مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية شمال مدينة الرياض

إعـــداد:

أ.عائشة بنت سعد بن عبدالله ابوعيد

ماجستير الآداب في تربية الطفولة المبكرة

جامعة الملك سعود بالمملكة العربية السعودية

مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الالكترونية شمال مدينة الرياض

أ.عائشة بنت سعد بن عبد الله ابوعيد
ماجستير الآداب في تربية الطفولة المبكرة
جامعة الملك سعود بالمملكة العربية السعودية

• **المستخلص:**

هدفت البحث الحالية إلى التعرف على مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية كما هدفت إلى التعرف على تصنيفات الألعاب الإلكترونية وهدفت كذلك إلى التعرف على ماذا تعني مضامين الصور خلف الألعاب الإلكترونية كما هدفت إلى التعرف على الفروق ذات دلالة إحصائية في مدى وعي والدي طفل الروضة تعزى لمتغيراتهم (المؤهل _ العمر) ولتحقيق هذه الأهداف استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي كما اعتمدت أداة الاستبانة كأداة لجمع البيانات وبعد التحقق من صدقها وصلاحيتها للتطبيق الميداني قامت الباحثة بتطبيقها وقد قسمت الباحثة دراستها إلى خمسة فصول تناول الفصل الأول منها مشكلة البحث وأهميتها واسئلتها وحدودها ومصطلحاتها بينما تناولت الباحثة في الفصل الثاني الإطار النظري للدراسة وكذلك تناولت الدراسات السابقة للدراسة أما في الفصل الثالث فقد تناولت منهجية البحث وإجراءاتها موضحة مجتمع البحث وأدواتها وإجراءاتها والأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل بيانات البحث بينما تناولت في الفصل الرابع النتائج التي توصلت إليها البحث وتفسيرها ومناقشتها بينما تناولت الفصل الخامس تحليل البحث البحث وفي الفصل السادس أهم نتائجها وتوصياتها ومقترحاتها.

الكلمات المفتاحية: وعي – والدي طفل الروضة – تصنيفات الألعاب الإلكترونية – مدينة الرياض.

Extent OF kindergarten's parents Awareness OF the Electronic Games Classifications IN North OF Riyadh.

Aisha Saad Abdullah Abu Eid

Abstract :

This study aims to identify the extent to which the parents of the kindergarten are aware of the classifications of electronic games as well as to identify electronic game classifications and also aim to identify what the contents of the images mean behind the electronic games and to identify the differences with a statistical significance in the extent the consciousness of the kindergarten's parents according to the result of his/her (Qualifications-age). To achieve these goals, the researcher used the analytical descriptive approach as adopted the identification tool as a tool for data collection and after verification of its truthfulness and validity for field application the researcher applied it and has divided The researcher studied it into five chapters, the first of which dealt with the problem of study, its importance, questions, limits and terminology, while the researcher addressed the chapter II the theoretical framework for the study as well as the previous studies of the study in chapter III, the methodology and procedures of the study were addressed the study community, its tools and procedures, and the statistical methods used to analyze the study data, while in chapter IV the findings,

interpretation and discussion of the study, while chapter V dealt with the summary of the study and its main findings, recommendations and suggestions.

Key words : Awareness - kindergarten's parents - Electronic Games Classifications - Riyadh

• مدخل البحث:

يعتبر اللعب مظهر من أهم مظاهر الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضروريات حياته مثل أكله ونومه (الختاتنة،٢٠١٣، ص١٥).

وكما ذكرت (قويدر،٢٠١١) في دراستها أنه كنتيجة للتغير السريع الذي شهده العالم، تغير مفهوم اللعب عند الأطفال، فبعد ما كان اللعب مرتبط بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون في حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من الألعاب الإلكترونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها.

ففي بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي، برزت هذه الأنواع من الألعاب التي لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال، ووفقا لنظرية التحليل النفسي فإنه من خلال تلك الألعاب يميل الأطفال الى خلق عالم من الوهم والخيال يمارسون فيه خبراتهم الباعثة على السرور والمتعة واللذة (الشحروري،٢٠٠٨،ص٨). كما أن الألعاب الإلكترونية أصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم، حيث انتشرت انتشارا واسعا في المجتمعات العربية إذ لا يكاد يخلو بيت منها، فاستحوذت على عقولهم واهتماماتهم (الهدلق،٢٠١٢).

فمن المعروف أن السلوك الإنساني سلوك متعلم، حيث أشارت بعض البحوث والدراسات العلمية أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف تظهر لديهم السلوكيات العدوانية بشكل متزايد، فهذه الألعاب لها ضرر أكثر من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها، فضلا عن إشاعة الرذيلة والفاحشة بين الأطفال، وذلك من خلال انتشار الألعاب التي تدعو للفاحشة والجنس والترويج للأفكار الهدامة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء(محمد،٢٠٠٧).

وبالرغم من ذلك، معظم أولياء الأمور لا يدرك مخاطر هذه الألعاب وتبعياتها، خاصة عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، بالإضافة إلى غياب الرقابة على محلات البيع، الذي نتج عنه وجود ألعاب لها

آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم ، فقد أثبتت الإحصاءات الصادرة من تقرير " اليونيسيف " السنوي الذي أصدرته عن وضع الأطفال في العالم عام ٢٠١٢ م ، إن ممارسة هذه الألعاب تؤثر على سلوك الطفل فقد يدمن هذه الألعاب كما تؤثر على شخصيته (فتح الله ،٢٠١٤).

ومن هذا المنطلق، تعرضت معظم الشركات التي تنتج برمجيات الألعاب الإلكترونية في تسعينيات القرن العشرين الميلادي إلى انتقادات من قبل الوالدين والمشرعين الأمريكيين، بناءا على وجود ارتباط بين مشاهد العنف الموجودة في محتويات الألعاب الإلكترونية وبين سلوكيات العنف الحقيقية التي يرتكبها بعض الأطفال في الواقع، أثار هذا الخلاف الكثير من النقاشات حول مدى دستورية فرض قيود إجبارية على محتوى الألعاب الإلكترونية، ولهذا جاء نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية الأمريكي، كمحاولة لتجنب القيود التشريعية، وذلك عبر تبني عمليات تطوعية لتصنيف الألعاب الإلكترونية بهدف إرشاد الوالدين بخصوص محتوى اللعبة الإلكترونية والتصنيف العمري المناسب لممارستها(الهدلق،٢٠١٤).

وفي ضوء ما يشهده العصر من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناشط الحياة التعليمية والتثقيفية والاجتماعية والترويحية، فإنه يتوقع من الأسر العربية المعاصرة أن تعمل على تطوير معارفها ومهاراتها التقنية لتتمكن من التوجيه والإرشاد والإشراف على الأبناء، كونها تمثل خط الدفاع الأول عن الأطفال(الزيودي،٢٠١٤).

حيث تسعى الباحثة من خلال هذا البحث الكشف عن واقع معرفة والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية، والتعرف على هذه التصنيفات، فمن خلال التعرف على هذه التصنيفات سوف يقدم للأطفال محتوى ألعاب مناسب لعمرهم ومناسب لقيم وعادات المجتمع، فيحد ذلك من تزايد سلوكيات العنف المنتشرة بين الأطفال .

• مشكلة البحث:

ترتبط حياة أطفالنا باللعب، فمن خلاله يكتسبون ويتعلمون معظم سلوكياتهم الحياتية، كما يترك اللعب بصمات واضحة على ملامح شخصيات الأطفال، وبالتالي يشكل اللعب مخزونا معرفيا يرتبط بفهم الطفل وتفكيره(الشحروري،٢٠٠٨،ص٨).

حيث أشارت العديد من الدراسات والأبحاث إلى وجود علاقة مباشرة بين السلوكيات العنيفة والسلوكيات الغير مرغوب فيها من قبل الوالدين والمربين التي يمارسها الأطفال في الواقع وبين الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها(الشحروري،٢٠٠٨).

بالإضافة إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، حيث ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة وثلاثين عاما الأخيرة بارتفاع معدل الجريمة وازدياد السلوك العنيف في العديد من المجتمعات، وكان القاسم المشترك بين تلك المجتمعات هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو ممارسة الألعاب الإلكترونية (السعد،٢٠٠٥).

إن معظم أولياء الأمور لا يدرك مدى خطورة هذه الألعاب الإلكترونية وماينتج عنها من آثار سلبية على سلوك وصحة الطفل(فتح الله ،٢٠٠٤).

ومن أجل ذلك تولد لدى الباحثة ضرورة التعرف على مدى معرفة والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية، و تسليط الضوء على هذه التصنيفات والتعرف على مضامينها للحد من السلوكيات السلبية والمنتشرة بين الأطفال .

• أهداف البحث:

- التعرف على مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الالكترونية.
- التعرف على دور الوالدين في رعاية الطفل.
- التعرف على تصنيفات الألعاب الالكترونية.
- التعرف على مضامين الصور خلف الألعاب الالكترونية.

• أهمية البحث :

• أولا : الأهمية النظرية :

- تضيف هذه البحث إلى المعرفة التربوية المتخصصة في مجال الطفولة رؤية أكثر عمقا عن ضرورة وعي الوالدين والمربين بتصنيفات الألعاب الإلكترونية.
- تأتي أهمية هذه البحث في الوقت الحاضر من التقدم التكنولوجي في العصر الحالي والتطورات التي شملت جميع جوانب الحياة وظهور ألعاب حديثة تواكب هذه الثورات التكنولوجية.
- تنبع أهمية هذه البحث أيضا من أهمية التعرف على تصنيفات الألعاب الإلكترونية لتعديل سلوك الأطفال وحمايتهم من ممارسة ألعاب لا تناسب مستواهم العمري أو ممارسة ألعاب محتواها لايتناسب مع قيم وعادات المجتمع .
- مما يضفي على هذه البحث بعدا جديدا يجعلها تتفرد عن الدراسات الأخرى هو ندرة الدراسات التربوية التي تناولت واقع وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية.
- وتتضح أهمية البحث من خلال توصيات الدين الإسلامي والعديد من البحوث والدراسات والمؤتمرات العلمية التي أكدت على دور الأسرة في حماية الطفل وتربيته تربيه سليمه تتفق مع عادات وقيم مجتمعه.

• **ثانيا: الأهمية التطبيقية:**

إن هذه البحث تسهم في التعرف على واقع وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية ونتائج هذه البحث نافعة لأن:

- مساعدة الوالدين لحل الصعوبات التربوية المرتبطة بسلوك الطفل الغير مرغوب فيه، ولمساعدتهم على اختيار ألعاب ذات محتوى يتناسب مع أعمار أطفالهم وعاداتهم وقيمهم.
- نتائج اللعب بهذه الألعاب ينعكس على مرحلة الطفولة وتتضح فيها أبرز المشاكل السلوكية (الشحروري،٢٠٠٨)، فمرحلة رياض الأطفال تعد من أخصب المراحل التربوية التعليمية في تكوين الشخصية لأنها مرحلة يتم فيها التعلم بشكل تلقائي.

• **مصطلحات البحث :**

• **الألعاب الالكترونية :**

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز، والتي تزود الفرد بالمتعه من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية (الشحروري،٢٠٠٨،ص٤٦).

وعرفها الرميان (٢٠٠٧) بأنها ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب، وتلعب عادة في أنظمة ألعاب فيديو التي تعمل على أجهزة خاصة يتم توصيلها بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الكمبيوتر، ويقضي الأطفال الساعات الطوال أمام هذه الألعاب.

• **التعريف الإجرائي :**

هي الألعاب التي تكون على هيئة قرص ويتم تشغيلها عن طريق جهاز إلكتروني يعرف بPlay Station أو Xbox أو WeeUوتعرض على شاشة التلفاز.

• **التصنيفات :**

تقسيم الوظائف وتبويبها في مجموعات، وترتيبها ووضعها حسب أنواعها(ابن منظور،١٤١٤).

• **التعريف الإجرائي :**

هو تقسيم الألعاب الإلكترونية إلى مجموعات يتناسب محتواها والعمر المناسب لها للفئة التي ستقدم لها اللعبة من خلال أيقونة خلف اللعبة لها مضمون ودلالة معينة ينغي التعرف عليها.

• **طفل الروضة:**

هم الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ثلاث إلى ست سنوات.

- **حدود البحث:**
  - الحدود الزمانية: تم تطبيق البحث خلال العام الدراسي ١٤٣٨-١٤٣٩هـ
  - الحدود المكانية: تم تطبيق هذه البحث على والدي طفل الروضة في شمال مدينة الرياض.
  - الحدود الموضوعية: اقتصرت هذه البحث على معرفة مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية.

- **الإطار النظري:**
- **المبحث الأول: دور الوالدين في رعاية الطفل:**

تمثل الأسرة التي تتكون من الوالدين والإخوة البيئة التربوية الأولى التي ينشأ فيها الفرد، فهي تشكل شخصيته تشكيلا فرديا واجتماعيا ففيها يكتسب الفرد أساليب ومهارات التعامل مع الآخرين في أثناء سعيه لإشباع حاجاته وتحقيق مصالحه (مزاهره والعساف ، ٢٠١١). إن من أهم الوظائف التي مازالت الأسرة تحرص عليها ولا يمكن الاستغناء عن القيام بها في ظل تطور المجتمعات هو ما يتعلق بعمليات التربية والتنشئة الاجتماعية، فما زالت الأسرة عاملا مهما من عوامل التربية و إعداد النشء للحياة، بل عليها تتوقف آثار عوامل التربية الأخرى جميعا سواء في ذلك العوامل المقصودة كأعمال المدرسة والمعلمين أم العوامل الغير مقصودة كالوراثة والبيئة الجغرافية والتقليد واللعب(ابوزيد،٢٠١١).

ويظهر دور الأسرة والوالدين التربوي والاجتماعي فيما يلي :

- الأسرة هي العامل الوحيد للحضانة في المراحل الأولى للطفولة .
- يتكون لدى الفرد بفضل الحياة في الأسرة وتحت كنف الوالدين الروح العائلي والعواطف الأسرية المختلفة، كما أن الوالدين يغرسون في أطفالهم حب الخير والكرامة الاجتماعية، كما أنهم يربون أطفالهم على مواجهة قوانين السلوك العامة في المجتمع مستقبلا ليستجيبوا للمواقف الإنسانية المتعددة استجابة سليمة.
- على الوالدين يقع قسط كبير من واجب التربية الوجدانية والخلقية والدينية في جميع مراحل الطفولة (أبوزيد ، ٢٠١١) .

ومما لاشك فيه أن الاتجاهات الوالدية تؤثر في لعب الأطفال سلبيا أو إيجابيا، فالأسر المتسامحة التي يتشاور فيها الوالدين معا في اتخاذ القرارات، ويشرحان أسباب فرض قواعد للسلوك لأطفالهما، ويشجعان الأطفال على ممارسة اللعب في الوقت الذي يقومان فيه بتوفير الرقابة الكافية عليهم، هذه الأسر أنجبت أطفالا يتميزون بالانطلاق الكبير في الناحية الاجتماعية سواء في اتجاه الصداقة أو العداوة كما يتميزون في سلوكهم ولعبهم بالأصالة والفضول والتجديد والإنشاء، وفي المقابل لهذه الاتجاه الإيجابي من الوالدين نحو لعب الأطفال فإن هناك أسرا متشددة تحرم أطفالها من ممارسة اللعب كما تفرض قيود على سلوك الأطفال فينشأ الأطفال منصاعين ومحدودي الفضول أو الأصالة والتجديد والتخيل (الختاتنة ، ٢٠١٣) .

فقد ذكرت (قويدر ، ٢٠١١) في دراستها ان الأسر الغربية تعاني اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الألعاب الإلكترونية وشبكات الإنترنت، لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الأم والجلسات الأسرية، حيث يقضي الطفل أكثرمن ثلث وقته خارج المدرسة أمام الشاشة، غير آبهين بتعليمات الوالدين هذا الوضع دفع لإجراء العديد من الدراسات التي أكدت بالفعل حدوث قطيعة كبيرة بين الأطفال ووالديهم والمحيط الاجتماعي الذي يعيشون فيه، وخرجت هذه البحث بتوصيات شديدة اللهجة تحمل المؤسسات والشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولية تخدير الأطفال دون دراسة أبعاد تأثير هذا المحتوى عليهم، داعين الوالدين إلى مراقبة أطفالهم مراقبة دائمة مع ضرورة تنويع المنتجات الترفيهية الموجهة للطفل .

فالاهتمام بموضوع التربية المبكرة في المرحلة الراهنة يتعلق بعدد من الأسباب والاعتبارات أهمها:

- أهمية وحتمية بذل كافة الجهود اللازمة لرعاية وتنشئة الطفل وتعليمه وتنميته والإسراع من معدل نموه في مختلف الجوانب مبكرا ما أمكن من عمر الطفل .
- وترجع الأهمية السابقة إلى عدد من الأسباب والاعتبارات أهمها: اعتبارات تتعلق ببناء القيم والاتجاهات والعادات و السلوكيات : الخطأ والصواب وبناء الضمير وتحقيق انتماء الأطفال لدينهم ووطنهم و قوميتهم، فقد أشارت نتائج الدراسات الحديثة التي أجريت على مرحلة الطفولة المبكرة أن :
  - ✓ الأساس السليم للشخصية الإنسانية يبنى خلال الأعوام القليلة الأولى من عمر الطفل .
  - ✓ أهمية وخطورة العلاقة السوية بالوالدين وتحقيق الارتباط المبكر معهما لتحقيق الصحه النفسية للأبناء.
  - ✓ الطفل يتعلم أفضل وأبقى أنواع التعلم من بالغ يحبه ويثق به ويرتبط فيه ارتباط عاطفيا وثيقا كالوالدين كافة الاتجاهات والقيم والأعراف والصواب والخطأ، كما أن الضمير الإنساني يبنى خلال الست سنوات القليلة الأولى من عمر الطفل بما يمكن أن يحل الضبط الداخلي محل الضبط الخارجي فيستطيع الطفل عمل ما يراه صوابا وتجنب ما يراه خطأ دون رقابة من الأهل والمدرسة(مزاهرة والعساف ، ٢٠١١) .
- خطورة وأهمية إعداد الأطفال للمستقبل ولعالم الغد بكل مايحمله لهم من تحديات وصعاب على ضوء دخول العالم للحلقة الثالثة من حلقات الحضارة الإنسانية وهي حلقة المعلوماتية.

فإذا أراد الوالدان تحقيق بناء نفسي سوي للطفل وأساس متين لشخصيته وإكسابه العادات والأعراف والقيم وتكوين دينه وضميره وخلقه عليهما

الاهتمام الكبير بمعاملة الطفل وتربيته ورعايته خلال الأعوام القليلة الأولى من عمره أي خلال مرحلة الطفولة المبكرة وسن ما قبل المدرسة (مزاهرة والعساف ، ٢٠١١) .

- **المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية**
- **تصنيفات الألعاب الإلكترونية :**
- **نظام تصنيف الألعاب الإلكترونية في دول الاتحاد الأوروبي PEGI :**

بالاطلاع على موقع تصنيف الألعاب الإلكترونية في دول الإتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب نجد أنه يحتوي على مكونين أساسيين بحسب الموقع الخاص " بنظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب " على الإنترنت :

- أولا: توصيف محتوى اللعبة : وهذا يوفر توصيفا موجزا وموضوعيا لمحتوى اللعبة الإلكترونية، ويبين ما إذا كانت اللعبة تحتوي على أي شيء غير مرغوب فيه من قبل الوالدين .
- ثانيا: تصنيف اللعبة وفقا للمرحلة العمرية : يعبر هذا التصنيف عن المرحلة العمرية المناسبة لممارسة اللعبة، ويتم التعبير عنه بعدد من الشعارات التي تدل على التصنيف العمري المناسب للاعبين.

وفيما يلي سيتم عرض للتصنيفات والشعارات التي تدل على التصنيف العمري المناسب وعلى محتوى الألعاب الإلكترونية المعتمدة من " نظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب " .

- **فئات التصنيفات العمرية ورموزها المعتمدة من قبل " نظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب"**

الرقم (3) في هذا التصنيف يدل على أن محتوى اللعبة مناسب لكافة الفئات العمرية ابتداء من سن الثالثة، كما يدل على احتمالية احتواء المحتوى على بعض أعمال العنف ولكن في سياق كوميدي (مثل أشكال العنف الموجودة في توم وجيري) فتكون الشخصيات خيالية تماما بحيث لا يتمكن الطفل من الربط بين الشخصية الكرتونية المتحركة على الشاشة والشخصيات البشرية الحقيقية، فهذا التصنيف يدل على خلو اللعبة من أي مشاهد عري أو إلى إشارات جنسية (الهدلق،٢٠١١).

كما يدل الرقم (7) على أن محتوى اللعبة مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم سبع سنوات أو أكبر، وهو يتشابه مع تصنيف الرحلة العمرية لسن ثلاث سنوات، إلا أنه قد يحتوي على أصوات مخيفة مسموح بها لهذه الفئة المسموح بها لهذه الفئة العمرية، كما قد تحتوي على مشاهد عري جزئي ولكن ليس في سياق جنسي (الهدلق،٢٠١١).

ويدل الرقم (12) على أن اللعبة مناسبة للأطفال الذين تبلغ أعمارهم اثنتي عشرة سنه أو أكبر، وألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على ألفاظ غر مقبولة ولكنها لاتصل لحد الشتائم، كما قد تحتوي على مشاهد عنف أو عري لشخصيات رسومية كرتونية أو حيوانات ولكن ليست من قبل الإنسان (الهدلق ، ٢٠١١) .

أما الرقم (16) فهو مناسب للبالغين الذين تبلغ أعمارهم ست عشرة سنة أو أكبر، قد يشتمل محتوى اللعبة التي تحمل هذا التصنيف على أفعال جنسية مقاربة أو مشابهة لما هو حاصل في الحياة الحقيقية، كما قد تشتمل على أعمال عنف بالإضافة إلى احتمالية احتواء محتوى هذه اللعبة على لغة أكثر تطرفا، أو قد تحتوي على مشاهد فيها تشجيع على تعاطي التبغ والخمور والمخدرات والممارسات الإجرامية (الهدلق ، ٢٠٠١) .

وبالنسبة لدلالة الرقم (18) فهو يرمز إلى مناسبة محتوى اللعبة للذين تبلغ أعمارهم ثماني عشرة سنة أو أكبر، وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على مشاهد مطولة ومتكررة من الممارسات الجنسية والعري، إضافة إلى مشاهد عنف وحشية قد تؤدي باللاعب إلى التفاعل مع اللعبة، كما قد تحتوي على مشاهد يتم فيها تعاطي المخدرات (الهدلق ، ٢٠١١).

- **تصنيفات وشعارات توصيف المحتوى المعتمدة من قبل " نظام الاتحاد الأوروبي لمعلومات الألعاب" [PEGI] :**

رمز التصنيف	دلالة الرمز
DRUGS	يشير إلى وجود مشاهد فيها تعاطٍ للمخدرات.
FEAR	يشير إلى وجود مشاهد مخيفة أو مرعبة للأطفال
DISCRIMINATION	يشير إلى وجود مشاهد تشجع على التمييز العنصري.
BAD LANGUAGE	يشير إلى وجود حوارات أو مشاهد تشتمل على لغة أو ألفاظ هابطة
GAMBLING	يشير إلى وجود مشاهد تعلم أو تشجع على ممارسة القمار.
VIOLENCE	يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عنف أو أعمال وحشية.
NUDITY	يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عري، بما في ذلك بعض الأوضاع الجنسية.
SEX	يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على ممارسات جنسية.
ONLINE	يشير إلى أن اللعبة يمكن ممارستها على الإنترنت Online

- **التصنيف الأمريكي للألعاب الإلكترونية:**

بالإطلاع على الموقع الخاص للمجلس الأمريكي لتصنيف البرمجيات الترويحية ESRB على الإنترنت نجد أن نظام التصنيف الأمريكي يحتوي على مكونين أساسيين:

- **أولا: توصيف محتوى اللعبة**

يوفر هذا التصنيف توصيف موضوعي وموجز لمحتوى اللعبة الإلكترونية، كما يبين وجود أي شيء غير مرغوب فيه من قبل الوالدين أو القائمين على نظام التصنيف في محتوى اللعبة هذا و يبين الجدول التالي المصطلحات ذات الصلة بتوصيف محتوى اللعبة :

جدول (١) : المصطلحات ذات الصلة بتوصيف محتوى اللعبة

المصطلح	دلالة المصطلح
Drug Reference الإشارة للمخدرات	يشير إلى احتواء اللعبة على محادثات عن المخدرات أو عرض صور عنها.
Use of Drugs تعاطي المخدرات	يشير إلى احتواء اللعبة على مشاهد فيها تعاطي للمخدرات.
Alcohol Reference الإشارة للخمر والكحول	يشير إلى احتواء اللعبة على محادثات عن الخمر والكحول أو عرض صور له.
Use of Alcohol تناول الكحول / الخمر	يشير إلى احتواء اللعبة على مشاهد لشرب الكحول أو الخمر.
Tobacco Reference الإشارة للتبغ / الدخان	يشير إلى احتواء اللعبة على محادثات أو صور عن التدخين.
Use of Tobacco تعاطي التبغ / التدخين	يشير إلى احتواء اللعبة على مشاهد فيها تعاطي للتدخين.
Simulated Gambling محاكاة القمار	يشير إلى احتواء اللعبة على ممارسات القمار، ولكنها محاكاة للقمار.
Real Gambling قمار حقيقي	يشير إلى احتواء اللعبة على ممارسات للقمار بما في ذلك الرهان على العملة أو النقد.
Partial Nudity عري جزئي	يشير إلى احتواء اللعبة على رسوم ومشاهد قليلة من العري.
Nudity عري	يشير إلى احتواء اللعبة على رسوم ومشاهد واضحة ومطولة للعري.
Sexual Content محتوى جنسي	يشير إلى احتواء اللعبة على مشاهد واضحة للسلوك الجنسي إضافة على احتوائها على مشاهد للعري الجزئي.
Sexual Theme مواضيع جنسية	يشير إلى احتواء اللعبة على سلوكيات وأفعال جنسية.
Strong Sexual content محتوى جنسي قوي	يشير على احتواء اللعبة على مشاهد متكررة للعري والمعاشرة الجنسية.
Sexual Violence عنف جنسي	يشير إلى احتواء اللعبة على سلوكيات وأفعال جنسية عنيفة كالاغتصاب.
Violent References إشارة العنف	يشير إلى وجود مشاهد تحتوي على تصرفات عنيفة.
Violence عنف	يشير إلى احتواء اللعبة على صراع عدواني.
Fantasy Violence عنف خيالي	يشير إلى احتواء اللعبة على مشاهد عنيفة ذات طابع خيالي، وقد تحتوي على شخصيات بشرية أو خيالية يمكن تمييزها بسهولة عن الواقع.
Intense Violence عنف شديد	يشير إلى احتواء اللعبة على مشاهد قتال وصراع حقيقي يشبه الواقع
Blood دم	يشير إلى احتواء اللعبة على دماء.
Animated Blood سفك الدماء	يشير إلى إحتواء اللعبة على ممارسات لسفك الدماء.
Blood and Gor	يشير إلى احتواء اللعبة على ممارسات لسفك الدماء وتشويه الأعضاء.

• **ثانيا: تصنيف اللعبة وفقا للمرحلة العمرية:**

يعبر عن تصنيف اللعبة وفقا للمرحلة العمرية المناسبة لممارسة لعبة إلكترونية ما، ويتم التعبير عنه بعدد من الرموز او الشعارات التي تدل على مناسبة محتوى اللعبة عمريا للاعب الذي يرغب بممارسة اللعبة.

• **أهمية ومخاطر الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة:**

• **أهمية الألعاب الإلكترونية:**

أشارت (حجازي، ٢٠١٠) من براون (Brown،١٩٩٠) و ديمبسي (Dempsey،١٩٩٦) إلى أهمية وفوائد الألعاب الإلكترونية لطفل الروضة، فهي تضع المتعلم في جو يسوده المرح والمتعة، مما يولد لديه اتجاهات إيجابية نحو التعلم، إضافة لكونها تبسط وتسهل العملية التعليمية، وكونها ألعاب تفاعلية فهي تعلم بعض المهارات والحقائق، وتشجعه على التفاعل الإيجابي النشط بدلا من أن يأخذ دور المتلقي، كما أنها توفر الوقت والجهد في العملية التعليمية، وتشجع التفاعلات الاجتماعية الإيجابية وتنمي مهارة التعاون والتنافس الإيجابي وتقبل الآخر.

ومن أهمية استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية في سنواتهم المبكرة أنها :

- تثير التأمل والتفكير.
- تشجع الحلول الإبداعية والتكيف أو التأقلم.
- تمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة(الهدلق،٢٠١٤).

كذلك من أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية هو أن استخدام هذه الألعاب تحسن المهارات المعرفية، وبالذات مهارات القراءة على وجه التحديد وذلك بالنسبة للأطفال ذوي مهارات القراءة المنخفضة فقط (حجازي،٢٠١٠).

• **مخاطر الألعاب الإلكترونية:**

على الرغم من الفوائد والأهميات التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات التها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب (جايمتي،٢٠٠٦) و (بآول آداشي،٢٠١٠).

كذلك من مخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطفل هي أن الأطفال الذين يمضون أوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، فإن

هذه يؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الاكاديمي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات أكثر سلبية من قبل المعلمين بالمقارنة مع الأطفال الذين يمارسون العابا أقل عنفا أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الاطلاق(قويدر،٢٠١٢).

ونظرا لكثرة المخاطر المتعلقة باستخدام الشاشات الإلكترونية وألعابها تم تصنيف المخاطر والأضرار عدة تصنيفات وهي:

- **أضرار ومخاطر دينية:**

من الأضرار الدينية المترتبة على استخدام الألعاب الإلكترونية تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الالعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.كما بأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.

- **أضرار ومخاطر سلوكية أمنية:**

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها من خلال الألعاب الإلكترونية، تعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى إرتكاب الجرائم (الهدلق،٢٠١٣).

- **أضرار ومخاطر صحية:**

ذكر عبدالعزيز من (يولمان و سوانسون، ٢٠٠٤) أنه من الأضرار والمخاطر الصحية المصاحبة للاستخدام المستمر للألعاب الإلكترونية ظهور مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما تؤثر الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال سلبًا على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق.

كذلك من أضرار هذه الألعاب الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم(عبدالعزيز،٢٠١١).

كما أن الألعاب التي يمارسها الأطفال عبر الشاشات الحساسة لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إن هو أدمن على ممارستها.

ومن أضرار ومخاطر استخدام الألعاب الإلكترونية أيضا أن بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعًا نادرًا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض.

- **الأضرار الاجتماعية:**

من الأضرار الاجتماعية المترتبة على استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة هي أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل(الهدلق،٢٠١٤).

كما أن استخدام الطفل لشخصيات خيالية بعيدة عن الواقع وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط (المرجع السابق).

- **أضرار أكاديمية:**

إن ممارسة الطفل للألعاب الألكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، كما أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل البحث والتحصيل(الهدلق،٢٠١٤).

- **نظريات اللعب:**
- **نظرية الطاقة الزائدة:**

ظهرت هذه النظرية في أواخر القرن الماضي ووضع أساسها كلا من (شيلر وهربرت)، فقد فسرت هذه النظرية اللعب بأنه يعمل على التخلص من الطاقة الزائدة، فالأطفال دائما محاطين بعناية الوالدين ورعايتهم

فيقدمون لهم كل مايحتاجونه من غذاء واهتمام بالنظافة والصحة دون أن يقوم الأطفال بعمل ما فتتولد لديهم طاقة زائدة يصرفونها في اللعب(الختاتنة،٢٠١٣).

- **نظرية الإعداد للحياة المستقبلية :**

وضع أساس هذه النظرية (كارل غروس)، فهو يرى أن اللعب للكائن الحي هو عبارة عن وظيفة بيولوجية هامة، فاللعب يمرن الأعضاء فتساعد الطفل على السيطرة التامة لهذه الأعضاء، فاللعب إذا إعداد الطفل لعمل أعمال جادة ومفيدة في المستقبل، كما يرى صاحب النظرية أن مصدر اللعب هو الغرائز(الشحروري،٢٠٠٨).

- **نظرية جان بياجيه في اللعب:**

ترتبط نظرية (جان بياجيه) في اللعب ارتباطا وثيقا بتفسيره لنمو الذكاء، فيرى أن اللعب يبدأ في المرحلة الحسية الحركية، فالطفل حديث الولادة لا يدرك العالم في حدود الأشياء الموجودة في الزمان والمكان، وتضفي نظرية (بياجيه) على اللعب وظيفة بيولوجية واضحة بوصفة تكرارا نشطا وتدريبا يتمثل الخبرات والمواقف الجديدة تمثلا عقليا وتقدم الوصف المناسب لنمو المناشط المتتابعه.

لذلك تقوم نظرية (بياجيه) في اللعب على ثلاث افتراضات رئيسية وهي :

- إ ن النمو العقلي يسير في تسلسل محدد من الممكن تأخيره أو تسريعه ولكن التجربة وحدها لا يمكن أن تغيره وحدها .
- إن هذا التسلسل لايكون مستمرا بل يتألف من مراحل يجب أن تتم كل مرحلة منها قبل ابتداء المرحلة المعرفية التالية .
- إن هذا التسلسل في النمو العقلي يمكن تفسيره استنادا على نوع العمليات المنطقية التي يشتمل عليها(الختاتنه،٢٠١٣).

- **النظرية الترويحية أو التنفيسية:**

هذه النظرية لمدرسة التحليل (التحليل النفسي الفرويدية)، إذ ترى أن اللعب يساعد الطفل على التخفيف مما يعانيه من القلق الذي يحاول كل إنسان التخلص منه بأية طريقة واللعب يعتبر إحدى هذه الطرق وتشبه هذه النظرية إلى حد ما نظرية الطاقة الزائدة(الشحروري،٢٠٠٨).

- **نظريات اللعب الرقمي:**
- **أولا: نظرية Malone-Lepper للألعاب الرقمية التعليمية:**

تعتبر نظرية (مالون ليبر) "نظرية شاملة لتصميم الألعاب الرقمية التعليمية" تبنى على ثلاثة محاور هي (التحدي – الخيال – الفضول). الهدف من هذه النظرية هو "الحصول على محكات يكمن الرجوع إليها عند تصميم بيئات تعليمية من خلال الألعاب الرقمية، وتمتاز بالتحدي والخيال وحب الاستطلاع والحس المادي والمعرفي(الهدلق،٢٠١٢).

• **ثانيا: نظرية إختلال التوازن المعرفي لـ VanEck,R,2006,16-30**

تشير النظرية إلى أن النضج الفكري يعتمد على (الاستيعاب- الادراك - التكيف) وغياب تلك العناصر يحدث لدى الفرد ما يسمى باختلال التوازن المعرفي ويرى(فان أيك) أن ذلك هو مفتاح التعلم في الألعاب الرقمية حيث يشعر المتعلم بحالة من عدم الرضا المعرفي ورغبة في الاستمرار و المتابعة لتحقيق الفوز لذا يبدأ في محاولة استكشاف اللعبة لتحقيق الوعي بها وفهمها وأخيرا التكيف ثم الانغماس وعند هذا المستوى يخرج المتعلم من حيز الوقت والعالم الخارجي، مما يدفعه إلى "إجازة" اللعبة، مثل الألعاب القائمة على الألغاز والتي تتطلب حلولا غير منطقية، والمهم في ذلك هو توفر المعرفة اللازمة للتفاعل مع اللعبة في إطار المضمون وعلى نحو يتناسب مع المنهج(الهدلق،٢٠١٢).

• **ثالثا: نظرية الدافعية ل [Prensky, M,2001]:**

يعتبر الدافع للتعلم من أهم الأمور التي تؤثر في التعلم ذلك أن التعلم يتطلب الجهد، ونادرا ما يبذل المتعلم جهدا دون وجود دافع والذي يمكن أن يتمثل في الألعاب الرقمية في معرفة الأهداف الجوهرية، والحصول على المكافآت، والتخلص من بعض العوامل النفسية مثل الحاجة للرجاء والاستحسان ، الخوف، ويشير " **Prensky**" إلى أن الدافع في الألعاب الرقمية التعليمية يمكن أن يكون:

- الرغبة الدائمة في الفوز المستمر.
- الرغبة في اللعب لساعات طويلة.
- تقديم مكافآت مثل الحصول على كنز أو تجميع نقاط.
- التفكير، والعمل، وصنع القرار من الأشياء التي تعزز الدافع الذاتي(الهدلق،٢٠١٢).

• **رابعا: [مبدأ السرد القصصي] Chee Ang,2005**

يشير " شي انج " إلى أن اللعبة الرقمية تصاغ في إطار قصصي يعد الهيكل التنظيمي للعبة وذلك من أجل إحداث نوع من التفاعل مع اللعبة وتحقيق عنصر الإثارة والإمتاع والسماح للاعب لتشييد طريق اللعب داخل القصة التي تتفاعل مع الأحداث ويؤكد على أن الخيال في ألعاب الكمبيوتر يتوفر من خلال الغطاء السردي للقصة بشرط:

- أن يكون السرد في عالم اللعبة الرقمية يعتمد على تفاعل المتعلم بشكل جدي.
- الإجراءات والأحداث يتعرف عليها المتعلم مسبقا قبل الانغماس في اللعبة.
- مساعدة المتعلم على الحكم الذاتي على مقدار التقدم في محتوى اللعبة(الهدلق،٢٠١٢).

- **الدراسات السابقة**
- **أولاً: الدراسات العربية:**
- **دراسة السبيهين [٢٠١٥] بعنوان " الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على طفل الروضة السعودي":**

هدفت البحث إلى التعرف على الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على طفل الروضة السعودي، واستخدمت البحث المنهج الوصفي المقارن، وطبقت على (٨٠) طفل وطفلة من عمر(٣-٦) سنوات وأمهاتهم، وقد توصلت البحث إلى النتائج التالية:

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في عند مستوى (٠,٠٥) في الآثار الصحية السلبية، والآثار النفسية والاجتماعية السلبية باختلاف متغير مدة اللعب.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠١) فأقل بين الأطفال الذين يقضون من خمس إلى ست ساعات على الألعاب الإلكترونية، والأطفال الذين يقضون أربع ساعات على الألعاب الإلكترونية، والأطفال الذين يقضون أربع ساعات فأقل على الألعاب الإلكترونية حول الآثار السلوكية السلبية لصالح الأطفال الذين يقضون من خمس إلى ست ساعات على الألعاب الإلكترونية، والذين كان التأثير السلبي على سلوكياتهم أكبر.
- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى(٠,٠٥) حول الآثار على العمليات المعرفية، والآثار الاجتماعية الإيجابية، والآثار النفسية الإيجابية باختلاف متغير مدة اللعب.
- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الذكور والإناث، وبين الآثار السلبية الصحية والسلوكية والنفسية والاجتماعية السلبية.
- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط الأعمار المختلفة(٣-٤)، (٥-٦) وبين الآثار الإيجابية المعرفية والاجتماعية والنفسية.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى(٠,٠٥) بين متوسط درجات الأعمار المختلفة (٣-٤)، (٥-٦) وبين الآثار السلوكية السلبية، لصالح الذين أعمارهم (٥-٦).

- **دراسة [الهدلق، ٢٠١٤] بعنوان " تصنيف أخلاقي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس "**

هدفت البحث إلى استحداث تصنيف أخلاقي لبرمجيات الألعاب الإلكترونية على غرار " نظام الاتحاد الأوروب لمعلومات الألعاب ليكون مرجعا يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة وكذلك يهدف الى

تصنيف البرمجيات حسب المرحلة العمرية بما يتوافق مع تعاليم الدين الإسلامي الحنيف ، وهدفت أيضا إلى توفير نظام مرجعي لمن يريد إنتاج ألعاب إلكترونية تتفق مع تعاليم الدين الإسلامي الحنيف ،

- **دراسة [الزيودي ، ٢٠١٤] بعنوان " الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"**

هدفت البحث إلى التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي ، وكانت الأداة المستخدمة في البحث استبانه طبقت على عينة مكونة من (٣٣٦) معلما ، و (٥٠٠) ولي أمر طالب أختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة ، أظهرت نتائج البحث إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب ، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه ، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذا النوع من الألعاب ، أما من وجهة نظر الأهالي فهم يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية مما ينعكس على تحصيلهم الدراسي ، كما أنها تسبب مشاكل داخل الأسرة كضعف التواصل بين الأسرة والطفل ، وبزوغ نزعة الأنانية لدى الأطفال ، كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم حول ما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية ، كما بينت نتائج البحث أن ثمة توافقا بين تصورات المعلمين وأولياء الأمور من الطلبة حول الحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية ، منها تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة مايطرح بالأسواق من هذه الألعاب الإلكترونية ، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم ، فضلا عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب ، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها .

- **دراسة [ميهوب وإبراهيم ، ٢٠١٣] بعنوان " تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من ٤ – ٦ سنوات "**

هدفت البحث الى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الإجتمتعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من ٤ – ٦ سنوات ، كما سعى إلى التعرف على العلاقة بين عدد الساعات التي ينميها الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على المهارات الاجتماعية لهؤلاء الأطفال ، وما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث الممارسين للألعاب الإلكترونية في المهارات الاجتماعية، اعتمدت الباحثة المنهج

الوصفي الإرتباطي ، وكانت عينتها ٢٠٠ طفل تتراوح أعمارهم من ٤ – ٦ سنوات ، وأظهرت النتائج أن ١٠٪ من عينة البحث يمارسون الألعاب الإلكترونية ساعه في اليوم ، و٤٠٪ يمارسون اللعب بالألعاب الإلكترونية من ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات في اليوم ، و٣٥٪ يمارسون اللعب بالألعاب الإلكترونية من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات في اليوم ، بينما ١٥٪ يمارسون اللعب بالألعاب الإلكترونية لأكثر من خمس ساعات في اليوم ، كما أشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث في بنود (التواصل مع الآخرين ، التفاعل الاجتماعي ، السلوك الاجتماعي ، التعبير الإنفعالي) لصالح الإناث ، كما بينت النتائج عدم وجود فروق بين متوسطات الأطفال الذكور والإناث في بند التعامل مع البيئة المدرسية .

- **دراسة الهدلق [٢٠١٣] بعنوان " إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض "**

هدفت البحث إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه البحث شبه التجريبية طبقت على ٣٥٩ طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من ٧١ فقرة موزعة على محاور البحث الثلاثة. هذا وتوصلت البحث إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر التشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية. فمن الأثار الايجابية أن الألعاب الإلكترونية تسهم في تحسين بعض المهارات الإجتماعية والاكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الكتابة، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الاثار السلبية.

- **دراسة [الفامدي،٢٠١١] بعنوان " تأثير ألعاب الفيديو على رسومات الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة"**

هدفت البحث إلى التعرف على تاريخ ونشأة ألعاب الفيديو والتعرف على التأثيرات الإيجابية والسلبية لألعاب الفيديو على رسومات الأطفال، استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي من خلال تحليل رسوم الأطفال، وكانت أهم نتائج البحث أن المخزون البصري الذي يكتسبونة من خلال اللعب بالألعاب الإلكترونية يثري تفاصيل في رسومهم، السرعة والإثارة في الألعاب الإلكترونية انعكست بشكل كبير على رسوم الأطفال، وجود عدد من رموز القتل والعنف التي لاتناسب أعمار الأطفال ولا قدراتهم الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في رسومهم.

• **دراسة [قويدر، ٢٠١٢] بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال "**

هدفت البحث إلى معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر العاصمة، وإلى محاولة الوصول الى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من اخطارها والبحث عن أسباب انتشارها والتقليل من تأثيراتها السلبية، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينتها الدراسية من ٢٠٠ طفل جزائري تتراوح أعمارهم مابين ٧ إلى ١٢ عاما من الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، وأظهرت نتائج البحث أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال، وأن الألعاب الإلكترونية تسبب عزلة اجتماعية للطفل وإنطواء، كما أن الأطفال يميلون لتقليد الشخصيات البطولية في الألعاب الإلكترونية وهذا يؤثر على شخصياتهم وثقتهم بأنفسهم مستقبلا، من ناحية أخرى تؤثر الألعاب الإلكترونية على الطفل بشكل إيجابي حيث تجعله أكثر إصرارا على تحقيق الفوز والنجاح فخسارته تولد فيه روح الإرادة والطموح للفوز.

• **دراسة [القاسم، ٢٠١١] بعنوان " العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض "**

هدفت البحث الى كشف العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض عن طريق التساؤل التالي : هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية، واعتمد الباحث على المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت عينة البحث من (٥٣١) طالب من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض، تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس في مدينة الرياض خمسة منها أهلية وخمسة منها حكومية، وأظهرت نتائج البحث أن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني، وأن طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الالكترونية، كذلك يالطلاب الذين يمارسون الألعاب التي تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين، وأن الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان لديهم أعلى من الاخرين، وتوصلت إلى أنه لا توجد فروق في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف المراكز التربوية بمدينة الرياض وباختلاف الصف الدراسي.

• **دراسة [عبدالعزيز، ٢٠١١] بعنوان " المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة و أساليب الوقاية منها "**

كانت الأداة المستخدمة في هذه البحث هي المقابلة مع أولياء الأمور ومعلمات رياض الأطفال، حيث بلغت عينة البحث (١٥) من أولياء الأمور و(١٧) من معلمات رياض الأطفال، وتوصلت الباحثة إلى النتائج التالية:

- أن ٩٨٪ من أفراد العينة من أولياء الأمور والمعلمات أكدوا على أن الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية.
- أن ٨٣٪ من أولياء الأمور والمعلمات أكدوا على أن ألعاب العنف يفضلها الذكور على الإناث بينما الإناث يهتمون بألعاب المتشابهات والتلبيس.
- أن ٨٦٪من أولياء الأمور والمعلمات أكدو على أن الأجهزة التي يجلس عليها الأطفال هي جهاز البلاي ستيشن أو اللاب التوب.

- **دراسة [الشحروري والريماوي، ٢٠١١] بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن "**

هدفت البحث إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال المرحلة المتوسطة بالأردن ، كان منهج البحث تجريبي وعينة البحث (٧٥) طالب من طلالب المرحلة المتوسطة ، أظهرت نتائج البحث أن للألعاب الإلكترونية أثرا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهه ، مقارنة بالمجموعتين الموجهه والضابطة ، كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثرا على عمليات اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

- **دراسة الحمداني[٢٠١١]**

هدفت البحث إلى:

- الكشف عن تلاميذ المرحلة الإبتدائية الممارسين للألعاب الإلكترونية(play station).
- الكشف عن العلاقة بين السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية.
- الكشف عن العلاقة بين سلوك الممارسين للألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني من تلاميذ المرحلة الإبتدائية.

وطبقت هذه البحث على عينة بلغ حجمها (٤٣٠) تلميذ من المدارس الإبتدائية للبنين، وتوصلت البحث إلى النتائج التالية:

هناك علاقة بين السلوك العدواني وممارسة اللعبة لدى أفراد عينة البحث.

- **ثانياً: الدراسات الأجنبية:**
- **دراسة ساندرا هوفرث [Sandra , hofferth, 2010] بعنوان " وسائل الإعلام في المنزل وعلاقتها بإنجازات الأطفال وسلوكياتهم "**

هدفت البحث إلى معرفة دور استخدام الأطفال في سن مبكر لألعاب الفيديو ومشاهدة التلفزيون على إنجازاتهم وسلوكياتهم ، كانت عينة البحث الأطفال من عمر (٦) إلى (١٢) سنه ، أظهرت نتائج البحث أ ن الفتيات

استفادوا من استخدام الكمبيوتر أكثر من الأولاد ، كما أن اللعب بألعاب الفيديو يحسن القدرة على حل المشكلات التطبيقية للفتيات ، أما الفتيان فارتبطت ألعاب الفيديو بزيادة المشكلات السلوكية العدوانية .

- **دراسة بول أداشي [٢٠١٠]paul Adachi**

هدفت البحث إلى:

- المعادلة بين ألعاب الفيديو العنيفة والغير عنيفة من حيث القدرة التنافسية والصعوبة والسرعة في العمل.
- مقارنة تأثير كل لعبة من حيث السلوك العدواني، باستخدام مقياس للسلوك العدواني.

طبقت البحث على عينة بلغت (٤٢) فردا (٢٥ ذكرا و١٧ أنثى) أعمارهم ١٨ سنة، تم اختيارهم بشكل عشوائي باستخدام المنهج التجريبي، ومن أبرز النتائج التي توصلت لها البحث أن خصائص الألعاب المتمثلة في القدرة التنافسية أو الصعوبة أو سرعة الآداء والحركة، مسؤولة عن ارتفاع مستوى العدوانية في سلوك الأفراد.

- **دراسة أجراها كل من يولمان و سوانسون UhlmannSwanson [٢٠٠٤]:**

هدفت إلى التعرف على مدى تأثير التعرض للعنف في ألعاب الفيديو وعلى زيادة مستوى العنف التلقائي، وطبقت على عينة بلغت (١٢١) طالب وطالبة يلعبون ألعاب فيديو عنيفة، واستخدمت البحث المنهج الوصفي المسحي، وتوصلت البحث إلى النتائج التالية:

- إن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يسهم في تعلم الاستجابات العنيفة التلقائية.
- إن التعرض إلى ألعاب الفيديو العنيفة ينبئ بارتفاع مستوى مفهوم الذات العدواني التلقائي.

- **ثالثاً: تعقيب على الدراسات السابقة:**

ومما سبق يتضح أن البحوث السابقة والدراسات في مجملها قد تناولت الألعاب الإلكترونية من عدة رؤى ومجالات، فقد قدمت الدراسات والبحوث السابقة التي تناولت الألعاب الإلكترونية في العملية التربوية الأسس الفكرية والنظرية لمن يريد أن يتناول موضوع الألعاب الإلكترونية بشكل عام.

- **موقع البحث الحالية من بين الدراسات السابقة التي تم إستعراضها:**

تناولت الدراسات السابقة في موضوعها الألعاب الإلكترونية، لكن البحث الحالية تختلف عن غيرها في التركيز على واقع وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية.

- اهتمت بعض الدراسات السابقة في موضوع الألعاب الإلكترونية بمراحل دراسية مختلفة (الابتدائي- المتوسط- الثانوي)، ولكن نجد قلة الدراسات التي اهتمت بمرحلة رياض الأطفال والتي وجدتها في دراسة "السبيهين" فقط، الأمر الذي ميز البحث الحالية التي ركزت واهتمت بهذه المرحلة.

- تناولت بعض الدراسات السابقة في موضوعها الألعاب الإلكترونية سلبياتها وايجابياتها وأثرها على سلوك الأطفال مثل دراسة (الزيودي ، ٢٠١٤) و(الهدلق،٢٠١٣)، وعلاقتها بالعنف مثل دراسة (الحمداني،٢٠١١) ودراسة(السبيهين،٢٠١٥) ودراسة(بول آداشي،٢٠١٠)، وتصنيفاتها مثل دراسة (الهدلق، ٢٠١٤) وعلاقتها برسوم الأطفال مثل دراسة (الغامدي،٢٠١١)، وتشابهت هذه الدراسات باهتمام البحث الحالية بأثر الألعاب الإلكترونية على الطفل إلى جانب أهمية التصنيف.
- لقد اختلفت عينات الدراسات السابقة مع البحث الحالية من حيث الحجم والمواصفات باختلاف نوع البحث وأهدافها، ومن حيث المنهج تتفق البحث السابقة مع بعض الدراسات السابقة في استخدام المنهج الوصفي القائم على الإستبانة مثل دراسة (يولمان وسوانسون)، وتختلف مع بعض الدراسات مثل دراسة (عبدالعزيز،٢٠١١) التي اعتمدت أسلوب المقابلة.

• منهجية البحث وإجراءاتها:

• منهج البحث :

اتبعت البحث المنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة البحث وأهدافها والمنهج الوصفي لا يتوقف فقط على وصف الظاهرة المدروسة بل يتعدى ذلك لمحاولة الكشف عن العلاقة بين الظاهرة المدروسة والمتغيرات التي تؤثر فيها.

• مجتمع البحث :

يتكون مجتمع البحث الحالية من جميع أولياء أمور أطفال الروضة بشمال مدينة الرياض والبالغ عددهم (٩٦٠٥) طفل خلال فترة إجراء البحث خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ١٤٣٨/١٤٣٩هـ.

• عينة البحث :

تم أخذ عينة عشوائية بسيطة مكونة من (١٠٪) أي (٩٦٠) من أولياء أمور أطفال الروضة بشمال مدينة الرياض والبالغ عددهم (٩٦٠٥) طفل خلال فترة إجراء البحث خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ١٤٣٧/١٤٣٨هـ.

• أداة البحث :

تم اعتماد أداة الاستبانة كأداة لجمع بيانات البحث وقد تم تصميمها بالاستفادة من الإطار النظري والدراسات السابقة المشابهة وبعد تصميمها تم إتباع الخطوات التالية للتحقق من صلاحيتها للتطبيق الميداني :

• صدق أداة البحث:

• الصدق الظاهري للأداة :

للتعرف على مدى صدق أداة البحث في قياس ما وضعت لقياسه تم عرضها على المشرف العلمي على البحث ، ومن ثم تم إعداد أداة هذه البحث بصورتها النهائية.

• **صدق المحكمين:**

تم عرض المقياس على ثلاثة محكمين من الخبراء والمختصين في مجال تربية الطفولة المبكرة في جامعة الملك سعود، وذلك للتأكد من مدى وضوح فقرات المقياس، وانتمائها للمجال الذي وضعت لقياسه، ومدى ملائمتها للبيئة السعودية، فكان المقياس يحتوي على واحد وثلاثين فقرة في صورته الأولية، وبناء على آراء المحكمين تمت الموافقة عليها كليا، وبالتالي تم اعتماد المقياس للصورة النهائية.

• **صدق الاتساق الداخلي للأداة :**

تم حساب معامل الارتباط بيرسون لمعرفة الصدق الداخلي للأستبانة حيث تم حساب معامل الارتباط بين درجة كل عبارة من عبارات الاستبانة بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه العبارة كما بالجداول التالية.

جدول (٢): معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الأول بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
١	٠.٦٦٠**	٩	٠.٥٩٢**
٢	٠.٥٦٠**	١٠	٠.٥٠٤**
٣	٠.٥٢٦**	١١	٠.٥١٣**
٤	٠.٥٤١**	١٢	٠.٥٨٧**
٥	٠.٥٥٢**	١٣	٠.٥٥٤**
٦	٠.٧٣١**	١٤	٠.٥٢١**
٧	٠.٥٩٣**	١٥	٠.٥٦٢**
٨	٠.٥٧٩**	-	-

** دال عند مستوى الدلالة ٠.٠١ فأقل

جدول (٣): معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الأول بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
١٦	٠.٧٧٩**	١٨	٠.٨٣٦**
١٧	٠.٨٤٠**	١٩	٠.٦٨٥**

** دال عند مستوى الدلالة ٠.٠١ فأقل

جدول (٤): معاملات ارتباط بيرسون لعبارات المحور الثاني بالدرجة الكلية للمحور

رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور	رقم العبارة	معامل الارتباط بالمحور
٢٠	٠.٦٤٣**	٢٦	٠.٧١٨**
٢١	٠.٧٣٦**	٢٧	٠.٦٢٩**
٢٢	٠.٦٩٢**	٢٨	٠.٦٨٨**
٢٣	٠.٧٣٢**	٢٩	٠.٦٩٦**
٢٤	٠.٦٨٤**	٣٠	٠.٥٦٨**
٢٥	٠.٧١١**	-	-

** دال عند مستوى الدلالة ٠.٠١ فأقل

يتضح من الجداول (١ – ٣) أن قيم معامل ارتباط كل عبارة من العبارات مع محورها موجبة ودالة إحصائيا عند مستوي الدلالة (٠.٠١) فأقل مما يدل على صدق اتساقها مع محاورها.

• **ثبات أداة البحث :**

لقياس مدى ثبات أداة البحث تم استخدام (معادلة ألفا كرونباخ) ((Cronbach's Alpha (α)) للتأكد من ثبات أداة البحث، والجدول (٥) يوضح معاملات ثبات أداة البحث.

جدول (٥): معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات أداة البحث

محاور الاستبانة	عدد العبارات	ثبات المحور
مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية	١٥	٠.٧٣٤١
تصنيفات الألعاب الإلكترونية	٤	٠.٧٥٨٤
مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية	١١	٠.٨٨٤١
الثبات العام	٣٠	٠.٨١٣٣

يتضح من الجدول (٥) أن معامل الثبات العام عال حيث بلغ (٠.٨١٣٣) وهذا يدل على أن الاستبانة تتمتع بدرجة ثبات مرتفعة يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة.

- **أساليب المعالجة الإحصائية:**

لتحقيق أهداف البحث وتحليل البيانات التي تم تجميعها، فقد تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences والتي يرمز لها اختصارا بالرمز (SPSS).

وذلك بعد أن تم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، ولتحديد طول خلايا المقياس الخماسي (الحدود الدنيا والعليا) المستخدم في محاور البحث، تم حساب المدى(٥-١=٤)، ثم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي(٤/٥= ٠.٧٥) بعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (أو بداية المقياس وهي الواحد الصحيح) وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية، وهكذا أصبح طول الخلايا كما يأتي :

- من ١.٠٠ إلى ١.٨٠ يمثل (غير موافق بشدة) نحو كل عبارة باختلاف المحور المراد قياسه.
- من ١.٨١ إلى ٢.٦٠ يمثل (غير موافق) نحو كل عبارة باختلاف المحور المراد قياسه.
- من ٢.٦١ إلى ٣.٤٠ يمثل (محايد) نحو كل عبارة باختلاف المحور المراد قياسه.
- من ٣.٤١ إلى ٤.٢٠ يمثل (موافق) نحو كل عبارة باختلاف المحور المراد قياسه.
- من ٤.٢١ إلى ٥.٠٠ يمثل (موافق بشدة) نحو كل عبارة باختلاف المحور المراد قياسه.

- **وبعد ذلك تم حساب المقاييس الإحصائية التالية:**

- التكرارات والنسب المئوية للتعرف على الخصائص الشخصية والوظيفية لأفراد عينة البحث وتحديد استجابات أفرادها تجاه عبارات المحاور الرئيسة التي تتضمنها أداة البحث.
- المتوسط الحسابي الموزون (المرجح) " Weighted Mean " وذلك لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد عينة البحث على كل عبارة من عبارات متغيرات البحث الأساسية، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب العبارات حسب أعلى متوسط حسابي موزون.

- المتوسط الحسابي " Mean " وذلك لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد عينة البحث عن المحاور الرئيسة (متوسط متوسطات العبارات)، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب المحاور حسب أعلى متوسط حسابي.
- تم استخدام الانحراف المعياري "Standard Deviation" للتعرف على مدى انحراف استجابات أفراد عينة البحث لكل عبارة من عبارات متغيرات البحث، ولكل محور من المحاور الرئيسة عن متوسطها الحسابي. ويلاحظ أن الانحراف المعياري يوضح التشتت في استجابات أفراد عينة البحث لكل عبارة من عبارات متغيرات البحث، إلى جانب المحاور الرئيسة، فكلما اقتربت قيمته من الصفر تركزت الاستجابات وانخفض تشتتها.
- تم استخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة (Independent Sample T-test) للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية بين اتجاهات أفراد عينة البحث نحو محاور البحث باختلاف متغيراتهم التي تنقسم إلى فئتين .
- تم استخدام (تحليل التباين الأحادي) للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية بين اتجاهات أفراد عينة البحث نحو محاور البحث باختلاف متغيراتهم الشخصية والوظيفية التي تنقسم إلى أكثر من فئتين .
- تم استخدام اختبار شيفيه للتحقق من صالح الفروق التي بينها اختبار تحليل التباين الأحادي.

• إجراءات البحث:

تم تطبيق البحث وفق الإجراءات التالية:

- تم الحصول على الموافقات الرسمية من كلية التربية في جامعة الملك سعود.
- تم اختيار العينة من منطقة شمال مدينة الرياض .
- تم الحصول على عدد أفراد العينة من البطاقة الإحصائية الخاصة بالموقع الرسمي لوزارة التعليم حيث بلغ عدد أطفال الروضة في شمال مدينة الرياض (٩٦٠٥)، وبالتالي تم التعرف على عدد والدي طفل الروضة.
- تم توزيع الاستبانة بالطريقة العشوائية، وتجاوب العدد المناسب لحجم العينة من والدي طفل الروضة مع الباحثة.

• تحليل نتائج البحث وتفسيرها:

• أولا: النتائج المتعلقة بوصف خصائص أفراد عينة البحث :

جدول (٦): توزيع أفراد عينة البحث وفق متغير المستوى التعليمي للأم

المستوى التعليمي للأم	التكرار	النسبة
ثانوي أو أقل	١٩٨	٢٠.٦
بكالوريوس أو أعلى	٧٦٢	٧٩.٤
المجموع	960	١٠٠٪

يتضح من الجدول (٦) أن (٧٦٢) من أفراد عينة البحث يمثلون ما نسبته ٧٩.٤٪ من إجمالي أفراد عينة البحث المستوي التعليمي للام بكالوريوس أو أعلى وهم الفئة الأكثر من أفراد عينة البحث ، بينما (١٩٨) منهم يمثلون ما نسبته ٢٠.٦٪ من إجمالي أفراد عينة البحث المستوي التعليمي للأم ثانوي أو أقل.

جدول (٧): توزيع أفراد عينة البحث وفق متغير المستوى التعليمي للأب

المستوى التعليمي للأب	التكرار	النسبة
ثانوي أو أقل	٣٠٣	٣١.٦
بكالوريوس أو أعلى	٦٥٧	٦٨.٤
المجموع	٥٣٢	٪١٠٠

يتضح من الجدول (٧) أن (٦٥٧) من أفراد عينة البحث يمثلون ما نسبته ٦٨.٤٪ من إجمالي أفراد عينة البحث المستوي التعليمي للأب بكالوريوس أو أعلى وهم الفئة الأكثر من أفراد عينة البحث ، بينما (٣٠٣) منهم يمثلون ما نسبته ٣١.٦ ٪ من إجمالي أفراد عينة البحث المستوي التعليمي للأب ثانوي أو أقل.

جدول (٨): توزيع أفراد عينة البحث وفق متغير عمر الأم

عمر الأم	التكرار	النسبة
من ٢٠ – ٣٠ سنة	٣٥٣	٣٦.٨
من ٣٠ – ٤٠ سنة	٥١٥	٥٣.٦
من ٤٠ سنة فمافوق	٩٢	٩.٦
المجموع	٩٦٠	٪١٠٠

يتضح من الجدول (٨) أن (٥١٥) من أفراد عينة البحث يمثلون ما نسبته ٥٣.٦٪ من إجمالي أفراد عينة البحث عمر الأم من ٣٠ — ٤٠ سنة وهم الفئة الأكثر من أفراد عينة البحث ، بينما (٣٥٣) منهم يمثلون ما نسبته ٣٦.٨٪ من إجمالي أفراد عينة البحث عمر الأم من ٢٠ — ٣٠ سنة ، و (٩٢) منهم يمثلون ما نسبته ٩.٦٪ من إجمالي أفراد عينة البحث عمر الأم من ٤٠ سنة فما فوق.

جدول (٩): توزيع أفراد عينة البحث وفق متغير عمر الأب

عمر الأب	التكرار	النسبة
من ٢٠ – ٣٠ سنة	١٢٧	١٣.٢
من ٣٠ – ٤٠ سنة	٤٩١	٥١.٢
من ٤٠ سنة فمافوق	٣٤٢	٣٥.٦
المجموع	٩٦٠	٪١٠٠

يتضح من الجدول (٩) أن (٤٩١) من أفراد عينة البحث يمثلون ما نسبته ٥١.٢٪ من إجمالي أفراد عينة البحث عمر الأب من ٣٠ — ٤٠ سنة وهم الفئة الأكثر من أفراد عينة البحث ، بينما (٣٤٢) منهم يمثلون ما نسبته ٣٥.٦٪ من إجمالي أفراد عينة البحث عمر الأب من ٤٠ سنة فما فوق ، و (١٢٧) منهم يمثلون ما نسبته ١٣.٢٪ من إجمالي أفراد عينة البحث عمر الأب من ٢٠ سنة — ٣٠ سنة.

- **ثانيا : النتائج المتعلقة بأسئلة البحث :**
- **السؤال الأول : " ما مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الالكترونية " ؟**

للتعرف على مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لاستجابات أفراد عينة البحث على عبارات محور مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١٠): استجابات أفراد عينة البحث على عبارات محور مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية مرتبة تنازليا حسب متوسطات الموافقة

م	العبارات	التكرار	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		النسبة ٪	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة			
١٤	أقترح تخصيص فصل في منهج الحاسب الآلي للألعاب الإلكترونية	ك	٦٣٧	٢٦٤	٥٢	–	٧	٤.٥٩	٠.٦٦٢	١
		٪	٦٦.٤	٢٧.٥	٥.٤	–	٠.٧			
١٢	توجد أنظمة وقوانين في المملكة العربية السعودية لمعاقبة المخالفين لنظام تصنيف الألعاب الإلكترونية	ك	٥٨٨	٢٤٦	٦٣	٤٩	١٤	٤.٤٠	٠.٩٢٤	٢
		٪	٦١.٣	٢٥.٦	٦.٦	٥.١	١.٥			
٥	تحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على مشاهد قتل وسفك للدماء	ك	٦٤١	١٩٣	٣٠	٤١	٥٥	٤.٣٨	١.١١٥	٣
		٪	٦٦.٨	٢٠.١	٣.١	٤.٣	٥.٧			
٣	تحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على مشاهد غير محتشمة	ك	٥٨٣	٢٢٢	٦٦	٣٤	٥٥	٤.٣٠	١.١١٧	٤
		٪	٦٠.٧	٢٣.١	٦.٩	٣.٥	٥.٧			
١٠	أستخدم برامج الحماية في أجهزة أطفالي	ك	٤٣٢	٤١٧	٥٧	٤١	١٣	٤.٢٦	٠.٨٥٦	٥
		٪	٤٥.٠	٤٣.٤	٥.٩	٤.٣	١.٤			

م	العبارات	التكرار	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		النسبة ٪	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة			
٩	أحدد وقت معين للعب بالألعاب الإلكترونية	ك	٤٦٦	٣٢٧	١٢٠	٣٤	١٣	٤.٢٥	٠.٩٠٢	٦
		٧٦.٥	٤٨.٥	٣٤.١	١٢.٥	٣.٥	١.٤			
٢	تحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على مخالفات شرعية وعقائدية	ك	٥٤٨	٢٥١	٥٢	٥٥	٥٤	٤.٢٣	١.١٤٣	٧
		٪	٥٧.١	٢٦.١	٥.٤	٥.٧	٥.٦			
١٣	يوجد في المملكة دراسات حول تصنيف الألعاب الإلكترونية	ك	٤٦٤	٣١٦	١٠٧	٥٢	٢١	٤.٢٠	٠.٩٨٥	٨
		٪	٤٨.٣	٣٢.٩	١١.١	٥.٤	٢.٢			
١١	أعرف الرمز السري لحسابات أطفالي الإلكترونية	ك	٤٦٦	٣٠٣	٧٧	٩٤	٢٠	٤.١٥	١.٠٦٠	٩
		٪	٤٨.٥	٣١.٦	٨.٠	٩.٨	٢.١			
٤	تحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على ألفاظ غير لائقة	ك	٣٩٢	٣٩٣	٧٢	٤٩	٥٤	٤.٠٦	١.٠٩١	١٠
		٪	٤٠.٨	٤٠.٩	٧.٥	٥.١	٥.٦			
١٥	أقترح توعية الأطفال بضرورة الالتزام بتصنيفات الألعاب الإلكترونية من خلال منهج الحاسب الآلي	ك	٣٠٠	٤٧٦	٨١	٩١	١٢	٤.٠٠	٠.٩٤٣	١١
		٪	٣١.٣	٤٩.٦	٨.٤	٩.٥	١.٣			
١	التصنيف المعتمد للألعاب الإلكترونية عالمي	ك	١٤٤	٢٩٤	٣٤٧	١٤٩	٢٦	٣.٤٠	١.٠٠٧	١٢
		٪	١٥.٠	٣٠.٦	٣٦.١	١٥.٥	٢.٧			
٧	أشارك طفلي اختيار نوع اللعبة عند الشراء	ك	١٩٢	١٩١	٣٤٥	١٨٤	٤٨	٣.٣١	١.١٣٩	١٣
		٪	٢٠.٠	١٩.٩	٣٥.٩	١٩.٢	٥.٠			
٨	أشارك طفلي اللعب من وقت لآخر	ك	٨٧	٢٤٥	٣٦٤	٢١٣	٥١	٣.١١	١.٠٢١	١٤
		٪	٩.١	٢٥.٥	٣٧.٩	٢٢.٢	٥.٣			

م	العبارات	التكرار	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		النسبة ٪	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة			
٦	مناسبة تصنيف الألعاب الإلكترونية الموجود في الأسواق للمجتمع السعودي	ك	٧٤	١٩٩	٣٠٣	٢٧٩	١٠٥	٢.٨٥	١.١٠٦	١٥
		٪	٧.٧	٢٠.٧	٣١.٦	٢٩.١	١٠.٩			
المتوسط العام								٣.٩٧	٠.٤٦٦	

من خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن أفراد عينة البحث موافقون على وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية بمتوسط (٣.٩٧ من ٥.٠٠) وهو متوسط يقع في الفئة الرابعة من فئات المقياس الخماسي (من ٣.٤١ إلى ٤.٢٠) وهي الفئة التي تشير إلى خيار موافق على أداة البحث.

ومن خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن هناك تفاوت في موافقة أفراد عينة البحث على مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية ما بين (٢.٨٥ إلى ٤.٥٩) وهي متوسطات تقع في الفئتين الثالثة والخامسة من فئات المقياس الخماسي واللتان تشيران إلى (محايد / موافق بشدة) على أداة البحث مما يوضح التفاوت في موافقة أفراد عينة البحث على مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية حيث يتضح من النتائج أن أفراد عينة البحث موافقون بشدة على سبعة من ملامح وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية أبرزها تتمثل في العبارات رقم (١٤، ١٢، ٥، ٣، ١٠) والتي تم ترتيبها تنازليا حسب موافقة أفراد عينة البحث عليها بشدة كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (١٤) وهي" أقترح تخصيص فصل في منهج الحاسب الآلي للألعاب الإلكترونية " بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بشدة بمتوسط (٤.٥٩ من ٥) .
- جاءت العبارة رقم (١٢) وهي" توجد أنظمة وقوانين في المملكة العربية السعودية لمعاقبة المخالفين لنظام تصنيف الألعاب الإلكترونية " بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بشدة بمتوسط (٤.٤٠ من ٥) .
- جاءت العبارة رقم (٥) وهي" تحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على مشاهد قتل وسفك للدماء " بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بشدة بمتوسط (٤.٣٨ من ٥).
- جاءت العبارة رقم (٣) وهي" تحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على مشاهد غير محتشمة " بالمرتبة الرابعة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بشدة بمتوسط (٤.٣٠ من ٥).

- جاءت العبارة رقم (١٠) وهي" أستخدم برامج الحماية في أجهزة أطفالي " بالمرتبة الخامسة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بشدة بمتوسط (٤.٢٦ من ٥).

ويتضح من النتائج أن أفراد عينة البحث موافقون على أربعة من ملامح وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية أبرزها تتمثل في العبارات رقم (١٣ ، ١١ ، ٤ ، ١٥) والتي تم ترتيبها تنازليا حسب موافقة أفراد عينة البحث عليها كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (١٣) وهي" يوجد في المملكة دراسات حول تصنيف الألعاب الإلكترونية " بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (٤.٢٠ من ٥) .
- جاءت العبارة رقم (١١) وهي" أعرف الرمز السري لحسابات أطفالي الإلكترونية " بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (٤.١٥ من ٥) .
- جاءت العبارة رقم (٤) وهي" تحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على ألفاظ غير لائقة " بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (٤.٠٦ من ٥).
- جاءت العبارة رقم (١٥) وهي" أقترح توعية الأطفال بضرورة الالتزام بتصنيفات الألعاب الإلكترونية من خلال منهج الحاسب الآلي " بالمرتبة الرابعة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (٤.٠٠ من ٥).

ويتضح من النتائج أن أفراد عينة البحث محايدون في موافقتهم حول أربعة من ملامح وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية تتمثل في العبارات رقم (١ ، ٧ ، ٨ ، ٦) والتي تم ترتيبها تنازليا حسب حيادية أفراد عينة البحث حولها كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (١) وهي" التصنيف المعتمد للألعاب الإلكترونية عالمي " بالمرتبة الأولى من حيث حيادية أفراد عينة البحث حولها بمتوسط (٣.٤٠ من ٥) .
- جاءت العبارة رقم (٧) وهي" أشارك طفلي اختيار نوع اللعبة عند الشراء " بالمرتبة الثانية من حيث حيادية أفراد عينة البحث حولها بمتوسط (٣.٣١ من ٥) .
- جاءت العبارة رقم (٨) وهي" أشارك طفلي اللعب من وقت لآخر " بالمرتبة الثالثة من حيث حيادية أفراد عينة البحث حولها بمتوسط (٣.١١ من ٥).
- جاءت العبارة رقم (٦) وهي" مناسبة تصنيف الألعاب الإلكترونية الموجود في الأسواق للمجتمع السعودي " بالمرتبة الرابعة من حيث حيادية أفراد عينة البحث حولها بمتوسط (٢.٨٥ من ٥).

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن أبرز ملامح وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية تتمثل في أقتراحهم تخصيص فصل في منهج الحاسب الآلي للألعاب الإلكترونية وتفسر هذه النتيجة بأن الوالدين أقتراحهم تخصيص فصل في منهج الحاسب الآلي للألعاب الإلكترونية يبين وعيهم بتأثيرات هذه الألعاب على أطفالهم مما عزز من إدراكهم لأهمية تخصيص فصل في منهج الحاسب الآلي للألعاب الإلكترونية ولذلك نجد أن أبرز ملامح وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية تتمثل في أقتراحهم تخصيص فصل في منهج الحاسب الآلي للألعاب الإلكترونية.

وتتفق هذه النتائج مع نتيجة دراسة (الهدلق ، ٢٠١٤) والتي بينت ضرورة توفير نظام مرجعي لمن يريد إنتاج ألعاب إلكترونية .

- **السؤال الثاني : " ما هي تصنيفات الألعاب الإلكترونية " ؟**

للتعرف على تصنيفات الألعاب الإلكترونية تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لاستجابات أفراد عينة البحث على عبارات محور تصنيفات الألعاب الإلكترونية وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١١): استجابات أفراد عينة البحث على عبارات محور تصنيفات الألعاب الإلكترونية مرتبة تنازلياً حسب متوسطات الموافقة

م	العبارات	التكرار	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		النسبة ٪	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة			
١٦	يوجد تصنيف للألعاب الإلكترونية حسب عمر اللاعب	ك	٢٤٥	٣٨٢	١٦٣	١٥٧	١٣	٣.٧٢	١.٠٥٩	١
		٪	٢٥.٥	٣٩.٨	١٧.٠	١٦.٤	١.٤			
١٨	يوجد تصنيف إسلامي للألعاب الإلكترونية	ك	١٧٣	٢٥٤	٢١٩	٢٦٧	٤٧	٣.٢٥	١.١٨٣	٢
		٪	١٨.٠	٢٦.٥	٢٢.٨	٢٧.٨	٤.٩			
١٧	يوجد تصنيف للألعاب الإلكترونية حسب محتوى اللعبة	ك	١٩٧	١٧٦	٢٤٢	٢٥٢	٩٣	٣.١٤	١.٢٧٩	٣
		٪	٢٠.٥	١٨.٣	٢٥.٢	٢٦.٣	٩.٧			
١٩	يوجد تصنيف سعودي للألعاب الإلكترونية	ك	–	–	٤٤٤	١٠٦	٤١٠	٢.٠٤	٠.٩٤٣	٤
		٪	–	–	٤٦.٣	١١.٠	٤٢.٧			
	المتوسط العام							٣.٠٣	٠.٧٨٩	

من خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن أفراد عينة البحث محايدون في موافقتهم حول تصنيفات الألعاب الإلكترونية بمتوسط (٣.٠٣ من ٥.٠٠) وهو

متوسط يقع في الفئة الثالثة من فئات المقياس الخماسي (من ٢.٦١ إلى ٣.٤٠) وهي الفئة التي تشير إلى خيار محايد على أداة البحث.

ومن خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن هناك تفاوت في موافقة أفراد عينة البحث على تصنيفات الألعاب الإلكترونية حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على تصنيفات الألعاب الإلكترونية ما بين (٢.٠٤ إلى ٣.٧٢) وهي متوسطات تقع في الفئتين الثانية والرابعة من فئات المقياس الخماسي واللتان تشيران إلى (غير موافق / موافق) على أداة البحث مما يوضح التفاوت في موافقة أفراد عينة البحث على تصنيفات الألعاب الإلكترونية حيث يتضح من النتائج أن أفراد عينة البحث موافقون على واحد من تصنيفات الألعاب الإلكترونية تتمثل في العبارة رقم (١٦) وهي" يوجد تصنيف للألعاب الإلكترونية حسب عمر اللاعب " بمتوسط (٣.٧٢ من ٥).

ويتضح من النتائج أن أفراد عينة البحث محايدون في موافقتهم حول اثنين من تصنيفات الألعاب الإلكترونية تتمثل في العبارات رقم (١٨ ، ١٧) واللتان تم ترتيبهما تنازليا حسب حيادية أفراد عينة البحث حولهما كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (١٨) وهي" يوجد تصنيف إسلامي للألعاب الإلكترونية " بالمرتبة الأولى من حيث حيادية أفراد عينة البحث حولها بمتوسط (٣.٢٥ من ٥) .
- جاءت العبارة رقم (١٧) وهي" يوجد تصنيف للألعاب الإلكترونية حسب محتوى اللعبة " بالمرتبة الثانية من حيث حيادية أفراد عينة البحث حولها بمتوسط (٣.١٤ من ٥) .

ويتضح من النتائج أن أفراد عينة البحث غير موافقون على واحدة من تصنيفات الألعاب الإلكترونية تتمثل في العبارة رقم (١٩) وهي" يوجد تصنيف سعودي للألعاب الإلكترونية " بمتوسط (٢.٠٤ من ٥).

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن أبرز تصنيفات الألعاب الإلكترونية تتمثل في تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب عمر اللاعب وتفسر هذه النتيجة بأن الإلعاب الإلكترونية متفاوتة وفق القدرات العقلية للطفل وعليه عادة نجدها تصنف حسب عمر الطفل ولذلك نجد أن أبرز تصنيفات الألعاب الإلكترونية تتمثل في تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب عمر اللاعب.

وتتفق هذه النتائج مع نتيجة دراسة (الهدلق ، ٢٠١٤) والتي بينت ضرورة تصنيف البرمجيات حسب المرحلة العمرية بما يتوافق مع تعاليم الدين الإسلامي الحنيف.

- **السؤال الثالث : ماذا تعني مضامين الصور خلف الألعاب الإلكترونية " ؟**

للتعرف على مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب

لاستجابات أفراد عينة البحث على عبارات محور مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١٢): استجابات أفراد عينة البحث على عبارات محور مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية مرتبة تنازليا حسب متوسطات الموافقة

م	العبارات	التكرار	درجة الموافقة			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة
		النسبة ٪	نعم	ربما	لا			
٣٠	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	٧٠٦	٥١	٢٠٣	٢.٥٢	٠.٨٢٠	١
		٪	٧٣.٥	٥.٣	٢١.١			
٢٢	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	٤٢٣	٩٩	٤٣٨	٢.٠٣	١.٠٩٧	٢
		٪	٤٤.١	١٠.٣	٤٥.٦			
٢١	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	٤٣٠	٩٨	٤٣٢	٢.٠٠	٠.٩٤٨	٣
		٪	٤٤.٨	١٠.٢	٤٥.٠			
٢٣	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	٤١٦	٦٦	٤٧٨	١.٩٤	٠.٩٦٣	٤
		٪	٤٣.٣	٦.٩	٤٩.٨			
٢٨	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	٣٨٥	١١٦	٤٥٩	١.٩٢	٠.٩٣٥	٥
		٪	٤٠.١	١٢.١	٤٧.٨			
٢٩	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	٣٣٦	٩٨	٥٢٦	١.٨٠	٠.٩٢٧	٦
		٪	٣٥.٠	١٠.٢	٥٤.٨			
٢٧	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	٣٠٩	١٠٤	٥٤٧	١.٧٥	٠.٩١٢	٧
		٪	٣٢.٢	١٠.٨	٥٧.٠			
٢٠	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	٢٩٤	١٣٣	٥٣٣	١.٧٥	٠.٨٩٥	٨
		٪	٣٠.٦	١٣.٩	٥٥.٥			
٢٦	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	٢٣٩	١٣٩	٥٨٢	١.٦٤	٠.٨٥٣	٩
		٪	٢٤.٩	١٤.٥	٦٠.٦			
٢٥	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	٢٦٤	٧٦	٦٢٠	١.٦٣	٠.٨٨٦	١٠
		٪	٢٧.٥	٧.٩	٦٤.٦			
٢٤	أعلم مضمون هذا الرمز	ك	١٩٧	١٢٤	٦٣٩	١.٥٤	٠.٨١٢	١١
		٪	٢٠.٥	١٢.٩	٦٦.٦			
المتوسط العام						١.٨٧	٠.٦٢٤	

من خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن أفراد عينة البحث موافقون على مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية بمتوسط (١.٨٧ من ٣.٠٠) وهو متوسط يقع في الفئة الثانية من فئات المقياس الثلاثي (من ١.٦٨ إلى ٢.٣٤) وهي الفئة التي تشير إلى خيار ربما على أداة البحث.

ومن خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح أن هناك تفاوت في موافقة أفراد عينة البحث على مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية حيث تراوحت متوسطات موافقتهم على مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية ما بين (١.٥٤ إلى ٢.٥٢) وهي متوسطات تقع في الفئتين الأولى والثالثة من فئات المقياس الثلاثي واللتان تشيران إلى (لا / نعم) على أداة البحث مما يوضح التفاوت في موافقة أفراد عينة البحث على مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية حيث يتضح من النتائج أن أفراد عينة البحث موافقون على واحدة من مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية تتمثل في العبارة رقم (٣٠) وهي" أعلم مضمون هذا الرمز " بمتوسط (٢.٥٢ من ٣).

يتضح من النتائج أن أفراد عينة البحث موافقون على سبعة من مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية أبرزها تتمثل في العبارات رقم (٢٢ ، ٢١ ، ٢٣ ، ٢٨، ٢٩) والتي تم ترتيبها تنازلياً حسب موافقة أفراد عينة البحث عليها كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (٢٢) وهي" أعلم مضمون هذا الرمز " بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (٢.٠٣ من ٣) .
- جاءت العبارة رقم (٢١) وهي" أعلم مضمون هذا الرمز " بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (٢.٠٠ من ٣) .
- جاءت العبارة رقم (٢٣) وهي" أعلم مضمون هذا الرمز " بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (١.٩٤ من ٣).
- جاءت العبارة رقم (٢٨) وهي" أعلم مضمون هذا الرمز " بالمرتبة الرابعة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (١.٩٢ من ٣).
- جاءت العبارة رقم (٢٩) وهي" أعلم مضمون هذا الرمز " بالمرتبة الخامسة من حيث موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (١.٨٠ من ٣).

ويتضح من النتائج أن أفراد عينة البحث غير موافقون على ثلاثة من مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية تتمثل في العبارات رقم (٢٦ ، ٢٥ ، ٢٤) والتي تم ترتيبها تنازليا حسب عدم موافقة أفراد عينة البحث عليها كالتالي:

- جاءت العبارة رقم (٢٦) وهي" أعلم مضمون هذا الرمز " بالمرتبة الأولى من حيث عدم موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (١.٦٤ من ٣) .
- جاءت العبارة رقم (٢٥) وهي" أعلم مضمون هذا الرمز " بالمرتبة الثانية من حيث عدم موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (١.٦٣ من ٣) .
- جاءت العبارة رقم (٢٤) وهي" أعلم مضمون هذا الرمز " بالمرتبة الثالثة من حيث عدم موافقة أفراد عينة البحث عليها بمتوسط (١.٥٤ من ٣).

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه أن أبرز مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية وفق إدراك الوالدين تتمثل في علمهم بمضمون الرمز .

وتتفق هذه النتائج مع نتيجة دراسة (الهدلق ، ٢٠١٤) والتي بينت ضرورة توضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة.

- **السؤال الرابع:" هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مدى وعي والدي طفل الروضة تعزى لمتغيراتهم [المؤهل _ العمر] " ؟**
- **الفروق باختلاف متغير المستوى التعليمي للأم:**

للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في إجابات أفراد البحث طبقا إلى اختلاف متغير المستوى التعليمي للأم استخدمت الباحثة اختبار " ت : **Independent Sample T-test** " لتوضيح دلالة الفروق بين إجابات أفراد البحث وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١٣):نتائج اختبار " ت : Independent Sample T-test " للفروق بين إجابات أفراد البحث طبقاً إلى اختلاف متغير المستوى التعليمي للأم

المحور	المستوى التعليمي للأم	العدد	المتوسط	الانحراف	قيمة ت	الدلالة
مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية	ثانوي أو أقل	١٩٨	٣.٩٤	٠.٥٤٦	-٠.٨٠٥	٠.٤٢١
	بكالوريوس أو أعلى	٧٦٢	٣.٩٧	٠.٤٤٣		
تصنيفات الألعاب الإلكترونية	ثانوي أو أقل	١٩٨	٣.١٢	٠.٦٨٢	١.٨٣٢	٠.٠٦٨
	بكالوريوس أو أعلى	٧٦٢	٣.٠١	٠.٨١٤		
مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية	ثانوي أو أقل	١٩٨	١.٧٥	٠.٥٦٨	-٣.٠٥١	٠.٠٠٢**
	بكالوريوس أو أعلى	٧٦٢	١.٩٠	٠.٦٣٥		

** دالة عند مستوى ٠.٠١ فأقل

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ فأقل بين عينة البحث التي مستوى تعليم أم طفلها ثانوي أو أقل وعينة البحث التي مستوى تعليم أم طفلها بكالوريوس أو أعلى حول (مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية، تصنيفات الألعاب الإلكترونية).

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠١ فأقل بين عينة البحث التي مستوى تعليم أم طفلها ثانوي أو أقل وعينة البحث التي مستوى تعليم أم طفلها بكالوريوس أو أعلى حول (مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية) لصالح عينة البحث التي مستوى تعليم أم طفلها بكالوريوس أو أعلى.

- **الفروق باختلاف متغير المستوى التعليمي للأب:**

للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في إجابات أفراد البحث طبقا إلى اختلاف متغير المستوى التعليمي للأب استخدمت الباحثة اختبار " ت : Independent Sample T-test " لتوضيح دلالة الفروق بين إجابات أفراد البحث وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١٤): نتائج اختبار " ت : Independent Sample T-test " للفروق بين إجابات أفراد البحث طبقاً إلى اختلاف متغير المستوى التعليمي للأب

المحور	المستوى التعليمي للأب	العدد	المتوسط	الانحراف	قيمة ت	الدلالة
مدى وعى والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية	ثانوي أو أقل	٣٠٣	٣.٩٥	٠.٤٥٦	-٠.٨٢٩	٠.٤٠٧
	بكالوريوس أو أعلى	٦٥٧	٣.٩٧	٠.٤٧١		
تصنيفات الألعاب الإلكترونية	ثانوي أو أقل	٣٠٣	٣.٠٣	٠.٧٦٤	-٠.٢٠٤	٠.٨٣٨
	بكالوريوس أو أعلى	٦٥٧	٣.٠٤	٠.٨٠٢		
مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية	ثانوي أو أقل	٣٠٣	١.٦٩	٠.٥٤٢	-٦.٤٨٣	٠.٠٠٠**
	بكالوريوس أو أعلى	٦٥٧	١.٩٥	٠.٦٤٢		

** دالة عند مستوى ٠.٠١ فأقل

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ فأقل بين عينة البحث التي مستوى تعليم أب طفلها ثانوي أو أقل وعينة البحث التي مستوى تعليم أب طفلها بكالوريوس أو أعلى حول (مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية، تصنيفات الألعاب الإلكترونية).

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠١ فأقل بين عينة البحث التي مستوى تعليم أب طفلها ثانوي أو أقل وعينة البحث التي مستوى تعليم أب طفلها بكالوريوس أو أعلى حول (مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية) لصالح عينة البحث التي مستوى تعليم أب طفلها بكالوريوس أو أعلى.

- **الفروق باختلاف متغير عمر الأم:**

للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في إجابات أفراد البحث طبقا إلى اختلاف متغير عمر الأم استخدمت الباحثة " تحليل التباين الأحادي " (One Way ANOVA) لتوضيح دلالة الفروق في إجابات أفراد البحث طبقا إلى اختلاف متغير عمر الأم وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١٥):نتائج " تحليل التباين الأحادي " (One Way ANOVA) للفروق في إجابات أفراد البحث طبقاً إلى اختلاف متغير عمر الأم

المحور	مصدر التباين	مجموع مربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	٣.٥٠٧	٢	١.٧٥٣	٨.١٩٤	◆◆٠.٠٠٠
	داخل المجموعات	٢٠٤.٧٨٥	٩٥٧	٠.٢١٤		
	المجموع	٢٠٨.٢٩٢	٩٥٩	–		
تصنيفات الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	٥.٢٣١	٢	٢.٦١٦	٤.٢٢٥	◆٠.٠١٥
	داخل المجموعات	٥٩٢.٤٧٤	٩٥٧	٠.٦١٩		
	المجموع	٥٩٧.٧٠٦	٩٥٩	–		
مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	٧.٠٣٤	٢	٣.٥١٧	٩.١٩٢	◆◆٠.٠٠٠
	داخل المجموعات	٣٦٦.١٦٧	٩٥٧	٠.٣٨٣		
	المجموع	٣٧٣.٢٠٢	٩٥٩	–		

◆◆ دالة عند مستوى ٠.٠١ فأقل ◆ دالة عند مستوى ٠.٠٥ فأقل

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ فأقل في اتجاهات أفراد البحث حول (تصنيفات الألعاب الإلكترونية) باختلاف متغير عمر الأم ، كم يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠١ فأقل في اتجاهات أفراد البحث حول (مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية ، مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية) باختلاف متغير عمر الأم، ولتحديد صالح الفروق بين فئات عمر الأم تم استخدام اختبار شيفية ، والذي جاءت نتائجه كالتالي :

جدول (١٦): يوضح نتائج اختبار شيفية للتحقق من الفروق بين فئات عمر الأم

المحور	عمر الأم	العدد	المتوسط الحسابي	من ٢٠ - ٣٠ سنة	من ٣٠ - ٤٠ سنة	من ٤٠ سنة فمافوق
مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية	من ٢٠ - ٣٠ سنة	٣٥٣	٤.٠٢	-		◆◆
	من ٣٠ - ٤٠ سنة	٥١٥	٣.٩٦		-	◆◆
	من ٤٠ سنة فمافوق	٩٢	٣.٨٠			-
تصنيفات الألعاب الإلكترونية	من ٢٠ - ٣٠ سنة	٣٥٣	٣.١٢	-	◆	
	من ٣٠ - ٤٠ سنة	٥١٥	٢.٩٧		-	
	من ٤٠ سنة فمافوق	٩٢	٣.٠٧			-
مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية	من ٢٠ - ٣٠ سنة	٣٥٣	١.٩٦	-	◆◆	
	من ٣٠ - ٤٠ سنة	٥١٥	١.٧٩		-	
	من ٤٠ سنة فمافوق	٩٢	١.٩٥			-

◆◆ دالة عند مستوى ٠.٠١ فأقل ◆ دالة عند مستوى ٠.٠٥ فأقل

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠١ فأقل بين عينة البحث التي عمر أم طفلها (من ٢٠ – ٣٠ سنة، من ٣٠ – ٤٠ سنة) وعينة البحث التي عمر أم طفلها من ٤٠ سنة فما فوق حول (مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية)، لصالح عينة البحث التي عمر أم طفلها (من ٢٠ – ٣٠ سنة، من ٣٠ – ٤٠ سنة).

ويتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ فأقل بين عينة البحث التي عمر أم طفلها من ٢٠ – ٣٠ سنة وعينة البحث التي عمر أم طفلها من ٣٠ – ٤٠ سنة حول (تصنيفات الألعاب الإلكترونية)، لصالح عينة البحث التي عمر أم طفلها من ٢٠ – ٣٠ سنة.

كما يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠١ فأقل بين عينة البحث التي عمر أم طفلها من ٢٠ – ٣٠ سنة وعينة البحث التي عمر أم طفلها من ٣٠ – ٤٠ سنة حول (مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية)، لصالح عينة البحث التي عمر أم طفلها من ٢٠ – ٣٠ سنة.

- **الفروق باختلاف متغير عمر الأب:**

للتعرف على ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في إجابات أفراد البحث طبقا إلى اختلاف متغير عمر الأب استخدمت الباحثة " تحليل التباين الأحادي " (One Way ANOVA) لتوضيح دلالة الفروق في إجابات أفراد البحث طبقا إلى اختلاف متغير عمر الأب وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (١٧): نتائج " تحليل التباين الأحادي " (One Way ANOVA) للفروق في إجابات أفراد البحث طبقا إلى اختلاف متغير عمر الأب

المحور	مصدر التباين	مجموع مربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	٧.١٧٣	٢	٣.٥٨٦	١٧.٠٦٦	٠.٠٠٠ ◆◆
	داخل المجموعات	٢٠١.١١٩	٩٥٧	٠.٢١٠		
	المجموع	٢٠٨.٢٩٢	٩٥٩	–		
تصنيفات الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	٠.١٩٨	٢	٠.٠٩٩	٠.١٥٩	٠.٨٥٣
	داخل المجموعات	٥٩٧.٥٠٨	٩٥٧	٠.٦٢٤		
	المجموع	٥٩٧.٧٠٦	٩٥٩	–		
مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	٥.١٢٢	٢	٢.٥٦١	٦.٦٥٩	٠.٠٠١ ◆◆
	داخل المجموعات	٣٦٨.٠٧٩	٩٥٧	٠.٣٨٥		
	المجموع	٣٧٣.٢٠٢	٩٥٩	–		

◆◆ دالة عند مستوى ٠.٠١ فأقل

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ فأقل في اتجاهات أفراد البحث حول (تصنيفات الألعاب الإلكترونية) باختلاف متغير عمر الأب.

ويتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥ فأقل في اتجاهات أفراد البحث حول (مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية ، مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية) باختلاف متغير عمر الأب، ولتحديد صالح الفروق بين فئات عمر الأب تم استخدام اختبار شيفية ، والذي جاءت نتائجه كالتالي :

جدول (١٨): نتائج اختبار شيفية للتحقق من الفروق بين فئات عمر الأب

المحور	عمر الأب	العدد	المتوسط الحسابي	من ٢٠ – ٣٠ سنة	من ٣٠ – ٤٠ سنة	من ٤٠ سنة فمافوق
مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية	من ٢٠ – ٣٠ سنة	١٢٧	٣.٨٣	–	◆◆	
	من ٣٠ – ٤٠ سنة	٤٩١	٤.٠٥		–	◆◆
	من ٤٠ سنة فمافوق	٣٤٢	٣.٩٠			–
مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية	من ٢٠ – ٣٠ سنة	١٢٧	١.٩٠	–		
	من ٣٠ – ٤٠ سنة	٤٩١	١.٩٣		–	◆◆
	من ٤٠ سنة فمافوق	٣٤٢	١.٧٧			–

◆◆ دالة عند مستوى ٠.٠١ فأقل

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠١ فأقل بين عينة البحث التي عمر أب طفلها من ٣٠ — ٤٠ سنة وعينة البحث التي عمر أب طفلها من (من ٢٠ — ٣٠ سنة ، من ٤٠ سنة فما فوق) حول (مدى وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية)، لصالح عينة البحث التي عمر أب طفلها من ٣٠ — ٤٠ سنة.

يتضح من خلال النتائج الموضحة أعلاه وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠١ فأقل بين عينة البحث التي عمر أب طفلها من ٣٠ — ٤٠ سنة وعينة البحث التي عمر أب طفلها من ٤٠ سنة فما فوق حول (مضامين صور تصنيفات الألعاب الإلكترونية)، لصالح عينة البحث التي عمر أب طفلها من ٣٠ — ٤٠ سنة .

• توصيات البحث :

في ضوء ما توصلت إليه البحث من نتائج توصي البحث بالتوصيات التالية :

- العمل على تخصيص فصل في منهج الحاسب الآلي للألعاب الإلكترونية لتعزيز وعي الأطفال بها.
- الاهتمام بتعريف والدي طفل الروضة بالدراسات التي تناولت تصنيف الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية.
- حث والدي طفل الروضة بالسعي لمعرفة الرمز السري لحسابات أطفالهم الإلكترونية لتعزيز متابعتهم لأطفالهم في هذا الجانب.
- تشجيع والدي طفل الروضة على بالحد من تأثر أطفالهم بالألفاظ غير اللائقة في بعض الألعاب الإلكترونية.
- الاهتمام بتوعية الأطفال بضرورة الالتزام بتصنيفات الألعاب الإلكترونية من خلال منهج الحاسب الآلي.
- حث والدي طفل الروضة على مشاركة أطفالهم اختيار نوع اللعبة عند الشراء.
- توعية والدي طفل الروضة بأهمية مشاركة أطفالهم اللعب على الإلعاب الإلكترونية من وقت لآخر.
- ضرورة مراعاة مناسبة تصنيف الألعاب الإلكترونية الموجود في الأسواق للمجتمع السعودي.

• مقترحات البحث :

- إجراء دراسات مستقبلية حول العوامل التي تحد من وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية.
- إجراء دراسات مستقبلية حول سبل تعزيز وعي والدي طفل الروضة بتصنيفات الألعاب الإلكترونية.

• المراجع العربية:

- أبوزيد، نبيلة أمين(٢٠١١). *علم النفس الأسري. القاهرة*: عالم الكتاب.(ط١).
- الختاتنة، سامي محسن(٢٠١٣). *سيكولوجية اللعب*. الأردن: دار الحامد للنشر والتوزيع.(ط١).
- السبيهين، أمجاد(٢٠١٥). الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على طفل الروضة السعودي، مشروع ماجستير من كليات الشرق العربي.
- القاسم، عبدالرزاق إبراهيم(٢٠١١). *العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض*. رسالة ماجستير: جامعة الملك سعود. (د،ط).
- الرميان، هند(٢٠٠٧). *العلاقة بين السلوك العدواني وممارسة لعبة البلاي ستيشن*. دراسة شبه تجريبية على طلاب المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض. رسالة ماجستير، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

- الزيودي، ماجد(٢٠١٤). *الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة*. المدينة: مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، العدد 2015,1.(د،ط).
- أيمن، سليمان مزاهرة؛ العساف، جمال عبدالفتاح (٢٠١١).*قضايا معاصرة في تربية الطفل*. عمان: قنديل للنشر والتوزيع. (ط١).
- الهدلق، عبدالله عبدالعزيز(٢٠١٤). *تصنيف أخلاقي مقترح لحماية الأطفال والشباب من خطر الألعاب الإلكترونية في ضوء مقاصد الشريعة الإسلامية المتعلقة بحفظ الضروريات الخمس*. الرياض: جامعة الملك سعود. (د،ط).
- الهدلق، عبدالله عبدالعزيز(٢٠١٣). *إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض*، مجلة القراءة والمعرفة- مصر، (د.ط).
- الشحروري، مها حسني؛ الريماوي، محمد عودة(٢٠١١). *أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن*. الأردن، (د،ط).
- الشحروري، مها حسني(٢٠٠٨). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.(ط١).
- حجاب، محمد منير(٢٠٠٨) *الألعاب الإلكترونية لتدمير الأطفال العرب*. الكويت: مجلة الوعي الإسلامي تم استعراضها بتاريخ ٧-١٢-٢٠١٦من الرابط http://search.mandumah.com/Record/446973
- حجازي، آندي(٢٠١٠). *دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه*، مجلة الطفولة العربية، مج ١١(٤٣)
- عبد،مهيوب؛ إبراهيم،سهير(٢٠١٣) *تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في العمرية العمرية من ٤-٦سنوات*. تم استعراضها بتاريخ 5-12-2016 من الرابط www.shamaa.org/
- عبدالعزيز، فاطمة سامي ناجي (٢٠١١) *المخاطر الناجمة من الألعاب الإلكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها*. مصر: مجلة كلية التربية- جامعة طنطا، تم استرجاعها بتاريخ 3-12-2016 من الرابط http://search.mandumah.com/Record/470996
- فتح الله، مندور(٢٠١٣). *انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم؟*. تم استعراضها بتاريخ 6-12-2016 من الرابط www.almarefh.net/show_content_sub.php?CUV=411&SubModel=141&ID...
- قويدر، مريم(٢٠١٢). *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال*. الجزائر: جامعة الجزائر.(د،ط).
- مسلم، محمود حسن؛ جراح بدرأحمد(٢٠١٣) *تربية الأطفال الحديثة*. الأردن: دار المعتز للنشر والتوزيع. (ط١).
- محمد، عادل عبدالجواد(٢٠٠٧). *الألعاب الإلكترونية وثقافة العنف*. الرياض: مجلة الأمن والحياة(أكاديمية نايف للعلوم الأمنية)، عدد(٣٠٤).الجزائر: جامعة الجزائر،(د،ط).

• المراجع الأجنبية:

- Adach,P.(2010).*The Relation between video game violence and Aggression*. Master Thesis.BROCK University.PP37
- Brown,K(1990). Instruction Technology: Media and Methods.new york, Mc Graw Hill.
- Dempsey, J.(1996). Instructional Applications of Computer Games. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Reach Association, New York, PP 8-12.
- Prensky, M. (2011). Digital Game- based learning.New York: Mc Graw-Hill.
- موقع *مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية* (ESRB)على الويب . تم استعراضه بتاريخ 4-12-2016 من الرابط http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp#symbols
- موقع *نظام معلومات الاتحاد الأوروبي للألعاب*(PEGI) على الويب تم استعراضه بتاريخ 4-12-2016 من الراط. http://www.pegi.info/en/index/id/952