الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس

كلية العلوم الاجتماعية

قسم العلوم الانسانية

شعبة علوم الاعلام و الاتصال

تخصص وسائل الاعلام و المجتمع

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر تحت عنوان

تأثيرالألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع

(دراسة ميدنية حول الطفل المراهق)

-إعداد الطالبة:

- بلغزالي نسيمة

- إشراف الأستاذ:

العماري

-لجنة المناقشة :

1- الاستاذة بوخرص سهام

2- الاستاذ بوعمامة

3- الاستاذ مرواني

2016/2015

حديث أو أية

و قل ربي زدني علما

« شـكـــــر و تـقـديــر »

أتقدم بالشكر الجزيل للأستاذ المشرف الأستاذ

« العماري » لقبوله الإشراف على هذه المذكرة بصدر رحب و تواضع و تعاونه،و

إصراره على الوقوف على كل كبيرة و صغيرة في هذه المذكرة،النصائح و المعلومات التي

قدمها لي

كما أتقدم أيضا بجزيل الشكر إلى كل من وقف بجامبي لانجاز هذا العمل.

إهداء

إلى كل الأمة الإسلامية التي تحمل على عاتقها كلمة "اقرأ".

إلى مصدر عزتي و فخري و وطن المليون و النصف مليون شهيد " الجزائر".

إلى قرة عيني و مصدر قوتي و نبع الحنان " أمي الغالية"

إلى من سهر الليالي لتلبية طلباتي و الوقوف سندا لي طوال مراحل تعليمي أبي الغالي الذي أتمنى له الشفاء العاجل.

إلى أمي الثانية التي طالما وقفت بجانبي في كل المواقف أختي الكبيرة " سليمة" و إلى أخواتي نورة و كريمة و أسماء و أخواني حكيم و إبراهيم و نور عيني "نرجس"و الكتاكيت "ماريا","سرين","سلاف","ياسمين","لجين","نهال"و "وليد"

و الى "عابد","سعادة"و"فيصل" و كل أفراد عائلة بلغازي كبيرا و صغيرا.

إلى كل من ساعدني في كل كبيرة و صغيرة سندي " محمد" و أصدقائي فتحي و عيسى و إدريس و سعيد و حبيب و كل من كان له لمسة و لو صغيرة في هذا البحث.

إلى صديقات عمري " أمينة" و "نسيمة" و " سامية"و"فايزة"

إلى نعيمة , نصيرة , جميلة , بتول , إيمان , لامية , بهيجة, الهام ، حنان , فتحية , فاطمة, هدى امينة,جهيدة,هيام, أسماء حفظهم الله لي.

إلى الأستاذ الغالي " العماري" و الأستاذة التي ساعدتني " سهام" و إلى كل من سعته ذاكرتي و لم تسعه مذكرتي.

إلى كل من يعرفني من قريب و بعيد

ملخص

تعرضنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية التي تعتبر رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الوعي و الذكاء إلا أن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف بالدرجة الأولى التوجه الكبير لهذه الألعاب ، و مدى تأثيرها على أفراد المجتمع خاصة الطفل و لكون هذه

الألعاب ليست عربية بل غربية فهي تستميل العقل على صرف النظر عن النشاطات المفيدة كالرياضة البدنية التي تعتبر النشاط الأساسي للأفراد ،صحيا،و عقليا و اجتماعيا و نفسيا لجورها الفعال في تفعيل سلوك ، و تغيير المبادئ التربوية إلا أن الحاجة إلى معرفة اثر هذه الألعاب الالكترونية على أفراد المجتمع مختلفة الفئات العمرية و الجنسية ، أطفال، و كبار إناث و ذكور و من اجل ذلك و لمعرفة مدى تأثير هذه الألعاب على مجتمعنا طرحنا الإشكالية التالية : [**كيف تؤثر الألعاب الالكترونية على الفرد بصفة خاصة و المجتمع بصفة عامة؟...**] و لتبسيطها قمنا بتقسيم الإشكالية إلى مجموعة من التساؤلات :

1) ما هي مكانة الألعاب الالكترونية عند الفرد و المجتمع.
2) ما تأثير استعمال التكنولوجيا في استخدام الألعاب الالكترونية ؟
3) ما أكثر الأنواع استعمالا من الألعاب الالكترونية؟
4) ما هي تأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع؟

فدراسة مثل هذه الظواهر و تأثيرها على الفرد و المجتمع، يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعدنا في التخفيف من حدة إيثارها وسط أفراد مجتمعنا خاصة الصغار. و من خلال هذه الدراسة نكشف ما تخفيه هذه الألعاب من خبايا الفكر الغربي و هدفه من توسيع هذه الألعاب و مضمون هذه الألعاب التي تستحوذ على العقول، و بهذا يمكننا تجنب الإدمان على هذه الألعاب الغربية الصنع و تجاهل إغراءاتها و جاذبيتها. ة تفادي تأشيرها على سلوكنا و عاداتنا.

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع عدد كبير من المعلومات عن الوقائع و الظواهر الاجتماعية من خلال توجهنا إلى مواقع ممارسة هذه الألعاب الالكترونية و معرفة أثرها أو مدى تأثيرها على الفرد و المجتمع، مستخدمة أداة إحصائية لجمع البيانات و تحليلها و هي الاستمارة أو " الاستبيان" و تكونت عينة الحث من مفردة من أفراد المجتمع تتراوح أعمارهم من سنوات إلى ما فوق ثم اختيارهم من الفضاء العام،و توصلنا في نهاية بحثنا إلى استنتاجات مختلفة أجيب بها عن التساؤلات التي طرحت في بداية دراستنا و كانت ممارسة الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات التي رسمها

الأفراد و يميلون إلى شرائها و اقتناءها رغم غلاء ثمنها كالتنافس على أجهزة اللوحات الالكترونية و الهواتف الذكية جديدة الطراز حبا في ممارسة الألعاب .و من مختلف الفئات العمرية. والإقبال عليها بشكل واضح و كبير و تبين ان الانترنت هي الوسيلة التي تلقت نظر الأفراد إلى اقتناء أخر الإصدارات الحديثة لهذه الألعاب الالكترونية ، و تبين أيضا أن أفراد المجتمع على اختلاف الفئات العمرية يمارسون هذه الألعاب الالكترونية أوقات الفراغ و كذلك العمل ،و يفضلون ممارستها على الأجهزة التي يمتلكونها و المكان المفضل لممارستها هو البيت بدلا من مقاهي الانترنت، لتوفر الجو الملائم للعب ، إلا أن تأثيرها هذه الألعاب الالكترونية على أفراد المجتمع ، هو ممارسة هذه الألعاب لأكثر من 3 ساعات مما يؤثر على صحتهم و على تركيزهم خاصة الأطفال كزرع السلوك العدواني في شخصية الطفل جراء ممارسة المستمرة لهذه الألعاب إلا أن جانب الأطروحة هو التعود على كيفية استعمال التكنولوجيا الحديثة كالكمبيوتر و الانترنت و الأجهزة الأخرى. و كذاك التعرف على احدث التقنيات العصرية التي تساعد على التأقلم مع التكنولوجيا الحديثة. و الطموح في تحقيق الأهداف الفكرية و هدا هو هدف دراستن

خطة الدراسة:

- موضوع الدراسة.
- إشكاليات و تساؤلات الدراسة.
- أسباب اختيار الموضوع.
- أهمية و أهداف الدراسة.
- طبيعة و منهج الدراسة.
- أدوات جمع البيانات.
- تحديد مفاهيم الدراسة.
- مجال الدراسة.
- دراسات سابقة.

الفصل الأول: ماهية اللعب و العاب الفيديو.

المبحث 1:تعريف اللعب و أهميته.

المبحث 2:أنواع اللعب و وظائفه.

المبحث 3: تقسيمات الألعاب و نظريات الألعاب.

المبحث 4:ماهية العاب الفيديو

المبحث5:أنواع ألعاب الفيديو و خصائصها.

الفصل الثاني: ماهية الألعاب الالكترونية و تأثيرها على الفرد و المجتمع.

المبحث الأول:تعريف الألعاب الالكترونية.

المبحث 2:نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية.

المبحث3:تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع.

الفصل الثالث:

المبحث1:إمكانية تحصيل الألعاب الالكترونية.

المبحث 2: تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد ز مدى الاستجابة لها.

خاتمة.

مقدمة

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام . هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على 40 فرد ، هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد والمغامرة، حيث يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال الأسواق بأنواع مختلفة منها انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل اليوم حيث أنها استحوذت على عقول واهتمامات الفرد . كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام و، فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها. وفي العطلة الصيفية طرح السؤال عما يسعد الأولاد يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا أحدث ألعاب الحاسب والفيديو خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح

في خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتسأل المرء عن الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على اللاعبين؟ وذلك لما لها من تأثيرات قوية على الفرد وقيمه وسلوكه ولغته

وشخصيته بشكل عام. فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الإيجابيات، هذا وقد أجريت العديد من البحوث والدراسات التي تناولت مزايا ومساوئ الألعاب الالكترونية وتأثراتها على لاعبيها.

ففي هذا السياق، أجريت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو، أنه في الوقت الذي تأكد فيه بعض الدراسات الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية على سلوك الفرد ، وعلى تحصيلهم الدراسي ولكن أيضاً هناك آثار سلبية عليه ثم على المجتمع بعد ذلك. ففي نظرها تتسم الألعاب الالكترونية بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط.. ولها أيضاً آثار سلبية على الصحة كالسمنة المفرطة وحدوث النوبات المرضية

الإطار المنهجي

موضوع الدراسة:

يتعرض هذا البحث بدراسة الألعاب الالكترونية من حيث تعريفها و نشأتها و أنواعها و تأثيرها على الفرد و المجتمع:كما تطرقنا أيضا في هذه الدارسة إلى علاقة الألعاب الالكترونية بالتكنولوجيات الحديثة.

إشكالية الدراسة:

ما مدى تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع؟

التساؤلات:

1) ما مكانة الألعاب الالكترونية عند الفرد و المجتمع
2) ما تأثير استعمال التكنولوجيا في استخدام الألعاب الالكترونية.
3) ما أكثر الوسائل استعمالا لهذه الألعاب.
4) التأثيرات المحتملة لهذه الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع خاصة الطفل

أسباب اختيار الموضوع:

أسباب ذاتية :تكمن في معرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية بشكل واسع و كبير و أثارها على سلوك الفرد،كوم هذه الوسيلة الترفيهية سبب إدمان الأفراد عليها و كذلك اخترنا الموضوع لمعرفة الأشياء التي تجذب إليها أفراد المجتمع و بالخصوص المراهقين و الأطفال و الأفكار التي تغرسها في أوساط المجتمعات خاصة الأطفال

أسباب موضوعية:

اثر هذه الألعاب على الفرد و المجتمع.

أسباب انتشار هذه الألعاب بصورة كبيرة و واسعة.

مكانة الألعاب الالكترونية عند الأفراد.

الأجهزة الأكثر استعمالا للعب هذه الألعاب

مدى تأثير هذه الألعاب على سلوك الأفراد خاصة المراهقين و الأطفال.

أهمية الدراسة:

كون الألعاب الالكترونية رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء اخترنا هذا الموضوع و لكن اختياره يستهدف أساسا إلى خطورة هذه الألعاب و خطورة التوجه إليها و مدى تأثيرها على الفرد و خاصة الطفل باعتبار هذه الألعاب غربية، فهدفها إبعاد أفراد المجتمع عن النشاطات الأخرى كالرياضة البدنية التي تساعد الفرد على النمو و تساعد الجسم و ذلك من خلال تكثيف الألعاب و تنويعها بهدف الإغراء و التوجيه للإدمان عليها.

أهداف الدراسة: من أهم الأهداف :

1) معرفة واقع الألعاب الالكترونية بين أوساط الأفراد داخل المجتمع.
2) الكشف عن الجوانب المحيطة بظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية و محاولة الحد منها.
3) محاولة معرفة مدى تأثير هذه الألعاب الالكترونية على السلوك الأفراد خاصة الطفل و المراهق.

منهج الدراسة و أدوات الدراسة .

طبيعة الدراسة:

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الواقع و الظواهر الاجتماعية من خلال توجهها الميداني في دراسة تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع مستخدمة في ذلك أسلوب المسح و الأدوات الكمية،و إحصائية لجمع البيانات و تحليلها كالاستمارة.

ادوات جمع البيانات:

الاستمارة الاستبيان:

يعتبر الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث و المبحوث و وسيلة لجمع الحقائق و المعلومات، يعتمد على الاستمارة تحتوي على مجموعة من الأسئلة توجه إلى المجتمع المراد دراسته و ذلك قصد الإجابة على التساؤلات الباحث.

و هو احد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة أو من جميع مفردات مجتمع البحث عن طريق توجيه أسئلة محددة معدة مسبقا، وذلك بهدف التعرف على الحقائق المعينة،أو وجهات نظر المبحوثين اتجاهاتهم أو الدوافع و العوامل و المؤثرات التي تدفعهم إلى تصرفات و سلوكيات معينة

تحديد مفاهيم الدراسة:

1) **تأثير:** لغة، أثره هو أثرا، إثارة، تبع آمره.

اثرا و أثره : ترك فيه علامة يعرف بها، و فلان يفعل كذا و اختار فعله، اثر فيه أثرا تأثير الشيء ،ظهر فيه الاثر و بالشيء تطيع فيه الأثر.

اصطلاحا: هو نتيجة غير مقصودة ز غالبيتها ما تكون غير متوقعة تترتب على فعل أو حدث،و لكنها لا تنتج عنه مباشرة و إنما تأتي بعد سلسلة من الحوادث.

إجرائيا:ما يخلفه الاستخدام الدائم للألعاب الالكترونية في مستخدميها.[1]

2) **اللعب:** هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان صغيرا أو كبيرا من اجل تلبية رغباته و حاجياته المتنوعة و التي يكمن أن يحققها من خلال اللعب ، كالترويح عن النفس ، التعلم، تفريغ الطاقات الزائدة.

و تختلف أهميته:اللعب بالنسبة للفئات العمرية المختلفة فقد يكون جماعيا أو فرديا،منضما أو عشوائيا ،و بعد اللعب من الضروريات التي يحتاجها الطفل كالأكل و الشرب و النوم ،و ليس معنى ذلك أن التحق البالغ لا يلعب ،فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات.[2]

[1] مرجع قاموس علم الاجتماع ،ص62،1999.

[2] سعيد بو معيزة: اثر وسائل العلام على القيم و السلوكيات لدى الشباب ،دراسته الاستطلاعية ،أطروحة الدكتوراه ،ج الجزائر 2006/2005، ص 30.

3) **الألعاب الالكترونية** هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من العاب الفيديو و العاب الكمبيوتر و العاب الهواتف النقالة ،بصفة عامة كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية و هي برنامج معلوماتية للألعاب ،يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها،و نقصد بذلك الحواسب المحمولة و الثابتة،الهواتف النقالة ،العاب الفيديو المتحركة و المحمولة كالتلفاز غير ذلك من الوسائط ،و قد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج و معالج للمعلومات و وسائل الإخراج،بصفة عامة تتكون من العناصر الآتية:

- مدخلات،أوامر التشغيل،و اللعب تنفذ عن طريق لوحة مفاتيح،أزرار التشغيل ،عصى قيادة المروحية، أو الطائرة للقيام بالطيران،مقود لقيادة السيارة لألعاب السباق ،الفارة، القناع،برامج اللعب، المخرجات، الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال ، مكبرات الصوت ، النظارات الالكترونية

4) **الفرد:**هو المنفرد و المتميز في الجماعة أو القطيع فنقول: افرد زيد بالأمر، تفرد به و تفرد بالأمر أي كان فيه فردا لا نظير له و شكل الفرد بوصفه اصطلاحا:إنسان أحادي و يحوي هذا المفهوم معنى أخر هو الكلية التي يمكن تجزئتها إلى مكون اصغر .

أما الفرد على وفق المنظور الانتروسوسيولوجي فيعرف بشكل عام في هذا المجال إسنادا إلى علاقته بالمجتمع و الجماعة أو بوصفه الوحدة المرجعية الأساسية سواء إليه بالذات أو بالنسبة إلى المجتمع.

5) **المجتمع:** هو المجموعة البشرية التي تعيش في منطقة مناخية معينة، الفريق مكون من كافة شرائح المجتمع.

المجتمع هو اشتراك مجموعة من الأمة بالاهتمام بذاتها،و المجتمع هو مقاطعة يعيش فيها الناس و يكون أغلبيته قاطنيه من الناس الخاصة.

مجال الدراسة:

المجال المكاني :

يتمثل مجتمع البحث في أفراد المجتمع أي كل الفئات التي تمارس الألعاب الالكترونية في الفضاء .

المجال البشري :

أفراد المجتمع مع كل الزوايا، أطفال ، كبار، صغار، مراهقين، متمدرسين ،بطالين، ذوي الدخل المختلف أي دخل بسيط ، متوسط ، مرتفع ، أي كل فرد من المجتمع يمارس الألعاب الالكترونية.

الزماني: امتدت عملية توزيع الاستمارات و جمعها على مدار 4 أيام، من الشهر ابريل 2016.

دراسة سابقة:

إن أية دراسته العلمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه ،أو محاولة الاعتماد على ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين أو الانطلاق منها. و قد تناولنا موضوع تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع ، و عند حد علمنا انه لا توجد أي ممارسة عربية أو أجنبية تطرقت إلى هذا الموضوع بصفة مباشرة ،و لكن توجد دراسات أجنبية تناولت موضوع الألعاب الفيديو من حيث الدافعية لممارستها ، أثرها في الرفع من مستوى العدوانية و العنف بمعنى أن معظم الدراسات تطرقت إلى

تأثير العاب الفيديو و الألعاب الالكترونية على الأطفال و المراهقين بصفة عامة و من جانب معين من بينها هذه الدراسة.

دراسة الماجيستر حول معالجة العنف من خلال التلفزيون و العاب الفيديو و تأثيره على الطفل من إعداد كهينة علواش من جامعة الجزائر ،كلية العلوم السياسية و الإعلام قسم الإعلام و الاتصال سنة2006 /2007 حيث تمحورت اشكاليتها أساس على معرفة مدى تأثير هذين الوسيلتين على جمهور الصغار و ها ما تقدمه من عنف يؤثر على نفسيته و سلوكه ؟

حيث تطرقت هذه الدراسة إلى معالجة العنف و العدوان من خلال التلفزيون و أهم البرامج الموجهة للأطفال و التي تروج للعنف إضافة إلى معالجة ظاهرة العنف في العاب الفيديو

الإطار النظري

الفصل الاول

تمهيد

مع ظهور الثورة الصناعية في بداية الثمانيات و تطور التكنولوجيا و جهاز الكمبيوتر و استخداماته المتعددة

ظهرت أنواع مختلفة من الألعاب، كانت غير معروفة في السابق، و أصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال

عرفت هذه الألعاب بالألعاب الالكترونية electronic games و أصبحت ظاهرة تثير الانتباه و تستحق البحث ،خاصة لأنها مازالت حديثة و لم يتم التصدي لها بالبحث و الدراسة بالشكل الملائم من حيث سماتها و دلالتها التربوية، و تأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص و الكبار بشكل عام .

و لقد أصبحت الألعاب الالكترونية عالما يستهوي الملايين من البشر حول العالم. و ينفق عليه مليارات الدولارات ، و تعتبر أجهزة الألعاب الالكترونية المنزلية التي يطلق عليها home video games أو consoles من أكثر الأجهزة الترفيهية انتشارا في العالم. و على الرغم من كل هذا الانتشار الواسع فلا تزال هناك مجموعة واسعة من الناس لا تعرف الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير خاصة فيما يتعلق بالأجهزة المستخدمة و نظرية عملها و نشأتها و تطورها عبر الزمن، و لتثبيط فهم منظم حول عالم الألعاب الالكترونية أردت أن أقدم في هذا البحث شرحا مبسطا يوضح جزءا من المعلومات المتعلقة بهذه الأجهزة و كيف نشأت و كيف تعمل و ما هي أنواعها.

لذلك تطرقت في هذا الفصل إلى ماهية الألعاب الالكترونية و ذلك من مختلف التعريفات التي استنتجها الباحثون في هذا المجال. و كذلك لمحة تاريخية لتاريخ هذه الألعاب الالكترونية ، و كذلك أنواع الألعاب الالكترونية و كيفية عملها و مجالات اللعب

المبحث الأول :ماهية اللعب

.1تعريف اللعب وأهميته:

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

فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية، والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه، ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضربا من اللعب، حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور إلى النفس أو التسلية والترفيه بل يتجه لتحقيق هدف ما لا يعتبر لعبا بل يطلق عليه" العمل[2] ."

كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة

[1] حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، **2002** ، ص **15**.

[2] هايدة موثقي، نفس المرجع، ص**13** -14.

الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة الُلعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر صفة جيدة وعقل سليم[1] .

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

أما قاموس علم النفس فيعرف اللعب بأنه" نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر "وبتحليل مضمون هذا التعريف نستنتج أن اللعب نشاط يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية، وهو نشاط إنساني حر وخالص، يؤدي لغاية الاستمتاع وحسب، وقد يكون هذا النشاط
حركيا أو ذهنيا[2].

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

---

[1] بشير نمرود ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا(12-15) سنة،القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر،رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، .نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، **2008** ،ص75 .

[2] محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، الطبعة الأولى، درا المسيرة، عمان، الأردن، **2002** ، ص**1** .

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

1 .اللعب نشاط لا إجبار فيه وغير ملزم للمشاركين فيه، وقد يكون بتوجيه من الكبار أو بغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.

2 .تعد المتعة والسرور جزءا رئيسا وهدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب، وغالبا ما ينتهي إلى التعلم.

3 . من خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الذهنية والحركية للاعب في آن واحد.

4 .ارتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل، حيث أنه يتطلب السرعة والخفة والانتباه وتفتح الذهن.

5 .للعب مطلب أساسي لنمو الطفل ولتلبية احتياجاته المتطورة ولتعليمه التفكير.

6 .للعب عملية تمثل، أي أن الطفل يتعلم باللعب وحتى يكون اللعب فعالا لابد للطفل من مثله.

7 .اللعب مطلب أساسي لإثارة تفكير الأطفال وتوسيع مجال تخيلاتهم، وبناء التصورات الذهنية للأشياء.

[1] محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، الطبعة الأولى، درا المسيرة، عمان، الأردن، 2002 ، ص 18.

حسب عطية محمود، يعد اللعب الوسيلة الطبيعية في تفهم مشاكل الحياة التي تحيط بالطفل والتي تفرض نفسها عليه في لحظة وآونة، فعن طريق اللعب يكتشف الطفل البيئة التي يعيش فيها، ويوسع من معلوماته عنها ويزيد من مهارته ويعبر عن أفكاره ووجدان.

فاللعب عبارة عن نشاط حر ومسلي، أين تكون فيه أفكار اللعب ثابتة والمستوى معقول والأدوار محددة.

وقد تحدث شويرال (1974) عن "علم الظواهر "بالنسبة للعب الذي يعطي قيمة للحرية الحركية في إطار وسط محدد" معرف "ويتم فيه التساوي بين الذهاب والإياب للحركات في توازن ثابت، وحسب "رويرن لغون" اللعب نشاط خاص بالطفل يساهم في بناء الشخصية[1] .

وهناك تعريفات أخرى قد تضيف أبعادا جديدة إلى معنى اللعب ومفهومه، أو على الأقل تعطيه أهمية أو دورا ضروريا في حياة الأطفال وتربيتهم وإنمائهم.

فاللعب في النظرية المعرفية وعلى رأسها نظرية" بياجيهPiaget" التي ترى أن النشاط الحركي للطفل هو أساس نموه العقلي، فاللعب أو النشاط الذي يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي، والتصور الذهني والرسم والتشكيل عمليات أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الأطفال، وكان بياجيه يؤكد على أن اللعب كنشاط هو حاجة ضرورية لعملية النماء العقلي عند الأطفال الذي يراه بياجيه في عملية التمثيل لمعطيات البيئة من خلال اللعب، لأن اللعب وسيلة فعالة في تسهيل عملية التمثيل لمحتوى التعلم، فاللعب المتمثل في

[1] محمد محمود الحيلة، الألعاب من أجل التفكير والتعليم، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2004 ، ص 19-20.

نشاط الطفل، التلقائي مع بيئته هو الذي يؤدي إلى النمو النفسي للطفل، وكذلك إلى تحوله من كائن بيولوجي إلى كائن نفسي متعقل، بفضل النشاط المتدرج الذي يقوم به[1] .

كما عرف جود "Good" اللعب على أنه نشاط قد يكون موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال بغرض تحقيق المتعة والتسلية، ويستخدمها الكبار ليساعدهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم في جوانبها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية، حيث يركز هذا التعريف على المتعة والتسلية بالنسبة لمن يمارسه، ولذا نجده غير منتج ولا يؤدي إلى مكسب مادي سوى بعض العناصر المادية التي تناولها الممارسون في ملكيتها أثناء اللعب ثم يعود كل شيء على ما كان عليه بعد الانتهاء من اللعب بالنسبة للمشتركين[2] .

ترى الدكتورة" ماريا M. Montessori" بأن اللعب مدرسة كبرى ينشأ الطفل في كنفها وتظهر مونتسوري بواسطتها قواه الجسمية، الفكرية والاجتماعية وأنها تأهله من جميع الجوانب لخوض غمار الحياة .ويعتقد كذلك بأن ألعاب الأطفال تمثل الوجود الحيوي في جميع مراحل الحياة لأن نمو شخصية" F.Frobel" فروبل الطفل وتبلورها يتيسران عن طريق اللعب، أي أن اللعب يؤدي في الواقع إلى تبلور مواهب الطفل وشخصيته، ومن جهة أخرى يمكن اتخاذ اللعب وسيلة لمعالجة الكثير من الاضطرابات النفسية لدى الأطفال والناشئة.

فكل طفل يتميز بين أداء الواجبات المدرسية والنشاطات الصفية والأعمال المنزلية المفروضة إليه من قبل الأبوين، وبين النشاط الذي يختاره تلقائيا طلبا للتسلية واللذة،

---

[1] محمد محمود الخوالدة، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2003 ، ص39 .

[2] خير الدين عويس، **اللعب وطفل ما قبل المدرسة**، الطبعة الأولى، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، 1997 ص7-8.

فالنشاطات الصفية وتطبيق أوامر الأبوين تسمى" عملا "وما يقوم به تلقائيا طلبا للتسلية واللذة "لعبا[1]".

من هذه التعريفات السابقة يمكن استخلاص تعريف عام وشامل للعب هو" أن اللعب نشاط حر موجه أو غير موجه ويكون على شكل حركة، ويمارسه الأطفال جماعات أو فرادى ويستغل طاقة الجسم الذهنية والحركية ويتصف بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية الذاتية ولا يجهد الطفل وبه يحصل الطفل على المعلومات ويكون جزءا من حياته ولا هدف له إلا المتعة والتسلية وتمضية الوقت[2]."

وتكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما إنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها، كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، إنه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب[3].

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفقا لمستواه وميله الخاص ومشاركته في اللعب خاصة من

---

[1] هايدة موثقي، **المرجع السابق**، ص16.

[2] خير الدين عويس، **نفس المرجع،ص09.**

[3] حنان عبد الحميد العناني، **المرجع السابق**،ص15.

طرف الأولياء بين الحين والآخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح وبأنه محل إعجاب وتقدير من طرفهما [1].

وينبغي أن لا ننسى أيضا أن اللعب يساعد الطفل خلال عملية تحول الشخصية وهو عامل مؤثر للغاية في نمو الطفل ونضوجه وكذلك في تكامله الجسمي العضلي أو التنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه مما يزيح عنه الحوافز المكبوتة، الاضطراب، سوء الخلق، الانفعال والمشاغبة.

وينبغي أن لا ننسى أيضا أن اللعب يساعد الطفل خلال عملية تحول الشخصية وهو عامل مؤثر للغاية في نمو الطفل ونضوجه وكذلك في تكامله الجسمي العضلي أو التنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه مما يزيح عنه الحوافز المكبوتة، الاضطراب، سوء الخلق، الانفعال والمشاغبة .

والملاحظة الهامة الجديرة بالذكر على هذا الصعيد هو دور اللعب في علاج الاختلافات السلوكية والعاطفية بالنظر لكونه وسيلة للتنفيس والتغلب على الطاقات المكبوتة. بحيث يتعرض الطفل بسبب القيود المفروضة عليه من قبل الأسرة أو المدرسة لمختلف أنواع التوترات والانفعالات فيلجأ من خلال اللعب إلى صقل آثار هذه القيود وإلى إثبات وجوده في المجتمع كما أن اللعب يمنح الطفل الفرصة لتلبية احتياجاته وميوله بأساليب أخرى.

يلجأ علماء النفس إلى اللعب كأسلوب لمعالجة بعض الحالات لدى الأطفال، وقد غدا العلاج باللعب في عصرنا الحالي منهجا من أهم مناهج معالجة الاضطرابات النفسية والاختلافات السلوكية لدى الأطفال وأكثرها فاعلية على هذا الصعيد[2].

كما أن للعب قيمة الاجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية أسلوب الارتباط بالمجتمع وحل المشاكل الناشئة عن هذه الارتباطات والمنهج الصحيح والمناسب

---

[1] فتيحة كركوش، **سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع**، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر، 2008 ،ص24.

1 حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق، ص 15.

لمعاشرة الآخرين والتعامل معهم بالمثل، وللعب مع الزملاء كذلك دور في تلقين الفرد طابع التكافل والتعاضد وفي تعرفه على الحدود المعقولة لتوقعاته من الآخرين وتوقعات منه، مما يؤدي إلى استبدال مشاعر العداء بينهم بالحب والمودة وبهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي، كما يتعلم الطفل من خلال اللعب نمط التمييز بين الحسن والسيئ واكتساب المثل الأخلاقية وتطبيقها، إنه يتفهم ضرورة تطبعه بالصلاح، بالصدق والعدل وضبط النفس والالتزام بالمبادئ الأخلاقية ثم أنه يتنبه من خلال خبراته إلى أن أبويه قد يتغاضيان عن أخطائه ولكن الآخرين لا يسلكون معه بمثل هذا التسامح[1].

فما يمكن قوله عن اللعب هو أنه أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على:[2]

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

[1] فتيحة كركوش، **سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع**، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر، 2008 ،ص24.

[2] بشير نمرود، **المرجع السابق**،ص76.

2- المبحث الثاني: أنواع اللعب ووظائفه:

للعب مجالات كثيرة ومتنوعة وكذلك الأدوات التي تستخدم في اللعب مختلفة، وكذلك ماكن التي يتم فيها اللعب مختلفة من حيث الحجم والمساحة، فإذا لاحظنا الأطفال في مدارس والحدائق وفي الأحياء الشعبية والأندية وغيرها، نجدهم يلعبون ألعابا مختلفة تنوعة فنجد منها ما يعتمد على الجسم ويحتاج إلى القوة البدنية، ويكون إما ألعابا فردية أو جماعية في الأدوات المختلفة مغطاة أو أماكن خارجية، ومنها ما يعتمد على التخطيط لتنظيم والأدوات المختلفة التي تتناسب مع كل لعبة، ومن هنا فإن اللعب في المجتمع وجود بعدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة، فمن علماء الاجتماع من يقسم اللعب من ناحية عدد الأفراد كاللعب الفردي واللعب الجماعي، فاللعب الفردي هو اللعب الذي يلعب في المراحل الأولى من نمو الطفل نجده يلعب منفردا حيث نلاحظه يحرك رجليه ويديه ويراقب الأشياء ذات الألوان اللامعة والملعقة على سريره والتي يحركها بيديه خلال هذه المراحل الأولى نجده يلعب مع نفسه وحيدا وقد تشاركه الأم وغيرها من الإخوة.

أما بعد سن الثالثة يجب أن يلعب الطفل مع الأطفال الآخرين، أي الجماعة من الأطفال، ولكن يجب المعرفة بأن هناك أوقات يلعب فيها الطفل مع نفسه على اختلاف أعمارهم،

لأن الطفل يحب أن ينفرد بنفسه ويقوم بعمل ما يريد وذلك لسد حاجاته الفردية وإشباع ميوله ورغباته الشخصية، فإذا وجدناه سعيدا فليس من الضروري إجباره على اللعب مع غيره، وأحيانا يكون اللعب الفردي مفيدا في تنمية مهارات ومواهب واهتمامات الطفل الخاصة وتحريره من الضغط المستمر، كما أنه يعتبر المجال الأساسي في تعليم الطفل الاعتماد على النفس والاستقلال[1].

أما اللعب الجماعي فهو اللعب الذي يبدأه الطفل في سن الثالثة من العمر فيشارك الآخرين لوقت طويل أدوارا كثيرة ومتعددة فيلعب مع غيره ملتزما بقوانينها، ويختلف تكرار اللعب الجماعي ومقداره بين السنوات المختلفة من العمر وذلك باختلاف العادات والأساس الاجتماعي، فمن خلال هذه الألعاب الاجتماعية يحصل الطفل على فوائد كثيرة حيث تظهر لنا أنواع من التربية الاجتماعية أو التعليم الاجتماعي Social Learning، عندما يتنافس فريقان فيظهر بينهما التنافس أو التعاون وقوة التحمل والجلد والصبر، وكذلك يظهرالاعتماد على النفس والرغبة في التضحية في بعض الأحيان مع إتباع النظام وإطاعة الأوامر، هذا إلى جانب تعلم الطفل وضع خطط اللعب والتوصل إلى نتائج ترضي جميع الأطفال المشاركين في اللعب بالإضافة إلى أنماط السلوك الاجتماعي الذي يتعلمه الطفل من خلال ممارسته للألعاب الجماعية[2].

وهنالك أيضا من يقسم اللعب على أساس الدور الذي يقوم به اللعب كاللعب العفوي الذي يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية، ويصور ما يصوره الكبار، واللعب التربوي الذي يثير انتباه الطفل من خلال النشاطات المتعددة وينمي روح الملاحظة لديه ويزيده تعاونا مع الآخرين وينظم سلوكاته ويهيئه للحياة الاجتماعية، واللعب العلاجي الذي يستعمل في العلاج النفسي عند الأطفال

[1] خير الدين عويس، المرجع السابق، ص 27-28.

[2] خير الدين عويس، **المرجع السابق**،ص29-30.

الذين هم تحت التشخيص حيث أنه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب، والذي يكمن في نشاطات الطفل المختلفة كالرسم والدمى الخشبية واللعب.....الخ[1].

كما أن هناك من يقسم اللعب على أساس الوسيلة التي يلعب بها أو الطريقة التي يلعب بها الطفل كاللعب البدني الذي يعتبر من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال فهو يستعمل البدن والحركات، ويكمن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب أكثر تنظيما وجماعية، كما أن هذا النوع من الألعاب يسمح بالحركة الحرة للعضلات الصغيرة والكبيرة واكتشاف الحواس وبالتالي تمكين الجسم من ممارسة وظائفه الحسية الحركية، فمن خلال هذا النوع من اللعب يحصل الطفل على البهجة والمتعة في استثارة حواسه وتناولها واللعب بأطرافه بحيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق[2].

إضافة إلى اللعب التمثيلي الذي يعد من الألعاب الإبداعية وهو وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي عند الأطفال، وذلك لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف وهذا ما يعكسه الطفل في أدوار اللعب التي يعيشها بالخيال غالبا وبالواقع أحيانا، كما أن هذا النوع من اللعب يسمح للأطفال بتعبير عن أنفسهم من خلال الإشارة عند تحريك الأدوات والأشياء التي يلعبون بها، فأصبح هذا النوع من اللعب التمثيلي الرمزي الخيالي نوعا من الدراما الاجتماعية، بحيث يتخذ الطفل دورا خياليا يعبر عنه بالتقليد سواء أكان ذلك بالأفعال أو بالكلمات ويستخدم أدوات اللعب والمواد غير المحددة في وظائفها والحركات أو التصريحات اللفظية كبدائل الأشياء الحقيقية، ويمثل هذا النوع من اللعب جزءا كبيرا من ألعاب الطفل فالطفل ذو الثلاث سنوات يبدأ في التعبير عن آرائه بلعب رمزي خيالي يستخدم فيه الأدوات والأشياء التي يلعب بها، ويمثل هذا النوع من اللعب لدى الطفل في هذا السن في اللعب بالتوازي وأحيانا في اللعب الدرامي البسيط، وبهذا

---

[1] بشير نمرود، **المرجع السابق**،ص76.

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

يتعلم الطفل من خلال هذا النوع من اللعب طريق إشراك الآخرين معه في اللعب ويكون باستطاعته أن ينخرط في ألعاب الدراما الاجتماعية ويلعب أدوارا خيالية بهذا يستطيع الطفل أن يستخدم أي شيء بغض النظر عن شكله أو الغرض منه بدلا من الشيء الحقيقي، كما يزيد هذا اللعب من قدرات الطفل الفكرية والتحدي الثقافي والنمو الفكري السليم[1].

بالإضافة إلى النوعين المذكورين هناك نوع يسمى باللعب التركيبي والذي ينمو مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل عمل العجينة على جبال واستخدام القص واللصق والألوان وجمع الأشياء، أما في مرحلة الطفولة المتأخرة، فيتطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا، ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية كبناء الخيام، الألعاب المنزلية، عمل نماذج من الصلصال.....الخ[2]، والرموز التي تشير إليها المنتجات سوف تتطور وتزداد تفصيلا وتعقيدا كلما نما الطفل ثقافيا واكتسب المزيد من المهارات في استخدام المواد، وبسبب الرموز المستخدمة يعتبر التشكيل نوعا من اللعب التعبيري[3].

أما فيما يخص وظائف اللعب في المجتمع فقد أظهرت نتائج البحوث والدراسات أهمية اللعب من وظائف وفوائد، كانت نتيجة المشاهدات والملاحظات الميدانية وخصوصا في دور الحضانة ورياض الأطفال، ويقول "لي Lee" عن اللعب أن "اللعب يكون الطفل"، والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعبر وسيلة للتطوير الشامل للطفل عبر التنويع فيه، ويمكن القول أن للعب وظائف هامة وتأثير من عدة جوانب وتتمثل هذه الوظائف فيما يلي:

أ- الوظيفة الاجتماعية:

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

[2] 2محمد محمود الحيلة، **التربوية وتقنيات إنتاجها**، المرجع السابق ،ص40.

[3] سلوى محمد عبد الباقي، **نفس المرجع**،ص51.

يساهم اللعب في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، لأنه من خلال اللعب مع الآخرين، يكتسب الإثارة والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين، بالإضافة إلى أن اللعب يؤدي دورا هاما في تكوين النظام الأخلاقي، والجانب الاجتماعي للألعاب هو الأكثر إفادة للطفل إذ لا يمكنه اللعب منفردا، لهذا يكون الطفل مدعوا للاندماج في مجموعة الأطفال[1].

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

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

ب- الوظيفة العقلية والفكرية:

[1] بشير نمرود، المرجع السابق،ص77.

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

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

فالطفل يكتشف ويستوعب من خلال اللعب الكثير من المعلومات والحقائق التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب، ولكي يحقق اللعب هذه المزايا التعليمية ينبغي ألا يترك دون تخطيط أو توجيه، وعلى الأهل والمربين محاولة استغلاله في تنظيم اكتساب المعرفة دون أن يفقده روحه الأساسية المتمثلة في الحرية والاستقلالية، فلا يمكن أن تترك عملية نمو الأطفال للصدفة أو الخبرة العرضية المطلقة[2].

[1] حنان عبد الحميد العناني، المرجع السابق،ص24-25.

[2] محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، المرجع السابق،ص90.

ويعد اللعب من الأساليب المهمة التي عن طريقها نجذب انتباه الطفل ونشوقه للتعليم، فالتعليم باللعب يوفر للطفل جوا طليقا يندفع فيه إلى العمل من تلقاء نفسه، حيث يعد بذلك اللعب من أهم أدوات التعلم والاكتشاف والتثقيف ونمو العقلي والفكري[1].

ج- الوظيفة البدنية:

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

1. تقوية الجسم وتمرين العضلات الكبيرة والصغيرة كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي.
2. تعليم الطفل العديد من المهارات الحركية مثل الركض والقفز والتسلق.
3. تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن.

---

[1] حنان عبد الحميد العناني، **نفس المرجع**،ص27.

[2] سلوى محمد عبد الباقي، **المرجع السابق**،ص28.

[3] حنان عبد الحميد، **المرجع السابق**،ص23-24.

4. التخلص من اضطرابات الحركة وذلك حين يعمل على التخلص من الانفعالات التي قد يؤدي وجودها إلى اضطرابات حركية.
5. تنمية مفهوم الذات الجسمي.
6. المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والاكتشاف وذلك سباب عدة منها قدرة اللعب على إشعار الطفل بالاسترخاء، ونظرا لإتاحة الفرصة أمام الطفل معالجة الأدوات واكتشافها.
7. تدريب الحواس وإغناء القدرة على استخدامها.
8. تنمية التآزر الحسي الحركي.

د- الوظيفة النفسية والشخصية:

للطفل شخصيته الانفعالية التي تخضع لتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النماء والتكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به والوسط الاجتماعي الذي يحيا فيه، وقد يتعرض الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به إلى أنواع الكبت أو الإحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لا يمكن التخلص منها بالطرق الطبيعية غير المألوفة أو المخالفة للتقاليد والقيم الأخلاقية، فإذا ما عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو أكبر منه، فلا يستطيع الرد على العقاب والعدوان بأن يعاقب معلمه وبضرب الكبير الذي اعتدى عليه فيلجأ للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبته وعلى كرته أو دميته ويتخلص بذلك من التوتر النفسي الذي انتابه.

كما أننا نلاحظ أن الأطفال عندما يلعبون معا يحدث بينهم مشاكل تصل إلى المشاجرة والغضب والمجادلة وعندما يتوصل الطفل إلى قيادته ومناقشاته ومشاركته مع الجماعة نجده يشعر بالراحة والرضا التام ويتم التوازن ويخفف من الضغوط نتيجة الانفعال والغضب، وهذا يتفق مع "مرجريب ستانت" حيث تقول: إن الطفل يطلق الانفعالات عندما يلعب ويعبر بها عن عدم موافقته أو غضبه، وهذا يعتبر مجالا للتنفيس عن مشاعره خلال اللعب، لأن الطفل لا يستطيع التعبير عن انفعالاته بالكلام بل يعبر عنها بأساليب متنوعة

كالتمثيل وصناعة الدمى والألواح الخشبية، فشخصية الطفل تتكون وتتشكل من التفاعل الذي يقوم به خلال الأنواع المختلفة من التفاعل مع البيئة الذي يعيش فيها الطفل، فكل السمات والقدرات والميول والأنماط السلوكية تتشكل من الأنشطة التي يندمج فيها الطفل حيث تشكل حياته الشخصية بأبعادها المختلفة الجسمية والعصبية والاجتماعية حيث يكتشف دوافعه ونزعاته ورغباته وأسلوب تفكيره في مواجهة الموقف وكيفية حل المشكلات، فإن تنظيم هذا النشاط وما يتطلبه الطفل من معارف وعلاقات واتجاهات حيث تتكون لديه ميول وقدرات جديدة تدعم معارفه السابقة ومن خلال التفاعل الاجتماعي مع الآخرين يدرك الطفل ذاته ويتكون وعيه ويفهم نفسه والآخرين[1].

المبحث الثالث: تقسيم الألعاب ونظريات اللعب:

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

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

- الألعاب التمثيلية:هي توجد على شكل ألعاب مارة وعابرة وهي عملية تقليد عضوي أي سلوكيات اللعب التي هي موجهة للطفل ثم تنتقل إلى ألعاب تقليدية، ونجدها خاصة في سن الثالثة حيث أن الطفل يقلد كل ما يراه في حياته اليومية من حركات وسلوكيات الأسرة وكل الأعضاء المقربين منه وهو تقليد واقعي أي مستقي أو مأخوذ من الواقع

[1]محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، المرجع السابق،ص89.

المعاش، إلا أن هذا التقليد ليس دقيق لأن الطفل لا يدرك الأبعاد الاجتماعية الحقيقية إلا في سن المراهقة الذي يتميز بالجدية وفهم الأشياء خلال اللعب التقليدي الأول[1].

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

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

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

1. الألعاب الحسية الحركية: في هذه الألعاب لا يستطيع الطفل التمييز بين الأثر الحسي والحركي وهذا لعدم نمو مفهوم التصور عنده، فنميز مستويين من الألعاب، الأول الألعاب الوظيفية الحقيقية وهي ألعاب عضوية يراد بها البحث عن شيء إلى بحث

[1] خير الدين عويس، **المرجع السابق**،ص20-21.

[2] بوترية مصطفى، **فعالية اللعب في تعلم التقنيات الأساسية لدى تلاميذ الطور الثالث فئة العمرية (12-13) سنة ولاية الجزائر** ، مذكرة ماجستير، كلية الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية،2007،ص96-97.

الطفل عن المتعة وكل ما يرضي رغباته، والثاني الألعاب الاستكشافية وهي الألعاب الهادفة التي يشعر من خلالها الطفل وكأنه يحقق شيء ما.
الألعاب التخريبية: وهي الألعاب القائمة على التخريب والتهديم ثم شيئا فشيئا ويتطور إلى ميزة المتعة وإذا كانت جماعية تؤدي إلى الفوضى.

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

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

1. الألعاب الجسمية: قد تكون هذه الألعاب الجسمية انفرادية أو جماعية فهي تفيد وتعمل على تصريف فائض الطاقة، فالطاقة الزائدة المدخرة في الجسم الطفل تستهلك خلال هذه الألعاب كما أن الألعاب الجسمية هي أسلوب لتخلص الطفل من الهمود والتعب والكسل. إن ممارسة هذه الألعاب وكما ذكرنا تحتاج إلى مكان واسع مخصص للعب فضيق المكان يسبب مشكلة عويصة ذات فعالية في تبلور الانحرافات السلوكية لدى الأطفال.
2. الألعاب التقليدية: وهي نوع آخر من الألعاب والتي تطرق لها "جان شاتو" في تصنيفه للألعاب وأنواعها.
3. الألعاب الترميزية: وهي نوع آخر من الألعاب التي تطرق لها الباحث بياجيه في تصنيفاته للعب.
4. الألعاب التخيلية: بما أن الطفل له إمكانية ضئيلة في تحقيق جميع القضايا الواقعية فإنه يجد نفسه مرغما لتحقيقها في عالم الخيال الذي يتسم بالتأكيد بنطاقه الواسع لدى الطفل، فعدد الألعاب التخيلية التي يجريها الطفل تتناسب طرديا مع مدى قدرته التخيلية.
5. الألعاب التعليمية: هي الألعاب التي تلعب أدوار تعليمية في تنشئة الطفل فاللعب هو أفضل أساليب التعلم وأكثرها فائدة وشمولية، فيتم تصميم ألعاب تعليمية بما يناسب مراحل حياة

الطفل المختلفة آخذا بنظر الاعتبار الإمكانيات التعليمية للعب وخصائصها المستترة الكامنة فيها، الاستفادة من التليفزيون، الحاسوب وغيرها. فهذه الألعاب في الواقع تساعد على تقوية حواس الطفل وتنشيط قواه الفكرية وتناميها وتطور النضوج الاجتماعي لديه[1].

6. الألعاب التمثيلية: وهي ذلك النوع من أنواع اللعب الذي يتقمص فيه الطفل شخصيات الكبار أو شخصيات أخرى، كما يتضح في أنماط سلوكهم وأساليبهم المميزة في الحياة التي يدركها الطفل أو ينفعل بها وجدانيا وهو من خلال هذا النوع من اللعب يعكس نماذج الحياة الإنسانية المادية المحيطة به، أي أن هذا النموذج ينشأ استجابة لانطباعات انفعالية قوية يتأثر فيها بنماذج من الحياة في الوسط المحيط به وتنطوي هذه الألعاب على الكثير من الخيال وهنا يكمن المغزى الإبداعي لهذه الألعاب والتي يطلق عليها أحيانا الألعاب الإبداعية[2].

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

---

[1] هايدة موثقي، **المرجع السابق**،ص302-303.

[2] أونوغي صباح، **دور اللعب المسرحي والتعبير الرمزي في تعلم الاتصال وكفالة الأطفال المصابين بتأخر في اللغة والكلام وبإضراب التأتأة، دراسة مقارنة، مذكرة** مذكرة ماجستير في الأرطوفونيا، جامعة الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا،2006-2007، ص24.

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

أ- نظرية الطاقة الزائدة: صاحبا هذه النظرية هما "فريدريك سيلبر سبنسر" و"فان شيلر" 1875، وتذهب هذه النظرية إلى القول بأن يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي ليس بالحاجة إليها مما تؤدي هذه النظرة أن الأطفال يلعبون للتقليل من ضغط هذه الطاقة بواسطة أنشطة ليس لها هدف من بينها اللعب.

فالأطفال يلعبون أكثر من الكبار نظرا لوجود هذه الطاقة الزائدة التي هي ليست قاصرة على نشاط عضوي بل يقصد باللعب كل نشاط مخالف ومضاد للنشاط الجسدي ومما يوجه من نقد لهذه النظرية أن اللعب لا يكون دائما بوجود طاقة زائدة عند الطفل، فكثيرا ما نشاهد الطفل يلعب وهو في غاية الإرهاق ومع ذلك في نشاطه ويواصل ألعابه.

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

اهتمام تشارلز داروين في كتابه "أصل الأنواع" بارتقاء الإنسان من أدنى الأنواع أدى إلى الاهتمام بنمو الوليد حتى يصل إلى الإنسان الراشد، وانتقل التركيز من التأمل إلى الملاحظة، ويرى "ستانلي هول" (أستاذ علم النفس والتربية) أن "الطفل يعيش من جديد تاريخ الجنس البشري، كما أن الجنين يعيش من جديد تاريخ أسلافه الأبعدين، وتكون خبرات أسلافه هذه في متناول يده، فيقوم الطفل في اللعب بإعادة تبني الميول والاهتمامات بنفس التتابع الذي حدثت به عند إنسان ما قبل التاريخ والإنسان البدائي".

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

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

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

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

[1] سوزانا ميلر، **سيكولوجية اللعب**، ترجمة دكتور حسن عيسى، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، يناير 1978 ، ص15-16-17.

وهنالك عدة مزايا في النظر إلى اللعب باعتباره اتجاها، فقد بين "كارل غروس" أن كل الوظائف الطبيعية للكائن العضوي غالبا ما يمكن أن تستخدم في اللعب، ولذلك فإن اللعب يمكن أن يكون نوعا خاصا من النشاط ذا خصائص تميزه عن الأنشطة الأخرى، ويمكن تجنب هذه الصعوبة بتصنيف مزاج الشخص بدلا من تصنيف ما يقوم بفعله.

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

أ- نظرية التحليل النفسي: انبثقت هذه النظرية من أعمال "فرويد" وأتباعه والمفاهيم التي استخدمت في وصف نمو الطفل الوجداني والاجتماعي، فقد طور "فرويد" تكتيكا علاجيا لعلاج المضطرين نفسيا أسماه "التحليل النفسي" وتوصل إلى أن الاضطراب لدى الأفراد يعود لتأثير الخبرات المبكرة التي تعرض لها الأفراد في بداية حياتهم[1].

فهذه النظرية تنظر إلى اللعب على أساس أنه وظيفة نفسية في حياة الطفل تعمل على تخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق نفسي وتوتر يومي، واللعب هو عبارة عن تغيير رمزي غالبا، صادر عن رغبات أو مخاوف ملازمة أو متاعب لا شعورية مما يؤدي إلى خفض مستوى التوتر والقلق لدى الطفل، كما تعرف هذه النظرية بنظرية التخفيف من القلق.

ب- نظرية الجشطالت:* اهتم علماء النفس في مستهل القرن العشرين بتفسير اللعب على الإدراك الحسي المتكامل متأثرين بنظرية الجشطالت، وقد وضح كوفكا Koffka، بأن نمو

[1] سوزانا ميلر، **نفس المرجع**،ص19-20.

* **نظرية الجشطالت Gestalt**:هي واحدة من بين عدة مدارس فكرية ألمانية متنافسة التي ظهرت في العقد الأول من القرن العشرين كرد فعل مقابل للمدرسة السلوكية، وكنوع من الاحتجاج على الأوضاع الفكرية السائدة

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

ج- نظرية ديناميات الطفولة: يرى عالم النفس "بويتنديجك" أن الطفل يلعب لأنه طفل، ويعني بذلك أن الطفل يلعب لوجود خصائص معينة للآليات النفسية لا تسمح له بأن يعمل

آنذاك والمتمثلة بالنظريات الميكانيكية والترابطية، يعتقد أن حركة الجشطالت قد عن الحركة الظاهرية في ألمانيا، ويرجع انتشار النظرية في الولايات المتحدة الأمريكية إلى اثنين من Wertheimer) أطلقتها مقالة) فرتهيمر 1912ويرجع الفضل إلى" كوهلر "في ، -Koffka1948)و)كوفكا 1886 ، -Cohler 1962)مفحوصي" فرتهيمر " في دراساته الأولى وهما) كوهلر1887 توجيه اهتمامات مدرسة الجشطالت إلى التعلم، فكانت هذه النظرية تعتبر علم النفس علم الحياة العقلية أو العلم المكمل للعلوم الطبيعية الأخرى مثل الفيزياء والكيمياء، فالنفس في محتواها يمكن تقسيمها عن طريق الاستبطان الدقيق) كما يقوم به الملاحظ المتمكن والمتدرب(، إلى عناصرها الجزئية، والقوانين التي يمكن بمقتضاها ربط هذه العناصر بعضها بالبعض آخر من أجل تشكيل" الكل "العقلي، والوصول إلى فهم لهذا الكل العقلي يتطلب ضرورة فهم عناصر الجزئية وكيف تتشابك هذه" الذرات "النفسية بعضها ببعض.

إن المفهوم الأساسي الرئيسي في النظرية الجشطالتية لا يمكن لسوء الحظ ترجمته إلى الانجليزية والعربية أيضا ترجمة دقيقة وبطبيعة الحال فإن هذا هو سبب بقاء الكلمة الألمانية الجشطالت جزءا من مصطلحات علم النفس الفنية المستخدمة عالميا، والكلمة تعني أقرب ما يكون الصيغة أو الشكل أو النموذج أو الهيئة أو النمط أو البنية أو الكل المنظم، كذلك الكل المتسامي، والجشطالت كل مترابط الأجزاء باتساق أو التنظيم، أو نظام فيه تكون الأجزاء المكونة لهمترابطة ترابطا ديناميا فيما بينها وفيها بينها وما بين الكل ذاته، أو قل هو كل متكامل كل جزء فيه لهمكانه ودوره ووظيفته التي تتطلبها طبيعة الكل، ومبدأ هذه المدرسة أن الخبرة لا يمكن تحليلها وتأتي للمتعلم في صورة مركبة، وعليه لا يمكن رد السلوك إلى مثير-استجابة، لأن السلوك الذي يهم علم النفس هو

السلوك الهادف أو السلوك الاجتماعي الذي يتفاعل به الفرد مع البيئة التي يعيش فيه، ومنه فإن الجشطالت هي دراسة الإدراك والسلوك من مدرسة علم النفس، والمعروف أيضا باسم" علم النفس الشكلي"، التي تعنى في المقام الأول دراسة التصور وقوانينه .وفقا لعلماء النفس الجشطالت) كلمة ألمانية التي يمكن ترجمتها ب " التكوين("، الصور تُدرك بطريقة إجمالية وأكثر تعقيدا من مجموع التشكيلات الجزئية.

أي شيء إلا أن يلعب، فديناميات الطفولة عند "بويتنديجك" لها أربع خصائص تفسر طبيعة اللعب، وأولى هذه الخصائص نقص التوافق الحسي الحركي، فالاندفاع الانفعالي والحاجة إلى التفاهم الراجع للمشاركة الوجدانية أكثر من الحاجة إلى المعرفة الموضوعية، وأخيرا التذبذب بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى ينشأ عنه التردد بين الإقدام والتراجع.

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

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

وقد وضح بياجيه عدة مراحل للنمو المعرفي وهي:

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

من المعروف أن نظرية بياجيه تقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والمواءمة، وتشير عملية التمثل إلى النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بنى

خاصة به وتشكل جزء من ذاته، أما عملية الملائمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، ويعزو بياجيه عملية النمو العقلي عند الأطفال إلى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل متكامل ونشط. واللعب في نظر "بياجيه" هو التمثل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته فاللعب والمحاكاة جزء لا تتجزأ من عملية التطور العقلي[1].

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

1. مرحلة التكيف للانعكاسات الحسية مثل: حدوث انعكاس لحركة الفم أثناء الرضاعة وخارج وقت الرضاعة.

2. مرحلة استيعاب مخطط الانعكاسات الحسية مثلما يحدث في الشهر الثالث، حيث يقوم الطفل بتكرار الأصوات بصورة متناسقة بهدف اللذة

3. مرحلة يتطور فيها الطفل بفارق بسيط بين اللعب والاستيعاب العقلي، حيث لا يلعب الطفل لمجرد اللذة الوظيفية وإنما لأنه مسبب لهذه اللذة.

4. مرحلة الربط بين المخططات الثانوية، أن يظهر اللعب بشكل أوضح في هذه المرحلة.

5. مرحلة انتقال من المراحل السابقة إلى اللعب الرمزي للمراحل الثلاث.

6. مرحلة اللعب الرمزي وينفصل فيها عن الألعاب التكرارية إلى شيء من الرمز نتيجة لتطور التمثيل.

[1] ليلى يوسف، **سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية**، الطبعة الثانية، مكتبة الأنجلو -مصرية، مصر، 1962 ، ص30-31.

و- نظرية آدلر حول اللعب:

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

كما يمكننا عن طريق اللعب مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة بوجه عام بملاحظة الطفل أثناء اللعب وفي هذا الإطار يرى "أدلر" إن النظرية السابقة لم تعط تفسيرا شاملا لوظيفة اللعب، فاللعب كأي نشاط آخر لابد له من دوافع ويظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواء كان نشاطا جسميا أو عقليا.

المبحث الرابع: ماهية ألعاب الفيديو

تعريف ألعاب الفيديو:

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

1. المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد، الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب...الخ
2. الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات...الخ

3. التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، وفي هذه الحال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذ كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة[1].

وبين التسلية والرياضة والثقافة، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين:

اللاعبون وكذا الذين يعملون على إنتاجها وترقيتها وتطويرها وجعلها أكثر احترافية وتميز، كالصحفيين والمعلنين وملاك الأنترنيت وأصحاب قاعات الشبكات والمنظمون للدوريات.....الخ، وفي المحصلة يتم تداول أموال معتبرة لتشكل لعبة الفيديو بذلك "ظاهرة اجتماعية حقيقية"[2].

فألعاب الفيديو أو كما تسمى أيضا "البرنامج المعلوماتي للألعاب Ludiciel" هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد الذي يدعى" اللاعب"، بحيث يمكنه أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر، الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005، ومثالا عن ذلك لتلك اللواحق "الفأرة"، "الوحدة المركزية"، "أجهزة القيادة"، "وسائل التحكم" الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة، فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، بحيث أن هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كليا عن الواقع، ومع هذه القدرة

[1] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص88.

[2] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص101.

فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض -أحيانا تهرب من الواقع- بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو "Médiéval"، لكنومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية[1].

ويرى "سيان أوريالي Sean O'Reilly" في دراسة له حول ألعاب الفيديو أن لعبة الفيديو هي وسيلة الإعلام جديدة تنص على تجربة مستخدم لوسائل الإعلام الجديدة والتي تكون بعض مستوياتها أكبر من التفاعل، التفاعلية كما يقول"ديفيد مارشال David" Marshall هي أين يكون الجمهور كمشاركين في إكمال النموذج وله معنى، فقانون ممارسة اللعبة هو التفاعلية في أن تعالج باللاعب الطابع أو البيئة على الشاشة مع وحدة تحكم أو ذراع التحكم، ووضعها خارج دور عدد الجمهور السلبي بمعنى أكثر حرفية.

فهذه طريقة هي أبسط طريقة لتعريف التفاعل في ألعاب الفيديو لأنه على مستوى أكثر تعقيدا من هذا، كما أن الجمهور كمشارك لا يشارك فقط في الإجراءات مبرمجة مسبقا البسيطة والضيقة من ناحية الميزة، بل أيضا "يكمل" معنى سردية ووصفية مع حالة الإجراءات أو القرارات في اللعبة.

كما يقول "ديفيد مارشال David Marshall" ليس فقط القيام بألعاب الفيديو أصلا يشمل مستويات العميقة للتفاعل، ولكن مع ظهور ألعاب الكمبيوتر على شبكة الإنترنت بالكامل، وقدرة وحدات الجيل القادم مثل "بلايستايشن3" وأجهزة "الإكس بوكس 360" للوصول إلى شبكة الأنترنيت، وكما أنها لا تسمح أبدا بالاتصال من قبل الذي تم التوصل إليه في الألعاب.

[1] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص83-84.

كما أنتجت هذه الألعاب على الشبكة ووسائل الإعلام الشخصية إمكانيات مذهلة للاتصال بين الناس وكسر العزلة واضحة للتجربة الاجتماعية، كما أنها تنتج القدرة على القراءة والتواصل عبر الأنترنيت مع الآخرين في جميع أنحاء العالم.[1]

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

فالألعاب المتعددة اللاعبين بصورة كثيفة تجمع بين مجموعات من آلاف الأشخاص تلتقي عبر الإنترنيت، في عالم افتراضي أين يمكن للبائع أن يصبح أميرا وللمدير أن يكون شخصا غبيا.

ومن ثم يمكن القول أن لعبة الفيديو هي "عمل سمعي بصري تفاعلي هدفه الأول هو تسلية مستعمليه وجمهوره والذي يتطلب إعادة إنتاجه آلة مرتكزة على تكنولوجيا الإعلام

1 Sean O'Reilly, **Vidéo Games, Interactivity and Connectivity**, texte en line www.issuu.com/seanspoman/docs/video.pdf (Consulté le 07-03-2010).

الآلي". ويتضح من هذا التعريف أنه يقصي كل المنتوجات التي تستعمل أشكال اللعب لغايات أخرى : تقنيات التعليم أو التدريب أو قاعدة تمثيل أو وسائل لبيع سلع عبر الإنترنيت...الخ.

يرى "لورون جوليي Laurent Jullier" أن ألعاب الفيديو هي عبارة عن "أنظمة إعلام آلية بينها تجهيزات المداخل والمخارج تعوض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية"،

وهذا من خلال تطرقه لمفهوم "الحقيقة الافتراضية" في كتابه حول الصور التلخيصية " Synthèses".

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

نشأة ألعاب الفيديو:

[1] 1أحمد فلاق، **نفس المرجع**، ص101-102.

إن أول من طور لعبة كمبيوترية تفاعلية وكان اسمها "لعبة التنس للاعبين Tennis For Two" هو الباحث الأمريكي "ويليام هيجينبوتام W.Hijinputham" ومساعدوه من مختبر "بروكنهاڤن" الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958 وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر، ولم يكن "هيجينبوتام" يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه والتسلية، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة التي اخترعها في براءة الاختراع، إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الإلكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا ومتطورا حجمه 30 مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم.[1]

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

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

[1] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص83.

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

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

[1] عماد مكاوي حسن، **تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات**، الطبعة الأولى، الدار المصرية اللبنانية، قاهرة، مصر، 1993 ، ص192-193.

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

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

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

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

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

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

وفي عام 1980 وبعد وصول وحدات التحكم اليابانية في السوق الناشئة من ألعاب الفيديو والتي كان لها تأثير كبير على موجات المد الترفيهي في الولايات المتحدة الأمريكية،

عملت هذه الشركات اليابانية على الإطاحة بوحدات التحكم للشركة الأمريكية "أتاري Atari" ذات 8 بايت وجعلت من "نينتندو Nintendo" أكثر طلبا من طرف الأسر الأمريكية مع تميز شخصياته الرئيسية مثل "سوبر ماريو بروس Super Mario Bros" والذي كان يتميز بأنه كان مرئي على شاشة التليفزيون.

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

أما في أواخر سنة 2005 فقد تم تسويق وحدة التحكم "إكس بوكس Xbox 360" لشركة "ميكروسوفت Microsoft" وذلك لأنها لم تعد مجرد لعبة فيديو عادية، بل أصبحت ذات امتيازات خاصة كالاتصال بشبكة الأنترنيت واللعب على الأنترنيت مع لاعبين آخرين ومشاهدة الأفلام والاستماع للموسيقى، وحتى توصيل الكاميرا الرقمية والأجهزة الإلكترونية المحمولة الأخرى.

المبحث الخامس:

أنواع ألعاب الفيديو وخصائصها:

يحمل تصنيف أنواع ألعاب الفيديو نوعا من الاختلاف بين الباحثين، فمنهم من قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون

الألعاب ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص وإمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، فنجدها إن لم تكن متشابهة في القواعد فهي تتشابه في الأهداف، وهذه الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الذكاء وألعاب التدريب.

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

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

1) ألعاب المغامرات والتفكير.

2) ألعاب ذات طابع إستراتيجي اقتصادي.

3) ألعاب ذات طابع إستراتيجي عسكري.

4) ألعاب تقليدية.[1]

[1] كهينة علواش، **معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام،قسم علوم الإعلام والاتصال، سنة2006 -2007،ص138.

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

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

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

إذ إن الهدف الأساسي هو الحفاظ على هذه المدينة، كما أن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو تغير قواعد اللعبة أو بإجراء مختلف التعديلات المسموحة ومن هذا النوع نجد لعبة تحت تسمية حضارة 3 1-2- و"سيم سيتي Sim City" (2000 و3000).

3) **ألعاب إستراتيجية الحرب:** من أشهرها لعبة "أوربان أسولت Urban Asault" من إنتاج شركة "ميكروسوفت Microsoft"، "ستار كرافت Star Craft" من إنتاج أنظمة بليزار. كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر وكأنه خليفة نابليون من أجل الفوز، حيث وجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات

القدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية، حيث أنه وعلى غرار مثيلاتها الاقتصادية وجب توفر مستوى متميز يتمتع بذكاء خارق أكثر منه في الاقتصاد حيث يجد نفسه أمام خيارات وجب عليه اتخاذ قرارات صائبة في زمن استعجالي حيث يمثل عامل السرعة في الاستيعاب السند الأساسي لدى المستعمل (اللاعب).

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

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

هذه الألعاب تجد مصغاها لدى اللاعبين الراغبين في التعلم مثل ألعاب قيادة السيارات، سباق السيارات، قيادة الطائرات....الخ. كما تجدر الإشارة إلى استعمال هذه الألعاب مع إدخال تعديلات خاصة لإضفاء الطابع العسكري المخصص لتدريب الطيارين لكن الهدف

يختلف، حيث أن دور هذه الأخيرة لا علاقة له مع التأثير سواء إيجابيا أو سلبيا على مستعمليه.[1]

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

1. **الألعاب التي تمارس من لاعب واحد**: وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الذكاء بكل تفرعاتها وألعاب التدريب.
2. **الألعاب المتعددة اللاعبين**: وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فإن البعد الاجتماعي هو في
قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

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

أما من ناحية الخصائص التي تتميز بها ألعاب الفيديو فلا يمكن حصرها في كونها جهاز ينقل للطفل المضمون والفكرة بشكل واضح، يجعله ذا أثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية واكتساب المهارات اللغوية والمعرفية والثقافية، بل تتميز أيضا بخاصية اكتساب المهارات حيث تنمي قدراته الذهنية والفكرية وتدفعه إلى التفكير والتعلم والتثقف وتجديد معلوماته

[1] كهينة علواش، **المرجع السابق**، ص140.

[2] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص110.

اليومية، كما تفتح له آفاق جديدة في مجال العلوم والتكنولوجيا، إضافة إلى أن ألعاب الفيديو وسيلة هامة بالنسبة للطفل إذا أحسن استعمالها، فهي وسيلة ترفيهية وتثقيفية وأداة توعية تساعده في كثير من مجالات الحياة الاجتماعية، كما أن هذه الألعاب تؤثر على سلوك الطفل خصوصا في سن ما قبل المدرسة بحيث يكون الطفل بحاجة إلى استيعاب القيم التي تعرض عليه، فيسعى إلى أن يسلكها بأسلوب المحاكاة والتقليد.[3]

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

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

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

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

الفصل الثاني

تمهيد

إن أطفال العالم على اختلاف مواقعهم و انتمائهم الدينية، و الوطنية و القومية، يشعرون بحاجتهم للعب، و يبادرون باللعب لسد حاجياتهم إلا أن هذه الأخيرة ليست وحدها، فالكبار أيضا يشعرون لا إراديا في بعض الأحيان إلى هذه الحاجة.

منه نستخلص أن الإنسان صغارا و كبارا يمارسون الألعاب بغض النظر عن أعمارهم، فكل منهم له وقت مخصص للعب للتقليل من معاناته و تناسي الجد و لو لفترة صغيرة.

حيث يلجا هؤلاء الأطفال لمختلف الألعاب لسد هذه الحاجات و إشباع الرغبات و من بين هذه الألعاب التي تعتبر أوسع انتشارا و أكثر استعمالا هي العاب الفيديو. التي تتميز عن

غيرها من الوسائل كالتلفزة و الراديو و غيرهما . بأنها ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط حركيا في السيناريو

و حتى نعطي صورة متكاملة عن الموضوع البحث سنتطرق في هذا العمل إلى ماهية اللعب و العاب الفيديو و هذا ما سمح لنا بفهم اللعب و العاب الفيديو . كممارسة و كظاهرة اجتماعية متنامية منذ ظهورها لذا تطرقنا إلى تعريف اللعب و أنواع اللعب و الوظائف المختلفة التي يقوم بها و أهم النظريات التي اهتمت بذلك.

ماهية الالعاب الالكترونية:

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية

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

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

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

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

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن.

1. **ألعاب الحركة** Action games: وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

2. **ألعاب الإستراتيجية** Strategy games: وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.

3. **ألعاب المغامرة** Adventure games: وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

4. **ألعاب لعب الدور** Role play games: تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

5. **ألعاب الرياضة** Sports games: تشبه الإستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.

6. **الألعاب المحاكاة** Simulatios games: تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.

7. **الألعاب القديمة** Classic games: معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعليمية.

لقد وجدت "كفاية Kafai" أن أيا كان التصنيف لألعاب الحاسوب لا معنى له حيث أن كثيرا من الألعاب قد تقع تحت تصنيفات متعددة في نفس الوقت، فعلى سبيل المثال ألعاب المغامرات التي تحتاج أن يحدد فيها القرصان الوجهة التي يريدها في البحر يمكن أن تصنف كذلك ضمن الألعاب التعليمية لتعليم الجغرافيا.

وهناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها: التفاعلية، مستوى النشاط، والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة، ووجود هدف للعبة والقوانين التي تحكم اللعبة وكذلك الواقعية، إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة ومتعة وإدمانا. إن الألعاب الإلكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل، وإن كسب أو خسارة لعبة هي حادث فعلي، فلكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه بالتفاعل مع قواعد حقيقية، بحيث يعد مزج وتفاعل قواعد اللعبة وخيالها من أهم مميزات ألعاب الفيديو، ويتضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة: كتصميم الألعاب نفسها والطريقة التي يدرك بها ويستخدم فيها اللاعب الألعاب، فيعطي هذا التفاعل للاعب الفرصة للإختيار بين تصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشادتها.

إن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على الشاشة الحاسوب، مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة، بعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا، بالإضافة على أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب، أي بكلمات أخرى إن النجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب.

يبدو أن مجال اللعبة الإلكترونية تجاوز غزاة الفضاء والرواية المتفاعلة مع القارئ، فأية لعبة هي في نفس الوقت نشاط اجتماعي، فالأندية المؤلفة من أعضاء يشتركون معا في اهتمام معين أو هواية معينة هي أيضا شكل من النشاط في وقت الفراغ، والبيئة الكمبيوترية من شأنها أن تؤدي إلى ازدهار تلك الجماعات والأندية بعد أن يتم ربط الكمبيوتر المنزلي بشبكات الاتصال التليفزيوني المباشر، والواضح أن التطور السريع في تكنولوجيا الاتصال اللاسلكية التي قفزت بها نظم الأقمار الصناعية وبصريات الألياف الزجاجية قفزات إلى الأمام، جعل نظام الكمبيوتر المنزلي في حلقة في سلسلة أو خيطا في شبكة الاتصالات الواسعة التي تضم العالم كله.

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

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

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

لن تنتظر فترة طويلة لكي تبدأ في استخدام اللعبة التي تريدها وذلك كما يحدث مع الحاسب الشخصي الذي ننتظره حتى ينتهي من تحميل نظام النوافذ.

لأن هذه الأجهزة مصممة تكون جزء من أجهزة الترفيه المنزلية لذلك نجد أنه من السهل توصيلها بجهاز التليفزيون والأجهزة ليس بنفس السهولة.

لا توجد بها القيود على الاستخدام كما هو الحال مع الحاسب الشخصي الذي يلزم لتشغيل بعض الألعاب عليه أن يكون كارت الصوت والشاشة بمواصفات معينة أو يثبت على الحاسب برنامج معين مثل DirectX على سبيل المثال، إذا لم توجد هذه المواصفات على الحاسب فإن اللعبة لن تعمل.

مصممو الألعاب الإلكترونية يعملون بشكل دقيق مواصفات الجهاز الذي ستعمل عليه ألعابهم ولذلك

يصممونها بشكل متوافق تماما معها، بعكس الألعاب الإلكترونية على الحاسبات الشخصية فمن الممكن أن يتم تغشيلها على أجهزة بمواصفات متعددة ومختلفة.

أجهزة الألعاب الإلكترونية مصممة بحيث تسمح لأكثر من لاعب بالمشاركة في اللعبة بينما الألعاب الإلكترونية على الحاسب الشخصي مصممة لشخص واحد ومن النادر أن تجد لعبة يشترك فيها أكثر من لاعب على نفس الحاسب الشخصي.

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

ما يزال ينظر إلى الألعاب الإلكترونية وخاصة التعليمية منها أنها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه، ولا يعني أنها بديل للمعلم إنما كمصدر إضافي ومهم لخدمة

المنهج والمعلم والمتعلم، والحاجة لمثل هذا النوع من الألعاب الإلكترونية في سنوات العمر المبكر مهمة للغاية لاعتبارات:

أنها أخطر مراحل النمو الإنساني والتي تؤثر في باقي مراحل العمر الأخرى. أن استخدام الألعاب يساعد في عملية تعلم الأطفال ونمو قدراتهم.

يمكن للصغار التعامل بسهولة مع الأجهزة والبرمجيات ويستطيعون متابعة التعليمات المصورة وفهم المواقف وأداء الأنشطة بكل ثقة واستقلالية.

أن ممارسة تلك الألعاب تساهم في تنمية التعلم الذاتي والتعلم بالاكتشاف، والمحاولة والخطأ والتعزيز الفوري لاستجابات الأطفال وغيرها من أمور يمكن أن تتوافر في تصميم ومحتوى أي لعبة.

تختصر الألعاب التعليمية الإلكترونية وقت وجهد المعلم وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجه ومرشد وملاحظ لتقدم الأطفال.

تعطي البرمجة التعليمية صورة دقيقة عن مستوى نمو الأطفال وقدراتهم، وذلك أنه أحسن تصميم لهذا الغرض.

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

هذه الخصائص هي ما جعلت الأطفال يتعلقون بالألعاب الإلكترونية بشكل كبير جدا، وهذه الأخيرة تشهد يوميا تطورا سريعا في الصوت والصورة، وتستقطب الملايين من الزائرين لمواقعها وحتى من الكبار الذين كانوا في وقت سابق يشعرون بالخجل إذا ما شوهدوا يلعبون لعبة ما، وأكثر من ذلك قدمت التكنولوجيا الجديدة لعبا خاصة حتى بالكبار، تحاكي اهتماماتهم، فتساوى الطفل والكبير أمام ألعاب الأنترنيت.

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

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

ويعد التربويون اللعبة التي لا تحقق شروط النمو بجوانبه المختلفة هي لعبة غير صحية، ولا سليمة لأن الطفل كي يحقق تجربة الحياة بكل معانيها من خلال اللعب لابد أن يحقق اللعبة له النمو في جميع الجوانب الروحية والخلقية والنفسية[1] والاجتماعية والجسمية الحركية والعقلية، وتنصح الدكتورة "بولاليفاين" العالمة النفسية بجامعة "ميامي" الوالدين أن يتركوا أطفالهم يمارسوا اللعب التلقائي، فهذه النوعية من اللعب تجعل الأطفال ينفسون عن طاقاتهم الكامنة بصورة صحيحة وسليمة وسريعة.

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

كما أن هذه الألعاب الإلكترونية تعد الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة سواء في الحاضر أو المستقبل، كما أنها تجعل الطفل مسؤول عن نفسه أثناء اللعب ولا يحتاج

---

[1] شفيق ليكوفان، **الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة2009** ،رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2008-2009،ص95.

لمراقبة الآخرين، وهذا الأمر ينطوي على آثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية والاجتماعية والنفسية، إضافة إلى أن هذه الألعاب تحسن براعة الطفل أو اللاعب وثقافته الحاسوبية ومهاراته التكنولوجية، وتزوده بالخبرات الإفتراضية والأكثر واقعية، إلى جانب أنها تؤدي إلى حدوث التعلم العرضي Incidental Learning مستقلا عن المعلم وربما دون علم المتعلم نفسه، كما أنها تجعل الغامض أكثر وضوحا وتساعد العقل أو الدماغ والجسم البشري بصفة عامة على تعلم كيفية حل المشكلات وإنجاز المهمات.

ويرى بعض العلماء أن الألعاب الإلكترونية تنمي المهارات الذهنية وتزيد من قدرة اللاعبين على التفكير المنهجي المنظم وتحثهم على التفكير المجرد، وتجعلهم أكثر إدراكا للكيفية التي يفكرون ويتعلمون بها[1]. كما يعتبر معظم التربويين والنفسيين تشجيع الطفل على اللعب بهذه الألعاب جزءا لا يتجزأ من الطب الوقائي، وبالتالي فإن اللعب هو حق أساسي لكل طفل مهما تكن الظروف، فذلك هو بداية لمزيد من المساواة التي تكتمل إلا بتهيئة فرصة اللعب للطفل.

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

[1] فضل سلامة، **سيكولوجية اللعب عند الطفل**، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن، 2006 ، ص164.

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

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

لقد عاش أطفالنا وشبابنا مع ألعاب تعبر عن بيئة غير بيئتهم وعن ظروف غير ظروفهم، وإذا كان المجتمع الذي أفرز هذه الألعاب قد وضع القواعد والمحاذير التي يجب أن تتوافر في التعامل مع هذه الألعاب، خاصة المرحلة العمرية، فإن الحال مختلف تماما مع العالم العربي، لأنه مع تفشي الأمية بين الأهل وخاصة الأمهات، يتعامل الطفل دون أدنى وعي أو توجيه مع هذه الألعاب بلا حسابات للقوت ولا معايير سنية ولا أي مراقبة من أي نوع حيث إن الأقلية هي التي تملك أجهزة بلاي ستايشن في منازلها أي يمكن أن يوجد لديها بعض الرقابة أو المشاركة من الأهل، أما الأغلبية فتمارس هذه الألعاب في نوادي فيديو ومقاهي الأنترنيت دون أي رقابة، خاصة أن أصحاب هذه الأندية والمقاهي ينحصر دورهم عادة في جمع الأموال فقط.

والمؤسف أنه لا توجد حتى الآن أبحاث أو إحصائيات عن عدد الساعات التي يقضيها الشباب العربي أو الأطفال أمام هذه الأجهزة لممارسة الألعاب ولا أهم الألعاب والمواقع الإلكترونية التي يفضلونها. ولكن نتيجة المشاهد والمتابعة الميدانية في العمل ومراكز

الفيديو ومقاهي الأنترنيت وكذلك بعض المشاهدات العائلية، توضح أن الجميع يكاد يجزم بأن الطفل والشباب العربي يمارسان هذه الألعاب ساعات تفوق نظيرهما الغربي بكثير، حيث وسائل المتعة محدودة في بعض البلدان ومعدومة في بلدان أخرى، وأن وجدت فهي لا تشبع المراهقين والشباب اليافع، لأن الاهتمام يكون في العادة بالمرحلة العمرية الصغيرة.

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

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

1. تشتمل هذه اللعبة منتجات العالم ومن المرات ضمنها بالطبع بعض المنتخبات العربية الحقيقية، وهي من المرات القليلة التي تصور فيها الألعاب العربي المسلم في صورة حقيقية طبيعية بعيدا عن الصورة النمطية التقليدية التي تصوره بشكل إرهابي أو محارب مهزوم حتى إذا لم يحدث حوار مباشر يعبر عن ذلك، حيث تعوض الحوار بدلالات بصرية عديدة مثل الملابس الفضفاضة، أغطية الرأس، لون البشرة أو البيئة المحيطة.[1]
2. تشمل كذلك دوري البلاد الكبيرة مثل الدوري الإنجليزي والإيطالي والإسباني وغيرها، إضافة إلى دوري الدرجة الأولى والثانية في تلك البلاد.
3. تحاكي الواقع في الملابس والتصرفات والبيئة، حتى اللاعب الذي يجيد التسديد برأسه في المباراة الحقيقية مثلا نجده يفعل الشيء نفسه في اللعبة، مما يعطي الشاب والطفل المصداقية كاملة.
4. يستطيع الطفل أو الشاب أن يلعب هذه اللعبة بمفرده، أو مع خصم واحد أو مجموعة.

[1] فاطمة المعدول، **المرجع السابق**، ص16.

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

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

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

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

1. يأخذ المشترك نقودا وأرضا وبذور عبارة عن هدايا مجانية.
2. يبدأ المشترك في العمل، حيث يزرع ويدرس ويحصد ويحتاج إلى أموال مرة أخرى.
3. يستطيع أكبر مساحة ممكنة من الأراضي ويجتهد حتى يصعد إلى المستوى الأعلى، فكلما عمل اكتسب خبرة وكلما اكتسب خبرة وحصد، مما يدفعه لأن يأخذ أموالا مرة أخرى ويصعد مرة أخرى.
4. يواجد المشترك مطبات تجعله يخسر نقودا افتراضية.

5. هكذا يظل يشترى ويبيع من النقود الإفتراضية إلى أن يصل إلى مرحلة الإدمان، وتكون نقوده الإفتراضية قد انتهت.
6. حينئذ يبدأ المشترك في الصرف من النقود الحقيقية، وهكذا يعيش الشاب أو الشابة في الوهم والحياة الإفتراضية التي لا يستطيع أن يبتعد عنها أبدا، لأنه يلتقي فيها بأصدقاء جدد يتعرف عليهم، ويشاركونه حبا لمزرعته ويرسلون له الهدايا التي تكون أحيانا ثمينة جدا مثل قصر أو شجرة نادرة.

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

المبحث الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى "ألان لوديباردار Alain Le Diberder" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التليفزيون والهاتف النقال وغيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار".

المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ Pong" و"حرب الفضاء Space war" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والإقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

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

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro المسوقة من مؤسسة "إينتال Intel" عام 1971، وفي العام الموالي 1972 أسس "نولان بوشنال Nolan Bushnell" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاري Atari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ Pong"، وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنر Warner" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "آبل Apple" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر"آبل 2، Apple 2"، أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاد الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى "بوشنال"" و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية[1]

المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition (des jeux، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان Pac–man" التي اخترعت في اليابان "تورو

إيواتانيToru Iwatani" لمؤسسة "نامكو Namco"، واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي

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

صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور Commodore" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو Namco". في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو Nintendo" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس Nes" مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية :

1. ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.
2. تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8–10 سنوات.
3. البطل المميز لـ "نيس" وهو ماريو Mario، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ Donkey Kong"، ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية Graphiste، "شيجيرو مياموتو Shigeru Miyamoto" وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

- المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور Commodore" و"سينكلير Sinclair" و"أمستراد Amstrad"، وفي عام 1986 "أتاري أس تي Atari ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها

الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين "Infographistes" المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا Amiga" أو "أتاري أس تيAtari ST".

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سيPC أو "آبل Apple"، وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

- المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبرنيس Super Nes" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا Sega"، من خلال لعبة "ميغادرايفر Megadriver"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست Myst" أو "سيفن كويست Seven Quist"، وكذا ألعاب

الأدوار مثل "فاينل فانتيزي Final Fantasy"، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

- المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط Multimediaالتي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي

مع "المعالجات المخصوصة Processeurs Dédiés" واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الإنترنيت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني Sony" بلعبته "بلايستايشن Playsation"، واحتدم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و"نينتاندو"، مما أزال "سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لارا كروفت Croft Lara" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية (إيفركويست Everquist وأولتيما أونلاينUltima online)، وألعاب "أف بي أس FPS" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم Doom" ثم "هالف لايف Half Life"، وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "البوكيمونات Les Pokemons" التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو

بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا.[1] وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنيت بالإنسحاب، هذا الإنسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت Microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم: بي أس2 – PS2 وغايم كوب Game Cube وإيكس بوكس XBOX[1].

المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي أس Nintendo" DS، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "PSD" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن Playstation 3" 3 – الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما

[1] باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، **وسائل الإعلام والطفولة**، الطبعة الثانية، دار الجرير،عمان، .الأردن، 2006 ، ص201

أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "إيكس بوكس 360 – XBOX 360".[1]

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

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

إن دورة حياة عارضة تحكم يقدر ما بين 5 و6 سنوات، وتحاول مؤسسة "سوني SONY" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير "بلايستايشن Playstation" إلى "بلايستايشن وان PSOne " و"بلايستايشن تو PS2" إلى "بلايستايشن إكس PSX"، وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع آخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة "ميكروسوفت Microsoft" على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها، خاصة وأن "سيغا Sega"

اعتمدت هذه الإستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للآلات، وعند إطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر من 20 إلى 40 عنوانا، والعرض يزداد تدريجيا، ولا يمكن اعتبار أن تشكيلة ما ثرية إلا بعد 18 شهرا من تسويق عارضة التحكم، وبمجرد بلوغ الآلة سنتها الخامسة من الاستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة.

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6 إلى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات[1]، ويتحمل الناشرون والمطورون طور الآلات، لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع والنشر: نوعية المنتوجات وآجال التسليم وتكلفة المنتوج وتفوق الإجازات وتصاعد ميزانيات التسويق...الخ. إن القفزات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم، وقد فشل الكثير من الفاعلين في التكيف مما أدى إلى إفلاسهم، أو شرائهم من طرف الناجحين في المجال، وكانت سنة 2002 هي الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52 حركة، توقف أكثر من نصفها عن النشاط[1].

ويعرف سوق برنامج اللعبة الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر نموا ضئيلا ومنتظما، وسيواصل نموه في السنوات المقبلة، لأن جهاز الكمبيوتر الشخصي يبقى حاملا ضروريا لممارسة بعض أنواع ألعاب الفيديو على غرار الألعاب المتعددة اللاعبين بشكل كثيف (حتى

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص116 .

وإن تم إيجاد عارضات تحكم تتيحها)، وألعاب الإستراتيجية في الزمن الحقيقي التي تتطلب لوحة رقن، إلى آخره من الألعاب.

غير أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر، ومن ثم يمكن توقع ارتفاع مبيعات عارضات التحكم واحتلالها جزء معتبرا من ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الأسواق العالمية للألعاب الفيديو (الولايات المتحدة الأمريكية واليابان وأوروبا)، على حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر.[2]

لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك "آرتس المنتجة للعبة FIFA" الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5.2

مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم انشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا،

وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول.

المبحث الثالث: مجالات اللعب الإلكترونية وأنواع الألعاب الإلكترونية

أ) - 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[1]:

1. 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 G.F.K" 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.

1 . [1]أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص129

. ألعاب المجتمع وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدوملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس Casual Games" 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، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون Mystery Mansion"، و"بينبول Pinball"، و"جي. تي. إي. بينبول، GTI Pinball" و"3 دي بول3D Pool" وألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس Bloc Breaker Deluxe" أو ألعاب البولينغ "ميدنايت بولينغ Midnight Bowling ...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 بواسطة بوابات الإنترنيت لمتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في 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)[1]، لذلك فإن عدد أنواع الألعاب 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 (3D)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

3. الألعاب 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.

1 . [1]بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص.85

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 بكثافة jeux multijoueurs) (massivement أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط .

تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.

4. 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 معالج Processor 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 نجد Xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج،

كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستايشن 1 و2 و3 وجهاز أس- PS2 2، وأجهزة شركة نيتاندو Nintendo التي تعرف باسم Game Cube.[1]

5. أجهزة 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[1].

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

1 . [1]بشير نمرود، **نفس المرجع**، ص86

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 أو Play Station أو Game Cube في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة. [1]

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 المحاكاة.

1. ألعاب الحركة: يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات "Plate forme"، 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 Pacman" وسلسلة "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 الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها، 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[1].

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،[2] 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 البطل الإفتراضي، 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 Tomb Raider" التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى

1 . [1]أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص106

لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا (لارا كروفت Lara Croft)، 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 Cognez-les tous" بتعبير لاعبي ألعاب الفيديو، وهي ألعاب تتميز عن ألعاب "قاتلوهم جميعا Tuez-les tous" – 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 "تيكن3Tekken" 3- 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 Shoot'en up" 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 Doom-Like" 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 Shoot'en up" هو نفسه، فعلى المستوى الأول من الشاشة نجد سلاحا (للاعب)، يجب استعماله للقضاء على الغزاة والوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في

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

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

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

ألعاب المغامرات والتفكير "Jeux d'aventures-reflexion": 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.

1. [1]أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص107

ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية "Jeux de stratégie économique": 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، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب[1].

ألعاب الإستراتيجية العسكرية "Jeux de stratégie militaire": 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.

1 . [1]أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص108

الألعاب التقليدية "Jeux Traditionnels": 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.

3. ألعاب 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 Flight Simulator" 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 Formula one"، من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس.

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[1]".

4. 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 Logiciels ludo-éducatifs" التي تأخذ

صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 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، لكن لا يجب الخلط بينها وبين برامج الدعم الدراسي، فالكثير منها يطغى عليها اللعب وإضافة عبارة تربية ليست سوى وسيلة تسويقية للعبة لا غير.

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص.19

وضمن نوع آخر، من الصعب وضع "الأعمال الفنية التفاعلية Les œuvres d'arts interactives" 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 التفاعلية موجودة أيضا للكبار.

أما "ورشات الإبداع Ateliers créatifs" 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[1].

ويقدم "ستيفان ناتكين Stéphane Natkin" 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.

1 .فاطمة المعدول، **المرجع السابق**، ص13

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[1].

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 كانللألعاب 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 قواعد 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 المعرفة بالقواعد، حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور في 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

1 .بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص90

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 اللعب.

الفصل الثالث

المبحث الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

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

الآثار الايجابية:

1. أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للأطفال واليافعين إحساسا بالإنجاز.
2. تنمي قدراتهم المعرفية.[1]

1 .مها حسني الشحروري، **نفس المرجع**، ص.87

3. تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية.

4. تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة. **الآثار السلبية:**

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

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

التأثير الصحي: كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء

الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: استنفاذ طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات.

وبهذا فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتابعيات هذه الألعاب خصوصا 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 لاحقا من تهيئات وأحلام مفزعة أثناء الليل لبعض الأطفال خصوصا تلك الألعاب، والقصص، والمشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدمجة تؤدي أيضا إلى أطلقا العنان لخيال الطفل في أمور متناقضة.

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

نشاط الدماغ لدى المراهقين الذي يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب.

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

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

من سلبيات هذه الألعاب أيضا ما أكدته دراسة نشرت نتائجها مؤخرا أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر، فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جراما إلى 60 كيلو جراما، كما أن هناك انخفاضا حادا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي 10 سنوات في عام 1985 كانوا قادرين على الركض لمسافة 1.6 كيلو متر لمدة زمنية لا

تتجاوز 8.14 دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

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

أما بالنسبة للجوانب الإيجابية لهذه الألعاب الإلكترونية على الصحة الفرد، فقد عملت الكثير من الأجهزة الألعاب الإلكترونية الحديثة على تنشيط الجسم والسير السليم لصحة الكثير من اللاعبين، وذلك بفعل أن هذه الألعاب تلعب عن طريق حركات افتراضية تفاعلية يقوم بها اللاعب عن بعد، وتتجسد هذه الحركات في اللعبة وعلى شاشة العارضة التحكم وكأنها حقيقية ودون اللجوء إلى أداة التحكم للجهاز، وهذه التقنيات الرياضية والصحية موجودة في عارضات التحكم الحديثة ذات التقنيات التكنولوجية العالية والمتطورة والرقمية عالية الوضوح والدقة، مما سمح للكثير من المدمنين على الألعاب الإلكترونية بتنشيط أجسامهم ودوراتهم الدموية والحفاظ على الرشاقة البدنية والحيوية الصحية، من جهة أخرى أظهرت دراسة حديثة أجرتها كلية الطب بجامعة "إنديانا" بولاية "بنسلفانيا" الأمريكية أن إدمان ألعاب الكمبيوتر والفيديو ربما يمثل شكلا أكثر إمتاعا وألفة للعلاج الطبيعي في أمراض مستعصية مثل: حالات الشلل الدماغي والتصلب العصبي المتعدد والمصابين بالجلطات، التي تحتاج إلى كثير من جلسات

[1] ألعاب الفيديو تعالج الأمراض المستعصية، ركن أخبار التكنولوجيا، **جريدة السوسنة الأردنية**، من 2010 .على الساعة -04 - 11.30 أطلع عليه يوم 30
http://assawsana.com/portal/newsshow.aspx?id=22565

العلاج لتحسين حالاتهم الصحية، كما ذكر موقع "بي سي ورلد" المتخصص في مجال التقنية أن باحثي "إنديانا" طلبوا من ثلاثة من المرضى المراهقين تسلية أنفسهم أمام أجهزة ألعاب الفيديو لثلاثين دقيقة يوميا على مدار خمسة أيام بالأسبوع، وزودوا تلك الأجهزة بقفازات وأجهزة تسمح لهم بمراقبة التغييرات في صعوبات الألعاب والتحديات التي يواجهها المرضى أثناء اللعب.

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

ويتكون النظام من برنامج وخوذة حمراء لامعة معا زودة بمجسات يمكنها تفسير موجات عقل اللاعبين، إذ تستخدم تلك الموجات في التحكم بالألعاب لتشجيعهم على التركيز في مهام اللعبة ومعاقبتهم بإغلاقها حينما ينصرف انتباههم عنها، وجرى استخدام النظام لمعالجة المرضى على الأقل مرتين أو ثلاث مرات أسبوعيا على مدار عام، وبعد 12 أسبوع بدا على مجموعة مكونة من عشرة تلاميذ مصابين بالمرض تحسنا ملحوظا في قدراتهم على التركيز.

2. التأثير النفسي والسلوكي: يتأثر الطفل والمراهق سلبا 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 طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية 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 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 "بيرسونالايتي 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 عام 1999 في مدرسة لتلتون في "كولورادون"، حيث ذبح 23 طالبا وجرح 23 طالبا آخر من قبل طالبين انتحرا فيما بعد، وظهر أنهما كانا يمارسان الألعاب الإلكترونية العدوانية بشكل متواصل[1].

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

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

كما تبين الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب العنيف، على كل حال فإن الدراسات تؤكد أيضا أن الأطفال الذي يلعبون ألعابا تتسم بالعنف تتولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم، كما تبين في سلوكياتهم أقل إقبالا على المساعدة الاجتماعية. كما أكدت عدد من الدراسات أن هناك ارتباطا بين اللعب بألعاب عنيفة وبين السلوك العدواني، بل أكدت دراسات حديثة أن الأطفال يمكن أن يتصرفوا بشكل عدواني بعد اللعب بلعبة تتسم بالعنف، و بينما يذكر أحد طلاب الدراسات العليا في لبنان والذي ولد في أوائل الثمانينات أي خلال فترة الحرب اللبنانية، بأن أفلام العنف وألعابها لا تؤثر علينا فنحن دائما نقارنها بالواقع الذي علمنا أن العنف يأتي من الأعداء ونحن ننبذه، ولكن هذه الأفلام أو الألعاب الإلكترونية لاشك بأنها توحي لنا بأفكار جديدة للعنف أكثر ذكاء وإبداعا.

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

لعبة الجندي المرتزق Soldier of Fortune للعب على الكمبيوتر وهي لعبة عنيفة جدا يتقمص فيها اللاعب دور الجندي المرتزق المأجور المدجج بأسلحة متنوعة يستطيع بواسطتها قطع الرؤوس والأطراف[1].

لعبة الظلام المطبق Perfect Dark للعب على آلة "نينتاندو Nintendo" 64، ويلعبها اللاعب عبر عيون بطلتها وهي جاسوسة تتمكن من التغلغل نحو منظمة شريرة معادية وتحمل أسلحة متنوعة.

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

لعبة مخلوقات الرعب Nightmare Creature 2، تلعب على أجهزة "كونامي، محطة ألعاب سوني"، وهي لعبة يمارس فيها القتل أشخاص مسيرون ومخلوقات الحية ومشاهدتها مخيفة ومليئة بمناظر الدماء تستخدم فيها السكاكين والسلاسل للقتل.

لعبة ديكاتانا Daikatana" إيدوس أنترا كتيف" على الكمبيوتر وهي لعبة متعددة أي يمارسها أشخاص متعددون أو لاعب واحد يتجول في الزمن الغابر ويدمر عشرات الأعداء بمختلف الوسائل. لعبة بوستال بلاس Postal Plus "أر دبليو أس"، تلعب على الكمبيوتر وقد منعت من أكثر من 10دول، لكنها تسوق داخل الولايات المتحدة الأمريكية وهي لعبة شخص في دائرة عمله داخل المدينة وهي لعبة مشابهة للعبة كرتون حول ساع البريد يقتل كل شخص في دائرة عمله داخل المدينة، منهم رجال الشرطة وموسيقيين.

3. التأثير العلمي والتعليمي: في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بإضافة إلى الحاسبات المنزلية والأنترنيت بيئة هامة في حياة الأطفال، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم، هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء والأجداد وتلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف، ومع ذلك فإن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي Virtual Learning Enviromant فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والأنترنيت، والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهييء تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا. إن بيئات التعلم الإفتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها: المرونة Flexibility، والإنتشار Distrubution والتكيفية.

ويعتقد الباحث "جروس Gros" أن ثمة مجالا آخر غني بإمكانياته الكامنة في مجال التعليم والدافعية والإندماج التام للمتعلمين، هذا المجال هو عالم الألعاب الإلكترونية التي تشكل مصدر معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا الحالية.

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

إن استخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب مثال جيد لدخولهم إلى عالم التكنولوجيا، فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات اتصالهم بالحاسوب، فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية والمهارات التي ستساعدهم للولوج إلى العالم الإفتراضي، إضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تعلم من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم استراتيجيات وطرائق فاعله[1].

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 أمينا 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

4. التأثير الأخلاقي التوبوي: من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم كما قالَ رسولُ اللَّه صلَّى اللَّه عليه وسلَّم: « إن المؤْمن ليس باللَّعان ولا الطَّعان ولا الفاحش ولا البذيء» .

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

5. 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

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

غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الإجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الإجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.

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.

6. 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 السحروالشعوذة، 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 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. وأحيانا 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، وطبعا ممكن يؤدي إلى اعتداء على إخوانه.

7. 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.

8 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 كثيرا ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته، فبما أنها أجهزة باهظة الثمن فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، و بهذا نكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا.

وقد استشعر المجتمع الغربي الخطر من ألعاب الكمبيوتر وآثارها السلبية فاجتمعت رابطة شركات البرمجيات الرقمية لوضع تصنيف للألعاب والموضوعات التي تتناولها،

يتضمن توصية بالعمر المناسب لكل لعبة مقدمة إلى الطفل وكذلك شرح محتواها[1]. كما أنشأ جهاز التنظيم الذاتي (أسرب) عام 1993 مستويات متدرجة لممارسة هذا الألعاب، ووضع تصنيف عالمي ليكون مرشدا للأهالي عند شرائها وكذلك للمدربين والمعملين وهو كالتالي:

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

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

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

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

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

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

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

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

1. يجب أن يكون الوقت محددا بزمن لا يتجاوز ساعتين على الأكثر.
2. يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز السابقة قبل شرائها واستخدامها.
3. يجب أن يكون الطفل قد أنجز واجباته المنزلية قبل اللعب على جهاز الكمبيوتر.

الاطار التطبيقي

4. عدم وضع جهاز البلاي ستايشن أو الكمبيوتر في حجرة الطفل.[1]
5. ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة.
6. رصد الأوقات التي يقضيها الطفل في الاستهلاك الإعلامي، سواء كان مع ألعاب الفيديو أو التليفزيون أو السينما أو الأنترنيت.
7. أهمية أن يتبادل الأهل المعلومات حول الألعاب التي يمارسها أطفالهم حتى يساعدوا بعضهم بعضا، وكذلك زيادة المعلومات المتاحة لديهم.

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

الفصل الثالث

تمهيد:

يضم هذا الجانب التطبيقي الجزء التحليلي من الدراسة حيث يتم فيه التحليل الكمي و الكيفي و تفسير المعطيات المتحصل عليها لتحقيق اهداف الدراسة فقد تم تقسيم هذا الجزء التحليلي الى مبحثين هما:

* امكانية تحصيل الالعاب الالكترونية.

* عادات ممارسة الالعاب الالكترونية .

بحيث يضم كل مبحث من هذا الفصول بتحليل محاور الاستبيان و يجيب على الاسئلة المتعلقة بها و عرض نتائج الدراسة النهائية و هو جزء الاستنتاجات في الجانب التطبيقي من الدراسة بحيث يتم فيه عرض نتائج كل سؤال من اسئلة الاستمارة التي تم توزيعها على المبحوثين اذ يجدر التذكير في المستهل بحجم العينة التي هي 40 مفردة بحيث اعتمدنا على العينة العرضية حيث ان معظم المفردات تمارس الالعاب الالكترونية وقد كانت في البداية تتمثل في تصميم الاستمارة الاولية الاختبارية تم توزيعها على كل عينة التي تمثلت في كل فئات المجتمع.

المبحث الاول : امكانية تحصيل الالعاب الالكترونية

تمهيد:

نحاول من خلال هذا المبحث من الفصل الثالث من الجانب التطبيقي للدراسة اظهار مدى امكانية افراد العينة من اقتناء الاجهزة التي تحتوي على الالعاب الالكترونية و ذلك من خلال التطرق الى متغير الجنس و العمر و كذا المستوى التعليمي, للتعرف على مدى امكانية اقتناء هذه الاجهزة

الجدول الاول : افراد العينة حسب متغير الجنس

الجنس / العينة	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	**20**	**%50**
انثى	**20**	**%50**
المجموع	**40**	**%100**

استنتاج:

يظهر من خلال الجدول رقم 01 ان عينة البحث تكونت من 20 انثى و 20 ذكر,و هذا دليل على ان ممارسة الالعاب الالكترونية لا ينحصر على فئة الذكور فقط بل حتى فئة الاناث تمارسن هذه الالعاب و من خلال العينة ظهر ان النسب متساوية,50% اناث و%50 ذكور.

الجدول الثاني: افراد العينة حسب متغير المستوى

المستوى التعليمي / العينة	التكرار	النسبة المئوية
ابتدائي	**05**	**%12.5**
متوسط	**20**	**%50**
ثانوي	**08**	**%20**
جامعي	**07**	**%17.5**
المجموع	**40**	**%100**

استنتاج:

نستنتج من خلال الجدول رقم02 ان كل الفئات العمرية تمارس الالعاب الالكترونية باختلاف المستوى التعليمي لديهم و هذا يرجع الى نسبة التعلم بحيث نجد بان معظم فئات العينة لديهم مستوى المتوسط بنسبة 50% تليهم فئة المستوى الثانوي بنسبة 20% ثم الجامعي بنسبة 17.5% و اخيرا فئة المستوى الابتدائي بنسبة12.5%.

الجدول الثالث: افراد العينة حسب متغير العمر

العمر / العينة	التكرار	النسبة المئوية
من 10-12 سنة	05	%12.5
من 12-15 سنة	20	%50
من 15-18 سنة	08	%20
20 و ما فوق	07	%17.5
المجموع	40	%100

استنتاج :

نلاحظ من خلال الجدول رقم 03 ان كل الفئات العمرية تمارس الالعاب الالكترونية ولا تنحصر على فئة الاطفال فقط فحسب افراد عينة البحث نجد ان الفئة العمرية ما بين 12-15 سنة هي اكبر فئة ممارسة الالعاب الالكترونية بنسبة 50% تليها الفئة العمرية ما بين 15-18 سنة بنسبة 20% ثم فئة 20 سنة و ما فوق 17.5 %و اخبرا الفئة العمرية ما بين 10-12 سنة بنسبة12.5 %و هذا راجع الى سبب التمكن من الوسيلة.

الجدول الرابع : امتلاك افراد العينة لاجهزة الالعاب الالكترونية في المنزل حسب متغير المستوى المعيشي

امتلاك احهزة الالعاب الالكترونية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1.نعم	03	%60	09	%60	13	%65
2.لا	02	%40	06	%40	07	%35
المجموع	05	%100	15	%100	20	%100

استنتاج:

يملك 60% من اصحاب المستوى المعيشي الضعيف و60% من اصحاب المعيشي المتوسط و 65% من اصحاب المستوى المعيشي الجيد اجهزة الالعاب الالكترونية في البيت,و هذا ما يظهره الجدول04.

وفي المقابل نجد ان 40% من اصحاب المستوى المعيشي الضعيف 40% و من اصحاب المستوى المعيشي المتوسط و 35% من اصحاب المستوى المعيشي الجيد لا يملكون اجهزة الالعاب الالكترونية في البيت .

نلاحظ من معطيات هذا الجدول ان الاغلبية الساحقة لمفردات المستويات المعيشية الثلاث يملكون اجهزة الالعاب الالكترونية في البيت وبمعطيات متقاربة من بعضها البعض, في حين ان القليل منهم من لا يمتلكونها و هذا ما يمكن مفردات العينة من التمتع باللعب في البيت

سواء كانوا من المستوى الضعيف او المتوسط او الجيد و هذا يجعلنا نستخلص ان متغير المستوى المعيشي لم يؤثر على مدى امتلاك افراد العينة لأجهزة الالعاب الالكترونية.

الجدول الخامس : امتلاك افراد العينة لأجهزة الالعاب الإلكترونية في البيت

امتلاك اجهزة الالعاب الالكترونية	التكرار	النسبة الممئوية
نعم	26	%75
لا	14	%25
المجموع	40	%100

استنتاج:

يتبن جليا من خلال جدول 05 ان 75% من افراد العينة يمتلكون اجهزة الالعاب الالكترونية في البيت و 25% منهم لا يمتلكون منها في البيت, تدل من خلال هذه النتائج ان معظم افار العينة يمتلكون الامكانيات المادية لشراء اجهزة الالعاب الالكترونية و هذا ما يجعل افراد العينة يتمتعون بممارسة هده الالعاب الإلكترونية في البيت.

الجدول السادس : الوسيلة المفضلة لممارسة الالعاب الالكترونية لدى افراد العينة

الوسيلة المفضلة	التكرار	النسبة المئوية
الكمبيوتر	12	**%30**
شبكة الانترنت	06	**%15**
اجهزة قاعات الالعاب الالكترونية	04	**%10**
التليفزيون	04	**%10**
اجهزة الالعاب الالكترونية	05	**%15**
الهاتف النقال	08	**%12.5**
وسيلة اخرى	01	**%2.5**

استنتاج:

نلاحظ من خلال الجدول رقم06 بان جهاز الكمبيوتر ياتي في مقدمة الوسائل الالكترونية التي يفضل افراد العينة ممارسة الالعاب الإلكترونية فيها بنسبة30%% و تليها شبكة الانترنت واجهزة الالعاب الالكترونية بنسبة 15% اما في المرتبة الهاتف النقال بنسبة 12.5% ثم اجهزة قاعات الالعاب الالكترونية بنسبة 10% اما في المرتبة الاخيرة تبقى الوسيلة الاخرى بنسبة 2.5%

المبحث الثاني : عادات ممارسة الالعاب الالكتروني

تمهيد:

من خلال هذا الجانب التطبيقي من الدراسة نحاول دراسة عادات ممارسة الالعاب الالكترونية حسب المعطيات العامة و متغيرات الدراسة , وذلك من خلال التطرق الى مدى امتلاك المبحوثين لأجهزة الالعاب الالكترونية في المنزل و انواع هذه الاجهزة التي يمتلكونها , و الوسائل المفضلة في ممارسة الالعاب و الاماكن المفضلة في ذلك, اضافة الى التطرق الى فترات ممارسة الالعاب من خلال البحث في اوقات الممارسة و المدة التي يقضيها المبحوثين.

الجدول الاول :امتلاك افراد العينة لاجهزة الالعاب الالكترونية في البيت حسب متغير الجنس

امتلاك اجهزة الالعاب الالكترونية	جنس العينة			
	ذكور		اناث	
	التكرارت	النسبة	التكرارات	النسبة
نعم	18	%64.2	09	%75
لا	10	%35.7	03	%25
المجموع	28	%100	12	%100

استنتاج:

يتضح من معطيات الجدول رقم 04 ان 64.2% من ذكور العينة يملكون اجهزة الالعاب الالكترونية في البيت,35.7% منهم لا يملكون اجهزة الالعاب في البيت,اما بالنسبة لاناث العينة فأغلبيتهن يملكن اجهزة الالعاب في البيت و ذلك بنسبة 75% و بينما نسبة 25% منهن لا يملكن اجهزة الالعاب في البيت.

فالذكور هم اكثر من يملك اجهزة الالعاب في البيت, و يعود ذلك الى اهتمامهم الكبير بممارسة الالعاب الالكترونية واقتناء اجهزتها وذلك لكونها النشاط المفضل لدى فئة الذكور, فرغم هذا فان اغلبية ذكور و اناث العينة يملكون اجهزة الالعاب في البيت و هذا يدل علي ان متغير الجنس ليس له تاثير في امتلاك اجهزة الالعاب الالكترونية في المنزل.

الجدول الثاني: المكان الذي يلعب فيه افراد العينة بالالعاب الالكترونية

اماكن اللعب	التكرار	النسبة المئوية
1.في المنزل	14	%75
2.في البيت صديق	07	%17.5
3.في المدرسة	03	%07.5
4.في الشارع	04	%10
5.في قاعات الالعاب الالكترونية	08	%20
6.في مقاهي الانترنت	05	%12.5
مكان اخرى	01	%02.5

استنتاج:

تظهر ارقام الجدول 02 ان اغلبية افراد العينة يمارسون الالعاب الالكترونية في البيت و ذلك بنسبة 35% بينما 20% منهم يمارسونها في قاعات الالعاب الالكترونية و 17.5% منهم يمارسونها في بيت صديق اضافة الى نسبة 12.5% منهم يلعبونها في مقاهي الانترنت و تبقى نسبة 10% ممن يمارسونها في الشارع و 07.5% منهم يمارسونها في المدرسة, كما ان هناك نسبة 02.5% من افراد العينة من ذكروا اماكن اخرى لممارسة هذه الالعاب.

و تدل النتائج السابقة الذكر ان افراد العينة يميلون اكثر لممارسة الالعاب الالكترونية في البيت و ذلك ارضاء لانفسهم, فاللاعب في البيت يعطي راحة اكثر لافراد العينة من حيث مدة و طريقة و مكان الممارسة بالمقارنة مع الاماكن الاخرى, فهم يمارسونها في الوقت الذي يريدون و المدة التي يريدونها .

الجدول الثالث: الاوقات التي يمارس فيها افراد العينة الالعاب الالكترونية

اوقات ممارسة الالعاب	التكرار	النسبة المئوية
1.كل يوم	**11**	**%27.5**
2.مرتين في الاسبوع	**09**	**%22.5**
3. مرة في الاسبوع	**05**	**%12.5**
4. مرة في الشهر	**02**	**%05**
5. في العطل و المناسبات	**13**	**%32.5**
المجموع	**40**	**%100**

توضح معطيات الجدول 03 ان ممارسة الالعاب الالكترونية فب العطل و المناسبات تاتي في الطليعة و ذلك بنسبة 32% بينما نسبة 27.5% منهم يمارسونها يوميا و نسبة 22.5% منهم يمارسونها موتين في الاسبوع يبقى نسبة 12.5% منهم يمارسونها مرة في الاسبوع و 05% منهم يمارسونها مرة في الشهر

الجدول الرابع: المدة التي يقضيها افراد العينة في اللعب بالالعاب الالكترونية

مدة ممارسة الالعاب	التكرار	النسبة المئوية
ساعة واحدة	**12**	**%30**
ساعتين	**07**	**%17.5**
03 ساعات	**05**	**%12.5**
04 ساعات	**04**	**%10**
اكثر من 04 ساعات	**12**	**%30**
المجموع	**40**	**%100**

استنتاج:

نلاحظ من خلال الجدول 04 ان ممارسة افراد العينة للألعاب الالكترونية لمدة ساعة واحدة و اكثر من 04 ساعات تأتى في المرتبة الأولى بنسبة 30% تليهم في المرتبة الثانية اللعب بالألعاب لمدة ساعتين بنسبة 17.5% و بعدها في المرتبة الثالثة اللعب لمدة 3 ساعات بنسبة 12.5% و اخيرا في المرتبة الاخيرة تأتي ممارسة الالعاب لمدة 04 ساعات بنسبة 10.%

تدل معطيات الجدول ان افراد العينة يمارسون و بنسبة اكثر لمدة ساعة وصولا الى 04 ساعات هذا يدل على ان افراد العينة يدمنون على الالعاب الالكترونية.

الجدول الخامس : كيفية اقتناء افراد العينة للألعاب الإلكترونية

كيفية اقتناء الالعاب	التكرار	النسبة المئوية
1.الشراء	14	%35
2.الاستعارة	09	%22.5
3. التحميل من الانترنت	10	%25
4. الاستنساخ	07	%17.5
طريقة اخرى	00	%00

استنتاج:

يظهر الجدول 05 ان اغلب افراد العينة يقتنون الالعاب الالكترونية من خلال الشراء بنسبة 35% من العينة الكلية بينما يلجا 25% منهم الى تحميلها عن طريق الانترنت و نسبة 22.5% منهم يلجؤون الى الاستعارة من الاخرين, واخيرا فان اقل نسبة هي نسبة الاستنساخ التي تقدر بنسبة 17.5% و يمكن تفسير النتائج بكثرة السلع المقلدة و تدني اسعار الالعاب الالكترونية و هذا ما جعل اقتنائها يناسب افراد العينة سوآءا كان الدخل مرتفع او منخفض كما ان طريقة استنساخ الاقراص المضغوطة ة بيعها بأثمان زهيدة جعل العديد من افراد العينة يقتنونها عن طريق الشراء اكثر من الطرق الاخرى.

الجدول السادس : الوسيلة المفضلة لممارسة الالعاب الالكترونية لدى افراد العينة حسب متغير الجنس

الوسية المفضلة	جنس الغينة			
	ذكور		اناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
الكمبيوتر	10	%25	11	%27.5
شبكة الانترنت	08	%20	08	%20
جهاو الهاتف النقال	06	%15	10	%25
التليفزيون	03	%07.5	07	%17.5
اجهزة الالعاب الالكترونية	13	%32.5	05	%12.5

استنتاج

تشير ارقام الجدول 06 الى ان 32.5% من الذكور يفضلون ممارسة الالعاب الالكترونية على اجهزة الالعاب الالكترونية , و نسبة 25% الذين يفضلون ممارستها على الكمبوتر بينما نسبة 20% يفضلون ممارستها على شبكة الانترنت و نسبة 15% يفضلون ممارستها على اجهزة الهواتف النقالة و اقل نسبة للذين يفضلون اللعب على جهاز التليفزيون بنسبة 07.5 %

اما بالنسبة لفئة الاناث فنلاحظ ان اغلبية الاناث تفضلن ممارسة الالعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر بنسبة 27.5% في حين نسبة 25% يفضلن ممارستها على الهواتف النقالة و

تبقى نسبة اللواتي تفضلن اللعب على الانترنت بنسبة 20% تليها نسبة 17.5% ممن تفضلن ممارستها على التليفزيون و بنسبة 12.5% ممن تمارسن على اجهزة الالعاب الالكترونية

الجدول السابع : المكان الذي يلعب فيه افراد العينة بالالعاب الالكترونية حسب متغير الجنس

اماكن اللعب	جنس العينة			
	ذكور		اناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1.في المنزل	28	%70	30	%75
2. في الشارع	05	%12.5	09	%22.5
3. مقاهي الانترنت	07	%17.5	01	%2.5

استنتاج :

يمارس 70% من ذكور العينة الالعاب الالكترونية فب البيت على غرار الذين يمارسونها في مقاهي الانترنت بنسبة 17.5% و تبقى نسبة 12.5% من ذكور العينة ممن يفضلون ممارستها في الشارع

اما بالنسبة الاناث فاللواتي يلعبن بالألعاب الالكترونية في البيت يمثلن 75% و تبقى نسبة 22.5 % في الشارع و اخيرا نسبة 2.5% يمارسه الالعاب الالكترونية في مقاهي الانترنت.

نلاحظ من خلال عرض معطيات الجدول ان اغلبية افراد العينة يفضلن ممارسة الالعاب الالكترونية في البيت للأسباب التي سبق ذكرها في السابق.

الجدول الثامن: الأوقات التي يمارس فيها افراد العينة الالعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

اوقات ممارسة الالعاب	جنس العينة			
	ذكور		اناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1.كل يوم	11	%40.70	01	%15.38
2.مرتين في الاسبوع	04	%14.81	03	%23.07
3.مرة في الاسبوع	02	%07.40	02	%15.38
4.مرة في الشهر	01	%03.70	01	%7.69
5.في العطل و المناسبات	09	%33.33	06	%38.46
6.المجموع	27	%100	13	%100

استنتاج :

تشير معطيات الجدول 08 الى ان الذين يمارسون الالعاب الالكترونية يوميا يمثلون اكبر نسبة عند ذكور العينة و هي 40.70% و ياتي من يمارسونها في العطل و المناسبات بنسبة 33.33% تليهم في المرتبة الثالثة من يمارسونها مرتين في الاسبوع بنسبة 14.81% اما

المرتبة الرابعة فهي لمن يمارسون مرة في الاسبوع بنسبة 07.40% و في الاخير نسبة 03.70% ممن يمارسونها مرة في الشهر.

اما عند الاناث فالنسبة الاكبر هي للواتي يمارس الالعاب الاكترونية في العطل و المناسبات و بنسبة 38.46%, تليها في المرتبة الثانية للواتي يمارسنها مرتين في الاسبوع و بنسبة 23.7%, اما في المرتبة الثالثة فتاتي اللواتي يلعبن بالألعاب كل يوم و مرتين في الاسبوع بنسبة 15.38% و في الاخير تليها مرتبة اللواتي يلعبن بهذه الالعاب مرة في الشهر بنسبة 07.69. %

و تدل هذه النتائج ان ذكور العينة يمارسون الالعاب كل يوم و ذلك لامتلاكهم اجهزة الالعاب في البيت مقارنة بالإناث اللواتي يمارسن هذه الالعاب الالكترونية في العطل و المناسبات .

الجدول التاسع: الأوقات التي يمارس فيها افراد العينة الالعاب الالكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

اوقات ممارسة الالعاب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1.كل يوم	04	%40	03	%11.7	04	%30.7
2.مرتين في الاسبوع	02	%20	05	%29.4	02	%15.3
3.مرة في الاسبوع	02	%20	02	%17.6	01	%07.6
4.في العطل و المناسبات	02	%20	07	%41.1	06	%46.6
المجموع	10	%100	17	%100	13	%100

استنتاج:

تشير معطيات الجدول09 ان نسبة 40% من مفردات المستوى المعيشي الضعيف يمارسون الالعاب الالكترونية كل يوم,في حين نجد ان 20% منهم يمارسون الالعاب الالكترونية مرتين في الاسبوع رفقة من يمارسونها مرة في الاسبوع و من يمارسونها في العطل و المناسبات بنسبة 20% لكل واحدة منهما.

و تاتي ممارسة الالعاب الالكترونية في العطل و المناسبات في مقدمة اوقات ممارسة الالعاب لدى المستوى المعيشي المتوسط بنسبة 41.1% , تليها من يمارسونها مرتين في

الاسبوع بنسبة 29.4% , و من يمارسونها مرة في الاسبوع بنسبة 17.6%, تبقى نسبة 11.7% لمن يمارسونها كل يوم .

كما جاءت ممارسة الالعاب في العطل و المناسبات ايضا في مقدمة اوقات الممارسة لدى المستوى المعيشي الجيد بنسبة 46.6%, تليها من يمارسون في كل يوم بنسبة 30.7%, ومن يمارسونها مرتين في الاسبوع بنسبة 15.3%, وتليها من يمارسونها مرة في الاسبوع بنسبة 07.6%

فنلاحظ من خلال هذه المعطيات ان اوقات ممارسة الالعاب تختلف من مستوى لاخر فاصحاب المستوى المعيشي الضعيف يمارسونها بكثرة كل يوم,في حين ان اصحاب المستوى المعيشي المتوسط و الجيد يمارسونها بكثرو ايام العطل و المناسبات, و هذا دليل على ان لمتغير المستوى المعيشي تاثير على اوقات ممارسة الالعاب الالكترونية لدى مفردات العينة.

الخلاصة

تعتبر الالعاب الالكترونية من الالعاب التي نالت المرتبة الاولى على غرار الالعاب الاخرى, بحيث اصبحت لها مكانة كبيرة في حياة افراد المجتمع و الطفل بصفة خاصة. فقد فرضت نفسها و ارغمت الافراد على ممارستها بشكل رهيب و بهذا فقد هدفت هذه الدراسة الى تقصي و معرفة مدى تاثير الالعاب الالكترونية المنتشرة في بلادنا بحكم انها غربية وليست عربية لما تحمله من مضامين عن واقع اجتماعي او ثقافي اخر مختلف تماما عن مجتمعنا .

و توصل الباحث في نهاية الدراسة الى جملة من الاستنتاجات اجاب بها عن جملة من التساؤلات التي مت طرحها في الدراسة, فقد كانت الالعاب الالكترونية في بداية النشاطات الترفيهية التي يحبها الاطفال بصفة خاصة وكل فئات المجتمع بصفة عامة, اذ تمثل التكنولوجيات الحديثة كالانترنت و التليفزيون البوابة الرئيسية للتعرف على هذه الالعاب و اخر اصداراتها وهذا ما يوضح العلاقة الكبيرة التي تكمن بين الالعاب الالكترونية و التكنولوجيات الحديثة,فالكمبيوتر لكونه وسيلة اتصالية حديثة فهو من اهم الدعائم التي تمارس فيها الالعاب الالكترونية و ذلك من نشاته الاولى و احتوائه على الالعاب القديمة, اما الانترنت فهي الوسيلة التي تساعد على اقتناء اخر اصدارات هذه الالعاب اذ تعتبر الوسيلة الاكثر جذبا للشباب و الاطفال لتحصيل اخر الاصدارات و حتى اللعب على شبكتها,

وبهذا فان التكنولوجيات الحديثة هي التي فتحت الباب على مصراعيه لممارسة هذه الالعاب الالكترونية فهي توفر التقنيات العالية في نوعية الالعاب واخر اخبارها, كما ان استخدام هذه

التكنولوجيات الحديثة جعل من الفرد فردا رقميا يتحكم في مختلف تقنيات اللعب و احدث طرق ممارستها

خاتـــــــمة.

تعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الأفراد فقد فرضت نفسها بفعل تقنياتها ومميزاتها فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواءا من الناحية الصحية أو البدنية وهذا لم يقتصر على الأطفال فقط بل تعدى الأمر ليشتمل فئة الشباب والمراهقين .

وتوصل الباحث في نهاية الدراسة إلى حصة من الإستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها أفراد العينة ويميلون لشرائها وإقتنائها .

تمثل التكنولوجيات الحديثة كالتلفزيون والأنترنت البوابة الرئيسية لأفراد العينة للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية وهذا ما يوضح العلاقة الكبيرة التي تكمن بين الألعاب الإلكترونية والتكنولوجيات الحديثة . فالكمبيوتر لكونه وسيلة إتصالية حديثة فهو من أهم الدعائم التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية وذلك لنشأته الأولى وإحتوائه على الألعاب القديمة أما التلفزيون فهو الوسيلة التي يتعرف أفراد العينة من خلالها على الألعاب الجديدة والإصدارات الحديثة لها من خلال الحملات الإشهارية والترويجية التي تقوم بها المؤسسات المصنعة لهذه الألعاب في مختلف القنوات،أما الأنترنت هي وسيلة الأكثر جدبا لكونها الأسرع والأحدث والأدق من حيث المعلومات وتحميل الألعاب .

وبهذا فإن التكنولوجيات الحديثة هي التي فتحت الباب على مصراعية الممارسة للألعاب الإلكترونية،فهي توفر التقنيات العالية في نوعية الألعاب الإلكترونية في العمل،ويفضل أغلبيتهم ممارستها في البيت لملائمة الجو للعب من ساعة إلى ثلاث ساعات في اليوم وأغلبيتهم يمارسونها كل يوم لساعة أو أكثر نتيجة الفراغ اليومي أو لكسر التعب بالنسبة لفئة الشباب.

قائمة المراجع:

قائمة الكتب:

1-أنجرس موريس، **منهجية البحث العلمي فقي العلوم الإنسانية**،ترجمة بوزيد صحراوي،كمال بوشرف،سعيد سبعون،الطبعة الثانية،دار القصبة للنشر والتوزيع،الجزائر،جانفي .2008

2_الخوالدة،محمد محمود،**اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته التربوية في بناء شخصياتهم**،عمان الأردن،دار المسيرة،ى.2003

3_محمد محمود،**الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**،دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة،الطبعة الأولى،عمان الأردن،.2002

4-محمد محمود، **الألعاب من أجل التفكير والتعلم**: 10 دقائق يوميا تساعد طفلك على النمو المعرفي،عمان،الأردن،دار المسيرة للنشر والتوزيع،.2005

5- الهمالي عبد الله،**أسلوب البحث الإجتماعي وتقنياته**،بن غازي،منشورات جامعة قان،تونس،الطبعة الثانية،.1994

6- الهادي خالدي،عبد المجيد فدوى،**المرشد المفيد في المنهجية وتقنيات البحث العلمي**،دار هومة،الجزائر،.1996

7- المياح عبد اللطيف علي،حنان علي الطائي،**ثورة المعلومات والأمن القومي العربي**،مجدالاوي للنشر والتوزيع،عمان،الأردن،..2003

8- الوردي زكي حسين،لازم المالكي مجبل،**المعلومات والمجتمع**،الطبعة الثانية،مؤسسة الوراق،عمان الأردن،.2006

9- بحوش عمار، **دليل الباحث في المنهجية وكتابة الرسائل الحامعية**،المؤسسة الوطنية للكتاب،الجزائر،.1985

10- جمعة أحمد حلمي وآخرون،**أساسيات البحث العلمي في العلوم الإقتصادية والمالية والإدارية**،دار صفاء للنشر والتوزيع،عمان،الطبعة الأولى،.1999

11- حسني الشحروري مها،**الألعاب الإلكترونية**،مالها وماعليها، الطبعة الأولى،دار المسيرة،عمان،الأردن،.2008

12- خوالدة باسل علي،قزاقزة سليمان محمد،القادري أحمد رشيد،ذيب أبو شريخ شاهر،**وسائل الإعلام والطفولة**،الطبعة الثانية،دار الجرير،عمان،الأردن،.2006

13- دياب مفتاح محمد،**مكتبات الأطفال في عصر المعلومات**،الطبعة الأولى،مكتبة العربي،دار الصفاء،عمان الأردن،.2006

14- محمد حسن إحسان،**الأسس العلمية لمناهج البحث الإجتماعية**،دار الطليعة للطباعة والنشر،الطبعة الأولى،بيروت،.1982

15- محمد الحسون سعدي، **بحوث الإعلام**،دراسات في منهج البحث العلمي،عالم الكتب،الطبعة 5،القاهرة،.1995

16- ميلر سوزانا،**سيكولوجية اللعب**،ترجمة حسن عيسى،**سلسلة كتب ثقافية شهرية للمجلس الوطني للثقافة والفنون والأداب**،سلسلة عالم المعرفة،الكويت،.1987

17- هاشم الهاشمي مجد،**تكنولوجية وسائل الإتصال الجماهيري**،مدخل إلى الإتصال وتقنياته الحديثة،الطبعة الأولى،دار أسامة،عمان الأردن،.2004

18- يوسف ليلى،**سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية**،الطبعة الثانية،مكتبة الأنجلو المصرية،مصر،1962.

قائمة الأطروحات:

19-حسني الشحروري مها،**أثر الألعاب الإلكترونيةعلى العمليات المعرفية والذكاء الإنفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**،أطروحة دوكتوراه،جامعة الدراسات التربوية العليا،قسم النفس التربوي،عمان،.2007

20- علواش كهينة،**معالجة العنف من خلال التلفزيون والألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل**،مذكرة ماجستير،جامعة الجزائر،كلية العلوم السياية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال،.2006،2007

21- فلاق أحمد،**الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**،دراسة في القيم والمتغيرات،رسالة دكتوراه،جامعة الجزائر،كلية العلوم السياية والإعلام،قسم علوم الإعلام والإتصال،.2009

22- لعقاب محمد،**مجتمع الإعلام والمعلومات**،دراسة إستكشافية الأنترنتيين في الجزائر،رسالة دكتوراه،جامعة الجزائر كلية الأداب واللغات،قسم علوم الإعلام والإتصال،.2000،2001

23-لعقاب محمد،**مجتمع الإعلام والمعلومات**،دراسة دكتوراه، جامعة الجزائر،كلية الأداب واللغات،قسم علوم الإعلام والإتصال،.2000،2001

24- نمرود بشير،**ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12-15 سنة القطاع العام**،دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بير محمد رايس،الجزائر،مذكرة ماجستير،جامعة الجزائر، **معهد التربية البدنية والرياضية**،قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي،2008.

الملاحق

موضوع الدراسة.	16
إشكاليات و تساؤلات الدراسة.	16
أسباب اختيار الموضوع.	16
أهمية و أهداف الدراسة.	17
طبيعة و منهج الدراسة.	17
أدوات جمع البيانات.	17
تحديد مفاهيم الدراسة.	18
مجال الدراسة.	20
دراسات سابقة.	20
الفصل الأول: ماهية اللعب و العاب الفيديو.	
المبحث 1: تعريف اللعب و أهميته	28
المبحث 2: أنواع اللعب و وظائفه	33
المبحث 3: تقسيمات الألعاب و نظريات الألعاب	41
المبحث4: ماهية ألعاب الفيديو	51
المبحث 5 : أنواع الألعاب الفيديو و خصائصها	60
الفصل الثاني: ماهية الألعاب الالكترونية و تأثيرها على الفرد و المجتمع.	
المبحث الأول:تعريف الألعاب الالكترونية.	68
المبحث 2:نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية.	80
المبحث3:تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع.	89
الفصل الثالث:	
المبحث1:إمكانية تحصيل الألعاب الالكترونية.	124
المبحث 2: تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد ز مدى الاستجابة لها.	130
خاتمة.	144
قائمة المراجع	145
الملاحق	148
الفهرس العام	