دوافع استخدام أطفال الروضة لألعاب GTA الإلكترونية والإشباعات المتحققة

kindergarten Children's Motivations for Uses of GTA Electronic Games and Gratifications Obtained

بحث مقدم كأحد متطلبات الحصول
على درجة الماجستير تخصص رياض أطفال (إعلام الطفل)

إعداد

غادة أحمد حسانين

المعيدة بقسم رياض الأطفال
كلية التربية – جامعة حلوان

إشراف

أ.د/ محمود أحمد محمود مزيد
أستاذ إعلام وثقافة الطفل
بقسم رياض الأطفال
كلية التربية – جامعة حلوان

م.د/ زينب أبو سريع حسن صبره
مدرس صحة الطفل النفسية
بقسم رياض الأطفال
كلية التربية – جامعة حلوان

ملخص

استهدف هذا البحث تحديد استخدامات أطفال الروضة لألعاب (GTA) الإلكترونية والدوافع والإشباعات المتحققة؛ ولتحقيق أهداف البحث اتبعت الباحثة إجراءات المنهج الوصفي (أسلوب المسح بالعينة)، واستخدمت استمارة مقابلة شخصية لتحديد استخدامات أطفال الروضة لألعاب(GTA)، وتحديد دوافع هذا الاستخدام، وتحديد الإشباعات المتحققة منه أيضًا، وأجرت الباحثة مقابلات مباشرة مع عينة مصادفة بلغ قوامها (51) طفل من أطفال الروضة (المستوي الثاني) مستخدمي ألعاب (GTA) بمحافظة القاهرة. وأشارت النتائج إلى استخدام أطفال الروضة لعدد (15) إصدارًا من إصدارات ألعاب (10) (GTA إصدارات تحاكي الأصلية؛ يستخدمها نسبة ٪19.61، و 5 إصدارات أصلية؛ يستخدمها نسبة ٪80.39). كما أشارت أيضًا إلى تَصُدر الدوافع الشخصية الداخلية النفعية السلبية المرتبة الأولى لقائمة دوافع استخدام ألعاب (GTA) بنسبة (٪100) لدى أطفال الروضة (عينة البحث)، وتَصُدر إشباعات المحتوى التوجيهية السلبية المرتبة الأولى لقائمة الإشباعات المتحققة من استخدام ألعاب (GTA) بنسبة (٪92.16) لدى أطفال الروضة (عينة البحث). وأوصت الباحثة بضرورة وقاية أطفال الروضة من مخاطر اللعب الإلكتروني، وتجنب استخدام ألعاب (GTA) نظرًا لخطورة محتواها على شخصية الطفل.

kindergarten Children's Motivations for Uses of GTA Electronic Games and Gratifications Obtained

This research aimed to determine the kindergarten children's uses of electronic games (GTA) and the motives and gratifications obtained. To achieve the aims of the research, the researcher followed the procedures of the descriptive approach (sample survey method), and used a personal interview form to determine the uses of GTA games by kindergarten children, and to determine the motives for this use, and to determine the gratifications obtained from it as well. The researcher conducted direct interviews with an accidental sample of (51) A kindergarten (second level) child who uses GTA games in Cairo Governorate. The results indicated that kindergarten children used (15) versions of the (GTA) game versions (10 versions simulate the original, used by 19.61%, and 5 original versions, used by 80.39%). It also indicated that the negative instrumental personal motives ranked first for the list of motives for using games (GTA) with a percentage of (100%) among the kindergarten children (the research sample), and the negative oriental content gratifications came first for the list of gratifications obtained from using (GTA) games with a percentage of (92.16%) among kindergarten children (research sample). The researcher recommended the necessity of protecting kindergarten children from the dangers of electronic play, and avoiding the use of (GTA) games due to the danger of their content on the child's personality.

مقدمة البحث

يعد اللعب حاجة أساسية لبناء شخصية أطفال الروضة؛ ونموها نموًا سويًا. وقد أوضح علماء وأساتذة علم نفس الطفل -قديمًا وحديثًا- أهمية اللعب في حياة الطفل؛ وأنه أسلوب في تربيته - في ضوء ما أوضحه الرائد الإنجليزي جون لوك-، كما أتت حاجة الطفل إلى اللعب في المرتبة الرابعة -بعد الحاجة إلى الأمن النفسي، والحاجة إلى الحب والتقبل والحاجة إلى الإنتماء- وفقًا لدراسة خاطر والنجاحي (2005). ومع أهمية اللعب في بناء شخصية الطفل إلا أنه لاتُؤتَى ثماره الطيبة إلا بإشراف تربوي ورقابة والدية.

فمع انتشار الأجهزة الإلكترونية بين أيدِ أطفال الروضة؛ انتشر استخدام اللعب الإلكتروني لديهم، وصَقُلَتْ مهاراتهم في اللعب الإلكتروني بمالا يقل عن مهارات أطفال المرحلة الإبتدائية (10-9) سنوات - في عقود ماقبل انتشار الأجهزة اللوحية المنزلية؛ حيث كانوا ينزلون مقاهي البلايستيشن لممارسة اللعب الإلكتروني- وبات أطفال الروضة منضمين لجمهور الألعاب الإلكترونية، وأصبح منهم من يتنافس في استخدام ألعاب إلكترونية لاتناسب عمره -ألعاب (Grand Theft Auto - GTA) المصنفة لفئة المراهقين، والتي تحوي سلوكيات إجرامية وإرهابية منافية للقيم والإنسانية-؛ في ظل ضعف الرقابة الوالدية، علاوةً على ضعف رقابة الدولة على الألعاب الإلكترونية.

وبالرغم من كون أطفال الروضة باتوا جمهورًا إعلاميًا نشطًا يختار ما يشبع احتياجاته ورغباته من الوسائل الإعلامية -وفقًا لنظرية الإشباعات والاستخدامات- إلا أنه نَدُر الاهتمام -في حدود علم الباحثة- بدراسة دوافع وإشباعات استخدامهم للألعاب الإلكترونية؛ خاصة الألعاب التي لاتناسب أعمارهم مثل ألعاب (GTA). ولكون أطفال الروضة في مرحلة عمرية تتميز بزيادة دافع الفضول، ويتشكل فيها شخصيتهم -في ضوء ما أوضحه زهران (1986) وإبراهيم (2013)-، ويتعلمون فيها من خلال تقليد ومحاكاة النماذج التي يتأثرون بها (وفقًا لنظرية التعلم الاجتماعي)؛ اتضح للباحثة أهمية التعرف

على واقع استخدام أطفال الروضة لألعاب (GTA) الإلكترونية، ومعرفة مضمون هذه الألعاب، وتحديد دوافع هذا الاستخدام والإشباعات المتحققة منه.

مشكلة البحث وتساؤلاته

أجرت الباحثة دراسة استطلاعية بهدف التعرف على واقع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية خلال الفترة الزمنية (–2018/ 11 2019/ 4)؛ –وذلك باستخدام استمارة مقابلة مباشرة مقننة (بها سؤالين مفتوحين هما: –1 ما اللعبة الإلكترونية التي تستخدمها (ايه اللعبة اللي بتلعبها)؟، –2 ما الجهاز المستخدم في اللعب (بتلعبها على ايه؟ تابلت، موبايل...) بهدف تسجيل اسم اللعبة التي يشير لها الطفل (بالبحث عن اللعبة على هاتف الباحثة المتصل بالإنترنت؛ نظرًا لكثرة تطبيقات الألعاب وتنوعها) – على عينة بلغ قوامها (611) طفلًا من أطفال المستوى الثاني (بعد اتخاذ الموافقات الأمنية والإدارية وموافقة أولياء الأمور) –مستخدمي الألعاب الإلكترونية بروضات المدارس الحكومية التابعة لمديرية التربية والتعليم بالقاهرة (إدارة التبين(1)، وحلوان(2)، والمعصرة(3) التعليمية) –؛ فأوضحت النتائج أن نسبة (20.62٪) يستخدمون ألعابًا إلكترونية عنيفة؛ وتمثل منها استخدام ألعاب (GTA) الإلكترونية بنسبة (29.27٪). وقد عكست نتائج هذه الدراسة قلة الرقابة التربوية الوالدية، وقلة الوعي الإعلامي؛ حيث تعرض الطفل لاستخدام ألعابٍ إلكترونية مصنفة لفئة المراهقين؛ علاوة على عدم مناسبة محتواها لجميع الفئات العمرية.

(1) عدد (150 طفلاً وطفلة) من واقع روضتي مدرسة (أبو بكر الصديق الرسمية للغات – و جمال عبدالناصر الإبتدائية)

(2) عدد (321 طفلاً وطفلة) من واقع روضات مدارس (المستقبل المتميزة للغات 3، والشروق، ومصطفى كامل الرسمية للغات – وأحمد عرابي والشهيد فريد سرحان، والسيدة نفيسة، وأبوبكر الصديق، ورفاعة الطهطاوي الإبتدائية)

(3) عدد (140 طفلاً وطفلة) من واقع روضات مدارس (هدى شعراوي، و30 يونيه الرسمية للغات – والخلفاء الراشدين)

وفي ضوء مسح الباحثة للأدبيات التي تناولت دراسة ألعاب (GTA) الإلكترونية (مثل: دراسة Walther (2019)، ودراسة Gentile et al. (2017 اتضح خطورة استخدام هذه الألعاب على الجانب الفسيولوجي؛ والجانب الخلقي لدى الطفل. كما أوضح مسح الأدبيات التي تناولت دراسة دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المتحققة -مثل: دراسة علواش (2017)، ودراسة الفرحاني والشقر(2017)-؛ ندرت الدراسات المرتبطة بموضوع البحث الحالي، كما اتضح ندرت الاهتمام بفئة أطفال الروضة في بحوث إعلام الطفل بالرغم من أهمية هذه المرحلة العمرية، وخطورة تعرض أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية في ظل انتشار الأجهزة الإلكترونية المنزلية؛ مع ضعف الرقابة الوالدية.

وفي ضوء ماسبق فقد تبلورت مشكلة البحث الحالي في استخدام أطفال الروضة لألعابٍ (GTA) الإلكترونيةٍ؛ رغم تصنيفها لفئة المراهقين، ومع قلة العِلم بالمضمون الإعلامي لهذه الألعاب؛ علاوة على ضعف الرقابة الوالدية؛ الأمر الذي يستثير البحث عن محتوى هذه الألعاب ودوافع استخدامها، وكذلك الإشباعات المتحققة لدى أطفال الروضة. **ومن ثَمَّ يمكن صياغة مشكلة البحث في التساؤل الرئيس التالي:**

ما دوافع استخدام أطفال الروضة لألعاب (GTA) الإلكترونية والإشباعات المتحققة؟

ويتفرع من هذا التساؤل الرئيس عدد من التساؤلات الفرعية وهي:

1. ما هي ألعاب (GTA) الإلكترونية التي يستخدمها أطفال الروضة؟
2. ما دوافع استخدام أطفال الروضة لألعاب (GTA) الإلكترونية؟
3. ما الإشباعات المتحققة من استخدام أطفال الروضة لألعاب (GTA) الإلكترونية؟

أهداف البحث:

تتمثل أهداف البحث الحالي في الهدف الرئيس التالي:

تحديد استخدامات أطفال الروضة لألعاب (GTA) الإلكترونية والدوافع والإشباعات المتحققة.

ويتفرع من هذا الهدف الرئيس عدد من الأهداف الفرعية وهي:

1 – تحديد ألعاب (GTA) الإلكترونية التي يستخدمها أطفال الروضة.

2 – تحديد دوافع استخدام أطفال الروضة لألعاب (GTA) الإلكترونية.

3 – تحديد الإشباعات المتحققة من استخدام أطفال الروضة لألعاب (GTA) الإلكترونية.

أهمية البحث:

استمدت هذة الدراسة أهميتها من ندرة البحوث –في حدود علم الباحثة– التي تناولت دراسة واقع استخدامات أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية من خلال مقابلتهم (الاهتمام بدراسة الجمهور الإعلامي)، وكذلك ندرة الدراسات التي تناولت ألعاب (GTA) الإلكترونية؛ مع انتشار استخدامها من قبل أطفال الروضة. **لذا تتجلى أهمية البحث الحالي على النحو التالي:**

أولًا: الأهمية النظرية

تتجلى الأهمية النظرية للبحث الحالي في أنها:

- تضيف إلى التراث الأدبي فى مجال إعلام الطفل (مرحلة رياض الأطفال) دراسةً يفتقر إليه التراث الأدبي في هذا المجال.
- تسلط الضوء على ما يستخدمه أطفال الروضة من ألعاب (GTA) الإلكترونية؛ من واقع استخداماتهم والدوافع الكامنة وراء هذا الاستخدام، وكذلك الإشباعات المتحققة؛ في ضوء المقابلة المباشرة للطفل من قبل الباحثة.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية

تتجلى الأهمية التطبيقية للبحث الحالي في أنها:

- توجه نتائجه الآباء والقائمين على تربية أطفال الروضة إلى: أ– معرفة مضمون ألعاب (GTA) الإلكترونية التي يستخدمها أطفالهم؛ ومن ثم اختيار ألعاب الطفل بناءًا على أسس تربوية ونفسية وصحية بما يتناسب مع خصائص واحتياجات الطفل. ب– استثمار وقت الطفل بما يبني جوانب شخصيته بصورة سوية.

- تقدم نتائجه توصيات للعديد من الجهات: كدور الرقابة، والمنتجين لهذه الألعاب الإلكترونية إلى ضرورة مراعاة القيم التربوية النفسية الإنسانية، وقيم المواطنة أيضًا؛ التى تشكل هوية الطفل العربى؛ ولما تمثله هذه الوسيلة الإعلامية من أثرٍ عظيمٍ في حياة أطفال الروضة.

مصطلحات البحث:

تصيغ الباحثة المصطلحات الرئيسة للبحث الحالي إجرائيًا على النحو التالي:

1 – أطفال الروضة

هم الأطفال الملتحقون بالمستوى الثاني بروضات المدارس الحكومية التابعة لمحافظة القاهرة بجمهورية مصر العربية، وتبلغ أعمارهم مابين(7–6) سنوات؛ ويستخدمون ألعاب (GTA) الإلكترونية على الأجهزة المتاحة لهم فى منازلهم.

2 – ألعاب GTA الإلكترونية

تعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها: سلسلة إصدارات لألعاب إلكترونية تُسمَّى Grand Theft Auto (سرقة السيارات الكبرى(، وتعرف بألعاب (GTA))ألعاب الجاتا(؛ والتي يستخدمها أطفال الروضة (عينة البحث).

3 – الدوافع Motives / Motivations

هي هذه القوة التي تحرك سلوك الفرد وتوجهه نحو موضوع ما، وهي إما داخلية Intrinsic Motives؛ أي مصدرها من داخل الفرد نفسه –ارتباط الموضوع بحاجات الفرد ورغباته وميوله وقيمه–، وإما خارجية Extrinsic Motives؛ أي مصدرها من خارج الفرد (بواعث خارجية مثل: المكافآت المادية والعينية، والتقدير المعنوي والثناء) (شحاتة والنجار، 2003).

وتعرفه American Psychological Association (APA) (n.d.) (الجمعية الأمريكية لعلم النفس) بأنه: القوى التي توجه العزم أو الاتجاه للسلوك وهي تعمل عند البشر على مستوى الوعي واللاوعي أيضًا؛ وهي تنقسم غالبًا إلى: أ– دوافع فسيولوجية

أولية أو عضوية (مثل: الجوع، والعطش). ب- دوافع شخصية أواجتماعية أو ثانوية (مثل: الانتماء، والمنافسة، والاهتمامات والأهداف الفردية). ويجب التمييز بين القوى المحفزة الداخلية، والعوامل الخارجية (مثل: المكافأت، والعقاب) التي قد تنشط أو تثبط السلوك. وهو السبب المقدم كتفسير أو سبب لسلوك الفرد.

وتعرفه الباحثة إجرائيًا بأنه: السبب الذي يذكره الطفل كإجابة على سؤال لماذا تستخدم ألعاب (GTA) (ليه بتلعب لعبة جاتا، أو ليه اخترتها مافي ألعاب كتير غيرها).

4 – الإشباعات Gratifications

وتعرفه (n.d) (APA.) بأنه: حالة الرضا التي تعقب تحقيق رغبة أو تلبية حاجة

وتعرفه الباحثة إجرائيًا بأنه: النتيجة التي يذكرها الطفل كإجابة على سؤال ماذا تعلمت أواستفدت من ألعاب (GTA) (اتعلمت ايه من لعبة جاتا، وممكن تعمله في الحقيقة).

حدود البحث

تتمثل حدود البحث الحالي في أربعة جوانب تتضح فيما يلي:

1. حدود موضوعية: تمثلت في التعرف على ألعاب (GTA)الإلكترونية التي يستخدمها أطفال الروضة؛ ودراسة دوافع استخدام هذه الألعاب وكذلك الإشباعات المتحققة منها؛ في ضوء مقابلة الطفل.
2. حدود بشرية: اقتصرت على أطفال الروضة الملتحقين بالمستوى الثاني (KG2)، الذين تبلغ أعمارهم مابين (6–7) سنوات، والمستخدمين لألعاب (GTA)الإلكترونية.
3. حدود زمنية: أُجريت خلال العام الدراسي (2018/ 2019) و (2019/ 2020)
4. حدود مكانية: اقتصرت على روضات المدارس الحكومية التابعة لإدارة التبين، وحلوان التعليمية بمحافظة القاهرة؛ والتي تقع في النطاق الجغرافي الأقرب لجامعة حلوان.

الإطار النظري

تستعرض الباحثة في هذا الإطار النظري أربعة موضوعات رئيسة تتمثل في: نظرية الاستخدامات والإشباعات كأحد نظريات الإعلام، ونظرية التعلم الاجتماعي كأحد

نظريات التعلم؛ لكونهما أكثر ملائمة واتصالًا بموضوع البحث الحالي، وأطفال الروضة وخصائصهم (عينة البحث البشرية)، وأخيرًا ألعاب (GTA) الإلكترونية (عينة البحث الموضوعية).

- **نظرية الاستخدامات والإشباعات Uses and Gratifications theory**

تتميز هذه النظرية الإعلامية بكونها تهتم بدراسة الجمهور الإعلامي؛ بخلاف النظريات الأخرى التي تهتم بدراسة محتوى الوسيلة الإعلامية. ونستعرض ملامح هذه النظرية على النحو التالي:

تعرف هذه النظرية بأنها مدخل لدراسة جمهور وسائل الإعلام؛ الذي يتعرض لوسيلة إعلامية محددة، وبدوافع محددة؛ لأجل إشباع احتياجات لديه محددة. وتطورت وانتشرت عالميًا عام 1974 بجهود كلٍّ من Elihu Katz, Jay G. Blumler & Michael Gurevitch (إِلْهِيُو كاتس، وجاي بلوملر، ومايكل جورفيتش). **وتهدف هذه النظرية** إلى تحقيق العديد من الأهداف؛ والتي من بينها تحديد دوافع تعرض الجمهور لوسيلة إعلامية، أو محتوى إعلامي ما (Why). والكشف عن العلاقة بين دوافع هذا التعرض أو الاستخدام، وأنماط الاستخدام، والإشباعات المتحققة نتيجة لهذا الاستخدام. **كما تفترض هذه النظرية** عدة فروض؛ من بينها أن استخدام الجمهور للوسائل الإعلامية يختلف تبعًا للفروق الفردية، فالمحتوى الإعلامي الواحد يحقق إشباعات متنوعة تبعًا لتنوع واختلاف المستخدمين. كما تفترض أن الجمهور الإعلامي جمهورًا إيجابيًا نشطًا يتحكم فيما يختاره من الرسائل الإعلامية وليس متحكم فيه. وتفترض أيضًا أن علاقة الجمهور بالوسائل الإعلامية تتأثر بوجود بدائل أخرى –كالأنشطة الترويحية، والاتصالات الشخصية – تتنافس معها لأجل تحقيق إشباع دوافع وحاجات الجمهور الإعلامي (عبدالحميد، 2004؛ الدليمي، 2016؛ الحاج، 2020).

ويذكر عكاشة (2020) أن دوافع استخدام الجمهور لوسيلة إعلامية ما تتمثل في مبحثين؛ هما:

1 – دوافع نفعية instrumental motives: أي لأجل تحقيق منفعة ذاتية (مثل: اكتساب المعلومات والخبرات، والتعرف على الذات...ألخ).

2 – دوافع طقوسية أو اعتبارية Ritualized motives: تتمثل في التسلية، والهروب من المشكلات وشغل وقت الفراغ.

ويوضح الحاج (2020) أن إشباعات Gratifications استخدام الجمهور لوسيلة إعلامية ما هو النتيجة التي يهدف الجمهور الإعلامي للحصول عليها نتيجة لاستخدام وسائل الإعلام؛ ولكن ليس من الضروري أن يكون الإشباع المتحقق (Gratification Obtained) هو الإشباع المستهدف مسبقًا (Gratification Sought). ويفرق وينر ,L A, Wenner كما ورد في الدليمي (2016) بين نوعين من الإشباعات هما:

1 – إشباعات المحتوى Content Gratifications وهي التي تتحقق نتيجة التعرض لمحتوى وسيلة إعلامية ما؛ وهي إما أن تكون إشباعات توجيهية Oriental Gratifica-tions (مثل: مراقبة البيئة للحصول على المعلومات)، أو تكون إشباعات اجتماعية So-cial Gratifications (مثل: التحدث مع الآخرين، والإحساس بالتميز، والقدرة على حل المشكلات).

2 – إشباعات العملية Process Gratifications وهي التي تتحقق نتيجة التعرض للوسيلة الإعلامية في حد ذاتها دون النظر لمحتواها؛ وهي إما أن تكون إشباعات شبه توجيهية Para Oriental Gratifications (مثل: الشعور بالراحة، والشعور بالمتعة التي تتحقق من خلال تخفيف الإحساس بالتوتر والدفاع عن الذات)

أو تكون إشباعات شبه اجتماعية Para Social Gratifications (مثل: التخلص من الشعور بالضيق والعزلة، والتوحد مع الشخصيات التي تعكسها الوسيلة الإعلامية).

- **نظرية التعلم الاجتماعي Social Learning theory**

تُنْسب هذه النظرية إلى إلبرت باندورا وولترز Bandura & Walters عام1963، وتُعَد من النظريات الانتقائية التوفيقية لإنها بمثابة حلقة وصل بين الاتجاه المعرفي، والاتجاه السلوكي لنظريات التعلم (الزغول، 2010).

ويُعَرِّف باندورا (1986) كما ورد في حسانين (2012) أن التعلم بالنمذجة هو عملية اكتساب استجابات (سلوكيات) معقدة أو بسيطة، أوتعديل استجابة سبق تعلمها

-استجابات معرفية أو مهارية أو وجدانية-؛ من خلال ملاحظة سلوك نموذج (حسي أو لفظي أو حي أو رمزي) يقوم بأداء هذه الاستجابات. ويُطلق على هذا التعلم العديد من المصطلحات - التعلم بالملاحظة أو التعلم بالتقليد أو التعلم بالمحاكاة-؛ التي يمكن استخدام أي منها كمرادفٍ وبديلٍ عن الآخر.

ويوضح Thornburg كما ورد في الزغول (2010) أن هذه النظرية تنطلق من افتراض رئيسٍ يتمثل في أن الإنسان كائن اجتماعي يعيش في مجموعات بشرية يتفاعل معها مؤثرًا فيها ومتأثرًا بها؛ ويستطيع تعلم الأنماط السلوكية بمجرد ملاحظة الآخر الذي يُعَدُّ نموذجًا يُقْتدى به. كما أن هناك عمليات معرفية محددة تتوسط ملاحظة سلوك النموذج، وتقليده من قِبل المُلاحِظ، وربما لايظهر السلوك المُقلد على نحو مباشرٍ؛ فهو يستقر في البناء المعرفي للفرد ويختزنه بعد تمثيله عقليًا؛ ليتمكن من استدعائه لاحقًا عند الاحتياج له. كما تفترض هذه النظرية الانتقائية في التعلم بالملاحظة؛ فالأفراد لايقلدون جميع سلوكيات النموذج، كما أنهم قد يعيدون صياغة السلوك المتعلم عند تنفيذه وأدائه، وترتبط هذه الانتقائية في تعلم السلوك الملاحظ، والانتقائية في كيفية تنفيذه؛ بمستوى الدافعية والعمليات المعرفية لدى الفرد.

- **أطفال الروضة Kindergarten Children**

يُعَرِّف قاموس Merriam-webster (n.d.) (مِريام ويبستر) الروضة Kinder-garten بأنها: فصل أو مدرسة للأطفال مابين (6-4) سنوات عادةً)[1].

ويوضح زهران (1986) و الحجازي (2017) بعض خصائص واحتياجات نمو أطفال الروضة في العديد من الجوانب؛ حيث يستمر النمو الجسمي للطفل بمعدل يقل سرعته عن المرحلة السابقة؛ وعلى العكس فإن الجهاز العصبي يزداد نموه ويصل وزن المخ مايعادل ٪90 من وزنه عند الراشدين، كما تتراوح ساعات نمو الطفل مابين (12-11) ساعة، وتقل تدريجيًا جتى تصل إلى عشر ساعات. كما تتطلب هذه المرحلة

(1) تبلغ أعمار أطفال الروضة مابين (7-5) سنوات في المدارس اللغات الرسمية المصرية؛ خاصة في المحافظات التي يزداد فيها الكثافة السكانية كمحافظتي القاهرة والجيزة.

العمرية زيادة النشاط الجسمي؛ نظرًا للتغيرات الفسيولوجية ولنمو العضلات الكبرى بدرجة تزيد على نمو العضلات الصغرى، ويحتاج الطفل للأنشطة الحركية، ويصيبه الضيق عتد الجلوس. كما يزداد معدل النمو اللغوي في هذه المرحلة ولكنه يتأثر بدرجة النمو الانفعالي والاجتماعي لدى الطفل؛ ويتوقف زيادة معدل النمو الاجتماعي على مدة الفترة التي يتصل فيها الطفل مع الآخر. ويتصف طفل الروضة بزيادة الفضول الجنسي، وتفحص الجسد، والقيام بأدوار جنسية (كدور العريس والعروسة، ودور الأب والأم). كما يتصف النمو الخلقي في هذه المرحلة بالتوجه نحو الطاعة أو العقاب؛ فالقواعد أو الأخلاق شيء خارج على الطفل (يقوله الكبير ويطيع الصغير تجنبًا للعقاب).

ويوضح إبراهيم (2013) أن طفل الروضة يحتاج للمعايير الاجتماعية، ويعلم مايصح فعله، ومالايصح؛ وإن لم يتم إشباع هذا الاحتياج فلايُحاسب الطفل على ما لم يتعلمه.

كما يضيف عطية (2001) و صوالحه (2004) أن لعب الطفل في هذه المرحلة يتصف بالتحول من الرمزية والفردية، إلى الواقعية، والتنافسية. كما أن اللعب الاجتماعي يشبع حاجة الطفل للانتماء؛ فالطفل يكون تعيسًا في اللعب الانفرادي ولو كان لديه أكوام من الدمى.

- **ألعاب GTA الإلكترونية**

توضح منصة Fandom (n.d.) (فاندوم) –منصة إلكترونية عالمية يقع مقرها بالولايات المتحدة الأمريكية؛ وتتمثل مهمتها في دعم جمهور الألعاب وإعلامهم وتسليتهم– أن هذه الألعاب هي سلسلة طويلة متواصلة من سلاسل الألعاب الإلكترونية تسمى Grand Theft Auto (سرقة السيارات الكبرى(، وتعرف اختصارًا بألعاب (GTA) – ألعاب الجاتا– أعدها كل من ديفيد جونس، ودان هاوسر، وسام هاوسر (David Jones, Dan Houser & Sam Houser)؛ ونشرتها شركة Rockstar Games في أول إطلاقٍ لها عام (1997) ثم طورتها شركات فرعية أخرى. وطورت هذه الألعاب بصورة أساسية بواسطة شركة روكستار نورث (دي إم ايه ديزين سابقًا) (Rockstar North – DMA Design). وتعد هذه الألعاب من ألعاب الأكشن، والعالم المفتوح، وارتكاب الجرائم،

ولعب الدور أيضًا (تسمح حبكة هذه الألعاب عمومًا للاعب بتولي دور مجرم في مدينة كبيرة، وعادة ما يكون فردًا يرتقي في صفوف الجريمة المنظمة خلال مسار اللعبة، وعليه إكمال العديد من المهام المحددة من قِبل رموز العالم السفلي الإجرامي في المدينة؛ للتقدم في مسار قصة اللعبة. كما على اللاعب تنفيذ مهام الاغتيالات، والجرائم الأخرى التي تطلب بانتظام خلال مسار اللعبة. كما يمكن للاعب أيضًا القيام بمغامرات بديلة أخرى في أي وقت أثناء اللعبة –باستثناء فترات أداء المهام الرئيسة– مثل: قيادة سيارات الأجرة، ومكافحة الحرائق، والقوادة –فعل الرذيلة أو ممارسة الاتجار في البغايا–، وسباق الشوارع، أو تعلم الطيران بالطائرات ذات الأجنحة الثابتة)؛ ويوجد منها حاليًا ستة عشر لعبة في السلسلة، بالإضافة إلى حزمتي توسعة (تطوير) للنسخة الأصلية، وتوسعتين لـ GTA IV. كما تم إضافة ميزة تعدد اللاعبين (اللعب الجماعي بحد أقصى 32 لاعب) في إصداري .GTA IV & GTA: Episodes from Liberty Cityوتطلق هذه الألعاب على منصات مختلفة)مثل: PSP وDS وiPhone و (Android؛ باستثناء اثنتين منها تم إصدارهما على منصات متعددة.

وقد أعلنت (Rockstar Games).n.d (شركة روكستار جيمس) تطويرًا حديثًا باسم (GTA+) لإصدار (GTA online) في 29 مارس2022؛ لتقديم مزايا، ومكافأت في اللعبة ومكافأت نقدية للاعبين الجدد والقدامى على أجهزة بلايستيشن 5، وإكس بوكس (PlayStation 5 & Xbox Series X|S).

ويوضح (2022, March 25 VgA4A) –موقع ألعاب الفيديو العربي– أن Rock-star Games تحرص على انشغال المجتمع، وانخراطه في ألعاب (GTA)؛ حيث يطلق المطورون تحديثًا أسبوعيًا (كل يوم خميس) –بالرغم من أن إصدار (GTA online) مليء بالمهام والأنشطة–، ويقدمون العديد من المزايا والتخفيضات، ومضاعفة مكافآت المهام في اللعبة، وتقديم مكافآت لتسجيل الدخول والاشتراك.

إيجابيات استخدام ألعاب GTA الإلكترونية

أوضحت (2019, May 1 The Guardian) (جريدة الجارديان البريطانية) في تحقيق صحفي أُجري مع عدد من مستخدمي ألعاب (GTA)؛ أن هذه الألعاب تتيح

للأشخاص استكشاف نوع من المشكلات الشخصية العميقة، والحساسة؛ والتي يمكن أن يصعب مواجهتها في الحياة الواقعية. فمن وجهة نظر اللاعبين أن استخدام هذه الألعاب يحسن صحتهم النفسية (بالرغم من كونهم يهربون من مشكلاتهم باستخدام هذه الألعاب ولايتوجهون للإرشاد والعلاج النفسي على أيدي مختصين مهرة؛ حيث يوفر لهم العالم الافتراضي لهذه الألعاب الذي يشتهر بالجريمة والعنف؛ مساحة آمنة للتعامل مع الحزن والمقامرة والإدمان).

كما أوضحت Mat Foundry Group (n.d). (شركة مجموعة مات فاوندري البريطانية للسيارات) أن ألعاب (GTA) ونحوها –من الألعاب– أصبحت أقرب إلى الأفلام التفاعلية بدلًا من كونها زر يضرب للتسلية في الماضي، كما أنها تمثل تجارة كبيرة وتمتلك ميزانيات أكبر من بعض الأفلام؛ وبالتأكيد تحقق أرباحًا أكثر من معظم الأفلام. وإجابة على تساؤل أثير حول كون ألعاب الفيديو تجعل الناس يقودون السيارات بصورة أفضل؛ أوضحت Mat Foundry Group أنه هناك العديد من الإشكاليات حول إجابة هذا السؤال؛ فمعايير القيادة في ألعاب (GTA) ونحوها من الألعاب تخالف معايير القيادة الآمنة في الواقع. ولكن أشارت نتائج عدد من الدراسات التي أجريت حول الوعي بالملاحظة إلى أن مستخدمي هذه الألعاب لديهم وعي أكبر بكثير في مواقف محددة، ويميلون إلى إظهار الاستدلال الاحتمالي المتزايد؛ لكن هذا لا يجعلهم بالضرورة آمنين على الطرق. كما توجد أدلة مؤكدة تشير إلى أن مستخدمي هذه الألعاب يتخذون قرارات أسرع، وأكثر دقة فيما يمكن رؤيته (أي في الذكاء البصري، والوعي المكاني).

سلبيات استخدام ألعاب GTA الإلكترونية

توضح GAME QUITTERS (n.d.) –منصة عالمية تربوية نفسية لدعم الإقلاع عن استخدام الألعاب الإلكترونية– أنه ليس هناك مشكلة عادة في استخدام ألعاب (GTA) لمن فوق 18 عامًا؛ ولكن تكون المشكلة حين استخدامها لفترة أمام أطفال (حيث تسكن هذه اللعبة في الأطفال، أي تؤثر فيهم نظرًا لتعرضهم لها)؛ فيتعرضون لمشاهدة لعب القمار في هذه اللعبة، ومن ثم يكونوا أكثر عرضةً لممارسة لعب القمار

الواقعي. وقد أوضحت نتائج العديد من الدراسات خطورة تعرض الطفل لفكرة لعب القمار ومحاكاته؛ حيث تؤدي هذه المحاكاة إلى: (لعب القمار الواقعي، و تطبيع سلوك المقامرة، خطر التعرض لمشكلات الألعاب أو المقامرة).

كما يُعد تأثير الوسائل الإعلامية (التليفزيون، والألعاب الإلكترونية...ألخ) في حدوث السلوك الإجرامي من الموضوعات الشائعة، وقضية سياسية يثيرها مراقبو وسائل الإعلام؛ فقد أثارت قضية Devin Moore (ديفين مور) تساؤلات عما إذا كان استخدام ديفين للعبة (Grand Theft Auto –Vice City) سببًا في ارتكاب جريمته عام (2003)؛ حيث لم يكن لديفين تاريخ إجرامي، وكان عمره ثمانية عشر عامًا، وتم الاشتباه في سرقته لسيارة في ولاية Alabama (ألاباما) جنوب شرق الولايات المتحدة الأمريكية، ورغم انقياده وتعاونه مع رجال الشرطة حين القبض عليه؛ إلا أنه عند دخوله الحجز هاجم الشرطي وأخذ سلاحه وقتله برصاصتين، وقتل شرطي آخر بثلاث رصاصات، وقتل مسئول الإسعاف بخمس رصاصات كما أخذ مفاتيح عربة الشرطة وفر هاربًا بها –كما كان يلعب في لعبة (GTA)– وتم القبض عليه وحكم عليه بالإعدام رغم دفاع محاميه عام (2005). وأُثيرت تساؤلات عما إذا كان انغماس ديفين لساعات على ممارسة العنف الافتراضي في لعبة (GTA) أضعف قدرته على التمييز بين الخيال والواقع؛ فعلى طول قائمة نتائج البحث تبين أن مشاهدة مشاهد العنف في وسائل الإعلام يؤثر على السلوك العدواني، ويسهم في ترسيخ الاعتقاد بكون العالم أكثر خطورة وعدائية مما عليه في الواقع؛ ذلك الاعتقاد الذي يعد متلازمة تصيب كثيري التعرض لمشاهدة العنف Mean world syndrome. ومع ذلك فهناك أفراد يستهلكون وسائل الإعلام العنيفة يوميًا ولايقلدونها؛ فليس كل من يستخدم ألعاب (GTA) سيسرق ويقتل، حيث هناك عوامل أخرى (مثل: الجينات، العوامل الاجتماعية، اضطرابات الطفولة ومشكلاتها...ألخ)، يمكن دراستها وتفسيرها في ضوء علم النفس المعرفي، ونظريات علم نفس الجريمة (Helfgott,2008).

كما تتمثل أحد مشكلات الألعاب الإلكترونية العنيفة في كونها تثبط عزيمة اللاعبين عن ممارسة ضبط النفس؛ ففي ألعاب (GTA) يمكن للاعبين سرقة السيارات، وممارسة

الجنس مع عاهرة، ثم قتلها لأخذ أموالهم –التي دُفِعت لها مقابل ممارسة الجنس–، كما يمكنهم قتل شخصيات أخرى كضباط الشرطة. وبدلًا من معاقبة اللاعب على هذه السلوكيات؛ يتم مكافأته بالعديد من المكافأت مثل: (النقاط، وزيادة صحة شخصيتهم... ألخ). ويُنبئ ضبط النفس – الذي يعد أحد أفضل المنبأت– وتأخير الإشباعات بالنجاح في الحياة؛ فأوضحت نتائج دراسة أجرها Walter Mischel (والتر ميشيل) وزملائه عام 1960 أن الأطفال الذين أجادوا تأخير إشباعاتهم منذ سن الرابعة؛ أصبحوا أكثر شعبية مع عائلتهم وأصدقائهم، كما أصبحوا أكثر نجاحًا في الجامعات والوظائف؛ من أولئك الذين لم يجيدوا تأخير إشباعاتهم (Bushman,2014, January 16).

الدراسات السابقة

قامت الباحثة بمسح التراث الأدبي حول مشكلة البحث الحالي، واستدلت على مجموعة من الدراسات التي ترتبط بها؛ والتي ستُعْرض من الأقدم إلى الأحدث زمنيًا فى محورين رئيسين على النحو التالي:

أولًا: الدراسات التى أجريت حول لعبة GTA الإلكترونية.

دراسة Gabbiadini et al. 2012) (جابْبِيَدَنِي وآخرون): هدفت هذه الدراسة إلى تحديد أثر حداثة واستمرار استخدام لعبة (GTA) على الروابط الأخلاقية لدى المراهقين. وأُجريت فى إطار المنهج الشبه تجريبي –التصميم ذي المجموعتين؛ على عينة من المراهقين بلغ قوامها (378) طالبًا وطالبة؛ وتم تقسيم أفراد العينة إلى مجموعتين بعد إجراء القياس القبلي لمقياس آليات انحلال الروابط الأخلاقية (إحداهما تتعرض لاستخدام لعبة (GTA) وعددها 209، والأخرى تتعرض لاستخدام لعبة إلكترونية غير عنيفة وعددها 169)، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من **النتائج أهمها**: ارتفاع مستوى انحلال الروابط الأخلاقية لدى من تعرضوا لاستخدام لـعبة GTA أكثر من غيرهم الذين تعرضوا لاستخدام ألعابًا إلكترونية غير عنيفة، كما أن التعرض لألعاب (GTA) كان له تأثير أساسي على الآليات المحددة لانحلال الروابط الأخلاقية، ولم يتضح أثر ملحوظ

لحداثة التعرض أو تكراره في آلية النزعة الإنسانية. كما هناك حاجة إلى بحوث مستقبلية لتقديم أدلة كافية على هذه العلاقات السببية التى لوحظت.

دراسة 2012) Silver) (سيلفر) كما وردت في ميهوب (2013) والتي هدفت لتحديد العلاقة بين استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية -لعبة (GTA)- وسلوك العنف. فأوضحت النتائج إمكانية تأثير لعبة (GTA) في أن يكون الطفل عنيفًا؛ فالقتل في هذه الألعاب شيء مقبول وممتع، وبه يزداد رصيد نقاط اللاعب.

دراسة المشرفي (2013): هدفت هذه الدراسة إلى تحديد الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها الطفل العربي، وتحليل محتواها، ووضع تصور لألعاب تربوية تناسب طفل (7-5) سنوات. وأُجريت الدراسة فى إطار المنهج الوصفي بأسلوبي المسح بالعينة، وتحليل المحتوى بتطبيق استبيان لجمع المعلومات من عينة قوامها (190) أمًا من أمهات أطفال الروضة و(15) من أصحاب مقاهي الإنترنت وبيع الألعاب الإلكترونية (في دولة مصر، والإمارات والسعودية)، وعينة موضوعية تمثلت في تحليل الألعاب الإلكترونية التي يتضح استخدامها بنسبة ٪85 فأكثر. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من **النتائج أهمها**: تصدر استخدام الأطفال للعبة (GTA) بنسبة ٪90، يليها استخدام لعبة Silk Road بنسبة ٪87، ويليها استخدام لعبة Conquer بنسبة ٪85. وتفضيل الأطفال لألعاب إلكترونية تعتمد على العنف والقتال، وتزخر بالصراع والمنافسة السافرة المليئة بالدماء. كما بلغت نسبة القيم التربوية في لعبة (٪10.1) (GTA) (القيم الروحية والأخلاقية ٪0، والقيم الشخصية والاجتماعية ٪10.7؛ والقيم المعرفية والعلمية ٪22.4).

دراسة (2017) .Gentile et al (جِنتَيَل وآخرون): هدفت هذه الدراسة إلى تحديد آثار المحتوى العنيف في ألعاب الفيديو على مؤشرين فسيولوجيين لاستجابة القتال أو الطيران (تغيرات الكورتيزول، والقلب، والأوعية الدموية)، وعلى إمكانية الوصول إلى الأفكار العدوانية لدى الأطفال. وأُجريت الدراسة فى إطار المنهج الشبه تجريبي؛ بتقسيم أفراد العينة إلى مجموعتين (إحداهما تستخدم ألعابًا إلكترونية عنيفة (GTA)، والأخرى تستخدم ألعابًا إلكترونية غير عنيفة) . وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من **النتائج أهمها**: أدى استخدام اللعبة الإلكترونية العنيفة إلى زيادة الكورتيزول، و زيادة

الإثارة القلبية الوعائية لدى البنين –عن حد معدله–؛ أكثر من اللعبة غير العنيفة المثيرة بنفس القدر، كما أدى إلى زيادة إمكانية الوصول إلى الأفكار العدوانية. علاوةً على أن استخدام اللعبة الإلكترونية العنيفة قد ينشط الجهاز العصبي الودي ويثير استجابة من نوع القتال أو الطيران لدى الأطفال.

دراسة Walther (2019) (والتر): هدفت هذه الدراسة إلى تحقيق ثلاثة أهداف رئيسة منها: رفع مستوى سقف رؤية التلاميذ، ودفعهم من مستوى الممارسة النفعية لألعاب الكمبيوتر (الاتجاه الأفقي) إلى مستوى التحليل النقدي الدقيق (الاتجاه الرأسي). واستخدام الألعاب التجارية –لعبة سرقة السيارات الكبرى؛ كلعبة مشهورة وموصومة بالسوء– إلى جانب وسائل المعلمين التعليمية والترفيهية؛ كمادة للنقاشات الاجتماعية والأخلاقية بلغة المجتمع، وداخل فصول التلاميذ. وأُجريت الدراسة فى إطار المنهج شبه تجريبي (التصميم ذو المجموعتين)، على عينة من التلاميذ (فصول عديدة) بلغت أعمارهم مابين (19–15) سنة ومعلميهم؛ حيث تم تكليف المجموعة (1) بجلستين (الأولى: يلعبون فيها لعبة Counter – Strike، وفي الثانية: يقرأون فيها عن قصة اللعبة وبطلها ومدى تأديته للمعايير الثقافية الاجتماعية). كما تم تكليف المجموعة (2) بجلستين (الأولى: يلعبون فيها لعبة GTA IV لأجل الاستمتاع باللعب وتجربة الألعاب، ثم تدوين ماقاموا به من قتل وسرقة، وغيرها من الأدوار التي قاموا بها. وفي الثانية: يقرأون عن قصة اللعبة وبطلها ويدونون ملاحظاتهم بجدية ثم يلعبون اللعبة مرة أخرى لفهم التقاطعات والمتقابلات في اللعبة مثلما تم تدريبهم مع المعلم. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من **النتائج أهمها**: التعارض الواضح بين المرح والأخلاق في لعبة GTA IV؛ كما أنه لايمكن الاستمتاع باللعب واتخاذ قرارات ناضجة في ذات الوقت والثنائية الملتوية بين السرد القصصي للعبة –ففي الحبكة والخيال تتصف الشخصية الرئيسة بإنكار الذات–، وفي عملية اللعب –ففي الأداء الواقعي أثناء اللعب تظهر الشخصية أنانية– والتي أوضحتها النتائج رغم اختلاف نمط جلسات اللعب. نسيان مجموعة (2) تدوين ماقاموا به في الجلسة الأولى؛ نتيجة للانسجام في اللعبة (الاستخدام النفعي،

الرمزي، الساذج)، وأنهم أصبحوا يلعبون بأجسادهم أكثر من رؤوسهم، وأن اللعبة بدأت وكأنها تلعب نفسها (أي أن اللعبة تسحبهم وكأن ليس لهم إرادة).

ثانيًا: الدراسات التى أجريت حول دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية والإشباعات المتحققة منها.

دراسة ميهوب (2013): هدفت هذه الدراسة إلى تحديد تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة تبعًا لمتغيري مدة اللعب والجنس. وأُجريت الدراسة فى إطار منهج المسح بالعينة، بتطبيق استبيان لجمع المعلومات من عينة قوامها (200) أمًا من أمهات أطفال الروضة بمحافظة القاهرة، وتطبيق مقياس المهارات الاجتماعية على أطفالهن. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من **النتائج أهمها**: ترتيب دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية –من وجهة نظر الأمهات– كما يلي: (1 – تحقيق الفوز. 2 – هزيمة الطفل من يلعب معه. 3 – تلبية خيال الطفل. 4 – عدم وجود أصدقاء . 5 – احتواء الألعاب على عنصر التشويق. 6 – حب الاستطلاع. 7 – استهواء مشاهدة العنف. 8 – استهواء الصور المتحركة. 9 – استهواء المؤثرات الصوتية. 10 – الجلوس في المنزل.)

دراسة علواش (2017): هدفت هذه الدراسة إلى تحديد دوافع إقبال الطفل على مشاهدة العنف، ومدى تأثره بالعنف المشاهد؛ في دولة الجزائر. وأُجريت الدراسة فى إطار منهج المسح بالعينة، بتطبيق استمارة لجمع المعلومات من عينة قوامها (200) طفل –(100) طفل ممن تقع أعمارهم مابين (10–6) سنوات، و(100) طفل ممن تقع أعمارهم مابين (15–11) سنة– وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها: يقبل الأطفال على برامج وألعاب العنف بدافع التسلية والترفيه بالدرجة الأولى، وقضاء وقت الفراغ، والهروب من المشاكل اليومية أيضًا.

دراسة الفرحاني والشقر(2017): هدفت هذه الدراسة إلى تحديد أنماط وعادات استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية ودوافع هذا الاستخدام، والإشباعات المتحققة منه من وجهة نظر الأمهات في دولة الكويت. وأُجريت الدراسة فى إطار

منهج المسح بالعينة بتطبيق استبيان لجمع المعلومات من عينة قوامها (385) أمًا من أمهات أطفال الروضة. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من **النتائج أهمها**: تصدر تقديم الشخصيات العالمية المحببة للأطفال قائمة إيجابيات الألعاب الإلكترونية، بينما تصدر سلوك التشجيع على العنف قائمة سلبيات استخدام هذه الألعاب. وترتيب دوافع استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية –من وجهة نظر الأمهات– كما يلي: (–1 ملء وقت الفراغ وعد الإحساس بالملل. –2 تقدم بأسلوب جذاب. –3تقدم مغامرات وخيال علمي. –4 لعدم الإحساس بالوحدة. –5 تخفف مشاكل المدرسة التي يتعرض لها الطفل يوميًا. –6 تتناول موضوعات جديدة ترضي اهتمامات الطفل. –7 تعرف الطفل على شخصيات شهيرة. –8ترتبط موضوعاتها بقضايا الطفل الخليجي. –9 توفر الاسترخاء والراحة للطفل. –10 تعرف الطفل على معلومات تفيده في حياته. –11تقدم معلومات ممتعة ومسلية. –12 الأطفال معتادون على استخدام الألعاب الإلكترونية). وأيضًا ترتيب الإشباعات المتحققة من استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية –من وجهة نظر الأمهات– كما يلي: (–1لعب الدور وتقمص الشخصيات. –2تحسين وتعزيز التنسيق بين حركات الأذن والعين واليد. –3 تطوير مهاراته الحاسوبية. –4 تطوير مهارات اللغة الإنجليزية. –5 تطوير مهارات الطفل الكتابية. –6تنشيط عقل الطفل وزيادة ذكاءه.).

التعقيب على الدراسات السابقة

يتضح من العرض السابق –للدراسات ذات الصلة بموضوع البحث الحالي– أن دراسات المحور الأول التي تناولت ألعاب (GTA) الإلكترونية؛ أوضحت تأثيرات سلبية لاستخدام هذه الألعاب في الجوانب الخلقية لدى مستخدميها (مثل دراسة: Walther 2019))، و Gabbiadini et al. 2012)، وفي الجوانب الفسيولوجية (مثل دراسة: Gentile et al. 2017). كما يتضح اتجاه هذه الدراسات نحو فئة المراهقين –باعتبار أن ألعاب (GTA) مصنفة لهذه الفئة –؛ فيما عدا دراسة المشرفي (2013) التي أجريت في ضوء آراء أمهات أطفال الروضة؛ والتي تناولت تحديد القيم في ألعاب (GTA) الإلكترونية.

كما يتضح نُدرت دراسات المحور الثاني –في حدود ماتوصلت له الباحثة– المتمثلة في دراسات دوافع وإشباعات استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية، فقد تناولت دراسة ميهوب (2013)، ودراسة الفرحاني والشقر(2017) دوافع الاستخدام من وجهة نظر أمهات أطفال الروضة؛ بينما انفردت دراسة علواش (2017) بتحديد دوافع الاستخدام من وجهة نظر الأطفال (10–6) سنوات؛ بالإضافة إلى تناولها لفئة الألعاب الإلكترونية العنيفة خاصة دون غيرها. كما انفردت أيضًا دراسة الفرحاني والشقر(2017) بتحديد إشباعات الاستخدام المتحققة. كما يتضح أن جميع دراسات هذا المحور اعتمدت على قائمة يُحدد بها عدد من الدوافع أو الإشباعات؛ يتم ترتيبها من قبل عينة الدراسة؛ وترى الباحثة أن هذه الطريقة في جمع البيانات ليست كافية؛ حيث تغلق على المفحوص التعبير عن ذاته –خاصة إذا كان المفحوص هو الطفل نفسه الذي يستخدم الألعاب الإلكترونية، وليس ولي الأمر أو غيره– كما لايمكن الإضافة أو التعديل على هذه القائمة، كما أن فيها إملاء للدوافع والإشباعات على المفحوص مما يجعل الاستجابات محض آراء وتصورات لترتيب قائمة مكتوبة؛ قد تخالف حالة المفحوص. كما يتضح عدم تصنيف الدوافع والإشباعات في ضوء نظرية الاستخدامات والإشباعات؛ بالرغم من تناول هذه النظرية في الإطار النظري لهذه الدراسات.

وفي ضوء ماسبق توضح الباحثة أوجه الاستفادة من هذه الدراسات السابقة وكذلك أوجه التميز عنها على النحو التالي:

أ– **أوجه الاستفادة:** استفدت الباحثة من دراسة هذه الأدبيات في تحديد واقع الدراسات المتعلقة بموضوع البحث الحالي، وفي معرفة الإجراءات المنهجية والنظرية في بحوث إعلام الطفل.

ب– **أوجه التميز:** يتميز البحث الحالي بالاعتماد على المقابلة المباشرة –كوسيلة لجمع البيانات بصورة أكثر واقعية، ولكي يعبر الطفل عن ذاته باعتباره مستخدمًا لوسيلة إعلامية– لطفل الروضة المستخدم لألعاب (GTA) الإلكترونية، وتحديد هذه الاستخدامات والدوافع الكامنة وراءها، وكذلك الإشباعات المتحققة منها؛ بالإضافة

إلى تصنيف هذه الدوافع والإشباعات في ضوء نظرية الاستخدامات والإشباعات وفي ضوء مفهوم الدوافع الاصطلاحي.

منهج البحث وإجراءاته

اتبعت الباحثة عددًا من الإجراءات المنهجية لتحقيق أهداف البحث الحالي وللإجابة على تساؤلاته؛ والتي تتضح على النحو التالي:

المنهج: اعتمدت الباحثة على أسلوب المسح بالعينة (أخذ جزء من المجتمع الأصلي للبحث؛ لعدم إمكانية إجراء المسح الشامل لجميع أفراد المجتمع الأصلي) كأحد أساليب المنهج الوصفي؛ لكونه الأكثر ملائمة لموضوع البحث الحالي.

عينة البحث: تمثلت في عدد (51) طفل (46 من الذكور، و5 من الإناث) من أطفال الروضة المستخدمين لألعاب (GTA) الإلكترونية، والملتحقين بالمستوى الثاني (KG2)، بلغت أعمارهم مابين (7–6) سنوات؛ تم اختيارهم بطريقة المصادفة –حيث كونها الطريقة الأنسب لمقابلة أي طفل يستخدم لعبة (GTA) تزامن حضوره في الروضة مع وجود الباحثة([1]) –من واقع ثلاث روضات حكومية تابعة لمديرية التربية والتعليم بالقاهرة؛ والتي تقع في النطاق الجغرافي الأقرب لجامعة حلوان(عدد (27) طفلًا من روضة مدرسة المستقبل الرسمية المتميزة للغات»3»، وعدد (13) طفلًا من روضة مدرسة رفاعة الطهطاوي الإبتدائية التابعتين لإدارة حلوان التعليمية وعدد (21) طفلًا من روضة مدرسة أبو بكر الصديق الرسمية للغات التابعة لإدارة التبين التعليمية).كما اتبعت الباحثة الإجراءات الأمنية وموافقة أولياء الأمور لإجراء البحث.

أدوات البحث: –1استمارة مقابلة مقننة (إعداد الباحثة) –تم إعدادها والتحقق من الصدق الظاهري بعرضها على ثلاثة محمكين (الباحثة ومحكمين آخرين تخصص

(1) (5) بدأت الباحثة إجراء المقابلات مع الأطفال في الروضة منذ (أكتوبر 2019)، ثم استكملت المقابلات معهم تليفونيًا من خلال هاتف ولي أمر الطفل – بعد موافقته على التصريح برقم التواصل للباحثة–؛ نظرًا لندرة حضور الأطفال في (فبراير2020)؛ ونظرًا لإغلاق المدارس رسميًا في جمهورية مصر العربية–في ظل جائحة كورونا– في (مارس2020)، وانتهت المقابلات في (مايو 2020).

إعلام الطفل، وصحة الطفل النفسية)-؛ لكونها الأداة الأكثر صلاحية للحصول على المعلومات من أطفال الروضة مباشرة (لكونهم غير قادرين على التعبير الكتابي)، ولتحقيق أهداف البحث الحالي والإجابة على تساؤلاته، ولخبرة الباحثة أيضًا في إجراء المقابلات الشخصية مع الأطفال. وتشمل هذه الاستمارة إجابة الطفل على ثلاثة أسئلة مفتوحة (تم تقديمها باللغة العامية، ودون تقديم إجابات مقننة) تتمثل في: (ما الاستخدام -اسم تطبيق لعبة (GTA)؟، وما دافع الاستخدام (لماذا تلعبها؟)، وما الإشباع المتحقق (ماذا تعلمت أو استفدت منها؟). وقامت الباحثة بتصنيف دوافع الاستخدام، والإشباعات المتحققة في ضوء نظرية الاستخدامات والإشباعات، وفي ضوء التعريف الاصطلاحي للدوافع

2 -هاتف محمول متصل بالإنترنت[1]

المعالجة الإحصائية: قامت الباحثة بإجراء معالجات إحصائية بسيطة تتمثل في حساب التكرارات يدويًا، كما قامت بتصنيف دوافع الاستخدام، والإشباعات المتحققة -في ضوء نظرية الاستخدامات والإشباعات، وفي ضوء التعريف الاصطلاحي للدوافع- التي ذكرها أطفال الروضة (عينة البحث). كما تم جدولة البيانات وتنظيمها بعد إجراء التصنيف باستخدام برنامج مايكروسوفت إكسل Mi-crosoft Excel.

نتائج البحث

تستعرض الباحثة نتائج البحث على النحو التالي:

(1) استخدمته الباحثة للبحث عن تطبيق لعبة (GTA) الذي يستخدمه الطفل فعليًا على(Play store or Google Search)؛ نظرًا لتنوع إصداراتها ونظرًا لاشتهارها بين الأطفال بالاسم المختصر دون معرفة اسمها كاملًا باللغة الإنجليزية. كما استخدمته لتسجيل المقابلة صوتيًا مع الطفل؛ -حتى لايرتبك الطفل أثناء تدويني لما يقوله، ولكي يتكلم بحرية، وأيضًا للحفاظ على الوقت وسير العملية التعلمية في الروضة- ثم تفريغ المقابلات في استمارة المقابلة لاحقًا.

إجابة السؤال الأول والذي ينص على: ما هي ألعاب (GTA) الإلكترونية التي يستخدمها أطفال الروضة؟

جدول (1)

استخدامات أطفال الروضة لألعاب (GTA)

م	الاستخدامات	التكرار	النسبة المئوية
1	Vegas Crime Simulator	7	13.73٪
2	Real Gangster Crime	7	13.73٪
3	Grand Auto Survival City Crime Gangster	6	11.76٪
4	Vegas Crime Simulator 2	5	9.80٪
5	Vegas Gangster Crime Simul – tor: Police Crime City	4	7.84٪
6	Gangster Crime – mafia game	3	5.88٪
7	Grand Theft Auto vice city 10	3	5.88٪
8	Grand Theft Auto vice city 9	3	5.88٪
9	Miami Crime Simulator 2	3	5.88٪
10	Grand Theft Auto: San A – dreas	2	3.92٪
11	Clash of Crime Mad San A – dreas	2	3.92٪
12	Miami Crime Vice Town	2	3.92٪
13	The Grand Wars: San Andreas	2	3.92٪
14	(Grand Theft Auto III (GTA 3	1	1.96٪
15	(Grand Theft Auto VII (GTA 7	1	1.96٪
	الإجمـــــــــــالي	51	100٪

يتضح من النتائج المبينة بجدول (1) تَصَدُر لعبة Vegas Crime Simulator ولعبة Real Gangster Crime (هما محاكاة لألعاب GTA) المرتبة الأولى لقائمة

استخدامات أطفال الروضة لألعاب (GTA)بنسبة (٪13.73)؛ يليهما في المرتبة الثانية لعبة Grand Auto Survival City Crime Gangster (محاكاة لألعاب GTA) بنسبة (٪11.76) يليها في المرتبة الثالثة لعبة Vegas Crime Simulator 2 (محاكاة لألعاب GTA) بنسبة (٪9.80)، يليها في المرتبة الرابعة لعبة Vegas Gangster Crime Simulator: Police Crime City (محاكاة لألعاب GTA) بنسبة (٪7.84)، يليها في المرتبة الخامسة لعبة Gangster Crime – mafia game (محاكاة لألعاب GTA)، وGrand Theft Auto vice city 10، و Grand Theft Auto vice city 9، وMiami Crime Simulator 2 (محاكاة لألعاب GTA) بنسبة (٪5.88)، يليهم في المرتبة السادسة لعبة Grand Theft Auto: San Andreas، و Clash of Crime Mad San Andreas (محاكاة لألعاب GTA)، و Miami Crime Vice Town (محاكاة لألعاب GTA)، و The Grand Wars: San Andreas (محاكاة لألعاب GTA) بنسبة (٪3.92)، يليهم في المرتبة السابعة لعبة Grand Theft Auto III (GTA 3)، و Grand Theft Auto VII (GTA 7) بنسبة (٪1.96).

إجابة السؤال الثاني والذي ينص على: ما دوافع استخدام أطفال الروضة لألعاب (GTA) الإلكترونية؟

يتضح من النتائج المبينة بجدول (2) تصدر الدوافع الشخصية الداخلية النفعية السلبية المرتبة الأولى (المتمثلة في: دافع سرقة الأموال والسيارات وقتل المدنيين والعسكرين، وحرز الأسلحة، وشن الحرب) بنسبة (٪100)؛ بينما أتت الدوافع الشخصية الداخلية الطقوسية (المتمثلة في دافع الحاجة إلى اللعب، والميول الشخصية كالإعجاب) في المرتبة الثانية بنسبة (٪82.35)، وأتت الدوافع الشخصية الداخلية النفعية الإيجابية (المتمثلة في دافع تعلم مهارة قيادة السيارات والموتوسيكلات والطائرات، والعمل العسكري) في المرتبة الثالثة بنسبة (٪29.41). وأتت الدوافع الشخصية الداخلية النفعية (المتمثلة في دافع امتلاك الأشياء وتحقيق الفوز) في المرتبة الرابعة بنسبة (٪21.57). وأتت الدوافع الشخصية الداخلية الطقوسية السلبية (المتمثلة في دافع العدوان، ودافع

التطلع لمرحلة عمرية أكبر) في المرتبة الخامسة بنسبة (13.73٪). وأتت الدوافع الشخصية الخارجية النفعية (المتمثلة في دافع الحصول على مكافأة الأب) في المرتبة السادسة بنسبة (1.96٪)، وكذلك الدوافع الشخصية الخارجية الطقوسية (المتمثلة في دافع امتلاك الأشياء وتحقيق الفوز)، وأيضًا الدوافع الاجتماعية الداخلية الطقوسية (المتمثلة في دافع الحاجة للعب الجماعي).

جدول (2)

دوافع استخدام أطفال الروضة لألعاب (GTA)

م	الدافع (ليه بتلعبها – كما ذكره الطفل)	تصنيف الدافع	التكرار	النسبة المئوية	المجموع	النسبة المئوية
1	آخد فلوس بتاعة الناس/ علشان أسرق الفلوس/ علشان اسرق العربيات/ اعمل مهمات سرقة واسرق بنك/ علشان فيها حرميين	شخصي/ داخلي/ نفعي (سلبي)	16	31.37٪	51	100٪
2	علشان فيها قنابل/ فيها سلاح/ فيها مسدسات/ فيها انفجارات	شخصي/ داخلي/ نفعي (سلبي)	15	29.41٪		
3	اضرب الظابط بالنار/ علشان اضرب البوليس	شخصي/ داخلي/ نفعي (سلبي)	13	25.49٪		
4	علشان بحارب فيها/ فيها حرب	شخصي/ داخلي/ نفعي (سلبي)	2	3.92٪		
5	علشان بقتل ناس/ بموت الناس	شخصي/ داخلي/ نفعي (سلبي)	2	3.92٪		
6	باخد فيها حاجات	شخصي/ داخلي/ نفعي (سلبي)	1	1.96٪		
7	علشان بقدر اهرب من البوليس	شخصي/ داخلي/ نفعي (سلبي)	1	1.96٪		
8	ألبس لبس البوليس واعمل جرايم	شخصي/ داخلي/ نفعي (سلبي)	1	1.96٪		

9	علشان جميلة/ حلوة	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	15	29.41٪		82.35٪
10	بحبها	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	10	19.61٪		
11	عجباني	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	4	7.84٪		
12	بلعب وخلاص، بلعبها كده	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	4	7.84٪		
13	علشان ممتعة	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	2	3.92٪		
14	علشان مفيش لعب غيرها	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	2	3.92٪	42	
15	بلعب زي العيال	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	1	1.96٪		
16	جت مع البلايستيشن	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	1	1.96٪		
17	علشان مسلية	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	1	1.96٪		
18	علشان غير مضرة	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	1	1.96٪		
19	علشان لقيتها على التليفون وأخويا علمني	شـخـصـي/ داخـلـي/ طقوسي	1	1.96٪		
20	بركب عربيات/ أسوق عربيات/ فيها عربيات بتجري بسرعة	شخصي/ داخلي/ نفعي (إيجابي)	9	17.65٪		
21	علشان ابقى ظابط/ ابقى ظابط جيش	شخصي/ داخلي/ نفعي (إيجابي)	2	3.92٪		
22	أطير بالطيارات/ علشان اركب طيارات	شخصي/ داخلي/ نفعي (إيجابي)	2	3.92٪	15	29.41٪
23	علشان أكون طيار محارب في الدفاع الجوي	شخصي/ داخلي/ نفعي (إيجابي)	1	1.96٪		
24	علشان امسك الحرميات في جاتا 7	شخصي/ داخلي/ نفعي (إيجابي)	1	1.96٪		

25	علشان فيها موسكلات	شخصي/ داخلي/ نفعي	4	7.84٪	11	21.57٪
26	علشان بركب دبابات	شخصي/ داخلي/ نفعي	2	3.92٪		
27	فيها الحاجات اللي أنا عايزاها/ علشان فيها كل حاجة	شخصي/ داخلي/ نفعي	2	3.92٪		
28	علشان بنط من مركب	شخصي/ داخلي/ نفعي	1	1.96٪		
29	علشان بكسب فيها كتير أوي	شخصي/ داخلي/ نفعي	1	1.96٪		
30	فيها قطار	شخصي/ داخلي/ نفعي	1	1.96٪		
31	بحب العنف من غير أي شك/ فيها ناس بضربهم	شخصي/ داخلي/ طقوسي (سلبي)	6	11.76٪	7	13.73٪
32	بتسلى وخلاص ومش عايز الألعاب اللي في سني	شخصي/ داخلي/ طقوسي (سلبي)	1	1.96٪		
33	لما بكسب بابا هيجيب لي طايرة حربية	شخصي/ خارجي/ نفعي	1	1.96٪	1	1.96٪
34	لما بسمع الكلام بابا بيخليني ألعبها	شخصي/ خارجي/ طقوسي	1	1.96٪	1	1.96٪
35	علشان مش بنزل الشارع	اجتماعي/ داخلي/ طقوسي	1	1.96٪	1	1.96٪

إجابة السؤال الثالث والذي ينص على: ما الإشباعات المتحققة من استخدام أطفال الروضة لألعاب (GTA) الإلكترونية؟

جدول (3)

الإشباعات المتحققة من استخدام أطفال الروضة لألعاب (GTA)

م	الإشباع المتحقق (اتعلمت منها ايه- كما ذكره الطفل)	تصنيف الإشباع	التكرار	النسبة المئوية	مجموع	النسبة المئوية
1	آخد أسلحة/ باستخدم المسدسات/ أمسك المسدس لما أكبر/ آخد سلاح الظابط/ أضرب نار/ التنشين/ امسك السلاح وارش في اللعبة بس في الحقيقة لأ/ يكون معي سلاحات كتير	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	12	23.53٪	47	92.16٪
2	اتعلمت اموت البوليس/ اقتل الظابط وادخل المعسكر والجيش/ أموت الظابط/ يكون معي مسدس وأنا نازل علشان لو في بوليس اضربه/ لو جه بوليس دلوقتي اضربه/ لما أكبر ويكون معي رشاش هضرب الظابط وآخد سلاحه/ اخلي بابا يجيب لي مسدس واضرب البوليس	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	9	17.65٪		
3	بسرق/ أسرق فلوس/ وعربيات/ وسلاح/ اسرق كل اصحابي واجمع الفلوس	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	8	15.69٪		
4	باقتل/ بموت الناس/ اقتل الناس/ بموت	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	6	11.76٪		
5	اضرب الناس	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	5	9.80٪		
6	اتعلمت ألبس لبس البوليس واعمل جرايم/ ألبس لبس البوليس/ ألبس لبس البوليس لما أكبر	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	3	5.88٪		
7	يجيلي فلوس كثير	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	3	5.88٪		
8	السيطرة	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	2	3.92٪		
9	اتعلمت حاجات مش صح/ حاجات غلط ووحشة	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	2	3.92٪		
10	أدي للملك رئيس العصابة	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	1	1.96٪		
11	هضرب بالنار بعد ماقول للميس	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	1	1.96٪		
12	انط في البحر	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	1	1.96٪		
13	افرقع نفسي	المحتوى/ توجيهية/ سلبية	1	1.96٪		

14	بلعب وخلاص متعلمتش/ متعلمتش حاجة/ مش استفدت حاجة في الحقيقة/ لم اتعلم حاجة في الحقيقة	العملية/ شبه اجتماعية	9	17.65٪	15	29.41٪
15	مش عارف/ معرفش	العملية/ شبه اجتماعية	4	7.84٪		
16	عجباني	العملية/ شبه اجتماعية	1	1.96٪		
17	اتعلمت العبها كل شوية	العملية/ شبه اجتماعية	1	1.96٪		
18	اتعلمت أسوق عربيات/ اركب عربيات	المحتوى/ توجيهية/ إيجابية	8	15.69٪	12	23.53٪
19	اتعلمت ركوب الموتوسيكلات/ اسوق موتوسيكلات	المحتوى/ توجيهية/ إيجابية	3	5.88٪		
20	بركب طيارة	المحتوى/ توجيهية/ إيجابية	1	1.96٪		

يتضح من النتائج المبينة بجدول (3) تصدر إشباعات المحتوى التوجيهية السلبية المرتبة الأولى (تمثلت في لعب دور شخصية اللعبة: سرقة الأموال والسيارات وقتل المدنيين والعسكرين، وحرز الأسلحة) بنسبة (92.16٪)؛ بينما أتت إشباعات العملية شبه الاجتماعية (متمثلة في إشباع الحاجة إلى اللعب، والميول الشخصية كالإعجاب) في المرتبة الثانية بنسبة (29.41٪)، وأتت إشباعات المحتوى التوجيهية الإيجابية (المتمثلة في تعلم مهارة قيادة السيارات والموتوسيكلات والطائرات) في المرتبة الثالثة بنسبة (23.53٪).

التعليق على نتائج البحث

تنوعت استخدامات أطفال الروضة لألعاب (GTA) مابين إصدارات أصلية لهذه الألعاب (عددها= 5) بلغ نسبة مستخدميها (19.61٪)، وإصدارات تحاكي الإصدارات الأصلية (عددها=10) بلغ نسبة مستخدميها (80.39٪)؛ وترى الباحثة أن هذا يرجع لبعض العوامل والتي يمكن أن تتمثل في: (مجانية اللعبة أو شراءها، ضرورة الاتصال بالإنترنت أثناء اللعب أو عدم الاتصال، مستوى الصعوبة والتحديات، توافر أجهزة بتقنيات تناسب كل إصدار، انتشار استخدام إصدار محدد في محيط الطفل)، لذا انتشر

بين أطفال الروضة (عينة البحث) استخدام إصدارات مجانية تحاكي الإصدارات الأصلية لألعاب(GTA)، ولاتتطلب الاتصال بالإنترنت وتعمل على أجهزة الأندرويد عادةً.

كما تعددت دوافع (لدى كل طفل أكثر من دافع) استخدام أطفال الروضة (عينة البحث) لألعاب (GTA) ولكن تصدرت الدوافع الشخصية الداخلية النفعية السلبية – المتمثلة في: دافع السرقة، ودافع قتل المدنين أو العسكريين، ودافع استعراض القوة والسيطرة بالأسلحة النارية– المرتبة الأولى بنسبة (٪100)، بينما أتت الدوافع الاجتماعية الداخلية الطقوسية في المرتبة الأخير بنسبة (٪1.96)؛ بالرغم من أن المفترض تصدر هذه الدوافع بنسبة (٪100) في ضوء ماأوضحه عطية (2001)، وصوالحه (2004)، وخاطر والنجاحي (2005) كون طفل الروضة يتصف نموه السوي بالحاجة إلى التفاعل الاجتماعي، واللعب لأجل إشباع الحاجة إلى اللعب؛ وليس لارتكاب جرائم. **وتتفق هذه النتائج** مع نتائج دراسة **Gentile et al. (2017)** التي أوضحت إمكانية زيادة الوصول إلى الأفكار العدوانية نتيجة استخدام هذه الألعاب، ودراسة **Walther (2019)** التي أوضحت التعارض بين المرح والأخلاق في هذه الألعاب. **كما خالفت هذه النتائج** نتائج دراسة **ميهوب (2013)** التي أوضحت –في ضوء رأي الأمهات– تصدر دافع استهواء مشاهدة العنف المرتبة السابعة لدى أطفال الروضة مستخدمي الألعاب الإلكترونية؛ بينما تصدر المرتبة الأولى في البحث الحالي، ودراسة **علواش (2017)** التي أوضحت تصدر دافع التسلية والترفيه المرتبة الأولى لدى الأطفال (10–6) سنوات مستخدمي الألعاب الإلكترونية العنيفة، بينما تصدر المرتبة الثانية في البحث الحالي.

كما تعددت إشباعات استخدام أطفال الروضة (عينة البحث) لألعاب (GTA) ولكن تصدرت إشباعات المحتوى التوجيهية السلبية –المتمثلة في: إشباع الحاجة إلى السرقة، وإلى قتل المدنين أو العسكريين، وإلى استعراض القوة والسيطرة بالأسلحة النارية– المرتبة الأولى بنسبة (٪92.16) بما يخالف خصائص طفل الروضة السوية وبما يتوافق مع دور شخصية اللعبة الإرهابية الإجرامية. **وتتفق هذه النتائج** مع نتائج دراسة الفرحاني

والشقر (2017) حيث تصدر لعب الدور وتقمص الشخصيات قائمة إشباعات استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات. وتصدرت إشباعات العملية شبه الاجتماعية -المتمثلة في إشباع حاجة الطفل للعب والإعجاب بالوسيلة الإعلامية في حد ذاتها دونما اهتمام بالمحتوى- المرتبة الثانية بنسبة (٪29.41)؛ بالرغم من أن المفترض تصدرها بنسبة (٪100) بما يتوافق مع خصائص طفل الروضة السوية، وهذه النسبة تعكس أن عدم وجود بدائل أخرى تشبع احتياجاتهم للعب دفعهم لإشباعها من خلال هذه الوسيلة الإعلامية (لعبة GTA). **وتؤكد هذه النتائج** ماافترضته نظرية الاستخدامات والإشباعات من أن الوسائل الإعلامية تتنافس مع البدائل الأخرى في تحقيق إشباعات المستخدمين، كما أن إشباعات المحتوى الإعلامي الواحد تختلف باختلاف طبيعة الجمهور الإعلامي، وباختلاف الفروق الفردية. كما تؤكد هذه النتائج أيضًا ما أوضحه الحاج (2020) من أن الإشباع المتحقق قد يخالف الإشباع المستهدف.

فلاريب أن أطفال الروضة (عينة البحث) يستهدفون إشباع الحاجة إلى اللعب، ولكن حينما تعرضوا لمحتوى هذه الألعاب أصبح لديهم دوافع وإشباعات أخرى تخالف خصائصهم النفسية والاجتماعية؛ نتيجة للعب الدور، وتقمص شخصية النموذج -الفوضوي الإجرامي الإرهابي - في ألعاب (GTA)؛ مما يؤكد ما أوضحته نظرية التعلم الاجتماعي من أن الأفراد يتأثرون بالنماذج غير المباشرة كما يتأثرون بالنماذج المباشرة، وتختلف درجة التأثر باعتبار أهمية النموذج للملاحظ. وجدير بنا الإشارة إلى خطورة استخدام أطفال الروضة لهذه الألعاب وضرورة عدم تعرض أطفال الروضة لها؛ فهم لايقومون بدور الملاحظ للنموذج في ألعاب (GTA)، بل يقومون بدور النموذج ذاته. كما أن أطفال الروضة يتصف نموهم الخلقي باتجاههم نحو الطاعة تجنبًا للعقاب؛ فالقيم والأخلاق شيء خارج عنهم يأمرهم بها من له سلطان عليهم (في ضوء ماأوضحه زهران (1986) و الحجازي (2017)-؛ وفي ألعاب (GTA) على الطفل أن ينفذ مهمات رئيس العصابة حتى يحصل على المكافأت، فتغذي هذه الألعاب أطفال الروضة بأسوء الأخلاق، وتدربهم على عدم الضبط الذاتي لرغبات النفس؛ وليس هذا فحسب بل الاعتداء على أعلى سلطات الضبط الخارجي للنفس (المتمثلة في الشرطة والجيش).

توصيات البحث ومقترحاته:

توصي الباحثة بضرورة وقاية أطفال الروضة من مخاطر اللعب الإلكتروني، وتجنب استخدام ألعاب (GTA)، وضرورة إشباع حاجاتهم من خلال أنشطة اللعب الجماعية التقليدية التربوية، والاهتمام بالأنشطة الحركية واللعب الحركي الذي يتوافق مع النمو الفسيولوجي للطفل. وأهمية أن يعي المربي كون اللعب الإلكتروني –في حد ذاته دون النظر للمحتوى– لايتناسب مع خصائص نمو الطفل الاجتماعية والفسيولوجية، والطفل يتعلق به نظرًا لعدم وجود بدائل وليس لكونه حاجة من حاجته؛ فيمكن استخدامه لوقت يسير –إن تتطلع الطفل لممارسته نظرًا للمخاطر الصحية– على أجهزة ليست متصلة بالإنترنت أثناء اللعب، ومحمل عليها ألعاب تعليمية وتربوية يختارها المربي مسبقًا بعد الإطلاع على محتواها. كما تؤكد الباحثة على أهمية الحوار الناقد مع الطفل الذي تعرض لمحتوى إعلامي سيء كألعاب (GTA)، حتى يستنكر الطفل ما يقوم به من أدوار أثناء اللعب، ويحذف هذه الألعاب بنفسه؛ مع توفير الأنشطة البديلة، وتحقيق عوامل النمو السوي من قبل المربين.

وتقترح الباحثة إجراء بحوث في إعلام الطفل على النحو التالي:

- الضغوط الأسرية وعلاقتها باستخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية العنيفة – دراسة كلينيكية.
- أثر النموذج الأسري في استخدام أطفال الروضة للألعاب الإلكترونية العنيفة – دراسة مسحية.
- القيم الخلقية والروحية لدى أطفال الروضة مستخدمي ألعاب (GTA).

مراجع

أولًا: المراجع العربية

- إبراهيم، علا عبد الباقي. (2013). النمو الإنساني واحتياجات النمو السوي من الحمل إلى الشيخوخة في الإسلام
- وعلم النفس. عالم الكتب.
- الحاج، كمال. (2020). نظريات الإعلام والاتصال. الجامعة الافتراضية السورية. https: / /pedia.svuonline.org/
- الحجازي، مدحت عبدالرزاق. (2017). سيكولوجية الطفل في مرحلة الروضة (ط. 2). دار الكتب العلمية.
- حسانين، عواطف محمد محمد. (2012). سيكولوجية التعلم: نظريات، عمليات معرفية، قدرات عقلية. المكتبة الأكاديمية.
- خاطر، فايقة إسماعيل؛ النجاحي، فوزية محمود. (2005). آفاق جديدة في عالم الطفولة ودراسات وبحوث ميدانية. دار
- الكتاب الحديث.
- الدليمي، عبدالرزاق محمد. (2016). نظريات الاتصال في القرن الحادي والعشرين. دار اليازوري العلمية.
- الزغول، عماد عبدالرحيم. (2010). نظريات التعلم. دار الشروق.
- زهران، حامد عبد السلام. (1986). علم نفس النمو «الطفولة والمراهقة». دار المعارف.
- شحاتة، حسن؛ النجار، زينب. (2003). معجم المصطلحات التربوية والنفسية. الدار المصرية اللبنانية.

- صوالحه، محمد أحمد. (2004). علم نفس اللعب. دار المسيرة.
- عطية، عز الدين جميل. (2001). التليفزيون والصحة النفسية للطفل. عالم الكتب.
- عبدالحميد، محمد. (2004). نظريات الإعلام واتجاهات التاثير (ط. 3). عالم الكتب.
- عكاشة، رضا محمود. (2020). تأثيرات الإعلام نظريات ونماذج الاتصال في مجال المنصات الرقمية (ط. 4). كلية
- الإعلام وتكنولوجيا الاتصال جامعة مصر للعلوم والتكنولوجيا.
- علواش، كهينة. (2017). تأثير العنف التليفزيوني وعنف ألعاب الفيديو على الطفل. الحكمة للدراسات الإعلامية
- والاتصالية، (9)، 226-244. https: / /mandumah.com / Record /806156
- الفرحاني، لمياء إبراهيم عبدالله؛ الشقر، عبدالصادق حسن عبدالصادق. (2017). استخدام أطفال الروضة للألعاب
- الإلكترونية في الأجهزة اللوحية والإشباعات المتحققة منها دراسة ميدانية على عينة من الأمهات في دولة الكويت.
- دراسات الطفولة،20(76)، 95-108.
- المشرفي، انشراح إبراهيم. (2013). واقع الإغتيال الإلكتروني لبراءة الطفل العربي (5-7) سنوات عبر العوالم الافتراضية
- في ضوء القيم التربوية- دراسة تحليلية. دراسات الطفولة، 16(58)، 25-33.
- ميهوب، سهير إبراهيم عيد. (2013). دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من
- الأطفال في المرحلة العمرية من (4-6) سنوات. دراسات الطفولة، 16(60)، 1-11.

ثانيًا: المراجع الأجنبية

- American Psychological Association. (n.d.). https://www.apa.org
- Bushman, Brad J. (2014, January 16). Violent Video Games Decrease Self-Control.
- https://www.psychologytoday.com/us/blog/get-psyched/201401/violent-video-games-
- decrease-self-control
- Helfgott, Jacqueline B. (2008). Criminal Behavior: Theories, Typologies and Criminal
- Justice. SAGE.
- Walther, Bo Kampmann. (2019, October 34-). Playing Against the Plot: Meta-Ethical
- Gameplay Disruption and Joyful Learning in Grand Theft Auto IV [Paper Presentation].
- ECGBL 2019 13th European Conference on Game-Based Learning, Institute of Cultural
- Sciences, University of Southern Denmark, Odense, Denmark. DOI:
- 10.34190/GBL.19.024
- Fandom (n.d.). https://gta.fandom.com/wiki/Grand_Theft_Auto
- Game Quitters (n.d.). https://gamequitters.com/gta-online-exposes-kids-to-gambling
- Gentile, Douglas A., Bender, Patrick K., & Anderson, Craig A. (2017). Violent video game
- effects on salivary cortisol, arousal, and aggressive thoughts in children. Computers
- in Human Behavior. 70, 3943-. DOI:10.1016/j.chb.2016.12.045
- Gabbiadini, Alessandro., Andrighetto, Luca., & Volpato, Chiara. (2012). Brief report: Does

- exposure to violent video games increase moral disengagement among adolescents?.
- Journal of Adolescence. 35, 14031406-.
- http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.06.001
- Mat Foundry Group. (n.d.). DO VIDEO GAMES MAKE US BETTER DRIVERS?.
- https://www.matfoundrygroup.com/blog/Do_Video_Games_Make_Us_Better_Drivers
- Merriam-webster Dictionary. (n.d.). https://www.merriam-webster.com/dictionary
- Rockstar Games. (n.d.). Introducing GTA+ for GTA Online.
- https://www.rockstargames.com/newswire/article/ak748a241k42kk/introducing-gta-for-
- gta-online
- The Guardian. (2019, May 1). Can Grand Theft Auto V help your mental health? Yes, say
- role-players. https://www.theguardian.com/games/2019/may/01/grand-theft-auto-v-
- mental-health-role-players-san-andreas-grief-gambling-addiction
- VgA4A. (2022, March 25). GTA Online الاسبوعي: الخميس 24 مارس 2022. تحديث.
- Retrieved March 30, 2022, from https://www.vga4a.com/archives/131369
-