جامعة قصدي مرباح ورقلة

كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية

كلية الإعلام والاتصال

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر

الميدان: العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية

المسار: الإعلام ولاتصال

التخصص: اتصال جماهيري و وسائط متعددة

بعنـــوان:

دور الألعاب الإلكترونية في خدمة التعلم لدى الطفل

من إعداد الطلبة :

- بوطبة محمد مسعود

تحت إشراف الاستاذة:

-- غوثي زياني

الموسم الجامعي: 2020-2021

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

" و قل ربي زدني علما "

صدق الله العظيم

شكر و تقدير

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 غوثي زياني لقبوله الإشراف على هذه المذّكرة وعلى تواضعه الكبير ورحابة صدره وإصراره على الّتدقيق في كلّ كبيرة وصغيرة من المذكرة، إضافة إلى الأستاذين المصححين حمايمي محرز و قندوز عبد القادر وعلى الّنصائح السديدة والمعلومات القيمة التي لم يبخل بها علينا.
كما أتقدم بالشكر الجزيل أيضا إلى كل من ساعدني في إنجاز هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد.

إهـــــداء

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 أستاذي غوثي زياني
إلى الأستاذين حمايمي محرز و قندوز عبد القادر
إلى كل من وسعته ذاكرتي ولم تسعه مذكرتي
إلى كل من يعرفني من قريب أو من بعيد.

بوطبة محمد مسعود

ملخص الدراسة

تعرضنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية والتي يمكن اعتبارها رياضة فكرية حركية تساعد على نمو الذكاء، ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا دور 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 تلاميذ الروضة المتمدرسين في المرحلة التحضيرية بالولاية الجديدة تقرت ، والذين يتراوح أعمارهم ما بين 3 و 5 سنوات ، ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها:

ما مدى دور الألعاب الإلكترونية في خدمة التعلم لدى الطفل ؟ ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية:

- ما هي عادات و أنماط تعرض أطفال مدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟

- ما هي دوافع تعرض الأطفال بمدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟-

- ما هي الاشباعات المحققة من وراء استخدام أطفال بمدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟

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 دور ممارسة الألعاب الإلكترونية في خدمة التعلم لدى الطفل ، مستخدمين في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

قائمة المحتويات	الصفحة
مقدمة	أ
الإطار المنهجي	**2**
موضوع الدراسة	2
إشكالية وتساؤلات الدراسة	3
أسباب اختيار الموضوع	4
أهمية وأهداف الدراسة	5
طبيعة ومنهج الدراسة	5
أدوات جمع البيانات	7
دراسات سابقة	8
تحديد مفاهيم الدراسة	10
مجال الدراسة	11
الإطار النظري	
الفصل الأول : **ماهية اللعب و الألعاب الإلكترونية**	11
المبحث الأول : **ماهية اللعب**	11
المطلب الأول : تعريف اللعب	11
المطلب الثاني : أنواع اللعب و وظائفه	16
المطلب الثالث : تقسيم اللعب و نظريات اللعب	20
المبحث الثاني : **ماهية الألعاب الإلكترونية**	24
المطلب الأول : مفهوم الألعاب الإلكترونية	24
المطلب الثاني : نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية	28
المطلب الثالث : مجالات و أنواع الألعاب الإلكترونية	32
المطلب الرابع : إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية	37
المبحث الثالث : **الطفل و عالم الإلكترونيات**	**38**
المطلب الأول : الطفل و العالم الرقمي الحقيقي	38
المطلب الثاني : الطفل و العالم الإفتراضي	43
ملخص الفصل	48

الفصل الثاني :الإطار التطبيقي	
1 تفريغ البيانات وتحليلها	52
2- النتائج العامة للدراسة	68
3- نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات	70
4-التوصيات	71
5- خاتمة	74
6- ملخص الدراسة	75
7- قائمة المراجع	78

رقم 01	يبين متغير الجنسين	52
رقم 02	يبين المستوى التعليمي	53
رقم 03	يبين المستوى المعيشي	53
رقم 04	يبين اهتمام الطفل للألعاب الالكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية	54
رقم 05	يبين سبب الاهتمام الدائم للطفل بالألعاب الالكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية	55
رقم 06	: يبين الأماكن التي يمارس فيها الطفل الألعاب الالكترونية	55
رقم 07	يبين نوعية الألعاب المفضلة لدى الطفل	57
رقم 08	يبين الوسيلة التي عن طريقها يستخدم الألعاب الالكترونية	58
رقم 09	يبين الفترات التي يفضلها الأطفال لاستخدام الألعاب الالكترونية	58
رقم 10	يبين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الالكترونية	59
رقم 11	يبين رأي الأولياء في الألعاب الالكترونية التي يمارسوها أطفالهم	60
رقم 12	دوافع ممارسة الطفل الألعاب الالكترونية	61
رقم 13	يبين ردة فعل الطفل عن خسارته في اللعبة	62
رقم 14	يبين مدى فوز الأطفال بالألعاب التي يمارسونها بحضور أوليائهم	63
رقم 15	يبين انعكاسات استخدام الطفل للالعاب الالكترونية	64
رقم 16	يبين الطريقة المناسبة التي تساعد الاولياء على تجنيب اطفالهم في ممارسة الالعاب الالكترونية	65
رقم 17	يبين ما اذى كان الطفل يشارك اصدقائه المقربين اللعبة المفضلة لديه	65
رقم 18	يبين المخلفات اللعبة الالكترونية على تصرف الطفل الايجابية حسب راي المبحوث	67

مقدمة

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].

[1]- مها حسني الشحروري، **أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**، أطروحةدكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان، 2007 ، ص01

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 .

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

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

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

وبهذا فقد شهد مفهوم اللعب عن الأطفال تغيرا ملموسا نتيجة للتغيرات السريعة التي شهدها العالم، ففي حين ارتبط لعب الألعاب بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو بملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها، ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميز أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الإلكترونية كالبلاي ستايشن وألعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم ذكورا وإناثا منذ سن الثالثة3 .

مقدمـــــــــة

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 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، 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 أطفال الروضة بصفة خاصة، 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 فصلين نظري و تطبيقي، تطرق الفصل الأول إلى ماهية اللعب والألعاب الإلكترونية بحيث عرض كل ما يخص ماهية اللعب من تعريف اللعب وأهميته وأنواعه ووظائفه وتقسيم الألعاب ونظريات اللعب و هذا في المبحث الأول ، ثم تطرقنا في المبحث الثاني إلى عرض ماهية الألعاب الإلكترونية من خلال التعريف بها وذكر نشأتها وأنواعها وخصائصها. و أخيرا كان المبحث الثالث الخاص بتكنولوجيا المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي فقد تعرضنا إلى علاقة الطفل والعالم الرقمي الحقيقي والعالم الافتراضي بالإضافة إلى واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

الفصل الأول

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.

إشكالية الدراسة

جاء في تقرير شركة عنوان" ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين "أن الصناعة الأمريكية تصنع ألعاب الفيديو من أجل الترفيه، حيث أصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبليارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى 74,1 مليون دولار سنة 1996 لتصل إلى 250 مليون دولار في سنة 2006 ، كما يصل عدد المستخدمين في الشركات المختصة في إنتاج ألعاب الفيديو في 31 ولاية من أصل 423 موقع إلى253000 عامل سنة 2006 ، فكما نلاحظ هنا فهذه الزيادة المذهلة في المداخيل والمبيعات راجع إلى الطلب والإقبال المتزايد على هذا النوع من الألعاب.

ففي بداية سنة 1970 أصبحت ألعاب الفيديو مصدرا هاما للترفيه من طرف الشباب 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، 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.

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 القاطنين بمدينة تقرت والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 و 12 سنة، ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها:

– ما مدى دور الألعاب الإلكترونية في خدمة التعلم لدى أطفال مدينة تقرت ؟

ولتبسيط الإشكالية قمنا بتقسيم الإشكالية إلى التساؤلات التالية:

* 1 ما هي عادات و أنماط تعرض أطفال مدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟
* 2 ما هي دوافع تعرض أطفال بمدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟
* 3 ما هي الاشباعات المحققة من وراء استخدام أطفال بمدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟

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 موضوعية.

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 بخدمة التعلم للطفل واكتسابه للسلوكيات المعرفية.

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 و ما هو دورها في خدمة التعلم لدى الأطفال ، وبهذا فقد ارتأينا دراسة هذه الظاهرة وأسباب استفحالها وانتشارها الواسع في الأسواق الموازية وبين أوساط الأطفال ودراسة دورها على مدى تكوين ثقافة الطفل الأطفال.

ب- الأسباب الموضوعية: و تتلخص 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.

* 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 تأثيرها في تكوين ثقافته .

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.أو بالأحرى إستغلالها في خدمة التعلم عند الطفل .

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.

* معرفة مدى دور الألعاب الإلكترونية في تكوين خدمة التعلم لدى الطفل .

* 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 دور ممارسة الألعاب الإلكترونية في خدمة التعلم لدى الطفل، مستخدمين 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 والشعور6

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

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

– أهداف المنهج الوصفي :

* جمع معلومات حقيقية ومفصلة لظاهرة موجود فعلا في مجتمع معين.
* تحديد المشاكل الموجودة أو توضيح بعض الظواهر.
* إجراء مقارنة وتقييم لبعض الظواهر.
* إيجاد العلاقة بين الظواهر المختلفة.

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 إلى 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.

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.

ج- أدوات جمع البيانات:

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

وقد عرفت مناهج البحوث الإعلامية عدة طرق لجمع معلوماتها اعتمدتها كأدوات منهجية للحصول على بيانات المواضيع المدروسة، وقد اعتمدنا ومنه [1]:

1 الاستبيان أو الاستمارة:

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

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

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 مدعمة بحقائق.

دراسات سابقة: 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.

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

وقد تناولنا موضوع دور الألعاب الإلكترونية في خدمة التعلم لدى الأطفال ، وعلى حد علمنا لا توجد أي دراسة عربية ولا أجنبية تطرقت إلى هذا الموضوع بصفة مباشرة، ولكن توجد دراسات أجنبية تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية من حيث الدافعية لممارستها، و دورها في الرفع من مستوى التعلم لدى الطفل ، 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.

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.

الدراسة الثانية :

دراسة ماجستير حول ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (3 – 6 سنوات) –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؟

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؟

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.

تحديد مفاهيم الدراسة

1- اللعب :

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

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 النفسي.

2- ألعاب الكمبيوتر:

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

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

3- الطفل:

شخص يتراوح عمره بين18 شهرا و13 سنة والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان، يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشر شهر18 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 الجنسي 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 أساسا نوعية الإنسان الراشد الذي سيتمخض عن هذا الطفل، والطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد.

مجـــال الدراسة:

1 المجال المكاني : يتمثل مجتمع البحث الميداني في الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية و تحديدا مدينة تقرت .

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 2021 على أولياء أطفال مدينة تقرت.

الفصل الأول
الجانب النظري

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.

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 . 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 الألعاب الإلكترونية لكونها ستسمح لنا بفهم هذه الوسيلة، وسيتم ذلك من خلال استعراض نشأة الألعاب الإلكترونية 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.

المبـحث الأول: ماهية اللعب

المطلب الأول : تعريف اللعب و أهميته

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]

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

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

كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة 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. [1]

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

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

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

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

كما يرى الدكتور محمد محمود الحيلة أنه 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: [1]

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

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

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

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

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

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

وحسب 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.

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

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

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 ."

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

[1]- هايدة موثقي، **المرجع السابق**، ص18

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 ."

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[1] .

وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية و الرياضية و الثقافية و الدينية.

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.

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.

ويلجأ 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.

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

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.

المطلب الثاني : أنواع اللعب و وظائفه

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.

أما بعد سن الثالثة يجب أن يلعب الطفل مع الأطفال الآخرين، أي الجماعة من الأطفال، ولكن يجب المعرفة بأن هناك أوقات يلعب فيها الطفل مع نفسه على اختلاف أعمارهم، لأن الطفل يحب أن ينفرد بنفسه ويقوم بعمل ما يريد وذلك لسد حاجاته الفردية وإشباع ميوله ورغباته الشخصية، فإذا وجدناه سعيدا فليس من الضروري إجباره على اللعب مع غيره، وأحيانا يكون اللعب الفردي مفيدا في تنمية مهارات ومواهب واهتمامات الطفل الخاصة وتحريره من الضغط المستمر، كما أنه يعتبر المجال الأساسي في تعليم الطفل الاعتماد على النفس والاستقلال.[1]

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

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

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.

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.

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

[1]- سلوى محمد عبد الباقي، **نفس المرجع**، ص 53.

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.

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 نماالطفل ثقافيا واكتسب المزيد من المهارات في استخدام المواد، وبسبب الرموز المستخدمة يعتبر التشكيل نوعا من اللعب التعبيري.

أما فيما يخص وظائف اللعب في المجتمع فقد أظهرت نتائج البحوث والدراسات أهمية اللعب من وظائف وفوائد، كانت نتيجة المشاهدات والملاحظات الميدانية وخصوصا في دور الحضانة ورياض الأطفال، ويقول " لي Lee" عن اللعب أن "اللعب يكون الطفل"، والقصد من هذا القول أن الطفل يعبر عن أفكاره ويرضي احتياجاته عن طريق اللعب الذي يعتبر 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.[1]

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

[1]- 2 . محمد محمود الحيلة، **التربوية وتقنيات إنتاجها**، المرجع السابق ، ص40.

المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية، وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه، حيث يساهم اللعب في النمو العقلي.

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.[2]

د - **الوظيفة النفسية والشخصية:** للطفل شخصيته الانفعالية التي تخضع لتغيرات وتطورات عديدة عن طريق النماء والتكيف من خلال علاقة الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به والوسط الاجتماعي الذي يحيا فيه، وقد يتعرض الطفل بنفسه وعلاقاته مع البيئة المحيطة به إلى أنواع الكبت أو الإحباط أو الفشل أو غيرها من الانفعالات السلبية التي لا يمكن التخلص منها بالطرق الطبيعية غير المألوفة أو المخالفة للتقاليد والقيم الأخلاقية، فإذا ما عاقبه معلمه أو اعتدى عليه من هو أكبر منه، فلا يستطيع الرد على العقاب والعدوان بأن يعاقب معلمه وبضرب الكبير الذي اعتدى عليه فيلجأ للعب حيث يجد فرصة لتفريغ شحنات سخطه وغضبه فيسقطها على لعبته وعلى كرته أو دميته ويتخلص بذلك من التوتر النفسي الذي انتابه.[3]

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

---

[1]- محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، المرجع السابق، ص 42.

[2]-. حنان عبد الحميد، **المرجع السابق**، ص 23-24.

[3]- محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، المرجع السابق، ص45.

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.

المطلب الثالث : تقسيم الألعاب و نظريات 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.[1]

* **الألعاب الهادفة:** وهي الألعاب التي يقوم بها الطفل وهي عبارة عن نشاطات ذات أهداف نافعة التي تتمثل في ألعاب المكعبات والتي تخضع إلى قاعدة فهناك ألعاب يدوية كما نجد في هذا الصنف الألعاب

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

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 مايلي:

أ-**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.

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

ج - **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.

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]-سوزانا ميلر، **نفس المرجع** .ص ،18.

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[1].

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

ب - نظرية التلخيصية: أمدت نظرية التطور التي ظهرت في القرن التاسع عشر دراسة الطفل بدفعة قوية مثلما فعلت بالنسبة لكل العلوم البيولوجية في الغرب. اهتمام تشارلز داروين في كتابه "أصل الأنواع" بارتقاء الإنسان من أدنى الأنواع أدى إلى الاهتمام بنمو الوليد حتى يصل إلى الإنسان الراشد، وانتقل التركيز من التأمل إلى الملاحظة، ويرى "ستانلي هول" (أستاذ علم النفس والتربية) أن "الطفل يعيش من جديد تاريخ الجنس البشري، كما أن الجنين يعيش من جديد تاريخ أسلافه الأبعدين، وتكون خبرات أسلافه هذه في متناول يده، فيقوم الطفل في اللعب بإعادة تبني الميول والاهتمامات بنفس التتابع الذي حدثت به عند إنسان ما قبل التاريخ والإنسان البدائي".

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

د- نظرية اللعب باعتباره اتجاها: قد يكون اللعب مفيدا، ولكنه يمكن أن يرتبط أيضا بالضحك والمرح، وقد ذكر داروين كيف أنه من المألوف أن يضحك الأطفال حين يلعبون، وقد اقترح جيمس سولي 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

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

أن الضحك المصاحب لها يخبر المشاركين أنه ليس هناك أذى حقيقي مقصود منها، ويتحدث سولي عن "مزاج اللعب" أو الاتجاه المصطنع باللعب الذي يكون الضحك فيه أحد العناصر، وهو اتجاه لطرح التحفظ جانبا، حيث يكون السرور والاستمتاع أمورا جوهرية بالنسبة له.

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

أ- نظرية التحليل النفسي: انبثقت هذه النظرية من أعمال "فرويد" وأتباعه والمفاهيم التي استخدمت فيوصف 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.

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. [1]

ب - نظرية الجشطالت: اهتم علماء النفس في مستهل القرن العشرين بتفسير اللعب على الإدراك الحسي المتكامل متأثرين بنظرية الجشطالت، وقد وضح كوفكا بأن نمو الطفل يتضمن أحد مبادئ الجشطالتية، حيث أن حدوث الإدراك الحسي يؤدي إلى استشارة الاستجابة، فمثلا: عند مرور الطفل بجرسالباب 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.

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

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

الحاجة إلى المعرفة الموضوعية، وأخيرا التذبذب بين الخجل من ناحية واحترام الأشياء من ناحية أخرى ينشأ عنه التردد بين الإقدام والتراجع.

د- 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[1].

المبحث الثاني : ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول : تعريف الألعاب الألكترونية

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 " Floopy 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.

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

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

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.[1]

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

وهناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها: التفاعلية، مستوى النشاط، والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة، ووجود هدف للعبة والقوانين التي تحكم اللعبة وكذلك الواقعية، إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة ومتعة وإدمانا.

إن الألعاب الإلكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل، وإن كسب أو خسارة لعبة هي حادث فعلي، فلكي يلعب الفرد لعبة فيديو عليه بالتفاعل مع قواعد حقيقية، بحيث يعد مزج وتفاعل قواعد اللعبة وخيالها من أهم مميزات ألعاب الفيديو، ويتضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة كتصميم الألعاب نفسها والطريقة التي يدرك بها ويستخدم فيها اللاعب الألعاب، فيعطي هذا التفاعل للاعب الفرصة للإختيار بين تصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشادتها.[2]

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.

[1]- مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، المرجع السابق، ص 41,
[2]- مها حسني الشحروري، **نفس المرجع**، ص48,

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

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

[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 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]

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.

[1]- محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي، **فس الامرجع السابق**، 214.

– 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. [1]

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.

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.

المطلب الثاني : نشأة و تاريخ 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". [2]

---

[1]-- محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي، **فس الامرجع السابق**، 217.

[25]-حمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 244.

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 المصغرةProcesseur 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 " و في 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.

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 وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة " باك مان Pac man " التي اخترعت في اليابان 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" . في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو " 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 " 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 ل" نيس "وهو ماريو وهو رجل بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية " شيجيرو مياموتو " وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو[1].

المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية" كومودور و سينكلير و أمستراد وفي عام 1986 أتاري أس تي 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 المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل" أميغا أو أتاري أس تي " [2].

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 PC .

المرحلة الرابعة : تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبرنيس وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي" سيغا من خلال لعبة "ميغادرايفر وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست Myst " أو" سيفن كويست " وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي " ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

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

[1]- حمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو،ص 144 .**

[2]- أحمد فلاق، **المرجع السابق، ص**146 .

"المعالجات المخصوصة 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 PLAYSTATION " 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 " التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية 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 هالف لايف HALF LIFE " وتبقى" نينتاندو "الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل" البوكيمونات " 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.

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 أس 2 –PS2 وغايم كوب GAME CUBE و وإيكس بوكس XBOX .

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 كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "PSD" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004 .

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[1].

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 التجهيزات1

[1]- أحمد فلاق، **المرجع السابق**،ص ، 149.

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.

المطلب الثالث: مجالات وأنواع الألعاب الإلكترونية

أولا : مجالات الألعاب الإلكترونية :

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 GFK " 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 المجتمع
- ألعاب التقمص

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 " 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 , و بينبول , و 3 دي بول وألعاب كسر الأحجار مثل" :بورك بريكر دولوكس , أو ألعاب البولينغ ... إلخ 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.[1]

[1]- مفتاح محمد دياب، **مكتبات الأطفال في عصر المعلومات**،الطبعة الأولى، مكتبة المجتمع العربي للنشر، دار الصفاء ، عمان، الأردن، 2006 ، ص.91

2 .**الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر** :إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي 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 الصوت3 .

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 أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط .
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة .

3 **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 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

[1]إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

ثانيا : أنواع الألعاب الألكترونية

1 ألعاب الحركة: يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل" أركانويد " 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 " وجاءت بعدها لعبة "تيتريس" وحديثا سلسلة "باكمان" وسلسلة "ماريو" 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 أكبرعدد 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.

2 ألعاب إستراتيـجية : تنقسم ألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:

أ- ألعاب المغامرات والتفكير : وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو 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.

[1]-مفتاح محمد دياب، نفس المرجع السابق، 93.

ب- ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية : 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.

ج- ألعاب إستراتيجية عسكرية: 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.

د- الألعاب التقليدية: والمقصود بها ألعاب الورق، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام" ويندوز"، وهي تمس بذلك

جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

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 fight 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 منبضع دقائق أو حتى الإقلاع، وتملك هذه[1]

[1]- مفتاح محمد دياب، نفس المرجع السابق 95,

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

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 التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

فالألغاز تشخص قصة تضاهي أفضل الألعاب، لكن الإختلاف يكمن في طبيعة الألغاز إذ أن معظمها عبارة عن تمارين منطق أو انتباه، وفي بعض الألعاب يكون التفكير والملاحظة جوهر النجاح فيها، لكن لا يجب الخلط بينها وبين برامج الدعم الدراسي، فالكثير منها يطغى عليها اللعب وإضافة عبارة تربية ليست سوى وسيلة تسويقية للعبة لا غير.

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 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 .

المطلب الرابع: إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية

أولا : إيجابيات الألعاب الإلكترونية

* أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للأطفال واليافعين إحساسا بالإنجاز.

* تنمي قدراتهم المعرفية.

* تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية.

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

ثانيا : سلبيات الألعاب الإلكترونية

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

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

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

* التأثير في الذاكرة اللفظية.

* في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه.

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[1] 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

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

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.

المبحث الثالث : الطفل و عالم الإلكترونيات

المـطلب الأول : 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 و MP4 وأجهزة الألعاب الإلكترونية مثل: "بلاستايشن" و و"إكس بوكس" وغيرها من أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يتصدرها في القائمة الكمبيوتر1 .

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.

ج – انكماش العالم بتقلص المسافات وسلاسة الاتصالات.

د – 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 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[2] 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

[1]- ليلى يوسف،نفس المرجع السابق،32,

[2]- ليلى يوسف،نفس المرجع السابق،34.

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 نفسها2 .

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.

تنتمي ألعاب الحاسوب والفيديو والأنترنيت إلى ثقافة الوسائط المتعددة الجديدة 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 الألعاب1 .

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.[1]

ومتطلبات مجتمعاتهم2 .

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.

[1]- ليلى يوسف،نفس المرجع السابق،36.

* 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.
* تقبل آراء الآخرين واحترامها.
* تنمية القدرة على الفهم المتعمق بالمعرفة.
* اكتساب مهارات التفكير الناقد كالتحليل والتركيب والتقويم والاستنباط والربط1 .
* 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.

- يوفر التعلم في مختلف الأوقات.
- متوافر في المؤسسات التعليمية والمراكز الثقافية1 .

المطلب الثاني : الطفل و العالم الإفتراضي 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 الاجتماعي1 .

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[1] 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

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

السينما فرغت مدرجاتها، بعدها امتلكت الأنترنيتالسبق في عرض أحدث الأفلام والمنتجات السينمائية2 .

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 الشبكة1 .

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.

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.

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[1] مرتبط بارتفاع مستوى الاغتراب لديه، وتبنيهم في المرحلة المتقدمة من عمره للعديد من السلوكيات المتباينة، ما قد يؤدي بهم إلى نوع من الصراع القيمي[2].

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.

[1]- عدنان عارف مصلح،نفس المرجع السابق،ص ،49.
[2]- عدنان عارف مصلح، نفس المرجع السابق، ص ، 50،

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 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.

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 ، فإن هذا يعني أن الأنترنيت فيها فوائد للشعوب عامة وللأطفال خاصة، ومن فوائدها الخاصة للأطفال ما يأتي:

* تدعو الأطفال إلى امتلاك مهارات الحاسوب الأساسية.

* حث 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.
* 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[1].

ملخص الفصل

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.

[1]- عدنان عارف مصلح، نفس المرجع السابق، ص،52،

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 .

الفصل الثاني
الجانب التطبيقي

1 تفريغ البيانات وتحليلها

2- النتائج العامة للدراسة

3- نتائج الدراسة في ضوء الفرضيات

4-التوصيات

5- خاتمة

1/ تفريغ وتحليل البيانات

يعتبر تفريغ وتحليل البيانات " عملية بحثية متخصصة تخضع لها البيانات المجمعة بواسطة البحوث الميدانية حيث يقوم الباحث فيها بوصف هذه البيانات والتعليق عليها كيفيا بهدف إعطاء القارئ صورة واضحة عن الظاهرة المدروسة" (1) ومنه كانت بيانات الدراسة وتحليلها كالتالي:[40]

جدول رقم **01:** يبين متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	41	%41
أنثى	59	%59
المجوع	**100**	**%100**

يوضح لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة من أفراد العينة إناث التي تقدر ب 59٪ وذلك راجع إلى توزيع الاستمارة بشكل قصدي على الأمهات لان الأم اعلم بتصرفات أبنائها ،أما نسبة الذكور تقدر ب41٪ لان الأب يقضي معظم وقته خارج المنزل ومنه نستنتج أن الأمهات ادرى بتصرفات ابنائهم عكس الاباء

[40] 1 صالح بن نوار:مرجع سبق ذكره ،ص ص204،205

جدول رقم **02:** يبين المستوى التعليمي:

التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
ابتدائي	15	%15
متوسط	13	%13
ثانوي	42	%42
دراسات عليا	0	%0
جامعي	20	%20
غير متعلم	10	%10
المجموع	**100**	**%100**

يوضح لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة من المبحوثين الذين ذات مستوى تعليمي ثانوي يقدر ب 42٪ ثم تليها نسبة المستوى الجامعي التي قدرت نسبتها ب20٪في حين نجد أن المستوى التعليمي الابتدائي ب15٪ ثم نسبة 13٪من المستوى المتوسط وفي الأخير نجد أصغر نسبة 10٪ من المستوى الغير متعلم أما بالنسبة للدراسات العليا تنعدم هذه النسبة.

جدول رقم **03:** يبين المستوى المعيشي

المستوى المعيشي	التكرار	النسبة المئوية
ضعيف	07	%7
متوسط	64	%46
حسن	42	%34
جيد	13	%13
المجموع	**100**	**%100**

يمثل لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة متوسط التي قدرت ب 46%أما نسبة حسن تقدر ب34%ثم تليها نسبة جيد ب13%و أقل نسبة ضعيف والتي تقدر ب7% .

جدول رقم **04:** يبين اهتمام الطفل للعبة الإلكترونية مقارنة باللعبة التقليدية

الجنس	ذكر		أنثى		مجموع	
اقتراحات	تكرار	%	تكرار	%	تكرار	%
دائما	14	%34.11	26	%44.06	40	40%
أحيانا	19	%46.34	29	%49.15	48	48%
نادرا	8	%19.51	4	%6.77	12	12%
المجوع	41	**%100**	**59**	**%100**	**100**	**100%**

يوضح الجدول أعلاه أن هناك اختلاف بين الجنسين من حيث الاهتمام و نوعية الألعاب المفضلة حيث أكبر نسبة لمتغير الأنثى قدر ب 49.15% أحيانا، ثم تليها نسبة 44.06% دائما، في حين نجد أن أقل نسبة 6.77%نادرا.

أما بالنسبة للذكور نجد أعلى نسبة قد تحصل عليها أحيانا ب 46.34%ثم تليها نسبة 34.41% دائما ، أما أخر نسبة قدرت ب 19.51% نادرا.

نلاحظ أن غالبية الإناث يهتمون بهده اللعبة الإلكترونية بشكل متذبذب ، في حين تهتم نسبة كبيرة من أفراد العينة من الإناث بشكل دائم بالألعاب الإلكترونية ، و هذا ما يسجل نوع من التقارب بين الاهتمام الدائم و أحيانا لدى أفراد العينة (الإناث) سيما نسبة ضئيلة جدا من الإناث نادرا ما تهتم بها.

جدول رقم **05** : يبين سبب الإهتمام الدائم للطفل باللعبة الالكترونية مقارنة باللعبة التقليدية

الاقتراحات	التكرار	النسبة المئوية
الألوان	5	12.5%
الحركة	11	27.5%
الخفة	12	30%
سهولة الاستخدام	12	30%
المجموع	**40**	**%100**

يوضح الجدول أعلاه أن أعلى نسبة قدرت ب 30%لاهتمام الطفل باللعبة الإلكترونية من خلال سهولة الإستخدام و الخفة ، و هناك عدة أسباب متفاوتة و متقاربة تجذب الطفل لاهتمام باللعبة الإلكترونية ، وهي حسب الجدول رقم (04) نجد أن أعلى نسبة هي أحيانا ما يلعب الطفل هذه الألعاب ، لتليها أقل نسبة نادرا و هذا راجع لسهولة إستخدامها ، لتأتي بعدها الحركة بنسبة 12.5% وهذا يعود لعدم تركيز الطفل عليها، و أخيرا الألوان بنسبة 12.5% لأنها لا تؤثر على الطفل بشكل كبير.

جدول رقم **06**: يبين الأماكن التي يمارس فيها الطفل اللعبة الالكترونية

الاختيارات	التكرار	النسبة المئوية
المنزل	69	٪69
نادي الانترنيت	19	٪19
قاعة الألعاب	12	٪12
المجموع	100	٪100

تشير أرقام الجدول أعلاه أن أغلبية أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية في المنزل و ذلك بنسبة 69%لإرضاء أنفسهم و أوليائهم فاللعب في البيت يعطي راحة أكثر للأطفال من حيث المدة و مكان الممارسة، بالمقارنة مع الأماكن الأخرى ، فهم يمارسونهافي الوقت الذي يريدونه فمعظم الأولياء يفضلون ممارسة أولادهم الألعاب الإلكترونية في المنزل ، بدلا من ممارستها خارج المنزل ، نظرا للأخطار التي يتعرضون لها، كما أن اللعب في البيت يسهل مراقبة الأطفال ، ثم تليها نسبة 19%نادي الانترنت لأنها تحتاج إلى النقود و عدم ثقة الأولياء بأطفالهم عند تواجدهم في هذه الأماكن ، بينما قاعة الألعاب تقدر ب 12% هذا راجع إلى عزوف الأطفال عنها بسبب التطور الحاصل .

جدول رقم **07:** يبين الوسيلة التي عن طريقها يستخدم الألعاب الالكترونية

الاختيارات	التكرار	النسبة المئوية%
الهاتف النقال	69	٪69
لوحة الكترونية	31	٪31
المجموع	**100**	**٪100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه بأن الهاتف النقال يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية التي يفضل أفراد العينة ممارستها بنسبة 69 %لأن الهاتف النقال يعتبر وسيلة متطورة و ذكية و سهلة الاستعمال و صغيرة الحجم ، بإمكان المستخدم أن يحملها معه في أي وقت و في أي مكان ، و تليها في المرتبة الثانية اللوحة الإلكترونية بنسبة 31% لأنها لها نفس خصائص الهاتف النقال لكنها تختلف في الحجم فقط

جدول رقم**08**: يبين الفترات التي يفضلها الطفل لاستخدام الألعاب الالكترونية

الاختيارات	التكرار	النسبة المئوية%
صباحا	08	٪08
مساء	34	٪34
ليلا	16	٪16
حسب الظروف	42	٪42
المجموع	**100**	**٪100**

من خلال تفحص المعطيات الواردة في الجدول أعلاه ، يتضح أن النسبة الأكبر التي يفضل فيها الطفل استخدام اللعبة الإلكترونية هي حسب الظروف والتي قدرت بنسبة 42%وهذا يعود إلى أن الأطفال ليس لديهم وقت محدد أو فترة معينة يفضلها للعب ، أما النسبة التي تليها هي 34% وهذا راجع إلى أن الفترة المسائية هي الفترة المناسبة كون الطفل ويرفه عن نفسه بواسطة هذه اللعبة ، أما بالنسبة ل 16%للمبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في الليل باعتبارها فترة الراحة و النوم و أقل نسبة 8% و التي تكون في الصباح ، وهي نسبة منخفضة مقارنة مع النسب الأخرى لانشغال الطقل باشياء اخرى أو مشاهدة أفلام الكرتون.

جدول رقم :09 يبين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الإلكترونية

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية%
اقل من ساعة	16	٪16
من ساعة إلى ساعتين	60	٪60
أكثر من ساعتين	24	٪24
المجموع	**100**	**٪100**

إن تفحص الأرقام الواردة في الجدول أعلاه يبين أطول مدة يقضيها الطفل في استخدام الألعاب الإلكترونية من ساعة إلى ساعتين و المقدرة ب60% و هذا يعود إلى أن الطفل له اهتمام كبير بالألعاب الإلكترونية و هذا ما وضحته لنا الدراسة الميدانية ثم تليها نسبة 24% الذين يستخدمونها من أكثر من ساعتين و ذلك راجع لعدم وجود بدائل أخرى ، وفي الأخير نجد أن أقل نسبة من المبحوثين يلعبون باللعبة الإلكترونية في وقت أقل من ساعة و ذلك بنسبة 16% و هذا يعود إن دّل على شيء إنما يدل على أن هاته العينة لها ميولات أخرى كالألعاب التقليدية مثلا أو هناك انشغالات أخرى.

جدول رقم **10:** يبين رأي الأولياء في اللعبة الالكترونية التي يمارسونها أطفالهم

الإختيارات	التكرار	النسبة المئوية%
مناسبة	56	٪56
غير مناسبة	*44*	*٪44*
المجموع	**100**	**٪100**

يوضح الجدول أعلاه أن 56% من الأولياء يرون بأن اللعبة الإلكترونية مناسبة ، للارتقاء بذكاء أطفالهم وتنمية قدراتهم و توسيع خيالهم و ترفه عنهم في أوقات فراغهم، في حين 44% من الأولياء يرون بأنها غير مناسبة لأنها تسبب العزلة للطفل فهي مضيعة للوقت و الجهد، إضافة إلى ما قد يصيب الطفل من أمراض كداء التوّحد.

جدول رقم **11**: يبين دوافع تعرض الطفل للألعاب الالكترونية

الاختيارات	التكرار	النسبة المئوية%
للترفيه والتسلية	60	٪60
إكتساب معلومات حول الألعاب	17	٪17
ملء أوقات الفراغ	14	٪14
الإهتمام الاشكال والرموز	08	٪08
المجموع	**100**	**٪100**

يوضح الجدول أعلاه دوافع ممارسة الطفل لألعاب الإلكترونية هو الترفيه و التسلية و ذلك بنسبة 60%باعتبارها الوسيلة الوحيدة لإخراج مكبوتاته و تلبية حاجاته،وهي متوفرة في كل منزل ، إن أغلب العائلات يفضلون أن يلعب أبنائهم أمام أعينهم و تحت رقابتهم وهذا ما وضحه لنا الجدول رقم (06) ، ثم تليها نسبة 17% و تتمثل في اكتساب معلومات أخرى حول الألعاب لأن الأطفال في هذه المرحلة تحدوهم رغبة الإطلاع و الاستكشاف ، أما 14%من الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية لملء الفراغ ، خاصة في أيام العطل المدرسية للتعلم و التثقيف و الترفيه ، لتليها نسبة 08% الاشكال و الرموز ، و ذلك لإختبار مدى قوة ذكائهم و قدراتهم على معرفة الاشكال ورموز ،

جدول رقم**12**: يبين ردة فعل الطفل عند خسارته في اللعب

الإختيارات		التكرار	النسبة المئوية%
يتركها ولا يحاول مجددا		05	٪05
يكررها إلى غاية أن يفوز بها		62	٪62
يغيرها إلى لعبة أخرى		27	٪27
تصرف أخر	-البكاء	03	٪03
	-العناد	03	%03
المجموع		**100**	**٪100**

يمثل الجدول أعلاه أن ردة فعل الطفل عند خسارته في اللعبة يكررها إلى غاية أن يفوز بنسبة 62%و هذا راجع إلى أن الطفل أثناء اللعب يشعر بالراحة و الاطمئنان، القوة، الشجاعة،مما تجعله يكررها دون التوقف حتى الفوز، و هذا يدل على أن اللعبة الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب ، فالطفل يحاول إثبات قدرته على تجاوز كل الصعوبات التي يتعرض إليها لذا فهو لايتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب ،كما يوضحه الجدول رقم (08) اللوحة الإلكترونية تقدر بنسبة 31% هي أكبر نسبة مقارنة بالوسائل الأخرى التي من خلالها يستخدم الألعاب الإلكترونية، و تليها نسبة 27%يغيرها إلى لعبة أخرى لأن الطفل يشعر بالقلق والتوتر، أما نسبة 5%يتركها ولا يحاول مجددا أي إنها لا تعتبر من إهتماماته ولديه بدائل أخرى فنجد هناك تصرفات أخرى يقوم بها الطفل كالبكاء والعناد والتي تمثل أقل نسبة 3%.

جدول رقم **13**: يبين مدى فوز الأطفال بالألعاب التي يمارسونها بحضور اوليائهم

الاختيارات	التكرار	النسبة المئوية%
أحيانا	82	٪82
دائما	08	٪08
نادرا	10	٪10
المجموع	**100**	**٪100**

من خلال قراءة الجدول أعلاه نجد أن نسبة 82% من الأطفال أحيانا ما يفوزون و هذا يعود إلى نوع اللعبة التي يمارسونها و تشجيع الأولياء لهم لأنها تحتاج إلى الذكاء و الموهبة، أما نسبة 10%نادرا ما يفوز وذلك راجع إلى صعوبة اللعبة و عدم وجود المكافأة، أما نسبة08%فهي تمثل أقل نسبة مقارنة بالنسب الأخرى،و الشب يعود إلى أن الطفل ليستلديه ميول و اهتمامات بهذه الألعاب.

جدول رقم **14**: ما إذا كان هناك تغير في تصرف الطفل عند إنهائه اللعبة

الاختيارات	التكرار	النسبة المئوية%
نعم	45	٪45
لا	55	٪55
المجموع	**100**	**٪100**

يوضح لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة تقدرب 55%لا،و يعود هذا أن الأولياء يراقبون أطفالهم عند ممارستهم للعبة الإلكترونية،و يوفرون لهم كل وسائل الراحة و الترفيه و يساعدونهم ويوجهونهم و تركهوهم يمارسونها في حدود المعقول ، وتقدر نسبة 45%نعم ، وهذا راجع إلى الأطفال الذين يقضون كامل أوقاتهم في اللعب، وعدم وجود رقابة مما يجعل الاعب ينخرط في اللعبة حركيا و جسميا و عاطفيا.

جدول رقم **15:** يبين الطريقة التي تساعد الأولياء على تجنيب أطفالهم ممارسة اللعبة الإلكترونية

الاختيارات		التكرار	النسبة المئوية%
الخروج في نزهة		48	%48
توفير الألعاب الالكترونية		06	%06
الجلوس معه		23	%23
تحكي له حكايات		20	%20
أخرى	ملئ وقت الفراغ	01	%01
	انزع له آلهاتف النقال	01	%01
تذكر	النصح والإرشاد	01	%01
المجموع		**100**	**100%**

يمثل لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة تقدر ب48% الخروج في نزهة للترفيه عن النفس و اكتشاف العالم الخارجي ،وتغيير الجو المدرسي والمنزلي وتليه نسبة 23% الجلوس معه وذلك من أجل الحديث معه في مواضيع تبعده عن تفكير باللعبة وتوعيته بمخاطرهاسواء ذهنيا أو بدنيا،و تقدر نسبة 20% تحكي له حكايات من أجل زرع فيهم قيم أخلاقية تربيهم و تساعد مخيلتهم على النمو و الإبداع و تطوير الذاكرة إضافة إلى تشكيل لديه مخزون سمعي يحفز حاسة السمع و أخر لغوي ينمي قدراته الغوية،ومخزون بصري يحفز حاسة البصر،وتليه نسبة 06% توفير لهم اللعبة الإلكترونية خوفا عليهم من رفاق السوء و كذلك للترفيه التثقيف،و هناك طرق أخرى مثل ملء وقت الفرغ،النصح و الإرشاد،أنزع له الهاتف النقال لهم نفس النسبة01%

جدول رقم **16**: ما إذا كان الطفل يشارك أصدقائه المقربين اللعبة المفضلة لديه

الاختيارات	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	50	50%
لا	45	%45
المجموع	**45**	**100%**

يوضح لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة تقدرب50% هي" نعم" و هذا راجع إلى أن الطفل يحاول إبراز كل قدراته مع أصدقائه لكي يبين أنه الأقوى و الأذكى،أما الإجابة ب "لا" فقد قدرت ب45% وهذا يبين لنا أن بعض الأطفال لديهم الرغبة في ممارسة اللعبة بمفردهم دون المشاركة مع غيرهم و قد يعود هذا لطبيعة بعض اللعبة الفردية التي تحتاج إلى صديق ، أو لطبيعة الطفل في حدّ ذاته.

جدول رقم **17**: يبين عدد اقتراحاتالمبحوثين الذين كانت إجابتهم ب "لا" يستطيع الطفل أن يبتعد عن الألعاب الالكترونية

الاختيارات	التكرار	النسبة المئوية%
لأنها أصبحت جزء من حياته	05	7.67%
من اهتماماته	20	30.30%
الإدمان عليها	27	40.90%
وسائل للترفيه والتسلية	08	12.12%
ألعاب مفضلة لديه	06	9.09%
المجموع	**66**	**100%**

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن نسبة 40.90% من أفراد العينة مدمنين عليها،و هذا يعود إلى أن الطفل يستخدم اللعبة الإلكترونية يوميا سواء كان ذلك في المنزل أو خارج المنزل، و نسبة 30.30% هي جزء من اهتماماته ،لأنها تساعده تنمية الذكاء و نسبة 12.12% وسائل للترفيه و التسلية فهنا يستخدمها الطفل في وقت فراغه أو في العطل للترفيه عن النفس،أما النسبتين 7.67% و 9.09% فكانت أنها أصبحت جزء من حياته،و الألعاب المفضلة لديه و هذا راجع أن هذين الفئتين لاتستطيع الإستغناءعنها،و تشغل الحيز الأكبر من حياتهم.

جدول رقم**18**: يبين المخلفات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على تصرف الطفل حسب رأي المبحوثين

الاختيارات	التكرار	النسبة المئوية%
تساعد على الذكاء	27	87.09%
تشكل له العزيمة والإصرار	02	6.45%
الابتعاد عن رفقاء السوء	02	6.45%
المجموع	**31**	**100%**

يمثل لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة تقدر ب87.09% تساعد على الذكاء، وهذا يعود الى ان اللعبةالإلكترونية تنمي كل القدرات العقلية ،في معرفة الاشكال و سرعة البداهة و الفضول ،أما نسبة 6.45% في الاقتراحين لهما نفس النسبة، فهي تقوم بغرس الشجاعة و القوة لدى الطفل.

2 النتائج العامة للدراسة:

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

- إن معظم الأطفال أحيانا ما يهتمون باللعبة الالكترونية مقارنة باللعبة التقليدية بسبب الخفة وسهولة الاستخدام بنسبة 30%
- إن المكان الذي يلعب فيه الطفل الألعاب الالكترونية هو المنزل بنسبة69%
- إن الوسيلة التي يستخدم من خلالها الأطفال الألعاب الالكترونية هي الهاتف النقال بنسبة 37%
- إن الفترة التي يفضلها الطفل لاستخدام الألعاب الالكترونية هي حسب الظروف بنسبة 42%
- المدة التي يقضيها الطفل في اللعب بالألعاب الالكترونية من ساعة إلى ساعتين بنسبة 50%
- يرى الأولياء أن الألعاب الالكترونية التي يلعبها أطفالهم مناسبة بنسبة 56%
- إن دوافع تعرض الطفل للألعاب الالكترونية هي للترفيه و التسلية بنسبة 60%
- ردة فعل الطفل عند خسارته في اللعب انه يكررها إلى غاية أن يفوز بها بنسبة 65%
- أحيانا ما يفوز الأطفال بالألعاب الالكترونية التي يلعبها بحضور أوليائهم بنسبة 82%
- الطريقة المناسبة لكي تجنب الأطفال ممارسة الألعاب الالكترونية هي الخروج في نزهة بنسبة 48%
- يشارك الطفل أصدقاءه المقربين اللعبة المفضلة لديه بنسبة 55%

3- نتائج الدراسة في ضوء التساؤلات :

* السؤال الأول : ما هي عادات و أنماط تعرض أطفال مدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟

- كشفت الدراسة إن الأطفال أحيانا ما يهتمون باللعبة الالكترونية و ذلك لسهولة استخدامها خاصة أنهم يمارسونها في المنزل ، و ذلك حسب الظروف الملائمة لهم ، كما يعتبر الهاتف النقال الوسيلة الأكثر استخداما في ذلك .

* السؤال الثاني : ما هي دوافع استخدام أطفال مدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟

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

* السؤال الثالث : ما هي الاشباعات المحققة من وراء استخدام أطفال مدينة تقرت للالعاب الالكترونية ؟

- تكشف الدراسة أن أغلبية الأطفال يشاركون أصدقائهم اللعبة المفضلة لديهم ، كم أنهم لا يستطيعون الابتعاد عنها فان معظم الأولياء يرون أن الألعاب الالكترونية لا تؤثر إيجابا على تصرف أطفالهم.

3- النتائج في ضوء فرضيات الدراسة :

1 – الفرضية الأولى : يمارس أطفال مدينة تقرت الألعاب الالكترونية يوميا .

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

2 – الفرضية الثانية : الوسائل المفضلة لدى أطفال مدينة تقرت هي الهواتف النقالة .

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

3 – الفرضية الثالثة : الألعاب الالكترونية تؤثر على تصرف أطفال مدينة تقرت سلبا .

تحققت الفرضية من خلال النتائج المتوصل إليها لان الألعاب الالكترونية سلبا على تصرف الطفل خاصة انها تسبب العزلة يعني التوحد.

4- التوصيات :

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

خـــاتمة

خاتمة

تعالج هذه الدراسة موضوع الألعاب الالكترونية ف خدمة التعلم لدى طفل ، ومن خلال نتائج هذه الدراسة يتضح لنا أن الأطفال يميلون إلى الألعاب الإلكترونية بشكل كبير، و كل هذا بفعل الخصائص الشكلية و التقنية الحديثة ، التي تتمتع بها اللعبة الالكترونية ، مما تجعلهم يقبلون عليها بصفة دائمة .

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

وعليه يمكن تقديم التوصيات التالية :

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

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على الألعاب الالكترونية ، لان الألعاب الالكترونية تعتبر احد أهم القضايا المطروحة اليوم ، بحيث أصبحت احد الروافد التفاعلية ، التي تستخدم أجهزة خاصة كالهواتف النقالة ، تساعد على تنمية بعض القدرات الذهنية و المعرفية لدى مستخدميها ، خاصة فئة الأطفال الذين يمتازون بالخفة و السرعة و القدرة على الاستيعاب و الذكاء و الحيوية و النشاط و المهارة هي تساعدهم على اكتشاف كل شيء جديد .

ليكون التساؤل في الأخير ، كيف يمارس الأطفال الألعاب الالكترونية ؟ وما دور الممارسة على تصرفاتهم و قدراتهم العقلية و الإدراكية ؟

لدراسة هذه الإشكالية قمنا بطرح التساؤلات الفرعية التالية :

*ما هي عادات و أنماط تعرض أطفال مدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟
*ما هي دوافع تعرض أطفال بمدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟
* ما هي الاشباعات المحققة من وراء استخدام الأطفال بمدينة تقرت للألعاب الالكترونية ؟
– وكانت الفرضيات على النحو التالي :

*يمارس أطفال مدينة تقرت الألعاب الالكترونية يوميا .
*الوسائل المفضلة لدى أطفال مدينة تقرت هي الهواتف الذكية .
*الألعاب الالكترونية لها مخلفات على الأطفال بسلبا .

ومن خلال السياق المنهجي ، اعتمدنا في هذه الدراسة على الدراسات الوصفية لوصف اهمية الالعاب الالكترونية ف خدمة التعلم لدى طفل ، و كذلك على منهج المسح باعتباره المنهج الملائم لهذه الدراسة ، و قمنا بجمع البيانات بالأدوات المناسبة وهي الإستمارة الإستبيان و الملاحظة ، و بعد الدراسة التحليلية تم التوصل إلى النتائج التالية :

*إن معظم الأطفال أحيانا ما يهتمون باللعبة الالكترونية مقارنة باللعبة التقليدية بنسبة 48%
*إن دوافع تعرض الطفل للألعاب الالكترونية هي الترفيه و التسلية بنسبة 60%
* يتغير تصرف الطفل عند إنهائه من اللعب بنسبة 50 %
*إن الطريقة المناسبة لكي تجنب الأطفال ممارسة الألعاب الالكترونية هي الخروج في نزهة بنسبة 48%

وفي الأخير قمنا بتقديم مجموعة من التوصيات و الاقتراحات التي تمثلت في :
* انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من العاب الكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية.

* تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الالكترونية.

* تعامل الأولياء مع أطفالهم بصفة الصديق

*تقديم النصائح و التوجيهات المناسبة و الأنفع مثل هده اللعبة الالكترونية التعليمية

*توفير جو من التسلية و الترفيه لابتعاد أطفالهم عن الألعاب الالكترونية و ذلك من خلال الخروج في نزهة.

قائمة المراجع

قـــائمة الـــمراجع

الكتب:

1- الحيلة محمد محمود، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها :سيكولوجيا وتقليديا وعمليا**، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الطبعة الأولى، عمان، الأردن،2002 .

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

3- الخوالدة محمد محمود، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته التربوية في بناء شخصياتهم**، عمان، الأردن، دار المسيرة , 2003.

4- المياح عبد اللطيف علي، حنان علي الطائي، **ثورة المعلومات والأمن القومي العربي**، الطبعة الأولى، مجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2003.

5- الهادي خالدي، عبد المجيد فدوى، **المرشد المفيد في المنهجية وتقنيات البحث العلمي**، دار هومة، الجزائر، 1999.

6- الهمالي عبد الله، **أسلوب البحث الاجتماعي وتقنياته**، بنغازي، منشورات جامعة قان، تونس، الطبعة الثانية، 1999.

7- حسني الشحروري مها ، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها**، الطبعة الأولى، دار المسيرة ، عمان، الأردن, 2008.

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

9- سلامة فضل، **سيكولوجية اللعب عند الطفل**، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن،2006 .

10- عبد الحميد العناني حنان، **اللعب عند الأطفال**، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002.

11- كركوش فتيحة ، **سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع**، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر 2008 .

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

قائمة الأطروحات :

1- 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 و الإتصال , الجزائر, 2008-2007.

2- 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 .

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

4- 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 .

5- 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.

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

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

قائمة الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

–جامعة قاصدي مرباح ورقلة–

كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية

قسم العلوم الاعلام والاتصال

استمارة استبيان حول

الألعاب الالكترونية في خدمة التعلم لدى طفل _ دراسة ميدانية لعينة من أطفال _مدينة تقرت_

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال تخصص اتصال الجماهيري والوسائط الجديد

– من إعداد الطالبان:

*بوطبة محمد مسعود

* بالعالم خليدة

– تحت اشراف الأستاذ:

*غوثي زياني

ملاحظة:

الرجاء الإجابة على أسئلة الاستمارة بوضع علامة (×) أمام العبارة المناسبة كما نعلمكم ان الاستمارة توظف لغرض البحث العلمي لذا نرجوا منكم مساعدتنا بملءها بكل صدق و موضوعية .

السنة الجامعية: 2021/2020

صفات العينة:

1/الجنس:

ذكر ☐ أنثى ☐

2/المستوى التعليمي:

ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐

دراسات عليا ☐ امي ☐ جامعي ☐

3/المستوى المعيشي:

ضعيف ☐ متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐

المحور الأول: عادات و أنماط استخدام أطفال مدينة عين مليلة للألعاب الالكترونية

4/هل ترى إن طفلك يهتم بالألعاب الالكترونية على خلاف الألعاب التقليدية؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

*في حالة دائما ما هو السبب في رأيك؟

الألوان ☐ الحركة ☐ الخفة ☐

سهلة الاستخدام ☐

5/أين يلعب طفلك الألعاب الالكترونية؟

☐ ☐ ☐

المنزل نادي الانترنيت قاعة الألعاب

أخرى تذكر.....

6/ ما هي الوسيلة التي من خلالها يستخدم الألعاب الالكترونية؟

الهاتف النقال ☐ الحاسوب ☐ لوحة الكترونية ☐

التلفزيون ☐ أخرى تذكر ☐

7/ ما هي الفترة التي يفضلها طفلك لاستخدام الألعاب الالكترونية؟

صباحا ☐ مساءا ☐ ليل ☐

حسب الظروف.....

8/ كم يقضي طفلك وقته في اللعب بالألعاب الالكترونية؟

اقل من ساعة ☐ ساعة– ساعتين ☐

ساعتين – ثلاث ساعات ☐ أكثر من ثلاث ساعات ☐

المحور الثاني: دوافع استخدام أطفال مدينة تقرت للألعاب الالكترونية؟

.....

9/ ما رأيك في الألعاب الالكترونية التي يلعبها طفلك؟

–مناسبة ☐ غير مناسبة ☐

10/ ما هي دوافع تعرض طفلك للألعاب الالكترونية؟

-للترفيه و التسلية ☐ -ملئ وقت الفراغ ☐

-اكتساب معلومات حول الألعاب الجديدة

-أخرى تذكر .....

11/ حين يخسر طفلك في اللعبة ماهي ردة فعله؟

-يتركها ولا يحاول مجددا

-يكررها إلى غاية أن يفوز بها

-يغيرها إلى لعبة أخرى

-تصرف أخر.....

12/ هل ترى أن طفلك يفوز بالألعاب التي يلعبها بحضورك؟

.....

13/ هل تلاحظ هناك تغير في سلوك طفلك عند انتهائه من اللعبة؟

نعم ☐ لا ☐

*في حالة نعم كيف ذلك ؟

*فسر إجابتك.....

14/ ما هي انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية؟

الرؤية ☐ البدانة ☐ نقص الشهية ☐

أخرى تذكر.....

15/ ما هي الطريقة المناسبة كي تجنب طفلك ممارسة الألعاب الالكترونية؟

-الخروج في نزهة لبعض الوقت ☐ -توفير الألعاب التقليدية ☐

-الجلوس معه ☐ -تحكي له حكايات او قصص ☐

-أخرى تذكر.....

المحور الثالث: الاشباعات المحققة من وراء استخدام أطفال عين مليلة للألعاب الالكترونية؟

16/ هل يشارك طفلك أصدقائه المقربين اللعبة المفضلة لديه؟

نعم ☐ لا ☐

17/ هل ترى أن طفلك يستطيع أن يبتعد عن الألعاب الالكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

*في حالة نعم؟

-لديه بدائل أخرى ☐

-ليست من أولوياته ☐

-أخرى تذكر.....

*في حالة لا؟

-الإدمان عليها ☐

- الرغبة و الميل ☐

- أخرى تذكر.....

18/ هل ترى أن الألعاب الالكترونية لها تأثير ايجابي على طفلك؟

نعم ☐ لا ☐

*في حالة نعم ؟

كيف ذلك.....

19/ في حالة نعم ما هي الحلول التي تقترحها لذلك؟

_ .....

قائمة الجداول

قائمة الجداول

رقم 01	يبين متغير الجنسين	52
رقم 02	يبين المستوى التعليمي	53
رقم 03	يبين المستوى المعيشي	53
رقم 04	يبين اهتمام الطفل للألعاب الالكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية	54
رقم 05	يبين سبب الاهتمام الدائم للطفل بالألعاب الالكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية	55
رقم 06	: يبين الأماكن التي يمارس فيها الطفل الألعاب الالكترونية	55
رقم 07	يبين نوعية الألعاب المفضلة لدى الطفل	57
رقم 08	يبين الوسيلة التي عن طريقها يستخدم الألعاب الالكترونية	58
رقم 09	يبين الفترات التي يفضلها الأطفال لاستخدام الألعاب الالكترونية	58
رقم 10	يبين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب الالكترونية	59
رقم 11	يبين رأي الأولياء في الألعاب الالكترونية التي يمارسوها أطفالهم	60
رقم 12	دوافع ممارسة الطفل الألعاب الالكترونية	61
رقم 13	يبين ردة فعل الطفل عن خسارته في اللعبة	62
رقم 14	يبين مدى فوز الأطفال بالألعاب التي يمارسونها بحضور أوليائهم	63
رقم 15	يبين انعكاسات استخدام الطفل للالعاب الالكترونية	64
رقم 16	يبين الطريقة المناسبة التي تساعد الاولياء على تجنيب اطفالهم في ممارسة الالعاب الالكترونية	65
رقم 17	يبين ما اذى كان الطفل يشارك اصدقائه المقربين اللعبة المفضلة لديه	65
رقم 18	يبين المخلفات اللعبة الالكترونية على تصرف الطفل الايجابية حسب راي المبحوث	67