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

جاءت نسبة الذكور فى الألعاب الإلكترونية أعلى من الإناث، حيث جاء الذكور بنسبة 64.3٪ من إجمالى الشخصيات البشرية فى الألعاب الإلكترونية، فى حين جاءت الإناث بنسبة 35.7٪ من الشخصيات الرئيسية البشرية فى الألعاب الإلكترونية الخاضعة للتحليل، وذلك بفارق نسبى قدره 28.6٪، ويرجع ذلك الى أن غالبية الألعاب الإلكترونية تتطلب قدراً من الحركة والعنف والقتال فى بعض الأحيان، وهو ما لا يتلاءم مع الأنثى .

كما يقول جنكيز**Jenkins** (2001) أن أغلب مصممي الألعاب الإلكترونية من الذكور، وبالتالي يقومون بتصميم ما يرغبون فيه ويحبون ممارسته لا شعورياً، لذا غالباً ما تصمم الألعاب من أجل الذكور، وكانت إحدى نتائج هذا التحيز في الصناعة عدم العدالة لتمثيل الجنسين في الألعاب[1].

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة لاشين **Lachan** وسميث **Smith** (2002)، حيث ظهر الذكور

1 **Earthworm, Jim. Child and The Media: Fair Play? available in: http://www.children.org/media/vid-game/2001#top.Date of Search: September 2009**

بنسبة 90٪ من إجمالى الألعاب الإلكترونية المصممة لكل الأعمار بنسبة 75٪ من الألعاب المخصصة للكبار والمراهقين، فى حين ظهرت الإناث بنسبة 25٪فى نفس الألعاب .

ويتضح من هذه النتيجة أن الألعاب الإلكترونية ذات طبيعة ذكورية، وهو ما يشير إليه الباحثون والنقاد المهتمون بدراسة الألعاب الإلكترونية بأن صناعة الألعاب الإلكترونية لا تهتم بتمثيل الإناث بصورة واضحة ويتمركز إهتمام صناع الألعاب الإلكترونية على تمثيل الذكور فى الأدوار الرئيسية والثانوية بدرجة مبالغ فيها على إعتبار أن أغلب الألعاب الإلكترونية تقوم على قصص الإثارة والمغامرات والتى تتلاءم مع طبيعة الذكور أكثر مما تتلاءم مع طبيعة الإناث.

5ـ السمات التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الذكور :

جدول رقم (7)

السمات التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الذكور

السمات التى تظهربها * الشخصيات الرئيسية من الذكور	ك	٪
السمات الإيجابية	14	43.7
السمات السلبية	18	56.3

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

تصدرت السمات السلبية للصورة التى يظهر بها الشخصيات الرئيسية من الذكور حيث بلغ إجمالى نسبة السمات السلبية 56.3٪ فى حين جاءت نسبة السمات الإيجابية 43.7٪ ، مما يدلل على أن مصممى الألعاب الإلكترونية لا يهتمون بالصورة التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الذكور وأن ما يهم مصممى الألعاب الإلكترونية هو كيف يجعلوا اللعبة الإلكترونية جذابة بالنسبة لأكبر عدد من الأطفال.

* ن=30 ، إجمالى التكرارات=32

6ـالسمات التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الذكور(تفصيلاً) :

جدول رقم (8)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للصورة التى تظهر بها

الشخصيات الرئيسية من الذكور

الصورة التى تظهربها الشخصيات الرئيسية من الذكور	ك	٪
السمات الإيجابية		
رياضى	4	28.6
محب للخير	1	7.1
متعاون	1	7.1
شجاع	4	28.6
مثابر	1	7.1
وطنى	2	14.3
محب للجمال	1	7.1
اجمالى السمات الإيجابية	14	100
السمات السلبية		
مؤذى للآخرين	2	11.1
خائن	1	5.6
سارق	1	5.6
قاتل	6	33.3
متعد على القانون	3	16.7
ساعى للدمار	5	27.7
إجمالى السمات السلبية	18	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

- جاءت سمة (قاتل) بنسبة 33.3٪ فى صدارة السمات السلبية التى يظهر بها الشخصيات الرئيسية من الذكور وفى حين جاءت سمة (ساعى للدمار) بنسبة 27.7٪ تلتها، ثم سمة (متعد على القانون) بنسبة 16.7٪ ، و(مؤذى للآخرين) بنسبة 11.2٪ .

- جاءت كل من سمة (رياضى) و(شجاع)بنسبة 28.6٪ فى صدارة السمات الإيجابية الى قدمت بها الشخصيات الرئيسية من الذكور، ثم سمة (وطنى) بنسبة 14.3٪ ثم سمة (متعاون) ، (مثابر)، (محب للجمال) ، (محب للخير) بنسبة 7.1٪ .

ويمكن تفسير النتائج السابقة بأن ارتفاع نسبة السمات السلبية التى تظهر فى الشخصيات الرئيسية من الذكور ترجع إلى طبيعة الألعاب الإلكترونية فى مجملها، حيث تشتمل على السلوك العنيف والعدوانى، مما يستلزم معه من البطل إستخدام العنف والإعتداء على القانون وإيذاء الآخرين من أجل الفوز فى النهاية.

ولاشك أن تقديم الشخصيات الرئيسية من الذكور فى إطار السمات السلبية من شأنه التأثير على الأطفال، فالطفل قد يدرك هذه الشخصيات كنماذج للسلوك يقتدى بها؛ إذ قد يدرك أن السلوك العنيف، وإيذاء الآخرين، والتعدى على القانون من شأنه تحقيق النصر.

6ـالسمات التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الإناث :

جدول رقم(9)

السمات التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية الأنثوية

السمات التى تظهربها الشخصيات الرئيسية من الذكور*	ك	٪
السمات الإيجابية	2	33.3
السمات السلبية	4	66.7

يتضح من الجدول السابق :

- قلة السمات السلبية والإيجابية التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الإناث ويرجع ذلك إلى قلة تمثيل الأناث فى الألعاب الإلكترونية الخاضعة للتحليل.
- جاءت نسبة السمات السلبية التى ظهرت بها الشخصيات الرئيسية من الإناث فى صدارة السمات وذلك بنسبة 66.7٪ فى حين جاءت السمات الإيجابية بنسبة 33.3٪

* ن=30، إجمالى التكرارات=6

7ـالصورة التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الإناث (تفصيلاً) :

جدول رقم (10)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للصورة التى تظهر بها

الشخصيات الرئيسية من الإناث

الصورة التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الإناث	ك	٪
السمات الإيجابية		
رياضية	1	50
محبة للجمال	1	50
إجمالى السمات الإيجابية	2	100
السمات السلبية		
مؤذية	1	25
أخرى	3	75
إجمالى السمات السلبية	4	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

- تغلبت السمات السلبية على الصورة التى تظهر بها الشخصيات الرئيسية حيث جاءت فئة (أخرى) بنسبة 75٪ وشملت سمات سلبية مثل (سلبية – مثيرة للجنس، كاذبة). كما جاءت سمة (مؤذية للآخرين) بنسبة 25٪ ، مما يكرس صورة ذهنية سلبية عن الإناث لدى الأطفال وإعتبارها كائن هامشى ليس له دور مهم فى الألعاب الإلكترونية أو أنها مجرد جسم جميل مثير لا أكثر من ذلك .

- ولم تظهر الشخصيات الرئيسية من الإناث فى إطار السمات الإيجابية إلا بسمتين إيجابيتين فقط للشخصيات الرئيسية من الإناث وهما سمة (رياضية) وسمة (محبة للجمال) بنسبة50٪ لكل منهما.

- وتشير هذه النتائج إلى إنخفاض السمات الشخصيات الرئيسية من الإناث سواء السلبية أوالإيجابية بصفة عامة ويرجع ذلك الى إنخفاض ظهور الإناث كشخصيات رئيسية فى الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة. حيث ظهرت الإناث فى أدوار ثانوية أو هامشية وبالتالى لم تخضع للتحليل حيث إقتصر التحليل على الشخصيات الرئيسية من الإناث دون غيرها .

8ـمدى وجود قصة فى اللعبة الإلكترونية :

جدول رقم(11)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لمدى وجود

قصة فى اللعبة الإلكترونية

مدى وجود قصة	ك	٪
توجد	15	50
لا توجد	15	50
الإجمالى	30	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

تساوى نسبة وجود قصة تدور حولها اللعبة الإلكترونية وعدم وجود قصة وذلك بنسبة 50٪ لكل منهما مما يدلل على أن وجود قصة من عدمه لا يأتى فى إهتمام مصممى الألعاب الإلكترونية أكثر من اهتمامهم بالإثارة وجاذبية الأحداث فى اللعبة الإلكترونية .

9ـ توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع القصة فى اللعبة الإلكترونية :

جدول رقم (12)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع القصة

فى اللعبة الإلكترونية

نوع القصة	ك	٪
مغامرات	12	80
تاريخية	3	20
المجموع	15	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

- جاءت قصص المغامرات فى المرتبة الأولى بنسبة 80٪ بين الألعاب الإلكترونية التى إحتوت على قصة تدور حولها ، تلتها القصص التاريخية بنسبة 20٪ ، ويمكن تفسير ذلك بأن أغلب صناع الألعاب الإلكترونية يميلون إلى إختيار قصص المغامرات كإطار تدور فيه الألعاب

الإلكترونية لما فيها من أحداث وإثارة وحركة تجذب إنتباه الطفل وتحتوى عليه .

10ـالأدوات التى استخدمتها الشخصيات فى الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم (13)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للأدوات التى استخدمتها الشخصيات فى الألعاب الإلكترونية

الأدوات*	ك	٪
أدوات عنف	40	60.6
أدوات تكنولوجية	17	25.7
أدوات الأطفال	4	6
أدوات منزلية	3	4.53
لا توجد أدوات	2	3.03

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

- جاءت أدوات العنف فى المرتبة الأولى من مجمل الأدوات التى يستخدمها الطفل من خلال الألعاب الإلكترونية الخاضعة للتحليل وذلك بنسبة 60.6٪ تلتها الأدوات التكنولوجية فى المرتبة الثانية بنسبة 25.7٪ مما يدلل على ارتفاع نسبة العنف فى تلك الألعاب الإلكترونية الخاضعة للتحليل والتى من شأنها التأثير السلبى على الأطفال .
- والجدول التالى يوضح تفصيلياً أنواع الأدوات التى يستخدمها الأطفال فى الألعاب الإلكترونية .

* ن=30 ، إجمالى التكرارات=66

11ـ الأدوات التى استخدمتها الشخصيات فى الألعاب الإلكترونية تفصيلاً:

جدول رقم (14)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للأدوات التى

إستخدمتها الشخصيات فى الألعاب الإلكترونية

الأدوات*	ك	٪
أدوات عنف		
- بنادق	3	7.5
- دبابات	4	10
- سكاكين	1	2.5
- قنابل	6	15
- مدافع رشاشة	9	22.5
- عصى	2	5
- صواريخ	6	15
- سيوف	4	10
- مسدسات	5	12.5
مجموع أدوات العنف	**40**	**60.6**
أدوات تكنولوجية		
- طائرات	6	35.3
- سيارات	7	41.2
- درجات	1	5.8
- حاسبات	2	11.8
- سفن	1	5.8
مجموع الأدوات التكنولوجية	**17**	**25.7**
أدوات تتعلق بالطفل		
ألعاب	3	75
ملابس	1	25

* ن=30، إجمالى التكرارات=66

مجموع الأدوات التى تتعلق بالطفل	4	6
أدوات منزلية		
أدوات تتعلق بالطعام	2	66.6
أدوات تتعلق بالنظافة	1	33.3
مجموع الأدوات المنزلية	**3**	**4.53**
لا توجد	2	3.03

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

جاءت أدوات العنف التى إستخدمتها الشخصيات فى الألعاب الإلكترونية الخاضعة للتحليل فى المركز الأول حيث وردت بنسبة 60.6٪ من مجموع الأدوات التى إستخدمتها الشخصيات فى الألعاب الإلكترونية، أما الأدوات التكنولوجية فقد جاءت فى المركز الثانى بنسبة 25.72٪ .

أما بالنسبة للأدوات التى تتعلق بالطفل فقد جاءت فى المركز الثالث بنسبة 6٪، وتلتها فى المرتبة الأخيرة الأدوات المنزلية بنسبة 4.53٪ .

إن إرتفاع نسبة أدوات العنف التى إستخدمتها الشخصيات فى الألعاب الإلكترونية الخاضعة للتحليل، تؤكد إرتفاع المحتوى العنيف والعدوانى لهذه الألعاب الإلكترونية، وهو ما يمثل خطورة على الطفل حيث يتعرف الطفل على كيفية إستخدام السلاح وتوجيهه نحو الصدر لقتل الآخرين، كما يعرفه كيفية إستخدام أنواع مختلفة من الأسلحة مثل البنادق والمسدسات والسيوف وغيرها، مما يشكل لدى الطفل إتجاهات عدوانية قد تتحول إلى سلوكيات عدوانية .

ولعل ما يؤكد ذلك، ما حدث بالفعل فى الولايات الأمريكية من قيام طفلين فى سن المراهقة بإطلاق النار على زملائهم فى المدرسة، ووجد رجال الشرطة أن هذين الطفلين فى سن المراهقة كانا كثيرا التعرض للعبة Doom ذات الطابع العنيف بإطلاق النيران على زملاءهم، مما دفعهما إلى تقليدً لما شاهداه فى اللعبة الإلكترونية .

12ـ أساليب التعبير المستخدمة فى الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم (15)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لأساليب التعبير المستخدمة فى الألعاب الإلكترونية

أساليب التعبير المستخدمة	ك	٪
تعبير لفظى	13	43.33
تعبير غير لفظى	17	56.67
المجموع	30	٪100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

- إتبعت الألعاب الإلكترونية أسلوب التعبير غير اللفطى بنسبة 56.67٪ ، أى أكثر من نصف الألعاب الإلكترونية الخاضعة للتحليل لم تعتمد على التعبير غيراللفظى، وقد يرجع ذلك لأن اللعبة الإلكترونية لديها إمكانات مختلفة تجذب بها الطفل بخلاف التعبير اللفظى فهناك الموسيقى والمؤثرات الصوتية والبصرية والجرافيك والألوان والإثارة والحركة وكلها وسائل تجذب إنتباه الطفل حتى لو لم يكن هناك تعبير لفظى .

13ـ مستويات اللغة المستخدمة :

جدول رقم (16)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لمستويات اللغة المستخدمة

مستويات اللغة المستخدمة	ك	٪
لغة عربية (دارجة)	2	6.7
لغة انجليزية	28	93.3
المجموع	30	100

يتضح من الجدول السابق : ـ

- تقصد الباحثة هنا باللغة المستخدمة سواء اللغة المسموعة التى تتحدث بها الشخصيات أو اللغة المكتوبة لتوضيح تعليمات اللعبة، وقد كانت اللغة الإنجليزية هى السائدة فى الألعاب الإلكترونية إذ جاءت بنسبة 93.3٪ من الألعاب الإلكترونية الخاضعة للتحليل .

- وتمثلت مستويات اللغة العربية فى اللغة العربية الدارجة بنسبة 6.7٪، ولم تظهر أى لغة أخرى فى الألعاب الإلكترونية سواء الفرنسية أوالألمانية أو غيرها من اللغات .

- وقد يرجع ذلك إلى كون غالبية الألعاب الإلكترونية إنجليزية اللغة، إلى أن صناعة ألعاب الإلكترونية تتركز فى الولايات المتحدة الأمريكية بالدرجة الأولى والدول الأوربية وتدخل بعض الدول العربية هذه الصناعة على استحياء، إذ تعد محاولات فردية وليست صناعة بالمعنى المفهوم.

11ـ القيم الإيجابية باللعبة الإلكترونية :

جدول رقم (17)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للقيم الإيجابية باللعبة الإلكترونية

القيم*	ك	٪
القيم الاجتماعية		
– مساعدة الآخرين	1	4.2
– التعاون	4	16.6
– الشجاعة	3	12.5
– الروح الرياضية	1	4.2
– التفانى فى العمل	2	8.3
– المثابرة	7	29.2
– الدفاع عن الوطن	5	20.8
مجموع القيم الاجتماعية	**24**	**100**
القيم الجمالية		
القيمة الجمالية		
– الجمال	1	100
مجموع القيم الجمالية	1	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

* ن=30، إجمالى التكرارات=25

- إنخفاض عدد القيم الإيجابية التى تتضمنها الألعاب الإلكترونية بوجه عـام، وتـرى الباحثـة أن هذه الألعاب الإلكترونية لما لها من جاذبية ومتعة لدى الأطفال، من شأنها أن تؤثر فى التنشـئة الاجتماعية لهؤلاء الأطفال مع كثافة تعرضهم لها .
- وإنخفاض عدد القيم الايجابية التى تقدمها هذه الألعاب الإلكترونية لا تجعل لهذه الألعاب دوراً ايجابياً فى غرس القيم الايجابية لدى الأطفال .
- وقد جاءت قيمة (المثابرة) كإحدى القيم الاجتماعية الإيجابية فى المرتبـة الأولى بنسـبة 29.2٪ من إجمالى القيم الاجتماعية الإيجابية، تلتها (قيمة الدفاع عن الوطن) بنسبة 20.8٪ ، فى حين جاءت قيمة (التعاون) فى المرتبة الثالثة بنسبة 16.6٪، تلتها قيمة (الشجاعة) بنسبة 12.5٪ ، ثم قيمة (التفانى فى العمل) بنسبة 8.3٪، ثم قيمـة (مسـاعدة الآخـرين)، وقيمـة (الروح الرياضية) فى نفس المرتبة بنسبة 4.2٪، فى حين لم تظهـر قـيم اجتماعيـة مثـل احـترام القانون والصدق والتسامح .
- أما بالنسبة للقيم الجمالية فلم تظهر سوى قيمة (الجمال) بتكرار واحد فقط، ونسبة 100٪ من إجمالى القيم الجمالية . أما قيمة النظافة فلم تظهر أثناء التحليل على الاطلاق .
- ولوحظ أن القيم الاجتماعية الإيجابية، ظهرت فى الألعاب الإلكترونيـة الجماعيـة والرياضـية مثل كرة القدم FIFA ولعبة Strong Hold (وهى لعبة بناء معسكرات حربية) وغيرها .
- إن ظهور مثل هذه القيم الاجتماعية الايجابية أمر محمود وإيجابى، يأمل فى زيادته فى الألعـاب الإلكترونية خاصة مع مكانتها المتزايدة لدى الأطفال، وإرتفاع معدلات تعرض الأطفال لهـا، وتأثرهم بما تقدمه من محتوى ومضمون لا يتعرضون له فقط، ولكن ينجحون معـه ويمارسـونه داخل اللعبة الألكترونية .

12ـ السمات السلبية باللعبة الإلكترونية :

جدول رقم (18)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للسمات السلبية باللعبة الإلكترونية

السمات السلبية	ك	٪
السمات الاجتماعية السلبية		
– إيذاء الآخرين	15	45.5
– التعدى على القانون	6	18.2

– الإهمال فى العمل	1	3.03
– الكذب	1	3.03
– الكسل	2	6.1
– تدمير ممتلكات الغير	8	24.2
مجموع السمات الاجتماعية السلبية	**33**	**89.1**
السمات الجمالية السلبية		
– القبح	3	75
– غياب النظافة	1	25
– مجموع السمات الجمالية السلبية	**4**	**10.8**

يتضح من الجدول السابق :

- جاءت سمة(إيذاء الاخرين) فى المركز الأول بنسبة45.5٪ من إجمالى السمات الاجتماعية السلبية، وهى نسبة عالية إذ من شأنها أن تكسب الطفل سلوكاً عدوانياً وهوإيذاء الآخرين بصفة خاصة، وكان أغلب هذه القيم تقدم بشكل محبب وضاحك أحياناً، فيعتاد الطفل هذا السلوك ويسعى إلى تطبيقه فى العالم الواقعى .
- جاءت سمة (تدمير ممتلكات) فى المركز الثانى بنسبة 24.6٪، ثم سمة (التعدى على القانون) بنسبة 18.2٪ .
- أما بالنسبة للسمات الجمالية السلبية جاءت قيمة (القبح) فى مقدمتها بنسبة75 ٪، فى حين ظهر سلوك غياب النظافة بنسبة 25٪ .
- وقد توالت باقى السمات السلبية بنسب ضئيلة حيث جاءت سمة الكسل بنسبة6.1٪، ثم كلاً من الكذب والاهمال فى العمل بنسبة 3.03٪، من إجمالى السمات السلبية الاجتماعية .
- إن ظهور مثل هذه السمة السلبية فى الألعاب الإلكترونية محل الدراسة من شأنها التأثير بالسلب على الطفل المصرى، حيث أن التعرض بكثافة لسمة مثل إيذاء الآخرين، والتعدى على القانون وتدمير متلكات الغير، بل والإندماج معها داخل الألعاب الإلكترونية من شأنه أن يؤدى إلى إعتياد الطفل على هذه السلوكيات السلبية ومحاولة ممارستها فى العالم الواقعى .

13ـ أسلوب تحقيق الشخصيات الرئيسية لأهدافها :

جدول رقم (19)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لأسلوب تحقيق الشخصيات الرئيسية لأهدافها

أسلوب تحقيق الشخصيات لأهدافها	ك	٪
أسلوب مشروع	14	46.7
أسلوب غير مشروع	16	53.3
الإجمالى	30	٪100

يوضح الجدول السابق :

- إن إستخدام الشخصيات لأسلوب غير مشروع فى تحقيق أهدافها داخل الألعاب الإلكترونية محل الدراسة كان الأسلوب الغالب، حيث مارسته 53.3٪ من إجمالى الشخصيات للأسلوب المشروع فى تحقيق أهدافها والتى جاءت بنسبة 46.7٪ .
- ويلاحظ أن تقديم الألعاب الإلكترونية لشخصيات تسعى لتحقيق الفوز من خلال استخدام أساليب غير مشروعة من شأنه أن يؤثر على الطفل الذى قد يتبنى مثل هذه الأساليب فى مواجهة المواقف بالحياة الواقعية، خاصة وأن هذا الاسلوب غير المشروع فى الألعاب الإلكترونية يؤدى بالشخصيات إلى الفوز والانتصار على الخصم أو العدو .

ثانياً : نتائج العلاقات بين المتغيرات :

1ـ العلاقة بين النوع والسمات التى قدمت بها الشخصيات الرئيسية :

جدول رقم (20)

توزيع عينة الدراسة بين كلا من النوع والسمات الإيجابية والسلبية :

النوع / السمات	ذكور		إناث	
	ك	٪	ك	٪
السمات الإيجابية	14	43.7	2	33.3
السمات السلبية	18	56.3	4	66.7

يتضح من الجدول السابق :

تضاءل نسبة السمت الإيجابية والسلبية للشخصيات الأنثوية بالألعاب الإلكترونية على حد سواء ويرجع ذلك إلى إنخفاض عدد الإناث اللاتى ظهرن فى الألعاب الإلكترونية محل الدراسة .

كما يشير الجدول إلى تفوق الشخصيات الرئيسية من الذكور على الإناث من حيث عدد السمات الإيجابية التى ظهروا بها وذلك بنسبة 43.7٪ مقابل33.3٪ للإناث .

2ـالعلاقة بين نوع اللعبة والقيم الإيجابية والسلبية المقدمة :

جدول رقم (21)

توزيع عينة الدراسة وفقا لنوع اللعبة والقيم الإيجابية المقدمة

القيم المقدمة / نوع اللعبة	قيم إجتماعية إيجابية		قيم جمالية إيجابية	
	ك	٪	ك	٪
ألعاب مغامرات	6	25	-	-
ألعاب رياضية	10	41.7	-	-
ألعاب استراتيجية	5	20.8	1	100
ألعاب سباقات	3	12.5	-	-
ألعاب ترفيهية	-	-	-	-

يتضح من الجدول السابق :

بروز القيم الاجتماعية الإيجابية فى غالبية الألعاب الإلكترونية على القيم الجمالية وكانت اكثر الألعاب إبرازاً للقيم الاجتماعية الألعاب الرياضية إذ جاءت فى المرتبة الأولى بنسبة 41.7٪ تليها ألعاب المغامرات بنسبة25٪

كما تشير النتائج إلى أن الألعاب الإلكترونية بصرف النظر عن نوعها تكاد تخلو من أى مظهر من مظاهر الجمال وهو إحدى السلبيات التى ينتقدها الباحثون على الألعاب الإلكترونية .

3ـ العلاقة بين نوع اللعبة الإلكترونية والسمات السلبية المقدمة :

جدول رقم(22)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع اللعبة والسمات السلبية المقدمة

السمات السلبية* / نوع اللعبة	سمات إجتماعية سلبية		سمات جمالية سلبية	
	ك	٪	ك	٪
ألعاب مغامرات	11	33.3	-	-
ألعاب رياضية	9	27.3	-	-
ألعاب استراتيجية	2	6.06	1	25
ألعاب سباقات	6	18.2	1	25
ألعاب ترفيهية	5	15.2	2	50

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

جاء فى المرتبة الأولى من حيث السمات الاجتماعية السلبية ألعاب المغامرات بنسبة 33.3 تليها الألعاب الرياضية بنسبة 27.3٪ وإذا نظرنا إلى نتائج الدراسة الميدانية لوجدنا أن أكثر الألعاب تفضيلا للأطفال ألعاب المغامرات والألعاب الرياضية مما يشير إلى إرتفاع إحتمالية تأثرهم بتلك السمات الاجتماعية السلبية .

تركزت السمات الجمالية السلبية فى الألعاب الإستراتيجية والسباقات ولترفيهية وتفوقت الترفيهية من حيث عدد السمات الجمالية السلبية بها .

* ن=30، إجمالى السمات الساجتماعية السلبية =33 وإجمالى السمات الجمالية السلبية=4

4ـالعلاقة بين نوع الشخصية الرئيسية والأسلوب المستخدم فى تحقيق الهدف :

جدول رقم(23)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع الشخصيات الرئيسية

والأسلوب المستخدم فى تحقيق الهدف

النوع* / الأسلوب	ذكور		إناث	
	ك	٪	ك	٪
اسلوب مشروع	3	33.3	4	80
اسلوب غير مشروع	6	66.7	1	20

يكشف الجدول السابق :

أن الغالبية من الشخصيات الرئيسية من الذكور بالألعاب الإلكترونية استخدمت أساليب غير مشروعة لتحقيق أهدافها وذلك بنسبة 66.7٪ وهو الأمر الذى من شأنه التأثير السلبى على الأطفال وخاصة من الذكور على اعتبار أنهم الأكثر عرضة للألعاب الإلكترونية كما توضح نتائج الدراسة الميدانية التالى ذكرها فى الفصل السادس .

* ن=30 ، إجمالى الشخصيات الذكورية والإنثوية البشرية =14