خاتمة الكتاب

أجريت هذه الدراسة بهدف التعرف على القيم الإيجابية والسلبية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال المصريين وذلك من خلال إجراء دراستين احداهما تحليلية والتى أجريت على عينة من 30 لعبة إلكترونية والأخرى ميدانية وأجريت على عينة من 400 طفلاً من الأطفال المصريين.

وقد اعتمدت الدراسة فى إطارها النظرى على نظرية التعلم الاجتماعى التى تدور حول أن الأفراد الذين يتعرضون لوسائل الإعلام يكتسبون الاتجاهات وردود الأفعال العاطفية والسلوكيات من النماذج التي تقدمها وسائل الإعلام، وأن المحتوى العنيف الذي يقدم من خلال وسائل الإعلام يشجع عملية اكتساب السلوك العنيف وتقليده.

وقد حددت الباحثة عدداً من التساؤلات والفروض التى أجريت عليها الاختبارات الإحصائية المختلفة بهدف الوصول إلى نتائج الدراسة.

- **أهم النتائج العامة للدراسة التحليلية:**

1. عكست نتائج الدراسة التحليلية انخفاض عدد القيم الإيجابية التى تتضمنها الألعاب الإلكترونية بوجه عام، وترى الباحثة ان هذه الألعاب الإلكترونية لما لها من جاذبية ومتعة لدى الأطفال، من شأنها أن تؤثر فى التنشئة الاجتماعية لهؤلاء الأطفال مع كثافة تعرضهم لها. وانخفاض عدد القيم الإيجابية لا يجعل لهذه الألعاب دوراً إيجابيا فى غرس القيم الإيجابية لدى الأطفال.

2. كانت من أبرز القيم الاجتماعية السلبية التى عكستها تحليل الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة قيمة (إيذاء الآخرين) تلتها قيمة (تدمير الممتلكات) وذلك على التوالى(45.5٪، 24.6٪) فى حين كانت قيمة (القبح) من أبرز القيم الجمالية السلبية التى عكستها نتائج التحليل بنسبة 75٪.

3. جاءت نسبة الذكور فى الألعاب الإلكترونية أعلى من الإناث، حيث جاء الذكور بنسبة 64.3٪ ويعكس ذلك الطبيعة الذكورية لغالبية الألعاب الإلكترونية وتراجع الظهور الأنثوى بها والتى يفسرها بعض النقاد بأن غالبية الألعاب الإلكترونية من تصميم الرجال وليس النساء.

4. 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. وجدت فروق دالة إحصائياً بين الذكور والإناث من حيث كثافة تعرضهم للألعاب الإلكترونية وكانت تلك الفروق لصالح الذكور مما يدلل على اهتمام الأطفال الذكور المتزايد بتلك الوسيلة أكثر من الإناث نظراً للطبيعة العنيفة والقتالية للألعاب التى يفضلونها والتى تجذب اهتمامهم.

5. 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٪ .

6. 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 .

- **أهم النتائج العامة للدراسة الميدانية :**

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

2. 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٪ .

3. إن غالبية الأطفال عينة الدراسة إندرجوا تحت فئة منخفضو الكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية، إذ وصلت نسبتهم إلى 74.14٪ ، فى حين بلغ نسبة الأطفال الذين اندرجوا تحت فئة متوسطو 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 .

4. وقد جاء دافع اختيار 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 .

5. أن 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 .

6. أن 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 ارتباط الأطفال بالألعاب الإلكترونية وإن كان بمعدل متوسط، الأمر الذى يشير إلى إمكانية التأثير على اتجاهات الأطفال حيال هذه الألعاب من قبل الأسرة والمدرسة وتوجيههم إلى إيجابيات هذه الألعاب، وتعريفهم بسلبياتها .

7. 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٪ .

- **أهم نتائج اختبارات الفروض:**

1. وجود فروق ذات دلالة إحصائياً بين مجموعتى الأطفال الذكور والإناث فيما يخص بكثافة مشاهدتهم للألعاب الإلكترونية، وجاءت الفروق لصالح مجموعة الأطفال الذكور مما يدلل على أن متغير النوع لعب دوراً فى كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية .

2. توجد فروق ذات دلالة إحصائياً بين المبحوثين فيما يتعلق بكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع تعليم الأطفال وجاءت الفروق لصالح الأطفال الذين يتلقوا تعليماً خاصاً .

3. وجدت فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين فيما يتعلق بكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى الاجتماعى الاقتصادى وجاءت الفروق لصالح الأطفال من ذوى المستوى

الاجتماعى الاقتصادى المرتفع والمتوسط على حساب الأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المنخفض.

4. ظهرت فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغير كثافة تعرضهم وكانت الفروق لصالح الأطفال منخفضى الكثافة.

5. ظهرت فروق دالة إحصائياً بين الذكور والإناث فى اتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وجاءت الفروق لصالح الأطفال الذكور، إذ أظهرت النتائج قوة اتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية مقارنة بالإناث.

6. وجدت فروق دالة إحصائياً بين مجموعات المبحوثين بين كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغير الإندماج مع شخصيات هذه الألعاب وجاءت تلك الفروق لصالح مجموعة الأطفال كثيفى التعرض للألعاب الإلكترونية.

7. وجدت فروق دالة إحصائية بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وفق متغير النوع وجاءت الفروق لصالح الأطفال الذكور.

8. وجدت فروق دالة إحصائية بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية التى تعكسها الألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى الاجتماعى الاقتصادى وجاءت الفروق لصالح الأطفال من ذوى المستوى الاجتماعى الاقتصادى المتوسط.

- **المقترحات:**

استطاعت الباحثة إلى الوصول إلى مجموعة من المقترحات نتيجة إجراؤها لتلك الدراسة وتمثلت أهم المقترحات فى:

1. تشير نتائج الدراسة إلى ضرورة تنبه أولياء الأمور إلى طبيعة المحتوى الذى تقدمه الألعاب الإلكترونية التى يتعرض لها أطفالهم، والتوجه إلى الألعاب ذات الطابع التعليمى الترفيهى بدلاً من الألعاب ذات المحتوى القتالى العدوانى والذى قد يتضمن قيم وسلوكيات مخالفة لقيم المجتمع العربى عامة والمصرى خاصة.

2. كذلك ضرورة التنبه إلى نوادى الفيديو والانترنت التى تتيح للأطفال التعرض للألعاب الإلكترونية مقابل مبالغ زهيدة ومراقبة الألعاب التى تتيحها للأطفال وطبيعة المحتوى الذى تتضمنه من خلال المسئولين فى الدولة عن ذلك.

3. إن الألعاب الإلكترونية لما لها من جاذبية خاصة لدى الأطفال بما تتيحه من تقنيات البعد الثالث

والأصوات والموسيقى والتعايش بداخلها من الممكن الاستفادة منها فى مجالات شتى من أبرزها مجال التعليم فى حالة تصميم ألعاب إلكترونية تعليمية تكون متاحة لطلاب المدارس وتكون وسيلة من الوسائل التعليمية الحديثة.

4. إن هذه الدراسة تفرد الطريق للعديد من الدراسات المتخصصة فى هذا الموضوع إذ يمكن دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على فئات عمرية أخرى غير المرحلة الوسطى للطفولة مثل تأثير التعرض للألعاب الإلكترونية على المراهقين أو الشباب، كما يمكن اختبار تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال فى ضوء التصميم التجريبى أو شبه التجريبى. كما يمكن اجراء دراسات مقارنة بين تأثير الألعاب الإكترونية على الأطفال وغيرها من الفئات العمرية بين الدول العربية المختلفة، كما يمكن اختبار تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال فى ضوء نظريات إعلامية أخرى مثل نظرية تأثير الشخص الثالث.