الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم

كلية العلوم الاجتماعية

قسم العلوم الانسانية

شعبة علوم اعلام و اتصال

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماسترفي علوم الاعلام و الاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة تحت عنوان :

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ الطور المتوسط دراسة اثنوغرافية على عينة من تلاميذ سنة ثالثة متوسط بمتوسطة عبد المومن غالي- مستغانم-

من إعداد الطالبة:

- فلوح فايزة
- عزوز كنزة

تحت إشراف الأستاذة:

رقاد حليمة

مقبولة للإيداع

أعضاء لجنة المناقشة :

اسم ولقب الأستاذ	مؤسسة الانتماء	الصفة
صفاح امال فاطمة الزهراء	جامعة مستغانم	رئيسا
رقاد حليمة	جامعة مستغانم	مؤطرا و مقررا
مجاهد حنان	جامعة مستغانم	مناقشا

السنة الدراسية : 2022/2021

بسم الله الرحمن الرحيم

إهداء

"

إلى من أفضلها على نفسي ولما لا فلقد ضحيا من أجلي، وجهدا في سبيل إسعادي على الدوام (أمي الحبيبة ابي الغالي)صاحبالوجه الطيب والأفعال الحسنة، فلم يبخلا علي طيلة حياتهما والدي العزيزان إلى اخوتي فارس و اسلام

ة الى عبد القادر عبد القدوس و جميع عائلته الكريمة وجميع افراد عائلتي الكريمة وجميع من وقفوا بجواري وساعدوني بكل ما يملكون وفي أصعدة كثيرة الى الأستاذة المشرفة رقاد حليمة وكل الطاقم الجامعي و مدير متوسطة عبد المومن غالي و شريكتي في البحث عزوز كنزة

أقدم لكم وأهديكم بحث تخرجيأتمنى ان.يحوز على رضاكم.

FELLOUH FAIZA

ك(ش >

شكر و تقدير

احمد الله حمدا كثيرا طيبا مباركا فيه ونعود بالله من شرور أنفسنا وسيئات أعمالنا

أولا وقبل كل شيء نشكر الله الواحد انجاز ها ونحمده على نعمه الواسعة علينا وعلمه النافع الذي علمنا إياه و توفيقه لنا في هذا العمل العلمي

نقدم الشكر الجزيل والاحترام للاستاذة "رقاد حليمة" التي منحتنا من وقتها الكثري من أجل الاشراف على عملنا هذا حيث لم تبخل علينا بتوجيهاتها ونصائحها التي أفادتنا بالكثيرفي سريورة اجناز عملنا

وكل الشكر والتقدير لكل من ساهم معنا في إنجاز عملنا هذا من قريب أو بعيد

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
البسملة	
اهداء	
شكر و عرفان	
ملخص الدراسة	
ملخص الدراسة ب الانجليزية	
مقدمة	**ا - ب -ج**
الإطار المنهجي	
بناء الإشكالية وطرح التساؤلات	**6-7**
فرضيات الدراسة	**7**
أسباب اختيار الموضوع	**7-8**
أهمية الدراسة	**8**
أهداف الدراسة	**8**
تحديد مفاهيم الدراسة	**9-12**
الدراسات السابقة	**12-20**
منهج الدراسة	**20**
تقنيات جمع البيانات	**23-24**
مجتمع البحث	**25**
عينة البحث	**25**
حدود الدراسة	**26**
الإطار النظري	
الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية	

تمهيد	29
المبحث الأول : الهواتف الذكية و تطبيقاتها كوسيلة ل اللعب	
مدخل الهواتف الذكية ومكوناته	30-33
خدمات الهواتف الذكية	33-34
مجالات استخدام الهواتفالذكية	35-36
ايجابيات و سلبيات الهواتف الذكية	36-38
المبحث الثاني :الألعاب الإلكترونية واساسياتها	
نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية	39-44
انواع الألعاب الإلكترونية و مجالاتها	45-53
تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد	54
المبحث الثالث : نماذج الألعاب الإلكترونية و مميزاتها	
لعبة ببجي	64-65
لعبة فري فاير	66-67
العاب أخرى بدون انترنت	68-71
خلاصة الفصل	72
الفصل الثاني: سلوك التلميذ و تحصيله الدراسي	
تمهيد	73
المبحث الأول : مظاهر تأثيرات الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للطفل	
آثار النفسية ل الألعاب الإلكترونية	75-80
الآثار الاجتماعية ل الألعاب الإلكترونية	79-80
الآثار التربوي	81

المبحث الثاني : ماهية التحصيل الدراسي	
التطور التاريخي لقياس التحصيل الدراس	**82**
اهمية التحصيل الدراسي	**83**
شروط التحصيل الدراسي	**84**
المبحث الثالث : الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالتحصيل الدراسي	
انتشار الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية	**85**
استخدام التلميذ ل الألعاب الإلكترونية	**86-87**
أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي	**88**
خلاصة الفصل	**89**
الاطار التطبيقي	
تمهيد	**91**
شبكة الملاحظة	**92**
جداول	**93-99**
تحليل اهم النتائج	**100**
جداول خاصة بايام الدراسة	**100-106**
تحليل اهم النتائج	***106-107***
النتائج العامة ل الدراسة	***108-109***
الخاتمة	***110***
قائمة المصادر و المراجع	***111-114***
الملاحق	

ملخص الدراسة :

لاحظنا ان مستوى الدراسة تراجع و من خلال هذه الدراسة اردنا التعرف على تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ السنة الثالثة متوسط لان الألعاب إلالكتونية اصبحت اكبر القضابا المطروحة اليوم و معظم الأفراد سواء من اولياء او مختصين او اساتذة اعتبروا ان الالعاب هي السبب الاول في تدني هاذا المستوى و ليكن التساؤل في الاخير كيف تأثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ السنة الثالثة متوسط و ل دراسة هذه الاشكالية قمنا بالتساؤلات التالية

ماهي درجة إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية ؟

ماهي دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية؟

ماهي الألعاب الإلكترونية المفضلة لذى التلميذ ؟

هل توثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ السنة الثالثة متوسط ؟

و كانت الفرضيات على النحو التالي :

الفرضية الاولى : الألعاب الإلكترونية الحربية هي الاكثر استخداما من قبل التلميذ الفرضية الثانية : توجد عالقة ارتباطية بين مدة استخدام الألعاب الالكترونية و تدين درجة تحصيلهم العلمي الفرضية الثالثة : يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للتلميذ و من خلال السياق المنهجي اعتمدنا على على الدراسات الاثنوغرافيةو لدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ و قمنا بجمع بالادوات المناسبة و هي الملاحظة بالمشاركة و الملاحظة بالمشاركة الإلكترونية. و المقابلة و بعد الدراسة التحليلية توصلنا لاهم النتائج : كلما كان استخدام الألعاب الالكترونية مدة اكثر كلما انخفض مستوى التحصيل الدراسي التلاميذ الذين تحت رقابة أبوية و أقل استخداما ل الألعاب لديهم تحصيل دراسي جيد الذكور هم اكثر استخداما الألعاب الإلكترونية الحربية من الاناث التلاميذ المعيدون هم اغلبهم مدمنين على الألعاب المستخدمين ل الألعاب الذكاء و ألعاب اخرى بدون انترنت لديهم مستوى دراسي جيد و قدرة تريكيز و استعاب عالية

Abstract

We noticed that the level of the study declined, and through this study we wanted to know the effect of electronic games on the academic achievement of the third year average student because electronic games have become the largest of the issues raised today, and most individuals, whether they are parents, specialists or professors, considered that games are the first reason for this decline. The level and the question in the end is how electronic games via smart phones affected the academic achievement of the third year average student. To study this problem, we asked the following questions What is the student's level of interest in using electronic games via smart phones?

What are the motives for the student's interest in using electronic games? What are the favorite electronic games for the student?

Do electronic games affect the academic achievement of the third year average student?

The assumptions were as follows: The first hypothesis: Electronic war games are the most used by the student The second hypothesis: There is a correlation between the duration of the use of electronic games and the degree of their educational attainment The third hypothesis: the use of electronic games negatively affects the student’s academic achievement, and through the methodological context, we relied on ethnographic studies and to study the impact of electronic games on the student’s academic achievement, and we collected the appropriate tools, namely observation by participation and observation by electronic participation. And after the interview and after the analytical study, we reached the most important results: The longer the use of electronic games, the lower the level of academic achievement Pupils who are under parental supervision and use less games have good academic achievement Males are more likely to use electronic warfare games than females Most of the repeat students are addicted to games Users of

intelligence games and other games without the Internet have a good academic level, knitting ability and high absorption

المقدمة :

لاشكّأنالمراهقينالآنيعيشونمراهقةمختلفةتماماعنالمراهقةالتيعاشهاالأجيالالسابقة

حيثتوفرتلهمالكثيرمنالوسائلوالوسائطالتكنولوجيةالتيتجعلحياتهمالثقافيةأكثرنضجامن

جميعالنواحي،فمنالواضحأنّالمراهقةفيحالةمنالنضجالمستمربالتكنولوجيا،وكمانرىمن

التلفزيونإلىالأنترنت،ومنألعابالكمبيوترإلىألعابإلكترونيةعلىالأنترنتأوالهواتفالذكية

أواللوحاتالإلكترونية.

يبدوأنّالمراهقينيرتبطونبهاويحاولون ممارسةالتوافقمعهذاالمدىالواسعمنالتكنووجيافي

المنازلوالمدرسةوفيالعالمالكبيرمنحولهم،وهذامايدعوإلىأخذالحيطةوالحذرمنهذاالارتباطوأقلمايقالعنهإدم

انعلىالألعابالإلكترونية،بحيثبإمكانهاأنتؤثرعلىالتحصيلالدراسيللمراهقبالسلببحيثيلاحظأنّلديهمأعراضإدما

نالألعابالإلكترونيةوليستلديهمالرغبةفيمطالعةكتبهمالمدرسيةولاحتىأداءالواجبات،وهذايلاحظحتىممنلديه

مأعراضإدمانعلىوسائلالترفيهالأخرى،وكالأولياءهذاالخللفإنّالأمرغالباماىؤثرسلباعلى

السلوكعمومافعلىالتحصيلالدراسيوالدرجاتالمكتسبةخصوصا،وقدحيثاكتشفت الدراسة

أنّالألعابالإلكترونيةلهاآثارسلبيةتنعكسعلىالتحصيلالدراسيحيثأنّالمراهقينالذين

لديهممنصاتاللعبلايتقدّمبنفسالقدرالذييتقدّمبهأقرانهمنليستلديهمتلك

الألعابالإلكترونية،كماأنّالرغبةفيالقراءةتكونأقلبالمقارنةمعأقرانهم.

ومنهذاالمنطلقاخترناموضوع،دراستناحيثحاولنامنخلالهدراسةتأثيرالألعابالإلكترونية

علىالتحصيل **الدراسي لدى تلميذ السنة الثالثة** متوسطة عبد المومن غالي ،في دراسة اثنوغرافية

ل الاطلاععلىمستوىتأثرالألعابالإلكترونيةمنخلالالمستوىالدراسيعلىممارسةالتلاميذ لهذهالألعاب.

وعليهقمنابتقسيمدراستناإلىاطار منهجي و اطارنظري يحتوي على فصلين و كلفصلإلىمباحث و الاطار التطبيقي:

الاطار المنهجي :

تطرقنافيهإلىاستعراض الدراسة من حيث إشكاليتها
وتساؤلاتهاوفرضياتها،أسباباختيار الموضوع،وأهميةالدراسةوأهدافها،بالإضافةإلىالمفاهيم
الإجرائيةلمتغيراتالدراسة،حدودهامنهجها،نوعها،مجتمعالدراسة،عينتهاوأدواتجمعالبياناتمعاستعراضبع
ضالدراساتالمتعلقةبالألعابالإلكترونية و التحصيل الدراسي .

الاطار النظري :

تطرقنافيهإلى فصلين :

الفصل الاول :كان تحت عنوان الألعاب الاكترونية عبر الهواتف الذكية حيث قسمناه الى ثلاث مباحث :

تمهيد

المبحث الأول :

تم عنونته ب الهواتف الذكية وتطبيقاتها كوسيلة للعب تطرقنا فيه نشاة و تاريخ الهواتف الذكية و أنواع الهواتف الذكية ومجالاتها و أيضا تاثير الهواتف الذكية على الفرد و إيجابيات و سلبيات الهواتف الذكية

المبحث الثاني :

كان تحت عنوان الألعاب الالكترونية و اساسيتها حيث تحدثنا فيه عن نشاة الألعاب الاكترونية و تاريخها و جئنا أيضا ب'انواع الألعاب الالكترونية و مجالاتها و من ثم تحدثنا عن تاثير الألعابالاكترونية على الفرد ومنه تكلمنا عن إيجابيات و سلبيات الألعاب الاكترونية

المبحث الثالث :

احتوى على نماذج الألعاب الالكترونية و مميزاتها تحدثنا فيه على حسب ما تناول بحثنا من العاب و استخدام التلميذ لها حيق جئنا بلعبة ببجي و فري فاير و العاب أخرى معضمها العاب من دون انترنت و خلاصة الفصل

الفصل الثاني :

ادرجنا هذا الفصل بعنوان سلوك التلميذ و تحصيله الدراسي و قمنا بتقسيمه الى ثلاث مباحث

تمهيد

المبحث الأول :

تمت عنونته ب مظاهر تأثيراتات الادمان على الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي و فيه قمنا ب تفسير الأثار النفسية التي تخلفها الألعاب الالكترونية و ايضا الآثار الإجتماعية و التربوية

المبحث الثاني :

ادرجناه تحت ماهية التحصيل الدراسي حيث تكلما فيه عن التطور التاريخي لقياس التحصيل الدراسي و اهمية التحصيل الدراسي و ذكرنا شروط التحصيل الدراسي

المبحث الثالث

تمت عنونته ب الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالتحصيل الدراسي لقد جئنا فيه ب انتشار الألعاب الإلكترونية و من ثم استخدام التلميذ ل الالعاب الالكترونية و من هنا ذكرنا آثار الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي و طبعا جئنا بخلاصة الفصل

واشتملالجانبالتطبيقيللدراسة

علىفصلواحدتناولنافيهتحليلالملاحظةبالمشاركة و المشاركة الالكترونية و المقابلة
فيجداولالتيتضمنتاستخدام التلاميذ و تبنيهم ل الألعاب الإلكترونية و كيفية استخدامها و تفاعلهم معها و الآثار السلبية على التحصيل الدراسي للتلميذ الثالثة متوسط و انهينا الدراسة بنتائج الدراسة و الملاحق المعتمد عليها لتحليل شبكة الملاحظة و الخاتمة

الإطار المنهجي

1. بناء الاشكالية وطرح التساؤلات

في بدايه 1970 اصبحت العاب الفيديو مصدرا للترفيهمن طرف الشباب والاطفال حيث اصبحوا يقضون اوقات كثيرة في اللعب لطلب الراحه والاستجمام وقد اثبتت معظم الدراسات ان اغلبية الالعاب التي يلعبها المراهقون والاطفال تميل الى العنف والحرب والقتال بحيث تلقت انواع عديدة من الالعاب الالكترونيه روجا كبيرا في السنوات الاخيرة في البلدان العربيه بصفة عامة والجزائر بصفة خاصة ويرجع ذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين الشباب والاطفال وتقرب المسافات بينهم اضافة الى ما تتصف من مميزات خاصة كوسيلة ترفيهية حيث اصبحت هذه الاخيره تحاكي العالم الحقيقي في تصورها اضافة الى ذلك فهي سهلة المنال اذ بامكانك ممارستها وانت ماشيا او جالسا في المنزل في القطار في اي مكانو ذلك لانها تتوفر على عده وسائلو حوامل منها الهاتف النقال الحاسب المحمول او المكتب عبر شبكة العنكبوتية والعاب اللوحاتكما نجدها في القاعات الخاصة بالعاب الفيديو

يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو اثر الالعاب الالكترونية:

الاول يرى ان مثل هذه الالعاب تعرض التلاميذ لاخطار جدية تتضمن جروح التنشاة من تكرار الضغط النفسي والعزلة الاجتماعية و اجهاد البصر وعلى المدى البعيد تسبب تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي لهم

الاتجاه الثاني يرى ان الالعاب الالكترونية تؤثر بفاعلية ايجابية في التعلم والتعليم في تطوير استراتيجيات القراءة الصور و تزايد من استخدام استراتيجيات الانتباه و السرعة في معالجةالمعلومات والفعالية في حل المشكلاتالفرضية الجدلية التي يطرحها العديد من الباحثين في علم النفس وعلم الاجتماع والعلوم التربويةحول اثر هذه الالعاب الالكترونية كما ان الالعاب الالكترونية عبر الانترنت تعتبر في مرحلة متقدمة من العاب الفيديو التي لم تعد تقتصر على الجودة الصورة بقدر ما اصبحت تعتمد على الجودة وفعالية الخطاب المتداول بين التلاميذ خاصههناك اكثر من طرف فاعل في اللعبه لا ينتمون بالضرورة لنفس البيئةالحقيقية ولكن يعتبرفاعلين مؤثرينفي البيئة الافتراضيةالمشكلهة للعبة هذا السياقتتضح معالم القوى الفاعلة في الخطاب الذي يتجاوز فكرة المحتوى الجاهد الذي سبق

وان شهدته الالعاب الالكترونية لتصل الى الخطاب يحتوي لغه واضحة ومفهومه مشفرة ان تعتمد على اسلوب الحوار وتعكس سلوكياالكثير من السياقات الاجتماعية التي يعيشها خاصة وانها تشجعابتكار الحلول الابداعية للتكيف والتاقلم في حياتهم اليوميةو نظرا لما هو ملحوظ من الاقبال الكبير على ممارسة الالعاب الالكترونيةفي الاطفال اردنا دراسة عينة من تلاميذ السنة الثالثه متوسط وترقبهم اثناء ممراستهمللالعاب الالكترونيهة وسلوكهم في القسم واهم التاثيرات التي تخلفها على تحصيلهم الدراسي وذلك وفق دراسة ميدانية ل للتلاميذ السنة الثالثة متوسطة عبد المومن غالي

السؤال الرئيسي :

كيف تاثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الد ارسي للتلميذ السنة الثالثة بمتوسطة عبد المومن الغالي

وعليه تندرج دراستنا حول التساؤلات و هي :

ما هي درجة إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية ؟

ما هي دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية ؟

ما هي الألعاب الالكترونية المفضلة لدى التلميذ السنة الثالثة متوسطة عبد المومن غالي؟

هل تؤثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الد ارسي للتلميذ السنة الثالثة متوسطة عبد المومن غالي ؟

2. فرضيات الدراسة :

الفرضية الاولى:

الالعاب الالكرتونية الحربية هي الاكثر استخداما من قبل التلاميذ

الفرضية الثانية:

توجد عالقة ارتباطية بين مدة استخدام المراهقين للالعاب الالكرتونية وتدين درجة حتصيلهم العلمي

الفرضية الثالثة:

يؤثر استخدام الالعاب للاكرتونية بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للتلاميذ

3. *اسباب اختيار موضوع الد ارسة :*

إن اختيار موضوع البحث وتحديد الاشكالية يكون نتيجة مجموعة من الاسباب التي تدفع الباحث إلى دراسة الموضوع، ولقد كانت الاسباب مقسمة الى ذاتية وأخرى موضوعية، والتي نلخصها فيما يلي:

الاسباب الذاتية:

- الشغف العلمي والاهتمام الشخصي بالموضوع.

- الرغبة في إثراء البحوث العلمية إذ تعد هذه الدراسة حسب اطلاع بعض الباحثين من المواضيعا الجديدة بالنظر إلى حادثة ظهور الالعاب الالكرتونية بصفة عامة، وما أحدثته من جدل في االاوساط العاملية.

- الاهتمام بملواصلة البحث عن الالعاب اإللكرتونية واختاذه لموضوع لنيل شهادة الماستر.

- معرفة مدى تاثير الالعاب الالكرتونية على التحصيل الدراسي بالنسبة لتالميذ السنة الثالثة متوسطة عبد المومن غالي

الاسباب الموضوعية:

- تنامي ظاهرة استخدام الالعاب الالكرتونية في المجتمع في الآونة الأخيرة .

- السبب الأول كون الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أمهيته وإلزامية دراسته والبحث فيه، خاصة فيما يخص أثر الالعاب الالكرتونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين

- معرفة اهم الالعاب الالكرتونية المفضلة لدى المراهقنين.

- الرغبة في معرفة عادات وأنماط ممارسة إستخدام المراهقين للالعاب الالكرتونية و مدى تاثيرها على تحصيلهم الدراسي

4. أهميةالدراسة:

قمنامنخلالهذهالدراسةبتسليطالضوءعلىموضوعالألعابالإلكترونية،محاولينبذلكمعرفة مدىإقبالالتلاميذالمراهقينعلىهذاالنوعمنالألعاب،إضافةإلىالبحثعنالآثار التييخلفها استخدامهذهالألعابعلىالتحصيلالدراسيللمراهقينومنالمتوقعأنتسهمهذهالدراسةفيالتعرف علىأهمالآثار المترتبةعناستخدامالمراهقينوبالتالييمكنالاسترشادبنتائجوتوصياتهذهالدراسةمنللألعابالإلكترونيةخاصةالآثار التعليميةأجلتفاديالآثار السلبيةلهذهالألعابعلىالتلاميذالمتمدرسين،وبالتاليالمحافظةعلىمستوا همالدراسيوتجنبالنتائجالدراسيةالسلبية.

5. اهداف الد ارسة :

يعد الهدف من الد ارسة أو البحث هو الغرض الذي يود الباحث الوصول إليه والغاية التي يود تحقيقها

ويمكن تلخيص أهداف هذه الد ارسة في ما يلي :

التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الد ارسي للتلميذ.

التعرف على درجة إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية باعتبارها ظاهرة جديدة الانتشار في المجتمع الجزائري.

الكشف عن دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب الأخرى ومعرفة ما إذا كان السبب يعود إلى مضامينها أو تقنياتها أو إلى انخفاض أسعارها وسرعة الحصول عليها.

التعرف على الألعاب الالكترونية التي يفضلها التلميذ والتي لها جاذبية من قبل هته الفئة لما تقدمه من تنميط السلوك وتغيير مبادئ التربية من منظور الاستاذ

معرفة أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الد ارسي للتلميذ من وجهة نظر الاستاذ.

6. تحديد المفاهيم والمصطلحات :

1. تعريف الأثر:

أ. لغة:

جمع أثار ، علامات أو وشم متخلف من شيء ما ، «أثار أقدام » ، «آثار عجلات في الرمل » ، عمل غالبا ما يكون تدريجيا و متواصلا يمارسه شخص أو شيء على شخص أو شيء " أثر سيء" ، أثر يؤدي إلى تغييرات

ب. اصطلاحا:

" هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهورو وسائل الإعلام و تتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور لذي تتجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم "

كما تعرف موسوعة علوم الإعلام و الاتصال بـأنه : «نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما ، الأثر هو

نتيجة الاتصال ، وهو يقع على المرسل و المتلقي على السواء و قد يكون الأثر نفسي و اجتماعي ويتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار و المعلومات و الترفيه و الإقناع و تحسين الصورة الذهنية » .

ج. إجرائيا:

هو التغييرات التي تحدثها الوسائل الاتصالية الحديثة كالهواتف الذكية على الفرد المستخدم سواء من الناحية الأفكار و الاتجاهات أو السلوكيات .

و نقصد بالأثر في د ارستنا هذه هو التغير الحاصل على التحصيل الد ارسي للتلميذ نتيجة استخدامه للألعاب الالكترونية.[1]

2. تعريف الألعاب الالكترونية:

أ. اصطلاحا :

«هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) و على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين(التأزر البصري / الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية ، و هذا يكون من خلال تطويرالبرامج الالكترونية »[2]

«هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو

الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الالكترونية، بصفة عامة يضم كل

---

1 1 أحمدسليمالحمصيوآخرون،الرافدمعجمالناشئةاللغوي،المؤسسةالحديثةللكتابللنشروالتوزيع،لبنان،دط،دت،ص 12

2 سعيدبومعيزة،أثروسائلالاعلامعلىالقيموالسلوكياتلدىالشباب،دراسةاستطلاعيةبمنطقةالبليدة،أطروحةدكتوراه،جامعةالجزائر،كلية العلومالسياسيةوالإعلام،قسمعلومالإعلاموالاتصال،الجزائر، 20 - 30 ،ص 2006 .

الألعاب ذات الصيغة الالكترونية ، وهي برنامج معلوماتي ، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل ، التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها ، ونقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة ، الهواتف النقالة ، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط ، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنيت أو بشكل فردي »

ب. إجرائيا:

« هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكترونية رقمية ، وتشمل هذه الألعاب ، ألعاب الحواسيب ، أو الكمبيوتر (المحمول أو الثابت) ، و ألعاب الانترنيت ، والألعاب الفيديو ، وألعاب الهواتف الذكية (النقالة) »

3. تعريف الهواتف الذكية:

أ. لغة :

صوت أو مد : "هتفت حمامة " / صاح بأعلى صوته : "هتف فرحا " هتف إعجابا " // و الهاتف هو الذي يحي بهتافات فرح أو استحسان ، مهلل : " هاتف للعدائيين " . صوت يسمع من دون أن يرى صاحبه: هتف به هاتف " // جهاز كهربائي ينقل الأصوات من مكان إلى مكان1

أ. اصطلاحا:

«الهواتف الذكية SMART PHONE هي أجهزة محمولة باليد ، مرتكز على الصوت ، ذو شاشة كبيرة

مصمم لتقديم وظائف و خدمات هاتفية متكاملة ، بالإضافة إلى كونه مساعد رقمي شخصي (PDA)

كما يعرف أيضا على أنه : «عبارة عن جهاز اتصال صغير الحجم مربوط بشبكة من الاتصالات اللاسلكية« و الرقمية تسمح ببث و استقبال الرسائل الصوتية و النصية(الصوت) و الصور عن بعد وبسرعة فائقة لطبيعة مكوناته الالكترونية ».2

ب. إجرائيا:

هي أجهزة محمولة باليد، تتميز بتقنيات تكنولوجية عالية و هي سهلة الاستعمال و التحكم، ولها مميزات

خاصة جداّ على الهواتف الأخرى كاحتوائها على كامى ار و مواقع للدردشة، والبريد الالكتروني 3والألعاب الالكترونية و غيرها من المميزات.[1]

1محمد محمود الحيلة:الألعاب، ط2 ،دار المسيرة للنشر، عمان، 2007 ص 19
2محمد سلمان فياض خزاعلة وآخرون:اللعب عند الأطفال ط1 ،دار صفاء للنشر، عمان، ص23
3عمر احمد مختار: معجم اللغة العربية المعاصر المجلد2 ،ط1 ،عالم الكتب، القاهرة، 2008 ص1097

4. التحصيل الد ارسي:

أ. اصطلاحا:

عرف قاموس علم النفس التحصيل الد ارسي بأنه: «مستوى من كفاءة الإنجاز في العمل الد ارسي يمكن تحديده بواسطة الاختبا ارت المقننة لتقويم عمل الطالب »

و يرى قاموس لقياس العلوم التربوية التحصيل الد ارسي بأنه: « تحديد التقدم الذي يحرزه الطالب من المعلومات و المها ارت و مدى تمكنه منها » من خلال التعريفين السابقين نلاحظ أن التعريف الأول لقاموس علم النفس ركز على ربط كفاءة الإنجاز في العمل المدرسي بتقويم عمل الطالب ، أما التعريف الثاني ركز على المعلومات و المها ارت التي يتلقاها الطالب و التي تمكنه من التطور و التقدم و أخذ رصيد معرفي كافي .

تعريف إبراهيم عبد المحسن الكناني : « هو أداء يقوم به الطالب أو التلميذ في الموضوعات المدرسية المختلفة ، والذي يمكن إخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار أو تقدى ارت المدروسين أو كلايهما معا»

حيث ركز هذا التعريف على جانبيين الأول مستوى الكفاءة و الثاني طريقة التقييم التي يقوم بها المعلم.

ب. إجرائيا :

يعرف التحصيل الد ارسي بأنه منظومة من المعارف و المها ارت و الاتجاهات التي يكسبها الطالب من خلال تعلمه للمواد الأساسية المختلفة على مدار السنة، ويعبر عنه بالمعدل النهائي لجميع المواد الدارسية التي يحصل عليه الطالب في نهاية الفصل الد ارسي

5. تعريف التلميذ:

أ. لغة :

جمع تلاميذ و تلامذة . طالب العلم و خصه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الد ارسية الأولى: تلميذ في مدرسة ابتدائية.

التلميذ خادم لأستاذ من أهل العلم أو الفن أو الحرفة. و التلميذ طالب العلم .[1]

[1] مريم قويدر ، مرجع سبق ذكره ، ص 34.

ب. اصطلاحا:

إن مصطلح التلميذ يعني : «الم ازول للتعليم الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي » و يعرف التلميذ كذلك بأنه المحور الأول و الهدف الأخير من كل عمليات التربية و التعليم ، فهو الذي من أجله تنشأ المدرسة وتجهز بكافة الإمكانيات ، فلا بد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ لابد أن يكون لها هدف يتمثل في تكوين روحه ، عقله ، و جسمه و معارفه و اتجاهاته .

ج. إجرائيا :

هو ذلك التلميذ الذي يزاول د ارسته بالطور الابتدائي و المتوسط، و الركن الأساسي في القيام بعملية التعليم و العملية التربوية

7. دراسات السابقة

إن أي د ارسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لا بد من الاعتماد على الد ارسات السابقة ، سواء

بالانطلاق من نتائجها أو ما توصلت إليه ، أو محاولة تقييد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو. معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين فالد ارسات السابقة هي الد ارسات التي لها صلة مباشرة أوغير مباشرة بموضوع البحث أو هي التي أنجزت في فترات زمنية قبل الد ارسة.

1. د ارسات محلية:

الد ارسة الأولى:

« أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل » رسالة ماجستير من إعداد الباحثة "مريم قويدر"

بقسم علوم الإعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الإعلام جامعة الج ازئر 3- أجريت في سنة

2011-2012 بالجزائر .

انطلقت الباحثة في هذه الد ارسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات الأطفال و واقعها و أسباب لانتشارها بهذا الشكل المذهل، لأنها أصبحت مصدر للترفيه و التسلية من طرف هته الفئة لأنهم أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب ، لذا جاءت هذه الد ارسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة و الذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 لى 12 سنة و للوقف على هذا الأمر قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي : ما هو أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة ؟ كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية :[1]

1 -ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟

[1] ريم قودير ، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ،رسالة ماجيستير ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر -3 -2011-2012 الج ازئر.

2 -ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب الالكترونية على التحصيل الد ارسي للأطفال المتمدرسين ؟

3 -ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجائري ؟

و قد اعتمدت الباحثة في د ارستها على خطة تحتوي على الإطار المنهجي و الإطار النظري والتطبيقي،

حيث اشتمل الإطار المنهجي على موضوع الد ارسة و الإشكالية و التساؤلات و الأهداف و الأهمية وطبيعة و منهج الد ارسة و أدوات جمع البيانات و العينة و تحديد المفاهيم و المصطلحات و مجال الدارسة و الد ارسات السابقة ، أما الإطار النظري فاحتوت على ثلاث فصول حيث عنون الفصل الأول بـ ـ" ماهية اللعب و ألعاب الفيديو " و الفصل الثاني بـ ـ ـ" تكنولوجيا المعلومات و أطفال الجيل الرقمي و الافتراضي " و الفصل الثالث بـ ـ" الألعاب الالكترونية و أساسياتها" ، أما الإطار التطبيقي فتضمنت هو الأخر ثلاث فصول . و تصنف الد ارسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع و الظواهر الاجتماعية ، من خلال توجهها الميداني لد ارسة هذا الموضوع ، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدارسات ، وأدوات كمية و إحصائية لجمع البيانات و تحليلها مثل الاستبيان و المقابلة و الملاحظة .

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع البحث في هذه الد ارسة، حيث تكونت عينة "الد ارسة" من200 مفردة من الأطفال الج ازئريين الذين يت اروح أعمارهم ما بين 07 إلى 12 عاما و الذين

يمارسون الألعاب الالكترونية و يقطنون بالجزائر العاصمة. حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

ـ فقد احتلت الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين و يميلون لشرائها و اقتنائها.

ـ يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل و المناسبات و هذا يعود إلى الرقابة و التوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال، مما يقلل أضرار على التحصيل الد ارسي لهم.

ـ هناك فروق بين ذكور و إناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب.

ـ تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت و ذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11 -12 سنة .

للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، و لصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك القيم و التقاليد و الدين .

- أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية ، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ و قيم البطل الذي يفضلونه ، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم و اعتمادهم على أنفسهم و ثقتهم .

- أما من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر و الانترنيت و الأجهزة الالكترونية ، كما أنها جعلته أكثر إص ارر على تحقيق النجاح و الفوز و تحقيق الطموح ، فخسارته في الألعاب و إصراره على الفوز يولد فيه الإ اردة على تحقيق النجاح و الفوز ، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية و إص ارره على تحقيق أهدافه و التخطيط لحياته.

تمت الاستفادة من هذه الد ارسة في الجانب النظري خاصة و كذلك الاستفادة ، كما تتشابه هذه الد ارسة مع د ارستي في المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الالكترونية المتمثلة ، حيث تختلف هذه الد ارسة مع د ارستي في المنهج لاننني استخدت المنهج الاثنوغرافي و المتغير التابع و وكذلك مجتمع البحث وعينة الد ارسة.

الد ارسة الثانية :

" الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري" مذكرة مكملة لنيل

شهادة الماجيستر من إعداد الطالبة " فاطمة همال" قسم العلوم الإنسانية بكلية العلوم الإنسانية والاجتماعية و العلوم الإسلامية بجامعة الحاج لخضر باتنة في سنة 2001-2012 بالجزائر .

انطلق الباحث من إشكالية مفادها تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري عبر الوسائط الإعلامية

الجديدة ، فقد أصبح للطفل مؤسسات أخرى تقوم بتربيته و تنشئته غير الأسرة و المسجد كالتلفزيون والانترنيت و الألعاب الالكترونية التي أصبحت لها دور كبير في حياته فهذه الألعاب أصبحت تؤثر عليه إلى درجة الاعتماد عليها في حل العديد من العقبات و المشاكل و اكتساب سلوك الحيل و العنف و هذا ما جعل الباحث يطرح التساؤل الرئيسي اللاتي :

- ما هو تأثير الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة على الطفل الجزائري ؟

- ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة ؟

و تحت هذا الطرح تندرج عدة تساؤلات فرعية هي

- هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري ؟

- هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير ؟ أم الانبهار بتقنيات التصميم كان له دور فعال هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أو العقلي أم كلاهما ؟

كما حددت الفرضيات التالية :

- اصطبغ تأثير الألعاب الالكترونية بصبغة السلبي أكثر من الإيجابي في جوانب مهمة في تكوين

معالم الطفل الجزائري و تنشئته العقلية و النفسية.

- استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري و اهتماماته.

- للتصميم الفني و الشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها و الاهتمام بها .

- إن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة منها و الضارة لدى الطفل الجزائري.

و قد قسم خطته إلى أربع فصول حيث احتوى الفصل الأول على الإطار المنهجي و المفاهيمي للد ارسة أما الفصل الثاني فعنون بالألعاب الالكترونية ، حيث أن الفصل ال اربع خصص للإطار الميداني للدارسة.

اعتمدت هذه الد ارسة على المنهج المسحي الوصفي بمسح الألعاب الالكترونية التي تكون عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و مسح جمهور من الأطفال ، حيث تمت الاستهانة بالمقابلة كأسلوب أو أداة من جمع البيانات حيث احتوت على أسئلة متضمنة في ثلاث محاور ، حيث تمحورت أسئلة المحور الأول حول التعرف على توفر و استخدام الوسائط الإعلامية الجديدة ، أما المحور الثاني فتهدف أسئلة إلى التعرف على توفر الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و أنماط استخدامها ، حيث كانت أسئلة المحورالثالث محوصلة عن تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية .

حيث اختارت الباحثة مجتمع البحث في د ارستها الذي هو الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي حيث اختارت الباحثة ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة تكونت من245 مفردة (ذكور إناث) لتمثيل مجتمع البحث. توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها

- يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائريةوذلك ما أكدته نسب توفرأكثرمن جهاز تلفزيون واحد و كان لتوفر ثلاث أجهزة النسب الأعلى التي قدرت بـ50.34 %

- يحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة و أساسية في حياة الطفل الجزائري، وهذا ما أكدته العينة المدروسة التي سجلت نسبة 26.51 % لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت للأطفال .

- يعود عدم توفر الانترنيت عند بقية مفردات العينة إلى المستوى المعيشي بالدرجة الأولى، وذلك بنسبة 19.64 % من العدد الإجمالي للعينة التي لا تتوفر في منازلها الانترنيت مقابل80.35 % سجلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة .

- تتعلق مفردات العينة بسرعة بالوسائط الإعلامية الجديدة ، وذلك ما يؤكده استخدام العينة للانترنيت المتوفرة بالبيئة بنسبة 65 % و هو مؤشر أخر على عمق علاقة العينة بالوسائط الإعلامية الجديدة.

- تلعب معظم مفردات العينة الألعاب الالكترونية الموجودة في التلفزيون و ذلك ما أكدته بنسبة 74.78%من العينة التي تتوفر لديها ألعاب الكترونية عبر التلفزيون .

- أكثر الألعاب تداولا و تفضيلا في اللعب لدى العينة هي : الدودة – ترتيب الصور – سباق السيا ارت –تلبيس البنات – لعبة الكنز – الصياد – لعبة باربي .

- تشكل الألعاب الالكترونية مصد ار هاما لتسلية و المتعة بالنسبة للطفل الج ازئري ، ولا يمكن الاستغناء عنها ، و مع توفر هذه الألعاب بأعداد و أنواع مذهلة ، فإن الطفل دائم البحث عن الأكثر متعة و الجديد فيها و هو ما يجعله يمل اللعبة في حالة الخسارة فيها .

تمت الاستفادة من هذه الد ارسة في الجانب النظري خاصة الفصل الثاني و الفصل الثالث ، كما تتشابه هذه الد ارسة مع د ارستي في متغير الألعاب الالكترونية ، حيث تختلف هذه الد ارسة مع د ارستي في مجتمع البحث و عينة و في المنهج الد ارسة و أدوات جمع البيانات حيث أن الباحثة في هذه الد ارسة اعتمدت على المقابلة لجمع البيانات .

2. د ارسات عربية:

الد ارسة الثالثة:

الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، من إعداد «ماجد محمد الزيودي » د ارسة ماجيتسير ، قسم أصول التربية ، جامعة طيبة ، المملكة العربية السعودية

انطلق الباحث في هذه الد ارسة من إشكالية مفادها التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام لأطفال للألعاب الالكترونية كما ى ارها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية في ظل التطور التكنولوجي و الالكتروني المعاصر و كذلك الانتشار الواسع للألعاب و الساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب و خطورة هذه الألعاب على الجوانب الصحية و الاجتماعية و الثقافية لأطفال و كذلك انعكاساتها على الجوانب التربوية و النفسية للأطفال ، و في ضوء ما سبق تتحدد مشكلة الد ارسة في التساؤل الرئيسي الآتي:

ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو و أولياء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ؟

و يتفرع عن سؤال الد ارسة الأسئلة الفرعية التالية :

1 -ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما ى ارها معلمو المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ؟

2 -ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما ى ارها أولياء امور الطلبة في

المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ؟

3 -ما تصورات معلمو لمدارس الابتدائية بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية ؟

4 -ما تصو ارت أولياء الطلاب في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية ؟

لم يضع الباحث خطة لإطاره النظري لأنه لم يتناول الموضوع بشكل دقيق و لأنها د ارسة جاءت في مجلة طيبة للعلوم التربوية .

اعتمدت هذه الد ارسة على المنهج الوصفي المسحي و ذلك لملائمة لطبيعة الد ارسة الحالية ، كما اعتمد في جمع المعلومات و البيانات حول الظاهرة بالاعتماد على الاستبيان حيث قام الباحث بتصميم ثلاث استبيانات، الأولى لقياس الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية كما يراها المعلمون و الثانية تقيس الانعكاسات التربوية كما يراها أولياء الطلبة ، و الثالثة لمعرفة تصورات أفراد العينة من المعلمين و أولياء الطلبة لمواجهة سلبيات استخدام الأطفال الألعاب الالكترونية كما أن مجتمع الد ارسة هو المعلمين و أولياء أمور الطلبة بالمدارس الابتدائية بالمدينة المنورة و التي تقتصر على الذكور والإناث كما استخدمت الحصر بالعينة على المدارس الابتدائية في مديرية التربية و التعليم بالمدينة لمنورة دون المحافظات التابعة لها . كما توصلت الد ارسة إلى مجموعة من النتائج أهمها :

- توصل الباحث إلى أن هناك إد ارك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب و دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.

- كما أثبتت الد ارسة أن مواقف المعلمين و اتجاهاتهم من هذه الألعاب ، إذ هم لا يرون فيها فوائد أو نتائج ايجابية على الصعيد إنماء قدرات و مهارات الأطفال العقلية و الحركية ، او مهارة تعلم اللغة الانجليزية أو مهارة إدارة الوقت .

- كما بينت أيضا موقف المعلمين من هذه القضية ، كما يمكن القول أن محتويات هذه الألعاب ثقافية خطيرة للغاية ، كتدمير المساجد ، أو مطاردة الأشخاص دوي الملامح الإسلامية و تجميد للرموز الدينية غير الإسلامية أحيانا ، التي من الممكن أن تؤثر سلبا في الجوانب العقائدية و الدينية عموما للأطفال .

- كما أنها توصلت إلى أن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها أولياء الطلبة في المدارس الابتدائية كانت بدرجة كبيرة لأنها تعودهم على السهر و عدم النوم مبكرا.

تمت الاستفادة من هذه الد ارسة من حيث الجانب المنهجي للد ارسة ، حيث أن أوجه التشابه بين دارستي و هذه الد ارسة في متغير الألعاب الالكترونية ، كما أنها تختلف مع د ارستي في مجتمع البحث المتمثل في معلمون و الأولياء و المنهج و دراستي تقوم بدراسة التحصيل الدراسي اكثر من الجانب السلوكي

الد ارسة الرابعة :

العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى طلاب بالمرحلة الثانوية بمدينة الرياض من إعداد " عبد الرزاق ابن إبراهيم القاسم " رسالة ماجيستير (غير منشورة) ، قسم علم النفس ، كليةالعلوم الاجتماعية ، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية ، السعودية ، 2011.

انطلق الباحث في هذه الد ارسة من إشكالية مفادها إلى معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض خاصة في ظل انتشارها بين المراهقين

خصوصا في المجتمع السعودي حيث لا يكاد يخلو بيت منها ، هذا ما دفع بالباحث إلى الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني و من هنا جاءت طرح التساؤل الرئيسي التالي :

هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ؟

و يتفرع من التساؤل التساؤلات التالية:

1 .هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الحكومية الثانوية و طلاب المدارس الأهلية لثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية؟

2 .هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين

يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف المراكز التعليمية بمدينة الرياض (شمال ، جنوب ، شرق ، غرب) ؟

3 .هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين

يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف الصنف الد ارسي ؟

4 .هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين

يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية يوميا ؟

5 .هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين

يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف أنواع الألعاب الالكترونية التي يتم ممارستها ؟

حيث اعتمد الباحث في خطة د ارسته على خطة تحتوي على خمس فصول، حيث اشتمل الفصل الأول على المدخل إلى البحث، أما الفصل الثاني فتضمن الإطار النظري، أما فيما يخص الفصل الثالث فقد تمحور عناصره حول منهج البحث و عينة الد ارسة و أدواته و إج ارءاته ، حيث خصص الفصل ال اربع إلى عرض و تفسير النتائج البحث ، أما فيما يخص الفصل الخامس تضمن عرض النتائج و التوصيات .

تصنف الد ارسة ضمن الد ارسات الوصفية التحليلية ، حيث اعتمد الباحث في هذه الد ارسة على المنهج الوصفي الارتباطي ،حيث اختيار الباحث الطالب السعودي كمجتمع لبحثه ، حيث تكونت عينة د ارسته أوبحثه من 531 طالب من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ، حيث تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس في مدينة الرياض خمس منها أهلية و خمسة حكومية و كانت أهم النتائج التي توصل إليها الباحث :

- أن هناك علاقة ارتباطيه موحية بين ممارسة الألعاب الالكترونية و السلوك العدواني و أن طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الالكترونية ، وكذلك أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب تتسم بالعنف مثل الحرب و القتال و كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين ، وان الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول كان العدوان لديهم أعلى من الآخرين ، كما توصلت أيضا إلى لا يوجد فروق في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف الم اركز التربوية بمدينة الرياض و باختلاف العنف الد ارسي .

من خلال د ارستنا التي قمنا بها وهذه الد ارسة التي اعتمدنا عليها كد ارسة سابقة لاحظنا عدم وجود اختلافات كبيرة بينهما حيث أن د ارستي تناولت اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الد ارسي للتلميذ أما هذه الد ارسة فتناولت العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ، أي وجد تشابه في متغير الألعاب الالكترونية

الد ارسة الخامسة:

«ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض » من إعداد الدكتور " عبد الله بن عبد العزيز الهدلق " رسالة دكتو اره ، كلية التربية ، جامعة الملكسعود ، الرياض ، المملكة العربية السعودية .

انطلق الباحث من إشكالية مفادها إلى التعرف على ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب التعليم العام بمدينة الرياض في ظل الاهتمام المت ازيد بهذا النوع من الألعاب فحدد الباحث التساؤل الرئيسي :

ما ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و ما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام (الابتدائي و المتوسط و الثانوي) بمدينة الرياض ؟

و ينبثق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية :

1 - ما دوافع ممارس الألعاب الالكترونية لدى طلاب التعليم بمدينة الرياض ؟

2 - معرفة ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض؟

3 - معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الالكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ؟

و قد قسم الباحث خطة إطاره النظري و تطرق إلى العناصر الآتية :

تعريف الألعاب الالكترونية و تصنيفاتها و أسباب و دواعي ممارستها و كذلك إلى ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية

اعتمدت هذه الد ارسة على المنهج الوصفي المناسبة لطبيعة الد ارسة ، كما استعان الباحث في جمع البيانات على الاستبيان موزعة على ثلاث محاور حيث تضمن المحور الأول دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية ، أما المحور الثاني ضمن ايجابيات ممارسة الألعاب الالكترونية و المحور الثالث تضمن سلبيات الألعابالالكترونية .

و تمثل مجتمع الد ارسة المكون من جميع طلاب التعليم العام(الابتدائي ، المتوسط ، الثانوي) بمدينة الرياض الذين كانوا يدرسون في الفصل الد ارسي 1431ه/1432ه و نظر لاتساع و كبر مجتمع البحث استعان الباحث باستخدام المسح بالعينة حيث اختيار تطبيق د ارسته على عينة طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس ابتدائية و ثلاث مدارس متوسطة و ثلاث مدارس ثانوية الذين بلغ عددهم359 طالب كانوا يتلقون تعليمهم في مدينة الرياض في الفصل الد ارسي الثاني من العام الد ارسي1431 /1432 ه

كما توصلت هذه الد ارسة إلى عدد من النتائج أهمها :

أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام إلى ممارسة الألعاب الالكترونية مثل السعيللفوز المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل و التصوروغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة .

كما يرى طلاب التعليم العام أن للألعاب الالكترونية أثار ايجابية و أخرى سلبية ، فمن الآثار الايجابية أن

الألعاب الالكترونية التي تمارس عبر الانترنيت games online تسهم في تحسين المها ارت الاجتماعية الأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة البحث عن المعلومات ، مهارة الطباعة ، مهارة الكتابة ،

مهارة اكتساب اللغات الأجنبية ، مها ارت التفكير الناقد و مها ارت حل المشكلات ، أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على الألعاب الالكترونية و هي عديدة و تم تصنيفها إلى ست فئات : أضرار دينية و أض ارر سلوكية و أمنية ، أض ارر صحية ، أض ارر اجتماعية و أض ارر أكاديمية ، اضرار عامة .

من خلال د ارستنا التي قمنا بها وهذه الد ارسة التي اعتمدنا عليها كد ارسة سابقة لاحظنا عدم وجود اختلافات كبيرة بينهما حيث أن د ارستي تناولت اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدارسي للتلميذ أما هذه الد ارسة فتناولت ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية دوافع ممارستها لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، أي وجد تشابه في متغير الألعاب الالكترونية

كما تمت الاستفادة من هذه الد ارسة في الإطار النظري

8. منهج الدراسة:

المنهج :

هذا اللفظ ترجمة لكلمة méthode و هي كلمة ، كما يرى أفالطون يستعملها بمعنى البحث أو النظرة ، كما نجدها كذلك عند أرسطو تعني البحث ، و المعنى الاشتقاقي الاصلي لها يدل على الطريق 1أو المنهج الذي يسعى إلى الغرض المطلوب 2 . كما أنه هو النهج هو الطريق الواضح كالمنهج و المنهاج. منهج البحث : "هو طريقة موضوعية يتبعها الباحث لدراسة ظاهرة من الظواهر ، بقصد تشخيصها و تحديد أبعادها و معرفة أسبابها و طرق عالجها و الوصول إلى نتائج ، يمكن تطبيقها. فالمنهج فن تنظيم االفكار سواء للكشف عن حقيقة غير معلومة لنا ، أو اإلثبات حقيقة نعرفها ، و بدون منهج ، فالبحث يصبح مجرد حصر و تجميع معارف دون الربط بينها ، و بين استخدامها لعالج مشكلة 3فيغيب بذلك اإلبداع العلمي" .ففي دراستنا هذه نسعى إلى جمع المعلومات و الحصول عليها من خالل مستخدمي الوسائط التكنولوجية و خاصة االنترنت ، و قد أثرت هذه االخيرة على العالقات االسرية للمرأة ، فنحاول في هذه الدراسة تحليل و تفسير هذه الظاهرة ، و ذلك من أجل الوصول إلى نتائج.فقد اخترنا في دراستنا و اعتمدنا على المنهج الوصفي باعتباره المنهج االمثل و المناسب لجمع المعلومات و كذا هو المنهج الذي يتناسب مع طبيعة البحث.

المنهج ألألثنوغرافي :

هو منهج قديم ، قد تم توظيفه في ميدان الابحاث الاجتماعية ، إلى أن أبحاث الاتصال لم تعتمد عليه الا في نهاية القرن الماضي .ويعتمد المنهج الاثنوغرافي على الوصف و التحليل باستخدام الكلمة و العبارة ، عوض عن ألرقام و الجداول الاحصائية 5 .إضافة إلى ذلك فالمنهج الاثنوغرافي تكون الملاحظة هي أسلوب المعرفة أو الادراك المحوري ، و لكن أكبر ما يميز المنهج الاثثنوغرافي عن غيره من المناهج الاخرى هو دور الفاعل الرئيسي الذي يقوم بالملاحظة .

و يتضمن المنهج الاثنوغرافي إستراتيجيتين بحثيتين الملاحظة غير المشاركة و الملاحظة بالمشاركة فهو 1يعطي الاولوية للملاحظة كمصدر رئيسي للمعلومات .كذلك المنهج الاثنوغرافي يساعد في الحصول على معطيات من الصعب أو المستحيل الوصول إليها 2من خلال الدراسات الكيفية .

الاثنوغرافيا :

هي ذلك البحث الميداني الذي يشارك فيه الباحث المبحوث ، خلال فترة محددة لجمع المعلومات وبيانات واقعية حول الموضوع محل الدراسة ، يهدف هذا المنهج إلى الدراسة التحليلية الوصفية لعادات و أعراف شعوب محددة

البحثالاثنوغرافي :

"يرى جيبو" أن البحث الاثنوغرافي طريقة و أداة لفهم أساليب المجتمع أو جماعة و طرقه في الحياة اليومية ، من خالل معرفة افكار أعضائه و معتقداتهم و قيمهم و سلوكياتهم و ما يصنعونه من أشياء ، يتعاملون معها ، و يتم ذلك عن طريق الملاحظة بالمشاركة ، وبما أننا في دراستنا هذه نسعى إلى جمع معلومات حول تلاميذ السنة الثالثة متوسط الذي يمارسون لعب الالعاب الاكترونية كيف أثرت هذه ألخيرة على تحصيلهم الدراسي ،فان هذه الدراسة تندرج ضمن البحوث الاثنوغرافية التي تهتم

الملاحظة بالمشاركة للباحث لمجتمع البحث لفهم أساليبه وطرقه في حياتهم اليومية ومعرفة

أفكارهم و سلوكياتهم وكيفية ممارستهم لهاته الألعاب من خلال المشاركة في القسم اثناء الدراسة و عبر حساباتهم الخاصة للألعاب الفيديو.

ونستهدف من هذا المنهج في دراستنا إلى جمع الحقائق والمعلومات وتحليلها و تفسيرها للوصول إلى

تعميمات مقبولة من خالل تحديد خصائصه وإبعاد العالقة التي تجمعها بهدف الوصول إلى بحث علمي متكامل. والمنهج اإلثنوغرافي هو المنهج الذي يتناسب مع طبيعة البحث ومتطلباته ويعود السبب في اختيارنا لهذا المنهج في هذه الدراسة بالدرجة الأولى إلى اعتباره احد الاشكال الخاصة في تقييم بيئة المجتمع وسياقها بصوركة متكاملة وتقديم تقريرا مفصلا عن البحث.

9. أدوات جمع البيانات:

فيما يخص أدوات جمع البيانات و التي تعتبر الوسائل التي تسمح بجمع المعلومات و المعطيات ، فقد اعتمدنا في دراستنا على الملاحظة بالمشاركة و والمقابلة

الملاحظة بالمشاركة و المشاركة الالكترونية:

هي إحدى الوسائل المهمة في جمع البيانات و المعلومات ، و هناك قول شائع بأن العلم يبدأ بالملاحظة، و تبرز أهمية هذه الوسيلة في الدراسات الاجتماعية و الانثربولوجية و النفسية و جميع 1المشكلات التي تتعلق بالسلوك الانساني و مواقف الحياة الواقعية.و هي كذلك إضافة إلى ذلك تعني المشاهدة و المراقبة لسلوك أو ظاهرة معينة و تسجيل الملاحظات عنها ، و الاستعانة بأساليب الدراسة المناسبة لطبيعة ذلك السلوك أو تلك الظاهرة ، و اما الملاحظة بالمشاركة الاكترونية ،فغالبا ما يكون الباحث عضوا فعال داخل المواقع الافتراضية (أوساط العاب الفيديو الاكترونية) ويكون بكل بساطة عرضة للفعل أو جزءا من التفاعل االلكتروني وتستعمل هذه الوسيلة خاصة في دراسة المجتمعات المميزة أو المغلقة فهذه الوسيلة تمكن الباحث أنيكون جزءا من المجتمع المدروس و أهم ما يجب أن يكون عند الملاحظة بالمشاركةالالكترونية هو الوصف الدقيق لكل ملامح الظاهرة من مكان وقوعها ومختلف اراء

وترجمة وتأويل الباحث لأليقونات والرموز المستخدمة داخل المجتمعات الافتراضية أوساط العاب الفيديو الاكترونية) كما هو الحال في دراستنا هذه التي اعتمدنا على الملاحظة بالمشاركة و المشاركة الاكترونية من أجل متابعة الموضوع عن قرب والاحتكاك بأفراد مجتمع البحث ،وبذلك قمنا بانشاء حساب في اللعبتين الأكثر استخداما (ببجي /فري فاير) فالعملية لم تكن صعبة من ناحية الاحتكاك بالمجتمع المبحوث ومراقبة وسط بيئته الافتراضية المتمثلة في فضاءات العاب الفيديو حسب لعبتين مختلفتين من حيث الشكل فهناك لعبة فري فاير و لعبة ببجي هنا الأكثر استخداما لتلاميذ السنة الثالثة

متوسط فلاحضنا اقبال كبير علها من قبل التلاميذ ،فقمنا على ذلك أساس ذلك ببناء شبكة ملاحظة عرضنا من خلالها بشكل مفصل جميع التفاعلات و الأوقات التي يدخل فيها التلاميذ للللعبة بحكم انها العاب اون لاين و حتى في القسم كيف يدخلون فيها في أوقات الدرس .

المقابلة :

هي الاستبيان الشفوي و تعني الاتقاء بعدد من الناس و سؤالهم شفويا ، عن بعض الامور التي تهم الباحث ، يهدف إلى جمع إجابات تتضمن معلومات و بيانات يفيد تحليلها في تفسير المشكلة أو 3اختبار الفروضكما تسمح المقابلة بإجراء مزيد من التعمق في البحث و الاستفسار عن المقصود عن الأسئلة ، و تنميط و توحيد المعنى العام للسؤال ، و إزالة أي لبس أو سوء فهم للسؤال ، و تعتبر شكل من أشكال التفاعل 4 الباحث و بين المفردة التي يستقي منها المعلومات و البياناتكذلك في دراستنا اعتمدنا على إجراء مقابلات ، بحيث شملت هذه المقابلات مجموعة من الاسئلة ، مقسمة على4 محاور و تمثلت هذه المحاور في:

- إمكانية وجود الهواتف الذكية و اللوحات الالكرونية و مع إمكانية احضارها الى المدرسة و في ممارسة اللعب في القسم اثناء الدرس
- مكانة الألعاب الاكترونية عند تلميذ السنة الثالثة متوسطة عبد المومن الغالي
- موازنة تلميذ السنة الثالثة متوسطة عبد المومن غالي بين أوقات استخدام العاب الفيديو و أوقات الدراسة
- تأثير العاب الفيديو على التحصيل الدراسي لتلميذ السنة الثالثة متوسط عبد المومن غالي

و في مرحلة إعدادنا لاسئلة المقابلة قمنا بوضع مجموعة من الأسئلة المتعلقة بالموضوع الدراسة وبعد ذلك قدمت للاساتذة المشرفة و بعد الموافقة عليها قمنا بإجراء زيارات أولوية لمدرسة عبد المومن غالي و هي زيارات كانت على أساس الحصول على الموافقة و الاستعداد لاجراء البحث من طرف العينة و هي تلاميذ السنة الثانية متوسط و بعد ذلك قمنا بالزيارة مرة أخرى و إجراء المقابلة بحيث سمحت لنا هذه المقابلات بجمع المعلومات المتعلقة بموضوعنا.

10.مجتمع البحث:

تعتبر مرحلة تحديد مجتمع البحث من أهم الخطوات المنهجية في البحوث العلمية وقبل أن يحدد الباحث عينة دراسته ، ال بد أن يحدد جمهور بحثه أو مجتمع بحثه حسب الظاهرة أو المشكلة قيد البحث هو جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث أو جميع الافراد أو الاشخاص أو 2الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث ، أي أنه كل العناصر التي تنتمي لمجال الدراسة. وهو كذلك: مجموعة منتهية أو غير منتهية من العناصر المحددة مسبقا ، و التي ترتكز عليها الملاحظات ، و من هذا المنطلق يستطيع الباحث التمييز و تحديد عينة من الافراد و الأشياء و تمييزهم عن غيرهم.وهناك من يطلق على مجتمع الدراسة المجتمع الاصلي ، و يقصد به كامل الافراد أو أحداث أو 3المشاهدات موضوع البحث أو الدراسة .وقد ضم مجتمع بحثي جميع تلاميع تلاميذ السنة الثالثة متوسطة عبد المومن غالي

11.عينة الدراسة:

تعريف العينة : أنها جزء من المجتمع يتم اختيارها لغرض دراستها ، و الوصول إلى بعض الاستنتاجات 4عن المجتمع و الباحث يلجأ إلى العينة حين يكون من الصعب الوصول إلى كافة أفراد المجتمع

اختيار العينة : العينة ليست مجرد جزء من المجتمع ، و لكنها تختار اختيار ا واعيا ، تراعي فيه قواعد و 5اعتبارات يمكن تعميم نتائجها ، لقد اخترنا في دراستنا هذه العينة القصدية أو العمدية.

تعريف العينة القصدية : هي العينات التي يتم انتقاء أفرادها بشكل مقصود ، من قبل الباحث نظرا لتوافر بعض الخصائص في أولئك الافراد دون غيرهم ، و لكون تلك الخصائص هي من الأمور الهامة بالنسبة للدراسة . كما يتم اللجوء لهذا النوع من العينات 1، في حالة توافر البيانات الازمة للدراسة ، لدى فئة من مجتمع الدراسة الأصلي ، فمثل دراستنا قمنا بالبحث عن تاثير الاعاب الفيديو على التحصيل الدراسي فعلينا في هذه الحالة اختيار عينة من قبل الافراد الذين يمارسون هاته الاعاب و لديهم بعض الطالع على تلك الالعاب و ما يحدث فيها ، لانه من غير المنطقي أن يضمن دراسته أفراد الذين لا يستخدمون و لا يطلعون على مجال تلك الألعاب المذكورة.

كما تعرف كذلك : أنها العينة التي يتعمد الباحث فيها أن تتكون من وحدات معينة ، اعتقادا منه أنها تمثل 2المجتمع الأصلي خير تمثيل وواضح ، و أن هذه الطريقة توفر على الباحث كثيرا من الوقت و

الجهد .وقد اعتمدنا عينة شملت جميع اقسام السنة الثالثة متوسط حيث تمثلت في قسم السنة الثالثة م1 و سنة الثالثة م2 حيث احتوت المجموعة الكاملة على 25 اناث 28 ذكور

12. مجالات الدراسة :

تنصب الدراسة الميدانية على تحليل واقع الميدان الذي يجرى فيه البحث ، و كما أن أي دراسة ميدانية تتطلب مجالات المتمثلة في المجال المكاني و الزماني و البشري ، فهي في دراستنا كالاتي :

المجال المكاني: أجريت هذه الدراسة بولاية مستغانم دائرة مستغانم متوسطة عبد المومن غالي

المجال الزماني : و هو المدة التي استغرقها الباحث في إجراء بحثه ، و خروجه إلى الميدان و من ثم االنتقال إلى التحليل . فقد استغرقنا في دراستنا هذه بمختلف مراحلها 3أشهر ، مقسمة بين الجانب المنهجي و الجانب الميداني ، بحيث انطلقنا في العمل من شهر مارس2022 ، و هذا بعدما تمت الموافقة على الموضوع، بدأنا في الجانب المنهجي المتعلق بالدراسة و بعد االنتهاء منه ، انتقلنا إلى الجانب الميداني للدراسة وهذا إلى غايةجوان 2022

الجانب النظري

الفصل الأول : الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية

تمهيد

المبحث الأول : الهواتف الذكية و تطبيقاتها كوسيلة للعب

المبحث الثاني : الألعاب الالكترونية و اساسياتها

المبحث الثالث : نماذخ الألعاب الالكترونية و مميزاتها

تمهيد :

يتناول هذا الفصل الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية التي تعتبر ظاهرة منتشرة في أنحاء العالم ، كما أصبحت تثير الإنتباه و تستحق البحث و الدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالاتها التربوية ، كما أن الألعاب الإلكترونية إنتشرت في كثير من المجتمعات العربية و الأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر ، فهي تجذب الأطفال و المراهقين و حتى الشباب بحيث إنتشرت إنتشارا واسعا و نمت نموا ملحوظا خاصة في الأونة الأخيرة ، وأصبحت الشغل الشاغل للمراهقين و الأطفال و محور أحاديث و إهتمام بين الشباب والمراهقين ، وذلك من خلال تسليط الضوء على أجدد الألعاب و أقواها تتميز بمستوى عالي من الجودة جعل من بيئة اللعبة بيئة تعليمية ترفيهية و إتصالية بالدرجة الأولى خاصة و إن الألعاب الالكترونيه الآن أصبحت تتسم بالتفاعلية و الآتية اكثر من كونها مجرد لعبة تسلية تساهم في تنشيط مختلف العمليات و تحسين مستوى التفكير للشباب المراهقين ، و بهذا سنتطرق في هذا الفصل إلى الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية ونشأتها و أنواعها و إيجابياتها وسلبياتها

المبحث الأول: الهواتف الذكية وتطبيقاتها كوسيلة للعب

1. الهواتف الذكيه مدخل ومكوناتها:

كانت مهمه نقل الاخبار والرسائل والمعلومات شاقه فيما معنى تستهلك عامل الوقت ، ويمكننا اعتبار الحمام الزاجل اول هاتف لنقل الجهاز ارسال واستقبال في متناول اليد ، ربما هي تسمية مكانها الخيال ، لكن الواقع انتج ما تخيله الانسان عبر العصور ، يسهل مجموع الاتصالات بين الافراد ، فجاء العقل البشري بالإتصال السلكي واللاسلكي وكوابل ، وافراج نظام الرقمنة التحول من الإتصال التماثلي الى الرقمي وتعددت مخترعات الإتصال خاصة بمجيء الأقمار الصناعية والبث الفضائي الذي تنأ به الروائي البريطاني "كلارك" في مؤلفاته الخيالية ، غير أنه من كان يظن أننا في يوم و بجهاز بحجم نصف كف اليد وبكبسة زر واحدة نجد من نبحث عنه في اي نقطة من العالم وتنقل له ما كان يقوم به الحمام الزاجل في جزء من الثانية .إنه الهاتف الخلوي او النقال ، الخلق التكنولوجي لكلمة "آلو" التي اتى بها "الكسندر غراهام بل" الجهاز الذي بدأ رحلته من الهاتف السلكي ليصل في سنه2012 الى الهاتف الذكي المخصص للمليونيرات رجال الأعمال في العالم. والهاتف النقال او الخلوي هو جهاز إتصال لاسلكي محمول ، يتنقل مع الفرد أينما تحرك ويمكن الإتصال من خلاله من أي نقطة في العالم الى نقطه أخرى (شرط توفر تغطية دولية) في اطار ما يعرف بالشبكه الخلوية. و الشبكه الخلوية cellular Net Work هي شبكه اتصالات مصممة خصيصا لتخديم اجهزة الهاتف المحمولة ، تتسم كل شبكة خلوية الى مجموعة من الخلايا (ومن هنا جاءت التسمية) ويقوم مرسل ، مستقبل او أكثر بتخديم كل خلية ، وقد توسع دور الشبكات الخلوية من توفير الإتصال الهاتفي ليشمل نقل المعطيات والصور والربط بالانترنيت والى غير ذلك من الخدمات الحديثة. وبحسب هارت لورنس "Harte Lawrence"ظهر الهاتف المتحرك تجاريا في عام 1946 ثم بدأ أولى الكتابات عن الإتصال المتحرك الخلوي في 1947 ، ولكن حتى وقت قريب لم يكن التطبيق على الأرض جديا من جميع النواحي ، وقد أخذ التطوير بسبب السعي

1

1محمد خالد شاهين : شبكات الهاتف الخلوي ، الموسوعه العربيه الالكترونيه ، المجلد الحادي عشر ، سوريا ، ص 573

لتكنولوجيا و بيروقراطية الجهات المنظمة لقطاع الاتصالات للإتفاق على أنظمة الاتصال وقبل ظهور الهاتف المتحرك من النوع الخلوي ، كان القليل من الناس يحتاجون هاتف متحرك يستخدمون هواتف راديو في سياراتهم ، او في أماكن يحتاجون فيها لهذا النوع من الهواتف ، وقد كان نظام يعتمد على نصب برج مركزي في كل مدينه ليأمن قرابة 25 قناة راديو ، مما كان يتطلب قدرة إرسال كبيرة على الأمريكيه نظام AT & T وفي سنه 1945 اطلقت شركه . الوصول الى مسافة تصل الى 70 كيلومتر وبعدها بسنة بدأت أولى خدمات الهاتف By Air phone me اتصالات لاسلكي اطلقت عليه تعبير المتقدم من MTS الراديو بالولايات المتحدة الأمريكية سنة 1946 وفي سان لويس من خلال نظام باختراع الهاتف النقال الذي طوره فيما بعد Mortin cooper وفي سنة 1947 اقترح AT & T طرف الذين نصبوا اول محطة قاعدية في نيويورك وكان الجهاز النقال الأول Motorola مهندسو شركة وفي عام 1948 تم اكتشاف طريقه جديدة سيرت الإتصال بكل من . Motorola dyn tac يحمل إسم لديه جهاز خاص ، ثم طورت أنظمة هاتفية وطنية تنسخ لعدد محدود من المواطنين الاغنياء الإنتفاع وفي سنة1951 قام السويد بتصميم نظام خاص . بخدماته وذلك قبل ان ترفع اسعاره وينتشر جماهيرها السويدية هي Ericsson كما ركزت شركة MTA بالهاتف المتحرك من النوع الخلوي يحمل اسم TACS بعد ذلك ظهرت في بريطانيا النظام الخلوي الشامل.الأخرى أبحاثها لتطوير الهاتف النقال ونمط الأجهزة ، مما ظهر بمعظم الدول الأوروبية إلى تكوين لجنة مشتركة AMPS المتفرع من نظام 1982 كلفت بالعمل الى إنشاء شبكة جديدة للإتصالات اللاسلكية تسمح بالإعتماد نظام رقمي مشترك وبمعايير مغايرة

1

1عباس مصطفى صادق : الاعلام الجديد المفاهيم الوسائل والتطبيقات ، ط 1 ، دار الشروق للنشر والتوزيع الاردن 2008 ص 287 .

وفي اكتوبر 1991 أعلن رسميا عن ظهور النظام الأوروبي الشامل للإتصالات المتحركةGSM الذي لاقى روجا كبيرا في مختلف أنحاء العالم من عام 1998 بعدها ظهرت شبكو عالمية تغطي جميع مناطق العالم . مر تطور الهاتف النقال عبر أشياء مختلفة وهي : 1ا

الجيل الأول: إعتمدت شبكات الجيل الأول و يرمز له باختصار G 1 على التكنولوجيا التماثلية ، وصممت لهدف بسيط هو جعل الحديث ممكن اثناء التنقل وكانت تدعم فقط الصوت ولا تدعم خدمة نقل البيانات أولى الأنظمة الخلوية التي تعتمد على الإشاره التماثلية ، والتي ظهرت بداية الثمانينات تنوع من التطور لانظمه الراديو2 .

الجيل الثاني: من شبكات الإتصال الخلوي G2 فهي اول الأنظمة الخلوية التي تعتمد على الإشارة الرقمية و التي أطلقت في بداية التسعينات ثم ظهر نوع مطور من الجيل الثاني لشبكات يعرف2,5 ارتفعت معه سرعة نقل البيانات الى 144 كيلو بايت في الثانية كحد ادنى .

الجيل الثالث: ان الهدف الرئيسي الذي كانت تسعى له شبكات 3 gهو إتاحة خدمات الوسائط المتعددة التي تسمح بمزج الصوت والصورة والرسوم ... الخ وتأمين الوصول السريع للانترنت والبث الصوتي والفيلمي في الوقت الحقيقي ، سعة شبكات 3 G الى تحقيق بيانات تصل الى 2.5 ميغا بايت في الثانية ، والوصول الى تحقيق اتصالات شخصية متحركة عالمية مع استخدام الإتصال الشخصي وشبكات الذكية التي تحدد مكان الشخص الطالب وهو ما يمنح المستخدم الحرية في تواجد في اي مكان في العالم وبلغ عدد مستخدمي شبكه 3 G منتصف 2006 اكثر من 350 مليون مستخدم بأكثر من 150 متعامل[1] . 3

1فضيل دليو : تاريخ وسائل الاعلام ، ط 3 ، قطاب الفكر ، 2007 ؤ ص 153
2عباس مصطفى صادق : مرجع سبق ذكره ، ص 90
3اطلع عليه يوم 25/04/2022www. Bginnerds Arabs.B Logspet.com
logspet.com

الجيل الرابع: يهدف G 4 من الشبكات النقل الى زيادة سرعة نقل البيانات بتكلفة أقل ، وهو مصطلح أوسع يمكنه ان يشمل معايير خارج الاتصالات المتقدمه الدوليه ، يمكن لنظامG4 رقمية شبكات الاتصالات الحالية ، ويتوقع ان يوفر حلا شاملا واصحا على بروتوكول الانترنت حيث تقدم الصوت والبيانات والوسائط المتعددة المتدفقة الى المستخدمين على قاعدة أي زمان و مكان وبمعدلات بيانات أعلى بكثير مقارنة بالأجيال السابقة يتم تطوير G4 حاليا للتوافق مع جودة الخدمة و المعدلات التي تحددها التطبيقات القادمة مثل الدخول اللاسلكي على النطاق العريض خدمة رسائل الوسائط المتعددة و دردشه الفيديو والتلفزيون المتنقل و محتوى التلفزيون على الدقه ، بث الفيديو الرقمية. DVB إن أول هاتف ذكي كان سيمون IBM الذي صمم في عام 1992 حيث تم الإفراج عنه للجمهور في 1993 كما ان أول شركه صممت الهواتف الذكيه خط نوكيا بدءا من 9000 نوكيا الذي صدر في 1عام 1996 ، كان هذا نتيجه الجهد التعاوني المبتكر الناجح.

مكونات الهواتف الذكيه: يتكون الهاتف النقال من مجموعه المعدات الماديه و البرمجيات- : الشاشه : وهي ذات طاقه إستيعابية تتراوح ما بين 53 اسطر للكتابة و الصور و الرسوم- . لوحه المفاتيح : متعدده الوظائف (إتصالية وواقائية)- . الذاكرة : متجددة الوظائف (التسجيل ، التخزين ، الفهرسه .....) -البطارية : قابله للشحن والتغيير ويتراوح عمرها العام ما بين 53 ساعة 450 ساعة ووقت إتصال فعلي متواصل أقصاه ثماني ساعات - . شريحة الاشتراك : (SIM) عبارة عن بطاقة صغيرة بها وحدة تخزين صغيرة جدا ودقيقة و وحدة معالجة تخزن بها بيانات المستخدم والبريد الذي يقوم باستخدامه للاتصال بالآخرين2 .

1

1أسامه سمير حسين : ثوره الحاسوب والاتصالات ، ط 1 ، الجناديه للنشر والتوزيع ، عمان ، 2011 ص 193
2فضيل دليو : مرجع سبق ذكره ص 171

هذه المكونات الأساسية ، التي تشكل الهاتف النقال لكن قد توجد هناك مكونات إضافية أخرى راجعة لوجود عدة منتجات وعلامات تجارية ، تتعامل مع سوق الهواتف النقالة ، فهناك الهواتف العادية والهواتف المتعددة الوسائط التي تتوفر على آله تصوير ، وكاميرا فيديو ، تقنيات ارسال حديثة ، وخدمات شبكات الانترنت المجهزة بها .

2. خدمات الهواتف الذكية :

لقد أصبح للهواتف النقالة أو الذكية وسيلة من الوسائل الإتصال الجماهيري باعتباره أداة من أدوات الإعلام ، وكلما إزدادت الخدمات التي تقدمها هذه الادأخيره كلما ازداد عدد المشتركين في أنحاء العالم وتتمثل هذه الخدمات في خدمه - : الرسائل النصية القصيرة : (SMS) التي لا تتجاوز 60 حرفا والرسائل الفورية باستخدام بيانات الخدمة المكملة غير المركبة MSSD و يقوم العديد من تطبيقات النقال الأقدم عهدا خاصة في بلدان العالم النامية على هاتين الخدمتين لأنهما لا تتطلبان خدمة البيانات هذه الخدمات بصراحة ينبغي ان تسمى خدمات شبكة التطبيقات وتم ادخال الأجهزة القادرة على دخول الانترنت .

التطبيقات الخاصه بالهواتف الذكية: وهي برامج إلكترونية تستقر بذاكرة الهاتف وتقوم بوظائف معينة مثل الدخول إلى المواقع الإلكترونية أو الإبلاغ عن موقع الهاتف النقال ووضعه ، و أكثر التطبيقات شيوعا هي الالعاب - . خدمة الدفع عبر الهاتف النقال : (MPESA)بها يصل الى نحو 20 % من إجمالي النتائج المحلي الوطني (البنك الدولي 2010) حيث تعطي منظومته خدمة الدفع عبر الهاتف النقال مثالا جيدا باعتباره نموذجا لنظم الإتصال المشترك لتطبيقات الهاتف المحمول من اجل التنمية - . تطبيقات التصوير : ظهر أول جهاز تجاري يحمل كاميرا تصوير في اليابان تحت اسم J-SHOU الذي تم تطويره من طرف شركه شارب اليابانية وانطلق عليها وفتحها.[1].

[1] تيم كيلي ومايكل منجس : نظره عامة "المعلومات و الاتصالات من التنمية وتعظيم الاستفادة من الهاتف المحمول البنك الدولي للانشاء والتعمير" ، 2012 ، ص 5

تم تسويقه عام 1999 بواسطة phone - j ثم في الولايات المتحدة الأمريكية عام 2002 لتنتشر هذه التكنولوجيا في ما بعد في العالم باسرة.

خدمة البلوتوث: bluetouthوهو عبارة عن معيار اتصالات قصيرة المدى يهدف الى ربط الاجهزة الالكترونية بعضها ببعض بطريقة لاسلكية وقد جاء كبديل USB و - . NDA تطبيقات تسليه : تنتج أجهزة الهاتف النقال والذكي العديد من خدمات التسلية متمثلة أساسا في الألعاب، حيث باتت معظم الأجهزة عبارة عن محطات مصغرة للألعاب الإلكترونية ، وتعتبر بمثابة طريقة سهلة وبسيطة تصنع تجربة مغامرة غير ان بعض هذه الالعاب لا يمكن تحويلها بسهولة الى WAP النقال لكن تبقى بديلا محمولا لممارسة هذه الألعاب مع الآخرين في أي مكان . إضافه إلى هذه الألعاب تطبيقات الموسيقى الخاص بالنقال MPL , MP3 و ملفات AAC و الراديو FM و مسجل رقمي كما 1باتت تتيح الهواتف الذكية خدمات الترجمة الفورية ، مشاهدة الأفلام سينمائية ، حفظ المذكرات ، الرنات ..... الخ

3. مجالات استخدام الهواتف الذكية :

أصبح الهاتف النقال وسيلة إتصال سريع يشغل جميع الحياة اليومية العامة و الخاصة ، نتيجة للثورة التي أحدثتها تكنولوجيا المعلومات و الإتصالات حيث أدت هذه الثوره إلى ظهور مجتمع المعلومات الذي يرمي إلى الإستغلال المكثف والأمثل للمعلومات في شتى المجالات ، حيث بدأ يستخدم في التجارا والأمن والصحة والتعليم والإعلان والأخبار . المجال التجاري : أصبحت التجارة بواسطة الهاتف النقال ميسره وذلك في سياق ما يعرف بالتجارة الإلكترونية ، حيث حل محل الكمبيوتر كوسية إتصال بالأسواق العالمية وإنجاز العمليات التجارية دون التقيد بالمكان والإستفادة من الخدمات البنكية المصرفية ، كما تستخدمة الشركات الدوليه للطيران في تسجيل الحجوزات وتقديم خدمه الاستعمالات2.

1

1مريم ماضوي : مرجع سبق ذكره ، ص 107 - 110 سلسلة دراسات يصدرها مركز الدراسات الاستراتيجية اثر معطيات ومظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحيا وإجتماعيا ونفسيا ،
2الملك عبد العزيز 2012 ، ص 44 مريم ماضوي : مرجع سبق ذكره ، ص 107

المجال الأمني: يستخدم لهاتف النقال بعد تجهيزه بنظام جديد صمم خصيصا لدوريات الشرطه والمجالات الأمنيه .

المجال الصحي: طورت نماذج لتقنيات الإتصال النقال خاصة بالأطباء ونظم الرعايه الصحية و خاصة أثناء تنقلاتهم وزيارتهم الميدانية للمرضى حيث تتبادل المعلومات نتائج الفحوصات مع المراكز الصحية وزملاء المهنة .

المجال التعليمي: قد يستعمل الهاتف النقال في الإرشاد والتعليم خارج المدرسة للصغار والكبار في التعليم الموازي والرسمي .

المجال الاعلامي: لم بعد مجرد وسيله اتصال ، بل أصبح مركز محمول للاتصالات الاعلامية ، حيث بدأت الصحافة تستفيد من تقنية الهاتف المحمول او النقال في نشر طبقات مركزية من الصحافة ، أو من خلال تقديم خدمات اخبارية كما يعد الهاتف النقال من الوسائط المتحدثه مؤخرا لنقل الصور 1الصحفية لاسلكيا عبر الموجات الكهرومغناطيسيه التي تسير في الغلاف الجوي ، وبعد إستخدام الهاتف النقال أكثر الطرق ببساطة والسرعة لنقل الصورة الصحفية من مواقع الأحداث الى مقر الصحيفة مباشرة أو الى القنوات الاعلامية السمعية و البصرية.

4. ايجابيات وسلبيات الهواتف الذكية :

أصبحت التكنولوجيا عماد المجتمع حيث لا يكاد يخلو أي مجتمع إنساني من أي شكل من الأشكال التكنولوجيا لا يكاد يختلف إثنان على أهمية التكنولوجيا في تحقيق التقدم في مختلف مجالات الحياة وةمن بين وسائل التكنولوجيا نجد اجهزة الهواتف النقاله الذكية التي تدخل ضمن اطار هذه التكنولوجيا التي 2احدثت الثورة في عالم الاتصالات فالإتصال 1بوسائله المختلفة سلاح ذو حدين [1]

1فضيل دليو : مدخل الى الاتصال الجماهيري / مرجع سبق ذكره ، ص 131
2سعيد الغريب النجار : تكنولوجيا الصحافة في عصر التقنية الرقمية ، الدار المصريه اللبنانيه ، القاهره ، 2002 ، ص 105

ايجابيات هذه الاجهزة الذكية :تعتبر الهواتف النقالة الذكيه نعمة من الله في مواكبة عصر المعلومات الشائعة واختصار الاوقات والمسافات وتيسير بلوغ الغايه ، كما يمكن للانسان ان يتصل باخر بلاد الدنيا ويتلقى الاتصالات ويرسل الرسائل ويستقبلها انها بلا شك خدمات عظيمة ومنافع جاليه تعود على الإنسان بالخير العميم إذا أحسن استغلالها .

كما ساهمت هذه الاجهزة في تعزيز العلاقات الاجتماعية وتحقيق الإنسجام و الترابط الإجتماعي سواء كانت بين الأفراد الأسره الواحدة أو بين الأصدقاء .

الإهتمامات الجديدة التي خلقتها تطبيقات الهاتف النقال لدى مستخدميه كإلتقاط الصور وتحميل الموسيقى ومقاطع الفيديو ومشاركتها مع الاصدقاء .

يسمح للفرد أن يخلق عالم خاص به لا يحمل إلا ما يرغب فيه سواء المتعلقه بتهيئته الهاتف كالصور الملتقطة او الموسيقى او المتعلق بالأشخاص الذين يتواصل معهم عبر الهاتف النقال.

هو وسيلة لحفظ المعلومات وتسجيل المواعيد وتذكير بها ، وكذا مكتب متنقل يسمح بانجاز الاعمال و كذا آله حاسبة و منبه ..... الى اخره .

سلبيات: لا ننكر أن للأجهزة الذكيه إيجابيات عدة ، إلا أن لها سلبيات وخطورتها واضرارها بما يفوق حساتها اذا لم تجيد استخدامها بطريقة صحيحه وسليمة ومن بين هذه السلبيات :

سرعة العطب والعطالة والمبالغ المالية المترتبة على الفاتورة الشهرية.

غلاء فاتورة التصليح .

سوء الإستخدام حيث يقوم البعض باستخدامه للمتاهات وشد الشعور بالنقص .

يتيح الفرصهة للمراهقين وحتى في مختلف الأعمار تبادل الصور الجنسية والرسائل الفاضحة ما يسبب فسادا أخلاقيا[1]

.1هناء جاسم السجاوي : دراسات ، موصلية العدد 14 شوال 1428 ، تشرين الثاني 2006 ، ص 79
2ابراهيم الأخرس : الاثار الاقتصادية والاجتماعية لثورة الاتصالات والتكنولوجيا المعلومات على الدول العربية (الانترنت والمحمول نموذجا) ، ط إيتراك للنشر والتوزيع ، القاهره ، 2008 ، ص 292.

يعمل على تشتت في الافكار الخاصه لدى المراهقين وعدم التركيز على الواجبات المدرسية.

استخدام كسلاح ضد الشباب واستخدامه في تصوير الفتيات في الاماكن العامة ، وذلك يكون قد عمل على إلغاء الخصوصية لدى الادأفراد .

يمكن ان تستخدم هذه الأجهزة الذكية كأداة تسجيل لأصوات الاشخاص ، ما يؤدي الى خلق مشاكل مع الاخرين ، بخاصة إذا أستخدم مصيده لهم.

اضاعة الوقت ، يمكن للهاتف النقال ان يعمل على إضاعة الوقت الثمين لدى الشخص من خلال استخدامه في إرسال الرسائل الترفيهيه ، والتحدث من دون أي ضرورة.

الحوادث الكثيرة والمتكررة اثناء قيادة السيارة نتيجة للإستخدام الهاتف.

الازعاج : اي صوت رنين الهاتف قد يسبب إزعاجا وإرباكا خاصة ، في المحاضرات والمؤتمرات التي تحتاج الى الهدوء والتركيز .

التاثيرات الصحيه على الانسان : ان التعرض المستمر للإشاعات الكهرومغناطيسيه الموجودة في الهاتف النقال يمكنه ان يسبب العقم للنساء و الرجال.

استخدامه المفرط يسبب امراض سرطانيه في الدماغ.

إن الإشاعات الكهرومغناطيسيه الصادره عن الهاتف النقال تصيب خلايا الجسم مما يؤدي الى ضعف الخلايا والشعور بالأرق والخمول والتوترات العصبية.

1

[1]عبير شفيق الرحباني : الاستعمار الالكتروني والاعلام ، ط 1 ، دراسات للنشر والتوزيع ، عمان الاردن ، 2015 ص 110 - 112.

المبحث الثاني : الألعاب الإلكترونية وأساسياتها.

1. نشاة وتاريخ الألعاب الالكترونية :

يرى "آلان لو ديبار دار"Alin le Débarder""بأن عالم الألعاب الإلكترونية مزمنه مراحل حتى 2003 فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب و حتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها ، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة إنهيار مع تشكيل مسبق المرحلة التي تليها ، وبدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لوديبار دار.

المرحله الأولى : إنطلقت في بدايب الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لإستعراض التكنولوجيا ، وتعد ألعاب "بونج"Pong وحرب الفضاء "Space War"التي إخترعها فيزيائي ومهندس الكترونيك ثمار هذه الفترة ، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية: صناعه ألعاب قوية . دخول التلفزيون لكثير من البيوت . الممارسه الاجتماعية الألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات . تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات . تطور استعمالات الإعلام الآلي حيث لم تقتصر على التسيير او الحاسبات العلمية .

ويعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرةPescesseur Micro المسوقة مع مؤسسة "انتال Intel "عام 1971 ، وفي عام 1972 أسس نولان بوشنال أول مؤسسة الالعاب الالكترونيه "اتاري"Atari و أدخل أول لعبة أقواس الكترونية "بونج"Pong و في أول عام باعت آتاري أكثر من 10 آلاف آلة ، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتبع الا اللعب بلعبة بونج وقد ادى النجاح الفوري والمعتبر لآتاري الى تضاعفات عارضات التحكم المنافسة ، وفي الوقت الذي كانت فيه المؤسسة "آبل"Apple تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر "آبل 2"Apple أدت غزارة المنتجات التي صعب ان تجدد نفسها ، الى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام1977 ، و سيبقى "بوشنال"و "آتاري" الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.[1]

[1] مريم قويدر : مرجع سبق ذكره ، ص 127

المرحلة الثانية : تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة التحكم متعددة الألعاب وهي2600 VCمن أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعه تنشر الالعاب (jeux Edition DES)والتي تحد رمز اللعبة في هذه الفترة "باك مان"PAC MAN""التي أخترعت في اليابان "توروايوا ثاني"المؤسسه "نامكو"NAMCO""و اشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار هذه الأرقام التي تثير خيار رجال الأعمال والمضاربين ، أدت الى تضخم إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرد . وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع ، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن ، و انهارت المبيعات إبتداءا من سنه1983 ، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة باعت مؤسسة "وارنر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزه الكمبيوتر "كومودور "Commodoreوفرع ألعاب الأقواس للمؤسسه اليابانية "ناماكو"Namaco في هذه الظروف بالذات بدأت الصحافة شعلت نهاية ألعاب الفيديو ، لكن في نفس الفترة أعلن "نينتاندو"Nintendo وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصه في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصلات ، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس"NES ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو وفي ظرف أقل من ثلاثة اشهر أصبحت "نيس"NES مدللة اليابانيين ، ويعود هذا النجاح الى ثلاثة اسباب رئيسية -1 : ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة -2 . تكنولوجيا تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي خدمات النوعية وأسلوب يتلائم مع فئة08 الى 10 سنوات -3 . البطل المميز ل"نيس" وهو ماريو MARIO وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونه "دونكي كونغ"Donkey Kong يعد ط مصمم هذه اللعبة المختص بالرسومات البيانية Graphiste شيجيرو مياموتو Miyamoto Shig و جهاز رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو[1]

[1] مريم قويدر : مرجع سبق ذكره ، ص 127

المرحلة الثالثة :جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية""كومودور" COMMODORE و « سينكلير » SINCLAIR و « أمست ارد AMSTRAD، و في عام «1986أثاري أ س تي » ST ATARI الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر ، و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و يتيح .الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل و تسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط ، فالكثير من المصممين البيانيين » INFOGRAPHISTES » المستقبلين و الموسيقيين أظهروا مها ارتهم من خلال ألعاب مثل «أميغا » AMIGA أو أثاري .S A Atari انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجا ارة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل : «بي سي» pc أو «أبل apple ، »وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس ، لكن في اليابان بقيت «يننتاندو» في أفضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق .المرحلة ال اربعة :تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو " و عبر "سوبرنيس"" " super nesو كذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين و هي « سيغا sega ، »وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآليpc ، وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل[1]

[1]مريم قويدر : مرجع سبق ذكره ، ص 127

أو «سيفن كويست » quist seven و كذا ألعاب الأدوار مثل " فاينل فانيزي" fantasy final ، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 ، بدا سيفا تفوق على ماريو .

المرحلة الخامسة : و تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimédiaالتي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة dédies processeurs و استعمال القرص الضوئي المضغوط rom-cd و الألعاب على الشبكات المحلية lan و على الانترنيت . 1كما تسجل ي هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو "سوني sony بلعبته »بلايستيشن station » playو احتتم في هذه المرحلة الص ارع بين "سوني" و " نينتاندو" مما أ ازل "سيفا"التي انسحبت من سوق عارضات التحكم ، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو « اركروفت lara » croftالتي حققت أرقاما قيساسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية « ايفركويست » quist ever و « أولتيما أونلاين » online ultima و ألعاب « أ ف بي أس » fps المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مها ارت الرمي بأسكة متعددة ، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما ت اره الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و من أمثلتها «دوم» doom ثم ، « هالف لايف life half ، »وتبقى " نينتاندو " الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل " البوكيمونات les pokemones التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي ، وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في 2 السينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا .و في عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب ، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو.

1

1أحمد فلاق : الطفل الج ازئري و العاب الفيديو ، د ارسة في القيم و المتغير ات ، [1]طروحة دكتو اره ، قسم علوم الإعلام و الاتصال ، كلية 1 العلوم السياسية و الإعلام جامعة الجزائر ، 2008-2009 ، ص144 .
2المرجع نفسه ، ص 115.

المرحلة السادسة : بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسفت" microsoft "و الص ارع الشرس بين عارضات التحكم بي أس ps2 –2و غايم كوب cube game و ايكس بوكس box x. ϖ المرحلة السابعة :من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة ، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو" و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتاندو دي أس s d nintendo كما أعلنت سوني عن اطلاق جهاز البلايستيشن play stationالمتنقل psd و الذي طرحه في الأسواق اليابانية في هر سبتمبر 2004 .وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني " بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن الذي وصل إلى الأسواق ع بداية عام 2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد أيكس بوكس 360-360 box x. و قد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ، في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها ، و قد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم ، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على مى ازنية الإنتاج. غير أن الدعم التكنولوجي وتأثى ارته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية ، فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين و في دورة حياة الأجهزة و هذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا ، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات 1 .التحكم و بشكل شبه متوازي من قبل سوق ب ارمج الألعاب على عارضات التحكم إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات ، وتحاول مؤسسة " سوني" sony تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير " بلايستيشن" station play إلى [1]

[1]المرجع نفسه ، ص 115.

»بلايستيشن وان » one ps و بلايستيشن تو ps2 إلى بلايتيشن اكس psx و تسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر السنوات المقبلة ، كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت » Microsoftعلى اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها ، لكن قد لا يكون ذلك كافي لفرض نفسها ، خاصة و أن سيغا Sega اعتمدت على هذه الإست ارتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم. لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قف ازت تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام ، و قد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إليكترونيك « أرتس المنتجة للعبة» Fifa الشهيرة لكرة لقدم و التي تبلغ عوائدها 2.5مليار دولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثما ارت ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة. و لقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة ، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب و كرة القدم ، حيث حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع ال ازئر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الفولف في اجل الأمكنة في العالم و نزول المنحد ارت الأكثر روعة ، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف و الخيول[1] .

[1]بشير نمرود : مرجع سبق ذكره ، ص 84

2. نواع الغواتف الذكية و مجالاتها

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 الألعاب فكل 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 على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري ونيتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الإستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي. أف. كا" K.F.G 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 اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي. أف. كا"بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين:

ألعاب الرياضة

الألعاب الكلاسيكية

ألعاب التقمص

ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس" Games Casual نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن ألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة "تيتريس" Tetris النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا،[1]

1 [1]أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 129

لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون Mansion Mystery "،"و"بينبول Pinball "،"و"جي. تي. إي. بينبول، " Pinball GTIو"دي بول" Pool 3Dوألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس" Deluxe Breaker Bloc أو ألعاب البولينغ "ميدنايت بولينغ Bowling Midnight... "الخ، وتعد ألعاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الألعاب على الإنترنيت، 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 بالإنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطةبوابات الإنترنيت1لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في 1 أوروبا .إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم... إلخ)، لذلك فإن عدد أنواع 2الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول 2 .الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي Logiciel"،"تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر 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 يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3 D،)أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى 3جهاز تحسين الصوت.

1

1أحمد فلاق، نفس المرجع، ص 130.
2بشير نمرود، المرجع السابق، ص 85.

. 3الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت:

إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنيت
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافةmassivement jeux multijoueursأو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة

الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم:

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالجProcessor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفه معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجدXbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستايشن 1 و2 و3 وجهاز أسPS22- ،وأجهزة شركة نيتاندو Nintendo التي تعرف باسم 2 Cube Game.[1]

[1]حمد فلاق، نفس المرجع، ص 130
2بشير نمرود، المرجع السابق، ص 85

. 5أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع 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 :أ- أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب .ب- أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة Code والربح بسرعة.

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز Box-X أو Play 1 Stationأو Cube Game في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة .ب) - أنواع الألعاب الإلكترونية: على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل" Supports"وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والإلتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذه الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية وألعاب المحاكاة1.

. 1ألعاب الحركة: يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات forme Plate"،"أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة "بونغ" Pong التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل "أركانويد" Arkanoid التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية "أتاري Atari ،"وجاءت بعدها لعبة "تيتريس" Tetris وحديثا سلسلة "باكمان " Pacmanوسلسلة "ماريو Mario ،"وترتكز هذه الألعاب 4 على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات (الجداول) لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردت 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 2الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها، [1]

[1] بشير نمرود، نفس المرجع، ص 85

وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض...الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها، تعرفها.

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي، وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الإستراتيجية، فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب حركة، فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي: فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطلالإفتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه، ومن بين أشهر هذه الألعاب "تومب رايدر" Raider Tomb التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا (لارا كروفتCroft Lara ،)فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء، وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا.
بسيناريوهات محدودة عادة، بقيت "ألعاب القتال" مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لأماكن هي مسارح للقتال، اللكمات والضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية، على غرار السيف كلها مسموحة، وتسمى جملة "ألكمهم جميعا" tous les-Cognez بتعبير لاعبي ألعاب الفيديو، وهي ألعاب تتميز عن ألعاب "قاتلوهم جميعا" tous les-Tuez – من خلال الأسلحة المستعملة، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء، وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة، وتقترح لعبة "تيكن3" Tekken3 -مثلا، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال، ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع.أما ألعاب "اقتلوهم جميعا" up en'Shoot فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب "دوم Doom،"ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب، طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى "دوم لايك" Like-Doom أي مثل "دوم"، وأشهر لعبتين من هذه العائلة نذكر "كوايك" Quake و"أونريال Unreal ،"وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ وشكل التقديم في كل لعبة "اقتلوهم جميعا" up en'Shoot هو نفسه، فعلى المستوى الأول من الشاشة نجد سلاحا (للاعب)، يجب استعماله للقضاء على الغزاة والوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكورات

2بشير نمرود، نفس المرجع، ص 86

مستقبلية أو عوالم متوحشة، ولأن مبدأ اللعبة والسيناريو فيها محدود نسبيا، فإن نوعية الرسم والمحيط السمعي تحتل مكانة هامة[1].

. 2ألعاب إستراتيجية : تنقسم ألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:

ألعاب المغامرات والتفكير": reflexion-aventures'd Jeux"وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أولا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج 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 جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة. وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا ولا صعبة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة.

ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية": économique stratégie de Jeux"وهي قريبة من التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، التجارة، الصناعات، الديمغرافيا...الخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل ازدهار هذه المدينة الإفتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها، وتعطي ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الإختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين

ألعاب الإستراتيجية العسكرية": militaire stratégie de Jeux"وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعاته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

الألعاب التقليدية": Traditionnels Jeux"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[2]

[1] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 106
[2] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 107

. 3ألعاب المحاكاة : تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الإحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات، وتستوحى هذه الألعاب إما 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 تعطى للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل "فلايت سيمولاتور" Simulator Flight من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار، فهو يجلس افتراضيا 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، وتملك 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 الانسيابي، فإن ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا، وفي بعض الألعاب مثل "فورمولا وان one Formula،"من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو 1شمس .من جهتها وباستفادتها العريضة من وقع كأس العالم، استطاعت ألعاب كرة القدم في بضع شهور فقط أن تأسر جمهورا ذكوريا بالدرجة الأولى وشابا، فأفضل هذه الألعاب تجري على شكل بطولة، أين تبدأ الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف المباريات، وفي بعض هذه الألعاب يأخذ اللاعب عدة أدوار، فهو اللاعب بحيث يتوجب عليه التحكم في قواعد اللعبة وفي التحركات وفي تصويب الكرة، كما أنه يأخذ دور المتفرج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية. وإذا ما كانت سباقات السيارات وكرة القدم تحتل صدارة هذه الألعاب، فإن بقية الرياضات تستقطب أيضا الكثير من اللاعبين، منها ألعاب "الكرة الطائرة" و"التنس" و"الغولف" و"كرة القدم الأمريكية" و"الهوكي" و"البلياردو"

ألعاب 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" éducatifs-ludo Logiciels التي تأخذصورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

فالألغاز تشخص قصة تضاهي أفضل الألعاب، لكن الإختلاف يكمن في طبيعة الألغاز إذ أن معظمها عبارة عن تمارين منطق أو انتباه، وفي بعض الألعاب يكون التفكير والملاحظة جوهر النجاح فيها،[1]

[1]أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 108

وضمن نوع آخر، من الصعب وضع "الأعمال الفنية التفاعليةinteractives arts'd œuvres Les "ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج 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"، وهنا يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف 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 اكتشاف الأشياء المخفية في ألبوم افتراضي، وتترك حيزا كبيرا للخيال، فهنا تعطي هذه اللعبة الأدوات للطفل الذي يبقى حرا في استعمالها على النحو الذي يرغب فيه ليقوم باختراع قواعد لنفسه، فهذه الألعاب الشاعرية 1التفاعلية موجودة أيضا للكبار .أما "ورشات الإبداع créatifs Ateliers " المصممة للأطفال الذين يتراوح سنهم بين 5 و12 عاما، فهي تعجب كثيرا الأطفال الصغار إذ أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.ويقدم "ستيفان ناتكين" Natkin Stéphane تصنيفا آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل أو بآخر، أي بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينها، وعلى هذا الأساس فإن هنالك نوعان من ألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.أ. الألعاب التي تمارس من لاعب واحد: وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الإستراتيجية بكل تفرعاتها وألعاب المحاكاة.
ب. الألعاب المتعددة اللاعبين: وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا كان1للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين .فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي "الكمبيوتر"، أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، وألعاب التعاون هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، أما ألعاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الأول، ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد، فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد 2قواعد اللعبة، فالتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب والعلاقة بين اللاعب (اللاعبين في لعبة التعاون) وجهاز الكمبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية، ففي ألعاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس مستوى [1]

1[1]أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 110
2 . أحمد فلاق، نفس المرجع، ص 111

المعرفة بالقواعد، حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور 1في اللعبة .ولألعاب التنافس صيغتين كما سبق ذكره: الألعاب المنفردة أو الألعاب الجماعية يعني ضمن فريق، فمفهوم دورة" Partie"

المطور في ألعاب اللاعب الواحد تنطبق أيضا على الألعاب المتعددة اللاعبين، فالألعاب ذات

الدورة القصيرة هي إما ألعاب الرياضة كسباق السيارات مثلا وإما ألعاب حركة، وفي الغالب ألعاب قتال أو رمي والألعاب ذات الدورات الطويلة فهي ألعاب الإستراتيجية، أما الألعاب التي لا تحتوي على دورات فهي الألعاب المستمرة، فاللعبة لا تتوقف عن التطور حتى إذا ما توقف بعض اللاعبين عن 2 اللعب[1] .

1أحمد فلاق، المرجع السابق، 112

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

الآثار الإيجابية:

أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للأطفال واليافعين إحساسا بالإنجاز

تنمي قدراتهم المعرفيةتنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية4 .

تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة.

الآثار السلبية: 1

1إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام

2الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية

3تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي

4التأثير في الذاكرة اللفظية.

5في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه

6زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض

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

1

1فاطمة المعدول، المرجع السابق، ص 13

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

. 1التأثير الصحي: كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: استنفاذ طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم 1 مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات .وبهذا فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتابعيات هذه الألعاب خصوصاً عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم، ولقد أثبتت الإحصاءات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة أن آثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل، تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب، وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب الإلكترونية من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشعاعات وذبذبات على جسم الطفل، وما يصاحب ذلك لاحقاً من تهيئات وأحلام مفزعة أثناء الليل لبعض الأطفال خصوصا تلك الألعاب، والقصص، والمشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدمجة تؤدي أيضا إلى أطلقا العنان لخيال الطفل 2في أمور متناقضة .وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، وقد وجدت بعض الدراسات بأن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وأن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية و تميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب" Nintendo"وقورن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذي يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب 3الحاسوب[1].

[1]بشير نمرود، المرجع السابق، ص 290 .

2تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، موسوعة دهشة، من 3189 http://www.dahsha.com/viewarticle.php?id=أطلع عليه يوم 2022/04/21

3مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، المرجع السابق، ص 71

. 2التأثير النفسي والسلوكي: يتأثر الطفل والمراهق سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب، كما أنها تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبيةالجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة .كما أن بعض مضامين الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب 1 الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة.فممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والعدوانية يمكن أن تقود 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 "بيرسونالیتي أند سوشيال سايكولوجي""الشخصية والسيكولوجية الاجتماعية" الأمريكية، ويثير بعض الخبراء الجدل ويتساءلون إن هناك سبب فعلي أو نتيجة ملموسة في هذه الدراسة، وقد اختبرت الدراسة 200 طالب من الكليات بحيث لعبوا لعبة عدوانية أو لعبة تعليمية، وقام الباحث "كريج أندرسن" من جامعة "ميسوري" و"كارين دبل" من كلية "لينوير راين" في "كارولينا'الشمالية، بتوجيه الأسئلة إلى المشاركين في كلتا المجموعتين والطلب منهم معاقبة واحد من خصومهم بـ"انفجار صوتي مدوي" ولاحظ الباحثان أن أولئك الذين يلعبون الألعاب العدوانية استخدموا "دفقات صوتية'أطول زمنيا، وجاء اهتمام الخبراء بهذا البحث بعد الحادثة الدموية التي وقعت عام1999 في مدرسة لتلتون في "كولورادون"، حيث ذبح 23 طالبا وجرح 23 طالبا آخر من قبل طالبين انتحرا فيما بعد، 2وظهر أنهما كانا يمارسان الألعاب الإلكترونية العدوانية بشكل متواصل[1].

[1] 1طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار، ركن الطفل، مجلة المتميزة، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425 ،من http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm 2 اطلع علبه يوم 2022/05/06

3نشأت صبوح، رمزية نعمان، سناء شطح، الألعاب الإلكترونية و العدوانية، مجلة الثقافة النفسية، العدد 44 ،المجلد 11 ،دار النهضة العربية، بيروت، لبنان، سبتمبر، 2000 ،ص 16-17.

. 3التأثير العلمي والتعليمي: في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بإضافة إلى الحاسبات المنزلية والأنترنيت بيئة هامة في حياة الأطفال، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم، هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء والأجداد وتلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة

مع المعلومات والمعارف، ومع ذلك فإن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي Enviromant Learning Virtual فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والأنترنيت، والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهييء تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا. إن بيئات 1 التعلم الإفتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها: المرونةFlexibility ،والإنتشار Distrubution والتكيفية .ويعتقد الباحث "جروس" Gros أن ثمة مجالا آخر غني بإمكانياته الكامنة في مجال التعليم والدافعية والإندماج التام للمتعلمين، هذا المجال هو عالم الألعاب الإلكترونية التي تشكل مصدر معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا الحالية .لقد نجح الأطفال في دخول عالم الثقافة الرقمية من خلال الألعاب الرقمية Games Digital لقد اكتسبوا الثقافة الرقمية خلال اللعب غير الرسمي، وعليه فلا المدارس ولا المؤسسات التربوية الأخرى قد أولت هذا المجال الهام الأهمية التي يستحقها، كما أن تصميم الوسائط التعليمية المتعددة يتضمن الميزات التي تهييء لتفاعل المتعلمين مع التكنولوجيا.إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب مثال جيد لدخولهم إلى عالم التكنولوجيا، فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات اتصالهم بالحاسوب، فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية والمهارات التي ستساعدهم للولوج إلى العالم الإفتراضي، إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلم من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم 2 استراتيجيات وطرائق فاعله .وبهذا يقضي معظم الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية وهذا ما يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي والعلمي، وذلك بسبب انشغالهم وانغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أميا لا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا[1].

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

. 4التأثير الأخلاقي التوبوي: من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم كما قَالَ رسولُ اللَّهصلَّى اللَّهعلَيهوسلَّم: «إِنالْمؤْمنلَيسبِاللَّعانِ ولَا الطَّعانِ ولَا الْفَاحشِ ولَا الْبذيء ».ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن،

وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله .أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهل هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي 1وتزكي هذه الأشياء وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها

التأثير الاجتماعي: إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الإجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الإجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الإجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين 2تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الإجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم الحفلات والإجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الإجتماعي هو التفكك الإجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين وإخوة والأخوات فيما بينهم[1].

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

التأثير العقائدي الديني: من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الإعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلا والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر

والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، بإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذه الألعاب .كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريرا عن إحدى اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك.هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف بالتأكيد إلى تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين، من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي اكتساحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضامين التي تحملها بعض الألعاب الإلكترونية تزرع في نفوس الأطفال 1 حب التقليد، وتؤدي بهم في الكثير من الأحيان إلى تقليدها، مما يسبب كوارث حقيقية.من جهة أخرى فإن اللعب بهذه الألعاب يجعل الطفل يضيع الكثير من العبادات كالصلاة مثلا، خاصة الصلاة في أوقاتها وذلك لانشغاله وارتباطه بهذه الألعاب لساعات طويلة، فالأم تنادي "يا ولدي صلي"والأب يقول "قوم معي للصلاة" وكل هذا بدون جدوى، فالطفل يتهاون في ذلك ويذهب للصلاة بتماطل وبتكاسل وربما قد لا يصلي أصلا. وأحيانًا مثل هذه الألعاب تجعل الولد أناني، يقطع رحمه، ويعتدي على إخوانه، وربما يحتال على والديه ويسرق أموالهم لشراء أسطوانات الألعاب الباهظة الثمن بحجة أنها أصلية، وطبعاً ممكن يؤدي إلى اعتداء على إخوانه[1].

[1] فضل سلامة، المرجع السابق، ص 161

التأثير الثقافي: ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية الذي ألف اللعب بها، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالإستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والإستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية، وهذا ما ينتج

عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقاءه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا شخصيا وثقافيا وفكريا وعلميا

التأثير المادي الاقتصادي: وهذا الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فالأطفال بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم، يدفعون بأوليائهم ويجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، والتي تكون في مجملها أغلى بكثير عن الألعاب الإلكترونية الخاصة بالطراز القديم، بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير المال والنقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيراً ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته، فبما أنها أجهزة باهظة الثمن فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، و بهذا نكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا[1] .

[1] اطمة المعدول، المرجع السابق، ص 13

ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية:

إن الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا و الألعاب الإلكترونية، والذي أصبح جزءا لا يتج أز من ثقافة الألفية الثالثة، أدى إلى سجال بين علماء النفس و والتربية حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على 1أطفالنا، سواء من الناحية الصحية و السلوكية و الانفعالية، فضلا عن آثارها القيمية و الثقافية بشكل عام فالموقف الأول الذي يرى للألعاب الإلكترونية تأثى ار إيجابيا في الطفل، قد أسس موقفه و معظم طروحاته ِكد أن هذه الألعاب تساعد بشكل كبير في تعليم الطفل على الجانب المعرفي التعليمي للطفل، بحيث ى مها ارت علمية و تلقينية معلومات معرفية، تساهم في زيادة ذكائه و تحصيله العلمي

و مستواه الفكري و الإبداعي بشكل عام .فالألعاب الإلكترونية لها دور كبير في تطوير قد ارت الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها كما أن لها دو ار تربويا إيجابيا يتمثل في تعلم الأطفال مها ارت مثل الكتابة و الدقة و المتابعة و التركي و الحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديهم وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم وعلى التحكم في عنفيتهم و يمكن أن تساهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى الطفل ليتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ الق ارر لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيا ارت أثناء اللعب و تمنحه حرية التحكم في مسارها، ونظ ار للسرعة الفائقة التي تمتاز بها هذه الألعاب، يتطلب التعامل معها السرعة في اتخاذ الق ار ارت و ذلك لمواكبتها و تحقيق التفاعل التام معها، وهذه إضافة ايجابية تضاف إلى رصيد الطفل 2القائد .و يضيف الجارودي بأن الطفل حين يلعب يكون غالبا وحيدا لكن لا تجاد الحلول و حل الألغاز، يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن الألعاب قيل ش ارئها، و أحيانا اللجوء إلى المجلات المتخصصة بالألعاب و استعارتها، إذ يحتاج إلى إقامة الحجج، وطرح الأسئلة و الحصول على شروحات و تبادل المعلومات وهذه من المشاركة مهمة،حتى و إذ كان الأمل لا يلاحظونها.

كما أنها تروح عن النفس في أوقات الف ارغ، كما أن اللعب يساعد على توسيع التفكير لدى اللاعب و خياله، كما تعتبر أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين، كما تطلع اللاعبين على أفكار جديدة و معلومات حديثة

و يمكننا أن نرصد أهم الإيجابيات الألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام فيما يلي

تنمية القد ارت العقلية للأفراد

إثارة الفكر بمتابعة الألعاب و حل الألغاز

يعزز ثقة الطفل بتكنولوجيات الحديثة و يعتبر دور هام في إشباع رغباته و تحقيق حاجاته.

الابتعاد من الانح ارفات الجسدية و الضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعابشديد

ينتقل التعليم و التعلم من حفظ و تسميع إلى ممارسات و تفاعل مع هواتف التعلم و التعليم المبرمجةتتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة و البيت بامتلاك الطفل للأق ارص الصلبة والمرنة، و تنقلها إلى حقيقيتها المدرسة ما بين البيت و المدرسة[1]

تنمية الإبداع و الابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية و تصميمها من قبل الأطفال و تخزينها على الحاسوب و تبادلها مع الأق ارن

إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأق ارن في مسابقات الألعاب الحاسوبية

يعتاد الطفل الهدوء و السكينة عند ممارسة الألعاب، و يتجنب الص ارخ و الفوضى

يثق بن ازهة التحكيم و يتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة

يعتاد الأطفال الإص ارر على الفوز و تحقيق الذات من خلال المحاولة و الخطأ

تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ و أخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون و الصدق في التفاعل و حفظ الأمانة وبناء صداقات حميمية[2].

يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قد ارتهم الجسدية و العقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قد ارتهم، و كما يرى الدكتور عبد الوهابي بوخنوقة أن الألعاب الإلكترونية تعلم و تلقن أطفالنا الكثير 1من القيم و الأخلاق الجيدة، بمقدرة و فاعلية أكثر، مما يتم بواسطة الأولياء .لكن رغم الإيجابيات المذكورة أعلاه لتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، إلا أن الكفة لا ازلت تميل إلى طغيان السلبيات على مجموع التأثى ارت، حتى أن الموقف الذي يرى أن السلبيات هي الطاغية تقني في كثير من الد ارسات العديد من الإيجابيات المذكورة سابقا مؤكد أنها نادرة التواجد و الحدوث، ولا يمكن القياس عليها.ويعتبر منشأ هذه الألعاب الإلكترونية و لب سلبية هذه التأثى ارت، فكون الألعاب الإلكترونية غريبة المنشأ و التصنيع في حد ذاته يورد لنا مجموعة من الإشكاليات التربوية و الأخلاقية، إذ تختلف ثقافات و أخلاق و مستهلكو العالم الغربي عن العالم العربي و الج ازئري إضافة إلى الإمكانيات التصميمية الهائلة التي يستخدمها العرب في تصنيفهم . ولقد استغلت شركات الإنتاج الغربية ذلك كله لتمرر ما تريد من أفكار ورموز و شخصيات نمطية أصبحت بفعل تك اررها و جاذبيتها نماذج يقلدها ويمثلها الطفل العربي أمثال شخصيات سوبرمان، باتمان...، فهو ما يجعل حياة الطفل المتلقي تداخل مع عالم الفن الافت ارضي الذي يسيطر على تفكيره ومشاعره وسلوكه كلما ازدت ممارسة و تضاعفت اهتماماته بالأدوار المرسومة مسبقا، وهنا تكمن خطورة هذا الإدمان الذي سيكون من خلال ما يوحي به العالم الافت ارضي. حيث أن هذا الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية أتى بالكثير من الأض ارر على الطفل خاصة من الناحية الاجتماعية و الصحية. فاجتماعيا يسبب الإدمان انع ازل الطفل عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعريف عن ذاته و الخجل من الآخرين و كيفية التعامل معهم.

[1]ماجد محمد الزيودي : الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما ى ارها معلموا أو لياء طلبة المدارس الابتدائية 1 بالمدينة المنورة ، مجلة 2جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد 10 ،العدد 1 ، 2015 ، ص 16 2 .

2فاطمة همال : الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الج ازئري ، مذكرة ماجيستير ، قسم العلوم الإنسانية ، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية ، جامعة لخضر باتنة – الج ازئر ، 2011-2012 ، الج ازئر

4www.alufak . net اطلع عليه يوم 20/05/19

ومن الناحية الصحية كشفت د ارسة طبية حديثة أن الوميض المتقطع سبب المستويات العالية و المتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، يتسبب في حدوث نوبات من الصدع لدى الأطفال، و أن استخدام المت ازيد بهذه الألعاب الاهت اززية يزيد 'احتمال مرض الأطفال بالارتعاش الأذرع و الأكف، كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العضلي و العظمى، نتيجة للحركة[1]السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، و أن كثرة حركة الأصابع على لوحة ذ ارع اللعبة و المفاتيح تسبب أض ارر بالغة لأصبع الإبهام و مفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.وتشير الأبحاث العالمية غلى أن حركة الصينيين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، كما أن مجالات الكهرومغناطيسية و المنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احم ارر العين و جفافها و كذلك الزغللة، وكلها أع ارض تؤدي إلى الإحساس بالصداع و الشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق و الاكتئاب. أما عن الأض ارر التربوية قدمت العديد من الد ارسات أدلة قوية 1 تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لاسيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف تحصيلهم الد ارسي في المدرسة، كما يؤثر أيضا على نطاق تفكيرهم و د ارستهم سلبا، كما أن سهر الأطفال و الم ارهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداهم الد ارسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وهذا ما يتفق مع ما توصلت إليه د ارسة مها الشحروري من أن كثرة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضط اربات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الد ارسة و التحصيل[2]

[1] فاطمة همال : مرجع سبق ذكره، ص 142
[2] فاطمة همال : مرجع سبق ذكره، ص 142

المبحث الثالث :نماذخ الألعاب الالكترونية و مخاطرها و مميزاتها

لعبة ببجي:صدرت لعبة ببجي..... المعروفة أيضا بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين عام 2017 في شهر آذار/مارس، و كانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر و أنظمة تشغيل ويندوز و إكس بوكس ون ، ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة و وأنظمة تشغيل آندرويد و نظام * ios.

مخاطر لعبة ببجي :أدت لعبة ببجي إلى حالات عنف و خلافات زوجية في بعض الدول على وجه العموم ألعاب الفيديو من نمط لعبة ببجي التي تتميز بقدر كبير من العنف و استخدام الأسلحة النارية و الأسلحة البيضاء؛ تشترك بأنها تنمي الجانب الشرير لدى اللاعب، خاصة ألعاب البقاء التي تجعل اللاعب يرى في القتل و العنف وسيلة وحيدة للنجاة و الفوز .و من البديهي ان مخاطر ألعاب الفيديو من هذا النمط تعتبر أكثر تأثيرا على الأطفال و المراهقين منها على الكبار ، لكن الكبار ليسو بمعزل عن الإدمان على ألعاب الفيديو العنيفة مثل لعبة ببجي بل و التأثر بها.و يمكن أن نلخص خطورة لعبة ببجي بالنقاط الرئيسية التالية :

تنمية العنف عند اللاعبين بشكل كبير من خلال تعاطيهم مع مختلف أنواع الأسلحة النارية و البيضاء، ووضع هدف قتل 99 لاعب.

خطورة الإدمان على لعبة ببجي فعادة ما تخلق مثل هذه الألعاب هوسا عند اللاعب تجعله يقضي ساعات طويلة خلف شاشة الكمبيوتر أو الهاتف المحمول) .

تعرف أكثر على مخاطر قضاء الأطفال أوقاتهم خلف الشاشاتالتذمر الزائد حيث أفاد الكثير من أهل أن أبناءهم يتذمرون من أبسط الطلبات أو حتى من أداء واجباتهم لأنهم يرغبون بإطلاق النار و قتل اللاعبين الآخرين حتى النهاية دون مقاطعة! ، و هذا ما سنراه في القصص الواقعيه التي سنوردها في نهاية هذه المادة .

التخلي التام أو شبه التام عن المسؤوليات حيث يتخلى مدمن الألعاب الإلكترونية و منها ببجي عن مسؤولياته تجاه عائلته .

التراجع الدراسي عند الأطفال و المراهقين نتيجة تعلقهم بمثل هذه الألعاب.

تطور السلوك العدواني و العنيف في شخصية الأطفال و المراهقين نتيجة ما يتعرضون له من محتوى عنفي عبر لعبة ببجي و شبيهاتها .

حدوث خلافات زوجية نتيجة إدمان الأزواج على لعبة ببجي و ما شابه .

تحول بعض اللاعبين إلى مجرمين ارتكبوا جرائم قتل و شروع بالقتل[1] .

[1] Www-hellooha-com.cdn.ampproject.org اطع عليه يوم 01/06/2022

حماية الأطفال و المراهقين من لعبة ببجي:

لا يوجد خلاف حول خطورة الألعاب العنيفة على أطفالنا ، لكن طريقة التعامل مع الأبناء في حال وقوعهم فريسة لإدمان الألعاب الإلكترونية هو ما يثير الخلاف بين الأهل، فهناك من يتعامل مع الموضوع بعنف، و هناك من يتعامل معه بلامبالاة و هناك من يحاول أن يجد الأسلوب الصحيح، نقدم لكم بعض هذه النصائح لحماية أطفالكم من مخاطر ببجي و غيرها من الألعاب الإلكترونية:

بالدرجة الأولى يجب توعية الأطفال الصغار بأخطار الألعاب الإلكترونية،و تعويدهم على التعامل مع العالم الحقيقي كما هو ، لأن الاستهتار بتعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أو تركهم يلعبون للتخفيف من نشاطهم و الاستراحة من عناء الاهتمام بهم سرعان ما ينعكس بشكل كارثي على صحتهم النفسية.

كما يجب أن يمتلك الأطفال و منذ الصغر ما يميزهم عن أقرانهم من مهارات و مواهب تملأ وقتهم و تبعدهم عن أخطار الإدمان جميعها.

في حال كان الطفل أو المراهق مدمنا على الألعاب الإلكترونية فلا بد من إغناء وقته بأمور يشعر بأهميتها و تلهيه عن هذه الألعاب.

لا يجب أن يتردد الأهل باستشارة الأخصائي النفسي عند ملاحظة تعلق أبنائهم الزائد بالألعاب الإلكترونية قبل ان يصلوا إلى مراحل لا تحمد عقباها.

من المهم أن يضع الأهل برنامج زمني للوقت الذي يقضيه الأبناء في اللعب أو استخدام الأنترنت، كما لا بد ان يمتلك الأهل أدوات رقابة فعالة على المحتوى الإلكتروني الذي يتعامل معه أبناءهم.أخيرا تعتبر لعبة ببجي من الألعاب الخطيرة التي يجب الإنتباه لآثارها خاصة بالنسبة للأطفال و المراهقين، و هي بذلك تنضم إلى أخواتها لعبة مريم و لعبة الحوت الأزرق و لعبة فورتنايت و غيرها كألعاب مهددة للحياة و مهددة للأمن العام.و هذا ما دفع الأجهزة الأمنية في بعض الدول الى التحذير من خطورة اللعبة؛ و دفع بعض الشيوخ إلى إصدار فتاوى بتحريم اللعبة[1].

[1] نفس المرجع السابق اطلع عليه يوم 03/06/2022

لعبة فري فاير Free Fire

لعبة إلكترونية عبر الانترنات سرقت عقول الشباب وتركيزهم واستولت على حياتهم الشخصية وبعضاً من أموالهم./ فما هي هذه اللعبة تحديداً؟ تبدأ اللعبة بجمع قرابة خمسين لاعب غير مسلح مع بعضهم البعض في مكان واحد ثم بعد ذلك يتم نقلهم بواسطة طائرة إلى جزيرة نائية، فري فايرحيث يسمح للّاعب باختيار المكان الذي يفضله للقفز من الطائرةواستخدام المظلة للهبوط على الجزيرة ليبدأ سباق التسلح، فعند هبوطك ستكون أعزلاً تماماً، وعليك البحث عن الأسلحة والعتاد داخل المنازل في هذه الجزيرة، كما يمكنك أيضاً البحث عن العربات واستخدامها في النقل، أو دهس اللاعبين الآخرين، إذا كنت من محبي التحدي فاختر منطقة مكتظّة باللاعبين لبدأ اللعبة، أما إن كنت ترغب بالتركيز على النجاة فاختر مناطقاً أكثر هدوءاً./ يوجد في اللعبة منطقتان مميزتان، المنطقة الحمراء والمنطقة الآمنة،

مميزات لعبة فري فاير : من مميزات لعبة فري فاير هي وجود إمكانية شحن الجواهر لشراء أي شيء داخل اللعبة و الذي من خلاله يمكن للاعبين الاستمتاع أكثر بطرق لعب مختلفة، حيث تمكنهم من شراء أسلحة جديدة تساعدهم في الفوز و قتل الأعداء بسهولة

تمتلك اللعبة جرافيك عالي الجودة .

تحتوي اللعبة على خريطة كبيرة و كذلك اماكن كثيرة.

تحتوي على أصوات و تأثيرات مميزة .

حجم لعبة فري فاير صغيرة مقارنة بكل ألعاب Battre Royale

تسمح اللعبة ل 50 لاعب فقط في المرة مما يسهل اللعب أكثر لكل عشاق اللعبة.

يمكن تشغيل اللعبة على مساحة واحد جيجا فقط أو أقل و كذلك رمات واحد جيجا فبذلك تعد الأفضل لجميع هواتف الأندرويد .

لا تحتاج اللعبة إلى معالج كبير أو إمكانيات كبيرة لتشغيلها فهي تعمل على معظم هواتف الأندرويد من الفئات المتوسطة بعكس لعبة ببجي موبايل.

المنطقة الآمنة في بداية اللعبة تكون تشمل كامل الجزيرة، ثم بعد مرور بعض الوقت ستعطيك اللعبة رسالة تحذير بأن المنطقة الآمنة ستنكمش، وهنا عليك أن تتحرك لكي تبقى داخلها، لأن بقاءك خارجها يعني تناقص نقاط حياتك تدريجياً حتى الموت، لذا عليك أن تبقى يقظاً تجاه تغيرات هذه المنطقة، حيث أن هذه المنطقة ستستمر بالتضايق حتى تجبر آخر الناجين على التواجه فيما بينهم لتحديد الناجي الوحيد، وذلك للحلول دون تضييع الوقتفي البحث عن أبرة في كومة قش، أما المنطقة الثانية هي المنطقة الحمراء، والتي تتحرك ضمن المنطقة الآمنة وعليك تفاديها، لأن وقوعك ضمنها سيتسبب بكشف موقعك

---

https://wikiforschool.com/index-page.php?num=1093 اطلع عليه يوم 05/29/2022

Thaqfny.com اطلع عليه يوم 06/03/2022

للأعداء وبالتالي سيشكل خطراً عليك لكونك هدفاً سهلاً./ وتستمر اللعبة إلى أن يبقى شخص واحد فقط على قيد الحياة./ ويمكن اللعب كفريق أو بشكل منفرد، حيث يمكن لأعضاء الفريق أن يتواصلوا مع بعضهم بواسطة الصوت عبر المايكروفون،ويمكن لهم أيضاً أن يقدمو إسعافات أولية في حال شارف أحدهم على الموت./ ما الأسلحة التي توفرها اللعبة؟ تتميز هذه اللعبة عن مثيلاتها، بأنه لا يمكنك شراء أسلحة أو اقتنائها من المتجر مقابل ما تجمع من مال أو نقاط أثناء تقدمك في اللعبة، حيث أن متجر هذه اللعبة لا يوفر لك سوى الملابس والمظاهر الظريفة، أما الأسلحة فيجب أن تبحث عنها بنفسك في مباني الجزيرة فببساطة يمكن أن تكون محظوظاً بعثورك على أقوى الأسلحة من البداية أو قد تواجه

بداية متعثرة من ناحية العتاد، وبشكل عام فإن أسلحة هذه اللعبة متنوعة تضم ألأحدث انتاجا في العالم الواقعي بالاضافة الى الألغام و المتفجرات[1].

Thaqfny.com اطلع عليه يوم 06/03/2022

3ألعاب أخرى بدون انترنت: هي ممتعة و تساعد الكثير على قضاء وقت الفراغ و عدم الملل أو الزهق؛ و منها نذكر معظم الألعاب التي تعمل بدون نت و التي هي أكثر استخداما

Subway surfers :هذه اللعبة منذ نزولها على بلاي و هي تحقق أرقام قياسية سواء من ناحية عدد التحميلات الذي تعدي المليار تحميل علي متجر بلاي و لكنها تستحق بجدارة بفضل الجرافيك المميز.
مميزات اللعبة :

تمتاز اللعبة بالجرافيك الممتازة و العالي

أصوات التأثيرات الممتازة و الاهتزاز عند الاصطدام بالقطارات.

الموسيقى المميزة التي تبدأ منذ بدأ اللعبة.

وجود مساحات كبيرة للعب .

ألوان اللعبة المشعبة، سهولة اللعب و دعم اللمس المتعدد.

تعدد المستويات الخاصة باللعبة[1] .

عدم وجود وقت لكي لا يوقف لك متعة اللعب

لعبة تلبيس البنات : ينبغي ان نعرف أن الأطفال يتعلمون بسرعة حول العالم و في مختلف المجالات و أحيانا أنهم لا يريدون أن يطيعوا أي أحد من الكبار ، لديهم الرغبة دائما في الدفاع عن استقلالها.
خصوصا أن الفتيات قد ترفض بعض الطلبات من الآباء و الامهات ، مع مرور الوقت في العاب تلبيس بنات، إذ كانت تعلم طرق طهي الطعام بطريقة ما، أو تجهيز ملابسها و الخروج (و الترفية ، على سبيل المثال)

. مميزات هذه اللعبة :حقيقة العاب تلبيس البنات تهدف عادة إلى تطوير أي مهارات حيث ان مصممي ألعاب بنات تلبيس يعلمون بلطف السيدات الشابات الاشياء الاساسية التي يحتاجونها في الحياة إذ كانت اللعبة هي مبنية اساسا عمليا على إعداد الأطباق التي تبين جميع المكونات و سلسلة من الاجراءات و بالمثل هذا الترفية يمكن أن نفهم كيفية استعادة النظام في الداخل أو كيفية اللباس لقضاء عطلة عيد الميلاد .لا يمكننا ان نقول أن ألعاب تلبيس بنات فقط وجدت من أجل المتعة و الترفية و القضاء على وقت الفراغ فحسب كلا و إن كنا متفقين أنها تضفى الكثير و الكثير من البهجة و السعادة و السرور إلا أن لها دورا كبيرا في ثقل المهارات الابداعية لدى الفتيات.

لعبة مجانية تماما، و لا تتطلب منك دفع أي رسوم مقابل استخدامك للملابس و غير ذلك.يمكنك اللعب دون تواصل الانترنت، و تجد جميع مميزات اللعبة متاحة الاستخدام.

[1] Mobilesacademey.com اطلع عليه يوم 05/06/2022

Girlsgamesbanat.blogspot.com اطلع عليه يوم 07/06/2022

تمنح لديك الاختيار في ازالة بعض الملحقات و وضعها بالكامل .تضم اللعبة صوت موسيقى هادئ العاب الذكاء وفوائدها : بالنسبة إلى الأطفال، فإنَّ اللعب له أهميةً كبيرةً في تطور فكرهم وبنائهم الجسماني والنفسي بطريقةٍ صحيحةٍ وسليمة، وسوف نورد فيما يلي أهم فوائد ألعاب الذكاء للأطفال: تساعد هذه الألعاب على تطوير مهارة حل المشكلاتوهي تفيد في تنمية الذكاء لدى الطفل بشكل كبير من حيث قدرته على حل المشكلات التي تعترضه، وترتكز ألعاب الذكاء جميعها تقريباً على قاسم مشترك؛ وهو أن يجد الأطفال أنفسهم في مأزق ووضعٍ افتراضي صعب يحتاج إلى حلول، لكي يحاولوا تجاوز هذه الصعوبة والقدرة على إنهاء المرحلة والانتقال إلى مرحلة متقدمة وأكثر صعوبة، ومحاولة الفوز أخيراً في النهاية، وبهذه العملية يبدأ الطفل بتعلُّم مهارة حل المشكلات والالتفاف حولها بذكاء وحنكة، وطبعاً ستفيده هذه الألعاب مستقبلاً وتعينه على ما سيلاقيه في حياته الواقعيةتمرين وتقوية الذاكرةفمن مميزات ألعاب الذكاء أنَّها تساعد على بناء الذاكرة البصرية والسمعية والمحسوسة عند الأطفال؛ وذلك عن طريق ألعاب عدة تُنمِّي كل واحدة منها مهارة متعلقة فيما يخص الذاكرة، وفي نهاية الأمر فإنَّ الإكثار من هذه الألعاب ينشط الذاكرة ويبنيها عند الطفل بشكلٍ جيدٍ جداً وملحوظ

تساعد على تطوير التركيز :تستند ألعاب الذكاء إلى تطوير مستوى التركيز عند الأطفال عندما يلعبون تلك الألعاب، وهذا التطور ينتقل إلى تركيزه في نواحي الحياة كلها مثل التعلُّم وقدرة الحفظ والتحدث والتحليل والتركيب والتقييم وسواها من المهام التي تتطلب درجة عالية من التركيز

تطوير معرفة الأنماط :في الألعاب، يجب التركيز في الكثير من العناصر الهامة التي تساهم في تحسين الذكاء وتطوير مستواه عند الأطفال، ومن أهمها معرفة الأنماط والمقدرة على التفريق بينها، والانتباه إلى الفوارق والتباين بين الحجوم والمقاسات والتفصيلات الصغيرة التي تساعد الطفل على أن يصبح سريع البديهة

تحسين التعرُّف إلى المكان :من خلال الألعاب الواقعية التي يلعبها الطفل، تتحسن قدرته على معرفة المكان المحيط به وسبر أغواره، وتتحسن قدرته على معرفة العناصر التي تحيط به، والتفصيلات الصغيرة التي سيستخدمها في محيطه الواقعي[1]

Www-annajah-net.cdn.ampproject.org اطلع عليه يوم 08/06/2022

تطوير المعرفة البصرية :من خلال الألعاب التي تساعد الدماغ على تعزيز المهارات الإدراكية المتعلقة بالنظر، والمقدرة على تصنيف الأشياء والتفاصيل واستيعابها بسرعة، ومعرفة كيف سيتعامل معها بطريقةٍ صحيحةٍ.

كيف نختار ألعاباً تناسب الأطفال؟ لكي نختار الألعاب المناسبة للأطفال يجب الالتزام بهذه النصائح والانتباه إليها كي تكون ذات فائدة وهي :

التعلم :تُنمِّي ألعاب الذكاء مهارة المعرفة عند الأطفال، كما أنَّها تساعدهم على تحفيز نشاطهم التفكيري؛ إذ إنَّه عندما يمارس الأطفال ألعاب الذكاء، فهم يمارسون في الوقت نفسه مهارة القراءة ومهارة التنسيق بين العينين واليدين والتسلسل والإدراك البصري، كما يستفيدون أيضاً من مهارة التفاعل والتنبيه المعرفي

التحدي :ألعاب الذكاء لها فائدة عظيمة، فهي تعطي لكل لاعب كمية من الأحجيات بالتدرج من الأسهل إلى الأصعب؛ حيث يزيد التحدي ويربح كل لاعب المزيد من الخبرة ويستمتع بنجاحه، من خلال الوصول إلى الدرجات المتقدمة في اللعب

البساطة :لكل لعبة أساسياتها في اللعب، فيجب أن تكون الموضوعات واضحة للجميع، ويجب أن تكون الألعاب في البداية بدرجة من السهولة؛ حيث يستطيع أي شخص معرفة كيف سيلعب، وتعليم كمية من المهارات لكل المشتركين

متعددة الأجيال :من المفترض أن تكون ألعاب الذكاء شاملة؛ حيث تلبي رغبات الأهل والأطفال معاً، ويجب أن يستمتع جميع الأطراف في اللعب، فيكون الاهتمام والاستمرار بها سمة مشتركة

الإضحاك :من أساسيات اللعبة الجيدة، وجود المرح وخلق الضحكة؛ إذ يجب أن تكون ممارسة ألعاب الذكاء طريق الضحك الجميل، وهي ملهمٌ أساسيٌّ لإيجاد المزيد من تقدير الذات وتخفيف العصبية والمساعدة على دعم اللاعبين جميعهم، ومن الواجب احترام المشاعر وتقدير الطباع المختلفة

الخيال :ألعاب الذكاء تُنشِّط المخيلة، وهي تساعد كثيراً على الخروج من ضغط الدراسة والأعمال[1]

[1]نفس المرجع السابق اطلع عليه يوم 08/06/2022

الروتينية، واللعب بها يعزز ممارسة اللغة بين اللاعبين خلال اللعبة، ويدفع الأطفال إلى التحدُّث فيما بينهم عن تجاربهم

التفرد :يجب أن تكون الألعاب مختلفة عن بعضها بعضاً، وتوفر كل لعبة منها كمية من النشاطات التي تتيح تجربة فريدة وتستحق الاهتمام، تتناسب مع تكاليف اللعبة، ويجب أن تكون نشاطاً محبوباً يريد جميع الأطفال إعادة القيام به

القيمة :يجب أن تمنح كل لعبة حدثاً ممتعاً لكل طفل، سواءً كان يلعب بمفرده أم مع المجموعة، ويجب أن يكون الجميع مستمتعين، ويرغبون في إكمال اللعبة، ويتشوَّقون دوماً إلى إعادة اللعبة في أقرب فرصة ممكنة

.الجودة :من المفترض أن تكون اللعبة مصنوعة من مواد أولية ممتازة؛ حيث تبقى مع مرور الوقت، وتتحمل الاستخدام المتكرر، ويجب أن تكون أجزاء اللعبة خاضعة لمعايير خاصة ومتينة التصميم

قابلية التطبيق :يجب أن تخضع ألعاب الذكاء إلى الكثير من الاختبارات والتجارب المختلفة؛ وذلك قبل طرحها للاستخدام في الأسواق[1]

[1] نفس المرجع السابق اطلع عليه يوم 08/06/2022

خلاصة الفصل :

من خلال هذا الفصل توصلنا إلى أن الألعاب الإلكترونية حقيقية واقعية واسعة الإنتشار بين مختلف افراد المجتمع على اختلاف اجناسهم و أعمارهم خاصة فئة الشباب و المراهقين، ، و هي الفئة الأكثر إقبالا على مثل هذه الألعاب قد تصل إلى درجة الإدمان عليها، و كذلك الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا على مختلف أعمارهم و الألعاب الإلكترونية عن طرق الهواتف النقالة، و الذي أصبح جزءا لا يتجزأ من ثقافة هذه الألفية.

الفصل الثاني سلوك التلميذ و تحصيله الدراسي

تمهيد

المبحث الأول مضاهر تاثيرات الإدمان على الألعاب الالكترونية على التوافق النفسي للأطفال

المبحث الثاني ماهية التحصيل الدراسي

المبحث الثالث الألعاب الالكترونية و علاقتها بالتحصيل الدراسي

خلاصة الفصل

الفصل الثاني :سلوك التلميذ و تحصيله الدراسي

تمهيد :

يعتبر التحصيل الدراسي من اهم الموضوعات التربوية التي شغلت كثيرا من الباحثين، لذا فقد اختلفت الرؤى في مفهوم التحصيل الدراسي نظرا لإرتباطه بكثير من المتغيرات بعضها متغيرات معرفية وبعضها انفعالية والدافعية، و لأهميته في نجاح الطالب ومتابعة مسيرته التعليمية والتحقيق توافقه النفسي في البيت والمدرسه، ولقد ارتبط التحصيل الدراسي بمفهوم التعلم المدرسي ارتباطا وثيقا إلا أن التعلم المدرسي أكثر شمولا، فهو يشير الى التغيرات في الأداء تحت ظروف التدريب والممارسة في المدرسة كما تتمثل في إكتساب المعلومات والمهارات وطرق التفكير وتغيير الاتجاهات والقيم والتعديل أساليب التوافق ، ويشمل النواتج المرغوبة وغير المرغوبة ، أما التحصيل الدراسي فهو أكثر إتصالا بالنواتج المرغوبة للتعلم أو الأهداف التربوية. وفي هذا الفصل سوف نتطرق إلى إلى مظاهر التأثيرات على إدمان الألعاب الإلكترونية على توافق النفسي للأطفال، وما هية التحصيل الدراسي وذلك من خلال مختلف التعريفات التي استخلصها الباحثون في هذا المجال بما فيها من الأهمية والعوامل المؤثره فيها، كما سنعطي لمحة عن الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي من خلال انتشارها عبر الهواتف الذكيه واستخدام التلميذ لها.

المبحث الاول :مظاهر تاثيرات الإدمان على الألعاب الالكترونية على توافق النفسي للأطفال

الاثار النفسية للألعاب الالكترونية :يعد التوافق النفسي العام دليل على الصحة النفسية للذات الفردية في تفاعلها مع المؤثرات الخارجية، وهو مرتبط بمدى وأهدافنا وا . فسوء التوافق في الحقيقة ينتج عن، قدرتنا على التكيف والانسجام والتقبل لما لدينا (ما هو متاح) مكانية تحقيقها عجز الفرد على تحقيق أهدافه كلها أو البعض منها، مما يشعره بالانزعاج وعدم الر ضا، فيدفع به نحو البحث عما بإمكانه أن يشعره بالطمأنينة والرضا. وقد يكون السبيل لذلك هو الغرق في عالم افتراضي يحقق له اشباعاته وينسيه همومه في هروب مما يزعجه ويقلقه..، ليدمن عليه تدريجيا فيتعزز عند كل عقبة تواجهه. والطفل ليس بمنأى عن هذا الواقع .إن الطفل بنية كلية متكاملة نفس جسدية اجتماعية، ووجود أي مشكلة على مستوى بنية من هذه البنيات، يحدث خللا واضطرابا على مستوى الكل، ليغرق في عالم الانترنت عامة وعالم ألعاب الفيديو خاصة. ونحن نعلم أن ما يدركه الطفل يعتمد كلية على ما يجذب انتباهه: .مما لا شك فيه؛ أن لاستخدام الأنترنت تأثيرات كثيرة في السلوك الاجتماعي الطفل بحيث

-يضعف الروابط الأسرية؛ فيبعد الطفل عن الجو العائلي وتكاد تنعدم الحوارات والأحاديث المتبادلة ضمن افراد العائلة

يبعده عن الانشطة الثقافية والرياضية

يخسر الطفل الكثير من العلاقات الاجتماعية و سبل تفاعله مع محيطه وبيئته

يميل إلى الانعزال عن محيطه العائلي ليضع نفسه في مجتمع وهمي، ما يؤثر سلبا على طرائق التواصل عنده

يشوه الصورة الاخلاقية والاجتماعية للطفل عن طرق مشاهدة ضرب، ونمط اجتماعي مخالف للعادات والاعراف الاجتماعية التي تنطلق اساسا من معايير اخلاقية ثابتة

يؤدي إلى الوحدة والانفراد والميل إلى التوحد من خلال عدم الكشف عن النوايا أو الأسرار، وعدم النقاش أو التعبير عن الراي

يتأثر بثقافات غريبة وينجذب إلى عاداتها .وفي هذا السياق يقول الدكتور عبد الجواد فطاير في كتابه" الإدمان": "أرى الناس مشدودين للشبكة أقل اهتماما بالانخراط أو الانسجام مع من حولهم في الحياة، فهم أقل اهتماما بذويهم وجيرانهم وزملائهم في العمل، وأكثر تعلقا بتلك الالة. ووجدت أن هناك من يهتم ويقضي وقتا أمام الشبكة أكثر مما يهتم أو يعتني بإصلاح علاقة متوترة بينه وبين آخر مهم في حياته. أجد أننا نفقد الإحساس بالزمان والمكان، حيث ننفصل عن واقعنا الاجتماعي أحيانا أرى أن التفاعل الاجتماعي هو بمثابة الاكسجين للعقلولعل المشكلة أخف وطأة وتأثيرا بالنسبة لفئة الكبار
مقارنةبالصغار؛ حيث أن مستوى إدراكهم لمحتوى ما يتلقونه عبر الانتر نت والأهم عبر العاب الفيديو منخفض. [1]

[1]مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية -جامعة الشهيد حمة لخضر- الوادي العدد29 ،جوان 2019 ص ص(7 -18

فهم يقضون ساعات بين ألعابهم الرقمية؛ في اقتصاص من هذا، وقتل لذاك والقفز على ذلك في حركات خارقة، بألوان زاهية وجذابة و موسيقى حماسية، تزيد من درجة الانسجام والإدمان عليها. كما قد لا يكتف البعض من هؤلاء الأطفال بمتابعة اللعبة عبر اللوح الذكي، بل تتحول إلى ممارسات حقيقية.إن هذه ألعاب الفيديو أضحت بمثابة مدرسة يتزود من خلالها المتعلم (الطفل) بأرقى الفنون القتالية والحيل الاجرامية....وتدريجيا يتدرب عليها خاصة في حال وجود المحفزات والمعززات للإتيان بالأفعال العنيفة التي تلقاها في مدرسته الرقمية. وفي هذا السياق يعتبر كلارك هل نما يجب أن يكون التكرار مصحوبا أن التكرار لا يعتبر كافيا للتعلم وا بحالات تعزيزوأيضا بندورا (نظرية التعلم بالملاحظة) وهو صاحب نظرية "التعلم بالملاحظة والادراك المعرفي وعمليات التنظيم الذاتي". و تدور هذه النظرية حول مناقشة عمليات التعلم بالملاحظة، أي كيف يتعلم الإنسان الاستجابات الجديدة من خلال ملاحظة الآخرين (ألعاب الفيديو قائمة على أساس تسويق تجاري من خلال صورة جذابة وصوت يتناسب والموقف 15 :المرئي). وهنا لابد من التركيز حول القضايا الرئيسية في مجال التعلم بالملاحظة وهي

-اكتساب الاستجابات الجديدة

- .العوامل المؤثرة على الطبيعة الانتقائية للتعلم بالملاحظة

- .العوامل الدافعية المحددة للجوانب الانتقائية في الاداء القائم على المحاكاة.ولا يفوتنا أن ننوه إلى أن تم انشاء علم متخصص يبحث في موضوع الألعاب الفيديو، وهو علم (لودولوجي)، والذي أكد 16 حقيقتين هما:

-إن ألعاب الفيديو تحولت من مجرد وسيلة ثانوية إلى ظاهرة أساسية في حياة البشر، وعلى أساس ذلك استحقت أن يكون لها علم خاص بها

- .إن ألعاب الفيديو صارت مصدر تأثير فاعل في المجتمع، فلا بد من تأسيس علم يبحث في طبيعة التأثير لاستثمار فوائده و معالجة اضراره.عموما فيما يلي نذكر بعض التأثيرات السلبية لألعاب الفيديو على التوافق النفسي للأطفال[1]

[1]جلة الدراسات والبحوث الاجتماعية -جامعة الشهيد حمة لخضر- الوادي العدد29 ،جوان 2019 ص ص(7 -18

الخوف :في بعض الاحيان يكابد الطفل ضروبا من مشاعر الخوف، وانعدام الامن النفسي وهي ذات اثر فعال في تكوين عقد نفسية. ومن الاسباب الرئيسية في تكوين مشاعر الخوف والاضطراب ما يلي:
افتقار الطفل إلى عطف احد والديه

التعاسة و الشقاء العائلي

محاباة طفل في الاسرة، و ايثاره بالحظوة و التدليل مما يؤدي إلى تنامي الغيرة بينهم.فبعض هذه الألعاب يروج إلى فكرة الخوف من الإسلام. وعلى سبيل المثال نجد لعبة(Duty Of Call ، (Cell Splinter، حيث تشرع هذه الألعاب نشر القوات الامريكية حول العالم من أجل القضاء على الإرهابيين، حيث تشير إلى جماعة إرهابية من العرب ...تسعى إلى تدمير أمريكا في وقت محدد، مما يدفع بوكالة الدفاع الامريكية إلى تعيين فريق دفاعي متخصص...من أجل القضاء عليها

القلق :يعد المرض العصبي كمظهر من مظاهر سوق التوافق النفسي، فينتج بسبب عدم القدرة على الاشباع النفسي. يحتاج كل أنسان نفسيا لمطالب نفسية أساسية، تؤمن له حياته، وتعطيه الاطمئنان على السلوك اليومي في الحياة. فكل إنسان يحتاج للتقدير، للتقدير الذاتي الذي يعطيه الإحساس بأهميته، كما لتقدير الغير له. فكل واحد يريد أن يحب، و أن يكون محبوبا. فالحب المتبادل يعطي يشبع النفس ويربط الفرد بمجتمعه....والانسان يهتم بتحقيق أهدافه في الحياة. فمتى شعر بوجود معطلات تقف في طريقه سيطر عليه القلق، واحس بعدم اشباع ذاته، وقد ترتبط أهداف الإنسان بالتعليم والظروف الاقتصادية، وحالته الصحية والامكانات التي له والتي تحيط بهإن المتابع للطفل وهو يمارس ألعاب الفيديو، يجد أنه يتفاعل معها بكل حماسة وانفعالية ومزاجية نحو أحداث اللعبة، كأنها واقعية فيندمج معها، فيصرخ ويتحاور ويتفاعل جسديا في دلالات عن قلقهم من الخسارة[1].

[1]مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية -جامعة الشهيد حمة لخضر- الوادي العدد29 ،جوان 2019 ص ص(7 -18

العنف الواقعي و الافتراضي :يعد العنف أو السلوك العدواني من المخاطر الحقيقية الناتجة عن إدمان ألعاب الفيديو، فالطفل يكون في حالة هياج وانفعال دائمين مع انغماس واستغراق مع أحداث اللعبة، فنجده يشتم هذا ويقذف ذاك، و تتعالى أصواته في توجيه المقاتل (اضربه، اقتله، اقفز، مت..) كأنه يمارسها حقيقة. لتغمره السعادة في حالة فوزه، كما يشعر بالاستياء عند الخسارة. فنجده يتعرض لهذا الموقف مرارا وتكرارا، فتزداد الاستجابة العدوانية لديه شدة.لقد توصلت الدراسة التي اعدها الباحثة مريم قويدر إلى أن لألعاب الفيديو تأثيرا على سلوك الأطفال، فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، غير مدرك لمدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين. فهم يستهلكون كل ما يصنع من ألعاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون إلى تكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية خاصة في البلدان العربية. فتتنامي السلوكات العدوانية لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله بميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية ...كما أن هذه الممارسات المستمرة لهذا النوع من الألعاب، تبعد الطفل في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك الطرق التقليدية، مما يجعله شخص غير متوازن في حياته[1].

[1] المرجع السابق نفسه

الاثار الاجتماعية :العزلة الاجتماعية :لقد أكدت نتائج دراسة مريم قويدر إلى أن ألعاب الفيديو تجعلالطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على وفي ذات السياق أكدت نتائج الدراسة التي أعدها 27 النفس، مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي" ..ماجد محمد الزيودي" على أن الأولياء يعانون من سهر الأطفال في ممارسة الألعاب، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، واستحواذها على وقت وعقول الاطفال، مما يولد مشكلات أسرية كثيرة، أهمها ضعف التواصل الاسري بين 28 أفراد الاسرة، وبروز الأنانية .وفي ذات السياق أشارت هالة حماد (استشارية الطب النفسي للأطفال والمراهقين) إلى أن لنوعية ألعاب الفيديو تأثيرا على التكوين النفسي للأطفال منها: الخواف (الفوبيا)، السلوك العدواني، الوسواس والنوم المضطرب وضعف الثقة في النفس والقلق الانطواء والمزج بين الواقع والخيال. أما من الناحية الاجتماعية السلوكية فهي تؤدي إلى الانفصال عن المحيط الاجتماعي وعدم التعاون مع الزملاء والغيرة و الشك في سلوك الاخرين، وضعف الشخصية أثناء محاورة الاخرين .فنجد أن العزوف أو الافتقار إلى مهارة الدخول في مواقف تفاعل إيجابي مع الآخرين يمثل أحد العناصر الرئيسية في 29 الاكتئاب. ومن ثم يجد المكتئب بسبب عزوفه وافتقاده لمهارة المبادرة في تكوين علاقات اجتماعية ناجحة وفعالة – أمامه فرصا محدودة نحو تكوين وتعزيز مهاراته الاجتماعية في التبادل ومجالات ضئيلة لاكتساب الخبرة الكافية لتعميق علاقاته بالآخرين. مما يؤدي بدوره إلى مشكلة إضافية عندما يضطر إلى الدخول في التفاعلات الاجتماعية المجدودة المتاحة له. إذ سيواجه بسبب قصوره وفقر مهاراته الاجتماعية لكثير من الخبرات غير السارة التي تدفعه لمزيد من العزلة و 30الانزواء و تزايد احساسه بالكآبة

- الانتحار :لقد أصبحت ظاهرة الانتحار في المجتمع الجزائري مشكلة حقيقية، تستوجب التوقف عندها بهدف التعرف على العوامل والمسببات الدافعة نحوها، وبخاصة أنها تستهدف فئة الشباب والمراهقين وحتى الأطفال. ولعل الظاهرة التي برزت في الآونة الأخيرة والمتمثلة في إقدام عدد من المراهقين على الانتحار أو محاولة الانتحار، وذلك بعد اتباع تعليمات لعبة الفيديو "الحوت الازرق". وفي خضم تنامي عدد المنتحرين تنبه الأولياء إلى ضرورة مراقبة أبنائهم أثناء اللعب (ألعاب الفيديو)، مخافة إقدامهم على تحميلها وبالتالي الانتحار. فلقد تم تسجيل تماني (8 (ضحايا بالجزائر حسب المصادر الإعلامية إلى [1]

[1]مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية -جامعة الشهيد حمة لخضر- الوادي العدد29 ،جوان 2019 ص ص(7 -18

غاية 10 جانفي 2018 ،فتم العثور على ضحايا لعبة الحوت الازرق من خلال شنق أنفسهم، وذلك بعد رسم الحوت على أحد الأيدي. فالمتمعن في أعمار ضحايا هذه اللعبة؛ يجد أن البعض منهم أطفالا (محمد الامين، عبد المؤمن يبلغان 9 سنوات)، وأخرون في بداية المراهقة إن جاز ذلك (هيثم، عبد الرحمن يبلغان 11 سنة 31 (ومراهقون(أيمن 14 سنة، بلال، العمري يبلغان15 سنة، فيروز 18 سنة)[1]

[1] نفس المرجع السابق

الاثار التربوية :

-اهمال الدراسة :لقد أكدت نتائج الدراسة التي أجرتها مرح مؤيد حسن إلى أن لألعاب الفيديو بعض السلبيات التي تترك أثرها على اللاعبين، ومن أبرزها التبذير المالي في شراء الاجهزة وألعاب الفيديو وا سية، وتعارض أفكار الألعاب ِ همال الواجبات المدر .المعروضة مع تعاليم ديننا وتقاليد مجتمعنا : كما اسفرت الدراسة التي أجراها الباحث عباس سبتي على نتائج هامة نوردها كالآتي

إن ممارسة اللعب من ثلاث ساعات فأكثر باليوم الواحد بنسبة (5.35 - %) عدم رضى الوالدين بانشغال الأولاد باللعب على حساب الدراسة والاستذكار بنسبة (3.56 - %) انشغال الطلبة بالحديث عن ألعاب الفيديو بالمدرسة، بدل الحديث بشئون الدراسة(1.78 - %) .سرحان الطلبة والتفكير بهذه الألعاب وهم بالصف الدراسي بنسبة (3.35 - %) .تأجيل حل الواجبات المنزلية من اجل ممارسة هذه الألعاب بنسبة (48 - %).تفضيل ممارسة الألعاب على عملية المراجعة والاستذكار بنسبة (49 - %) . انخفاض درجات المواد الدراسية بسبب ممارسة هذه الألعاب بنسبة (2.51 - %) .تفضيل اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي بنسبة (1.63 - %) .الاضطرار إلى أخذ الدروس الخصوصية بسبب انخفاض المستوى التعليمي للطلبة (1.41%)[1] .

[1] المرجع السابق نفسه

المبحث الثاني :ماهي التحصيل الدراسي

التطور التاريخي لقياس التحصيل الد ارسي:إن إج ارءات قياس التحصيل الد ارسي مرت تاريخيا بعدة م ارحل ،فكانت ولادتها في الولايات المتحدة الأمريكية على يد ريس RICE حيث اعد أول اختبار تحصيلي في عام 1985 لقياس قدرة تلاميذ المدارس الابتدائية على الهجاء، وكان الاختبار يتألف من 50 كلمة وقد طبقه على أكثر من 16000تلميذ في الصفوف من ال اربع إلى الثامن ، ولان هذا الاختبار جاءت نتائجه متباينة ، فقد قام ريس بإعداد اختبارين آخرين في الهجاء حيث يتأكد من أن النتائج تأتي حصيلة للفروق الحقيقية بين التلاميذ في مجال القدرة على التهجي أكثر من أنها مجرد نتائج عينة من الكلمات، وقد أكد ريس أيضا بجانب ذلك اختبا ار تحصيليا في الحساب واللغة الانجليزية، وبذلك قد يكون ريس قد وضع حجر الأساس لبناء الاختبا ارت التحصيلية 1فيما بعد، ويعتبر بحق الأب الحقيقي لاختبا ارت التحصيل في أمريكا . وفي العقد الثاني من القرن العشرين ت ازيد عدد الاختبا ارت زيادة ملحوظة، فظهرت بطارية ستانفورد التحصيلية للمرحلة في عام 1923 ،ثم ظهرت بطارية اختبار ايوا للمحتوى الد ارسي للمرحلة الثانوية في عام 1925 ،ومنذ دلك التاريخ ظهرت مئات الاختبا ارت التحصيلية في الولايات المتحدة الأمريكية وفي الأربعينيات من القرن العشرين بدأت حركة لبناء الاختبا ارت من مجال الموضوعات الصغيرة المتخصصة إلى مجالات اكبر في محتوى كمجال الد ارسات الإنسانية ، ومجال العلوم الطبيعية بالإضافة إلى تحول الاهتمام إلى تقويم المها ارت الد ارسية، والفهم والاستيعاب لدى الطلبة بدلا من التركيز على تذكير الحقائق العلمية بذاتها. وفي السبعينات من القرن العشرين تحول مركز الاهتمام في الاختبا ارت التحصيلية إلى بناء اختبا ارت مقننة كيفت وفق كتب مدرسية مقررة معينة، وقد أصبح ذلك شائعا في سلسلة كتب الق ارءة المقررة، بالرغم من أن البداية كانت في مجال الرياضيات، وفي تلك الفترة أيضا برز الاهتمام في إعداد اختبا ارت محكميه 2المرجع واختبا ارت التشخيص . إن الاختبا ارت التحصيلية ! هي اختبا ارت مقننة يستعملها المعلم لقياس قدرة التلميذ، فهي من الأشياء اللازمة في قياس التحصيل الد ارسي للتلاميذ وقدرة استيعابه للمناهج الد ارسية التي تقدمها أو تضعها الو ازرة المعنية[1].

[1] محمد بكر نوفل، فريال محمد أبو عواد: علم النفس التربوي، ط1 ،دار المسيرة، عمان-الأردن، 2011 ،ص399

قاسم علي ص ارف:القياس والتقويم في التربية والتعليم، دط ،دار الكتاب الحديث، 2002 ،ص،ص 211،212

أهمية التحصيل الدراسي :

التحصيل الدراسي أهمية كبيرة في العملية التعليميه التربوية إذ إنه يعد من أهم مخرجات التعليم التي يسعى اليها الدالسون . ويعتبر التحصيل الدراسي من المجالات الهامة التي حظيت باهتمام الآباء والمربين باعتباره أحد الأهداف التربوية التي تسعى إلى تزويد الفرد بالعلوم والمعارف التي تنمي مداركة وتفسح المجال لشخصيته لتنمو نموا صحيحا ، والواقع أن تلك الأهداف التي يسعى إليها النظام التعليمي تتعدى إلى ما هو أبعد من ذلك ، فالمدرسة أو الجامعة هي المسؤولة الأولى عن إحداث التماسك الاجتماعي بين أبناء الشعب ودفع عمليه التقدم للأمام وهي المسؤولة عن غرس القيم الإيجابية وعن تربية الشعوب بالمسؤولية لدى الأفراد

سيكولوجية التعليم بين النظرية والتطبيق:يساعد التحصيل الدراسي في الحصول على معلومات وصفيه تبين مدى ما حصل التلاميذ بطريقة مباشرة من محتوى المادة الدراسي، كما يهدف للوصول إلى المعلومات التي من شأنها إعطاء المؤثر عن ترتيب الطلاب في الخبرة بالنسبة للمجموعة

البيئة الإجتماعية :بفصل المدرسة و علاقتها بالدافع المعرفي و التحصيل الدراسي لدى عينة من التلميذات بالمرحلة الإبتدائية .(التحصيل الدراسي يشبع حاجة من الحاجات النفسية التي يسعى إليها الدارسون، و في حاله عدم إشباع هذه الحاجة فإنها تؤدي إلى شعور الطالب بالإحباط الذي ينتج عنه استجابات عدوانية من قبل التلميذ قد تؤدي إلى اضطراب النظام المدرسي).

تكمن أهمية التحصيل الدراسي في العملية التعليمية في كونه يعالج كمعيار لقياس مدى كفاءة العملية التعليمية ومدى كفاءتها في تنمية مختلف المواهب والقدرات المتوفرة في المجتمع مما يمهد للاستغلال هذه القدراتالعوامل الأسرية المؤثرة على التحصيل الدراسي للطالبات في المرحلة الجامعية ، دراسة ميدانية على طالبات كلية الآداب ، تكمن أهمية التحصيل الدراسي وأهمية التنبؤ به بأنها من أهم المشكلات التي يوليها العاملون في ميدان التربية و التعليم و علم النفس اهتماما كبيرا ، كما يهتم بها الآباء و الأمهات على اعتبار أننا في مجتمع يعطي قدرا كبيرا من الاهتمام بالتحصيل الدراسي والنجاح فيه، لذلك نجد الأسرة والمؤسسات التعليمية يعملون سويا للوصول بعملية التحصيل الدراسي إلى أقصى حد ممكن حتى يتمكن كل طالب من اجتياز مراحل التعليم المختلفة) .كما تسهم معرفة المستوى التحصيل في توجيه العملية التربوية والصنع قراراتها المتنوعة ، التربوية والنفسية والاجتماعية مما يمكن المعلم و الأسرة والإدارة التعليمية من تحقيق مستوى دراسي أعلى لطلابها،و من الاستجابة لحاجات التلاميذ التربوية والنفسية بما يتوافق مع قدراتهم وخصائصهم الشخصية والاجتماعية.ويعد التحصيل الدراسي من الحاجات الشخصية التي يسهم النجاح والتفوق فيه في زيادة تقبل الفرد لذاته وبالتالي في إحداث التوافق النفسي له ، ويرتبط بالتعليم الذي يشمل على كافة التغيرات التي تحدث في الأداء وتضم الجوانب التحصيلية المختلفة التي يصل إليها الفرد تحت ظروف الممارسة والتدريب[1]) .

[1]دار النهضة العربية ، بيروت، 1983 م ص (122).
القياس والتقويم في التربية والتعليم ، دار العلوم، الرياض 1401ه ص167 : غانم العبيدي وحنان الحبوري

شروط التحصيل الدراسي :من الشروط التي تساهم في عملية التحصيل الد ارسي ما يلي :

النضج : يعرف النضج بأنه عملية تطوير ونمو داخلي يتتابع بشكل معين منذ بدء الحياة، وذلك باتجاه الخلية الذكرية بالأنثوية، ولا دخل للفرد فيها، وتشمل هذه العمليات تغيى ارت فيزيولوجية وتشريحية وكذلك تغى ارت عقلية، وهي ضرورة سابقة لاكتساب أي خبرة، أو تعلم شيء معين، فالنضج شرط أساسي فهو يضع للحدود والإطار التكويني النظري، الذي يكون للممارسة أثرها لكي يحدث التعلم.
الممارسة والتكوار : أن تكوار عمل معين يسهل تعديله وتنظيمه عند الشخص المتعلم، فتكوار وظيفة عدة مرات يكسبها نوعا من الثبوت والنمو والاستقرار من الشخص المتعلم فالممارسة تسير نوعا من الآلية وبالتالي تساعده على أداء الأعمال بطريقة سريعة ودقيقة، فالتكوار و الممارسة عامل من 1 العوامل التي تساعد على التعلم الدقيق

الطريقة الجزئية والكلية : لقد أثبتت الد ارسات أن الطريقة الكلية أفضل من الجزئية،حتى يكون الم ارد تعليمه سهل وقصير وكلما كان الموضوع المراد تعلمه متسلسلا تسلسلا منطقيا، كلما سهل تعليمه بالطريقة الكلية من الموضوعات المكونة من أجزاء الرابطة بينها مثل عملية الإد ارك

النشاط الذاتي : فهو السبيل الأمثل لاكتساب المها ارت والخب ارت والمعلومات التي يحصل عليها الفرد عن طريق جهده ونشاطه الذاتي، يكون اكبر ثبوتا ورسوخا، أما التعلم القائم على التلقين والسرد من جانب الطالب فهو نوع سيء

التدريب الموزع : ويقصد به التدريب الذي يقوم به على فت ارت متباعدة تتخللها فترات من الراحة، ولقد وجد أن التدريب المركز يؤدي إلى التعب والملل كما أن ما يتعلمه الفرد بالطريقة المركزة يكون عرضة للنسيان وذلك لان فت ارت ال ارحة التي تتخلل فت ارت التدريب الموزع تؤدي إلى تثبيت ما يتعلمه

التوجيه والإرشاد : فالتحصيل القائم على أسس التوجيه والإرشاد، أفضل من غيره الذي لا يستفيد من إرشاد الطالب، فالإرشاد يؤدي إلى حدوث التعلم بجهد اقل وفي مدة زمنية اقصر، كما لو كان التعلم دون إرشاد وتوجيه

معرفة المتعلم النتائج لما تعلمه بصفة مستمرة : لقد أثبتت التجربة أن ممارسة المتعلم معرفة النتائج تؤدي إلى حدوث التعلم الجيد فمعرفة المتعلم بمقدارهما أحرزه من نجاح أول ماهو عليه من تقصير يدفعه ذلك إلى مزيد من الجهد للمحافظة على مستواه إذا كان حسنا والالتحاق بغيره إذا كان مقصرا، فمعرفة المتعلم بنتائج تحصيله تجعله يعمل على مبا ارة نفسه ومبا ارة زملائه فيسعى دائما الى أن يحث نفسه وان يتفوق على زملائه[1]

[1] احمد جويدة: علاقة مستوى الطموح بالتحصيل الد ارسي لدى تلاميذ المتوسطة بمركز التعليم و التكوين عن بعد، رسالة 1 ماجستير،غير منشورة ، جامعة مولود معمري،تيزي وزو، 2015،ص،ص،47،48
المرجع نفسه ص 49

المبحث الثالث :الألعاب الالكترونية و علاقتها بالتحصيل الدراسي

انتشار الألعاب الالكترونية :مما لاشك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار مايسمى بالألعاب الالكترونية وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فان الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للالكترونيات المصورة، والطفل الج ازئري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواء نحو ممارسة تلك الألعاب خاصة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لان 1الضغط عليه من طرف الوالدين عالي جدا . إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر في العالم هذا النوع من التجهى ازت الالكترونية للج ازئر،لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر زمن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الج ازئر هي في الأصل قادمة من بميناء دبي بالإما ارت العربية المتحد، إذ قام بعض التجار باستى اردها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فان أفضل مصدر للاستى ارد هي الأسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسع ار بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالض ارئب لاعتقادهم أنها ح ارم، كما أنها كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلايستيشن . وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر الج ازئر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك العاب تأتينا من تايلاندا وهونغ كونغ وماليزيا إلى الدول الأسيوية وفرنسا و اسبانيا بالنسبة الدول الاروبية . والجدير بالذكر إن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة سوني ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الج ازئريين بدل من ش اراء النسخة الأصلية.إن الحديث عن الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية ليس جديدا، في نظر المختصين في تكنولوجيا الإعلام والاتصال، كون الظاهرة سبق وانتشر صيتها في العديد من الدول، وأطلق التقنيون على مروجيها[1]بأنهم وحوش الكترونية يتمتعون بدقة في اختيار مضامين هذا اللعب عن طريق الشبكة العنكبوتية ويعرفون جيدا اصطياد ضحاياهم البشرية، وتدخل الظاهرة ضمن فئة الحرب الالكترونية التي يبشرها قراصنة وهواة

[1] مريم قويدر: مرجع سبق ذكره، ص152

-أمين علام: الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 05 ،من22اكتوبر إلى 29تكتوبر 2006 ،ص13

التقنية على شبكة الانترنيت ويضيف ذات المتحدث أنها تحمل في ب ارمجها وخططها مايسمى بالترويج التكنولوجي للحرب الافت ارضية

استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية: إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسمة السمع ودقته وتطور إد اركه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم وا المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته.د ارك الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها .فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقاته بالعالم من حوله تختلف، لذلك يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من است ارتيجيات التلقي واليات اشتغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاوي وأخر متمرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال المعرفية والإد اركية وخب ارت كل منهم 2 . والألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر التلميذ بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب على التلميذ.

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الالكترونية يرسم للطفل واقعا افت ارضيا لايمد بصلة لواقعه الحقيقي، مما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

إن خطاب المعلوماتية تقف و ارءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد من المتلقين الأطفال، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغ ارئزهم مستغلة مواضع[1]

---

m .dz-seyassi al، وحوش بشرية تهدد الب ارءة في الج ازئر اطلع عليه يوم–03/06/2022
فاطمة همال : مرجع سبق ذكره، ص133

الضعف والحاجة والنقص والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم، وذلك من خلال صناعة مشهديه تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتشويق والإغ ارء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغ اربة والخيال اللامحدود.وتشير الد ارسات العلمية أن ما يت اروح بين 75 و 85 % من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والتلميذ الج ازئري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة .حيث أن ما يقدم على الشاشة الهاتف الذكي من صور رموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال 1إصدار الأحكام . في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الالكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الالكترونية، حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية و الواقعية للتلميذ الج ازئري، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بم ارقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب، فالمجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد الغير مكتوبة بحيث ينشط– في مرحلة الطفولة- الجزء الأيمن للدماغ بشكل اكبر من الأيسر وذلك نتيجة لاختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينها تفسى ار لتفضيل الأطفال في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها[1].

[1] فاطمة همال : مرجع سبق ذكره، ص133

اثار الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي :

من بين الانتقادات الأكثر شيوعا من استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية أنها تزيح الأنشطة الأخرى التي يعتقد أنها تكون أكثر فائدة مثل اللعب في الهواء الطلق، وأداء الواجبات المدرسية، والق ارءة والترفيه، كما أكدت مجموعة من الد ارسات بأن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية مابين استخدام الطفل للألعاب الالكترونية وتدني مستوى التحصيل الد ارسي، حيث يرى الأستاذ يعقوب البلوشي أن مثل هذه الألعاب تشكل خطورة كبيرة على الأطفال، في حالة عدم م ارقبة الآباء والأمهات لهم، لان أكثر هذه الألعاب دموية لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى من يمارسها من الأطفال، وحتى الم ارهقين نظ ار لوجود الكثير من هذه الألعاب التي تتميز بالعنف ورغبة من يمارسها في محاولة تطبيق ما يشاهده في اللعبة على أرض الواقع، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الالكترونية أنها تؤدي إلى ضعف المستويألتحصيلي الأكاديمي عند الأطفال والم ارهقين الذين يمارسونها بشكل مستمر، لأنهم يسهرون لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقظون متأخرين عن الدوام المدرسي وحتى إن ذهبوا إلى المدرسة يكونون غير قادرين على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضط ارب في القدرة على الفهم والتحصيل الأكاديمي الجيد ، بل يصل بهم الأمر إلى النوم في الصف. أما الأستاذ حازم الصاوي فيرى أنه يجب على الوالدين تحديد وقت معين يوميا أو أسبوعيا لأبنائهم لممارسة هذه الألعاب ويجب عليهم أيضا م ارقبتهم والجلوس معهم، حتى لا يشعر الطفل أنه بمفرده ويكون عرضة لأي شخص مجهول يشترك معه في اللعبة، ليسيطر على أفكاره لافتا أن مثل هذه الألعاب لها أض ارر صحية تتمثل في حدوث إجهاد للإبصار والعين بسبب الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال والم ارهقون في ممارسة هذه الألعاب وكل هذا يؤدي إلى الشعور بالصداع والإجهاد البدني بالإضافة إلى أن انبعاثات الأشعة الصادرة عن هذه الألعاب تصيب من يمارسها بضعف شديد في الإبصار على المدى 1البعيد، وذلك حسب العديد من الد ارسات التي أجريت في هذا الشأن . إن الألعاب الالكترونية وسيلة تربوية تنافس الوسائل الأخرى، فهي تؤثر على النمو الذهني والاجتماعي والحركي كما تؤثر أيضا على التحصيل الد ارسي للتلميذ [1]

[1]-فاطمة همال: مرجع سبق ذكره ،ص 137

خلاصة الفصل :

مما سبق نستنتج أن التحصيل الدراسي يقاس بتقدير نتائج التلميذ ومعرفة مستوياتهم ، وذلك من خلال الاختبارات التحصيلية لمعرفة درجة الإتقان لأداء مختلف المهارات كذلك مقارنة التلاميذ بزملائهم ومدى وجود الفروق بينهم ، وتقويمهم بما يتناسب مع قدراتهم وميولاتهم، فهو يعتبرالمعيار الوحيد الذي يحدد المستوى التعليمي للتلميذ ، إلا أنه في بعض الأحيان يتأثر ببعض المتغيرات كالتكنولوجيات الحديثة والمثال على ذلك استخدام الألعاب الإلكترونية التي يكون لها تأثير سلبي على تحصيله الدراسي

الاطار التطبيقي

تمهيد :

يتضمنهذاالفصلالجانبالتطبيقيللدراسةحيثقمنامنخلالهبعرضمفصللنتائج

الملاحظاتالتيتمتمع53مبحوثحسبالعينةالعامةوتمتحليلهاعلىذلكالأساسثم

تطرقنالعرضمنخلالشبكةالملاحظةل الذكور و أخرى للإناثل ممارستهم ل الألعاب الالكترونية مع تحصيلهم الدراسي والتيحظيتمامدى ادمانهم عليها و كيفية ،حيثقمنابملاحظةكلمايحدث داخل القسم و في اللعبة

وجمعالمعلوماتوتحليلهاواستخراجأهمالنتائجالمتوصلعليهامنهذهالدراسة،وهذاماسنتداولخلالهذاالفصل

شبكةالملاحظة :

تحديدفترةالملاحظة :

لقدتمتشبكةالملاحظةعبرالقسموتطبيقالعابالفيديو /ببجي/فريفايروبالأخصالدخولمعهمفياللعبةوملاحظةأوقاتدخولهمللعبةوفيالقسمكيفيةدخولهملهااثناءالدراسةحيثامتدتالفترةالزمنيةفيتصفحهامدة17 يوماكاملاحتىفيأيامنهايةالأسبوعمن

حيثكانتتتضمنعددمنتلاميذالسنةالثالثةمتوسطوكانعددالمبحوثينالتيلاحظتهم53

تلميذمبحوثامختلطبين 25 اناثو 28 ذكوروم نهحصرناقائمةمصغرةبتلكالمجموعاتنوردهافي التالي:

لعبة فري فاير

لعبة ببجي

ألعاب أخرى بدون انترنت

شبكة ملاحظة :جداولتوضح شبكة الملاحظة ل الذكور ل قسمي السنة الثالثة م 1و السنة الثالثة م 2 شبكة ملاحظة خاصة ب مستوى التحصيل الدراسي مع استخدام العاب الفيديو اي مقارنة نتائج الدراسة بتلاميذ الذين يستخدمون الألعاب مع التلاميذ الذين لا يستخدمون الألعاب الإلكترونية

ذكر / السن	امتلاك هاتف	استخدامه في القسم اثناء الدرس	استخدام لعبة ببجي	استخدام لعبة فري فاير	ألعاب أخرى بدون أنترنت	المستوى الدراسي
14	نعم	لا لان اولياءه لايسمحونله باحضاره للمدرسة	لا يفضل هذه اللعبة	نعم لكن ليس بشكل كثير	لايفضلها	معدل من 10الى 11
15	نعم	نعم تقريبا من حين الى اخر	نعم	استخدامه بكثرة	لايفضلها	معدل من8الى 9
13	لالكنه يسخدم هاتف امه	لا	نعم يوميا لكن في ليل لمدة ساعة	لا	لا يفضلها	معدل من13 الى 12
14	نعم	في وقت الاسترتحة فقط	لا	بشكل معقول	نعم	معدل 10 دائما
14	لا	لا	لا	لا	نعم لديه ميول الى العاب الذكاء	معدل من14الى 15
13	نعم	لا لا يفضل جلبه الى المدرسة	لا	لا	نعم يفضل هذه الالعاب	12 معدل
16	نعم	نعم يجلس في الوراء و يقوم باللعب في وقت الدرس	نعم انه مدمن عليها و هو من يقود مجوعة اللعبة	يدخل اليها يوميا	نعم أيضا له ميول لهذه الألعاب	معدل من 7الى8 معيد اكثر من مرة

16	نعم	نعم نفس الجلوس في الخلف و اللعب اثناء الدرس	نعم تقريبا جميع الأوقات	لديه ادمان على هذه اللعبة	لا	7 معدل من الى 8 معيد اكثر من مرة
14	نعم	لا يحب جلبه الى المدرسة	لا يفضلها	لا يحب استخدامها	نعم لديه ميول الى هذه الالعاب	معدل من15 الى 17
14	لاغير مسموح له من قبل الاولياء اقتناء عاتف	لا	لايمارسها	أحيانا مرة في عطلة نهاية الاسبوع	نعم كثيرا	معدل من13 الى 14
15	نعم	نعملكن لا يسخدمه في القسم	نعم يوميا في الليل	لا	لا	معدل 10دائما
16	نعم	نعم دائما في القسم	بشكل جنوني أي جميع الاوقات	نعم يوميا	لا	6معدل هو من لتلاميذ اللامبالات بالدراسة
14	نعم	نعم ليس دائما	نعم يوميا	لا	نعم احيانا	معدل 9
14	نعم	لا غير مسموح له جلبها	لا	نعم ثلاث مرات في الاسبوع	لا	معدل 10 الى11
15	لا اولياءه لايريدون شراء هاتف لع	لا	لا يفضلها	نعم مرة في اليوم	نعم بشكل قليل	معدل 12
14	نعم	لا يحب جلبه الى	لا	بشكل منتظم	نعم	معدل 13

		المدرسة				
14	نعم	لا غير مسموح له جلبه	لا	لا	نعم في أوقات فراغه	معدل 12
15	لا	لا	نعم بشكل قليل	نعم مرة في الاسبوع	لا	معدل 11
16	نعم	نعم عند نهاية الحصص	نعم يوميا	نعم جميع الأوقات	لا	معدل 8معيد أكثر من مرة
14	نعم	نعم ليس كثيرا	لا	نعم يوميا	لا	معدل 10
13	نعملكن يسخدمه لرؤية الوقت	لا	لا	لا	نعم كثيرا	معدل 16
14	نعم	نعم ليس دائما	لا	نعم يوميا	لا	معدل 9
14	نعم	لا يسمح له جلبه	نعم بشكل منتظم	لا	نعم كثيرا	معدل 12
15	لالكن يسخدم لوح الكتروني	لا	نعم مرة في اليوم	لا	لا	معدل 10
14	نعم	لا يستخدمه في القسم	لا يفضلها	نعم مرة في نهاية الاسبوع	لا	معدل 14
14	نعم	لا بجلب معه الهاتف الى القسم	نعم ليس كثيرا	اسبوعيا	لا	معدل 12
14	نعم	نعم مرة اثناء الدرس	لا	نعم يوميا	نعم قليلا	معدل9

14	نعم	لا يفضل جلبه الى المدرسة	لا يفضلها	نعم لكن من الفضول ليتعرف ما في داخلها فقط	لا	17معدل

اهم النتائج المتوصل إليها :

من خلال تحليل النتائج وجدنا ان :

التلاميذ الذين لهم هواتف و يقومون بجلبها الى المدرسة و ستخدمونها اثناء الدرس لديهم نتائج من ضعيف الى دون المتوسط

التلاميذ الذين اولياءهم يمنعونهم من استخدام الهاتف في المدرسة التلاميذ و لايمارسون الألعاب الالكترونية لديهم مستوى تحصيل دراسي جيد الى ممتاز

التلاميذ يفضلون لعبة فري فاير عن ببجي و هم اكثر مشاغبة في القسم و أقل استعاب ل الدرس

الفئة التي تستخدم العاب اخرى مثل العاب الذكاء و العاب اخرى نتائجهم مقبول الى جيدة و هم اكثر هدوء في القسم

الفئة التي ليس لديها هاتف و هي دائما تحت الرقابة الابوية هم ذوي نتائج ممتازة

التلاميذ الذين يمارسون الألعاب و لكن في أيام عطلة الأسبوع لديهم مستوى دراسي جيد

التلاميذ المعيدون و التي تتراوح أعمارهم من 15الى 17هم تلاميذ لا مبالات بالدرس و دائما يشوشون في القسم

تقريبا اغلبية الذكور يملكون هواتف ذكية

شبكة الملاحظة :جداول توضح شبكة الملاحظة ل اناث ل قسمي السنة الثالثة م1 و السنة الثالثة م 2 خاصة ب مستوى التحصيل الدراسي مع استخدام العاب الفيديو اي مقارنة نتائج الدراسة بين تلميذات يستخدمن الألعاب مع التلميذات اللواتي لا يستخدمن لألعاب الإلكترونية

اناث / السن	وجود هاتف	استخدامه في القسم	لعبة ببجي	لعبة فري فاير	ألعاب أخرى بدون أنترنت	المعدل الدراسي
14	لا ممنوع من طرف الاولياء	لا	لا تفضل هذه الألعاب	لا تفضل هذه الألعاب	تلعبها كثيرا	من13 الى 14
14	لا يوجد لكن تستخدم هاتف الام	لا	تلعب لكن ل الدردشة فقط	لا تفضلها	تلعب تلبيس بنات فقط	من 11 الى 12
14	نعم	لا يسمح لها احضاره من قبل الاولياء	لا تفضلها	تلعب مرة في الأسبوع	نعم انواع كثيرة من هذه الالعاب	من 10 الى 11
13	لا لكن تستخدم لوح الكتروني	لا	نعم يوميا	لا تفضلها	نعم خاصة العاب خاصة بالبنات	من 9 الى 10
14	نعم	من حين الى آخر	عم لكن تدخل ل اللعبة من الفضول فقط	لا تفضلها	لا تفضل هذه الالعاب	من 13 الى 14
14	لا يسمح لها والديها بامتلاك هاتف	لا	لا تلعبها	لا تلعبها	تفضل هذه الألعاب كثيرا	من 15 الى 16
14	نعم	نستخدمه كثيرا في القسم	يوميا في الليل خاصة	لا تفضلها	لا تفضلها	من 8 الى 9

15	نعم	دائما في أوقات متعددة	لا تفضلها	يوميا	كثيرا	من 9 الى 10
13	لا تملك لكن تستخدم هاتف اختها	لا	لا تلعبها	لا تلعبها	تلعب العاب الذكاء كثيرا	من 15 الى 17
14	لا تملك	لا	لا تفضلها	لا تفضلها	العاب تلبيس بنات خاصة	من 13 الى 14
14	لا تمتلك هات ف	لا	نعم احيانا	لا تحبها	تستخدم العاب متعددة	من 11الى 12
14	لا تمتلك لكنها نستخدم كمبيوتر	لا	يوميا و نستخدمه ل الدردشة خاصة	لا تفضلها	تستخدمها	من 9 الى 10
14	نعم يوجد	احيانا	لا تستخدمه	لا تستخدمه	لا يوجد	من 12 الى 13
14	لا يوجد	لا	لا تلعبها	لا تلعبها	في أوقات الفراغ	من 16الى18
14	نعم تمتلك	لا يسمح لها جلبه الى المدرسة	في ايام عطلة الاسبوع	لا تلعبه	لا تفضلها	من 11 الى 12
13	نعم تمتلك	في أوقات كثيرة أثناء الدرس	لا تفضله كثيرا	يوميا	لا تفضلها	من 8الى 9

14	لا تملك	لا	لا تفضلها	تدخل إليها لمعرفة ما يحدث فقط	نعم كثيرا	من 11 الى 12
14	نعم تملك	لا تجلبه الى المدرسة	احيانا	تدخل إليها لمعرفة ما يحدث فقط	نعم كثيرا	من 11 الى 12
14	نعم تملك	لا تجلبه الى المدرسة	احيانا	لا تفضلها	لا تلعبها	13الى 14
15	لا تملك	لا	يوميا	مرات قليلة	احيانا	من 10 الى 11
14	لا تملك	لا	لا تفضلها	يوميا	لا تلعبها	من 12 الى 13
16	نعم تملك	لا يسمح لها بجلبه للمدرسة	مرتين في الأسبوع	لا تلعبها	دائما	من 11 الى 12
14	لا تملك لنها تملك لوح الكتروني	لا	لا يسمح لها استخدام هذه الألعاب	لا يسمح لها استخدام هذه الألعاب	تلعبها خصوصا العاب بنات	من 17 الى 18
14	لا اولياءها لا يسمحون لها	لا	لا تلعبها	لا تلعبها	كثيرا	من 14 الى 15
13	نعم	جميع الأوقات	تلعبها لدرجة الادمان	لا تفضلها	احيانا	من 8 الى 9

تحليل اهم النتائج المتوصل عليها :

اهم النتائج المتوصل عليها

: فئة التي تمتلك هاتف ذكي قليلة بالنسبة ل الذكور

تقريبا جميع الاناث يخضعون لرقابة ابوية من إستعمال الهاتف و الألعاب

مستوى التحصيل الدراسي التلميذات اللواتي يلعبن الألعاب الإلكترونية بصفة كبيرة من متوسط الى ضعيف قليلا

الاناث يميلون الى العاب بدون انترنت كتلبيس بنات و العاب الذكاء لا يفضلن الألعاب الحربية التلميذات اللواتي يلعبن يدخلون الدردشة او بدافع الفصول

فئة قليلة من الاناث لديها ادمان على هذه الالعاب

لا حظنا ان تقريبا كل الفئات على الرغم من انها تمارس الألعاب الإلكترونية لديها مستوى تحصيل دراسي حسن المستوى الدراسي للإناث عال جدا على مستوى التحصيل للذكور

شبكة الملاحظة :

جدوال توضح شبكة الملاحظة الخاصة بتلاميذ السنة الثالثة متوسط لكل مايحدث في القسم السنة الثالثة م 1و م 2 و في تطبيق الألعاب الالكترونية ل ببجي و فري فاير ل 17 يوم حيث كل يوم قسمناه على الفجوج الأول

و هنا نجد كل ما لاحظته اثناء عملية المشاركة الالكترونية

التاريخ	في قسم السنة الثالثة فوج الأول و الثاني	لعبة ببجي و فري فاير
اليوم الاول	كان هاذا يوم الأحد لاحظنا ان تقريبا جميع التلاميذ تتابع الدرس الا 5 ذكور يجلسون في الاخير اغلبهم يخرجون الهواتف من تحت الطاولة و يشرعون في اللعب و هناك 2 اناث ايضا واحدة تلعب لعبة صابواي و	قمنا بفتح تطبيقات الألعاب و المراقبة تقريبا جميع الاوقات في فترة الدراسة دخل ذكر واحد لعب جولة واحدة مع صديقه و خرج اما الفترة المسائية دخل 4 تلاميذ من الساعة السادسة مساءا الى غاية الحادية عشر مساءا لم يتوقفو و من ثم انظمت اليهم بنتان و عندما

	اخرى تشاهد فلم	دخلت معهم في المباراة لاحظنا انهم يستعملون مصطلحات غريبة و كلمات عنف و شتم اما البنت كانت لا تتكلم تلعب فقط
اليوم الثاني	كان يوم الإثنين لاحظنا ان تلميذ قام بمنادات زميله ا خرجو الهاتف و نادو بنت معهم و شرعو في اللعب أثناء الدرس و لاحظنا بنتين يجلسون بجانب بعظهما يلعبان لعبة تلبيس و يأخذن آراء بعضهم حول الملابس ل اللعبة اما فئة اخرى اذهب الهاتف مرة الى مرة و لكن لثواني معدودة من اناث و ذكور	لم يدخل اي تلميذ أثناء الدرس لكن في الفترة المسائية دخلت 4 بنات و كانو يضحكون و يقومون بتلبيس شخصياتهم في اللعبة ملابس جميلة و التباهي بها و في اللعبة لاحظت انهم يلعبون بطريقة سلمية لا يستعملن العنف كثيرا و خرجو من اللعبة على الساعة التاسعة ليلا
اليوم الثالث	كان يوم الثلاثاء لاحظنا ان معضم التلاميذ الذين يملكون هواتف يستعلونها و يدخلون في الألعاب أثناء الدرس و ينظرون الى الوقت و يسألون عنه و بينهم همس و ضحك لانهم لا يدرسون	أثناء الدرس رأينا 3 ذكور دخلو اللعبة و شرعو في اللعب و لكن من دون ان يفعلو خاصية الكلام يلعبون فقط و في آخر الدرس التحقت بهم بنت في الفترة المسائية التقى تقريبا جيمع اللاعبين والاعبات و شكلو مجموعة كبيرة تحت

	في المساء	قيادة ذكر من المعيدين و ذو تحصيل دراسي ضعيف و بدأو ب الكلام و الضحك و من السخرية على بعظهم البعض و بعدها حدث شجار و دخلو و بداو في قتل بعضهم البعض في اللعبة ثم خرجوا جميعم متخاصمين
اليوم الرابع	كان هذا يوم الاربعاء و لم يدرسو بسبب إظراب الأساتذة	منذ الصباح جميع االتلاميذ الذين يستخدمون هذه اللعبة لم يخرجو منها و كان اغلبهم اناث
اليوم الخامس	كان يوم الخميس في الفترة الصباحية كان تقريبا جميع التلاميذ مركزون في الدرس و لا يوجد تلميذ يستخدم الهاتف اما الفترة المسائية تقريبا 10 التلاميذ الذين يستخدمون الألعاب جلسو في أواخر الصفوف و شرعو في اللعب مع بعضهم عبر هواتفهم و كانو من اناث و ذكور و لا يبالون ماذا يقول الاستاذ	لاحظنا أثناء الدرس دخول تلميذ واحد فقط لهذه اللعبة اما الفترة المسائية دخل 3 ذكور و بنت لكن لم يلعبو لفترة طويلة
اليوم السادس	كان يوم الجمعة لا توجد دراسة	من الفترة الصباحية حتى المسائية لاحظنا انهم قظو جميع يومهم في هذه

		اللعبة و كانت الاناث اكثر من الذكور لا حظنا تلميذان يلعبان لوحدها لا ينظمون الى المجموعة
اليوم السابع	كان يوم السبت لا توجد دراسة	دخل 3 ذكور لفترات متطعة و قصيرة و بنت لعبت مدة نصف ساعة في الليل
اليوم الثامن	كان يوم الأحد لاحظنا ان تلاميذ لو يستخدمو الهاتف بكثرة أثناء الدرس الا تلميذ واحد و كان من المعيدين و المشاغبين و تلميذتان لكن لفترة قصيرة	لم يدخل اي تلميذ في الفترة الصباحية اما الفترة المسائية دخل إثنان اناث و لعدة دقائق و خرجو و في الليل ذكر واحد لعبة جولة لوحده و خرج
اليوم التاسع	كان يوم الإثنين كان لديهم فروض فلاحظنا فور انتهائهم يعطون الورقة ل الاستاذ و يشرعون ل اللعب اناث و ذكور لا يحترمون الزملاء الذين لو ينهوا فرضهم و الفئة المشاغبة هي من كانت تنظم جولات	لم يدخل اي تلميذ في الفترة الصباحية اما الفترة المسائية دخلت بنتان و ذكر لعبوا مع بعضهم لمدة ساعتين و خرجوا

	اللعب و لما الاناث كانو 4 يلعبون تلبيس بنات و يلبسو الشخصية اللعب الثياب حسب ذوقهم و الثياب التي يحلمون بها	
اليوم العاشر	كان يوم الثلاثاء قامو ب فرضين و كالمعتاد الاسراع في انهاء الفرض و اعطاء الورقة ل الاستاذ دون قرائتها حتى و الشروع في اللعب	لم يدخل اي تلميذ ل اللعبة في فترة الدراسة حتى الساعة التاسعة مساءا دخلت بنت و ذكر لعب كل واحد لوحده لمدة ساعة
اليوم الحادي عشر	كان يوم الاربعاء لم يستخدمو الهواتف بسبب الاستاذة الذي يدرسونهم لانهم اساتذة متشددين معه و لا يسمحون بذلك و اذا احد استخد الهاتف يقومون بأخذه	لم يدخل اي تلميذ الى اللعبة حتى المساء دخل بنت و ولد لعبو ل مدة ساعتين
تايوم الثاني عشر	كان يوم الخميس كانت الدروس تمضي بصفة عادية الى غاية نهاية الفترة الصباحية بدأ تلميذان باللعب مع بعضهما ب الهاتف و تلميذة دخلت معهم و تلميذة اخرى تلعب لعبة كلمات متقاطعة	دخل تلميذان و بنت لمدة 15 دقيقة لعبو مع بعضهم اما الفترة المسائية دخل جميع التلاميذ و التلميذات الذين يستخدمون هذه اللعبة و بداو في اللعب حتى ساعات متأخرة من الليل

اليوم الثالث عشر	يوم الجمعة لا توجد دراسة	لم يدخل اي احد في الصباح حتى فترة مابعد الزوال دخلو 5 ذكور و 6 اناث الى غاية الخامسة مساءا خرجو الاناث و إستمروا الذكور حتي الليل
اليوم الرابع عشر	يوم السبت لا توجد دراسة	في الفترة الصباحية لم يدخل اي تلميذ و لكن ابتداء من الواحد بعد الزوال بدأو باللعب دون انقطاع من ذكور و اناث
اليوم الخامس عشر	كان يوم الأحد و لم يدرسو بسبب ذهابهم الى المركز الصحي لاخذ اللقاح	في الفترة الصباحية دخل ذكر الى اللعبة و لم يتوقف الى غاية انتهاء مدة الدراسة و بنت تدخل لدقيقة و تخرج و لكن لا تلعب تدخل ل المشاهدة اما الفترة المسائية لم يدخل اي تلميذ الى غاية التاسعة مساءا دخلت بنتان
اليوم السادس عشر	يوم الإثنين لاحظنا بعض 3 ذكور منذ بداية الدرس لم يتكرو الهاتف الدقيقة امضو تقريبا جميع أوقات الدرس في اللعب و تلميذة تتابع الدرس لخمس دقائق و تلعب دقيقتان 6تلاميذ آخرون من ذكور و اناث من حين الى يذهبون الى الهاتف ل التسلية	لم يدخل اي احد في الصباح حتى فترة مابعد الزوال دخلو 5 ذكور و 6 اناث الى غاية الخامسة مساءا خرجو الاناث و إستمروا الذكور حتي الليل

اليوم السابع عشر	يوم الثلاثاء كان جميع التلاميذ مركزون مع الدرس لان الاستاذة قالت لهم أنه سوف يكون عليه اسئلة في الامتحان إستمر ذلك التركيز الى غاية الساعة قبل الاخير فشرع نفس التلاميذ الذين دائما مكانهم مع الاخير و في اللعب	م يدخل اي تلميذ الى في فترة الدراسة الى غاية المساء دخلو 4 بنات و ذكر و لعبو مع بعضهم و تبادلو الحديث المزحات

تحليل اهم النتائج المتوصل عليها :

اهم النتائج المتوصل عليها :ومن خالل تلك الالعاب التي قمنا باختيارها لاحظنا أن طبيعة المشتركين أو المتفاعلين كانت تختلف من أحد إلى آخر بحيث أن الألعاب كانت تجسد شخصية اخرى للتلميذ و كانت مكان لممراسة العنف و تطبيق خيال عيش تجارب و مغامرات افتراضية و للتعبير عن ذاتهم والدردشة بالصوت و حتى إستعمال مصطلحات خاصة بهم لا يفهمها الا اللاعبين. ومن هنا لقد حددنا طبيعة المتفاعلين كالآتي:

- ✓ هناك تلاميذ يستخدمون لعبة ببجي و هم اصدقاء في اللعبة لكن ضمن مجموعات و المجموعة الخاصة بهم لديها قائد هو من ينظم جولات اللعب و بدخلون اربع اشخاص في جولة واحدة اي ينقسمون تحت فرق كل فرقة من اربع اشخاص
- ✓ هناك لاعبين من يفضلو الدخول بمفرده او اللعب مع اشخاص اجانب اي عشوائي و لا يحبون الدخول مع فريقهم بمعنى أن هذه الفئة تفضل العزلة و لاحظناهم انهم هم التلاميذ الذين يتعرظون ل التنمر .
- ✓ هناك تلاميذ دائرة اهتماماتهم حول المتعة و الدردشة فقط.

- ✓ هناك من يهتم الالبسة الجميلة التي يشترونها و يحصلون عليها من خلال اتمام مهمات صعبة ل التباهي بها فقط.
- ✓ ايضا يوجد من يفضل اللعب بطريقة سليمة ولا يقضي أوقات كثيرة فيها و هذه الفئة لاحظنا ان تحصيلهم الدراسي احسن من التلاميذ الذين ذكرناهم سابقا.
- ✓ نجد بعض من التلاميذ يهخلون ل استكشاف ما يوجد او بدافع الفصول و هذه الفئة كان معظمها اناث هناك من يقضون تقريبا كل اوقاتهم داخل اللعبة و لاحظنا ان معظمهم التلاميذ المعيدون و ذوي تحصيل دراسي ضعيف.
- ✓ هناك تلاميذ و هم بعدد قليل لهم هوس رهيب حتى في حياتهم اليومية حيث انهم يستخدمون مصطلحات اللعبة في الكلام و لهم رجفة خفيفة في يدهم و اهتزاز في الارجل تهدا في حين يبداون في اللعب.

ملاحظة : كل ما يحدث في القسم و في حسابات الألعاب تم تحليلها في الجداول السابقة، بحيث اعتمدنا على القراءة الدقيقة والتصنيف العام وكتابة أوقات الدخول ل الألعاب في القسم و في المنزل و كتابة جميع ما يحصل داخلها

-لاحظنا ان اغلب لاعبين ببجي كانو اناث و ذلك لما تحتويها من البسة البنات و شخصيات بنات جميلة.

-البنات لا يستخدن العنف كثيرا داخل اللعبة يملن الى الدردشة اكثر.

-الذكور يقضون أوقات اكثر من الاناث في الألعاب اكثر.

-الذكور يستعملون العنف كثيرا و حتى الشجار كثير بينهم داخل اللعبة احيانا يصل الشجار الحياة الواقعية.

-لعبة فري فاير هي اكثر لعبة يميل إليها التلاميذ

النتائج العامة ل الدراسة :

منخلالالفرضيةالأولىالتيمفادهاأنالألعابالإلكترونيةالحربيةهيالأكثر استخداما من

قبلالمراهقينتبيّنلنافيضوءتحليلناللمعطياتالمدرجةفيالجداولالسابقةمايلي:

-

يتبيّنلناالمبحوثينيفضلونممارسةالألعابالإلكترونيةالحربيةبالدرجةالأولىوهذامايدلعلىأنّالمبحوثينيفضلونهذها لألعابلأنهميجدونفيهامتنفسامنضغوطاتالدّراسةوغيرها.

-يتبيّنلنامنخلالالجداول السابقةأنّالمبحوثينيستخدمونالألعابالإلكترونيةبدرجةكبيرةوذلكبنسبةكبيرة وهذامايدلعلىأنّالمبحوثينيخصصونوقتا
طويلالاستخداماالألعابالإلكترونيةوهوالأمر الذيتسببفيتراجعمستوىالتحصيلالدراسيلديهمنتيجةلإهمالالدروس والواجباتالمدرسية كما
تبينلناأنّالهاتفالنقالالذكيجاءفيالمرتبةالأولىمنبينالوسائلالأخرىالتييفضلالمبحوثيناستخدامهالممارسةالألعابالإل كترونية .

منخلالنتائجالفرضيةالثانيةوالتيمفادهاأنّهناكعلاقةارتباطيةبينمدّةاستخدام

التلاميذ للألعابالإلكترونيةوتدنيدرجةتحصيلهمالدراسيتبينفيضوءتحليلناللمعطياتالمدرجة

فيالجداولالسابقةمايلي:

تبيّنلناأنّالنسبةالأكبرمنالمبحوثينالمستخدمينللألعابالإلكترونيةمتحصلينعلى علامات ضعيفة وهذامايفسراستخدامهمللألعابالإلكترونيةعلىحسابالدراسةوالذيتسببفيتدنيدرجات

تحصيلهمالدراسي.

-

تبينلناأنّعددالأكبرمنالتلاميذمتحصلينعلىدرجاتمتدنيةهمالأكثر استخداما لهذهالألعابوذلكلمدةتتراوحمابينساعةإ لىثلاثساعاتفياليوملممارسةالألعابالإلكترونيةوهذايوضحانجذابهمإلىالألعابالإلكترونيةوذلكمنخلالالمزاياالتيت حتويهاهذهالألعابحيثتعطيهمالحريةللتحكمفيالأبطالوهذامايخيللهمبأنهمأبطالحقيقيينإذيدفعهمالاستمرارفيمما

رسةهذهالألعابلساعاتطويلةوهومايتسببفيتدنيدرجاتتحصلهمالدّراسيبحيثأنّاولمدّةممارسةهذهالألعابتؤّديإلىتدن يفيدرجاتتحصيلهمالدراسي.

-تبيّنلناأنّالنسبةالأكبرمنالمبحوثينتدنتدرجاتتحصيلهمالدراسيبعداستخدامهمللألعابالإلكترونيةبنسبة كبيرة وهذامايوضحأنوجودتراجعملحوظفيدرجاتتحصيلهمالدّراسيوهذايعودللاستخدامالغيرالعقلانيللألعاب

منخلالالفرضيةالثالثةوالتيمفادها :يؤثراستخداماالألعابالإلكترونيةبشكلسلبيعلى

التحصيلالدّراسيللمراهقين.

يتبيّنلنامنخلالتحليلناللمعطياتالواردةفيالجداولالسابقةمايلي:

-يتبيّنلناأنّالتلاميذالذينيستخدمونالألعابالإلكترونيةداخلالمؤسسةالتربويةبعدد

كبير ،وهذامايوضحلناانشغالهمبهاحتىفيوقتالدراسةوهوالأمرالذييؤثرسلباعلىتحصيلهمالدراسي

-

يتبينلناأنّالنسبةالأكبرمنالمبحوثينيفضلونالقيامبنشاطالألعابالإلكترونيةفيأوقاتالفراغوذلكوهومايفسّرلناأنّأغلب التلاميذيميلونإلىممارسةالألعابالإلكترونيةعلىحسابمراجعةالدروسومطالعةالكتبوهذامايعكسبالسلبعلىتحصيل همالدراسي.

-منخلالالجداولالسابقة

يتبينلناأنّالنسبةالأكبرمنالمبحوثينيفضلوناستخداماالألعابالإلكترونيةعلىعمليةاستذكارالدروسوذلكبنسبةكبيرة، وذلكراجعإلىكونالألعابالإلكترونيةأصبحتبمثابةملجأيرجعإليهالمراهقينبغرضالتهربمنالالتزاماتالمدرسةوهذا ماأدّىإلىتراجعمستواهمالدّراسي.

الخاتمة

تناولت الد ارسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديثة المتمثل في اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الد ارسي للتلميذ، من خلال اجراء دراسة اثنوغرافية لتلاميذ السنة الثالثة متوسطة عبد المومن غالي، حيث يمكن القول أن الألعاب الالكترونية وسيلة جديدة وحديثة للعب حيث أصبحت تتيح للطفل فرص للتعلم والاكتشاف والمغامرة، لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة، كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول الأطفال وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها ، لان اللعب عند الأطفال كان مقتصرا فقط على الألعاب التقليدية التي تمارس في الشارع أو المنزل أو المدرسة مع الأصدقاء ، لكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم أتاح للطفل وسائط تكنولوجية متعددة تمكنه من خلالها الاستخدام والانجذاب نحو العاب جديدة تسمى بالألعاب الالكترونية وتخليه عن الألعاب التقليدية لكن من جانب آخر لها تأثيرات جانبية خاصة على التحصيل الد ارسي ل التلميذ بسبب الإفراط في استخدامها، حيث حاولنا ان نلم بالموضوع من عدة جوانب باعتبار الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية الوسيلة الأكثر استخداما من طرف التلميذ، حيث يعتبره أغلب أفراد العينة أن الألعاب الالكترونية هي وسيلة للتسلية والترفيه بالدرجة الأولى كونها وسيلة حديثة للعب، ومن خلال إجراء الد ارسة الاثنوغرافية للعينة المختارة من تلاميذ السنة الثالثة متوسط استطعت أن الخص إلى أن الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الد ارسي للتلميذ من خلال النتائج العامة للتساؤلات ، لان الألعاب الالكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى التلميذ لملئ أوقات فراغه باعتبارها مصدر للتسلية والترفيه ، لكن الاستخدام المفرط لها والإدمان عليها يؤدي إلى أثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الأبوية و انعدام الوعي بالأضرار الناجمة عن الإفراط في استخدامها.

الملاحق

قائمة المصادر و المراجع :

أولا : الكتب

1. أحمدسليمالحمصيوآخرون،الرافدمعجمالناشئةاللغوي،المؤسسةالحديثةللكتابللنشروالتوزيع،لبنان،
2. محمدمحمودالحيلة:الألعاب،ط2 ،دارالمسيرةللنشر،عمان، 2007
3. عمراحمدمختار: معجماللغةالعربيةالمعاصرالمجلد2 ،ط1 ،عالمالكتب،القاهرة، 2008
4. فضيلدليو : تاريخوسائلالاعلام،ط 3 ،قطابالفكر، 2007
5. أسامهسميرحسين : ثورهالحاسوبوالاتصالات،ط 1 ،الجناديهللنشروالتوزيع،عمان، 2011
6. عبيرشفيقالرحباني : الاستعمارالالكترونيوالاعلام،ط 1 ،دراساتللنشروالتوزيع،عمانالاردن، 2015
7. محمدبكرنوفل،فريالمحمدأبوعواد: علمالنفسالتربوي،ط1 ،دارالمسيرة،عمان-الأردن، 2011
8. قاسمعليصراف:القياسوالتقويمفيالتربيةوالتعليم،دط،دارالكتابالحديث، 2002
9. غانمالعبيديوحنانالحبوري : القياسوالتقويمفيالتربيةوالتعليم،دارالعلوم،الرياض 1401

ثانيا : المذكرات

1. سعيدبومعيزة،أطروحةدكتوراه

أثروسائلالاعلامعلىالقيموالسلوكياتلدىالشباب،دراسةاستطلاعيةبمنطقةالبليدة،كليةالعلومالسياسيةوالإعلام، قسمعلومالإعلاموالاتصال،جامعةالجزائر،2006.

.2مريمقودير،أثرالألعابالالكترونيةعلىالسلوكياتلدىالأطفال،رسالةماجيستير،قسمعلومالإعلاموالاتصال،كلية العلومالسياسيةوالإعلام،جامعةالجزائر 2011-2012 الجزائر

3.فاطمةهمال :
الألعابالالكترونيةعبرالوسائطالإعلاميةالجديدةوتأثيرهاعلىالطفلالجزائري،مذكرةماجيستير،قسمالعلومالإن سانية،كليةالعلومالاجتماعيةوالإنسانية،جامعةلخضرباتنة – الجزائر، 2011-2012

4.احمدجويدة: علاقةمستوىالطموحبالتحصيلالدراسيلدىتلاميذالمتوسطةبمركزالتعليموالتكوينعنبعد،رسالة 1 ماجستير،غيرمنشورة،جامعةمولودمعمري،تيزيوزو، 2015

ثالثا : المجلات

1.حمدمحمودالحيلة:الألعاب،ط2 ،دارالمسيرةللنشر،عمان، 2007

2. محمدسلمانفياضخزاعلةوآخرون:اللعبعندالأطفالط1 ،دارصفاءللنشر،عمان

3.حمدخالدشاهين : شبكاتالهاتفالخلوي،الموسوعهالعربيهالالكترونيه،المجلدالحاديعشر،سوريا

4.عباسمصطفىصادق : الاعلامالجديدالمفاهيمالوسائلوالتطبيقات،ط 1 ،دارالشروقللنشروالتوزيعالاردن 2008

5.تيمكيليومايكلمنجس : نظرهعامة "المعلوماتوالاتصالاتمنالتنميةوتعظيم

5.مريممماضوي :
سلسلةدراساتيصدرهامركزالدراساتالاستراتيجيةاثرمعطياتومظاهرمجتمعالمعرفةعلىالطفلصحياوإجتماعيا ونفسياتفالمحمولالبنكالدوليللانشاءوالتعمير" ، 2012

6.سعيدالغريبالنجار : تكنولوجياالصحافةفيعصرالتقنيةالرقمية،الدارالمصريهاللبنانيه،القاهره

7.هناءجاسمالسجاوي : دراسات،موصليةالعدد 14 شوال 1428 ،تشرينالثاني 2006

8.ابراهيمالأخرس : الاثارالاقتصاديةوالاجتماعيةلثورةالاتصالاتوالتكنولوجياالمعلوماتعلىالدولالعربية(الانترنتوالمحمولنموذجا) ،ط 1 ،إيتراكللنشروالتوزيع،القاهره، 2008

9.مهاحسنيالشحروري،الألعابالإلكترونيةفيعصرالعولمة،مالهاوماعليها

طفلكو الألعابالإلكترونية،مزاياوأخطار،ركنالطفل،مجلةالمتميزة،العددالثالثوالعشرون

10.نشأتصبوح،رمزيةنعمان،سناءشطح،الألعابالإلكترونيةوالعدوانية،مجلةالثقافةالنفسية،العدد44 ،المجلد 11 ،دارالنهضةالعربية،بيروت،لبنان

11.إسماعيلحسينأبوزعنزنة،الألعابالالكترونيةوواقعأطفالنا،مجلةالشقائق،العدد 61 ،سبتمبر 2002م،رجب 1423هـ

12.ماجدمحمدالزيودي :
الانعكاساتالتربويةلاستخدامالأطفاللألعابالالكترونيةكمايارهامعلموأولياءطلبةالمدارسالابتدائية1 بالمدينةالمنورة،مجلةجامعةطيبةللعلومالتربوية،المجلد10 ،العدد 1 ، 2015

13.مجلةالدراساتوالبحوثالاجتماعية -جامعةالشهيدحمةلخضر- الواديالعدد29 ،جوان 2019

14.أمينعلام:
الألعابالالكترونيةبينمدالعصرنةوجزرالهلوسة،البلايستيشنبأدنىالأسعارفيالحميز،جريدةإعلامالأسبوعية،العدد05 ،من22اكتوبرإلى 29تكتوبر 2006

المواقع الالكترونية :

1.www. Bginnerds Arabs.B Logspet.com

2 .Logspet.com

3.http//: 3189=id?php.viewarticle/com.dahsha.www

4.http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm

5.www.alufak . net Www-hellooha-com.cdn.ampproject.org

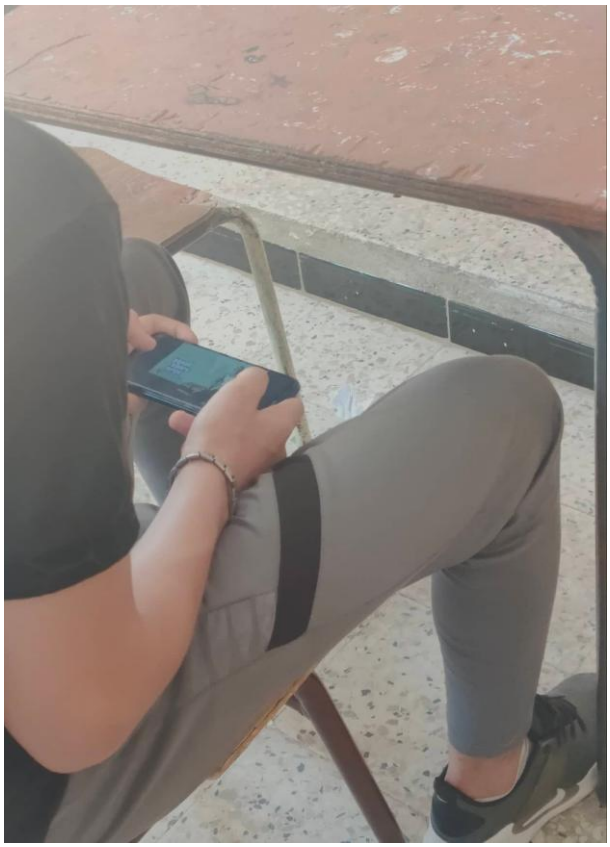
6.https://wikiforschool.com/index-page.php?num=1093

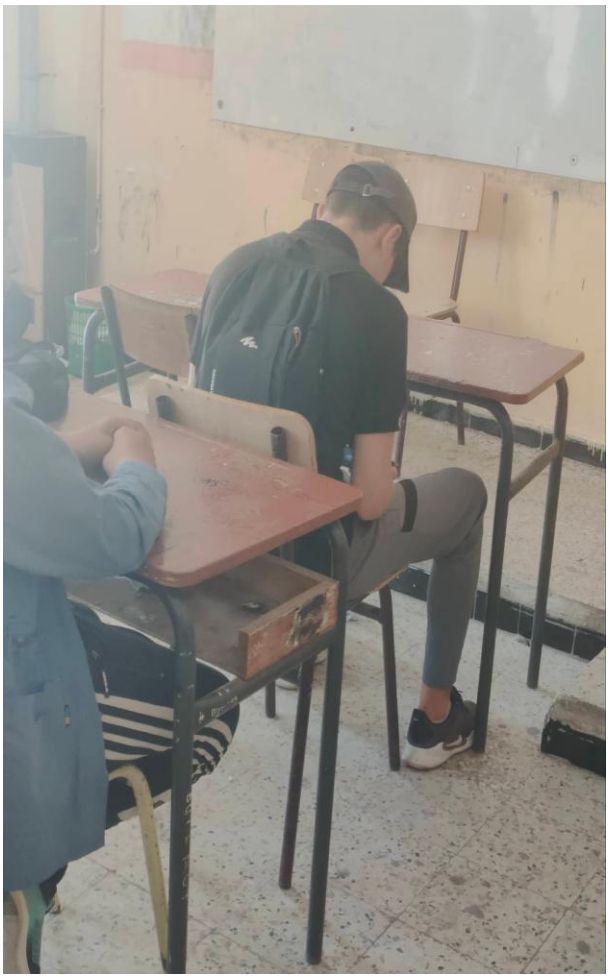
7.Thaqfny.com

8.Mobilesacademey.com

9.Girlsgamesbanat.blogspot.com

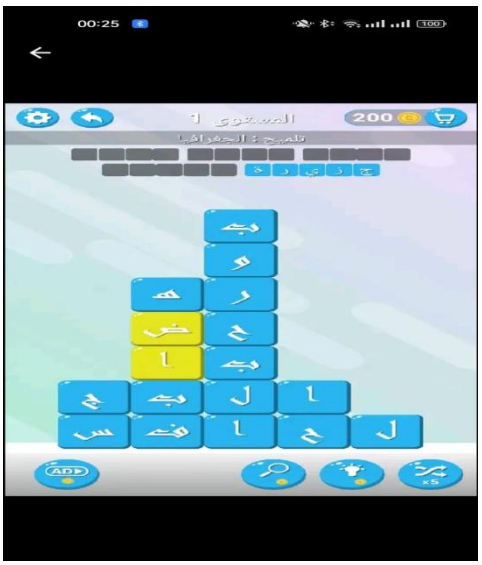
10.Www-annajah-net.cdn.ampproject.org





ملحق 1 يوضح استخدام التلاميذ ل الألعاب اثناء الدرس

ملحق 2 يوضح تجمع التلاميذ مع بعضهم و كيفية اللعب في لعبة فري فاير



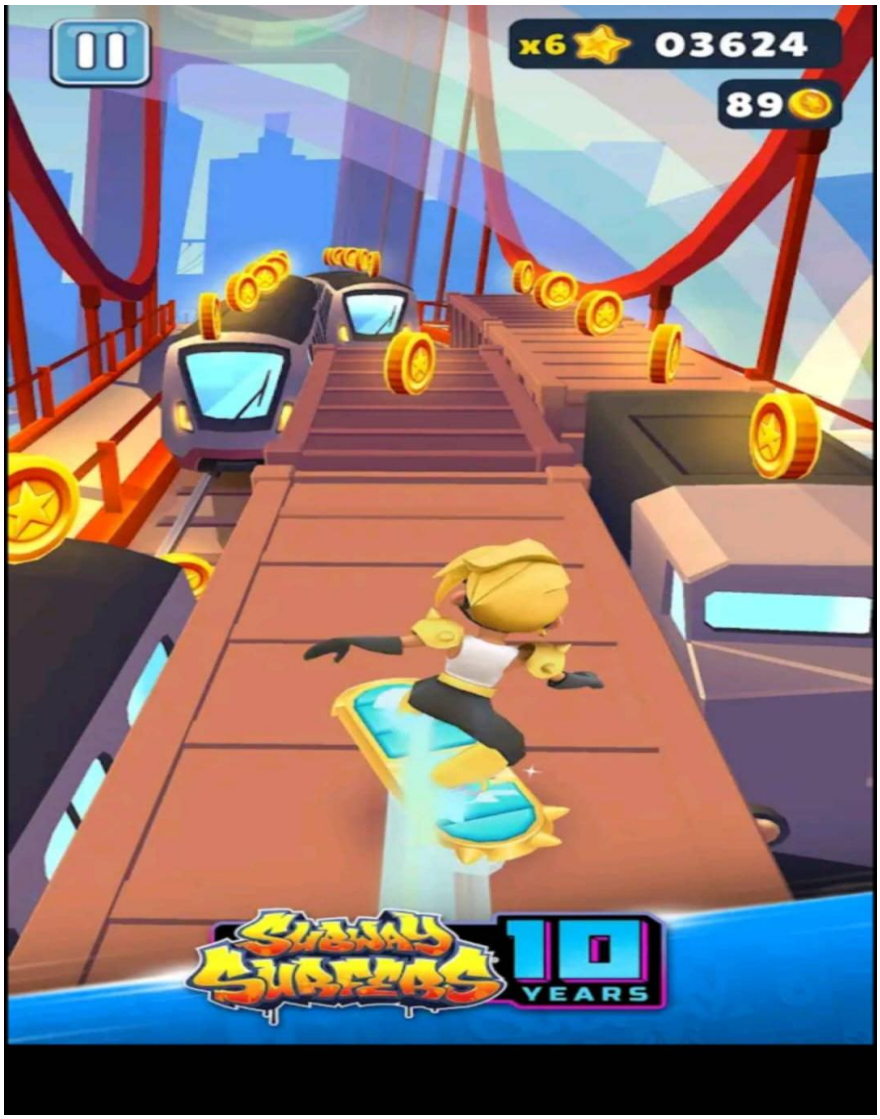
ملحق 3 يوضح العاب الذكاء التي يميل اليها بغض التلاميذ

ملحق 4يمثل حسابي الذي دخلت به مع التلاميذ و عدد المباراة التي لعبتها معهم في لعبة ببجي

ملحق 5 يوضح كيف يلعب التلاميذ مع بعضهم لعبة ببجي

ملحق 6 يوضح العاب بنات

SUPER
RUNNER
TRICKY



ملحق 7 يمثل لعبة صابواي التي يلعبها العديد من التلاميذ