جامعة الجزائر-3-
كلية العلوم السياسية والإعلام
قسم علوم الإعلام والاتصال

أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال

دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة

مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال
تخصص: مجتمع المعلومات

إعداد الطالبة:
مريم قويدر

إشراف الأستاذ:
د. علي قسايسية

2012-2011

بسم الله الرحمن الرحيم

"وقل رب زدني علما"

صدق الله العظيم

شكر وتقدير

الحمد لله الذي تواضع لعظمته كل شيء

الحمد لله الذي استسلم لقدرته كل شيء

الحمد لله الذي ذل لعزته كل شيء

الحمد لله الذي خضع لملكه كل شيء

الحمد لله رب العالمين

الحمد لله الذي وفقني لإتمام هذا العمل وما توفيقي إلا بالله

أتقدم بالشكر الجزيل للأستاذ المشرف الدكتور علي قسايسية لقبوله الإشراف على هذه المذكّرة وعلى تواضعه الكبير ورحابة صدره وإصراره على التّدقيق في كلّ كبيرة وصغيرة من المذكرة، وعلى النّصائح السّديدة والمعلومات القيّمة التي لم يبخل بها علّي.

كما أتقدم بالشكر الجزيل أيضا إلى كل من ساعدني في إنجاز هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد.

مريم قويدر

إهداء

إلى أمة الإسلام التي تحمل على عاتقها كلمة "اقرأ"
إلى مصدر عزتي وقوتي وفخري وطني الحبيب
إلى قرة عيني وبهجة قلبي إلى الشمعة التي لطالما احترقت لتنير دربي
إلى من رافقتني بدعواتها سرا وجهرا، إلى الحبيبة الغالية فيض الأمان ونبع الحنان
إلى صاحبة القلب الرءوف أمي الغالية حفظها الله
إلى أعز من أنتسب إليه سندي ودعمي في الحياة
مثال الوفاء ورمز العطاء أبي حفظه الله.

إلى إخوتي أحباب قلبي وروحي أمينة، زينب، يونس، عبد الرزاق
إلى فرحة العائلة وبهجتها ومصدر سعادتها وشعاع أملها
إلى ابن أختي الغالية أمينة الكتكوت "أنيس" وابن أختي الغالية زينب الكتكوت "محمد"
إلى روح جدي وجدتي الطاهرة رحمهما الله

إلى صديقاتي الغاليات منال ووهيبة وفهيمة وسامية وأمينة
إلى زميلاتي الطيبات وهيبة وفريدة وحياة ونصيرة

إلى الأستاذ الدكتور أحمد فلاق والأستاذ الدكتور عبد القادر الخياطي
إلى كل من وسعته ذاكرتي ولم تسعه مذكرتي
إلى كل من يعرفني من قريب أو من بعيد

مريم قويدر

ملخص

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

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

1- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟

2- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟

3- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

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

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

وتكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية والمتوسطة والشعبية، كمدرسة "الإخوة أورابح" من بلدية "حيدرة" ومدرسة "أبو ذر الغفاري" من بلدية "باب الواد" ومدرسة "محمد بن الأعرج" من بلدية القبة ومدرسة "عبد الحليم بن سماية 01" من بلدية باب الزوار حي"سوريكال"، وكان اختيارنا لهذه المدارس يقوم على أساس أقدمية المؤسسة وعدد التلاميذ فيها

والحي المتواجدة فيه، بحيث أخذنا من كل واحدة خمسين مفردة من مختلف السنوات الدراسية الإبتدائية كأقسام السنة الثانية والثالثة والرابعة والخامسة، ومتنوعين بين الإناث والذكور.

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

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

للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية وبذلك يحدث اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس أمام شاشة التليفزيون مع العائلة أو يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي تجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة.

أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والأنترنيت والأجهزة الإلكترونية، وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، كما أنها جعلته أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته، وهذا ما استقصيناه من خلال هذه الدراسة.

Résumé

Notre étude à pour sujet ‘Les jeux électroniques’ étant un sport intellectuel qui consiste à des mouvements qui développent l’intelligence, mais nous insistons notamment à travers cette étude sur le danger que constitue ce genre de loisirs et son impacte important sur les enfants du monde arabe notamment l’Algérie.

Ce genre de jeux, vu leur source occidentale, vise en premier lieu à éloigner l’enfant d’autres activités notamment les activités sportives qui jouent un rôle primordiale dans la vie de l’enfant vu ses avantages physiques, psychologiques, sociales et éducatifs; sans oublier son influence avantageuse sur le comportement de l’enfant et son adaptation et même changer leur principes éducatifs. Dans le but d’appuyer les recherches sur l’impacte de ses jeux électroniques que ce soit sur ordinateur ou sur internet, et ce sur un échantillon d’élèves d’une école primaire située à Alger Centre, ayant une âge entre 7 et 12 ans, on met entre vos mains cette problématique : **Quel est l’impacte comportemental de l’exercice de ses jeux électroniques sur les enfants algériens en phase d’enseignement primaire à Alger centre ?** En simplifiant la problématique, nous l’avons réparti aux questionnements suivants :

1- Quelle est la position des jeux électroniques au sein de la famille ?
2- Quelles sont les différentes habitudes qui s’avèrent sur l’enfant algérien qui se sert de ce genre de ces jeux électroniques ?
3- Quelles sont les impactes éventuels de ses jeux électroniques sur le comportement de l’enfant algérien ?

Etudier de tels phénomènes et son impacte sur le comportement nous permet un meilleur contrôle et aide à diminuer son intensification et sa propagation au sein des enfants. Ce qui est tout de même pas négligeable est que cette étude dévoile les intentions du monde occidental à élargir ses jeux et son contenu qui a dominé les esprits de la majorité de nos enfants, et pouvoir ainsi diminuer l’abus des enfants algériens de ces jeux électroniques de provenance occidentale et faire en sorte d’ignorer son enchantement et sa séduction car l’enfants ne conçoit, en aucun cas, le fond de ces jeux et l’effet qu’elles apportent sur son comportement et ses habitudes.

Cette étude rentre dans le cadre des recherches descriptives analytiques ayant pour objectifs de collecter un plus grand nombre d’informations sur les faits et les phénomènes sociaux via un travail accompli sur le terrain pour étudier l’impacte de ses jeux électroniques sur le comportement humain. Le mode opératoire se fut une enquête sur l’éducation et d’autres outils quantitatifs et statistiques pour collecter les données et les analyser, tels que le questionnaire, la comparaison et l’observation.

L’échantillon de l’étude se constituait de 200 individus d’enfants algériens dont l’âge balançait entre 07 et 12 ans, exerçant les jeux électroniques et habitant à Alger Centre. Ces derniers ont été choisis de différents cartiers : chic, moyen et populaire ; à titre d’exemple : les établissements primaires ‘Les Frères Ou Rabah’ à Hidra, ‘Abou Dharr Al Ghifari’ à Bab El Oued, ‘Mohamed Ben Aaraj’ à Kouba, ‘Abd El Halim Ben Smaya 01’ à Bab Ezzouar –cité Sorécal-. Le choix de l’établissement se

faisait sous critères de son ancienneté, son nombre d'élèves ainsi que le cartier dont il s'y trouve. On avait choisi de chaque école cinquante individus de différentes années (deuxième, troisième, quatrième et cinquième) et de sexe différent aussi.

Le chercheur a abouti à la fin de son étude à un ensemble de conclusions qui répondent aux questionnements posés au premier abord de l'étude. Les jeux électroniques étaient à la tête des activités de loisirs que les enfants objets de l'étude préféraient, car ils jouissent d'une certaine liberté pour choisir leurs jeux des magasins et en abuser dans la présence du contrôle parental et leur orientation. Cela est dû au caractère impressionnant des ces jeux du coté de la forme et du contenu technologique optimal, en prenant en considération la télévision et l'internet comme premiers facteurs qui aident l'enfant à être à jour sur toutes les derniers produits de ces jeux électroniques.

L'abus sur ses jeux électroniques se fait plus massivement en période des vacances ou d'occasions et ce grâce au contrôle et à l'orientation parentales, ce qui diminue les désavantages que peuvent influencer leurs résultats scolaires. Le fait de se mettre pendant plus de cinq heures par jours devant ces jeux peut aussi porter atteinte à leur santé et leurs degrés de concentration à l'école. D'autre part, ils préfèrent s'y mettre à jouer à la maison au lieu de se diriger aux salles des jeux et aux cyber cafés car ils s'y sentent beaucoup plus à l'aise. Quant aux types de jeux, généralement les enfants ont tendance aux jeux de sport et de guerres, ce qui implique qu'ils ne soient plus à l'abri des comportements agressifs à force de voir et exercer ces scènes qui ne font partie ni de nos principes ou coutumes ni de nos convictions religieuses.

Les jeux électroniques ont un impacte évident sur le comportement des enfants car ils font en sorte, et cela de manière voulu bien entendu, de leur inculquer une sorte d'agressivité, et bien sûre à son âge précoce, il ne s'aperçoit pas à quel point sont dangereux pour le comportement, les principes, les traditions et la religion. A force d'exercer ce genre de jeux électroniques à caractère hautement agressif, crée chez l'enfant des tendances aux crimes et meurtres et ce de façon inconsciente et par la suite créer des conflits avec ses semblables ou même avec des gens plus âgés que lui. Un autre impacte important aussi, qui consiste que ces jeux rendent l'enfant réticent et se pencher à l'isolation ce qui se répercute négativement sur développement intellectuel, personnel et social. Alors, qu'au lieu cet enfant partage ses moments avec sa famille devant la télévision ou même pour discuter ensemble, il préfère se mettre à jouer aux jeux électroniques.

La majorité des enfants imitent leurs super héros sur les jeux électroniques, suivent touts leurs actes et principes en réalité, une imitation qui a un impacte très dangereux sur leur personnalité et leur estime de soit.

D'autre part, ces jeux inculquent à nos enfants, dès leur jeune âge, comment se servir des nouvelles technologies telles que l'ordinateur, l'internet et diverses appareils électroniques et techniques modernes et contemporaines qui ont introduit l'enfant dans un monde typiquement numérique et virtuel et ont fait en sorte de le rendre plus insistant à réaliser ses buts et faire sa réussite et ce dû aux échec suivies aux jeux qu'ils exercent, ce qui a créer en eux cette persistance et cette bonne volonté, chose qui influence à l'évidence leurs perspectives et leur insistance à

réaliser leurs objectives et leurs plans dans la vie et ça ce qu'on a abouti à l'aide de le présente étude.

Abstract

Our study deals about electronic games that we can consider as an intellectual sport consisting of movements that help developing intelligence, but we insist mostly throughout this study on the danger that may constitute this kind of entertainments and its important impact on Arab children especially of Algeria.

This kind of games , of an occidental source, aim first for driving away the child from other activities, in particular sport that plays a crucial role in his life in view of its physic, psychological, social and learning advantages; taking into account its advantageous influence on the behavior of a child and its adaptation, even though changing their educational principals. In order to strengthen studies about the impact of electronic games, whether on computer or internet, taking as a sample, students of primary school located in Algiers, aged between 7 and 12 years old; we provide the following problematic: **What is the behavioral impact due to practicing this kind of electronic games upon Algerian children at primary school in Algiers?** By simplifying this problematic, we had divided it into the following issues:

1- What is the position of electronic games within the family?
2- What are the different habits that may show an Algerian child who practices this kind of electronic games?
3- What are the prospective impacts of these games on the behavior of the Algerian child?

Studying such phenomena and itsa impact on behavior provides us a better control and helps to decrease its intension and its spread within children. The following study reveals the Occident's intentions to widden these games and their contents that have dominated spirits of most of our children, although to be able to decrease the addiction of Algerian children to these electronic games of an occidental origin. We try also to ignore both its delightfulness and seduction, because the child cannot be aware of the background of these games and their effect on both its behavior and habits.

This study enters in the framework of descriptive and analytic researches aiming to collect a largest amount of information about facts and social phenomena via a work that we had accomplished on the ground in order to study the behavioral impact of these electronic games. Tha way we proceeds consists of educational survey as well as other quantitative and statistic means so that we collect data and analyze the afterwards. Those means differs between questionnaire, comparison and observation.

The study sample consists of 200 individual of Algerian children aged between 07 and 12 years old, practicing electronic games and living in Algiers. The choice of children was from elegant, middle and popular neighborhoods; such as the following primary schools: 'Ou Rabah Brothers' in Hydra, 'Abou Dharr Al Ghifari' in Bab El Oued, 'Mohamed Ben Aaraj' in Kouba, 'Abd El Halim Ben Smaya 01' in Bab

Ezzouar -Sorécal city -. The standards on which we focused choosing these establishments were seniority, the number of students as well as the neighborhood where children live. We have also chosen fifty students from each school whose sex (male and female) and levels is different (second, third, fourth and fifth).

At the end of this study, the searcher reached to a set of conclusions that answers the issues asked at the beginning of this study. Electronic games were among the most preferable ways of entertainments for children in question, because of the freedom he enjoys when buying his own games collection as well as being able to use it freely even if their parents control and orientate him. This is due to the awesome feature of these games in form and optimal technological content. Taking into account, the television and the internet, as first factors helping the child to be updated on all last versions of these games.

Addiction to these electronic games becomes more massive during holydays and occasions thanks to the parental control and orientation, which decreases disadvantages that may affect their results at school. Using these games for more than five hours per a day may also affect their health and may cause trouble paying attention at school. On the other hand, they usually prefer staying home to play instead of going to game boxes or cybercafés because they feel much more at ease home. Concerning kinds games, usually children tend more to war or sport games what makes them more exposed to aggressive behaviors and this is due to frequent practice and show of these scenes which are neither part of our principles and traditions nor our religious convictions.

Electronic games have an evident impact on children's behavior because they inculcate in them a kind of aggressiveness, which is intended for sure, and of course, the young child is not able to consider the serious danger that may constitute for the behavior, principles, traditions and religion. By practicing these electronic games, typically aggressive, very often, the child will tend to crimes and murders, and this is absolutely with unconsciousness. By time, the child becomes to treat children from the same age or either older than him with same aggressiveness. Another important impact that consists of making the child reticent and tending more to isolation which affect negatively its intellectual, personal and social growth. While, instead of spending more time with the family, the child prefers to play his electronic games.

The majority of children imitate their heroes they have on their electronic games; they also follow all their actions and principles in their real life. This imitation has a very dangerous impact on their personality and their self-esteem.

On the other hand, these games inculcate to our children, since a young age, how to use new technologies such as computer, internet and different electronic devices as well as modern and contemporary techniques that have introduced the child within a word typically digital and virtual, and made it more pressing to reach his aims and realize his success. This is mainly due to followed failures during the games they practice, what created in them this obstinacy and good willing. This what will influence for sure their perspectives and insistence to realize their objectives and their life plans. This was what we had achieved through the present study.

خطة الدراسة

مقدمة

الإطار المنهجي

موضوع الدراسة
إشكالية وتساؤلات الدراسة
أسباب اختيار الموضوع
أهمية وأهداف الدراسة
طبيعة ومنهج الدراسة
أدوات جمع البيانات
عينة الدراسة
تحديد مفاهيم الدراسة
مجال الدراسة
دراسات سابقة

الإطار النظري

الفصل الأول: ماهية اللعب وألعاب الفيديو

المبحث الأول: ماهية اللعب

المطلب الأول: تعريف اللعب وأهميته

المطلب الثاني: أنواع اللعب ووظائفه

المطلب الثالث: تقسيم الألعاب ونظريات اللعب

المبحث الثاني: ماهية ألعاب الفيديو

المطلب الأول: تعريف ألعاب الفيديو

المطلب الثاني: نشأة ألعاب الفيديو

المطلب الثالث: أنواع ألعاب الفيديو وخصائصها

الفصل الثاني: تكنولوجيات المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي

المبحث الأول: ثورة تكنولوجيا المعلومات

المبحث الثاني: تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية

المبحث الثالث: الطفل والعالم الرقمي الحقيقي

المبحث الرابع: الطفل والعالم الافتراضي

الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية وأساسياتها

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية

المبحث الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

المبحث الثالث: مجالات الألعاب الإلكترونية وأنواع الألعاب الإلكترونية

المبحث الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

المبحث الخامس: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

الإطار التطبيقي

الفصل الرابع: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي

المبحث الأول: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي حسب المعطيات العامة

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

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

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

الفصل الخامس: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية

المبحث الأول: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب المعطيات العامة

المبحث الثاني: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

المبحث الثالث: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

المبحث الرابع: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

الفصل السادس: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات

المبحث الأول: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب المعطيات العامة

المبحث الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب متغير الجنس

المبحث الثالث: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب متغير الفئة العمرية

المبحث الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب متغير المستوى المعيشي

استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة

خاتمة

مقدمة:

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

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

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

---

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

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

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

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

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

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عن الأطفال تغيرا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين ارتبط لعب الألعاب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستايشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم ذكورا [1] إناثا منذ سن الثالثة.[3]

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم العلماء فيما يخص سلبياتها وايجابياتها، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة

[3] مها حسني الشحروري، **المرجع السابق**، ص 04.

1

بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب.

وتأسيسا على ما سبق ونظرا لأهمية وانتشار وسائل التكنولوجية السمعية والبصرية بصفة عامة وانتشار الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة في أوساط الأطفال في جميع بلدان العالم سواء العربية أو الغربية وحتى الجزائر، ولما لها من دور فعال في تفعيل سلوك الأطفال، إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي قد تحفز على العنف والسلوك العدواني وخاصة لدى مرحلة الطفولة. وانطلاقا لما يوليه العلماء النفس ومربين وباحثين في علوم التربوية وقائمون في وزارة التربية في الجزائر من اهتمام بالحالة النفسية لمرحلة الطفولة، ودعما للحاجة في معرفة أثر الألعاب الإلكترونية والمحوسبة والشبكية على التلاميذ بصفة عامة وعلى تلاميذ المرحلة الابتدائية بصفة خاصة، فقد ارتأينا الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية والألعاب المحوسبة والألعاب المحمولة ومضامينها ومكوناتها على سلوك أطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة.

ولتحقيق هذه الأهداف قسمنا الدراسة إلى ثلاثة الجوانب ابتداء بالإطار المنهجي الذي تضمن الحيثيات المنهجية التي تم إتباعها، بدءا بالإشكالية والتساؤلات والأهداف وأهمية الدراسة وأسباب اختيار الموضوع ونوع والمنهج الدراسة وأدوات جمع المعلومات، كما تم تحديد مصطلحات الدراسة وتقديم نبذة عن بعض الدراسات المشابهة أو المرتبطة.

واحتوى الإطار الثاني على ثلاث فصول نظرية، تطرق الفصل الأول إلى ماهية اللعب وألعاب الفيديو بحيث عرض كل ما يخص ماهية اللعب من تعريف اللعب وأهميته وأنواعه ووظائفه وتقسيم الألعاب ونظريات اللعب، ثم عرض ماهية ألعاب الفيديو من خلال التعريف بها وذكر نشأتها وأنواعها وخصائصها.

أما في الفصل الثاني الخاص بتكنولوجيا المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي فقد تعرض إلى كل من ثورة تكنولوجيا المعلومات وتكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية كما عرض علاقة الطفل والعالم الرقمي الحقيقي والعالم الافتراضي. وانتقل في الفصل الثالث للحديث عن مفهوم الألعاب الإلكترونية ونشأتها وتاريخها ومجالاتها وأنواعها وتأثيرها على الفرد والمجتمع، أما في آخره فقد تعرض إلى واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

أما الإطار التطبيقي للدراسة فقد ضم ثلاث فصول مقسمة حسب محاور الاستمارة، بحيث تطرق في الفصل الأول إلى مكانة الألعاب الإلكترونية حسب المعطيات العامة ومتغيرات الدراسة، ونفس الشيء بالنسبة للفصل الثاني الذي تطرق فيه إلى عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية، والفصل الثالث الذي تطرق فيه إلى أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات، لينتقل بعد ذلك لعرض استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة.

الإطار المنهجي

موضوع الدراسة:

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

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

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

الإشكالية الدراســـــة:

جاء في تقرير شركة عنوان "ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين" أن الصناعة الأمريكية تصنع ألعاب الفيديو من أجل الترفيه، حيث أصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبلايارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى 74,1 مليون دولار سنة 1996 لتصل إلى 250 مليون دولار في سنة 2006، كما يصل عدد المستخدمين في الشركات المختصة في إنتاج ألعاب الفيديو في 31 ولاية من أصل 423 موقع إلى 253000 عامل سنة 2006، فكما نلاحظ هنا فهذه الزيادة المذهلة في المداخيل والمبيعات راجع إلى الطلب والإقبال المتزايد على هذا [1] ـع من الألعاب.[4]

ففي بداية سنة 1970 أصبحت ألعاب الفيديو مصدرا هاما للترفيه من طرف الشباب والأطفال، حيث أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب لطلب الراحة والاستجمام، وقد أثبتت معظم الدراسات أن أغلبية الألعاب التي يلعبها المراهقون والأطفال تميل إلى العنف والحرب والقتال، بحيث ألقت هذه الأنواع من الألعاب الإلكترونية رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في البلدان العربية بصفة عامة وفي الجزائر بصفة خاصة، ويرجع ذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين الشباب والأطفال وتقرب المسافات فيما بينهم، إضافة إلى ما تتصف به من ميزات خاصة كوسيلة ترفيهية، حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تصورها، بالإضافة إلى ذلك فهي سهلة المنال إذ بإمكانك ممارستها وأنت ماشيا أو جالسا، في المنزل،

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

[1]

في القطار وفي أي مكان، وحدك أو مع أصدقائك، وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل وحوامل منها الهاتف النقال، الحاسب المحمول وحاسوب المكتب، عبر الشبكة العنكبوتية وألعاب اللوحات، كما نجدها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو.

ففي ضوء ما تقدم يمكن رصد اتجاهين بارزين نحو أثر الألعاب الإلكترونية، فالاتجاه الأول يرى أن مثل هذه الألعاب تعرض الأطفال لأخطار جدية، هذه الأخطار تتضمن الجروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر، وعلى المدى البعيد تسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي للأطفال. أما الاتجاه الثاني فيرى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بفعالية ايجابية في التعلم والتعليم، فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات، وهذا يبين فرضية الجدلية التي يطرحها العديد من الباحثين في علم النفس وعلم الاجتماع والعلوم التربوية القائمة حول أثر هذه الألعاب على السلوكيات لدى الأطفال.

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

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

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية:

4- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
5- ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيات الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟
6- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
7- ما هي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال ؟
8- هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في الشخصية الطفل الجزائري؟
9- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟
10- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

أسباب اختيار الموضوع:

بخصوص اختيار الموضوع تذكر كتب المنهجية المتضمنة للبحوث العلمية الميدانية في العلوم الاجتماعية طائفة من العوامل التي تجعل الباحث يختار موضوع بحثه ويفضله عن باقي البحوث وهذه العوامل إما ذاتية أو موضو. [1] [5]

أ- الأسباب الذاتية:

تتمثل أساسا في الرغبة في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في جميع بلدان العربية وخاصة الجزائر وبشكل واسع وكبير ومعرفة آثارها على سلوكيات الأطفال، إضافة إلى كون هذه الوسيلة الترفيهية أكثر انتشارا خاصة في أوساط الأطفال والمراهقين على خلاف الفئات الأخرى في المجتمع، ومن أكثر الأسباب التي تجذبنا للموضوع هي معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الإلكترونية والأفكار والتوجهات التي تروجها والمبادئ التي تحاول غرسها في هذه أوساط الاجتماعية والتي تجعل الأطفال يقضون ساعات طويلة أمام أجهزة ألعاب الإلكترونية والحواسيب الشخصية وحتى الحواسيب المحمولة، إضافة إلى معرفة مدى ارتباطها بالسلوك العدواني للطفل واكتسابه لسلوكيات سوية وغير سوية.

كما نطمح أيضا إلى معرفة السبب الرئيسي في اقتناء العائلات من مختلف الفئات الاجتماعية سواء الغنية أو المتوسطة وحتى الفقيرة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في مختلف الأعياد والمناسبات، وحتى إقبالهم الرهيب على أروقة بيع الألعاب الإلكترونية وأجهزتها على اختلاف أنواعها، والمثير في الأمر هو التأثير القوي لهذه الألعاب على عقول وتفكير الأطفال مما ينعكس هذا على سلوكياتهم وتنشئتهم الاجتماعية، وبهذا فقد ارتأينا دراسة هذه الظاهرة وأسباب استفحالها وانتشارها الواسع في الأسواق الموازية وبين أوساط الأطفال ودراسة آثارها على سلوكيات الأطفال.

أ- الأسباب الموضوعية: تتلخص هذه الأسباب فيما يلي:

- السبب الأول والأساسي كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته وإلزامية دراسته وبحث فيه، خاصة فيما يخص أثر هذه الألعاب الإلكترونية سلوكيات الطفل في الجزائر.
- البحث عن أسباب انتشار هذه الألعاب الإلكترونية وقاعات ألعاب الإلكترونية في الجزائر خاصة في الآونة الأخيرة وإلى ماذا يعود هذا الانتشار الكبير والواسع.
- معرفة سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العدواني بصفة كبيرة على حساب المواد الأخرى.

[1] إحسان محمد الحسن، **الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعية**، دار الطليعة للطباعة والنشر، الطبعة 1، بيروت، 1982، ص 34.

- معرفة أهم الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال حتى مبادئها في اللعب وأفكارها وتوجهاتها والبلدان التي قامت بتصنيعها.
- أسباب الميل الكبير لهذه الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب الأخرى، ومعرفة إذا ما كان ذلك يعود إلى مضامينها أو إلى تقنياتها أو إلى انخفاض أسعارها وتناقلها.
- عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية ومدى تأثير ذلك على سلوكياتهم.

أهمية الدراسة:

تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى تأثيرها الكبير على الأطفال في جميع البلدان العربية وبأحرى من تهمنا هي الجزائر، وباعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية ونفسية واجتماعية وتربوية، كما تعمل هذه الألعاب الأجنبية الغربية على تنميط سلوك وتغيير مبادئ التربوية للأطفال.

إضافة إلى أن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا أكثر تحكما في الظاهرة مما يساعد في التخفيف من حدتها وتوسع انتشارها. وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيع هذه الألعاب ومضمون هذه الألعاب الإلكترونية وبهذا تفادي هذه الألعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها.

أهداف الدراسة:

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

- معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الإلكترونية ألا وهي الأجهزة الألعاب الإلكترونية والألعاب الإلكترونية الشبكية.
- الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الأطفال الجزائريين.
- محاولة الوصول إلى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفوانها كخطوة أولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول إلى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر العاصمة.

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

منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات:

أ- طبيعة الدراسة:

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

ب- منهج الدراسة:

عرف المنهج على أنه خطوات منتظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة معينة، وبهذا يكون في مأمن من أن يحسب صواب ما هو خطأ أو العكس، وعرفه آخر بقوله: أن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل، وتحدد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معلومة، وهو بهذا يقوم على التأمل و[1]شعور[6].

كما يعرفه "أنجرس موريس" على أنه كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما، إنه يتدخل بطريقة أكثر أو أقل إلحاح، بأكثر أو أقل دقة، في كل مراحل البحث أو في هذه المرحلة أو تلك، كما يمكن إرجاع كلمة منهج إلى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال الدراسا[2] معين.[7]

تندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة، أو موقف اجتماعي معين، ودراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما.[3] وهو منهج يلجأ إليه الباحث عندما يكون على علم بأبعاد أو جوانب الظاهرة التي يريد دراستها نظرا لتوفر المعرفة بها من خلال بحوث استطلاعية أو وصفية سبق أن أجريت على هذه الظاهرة، إلا أنه يريد التوصل إلى معرفة دقيقة وتفصيلية عن عناصر الظاهرة موضوع البحث تفيد في فهم أفضل لها أو في وضع سياسات أو إجراءات مستقبلية خاصة بها، وقد يكون هذا الوصف كميا أو كيفيا. ويعتمد هذا المنهج على دراسة الظاهرة كما هي موجودة في الواقع فيصفها وصفا دقيقا كيفيا أو كميا، فالتعبير الكيفي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها، والتعبير [4]

---

[6] عبد الباقي زيدان، **قواعد البحث الاجتماعي**، القاهرة، دار المعارف، طبعة 2، 1974، ص 173.

[7] موريس أنجرس، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، ترجمة بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، طبعة الثانية، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، جانفي 2008، ص 99.

[8] كهينة علواش، **معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل**، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007/2006، ص 27.

الكمي يعطي وصفا رقميا يوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها ودرجات ارتباطها مع الظواهر المختلفة الأخرى.[9]

ويهدف المنهج الوصفي إلى وصف الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة، وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من أجل الوصول إلى المبادئ والقوانين المتصلة [1] لواهر الحياة والعمليات الاجتماعية الأساسية والتصرفات الإنسانية، ويركز على أوضا[2]ع عامة وعالمية[10]، [3] كما يهدف إلى تحديد نطاق ومجال المسح وفحص جميع الوثائق المتعلقة بالمشكلة وتفسير النتائج وأخيرا [4] وصول إلى الاستنتاجات واستخدامها للأغراض المحلية أو القومية.

فالمنهج الوصفي مرتبط منذ نشأته بدراسة المشكلات المتعلقة بالمجالات الإنسانية وما زال هذا هو الأكثر استخداما في الدراسات الإنسانية حتى الآن وذلك نتيجة لصعوبة استخدام الأسلوب التجريبي في المجالات الإنسانية.[2]

ويرى آخرون أن المنهج الوصفي يعتبر طريقة لوصف الظاهرة المدروسة وتصويرها كميا عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة.

أهداف المنهج الوصفي: يهدف المسح إلى[3]

- جمع معلومات حقيقية ومفصلة لظاهرة موجود فعلا في مجتمع معين.
- تحديد المشاكل الموجودة أو توضيح بعض الظواهر.
- إجراء مقارنة وتقييم لبعض الظواهر.
- تحديد ما يفعله الأفراد في مشكلة ما والاستفادة من آرائهم وخبراتهم وفي وضع تصور وخطط مستقبلية واتخاذ قرارات مناسبة في مشاكل ذات طبيعة مشابهة.
- إيجاد العلاقة بين الظواهر المختلفة.

ولأن دراستنا تهدف إلى كشف ووصف العلاقة التي تربط الطفل المتمدرس بالألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها عليه، وكان إلزاما علينا اختيار المنهج الذي يتلاءم مع هذه الدراسة، فنظرا لأهمية البحث العلمي واختلاف تخصصات الباحثين تعددت المناهج العلمية المتبعة، وبما أن دراستنا سوف تكون وصفية تحليلية تهدف إلى معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، فقد لجأنا إلى المنهج المسحي لأنه المنهج الأنسب للبحث في هذه المواضيع حيث سنقوم بمسح عينة حاولنا اختيارها بكل عناية حتى تمثل

---

[9] محمد لعقاب ، **مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية على الأنترنتيين في الجزائر**، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية الآداب واللغات، قسم علوم الإعلام و الاتصال، 2001/2000.، ص 23.

[10] محمد شفيق، **البحث العلمي: الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية**، المكتب الجامعي الحديث، الأزاريطة- الإسكندرية، مصر، الطبعة الأولى، 1998، ص93.

[11] عمار بوحوش ومحمد محمود الذنيبات، **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**، الطبعة ثانية، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1999، ص 139.

[12] عمار بوحوش ومحمد محمود الذنيبات، **نفس المرجع**، ص 140.

مجتمع البحث أحسن تمثيل، وقد سمح لنا هنا منهج بالاقتراب من مفردات العينة ومعرفة انطباعاتهم عن الألعاب الإلكترونية وأنواعها وعادات ممارستها وتأثيرها على سلوكياتهم.

ويعتبر المنهج المسحي واحد من المناهج الأساسية في البحوث الوصفية وبالتالي قمنا بتوظيفه لجمع البيانات الميدانية الخاصة بالبحث، حيث يعد المنهج المسحي من أبرز المناهج المستخدمة في مجال الدراسات الإعلامية، حيث يهدف إلى دراسة ووصف خصائص وأبعاد ظاهرة من الظواهر في إطار معين أو في وضع معين، يتم من خلال تجميع البيانات والمعلومات اللازمة عن الظاهرة وتنظيم هذه البيانات وتحليلها للوصول الى أسباب ومسببات هذه الظاهرة والعوامل المتحكمة فيها، وبالتالي استخلاص نتائج يمكن تعميمها مستقبلا.[13]

ويعرف المنهج المسحي على أنه المنهج الذي يستخدمه الباحث في دراسة موقف معين، من خلال بحث الشواهد والتجارب والوثائق المكونة لوضعه الطبيعي، بجمع البيانات والمعلومات المحققة للغرض العلمي المنشود.[14]

ويمكن تحديد خطوات منهج المسح على النحو التالي:

- تحديد طبيعة المشكلة.
- تجميع المعلومات والبيانات عن هذه المشكلة.
- تحليل وتقييم البيانات.
- عرض النتائج.
- صياغة النتائج.
- تحليل وتحديد العلاقات التي تحتمل وجودها بين المتغيرات التي أسفر عنها البحث[15]

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

ب- أدوات جمع البيانات:

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

---

[13] سمير محمد الحسين، **بحوث الإعلام: دراسات في منهج البحث العلمي**، عالم الكتب، الطبعة 5، القاهرة، 1995، ص17.

[14] أحمد بن مرسلي، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال**، طبعة الثالثة، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر،2007، ص 286.

[15] خالدي الهادي، فدوى عبد المجيد، **المرشد المفيد في المنهجية وتقنيات البحث العلمي**، دار هومة، الجزائر، 1996، ص 43.

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

1- الاستبيان أو الاستمارة:

يعتبر الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث والمبحوث ووسيلة لجمع الحقائق والمعلومات، يعتمد على استمارة تحتوي على مجموعة من الأسئلة توجه إلى المجتمع المراد دراسته، وذلك قصد الإجابة على تساؤلات باحث.[16]

وهو أحد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة أو من جميع مفردات مجتمع البحث عن يق توجيه مجموعة من الأسئلة المحددة المعدة مقدما، وذلك بهدف التعرف على حقائق معينة، أو وجهات ر المبحوثين واتجاهاتهم أو الدوافع والعوامل والمؤثرات التي تدفعهم إلى تصرفات سلوك معينة.[17]

ويعرفه محمد" زيان عمر" على أنه مجموعة من الأسئلة تعد إعدادا محددا وترسل بواسطة البريد، أو تسلم إلى الأشخاص المختارين لتسجيل إجاباتهم على ورقة الاستمارة، ثم إعادتها ثانية وبواسطتها يمكن التوصل إلى حقائق جديدة عن الموضوع، أو التأكد من معلومات متعارف عليها، لكنها غير عمة بحقائق[18].

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

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

- السؤال 01 يهدف إلى معرفة مدى تمتع العينة بالحرية داخل البيت وعلاقة ذلك بالألعاب الإلكترونية ومدى التمتع بالحرية في ممارستها.
- السؤال 02 يهدف معرفة مدى رضى العينة عن المعاملة التي يتلقونها من أفراد أسرتهم ومع تعليل الإجابة، ومدى تأثير ذلك على اقتناءهم للأجهزة الألعاب الإلكترونية وأقراص الألعاب.
- السؤال 03 يهدف لمعرفة الوسائل التكنولوجية التي تملكها مفردات العينة في البيت بصفة عامة وأجهزة الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة.
- السؤال 04 يهدف إلى معرفة مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن النشاطات الترفيهية المفضلة لدى العينة.

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

---

[16] أحمد حلمي جمعة وآخرون، **أساسيات البحث العلمي في العلوم الاقتصادية والمالية والإدارية**، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، طبعة الأولى، 1999، ص 174.

[17] سمير محمد حسن، **بحوث الإعلام: الأسس والمبادئ**، القاهرة، عالم الكتب، 1983، ص178 .

[18] محمد زيان عمر، **البحث العلمي مناهجه وتقنياته**، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1988 ، ص292.

- السؤال 05 يهدف إلى معرفة هل تملك العينة الأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، وما أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية التي تملكها.
- السؤالان 06 و07 يهدفان إلى معرفة الوسائل والأماكن المفضلة لدى العينة لممارسة الألعاب الإلكترونية.
- السؤالان 08 و09 يهدفان لمعرفة الفترات التي تمارس فيها العينة الألــعاب الإلكترونية وعدد الساعات التي تقضيها في ممارسة الألعاب وتأثير ذلك عليهم.
- السؤالان 10 و11 يهدفان لمعرفة الطرق التي يتحصل بها المبحوثين على الألعاب الإلكترونية وشركائهم في اقتناء هذه الألعاب.
- السؤالان 12 و13 يهدفان إلى معرفة ترتيب الأمور التي تعجب مفردات العينة في الألعاب الإلكترونية وأسباب ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

[1]

[2] . المحور الثالث "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات": يحتوي المحور على خمسة عشر سؤال منها أربعة عشر سؤال مغلق وسؤال واحد مفتوح، تبدأ من السؤال الرابع عشر إلى السؤال الخامس والعشرين. ويهدف كل سؤال إلى:

- السؤالان 14 و15 يهدفان إلى معرفة أنواع وأسماء الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى العينة ومدى ارتباطها باكتساب سلوكيات جديدة.
- السؤال 16 يهدف إلى معرفة كيف يفضل مفردات العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- السؤال 17 يهدف إلى معرفة الأمور المفضلة أكثر لدى العينة وإظهار العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ونشاطات اليومية الأخرى، ومدى تأثير ممارسة الألعاب عليها.
- السؤال 18 يهدف إلى تعرف على الكيفية التي يتم من خلالها إطلاع العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية وعلاقة التكنولوجيات الحديثة بذلك.
- السؤال 19 يهدف إلى معرفة مدى محاولة العينة الحصول على الإصدارات الحديثة لأجهزة الألعاب الإلكترونية وسبب ذلك.
- السؤال 20 يهدف إلى معرفة ترتيب القدرات التي تسمح للاعب بالفوز في الألعاب الإلكترونية.
- الأسئلة 21 و22 و23 تهدفون إلى معرفة شعور العينة أثناء وبعد ممارسة الألعاب وتأثير ذلك عليها، ومعرفة رد فعل العينة عند الخسارة في الألعاب ومدى تأثير ذلك على تكوين شخصية المبحوثين.
- السؤال 24 يهدف إلى معرفة مدى رغبة العينة في تقليد أبطال ألعابهم الإلكترونية المفضلة والأمور التي تم تقليدها والأماكن التي تم فيها هذا التقليد.
- السؤال 25 يهدف إلى معرفة الأمور التي تعلمتها مفردات العينة من خلال ممارستها للألعاب الإلكترونية.

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

ب- التحكيم والاختبار القبلي للاستمارة: بعد صياغة الاستمارة قام الباحث بتوزيعها على مجموعة من الأساتذة والدكاترة المحكمين، والمتخصصين في المجتمع المعلومات والتكنولوجيات الحديثة وعلوم الإعلام والاتصال وعلم النفس داخل وخارج الوطن لاختبار صدق المحتوى وهم: محمد لعقاب "قسم علوم الاعلام والاتصال" وأحمد فلاق "قسم علوم الاعلام والاتصال" من جامعة الجزائر، محمد لحرش "قسم علم النفس" وبوزيد شهرة "قسم علم النفس" ومحمد بوريو "قسم علم النفس" من جامعة الجزائر، صادق رابح "قسم علوم الاتصال" من جامعة الشارقة، والذين قدموا ملاحظات حول مدى مطابقة أسئلة الاستمارة لأهداف الدراسة ومجتمع البحث، وبناء على تلك الملاحظات واقتراحات والتوجيهات تم تعديل الاستمارة وإعادة صياغتها بشكل شبه نهائي، ثم وزعت الاستمارة على جزء من العينة الاختبارية قدر بـــ 10 أطفال بين إناث وذكور تم اختيارهم بطريقة عشوائية من حديقة صغيرة للألعاب والتسلية بحي سوريكال بدائرة دار البيضاء بالعاصمة، ولوحظ أن أغلبية الأطفال لم تستشكل عليهم الأسئلة ولكن تكتنف البعض منها القليل من الغموض فيما يخص الصياغة، لذا تم تغيير صياغتها بطريقة بسيطة مناسبة لمجتمع البحث وعينته.

ت- تفريغ البيانات وجدولتها: استخدم الباحث في عملية تفريغ الاستمارات برنامج SPSS الذي يعد من أهم البرامج استخداما في عمليات سبر الآراء سواء في طريقة إدخال البيانات أو في عرض المعطيات الإحصائية والجداول البسيطة والمركبة.

ث- تحليل وتفسير البيانات: استخدم الباحث في تحليل وتفسير النتائج النسب المئوية التي تم تحليلها وتفسيرها بطريقة كمية وكيفية لاستخراج المعطيات والنتائج النهائية منها.

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

تتمثل خصائص المقابلة في: [1]

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

عرّف "إنجلش Engilsh" المقابلة على أنها محادثة يقوم بها فرد مع فرد آخر أو مع أفراد آخرين، يهدف للحصول على مجموعة من المعلومات لاستخدامها في البحث العلمي والاستعانة بها في عمليات التوجيه [2]

[3]

[19] عمار بوحوش، **دليل الباحث في المنهجية وكتابة الرسائل الجامعية**، المؤسسة الوطنية للكتاب، الجزائر، 1985، ص65.

والتشخيص والعلاج،[20] فالمقابلة إذن هي محادثة موجهة يقوم بها فرد مع فرد آخر أو مع أفراد آخرين، لاستغلالها في بحث علمي، أو أنها عبارة عن تبادل لفظي يتم بين الباحث والمبحوث.[21]

قام الباحث بإجراء مقابلات علمية غير مقننة مع أساتذة ومختصين في علم النفس بقسم علم النفس بجامعة بوزريعة وأولياء الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية، متنوعين ما بين آباء وأمهات من مختلف المناطق بالعاصمة كحي "سوريكال" بدائرة دار البيضاء، إضافة إلى مقابلات مع تجار وأجهزة الألعاب وأقراص الألعاب الإلكترونية في بلدية المحمدية التابعة لدائرة المحمدية وبلدية الحميز التابعة لدائرة دار البيضاء بالجزائر العاصمة.

3- الملاحظة:

[1]
[2] ي المعاينة المباشرة لأشكال السلوك الذي ندرسه، وتمثل الوسيلة التي تفتح مجال واسع أمام الباحثين لجمع
[3] المعلومات والبيانات، وذلك من خلال ملاحظة جميع الظروف والملابسات بالظاهرة، ثم يتجه الباحث إلى حصر وتنسيق نطاق ملاحظته، إذ يقصرها على المواقف، الأشياء والعوامل التي تهم[1] فقط .[22]

حيث يجب مراعاة حين استخدام الملاحظة بعض المقاييس التي تخضع لها:

- تجنب الأحكام القيمية، والاستنتاجات الذاتية.
- نقل الأحداث بموضوعية، وبتفصيلاتها الواقعية.
- دراسة السلوكات العفوية عند حدوثها مباشرة وبكثير من التلقائية[2] [23]

فقد تم معاينة مجموعة من المبحوثين في مقاهي الأنترنيت وفي المنزل أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية باستعمال الملاحظة البسيطة بدون مشاركة، وذلك لملاحظة جميع ظروف وملابسات الظاهرة وجمع أكبر قدر ممكن من المعلومات حولها من خلال مراقبة سلوكيات الطفل أثناء وبعد ممارسته للألعاب الإلكترونية، وفيما إذا كان لها دور وأثر على سلوكه وتصرفاته أم لا، مما يعطي لها نظرة شاملة على أثر ممارسة الألعاب على الطفل الجزائري.

عينة الدراسة:

يجد الباحث في المواضيع السوسيولوجية أو الإعلامية أثناء عملية جمع البيانات حول ظاهرة اجتماعية أو إعلامية معينة نفسه أمام أحد الأسلوبين وهما[3]

---

[20] عمار بوحوش ومحمد محمود الدنيات، **المرجع السابق**، ص65.
[21] فتحي عبد الهادي، **البحث ومناهجه في علم المكتبات والمعلومات**، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر، 1985، ص 172.
[22] إحسان محمد الحسن، **الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي**، دار الطليعة للنشر، بيروت، الطبعة الأولى،1982 ، ص 34.
[23] كهينة علواش، **المرجع السابق**، ص 33.
[24] عبد الله الهمالي، **أسلوب البحث الاجتماعي وتقنياته**، بنغازي، منشورات جامعة قان، تونس، الطبعة الثانية، 1994، ص157.

1 - أسلوب الحصر الشامل: ويعتمد المسح الشامل لكل أفراد المجتمع، وهو عمل شاق يحتاج إلى جهد ومال وفير، ووقت طويل.

2- أسلوب العينة: ويعتمد على اختيار عينة عن المجتمع المدروس ويتم ذلك باستخدام الطرق العلمية التي تمكنه من اختيار عينة ممثلة للمجتمع المدروس، وهو أسلوب أكثر شيوعا أو استعمالا في مجال العلوم الاجتماعية والإعلامية.

ويقصد بالعينة من"أنها تمثل جزءا من مجتمع الدراسة من حيث الخصائص والصفات، ولذا فبدلا من أن يلجأ الباحث إلى دراسة كل وحدات المجتمع، وهي قد تكون كبيرة جدا، مما يصعب دراستها، فإنه يلجأ إلى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تعينه عن دراسة كافة وحدات المجتمع وتكون ممثلة تمثيلا حقيقيا لمجتمع البحث". [4]

وتعرف العينة أيضا على أنها اختيار مجموعة من الأشخاص من مجموع مجتمع البحث، هؤلاء الأشخاص يكونون العينة التي يهتم الباحث بفحصها ودراستها، والعينة المختارة من مجتمع البحث يجب أن [1] ون ممثلة له في مزايا الديمقراطية، والاجتماعية وال [1] نسارية والفكرية.[26]

[2] [3] وقد اعتمدنا أسلوب العينة طريقة لجمع البيانات اللازمة للدراسة الميدانية بحكم أن مجتمع البحث هم [4] الأطفال الجزائريين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين يتراوح سنهم ما بين 07 و12 عاما، وبما أن مجتمع البحث كبير فلا يمكن تحديد حجمه بدقة لغياب إحصائيات دقيقة فقد ارتأينا اختيار العينة القصدية العمدية التي يقوم الباحث من خلالها باختيار مفردات بحثه بطريقة تحكمية لا مجال فيها للصدفة، بحيث يقوم هو شخصيا باقتناء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها، لما يبحث عنه من معلومات وبيانات وهذا لإدراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث ولعناصره الهامة التي تمثله تمثيلا صحيحا.

وطبيعة بحثنا فرض علينا اللجوء إلى هذا النوع من العينات، حيث قصدنا في البداية وزارة التربية للحصول على بعض الإحصائيات حول المدارس الموجودة بالجزائر العاصمة للأكاديميات الثلاث، ولكون الإحصائيات التي قدمت لا تكفينا لحصر مجتمع البحث وتحديد المدارس المستهدفة، فقد ارتأينا التوجه لمصالح الإحصائيات بأكاديمية الجزائر غرب والجزائر وسط والجزائر شرق، للحصول على الإحصائيات الدقيقة حول عدد المدارس الموجودة في كل مقاطعة وفي كل بلدية وعدد التلاميذ فيها، إضافة إلى حصولها على رخصة البحث الميداني من أجل الدخول إلى المدارس المختارة المقدمة من كل أكاديمية.

وفي دراستنا هذه يتمثل مجتمع البحث في كل الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، ومن ثم فإن تحديد حجم مجتمع البحث بدقة شبه مستحيل لغياب إحصائيات دقيقة عن حجم هذه الفئة العمرية أصلا ناهيك عن من يمارسون الألعاب الإلكترونية من هذه الفئة

[25] مهدي زويلف، تحسين الطراونة، **منهجية البحث العلمي**، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، الأردن، الطبعة الأولى، 1998، ص55.
[26] إحسان محمد الحسن، **المرجع السابق**، ص19.

أصلا. حيث تقدر حجم هذه العينة مئتين مفردة من المتمدرسين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وتم اختيارهم في مدارس من أحياء راقية ومتوسطة وشعبية، كالحي راقي "حيدرة" والحي الشعبي "باب الواد" وحي متوسط "القبة و"سوريكال".

فبعد الحصول على الرخص الميدانية والتقارير الإحصائية السنوية لعدد المدارس والتلاميذ من الأكاديميات الثلاث بالجزائر العاصمة، انتقلنا للاختيار المدارس محور الدراسة وذلك حسب أقدمية المؤسسة وعدد التلاميذ فيها والحي المتواجدة فيه، بحيث حاولنا اختيار المدارس محل الدراسة من أحياء شعبية كحي "باب الواد" ومتوسطة كحي "القبة و"سوريكال" وراقية كحي "حيدرة" لتكون بذلك العينة متنوعة ومختلفة وشاملة، فوقع اختيارها على المدارس الابتدائية التالية والتي تتوفر على إمكانية إجراء البحث:

- "الإخوة أورابح" ببلدية حيدرة.
- "محمد بن الأعرج" بحي المنظر الجميل بالقبة.
- "أبو ذر الغفاري" حي سي قدور بباب الواد.
- "عبد الحليم بن سماية 01" بحي 08 ماي 1945 بباب الزوار.

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

وفي الخطوة التالية من البحث الميداني وزعنا الاستمارات على التلاميذ بعد جمع المفردات المختارة من كل فوج في قسم واحد، وشرحنا أسئلتها بالقدر الكافي والمفصل والدقيق باللغة الفصحى والعامية لتبسيط الفهم والاستيعاب السؤال، منبهين على ضرورة الإجابة الشخصية والصريحة عن الأسئلة المطروحة وأن هذه الإجابات المقدمة من طرفهم لا توظف إلا في إطار البحث العلمي.

وبذلك تحصلنا على 55 مفردة من كل مدرسة من المدارس الأربعة، وبعد فرز الاستمارات تم استبعاد 20 مفردة لعدم صلاحيتها من الناحية العلمية ولتكون بذلك عينة دراستنا 200 مفردة من ممارسي الألعاب الإلكترونية. وبهذا فإن خصائص العينة وفق متغيرات الدراسة هي على النحو التالي:

1. وفق متغير الجنس:

الجدول رقم (01): توزيع العينة حسب متغير الجنس

النوع	العدد	النسبة المئوية
1. ذكور	112	56.0
2. إناث	88	44.0
المجموع	200	100

يتضح من الجدول رقم (01) أن عدد الذكور هو 112 مفردة بينما عدد الإناث يبلغ 88 مفردة، والسبب في ارتفاع عدد الذكور الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية في مجتمع البحث لكون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية بالمقارنة مع إناث، كما أننا في كل مرة نختار فيها عينة من قسم في المدارس الابتدائية المختارة تكون فيها عينة الذكور ممارسين للألعاب أكثر من الإناث في معظم الأقسام، وبهذا فقد كانت نسبة الذكور 56% أما بالنسبة للإناث فقد كانت 44%.

2. وفق متغير الفئة العمرية:

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

الفئة العمرية	التكرار	النسبة المئوية
8-7 سنوات	82	41.0
10-9 سنوات	90	45.0
12-11 سنة	28	14.0
المجموع	200	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (02) أن الفئة العمرية من 9 إلى 10 سنوات هي أكثر عددا، أي بنسبة 45% ثم تليها الفئة من 7 إلى 8 سنوات وذلك بنسبة 41%، وفي المرتبة الثالثة والأخيرة نجد الفئة الأكبر سنا بين مفردات مجتمع البحث من 11 إلى 12 سنة بنسبة 14%.

3. وفق متغير المستوى المعيشي:

وجدنا صعوبات في توزيع العينة وفق هذا المتغير بالنظر إلى عدم وجود معايير مضبوطة للتقسيم تراعي المستوى المعيشي في المجتمع الجزائري، وبناء على الاستمارة التي تم توزيعها والتي استفسرنا فيها عن

المستوى التعليمي للأولياء ووظيفتهم والدخل الشهري للأسرة وعن مكان ونوع السكن وعدد أفراد الأسرة، اعتمدنا على المعايير التالية:

المستوى الضعيف: تصنف ضمنه وحدة العينة التي يكون أحد والديها عامل مع دخل شهري لا يفوق 15000 دج في الشهر أو كلاهما عاطل عن العمل، إضافة إلى مستوى تعليمي بسيط مثل: متوسط أو ابتدائي أو حتى أميّ لكلا الوالدين مع منزل أرضي متواضع أو شقة.

المستوى المتوسط: تصنف ضمنه مفردات العينة التي يكون أحد والديها عامل أو موظف أو حتى كلامها عامل مع مستوى ثانوي أو متوسط، ودخل شهري ما بين 30000 دج إلى 60000 دج بمنزل أرضي أو شقة، وعدد أفراد الأسرة ما بين 5 إلى 8 أفراد.

المستوى الجيد: تصنف ضمنه وحدة العينة التي يكون كلا والديها مستوى جامعي وأحد والديها أو كلاهما إطار أو تاجر، ودخلهم الشهري يفوق 60000 دج، إضافة إلى منزل فخم أو فيلا وعدد أفراد الأسرة ما بين 1 إلى 4 أفراد.

وبناء على هذا التصنيف وبعد تحليل نتائج الاستبيان ببرنامج الإحصاء تحصلنا على الخصائص التالية:

الجدول رقم (03): توزيع العينة حسب متغير المستوى المعيشي

المستوى المعيشي	التكرار	النسبة المئوية
1. ضعيف	15	7.5
2. متوسط	145	72.5
3. جيد	40	20.0
المجموع	200	100

من خلال المعطيات في الجدول رقم (03) فإننا نلاحظ أن أعلى وحدة لأفراد العينة هي المستوى المتوسط بـــ 145 مفردة ونسبة 72.5%، ثم تليها المستوى الجيد بـــ 40 مفردة ونسبة 20%، وبعدهما المستوى الضعيف بـــ 15 مفردة ونسبة 7.5%.

تحديد مفاهيم الدراسة:

1. الأثر:

إننا نستعمل مفهوم الأثر على خلاف التأثير الذي مازال يطرح مشاكل في ميدان بحوث الإعلام نظرا بصعوبة قياس طبيعته ودرجته وتحديد مصدره بالضبط، وهذا برغم أدبيات التأثير التي تغطي مدة زمنية طويلة جدا ونطاقا واسعا ومتنوعا من البلدان والجمهور والوسيلة، وعليه ووعيا بهذه الصعوبة خاصة في سياق بلد نامي فضلنا الحديث عن الأثر.

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

2. اللـــعـــب:

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

ويعد اللعب مظهرا من أهم مظاهر سلوك الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فنحن نجد الطفل يقضي كل زمن صحوة ونشاطه في اللعب، وليس من السهل على الكبار توقيف تيار اللعب الجارف ولا الوقوف عند تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضرورات الحياة مثل الأكل و النوم. وليس معنا ذلك أن الشخص البالغ لا يلعب، فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات من الطفل الرضيع إلى الرجل المسن الهرم. "فاللعب عدة مظاهر وروح واحدة، بحيث نجد لكل من الرضيع والطفل والمراهق والشاب والشيخ والكهل لعبه الخاص به، ولكل نوع وظيفته الخاصة بالنمو[3] النفسي".[3]

---

[1] سعيد بومعيزة، **أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2005-2006، ص 30.

[2] بشير نمرود ، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور** (12 -15 سنة) -القطاع العام- دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس– الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008، ص 35.

[3] حمد فلاق: **المرجع السابق**، ص 63.

3. ألعاب الفيديو:

يتحكّم في لعبة الفيديو حاسوب بالغ الصغر يُسمى المعالج الدقيق، ولكل لعبة إلكترونية برنامج حاسوبي (مجموعة من التعليمات للحاسوب)، ويتصل أغلب هذه الألعاب بشاشة للرؤية يطلق عليها شاشة الفيديو، ولهذا السبب فإنّ هذه الألعاب تسمى ألعاب الفيديو، فلأغلب هذه الألعاب تأثيرات مرئية مبهجة سريعة التغير مع تأثيرات صوتية معقدة، وكثير منها مبرمج في نماذج ثابتة على ألحان حربية أو أصوات رحلات الفضاء. وهناك صور مختلفة لألعاب الكلام، ويفتتح اللاعبون اللعب بالضغط على زر معين، واستخدام روافع تُسمَّى عصيّ التحكُّم، ويلعب الناس بعضهم ضد بعضٍ أو ضد الحاسوب نفسه.

وتُصمم أكبر الألعاب الإلكترونية للمؤسسات التجارية، وقد تُلعب في غرفة ألعاب تُسمَّى الممر المسقوف، تشغَّل ألعاب الأروقة بالعملات المعدنية وبها أكثر البرامج تعقيدا، يشابه العديد من هذه الألعاب محاكيات الطيران الإلكترونية التي تُستخدم في تدريب الطيارين، وبعض الألعاب الإلكترونية متناهية الصغر بحيث تُركّب في ساعة يد مثلاً، وتُلعب أغلب ألعاب الفيديو المنزلية على وحدات متصلة بجهاز تلفاز، ويوجد لكل لعبة برنامج حاسوب خاص بها على خرطوشة تُدخل في الوحدة، وتتكون بعض الوحدات من حاسوب منزلي يمكنه معالجة أنواع كثيرة من المعلومات، بينما تُستخدم بعض الوحدات الأخرى لأغراض ألعاب الفيديو، ويمكن إمساك الألعاب الصغيرة الحجم [1] الأيادي أثناء اللعب.[1]

4. ألعـــاب الكمبيوتر:

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

- القواعد.
- الصراع، المنافسة، التحدي، العارضة.
- الأهداف والغايات.
- التفاعل.
- النتائج ورجع الصدى.
- التمثيل والمحاكاة.[2]

---

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

[2] نمرود بشير، **نفس المرجع**، ص 36.

5. الألعـــاب الإلكترونيـــة:

هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من :ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية : مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) الا[1] عب وفد يكون وحده أو بالمشاركة.[1]

6. السلوك:

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

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

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

وتشير "انتصار يونس" إلى أن المعيار الفاصل بين السلوكيات السوية والسلوكيات غير سوية يتوقف على ثقافة المجتمع وقيمته وأخلاقه، ويختلف السلوك السوي عن السلوك الشاذ أو المنحرف بقدر ما يحققه من توافق [3] كيف[3]، وهذا الاختلاف كمي وله معايير على النحو التالي:

---

[1] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 35.
[2] السعيد بومعيزة، **المرجع السابق**، ص 31.
[3] السعيد بومعيزة، **نفس المرجع**، ص 164.

1. المعيار المثالي: يعتبر غير السوي انحرافا عن الكمال أو المثل الأعلى، ويتوقف مقدار عدم السواء على مدى القرب أو البعد عن المثل الأعلى، ويعتمد عادة على هذا المعيار في إصدار الأحكام الخلقي مثل ما هو الحال في جميع الأديان، وهو معيار قيمي اعتباري لا يساعد كثيرا حسب رأي الباحثة في تقدير عدم السواء.

2. المعيار الاجتماعي: يعتبر السلوك سويا إذا اتفق مع مقاييس وأهداف الجماعة التي يعيش فيها الفرد، وهو لا ينظر على عدم السواء من الناحية المرضية فحسب بل يعتبر سلوك الفرد غير سوي إذا لم يتفق مع ما يتوقعه منه المجتمع، وبذلك يتميز هذا المعيار بالشمول، كما أنه نسبي بمعنى أن السلوك غير السوي في جماعة قد يكون غير سوي في جماعة أخرى.

3. المعيار المرضي: وهو يستند إلى الأصول الطبية في قياس السواء، بمعنى أنه ينظر إلى السلوك غير السوي من حيث إذا كان حالة مرضية فيها خطر على الفرد نفسه أو على المجتمع، ويعتمد هذا المعيار على القياس الموضوعي من الناحية المرضية، والانحراف في السلوك بناء على هذا المعيار قد يتطلب التدخل لحماية الفرد و[1] ماية المجتمع.[1]

والسلوك الذي نعنيه في هذه الدراسة هو السلوك السوي والغير السوي الذي لا يكون موجه من طرف القيم ولا المبادئ، إنما نابع من العادات والتقاليد الغربية البعيدة عن قيم العربية والمعالم الإسلامية، فهي ممارسات تنقلها لنا القيم الموجودة في مضامين الألعاب الإلكترونية خاصة بممارسات اليومية للطفل الغربي، كما لا يخفى علينا أنها تكون أحيانا ممنوعة حتى للطفل الأجنبي الأمريكي والأوروبي ومقبولة لدى الطفل العربي الذي يستهلك هذه المضامين والقيم الموجودة فيها بلا أي رادع ودون التفكير في العواقب، فهذا ما يصبو إليه المصنع من تصنيع هذه الألعاب والاستهداف الطفل العربي.

7. الطفل:

شخص يتراوح عمره بين 18 شهرًا و13 سنة، والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نموّ الإنسان، يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشر شهرًا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها، وإن كان الكثير من الأطفال يضطرون إلى الاستمرار في ارتداء الحفّاظات. يتضاعف طول معظم الأولاد والبنات عادة، كما تتضاعف أوزانهم أربع مرات ببلوغهم سن الثالثة عشرة.

كما يبدءون في النمو جنسيًا حتى يبدو عليهم مظهر الشباب، إلا أن النضوج يشتمل على الكثير من مظاهر النمو الأخرى، مثل حدوث تغيرات في سلوك الطفل وعمليات تفكيره وعواطفه واتجاهاته، وهذه التغيرات النفسية هي التي تحدد أساسًا نوعية الإنسان الراشد الذي سيتمخض عن هذا الطفل، والطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد. وعلى ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما

[1] السعيد بومعيزة، **المرجع السابق**، ص 165.

بعد سن العشرين، وهي السن التي يبلغ عندها معظم البشر نضجهم البدني الكامل، وعلى أية حال فإن الطفولة تُعد مرحلة أقصر بكثير من المراحل الأخرى.[1]

مجال الدراسة:

1
2
. **المجال المكاني:** يتمثل مجتمع البحث الميداني في الأطفال المتمدرسين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بالجزائر العاصمة، وتحديدا المدرسة الابتدائية "الإخوة أورابح" ببلدية حيدرة والمدرسة الابتدائية "محمد بن الأعرج" بحي المنظر الجميل بالقبة، والمدرسة الابتدائية "أبو ذر الغفاري" حي سي قدور بباب الواد والمدرسة الابتدائية "عبد الحليم بن سماية 01" بحي 08 ماي 1945 بباب الزوار، وبهذا فقد كانت عينة دراستنا من منطقة راقية ومنطقتين متوسطتين ومنطقة شعبية لتكون عينة متنوعة ومختلفة وشاملة لكل الطبقات الاجتماعية.

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

3. **المجال الزمني:** امتدت عملية توزيع الاستمارات وجمعها على مدار 8 أيام من شهر ماي 2011، فكانت أيام 03 و04 ماي لتوزيع الاستمارة في مدرسة "الإخوة أورابح" وأيام 05 و08 من ماي لتوزيع الاستمارة في مدرسة "أبو ذر الغفاري" وأيام 15 و16 من ماي لتوزيعها في مدرسة "محمد بن الأعرج" وأيام 18 و19 ماي لتوزيعها في مدرسة "عبد الحليم بن سماية 01".

دراســـات سابـــــقة:

إن أية دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ، إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تفنيد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل، أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

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

---

[1] الطفل، **الموسوعة العربية العالمية**، المرجع السابق.

1. الدراسة الأولى:

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

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

ومنها تتدرج بعض التساؤلات و المتمثلة في:

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

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

2. الدراسة الثانية:

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

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

ولتبسيط هذه الإشكالية طرحت التساؤلات التالية:

- هل ميول المراهقين للألعاب الالكترونية له علاقة بانتشارها الكبير مقابل نقص الوسائل والمركبات الرياضية ؟
- هل لسلوك المراهقين هذا له علاقة بالمحيط الاجتماعي والعائلي؟

- هل لسوء تسيير المركبات والقاعات الرياضية دخل في صرف المراهقين عن الأنشطة البدنية والرياضية واتجاههم نحو ممارسة الألعاب الالكترونية؟

- هل التكنولوجية الحديثة لأجهزة الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية الجمالية تجلب المراهقين إليهم على حساب النشاطات البدنية الرياضية؟

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

3. الدراسة الثالثة:

أطروحة دكتوراه حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، من إعداد أحمد فلاق، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2008-2009.

تمحورت إشكالية هذه الأطروحة حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

- ما هي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟
- ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟
- ما هي خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- ما هي القيم المحتواة في هذه الألعاب؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

هدفت الدراسة إلى تقصي ومعرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية من أجل تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل الجزائري، بحكم أن هذه المنتوجات غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر. وسعت إلى معرفة مدى تأثر الطفل الجزائري بالقيم المحتواة في هذه الألعاب.

ووصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في البداية وذلك من خلال تحليل الكيفي والكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة وقد تطرق في الجانب التطبيق إلى تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو وقدم استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة وخلاصة عام لمختلف النتائج وقدم في الأخير بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة.

4. الدراسة الرابعة:

دراسة ماجستير حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، من إعداد دلال عبد العزيز الحشاش، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي، 2008.

وتتمحور إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وسعت للإجابة على الإشكالية التالية:

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

واعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الرئيسة الآتية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية.

توصلت الدراسة إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من أبرزها نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثرها على سلوك أبنائهم.

5. الدراسة الخامسة:

أطروحة دكتوراه حول أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، من إعداد مها حسني الشحروري، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص علم النفس التربوي 2007.

تتمحور إشكاليتها حول استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؟

وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

- ما أثر الألعاب الإلكترونية في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟
- هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

- ما أثر الألعاب الإلكترونية على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟

- هل هناك فروق مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

وأظهرت نتائج الدراسة أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تبعا للتفاعل بين المجموعة والجندر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة.

كما كشفت هذه الدراسة عن أن هناك فروقا دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي الكلي لصالح المجموعة غير الموجهة عند مستوى ($a \leq 0.05$)، كما تبين أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في الدرجات على المقياس تبعا للجندر ولصالح الإناث عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة، وفروقا ذات دلالة إحصائية على بعد بين الأشخاص عند مستوى ($a \leq 0.05$) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير الجندر لصالح الإناث، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد التكيف عند مستوى ($a \leq 0.05$) تبعا لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة.

الإطار النظري

الفصل الأول: ماهية اللعب وألعاب الفيديو

تمهيد:

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

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

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

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

---

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

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

المبحث الأول: ماهية اللعب

1. تعريف اللعب وأهميته:

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

فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية، والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه، ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضربا من اللعب، حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور إلى النفس أو التسلية والترفيه بل يتجه لتحقيق هدف ما لا يعتبر لعبا بل يطلق عليه "العمل".[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 الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة اللُعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم.[3]

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

---

[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.

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

وأخرى جماعية، وهو نشاط إنساني حر وخالص، يؤدي لغاية الاستمتاع وحسب، وقد يكون هذا النشاط حركيا أو ذهنيا.[1]

كما يرى الدكتور محمد محمود الحيلة أن اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، يمارس فرديا أو جماعيا، ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه ويتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءا من حياته، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع. ويتصف اللعب بعدة سمات يمكن إجمالها في الآتي:[2]

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.

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.[3] 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 "بياجيه Piaget" 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

---

[1] محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، الطبعة الأولى، درا المسيرة، عمان، الأردن، 2002، ص 18.
[2] محمد محمود الحيلة، **الألعاب من أجل التفكير والتعليم**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2004، ص 19-20.
[3] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 75.

لمعطيات البيئة من خلال اللعب، لأن اللعب وسيلة فعالة في تسهيل عملية التمثيل لمحتوى التعلم، فاللعب المتمثل في 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 مونتسوري M. Montessori" بأن اللعب مدرسة كبرى ينشأ الطفل في كنفها وتظهر بواسطتها قواه الجسمية، الفكرية والاجتماعية وأنها تأهله من جميع الجوانب لخوض غمار الحياة. ويعتقد "فروبل F.Frobel" كذلك بأن ألعاب الأطفال تمثل الوجود الحيوي في جميع مراحل الحياة لأن نمو شخصية 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، فالنشاطات الصفية وتطبيق أوامر الأبوين تسمى "عملا" وما يقوم به تلقائيا طلبا للتسلية واللذة "لعبا".[3]

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".[4]

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

---

[1] محمد محمود الخوالدة، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2003، ص 39.
[2] خير الدين عويس، **اللعب وطفل ما قبل المدرسة**، الطبعة الأولى، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، 1997، ص 7-8.
[3] هايدة موثقي، **المرجع السابق**، ص 16.
[4] خير الدين عويس، **نفس المرجع**، ص 09.

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.[1]

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 طرف الأولياء بين الحين والآخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح وبأنه محل إعجاب وتقدير من طرفهما.[2]

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.[3]

كما أن للعب قيمة الاجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية أسلوب الارتباط بالمجتمع وحل المشاكل الناشئة عن هذه الارتباطات والمنهج الصحيح والمناسب 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.[4]

---

[1] حنان عبد الحميد العناني، **المرجع السابق**، ص 15.

[2] فتيحة كركوش، **سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع**، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر، 2008، ص 24.

[3] هايدة موثقي، **المرجع السابق**، ص 32.

[4] هايدة موثقي، **نفس المرجع**، ص 34.

فما يمكن قوله عن اللعب هو أنه أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على:[1]

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

2. أنواع اللعب ووظائفه:

للعب مجالات كثيرة ومتنوعة وكذلك الأدوات التي تستخدم في اللعب مختلفة، وكذلك الأماكن التي يتم فيها اللعب مختلفة من حيث الحجم والمساحة، فإذا لاحظنا الأطفال في المدارس والحدائق وفي الأحياء الشعبية والأندية وغيرها، نجدهم يلعبون ألعابا مختلفة ومتنوعة فنجد منها ما يعتمد على الجسم ويحتاج إلى القوة البدنية، ويكون إما ألعابا فردية أو جماعية في الأدوات المختلفة مغطاة أو أماكن خارجية، ومنها ما يعتمد على التخطيط والتنظيم والأدوات المختلفة التي تتناسب مع كل لعبة، ومن هنا فإن اللعب في المجتمع موجود بعدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة، فمن علماء الاجتماع من يقسم اللعب من ناحية عدد الأفراد كاللعب الفردي واللعب الجماعي، فاللعب الفردي هو اللعب الذي يلعب في 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.[2]

---

[1] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 76.
[2] خير الدين عويس، **المرجع السابق**، ص 27-28.

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 يظهر الاعتماد 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.[1]

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 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.[2]

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.[3]

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

---

[1] خير الدين عويس، **المرجع السابق**، ص 29-30.
[2] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 76.
[3] محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، المرجع السابق، ص37.

الطفل فالطفل ذو الثلاث سنوات يبدأ في التعبير عن آرائه بلعب رمزي خيالي يستخدم فيه الأدوات والأشياء التي يلعب بها، ويمثل هذا النوع من اللعب لدى الطفل في هذا السن في اللعب بالتوازي وأحيانا في اللعب الدرامي البسيط، وبهذا يتعلم الطفل من خلال هذا النوع من اللعب طريق إشراك الآخرين معه في اللعب ويكون باستطاعته أن ينخرط في ألعاب الدراما الاجتماعية ويلعب أدوارا خيالية بهذا يستطيع الطفل أن يستخدم أي شيء بغض النظر عن شكله أو الغرض منه بدلا من الشيء الحقيقي، كما يزيد هذا اللعب من قدرات الطفل الفكرية والتحدي الثقافي والنمو الفكري السليم.[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 يكوّن 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**: 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.[4]

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] سلوى محمد عبد الباقي، **اللعب بين النظرية والتطبيق**، مركز الإسكندرية للكاتب، القاهرة، مصر، 2001، ص 47-48.
[2] محمد محمود الحيلة، **التربوية وتقنيات إنتاجها**، المرجع السابق ، ص 40.
[3] سلوى محمد عبد الباقي، **نفس المرجع**، ص 51.
[4] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 77.

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

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

1. توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.
2. تنمية الإدراك الحسي.
3. تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظة.
4. زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.
5. تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل.
6. التدريب على التركيز والانتباه.
7. توظيف وقت الفراغ واستثمار في مجالات مفيدة.
8. تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل الأحجيات والألغاز.
9. التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.
10. تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.[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**، ص 25-24 .
[2] محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، المرجع السابق، ص 90.

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

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

---

[1] حنان عبد الحميد العناني، **نفس المرجع**، ص 27.
[2] سلوى محمد عبد الباقي، **المرجع السابق**، ص 28.
[3] حنان عبد الحميد، **المرجع السابق**، ص 23-24.

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

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.[2]

3. تقسيم الألعاب ونظريات اللعب:

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

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

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

---

[1] محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، المرجع السابق، ص 89.
[2] خير الدين عويس، **المرجع السابق**، ص 20-21.

الوظيفية التي تمكن الطفل من فهم تقريبي للعمل الذي يمارسه الراشد، كالتجارة والخياطة وأعمال المطبخ.....الخ.

- الألعاب المجردة: ونجدها في الأعمال المحكمة المنظمة وتراها في مرحلة الطفولة المبكرة أي يدرك الطفل قوانين وقواعد اللعب وخاصة إذا كانت معقدة وتتطلب لعب فردي غير أن ألعاب الانتصارات والمروءة تنقص حدة هذه العراقيل فيصبح في مقدرة الطفل التحكم في قاعدة اللعبة ويظهر في هذا الصنف الألعاب الجماعية المنتظمة وهي ألعاب المنافسات التي تتطلب جماعة متعاونة ومنظمة حيث يتعين على كل فرد القيام بالدور المسطر له.[1]

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 الطفل عن المتعة وكل ما يرضي رغباته، والثاني الألعاب الاستكشافية وهي الألعاب الهادفة التي يشعر من خلالها الطفل وكأنه يحقق شيء ما.
2. الألعاب التخريبية: وهي الألعاب القائمة على التخريب والتهديم ثم شيئا فشيئا ويتطور إلى ميزة المتعة وإذا كانت جماعية تؤدي إلى الفوضى.
3. الألعاب العنيفة: وهي الألعاب التي يهدف الطفل من خلالها إلى تأكيد ذاته غير أن هذا اللعب إذا ما زاد عن حده انقلب إلى معارك منظمة بين الأطفال.[2]

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.

---

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

[2] بوترية مصطفى، **المرجع السابق**، ص 98.

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. **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.[3]

---

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

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

[3] بوترية مصطفى، **المرجع السابق**، ص 99.

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.[2]

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

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

---

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

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

[3] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 67.

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.[1]

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.[2]

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.[3]

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 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

---

[1] سوزانا [illegible]لر، **نفس المرجع**، ص 19-20.

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

[3] عدنان عارف مصلح، **التربية في رياض الأطفال**، الطبعة الأولى، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، 1990، ص48.

3 * 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 آنذاك والمتمثلة بالنظريات الميكانيكية والترابطية، يعتقد أن حركة الجشطالت قد أطلقتها مقالة (فرتهيمر Wertheimer 1912) عن الحركة الظاهرية في ألمانيا، ويرجع انتشار النظرية في الولايات المتحدة الأمريكية إلى اثنين من مفحوصي "فرتهيمر" في دراساته الأولى وهما (كوهلر Cohler 1887-1962)، و(كوفكا Koffka1886-1948)، ويرجع الفضل إلى "كوهلر" في 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 له مترابطة ترابطا ديناميا فيما بينها وفيها بينها وما بين الكل ذاته، أو قل هو كل متكامل كل جزء فيه له مكانه 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 بـ" التكوين")، الصور تُدرك بطريقة إجمالية وأكثر تعقيدا من مجموع التشكيلات الجزئية.

"كيرت لوين Kurt Lewin" بأن سلوك الفرد يتوقف على الموقف الذي يجد نفسه فيه، وتختلف استجابته باختلاف عمره وشخصيته وحالته الراهنة.[1]

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

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

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

وقد وضح بياجيه عدة مراحل للنمو المعرفي وهي:

- المرحلة الحسية الحركية: وتمتد من الولادة حتى نهاية السنة الثانية تقريبا.
- مرحلة ما قبل العمليات: وتمتد من النهاية السنة الثانية حتى السنة السابعة.[3]
- 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.[3]

---

[1] عدنان عارف مصلح، **نفس المرجع**، ص49.

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

[3] حنان عبد الحميد العناني، **المرجع السابق**، ص 103.

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

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

و - نظرية آدلر حول اللعب: يقول"أدلر" في لعب الأطفال هو إشباع حاجاته عن طريق النشاط الجسمي أو التخلي فيقول "إن الطريقة التي يلعب بها الطفل والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام الذي يظهره نحوها إذ توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقته مع زملائه سواء كانت علاقة صداقة أم عداوة".
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.[2]

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 69.
[2] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 82-83.

المبحث الثاني: 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 فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض -أحيانا تهرب من الواقع- بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو "Médiéval"، لكن

---

[1] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 88.
[2] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 101.

ومن 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 مسبقاً 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 أصلاً 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.

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

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

---

[1] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 83-84.

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

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 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 " Images de 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:

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

لعل أشهر الألعاب في الولايات المتحدة الآن ليست البيسبول، أو كرة القدم، أو التنس، وإنما ألعاب الفيديو، وقد ظهرت ألعاب الفيديو منذ عام 1979 كنتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التليفزيون، ويمكن استخدام هذه الألعاب من خلال وضع عملات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة، أو من خلال ماكينات خاصة داخل المنزل. وينفق الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من

---

[1] أحمد فلاق، **نفس المرجع**، ص 101-102.
[2] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 83.

مليار 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.

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 بـــ "المانيافوكس أوديسي la magnavox odyssey" والذي اخترع في نفس السنة، وأعقب هذا الجهاز بجهاز "VCS 2600 للأتاري" والذي يعتبر أول نجاح في أجهزة ألعاب الفيديو الذي ألقى شعبية كبيرة من طرف العديد من الأفراد والأطفال، وقد كانت الولايات المتحدة الأمريكية المهيمن الوحيد وفي وقت مبكر في هذا المجال في السوق الناشئة، وذلك بفضل "لعبة بريك آوت Break Out" والتي اخترعت في سنة 1976 والتي كانت أول اندلاع للعبة الفيديو بواسطة "ستيف جوبز Steve Jobs" أحد مؤسسي المستقبلي لشركة "آبل Apple".

وهذا التطور الواسع للولايات المتحدة الأمريكية في هذا المجال سرعان ما طعن من قبل اليابان، والتي صممت لعبة "غزاة الفضاء" الشهيرة سنة 1979، ولعبة "دونكاي كونغ DonKey Kong" في سنة 1981، ولعبة "باك مان Pac Man" سنة 1982، وقد أكدت شركة "نيبون Nipponne" التكنولوجية عام 1983 مع الدائرة الوطنية للتوظيف NES لـــ"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 لـــ "Amstrad".

---

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

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"نينتندو Nintendo" وفيما بعد "مايكروسوفت Microsoft". فمن خلال التركيز على التصغير، ألقى"نينتندو Nintendo" نجاحا باهرا مع وحدة التحكم اليدوي لألعاب الأطفال الخاصة بالجيب.

أما في أواخر سنة 1990 فقد وصلت سعة وحدات التحكم إلى 128 بايت، مثل "دريم كاست Dreamcast " "لسيغا Sega" و"بلايستايشن 2 Playstation" لـــ"سوني Sony" و"جيم كيوب GameCube" لـــ"نينتندو Nintendo" و"إكس بوكس Xbox" لـــ"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، نينتندو Nintendo وجيم كيوب GameCube، سيغا Sega ودريم كاست Dreamcast)، وخاصة وأن صناعة ألعاب الفيديو الآن أصبحت تولد المزيد من الأرباح أكثر من الصناعة السينمائية.

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

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

أنواع ألعاب الفيديو وخصائصها:

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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 1-2-3 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) الألعاب التقليدية: نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام الآلي مثل لعبة الأوراق، لعبة المحرف (Démineur) البعض منها نجده في نظام "الويندوز Windows" حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين.

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

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

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 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 حل

---

[1] كهينة علواش، **المرجع السابق**، ص 140.
[2] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 110.
[3] كهينة علواش، **المرجع السابق**، ص 142.

المشكلات والمصاعب التي تواجهه، إضافة إلى أنها تكسبه زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة، وحتى القوة والعزيمة التي تمدها بعض الألعاب القتالية، والشيء الأساسي الذي لا يمكن تناسيه في خصائص ألعاب الفيديو أنها تستعمل التكنولوجيات الحديثة، فهي المنتوجات رقمية إلكترونية متطورة تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي الصناعي، أما من الجانب الاجتماعي فالشيء الملفت للنظر هو استعمال هذه الألعاب في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الإدراكية.

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: تكنولوجيا المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي

تمهيد:

نعيش في وقتنا الحاضر في عالم متغير يختلف كثيرا عما كان عليه من قبل، إنه عالم تكنولوجيا المعلومات المتقدمة والفائقة والرقمية، التي غيرت المجتمع من مجتمع صناعي إلى مجتمع معلوماتي رقمي، فجعلته مجتمعا متطورا في جميع المجالات وجميع التخصصات، وسرعت من التعاملات اليومية للأفراد ونشرت الكثير من الثقافات الرقمية التكنولوجية حتى أصبحت جزء لا يتجزأ من العالم الواقعي الحقيقي، كما أن تكنولوجيا المعلومات جعلت من المعلومة مجالا اقتصاديا كبيرا وواسعا بدلا من اقتصاد المال والمادة وثروة المادية. فبعدما استعمل الباحثون والمخترعون التكنولوجيات الرقمية في مجال الحياة اليومية والعملية، بدءوا البحث والعمل على استعمالها في الترفيه والتسلية والترويح عن النفس، وهذا ما نتج عنه تطوير ألعاب الفيديو وتحديث الألعاب الإلكترونية.

ومنه فسنتطرق في هذا الفصل إلى التكنولوجيات الحديثة للمعلومات، التي طورت هذه الألعاب بفعل التقنيات الرقمية الحديثة وتقنيات تكنولوجيا المعلومات المتطورة ووسائل للإعلام والاتصال الحديثة، حيث أن العالم الذي يتجه نحو التكتلات المعلوماتية ونحو شبكات الاتصال البعيدة المدى والتي تقدم المعلومات وتتيح الاتصالات عبر سطح الكرة الأرضية كلها، جعلت من الأطفال بموجب أنهم يحبون كل ما هو جديد، أطفالا رقميين وافتراضيين يتجولون في الشبكات العالمية بكل حرية ومهارة وذلك باستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الحديثة.

فتكنولوجيا المعلومات هي مجموعة المعارف والخبرات المتراكمة والمتاحة، والأدوات والوسائل المادية والتنظيمية والإدارية، التي يستخدمها الإنسان في الحصول على المعلومات: الملفوظة والمصورة والمتنية والمرسومة والرقمية، وفي معالجتها وبثها وتخزينها بغرض تسهيل الحصول على المعلومات وتبادلها وجعلها متاحة للجميع، وهي إدارة ومعالجة المعلومات باستخدام الحاسوب بما في ذلك العتاد والبرمجيات المطلوبة للوصول لها، وتشير دائرة المعارف الدولية لعلم المعلومات والمكتبات إلى تكنولوجيا المعلومات باعتبارها تكنولوجيات إلكترونية لجمع واختزان ومعالجة وتوصيل المعلومات.[1]

كما تعرف تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على أنها جميع التكنولوجيات الحديثة التي تستعمل في الاتصال بين الأشخاص مثل تجهيزات الإعلام الآلي والبرمجيات والحواسيب وتجهيزات المكاتب والشبكات والهواتف المحمولة والثابتة وغيرها، كما أنها ذلك المزيج من تقنية معالجة المعلومات وحفظها وتقنية نقل وتوزيع المعلومات وقد عرفت هذه التقنيات تطورا كبيرا وسريعا في هذا العصر حتى أطلق عليه عصر المعلومات.[2]

---

[1] محمد فتحي عبد الهادي، **مقدمة في علم المعلومات**، الطبعة الثانية، دار الثقافة العلمية، الإسكندرية، مصر، 2008، ص 152.

[2] محمد سبخاوي، **واقع و تقييم مجتمع المعلومات والاتصالات في الجزائر من خلال الطالب الجامعي، حالة جامعة الجزائر**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم العلوم الاقتصادية، تخصص سبر آراء وتحقيقات اقتصادية، 2005-2006، ص 03.

كما تعرفها الدكتورة "أماني زكريا الرمادي" على أنها الأجهزة والوسائل المستخدمة لتسيير إنتاج ومعالجة وتداول المعلومات وتدفقها وتبادلها وجعلها متاحة لطالبيها بسرعة وفاعلية، مثل "الأجهزة السمعية البصرية، والمصغرات الفيلمية، وآلات التصوير والاستنساخ، والتلكس، والبريد المصور، والهواتف، والحاسب الالكتروني...الخ.[1]

فهذه التكنولوجيات لا تقتصر على فرد دون آخر أو فئة دون أخرى، فالأطفال بصفتهم أيضا أفرادا في المجتمع فهم أيضا معنيون بها، ومن هنا فنحن نرى الاهتمام الذي توليه المجتمعات الساعية لدخول في مجتمع المعلومات*وذلك بتعليم الأطفال كيفية الحصول على المعلومات واستخدامها وكيفية استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتوظيفها في الدراسة والتعليم والترفيه والتسلية.[2]

وبهذا فسنتطرق في هذا الفصل إلى ثورة المعلومات والتقنيات الرقمية والاتصالية لمعرفة الأسباب هذه ثورة المعلوماتية والتي أدت بدورها إلى تطوير الألعاب الإلكترونية، بحيث تحتاج هذه الأخيرة في صناعتها إلى تقنيات وتكنولوجيات عالية ومتطورة، كما سنتطرق بعد ذلك إلى تكنولوجيا المعلومات والاتصال الرقمية والتي كانت من مخلفات الثورة التكنولوجية والمعلوماتية والتي لها ارتباط وثيق بالألعاب الإلكترونية، وذلك لأن بعض الألعاب الإلكترونية تلعب على معظم التكنولوجيات الاتصال ووسائل الإعلام والاتصال الرقمية والإلكترونية.

وبعد هذا سنتطرق إلى الطفل والواقع الرقمي الحقيقي من خلال التطور التكنولوجي الرقمي لمعظم الوسائل التي يستعملها الأطفال في عصر مجتمع المعلومات والتي سمحت لهم بحل مشكلاتهم اليومية بطريقة إبداعية وأدوات التفكير غير مسبوقة، كما أعطتهم فرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر.

أما في الجزء الأخير من هذا الفصل فسندرس الطفل والعالم الافتراضي من خلال دراسة علاقة الطفل بالانترنيت واستعمالاته لها من تسلية وترفيه وتعليم وتثقف...الخ. ومن خلال التطرق إلى كل هذه الجوانب، سيعطي لنا محتوى هذا الفصل نظرة شاملة عن الظروف التي أنشأت فيها الألعاب الإلكترونية وارتباطها بالطفل وحتى أسباب تطور هذه الألعاب الالكترونية وانتشارها وتوسعها على نطاق واسع من خلال الثورة المعلومات والتكنولوجيا الاتصال.

---

* **مجتمع المعلومات Information Society** : هو المجتمع الذي يعتمد على المعلومات كأهم مادة أولية على الإطلاق إضافة إلى الحاسبات الآلية وشبكات الاتصال، فهو مجتمع تكون جميع أنشطته وموارده وتدابيره وممارساته مرتبطة بالمعلومات إنتاجا ونشرا وتنظيما واستثمارا، فهو يشمل إنتاج المعلومات أنشطة البحث على اختلاف مناهجها وتنوع مجالاتها، كما يشمل أيضا الجهود الإبداعية والتأليف الموجة لخدمة الأهداف التعليمية والتثقيفية والتطبيقية، إضافة إلى أنه المجتمع الذي تكون فيه الاتصالات العالمية متوفرة والمعلومات تنتج على مدى وبمعدل كبير جدا وتوزع بشكل موسع وتصبح المعلومات قوة دافعة ومسيطرة في جميع المجالات بالاعتماد على الوسائط الرقمية والإلكترونية الحديثة والمتطورة.

[1] أماني زكريا الرمادي، **المكتبات العربية وآفاق تكنولوجيا المعلومات**، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية، مصر، 2008، ص 14-15.

[2] مفتاح محمد دياب، **مكتبات الأطفال في عصر المعلومات**،الطبعة الأولى، مكتبة المجتمع العربي للنشر، دار الصفاء ، عمان، الأردن، 2006، ص 93.

المبحث الأول: ثورة تكنولوجيا المعلومات The information Technology Revolution

يعيش العالم اليوم عصر الثورة التكنولوجية، والتي استخدمت العلم الحديث بكثافة لم يسبق لها مثيل، ومزجت بينه وبين عمليات الإنتاج، وأضافت قدرات العقل الآلي إلى قدرة عقل الإنسان وسيكون باستطاعتها تنمية المعرفة البشرية ومضاعفتها لأنها مصدر القوة الجديدة، وتعتبر الثورة التكنولوجية للمعلومات هي المقدمة لكل ما حدث من تغيرات في العالم، وهي الثورة التي تعتمد على المعرفة العلمية المقدمة وتعتمد على العقل البشري والإلكترونيات الدقيقة والكمبيوتر وتوليد المعلومات وهذا كله من خواص القرن الحادي والعشرين، والثورة التكنولوجية ليست منفصلة عن الثورة المعلوماتية التي تحول إنتاج المعلومات فيها إلى صناعة وأصبح لها سوق كبير لا يختلف كثيرا عن أسواق الاقتصادية الأخرى والتي تعرف بما هو ثمين ونفيس،[1] بحيث أن ثورة المعلومات أو الثورة التكنولوجية هذه امتزجت فيها نتائج وخلاصات الثورات الثلاث:

1. ثورة المعلومات Information Révolution: ذلك الانفجار المعرفي الضخم المتمثل في ذلك الكم الهائل من المعرفة في أشكال وتخصصات ولغات عديدة، أمكن السيطرة عليه والاستفادة منه بواسطة تكنولوجيا المعلومات.
2. ثورة وسائل الاتصال المتمثلة في تكنولوجيا الاتصال الحديثة: التي بدأت بالاتصالات السلكية واللاسلكية مرورا بالتلفاز والنصوص المتلفزة، وانتهت الآن بالأقمار الصناعية والألياف البصرية.
3. ثورة الحاسبات الإلكترونية: التي توغلت في مناحي الحياة كلها وامتزجت بكل وسائل الاتصال واندمجت معها، إذ تشكل شبكة الأنترنيت أبزر النماذج العالمية في الاستفادة من الخدمات الرقمية المتكاملة للمعلومات (ISDN) وهي كما بات معروفا أحدث وأسرع وسائل الاتصال في العالم، إذ ترتبط عشرات الآلاف من الشبكات الحاسوب ببعضها بعضا على مدار 24 ساعة في معظم أنحاء العالم.[2]

فتعتبر الثورة التكنولوجية من أهم التغيرات التي تميز عصرنا الحديث وتعود أهميتها إلى التأثير الذي تحدثه في كافة جوانب الحياة، فهي تعرف على أنها المزاوجة بين تقنيات الحواسيب والاتصالات والنظام الرقمي والتي أدت إلى ظهور نظم المعلومات المتطورة وشبكات المعلومات ومنها الشبكة العالمية الإنترنيت، كما أنها ثورة ديناميكية مركبة تشتمل على أربعة تغيرات سريعة أساسية على الأقل:

الأولى: القفزة المدهشة لتكنولوجيا الحوسبة ومعالجة المعلومات واندماجها مع التقدم المذهل لوسائل الاتصال (الهاتف، والتليفزيون، والمحطات الفضائية) في منظومة تقنية واحدة.

الثانية: التطور غير المسبوق في تراكم المعرفة والانتقال من المعرفة العلمية إلى تطبيقها العلمية (التكنولوجيا) بسهولة أكبر وزمن أقل من جهة، والسرعة العجيبة في نقل هذه المعرفة وتعميمها على مستوى العالم نتيجة لذلك من جهة ثانية.

---

[1] محمد حسن علي الجندي، **الإعلام المدرسي في ضوء ثورة المعلوماتية في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، دراسة تقويمية**، دار الجامعة الجديدة، مصر، 2008، ص 27-28.

[2] ربحي مصطفى عليان، **مجتمع المعلومات والواقع العربي**، الطبعة الأولى، دار جرير، عمان، الأردن، 2006، ص 157.

الثالثة: الأنترنيت (الشبكة الدولية للمعلومات) التي تجمع العالم كله على منابع معلومات حرة وتتميز الأنترنيت بأن خدمتها تشمل كل الخدمات التي توفرها وسائل الاتصال المختلفة وتتخطاها، وتطرح عددا هائلا من الخيارات المنفلتة من أي نوع من الرقابة، فمنها كثر عدد القنوات الفضائية يظل مع ذلك محدودا، أما الأنترنيت فبالإمكان الاطلاع على آلاف المواقع التي تعرض جميع أنواع المعلومات وأصنافها الاقتصادية والسياسية والفنية والبيئية، أي باختصار تضع جميع العالم كله بين يدينا.

الرابعة: فهي العواقب والتأثيرات الأكيدة والممكنة والمحتملة التي يتركها ذلك في حياة البشر الاقتصادية والسياسية والثقافية.[1]

وبهذا صارت المعلومات لا تخزن وتسترجع وتنقل وتبث بكميات كبيرة وبسرعة فائقة فحسب، بل إنه صار بالإمكان أيضا إعادة ترتيبها وتحويلها وتدفقها، وأن هذه الأنشطة كانت قاصرة على المخ البشري حتى وقت قريب. غير أن تكنولوجيا المعلومات الحديثة هي التي تقوم بهذه المهام حاليا، وهكذا أنتجت ثورة تكنولوجيا المعلومات "مجتمع الإعلام والمعلومات" الذي أصبح موضع اهتمام النخبة والمختصين اعتبارا من السنوات الأخيرة للقرن العشرين، فقد أسهمت تراكمات المخترعات البشرية في مجال وسائل الإعلام والاتصال في إحداث ثورة المعلومات، أي إنتاج أدوات متطورة جدا في جمع المعلومات وتخزينها ومعالجتها واسترجاعها وبثها والاستفادة منها، ومن أهم مخترعات عصر ثورة المعلومات نذكر:

1. الألياف البصرية Optical fiber: لقد حلت الألياف البصرية أو الضوئية محل النحاس على صعيد الاتصالات، وهي تستطيع أن تنقل 1.7 مليون نبضة في الثانية، وترجع أصل التسمية إلى العالم "ن.س.كاباني" الذي استخدم هذه العبارة في كتابه الذي يحمل نفس الاسم عام 1956، وقد عرف يوم ذاك "الألياف الضوئية بأنها فن الإرشاد الفعال للضوء في مناطق فوق البنفسجية"، والألياف البصرية أو الضوئية، عبارة عن قوائم زجاجية رقيقة للغاية تشبه خيوط العنكبوت وتسمح بمرور أشعة الليزر[2]، يمكن لهذا الضوء أن يحل محل الإشارات الإلكترونية التقليدية المستخدمة في خطوط الهاتف والراديو والتليفزيون ونقل بيانات الكمبيوتر، وهي عبارة عن توجيه للضوء من خلال الألياف، وقد تم استخدامها في أول الأمر لأغراض طبية حتى يتمكن الطبيب من فحص الأعضاء الداخلية، ثم تدريجيا بدأت تستخدم في عالم الاتصالات كقنوات لنقل الإشارة التليفزيونية عبر الأقمار الصناعية، فضلا عن اتصالات الراديو.
2. الهاتف بمختلف أشكاله: المتحرك المسجل، المرئي، هاتف السيارة، الهاتف الرقمي، الفاكس.
3. التلفزة الرقمية العالية الوضوح High-definition digital Tétévision.
4. الأقمار الصناعية Satellite والهوائيات المقعرة Dishes.
5. الكمبيوتر الشخصي Personal Computer.
6. الأقراص المضغوطة وقبل ذلك الميكرو فيلم.

---

[1] سمير إبراهيم حسن، الثورة المعلوماتية عواقبها وآفاقها، **مجلة جامعة دمشق**، المجلد 18، العدد الأول، 2002، ص 208.

[2] محمد لعقاب، **مجتمع الإعلام والمعلومات، ماهيته وخصائصه**، دار الهومة، الجزائر، 2003، ص 74-75.

7. الوسائط المتعددة ووسائل الاتصال التفاعلية أو الحوارية.
8. بنوك المعطيات Data Banks والشبكات الإلكترونية Electronic networks.
9. البريد الإلكتروني E-mail.
10. الأنترنيت Internet.[1]

كما أن ثورة المعلومات هذه التي يشهدها العالم اليوم ويعيش أبعادها هي نتاج لخمس ثورات أساسية هي:

I. الثورة الأولى: وتتمثل باستطاعة الإنسان التكلم، فأصبح من الممكن لأول مرة أن تجمع البشرية عن طريق الكلام حصيلة ابتكاراتها واكتشافاتها.

II. الثورة الثانية: حدثت هذه الثورة عندما اخترع السومريون أقدم طريقة للكتابة في العالم وتمكنوا من الكتابة على ألواح الطين وذلك منذ قرابة (3600) سنة قبل الميلاد، وقد حفظت هذه الألواح الطينية الفكر الاجتماعي والسياسي والفلسفي في مراحله الأولى وأغنمت المكتبات في حضارة وادي الرافدين بمجموعات ضخمة في شتى صنوف المعرفة، ولعل أشهر هذه المكتبات "مكتبة نينوى" أو "أشور بنيبال"، فضلا عن الخزائن الأخرى مثل "خزانة كيش" و"نوزي" و"أروك" (حديثا تدعى الوركاء) وخزانة "سبار" و"تل الحرمل"، وسواها.

III. الثورة الثالثة: اقترنت هذه الثورة بظهور الطباعة في منتصف القرن الخامس عشر، ويتفق معظم المؤرخين على أن "يوحنا غوتنبرغ" الألماني هو أول من فكر في اختراع الطباعة بالحروف المعدنية المنفصلة وذلك قرابة سنة 1436م، وأتم طباعة الكاتب المقدس باللغة اللاتينية في عام 1455م.

IV. الثورة الرابعة: بدأت معالم هذه الثورة في القرن التاسع عشر، واكتمل نموها في النصف الأول من القرن العشرين وتتمثل بظهور عدد كبير من وسائل الاتصال استجابة لعلاج بعض المشكلات الناجمة عن الثورة الصناعية، ففي عام 1824م اكتشف العالم الانجليزي "وليم سترجون Sturgeon" الموجات الكهرومغناطيسية، واستطاع "صمويل موريس Morse" اختراع التلغراف في عام 1937م، وتمكن "جراهام بال" من اختراع الهاتف، وفي عام 1877م اخترع العالم "توماس أديسون" جهاز الفونوغراف Phonograph[2]، وفي عام 1895م شاهد الجمهور الفرنسي أول العروض السينمائية، ثم أصبحت السينما الناطقة في عام 1928م، وتمكن العالم الإيطالي "جوجليلو ماركوني Marconi" من اختراع اللاسلكي في عام 1896م، وكان الألمان والكنديون أول من بدأ توجيه خدمات الراديو المنظمة منذ عام 1919م، أما البث التليفزيوني فقد بدأ تجاربه في الولايات المتحدة منذ أواخر العشرينات وفي أول يوليو 1914م بدأت خدمات التليفزيون التجاري في الولايات المتحدة الأمريكية، واكتسبت وسائل الاتصال الجماهيري أهمية كبيرة في القرن العشرين وخاصة الوسائل الإلكترونية باعتبارها قنوات أساسية للمعلومات والأخبار والتسلية والترفيه، وأصبحت برامج الراديو اهتمامات الناس وقضاياهم المختلفة.

---

[1] محمد لعقاب، **مجتمع الإعلام والمعلومات، ماهيته وخصائصه**، نفس المرجع، ص 75-76.
[2] زكي حسين الوردي، مجبل لازم المالكي، **المعلومات والمجتمع**، الطبعة الثانية، مؤسسة الوراق، عمان، الأردن، 2006، ص 40.

V. الثورة الخامسة: أتاحت هذه الثورة الاستخدام الواسع للتقنيات في النصف الثاني من القرن العشرين باندماج ظاهرة تفجر المعلومات، وتعدد وسائل الاتصال وقنواته وأساليبه، وقد تمثل المظهر البارز في تفجر المعلومات باستخدام الحاسوب في تخزين واسترجاع المعلومات وتنامي النتاج الفكري بمختلف أشكاله واللغات التي يصدر فيها، كما تمثلت هذه الثورة في استخدام الأقمار الصناعية وشبكة الأنترنيت لنقل البيانات والصور والصوت والرسوم والأخبار عبر الدول والقارات بطرق فورية سريعة، فضلا عن ذلك فقد أتاحت التقنيات المتطورة خدمات عديدة ومتنوعة لتلبية احتياجات الأفراد إلى المعلومات والترفيه، مثل الحواسيب الشخصية، والاتصال الكابلي، والمايكروويف، والألياف الضوئية، والاتصالات الرقمية، والأقمار الصناعية، وخدمات اتصالية جديدة كالفديونكس والتليتكست، والفيوتكس، والاتصال المباشر بقواعد البيانات، والبريد الإلكتروني، وعقد المؤتمرات عن بعد وسواها.

لقد كان من الطبيعي أن يؤدي الأثر المتراكم لهذه الثورات إلى ما نواجهه الآن من تفجر في المعلومات والمتمثل في فيضان الوثائق ومصادر المعلومات على اختلاف أشكالها، فضلا عن تشتتها الجغرافي، واللغوي والموضوعي.[1] فيمكن إرجاع هذا التفجر المعلوماتي والتراكم المعرفي والثورة التكنولوجية المعلوماتية في مجال المعلومات والتكنولوجيات الحديثة إلى عدة أسباب رئيسية هي:

1. تحول الاقتصاد إلى العالمية مع انتشار التكتلات العملاقة وتحكمها في أسواق التجارة العالمية.
2. قضية طغيان العلم والتكنولوجيا التي اجتاحت العالم في النصف الثاني من القرن العشرين وتسخيرها في مجالات متعددة.
3. الإعلام وتداخله بشكل مباشر وغير مباشر في الإعلان عن سلع عالمية مع تنويع الخدمة الإعلامية والإعلانية، وبثها لفئات جماهيرية مستهدفة وربطها بمراكز إعلامية من خلال شبكات خاصة مع ازدياد وسرعة تبادل المعلومات وتداولها بين مواقع العمال المختلفة داخل المؤسسة الواحدة وبين المؤسسات بعضها مع البعض، فالمعلوماتية بمثابة ضابط إيقاع يضمن أداء شركاء العمل الواحد في زمن واحد.
4. لم تعد عملية اتخاذ القرار معتمدة على المعلومات المتوافرة داخل المصنع أو المتجر أو الشركة بل أصبحت تعتمد في كثير من الأوقات على معلومات من خارجها وذلك بسبب تشابك وترابط أحداثه، فالإدارة الفندقية تحتاج إلى المعلومات عن حركة السياحة والنقل الجوي ونشاط وكلاء السفر.
5. الاتجاه المتزايد لدى مؤسسات الأعمال حاليا نحو تقليل حركة الأفراد والاستعاضة عنها بالاتصالات الهاتفية والفاكس وعقد المؤتمرات عن بعد وذلك بهدف توفير الطاقة وخفض تكلفة الإقامة والوقت الضائع في سفر الأفراد لأغراض العمل.
6. تحسين الخدمات في مجال النقل والسياحة والفندقة والخدمات المالية والصحية، وهو الأمر الذي يتطلب سرعة تجاوب عالية من الأجهزة التي تقدم هذه الخدمات لتلبية طلبات العميل في أقصر وقت

[1] زكي حسين الوردي، مجبل لازم المالكي، **المرجع السابق**، ص 41-42.

ممكن وتقديم سلسلة من الخدمات في موضع الخدمة نفسه (كدمج خدمات حجز الطائرات مع تلك الخدمات لحجز الفنادق وتأجير السيارات) وهو ما استوجب إقامة حلقات ربط بين مراكز الخدمة ذات الصلة ببعضها البعض وأدى في كثير من الأحيان إلى إقامة شبكات خاصة لتحقيق معدلات أعلى للكفاءة والسرعة لا توفرها الشبكات العامة.

7. انتشار نظم الأتمتة Automation وما ترتب عليها من ضرورة اتصال مواقع الإنتاج المختلفة بعضها مع بعض وربط هذه المواقع بمراكز معلومات المسيطرة التابعة للإدارة المركزية، بل وتسمى بعض مؤسسات الأعمال حاليا نحو مزيد من استخدام الأجهزة الالكترونية، من خلال ربط الإنتاج بشبكة توزيعه ضمانا لسرعة تجاوب الإنتاج مع تقلبات السوق وتوجهاته[1]، إذ أن المعلوماتية هي قرن الاستشعار الذي ينقل إلى المؤسسات نبض السوق وتقلباته وتغذي لدى مخططي الإنتاج توجهات السوق وتغير أذواق المشترين.
8. التصدي لكثير من الظواهر الكونية والإقليمية كتغير مناخ الكرة الأرضية وتآكل طبقة الأوزون ومراقبة حركة مياه المحيطات، وانتشار مواد التلوث وهذه الأمور تتطلب نشر محطات للمراقبة على مستوى الكرة الأرضية وربط هذه المحطات ببنوك المعلومات ومراكزها.
9. معظم نظم المعلومات الحديثة قد تخلصت من المخطط الأخطبوطي للكمبيوتر المركزي الضخم الذي تصب فيه جميع بيانات المؤسسة وتنبثق منه جميع مستخرجاتها، فقد استعانت بمجموعة من الحاسبات الصغيرة أو المتوسطة الموزعة على مواقع العمل بدلا منها والتي يتم ربطها من خلال شبكات لنقل المعلومات محلية وغير محلية.
10. الاتجاه المتزايد نحو المشاركة في موارد المعلومات مثل اشتراك المكتبات الجامعية في "كتالوج" موحد يجمع كل المراجع وموارد المعلومات الأخرى التي تضمنها شبكة الجامعات المشتركة في النظام الواحد.[2]
11. التوسع في تقديم خدمات المعلومات إلى المنازل كخدمات البنوك والتسوق وبيانات الجو والسفر وأنشطة الندوات ودور المسارح والسينما وغير ذلك من الخدمات.
12. لقد أدى التفاعل بين الحادث في مجال الاتصالات والتقدم الحادث في مجال تكنولوجيا المعلومات ممثلا في اختراع الحاسب الآلي وهو ما يرمز له بالانجليزية "Com,Com" اختصار لكلمتي "Comnucation, Computer" إلى زيادة تفجر المعلومات لكن مع التمكن منها والسيطرة عليها وتنظيمها وتجزئتها واسترجاعها وتقديمها بالصورة المناسبة والسرعة المطلوبة حتى يتم الانجاز وترشيد القرار.

---

[1] محمد حسن علي الجندي، **المرجع السابق**، ص 47-48.
[2] محمد حسن علي الجندي، **نفس المرجع**، ص 49.

13. بروز العولمة والتي تؤدي على اختزال المسافات وتساعد في تحرير الإنسان من القيود حجمه وإيقاع زمنه فإن المعلوماتية هي إحدى المحركات لعملية العولمة في جميع المجالات وخاصة في مجال الاقتصاد والمال والمعلومات والإعلام.

فكانت كل هذه الأسباب من بين أهم العوامل التي أدت إلى قيام ثورة تكنولوجيا المعلومات، والتي لم يختلف الباحثين كثيرا في تحديد عناصرها الأساسية، فعلى سبيل المثال، يورد الدكتور "نبيل علي" أن هناك ستة عناصر تمثل روافد لثورة المعلومات، هي:

أ- تكنولوجيا عتاد الكمبيوتر Computer hardware وتتكون من عدة عناصر هي وحدة المعالجة المركزية، وحدة الذاكرة، وسائل تخزين البيانات، وملخصات الإدخال والإخراج.

ب- التحكم الآلي Automatic control، وتتكون عناصر من التحكم من منظور معلوماتي والروبورت.

ت- تكنولوجيا الاتصالات TionsaCommunic.

ث- البرامجيات Software.

ج- هندسة المعرفة Nowledge Engineering.*

ح- هندسة البرمجيات Software Engineering*

أما الأستاذ سعد "غالب ياسين" فيرى أن عناصر ثورة المعلومات تشكل منظومة ثلاثية الأبعاد، تتكون من عتاد Hardware، والبرمجيات، والموارد المعرفية Knowledge ware، إضافة إلى منظومتين فرعيتين هما منظومة إدارة المعرفة Knowledge Management[1]، وتكنولوجيا المعرفة Knowledge Technobgt. ويحدد الأستاذ "عبد الإله الديوه جي" عناصر ثورة المعلومات بثلاثة عناصر هي الكمبيوتر، تكنولوجيا الاتصالات ومحتوى المعلومات Consumer Entertainment ويضيف أن هذه العناصر هي التي تحدد البنية العالمية للمعلومات GlobalInformation nfrastructurel.

تأسيسا على ما تقدم، نرى أن ثورة المعلومات ترتكز على ثلاثة عناصر أساسية هي:[2]

أ- الكمبيوتر وما يلحق به من عتاد وبرمجيات وقدرات وعمليات.

ب- تكنولوجيا الاتصالات.

ت- منظومة إدارة المعلومات.

وبهذا تدفع الثورة المعلوماتية إلى مزيد من تطور في تكنولوجيا المعلومات، وتطويرها يقود إلى زيادة المعلومات، وزيادتها تزيد من تنوع البشر وتمايزهم وخروجهم من قيود النمطية التي فرضها عليهم أقطاب

---

[1] عبد اللطيف علي المياح، حنان علي الطائي، **ثورة المعلومات والأمن القومي العربي**، الطبعة الأولى، مجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2003، ص 23.

[2] عبد اللطيف علي المياح، حنان علي الطائي، **نفس المرجع**، ص 24.

* **هندسة المعرفة:** هي طرق استخلاص المعرفة وتقنية تمثيل هذه المعرفة، وهي أيضا كيفية تطوير قاعدة معرفية باستخدام طرق استخلاص المعرفة المختلفة وتمثيلها.

* **هندسة البرمجيات:** هي نوع من الهندسة يهتم بتطوير وبناء البرامج وتحسينها بطرق هندسية على عدة مراحل محددة هي: تحليل متطلبات ومواصفات البرنامج، تصميم البرنامج، برمجة البرنامج، اختبار البرنامج، صيانة البرنامج.

المجتمع الصناعي، كما تشكل المعلوماتية جانبا مهما وحيويا ومكونا مؤثرا من مكونات النظام الاتصالي الوطني وتؤثر على كافة الأبعاد السياسية الاتصالية الأخرى، كما تؤثر على السياسة الثقافية الوطنية وتكون جانبا مهما فيها، فالمعلوماتية قد دخلت كل مجالات الحياة في المجتمع الاقتصادية والصناعية والتعليمية والإعلامية والعسكرية، فهي تمكن الباحثين في مختلف التخصصات أن يكونوا على صلة بما يحدث في مجالات البحوث العلمية المختلفة في العالم في ظل تغير أنماط النشر وذلك المستودع الذي يساعد على الانفجار المعرفي هو شبكة الأنترنيت.[1]

كما أن المعلوماتية قادرة على أداء خدمات عديدة للمؤسسات التعليمية وذلك لأن التحاور بين التلاميذ وأي وسيط من وسائط المعلوماتية داخل المدرسة يمكن أن يخلق تعلما ناجحا وسريعا ومثمرا أيضا، فبالإضافة إلى هذه الوسائط التعليمية هنالك وسائط معلوماتية أخرى توفر إضافة إلى التعليم، الترفيه والتسلية كالألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو، بحيث جعلت الثورة المعلوماتية من هذه الوسائل مصدرا هاما للتسلية والترفيه للصغار وحتى الكبار وبأحدث التقنيات الرقمية العصرية وبأحدث التكنولوجيات الحديثة الرقمية الصغيرة الحجم منها والكبيرة.

وقد أحدث الدعم التكنولوجي الذي أحدثته الثورة المعلوماتية تطورا هاما في مجال ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية، مما جعل سوق عارضات التحكم يعمل على رفع بقطاع ألعاب الفيديو إلى قمة التطور وذلك عن طريق مختلف شركات تصنيع التكنولوجيا الحديثة، بحيث أن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للآلات وحتى الكمبيوتر، والذي يعتبر هذا الأخير وسيلة للعب الإلكتروني والتسلية الإلكترونية، حيث يبقى جهاز الكمبيوتر الشخصي من بين أهم حوامل الرئيسية للممارسة بعض ألعاب الفيديو وذلك منذ الثورة التكنولوجية للكمبيوتر الذي أحدث تطور رهيبا في مجال الأجهزة الإلكترونية والرقمية، إلا أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب الإلكترونية في البيت، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر في البيت.

وبهذا مكنت ثورة المعلومات من تطوير الجيد للعارضات التحكم للألعاب الإلكترونية وزادت من التطور التكنولوجي في مجال ألعاب الفيديو وتقنيات الكمبيوتر الشخصي، كما ساهمت هذه الثورة في توسيع نطاق المعرفي لدى الأطفال والمراهقين من خلال توظيف المعلومات في جميع الميادين وفي مختلف الظروف وفي كل الأوقات، مما سهل للأطفال الدراسة والتعلم والتثقف والترفيه والتسلية.

---

[1] محمد حسن علي الجندي، **المرجع السابق**، ص 53-54.

المبحث الثاني: تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية Communication Technology and Digital Information

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

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

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

---

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

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

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

الكمبيوتر من ذاكرتين: الأولى ذاكرة حية بمعالجة مختلف العمليات من قبل المستخدم، والثانية ذاكرة ميتة تسمح بتخزين المعطيات، ويرمز للذاكرة الحية بـــ RAM أما الذاكرة الميتة فيرمز لها بـــ ROM.

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

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

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

1. الجيل الأول (1947-1958): استخدم فيه الصمام الإلكتروني كوحدة بناء رئيسة، وسعة الخزن في 2 كيلوبايت وسرعته 2 كيلو إيعاز في الثانية.
2. الجيل الثاني (1959-1964): حيث حل الترانزيستور محل الصمام لتكون سعة الخزن فيه 22 كيلو بايت، وبسرعة 200 كيلو إيعاز في الثانية.
3. الجيل الثالث (1965-1981): واعتمد على الدوائر المتكاملة Circrults integrated، حيث حل السليكون محل الترانزيستور، وأصبحت سعة الخزن 2 ميكا بايت، والسرعة حوالي 5 ميكا إيعاز.
4. الجيل الرابع (1882-1989): وصلت فيه سعة الخزن 8 ميكا بايت وبسرعة 30 ميكا إيعاز في الثانية.
5. الجيل الخامس (1990 وما بعدها): أصبحت سعة الخزن عالية جدا، تبوأت فيه البرمجيات موقع الصدارة والعتاد خلفها بصفة أداة تحققها لا العنصر الحاكم الذي يفرض على البرامجيات القيود، وقد سعى مصممو هذا الجيل إلى تطوير حاسب ذكي قادر على التحليل والتركيب، والاستنتاج المنطقي، وحل المسائل، وبرهنة النظريات، وفهم النصوص، وتأليف المقالات، وهندسة المعرفة، وأساليب الذكاء الصناعي.[2]

وتعد الحواسيب أمرا حيويا لوسائل الاتصال، وتحتاجها الدول لاستخدامها في أغراض التطور، وفي غضون عقد ونصف من دخول الحاسوب الشخصي حياة الإنسان ومجمع العمل، حدثت ثورة على صعيد تداول المعلومات، ويشهد العالم اليوم بروز ثورة معلوماتية، هي الاندماج بين وسائل الاتصال أي الإعلام المتعددة،

---

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

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

الذي يوظف حول الحاسوب الشخصي الأجهزة الإلكترونية الأخرى، ويسهل تحويل الكتب إلى أقراص مدمجة يقلب القراء صفحاتها على شاشة الحاسوب في حجم كتاب في الجيب[1]، وبواسطة الحواسيب يمكن تداول الصور والفيديو والصوت، كوسائط إعلامية رقمية تتميز بالسهولة نفسها التي يتم بها تداول الأرقام والحروف، وهناك قدرات جديدة لتداول الوسائط الإعلامية، وتبدو كما لو كان الحاسوب قد أوتي القدرة الرقمية على الرؤية والخيال والتعبير أيضا، وتعد الألعاب الإلكترونية مثالا على قدرة ذلك التقارب بين المعلومات والوسائط الإعلامية، وما هي إلا تقارب تكنولوجيا الحواسيب في تطبيقاتها على التليفزيون وجميع تلك الألعاب تعمل أساسا بالأسلوب نفسه، وهذه النتائج تمثل تضافر النتائج تكنولوجيا المعلومات وتكنولوجيا الوسائط الإعلامية.[2]

كما أن للحاسوب الإلكتروني أو الآلي مميزات وقدرات عديدة منها:

- سرعة الأداء، حيث يستطيع أن ينفذ آلاف التعليمات في الثانية ومن ثم يوفر الكثير من الوقت في إنجاز الخدمات والمعاملات.
- دقة التنفيذ، تكون مخرجات الحاسب في غاية الدقة وتعتمد دقة وصحة النتائج على دقة وصحة البيانات الداخلة على الحاسب.
- الطاقة الاختزانية العالية، القدرة على تخزين كميات كبيرة جدا من البيانات في حيز صغير واسترجاعها.
- القدرة على العمل المتواصل.
- الاتصال ونقل المعلومات.
- تعدد الاستخدامات، إمكان أداء العديد من الأعمال مثل الطباعة والرسم والتصوير والتسلية وتشغيل الأفلام وغيرها.[3]
- حل المشكلات الرياضية المعقدة.
- السرعة الفائقة في أداء وتنفيذ التعليمات.
- الدقة المتناهية في تنفيذ الأوامر والتعليمات.
- الكفاءة العالية في إدارة البيانات.[4]

يشتمل نظام الحساب الإلكتروني على عنصرين رئيسين لا يمكن له أن يعمل بدون واحد منهما، وهذان العنصران الأساسيان هما: الأول الأجهزة والعتاد Herdware، والثاني البرمجيات Software، ويضاف لهما التكنولوجيا المستخدمة في الاتصالات وتوصيل البيانات، من جهة العتاد فالوحدة الرئيسية للحاسوب تحتوي على اللوحة الأم Mother Board التي تحتضن المعالج Processor والذاكرة الرئيسية Main storage وخطوط توصيل البيانات Bus Lines ومنافذ المدخلات والمخرجات Input/Output parts وفتحات التوسعة Expansion

---

[1] يسمينة حناش، **إعلام العولمة وانعكاساته على الثقافة العربية الإسلامية**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007، ص 78.

[2] يسمينة حناش، **المرجع السابق**، ص 80.

[3] محمد فتحي عبد الهادي، **المرجع السابق**، ص 157-158.

[4] محمد حسن علي الجندي، **المرجع السابق**، ص 58.

Slots بالإضافة إلى الأجهزة المختلفة الأخرى كالقرص الصلب Hard Disks ومحركات الأقراص Disk Drives ومزود الطاقة Power Supply ومروحة التبريد Cooling Fan، كما يحتوي الحاسوب الإلكتروني أيضا على: لوحة المفاتيح Keyboard، الفأرة Mouse، لوحة التأشيرة Touch Pad، القلم الرقمي وعصا التحكم، وحدة العرض المرئي الشاشة Screen، الطابعات Printers، جهاز عرض البيانات Data Projector، الأقراص المرنة والصلبة والمدمجة، الأشرطة الممغنطة، أما العنصر الثاني الأساسي المكون للحاسب الإلكتروني فهي البرمجيات Software ونذكر منها: برامج التشغيل، برامج التطبيقات وحزم التطبيقات، برامج الخدمات، برامج الترجمة.[1]

يظهر الكمبيوتر أو الحاسب الآلي اليوم في عدة أشكال منها:

1. كمبيوتر المكتب: ويعرف عادة باسم الكمبيوتر الشخصي، وهو يستخدم اليوم في البيوت أيضا، ومن عيوب هذا الجهاز أنه لا يمكن نقله خارج المكتب أو خارج البيت.
2. الكمبيوتر المحمول: وهو يعطي إمكانية نقله إلى كل مكان، وتشغيله في مختلف الظروف، خارج البيت، وخارج المكتب، ويمكنك من الاتصال بشبكة الانترنيت من كل مكان، وقد أضحى بمثابة مكتب متنقل.
3. كمبيوتر الجيب: يرمز إليه عادة بالحروف"PDA" أي "Assistant Personal Digital"، وهو في ذات الوقت مفكرة، ويمكنك من تحرير النصوص، والاتصال بالانترنيت، وهو لم يصمم ليحل محل كمبيوتر المكتب أو المحمول، بل ليساعده ويتم بعدها تحويل المعطيات المتوفرة عليه إلى الكمبيوتر المحمول أو الكمبيوتر المكتب.
4. المنظم الإلكتروني: وهو نسخة من كمبيوتر الجيب، يمكنك فقط من تخزين المواعيد وأرقام الهاتف.

ويمكن القول أن تكنولوجيا الكمبيوتر أو الحاسوب الآلي أو الحاسب الإلكتروني يعود إليها الفضل الكبير في تدشين البشرية مرحلة جديدة من مراحلها الاتصالية، وهي مرحلة مجتمع المعلومات والمعرفة والذكاء الإنساني، التي بميلادها ولدت وسائل إعلام واتصال جديدة.[2]

ب- التليفزيون الرقمي عالي الوضوح High-definition digital Tétévision**:** التليفزيون هو ذلك الجهاز الصغير الذي له تأثير على المشاهد سواء كان كبيرا أو صغيرا، حيث يعد من أهم وسائل المعلوماتية الرقمية فهو يجمع بين الصوت والصورة والكثير من مزايا الإبهار التكنولوجي[3]، فيعد استخدام البث التليفزيوني المباشر من أهم مظاهر التطور التكنولوجي في مجال الاتصال في عقد التسعينات.

إن التفكير في البث التليفزيوني المباشر يعود إلى فكرة أطلقها أحد رواد الجمعية البريطانية لما بين الكواكب وهو "آثر كلارك" الذي اقترح ذلك لأول مرة في شهر أكتوبر 1945، غير أن الاقتراح الفعلي

---

[1] محمد فتحي عبد الهادي، **المرجع السابق**، ص 160-161.
[2] محمد لعقاب، **وسائل الإعلام والاتصال الرقمية**، المرجع السابق، 21-22.
[3] محمد حسن علي الجندي، **المرجع السابق**، ص 62.

لإنشاء خدمة تليفزيونية مباشرة عبر الأقمار الصناعية لم يتم عرضه إلا في عام 1980 من قبل شركة "كومسان" الأمريكية.

وقد كان لتكنولوجيا الاتصال تأثير كبير على تطور البث التليفزيوني وتوسيع طاقات الكابل التي تنقل ذبذبات الصور المرئية من خلال أشعة الليزر، وأصبح البث الفضائي المباشر السمة المميزة لعقد التسعينات، إذ انتقل التنافس إلى الفضاء الخارجي، واحتدم الصراع الثقافي بين الدول والشركات العالمية، فأصبحت الأقمار الصناعية تجوب الفضاء لتبث بكل لغات العالم أنواعا وأشكالا شتى من البرامج الترفيهية إلى الأفلام والمهرجانات وصولا إلى آخر أنباء الحروب والكوارث والانقلابات التي يتابعها المشاهد لحظة حدوثها.

وما حققه التليفزيون ليس محصور في اتساع رقعة انتشار من خلال أقمار الاتصال إنما ساعد في عملية التقارب الإنساني والحضاري بين الشعوب العالم الذي نتج عن البث الفضائي المباشر، بالإضافة إلى عمليات تشكيل الآراء والمواقف والقرارات والتصورات بشأن مختلف المستجدات الحاصلة محليا وإقليميا ودوليا، ومن خلال المعلومات التي يقدمها أو التي يركز عليها أو تلك التي يهملها من خلال أسلوب وآليات تناولها، وكذا نقله لصورة الحدث في لحظة وقوعه إلى المتلقي مباشرة على الهواء وهو ما يجعله متفوقا (التليفزيون) على وسائل الاتصال الأخرى من حيث السرعة والحيوية في نقل الأحداث بالصورة والصوت.[1]

وإنه بفعل الثورة الرقمية وتوسع عمل الأقمار الاتصال، عرف التليفزيون تطورات متسارعة وتحولات جذرية وعميقة مما أدى إلى إمكانية إنشاء قنوات تليفزيونية متعددة. فمن أبرز المستحدثات في مجال الاتصال والمعلومات التي تطورت في العقد الأخير من القرن العشرين ذات الصلة بالتليفزيون، التليفزيون الكابلي، والألياف الضوئية وأقمار الاتصال والحاسوب فضلا عن التليفزيون التفاعلي، والحقيقة التمثيلية والتليفزيون فائق القدرة، وتكنولوجيا الضغط الرقمي.

واستخدام التليفزيون الكابلي بدأ في عقد الخمسينات، إلا أن توسعه الفعلي برز في عقد التسعينات من القرن العشرين، وقد وفر خدمات لم يكن باستطاعة التليفزيون الهوائي تقديمها، وتتعلق بالعلاقات المتبادلة بين المشترك والمركز، سواء في مجال التعليم أو التبضع أو الاستشارات.

ومازالت تطورات الاتصال جارية لتسهيل عملية وصول البث المباشر إلى المشاهد بوسائل سهلة ورخيصة، إذ تسعى بعض الشركات العالمية لإتمام البث التليفزيوني الفضائي المباشر عن طريق الهوائيات الاعتيادية من دون الاستعانة بالأطباق الهوائية، ويتوقع أن يتم ذلك خلال القرن الحادي والعشرين، لذلك سوف يشهد هذا العالم صراعا وتنافسا بين الشبكات والقنوات الفضائية التليفزيونية وقد صنعت بعض الشركات أجهزة تليفزيون يمكنها استقبال البث المباشر من أقمار الاتصال دون هوائيات خارجية لأنه مزود بأجهزة استقبال وهوائيات داخلية، مثل العرض الذي عرضته شركة "سامسونغ" في عام 1994.[2]

---

[1] يسمينة حناش، **المرجع السابق**، ص 73.

[2] يسمينة حناش، **نفس المرجع**، ص 74.

ولقد كان لتكنولوجيا الاتصال تأثير كبير على البث التليفزيوني وتوسيع طاقات الكابل التي تنقل الصور المرئية من خلال أشعة الليزر، وأصبح البث الفضائي المباشر السمة المميزة لعقد التسعينات، إذ انتقل التنافس إلى الفضاء الخارجي، كما ساهمت الأقمار الصناعية في إعطاء دور هام للتليفزيون وذلك فقط بالتزود بهوائيات الاستقبال والنقل الحي والمباشر للأحداث وتجديدها في كل لحظة، فلقد أصبح بإمكاننا أن نعيش الحدث أينما كان وبصورة آنية، في حين أصبحت تجوب الفضاء بكل اللغات وبمختلف البرامج، فالتليفزيون شهد تطورات وتجديدات مرتبطة بشقه التقني أهمها: التليفزيون الكابلي والألياف الضوئية وأقمار الاتصال والحاسوب، التليفزيون التفاعلي...الخ.

في خضم هذه التحولات أصبح المجال الإعلامي مفتوح أمام التعدد في القنوات، والتنوع في البرامج وزيادة في كم المضامين، وما على الإنسان إلا أن يختار وما عساه يختار أمام زخم من المعلومات؟ وعليه فرزها واختيار ما يتوافق مع هويته وأفكاره ومبادئه أمام المضامين الهابطة باسم العولمة الثقافية والحرية الفكرية والشخصية، مع مراعاة فارق أننا لا نملك التفوق والتحكم في التكنولوجيا، نحن من نمثل الضفة الثانية من العالم.[1]

ومن هنا فإن للتليفزيون الرقمي عالي الوضوح آثار إيجابية نذكر منها ما يلي:

1. أنه يثير الخيال ويفتح آفاقا جديدة مما يقدم من صور وموسيقى وألوان زاهية وبراقة.
2. أنه يعد مصدرا من مصادر المعرفة من خلال برامجه المتنوعة وأنه يستخدم في التعليم بوضع المناهج التعليمية في إطار درامي حتى تكون أكثر رسوخا في ذهن التلميذ.
3. أنه يسمح لمدرس واحد بتوجيه رسالته التعليمية لآلاف بل ملايين التلاميذ.
4. يشبع حاجات حب الاستطلاع بتزويد التلاميذ بخبرات ومهارات في معظم جوانب الحياة.
5. له أهمية كبيرة في التعبير فإنه يقوم مقام ألف كلمة بل عشرة آلاف كلمة من خلال الصورة.
6. يمتاز بأنه يقدم المادة الإعلامية في نفس زمن حدوثها أو بعد فترة قليلة وثقافته تسمى ثقافة الصورة وتتميز بالجزئية والتفتت للمعلومات إذا ربطها المشاهد استفاد منها وإذا لم يربطها لن يستفيد بشيء.

ومن سلبياته ما يلي:

1. أنه يعرض برامج ومسلسلات أجنبية تتضمن قيما مخالفة لعاداتنا وتقاليدنا العربية ويتقمصها التلاميذ مثل التفكك الأسري واختلاط الشباب مع الفتيات بإباحية.
2. أنه يخلف آثارا صحية مرهفة وضارة بالعيون ويقتل وقت تلاميذ ويبعدهم عن ممارسة هواياتهم.
3. يكسب التلاميذ والأطفال صفة اللامبالاة بإضاعة الوقت أمامه.
4. يشغل الناس عن أداء الواجبات الدينية.
5. يشوش على العملية التربوية ويؤثر على سلوك التلاميذ في ممارستهم الحياتية.
6. يدهور عادة القراءة عند التلاميذ.

---

[1] يمينة بلعاليا، **الصحافة الإلكترونية في الجزائر: بين تحدي الواقع والتطلع نحو المستقبل**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، أفريل 2006، ص 17.

7. يؤثر على الجانب النفسي من خلال مشاهدة أفلام العنف والتي تكسب الأطفال السلوك العدواني وتشعرهم بالوحدة والانطواء.[1]

ج- الراديو الرقمي Digital radio**:** استفاد الراديو من التقنية الرقمية استفادة كبيرة في مجال بث الصوت والأغاني والموسيقى، وبفضل التقنية الرقمية أمكن تجاوز بعض عوائق التشويش التي كانت سائدة من قبل، فمن المعروف في النظام التماثلي أو التناظري أن إشارات الإذاعة أو التلفزة تنتقل في شكل أمواج كهرومغناطيسية، لكن هذه الإشارات تكون في النظام الرقمي مشفرة في شكل تتالي الأرقام في مجموعات من 0 و1، وهي تقنية من تقنيات الإعلام الآلي، إن ايجابيات الرقمية جد معتبرة، فهي تخص نقل الإشارات كما تخص نقل المعلومات.

وفي النظام التماثلي يضعف الإرسال بفعل الضجيج، ولا يمكن تصليح هذا الضعف، كما يضعف الإرسال كلما طالت المسافة وكلما طالت مدة استخدام الشريط تنقص فاعلية وصفاء الصوت. لكن التقنية الرقمية في مأمن من عيوب النظام التماثلي في الإعلام والاتصال، حيث يسمح النظام الرقمي من مراقبة الأخطاء خلال الإرسال، كما أن معالجة المعلومات تتم بواسطة الكمبيوتر حيث الدقة اللامتناهية، وقد أصبحت حاليا كل وسائل الإعلام والاتصال رقمية أو هي في طريق الرقمية، وتعتبر البث الرقمي من أهم التحسينات التي أدخلت على الإذاعة في نهاية القرن العشرين، ومن إيجابيات البث الرقمي الصمود أمام التشويش، أي أن المستمع يتلقى المعلومة أو الصوت بشكل ممتاز.[2]

ويرمز للراديو الرقمي بالحروف التالية DAB وتعني البث الإذاعي الرقمي، وقد استحدث في منتصف الثمانينات من القرن العشرين من قبل المركز المشترك لدراسات البث التليفزيوني والاتصال اللاسلكي، والذي يرمز له بـــ CCETT، والمعهد الألماني (IRT) وشركات فيليبس وطومسون وتليفانكن.

وسيتم تغيير أجهزة الإذاعة الحالية بشكل تدريجي للتوافق مع النظام الرقمي، لذلك تعتبر صناعة الراديو الرقمي سوقا حقيقيا تتنافس عليه أساسا الشركات اليابانية والأوروبية، ومما زاد في فعالية الراديو الرقمي أنه استفاد من التقنية الرقمية في مجال الموسيقى وبث الصوت، فالأقراص المضغوطة التي انتشرت منذ عام 1985 والتي تتيح الصوت الرقمي، تساعد الراديو على بث الموسيقى العالية الدقة. كذلك استفاد الراديو من المسجلة الرقمية « DIGITAL AUDIO TAPE » التي ظهرت مباشرة بعد النجاح الكبير الذي حققته الأقراص المضغوطة، حيث ظهرت أول مسجلة رقمية عام 1986 في اليابان، وأخرج اليابانيون إلى السوق في عام 1991 عدة نماذج لمسجلات رقمية وبأسعار معقولة. كما قامت شركة فيليبس عام 1992 بتسويق الشريط المضغوط الرقمي الذي يسمح بقراءة الأشرطة العادية التماثلية، «DIGITAL COMPACT CASSETTE» ويرمز لها بـــ «DCC».[3]

---

[1] محمد حسن علي الجندي، **المرجع السابق**، ص 63-64.
[2] محمد لعقاب، **وسائل الإعلام والاتصال الرقمية**، المرجع السابق، ص 131.
[3] محمد لعقاب، **نفس المرجع**، ص 132، 133.

فالراديو الرقمي كوسيط من وسائط المعلوماتية يتألف من جهازين:

1. الأول للبث الإذاعي وعادة ما يديره هيئة أو مؤسسة حكومية يتم من خلالها تركيب الصوت البشري أو الرسالة التي يراد نقلها إلى الأفراد أو على موجات كهرومغناطيسية متنوعة التردد، وتحمل هذه الموجات الرسالة الصوتية إلى أماكن بعيدة في العالم وفقا لطول ترددها متخطية الحواجز والعقبات.
2. جهاز الاستقبال: ويحوزه الفرد ويتم من خلاله تنقية الصوت البشري من الموجة الحاملة وسماعه بصورة طبيعية.[1]

وفي مجال الراديو تطورت تكنولوجيا الاتصال وخاصة بعد انتشار الأقمار الصناعية فنجد أن الملايين من أجهزة الراديو الصغيرة منتشرة بين الجماهير بعد ما كانت محدودة ومتواضعة بسبب قلة ساعات الإرسال وضعف قوته، فقد أصبحت هذه الأقمار تلتقط الرسائل بكل اللغات ومن كل الدول وفي كل الأوقات، وأصبح الفرد في أي مكان في العالم يعرف جيدا ما يدور في أي مكان آخر في العالم وفي نفس اللحظة، كما أن للراديو دورا كبيرا في العملية التعليمية والتربوية من خلال الإذاعات العامة والإذاعة المدرسية والجامعات المفتوحة وتعليم الكبار ونعني به هؤلاء الذين حالت ظروفهم الاجتماعية دون الانخراط في سلك التعليم المدرسي في السن المناسبة ولديهم التطلع إلى الإحاطة بالمعارف وتحصيل المعلومات المناسبة لهم، وبهذا يتحقق هدف التربية في التعليم المستمر، وللراديو دور كبير في نشر أفكار السلام بين المستمعين محليا وخارجيا وتكوين الإحساس لديهم أنهم أبناء موطن واحد، ودين واحد رغم اختلاف اللهجات والأديان والأوطان، وهو وسيلة للتعارف بين الشعوب الأخرى من خلال استضافة الوافدين الزائرين والسائحين الذي يفدون إلى البلاد، وذلك بنقل صورة حية لهم من البلاد الأخرى رغبة في التواصل والتلاحم والتآلف.[2]

د- جهاز الفيديو الرقمي Digital Vidéo Recorder**:** هو جهاز الفيديو الذي يسجل في شكل رقمي أقراص أو غيرها من الذاكرة المتوسطة داخل الجهاز، ويشمل هذا المصطلح مجموعة صناديق قائمة بذاتها، كمشغلات الوسائط المحمولة (PMP)، وبرمجيات لأجهزة الكمبيوتر الشخصية التي تتيح التقاط مقاطع فيديو وتشغيلها من وإلى القرص، وقد بدأ بعض مصنعي الالكترونيات الاستهلاكية بعرض للتلفزيونات مع (أجهزة مسجل الفيديو الرقمي) والبرمجيات التي بنيت للتلفزيون في حد ذاته، " إل جي LG" أول من أطلق واحدا عام 2007، وتجمع كاميرا الفيديو الرقمية بين كاميرا ومسجل فيديو رقمي، وحتى الهواتف المحمولة غالبا ما يكون لها كاميرا فضلا عن بعض إمكانية تسجيل الفيديو الرقمي[3].

كما أن جهاز الفيديو الرقمي هو من أهم الوسائط المثالية للاستخدام المستقبلي في أعمال المكتبات العلمية ومراكز المعلومات بطريقة حديثة وبصورة جذابة وشيقة وهو عبارة عن جهاز فيديو يتم تسجيل المعلومات عليه على اسطوانات تشبه أسطوانات تسجيل الأصوات وبعد ذلك تدار على جهاز للعرض فقط، ومن أهم

---

[1] محمد حسن علي الجندي، **المرجع السابق**، ص 72.
[2] محمد حسن علي الجندي، **المرجع السابق**، ص 73.
[3] مسجل الفيديو الرقمي، **موسوعة الويكيبيديا الحرة**، موضوع على الخط من **http://ar.wikipedia.org/wiki/** ، يوم 13-06-2010 على الساعة 11.30.

مميزات الفيديو الرقمي أنه يمكن تسجيل الأفلام والصور المتحركة والصور الثابتة والكلمات بطريقة سهلة على وجهي الأسطوانة وبصورة أوضح بكثير من الفيديو كاسيت ويتميز صوته بالنقاء.[1]

يعتبر جهاز الفيديو بكل أنواعه وسيلة منزلية ذات الاستعمال العائلي سواء من طرف الأب أو الأم عادة أو الأولاد، أو حتى بشكل جماعي، فجهاز الفيديو هو جهاز يتصل بالتليفزيون لإظهار الصوت والصورة والحركة والنص، وقد أتاح الفيديو مرونة كبيرة في مشاهدة التليفزيون، وأدى إلى زيادة استخدام أجهزة التليفزيون المنزلية وأتاح دائرة أوسع من البرامج التي يمكن الاختيار منها.

وخلال الثمانينات أصبحت أجهزة الفيديو متاحة للاستخدام المنزلي، وتمكن كثير من المشاهدين من استئجار أفلام سابقة التسجيل أو شراءها، وتمتعوا بمشاهدتها في منازلهم وكذلك يتم تسجيل العديد من برامج التليفزيون من أفلام ومسلسلات وأخبار وحصص وموسيقى وبرامج عديدة، وهذا كله بواسطة جهاز الفيديو بهدف مشاهدة هذه البرامج في أوقات التي تناسب مالكي أجهزة الفيديو.

ومن أهم أجهزة الفيديو الحالية ما يلي:

- أجهزة الفيديو كاسيت: "Mobile Vidéo Cassette" هي عبارة عن أجهزة الفيديو لقراءة "كاسيت فيديو" للاستعمال المنزلي، حيث تعتبر أولى أجهزة الفيديو والتي ظهرت لحاجة محطات التليفزيونية إلى تسجيل تغطيات الأحداث اليومية ولحاجة الأسر والعائلات إلى تسجيل البرامج التي فاتتهم.[2]
- أجهزة الفيديو الرقمي VCD: "Video Compact Disk" وهي أجهزة لقراءة الأقراص المضغوطة التي تحتوي على أفلام، مسلسلات، صور، موسيقى، نصوص، كما أنها أقراص تفيد في حفظ واسترجاع المعلومات، وفي مختلف التطبيقات الأخرى.
- أجهزة الفيديو الرقمي DVD: "Digital Versatile Disc" وهي أجهزة متطورة من الناحية التقنية أكثر من أجهزة VCD وأكثر درجة استيعاب منها، فهي أجهزة تعتمد على تسجيلات أنتجت بطريقة التسجيل الضوئي،[3] والتي تمكننا من مشاهدة الأفلام المسجلة والتي تفوق ثماني ساعات، كما أنها قابلة للمحو وإعادة التسجيل.[4]
- أجهزة الفيديو الرقميHD-DVD: هي أجهزة جد متطورة وأكثر فعالية وعالية الدقة والوضوح، وذلك لأنها أجهزة ذات أقراص ضوئية بالضوء الأزرق.
- أجهزة الفيديو الرقميBlu-Ray: أجهزة الفيديو جد متطورة وجديدة لها طاقة قراءة الأقراص المضغوطة عالية جدا، وتستخدم تقنية الضوء الأزرق بدلا من الضوء الأحمر.[5]

---

[1] محمد حسن علي الجندي، **نفس المرجع**، ص 29.

[2] أجهزة الفيديو المنزلي، **موسوعة المقاتل العربية**، في www.moqatel.com/openshare/behth/me/miah12/vidéo يوم 10-05-2010 على الساعة 17:30.

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

[3] محمد لعقاب، **نفس المرجع**، ص 88.

[4] محمد لعقاب، **نفس المرجع**، ص 90.

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

في بداية الأمر تم تصميم الأقراص المضغوطة خصيصا لتخزين الصوت الرقمي، CD AUDIO ثم أصبحت تستخدم سندا ومدعما لكل وسائل الإعلام، حيث يمكن التخزين عليها: النصوص، الصور الثابتة والمتحركة، المعطيات الآلية بطريقة رقمية، إذ أن الأقراص المضغوطة رقمية وليست تماثلية، وقادرة على تخزين المعلومات في مختلف أشكالها.[1]

وتبدأ قصة الأقراص المضغوطة عندما اخترع باحثون أمريكيون وهم (غوردون غولد، تونز، شاولو) منتوجا جديدا أسموه "الليزر" وهو مصدر ضوئي يمكن أن يضيء عشرة آلاف مرة أكثر من الشمس، وبعد اختراع الليزر بدأ الباحثون في مخابر الشركات مثل شركة "فيليبس" يراهنون على هذه المادة في اختراعاتهم. ففي عام 1926 اخترع "جون لوجي بارد" أول قرص فيديو، وبعدها بأكثر من 40 سنة بالضبط في عام 1969 بدأت الأبحاث الأساسية في مجال الأقراص، وتم عرض أول قرص فيديو ذو قراءة ميكانيكية عام 1972 عندما قدمت شركة فيليبس أول عرض فيديو ديسك للجمهور.

وفي عام 1973 أنتجت شركة "بوليغرام" أوائل أقراص الليزر، وبالتعاون معها حققت شركة فيليبس السبق التكنولوجي في مجال أوعية حفظ واسترجاع المعلومات، وبعد خمس سنوات من ذلك التاريخ أي في عام 1978 تم إنتاج الأقراص المضغوطة، ولم يكد عام 1982 يحل حتى كانت هناك أكثر من 37 شركة تملك رخصة تصنيع هذه الأقراص، بعد اتفاق تم بين "فيليبس" و"بوليغرام" و"سوني".

وهكذا تم إعلان عام 1983 بسنة "ثورة الأقراص المضغوطة" لتنفجر مبيعاتها عام 1984 بحيث بلغت مبيعاتها 20 مليون قرص ليزر و900 ألف قارئ، وفي عام 1985 تمحورت كل الاستراتيجيات التجارية للمنتجين حول الأقراص المضغوطة التي أضحت تشكل 20 بالمئة من رقم أعمال الصناعيين، وفي عام 1985 بدأت تظهر الأقراص المضغوطة للقراءة فقط وتوالت بعدها التحسينات والاختراعات في هذا المجال.

وللأقراص المضغوطة خصائص عدة منها:

---

[1] محمد لعقاب، **مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية للأنترنيتيين الجزائريين**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2000-2001، ص 120.

أ- طاقة تخزين عالية جدا، حيث من الممكن أن يخزن القرص المضغوط 250 ألف صفحة مكتوبة، ساعة من الموسيقى الشديدة الوضوح، آلاف الصور الثابتة، ويمكن أن يضم 60 دقيقة من الصور المتحركة من نوع الفيديو.

ب- تكاليف التخزين والاسترجاع منخفضة نسبيا.

ت- شديدة الوضوح.

ث- القدرة على التحمل وطول العمر.

ج- إنها وسيلة ملتيميديا.

ح- إنها للقراءة فقط.[1]

ويعد هذا الابتكار أحسن بكثير جدا من الميكروفيلم، سواء في أسلوب التخزين والاسترجاع أو في طاقة التخزين التي تبلغ أضعافا مضاعفة مقارنة بالميكروفيلم، فضلا عن درجة الوضوح والقراءة التي هي أفضل بكثير من الأول. ونظرا لأهميتها شرعت مكتبة الكونغرس الأمريكي عام 1982 في تسجيل مقتنياتها على هذه الأقراص، وتضم الأقراص المضغوطة عائلة من الأقراص وهي:

1. الأقراص المضغوطة CD-ROM وهي أقراص ملتيميديا مخصصة للكمبيوتر الصغير، حيث يتم وصل "القارئ Lecteur" بالكمبيوتر.
2. الأقراص المضغوطة التفاعلية Compact Discs Interactif ويرمز له بـــ CDI، وهو أيضا ملتيميديا لكن القارئ يتم وصله بالتلفزة ويتم التحريك بواسطة جهاز التحكم عن بعد.
3. الأقراص المضغوطة الخاصة بالصور CD Photo وتقوم بتخزين الصور الفوتوغرافية ومشاهدتها على الكمبيوتر أو تليفزيون، ويحتوي القرص المضغوط الخاص بالصور معلومات ذات طبعة آلية، رنانة Sonore، نصية ومرئية.
4. DATA Discman وقد اقترحها شركة سوني عام 1992 وهي التي تمثل الكتب الإلكترونية، وفي ربيع 1992 سوقت بفرنسا 8 عناوين منها: الموسوعة الإلكترونية هاشات التي تحتوي على 72 ألف كلمة.
5. أقراص مضغوطة تملئ وتمحى: وقد ظهرت في عام 1992 وسوقتها شركة سوني اليابانية. [2]

أما الأقراص المضغوطة للقراءة فقط، فقد ظهرت تحديدا عام 1985 في "مخابر فيليبس" وأصبحت بسرعة فائقة مدعما رئيسيا لبنوك المعلومات، حيث توزع بواسطتها أو عبرها معلومات ومعطيات مهنية، وكتالوجات، وتضم أطلس جغرافي، موسوعات، قواميس، دروس تكوينية، وغيرها.

وبعد ظهور هذه الأقراص، ظهرت الأقراص التفاعلية، حيث وضعت عدة شركات أوروبية ويابانية وأمريكية في مطلع 1990 مشروعها حول هذه الأقراص التفاعلية، وتم انجاز الأقراص الخاصة بالصور عام 1990، ثم أخرج الأمريكيون أول الأقراص التفاعلية إلى الجمهور العريض في 16 أكتوبر 1991،

---

[1] محمد لعقاب، **مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية للأنترنيتيين الجزائريين**، نفس المرجع، ص 121.

[2] محمد لعقاب، **مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية للأنترنيتيين الجزائريين**، المرجع السابق، ص 122.

لتظهر النسخة الأوروبية ثم اليابانية من هذه الأقراص عام 1992، ليستولي هذه المنتوج على السوق البريطانية والفرنسية اعتبارا من شهر أبريل من نفس السنة.

وفي عام 1992 ابتكرت وسوقت شركتا "فيليبس" و"كوداك" الأقراص المضغوطة الخاصة بالصور التي تسمح باستخراج فيلم عادي في شكل صورة موجبة، أو على الورق، وتتم مشاهدتها على جهاز تلفاز أو كمبيوتر، وتنجز الصورة الورقية الرقمية بفضل طابعات ملونة، إذ منذ عام 1992 أصبحت الاستوديوهات مجهزة بالتقنيات الجديدة، وتكون الصورة عالية الوضوح أكثر بثماني مرات من التلفزة الرقمية العالية الوضوح المرتقبة، وسيتمكن المصور من تعديل ألوان الصور مباشرة على جهاز الكمبيوتر ولا يعود بحاجة إلى جهاز سكانير، بالتالي الاقتصاد في التكاليف.

والأقراص المضغوطة هذه التي تستخدم لحفظ المعلومات المختلفة وفي مختلف أشكالها، بدأت تستخدم لتثمين صورة المؤسسة عندما وظفت في مجال الإشهار، ويوجد حاليا العديد من الطرق لاستخدام الشركات هذه الأقراص في مجال الإشهاري، بحيث يمكن أن يصلح الدعم البصري كدليل لترقية المبيعات، وقد بينت دراسة أنجزتها شركة "ميلتي أند سيرفيس" حول صناعة الإشهار في أوروبا، أنه في نهاية عام 1995 كان 94 بالمئة من المحترفين المستجوبين ينجزون إعلاناتهم الإشهارية بواسطة الدعامة الرقمية. ولعل هذا التوجه يرجع أساسا إلى سهولة صناعة الإشهار على الأقراص المضغوطة فضلا عن الصورة العالية الوضوح والصوت الرنان اللذين يتميز بهما القرص المضغوط.[1]

II. **تكنولوجيات الاتصال الحديثة:** إن المعلومات لا قيمة لها ولا فائدة منها ما لم يتم انتقالها أو تمريرها في الوقت الذي يحتاجها طالبها فيه أيا كان مكانه، ولذلك كان من الضروري الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة المرتبطة بطرق توصيل المعلومات، ألا وهي تكنولوجيا الاتصال الحديثة والتي تعرف على أنها مجموعة التقنيات أو الأدوات أو الوسائل أو النظم المختلفة، التي يتم توظيفها لمعالجة المضمون أو المحتوى الذي يراد توصيله من خلال عملية الاتصال الجماهيري أو الشخصي أو التنظيمي أو الجمعي أو الوسطي، والتي يتم من خلالها جمع المعلومات والبيانات المسموعة أو المكتوبة أو المصدرة أو الرسومية أو المسموعة المرئية أو المطبوعة أو الرقمية وذلك من خلال الحاسبات الإلكترونية، ثم تخزين هذه البيانات والمعلومات وبعدها تسترجع في الوقت المناسب، ثم عملية نشر هذه المواد الاتصالية أو الرسائل أو المضامين مسموعة، أو مسموعة المرئية، أو مطبوعة أو رقمية، ونقلها من مكان إلى آخر وتبادلها، وقد تكون تلك التقنيات يدوية أو آلية أو إلكترونية أو كهربائية حسب مرحلة التطور التاريخي لوسائل الاتصالات والمجالات التي يشملها هذا التطور.

---

[1] محمد لعقاب، **مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية للأنترنيتيين الجزائريين**، المرجع السابق، ص 123-124.

إن العناصر الأساسية التي تتكون منها تكنولوجيا الاتصال والتي مرت بمراحل تاريخية من التطور، تخللتها قفزات كبيرة، ويمكن أن تنحصر بشكل أو بآخر أبرز العناصر التي تتكون منها في: الأنترنيت، الأقمار الصناعية، الهاتف الرقمي، الميكروويف.[1]

أ- الأنترنيت International Net Work**:** كلمة "الأنترنيت" كلمة انجليزية مركبة مختصرة من مقطعين "Inter" اختصار لكلمة International بمعنى دولي، وكلمة "Net" اختصارا لكلمة Network بمعنى شبكة، وعبارة Interconnected Networks تعني الربط بين عدة الشبكات، وتشتمل الأنترنيت على مجموعة تتكون من الملايين من الشبكات (العدد في ازدياد مستمر) لتراسل المعطيات المختلفة الحجم والخصائص، ولهذا فإن الأنترنيت ليست شبكة كما هو شائع، وإنما هي ربط بين عدة شبكات، وطنية، جهوية، جامعية، وشبكات خاصة.....الخ، وتسمح هذه الشبكات المتصلة للأفراد بأن يتبادلوا المعطيات والاتصالات مهما تباعدت المسافة بينهم، ومهما كان الفارق الزمني الذي يفصلهم.[2]

والأنترنيت عبارة عن استغلال متقدم للحساب الآلي يقوم بربطه عبر الاتصالات الدولية المترابطة مع وجوب توفر تقنية خاصة قوامها المضمن Modem وخط هاتف واشتراك في الشبكة، ويتولى المضمن Modem تحويل البيانات الرقمية داخل جهاز الحاسب الآلي إلى إشارات صوتية بواسطة خطوط الهاتف التي تتولى بدروها نقل المعلومات عبر أكثر من المضمن.[3]

تعد شبكة الأنترنيت من أهم انجازات التكنولوجيا الحديثة التي تحققت في مجال الاتصال في أواخر القرن العشرين، إذ استطاعت هذه الشبكة أن تلغي المسافات بين الدول، ومن خلالها يستطيع الإنسان أن يطلع على أحداث العالم وتطوراته في المجالات المختلفة، وأن يتبادل المعلومات، وينشر الثقافة والنشاطات الإنسانية الأخرى، وذلك من خلال إنشاء مراكز للمعلومات القادرة على تلقي المكالمات والرد على الأسئلة والاستفسارات في شتى المجالات.

وشبكة الأنترنيت يعرفها الكثير من الكتاب بأنها شبكة المعلومات العالمية، وتعددت العبارات في وصفها شبكة الشبكات، بيت العنكبوت العالمية، بيت العنكبوت الإلكترونية، والسيبر سبيس Cyber Space، فهي الشبكة التي تربط كامل الشبكات الموجودة في كل الكرة الأرضية وصورة من صور الطريق السريع للإعلام والمعلومات وحل علمي فعال للاتصال العالمي.[4]

لقد أنشأت الأنترنيت فيما يشبه الطرق بين الولايات المختلفة في أمريكا لغرض تمكين وتأمين سريان المعلومات الحربية والتموين الحربي، وذلك سنة 1979 بحيث كانت وزارة الدفاع الأمريكية وهي خائفة من اندلاع حرب نووية مع الاتحاد السوفيتي آنذاك، تبحث عن نظام للاتصالات قادر على الصمود أمام الكوارث

---

[1] عبد اللطيف علي المياح، حنان علي الطائي، **المرجع السابق**، ص 28-29.

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

[3] مليكة عطوي، **الأنترنيت والملكية الفكرية**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2003-2004، ص 19.

[4] يمينة حناش، **المرجع السابق**، ص 81.

الطبيعية وأمام القنابل النووية، فكان البحث مع مراكز جامعية عن نظام شبكي ديناميكي تقسم فيه المعلومة أو الإشارة الرقمية إلى قطع صغيرة تسافر بكل استقلالية عن بعضها البعض عبر قنوات مختلفة، وتلقي في الأخير عند الحاسب المستهدف بحيث يمكن لها النفاذ إلى غايتها رغم قطع طريق من الطرقات. بدأت التجربة بين أربعة مراكز جامعية وعسكرية، ثم تطورت إلى شبكة دعيت "أربانت Arpanet" جمعت بين 50 مركزا وشخصا.

دعت المؤسسة الوطنية الأمريكية للعلوم على ارتباط بعض المراكز الجامعية مع هذه الشبكة بقصد التمتع عن بعد بامكانياتها الحاسوبية المتطورة، ثم انقسمت هذه الشبكة إلى قسمين الأول منها خصص للمراكز العسكرية ودعي "ملنات Millet" Militray Net Work والثاني احتفظ باسم "Arphvet"، وخصص للجامعات ومراكز البحث غير العسكرية، وتطورت هذه الشبكة الثانية بحكم جهود المؤسسة الوطنية للعلوم (NSF) إلى أن أصبحت سنة 1986 (NSF NET)، وفي سنة 1995 تم إطلاق ما هو "الأنترنيت" اليوم.

ولكن الانفجار الحقيقي للأنترنيت لم يتم إلا بعد سنة 1993، حيث سمحت السلطة الأمريكية في عام 1994 لظهور شركات خاصة تتاجر ارتباط العامة بخدمات الأنترنيت، وقد ساهم تطبيق الروابط النصية المتشبعة على صفحات الأنترنيت في سهولة الاستعمال وديموقراطيته وذلك باعتماد نظام تطبيقي يدعى Word Wide Web أي الشبكة العالمية العنكبوتية (w.w.w) وقد بدأت شركة أبل Apple في استعمال الروابط المتشبعة (Hypertext Link) في برنامجها المعروف (Hypercard) سنة 1987، ثم طور باحثو المركز الأوروبي للبحوث النووية (CERN) ذلك الاستعمال سنة 1989، وتوصلوا إلى صياغة أول موقع Web سنة 1991.

وقد سهلت هذه الاكتشافات التجول عبر الشبكة العالمية وذلك لتسهيل التنقل بين الصور والكلمات والمعاني والمواقع نفسها، بإيجاد روابط نشيطة بينها باعتبار الأنترنيت من أهم وسائل الاتصال وتبادل المعلومات وشبكة من الكمبيوترات المتصلة معا حول العالم.[1]

وتعتبر الشبكة من الجانب التكنولوجي وسيلة إعلام واتصال لا ممركزة، فيفترض فيها أنها تمتاز عن غيرها من قنوات تكنولوجيا لاتصال والمعلومات بالانتقال من النمطية والنسقية إلى التنوع والتميز والتفرد ومن الضخامة إلى التصغير، ومن القطرية إلى الكونية ومن الصناعة الثقيلة إلى الذهبية والبرمجة، ومن الهرمية إلى الشبكة ومن التكدس إلى الانشار ومن التلقي إلى المشاركة والتفاعلية والتجاوبية (متعددة الاتجاهات)، ومن الخيار الوحيد إلى تعددية الخيارات، ومن الاحتمالية في الاحتكار إلى التداول والتقاسم، من سيادة الجغرافيا إلى سيادة الفكر والتقنية والاقتصاد اللامادي، من سلطة الدولة والجماعة وهيمنتها إلى خصوصية الفرد وتميزه، بحيث تمنحه عدة إمكانيات للاتصال الأفقي والعمودي المتعدد الوسائط والأشكال.[2]

---

[1] مجد هاشم الهاشمي، **المرجع السابق**، ص 246.
[2] يمينة حناش، **المرجع السابق**، ص 83.

فالأنترنيت بإضافة إلى كل هذه الخصائص تتميز بخصائص أخرى جعلتها وسيلة اتصالية ليست كغيرها من الوسائل الأخرى، ولهذا فإن الأنترنيت لها سمات جعلتها تتوفق وتتميز عن كل الوسائل الأخرى، ويمكن إيجاز هذه الخصائص فيما يلي:

- قدرة شبكة الأنترنيت على الوصول إلى أبعد نقطة في الكرة الأرضية، لتغطي بذلك مختلف المناطق الجغرافية، وتفسح المجال لعولمة المعلومة Globalisation de l'information.

- ضمان وصول المعلومة في الحين، أي زمن حدوثها الحقيقي Temps réel.[1]

- تمكن شبكة الأنترنيت بفضل بعض البرمجيات الخاصة بالمهاتفة Téléphonie، بنقل المعطيات الصوتية والصور المتحركة.

- التفاعلية: حيث يتبادل القائم بالاتصال والمتلقي الأدوار، ويطلق على القائمين بالاتصال لفظ مشاركين بدلا من مصادر، و تكون ممارسة الاتصال مع المتلقي ثنائية الاتجاه وتبادلية.

- الكونية Globalisation: حيث أصبحت بيئة الاتصال عالمية تتخطى حواجز الزمان والمكان.

وعموما فإن مميزات الأنترنيت عديدة وتزداد كلما ازداد ظهور تقنيات وبرمجيات حديثة في ميدان الإعلام الآلي، الذي يعرف تطورا مذهلا وسريعا جدا، هذا من ناحية خصائص الأنترنيت أما من ناحية خدماتها فهي كثيرة ومتنوعة تتوفر على الشبكة لجميع مستعمليها، فمنها ما هو ترفيهي، اتصالي، تثقيفي إلى غير ذلك، ومن بين هذه الخدمات "خدمة البريد الإلكتروني E-mail"، "خدمة الولوج عن بعد remote login"، خدمة مجموعات النقاش، وخدمة نسخ الملفات المعروفة اختصارا بـــ FTP وأنظمة الاستعراض Browsers.

- خدمة التخاطب Chat، خدمة المهاتفة عبر الأنترنيت، وخدمة الوورد وايد واب WWW، وهو نظام عملاق من النصوص المؤلفة من مستندات منتشرة حول العالم مرتبطة فيما بينها، بالإضافة إلى خدمة المسارد البريدية Mailing lists وهي عبارة عن شكل آخر من أشكال مجموعات الأخبار، وأخيرا خدمة التحاور وعقد الاجتماعات Vidéo Conférence.

- خدمة الترفيه الإلكترونية، من خلال الألعاب الإلكترونية على الأنترنيت وأيضا من خلال السياحة التخيلية، المتاحف الافتراضية، وتعتبر هذه الخدمات من أهم ما توفره شبكة الأنترنيت، وهناك من يضيف خدمات أخرى فرعية وتابعة لهذه الخدمات، فحسب "محمد علي شمو" فإن الأنترنيت توفر لنا الاستفادة من الرسائل العلمية والكتب والمعلومات الخاصة بالعلوم التي لا يتيسر للإنسان وجودها في المكتبات العامة بسهولة،[2] مشاهدة الأفلام والأحداث المصورة السياسية والرياضية والعلمية والثقافية، متابعة الأحداث العالمية فور حدوثها وتفاصيل أوفى من تلك التي يقدمها التليفزيون، الراديو، أو الصحف، التعليم والتعلم عن بعد.

وهذه الخدمات تعتبر من أهم الخدمات التي اشتهرت بها الأنترنيت، وهناك العديد من الخدمات الأخرى لا يمكن ذكرها، لأن استخدامات الأنترنيت يصعب جدا حصرها، كما أن محتوياتها كثيرة وضخمة بحيث لا

---

[1] ابراهيم بعزيز، **المرجع السابق**، ص 32.

[2] ابراهيم بعزيز، **المرجع السابق**، ص 33.

يستطيع المرء أن يحيط بها جميعا، فالاكتشافات العديد من التطورات السريعة في مجال الاتصالات والإعلام الآلي، تقوم باستحداث خدمات وتطبيقات جديدة كل يوم و كل ساعة.[1]

لم يعد نقل المعلومات المختلفة على المستوى المحلي والعالمي، مقتصرا على البث التليفزيوني وذلك بفضل منافسة تقنيات الاتصال الحديثة، ومنها الحواسيب والأنترنيت، وتكمن أهمية الأنترنيت في عولمة الاتصال والترويج للمواضيع المنشورة في وسائل الإعلام التقليدية مثل الصحف ذات الطبعات المحلية والتوزيع المحدود بحيث يمكن نشرها على الصعيد العالمي من خلال شبكة الأنترنيت، ويمكن لأي صحافي أن يكون كاتبا مشهورا على مستوى العالم، وتصل إليه ردود أفعال القراء من خلال بريده الإلكتروني، وكذلك الحال بالنسبة للبرامج الإذاعية والتليفزيونية التي يتم بثها من خلال المواقع المخصصة للقنوات الفضائية المشتركة بالأنترنيت تصل مباشرة إلى المشاهدين وفي مختلف أنحاء العالم.

ولذلك يمكن القول أن الخدمات التي توفرها الأنترنيت متنوعة من وظيفة التثقيف والتعليم والترقية والإعلانات التجارية وغيرها من الخدمات، ما جذب اهتمام أعداد غفيرة من المستخدمين لها، وبذلك تعد شبكة الأنترنيت واستخدامها بشكل واسع من أحد أبرز سمات العولمة الإعلامية.[2]

ب- الأقمار الصناعية Satellite**:** تعتبر الأقمار الصناعية للاتصالات Communications satellite من أحدث وأعظم الوسائل لإرسال واستقبال المعلومات في مجال الاتصالات عن بعد، والقمر الصناعي هو شيء أو كيان يوضع في المدار الجوي فوق الأرض لاستقبال وإعادة نقل الرسائل من نقاط مختلفة على الأرض، ويمكن النظر إليه على أنه محطة تحويل Switchboard في السماء، ويطلق القمر الصناعي للاتصالات بواسطة صاروخ لوضعه في المدار الجوي فوق الأرض على ارتفاع 23,000 ألف ميل، وعلى هذه المسافة يحتفظ القمر الصناعي بسرعة ثابتة مع دوران الأرض، ومن ثم يبدو بقاؤه ثابتا في الفراغ وتبث والرسائل إليه من نفس الأماكن في كل وقت لأنه يبقى دائما في خط الرؤية.

وهكذا فالقمر الصناعي ليس معلقا أو سابحا في الفضاء وإنما هو يدور في مدارات مختلفة حول الكرة الأرضية وبسرعة كبيرة، ويعمل كاملة في زمن يتراوح بين سرعة واحدة عدة ساعات بينما تدور الكرة الأرضية حول محورها مرة واحدة كل 24 ساعة. فالقمر الصناعي للاتصالات ليس كبيرا جدا، اذ يبلغ ارتفاعه حوالي 10 أقدام وعرضه حوالي 8 أقدام، وله عدة هوائيات تشبه هوائيات التليفزيونات المثبتة فوق أسطح المنازل، وبداخله توجد عدة أجهزة لاستقبال الرسائل من الأرض (مستقبل) ولتكبير أو لتقوية الاشارات في هذه الرسائل ولبث أشعتها إلى أي نقطة على الأرض يراد توصيلها، وبذلك فإن الأقمار الصناعية للاتصالات قد حلت محل الآلاف من محطات الميكروويف.[3]

عندما أطلق الاتحاد السوفياتي أول قمر صناعي Sputink عام 1957، كان ذلك بداية عصر جديد في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، على الرغم من أن تاريخ استخدام الأقمار الصناعية لأغراض الاتصالات يرجع إلى يوم 10 أكتوبر 1962، عند مشاهدة برنامج تلفازي في كل من الولايات المتحدة الأمريكية

---

[1] ابراهيم بعزيز، **نفس المرجع**، ص 34.
[2] يسمينة حناش، **المرجع السابق**، ص 85.
[3] محمد فتحي عبد الهادي، **المرجع السابق**، ص 175-176.

وبريطانيا وفرنسا في الوقت نفسه وذلك بعد بث أول قمر صناعي يستقر في الفضاء باسم Telster عن طريق هوائيات ضخمة، وتم تكبير الإشارات الواردة من القمر الصناعي عشرة ملايين مرة قبل إعادة بثها إلى الأرض، وكانت هذه الخطوة الأولى نحو إنشاء التلفاز الدولي.[1]

وقد مرت أقمار الاتصالات بمرحلتين هما:

أ- المرحلة الأولى: مرحلة أقمار التوجيه وهي ما يسمى بالبث من إلى نقطة وتسمى بـــ "أقمار التوزيع".

ب- المرحلة الثانية: وهي أقمار البث المباشر والتي بدأت في نهاية الثمانينات ومنها تنبث المواد أو البرامج إلى شاشات التليفزيون مباشرة، دون وساطة المحطات الأرضية كما في أقمار التوزيع، وقد دخل العالم العربي عصر الاتصالات الفضائية عام 1985م، من خلال المؤسسات العربية للاتصالات الفضائية ومقرها "الرياض"، حين أطلق القمر الصناعي العربي (عربسات Arab Sat) في الفضاء إلى جانب اثنين أحدهما احتياطي في الفضاء والثالث مخزون على الأرض يمكن إطلاقه في حالة حدوث خلل في أي من القمرين السابقين، وبعد سبع سنوات من العمل أي عام 1992م انتهى العمر الافتراضي لأثنين منهم ودخل القمر الصناعي الثالث الخدمة عام 1993م، وسيستمر لمدة عشر سنوات، وقد تكلفت أقمار الجيل الأول مائتين وأربعين مليون دولارا.[2]

أصبح استعمال الأقمار الصناعية عنصرا رئيسيا في نقل المعلومات خاصة في خارج حدود الدول والقارات لما يوفره استعمالها من نسبة عالية في ضمان استمرارية نقل المعلومات، وبحد أدنى من التشويش ويغطي مسافات طويلة جدا ورقعة متسعة وتعطي الأقمار الصناعية إمكانية نقل المعلومات وتبادلها إلى جميع بقاع الأرض، من خلال المحطات الأرضية اللازمة للاتصال بهذه الأقمار، فهي عبارة عن لوحة مفاتيح إلكترونية مكتفية بذاتها تماما كمحطة للإرسال والاستقبال تشمل هوائيات وأجهزة استقبال وإرسال وعكس وحفظ للشوشرة وتتحرك في مدار حول الأرض، ويسير القمر الصناعي في هذا المدار بسرعة تعادل دوران الأرض تماما، وإذا ما استخدمت هوائيات ومعدات اتصال إلكترونية مهمة أمكن توظيف القمر الصناعي في توصيل المكالمات الهاتفية والبرامج التليفزيونية والبيانات الرقمية ونسخ ورقية لوثائق منسوخة من بعدين أي موقعين على سطح الأرض، ويمكن أن تزودنا هذه الأقمار بشبكة اتصالات تغطي العالم كل، ولها أنواع عديدة أهمها:

1. أقمار الاستطلاع.
2. أقمار التجسس الإلكتروني من الفضاء.
3. أقمار الإنذار المبكر.
4. الأقمار الخاصة بالكشف عن التفجيرات النووية.

---

[1] عبد اللطيف علي المياح، حنان علي الطائي، **المرجع السابق**، ص 29.

[2] محمد حسن علي الجندي، **المرجع السابق**، ص 66.

5. الأقمار الخاصة بالاتصالات والبث التليفزيوني وهي التي تهمنا هنا والتي يعود تاريخها إلى عام 1956م وأعطى استخدامها حلا مثاليا لنقل الإشارات عبر المسافات البعيدة سواء بين الدول أو داخل الدولة.[1]

تستخدم هذه الأقمار الصناعية في ارسال البرامج التليفزيونية من دولة لأخرى وفي نقل المحادثات التليفزيونية الدولية، وفي تبادل البيانات المقروءة آليا بين الحاسبات الالكترونية المتواجدة في البلدان مختلفة، وفي ارسال واستقبال المثيليات من الصور، ولعلنا جميعا نعرف أن القمر الصناعي يتيح لنا مشاهدة مباراة في كرة القدم وعلى الهواء مباشرة تقع في دولة أخرى بعيدة عنا بآلاف الأميال.

ولعله من الواضح أن وظيفة قمر الاتصالات هو استقبال الموجات الصاعدة إليه من محطات الأرضية لتقويتها وإرسالها مرة أخرى إلى محطات أرضية أخرى على الأرض، وهذه الموجات تكون في العادة مكالمات تليفونية وبرامج تليفزيونية وغيرها.[2]

كما أن استخدامها سهل في الاتصال فيما بين الدول وبنفقات أقل على المستوى العالمي، وأصبح الاتصال المباشر بين الدول أكثر سرعة عن ذي قبل ومستقبل خدماتها يتوقف على قدرتها في أن تظل موردا مستقلا وحر للمعلومات والأخبار.

ومن أهم سمات التحول في استخدام أقمار الاتصال للبث المباشر:

1. سقوط الاحتكارات الوطنية للبث التليفزيوني داخل القطر الواحد.
2. تعدد وتنوع قنوات البث المباشر.
3. تخصص القنوات بحكم المحتويات أو بحسب الجماهير المستهدفة.
4. أدت زيادة ساعات العرض إلى ارتفاع كلفة البرامج إنتاجا وحقوق البث.
5. سيطرة الشركات متعددة الجنسيات على الميدان السمعي البصري من الإنتاج إلى التوزيع مرورا بالتجهيزات الإلكترونية وامتلاك قنوات البث.
6. البث الفضائي لا يحقق التواصل الفكري والثقافي المتوازن، والعالقة غير متوازنة وأقمار الاتصال وفرت للإنسان إمكانيات التغلب على معوقات الزمان والمكان والتضاريس في كل ما يخص الاتصال في أي مجال من مجالات الحياة، ولا سيما بعد أن ارتبطت ببنوك المعلومات سواء في مجالات الاتصال، التعليم والتنمية، اذ تقوم أقمار الاتصال بجمع المعلومات والمشاركة في التحليلات على مستوى العالم عن طريق أجهزة الاتصال الإلكترونية ومعالجتها عن طريق الحواسيب وبثها من خلال القنوات الفضائية.

إن استخدامات أقمار الاتصال أفسح المجال أما العديد من الدول العالم الثالث للمشاركة في البث الفضائي المباشر وتسنى لجماهير المشاهدين في الدول العالم المختلفة ممارسة حرية المشاهدة والانفتاح على العالم، إلا

---

[1] محمد حسن علي الجندي، **نفس المرجع**، ص 64-65.
[2] محمد فتحي عبد الهادي، **المرجع السابق**، ص 176.

أن الدول المتقدمة وبما تمتلك من إمكانيات في مجال الاتصال تستغلها وتسخرها لتنفيذ سياستها الخارجية وفرض قيمتها الثقافية على دول العالم المختلفة، للترويج لأفكارها وأهدافها الاستراتيجية.[1]

والقمر الصناعي بما فيه من إيجابيات كوسيط معلوماتي هام من خلال أقمار البث المباشر وغيرها من أقمار الاتصالات، إلا أن له بعض الهنات والمخاوف التي تختلط به من حوله من أنه يحمل مواد وبرامج سياسة وثقافية واجتماعية ودينية تصل إلى بيوت المشاهدين دون المرور على أي عنصر تحكم أو اختيار أو تنقية أو حذف، وهذه المواد قد تحمل مضامين ورؤى وأفكار مختلفة كلية عن واقع البلدان المستقبلة خاصة في مجتمعاتنا العربية الإسلامية ما قد يؤثر على البناء القيمي للمجتمع بما يتضمن من معارف واتجاهات وسلوكيات.[2]

ج- الهاتف الرقمي Digital phone**:** من المعروف أن أول تبادل للكلام عن بعد تم عام 1876، بعد الاختراع التاريخي الشهير الذي قام به "غراهم بال" أنه الهاتف، لكن منذ ذلك التاريخ عرف الهاتف العديد من التغييرات التقنية، حيث انتقل الإرسال والاستقبال من النحاس إلى الألياف الزجاجية، التي تسمى أيضا الألياف البصرية أو الضوئية، حيث حلت الإشارات الضوئية محل الإشارات الكهربية عبر النحاس، فالألياف الضوئية هي التي مكنت من توسيع استخدام الهاتف حيث تضاعف المكالمات 10 مرات في نفس الخيط.

وقد لحقت بالهاتف العديد من التحسينات خاصة التقنية الرقمية التي بدأت في مجال الهاتف منذ عام 1970، فمنذ ذلك الحين والانتقال يتم تدريجيا نحو الرقمية في مجال الهاتف، وبهذا فإن للهاتف الرقمي عدة مزايا وايجابيات منها:

1. إعلام بوجود نداء في الانتظار: حيث تسمح هذه الخدمة بإعلام المشترك خلال مكالمة هاتفية بواسطة إشارة صوتية أن هناك مشترك آخر يحاول مكالمته، وعندما بإمكان المشترك تجاهل النداء الجديد، أو ترك النداء الأول وأخذ النداء الجديد، أو الاحتفاظ بالنداء الأول وأخذ النداء الجديد.[3]
2. النداء بدون تشكيل الرقم: وهي خدمة مكيفة خصيصا للأطفال والمكفوفين، وتسمح هذه الخدمة بالحصول الآلي على رقم هاتفي مبرمج مسبقا بمجرد رفع السماعة وبدون تشكيل الرقم.
3. الترقيم المختصر: تسمح هذه الخدمة بتعويض الأرقام الهاتفية الكثيرة الاستعمال بأرقام ذات عدد واحد فقط.
4. التحويل المؤقت: تسمح هذه الخدمة للمشترك بتحويل كل النداءات الخاصة به إلى رقم آخر موجود في نفس دائرة التسعير التي ينتمي إليها.
5. خدمة المنبه: حيث يستطيع المشترك أن يبرمج بنفسه في جهازه نداءا واحدا أو عدة نداءات لتنبيهه، وباستطاعته إلغاء جزء أو كل النداءات المبرمجة.

---

[1] يسمينة حناش، **المرجع السابق**، ص 77-78.
[2] محمد حسن علي الجندي، **المرجع السابق**، ص 66.
[3] محمد لعقاب، **وسائل الإعلام والاتصال الرقمية**، المرجع السابق، ص 136.

6. المحاورة الثلاثية: تسمح هذه الخدمة بإقامة اتصال بين ثلاثة أفراد في نفس الوقت، وبفضل هذه الخدمة يمكن إقامة اجتماعات عن بعد مع الشركاء.

7. النداء المسجل: تسمح هذه الخدمة بالاحتفاظ في الذاكرة بالرقم الأخير الذي تم طلبه، ولإعادة طلب هذا الرقم ليس من الضروري إعادة تسجيله.

8. التحكم في المنفذ الدولي: حيث تسمح هذه الخدمة للمشترك بقفل أو فتح المنفذ الدولي "00" انطلاقا من جهاز الهاتف، ويتم فتح المنفذ الدولي بإدخال الترميز التعريفي الخاص بالمشترك، وبفضل هذه الخدمة يتحكم المشترك بطريقة أفضل في خطه الهاتفي.[1]

9. الفوترة المفصلة: بفضل هذه الخدمة يستطيع المشترك في نهاية كل فترة الحصول على فوترة قائمة المكالمات التي تمت انطلاقا من جهازه خلال نفس المدة، وبالتالي يستطيع فحص تفاصيل مكالماته.

وكذلك تم التوصل إلى اختراع الهاتف المتحرك أو المنقول، وتتم الاتصالات عبر الربط بالأقمار الصناعية، وغيرها من التحسينات، التي جعلت الهاتف يتميز بالعديد من الإيجابيات، فهو أصبح مكتبا ومنزلا متنقلا، والهاتف المتحرك أو الجوال أو النقال، هو رفيق ضروري وحيوي لـــ"المواطن الرقمي"، فهو يمكنك من أن تتصل ويتصل بك في كل مكان و زمان.

ويسهل إدارة الأعمال بدون المكوث في مكان قار أو التنقل بما يجعلك تربح المال والوقت، خاصة أن التحسينات وصلت إلى حد الاتصال بالأنترنيت عن طريق الهاتف النقال، أو الاتصال بالبنوك المتعاملين الآخرين لمعرفة أي معلومة تريد الحصول عليها.

وتعد مبيعات الهاتف المتحرك ذات دلالة هامة، فحسب "مكتب داتاكاست" الأمريكي فقد بيعت في عام 1998 حوالي 163 مليون جهاز، أي بزيادة 51 بالمئة عن سنة 1997 التي قدرت مبيعاتها بحوالي 108 مليون جهاز.[2] كما بلغ عدد المشتركين في الهاتف النقال على المستوى العالمي حوالي 305 مليون مشترك عام 1998 مقابل 200 مليون في عام 1997.

وسيتحول الهاتف النقال إلى مساعد شخصي حقيقي، حيث بإمكانه استقبال رسائل البريد الإلكتروني وحفظ المعطيات والإبحار عبر شبكة الأنترنيت، والبحث وتبادل المعلومات مع أنظمة أخرى، وبتزويد بشاشة يصبح بإمكانه عرض صور فيديو، وبطاقته الشفوية يمكن قراءة الرسالة بصوت عال لتترجم إلى لغة أخرى حسب الحاجة.[3]

ويعتبر الهاتف الرقمي بالتأكيد واحدا من أفضل الوسائل لتوصيل المعلومات الصوتية، فهو يتيح للفرد أن يتحدث مع فرد آخر في أي مكان بالعالم، ويمكن استخدامه لارسال الصور وكذلك المعلومات المقروءة أليا الخاصة بالحاسبات الإلكترونية عبر نفس الخطوط وعبر المسافات القريبة منها والمتوسطة والبعيدة.

---

[1] محمد لعقاب، **نفس المرجع**، ص 137.
[2] محمد لعقاب، **وسائل الإعلام والاتصال الرقمية**، المرجع السابق ، ص 138.
[3] محمد لعقاب، **نفس المرجع**، ص 139.

وتستخدم الخطوط الهاتفية في الوقت الحاضر لتوصيل المعلومات المنطوقة Spoken، وللاتصال المباشر بالحاسب الإلكتروني، ولنقل المعلومات المصورة بواسطة الفاكس، وكلمة فاكس هي اختصار لكلمة فاكسيميلي Facsimile وتعني نسخا طبق الأصل،[1] وقد أصبح المصطلح يطلق على نقل الصور الثابتة من مكان لآخر خلال شبكة الهواتف والصورة هنا تكون خطابا مكتوبا أو خريطة طقس...الخ.

ويعتمد الارسال بالفاكس على مسح ضوئي للصورة المراد إرسالها التي تنزلق بدورها على أسطوانة متحركة مسلط عليها بقعة ضوئية خلال مجموعة من العدسات، وعن طريق محول الطاقة تتحول الإشارة الضوئية الخارجة إلى إشارة كهربية، وتنتقل عبر الشبكة الهاتفية سواء كانت بالكامل أو سلكية ولاسلكية تبعا للمكان المراد إليه، وفي جهاز الاستقبال تتم خطوات مشابهة إلى حد كبير لما تم في عملية الإرسال ولكن بطريقة معكوسة حتى يمكن استخلاص الصورة المرسلة، وعادة ما يكون جهاز الفاكس الواحد شاملا على الخاصتين معا، أي الارسال والاستقبال حيث يمكنه أن يرسل وأن يستقبل.

وقد أصبح الاتصال المباشر On Line بشبكات الحاسب الالكتروني عبر خطوط الهاتف طريقة مألوفة وشائعة أيضا، وحتى يمكن استخدام الشبكات بهذه الطريقة فإنه ينبغي توفر الهاتف ومنفذ حاسب إلكتروني، وقد يكون موقع الحاسب الإلكتروني نفسه بعيدا عن المنفذ وربما في المدينة أخرى أو حتى في دولة أخرى.

وهكذا يمكن لمنفذ الحاسب الالكتروني الاتصال بالانترنيت، وعند سماع إشارة صوتية معينة فإن ذلك معناه أن الفرد على اتصال مباشر أو على الخط مع الشبكة، وأنه أصبح جاهزا لاستعمال الرسالة ثم يبدأ الإرسال والاستقبال للمعلومات.

وقد أحدث ظهور الهاتف المحمول تحولا كبيرا في الاتصال ونقل المعلومات المسموعة والمرئية وحتى النصية.[2] وفي مصر لدى موبينيل نجد حوالي 7.5 مليون مشترك في مقابل حوالي 6.5 مشترك في شبكة فودافون، وقد مر الهاتف المحمول بعدة أجيال وهي الآن في مرحلة الجيل الثالث، فعندما ترى أحد أجهزة الهاتف المحمول يحمل علامة 3G فإن ذلك معناه أن الجهاز الهاتف وكاميرا وكمبيوتر وتليفزيون ومكتبة وجريدة ومفكرة يومية وحتى بطاقة ائتمان، فهذا الجهاز لن يدعم الاتصالات الصوتية فحسب بل اتصالات الفيديو في الوقت الحقيقي وسيوفر الوسائط المتعددة بكامل خياراتها وإمكانياتها، باختصار سيصبح الهاتف المحمول بمثابة أداة الحياة التي لا يمكن للإنسان العصري الاستغناء عنها في كل مكان وفي أي زمان، ومنه فإن خدمات المعلومات في شبكات الهاتف المحمول تتمثل في:

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

---

[1] محمد فتحي عبد الهادي، **المرجع السابق**، ص 171.
[2] محمد فتحي عبد الهادي، **المرجع السابق**، ص 172.
[3] محمد فتحي عبد الهادي، **نفس المرجع**، ص 173.

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

ويمكنك أن تتعرف على واحدة منها إذا وجدت برجا هوائيا إذا أنف غير حاد Blunt nose وأطباق دائرية على القمة، والأنف غير الحاد هو الذي يظهر الفرق بين برج هوائي ميكروويف وبرج هوائي تليفزيوني، وأبراج الميكروويف توضع على بعد حوالي 30 ميلا بين كل واحد وآخر بحيث يمكن لقمة أي برج رؤية قمة البرج الآخر بدون أن يعترض مجال الرؤية أي عائق، وهذا ما يسمى خط الرؤية. ولتوفير خط الرؤية هذا، عادة ما توضع أبراج الميكروويف على سطح المباني العالية أو على قمم الجبال المرتفعة، ويمكن النظر إلى توصيلات الميكروويف على أنها طرق علوية Highways للاتصال الواسع في السماء لأنها تأخذ مكان عدة آلاف من الكابلات المتحدة المحور.[1]

[1] محمد فتحي عبد الهادي، **نفس المرجع**، ص 174-175.

المبحث الثالث: الطفل والعالم الرقمي الحقيقي

إن استخدام المعلومات وتكنولوجيا المعلومات المختلفة في مجتمع المعلومات لا يقتصر على فرد دون آخر أو فئة دون الأخرى، والأطفال هم أيضا معنيون بذلك، ومن هنا نرى الاهتمام الذي توليه المجتمعات المختلفة في مجتمع المعلومات بتعليم الأطفال كيفية الحصول على المعلومات واستخدامها اللازمة التي يجب أن يعرفها كل فرد من أفراد مجتمع المعلومات، وتضع هذه المجتمعات العديد من البرامج والأنشطة التي تهدف إلى محو الأمية المعلوماتية لجميع شرائح المجتمع ومن بينها الطفولة، من خلال برامج التعليم ونظمه المختلفة ومن خلال برامج وأنشطة المكتبات العامة ومكتبات الأطفال والمكتبات المدرسية وحتى المكتبات الرقمية ومراكز مصادر التعلم كتكنولوجيا المعلومات الرقمية وغيرها من الأنشطة الموجهة لهذا الغرض، ويمكن لكتب الأطفال الورقية أو الإلكترونية الرقمية أن تقدم أو تشرح مفاهيم مجتمع المعلومات وقيمة وأهمية استخدام المعلومات بشتى وسائلها الرقمية وحتى تعليم مهارات استخدام هذه التكنولوجيات الرقمية سواء كانت هذه التكنولوجيا الرقمية تعليمية مثل: الكمبيوتر، أقراص المضغوطة، الأجهزة الرقمية الأخرى كجهاز الفيديو الرقمي والتليفزيون الرقمي، أو ترفيهية مثل أجهزة الرقمية للسمعي البصري كجهاز MP3 وMP4 وأجهزة الألعاب الإلكترونية مثل: "بلاستايشن Playstation" و"إكس بوكس Xbox" و"تينتاندو Nintendo" وغيرها من أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يتصدرها في القائمة الكمبيوتر.[1]

بحيث بدأ يتشكل في العقد الأخير من القرن الماضي عالم جديد، ومن المتوقع أن يتابع تشكله في العقدين القادمين من الألفية الثالثة، ويمكن رصد ملامح هذا التشكل في نقاط أبرزها:

أ- انطلاقة عقد الدماغ.

ب- تفجر الثورة التكنولوجية.

ت- انكماش العالم بتقلص المسافات وسلاسة الاتصالات.

ث- ظهور الحواسيب.

في هذا العصر ينمو أطفال اليوم الذين عليهم أن يتعاملوا مع هذا الكم الهائل من المعلومات، ويديرون المشكلات يومية معقدة من خلال ما ستزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة خارقة وبأدوات تفكير غير مسبوقة وحلول إبداعية، فهي تزودهم أيضا بفرص قوية وكثيرة وذلك للتعلم والتثقيف واستيعاب مفاهيم العصر.

ولعل أهم انجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والأنترنيت، وإن هذه الأدوات تعمل على إعادة تشكيل حياة الأطفال في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، إن أطفال المجتمع الإلكتروني عرضة لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن ناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل، من خلال إيجاد بيئات تعلم أفضل، وتتيح لهم تجريب التكنولوجيا وتجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل وتحضرهم لهذا المستقبل، وأن على الأطفال أن يتعلموا الحاسب في

---

[1] مفتاح محمد دياب، **المرجع السابق**، ص 93.

أبكر وقت ممكن من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه، من ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قوة الأطفال بجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم، وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدا عن الرقابة.[1]

أن استخدام الحاسوب في عمليتي التعلم والتعليم يعد من أحدث المجالات التي اقتحمها الحاسوب، ومن المعروف إن المعلمين يقومون دائما بالبحث عن وسائل تعينهم على أداء وظائفهم التعليمية من أجل الوصول إلى تعليم أفضل، والحاسوب ليس مجرد وسيلة تعليمية بل هو عبارة وسائل في وسيلة واحدة كونه يقوم بوظائف جديدة يعجز عن تحقيقها بأي أسلوب آخر. فالحاسوب يوفر بيئة تعليمية تفاعلية ذات اتجاهين، وبالذات بعد ظهور عالم الأنترنيت فلم يقتصر دور شبكة الأنترنيت على إيصال المعرفة بأسرع وقت ممكن وبأسهل وسيلة مكنت المتعاملين معها على التعامل الفاعل مع الثورة المعرفية الهائلة، بل امتد إلى الألعاب المحوسبة المسلية والمثيرة مما لفت انتباه الأطفال من سن مبكرة حتى صار هؤلاء الأطفال من رواد ومستخدمي الأنترنيت إضافة إلى الكبار.

وهناك أنماط وأنواع مختلفة ومتطورة لاستخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية علمية منها، برامج الألعاب وهذه البرامج تقوم بشرح المفاهيم العلمية بطريقة شيقة وسهلة ومحببة للنفس مثل برامج الألعاب للأطفال صغيري السن، وكما هو معروف فإن استخدام هذه التقنيات لا يظهر بمستوى واحد بسبب تنوع مستوياتها التي يؤثر كل منها بدرجة معينة في التعلم، وفي هذا الصدد يشير "جولمان Golman" إلى أن من أبسط أشكال هذه التقنيات وأكثرها قدما وانتشارها تقنية الألعاب التي لها دور كبير في المنهاج المدرسي، إذ أنها تحقق أهدافا تعليمية مختلفة، لذا يشار إليها كإستراتيجية مكملة، وتأكيدا لذلك تولي العديد من المؤسسات التربوية الحديثة أهمية كبيرة للألعاب في مناهجها، وتسعى إلى توفير الإمكانيات الضرورية لها نظرا لأهميتها باعتبارها من الأشياء الأساسية في حياة الفرد، إذ يصعب فصلها عن العمل، وعليه تسعى الأساليب الحديثة في التدريس إلى تقريب العمل من اللعب الذي يعد وسيلة رائعة للاستقصاء، إذ يعد نشاط اللعب فرديا كان أم جماعيا تعبيرا عن الحياة نفسها.[2]

وكنتيجة للتغيير السريع الذي شهده العالم، أدى إلى تغيير في مفهوم اللعب عند الأطفال، وحين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للظفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو في ملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر، حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستيشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم من كلا الجنسين منذ سن الثالثة.

---

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، الطبعة الأولى، دار المسيرة ، عمان، الأردن، 1428-2008، ص 21.

[2] مها حسني الشحروري، **نفس المرجع**، ص 22.

تنتمي ألعاب الحاسوب والفيديو والأنترنيت إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة Multimédia المستندة إلى تكنولوجيا الحاسوب الرقمية، وقد أصبحت هذه الألعاب أكثر شيوعا خلال العشرين سنة الماضية خاصة بين الشباب والصغار، ففي البداية اعتمد لعبها على الشباب والراشدين الذين كانوا متحمسين للحاسوب، وفي بداية التسعينات أصبحت موضوعا مهما في حياة الأطفال الصغار ولقد نجحت صناعة ألعاب الحاسوب في جذب هؤلاء المستهلكين الصغار من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق، فالفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداما إلى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب.[1]

إن بناء شخصية الطفل في عصر الحاسوب يوجب علينا الاعتماد على بنية بيئية منسجمة مع التطور العالمي وفق الانفجار المعرفي وتسارع البيانات في جميع أنحاء العالم، وبذلك فإن البيئة التربوية المنشودة من الحاسوب تحتاج إلى نخب من الكفاءات القادرة على الأداء الأمثل بمهارة وإتقان وإخلاص للتعامل مع هذه البيئة التكنولوجية الجديدة وتطويرها لمنفعة أطفالنا حلم الغد المشرق، ولقد لجأت المجتمعات المتقدمة في أنحاء المعمورة إلى الحاسوب لمزاياه المتعددة في إيصال المعلومة للناس عامة، وللأطفال خاصة بأقصر الطرق وأيسرها وذلك بهدف التوعية والتربية والتعليم والتعلم لإثراء فكر الأطفال وثقافتهم، فالأطفال لديهم قدرة كبيرة على استيعاب المفاهيم المرئية الحديثة.

والأطفال بفطرتهم يقبلون على تعلم كل ما هو جديد ويتفاعلون معه وفق حاجاتهم ورغباتهم، وبذلك اهتم الحاسوب بهذه الجوانب فعمل على تلبيتها وإشباعها بما يتوافق مع حاجات الطفولة وتطلعاتها المستقبلية. وبدأت الحواسيب تدخل خصائص إضافية تلبي حاجات الطفل الحديثة لإتمام نموه الشخصي والاجتماعي والوطني حيث تزوده بمحفزات الفكر والعمل لتحسين نوعية التعليم التي يمارسها الأطفال بتوافق مع حاجاتهم ومتطلبات مجتمعاتهم.[2]

ويتوقع من أطفالنا عند تفاعلهم النشط مع أجهزة الحاسوب المتطورة أن يمارسوا أدوارا متعددة الأبعاد ومتنوعة المجالات تسهم في تهيئتهم لمجتمع التكنولوجيا والرقمية، وتمكنهم من الكفايات الضرورية لتحقيق التعايش الفاعل فيه ومواكبة مستجداته وتقنياته وتحدياته. ومن أبرز ملامح هذا الدور وأبعاده التي يتوخى أن تنعكس إيجابيا على الأطفال أو المجتمع ما يأتي:

- تعزيز القدرة على التطور الناجح والتغير المفيد.
- تنمية القدرة على التعلم والتعليم الإيجابي.
- تنمية القدرة على اكتساب المعرفة الذاتية.
- تنمية القدرة على توظيف المعرفة.
- تعزيز القدرة على إنتاج المعرفة الجديدة والنافعة.
- تنمية القدرة على الحوار الإيجابي والنقاش الهادف مع الحاسوب.

---

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، المرجع السابق**، ص 23-24.

[2] باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، **وسائل الإعلام والطفولة**، الطبعة الثانية، دار الجرير، عمان، الأردن، 2006، ص 201.

- تقبل آراء الآخرين واحترامها.
- تنمية القدرة على الفهم المتعمق بالمعرفة.
- اكتساب مهارات التفكير الناقد كالتحليل والتركيب والتقويم والاستنباط والربط.[1]
- تعزيز القدرة على العمل كفريق واحد في مجتمع واحد.
- توظيف التكنولوجيا في اكتساب المعرفة.
- تنمية القدرة على الاكتشاف والبحث العلمي.
- توسيع مجالات إدراك الطفل العقلية والنفسية والاجتماعية.
- ربط الحاضر بالماضي والمستقبل.
- تعزيز القدرة على اتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب.
- القدرة على صياغة الخطط والبرامج الملائمة لتحديات العصر.
- تعزيز تنظيم العمل وفق النظم واللوائح المنضبطة.
- تنمية القدرة على رسم السياسات الصالحة لسير العمل والرقي به.
- اعتياد قبول فكرة التجديد والتطوير السريع.
- اجتناب الانغلاق الفكري والجمود العقلي.

وبذلك يتطلع الأطفال إلى المجتمع الكبير الذي يعيش فيه، وتنعكس عليه جميع تفاعلاته ومشكلاته وقضاياه، ليتطلع إلى الأمام بعطائه ولتتفجر طاقاته الكامنة وليحقق مقاصده التعليمية في ظل الثورة المعرفية الهائلة والمجتمع الرقمي.[2]

للحاسوب خصائص إعلامية جعلت له إيجابيات ومزايا عدة وجعلته من أهم مقومات المجتمع الرقمي في عالم الطفل، كما جعلته من أهم الوسائل الرقمية الاتصالية التي يستعملها الأطفال والمراهقين في هذا الواقع الرقمي الحقيقي، ويمكن تلخيص هذه الخصائص فيما يلي:

- قيام الحاسوب بجميع الأعمال الاعتيادية المتكررة.
- يشوق الطفل للتعلم بأصواته وألوانه ورسوماته.
- يتوافق مع قدرات الأطفال وسرعتهم.
- ينمي مهارات الأطفال الدقيقة كحركة الأصابع والتركيز التام ومتابعة إجراءات التنفيذ.
- يوفر وقت المتعلم في البحث والتنقيب بين مصادر المعرفة المختلفة.
- يعزز التعلم الذاتي والاعتماد على الذات.
- يستدرج المتعلم للتعلم بتعزيز استجابته.
- يوفر بدائل إضافية تبث الأمل في نفس الطفل في حالة تعثره في التعلم.
- يكسب الطفل التعاون والصبر وتحمل المسؤولية.

---

[1] باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، **المرجع السابق**، ص 204.
[2] باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، **نفس المرجع**، ص 205.

- يوفر على الطفل جهد استرجاع المعلومات والبيانات من ذاكرته البشرية بتخزينها على أقراص زهيدة الثمن ومتوافرة باستمرار.
- كثيرا ما يكتفي الطفل بالأقراص الصلبة أو المرنة عن وجود المعلم.
- يعود الطفل على المبادرة في طلب التعلم.
- يشعر المتعلم بسواسية التعليم وتكافؤ فرص التعلم.
- يناسب مستويات الأعمار المختلفة.
- يناسب جميع المستويات الثقافية.
- يوفر التعلم في مختلف الأوقات.
- متوافر في المؤسسات التعليمية والمراكز الثقافية.[1]

رغم مزايا الحاسوب العديدة وانتشاره الواسع في جميع أنحاء العالم، إلا أن هنالك مجموعة من السلبيات والعيوب والتي نذكر منها:

- كلفة الجهاز المرتفعة نوعا ما قد تحرم الجميع من الانتفاع به.
- حاجته المستمرة إلى الكهرباء، تجعله مرتبطا باستمرار اتصال التيار وفي جميع الظروف الجوية أو البيئية.
- ضرورة إتقان مهارات الحاسوب الأساسية ليتمكن المتعلم من التعامل مع برامجه المختلفة.
- كثرة أعطال الجهاز وحاجته المستمرة للصيانة.
- سرعة تلف مصادره المعرفية أو الثقافية مثل: الأقراص الممغنطة أو الصلبة.
- الحاجة إلى مدرب متمرس لتوجيه المبتدئين إلى كيفية التعامل مع الأجهزة ومصادر المعرفة.
- يقيد حركة الإنسان في النشاط والتفاعل مع البيئة المحيطة.
- قد يجمد عواطف الطفل لتعامله المستمر مع آلة صماء.
- يحتاج إلى غرف صيفية ومراكز ثقافية ذات مواصفات تتناسب مع طبيعة الجهاز.
- يؤثر في مهارات القراءة والكتابة والحساب عند الطفل.
- يقلل فرص تواصل وتفاعل الآباء مع الأبناء ومتابعتهم.
- يجعل دور المعلم ثانويا في كثير من المعارف والعلوم.
- كثرة أفراد الأسرة تثير الجدل وتقلل الفائدة والانتفاع من جهاز الحاسوب الأسري الواحد.
- يؤثر على حاسة البصر ويرهقها بسبب قرب الجهاز من العيون وبما يصدر عنه من إشعاعات وألوان تؤذي حاسة البصر أو تضعفها.[2]

ومن بين التكنولوجيات الرقمية أيضا المنتشرة انتشارا واسعا وسط المراهقين وحتى الأطفال، نشير إلى استخدام جهاز MP3 وMP4 الذي أصبح فعلا ظاهرة اجتماعية وثقافية ملفتة للانتباه، بحيث يعود انتشار هذا

---

[1] باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، **المرجع السابق**، ص 216.
[2] باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، **نفس المرجع**، ص 217-218.

الجهاز الرقمي إلى المتعاملين عديدين بالجزائر الذين استثمروا في مجال تكنولوجيات الاتصال الجديدة، وتحديدا الهاتف الخلوي، وتم السماح باستيراد معدات تكنولوجيا الإعلام والاتصال والاستثمار فيها.

وهكذا أصبحت مختلف الشرائح الاجتماعية في الجزائر تستخدم التكنولوجيات الجديدة كالهاتف الخلوي والحاسوب والأنترنيت وآلات التصوير الرقمية وأجهزة MP3 وMP4 والأقراص المضغوطة المختلفة، ولقد اكتسبت التسجيلات الموسيقية وتكنولوجيا التكبيس الموسيقي أهمية خاصة منذ عقود من الزمان لدى مختلف الأجيال العمرية، ولكن أهميتها زادت منذ اختراع "الوالكمان" وراديو السيارة وجهاز MP3 وMP4 مؤخرا وتحديدا عند الشباب، وتعود هذه الأهمية إلى الاستماع إلى الموسيقى يساعدنا على المشاركة الوجدانية، ويتيح التعرف على طبيعة الثقافة السائدة ويجعلنا نتواصل مع أجيال الثقافات السابقة واهتماماتها ومزاجها العام[1]، كما أنه جهاز يوفر لنا خدمة الراديو الرقمي ذو تقنيات عالية.

ويعود الفضل في اختراع آلة التسجيل الموسيقي إلى العالم Thomas Edison الذي اخترع Phonograph عام 1877، ثم اخترع العالم الألماني Emile Berlinger عام 1877 القرص المسطح Flat Disc الذي يستخدم في تسجيل الصوت، وفي أوائل القرن العشرين تمكنت شركة "برلنج" من تطوير الإبرة Stylus المستخدمة في عرض الصوت.

وخلال عقد الخمسينات تطورت أجهزة التسجيل الموسيقى عالية الجودة High Fidelity، وأصبحت نظم الصوت الاستريوفوني Stéréophonique، متاحة في الأسواق منذ أواخر الخمسينات، كما شهدت السنوات القليلة الماضية ظهور أجهزة التسجيل الصوتي الرقمية Digital Recording في الأسواق، وذلك منذ عام 1981، ويمكن تخزين هذه الموسيقى على أقراص بلاستيكية Plastic Discs ويطلق عليها Sonadisc، ويمكن تشغيل هذا النوع من الأقراص بشكل أوتوماتيكي إلى مالا نهاية، حيث توضع في جهاز التسجيل وتتم إدارتها واحدة بعد الأخرى دون تدخل بشري وبدون توقف.

وهناك نوع آخر من الأشرطة السمعية الرقمية Digital Audio Tape وتتميز بدقة عالية في التسجيل الصوتي، وكذلك يتم استخدام الدوائر المتكاملة Integrated Circuits في التسجيل الموسيقي عالي الجودة بدلا من استخدام الأشرطة والأقراص.

حيث اخترعت شركتا Sony وPhilips في سنة 1983 القرص التكنولوجي المكتنز، وطورت شركة Sony سنة 1986 القرص التكنولوجي المصغر والذي لم يسوق إلا بعد ست سنوات أي حتى سنة 1992، كما قامت شركة Fraunhofer بتأسيس براءة اختراع نسق MP3 سنة 1989 في ألمانيا (بالرغم أن الاختراع الحقيقي لها كان سنة 1987 بنفس البلد)، وفي سنة 1992 قامت شركة Philips بإيلاج الشريط الرقمي المكتنز إلى عالم تكنولوجيا التسجيل الموسيقى (The Digital Compact Cassette)، وقد كانت المؤسسة الأمريكية Sub Pop أول من وزع مقاطع الموسيقية على الشبكة الأنترنيت على مقاس MP3 وذلك في فيفري 1999، وبنفس السنة صمم طالب الأمريكي برمجية لتقسيم الملفات الموسيقية على مقياس MP3.

---

[1] حفيظة بوزيدي، **التلاميذ المراهقون وجهاز MP3 ، دراسة في الاستخدامات والاشباعات بمنطقة "قصر البخاري" 2008-2009**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية علوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، 2008-2009، ص 99.

ويعتبر MP3 أو (MPEG1، Layer3) ملف ذو تركيبة رقمية تم تصغير حجمها (بالضبط) بشكل كبير حتى يمكن تنزيل Download ذلك الملف بوقت أقل من الأنترنيت، وهذا الضغط لا يؤثر على جودة الصوت مادامت الجودة تحددها أذن الإنسان، هذه التركيبة تجعل مستعملها قادرين على التخزين في أجهزتهم دون أن تستهلك مساحة كبيرة من القرص الصلب وكذلك تحميلها عبر شبكة الأنترنيت أو تنزيلها من الشبكة أو حتى إرسالها بالبريد الإلكتروني لأصحابهم.[1]

والأصل في تسمية MP3 هي الاختصار لكلمة MPEG وهو اختصار بدوره لـــ Moving Picture Experts Group والتي تعني مجموعة خبراء الصورة المتحركة، هذه المجموعة طورت نظام لضغط ملفات الفيديو، فيمكن على سبيل المثال ضغط ملفات DVD أو ملفات HDTV أو الملفات المسجلة من القنوات الفضائية DSS وتحويلها إلى ملف MPEG ليصبح حجم ملف الفيديو مناسبا، ويحذر بنا الذكر أن ملفات الفيديو بالإضافة إلى صورة تكون مصحوبة بالصوت، وعند ضغط ملفات الفيديو إلى نسق MPEG يتم ضغط الصوت بنسق يسمى MPEG الطبقة الثالثة للصوت MPEG Audio layer-3 وتختصر بـــ MP3.[2]

كما أن هناك العديد من الأطفال والشباب الذين يستخدمون ملفات MP3 وMP4 لسماع الموسيقى على أجهزة الحاسوب بعد تحميلها من الأنترنيت، وهناك العديد من المزايا للتعامل مع ملفات MP3 على الحاسوب، وعلى سبيل المثال استخدام أحد برامج تحرير الصوت لتحويل ملفات الصوتية على قرص الليزر المضغوط إلى ملفات MP3 أو العكس، أي تحويل ملفات قمنا بتحميلها من الأنترنيت على جهاز الحاسوب وتحويلها إلى ملفات صوتية على قرص الليزر كما يمكننا نسخ ألاف المقطوعات الموسيقية بنسق MP3 على أسطوانة ليزر وتشغيلها على جهاز الحاسوب.

يمكننا أيضا استخدام برامج تحرير الصوت من عمل المونتاج الذي نريد مثل إضافة صدى الصوت أو زيادة تكبير الصوت أو حذف التشويش والضوضاء أو دمج مقطوعتين أو حذف جزء أو غيرها من عمليات التحرير ثم تخزينها بالصورة الجديدة، وقد ساعدت التكنولوجيا الرقمية الحديثة في تحميل ملفات الموسيقى من الأنترنيت وتشغيلها على جهاز الحاسوب.[3]

منذ اختراع مشغلات MP3 في 1998 وحتى الآن تعتبر هذه المشغلات أكبر تطور في مجال أجهزة تشغيل الموسيقى والصوتيات والراديو الرقمي وبعدما طورت أكثر أصبحت ذات ميزات الميلتيميديا المتنوعة تحمل مشغلات الصوت والصورة والكتابة والفيديو فسميت MP4، وبهذا تميزت مشغلات MP3 وMP4 بمزاياها العديدة عن مشغلات الكاسيت وCD، وذلك إنها لا تحتوي على أية قطع تتحرك ميكانيكيا، حيث لا توجد تروس أو بكرات أو موتور لإدارة شريط الكاسيت أو CD، حيث تقوم مشغلات MP3 وMP4 بتشغيل ملفات إلكترونية بنفس فكرة تشغيل ملفات الكمبيوتر، وهذا يعد انتقالا نوعيا في فكرة عمل الأجهزة الصوتية.

ومراحل تشغيل ملفات MP3 هي:

1. استدعاء ملف المطلوب من الذاكرة.

---

[1] حفيظة بوزيدي، **المرجع السابق**، ص 101.
[2] حفيظة بوزيدي، **نفس المرجع**، ص 104.
[3] حفيظة بوزيدي، **نفس المرجع**، ص 105.

2. فك تشفير الملف.
3. تكبير الإشارة الصوتية لتمكين السماعات من إخراج الصوت.
4. يتصل مشغلMP3 بجهاز الكمبيوتر من خلال وصلة USB أو وصلة FifeWire وذلك لتبادل المعلومات وتحميل الملفات الصوتية المطلوبة داخل الجهاز.[1]

وتختلف الوسائط المستخدمة من قبل أجهزة MP3 لتخزين الملفات الصوتية وهي:

- ذاكرة فلاش Iternal Flash Memory.
- كرت فلاش Compact Flash Cards.
- ملتيميديا كارت Smart Media Cards.
- شريحة ذاكرة Memory Stick.

هذا بالإضافة إلى إمكانية أن تحتوي المشغلات على قرص صلب HardDisk في حالة الحاجة إلى ذاكرة هائلة تصل إلى GB 40 مثلا.[2]

إضافة إلى كل هذه التكنولوجيات الرقمية التي أدت إلى رقمنة الطفل هناك تكنولوجيا أخرى ألا وهي التليفزيون الرقمي الذي أصبح اليوم مهما في مجال الإعلامي وفي مجال مجتمع المعلومات والتكنولوجيا الرقمية بحيث يعتبر عامل من عوامل التأثير البالغ في التنشئة الاجتماعية للطفل فلم يعد التليفزيون يعد من الكماليات في البيت بل أصبح وجوده من الضروريات وخاصة مع وجود البث الرقمي الفضائي وظهور القنوات المتخصصة، وأدى تزايد أهمية الدور الذي يلعبه التليفزيون الرقمي إلى تزايد أهمية الجمهور والرأي العام به، وقد أكد العديد من الباحثين إقبال الأطفال على مشاهدة برامج التلفيزيون، حيث يقول الباحث الاجتماعي "موفق الحمداني" أن مشاهدة التلفزيون ذات أسباب متعددة أولها وأهمها وجوده قربه، وكونه في متناول اليد، ولا يحتاج إلى جهد يذكر في التعرض إليه، إلا أن الاستمرار في المشاهدة يعتمد على عوامل نفسية أخرى، ويبقى هذا الجهاز أكثر الوسائل الإعلامية الأكثر نجاحا في استقطاب الأطفال خاصة بعد التطورات التكنولوجية الرقمية الكبيرة التي أضفت على التلفزيون طابعا مميزا وحديثا وعصريا.

وترى "هملويت" أن أهم أسباب مشاهدة الأطفال للتليفزيون هي التعرف على العالم الذي يحيط بهم، فيحسون بالأمان من خلال الأفكار المألوفة في الكثير من برامجهم، فمعظم البرامج المقدمة من طرف هذه القنوات التليفزيونية الرقمية هي برامج حسب أذواق الشباب والمراهقين وحتى الأطفال وذلك لجلب انتباههم، كما أن من بين أهم هذه الأسباب أيضا أن الأطفال والمراهقين يحبون بطبعهم كل ما هو جديد ومتطور وبتقنيات عالية وصورة عالية الوضوح والدقة وبمختلف الأحجام والأنواع.[3]

ومن بين التقنيات الرقمية التي جعلت من الطفل فردا مندمجا في عالم الرقمية والحداثة والتطور التكنولوجي هو جهاز الفيديو الرقمي الذي يعتبر من بين أهم الوسائل الإعلامية الرقمية الحديثة، وهو عبارة عن جهاز رقمي لتسجيل وعرض الفيديو بتقنيات رقمية محظة وحديثة وذلك بواسطة جهاز التلفزيون المرتبط

---

[1] حفيظة بوزيدي، **المرجع السابق**، ص 106.
[2] حفيظة بوزيدي، **نفس المرجع**، ص 107.
[3] كهينة علواش، **المرجع السابق**، ص 66.

به في العرض، بحيث يتيح للطفل والشاب فرصة تسجيل البرامج التليفزيونية في أي وقت، يعتمد هذا الجهاز الرقمي على الصوت والصورة مما يجعل الطفل أكثر انجذابا له، إذ يمكن الطفل من تسجيل الرسوم المتحركة والشرائط الوثائقية والأفلام ويمكنه من عرض برامجه المفضلة من خلال الأقراص المضغوطة بكل أنواعها والتي يستعملها أيضا في العديد من الأجهزة الأخرى كأجهزة الألعاب الإلكترونية وفي الكمبيوتر، إذن فالأقراص المضغوطة هي أيضا تعتبر عاملا من العوامل الرئيسية التي أدخلت الطفل في عالم الرقمة والجيل الرقمي الجديد وفي مجتمع المعلومات والتكنولوجيا.

كما تعد الأقراص المضغوطة المحملة بألعاب الفيديو، من بين الهوايات التي تستقطب إليها شريحة الأطفال الذين يميلون إلى ألعاب "الأكشن" ويفضلون تمضية أوقات فراغهم في اللعب بها على شاشات الفيديو، وتعد الأسواق المصدر الأول الذي يروج إلى مثل هذه الألعاب التي تكون في غالب الأحيان مركبة بجملة من لقطات العنف والدمار وروجت لها بشكل كبير لتوجه إلى الأطفال محققة رواجا واسعا بين أوساط الصغار بالرغم من المخاطر التي قد تشكلها عليهم كونها ألعاب استنسخت من أفلام "الاكشن" الأمريكية والقتالية الصينية "ناروتو"، "سبيدرمان"، "هاري بوتر"، "كابتان دوكرايبا"، و"عالم الديجتال"، من أكثر أفلام الأكشن المحملة على الأقراص المضغوطة التي تلقى استحسان عدد هائل من الأطفال الذين يقبلون عليها بكثرة، وهي الأفلام المستوحاة من الخيال وما تنسجه مخيلة كتاب السيناريوهات المفعمة بالمغامرات والإثارة وإن صح تلقيبها بالسيناريوهات المستخرجة من مدرسة تعليم السحر والشعوذة، وكذا موظفي الأرواح الشريرة، وهي نفس الأفلام التي بلغت فيها نسبة المشاهدة درجة عالية جدا لحصولها على عدد هائل من المعجبين والمتتبعين ليس فقط من الصغار وإنما حتى الكبار، ولأن التأثير شمل كل الشرائح في المجتمع وفي العالم، اقتحمت هذه القصص أيضا حتى البرامج الدراسية، بل الكتب المدرسية الطور الثاني كقصة "هاري بوتر" التي أدرجت في كتاب الفرنسية لسنة أولى متوسط.[1]

---

[1] شهرزاد سالمي، **الأقراص المضغوطة وعالم ''الديجيتال '' خطر يحدق بالأطفال على الأولياء تداركه**، يوم 01-12-2008، يومية الحوار الجزائرية، العدد 355، من http://www.elhiwaronline.com/ara/content/view/7346/98/ اطلع عليه يوم 29-06-2010، على الساعة 20.55.

المبحث الرابع: الطفل والعالم الافتراضي The Child and the Virtual world

لم تكد الأنترنيت تضع ثقلها على مستخدميها، حتى ظهرت نتائج مبهرة ولدت من رحم خصائص هذه الوسيلة، التي عملت على تغيير أنماط الحياة اليومية للأفراد، وكذا علاقتهم الاجتماعية وطرق تفاعلاتهم التقليدية المألوفة.

ومن أهم خصائص الأنترنيت كوسيلة اتصالية حديثة، خلقها لفضاء جديد غير ذلك الذي نعيش فيه على أرض الواقع، فضاء رقمي خيالي يحتوي على ما نحتاجه ويوفر لنا جميع رغباتنا دون أن يكون هذا الفضاء محسوسا، متجسدا بمعالمه المادية إنه العالم الافتراضي الذي بدأ يستهوي مستخدمي الشبكة ويسرقهم من عالمهم المادي المحسوس، فقد أضحى مستخدمو الأنترنيت يعكفون على خدمات الشبكة بشكل رهيب وهي بدورها منحتهم كل ما يجول في خاطرهم وأكثر، ما عجل في وقوع الطلاق بينهم وبين المجتمع الكلاسيكي.

التواصل ودردشة واللعب عن طريق الشبكة، تجارة إلكترونية، زواج وتعارف عن طريق الأنترنيت، تعليم عن بعد، إلى غير ذلك من الخدمات التي فتحت الطريق على مصراعيه للهجرة من العالم الكلاسيكي إلى العالم افتراضي الجديد. وأكثر من ذلك، أحيط هذا الأخير بانتقادات أهمها أن المتمسك به هو فرد متخلف لا ينتمي إلى الجيل الرقمي الحديث، وبذلك نشأت النظرة الموازية للأفراد، ولعل أهم رواد التجنس بهذا العالم الافتراضي هم الأطفال الذين تزامن سنهم مع ذروة تطور الأنترنيت فكانوا بذلك أبناءه الشرعيين. وقد نبه العديد من الباحثين لحجم التغيير الحاصل في المجتمع الحالي وأسبقية الأطفال إلى العيش في العالم الافتراضي تحت لواء الشبكة، مؤكدين أن ذلك علاقة من علامات التغير الحاصل في ذروة البناء الاجتماعي.[1]

يرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الأنترنيت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماما كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الإلكترونية والاندماج فيه، وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، وبالمقابل ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية للأنترنيت، وأمام قدراته التعليمية اللينة ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتنكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي.

والمتفحص لواقع مستخدمي الأنترنيت خاصة من الجيل الجديد الذي يمثله الأطفال والشباب، يلاحظ مدى تخليهم عن عالمهم الكلاسيكي وتوجههم نحو عروض الشبكة، فتم استبدال عصر الكتب والرفوف وقام عصر البريد الإلكتروني على أنقاض الرسائل الورقية، وحتى السينما فرغت مدرجاتها، بعدها امتلكت الأنترنيت السبق في عرض أحدث الأفلام والمنتجات السينمائية.[2]

---

[1] شفيق ليكوفان، **الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة 2009**، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2008-2009، ص 57.

[2] شفيق ليكوفان، **نفس المرجع**، ص 58.

تعاني الأسر الغربية اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الشبكة، لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الأم والجلسات الأسرية وقضاء الطفل لأزيد من ثلث وقته خارج المدرسة أمام شاشة الكمبيوتر، غير آبهين بتعليمات أوليائهم، هذا الوضع دفع بإجراء العديد من الدراسات أكدت فعلا حدوث قطيعة كبيرة بين الأطفال المستخدمين للشبكة والمحيط الاجتماعي الذي يعيش وسطه، وخرجت هذه الدراسات بتوصيات شديدة اللهجة، تحمل المؤسسات الموزعة للأنترنيت في هذه الدول، والشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولية تخدير الأطفال دون دراسة أبعاد تأثير هذا المحتوى عليهم، داعين الأولياء إلى ضرورة تحصين أبنائهم ضد هذا التعلق الخطير بالشبكة، بمراقبتهم الدائمة مع ضرورة تنويع المنتجات الترفيهية الموجهة للطفل، لإيجاد عروض لما تقدمه الشبكة.[1]

ففي الوقت الذي يقيمون فيه الكبار الدنيا ولا يقعدونها بسبب حلقة من حلقات مسلسل تركي أو مقطع من رواية، ويتجادلون حول عمل المرأة وشرعية قيادتها للسيارة، فإن الصغار قد تجاوزوهم في ذلك وصنعوا عالمهم الخاص. فقد أدرك جيل الأنترنيت من مستخدمي الشبكة، ضرورة الخروج من جلابيب أبنائهم، كاسرين سلسلة الطابوهات من المحرمات والممنوعات وهربوا من ضيق الواقع، إلى فضاء الشبكة أين يعيشون هناك حياة أخرى مختلفة عن حياتهم الأولى.

وعلى النقيض من العالم الكلاسيكي، يجد الراغب في الإبحار عبر الشبكة سهولة كبيرة لبلوغ العالم الافتراضي، فيكفيه أن يضغط على زر التشغيل في جهاز الكمبيوتر الموصول عبر الشبكة، ليرى نفسه في عالم مغاير مرئي ومسموع وملموس أيضا، وفيه يستطيع المواطن الجديد رفقة من سبقوه من سكان هذا العالم، أن يقوموا بكل ما يرغبون به، حتى ما هو مستحيل في عالمهم الواقعي أو ما هو ممنوع ومحرم.[2]

في هذا العالم يمكنه أن يتعلم قيادة السيارة دون تكاليف وأن يتلقى التوجيهات والتعليمات حول طريقة قيادتها دون الحاجة إلى معلم ولا يهم إن أصاب السيارة في حادث مرور، فذلك مسموح فيشعر بالصدمة كأنها حقيقية، لكن دون تأنيب أو خسائر وهو ما يزيد في شجاعته على تعلم السياقة، كما يمكن أن يتحول أي شخص عادي مهما كان أميا بإجراء عملية جراحية لشخص آخر افتراضي، وتأخذ العملية الجراحية نفس طبيعة العملية العادية، و كأنها تحدث داخل قاعة العمليات بإحدى المستشفيات، وقد تنتهي بالنجاح أو الفشل حسب طريقة أدائها.

كل هذه الامتيازات وغيرها فتحت الباب على مصراعيه لهجرة جماعية نحو العالم الافتراضي، الذي يستقطب المئات من المواطنين الجدد كل ساعة، فقد نشأت مجتمعات افتراضية، وحتى مدن وحكومات قائمة بذاتها. فقد تم سنة 2003 خلق مدينة افتراضية ذات أبعاد ثلاثة، على يد فتاة تدعى "فيليب ليندن" بمخبر ليندن في "سان فرانسيسكو" وهي مدينة افتراضية تحتوي على كل مقومات المدن العادية، من حيث الهياكل والنشأة الفنية، وتضم هذه المدينة حاليا نسبة سكان تقارب ثلاث ملايين ونصف مليون شخص، ولها اقتصاد مستقل ومتطور جدا، حيث يصل معدل نموه في اليوم الواحد، إلى حوالي 350.000 دولار أمريكي ولها عملة

[1] أحمد بعلي، **الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد**، دار الهدى، الأردن، 2006، ص 72.
[2] شفيق ليكوفان، **المرجع السابق**، ص 59.

خاصة بها تسمى "ليندن" نسبة إلى اسم مخترعة هذه المدينة، وكل ما يفعله الشخص هو أن يبني بيتا، أو ينشأ مؤسسة أو شركة اقتصادية وسيتمتع بكل الحقوق والضمانات الاقتصادية والقانونية، هذه المدينة الافتراضية، لم تجذب أصحاب الفضول فقط، بل حتى وسائل الإعلام فقد فتحت وكالة "رويترز" للأخبار مكتبا لها في هذه المدينة، تقوم من خلاله على نشر أخبارها ونشاطاتها وتزويد سكان المدينة بأخبار العالم الملموس.[1]

إن معظم المنظرين يتفقون على أن الأنترنيت خلقت عالما إلكترونيا جديدا يتجاوز العالم الواقعي، وهي تشكل نوعا من المواطنية الجديدة، من خلال التأثر والتأثير والتفاعل المستمر معها، هذه المواطنية الكونية الجديدة، هي بصدد تنميط الأذواق والتفصيلات والتوجيهات، من خلال مفاهيمها ولغتها ومصطلحاتها ورموزها.

عملية التجرد من صلات العالم الحقيقي، يتزايد يوما بعد يوم، وملامحه أصبحت بادية وجلية لا تكاد تخفى عن عين ملاحظ، فالاتصال المباشر وجها لوجه صار في أيام الأنترنيت جزء من الكماليات التي لا يعني بها الفرد الرقمي كثيرا، وقد نبه لذلك العديد من المختصين، فقد حذر أسقف يورك البريطاني "ديفيد هوب" من تدني مستويات التفاعل بين البشر، بعدما أصبح الفرد لا يجد سببا كافيا ليخرج من منزله، ويلاقي أصدقاءه أو معارفه، فكل شيء أصبح متوفرا عبر الشبكة، التي اختزلت العلاقات الشخصية المباشرة وعوضتها بالعلاقات الشبكية.

في الوطن العربي وعلى غرار البلدان العربية، تشير جميع القرائن والدلائل إلى أن الأطفال والشباب لا يشعرون بالانسجام مع عالمهم الكلاسيكي، ولا يتقبلون قيمه وأنماطه السائدة. فهناك عوامل نفسية واجتماعية تجعلهم يعيشون حالة صراع دائم مع أسرتهم ومجتمعهم وحتى مع أنفسهم، فهم يقرون أنهم مضطهدون ومسحوقوا الشخصية نتيجة ما تنطوي عليه إملاءات الأسرة والمجتمع.[2] من جهته أكده "لاوسون" أن سوء معاملة الطفل مرتبط بارتفاع مستوى الاغتراب لديه، وتبنيهم في المرحلة المتقدمة من عمره للعديد من السلوكيات المتباينة، ما قد يؤدي بهم إلى نوع من الصراع القيمي.

فالأطفال والشباب في الوطن العربي يتميزون بشدة التنوع، انتقاليين، يتجاذبهم الماضي والمستقبل، الشرق والغرب في آن واحد، منكفئين على جذورهم انكفاءا أصيلا، وسلفيين تقليديين، أصيلين في تطلعاتهم ومستقبلهم، متجددين علمانيين، متسحدثين في تطلعاتهم، ومنفتحين متغيرين بسرعة، فهم ببساطة كوكبة من التناقضات وغيرها في عالم متناقض، يوحي بميلاد مجتمع جديد، لا علاقة له بالعلم الحقيقي أو العالم الكلاسيكي، سوى علاقة بيولوجية فقط، شأنه شأن الجيل الغربي الذي تعرض هو الأخر لعاصفة التكنولوجيا. وعلى هذا الأساس فالطفل العربي معرض بشكل رهيب لكل ما هو جديد ومثير في عالمه الخارجي، وليس الطفل الجزائري بمنأى عن واقع الطفل الغربي والعربي، بل له خصائص مشابهة إلى حد كبير، وهو من أكثر الشرائح الاجتماعية تفاعلا بشبكة الأنترنيت وانبهارا بعالمها الجديد، فقد أسفرت الملاحظة التي خصت عينة دراستي مدى المعرفة التقنية التي يحظى بها الطفل في استخدامه للكمبيوتر وشبكة الأنترنيت، حيث أن

---

[1] شفيق ليكوفان، **المرجع السابق**، ص 60.
[2] شفيق ليكوفان، **نفس المرجع**، ص 61.

ثلثي العينة من الأطفال الذي استخدموا الشبكة في مقاهي الأنترنيت محل الدراسة، تمكنوا من الولوج في الشبكة وأنهوا إبحارهم عبرها، دون أن يطلبوا أية مساعدة سواء من صاحب المقهى أو ممن رافقوهم.

كما يوضح ذلك مدى تمكنهم من فنيات الشبكة، وهو أيضا صورة عن انتمائهم للعالم الافتراضي الجديد، الذي يمثل المعرفة العامة لتقنيات استخدام معيارا من معايير الهوية الانتمائية لهذا العالم، بل أن العديد من الأطفال المدروسين يجدون رغبة ومتعة في تجاوز بعض صعوبات التصفح بنجاح، رغم جهلهم للغة الأجنبية، ما يوحي بدرجة القابلية للتعامل مع خطوات التقنية والفنية للشبكة.[1]

إن الألفية الجديدة تشهد امتدادا عنكبوتيا هائلا، يحوي الملايين من الصفحات الإلكترونية متعددة الاتجاهات، مشكلا مكتبة إلكترونية ضخمة، هذه المكتبة تتسع بشكل متسارع، وتعرف يوميا قادمين جدد من كل أنحاء العالم. فالمعلومات هي حجر الأساس الذي بنيت عليه الشبكة، والمجتمعات الرقمية، تبحث عن المعلومة أكثر مما تبحث عن أمور أخرى، وهو ما نسق بين الطرفين، فالانترنيت لها قدرة هائلة على توفير المعلومة والمعرفة وسمحت لكل الجامعات والمدارس بالارتباط بها والاستفادة من خدماتها العلمية والتعليمية، كتلقي المحاضرات والدروس عن بعد، وعلى النقيض من الجيل الماضي، وجد الأطفال أنفسهم أمام زخم كبير من المعلومات، حتى أنها صنعت أزمة انفجار معلوماتي بدل أزمة نقص المعلومات مثلما كان عليه الوضع قبل رواج خدمات الأنترنيت، وهي ميزة المجتمع الرقمي والافتراضي[2]، فإن هذا يعني أن الأنترنيت فيها فوائد للشعوب عامة وللأطفال خاصة، ومن فوائدها الخاصة للأطفال ما يأتي:

- تدعو الأطفال إلى امتلاك مهارات الحاسوب الأساسية.
- تحث الأطفال على التمكن من لغتهم القومية.
- تحث الأطفال على امتلاك ثروة لغوية وكتابية في اللغة الانجليزية.
- تعزز ثقة الأطفال بأنفسهم لتعاملهم مع تكنولوجيا العصر الحديث.
- تؤكد سلامة ثقافة الفرد وحداثة معرفته وعلومه.
- تعمل على تبادل خبرات الرفاق.
- تسهل نقل خبرات الكبار إلى أبنائهم الصغار.
- تنظم أوقات الأطفال وتحسن توزيعه.
- تكسب ثروة لغوية بلغته ولغة غيره من الشعوب.
- تعرف على عادات وتقاليد وأعراف الشعوب.
- تشبع حاجاته وتحقق رغباته.
- تكون صداقات ومعارف جدد.
- تتواصل مع أحداث العالم وتطوراته.
- تنقل رسالة إسلامه وعروبته إلى العالم.

---

[1] شفيق ليكوفان، **المرجع السابق**، ص 62-63.
[2] شفيق ليكوفان، **نفس المرجع**، ص 136.

- تتسع دائرة إدراكه وفهمه للحياة.
- تعوده الصبر والمثابرة في البحث عن المعرفة.
- تثير في ذاته الإبداع والابتكار.
- تنمي لديه التنافس العلمي والمعرفي مع نفسه وغيره من الأقران.
- تقضي على شعوره بالعزلة والانطواء على الذات.
- تقوي ذاكرته في حفظ المواقع والربط بين الموضوعات.
- الاستغناء بمحتوياته عن شراء المراجع والكتب الثمينة.[1]

عرفت الجزائر في نهاية التسعينات قفزة نوعية في استخدام الشبكة، بعدما أصبحت موجهة لعموم الناس، ووجد الطفل غايته فيها، حيث أصبح من رواد مستخدميها ووجد في التسهيلات التعليمية التي تقدمها له ملاذا لم يحظ به سابقوه، إنها فردوس المعارف عالم كامل من المعلومات، نصوص متشعبة تقودنا من مكتبة إلى أخرى، وفيض من المعلومات أكثر بكثير مما يطلبه الطفل أو المتصفح، حتى أن بعض الباحثين شبهوها بمتاهة المعارف قد يخرج منها المتصفح دون أن يثبت على ما يريده بسبب سوء انتقائه.[2]

إن ما يميز هذه المكتبات الإلكترونية التي يزورها الملايين من المتصفحين عبر العالم يوميا، أنها متجددة، وسهلة الانتقاء ما أضفى عليها ميزة جديدة زادت من روادها، فتقلص وقت البحث وسهلت العملية وزادت ضمانات العثور على المعلومة التي يريدها الباحث، كل ذلك جعل الشبكة العنكبوتية رائدة في مجال الثقافي، متخطية رهانات مصادر المعلومات الكلاسيكية.

لكن أمام هذا الزحم من المعلومات يحتاج المبحر عبرها إلى منهجية معينة ودقيقة للخروج بنتائج إيجابية من الأمواج المعلوماتية، هذه المنهجية قد يتحلى بها أطفال وشباب بعض المجتمعات دون غيرهم، وقد يدركها أطفال دون آخرين داخل المجتمع الواحد، فتختلف أثار ذلك بين هؤلاء وأولئك.

كما سبق الإشارة إليه، أحدث الانفجار المعرفي عبر شبكة الأنترنيت أزمة في انتقاء المعلومات وتمحيصها، وأصبحت هذه الأخيرة على حد من الوفرة تجعل المتصفح للشبكة يضيع في زحمتها، وكثيرا ما يخرج الباحث منها كم دخل فيها، بسبب عجزه عن اختيار المعلومة المقصودة من بين آلاف المعلومات المتاحة في نفس المجال، خاصة متصفحو الشبكة ممن لا يملكون منهجية رقمية في عملية التصفح.

وتتسم الأنترنيت بالتفاعل بين المرسل والمستقبل، وإمكانية تحكم المستقبل في العملية الإتصالية، ما يمنحه فرصة للتحكم النسبي في هذه العملية، والتكيف مع الانفجار المعلوماتي من حيث الكم والكيف لكن لا يمكن لهذا الأخير بلوغ ذلك، إلا في العملية الإتصالية، ما يمنحه فرصة للتحكم النسبي في هذه العملية، والتكيف مع الانفجار المعلوماتي من حيث الكم والكيف لكن لا يمكن لهذا الأخير بلوغ ذلك، إلا إذا أجاد عملية الإنتقاء والإختبار الإلكتروني، كما أن الأنترنيت تدعم الفردية في السلوك الإتصالي، فالفرد أصبح في منزله أكثر

---

[1] باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، **المرجع السابق**، 229.
[2] شفيق ليكوفان، **المرجع السابق**، 136.

حرية على اختيار ما يناسبه[1]، وهذا ما يساعد الطفل على بناء شخصية لا تتأثر بالضرورة بمحيط أسرته، أو يفرض عليه من المجتمع، وبالمقابل فهو يواجه الكم المعلوماتي لوحده دون مراقبة، ما يجعله يواجه أخطار ثقافية تؤثر عليه.

ويحذر العديد من الباحثين من مخاطر الإنفجار المعرفي على الطفل وأحيانا حتى على البالغين، لكن يتم التركيز على الطفل لأنه يؤمن بشكل عفوي بكل ما يعرض عليه، فعندما يطلق العنان لأنامله على أزرار الكمبيوتر يضع نفسه وجها لوجه أمام ثقافات مختلفة كل واحدة منها تحاول تبييض نفسها على حساب الثقافات الأخرى، وقد يبدو في بادئ الأمر أن الانفتاح على الثقافات الأخرى سيجعل الطفل ينظر بعين نقدية لحقائق هذه الأخيرة، فيدرك بحدس عفوي قيمة ثقافته، غير أن ذلك لا يتم مع فئة اجتماعية كالطفل وأن حدث ذلك، فأنه سيمس النخبة منهم فقط، فالتكنولوجيا الجديدة تملك أسلحة متطورة في الإقناع وتصوير الثقافات على أشكال وصور مختلفة، وتجيد فنون الإقناع بشكل قد يستهوي من هو أعلم بحقيقة الثقافات، فما بالك بطفل بدأ للتو يدرك طبيعة ثقافته ويطلع عليها.

والطريق الذي يسلكه الطفل عادة عبر الشبكة والذي يقود إلى عالم ثقافي مختلف، تكون بدايته إما التسلية عن طريق الألعاب الإلكترونية وإما البحث عن المعلومة في مجال التربية والتعليم.[2] فرغم المنافع العديدة للأنترنيت على الأطفال إلا أن لها بعض المضار على الأطفال ينبغي على آباء والأمهات والمربون إدراك خطورتها والحذر منها، ومن هذه المضار والسلبيات ما يلي:

- تشغل الأطفال عن دراستهم ومتابعة تحصيلهم لطول بقائهم على الجهاز وانسجامهم مع برامجه.
- تؤثر على أبصارهم بسبب قرب الجهاز من عيونهم وطول تحديق عيونهم وتركيز على شاشته وباستمرار.
- الإنفلات من الرقابة الأسرية وتوجيهاتها المباشرة.
- اكتساب عادات وتقاليد دخيلة على عاداتنا وقيمنا.
- يتواصل مع أفراد ليس من جنسه أو عمره مما يؤثر سلبا على تكوين صداقات غير المتكافئة.
- يعتاد الأطفال العزلة بالانشغال الدائم بالأنترنيت.
- يتجمد شعور الأطفال بتعاملهم المستمر مع أجهزة ومعدات صناعية.
- يعزف الأطفال عن الكتب والمصادر والمراجع الأصلية المكتوبة بالكتب والمحفوظة بالمكتبات.
- يضعف مهارات الطلبة الكتابية لاعتمادهم على نسخ البرامج وكتابتها إلكترونيا.
- التكلفة المادية جراء الاتصالات المستمرة مع شبكة الأنترنيت.
- الضغط البشري على مقاهي الأنترنيت وشبكات الأنترنيت مما يسبب للأطفال توترات عصبية واضطرابات نفسية غير طبيعية.

---

[1] شفيق ليكوفان، **نفس المرجع**، ص 137.
[2] شفيق ليكوفان، **المرجع السابق**، ص 138.

- عمليات التواصل مع الأنترنيت تعتمد على الأوقات المتأخرة من الليل مما يؤثر على نشاطهم اليومي أثناء فترات الصباح، وهي فترة الذروة في العطاء والإجتهاد عند الأطفال.
- التكلفة المادية المترتبة على التواصل مع الأنترنيت، وذلك بضرورة توافر جهاز حاسوب وخط هاتفي أرضي، مما يؤثر سلبا على ظروف الأسرة الإقتصادية.[1]

كما يبدأ الانحراف في استغلال الطفل للمعلومات عبر الأنترنيت وطريقة الإستفادة من هذه الأخيرة، حيث عادة ما يفضل استنساخ المعلومة دون التمحيص فيها، ولا حتى فهمها واستغلال ذلك في مجال التعليمي والمدرسة التي تمر على الظاهرة مرور الكرام، فيشب الطفل فاقدا للسمات البحث وسطحيا في ثقافته ومعارفه وأكثر من ذلك، يزيد اعتماده على ما تقدمه الأنترنيت من مضامين جاهزة لا يعرف منها سوى طريقة الوصول إليها عبر النص المتشعب، فيصبح باحثا آليا لا باحثا منهجيا.

ولا أقصد من خلال إبراز هذه الحقائق التقليل من فوائد الشبكة، أو تعظيم سلبياتها على حساب إيجابياتها، لكن -كما سبق الإشارة إليه- المشكل ليس في الشبكة، بقدر ما هو في طريقة التعامل مع هذه الأخيرة، فالدول المتقدمة تتابع الطفل في كل مراحله العمرية وتوجهه بشكل دقيق ليجيد انتقاء المعلومات المفيدة من الأنترنيت، وليكون مؤهلا لمواجهة أية مضامين غير مرغوبة قد يتعرض لها. غير أن واقع الطفل العربي عامة والجزائري خاصة يختلف عن وضعية الطفل في الدول المتقدمة، فهو يواجه عددا لا متناهيا من المعلومات على اختلاف طبيعتها وفحواها، وفي المقابل لا يحضى بأية حماية في مواجهة المضامين الثقافية، فتنقلب هذه الأخيرة من نعمة يستفيد منها إلى نقمة يكون الطفل أول ضحاياها.[2]

ويرى بعض الباحثين أن الأنترنيت من خلال المعارف الواسعة التي تقدمها تحمل وجها آخر خاصة بالنسبة للطفل، فهي بالقدر الذي تبدو عليه مساهمة في تطوير معارفه وقدراته البحثية، تساهم بشكل كبير في قتل عبقريته، من خلال استسلامه للكم الهائل من المعلومات.

فهذا الأخير يجد نفسه في حالة إحباط ليس بسبب نقص المعلومات، لكن لتوفرها وكمها الهائل، فيبدأ بنسخ ما تمليه عليه الشبكة، وهو في ذلك يجمع غالبا أراء ومعلومات متناقضة، وأحيانا أخرى يمزج بين لب بحثه ومعلومات لا علاقة لها بذلك، لأن الطفل المبحر لوحده عبر فردوس المعارف في الشبكة، يسير وفق كلمات مفتاحية، لتسهيل فرز المعطيات الهائل، وهو بهذه الكلمات المفتاحية، يفتح على نفسه أيضا آلاف المعلومات التي تحمل نفس المفتاح دون أن تكون هي المقصودة في حد ذاتها، فيشب على هذا المنوال إلى أن يصبح فكره آليا فيبنى منهجية نسخ المعلومات دون فهمها أو نقدها، وتصبح القدرة الطبيعية للطفل المستخدم للشبكة المعلوماتية والعالم الافتراضي دون موجه عارف بخفاياها، على التمييز مخذرة، فيكون أميل إلى

---

[1] باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريخ، **المرجع السابق**، ص 230-231.
[2] شفيق ليكوفان، **المرجع السابق**، ص 139.

الاعتماد على الشبكة ورسائلها في الكثير من وظائفه الفكرية، فيسمح بأذنيها بدل أذنيه ويرى بعيونها بدل عينيه ويفكر بعقلها بدل عقله.[1]

لقد وجد الطفل الجزائري في شبكة الأنترنيت فضاء خصبا للإبحار عبرها وتصفح ملايير المعلومات التي تقدمها هذه الأخيرة، ورغم تلقيه لخطوات البحث وعدم تنشئته ليواكب عروض الشبكة، إلا أن الطفل الجزائري استطاع فك رموز هذه الأخيرة للولوج عبرها، متجاوزا عائق اللغة والإجراءات التقنية، لكنه بالمقابل فشل في التعاطي مع المعلومات المتوفرة عبرها بشكل صحي سليم، فقد حاول الاستعانة بالشبكة لتطوير معارفه ودعم مشواره الدراسي فكان المردود وفيرا، لكن قيمة ذلك المردود لا يساوي شيئا، فتحول التلميذ إلى آلة ناسخة لمعلومات الشبكة، وأصبح السباق العلمي يتركز في جلب أكبر قدر من المعلومات بغض النظر عن استيعاب الطفل لما حصله.

وتعتبر ظاهرة استنساخ البحوث من طرف الطفل الجزائري على غرار أطفال دول العالم الثالث، وبعض أطفال الدول المتقدمة التي تسعى جاهدة لقطع هذه العادة عن أطفالها من أخطر النتائج الثقافية لاستخدام الشبكة، ورغم الصمت الذي لقيته الظاهرة إلا أن سلبيات هذه الأخيرة تتفاقم يوميا، ففي وقت قريب كان التلميذ يعتمد في إنجازه للبحوث على السعي عبر المكتبات ودوره الثقافة وسؤال ذوي الاختصاص وحتى في الدول المتقدمة التي أوجدت محتويات تعليمية مقتدرة، فهي تحاول اليوم تدريب التلميذ على الاعتماد النسبي على عروض الشبكة والاقتصار على الجوانب التاريخية والصور وجوانب من الآراء المتواجدة فيها حول المعلومة المراد تحصيلها، في حين استغنى التلميذ الجزائري بمباركة المعلمين والأولياء عن أخلاقيات البحث فأصبح يستنسخ البحوث والواجبات المدرسية فلا يكلف نفسه سوى عناء الضغط على زر واحد وتدوين عنوان بحثه، لتظهر أمامه كل المعطيات في شكل واضح فيتم نسخها دون إعادة قراءة المحتوى أحيانا.[2]

يتضح من خلال ما سبق أن ظهور مجتمع المعلومات أثر بعمق في كيفية التعلم واللعب والاتصال، وإعداد الأطفال والمراهقين للمستقبل وهذا ما أشارت إليه بعض الدراسات المعنية بالطفولة والتكنولوجيا، كما أشارت هذه الدراسات أيضا إلى أنه منذ عام 1994 بدأت بعض المؤسسات تركز نشاطها الرئيسي في تحديد وتعريف الاهتمامات الخاصة بالأطفال في العصر الرقمي والتوصية إلى إيجاد حلول فعالة، وأن قضايا النوعية والسلامة للوسائط الرقمية الخاصة بالأطفال والتوصل دون تفرقة من طرف جميع الأطفال هي قضايا تركز عليها هذه المؤسسات.[3]

فمجتمع المعلومات لم يعد قضية محلية أو وطنية أو إقليمية، بل أصبحت هذه القضية محور اهتمام عالمي من قادة ورؤساء دول وحكومات، حيث عقدت المرحلة الأولى من "القمة العالمية لمجتمع المعلومات" في شهر ديسمبر 2003 في مدينة جينيف بسويسرا، على أن تعقد المرحلة الثانية لهذه القمة في مدينة تونس في شهر نوفمبر 2005، ووضح إعلان المبادئ لهذه القمة الذي حمل عنوان "بناء مجتمع المعلومات: تحد عالمي في الألفية الجديدة، ومبادئ هذه القمة الأساسية هي الرؤية المشتركة لمجتمع المعلومات ومجتمع المعلومات

---

[1] شفيق ليكوفان، **نفس المرجع**، ص 140.
[2] شفيق ليكوفان، **نفس المرجع**، ص 141.
[3] مفتاح محمد دياب، **مكتبات الأطفال في عصر المعلومات**، طبعة الأولى، مكتبة العربي، دار الصفاء، عمان، الأردن، 2006، ص 94.

للجميع، وبهذا المبدأ فقد كانت للطفل مكانة كبيرة في إعلانات هذه القمة، بحيث تحدثت بعض البنود عن دور التعليم والمعرفة والمعلومات والاتصالات في عالم الطفولة والشباب، كما تحدث هذا البند عن التزام القمة بتحقيق رؤيتها المشتركة لمجتمع المعلومات للجيل الحاضر وكذلك الأجيال المقبلة، ووضحت التزامها أيضا بكفالة احترام حقوق الطفل وضمان حمايته ورفاهيته في سياق تطوير تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتشغيل خدماتها، كما نصت فقرة من أحد البنود بأن مجتمع المعلومات يحرم جميع أشكال الاعتداء على الأطفال والمراهقين واستغلالهم في أغراض منافية للأخلاق والمدمرة للطفولة، وحثت كل الحكومات على النهوض بقطاع تكنولوجيا الأطفال الرقمية وحماية خصوصية الأطفال وتوفير لهم كل الحقوق الخاصة بالتكنولوجيا الجديدة والحديثة.[1]

وبهذا فقد تطرقنا في هذا الفصل إلى تأثير ثورة المعلومات على عالم تكنولوجيا الطفل وثورات المعلومات المختلفة ونتائجها وخلاصتها، وحتى الأسباب التي أدت إلى قيام هذه الثورات المعلوماتية في مجال التكنولوجيات الحديثة، كما تطرقنا إلى التكنولوجيات الحديثة وعلاقتها بالطفل وأهم التكنولوجيات الرقمية التي أثرت بشكل كبير على عالم الطفولة وجعلت من الطفل طفلا رقميا، يستعين بكل التكنولوجيات الرقمية في تعليمه ودراسته وترفيهه وحتى في تعاملاته اليومية، ومن هذه التكنولوجيات ما هي خاصة بالتكنولوجيا الرقمية كالكمبيوتر ومنها ما هي خاصة بالتكنولوجيات الحديثة للاتصال والإعلام كالانترنيت، كما درسنا هذه الأخيرة وعلاقتها بالطفل، ودورها في جعل الطفل كفرد فعال في المجتمع والواقع الافتراضي، فمزجت بين التكنولوجيا الرقمية وتكنولوجيا المعلومات للاتصال والإعلام، مما جعل من الطفل فردا يستغل هذه التكنولوجيات الحديثة ويقضي معظم وقته معها.

[1] مفتاح محمد دياب، **المرجع السابق**، ص 96-97.

الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية وأساسياتها

تمهيد:

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

ومع ذلك فمن المفارقات أن تكون الميزة الحقيقية لموقف اللعبة هي التي تحد من فائدتها لتدريب التفكير، والمشكلة هي إحدى مشكلات انتقال أثر التعلم، ومن الصعب نقل المهارات التي نتعلمها في ألعاب معينة إلى مواقف أكثر عمومية، ومن ناحية مثالية فإنا نتوقع من لعبة ما أن تكون وثيقة الصلة بالحياة الواقعية، بما يصعب تمييزها عنها وذلك لإنماء المهارات المناسبة، وللألعاب منطق داخلي واللاعب الجيد يتعلم هذا المنطق الداخلي لأنه يتكرر على نحو واسع، أما في الحياة فلسوء الحظ، ليس لدى مواقف الحياة الحقيقية مثل هذا المنطق الداخلي، وكل موقف فيها يتطلب بعض مهارات التفكير الأساسية بدلا من معرفة المنطق الداخلي الذي نتصور وجوده.[1]

وبهذا أصبحت الألعاب الإلكترونية عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم وينفق عليه في العام مليارات الدولارات، وتعتبر أجهزة الألعاب الإلكترونية المنزلية التي يطلق عليها Home Vidéo Game أو Consoles من أكثر أجهزة الترفيه انتشارا في العالم، وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئات وقطاعات واسعة من الناس لا تعرف الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير، خاصة فيما يتعلق بالأجهزة المستخدمة ونظرية عملها ونشأتها وتطورها عبر الزمن، وكمحاولة لتكوين فهم منظم حول عالم

---

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 1428-2008، ص 45.

الألعاب الإلكترونية اخترنا أن نقدم شرحا مبسطا يوضح جانب من المعلومات المتعلقة بهذه الأجهزة وكيف نشأت وكيف تعمل وما هي أنواعها.[1]

وبهذا فسنتطرق في هذا الفصل إلى ماهية الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال مختلف التعريفات التي استخلصها الباحثون في هذا المجال، كما سنعطي لمحة تاريخية لتاريخ الألعاب الإلكترونية وبداياتها الأولى ومراحل تطورها وانتشارها في مختلف بلدان العالم، لننتقل بعد ذلك لتقديم أنواع الألعاب الإلكترونية وكيفية عملها ومجالات اللعب الإلكترونية، وفي الأخير نوضح تأثير الألعاب الإلكترونية على المجتمع بصفة عامة وعلى الفرد بصفة خاصة وكل العوامل الجانبية التي تحدثها هذه الألعاب على الفرد في مجتمعه.

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

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.[2]

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

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

---

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، المرجع السابق، ص 46.

[2] أحمد جبر، **الألعاب الإلكترونية، نظرة أكثر جدية**، من http://www.swalif.net اطلع عليه يوم 03-07-2010، على الساعة 12.55.

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.[1]

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.[2]

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.

---

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها** ، المرجع السابق، ص 47.
[2] مها حسني الشحروري، **نفس المرجع**، ص 48.

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.[1]

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

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

---

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

- أجهزة الألعاب الإلكترونية مصممة بحيث تسمح لأكثر من لاعب بالمشاركة في اللعبة بينما الألعاب الإلكترونية على الحاسب الشخصي مصممة لشخص واحد ومن النادر أن تجد لعبة يشترك فيها أكثر من لاعب على نفس الحاسب الشخصي.[1]

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

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.[3]

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

---

[1] ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتاريخها، **مجلة لغة العصر**، العدد 97، ديسمبر 2008، مصر، ص 98.
[2] لعبة الفيديو، موسوعة ويكيبيديا الحرة، من http://ar.wikipedia.org/wiki/ اطلع عليه يوم 03-07-2010، على الساعة 11.55.
[3] محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي، **المرجع السابق**، ص 215.

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.[1]

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

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

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

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

ويرى بعض العلماء أن الألعاب الإلكترونية تنمي المهارات الذهنية وتزيد من قدرة اللاعبين على التفكير المنهجي المنظم وتحثهم على التفكير المجرد، وتجعلهم أكثر إدراكا للكيفية التي يفكرون ويتعلمون بها.[3] كما

---

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

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

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

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]

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،[2] 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.

---

[1] فضل سلامة، **المرجع السابق**، ص 165.

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

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

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

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

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

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

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

للشباب، ولقد رأينا في مصر أن بعض الشباب قد دعوا إلى إضرابات وثورات واعتصامات احتجاجية وقاموا بتنفيذها على أرض الواقع عن طريق هذا الموقع مما أحرج الحكومة ووضعها في موقف لم تألفه من قبل.[1]

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

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

وقد أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب أن هذه اللعبة بالذات تسبب الإدمان الشديد لأعداد كثيرة من الشباب بل من الكبار الناضجين أيضا.[2]

---

[1] فاطمة المعدول، **نفس السابق**، ص 17.
[2] فاطمة المعدول، **المرجع السابق**، ص 18.

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

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

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 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 لـــ "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 ميامونو 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 تي Atari ST".[1]

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 سي

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 114.

PC" 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 Multimedia التي 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] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 115.

● 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 3 – Playstation 3" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما 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.

---

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 116.

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.

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 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.[3]

---

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 127.

[2] أحمد فلاق، **نفس المرجع**، ص 128.

[3] بشير نمرود ، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15 سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008، ص 84.

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. **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

. ألعاب التقمص

. ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب "كازوال غايمس 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 بولPool 3D" 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.[1]

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض وأزرار التحكم... إلخ)، لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.[2]

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]

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.
- 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 massivement multijoueurs) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط .
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.[4]

---

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 129.
[2] أحمد فلاق، **نفس المرجع**، ص 130.
[3] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 85.
[4] أحمد فلاق، **نفس المرجع**، ص 130.

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 أس2- PS2، 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.

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

---

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

والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز X-Box 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.

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

---

[1] بشير نمرود، **نفس المرجع**، ص 86.
[2] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 105.

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 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 "تيكن3- Tekken3" مثلا، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال، ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع.

أما ألعاب "اقتلوهم جميعا 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.

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.[1]

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 أو

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 106.

لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم، وبهذا تحاول هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الأفلام، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة. وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا ولا صعبة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة.

• ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية "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.

• 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.

---

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 107.

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.[1]

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".

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

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 108.

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.

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.[1]

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.

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.

أ. الألعاب التي تمارس من لاعب واحد: وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الإستراتيجية بكل تفرعاتها وألعاب المحاكاة.

ب. الألعاب المتعددة اللاعبين: وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا كان

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 109.

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، 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.[1]

ولألعاب التنافس صيغتين كما سبق ذكره: الألعاب المنفردة أو الألعاب الجماعية يعني ضمن فريق، فمفهوم دورة "Partie" المطور في ألعاب اللاعب الواحد تنطبق أيضا على الألعاب المتعددة اللاعبين، فالألعاب ذات الدورة القصيرة هي إما ألعاب الرياضة كسباق السيارات مثلا وإما ألعاب حركة، وفي الغالب ألعاب قتال أو رمي والألعاب ذات الدورات الطويلة فهي ألعاب الإستراتيجية، أما الألعاب التي لا تحتوي على دورات فهي الألعاب المستمرة، فاللعبة لا تتوقف عن التطور حتى إذا ما توقف بعض اللاعبين عن اللعب.[2]

---

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

المبحث الرابع: 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.
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.[1]

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

---

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

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

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

وبهذا فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر وتابعيات هذه الألعاب خصوصاً عندما يصاحب ذلك سوء استخدام من قبل الطفل، كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها آثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم، ولقد أثبتت الإحصاءات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة أن آثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل، تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب، وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب الإلكترونية من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشعاعات وذبذبات على جسم الطفل، وما يصاحب ذلك لاحقاً من تهيئات وأحلام مفزعة أثناء الليل لبعض الأطفال خصوصا تلك الألعاب، والقصص، والمشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدمجة تؤدي أيضا إلى أطلقا العنان لخيال الطفل في أمور متناقضة.[2]

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.[3]

---

[1] بشير نمرود، **المرجع السابق**، ص 90.

[2] تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، **موسوعة دهشة**، من http://www.dahsha.com/viewarticle.php?id=3189 أطلع عليه يوم 22-08-2009، على الساعة 11:00.

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

كما أظهرت نتائج الدراسات أيضا أن اللعب بالألعاب الإلكترونية لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة، ونوبات متكررة من التوتر، وإجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال، كما أن اللعب بألعاب العنف تزيد من الإثارة الفيزيولوجية وضربات القلب وضغط الدم.[1]

كما تؤثر هذه الألعاب سلبًا 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 أيضًا 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 مؤخرًا 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 جرامًا إلى 60 كيلو جرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا 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 نوعًا نادرًا 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.[2]

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

---

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

[2] 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.

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

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

ويتكون النظام من برنامج وخوذة حمراء لامعة مُزودة 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 أسبوعياً على مدار عام، وبعد 12 أسبوع بدا على مجموعة مكونة من عشرة تلاميذ مصابين بالمرض تحسناً ملحوظاً في قدراتهم على التركيز[1].

2. التأثير النفسي والسلوكي: يتأثر الطفل والمراهق سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب، كما أنها تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية

---

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

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.[1]

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 بـــ "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.[2]

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.

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

كما تبين الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب العنيف، على كل حال فإن الدراسات تؤكد أيضا أن الأطفال الذي يلعبون ألعابا تتسم بالعنف تتولد لديهم أفكار عدوانية أكثر من غيرهم، كما تبين في سلوكياتهم أقل إقبالا على المساعدة الاجتماعية. كما أكدت عدد من الدراسات أن هناك ارتباطا بين اللعب بألعاب عنيفة وبين السلوك العدواني، بل أكدت دراسات حديثة أن الأطفال يمكن أن يتصرفوا بشكل عدواني بعد اللعب بلعبة تتسم بالعنف، و بينما يذكر أحد طلاب الدراسات العليا في لبنان والذي ولد في أوائل الثمانينات أي خلال فترة الحرب اللبنانية، بأن أفلام العنف وألعابها لا تؤثر علينا فنحن دائما نقارنها بالواقع الذي علمنا أن العنف يأتي من الأعداء ونحن ننبذه، ولكن هذه الأفلام أو الألعاب الإلكترونية لاشك بأنها توحي لنا بأفكار جديدة للعنف أكثر ذكاء وإبداعا.[1]

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

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

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

[1] نجلاء نصيرة بشور، الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات، **المجلة التربوية**، العدد 31، تشرين الثاني، 2004، الأردن، ص 51.
[2] نشأت صبوح، رمزية نعمان، سناء شطح، **المرجع السابق**، ص 18.

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.[1]

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

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

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

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 أميّا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا.

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 قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «إِنَّ الْمُؤْمِنَ لَيْسَ بِاللَّعَّانِ ولَا الطَّعَّانِ وَلَا الْفَاحِشِ وَلَا الْبَذِيءِ».

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،

---

[1] مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، المرجع السابق، ص 73.
[2] مها حسني الشحروري، **نفس المرجع**، ص 74.

وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله.

أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهل هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها.[1]

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 غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الإجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الإجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب.[2]

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

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 السحر

---

[1] إسماعيل حسين أبو زعنزنة، الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، **مجلة الشقائق**، العدد 61، سبتمبر 2002م، رجب 1423هـ ، ص 29.
[2] فضل سلامة، **المرجع السابق**، ص 161.

والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، بإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذه الألعاب.

كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريرا عن إحدى اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك.

هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف بالتأكيد إلى تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين، من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي اكتساحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضامين التي تحملها بعض الألعاب الإلكترونية تزرع في نفوس الأطفال حب التقليد، وتؤدي بهم في الكثير من الأحيان إلى تقليدها، مما يسبب كوارث حقيقية.[1]

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. وأحياناً مثل هذه الألعاب تجعل الولد أناني، يقطع رحمه، ويعتدي على إخوانه، وربما يحتال على والديه ويسرق أموالهم لشراء أسطوانات الألعاب الباهظة الثمن بحجة أنها أصلية، وطبعاً ممكن يؤدي إلى اعتداء على إخوانه.

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

[1] شفيق ليكوفان، **المرجع السابق**، ص 98.

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

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

---

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

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

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

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

1. يجب أن يكون الوقت محددا بزمن لا يتجاوز ساعتين على الأكثر.
2. يجب التحقق قبل شراء اللعبة من الرموز السابقة قبل شرائها واستخدامها.
3. يجب أن يكون الطفل قد أنجز واجباته المنزلية قبل اللعب على جهاز الكمبيوتر.
4. عدم وضع جهاز البلاي ستايشن أو الكمبيوتر في حجرة الطفل.[2]
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.

[2] فاطمة المعدول، **نفس السابق**، ص 14.

المبحث الخامس: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

مما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا.[1]

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستايشن.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من "تايلندا" و"هونغ كونغ" و"ماليزيا" بالنسبة للدول الآسيوية و"فرنسا" و"إسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية. والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية.

وليست ألعاب سوني "بلاي ستايشن" الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "تينتندو" و"إيكس بوكس" و"سيغا" وغيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة "البلاي ستايشن" الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير.[2]

---

[1] منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، **جريدة إعلام تك الأسبوعية**، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006، ص 12.

[2] أمين علام، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، البلاي ستايشن بأدنى الأسعار في الحميز، **جريدة إعلام تك الأسبوعية**، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006، ص 13.

ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

1. لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3" (Grand Theft Auto 3):

تصنف لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3" والتي تختصر بتسمية "جي تي أ 3" (GTA 3)، ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات GTA، وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صار اللعبة الأكثر مبيعا عام 2001. وعالم "جي تي أ3" مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، مثل "العراب Le Parrain" و"الطريق المسدود L'Impasse".

تجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية "سان أندرياس" رفقة صديقته "كاتالينا" التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة "ليبرتي سيتي" (مدينة الحرية)، بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في سجن "ليبرتي سيتي" في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الأخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها، ويستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون آخر، ويأخذ هذا المسجون البطل إلى أحد أعضاء المافيا الإيطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة، ومن أجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع لنفسه سمعة تسمح له بالتقرب من "عراب المافيا" في مدينة "ليبرتي سيتي"، لكن عندما يعلم هذا "العراب" أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه، فيفر البطل مع زوجة "العراب" ويبدأ في العمل مع عصابة "الياكوزا اليابانية" وقائدها "كينجي" الذي يملك محلا للمراهنة واللهو، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة "كاتالينا" هي التي ترأس العصابة الكولومبية. كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي آخر، ويحل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل (القاذفة والصواريخ والقنابل اليدوية).[1]

ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية أخرى ستطلب منه قتل قائد "الياكوزا" بكل سرية، وهو ما سيقوم به البطل سرا ليعتقد أعضاء "الياكوزا" أن الاغتيال قامت به العصابة الكولومبية ويستمروا في الثقة في البطل، في هذا السياق يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء إلى شارع مظلم وكانت تلك محاولة من "كاتالينا" لقتله، لكنه ينجو ويعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الأخير يقوم بنفسه بقتل "كاتالينا"، والملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل بأي كلمة. كما يتضح

---

[1] أحمد فلاق: **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009، ص 235.

من خلال قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى إلى أن يصنع لنفسه اسما في مدينة "ليبرتي سيتي"، وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات.

وكل الأعمال السلبية محبذة مثل الاغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الأسلحة وجزء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب. ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب، إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من أجل الفوز.

وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمزا للعنف في ألعاب الفيديو وتقدم كنموذج له من قبل وسائل الإعلام. وبسبب هذه الضجة قررت بعض الأسواق الكبرى فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط أن يكون سن مقتنيها فوق 18 سنة، وقد منعت اللعبة لفترة في أستراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة، أن شابا في سن 16 سنة كان يتأهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهده وقام به في لعبة "جي تي أ3"، وأضاف بأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة.[1]

2. تحليل لعبة "كونتر سترايك 1.6" (Counter Strike 1.6):

تعني "كونتر سترايك" الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة "هالف لايف" (Half Life) التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان 1999. تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم. وتشهد الطبعة 1.6 من كونتر سترايك التي أصدرت في 08 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الإنترنيت، مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط وأفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك : سورس (المنبع).

تجري لعبة كونتر سترايك 1.6 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 05 دقائق على خريطة لعب ثلاثية الأبعاد، ويتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب والفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز والتي تتغير حسب كل خريطة، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الآخر، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء. ويبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة ونقاط التسليح والتي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، وعندما تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين أو الزملاء أو من سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب.

---

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 236.

وتحدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن والأيسر والساق اليمنى واليسرى والجذع والرأس، وبالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون مميتة ولا يؤدي خسارة حياة إلى آثار جانبية على الشخصية، وعندما يتم استنفاذ كل نقاط الحياة فإن اللاعب يعتبر مقتولا. وفي الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس وسكين، ويمكنه خلال فترة محدودة وفي الأماكن المحددة لذلك، اقتناء تجهيزات وأسلحة مختلفة وسترات واقية وقنابل يدوية ونظارات الرؤية الليلية وحتى آلات تفكيك القنابل.

عند بداية كل لعبة يمكن للاعب أن يختار معسكره أي إرهابي أو مكافح للإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون متفرجا، ويبدأ كل لاعب المباراة بـــ 800 دولار أمريكي وهو المبلغ الغير كافي لاقتناء تجهيزات قوية وبالتالي يضطر إلى اكتساب المال مع مرور الجولات، إذا ما قتل منافسا أو وفى بشرط للنصر أو عندما يضع قنبلة تنفجر أو يحرر رهينة أو يطلب منه متابعتها.[1]

وتوجد في "كونتر سترايك" أربعة سيناريوهات متغيرة بحسب الخرائط، وتتغير شروط الفوز عند المعسكرين وتتبدل بحسب السيناريو، والسيناريوهان الأكثر ممارسة هما "القنبلة، التفكيك" و"تحرير الرهائن"، وكما هو موضح من اسميهما، يسعى الإرهابيون في السيناريو الأول إلى وضع قنبلة في أحد الموقعين ومنع مكافحي الإرهاب من تفكيكها على أن تنفجر القنبلة بعد 45 ثانية، وفي حال تم ذلك يفوز الإرهابيون وفي حال نجح مكافحو الإرهاب في تفكيكها فهم الفائزون. أما بخصوص السيناريو الثاني فيهدف مكافحو الإرهاب إلى إيجاد مجموعة من الرهائن وتحريرهم ويعود لهم الفوز إذا ما نجحوا في ذلك، لكن يهدف الطرف الآخر إلى منعهم من الوصول إلى مبتغاهم والقضاء بالتالي عليهم.

والسيناريوهان الآخران هما "الاغتيال" و"الفرار" ففي الأول يكون هدف الإرهابي القضاء على شخصية رفيعة، بينما يسعى مكافحو الإرهاب إلى حمايتها، وفي الثاني ينطلق الإرهابيون من منطقة محصنة ويتوجب عليهم الفرار، بينما يعمل الطرف الآخر على منعهم من ذلك.

ويوجد في اللعبة ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متنافسين وهم الإرهابيون ومكافحو الإرهاب، فضمن معسكر مكافحي الإرهاب يمكن للاعب أن يختار ما بين المجموعات الأربع التالية: قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي"GIGN" والقوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية الثانية "ساس SAS"، و"سيل تيم سيكس SEAL TEAM SIX" وهي وحدة أمريكية للقوات الخاصة وأخيرا "GSG 9" وهي وحدة تدخل ألمانية خاصة ولدت بعد حادثة اختطاف رهائن (إسرائيليين) خلال الألعاب الأولمبية لميونيخ 1972، أما بخصوص معسكر الإرهابيين فلم يتم اختيارهم من أي تنظيمات إرهابية واقعية موجودة.

كما يتضح من خلال العرض السابق فإن هذه اللعبة عنيفة جدا وهي لا تلائم الأطفال (ممنوعة لأقل من 16 سنة)، إذ تتجسد فيها قيم القتل والعنف والاستخدام المفرط للقوة، وكل ذلك في جو واقعي معروض من خلال الصور الثلاثية الأبعاد والأصوات الواقعية جدا، وتبسط اللعبة قضية الإرهاب لتصورها مجرد لعبة

---

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 233.

تضاهي تلك الجارية في الواقع. كما تكمن الخطورة في هذه اللعبة في إمكانية أن يختار اللاعب أن يكون إرهابيا ومن ثم أن يتمثل في صفات الإرهابيين من خلال اللعب التخيلي الذي قد يدوم ساعات طويلة.

وكما ورد ذكره سابقا فإن فرق مكافحة الإرهاب في اللعبة هي مأخوذة من فرق واقعية، وللأسف تابعة للدول الغربية الكبيرة ولبعضها سوابق مع قضايا إرهاب مرتبطة بالجزائر من مثل قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي"GIGN"، التي حررت رهائن طائرة الخطوط الجوية الفرنسية التي اختطفت من مطار الجزائر عام 1994 من طرف الجماعة الإسلامية المسلحة "GIA"، ومع أن شخصيات الإرهابيين غير مأخوذة من تنظيمات واقعية، إلا أن مجرد وضعها في مواجهة الفرق السابقة الذكر يجعل من السهل توقع هوياتهم.[1]

3. تحليل لعبة "باربي" مغامرة الفروسية (Barbie Horse adventures):

تصنف لعبة "باربي، مغامرة الفروسية" ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام 2002. أما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة "باربي" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلتها سباقات خيول، وتتباين مهام "باربي" بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو إنجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة.

يلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة "باربي" التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة والذكية والتي لا توقفها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية "الجمال والأناقة والزينة" وقدرات هذه المرأة، فبقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على تخطي التحديات، مع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات.[2]

4. تحليل لعبة "بي أو أس 2011" (PES 2011):

تعد لعبة "برو إيفولوشيون سوكر" والمختصرة بـــ "بي أو أس" أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم)، صدرت طبعتها الرابعة في 2004 والسادسة في عام 2006، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب "برو إيفولوشيون سوكر" المستوحاة من الطبعة اليابانية "واينينغ إيليفن"، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سبونسور).[3]

---

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 235.
[2] أحمد فلاق، **نفس المرجع**، ص 244.
[3] أحمد فلاق، **نفس المرجع**، ص 250.

وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة إلى تعليق باللغة الفرنسية ولمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسية من اللعبة)، وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع ويشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف. وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة ومعظمها تقني بالدرجة الأولى.

وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر (من اللاعبين المنافسين) والتضحية (من أجل الفريق) والمثابرة (لتحقيق الفوز)، ومساعدة الغير (بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض) والأناقة (المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد)، وكذا النظام (في اللعب) والمهارة (في الأداء) والتخطيط (باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة) والذكاء والتكيف (في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة)، إضافة إلى العنف البسيط (الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون).[1]

5. لعبة نداء الواجب (Call of duty):

السلاح والقتل أداة وغاية تتكرران في كل لعبة، فهي ثاني لعبة إلكترونية حصدت اهتمام الأطفال في عينة الدراسة ببنسبة 11 طفل من أصل 51 بالمئة من نسبة الأطفال الذين يدمنون الألعاب الإلكترونية، هي لعبة يطلق عليها اسم "Call of duty" وهي لعبة موجودة على الشبكة فقط ولا يمكن لعبها خارج الأنترنيت، وتتلخص هذه اللعبة التي تتم بصورة جماعية، على شكل فرق تتكون من أربع أشخاص مقابل أربعة، أو ثمانية مقابل ثمانية، أو ضعف ذلك، ويمكن لكل لاعب أن يكون متواجدا في منزله أثناء عملية اللعب، ويقوم كل شخص باختيار السلاح الذي يريده، ويتدرب عليه رفقة فرقته المتكونة من أصدقائه أو أشخاص غرباء حسب رغبته، ويستعمل هذا السلاح في معارك ضارية ضد الرفيق الآخر، وكلما أجاد استعمال السلاح وقتل أكبر قدر ممكن من أعدائه، أصبح جديرا بالحصول على سلاح أكثر تطورا، ويحصل الرابح على ترقيات وجوائز وينتقل إلى المستوى الأعلى. ما يلاحظ في هذه اللعبة تلقينها لسبل القتل والعنف، وترسيخ قيم العداء، وتعويد الطفل على إراقة الدماء، وتعويد الطفل على إراقة الدماء، وقتل منافسيه حتى ولو لم يكونوا أعداء.

6. لعبة عالم محترفي الحروب (Word of warcaft): لعبة العالم الافتراضي يستقطب أكثر من 11 مليون طفل، تحتل اللعبة الإلكترونية "Word of warcaft" حوالي 11.5 مليون زائر عبر العالم في عالم افتراضي

---

[1] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 251.

يفعل فيه ما يشاء، وقد تكرر اختيار هذه اللعبة في عينة دراستنا 09 مرات، محتلة الرتبة الثالثة بين أكثر الألعاب شعبية لدى أطفال الدراسة.[1]

تتلخص اللعبة في اختيار اللاعب لشخصية ما داخل عالم افتراضي، يوجد فيه ملايين الأطفال بشخصيات افتراضية أيضا، وهناك يمكن ربط علاقات صداقة والتجوال داخل هذا العالم الغريب، الذي تجد فيه كل شيء ترغب فيه ويتولى ما يسمى "PNG" وهي الشخصية التي لا تدخل في اللعب بشرح كيفية استخدام الأسلحة، أو شرح طبيعة المدينة التي تريد الإقامة بها، أو أية معلومات حول الحياة الجديدة. كما تقوم بتوجيه أوامر وتكليف بمهمات عديدة كمواجهة وحوش ومصارعتها أو مطاردة أشرار أو أعداء، وتتضمن اللعبة أدوار لا نهاية لها تجعل اللاعب لا يمل من هذا العالم.

ما يميز هذه اللعبة عن سابقاتها أن العنف يمارس بصورة أقل، غير أنها بالمقابل تجعل الطفل يتعلق أكثر بالعالم الافتراضي ويمل من عالمه الحقيقي، لما يوفره هذا العالم الجديد من فرص للمتعة، والاكتشاف لا يوفرها العالم الحقيقي وليس العدد الهائل للأطفال المستخدمين لهذه اللعبة إلا دليل على درجة الانبهار بهذا العالم الجديد.[2]

وتعتبر الشبكة العنكبوتية والهوائيات المقعرة التي تضم آلاف الفضائيات التليفزيونية وجهان لعملة واحدة وسببا مباشرا في الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية من طرف أطفالنا نظرا إلى التأثير البالغ الذي أحدثاه في عقولهم واللتان أصبحتا يسايران طبيعة المجتمع الجزائري، وأن التقليد الأعمى للغرب سيجر الأطفال والشباب إلى ما يحمد عقباه كون أن ما ينادي به هذا العالم لا صلة له بطبيعة مجتمعنا، وقد ساهم الآباء بصفة عامة والأمهات بصفة خاصة في إدمان أطفالهم نظرا إلى انشغال الأمهات بالأعمال المنزلية أو مشاهدة التليفزيون، كما أنها الوسيلة الأفضل لتهدئة الطفل كثير الحركة، ووسيلة تسلية تمنع الأطفال من الخروج للشارع أو اللعب في قاعات اللعب الإلكترونية التي تحتوي الكثير منها على الانحلال الخلقي والعادات السيئة، وبهذا فإن الكثير من الآباء يؤكد أن الألعاب الإلكترونية تبعد الطفل عن رفقاء السوء والصحبة السيئة الموجودة في الشارع.[3]

ولا ريب في أن المواطن الجزائري مع اقتراب نهاية شهر العبادة والتسامح شهر رمضان المبارك وبداية عيد الفطر، منصب نحو الأسواق الموازية المزينة بمختلف الألعاب الإلكترونية الخاصة بالأطفال والمختلفة باختلاف الأزمان والأثمان، هذه الأخيرة يندفع نحوها الطفل غريزيا ولا ينتفع بها بل يحقق رغبته في اللهو وكفى، عادة اتخذتها الأسرة الجزائرية مجالا واسعا في المناسبات الخاصة بالأعياد والأفراح، هذه التي لاقت رواجا كبيرا في السوق، بالموازاة مع ذلك قابلتها مطاردة قانونية من طرف الشرطة والهيئات الرقابية، كون

---

[1] شفيق ليكوفان، **المرجع السابق**، ص 99.
[2] شفيق ليكوفان، **نفس المرجع**، ص 100.
[3] مريم حمدادو، وهيبة بوزيفي، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، من عالم الديزني شنل إلى الألعاب الإلكترونية، **جريدة إعلام تك الأسبوعية**، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006، ص 13.

أن هذه التجارة لا تخضع لأي نظام ولا قانون يحميها رغم علم الهيئة المعنية بانتشار هذا النوع من التجارة التي وجدت لها منفذا نحو السوق الجزائرية وأي منفذ؟ هذا الأمر الذي صنعه الطفل وزيتته الأسرة، بحيث جعلت من اللعبة راحة بال الطفل وتنمية ذكائه وقدراته الذهنية على حد رأي العديد ممن الآباء الذين لجئوا إلى هذا النوع العام الذي تقاذفته الأعوام من اللعبة التربوية إلى اللعبة العصرية.

وقد مرت اللعبة في الجزائر بمرحلة انتقالية وذلك بتغير عقليات الأسرة التي ركيزتها الطفل بجنسيه الذكر والأنثى، هذا التغير صنعته الأحداث الدامية في الجزائر وغيرها، حيث أصبح الطفل لا يرى إلا الآلات القتالية التي جعلته يدرك نقصا تكمله هذه الأطروحة، أطروحة اللعبة التربوية المهذبة التي استبدلها الزمان والمكان باللعبة العصرية التي تماشت ومتطلبات العصر، فأصبح الطفل في حلقة دائمة يخضع لإرادة أبويه التي تبلغ نسبة 20 % بالمقارنة مع نسبة التي تعادل 80 % من إرادة الطفل كون أن الأمر يعود إليه بالدرجة الأولى، فلا سبيل للاختيار هنا مادام الطفل صنيع وقته المعتمد على الرقمية دون النظر إلى عواقب هذه الأخيرة بالمقارنة مع منافعها.

فالألعاب الإلكترونية تؤثر في كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل، فهي تقدم حالة عضوية خاصة بدءا من جلسة الكمبيوتر أو البلاي ستايشن أو غيرهما، إلى كل الطقوس المصاحبة لها، كما أنها تقدم بيئة مجردة ومحددة سلفا تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي سن 7 إلى 14 سنة، يحتاج الطفل إلى مشاعر حقيقية ومعاني اجتماعية أخلاقية، وعلى عكس نجده مدفوعا بدائرة أحاسيس العنف والتنافس اللااجتماعي، فالخطر هنا يكمن في كون الأطفال عندما يتذكرون أحداثا ومشاهد بعينها من تلك الألعاب المرعبة ويتذكرون أحداثا حياتية سلبية ومؤلمة يربكهم هذا ويؤثر عليهم ويتركهم متوترين، لنا هنا أن نورد حالات عقلية بعينها تعود في مجملها إلى تسلسل وتتابع مشاهد وأحداث وقعت في الطفولة الأولى وما تلاها.

وقد حدث الباحث أحد الأمهات عن طبائع ابنها الذي لا يتجاوز السن الخامسة والتي تغيرت تغيرا جذريا نحو رفض كل ما هو لعبة سلمية أو تربوية، إذ يتعداها إلى الصراخ الدائم بحثا عن ألعاب تمتاز بأصوات عالية تتخللها أصوات الأسلحة القوية والتي يميزها هو بنفسه دون غيره، ملحا على أمه وأبيه مرافقته إلى سوق الألعاب دون المحلات، ربما لكون هذا الأخير يجد ما يحتاجه أمامه بالأصوات التي يحبها، وهذا ما جعل من الابن يصطنع بعض الأمور ويتحايل للوصول إلى مبتغاه خاصة وقت الأعياد والمناسبات وفي عيد ميلاده على الخصوص، فتغيرت طبائعه من طفل يمتاز ببراءته إلى "محارب صغير" محب للعنف والقتال.

كما تنطبع مشاهد عنف اللعبة الإلكترونية على سطح العقل وتقبع في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور، ويحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحيطة. والصغار لا يستطيعون بل لا يتمكنون من فهم ذلك الفارق الكبير بين العنف المشاهد في اللعبة ووحشية ما يحدث في الحياة، إنهم لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم ولا يدركون، فيستمرون في اللعب ليلا ونهارا دون هوادة، وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل أو ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام وقليل من النوم، مع إهمال تام للمظهر والواجبات، ولو حضرنا أعداد الألعاب الموجودة حاليا داخل كل بيت جزائري يمتلك المقومات المادية لشرائها، لتمكننا من رؤية الأمر بوضوح تام.

ويبقى الطفل الجزائري هنا قابعا بين الترويح عن نفسه وإكسابها شخصيته المثلى دون الامتثال لما يقوله المحللون أو الآباء أو غيرهم، حيث في الأخير لا يهم الطفل مما ذكر لا ناقة ولا جمل في ظل عدم وجود الرقابة من قبل الأهل والهيئة المعنية بمراقبة مثل هذه التجارة اللاشرعية.[1]

أما من جهة الإحصائيات المتعلقة بهذه الألعاب فلا وجود لمعطيات دقيقة عن سوق ألعاب الفيديو في الجزائر، سواء ما تعلق بعارضات التحكم أو ببرامج اللعب، لعدم وجود سوق رسمي له، علما أن الملاحظة الظاهرية تعطي انطباعا بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو، ومن المؤشرات التي توحي بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو، وجود معطيات عن ممارسين افتراضيين لهذه الألعاب من خلال انتشار الحوامل الوارد استخدامها بغرض اللعب، من مثل أجهزة الكمبيوتر والهواتف النقالة والتي تزايد استخدامها بشكل مطرد في السنوات القليلة الماضية.

ولا يمتلك المركز الوطني لحقوق التأليف ولا حتى الديوان الوطني للإحصاء أرقاما عن عدد مستخدمي ألعاب الفيديو ولا حتى عدد قاعات اللعب أو قاعات الأنترنيت الرسمية، بالنظر إلى تعدد مصادر تزويد هذه الأخيرة بوسائل الربط، بحيث يبرر المركز الوطني لحقوق التأليف غياب معطيات عن سوق ألعاب الفيديو، إلى عدم وجود وكلاء أو ممثلين رسميين للمؤسسات المنتجة لألعاب الفيديو (عارضات تحكم وبرامج اللعب)، غير أن هناك معطيات قليلة عن نشاط الاستيراد الرسمي لأجهزة اللعب، تم الحصول عليها من الجمارك الوطنية.[2]

وفيما يلي جدول يبرز تطور استيراد ألعاب الفيديو منذ 2004 إلى غاية نهاية 2010، علما أن المعطيات المحصل عليها لا تظهر بدقة طبيعة ألعاب الفيديو المستوردة إن كانت عبارة عن برامج اللعب أو عارضات تحكم الجيب أو شخصية أو عارضات قاعات الألعاب.

الجدول رقم (04) : تطور استيراد ألعاب الفيديو في الجزائر من 2004 إلى نهاية 2010

السنة	عدد الوحدات	القيمة بالدينار	القيمة بالدولار
2004	465463	97276830	1350076
2005	472952	84225819	1147916
2006	529969	84812144	1162243
2007	833190	120184726	1732465

[1] منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، **جريدة إعلام تك الأسبوعية**، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006، ص 12.

[2] أحمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 134.

2008	364335	74154678	1148040
2009	313019	107791078	1483632
2010	257390	44325823	595652
المجموع	3236318	612771098	8620024

تعتبر سنة 2007 أكثر السنوات التي تم فيها استيراد ألعاب الفيديو بحيث بلغت عدد وحداتها 833190 وحدة بتكلفة 120184726 دج و1732465 دولار، تليها في المرتبة الثانية سنة 2006 بمعدل 529969 وحدة والتي بلغت قيمتها 84812144 دج و1162243 دولار، أما في المرتبة الثالثة فنجد سنة 2005 والتي بلغ عدد وحداتها 472952 وحدة بتكلفة 84225819 دج و1147916 دولار، وهذا ما يتضح لنا من خلال الجدول رقم (04).

الجدول رقم (05) : مصادر الألعاب الإلكترونية المستوردة في الجزائر من 2004 إلى نهاية 2010

السنة / البلد	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	المجموع
الصين	406652	449057	525435	82630	347890	307294	257305	2376263
الإمارات	23577	5412	3735	4742	280	1905	00	39651
هونغ كونغ	4590	17601	00	00	350	14	00	22555
اليابان	354	01	00	500	00	1491	00	2346
ماليزيا	750	00	00	00	00	00	00	750
تايلاند	01	00	00	20	00	00	00	21
إسبانيا	859	539	799	1608	247	00	01	4053
فرنسا	28680	290	00	15	14536	00	00	43521

إيطاليا	00	23	00	00	00	00	00	23
إ.الأوروبي	00	27	00	00	00	00	00	27
بريطانيا	00	00	00	01	00	01	00	02
تركيا	00	02	00	00	01	01	00	04
بلجيكا	00	00	00	00	00	2300	00	2300
و.م.أ	00	00	00	04	00	00	00	04
النمسا	00	00	00	00	00	06	30	36
كندا	00	00	00	00	00	07	00	07
سوريا	00	00	00	00	554	00	00	554
تايوان	00	00	00	00	477	00	54	531
المجموع	465463	472952	529969	833190	364335	313019	257390	2492648

يتضح من خلال الجدول رقم (05) أن الصين هي البلد الأكثر استيرادا منه للألعاب الإلكترونية في الفترة الممتدة من 2004 إلى 2010، وهذا يعود إلى انخفاض تكاليف وأسعار ألعاب الإلكترونية وحواملها وأكسيسواراتها، فهي بلد يحترف صناعة السلع المقلدة المطابقة للسلع الأصلية، وهذا ما يجعل البلدان المستوردة والجزائر من بينما، يلجئون إلى سوقها لشراء أجهزتهم الإلكترونية بمختلف أنواعها وحوامل الألعاب الإلكترونية على اختلاف أشكالها وأنواعها، فبعد أن ترصدت الصين سوق الأجهزة الإلكترونية في الجزائر، تلجأ الجزائر أيضا إلى أسواق أخرى كسوق الإمارات العربية المتحدة وإسبانيا وفرنسا وهونغ كونغ واليابان.

الجدول رقم (06): مقارنة بين نماذج من أسعار ألعاب الفيديو وبعض عارضات التحكم بين أوروبا والجزائر

اللعبة / عارضة التحكم	معدل السعر في أوروبا	معدل السعر في محلات جزائرية	معدل السعر في السوق السوداء الجزائرية
برنامج لعبة فيديو	2000 دج	200 دج	40 دج
بلايستايشن1	5000 دج	3000 دج	1000 دج

بلايستاشن2	20000 دج	12000 دج	5000 دج
بلايستايشن3	40000 دج	30000 دج	20000 دج

يتضح من الجدول رقم (06) أن الأسعار المطبقة في الجزائر أقل بكثير من نظيراتها في أوروبا، والسبب يعود بالدرجة الأولى إلى طغيان المواد المقلدة في الجزائر، سواء تعلق الأمر ببرامج ألعاب الفيديو والتي يتم استنساخها أو تحميلها من شبكة الإنترنيت أو عارضات التحكم التي تستورد من دول شرق آسيا وخصوصا الصين. وفي غياب ممثلين رسميين للمؤسسات المنتجة لهاته المواد لا يمكن للمؤسسات الرسمية محاربة الظاهرة بشكل فعال.

الجدول رقم (07): قاعات الألعاب الإلكترونية بالجزائر حسب المركز الوطني للإحصائيات 2011

الـــــرمـــــز	الـــــولايـــــة	عدد قاعات الألعاب الإلكترونية
01	أدرار	13
02	الشلف	26
03	الأغواط	11
04	أم البواقي	33
05	باتنة	31
06	بجاية	50
07	بسكرة	27
08	بشار	16
09	البليدة	22
10	البويرة	04
11	تمنراست	05
12	تبسة	23
13	تلمسان	28
14	تيارت	09
15	تيزي وزو	64
16	الجزائر	66
17	الجلفة	03
18	جيجل	37

19	سطيف	77
20	سعيدة	13
21	سكيكدة	36
22	سيدي بلعباس	45
23	عنابة	84
24	قالمة	29
25	قسنطينة	64
26	المدية	23
27	مستغانم	30
28	المسيلة	41
29	معسكر	41
30	ورقلة	02
31	وهران	127
32	البيض	08
33	إليزي	04
34	برج بوعريريج	34
35	بومرداس	23
36	الطارف	48
37	تندوف	04
38	تسمسيلت	10
39	الوادي	19
40	خنشلة	07
41	سوق هراس	23
42	تيبازة	30
43	ميلة	74
44	عين الدفلة	27
45	النعامة	08
46	عين تموشنت	50
47	غرداية	02
48	غليزان	35

نلاحظ من خلال الجدول رقم (07) ومن خلال إحصائيات الديوان الوطني للإحصاء أن ولاية وهران هي أكثر ولايات الجزائر التي تحتوي على قاعات الألعاب الإلكترونية وذلك بـــ 127 قاعة، تليها في المرتبة الثانية ولاية عنابة بـــ 84 قاعة، بعدها في المرتبة الثالثة ولاية سطيف بـــ 77 قاعة وفي المرتبة الرابعة ولاية ميلة بـــ 74 قاعة، أما في المرتبة الخامسة فنجد ولاية الجزائر بـــ 66 قاعة وفي المرتبة السادسة نجد كلا من ولايتي تيزي وزو وقسنطينة بـــ 64 قاعة، أما أقل عدد للقاعات فهو لولايتي ورقلة وغرداية بقاعتين في كل ولاية.

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

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

الإطار التطبيقي

تمهيد:

يضم هذا الجانب التطبيقي الجزء الأول التحليلي من الدراسة، بحيث يتم فيه عرض التحليل الكمي والكيفي وتفسير المعطيات المتحصل عليها، ولتحقيق أهداف الدراسة فقد تم تقسيم هذا الجزء التحليلي إلى ثلاث فصول، الأول هو مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي والثاني هو عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية، أما الفصل الثالث فيضم أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى أفراد العينة، بحيث يضم كل واحد من هذه الفصول تحليل محور من محاور الاستبيان ويجيب على الأسئلة المتعلقة بها. أما الجزء الثاني فهو يضم عرض نتائج الدراسة النهائية وهو جزء الاستنتاجات في الجانب التطبيقي من الدراسة، بحيث يتم فيه عرض نتائج كل سؤال من أسئلة الاستمارة التي تم توزيعها على المبحوثين بمساعدة دوات الدراسة الأخرى.

يجدر التذكير في المستهل بحجم العينة التي هي 200 مفردة بحيث اعتمدنا على العينة القصدية، أي أن كل مفردة من مفردات العينة تمارس الألعاب الإلكترونية، وقد كانت البداية تتمثل في تصميم استمارة أولية اختبارية تم توزيعها على عينة من الأطفال المتمدرسين للإجابة عليها، وعند استرجاع الاستمارات اتضح لنا أن المستجوبين لم يستسيغوا كثرة الأسئلة ولم يفهموا البعض منها، وبهذا قمنا بإدخال بعض التعديلات اللازمة عليها، ثم شرعنا في توزيع الاستمارات في الأسبوعين الأخيرين قبل بدء امتحانات الفصل الثالث للسنة الدراسية 2010- 2011، ولقد شمل التوزيع 220 استمارة مقسمة على أربع مدارس ابتدائية من أكاديمية الجزائر العاصمة وسط وشرق وغرب بنسبة 55 استمارة لكل مدرسة، بحيث تم أخذ 50 استمارة بعين الاعتبار من كل مدرسة لنقص في إجابات المبحوثين.

أما عن طريقة توزيع الاستمارة فقد تمثلت في الدخول للأقسام الدراسية بعد تصريح رخصة الدخول للمدراء المدارس الابتدائية مأخوذة من الأكاديميات الثلاث بالعاصمة، وأخذ إذن الأستاذ بالدخول للقسم وأخذ عينة من كل قسم تقدر بسبع أو ثماني تلميذ من أقسام السنوات الثانية والثالثة والرابعة والخامسة، وهذا لتكون العينة متنوعة وتمثيلية.

فالخطوة الأولى التي قمنا بها بعد دخول كل قسم هي التعريف بأنفسنا وبموضوع دراستنا، وبعدها استفسرنا عمن يمارسون الألعاب الإلكترونية، واخترنا عينة من كل قسم وبعدها جمعناهم في قسم واحد ووزعنا عليهم الاستمارات، وفي المرحلة الموالية شرعنا في قراءة الأسئلة بتأني مع شرح فحوى كل سؤال بطريقة سهلة ومبسطة مع تنبيههم إلى ضرورة أن تكون الإجابات شخصية، ولا ينبغي الاستعانة بالزملاء في الإجابة عليها، وفي نفس الوقت أشرنا إلى أن كل الإجابات ستبقى سرية تستعمل إلا لأغراض علمية ولن يظهر بها اسم أي شخص.

ولقد حرصنا أيضا على استرجاع الاستمارات بأنفسنا من تلاميذ قبل خروجهم لضمان استرجاع العدد الكامل الموزع، وبعد الفرز ومراجعة إجاباتها تبين عدم صلاحية عشرين استمارة لأسباب مختلفة كالإجابات الغير كاملة أو الغير واضحة أو حتى غياب الإجابات، وبتالي كان العدد النهائي المستغل هو 200 استمارة.

الفصل الرابع: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي

تمهيد:

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

المبحث الأول: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي حسب المعطيات العامة

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

التمتع بالحرية في البيت	التكرار	النسبة المئوية
1. كثيرا	103	51.5
2. متوسط	79	39.5
3. قليلا	18	9.0
المجموع	200	100

يظهر الجدول رقم (08) أن 51% من أفراد العينة يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت، بينما 39.5%منهم يتمتعون بمدى متوسط من حرية داخل البيت، في حين أن 9% منهم يتمتعون بقدر قليل منها، وبهذا تشير النتائج إلى أن معظم أفراد العينة يملكون حرية التصرف واللعب والدراسة والترفيه في أوساط عائلاتهم في حدود المعقول مع الانقياد لقوانين عائلاتهم وتكييف حريتهم بحسب نمط العائلة، وهذا يدل على أن استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية واللعب بها داخل البيت لا يطرح مشكلا بالنسبة لأغلبية أفراد العينة، وهذا ما يجعل أفراد العينة يميلون للعب في البيت بدلا من أماكن الأخرى، وبالتالي يمكن أن يفضي هذا الاستخدام إلى ممارسات داخل البيت تختلف عن تلك التي يقوم بها أفراد العينة خارج البيت.

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

الرضى عن معاملة العائلة	التكرار	النسبة المئوية
1. نعم	192	96.0
2. لا	08	4.0
المجموع	200	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (09) أن أغلبية أفراد العينة والتي نسبتهم 96% راضيين عن المعاملة التي يتلقونها من أفراد أسرتهم، وقد برر أفراد العينة ذلك بأن أفراد أسرتهم وبالأخص الوالدين يعاملونهم معاملة حسنة إذ يسهرون على تربيتهم أحسن تربية ويوجهونهم للطريق الصواب كلما أخطئوا، ويوفرون لهم كل وسائل الراحة ويساعدونهم في الدراسة وحل واجباتهم المنزلية ويأخذونهم للتنزه في الشواطئ والغابات، إضافة إلى أنهم ذكروا المعاملة الحسنة التي يتلقونها من والدين اللذان يتركوهم يلعبون بألعاب الإلكترونية ويشترون لهم ما يشاءون من هذه الألعاب. بينما 04% من أفراد العينة ليسو راضيين عن هذه المعاملة من طرف عائلاتهم، ويعود ذلك -حسب قولهم- على أنهم يواجهون أسوء معاملة من طرف أفراد أسرتهم فهم

يضربونهم بلا سبب ويوبخونهم في معظم الأحيان على أشياء هم لم يفعلوها، كما أضافوا أن والديهم لا يتركونهم يتمتعون باللعب في الخارج كبقية الأطفال ويعمدون على حبسنا طوال الوقت في البيت.

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

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

الوسيلة التكنولوجية	التكرار	النسبة المئوية
1. تليفزيون	199	99.5
2. جهاز البث الفضائي	192	96.0
3. جهاز الفيديو كاسيت	94	47.0
4. جهاز الفيديو VCD	119	59.5
5. جهاز الفيديو الرقمي DVD	122	61.0
6. كمبيوتر	154	77.0
7. أنترنيت	116	58.0
8. هاتف نقال	188	94.0
9. أجهزة ألعاب إلكترونية	177	88.5

يوضح لنا الجدول رقم (10) أن 99.5% من أفراد العينة يمتلكون جهاز التليفزيون في البيت، و96% منهم يمتلكون جهاز البث الفضائي، و94% منهم يمتلكون الهاتف النقال، بينما يمتلك 88.5% من أفراد العينة أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، و77% منهم يمتلكون جهاز الكمبيوتر، و61% منهم يمتلكون جهاز الفيديو الرقمي DVD، و59% منهم يمتلكون جهاز الفيديو VCD، وأخيرا 47% منهم يمتلكون جهاز الفيديو كاسيت.

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

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

النشاط الترفيهي	المتوسط الحسابي	الانحراف

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

تدل معطيات الجدول رقم (11) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة، حيث يبلغ متوسط حسابها 3.00 بالمائة، وفي نفس الوقت هي تتقاسم هذه المرتبة مع مشاهدة التليفزيون واستخدام الأنترنيت. تليهم في المرتبة الثانية مطالعة الكتب والقصص بتوسط حسابي 4.00 بالمائة، أما المرتبة الثالثة والأخيرة فقد تقاسمها كل من التنزه مع العائلة واللعب خارج المنزل مع الأصدقاء وممارسة الرياضة بمتوسط حسابي 5.00 بالمائة.

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

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

إضافة إلى كل هذا ذكر الدكتور "محمد بورايو" أن من أهم العوامل التي ساعدت في انتشار هذه الألعاب الإلكترونية هي الطبع أو شخصية الطفل بحذ ذاته، فكل طفل ورد فعله اتجاه لعبة معينة وحسب الظروف المعيشية أيضا، إلى موضوع ومحتوى كل لعبة وطريقة العرض والإخراج من جهة وانشغال واهمال الأسرة للأطفال من جهة أخرى، ومالا يمكن تجاهله هو تأثير المدة الزمنية التي يقضيها مفردات العينة في اللعب على التأثر بهذه الألعاب. [1]

[1] المقابلة مع الدكتور محمد بوريو، أستاذ بجامعة العلوم الاجتماعية ببوزريعة، قسم علم النفس، علم النفس التوبوي والمدرسي، قاعة الأساتذة، الجزائر، 04 ديسمبر 2010، الساعة 12.10.

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

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

التمتع بالحرية في البيت	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كثيرا	57	50.9	46	52.3
2. متوسط	46	41.1	33	37.5
3. قليلا	9	8.0	9	10.2
المجموع	112	100	88	100

يتضح من معطيات الجدول رقم (12) أن نسبة 50.9% من الذكور يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت، بينما نسبة 41.1% منهم يتمتعون بمدى متوسط من حرية، في حين نسبة 08% منهم يتمتعون بقدر قليل من الحرية في البيت، من جهة أخرى نسبة 52.3% من الإناث يتمتعن بقدر كبير من الحرية داخل البيت، بينما نسبة 37.5% منهن يتمتعن بمدى متوسط من الحرية، و10.2% يتمتعن بقدر قليل من الحرية في البيت.

يتضح من خلال هذه المعطيات أن نسب مدى تمتع المبحوثين بالحرية داخل المنزل متقاربة بين الجنسين، والفروق النسبية فيما بين الجنسين لا تزيد عن 04%، ومنه نستنتج أن متغير الجنس ليس له تأثير على مدى تمتع مفردات العينة بالحرية داخل البيت.

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

الرضى عن معاملة العائلة	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	108	96.4	84	95.5
2. لا	4	3.6	4	4.5
المجموع	112	100	88	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (13) أن نسبة 96.4% من الذكور هم راضون عن معاملة العائلة لهم، بينما نسبة 3.6% منهم ليسوا راضيين عن هذه المعاملة. ولدى إناث العينة أبدت 95.5% منهن رضاهن عن

المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهن، حين أبدت نسبة 4.5% منهن عدم رضاهن عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهن.

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

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

الوسيلة التكنولوجية	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. تليفزيون	112	100	87	98.9
2. جهاز البث الفضائي	109	97.3	83	94.3
3. جهاز الفيديو كاسيت	47	42.0	47	53.4
4. جهاز الفيديو VCD	66	58.9	53	60.2
5. جهاز الفيديو الرقمي DVD	68	60.7	54	61.4
6. كمبيوتر	87	77.7	67	76.1
7. أنترنيت	64	57.1	52	59.1
8. هاتف نقال	103	92.0	85	96.6
9. أجهزة ألعاب إلكترونية	105	93.8	72	81.8

تشير معطيات الجدول رقم (14) أن كل ذكور العينة أي النسبة الكاملة لمن يملكون جهاز التليفزيون في البيت، يليه جهاز البث الفضائي بنسبة 97.3%، وبعده أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 93.8% وجهاز الهاتف النقال بنسبة 92%، ويليهم الكمبيوتر بنسبة 77.7%، وجهاز الفيديو الرقمي DVD بنسبة 60.7%، وبعد ذلك يأتي جهاز الفيديو VCD بنسبة 58.9% والأنترنيت بنسبة 57.1%، تبقى نسبة 42% من الذكور الذين يملكون جهاز الفيديو كاسيت.

يأتي التليفزيون في مقدمة التكنولوجيات المنزلية التي تملكها فئة الإناث في البيت وبنسبة 98.9%، تليه بعد ذلك الهاتف النقال بنسبة 96.6% وجهاز البث الفضائي بنسبة 94.3%، وبعدهم في المرتبة الموالية أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 81.8%، وبعدها جهاز الكمبيوتر بنسبة 76.1%، ونسبة 61.4% لمن يملكن جهاز الفيديو الرقمي DVD، ونسبة 60.2% لمن يملكن جهاز الفيديو VCD، ونسبة 59.1% من الإناث اللواتي يملكن الانترنيت في البيت، في حين نسبة 53.4% منهن يملكن جهاز الفيديو كاسيت في البيت.

تستخلص من المعطيات المقدمة أن كلا من الجنسين لديهما يتمتعان بوسائل تكنولوجية إلكترونية متنوعة في البيت، بحيث أن التليفزيون هو الذي يأتي في مقدمة هذه الوسائل الإلكترونية التي تمكنهما من قضاء حاجاتهم اليومية المختلفة، هذا من الناحية الاجتماعية أما من ناحية الترفيهية نلاحظ أن كلا الجنسين يملكان أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت وبنسب مرتفعة أيضا، إلا أن مكانة أجهزة الألعاب الإلكترونية لدى الذكور تأتي في المرتبة الثالثة بينما لدى الإناث فإنها تأتي في المرتبة الرابعة، فرغم أن هذا الاختلاف بسيط إلا أنه يدل على الاهتمام الكبير التي توليه فئة الذكور لأجهزة الألعاب الإلكترونية بمقارنة مع فئة البنات، فنسبة امتلاك الذكور لأجهزة الألعاب تفوق نسبة الإناث بأكثر من 10%.

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

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

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

يظهر الجدول رقم (15) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي تفضلها الذكور بمتوسط حسابي يقدر بـــ 2.00، تليها استخدام الانترنيت بمتوسط 3.00%، و تليها مشاهدة التليفزيون رفقة مطالعة الكتب والقصص وممارسة الرياضة نفس المتوسط الحسابي المقدر بـــ 4.00.

كما تعد ممارسة الألعاب الإلكترونية النشاط الترفيهي المفضل لدى فئة الإناث بمتوسط حسابي يقدر بـــ 3.00 رفقة مشاهدة التليفزيون ومطالعة الكتب والقصص واستخدام الأنترنيت، وتليهم التنزه مع العائلة وممارسة الرياضة بمتوسط 5.00%.

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

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

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

التمتع بالحرية في البيت	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كثيرا	38	46.3	54	60.0	11	39.3
2. متوسط	32	39.0	31	34.4	16	57.1
3. قليلا	12	14.6	5	5.6	1	3.6
المجموع	82	100	90	100	28	100

يبين الجدول أعلاه رقم (16) أن نسبة 46.3% من الفئة العمرية الممتدة من 7-8 سنوات، ونسبة 60% من الفئة العمرية من 9-10 سنوات، ونسبة 39.3% من الفئة العمرية من 11-12 سنة يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت.

في حين نجد أن نسبة 39% من الفئة العمرية من 7-8 سنوات، ونسبة 34.4% من الفئة العمرية من 9-10 سنوات، ونسبة 57.1% من الفئة العمرية من 11-12 سنة يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت. من جهة أخرى نجد أن 14.6% من الفئة العمرية من 7-8 سنوات، و5.6% من الفئة العمرية من 9-10 سنوات، و3.6% من الفئة العمرية من 11-12 سنة يتمتعون بقدر قليل من الحرية داخل البيت.

نستخلص من معطيات الجدول مبين أعلاه أن معظم مفردات العينة للفئتين العمريتين ممتدتين من 7-8 سنوات ومن 9-10 سنوات يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت، في حين نجد اختلاف في الفئة العمرية الأكبر والممتدة من 11-12 سنة فأغلبية مفرداتها يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت، ونفسر هذا بطبيعة نفسية الطفل خاصة في فترة الطفولة المتأخرة أو المراهقة المبكرة بحيث يصبح الطفل أكثر انزعاجا من أوامر ومراقبة الوالدين له، فهو يميل أكثر للاستقلالية والخصوصية في الكثير من الأمور، فأوامر ونصائح وتوجيهات الوالدين يعتبرونها تضييق على حرياتهم واستقلالياتهم، ومنه نستنتج أن متغير الفئة العمرية له تأثير على مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت.

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

الرضى عن معاملة العائلة	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة

1. نعم	80	97.6	84	93.3	28	100
2. لا	2	2.4	6	6.7	00	00.0
المجموع	82	100	90	100	28	100

أبدى 97.6% من الفئة العمرية الممتدة من 7-8 سنوات، ونسبة 93.3% من الفئة العمرية من 9-10 سنوات، ونسبة 100% من الفئة العمرية من 11-12 سنة رضاهم عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم، وهذا ما يوضحه الجدول رقم (17).

في المقابل نجد أن 2.4% من الفئة العمرية من 7-8 سنوات و6.7% من الفئة العمرية من 9-10 سنوات، و00% من الفئة العمرية من 11-12 سنة غير راضيين عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم.

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

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

الوسيلة التكنولوجية	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. تليفزيون	81	98.8	90	100	28	100
2. جهاز البث الفضائي	78	95.1	87	96.7	27	96.4
3. جهاز الفيديو كاسيت	38	46.3	44	48.9	12	42.9
4. جهاز الفيديو VCD	45	54.9	60	66.7	14	50.0
5. جهاز الفيديو الرقمي DVD	41	50.0	62	68.9	19	67.9
6. كمبيوتر	53	64.6	76	84.4	25	89.3
7. أنترنيت	37	45.1	57	63.3	22	78.6
8. هاتف نقال	76	92.7	86	95.6	26	92.9
9. أجهزة ألعاب إلكترونية	69	84.1	82	91.1	26	92.9

يظهر الجدول رقم (18) أن الأغلبية العظمى من الفئات العمرية الثلاث يملكون جهاز التليفزيون في البيت، حيث يمثلون 98.8% من الفئة العمرية الممتدة من 7-8 سنوات و100% من الفئة العمرية من 9-10 سنوات و100% من الفئة العمرية من 11-12 سنة.

ويأتي جهاز البث الفضائي في المركز الثاني ضمن الوسائل التي تملكها الفئات العمرية الثلاث، وبنسبة 95.1% للفئة العمرية من 7-8 سنوات، ونسبة 96.7% للفئة العمرية 9-10 سنوات، و96.4% للفئة العمرية من 11-12 سنة. وجاء جهاز الهاتف النقال في المرتبة الثالثة على التوالي في كل الفئات العمرية، وبنسبة 92.7% لفئة ما بين 7-8 سنوات، ونسبة 95.6% لفئة ما بين 9-10 سنوات، ونسبة 92.9% لفئة ما بين 11-12 سنة.

يليهم في المركز الرابع أجهزة الألعاب الإلكترونية في جميع الفئات العمرية، وبنسبة 84.1% لدى الفئة العمرية الممتدة من 7-8 سنوات ونسبة 91.1% للفئة العمرية من 9-10 سنوات و92.9% للفئة العمرية من 11-12 سنة. ونال الكمبيوتر المركز الخامس لدى جميع الفئات العمرية، بنسبة 64.6% لدى الفئة العمرية من 7-8 سنوات و84.4% لدى فئة ما بين 9-10 سنوات و89.3% لدى فئة ما بين 11-12 سنة.

أما جهاز الفيديو الرقمي فقد حل المركز السابع لدى فئة ما بين 7-8 سنوات وبنسبة 50%، والمرتبة السادسة لدى فئة ما بين 9-10 سنوات بنسبة 68.9%، والمركز السابع لدى فئة ما بين 11-12 سنة بنسبة 67.9%. أما فيما يخص جهاز الفيديو VCD فقد حل المركز السادس لدى الفئة العمرية من 7-8 سنوات وبنسبة 54.9%، والمركز السابع لدى فئة العمرية من 9-10 سنوات بنسبة 60%، والمركز الثامن لدى الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة بنسبة 50%.

أما الأنترنيت فأتت في المركز التاسع بالنسبة للفئتين من 7-8 سنوات ومن 9-10 سنوات بنسب 45.1% و63.3% على التوالي، في حين أتت في المركز السادس لدى الفئة العمرية من 11-12 سنة بنسبة 78.6%. أما جهاز الفيديو كاسيت فقد جاء في المركز الثامن لدى فئة ما بين 7-8 سنوات بنسبة 46.3% وفي المركز التاسع لدى الفئة العمرية من 9-10 سنوات بنسبة 48.9%، وفي المركز التاسع لدى الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة بنسبة 42.9%.

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

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

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

النشاط الترفيهي	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. مشاهدة التليفزيون	2.00	2.19	4.00	1.95	4.00	1.80
2. مطالعة الكتب والقصص	3.00	1.93	3.50	2.11	5.00	2.13
3. استخدام الأنترنيت	4.00	1.94	3.00	1.65	2.50	1.87
4. ممارسة الألعاب الإلكترونية	3.00	1.84	2.00	1.90	2.00	1.96
5. التنزه مع العائلة	5.00	1.82	5.00	1.64	5.00	1.75
6. اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	5.00	1.53	5.00	1.63	5.50	1.57
7. ممارسة الرياضة	4.00	1.94	5.00	1.94	3.50	1.71

تشير معطيات الجدول رقم (19) إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تأتي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي تفضل الفئة العمرية من 9-10 سنوات والفئة العمرية من 11-12 سنة القيام بها بمتوسط 2.00، في حين تأتي في المركز الثاني لدى الفئة العمرية من 7-8 سنوات رفقة مطالعة الكتب والقصص بمتوسط 3.00 وراء مشاهدة التليفزيون التي تحتل الصدارة لدى هذه الفئة بمتوسط 2.00.

أما في الفئة العمرية الممتدة من 9-10 سنوات فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية هي التي تحتل الصدارة كما سبق لنا وأشرنا وبمتوسط 2.00، تليها استخدام الأنترنيت في المركز الثاني بمتوسط 3.00، وبعده مطالعة الكتب والقصص في المركز الرابع بمتوسط 3.50، أما في الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة فنجد أن ممارسة الألعاب هي التي تحتل المركز الأول كما سبق وأن ذكرنا وبمتوسط يقدر بـــ 2.00، تليها استخدام الأنترنيت في المركز الثاني بمتوسط 2.50، وبعدها ممارسة الرياضة في المركز الثالث بمتوسط يقدر بـــ 3.50.

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

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

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

التمتع بالحرية في البيت	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كثيرا	7	46.7	72	49.7	24	60.0
2. متوسط	7	46.7	59	40.7	13	32.5
3. قليلا	1	6.7	14	9.7	3	7.5
المجموع	15	100	145	100	40	100

يظهر الجدول رقم (20) أن 46.7% من أفراد العينة المنتمين إلى أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و49.7% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و60% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد يتمتعون بقدر كبير من الحرية داخل البيت.

في حين نجد أن 46.7% من المستوى المعيشي الضعيف و40.7% من المستوى المعيشي المتوسط و32.5% من المستوى المعيشي الجيد يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت، كما نجد أن 6.7% من المستوى المعيشي الضعيف و9.7% من المستوى المعيشي المتوسط و7.5% من المستوى المعيشي الجيد يتمتعون بقدر قليل من الحرية داخل البيت.

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

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

الرضى عن معاملة	المستوى المعيشي		
	ضعيف	متوسط	جيد

العائلة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	14	93.3	141	97.2	37	92.5
2. لا	1	6.7	4	2.8	3	7.5
المجموع	15	100	145	100	40	100

أبدى 93.3% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و97.2% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و92.5% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد رضاهم عن المعاملة التي يتلقوها من عائلاتهم، وهذا ما توضحه لنا معطيات الجدول رقم (21). في المقابل أبدى 6.7% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و2.8% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و7.5% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد عن عدم رضاهم على المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم.

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

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

الوسيلة التكنولوجية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. تليفزيون	15	100	144	99.3	40	100
2. جهاز البث الفضائي	14	93.3	139	95.9	39	97.5
3. جهاز الفيديو كاسيت	6	40.0	65	44.8	23	57.5
4. جهاز الفيديو VCD	11	73.3	82	56.6	26	65.0
5. جهاز الفيديو الرقمي DVD	6	40.0	84	57.9	32	80.0
6. كمبيوتر	11	73.3	106	73.1	37	92.5
7. أنترنيت	3	20.0	84	57.9	29	72.5
8. هاتف نقال	15	100	137	94.5	36	90.0
9. أجهزة ألعاب إلكترونية	12	80.0	127	87.6	38	95.0

يظهر الجدول رقم (22) أن كل مفردات المستوى المعيشي الضعيف يملكون جهاز التليفزيون وجهاز الهاتف النقال في البيت فهما يأتيان في مقدمة الوسائل التكنولوجية التي يملكها أفراد هذه العينة، يليهم في المركز الثاني جهاز البث الفضائي بنسبة 93.3%، وفي المركز الثالث أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 80%، وفي المركز الرابع جهاز الفيديو VCD رفقة جهاز الكمبيوتر بنسبة 73.3%، وثم يليهم بعد ذلك جهاز الفيديو كاسيت رفقة جهاز الفيديو الرقمي DVD بنسبة 40% وأخيرا الأنترنيت بنسبة 20%.

كما نجد أيضا أن جهاز التليفزيون هو الذي يأتي في مقدمة الوسائل التي يملكها أصحاب المستوى المعيشي المتوسط في البيت وذلك بنسبة 99.3%، يليه في المركز الثاني جهاز البث الفضائي بنسبة 95.9% وفي المركز الثالث جهاز الهاتف النقال بنسبة 94.5%، وفي المركز الرابع أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 87.6%، يليهم بعد ذلك جهاز الكمبيوتر بنسبة 73.1% وجهاز الفيديو الرقمي DVD رفقة الأنترنيت بنسبة 57.9% وجهاز الفيديو VCD بنسبة 56%، تبقى اقل نسبة وهي لجهاز الفيديو كاسيت بنسبة 44.8%.

كما احتل التليفزيون أيضا المركز الأول لدى المستوى المعيشي الجيد، بحيث أن كل مفرداته يملكون جهاز التليفزيون في البيت، يليه في المركز الثاني جهاز البث الفضائي بنسبة 97.5% وفي المركز الثالث أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 95% وفي المركز الرابع جهاز الكمبيوتر بنسبة 92.5%، وبعدهم جهاز الهاتف النقال بنسبة 90% وجهاز الفيديو الرقمي DVD بنسبة 80% والأنترنيت بنسبة 72.5%، تبقى نسبة 65% لجهاز الفيديو VCD وجهاز الفيديو كاسيت بنسبة 57.5%.

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

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

النشاط الترفيهي	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. مشاهدة التليفزيون	5.00	2.47	3.00	2.09	4.00	1.89

2. مطالعة الكتب والقصص	4.00	1.90	4.00	2.02	4.00	2.24
3. استخدام الأنترنيت	4.00	1.97	3.00	1.87	3.00	1.61
4. ممارسة الألعاب الإلكترونية	3.00	2.23	3.00	1.89	3.00	1.91
5. التنزه مع العائلة	3.00	1.93	5.00	1.67	5.00	1.75
6. اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء	5.00	1.45	5.00	1.61	6.00	1.42
7. ممارسة الرياضة	5.00	1.94	4.00	1.95	5.00	1.85

تعد ممارسة الألعاب الإلكترونية النشاط الترفيهي الأول بالنسبة للعينة حيث قدر متوسط حسابه بـــ 3.00 بالنسبة لأصحاب المستويات المعيشية الثلاث، حسب ما يظهره الجدول رقم (23).

وتتقاسم ممارسة الألعاب الإلكترونية الريادة مع التنزه مع العائلة بنفس المتوسط الحسابي بالنسبة لأصحاب المستوى المعيشي الضعيف، يليها مطالعة الكتب والقصص رفقة استخدام الأنترنيت بمتوسط 4.00.

وتتصدر ممارسة الألعاب الإلكترونية الريادة لدى أصحاب المستوى المعيشي المتوسط رفقة مشاهدة التليفزيون واستخدام الأنترنيت بمتوسط 3.00، يليهم مطالعة الكتب والقصص رفقة ممارسة الرياضة بمتوسط حسابي يقدر بـــ 4.00.

وأخيرا تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية لدى أصحاب المتوسط المعيشي الجيد رفقة استخدام الأنترنيت بمتوسط 3.00، يليهم مشاهدة التليفزيون رفقة مطالعة الكتب والقصص بمتوسط حسابي يقدر بـــ 4.00.

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

الفصل الخامس: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

من خلال هذا الفصل التطبيقي من الدراسة نحاول دراسة عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب المعطيات العامة ومتغيرات الدراسة، وذلك من خلال التطرق إلى مدى امتلاك المبحوثين للأجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل وأنواع هذه الأجهزة التي يمتلكونها، والوسائل المفضلة في ممارسة الألعاب والأماكن المفضلة في ذلك، إضافة إلى التطرق إلى فترات ممارسة الألعاب من خلال البحث في أوقات الممارسة والمدة التي يقضيها المبحوثين في اللعب، هذا من جهة ومن جهة أخرى نتطرق إلى الطرق التي يلجأ إليها المبحوثين لاقتناء الألعاب الإلكترونية ومن يساعدهم في ذلك، والأمور التي تعجبهم في الألعاب الإلكترونية وأسباب ممارستهم لها.

المبحث الأول: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب المعطيات العامة

الجدول رقم (24): امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت

امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
1. نعم	176	88.0
2. لا	24	12.0
المجموع	200	100

يتبن جليا من خلال الجدول رقم (24) أن 88% من أفراد العينة يمتلكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، و12% منهم لا يملكون هذه الأجهزة في البيت.

تدل هذه النتائج أن معظم أفراد العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعل أفراد العينة يتمتعون بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية في البيت، ولمدة أطول وبحرية أكبر من اللعب في قاعات الألعاب الإلكترونية ومقاهي الأنترنيت.

الجدول رقم (25): أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في المنزل

جهاز الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
1. نينتاندو (Nintendo)	51	25.5
2. أتاري (Atari)	18	9.0
3. إكس بوكس (Xbox)	55	27.5
4. بلاي محمول PSP	55	27.5
5. بلاي 1 (play1)	61	30.5
6. بلاي 2 (play2)	107	53.5
7. بلاي 3 (play3)	34	17.0
8. الوي للألعاب (Wii)	48	24.0
جهاز آخر	07	03.5

يظهر الجدول رقم (25) أن معظم أفراد العينة يملكون جهاز البلاي ستايشن 2 في البيت وهذا بنسبة 53.5%، ويأتي بعده جهاز البلاي ستايشن 1 بنسبة 30.5%، ويليهما جهازي إكس بوكس (Xbox) والبلاي ستايشن المحمول PSP بنسبة 27.5%، وبعدها جهاز نينتاندو بنسبة 25.5%، وفي المرتبة التي تليهم جهاز

الوي (Wii) للألعاب بنسبة 24% بعدها جهاز البلاي ستايشن 3 بنسبة 17%، أما في المرتبة الأخيرة فيأتي جهاز أتاري (Atari) بنسبة 09%.

يبقى 03.5% من أفراد العينة يستخدمون آلات أخرى في اللعب عدا الآلات السابقة الذكر، وأغلب هذه الأجهزة الإلكترونية هي عبارة عن جهاز الجامبوي (Game boy) وجهاز (DVD) للألعاب، وكما ذكر البعض منهم جهاز الكمبيوتر لكونه وسيلة ترفيه وتعليم ولعب والذي يمكن من خلاله ممارسة الألعاب الإلكترونية.

ونستنتج من خلال هذه النتائج أن جهاز البلاي ستايشن 2 هو من بين الأجهزة الأكثر استعمالا من أفراد العينة كما أنه يأتي في المركز الأول من حيث الاستخدام، ويعود هذا إلى كونه جهاز يتلاءم مع متطلبات أفراد العينة من حيث السعر وجودة الصورة والصوت وتماشيه مع التقنيات الحديثة والعصرية التي يميل لها الكثير من الأطفال، كما أن أقراص الألعاب الإلكترونية التي تشغل به منخفضة السعر وتتلاءم وظروف أفراد العينة، إضافة إلى أن سعر البلاي ستايشن 2 هو أقل بكثير من الأجهزة الأخرى كالبلاي ستايشن 3 وجهاز الوي للألعاب والذي يعتبر ثمنه باهظ بالمقارنة مع البلاي ستايشن 2.

الجدول رقم (26): الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة

الوسيلة المفضلة	التكرار	النسبة المئوية
1. الكمبيوتر	113	56.5
2. شبكة الأنترنيت	104	52.0
3. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية	88	44.0
4. التليفزيون	73	36.5
5. أجهزة الألعاب الإلكترونية	111	55.5
6. الهاتف النقال	84	42.0
وسيلة أخرى	01	0.5

نلاحظ من خلال الجدول رقم (26) بأن جهاز الكمبيوتر يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية فيها بنسبة 56.5%، وتليها في المرتبة الثانية أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 55.5%، أما في المرتبة الثالثة فتأتي شبكة الأنترنيت بنسبة 52%، وجاءت أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية في المرتبة الرابعة بنسبة 44%، ويليهم في المرتبة الخامسة جهاز الهاتف النقال بنسبة 42%، أما في المرتبة الأخيرة فيأتي جهاز التليفزيون بنسبة 36.5%. وتبقى نسبة 0.5% من أفراد

العينة الذين يستخدمون وسيلة أخرى في اللعب عدا الوسائل السابقة، وهذه الوسيلة هي جهاز DVD الذي يمارس فيه أحد أفراد العينة الألعاب الإلكترونية.

وتجد هذه النتائج مبررا لها في كون الكمبيوتر جهاز متعدد الاستخدامات والاستعمالات بحيث أنه يستعمل في التعليم والاتصال وتنظيم الأعمال والترفيه والتسلية واللعب والوسائط المتعددة وغيرها، فاقتناءه في الأسر الجزائرية ليس بمجرد اللعب فقط بل لعدة أمور نظرا لأهميته الكبيرة واستخداماته المتعددة، لذا فإنه يأتي في المركز الأول من حيث التفضيل في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (27): المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الإلكترونية

أماكن اللعب	التكرار	النسبة المئوية
1. في المنزل	184	92.0
2. في بيت صديق	62	31.0
3. في المدرسة	15	07.5
4. في الشارع	31	15.5
5. في قاعات الألعاب الإلكترونية	68	34.0
6. في مقاهي الأنترنيت	35	17.5
مكان أخرى	01	0.5

تظهر أرقام الجدول رقم (27) أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك بنسبة 92%، بينما 34% منهم يمارسونها في قاعات الألعاب الإلكترونية، و31% منهم يمارسونها في بيت صديق، إضافة إلى نسبة 17.5% منهم يلعبونها في مقاهي الأنترنيت، وتبقى نسبة 15% ممن يمارسونها في الشارع و07.5% ممن يمارسونها في المدرسة. كما أن هناك نسبة 0.5% من أفراد العينة من ذكروا أماكن أخرى لممارسة هذه الألعاب وهي بيت الأقارب.

وتدل النتائج السابقة الذكر أن أفراد العينة يميلون أكثر لممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك إرضاء لأنفسهم وإرضاء لأوليائهم، فاللعب في البيت يعطي راحة أكثر لأفراد العينة من حيث مدة وطريقة ومكان الممارسة بالمقارنة مع الأماكن الأخرى، فهم يمارسونها في الوقت الذي يريدون وللمدة التي يريدونها، كما أنهم بذلك يرضون أولياءهم لما صرحه لنا العديد من الأولياء في مقابلة مع عينة منهم، فمعظم الأولياء يفضلون ممارسة أولادهم للألعاب الإلكترونية في البيت بدلا من ممارستها خارج البيت نظرا للأخطار التي يتعرضون لها في ممارستهم للألعاب خارج البيت ومعاشرة رفقاء السوء، كما أن اللعب في البيت يسهل مراقبة الأطفال التحكم فيهم ومراقبة نوعية ومضمون الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها، إضافة إلى ذلك التقليل من التكاليف التي يصرفها الأطفال في ذهابهم للعب في مقاهي الأنترنيت.

الجدول رقم (28): الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية

أوقات ممارسة الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
1. كل يوم	59	29.5
2. مرتين في الأسبوع	50	25.0
3. مرة في الأسبوع	15	7.5
4. مرة في الشهر	9	4.5
5. في العطل والمنسبات	67	33.5
المجموع	200	100

توضح معطيات الجدول رقم (28) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات تأتي في الطليعة وذلك بنسبة 33.5%، بينما نسبة 29.5% منهم يلعبون بها يوميا، ونسبة 25% منهم يمارسونها مرتين في الأسبوع، يبقى نسبة 7.5% منهم يمارسونها مرة في الأسبوع و4.5% يمارسونها مرة في الشهر.

وتعود هذه النتائج إلى نوع من أنواع الرقابة التي يفرضها الأولياء على الأطفال طوال فترات الدراسة، فهم يلجئون إلى منعهم من اللعب بالألعاب الإلكترونية طوال فترات الدراسة والامتحانات خوفا من تراجعهم في التحصيل الدراسي، وذلك لطول الوقت الذي يضيعونه في اللعب وإهمال دراستهم وفروضهم وواجباتهم، لذا فهم يتركونهم يلعبون بالألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات.

الجدول رقم (29): المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية

مدة ممارسة الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
1. ساعة واحدة	49	24.5
2. ساعتين	39	19.5
3. ثلاث ساعات	35	17.5
4. أربع ساعات	28	14.0
5. أكثر من خمس ساعات	49	24.5
المجموع	200	100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (29) أن ممارسة أفراد العينة للألعاب الإلكترونية لمدة ساعة واحد تأتي في المرتبة الأولى وذلك بنسبة 24.5% وتتقاسم معها هذه المرتبة اللعب بالألعاب الإلكترونية لمدة تفوق خمس ساعات، تليهم في المرتبة الثانية اللعب بالألعاب لمدة ساعتين وبنسبة 19.5%، وبعدها في المرتبة الثالثة

اللعب لمدة ثلاث ساعات وذلك بنسبة 17.5%، وأخيرا في المرتبة الأخيرة تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة أربع ساعات بنسبة 14%.

تدل معطيات الجدول أن أفراد العينة يمارسون وبنسبة أكثر الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة وهذا طبيعي نظرا لارتباطاتهم الدراسية، فالأولياء كما سبق أن ذكرنا يقللون من هذه الممارسة في فترات الدراسة والامتحانات، كما أننا لاحظنا أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة أكثر من خمس ساعات تتقاسمها نفس المرتبة، وهذا يدل على أن أفراد العينة يدمنون الألعاب الإلكترونية وخاصة في العطل والمناسبات بسبب منع الأولياء لهذه الألعاب في أوقات الدراسة، كما أن لعبهم لمدة تفوق خمس ساعات يدل على نوع من إهمال من طرف الأولياء ونقص وعيهم بأخطار هذه الألعاب خاصة لهذه الفئة العمرية من الأطفال.

الجدول رقم (30): كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية

كيفية اقتناء الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
1. الشراء	168	84.0
2. الاستعارة	26	13.0
3. التحميل من الأنترنيت	51	25.5
4. الاستنساخ	20	10.0
طريقة أخرى	00	00.0

يظهر الجدول رقم (30) أن أغلب أفراد العينة تقتنون الألعاب الإلكترونية من خلال الشراء بنسبة 84% من العينة الكلية، بينما يلجأ 25.5% منهم إلى تحميلها عن طريق الأنترنيت، ونسبة 13% منهم يلجئون إلى الاستعارة من الآخرين، وأخيرا فإن أقل نسبة هي نسبة الاستنساخ التي تقدر بـــ 10%.

ويمكن تفسير النتائج بكثرة السلع المقلدة في الجزائر وتدني أسعار الألعاب الإلكترونية، هذا ما جعل اقتنائها يناسب أفراد العينة وعائلاتهم سواء كانت عائلات ذات دخل مرتفع أو منخفض، كما أن طريقة الاستنساخ الأقراص المضغوطة وبيعها بأثمان متدنية جعل العديد من أفراد العينة يقتنونها عن طريق الشراء أكثر من الطرق الأخرى.

الجدول رقم (31): الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية

الشركاء في اقتناء الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
1. بمفردي	46	23.0
2. الأب	107	53.5

3. الأم	43	21.5
4. الأخ	36	18.5
5. الأخت	16	8.0
6. صديق (ة)	4	2.0
فرد آخر	15	7.5

يعتبر الأب الشخص الأكثر مساعدة للأفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية وبنسبة 53.5%، وهذا ما يبينه الجدول رقم (31)، بينما نسبة 23% من أفراد العينة يعتمدون على أنفسهم في اقتناء هذه الألعاب، وبنسبة 21.5% منهم يعتمدون في اقتنائهم لهذه الألعاب على مساعدة الأم، بينما نسبة 18.5% منهم يعتمدون على مساعدة الأخ، تبقى نسبة 08% على يعتمدون على الأخت و02% على صديق(ة).

وقد ذكر 7.5% من أفراد العينة أنهم يعتمدون في اقتنائهم لهذه الألعاب على أفراد آخرين كالخال والخالة والعم والعمة وأبناء الأخوال والخالات وأبناء الأعمام والعمات، إضافة إلى أن هناك من يعتمد على مساعدة الجد في ذلك.

وبناء على هذه المعطيات فإننا نستنتج أن اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية يقوم على رقابة الوالدين وخاصة الأب، والذي يعتبر من أكثر الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في اقتناء الألعاب، بهذا فإن معظم الألعاب الإلكترونية التي يشتريها ويقتنيها أفراد العينة تكون من اختيار الأولياء وموافقتهم عليها من حيث النوعية والمضمون، وهذا ما يقلل من نوعية الألعاب الخطيرة التي تأثر على سلوك وتربية وأخلاق الأطفال.

الجدول رقم (32): ترتيب الأمور التي تعجب أفراد العينة في الألعاب الإلكترونية

الأمور المحبوبة في الألعاب الإلكترونية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. بطل القصة	2.50	1.66
2. الأحداث الموجودة في قصة اللعبة	3.00	1.68
3. الألوان ونوعية الصورة	4.00	1.68
4. الرسوم	4.00	1.61
5. الموسيقى	4.00	1.60
6. متعة الفوز	4.00	1.78

يتضح من خلال الجدول رقم (32) أن بطل القصة هو أكثر الأمور المحببة لدى العينة في الألعاب الإلكترونية بمتوسط حسابي يقدر بـــ 2.50، تليها الأحداث الموجودة في قصة اللعبة بمتوسط حسابي يقدر بـــ

3.00، ثم تليهم الألوان ونوعية الصورة بمتوسط حسابي يقدر بـــ 4.00، تتقاسم معها نفس المرتبة الرسوم والموسيقى ومتعة الفوز بنفس المتوسط الحسابي.

تتوافق هذه النتائج مع طبيعة مرحلة الطفولة وخصائصها فالأطفال يحبون كل ما هو جديد في الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية، فهم يتأثرون بالأبطال لأنهم العنصر المهم الذي يصنع الإثارة والحماس والمتعة، بحيث أنهم يعتبرونهم رمز الشجاعة والتفوق والمغامرة والتحدي والمقاومة، وهذا ما يجعل الأطفال يقتدون بهؤلاء الأبطال فيجعلونهم مثلهم الأعلى ويطمحون إلى أن يكونوا مثلهم.

الجدول رقم (33): الأسباب التي يجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية

سبب ممارسة الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
1. حب المغامرة والمتعة	117	58.5
2. الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ	47	23.5
3. حب الخيال والإثارة	52	26.0
4. حب الفضول	20	10.0
5. تطوير موهبة	44	22.0
6. تنمية الذكاء	61	30.5
فرد آخر	00	00.0

تشير معطيات الجدول رقم (33) أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والمتعة وذلك بنسبة 58.5%، وتليها ممارسة الألعاب الإلكترونية من أجل تنمية الذكاء بنسبة 30.5%، كما أن هناك من أفراد العينة من يمارسونها حبا في الخيال والإثارة بنسبة 26%، بينما يفضل البعض من أفراد العينة ممارسة هذه الألعاب من أجل شغل أوقات الفراغ وذلك بنسبة 23.5%، والبعض الآخر يمارسها من أجل تطوير موهبة وهذا بنسبة 22%، وجاءت ممارسة الألعاب بدافع الفضول في الأخير بنسبة 10%.

ويجد هذا الأمر تفسيره في المرحلة العمرية التي يمر بها أفراد العينة، فهم يميلون كثيرا للتطلع والمغامرة وحب الاكتشاف والمتعة، فكما نعلم فإن الأطفال ميالون بطبعهم للعب والتسلية والترفيه، وهذا ما يجدونه في الألعاب الإلكترونية التي توفر لهم كل هذه الأمور وأكثر من ذلك.

المبحث الثاني: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

الجدول رقم (34): امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل حسب متغير الجنس

امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	106	94.6	70	79.5
2. لا	6	5.4	18	20.5
المجموع	112	100	88	100

يتضح من معطيات الجدول رقم (34) أن 94.6% من ذكور العينة يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، ونسبة 5.4% منهم لا يملكون أجهزة الألعاب في البيت، أما بالنسبة لإناث العينة فأغلبيتهن يملكن أجهزة الألعاب في البيت وذلك بنسبة 79%، وبينما نسبة 20.5% منهن لا يملكن أجهزة الألعاب في البيت.

فالذكور هم أكثر من يملك أجهزة الألعاب في البيت، ويعود ذلك إلى اهتمامهم الكبير بممارسة الألعاب الإلكترونية واقتناء أجهزتها وذلك لكونها النشاط المفضل لدى فئة الذكور، فرغم هذا فإن أغلبية ذكور وإناث العينة يملكون أجهزة الألعاب في البيت وهذا يدل على أن متغير الجنس ليس له تأثير في امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل.

الجدول رقم (35): أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في المنزل حسب الجنس

جهاز الألعاب الإلكترونية	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نينتاندو (Nintendo)	31	27.7	20	22.7
2. أتاري (Atari)	8	7.1	10	11.4
3. إكس بوكس (Xbox)	32	28.6	23	26.1
4. بلاي محمول PSP	33	29.5	22	25.0
5. بلاي 1 (play1)	31	27.7	30	34.1
6. بلاي 2 (play2)	73	65.2	34	38.6
7. بلاي 3 (play3)	19	17.0	15	17.0
8. الوي للألعاب (Wii)	26	23.2	22	25.0

جهاز آخر	5	4.5	2	2.3

يظهر الجدول رقم (35) أن 65.2% من الذكور في العينة يملكون عارضة التحكم البلاي ستايشن 2، وبعدها جهاز البلاي ستايشن المحمول بنسبة 29.5%، ويليه جهاز إكس بوكس بنسبة 28.6%، كما يملك نسبة 27.7% من الذكور عارضة نينتاندو بحيث تتقاسم معها المرتبة عارضة البلاي ستايشن 1 وبنفس النسبة، ويليهم جهاز الوي للألعاب بنسبة 23.2%، وجهاز البلاي ستايشن 3 بنسبة 17%، تبقى نسبة 7.1% لجهاز الأتاري و4.5% لأجهزة أخرى يمتلكها الذكور في البيت كالكمبيوتر والجامبوي.

ولدى الإناث يلاحظ أن 38.6% منهن يملكن جهاز البلاي ستايشن 2، يأتي جهاز البلاي ستايشن 1 في المركز الثاني من حيث الأجهزة الأكثر امتلاكا في البيت من قبل الإناث بما نسبته 34.1%، .وبعد ذلك يأتي جهاز إكس بوكس بنسبة 26.1%، وتليه عارضتين وبنفس النسبة 25% لكل من جهاز البلاي ستايشن المحمول وجهاز الوي للألعاب، ونسبة 22.7% لجهاز النينتاندو ونسبة 17% لجهاز البلاي ستايشن 3، تبقى أضعف نسبة للإناث اللواتي يملكن جهاز الأتاري في البيت وذلك بنسبة 11.4%، وهناك أيضا من ذكرن أجهزة أخرى كالكمبيوتر وجهاز DVD للألعاب وذلك بنسبة 2.3%.

نستخلص من الجدول المبين أعلاه أن كلا من الجنسين الذكور والإناث يملكان أعلى نسبة اقتناء تعود لجهاز البلاي ستايشن 2، إلا أن نسبة الامتلاك لدى الذكور مرتفعة بالمقارنة بالإناث، وهذا يعود إلى ممارسة الذكور للألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث، كما يعود أيضا للانتشار الواسع الذي يحض به هذا الجهاز بين أوساط الأطفال لجودته العالية وتقنياته الرقمية وأسعاره المناسبة، أما أقل نسبة لدى الجنسين فهي تعود للجهاز الأتاري وذلك لكونه جهاز قديم الصنع وأعيد تصنيعه في السنوات الأخيرة، كما أنه غير متداول بين الأطفال. ونستنتج في الأخير أن متغير الجنس في هذا الجزء من التحليل له تأثير ودور في أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية الممتلكة في البيت.

الجدول رقم (36): الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس

الوسيلة المفضلة	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. الكمبيوتر	62	55.4	51	58.0
2. شبكة الأنترنيت	55	49.1	49	55.7
3. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية	52	46.4	36	40.9
4. التليفزيون	41	36.6	32	36.4
5. أجهزة الألعاب الإلكترونية	65	58.0	46	52.3

6. الهاتف النقال	44	39.3	40	45.5
وسيلة أخرى	1	0.9	00	00.0

تشير أرقام الجدول رقم (36) إلى أن 58% من الذكور يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على أجهزة الألعاب الإلكترونية، ونسبة 55.4% للذين يفضلون ممارستها على الكمبيوتر، بينما نسبة 49.1% للذين يمارسونها على شبكة الأنترنيت، ونسبة 46.4% منهم يمارسونها على أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية، ونسبة 39.3% من الذكور من يفضلون ممارستها على الهواتف النقالة، وأقل نسبة للذين يفضلون اللعب في جهاز التليفزيون وبنسبة 36.6%، تبقى نسبة 0.9% لمن يفضل ممارسة الألعاب على وسيلة أخرى وهي جهاز DVD.

أما بالنسبة لفئة الإناث فنلاحظ أن أغلبية الإناث تفضلن ممارسة الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر وذلك بنسبة 58%، في حين نسبة 55.7% يفضلن ممارستها على شبكة الأنترنيت ونسبة 52.3% يفضلنها على أجهزة الألعاب، بينما نسبة 45.5% منهن يفضلنها على الهواتف النقالة، وتبقى نسبة 40.9% لمن يفضلن ممارستها على أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية ونسبة 36.4% لمن يفضلنها على جهاز التليفزيون.

من خلال قراءة في هذه المعطيات نلاحظ وبشكل جلي أن هناك تأثير للجنس في نوعية أجهزة الألعاب المفضلة، بحيث أن أغلب الإناث يفضلن ممارسة الألعاب الإلكترونية على الكمبيوتر للدراسة واللعب في نفس الوقت، على خلاف الذكور الذين يفضلون ممارستها على أجهزتها الخاصة بها لتوفرهما على التقنيات المتطورة والحديثة في اللعب، ولاحتوائهم على العديد من الإكسسوارات الخاصة باللعب كالفراش الإلكتروني وأسلحة التهديف المتنوعة والمقود وخوذة الملاكمة والقيثارة ومضادات الكسر، والتي تجعلهم يلعبون بكل متعة وواقعية من جهة وبكل حيوية وحركية من جهة أخرى.

الجدول رقم (37): المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

أماكن اللعب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في المنزل	105	93.8	79	89.8
2. في بيت صديق	36	32.1	26	29.5
3. في المدرسة	8	7.1	7	8.0
4. في الشارع	23	20.5	8	9.1
5. في قاعات الألعاب الإلكترونية	42	37.5	26	29.5
6. في مقاهي الأنترنيت	23	20.5	12	13.6

مكان أخرى	00	00.0	1	1.1

يمارس 93.8% من ذكور العينة الألعاب الإلكترونية في البيت، وهذا حسب ما يظهر الجدول رقم (37)، كما يلعب 37.5% من الذكور في قاعات الألعاب الإلكترونية، على غرار من يفضلون ممارستها في بيت صديق وبنسبة 32.1%، ومنهم نسبة 20.5% من الذكور من يلعبون بهذه الألعاب في الشارع، وبنفس النسبة من يمارسها في مقاهي الأنترنيت، أما أقل نسبة هي لمن يلعبون بها في المدرسة وذلك بنسبة 7.1%.

وتتماثل النتائج نسبيا بالنسبة للإناث، فاللواتي يلعبن بالألعاب الإلكترونية في البيت يمثلن 89.8%، تليهن اللواتي يمارسنها في بيت الأصدقاء وبنسبة 29.5%، تعادلها وبنفس النسبة اللواتي يمارسنها في قاعات الألعاب الإلكترونية، متبوعات بمن يلعبنها في مقاهي الأنترنيت بنسبة 13.6%، في حين تقدر نسبة ممارستهن للألعاب الإلكترونية في الشارع بـــ 9.1%، أما أضعف نسبة لهذه الفئة فهي 08% للواتي يمارسنها في المدرسة، في حين تبقى مفردة واحدة من الإناث ونسبة 1.1% تلعبها في بيت جدها.

نلاحظ من خلال عرض معطيات الجدول أن أغلبية أفراد العينة سواء الذكور أو الإناث يلعبن بالألعاب الإلكترونية في البيت، فكلا من الجنسين يفضلان ممارستها في البيت للأسباب التي سبق ذكرها في الجدول رقم (29)، وبهذا نستخلص أن متغير السن ليس له تأثير في مكان ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (38): الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

أوقات ممارسة الألعاب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كل يوم	44	39.3	15	17.0
2. مرتين في الأسبوع	28	25.0	22	25.0
3. مرة في الأسبوع	7	6.3	8	9.1
4. مرة في الشهر	4	3.6	5	5.7
5. في العطل والمنسبات	29	25.9	38	43.2
المجموع	112	100	88	100

تشير معطيات الجدول رقم (38) إلى أن الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يوميا يمثلون أكبر نسبة عند ذكور العينة وهي 39.3%، ويأتي من يمارسونها في العطل والمناسبات في المركز الثاني بنسبة 25.9%، تليهم في المرتبة الثالثة من يمارسونها في مرتين في الأسبوع بنسبة 25%، أما المرتبة الرابعة فهي لمن يمارسونها مرة في الأسبوع، أما في المرتبة الأخيرة فتأتي الفئة التي يمارسها مرة في الشهر وبنسبة 3.6%.

أما عند الإناث فالنسبة الأكبر هي للواتي يمارسن الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وبنسبة 43.2%، تليها في المرتبة الثانية للواتي يمارسنها مرتين في الأسبوع وبنسبة 25%، أما في المرتبة الثالثة فتأتي اللواتي يلعبن بالألعاب كل يوم بنسبة 17%، وتليها في المرتبة الرابعة من يمارسنها في مرة في الأسبوع وبنسبة 9.1%، وفي المرتبة الخامسة والأخيرة تأتي اللواتي يلعبن بهذه الألعاب مرة في الشهر وبنسبة 5.7%.

وتدل هذه النتائج على أن ذكور العينة يمارسون الألعاب كل يوم وذلك لامتلاكهم أجهزة الألعاب في البيت، فأوليائهم يفضلونهم أن يمارسوها في البيت بدلا من الخروج للشارع ومعاشرة رفقاء السوء، في حين نجد أن إناث العينة يمارسونها في العطل والمناسبات، ويعود هذا إلى انشغالهن بالدراسة والامتحانات والواجبات المنزلية في الأوقات الأخرى، كما أنهن يلعبن بألعاب أخرى بدلا من الألعاب الإلكترونية.

وبهذا نستخلص أن لمتغير الجنس تأثير في أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة، فكل جنس أوقات معينة لممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (39): المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

أوقات ممارسة الألعاب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. ساعة واحدة	19	17.0	30	34.1
2. ساعتين	22	19.6	17	19.3
3. ثلاث ساعات	21	18.8	14	15.9
4. أربع ساعات	16	14.3	12	13.6
5. أكثر من خمس ساعات	34	30.4	15	17.0
المجموع	112	100	88	100

يمثل الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية أكثر من خمس ساعات أكبر فئة عند الذكور بنسبة 30.4%، حسب ما تظهره معطيات الجدول رقم (39)، وتلي هذه الفئة الذكور الذين يلعبون لمدة ساعتين وبنسبة 19.6%، وبعدها الذين يمارسونها لمدة ثلاث ساعات بنسبة 18.8%، ثم الذين يمارسونها لمدة ساعة وبنسبة 17%، وأخير نسبة هي 14.3% للذين يمارسونها لمدة أربع ساعات.

أما بالنسبة لإناث العينة فإن أعلى نسبة هي 34.1% للواتي يمارسن الألعاب لمدة ساعة، في حين نجد نسبة 19.3% للواتي يمارسنها لمدة ساعين، ونسبة 17% للإناث اللواتي يلعبن لأكثر من خمس ساعات، تبقى نسبة 15.9% للواتي يمارسنها لثلاث ساعات ونسبة 13.6% لمن يمارسنها لمدة أربع ساعات.

نستخلص من هذه النتائج المقدمة أن ذكور العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية لمدة أطول من إناث العينة، فأغلبية الذكور يمارسونها لأكثر من خمس ساعات، في حين أن أغلبية الإناث يمارسنها لمدة ساعة واحدة، ويعود ذلك لكون الذكور يميلون بشكل كبير للممارسة الألعاب الإلكترونية لدرجة الإدمان عليها على خلاف الإناث اللواتي يمارسنها في أوقات الفراغ، وهذا يدل على أن الجنس له تأثير في مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى العينة.

الجدول رقم (40): كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

كيفية اقتناء الألعاب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. الشراء	102	91.1	66	75.0
2. الاستعارة	15	13.4	11	12.5
3. التحميل من الأنترنيت	25	22.3	26	29.5
4. الاستنساخ	15	13.4	5	5.7
طريقة أخرى	00	00.0	00	00.0

يقتني 91.1% من ذكور العينة الألعاب الإلكترونية عن طريق الشراء وهذا ما يتبين من خلال الجدول رقم (40)، في حين يقتني 22.3% منهم الألعاب عن طريق تحميلها من الأنترنيت، ويلجأ 13.4% من الذكور إلى اقتناءها عن طريق الاستعارة، وتتقاسمها المرتبة وبنفس النسبة اقتناء الألعاب عن طريق الاستنساخ.

وتلجأ 75% من إناث العينة إلى اقتناء الألعاب الإلكترونية عن طريق الشراء، و29.5% منهن إلى اقتناءها عن طريق تحميلها من الانترنيت، في حين نجد أن نسبة 12.5% منهن يقتنينها عن طريق الاستعارة، تبقى نسبة 5.7% للواتي يلجئن للاستنساخ لاقتناء هذه الألعاب.

نستخلص أن كلا من الجنسين يلجئون بالأغلبية إلى اقتناء الألعاب الإلكترونية عن طريق الشراء، كما نلاحظ من خلال قراءة في معطيات الجدول أن معظم النسب متقاربة بين الجنسين، وهذا يدل على عدم تأثير متغير الجنس في كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (41): الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

الشركاء في اقتناء الألعاب	جنس العينة	
	ذكور	إناث

	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. بمفردي	30	26.8	16	18.2
2. الأب	55	49.1	52	59.1
3. الأم	22	19.6	21	23.9
4. الأخ	26	23.2	10	11.4
5. الأخت	7	6.3	9	10.2
6. صديق (ة)	3	2.7	1	1.1
فرد آخر	6	5.4	9	10.2

يظهر الجدول رقم (41) أن نسبة 49.1% من ذكور العينة يعتمدون في اقتناءهم للألعاب على مساعدة الأب، في حين يعتمد 26.8% منهم على أنفسهم في اقتناء الألعاب، كما نجد نسبة 23.2% منهم من يعتمدون على مساعدة الأخ، وتليهم من يعتمدون على مساعدة الأم بنسبة 19.6%، و6.3% لمن يعتمدون على مساعدة الأخت، أما آخر نسبة فهي لمن يعتمدون على مساعدة صديق (ة) وذلك بنسبة 2.7%، إضافة إلى اعتماد البعض منهم على مساعدة أفراد آخرين كالخال والخالة والعم والجد وذلك بنسبة 5.4%.

أما فيما يخص فئة الإناث فنجد أن أغلبية الإناث يعتمدن على مساعدة الأب في اقتناءهن للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 52%، تليهن اللواتي يعتمدن على مساعدة الأم بنسبة 23.9%، وبعد نسبة 18.2% لمن يعتمدن على أنفسهن، متبوعات بمن يعتمدن على مساعدة الأخ بنسبة 11.4%، و10.2% للواتي يعتمدن على مساعدة الأخت، تبقى أقل نسبة للواتي يعتمدن على مساعدة صديق (ة) وبنسبة 1.1%، إضافة إلى اللواتي يعتمدن على مساعدة أفراد آخرين مثل الخالة وأبناء الخالة والعمة والجد وبنسبة 10.2%.

نستخلص من معطيات الجدول أن معظم مفردات الجنسين يعتمدون على مساعدة الأب في اقتناءهم للألعاب الإلكترونية، وهذا يعود لصغر سنهم فالأطفال على خلاف المراهقين والشباب يعتمدون في الكثير من أمورهم على الوالدين، وكما نلاحظ أن المرتبة الثانية بالنسبة للذكور هي للذين يعتمدون على أنفسهم وذلك لأن الذكور يميلون كثيرا للاعتماد على أنفسهم بالمقارنة بالإناث، فهم يحاولون في الكثير من الأمور إظهار قدرتهم على المسؤولية وتحمل الصعاب. ومن خلال من سبق نستنتج أن الجنس له تأثير نسبي على تحديد شركاء أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (42): ترتيب الأمور التي تعجب أفراد العينة في الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

الأمور المحبوبة في الألعاب الإلكترونية	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	المتوسط	الانحراف	المتوسط	الانحراف

	الحسابي	المعياري	الحسابي	المعياري
1. بطل القصة	2.00	1.47	3.00	1.81
2. الأحداث الموجودة في قصة اللعبة	3.00	1.62	3.00	1.77
3. الألوان ونوعية الصورة	4.00	1.63	4.00	1.76
4. الرسوم	4.00	1.49	3.00	1.68
5. الموسيقى	4.00	1.58	3.00	1.56
6. متعة الفوز	3.00	1.82	4.00	1.68

يوضح الجدول (42) أن بطل القصة يأتي في مقدمة الأمور المحبوبة في الألعاب الإلكترونية لدى ذكور العينة بمتوسط حسابي يقدر بـــ 2.00، وحلت بعدها في المرتبة الثانية الأحداث الموجودة في قصة اللعبة بمتوسط 3.00 على غرار متعة الفوز بنفس المتوسط الحسابي، أما في المرتبة الثالثة فنجد الألوان ونوعية الصورة بمتوسط حسابي يقدر بـــ 4.00 وتتقاسمها المرتبة كل من الرسوم والموسيقى.

في المقابل نجد بطل القصة والأحداث الموجود في قصة اللعبة والرسوم والموسيقى في نفس الترتيب لدى البنات وذلك بمتوسط حسابي يقدر بـــ 3.00، أما في المرتبة التي تليها فإننا نجد كل من الألوان ونوعية الصورة ومتعة الفوز على نفس الترتيب بمتوسط 4.00.

تظهر النتائج أن فئة الذكور يقتصر اهتمامهم على بطل القصة فقط، في حين نجد أن الإناث هن أكثر اهتماما ببطل القصة والأحداث الموجود في قصة اللعبة والرسوم والموسيقى، ومنه نستنتج أن الجنس ليس له تأثير فيما يخص أكثر الأمور المحببة لدى مفردات العينة في الألعاب الإلكترونية وهو بطل القصة، في حين له تأثير على بقية الأمور وبنسب متفاوتة عن بعضها البعض.

الجدول رقم (43): الأسباب التي يجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

سبب ممارسة الألعاب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. حب المغامرة والمتعة	70	62.5	47	53.4
2. الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ	26	23.2	21	23.9
3. حب الخيال والإثارة	32	28.6	20	22.7
4. حب الفضول	9	8.0	11	12.5

5. تطوير موهبة	27	24.1	17	19.3
6. تنمية الذكاء	29	25.9	32	36.4
أخرى	00	00.0	00	00.0

يتضح من معطيات الجدول رقم (43) أن أغلبية ذكور العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية لأنهم يحبون المغامرة والمتعة التي توفرها هذه الألعاب وهذا بنسبة 62.5%، في حين أن هناك منهم من يمارسها من أجل التمتع بالخيال والإثارة وبنسبة 28.6%، ومنهم أيضا مِن مَن يمارسها لتنمية الذكاء وتطويره وذلك بنسبة 25.9%، يليهم من يلعب من أجل تطوير موهبة وبنسبة 24.1%، وبعدهم الذكور الذين يمارسونها لشغل أوقات فراغهم بنسبة 23.2%، أما اقل نسبة فهي للذين يمارسون الألعاب إرضاء لفضولهم.

أما بالنسبة للإناث فأغلبيتهن يمارسن الألعاب من أجل التسلي بالمغامرة والمتعة وذلك بنسبة 53.4%، تليها اللواتي يمارسنها من أجل تنمية الذكاء وتطويره وبنسبة 36.4%، في حين أن نسبة 23.9% منهن يلعبن من أجل شغل أوقات فراغهن، ونسبة 22.7% للواتي يمارسن الألعاب حبا في خيال والإثارة، وتليهن بنسبة 19.3% اللواتي يمارسنها من أجل تطوير موهبة، تبقى نسبة 12.5% للإناث اللواتي يمارسن الألعاب حبا في الفضول والاكتشاف.

نستخلص من هذه النتائج أن معطيات فئة الذكور متماثلة مع معطيات فئة الإناث، فكل من الجنسين وبالأغلبية يمارسان الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والمتعة، فالمغامرة توفر لهم الجمع بين الحقيقة والخيال، أما المتعة فهي توفر التسلية والترفيه والترويح عن النفس، كما أن معطيات الجنسين متقاربة فيما بينها إلا أن الاختلاف فيها يكمن في ترتيبها حسب نسبة الجنس، ومنه نستنتج أن متغير الجنس ليس له تأثير في أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب مفردات العينة.

المبحث الثالث: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

الجدول رقم (44): امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل حسب متغير الفئة العمرية

امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	67	81.7	83	92.2	26	92.9
2. لا	15	18.3	7	7.8	2	7.1
المجموع	82	100	90	100	28	100

يظهر لنا الجدول رقم (44) أن أغلبية أفراد العينة من الفئات العمرية الثلاث يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، فنجد 81.7% من الفئة العمرية من 7-8 سنوات و92.2% من الفئة العمرية من 10-9 سنوات و92.9% من الفئة العمرية 11-12 سنة يملكون هذه الأجهزة في البيت، في حين أن 18.3% من الفئة العمرية من 7-8 سنوات و7.8% من الفئة العمرية من 9-10 سنوات و7.1% من الفئة العمرية 12-11 سنة لا يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت.

تشير المعطيات المقدمة أن معظم مفردات الفئات العمرية الثلاث يملكون أجهزة الألعاب في البيت، وهذا ما يجعلهم يتمتعون بممارسة الألعاب في البيت بكل راحة وللفترة التي يريدونها، ونستخلص من هذا أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير على امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل.

الجدول رقم (45): أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في المنزل حسب متغير الفئة العمرية

جهاز الألعاب الإلكترونية	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نينتاندو (Nintendo)	14	17.1	28	31.1	9	32.1
2. أتاري (Atari)	10	12.2	6	6.7	2	7.1
3. إكس بوكس (Xbox)	23	28.0	24	26.7	8	28.6
4. بلاي محمول PSP	18	22.0	26	28.9	11	39.3
5. بلاي 1 (play1)	22	26.8	27	30.0	12	42.9
6. بلاي 2 (play2)	37	45.1	53	58.9	17	60.7
7. بلاي 3 (play3)	15	18.3	16	17.8	3	10.7

8. الوي للألعاب (Wii)	23	28.0	18	20.0	7	25.0
جهاز آخر	2	2.4	3	3.3	2	7.1

يتبين من خلال الجدول رقم (45) أن البلاي ستايشن 2 هو أكثر أجهزة الألعاب امتلاكا من قبل مفردات الفئات العمرية الثلاث، بنسبة 45.1% لفئة 7-8 سنوات ونسبة 58.9% لفئة 9-10 سنوات ونسبة 60.7% لفئة 11-12 سنة.

وقد حل جهازي الإكس بوكس والوي للألعاب المركز الثاني بنسبة 28% لدى فئة 7-8 سنوات، يليهم البلاي ستايشن 1 في المركز الثالث بنسبة 26.8%، ثم جهاز البلاي ستايشن المحمول في المركز الرابع بنسبة 22%، وبعدهم جهاز البلاي ستايشن 3 في المركز الخامس بنسبة 18.3%، متبوعين بجهاز نينتاندو بنسبة 17.1% وجهاز الأتاري بنسبة 12.2%.

في حين حل جهاز نينتاندو في المركز الثاني بنسبة 31.1% لدى فئة 9-10 سنوات بعد البلاي ستايشن 2، يليه جهاز البلاي ستايشن 1 في المركز الثالث بنسبة 30%، وبعدهم جهاز البلاي ستايشن المحمول في المركز الرابع بنسبة 28.9%، ثم جهاز الإكس بوكس في المركز الخامس بنسبة 26.7%، متبوعين بجهاز الوي للألعاب بنسبة 20% وجهاز البلاي ستايشن 3 بنسبة 17.8% وجهاز الأتاري بنسبة 6.7%.

أما بالنسبة لفئة 11-12 سنة فإن جهاز البلاي ستايشن 1 هو الذي احتل في المركز الثاني بنسبة 42.9%، يليه جهاز البلاي ستايشن المحمول في المركز الثالث بنسبة 39.3%، ثم جهاز نينتاندو في المركز الرابع بنسبة 32.1% وجهاز الإكس يوكس في المركز الخامس بنسبة 28.6%، متبوعين بعد بجهاز الوي للألعاب بنسبة 25% وجهاز البلاي ستايشن 3 بنسبة 10.7% وجهاز الأتاري بنسبة 7.1%. وذكر 2.4% من فئة 7-8 سنوات و3.3% من فئة 9-10 سنوات و7.1% من فئة 11-12 سنة أجهزة أخرى كجهاز الجامبوي وجهاز DVD للألعاب والكمبيوتر.

ومنه نستخلص أن أغلبية مفردات الفئات العمرية الثلاث يملكون جهاز البلاي ستايشن 2 في البيت، وأكبر نسبة فيهم هي لفئة 11-12 سنة، وأقل نسبة هي للفئة العمرية 7-8 سنوات، ومنه نخلص إلى قول أن أكبر فئة عمرية هي التي تملك أكبر نسبة لامتلاك جهاز البلاي ستايشن 2 في المنزل، ويعود هذا إلى زيادة تعلقها بممارسة الألعاب الإلكترونية بالمقارنة مع الفئات الأخرى، كما نلاحظ أن الجهاز الأقل اقتناء من الفئات العمرية الثلاث هو جهاز الأتاري، وذلك لأنه جهاز من طراز قديم ولا يتماشى مع التقنيات الحديثة والمتطورة.

نستنتج من كل هذا أن متغير الفئة العمرية له تأثير نسبي على أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في البيت.

الجدول رقم (46): الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير الفئة العمرية

الوسيلة المفضلة	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. الكمبيوتر	46	56.1	54	60.0	13	46.4
2. شبكة الأنترنيت	33	40.2	51	56.7	20	71.4
3. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية	36	43.9	42	46.7	10	35.7
4. التليفزيون	41	50.0	21	23.3	11	39.3
5. أجهزة الألعاب الإلكترونية	37	45.1	56	62.2	18	64.3
6. الهاتف النقال	40	48.8	29	32.2	15	53.6
وسيلة أخرى	1	1.2	00	00.0	00	00.0

يفضل 56.1% من فئة 7-8 سنوات ممارسة الألعاب الإلكترونية على الكمبيوتر، و50% على التليفزيون و48.8% منهم على الهاتف النقال، ونسبة 45.1% على أجهزة الألعاب الإلكترونية و43.9% على لأجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية و40.2% على شبكة الأنترنيت، إضافة إلى 1.2% لمن يفضلون اللعب على وسيلة أخرى وهي جهاز DVD، وهذا ما تظهره معطيات الجدول رقم (46).

في حين نجد أن أغلبية مفردات فئة 9-10 سنوات يفضلون ممارسة الألعاب على أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 62.2%، تليهم من يفضلون ممارستها على الكمبيوتر بنسبة 60.0% ونسبة 56.7% من يفضلها على شبكة الأنترنيت، و46.7% على أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية، تبقى نسبة 32.2% لمن يفضل اللعب بها على الهاتف النقال و23.3% على التليفزيون.

على خلاف فئة 11-12 سنة التي يفضل أغلبها ممارسة الألعاب على شبكة الأنترنيت بنسبة الأغلبية الساحقة 71.4%، ونسبة 64.3% لمن يفضل ممارستها على أجهزة الألعاب الإلكترونية، و53.6% لمن يفضلها على الهاتف النقال و46.4% على الكمبيوتر و39.3% منهم على التليفزيون و35.7% على أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية.

نستخلص من معطيات الجدول أن هناك اختلاف في تفضيل وسائل ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفئات الثلاث وهذا بسبب الفارق السن فيما بين الفئات، فأغلبية مفردات الفئة العمرية 7-8 سنوات يفضلون ممارسة الألعاب على الكمبيوتر بحكم صغر سنهم وانقيادهم لنصائح وتعليمات أوليائهم، فالذي جعل أوليائهم يوفرون لهم هذا الجهاز على حساب أجهزة الألعاب الأخرى كونه جهاز متعدد الخدمات وتعليمي أكثر منه

ترفيهي، على اختلاف أجهزة الألعاب الأخرى مهدرة للوقت والمال والدراسة، وهذا حسب ما صرحه لنا الكثير من الأولياء الذين أجرينا معهم مقابلاتنا الميدانية.

من جهة أخرى فإن أغلبية مفردات الفئة العمرية 9-10 سنوات يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على أجهزة الألعاب الإلكترونية لكونها أعلى دقة ووضوح وذات جودة في الصوت والصورة، إضافة أن معظمها أقل تكلفة بالمقارنة مع جهاز الكمبيوتر وتحتوي على إكسسوارات مختلفة ومتنوعة على اختلاف الكمبيوتر الذي لا يحتوي على أي إكسسوار عدا معداته الضرورية.

أما بالنسبة لمفردات الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة فهم يفضلون ممارسة الألعاب على شبكة الأنترنيت أي ما تسمى بألعاب الشبكة، وهذا يعود إلى كون الأنترنيت شبكة تفاعلية تجعل من اللاعب لاعبا احترافيا يلعب بطريقة حديثة وعصرية مع مختلف لاعبين في جميع أنحاء العالم. ومنه نستنتج أن متغير الفئة العمرية له تأثير على نوعية الوسائل المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى مفردات العينة.

الجدول رقم (47): المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

أماكن اللعب	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في المنزل	72	87.8	86	95.6	26	92.9
2. في بيت صديق	23	28.0	33	36.7	6	21.4
3. في المدرسة	9	11.0	6	6.7	00	00.0
4. في الشارع	14	17.1	12	13.3	5	17.9
5. في قاعات الألعاب الإلكترونية	29	35.4	32	35.6	7	25.0
6. في مقاهي الأنترنيت	12	14.6	19	21.1	4	14.3
مكان أخرى	1	1.2	00	00.0	00	00.0

تظهر معطيات الجدول رقم (47) أن 87.8% من فئة 7-8 سنوات و95.6% من فئة 9-10 سنوات و92.9% من فئة 11-12 سنة يمارسون ألعاب الإلكترونية في المنزل وهم يشكلون الأكثرية، في حين جاءت ممارسة الألعاب الإلكترونية في قاعات الألعاب في المرتبة الثانية لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 35.4% وفي المرتبة الثالثة لدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 35.6% وفي المرتبة الثانية لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 25%. كما جاءت ممارسة الألعاب الإلكترونية في بيت صديق في المرتبة الثالثة لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 28% وفي المرتبة الثانية لدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 36.7% وفي المرتبة الثالثة لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 21.4%.

في حين نجد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية في الشارع احتلت المرتبة الرابعة لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 17.1% والمرتبة الخامسة لدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 13.3% والمرتبة الرابعة لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 17.9%.

ونجد أن ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقاهي الأنترنيت احتلت المرتبة الخامسة لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 14.6% والمرتبة الرابعة لدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 21.1% والمرتبة الخامسة لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 14.3%.

أما أقل نسب فهي للممارسة الألعاب الإلكترونية في المدرسة فقد احتلت المرتبة سادسة والأخيرة لدى جميع الفئات العمرية، فكانت نسبتها 11.1% في فئة 7-8 سنوات و6.7% في فئة 9-10 سنوات، في حين نجد أن فئة 11-12 سنة لا تحتوي على أي مفردة من مفردات العينة. من جهة أخرى نجد أن نسبة 1.2% من فئة 7-8 سنوات يفضلون ممارسة الألعاب في مكان آخر وهو بيت الجد.

من المعطيات المقدمة نستخلص أن أغلبية أفراد العينة في جميع الفئات العمرية يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت على الأماكن الأخرى، للراحة التي تتوفر في البيت من حيث المدة اللعب وطريقة اللعب ومكان اللعب، كما أن الأولياء يصرون على ممارسة أولادهم لهذه الألعاب في البيت ليكونوا تحت مراقبتهم ورعايتهم، أما بالنسبة للنسب الأخرى فهي متقاربة من بعضها البعض لدى جميع الفئات العمرية، ومنه نستنتج أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير على الأمكنة التي يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب بالإلكترونية فيها.

الجدول رقم (48): الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

أوقات ممارسة الألعاب	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كل يوم	22	26.8	30	33.3	7	25.0
2. مرتين في الأسبوع	23	28.0	20	22.2	7	25.0
3. مرة في الأسبوع	8	9.8	5	5.6	2	7.1
4. مرة في الشهر	4	4.9	4	4.4	1	3.6
5. في العطل والمنسبات	25	30.5	31	34.4	11	39.3
المجموع	82	100	90	100	28	100

تعد العطل والمناسبات الفترة المثلى لممارسة الألعاب الإلكترونية عند الفئات العمرية الثلاث من العينة، حسب ما يظهره الجدول رقم (48)، حيث ذكر ذلك 30.5% من فئة 7-8 سنوات و34.4% من فئة 9-10 سنوات و39.3 من فئة 11-12 سنة.

ويأتي من يمارسون الألعاب الإلكترونية مرتين في الأسبوع في المركز الثاني لدى فئة 7-8 سنوات ويمثلون نسبة 28% متقدمين على من يمارسونها يوميا بنسبة 26.8%، ثم من يمارسونها مرة في الأسبوع بنسبة 9.8%، وأخيرا من يمارسونها مرة في الشهر بنسبة 4.9%.

ولدى فئة 9-10 سنوات يمارس 33.3% منهم الألعاب الإلكترونية كل يوم و22.2% منهم مرتين في الأسبوع، ولا يمارس سوى 5.6% الألعاب الإلكترونية مرة في الأسبوع و4.4% من يمارسونها مرة في الشهر. ولدى فئة 11-12 سنة يمارس 25% من أفراد هذه العينة الألعاب الإلكترونية يوميا وتتقاسمها المركز من يمارسونها مرتين في الأسبوع، و7.1% منهم مرة في الأسبوع و3.6% منهم مرة في الشهر.

تظهر المعطيات أن أغلبية مفردات الفئات الثلاث يمارسون الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وذلك لانشغالهم بالدراسة والمراجعة في الفترات الأخرى، تليهم المفردات العينة الذين يمارسونها كل يوم أو الذين يمارسونها مرتين في الأسبوع، فهذه النسب جاءت متقاربة من بعضها البعض في الفئات العمرية الثلاث لتشابه عادات الممارسة والقيود والالتزامات لدى هذه الفئات رغم اختلاف فئاتهم العمرية، ومنه نستخلص أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير على الفترات ممارسة مفردات العينة للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (49): المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

مدة ممارسة الألعاب	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. ساعة واحدة	22	26.8	20	22.2	7	25.0
2. ساعتين	18	22.0	18	20.0	3	10.3
3. ثلاث ساعات	15	18.3	17	18.9	3	10.7
4. أربع ساعات	8	9.8	14	15.6	6	21.4
5. أكثر من خمس ساعات	19	23.2	21	23.3	9	32.1
المجموع	82	100	90	100	28	100

يمثل من يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من خمس ساعات في اليوم الواحد الأكثرية لدى فئتي 9-10 سنوات و 11-12 سنة بنسبتي 23.3% و32.1% على التوالي، في حين تأتي في المرتبة الثانية لدى فئة 8-7سنوات بنسبة 23.2%، كما يتضح من الجدول رقم (49).

ويمثل من يمارسون الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة في اليوم الواحد في المركز الأول لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 26.8% والمركز الثاني لدى الفئتين 9-10 سنوات و11-12 سنة بنسب 22.2% و25%، كما

يمثل من يمارسون الألعاب لمدة ساعتين في اليوم الواحد في المركز الثالث لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 22% وفئة 9-10 سنوات بنسبة 20%، وفي المركز الخامس لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 10.3%.

ويأتي من يمارسون الألعاب لمدة ثلاث ساعات في اليوم الواحد في المركز الرابع لدى الفئات العمرية الثلاث وهذا بنسب 18.3% و18.9% و10.7% على التوالي، في حين يأتي من يمارسون الألعاب الإلكترونية لمدة أربع ساعات في اليوم الواحد في المركز الخامس لدى فئتي 7-8 سنوات و9-10 سنوات بنسبتي 9.8% و15.6% على التوالي، وفي المركز الثالث لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 21.4%.

ونستخلص أن مفردات الفئة العمرية 7-8 سنوات يمارسون الألعاب الإلكترونية بقدر أقل من الفئات الأخرى وذلك لوجود قيود والتزامات دراسية، في حين نجد أن أغلب مفردات الفئتين 9-10 سنوات و11-12 سنة يمارسونها أكثر من خمس ساعات في اليوم الواحد، وهذا يعود لتعلقهما الشديد بها بالمقارنة مع الفئة الأصغر سنا والتي يخضع لرقابة الأولياء. ومنه نستنتج أن متغير الفئة العمرية له تأثير على المدة التي تقضيها مفردات العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (50): كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

كيفية اقتناء الألعاب	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. الشراء	63	76.8	82	91.1	23	82.1
2. الاستعارة	10	12.2	11	12.2	5	17.9
3. التحميل من الأنترنيت	22	26.8	18	20.0	11	39.3
4. الاستنساخ	4	4.9	10	11.1	6	21.4
طريقة أخرى	00	00.0	00	00.0	00	00.0

يظهر الجدول رقم (50) أن الشراء هو الطريقة الأولى في اقتناء الألعاب الإلكترونية لدى الفئات العمرية الثلاث بنسب 76.8% و91.1% و82.1% على التوالي، في حين يمثل التحميل من الأنترنيت الطريقة الثانية التي يلجأ إليها أفراد العينة، بحيث يلجأ إليها 26.8% من فئة 7-8 سنوات و20% من فئة 9-10 سنوات و39.3% من فئة 11-12 سنة.

من جهة أخرى نجد أن الاستعارة هي الطريقة الثالثة التي تلجأ إليها الفئتين 7-8 سنوات و9-10 سنوات بنسبة 12.2% لكلا من الفئتين، في حين نجد أنها الطريقة الرابعة بالنسبة لفئة 11-12 سنة بنسبة 17.9%، ويمثل الاستنساخ الطريقة الرابعة لدى الفئتين 7-8 سنوات و9-10 سنوات بنسبتي 4.9% و11.1% على التوالي، والطريقة الثالثة لدى فئة 11-12 سنة نسبة 21.4%.

تظهر معطيات الجدول أن أغلبية مفردات الفئات العمرية يلجئون للشراء في اقتناءهم للألعاب الإلكترونية لأنه أسهل وأسرع طريقة وأقلها تكلفة أيضا، في حين نرى أن البعض منهم يلجئون للتحميل من الأنترنيت باعتباره يوفر أحدث وأحسن وأجود الألعاب الإلكترونية وبأسرع طريقة، ومنه نستنتج أن متغير الفئة العمرية ليس له أي تأثير على كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية في جميع الفئات العمرية.

الجدول رقم (51): الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

الشركاء في اقتناء الألعاب	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. بمفردي	12	14.6	24	26.7	10	35.7
2. الأب	49	59.8	44	48.9	14	50.0
3. الأم	15	18.3	19	21.1	9	32.1
4. الأخ	10	12.2	18	20.0	8	28.6
5. الأخت	8	9.8	8	8.9	00	00.0
6. صديق (ة)	1	1.2	3	3.3	00	00.0
فرد آخر	3	3.7	11	12.2	1	3.6

يتبين من خلال الجدول (51) أن 59.8% من فئة 7-8 سنوات و48.9% من فئة 9-10 سنوات و50% من فئة 11-12 سنة يعتمدون في اقتناءهم للألعاب الإلكترونية على مساعدة الأب وهم يشكلون الأكثرية، ويليهم في المركز الثاني من يعتمدون على أنفسهم لدى الفئتين 9-10 سنوات و11-12 سنة بنسبتي 26.7% و35.7% على التوالي، وفي المركز الثالث لدى فئة 7-8 سنوات نسبة 14.6%.

وبعدهم من يعتمدون على مساعدة الأم في المركز الثالث لدى فئتين 9-10 سنوات و 11-12 سنة بنسبتي 21.7% و32.1% على التوالي، وفي المركز الثاني لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 18.3%، وتليهم في المركز الرابع من يعتمدون على مساعدة الأخ لدى الفئات الثلاث بنسب 12.2% و20% و28.6% على التوالي، أما في المركز الخامس فيأتي من يعتمدون على مساعدة الأخت لدى الفئتين الأولى والثانية بنسبة 9.8% لكلاهما، بالمقابل نجد انعدام أي مفردة لدى الفئة العمرية 11-12 سنة.

أما في المركز الأخير نجد النسب القليلة لمن يعتمدون على مساعدة صديق أو صديقة بنسبة 1.2% لدى فئة7-8 سنوات ونسبة 3.3% لدى فئة 9-10 سنوات، في حين لا نجد أي مفردة في فئة 11-12 سنة.

وقد ذكر 3.7% و12.2% و3.6% من الفئات العمرية الثلاث اعتمادهم على أشخاص آخرين وهم الجد والخال والخالة والعم والعمة وأبناء الخالات وأبناء الأعمام والعمات.

من خلال المعطيات المقدمة نستخلص أن أغلبية مفردات الفئات العمرية الثلاث يعتمدون على مساعدة الوالدين وعلى أنفسهم في اقتنائهم للألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلوهم يختارون الألعاب التي تناسب شروط الوالدين، كما أن اعتمادهم بالدرجة الأولى على الأب دليل على أنهم تحت رقابة الوالدين في اختيار نوعية الألعاب وأسمائها ومحتوياتها، ونستنتج من كل هذا أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير على شركاء أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (52): ترتيب الأمور التي تعجب أفراد العينة في الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

الأمور المحبوبة في الألعاب الإلكترونية	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. بطل القصة	2.00	1.80	2.00	1.54	3.00	1.58
2. الأحداث الموجودة في قصة اللعبة	3.00	1.66	3.00	1.62	4.00	1.93
3. الألوان ونوعية الصورة	3.00	1.68	4.00	1.52	5.00	1.91
4. الرسوم	3.00	1.70	4.00	1.54	4.00	1.50
5. الموسيقى	4.00	1.63	4.00	1.63	3.00	1.42
6. متعة الفوز	4.00	1.63	3.00	1.82	2.50	1.58

تشير معطيات الجدول (52) إلى أن بطل القصة يأتي في مقدمة الأمور المحبوبة في الألعاب الإلكترونية لدى فئتي 7-8 سنوات و9-10 سنوات بمتوسط 2.00، وتأتي في المركز الثاني لدى فئة 11-12 سنة رفقة الموسيقى بمتوسط 3.00 وراء متعة الفوز بمتوسط 2.50.

تأتي الأحداث الموجودة في قصة اللعبة رفقة الألوان ونوعية الصورة والرسوم في المرتبة الثانية بمتوسط 3.00 لدى فئة 7-8 سنوات بعد بطل القصة، في حين نجد أن الأحداث الموجودة في قصة اللعبة رفقة متعة الفوز تحتل المركز الثاني لدى فئة 9-10 سنوات بمتوسط 3.00.

من خلال المعطيات المقدمة نلاحظ أن هناك نوع من الاختلاف في ترتيب الأمور المحبوبة في الألعاب لدى الفئات العمرية الثلاث، بحيث نجد أن بطل القصة هو الأمر المحبوب لدى الفئتين الأولى والثانية في حين

يأتي في المركز الثاني لدى الفئة العمرية الثالثة، ومنه نستخلص أن متغير الفئة العمرية له تأثير على ترتيب الأمور المحبوبة في الألعاب الإلكترونية لدى مفردات العينة.

الجدول رقم (53): الأسباب التي يجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

سبب ممارسة الألعاب	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. حب المغامرة والمتعة	49	59.8	54	60.0	14	50.0
2. الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ	22	26.8	18	20.0	7	25.0
3. حب الخيال والإثارة	26	31.7	21	23.3	5	17.9
4. حب الفضول	8	9.8	8	8.9	4	14.3
5. تطوير موهبة	18	22.0	18	20.0	8	28.6
6. تنمية الذكاء	22	26.8	29	32.2	10	35.7
فرد آخر	00	00.0	00	00.0	00	00.0

نلاحظ أن حب المغامرة والمتعة هو أهم سبب يجعل مفردات الفئات العمرية الثلاث يمارسون الألعاب الإلكترونية وبنسب 59.8% و60% و50% على توالي، وهذا ما يظهره الجدول رقم (53).

ويحتل حب الخيال والإثارة المركز الثاني لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 31%، تليه الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ رفقة تنمية الذكاء في المركز الثالث بنسبة 26.8%، ثم تطوير موهبة في المركز الرابع بنسبة 22% وفي المركز الأخير حب الفضول بنسبة 9.8%.

في حين نجد تنمية الذكاء في المركز الثاني لدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 32.2%، تليها حب الخيال والإثارة في المركز الثالث بنسبة 23.3% والحاجة إلى شغل أوقات الفراغ رفقة تطوير موهبة في المركز الرابع بنسبة 20%، وحب الفضول في المركز الخامس بنسبة 8.9%.

في حين نجد أن تنمية الذكاء تحتل المركز الثاني لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 35.7%، وتطوير موهبة في المركز الثالث بنسبة 28.6%، تليهم الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ في المركز الرابع بنسبة 25% وحب الخيال والإثارة في المركز الخامس بنسبة 17.9%، وأخيرا نجد حب الفضول في المركز الأخير بنسبة 14.3%.

من خلال معطيات الجدول نجد أن السبب الرئيسي للممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفئات الثلاث هو حب المغامرة والمتعة، والذي احتل المركز الأول وبنسب عالية بالمقارنة بالأمور الأخرى والتي نجد أن هذه الأخيرة تتقارب في نسبها ومعطياتها، فأغلبية الأطفال يلجئون للعب الإلكتروني من أجل زيادة المتعة والتسلية،

ومن أجل التمتع بالألعاب التي توفر لهم المغامرات الشيقة والألعاب الخيالية والافتراضية التي تجسد الواقع. ومنه نستخلص أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير على الأسباب التي تجعل مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

الجدول رقم (54): امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل حسب متغير المستوى المعيشي

امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	12	80.0	126	86.9	38	95.0
2. لا	3	20.0	19	13.1	2	5.0
المجموع	15	100	145	100	40	100

يملك 80% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و86.9% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و95% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، وهذا ما يظهره الجدول رقم(54).

وفي المقابل نجد أن 20% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و13.1% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و05% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد لا يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت.

نلاحظ من معطيات هذا الجدول أن الأغلبية الساحقة لمفردات المستويات المعيشية الثلاث يملكون أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت وبمعطيات متقاربة من بعضها البعض، في حين أن القليل منهم من لا يملكونها. وهذا يمكن مفردات العينة من التمتع باللعب في البيت سواء كانوا من المستوى الضعيف أو المتوسط أو الجيد، وهذا يجعلنا نستخلص أن متغير المستوى المعيشي لم يؤثر على مدى امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت.

الجدول رقم (55): أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في المنزل حسب متغير المستوى المعيشي

جهاز الألعاب الإلكترونية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نينتاندو (Nintendo)	00	00.0	39	26.9	12	30.0
2. أتاري (Atari)	00	00.0	14	9.7	4	10.0
3. إكس بوكس (Xbox)	2	13.3	41	28.3	12	13.0

4. بلاي محمول PSP	3	20.0	41	28.3	11	27.5
5. بلاي 1 (play1)	3	20.0	40	27.6	18	45.0
6. بلاي 2 (play2)	6	40.0	74	51.0	27	67.5
7. بلاي 3 (play3)	3	20.0	24	16.6	7	17.5
8. الوي للألعاب (Wii)	3	20.0	34	23.4	11	27.5
جهاز آخر	00	00.0	3	2.1	4	10.0

يعد البلاي ستايشن 2 الجهاز الأكثر امتلاكا لدى المستويات المعيشية الثلاث، بحيث تقدر نسبة امتلاكه لدى أصحاب المستوى المعيشي الضعيف بـــ 40% ولدى أصحاب المستوى المعيشي المتوسط بـــ 51% ولدى أصحاب المستوى المعيشي الجيد بـــ 67.5%، وهذا ما يتضح من خلال الجدول رقم (55).

ويأتي جهاز البلاي ستايشن المحمول في المرتبة الثانية بعد البلاي ستايشن 2 بنسبة 20% رفقة البلاي ستايشن 1 البلاي ستايشن 3 وجهاز الوي للألعاب لدى المستوى الضعيف، وبعدهم جهاز الإكس بوكس بأقل نسبة وهي 13.3%، كما نجد أن كل أفراد هذا المستوى المعيشي لا يملكون جهاز نينتاندو وأتاري في البيت.

أما بالنسبة للمستوى المعيشي المتوسط فإننا نرى أن الإكس بوكس هو الذي احتل المركز الثاني رفقة البلاي ستايشن المحمول بنسبة 28.3%، يليه جهاز البلاي ستايشن 1 في المركز الثالث بنسبة 27.6% وجهاز نينتاندو في المركز الرابع بنسبة 26.9% وجهاز الوي للألعاب في المركز الخامس بنسبة 23.4%، تبقى نسبة 16.6% لجهاز البلاي ستايشن 3 ونسبة 9.7% لجهاز أتاري.

في حين نجد أن البلاي ستايشن 1 هو الذي احتل المركز الثاني بنسبة 45% لدى المستوى الجيد، يليه جهاز نينتاندو في المركز الثالث بنسبة 30% وجهاز البلاي ستايشن المحمول رفقة جهاز الوي للألعاب في المركز رابع بنسبة 27.5%، وجهاز البلاي ستايشن 3 في المركز الخامس بنسبة 17.5%، تبقى نسبة 13% لجهاز الإكس بوكس ونسبة 10% لجهاز أتاري. من جهة أخرى نرى أن 2.1% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و10% من المستوى المعيشي الجيد يملكون أجهزة أخرى في البيت كجهاز الجامبوي وجهاز الدي في دي (DVD) للألعاب والكمبيوتر.

نلاحظ مما سبق أن معظم مفردات المستويات المعيشية الثلاث يملكون جهاز البلاي ستايشن 1 في البيت، فرغم أن أغلبيتهم يملكونه إلا أنهم يختلفون في نسبة امتلاكه حينما ننتقل من مستوى لآخر، كما أنهم يختلفون أيضا في معطيات أجهزة الألعاب الإلكترونية الأخرى ونسبة امتلاكها من مستوى لآخر، وهذا يدل على أن لمتغير المستوى المعيشي تأثير نسبي على أجهزة الألعاب الإلكترونية التي تملكها مفردات العينة في البيت.

الجدول رقم (56): الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي

الوسيلة المفضلة	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. الكمبيوتر	5	33.3	83	57.2	25	62.5
2. شبكة الأنترنيت	4	26.7	81	55.9	19	47.5
3. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية	4	26.7	69	47.6	15	37.5
4. التليفزيون	4	26.7	53	36.6	16	40.0
5. أجهزة الألعاب الإلكترونية	7	46.7	84	57.9	20	50.0
6. الهاتف النقال	7	46.7	60	41.4	17	42.5
وسيلة أخرى	00	00.0	1	0.7	00	00.0

يتبين من خلال الجدول رقم (56) أن أجهزة الألعاب الإلكترونية هي الوسائل المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية رفقة الهاتف النقال بنسبة 46.7%، يليهم جهاز الكمبيوتر بنسبة 33.3% وشبكة الأنترنيت رفقة أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية والتليفزيون بنسبة 26.7%.

كما أبدى أصحاب المستوى المعيشي المتوسط تفضيلهم لأجهزة الألعاب الإلكترونية لممارسة الألعاب وذلك بنسبة 57.9%، ثم الكمبيوتر بنسبة 57.2% وشبكة الأنترنيت بنسبة 55.9% وأجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية بنسبة 47.6%، يليهم في الأخير الهاتف النقال بنسبة 41.4% والتليفزيون بنسبة 36.6%. تبقى مفردة واحدة تفضل ممارسة الألعاب على جهاز آخر وهو جهاز DVD وذلك بنسبة 0.7%.

في حين يفضل أصحاب المستوى المعيشي الجيد ممارسة الألعاب على جهاز الكمبيوتر وبنسبة 62.5% من العينة الكلية للمستوى، يليهم من يفضلون ممارستها على أجهزة الألعاب الإلكترونية بنسبة 50% ومن يفضلونها على شبكة الأنترنيت بنسبة 47.5%، ثم من يفضلونها على الهاتف النقال بنسبة 42.5% ومن يفضلونها على التليفزيون بنسبة 40%، وأخيرا من يفضل ممارستها على أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية بنسبة 37.5%.

نستخلص أن أغلبية أصحاب المستوى المعيشي الضعيف يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على أجهزة الألعاب الإلكترونية والهاتف النقال، ونفس الشيء بالنسبة لأغلبية أصحاب المستوى المعيشي المتوسط فهم يفضلون ممارستها على أجهزة الألعاب الإلكترونية، في حين نجد أن أغلبية أصحاب المستوى المعيشي الجيد يفضلون ممارستها على جهاز الكمبيوتر، وهذا يدل على اختلاف التفضيل لدى المستويات الثلاث والذي يدل

بدوره على مدى تأثير متغير المستوى المعيشي على الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى مفردات العينة.

الجدول رقم (57): المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

أماكن اللعب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في المنزل	13	86.7	131	90.3	40	100.0
2. في بيت صديق	7	46.7	44	30.3	11	27.5
3. في المدرسة	2	13.3	12	8.3	1	2.5
4. في الشارع	3	20.0	23	15.9	5	12.5
5. في قاعات الألعاب الإلكترونية	4	26.7	51	35.2	13	32.5
6. في مقاهي الأنترنيت	3	20.0	28	19.3	4	10.0
مكان أخرى	00	00.0	1	0.7	00	00.0

يفضل 86.7% من مفردات المستوى المعيشي الضعيف ممارسة الألعاب الإلكترونية في المنزل، وهم يمثلون الأغلبية الساحقة من مفردات المستوى، وكما يفضل 46.7% منهم ممارستها في بيت صديق و26.7% منهم ممارستها في قاعات الألعاب الإلكترونية، ثم يليهم من يفضلون ممارستها في الشارع رفقة من يفضلها في مقاهي الأنترنيت بنسبة 20%، تبقى نسبة 13.3% لمن يفضلون اللعب بها في المدرسة، هذا ما يظهره الجدول رقم (57).

كما نجد أيضا أن أغلبية مفردات المستوى المعيشي المتوسط يفضلون ممارسة الألعاب في البيت بنسبة 90.3%، يليه من يفضلون اللعب بها في قاعات الألعاب الإلكترونية بنسبة 35.2% ومن يفضلونها اللعب بها في بيت صديق بنسبة 30.3% ومن يفضلون ممارستها في مقاهي الأنترنيت بنسبة 19.3%، وتنخفض نسبة الذين يمارسونها في الشارع إلى 15.9% ومن يمارسونها في المدرسة إلى 8.3%.

في حين نلاحظ أن كل مفردات المستوى الجيد يفضلون ممارسة الألعاب في البيت، و32.5% يفضلون اللعب بها في قاعات الألعاب الإلكترونية، ثم يليهم من يفضلون ممارستها في بيت صديق أو صديقة بنسبة 27.5% والذين يفضلونها في الشارع بنسبة 12.5% والذين يفضلونها في مقاهي الأنترنيت بنسبة 10%، تبقى أقل نسبة للذن يفضلون اللعب 2.5%.

أغلبية فئات العينة من المستويات الثلاث يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت للراحة التي يتلقونها في البيت، هذا بالنسبة للمركز الأول أما بالنسبة للمركز الثاني لدى المستويات الثلاث فإننا نجد أن مفردات المستوى الأول يفضلون ممارستها في بيت صديق ومفردات المستوى الثاني والثالث يفضلونها في

قاعات الألعاب، وهذا يدل على أن متغير المستوى المعيشي له تأثير نسبي على الأماكن التي يفضل فيها أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (58): الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

أوقات ممارسة الألعاب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. كل يوم	6	40.0	41	28.3	12	30.0
2. مرتين في الأسبوع	3	20.0	40	27.6	7	17.5
3. مرة في الأسبوع	3	20.0	12	8.3	00	00.0
4. مرة في الشهر	00	00.0	8	5.5	1	2.5
5. في العطل والمنسبات	3	20.0	44	30.3	20	50.0
المجموع	15	100	145	100	40	100

تشير معطيات الجدول رقم (58) أن 40% من مفردات المستوى المعيشي الضعيف يمارسون الألعاب الإلكترونية كل يوم، في حين نجد أن 20% منهم يمارسون الألعاب الإلكترونية مرتين في الأسبوع رفقة من يمارسونها مرة في الأسبوع ومن يمارسونها في العطل والمناسبات بنسبة 20% لكل واحدة منهما.

وتأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات في مقدمة أوقات ممارسة الألعاب لدى المستوى المعيشي المتوسط بنسبة 30.3%، تليها من يمارسونها في يوميا نسبة 28.3% ومن يمارسونها مرتين في الأسبوع بنسبة 27.6%، تبقى نسبة 8.3% لمن يمارسونها مرة في الأسبوع ونسبة 5.5%.

كما جاءت ممارسة الألعاب في العطل والمناسبات أيضا في مقدمة أوقات الممارسة لدى المستوى المعيشي الجيد وبنسبة 50% من أصحاب المستوى الجيد، تليها من يمارسونها في كل يوم بنسبة 30% ومن يمارسونها مرتين في الأسبوع بنسبة 17.5% ومن يمارسونها مرة في الشهر بنسبة 2.5%، في حين لا نجد أي مفردة من أصحاب المستوى المعيشي الذين يمارسونها مرة في الأسبوع.

فنلاحظ من خلال هذه المعطيات أن أوقات ممارسة الألعاب تختلف من مستوى لآخر فأصحاب المستوى المعيشي الضعيف يمارسونها بكثرة كل يوم، في حين أن أصحاب المستوى المعيشي المتوسط والجيد يمارسونها بكثرة أيام العطل والمناسبات، وهذا يدل على أن لمتغير المستوى المعيشي تأثير على أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى مفردات العينة.

الجدول رقم (59): المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

مدة ممارسة الألعاب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. ساعة واحدة	5	33.3	36	24.8	8	20.0
2. ساعتين	4	26.7	30	20.7	5	12.5
3. ثلاث ساعات	00	00.0	26	17.9	9	22.5
4. أربع ساعات	2	13.3	21	14.5	5	12.5
5. أكثر من خمس ساعات	4	26.7	32	22.1	13	32.5
المجموع	15	100	145	100	40	100

يمارس 33.3% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف الألعاب الإلكترونية بمعدل ساعة واحدة في اليوم الواحد وهم يعتبرون من أكثرية مفردات المستوى الضعيف، يليهم من يمارسونها لمدة ساعتين في اليوم رفقة من يمارسونها لأكثر من خمس ساعات في اليوم الواحد وذلك بنسبة 26.7% من مفردات المستوى، ثم من يمارسونها أربع ساعات في اليوم بنسبة 13.3%، وهذا ما يتضح من خلال الجدول رقم (59).

أما أصحاب المستوى المعيشي المتوسط فإن أغلبية مفرداته يمارسون الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة واحدة في اليوم الواحد بنسبة 24.8%، بعدهم نسبة 22.1% لمن يمارسونها لأكثر من خمس ساعات في اليوم الواحد ونسبة 20.7% لمن يمارسونها لمدة ساعتين في اليوم الواحد، تبقى نسبة 17.9% لمن يمارسونها لمدة ثلاث ساعات ونسبة14.5% لمن يمارسونها لمدة أربع ساعات في اليوم.

على اختلاف المستوى المعيشي الجيد الذي يمارس أغلبية أفراده الألعاب الإلكترونية لأكثر من خمس ساعات في اليوم الواحد وبنسبة 32.5%، ويأتي بعدهم من يمارسونها لمدة ثلاث ساعات في اليوم بنسبة 22.5% ومن يمارسونها يوميا بنسبة 20% و من يمارسونها لمدة ساعتين رفقة من يمارسونها لمدة أربع ساعات في اليوم وذلك بنسبة 12.5%.

من خلال أرقام الجدول أعلاه نلاحظ أن معظم أصحاب المستوى المعيشي الضعيف يمارسون الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة ويعود ذلك لعدم امتلاك البعض منهم للأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، أما بالنسبة للمستوى المعيشي المتوسط فإننا نجد أنهم يمارسون الألعاب بنفس الوتيرة والمدة مثل المستوى المعيشي الضعيف، في حين نجد أن أغلبية أصحاب المستوى المعيشي الجيد يمارسونها لمدة تفوق خمس ساعات في اليوم الواحد، وهذا يعود على امتلاكهم المتنوع لأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت وارتباطهم الافتراضي

بهذه الألعاب، وهذا إن دل فإنما يدل على التأثير الذي أحدثه متغير المستوى المعيشي على المدة التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (60): كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة المستوى المعيشي

كيفية اقتناء الألعاب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. الشراء	11	73.3	121	83.4	36	90.0
2. الاستعارة	3	20.0	17	11.7	6	15.0
3. التحميل من الأنترنيت	3	20.0	35	24.1	13	32.5
4. الاستنساخ	2	13.3	13	9.0	5	12.5
طريقة أخرى	00	00.0	00	00.0	00	00.0

يظهر الجدول رقم (60) أن الشراء هو الطريقة الأولى في اقتناء الألعاب الإلكترونية لدى العينة، حيث يلجأ إليها 73.3% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و83.4% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و90% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد.

ويمثل التحميل من الأنترنيت الطريقة الثانية التي تلجأ إليها العينة، حيث يلجأ إليها 20% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف رفقة الاستعارة بنفس النسبة، و24.1% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و32.5% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد.

وتعتبر الاستعارة الطريقة الثالثة لدى مستويين المتوسط والجيد بنسبتي 11.7% و15% على التوالي، في حين يعتبر الاستنساخ الطريقة الثالثة لدى المستوى المعيشي الضعيف بنسبة 13.3% والطريقة الرابعة لدى مستويين المتوسط والجيد بنسبتي 09% و12.5% على التوالي.

تشير معطيات الجدول إلى أن الشراء هو الطريقة الأولى للاقتناء الألعاب الإلكترونية بحيث يتجه معظمهم له لكونه أسهل وأحسن طريقة وأقلها تكلفة، تليها بنسب أقل من يلجئون لطريقة التحميل من الأنترنيت لاقتناء الألعاب. ومنه نستخلص أن متغير المستوى المعيشي ليس له تأثير على كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (61): الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

الشركاء في اقتناء الألعاب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. بمفردي	3	20.0	31	21.4	12	30.0
2. الأب	8	53.3	78	53.8	21	52.5
3. الأم	4	26.7	29	20.0	10	25.0
4. الأخ	4	26.7	26	17.9	6	15.0
5. الأخت	1	6.7	14	9.7	1	2.5
6. صديق (ة)	00	00.0	2	1.4	2	5.0
فرد آخر	00	00.0	12	8.3	3	7.5

يعتمد 53.3% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و53.8% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و52.5% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد على الأب في اقتنائهم للألعاب الإلكترونية وهم يشكلون الأكثرية من العينة، حسب ما تظهره أرقام الجدول رقم (61).

ويعتمد 21.4% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و30% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد على أنفسهم في اقتنائهم للألعاب الإلكترونية، في حين يعتمد 26.7% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف على مساعدة الأم رفقة من يعتمدون على مساعدة الأخ في المرتبة الثانية.

كما يعتمد 20% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و25% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد في المركز الثالث على مساعدة الأم لاقتناء الألعاب الإلكترونية، في حين يعتمد 20% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف على أنفسهم.

ويأتي الاعتماد على مساعدة الأخ في المركز الرابع لدى أصحاب المستوى المعيشي المتوسط بنسبة 17.9% ولدى أصحاب المستوى المعيشي الجيد بنسبة 15%، في حين يعتمد أصحاب المستوى المعيشي في المركز الرابع على مساعدة الأخت وبنسبة 6.7%، التي جاءت في المركز الخامس لدى المستوى المعيشي المتوسط بنسبة 9.7% ولدى المستوى المعيشي الجيد بنسبة 2.5%.

أما آخر وأقل نسبة فهي لمن يعتمدون على مساعدة صديق أو صديقة في اقتنائهم للألعاب وبنسبة 1.4% لدى المستوى المتوسط و05% لدى المستوى الجيد، بينما لا أجد أي مفردة لدى المستوى المعيشي الضعيف.

من جهة أخرى نجد نسبتي 8.3% و7.5% من أصحاب المستوى المعيشي الثاني والثالث على التوالي لمن يعتمدون في اقتنائهم للألعاب الإلكترونية على أفراد آخرين نذكر منهم الأخوال والخالات والعموم والعمات وأبنائهم والجد.

يعتمد أغلبية مفردات العينة لدى المستويات الثلاث على الأب في اقتنائهم للألعاب الإلكترونية، فالأمر مرتبط بصغر سنهم لذا فهم يعتمدون على مساعدة أحد الوالدين في شراء أو اقتناء الألعاب المفضلة لديهم، كما أن الرقابة التي يفرضها الوالدان على الأبناء تجعل من الأبناء يستشيرون والدهم في كل شيء ويعتمدون على مساعدهم وتوجيهاتهم في العديد من الأمور ومن بينها أجهزة الألعاب ومقتنياتهم من الألعاب الإلكترونية، هذا بالنسبة للمركز الأول أما في المركز الثاني فنلاحظ أن أصحاب المستوى الأول يعتمدون في الدرجة الثانية على الأم والأخ أما أصحاب المستوى الثاني والثالث فهم يعتمدون على أنفسهم في اقتنائهم للألعاب. ومنه نستنتج أن لا تأثير لمتغير المستوى المعيشي على شركاء أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية رغم اختلاف مستوياتهم المعيشية.

الجدول رقم (62): ترتيب الأمور التي تعجب أفراد العينة في الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

الأمور المحبوبة في الألعاب الإلكترونية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. بطل القصة	3.00	1.68	3.00	1.65	2.00	1.62
2. الأحداث الموجودة في قصة اللعبة	3.00	1.82	3.00	1.66	3.00	1.72
3. الألوان ونوعية الصورة	3.00	1.59	4.00	1.69	5.00	1.58
4. الرسوم	3.00	1.84	4.00	1.61	4.00	1.50
5. الموسيقى	4.00	1.57	4.00	1.61	4.00	1.59
6. متعة الفوز	4.00	1.72	3.00	1.61	4.00	1.76

تشير معطيات الجدول رقم (62) إلى أن بطل القصة يأتي في مقدمة الأمور المحبوبة في الألعاب الإلكترونية لدى المستويات المعيشية الثلاث، بحيث يقدر متوسطه بـــ 3.00 لدى المستوى الضعيف والمستوى المتوسط وبمتوسط 2.00 لدى المستوى الجيد.

وتتقاسم الأحداث الموجودة في قصة اللعبة (03.00) ريادة ترتيب الأمور المحبوبة في الألعاب الإلكترونية رفقة بطل القصة والألوان ونوعية الصورة والرسوم، تليهم الموسيقى رفقة متعة الفوز بمتوسط 4.00. كما تتقاسم متعة الفوز (03.00) المركز الأول رفقة بطل القصة والأحداث الموجودة في قصة اللعبة، وتليها في المركز الثاني الألوان ونوعية الصورة رفقة الرسوم والموسيقى بمتوسط 4.00.

وتأتي الأحداث الموجودة في قصة اللعبة في المركز الثاني بعد بطل القصة بمتوسط 3.00، تليها في المركز الثالث الرسوم رفقة الموسيقى ومتعة الفوز بمتوسط 4.00، وتليها في المركز الأخير الألوان ونوعية الصورة بمتوسط 5.00.

جاء بطل القصة في مقدمة الأمور المحبوبة في الألعاب الإلكترونية لدى المستويات المعيشية الثلاث، فبطل القصة هو الشخصية أكثر جذبا للأطفال في الألعاب والأكثر بروزا في اللعبة، ولكونه أيضا القدوة التي يحتذي بها الأطفال ويعملون على تقليدها والحذو حذوها، ومنه نستخلص أن متغير المستوى المعيشي ليس له تأثير على الأمور المحبوبة لدى مفردات العينة في الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (63): الأسباب التي يجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

سبب ممارسة الألعاب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. حب المغامرة والمتعة	9	60.0	83	57.2	25	62.5
2. الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ	2	13.3	41	28.3	4	10.0
3. حب الخيال والإثارة	6	40.0	38	26.2	8	20.0
4. حب الفضول	2	13.3	14	9.7	4	10.0
5. تطوير موهبة	4	26.7	35	24.1	5	12.5
6. تنمية الذكاء	4	26.7	39	26.9	18	45.0
فرد آخر	00	00.0	00	00.0	00	00.0

يظهر الجدول رقم (63) أن 60% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و57.2% من المستوى المعيشي المتوسط و62.5% من المستوى المعيشي الجيد يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والمتعة، فهم يمثلون الأغلبية الساحقة في العينة.

تأتي ممارسة الألعاب حبا في الخيال والإثارة في المرتبة الثانية لدى المستوى المعيشي الضعيف بنسبة 40%، يليها ممارسة الألعاب من أجل تطوير موهبة رفقة اللعب رغبة في تنمية في المرتبة الثالثة بنسبة 26.7%، وممارسة الألعاب حاجة إلى شغل أوقات الفراغ رفقة اللعب حبا في الفضول بنسبة 13.3%.

ويأتي اللعب من أجل شغل أوقات الفراغ في المرتبة الثانية لدى المستوى المعيشي المتوسط بنسبة 28.3%، ويليه اللعب من أجل تنمية الذكاء وبنسبة 26.9% و حبا في الخيال والإثارة بنسبة 26.2% وتطويرا لموهبة بنسبة 24.1%، تبقى نسبة 9.7% لمن يمارسون الألعاب حبا في الفضول.

في حين تأتي ممارسة الألعاب لتنمية الذكاء في المركز الثاني بنسبة 45% وحبا في الخيال والإثارة في المركز الثالث بنسبة 20%، وتطويرا لموهبة في المركز الرابع بنسبة 12.5% والحاجة إلى شغل أوقات الفراغ رفقة حب الفضول في المركز الخامس.

من خلال المعطيات المقدمة نلاحظ أن الأغلبية الساحقة من مفردات المستويات الثلاث يمارسون الألعاب الإلكترونية لرغبتهم في المغامرة والمتعة، فهذه الألعاب توفر بشكل كبير هذه الميزة لكونها ألعاب حديثة ومتطورة قريبة كل القرب من العالم الحقيقي في رسومها ونوعية صورتها وجودة صوتها، وبهذا فإنا توفر بموجب ألعابها المتنوعة المتعة والتسللية والمغامرة الكبيرة التي تجعل مفردات العينة يميلون إليها. نستخلص مما سبق أن متغير المستوى المعيشي ليس له أي تأثير على أسباب ممارسة مفردات العينة للألعاب الإلكترونية.

الفصل السادس: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات

تمهيد:

سنتطرق في هذا الفصل التطبيقي من الدراسة إلى أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى المبحوثين حسب المعطيات العامة ومتغيرات الدراسة، وذلك من خلال التطرق أنواع الألعاب الإلكترونية التي يفضلها المبحوثين وأسمائها، إضافة إلى التطرق إلى شركاء المبحوثين في اللعب ومدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية، وطرق تعرف المبحوثين على الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية ومدى محاولتهم للحصول عليها وأسباب ذلك والتطرق أيضا إلى القدرات التي تسمح للاعب بالفوز في الألعاب، هذا من جهة والبحث في شعور مفردات العينة قبل وبعد اللعب وردود فعلهم عند الخسارة، رفقة دراسة مدى محاولتهم تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية وفي ماذا وأين يتم هذا التقليد، إضافة إلى البحث في الأمور التي تعلموها من خلال ممارستهم لهذه الألعاب الإلكترونية من جهة أخرى.

المبحث الأول: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب المعطيات العامة

الجدول رقم (64): أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة

أنواع الألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
1. ألعاب قتالية وحربية	90	45.0
2. ألعاب الألغاز	58	29.0
3. الألعاب التعليمية	56	28.0
4. الألعاب الرياضية	96	48.0
5. ألعاب المغامرات	55	27.5
6. ألعاب الإستراتيجية	30	15.0
ألعاب أخرى	10	5.0

تأتي الألعاب الرياضية في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى العينة، حسب ما يظهره الجدول رقم (64)، فهي تمثل نسبة 48% من الألعاب المذكورة من قبلهم، تليهم الألعاب القتالية والحربية بنسبة 45%، ثم ألعاب الألغاز بنسبة 29%، والألعاب التعليمية بنسبة 28% وألعاب المغامرات بنسبة 27.5%، ويقل الإقبال على الألعاب الإستراتيجية بمقارنة مع سابقاتها من الألعاب إذ تقدر نسبة تفضيلها لدى العينة بـــ 15%، كما أن هناك منهم ذكر ألعاب أخرى يفضلون ممارستها وهي ألعاب البنات.

وقد يجد تفضيل الأطفال للألعاب الرياضية تفسيره في كون هذا النوع من الألعاب انتشر بشكل كبير مع انتشار رياضة كرة القدم، وخاصة في الآونة الأخيرة مع دخول الجزائر في المنافسة على كأس العالم وكأس أمم إفريقيا، فأصبح الأطفال يمارسون الألعاب الرياضية بأنواعها وخاصة كرة القدم وذلك لتمثيل فريقهم الوطني في هذه المباريات الافتراضية في الألعاب، وبذلك يحققون ما لم يتحقق في الواقع.

الجدول رقم (65): الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية

الطريقة المفضلة في اللعب	التكرار	النسبة المئوية
1. منفردا	72	36.0
2. مع أصدقاء	60	30.0
3. مع العائلة	55	27.5
4. مع الزملاء	7	3.5

5. متعدد اللاعبين	6	3.0
المجموع	200	100

يتبين من خلال الجدول رقم (65) أن نسبة 36% من أفراد العينة يفضلون اللعب منفردين، بينما 30% منهم يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء ونسبة 27% يفضلون اللعب بها مع العائلة كالأخ أو الأخت أو الوالدين. وتنزل النسبة إلى 03.5% للذين يمارسون الألعاب الإلكترونية مع الزملاء، وتبلغ أقل نسبة بعدها للذين يمارسونها مع متعدد اللاعبين وبنسبة 03%.

وتعود هذه النتائج إلى طبيعة شخصية الطفل وخصائصها النفسية، فالطفل أناني لطبعه لهذا فإن معظم الأطفال يحبون ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل فردي للاستمتاع باللعب لفترات طويلة واختيار نوع اللعبة التي يريدها بلا إزعاج الطرف الآخر.

وقد ذكر لنا الدكتور "علي قاسي" في هذا السياق أن الألعاب الإلكترونية تربط الطفل بالعالم الافتراضي الخيالي وذلك بموجب الخصائص والتقنيات المتوفرة فيها، فتجعله ينشأ على معطيات مأخوذة من الألعاب الإلكترونية بدلا من معطيات مأخوذة من الحياة الاجتماعية واقعية، مما يتولد لديه ما يسمى بالعزلة الاجتماعية لكثرة تعلقه بالعالم افتراضي وقلة تفاعله مع العالم الواقعي والخارجي، وبهذا فإنه لا يستطيع تحديد حدوده على الواقع أي لا يفرق بين ما هو له وما هو لغيره، وهذا بسبب افتراضية الألعاب الإلكترونية التي تسمح بكل شيء فيها سواء كان ايجابي أو سلبي، وتكون نتيجة هذه الممارسة تحول الطفل إلى طفل أناني في سلوكه وطبعه، يميل كل الميل للعزلة الإجتماعية وعدم التواصل مع أفراد العالم الحقيقي، وبذلك يزيد خجله وانطوائه ويفقد علاقاته الاجتماعية.[1]

الجدول رقم (66): مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة

النشاطات	نعم		لا	
	التكرار	النسبة المئوية	التكرار	النسبة المئوية
1. التحدث مع العائلة	62	31.0	138	69.0
2. مطالعة كتاب أو قصة	101	50.5	99	49.5
3. الدراسة	153	76.5	47	23.5
4. استخدام الأنترنيت	126	63.0	74	37.0
5. مشاهدة التليفزيون	75	37.5	125	62.5
6. ممارسة الرياضة	153	76.5	47	23.5

[1] المقابلة مع الدكتور علي قاسي، أستاذ بجامعة العلوم الاجتماعية ببوزريعة، قسم علم النفس، تخصص علم النفس الاجتماعي، قاعة الأساتذة، الجزائر، 04 ديسمبر 2010، الساعة 13.00.

يظهر الجدول رقم (66) العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والنشاطات الأخرى ومدى تفضيل إحداهما على الأخرى، بحيث يفضل أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 69% على التحدث مع العائلة وبنسبة 31%، مما يدل على أن هذا الألعاب أثر على حميمية العائلية بشكل كبير فصار الأطفال يقضون جل أوقاتهم في اللعب بدل الجلوس مع عائلاتهم وتبادل أطراف الحديث.

كما يفضل أفراد العينة مطالعة كتاب وقصة بنسبة 50.5% على الألعاب الإلكترونية بنسبة 49.5%، وهذا يدل على وجود تنافس بين المطالعة وممارسة الألعاب، وبهذا فإننا نلاحظ أن الأطفال لا يزالون يهتمون بالمطالعة والقراءة ويعطونهم أهمية، وهذا يعود لـــتوجيه الأولياء الدائم لأولادهم في هذا المجال.

من جهة أخرى يفضل أغلب المبحوثين الدراسة بنسبة 76.5% على ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 23.5%، فنحن نستنتج من خلال هذه المعطيات أن الأطفال يهتمون أكثر بدراستهم ويواظبون عليها ويعطونها الأهمية التي تستحقها، وهذا يعود للدعم الكبير الذي يتلقونه من طرف الأولياء في الجانب التعليمي والدراسي.

يفضل أفراد العينة استخدام الأنترنيت بنسبة 63% على حساب ممارسة الألعاب والتي تقدر نسبتها بـــ 37%، فنسبة الاهتمام بالأنترنيت أكبر من نسبة الاهتمام بممارسة الألعاب الإلكترونية وهذا بسبب الخدمات المتعددة التي تقدمها الأنترنيت من ألعاب وبحوث وتواصل وأخبار ووسائط متعددة، فهي توفر خدمات أكثر بكثير من الترفيه الذي تقدمه هذه الألعاب. بالإضافة إلى أنهم يفضلون ممارسة الألعاب بنسبة 62.5% على مشاهدة التليفزيون بنسبة 37.5%، نستخلص من هذه النتيجة أن الألعاب الإلكترونية أصبحت من أهم المنافسين للبرامج التليفزيونية، فالأطفال يفضلون ممارسة الألعاب التي تعتبر كبرامج تفاعلية توفر خاصية تجسيد الرسوم المتحركة عن طريق اللعب الإلكتروني، حيث أن هناك العديد من الرسوم المتحركة متوفرة كألعاب إلكترونية وهذا ما جعل الأطفال يميلون أكثر للألعاب على حساب مشاهدة التليفزيون.

أما فيما يخص علاقة بين الألعاب الإلكترونية وممارسة الرياضة، فإن أغلبية الأطفال يفضلون ممارسة على الرياضة بنسبة 76.5% على حساب منافستها الألعاب الإلكترونية والتي تقدر نسبة تفضيلها بـــ 23.5%، فهذه النتيجة تدل على مكانة الرياضة وممارستها في حياة هذه الفئة العمرية، فهم يحبون الرياضة بكل أنواعها بما فيها كرة القدم التي سلبت عقولهم في فترات متقدمة من أعمارهم.

الجدول رقم (67): كيفية تعرف أفراد العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية

نوع الوسيلة	التكرار	النسبة المئوية
1. التليفزيون	63	31.5
2. الأنترنيت	109	54.5
3. محلات الجرائد والمجلات	24	12.0

4. الأصدقاء	48	24.0
وسيلة أخرى	3	1.5

يشير الجدول رقم (67) بأن نسبة 54.5% من أفراد العينة يتعرفون على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأنترنيت، بينما نسبة 31.5% منهم يتعرفون عليها عن طريق التليفزيون، ونسبة 24% من أفراد العينة يتعرفون عن آخر الإصدارات عن طريق الأصدقاء، أما أقل نسبة فهي للأفراد العينة الذين يتعرفون على الإصدارات الجديدة عن طريق محلات الجرائد والمجلات وذلك بنسبة 12%، من جهة أخرى يتعرف البعض من أفراد العينة على آخر الإصدارات عن طريق وسائل وطرق أخرى وهي أفراد العائلة.

نستخلص من خلال هذه المعطيات أن الأطفال يولون أهمية كبيرة للمعلومات التي يتحصلون عليها حول آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأنترنيت، وهذا لكونها أحدث وأسرع وأشمل وسيلة بالمقارنة بالوسائل الأخرى، فهي توفر لهم أسماء ومضامين وإحصائيات آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية في العالم.

الجدول رقم (68): مدى محاولة أفراد العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة

محاولة الحصول على آخر الإصدارات	التكرار	النسبة المئوية
1. نعم	178	89.0
2. لا	22	11.0
المجموع	200	100

يتبين من الجدول رقم (68) أن الأغلبية الساحقة للمبحوثين يرغبون في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية الحديثة وذلك بنسبة 89%، بينما نسبة 11% منهم لا يرغبون في ذلك.

وتعد هذه النتائج طبيعية قياسا بخصائص هذه الفئة العمرية التي تنمو لديها حب الفضول والتطلع إلى كل ما هو جديد وعصري، فهم يرغبون دائما في الحصول على ألعاب متطورة وحديثة أكثر تسلية وترفيها وبتقنيات عالية الجودة.

الجدول رقم (69): أسباب رغبة أفراد العينة في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة

أسباب اقتناء الإصدارات الحديثة	التكرار	النسبة المئوية
1. مواكبة التطور والعصرنة	40	20.0
2. اللعب بطرق حديثة ومسلية	100	50.0
3. تقليد الأصدقاء	24	12.0

4. إرضاء لنفسك	50	25.0
سبب آخر	00	00.0

الجدول رقم (69) المبين أعلاه يعطي لنا أهم أسباب رغبة أفراد العينة في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة، ونلاحظ من خلاله أن النسبة الأكبر هي للعب بطرق حديثة ومسلية وذلك بنسبة 50%، بينما تليها اقتناء الإصدارات الجديدة من أجل إرضاء النفس وذلك بنسبة 25%، وبعدها اقتناء الإصدارات الجديدة مواكبة للتطور والعصرنة بنسبة 20%، وفي الأخير نجد اقتناء الإصدارات الحديثة تقليدا للأصدقاء وذلك بنسبة 12%.

من خلال المعطيات المقدمة نستخلص أن معظم أفراد العينة يرغبون في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية، فالأطفال يميلون إلى اللعب بألعاب تكون قريبة من الواقع وتجسد صور شبه حقيقة بأبعاد ثلاث وتقنيات عالية الوضوح والدقة، فالطفل بطبيعته يميل للألعاب الحديثة التي تجعله ينغمس في الواقع ويتحكم فيه، فهو يتسلى بها وبجاذبيتها ودقة وضوحها.

الجدول رقم (70): القدرات التي تسمح للاعب (ة) بالفوز في الألعاب الإلكترونية حسب أفراد العينة

قدرات الفوز في الألعاب	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. الذكاء	1.00	1.51
2. المهارة	3.00	1.63
3. السرعة	3.00	1.75
4. الانتباه	4.00	1.64
5. عدم التردد	6.00	1.32
6. فهم التعليمات	5.00	1.69
7. الصبر	6.00	1.80

يرى أفراد العينة من خلال الجدول رقم (70) أن الذكاء هو الذي يحتل المرتبة الأولى من ناحية القدرات التي تسمح للاعب بالفوز في الألعاب الإلكترونية وهذا حسب متوسطه حسابي الذي يقدر بـــ 1.00، تليه في المرتبة الثانية المهارة وبمتوسط حسابي يقدر بـــ 3.00 بحيث تتقاسم معها المرتبة السرعة بنفس المتوسط الحسابي، بعدها يأتي الانتباه في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي يقدر بـــ 4.00، وأما عن المرتبة الرابعة فهي تحتلها القدرة في فهم التعليمات بمتوسط 5.00، وأخيرا فالمرتبة الخامسة تتقاسمها قدرة الصبر وعدم التردد بمتوسط حسابي يقدر بـــ 6.00.

من خلال المعطيات السابقة نستخلص أن قدرة الذكاء هي التي تحتل المرتبة الأولى باستحقاق، ويعود هذا إلى كون الأطفال يستعملون ذكائهم في أغلب الألعاب ويرون أنه العنصر المهم الذي يجعل اللاعب يفوز في الألعاب الإلكترونية.

وقد ذكر لنا الدكتور "علي قاسي" في هذا السياق أن التركيز على الذكاء في الألعاب الإلكترونية يجعل الطفل يعتمد على السهولة في كل شيء، وذلك لأنه يوظف كل طاقاته الكامنة في ممارسة هذه الألعاب، وبذلك يعتمد في تنظيم أموره على عدم التفكير وبذل الجهد في الوصول للحلول وصناعة النجاح، مما يولد لديه الكسل والركود الفكري، إضافة الى استهلاك طاقاته الذهنية والفكرية في اللعب الإلكتروني بدلا من الدراسة مما ينجر عنه التأخر الدراسي وانخفاض مستوى التحصيل العلمي.[1]

الجدول رقم (71): شعور أفراد العينة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية

الشعور أثناء اللعب	التكرار	النسبة المئوية
1. الفرحة والسرور	119	59.5
2. الراحة والاطمئنان	52	26.0
3. الحماس والحيوية	74	37.0
4. القلق والتوتر	8	4.0
5. الغضب والنرفزة	6	3.0
6. القوة والشجاعة	61	30.5
7. شعور عادي	14	7.0
شعور آخر	00	00.0

يلاحظ من خلال الجدول رقم (71) أن أغلب أفراد العينة يشعرون بالفرحة والسرور أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 59.5%، في حين أن 37% منهم يشعرون بالحماس والحيوية، من جهة أخرى نسبة 30.5% منهم يشعرون بالقوة والشجاعة أثناء اللعب، إضافة إلى نسبة 26% من مبحوثين يشعرون بالراحة والاطمئنان، وتبقى النسب المنخفضة لشعور أفراد العينة أثناء اللعب مقسمة بين شعور عادي 07%، القلق والتوتر 04%، الغضب والنرفزة 03%.

[1] المقابلة مع الدكتور علي قاسي، أستاذ بجامعة العلوم الاجتماعية ببوزريعة، قسم علم النفس، تخصص علم النفس الاجتماعي، قاعة الأساتذة، الجزائر، 04 ديسمبر 2010، الساعة 13.00.

تعود نتائج الجدول السابق ذكره إلى كون الأطفال يمارسون الألعاب من أجل التسلية والترفيه والترويح عن النفس، فمن خصائص مرحلة الطفولة هي ميلها الشديد للعب والتسلية، وبهذا فإنهم يفرحون ويشعرون بالسرور أثناء ممارستهم للألعاب.

الجدول رقم (72): رد فعل أفراد العينة عند الخسارة في الألعاب

رد الفعل عند الخسارة	التكرار	النسبة المئوية
1. تتوقف (ين) عن اللعب	20	10.0
2. تكرر (ين) اللعب لبعض الوقت	42	21.0
3. تكرر (ين) اللعب دون توقف حتى تفوز (ين)	114	57.0
4. تلعب (ين) بألعاب أخرى مماثلة	24	12.0
المجموع	200	100

يؤكد 57% من المبحوثين أنهم يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب وهذا ما يوضحه الجدول رقم (72)، بينما يكرر 21% من أفراد العينة اللعب لبعض الوقت عند الخسارة، في حين يلعب 12% من المبحوثين بألعاب أخرى مماثلة عند الخسارة، إضافة إلى نسبة 10% من المبحوثين يتوقفون عن اللعب عند الخسارة.

تدل هذه النتائج أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب وأسر اللاعب قد تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته فهو يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز أي صعوبات تعترضه، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى الفوز، فالملاحظ أن هذه الألعاب تجعل الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه، وبهذا تنمو في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح.

الجدول رقم (73): شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية

الشعور بعد اللعب	التكرار	النسبة المئوية
1. التعب الجسمي	55	27.5
2. ضعف البصر	42	21.0
3. آلام الظهر	27	13.5
4. القلق والتوتر	19	9.5
5. راحة نفسية	42	21.0
6. الاضطراب والانزعاج	14	7.0

7.شعور عادي	47	23.5
شعور آخر	2	1.0

يتبين من خلال الجدول رقم (73) أن المعطيات المتحصل عليها متقاربة من بعضها البعض، فنلاحظ أن أعلى نسبة هي 27.5% لأفراد العينة الذين يشعرون بالتعب الجسمي بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية، تليها في المرتبة الثانية نسبة 23.5% للمبحوثين الذين لا يشعرون بأي شعور بعد توقفهم عن اللعب، وتأتي بعدها في المرتبة الثالثة نسبة 21% للذين يشعرون بضعف البصر بعد توقفهم من اللعب، وتتقاسمها نفس المرتبة للمبحوثين الذين سيشعرون براحة نفسية، أما في المرتبة الرابعة والخامسة فتأتي فيها النسب الضعيفة، 9.5% للمبحوثين الذين يشعرون بالقلق والتوتر بعد التوقف عن اللعب ، و07% للذين يشعرون بالاضطراب والانزعاج، إضافة إلى آخرين والذين نسبتهم تقدر بـــ 01% يشعرون بآلام في الأذن.

نستخلص من خلال المعطيات المذكورة أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يؤثر على صحتهم سواء في طريقة جلوسهم أثناء الممارسة أو تركيزهم الزائد في الألعاب أو انفعالاتهم أثناء اللعب، فطبيعة الطفل النفسية تجعله تنفعل أثناء ممارسة الألعاب فيشغل معظم أعضائه الحركية والعصبية أثناء اللعب، وهذا ما يجعله يشعر بالتعب والإرهاق بعد توقفه عن اللعب.

الجدول رقم (74): مدى تقليد أفراد العينة لأبطال لعبة إلكترونية

تقليد اللعبة الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
1.نعم	148	74.0
2.لا	52	26.0
المجموع	200	100

قلد 76% من أفراد العينة أبطال الألعاب الإلكترونية وهذا حسب ما تشير إليه أرقام الجدول رقم (74)، بينما لم يفعل ذلك 26% منهم.

تؤكد هذه النتائج التفاعل الكبير لمفردات العينة مع الألعاب الإلكترونية وشخصيات أبطالها، إلى حد أنهم لم يتأخروا في تقليدهم في العديد من الأمور كاللباس والمظهر والطبائع والخصال وغيرها، فالأطفال يتأثرون بأبطال الرسوم المتحركة وأبطال الألعاب كما أنهم يتأثرون بشخصيات أفراد عائلاتهم، وهذا التأثر يجعل الطفل يقلد الشخصيات التي تأثر بها وبطبائعها وأخلاقها وصفاتها وبمبادئها.

وقد ذكر لما الدكتور "محمد بورايو" أن تقليد الأطفال لهذه الألعاب يجعلهم يتقمصون أدوار لشخصيات تختلف في ثقافتها عن ثقافة وتقاليد هذذ الفئة العمرية، مما يعرضهم للاستيلاب الثقافي ومحاكاة الواقع الغربي

الذي يختلف في كل معطياته وقيمه عن حضارتنا وتقاليدنا العربية والجزائرية، وهذا ما ينتج عنه التمرد على العادات والتقاليد والقوانين والقيم والعرف، وتقمص شخصيات أغلبها شخصيات غربية غريبة في تصرفاتها عن قيمنا العربية لكونها تتسم بروح الإجرام والعنف والعدوان، فهذا ما يطمح مصممو ها لغرسه في أطفال البلدان العربية والإسلامية.[1]

الجدول رقم (75): الأمور التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية

الأمور المقلدة	التكرار	النسبة المئوية
1. في اللباس	53	26.5
2. في المظهر والشكل	32	16.0
3. في الخصال والخلق	33	16.5
4. في الحركات والطبائع	58	29.0
أمور أخرى	00	00.0

يقلد 29% من أفراد العينة أبطال ألعابهم الإلكترونية في الحركات والطبائع وهذا ما يوضحه الجدول رقم (75)، بينما نسبة 26.5% من أفراد العينة الذين قلدوا أبطال الألعاب في اللباس، ونسبة 16.5% من المبحوثين قلدوا الأبطال في الخصال والخلق، يبقى نسبة 16% منهم يقلدوا أبطال الألعاب الإلكترونية في المظهر والشكل.

تظهر هذه النتائج أن إعجاب مفردات العينة بأبطال الألعاب جعلهم يقلدونهم كثيرا في الحركات والطبائع، لأنها أكثر شيء يميز الأبطال، فكل بطل من أبطال الألعاب له حركات وطبائع مميزة عن بقية الأبطال الآخرين، مما يجعل هذه الأمور تترسخ في ذهن الطفل وتبقى في فكره، ويعود هذا لكون الطفل ينجذب للأمور والطبائع والحركات المتميزة خاصة في المراحل الأولى من عمره لما يكون في فترة التعلم والاكتشاف.

الجدول رقم (76): الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية

أماكن تقليد الأبطال	التكرار	النسبة المئوية
1. في البيت	85	42.5
2. في الشارع	18	9.0
3. في المدرسة	15	7.5
4. في القاعات	59	29.5

[1] المقابلة مع الدكتور محمد بوريو، أستاذ بجامعة العلوم الاجتماعية ببوزريعة، قسم علم النفس، علم النفس التوبوي والمدرسي، قاعة الأساتذة، الجزائر، 04 ديسمبر 2010، الساعة 12.10.

الرياضية		
مكان أخرى	00	00.0

يتضح من معطيات الجدول رقم (76) أن 42.5% أفراد العينة يقلدون أبطال الألعاب في البيت، بينما نسبة 29.5% منهم يقلدون الأبطال في القاعات الرياضية، ونسبة 09% منهم يقلدون الأبطال في الشارع، ثم تليهم في الأخير نسبة 07.5% للمبحوثين الذين يقلدون الأبطال في المدرسة.

تظهر نتائج هذه المعطيات أن النسبة الأكبر هي لأفراد العينة الذين يقلدون أبطال الألعاب الإلكترونية في البيت، فكما سبق وأن ذكرنا في المعطيات الخاصة بالجدول رقم (11) أن المبحوثين يفضلون ممارسة الألعاب في البيت لهذا فهم يقلدون أبطالهم فيها، فبعد انتهائهم من اللعب يبدءون بإعادة حركات وطبائع أبطال اللعبة مع إخوتهم وأخواتهم، وهذا يعود إلى ترسخ تلك الأمور في ذهن المبحوثين.

الجدول رقم (77): الأمور التي تعلمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية

الأمور التي تم تعلمها من الألعاب	التكرار	النسبة المئوية
1. استعمال الكمبيوتر	80	40.0
2. دخول الأنترنيت	73	36.5
3. تطوير المهارات التعليمية	71	35.5
4. اللغات المتعددة	62	31.0
5. حب التحدي والمغامرة	66	33.0
6. حب الإثارة والحماس	61	30.5
7. الأخلاق الحميدة والشجاعة	73	36.5
أمور أخرى	1	0.5

نلاحظ في معطيات الجدول رقم (77) أنها متقاربة من بعضها البعض، فأعلى نسبة هي 40% لأفراد العينة الذين تعلموا استعمال الكمبيوتر من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، ونسبة 36.5% للمبحوثين الذين تعلموا الإبحار في الأنترنيت من خلال هذه الممارسة، كما أنهم تعلموا الأخلاق الحميدة والشجاعة وذلك بنفس نسبة هذه الأخيرة، بينما نسبة 35.5% منهم تعلموا كيفية تطوير مهاراتهم التعليمية، و33% من المبحوثين اكتسبوا من خلالها حب التحدي والمغامرة، ومنهم من تعلم اللغات المتعدد والمختلفة كالفرنسية والانجليزية وذلك بنسبة 31%، أما النسبة الأخيرة في هذه المعطيات فهي 30.5% للمبحوثين الذين اكتسبوا من ممارسة الألعاب حب الإثارة والحماس.

نستخلص من خلال هذه المعطيات أن أغلبية أفراد العينة يفضلون ممارسة الألعاب في الكمبيوتر وهذا ما استخلصناه من معطيات الجدول رقم (26)، وبهذا فإن ممارسة الألعاب في هذه الوسيلة الحديثة والاحتكاك المتكرر بهذه التقنيات والتكنولوجيات الحديثة جعل أفراد العينة يتعلمون استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه وفي تقنياته الرقمية كما أنهم اكتسبوا معرفة لا بأس فيها في مجال الإبحار في شبكة الأنترنيت وخوض في تقنياتها.

المبحث الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب متغير الجنس

الجدول رقم (78): أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس

أنواع الألعاب الإلكترونية	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. ألعاب قتالية وحربية	73	65.2	17	19.3
2. ألعاب الألغاز	28	25.0	30	34.1
3. الألعاب التعليمية	22	19.6	34	38.6
4. ألعاب رياضية	72	64.3	24	27.3
5. ألعاب المغامرات	35	31.3	20	22.7
6. ألعاب الإستراتيجية	22	19.6	8	9.1
ألعاب أخرى	00	00.0	10	11.4

تشير معطيات الجدول (78) أن الألعاب القتالية والحربية تأتي في مقدمة الألعاب المفضلة لدى الذكور، حيث تمثل نسبة 65.2%، تليها وبنسبة 64.3% الألعاب الرياضية، في حين نجد أن نسبة ممارسة ألعاب المغامرات لدى الذكور تقدر بـــ 31.3%، ونسبة ممارسة الألعاب الألغاز تقدر بـــ 25%، أما نسبة ممارسة الألعاب التعليمية فهي تقدر بـــ 19.6% بحيث تتقاسمها نفس النسبة الألعاب الإستراتيجية.

ولدى الإناث فإن الألعاب التعليمية تحتل المرتبة الأولى وبنسبة 38.6%، وتليها في المرتبة الثانية ألعاب الألغاز وبنسبة 34.1%، وقد احتلت الألعاب الرياضية المرتبة الثالثة بنسبة 27.3%، في حين تأتي في المرتبة الرابعة ألعاب المغامرات بنسبة 22.7%، أما الألعاب القتالية والحربية فجاءت في المرتبة الخامسة وبنسبة 19.3%، وتقل نسبة الألعاب الإستراتيجية بحيث تقدر بـــ .09%، في حين نجد أن البعض منهن ذكرن ألعاب الأخرى كألعاب البنات وذلك بنسبة 11.4%.

من خلال معطيات الجدول نلاحظ أن فئة الذكور يميلون أكثر للألعاب الحربية والقتالية والألعاب الرياضية، في حين أن فئة الإناث يملن أكثر للألعاب التعليمية وألعاب الألغاز، فهذه النتائج تتوافق مع طبيعة الجنسين فالذكور يفضلون ألعاب الحركية الرياضة وألعاب المحاكاة والقتال والمصارعة، فهم يفضلون الألعاب الحركية الحيوية التي يكون فيها توظيف العديد من أعضاء الجسم، في حين أن الإناث يفضلن الألعاب الفكرية التي يتم فيها تشغيل العقل والفكر، لذا فإن متغير الجنس له تأثير على نوعية الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى مفردات العينة.

الجدول رقم (79): الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

الطريقة المفضلة في اللعب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1.منفردا	42	37.5	30	34.1
2.مع أصدقاء	35	31.3	25	28.4
3.مع العائلة	28	25.0	27	30.7
4.مع الزملاء	2	1.8	5	5.7
5.متعدد اللاعبين	5	4.5	1	1.1
المجموع	112	100	88	100

يفضل 37% من ذكور العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية لمنفردين، حسب ما يظهره الجدول رقم (79)، كما يفضل 31.3% منهم اللعب مع الأصدقاء، و25% منهم يفضلون اللعب مع العائلة كالوالدين أو الإخوة والأخوات، في حين نجد النسب الضعيفة للذكور الذين يمارسون الألعاب مع الزملاء وبنسبة_ 1.8% وللذين يمارسون الألعاب الإلكترونية مع متعدد اللاعبين وبنسبة_ 4.5%.

في حين نجد أيضا أن معظم الإناث يفضلن ممارسة الألعاب لوحدهن ويمثلن نسبة 34.1% من مجموع إناث، وتليهن اللواتي يفضلن ممارستها مع العائلة وبنسبة 30.7%، متبوعات باللواتي يفضلن اللعب مع الأصدقاء والصديقات ويمثلن نسبة 28.4%، تنخفض نسبة ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الزملاء إلى 5.7% وممارسة الألعاب مع متعدد اللاعبين بنسبة 1.1%.

نلاحظ من خلال معطياتنا هذه أن كلا من الجنسين يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية منفردين، بدلا من اللعب مع الآخرين وهذا لطبيعة الطفولة وخصائصها النفسية، ومنه نستخلص أن الجنس ليس له تأثير على طريقة ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة.

الجدول رقم (80): مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس طريقة

النشاطات	الذكور				الإناث			
	نعم		لا		نعم		لا	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
1. التحدث مع العائلة	30	26.8	82	73.2	32	36.4	56	63.6

2. مطالعة كتاب أو قصة	45	40.2	67	59.8	56	63.6	32	36.4
3. الدراسة	79	70.5	33	29.5	74	84.1	14	15.9
4. استخدام الأنترنيت	66	41.1	46	41.1	60	68.2	28	31.8
5. مشاهدة التليفزيون	36	32.1	76	67.9	39	44.3	49	55.7
6. ممارسة الرياضة	84	76.0	28	25.0	69	78.4	19	21.6

يظهر الجدول رقم (80) العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والنشاطات الأخرى ومدى تفضيل إحداهما على الأخرى وهذا حسب متغير الجنس، بحيث يفضل ذكور العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحدث مع العائلة وبنسبة 73.2%، كما يفضل الإناث أيضا ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب التحدث مع العائلة وذلك بنسبة 63.6%.

أما فيما يخص علاقة الألعاب الإلكترونية بالمطالعة، فالذكور يفضلون ممارسة الألعاب على مطالعة كتاب أو قصة وبنسبة 59.8%، أما بالنسبة لإناث العينة فهن عكس ذكور العينة لأنهن يفضلن مطالعة كتاب أو قصة على حساب ممارسة الألعاب وذلك بنسبة 63.6%. من جهة أخرى يفضل أغلب الذكور الدراسة بنسبة 70.5% على اللعب بالألعاب الإلكترونية، ونفس الشيء بالنسبة للإناث فأغلبهن يفضلن الدراسة وبنسبة 84.1% على حساب ممارسة الألعاب الإلكترونية.

أما عن علاقة الألعاب الإلكترونية بالاستخدام الأنترنيت، فإن ذكور العينة يفضلون بشكل متماثل وبنفس النسبة كلاً من ممارسة الألعاب واستخدام الأنترنيت وذلك بنسبة 41.1%، أما عند الإناث فاستخدام الأنترنيت هي التي تتربع على المرتبة الأكبر، فهن يفضلن الإبحار عبر الأنترنيت على ممارسة الألعاب وذلك بنسبة 68.2%.

أما من ناحية علاقة الألعاب بمشاهدة التليفزيون، فنلاحظ أن ذكور العينة يفضلون ممارسة الألعاب بنسبة 67.9% على مشاهدة التليفزيون، ونجد نفس التفضيل لدى الإناث، فهمن يفضلن ممارسة الألعاب بنسبة 55.7% على حساب مشاهدة التليفزيون والبرامج التليفزيونية.

أما فيما يخص علاقة بين الألعاب الإلكترونية وممارسة الرياضة، فإن أغلبية ذكور العينة يفضلون ممارسة الرياضة وبنسبة 76%، وهذا ما نجده أيضا لدى الإناث ولكن بنسبة تزيد قليلا عن نسبة الذكور والتي تقدر بـــ 78.4%.

نستنتج من خلال عرض أرقام الجدول أن النسب بين الجنسين الذكور والإناث متقاربة ببعضها البعض، فمعظم النشاطات التي يفضلها الذكور ويقومون بها هي نفسها النشاطات المفضلة لدى فئة الإناث وبنسب متقاربة، ومنه نستخلص أن متغير الجنس ليس له تأثير على مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى مفردات العينة.

الجدول رقم (81): كيفية تعرف أفراد العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

نوع الوسيلة	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. التليفزيون	38	33.9	25	28.4
2. الأنترنيت	62	55.4	47	53.4
3. محلات الجرائد والمجلات	16	14.3	8	9.1
4. الأصدقاء	25	22.3	23	26.1
وسيلة أخرى	2	1.8	1	1.1

يتبين لنا من خلال الجدول رقم (81) أن 55.4% من ذكور العينة يتعرفون على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأنترنيت، يليهم من يتعرفون عليها عن طريق التليفزيون وبنسبة تمثل 33.9% من فئة الإناث، ثم الذين يتعرفون على آخر الإصدارات عن طريق الأصدقاء وبنسبة 22.3%، أما أقل نسبة فهي للذكور الذين تعرفوا على الإصدارات الحديثة عنة طريق محلات الجرائد والمحلات وبنسبة 14.3%، كما نجد أن هناك نسبة 1.8% من ذكروا أنهم يتعرفون عن آخر الإصدارات بواسطة طرق أخرى وهي أفراد العائلة.

ويسجل لدى الإناث نتائج متقاربة نسبيا من نتائج الذكور، فاللواتي يتعرفن على آخر إصدارات الألعاب عن الأنترنيت يمثلن الأكثرية بنسبة 53.4% من مجموع إناث العينة، متبوعات بمن يتعرفن عن الإصدارات الحديثة بواسطة التليفزيون بنسبة 28.4%، ثم من تعرفن على أحدث الإصدارات عن طريق الأصدقاء بنسبة 26.1%، تليهم الإناث اللواتي يعرفن عن آخر الإصدارات عن طريق محلات الجرائد والمجلات بنسبة 9.1%، من جهة أخرى هناك منهن من يعرفن على آخر الإصدارات بواسطة طرق الأخرى كأفراد العائلة وهذا بنسبة 1.1%.

نستخلص أن معظم أفراد العينة من الجنسين تعرفوا على إصدارات الحديثة عن طريق الأنترنيت والإبحار فيها، فكلا من الجنسين يفضلان الأنترنيت للتعرف على أحدث الألعاب وذلك لأنها أسهل وأسرع وأحدث وسيلة للاتصال، كما أننا نلاحظ أن ترتيب وسائل التعرف على أحدث الإصدارات أتت بنفس الترتيب لدى الجنسين سواء الذكور أو الإناث، وبهذا فإننا نستنتج أن متغير الجنس ليس له أي تأثير على طرق تعرف أفراد العينة على أحدث الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (82): مدى محاولة أفراد العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير الجنس

محاولة الحصول على آخر الإصدارات	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	103	92.0	75	85.2
2. لا	9	8.0	13	14.8
المجموع	112	100	88	100

يحاول 92% من ذكور العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة، وهذا ما يوضحه الجدول رقم (82)، في حين أن نسبة 08% منهم ليس له اهتمامات في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية.

أما لدى إناث العينة فإننا نجد نسبة 85% منهن يحاولن الحصول على آخر إصدارات الألعاب الجديدة، في حين تبقى نسبة 14.8% منهن لا يهتممن بالحصول على أحدث الإصدارات.

نستخلص أن معظم أفراد العينة من ذكور وإناث يحاولون الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة، وهذا للعب بطرق حديثة وعصرية ذات تقنيات عالية الدقة والجودة، وبهذا فإن متغير الجنس ليس له تأثير في محاولة حصول أفراد العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (83): أسباب رغبة أفراد العينة في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير الجنس

أسباب اقتناء الإصدارات الحديثة	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. مواكبة التطور والعصرنة	23	20.5	17	19.3
2. اللعب بطرق حديثة ومسلية	66	58.9	34	38.6
3. تقليد الأصدقاء	18	16.1	6	6.8
4. إرضاء لنفسك	22	19.6	28	31.8
سبب آخر	00	00.0	00	00.0

تشير معطيات الجدول رقم (83) أن نسبة 58.9% من ذكور العينة يرغبون في الحصول على أحدث إصدارات الألعاب من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية، في حين نجد منهم من يرغبون في الحصول عليها من

أجل مواكبة التطور والعصرنة وبنسبة 20.5%، ثم تليهم من يرغبون في الحصول عليها إرضاء لأنفسهم وذلك بنسبة 19.6%، أما آخر نسبة فهي لمن يحاولون التحصل على الإصدارات الحديثة من أجل تقليد الأصدقاء وبنسبة 16.1%.

أما فيما يخص فئة الإناث فهن يرغبن في الحصول على أحدث إصدارات الألعاب من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية وبنسبة 38.6%، أما اللواتي يرغبن في الحصول عليها إرضاء لأنفسهن فهن يمثلن نسبة 31.8% من مجموع إناث العينة، ثم نجد نسبة 19.3% منهن من يسعين للحصول على إصدارات الألعاب المتطورة من أجل مواكبة التطور والعصرنة، وتبقى نسبة 6.8% للواتي يرغبن في اقتناء أحدث الألعاب تقليدا للأصدقاء والصديقات.

نلاحظ من نتائج المعطيات أن كلا من الجنسين يرغبون في اقتناء أحدث الإصدارات من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية، في حين نجد اختلاف بسيط في المرتبة الثانية والثالثة لكل من الجنسين، فمن كانت في المرتبة الثانية وجدت في المرتبة الثالثة في الجنس الآخر والعكس صحيح، ومن هنا نجد أن متغير الجنس ليس له تأثير في أسباب رغبة أفراد العينة في الحصول على أحدث إصدارات الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (84): القدرات التي تسمح للاعب (ة) بالفوز في الألعاب الإلكترونية حسب أفراد العينة وفقا لمتغير الجنس

قدرات الفوز في الألعاب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. الذكاء	2.00	1.63	1.00	1.31
2. المهارة	3.00	1.59	3.00	1.67
3. السرعة	3.00	1.83	3.00	1.64
4. الانتباه	4.00	1.62	4.00	1.68
5. عدم التردد	6.00	1.34	6.00	1.30
6. فهم التعليمات	5.00	1.63	5.00	1.77
7. الصبر	6.00	1.86	5.00	1.72

يوضح الجدول رقم (84) أن الذكاء يأتي في مقدمة القدرات التي تسمح للاعب بالفوز في الألعاب الإلكترونية لدى الذكور بمتوسط حسابي يقدر بـــ 2.00، وتليها في المرتبة الثانية المهارة بمتوسط 3.00 على غرار السرعة بنفس المتوسط الحسابي، أما في المرتبة الثالثة فنجد الانتباه بمتوسط 4.00، تليها في المرتبة

الرابعة فهم التعليمات بمتوسط الحسابي يقدر بـــ 5.00، بعدها في مرتبة الخامسة نجد قدرتان تتقاسمان المرتبة عدم التردد والصبر وبنفس المتوسط الحسابي الذي يقدر بـــ 6.00.

في المقابل لدى إناث العينة نجد أن الذكاء هو أيضا في المرتبة الأولى لكن بمتوسط أهم من متوسط الذكور والذي يقدر بـــ 1.00، أما في المرتبة التي تليها فإننا نجد المهارة والسرعة بنفس متوسط الترتيب والذي يقدر بـــ 3.00، وتليها في المرتبة الثالثة قدرة الانتباه بمتوسط 4.00، في حين نجد أن فهم التعليمات والصبر تتواجدان في نفس المرتبة وبمتوسط 5.00، وفي المرتبة الأخيرة نجد عدم التردد بمتوسط 6.00.

نستخلص من معطيات الجدول أنها شبه متطابقة مع بعضها البعض، فكلا من الجنسين يعتبران الذكاء أهم قدرة تسمح للاعب بالفوز في الألعاب الإلكترونية، ونستنتج مما سبق أن متغير الجنس ليس له تأثير على القدرات التي تسمح للاعب بالفوز في الألعاب الإلكترونية حسب مفردات العينة.

الجدول رقم (85): شعور أفراد العينة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

الشعور أثناء اللعب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. الفرحة والسرور	61	54.5	58	65.9
2. الراحة والاطمئنان	31	27.7	21	23.9
3. الحماس والحيوية	44	39.3	30	34.1
4. القلق والتوتر	6	5.4	2	2.3
5. الغضب والنرفزة	5	4.5	1	1.1
6. القوة والشجاعة	39	34.8	22	25.0
7. شعور عادي	10	8.9	4	4.5
شعور آخر	00	00.0	00	00.0

يتبين لنا من خلال الجدول رقم (85) أن ذكور العينة يشعرون بالفرحة والسرور أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة تمثل 54.5% من مجموع الذكور، تليها الذين يشعرون بالحماس والحيوية وبنسبة 39.3%، والذين يشعرون القوة والشجاعة بنسبة 34.8%، ثم الذين يشعرون بالراحة والاطمئنان وذلك بنسبة 27.7%، تبقى نسبة 8.9% لمن يشعرون بشعور عادي وبنسبة 5.4% لمن يشعرون بالقلق والتوتر، ونسبة 4.5% لمن يشعرون بالقوة والشجاعة.

أما فيما يخص فئة الإناث فإن معظمهن يشعرن بالفرحة والسرور بنسبة 65.9%، في حين نسبة 34.1% منهن يشعرن بالحماس والحيوية، و25% لمن يشعرن بالقوة والشجاعة، متبوعات بمن يشعرن في اللعب

بالراحة والاطمئنان بنسبة 23.9%، في حين تنخفض نسبة من يشعرن بشعور عادي إلى 4.5% ومن يشعرن بالقلق والتوتر إلى 2.3% ومن يشعرن بالغضب والنرفزة إلى 1.1%.

نستخلص من معطيات الجدول التي تم عرضه أن النسب متقاربة ما بين الجنسين، كما نجد أيضا أن ترتيب الخيارات جاءت بنفس الترتيب لدى الجنسين، فكلاهما يشعران بالفرحة السرور أثناء اللعب في المرتبة الأولى وكلاهما يشعران بالحماس والحيوية في المرتبة الثانية، إضافة إلى أن كلا من الجنسين يشعران بالقوة والشجاعة في المرتبة الثالثة، ونفس الشيء بالنسبة لبقية الأمور، وهذا كله يدل على أن متغير الجنس ليس له تأثير في شعور أفراد العينة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (86): رد فعل أفراد العينة عند الخسارة في الألعاب حسب متغير الجنس

رد الفعل عند الخسارة	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1.تتوقف (ين) عن اللعب	12	10.7	8	9.1
2.تكرر (ين) اللعب لبعض الوقت	28	25.0	14	15.9
3.تكرر (ين) اللعب دون توقف حتى تفوز (ين)	62	55.4	52	59.1
4.تلعب (ين) بألعاب أخرى مماثلة	10	8.9	14	15.9
المجموع	112	100	88	100

يشير الجدول رقم (86) أن أغلبية مفردات الذكور يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية وهم يمثلون نسبة 55.4%، ويمثل تكرار اللعب لبعض الوقت ثاني خياراتهم ونسبة 25%، ويمثل التوقف عن اللعب عند الخسارة ثالث خياراتهم وبنسبة 10.7%، أما أخر اختيار لدى فئة الذكور فهو اللعب بألعاب مماثلة عند الخسارة وبنسبة 8.9%.

كما تتقارب المعطيات لدى الإناث بحيث نجد أن أغلبية إناث العينة يكررن اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب وهن يمثلن نسبة 59.1%، تليهم اللواتي يكررن اللعب لبعض الوقت عند الخسارة في اللعب ونسبة 15.9%، وتتقاسمها نفس المرتبة وبنفس النسبة اللواتي يلعبن بألعاب مماثلة عند الخسارة، تبقى نسبة 9.1% من إناث العينة اللواتي يتوقفن عن اللعب عند الخسارة في الألعاب.

ومنه نستنبط أن كلا من الجنسين سواء الذكور أو الإناث يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، فالأطفال بطبيعتهم يتحدون الصعاب ويواجهون العقبات ويحاولون اجتيازها والتغلب عليها، وهذا دليل على أن كلا من الجنسين يصران على الفوز والنجاح رغم الخسارة، وبهذا فإن متغير الجنس ليس له تأثير على ردود أفعال أفراد العينة عند الخسارة.

الجدول رقم (87): شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

الشعور بعد اللعب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. التعب الجسمي	32	28.6	23	26.1
2. ضعف البصر	25	22.3	17	19.3
3. آلام الظهر	17	15.2	10	11.4
4. القلق والتوتر	11	9.8	8	9.1
5. راحة نفسية	24	21.4	18	20.5
6. الاضطراب والانزعاج	7	6.3	7	8.0
7. شعور عادي	21	18.8	26	29.5
شعور آخر	2	1.8	00	00.0

من خلال قراءة في الجدول رقم (87) نلاحظ أن نسبة 28.6% من ذكور العينة يشعرون بتعب جسمي بعد التوقف عن اللعب، تليهم نسبة 22.3% لمن يشعرون بضعف البصر، ونسبة 21.4% لمن يشعرون براحة نفسية، و18.8% لمن يشعرون بشعور عادي، وثم نسبة 15.2% للذكور الذين يشعرون بآلام في الظهر بعد التوقف عن اللعب، وبعدها نسبة 9.8% لمن يشعرون بالتوتر والقلق، ونسبة 6.3% لذكور الذين يشعرون بالاضطراب والانزعاج، تبقى نسبة 1.8% لمن يشعرون بشعور آخر وهو آلام في الأذن.

أما بالنسبة لإناث العينة فنسبة 29.5% منهن لا يشعرن بأي شعور بعد التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، تليها نسبة 26.1% للواتي يشعرن بتعب جسمي، ونسبة 20.5% لمن يشعرن براحة نفسية، و19.3% للواتي يشعرن بضعف البصر، ثم نسبة 11.4% لمن يشعرن بآلام في الظهر، وبعدها نسبة 9.1% لمن يشعرن بالقلق والتوتر، وآخر نسبة تقدر بـــ 08% لمن يشعرن بالانزعاج والاضطراب بعد التوقف من اللعب.

من خلال معطيات الجدول نلاحظ أن ذكور العينة يشعرون بالتعب الجسمي بعد التوقف من اللعب على اختلاف أغلبية إناث العينة اللواتي لا يشعرن بأي شعور، وهذا يدل على أن متغير الجنس له تأثير على شعور أفراد العينة بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (88): مدى تقليد أفراد العينة لأبطال لعبة إلكترونية حسب متغير الجنس

تقليد اللعبة الإلكترونية	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	86	76.8	62	70.5
2. لا	26	23.2	26	29.5
المجموع	112	100	88	100

يقلد 76.8% من فئة الذكور أبطال الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم، كما يتبين لنا من الجدول رقم (88) وهم الأكثرية، في حين نجد 23.2% ممن لم يسبق لهم فعل ذلك.

نفس الاتجاه يلاحظ عند الإناث لكن بنسب مختلفة، فـــنسبة 70.5% ممن سبق لهن تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية، في المقابل نجد أن 29.5% ممن لم يسبق لهن فعل ذلك.

من خلال نتائج المقدمة نجد أن أغلبية أفراد العينة من ذكور وإناث أبدو رغبتهم في تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم، وهذا إن دل فإنما يدل على أن متغير الجنس ليس له أي تأثير على تقليد أفراد العينة لأبطال الألعاب من عدمه.

الجدول رقم (89): الأمور التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير الجنس

الأمور المقلدة	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في اللباس	27	24.1	26	29.5
2. في المظهر والشكل	19	17.0	13	14.8
3. في الخصال والخلق	13	11.6	20	22.7
4. في الحركات والطبائع	42	37.5	16	18.2
أمور أخرى	00	00.0	00	00.0

أبدى 37.5% من ذكور العينة رغبتهم في تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية في الحركات والطبائع، وهذا ما يظهره لنا الجدول رقم (89)، كما فضل 24.1% تقليد أبطال اللعبة في اللباس، في حين هناك 17% ممن قلدهم في المظهر والشكل، و11.6% لمن قلد هؤلاء الأبطال في الخصال والخلق.

من جهة الإناث فإن منهن 29.5% ممن أبدين رغبتهن في تقليد أبطال الألعاب في اللباس، و22.7% ممن يرغبن في تقليد الخصال والخلق، في حين نجد نسبة 18.8% منهن ممن يرغبن في تقليد الأبطال في الحركات والطبائع، وآخرهن هن اللواتي يقلدن في المظهر والشكل وهن يمثلن نسبة 14.8% من إناث العينة.

من خلال استعراض هذه المعطيات نجد أن تقليد ذكور العينة يختلف عن تقليد الإناث، فأكثرية الذكور يقلدون في الحركات والطبائع بحكم نوعية الألعاب التي يلعبونها من ألعاب قتالية وحربية وألعاب رياضية، في حين نجد أن أكثرية الإناث يقلدن في اللباس بحكم أن الإناث يلمن كثيرا للاهتمام بلباسهن ومظهرهن، فهن يقلدن أبطال وبطلات الألعاب في طريقة لبسهم ونوعية هندامهم وغيرها من الأمور الخاصة باللباس، ومنه نستنتج أن لمتغير الجنس تأثير بالغ في نوعية الأمور المُقلدة لدى مفردات العينة.

الجدول رقم (90): الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير الجنس

أماكن تقليد الأبطال	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في البيت	49	43.8	36	40.9
2. في الشارع	11	9.8	7	8.0
3. في المدرسة	10	8.9	5	5.7
4. في القاعات الرياضية	39	34.8	20	22.7
مكان آخر	00	00.0	00	00.0

يظهر الجدول رقم (90) أن نسبة 43.8% من ذكور العينة يقلدون أبطال الألعاب الإلكترونية في البيت، ونسبة 34.8% منهم يقلدونهم في القاعات الرياضية، وفي حين نسبة 9.8% يقلدونهم في الشارع، و8.9% في المدرسة.

نفس الاتجاه بالنسبة لإناث العينة، فمعظمهن يقلدن أبطال الألعاب في البيت وبنسبة 40.9%، تليها اللواتي يقلدن الأبطال في القاعات الرياضية بنسبة 22.7%، أما النسب الأخرى فهي منخفضة بالمقارنة بالنسب الأخرى إذ تقدر نسبة اللواتي يقلدن في الشارع 08% واللواتي يقلدن في المدرسة 5.7%.

نلاحظ من خلال المعطيات أن نسب الجنسين متقاربة من بعضها البعض في النسبة والترتيب، كما نلاحظ أيضا أن معظم مفردات الجنسين ذكورا وإناثا يرغبون ويميلون إلى تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم في البيت أكثر عن من سواه، وهذا يشير إلى أن متغير الجنس لا يملك أي تأثير على الأماكن التي يقلد فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (91): الأمور التي تعلمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس

الأمور التي تم تعلمها من الألعاب	جنس العينة			
	ذكور		إناث	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. استعمال الكمبيوتر	45	40.2	35	39.8
2. دخول الأنترنيت	42	37.5	31	35.2
3. تطوير المهارات التعليمية	37	33.0	34	38.6
4. اللغات المتعددة	31	27.7	31	35.2
5. حب التحدي والمغامرة	44	39.3	22	25.0
6. حب الإثارة والحماس	36	32.1	25	28.4
7. الأخلاق الحميدة والشجاعة	44	39.3	29	33.0
أمور أخرى	00	00.0	1	1.1

يأتي تعلم استعمال الكمبيوتر خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقدمة الأمور التي تعلمها ذكور العينة وذلك بنسبة 40.2%، حسب ما يظهره الجدول رقم (91)، وحل حب التحدي والمغامرة في المرتبة الثانية وتتقاسم معها المرتبة الأخلاق الحميدة والشجاعة بنسبة 39.3% من مجموع الذكور، تليها في المرتبة الثالثة دخول الأنترنيت وبنسبة 37.5%، أما في المرتبة الرابعة فتأتي تطوير المهارات التعليمية بنسبة 33%، في حين نجد حب الإثارة والحماس في المرتبة خامسة وبنسبة 32.1%، أما في المرتبة الأخيرة فنجد اللغات المتعددة بنسبة 27.7%.

ولدى البنات، كان تعلم استعمال الكمبيوتر في مقدمة الأمور التي تعلمها الإناث من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 39.8%، وتليها تطوير المهارات التعليمية بنسبة 38.6%، وبعدها نجد دخول الأنترنيت بنسبة 35.2% وتتقاسمها نفس النسبة اللغات المتعددة، متبوعات باللواتي تعلمن الأخلاق الحميدة والشجاعة بنسبة 33%، تبقى نسبة 28.4% لمن تعلمن حب الإثارة والحماس ونسبة 25% لمن تعلن حب التحدي والمغامرة.

تشير معطيات الجدول إلى أن كلا من الجنسين تعلما استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، إلا أن هناك القليل من الاختلاف في نسب المعطيات الأخرى، ومنه نستخلص أن متغير الجنس له تأثير نسبي على الأمور التي تم تعلمها من خلال ممارسة مفردات العينة الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب متغير الفئة العمرية

الجدول رقم (92): أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير الفئة العمرية

أنواع الألعاب الإلكترونية	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. ألعاب قتالية وحربية	36	43.9	43	47.8	11	39.3
2. ألعاب الألغاز	22	26.8	30	33.3	6	21.4
3. الألعاب التعليمية	31	37.8	21	23.3	4	14.3
4. ألعاب رياضية	34	41.5	46	51.1	16	57.1
5. ألعاب المغامرات	19	23.2	24	26.7	12	42.9
6. ألعاب الإستراتيجية	13	15.9	14	15.6	3	10.7
ألعاب أخرى	6	7.3	2	2.2	2	7.1

يظهر الجدول رقم (92) أن الألعاب الرياضية تأتي في مقدمة الألعاب المفضلة لدى فئتي 9-10 سنوات و11-12 سنة بنسبتي 51.1% و57.1% على التوالي، في حين نجد أنها تأتي في المركز الثاني بنسبة 41.5% لدى فئة 7-8 سنوات.

تأتي الألعاب القتالية والحربية في المركز الأول لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 43.9%، والألعاب الرياضية في المركز الثاني بنسبة 41.5%، تليها الألعاب التعليمية في المركز الثالث بنسبة 37.8%، تليها بعد ذلك ألعاب الألغاز بنسبة 26.8% وألعاب المغامرات بنسبة 23.2% والألعاب الإستراتيجية بنسبة 15.9%.

في حين تأتي الألعاب القتالية والحربية في المركز الثاني لدى 9-10 سنوات بنسبة 47.8%، وألعاب الألغاز في المركز الثالث بنسبة 33.3%، ثم ألعاب المغامرات بنسبة 26.7% والألعاب التعليمية بنسبة 23.3%، وآخرهم الألعاب الإستراتيجية بنسبة 15.6%.

أما لدى فئة 11-12 سنة، فنجد أن ألعاب المغامرات هي التي تأتي في المركز الثاني بعد الألعاب الرياضية بنسبة 42.9%، وبعدها الألعاب القتالية والحربية في المركز الثالث بنسبة 39.3%، وألعاب الألغاز بنسبة 21.4% والألعاب التعليمية بنسبة 14.3%، وفي آخر مركز نجد الألعاب الإستراتيجية بنسبة 10%.

إضافة إلى أن هناك نسبة 7.3% و2.2% و7.1% من الفئات العمرية الثلاث ذكروا ألعاب أخرى وهي ألعاب البنات.

نلاحظ أن الألعاب الرياضية هي التي غلبت على مفردات الفئات العمرية الثلاث، فالأطفال يميلون بشكل كبير للألعاب الرياضية خاصة رياضة كرة القدم، وهذا يعود للشهرة التي تتميز بها هذه الرياضة، من جهة

أخرى نجد أن الكثير منهم أيضا يميلون للألعاب الحربية والقتالية لكونها ألعاب حركية عسكرية يحاول اللاعب من خلالها إظهار قوته وشجاعته وبطولاته الافتراضية، فالطفل يطبق من خلالها ما لا يطبقه على الواقع.

كما نلاحظ أن كل فئة وألعابها المفضلة ففئة الأولى تفضل الألعاب الحربية والقتالية أكثر، في حين تفضل الفئة الثانية والثالثة الألعاب الرياضية، ومنه نستخلص أن متغير الفئة العمرية له تأثير على أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى مفردات العينة.

الجدول رقم (93): الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

الطريقة المفضلة في اللعب	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. منفردا	18	22.0	41	45.6	13	46.4
2. مع أصدقاء	28	34.1	25	27.8	7	25.0
3. مع العائلة	30	36.6	19	21.1	6	21.4
4. مع الزملاء	4	4.9	3	3.3	00	00.0
5. متعدد اللاعبين	2	2.4	2	2.2	2	7.1
المجموع	82	100	90	100	28	100

يتبين من خلال الجدول (93) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية مع العائلة تأتي في مقدمة الطرق المفضلة للعب لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 36% لأن الأطفال الأصغر سنا يميلون للعب مع العائلة أكثر من فئات الأخرى لتعلقهم الكبير بها، تليها في المركز الثاني ممارسة الألعاب مع الأصدقاء بنسبة 34.1%، أما في المركز الثالث نجد من يمارسون الألعاب الإلكترونية منفردين وبنسبة 22%، تبقى نسبة 4.9% بمن يمارسونها مع الزملاء و2.4% لمن يمارسونها مع متعدد اللاعبين.

في حين يفضل 45.6% من فئة 9-10 سنوات ممارسة الألعاب منفردين لأنهم يميلون للعب الفردي تفاديا لإزعاج الطرف الآخر في مدة ونوع الألعاب المفضلة، يليهم في المركز الثاني من يفضلون ممارستها مع الأصدقاء بنسبة 27.8%، وفي المركز الثالث من يمارسونها مع العائلة بنسبة 21.1%، تبقى نسبة 3.3% لمن يمارسونها مع الزملاء و2.2% لمن يمارسونها مع متعدد اللاعبين.

من جهة أخرى يفضل 46.4% من فئة 11-12 سنة ممارسة الألعاب لوحدهم، و25% منهم مع الأصدقاء و21.4% منهم يمارسونها مع العائلة، تبقى نسبة 7.1% لمن يمارسونها مع متعدد اللاعبين، بالمقابل لا نجد أي مفردة لمن يمارسونها مع الزملاء.

من خلال المعطيات المقدمة نستخلص أن أغلبية مفردات الفئة الثانية والثالثة يفضلون ممارسة الألعاب منفردين، في حين نجد أن أغلبية مفردات الفئة الأولى يفضلونها مع العائلة، وهذا يدل على تأثير متغير الفئة العمرية على الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (94): مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير الفئة العمرية

النشاطات	8-7 سنوات				10-9 سنوات				12-11 سنة			
	نعم		لا		نعم		لا		نعم		لا	
	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن
1. التحدث مع العائلة	27	32.9	55	67.1	26	28.9	64	71.1	9	32.1	19	67.9
2. مطالعة كتاب أو قصة	51	62.2	31	37.8	44	48.9	46	51.1	6	21.4	22	78.6
3. الدراسة	64	78.0	18	22.0	68	75.6	22	24.4	21	75.0	7	25.0
4. استخدام الأنترنيت	52	63.6	30	36.6	55	61.1	35	38.9	19	67.9	9	32.1
5. مشاهدة التليفزيون	39	47.6	43	52.4	26	28.9	64	71.1	10	35.7	18	64.3
6. ممارسة الرياضة	64	78.0	18	22.0	67	74.4	23	25.6	22	78.6	6	21.4

يظهر الجدول رقم (94) العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والنشاطات الأخرى، فمن خلال قراءة في الجدول المبين أعلاه نجد أن مفردات الفئات العمرية الثلاث يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحدث مع العائلة بنسب 67.1% و71.1% و67.9% على التوالي، كما تفضل مفردات فئتي 9-10 سنوات و11-12 سنة ممارسة الألعاب على حساب مطالعة كتاب أو قصة بنسبتي 51.1% و78.6% على التوالي، في حين نلاحظ أن مفردات الفئة 7-8 سنوات يفضلون قراءة كتاب أو قصة على ممارسة الألعاب بنسبة 62.2%.

ويفضل 78% و76.5% و75% على التوالي لدى الفئات العمرية الثلاث الدراسة على ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما أنهم يفضلون استخدام الأنترنيت على ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسب 63.6% و61.1% و67.9% على التوالي، أما من ناحية علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بمشاهدة التليفزيون فإننا نجد أنهم يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على مشاهدة التليفزيون بنسب 52.4% و71.1% و64.3% على التوالي.

أما بالنسبة للنشاط الأخير والذي هو ممارسة الرياضة فنلاحظ أن مفردات الفئات الثلاث يفضلون ممارسة الرياضة على الألعاب الإلكترونية بنسب 78% و74.4% و78.6% على التوالي.

نستخلص مما تقدم أن معطيات ونسب الفئات الثلاث متقاربة من بعضها وكل فئة لها نفس اختيار الفئة الأخرى أو تقاربها نسبة، فكل الفئات العمرية يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب التحدث مع

العائلة ومشاهدة التليفزيون، وهذا ما يخلق فجوة بين الأبناء وأوليائهم لكثرة تعلقهم بالألعاب على حساب التحدث مع العائلة والوالدين. من جهة أخرى نجد أن أغلبية الفئات العمرية يفضلون المطالعة والدراسة واستخدام الأنترنيت وممارسة الرياضة على حساب الألعاب الإلكترونية، ومنه فإننا نستنتج أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير على مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة.

الجدول رقم (95): كيفية تعرف أفراد العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

نوع الوسيلة	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. التليفزيون	30	36.6	22	24.4	11	39.3
2. الأنترنيت	35	42.7	55	61.1	19	67.9
3. محلات الجرائد والمجلات	11	13.4	12	13.3	1	3.6
4. الأصدقاء	22	26.8	19	21.1	7	25.0
وسيلة أخرى	3	3.7	00	00.0	00	00.0

يتضح من خلال الجدول رقم (95) أن الأنترنيت تأتي في مقدمة الوسائل التي تمكن الفئات العمرية من التعرف على الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية بنسب 42.7% و61.1% و67.9% على التوالي لدى الفئات الثلاث، وذلك لأن الأنترنيت هي أسهل وأسرع وأحدث وسيلة بالمقارنة بالوسائل الأخرى. ويأتي التليفزيون في المركز الثاني ضمن الوسائل التي يساعد مفردات الفئات العمرية على التعرف على الإصدارات الحديثة بنسب 36.6% و24.4% و39.3% على التوالي لدى الفئات الثلاث، بينما احتل الأصدقاء المركز الثالث بنسب 26.8% و21.1% و25% على التوالي، أما في آخر مركز فنجد محلات الجرائد والمجلات بنسب 13.4% و13.3% و3.6% على التوالي. يبقى نسبة 3.7% من مفردات فئة 7-8 سنوات الذين يتعرفوا على الإصدارات الحديثة من خلال عائلاتهم.

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن الأنترنيت هي الوسيلة الأكثر استعمالا من قبل الفئات الثلاث لتعرف على الإصدارات الأخيرة للألعاب الإلكترونية، يليها التليفزيون في المركز الثاني وبعده الأصدقاء ومحلات الجرائد والمجلات، فأرقام الفئات الثلاث متقاربة من بعضها البعض في المعطيات ومتطابقة في مراكزها

وترتيبها، ومنه نستخلص أن متغير الفئة العمرية ليس له أي تأثير على الوسائل التي تمكن مفردات العينة من التعرف على الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (96): مدى محاولة أفراد العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير الفئة العمرية

محاولة الحصول على آخر الإصدارات	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	71	86.6	80	88.9	27	96.4
2. لا	11	13.4	10	11.1	1	3.6
المجموع	82	100	90	100	28	100

يظهر الجدول رقم (96) أن 86.6% من أفراد العينة المنتمين لفئة 7-8 سنوات و88.9% من فئة 9-10 سنوات و96.4% من فئة 11-12 سنة يرغبون في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية الحديثة، في حين نجد أن 13.4% من فئة 7-8 سنوات و11.1% من فئة 9-10 سنوات و3.6% من فئة 11-12 سنة لا يرغبون في الحصول على الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية.

نستخلص مما سبق أن الأغلبية الساحقة لمفردات العينة من الفئات العمرية الثلاث يرغبون في الحصول على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية، ومن خلال معطيات الجدول نستنتج أن متغير الفئة العمرية ليس له أي تأثير على مدى محاولة أفراد العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية الحديثة.

الجدول رقم (97): أسباب رغبة أفراد العينة في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير الفئة العمرية

أسباب اقتناء الإصدارات الحديثة	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. مواكبة التطور والعصرنة	21	25.6	15	16.7	4	14.3
2. اللعب بطرق حديثة ومسلية	35	42.7	47	52.2	18	64.3
3. تقليد الأصدقاء	11	13.4	11	12.2	2	7.1
4. إرضاء لنفسك	20	24.4	20	22.2	10	35.7

سبب آخر	00	00.0	00	00.0	00	00.0

أبدى 42.7% من فئة 7-8 سنوات و52.2% من فئة 9-10 سنوات و64.3% من فئة 11-12 سنة رغبتهم في الحصول على إصدارات الحديثة للألعاب من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية، وهذا ما يوضحه الجدول رقم (97). في حين يلجأ 24.4% من فئة 7-8 سنوات و22.2% من فئة 9-10 سنوات و35.7% من فئة 11-12 سنة منهم لاقتناء الإصدارات الحديثة إرضاء لأنفسهم، و25.6% من فئة 7-8 سنوات و 16.7% من فئة 9-10 سنوات و14.3% من فئة 11-12 سنة منهم يقتنونها من أجل مواكبة التطور والعصرنة، يبقى نسب 13.4% و12.2% و7.1% على التوالي للفئات الثلاث يقتنون الإصدارات الحديثة تقليدا لأصدقائهم وصديقاتهم.

ومنه فإننا نستخلص أن أغلبية فئات العينة يرغبون في اقتناء الإصدارات الحديثة للألعاب من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية لكون أفراد العينة يمارسون هذه الألعاب رغبة في التسلية واللعب والترفيه، وهذا يدل على أن متغير الفئة العمرية ليس له تأثير على الدوافع التي تجعل أفراد العينة يقتنون الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (98): القدرات التي تسمح للاعب (ة) بالفوز في الألعاب الإلكترونية حسب أفراد العينة وفقا لمتغير الفئة العمرية

قدرات الفوز في الألعاب	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. الذكاء	1.00	1.64	1.00	1.39	2.50	1.42
2. المهارة	3.00	1.70	3.00	1.53	3.00	1.63
3. السرعة	3.00	1.73	3.00	1.75	2.50	1.81
4. الانتباه	4.00	1.60	3.00	1.66	4.00	1.65
5. عدم التردد	6.00	1.49	6.00	1.17	6.00	1.26
6. فهم التعليمات	5.00	1.71	5.00	1.61	5.00	1.81
7. الصبر	6.00	1.95	6.00	1.54	6.50	2.13

تشير معطيات الجدول (98) إلى أن الذكاء هو في مقدمة القدرات التي تتيح للاعب الفوز في الألعاب الإلكترونية لدى مفردات الفئات العمرية الثلاث بعد أن حصل على أقل متوسط حسابي والذي يقدر بـــ 1.00 لفئتي 7-8 سنوات و9-10 سنوات ومتوسط 2.50 لفئة 11-12 سنة مرفقة بقدرة السرعة.

وقدرة المهارة في المركز الثاني لدى فئة 7-8 سنوات مرفقة بقدرة السرعة بمتوسط 3.00، وكانت لدى فئة 9-10 سنوات مرفقة بقدرة السرعة والانتباه بمتوسط 3.00، وبمتوسط 3.00 لدى فئة 11-12 سنة. وجاء الانتباه في المركز الثالث لدى فئة 7-8 سنوات بمتوسط 3.00 وفي المركز الثاني لدى فئة 9-10 سنوات بمتوسط 3.00، وفي المركز الثالث لدى فئة 11-12 سنة بمتوسط 4.00.

وجاء فهم التعليمات في المركز الرابع لدى لفئتي 7-8 سنوات و9-10 سنوات و11-12 سنة بمتوسط 5.00، في حين جاء في المركز الثالث لدى فئة 9-10 سنوات بمتوسط 5.00. وأخيرا جاءت كل من قدرتي عدم التردد والصبر في المركز الخامس لدى الفئات العمرية الثلاث متوسط ما بين 6.00 و6.50.

نلاحظ أن قدرة الذكاء نالت أفضل مرتبة لدى الفئات العمرية الثلاث وهذا يعود إلى كون الأطفال ولصغر سنهم يرون أن استعمال الذكاء هو الأساس في حل المسائل الصعبة والمعضلات والألغاز، وحتى الفوز في الألعاب بكل أنواعها سواء الحربية أو التعليمية أو الرياضية. وعلى العموم يمكن أن نستنتج بأن لا تأثير لمتغير الفئات العمرية على ترتيب القدرات التي تسمح للاعب بالفوز في الألعاب الإلكترونية حسب مفردات العينة.

الجدول رقم (99): شعور أفراد العينة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

الشعور أثناء اللعب	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. الفرحة والسرور	56	68.3	51	56.7	12	42.9
2. الراحة والاطمئنان	19	23.2	24	26.7	9	32.1
3. الحماس والحيوية	26	31.7	29	32.2	19	67.9
4. القلق والتوتر	3	3.7	3	3.3	2	7.1
5. الغضب والنرفزة	1	1.2	1	1.1	4	14.3
6. القوة والشجاعة	22	26.8	30	33.3	9	32.1
7. شعور عادي	4	4.9	9	10.0	1	3.6
شعور آخر	00	00.0	00	00.0	00	00.0

يشعر 68.3% من فئة 7-8 سنوات و56.7% من فئة 9-10 سنوات بالفرحة والسرور أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية وهو الشعور الذي تصدر المركز الأول، وبنسبة 42.9% في المركز الثاني لدى فئة 12-11 سنة، وهذا حسب ما تظهره معطيات الجدول رقم (99).

ويأتي من يشعرون بالحماس والحيوية في المركز الثاني لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 31.7% وفي المركز الثالث لدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 32.2% وفي المركز الأول لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 67.9%. في حين تأتي القوة والشجاعة في المركز الثالث لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 26.8% وفي المركز الثاني لدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 33.3% وفي المركز الثالث لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 32.1% رفقة من يشعرون بالراحة والاطمئنان بنفس النسبة.

وجاء من يشعرون بالراحة والاطمئنان في المركز الرابع لدى فئتي 7-8 سنوات و فئة 9-10 سنوات بنسب 23.2% و26.7% على التوالي، تليهم من لا يشعرون بأي شعور بنسب 4.9% و10% و3.6% على التوالي، في حين نجد أن أقل نسب هي لمن يشعرون بالقلق والتوتر بنسب 3.7% و3.3% و7.1% ومن يشعرون بالغضب والنرفزة بنسب 1.2% و 1.1% و14.3% على التوالي لدى الفئات الثلاث.

نستخلص مما سبق أن أغلبية مفردات الفئات الثلاث يشعرون بالفرحة والسرور والحماس والحيوية أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، فأكثرية فئتي 7-8 سنوات وفئة 9-10 سنوات يشعرون بالسرور والفرحة والبهجة، في حين نجد أن أصحاب أكبر فئة عمرية من 11-12 سنة يشعرون بالحماس والحيوية أكثر من الفرحة والسرور، وهذا يدل على التأثير النسبي لمتغير الفئة العمرية على شعور أفراد العينة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفئات العمرية الثلاث.

الجدول رقم (100): رد فعل أفراد العينة عند الخسارة في الألعاب حسب متغير الفئة العمرية

رد الفعل عند الخسارة	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
1. تتوقف (ين) عن اللعب	12	14.6	7	7.8	1	3.6
2. تكرر (ين) اللعب لبعض الوقت	23	28.0	14	15.6	5	17.9
3. تكرر (ين) اللعب دون توقف حتى تفوز (ين)	41	50.0	56	62.2	17	60.7
4. تلعب (ين) بألعاب أخرى مماثلة	6	7.3	13	14.4	5	17.9
5. المجموع	82	100	90	100	28	100

يكرر 50% من فئة 7-8 سنوات و62.2% من فئة 9-10 سنوات و60.7% من فئة 11-12 سنة اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يتضح من خلال الجدول رقم

(100)، في حين يكرر 28% من فئة 7-8 سنوات و15.6% من فئة 9-10 سنوات و17.9% من فئة 11-12 سنة اللعب لبعض الوقت عند الخسارة.

من ناحية أخرى نرى أن 7.3% من فئة 7-8 سنوات و14.4% من فئة 9-10 سنوات و17.9% من فئة 11-12 سنة يلعبون بألعاب أخرى مماثلة عند الخسارة في الألعاب، تبقى 14.6% من فئة 7-8 سنوات و7.8% من فئة 9-10 سنوات و3.6% من فئة 11-12 سنة يتوقفون عن اللعب عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية.

ويظهر من خلال المعطيات أن أغلبية مفردات العينة من الفئات الثلاث يواصلون اللعب حتى الفوز عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يزيد من عزيمتهم وإصرارهم على تحقيق الفوز والنجاح، ومنه نستنبط من كل هذا أن متغير الفئة العمرية ليس له أي تأثير على ردود فعل مفردات العينة عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (101): شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

الشعور بعد اللعب	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. التعب الجسمي	30	36.6	18	20.0	7	25.0
2. ضعف البصر	20	24.4	17	18.9	5	17.9
3. آلام الظهر	13	15.9	5	5.6	9	32.1
4. القلق والتوتر	11	13.4	7	7.8	1	3.6
5. راحة نفسية	14	17.1	21	23.3	7	25.0
6. الاضطراب والانزعاج	9	11.0	2	2.2	3	10.7
7. شعور عادي	10	12.2	31	34.4	6	21.4
شعور آخر	00	00.0	1	1.1	1	3.6

يشعر 36.6% من فئة 7-8 سنوات بالتعب الجسمي بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية، في حين يشعر 24.4% بضعف في البصر، و17.1% براحة نفسية و15.9% بآلام في الظهر، يليهم من يشعرون بالقلق والتوتر بنسبة 13.4% ومن يشعرون بشعور عادي بنسبة 12.2%، يبقى في الأخير الأفراد الذين يشعرون بالاضطراب والانزعاج بعد التوقف من اللعب بنسبة 11%، وهذا ما يتبين من خلال الجدول رقم (101).

ويشعر 34.4% من فئة 9-10 سنوات بشعور عادي بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية، يليهم من يشعرون براحة نفسية بعد التوقف عن اللعب بنسبة 23.3%، ومن يشعرون بتعب جسمي بنسبة 20% وثم من يشعرون بضعف البصر بنسبة 18.9%، وتنخفض نسبة من يشعرون بالقلق والتوتر إلى 7.8% ومن يشعرون بآلام الظهر إلى 5.6%، وآخر نسبة هي لمن يشعرون بالاضطراب والانزعاج بعد التوقف من اللعب بنسبة 2.2%، من جهة نجد أن نسبة 1.1% من فئة 9-10 سنوات يشعرون بشعور آخر والذي هو آلام في الأذن.

في حين نجد أن 32.1% من فئة 11-12 سنة يشعرون بآلام في الظهر بعد التوقف من اللعب وهي تأتي في مقدمة الأمور لدى هذه الفئة، يليهم من يشعرون بالتعب الجسمي مرفقة بمن يشعرون براحة نفسية بنسبة 25% لكلاهما، ثم من يشعرون بشعور عادي بنسبة 21.4% ومن يشعرون بضعف البصر بنسبة 17.9%، ومن يشعرون بالاضطراب والانزعاج بنسبة 10.7%، أما أقل نسبة فهي للأفراد الذين يشعرون بالقلق والتوتر وذلك بنسبة 3.6%. وهناك من مفردات هذه الفئة من ذكروا شعور آخر بعد توقفهم عن اللعب وهو آلام في الأذن وبنسبة 3.6% من العينة الفئة الكلية.

نلاحظ من قراءتنا لمعطيات الجدول أن أكثرية مفردات الفئة الأولى يشعرون بالتعب الجسمي بعد توقفهم عن اللعب، على خلاف مفردات الفئة الثانية الذين لا يشعرون بأي شعور بعد التوقف عن اللعب، في حين نجد أن أكثرية الفئة الثالثة يشعرون بآلام في الظهر، فكل فئة وشعورها بعد التوقف من ممارسة الألعاب فشعور الفئة الأولى يختلف عن شعور الثانية والثالثة، كما أننا نجد اختلاف آخر في ترتيب المعطيات الأخرى لدى الفئات العمرية الثلاث، وهذا يدل على أن متغير الفئة العمرية له تأثير بالغ على شعور مفردات العينة بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (102): مدى تقليد أفراد العينة لأبطال لعبة إلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

تقليد اللعبة الإلكترونية	الفئة العمرية					
	7-8 سنوات		9-10 سنوات		11-12 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	61	74.4	65	72.2	22	78.6
2. لا	21	25.6	25	27.8	6	21.4
المجموع	82	100	90	100	28	100

يظهر معطيات الجدول رقم (102) أن 74.4% من فئة 7-8 سنوات و72.2% من فئة 9-10 سنوات و78.6% من فئة 11-12 سنة سبق لهم وأن قلدوا أبطال ألعابهم المفضلة وهم الأكثرية ضمن الفئات العمرية

الثلاث، مقابل 25% و27.8% و21.4% على التوالي من الفئات العمرية الثلاث الذين أكدوا أنه لم يسبق لهم وأن قلدوا أبطالهم المفضلين.

من هذه المعطيات نستخلص أن أغلبية فئات العينة قلدوا أبطالهم المفضلين وذلك لتعلقهم وتأثرهم بهم في مختلف الأمور، ومنه نستخلص أن متغير الفئة العمرية ليس له أي تأثير على مدى تقليد أفراد العينة لأبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (103): الأمور التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

الأمور المقلدة	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في اللباس	30	36.6	18	20.0	5	17.9
2. في المظهر والشكل	10	12.2	16	17.8	6	21.4
3. في الخصال والخلق	12	14.6	15	16.7	6	21.4
4. في الحركات والطبائع	19	23.2	26	28.9	13	46.4
أمور أخرى	00	00.0	00	00.0	00	00.0

يقلد 36.6% من فئة 7-8 سنوات أبطال الألعاب الإلكترونية في اللباس، و23.2% منهم يقلدونهم في الحركات والطبائع، في حين 14.6% منهم يقلدونهم في الخصال والخلق و12.2% منهم يقدونهم في المظهر والشكل، وهذا ما يظهره الجدول رقم (103).

ويقلد 28.9% من فئة 9-10 سنوات أبطال ألعابهم المفضلة في الحركات والطبائع، و20% منهم يقلدونهم في اللباس، ثم يليهم 17.8% للذين يقلدونهم في المظهر والشكل و16.7% للذين يقلدونهم في الخصال والخلق. في حين نلاحظ أن 46.4% من فئة 11-12 سنة يقلدون أبطال ألعابهم المفضلة في الحركات والطبائع، بحيث تعتبر هذه النسبة أعلى نسبة في جميع الفئات العمرية الثلاث، تليها نسبة 21.4% للذين يقلدون الأبطال في المظهر والشكل مرفقة بالذين يقلدونهم في الخصال والخلق، ثم الأفراد الذين يقلدون أبطالهم المفضلين في اللباس وذلك بنسبة 17.9%.

نلاحظ أن تقليد مفردات الفئات العمرية لأبطالهم المفضلين يختلف من فئة لأخرى فأغلبية مفردات الفئة الأولى يقلدون أبطالهم في اللباس، في حين نجد أن مفردات الفئة الثانية والثالثة يقلدون أبطالهم المفضلين في الحركات والطبائع، وهذا ما يجعلنا نستنتج أن متغير الفئة العمرية له تأثير على الأمور التي قلدها أفراد الفئات العمرية الثلاث في أبطالهم المفضلين.

الجدول رقم (104): الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

أماكن تقليد الأبطال	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في البيت	33	40.2	37	41.1	15	53.6
2. في الشارع	7	8.5	7	7.8	4	14.3
3. في المدرسة	8	9.8	2	2.2	5	17.9
4. في القاعات الرياضية	28	34.1	24	26.7	7	25.0
مكان آخر	00	00.0	00	00.0	00	00.0

يأتي تقليد الأبطال المفضلين في البيت في مقدمة الأماكن التي يقلد فيها أفراد الفئات العمرية الثلاث أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وذلك بنسبة 40.2% لدى فئة 7-8 سنوات و41.1% لدى فئة 9-10 سنوات و53.6% لدى فئة 11-12 سنة، وهذا ما يوضحه الجدول رقم (104).

ويأتي تقليد الأبطال المفضلين في القاعات الرياضية في المركز الثاني لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 34.1% ولدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 26.7% ولدى فئة 11-12 سنة بنسبة 25%، ثم يأتي تقليد الأبطال في المدرسة في المركز الثالث لدى فئة 7-8 سنوات بنسبة 9.8% وفي المركز الرابع لدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 2.2% وفي المركز الثالث لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 17.9%. بعدهم يأتي تقليد الأبطال مفضلين في الشارع في المركز الرابع لدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 8.5% والمركز الثالث لدى فئة 9-10 سنوات بنسبة 7.8% وفي المركز الرابع لدى فئة 11-12 سنة بنسبة 14.3%.

يتبين من معطيات الجدول أن أغلبية مفردات الفئات الثلاث يقلدون أبطالهم في البيت ويليهم في المركز الثاني من يقلدونها في قاعات الرياضية، وهذا يدل على أن المتغير الفئة العمرية ليس له تأثير على الأماكن التي يقلد فيها أفراد العينة أبطالهم المفضلين.

الجدول رقم (105): الأمور التي تعلمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية

الأمور التي تم تعلمها من الألعاب	الفئة العمرية					
	8-7 سنوات		10-9 سنوات		12-11 سنة	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. استعمال الكمبيوتر	36	43.9	36	40.0	8	28.6
2. دخول الأنترنيت	25	30.5	38	42.2	10	35.7
3. تطوير المهارات التعليمية	29	35.4	32	35.6	10	35.7
4. اللغات المتعددة	24	29.3	30	33.3	8	28.6

5. حب التحدي والمغامرة	21	25.6	31	34.4	14	50.0
6. حب الإثارة والحماس	24	29.3	24	26.7	13	46.4
7. الأخلاق الحميدة والشجاعة	25	30.5	37	41.1	11	39.3
أمور أخرى	00	00.0	00	00.0	1	3.6

يظهر الجدول رقم (105) أن 43.9% من فئة 7-8 سنوات تعلموا استعمال الكمبيوتر من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، و35.4% منهم تعلموا تطوير المهارات التعليمية و30.5% منهم تعلموا دخول الأنترنيت رفقة من تعلموا اكتساب الأخلاق الحميدة والشجاعة بنفس النسبة، تليهم نسبة 29.3% لمن تعلموا اللغات المتعددة رفقة من تعلموا حب الإثارة والحماس، وبعدهم آخر نسبة 25.6% لمن تعلم حب التحدي والمغامرة من خلال ممارسة هذه الألعاب.

أما بالنسبة لفئة 9-10 سنوات فإننا نجد أن 42.2% منهم تعلموا دخول الأنترنيت و41.1% تعلموا اكتساب الأخلاق الحميدة والشجاعة و40% لمن تعلموا استعمال الكمبيوتر، في حين نجد فيما يليهم نسبة 35.6% لمن تعلموا تطوير المهارات التعليمية و34.4% لمن تعلموا حب التحدي والمغامرة و33.3% لمن تعلموا اللغات المتعددة، تبقى نسبة 26.7% لمفردات الفئة التي تعلموا حب الإثارة والحماس.

من جهة أخرى نرى أن 50% من فئة 11-12 سنة تعلموا حب التحدي والمغامرة من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، و46.4% منهم تعلموا حب الإثارة والحماس و39.3% منهم تعلموا اكتساب الأخلاق الحميدة والشجاعة، يليهم من تعلموا دخول الأنترنيت رفقة من تعلموا تطوير المهارات التعليمية بنسبة 35.7%، تبقى نسبة 28.6% لمن تعلموا استعمال الكمبيوتر رفقة من تعلموا اللغات المتعددة من خلال ممارستهم للألعاب، ومن جهة أخرى نجد أن نسبة 3.6% من مفردات الفئة الثالثة تعلموا أمور أخرى مثل تطوير المواهب والقدرات.

يمكن القول أن متغير الفئة العمرية له تأثير على الأمور التي تعلمها أفراد العينة من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وذلك لأن كل فئة من الفئات الثلاث تختلف في معطياتها عن الفئة الأخرى، فأغلبية مفردات الفئة الأولى تعلموا استعمال الكمبيوتر بدرجة الأولى من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، في حين أن أغلبية مفردات الفئة الثانية تعلموا الولوج لشبكة الأنترنيت، وأغلبية مفردات الفئة الثالثة تعلموا حب التحدي والمغامرة.

المبحث الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب متغير المستوى المعيشي

الجدول رقم (106): أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي

أنواع الألعاب الإلكترونية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. ألعاب قتالية وحربية	7	46.7	63	43.4	20	50.0
2. ألعاب الألغاز	6	40.0	40	27.6	12	30.0
3. الألعاب التعليمية	4	26.7	42	29.0	10	25.0
4. ألعاب رياضية	10	66.7	67	46.2	19	47.5
5. ألعاب المغامرات	1	6.7	42	29.0	12	30.0
6. ألعاب الإستراتيجية	3	20.0	23	15.9	4	10.0
ألعاب أخرى	00	00.0	7	4.8	3	7.5

يفضل 66.7% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف الألعاب الرياضية في المركز الأول، ثم الألعاب القتالية والحربية في المركز الثاني بنسبة 46.7% وألعاب الألغاز في المركز الثالث بنسبة 40%، تليهم الألعاب التعليمية بنسبة 26.7% والألعاب الإستراتيجية بنسبة 20% وألعاب المغامرات بنسبة 6.7%، وهذا ما يظهره الجدول رقم (106).

كما يفضل 46.2% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط الألعاب الرياضية في المركز الأول، بعدهم الألعاب القتالية والحربية في المركز الثاني بنسبة 43.4% والألعاب التعليمية رفقة ألعاب المغامرات في الثالث بنسبة 29%، تبقى نسبة 27.6% لألعاب الألغاز ونسبة 15.9% للألعاب الإستراتيجية.

في حين يفضل 50% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد الألعاب القتالية والحربية، و47.5% منهم الألعاب الرياضية و30% منهم ألعاب الألغاز وتتقاسمها نفس النسبة ألعاب المغامرات، ويليهم الألعاب التعليمية بنسبة 25% والألعاب الإستراتيجية بنسبة 10%. من جهة أخرى نجد أن 4.8% و7.5% لدى المستويين الثاني والثالث على التوالي يفضلون ألعاب أخرى وهي ألعاب البنات.

من خلال معطيات الجدول نلاحظ أن معظم مفردات المستويين المعيشيين الضعيف والمتوسط يفضلون ممارسة الألعاب الرياضية، في حين أن أغلبية مفردات المستوى المعيشي الجيد فهم يفضلون ممارسة الألعاب القتالية والحربية، فكل مستوى واهتماماته ونوعية ألعابه المفضلة، وهذا يدل على تأثير المستوى المعيشي على نوعية الألعاب المفضلة لدى مفردات العينة.

الجدول رقم (107): الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

الطريقة المفضلة في اللعب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. منفردا	5	33.3	56	38.6	11	27.5
2. مع أصدقاء	3	20.0	45	31.0	12	30.0
3. مع العائلة	4	26.7	36	24.8	15	37.5
4. مع الزملاء	1	6.7	6	4.1	00	00.0
5. متعدد اللاعبين	2	13.3	2	1.4	2	5.0
المجموع	15	100	145	100	40	100

يتبين من خلال الجدول رقم (107) أن 33.3% من مفردات المستوى المعيشي الضعيف و38.6% من مفردات المستوى المعيشي المتوسط و27.5% من مفردات المستوى المعيشي الجيد يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية لمنفردين، بينما يفضل كل من 20% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و31% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و30% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء والصديقات.

في حين نجد أن 26.7% من أصحاب المستوى الضعيف و24.8% من أصحاب المستوى المتوسط و37.5% ممن يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع العائلة، و6.7% من أصحاب المستوى الضعيف و4.1% من أصحاب المستوى المتوسط ممن يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الزملاء والزميلات، في حين لا نجد أي مفردة ممن يفضلون ممارستها مع الزملاء من المستوى الجيد. من جهة أخرى نرى أن 13.3% من أصحاب المستوى الضعيف و1.4% من أصحاب المستوى المتوسط و05% ممن يفضلون ممارسة الألعاب مع متعدد اللاعبين عبر شبكة الأنترنيت.

فمن خلال معطيات هذا الجدول نلاحظ أن معظم مفردات المستوى الضعيف والمتوسط يفضلون ممارسة الألعاب لوحدهم، في حين أن معظم مفردات المستوى الجيد يفضلون ممارسة الألعاب مع العائلة كالأب والأم أو الأخ والأخت، وهذا يدل على تأثير المستوى المعيشي على شركاء مفردات العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (108): مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي

النشاطات	ضعيف				متوسط				جيد			
	نعم		لا		نعم		لا		نعم		لا	
	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن	ت	ن
1. التحدث مع العائلة	5	33.3	10	66.7	48	33.1	97	66.9	9	22.5	31	77.5
2. مطالعة كتاب أو قصة	8	53.3	7	46.7	77	53.1	68	46.9	16	40.0	24	60.0
3. الدراسة	12	80.0	3	20.0	109	75.2	36	24.8	32	80.0	8	20.0
4. استخدام الأنترنيت	11	73.3	4	26.7	86	59.3	59	40.7	29	72.5	11	27.5
5. مشاهدة التليفزيون	4	26.7	11	73.3	55	37.9	90	62.1	16	40.0	24	60.0
6. ممارسة الرياضة	10	66.7	5	33.3	112	77.2	33	22.8	31	77.5	9	22.5

يظهر الجدول رقم (108) العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والنشاطات الأخرى، فمن خلال قراءة في الجدول المبين أعلاه نجد أن مفردات المستويات المعيشية الثلاث يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحدث مع العائلة بنسب 66.7% و66.9% و77.5% على التوالي، كما تفضل مفردات المستويين المعيشيين الضعيف والمتوسط مطالعة كتاب أو قصة على حساب ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبتي 53.3% و53.1% على التوالي، في حين نلاحظ أن مفردات المستوى الجيد يفضلون ممارسة الألعاب على المطالعة بنسبة 60%.

ويفضل 80% و75.2% و80% على التوالي لدى المستويات المعيشية الثلاث الدراسة على ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما أنهم يفضلون استخدام الأنترنيت على ممارسة الألعاب بنسب 73.3% و59.3% و72.5% على التوالي، أما من ناحية علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بمشاهدة التليفزيون فإننا نجد أنهم يفضلون ممارسة الألعاب على مشاهدة التليفزيون بنسب 73.3% و62.1% و60% على التوالي. أما بالنسبة للنشاط الأخير ألا وهو ممارسة الرياضة فنلاحظ أن مفردات المستويات الثلاث يفضلون ممارسة الرياضة على ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسب 66.7% و77.2% و77.5% على التوالي.

نستخلص من أرقام الجدول ومعطياته أن أغلبية مفردات المستويات المعيشية لها نفس الاختيارات، فكل المستويات المعيشية يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب التحدث مع العائلة ومشاهدة التليفزيون، من جهة أخرى نرى أن أصحاب المستوى المعيشي الأول والثاني يفضلون المطالعة على حساب ممارسة الألعاب، على خلاف ما نراه لدى أصحاب المستوى المعيشي الثالث الذين يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على المطالعة، كما نستخلص أيضا أن أغلبية مفردات المستويات الثلاث يفضلون الدراسة واستخدام الأنترنيت وممارسة الرياضة على حساب ممارسة الألعاب. ومنه نستنتج أن متغير المستوى المعيشي ليس له أي تأثير على مدى تفضيل مفردات العينة لألعاب الإلكترونية بالمقارنة مع النشاطات الأخرى.

الجدول رقم (109): كيفية تعرف أفراد العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

نوع الوسيلة	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. التليفزيون	7	46.7	46	31.7	10	25.0
2. الأنترنيت	8	53.3	78	53.8	23	57.5
3. محلات الجرائد والمجلات	1	6.7	19	13.1	4	10.0
4. الأصدقاء	5	33.3	38	26.2	5	12.5
وسيلة أخرى	00	00.0	1	0.7	2	5.0

يتضح من خلال الجدول رقم (109) أن الأنترنيت تأتي في مقدمة الوسائل التي تمكن المستويات المعيشية الثلاث من التعرف على الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية بنسب 53.3% و53.8% و57.5% على التوالي لدى المستويات الثلاث، يليها التليفزيون في المركز الثاني ضمن الوسائل التي تساعد مفردات المستويات المعيشية على التعرف على الإصدارات الحديثة والجديدة والمتطورة وبنسب 46.7% و31.7% و25% على التوالي، وبعدها نجد التعرف على الإصدارات الحديثة عن طريق الأصدقاء في المركز الثالث بنسب 33.3% و26.2% و12.5% على التوالي لدى المستويات الثلاث، أما آخر مركز فقد احتلته محلات الجرائد والمجلات بنسب 6.7% و13.1% و10% على التوالي. تبقى نسبة 0.7% من المستوى المعيشي المتوسط و05% من المستوى المعيشي الجيد ممن تعرفوا على الإصدارات الحديثة للألعاب عن طريق عائلاتهم.

نستخلص مما سبق أن الأنترنيت هي الوسيلة الأكثر استخداما من قبل مفردات المستويات الثلاث لتعرف على الإصدارات الحديثة والعصرية للألعاب الإلكترونية لكونها الوسيلة الفعالة الحديثة الأكثر وأسهل استعمالا، يليها بعد ذلك التليفزيون في المركز الثاني وبعده الأصدقاء في المركز الثالث ومحلات الجرائد والمجلات في المركز الأخير، فمعطيات المستويات الثلاث متقاربة من بعضها البعض في الأرقام ومتطابقة في ترتيبها، ومن هذا نستنتج أن متغير المستوى المعيشي ليس له تأثير على الوسائل التي تمكن مفردات العينة من التعرف على الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (110): مدى محاولة أفراد العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير المستوى المعيشي

محاولة الحصول على	المستوى المعيشي

آخر الإصدارات	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	15	100	129	89.0	34	85.0
2. لا	00	00.0	16	11.0	6	15.0
المجموع	15	100	145	100	40	100

يرغب كل أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و89% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و85% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد في الحصول على الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية، وهذا ما يظهره الجدول رقم (110)، في المقابل لا نجد أي مفردة من المستوى المعيشي الضعيف ممن لا يرغبون في الحصول على الإصدارات الحديثة للألعاب، كما نجد أن 11% من المستوى المعيشي المتوسط و15% من المستوى المعيشي الجيد ممن لا يرغبون في ذلك.

منه نستخلص أن أغلبية مفردات المستويات المعيشية الثلاث يرغبون في الحصول على الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية من أجل اللعب بألعاب حديثة وجديدة ذات تقنيات متطورة وجودة عالية في الصوت والصورة، وهذا يدل على عدم تأثير متغير المستوى المعيشي على مدى محاولة مفردات العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (111): أسباب رغبة أفراد العينة في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير المستوى المعيشي

أسباب اقتناء الإصدارات الحديثة	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. مواكبة التطور والعصرنة	5	33.3	31	21.4	4	10.0
2. اللعب بطرق حديثة ومسلية	9	60.0	69	47.6	22	55.0
3. تقليد الأصدقاء	4	26.7	19	13.1	1	2.5
4. إرضاء لنفسك	1	6.7	37	25.5	12	30.0
سبب آخر	00	00.0	00	00.0	00	00.0

أبدى 60% من المستوى المعيشي الضعيف و47.6% من المستوى المعيشي المتوسط و55% رغبتهم في الحصول على الإصدارات الحديثة للألعاب من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية، وهذا ما يظهره الجدول رقم

(111)، في حين أبدى 6.7% من المستوى المعيشي الضعيف و25.5% من المستوى المعيشي المتوسط و30% من المستوى المعيشي الجيد منهم رغبتهم في الحصول عليها إرضاء لأنفسهم.

ويلجأ 33.3% و21.4% و10% على التوالي من المستويات المعيشية الثلاث إلى اقتناء الإصدارات الحديثة للألعاب رغبة في مواكبة التطور والعصرنة، تبقى نسب 26.7% و13.1% و2.5% على التوالي للمستويات الثلاث منهم لمن يقتنون هذه الإصدارات الحديثة رغبة في تقليد الأصدقاء والصديقات.

ومنه نستخلص أن أغلبية مفردات مستويات العينة الثلاث يرغبون في اقتناء الإصدارات الحديثة للألعاب من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية، لكون أفراد العينة يمارسون هذه الألعاب رغبة في التسلية واللعب والترفيه بطرق عصرية ومتطورة، يليه من يقتنونها إرضاء لأنفسهم وبعدها من يقتنونها مواكبة للتطور والعصرنة، وآخرهم من يقتنونها تقليدا لأصدقائهم وصديقاتهم. وبهذا فإن هذه المعطيات تدل على أن متغير المستوى المعيشي ليس له تأثير على الدوافع التي تجعل أفراد العينة يقتنون الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (112): القدرات التي تسمح للاعب (ة) بالفوز في الألعاب الإلكترونية حسب أفراد العينة وفقا لمتغير المستوى المعيشي

قدرات الفوز في الألعاب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1. الذكاء	1.00	2.38	1.00	1.45	1.00	1.31
2. المهارة	4.00	1.66	3.00	1.59	3.50	1.68
3. السرعة	4.00	1.84	3.00	1.74	3.00	1.78
4. الانتباه	3.00	1.63	4.00	1.60	4.00	1.79
5. عدم التردد	6.00	1.53	6.00	1.23	5.50	1.57
6. فهم التعليمات	4.00	1.62	5.00	1.64	4.00	1.75
7. الصبر	5.00	1.95	6.00	1.75	6.00	1.93

تشير معطيات الجدول (112) إلى أن قدرة الذكاء هي التي تأتي في مقدمة القدرات التي تتيح للاعب الفوز في الألعاب الإلكترونية لدى المستويات المعيشية الثلاث بعد أن حصل على أقل متوسط حسابي والذي يقدر بـــ 1.00 لدى المستويات الثلاث.

وتأتي قدرة الانتباه في المركز الثاني لدى المستوى المعيشي الضعيف بمتوسط 3.00، تليها قدرة المهارة رفقة السرعة وفهم التعليمات بمتوسط 4.00 وقدرة الصبر في المركز الثالث بمتوسط 5.00 وقدرة عدم التردد في المركز الأخير بمتوسط 6.00.

في حين تأتي قدرة المهارة في مركز الثاني لدى المستوى المعيشي المتوسط رفقة السرعة بمتوسط 3.00، يليهما قدرة الانتباه في المركز الثالث بمتوسط 4.00 وقدرة فهم التعليمات في المركز الرابع بمتوسط 5.00، وأخيرا قدرة عدم التردد رفقة الصبر في المركز الأخير بمتوسط 6.00.

بينما تأتي قدرة السرعة في المركز الثاني لدى المستوى المعيشي الجيد بمتوسط 3.00، تليها قدرة المهارة في المركز الثالث بمتوسط 3.50 وقدرة الانتباه في المركز الرابع رفقة فهم التعليمات بمتوسط 4.00، وقدرة عدم التردد بمتوسط 5.50 وقدرة الصبر بمتوسط 6.00 في المراكز الأخيرة.

نستخلص مما سبق أن قدرة الذكاء نالت أفضل مرتبة لدى المستويات المعيشية الثلاث، فكل الأطفال حسب ما نعرفه من خصائصهم النفسية يرون أن الذكاء هو أهم خاصية تجعل اللاعب يفوز في الألعاب، فالذكاء هو القدرة التي تترسخ في فكر الأطفال بعد تلقيه لبرامج الأطفال والرسوم المتحركة والتي يظهر دائما من خلالها أنه القدرة الوحيدة التي تصنع الفوز والنجاح والتفوق والقوة. وعلى العموم يمكن أن نستنتج بأن لمتغير المستوى المعيشي تأثير نسبي على ترتيب القدرات التي تسمح للاعب بالفوز في الألعاب حسب مفردات العينة.

الجدول رقم (113): شعور أفراد العينة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

الشعور أثناء اللعب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. الفرحة والسرور	10	66.7	88	60.7	21	52.5
2. الراحة والاطمئنان	7	46.7	40	27.6	5	12.5
3. الحماس والحيوية	6	40.0	54	37.2	14	35.0
4. القلق والتوتر	00	00.0	8	5.5	00	00.0
5. الغضب والنرفزة	1	6.7	5	3.4	00	00.0
6. القوة والشجاعة	5	33.3	44	30.3	12	30.0
7. شعور عادي	1	6.7	9	6.2	4	10.0
شعور آخر	00	00.0	00	00.0	00	00.0

يشعر 66.7% من المستوى المعيشي الضعيف و60.7% من المستوى المعيشي المتوسط و52.5% من المستوى المعيشي الجيد بالفرحة والسرور أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية وهو الشعور الذي تصدر الأول لدى المستويات الثلاث، وهذا حسب ما تظهره معطيات الجدول رقم (113).

ويأتي من يشعرون بالحماس والحيوية في المركز الثاني لدى فئتي المستوى المتوسط والجيد بنسبتي 37.2% و35% على التوالي، وفي المركز الثالث لدى المستوى المعيشي الضعيف بنسبة 40%.

في حين تأتي القوة والشجاعة في المركز الثالث لدى فئتي المستوى المعيشي المتوسط والجيد بنسبتي 30.3% و30% على التوالي، والمركز الرابع لدى المستوى المعيشي الضعيف بنسبة 33.3%. وجاء من يشعرون بالراحة والاطمئنان في المركز الرابع لدى المستويين المعيشيين الثاني والثالث بنسبتي 27.6% و12.5% على التوالي، وفي المركز الثاني لدى المستوى المعيشي الضعيف بنسبة 46.7%.

في حين نجد أن أقل نسب هي لمن يشعرون بشعور عادي بنسب 6.7% و6.2% و10% على التوالي ومن يشعرون بالغضب والنرفزة بنسب 6.7% و3.4% على التوالي لدى المستويين الأول والثاني، في حين لا نجد أي مفردة لدى المستوى الثالث. أما بالنسبة لمن يشعرون بالتوتر والقلق فنجد أن 5.5% لدى المستوى المعيشي المتوسط، في حين لا نجد أي مفردة لدى المستويين الأول والثالث.

نستخلص من معطيات وأرقام الجدول المبين أعلاه أن أغلبية مفردات المستويات المعيشية الثلاث يشعرون بالفرحة والسرور أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، فهم يلجئون إليها رغبة في زيادة الفرح وإدخال السرور للنفس والتمتع بحماسية سيناريو اللعبة وقصتها، بحيث تعد المتعة والسرور جزءا رئيسا وهدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب وممارسة الألعاب، وهذا يدل على عدم تأثير متغير المستوى المعيشي على شعور أفراد العينة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (114): رد فعل أفراد العينة عند الخسارة في الألعاب حسب متغير المستوى المعيشي

رد الفعل عند الخسارة	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
1. تتوقف (ين) عن اللعب	00	00.0	18	12.4	2	5.0
2. تكرر (ين) اللعب لبعض الوقت	8	53.3	26	17.9	8	20.0
3. تكرر (ين) اللعب دون توقف حتى تفوز (ين)	6	40.0	84	57.9	24	60.0
4. تلعب (ين) بألعاب أخرى مماثلة	1	6.7	17	11.7	6	15.0
المجموع	15	100	145	100	40	100

يكرر 40% من المستوى المعيشي الضعيف و57.9% من المستوى المعيشي المتوسط و60% من المستوى المعيشي الجيد اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يظهر من خلال الجدول رقم (114)، في حين يكرر 53.3% من المستوى المعيشي الضعيف و17.9% من المستوى المعيشي المتوسط و20% من فئة 11-12 سنة اللعب لبعض الوقت عند الخسارة في اللعب.

من ناحية أخرى نرى أن 6.7% من المستوى المعيشي الضعيف و11.7% من المستوى المعيشي المتوسط و15% من المستوى المعيشي الجيد يلعبون بألعاب أخرى مماثلة عند الخسارة في الألعاب، تبقى 12.4% من المستوى المتوسط و05% من المستوى الجيد يتوقفون عن اللعب عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، في حين لا نجد أي مفردة بالنسبة لأصحاب المستوى المعيشي الضعيف ممن يتوقفون عن اللعب عند الخسارة في الألعاب.

نستخلص من خلال المعطيات المقدمة أن أغلبية مفردات المستويين المعيشيين الثاني والثالث يواصلون اللعب حتى الفوز عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يزيد ويكبر من عزيمتهم وإصرارهم على تحقيق الفوز والنجاح في الألعاب والعديد من الأمور الأخرى، في حين أن أغلبية مفردات المستوى المعيشي الضعيف يكررون اللعب لبعض الوقت عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، ومنه نستنتج من كل هذا أن متغير المستوى المعيشي له تأثير على ردود فعل مفردات العينة عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (115): شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

الشعور بعد اللعب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. التعب الجسمي	5	33.3	38	26.2	12	30.0
2. ضعف البصر	5	33.3	30	20.7	7	17.5
3. آلام الظهر	4	26.7	16	11.0	7	17.5
4. القلق والتوتر	1	6.7	15	10.3	3	7.5
5. راحة نفسية	2	13.3	32	22.1	8	20.0
6. الاضطراب والانزعاج	1	6.7	12	8.3	1	2.5
7. شعور عادي	2	13.3	35	24.1	10	25.0
شعور آخر	00	00.0	2	1.4	00	00.0

يشعر 33.3% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف و26.2% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط و30% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد بالتعب الجسمي بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يتبين من خلال الجدول رقم (115).

كما يشعر أصحاب المستوى المعيشي الضعيف بضعف البصر بنفس نسبة التعب الجسمي وبالنسبة التي تقدر بـــ 33.3%، يليهما من يشعرون بآلام الظهر بنسبة 26.7% ومن يشعرون براحة نفسية رفقة من يشعرون بشعور عادي بنسبة 13.3%، تبقى في الأخير مفردات المستوى الضعيف الذين يشعرون بالاضطراب والانزعاج رفقة من يشعرون بالتوتر والقلق بعد التوقف من اللعب بنسبة 6.7%.

ويشعر 24.1% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط بشعور عادي بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية، يليهم من يشعرون براحة نفسية بنسبة 22.1% ومن يشعرون بضعف البصر بنسبة 20.7% ومن يشعرون بآلام في الظهر بنسبة 11%، تبقى نسب 10.3% و8.3% لمن يشعرون بالتوتر والقلق ومن يشعرون الاضطراب والانزعاج على التوالي. من جهة أخرى نجد نسبة 1.4% من أصحاب هذا المستوى ممن يشعرون بآلام في الأذن بعد التوقف من ممارسة الألعاب.

في حين نجد أن 25% من المستوى المعيشي الجيد لا يشعرون بأي شعور بعد التوقف من اللعب، يليهم من يشعرون براحة نفسية بنسبة 20% ومن يشعرون بضعف البصر رفقة من يشعرون بآلام في الظهر بنسبة 17.5%، أما أقل نسب فهي للأفراد الذين يشعرون بالقلق والتوتر بنسبة 7.5% وللذين يشعرون بالاضطراب والانزعاج بنسبة 2.5%.

نلاحظ من خلال قراءتنا للمعطيات المقدمة في الجدول أن أكثرية مفردات العينة من المستويات المعيشية الثلاث يشعرون بالتعب الجسمي بعد توقفهم عن اللعب، فطبيعة الأطفال النفسية تجعلهم يتفاعلون ويتجاوبون مع طبيعة ونوعية هذه الألعاب الإلكترونية والتي يجعلهم يوظفون أغلبية أعضائهم الحسية والحركية والعصبية، والذي ينتج عليه تعب جسمي في كافة أعضاء الجسم الحسية والحركية، في حين نجد أن هناك اختلاف في الاختيارات الأخرى لمفردات المستويات الثلاث في النسبة والترتيب وذلك لما ننتقل من مستوى لآخر. وهذا يدل على أن متغير المستوى المعيشي له تأثير نسبي على شعور مفردات العينة بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (116): مدى تقليد أفراد العينة لأبطال لعبة إلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

تقليد اللعبة الإلكترونية	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. نعم	12	80.0	106	73.1	30	75.0
2. لا	3	20.0	39	26.9	10	25.0

المجموع	15	100	145	100	40	100

يقلد 80% من المستوى المعيشي الضعيف و73.1% من المستوى المعيشي المتوسط و75% من المستوى المعيشي الجيد أبطال ألعابهم المفضلة وهم الأكثرية ضمن مفردات المستويات المعيشية الثلاث، مقابل 20% و26.9% و25% على التوالي من المستويات المعيشية الثلاث الذين لم يسبق لهم أن قلدوا أبطالهم المفضلين، وهذا ما يوضحه الجدول رقم (116).

من خلال هذه المعطيات نستخلص أن الأغلبية الساحقة من مستويات العينة قد سبق لهم أن قلدوا أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا يعود لتعلقهم وتأثرهم بهم في مختلف الأمور كالطبائع واللباس والخصال والمظهر، ومنه نستخلص أن متغير المستوى المعيشي ليس له أي تأثير على مدى تقليد أفراد العينة لأبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم (117): الأمور التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

الأمور المقلدة	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في اللباس	2	13.3	37	25.5	14	35.0
2. في المظهر والشكل	2	13.3	25	17.2	5	12.5
3. في الخصال والخلق	3	20.0	22	15.2	8	20.0
4. في الحركات والطبائع	7	46.7	42	29.0	9	22.5
أمور أخرى	00	00.0	00	00.0	00	00.0

يقلد 46.7% من أصحاب المستوى المعيشي الضعيف أبطال الألعاب الإلكترونية في الحركات والطبائع، بحيث تعتبر هذه النسبة أعلى نسبة في جميع المستويات المعيشية الثلاث، في حين نجد أن 20% منهم يقلدونهم في الخصال والخلق و13.3% منهم يقلدونهم في الخصال والخلق رفقة من يقدونهم في المظهر والشكل، وهذا ما يتبين من خلال الجدول رقم (117).

ويقلد 29% من أصحاب المستوى المعيشي المتوسط أبطال ألعابهم المفضلة في الحركات والطبائع، و25.5% منهم يقلدونهم في اللباس، ثم يليهم 17.2% للذين يقلدونهم في المظهر والشكل و15.2% للذين يقلدونهم في الخصال والخلق. في حين نلاحظ أن 35% من أصحاب المستوى المعيشي الجيد يقلدون أبطال ألعابهم المفضلة في اللباس، يليهم نسبة 22% للذين يقلدون الأبطال في الحركات والطبائع و20% بالذين

يقلدونهم في الخصال والخلق، ثم الأفراد الذين يقلدون أبطالهم المفضلين في المظهر والشكل وذلك بنسبة 12.5%.

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن تقليد مفردات المستويات المعيشية الثلاث لأبطالهم المفضلين يختلف من مستوى لآخر، فأغلبية مفردات المستوى الأولى والثاني يقلدون أبطالهم في الحركات والطبائع، في المقابل نجد أن مفردات المستوى الثالث يقلدون أبطالهم المفضلين في اللباس، وهذا يجعلنا نستنتج أن متغير المستوى المعيشي له تأثير على الأمور التي قلدها أفراد المستويات الثلاث في أبطالهم المفضلين.

الجدول رقم (118): الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

أماكن تقليد الأبطال	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. في البيت	5	33.3	64	44.1	16	40.0
2. في الشارع	2	13.3	11	7.6	5	12.5
3. في المدرسة	1	6.7	10	6.9	4	10.0
4. في القاعات الرياضية	6	40.0	39	26.9	14	35.0
5. مكان آخر	00	00.0	00	00.0	00	00.0

يوضح الجدول رقم (118) أن تقليد الأبطال المفضلين في البيت هو الذي يأتي في مقدمة الأماكن التي يقلد فيها أفراد المستويين المتوسط والجيد أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وذلك بنسبة 44.1% لدى المستوى المتوسط و40% لدى المستوى الجيد، في حين يأتي في المركز الثاني لدى أصحاب المستوى المعيشي الضعيف بنسبة 33.3%.

ويأتي تقليد الأبطال المفضلين في القاعات الرياضية في المركز الثاني لدى المستويين المعيشيين المتوسط والجيد بنسبتي 26.9% و35% على التوالي وفي المركز الأول لدى المستوى الضعيف بنسبة 40%، ثم يأتي تقليد الأبطال في الشارع في المركز الثالث لدى المستويات الثلاث بنسب 13.3% و7.6% و12.5% على التوالي. بعدهم يأتي تقليد الأبطال مفضلين في المدرسة في المركز الرابع والأخير بنسب 6.7% و6.9% و10% على التوالي لدى المستويات المعيشية الثلاث.

يتبين من خلال معطيات هذا الجدول أن أغلبية مفردات المستويين المتوسط والجيد يقلدون أبطالهم في البيت، وهذا يعود إلى ارتياحهم لممارسة الألعاب في البيت والذين بموجبها يقلدون أبطالهم المفضلين فيها بعد

توقفهم من اللعب، على خلاف من نجده لدى أغلبية مفردات المستوى الضعيف الذين يقلدون أبطالهم المفضلين في القاعات الرياضية، وهذا يدل على أن متغير المستوى المعيشي له تأثير على الأماكن التي يقلد فيها أفراد العينة أبطالهم المفضلين.

الجدول رقم (119): الأمور التي تعلمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي

الأمور التي تم تعلمها من الألعاب	المستوى المعيشي					
	ضعيف		متوسط		جيد	
	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة	التكرارات	النسبة
1. استعمال الكمبيوتر	5	33.3	58	40.0	17	42.5
2. دخول الأنترنيت	3	20.0	57	39.3	13	32.5
3. تطوير المهارات التعليمية	5	33.3	51	35.2	15	37.5
4. اللغات المتعددة	5	33.3	45	31.0	12	30.0
5. حب التحدي والمغامرة	8	53.3	48	33.1	10	25.0
6. حب الإثارة والحماس	4	26.7	42	29.0	15	37.5
7. الأخلاق الحميدة والشجاعة	6	40.0	53	36.6	14	35.0
أمور أخرى	00	00.0	00	00.0	1	2.5

يأتي حب التحدي والمغامرة في مقدمة الأمور التي تعلمها أصحاب المستوى المعيشي الضعيف وذلك بنسبة 53.3%، يليهم من تعلموا اكتساب الأخلاق الحميدة والشجاعة بنسبة 40% ومن تعلموا استعمال الكمبيوتر رفقة من تعلموا تطوير المهارات التعليمية ومن تعلموا اللغات المتعددة بنسبة 33.3%، ثم نجد بعدهم من تعلموا حب الإثارة والحماس بنسبة ومن تعلموا دخول الأنترنيت بنسبة 20%، وهذا من يتضح من الجدول رقم (119).

أما بالنسبة للمستوى المتوسط فإننا نجد أن 40% منهم تعلموا استعمال الكمبيوتر و39.3% تعلموا دخول الأنترنيت و36.3% تعلموا اكتساب الأخلاق الحميدة والشجاعة، في حين نجد فيما يليهم نسبة 35.2% لمن تعلموا تطوير المهارات التعليمية و33.1% لمن تعلموا حب التحدي والمغامرة و31% لمن تعلموا اللغات المتعددة، تبقى نسبة 29% لأفراد المستوى المتوسط الذين تعلموا حب الإثارة والحماس.

من جهة أخرى نرى أن 42.5% من المستوى المعيشي الجيد تعلموا استعمال الكمبيوتر من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، و37.5% منهم تعلموا تطوير المهارات التعليمية رفقة من تعلموا حب الإثارة والحماس و35% منهم تعلموا اكتساب الأخلاق الحميدة والشجاعة، يليهم من تعلموا دخول الأنترنيت بنسبة

32.5%. تبقى نسبة 30% لمن تعلموا اللغات المتعددة ونسبة 25% لمن تعلموا حب التحدي والمغامرة من خلال ممارستهم للألعاب، ومن جهة أخرى نجد أن نسبة 2.5% من مفردات المستوى الثالث تعلموا أمور أخرى مثل تطوير المواهب والقدرات. وبهذا يمكن القول أن متغير المستوى المعيشي له تأثير على الأمور التي تعلمها أفراد العينة من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية وذلك لأن كل مستوى من المستويات الثلاث يختلف في معطياته عن المستوى الآخر، فأغلبية مفردات المستوى الأول تعلموا حب التحدي والمغامرة من خلال ممارسة الألعاب، في حين أن أغلبية مفردات المستوى الثاني والثالث تعلموا استخدام واستعمال الكمبيوتر.

استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة:

بعد تحليلنا لبيانات الجداول البسيطة والمركبة على حد سواء واعتمادنا على أدوات البحث العلمي كالمقابلة والملاحظة، فإننا سنحاول في هذه الاستنتاجات الإجابة على مختلف التساؤلات التي طرحت في بداية دراستنا، والتي تصب كلها في خضم أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، بحيث سنعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة وهي مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي وعادات ممارسة الألعاب الإلكترونية وأثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات.

I. مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي:

- يتمتع أغلبية أفراد العينة بقدر كبير من الحرية داخل البيت، فهم يملكون حرية التصرف والدراسة واللعب والترفيه في أوساط عائلاتهم في حدود المعقول مع الانقياد لقوانين أسرتهم وتكييف حريتهم بحسب نمط العائلة ومحيطها الاجتماعي، وهذا يثبت أن استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية باختلاف أنواعها وأشكاله،ا واللعب بها داخل البيت لا يطرح أي مشكل بالنسبة لأغلبية مفردات العينة، وهذا ما يجعل معظم أفراد العينة يميلون للعب في البيت أكثر من ميلهم للعب في أماكن أخرى.
- تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت، وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة، فأغلبية مفرداتها يتمتعون بقدر متوسط من الحرية داخل البيت، ونفسر هذا بطبيعة نفسية الطفل الحساسة خاصة في فترة الطفولة المتأخرة أو المراهقة المبكرة بحيث يصبح فيها الطفل أكثر انزعاجا من أوامر ومراقبة الوالدين له، فهو يعتبر نفسه فرد ناضج قادر على تحمل المسؤولية وتسيير شؤونه ومصالحه، لذلك فهو يميل أكثر للاستقلالية والخصوصية في الكثير من الأمور، بحيث يعتبر أوامر ونصائح وتوجيهات الوالدين تضييق على حرياتهم واستقلاليتهم، مما يجعلهم يرون أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية واقتنائهم للأجهزة الألعاب يتخللها نوع من التقييد والتضييق على حريتهم فيها.
- تظهر المعطيات أن الأغلبية الساحقة من مفردات العينة أبدو رضاهم عن المعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم سواء من الوالدين أو الإخوة والأخوات، ويعود ذلك إلى المعاملة الحسنة والطيبة التي يتلقونها من أفراد أسرهم والتربية الحسنة والصالحة التي يتلقونها من والديهم الذين يسهرون على تربيتهم أحسن تربية، ويوجهونهم للطريق الصواب ويوفرون لهم كل وسائل الراحة والترفيه ويساعدونهم في الدراسة وحل واجباتهم المنزلية، ويرفهون عنهم بأخذهم للغابات والشواطئ وتركهم يمارسون الألعاب الإلكترونية. وهذا يثبت أن أغلبية أسر مفردات العينة متسامحة في ممارسة أطفالها للألعاب الإلكترونية لكن في حدود المعقول وبدون تجاهل الدراسة والواجبات المنزلية، بحيث أنها لا تفرض عليهم أي تعقيدات ولا التزامات ولا شروط في ممارستهم لهذه الألعاب.

- يتمتع أفراد العينة ببيئة ثرية بالتجهيزات والوسائل الرقمية والإلكترونية المختلفة والتي تمنح لهم خيارات كثيرة لقضاء أوقات فراغهم والتعلم والتثقف والترفيه وقضاء حاجاتهم اليومية المختلفة، حيث يأتي التليفزيون في مقدمة هذه التكنولوجيات المنزلية الحديثة التي لها شعبية كبيرة في الوسط العائلي ويليه بقية التجهيزات والتكنولوجيات الأخرى كجهاز البث الفضائي وجهاز الهاتف النقال وجهاز الكمبيوتر، كما تتمتع أغلبية مفردات العينة بنسب مرتفعة في امتلاك أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك لدى جميع الفئات والمستويات المختلفة، وهذا ما يثبت المكانة التي تحتلها أجهزة الألعاب الإلكترونية المختلفة ضمن التكنولوجيات المنزلية لدى مفردات عينة الدراسة.

- تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة، وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة، فهي تملك قدرات اجتذاب كبيرة لما تحتويه من تقنيات عالية الجودة وسيناريوهات افتراضية شبيهة جدا بالواقع الحقيقي المعاش، مما يجعل اللاعب تنخرط في اللعبة حركيا وجسميا وعاطفيا وعقليا، فهي تقدم في شكل قصة واقعية مشوقة لجذب أكبر عدد ممكن من الأطفال والمراهقين على حد سواء. ضف إلى ذلك عامل تراجع أسعارها وتجهيزاتها عن البدايات الأولى لظهورها، بحيث أصبحت أسعارها في متناول الجميع ولجميع الفئات العمرية، ومما ساعد في انتشارها وتوسعها في العالم العربي بشكل عام وفي الجزائر بشكل خاص هو ظهور الأجهزة المقلدة المماثلة للأصلية والتي تباع بأثمان زهيدة بالمقارنة بالمعدات والتجهيزات الأصلية.

- يفضل ذكور العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من إناث العينة، وهذا يعود لطبيعة الجنسين فالذكور يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الإلكترونية والرياضة على خلاف الإناث اللواتي يفضلن أكثر ألعاب الدمى. فكما توضح المعطيات فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية هي النشاط الأول والوحيد الذي يحتل المركز الأول لدى الذكور، في حين نجد أن تفضيل الإناث لممارسة الألعاب كان مقرون بالعديد من النشاطات الأخرى كمشاهدة التليفزيون ومطالعة الكتب والقصص واستخدام الأنترنيت.

- لمتغير الفئة العمرية تأثير على مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن النشاطات الترفيهية الأخرى، فالمشاهدة التليفزيون هي التي تحتل المركز الأول لدى الفئة العمرية من 7-8 سنوات تليها ممارسة الألعاب الإلكترونية في المركز الثاني، في حين أن ممارسة الألعاب هي التي تحتل الصدارة لدى الفئتين العمريتين من 9-10 سنوات ومن 11-12 سنة، وهذا ما يثبت تعلق الفئات العمرية الأكبر بممارسة الألعاب الإلكترونية بالمقارنة مع الفئة العمرية الصغرى، فطفل يزداد تعلقا بممارسة الألعاب كلما زاد سنه ووعى عقله.

II. عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية:

- يملك أغلبية أفراد العينة على اختلاف جنسهم وفئاتهم ومستوياتهم أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، وهذا يدل على أن أغلبية مفردات العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية على

اختلاف أشكالها وأنواعها وأسعارها، مما يجعلهم يتمتعون بالحرية في ممارسة الألعاب بدون تقيد بالزمان ولا المكان، على اختلاف ما يجدونه في قاعات الألعاب الإلكترونية ومقاهي الأنترنيت والأماكن الأخرى.

- يعتبر جهاز البلاي ستايشن 2 من أكثر الأجهزة استعمالا لدى مفردات العينة فهو يأتي في المركز الأول من حيث الاستخدام والشراء، وهذا يثبت أنه جهاز يتلاءم ومتطلبات المبحوثين من حيث السعر وجودة الصوت والصورة ومن حيث تماشيه مع التقنيات الحديثة والعصرية التي يميل لها الكثير من الأطفال، فسعر البلاي ستايشن 2 هو أقل بكثير من أسعار الأجهزة الأخرى كجهاز البلاي ستايشن 3 وجهاز الوي للألعاب، الذي يعتبر باهظ الثمن بالمقارنة مع البلاي ستايشن 2، كما أن أقراص ألعاب الإلكترونية التي تشغل في البلاي 2 زهيدة السعر تناسب جميع المستويات الاجتماعية. من جهة أخرى نجد أن فئة قليلة من مفردات العينة يستخدمون أجهزة أخرى في اللعب عدا الآلات السابقة الذكر، وأغلب هذه الأجهزة الإلكترونية هي عبارة عن جهاز الجامبوي وجهاز الفيديو الرقمي.

- لمتغير الجنس تأثير على نوعية أجهزة الألعاب التي يملكها أفراد العينة في البيت، فرغم أن كلا من الجنسين يملكان أعلى نسبة اقتناء لصالح جهاز البلاي ستايشن 2، إلا أن نسبة امتلاك الجهاز لدى الذكور هي أكبر بكثير من نسبة امتلاكه لدى الإناث، وهذا يثبت أن ذكور العينة هم أكثر اقتناء وممارسة للألعاب الإلكترونية بالمقارنة مع إناث العينة.

- لمتغير الفئة العمرية تأثير على نوعية أجهزة الألعاب التي يقتنيها أفراد العينة، فرغم أن أغلبية مفردات الفئات الثلاث يقتنون جهاز البلاي ستايشن 2 وبنسبة متفاوتة عن بعضها البعض، إلا أن نسب اقتناء الجهاز تختلف من فئة لفئة أخرى فأعلى نسبة هي لفئة 11-12 سنة وأقل نسبة هي لفئة 7-8 سنوات، وهذا يدل على تعلق الفئة الأكبر بممارسة الألعاب بالمقارنة مع الفئات الأخرى، على خلاف ما نجده في نسب جهاز الأتاري الذي يملك أقل النسب لدى جميع الفئات العمرية الثلاث، وذلك لكونه جهاز من الطراز القديم أعيد تصنيعه ليتماشى مع التقنيات الحديثة، إلا أنه لم يلقى رواجا كبيرا بالمقارنة من جهاز البلاي ستايشن 2 الذي اكتسح السوق والعقول من أول ظهور له. فكما كبر الطفل زاد اكتشافه لتكنولوجيات وتقنيات الرقمية الحديثة والألعاب والأجهزة الجديدة المتطورة زاد تفتحه على العالم والكون بشكل واسع عن ذي قبل، مما يجعله أكثر إدمانا على هذه الألعاب وأكثر قربا منها على حساب قربه وتعلقه بعائلته وأهله.

- نجد أن هناك اختلاف في المستويات المعيشية الثلاث من حيث نوعية أجهزة الألعاب التي يقتنونها في البيت، فرغم أن أغلبية مفردات العينة يملكون جهاز البلاي ستايشن 2 في المنزل إلا أنهم يختلفون في نسبة امتلاكه حينما ننتقل من مستوى معيشي لآخر، كما أنهم يختلفون أيضا في معطيات أجهزة الألعاب الإلكترونية الأخرى ونسبة امتلاكها من مستوى لآخر، وهذا يعود لاختلاف الظروف المعيشية والمادية لدى أفراد المستويات المعيشية الثلاث، مما يقلل من اقتنائهم لأجهزة الألعاب الباهضة الثمن كجهاز الوي والبلاي ستايشن 3، والتي يؤثر شرائها على ميزانية الأسرة ومستوى معيشها.

- يعد الكمبيوتر في مقدمة أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها مفردات العينة، تليه أجهزة الألعاب الإلكترونية في المرتبة الثانية وشبكة الأنترنيت في المرتبة الثالثة، وجاءت أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية

في المرتبة الرابعة وجهاز الهاتف النقال في المرتبة الخامسة، أما في المرتبة الأخيرة فإننا نجد التليفزيون بأقل نسبة.

وتجد هذه النتائج مبررا لها في كون الكمبيوتر جهاز متعدد الاستخدامات والاستعمالات فهو يستعمل في تنظيم الأعمال اليومية والتعلم والاتصال والترفيه والتسلية واللعب والوسائط المتعددة، فاقتناءه من طرف الأسر الجزائرية ليس لمجرد اللعب والتسلية فقط، بل لعدة استخدامات كالتعليم والدراسة واكتساب المعارف بدرجة الأولى وتليها بعد ذلك الاستخدامات الأخرى والتي لا تقل عنها أهمية.

- هناك فروق بين ذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب، بحيث أن أغلب الإناث يفضلن ممارسة الألعاب الإلكترونية على الكمبيوتر للدراسة واللعب في نفس الوقت، على خلاف الذكور الذين يفضلون ممارستها على أجهزتها الخاصة بها لتوفرها على التقنيات الحديثة والإكسسوارات المتنوعة الخاصة باللعب، والتي تجعلهم يمارسون الألعاب بكل متعة وواقعية من جهة وبكل حيوية وحركية من جهة أخرى.

- هناك اختلاف في تفضيل وسائل ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الفئات العمرية الثلاث وذلك بسبب فارق السن فيما بينها، فأغلبية مفردات الفئة العمرية 7-8 سنوات يفضلون ممارسة الألعاب على الكمبيوتر بحكم صغر سنهم الذي جعل أوليائهم يوفرون لهم هذا الجهاز على حساب أجهزة الألعاب الأخرى، لكونه متعدد الاستخدامات والاستعمالات وتعليمي أكثر منه ترفيهي، من جهة أخرى فإن أغلبية مفردات الفئة العمرية 10-9 سنوات يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على أجهزة الألعاب الإلكترونية لكونها أعلى دقة ووضوح وذات جودة عالية في الصوت والصورة، في حين نجد أغلبية مفردات الفئة العمرية 11-12 سنة يفضلون ممارسة الألعاب على شبكة الأنترنيت، وهذا يعود إلى كون الأنترنيت شبكة تفاعلية حديثة تجعل من اللاعب لاعبا محترفا يلعب بطريقة حديثة وعصرية ومع مختلف لاعبين من جميع أنحاء العالم.

- أغلبية أصحاب المستوى المعيشي الضعيف يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على أجهزة الألعاب الإلكترونية والهاتف النقال، ونفس الشيء بالنسبة لأصحاب المستوى المعيشي المتوسط فهم يفضلون ممارستها على أجهزة الألعاب الإلكترونية، في حين نجد أن أغلبية أصحاب المستوى المعيشي الجيد يفضلون ممارستها على جهاز الكمبيوتر، والذي يدل على الاختلاف الموجود بين أصحاب المستويات المعيشية الثلاث الذي سببه الاختلاف في مستوى الحياة الاجتماعية لكل فرد من أفراد العينة.

- يميل أكثرية أفراد العينة لممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت إرضاء لأنفسهم وإرضاء لأوليائهم، فاللعب في البيت يوفر راحة أكثر من حيث مدة اللعب وطريقة اللعب ومكان اللعب بالمقارنة مع الأماكن الأخرى، فهم من جهة يرضون أنفسهم بممارستها في الوقت الذي يريدون وللمدة التي يريدونها، ومن جهة أخرى يرضون أوليائهم الذين يفضلونهم أن يمارسوها في البيت بدلا من خارج البيت، نظرا للأخطار التي يتعرضون لها في ممارستهم للألعاب خارج البيت ومعاشرة رفقاء السوء، كما أن اللعب في البيت يسهل للأولياء مراقبة أطفالهم والتحكم في مضامين ونوعية الألعاب التي يمارسونها، إضافة إلى أنهم يحرصون على التقليل من التكاليف التي يدفعها أطفالهم حين ذهابهم لمقاهي الأنترنيت.

- يفضل أغلبية أفراد العينة ممارسة الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات، يليهم من يفضلون ممارستها في يوميا في المرتبة الثانية وبعدهم من يمارسونها مرتين في الأسبوع في المرتبة الثالثة ومن يمارسونها مرة في الأسبوع في المرتبة الرابعة، أما من يمارسونها مرة في الشهر فهم الذين احتلوا المرة الأخيرة، وهذا يعود إلى نوع من أنواع الرقابة التي يفرضها الأولياء على الأطفال طوال فترات الدراسة، فهم يلجئون إلى منعهم من ممارسة الألعاب طوال فترات الدراسة والامتحانات خوفا من تراجعهم في التحصيل الدراسي، وذلك لطول الوقت الذي يضيعونه في اللعب وبذلك يهملون دراستهم وفروضهم وواجباتهم، لذا فهم يضيقون عليهم فسح اللعب في وقت الدراسة ويوسعونها لهم في فترات العطل والمناسبات.

- هناك فروق بين ذكور وإناث العينة فيما يخص أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية، فأغلبية ذكور العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية كل يوم لامتلاك أغلبهم لأجهزة الألعاب في البيت، ولشغفهم الكبير بممارسة الألعاب الإلكترونية بالمقارنة مع الإناث اللواتي يمارسنها في العطل والمناسبات، ويعود هذا إلى انشغالهن بالدراسة والامتحانات والواجبات المنزلية في الأوقات الأخرى، واللواتي تظهر عليهن روح المسؤولية أكثر مما تظهر لدى الذكور وخاصة في الأمور المتعلقة بالدراسة والواجبات المنزلية، كما أنهن يلعبن بألعاب أخرى بدلا من الألعاب الإلكترونية.

- هناك اختلاف في أوقات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى مستويات المعيشية الثلاث، فمعظم أصحاب المستوى المعيشي يمارسونها في كل يوم، في حين أن أصحاب المستوى المعيشي المتوسط والجيد يمارسونها بكثرة أيام العطل والمناسبات، ويعود هذا الاختلاف إلى المستوى الاجتماعي والدراسي للوالدين، فأولياء أصحاب المستوى التعليمي المرتفع والمتوسط يدركون أخطار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وتنشئتهم الاجتماعية، في حين أصحاب التعليمي الضعيف يميلون لترك أولادهم يمارسون هذه الألعاب خوفا من احتكاكهم برفقاء السوء خارج البيت، ويجهلون بذلك خطر الألعاب على التنشئة الاجتماعية لأبنائهم.

- يمارس أغلبية أفراد العينة الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة وهذا نظرا لارتباطاتهم الدراسية، فالأولياء كما سبق وأن ذكرنا فهم يعملون على تقليل فترات هذه الممارسة في فترات الدراسة والامتحانات، كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة أكثر من خمس ساعات تتقاسمها نفس المرتبة، وهذا يثبت أن نسبة كبيرة من مفردات العينة يمارسون الألعاب لمدة ساعة أو لمدة خمس ساعات، فلعبهم لمدة ساعة دليل على حرص الأولياء ومراقبتهم لهم ووعيهم بمدى الضرر الذي يسببه الإدمان على مثل هذه الألعاب، أما لعبهم لمدة تفوق خمس ساعات فهذا يدل على نوع من الإهمال من طرف الأولياء ونقص وعيهم بأضرار هذه الألعاب خاصة فئة الأطفال.

- هناك فروق بين ذكور وإناث العينة فيما يخص مدة ممارسة الألعاب، فأغلبية ذكور العينة يمارسونها لأكثر من خمس ساعات في اليوم الواحد، في حين أن أغلبية إناث العينة يمارسنها لمدة ساعة واحدة في اليوم الواحد، وهذا يعود لكون الذكور يميلون بشكل كبير للممارسة الألعاب الإلكترونية لدرجة الإدمان عليها لما فيها من ميزات حديثة تجعل الذكور ينجذبون لها، على خلاف الإناث اللواتي يمارسنها في أرقات الفراغ.

- هناك اختلاف في مدة ممارسة الألعاب لدى الفئات العمرية الثلاث، فمفردات الفئة العمرية 7-8 سنوات يمارسون الألعاب الإلكترونية بقدر أقل من الفئات الأخرى والذي يقدر بساعة واحدة في اليوم الواحد، وذلك لوجود التزامات دراسية ورقابة وقيود صارمة من طرف الأولياء، في حين نجد أن أغلب مفردات الفئتين 10-9 سنوات و11-12 سنة يمارسونها لأكثر من خمس ساعات في اليوم الواحد، وهذا يعود لتعلقهما الشديد بها بالمقارنة مع الفئة الأصغر سنا والتي يخضع بنسبة أكبر لرقابة الأولياء بالمقارنة مع هاتين الفئتين.

- هناك اختلاف في المستويات المعيشية حول مدة ممارسة الألعاب، فأصحاب المستوى المعيشي الضعيف يمارسون الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة، ويعود ذلك لعدم امتلاك البعض منهم للأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، كما نجد أن أصحاب المستوى المعيشي المتوسط يمارسون الألعاب بنفس الوتيرة ولنفس المدة مثل المستوى المعيشي الضعيف، في حين نجد أن أغلبية أصحاب المستوى المعيشي الجيد يمارسونها لمدة تفوق خمس ساعات في اليوم الواحد، وهذا يعود على امتلاكهم المتنوع لأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت وارتباطهم الافتراضي الكبير بهذه الألعاب.

- يقتني الأغلبية العظمى من المبحوثين الألعاب الإلكترونية عن طريق الشراء، يليهم في المرتبة الثانية من يقتنونها عن طريق التحميل من الأنترنيت، وفي المرتبة الثالثة من يقتنونها عن طريق الاستعارة من الآخرين، وفي المرتبة الرابعة والأخيرة من يقتنونها عن طريق الاستنساخ. وهذا يدل على أن أسعار الألعاب الإلكترونية تناسب جميع الفئات والمستويات والشرائح الاجتماعية، مما جعلهم يلجئون للشراء بنسبة أكبر مما يلجئون للطرق الأخرى، ويعود هذا لكثرة السلع الإلكترونية المقلدة في الجزائر المنافسة للسلع الأصلية وتدني أسعار الألعاب الإلكترونية بسبب استنساخها في أقراص مضغوطة وبيعها بأثمان متدنية في السوق السوداء.

- إن اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية يقوم على رقابة الوالدين خاصة الأب، والذي يعتبر من أكثر الأشخاص الذين يساعدون مفردات العينة في اقتناء الألعاب، يليهم بعد ذلك وفي المرتبة الثانية من يعتمدون على أنفسهم في اقتناء الألعاب وفي المرتبة الثالثة من يعتمدون في ذلك على مساعدة الأم، يليهم في المرتبة الرابعة من يعتمدون على مساعدة الأخ، تبقى في المراتب الأخيرة من يعتمدون في اقتنائها على مساعدة الأخت والأصدقاء، في حين نجد أن هناك من المبحوثين من يعتمدون في اقتنائهم للألعاب على مساعدة أشخاص آخرين من الأقارب كالخال والخالة والعم والعمة وأبناء الأخوال والخالات وأبناء الأعمام والعمات والجد. وبهذا فإن معظم الألعاب التي يشتريها ويقتنيها أفراد العينة تكون من اختيار الأولياء وموافقتهم عليها من حيث النوعية والمضمون، وهذا يقلل من تأثير الألعاب الخطيرة على سلوك الطفل وتربيته وأخلاقه.

- يعد بطل القصة من أكثر الأمور المحببة لدى العينة في الألعاب الإلكترونية، يليه الأحداث الموجودة في قصة اللعبة ثم الألوان ونوعية الصورة رفقة الرسوم والموسيقى ومتعة الفوز. وتتوافق هذه مع طبيعة مرحلة الطفولة وخصائصها فالأطفال يحبون كل ما هو جديد ومبهر في الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية، وبذلك فهم يتأثرون بالأبطال لأنهم العنصر المهم والجديد والمميز الذي يصنع الإثارة والحماس والمتعة، بحيث أنهم يعتبرونهم رمز الشجاعة والتفوق والمغامرة والتحدي والمقاومة. وهذا ما يجعل الأطفال يقتدون بهؤلاء الأبطال فيجعلونهم مثلهم الأعلى ويطمحون إلى أن يكونوا مثلهم.

- يقتصر اهتمام ذكور العينة على بطل القصة فقط، في حين نجد أن إناث العينة هن أكثر اهتماما ببطل القصة والأحداث الموجود في قصة اللعبة والرسوم والموسيقى، لتأتي بقية الأمور في مراكز ثانوية وبنسب متفاوتة عن بعضها البعض.

- من خلال المعطيات المقدمة نلاحظ أن هناك نوع من الاختلاف في ترتيب الأمور المحبوبة في الألعاب لدى الفئات العمرية الثلاث، بحيث نجد أن بطل القصة هو الأمر المحبوب لدى الفئتين الأولى والثانية في حين يأتي في المركز الثاني لدى الفئة العمرية الثالثة.

- أغلبية مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والمتعة، وهي تأتي في مقدمة الأسباب التي يمارس من أجلها المبحوثين الألعاب الإلكترونية، تليها في المرتبة الثانية من يمارسونها من أجل تنمية الذكاء وفي المرتبة الثالثة من يمارسونها حبا في الخيال والإثارة، وبعدهم في المرتبة الرابعة من يمارسونها من أجل شغل أوقات الفراغ، وتبقى أقل النسب لمن يمارسونها رغبة في تطوير موهبة أو بدافع الفضول. وتثبت هذه النتائج أن أغلبية مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حبا في المغامرة والتسلية والمتعة، فكما نعلم فإن الأطفال بحكم سنهم ميالون بطبعهم للتطلع والمغامرة والإثارة والميل للاكتشاف والمتعة والتسلية وحب الحداثة والعصرنة، فهذه الألعاب توفر لهم وبشكل كبير هذه الميزة، وذلك لكونها ألعاب حديثة ومتطورة قريبة كل قرب من العالم الحقيقي في رسومها ونوعية صورتها وجودة صوتها، وهذا ما وجدوه في هذه الألعاب التي وفرت لهم كل هذه الأمور، لكونها جمعت بين الحقيقة والخيال في قالب التسلية والتشويق والترفيه.

III. أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات:

- تأتي الألعاب الرياضية في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى العينة، تليها في المركز الثاني الألعاب القتالية والحربية وفي المركز الثالث ألعاب الألغاز، وبعدهم الألعاب التعليمية في المركز الرابع وألعاب المغامرات في المركز الخامس، أما في المركز السادس فنجد الألعاب الإستراتيجية التي احتلت المركز الأخير ضمن أنواع الألعاب المفضلة لدى العينة، في حين نجد أن البعض منهم ذكر ألعاب أخرى يفضلون ممارستها وهي ألعاب البنات. وقد يجد تفضيل الأطفال للألعاب الرياضية تفسيره في كون هذا النوع من الألعاب انتشر بشكل كبير مع انتشار رياضة كرة القدم، وخاصة في الآونة الأخيرة مع دخول الجزائر في المنافسة على كأس العالم وكأس أمم إفريقيا، فأصبح الأطفال يمارسون الألعاب الرياضية بكل أنواعها خاصة ألعاب كرة القدم، وذلك لتمثيل فريقهم الوطني في هذه المباريات الافتراضية وتحقيق ما لم يتحقق في الواقع.

- هناك فروق بين ذكور وإناث العينة فيما يخص نوعية الألعاب المفضلة لدى الجنسين، فالذكور يميلون أكثر للألعاب الحربية والقتالية والألعاب الرياضية كلعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3" ولعبة كرة القدم الاحترافية، في حين أن الإناث يملن أكثر للألعاب التعليمية وألعاب الألغاز والألعاب البنات كلعبة "باربي: مغامرة الفروسية"، فهذه النتائج تتوافق مع طبيعة الجنسين فالذكور يفضلون ألعاب الحركية الرياضة وألعاب المحاكاة

والقتال والمصارعة التي تنشط وتوظف العديد من أعضاء الجسم، في حين أن الإناث يفضلن الألعاب الفكرية والتعليمية التي يتم فيها تنشيط العقل والفكر.

- لوحظ وجود اختلاف في أنواع الألعاب المفضلة لدى الفئات العمرية الثلاث لصالح الفئة العمرية الأولى فهي تفضل ممارسة الألعاب الحربية والقتالية أكثر من الألعاب الأخرى لكونها ألعاب حركية عسكرية يحاول اللاعب من خلالها إظهار قوته وشجاعته وبطولاته الافتراضية، في حين تفضل الفئة العمرية الثانية والثالثة الألعاب الرياضية خاصة رياضة كرة القدم التي توسع نطاق شهرتها في عالم وبين جميع الشرائح الاجتماعية ومنهم الأطفال.

- هناك اختلاف في نوعية الألعاب المفضلة لدى المستويات المعيشية الثلاث لصالح المستوى الثالث، فمعظم مفردات المستويين المعيشيين الضعيف والمتوسط يفضلون ممارسة الألعاب الرياضية، في حين أن أغلبية مفردات المستوى المعيشي الجيد فهم يفضلون ممارسة الألعاب القتالية والحربية، فكل مستوى واهتماماته ونوعية ألعابه المفضلة.

- يتضح لنا من خلال معطيات الجدول الذي يوضح أسماء الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى العينة الدراسة، أن لعبة المغامرات الإلكترونية "السرقة الكبيرة للسيارات 3" هي التي تأتي في مقدمة الألعاب المفضلة لدى مفردات العينة وتتقاسمها نفس المرتبة لعبة المحاكاة الرياضية "كرة القدم الاحترافية 2011"، تليهما في المرتبة الثانية لعبة المغامرات الإلكترونية "باربي: مغامرة الفروسية" والتي تمارس بكثرة من قبل إناث العينة، أما في المرتبة الثالثة فإننا نجد لعبة الهجوم المضاد "كونتر سترايك 1.6" فهي لعبة تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، تقوم فكرتها على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم.

هذا يثبت أن لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3" هي الأكثر تفضيلا من قبل مفردات العينة، وهذا يعود إلى رواجها الكبير بين فئة الأطفال والمراهقين، إضافة إلى كون اللعبة من أكبر وأشهر ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، التي استوحت من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، فبقدر ما فيها من تسلية وتشويق وإثارة وحماس بقدر ما فيها من الأعمال السلبية محبذة مثل الاغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين والمشاة، فهي تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل وشناعته، وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الأسلحة وجزء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب. ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب، إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من أجل الفوز. وهذا ما يؤثر بشكل سلبي على سلوكيات مفردات العينة ويجعلهم أفراد يتمرسون العنف والعدوانية بشكل عادي ومتكرر، تقليدا لما يمارسون في هذه الألعاب الإلكترونية.

كما تأتي لعبة كرة القدم الاحترافية "بي أو أس 2011" التي تنتمي إلى ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا في نفس المرتبة رفقة لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3"، فهي لعبة اشتهرت كثيرا بين أوساط الأطفال لكونها لعبة حركية رياضية في نفس الوقت، فهي لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب "برو إيفولوشيون سوكر" المستوحاة من الطبعة اليابانية "واينينغ إيليفن"، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سبونسور). والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين. كما تسمح اللعبة بمحاكاة شديدة للواقع، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة إلى تعليق باللغة الفرنسية ولمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسية من اللعبة)، وبوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع ويشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وقذفاتهم وحركاتهم التي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف. وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة ومعظمها تقني بالدرجة الأولى.

وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر (من اللاعبين المنافسين) والتضحية (من أجل الفريق) والمثابرة (لتحقيق الفوز)، ومساعدة الغير (بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض) والأناقة (المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجسدة بصور ثلاثية الأبعاد)، وكذا النظام (في اللعب) والمهارة (في الأداء) والتخطيط (باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة) والذكاء والتكيف (في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة)، إضافة إلى العنف البسيط (الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون). وبهذا فإن الممارسة المتكررة والمستمرة لهذا النوع من الألعاب الرياضية تجعل الطفل الجزائري يغير سلوكه بحسب قيم ومبادئ اللعبة التي تحمل في طياتها قيما ايجابية أكثر منها سلبية.

- تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية منفردا في المركز الأول وتليها ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء في المركز الثاني، وممارسة الألعاب مع العائلة كالأخ أو الأخت أو الوالدين في المركز الثالث وممارسة الألعاب مع الزملاء في المركز الرابع، وفي آخر مركز نجد ممارسة الألعاب مع متعدد اللاعبين. وهذه النتائج تثبت نزعة الأنانية لدى الطفل فهو يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل فردي للاستمتاع باللعب لفترات طويلة واختيار نوع اللعبة التي يريدها بلا أي إزعاج من الطرف الآخر، فهو بسبب هذه الألعاب لا يستطيع التفريق بين ما له وما لغيره، وهذا ما تجسده هذه الألعاب بإعطائها للحرية التامة وبسماحها بفعل كل شيء فيها وبدون قيود ولا حدود.

- هناك اختلاف لدى الفئات العمرية الثلاث في شركاء مفردات العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح الفئة العمرية الأولى، فأفرادها يفضلون ممارسة الألعاب برفقة العائلة وذلك لصغر سنهم ولتعلقهم الكبير

بوالديهم بالمقارنة مع الفئات الأخرى الأكبر سنا، إذ تفضل مفردات الفئتين الثانية والثالثة ممارسة الألعاب بشكل إنفرادي تفاديا لتضييق الطرف الآخر لهم في مدة ونوع الألعاب المفضلة.

- نجد أن هناك اختلاف بين المستويات المعيشية الثلاث في شركاء مفردات العينة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح المستوى المعيشي الجيد، فمعظم مفردات المستوى الضعيف والمتوسط يفضلون ممارسة الألعاب لوحدهم، في حين أن معظم مفردات المستوى الجيد يفضلون ممارسة الألعاب مع العائلة كالأب والأم أو الأخ والأخت.

- تظهر نتائج العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والنشاطات الأخرى ومدى تفضيل إحداهما على الأخرى، فمفردات العينة يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحدث مع العائلة، وهذا ما يخلق فجوة بين الأبناء وأوليائهم لكثرة تعلقهم بالألعاب على حساب التحدث مع العائلة والوالدين. كما أن أغلبيتهم يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على المشاهدة التليفزيون، لكونها أصبحت من أهم المنافسين للبرامج التليفزيونية الموجهة للأطفال. ولطبيعة الأطفال النفسية فهم يفضلون ممارسة الألعاب التي تتواجد بشكل برامج تفاعلية توفر خاصية تجسيد الرسوم المتحركة على شكل ألعاب إلكترونية إفتراضية، مما جعلهم يميلون أكثر لهذه الألعاب على حساب مشاهدة التليفزيون.

وفي المقابل نجد أن أغلبية الفئات العمرية يفضلون المطالعة والدراسة واستخدام الأنترنيت وممارسة الرياضة على حساب الألعاب الإلكترونية، مما يتثبت اهتمام مفردات العينة بالدراسة والمطالعة والقراءة في أوقات الدراسة، واستخدامهم بوسيلة الأنترنيت في البحث والتواصل والترفيه واللعب، وممارستهم لرياضة في أوقات فراغهم خاصة كرة القدم التي سلبت عقولهم في فترات متقدمة من أعمارهم. ويرجع الفضل في كل هذا للتوجيه والدعم الدائم للأولياء وحرصهم الكبير على رعاية أبنائهم في المجال الفكري والثقافي والتعليمي والجسمي والصحي لضمان سلامتهم الفكرية والعلمية في جميع مراحل حياتهم.

- تعتبر الأنترنيت الوسيلة الأكثر استخداما من قبل مفردات العينة للتعرف على الإصدارات الحديثة والعصرية للألعاب الإلكترونية، يليها التليفزيون في المركز الثاني والأصدقاء في المركز الثالث ومحلات الجرائد والمجلات في المركز الرابع والأخير، من جهة أخرى يتعرف البعض من أفراد العينة على آخر الإصدارات عن طريق وسائل وطرق أخرى وهي أفراد العائلة. وهذا يثبت أن الأطفال يولون أهمية كبيرة للمعلومات التي يتحصلون عليها حول آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية عن طريق الأنترنيت، وهذا لكونها أحدث وأسرع وأشمل وسيلة بالمقارنة بالوسائل الأخرى، فهي توفر لهم أسماء ومضامين وإحصائيات آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية في العالم.

- الأغلبية الساحقة لمفردات العينة يرغبون في الحصول على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية، وهذا تبعا لخصائص هذه الفئة العمرية التي تنمو لديها حب الفضول والاكتشاف والتطلع إلى كل ما هو جديد وحديث ومتطور، فهم يرغبون في الحصول على ألعاب متطورة وحديثة ورقمية للعب بطرق أكثر تسلية وترفيه وبتقنيات عالية الدقة والجودة قريبة كل القرب من العالم الحقيقي أكثر من العالم الافتراضي.

- أغلبية مفردات العينة يرغبون في اقتناء الإصدارات الحديثة للألعاب من أجل اللعب بطرق حديثة ومسلية لكون أفراد العينة يمارسون هذه الألعاب رغبة في التسلية واللعب والترفيه بطرق عصرية ومتطورة، يليه من يقتنونها إرضاء لأنفسهم في المرتبة الثانية ومن يقتنونها مواكبة للتطور والعصرنة في المرتبة الثالثة، وآخرهم من يقتنونها تقليدا لأصدقائهم وصديقاتهم في المرتبة الرابعة. وهذا يثبت أن الأطفال يميلون للعب بالألعاب القريبة من الواقع تجسد صورا شبه حقيقة بأبعاد ثلاث وتقنيات عالية الوضوح والدقة، فالطفل بطبيعته يميل للألعاب الحديثة التي تجعله ينغمس في الواقع ويتحكم فيه، فهو يتسلى بها وبجاذبيتها ودقة وضوحها.

- احتلت قدرة الذكاء المرتبة الأولى بين القدرات التي تسمح للاعب بالفوز في الألعاب الإلكترونية، تليها قدرة المهارة والسرعة في المرتبة الثانية وقدرة الانتباه في المرتبة الثالثة، وبعد ذلك قدرة فهم التعليمات في المرتبة الرابعة وقدر الصبر وعدم التردد في المرتبة الخامسة والأخيرة، وهذا يدل على الأهمية التي تكتسبها قدرة الذكاء لدى الأطفال الذين يرون أن الذكاء هو الأساس في حل المسائل الصعبة والمعضلات والألغاز، وحتى الفوز في الألعاب الإلكترونية بكل أنواعها الحربية والتعليمية والرياضية، فالذكاء هو القدرة العقلية الأكثر ترسخا في فكر الطفل بعد تلقيه لبرامج الأطفال والرسوم المتحركة، والتي يظهر دائما من خلالها أنه القدرة الوحيدة التي تصنع الفوز والنجاح والتفوق والقوة. وهذا ما يجعل الأطفال يستهلكون كل طاقاتهم الذهنية في اللعب الإلكتروني والتسلية، مما ينجر عنه ركود فكري يؤدي بدوره إلى التأخر الدراسي ونقص التحصيل المعرفي لديهم، وذلك بفعل استنزاف كل طاقاتهم الذهنية من خلال توظيفهم للقدرة الذكاء في اللعب.

- أغلبية مفردات العينة يشعرون بالفرحة والسرور أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، يليهم من يشعرون بالحماس والحيوية في المرتبة الثانية ومن يشعرون بالقوة والشجاعة أثناء اللعب في المرتبة الثالثة، بعدهم من يشعرون بالراحة والاطمئنان في المرتبة الرابعة، وتبقى النسب القليلة لمن يشعرون بشعور عادي ومن يشعرون بالقلق والتوتر ومن يشعرون بالغضب والنرفزة، وتعود هذه النتائج لكون الأطفال يمارسون الألعاب من رغبة في التسلية والترويح عن النفس، فمن خصائص مرحلة الطفولة هي ميلها الشديد للعب والتسلية، وبهذا فإنهم يفرحون ويشعرون بالسرور أثناء ممارستهم للألعاب. وتثبت هذه النتائج أن أغلبية الأمور التي يشعر بها أفراد العينة هي أمور إيجابية أكثر منها سلبية، فهي تتراوح ما بين الفرحة والسرور والقوة والشجاعة والراحة والاطمئنان.

- هناك اختلاف بين مفردات الفئات العمرية الثلاث لصالح الفئة الثالثة فيما يخص شعورهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، فمعظم أفراد الفئات الثلاث يشعرون بالفرحة والسرور والحماس والحيوية أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، إلا أن أكثرية مفردات الفئتين الأولى والثانية يشعرون بالسرور والفرحة والبهجة أثناء ممارستهم للألعاب، في حين نجد أن أغلبية أصحاب الفئة العمرية الثالثة والأكبر فيما بين الفئات يشعرون بالحماس والحيوية أكثر من شعورهم بالفرحة والسرور.

- يكرر أغلب المبحوثين اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، وهذا يدل على أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب وأسر للطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة

الأسرية عليه، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته بحيث يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز صعوبات التي تعترضه، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى يحقق الفوز.
وهذا يثبت أن هذه الألعاب تجعل الطفل يصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه، وبهذا فإنها تكون في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح.
- هناك اختلاف مسجل لصالح المستوى المعيشي الأول بخصوص رد فعل مفردات المستويات المعيشية الثلاث عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، فأغلبية مفردات المستويين المعيشيين الثاني والثالث يواصلون اللعب حتى الفوز عند خسارتهم في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يزيد ويكبر من عزيمتهم وإصرارهم على تحقيق الفوز والنجاح في الألعاب والعديد من الأمور الأخرى في الحياة، في حين أن أغلبية مفردات المستوى المعيشي الضعيف يكررون اللعب لبعض الوقت عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية.
- يأتي مفردات العينة الذين يشعرون بالتعب الجسمي بعد التوقف عن اللعب في المقدمة، يليهم من لا يشعروا بأي شيء بعد توقفهم عن اللعب في المرتبة الثانية ومن يشعرون بضعف البصر في المرتبة الثالثة ويتقاسمها نفس المرتبة المبحوثين الذين يشعرون براحة نفسية، أما المرتبة الرابعة والخامسة فتأتي فيها النسب الضعيفة لمن يشعرون بالقلق والتوتر ومن يشعرون بالاضطراب والانزعاج بعد اللعب، يبقى في الأخير من ذكروا شعور آخر وهو آلام في الأذن والذي يعود إلى ارتفاع صوت المكبرات في الألعاب الحربية والقتالية والرياضية، مما يسبب بعض الآلام في الأذن.
تثبت هذه النتائج أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يؤثر على صحتهم سواء في طريقة جلوسهم أثناء الممارسة أو تركيزهم الزائد في الألعاب أو انفعالاتهم أثناء اللعب، فطبيعة الأطفال النفسية تجعلهم يتفاعلون ويتجاوبون مع طبيعة ونوعية هذه الألعاب الإلكترونية والتي تجعلهم يوظفون أغلبية أعضائهم الحسية والحركية والعصبية أثناء اللعب، وهذا ما يجعلهم يشعرون بالتعب والإرهاق بعد توقفهم عن اللعب.
- هناك فروق بين ذكور وإناث العينة فيما يخص شعور مفردات العينة بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح الإناث، فأعلى نسبة في ذكور العينة لمن يشعرون بالتعب الجسمي بعد التوقف من اللعب، على خلاف ما نجده في أعلى نسبة لدى إناث العينة اللواتي لا يشعرن بأي شعور.
- هناك اختلاف لدى الفئات العمرية الثلاث فيما يخص شعورهم بعد التوقف من ممارسة الألعاب الإلكترونية، فأكثرية مفردات الفئة الأولى يشعرون بالتعب الجسمي بعد توقفهم عن اللعب، على خلاف مفردات الفئة الثانية الذين لا يشعرون بأي شعور بعد التوقف عن اللعب، في حين نجد أن أكثرية الفئة الثالثة يشعرون بآلام في الظهر، فكل فئة وشعورها بعد التوقف من ممارسة الألعاب بحيث أن شعور الفئة الأولى يختلف عن شعور الثانية وشعور الفئة الثانية يختلف عن الثالثة، وهذا كله يعود للفارق العمري بين مفردات الفئات الثلاث.
- أبدى أغلبية أفراد العينة رغبتهم في تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها، وهذا ما يثبت التفاعل الكبير لمفردات العينة مع الألعاب الإلكترونية وشخصيات أبطالها، إلى حد أنهم لم يتأخروا في تقليدهم في العديد من الأمور كاللباس والمظهر والطبائع والخصال وغيرها، فبحكم الطبيعة النفسية للأطفال فهم يتأثرون بالشخصيات التي تجذبهم وتثير انتباههم كأبطال الرسوم المتحركة وأبطال الألعاب كما يتأثرون بشخصيات

أفراد عائلاتهم، فهذا التأثر يجعلهم يقلدون الشخصيات الحقيقة أو الافتراضية التي يتأثرون بها وبطبائعها وأخلاقها وصفاتها وبمبادئها.

- يقلد أغلبية مفردات العينة أبطالهم المفضلين في الحركات والطبائع، يليهم في المرتبة الثانية من يقلدونهم في اللباس وفي المرتبة الثالثة من يقلدونهم في الخصال والخلق، أما أقل نسبة فهي لمن يقلدونهم في المظهر والشكل في المرتبة الرابعة والأخيرة. وهذا ما يثبت إعجاب مفردات العينة بأبطال ألعابهم المفضلة مما جعلهم يقلدونهم بصفة أكبر في الحركات والطبائع وذلك لأنها أكثر شيء يميز الأبطال، فكل بطل من أبطال الألعاب له حركات وطبائع مميزة عن بقية الأبطال الآخرين، مما يجعل هذه الأمور تترسخ في ذهن الطفل وتبقى في فكره وذاكرته.

- هناك فروق بين إناث وذكور العينة في نوعية الأمور المقلدة لدى كل جنس، فأكثرية الذكور يقلدون الأبطال المفضلين في الحركات والطبائع، وهذا بحكم نوعية الألعاب التي يلعبونها من ألعاب قتالية وحربية وألعاب رياضية، في حين نجد أن أكثرية الإناث يقلدن الأبطال المفضلين في اللباس بحكم أن الإناث يلمن كثيرا للاهتمام بلباسهن ومظهرهن، فهن يقلدن أبطال وبطلات الألعاب في طريقة لبسهم ونوعية هندامهم وغيرها من الأمور الخاصة باللباس.

- نجد أن هناك اختلاف في نوعية الأمور المقلدة في أبطال الألعاب لدى الفئات العمرية الثلاث لصالح الفئة العمرية الأولى التي نجد أن أغلبية مفرداتها يقلدون أبطالهم في اللباس، في حين نجد أن مفردات الفئة الثانية والثالثة يقلدون أبطالهم المفضلين في الحركات والطبائع.

- هناك اختلاف لدى المستويات المعيشية الثلاث في نوعية الأمور المقلدة في أبطال الألعاب الإلكترونية، فأغلبية مفردات المستوى الأولى والثاني يقلدون أبطالهم المفضلين في الحركات والطبائع، في المقابل نجد أن أغلبية مفردات المستوى الثالث يقلدون أبطالهم المفضلين في اللباس.

- يأتي التقليد في البيت في مقدمة الأماكن التي يتم فيها تقليد أبطال الألعاب الإلكترونية المفضلين لدى مفردات العينة، في حين يأتي التقليد في قاعات الألعاب الإلكترونية في المركز الثاني والتقليد في الشارع في المركز الثالث، أما في المركز الرابع والأخير فيأتي التقليد في المدرسة. وهذا يوضح أن الأطفال بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية في البيت فهم يلجئون لتقليد أبطالهم المفضلين في نفس المكان الذي يمارسون فيه الألعاب، فبعد انتهائهم من اللعب يبدءون في إعادة حركات وطبائع أبطال اللعبة مع إخوانهم وأخواتهم أو لوحدهم، وهذا يعود إلى ترسخ تلك الأمور في ذهن المبحوثين.

- هناك اختلاف لدى المستويات المعيشية الثلاث فيما يخص الأماكن التي يقلد فيها أفراد العينة أبطالهم المفضلين وذلك لصالح المستوى الأول، فمعظم مفردات المستويين المتوسط والجيد يقلدون أبطالهم في البيت، وهذا يعود لارتياحهم في ممارسة الألعاب داخل البيت دون سواء، لذا فهم يقلدون أبطالهم المفضلين فيها مباشرة بعد توقفهم من اللعب، على خلاف من نجده لدى أغلبية مفردات المستوى الضعيف الذين يقلدون أبطالهم المفضلين في القاعات الرياضية بدلا من البيت.

- تعد استعمال الكمبيوتر من الأكثر الأمور التي تعلمها أفراد العينة من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، يليه في المركز الثاني الإبحار في الأنترنيت وفي المركز الثالث الأخلاق الحميدة والشجاعة وفي المركز الرابع تطوير مهاراتهم التعليمية، بعدهم في المركز الخامس حب التحدي والمغامرة، وتبقى المراكز الأخيرة للغات المتعددة كالفرنسية والانجليزية وحب الإثارة والحماس. وهذا ما يثبت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية على الكمبيوتر والاحتكاك المتكرر بهذه التقنيات العالية والتكنولوجيات الحديثة، جعل أفراد العينة يتعلمون استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه والإبحار في الشبكة العنكبوتية العالمية.

- هناك فروق نسبية بين ذكور وإناث العينة فيما يخص الأمور التي تم تعلمها من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، فكلا من الجنسين تعلما استخدام الكمبيوتر والتحكم فيه من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، إلا أن هناك الاختلاف بسيط في نسب المعطيات الأخرى وترتيبها لدى الجنسين، فقد حل حب التحدي والمغامرة المرتبة الثانية رفقة الأخلاق الحميدة والشجاعة لدى الذكور، يليهم دخول الأنترنيت في المرتبة الثالثة وتطوير المهارات التعليمية في المرتبة الرابعة، في حين نجد أن تطوير المهارات التعليمية هي التي احتلت المرتبة الثانية لدى الإناث، تليها دخول الأنترنيت في المرتبة الثالثة رفقة اللغات المتعددة والأخلاق الحميدة والشجاعة في المرتبة الرابعة، وهذا يثبت لنا أن الإناث يملن للأمور الفكرية والتعليمية أكثر من الذكور الذين يميلون للأمور الحركية والجسمية.

- لمتغير الفئة العمرية تأثير على الأمور التي تعلمها أفراد العينة من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، فأغلبية مفردات الفئة الأولى تعلموا استعمال الكمبيوتر من خلال ممارسة الألعاب، في حين أن أغلبية مفردات الفئة الثانية تعلموا الدخول للأنترنيت، وأغلبية مفردات الفئة الثالثة تعلموا حب التحدي والمغامرة من خلال هذه الألعاب، وبهذا فإن كل فئة من الفئات العمرية الثلاث تختلف في معطياتها عن الفئة العمرية التي تليها.

- هناك اختلاف بين مفردات المستويات المعيشية الثلاث فيما يخص الأمور التي تعلمها أفراد العينة من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، فنجد أن أغلبية مفردات المستوى الأول تعلموا حب التحدي والمغامرة من خلال ممارسة الألعاب، في حين نجد أن أغلبية مفردات المستوى الثاني والثالث تعلموا استخدام واستعمال الكمبيوتر.

خاتمة:

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين.

وبهذا فقد هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية المنتشرة في السوق الجزائرية على سلوك الطفل الجزائري المتمدرس في المرحلة الابتدائية، من أجل تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل الجزائري وتأثيرها عليه، بحكم أن هذه الألعاب الإلكترونية هي منتوجات غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر يختلف كثيرا عن المجتمع الجزائري.

وتوصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة، فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك، وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية، والتي تجذب انتباه الأطفال وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار.

تمثل التكنولوجيات الحديثة كالتليفزيون والأنترنيت البوابة الرئيسية للأطفال للتعرف على آخر الإصدارات الحديثة للألعاب الإلكترونية، وهذا ما يوضح العلاقة الكبيرة التي تكمن بين الألعاب الإلكترونية والتكنولوجيات الرقمية الحديثة، فالكمبيوتر لكونه وسيلة اتصالية حديثة فهو من أهم دعائم التي تمارس فيها الألعاب الإلكترونية وذلك من نشأته الأولى واحتوائه على الألعاب القديمة، أما التليفزيون فهو الوسيلة التي يتعرف الأطفال من خلالها على الألعاب الجديدة والإصدارات الحديثة لها من خلال الحملات الاشهارية والترويجية التي تقوم بها المؤسسات المصنعة لهذه الألعاب في مختلف القنوات الأجنبية منها والعربية، أما فيما يخص الأنترنيت التي تعتبر الوسيلة الأكثر جذبا للأطفال والشباب فهي أهم طريقة يلجأ إليها الأطفال للتعرف على الإصدارات الحديثة للألعاب وذلك لكونها الأسرع وأحدث وأدق من حيث المعلومات وتحميل الألعاب واللعب عبر الشبكة.

وبهذا فإن التكنولوجيات الحديثة والرقمية هي التي فتحت الباب على مصراعيه لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية، فهي توفر التقنيات العالية في نوعية الألعاب وأخبارها، كما أن استخدام هذه التكنولوجيات الحديثة يجعل من الطفل فردا رقميا افتراضيا يتحكم في مختلف تقنيات الألعاب وطرق الحديثة في ممارستها، سواء كانت في الحوامل أو عبر الشبكة العنكبوتية.

يمارس أغلب مفردات عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الوالدان على الأطفال مما يقلل أضرار تأثير الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال، كما أن أغلبية مفردات العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، من جهة أخرى هم يفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الأنترنيت لتوفر الجو الملائم للممارسة، وهذا ما يضعهم تحت رقابة الوالدين في اختيار نوعية الألعاب ومضمونها وطرق ممارستها مما يقلل من تعرضهم لأضرار الصحبة السيئة والآفات الاجتماعية.

يفضل أغلبية مفردات العينة الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا يعود إلى كون أكثرية مفردات العينة من الذكور الذين يمارسون الألعاب الرياضية والحربية بكثرة بالمقارنة مع الإناث اللواتي يفضلن الألعاب الفكرية كألعاب الألغاز والألعاب التعليمية إضافة إلى ألعاب البنات، مما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب الحربية والقتالية التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو من ناحية السلوكيات أو من ناحية العقيدة الدينية.

للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل وخاصة وأنه صغير في السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين، فهم يستهلكون كل ما يصنع من ألعاب بغض النظر عن صانعيها الذين يطمحون لتكوين أجيال تتميز بالعنف والعدوانية خاصة في البلدان العربية، فتنامي السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة والقتل بطريقة لاشعورية ويحدث بذلك اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أن هذه الممارسة المستمرة هذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية مما يجعله شخص غير متوازن في حياته.

تجعل الألعاب الإلكترونية الطفل تميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه، مما يؤثر سلبا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس أمام شاشة التليفزيون مع العائلة أو يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي يجعل يفضل اللعب على الحديث مع العائلة، وهذا ما استقصيناه من خلال هذه الدراسة.

من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والأنترنيت والأجهزة الإلكترونية وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل في عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، فممارسته المستمرة لهذه الألعاب تجعله ينغمس أكثرا في مجال الرقمنة والتقنيات الحديثة، فبموجب هذه الألعاب صار الطفل يتحكم في الكمبيوتر بطريقة غير متوقعة يفوق أحيانا الكبار في ذلك، فسنه الصغير يجعله يخزن أكبر قدر من المعلومات والتقنيات.

تجعل الألعاب الإلكترونية أطفال أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارتهم في الألعاب وإصرارهم على الفوز يولد فيهم الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته.

أغلبية مفردات العينة يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها.

وأبرزت الدراسة بذلك أن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة، فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجيها والتي ليست ذاتها لدى المجتمع الجزائري، وتؤدي بحسب مفهوم "روبير ميرتون" وظائف ظاهرة وأخرى مستترة، ظاهرة هي التسلية ومستترة منها ما هو مرتبط بنشر ثقافة منتجيها والترويج للعنف وفساد الأخلاق.

ومع أن هذه الدراسة قدمت في نهايتها عدة إجابات عن أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل الجزائري المتمدرس، إلا أنها لا يمكن أن تدعي إحاطتها بكل جوانب الموضوع ووصف ما توصلت إليه بالإجابات الشافية ولا الشاملة في حقيقة الأمر، فهي بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة، غير أن هذه الأعمال يجب أن تتجه حسب رأي الباحث إلى دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خاطئا.

المراجع بالعربية:

I. قائمة الكتب:

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

2- الحيلة (محمد محمود)، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتقليديا وعمليا**، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الطبعة الأولى، عمان، الأردن، 2002.

3- الحيلة (محمد محمود)، **الألعاب من أجل التفكير والتعلم: عشر دقائق يوميا تساعد طفلك على النمو المعرفي**، عمان، الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2005.

4- الخوالدة (محمد محمود)، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته التربوية في بناء شخصياتهم**، عمان، الأردن، دار المسيرة، 2003.

5- المياح (عبد اللطيف علي)، حنان علي الطائي، **ثورة المعلومات والأمن القومي العربي**، الطبعة الأولى، مجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2003.

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

7- الهمالي (عبد الله)، **أسلوب البحث الاجتماعي وتقنياته**، بنغازي، منشورات جامعة قان، تونس، الطبعة الثانية، 1994.

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

9- بعلي (أحمد) ، **الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد**، دار الهدى، الأردن، 2006.

10- بن مرسلي (أحمد)، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال**، طبعة الثالثة، دىوان المطبوعات الجامعىة، الجزائر،2007.

11- بوحوش (عمار)، **دليل الباحث في المنهجية وكتابة الرسائل الجامعية**، المؤسسة الوطنية للكتاب، الجزائر، 1985.

12- بوحوش (عمار) والذنيبات (محمد محمود)، **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**، الطبعة الثانية، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1999.

13- جمعة (أحمد حلمي) وآخرون، **أساسيات البحث العلمي في العلوم الاقتصادية والمالية والإدارية**، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، طبعة الأولى، 1999.

14- حسني الشحروري (مها)، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، الطبعة الأولى، دار المسيرة ، عمان، الأردن، 1428-2008.

15- خوالدة (باسم علي)، قزاقزة (سليمان محمد)، القادري (أحمد رشيد)، ذيب أبو شريخ (شاهر)، **وسائل الإعلام والطفولة**، الطبعة الثانية، دار الجرير، عمان، الأردن، 2006.
16- دياب (مفتاح محمد)، **مكتبات الأطفال في عصر المعلومات**، طبعة الأولى، مكتبة العربي، دار الصفاء، عمان، الأردن، 2006.
17- زكريا الرمادي (أماني)، **المكتبات العربية وآفاق تكنولوجيا المعلومات**، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية، مصر، 2008.
18- زويلف (مهدي)، الطراونة (تحسين)، **منهجية البحث العلمي**، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، الأردن، الطبعة الأولى،1998.
19- زيان عمر (محمد)، **البحث العلمي مناهجه وتقنياته**، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر،1988.
20- زيدان (عبد الباقي)، **قواعد البحث الاجتماعي**، القاهرة، دار المعارف، طبعة2، 1974.
21- سلامة (فضل)، **سيكولوجية اللعب عند الطفل**، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن، 2006.
22- شفيق (محمد)، **البحث العلمي: الخطوات المنهجية لإعداد البحوث الاجتماعية**، المكتب الجامعي الحديث، الأزاريطة- الإسكندرية، مصر، الطبعة الأولى، 1998.
23- عارف مصلح (عدنان)، **التربية في رياض الأطفال**، الطبعة الأولى، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، 1990.
24- عبد الحميد العناني (حنان)، **اللعب عند الأطفال**، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002.
25- عبد الهادي (فتحي)، **البحث ومناهجه في علم المكتبات والمعلومات**، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر، 1985.
26- علي الجندي (محمد حسن)، **الإعلام المدرسي في ضوء ثورة المعلوماتية في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، دراسة تقويمية**، دار الجامعة الجديدة، مصر، 2008.
27- عليان (ربحي مصطفى)، **مجتمع المعلومات والواقع العربي**، الطبعة الأولى، دار جرير، عمان، الأردن، 2006.
28- عويس (خير الدين)، **اللعب وطفل ما قبل المدرسة**، الطبعة الأولى، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر، 1997.
29- فتحي عبد الهادي (محمد)، **مقدمة في علم المعلومات**، الطبعة الثانية، دار الثقافة العلمية، الإسكندرية، مصر، 2008.
30- كركوش (فتيحة)، **سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع**، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر، 2008.
31- لعقاب (محمد)، **مجتمع الإعلام والمعلومات، ماهيته وخصائصه**، دار الهومة، الجزائر، 2003.
32- لعقاب (محمد)، **وسائل الإعلام والاتصال الرقمية**، الطبعة الأولى، دار الهومة، الجزائر، يناير 2007.

33- متولي قنديل (محمد)، مسعد بدوي (رمضان) ، **الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة**، الطبعة الأولى، دار الفكر، عمان، الأردن، 2007.
34- محمد الحسن (إحسان)، **الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعية**، دار الطليعة للطباعة والنشر، الطبعة الأولى، بيروت، 1982.
35- محمد الحسن (سمير)، **بحوث الإعلام، دراسات في منهج البحث العلمي**، عالم الكتب، طبعة 5، القاهرة، 1995 .
36- محمد الحسن (سمير)، **بحوث الإعلام، الأسس والمبادئ**، عالم الكتب، القاهرة، 1983.
37- محمد دياب (مفتاح)، **مكتبات الأطفال في عصر المعلومات**،الطبعة الأولى، مكتبة المجتمع العربي للنشر، دار الصفاء ، عمان، الأردن، 2006.
38- محمد عبد الباقي (سلوى)، **اللعب بين النظرية والتطبيق**، مركز الإسكندرية للكاتب، القاهرة، مصر، 2001.
39- مكاوي حسن (عماد)، **تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات**، الطبعة الأولى، الدار المصرية اللبنانية، قاهرة، مصر، 1993.
40- موثقي (هايدة)، **علم نفس اللعب**، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، 2004.
41- ميلر (سوزانا)، **سيكولوجية اللعب**، ترجمة حسن عيسى، سلسلة كتب ثقافية شهرية لمجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، سلسلة عالم المعرف، الكويت، 1987.
42- هاشم الهاشمي (مجد)، **تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري، مدخل إلى الاتصال وتقنياته الحديثة**، الطبعة الأولى، دار أسامة ، عمان، الأردن، 2004.
43- يوسف (ليلى)، **سيكولوجية اللعب والتربية الرياضية**، الطبعة الثانية، مكتبة الأنجلو - مصرية، مصر، 1962.

II. قائمة الأطروحات:

1- أونوغي (صباح)، **دور اللعب المسرحي والتعبير الرمزي في تعلم الاتصال وكفالة الأطفال المصابين بتأخر في اللغة والكلام وبإضراب التأتأة، دراسة مقارنة**، مذكرة ماجستير في الأرطوفونيا، جامعة الجزائر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، 2006-2007.
2- بعزيز (إبراهيم)، **منتديات المحادثة والدردشة الإلكترونية، دراسة في دوافع الاستخدام والانعكاسات على الفرد والمجتمع**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2007-2008.
3- بلعاليا (يمينة)، **الصحافة الإلكترونية في الجزائر: بين تحدي الواقع والتطلع نحو المستقبل**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، أفريل 2006.

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

5- بومعيزة (السعيد)، **أثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2005-2006.

6- بوزيدي (حفيظة)، **التلاميذ المراهقون وجهاز MP3 ، دراسة في الاستخدامات والاشباعات بمنطقة "قصر البخاري" 2008-2009**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية علوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، 2008-2009.

7- حسني الشحروري (مها)، **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان، 2007.

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

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

10- سبخاوي (محمد)، **واقع و تقييم مجتمع المعلومات والاتصالات في الجزائر من خلال الطالب الجامعي، حالة جامعة الجزائر**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم العلوم الاقتصادية، تخصص سبر آراء وتحقيقات اقتصادية، 2005-2006.

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

12- علواش (كهينة)، **معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل**، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007/2006.

13- فلاق (أحمد)، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2009.

14- لعقاب (محمد)، **مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية على الأنترنتيين في الجزائر**، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية الآداب واللغات، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2001/2000.

15- لعقاب (محمد)، **مجتمع الإعلام والمعلومات، دراسة استكشافية للأنترنيتيين الجزائريين**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2000-2001.

16- ليكوفان (شفيق)، **الأثر السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة 2009**، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، 2008-2009، ص 57.
17- 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 ببئر مراد رايس– الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، 2008.

III. **المجلات:**

1- ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية؟ نشأتها وتاريخها، مجلة الأهرام للإعلام وتكنولوجيات الاتصال **"لغة العصر المصرية "، العدد 96**، ديسمبر 2008.
2- ماذا تعرف عن أجهزة الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتاريخها، **مجلة لغة العصر**، العدد 97، ديسمبر 2008، مصر.
3- إبراهيم حسن (سمير)، الثورة المعلوماتية عواقبها وآفاقها، **مجلة جامعة دمشق**، المجلد 18، العدد الأول، 2002.
4- المعدول (فاطمة)، شبابنا والحياة الافتراضية، **الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة**، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد 82، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية 2010.
5- بشور (نجلاء نصيرة)، الألعاب الإلكترونية، إيجابيات وسلبيات، **المجلة التربوية**، العدد 31، تشرين الثاني، 2004، الأردن.
6- صبوح (نشأت)، نعمان (رمزية) ، شطح (سناء)، الألعاب الإلكترونية والعدوانية، **مجلة الثقافة النفسية**، العدد 44، المجلد 11، دار النهضة العربية، بيروت، لبنان، سبتمبر، 2000.
7- حسين أبو زعنزنة (إسماعيل)، الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، **مجلة الشقائق**، العدد 61، سبتمبر 2002م، رجب 1423هـ.

IV. **المقالات:**

1- حمدادو (مريم)، بوزيفي (وهيبة)، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، من عالم الديزني شنال إلى الألعاب الإلكترونية، **جريدة إعلام تك الأسبوعية**، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006.
2- ركاب (منير)، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، **جريدة إعلام تك الأسبوعية**، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006.

3- علام (أمين)، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، البلاي ستايشن بأدنى الأسعار في الحميز، **جريدة إعلام تك الأسبوعية**، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006.

V. **المعاجم:**

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

VI. **مقابلات:**

1- المقابلة مع الدكتور بوريو محمد، أستاذ بجامعة العلوم الاجتماعية ببوزريعة، قسم علم النفس، علم النفس التوبوي والمدرسي، قاعة الأساتذة، الجزائر، 04 ديسمبر 2010، الساعة 12.10.

2- المقابلة مع الدكتور قاسي علي، أستاذ بجامعة العلوم الاجتماعية ببوزريعة، قسم علم النفس، تخصص علم النفس الاجتماعي، قاعة الأساتذة، الجزائر، 04 ديسمبر 2010، الساعة 13.00.

VII. **مواقع إلكترونية:**

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

2- أجهزة الفيديو المنزلي: **موسوعة المقاتل العربية**، موضوع على الخط من: www.moqatel.com/openshare/behth/me/miah12/vidéo اطلع عليه يوم 10-05-2010 على الساعة 17:30.

3- جبر (أحمد)، الألعاب الإلكترونية، نظرة أكثر جدية، موضوع على الخط من: http://www.swalif.net اطلع عليه يوم 03-07-2010 على الساعة 13.30.

4- سالمي (شهرزاد)، **الأقراص المضغوطة وعالم "الديجيتال " خطر يحدق بالأطفال على الأولياء تداركه**، يوم 01-12-2008، يومية الحوار الجزائرية، العدد 355، موضوع على الخط من: http://www.elhiwaronline.com/ara/content/view/7346/98 اطلع عليه يوم 29-06-2010، على الساعة 20.55.

5- تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، **موسوعة دهشة**، موضوع على الخط من: http://www.dahsha.com/viewarticle.php?id=3189 اطلع عليه يوم 22-08-2009، على الساعة 11:00.

6- طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار، ركن الطفل، **مجلة المتميزة**، العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425، موضوع على الخط من:

http://www.saaid.net/tarbiah/163.htm أطلع عليه يوم 03-04-2010 على ساعة 10.30.

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

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

9- لعبة الفيديو، موسوعة ويكيبيديا الحرة، موضوع على الخط من:
http://ar.wikipedia.org/wiki اطلع عليه يوم 03-07-2010، على الساعة 11.55.

المراجع بالفرنسية:

1. E. Siwek (Stephen), **Video Games in the 21st Century: Economic Contributions of the US Entertainment**, U.S.A,U.S, Software Industry © Entertainment Software Association,2007.
2. O'Reilly (Sean), **Vidéo Games, Interactivity and Connectivity**, texte en line www.issuu.com/seanspoman/docs/video.pdf (Consulté le 07-03-2010).
3. Jeux électroniques, **Microsoft encarta, encyclopédie 2008**, CD-ROM, Microsoft corporation 1993-2007.

الملاحق

الملحق رقم (01): استمارة البحث الميداني

استمارة بحث ميداني

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

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

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

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

تقبلوا منا فائق الاحترام والتقدير

ملاحظة:

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

إعداد الطالبة:
مريم قويدر

إشراف الأستاذ:
د. علي قسايسية

2012-2011

I. محور السياق الاجتماعي والثقافي والتكنولوجي:

1. هل تتمتع (ين) بالحرية داخل البيت؟

كثيرا ☐ متوسط ☐ قليلا ☐

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

نعم ☐ لا ☐

لماذا؟ .....

.....

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

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

جهاز الفيديو الرقمي DVD ☐ كمبيوتر ☐ أنترنيت ☐ هاتف نقال ☐ أجهزة ألعاب إلكترونية ☐

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

مشاهدة التليفزيون ☐ مطالعة الكتب والقصص ☐ استخدام الأنترنيت ☐ ممارسة الألعاب الإلكترونية ☐

التنزه مع العائلة ☐ اللعب خارج المنزل مع الأصدقاء ☐ ممارسة الرياضة ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

II. محور ممارسة الألعاب الإلكترونية:

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

نعم ☐ لا ☐

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

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

بلاي 1 (play1) ☐ بلاي 2 (play2) ☐ بلاي 3 (play3) ☐ جهاز الوي للألعاب (Wii) ☐

أخرى ☐ أذكرها:.....

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

الكمبيوتر ☐ شبكة الأنترنيت ☐ أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية ☐ التليفزيون ☐

أجهزة الألعاب الإلكترونية ☐ الهاتف النقال ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

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

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

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

8. متى تمارس (ين) الألعاب الإلكترونية؟

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

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

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

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

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

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

11. من يساعدك في اقتناءها؟

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

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

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

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

13. لماذا تمارس هذه الألعاب؟

حب المغامرة والمتعة ☐ الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ ☐ حب الخيال والإثار ☐

حب الفضول ☐ تطوير موهبة ☐ تنمية الذكاء ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

III. محور أثر الألعاب الإلكترونية السلوكيات:

14. ما هو نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك؟

ألعاب قتالية وحربية ☐ ألعاب الألغاز ☐ الألعاب التعليمية ☐

ألعاب رياضية ☐ ألعاب المغامرات ☐ ألعاب الإستراتيجية ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

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

- ..... - .....

- ..... - .....

16. كيف تفضل (ين) اللعب بهذه الألعاب؟

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

17. من تفضل (ين) أكثر؟

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

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

ت- اللعب بالألعاب الإلكترونية؟ ☐ أم الدراسة؟ ☐

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

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

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

18. كيف تتعرف (ين) على آخر الإصدارات الألعاب الإلكترونية؟

من خلال التليفزيون ☐ من خلال الأنترنيت ☐ من محلات الجرائد والمجلات ☐

من خلال الأصدقاء ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

19. هل تحاول (ين) دائما الحصول على آخر إصدارات أجهزة الألعاب الإلكترونية المتطورة؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة بـــ "نعم": لماذا تحاول (ين) الحصول على آخر إصدارات الأجهزة؟

مواكبة التطور والعصرنة ☐ اللعب بطرق حديثة ومسلية ☐

تقليد الأصدقاء ☐ إرضاء لنفسك ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

20. ما هي القدرات التي تسمح للاعب بالفوز في الألعاب الإلكترونية؟(ترتب من 1 فصاعدا حسب الاولية)

الذكاء ☐ المهارة ☐ السرعة ☐ الانتباه ☐

عدم التردد ☐ فهم التعليمات ☐ الصبر ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

21. بماذا تشعر (ين) وأنت تلعب (ين) بهذه الألعاب؟

الفرحة والسرور ☐ الراحة والاطمئنان ☐ الحماس والحيوية ☐ القلق والتوتر ☐

الغضب والنرفزة ☐ القوة والشجاعة ☐ شعور عادي ☐ أخر ☐ أذكرها: .....

22. عندما تخسر (ين) في الألعاب الإلكترونية هل؟

تتوقف(ين) عن اللعب ☐ تكرر(ين) اللعب لبعض الوقت ☐ تكرر(ين) اللعب دون توقف حتى تفوز(ين) ☐

تلعب بألعاب أخرى مماثلة ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

23. ماذا تشعر (ين) عندما تتوقف عن اللعب؟

التعب الجسمي ☐ ضعف البصر ☐ آلام الظهر ☐ القلق والتوتر ☐

راحة نفسية ☐ الاضطراب والانزعاج ☐ شعور عادي ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

24. هل سبق لك وأن قلّدت أبطال لعبة إلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة بـــ "نعم": ففي ماذا قلدت أبطال هذه اللعبة؟

في اللباس ☐ في المظهر والشكل ☐ في الخصال والخلق ☐ في الحركات والطبائع ☐

أخرى ☐ أذكرها: .....

أين قلدت هؤلاء الأبطال؟

في البيت ☐ في الشارع ☐ في المدرسة ☐ في القاعات الرياضة ☐ أخرى ☐ أذكرها: .....

25. ماذا تعلمت من هذه الألعاب الإلكترونية؟

استعمال الكمبيوتر ☐ دخول الأنترنيت ☐ تطوير المهارات التعليمية ☐ اللغات المتعددة ☐

حب التحدي والمغامرة ☐ حب الإثارة والحماس ☐ الأخلاق الحميدة والشجاعة ☐

أخرى ☐ أذكرها: .....

محور البيانات الشخصية:

الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

السن: 7 سنوات ☐ 8 سنوات ☐ 9 سنوات ☐ 10 سنوات ☐ 11 سنة ☐ 12 سنة ☐

الوضع الاجتماعي: تعيش مع الوالدين ☐ مع أم مطلقة أو أرملة ☐
مع أب مطلق أو أرمل ☐ عند الأقارب ☐

المستوى التعليمي: سنة أولى ☐ سنة الثانية ☐ سنة ثالثة ☐ سنة رابعة ☐ سنة خامسة ☐

المستوى الدراسي: جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐

عمل الأب: إطار ☐ تاجر ☐ موظف ☐ عامل ☐ بدون عمل ☐ آخر ☐ أذكره: .....
عمل الأم: إطار ☐ تاجرة ☐ موظفة ☐ عاملة ☐ ماكثة في البيت ☐ آخر ☐ أذكره: .....
المستوى الدراسي للأب: أمّي ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐
المستوى الدراسي للأم: أمّية ☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

الدخل الشهري للأسرة: أقل من 15000 دج ☐ من 15000 إلى 30000 دج ☐
من 31000 دج إلى 45000 دج ☐ من 46000 إلى 60000 دج ☐ أكثر من 60000 دج ☐

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

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

عدد أفراد الأسرة: من 1 إلى 4 أفراد ☐ من 5 إلى 8 أفراد ☐ 8 أفراد و ما فوق ☐

ترتيبك بين إخوتك: 1 ☐ 2 ☐ 3 فما فوق ☐

المستوى المعيشي لأسرتك: ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

الملحق رقم (02): مقابلة البحث الميداني مع الأولياء

مقابلة بحث ميداني

تندرج هذه المقابلة في إطار إنجاز بحث ميداني لمذكرة نيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، حول أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة. إذ نقدر لكم جهودكم في سبيل الإجابة عن أسئلة هذه المقابلة بكل عناية واهتمام وصدق وموضوعية.

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

إعداد الطالبة:
مريم قويدر

إشراف الأستاذ:
د. علي قسايسية

2012/2011

1. ما هو مستواك التعليمي؟

.....

2. ما هو مستواك الاجتماعي؟

.....

3. كم لديك من طفل بين سن 7 إلى 12 سنة؟

.....

4. هل تجيد (ين) استعمال الكمبيوتر والأنترنيت؟

.....

5. ألا ينزعج ابنك من جهلك بأمور الأنترنيت وتكنولوجياتها؟

.....

6. هل يملك ابنك أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت ؟ ما هي أنواع هذه الأجهزة؟

.....

7. هل يلعب ابنك كثيرا بهذه الألعاب الإلكترونية؟ و كم ساعة يقضيها في اللعب؟

.....

8. أين تفضل أن يمارس ابنك الألعاب الإلكترونية؟ ولماذا؟

.....

9. هل تعاقد (ين) أن ابنك أصبح أكثر قربا من العائلة أو من هذه الألعاب؟ ولماذا؟

.....

10. هل تراقب (ين) ابنك أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية؟

.....

11. هل لديك ثقة في نوعية الألعاب التي ينتقيها ابنك؟ ولماذا؟

.....

12. هل ترافق (ين) ابنك لقاعات الألعاب الإلكترونية أو لمقاهي الأنترنيت أو عند صديقه؟

.....

13. هل يقضي ابنك وقتا أطول في اللعب بالألعاب الإلكترونية بمقارنة معكم؟

.....

14. ألا يزعجك هذا؟ وهل تحاول (ين) التقليل من هذه المدة في اللعب؟

.....

15. هل لاحظت سلوكيات جديدة على ابنك بسبب ممارسته للألعاب الإلكترونية؟ ما هي هذه السلوكيات الجديدة؟

.....

16. هل أنت راضي (ة) على هذه السلوكيات؟

.....

17. إن كنت غير راضي (ة) أو رضاك نسبي فهل حاولت معالجة هذه السلوكيات؟

.....

18. هل نجحت في معالجتها؟

.....

19. هل سبق لك أن شرحت لابنك كيفية التعامل مع بعض الأمور الحساسة أو المشاهد الغير أخلاقية في الألعاب الإلكترونية؟

.....

20. هل زاد تحصيل ابنك في الدراسة بممارسته الألعاب الإلكترونية؟ ولماذا؟

.....

21. هل تتخوف (ين) من مستقبل ابنك في ظلّ إفراطه في استخدام الألعاب الإلكترونية؟ ولماذا؟

.....

22. هل لديك ملاحظات أو استفسارات أو اقتراحات تريد (ين) قولها؟

.....

الملحق رقم (03): البطاقات الفنية للمدارس الابتدائية

1. البطاقة الفنية للمدرسة الابتدائية الأولى

الاسم المدرسة: مدرسة الإخوة أورابح

مدير(ة) المدرسة: بن بوزيد نبيلة

موقع المدرسة: حي سيلي، حيدرة، الجزائر العاصمة.

المساحة العامة للمدرسة: 500 م^2

المساحة المبنية: 250 م^2

سنة البناء المدرسة: 1972

سنة الإنشاء المدرسة: 1975

عدد القاعات: 18

عدد المعيدين: 08 الإناث: 03 الذكور: 05

عدد الأفواج في المدرسة:

القسم	عدد الأفواج	عدد الذكور	عدد الإناث	المجموع
التحضيري	01	10	18	28
السنة الأولى	02	38	32	70
السنة الثانية	02	34	22	56
السنة الثالثة	02	27	27	54
السنة الرابعة	02	26	18	44
السنة الخامسة	02	21	36	57
ذوي الاحتياجات الخاصة	00	00	00	00
المجموع	11	156	153	309

مكونات المدرسة:

1. مكتب المدير.

2. مكتب لمساعد المدير.

3. مكتبة.

4. قاعة الأساتذة.

5. ملعب.

6. مكتب جمعية أولياء التلاميذ.

7. 18 قاعة.

8. مطعم يستقبل كل التلاميذ في دفعات متتالية.

2. البطاقة الفنية للمدرسة الابتدائية الثانية

الاسم المدرسة: مدرسة أبو ذر الغفاري

مدير(ة) المدرسة: زبير هومة

موقع المدرسة: 16 شارع سي قدور، باب الواد، الجزائر العاصمة، الجزائر.

المساحة العامة للمدرسة: 3200 م^2

المساحة المبنية: 800 م^2

سنة البناء المدرسة: 1976

سنة الإنشاء المدرسة: 1977

عدد القاعات: 19

عدد المعيدين: 16 الإناث: 04 الذكور: 12

عدد الأفواج في المدرسة:

القسم	عدد الأفواج	عدد الذكور	عدد الإناث	المجموع
التحضيري	03	48	35	83
السنة الأولى	03	59	39	98
السنة الثانية	02	41	36	77
السنة الثالثة	02	35	37	72

السنة الرابعة	02	33	35	68
السنة الخامسة	02	27	32	59
ذوي الاحتياجات الخاصة	00	00	00	00
المجموع	14	243	214	457

مكونات المدرسة:

1. مكتب المدير.
2. مكتب لمساعد المدير.
3. 14 قاعة.
4. مطعم يستقبل كل التلاميذ في دفعات متتالية.

3. البطاقة الفنية للمدرسة الابتدائية الثالثة

الاسم المدرسة: مدرسة محمد بن الأعرج

مدير(ة) المدرسة: خريف جمال

موقع المدرسة: حي المنظر الجميل، القبة، الجزائر العاصمة، الجزائر.

المساحة العامة للمدرسة: 7062 م^2

المساحة المبنية: 1116 م ^{2}

سنة البناء المدرسة: 1968

سنة الإنشاء المدرسة: 1972

عدد القاعات: 22

عدد المعيدين: 23 الإناث: 12 الذكور: 11

عدد الأفواج في المدرسة:

القسم	عدد الأفواج	عدد الذكور	عدد الإناث	المجموع
التحضيري	02	32	30	62

السنة الأولى	02	38	49	87
السنة الثانية	03	40	48	88
السنة الثالثة	03	57	41	98
السنة الرابعة	03	48	39	87
السنة الخامسة	03	44	45	89
ذوي الاحتياجات الخاصة	03	20	10	30
المجموع	19	279	262	541

مكونات المدرسة:

1. مكتب المدير.
2. مكتب لمساعد المدير.
3. 22 قاعة.
4. مكتبة.
5. قاعة الأساتذة.
6. قاعة الكشافة الإسلامية.
7. مطعم يستقبل كل التلاميذ في دفعات متتالية.
8. وحدة الكشف الصحي.
9. ملعب و ساحة واسعة.

4. البطاقة الفنية للمدرسة الابتدائية الرابعة

الاسم المدرسة: مدرسة عبد الحليم بن سماية 01

مدير(ة) المدرسة:

موقع المدرسة: حي 8 ماي 45، باب الزوار، الجزائر العاصمة، الجزائر.

المساحة العامة للمدرسة: 9900 م^2

المساحة المبنية: 1296 م^2

سنة البناء المدرسة: 1982

سنة الإنشاء المدرسة: 1984

عدد القاعات: 14

عدد المعيدين: 21 الإناث: 09 الذكور: 12

عدد الأفواج في المدرسة:

القسم	عدد الأفواج	عدد الذكور	عدد الإناث	المجموع
التحضيري	02	25	33	58
السنة الأولى	02	47	35	82
السنة الثانية	02	37	47	84
السنة الثالثة	03	51	51	102
السنة الرابعة	03	48	36	84
السنة الخامسة	02	29	24	53
ذوي الاحتياجات الخاصة	00	00	00	00
المجموع	14	237	226	463

مكونات المدرسة:

1. مكتب المدير.
2. مكتب لمساعد المدير.
3. 14 قاعة.
4. قاعة الأساتذة.
5. مساحة خضراء.
6. مكتبة.

الملحق رقم (04): أسماء وأنواع الألعاب المفضلة لدى عينة الدراسة

الألعاب المفضلة لدى العينة حسب الأسماء:

اسم اللعبة	نوع اللعبة	عدد التكرارات
1. السرقة الكبيرة للسيارات 3– "Grand Theft Auto III" GTA	المغامرات	21
2. تومب رايدر الأسطورة - "Tomb Raider Legend"	المغامرات	03
5. دراغون بول زاد تينكيشي "Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi"	المغامرات	02
6. برينس أوف بيرسيا (أمير الفرس) – المملكتان – "Prince of persia – Les deux Royaumes"	المغامرات	01
8. باتمان الثأر – "Batman vengeances"	المغامرات	04
10. سبايدرمان 2 – Spiderman 2	المغامرات	05
11. باربي – مغامرة الفروسية Barbie – Horse adventure	المغامرات	14
12. درايفر2 (السائق) – " Driver2"	المغامرات	12
13. ماريو – "Mario"	المغامرات	11
14. مغامرات بنتان – "Bintan"	القتال	03
15.كال أوف دوتي "Call of duty"	القتال	03
16. كونتر سترايك 1.6 (Counter Strike 1.6)	الرمي	13
17. غولدفوار "God of Wear"	المحاكاة الواقعية	09
19. موتو كينغ" – "Moto king"	المحاكاة الواقعية	01
20. نيد فور سبيد – بورسويت أنفيرنال – "Need for speed – Poursuite infernale"	المحاكاة الواقعية	04
21. بي أو أس 2011 – "PES2011"	المحاكاة الرياضية	21
22. فيفا 2011 – "FIFA 2011"	المحاكاة الرياضية	02
23. سيمس "The Sims"	المغامرات	03
24. سونيك – "Sonic"	المغامرات	03
25. الملاكمة "Box"	القتال	03
26. ألعاب البنات: فتيات القوة، لعبة الجاسوسات، لعبة التلبيس.	المحاكاة الواقعية	06

27. ناروتو "Naruto Ultimate Ninja Storm 2"	المغامرات	03
28. جاتلي "Jet Lee"	المحاكاة الواقعية	01
29. لعبة "من سيربح المليون"	المحاكاة الواقعية	01
30. هاي سكول ميوزيكال "High School Musical"	المحاكاة الواقعية	01
31. ديفنيتي 2: إيغو دراغونيز "Divinity II: Ego Dragonis"	المغامرات	01
32. سبونغ بوب "Sponge Bob"	المغامرات	01
33. بلازينغ تانز "Blazing Teens"	المغامرات	01
34. أساسن كريد "Assassin's Creed"	القتال	01
35. لعبة الكاتش "Jeux de catch"	القتال	01

الألعاب المفضلة لدى العينة حسب النوع:

نوع اللعبة	العدد
ألعاب المغامرات	15
ألعاب القتال	05
ألعاب الرمي	01
ألعاب المحاكاة الواقعية	07
ألعاب المحاكاة الرياضية	02
المجموع	30

فهرسة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
.1	توزيع العينة حسب متغير الجنس	17
.2	توزيع العينة حسب متغير الفئة العمرية	18
.3	توزيع العينة حسب متغير المستوى المعيشي	19
.4	تطور استيراد ألعاب الفيديو في الجزائر من 2004 إلى نهاية 2010	147
.5	مصادر الألعاب الإلكترونية المستوردة في الجزائر من 2004 إلى نهاية 2010	148
.6	مقارنة بين نماذج من أسعار ألعاب الفيديو وبعض عارضات التحكم بين أوروبا والجزائر	149
.7	قاعات الألعاب الإلكترونية بالجزائر حسب المركز الوطني للإحصائيات 2011	150
.8	مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت	156
.9	مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم	156
.10	الوسائل التكنولوجية التي يملكها الأفراد العينة في بيت	157
.11	ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضلها أفراد العينة القيام بها	157
.12	مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت حسب متغير الجنس	159
.13	مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم حسب متغير الجنس	159
.14	الوسائل التكنولوجية التي يملكها الأفراد العينة في بيت حسب متغير الجنس	160
.15	النشاطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها حسب متغير الجنس	161
.16	مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت حسب متغير الفئة العمرية	163
.17	مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم حسب متغير الفئة العمرية	163
.18	الوسائل التكنولوجية التي يملكها الأفراد العينة في بيت حسب متغير الفئة العمرية	164
.19	ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها حسب متغير الفئة العمرية	166
.20	مدى تمتع أفراد العينة بالحرية داخل البيت حسب متغير المستوى المعيشي	167
.21	مدى رضى أفراد العينة بالمعاملة التي يتلقونها من عائلاتهم حسب متغير المستوى المعيشي	167
.22	الوسائل التكنولوجية التي يملكها الأفراد العينة في بيت حسب متغير المستوى المعيشي	168
.23	ترتيب النشاطات الترفيهية التي يفضل أفراد العينة القيام بها حسب متغير المستوى المعيشي	169
.24	امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت	172
.25	أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في المنزل	172
.26	الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة	173

.27	المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الإلكترونية	174
.28	الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية	175
.29	المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية	175
.30	كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب ا؟ 298	176
.31	الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية	176
.32	ترتيب الأمور التي تعجب أفراد العينة في الألعاب الإلكترونية	177
.33	الأسباب التي يجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية	178
.34	امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل حسب متغير الجنس	179
.35	أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في المنزل حسب الجنس	179
.36	الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس	180
.37	المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	181
.38	الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	182
.39	المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	183
.40	كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	184
.41	الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	184
.42	ترتيب الأمور التي تعجب أفراد العينة في الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	185
.43	الأسباب التي يجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	186
.44	امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل حسب متغير الفئة العمرية	188
.45	أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في المنزل حسب متغير الفئة العمرية	188
.46	الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير الفئة العمرية	190
.47	المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	191
.48	الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	192
.49	المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	193
.50	كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	194
.51	الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	195
.52	ترتيب الأمور التي تعجب أفراد العينة في الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة	196

	العمرية	
.53	الأسباب التي يجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	197
.54	امتلاك أفراد العينة لأجهزة الألعاب الإلكترونية في المنزل حسب متغير المستوى المعيشي	198
.55	أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يملكها أفراد العينة في المنزل حسب متغير المستوى المعيشي	198
.56	الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي	200
.57	المكان الذي يلعب فيه أفراد العينة بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	201
.58	الأوقات التي يمارس فيها أفراد العينة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	202
.59	المدة التي يقضيها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	202
.60	كيفية اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة المستوى المعيشي	203
.61	الأشخاص الذين يساعدون أفراد العينة في اقتناء الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	204
.62	ترتيب الأمور التي تعجب أفراد العينة في الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	206
.63	الأسباب التي يجعل أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	207
.64	أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة	209
.65	الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية	209
.66	مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة	210
.67	كيفية تعرف أفراد العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية	211
.68	مدى محاولة أفراد العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة	212
.69	أسباب رغبة أفراد العينة في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة	212
.70	القدرات التي تسمح للاعب (ة) بالفوز في الألعاب الإلكترونية حسب أفراد العينة	213

.71	شعور أفراد العينة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية	214
.72	رد فعل أفراد العينة عند الخسارة في الألعاب	215
.73	شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية	215
.74	مدى تقليد أفراد العينة لأبطال لعبة إلكترونية	216
.75	الأمور التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية	217
.76	الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية	217
.77	الأمور التي تعلمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية	218
.78	أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس	219
.79	الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	220
.80	مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير الجنس طريقة	220
.81	كيفية تعرف أفراد العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	222
.82	مدى محاولة أفراد العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير الجنس	222
.83	أسباب رغبة أفراد العينة في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير الجنس	223
.84	القدرات التي تسمح للاعب (ة) بالفوز في الألعاب الإلكترونية حسب أفراد العينة وفقا لمتغير الجنس	224
.85	شعور أفراد العينة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	225
.86	رد فعل أفراد العينة عند الخسارة في الألعاب حسب متغير الجنس	226
.87	شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	227
.88	مدى تقليد أفراد العينة لأبطال لعبة إلكترونية حسب متغير الجنس	227
.89	الأمور التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير الجنس	228
.90	الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير الجنس	229
.91	الأمور التي تعلمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس	229
.92	أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير الفئة العمرية	231
.93	الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	232
.94	مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير الفئة العمرية	233

.95	كيفية تعرف أفراد العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	234
.96	مدى محاولة أفراد العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير الفئة العمرية	235
.97	أسباب رغبة أفراد العينة في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير الفئة العمرية	235
.98	القدرات التي تسمح للاعب (ة) بالفوز في الألعاب الإلكترونية حسب أفراد العينة وفقا لمتغير الفئة العمرية	236
.99	شعور أفراد العينة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	237
.100	رد فعل أفراد العينة عند الخسارة في الألعاب حسب متغير الفئة العمرية	238
.101	شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	239
.102	مدى تقليد أفراد العينة لأبطال لعبة إلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	240
.103	الأمور التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	240
.104	الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	241
.105	الأمور التي تعلمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية	242
.106	أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي	244
.107	الطريقة التي يفضلها أفراد العينة في اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	245
.108	مدى تفضيل ممارسة النشاطات الأخرى مقارنة بالألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي	245
.109	كيفية تعرف أفراد العينة على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	247
.110	مدى محاولة أفراد العينة الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير المستوى المعيشي	247
.111	أسباب رغبة أفراد العينة في الحصول على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية المتطورة حسب متغير المستوى المعيشي	248
.112	القدرات التي تسمح للاعب (ة) بالفوز في الألعاب الإلكترونية حسب أفراد العينة وفقا لمتغير المستوى المعيشي	249
.113	شعور أفراد العينة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	250

.114	رد فعل أفراد العينة عند الخسارة في الألعاب حسب متغير المستوى المعيشي	251
.115	شعور أفراد العينة بعد التوقف من اللعب بالألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	252
.116	مدى تقليد أفراد العينة لأبطال لعبة إلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	253
.117	الأمور التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	254
.118	الأماكن التي قلد فيها أفراد العينة أبطال اللعبة الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	255
.119	الأمور التي تعلمها أفراد العينة من الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي	255

الفهرس العام

مقدمة

1- موضوع الدراسة.....05
2- إشكالية الدراسة وتساؤلاتها..... 05
3- أسباب اختيار الموضوع 07
4- أهمية الدراسة.....08
5- أهداف الدراسة.....08
6- طبيعة ومنهج الدراسة.....09
7- أدوات جمع البيانات.....11
8- عينة الدراسة.....15
9- تحديد مفاهيم الدراسة 20
10- مجال الدراسة.....24
11- الدراسات السابقة.....24
الفصل الأول: ماهية اللعب وألعاب الفيديو.....30
تمهيد.....30
المبحث الأول: ماهية اللعب.....33
1.تعريف اللعب وأهميته.....33
2.أنواع اللعبووظائفه.....35
1.2 أنواع اللعب.....35
2.2 وظائف اللعب.....37
1.2.2 الوظيفة الاجتماعية.....37
2.2.2 الوظيفة العقلية والفكرية.....38
3.2.2 الوظيفة البدنية.....39
4.2.2 الوظيفة النفسية والشخصية.....39
3.تقسيم الألعاب ونظريات اللعب.....40
1.3 تقسيم الألعاب.....40
1.1.3 الألعاب المنظمة.....40
2.1.3 الألعاب الغير منظمة.....41
3.1.3 الألعاب الحركية.....41

4.1.3 الألعاب الفكرية.....41
2.3 نظريات اللعب.....42
1.2.3 النظريات التقليدية للعب.....42
2.2.3 النظريات المعاصرة للعب.....43
المبحث الثاني: ماهية ألعاب الفيديو.....47
1. تعريف ألعاب الفيديو.....47
2. نشأة ألعاب الفيديو.....49
3. أنواع ألعاب الفيديو وخصائصها 52
1.3 أنواع ألعاب الفيديو.....52
1.1.3 ألعاب الحركة.....52
2.1.3 ألعاب الذكاء.....52
3.1.3 ألعاب التدريب 53
4.1.3 ألعاب فردية.....54
5.1.3 ألعاب جماعية.....54
2.3 خصائص ألعاب الفيديو.....54
الفصل الثاني:تكنولوجيا المعلومات وأطفال الجيل الرقميوالافتراضي.....56
تمهيد.....56
المبحث الأول: ثورة تكنولوجيا المعلومات.....58
المبحث الثاني: تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية.....65
1. تكنولوجيا المعلومات الرقمية.....65
1.1 الحاسوب الإلكتروني.....65
2.1 التليفزيون الرقمي عالي الوضوح.....68
3.1 الراديو الرقمي.....70
4.1جهاز الفيديو الرقمي.....72
5.1 الأقراص المضغوطة.....73
2. تكنولوجيات الاتصال الحديثة.....76
1.2 الأنترنيت.....76
2.2 الأقمار الصناعية.....80
3.2 الهاتف الرقمي.....82
4.2 الميكروويف.....85
المبحث الثالث: الطفل والعالم الرقمي الحقيقي.....86

المبحث الرابع: الطفل والعالمالافتراضي.....95
الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية وأساسياتها.....104
تمهيد.....104
المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية.....106
المبحث الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية.....114
1. مراحل النشأة.....114
2. تاريخ الألعاب الإلكترونية 117
المبحث الثالث: مجالات اللعب الإلكترونية وأنواع الألعاب الإلكترونية.....119
1.مجالات اللعب الإلكترونية.....119
1.1. الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة.....119
2.1. الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر.....120
3.1. الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت.....120
4.1. الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم.....121
5.1. أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية.....121
2. أنواع الألعاب الإلكترونية.....122
1.2. ألعاب الحركة.....122
2.2. ألعاب إستراتيجية.....123
3.2. ألعاب المحاكاة.....124
4.2. ألعاب غير المصنفة.....125
المبحث الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع.....128
1. التأثير الصحي.....129
2. التأثير النفسي والسلوكي.....131
3. التأثير العلمي والتعليمي.....133
4. التأثير الأخلاقي التربوي.....134
5. التأثير الاجتماعي.....135
6. التأثير العقائدي الديني.....135
7. التأثير الثقافي.....136
8. التأثير المادي والاقتصادي.....137
المبحث الخامس: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.....139
1. واقعها بالجزائر.....139
2. أهم الألعاب المنتشرة.....140

3. إحصائيات تطور استيراد الألعاب الإلكترونية.....147
4. إحصائيات مصادر الألعاب الإلكترونية المستوردة.....148
5. نماذج من أسعار ألعاب الفيديو وبعض عارضات التحكم بين أوروباوالجزائر.....149
6. إحصائيات قاعات الألعاب الإلكترونية.....150
الفصل الرابع: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي.....155
تمهيد.....155
المبحث الأول: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي حسب المعطيات العامة.....156
المبحث الثاني: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي حسب متغير الجنس.....159
المبحث الثالث: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق حسب متغير الفئة العمرية..... 163
المبحث الرابع: مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق حسب متغير المستوى المعيشي.....167
الفصل الخامس: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية.....171
تمهيد.....171
المبحث الأول: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب المعطيات العامة.....172
المبحث الثاني: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الجنس.....179
المبحث الثالث: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير الفئة العمرية..... 188
المبحث الرابع: عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب متغير المستوى المعيشي.....198
الفصل السادس: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات.....208
تمهيد.....208
المبحث الأول: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب المعطيات العامة.....209
المبحث الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب متغير الجنس.....219
المبحث الثالث: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب متغير الفئة العمرية.....231
المبحث الرابع: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات حسب متغير المستوى المعيشي.....244
استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة.....257
خاتمة.....271
مراجع.....274
ملاحق.....281
فهرسة الجداول.....299
الفهرس العام.....304