الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة
كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية.
قسم العلوم الإنسانية
تخصص : إتصال و علاقات عامة

أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الانفعالات السلوكية لدى الطفل الجزائري

دراسة مسحية على عينة من أطفال بابتدائية بخميس مليانة-

مذكرة التخرج لنيل شهادة الماستر
تخصص : إتصال و علاقات عامة

إعداد الطالبين :
أسماء بن سعيد
جمال الهاشمي

بإشراف الأستاذ:
رابح شيباني

السنة الجامعية : 2019 /2020

شكـر و تقـدير

(رب أوزعني أن اشكر نعمتك التي أنعمت على و على والدي و أن أعمل صالحا ترضاه و أدخلني برحمتك في عبادك الصالحين)

سورة النمل الآية 19

الشكر و الحمد لله حمدا كثيرا.لله وحده العلي القدير على نعمته التي لا تعد و لا تحصى الذي يسر لي طريقي و قدرني و أمدني بالقوة و العزيمة على إنجاز هذا العمل . فحمدا لله كما ينبغي لجلال وجهه و عظيم سلطانه عدد خلقه و رضاء نفسه و زنة عرشه و مداد كلماته .

و ما توفيقي إلا بالله عليه توكلت و هو رب العرش العظيم.

اللهم علمني أن أحب الناس كلهم كما أحب نفسي و علمني أن أحاسب نفسي قبل أن أحاسب الناس ،

يا رب إني أعوذ بك من الغرور إذا نجحت و أعوذ بك من اليأس إذا أخفقت

حقيقة و بكل صدق أتقدم بالشكر الجزيل إلى التي كانت سببا مباشرا وراء إنجازي هذه المذكرة .

و التي جعلت من الصعب سهلا و من المعقد مبسطا و التي أجهدت نفسها لأجلي تشكراتي إلى :

الأستاذ المشرف " رابـــح شيباني "

و إلى كل من ساعدنا في اتمام هذا العمل

إهـــداء

إلى من قال لله في حقهما :

(فلا تقل لهما أف و لا تنهرهما و قل لهما قولا كريما)

إلى أمي أطال في عمرهما و رعاهما.

إلى روح أبي الطاهرة أسكنها الله في جناته.

إلى إخوتي و أخواتي حفظهما لله و رعاهم.

كما لا أنسى أجدادي من الأم و الأب رحم لله الأموات منهم

وأطال الله عمر الأحياء منهم.

إلى زوجي العزيز حفظه الله

إلى كل نفس عظيم تواقة إلى الحكمة و المعرفة .

إلى كل أستاذ علمني و لو بحرف واحد.

لكل هؤلاء أهدي ثمرة جهدي و إجتهادي لهذا العمل

أسمـــاء

إهـــداء

إلى من قال لله في حقهما :

(فلا تقل لهما أف و لا تنهرهما و قل لهما قولا كريما)

أمي و أبي حفظهما لله و أطال في عمرهما و رعاهما.

إلى إخوتي و أخواتي حفظهما لله و رعاهم.

كما لا أنسى أجدادي من الأم و الأب رحم لله الأموات منهم وأطال عمر الأحياء منهم.

إلى كل نفس عظيم تواقة إلى الحكمة و المعرفة .

إلى كل أستاذ علمني و لو بحرف واحد.

لكل هؤلاء أهدي ثمرة جهدي و إجتهادي لهذا العمل

جمـــال

ملخص

تعرضنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية، ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال في جميع البلدان العربية وخاصة الجزائر.

وباعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية بل غربية ،فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى، خاصة ممارسة النشاطات الرياضية والبدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية ونفسية واجتماعية وتربوية، ولما لها من دور فعال في تفعيل سلوك الأطفال وتنميط سلوكهم وتغيير مبادئهم التربوية، ودعما للحاجة في معرفة أثر هذه الألعاب الإلكترونية والمحوسبة والشبكية على التلاميذ المتمدرسين في المرحلة الابتدائية بخميس مليانة، والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 و12 سنة، ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها: ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في خميس مليانة ؟

فدراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها بين أوساط الأطفال، وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب، ومضمون هذه الألعاب الإلكترونية التي استحوذت على عقول الكثير من أطفالنا، وبهذا يمكننا تفادي إدمان الأطفال الجزائريين على مثل هذه الألعاب الإلكترونية الغربية الصنع وتجاهل إغرائها وجاذبيتها للطفل الذي لا يعي جيدا خلفيات هذه الألعاب ومدى تأثيرها على سلوكه وعاداته.

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني لدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

وتكونت عينة الدراسة من 50 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بخميس مليانة، تم اختيارهم من مدرسة الإخوة جلايلي بخميس مليانة"، وكان اختيارنا لهذه المدرسة يقوم على أساس أقدمية المؤسسة وعدد التلاميذ فيها والحي المتواجدة فيه.

وتوصلنا في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجبنا بها عن التساؤلات التي تم طرحناها في بداية الدراسة، فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك ،وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار ،بحيث تمثل التكنولوجيات الحديثة كالتليفزيون والأنترنيت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية.

يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار تأثير الألعاب على التحصيل الدراسي لهم، كما أنهم يمارسونها لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، من جهة أخرى هم يفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الأنترنيت لتوفر الجو الملائم للممارسة. أما من ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية.

Résumé

Dans nos recherches, nous avons été exposés au sujet des jeux électroniques, qui peut être considéré comme un sport intellectuel cinétique qui aide au développement de l'intelligence, mais nous avons proposé ce sujet en ciblant principalement la gravité de la grande impulsion de ce type d'activités récréatives, et l'étendue de son grand impact sur les enfants dans tous les pays arabes, en particulier en Algérie.

Et étant donné que la plupart de ces jeux ne sont pas arabes mais plutôt occidentaux, ils s'efforcent de se séparer des autres activités, en particulier la pratique d'activités sportives et physiques qui jouent un rôle important dans la vie de l'enfant en raison des avantages physiques, psychologiques, sociaux et éducatifs qu'il offre, et en raison de son rôle efficace dans l'activation du comportement et des stéréotypes des enfants. Leur comportement et l'évolution de leurs principes pédagogiques, et à l'appui de la nécessité de connaître l'impact de ces jeux informatisés, informatisés et en réseau sur les élèves de l'école primaire de Khamis Miliana, âgés de 7 à 12 ans, et pour cela et pour découvrir la vérité de cette perception, nous avons posé un problème de recherche qui: Quel est l'effet Jouer à des jeux électroniques sur les comportements des écoliers algériens à l'école primaire de Khamis Miliana؟

Une étude de ces phénomènes et de leurs effets sur le comportement nous permet de mieux contrôler le phénomène, ce qui contribue à réduire sa gravité et sa propagation chez les enfants, et ce qui ne peut être ignoré, c'est que cette étude révèle les mystères de la pensée occidentale et son objectif d'élargir ces jeux, et le contenu de ces jeux électroniques qui ont capturé l'esprit de Beaucoup de nos enfants, et par cela, nous pouvons éviter la dépendance des enfants algériens à de tels jeux électroniques de fabrication occidentale et ignorer leur tentation et leur attrait pour un enfant qui ne connaît pas bien les antécédents de ces jeux et l'étendue de leur impact sur son comportement et ses habitudes.

Cette étude fait partie d'une recherche descriptive et analytique qui vise à collecter le plus grand nombre possible d'informations sur les faits et phénomènes sociaux, grâce à son orientation sur le terrain pour étudier l'effet des jeux électroniques sur le comportement de l'enfant, en utilisant cette méthode d'enquête éducative et des outils quantitatifs et statistiques pour la collecte et l'analyse de données telles que questionnaire, entretien et observation.

L'échantillon de l'étude était composé de 50 célibataires d'enfants algériens âgés de 7 à 12 ans qui jouent à des jeux électroniques et vivent à Khamis Miliana. Ils ont été choisis à

la Jalili Brothers School de Khamis Miliana. Notre sélection de cette école a été basée sur l'ancienneté de l'établissement et le nombre d'élèves et le quartier et.

À la fin de l'étude, nous sommes parvenus à un certain nombre de conclusions, auxquelles nous avons répondu au sujet des questions soulevées au début de l'étude. Les jeux électroniques étaient au premier plan des activités récréatives étudiées que les enfants adorent et ont tendance à acheter et à acquérir, ils jouissent d'une grande liberté pour acheter et jouer à ces jeux avec supervision, orientation et conseils. Les saints en cela, et tout cela en raison des éléments éblouissants et des caractéristiques formelles et techniques des jeux électroniques qui attirent l'attention des enfants et les font les accepter de manière large et accrocheuse, de sorte que les technologies modernes telles que la télévision et Internet sont la principale porte d'entrée pour que les enfants apprennent les dernières versions modernes des jeux électroniques.

La majorité des enfants jouent à des jeux électroniques pendant les vacances et les événements, et cela est dû à la supervision et aux conseils imposés par les parents aux enfants, ce qui réduit les effets néfastes des jeux sur les résultats scolaires pour eux, car ils les jouent pendant plus de cinq heures, ce qui affecte leur santé et leur concentration dans l'étude, d'autre part, ils préfèrent les pratiquer à la maison Au lieu de salles de jeux et de cybercafés, pour fournir la bonne atmosphère pour la pratique. Quant à la qualité des jeux, la majorité des enfants préfèrent les jeux de sport, de guerre et de combat, ce qui les rend vulnérables aux comportements agressifs en raison de leur pratique répétée de ce type de jeux, qui est attribuée à des sociétés éloignées de nos sociétés, que ce soit en termes de valeurs, en termes de comportements, ou en termes de croyance religieuse.

مقدمـــة

مقدمـــــة :

برزت في أعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى أرجاء الأرض وظهور" القرية العالمية"، شكوك ومخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجيات الحديثة المستوردة على ثقافاتها الوطنية وتقاليدها وتراثها وعلى تغيير التركيبة الاجتماعية في للعالم، وقد أثبتت العديد من الدراسات والبحوث الغربية انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير الوسائل والتكنولوجيات الأمريكية الحديثة، حيث أصبحت هذه الوسائل والتكنولوجيات القوة مؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها اللامحدود وتغلغلها في الدول النامية، وكذا كونها مصدر للمواد الإعلامية والترفيهية والثقافية.

وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع ،يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة ومتنوعة، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير غير مسبوقة الذكر وحلول إبداعية حديثة ومتطورة، كما تزودهم هذه التكنولوجيا أيضا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد قد ينافس الآباء والمربين في التنشئة الاجتماعية والتثقيف.

ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والأنترنيت التي أعادت تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، فأطفال المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع. فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات التعلم أكثر فاعلية وحداثة تتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وأن على الأطفال التعلم المبكر لتقنيات الحاسوب من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه.[1] من ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قواهم إذ تجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا وتقنياتها الحديثة، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدا عن الرقابة.[2]

[1] مها حسني الشحروري، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان ،2007، ص 01.

[2] مها حسني الشحروري، نفس المرجع، ص 02.

وتنعكس فعالية وسائل تكنولوجيات الحديثة الغربية على الأطفال بالدول النامية، لاسيما العربية منها وذلك في مدى تأثيرها على التقاليد والعادات والقيم المتوارثة من جيل إلى آخر، فالتكنولوجيات الحديثة والرقمية المستوردة تنعكس على الشباب والأطفال في عملية التنشئة الاجتماعية.

وبهذا تحاول البلدان المتطورة خلق حاجات ترفيهية يوم بعد يوم وما على البلدان العربية إلا استهلاكها ،فهم وبشكل خاص يستهدفون فئة الأطفال لكونهم الفئة الأكثر تأثرا بمنتجات الثقافية والفكرية والترفيهية الغربية، فمن بين هذه الوسائل الترفيهية الحديثة التي لقت رواجا في هذه السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية التي تنتمي إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية، فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديوية مقتصرة على الشباب والراشدين المتحمسين للحاسوب، لتصبح في وقتنا الحاضر ألعابا إلكترونية تلعب عن طريق الأنترنيت والأجهزة الإلكترونية الرقمية المتطورة، هذا من الناحية التقنية وموضوعا مهما في حياة الأطفال من الناحية الوظيفية، إضافة إلى أنها أصبحت عبارة عن ألعاب إلكترونية حديثة تشمل جميع المجالات السياسية والثقافية والاقتصادية والتربوية والتعليمية والاجتماعية.

ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية والمحوسبة في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداما إلى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب، كما أنها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل.

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عن الأطفال تغيرا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين ارتبط لعب الألعاب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستايشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم ذكورا وإناثا منذ سن الثالثة.

الإطـــار المنهجي للدراســة

موضوع الدراســـة :

يتعرض هذا البحث بالدراسة إلى الألعاب الإلكترونية من حيث تعريفها ونشأتها وأنواعها وخصائصها وتأثيرها على الفرد والمجتمع، كما تطرقنا أيضا في هذه الدراسة إلى علاقة الألعاب الإلكترونية بالتكنولوجيات الحديثة والعالم الافتراضي، وذلك من خلال فصول ومباحث نظرية اقتبست من دراسات سابقة في هذا الموضوع.

كما تضم هذه الدراسة مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية وأثرها على السلوكيات لدى الأطفال، وذلك من خلال توزيع وتحليل استمارة استبيانية وعرض معطيات المقابلات العلمية وهذا كله من أجل التعرف بشكل أوضح على أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

وقد اختار الباحث الألعاب الإلكترونية بالذات كموضوع للدراسة لكون هذه الألعاب منتجات مستوردة ولا يتم تصنيعها محليا، ولهذا فهي غير منتجة خصيصا للطفل الجزائري الذي مع ذلك يقبل عليها بشغف كبير وقد يكتسب من خلالها سلوكيات أجنبية عن عاداته وتقاليده ومبادئه مما يؤثر على سلوكه في حياته اليومية.

1- الإشكالية الدراسـة:

جاء في تقرير شركة عنوان "ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين" أن الصناعة الأمريكية تصنع ألعاب الفيديو من أجل الترفيه، حيث أصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبليارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى 74،1 مليون دولار سنة 1996 لتصل إلى 250 مليون دولار في سنة 2006، كما يصل عدد المستخدمين في الشركات المختصة في إنتاج ألعاب الفيديو في 31 ولاية من أصل 423 موقع إلى 253000 عامل سنة 2006، فكما نلاحظ هنا فهذه الزيادة المذهلة في المداخيل والمبيعات راجع إلى الطلب والإقبال المتزايد على هذا [1] النوع من الألعاب.[1]

فتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال في خميس مليانة ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، من هنا فالإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسا حول الأثر الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية والألعاب المحوسبة على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين **بمرحلة الابتدائية في خميس مليانة** والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 و12 سنة، ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها:

ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في خميس مليانة ؟

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية :

[1] Stephen E. Siwek, **Video Games in the 21st Century: Economic Contributions of the US Entertainment**, U.S.A,U.S, Software Industry © Entertainment Software Association, 2007, p1 (translated by the researcher).

2- تساؤلات الدراســة :

1- ما هي عادات أنماط تعرض أطفال مدرسة الإخوة جلايلي بخميس مليانة للألعاب الإلكترونية؟

2- ما هي دوافع تعرض أطفال مدرسة الإخوة جلايلي بخميس مليانة للألعاب الإلكترونية ؟

3- ما هي عادات ممارسة أطفال المدارس لهذه الألعاب الإلكترونية؟

4- ما هي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال ؟

5- ما أثر ألعاب الفيديو على سلوك أطفال مدرسة الإخوة جلايلي بخميس مليانة ؟

3-فرضيات الدراســة :

1- يمارس الأطفال الألعاب الإلكترونية يوميا .

2- الوسائل المفضلة لدى الأطفال هي الهواتف الذكية.

3- تؤثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال سلبا.

4- أسباب اختيار الموضوع :

أ - الأسباب الذاتية :

- الرغبة في معرفة أساب إنتشار ألعاب الفيديو في الجزائر.
- معرفة الأشياء الجذابة لهذه الألعاب الإلكترونية.
- الفضول العلمي و المعرفي لإهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية.

أ - الأسباب الموضوعية :

- البحث عن أسباب إنتشار هذه الألعاب الإلكترونية في الآونة الأخيرة.
- معرفة سبب إعتماد الألعاب على تقنيات جذب الأطفال.
- معرفة عادات ممارسة الطفل الجزائري لألعاب الفيديو و أثره على سلوكياتهم.

5-أهميــة الدراســة :

- اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء.
- تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية .
-تعمل هذه الألعاب الأجنبية الغربية على تنميط سلوك وتغيير مبادئ التربوية للأطفال.

6-أهداف الدراسة :

من الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا هذه ما يلي:

- معرفة واقع خميس مليانة في مجتمع المعلومات والألعاب الإلكترونية الشبكية.
- الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين.
- البحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في خميس مليانة.

- فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها.

7-منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات:

أ - طبيعة الدراسة:

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني في دراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

ب - منهج الدراسة:

لأن دراستنا تهدف إلى كشف ووصف العلاقة التي تربط الطفل المتمدرس بالألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها عليه، وكان إلزاما علينا اختيار المنهج الذي يتلاءم مع هذه الدراسة، فنظرا لأهمية البحث العلمي واختلاف تخصصات الباحثين تعددت المناهج العلمية المتبعة ،وبما أن دراستنا سوف تكون وصفية تحليلية تهدف إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، فقد لجأنا إلى المنهج المسحي لأنه المنهج الأنسب للبحث في هذه المواضيع حيث سنقوم بمسح عينة حاولنا اختيارها بكل عناية حتى تمثل مجتمع البحث أحسن تمثيل، وقد سمح لنا هنا منهج بالاقتراب من مفردات العينة ومعرفة انطباعاتهم عن الألعاب الإلكترونية وأنواعها وعادات ممارستها وتأثيرها على سلوكياتهم.

ويمكن تحديد خطوات منهج المسح على النحو التالي:

- تحديد طبيعة المشكلة.
- تجميع المعلومات والبيانات عن هذه المشكلة.
- تحليل وتقييم البيانات.
- عرض النتائج.
- صياغة النتائج.
- تحليل وتحديد العلاقات التي تحتمل وجودها بين المتغيرات التي أسفر عنها البحث.[1]

وبإسقاط التعاريف السابقة للمنهج المسحي لوجدنا أن دراستنا عبارة عن "تصوير للوضع الراهن" بمعرفة عادات استعمال الألعاب الإلكترونية وهذا بغرض "تحديد العلاقات التي توجد بين الظاهرات والآثار والاتجاهات" من خلال معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات عينة الدراسة.

[1] خالدي الهادي ،فدوى عبد المجيد،المرشد المفيد في المنهجية وتقنيات البحث العلمي،دار هومة، الجزائر ،1996 ص43.

ج – أدوات جمع البيانات:

إن تحديد مشكلة البحث ونوعيتها وتحديد مفاهيمها في تراثها العلمي والمعرفي وتحديد مجتمع البحث في جانبه الميداني وإبراز خصائصه وإطار نظري بحاجة إلى خطوات عملية تالية تستهدف الإجابة على مجموعة من التساؤلات المطروحة في بحثنا حول "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال" ولن يتيسر هذا إلا عن طريق جمع معلومات معينة بهدف التعرف على كل الحقائق المرتبطة بموضوع البحث بقدر الإمكان، ثم معالجة هذه الحقائق والمعلومات بأسلوب علمي للخروج بنتائج منطقية يسعى الباحث لدراستها.

وقد عرفت مناهج البحوث الإعلامية عدة طرق لجمع معلوماتها اعتمدتها كأدوات منهجية للحصول على بيانات المواضيع المدروسة، وقد اعتمدنا منها:

1– الاستبيان أو الاستمارة:

يعتبر الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث والمبحوث ووسيلة لجمع الحقائق والمعلومات، يعتمد على استمارة تحتوي على مجموعة من الأسئلة توجه إلى المجتمع المراد دراسته، وذلك قصد الإجابة على تساؤلات الباحث.

أ – **وصف الاستمارة:** اعتمدنا على استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني للبحث وتم توزيعها على مفردات العينة وقد تم صياغتها على النحو التالي:[1]

المحور الأول "البيانات الشخصية": يتضمن مجموعة من الأسئلة الخاصة بالبيانات الشخصية التي سمحت باستخراج متغيرات الدراسة الثلاث وهي الجنس والفئة العمرية والمستوى المعيشي.

المحور الثاني "مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياقي العائلي": يحتوي المحور الأول على خمسة أسئلة من السؤال الأول إلى السؤال الرابع، وتحتوي على أربعة أسئلة مغلقة وسؤال واحد مفتوح، بحيث يهدف كل سؤال من المحور إلى:

– السؤال 01 يهدف إلى معرفة مدى تمتع العينة بالحرية داخل البيت وعلاقة ذلك بالألعاب الإلكترونية ومدى التمتع بالحرية في ممارستها.

– السؤال 02 يهدف معرفة مدى رضى العينة عن المعاملة التي يتلقونها من أفراد أسرتهم ومع تعليل الإجابة، ومدى تأثير ذلك على اقتناءهم للأجهزة الألعاب الإلكترونية وأقراص الألعاب.

– السؤال 03 يهدف لمعرفة الوسائل التكنولوجية التي تملكها مفردات العينة في البيت بصفة عامة وأجهزة الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة.

[1] محمد سمير زيان، محمد عمر حسن، البحث بحوث العلمي الإعلام: مناهجه الأسس وتقنياته، والمبادئ، ديوان القاهرة، عالم المطبوعات الكتب الجامعية، 1983، الجزائر 1988 ص ص 178،292.

– السؤال 04 يهدف إلى معرفة مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن النشاطات الترفيهية المفضلة لدى العينة.

2. المحور الثالث "عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية": يحتوي هذا المحور على عشرة أسئلة كلها أسئلة مغلقة، تبدأ من السؤال الخامس إلى السؤال الثالث عشر، ويهدف كل سؤال إلى:

– السؤال 05 يهدف إلى معرفة هل تملك العينة الأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت وما أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية التي تملكها.

– السؤالان 06 و07 يهدفان إلى معرفة الوسائل والأماكن المفضلة لدى العينة لممارسة الألعاب الإلكترونية.

– السؤالان 08 و09 يهدفان لمعرفة الفترات التي تمارس فيها العينة الألعاب الإلكترونية وعدد الساعات التي تقضيها في ممارسة الألعاب وتأثير ذلك عليهم.

– السؤالان 10 و11 يهدفان لمعرفة الطرق التي يتحصل بها المبحوثين على الألعاب الإلكترونية وشركائهم في اقتناء هذه الألعاب.

– السؤالان 12 و13 يهدفان إلى معرفة ترتيب الأمور التي تعجب مفردات العينة في الألعاب الإلكترونية وأسباب ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

ب – **تحليل وتفسير البيانات:** استخدمنا في تحليل وتفسير النتائج النسب المئوية التي تم تحليلها وتفسيرها بطريقة كمية وكيفية لاستخراج المعطيات والنتائج النهائية منها.

2– المقابلة : اعتمدنا في دراستنا إضافة إلى الاستمارة أداة المقابلة التي تعتبر من الوسائل المهمة للحصول على البيانات في دراسة الأفراد والجماعات البشرية، كما أنها تعد من أكثر الوسائل شيوعا لجمع المعلومات، وفعالية في الحصول على البيانات الضرورية لأي بحث، وبصفة خاصة في منهج المسح الميداني.

تتمثل خصائص المقابلة في:

- المقابلة تبادل لفظي منظم بين شخصين، هما القائم بالمقابلة والمبحوث، حيث يلاحظ فيها الباحث ما يطرأ على المبحوث من تغيرات وانفعالات.
- يكون للمقابلة هدف واضح ومحدد، نحو غرض معين.
- تتم المقابلة بين القائم بالمقابلة والمبحوث في موقف واحد.

فالمقابلة إذن هي محادثة موجهة يقوم بها فرد مع فرد آخر أو مع أفراد آخرين، لاستغلالها في بحث علمي، أو أنها عبارة عن تبادل لفظي يتم بين الباحث والمبحوث.[1]

[1] فتحي عبد الهادي،البحث ومناهج في علم المكتبات والمعلومات،الدار المصرية اللبنانية، القاهرة،مصر،1985،ص172.

8-عينة الدراســـــة :

وفي دراستنا هذه يتمثل مجتمع البحث في الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، ومن ثم فإن تحديد حجم مجتمع البحث بدقة شبه مستحيل لغياب إحصائيات دقيقة عن حجم هذه الفئة العمرية أصلا ناهيك عن من يمارسون الألعاب الإلكترونية من هذه الفئة أصلا. حيث تقدر حجم هذه العينة 50 مفردة من المتمدرسين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وتم اختيارهم في مدرسة الأخوين جلايلي بخميس مليانة ولاية عين الدفلى .

فبعد الحصول على الرخصة الميدانية من جامعة خميس مليانة و قبولها من طرف المدرسة لتكون بذلك العينة متنوعة ومختلفة وشاملة، فوقع اختيارها على المدارس الابتدائية التالية والتي تتوفر على إمكانية إجراء البحث:

- مدرسة الأخوين جلايلي بخميس مليانة ولاية عين الدفلى .

قمنا بزيارة هذه المدرسة المختارة وقدمنا الرخص لمدراءها للتسهيل بحثنا فوجدنا الترحيب الكبير منهم وتشجيعهم للبحث العلمي، ثم طلبنا إذن الأساتذة لأخذ عينة من التلاميذ من كل فوج بحيث نوازن في ذلك بين أقسام السنة الثانية والثالثة والرابعة والخامسة منهم الذكور والإناث، وكان اختيارنا يقوم على التلاميذ الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والمتراوح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 سنة.

وبذلك تحصلنا على 70 مفردة من المدرسة ، وبعد فرز الاستمارات تم استبعاد 20 مفردة لعدم صلاحيتها من الناحية العلمية ولتكون بذلك عينة دراستنا 50 مفردة من ممارسي الألعاب الإلكترونية. وبهذا فإن خصائص العينة وفق متغيرات الدراسة هي على النحو التالي:

1.وفق متغير الجنس:

الجدول رقم **(01)**: توزيع العينة حسب متغير الجنس

النوع	العدد	النسبة المئوية
1. ذكور	30	60
2. إناث	20	40
المجموع	50	100

يتضح من الجدول رقم (01) أن عدد الذكور هو 30 مفردة بينما عدد الإناث يبلغ 20مفردة، والسبب في ارتفاع عدد الذكور الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في مجتمع البحث لكون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية بالمقارنة مع إناث، كما أننا في كل مرة نختار فيها عينة من قسم في المدرسة الابتدائية المختارة تكون فيها عينة الذكور ممارسين للألعاب أكثر من الإناث في معظم الأقسام، وبهذا فقد كانت نسبة الذكور 60% أما بالنسبة للإناث فقد كانت 40%.

2.وفق متغير الفئة العمرية:

الجدول رقم **(02):** توزيع العينة حسب متغير الفئة العمرية

الفئة العمرية	التكرار	النسبة المئوية
7-8 سنوات	15	30
9-10 سنوات	20	40
11-12 سنة	15	30
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (02) أن الفئة العمرية من 9 إلى 10 سنوات هي أكثر عددا، أي بنسبة 40% ثم تليها الفئة من 7 إلى 8 سنوات وذلك بنسبة 30%، وفي المرتبة الثالثة والأخيرة نجد الفئة الأكبر سنا بين مفردات مجتمع البحث من 11 إلى 12 سنة بنسبة 30%.

9- تحديد مفاهيم الدراسة:

1.الأثـــر:

يقصد بالأثر تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدرتها على إشباع حاجاتهم المختلفة.[1]

2.اللعب:

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح، التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات، تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة، ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا.[2]

[1] السعيد بومعيزة ،أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال،الجزائر،2005-2006، ص30.

[2] بشير نمرود ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12(-15 سنة)

3.ألعاب الفيديو:

يتحكم في لعبة الفيديو حاسوب بالغ الصغر يسمى المعالج الدقيق، ولكل لعبة إلكترونية برنامج حاسوبي (مجموعة من التعليمات للحاسوب)، ويتصل أغلب هذه الألعاب بشاشة للرؤية يطلق عليها شاشة الفيديو ،ولهذا السبب فإن هذه الألعاب تسمى ألعاب الفيديو، فلأغلب هذه الألعاب تأثيرات مرئية مبهجة سريعة التغير مع تأثيرات صوتية معقدة، وكثير منها مبرمج في نماذج ثابتة على ألحان حربية أو أصوات رحلات الفضاء.

4.ألعاب الكمبيوتر:

هو نوع من ألعاب الفيديو إلا أنه يتميز عن باقي الألعاب الأخرى باعتماده على الحاسب في ممارسته، بالإضافة إلى ذالك يمكن ممارستها عن طريق الشبكات وهي ربط الحاسبات ببعضها البعض وهو ما يسمى بالشبكة، وتتميز ألعاب الكمبيوتر بستة عناصر عندما تشترك مع بعضها البعض تصبح أكثر جاذبية وهي:[1]

- القواعد.
- الصراع، المنافسة، التحدي، العارضة.
- الأهداف والغايات.
- التفاعل.
- النتائج ورجع الصدى.
- التمثيل والمحاكاة.

5.الألعاب الإلكترونية:

هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من :ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية : مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج

[1] ألعاب الفيديو ،الموسوعة العربية العالمية **Global Arabic Eencyclopedia**، قرص مضغوط CD-ROM مؤسسة سلطان بن عبد العزيز آل سعود الخيرية، السعودية، 2004.

اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) اللاعب وقد يكون وحده أو بالمشاركة.[1]

6. السلـــوك :

يمكن أن نعرف السلوك على أنه يعني تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجاباته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية، والذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر به، ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي تترتب عنه.[2]

فالأفراد في حياتهم يكونون مدفوعين بدوافع داخلية نفسية وخارجية بيئية للقيام بسلوكيات محددة قصد تحقيق بعض الأهداف المتنوعة والمتعدد، وهذه الأهداف قد تتحقق وبالتالي يعيشون نوعا من الاستقرار النفسي والتوافق الاجتماعي، وقد لا يتحقق لهم ذلك فيتعرضون إلى ضرب من الصراع النفسي وعدم التوازن والتوافق.

وفي حالة الصراع النفسي وعدم التوازن يلجأ الأفراد إلى استخدام أساليب التوافق المتنوعة للخروج من حالة الصراع النفسي وهذه الأساليب قد تحظى برضا المجتمع وبالتالي تكون سلوكياتهم سوية لأنها متماشية مع القيم والمعايير الاجتماعية السائدة، وقد لا يرضى المجتمع عن مثل هذه السلوكيات وبالتالي تصبح من صنف السلوكيات غير السوية.

10-مجـال الدراســة :

1.**المجال المكاني** : يتمثل مجتمع البحث الميداني في الأطفال المتمدرسين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بولاية عين الدفلى ، وتحديدا مدرسة الابتدائية "الإخوة جلايلي" ببلدية بخميس مليانة ولاية عين الدفلى، وبهذا فقد كانت عينة دراستنا من منطقة راقية لتكون عينة متنوعة ومختلفة وشاملة لكل الطبقات الاجتماعية.

2. المجال البشري: تتمثل عينة الدراسة في الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية بخميس مليانة من أقسام السنوات الثانية والثالثة والرابعة والخامسة ابتدائي، والذي يتراوح سنهم ما بين 7 إلى 12 سنة متنوعين ما بين الذكور والإناث، والذين يقطنون في الأحياء الراقية والشعبية والمتوسطة.

3. المجال الزمني: امتدت عملية توزيع الاستمارات وجمعها على مدار 8 أيام من شهر مارس 2020 فكانت أيام 01 إلى 10 مارس 2020 لتوزيع الاستمارة في مدرسة "الإخوة جلايلي".

11- دراسات سابـقة:

إن أية دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ، إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال

[1] بشير نمرود ،المرجع السابق، ص 35.

[2] السعيد بومعيزة ،المرجع السابق، ص 31.

متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

وقد تناولنا موضوع أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في خميس مليانة وعلى حد علمنا لا توجد أي دراسة عربية ولا أجنبية تطرقت إلى هذا الموضوع بصفة مباشرة، ولكن توجد دراسات أجنبية تناولت موضوع ألعاب الفيديو من حيث الدافعية لممارستها، أثرها في الرفع من مستوى العدوانية والعنف، بمعنى أن معظم الدراسات تطرقت إلى تأثير ألعاب الفيديو وألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين بصفة عامة أو من جانب معين، وسنعرض بعض هذه الدراسات التي تعرضت لذلك.

1. الدراسة الأولى:

دراسة ماجستير حول معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل من إعداد كهينة علواش في جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، سنة 2006 -2007.

حيث تمحور إشكاليتها أساسا على معرفة مدى تأثير هذه الوسيلتان على جمهور الصغار؟ وهل ما تقدمه من عنف تؤثر على نفسيته وسلوكه ؟

ومنها تندرج بعض التساؤلات و المتمثلة في:

- كيف يتأثر المشاهد خصوصا الطفل بما يشاهده من مادة عنيفة أو ما يعرض عليه في أية وسيلة إعلامية أخرى؟
- إلى أية درجة تعتبر الوسيلتان التلفزيون، ألعاب الفيديو مسئولتان عن الانحرافات السلوكية التي تشهدها وتعاني منها المجتمعات؟
- هل يمكن تحصين الفرد والمجتمع من هذا العنف خصوصا في هذه الوسائل الأكثر انتشارا؟
- لماذا يقبل الطفل على العنف المتلفز، وعنف ألعاب الفيديو؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى معالجة العنف والعدوان من خلال التليفزيون وأهم البرامج الموجهة للأطفال والتي تروج للعنف، إضافة إلى تطرق هذه الدراسة إلى معالجة ظاهرة العنف في ألعاب الفيديو ودورها في التنشئة الاجتماعية وتأثر الأطفال بها وقدمت في الجانب التطبيقي تحليل البيانات وعرض النتائج.

2. الدراسة الثانية :

دراسة ماجستير حول ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12 -15 سنة) -القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس- خميس مليانة إعداد نمرود بشير في جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، سنة 2008.

حيث تمحورت إشكاليتها حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي على المراهقين المتمدرسين الذكور؟ أو كيف نفسر الاهتمام الكبير الذي يبديه المراهقون المتمدرسين اتجاه الألعاب الالكترونية من جهة ومن جهة أخرى تراجع هذه الفئة عن ممارسة النشاط البدني الرياضي؟

ولتبسيط هذه الإشكالية طرحت التساؤلات التالية:

- هل ميول المراهقين للألعاب الالكترونية له علاقة بانتشارها الكبير مقابل نقص الوسائل والمركبات الرياضية ؟
- هل لسلوك المراهقين هذا له علاقة بالمحيط الاجتماعي والعائلي؟
- هل لسوء تسيير المركبات والقاعات الرياضية دخل في صرف المراهقين عن الأنشطة البدنية والرياضية واتجاههم نحو ممارسة الألعاب الالكترونية؟
- هل التكنولوجية الحديثة لأجهزة الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية الجمالية تجلب المراهقين إليهم على حساب النشاطات البدنية الرياضية؟

حيت تطرقت هذه الدراسة إلى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي ووقت الفراغ واللعب وألعاب الفيديو والمراهقة بمختلف جوانبها، أما في الجانب التطبيقي فقد تطرقت إلى المنهجية المتبعة في هذا البحث وتحليل نتائج الاستبيان والاستنتاجات المستخلصة من البحث انتهى البحث بخاتمة حول مختلف النتائج، وتقديم بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة البحث.

الإطـــار

النـــظـري

الفصل الأول:

ماهية اللعب

وألعاب الفيديو

تمهيد:

إن أطفال العالم على اختلاف مناطق سكناهم وانتماءاتهم الوطنية، الدينية والقومية أو الشعائرية، يشعرون بحاجتهم إلى اللعب ويبادرون بالفعل إلى اللعب لسد حاجتهم هذه. لا يخفى أن الكبار كذلك يشعرون تلقائيا في بعض الأحيان لمثل هذه الحاجة، إذن نستنتج من هذا أن بني الإنسان، شيبا وشبابا، أطفالا يمارسون اللعب بغض النظر عن أعمارهم، فكل منهم يكرس جزء من أوقاته اليومية للعب والمشاهدة لعله ينفس بذلك عن معاناته الدنيوية ويتناسى بها طور الجد ولو لبرهة قصيرة.[1]

حيث يلجأ الأطفال لمختلف الألعاب لسد هذه الحاجات وإشباع الرغبات، ومن بين هذه الألعاب والتي تعتبر الأوسع انتشارا والأكثر استعمالا هي ألعاب الفيديو التي تتميز عن الوسائل الترفيهية الأخرى مثل التلفزيون، الراديو، وغيرها، بأنها وسائط ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط حركيا في السيناريو المقدم والتحكم في المحيط .[2]

وحتى نعطي صورة متكاملة عن موضوع البحث سنتطرق في هذا الفصل إلى ماهية اللعب وألعاب الفيديو، وهذا ما يسمح لنا بفهم اللعب وألعاب الفيديو كممارسة وكظاهرة اجتماعية متنامية منذ ظهورها، لذا سيتم في البدء تقديم تعريفات للعب وأهميته بناء على مقاربات متعددة ليتم بعدها تقديم مختلف أنواع اللعب والوظائف التي يقوم بها، إضافة إلى تقسيم الألعاب وذكر أهم النظريات التي اهتمت بهذا المجال.

بعد ذلك سيتم التطرق إلى ماهية ألعاب الفيديو لكونها ستسمح لنا بفهم هذه الوسيلة وسيتم ذلك من خلال استعراض نشأة ألعاب الفيديو والتعريف بهذه الوسيلة الترفيهية وذكر أهم خصائصها وأنواعها. ومن خلال كل هذا سيعطي لنا محتوى هذا الفصل نظرة مبدئية وأولية للعب وألعاب الفيديو والتي تسمح لا بتفسير عمل الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الممارس ومعرفة واقعها وأهم التطورات فيها.

---

[1] هايدة موثقي ،علم نفس اللعب، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، 2004، ص 11.

[2] أحمد فلاق ،الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر ،2008-2009، ص 08.

المبحث الأول: ماهية اللعب

1. تعريف اللعب وأهميته:

يعرف اللعب لغويا، كما ورد في قاموس المحيط، بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعا.[1]

فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية، والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه، ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضربا من اللعب، حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور إلى النفس أو التسلية والترفيه بل يتجه لتحقيق هدف ما لا يعتبر لعبا بل يطلق عليه "العمل".

كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة الـلُعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم.

بذلك يعد اللعب نشاطا حرا قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم، وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم، وقد يكون لغاية الممتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية والألعاب المحوسبة.[2]

كما يرى الدكتور محمد محمود الحيلة أن اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، يمارس فرديا أو جماعيا، ويستغل طاقة الجسم العقلية

---

[1] حنان عبد الحميد العناني،اللعب عند الأطفال،الطبعة الأولى،دار الفكر للطباعة والنشر،عمان،الأردن،2002،ص15.

[2] بشير نمرود ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (**12 –15** سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية ،نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر ،2008، ص 75.

والحركية ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه ويتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءا من حياته، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع. ويتصف اللعب بعدة سمات يمكن إجمالها في الآتي:[1]

1. اللعب نشاط لا إجبار فيه وغير ملزم للمشاركين فيه، وقد يكون بتوجيه من الكبار أو بغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.
2. تعد المتعة والسرور جزءا رئيسا وهدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب، وغالبا ما ينتهي إلى التعلم.
3. من خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الذهنية والحركية للاعب في آن واحد.
4. ارتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل، حيث أنه يتطلب السرعة والخفة والانتباه وتفتح الذهن.
5. للعب مطلب أساسي لنمو الطفل ولتلبية احتياجاته المتطورة ولتعليمه التفكير.
6. للعب عملية تمثل، أي أن الطفل يتعلم باللعب وحتى يكون اللعب فعالا لابد للطفل من مثله.
7. اللعب مطلب أساسي لإثارة تفكير الأطفال وتوسيع مجال تخيلاتهم، وبناء التصورات الذهنية للأشياء.

فما يمكن قوله عن اللعب هو أنه أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على:

1. تدريب الحواس وتنمية الملاحظة واكتساب الخبرات.
2. تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.
3. تنمية معظم إمكانيات الطفل الجسمية والعقلية.
4. تلبية حاجيات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة.
5. مساعدته على التكيف الاجتماعي.
6. تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.

2. أنواع اللعب ووظائفه :

للعب مجالات كثيرة ومتنوعة وكذلك الأدوات التي تستخدم في اللعب مختلفة، وكذلك الأماكن التي يتم فيها اللعب مختلفة من حيث الحجم والمساحة، فإذا لاحظنا الأطفال في المدارس والحدائق وفي الأحياء الشعبية والأندية وغيرها، نجدهم يلعبون ألعابا مختلفة ومتنوعة فنجد منها ما يعتمد على الجسم ويحتاج إلى القوة البدنية، ويكون إما ألعابا فردية أو جماعية في الأدوات المختلفة مغطاة أو أماكن خارجية، ومنها ما يعتمد على التخطيط والتنظيم والأدوات المختلفة التي تتناسب مع كل لعبة ،ومن هنا فإن اللعب في المجتمع موجود بعدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة، فمن علماء الاجتماع من يقسم اللعب من ناحية عدد الأفراد كاللعب الفردي واللعب الجماعي، فاللعب الفردي هو اللعب الذي يلعب في

[1] محمد محمود الحيلة،الألعاب من أجل التفكير والتعليم، الطبعة الأولى،دار المسيرة،عمان، الأردن،2004، ص19-20.

المراحل الأولى من نمو الطفل نجده يلعب منفردا حيث نلاحظه يحرك رجليه ويديه ويراقب الأشياء ذات الألوان اللامعة والملعقة على سريره والتي يحركها بيديه خلال هذه المراحل الأولى نجده يلعب مع نفسه وحيدا وقد تشاركه الأم وغيرها من الإخوة.

كما أن هناك من يقسم اللعب على أساس الوسيلة التي يلعب بها أو الطريقة التي يلعب بها الطفل كاللعب البدني الذي يعتبر من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال فهو يستعمل البدن والحركات، ويكمن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب أكثر تنظيما وجماعية، كما أن هذا النوع من الألعاب يسمح بالحركة الحرة للعضلات الصغيرة والكبيرة واكتشاف الحواس وبالتالي تمكين الجسم من ممارسة وظائفه الحسية الحركية، فمن خلال هذا النوع من اللعب يحصل الطفل على البهجة والمتعة في استثارة حواسه وتناولها واللعب بأطرافه بحيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق.[1]

إضافة إلى اللعب التمثيلي الذي يعد من الألعاب الإبداعية وهو وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي عند الأطفال، وذلك لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف وهذا ما يعكسه الطفل في أدوار اللعب التي يعيشها بالخيال غالبا وبالواقع أحيانا، كما أن هذا النوع من اللعب يسمح للأطفال بتعبير عن أنفسهم من خلال الإشارة عند تحريك الأدوات والأشياء التي يلعبون بها، فأصبح هذا النوع من اللعب التمثيلي الرمزي الخيالي نوعا من الدراما الاجتماعية، بحيث يتخذ الطفل دورا خياليا يعبر عنه بالتقليد سواء أكان ذلك بالأفعال أو بالكلمات ويستخدم أدوات اللعب والمواد غير المحددة في وظائفها والحركات أو التصريحات اللفظية كبدائل الأشياء الحقيقية، ويمثل هذا النوع من اللعب جزءا كبيرا من ألعاب الطفل فالطفل ذو الثلاث سنوات يبدأ في التعبير عن آرائه بلعب رمزي خيالي يستخدم فيه الأدوات والأشياء التي يلعب بها، ويمثل هذا النوع من اللعب لدى الطفل في هذا السن في اللعب بالتوازي وأحيانا في اللعب الدرامي البسيط، وبهذا يتعلم الطفل من خلال هذا النوع من اللعب طريق إشراك الآخرين معه في اللعب ويكون باستطاعته أن ينخرط في ألعاب الدراما الاجتماعية ويلعب أدوارا خيالية بهذا يستطيع الطفل أن يستخدم أي شيء بغض النظر عن شكله أو الغرض منه بدلا من الشيء الحقيقي، كما يزيد هذا اللعب من قدرات الطفل الفكرية والتحدي الثقافي والنمو الفكري السليم.[2]

فاللعب ليس مجرد نشاط فردي أنه نشاط اجتماعي، إن له قوة تجعله يغير العالم، وإذا كان البعض يرى في اللعب مجالا للفساد يشاهد الأطفال من خلاله الأشخاص الفاسدين ويستمعون للقصص المشبوهة ويدخنون السجائر ويتعلمون عادات أخلاقية فاسدة، إلا أن اللعب ينطوي على فوائد اجتماعية كبيرة، وبلا شك أن اللعب الحر يساهم في حل مشكلات الأطفال ويعمل على إيقاف إزعاجهم وعدوانهم لأن عدوان

[1] محمد محمود الحيلة ،الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، المرجع السابق، ص37.

[2] سلوى محمد عبد الباقي،اللعب بين النظرية والتطبيق، مركز الإسكندرية للكاتب، القاهرة،مصر،2001،ص47-48.

الأطفال في الملاعب يوقف عدوانهم في الحياة الحقيقية، ويمكن تلخيص فوائد اللعب لنمو الاجتماعي في الآتي: [1]

1. معرفة عادات وقوانين المجتمع.
2. تعليم القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والعطاء والانتماء.
3. فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم.
4. تعلم الدور الخاص بالجنس وتعلم الدور عموما وأدوار الآخرين في الحياة.
5. التدريب على الانتقال من التمركز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين والشعور بهم وفهم وجهة نظرهم.
6. تحقيق المكانة الاجتماعية وممارسة مواقف الحياة المختلفة.
7. تعلم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبل الخسارة بروح رياضية.

ب – الوظيفة العقلية والفكرية: يطور الطفل من خلال اللعب بناه المعرفية، فعن طريق التبادل النشط بين عمليتي التمثل والمواءمة يعدل الطفل خبراته ونمي معلوماته، فاللعب عملية نشطة حيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه لمتغيراتها، ووفق ما تسمح به بنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن، أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية، وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه، حيث يساهم اللعب في النمو العقلي عن طريق:

1. توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.
2. تنمية الإدراك الحسي.
3. تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.
4. زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.
5. تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل.
6. التدريب على التركيز والانتباه.
7. توظيف وقت الفراغ واستثمار في مجالات مفيدة.
8. تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل الأحجيات والألغاز.
9. التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.
10. تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.[2]

فالطفل يكتشف ويستوعب من خلال اللعب الكثير من المعلومات والحقائق التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب، ولكي يحقق اللعب هذه المزايا التعليمية

[1] بشير نمرود ،المرجع السابق، ص 77.

[2] حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص 25-24 .

ينبغي ألا يترك دون تخطيط أو توجيه، وعلى الأهل والمربين محاولة استغلاله في تنظيم اكتساب المعرفة دون أن يفقده روحه الأساسية المتمثلة في الحرية والاستقلالية، فلا يمكن أن تترك عملية نمو الأطفال للصدفة أو الخبرة العرضية المطلقة.[1]

ج- الوظيفة البدنية: يقوم اللعب بدور مهم في النمو الجسمي نستطيع أن نسميه التحدي والاختيار، ولهذا الغرض يصمم نوع من اللعب لاختبار قدرات الطفل الجسمية فيغطي حدود الطفل وقواه، وإذا كان اللعب يفتقر إلى التحديات اللازمة والكامنة ،فسيبحث الطفل عن هذا في مكان آخر، فالمكان الذي يقضي فيه الطفل معظم وقته لابد وأن يكون وسطا أو بيئة مثيرة، ومن الضروري إمداد هذه الأماكن بأدوات تسمح للأطفال بالقفز إلى أعلى قدر ممكن والتأرجح، والتزحلق والجري بأسرع ما يمكن[2]، ويكمن القول أن الأطفال يتدفقون صحة وسعادة عندما يمارسون ألعابهم البدنية، وهم من خلالها يطورون جهازهم الحركي فتنمو قدرتهم على العمل والتفاعل مع البيئة تفاعلا مثمرا بناء، ويعد اللعب مهما لنمو الطفل الجسمي والحركي والحسي لأنه يحقق للطفل الآتي:[3]

1. تقوية الجسم وتمرين العضلات الكبيرة والصغيرة كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي.
2. تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق.
3. تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.
4. التخلص من اضطرابات الحركة وذلك حين يعمل على التخلص من الانفعالات التي قد يؤدي وجودها إلى اضطرابات حركية.
5. تنمية مفهوم الذات الجسمي.
6. المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف وذلك لأسباب عدة منها قدرة اللعب على إشعار الطفل بالاسترخاء، ونظرا لإتاحة الفرصة أمام الطفل لمعالجة الأدوات واكتشافها.
7. تدريب الحواس وإغناء القدرة على استخدامها.
8. تنمية التآزر الحسي الحركي.

د - الوظيفة النفسية والشخصية: للطفل شخصيته الانفعالية التي تخضع لتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النماء والتكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به والوسط الاجتماعي الذي يحيا فيه، وقد يتعرض الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به إلى أنواع الكبت أو الإحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لا يمكن التخلص منها بالطرق الطبيعية غير المألوفة أو المخالفة للتقاليد والقيم الأخلاقية، فإذا ما عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو أكبر منه، فلا يستطيع الرد

[1] محمد محمود الحيلة ،الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، المرجع السابق، ص 90.

[2] سلوى محمد عبد الباقي ،المرجع السابق، ص 28.

[3] حنان عبد الحميد المرجع السابق23-24.

على العقاب والعدوان بأن يعاقب معلمه وبضرب الكبير الذي اعتدى عليه فيلجأ للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبته وعلى كرته أو دميته ويتخلص بذلك من التوتر النفسي الذي انتابه.[1]

3. تقسيم الألعاب ونظريات اللعب:

إن إدراك الأهمية الشاملة للعب باعتباره وسيلة القوة الجسمية، الفكرية، العقلية، الاجتماعية والشخصية في الطفل دفع علماء النفس وخبراء شؤون التعليم والتربية إلى أخذ عدة تصنيفات للألعاب نذكر منها التصنيفات التالية:

يقوم التصنيف الأول على أساس تقسيم الألعاب إلى الألعاب المنظمة والألعاب الغير منظمة، فالألعاب المنظمة بدورها تنقسم إلى الأنواع التالية:

- الألعاب التمثيلية: وهي توجد على شكل ألعاب مارة وعابرة وهي عملية تقليد عضوي أي سلوكيات اللعب التي هي موجهة للطفل ثم تنتقل إلى ألعاب تقليدية، ونجدها خاصة في سن الثالثة حيث أن الطفل يقلد كل ما يراه في حياته اليومية من حركات وسلوكيات الأسرة وكل الأعضاء المقربين منه وهو تقليد واقعي أي مستقي أو مأخوذ من الواقع المعاش، إلا أن هذا التقليد ليس دقيق لأن الطفل لا يدرك الأبعاد الاجتماعية الحقيقية إلا في سن المراهقة الذي يتميز بالجدية وفهم الأشياء خلال اللعب التقليدي الأول.

- الألعاب الهادفة: وهي الألعاب التي يقوم بها الطفل وهي عبارة عن نشاطات ذات أهداف نافعة التي تتمثل في ألعاب المكعبات والتي تخضع إلى قاعدة فهناك ألعاب يدوية كما نجد في هذا الصنف الألعاب الوظيفية التي تمكن الطفل من فهم تقريبي للعمل الذي يمارسه الراشد، كالتجارة والخياطة وأعمال المطبخ.....الخ.

- الألعاب المجردة: ونجدها في الأعمال المحكمة المنظمة وتراها في مرحلة الطفولة المبكرة أي يدرك الطفل قوانين وقواعد اللعب وخاصة إذا كانت معقدة وتتطلب لعب فردي غير أن ألعاب الانتصارات والمروءة تنقص حدة هذه العراقيل فيصبح في مقدرة الطفل التحكم في قاعدة اللعبة ويظهر في هذا الصنف الألعاب الجماعية المنتظمة وهي ألعاب المنافسات التي تتطلب جماعة متعاونة ومنظمة حيث يتعين على كل فرد القيام بالدور المسطر له.[2]

أما بالنسبة للألعاب غير المنظمة فهي عبارة عن ألعاب حرة يطلق العنان لخيالات الطفل وتنقسم إلى ما يلي:

---

[1] محمد محمود الحيلة ،الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، المرجع السابق، ص 89.

[2] بوترية مصطفى ،فعالية اللعب في تعلم التقنيات الأساسية لدى تلاميذ الطور الثالث فئة العمرية **(12-13**سنة) ولاية الجزائر، مذكرة ماجستير، كلية الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية ،2007، ص 96-97.

1. الألعاب الحسية الحركية: في هذه الألعاب لا يستطيع الطفل التمييز بين الأثر الحسي والحركي وهذا لعدم نمو مفهوم التصور عنده، فنميز مستويين من الألعاب، الأول الألعاب الوظيفية الحقيقية وهي ألعاب عضوية يراد بها البحث عن شيء إلى بحث الطفل عن المتعة وكل ما يرضي رغباته، والثاني الألعاب الاستكشافية وهي الألعاب الهادفة التي يشعر من خلالها الطفل وكأنه يحقق شيء ما.

2. الألعاب التخريبية: وهي الألعاب القائمة على التخريب والتهديم ثم شيئا فشيئا ويتطور إلى ميزة المتعة وإذا كانت جماعية تؤدي إلى الفوضى.

3. الألعاب العنيفة: وهي الألعاب التي يهدف الطفل من خلالها إلى تأكيد ذاته غير أن هذا اللعب إذا ما زاد عن حده انقلب إلى معارك منظمة بين الأطفال.[1]

كما أن هنالك من يقسم الألعاب على أساس القواسم المشتركة بين تصنيفات الألعاب لمختلف الدراسات والأبحاث وذلك حسب الأهمية والفائدة المتأتية منها:

1. الألعاب الجسمية: قد تكون هذه الألعاب الجسمية انفرادية أو جماعية فهي تفيد وتعمل على تصريف فائض الطاقة، فالطاقة الزائدة المدخرة في الجسم الطفل تستهلك خلال هذه الألعاب كما أن الألعاب الجسمية هي أسلوب لتخلص الطفل من الهمود والتعب والكسل. إن ممارسة هذه الألعاب وكما ذكرنا تحتاج إلى مكان واسع مخصص للعب فضيق المكان يسبب مشكلة عويصة ذات فعالية في تبلور الانحرافات السلوكية لدى الأطفال.

2. الألعاب التقليدية: وهي نوع آخر من الألعاب والتي تطرق لها "جان شاتو" في تصنيفه للألعاب وأنواعها.

3. الألعاب الترميزية: وهي نوع آخر من الألعاب التي تطرق لها الباحث بياجيه في تصنيفاته للعب.

4. الألعاب التخيلية: بما أن الطفل له إمكانية ضئيلة في تحقيق جميع القضايا الواقعية فإنه يجد نفسه مرغما لتحقيقها في عالم الخيال الذي يتسم بالتأكيد بنطاقه الواسع لدى الطفل، فعدد الألعاب التخيلية التي يجريها الطفل تتناسب طرديا مع مدى قدرته التخيلية.

5. الألعاب التعليمية: هي الألعاب التي تلعب أدوار تعليمية في تنشئة الطفل فاللعب هو أفضل أساليب التعلم وأكثرها فائدة وشمولية، فيتم تصميم ألعاب تعليمية بما يناسب مراحل حياة الطفل المختلفة آخذا بنظر الاعتبار الإمكانيات التعليمية للعب وخصائصها المستترة الكامنة فيها، الاستفادة من التليفزيون، الحاسوب وغيرها. فهذه الألعاب في الواقع تساعد على تقوية حواس الطفل وتنشيط قواه الفكرية وتناميها وتطور النضوج الاجتماعي لديه.[2]

---

[1] بوترية مصطفى المرجع السابق 98.

[2] هايدة موثقي ،المرجع السابق، ص 302-303.

6. الألعاب التمثيلية: وهي ذلك النوع من أنواع اللعب الذي يتقمص فيه الطفل شخصيات الكبار أو شخصيات أخرى، كما يتضح في أنماط سلوكهم وأساليبهم المميزة في الحياة التي يدركها الطفل أو ينفعل بها وجدانيا وهو من خلال هذا النوع من اللعب يعكس نماذج الحياة الإنسانية المادية المحيطة به، أي أن هذا النموذج ينشأ استجابة لانطباعات انفعالية قوية يتأثر فيها بنماذج من الحياة في الوسط المحيط به وتنطوي هذه الألعاب على الكثير من الخيال وهنا يكمن المغزى الإبداعي لهذه الألعاب والتي يطلق عليها أحيانا الألعاب الإبداعية.[1]

هذا من جهة تقسيمات اللعب التي اقترحها علماء النفس وخبراء شؤون التعليم والتربية، أما من جهة نظريات اللعب التي اقترحها الباحثون في هذا المجال، فقد حاول العلماء في علم النفس في القرون الماضية وضع تفسيرات مختلفة لطبيعة اللعب ووظيفته وكانت أهم الأسئلة التي اعترضت أولئك الفلاسفة هي ما طبيعة اللعب؟ وكانت الإجابة على هذه الأسئلة تصد إلى حد كبير نظرة واتجاهات البالغين نحو لعب الصغار خلال الأزمنة المتتالية من التاريخ حتى الآن ونذكر فيما يلي أهم النظريات القديمة حول اللعب التي تطرق لها الباحثون:

1. النظريات التقليدية للعب: من أهم النظريات التقليدية التي تطرقت للعب نذكر منها نظرية الطاقة الزائدة ،نظرية التلخيصية، نظرية التدريب على المهارات، نظرية اللعب باعتباره اتجاها.

أ- نظرية الطاقة الزائدة: صاحبا هذه النظرية هما "فريدريك سيلبر سبنسر" و"فان شيلر" 1875، وتذهب هذه النظرية إلى القول بأن يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي ليس بالحاجة إليها مما تؤدي هذه النظرة أن الأطفال يلعبون للتقليل من ضغط هذه الطاقة بواسطة أنشطة ليس لها هدف من بينها اللعب. فالأطفال يلعبون أكثر من الكبار نظرا لوجود هذه الطاقة الزائدة التي هي ليست قاصرة على نشاط عضوي بل يقصد باللعب كل نشاط مخالف ومضاد للنشاط الجسدي ومما يوجه من نقد لهذه النظرية أن اللعب لا يكون دائما بوجود طاقة زائدة عند الطفل، فكثيرا ما نشاهد الطفل يلعب وهو في غاية الإرهاق ومع ذلك في نشاطه ويواصل ألعابه.[2]

ب – نظرية التلخيصية: أمدت نظرية التطور التي ظهرت في القرن التاسع عشر دراسة الطفل بدفعة قوية مثلما فعلت بالنسبة لكل العلوم البيولوجية في الغرب.

---

[1] أونوغي صباح، دور اللعب المسرحي والتعبير الرمزي في تعلم الاتصال وكفالة الأطفال المصابين بتأخر في اللغة والكلام وبإضراب التأتأة، دراسة مقارنة، مذكرة ماجستير في الأرطوفونيا، جامعة الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا ،2006-2007، ص 24.

[2] بوترية مصطفى المرجع السابق 99.

ولقد استطاعت النظرية التلخيصية أن تعطينا تفسيرا أكثر تفصيلا مما جاء به غيرها من المحاولات عن محتوى اللعب، وقد كان لنظرية "هول" التلخيصية تأثيرها الفائق على إثارة الاهتمام بسلوك الأطفال في مختلف الأعمار.[1]

المأخذ على هذه النظرية أن كثير من الألعاب التي يمارسها الطفل لا تمثل الماضي فقط بل الحاضر كذلك كألعاب الفضاء والكثير من الألعاب الحديثة التي يستخدم فيها الفيديو والأتاري، هذا بجانب أن الصيد منتشر بين الكبار وكذلك الصغار وكذلك الألعاب الجماعية والفريدة يمارسها الكبار والصغار.[2]

ج- نظرية التدريب على المهارات: يعتبر "كارل غروس" اللعب "كنتيجة للغرائز التي تسمح بالظهور والتثبيت والتمرن للإعداد للحياة الناضجة"، وكان يركز خاصة على التجريب باللعب في مستوى الجهاز الجسمي، والطفل عند الإنسان والحيوان طريقة غريزية لاستيعاب الأنماط السلوكية المكيفة للمواقف التي يجب على الراشد أن يواجهها، فاللعب هو "تكرار فعلي للنشاطات الغريزية للصيد والدفاع".[3]

د- نظرية اللعب باعتباره اتجاها: قد يكون اللعب مفيدا، ولكنه يمكن أن يرتبط أيضا بالضحك والمرح، وقد ذكر داروين كيف أنه من المألوف أن يضحك الأطفال حين يلعبون، وقد اقترح جيمس سولي James Sully في كتابه عن الضحك (1902) أن الضحك يؤدي دورا كمؤشر للعب، وأنه أمر أساسي للنشاط الاجتماعي الذي يتضمن وجود رفيق في اللعب. فالعنف والدغدغة هما هجومان لطيفان، وينبغي أن تعد كذلك لمجرد أن الضحك المصاحب لها يخبر المشاركين أنه ليس هناك أذى حقيقي مقصود منها، ويتحدث سولي عن "مزاج اللعب" أو الاتجاه المصطنع باللعب الذي يكون الضحك فيه أحد العناصر، وهو اتجاه لطرح التحفظ جانبا ،حيث يكون السرور والاستمتاع أمورا جوهرية بالنسبة له.

2. النظريات المعاصرة للعب: من أهم النظريات المعاصرة التي تطرقت للعب نذكر منها نظرية التحليل النفسي، نظرية الجشطالت، نظرية ديناميكيات الطفولة، نظرية بياجيه، نظرية آدلر للطفولة.

أ – نظرية التحليل النفسي: انبثقت هذه النظرية من أعمال "فرويد" وأتباعه والمفاهيم التي استخدمت في وصف نمو الطفل الوجداني والاجتماعي، فقد طور "فرويد" تكتيكا علاجيا لعلاج المضطرين نفسيا أسماه "التحليل النفسي" وتوصل إلى أن الاضطراب لدى الأفراد يعود لتأثير الخبرات المبكرة التي تعرض لها الأفراد في بداية حياتهم.[4]

ب – نظرية الجشطالت:[4] اهتم علماء النفس في مستهل القرن العشرين بتفسير اللعب على الإدراك الحسي المتكامل متأثرين بنظرية الجشطالت، وقد وضح كوفكا Koffka، بأن نمو الطفل يتضمن أحد

---

[1] سوزانا ميلر ،سيكولوجية اللعب، ترجمة دكتور حسن عيسى، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، يناير 1978، ص 15-16-17.

[2] خير الدين عويس ،المرجع السابق، ص 15.

[3] أحمد فلاق ،المرجع السابق، ص 67.

[4] حنان عبد الحميد العناني ،المرجع السابق، ص 98.

مبادئ الجشطالتية، حيث أن حدوث الإدراك الحسي يؤدي إلى استشارة الاستجابة، فمثلا: عند مرور الطفل بجرس الباب يرغب في دق الجرس لوجود علاقة تركيبية مباشرة بين الإدراك الحسي لنموذج معين وبين العمل المناسب له، كما قد يحتضن الطفل الدمية أو يرميها كما لو كانت طفلا، وهذا في اللعب الإيهامي. ويرى "كيرت لوين Kurt Lewin" بأن سلوك الفرد يتوقف على الموقف الذي يجد نفسه فيه، وتختلف استجابته باختلاف عمره وشخصيته وحالته الراهنة.[1]

ج- نظرية ديناميات الطفولة: يرى عالم النفس "بويتنديجك" أن الطفل يلعب لأنه طفل، ويعني بذلك أن الطفل يلعب لوجود خصائص معينة للآليات النفسية لا تسمح له بأن يعمل أي شيء إلا أن يلعب، فديناميات الطفولة عند "بويتنديجك" لها أربع خصائص تفسر طبيعة اللعب، وأولى هذه الخصائص نقص التوافق الحسي الحركي، فالاندفاع الانفعالي والحاجة إلى التفاهم الراجع للمشاركة الوجدانية أكثر من الحاجة إلى المعرفة الموضوعية، وأخيرا التذبذب بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى ينشأ عنه التردد بين الإقدام والتراجع.

ويرى "كار Carr" أن اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الذميمة وتحويلها إلى ميول مقبولة عن طريق التوجيه، بينما يرى "لانج Lange" أن الهدف الأصلي للعب هو تكامل الذات. من خلال هذه الديناميات التي تسيطر على العلاقات بين الطفل والبيئة ينشأ اللعب وتظهر قيمته كوسيلة للتفاعل بين الطفل وبين زميله في النشاط والموضوع الخارجي الذي يستخدمه كأداة أو ميدان للعب.[2]

د – نظرية بياجيه للعب: اهتم "بياجيه Piaget" بدراسة النمو العقلي لدى الأفراد، وأوضح أن الطفل أثناء عملية التعلم هو عنصر إيجابي فعال وليس مجرد مستقبل للمعرفة.

وقد وضح بياجيه عدة مراحل للنمو المعرفي وهي:

- المرحلة الحسية الحركية: وتمتد من الولادة حتى نهاية السنة الثانية تقريبا.
- مرحلة ما قبل العمليات: وتمتد من النهاية السنة الثانية حتى السنة السابعة.
- مرحلة العمليات المادية وتمتد من السابعة حتى الحادية عشرة.
- مرحلة العمليات المجردة.

من المعروف أن نظرية بياجيه تقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والمواءمة، وتشير عملية التمثل إلى النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بنى خاصة به وتشكل جزء من ذاته، أما عملية الملائمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به ،ويعزو بياجيه عملية النمو العقلي عند الأطفال إلى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل

[1] عدنان عارف مصلح ،نفس المرجع، ص49.

[2] ليلى يوسف، سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية، الطبعة الثانية، مكتبة الأنجلو- مصرية، مصر،1962،ص 30-31.

متكامل ونشط. واللعب في نظر "بياجيه" هو التمثل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته فاللعب والمحاكاة جزء لا تتجزأ من عملية التطور العقلي.[3]

كما يعد اللعب عند بياجيه جزءا من فعالية الطفل الكلية، وهو ذو صلة بتطور ونمو عقله، لهذا يحدد "بياجيهPiaget" ستة مراحل لميلاد اللعب في كتابه "تكوين الرمز عند الطفل" وهي:

1. مرحلة التكيف للانعكاسات الحسية مثل: حدوث انعكاس لحركة الفم أثناء الرضاعة وخارج وقت الرضاعة.
2. مرحلة استيعاب مخطط الانعكاسات الحسية مثلما يحدث في الشهر الثالث، حيث يقوم الطفل بتكرار الأصوات بصورة متناسقة بهدف اللذة.
3. مرحلة يتطور فيها الطفل بفارق بسيط بين اللعب والاستيعاب العقلي، حيث لا يلعب الطفل لمجرد اللذة الوظيفية وإنما لأنه مسبب لهذه اللذة.
4. مرحلة الربط بين المخططات الثانوية، أن يظهر اللعب بشكل أوضح في هذه المرحلة.
5. مرحلة انتقال من المراحل السابقة إلى اللعب الرمزي للمراحل الثلاث.
6. مرحلة اللعب الرمزي وينفصل فيها عن الألعاب التكرارية إلى شيء من الرمز نتيجة لتطور التمثيل.[1]

و- نظرية آدلر حول اللعب: يقول"أدلر" في لعب الأطفال هو إشباع حاجاته عن طريق النشاط الجسمي أو التخلي فيقول "إن الطريقة التي يلعب بها الطفل والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام الذي يظهره نحوها إذ توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقته مع زملائه سواء كانت علاقة صداقة أم عداوة".

المبحث الثاني: ماهية ألعاب الفيديو

1.تعريف ألعاب الفيديو:

يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها "مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة"، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية، وهي تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة ،فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

1. المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد، الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب...الخ
2. الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات...الخ
3. التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، وفي هذه الحال فإن مبدأ عمل

[1] أحمد فلاق ،المرجع السابق، ص 69.

اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذ كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة.

وبين التسلية والرياضة والثقافة، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين: اللاعبون وكذا الذين يعملون على إنتاجها وترقيتها وتطويرها وجعلها أكثر احترافية وتميز، كالصحفيين والمعلنين وملاك الأنترنيت وأصحاب قاعات الشبكات والمنظمون للدوريات.....الخ، وفي المحصلة يتم تداول أموال معتبرة لتشكل لعبة الفيديو بذلك "ظاهرة اجتماعية حقيقية".

فألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضا "البرنامج المعلوماتي للألعاب Ludiciel" هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد الذي يدعى" اللاعب"، بحيث يمكنه أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر، الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005، ومثالا عن ذلك لتلك اللواحق "الفأرة"، "الوحدة المركزية"، "أجهزة القيادة"، "وسائل التحكم" الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة، فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، بحيث أن هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كليا عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض –أحيانا تهرب من الواقع – بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو "Médiéval"، لكن ومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية.[1]

كما أنتجت هذه الألعاب على الشبكة ووسائل الإعلام الشخصية إمكانيات مذهلة للاتصال بين الناس وكسر العزلة واضحة للتجربة الاجتماعية، كما أنها تنتج القدرة على القراءة والتواصل عبر الأنترنيت مع الآخرين في جميع أنحاء العالم.[2]

ويرى "ستيفان ناتكين Stéphane Natkin" أن هنالك عدة تعاريف ممكنة للعبة الفيديو، فمن جهة لا علاقة بين لعبة الفيديو والفيديو سوى في طبيعة الإشارة المرسلة بين عارضة التحكم (Console) وجهاز عرض، لذا فإنه يعتبر أنه من الأفضل الحديث عن ألعاب إعلام آلي Jeux informatique بالفرنسية، ومن جهة أخرى تغطي هذه التسمية أدوات مستعملة في ظروف متغيرة جدا، فالنظرة الكلاسيكية للاعب المنفرد أو الوحيد أمام عارضة التحكم أو أمام جهاز الكمبيوتر يلعب بالسيف ضد التنين لا تغطي سوى جزء صغير من عالم ألعاب الفيديو ففي فضاء الشبكات المحلية المحدودة (LAN)، تجتمع مجموعة من

[1] بشير نمرود ،المرجع السابق، ص 82–84.

[2] Sean O'Reilly,**Vidéo Games, Interactivity and Connectivity**,texte en line www.issuu.com/seanspoman/docs/video.pdf (Consulté le 07-03-.)0102

اللاعبين في قاعة للممارسة عن طريق لوحة الرقن "Clavier" أو عارضة التحكم (Console) لتشكل مزيجا بين رعاة البقر والهنود ورياضة جماعية لا تتعب سوى الإبهام والسبابة.

وبالتالي فإن الشرط الأول لوجود لعبة الفيديو هو وجود نظام إعلام آلي، حيث أن هذا النظام يمكنه أن يأخذ عدة أشكال لكنه يقوم دوما على تجميع مكونات إلكترونية موجهة لمعالجة المعلومات المقدمة له من طرف أدوات الإدخال، الجواب الناتج عن هذه المعالجة يرسل إلى المستعمل بأدوات الإخراج (الخروج) وأجهزة الكمبيوتر من النوع المستعمل لدى عموم الناس، تتوافق مع هذا المبدأ: وحدة مركزية (نظام معلوماتي) تعالج المعلومات الواردة من لوحة الرقن أو من الفأرة (أدوات الإدخال) لتقدم الجواب على الشاشة (أدوات الإخراج)، إضافة إلى كل التجهيزات التي تسمح بتشغيل لعبة الفيديو على غرار التليفزيون، حتى وإن كانت الوحدة المركزية غير ظاهرة كما هو الحال في بعض أنواع أجهزة الكمبيوتر والتي تشكل وحداتها المركزية وحدة مع الشاشة.[1]

2.نشأة ألعاب الفيديو:

إن أول من طور لعبة كمبيوترية تفاعلية وكان اسمها "لعبة التنس للاعبين Tennis For Two" هو الباحث الأمريكي "ويليام هيجينبوتام W.Hijinputham" ومساعدوه من مختبر "بروكنهافن" الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958 وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر، ولم يكن "هيجينبوتام" يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه والتسلية، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة التي اخترعها في براءة الاختراع، إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الإلكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا ومتطورا حجمه 30 مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم.[2]

لعل أشهر الألعاب في الولايات المتحدة الآن ليست البيسبول، أو كرة القدم، أو التنس، وإنما ألعاب الفيديو، وقد ظهرت ألعاب الفيديو منذ عام 1979 كنتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التليفزيون، ويمكن استخدام هذه الألعاب من خلال وضع عملات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة، أو من خلال ماكينات خاصة داخل المنزل. وينفق الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار سنويا لإشباع رغباتهم لهذه الألعاب، أي أكثر من إنفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية أوأجهزة التسجيل الصوتي.

وكانت بداية هذه الألعاب لعبة تسمى "غزاة الفضاء Space-invaders"، وكان الهدف منها هو إتقان مهارة التصويب لقتل الأعداء، وتعتمد اللعبة على السرعة والمهارة والدقة، ثم ظهرت ألعاب أخرى تتناول سباق السيارات، والتصويب على أهداف ثابتة ومتحركة، وغيرها.

---

[1] أحمد فلاق ،نفس المرجع، ص 101-102.

[2] بشير نمرود ،المرجع السابق، ص 83.

ويهاجم بعض الخبراء هذه الألعاب ويزعمون أنها تؤدي إلى إلهاء الطلاب عن استذكار دروسهم ،وتجعلهم أكثر ميلا لممارسة العنف، وتجعل المشترك فيها يعيش في عالم خيالي، وتقضى على الاتصالات بين الأفراد، ومن ناحية أخرى يزعم باحثون آخرون أن هذه الألعاب تحقق جوانب مفيدة اجتماعيا، حيث تساعد هذه في تحسين التنسيق اليدوي والبصري والذهني، وتساعد في تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام الحاسب الإلكتروني.[1]

فأول لعبة فيديو كانت تسمى "حرب الفضاء" وأنشأت سنة 1960 من قبل "ستيف راسل Steve Russel" وهو أحد الطلاب الأمريكيين في معهد "ماساتشوستس للتكنولوجيا (إم آي تي) Massachusetts institute of technology (MIT)"، كما أنه كان يجب على الجمهور الكبير انتظار سنة 1972 ووصول كرة المضرب (لعبة تنس الطاولة لشركة أتاري)، للوصول إلى أوائل الألعاب المتنوعة والمحمية في مقاهي وقاعات الألعاب الأمريكية، وكان أول جهاز للعب يسمى بـ "المانيافوكس أوديسي la magnavox odyssey" والذي اخترع في نفس السنة، وأعقب هذا الجهاز بجهاز " VCS 2600 للأتاري" والذي يعتبر أول نجاح في أجهزة ألعاب الفيديو الذي ألقى شعبية كبيرة من طرف العديد من الأفراد والأطفال، وقد كانت الولايات المتحدة الأمريكية المهيمن الوحيد وفي وقت مبكر في هذا المجال في السوق الناشئة، وذلك بفضل "لعبة بريك آوت Break Out" والتي اخترعت في سنة 1976 والتي كانت أول اندلاع للعبة الفيديو بواسطة "ستيف جوبز Steve Jobs" أحد مؤسسي المستقبلي لشركة "آبل Apple".

وهذا التطور الواسع للولايات المتحدة الأمريكية في هذا المجال سرعان ما طعن من قبل اليابان، والتي صممت لعبة "غزاة الفضاء" الشهيرة سنة 1979، ولعبة "دونكاي كونغ DonKey Kong" في سنة 1981، ولعبة "باك مان Pac Man" سنة 1982، وقد أكدت شركة "نيبون Nipponne" التكنولوجية عام 1983 مع الدائرة الوطنية للتوظيف NES لـ"نينتاندو Nintendo" على أول وحدة التحكم بسعة 8 بايت والذي أشاع ألعاب الفيديو مثل: "سوبر ماريو بروس Super Mario Bros" أو "زيلدا Zelda".[2]

في وقت مبكر من سنة 1980 مع التطور التكنولوجي للكمبيوتر الآلي العائلي وأجهزة الحواسيب الشخصية، طرحت منصات قاعدية جديدة للألعاب، فبموجب هذا التطور ولدت أنواع جديدة من الألعاب كألعاب المغامرات وألعاب المحاكاة والألعاب الإستراتيجية والتي لابد أن تعتمد لاحقا على جهاز الكمبيوتر، فنذكر من بين أهم هذه الألعاب: لعبة "كومودور 64"، لعبة 81ZX لسنكلير، والحزب الشيوعي الصيني 464 "Amstrad". لـ على الرغم من الأزمة العالمية التي أصابت الاقتصاد العالمي

[1] عماد مكاوي حسن ،تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، الطبعة الأولى، الدار المصرية اللبنانية، قاهرة، مصر ،1993، ص 192-193.

[2] عماد مكاوي حسن ،مرجع سابق، ص 193.

في عام 1984، فإن صناعة ألعاب الفيديو لا تزال في أوج رواجها في ظل قيادة "البلايستايشن Playstation" لشركة "سوني Sony" لسوق الألعاب ،إضافة إلى وحدات التحكم الجديدة "لسيغا Sega" و"نينتندو Nintendo" وفيما بعد "مايكروسوفت Microsoft". فمن خلال التركيز على التصغير، ألقى"نينتندو Nintendo" نجاحا باهرا مع وحدة التحكم اليدوي لألعاب الأطفال الخاصة بالجيب.

أما في أواخر سنة 1990 فقد وصلت سعة وحدات التحكم إلى 128 بايت، مثل "دريم كاست Dreamcast" "لسيغا Sega" و"بلايستايشن 2 Playstation" لـ"سوني Sony" و"جيم كيوب GameCube" لـ"نينتندو Nintendo" و"إكس بوكس Xbox" لـ"مايكروسوفت Microsoft"، إضافة إلى بطاقات الرسومات ذات الثلاث أبعاد والتي هي دائما أقوى أجهزة الكمبيوتر والألعاب فيها تصبح أكثر واقعية، سواء من حيث الرسومات أو من حيث الذكاء الاصطناعي للشخصيات.

وبهذا لقت هذه الألعاب رواجا كبير وشعبية كبيرة في جميع أنحاء العالم ابتداء من رواجها الكبير في بلد المصنع لها ويرجع هذا إلى محاكاة هذه الألعاب للواقع الشبه الخيالي وتجسيدها للوقت الحقيقي ومحاولتها لإعادة إنتاج الواقع التاريخي، كما أنها تأتي دائما بشخصيات خيالية جديدة تدخلها في الحياة الاجتماعية ،إضافة إلى أن هذه الألعاب تتميز بالطابع التعليمي والتثقيفي والرياضي أيضا، مما يجعلها تناسب جميع الفئات العمرية للأطفال والمراهقين وحتى الكبار.

في أوائل القرن الواحد والعشرين أصبحت صناعة ألعاب الفيديو صناعة مزدهرة وتمكنت من صناعة الترفيه الذي ولد المزيد من الأرباح أكثر من السينما بحد ذاتها، فأصبح بعالم ألعاب الفيديو نجومه الخاصة به مثل: "لارا كروفت Lara Croft" و"ماريو Mario" و"زيلدا Zelda"، كما أصبح لعالم ألعاب الفيديو أيضا مجلات وبرامج تلفزيونية خاصة به، وحتى معارض وصالونات دولية، مثل معرض "MEDPI" أو النظام الأوروبي. [1]

في مطلع هذا القرن الحادي والعشرين، أصبحت "حرب" وحدات التحكم وأجهزة ألعاب الفيديو أكثر تنافسا من أي وقت مضى بين عمالقة صناعة ألعاب الفيديو ووحداتها بين شركات الولايات المتحدة الأمريكية (مايكروسوفت Microsoft وإكس بوكس Xbox) والشركات اليابانية (سوني Sony وبلايستايشن Playstation، نينتندو Nintendo وجيم كيوب GameCube، سيغا Sega ودريم كاست Dreamcast)، وخاصة وأن صناعة ألعاب الفيديو الآن أصبحت تولد المزيد من الأرباح أكثر من الصناعة السينمائية.

أما في أواخر سنة 2005 فقد تم تسويق وحدة التحكم "إكس بوكس 360 Xbox" لشركة "ميكروسوفت Microsoft" وذلك لأنها لم تعد مجرد لعبة فيديو عادية، بل أصبحت ذات امتيازات خاصة

[1] عماد مكاوي حسن ،مرجع سابق، ص 193.

كالاتصال بشبكة الأنترنيت واللعب على الأنترنيت مع لاعبين آخرين ومشاهدة الأفلام والاستماع للموسيقى، وحتى توصيلالكاميرا الرقمية والأجهزة الإلكترونية المحمولة الأخرى.[1]

3.أنواع ألعاب الفيديو وخصائصها:

يحمل تصنيف أنواع ألعاب الفيديو نوعا من الاختلاف بين الباحثين، فمنهم من قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص وإمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، فنجدها إن لم تكن متشابهة في القواعد فهي تتشابه في الأهداف، وهذه الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الذكاء وألعاب التدريب.

أ- ألعاب الحركة: إن ظهور ألعاب الحركة تزامن مع ظهور ألعاب ممثلة في أجهزة ثابتة، فهذه الألعاب الأولى من نوعها التي عرفت شعبية كبيرة في أوساط الشباب نجدها في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية (حدائق التسلية)، مثلا باستعمال مضارب التنس (الكرة الممثلة بمربع كانت موجودة على اللعب ذات العلامة أتاري ATARIS) ثم (تيتري TITRI)، ومؤخرا سلسلة "ماك مان Pac Man" و"ماريو Mario"، هذه الألعاب تركز على التحكم في الحركة ومن خصائصها التتابع في اختبار السرعة، واللياقة، حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة. فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية، الأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز، جري، انحناء، انقلاب...الخ.

ب – ألعاب الذكاء: وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية وهي:

1) ألعاب المغامرات والتفكير.
2) ألعاب ذات طابع إستراتيجي اقتصادي.
3) ألعاب ذات طابع إستراتيجي عسكري.
4) ألعاب تقليدية.[2]

1) ألعاب المغامرات والتفكير: من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات ،حيث أن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة.

[1] Jeux électroniques, **Microsoft encarta, encyclopédie 2008**, CD-ROM, Microsoft corporation 1993-2007.

[2] كهينة علواش ،معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام ،قسم علوم الإعلام والاتصال، سنة 2006-2007، ص 138.

كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم، التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة تضفي عليها طابع التشويق.

2) الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية: نجدها تشابه ألعاب التدريب حين يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن وإنشائها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث أن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان المدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة، صناعة...الخ، الهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها، حيث أن المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية إذا كان في حالة توازن تساهم في ازدهار المدينة. فألعاب الاستراتيجيات الاقتصادية تعطي كذلك الفرصة لاختبار ردود أفعال النمو غير العقلاني الصناعات، مع الإفراط في الجباية.

3) ألعاب إستراتيجية الحرب: من أشهرها لعبة "أوربان أسولت Urban Asault" من إنتاج شركة "ميكروسوفت Microsoft"، "ستار كرافت Star Craft" من إنتاج أنظمة بليزار. كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر وكأنه خليفة نابليون من أجل الفوز، حيث وجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات القدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية، حيث أنه وعلى غرار مثيلاتها الاقتصادية وجب توفر مستوى متميز يتمتع بذكاء خارق أكثر منه في الاقتصاد حيث يجد نفسه أمام خيارات وجب عليه اتخاذ قرارات صائبة في زمن استعجالي حيث يمثل عامل السرعة في الاستيعاب السند الأساسي لدى المستعمل (اللاعب). [1]

4) الألعاب التقليدية: نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام الآلي مثل لعبة الأوراق، لعبة المحرف (Démineur) البعض منها نجده في نظام "الويندوز Windows" حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين.

ج- ألعاب التدريب: هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم، السلة، التنس، سباق السيارات، ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات لعبة "Flysimulation" مثلا، هي لعبة من إنتاج شركة "ميكروسوفت Microsoft" ومن أشهر وأقدم ألعابها، حيث أن الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقية، أمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة أساس نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود، العلو، سرعة الرياح، الاتجاه...الخ، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني.

[1] كهينة علواش ، مرجع سابق، ص 139.

هذه الألعاب تجد مصغاها لدى اللاعبين الراغبين في التعلم مثل ألعاب قيادة السيارات، سباق السيارات، قيادةالطائرات....الخ. كما تجدر الإشارة إلى استعمال هذه الألعاب مع إدخال تعديلات خاصة لإضفاء الطابع العسكري المخصص لتدريب الطيارين لكن الهدف يختلف، حيث أن دور هذه الأخيرة لا علاقة له مع التأثير سواء إيجابيا أو سلبيا على مستعمليه.[1]

كما يقدم "ستيفان ناتكين Stéphane Natkin" تصنيفا لألعاب الفيديو آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وبهذا فأن هنالك نوعان من ألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

1. الألعاب التي تمارس من لاعب واحد: وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة ،وضمن هذه الألعاب تتدرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الذكاء بكل تفرعاتها وألعاب التدريب.

2. الألعاب المتعددة اللاعبين: وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وذلك إن الألعاب التعاونية هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، كما يمكن أن تكون هذه الألعاب المتعددة اللاعبين ألعابا تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض.[2]

من خصائص ألعاب الفيديو أيضا أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والإتحاد العام، وتقوي المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه وتزيد من قدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجهه، إضافة إلى أنها تكسبه زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة، وحتى القوة والعزيمة التي تمدها بعض الألعاب القتالية، والشيء الأساسي الذي لا يمكن تناسيه في خصائص ألعاب الفيديو أنها تستعمل التكنولوجيات الحديثة، فهي المنتوجات رقمية إلكترونية متطورة تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي الصناعي، أما من الجانب الاجتماعي فالشيء الملفت للنظر هو استعمال هذه الألعاب في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الإدراكية.

[1] كهينة علواش ،المرجع السابق، ص 140.

[2] أحمد فلاق ،المرجع السابق، ص 110.

خلاصـــة :

وبهذا نكون قد تطرقنا في هذا الفصل إلى كل من ماهية اللعب وألعاب الفيديو ،والتي سمحت لنا بتقديم حوصلة حول كل ما يتعلق بالطفل وعلاقته باللعب ومدى أهميته في حياته اليومية، وذلك بالإعتماد على النظريات المختلفة للعب ومختلف أنواعه ووظائفه، وهذا ما يفسر لنا اقتناء الطفل للألعاب الالكترونية حسب احتياجاته النفسية وحسب متطلباته العمرية.

كما تطرقنا في هذا الفصل أيضا إلى ماهية ألعاب الفيديو لكونها سمحت لنا بفهم هذه الوسيلة وتقنيات عملها وصناعتها، وذلك من خلال استعراضنا لنشأة ألعاب الفيديو والتعريف بهذه الوسيلة الترفيهية وذكر أهم خصائصها وأنواعها. وهذا ما أعطى لنا نظرة مبدئية وأولية لألعاب الفيديو وظروف نشأتها وأنواعها ووحداتها، والتي ستفسر لنا عمل الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الممارس ومعرفة واقعها وأهم التطورات فيها.

وهذا يجعلنا نخلص إلى أن صناعة ألعاب الفيديو هي صناعة مزدهرة، تتطور بشكل مطرد إلى الحد الذي صارت تنافس فيه صناعات عريقة ومتجذرة في المجتمعات المتقدمة من مثل صناعة السينما. ويعود الفضل في ذلك بالدرجة الأولى إلى التطور المستمر للتكنولوجيات التي لا تتوقف عن تحسين نوعية ألعاب الفيديو ومفاجأة المستهلك، غير أن هذه الصناعة تبقى محتكرة من طرف شركات بعينها تستحوذ على حصة الأسد من هذا السوق.

الفصل الثاني:

الألعـــاب الإلكترونيـــة وتـأثيرها على المجتمع

تمهيد:

في بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال، عرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية Electronic Games وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث، سيما وأنها مازالت حديثة ولم يتم التصدي لها بالبحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالتها التوبوية، وتأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام، ولقد أثارت هذه الألعاب وما زالت الاختلافات حول الدور التوبوي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة على الفرد وعلى اللاعب، حيث يذهب "دي بونو De Bono" إلى أن "عملية" اللعب أهم بكثير جدا من المحتوى، فإنه يمتلكنا إحساس بأن ممارسة مهارات اللعبة سوف تنمي مهارات التفكير. إنه لصحيح إلى حد بعيد، بأن مواقف الألعاب توفر فرصة لممارسة مجال من المهارات أوسع بكثير جدا مما توفره الموضوعات ذات المحتوى، ففي اللعبة هناك أمر ما يحدث طيلة الوقت، بوسع تفكيرك أن أمورا مثل الإستيراتيجية والتخطيط واتخاذ القرار تعد جزءا متمما لغالبية الألعاب ،وبعدما تتعرف على قواعد اللعبة تصبح المعرفة أقل أهمية بكثير جدا من مهارة التفكير، ويتعين على هذه الأمور جميعا أن تجعل من موقف الألعاب موقفا مثاليا لتنمية مهارات التفكير.

وبهذا فسنتطرق في هذا الفصل إلى ماهية الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال مختلف التعريفات التي استخلصها الباحثون في هذا المجال، و ندرس تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

المبحث الأول : مفهوم الألعاب الإلكترونية

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة » Floppy Disk « إلى القرص المدمج » CD « إلى شبكة الأنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت.[1]

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة.

ولقد أشار "جونز Jones" إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى: ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة وألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال. عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، بشكل عام هناك سبع فئات تنتظم فيها ألعاب الفيديو وهي:

1. ألعاب الحركة Action games: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.
2. ألعاب الإستراتيجية Strategy games: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
3. ألعاب المغامرة Adventure games: وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

[1] مها أحمد جبرحسني ،الألعاب الشحروري، الإلكترونيةالألعاب، الإلكنظرة أكثرترونية في جدية، منعصر العولمة، ما لها وما عليها، http://www.swalif.net اطلع المرجع عليه السابقيوم ،03ص-4607.- 2010، على الساعة 55.12.

4. ألعاب لعب الدور Role play games: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.
5. ألعاب الرياضة Sports games: تشبه الإستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.
6. الألعاب المحاكاة Simulatios games: تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.
7. الألعاب القديمة Classic games: معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعليمية.

هذه النظم ستسهل تبادل الرسائل مؤدية إلى أوسع اتصال بين الأشخاص الذين يشتركون معا في أي اهتمام أو أية هواية معينة، وهذا سيساعد على تكوين جمعيات وأندية ينتمي إليها أعضاء لا يلقي أحدهم بالآخر على الإطلاق ولكنهم يتبادلون بكل سهولة وفي أي وقت الرسائل والمعلومات والأفكار والآراء، أما أصحاب الفذة التي تتطلب مواهب نادرة فقد يحققون اتصالات سهلة وسريعة بزملاء لهم يشاركونهم حماستهم ولو كانوا في أي مكان من العالم، وليس كما هو الحال الآن عندما تتقطع أسباب الاتصال بعوائق تافهة مثل بعد المسافة أو عدم توافر البيئة الملائمة للاتصال، كيف يمكننا أن نقوم الآن تأثير مثل هذه الجمعيات والنوادي ذات الاهتمامات الخاصة النادرة على المجتمع ككل، وهي عادة اهتمامات تتجاوز حدود الأوطان؟ يجدر بنا أن نبدي ملاحظة في هذا الصدد وهي أن أجهزة الاتصال والإعلام إذا كانت حتى الآن بالضرورة منتجات تدخل المرور على أكبر عدد من المشتركين فيها فإن هذه الشبكة من الاتصالات الكمبيوترية ستمد الخبير المتخصص بحاجته، وبالتالي تعزز الاتجاه نحو الفردية بدلا من الاتجاه نحو الشمولية.[1]

فجهاز الألعاب الإلكترونية هو حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له وهو جهاز ذو مواصفات عالية كفاءة بالغة الجودة، يتكون هذا الجهاز من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، لكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما تكون سعرها مرتفعا، ويشتري الناس أجهزة ألعاب إلكترونية ولا يشترون حاسبات شخصية يمارسون عليها لعدة أسباب منها:

- أجهزة الألعاب الإلكترونية عادة ما تكون أقل سعرا فغالبا ما يقل ثمنها عن 150 دولار للأجهزة الحديثة.

[1] محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي، الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، الطبعة الأولى، دار الفكر،عمان الأردن 2007، ص 211-212.

- لن تنتظر فترة طويلة لكي تبدأ في استخدام اللعبة التي تريدها وذلك كما يحدث مع الحاسب الشخصي الذي ننتظره حتى ينتهي من تحميل نظام النوافذ.
- لأن هذه الأجهزة مصممة تكون جزء من أجهزة الترفيه المنزلية لذلك نجد أنه من السهل توصيلها بجهاز التليفزيون والأجهزة ليس بنفس السهولة.
- لا توجد بها القيود على الاستخدام كما هو الحال مع الحاسب الشخصي الذي يلزم لتشغيل بعض الألعاب عليه أن يكون كارت الصوت والشاشة بمواصفات معينة أو يثبت على الحاسب برنامج معين مثل DirectX على سبيل المثال، إذا لم توجد هذه المواصفات على الحاسب فإن اللعبة لن تعمل.
- مصممو الألعاب الإلكترونية يعملون بشكل دقيق مواصفات الجهاز الذي ستعمل عليه ألعابهم ولذلك يصممونها بشكل متوافق تماما معها، بعكس الألعاب الإلكترونية على الحاسبات الشخصية فمن الممكن أن يتم تغشيلها على أجهزة بمواصفات متعددة ومختلفة.
- أجهزة الألعاب الإلكترونية مصممة بحيث تسمح لأكثر من لاعب بالمشاركة في اللعبة بينما الألعاب الإلكترونية على الحاسب الشخصي مصممة لشخص واحد ومن النادر أن تجد لعبة يشترك فيها أكثر من لاعب على نفس الحاسب الشخصي.[1]

فالألعاب الإلكترونية أو ألعاب الحاسوب أو ألعاب الشبكة هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة ألعاب الفيديو حيث تعرض في التليفزيون بعد إيصال الجاهز به. فجهاز الإدخال في الألعاب الإلكترونية هو عادة عصا التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك، فالألعاب الإلكترونية أيضا يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة تتوصل بالتليفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب المحمول.[2]

وقد أثارت الألعاب الإلكترونية عبر شبكة الأنترنيت ضجة كبيرة فهي على مستوى رفيع جدا، حيث أصبحت الصورة فيها ثلاثية الأبعاد وتجسمت الأشكال والأصوات لتحاكي الواقع، لدرجة الاعتقاد بأن ما تقوم به عمل حقيقي على أرض الواقع، لا لعبة افتراضية.[3]

هذه الخصائص هي ما جعلت الأطفال يتعلقون بالألعاب الإلكترونية بشكل كبير جدا، وهذه الأخيرة تشهد يوميا تطورا سريعا في الصوت والصورة، وتستقطب الملايين من الزائرين لمواقعها وحتى من الكبار الذين كانوا في وقت سابق يشعرون بالخجل إذا ما شوهدوا يلعبون لعبة ما، وأكثر من ذلك قدمت

---

[1] ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتاريخها ،مجلة لغة العصر ،العدد97، ديسمبر2008، مصر ،ص98.

[2] لعبة الفيديو، موسوعة ويكيبيديا الحرة، من http://ar.wikipedia.org/wiki/ اطلع علىه يوم 03-07-2010، على الساعة 55.11.

[3] محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي، المرجع السابق، ص 215.

التكنولوجيا الجديدة لعبا خاصة حتى بالكبار، تحاكي اهتماماتهم، فتساوى الطفل والكبير أمام ألعاب الأنترنيت.

هذه الألعاب قد نجدها على الشبكة On Line، وقد نجدها عبر أقراص مضغوطة Off Line، غير أن الأطفال يفضلون ممارستها عبر الشبكة، تفاديا لحمل الأقراص المضغوطة معهم في كل مكان، ولكسب أكبر قدر من الألعاب المتوفر في الأنترنيت، مع تحصيل التعديلات الطارئة عليها،وهو ما قد لا توفره الأقراص المضغوطة مباشرة، عكس الأنترنيت.[1]

وبموجب هذه الألعاب الإلكترونية فقد استطاع الطفل أن يقضي جزءا من وقت فراغه دون خوف أو قلق عليه، فيمارس ألعابا شيقة كالألعاب الرياضية، وألعاب الذاكرة وتنشيط الفكر وألعاب التفكير الإبداعي ،فللألعاب الإلكترونية جوانب إيجابية في تنمية مهارات الدقة والمتابعة والتركيز.

ويعد التربويون اللعبة التي لا تحقق شروط النمو بجوانبه المختلفة هي لعبة غير صحية، ولا سليمة لأن الطفل كي يحقق تجربة الحياة بكل معانيها من خلال اللعب لابد أن يحقق اللعبة له النمو في جميع الجوانب الروحية والخلقية والنفسية والاجتماعية والجسمية الحركية والعقلية، وتنصح الدكتورة "بولاليفاين" العالمة النفسية بجامعة "ميامي" الوالدين أن يتركوا أطفالهم يمارسوا اللعب التلقائي، فهذه النوعية من اللعب تجعل الأطفال ينفسون عن طاقاتهم الكامنة بصورة صحيحة وسليمة وسريعة.

إن عقل الطفل يعمل مع اللعب ويحدث ذلك بشكل غير ملحوظ مثلما يحدث في الأفعال غير الإرادية التي لا تقع تحت سيطرة التفكير، فالعودة إلى التلقائية لنمو العقل من اللعب أمر ضروري وخاصة في المراحل الأولى لنمو الطفل.

كما أن هذه الألعاب الإلكترونية تعد الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة سواء في الحاضر أو المستقبل، كما أنها تجعل الطفل مسؤول عن نفسه أثناء اللعب ولا يحتاج لمراقبة الآخرين، وهذا الأمر ينطوي على آثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية والاجتماعية والنفسية،[2] إضافة إلى أن هذه الألعاب تحسن براعة الطفل أو اللاعب وثقافته الحاسوبية ومهاراته التكنولوجية، وتزوده بالخبرات الإفتراضية والأكثر واقعية، إلى جانب أنها تؤدي إلى حدوث التعلم العرضي Incidental Learning مستقلا عن المعلم وربما دون علم المتعلم نفسه، كما أنها تجعل الغامض أكثر وضوحا وتساعد العقل أو الدماغ والجسم البشري بصفة عامة على تعلم كيفية حل المشكلات وإنجاز المهمات.

ويرى بعض العلماء أن الألعاب الإلكترونية تنمي المهارات الذهنية وتزيد من قدرة اللاعبين على التفكير المنهجي المنظم وتحثهم على التفكير المجرد، وتجعلهم أكثر إدراكا للكيفية التي يفكرون ويتعلمون

---

[1] شفيق ليكوفان، الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة **2009**، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص مجتمع المعلومات ،2008-2009، ص 95.

[2] فضل سلامة ،سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن ،2006، ص 164.

بها.[1] كما يعتبر معظم التربويين والنفسيين تشجيع الطفل على اللعب بهذه الألعاب جزءا لا يتجزأ من الطب الوقائي ،وبالتالي فإن اللعب هو حق أساسي لكل طفل مهما تكن الظروف، فذلك هو بداية لمزيد من المساواة التي تكتمل إلا بتهيئة فرصة اللعب للطفل.

إن أساس المشكلة يتمثل في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب الإلكترونية، فهي لا تستطيع أن تحدد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه. وبهذا فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسبا للطفل في عمره ،ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته البدنية والنفسية والاجتماعية، كما أنه لابد من تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم يقضي باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، وألا يكون اللعب بها إلى بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية.[2]

من كل ما سبق يتضح أن الألعاب التكنولوجية وشبكة الأنترنيت بما فيها من شبكات اجتماعية تشهد إقبالا كاسحا مثل: موقع الفايس بوك هي وليدة مجتمع لديه منظومة متكاملة يعيش فيها الطفل الغربي ولا يمارس الألعاب فقط بل كذلك يستمتع بتداول المعلومات في حرية وشفافية. فالمجتمعات الغربية ديموقراطية تتيح لأي فرد بمن فيهم الشباب والأطفال الولوج إلى عالم المعرفة في أنقى صورتها دون قيود أو حجب للمعلومات.

والحقيقة أنه في عالمنا العربي ومنذ نهاية الثمانينات من القرن الماضي عرف أطفال وشباب العالم العربي بعض الألعاب البدائية الصغيرة على البلاي ستايشن والكمبيوتر، ولكن كان ذلك في دوائر صغيرة جدا وعلى استحياء، حتى حدث الانفجار الكبير وازدادت أعداد الكمبيوتر في المنازل والمدارس ووصلت إلى النوادي ومراكز الشباب في مصر، لكن هل زيادة أعداد أجهزة الكمبيوتر والمتعاملين معها تعني أننا دخلنا عصر المعلومات وعالم المعرفة؟ أم أن شبابنا وأطفالنا يستخدمون هذه الوسائل في التسلية وقتل الوقت وليس أوقات الفراغ؟

لقد عاش أطفالنا وشبابنا مع ألعاب تعبر عن بيئة غير بيئتهم وعن ظروف غير ظروفهم، وإذا كان المجتمع الذي أفرز هذه الألعاب قد وضع القواعد والمحاذير التي يجب أن تتوافر في التعامل مع هذه الألعاب، خاصة المرحلة العمرية، فإن الحال مختلف تماما مع العالم العربي، لأنه مع تفشي الأمية بين الأهل وخاصة الأمهات،[3] يتعامل الطفل دون أدنى وعي أو توجيه مع هذه الألعاب بلا حسابات للقوت ولا معايير سنية ولا أي مراقبة من أي نوع حيث إن الأقلية هي التي تملك أجهزة بلاي ستايشن في منازلها

---

[1] مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، المرجع السابق، ص11.

[2] فضل سلامة ،المرجع السابق، ص 165.

[3] فاطمة المعدول، فاطمة المعدول، شبابنا والحياة الافتراضية ،الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد 82، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية 2010، ص 15.

أي يمكن أن يوجد لديها بعض الرقابة أو المشاركة من الأهل، أما الأغلبية فتمارس هذه الألعاب في نوادي فيديو ومقاهي الأنترنيت دون أي رقابة، خاصة أن أصحاب هذه الأندية والمقاهي ينحصر دورهم عادة في جمع الأموال فقط.

والمؤسف أنه لا توجد حتى الآن أبحاث أو إحصائيات عن عدد الساعات التي يقضيها الشباب العربي أو الأطفال أمام هذه الأجهزة لممارسة الألعاب ولا أهم الألعاب والمواقع الإلكترونية التي يفضلونها. ولكن نتيجة المشاهد والمتابعة الميدانية في العمل ومراكز الفيديو ومقاهي الأنترنيت وكذلك بعض المشاهدات العائلية ،توضح أن الجميع يكاد يجزم بأن الطفل والشباب العربي يمارسان هذه الألعاب ساعات تفوق نظيرهما الغربي بكثير، حيث وسائل المتعة محدودة في بعض البلدان ومعدومة في بلدان أخرى، وأن وجدت فهي لا تشبع المراهقين والشباب اليافع، لأن الاهتمام يكون في العادة بالمرحلة العمرية الصغيرة.

أهم الألعاب: أهم الألعاب التي يمارسها الأطفال والشباب العربي، تتضمن ألعاب السيارات والحروب وألعاب الكرة وغيرها.

أولا: كرة القدم: تنفرد لعبة كرة القدم (فيفا) بشعبية جارفة، حيث شعبيتها جاءت من شعبية كرة القدم الحقيقية، علاوة على محاكاتها لكل ألعاب كرة القدم في العالم، حيث تتضمن ما يلي:

1. تشتمل هذه اللعبة منتجات العالم ومن المرات ضمنها بالطبع بعض المنتخبات العربية الحقيقية، وهي من المرات القليلة التي تصور فيها الألعاب العربي المسلم في صورة حقيقية طبيعية بعيدا عن الصورة النمطية التقليدية التي تصوره بشكل إرهابي أو محارب مهزوم حتى إذا لم يحدث حوار مباشر يعبر عن ذلك، حيث تعوض الحوار بدلالات بصرية عديدة مثل الملابس الفضفاضة، أغطية الرأس، لون البشرة أو البيئة المحيطة.[1]

2. تشمل كذلك دوري البلاد الكبيرة مثل الدوري الإنجليزي والإيطالي والإسباني وغيرها، إضافة إلى دوري الدرجة الأولى والثانية في تلك البلاد.

3. تحاكي الواقع في الملابس والتصرفات والبيئة، حتى اللاعب الذي يجيد التسديد برأسه في المباراة الحقيقية مثلا نجده يفعل الشيء نفسه في اللعبة، مما يعطي الشاب والطفل المصداقية كاملة.

4. يستطيع الطفل أو الشاب أن يلعب هذه اللعبة بمفرده، أو مع خصم واحد أو مجموعة.

5. يستطيع أن يختار لنفسه إما أن يكون لاعبا ضمن ضمن فريق أو أن يكون مدربا يضع الخطط ويقوم بتنفيذها في الملعب.

[1] فاطمة المعدول ،المرجع السابق، ص 16.

من هنا يتضح أن هذه اللعبة حياة كاملة قد يعيش فيها اللاعب الشاب أو الطفل فيعوض خيبات أمله في منتخب بلاده، أو تعثره هو ذاته حينما يلعب مباراة كرة قدم حقيقية، حيث يصبح اللعب الإفتراضي بديلا للعب الحقيقي والحياة الحقيقية.

ثانيا: الفايس بوك: بالرغم من عدم وجود معلومات كافية عن واقع العالم العربي السياسي والثقافي والإجتماعي، نتيجة غياب الديموقراطية وعدم الشفافية، فإن الفايس بوك أصبح متنفسا سياسيا شديد الأهمية للشباب، ولقد رأينا في مصر أن بعض الشباب قد دعوا إلى إضرابات وثورات واعتصامات احتجاجية وقاموا بتنفيذها على أرض الواقع عن طريق هذا الموقع مما أحرج الحكومة ووضعها في موقف لم تألفه من قبل.[1]

ولكن على موقع الفايس بوك نفسه هناك نموذج للعبة أراها مثالا جيدا للحياة الإفتراضية التي يعيشها الطفل والشباب العربي، وهي اللعبة المعروفة بإسم (المزرعة)، هذه اللعبة هي الأعلى تقريبا بالنسبة لعدد المشتركين في العالم، حيث يشترك فيها حوالي 80 مليون مشترك، ولم لا وهي تمنح أحلاما كثيرة للشباب خاصة حلم اقتناء الأرض وما عليها. فالمزرعة تحتوي على كل ما في المزارع الحقيقية ولكن بشكل جميل دون بعوض ولا ذباب ولا رائحة بهائم أو متاعب للزرع والحرث والحصاد، إنها لعبة تبدو بسيطة ولكن فيها مستويات من اللعب والتفكير وتتلخص خطواتها في الآتي:

1. يأخذ المشترك نقودا وأرضا وبذور عبارة عن هدايا مجانية.
2. يبدأ المشترك في العمل، حيث يزرع ويدرس ويحصد ويحتاج إلى أموال مرة أخرى.
3. يستطيع أكبر مساحة ممكنة من الأراضي ويجتهد حتى يصعد إلى المستوى الأعلى، فكلما عمل اكتسب خبرة وكلما اكتسب خبرة وحصد، مما يدفعه لأن يأخذ أموالا مرة أخرى ويصعد مرة أخرى.
4. يواجد المشترك مطبات تجعله يخسر نقودا افتراضية.
5. هكذا يظل يشترى ويبيع من النقود الإفتراضية إلى أن يصل إلى مرحلة الإدمان، وتكون نقوده الإفتراضية قد انتهت.
6. حينئذ يبدأ المشترك في الصرف من النقود الحقيقية، وهكذا يعيش الشاب أو الشابة في الوهم والحياة الإفتراضية التي لا يستطيع أن يبتعد عنها أبدا، لأنه يلتقي فيها بأصدقاء جدد يتعرف عليهم ،ويشاركونه حبا لمزرعته ويرسلون له الهدايا التي تكون أحيانا ثمينة جدا مثل قصر أو شجرة نادرة.

وقد أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب أن هذه اللعبة بالذات تسبب الإدمان الشديد لأعداد كثيرة من الشباب بل من الكبار الناضجين أيضا.

[1] فاطمة المعدول ،المرجع السابق، ص 17.

المبحث الثاني : تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو، حاسوب، أنترنيت، الهاتف المحمول" باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت...الخ، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والايجابي على الأطفال، منها بحث د. دوجلاس D.douglas A.gentile في 2004 كما أن هناك أبحاثا عديدة تناولت هذا الموضوع يمكن أن نستخلص منها ما يلي:

الآثار الايجابية: [1]

1. أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للأطفال واليافعين إحساسا بالإنجاز.
2. تنمي قدراتهم المعرفية.
3. تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية.
4. تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة.

الآثار السلبية:

1. إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.
2. الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية.
3. تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي.
4. التأثير في الذاكرة اللفظية.
5. في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه.
6. زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض.

لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للحيرة هل يلعب الأطفال أم يمنعون من اللعب؟ هل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم أنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار؟[2] وسنتناول فيما يلي تأثير تلك الألعاب الإلكترونية على الطفل والمراهق بصفة خاصة وعلى المجتمع بصفة عامة والذي يتمثل فيما يلي:

---

[1] فاطمة المعدول ،المرجع السابق، ص 18.

[2] مها حسني الشحروري ،الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، المرجع السابق، ص 67.

1. التأثير الصحي: كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: استنفاذ طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات.

وبهذا فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتابعيات هذه الألعاب خصوصاً عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم، ولقد أثبتت الإحصاءات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة أن آثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل، تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب، وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب الإلكترونية من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشعاعات وذبذبات على جسم الطفل، وما يصاحب ذلك لاحقاً من تهيئات وأحلام مفزعة أثناء الليل لبعض الأطفال خصوصا تلك الألعاب ،والقصص، والمشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدمجة تؤدي أيضا إلى أطلقا العنان لخيال الطفل في أمور متناقضة.[1]

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، وقد وجدت بعض الدراسات بأن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وأن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية و تميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب "Nintendo" وقورن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذي يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب.[2]

---

[1] تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل ،موسوعة دهشة، من = http://www.dahsha.com أطلع عليه يوم 22-08- 2009، على الساعة 00:11.

[2] مها حسني الشحروري ،الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، المرجع السابق، ص 71.

كما أظهرت نتائج الدراسات أيضا أن اللعب بالألعاب الإلكترونية لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة، ونوبات متكررة من التوتر، وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال ،كما أن اللعب بألعاب العنف تزيد من الإثارة الفيزيولوجية وضربات القلب وضغط الدم.

كما تؤثر هذه الألعاب سلبا على صحة الأطفال، إذ يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، هذا ما أكدته الدكتورة إلهام حسين أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة لها، وأضافت أيضا أن من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث اشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر، و كذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية ،فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء، فيتعود على الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم.

من سلبيات هذه الألعاب أيضا ما أكدته دراسة نشرت نتائجها مؤخرا أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر، فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جراما إلى 60 كيلو جراما، كما أن هناك انخفاضا حادا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي 10 سنوات في عام 1985 كانوا قادرين على الركض لمسافة 6.1 كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز 14.8 دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أن الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعا نادرا من الصرع، وأن الأطفال أكثر عرضة للإصابة بهذا المرض. فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية 700 طفل بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحركة، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات صرع فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1% من مجموع سكان أي دولة.[1]

أما بالنسبة للجوانب الإيجابية لهذه الألعاب الإلكترونية على الصحة الفرد، فقد عملت الكثير من الأجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين، وذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركات افتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد، وتتجسد هذه الحركات في اللعبة وعلى شاشة العارضة التحكم وكأنها حقيقية ودون اللجوء إلى أداة التحكم للجهاز ،وهذه التقنيات الرياضية والصحية موجودة في عارضات التحكم الحديثة ذات التقنيات التكنولوجية العالية والمتطورة والرقمية عالية الوضوح والدقة، مما سمح للكثير من المدمنين على الألعاب الإلكترونية بتنشيط

[1] طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار،ركن الطفل ،مجلة المتميزة،العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425، من http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm أطلع عليه يوم 03-04-2010 على ساعة 10.30.

أجسامهم ودوراتهم الدموية والحفاظ على الرشاقة البدنية والحيوية الصحية، من جهة أخرى أظهرت دراسة حديثة أجرتها كلية الطب بجامعة "إنديانا" بولاية "بنسلفانيا" الأمريكية أن إدمان ألعاب الكمبيوتر والفيديو ربما يمثل شكلاً أكثر إمتاعاً وألفة للعلاج الطبيعي في أمراض مستعصية مثل: حالات الشلل الدماغي والتصلب العصبي المتعدد والمصابين بالجلطات، التي تحتاج إلى كثير من جلسات العلاج لتحسين حالاتهم الصحية، كما ذكر موقع "بي سي ورلد" المتخصص في مجال التقنية أن باحثي "إنديانا" طلبوا من ثلاثة من المرضى المراهقين تسلية أنفسهم أمام أجهزة ألعاب الفيديو لثلاثين دقيقة يومياً على مدار خمسة أيام بالأسبوع، وزودوا تلك الأجهزة بقفازات وأجهزة تسمح لهم بمراقبة التغييرات في صعوبات الألعاب والتحديات التي يواجهها المرضى أثناء اللعب.

وأشار الموقع إلى أن نتائج الألعاب أثبتت تفوقها على العلاج التقليدي خصوصاُ وأنها تعد أكثر إمتاعاً وسهولة بالنسبة للمرضى، حيث يؤدى المريض العلاج المطلوب منه أسبوعياً دون الحاجة إلى مغادرة منزله أو العلاج في إطار جدول مواعيد يحدده الطبيب، وفي نهاية الدراسة بدا على المرضى تحسناً ملحوظاً في قدراتهم على رفع الأشياء والإمساك والتحكم باستخدام أياديهم المصابة، وفي ذات السياق أثبت نظام علاجي تجريبي يعتمد على ألعاب الفيديو في علاج مرضى اضطراب عجز الانتباه وفرط الحركة من الأطفال نجاحاً مبشراً، حيث تمكن الأطفال من استعادة بعض من تركيزهم بمرور الوقت.

فالطفل في هذه الألعاب الإلكترونية يعمل على تطوير أساليب العنف فيها ليكون بطلا أكبر ويربح نقاطا أكثر، فنراه ينتقل من مستوى إلى مستوى أعلى في اللعبة وهو عمليا ينتقل من مستوى عنيف إلى مستوى أعلى من العنف، وخلال هذه العملية يختبر جميع التفاعلات التي يمر بها البطل وكأنها حقيقة واقعة، ويصبح هذا الأمر أكثر تأثيرا وتفاعل الطفل معه أكثر خطورة وخاصة في الآونة الأخيرة حينما بدأت الرسوم الكرتونية والخطوط التي تتكون منها تلك الألعاب، تتحول إلى صور لأشخاص حقيقيين وحتى بلدان حقيقية، وهذا ما جعل العنف عاملا أكثر تأثيرا في ذهن الطفل وسلوكه ويصبح الطفل بعد فترة أقل تحسسا تجاه العنف بشكل عام، فهو يمارسه ويمكن أن يسقطه على العالم الواقعي من حوله، مما قد يؤدي إلى ما يسميه التربويون "مرض العالم اللئيم Mean World Syndrome" وكذلك يمكن بل لقد حدث بالفعل، أن العديد من الأطفال قلدوا طرائق العنف المستخدمة في الألعاب كما فعلوا مع أبطال أفلامهم في حياتهم الواقعية، صحيح أن هناك جدلا حول تفاوت تأثير هذا الجانب على فئات من الأطفال، حيث أظهرت بعض الدراسات أن هذا التأثير يتفاوت بين الأطفال حسب واقعهم وظروفهم الاجتماعية فكانت أقل تأثيرا مع الأطفال الأكثر استقرارا وأمانا.

كما تبين الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب العنيف، على كل حال فإن الدراسات تؤكد أيضا أن الأطفال الذي يلعبون ألعابا تتسم بالعنف تتولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم، كما تبين في سلوكياتهم أقل إقبالا على المساعدة الاجتماعية. كما

أكدت عدد من الدراسات أن هناك ارتباطا بين اللعب بألعاب عنيفة وبين السلوك العدواني، بل أكدت دراسات حديثة أن الأطفال يمكن أن يتصرفوا بشكل عدواني بعد اللعب بلعبة تتسم بالعنف، و بينما يذكر أحد طلاب الدراسات العليا في لبنان والذي ولد في أوائل الثمانينات أي خلال فترة الحرب اللبنانية، بأن أفلام العنف وألعابها لا تؤثر علينا فنحن دائما نقارنها بالواقع الذي علمنا أن العنف يأتي من الأعداء ونحن ننبذه، ولكن هذه الأفلام أو الألعاب الإلكترونية لاشك بأنها توحي لنا بأفكار جديدة للعنف أكثر ذكاء وإبداعا.[1]

فمن بين أهم ألعاب العنف والعدوان الإلكترونية هناك خمسة من أكثر الألعاب الإلكترونية عنفا والتي تحمل رمز (M) Mature وهو رمز للعبين من البالغين الذين تزيد أعمارهم من 17 عاما وهي:

- لعبة الجندي المرتزق Soldier of Fortune للعب على الكمبيوتر وهي لعبة عنيفة جدا يتقمص فيها اللاعب دور الجندي المرتزق المأجور المدجج بأسلحة متنوعة يستطيع بواسطتها قطع الرؤوس والأطراف.
- لعبة الظلام المطبق Perfect Dark للعب على آلة "نينتاندو Nintendo" 64، ويلعبها اللاعب عبر عيون بطلتها وهي جاسوسة تتمكن من التغلغل نحو منظمة شريرة معادية وتحمل أسلحة متنوعة.
- لعبة مخلوقات الرعب Nightmare Creature 2، تلعب على أجهزة "كونامي، محطة ألعاب سوني"، وهي لعبة يمارس فيها القتل أشخاص مسيرون ومخلوقات الحية ومشاهدتها مخيفة ومليئة بمناظر الدماء تستخدم فيها السكاكين والسلاسل للقتل.
- لعبة ديكاتانا Daikatana" إيدوس أنترا كتيف" على الكمبيوتر وهي لعبة متعددة أي يمارسها أشخاص متعددون أو لاعب واحد يتجول في الزمن الغابر ويدمر عشرات الأعداء بمختلف الوسائل.
- لعبة بوستال بلاس Postal Plus "أر دبليو أس"، تلعب على الكمبيوتر وقد منعت من أكثر من 10 دول، لكنها تسوق داخل الولايات المتحدة الأمريكية وهي لعبة شخص في دائرة عمله داخل المدينة وهي لعبة مشابهة للعبة كرتون حول ساع البريد يقتل كل شخص في دائرة عمله داخل المدينة، منهم رجال الشرطة وموسيقيين.[2]

3. التأثير العلمي والتعليمي: في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بإضافة إلى الحاسبات المنزلية والأنترنيت بيئة هامة في حياة الأطفال، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم، هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء والأجداد وتلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف، ومع ذلك فإن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي Virtual Learning Enviromant فكرة مركزية في

[1] نجلاء نصيرة بشور، الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات ،المجلة التربوية، العدد 31، تشرين الثاني ،2004 الأردن،ص 51.

[2] نشأت صبوح، رمزية نعمان، سناء شطح ،المرجع السابق، ص 18.

المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والأنترنيت، والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهييء تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا. إن بيئات التعلم الإفتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها: المرونة Flexibility، والإنتشار Distrubution والتكيفية.[1] ويعتقد الباحث "جروس Gros" أن ثمة مجالا آخر غني بإمكانياته الكامنة في مجال التعليم والدافعية والإندماج التام للمتعلمين، هذا المجال هو عالم الألعاب الإلكترونية التي تشكل مصدر معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا الحالية.

لقد نجح الأطفال في دخول عالم الثقافة الرقمية من خلال الألعاب الرقمية Digital Games لقد اكتسبوا الثقافة الرقمية خلال اللعب غير الرسمي، وعليه فلا المدارس ولا المؤسسات التربوية الأخرى قد أولت هذا المجال الهام الأهمية التي يستحقها، كما أن تصميم الوسائط التعليمية المتعددة يتضمن الميزات التي تهييء لتفاعل المتعلمين مع التكنولوجيا.

إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب مثال جيد لدخولهم إلى عالم التكنولوجيا، فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات اتصالهم بالحاسوب، فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية والمهارات التي ستساعدهم للولوج إلى العالم الإفتراضي، إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلم من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم استراتيجيات وطرائق فاعله.[2]

4. التأثير الأخلاقي التوبوي: من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن ،وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم ،وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله.

أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهل هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبهات

[1] مها حسني الشحروري ،الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، المرجع السابق، ص 73.

[2] مها حسني الشحروري ،نفس المرجع، ص 74.

تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها.[1]

التأثير الاجتماعي: إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الإجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الإجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الإجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.[2]

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الإجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم الحفلات والإجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الإجتماعي هو التفكك الإجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين وإخوة والأخوات فيما بينهم.

5. التأثير العقائدي الديني: من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الإعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلا والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، بإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذه الألعاب.

كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريرا عن إحدى اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن

[1] إسماعيل حسين أبو زعنزنة، الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا ،مجلة الشقائق، العدد 61، سبتمبر 2002م، رجب 1423هـ ، ص 29.

[2] فضل سلامة ،المرجع السابق، ص 161.

الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك.

6. التأثير الثقافي: ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية الذي ألف اللعب بها، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالإستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والإستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقاءه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا شخصيا وثقافيا وفكريا وعلميا.

7. التأثير المادي الاقتصادي: وهذا الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فالأطفال بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم، يدفعون بأوليائهم ويجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، والتي تكون في مجملها أغلى بكثير عن الألعاب الإلكترونية الخاصة بالطراز القديم ،بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير المال والنقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيراً ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته، فبما أنها أجهزة باهظة الثمن فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، و بهذا نكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا.

وقد استشعر المجتمع الغربي الخطر من ألعاب الكمبيوتر وآثارها السلبية فاجتمعت رابطة شركات البرمجيات الرقمية لوضع تصنيف للألعاب والموضوعات التي تتناولها، يتضمن توصية بالعمر المناسب لكل لعبة مقدمة إلى الطفل وكذلك شرح محتواها.[1] كما أنشأ جهاز التنظيم الذاتي (أسرب) عام 1993

[1] فاطمة المعدول ،المرجع السابق، ص 13.

مستويات متدرجة لممارسة هذا الألعاب، ووضع تصنيف عالمي ليكون مرشدا للأهالي عند شرائها وكذلك للمدربين والمعملين وهو كالتالي:

أ – الطفولة المبكرة يرمز لها برمز (Ec) وهي تبدأ من الثالثة ويكون مع الطفل مرافق أكبر سنا وتحتوي هذه الألعاب على مواد بسيطة دون كلمات لتناسب هذه المرحلة.

ب – الألعاب للسن الأكبر من 6 سنوات ويرمز لها بحرف (E) وتحتوي على رسوم متحركة بسيطة ،ويستخدم الخيال أو العنف بحرص شديد وبشكل بسيط وتكون الكلمات سهلة وغير موحية أي مباشرة، ويجب الطفل مرافق في هذه المرحلة السنية.

ت – الألعاب للسن من 10 سنوات فما فوق، ويحتوي على مزيد من الرسوم المتحركة، مع استخدام الخيال ولغة مناسبة وعنف بسيط.

ث – ألعاب مرحلة المراهقة المبكرة و يرمز لها بحرف (T) وتبدأ هذه المرحلة من 13 سنة لأكثر وتستخدم لغة ناضجة وخشنة، مصحوبة بمواقف العنف البسيطة مع مراعاة الحد الأدنى من مشاهد القتل والدماء وألعاب القمار والميسر.

ج – مرحلة المراهقة الأكبر سنا أي الناضجة ويرمز لها بحرف (M) وتبدأ من 18 سنة، وفي السن تحتوي الألعاب على لغة فاضحة وعنف وجنس ودماء.

ح – مرحلة البالغين ويرمز لها برمز (A.o) وهي 18 عاما فأكثر، وتتضمن مشاهد طويلة من الجنس والعنف والمناظر الفاضحة.[1]

وقد قدم العلماء والباحثون النصائح التالية للآباء والأمهات حتى يقللوا من الآثار السلبية لهذه الألعاب:

1. يجب أن يكون الوقت محددا بزمن لا يتجاوز ساعتين على الأكثر.
2. يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز السابقة قبل شرائها واستخدامها.
3. يجب أن يكون الطفل قد أنجز واجباته المنزلية قبل اللعب على جهاز الكمبيوتر.
4. عدم وضع جهاز البلاي ستايشن أو الكمبيوتر في حجرة الطفل.
5. ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة.
6. رصد الأوقات التي يقضيها الطفل في الاستهلاك الإعلامي، سواء كان مع ألعاب الفيديو أو التليفزيون أو السينما أو الأنترنيت.
7. أهمية أن يتبادل الأهل المعلومات حول الألعاب التي يمارسها أطفالهم حتى يساعدوا بعضهم بعضا وكذلك زيادة المعلومات المتاحة لديهم.

[1] فاطمة المعدول ،المرجع السابق، ص 14.

المبحث الثالث : تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية

لقد وصل انتشار تقنيات المعلومات وتكنولوجيا الاتصال إلى مختلف قطاعات المجتمع العصري، وهذا كله بفعل ثورة تكنولوجيا المعلومات التي أحدث تغييرا جذريا في جميع القطاعات وسارعت في النمو التكنولوجي لوسائل الاتصال والإعلام وحتى سهلت تبادل المعلومات والأخبار بين أفراد المجتمع، فكانت من أهم مخلفاتها التقنيات المعلوماتية الرقمية وتكنولوجيات الاتصال الحديثة، وبهذا سهلت التواصل بين أفراد المجتمع وقضاء كل احتياجاتهم ومتطلباتهم اليومية، وزادت من سهولة تبادل المعلومات وتحليل المضامين والاتصال بشبكات الحاسبات والبنوك المعلومات لاسترجاع ما يحتاجه الأفراد من معلومات وبيانات، ومن أهم نتائج تقنيات المعلومات وثورة المعلومات ظهور شبكة الأنترنيت والحاسبات الإلكترونية وبنوك المعلومات والأجهزة الاتصال الرقمية والأقمار الصناعية وشبكات خدمات المعلومات وغيرها من تكنولوجيات المعلومات والاتصال، وإدراكا لتزايد أهمية تقنيات المعلومات وتكنولوجيا الاتصال وتطورها الدائم سنتوجه إلى دراستها في هذا الجزء من الدراسة، بحيث سنتطرق في البداية إلى تكنولوجيا المعلومات الرقمية وبعدها إلى تكنولوجيات الاتصال الحديثة:

I. تكنولوجيا المعلومات الرقمية: تشير تكنولوجيا المعلومات الرقمية إلى الوسائل الرقمية المستعملة لإنتاج ومعالجة وتخزين واسترجاع وإرسال المعلومات وإيصالها سواء في شكل معطيات رقمية، نص ،صوت، صورة، فتكنولوجيا المعلومات تعتبر بحد ذاتها نتاجا مناسبا للتلاحم والتكامل بين كل من تكنولوجيا الحاسبات الآلية وتكنولوجيا الاتصال والإعلام، فهي جميع أنواع التكنولوجية المستخدمة في تشغيل ونقل وتخزين المعلومات في شكل إلكتروني، وتشمل كل من الحواسيب الإلكترونية والتليفزيون الرقمي العالي الوضوح والراديو الرقمي وجهاز الفيديو الرقمي والأقراص المضغوطة.[1]

أ – الحاسوب الإلكتروني Electronic Computer: الحاسوب الإلكتروني أو الكمبيوتر Computer هو جهاز أو آلة إلكترونية تستقبل البيانات بشكل يمكنها قراءته ثم تقوم عن طريق الاستعانة ببرنامج خاص بعملية تحريك وتشغيل هذه البيانات لكي تخرج وتسترجع في النهاية على شكل نتائج أو إجابات أو حلول[2]، كما أنه نظام إلكتروني لمعالجة البيانات وفقا لمجموعة من التعليمات، ويتكون من مجموعة من الأجهزة الإلكترونية تدعى Hardware يتم التحكم في أدائها بواسطة مجموعة من البرامج المخزنة تدعى Software.[3] وتتكون ذاكرة الكمبيوتر من ذاكرتين: الأولى ذاكرة حية بمعالجة مختلف العمليات من قبل

---

[1] مراد رايس ،أثر تكنولوجية المعلومات على الموارد البشرية في المؤسسة، دراسة حالة مديرية الصيانة لسونطراك بالأغواط **DML** ، **2005/2004**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم علوم التسيير، فرع إدارة الأعمال ،2005–2006، ص 28.

[2] محمد فتحي عبد الهادي ،المرجع السابق، ص157.

[3] مجد هاشم الهاشمي ،تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري، مدخل إلى الاتصال وتقنياته الحديثة، الطبعة الأولى، دار أسامة ، عمان، الأردن ،2004، ص 226.

المستخدم، والثانية ذاكرة ميتة تسمح بتخزين المعطيات، ويرمز للذاكرة الحية بـ RAM أما الذاكرة الميتة فيرمز لها بـ ROM.

تم بناء أول كمبيوتر في تاريخ البشرية في جامعة بنسلفانيا بالولايات المتحدة الأمريكية عام 1946 وأطلق عليه لفظ إنياك Eniac لحساب الرمي للجيش الأمريكي، فالمخترع الحقيقي له هو "جون فينسون أتانازوفJohn Vincent Atanasoff" الذي توفي عام 1995 عن عمر يناهز 91 سنة، وكان ذلك عام 1937 عندما كان يفكر في الحاسبة التماثلية التي صممها سنوات قبل ذلك التاريخ مع عدد من زملائه في جامعة "إيوا Iowa"، وقد لاحظ أنها محدودة القدرة، فقرر إنشاء حاسوب مدعم بذاكرة، وبعد أشهر من ذلك جاء أول حاسوب إلى الوجود.

ومنذ عام 1946 عرف الكمبيوتر تطورات هائلة زادت من سعته وطاقته وقدراته على أداء مهام عديدة في وقت وجيز جدا، وتوجه الكمبيوتر نحو تصغير حجمه بعدما كانت أوائل أجهزة الكمبيوتر تزن ثلاثين طن وتشغل مساحة تتسع لسيارتين، وكانت تشتمل على ثمانية عشر ألف أنبوبا مفرغا تنبعث منها حرارة كبيرة تؤدي إلى كثير من الأعطال والتوقف كل سبعة دقائق في المعدل، وكانت تكلفة جهاز الكمبيوتر آنذاك تقارب نصف مليون دولار بأسعار عام 1946. [1]

وقد مرت عملية تطوير أجهزة الكمبيوتر بخمسة أجيال، يمكن تلخيصها على الوجه التالي:

1. الجيل الأول (1947-1958): استخدم فيه الصمام الإلكتروني كوحدة بناء رئيسة، وسعة الخزن في 2 كيلوبايت وسرعته 2 كيلو إيعاز في الثانية.

2. الجيل الثاني (1959-1964): حيث حل الترانزيستور محل الصمام لتكون سعة الخزن فيه 22 كيلو بايت، وبسرعة 200 كيلو إيعاز في الثانية.

3. الجيل الثالث (1965-1981): واعتمد على الدوائر المتكاملة Circrults integrated، حيث حل السليكون محل الترانزيستور، وأصبحت سعة الخزن 2 ميكا بايت، والسرعة حوالي 5 ميكا إيعاز.

4. الجيل الرابع (1882-1989): وصلت فيه سعة الخزن 8 ميكا بايت وبسرعة 30 ميكا إيعاز في الثانية.

5. الجيل الخامس (1990 وما بعدها): أصبحت سعة الخزن عالية جدا، تبوأت فيه البرمجيات موقع الصدارة والعتاد خلفها بصفة أداة تحققها لا العنصر الحاكم الذي يفرض على البرامجيات القيود، وقد سعى مصممو هذا الجيل إلى تطوير حاسب ذكي قادر على التحليل والتركيب، والاستنتاج المنطقي، وحل المسائل، وبرهنة النظريات، وفهم النصوص، وتأليف المقالات، وهندسة المعرفة، وأساليب الذكاء الصناعي. [2]

إن للحاسوب الإلكتروني أو الآلي مميزات وقدرات عديدة منها:

---

[1] محمد لعقاب ،وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، الطبعة الأولى،دار الهومة، الجزائر، يناير 2007،ص 16-17.

[2] عبد اللطيف المياح، حنان علي الطائي ،المرجع السابق، ص 26-27.

- سرعة الأداء، حيث يستطيع أن ينفذ آلاف التعليمات في الثانية ومن ثم يوفر الكثير من الوقت في إنجاز الخدمات والمعاملات.
- دقة التنفيذ، تكون مخرجات الحاسب في غاية الدقة وتعتمد دقة وصحة النتائج على دقة وصحة البيانات الداخلة على الحاسب.
- الطاقة الاختزانية العالية، القدرة على تخزين كميات كبيرة جدا من البيانات في حيز صغير واسترجاعها.
- القدرة على العمل المتواصل. – الاتصال ونقل المعلومات.
- تعدد الاستخدامات، إمكان أداء العديد من الأعمال مثل الطباعة والرسم والتصوير والتسلية وتشغيل الأفلام وغيرها.[1]
- حل المشكلات الرياضية المعقدة. – السرعة الفائقة في أداء وتنفيذ التعليمات.
- الدقة المتناهية في تنفيذ الأوامر والتعليمات. – الكفاءة العالية في إدارة البيانات.[2]

يشتمل نظام الحساب الإلكتروني على عنصرين رئيسين لا يمكن له أن يعمل بدون واحد منهما، وهذان العنصران الأساسيان هما: الأول الأجهزة والعتاد Herdware، والثاني البرمجيات Software، ويضاف لهما التكنولوجيا المستخدمة في الاتصالات وتوصيل البيانات، من جهة العتاد فالوحدة الرئيسية للحاسوب تحتوي على اللوحة الأم Mother Board التي تحتضن المعالج Processor والذاكرة الرئيسية Main storage وخطوط توصيل البيانات Bus Lines ومنافذ المدخلات والمخرجات Input/Output parts وفتحات التوسعة Expansion Slots بالإضافة إلى الأجهزة المختلفة الأخرى كالقرص الصلب Hard Disks ومحركات الأقراص Drives Disk ومزود الطاقة Power Supply ومروحة التبريد Cooling Fan، كما يحتوي الحاسوب الإلكتروني أيضا على: لوحة المفاتيح Keyboard، الفأرة Mouse، لوحة التأشيرة Touch Pad، القلم الرقمي وعصا التحكم، وحدة العرض المرئي الشاشة Screen، الطابعات Printers، جهاز عرض البيانات Data Projector، الأقراص المرنة والصلبة والمدمجة، الأشرطة الممغنطة، أما العنصر الثاني الأساسي المكون للحاسب الإلكتروني فهي البرمجيات Software ونذكر منها: برامج التشغيل، برامج التطبيقات وحزم التطبيقات، برامج الخدمات، برامج الترجمة.[3]

يظهر الكمبيوتر أو الحاسب الآلي اليوم في عدة أشكال منها:

[1] محمد فتحي عبد الهادي ،المرجع السابق، ص 157 –158.

[2] محمد حسن الجندي ،المرجع السابق، ص 58.

[3] محمد فتحي عبد الهادي ،المرجع السابق، ص 160 –161.

1.كمبيوتر المكتب: ويعرف عادة باسم الكمبيوتر الشخصي، وهو يستخدم اليوم في البيوت أيضا، ومن عيوب هذا الجهاز أنه لا يمكن نقله خارج المكتب أو خارج البيت.

2.الكمبيوتر المحمول: وهو يعطي إمكانية نقله إلى كل مكان، وتشغيله في مختلف الظروف، خارج البيت ،وخارج المكتب، ويمكنك من الاتصال بشبكة الانترنيت من كل مكان، وقد أضحى بمثابة مكتب متنقل.

3.كمبيوتر الجيب: يرمز إليه عادة بالحروف"PDA" أي "Assistant Personal Digital"، وهو في ذات الوقت مفكرة، ويمكنك من تحرير النصوص، والاتصال بالانترنيت، وهو لم يصمم ليحل محل كمبيوتر المكتب أو المحمول، بل ليساعده ويتم بعدها تحويل المعطيات المتوفرة عليه إلى الكمبيوتر المحمول أو الكمبيوتر المكتب.

4.المنظم الإلكتروني: وهو نسخة من كمبيوتر الجيب، يمكنك فقط من تخزين المواعيد وأرقام الهاتف.

ويمكن القول أن تكنولوجيا الكمبيوتر أو الحاسوب الآلي أو الحاسب الإلكتروني يعود إليها الفضل الكبير في تدشين البشرية مرحلة جديدة من مراحلها الاتصالية، وهي مرحلة مجتمع المعلومات والمعرفة والذكاء الإنساني، التي بميلادها ولدت وسائل إعلام واتصال جديدة.[1]

ب- التليفزيون الرقمي عالي الوضوح High-definition digital Tétévision: التليفزيون هو ذلك الجهاز الصغير الذي له تأثير على المشاهد سواء كان كبيرا أو صغيرا، حيث يعد من أهم وسائل المعلوماتية الرقمية فهو يجمع بين الصوت والصورة والكثير من مزايا الإبهار التكنولوجي[2]، فيعد استخدام البث التليفزيوني المباشر من أهم مظاهر التطور التكنولوجي في مجال الاتصال في عقد التسعينات.

إن التفكير في البث التليفزيوني المباشر يعود إلى فكرة أطلقها أحد رواد الجمعية البريطانية لما بين الكواكب وهو "آثر كلارك" الذي اقترح ذلك لأول مرة في شهر أكتوبر 1945، غير أن الاقتراح الفعلي لإنشاء خدمة تليفزيونية مباشرة عبر الأقمار الصناعية لم يتم عرضه إلا في عام 1980 من قبل شركة "كومسان" الأمريكية.

د- جهاز الفيديو الرقمي Digital Vidéo Recorder: هو جهاز الفيديو الذي يسجل في شكل رقمي أقراص أو غيرها من الذاكرة المتوسطة داخل الجهاز، ويشمل هذا المصطلح مجموعة صناديق قائمة بذاتها، كمشغلات الوسائط المحمولة (PMP)، وبرمجيات لأجهزة الكمبيوتر الشخصية التي تتيح التقاط مقاطع فيديو وتشغيلها من وإلى القرص، وقد بدأ بعض مصنعي الالكترونيات الاستهلاكية بعرض للتلفزيونات مع (أجهزة مسجل الفيديو الرقمي) والبرمجيات التي بنيت للتلفزيون في حد ذاته، " إل جي

[1] محمد لعقاب ،وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، المرجع السابق ،21-22.

[2] محمد حسن الجندي ،المرجع السابق، ص 62.

LG" أول من أطلق واحدا عام 2007، وتجمع كاميرا الفيديو الرقمية بين كاميرا ومسجل فيديو رقمي، وحتى الهواتف المحمولة غالبا ما يكون لها كاميرا فضلا عن بعض إمكانية تسجيل الفيديو الرقمي[1].

كما أن جهاز الفيديو الرقمي هو من أهم الوسائط المثالية للاستخدام المستقبلي في أعمال المكتبات العلمية ومراكز المعلومات بطريقة حديثة وبصورة جذابة وشيقة وهو عبارة عن جهاز فيديو يتم تسجيل المعلومات عليه على اسطوانات تشبه أسطوانات تسجيل الأصوات وبعد ذلك تدار على جهاز للعرض فقط، ومن أهم مميزات الفيديو الرقمي أنه يمكن تسجيل الأفلام والصور المتحركة والصور الثابتة والكلمات بطريقة سهلة على وجهي الأسطوانة وبصورة أوضح بكثير من الفيديو كاسيت ويتميز صوته بالنقاء.[2]

ومن أهم أجهزة الفيديو الحالية ما يلي:

- أجهزة الفيديو كاسيت: "Mobile Vidéo Cassette" هي عبارة عن أجهزة الفيديو لقراءة "كاسيت فيديو" للاستعمال المنزلي، حيث تعتبر أولى أجهزة الفيديو والتي ظهرت لحاجة محطات التليفزيونية إلى تسجيل تغطيات الأحداث اليومية ولحاجة الأسر والعائلات إلى تسجيل البرامج التي فاتتهم.[3]
- أجهزة الفيديو الرقمي VCD: "Video Compact Disk" وهي أجهزة لقراءة الأقراص المضغوطة التي تحتوي على أفلام، مسلسلات، صور، موسيقى، نصوص، كما أنها أقراص تفيد في حفظ واسترجاع المعلومات، وفي مختلف التطبيقات الأخرى.
- أجهزة الفيديو الرقمي DVD: "Digital Versatile Disc" وهي أجهزة متطورة من الناحية التقنية أكثر من أجهزة VCD وأكثر درجة استيعاب منها، فهي أجهزة تعتمد على تسجيلات أنتجت بطريقة التسجيل الضوئي، والتي تمكننا من مشاهدة الأفلام المسجلة والتي تفوق ثماني ساعات، كما أنها قابلة للمحو وإعادة التسجيل.[4]
- أجهزة الفيديو الرقميHD-DVD: هي أجهزة جد متطورة وأكثر فعالية وعالية الدقة والوضوح، وذلك لأنها أجهزة ذات أقراص ضوئية بالضوء الأزرق.
- أجهزة الفيديو الرقميBlu-Ray: أجهزة الفيديو جد متطورة وجديدة لها طاقة قراءة الأقراص المضغوطة عالية جدا، وتستخدم تقنية الضوء الأزرق بدلا من الضوء الأحمر.[5]

---

[1] مسجل الفيديو الرقمي ،موسوعة الويكيبيديا الحرة، موضوع على الخط من /**http://ar.wikipedia.org/wiki** يوم 13 -06-2010 على الساعة 11.30.

[2] محمد حسن علي الجندي ،نفس المرجع، ص 29. [2] أجهزة الفيديو المنزلي، موسوعة المقاتل العربية، في www.moqatel.com/openshare/behth/me/miah12/vidéo يوم 10-05-2010 على الساعة 30:17.

[3] محمد لعقاب، وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، المرجع السابق، ص 84.

[4] محمد لعقاب، نفس المرجع، ص 90.

هـ – الأقراص المضغوطة CD–ROM drive: يعد اختراع الأقراص المضغوطة من الانجازات البالغة الأهمية في مجال تكنولوجيا المعلومات، حيث أدخلت هذه التكنولوجيا تحولات جذرية في تطوير نظم حفظ واسترجاع المعلومات، وقد تعددت تسميات الأقراص المضغوطة في لغاتها الأصلية، وتبعا لذلك تعددت تسمياتها في اللغات التي ترجمت إليها، فهناك من يسميها أقراص الليزر Laser Discs وهناك من يطلق عليها تسمية أقراص الفيديو Video Discs، وهناك من يطلق عليه اصطلاح الأقراص البصرية Optical Discs، وهناك من يسميها الأقراص المضغوطة Compact Discs. وتكمن الخاصية الأساسية للأقراص المضغوطة في كونها للقراءة فقط وليس للمحو وإعادة التسجيل، لذلك تسمى اختصارا باللغة اللاتينية CD–ROM، وتعني Compact Discs Read Only Memory أي الأقراص المضغوطة للقراءة فقط، فعندما تسجل عليها المعلومات يستحيل محوها بخلاف الأشرطة الصوتية وأشرطة الفيديو التماثلية.

لقد أحدث ظهور الهاتف المحمول تحولا كبيرا في الاتصال ونقل المعلومات المسموعة والمرئية وحتى النصية، وفي مصر لدى موبينيل نجد حوالي 5.7 مليون مشترك في مقابل حوالي 5.6 مشترك في شبكة فودافون، وقد مر الهاتف المحمول بعدة أجيال وهي الآن في مرحلة الجيل الثالث، فعندما ترى أحد أجهزة الهاتف المحمول يحمل علامة 3G فإن ذلك معناه أن الجهاز الهاتف وكاميرا وكمبيوتر وتليفزيون ومكتبة وجريدة ومفكرة يومية وحتى بطاقة ائتمان، فهذا الجهاز لن يدعم الاتصالات الصوتية فحسب بل اتصالات الفيديو في الوقت الحقيقي وسيوفر الوسائط المتعددة بكامل خياراتها وإمكانياتها، باختصار سيصبح الهاتف المحمول بمثابة أداة الحياة التي لا يمكن للإنسان العصري الاستغناء عنها في كل مكان وفي أي زمان، ومنه فإن خدمات المعلومات في شبكات الهاتف المحمول تتمثل في:

1. الأنترنيت: خدمة تصفح الأنترنيت، خدمة البريد الإلكتروني.
2. خدمات الشبكة: خدمة الرسائل القصيرة، خدمة بطاقات البيانات، خدمة البريد الصوتي، خدمة الفاكس ،خدمة المحادثة الجماعية.
3. خدمات المنافع والترفيه: الخدمات الإخبارية، البنك المحمول، خدمة الدليل المحمول.[1]

د– الميكروويف Microwave: يعتبر الميكروويف طريقة أخرى لإرسال واستقبال المعلومات، ويشير المهندسون إلى مصطلح الموجة المصغرة عندما يصنعون نظم المعلومات التي تستخدم الموجات Bands العالية التردد للطيف الإذاعي في النقل وتستخدم الإذاعات العادية موجات أقل ترددا، وهناك الآن من محطات الميكروويف للإرسال والاستقبال التي تنتشر في كثير من دول العالم.

[1] محمد فتحي عبد الهادي ،نفس المرجع، ص 173.

خلاصــة :

يتضح مما سبق أن ألعاب الفيديو لم تحظ بعد بنصيبها من الاهتمام البحثي في المجال الاجتماعي، وأن هنالك طغيانا للمقاربة النفسية على الدراسات التي تناولت هذه الألعاب، غير أن النمو المطرد لهذه الألعاب وتشعبها، سيؤدي لا محالة إلى بلوغ هذه الأهمية المرجوة، والاهتمام بها كظاهرة اجتماعية وكمجموع ظواهر متفرعة عنها أيضا.

وقد منحنا هذا الفصل بعض أدوات التحليل والتفسير خصوصا ما تعلق بنشأة الألعاب الإلكترونية وبداياتها الأولى ومجالاتها المتعددة وأنواعها المختلفة. كما سمح لنا هذا الفصل بمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد بصفة خاصة سواء كان طفلا أو مراهقا أو شابا وعلى المجتمع بصفة عامة ،إضافة إلى معرفة واقع هذه الألعاب في الجزائر وظروف نشأتها والجهات التي تتكفل بنشرها، وحتى أهم الألعاب المنتشرة بين أوساط الشباب والأطفال، وتقديم تحاليل من دراسات سابقة حول مضمون هذه الألعاب ومصنعيها وأهدافهم المرجوة من خلال تصنيع هذه الألعاب.

الإطـــار

التطبيقي

الفصل الثالث :

مكانة الألعاب الإلكترونية بمدرسة الإخوة جلايلي بخميس مليانة

تمهيد :

نحاول من خلال هذا الفصل من الجانب التطبيقي للدراسة إظهار مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي للأسرة حسب المعطيات العامة ومتغيرات الدراسة، وذلك من خلال البحث في مدى تمتع مفردات العينة بالحرية داخل البيت ومدى رضاهم عن المعاملة التي يتلقونها من أفراد أسرتهم، إضافة إلى معرفة أهم التكنولوجيات المنزلية الحديثة التي يملكها المبحوثين في البيت والبحث في مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن النشاطات الترفيهية التي يقوم بها المبحوثين في حياتهم اليومية.

1. تفريغ البيانات و تحليلها

الجدول رقم (08) : مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت

التمتع بالحرية في البيت	التكرار	النسبة المئوية
1. كثيرا	36	72
2. متوسط	09	18
3. قليلا	05	10
المجموع	50	100

يظهر الجدول رقم (08) أن 72% من أفراد العينة يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت ،بينما18%منهم يتمتعون بمدى متوسط من حرية داخل البيت، في حين أن 10% منهم يتمتعون بقدر قليل منها، وبهذا تشير النتائج إلى أن معظم أفراد العينة يملكون حرية التصرف واللعب والدراسة والترفيه في أوساط عائلاتهم في حدود المعقول مع الانقياد لقوانين عائلاتهم وتكييف حريتهم بحسب نمط العائلة، وهذا يدل على أن استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية واللعب بها داخل البيت لا يطرح مشكلا بالنسبة لأغلبية أفراد العينة، وهذا ما يجعل أفراد العينة يميلون للعب في البيت بدلا من أماكن الأخرى، وبالتالي يمكن أن يفضي هذا الاستخدام إلى ممارسات داخل البيت تختلف عن تلك التي يقوم بها أفراد العينة خارج البيت.

الجدول رقم (09): مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم

الرضى عن معاملة العائلة	التكرار	النسبة المئوية
1. نعم	45	90
2. لا	05	10
المجموع	50	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (09) أن أغلبية أفراد العينة والتي نسبتهم 90% راضيين عن المعاملة التي يتلقونها من أفراد أسرتهم، وقد برر أفراد العينة ذلك بأن أفراد أسرتهم وبالأخص الوالدين يعاملونهم معاملة حسنة إذ يسهرون على تربيتهم أحسن تربية ويوجهونهم للطريق الصواب كلما أخطئوا، ويوفرون لهم كل وسائل الراحة ويساعدونهم في الدراسة وحل واجباتهم المنزلية ويأخذونهم للتنزه في الشواطئ والغابات ،إضافة إلى أنهم ذكروا المعاملة الحسنة التي يتلقونها من والدين اللذان يتركوهم يلعبون بألعاب الإلكترونية ويشترون لهم ما يشاءون من هذه الألعاب. بينما 10% فقط من أفراد العينة ليسو راضيين عن هذه المعاملة من طرف عائلاتهم، ويعود ذلك –حسب قولهم– على أنهم يواجهون أسوء معاملة من طرف أفراد أسرتهم فهم يضربونهم بلا سبب ويوبخونهم في معظم الأحيان على أشياء هم لم يفعلوها، كما

أضافوا أن والديهم لا يتركونهم يتمتعون باللعب في الخارج كبقية الأطفال ويعمدون على حبسنا طوال الوقت في البيت.

نستنتج مما سبق أن أغلب أفراد الأسر المعنية بهذا البحث متسامحة مع استعمال وممارسة الألعاب الإلكترونية ولا تفرض عليهم أية تعقيدات في ممارستهم لهذه الألعاب، بحيث أكّد لنا الكثيرون منهم أن أوليائهم هم الذين يشترون لهم تلك الألعاب وبرضا تام منهم.

الجدول رقم (10): الوسائل التكنولوجية التي يملكها الأفراد العينة في بيت

الوسيلة التكنولوجية	التكرار	النسبة المئوية
1. تليفزيون	49	98
2. جهاز البث الفضائي	43	86
3. جهاز الفيديو كاسيت	45	90
4. جهاز الفيديو VCD	37	74
5. جهاز الفيديو الرقمي DVD	28	56
6. كمبيوتر	40	80
7. أنترنيت	23	46
8. هاتف نقال	28	56
9. أجهزة ألعاب إلكترونية	47	94

يوضح لنا الجدول رقم (10) أن 98% من أفراد العينة يمتلكون جهاز التليفزيون في البيت، و86% منهم يمتلكون جهاز البث الفضائي، و90% منهم يمتلكون الهاتف النقال، بينما يمتلك 74% من أفراد العينة أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، 56% منهم يمتلكون جهاز الكمبيوتر، و80% منهم يمتلكون جهاز الفيديو الرقمي DVD، و46% منهم يمتلكون جهاز الفيديو VCD، وأخيرا 94% منهم يمتلكون جهاز الفيديو كاسيت.

تدل هذه النتائج على أن المبحوثين يتمتعون ببيئة ثرية بالتجهيزات التكنولوجية الرقمية والإلكترونية والتي تمنح لهم خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغهم أو التعلم أو التثقف أو الترفيه، وما لا يمكن تجاهلها هي الشعبية الكبيرة التي يتمتع بها التليفزيون ولوازمه أكثر من الوسائل التكنولوجية والإلكترونية الأخرى، بحيث أنه يتصدر المرتبة الأولى بين كل التكنولوجيات المنزلية المختلفة.

الجدول رقم (11): ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضلها أفراد العينة القيام بها

النشاط الترفيهي	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. مشاهدة التليفزيون	3.00	2.08
2. مطالعة الكتب والقصص	4.00	2.05
3. استخدام الأنترنيت	3.00	1.85
4. ممارسة الألعاب الإلكترونية	3.00	1.91
5. التنزه مع العائلة	5.00	1.72
6. اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	5.00	1.58
7. ممارسة الرياضة	5.00	1.92

تدل معطيات الجدول رقم (11) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة، حيث يبلغ متوسط حسابها 00.3 بالمائة، وفي نفس الوقت هي تتقاسم هذه المرتبة مع مشاهدة التليفزيون واستخدام الأنترنيت. تليهم في المرتبة الثانية مطالعة الكتب والقصص بتوسط حسابي 00.4 بالمائة، أما المرتبة الثالثة والأخيرة فقد تقاسمها كل من التنزه مع العائلة واللعب خارج المنزل مع الأصدقاء وممارسة الرياضة بمتوسط حسابي 00.5 بالمائة.

تثبت هذه المعطيات بأن الألعاب الإلكترونية بما تمثله من وسيلة ترفيهية جديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول الأخرى المتقدمة والغنية، تملك قدرات اجتذاب كبيرة لفئة الأطفال لما تحتويه من واقعية وإمكانية الانخراط حركيا وجسميا وعقليا وعاطفيا مع السيناريو الحركي الموجود وبما تقدمه من سيناريوهات مختلفة ،كما أنها تطبق في شكل قصة لهذا أصبحت أكثر قبولا وجذبا لفئة الأطفال، إضافة إلى أنها ذات تقنيات عالية الدقة ثلاثية الأبعاد تجعل الطفل يحس وكأنه في عالم حقيقي وليس افتراضي.

يضاف إلى ذلك عامل تراجع أسعار تلك الألعاب الإلكترونية وأجهزتها عن بدايات ظهروها الأولى، بحيث أصبحت أسعارها في متناول الجميع ولجميع الفئات العمرية، ومما ساعد في انتشارها في المجتمع الجزائري ظهور التجهيزات المقلدة ومنخفضة السعر والمماثلة للأصلية التي أصبح الكثير من الأطفال يتسابقون على شرائها والحصول عليها.

إضافة إلى كل هذا ذكر الدكتور "محمد بورايو" أن من أهم العوامل التي ساعدت في انتشار هذه الألعاب الإلكترونية هي الطبع أو شخصية الطفل بحذ ذاته، فكل طفل ورد فعله اتجاه لعبة معينة وحسب الظروف المعيشية أيضا، إلى موضوع ومحتوى كل لعبة وطريقة العرض والإخراج من جهة وانشغال

واهمال الأسرة للأطفال من جهة أخرى، ومالا يمكن تجاهله هو تأثير المدة الزمنية التي يقضيها مفردات العينة في اللعب على التأثر بهذه الألعاب. [1]

المبحث الثاني: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي حسب متغير الجنس

الجدول رقم **(12):** مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت حسب متغير الجنس

التمتع بالحرية في البيت	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كثيرا	17	53.12	06	33.34
2. متوسط	07	21.88	08	44.45
3. قليلا	08	25	04	22.21
المجموع	32	100	18	100

يتضح من معطيات الجدول رقم (12) أن نسبة 12.53% من الذكور يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت، بينما نسبة 88.21% منهم يتمتعون بمدى متوسط من حرية، في حين نسبة 25% منهم يتمتعون بقدر قليل من الحرية في البيت، من جهة أخرى نسبة 34.33% من الإناث يتمتعن بقدر كبير من الحرية داخل البيت، بينما نسبة 44.45% منهن يتمتعن بمدى متوسط من الحرية، و22.21% يتمتعن بقدر قليل من الحرية في البيت.

يتضح من خلال هذه المعطيات أن نسب مدى تمتع المبحوثين بالحرية داخل المنزل متقاربة بين الجنسين، والفروق النسبية فيما بين الجنسين لا تزيد عن 40%، ومنه نستنتج أن متغير الجنس ليس له تأثير على مدى تمتع مفردات العينة بالحرية داخل البيت.

الجدول رقم (13): مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم حسب متغير الجنس

الرضى عن معاملة العائلة	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	**النسبة**	**التكرارات**	**النسبة**
1. نعم	28	87.5	10	55.56
2. لا	04	12.5	08	44.44
المجموع	32	100	18	100

[1] المقابلة مع مدير المدرسة الأخون جلايلي ، بخميس مليانة ولاية عين الدفلى، القاعة مكتب المدير، 02 مارس 2020، الساعة 10.12.

نلاحظ من خلال الجدول رقم (13) أن نسبة 87.5% من الذكور هم راضون عن معاملة العائلة لهم، بينما نسبة 12.5% منهم ليسوا راضيين عن هذه المعاملة، ولدى إناث العينة أبدت 55.56% منهن رضاهن عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهن حين أبدت نسبة 44.44% منهن عدم رضاهن عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهن.

ومنه نستخلص من هذه المعطيات أن كلا من جنسين راضيين عن معاملة عائلاتهم لهم، فمعطيات ذكور العينة متقاربة جدا من معطيات إناث العينة، ومنه نستنتج مما سبق أن متغير الجنس ليس له أي تأثير في مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم.

الجدول رقم **(14)**: الوسائل التكنولوجية التي يملكها الأفراد العينة في بيت حسب متغير الجنس

الوسيلـــة التكنولوجيـــة	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. تليفزيـــون	37	74	13	26
2. جهاز البث الفضائي	45	90	05	10
3. جهاز الفيديو كاسيت	28	56	28	56
4. جهاز الفيديو VCD	18	36	32	64
5. جهاز الفيديو الرقمي DVD	45	90	05	10
6. كمبيوتر	13	26	37	74
7. أنترنيت	18	36	32	64
8. هاتف نقال	35	70	15	30
9. أجهزة ألعاب إلكترونية	25	50	25	50

تشير معطيات الجدول رقم (14) أن كل ذكور العينة أي النسبة الكاملة لمن يملكون جهاز التليفزيون في البيت، يليه جهاز البث الفضائي بنسبة 74%، وبعده أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 50% وجهاز الهاتف النقال بنسبة 35%، ويليهم الكمبيوتر بنسبة 26%، وجهاز الفيديو الرقمي DVD بنسبة 90%، وبعد ذلك يأتي جهاز الفيديو VCD بنسبة 36% والأنترنيت بنسبة 36%، تبقى نسبة 56% من الذكور الذين يملكون جهاز الفيديو كاسيت.

يأتي التليفزيون في مقدمة التكنولوجيات المنزلية التي تملكها فئة الإناث في البيت وبنسبة 26%، تليه بعد ذلك الهاتف النقال بنسبة 30% وجهاز البث الفضائي بنسبة 10%، وبعدهم في المرتبة الموالية أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 50%، وبعدها جهاز الكمبيوتر بنسبة 74%، ونسبة 10% لمن يملكن

جهاز الفيديو الرقمي DVD، ونسبة 64% لمن يملكن جهاز الفيديو VCD، ونسبة 64% من الإناث اللواتي يملكن الانترنيت في البيت، في حين نسبة 56% منهن يملكن جهاز الفيديو كاسيت في البيت.

تستخلص من المعطيات المقدمة أن كلا من الجنسين لديهما يتمتعان بوسائل تكنولوجية إلكترونية متنوعة في البيت، بحيث أن التليفزيون هو الذي يأتي في مقدمة هذه الوسائل الإلكترونية التي تمكنهما من قضاء حاجاتهم اليومية المختلفة، هذا من الناحية الاجتماعية أما من ناحية الترفيهية نلاحظ أن كلا الجنسين يملكان أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت وبنسب مرتفعة أيضا، إلا أن مكانة أجهزة الألعاب الإلكترونية لدى الذكور تأتي في المرتبة الثالثة بينما لدى الإناث فإنها تأتي في المرتبة الرابعة، فرغم أن هذا الاختلاف بسيط إلا أنه يدل على الاهتمام الكبير التي توليه فئة الذكور لأجهزة الألعاب الإلكترونية بمقارنة مع فئة البنات ،فنسبة امتلاك الذكور لأجهزة الألعاب تفوق نسبة الإناث بأكثر من 01%.

فهذه النتائج تتوافق بين طبيعة الجنسين، فالإناث تستهويهن ألعاب الدمى وألعاب ربات بيوت وألعاب البنات الأخرى، بينما الذكور يستهويهم ممارسة الألعاب الإلكترونية وممارسة الرياضة ولعب كرة القدم.

الجدول رقم (15): ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها حسب متغير الجنس

النشاط الترفيهي	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. مشاهدة التليفزيون	4.00	2.00	3.00	2.14
2. مطالعة الكتب والقصص	4.00	2.16	3.00	1.88
3. استخدام الأنترنيت	3.00	1.92	3.00	1.75
4. ممارسة الألعاب الإلكترونية	2.00	1.82	3.00	1.75
5. التنزه مع العائلة	5.00	1.64	5.00	1.81
6. اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	5.00	1.52	6.00	1.64
7. ممارسة الرياضة	4.00	1.99	5.00	1.80

يظهر الجدول رقم (15) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي تفضلها الذكور بمتوسط حسابي يقدر بـ 00.2، تليها استخدام الانترنيت بمتوسط 3.00%، و تليها مشاهدة التليفزيون رفقة مطالعة الكتب والقصص وممارسة الرياضة نفس المتوسط الحسابي المقدر بـ .00.4

كما تعد ممارسة الألعاب الإلكترونية النشاط الترفيهي المفضل لدى فئة الإناث بمتوسط حسابي يقدر بـ00.3 رفقة مشاهدة التليفزيون ومطالعة الكتب والقصص واستخدام الأنترنيت، وتليهم التنزه مع العائلة وممارسة الرياضة بمتوسط 5.00%.

نستخلص من هذه النتائج أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الجنسين تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة، لكن فئة الذكور حسب المتوسط الحسابي يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على النشاطات الأخرى بالمقارنة مع فئة الإناث، التي كان تفضيلهن لهذا لممارسة الألعاب مقرون بالعديد من النشاطات الأخرى. منه نستنتج أن متغير الجنس له دور وتأثير في تفضيل النشاطات الترفيهية لدى كلا الجنسين، وأن ذكور العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من إناث العينة.

المبحث الثالث: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق حسب متغير الفئة العمرية

الجدول رقم **(16)**: مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت حسب متغير الفئة العمرية

التمتع بالحرية في البيت	الفئة العمرية					
	7–8 سنوات		9–10 سنوات		11–12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كثيرا	18	56.25	05	50	05	62.5
2. متوسط	12	37.5	03	30	03	37.5
3. قليلا	02	06	02	20	00	00
المجموع	32	100	10	100	08	100

يبين الجدول أعلاه رقم (16) أن نسبة 56.25% من الفئة العمرية الممتدة من 7–8 سنوات، ونسبة 50% من الفئة العمرية من 9–10 سنوات، ونسبة 62.5% من الفئة العمرية من 11–12 سنة يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت.

في حين نجد أن نسبة 37.5% من الفئة العمرية من 7–8 سنوات، ونسبة 30% من الفئة العمرية من 9–10 سنوات، ونسبة 37.5% من الفئة العمرية من 11–12 سنة يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت. من جهة أخرى نجد أن 06% من الفئة العمرية من 7–8 سنوات، و20% من الفئة العمرية من 9–10 سنوات، و00% من الفئة العمرية من 11–12 سنة يتمتعون بقدر قليل من الحرية داخل البيت.

نستخلص من معطيات الجدول مبين أعلاه أن معظم مفردات العينة للفئتين العمريتين ممتدتين من 7–8 سنوات ومن 9–10 سنوات يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت، في حين نجد اختلاف في الفئة العمرية الأكبر والممتدة من 11–12 سنة فأغلبية مفرداتها يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت، ونفسر هذا بطبيعة نفسية الطفل خاصة في فترة الطفولة المتأخرة أو المراهقة المبكرة بحيث يصبح الطفل أكثر انزعاجا من أوامر ومراقبة الوالدين له، فهو يميل أكثر للاستقلالية والخصوصية في الكثير من

الأمور، فأوامر ونصائح وتوجيهات الوالدين يعتبرونها تضييق على حرياتهم واستقلالياتهم، ومنه نستنتج أن متغير الفئة العمرية له تأثير على مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت.

الجدول رقم **(17)**: مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم حسب متغير الفئة العمرية

الرضى عن معاملة العائلة	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	12	70.5	09	60	18	100
2. لا	05	29.5	06	40	00	00.0
المجموع	17	100	15	100	18	100

أبدى 70.5% من الفئة العمرية الممتدة من 7-8 سنوات، ونسبة 60% من الفئة العمرية من 9-10 سنوات، ونسبة 100% من الفئة العمرية من 11-12 سنة رضاهم عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم ،وهذا ما يوضحه الجدول رقم (17).

في المقابل نجد أن 29.5% من الفئة العمرية من 7-8 سنوات و40% من الفئة العمرية من 9-10 سنوات، و00% من الفئة العمرية من 11-12 سنة غير راضيين عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم.

نستخلص من عرضنا لهذه المعطيات أن الأغلبية الساحقة من الفئتين الممتدتين من 7-8 سنوات ومن 9-10 سنوات راضيين عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم سواء من الوالدين أو الإخوة أو الأخوات، في حين نلاحظ أن كل مفردات الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة راضيين عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم، ومنه نخلص إلى أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير على مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم.

الجدول رقم (18): الوسائل التكنولوجية التي يملكها الأفراد العينة في بيت حسب متغير الفئة العمرية

الوسيلة التكنولوجية	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. تليفزيون	45	98.8	47	100	50	100
2. جهاز البث الفضائي	45	95.1	47	96.7	43	96.4
3. جهاز الفيديو كاسيت	12	46.3	15	48.9	10	42.9
4. جهاز الفيديو VCD	37	54.9	30	66.7	18	50.0
5. جهاز الفيديو الرقمي DVD	40	50.0	30	68.9	27	67.9
6. كمبيوتر	32	64.6	40	84.4	48	89.3
7. أنترنيت	45	45.1	45	63.3	45	78.6
8. هاتف نقال	25	92.7	32	95.6	45	92.9
9. أجهزة ألعاب إلكترونية	47	84.1	48	91.1	50	92.9

يظهر الجدول رقم (18) أن الأغلبية العظمى من الفئات العمرية الثلاث يملكون جهاز التليفزيون في البيت ،حيث يمثلون 89.8% من الفئة العمرية الممتدة من 7-8 سنوات و001% من الفئة العمرية من 9-10 سنوات و001% من الفئة العمرية من 11-12 سنة.

ويأتي جهاز البث الفضائي في المركز الثاني ضمن الوسائل التي تملكها الفئات العمرية الثلاث، وبنسبة 59.1% للفئة العمرية من 7-8 سنوات، ونسبة 69.7% للفئة العمرية 9-10 سنوات، و69.4% للفئة العمرية من 11-12 سنة. وجاء جهاز الهاتف النقال في المرتبة الثالثة على التوالي في كل الفئات العمرية ،وبنسبة 29.7% لفئة ما بين 7-8 سنوات، ونسبة 59.6% لفئة ما بين 9-10 سنوات، ونسبة 29.9% لفئة ما بين 11-12 سنة.

يليهم في المركز الرابع أجهزة الألعاب الإلكترونية في جميع الفئات العمرية، وبنسبة 48.1% لدى الفئة العمرية الممتدة من 7-8 سنوات ونسبة 19.1% للفئة العمرية من 9-10 سنوات و29.9% للفئة العمرية من 11-12 سنة. ونال الكمبيوتر المركز الخامس لدى جميع الفئات العمرية، بنسبة 46.6% لدى الفئة العمرية من 7-8 سنوات و48.4% لدى فئة ما بين 9-10 سنوات و98.3% لدى فئة ما بين 11-12 سنة.

أما جهاز الفيديو الرقمي فقد حل المركز السابع لدى فئة ما بين 7-8 سنوات وبنسبة 05%، والمرتبة السادسة لدى فئة ما بين 9-10 سنوات بنسبة 86.9%، والمركز السابع لدى فئة ما بين 11-12 سنة بنسبة 76.9%. أما فيما يخص جهاز الفيديو VCD فقد حل المركز السادس لدى الفئة العمرية من 7-

8 سنوات وبنسبة 45.9%، والمركز السابع لدى فئة العمرية من 9-10 سنوات بنسبة 06%، والمركز الثامن لدى الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة بنسبة 05%.

أما الأنترنيت فأتت في المركز التاسع بالنسبة للفئتين من 7-8 سنوات ومن 9-10 سنوات بنسب 54.1% و36.3% على التوالي، في حين أتت في المركز السادس لدى الفئة العمرية من 11-12 سنة بنسبة 87.6%. أما جهاز الفيديو كاسيت فقد جاء في المركز الثامن لدى فئة ما بين 7-8 سنوات بنسبة 64.3% وفي المركز التاسع لدى الفئة العمرية من 9-10 سنوات بنسبة 84.9%، وفي المركز التاسع لدى الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة بنسبة 24.9%.

من خلال قراءة في معطيات الجدول نجد أن التليفزيون يعتبر من أهم وأكثر الوسائل التي تملكها الفئات العمرية الثلاث ويليه جهاز البث الفضائي في المرتبة الثانية وبعدهم الهاتف النقال في المرتبة الثالثة، وهذا على التوالي في جميع الفئات العمرية الثلاث والتي يلاحظ من خلالها أنها تمتنع بإمكانيات ووسائل تكنولوجية حديثة لا بأس بها، مما يسمح لها بتنويع نشاطاتها وتفتح على العالم وتسهيل معاملاتها اليومية.

فنحن نلاحظ أن كل مفردات العينة يملكون الوسائل التكنولوجية في البيت على اختلاف أعمارهم وفئاتهم العمرية، ومنه نستخلص أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير على الوسائل التكنولوجية المنزلية التي يملكها أفراد العينة في البيت.

الجدول رقم **(19)**: ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها حسب متغير الفئة العمرية

النشاط الترفيهي	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. مشاهدة التليفزيون	2.00	2.19	4.00	1.95	4.00	1.80
2. مطالعة الكتب والقصص	3.00	1.93	3.50	2.11	5.00	2.13
3. استخدام الأنترنيت	4.00	1.94	3.00	1.65	.250	1.87
4.ممارسة الألعاب الإلكترونية	3.00	1.84	2.00	1.90	2.00	1.96
5. التنزه مع العائلة	5.00	1.82	5.00	1.64	5.00	1.75
6.اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	5.00	1.53	5.00	1.63	5.50	1.57
7. ممارسة الرياضة	4.00	1.94	5.00	1.94	3.50	1.71

تشير معطيات الجدول رقم (19) إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي تفضل الفئة العمرية من 9-10 سنوات والفئة العمرية من 11-12 سنة القيام بها بمتوسط 00.2، في حين تأتي في المركز الثاني لدى الفئة العمرية من 7-8 سنوات رفقة مطالعة الكتب والقصص بمتوسط 00.3 وراء مشاهدة التليفزيون التي تحتل الصدارة لدى هذه الفئة بمتوسط 00.2.

أما في الفئة العمرية الممتدة من 9-10 سنوات فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية هي التي تحتل الصدارة كما سبق لنا وأشرنا وبمتوسط 00.2، تليها استخدام الأنترنيت في المركز الثاني بمتوسط 00.3، وبعده مطالعة الكتب والقصص في المركز الرابع بمتوسط 50.3، أما في الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة فنجد أن ممارسة الألعاب هي التي تحتل المركز الأول كما سبق وأن ذكرنا وبمتوسط يقدر بـ 00.2، تليها استخدام الأنترنيت في المركز الثاني بمتوسط 50.2، وبعدها ممارسة الرياضة في المركز الثالث بمتوسط يقدر بـ 50.3.

نستخلص من خلال ما سبق أن مشاهدة التليفزيون هي التي تحتل المركز الأول وممارسة الألعاب في المركز الثاني لدى الفئة العمرية من 7-8 سنوات، في حين نجد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية هي التي تحتل الصدارة لدى الفئتين العمريتين من 9-10 سنوات ومن 11-12 سنة، فنلاحظ أن الطفل كلما زاد سنه زاد تعلقه بممارسة الألعاب الإلكترونية لما فيها من جذب وتسلية له، ومنه نستنتج أن متغير الفئة العمرية له تأثير نسبي على ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها.

المبحث الرابع: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق حسب متغير المستوى المعيشي

الجدول رقم **(20)**: مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت حسب متغير المستوى المعيشي

التمتع بالحرية في البيت	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كثيرا	7	46.7	05	49.7	10	60.0
2. متوسط	7	46.7	07	40.7	07	32.5
3. قليلا	1	6.7	02	9.7	04	7.5
المجموع	15	100	14	100	21	100

يظهر الجدول رقم (20) أن 64.7% من أفراد العينة المنتمين إلى أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و94.7% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و06% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت.

في حين نجد أن 64.7% من المستوى المعيشي الضعيف و04.7% من المستوى المعيشي المتوسط و23.5% من المستوى المعيشي الجيد يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت، كما نجد أن

6.7% من المستوى المعيشي الضعيف و9.7% من المستوى المعيشي المتوسط و7.5% من المستوى المعيشي الجيد يتمتعون بقدر قليل من الحرية داخل البيت.

نلاحظ أن أغلبية النسب في المستويات المعيشية هي لمن يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت ،فالمعطيات فيها تزيد من فئة الأولى إلى الثالثة، فأكبر نسبة هي لأصحاب المستوى المعيشي الجيد، كما نلاحظ أن نسبة الأفراد الذين يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت لدى مستوى الضعيف متساوية مع من يتمتعون بقدر متوسط من الحرية، فأغلبية مفردات العينة يتمتعون بقدر كبير من الحرية ويليهم بنسب أقل من يتمتعون بقدر متوسط من الحرية وأخر النسب لدى المستويات المعيشية الثلاث هي لمن يتمتعون بقدر قليل من الحرية في البيت، وهذا يدل على أن متغير المستوى المعيشي ليس له أي تأثير على مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت.

الجدول رقم **(21)**: مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم حسب متغير المستوى المعيشي

الرضى عن معاملة	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
العائلة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	14	93.3	12	97.2	15	92.5
2. لا	1	6.7	4	2.8	04	7.5
المجموع	15	100	16	100	19	100

أبدى 39.3% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و79.2% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و29.5% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد رضاهم عن المعاملة التي يتلقوها من عائلاتهم، وهذا ما توضحه لنا معطيات الجدول رقم (21). في المقابل أبدى 6.7% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و2.8% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و7.5% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد عن عدم رضاهم على المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم.

فمن معطيات الجدول نلاحظ وبشكل جلي أن الأغلبية الساحقة من مفردات المستويات الثلاث راضين عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم سواء الوالدين أو إخوة وأخوات، ويعود ذلك إلى المعاملة الحسنة والتربية الجيدة والمساعدة في الدراسة والتوجيهات السديدة التي يتلقونها منهم، ومنه نخلص للقول أن متغير المستوى المعيشي ليس له أي تأثير على مدى رضى مفردات العينة عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم.

الجدول رقم (22): الوسائل التكنولوجية التي يملكها الأفراد العينة في بيت حسب متغير المستوى المعيشي

الوسيلة التكنولوجية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. تليفزيون	15	100	12	99.3	37	100
2. جهاز البث الفضائي	14	93.3	18	95.9	13	97.5
3. جهاز الفيديو كاسيت	6	40.0	17	44.8	23	57.5
4. جهاز الفيديو VCD	11	73.3	14	56.6	17	65.0
5. جهاز الفيديو الرقمي DVD	6	40.0	13	57.9	27	80.0
6. كمبيوتر	11	73.3	12	73.1	25	92.5
7. أنترنيت	3	20.0	11	57.9	26	72.5
8. هاتف نقال	15	100	10	94.5	27	90.0
9. أجهزة ألعاب إلكترونية	12	80.0	32	87.6	35	95.0

يظهر الجدول رقم (22) أن كل مفردات المستوى المعيشي الضعيف يملكون جهاز التليفزيون وجهاز الهاتف النقال في البيت فهما يأتيان في مقدمة الوسائل التكنولوجية التي يملكها أفراد هذه العينة، يليهم في المركز الثاني جهاز البث الفضائي بنسبة 39.3% وفي المركز الثالث أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 08%، وفي المركز الرابع جهاز الفيديو VCD رفقة جهاز الكمبيوتر بنسبة 37.3%، وثم يليهم بعد ذلك جهاز الفيديو كاسيت رفقة جهاز الفيديو الرقمي DVD بنسبة 04% وأخيرا الأنترنيت بنسبة 02%.

كما نجد أيضا أن جهاز التليفزيون هو الذي يأتي في مقدمة الوسائل التي يملكها أصحاب المستوى المعيشي المتوسط في البيت وذلك بنسبة 99.3%، يليه في المركز الثاني جهاز البث الفضائي بنسبة 59.9% وفي المركز الثالث جهاز الهاتف النقال بنسبة 49.5%، وفي المركز الرابع أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 78.6%، يليهم بعد ذلك جهاز الكمبيوتر بنسبة 37.1% وجهاز الفيديو الرقمي DVD رفقة الأنترنيت بنسبة

75.9% وجهاز الفيديو VCD بنسبة 65%، تبقى اقل نسبة وهي لجهاز الفيديو كاسيت بنسبة 44.8%.

كما احتل التليفزيون أيضا المركز الأول لدى المستوى المعيشي الجيد، بحيث أن كل مفرداته يملكون جهاز التليفزيون في البيت، يليه في المركز الثاني جهاز البث الفضائي بنسبة 79.5% وفي المركز الثالث أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 59% وفي المركز الرابع جهاز الكمبيوتر بنسبة 29.5%،

وبعدهم جهاز الهاتف النقال بنسبة 09% وجهاز الفيديو الرقمي DVD بنسبة 08% والأنترنيت بنسبة 27.5%، تبقى نسبة 56% لجهاز الفيديو VCD وجهاز الفيديو كاسيت بنسبة 75.5%.

من خلال المعطيات المقدمة نلاحظ أن مفردات المستويات الثلاث يتمتعون بقدر كبير من التكنولوجيات المنزلية في البيت، فالنسب لدى المستويات الثلاث يختلف قليلا عن بعضها البعض رغم أن التليفزيون هو الذي تصدر المرتبة الأولى لدى المستويات الثلاث ويليه جهاز البث الفضائي، أما أجهزة الألعاب الإلكترونية فهي تحتل المركز الثالث لدى أصحاب المستوى المعيشي الضعيف، والمركز الرابع لدى أصحاب المستوى المتوسط والمركز الثالث لدى أصحاب المستوى المعيشي الجيد، فنسبها متقاربة من بعضها في الأرقام والرتب لدى المستويات المعيشية الثلاث، ومنه نستخلص أن متغير المستوى المعيشي له تأثير نسبي على الوسائل التكنولوجيا المنزلية التي يملكها مفردات العينة في البيت.

الجدول رقم (23): ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها حسب متغير المستوى المعيشي

النشاط الترفيهي	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. مشاهدة التليفزيون	5.00	2.47	3.00	2.09	4.00	1.89
2. مطالعة الكتب والقصص	4.00	1.90	4.00	2.02	4.00	2.24
3. استخدام الأنترنيت	4.00	1.97	3.00	1.87	3.00	1.61
4.ممارسة الألعاب الإلكترونية	3.00	2.23	3.00	1.89	3.00	1.91
5. التنزه مع العائلة	3.00	1.93	5.00	1.67	5.00	1.75
6. اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	5.00	1.45	5.00	1.61	6.00	1.42
7. ممارسة الرياضة	5.00	1.94	4.00	1.95	5.00	1.85

تعد ممارسة الألعاب الإلكترونية النشاط الترفيهي الأول بالنسبة للعينة حيث قدر متوسط حسابه بـ 00.3 بالنسبة لأصحاب المستويات المعيشية الثلاث، حسب ما يظهره الجدول رقم (23).

وتتقاسم ممارسة الألعاب الإلكترونية الريادة مع التنزه مع العائلة بنفس المتوسط الحسابي بالنسبة لأصحاب المستوى المعيشي الضعيف، يليها مطالعة الكتب والقصص رفقة استخدام الأنترنيت بمتوسط 00.4.

وتتصدر ممارسة الألعاب الإلكترونية الريادة لدى أصحاب المستوى المعيشي المتوسط رفقة مشاهدة التليفزيون واستخدام الأنترنيت بمتوسط 00.3، يليهم مطالعة الكتب والقصص رفقة ممارسة الرياضة بمتوسط حسابي يقدر بـ 00.4.

وأخيرا تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية لدى أصحاب المتوسط المعيشي الجيد رفقة استخدام الأنترنيت بمتوسط 00.3، يليهم مشاهدة التليفزيون رفقة مطالعة الكتب والقصص بمتوسط حسابي يقدر بـ 00.4.

وتؤكد هذه النتائج أن ممارسة الألعاب الإلكترونية هو النشاط الترفيهي المفضل مهما كانت مستويات العينة المعيشية، وهو ما يؤكد على عدم تأثير متغير المستوى المعيشي على ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها.

الإستنتاج العـام :

من خلال الدراسة التي قمنا بها نستنتج النتائج التالية :

2. النتائج العامة للدارسة :

من خلال المعطيات الكمية التي تحصلنا عليها في د ارستنا نستنتج النتائج التالية:

- إن معظم الأطفال أحيانا ما يهتمون بالألعاب الالكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية بسبب الخفة وسهولة الاستخدام بنسبة 30%
- إن المكان الذي يلعب فيه الطفل الألعاب الالكترونية هو المنزل بنسبة69%
- إن الألعاب المفضلة لدى الأطفال هي المغام ارت بنسبة 24%
- إن الوسيلة التي يستخدم من خلالها الأطفال الألعاب الالكترونية هي الهاتف النقال بنسبة 37%
- إن الفترة التي يفضلها الطفل لاستخدام الألعاب الالكترونية هي حسب الظروف بنسبة 42%
- المدة التي يقضيها الطفل في اللعب بالألعاب الالكترونية من ساعة إلى ساعتين بنسبة 50%
- يرى الأولياء أن الألعاب الالكترونية التي يلعبها أطفالهم مناسبة بنسبة 56%
- إن دوافع تعرض الطفل للألعاب الالكترونية هي للترفيه و التسلية بنسبة 60%
- ردة فعل الطفل عند خسارته في اللعب انه يكررها إلى غاية أن يفوز بها بنسبة 65%
- أحيانا ما يفوز الأطفال بالألعاب الالكترونية التي يلعبها بحضور أوليائهم بنسبة 82%
- لا يتغير سلوك الطفل عند انتهائه من اللعب بنسبة 55%
- انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية هي نقص الرؤية بنسبة 42%
- الطريقة المناسبة لكي تجنب الأطفال ممارسة الألعاب الالكترونية هي الخروج في نزهة بنسبة 48%
- يشارك الطفل أصدقاءه المقربين اللعبة المفضلة لديه بنسبة 55%
- الجنس لا يغير رؤية الأولياء أن أطفالهم لا يستطيعون الابتعاد عن الألعاب الالكترونية بنسبة 66%
- الجنس لا يغير رؤية الأولياء لان الألعاب الالكترونية لا تؤثر ايجابيا على سلوك الطفل بنسبة 69%

3- نتائج الدارسة في ضوء التساؤلات :

- السؤال الأول: ما هي عادات و أنماط تعرض أطفال بلدية خميس مليانة للألعاب الالكترونية ؟
- كشفت الدراسة إن الأطفال أحيانا ما يهتمون بالألعاب الالكترونية و ذلك لسهولة استخدامها خاصة أنهم يمارسونها في المنزل ،و ذلك حسب الظروف الملائمة لهم، كما يعتبر الهاتف النقال الوسيلة الأكثر استخداما في ذلك .

- السؤال الثاني : ما هي دوافع استخدام خميس مليانة للألعاب الالكترونية ؟

من خلال نتائج الدراسة يتضح أن دوافع تعرض الأطفال للألعاب الالكترونية هي الترفيه و التسلية ، حيث تكون ردة فعله عند خسارته التكرار إلي غاية الفوز ، في حين ينعكس هذا على الطفل في نقص الرؤية .

- السؤال الثالث : ما هي الاشباعات المحققة من واره استخدام أطفال خميس مليانة للالعاب الالكترونية ؟ تكشف الدراسة أن أغلبية الأطفال يشاركون أصدقائهم اللعبة المفضلة لديهم ، كم أنهم لا يستطيعون الابتعاد عنها ، فان معظم الأولياء يرون أن الألعاب الالكترونية لا تؤثر إيجابا على سلوك أطفالهم.

لنتائج في ضوء فرضيات الدارسة :

1 – الفرضية الأولى: يمارس أطفال بلدية خميس مليانة الألعاب الالكترونية يوميا .

لم تتحقق هذه الفرضية وفق النتائج التي توصلنا إليها من خلال هذه الدراسة لان أغلبية للأطفال أحيانا ما يمارسون هذه الألعاب الالكترونية .

2 – الفرضية الثانية: الوسائل المفضلة لدى أطفال خميس مليانة هي الهواتف الذكية .

تحققت هده الفرضية من خلال النتائج المتوصل إليها تم إثبات صحة الفرضية المتمثلة في تفضيل الهواتف الذكية في ممارسة الألعاب الالكترونية على غرار الوسائل الأخرى مثل اللوحة الالكترونية

3 – الفرضية الثالثة: تؤثر الألعاب الالكترونية على سلوك أطفال بلدية خميس مليانة سلبا .

تحققت الفرضية من خلال النتائج المتوصل إليها لان الألعاب الالكترونية تؤثر سلبا على سلوك الطفل خاصة في الجوانب السلوكية و مظاهر العنف و العدوانية .

4- التوصيات :

- انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من ألعاب الكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية
- تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الالكترونية
- تعامل الأولياء مع أطفالهم بصفة الصديق
- تقديم النصائح و التوجيهات المناسبة و الأنفع مثل الألعاب الالكترونية التعليمية
- توفير جو من التسلية و الترفيه لابتعاد أطفالهم عن الألعاب الالكترونية و ذلك من خلال الخروج في نزهة.

خاتمـــة

خاتمـــــة :

تعالج هذه الدراسة موضوع تأثير الألعاب الالكترونية على الانفعالات السلوكية لدى الطفل الجزائري ، ومن خلال نتائج هذه الدراسة يتضح لنا أن الأطفال يميلون إلى هذه الألعاب بشكل كبير دون الشعور بمخاطرها ، سواء من الناحية الصحية أو السلوكية ، و كل هذا بفعل الخصائص الشكلية والتقنية الحديثة ، التي تتمتع بها الألعاب الالكترونية ، مما تجعلهم يقبلون عليها بصفة دائمة .

تمثل التكنولوجيا الحديثة كالتلفزيون و الانترنت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الالكترونية ، و هذا ما يوضح العلاقة الكبيرة التي تكمن بين الألعاب الالكترونية و التكنولوجيات الرقمية الحديثة .

و عليه يمكن تقديم التوصيات التالية :

- انتباه الأولياء في البيت و الأساتذة في المدارس لما يلعبه أطفالهم (تلاميذ) من العاب الكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية.
- تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الالكترونية.
- تعامل الأساتذة داخل المدارس و خارجها مع التلاميذ بصفة الصديق.
- تقديم النصائح و التوجيهات المناسبة و الأنفع مثل الألعاب الالكترونية التعليمية.
- توفير جو من التسلية و الترفيه لابتعاد التلاميذ عن الألعاب الالكترونية و ذلك من خلال الخروج في نزهة و رحلات مدرسية سواءا بيداغوجية او ترفيهية.

الملاحق

استمارة بحث ميداني

تندرج هذه الاستمارة في إطار إنجاز بحث ميداني لمذكرة نيل شهادة ماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، حول أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بخميس مليانة.

إذ نقدر لكم جهودكم في سبيل الإجابة عن أسئلة هذه الاستمارة بكل عناية واهتمام وصدق وموضوعية.

مع العلم أن الإجابات المقدمة من طرفكم هي سندنا الأساسي في الوقوف على حالة انتشار الألعاب الإلكترونية في خميس مليانة وآثارها على سلوكيات الطفل بخميس مليانة والوصول إلى نتائج علمية في بحثنا وتحقيق الأهداف المسطرة في البحث.

ونتعهد بأن المعلومات التي تدلون بها لن تستغل إلا في إطار البحث العلمي.

تقبلوا منا فائق الاحترام والتقدير

ملاحظة:

- الرجاء وضع علامة (x) في مكان الإجابة المناسبة أو وضع الأرقام بحسب ما هو مطلوب
- لا تذكر(ي) اسمك أو أي معلومات شخصية غير مطلوبة

إعداد الطالبة:
أسماء بن سعيد
جمال الهاشمي

إشراف الأستاذ:
رابح شيبان

2020-2019

محور البيانات الشخصية :

الجنس:

ذكر ☐ أنثى ☐

السن:

7 سنوات ☐ سنوات ☐ سنوات ☐ سنوات ☐ سنة ☐ 12 سنة ☐

الوضع الاجتماعي: تعيش مع الوالدين ☐ مع أم مطلقة أو أرملة ☐

مع أب مطلق أو أرمل ☐ د الأقارب ☐

المستوى التعليمي:

سنة أولى ☐ سنة الثانية ☐ سنة ثالثة ☐ سنة رابعة ☐ سنة خامسة ☐

المستوى الدراسي:

جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐

عمل الأب :

إطار ☐ تاجر ☐ موظف ☐ عامل ☐ بدون عمل ☐ آخر ☐ أذكره: .....

عمل الأم :

إطار ☐ تاجرة ☐ موظفة ☐ عاملة ☐ ماكثة في البيت ☐ آخر ☐ أذكره: .....

المستوى الدراسي للأب :

أمي ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

المستوى الدراسي للأم :

أمية ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

مكان السكن: حي راقي ☐ حي متوسط ☐ حي شعبي متواضع ☐

نوع السكن :

منزل أرضي ☐ شقة ☐ فيلا ☐ آخر ☐ أذكره: .....

عدد أفراد الأسرة :

من 1 إلى 4 أفراد ☐ من 5 إلى 8 أفراد ☐ 8 أفراد و ما فوق ☐

ترتيبك بين إخوتك : 1 ☐ 2 ☐ 3 فما فوق ☐

المستوى المعيشي لأسرتك :

ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

المحور الأول : السياق الاجتماعي والثقافي والتكنولوجي:

1. هل تتمتع (ين) بالحرية داخل البيت؟

كثيرا ☐ متوسط ☐ قليلا ☐

2. هل أنت راضي (ة) عن المعاملة التي تتلقاها (ينها) من عائلتك؟

نعم ☐ لا ☐ لماذا؟ .....

3. ما هي الوسائل التكنولوجية التي تملكها (ينها) من بين الوسائل التالية؟

تليفزيون ☐ جهاز البث الفضائي "بارابول" ☐ جهاز فيديو كاسيت ☐ جهاز الفيديو VCD ☐

جهاز الفيديو الرقمي DVD ☐ كمبيوتر ☐ أنترنيت ☐ هاتف نقال ☐

أجهزة ألعاب إلكترونية ☐

4. ما هي النشاطات الترفيهية التي تفضل (ين) القيام بها؟ (ترتب من **1** فصاعدا حسب الأولوية)

مشاهدة التليفزيون ☐ مطالعة الكتب والقصص ☐ استخدام الأنترنيت ☐ ممارسة الألعاب الإلكترونية ☐ التنزه مع العائلة ☐ اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء ☐ ممارسة الرياضة ☐ أخرى أذكرها: .....

المحور الثاني : محور ممارسة الألعاب الإلكترونية:

5. هل تملك (ين) أجهزة ألعاب إلكترونية في المنزل؟ نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة بـ "نعم": ما هو الجهاز الذي تملكه (ينه) من بين هذه الأجهزة؟

نيتاندو (Nintendo أتاري (Atari) ☐ إكس بوكس (Xbox) ☐ جهاز بلاي المحمول PSP بلاي ☐

1 (play1) ☐ بلاي 2 ($play_2$) ☐ بلاي 3 ($play_3$) ☐ جهاز الوي للألعاب (Wii) ☐

أخرى ☐ أذكرها:.....

6. على أي وسيلة تفضل (ين) ممارسة الألعاب الإلكترونية؟ (ممكن اختيار أكثر من وسيلة)

الكمبيوتر ☐ شبكة الأنترنيت ☐ أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية ☐ التليفزيون أجهزة الألعاب الإلكترونية ☐ الهاتف النقال ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

7. أين تلعب (ين) بهذه الألعاب؟ (يمكن اختيار أكثر من إجابة)

في المنزل ☐ في بيت صديق ☐ في المدرسة ☐ في الشارع ☐

في قاعات الألعاب الإلكترونية ☐ في مقاهي الأنترنيت ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

8. متى تمارس (ين) الألعاب الإلكترونية؟

كل يوم ☐ مرتين في الأسبوع ☐ مرة في أسبوع ☐ مرة في الشهر ☐

في العطل والمناسبات ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

9. لما تلعب بالألعاب الإلكترونية كم ساعة تقضيها (نها) في اللعب؟

ساعة واحدة ☐ ساعتين ☐ ثلاث ساعات ☐ أربع ساعات ☐ أكثر من خمس ساعات ☐

10. كيف تتحصل (ين) على هذه الألعاب؟ (يمكن اختيار أكثر من إجابة)

الشراء ☐ الاستعارة ☐ التحميل من الأنترنيت ☐ الاستنساخ ☐ أخرى ☐ أذكرها : .....

11. من يساعدك في اقتناءها ؟

بمفردي ☐ الأب ☐ الأم ☐ الأخ ☐ الأخت ☐ صديق ☐ أخرى ☐ أذكرها : .....

12. ما الذي يعجبك في الألعاب الإلكترونية؟ (ترتب من **1** فصاعدا حسب الأولية)

بطل القصة ☐ الأحداث الموجودة في قصة اللعبة ☐ الألوان ونوعية الصورة الرسوم ☐

الموسيقى ☐ متعة الفوز ☐ أخرى ☐ أذكرها : .....

13. لماذا تمارس هذه الألعاب؟

حب المغامرة والمتعة ☐ الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ ☐ حب الخيال والإثارة ☐ حب الفضول ☐ تطوير موهبة ☐ تنمية الذكاء ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

المحور الثالث : محور أثر الألعاب الإلكترونية السلوكيات:

14. ما هو نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟

ألعاب قتالية وحربية ☐ ألعاب الألغاز ☐ الألعاب التعليمية ☐ ألعاب رياضية ☐ ألعاب المغامرات ☐ ألعاب الإستراتيجية ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

15. أذكر(ي) أسماء الألعاب الإلكترونية التي تفضلها (ينها)؟

– ..... – .....

– ..... – .....

16. كيف تفضل (ين) اللعب بهذه الألعاب؟

منفردا ☐ مع أصدقاء ☐ مع العائلة ☐ مع الزملاء ☐ متعدد اللاعبين ☐

17. من تفضل (ين) أكثر؟

أ – اللعب بالألعاب الإلكترونية؟ ☐ أم التحدث مع العائلة؟ ☐

ب – اللعب بالألعاب الإلكترونية؟ ☐ أم مطالعة كتاب أو قصة؟ ☐

ت – اللعب بالألعاب الإلكترونية؟ ☐ أم الدراسة؟ ☐

ث – اللعب بالألعاب الإلكترونية؟ ☐ أم استخدام الأنترنيت؟ ☐

ج – اللعب بالألعاب الإلكترونية؟ ☐ أم مشاهدة التليفزيون؟ ☐

ح – اللعب بالألعاب الإلكترونية؟ ☐ أم ممارسة الرياضة؟ ☐

قـــائمـة المراجـع

قائمة المراجع :

المعاجم والقواميس:

1. جب ارن مسعود: الرائد المعجم الفبائي في اللغة والإعلام، ط 3، دار العلم للملايين، بيروت ،2005
2. طه احمد الزيدي، معجم مصطلحات الدعوة الإعلام الإسلامي، ط 1، دار النفائس، عمان ،الأردن، 2009

الكتب:

1. حنان عبد الحميد العناني،اللعب عند الأطفال،الطبعة الأولى،دار الفكر للطباعة والنشر،عمان، الأردن.2002
2. سلوى محمد عبد الباقي،اللعب بين النظرية والتطبيق، مركز الإسكندرية للكاتب، القاهرة،مصر ،2001.
3. سوزانا ميلر ،سيكولوجية اللعب، ترجمة دكتور حسن عيسى، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، يناير 1978.
4. عبد الفتاح أبو معال: اثر وسائل الإعلام على تعليم الأطفال وتثقيفهم، دار الشروق، عمان، د ط،
5. عماد مكاوي حسن ،تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، الطبعة الأولى، الدار المصرية اللبنانية، قاهرة، مصر ،.1993
6. غالب عوض النوايسة: الانترنيت والنشر الالكتروني، ط 1، دار صفاء للنشر، عمان ،2011
7. ليلى يوسف، سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية، الطبعة الثانية، مكتبة الأنجلو- مصرية، مصر ،.1962
8. مجد هاشم الهاشمي ،تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري، مدخل إلى الاتصال وتقنياته الحديثة، الطبعة الأولى، دار أسامة ، عمان، الأردن ،2004.
9. محمد لعقاب ،وسائل الإعلام والاتصال الرقمية، الطبعة الأولى، دار الهومة، الجزائر، يناير 2007.
10. محمد محمود الحيلة ،الألعاب من أجل التفكير والتعليم، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن ،2004.
11. مها حسني الشحروري: الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (ما لها وما عليها)، ط1، دار المسيرة للنشر ،عمان،2008.
12. هايدة موثقي ،علم نفس اللعب، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، 2004، ص 11.

المذكرات والرسائل الجامعية:

1. ابراهيم بعزيز ،منتديات المحادثة والدردشة الإلكترونية، دراسة في دوافع الاستخدام والانعكاسات على الفرد والمجتمع، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر 2007-2008، ص 29.

2.احمد فلاق: الطفل الجزائري والعاب الفيديو: دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتواره، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر ،2009.

3.كهينة علواش ،معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية والإعلام ،قسم علوم الإعلام والاتصال، سنة 2006-2007.

4.مراد رايس ،أثر تكنولوجية المعلومات على الموارد البشرية في المؤسسة، دراسة حالة مديرية الصيانة لسونطراك بالأغواط **DML** ، **2005/2004**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم علوم التسيير، فرع إدارة الأعمال ،2005-2006.

5.مليكة عطوي ،الأنترنيت والملكية الفكرية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر ، 2003-2004.

6.يسمينة حناش ،إعلام العولمة وانعكاساتﻫ على الثقافة العربية الإسلامية، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال ،2007.

المراجع الأجنبية :

1. Jeux électroniques, **Microsoft encarta, encyclopédie 2008**, CD-ROM, Microsoft corporation 1993-2007.

2. Sean O'Reilly, **Vidéo Games, Interactivity and Connectivity**,texte en line www.issuu.com/seanspoman/docs/video.pdf (Consulté le 07-03-.)0102.

المواقع الالكترونية:

1. www. Kenana online. com 06/03/2017 18 :15
2. www. Hmawdoo3. com 06/03/2017 18 :13
3. **www.ar.wikipedia.org/wiki/** يوم 13- 06-2010 على الساعة 11.30.
4. www.moqatel.com/openshare/behth/me/miah12/vidéo يوم 10-05-2010 على الساعة 17:30 .

الفهـرس

إهـــداء
شكر و عرفان
ملخص
مقدمـــة **ب..ج**

الإطـــار المنهجي للدراســة

1- الإشكالية الدراسة **05**
2- تساؤلات الدراســة **06**
3- فرضيات الدراســة **06**
4- أسباب اختيار الموضوع **06**
5- أهميـة الدراســة **06**
6- أهداف الدراسة **06**
7- منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات **07**
8- عينة الدراســـة **10**
9- تحديد مفاهيم الدراسة **11**
10- مجـال الدراســة **13**
11- دراسات سابقة **13**

الجانب النظري

الفصل الأول :

ماهية اللعب وألعاب الفيديو

تمهيـــــد **18**
المبحث الأول ماهية اللعب **19**
1. تعريف اللعب وأهميته **19**
2. أنواع اللعب ووظائفه **20**
3. تقسيم الألعاب ونظريات اللعب **24**
المبحث الثاني ماهية ألعاب الفيديو **29**
1. تعريف ألعاب الفيديو **29**
2. نشأة ألعاب الفيديو **31**
3. أنواع ألعاب الفيديو وخصائصها **34**
خلاصــة **37**

الفصـــل الثـــاني :

الألعـــاب الإلكترونيـــة وتـأثيرها على المجتمع

تمهيـــد **39**

المبحث الأول : مفهوم الألعاب الإلكترونية **40**

المبحث الثاني : تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع **47**

المبحث الثالث : تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية **56**

خلاصـة **62**

الجـانب التطبيقي

الفصل الثالث :

مكانة الألعاب الإلكترونية بمدرسة الإخوة جلايلي – بخميس مليانة –

تمهيـــد **64**

1- تفريغ البيانات وتحليلها **65**

2- النتائج العامة للدارسة **80**

3- نتائج الدارسة في ضوء الفرضيات **80**

4- التوصيات **81**

خاتمـــة **83**

الملاحـــق **85**

قائمة المصادر و المراجع **90**

الفهـــرس **93**