الفصل الخامس

الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

ونتائجها

الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية :

أ. منهج الدراسة الميدانية : تعتمد الباحثة على منهج المسح حيث تقوم الباحثة بدراسة آراء واتجاهات وسلوكيات الأطفال الذين تتراوح اعمارهم ما بين 9ـ12 عاماً فيما يخص الألعاب الإلكترونية، وذلك فى محاولة لإستخلاص مدى تأثير هذه الألعاب عليهم.

ب. مجتمع الدراسة الميدانية : يشمل مجتمع الدراسة جميع الأطفال المصريين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 9ـ12 عاماً.

جـ. عينة الدراسة الميدانية : تم استخدام عينة عشوائية متعددة المراحل من خلال الخطوات التالية :

1ـ تقسيم جمهورية مصر العربية إلى محافظات. وإختيرت محافظة الجيزة عشوائياً.
2ـ تم تقسيم محافظة الجيزة إلى إدارات تعليمية وتم سحب إدارة الهرم عشوائياً.
3ـ تم الحصول على بيان بالمدارس الإبتدائية الحكومية والخاصة بإدارة الهرم وتم سحب مدرسة عشوائية من كل فئة فكانت مدرسة حافظ ابراهيم للتعليم الأساسى ممثلة للمدارس الحكومية، ومدرسة الحنان الخاصة عربى / لغات ممثلة للمدارس الخاصة.
4ـ ثم سحب عينة بواقع 200 مفردة من كل مدرسة مقسمة نصفهم من الأناث ونصفهم من الذكور ليصل حجم العينة 400 مفردة.

- تم تحديد فصول الصف الرابع والخامس والسادس الابتدائى بكل مدرسة، وسحب عينة التلاميذ من كشوف أسمائهم، حيث تم الوصول إلى العينة النهائية.

ويوضح الجدول التالى تفاصيل عينة الدراسة المسحية :

جدول رقم(24)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للنوع وملكية المدرسة

مدارس حكومية		مدارس خاصة	
ذكور	إناث	ذكور	إناث
100	100	100	100

جدول رقم(25)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للنوع والمستوى الاقتصادى الاجتماعى

المستوى المرتفع		المستوى المتوسط		المستوى المنخفض	
ذكور	إناث	ذكور	إناث	ذكور	إناث
150	125	45	57	4	19

جدول رقم (26)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للنوع ونوعية التعليم

تعليم عام		تعليم خاص	
ذكور	إناث	ذكور	إناث
100	100	100	100

د.أداة جمع البيانات: تم إستخدام إستمارة استبيان كأداة لجمع البيانات وتضمنت الصحيفة 32 سؤالاً تعكس أهداف وفروض الدراسة وقد روعى أن تناسب سن الأطفال عينة الدراسة وروعى أن تتعرف على :

- حجم التعرض لألعاب الإلكترونية .
- دوافع التعرض للألعاب الإلكترونية .
- إتجاه الأطفال نحو اختيار رجل او أمراة وأسباب هذا الإختيار الذى يعكس وجهة نظر الطفل فى الرجل والمرأة .
- إتجاه الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية .
- إتجاه الأطفال نحو القيم الإيجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية .
- إتجاه الأطفال نحو السمات السلبية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية .
- الخصائص الديموجرافية للمبحوث .

وقد بدأ تطبيق الاستمارة فى العام الدراسى 2008_2009 .

هـ-إختبارات الصدق والثبات:

1ـإختبار الصدق: للتأكد من صدق إستمارة الاستبيان تم عرضها على مجموعة من المحكمين .[1]

1 سبق ذكر أسماء الأساتذة المحكمين بالفصل الخامس

2ـإختبار الثبات : تم إعادة تطبيق الإستبيان على 10٪ من المبحوثين (40) مبحوث للتأكد من ثبات الإستمارة وقد تطابقت إجابات المبحوثين مع الإجابات الأولى التى أدلوا بها فى تطبيق الإستمارة بالمرة الأولى مما يعنى إرتفاع معدل ثبات وصلاحية الاستمارة .

و. جمع البيانات الميدانية ومراجعتها : تم جمع البيانات من المبحوثين عينة الدراسة خلال العام الدراسى 2008ـ2009 وذلك بعد الحصول على الموافقات الرسمية الملحقة بالملاحق وإستغرقت عملية جمع البيانات شهرين من شهر مارس وحتى شهر مايو 2009 .

ز. معالجة البيانات إحصائياً : تم استخدام برنامج التحليل الإحصائى **SPSS**وتم استخدام عدد من المعاملات الإحصائية التى يمكن أن تحقق أهداف الدراسة وتلائم إختبار الفروض وهى :

أولاً : المقاييس الوصفية وتشمل :

- الجداول والتوزيعات التكرارية : تم عرض التساؤلات العامة للدراسة فى جداول تكرارية ونسب فقط .

ثانياُ : الإختبارات الإحصائية : شملت الإختبارات الإحصائية التى تقيس متغيرات الدراسة :

أ. المتغيرات الإسمية :

- إختبار كا2 **Pearson Chi²** : ويكشف الفروق بين التكرارات بين متغيرين سواء اشتملت هذه المتغيرات مجموعتين أو أكثر .
- معامل التوافق**Contingency** : ويقوم بقياس شدة العلاقة بين المتغيرين فى الجداول غير الثنائية .

ب. المتغيرات الوزنية :

- إختبار **T Test** : ويقيس الفروق بين المتوسطات بين مجموعتين .
- إختبار**(F) One Way Anova** : ويقيس الفروق بين المتوسطات بين أكثر من مجموعتين .

ثالثاً : المقاييس المستخدمة : وتم إستخدامه بهدف دمج عدد من المتغيرات داخل مقياس واحد تتم على أساسه بعض الاختبارات الإحصائي لضمان عدم تشتت النتائج وإستخدمت هذه المقاييس فى مقياس التعرض للألعاب الإلكترونية ومقياس الإتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية ومقياس الإتجاهات نحو القيم التى تعكسها الألعاب الإلكرتونية .

وبالنسبة لمقياس التعرض للألعاب الإلكترونية تم الدمج بين سؤالى مدى التعرض للألعاب الإلكترونية وكثافة التعرض لها حيث يمنح الطفل درجة على الإجابة على سؤال مدى التعرض للألعاب الإلكترونية تتراوح من 1 لمن أجاب(من ساعة إلى ساعتين)، 2لمن أجاب (من ساعتين إلى أربع ساعات)، 3لمن أجاب(أكثر من أربع ساعات).

كما يعطى درجة عن السؤال الخاص بكثافة التعرض تتراوح من1 لمن أجاب(يوم واحد)، 2 لمن أجاب(من يومين إلى ثلاثة أيام)، 3 لمن أجاب (من ثلاثة أيام إلى خمسة أيام)، 4 لمن أجاب(كل أيام الأسبوع). ويتم تجميع الدرجة لكل طفل : منخفض التعرض أقل من 3، متوسط التعرض من 3إلى أقل من 5، مرتفع التعرض5 إلى 7.

أما بالنسبة لمقياس الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية فإشتمل على 12 عبارة يجيب عنها الطفل يحدد فيها درجة تأييده أو معارضته أو حياده للألعاب الإلكترونية ويمنح درجة على كل عبارة يتراوح ما بين1الى 3 ليكون مجموع الدرجات 36 درجة مقسمة إلى :

من1إلى 12 محايد تجاه الألعاب الإلكترونية، من 13 إلى 24 مؤيد للألعاب الإلكترونية ومن25 إلى 36 معارض للألعاب الإلكترونية.

أما بالنسبة لمقياس الاتجاهات نحو القيم التى تعكسها الألعاب الإلكترونية فتم توجيه 20 عبارة يحدد الطفل رأيه بشأنها ما بين محايد ومعارض وموافق ويمنح درجة على كل عبار تتراوح ما بي 1 إلى 3 ليكون مجموع الدرجات 60درجة مقسمة إلى :

من1إلى 20 محايد تجاه القيم التى تعكسها الألعاب الإلكترونية، من 21 إلى 40 مؤيد للقيم التى تعكسها الألعاب الإلكترونية ومن41 إلى 60 معارض للقيم التى تعكسها الألعاب الإلكترونية.

نتائج الدراسة الميدانية :

أ. نتائج التساؤلات العامة للدراسة :

1ـ مدى تعامل الأطفال مع الحاسب الآلى :

جدول رقم (27)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لتعاملهم مع الحاسب الآلى

التعامل مع الحاسب الألى	ك	٪
نعم	392	98

لا	8	2
الاجمالى	400	100

يتضح من الجدول السابق :

إن الغالبية العظمى من عينة الدراسة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 9ـ12 عاماً يستخدمون الحاسب الآلى؛ إذ وصلت نسبتهم إلى 98٪ من إجمالى الأطفال، وهى نتيجة إيجابية فى عمومها تدل على إرتباط الجيل الجديد بالتكنولوجيا الحديثة بكل أشكالها ومن بينها الحاسب الآلى.

وإن كان هناك من الأطفال من لم يتعامل مع الحاسب الآلى والذين وصلت نسبتهم إلى 2٪ وقد ترجع الأسباب لعدم حيازتهم للحاسب الآلى فى منازلهم أو أن الآباء يمنعونهم من إستخدامه او إنخفاض المستوى الاجتماعى الاقتصادى.

2ـ مدى تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية :

جدول رقم (28)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لحجم تعرضهم للألعاب الإلكترونية

مدى التعرض للألعاب الإلكترونية	ك	٪
دائماً	279	70.5
احياناً	78	19.7
نادراً	22	5.6
لا	17	4.3
الإجمالى*	396	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

جاء تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية بصفة دائمة فى المقام الأول بنسبة 70.5٪ مما يؤكد على أن التعرض للألعاب الإلكترونية أصبح سلوكاً شائعاً بين الأطفال فى المجتمع المصرى، وأنها تشغل حيزاً كبيراً من وقت ونشاط الأطفال، فى حين جاء تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية احياناً فى المرتبة الثانية بنسبة 19.7٪، وقد يرجع ذلك إلى أن الكثير من الأطفال لا يتعرضون للألعاب

* تم استبعاد الأطفال الذين لا يتعاملون مع الحاسب الآلى من إجمالى العينة باعتبار أن عدم تعاملهم مع الحاسب الآلى يؤدى إلى عدم تعاملهم مع الألعاب الإلكترونية التى تلعب من خلال الحاسب الآلى محور الدراسة.

الإلكترونية بصفة دائمة خاصة فى أوقات الدراسة لإنشغالهم بواجباتهم المدرسية وأحياناً منع الآباء لأطفالهم للتعرض للألعاب الإلكترونية فى وقت الدراسة .

فى حين جاءت نسبة الأطفال الذين لا يتعرضون للألعاب الإلكترونية على الإطلاق بنسبة منخفضة جداً بلغت 4.04٪ .

3ـدوافع عدم تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية :

جدول رقم (29)

توزيع إجابات الأطفال وفقاً لدوافع عدم تعرضهم للألعاب الإلكترونية

الاسباب	ك	٪
لأنى أحب اللعب مع أصدقائى	4	23.5
لأنى لا امتلك كومبيوتر بمنزلى	14	82.5
لأنه غير مسموح باللعب على أجهزة الكومبيوتر بالمدرسة	8	47
لأنى لا أحب الألعاب الإلكترونية	3	17.6
أسرتى تمنعى من اللعب على الكومبيوتر	3	17.6
جملة من سئلوا	17	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

إن السبب الرئيسى الذى يمنع الأطفال من التعرض للألعاب الإلكترونية ، هو عدم إمتلاكهم للحواسب الآلية فى منازلهم وذلك بنسبة 82.5٪ ، فى حين جاء السبب الخاص بأنه "غير مسموح لهم باللعب على أجهزة الكومبيوتر بالمدرسة" وذلك بنسبة 47٪ إذ أن غالبية أجهزة الكومبيوتر بالمدارس تكون مخصصة للتدريب على كيفية إستخدامه والتعامل مع البرامج المختلفة به وليس للتعرض للألعاب الإلكترونية ، ثم جاء السبب المتمثل فى "رغبة الأطفال فى اللعب مع الأصدقاء ألعاب أخرى غير الألعاب الإلكترونية" وذلك بنسبة 23.5٪ ، وتوالت باقى الأسباب إذ جاء سبب "أن اسرة الطفل تمنعه من اللعب على الكومبيوتر" بنسبة 17.6٪ وانه لا يحب الألعاب الإلكترونية بنسبة 17.6٪ .

ومما سبق يتضح أن أسباب عدم تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية ليست أسباباً نابعة من الأطفال أنفسهم ولكن نتيجة للقيود المفروضة عليهم سواء من الأهل أو المدرسة .

4ـأنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال :

جدول رقم(30)

توزيع إجابات المبحوثين وفقاً لنوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم

نوع اللعبة	ك	٪
ألعاب رياضية	191	19.23
ألعاب قيادة سيارات	173	17.4
ألعاب إستراتيجية	130	13.09
ألعاب ذكاء	187	18.8
ألعاب ترفيهية	132	13.3
ألعاب مغامرات	177	17.8
أخرى	3	0.3
جملة من سئلوا	379	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

جاءت الألعاب الإلكترونية الرياضية فى المرتبة الأولى من حيث الألعاب المفضلة لدى الأطفال عينة الدراسة وذلك بنسبة 19.23٪ مما يوضح أن الأطفال يحبون الألعاب التى تدور حول الرياضات التى يحبونها فى الواقع مثل المصارعة والجرى والملاكمة وكرة القدم، فى حين جاءت "ألعاب الذكاء" فى المرتبة الثانية وذلك بنسبة 18.8٪ مما يدل على حبهم للألعاب التى تستثير عقولهم وتختبر ذكائهم ، تلتها "ألعاب المغامرات" بنسبة 17.8٪ مما يدل على حب الأطفال للاثارة والتشويق التى تسود مثل هذه النوعية من الألعاب. وتوالت باقى الألعاب الإلكترونية إذ جاءت ألعاب قيادة السيارات بنسبة 17.4٪ والألعاب الإستراتيجية بنسبة 13.09٪ .

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة فانك **Fank**(1993)حول الألعاب الإلكترونية التى يفضلها الأطفال إذ جاءت الألعاب الإلكترونية الرياضية فى المرتبة الأولى لدى الأطفال.

وهناك أطفال إختاروا نوعيات أخرى من الألعاب الإلكترونية مثل الألعاب المتاحة عبر الإنترنت **online games** وذلك بنسبة 0.3٪

5ـ كثافة تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(31)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لكثافة تعرضهم للألعاب الإلكترونية

كثافة التعرض	ك	٪
منخفضو الكثافة	281	74.14
متوسطو الكثافة	52	13.7
مرتفعو الكثافة	46	12.2
الإجمالى*	379	100

يتضح من بيانات الجدول السابق :

إن غالبية الأطفال عينة الدراسة إندرجوا تحت فئة منخفضى الكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية، إذ وصلت نسبتهم إلى 74.14٪، فى حين بلغ نسبة الأطفال الذين إندرجوا تحت فئة متوسطى الكثافة 13.7٪ بفارق طفيف عن فئة مرتفعو الكثافة والتى وصلت نسبتهم 12.2٪. ويمكن تفسير هذه النتائج إلى الوقت الذى تم سحب العينة فيه وهو أثناء الموسم الدراسى 2008/ 2009 إذ أن الكثير من الأطفال لا يكون لديهم الوقت الكافى لمزاولة الأنشطة التى يفضلونها مقارنة بفترة الأجازات.

6ـدوافع تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(32)

توزيع إجابات الأطفال وفقاً لدوافع التعرض للألعاب الإلكترونية

دوافع التعرض للألعاب الإلكترونية	ك	٪
دوافع طقوسية	533	13.3
دوافع نفعية	467	86.7
جملة من سئلوا	379	٪100

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى :

إن الدوافع النفعية للتعرض للألعاب الإلكترونية فى المرتبة الأولى بنسبة 86.7٪، مما يدل على أن الأطفال يتواكبوا مع التكنولوجيا الحديثة، ويحاولوا التعامل معها وفهمها ويرون أن التعرض للألعاب

* تم استبعاد الاطفال الذين لا يتعاملون مع الحاسب الآلى كما سبق التوضيح كما تم استبعاد الأطفال الذين لا يتعاملون مع الألعاب الإلكترونية من عينة الدراسة ليبلغ الحجم النهائى لعينة الأطفال التى تخضع للتحليل(379 مبحوثاً).

الإلكترونية جزء من فهم هذه التكنولوجيا والتعامل معها ويستفيدون منها فى إنماء ذكائهم وقدراتهم للتعامل مع العالم من حولهم، فى حين جاءت الدوافع الطقوسية فى المرتبة الثانية بنسبة13.3 ٪، حيث يستخدم الأطفال الألعاب الإلكترونية للترفية والتسلية أو التنافس مع الأصدقاء وليس لأية أغراض تعليمية، رغم أن هناك ألعاب إلكترونية تعليمية ولكن مازال الآباء ينظرون إليها على أنها ألعاب لا هدف منها، مما يجعلهم لا يركزون فى نوعية الألعاب التى يتعرض لها الأطفال .

وكانت العبارات الدالة على الدوافع النفعية : لأنها تنمى مهارات التعامل مع الكمبيوتر، لأنها تقضى على وقت الفراغ، لأنها تنشط الذاكرة . أما الدوافع الطقوسية فكانت باقى العبارات الواردة بإستمارة الاستبيان الملحقة بالدراسة .

7ـنوع البطل المفضل اختياره بين الأطفال فى الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(33)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع البطل المفضل لديهم فى الألعاب الإلكترونية

نوع البطل المفضل	ك	٪
إنسان	317	41.9
حيوان	81	10.7
جماد	58	7.7
كائنات فضائية	92	12.2
طيور	59	7.8
شخصيات كارتونية	150	19.8
جملة من سئلوا	379	٪100

يوضح الجدول السابق ما يلى :

إن البطل المفضل لدى الأطفال المبحوثين بنوعيهما، هو الإنسان إذ جاء إختياره كبديل بنسبة 41.9٪ ، ويفسر ذلك بأن الطفل يفضل اختيار الشخصية التى تشبهه وتماثله وقد يسعى الطفل إلى تقليد هذه الشخصية .

فى حين جاء اختيار الشخصيات الكارتونية فى المرتبة الثانية بنسبة 19.8٪ وذلك بفارق نسبى كبير عما سبق، إذ يفضل الأطفال اختيار الشخصيات الكارتونية التى تماثل تلك التى يشاهدونها فى الأفلام والمسلسلات الكارتونية .

وفى المرتبة الثالثة جاءت شخصيات الكائنات الفضائية بنسبة 12.2٪، ويعكس هذا الإختيار

حب الأطفال فى الاكتشاف وتعرف العوالم الأخرى، كما تعكس إرتفاع درجة الخيال عند الأطفال وحبهم لكل ما يتلاءم مع هذا الخيال.

8ـنوع البطل البشرى المفضل إختياره بين الأطفال فى الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(34)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع البطل البشرى المفضل فى الألعاب الإلكترونية

نوع البطل البشرى المفضل	ك	٪
رجل	147	38.8
إمرأة	51	14.5
كلاهما	181	47.7
الإجمالى	379	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

إن تفضيل الجنسين معاً (الرجال والنساء) كأبطال للعبة الإلكترونية جاء فى المرتبة الأولى بنسبة 47.7٪ وهى نتيجة إيجابية إذ تعكس أن الأطفال لا يتأثرون فى إختياراتهم للشخصية البشرية المفضلة فى الألعاب الإلكترونية بالإختلاف فى النوع، ولكن هذه النتيجة تختلف عند الربط بين النوع وإختيار نوع معين للشخصية البشرية فى الألعاب الإلكترونية.

9ـدوافع تفضيل كل من الذكور والإناث للرجل كبطل بشرى فى الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(35)

توزيع عينة الدراسة وفقاً النوع ودوافع تفضيل الرجل كبطل بشرى فى الألعاب الإلكترونية

النوع / دوافع تفضيل الرجل	ذكور		إناث		الإجمالى	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
لأن الرجل أقوى دائماً من المرأة	144	30.4	91	34.9	235	32
لأن الرجل أذكى	91	19.2	47	18	138	18.8
لأنه قادر على حل المشكلات	91	19.2	54	20.7	145	19.6
لأن المرأة لا تمتلك مهارات	48	10.4	25	9.6	73	9.9

الرجل						
لأن المرأة كائن ضعيف تحتاج للمساعدة دائماً	54	11.4	16	6.1	70	9.5
لأننى أكره أن تمثلنى أمرأة داخل اللعبة	39	8.2	28	10.7	67	9.1
أخرى تذكر	6	1.3	-	-	6	0.8
جملة من سئلوا	379					

ت=1.395 درجة حرية =377مستوى المعنوية =0.005

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فى أسباب تفضيلهم للرجل كبطل فى اللعبة الإلكترونية حيث كانت (ت=1.395 عند درجة حرية =377 ومستوى المعنوية =0.005) .

وقد جاء دافع إختيار الأطفال الذكور والإناث على حد سواء للرجل لأن الرجل أقوى دائماً من المرأة فى المرتبة الأولى إذ بلغ نسبة الذكور 30.4٪ ونسبة الإناث 34.9٪ مما يؤكد أن الأطفال الذكور والإناث على السواء ينظرون نظرة متدنية للمراة وبأنها أضعف من الرجل وبالتالى لا يختارونها لتمثيلهم فى اللعبة الإلكترونية .

فى حين جاء دافع إختيار الرجل لأن الرجل قادر على حل المشكلات فى المرتبة الثانية لدى الأطفال بنوعيهما 19.2٪ للذكور و20.7٪ للإناث .

وفى المرتبة الثالثة جاء دافع إختيار الرجل لأن الرجل أذكى بنسبة 19.2٪ للذكور و18٪ للإناث ثم لأن المراة كائن ضعيف بنسبة 11.4٪ للذكور و6.1٪وتدل هذه النسب على ترسيخ مفهوم النظرة السلبية للمرأة والأدوار التى يمكن أن تقوم بها فى الحياة وبأنها (ضعيفة، غير قادرة على حل المشكلات، أقل ذكاءاً من الرجل وكراهية أن يمثلهم إمرأة) وهو ما يتفق مع دراسة بروفينزوprovenzo (1999) التى تشير نتائجها إلى أن المحتوى الاجتماعى للألعاب الإلكترونية له تأثير على إتجاهات الطفل نحو النوع حيث كانت النساء دوماً أشخاص يبذل الفعل من أجلهن وأنهن ضحايا غالباً .

وجاءت بعض الإجابات المختلفة من الأطفال بنسبة1.3٪ جميعهم من الذكور إذ يروا أن كل الألعاب الإلكترونية رجالية وأن الرجل لديه قدرة على التحمل من المرأة ولأنه يتميز بحركات ممتعة أكثر من المرأة، ولأنهم أولاد فيختارون أولاد مثلهم، ولأن ألعاب المخصصة للرجال أكثر من الألعاب

المخصصة للإناث . وتدلل هذه الاجابات على الصورة المنطبعة السلبية للمرأة لدى الأطفال الذكور .

13ـدوافع تفضيل الذكور والإناث للمرأة كبطل بشرى فى الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(36)

توزيع عينة الدراسة وفقاً للعلاقة بين النوع ودوافع تفضيل المرأة

كبطل بشرى فى الألعاب الإلكترونية

النوع / أسباب تفضيل المرأة	ذكور		إناث		الإجمالى	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
لأننى أحب أن أختار فتاة مثلى	-	-	109	37.6	109	30.2
لأنها أكثر جمالاً وجاذبية من الرجل	17	29.9	46	15.8	63	17.4
أختارها كنوع من التغيير وعدم الملل	28	39.4	26	8.9	54	14.9
لأن المراة تمتلك مهارات أفضل من الرجل	8	11.3	55	18.9	63	17.5
لأن المراة قادرة على حل المشكلات أكثر من الرجل	15	21.1	54	18.6	69	19.1
أخرى	3	4.2	-	-	3	0.8
جملة من سئوا	379					

ت=1.384 درجة حرية =377 مستوى المعنوية =0.005

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

أثبت إختبار ت وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث فى أسباب أختيارهم للمرأة كبطل رئيسى فى الألعاب الإلكترونية حيث كانت ت=1.384 عند درجة حرية =377 مستوى

المعنوية =0.005

جاء فى المرتبة الأولى بين الذكور أختيار المرأة كنوع من التغيير وعدم الملل بنسبة 39.4٪ أى بمعنى إختيارها ليس لقدراتها أو لأنها الأفضل ولكن حتى لا يمل الطفل أثناء التعرض للألعاب الإلكترونية .

جاء معيار الجمال والجاذبية فى المرتبة الثانية بين الأطفال الذكور بنسبة 29.9٪ مما يكرس الصورة النمطية للمراة فى عقل الطفل المصرى . وهو ما يتفق مع قول " فانك " Fank (2001) أنه إذا قمنا بإختيار إحدى لعبات القوة الأكثر مبيعاً قد نجد رجلاً يحمل سلاحاً وفتاة في خطر أما إذا إخترنا لعبة Tombraide فتجد فتاة مقاتلة ترتدي القليل من الملابس وتحمل سلاحاً، كلا الصورتين سوف تكون جذابة للذكور وليس للإناث .

حيث يتفق الرجل مع السلوك العدواني للبطل الذكر أو يتجاذب مع النساء الجميلات المثيرات ولكن كلا من الصورتين لن ينالا أعجاب الفتيات نتيجة الصورة النمطية التي تقدم بها النساء على أنهن بلا عقول وغير مفيدات وأن قوتهن تعتمد علي المظهر الجسدي فقط

ورغم ما سبق إلا أنه كان هناك أطفال ذكور يختاروا المرأة لقدراتها وإن ضعفت نسبتهم فبلغت 21.1٪ لتأتى فى المرتبة الثالثة من حيث الترتيب .

فى حين إختار بعض الأطفال إجابات مختلفة عن البدائل بنسبة 4.2٪ وكانت إجاباتهم لأنها أحياناً أسرع وأفضل (أى أنه اختيار يتصل بتقنيات اللعبة)، لأن الرجل والمرأة لهما قدرات وأحب أن أجرب الإثنين، لأن ألعاب المرأة ترتبط بألعاب الذكاء التى أحبها

أما بالنسبة للإناث فجاءت إختيار المرأة لأنها مثلها فى المرتبة الأولى بنسبة 37.6٪ مما يدل على الإنحياز لنوعها وتلتها إختيارها للمرأة لأنها أكثر قدرة على حل المشكلات فى المرتبة الثانية بنسبة 18.6٪ .

وبصفة عامة يتضح من الأرقام والنسب التى يوضحها الجدول إنحياز الأطفال الإناث لنوعهن وعدم اقتناع الأطفال الذكور بقدرات ومواهب المرأة .

14ـمدى تفضيل الأطفال للألعاب الإلكترونية الفردية :

جدول رقم(37) توزيع عينة الدراسة وفقاً لمدى تفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية

مدى تفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية	ك	٪
نعم	186	49.1
لا	193	50.9
الإجمالى	379	100

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى :

إن الفارق ضئيل للغاية بين الأطفال الذين يفضلون الألعاب الإلكترونية الفردية وأولئك الذين يفضلون ألعاب إلكترونية جماعية، إذ جاءت نسبة الأطفال الذين يفضلون الألعاب الإلكترونية الفردية 49.1٪ مقابل 50.9٪ لهؤلاء الذين يفضلون الألعاب الإلكترونية الجماعية .

15ـأسباب تفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية :

جدول رقم(38)

توزيع عينة الدراسة طبقاً لأسباب تفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية

أسباب التفضيل	ك	٪
لأننى أشعر بالسيطرة على اللعبة	99	53.2
أشعر بالتميز	62	33.3
أحب الوحدة أثناء الألعاب الإلكترونية	43	23.1
أشعر وكأننى البطل داخل اللعبة الإلكترونية	121	65.05
أخرى تذكر	3	1.6
جملة من سئلوا	186	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

جاء فى المرتبة الأولى السبب المتعلق ب " أشعر وكأننى البطل داخل اللعبة الإلكترونية " وذلك بنسبة 65.05٪ مما يؤكد على أن الأطفال يتقمصون دور الأبطال داخل الألعاب الإلكترونية، ويحدث نوع من التوحد معهم، وفى المرتبة الثانية جاء " لأننى أشعر بالسيطرة على اللعبة " بنسبة53.2٪ تلاها " أشعر بالتميز " بنسبة 33.3٪ ، وهو ما يشير إلى أن التعرض للألعاب الإلكترونية الفردية وتفضيلها عن غيرها يخلق نزعات أنانية لدى الطفل إذ يشعر بحب التميز، وأنه بطل اللعبة والمسيطر، وهذه الأمور والذى من شأنها أن تنعكس على تعاملات الطفل فى الواقع .

وقد إختار بعض الأطفال إجابات أخرى مختلفة عن البدائل المتاحة بنسبة 1.6٪ وهذه الإجابات تمثلت فى شعور الطفل بالسعادة بدرجة أكبر عند التعرض للألعاب الإلكترونية الفردية، وأن بعض

الألعاب الإلكترونية الفردية أجمل مثل " ألعاب الذكاء " .

16ـأسباب تفضيل الألعاب الإلكترونية الجماعية :

جدول رقم (39)

توزيع إجابات المبحوثين وفقاً لأسباب تفضيل الألعاب الإلكترونية الجماعية

اسباب التفضيل	ك	٪
لأننى أحب مشاركة الأصدقاء فى اللعب	132	68.4
أحب روح الجماعة فى اللعبة الإلكترونية	90	46.6
أخرى تذكر	7	3.6
جملة من سئلوا	193	٪100

يتضح من الجدول السابق :

جاء فى مقدمة الأسباب التى جعلت بعض الأطفال عينة الدراسة يفضلون الألعاب الإلكترونية الجماعية حب "مشاركة الأصدقاء فى اللعب" بنسبة 68.4٪ ، تلتها "حب روح الجماعة فى اللعبة الإلكترونية" بنسبة 46.6٪ مما يدلل على أن الأطفال الذين يداومون على الألعاب الإلكترونية الجماعية تخلق لديهم روح الجماعة والمشاركة مع الأصدقاء وهو ما يعد من ضمن مزايا الألعاب الإلكترونية الجماعية وتأثيراتها الإيجابية على الأطفال .

فى حين إختار أطفال اجابات لا تدخل ضمن البدائل المتاحة وذلك بنسبة 3.6٪ وهى أن "الجماعة أقوى دائماً من الفرد" ، و"حب مشاركة الأصدقاء عبر الإنترنت فى الألعاب المتاحة عبر الإنترنت**online games** " ، و" بعض الأطفال يفضلون اللعب مع أخوتهم فى المنزل" ، وهى إجابات تؤكد التأثير الإيجابى لتعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية الجماعية .

17ـمدى التحدث مع الأخرين حول الألعاب الإلكترونية التى يلعبها الأطفال :

جدول رقم(40)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لمدى التحدث مع الآخرين حول الألعاب الإلكترونية

مدى التحدث مع الآخرين	ك	٪
نعم	357	94.2
لا	22	5.8
الأجمالى	379	٪100

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى :

إن نسبة الأطفال الذين يتحدثون مع الآخرين حول مضمون الألعاب الإلكترونية التى يتعرضون لها بلغت 94.2٪ ، أى أنها فاقت نسبة الأطفال الذين لا يتحدثون مع الآخرين حولها ، وهى نتيجة إيجابية إذ أن الطفل الذي يتبادل الحديث عن الألعاب الإلكترونية التى يتعرض لها يمكن أن يتعرف على سلبياتها وإيجابياتها خاصة إذا كان من يتحدث معهم من الكبار ؛ ذلك لأن تحدثهم مع الأصدقاء فقط قد لا يفيدهم فى حمايتهم من الألعاب العنيفة أو غير الأخلاقية لأن الأصدقاء يكونوا فى نفس المرحلة العمرية لهم وبالتالى خبراتهم متشابهة .

18ـ طبيعة الأفراد الذين يتحدث معهم الأطفال حول الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(41)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لطبيعة الأفراد الذين يتحدثون معهم الأطفال حول الألعاب الإلكترونية

طبيعة الأفراد	ك	٪
الأصدقاء	285	75.2
أفراد الأسرة	64	16.9
الأقارب	30	7.9
المدرسون	2	0.52
الإجمالى	379	100

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

كان الأصدقاء فى مقدمة الأفراد الذين يتبادل معهم الأطفال الحوار حول الألعاب الإلكترونية التى يتعرضون لها وذلك بنسبة 75.2٪ ، فى حين جاء أفراد الأسرة فى المرتبة الثانية بنسبة 16.9٪ ، وبفارق نسبى كبير للغاية مما يدلل على دور الأصدقاء فى التأثير على حياة الطفل وآرائه وسلوكياته نحو

الألعاب الإلكترونية فى حين تراجع دور الأب والأم فى توجيه الأطفال ومراقبتهم . فى حين جاء الأقارب والمدرسون بنسبة 7.9٪ و 0.52٪على التوالى .

إن تبادل الأطفال الحوار حول الألعاب الإلكترونية مع أصدقائهم بالدرجة الأولى لا يجعل الطفل يستفيد من آراء الكبار من الأسرة أو المدرسين حول الألعاب الإلكترونية التى يتعرضون لها ، وما هى الألعاب ذات الفائدة وتلك التى لا فائدة منها أو ان مخاطرها أكبر من مجرد التسلية بها ، وهو أمر ينبغى أن ينتبه إليه الآباء من ضرورة مناقشة الأطفال حول ما يتعرضون له من الألعاب الإلكترونية .

19ـإتجاه الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم (42)

اتجاه الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية

الاتجاه	ك	٪
إتجاه معارض	2	0.5
إتجاه محايد	287	75.7
إتجاه مؤيد	90	23.7
المجموع	379	100

يوضح الجدول السابق :

إن الغالبية العظمى من عينة الدراسة من الأطفال يحملون اتجاهات حيادية نحو الألعاب الإلكترونية ، إذ جاءت نسبتهم 75.7٪ ، فى حين بلغ نسبة الأطفال الذين يحملون اتجاهاً محابياً مؤيداً نحو الألعاب الإلكترونية 23.7٪ ، وهى نتيجة تدلل بصفة عامة على إرتباط الأطفال بالألعاب الإلكترونية وإن كان بمعدل متوسط ، الأمر الذى يشير إلى إمكانية التأثير على إتجاهات الأطفال حيال هذه الألعاب من قبل الأسرة والمدرسة وتوجيههم إلى إيجابيات هذه الألعاب ، وتعريفهم بسلبياتها .

20ـإتجاه الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم (43)

توزيع إجابات عينة الدراسة وفقاً للاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية

الاتجاه / العبارات	موافق		محايد		معارض	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
1ـأتمنى أن أكون مثل أبطال الألعاب الإلكترونية	237	59.3	79	19.8	63	15.9
2ـأفضل دائما أن يكون البطل فى اللعبة رجلاً.	167	41.8	65	16.3	147	36.9
3ـأتمنى أن اقلد البطل فى الواقع	155	38.8	93	23.3	132	32.9
4ـأشعر وكأننى جزءاً من اللعبة الإلكترونية.	215	53.8	92	23	72	18.1
5ـأنفق كل مصروفى على شراء الألعاب الإلكترونية.	184	46	45	11.3	150	37.7
6ـأحب أن تكون المكافأة النقود.	139	34.8	71	17.8	169	42.4
7 تعلمنى كيف أتصرف فى المواقف الجديدة	302	75.5	50	12.5	27	6.9
8ـ لكى لا أشعر بالوحدة	148	37	101	25.3	130	32.8
9ـ للترفية والتسلية.	302	75.5	64	11.5	32	7.9
10ـأحرص على لعب الألعاب الإلكترونية بانتظام	115	28.8	72	18	192	48.2
11ـأركز أثناء ممارستى للألعاب الإلكترونية وأندمج معها.	199	49.8	89	22.3	91	22.9
12ـأوجل أداء واجبات المدرسة من أجل الألعاب الإلكترونية.	77	19.3	47	11.8	255	63.9

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

- كشف الأطفال عينة الدراسة عن اتجاه مؤيد للألعاب الإلكترونية حيث جاءت اتجاهاً مؤيداً لعبارة " تعلمنى كيف أتصرف فى المواقف الجديدة " وعبارة " للترفيه والتسلية " بنسبة 75.5٪ وقد جاءت فى صدارة العبارات التى نالت تأييداً من الأطفال عينة الدراسة، مما يدلل على أن الألعاب الإلكترونية تمثل مصدر للترفيه بالنسبة للأطفال وفى نفس الوقت ستفيدون منها فى

التعرف على كيفية التصرف فى مواقفهم الحياتية مما يدلل على تأثير الألعاب الإلكترونية عليهم.

- فى حين جاءت عبارة "أتمنى أن أكون مثل أبطال الألعاب الإلكترونية بنسبة 59.3٪ والتى جاءت فى المرتبة الثانية من حيث العبارات التى نالت تأييداً من الاطفال، مما يدلل على إعجاب الأطفال بأبطال الألعاب الإلكترونية ورغبتهم فى تقمص أدوار هؤلاء الأبطال.
- جاءت عبارة "أشعر وكأننى جزءاً من اللعبة الإلكترونية" فى المرتبة الثالثة بين العبارات التى نالت أعلى نسب تأييد بين الأطفال عينة الدراسة حيث جاءت بنسبة 53.8٪ مما يدلل على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدى إلى إحداث نوع من التقمص الوجدانى لدى الأطفال أثناء ممارستهم لها.
- أما العبارات التى نالت رفضاً من الأطفال كانت "قد أؤجل أداء واجبات المدرسة من أجل الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 63.9٪ مما يدلل على أن الأطفال لا يستطيعون تأجيل واجباتهم المدرسية من أجل الألعاب الإلكترونية وقد يرجع ذلك لعقاب الوالدين لهم فى حالة عدم إنهاءهم واجباتهم المدرسية، وجاءت عبارة "أحرص على لعب الألعاب الإلكترونية بانتظام" فى المرتبة الثانية بنسبة 48.2٪ وقد يبرر ذلك أن الأطفال قد أجابوا على الاستبيان اثناء العام الدراسى مما يعنى عدم توافر وقت لديهم لممارسة الألعاب الإلكترونية بانتظام.

21ـ إتجاهات الأطفال نحو القيم التى تقدمها الألعاب الإلكترونية:

جدول رقم(44)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لاتجاهاتهم نحو القيم التى تقدمها الألعاب الإلكترونية

الاتجاه	ك	٪
إتجاه محايد	310	81.8
إتجاه مؤيد	69	18.2
المجموع	379	100

يتضح من الجدول السابق:

غلبة الاتجاه المتوسط نحو القيم التى تقدمها الألعاب الإلكترونية، إذ تمثلت نسبة ذوى الاتجاهات المحايدة فى(81.8٪) مقابل (18.2٪) للاتجاه المؤيدة بين الأطفال نحو القيم التى تعكسها الألعاب

الإلكترونية .

ويشير الجدول إلى نتيجة غاية فى الأهمية ، وهى عدم وجود أطفال يحملون اتجاهات معارضة حيال القيم التى الألعاب الإلكترونية ، وهو ما يدلل على مدى اهمية الدور الذى تلعبه تأثير الألعاب الإلكترونية فى تشكيل اتجاهات الأطفال نحو القيم التى تقدمها وإن تراوحت ما بين اتجاهات قوية ومتوسطة .

16ـإتجاهات الأطفال نحو القيم التى تقدمها الألعاب الإلكترونية

جدول رقم(45)

توزيع عينة الدراسة وفقاً لاتجاهات الأطفال نحو القيم التى تقدمها الألعاب الإلكترونية

الاتجاه / العبارات	موافق		محايد		معارض	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
1ـأحب مشاهد القتل والدماء فى الألعاب الإلكترونية(اللامبالاة)	218	54.5	79	19.8	82	20.7
2ـلا يهمنى عدد القتلى الذين قتلتهم طالما أفوز فى النهاية(العنف)	213	53.3	76	19	90	22.7
3ـأعجب بشخصية اللص الذى ينجح دائماً فى الهرب من البوليس داخل اللعبة(غياب احترام القانون)	131	32.8	83	20.8	165	41.4
4ـأشعر بالسعادة عندما أقتل أكبر عدد من الخصوم باللعبة(العنف)	298	74.5	33	8.3	48	12.2
5ـأستخدم العنف من أجل الفوز فى اللعبة الإلكترونية(العدوانية)	166	41.5	109	27.3	104	26.2
6ـأسعى للانتصار من أجل إنقاذ الأميرة باللعبة الإلكترونية(الشجاعة)	288	72	43	10.8	48	12.2
7ـأشعر بالغضب عندما انهزم فى اللعبة الإلكترونية(غياب الروح الرياضية)	170	42.5	121	30.3	88	22.2
8ـاحب الألعاب اللإلكترونية الجماعية حتى ألعبها مع أصدقائى(التعاون)	260	65	61	15.3	58	14.7
9ـأحب أن ألعب الألعاب الإلكترونية وحدى(حب العزلة)	111	27.8	107	26.8	161	40.3
10ـأحب الألعاب الفردية حتى لا يشاركنى الآخرين متعة اللعب بها(الأنانية) .	101	25.3	102	25.5	176	44.2
11ـأشعر بالسعادة عندما أنجح فى كسب أموال كثيرة داخل اللعبة(المادية)	206	51.5	80	20	94	23.5
12ـأبذل كل جهدى من أجل الفوز فى اللعبة(المثابرة)	276	69	52	13	51	12.8
13ـ أشعر بالسعادة عندما أدمر أكبر قدر من الاشياء داخل اللعبة الإلكترونية(العنف)	231	57.8	95	23.8	54	13.5
14ـأحب الألعاب الإلكترونية ذات الألوان البراقة (حب	259	64.8	84	21	36	9.2

الجمال)						
15ـاحب البطل الذى يساعد الآخرين داخل اللعبة الإلكترونية(مساعدة الآخرين)	283	70.8	59	14.8	37	9.4
16ـلا أشعر بالغضب عندما يفوز زميلى على فى اللعبة الإلكترونية(الروح الرياضية)	186	46.5	95	23.8	98	24.7
17ـأكره مشاهدة القتلى والدماء داخل الألعاب الإلكترونية(نبذ العنف)	134	33.5	88	22	157	39.4
18ـأشعر بالحزن عندما أدمر أشياء كثيرة داخل اللعبة الإلكترونية(نبذ العنف).	120	30	101	25.3	158	39.7
19ـلا أحب استخدام العنف داخل اللعبة الإلكترونية. (نبذ العنف)	153	38.3	113	28.3	113	28.4
20ـأشعر بالسعادة عندما ينجح البوليس فى القبض على اللص داخل اللعبة الإلكترونية(احترام القانون)	261	65.3	71	17.8	47	11.8

يتضح من الجدول السابق :

- نالت بعض العبارات نسب عالية من قبول الأطفال لها، وكان فى مقدمة هذه العبارات " أشعر بالسعادة عندما أقتل اكبر عدد من الخصوم فى اللعبة " إذ جاءت نسبة الموافقة عليها74.5٪ مما يدلل على التأثير السلبى للألعاب الإلكترونية على الأطفال إذ تخلق لديهم شعور بالسعادة عند رؤية الدماء وممارسة القتل وهو أمر خطير ينبغى أن يلتفت إليه الأباء، تلتها عبارة " أحب البطل الذى يساعد الآخرين داخل اللعبة الإلكترونية " بنسبة70.8٪ مما يدلل على أن الألعاب الإلكترونية كما تؤثر سلبياً على الأطفال فهى تحث على سلوكيات إيجابية أيضاً مثل مساعدة الآخرين، وعبارة " أحب الألعاب الإلكترونية ذات الألوان البراقة " بنسبة 64.8٪ ، وعبارة " أشعر بالسعادة عندما أدمر أكبر قدر من الاشياء داخل اللعبة الإلكترونية " بنسبة 57.8٪ مما يعكس دور الألعاب الإلكترونية فى دعم سلوك التدمير والعنف لدى الأطفال، وعبارة " أشعر بالسعادة عندما أنجح فى كسب أموال كثيرة داخل اللعبة " بنسبة51.5٪ .

- ويلاحظ مما سبق، أن الأطفال لا يكتسبوا السمات السلبية فقط مثل العنف والمادية وإن كانت الغالبة على الألعاب الإلكترونية، لكن الأطفال يكتسبوا أيضاً القيم الإيجابية مثل مساعدة الآخرين وحب الجمال، مما يعنى أن طبيعة الألعاب الإلكترونية التى يتعرض لها الأطفال هى التى تخلق نوعية السلوكيات والقيم التى يتبنوها، فإذا تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العنيف بكثافة يكتسبوا منها السلوكيات العنيفة والعكس صحيح .

- أما العبارات التى نالت رفضاً كبيراً بين الأطفال فكانت " أعجب بشخصية اللص الذى ينجح دائماً فى الهرب من البوليس داخل اللعبة " بنسبة 41.4٪ ، وعبارة " أحب أن ألعب الألعاب

الإلكترونية وحدى" بنسبة 40.3٪، وعبارة "أحب الألعاب الفردية حتى لا يشاركنى الآخرين متعة اللعب بها" بنسبة 44.2٪، وعبارة " أشعر بالحزن عندما أدمر أشياء كثيرة داخل اللعبة الإلكترونية" بنسبة 39.7٪، وتدلل هذه النسب وإن كانت صغيرة على أن الأطفال يتأثروا سلبياً بالألعاب الإلكترونية حيث يعجبون بشخصية اللص ويميلون للفردية فى ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ب. نتائج اختبار الفروض:

الفرض الأول: توجد فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين من حيث: كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغيرات النوع، والمستوى الاجتماعى الاقتصادى، ونوع التعليم.

أولا: كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية والنوع:

جدول رقم(46)

الفروق بين مجموعات المبحوثين من حيث كثافة التعرض وفق متغير النوع

كثافة التعرض	ذكور ن=191		إناث ن=188		قيمة ت	درجة الحرية	مستوى معنوية
	م	ع	م	ع			
	1.52	0.78	1.24	0.57	3.88	377	>0.001

يتضح من الجدول السابق ما يلى:

باستخدام اختبار "ت" ثبت وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعتى الذكور والإناث فيما يخص كثافة مشاهدتهم للألعاب الإلكترونية، حيث كانت قيمة ت=3.881 عند درجة حرية 377 ومستوى معنوية 0.001 مما يدلل على ان متغير النوع لعبد دوراً فى كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية، وجاءت هذه الفروق لصالح مجموعة الذكور الذين كانوا أكثر تعرضاً للألعاب الإلكترونية بمتوسط 1.518 وانحراف معيارى 0.787

وبذلك ثبتت صحة الفرض الجزئى القائل بوجود فروق دالة إحصائياً بين المبحوثين من حيث كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغير النوع.

ثانيا: كثافة التعرض ونوع التعليم:

جدول رقم(47)

الفروق بين مجموعات المبحوثين من حيث كثافة التعرض وفق متغير التعليم

كثافة التعرض	تعليم عام ن=183		تعليم خاص ن=196		قيمة ت	درجة الحرية	مستوى معنوية
	م	ع	م	ع			
	1.322	0.637	1.438	0.752	-1.903	377	0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق :

باستخدام اختبار "ت" ثبت وجود فروق بين المبحوثين فيما يتعلق بكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع تعليم الأطفال عينة الدراسة، حيث كانت قيمة ت= -1.903 وهى دالة عند مستوى معنوية 0.001 ودرجة حرية377 وبالتالى ثبت صحة الفرض القائل بوجود علاقة دالة إحصائياً بين كثافة التعرض ونوع التعليم.

وجاءت هذه الفروق لصالح الأطفال الذين يتلقوا تعليماً خاصاً بمتوسط حسابى 1.44 وانحراف معيارى0.75 مقابل الأطفال الذين يتلقوا تعليماً حكومياً بمتوسط 1.32 وانحراف معيارى0.637، مما يدلل على أن متغير نوع التعليم يلعب دوراً فى تحديد كثافة تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية. وبالتالى ثبت صحة الفرض الجزئى القائل بوجود فروق دالة إحصائياً بين المبحوثين فيما يتعلق بكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم.

ثالثاً: كثافة التعرض والمستوى الاجتماعى الاقتصادى:

جدول رقم(48)

توزيع عينة الدراسة وفقا لكثافة التعرض والمستوى الاجتماعى الاقتصادى

كثافة التعرض والمستوى الاقتصادى الاجتماعى	مستوى مرتفع ن=262		مستوى متوسط ن=96		مستوى منخفض ن=21		قيمة ف	درجة الحرية داخل المجموعات	درجة الحرية بين المجموعات	مستوى معنوية
	م	ع	م	ع	م	ع				
	1.47	0.74	1.19	0.53	1.44	0.73	7.711	377	2	0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى :

باستخدام اختبار التباين آحادى الاتجاه أثبت صحة الفرض القائل بوجود فروق دالة إحصائياً بين المبحوثين فيما يتعلق بكثافة التعرض وفق المستوى الاجتماعى الاقتصادى حيث كانت ف = 7.711عند درجة حرية2 ومستوى معنوية 0.001

مما يدلل على أن متغير المستوى الاقتصادى الاجتماعى يؤثر فى كثافة تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية. وباستخدام اختبار تحليل مصدر التباين يتضح الأتى :

جدول رقم(49)

مصدر التباين بين مجموعات العينة فيما يتعلق بكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفقاً لمتغير المستوى الاجتماعى الاقتصادى

المجموعات		فروق المتوسطات	الانحراف المعياري	مستوى المعنوية
منخفض	متوسط	0.342ـ	0.162	0.834
	مرتفع	0.322-	0.153	0.036
متوسط	منخفض	0.342	0.162	0.834
	مرتفع	0.289ـ	0.08	0.001
مرتفع	منخفض	0.327	0.153	0.036
	متوسط	0.289	0.08	0.001

يوضح هذا الاختبار وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتى الأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المتوسط والمرتفع بفارق متوسطات ـ0.289 وانحراف معيارى 0.08 ومستوى معنوية 0.001 وجاءت هذه الفروق لصالح مجموعة الأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المرتفع بمتوسط 1.47 مقابل 1.19 للأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المتوسط، كما وجدت فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتى الأطفال من ذوى المستوى لاجتماعى الاقتصادى المرتفع والمنخفض بفارق متوسطات 0.327 وانحراف معيارى 0.153 وعند مستوى معنوية 0.036 وجاءت هذه الفروق لصالح الأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المرتفع بمتوسط 1.47 مقابل1.44 للاطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المنخفض.

ونستخلص مما سبق: ثبوت صحة الفرض القائل بأن هناك فروق دالة إحصائياً بيم المبحوثين فيما يتعلق بكثافة تعرضهم للألعاب الإلكترونية وفق متغير النوع والمستوى الاقتصادى الاجتماعى ونوع التعليم.

الفرض الثانى: هناك فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق لمتغيرات كثافة التعرض، والمستوى الاجتماعى الاقتصادى، ونوع التعليم، والنوع.

أولاً: الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية وكثافة التعرض:

جدول رقم(50)

الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم

نحو الألعاب الإلكترونية وفق كثافة تعرضهم

الاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية	مرتفعى التعرض ن=281		متوسطى التعرض ن=52		منخفضى التعرض ن=46		قيمة ف	درجة الحرية بين المجموعات	درجة الحرية داخل المجموعات	مستوى معنوية
	م	ع	م	ع	م	ع				
	2.12	0.35	2.29	0.36	2.35	0.33	8.361	2	377	0.001

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

باستخدام اختبار التباين الآحادى تبين وجود فروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغير كثافة تعرضهم لها حيث كانت قيمة ف= 8.361 ،عند درجة حرية 2 ، ومستوى معنوية 0.001، مما يدلل على أن متغير كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية يلعب دوراً فى تشكيل اتجاهات الأطفال نحو هذه الألعاب .

ويوضح الجدول التالى تحليل مصدر التباين :

جدول رقم (51)

مصدر التباين بين مجموعات العينة فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية

وفق متغير كثافة التعرض

المجموعات		فروق المتوسطات	الانحراف المعياري	مستوى المعنوية
منخفض	متوسط	0.045	0.054	0.408
	مرتفع	0.082ـ	0.056	0.146
متوسط	منخفض	0.045	0.054	0.408
	مرتفع	0.127	0.072	0.078
مرتفع	منخفض	0.082	0.056	0.146
	متوسط	0.127	0.072	0.078

جاءت هذه الفروق لصالح منخفضى التعرض بمتوسط 2.35 وانحراف معيارى 0.33 مقابل الأطفال من متوسطى التعرض بمتوسط 2.29 وانحراف معيارى 0.36 ومقابل الأطفال مرتفعى التعرض بمتوسط 2.12 وانحراف معيارى 0.35 . وبالتالى ثبت صحة الفرض الجزئى القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهات الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغير كثافة تعرضهم للألعاب الإلكترونية .

ثانياً : الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية والمستوى الاقتصادى الاجتماعى

جدول رقم(52)

الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق المستوى الاجتماعى الاقتصادى

الاتجاهات والمستوى الاقتصادى الاجتماعى	مستوى مرتفع ن=262		مستوى متوسط ن=96		مستوى منخفض ن=21		قيمة ف	درجة الحرية داخل المجموعات	درجة الحرية بين المجموعات	مستوى معنوية
	م	ع	م	ع	م	ع				
	2.12	0.3	2.19	0.33	2.16	0.36	0.475	377	2	0.622

يتضح من الجدول السابق :

باستخدام اختبار التباين آحادى الاتجاه (ف) لم يثبت صحة الفرض الجزئى القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهات الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغيرالمستوى الاجتماعى الاقتصادى للألطفال، حيث كانت قيمة ف=0.475 عند درجة حرية2 ، ومستوى معنوية 0.622 .

مما يدلل على أن المستوى الاقتصادى الاجتماعى كمتغير لا يؤثر فى اتجاه الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية .

ثالثاً : اتجاهات الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية ونوع التعليم :

جدول رقم(53)

الفروق بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم

الاتجاه	تعليم عام ن=183		تعليم خاص ن=196		قيمة ت	درجة الحرية	مستوى معنوية
	م	ع	م	ع			
	2.24	0.36	2.11	0.35	3.629	377	0.292

يتضح من الجدول السابق :

أظهر اختبار (ت) عدم وجود فروق بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم، حيث كانت ت =3.629 عند درجة حرية 377 و مستوى معنوية 0.292 ، مما يدل على ان متغير نوع التعليم لا يؤثر فى اتجاهات الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية . ومن ذلك نستنتج من ذلك عدم ثبوت الفرض الجزئى القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم .

رابعاً : اتجاهات الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية والنوع:

جدول رقم(54)

الفروق بين مجموعات المبحوثين تبعاً لاتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغير النوع

الاتجاه	ذكور ن=191		إناث ن=188		قيمة ت	درجة الحرية	مستوى معنوية
	م	ع	م	ع			
	2.3	0.34	2.04	0.34	7.445	377	0.001

يتضح من الجدول السابق :

باستخدام اختبار ت أظهر وجود فروق دالة إحصائياً بين الذكور والإناث فى اتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية حيث بلغت قيمة ت 7.445 بدرجة حرية 377 ومستوى معنوية 0.001 .

وجاءت الفروق لصالح الذكور بمتوسط 2.3 وانحراف معيارى 0.34 إذ أظهرت النتائج قوة اتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث مما يدل على ان متغير النوع يؤثر فى اتجاهات الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية . ونستنتج من ذلك ثبوت الفرض الجزئى القائل بوجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهات الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع الطفل .

ونستخلص مما سبق :

ثبوت صحة الفرض القائل بأن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق كل من متغير كثافة التعرض والنوع فى حين لم تثبت صحة الفرض القائل بأن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق كل من متغير المستوى الاقتصادى الاجتماعى ونوع التعليم .

الفرض الثالث :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق بكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغير التوحد مع شخصياتها .

تم قياس هذا الفرض من خلال سؤال الأطفال الذين يتعرضون للألعاب الإلكترونية بعض العبارات التى تعكس درجة توحدهم مع الألعاب الإلكترونية

جدول رقم(55)

الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق بكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغير التوحد مع شخصياتها

العبارات	منخفضى التعرض ن=46		متوسطى التعرض ن=52		كثيفى التعرض ن=281		ف	درجة الحرية بين المجموعات	درجة الحرية داخل المجموعات	مستوى المعنوية
	م	ع	م	ع	م	ع				
أشعر وكأننى جزءاً من اللعبة الإلكترونية	2.277	0.797	2.5	0.752	2.671	0.675	7.871	2	377	0.001
اركز أثناء ممارستى للألعاب الإلكترونية وأندمج معها كلياً	2.182	0.845	2.369	0.878	2.614	0.62	8.08	2	377	0.001

يتضح من الجدول السابق :

ثبوت صحة الفرض القائل بوجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين بين كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية ووفق متغير الإندماج مع شخصيات هذه الألعاب حيث وجدت فروق دالة إحصائياً بين الأطفال كثيفى التعرض ومتوسطى ومنخفضى التعرض للألعاب الإلكترونية فى اندماجهم مع الألعاب الإلكترونية إذ جاءت عبارة "أشعر وكأننى جزءاً من اللعبة الإلكترونية" بمتوسط 2.671 وانحراف معيارى 0.675 للأطفال كثيفى التعرض ، وبمتوسط 2.5 وانحراف معيارى 0.752 للأطفال متوسطى التعرض، وكانت قيمة ف 7.871 ، عند درجة حرية 2 ، ومستوى معنوية 0.001 أما عبارة "اركز أثناء ممارستى للألعاب الإلكترونية واندمج معها كلياً" بمتوسط 2.614 وانحراف معيارى 0.62 بين الأطفال كثيفى التعرض للألعاب الإلكترونية وبمتوسط 2.369 وانحراف معيارى 0.878 للأطفال متوسطى التعرض وكانت ف 8.08 عند درجة حرية 2 ومستوى معنوية 0.001

ونخلص مما سبق : ثبوت صحة الفرض القائل بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق بكثافة تعرضهم للألعاب الإلكترونية وفق متغير إندماجهم مع شخصيات الألعاب الإلكترونية .

الفرض الرابع : هناك فروق دالة إحصائياً بين مجموعات العينة فيما يتعلق بإتجاهاتهم نحو السمات السلبية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وفق متغيرات كثافة التعرض، والنوع ، والمستوى الاجتماعى الاقتصادى، ونوع التعليم .

أولاً : كثافة التعرض والاتجاه نحو السمات السلبية بالألعاب الإلكترونية

جدول رقم(56)

الفروق بين مجموعات العينة فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو السمات السلبية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير كثافة التعرض

الاتجاه نحو السمات السلبية	ضعيفو التعرض ن=47		متوسطو التعرض ن=201		كثيفو التعرض ن=131		ف	درجة الحرية	مستوى المعنوية
	م	ع	م	ع	م	ع			
	2.23	0.661	2.28	0.640	2.13	0.582	0.680	2	0.507

يتضح من الجدول السابق :

عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين كثافة تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية واتجاههم نحو السمات السلبية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية، حيث كان ف=3.809 عند درجة حرية 2 ومستوى معنوية0.023 مما يدلل على أن متغير كثافة التعرض لم يلعب دوراً فى اتجاهات الأطفال نحو السمات السلبية التى تعكسها الألعاب الإكترونية مما يعنى عدم ثبوت صحة الفرض الجزئى القائل بوجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات العينة فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو السمات السلبية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير كثافة التعرض .

ثانياً : النوع والاتجاه نحو السمات السلبية بالألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(57)

الفروق بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو السمات السلبية وفق متغير النوع

الاتجاه نحو السمات السلبية	ذكور ن=191	إناث ن=188	ت	درجة الحرية	مستوى المعنوية

	م	ع	م	ع		
	2.28	0.658	2.16	0.633	1.901	377	0.058

يتضح من الجدول السابق :

عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو السمات السلبية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير النوع وهو ما أظهره اختبار (ت) حيث كانت ت = 1.901 عند درجة حرية 377 ومستوى معنوية 0.058 .

مما يعنى أن النوع لا يلعب دوراً فى اتجاه الأطفال نحو السمات السلبية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية مما يعنى عدم ثبوت صحة الفرض الجزئى القائل بعدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو السمات السلبية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير النوع .

ثالثاً : المستوى الاجتماعى الاقتصادى والاتجاه نحو السمات السلبية :

جدول رقم(58)

الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو السمات السلبية

وفق متغير المستوى الاجتماعى الاقتصادى

الاتجاهات نحو السمات السلبية	مستوى مرتفع ن=262		مستوى متوسط ن=96		مستوى منخفض ن=21		قيمة ف	درجة الحرية داخل المجموعات	درجة الحرية بين المجموعات	مستوى معنوية
	م	ع	م	ع	م	ع				
	2.19	0.680	2.34	0.610	2.18	0.656	2.3	2	377	0.102

يتضح من الجدول السابق :

عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المستويات الاجتماعية الاقتصادية الثلاثة للأطفال واتجاهاتهم نحو السمات السلبية بالألعاب الإلكترونية، حيث كانت ف=2.3 عند درجة حرية 2 ، ومستوى معنوية0.102 ، مما يدلل على أن متغير المستوى الاقتصادى الاجتماعى لا يؤثر فى اتجاهات الأطفال نحو السمات السلبية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية مما يدلل على عدم ثبوت الفرض الجزئى القائل بوجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين تبعاً لاتجاهاتهم نحو السمات السلبية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى الاجتماعى الاقتصادى .

رابعاً : نوع التعليم والاتجاه نحو السمات السلبية :

جدول رقم(59)

الفروق بين المبحوثين تبعاً لاتجاهاتهم نحو السمات السلبية بالألعاب الإلكترونية

وفق متغير نوع التعليم

الاتجاه نحو السمات السلبية	تعليم عام ن=191		تعليم خاص ن=188			درجة الحرية	مستوى المعنوية
	م	ع	م	ع	ت		
	2.26	0.64	2.18	0.66	1.257	377	0.209

يتضح من الجدول السابق :

عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين متغير التعليم واتجاه الأطفال نحو السمات السلبية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية حيث كانت ت=257 . 1 عند درجة حرية 377 ومستوى معنوية 0.209 مما يدلل على أن متغير التعليم لم يؤثر فى اتجاه الأطفال نحو السمات السلبية فى الألعاب الإلكترونية . مما يثبت عدم ثبوت الفرض القائل بوجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع التعليم والاتجاه نحو السمات السلبية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية .

ونستخلص مما سبق :

لم تثبت صحة الفرض القائل بوجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو السمات السلبية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وفق متغير كثافة التعرض والنوع ، والمستوى الاجتماعى الاقتصادى ، ونوع التعليم .

الفرض الخامس :

توجد فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وفق متغيرات كثافة التعرض ، والنوع ، والمستوى الاجتماعى الاقتصادى ، ونوع التعليم .

أولا : اتجاه الأطفال نحو القيم الإيجابية بالألعاب الإلكترونية وكثافة التعرض :

جدول رقم(60)

الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الايجابية

وفق متغير كثافة التعرض

الاتجاه نحو القيم الإيجابية بالألعاب	مرتفعى التعرض ن=281		متوسطى التعرض ن=52		منخفضى التعرض ن=46		ف	درجة الحرية	مستوى المعنوية
	م	ع	م	ع	م	ع			
	2.44	0.53	2.3	0.63	2.46	0.53	1.751	2	0.175

تبين عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية بالألعاب وفق متغير كثافة تعرضهم، حيث كانت ف =1.750 ، عند درجة حرية 2 ، ومستوى معنوية 0.175 ، مما يدلل على أن متغير كثافة التعرض لم يؤثر على اتجاه الأطفال نحو القيم الإيجابية بالألعاب ومما يجعلنا نرفض الفرض الجزئى القائل وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية بالألعاب وفق متغير كثافة تعرضهم .

ثانياً : النوع والاتجاه نحو القيم الايجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(61)

الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية بالألعاب وفق متغير كثافة تعرضهم

الاتجاه نحو القيم الإيجابية	ذكور ن=191		إناث ن=188		ت	درجة الحرية	مستوى المعنوية
	م	ع	م	ع			
	2.28	0.66	2.16	0.63	1.901	377	0.05

يظهر الجدول السابق :

أثبت اختبار (ت) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وفق متغير النوع، حيث بلغت قيمة ت1.901 ، عند درجة حرية 377 ومستوى معنوية 0.05وكانت هذه الفروق لصالح الذكور بمتوسط2.28 وانحراف معيارى 0.66، مما يثبت صحة الفرض القائل بوجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين النوع واتجاه الأطفال نحو القيم الايجابية بالألعاب الإلكترونية .

ثالثاً : الاتجاه نحو القيم الايجابية والمستوى الاجتماعى الاقتصادى :

جدول رقم(62)

الفروق بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية بالألعاب الإلكترونية

وفق متغير المستوى الاجتماعى الاقتصادى

الاتجاهات نحو القيم الايجابية	مستوى مرتفع ن=262		مستوى متوسط ن=96		مستوى منخفض ن=21		قيمة ف	درجة الحرية داخل المجموعات	درجة الحرية بين المجموعات	مستوى معنوية
	م	ع	م	ع	م	ع				
	2.29	0.230	2.26	0.213	2.27	0.240	6.140	2	377	0.002

يتضح من الجدول السابق :

أثبت اختبار (ف) وجود فروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الايجابية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى الاجتماعى الاقتصادى، حيث كانت ف=6.140عند درجة حرية 2 ومستوى معنوية0.002مما يدلل على أن متغير المستوى الاقتصادى الاجتماعى يؤثر فى اتجاهات الأطفال نحو القيم الايجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية، الأمر الذى يشير إلى ثبوت الفرض القائل بوجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الايجابية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى الاقتصادى الاجتماعى.

وفيما يلى نوضح مصدر التباين بين المجموعات

جدول رقم(63)

مصدر التباين بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية فى الألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى الاجتماعى الاقتصادى

المجموعات		فروق المتوسطات	الانحراف المعياري	مستوى المعنوية
منخفض	متوسط	0.074	0.054	0.175
	مرتفع	0.020	0.051	0.694
متوسط	منخفض	0.074	0.054	0.175
	مرتفع	0.094	0.027	0.001
مرتفع	منخفض	0.020	0.051	0.694
	متوسط	0.094	0.027	0.001

يتضح من الجدول السابق :

وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى الاجتماعى الاقتصادى وجاءت هذه الفروق لصالح الأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المرتفع بمتوسط 2.29 مقابل الأطفال من المستوى الاجتماعى الاقتصادى المتوسط بفارق فى المتوسطات 0.094.

رابعاً: نوع التعليم والاتجاه نحو القيم الايجابية :

جدول رقم(64)

الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الايجابية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم

الاتجاه نحو القيم الإيجابية	تعليم عام ن=191		تعليم خاص ن=188			درجة الحرية	مستوى المعنوية
	م	ع	م	ع	ت		
	2.26	0.64	2.18	066	1.257	377	0.209

يتضح من الجدول السابق :

أثبت اختبار (ت) عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الايجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم، حيث كانت قيمة ت=1.257 ، عند درجة حرية 377 ، ومستوى معنوية 0.209 ، مما يؤكد على أن متغير التعليم لا يؤثر فى اتجاه الأطفال نحو القيم الايجابية فى الألعاب الإلكترونية. الأمر الذى يشير إلى يثبت عدم ثبوت صحة الفرض الجزئى القائل بوجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الايجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم.

ونستخلص مما سبق: ثبوت صحة الفرض القائل بوجود علاقة دالة إحصائياً بين اتجاه الأطفال نحو القيم الايجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية والمستوى الاجتماعى الاقتصادى، فى حين لم تثبت صحة الفرض بوجود علاقة دالة إحصائياً بين اتجاه الأطفال نحو القيم الايجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وكلا من كثافة التعرض، والنوع، ونوع التعليم.

ثالثاً : العلاقات بين متغيرات الدراسة :

1-العلاقة بين النوع والتعرض للألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(65)

العلاقة بين النوع والتعرض للألعاب الإلكترونية

النوع	ذكور	إناث	الإجمالى

مدى التعرض للألعاب الإلكترونية	ك	٪	ك	٪	ك	٪
دائماً	171	86.4	108	54.5	279	70.5
احياناً	14	7	64	32.3	78	19.7
نادراً	7	3.5	16	8.08	23	5.8
لا	6	3.03	10	5.05	16	4.04
الإجمالى	198	٪100	198	٪100	396	٪100

(كا2=50.79، ودرجة حرية 3، مستوى معنوية 0.001، التوافق=0.194)

تشير بيانات الجدول السابق إلى :

تعرض الأطفال الذكور للألعاب الإلكترونية بصفة دائمة بنسبة أكبر من الإناث، إذ بلغت نسبة الذكور الذين يتعرضون للألعاب الإلكترونية بصفة دائمة 86.4٪ مقابل 54.5٪ للإناث، فى حين جاءت الإناث اللاتى يتعرضن للألعاب الإلكترونية "أحيانا" بنسبة أكبر من الذكور، إذ كانت نسبتهم 32.3٪ مقابل 7٪ للذكور .

وقد تقاربت إلى حد ما نسبة الإناث اللاتى لا يتعرضن نهائياً للألعاب الإلكترونية مع نسبة الذكور؛ بينما بلغت نسبتهن 5.05٪ مقابل 3.03٪ للذكور.

وتؤكد هذه النتائج وجود علاقة ذات دلالة احصائية متوسطة القوة بين النوع وحجم التعرض للألعاب الإلكترونية إذ كانت قيمة (كا2=50.79، ومستوى معنوية 0.001 ، التوافق=0.194) ويمكن تفسير هذه النتائج بان الإناث اقل بصفة عامة فى التعرض للألعاب الإلكترونية، وقد يرجع ذلك لقلة الألعاب الإلكترونية التى تخاطب اهتمامتهن وطبيعتهن الأنثوية، حيث لا يميل الأطفال من الإناث إلى العنف والاثارة والمغامرة التى تسود عالم الألعاب الإلكترونية.

2-العلاقة بين مدى التعرض للألعاب الإلكترونية ونوع تعليم الأطفال:

جدول رقم(66)

العلاقة بين التعرض لألعاب الإلكترونية ونوع التعليم.

نوع التعليم / مدى التعرض	عام	خاص	الإجمالى

للألعاب الإلكترونية	ك	٪	ك	٪	ك	٪
دائماً	141	71.2	140	70.7	281	70.9
احياناً	28	14.1	24	12.1	52	13.1
نادراً	14	7.07	31	15.7	45	11.4
لا	15	7.5	3	1.5	18	4.5
الإجمالى	198	٪100	198	٪100	396	٪100

(كا2=20.536، درجة حرية=9، مستوى معنوية=0.15)

باستخدام كا2 تبين عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين مدى التعرض للألعاب الإلكترونية ونوع التعليم، إذ بلغت قيمة كا2 =20.536، وذلك عند مستوى معنوية =0.15.

ولعل ما يؤكد ذلك أن غالبية الأطفال المبحوثين سواء من ذوى التعليم العام(71.2٪) أو الخاص(70.7٪) يتعرضون لهذه الألعاب الإلكترونية بصفة دائمة، كما ان النسبة الأقل منهما وهى (7.5٪)، (1.5٪) على التوالى لا يتعرضون مطلقاً لهذه الألعاب.

3-العلاقة بين التعرض للألعاب الإلكترونية والمستوى الاجتماعى الاقتصادى للأطفال:

جدول رقم(67)

العلاقة بين التعرض للألعاب الإلكترونية والمستوى الاجتماعى الاقتصادى للأطفال

المستوى الاقتصادى الاجتماعى / كثافة التعرض	مرتفع		متوسط		منخفض		الإجمالى	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪	ك	٪
دائماً	179	67.8	84	81.5	18	62	281	70.9
أحياناً	42	15.9	7	6.8	3	10.3	52	13.1
نادراً	40	15.2	5	4.8	-	-	45	11.4
لا	3	1.3	7	6.8	8	27.8	18	4.5
الإجمالى	264	٪100	103	٪100	29	٪100	396	٪100

(كا2=16.876، درجة الحرية=6، مستوى معنوية=0.01، معامل التوافق=0.025)

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى:

وجود اختلافات كبيرة نسبياً بين نسبة الأطفال الذين يتعرضون للألعاب الإلكترونية من ذوى المستويات الاجتماعية الاقتصادية المرتفعة أو المتوسطة أو المنخفضة، إذ كان ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المتوسط الأعلى فى تعرضهم بصفة دائمة لهذه الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 81.5٪لإجماليهم، بينما كان ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المنخفض إلا على الإطلاق لهذه الألعاب الإلكترونية، وذلك بنسبة 27.8٪ من إجماليهم، مما يدلل على وجود علاقة دالة إحصائياً بين المستوى الاقتصادى الاجتماعى ومدى التعرض للعاب الإلكترونية. وهو ما أثبته اختبار(كا2=16.876، درجة الحرية=6، مستوى معنوية=0.01)، كما يلاحظ انخفاض عدد الأطفال الذين لا يتعرضون للألعاب الإلكترونية إطلاقاً وجاءت غالبيتهم من ذوى المستويات الاقتصادية الاجتماعية المنخفضة إذ وصلت إلى 27.8٪.

4-العلاقة بين نوع المبحوث ونوع الألعاب الإلكترونية المفضلة:

جدول رقم (68)

العلاقة بين نوع المبحوث ونوعية الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم

النوع / الألعاب الألكترونية	ذكور		إناث		الإجمالى	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
ألعاب رياضية	131	22.5	60	14.6	191	19.3
ألعاب قيادة سيارات	117	20.1	56	13.6	173	17.4
ألعاب إستراتيجية	100	17.2	30	7.3	130	13.09
ألعاب ذكاء	82	14.1	105	25.5	187	18.8
ألعاب ترفيهية	36	6.2	96	23.3	132	13.3
ألعاب مغامرات	113	19.5	64	15.5	177	17.8
أخرى	2	0.3	1	0.24	3	0.3
جملة التكرارات	581	٪100	412	٪100	993	٪100

يتضح من الجدول السابق ما يلى:

جاءت الألعاب الإلكترونية الرياضية فى المرتبة الأولى بالنسبة لقائمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الذكور بنسبة 22.5٪ مقارنة بالإناث والتى بلغت نسبتهم 14.65٪، فى حين جاءت ألعاب

الذكاء فى المرتبة الأولى بالنسبة لقائمة الألعاب الإلكترونية المفضلة بين الإناث بنسبة 25.5٪ مقارنة بالذكور التى بلغت نسبتهم 14.1٪ . وتكشف هذه النتيجة أن الذكور يميلون إلى الألعاب التى تحاكى الرياضات التى يمارسونها فى الواقع حيث تسودها الإثارة والحركة فى حين تميل الإناث إلى الألعاب الإلكترونية التى تحتاج إلى تفكير وتركيز .

أما ألعاب قيادة السيارات والدراجات جاءت فى المرتبة الثانية بين الذكور بنسبة 20.1٪ مقابل 13.6٪ بين الإناث ، فى حين جاءت الألعاب الإلكترونية الترفيهية فى المرتبة الثانية بين الإناث بنسبة 23.3٪ مقابل6.2٪ بين الذكور وهو ما يدل على أن الأطفال الذكور يميلون إلى الألعاب الإلكترونية التى تتضمن المغامرة والإثارة والتشويق من خلال سباقات السيارات والدراجات فى حين تفضل الإناث الألعاب الإلكترونية خفيفة الطابع أو ما تسمى بالترفيهية .

أما ألعاب المغامرات فجاءت فى المرتبة الثالثة بين الذكور بنسبة 19.5٪ مقابل 15.5٪ بين الإناث فى حين جاءت الألعاب الرياضية وهو ما يؤكد تفسير الباحثة بأن الأطفال الذكور أكثر ميلاً للألعاب الإلكترونية التى يملؤها الإثارة والتشويق والمغامرة عكس طبيعة الإناث التى تفضل استخدام الذكاء والترفيه بالدرجة الولى فى الألعاب الإلكترونية تليها تفضيلها للإثارة والتشويق والمغامرة .

9-العلاقة بين نوع المبحوث ونوع البطل البشرى المفضل اختياره فى الألعاب الإلكترونية :

جدول رقم(69)

الاختلاف بين المبحوثين فيما يتعلق بنوع البطل البشرى المفضل لديهم وفقاً لنوعهم

النوع / نوع البطل البشرى	ذكور		إناث		الإجمالى	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
رجل	128	66 .7	19	10.1	147	38.8
إمرأة	5	2.6	46	24.5	51	13.5
كلاهما	59	30.7	122	65.4	181	47.7
الإجمالى	192	٪100	187	٪100	379	٪100

(ت=ـ11.01، درجة الحرية=377، مستوى المعنوية=0.001)

يتضح من الجدول السابق ما يلى :

وجود فروق دالة إحصائياً بين مجموعتى الذكور والإناث بشأن تفضيلهم للشخصية الذكورية أو

الأنثوية في أبطال الألعاب الإلكترونية، حيث كانت قيمة ت=-11.010عند مستوى المعنوية=0.001.

وقد ظهر تحيز الأطفال الذكور لجنسهم عند اختيار نوع الشخصية البشرية المفضلة لديهم في الألعاب الإلكترونية، إذ جاءت نسبة الذكور الذين اختارو االرجل كشخصية بشرية في الألعاب الإلكترونية 66.7٪ مقابل 10.1٪ للإناث.

في حين لم يؤثر متغير نوع الشخصية البشرية لدى النسبة الأكبر من الأطفال الإناث، إذ ذكرت 65.4٪ أنهن يفضلن اختيار أيا من النوعين كشخصية بشرية في الألعاب الإلكترونية.

وقد تفسر هذه النتائج في ضوء أن أغلب الشخصيات الرئيسية في الألعاب الإلكترونية ذكورية وبالتالي يميل الأطفال إلى إختيارها، وهذا ما أكد عليه تقرير **Children New's Fair play Report** عام 2001من إنعدام التوازن في تمثيل النوع في النقاط التالية:

1ـ الشخصيات النسائية تكاد لا يتم تقديمها في الألعاب الإلكترونية حيث تمثل 16 ٪ من كل الشخصيات.

2ـ الشخصيات الذكورية أكثر احتمالاً لتمثيلها كمنافسين بنسبة 47 ٪، بينما الشخصيات الأنثوية تمثل على أنها أدوار ثانوية **Props** أو غير مشاركات في الحدث بنسبة 50 ٪.

10- الاختلاف بين المبحوثين فيما يتعلق بنوع البطل البشرى المفضل في الألعاب الإلكترونية وفقاً لنوع التعليم:

جدول رقم(70)

الاختلاف بين المبحوثين فيما يتعلق بنوع البطل البشرى المفضل

في الألعاب الإلكترونية وفقاً لنوع التعليم

نوع التعليم	عام	خاص	الإجمالى

نوع البطل البشرى	ك	٪	ك	٪	ك	٪
رجل	75	41	72	36.7	147	38.8
إمرأة	16	8.7	35	17.8	51	13.5
كلاهما	92	50.3	89	45.4	181	47.7
الإجمالى	183	٪100	196	٪100	379	٪100

(ت=0.237، درجة حرية=377، مستوى المعنوية=0.014)

يتضح من بيانات الجدول السابق ما يلى :

اظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً بين بين المبحوثين فيما يتعلق بنوع البطل البشرى المفضل فى الألعاب الإلكترونية وفقاً لنوع التعليم، حيث كانت قيمة ت=0.237 عند مستوى معنوية0.014، حيث مال الأطفال الذين يتلقون تعليماً عاماً إلى اختيار الرجل على المرأة كبطل مفضل فى الألعاب الإلكترونية وكانت نسبتهم على التوالى 41٪ و 8.7٪ واتفق الأطفال الذين تلقوا تعليماً خاصاً فى نفس الإختيارات إلا أن نسبة من اختاروا الرجل كانت36.7٪ فى حين كانت نسبة من اختاروا المرأة 17.8٪

وهذه الفروق النسبية تعنى أن نوعية التعليم تؤثر فى اختيار نوع البطل البشرى المفضل فى الألعاب الإلكترونية .

11-الاختلافات بين المبحوثين فيما يتعلق بنوع البطل البشرى المضل لديهم فى الألعاب الإلكترونية وفقاً للمستوى الاجتماعى الاقتصادى:

جدول رقم(71)

الاختلافات بين المبحوثين فيما يتعلق بنوع البطل البشرى المفضل

وفقاً للمستوى الاجتماعى الاقتصادى

المستوى	مرتفع	متوسط	منخفض	الإجمالى

الاجتماعى الاقتصادى كثافة التعرض	ك	٪	ك	٪	ك	٪	ك	٪
رجل	11	4.2	33	34.4	3	14.3	47	12.4
إمرأة	39	14.9	9	9.3	3	14.3	51	13.5
كلاهما	112	42.7	54	56.3	15	71.4	186	49
الإجمالى	262	٪100	96	٪100	21	٪100	379	٪100

(ف = 5.127، درجة الحرية=2، مستوى المعنوية=0.006)

تشير نتائج الجدول السابق إلى ما يلى :

وجود فروق دالة احصائياً بين المجموعات الثلاثة فيما يتعلق بنوع البطل البشرى المضل لديهم فى الألعاب الإلكترونية وفقاً للمستوى الاجتماعى الاقتصادى، حيث كانت قيمة ف = 5.127 عند مستوى المعنوية=0.006) .

وقد مالت النسبة الغالبة للمجموعات من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المرتفع والمتوسط والمنخفض لاختيار النوعين معاً كبطل بشرى مفضل فى الألعاب الإلكترونية، وإن كانت فروق نسبية دالة إحصائياً بين هذه المجموعات الثلاثة، حيث بلغت نسبة الأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المرتفع الذين اختاروا النوعين معاً 42.7٪ مقابل 56.3٪للأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المتوسط و71.4٪ للأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المنخفض .

فى حين اختار 14.9٪ من الأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المرتفع الرجل بنسبة 4.2٪ مقابل 34.4٪ للأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المتوسط مقابل14.3٪ للأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المنخفض .

فى حين اختار الأطفال من ذوى الأمستوى الاقتصادى الاجتماعى المرتفع الاناث بنسبة14.9٪ مقابل9.3٪ للأطفال من ذوى المستوي الاقتصادى الاجتماعى المتوسط ، و14.3٪ للأطفال من ذوى المستوى الاقتصادى الاجتماعى المنخفض .

وهو ما يدلل على أن متغير المستوى الاقتصادى الاجتماعى يؤثر على اختيارات الاطفال عينة الدراسة لنوع البطل البشرى المفضل لديهم فى الألعاب الإلكترونية .

14-العلاقة بين النوع وتفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية :

جدول رقم(72)

العلاقة بين نوع المبحوثين وتفضيلهم للألعاب الإلكترونية الفردية

النوع / تفضيل الألعاب الفردية	ذكور		إناث		الإجمالى	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
نعم	69	36.3	117	61.9	186	49.07
لا	121	63.7	72	38.1	193	50.9
الاجمالى	190	٪100	189	٪100	379	100

(كا2=24.371، درجة حرية=1، مستوى معنوية=0.001، معامل التوافق=0.246)

يتضح من الجدول السابق :

أكد اختبار كا2 وجود علاقة دالة احصائياً بين النوع وتفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية حيث كانت قيمة كا2=24.371عند مستوى معنوية=0.001، معامل التوافق=0.246، الأمر الذى يشير إلى كونها علاقة متوسطة القوة وتشير بيانات الجدول إلى أن نسبة الأطفال الإناث اللاتى يفضلن الألعاب الإلكترونية الفردية بلغت 61.9٪ أى إنها تفوق نسبة الأطفال الذكور والتى وصلت إلى 36.3٪ مما يدلل على أن الأطفال الإناث يفضلن الوحدة والإنعزالية والانفراد بالذات عند ممارسة الألعاب الإلكترونية . وذلك بالمقارنة بالأطفال الذكور الذين وصلت نسبة الذين يفضلون الألعاب الإلكترونية الفردية منهم 36.3٪ مقابل 63.7٪ يرفضونها .

15-العلاقة بين كثافة التعرض وتفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية :

جدول رقم (73)

العلاقة بين كثافة التعرض وتفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية

كثافة التعرض / تفضيل الألعاب الفردية	مرتفعى الكثافة		متوسطى التعرض		منخفضى الكثافة		الإجمالى	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪	ك	٪
نعم	146	51.9	23	44.2	17	36.9	186	49.1
لا	135	48.08	29	55.8	29	63.1	193	50.9
الإجمالى	281	100	52	100	46	100	379	100

(كا2=5.366، درجة الحرية =2، مستوى معنوية=0.68)

يتضح من الجدول السابق :

عدم وجود علاقة بين كثافة التعرض وتفضيل الأطفال للألعاب الإلكترونية الفردية والنسب التى يظهرها الجدول بصفة عامة متقاربة مما يشير إلى عدم وجود علاقة ارتباطية قوية بين كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وتفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية وهو ما اكده اختبار كا2 حيث كانت قيمة كا2=5.366عند مستوى معنوية=0.68 .

وتشير بيانات الجدول إلى أن الأطفال الذين يتعرضون للألعاب الإلكترونية بكثافة مرتفعة كانوا أكثر تفضيلاً للألعاب الإلكترونية الفردية بنسبة 51.9٪من إجماليهم، وكان الأطفال الذين يتعرضون للألعاب الإلكترونية بدرجة متوسطة يفضلون الألعاب الإلكترونية الفردية بنسبة 44.2٪، أما الأطفال منخفضى التعرض للألعاب الإلكترونية فكانوا أقل تفضيلا للألعاب الإلكترونية الفردية بنسبة 36.9٪

وهو ما يتفق مع ما قاله الكاتب نيومان **Newman**بأن هناك إفتراض عام بأن هذه الألعاب تؤدى بالأطفال إلى الإنعزال اجتماعيا كلاً فى غرفهم المفضلة حيث يندمج الطفل وحده في عوالم خيالية للألعاب ، وبكلمات أخرى أن اللعب عبر الحاسبات الإلكترونية يدمر العلاقات الإنسانية .

20-الاختلافات بين المبحوثين فى تفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية وفق متغير نوع التعليم :

جدول رقم(74)

الاختلاف بين المبحوثين فى تفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية وفق نوع التعليم

نوع التعليم / تفضيل	عام		خاص		الإجمالى	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪

الالعاب الفردية						
نعم	84	45.6	102	52.3	186	49.1
لا	101	54.4	92	47.7	193	50.9
الإجمالى	184	٪100	195	٪100	379	٪100

(ت = 1.558، درجة الحرية =377، مستوى المعنوية = 0.372)

أشارت النتائج الإحصائية إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين الأطفال الذين تلقوا تعليماً عاماً والأطفال الذين تلقوا تعليماً خاصاً فيما يتعلق بتفضيلهم للألعاب الإلكترونية الفردية حيث كانت قيمة ت = 1.558عند مستوى المعنوية = 0.372

وقد بلغت نسبة الأطفال الذين يفضلون الألعاب الإلكترونية الفردية من الذين يتلقون تعليماً عاماً 45.6٪ مقابل 52.3٪ من الأطفال الذين يتلقون تعليماً خاصاً. فى حين لم يفضل 54.4٪ من الأطفال الذين يتلقوا تعليماً عاماً الألعاب الإلكترونية الفردية مقابل 47.7٪ من الأطفال الذين تلقوا تعليماً خاصاً، إلا أن هذه الفروق نسبية بين ذوى التعليم الخاص والعام وهى ليست دالة إحصائياً، مما يدلل على ان متغير نوع التعليم لم يلعب دوراً فى تفضيل الأطفال للألعاب الإلكترونية الفردية.

21-الاختلافات بين المبحوثين فيما يتعلق بمدى التحدث مع الأخرين حول الألعاب الإلكترونية وفق متغير النوع:

جدول رقم(75)

الاختلافات بين المبحوثين فيما يتعلق بمدى التحدث مع الآخرين

حول الألعاب الإلكترونية وفق متغير النوع

النوع / مدى التحدث مع الآخرين	ذكور		إناث		الإجمالى	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
نعم	181	94.8	143	76.5	324	85.5
لا	10	5.2	45	24.01	55	14.5
الإجمالى	191	100	187	100	379	100

(ت = ـ5.339، درجة الحرية = 278.74، مستوى المعنوية = 0.001)

يبين هذا الجدول ما يلى:

أكد اختبار ت وجود فروق ذات دلالة احصائية بين النوع وحجم التحدث مع الأخرين حول محتوى الألعاب الإلكترونية حيث كان قيمة ت = ـ5.339عند مستوى المعنوية = 0.001، وتظهر النتائج أن غالبية الأطفال الذكور يتحدثون مع الآخرين حول الألعاب الإلكترونية بدرجة أكبر من الأطفال الإناث إذ جاءت نسبتهم 94.8٪ مقابل 76.5٪ ويمكن تفسير ذلك بأن الإناث يميلون بطعهن إلى الانعزالية والإنطوائية على عكس الذكور، وهو ما اتضح فى تفضيل غالبيتهن للألعاب الإلكترونية الفردية.

22-الاختلافات بين المبحوثين فيما يتعلق بمدى التحدث مع الآخرين حول الألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم:

جدول رقم(76)

الاختلاف بين المبحوثين فيما يتعلق بمدى التحدث مع الآخرين

حول الألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم

نوع التعليم / مدى التحدث	عام		خاص		الإجمالى	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
نعم	161	87.5	162	83.1	323	85.2
لا	23	12.5	33	16.9	56	14.8
الإجمالى	184	٪100	195	٪100	379	٪100

(ت=ـ1.35، درجة الحرية= 377، مستوى المعنوية=0.007)

أكد اختبار ت وجود فروق دالة احصائياً بين نوع التعليم الذى يتلقاه الأطفال ومدى التحدث مع الآخرين حول الألعاب الإلكترونية حيث كانت قيمة ت=ـ1.35عند مستوى المعنوية=0.007)

الأمر الذى يشير إلى أن متغير نوع التعليم يؤثر على تحدث الأطفال مع الآخرين حول محتوى الألعاب الإلكترونية حيث كانت نسبة الأطفال الذين يتحدثون مع الآخرين فكانت على التوالى 87.5٪ للتعليم العام، و83.1٪ للتعليم الخاص.