جامعة عبد الحميد بن باديس بمستغانم
كلية العلوم الإنسانية الاجتماعية
قسم علوم الإعلام و الاتصال
تخصص :اتصال جماهيري و الوسائط الجديدة

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة ماستر

تأثير الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوك الشباب الجزائري

دراسة ميدانية لعينة من شباب ولاية مستغانم

من إعداد الطلبة:
- مكرنفر فيروز
- بوحلالة الطيب

تحت إشراف الأستاذ:
بوعمامة العربي

لجنة المناقشة

صفاح أمال	رئيسا	أستاذ محاضر
رقاد حليمة	مناقشا	أستاذ محاضر
بوعمامة العربي	مشرفا ومقررا	أستاذ محاضر

السنة الجامعية: 2021/2020

بسم الله الرحمن الرحيم
١٤٣٨

كلـــمة شـــكر

الحمد لله الذي هداني لنور العلم و ميزني بالعقل الذي يسير طريقي، الحمد لله الذي أعطاني من موجبات رحمته الإرادة والعزيمة على إتمام عملي، أحمدك يا رب حمدا يليق بمقامك وجلالك العظيم.

جارت العادة أن يكون وراء كل إعداد بحث من يساهم بالنصح والبعض بالتوجيه، و من باب الجميل أن أتقدم بالشكر الخاص إلى من لم يبخل علي بنصائحه القيمة و إرشاداته الوجيهة كما أتقدم بالشكر الجزيل إلى كافة جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم على تقديمهم يد العون و المساعدة.

إهـــــداء

اهدي ثمرة جهدي إلى من رافقتني دعواتها في كل خطواتي أمي الغالية، إلى من ألبسني ثوب مكارم الأخلاق و الأدب أبي العزيز، أطال الله في عمرهما و ختم لهما بصالحات أعمالهما، إلى زوجي الفاضل، و إبني العزيز وائل، إلى أخواتي العزيزات، و إلى كـل الصديقـات و كل من كان دعما و سندا لي من قريب أو من بعيد.

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري من خلال الكشف عن عادات وأنماط إستخدامهم للألعاب الإلكترونية وكذا الدوافع والإشباعات المتحكمة في نوع هذا الإستخدام محاولين إبراز أثر ذلك على سلوكياتهم ولتحقيق أهداف الدراسة قمنا بتصميم إستمارة بهدف معرفة وجمع مختلف المعلومات إلى تطور إستخدام أفراد العينة للألعاب الإلكترونية مكونة من 20 سؤال موزعا عبر ثلاث محاور ووزعت الإستمارة على 120 شاب مستخدم للألعاب الإلكترونية .

الكلمات المفتاحية:

الألعاب الإلكترونية، الوسائط الجديدة، السلوك، الشباب.

Résumé de l'étude :

Le but de cette étude est de découvrir l'impact des jeux électroniques à travers les nouveaux médias sur le comportement des jeunes algériens en révélant leurs habitudes utilisation des jeux électroniques, ainsi que les motivations du contrôle de ce type d'utilisation en essayant de mettre en évidence l'impact sur leur comportement et leur réalisation. Et pour cela Nous avons conçu un questionnaire pour identifier et rassembler les différentes informations dans le cadre de l'utilisation de jeux électroniques composé de 20 questions réparties en trois axes qui a été distribué aux 120 jeunes des jeux électroniques .

Les mots celés :

Les jeux électronique, les nouveaux média, le comportement, les jeunes.

خطة البحث:

الفهرس:

كلـــــمة شـــــكر 3

إهـــــــداء 4

ملخص الدراسة 5

خطة البحث: 6

المقدمة: ..... أ

1.إشكالية الدراسة: 4

2.أسباب إختيار الموضوع: 5

3.**أهداف الدراسة:** 6

4.**أهمية الدراسة:** 7

5.منهج الدراسة و تقنياته: 7

6.**مجتمع البحث و العينة:** 8

7.عينة الدراسة : 8

8.المفاهيم و مصطلحات الدراسة: 9

.9الدراسات السابقة: 11

الجانب النظري

تمهيد: 15

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية 16

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية. 16

المطلب الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية. 18

المطلب الثالث: مجالات اللعب الإلكترونية وأنواع الالعاب الإلكترونية. 23

المبحث الثاني: أبعاد الألعاب الإلكترونية 33

المطلب الأول: مراحل إنجاز الألعاب الإلكترونية. 33

المطلب الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع. 35

خلاصة الفصل: 43

الفصل الثاني

الوسائط الجديدة

تمهيد: 45

المبحث الأول: ماهية الوسائط الجديدة. 46

المطلب الأول: تعريف الوسائط الجديدة. 46

المطلب الثاني: نشأة الوسائط الجديدة. 48

المطلب الثالث: مراحل تطور الوسائط الجديدة. 50

المطلب الرابع: خصائص ومميزات الوسائط الجديدة. 51

المبحث الثاني: أبعاد الوسائط الجديدة 53

المطلب الأول: عناصر الوسائط الجديدة. 53

المطلب الثاني: الأدوات الوسائط المتعددة. 56

المطلب الثالث: مجالات استخدامات وتطبيقات الوسائط الجديدة. 56

الفصل الثالث

السلوك الإنساني

تمهيد: 62

المبحث الأول: ماهية السلوك الإنساني. 62

المطلب الأول: تعريف السلوك الإنساني. 62

المطلب الثاني: أنواع السلوك الإنساني. 63

المطلب الثالث: خصائص السلوك الإنساني. 64

المبحث الثاني: أبعاد، مبادئ، عوامل السلوك. 66

المطلب الأول: الأبعاد الرئيسية للسلوك الإنساني. 66

المطلب الثاني: مبادئ السلوك. 66

المطلب الثالث: عوامل السلوك. 68

خلاصة الفصل: 71

الجانب التطبيقي

تمهيد: 74

المحور الأول: عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية.....74

المحور الثاني: حاجات ودوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية.....80

المحور الثالث: أثر الألعاب الالكترونية على السلوك الانساني.....87

نتائج الدراسة :..... 95

الخاتمة: 100

قائمة المصادر و المراجع.....103

الملاحق.....105

قائمة الجداول:

جدول رقم 01 : يمثل توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس 73

جدول رقم 02 : يمثل افراد العينة حسب متغير السن 74

جدول رقم 03 : يمثل افراد العينة حسب الحالة المدنية 75

جدول رقم 04: يمثل تفضيل وسيط في استخدام الالعاب الالكترونية 76

جدول رقم 05: يمثل مدى استخدام الالعاب الالكترونية 77

جدول رقم 06 : يمثل الفترات التي يفضل فيها اللعب للالعاب الالكترونية 78

جدول رقم 07 : يمثل عدد الساعات التي يقضيها افراد العينة لاستخدام الالعاب الالكترونية.....79

جدول رقم 08 : يمثل استخدام الالعاب الالكترونية للشباب.....80

جدول رقم 09 : يمثل ممارسة الشباب للالعاب الالكترونية 81

جدول رقم 10 : يمثل دوافع استخدام الالعاب الالكترونية للشباب 82

جدول رقم 11 : يمثل كيفية استخدام الالعاب الالكترونية 83

جدول رقم 12 : يمثل مدى متعة ممارسة الالعاب الالكترونية 84

جدول رقم 13: يمثل كيفية اقتناء العاب الالكترونية على الشباب 85

جدول رقم 14 : يمثل نوع الالعاب المفضلة لدى افراد العينة 86

جدول رقم 15 : يمثل اعجاب افراد العينة بالالعاب الالكترونية 87

جدول رقم 16 : يمثل مدى ممارسة افراد العينة للالعاب الالكترونية 88

جدول رقم 17 : يمثل شعور أفراد العينة و هم يستخدمون الألعاب الالكترونية 89

جدول رقم 18 : يمثل ترتيب النشاطات العامة لافراد العينة. 91

جدول رقم 19 : : يمثل تاثير استخدام الالعاب الالكترونية على سلوك افراد العينة ...93

جدول رقم 20 : يمثل شعور الشياب عند توقفهم للالعاب الالكترونية 94

المـــقـــدمـــة

المقدمة:

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا في مجال التكنولوجيات الحديثة للاعلام و الاتصال حيث ساهمت هذه الاخيرة في بروز ظواهر اعلامية اتصالية حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر حيث اصبح لهذه الظواهر تاثير كبير على الفرد و المجتمع و من بين فئات المجتمع فئات الشباب ولهذا فقد شهد مفهوم اللعب عند الشباب تغييرا ملموسا نتيجة لتغيرات السريعة التي شهدها العالم حيث اصبح الشباب يقضون اوقات طويلة جدا في استخدام هذه الالعاب و التي تصنف كوسيلة حديثة لامتصاص الغضب و قضاء اوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر و هذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة و ادوات تفكير كما تزودهم ايضا بفرص قوية للتعلم و استيعاب مفاهيم العصر و مواكبة التطوركما اصبحت هذه الوسائل و التكنولوجيات قوة مؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها اللامحدود و تغلغلها في الدول النامية و كذا كونها مصدر للمواد الاعلامية و الترقيهية و الثقافية .وفي ظل هذه التغييرات التكنولوجيا الحديثة و المعلوماتية و تاثيرها على الفرد و المجتمع يجد الافراد انفسهم يتعاملون تلقائيا مع هاذا الكم الهائل من المعلومات ويديرون مشكلات يومية معقدة و متنوعة وهذا من خلال ما تزودهم به التكنولوجيا المعلومات من طاقة و ادوات تفكير غير مسبوقة الذكر و حلول ابداعية حديثة و متطورة .

تعتبر الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة من المبتكرات الحديثة و التي ارتبطت بظهور الانترنت مما زاد من درجة الاهتمام و التاثير خاصة على السلوك الانساني حيث انتشرت هذه الالعاب بشكل كبير بمختلف اشكالها و انواعها و التي اصبحت تحتل مكانة واسعة وسط الشباب فتساعد في ازدياد الطلب عليها و استخدامها بشكل قوي و غير محدود بحيث اصبحت هذه الالعاب تلقي رواجا كبيرا في السنوات الاخيرة خاصة في العالم بصفة عامة و الجزائر بصفة خاصة .

ومن خلال موضوع دراستنا وهو اثر الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة على الشباب لنبين الاثر الذي تخلفه هذه الالعاب الالكترونية على سلوكيات الشباب

و طبقا لموضوع دراستنا قمنا بدراسة ميدانية على عينة من شباب ولاية مستغانم الذين يستخدمون الالعاب الالكترونية و بالتحديد عبر الوسائط الجديدة

و قد تم تقسيم الدراسة الى اطار منهجي ,اطار نظري ,جانب ميداني .

حيث يتناول الاطار المنهجي للدراسة : اشكالية وتساؤلات فرعية ،اسباب اختيار الموضوع اهداف الدراسة ،اهمية الدراسة ،تحديد المفاهيم ،المصطلحات و الدراسات السابقة .

اما الاطار النظري فاحتوى على ثلاثة فصول

و اخيرا الاطار التطبيقي للدراسة تناولنا فيه مجتمع البحث ،وعينة الدراسة و منهج الدراسة و تقنياته ،تفريغ البيانات في جدول و التعليق عليها و استخلاص نتائج الدراسة

الجانب المنهجي

1. إشكالية الدراسة:

جاء في تقرير عنوان ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين أن الصناعة الأمريكية تصنع ألعاب الفيديو من أجل الترفيه، حيث اصبحت 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 النوع من الألعاب.

ففي بداية سنة 1970 أصبحت ألعاب الفيديو مصدرا هاما للترفيه من طرف الشباب حيث أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب لطلب الراحة والإستجمام، وقد أثبتت معظم الدراسات أن أغلبية الألعاب التي يلعبها الشباب تميل إلى العنف والحرب والقتال بحيث ألقت هذه الأنواع من الألعاب الإلكترونية رواجا كبيرا في السنوات الأخير خاصة في البلدان العربية بصفة عامة وفي الجزائر بصفة خاصة، ويرجع ذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين مختلف الشباب وتقرب المسافات فيما بينهم، إضافة إلى ما تتصف به من ميزات خاصة كوسيلة ترفيهية، حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تصورها، بالإضافة إلى ذلك فهي سهلة المنال إذ بإمكانك ممارستها وأنت ماشيا أو جالسا في المنزل، في القطار وفي أي مكان وحدك أو مع أصدقائك، وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل وحوامل منها الهاتف النقال، الحاسب المحمول وحاسوب المكتب عبر الشبكة العنكبوتية وألعاب اللوحات، كما نجدها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو.

ففي ضوء ما تقدم يمكن رصد إتجاهين بارزين نحو أثر الألعاب الإلكترونية فالإتجاه الأول يرى أن مثل هذه الألعاب تعرض الشباب لأخطار جدية، هذه الأخطار تتضمن الجروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي والسمنة والعزلة الإجتماعية وإجهاد البصر وعلى المدى البعيد تسبب في تدمير النمو النفسي والإنفعالي والعقلي، أما الإتجاه الثاني فيرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية إيجابية في التعلم والتعليم فتساعد في تطوير إستراتيجيات قراءة الصورة وتزيد من إستخدام إستراتيجيات الإنتباه والسرعة في معالجة المعلومات

والفعالية في حل المشكلات، فتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الإلكترونية على الشباب الجزائري "شباب مدينة مستغانم نموذجا" ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور وهنا يطرح مشكلة بحثية مفادها:

ما أثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري؟

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيمها إلى التساؤلات التالية:

_ماهي العادات و الأنماط التي يخضع لها الشباب عبر الوسائط ؟

_هل يستخدم الشباب جهاز بلاي و إكس بوكس بكثرة أثناء اللعب؟

_هل اللعب عبر الوسائط الجديدة يحقق إشباعات لدى الشباب؟

_هل تؤثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على السلوك لدى الشباب؟

2. أسباب إختيار الموضوع:

أ- الأسباب الذاتية:

تتمثل أساسا في الرغبة في معرفة أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية في جميع البلدان العربية وخاصة الجزائر وبشكل واسع وكبير ومعرفة أثارها على سلوكيات الشباب، إضافة إلى كون هذه الوسيلة الترفيهية أكثر إنتشارا خاصة في أوساط الشباب على خلاف مختلف الفئات الأخرى في المجتمع، ومن أكثر الأسباب التي تجذبنا للموضوع هي معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية والأفكار والتوجهات التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها في هذه الأوساط الإجتماعية والتي تجعل الشباب يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية والحواسيب الشخصية وحتى الحواسيب المحمولة.

ب- **الأسباب الموضوعية:**

تتلخص هذه الأسباب فيما يلي:

الجانب المنهجي:

_السبب الأول والأساسي كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته وإلزامية دراسته والبحث فيه، خاصة فيما يخص أثر هذه الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الشباب الجزائري.

_البحث عن أسباب إنتشار هذه الألعاب الإلكترونية وقاعات الألعاب الإلكترونية في الجزائر خاصة في الآونة الأخيرة وإلى ماذا يعود هذا الإنتشار الكبير والواسع.

_معرفة أهم الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الشباب حتى مبادئها في اللعب وأفكارها وتوجهاتها والبلدان التي قامت بتضيعها.

_أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى.

_معرفة أراء الرأي العام حول إنتشار الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط.

3. **أهداف الدراسة:**

تسعى الدراسة التحقيق مجموعة من الأهداف وتدرجها كالآتي:

- الكشف عن وجود ألعاب جديدة عبر وسائط جديدة تتخلل محيط الشباب.
- تحديد حجم المخاطر التي يحدثها استخدام الشباب لهذه الألعاب على سلوكه.
- دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري.
- معرفة بعض الجوانب المتعلقة بمستقبل الشباب في الجزائر من خلال استعماله لهذه الوسائط الجديدة كوننا نمر بحقبة تعرف بالعولمة.
- الإطلاع على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية بين أوساط الشباب الجزائري محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة خطورتها كخطوة أولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمنا وأثرها السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.

- معرفة واقع الشباب في مجتمع المعلومات من خلال تعامله مع وسائله اتصالية إلكترونية ألا وهي أجهزة الألعاب الإلكترونية، والألعاب الإلكترونية الشبكية.
- أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، ومعرفة إذا ما كان يعود ذلك إلى مضامينها، أو إلى تقنياتها أو إلى انخفاض أسعارها وتناقلها.

4. أهمية الدراسة:

تستمد هذه الدراسة أهميتها من كونها تحمل موضوع الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة والتي يمكن اعتبارها رياضية فكرية ، حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجيه الكبير لهذا النوع من النشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الشباب، وباعتبارها أن معظم هذه الألعاب ليست عربية، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى كالرياضة، والعبادات كالصلاة وقراءة القرآن، كما تعمل هذه الألعاب على تنميط سلوك وتغيير مبادئ تربوية للشباب.

إضافة إلى أن دراسة هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلها أكثر تحكما في ظاهرة انتشار هذه الألعاب مما ساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها، وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب ومضمون هذه الألعاب الالكترونية، وبهذا تفادي هذه الألعاب، وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها.

5. منهج الدراسة و تقنياته:

من اجل الحصول على بيانات ومعلومات تخدم دراستنا اعتمدنا على المنهج الوصفي لانه يلائم بحثنا و يتوافق مع المتطلبات الميدانية للدراسة بحيث يعرف على انه هو ذلك المنهج الذي يشمل البحوث التي تستمد على ما هو كائن في حياة الانسان و المجتمع و هو استقصاء ينصب على ظاهرة من الظواهر كما هي قائمة في الحاضر بقصد تشخيصها و كشف جوانبها و تحديد العلاقات بين عناصرها وبين ظواهر اخرى .

استعملنا تقنية الاستمارة حسب موضوع دراستنا لاننا نهدف من خلالها الى جمع البيانات و المعلومات كما تعرف على انها وسيلة من وسائل البحث التي توفر الجهد و الوقت على الباحث و المبحوث على حد سواء و هي تحضى باهمية بالغة في الابحاث العلمية

لذلك فقد قسمنا الاستمارة الى ثلاث محاورو كل محور يحتوي على عدد من الاسئلة فضلا عن البيانات الشخصية موزعة على 120 شخص كما مرت بمراحل مختلفة وهي المراحل المتعارف عليها من الناحية المنهجية قبل ان تصبح جاهزة للتوزيع بحيث كانت تحتوي الاستمارة على 20 سؤال

6. مجتمع البحث :

يقصد بمجتمع البحث على انه جمع المفردات او الاشياء التي نريد معرفة حقائق عليها كما يعرف ايضا بانه كل العناصر التي تستهدفها الدراسة سواء كانت هذه العناصر افراد او إحداث او مشاهدة موضوع الدراسة او البحث

وعليه فان مجتمع بحثنا لهذه الدراسة يتمثل في الشباب الجزائريين القاطنين بولاية مستغانم الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية و بالتحديد الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة

7. عينة الدراسة :

تعرف العينة على انها هي الجزء الذي يختاره الباحث وفق طرق محددة حسب تمثيلا علميا و تستخدم طريقة العينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداتها بالآلاف و عليه فقد اخترنا كعينة لهذه الدراسة قدرها 120 مفردة من الشباب القاطنين بولاية مستغانم و الذين يستخدمون الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة من اجل معرفة اثرها على سلوكاتهم و بالتالي تم اختيار العينة بطريقة قصدية

8. المفاهيم و مصطلحات الدراسة:

1- الأثر:

التعريف الاصطلاحي:

يقصد بالأثر تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام، وتتميز هذه رسائلها مع خصائص الجمهور الذي نتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يغيروا 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 سياقتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة إليهم ومدى قدرتها على اشباع حاجاتهم المختلفة .

التعريف الإجرائي:

الأثر هو ذلك التغيير يحدث للفرد أثناء ممارسة للألعاب الالكترونية والسلوك الذي يطرأ عليه سواء كان ايجابيا أم سلبيا.

2- الألعاب الالكترونية:

التعريف الاصطلاحي:

هو نشاط ترويجي 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 الالكترونية، 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 الانترنت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية كمدخلات، أوامر التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة

لألعاب السياق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات، برامج اللعب المخرجات الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الالكترونية، اللاعب قد يكون وحده أو بالمشاركة .

التعريف الإجرائي:

هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الانترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية[المحمولة.]

3- الوسائط الجديدة:

التعريف الاصطلاحي:

إن الوسائط الجديدة هي مجال يتصل بطريقة استخدام الكمبيوتر في الدمج بين النص والغرافيك، الرسم، الصور الثابتة والمتحركة [الفيديو] و التحريك، والصوت وأي نوع آخر من الأشكال الاتصالية، بما يمكن معه عرض، تخزين، وبث أي نوع من المعلومات رقميا.

التعريف الإجرائي:

هو مصطلح واسع الانتشار في عالم الحاسوب يرمز إلى استعمال عدة أجهزة إعلام مختلفة تحمل المعلومات مثل النص، الصوت الرسومات، الصور المتحركة، الفيديو، وكذا هي تلك الوسائط التي يستعملها الشباب بكثرة لممارسة اللعاب الالكترونية .

4-السلوك:

التعريف الاصطلاحي:

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

التعريف الإجرائي:

هو كل الأفعال والنشاطات التي تصدر عن الفرد سواءا كانت ظاهرة أم غير ظاهرة. وهو مجموعة من الأفعال والتصرفات و التعبيرات تكون استجابة داخلية لمؤثر خارجي.

5-**الشباب:**

التعريف الاصطلاحي :

ان الاختلاف في مفهوم الشباب بين البلدان و الذي ينعكس بوضوح في المعاني المختلفة المقدمة عن هذا المصطلح في مجال الدراسات و البحوث الجارية و هو ما جعل الباحثين في مختلف دول العالم شريحة الشباب بفئات عمرية مختلفة.

التعريف الإجرائي :

يعرف الشباب في هذه الدراسة على الفئة التي تتراوح أعمارهم ما بين 18 سنة إلى 35 سنه و ذلك لاعتبارها الفئة الاكثر نشاطا في المجتمع والتي بإمكانها ان تخدم هذه الدراسة في كافة جوانبها.

9. الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى:

((ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين))

دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر، كمتطلب لنيل درجة الماجستير في معهد التربية البدنية و الرياضية ، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، جامعة الجزائر، من إعداد **نمرود بشير**، هذه الدراسة فيما يلي:ما مدى تأثير ألعاب الفيديو في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي على المراهقين المتمدرسين؟ أو كيف نفسر الاهتمام الكبير الذي يبديه المراهقين المتمدرسين اتجاه الألعاب الإلكترونية من جهة، ومتجهة أخرى تراجع هذه الفئة عن ممارسة النشاط البدني الرياضي؟ حيث

الجانب المنهجي:

تطرقت هذه الدراسة إلى النشاط البدني الرياضي الترفيهي الجماعي ووقت الفراغ و اللعب و ألعاب الفيديو و المراهقة بمختلف جوانبها،أما في الجانب التطبيقي فقد تطرقت إلى المنهجية المتبعة في هذا البحث و تحليل نتائج الاستبيان و الاستنتاجات المستخلصة من البحث انتهى البحث حول مختلف النتائج وتقديم بعض الاقتراحات و التوصيات فيما يخص مشكلة البحث.

الدراسة الثانية:

((أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت))

رسالة مقدمة إلى كلية الدراسات التربوية العليا، عمان، كمتطلب لنيل درجة الماجستير في جامعة عمان العربية للدراسات العليا، تخصص الإرشاد النفسي التربوي، من إعداد **دلال عبد العزيز الحشحاش،** و تتمثل إشكالية الدراسة فيما يلي:**أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت.**

وسعت للإجابة على الإشكالية التالية:

-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية و متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية.

قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبناءهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني و بيان أثرها على سلوك أبنائهم.

الدراسة الثالثة:

((معالجة العنف من خلال التلفزيون و ألعاب الفيديو))

رسالة مقدمة إلى كلية العلوم السياسية و الإعلام، كمتطلب لنيل درجة الماجستير في جامعة الجزائر، قسم علوم الإعلام والاتصال، من إعداد **كهينة علواش** ، و تتمثل إشكالية هذه الدراسة فيما يلي:**مدى تأثير هذه الوسيلتان على الجمهور، و هل ما تقدمه من عنف على نفسيته و سلوكياته ؟**

من خلال الدراسات السابقة يرى الباحثون ان التعرض للألعاب الالكترونية يولد العدوانية و الاثارة بالغضب و السلوك العدواني و بانها تفقد الحساسية الفيزيولوجية مقارنة بالعالم الحقيقي لذلك ا اجريت دراسات اخرى على فئة المراهقين بعد معرفة الوسائط التي يستعملونها و نوعية الالعاب التي يمارسونها فقاموا ببعض التجارب عن مشاهدة اشرطة فيديو فكانت النتائج ان الذين يمارسون العاب فيديو العنيفة يكونون اقل اثارة فيزيولوجية اي في حالة هدوء عكس الفئة التي تمارس العاب الفيديو غير عنيفة فكانت الاثارة الفيزيولوجية مرتفعة .

العلاقة بين نظرية الحاجات و الاشباعات و الالعاب الالكترونية

فترى نظرية الاستخدامات و الاشباعات ان ما تقدمة الالعاب الالكترونية هو نتاج لما يتطلبه الشباب حسب انماط و قيم و تقاليد حيث ان الافراد يقومون بتحديد نوعية الالعاب التي تتلاءم لاشباع رغباته فالشباب يستخدم الالعاب الالكترونية باعتبارها مصدرا يلبي رغباته و حاجاته وفي هذا الصدد نجد ان الالعاب الالكترونية هو احد المنصات القوية في الوسائط الجديدة و الوسائل الالكترونية الحدية كالهواتف الذكية على سبيل المثال اذ تتيح للشباب المستخدم ممارسة الالعاب الالكترونية التي يرون انها تشبع رغباتهم و ميولاتهم و ذلك لتنوع و كثرة مضامين الالعاب المعروضة عليه .

الجانب النظري

تمهيد:

تطرقنا في هدا الفصل الى ماهية الالعاب الالكترونية وذلك من مختلف التعريفات التي استخلصها الباحثون في المجال ،كما سنعطي لمحة تاريخية لتاريخ الالعاب الالكترونية و بدايتها الاولى و مراحل تطورها و انتشارها في مختلف بلدان العالم ،لتنتقل بعد ذلك لتقديم انواع الالعاب الالكترونية و كيفية عملها و مجالات اللعب الالكترونية و في الاخير نوضح تاثير الالعاب الالكترونية على المجتمع بصفة عامة و على الفرد بصفة خاصة .

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: تعريف 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 تجد استخدام اليد مع العين، التآزر البصري الحركي، أو تجد للإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.

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

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الإنتشار، وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على إختلاف 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 إهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن تنظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لإستغلال هذا الإرتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة.[2]

---

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها**، الطبعة الأولى، عمان _ الأردن، 1428_2008، ص 46.

[2] أحمد جبر، **الألعاب الإلكترونية**، نظرة أكثر جدية من http://www.swalifner، أطلع عليه يوم 03-07-2010، على الساعة 12:55.

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 التلفزيون بعد إيصال الجهاز به، فجهاز الإدخال في الألعاب الإلكترونية هو عادة عصب التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك، فالألعاب الإلكترونية أيضا يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة تتوصل بالتلفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب المحمول.

ما يزال ينظر إلى الألعاب الإلكترونية وخاصة التعليمية منها أنها سلبية وناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه، ولا يعني أنها بديل للمعلم إنما كمصدر إضافي ومهم لخدمة المنهج والتعلم والمتعلم، والحاجة لمثل هذا النوع من الألعاب الإلكترونية في سنوات العمر المبكر مهمة للغاية لإعتبارات:[2]

_إنها أخطر مراحل النمو الإنساني والتي تؤثر في باقي مراحل العمر الأخرى.

_إن إستخدام الألعاب يساعد في عملية التعلم ونمو القدرات.

_يمكن التعامل بسهولة مع الأجهزة والبرمجيات ويستطيعون متابعة التعليمات المصورة وفهم التوافق وأداء الأنشطة بكل ثقة وإستقلالية.

_إن ممارسة تلك الألعاب تساهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعليم بالإكتشاف، والمحاولة والخطأ والتعزيز الفوري وغيرها من الأمور يمكن أن تتوافر في تصميم محتوى أي لعبة.

---

[1] **ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية نشأتها وتاريخها**، مجلة لغة العصر، العدد 97، ديسمبر 2008، مصر، ص 98.

[2] محمد متولي قنديل ورمضان مسعد بدوي، **الألعاب الإلكترونية في الطفولة المبكرة**، الطبعة الأولى، دار الفكر، عمان – الأردن، 2007، ص 215.

_تعطي البرمجية التعليمية صورة دقيقة عن المستوى والقدرات وذلك أنه أحسن تصميم لهذا الغرض.

المطلب الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية.

يرى "**ألات لوديباردار**" بأن علم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية وهي المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب، وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، وتتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة إنهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار".

_المرحلة الأولى: إنطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لإستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "يونغ" و"حرب الفضاء" التي إخترعها الفيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والإقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

- ✓ صناعة ألعاب قوية.
- ✓ دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- ✓ الممارسة الإجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- ✓ تطور القدرة الشرائية منذ سنوات الخمسينات.
- ✓ تطور إستعمالات الإعلام الآلي حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

ويعد العصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقابة الصغيرة المسوقة من مؤسسة "اينتال" عام 1971م، وفي العام الموالي 1972م أسس "دولانبوشنال" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري" وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ"، وفي أول عام باعت

"أتاري" أكثر من 10 ألاف آلة، وفي عام 1976م تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنر" في ذات العام أتاري" مقابل مبلغ 28 مليون دولار. وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر "أتاري" إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، أدت غزرة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977م، وسيبقى "بوشنال" و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.[1]

_المرحلة الثانية: تبدأ مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي من "أتاري" والتي تتضمن سلم الالعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان" التي أخترعت في اليابان، تورو أيواتاني، لمؤسسة تامكو، وإشترت أتاري أجهزة التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدى إلى تضخم في إنتاج الألعاب ومعظمها وصفها بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع عارضات التحكم وكأنه آلات تجاوزها الزمن، وإنهارت المبيعات إبتداء من سنة 1983م، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي أجهزة الكمبيوتر "كومودور" وفرع الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو" وهي مؤسسة أنشئت في القرن الثامن عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة الحكم "نيس" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس" مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية:

1_ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2_تكنولوجية تسمح لـ "نيتاندو" بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8–10 سنوات.

---

[1] أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، الجزائر، 2008–2009، ص 113.

3_البطل المميز لـ "تيس" وهو "ماريو" وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكيكونغ"، ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات اليابانية "شيجيروميامونو" وجهاز رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

_المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسا في أوربا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كمودور" و"سينكلير" و"امستراد"، وفي عام 1986م "أتاري اس تي" الذي سجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية اليابانية والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر.

فهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل مستوى ويتيح الإصطناع، في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا بإكتشاف البرمجية والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين المستقبلين والمسوقين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "اميغا" أو "اتاري اس تي".

إنتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الإستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا لضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات كلها متشابهة، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقة مثل "بي سي" أو "ابل" وفي سنة 1989م أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "تينتاندو" في أفضل حالاتها وإحتكرت تقريبا السوق.[1]

_المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الإنتصار الياباني المح الذي تجسده "بينتاندو" عبر "سوبرننيس" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا" من خلال لعبة

[1] أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 114.

"ميغادرايفر" والألغاز مثل "ميست" أو "سيفن كويست"، وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتري" ومع نهاية هذه المرحلة عام 1965م بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

_المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع إستخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط، التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف، معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجات المخصوصة، وإستعمال القرص الصوتي المضغوط والألعاب على الشبكات المحلية وعلى الأنترنيت.

كما سجل في هذه المرحلة دخول لاعب جدبد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني" بلعبته "بلايتايشن" وإحترم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و"تينتاندو"، مما أزال "سيغا" التي إنسحبت من السوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لاراكروفت" التي حققت أرقاما قياسية وظهور أبعاد بعوالم بيانية، "ايفركويست" و"أولتيما اونلاين" وألعاب "أف بي أس" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي باسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم" ثم "هالفالايف" وتبقى "تينتادو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل البوكيمونات التي أبدعتها تجسيد العالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك كمبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل إزدهار الإقتصاد الجديد إرتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلت عاليا، وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بإزدهار الأنترنيت وبالإنسحاب، هذا الإنسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الالعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

_المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت" والصراع الشرس بين عارضات التحكم "بي اس 2" و"غايم كوب" و"ايكس بوكس".[1]

_المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته

[1] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 115.

"تينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "تينتاندو" "بي اس"، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004، وفي مارس 2005 وصل جهاز "سوني بي اس" إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في مايو 2005 جهاز "بلايستايشن 3"، الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "اكس بوكس 360/360".

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 في النقطة التكنولوجية التي أفقرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما تكون قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الإلكترونية، فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6 إلى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات، ويتحمل الناشرون والمطورون طور الآلات لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع والنشر نوعية المنتجات وأجال التسليم وتكلفة المنتوج وتفوق الإجازات وتصاعد ميزانيات التسويق ... الخ.[1]

[1] أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 127.

إن القفزات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم، وقد فشل الكثير من الفاعلين مما أدى إلى إفلاسهم، أو شرائهم من طرف الناجحين في المجال وكانت سنة 2002 من الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52 حركة توقف أكثر من نصفها عن النشاط.

غير أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت، بما في ذلك عدد اللاعبين الذين يملكون أجهزة كمبيوتر، ومن ثم يمكن توقع إرتفاع مبيعات عارضات التحكم وإحتلالها جزء معتبرا من ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الاسواق العالمية لألعاب الفيديو، الولايات المتحدة الأمريكية واليابان وأوربا، على حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر.[1]

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت دات أبعاد ثلاثية، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حيث أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول صور مستنسخة من الأبطال، وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول.[2]

المطلب الثالث: مجالات اللعب الإلكترونية وأنواع الالعاب الإلكترونية.

1. مجالات اللعب الإلكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من

---

[1] أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 127.

[2] بشير نمرود، **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 بئر مراد رايس-الجزائر**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008، ص 84.

الألعاب فهو نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط عارضات التحكم الخاصة بها والتي نعتبر من الحوامل القديمة "كاتاريونيتاندو" فمنه من يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

- ✓ **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة يوضح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الإستثمارات التي قام بها كبار الناشرين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي _ كا" عن وجود تشكيلة واسعة عدة آلاف من العناوين وهي في تزايد مستمر، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى إتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل، وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي _ اف _ كا" بأن هناك أنواع معينة هي الأكثر إنتشارا مقارنة ببقية العناوين.

_ألعاب رياضية.

_الألعاب الكلاسيكية.

_ألعاب التقمص.

_ألعاب المجتمع.

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال" "غايمس" نوعا خاصا يسوق الألعاب على الهواتف المحمولة فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة "تيتريس" النموذج الرمز الأكثر إنتشارا في أوروبا مثلا لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب "البيلياردو"، "سيستري مونسيون" وألعاب كسر الحجر مثل: يورك

بريكردولوكس، أو ألعاب البولينغ، "سيدنايت بولينغ" ... الخ، وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثية من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الأنترنيت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الأنترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرات بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا تتوفر نفس الخصائص التقنية العرض وأزرار التحكم ... الخ، لذلك فإن عدة أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن لا يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في التنازل.[1]

- ✓ **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:** هي عبارة عن برامج معلوماتي آلي تم ترتيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه ال'مكانية يمكن أن الثنائية لوحة الكتابة، الفأرة، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل تمكن اللاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة مثل عصب قيادة المروحية أو الطائرة، ومقود السيارة لالعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر أو قناع الأبعاد الثلاثية، أما الصوت يجب غيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.[2]

[1] أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 129.

[2] بشير النمرود، مرجع سابق، ص 85.

- ✓ **الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت:** إن محاولات الناشرين لإقتحام الأنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن إنفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات غير مثمرة ثم التخلي عنها من طرف الناشرين لكن في السنتين الأخيرتين عاد الإهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

_تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع الشكلية.

_تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنيت.

_تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.

_توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.

_تسيير بوابة الألعاب على الخط بإقتراح الألعاب المتعددة للاعبين بكثافة أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.

_تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الالعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

- ✓ **الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:** عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، فهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة يتكون من معالج مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكن يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة، فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الاسواق ولا تلجأ إلى الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجهة لإنتاج الصوت والصورة ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز

الكمبيوتر الشخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.[1]

- ✓ **أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:** هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الإنتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساس من صندوق لجمع قطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

_أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحد فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة، كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

_أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980م، بفضل التبسيط الذي أدى إلى إختراع نظام يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوافرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة ، حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى الصعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة والربح بسرعة.[2]

2_أنواع الألعاب الإلكترونية:

على غرار كل عمليات التصنيف يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض فتعدد الحوامل وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع تدفع المنتظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أهم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط

[1] أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 130.

[2] بشير النمرود، مرجع سابق، ص 85.

والإلتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها من هذه الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية وألعاب المحاكاة.

- ✓ **ألعاب الحركة:** يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة "يونغ" التي أخترعت عام 1972م تمثل أولى هذه الألعاب لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل "اركونويد" التي صممت على شكل لعبة تدمير أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية "اتاري" وجاءت بعدها لعبة "تيتريس" وحديثا سلسلة "باكمان" وسلسة "ماريو" وترتكز هذه الألعاب الأربعة على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى إلى المستويات "الجداول" لتصبح أكثر صعوبة مما يتطلب إنتباها وردة فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحات من أبطال الرسوم المتحركة أو محلات الرسوم وقد نجد أحيانا إستثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الإرتقاء إلى مصنفات الشخصيات وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها تعرفها.

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع بإستقرار الأهداف المصوب نحوها فهي الشاشة يحتل السلاح المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك أو إستطلاع عوالم مختلفة فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة، فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي إقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية.

✓ **ألعاب إستراتيجية:** تنقسم الألعاب الإستراتيجية أو ألعبا التفكير إلى أربعة أنواع فرعية: [1]

_ألعاب المغامرات والتفكير: فهي من منظور المقترح البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات الحركية، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل إفتراضي حاضر أولا في الشاشة لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الإستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب فعلى طريقة المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم، وبهذا تحاول هذه الألعاب بجعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملامح تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة، وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا أولا صعبة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة.

_ألعاب الإستراتيجية الإقتصادية: وهي قريبة من التقمص طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقاءها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير وإستثمار الموارد التي توضح تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها من الصناعات والمالية، وكذا التوترات الإجتماعية الواردة الحدوث من أجل إزدهار هذه المدينة الإفتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها، وتغطي ألعاب الإستراتيجية الإقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الإختلال الحاصل عند إرتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة إفتراضية فإن اللاعب حر في إختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب.

_ألعاب الإستراتيجية العسكرية: هي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ لكن موجهة نو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي فمن أجل النجاح يجب

[1] أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 107.

عليه إستغلال موارد مقاطعاته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي إختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الجهود، وتتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الإستراتيجية الإقتصادية قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الإقتصادية أين من النادر إتخاذ قرارات فورية.

_الألعاب التقليدية: والمقصود بها ألعاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام "ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

- ✓ **ألعاب المحاكاة:** تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية رياضية أساسا فقواعد هذه النشاطات يتم الإحتفاظ بها تشبث كبير بالجزئيات، وتستوجب هذه الألعاب أما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تع+6طى للاعب نفسه.

ففي ألعاب المحاكاة الطيران مثل "فلايت سيمولاتور" من ميكروسوفت والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران فهو يجلس إفتراضيا مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم وعلى غرار الواقع فإن أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من بضع دقائق أو حتى الإقلاع، وتمتلك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا إذ يتجاوز الإهتمام بالديكور والمسالك المتعددة مجرد الجوانب الجمالية، ففي بعض الألعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات ولأن كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الإنسيابي، فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا وفي بعض الألعاب

مثل "فورمولاوان" من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس.[1]

- ✓ **الألعاب غير المصنفة:** على العموم تدل عبارة لعبة إلكترونية على أحد الأنواع الثلاثة السابقة ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب الإستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم: في المقام الأول هناك برامج اللعب التربوية التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذي تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

وضمن نوع آخر من الصعب وضع الأعمال الفنية التفاعلية ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتراوح مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات ومشاهد الفيديو والبناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفأرة مكان الجسم المشاهد، وهذا يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في إكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا الحامل، بناء هذه الألعاب كلاسيكي حيث تستعيد قصصا للأطفال وحكايات شعبية أو قصصا أدبية معروفة، وإذا ما كانت هذه الأقراص تقترب من ألعاب المغامرات طالما أن الهدف الأساسي هو إكتشاف الأشياء المخيفة في اليوم إفتراضي، وتترك حيزا كبيرا للخيال، فهنا تعطي هذه اللعبة الأدوات للطفل الذي يبقى حرا في إستعمالها على النحو الذي يرغب فيه ليقوم بإختراع قواعد لنفسه، فهذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة أيضا للكبار.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي، أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، وألعاب التعاون هي إمتداد لألعاب منفردة مع إضافة بعض المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، أما ألعاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب

[1] أحمد فلاق، مرجع سابق، ص 108.

المجتمعية، أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في لتصنيف الأول، ويمكن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللعب بالتحديد قواعد اللعبة بين اللاعب "اللاعبين" في لعبة التعاون، أو جهاز الكمبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية ففي ألعاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس المستوى المعرفة بالقواعد، حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة.[1]

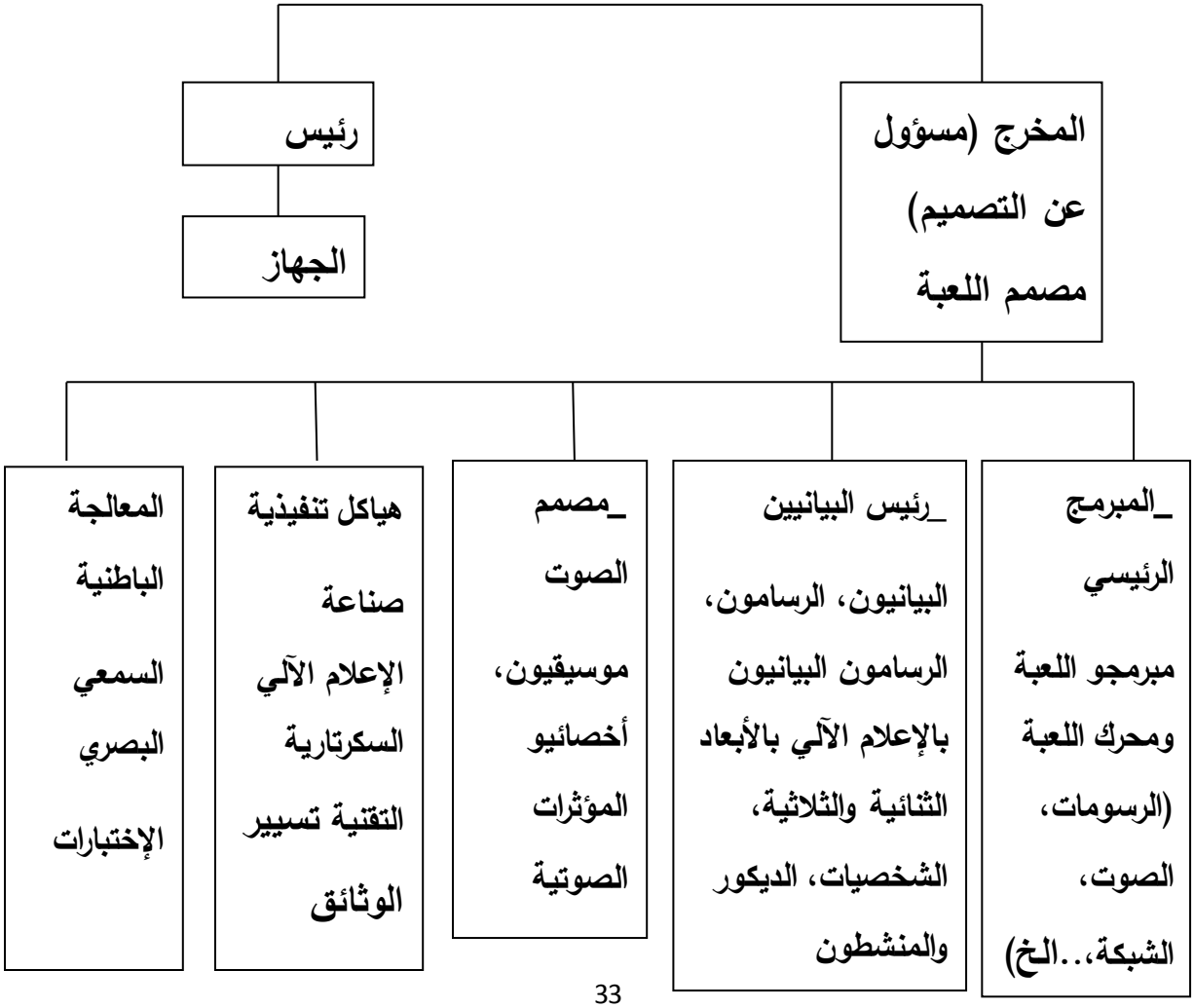
[1] أحمد فلاق، مرجع سابق، ص ص 109، 110.

المبحث الثاني: أبعاد الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: مراحل إنجاز الألعاب الإلكترونية.

إن وضع تصور لعبة الفيديو وتجسديها عملية مطولة ومعقدة إذ يتطلب الأمر ما بين أربعة وثمانية أشخاص لفترة تتراوح ما بين 06 و08 أشهر وهذا لإنتاج لعبة بسيطة على هاتف نقال أو لعبة الأطفال غامبوي، أما إنتاج لعبة أكبر على جهاز كومبيوتر أو عارضة تحكم فإنه يستدعي تفرغ فريق بأكمله يضم ما بين أربعين ومائة عضو على الأكثر لمدة ثلاث سنوات.

ويعطي الشكل التالي فكرة عن تنظيم الفرق علما أن هذا التنظيم يأخذ العديد من الخصائص الموجودة في الإنتاج السمعي البصري، لكنه يمكن أن يختلف بشكل محسوس ما بين أستوديو وآخر وبحسب أهمية المشاريع أيضا.



الشكل رقم (01): المهام المختلفة في صناعة لعبة الفيديو

وعلى العموم توجد خمسة أنواع كبرى من الوظائف في صناعة لعبة الفيديو: مصممو اللعبة الذين يحددون عوالم اللعبة وقواعدها ومستوياتها ويكتبون الحوارات، مصممو الرسومات (البيانيون) ومختصون في التحريك ومصممو الصوت والموسيقيون والمبرمجيون الذين يطورون إما الميكانيزمات القاعدية (محرك اللعبة) أو اللعبة في حد ذاتها وأخيرا مسيرو المشروع.

ويبدأ تصميم اللعبة بكتابة فكرة اللعبة هذه الفكرة الموجزة تصف نوع اللعبة المنوي إنجازها والزبائن المستهدفون وحوامل اللعبة (عارضات التحكم أو أجهزة الكمبيوتر) والتاريخ المبدئي لتسويق اللعبة.

وتعرض هذه الفكرة على لجنة الإصدار أي الأستوديو، إذا ما كان وراء المشروع أو الناشر في حالة العكس، وغذا ما تم قبول المشروع تدوم مرحلة التصميم ما بين شهر وثلاثة أشهر وتجمع فريقا صغيرا يتكون من شخصين إلى ثمانية أشخاص، وتسمح هذه الفترة بتحديد كيف ستكون اللعبة سواء من ناحية الكتابة أو المنظور السمعي البصري، كما تفيد أيضا في إظهار تفردها وفي تقييم الصعوبات التقنية والتخطيط فالإنجاز والتكاليف وفي الغالب فإن التصميم القابل للعب يتم إنجازه.

مع نهاية هذه المرحلة يجب على الأستوديو أن يجد تمويلا ماديا للمشروع أو يتخلى عنه، وفي حال إذا تم إيجاد التمويل (على الأقل جزئيا) يتم إنهاء عملية تصميم اللعبة، ويقوم اليابانيون وأخصائيو الصوت المبرمجون بصنع الأدوات (الشخصيات والديكور ... الخ) المكونة لعالم اللعبة، ويمكن لعملية الإنتاج أن تدوم ما بين سنتين وثلاثة، فهي تسمح بصنع مختلف مستويات (واضع مستويات) اللعبة من خلال وضع الأدوات في فضاء اللعبة وبناء الألغاز التي يتوجب على اللاعب حلها وتحديد وبرمجة قدرات الخصوم الذين سيواجههم وتنتهي المراحل بعملية الإعتماد.

وبخلاف الإعلام الآلي "الكلاسيكي" الذي يتبع مخطط تطوير مرتكز على تحديد برنامج ليصمم ثم يخرج ليجرب في الأخير على مختلف المستويات، يعتمد إنجاز لعبة فيديو

على التحسينات المتتالية لنموذج ولا يمكن تحديد قيمة أي لعبة وفعالية قواعدها من دون تجريبها، فالتحليل على الورق مهما كانت دقته لا يمكن من إكتشاف النقائص أو الضبط السيء لمعايير القواعد التي تجعل من اللعبة بسيطى جدا أو صعبة جدا، ولا يمكن تقييم نوعية الصورة أو الصوت إلا بالممارسة وفي المحصلة يمكن من خلال عملية الإنتاج التخلي عن لعبة إذا ما إعتبر الناشر بأنه ليس لديها الخصائص المطلوبة أو لا تتوافق مع متطلبات السوق.

وتبدأ المرحلة النهائية لعملية إعتماد اللعبة بتقييم خصائصها (إختبار ألفا – Alph test) وقد تؤدي بدورها إلى التخلي عن المشروع، وفي حال العكس يجرى على اللعبة إختيار الضبط ثم يتم بعدها تجريب اللعبة من قبل هواة ألعاب الفيديو من اجل إظهار نقائصها، ليتم هنا تسجيل حركات اللاعبين وسير اللعبة من أجل تصحيح الأخطاء وتجدر الغشارة بأن الألعاب على عارضات التحكم تتعرض لهذه الإختبارات مرتين: على مستوى الأستوديو وعند الصانع الذي يجب أن يعتمدها قبل إنتاجها، والإختبار بسيط لأن تشكيلة (configuration) عارضة التحكم واحدة بخلاف أجهزة الكمبيوتر التي تتعدد تشكيلاتها لكن الإختبار الذي يجري لعارضة التحكم يجب أن يكون عالي النوعية، لأنه إلى غاية 2003 كان من المتعذر تعبئة عارضة التحكم بتعديل للعبة عن طريق الأنترنيت، وهو ما يمكن فعله على أجهزة الكومبيوتر ولهذا السبب فإن الألعاب على عارضات التحكم أفضل نوعية من تلك الألعاب على أجهزة الكومبيوتر.

المطلب الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع.

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تأثر فقط على من يستخدمها إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الإجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو، الحاسوب، الأنترنيت، الهاتف المحمول..." بإهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير، ويركز هذا الإهتمام الكبير في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف والعزلة الإجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت ...الخ، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم على الآثار الإيجابية لتلك الالعاب على

العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي والإيجابي على السلوك.

وسنتناول فيما يلي تأثير الالعاب الغلكترونية على الفرد والمجتمع والذي يتمثل فيما يلي:

1_التأثير الصحي: كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيهية قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن الإدمان نسب كبير من الناس بمختلف الأعمار على الالعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي تقول أن الوقت المكرس للهو هو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون ممن أصيبوا بهوس إقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية، مثل: تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بإنحناء الظهر، تقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع، الدوار إلى ضعيف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وإنتشار السمنة بسبب نقص الحركة والإبتعاد عن الأنشطة الرياضية وغيرها.[1]

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ وقد وجدت بعض الدراسات بأن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير الأدمغة وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وإن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية وتميل 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، وقورن بأدمغة الطلبة الآخرين يقومون بأشعة حسابية بسيطة أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب.[2]

2_التأثير النفسي والسلوكي: يتأثر الفرد سلبيا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل

---

[1] بشير نمرود، مرجع سابق، ص 90.

[2] **طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار**، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرين، ذو القعدة 1425 هـ، من http://www.saaid.net/trbial/163/htm أطلع عليه يوم 06-03-2017على الساعة 10:30.

على توليد نزعة الجبن وتقوي إرادتهم على توليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقادتهم إلى إكتساب سلوك وحالات مرضية بنتيجة للإلتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتب يسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى الأسلوب الفرد في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت وجود علاقة بين السلوك العنيف ومشاهد العنف الذي يراها في هذه الألعاب، كما تصنع فردا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجاته من هذه اللعبة، وكثيرا ما تشير المشكلات بين الأخوة الأشقاء جول من يلعب؟، على عكس الألعاب الشعبية الجماعية كما أنها تعلم أمور النصب والإحتيال.[1]

فممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية يمكن أن نقود إلى زيادة في عدوانية الأشخاص الذين يلعبون بها على المدى القريب، كما يمكن أن يكون لها تأثيرات كبيرة على المدى الطويل، جاء هذا في دراسة مثيرة للجدل نشرتها مجلة "بيرسونا ليتي اندسوشيال سابكولوجي" الشخصية والسيكولوجية الإجتماعية الأمريكية، ويشير بعض الخبراء الجدل ويتساءلون أن هناك سبب فعلي أو نتيجة ملموسة في هذه الدراسة، وقد إختبرت الدراسة 2000 طالب من الكليات بحيث لعبوا لعبة عدوانية أو لعبة تعليمية، وقام الباحث "كريج اندرس" من جامعة "سيسوري" و"كارن دابل" من كلية "لينوير راين" في كارولينا الشمالية بتوجيه الأسئلة إلى المشاركين في كلتا المجموعتين والطلب منهم معاقبة واحد من خصومهم، بإنفجار صوتي مدوي ولاحظ الباحثان أن أولئك الذين يلعبون الألعاب العدوانية استخدموا دقات صوتية أطول زمنا، وجاء إهتمام الخبراء بهذا البحث بعد الحادثة الدموية التي وقعت عام 1999م في مدرسة "لتلتون" في "كولورادون" حيث ذبح 23 طالب وجرح 23 طالبا آخر من طرف طالبين انتحرا فيما بعد، وظهر أنهما كانا يمارسان الألعاب الإلكترونية العدوانية بشكل متواصل.[2]

---

[1] مها حسني الشحروري، مرجع سابق، ص 71.

[2] نشأت صبوح وآخرون، **الألعاب الإلكترونية والعدوانية**، مجلة الثقافة النفسية، العدد 44، المجلد 11، دار النهضة العربية، بيروت_لبنان، سبتمبر 2000، ص ص 16، 17 .

كما تبين الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب العنيف، على كل حال فإن الدراسات تؤكد أيضا أن الذين يلعبون ألعاب تتسم بالعنف تتولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم، كما تبين في سلوكياتهم أقل إقبالا على المساعدة الإجتماعية، كما أكدت عدد من الدراسات أن هناك إرتباطا بين اللعب بألعاب عنيفة وبين السلوك العدواني، ويذكر 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 لا شك بأنها توحي لنا بأفكار جديدة للعنف أكثر ذكاء وإبداعا.[1]

3_التأثير العلمي والتعليمي: في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بإضافة إلى الحسابات المنزلية والأنترنيت بيئة مادية في حياة الفرد، 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 مازالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الإفتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والأنترنيت أن تبيان التعلم الإفتراضي تقدم الكثير من القواعد منها المرونة والإنتشار والتكيفية.[2]

4_التأثير الأخلاقي والتربوي: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، هذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: "**إِنّ المُؤْمِنَ لِيْسَ باللَّعانْ ولا الطَّعانْ ولا الفَاحِشَ ولا البَذْيءْ**".

---

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

[2]مها حسين الشحروري، مرجع سابق، ص 73.

ومن بين هذه المظاهر الأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك هذه الألعاب تحمل في مضامينها صور عارضية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلايستيشن وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذب بين ما يتلقاه وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، أو الصور العارية والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الفرد وطريقة تفكيره وتجعله يستخدم ذكائه في أمور ضارة به وبمن حوله.

أما قضية الإباحة، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعا من اسوء ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بالإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهله هو أن هناك إشارات وتنبيهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من بين التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء، ويسعون لتتبعها وترصدها والبحث عنها والمضي خلفها.[1]

_التأثير الإجتماعي: إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع فردا غير إجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الإجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا أختير البحث المناسب، أما الذي يصنع فردا غير إجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الفرد والنشأة الإجتماعية ولكن إذا جعل هناك مزج بين النشأة الإجتماعية الغسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده فهذا هو المطلوب.

يرى الكثير من الباحثين أن الجلوس لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل الفرد منعزلا إجتماعيا 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 يجتنبون المناسبات

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

العامة والولائم، الحفلات، والإجتماعات، التي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة إجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة، بالإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الإجتماعي هو التفكك الإجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده، أو حتى بين الإخوة والأخوات فيما بينهم.[1]

6_التأثير العقائدي الديني: من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على فوادح 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 السحر والشعوذة والعديد من الأشياء التي فيها إهانة للقرآن والرموز الإسلامية، بالإضافة إلى مبادئ أكثر إنحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذي يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الالعاب، 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 إستغلال الألعاب الإلكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريرا عن إحدى اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل الأسلحة الفتاكة من أجل ذلك.

هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيداغوجية يهدف بالتأكيد إلى تصميم العقول خاصة المسلمين من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي كشاجها وإزالتها من الوجود على إعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضامين التي تحملها بعض الألعاب

[1] فضل سلامة، مرجع سابق، ص 161.

الإلكترونية تزرع في النفوس حب التقليد، وتؤدي بهم في الكثير من الأحيان إلى تقليدها مما يسبب كوارث حقيقة.[1]

7_التأثير الثقافي: ويتجسد هذا التأثير في تعليم الفرد من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافس مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص وذلك لأنه إعتاد 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 ومنجز اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمدرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج 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 الفرد ينشأ على حب الموسيقى والإستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة، مرض التوحد وبقاءه وحيدا منعزلا عن الأسرة وعن الإخوة وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الالعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا شخصيا وثقافيا وفكريا وعلميا.[2]

8_التأثير المادي الإقتصادي: وهذا الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فيندفعون لشراء آخر صيحات هذه الألعاب الرقمية والتي تكون في مجملها أعلى بكثير عن الألعاب

---

[1] شفيق ليكونعان، **الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة**، فترة الدراسة 2009، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2008_2009، ص 98.

[2] فاطمة المعدول، **شبابنا والحياة الإفتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الإتصال الحديثة**، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة الكتاب العربي، العدد 82، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية 2010، ص 13.

الإلكترونية الخاصة بالطراز القديم، بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير من المال والنقود في شراء البرامج والالعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيرا ما تتعرض للتلف لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، وبهذا تكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا.

وقد إستشعر المجتمع العربي الخطر من ألعاب الكمبيوتر وآثارها السلبية فإجتمعت رابطة شركات البرمجيات الرقمية لوضع تصنيف للألعاب والموضوعات التي تتناولها، يتضمن توصية بالعمر المناسب لكل لعبة مقدمة وكذلك شرح محتواها، كما أنشأ جهاز التنظيم الذاتي "أسرب" عام 1993م مستويات متدرجة لممارسة هذه الألعاب.[1]

ووضع تصنيف عالمي ليكون مرشدا للأهالي عند شرائها وكذلك للمدربين والمعلمين وهو كالتالي:[2]

أ/الطفولة المبكرة وهي تبدأ من الثالثة ويكون الطفل مرافق أكبر سنا وتحتوي هذه الألعاب على مواد بسيطة دون كلمات لتناسب هذه المرحلة.

ب/الألعاب للسن الأكبر من 06 سنوات وتحتوي على رسوم متحركة بسيطة، ويستخدم الخيال أو العنف بحرص شديد وبشكل بسيط وتكون الكلمات سهلة وغير موحية أي مباشرة، ويجي مرافقة الطفل في هذه المرحلة السنية.

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

ث/ألعاب مرحلة المراهقة المبكرة وتبدأ من 13 سنة لأكثر وتستخدم لغة ناضجة وخشنة، مصحوبة بمواقف العنف البسيطة مع مراعاة الحد الأدنى من مشاهد القتل وألعاب القمار والميسر.

---

[1] فاطمة المعدول، مرجع سابق، ص 13.

[2] فاطمة المعدول، مرجع سابق، ص 14.

ج/مرحلة المراهقة الأكبر سنا أي ناضجة وتبدأ من 18 سنة وفي السن تحتوي الألعاب على لغة فاضحة وعنف وجنس ودماء.

ح/مرحلة البالغين وهي 18 عاما فأكثر وتتضمن مشاهدة طويلة من الجنس والعنف والمظاهر الفاضحة.

خلاصة الفصل:

ما يمكن إستخلاصه من هذا الفصل هو أن الألعاب الإلكترونية تستحوذ على حياة الشباب بطريقة مذهلة وسريعة، بحيث تجعل الفرد يعيش في الواقع الإفتراضي بعيدا عن بيئته الإجتماعية، بحيث يوجد عدة مجالات من خلالها إمكانية اللعب بهذه الألعاب وعبر وسائط جديدة ومتطورة كالهواتف الذكية، واللوحات الإلكترونية، وبلاي والإكس بوكس وغيرها، في حين أن هذه الألعاب لا تأثر على مستخدميها فقط بل تمتد آثارها إلى السياق الإجتماعي من تاثير على الصحة والتأثير النفسي السلوكي وحتى التأثير في المجال الأخلاقي وخاصة الثقافي وتمتد إلى التأثير الإقتصادي والمادي.

الفصل الثانـي

الوسائط الجديدة

تمهيد:

إن التطور الذي حدث ويجري كان يهدف إلى اشياء عديدة متمثلة في الحرب التقنية بين الدول والهدف التجاري غير المعلن ومنها الهدف الإنساني الذي يحقق رفاهية الإنسان وتقدمه وتحقيق تواصل وتفاعل الإنسان مع قطاعات عديدة، ويمكن القول بأن تكنولوجيا الإتصال هي مجموع التقنيات والأدوات والوسائل والنظم المختلفة التي يتم توظيفها لمعالجة المضمون أو المحتوى الذي يراد توصيله من خلال عملية الإتصال الجماهيري أو الشخصي وغير ذلك من أنواع الإتصال والتي يتم من خلالها جمع المعلومات والبيانات في الوقت المناسب، وهذه المرحلة الراهنة تتسم بسمة أساسية هي المزج بين أكثر من تكنولوجيا إتصالية تمثلها أكثر من وسيلة لتحقق الهدف النهائي وهو توصيل الرسالة للجمهور المستهدف، ومن هنا جاءت تسمية هذه المرحلة بمرحلة تكنولوجيا الإتصال متعدد الوسائط.

المبحث الأول: ماهية الوسائط الجديدة.

المطلب الأول: تعريف الوسائط الجديدة.

يشير مصطلح الوسائط الجديدة إلى مفاهيم وتطبيقات مختلفة عند مجموعة القطاعات التي تتعامل معها مباشرة ويحمل التعبير مفاهيم أخرى مثل: "اليونيمي Uni media" أو الوسائط الأحادية والوسائط المندمجة أو الخليط Mix media والوسائط النهائية.[1]

ونستعرض مجموعة من التعريفات التي تأخذ وتعتبر مداخل لفهم الوسائط الجديدة:

في اللغة نجد أن كلمة Multi-media تتكون من مقطعين وهما Multi وتعني متعددة و media تعني وسائل أو وسائط، ومعناها إستخدام جملة من وسائل الإتصال مثل الصوت والصورة والحركة أو فيلم فيديو، أو برنامج كمبيوتر بصورة مندمجة ومتكاملة لزيادة التفاعلية وتشير كلمة الوسائط الجديدة إلى إستخدام أكثر من وسيطين من الوسائط السمعية والبصرية معا، قد لا يكون من ضمنها إستخدام كمبيوتر أو قد لا يكون بإستخدامه من خلال عرض ودمج النصوص والرسومات والصوت بروابط وأدوات تسمح للمستخدم الإستقصاء والتفاعل والإتصال ... وغيره.[2]

ويركز مفهوم الوسائط الجديدة على النص مصحوبا بالصوت واللقطات الحية من فيديو وصورة وتأثيرات خاصة مما يزيد من قوة العرض وبخبرة الملتقى بأقل تكلفة وأقل وقت.[3]

والوسائط الجديدة حسب الترجمة العربية عرفت بأنها طائفة من تطبيقات الحاسب اللي يمكن تخريف المعلومات بأشكال متنوعة تتضمن النصوص والصور والرسوم الساكنة والمتحركة والأصوات، ثم عرضها بطريقة تفاعلية وفقا لمسارات المستخدم، وعلى هذا يتضح

---

[1] عباس معطفي صادق، **الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات**، رام الله، دار الشروق للنشر والتوزيع، ط1، 2008م، ص 128.

[2] خالد محمد فرجون، **الوسائط المتعددة بين التنظير والتعليق**، الكويت، دار الفلاح للنشر والتوزيع، ط1، 2004، ص 121.

[3] حسنين شفيق، **الوسائط المتعددة وتطبيقاتها في الإعلام**، القاهرة، رحمه برس للطباعة والنشر، 2006م، ص 13.

أن الوسائط الجديدة هي عبارة عن دمج بين الحاسوب والوسائط التعليمية لإنتاج بيئة تشعبية تفاعلية تحتوي على برمجيات الصوت والصورة والفيديو وترتبط بشكل تشعبي من خلال الرسومات المستخدمة في البرامج.[1]

وكانت هناك العديد من المحاولات من قبل الخبراء لتعريف الوسائط الجديدة نستعرض منها:

الوسائط الجديدة تعني الكثير من الأشياء من الناحية اللغوية كالتكامل بين وسيلتين أو أكثر من وسائل الإتصال والتعلم، وتعني من الناحية الشكلية استخدام النص المكتوب مع الصوت المسموع مع الصورة الثابتة أو المتحركة في توصيل الأفكار أو في الدعاية التجارية أو في التسلية، وهي في ذلك تستند على مقولة أن أي شيء تستطيع الكلمات أن تؤديه لوحدها يكون أكثر فاعلية إذا أدته الكلمات المصحوبة بالصوت المصحوب والصورة.[2]

وتعرف الوسائط الجديدة بأنه تزامن وتوافق في إستعمال أكثر من وسيط إعلامي إلكتروني للحاسوب، والأنواع الأساسية المتاحة في الوسائط الإلكترونية هي النص المكتوب والتصوير والرسم والصوت والفيديو ونقل هذه الوسائل على أقراص مدمجة يجعلها وسيلة إعلامية يمكن لمشاهديها على شاشة الحاسوب وبمعنى آخر هو قدرة المستعمل على الخلط والتفاعل مع أنواع متعددة كالنص المكتوب والصور والأصوات والرسومات والفيديو والحاسوب أو بعبارة أخرى الوسائط الإلكترونية المتعددة تعني الإستعمال المختلط بين أكثر من وسيلة رقمة في تركيب تفاعلية أو مختلطة أو مدمجة، وربما يكون الجانب الفريد في الوسائط الإلكترونية هو الإندماج بين أكثر من رسالة فضلا عن قدرة المستعمل في التحكم

[1] محمد تيمور، عبد الحسين، محمود علم الدين، **أساسيات تكنولوجيا المعلومات والإتصال والتوثيق الإعلامي**، القاهرة، د.ن، 2003م، ص 429.

[2] مراد شلبيه، نهة درويش، **تطبيقات الوسائط المتعددة**، ماهر للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، 2002م، ص 18.

في تدفق المعلومات وصياغتها، وذلك ما يميز الوسائط الإلكترونية الحاسوبية عن التلفزيون ذي الإتجاه الواحد.[1]

ويعرفها "جاكسي" بأنها وسائط الإتصال المتفاعلة التي تخلق وتبدع وتخزن وتنقل المحتوى بأنماطها المختلفة من خلال وسائط سمعية أو بصرية مثل الإذاعة والتلفزيون أو الجميع معا.[2]

فالوسائط الجديدة تجمع بين المرئيات والصوتيات في منظومة واحدة تتحقق مع أهداف الإنتاج والعرض والتقديم وحاجات المتلقين، وهي ببساطة تعني تقديم رسائل موحدة الهدف في أشكال مختلفة ولمتلقين مختلفين.[3]

نخرج من كل ما سبق أن الوسائط الجديدة هي مجموعة من الوسائط دمجت معا لإنتاج وسيط متكامل يتميز عن مقارنته بالوسيط المنفرد زيادة تأثيره الإيجابي الذي لا يمكن أن يقدم من خلال وسيط واحد، إذ يصعب عليها أن تخاطب مجموعة من القنوات الحسية بالإمكانيات المعروفة لكل قناة.[4]

المطلب الثاني: نشأة الوسائط الجديدة.

ظهر مفهوم الوسائط المتعددة متزامنا مع تطور الحاسب الآلي خاصة في أجياله ويعود ذلك إلى الستينات من القرن الماضي، ولكن مفهوم الوسائط المتعددة أشهر بشكل أوسع وسريع في التسعينيات حيث الحاسبات الآلية المتطورة والسريعة وذات السعات الضخمة

حيث لا تعتبر تقارب المعلومات والوسائط الاعلامية بالحدث الذي سيقع في المستقبل القريب فقد وقع بالفعل، فكمبيوترات اليوم يمكنها تداول الصور والفيديو والصوت كوسائط

---

[1] محمد جامع فلحي، **النشر الإلكتروني والطباعة ولحافة الإلكترونية والوسائط المتعددة**، عمان، دار المناهج للنشر والتوزيع، 2006، ص 129.

[2] عباس مصطفى صادق، مرجع سبق ذكره، ص 129.

[3] رحيمة الطيب عيساني، **الوسائط التقنية الحديثة وأثرها على الإعلام المرئي والمسموع**، الرياض، د.ن، 2010م، ص 47.

[4] خالد محمد فرجون، مرجع سبق ذكره، ص 124.

إعلامية بالسهولة نفسها التي تتداول بها الأرقام والحروف، فهناك قدرات جديدة ضخمة لتداول الوسائط الإعلامية كم تبدو وكان الكمبيوترقد أوتي موهبة القدرة على الرؤية والخيال والتعبير، وقد حدث هذا التقارب نتيجة للتزاوج بين الكمبيوتر ووسائل الإعلام ونتج عنه ما يسمى بالوسائط المتعددة أو الوسائل المتعددة.[1]

وتعود جذور تقنية الوسائط المتعددة إلى المحاولات المبكرة لدمج الصوت والصورة معا في الافلام السينمائية منذ نحو مائة عام ثم ظهرت تقنية التلفزيون لتضيف المزيد من الحيوية والفورية للمشهد المرئي الذي يضم الحروف المقروءة للأصوات والصور الثابتة والمتحركة، يبد أن تقنيات السينما والتلفزيون لم تكن تسمح للمتلقى بالمشاركة والتفاعل مع الرسالة المعلوماتية والإعلامية فقد كان البث يتدفق في مسار واحد من المرسل إلى المستقبل وجاء إختراع الحاسوب ليوفر قفزة في تقنية الوسائط المتعددة والتفاعلية وقد إعتمدت التطورات في تقنيات الوسائط المتعددة على صناعة الترفيه والألعاب علما بأن تلك التطورات توصف حاليا بالجيل الثالث من أجيال تطورها منذ ظهورها تجاريا عام 1965م.[2]

ومن جانب آخر فإن الوسائط المتعددة تعد جزءا ممل يسمى تاريخا بإسم الموجة الثالثة أو ثورة المعلومات ويعود هذا التاريخ والقصير والمتميز في الوقت ذاته للوسائط المتعددة إلى إنتشار المواد السمعية والبصرية وخصوص الأقراص المدمجة الصوتية Audio CD التي لاقت رواجا كبيرا، ولعل من أسباب رواج الوسائط المتعدد إلتقاء العديد من التقنيات والخبرات المختلفة ويمكن تشبيه تقنيات الوسائط المتعددة اليوم بأنها نوع من أنواع الطوفان أو عاصفة من المفاهيم والأفكار والتقنيات والمنتجات والخدمات الجديدة.[3]

ففي عام 1978م في معامل الوسائط المتعددة MIT بالولايات المتحدة الأمريكية توقع العالم نيكولاس نيجروبتي والذي أصبح فيما بعد مدير المعهد الوسائط المتعددة بمعهد ماساشوسيتس التكنولوجية، توقع أن تتقارب تكنولوجيا الإعلام (الصحافة، إذاعة، تلفزيون)

---

[1] حسين شفيق، **التصميم الجغرافيكي في الوسائط المتعددة**، القاهرة، دار فكر وفن للطباعة والنشر، 2008م، ص 9.

[2] محمد جاسم فلحي، **النشر الإلكتروني الطباعة والصحافة الإلكترونية والوسائط المتعددة**، عمان، دار المناهج للنشر والتوزيع، 2006، ص 98.

[3] محمد جاسم، المرجع السابق، ص 99.

والكمبيوتر وقال أن هذا هو سيتقبل تكنولوجيا الإتصال واليوم أصبح هذا الحلم حقيقة، ففي جهاز واحد على المكتب أو في غرفة المعيشة يمكنك أن تتمثل بالعالم إتصالا بإتجاهين تأخذ وتعطي وتستقبل وترسل وكل ذلك بالصوت والصورة والموسيقى والمؤثرات الصوتية ولهذا المفهوم الجديد كان لا بد من وجود تكنولوجيا جديدة جاءت فعلا وهي تكنولوجيا Dvi وهي تمكن الكمبيوتر من التزاوج بين تلك الوسائط جميعا أي تجمع النص والصورة والصوت والرسم وتخزينهم جميعا في مثدر (وسيلة) رقمية تستطيع أن تشاهد فيها أو تستمع إلى مقطوعة موسيقية أو تزور منطقة جغرافية من العالم.[1]

المطلب الثالث: مراحل تطور الوسائط الجديدة.

وتمثل تقنيات الوسائط الإلكترونية المتعددة أبرز مظاهر الثورة الرقمية حيث أتاحت تقنيات الحاسوب والأنترنت تقديم المواد المقروءة والمسموعة والمرئية في آن واحد على شاشة الحاسوب، إذ يمكن مثلا قراءة نص روائي والإستماع إلى صوت الموسيقى ومشاهدة صورة ثابتة وفيديو تعبر عن الموضوع نفسه فهذه التقنية تخاطب جميع حواس الإنسان ومداركة العقلية، وقد نضجت تلك التقنيات بشكل متقطع النظير في السنوات الأخيرة وهي في طريقها للإندماج في حياتنا اليومية وبالأخص في مجالات الإعلام والتعليم والترفيه والأنشطة الإقتصادية والإجتماعية، وقد حدد "خيرثر كلوب" في عام 1962م خمس صناعات رئيسية للمعلومات هي التعليم والبحث والتطوير ووسائل الإتصال وتجهيزات المعلومات وخدماتها واليوم وبعد عقود من السنين فإن هذه الصناعات تأخذ في التقارب والإندماج من خلال وسائط المعلومات المتعددة، حيث يوفر هذا الدمج للأنماط المختلفة للمعلومات إمكانية هائلة وقد يشار إلى منتجات الوسائط الجديدة بإسم الوثائق المركبة، كما تعد مصطلحات التصميم والتفاعل من الكلمات المفتاحية عند تناول تطبيقات الوسائط المتعددة ويصبح عرض المعلومات أكثر جاذبية وتفاعلا مع الحواس الإنسانية.[2]

[1] حسين شفيق، مرجع سابق، ص 10.

[2] محمد جاسم فلحي، مرجع سابق، ص 98.

وستتيح لنا تكنولوجيا الكمبيوتر تغيير طبيعة التلفزيون وجميع أجهزة الإتصال الأخرى وجدى بالفعل تطبيقها لكي يصبح التلفزيون تفاعليا ومتجاوبا لإحتياجاتنا، وتستخدم الكمبيوترات لكي نحول التلفزيون إلى أجهزة ذكية وسوف يساعدنا الكمبيوتر على البحث والإبحار داخل المستودعات للوسائط الإعلامية والتي تحتوي على الكثير من البرامج والأفلام والكتب الإلكترونية ودوائر المعارف، وسيكون بإمكاننا أن نشاهد ما نريده عندما نرغب في ذلك وفي الوقت الذي نريده وتمكن قوة تكنولوجيا الكمبيوتر في كونها تمكننا من المادة إختراع الأشياء كما تتيح لنا إمكانية تغيير الطريقة التي تصنع بها الأشياء، فوسائل الإعلام لا تملك ذكاء متأصلا وتطبيق تكنولوجيا الكمبيوتر عليها سيجعلها تعيد التفكير فيها وسيجعلها هي نفسها تحسن من أدائها لتعيش وتستمر.[1]

المطلب الرابع: خصائص ومميزات الوسائط الجديدة.

إن تقنية الوسائط الجديدة لا يشترط فيها أن تكون متفاعلة دائما لكي يطلق عليها إسم ملتيميديا، حيث أن المستخدمين يستطيعون أن يجلسوا أو يراقبوا الملتيميديا كما يفعلون مع التلفزيون أو في السينما، ولكن عندما يعطي للمستخدمين حرية السيطرة والإبحار والتجوال من خلال المحتويات حسب متطلباتهم وإرادتهم فإن الملتميديا تصبح متفاعلة وإن قدرات الوصول إلى معلومات الملتميديا ستكون منبثقة من القدرات الشخصية للمستخدم.[2]

وهذا ما توفره تقنية الوسائط الجديدة التي تتميز بعدة خصائص وسمات أهمها:

1_التفاعلية: ويشير إلى الفعل ورد الفعل بين المستخدم ما يعرض عليها من معلومات حيث يتم من خلال برامج الوسائط الجديدة إحراز نوع من الإتصال الثنائي والموقف العلمي، وهي بهذا الشكل أصبحت ضرورية وإحدى الخصائص الأساسية لبناء برامج الحاسب في المجالات التعليمية أو الإدارية أو التجارية.[3]

---

[1] حسين شفيق، مرجع سابق، ص 10.

[2] مراد شلباية، نهلة درويش وآخرون، مرجع سابق، ص ص 5، 15.

[3] رحيمة الطيب عيساني، مرجع سابق، ص 54.

2_التكامل: وهو إستخدام أكثر من وسيطين في الإطار الواحد بشكل تفاعلي وليس بشكل مستقل، وحتى يتحقق التكامل بشكل جيد لا بد من التقيد بعدة أمور منها:[1]

_عدم إستخدام الصوت منفردا من دون مصاحبة بعض المواد البصرية.

_عدم التعليق الصوتي على محتوى النص المكتوب وإختصار التعليق الصوتي على العناوين وإلتقاط الرئيسية.

_عدم الجمع بين وسيلتين بصريتين في نفس الوقت.

_عدم إستخدام المؤثرات الصوتية مع التعليق الصوتي فلا بد من أن تكون هذه المؤثرات خافتة مع وضوح التعليق الصوتي.

_عند إدخال التعليق الصوتي على نقطة بصرية (رسم متحرك أو نقطة فيديو أو صورة ثابتة) ستحسن دمج الصوت في نفس ملف الفيديو لتلاقي عيوب التزامن بين الصوت والصورة.

3_التنوعية: تعمل الوسائط الجديدة على توفير مجموعة من العناصر التي تساعد على توضيح المعلومات والمعارف، لذلك فإنها تتفق في تقديم خدمة واحدة من الأخبار والمعلومات والأفكار وهذا هو السبب الأساسي لإستخدام أكثر من وسيلة لتأكيد المعني والدلالة وتلبية حاجات المتلقين في التعرض لإهتماماتهم بخصائص المحتوى، لتدعيم المعنى والعمليات المعرفية وذلك من خلال دعم النصوص بالصوت أو الصور الفيديوية، أما في مجال الإعلام فإن الإستخدام الحي للوسائل قبل اللقاءات الصوتية أو صور الفيديو في مواقع الأحداث يكون الأساس هو في بناء مفهوم الوسائط الجديدة.[2]

4_الإلكترونية والرقمنة: تعني الإلكترونية إعتماد الوسائط الجديدة في إنتاجها وتنفيذها على العديد من الأجهزة الإلكترونية وكذلك أنظمة شبكات المعلومات، يهدف توفير الجهد والوقت

---

[1] www.uop.edu-jo.com, p 9-10-11.

[2] رحيمة الطيب عيساني، مرجع سبق ذكره، ص 55.

والتكلفة وإستخدام أحدث الأجهزة، كما تعني الرقمنة إمكانية تحويل العناصر المكونة للوسائط المتعددة إلى الشكل الرقمي الذي يمكن تخزينه ومعالجته وتقديمه بالكمبيوتر.[1]

5_التزامنية: ومعناها تناسب توقيتات تداخل العناصر المختلفة والموجودة في البرامج زمنيا مع سرعة العرض وقدرات المستخدم، بحيث يحدث توافق بين جميع عناصر الوسائط الجديدة، كعنصر الصوت مع عنصر النص المكتوب والكلام المنطوق.[2]

نلخص مما سبق إلى أن تعدد عناصر الوسائط الجديدة يؤدي إلى توضيح الأفكار وبث عنصر التشويق والبعد عن الملل ويعرب المعلومة للأذهان، كما تمكن المستخدم من السير في البرنامج حسب قدراته، وفي الوقت الذي يريده وإمكانية التحرك والتجوال خلال الموضوعات المعروضة، ولعل إبراز مميزات الوسائط الجديدة هي توفير الوقت والجهد وإستخدام أكثر من وسيلة داخل البرامج الواحد والميل إلى التعلم الذاتي وتثبيت وحفظ المعلومات.

المبحث الثاني: أبعاد الوسائط الجديدة

المطلب الأول: عناصر الوسائط الجديدة.

لتكوين صورة متكاملة عن العلاقة التفاعلية بين العناصر المختلفة للوسائط الجديدة لابد من فهم كل عنصر على حدى، وتتمثل عناصر الوسائط الجديدة في:

1_النصوص Text:

يعتبر من العناصر الهامة المستخدمة في الوسائط الجديدة فمعظم مشروعات الوسائط تستخدم النص لأنه الطريقة المؤثرة في توصيل الأفكار والمعلومات والذي يعد للمستخدم بالتعليمات ويوجد أربعة أنواع من النصوص وهي: النص المطبوع، النص الممسوح ضوئيا، والنص الإلكتروني، والنص الفائق، لذلك يكون النص بسيطا وقليل الكلمات ويصل للهدف

[1] رحيمة الطيب عيساني، مرجع سبق ذكره، ص 55.

[2] رحيمة الطيب عيساني، مرجع سبق ذكره، ص 55.

المطلوب مباشرة وأن تكون الحروف بحجم مناسب وبشكل مناسب، وتمكن أي يكون النص متحركا كالذي يدخل على الشاشة لكي يجذب إنتباه المشاهد، والنص هو إحدى السبل الأساسية لبناء الوسائط الجديدة، ولكن لا يتم إستخدامه من غير العناصر الأخرى المكونة للوسائط المتعددة حيث يجب دمجه مع الرسومات والصوتيات وغيرها.[1]

2_الصوت (اللغة المنطوقة) Sound:

يتم إعداد الصوت من خلال تسجيله بإستخدام محرر صوت وبواسطة بعض البرمجيات من خلال الحاسوب وهذه البرمجيات تكون مزودة بطرق عديدة لإجراء المؤثرات على الصوت المسجل، من إضافة صدى أو مزج الأصوات إلى أن يصل الصوت إلى مرحلته الاخيرة ضمن التطبيق.

والصوت عبارة عن تأثيرات صوتية مولدة من آلات لذلك يعتبر من أهم عناصر الوسائط المتعددة، فالصوت والموسيقى يؤثران بشدة في العملية التفاعلية فهو يشد الإنتباه ويسهل الحفظ ويعزز الصورة، والصوت يمكن أن يكون تماثليا مثل الذي نسمعه من الراديو أو شريط الفيديو وهو ناتج عن موجات متصلة أو رقميا، وهو الذي يستعمل في الوسائط الجديدة فهو ينتج عن أخذ عينات من الصوت التماثلي وتسجيلها في جهاز رقمي مثل ذاكرة الهاتف الحاسب، عن طريق تمرير الموجة التماثلية من خلال شريحة خاصة تسمى Analog to digital converter.

3_الصورة الثابتة Image:

ويتم إعداد هذا العنصر بطريقتين:

الأولى: وهي إستخدام برامج رسوم مناسبة وعادة يستخدمها المصممون لإعداد الرسومات التي تتوافق مع حاجاتهم.

---

[1] محمد حسين بصوص وآخرون، **الوسائط المتعددة تصميم وتطبيقات**، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، 2004م، ص 18.

الثانية: وهي الصورة التي تضاف من مصادر خارجية مثل الكتب والمجلات والمراجع وغيرها بإستخدام الماسح الضوئي في معالجة الصورة ضمن البرامج المتوفرة على الحاسوب أو بإستخدام بعض الكاميرات، وعليه فإن الإهتمام بالصورة يجب أن يأخذ قدره من مراعاة الدقة والوضوح.[1]

4_الرسومات المتحركة Animation:

وهي عبارة عن رسوم تعرض وراء بعضها بشكل متتابع لتعطي في النهاية إحساس بالحركة على الشاشة، وتعتبر حركة الرسوم عملية وهمية فالرسوم المتحركة هي سلسلة صور ثابتة يتم عرضها في تعاقب زمني يؤدي إلى وهم الحركة، وعموما فإن الرسوم المتحركة تضفي على مشروع الوسائط الجديدة حيوية مما يزيد قوة العرض وخبرة المتلقي، وهذه الرسوم يمكن أن تكون بسيطة مثل تحريك النص في الدخول إلى الشاشة والخروج منها، ويمكن أن تكون معقدة مثل افلام الكرتون أو أكثر تعقيدا مثل حركة سيارة أو صاروخ على الشاشة.[2]

5_لقطات الفيديو الحية Vidio:

وهذا العنصر يتضمن عدة أشكال من التطبيقات أهمها الصور المتحركة المتزامنة من الصوت والتي تعرض على شكل فيلم.[3]

ويتم رقمنة الفيديو وتنقيحه لتحويله إلى تتابعات مختلفة وعندما يصبح لتتابعات الفيديو كافة العناوين المطلوبة والإنتقالات من مشهد لآخر يجري ضغط الفيلم أكثر إستعداد لعرضه من قرض متراص (CD.ROM) أو يتم تسجيله بشكله الأصلي لنسخه على أنواع من وسائط التخزين.[4]

---

[1] حسين شفيق، مرجع سبق ذكره، ص 83.

[2] مراد شبلباية، نهلة درويش، مرجع سبق ذكره، ص ص، 21، 22.

[3] مراد شبلباية، نهلة درويش، مرجع سبق ذكره، ص 23.

[4] محمد حسين بصوص وآخرون، مرجع سبق ذكره، ص 19.

المطلب الثاني: الأدوات الوسائط المتعددة.

وهي مجموعة من الأدوات التي تستخدمها الوسائط الجديدة في عملها علما بأن هذه الأدوات تحتاج إلى برامج لتشغيلها والتحكم بها ويمكن وصفها في 3 أنواع مختلفة على النحو التالي:

1_الأدوات المرئية:

مثل الفيديو، الشاشات، بطاقات الشاشات، المساحات الضوئية والأفلام الضوئية.

2_الأدوات السمعية:

مثل كروت الصوت، السماعات، الميكروفون.

3_أدوات الإتصال:

وهي البريد الإلكتروني، التلفون، أجهزة الفاكس.[1]

المطلب الثالث: مجالات استخدامات وتطبيقات الوسائط الجديدة.

أولا: مجالات إستخدامات الوسائط الجديدة.

لولا الحاسبات لما كانت للوسائط الجديدة أن تقوم قائمتها بالشكل الذي نراه اليوم ولما إنتشرت هذا الإنتشار وخاضت كل الحقول كما هو ظاهر للعيان، فنظرا لقدرة الحاسبات الشخصية بدءا من الحجم الصغير والتكلفة المعقولة والمعالجة القوية وتوافر أسباب وعوامل تكوين بيئة خصبة تنمو فيها حقول البحث والتطوير لصالح مجال الوسائط الجديدة من مكونات مادية وبرمجيات، لما حدث ما حدث وأصبحت الوسائط الجديدة شريك حقيقي في كل مجال وقاسم مشترك للنجاح، فاليوم يمكنك أن تحمل في يديك حاسبا يعرض النص والرسم التوضيحي والصورة ويعرض ويصدر الأصوات ويعرض لقطات الفيديو ناهيك عن

[1] محمد بصبوص وآخرون، **الوسائط المتعددة تصميم وتطبيقات**، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، 2004، ص 16.

القيم بكافة أشكال الإتصالات ومعالجة البيانات فهو قادر على بناء ثم تصدير واستيراد مواد الوسائط الجديدة إذا ما توافرت أدوات تحقيق ذلك برمجيا وماديا بما يتناسب مع حاجات كل مستخدم.[1]

ويمكن إستخدام الوسائط الجديدة في مجالات عملية كثيرة وهي نفس المجالات التي تتواجد فيها الحاسبات الشخصية، حيث يمكن القول بأن الوسائط المتعددة قد دخلت في جميع مجالات حياتنا اليومية والمختلفة وأدى التطور السريع في أنظمة وبرامج الوسائط الجديدة إلى إنتشار إستخدامها في العديد من المجالات والقطاعات التي تخدم فيها الوسائط المتعددة كثيرة ومتنوعة نذكر منها:

1_الأعمال التجارية: إن الأعمال التجارية هي المجال الأكثر نجاحا بالنسبة إلى الوسائط الجديدة حاليا، فمع تزايد التنافس أصبح من الضروري تقديم خدمات أفضل وتوفير معلومات حديثة للزبائن بشكل متواصل، وتقدم الوسائط الجديدة للأعمال التجارية حاليا طرق عديدة وذلك للبقاء في الطليعة في حقل التسويق والعلاقات العامة والتدريب وعروض البيع، فمثلا يمكن ان يتم التسويق بعرض المنتجات على العملاء مواقفهم دون نقل نفسها.[2]

ففي العديد من الشركات يتم تمثيل المعلومات للمديرين أو المساهمين أو الموظفين وهذا يتطلب شكل من الغتصال ويتم هذا من خلال الوسائط الجديدة لعرض البيانات والمعلومات التي تعطي فكرة واضحة عن المعلومات المراد عرضها، كما يمكن إستخدامها من خلال الدعاية لمنتج ما فبطبيعة العرض هو الذي يشجع المستهلك على إقتناء هذا المنتج أم لا فهو ما يعرف بالدعاية والإعلان.[3]

2_التسلية: إن التسلية ليست بالأمر الخاطئ وخصوصا إذا ما إرتبطت مع التعلم فالتعليم كان الهدف الحقيقي للوسائط المتعددةفي بادئ الأمر، فقد خال نصيبا لم ينله أي قطاع آخر

---

[1] محمد بصبوص وآخرون، مرجع سبق ذكره، ص 20.

[2] محمد حسين بصبوص، مرجع سابق، ص 21.

[3] مراد شلباية، نهلة درويش وآخرون، **تطبيقات الوسائط المتعددة**، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، 2002، ص 18.

وأصبح اليوم التعليم في ضل الوسائط الجديدة دربا من دروب المتعة، وأصبحت التسلية هادفة وتحوي بين طياتها معلومات عملية وتاريخية أو غير ذلك من المعلومات التي كان من الصعب تلقينها للأعمار الصغيرة، فقدمت الوسائط المتعددة ما يمكن أن يطلق عليها للتعليم المسلي أو التسلية التعليمية وبات أنه ليس هناك فرق بين التعليم والتسلية.[1]

وتعتبر العديد من الألعاب المتوفرة الآن لأغراض التسلية نوع من تطبيقات الوسائط المتعددة والعديد من هذه الألعاب تكون غالبا تعليمية ومسلية، كما أن عددا منها يكون مفيدا في تطوير عمليات التفكير والذكاء لدى المستخدمين لها.[2]

3_التدريس: حيث يمكن إستخدام تطبيقات الوسائط المتعددة في مجالات التدريب لأعمال الشركات سواء كان التدريب للعاملين الجدد أو القدامى، وذلك عند إضافة تقنيات جديدة إلى مؤسسة فوجود تطبيق وسائط متعددة يشرح كيفية العمل ويوفر للمؤسسة الكثير من الناحية المادية، أو في الوقت لأن عملية التدريب تتطلب من العمليين التوقف عن العمل لساعات معينة خلال وقت التدريب.[3]

4_معالجة البيانات: عند تخزين البيانات في الحاسوب تحتاج إلى إجراء معالجة لها والوصول إلى قرارات وحتى تكون العملية سريعة نستخدم تطبيقات الوسائط الجديدة لأداء هذه المهمة بشكل أسرع وفاعلية أكبر.[4]

5_التعليم: إن إستخدام تطبيقات الوسائط المتعددة في التعليم تجعل من العملية التعليمية عملية ممتعة سواء للمدرس أو الدارس، حيث تقوم هذه التطبيقات بشرح الدرس للطلاب من خلال عرض الرسومات والصور والصوت ويعرض الدرس على شكل فيلم يجعل الطلاب في حالة إتجاه وتفاعل دون ملل وتكون الفائدة أكبر.[5]

---

[1] محمد بصبوص وآخرون، مرجع سابق، ص 22.

[2] مراد شلباية، نهلة درويش، مرجع سابق، ص 22.

[3] مراد شلباية، نهلة درويش، مرجع سابق، ص 22.

[4] مراد شلباية، نهلة درويش، مرجع سابق، ص 22.

[5] مراد شلباية، نهلة درويش، مرجع سابق، ص 23.

6_الإنترانت: إن الوسائط الجديدة في الأنترنت لتضفي على الموضوع حيوية أكثر فإن إحتوى الموضوع على وسائط جديدة بكافة عناصرها الفعلية سنلاحظ السرعة في فهم الموضوع والتفاعل على الكبير معه.[1]

تستخدم الوسائط المتعددة في قطاعات ومجالات أخرى مختلفة وكثيرة منها:

_معالجة النصوص.

_الجداول الإلكترونية.

_الإتصال,

_التصميم والتصحيح الهندسي.

_النشر المكتبي.

_فوائد البيانات.[2]

ثانيا: تطبيقات الوسائط الجديدة.

الوسائط المتعددة كما ذكرها هي عبارة ع مجموعة من الهيئات المختلفة لنقل المعلومات التي تتوافق مع النصوص لشرحها أو توضيحها أو لتزيد من فهمها، ويمكن أن تكون هذه الوسائط مرئية أو مثل مقاطع الفيديو أو مسموعة مثل مقاطع الصوت كتلاوة القرآن والموسيقى وسماع القصائد ويمكن أن تكون مختلفة تجمع ما بين المرئية أو المسموعة، فهناك بعض التطبيقات التي تستخدم فيها الوسائط المتعددة وهي:

1/مقاطع الفلاش التعليمية: ويتم فيها تحويل الصور الثابتة التي تتضمنها الكتب والوثائق بشيء أنواعها إلى صور متحركة وتفاعلية تضفي على الكتب الكثير من الحيوية والتشويق.

[1] محمد حسين بصوص وآخرون، مرجع سابق، ص 22.

[2] حسنين شفيق، مرجع سابق، ص ص 158، 160.

2/المقاطع الصوتية: وهي عبارة عن تحويل النصوص المكتوبة بشيء أنواعها التي يمكن إرفاقها مع النص المكتوب، بحيث تسمح للمستخدم إمكانية المطالعة مع سماع النص وهي خدمة مفيدة بالنسبة للنصوص التراث التي تصعب قراءتها دون الإستماع إليها أو لمستخدمي المقررات الدراسية من طلاب الصفوف المبكرة.

3/المجلات الإلكترونية: وهي خدمة مناسبة جدا للمؤسسات التي لديها مطبوعات ونشرات دورية ترغب في تحويلها إلى صفحات ويب لنشرها على الموقع الخاص بها ومع إمكانية إنتاجها على أقراص مدمجة تعتمد على التشغيل التلقائي، وهناك العديد من النماذج والأشكال التي تناسب العميل ويمكن دعمها بالصوت والفيديو وكافة أشكال الملتيميديا.

4/الفيديو التعليمي: حيث يجري تحويل أفلام ومقاطع الفيديو العادية إلى فيديو رقمي بصيغ تسمح بنشره على شبكة الأنترنت بإستخدام تقنية البث العريض وهذه الخدمة مفيدة بشكل فعال ضمن الشبكة المحلية، فهي خدمة مفيدة بشكل فعال ضمن الشبكة المحلية فهي تبث بطريقة لا تؤثر على أداء الشبكة وتسمح بنشر أفلام كاملة يمكن أن يستفيد منها العاملين وتعد بمثابة أرشيف لأفلام وثائقية والدروس النموذجية والحفلات ...الخ.[1]

[1] محمد جاسم فلحي، مرجع سابق، ص 100.

الفصل الثالث

السلوك الإنساني

تمهيد:

لقد غطى موضوع علم النفس كل مجالات الحياة الانسانية محاولا تفسير السلوك الانساني و فهمه من اجل التحكم فيه و طبعه فيما بعد و خاصة حين اتبع الطرائق العلمية في دراسة السلوك الانساني و في هذا الفصل سنحاول التطرق الى هدا الموضوع من جوانب مختلفة نذكر منها اهم تعريفات السلوك الانساني و خصائصه و انواعه و الابعاد الرئيسية لتعديله .

المبحث الأول: ماهية السلوك الإنساني.

المطلب الأول: تعريف السلوك الإنساني.

يعرف السلوك الإنساني بأنه كل الأفعال والنشاطات التي تصدر عن الفرد سواء كانت ظاهرة أم غير ظاهرة، ويعرفه آخرون بأنه نشاط يصدر عن الإنسان سواء كان أفعالا يمكن ملاحظتها وقياسها كالنشاطات الفسيولوجية والحركية، أو نشاطات تتم على نحو غير ملحوظ كالتفكير والتذكر والوسواس وغيرها.[1]

السلوك الإنساني هو كل ما يصدر من الفرد في فترة زمنية معينة من استجابات مثيرة أو مجموعة من المنبهات في البيئة التي يتواجد فيها، وبعبارة أخرى السلوك هو كل تغير يطرأ على الفرد حتي يستطيع أن يواجه مواقف متعددة بإستجابات ناجحة إجتماعيا.[2]

يقصد بالسلوك الإنساني أيضا أنه سلسلة متعاقبة من الأفعال وردود الأفعال التي تصدر عن الإنسان في محاولته المستمرة لتحقيق أهدافه وإشباع رغباته المتطورة والمتغيرة.[3]

كما يعرف السلوك الإنساني على أنه مجموعة من الخيارات يقوم بها الفرد من بين إستجابات ممكنة عند تنقل الفرد من موقف إلى آخر، والسلوك هو كل ما يصدر عن الفرد وهو يتشابه إلى حد كبير مع إتخاذ القرارات.[1]

---

[1]ابن منظور، جمال الدين محمد، **لسان العرب**، دار الفكر، بيروت، 1998م، ص 188.

[2]محمد قاسم القربوني، **السلوك التنظيمي دراسة السلوك الإنساني الفردي والجماعي في المنظمات الإدارية**، دار الشرق للنشر والتوزيع، الأردن، 2000، ص 124.

[3]عبد الرحمان أحمد، **السلوك الإنساني**، دار المعارف للنشر والتوزيع، القاهرة، 1998م، ص 125.

المطلب الثاني: أنواع السلوك الإنساني.

أ_السلوك الإستجابي:

وهو السلوك الذي تتحكم به المثيرات التي تسبقه، فبمجرد حدوث المثير يحدث السلوك، فالحليب في فم الطفل يؤدي إلى إفراز اللعاب، ونزول دموع العين عند تقطيع شرائح البصل وهكذا تسمى المثيرات التي تسبق السلوك بالمثيرات القبلية.

إن السلوك الإستجابي لا يتأثر بالمثيرات التي تتبعه وهو أقرب ما يكون من السلوك اللاإرادي، فإذا وضع الإنسان يده في ماء ساخن فإنه يسحبها أوتوماتيكيا، فهذا السلوك ثابت لا يتغير وأن الذي يتغير هو المثيرات التي تضبط هذا السلوك.[2]

ب_السلوك الإجرائي:

هو السلوك الذي يتحدد بفعل العوامل البيئية مثل العوامل الإقتصادية والإجتماعية والتربوية والدينية والجغرافية وغيرها، كما أن السلوك الإجرائي محكوم بنتائجه فالمثيرات البعيدة قد لا يكون لها تأثير بذكر.[3]

ونستطيع القول أن السلوك الإجرائي أقرب ما يكون من السلوك الإرادي.

ت_السلوك الحركي:

ويتضمن هذا النوع من السلوك كل ما يقوم به الإنسان من أفعال وحركات وكلام إلى غير ذلك من الوان السلوك الحركي التي قد تصدر عن الإنسان كسلوك خارجي ظاهري يمكن ملاحظته ومن ثم يمكن تفسيره.[1]

---

[1] فاروق فيليه عبد الله، عبد المجيد السيد محمد، **السلوك التنظيمي في إدارة المؤسسات التعليمية**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان _ الأردن، 2005، ص ص 29، 30.

[2] عبد الرحمان عدس، **علم التربوي**، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان _ الأردن، 1998م، ص 185.

[3] المرجع نفسه، ص 186.

قد قسم علماء النفس السلوك الإنساني إلى عدة أنواع كما يلي:

أ/السلوك الإدراكي:

لا يعتبر هذا النوع من السلوك بسيطا لكنه أساسي تكاد تلتقي عنده كل أنواع السلوك، فالإدراك وسيلة معرفة وهي بدورها عنصر السلوك الجوهري، وهي أداء السلوك إلى تعريف الإدراكي ولعل هذا هو السبب الذي دفع العالم النفسي "ميرلويونتي" إلى تعريف السلوك بأنه "صراع وتفسير يقوم به الشخص إزاء العالم"، ويعني الإدراك هنا العملية التي تتم عبر إستخدام الحواس، وهنا نود لفت النظر إلى أن المعرفة المقصودة في سياق كلامنا لا يمكن أن تكون دقيقة، كاملة وموضوعية وإلا ندخل في عالم المثاليات.[2]

ب/السلوك الترابطي:

يأخذ الخيال شكلا واضحا في السلوك الترابطي، كما تأخذ الذاكرة دورها الجديد، والسلوك الترابطي وسيلة لإظهار كل الإحتمالات المتوقعة ولبعث الغستعداد على المواجهة، والإستعداد هنا بيولوجي وذهني، وهو إستعداد لمواجهة شتى المواقف وأساس لتحديد الإتجاهات البيئية عند وقوع المؤثر الخارجي.[3]

المطلب الثالث: خصائص السلوك الإنساني.

1_القابلية للتنبؤ:

إن السلوك الإنساني ليس ظاهرة عفوية لا يحدث نتيجة للصفة وإنما يخضع لنظام معين، وإذا إستطاع العلم تحديد عناصر ومكونات هذا النظام فإنه يصبح بالإمكان التنبؤ به، ويعتقد معدلي للسلوك أن البيئة المتمثلة في الظروف المادية والإجتماعية الماضية والحالية

---

[1]Lewer Richard and Hultsch, darid-humane dévelopment, vewyourk, MC grawhill, 1983, p27.

[2]Lindal.Dawidoff :introduction to psychologg, Thirdedition, MC graw-hill book company U.S.A, 1987, p129.

[3]علي السلمي، **تحليل النظم السلوكية**، دار الغريب للطباعة والنشر والتوزيع، دون عاصمة وسنة نشر، ص 87.

للشخص هي التي تقرر سلوكه، ولذلك تستطيع التنبؤ بسلوك الشخص، بناءا على معرفتنا بظروفه البيئية السابقة والحالية، ولكن هذا لا يعني أننا قادرون على التنبؤ بالسلوك بشكل كامل، فنحن لا نستطيع معرفة كل ما يحيط بالشخص من ظروف بيئية سواء في الماضر أو الحاضر.

2_القابلية للضبط:

إن الضبط في ميدان تعديل السلوك عادة ما يشمل تنظيم أو إعادة تنظيم الأحداث البيئية التي تسبق السلوك أن تحدث بعده كما أن الضبط الذاتي في مجال تعديل السلوك يعني ضبط الشخص لذاته بإستخدام المبادئ والقوانين التي تستخدم لضبط الأشخاص الآخرين.

3_القابلية للقياس:

بما أن السلوك الإنساني معقد لأن جزء منه ظاهر وقابل للملاحظة والقياس والجزء الآخر غير ظاهر ولا يمكن قياسه بشكل مباشر لذلك فإن العلماء لم يتفقوا على نظرية واحدة لتفسير السلوك الإنساني، وعلى الرغم من ذلك فإن العالم لا يكون علميا دون تحليل وقياس الظواهر المراد دراستها، وعليه فقد طور علماء النفس أساليب مباشرة لقياس السلوك كالملاحظة وقوائم التقدير والشطب، وأساليب غير مباشرة كإختبارات الذكاء وإختبارات الشخصية، وإذا تعذر قياس السلوك بشكل مباشر من الممكن قياسه بالإستدلال عليه من مظاهره المختلفة.[1]

[1] محمد محروس الشناوي، **العلمية الإرشادية**، دار غريب للطباعة والنشر، القاهرة، مصر، 1994، ص 324.

المبحث الثاني: أبعاد، مبادئ، عوامل السلوك.

المطلب الأول: الأبعاد الرئيسية للسلوك الإنساني.

1_البعد البشري:

إن السلوك الإنساني سلوك بشري صادر عن قوة عاقلة ناشطة وفاعلة في معظم الأحيان وهو صادر عن جهاز عصبي.

2_البعد المكاني:

إن السلوك البشري يحدث في مكان معين فقد يحدث في غرفة الضيوف مثلا.

3_البعد الزماني:

إن السلوك البشري يحدث في وقت طويل أو ثواني معدودة.

4_البعد الأخلاقي:

أن يعتمد المرشد المعلم القيم الأخلاقية في تعديل السلوك ولا يلجأ إلى إستخدام العقاب النفسي أو الجسدي أو الجرح أو الإيذاء للطالب الذي يتعامل معه.

5_البعد الإجتماعي:

إن السلوك يتأثر بالقيم الإجتماعية والعادات والتقاليد المعمول بها في المجتمع وهو الذي يحكم على السلوك على أنه مناسب أو غير مناسب، شاذ أو غير شاذ، فالسلوكيات قد تكون مقبولة في مجتمع ومرفوضة في مجتمع آخر.[1]

المطلب الثاني: مبادئ السلوك.

تتمثل مبادئ السلوك الإنساني فيما يلي:[1]

[1] سهام درويش أو عطية، **مبادئ الإرشاد النفسي**، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان _ الأردن، 1997، ص 332.

1_مبدأ السببية:

فالسلوك الإنساني لا ينشأ من عدم وإنما ينشأ نتيجة لمؤثرات آتية عضوية أو نفسية أو خارجية نتيجة تغيير ظروف البيئة، فالتغيير يحدث في حالة من عدم التوازن الذي يدعوا الفرد إلى إتباع السلوك يعيد له التوازن.

2_مبدأ الدافع:

وهو القوة الأساسية التي تثير الإنسان للتحرك والتصرف وقد يكون سبب الدافع ماديا أو إجتماعيا أو معنويا ... أي أن الدفع حالة داخلية تثير السلوك في ظروف معينة، فالدافع هو القوة المحركة والموجهة للسوك بالوقت نفسه.

3_مبدأ الهدف:

أي السلوك الإنساني طبيعي دائما لتحقيق هدف معين، أي لكل سلوك إنساني هدف يسعى إلى تحقيقه، مثل الإجتهاد لتحقيق النجاح أو الإبتعاد عن الخطر لتفادي ضرر ما.

4_مبدأ التنوع:

إن السلوك الإنساني يظهر بصور أشكال متعددة مثل الحركة، أو تغيير تقاطيع الوجه أو الكلام، الصمت، التفكير، التخيل، التصور.

5_مبدأ المرونة السببية:

إن السلوك الإنساني ليس جامدا، وإنما هو قابل للتعديل والتبديل والتطوير تبعا للظروف والمواقف المختلفة، وتختلف درجة المرونة من فرد لآخر طبقا للمقومات الشخصية والظروف البيئية المحيطة بكل فرد.

---

[1]Leavitt, HJ Managerial Psycologiy, chicago : the university of chicago press, 1988, p109.

المطلب الثالث: عوامل السلوك.

إن السلوك الإنساني في أي مجتمع من المجتمعات يتأثر بعاملين: العوامل الشخصية والعوامل البيئية.

1/العوامل الشخصية:

هي العوامل التي تتكون منها شخصية الفرد وتؤثر في سلوكه وتنقسم إلى مكونين هما: المكونات الجسمية (الفيسيولوجية) والمكونات العقلية والنفسية.[1]

أ_العوامل الجسمية:

هي المكونات الحيوية والأكيدة لسلوك الفرد التي تميزه عن غيره من الكائنات وتمثل هذه المكونات في الشكل العام مثل الطول، القصر، شكل الوجه ولون البشرة، ويرث الفرد هذه المكونات من الوالدين والجدود بنسب متفاوتة تقررها قوانين الوارثة، ولا أحد ينكر أن الهيئة الخارجية للإنسان تؤثر في شخصيته وسلوكه مثل: شكل الوجه إن كان مقبولا أو غير مقبول من قبل الآخرين الجمال، القبح وطوله وقصره، حيث يبدأ الفرد علاقاته الأولى مع الآخرين من خلال شكله الخارجي قبل أن يتكلم أو يعبر عن مشاعره وق يصدر اللأفراد حكما عليه من خلال شكله الخارجي.[2]

كما أن شكل جسم الفرد قد يلعب دورا في إختباره لجمال معين من التعليم أو الرياضة أو حتى المهنة في بعض الأحيان، وقد يحرم الفرد من النجاح في الحياة بسبب شكل جسمه، مثل عدم القدرة على النجاح في مهنة التدريس.

وقد لا يكون لجمال شكل الفرد مثل: الطول وجمال الوجه وقوة البنية تأثير على الفرد ذاته، لأنه قد يقبل نفسه بالشكل الذي هو عليه، غير أن المشكلة تتمثل في مدى تقبل

---

[1] ناصر محمد العديلي، **السلوك الإنساني والتنظيمي**، معهد الإدارة العامة، الرياض، السعودية، 1993، ص ص 21، 22.

[2] أحمد ماهر، **السلوك التنظيمي (مدخل بناء المهارات)**، مركز التنمية الإدارية، كلية التجارة، جامعة الإسكندرية، مصر، 1995، ص80.

الآخرين له أو عدم تقبلهم، وهذا ينعكس بدوره على مشاعر الفرد تجاه نفسه وسلوكه إزاء الآخرين وتجاه علاقاته معهم ومدى نجاحه في حياته أو عمله الذي يقوم به غير أن الفرد قد يتغلب على بعض الصفات الجسمية غير المرغوبة بصفات أخرى، مثل: حسن الخلق والشفافية والتفاني في العلاقات وخدمة الآخرين، كما يمكن للفرد أن يتميز في بيئته بالقيام بأعمال مسلية أو رياضية تجعل الآخرين يتقبلونه وينسون الجانب غير الجمالي فيه فالقضية هنا تعتمد على نضج الآخرين ورؤيتهم لهذا الفرد وتقبلهم له وتقويمهم للسلوك وليس لمظهر الشخصية.[1]

ب/المكونات العقلية والنفسية:

وهي المكونات أو العمليات النفسية التي يعتمد عليها سلوك الفرد أكثر مما يعتمد على المكونات الجسمية، وذلك لأن الإنسان منذ لحظة ولادته يبدأ بمرحلة التقييم والإدراك والدوافع، وتتمثل المكونات والثقة بالنفس وهذه المكونات قد تكون للوراثة العقلية والنفسية في الذكاء والقدرات العقلية الخاصة جانب كبير في تكوينها وبصفة عامة تشكل المكونات الجسمية والعقلية والنفسية شخصية الفرد، ولذلك تؤدي مجتمعة دورا فعالا في تحديد السلوك الإنساني.[2]

2_العوامل البيئية:

البيئة هي العامل الآخر في السلوك الإنساني وهذا العامل يشمل على مثيرات متعددة، كالضوء والأصوات والروائح والأشخاص ولا شك في أن جميع هذه المثيرات المواقف لها تأثير كبير سلوك الفرد والعوامل البيئية لا تشمل على هذه المثيرات الموقفية فحسب، بل تحتوي أيضا على عوامل مادية وعوامل إجتماعية حضارية تحيط بالإنسان، وتؤثر في سلوكه منذ ولادته وحتى مماته ويرى أحد الباحثين أن "الإنسان ظاهرة بشرية يتفاوت من بيئة

---

[1] كامل محمد مغربي، **السلوك التنظيمي (مفاهيم وأسس سلوك الفرد والجماعة في التنظيم)**، ك3، دار الفكر للنشر، الأردن، 2004، ص 63.

[2] ناصر محمد العديلي، مرجع سبق ذكره، ص 28.

لأخرى، من حيث عدده وكثافته وسلالته ودرجة تحضره وتوقع العلمي، مما يؤدي إلى تبيان البيئات البشرية".

فالبيئة هي التي توحد بين المواقف الكلية سواء الماضية أو الحاضرة ليتم توقع المستقبل على الرغم من أهمية العوامل الشخصية بالبيئة بشقيها المادي والإجتماعي.[1]

[1] محمد عماد الدين إسماعيل، **المنهج العلمي وتفسير السلوك**، ط4، دار القلم، الكويت، 1989، ص 162.

خلاصة الفصل:

نستخلص من هذا الفصل هو انه عند التعمق في السلوك الانساني نجد انه من ناحية يصدر ردا على منبه خارجي فكل منبه يؤدي الى استجابة بمعنى ان السلوك الانساني يكمن وراءه مجموعة من الحاجات تؤدي الى سلوك يستهدف ارضاء هذه الحاجات او الدوافع مما يسهم في خفض التوتر الناشئ عن انبثاق هذه الدوافع و استعادة الانسان لتوافقه النفسي عامة فالسلوك يكمن وراء مجموعة من الدوافع فطرية ام مكتسبة تستثير السلوك في ظروف معينة.

الجانب التطبيقي

تمهيد:

ان الشباب الذين يمارسون الالعاب الالكترونية بمدينة مستغانم لهم مميزاتهم و خصائص خاصة بهم سنتعرف عليها من خلال دراستنا لهذا الجانب كمعرفة انماط و عادات الشباب الممارسين للالعاب التي تميل اليها عينة الدراسة ومن ثم معرفة دوافع ممارسة هذه الالعاب و مدى تاثيرها على سلوكيات الافراد.

تناولنا في هذا الفصل إلى مجموعة من المحاور حيث تطرقنا إلى تفسير و تحليل كل بيانات المتعلقة بالجدول حيث قمنا بمعالجة كل جوانب الظاهرة المدروسة حتى نتوصل في الأخير إلى نتائج دراسة.

المحور الأول: عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم 01 : يمثل توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس .

الجنس	التكرار	النسبة %
ذكر	105	%87.5
انثى	15	%12,5
المجموع	120	%100

يبين الجدول ان افراد العينة حسب الجنس ، حيث بلغت نسبة الذكور 87,5 % وهي نسبة متفاوتة اعطت الاغلبية للذكور ، في حين قدرت نسبة الاناث بـــ 12,5 % وهي نسبة قليلة مقارنة مع المجموع الكلي لمجتمع البحث .

جدول رقم 02 : يمثل افراد العينة حسب متغير السن .

السن	التكرار	النسبة%
22 – 18	72	%60
27 – 23	35	%29,16
35 – 28	13	%10,83
المجموع	120	%100

يتبين من بيانات الجدول ان نسبة افراد العينة ينتمون الى الفئة العمرية تتراوح بين 18 – 22 سنة بنسبة 60 % ، في حين نجد ان نسبة 29,16 % من المبحوثين تتراوح اعمارهم بين 23 – 27 سنة ، اما نسبة 10,83 % من المبحوثين تتراوح اعمارهم بين 28 – 35 سنة .

نلاحظ ان الفئة العمرية من 18 – 22 سنة هم الاكثر اقبالا على الالعاب الالكترونية .

جدول رقم 03 : يمثل افراد العينة حسب الحالة المدنية .

الحالة المدنية	التكرار	النسبة %
اعزب (ة)	90	%75
متزوج (ة)	30	%25
مطلق (ة)	/	/
ارمل (ة)	/	/
المجموع	120	%100

نلاحظ من بيانات الجدول ان نسبة 75 % من المبحوثين الغير المتزوجين المستخدمين للالعاب الالكترونية في حين نجد نسبة 25 % من المبحوثين المتزوجين ، اما فيما يخص الحالات الاجتماعية (مطلق ، ارمل) لم تظهر على افراد العينة ، وبالتالي يجب ان نستبعدهما من عملية التحليل وبالتالي وجدنا ان الشباب الاعزب يلجا الى استخدام الالعاب الالكترونية اكثر من الفئة المتزوجة .

جدول رقم 04: يمثل تفضيل وسيط في استخدام الالعاب الالكترونية .

الوسيط المفضل	التكرار	النسبة %
لوحة الكترونية	20	16.6
هواتف ذكية	20	16.66
كمبيوتر محمول	10	08,33
اكس بوكسن	20	16.66
بلاي	40	33.33
بلاي محمول psp	10	8.33
المجموع	120	100

نلاحظ من الجدول ان نسبة 33.33 % يفضلون استخدام الالعاب الالكترونية على جهاز بلاي ، كما يستخدمون نسبة 16.66 % اما الهواتف الذكية واللوحة الالكترونية

واكس بوكس بنسب متساوية ، ثم تليها في الاخير جهاز بلاي محمول وكمبيوتر محمول بنسب ايضا متساوية بنسبة 08,33 % .

ونستنتج من بيانات الجدول ان جهاز البلاي هو الاكثر تفضيلا وممارسة وهو مايدفعهم الى البحث عن احدث الالات بحيث اصبح جهاز البلاي من الالعاب الالكترونية التي توفر الراحة والطمانينة للمستخدمين .

جدول رقم 05: يمثل مدى استخدام الالعاب الالكترونية .

الخبرة	التكرار	النسبة%
اقل من 3سنوات	13	%10,83
من 3 الى 5 سنوات	60	%50
اكثر من 5 سنوات	47	%39,16
المجموع	120	%100

يوضح الجدول ان اغلبية الشباب تتراوح مدة استخدامهم للالعاب الالكترونية منذ 3سنوات الى 5 سنوات بنسبة 50 %، وتليها اكثر من 5 سنوات بنسبة 39,16 % ، وتاتي في الاخير اقل من 3 سنوات بنسبة 10,83 % .

نستنتج من خلال النتائج المبينة في الجدول ان معظم الشباب يمتلكون خبرة في استخدامهم للالعاب الالكترونية بحيث تتجاوز 3سنوات وبالتالي هناك ادمان على اللعاب الالكترونية بحيث كانت نسبة كبيرة لاستخدام لاكثر من ثلاث سنوات وهذا من اجل تلبية حاجياتهم و رغباتهم وهذا راجع الى الاضطرابات النفسية والمواقف الاجتماعية الصادمة التي يعيشها الفرد والتي تجعله يبحث عن شيئ يستند عليه الا وهي الالعاب الالكترونية .

جدول رقم 06 : يمثل الفترات التي يفضل فيها اللعب للالعاب الالكترونية

الفترات	التكرار	النسبة %
الفترة الصباحية	14	%11,66
فترة الظهيرة	32	%26,66
الفترة المسائية	30	%25
الفترة الليلية	44	%36,66
المجموع	120	%100

يوضح الجدول اعلاه ان اعلبية افراد العينة يفضلون الفترة الليلية في استخدام الالعاب الالكترونية بنسبة تقدر ب 36,66 % وهذا راجع ان كون الليل هو وقت الذروة والهدوء واعتبارها مساعدة للخلود الى النوم من بعد العمل والتعب في النهار ، وقد اكدت نسبة

26,66 % من الشباب انهم يستخدمون الالعاب الالكترونية في فترة الظهيرة ، في حين نجد ان نسبة 25 % من افراد العينة انهم يستخدمون الالعاب الالكترونية في الفترة المسائية بعد ان كان المساء مخصص لقضاء الوقت مع الاسرة اصبحوا يقضونه مع الالعاب الالكترونية ، وفي الاخير تاتي الفترة الصباحية بنسبة 11,66 % وهي نسبة قليلة بحيث تعتبر الفترة الصباحية فترة للدراسة والشغل لذا لايجد فيها المستخدم راحته ووقتا اثناء استخدامها صباحا .

المحور الثاني: حاجات ودوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم 07 : يمثل عدد الساعات التي يقضيها افراد العينة لاستخدام الالعاب الالكترونية.

الزمن	التكرار	النسبة%
اقل من ساعة	13	%10,83
ساعة واحدة	60	%50
من ساعة الى ساعتين	30	%25
اكثر من ساعتين	17	%14,16
المجموع	120	%100

نلاحظ من خلال بيانات الجدول ان نسبة 50 % يستخدمون الالعاب الالكترونية مدة ساعة واحدة ، وتليها نسبة 25 % من ساعة الى ساعتين ، في حين نلاحظ ان نسبة 14,16 % اكثر من ساعتين ، وفي الاخير تقدر نسبة 10,83 % من الفئة الذين يستخدمون الالعاب الالكترونية اقل من ساعة .

ويمكن تفسير هذا الفرق في استخدام الالعاب الالكترونية الى توفر الوقت الكامل للشباب .

جدول رقم **08** : **يمثل استخدام الالعاب الالكترونية للشباب**

الاستخدام	التكرار	النسبة%
يومي	90	%75
مرة في الاسبوع	30	%25
المجموع	120	%100

تشير لنا بيانات الجدول الى ان الذين يمارسون الالعاب الالكترونية بشكل يومي يمثلون اعلى نسبة وتقدر بـ 75 % بينما تليها نسبة 30 % من الذين يستخدمون الالعاب الالكترونية مرة في الاسبوع ذلك انها لاتؤثر على افراد العينة وليس مدمنين على استخدامها بينما الشريحة الاولى من المبحوثين مدمنيين على الالعاب الالكترونية ولايستطعون التخلي عنها .

جدول رقم 09 : يمثل ممارسة الشباب للالعاب الالكترونية

الممارسة	التكرار	النسبة%
في البيت	80	%66,66
في مقاهي الانترنث	/	/
في اي مكان	40	%33,33
المجموع	120	%100

من خلال الجدول نلاحظ ان المكان المفضل لممارسة العاب الالكترونية يكون في البيت وذلك بنسبة قدرت بـ 66,66 % ويمكن تفسير هذا على ان افراد العينة يكون لديهم الوقت الكافي ولا يتفرغون للممارسة اللعب الا في المنزل ، حيث يرتاحون في البيوت اكثر من اي مكان ، ثم تليها فئة الممارسة في اي مكان بنسبة 33,33 % وهذا حسب وجودهم في اماكن اخرى و مختلفة .

اما بالنسبة للمقاهي فكانت نسبة الممارسة منعدمة من طرف افراد العينة فيعتبرونها مكان لتغيير المزاج مع الاصدقاء والتخلي عن العزلة لذلك لا يفضلون استخدامها في المقاهي

جدول رقم 10 : يمثل دوافع استخدام الالعاب الالكترونية للشباب .

الدوافع	التكرار	النسبة
الهروب من الواقع	41	%34,16
ترفيه	08	%6,66
تنمية الذكاء	08	%6,66
قضاء وقت الفراغ	52	%43,33
التقليد	/	/
الادمان على اللعب	11	%9.16
المجموع	120	%100

يوضح الجدول ان الدافع الاول في استخدام الالعاب الالكترونية لافراد العينة هو قضاء وقت الفراغ بنسبة 43,33% ، يليه دافع الهروب من الواقع بنسبة 34,16 %، في حين نجد دافع

الادمان على اللعب بنسبة 09,16 %، واخيرا دوافع الترفيه وتنمية الذكاء بنسب متساوية بنسبة 06,66 % .

نستنتج من خلال قراءة الجدول ان العدد الاكبر من الشباب كانوا يندفعون للالعاب الالكترونية لقضاء وقت الفراغ .

جدول رقم 11 : يمثل كيفية استخدام الالعاب الالكترونية

كيفية الاستخدام	التكرار	النسبة
بمفردك	66	%55
مع العائلة	33	%27,5
مع الاصدقاء	21	%17,5
المجموع	120	%100

من خلال الجدول نلاحظ ان نسبة 55 % من المبحوثين الذين يفضلون الالعاب الالكترونية بمفردهم ، وهذا يدل على ان افراد العينة يستخدمون الالعاب الالكترونية حسب اذواقهم وميولاتهم ، ثم تليها نسبة الاستخدام مع العائلة والتي قدرت ب 27.5 % والذين بدورهم يحبون مشاركتهم في الالعاب التي يلعبونها في حين نجد نسبة 17,5 %من المبحوثين يفضلون استخدام الالعاب الالكترونية مع الاصدقاء من اجل بناء علاقات جديدة والتعرف على اصدقاء جدد .

جدول رقم 12 : يمثل مدى متعة ممارسة الالعاب الالكترونية .

المتعة	التكرار	النسبة%
نعم	94	%78,33
لا	26	%21.66
المجموع	120	%100

يوضح الجدول اعلاه ان نسبة المتعة في ممارسة الالعاب الالكترونية لدى الشباب الذين اجابوا " بنعم " قدرت ب 78,33 % بينما الذين اجابو بـ " لا " لم تتجاوز نسبتهم 21.66 % .

وهذا راجع الى ان اغلب المبحوثين يلجاؤن الى ممارسة الالعاب الالكترونية لكسر الروتين اليومي ، بحيث باتت الالعاب الالكترونية تسيطر على عقولهم وتستحوذ على جزء كبير من اوقاتهم .

جدول رقم 13: يمثل كيفية اقتناء العاب الالكترونية على الشباب .

المساعدة	التكرار	النسبة
بمفردك	51	%47,22
التحميل المجاني من الانتريث	29	%26,85
الاصدقاء	17	%15,74
القرصنة	11	%10,18
المجموع	120	%100

يوضح الجدول اعلاه بان نسبة اقتناء كل فرد بمفرده للالعاب الالكترونية قدرت ب 47,22 % ، تليها التحميل المجاني من الانترنيت بنسبة 26,85 % و الاصدقاء بنسبة 15,74 % وفي الاخير القرصنة بنسبة 10,18 %. نستنتج ان معظم افراد العينة يقتنون الالعاب الالكترونية بمفردهم ، بينما فئة اخرى تلجا الى التحميل المجاني من الانترنيت وذلك لسهولة طريقة التحميل اما الاقتناء الالعاب الالكترونية من طرف الاصدقاء فتكون بالنسبة لهم طريقة سهلة ولا تكلفهم وقت او جهد فهم يحملونها عن طريق وسائط جديدة كاللوحات الالكترونية و الهواتف المحمولة .

المحور الثالث: أثر الألعاب الالكترونية على السلوك الانساني.

جدول رقم 14 : يمثل نوع الالعاب المفضلة لدى افراد العينة .

الانواع	التكرار	النسبة%
العاب قتالية حربية	11	%09,16
العاب المغامرة	27	%22,5
العاب الالغازية	16	%13,33
العاب رياضية	66	%55
المجموع	120	%100

يوضح الجدول اعلاه نوعية الالعاب الالكترونية المفضلة لدى المبحوثين الشباب كانت حول العاب الرياضية بنسبة 55 %، ثم تليها العاب المغامرة بنسبة 22,5 %، ثم تاتي الالعاب الالغازية بنسبة 13,33 % ، واخيرا العاب القتالية الحربية بنسبة 09,16 %.

نستنتج ان معظم افراد العينة يفضلون الالعاب الرياضية باعتبارها ترفه على نفسية الافراد، بينما الذين يفضلون العاب الالغازية لتقوية الذاكرة وتعزيز النشاط العقلي وتساعد على التذكير الابداعي .

جدول رقم 15 : يمثل اعجاب افراد العينة بالالعاب الالكترونية .

الاعجاب	التكرار	النسبة
بطل القصة	19	15,83
الاحداث الموجودة في قصة اللعبة	42	35
الالوان ونوعية الصورة	0	0
الرسوم	0	0
الموسيقى	15	%12,5
متعة الفوز	16	%13,33
المجموع	120	%100

نلاحظ من جدول البيانات ان نسبة 35 % من المبحوثين الذين تعجبهم الاحداث الموجودة في قصة اللعبة ، اما نسبة 15,83 % تعجبهم بطل القصة في الالعاب الالكترونية وذلك يعود الى ان الشباب في مثل هذه المرحلة العمرية ينبهرون من بطل اللعبة وذلك عن طريق تنقلهم من مرحلة الى اخرى والتركيز التام مع اللعبة حتى يموت البطل في النهاية ويحققون الفوز ، في حين اكدت نسبة 13,33 % من الشباب الذين تعجبهم متعة الفوز بالنسبة للالعاب الالكترونية ، فقد تمثلت نسبة 12,5 % الذين تعجبهم الموسيقى في الالعاب الالكترونية، فهي تحتاج الى تركيز شديد ما يجعل الانسان يستمع بها اضعافا مضاعفة فقد اجريت الدراسات لتحديد علاقة الانسان بالمتعة الموسيقية تثبت ان اساليب المتعة الموسيقية هو مراكز المخ ، اما بنسبة لالعاب الالوان ونوعية الصورة والعاب الرسوم كانت النسبة منعدمة كونهم لاينجدبون نحو الصور والالوان .

جدول رقم 16 : يمثل مدى ممارسة افراد العينة للالعاب الالكترونية .

الهدف	التكرار	النسبة %
حب المغامرة	56	%46,66
حب الخيال والاثارة	09	%07,5
تنمية الذكاء	07	%5,83
الانبهار والاعجاب بابطال اللعبة	32	%26,66

التباهي والتفاخر اثناء التحكم في اللعبة	16	%13,33
المجموع	120	%100

من خلال الجدول يتضح لنا ان مدى ممارسة افراد العينة للالعاب الالكترونية لحب المغامرة بنسبة 46,66 % ثم تليها الانبهار والاعجاب بابطال اللعبة بنسبة 26,66 %، ثم تاتي التباهي والتفاخر اثناء التحكم في اللعبة 13.33% ، تم حب الخيال والاثارة بنسبة 07,5 % واخيرا تنمية الذكاء بنسبة 05,83 %.

ومن خلال ذلك نستنتج ان المبحوثين يفضلون العاب المغامرة لتحقيق رغبتهم المكبوثة ويستخدمون الالعاب الالكترونية لتنمية الذكاء باعتبارها تساعد في تدريب الدماغ على الدقة والحركة .

جدول رقم 17 : يمثل شعور أفراد العينة و هم يستخدمون الألعاب الالكترونية

الشعور	التكرار	النسبة
الفرحة	25	%20.83
الحماس	18	%15
الراحة و الاطمئنان	35	%29.16

القلق و التوتر	03	%2.5
القوة و الشجاعة	27	%22.5
النشاط و الحيوية	12	%10
المجموع	120	%100

نلاحظ في الجدول أن نسبة 25% من الأفراد الذين يشعرون بالفرحة أثناء استخدامهم للألعاب الالكترونية أما نسبة 22.2% للأفراد الذين يشعرون بالقوة و الشجاعة أثناء استخدامهم للألعاب الالكترونية ثم تليها نسبة 10%للأشخاص الذين يشعرون بالنشاط و الحيوية أثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية، في حين نجد نسبة قليلة جدا 2.5% من الأفراد الذين يشعرون بالقلق و التوتر أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية

و نستنتج أن معظم أفراد العينة يشعرون بالراحة و الاطمئنان في استخدامهم للألعاب الالكترونية و ذلك يعود الى نوع الألعاب التي يستخدمونها و التي يتأثرون بها لدرجة شعورهم بها يبقى نفس الشعور في الواقع الحقيقي.

جدول رقم 18 : يمثل ترتيب النشاطات العامة لافراد العينة.

ترتيب النشاطات العامة	التكرار	النسبة
التحدث مع العائلة	22	%18,33
مطالعة كتاب اوقصة	04	%3,33
الصلاة وقراءة القران	27	%22,5
مشاهدة التلفزيون	10	%8,33
ممارسة الرياضة	37	%30,83
الدراسة	0	0
اللعب بالالعاب الالكترونية	20	%16,66
المجموع	120	%100

نلاحظ من الجدول ان نسبة 30,83 % من افراد العينة يمثلون ترتيب النشاطات العامة في ممارسة الرياضة ، في حين ان نسبة 22,5% من ترتيب النشاطات العامة هي الصلاة وقراءة القران ، ثم تليها التحدث مع العائلة بنسبة 18,33% ثم ياتي اللعب بالالعاب الالكترونية بنسبة 16,66% ، ثم مطالعة كتاب اوقصة بنسبة 03,33 % ، وفي الاخير نسبة الاجابات عن الدراسة فكانت منعدمة .

ومن خلال ذلك نستنتج ان افراد العينة يفضلون ممارسة الرياضة لما لها من فوائد على صحته ، نظرا لان الرياضة تنشط الدورة الدموية وتعالج اضطرابات النوم والتخلص من السموم الموجودة في الجسم ، اما الفئة الذين اختارو الصلاة وقراءة القران فقط تعبتر الصلاة عماد الدين ولايستطيع اي شخص تركها الا عند الحاجة ، فهي تنهي عن الفحشاء والمنكر وتربي الانسان وتبعث في الروح السعادة والراحة .

جدول رقم 19 : : يمثل تاثير استخدام الالعاب الالكترونية على سلوك افراد العينة .

التاثير	التكرار	النسبة %
نعم	82	%68,33
لا	38	%31,66
المجموع	120	%100

يوضح الجدول ان هناك نسبة 68,33 % من الاجابة كانت بـــــ " نعم " يؤثر استخدام الالعاب الالكترونية على سلوكهم ، في حين هناك من اجابو بـ " لا " بنسبة 31,66 % اي لا يؤثر استخدام الالعاب الالكترونية على سلوكهم وهي نسبة منخفضة مقارنة مع الذين اجابو بـ" نعم "

ومن هنا نستنتج ان اغلبية افراد العينة تؤثر على سلوكهم ، اما نسبة 31,66 % لاتؤثر على سلوكهم ومن خلال ذلك نفسر ان الادمان على الالعاب الالكترونية يؤثر بشكل كبير على السلوك ويعزل المستخدم على بيئته الاجتماعية ويؤثر بالسلب في طريقة التعامل مع المحيط ، كما تمكنه اكتساب سلوكيات ايجابية من خلال التحكم في الامور وحل المشاكل الصعبة ، وايضا تمكنه على التركيز وتقوية الذاكرة .

جدول رقم 20 : يمثل شعور الشياب عند توقفهم للالعاب الالكترونية .

الشعور	التكرار	النسبة%
التعب الجسمي	18	%15
ضعف البصر	18	%15
الاضطراب والانزعاج	21	%17,5
شعور عادي	63	%52,5
المجموع	120	%100

نلاحظ من الجدول ان نسبة 52,5 % من المبحوثين الذين يشعرون عند توقفهم عن الالعاب الالكترونية بالشعور العادي عندما يتوقفون عن اللعب ، اما نسبة 17،5 % من المبحوثين الذين يشعرون بالاضطراب والانزعاج عندما يتوقفون عن اللعب ،في حين نجد نسبة 15 % من المبحوثين الذين يشعرون بالتعب الجسمي وضعف البصر عندما يتوقفون عن اللعب .

نستخلص ان افراد العينة يشعرون بالشعور العادي عندما يتوقفون عن اللعب ويعودوا ذلك الا انهم لايجلسون طويلا امام الالعاب الالكترونية ، ولا يستخدمونها بشكل مفرط .

نتائج الدراسة :

من خلال الدراسة التي قمنا بها وبعد تحليل الجداول توصلنا الى جملة من النتائج وتمثلت فيمايلي :

البيانات الشخصية :

* جاءت اولى النتائج من حيث عدد الشباب ، اي متغير الجنس ، حيث فاق عدد الذكور نسبة 87,5 % وعدد الاناث بنسبة 12,5 %، وهذا راجع الى ان الذكور اكثر استخداما للالعاب الالكترونية من الاناث .

* اكدت الدراسة ان شباب مستغانم المستخدمين الاكثر للالعاب الالكترونية بكثرة تتراوح اعمارهم ما بين

18- 22 سنة بنسبة 60 % تم تليها الفئة العمرية مابين 23 – 25 سنة بنسبة 29,16 % وبالتالي ان الذين تتراوح اعمارهم مابين 18 -22 سنة هم الاكثر اقبالا على الالعاب الالكترونية .

* كشفت الدراسة ان الشباب المستخدمين للالعاب الالكترونية هم الشباب الاعزب في حين تمثلت نسبة الاعزب 75 % والمتزوج 25 % ومن هنا ان الشباب الاعزب لولاية مستغانم يلجاؤن الى الالعاب الالكترونية اكثر من الفئة المتزوجة

المحور الاول : عادات وانماط استخدام الالعاب الالكترونية .

– اكدت الدراسة ان الشباب يفضلون استخدام الالعاب الالكترونية على جهاز بلاي ، وهذا راجع ان بلاي هو الاكثر تفضيلا وممارسة وهو مايدفعهم الى البحث عن احدث الالات ، بحيث ان البلاي هو جهاز من الالعاب الالكترونية التي تشعرهم بالراحة والطمانينة .

– كشفت الدراسة ان الخبرة في استخدام الالعاب الالكترونية للشباب تكون من 3 الى 5 سنوات بنسبة 50 % واكثر من 5 سنوات بنسبة 39,16 %. وبالتالي هنا ان الاكبر نسبة هي استخدام الالعاب اكثر من 3 سنوات وهذا من اجل تلبية حاجياتهم و رغباتهم.

– اظهرت النتيجة النهائية ان افراد العينة يفضلون الفترة الليلية في استخدام الالعاب الالكترونية بنسبة 36,66 % وان الفترة المسائية 25 % وهذا راجع الى ان كون الليل هو وقت راحة و هدوء .

في حين اشارت الدراسة ان عدد الساعات التي يقضيها الشباب لاستخدام الالعاب الالكترونية تتراوح مدتها من ساعة واحدة بنسبة 50 % وتليها من ساعة الى ساعتين بنسبة 25 %، وهذا راجع الى الادمان على الالعاب الالكترونية وتوفر الوقت الكامل .

– في اشارة اخرى يمثل استخدام الالعاب الالكترونية لشباب مستغانم بشكل يومي بنسبة 75 % وتليها مرة في الاسبوع بنسبة 25 % وهذا راجع ان الشباب مدمنيين عليها ولا يستطعون التخلي عنها .

– اكدت النتائج ان المكان المفضل للشباب لاستخدام العاب الالكترونية يكون في البيت بنسبة 66.66 % وهذا راجع ان الشباب ليس لديهم الوقت الكافي للعب ولايتفرغون للالعاب الالكترونية الا في المنازل .

المحور الثاني : حاجات ودوافع استخدام الالعاب الالكترونية .

– في حين اكدت ايضا ان الدافع الاول في استخدام الالعاب الالكترونية للشباب هو القضاء وقت الفراغ بنسبة 43,33 %ثم تليه دافع الهروب من الواقع بنسبة 34,16 % ومن نستخلص ان العدد الاكبر من الشباب كان الدافع الرئيسي هو القضاء على اوقات الفراغ .

حيث اشارت النتائج ان كيفية استخدام الالعاب الالكترونية بمفردهم بنسبة 55 % وهذا ان الشباب يلعبون الالعاب بمفردهم لشعورهم بالاطمئنان و حسب اذواقهم واختيار ميولاتهم وتليها مع العائلة بنسبة 27،5 % وبالتالي بدورهم يفضل اللعب مع افراد عائلتهم .

واشارت الدراسات ايضا ان الشباب يجدون متعة عند ممارستهم للالعاب الالكترونية بحيث كانت معظم الاجابات بنعم بنسبة 78,33 % والذين اجابو بـ لا نسبة 21,66 %وهذا يؤدي الى ان اغلبهم يلجاؤن الى الالعاب الالكترونية لكسر الروتين اليومي .

– حيث وضحت لنا الدراسة ان مساعدة الشباب على اقتناء الالعاب الالكترونية تكون بمفردهم بنسبة 47,22 % ، وتليها التحميل المجاني من الانترنيث بنسبة 26,85 %وهذا ان معظم الشباب مجتمع البحث يقتنون الالعاب الالكترونية بمفردهم بحيث يجدن انفسهم احرار عنما يكونون بمفردهم و لوحدهم .

– تمثلت النتائج في نوعية الالعاب المفضلة لدى الشباب كانت حول الالعاب الرياضية بنسبة 55 % ، ثم الالعاب المغامرة بنسبة 22,5 % وهذا ان باعتبار الرياضة قوة بدنية للجسم وترفه عن نفسيتهم .

– اكدت الدراسة ان الالعاب الالكترونية التي يتعجبون بها الشباب تكون في الاحداث الموجودة في قصة اللعبة بنسبة 35 % وبطل القصة بنسبة 18,83 %. ويمكننا القول ان الشباب ينبهرون في بطل اللعبة ويركزون عليها حتى يتحقق الفوز .

و اشارت ايضا ان مدى ممارسة افراد العينة للالعاب الالكترونية هو حب المغامرة بنسبة 46 ، 66 % ثم الانبهار والاعجاب بابطال اللعبة بنسبة 26,66 % وبالتالي نقول ان شباب العينة يفضلون العاب المغامرة لتحقيق رغبتهم المكبوثة .

المحور الثالث : اثر الالعاب الالكترونية على سلوك الشباب

اكدت الجداول ان افراد العينة يمثلون ترتيب النشاطات العامة في ممارسة الرياضة بنسبة 30,83 %، ثم من ترتيب النشاطات العامة هي " الصلاة وقراءة القران " بنسبة 22,5 % وهنا نقول المبحوثين يفضلون ممارسة الرياضة لها فوائد على الصحة اما عن " الصلاة وقراءة القران " تعتبر عماد الدين ولا يستطيع الانسان تركها الا عند الحاجات .

– اشارت الدراسة ان تاثير استخدام الالعاب الالكترونية على المبحوثين انها تؤثر على سلوكهم بنسبة 68,33 % اما عن لا يؤثر على سلوكهم بنسبة 31,66 % وهنا نقول ان الادمان على الالعاب الالكترونية يؤثر بشكل كبير على سلوك الشباب مما يؤدي بهم الى العزلة ويؤثر عليهم بالسلب في طريقة التعامل مع المحيط .

وفي الاخير اظهرت النتائج النهائية ان الذين يشعرون بالشعور العادي عندما يتوقفون عن اللعب بنسبة 52,5 %، ثم تليها الذين يشعرون بالاضطراب والامزعاج بنسبة 17,5% ونقول ان شباب بشعرون بالشعور العادي عندما يتوقفون عن اللعب ويعودوا ذلك انهم لايجلسون طويلا امام الالعاب الالكترونية ولا يستخدمونها بشكل كبير .

الخاتمة

الخاتمة:

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثلة في اثر الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة عى سلوك الشباب من خلال اجراء دراسة ميدانية على عينة من الشباب بولاية مستغانم حيث يمكن القول ان الالعاب الالكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب لها مميزات عديدة كما انها تحتوي على تقنيات و تطبيقات تكنولوجية عالية الجودة كما تمكنت هذه الالعاب ايضا على السيطرة على عقول الشباب و جذبهم لاستخدامها و الادمان عليها لان اللعب من قبل كان مقتصرا فقط على الالعاب التقليدية لكن اليوم و في ظل التطور التكنولوجي و الثورة المعلوماتية التي شهدها العالم ظهرت وسائط تكنولوجيا جديدة و متعددة يتمكن من خلالها الشباب باستخدامها و الانجذاب اليها و تسمى بالالعاب الالكترونية و تخليه عن الالعاب التقليدية لكن من جانب اخر لها تاثيرات جانبية على سلوك الشباب .بحيث يعتبره اغلب افراد العينة ان الالعاب الالكترونية هي وسيلة للتسلية و الترفيه ومن خلال اجراء الدراسة الميدانية للعينة المختارة من شباب ولاية مستغانم استطعت ان الخص الى ان الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة تؤثر على سلوك الشباب

قائمة المصادر و المراجع:

1. ابن منظور، جمال الدين محمد، **لسان العرب**، دار الفكر، بيروت، 1998م.
2. أحمد جبر، **الألعاب الإلكترونية**، نظرة أكثر جدية من http://www.swalifner، أطلع عليه يوم 03-07-2010، على الساعة 12:55.
3. أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، الجزائر، 2008-2009.
4. أحمد ماهر، **السلوك التنظيمي (مدخل بناء المهارات)**، مركز التنمية الإدارية، كلية التجارة، جامعة الإسكندرية، مصر، 1995.
5. إسماعيل حسين أبو زعنزنة، **الألعاب الإلكترونية وواقع أطفالنا**، مجلة الشقائق، العدد 61، سبتمبر 2002م، رجب 1423هـ.
6. بشير نمرود، **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 بئر مراد رايس-الجزائر**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008.
7. حسنين شفيق، **الوسائط المتعددة وتطبيقاتها في الإعلام**، القاهرة، رحمه برس للطباعة والنشر، 2006م.
8. حسين شفيق، **التصميم الجغرافيكي في الوسائط المتعددة**، القاهرة، دار فكر وفن للطباعة والنشر، 2008م.
9. خالد محمد فرجون، **الوسائط المتعددة بين التنظير والتعليق**، الكويت، دار الفلاح للنشر والتوزيع، ط1، 2004.
10. رحيمة الطيب عيساني، **الوسائط التقنية الحديثة وأثرها على الإعلام المرئي والمسموع**، الرياض، د.ن، 2010م.

11. سهام درويش أو عطية، **مبادئ الإرشاد النفسي**، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان _ الأردن، 1997.
12. شفيق ليكونعان، **الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة**، فترة الدراسة 2009، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2008_2009.
13. **طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار**، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرين، ذو القعدة 1425 هـ، من http://www.saaid.net/trbial/163/htm أطلع عليه يوم 06-03-2017على الساعة 10:30.
14. عباس معطفي صادق، **الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات**، رام الله، دار الشروق للنشر والتوزيع، ط1، 2008م.
15. عبد الرحمان أحمد، **السلوك الإنساني**، دار المعارف للنشر والتوزيع، القاهرة، 1998م.
16. عبد الرحمان عدس، **علم التربوي**، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان _ الأردن، 1998م.
17. علي السلمي، **تحليل النظم السلوكية**، دار الغريب للطباعة والنشر والتوزيع، دون عاصمة وسنة نشر.
18. فاروق فيليه عبد الله، عبد المجيد السيد محمد، **السلوك التنظيمي في إدارة المؤسسات التعليمية**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان _ الأردن، 2005، ص ص 29.
19. فاطمة المعدول، **شبابنا والحياة الإفتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الإتصال الحديثة**، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة الكتاب العربي، العدد 82، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية 2010.
20. كامل محمد مغربي، **السلوك التنظيمي (مفاهيم وأسس سلوك الفرد والجماعة في التنظيم)**، ك3، دار الفكر للنشر، الأردن، 2004.

21. **ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية نشأتها وتاريخها**، مجلة لغة العصر، العدد 97، ديسمبر 2008، مصر.
22. محمد بصبوص وآخرون، **الوسائط المتعددة تصميم وتطبيقات**، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، 2004.
23. محمد تيمور، عبد الحسين، محمود علم الدين، **أساسيات تكنولوجيا المعلومات والإتصال والتوثيق الإعلامي**، القاهرة، د.ن، 2003م.
24. محمد جاسم فلحي، **النشر الإلكتروني الطباعة والصحافة الإلكترونية والوسائط المتعددة**، عمان، دار المناهج للنشر والتوزيع، 2006.
25. محمد جامع فلحي، **النشر الإلكتروني والطباعة ولحافة الإلكترونية والوسائط المتعددة**، عمان، دار المناهج للنشر والتوزيع، 2006.
26. محمد حسين بصوص وآخرون، **الوسائط المتعددة تصميم وتطبيقات**، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، 2004م.
27. محمد عماد الدين إسماعيل، **المنهج العلمي وتفسير السلوك**، ط4، دار القلم، الكويت، 1989.
28. محمد قاسم القربوني، **السلوك التنظيمي دراسة السلوك الإنساني الفردي والجماعي في المنظمات الإدارية**، دار الشرق للنشر والتوزيع، الأردن، 2000.
29. محمد متولي قنديل ورمضان مسعد بدوي، **الألعاب الإلكترونية في الطفولة المبكرة**، الطبعة الأولى، دار الفكر، عمان – الأردن، 2007.
30. محمد محروس الشتاوي، **العلمية الإرشادية**، دار غريب للطباعة والنشر، القاهرة، مصر، 1994.
31. مراد شلباية، نهلة درويش وآخرون، **تطبيقات الوسائط المتعددة**، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، 2002.
32. مراد شلبيه، نهة درويش، **تطبيقات الوسائط المتعددة**، ماهر للنشر والتوزيع والطباعة، ط1، 2002م.
33. مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها**، الطبعة الأولى، عمان _ الأردن، 1428_2008.

34. ناصر محمد العديلي، **السلوك الإنساني والتنظيمي**، معهد الإدارة العامة، الرياض، السعودية، 1993.
35. نجلاء نصيرة بشور، **الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات**، المجلة التربوية، العدد 31، تشرين الثاني، الأردن، 2004.
36. نشأت صبوح وآخرون، **الألعاب الإلكترونية والعدوانية**، مجلة الثقافة النفسية، العدد 44، المجلد 11، دار النهضة العربية، بيروت_لبنان، سبتمبر 2000.

الملاحق

أولا: البيانات الشخصية:

1_الجنس:

ذكر ☐ أنثى ☐

2_السن:

18 سنة _ 22 سنة ☐

23 سنة _ 27 سنة ☐

28 سنة _ 35 سنة ☐

3_الحالة الإجتماعية:

أعزب (ة) ☐ متزوج (ة) ☐ مطلق (ة) ☐ أرمل (ة) ☐

ثانيا: البيانات المتعلقة بالدراسة:

المحور الأول: عادات وأنماط إستخدام الألعاب الإلكترونية.

4-عبر أي وسيلة تفضل إستخدام الألعاب الإلكترونية؟

لوحة إلكترونية ☐ هواتف ذكية ☐ كمبيوتر محمول ☐

إكس بوكس xbox ☐ بلاي ☐ بلاي محمول psp ☐

5-منذ متى وأنت تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

أقل من 3 سنوات ☐ من 3 إلى 5 سنوات ☐ أكثر من 5 سنوات ☐

6-ما هي الفترات التي تفضل فيها اللعب؟

الفترة الصباحية ☐ فترة الظهيرة ☐ الفترة المسائية ☐ الفترة الليلية ☐

7-حدد المدة التي تقضيها في اللعب؟

أقل من ساعة ☐ ساعة واحدة ☐ من ساعة إلى ساعتين ☐ أكثر من ساعتين ☐

8-هل تستخدمها بشكل؟

يومي ☐ مرة في الأسبوع ☐

9-أين تمارس الألعاب الإلكترونية؟

في البيت ☐ في مقاهي الأنترنت cyber cafe ☐ في أي مكان ☐

المحور الثاني: حاجات ودوافع إستخدام الألعاب الإلكترونية.

10- ما الذي يدفعك لإستخدام الألعاب الإلكترونية؟

الهروب من الواقع ☐ ترفيه ☐ تنمية الذكاء ☐

قضاء وقت الفراغ ☐ التقليد ☐ الإدمان على اللعب ☐

11- كيف تحب أن تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

بمفردك ☐ مع العائلة ☐ مع الأصدقاء ☐

12- هل تجد متعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

13- من يساعدك على إقتناء الألعاب الإلكترونية؟

بمفردك ☐ التحميل المجاني من الأنترنت ☐ الأصدقاء ☐ القرصنة ☐

14- ما هو نوع الألعاب المفضلة لديك؟

ألعاب قتالية حربية ☐ ألعاب المغامرة ☐ ألعاب ألغاز ☐ ألعاب رياضية ☐

15- ما الذي يعجبك في الألعاب الإلكترونية؟

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

الرسوم ☐ الموسيقى ☐ متعة الفوز ☐

16- لماذا تمارس هذه الالعاب؟

حب المغامرة ☐ حب الخيال والإثارة ☐ تنمية الذكاء ☐

الإنبعار والإعجاب بأبطال اللعبة ☐ التباهي والتفاخر أثناء التحكم في اللعبة ☐

المحور الثالث: أثر الألعاب الالكترونية على السلوك الانساني.

17- بماذا تشعر و أنت تلعب الألعاب الالكترونية؟

الفرحة ☐ الحماس ☐ الراحة و الاطمئنان ☐ القلق و التوتر ☐

القوة و الشجاعة ☐ النشاط و الحيوية ☐

18- رتب حسب أولوية النشاطات العامة

التحدث مع العائلة ☐ مطالعة كتاب أو قصة ☐ الصلاة و قراءة القرآن ☐

مشاهدة التلفزيون ☐ ممارسة الرياضة ☐ الدراسة ☐

اللعب بالألعاب الالكترونية ☐

19- هل ترى أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على السلوك؟

نعم ☐ لا ☐

20- بماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب؟

التعب الجسمي ☐ ضعف البصر ☐ الاضطراب و الانزعاج ☐شعور عادي ☐