الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف–المسيلة

كلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: علوم واتصال

تخصص: اتصال

مذكرة مقدمة لنيل شهادة ليسانس الأكاديمي

من إعداد الطالبة:

نسيمة شنيط

تحت عنوان

تأثير الألعاب الالكترونية في الوسائط الإعلامية الجديدة على الأطفال

لجنة المناقشة:

.....	**جامعة محمد بوضياف–المسيلة**	**رئيسا**
د. فيصل بيبي	**جامعة محمد بوضياف–المسيلة**	**مشرفا ومقررا**
.....	**جامعة محمد بوضياف–المسيلة**	**مناقشا**

السنة الجامعية:2021/2020

شكر وتقدير

نشكر الله سبحانه وتعالى على نعمة العلم والتعلم، والتوفيق بإتمان هذا العمل.

أتقدم بالشكر الى والدي الأعزاء الذين اعانوني وشجعوني على الاستمرار في مسيرة العلم والنجاح واكمال الدراسة الجامعية، شكرا ابي على مجهوداتك وتعبك معي أثناء مسيرتي الدراسية.

اتوجه بالشكر الجزيل الى استاذي، ومشرفي الدكتور فيصل بيبي على قبوله الاشراف على هذه المذكرة، وعلى ما قدمه لي من دعم مشكورومن نصائح وارشادات قيمة، فجزاه الله خير الجزاء.

كما أتقدم بالشكر الى اساتذتي أعضاء لجنة المناقشة الموقرين الذين اعتز بقبولهم مراجعة هذه المذكرة وتصويب افكارها

وإلى كل من ساهم من قريب ومن بعيد في إتمام هذا البحث

الاهداء

اهدي ثمرة جهدي هذا الى من لا يحلو الوجود الا بوجوده.

من كرس جهده وحياته لإسعادنا

الى من تحرق شوقا لنجاحي.

الى فخري وع تي ابي الغالي علي اطال الله عمره وادام عليه و افر الصحة والهناء ساءله المولى عزوجل ان يقدرني على رد بعض من فضله.

الى من افنت شبابها لتر اني ناجحة متألقة.

الى من اتعبت نفسها بتربيتي.

الى من سهرت لسهري وفرحت لفخري أمي الغابة اطال الله عمرها، وادام عليها و افر الصحة والهناء.

الى اخو اتي

الى صديقتي

الى جميع الأساتذة الذين ر افقوني طوال مشواري الدراسي.

الى كل الذين نستهم ذاكرتي ولم تسعهم مذكرتي.

الى كل عائلتي حفضها الله.

فهرس المحتويات

شكر وتقدير

اهداء

فهرس المعطيات

مقدمة

الإطار المنهجي

1-إشكالية الدراسة..... **4**

2- التساؤلات **5**

3- الفرضيات..... **5**

4-أهمية الدراسة..... **6**

5-أسباب اختيار الدراسة **6**

6-أهداف الدراسة..... **7**

7-تحديد المفاهيم **7**

8-الدراسات السابقة **11**

الإطار النظري

1-الألعاب الالكترونية..... **21**

2-أنواع الألعاب الالكترونية..... **25**

3-الوسائط الإعلامية الجديدة..... **29**

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية في الوسائط الإعلامية الجديدة

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية **40**

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية 40
المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية..... 40
المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية 47
المطلب الرابع: إيجابيات وسلبيات الألعاب 51
المبحث الثاني: الوسائط الإعلامية للألعاب الالكترونية..... **54**
المطلب الأول: الألعاب الالكترونية عبر التلفزيون 54
المطلب الثاني: الألعاب الالكترونية عبر الحواسيب والانترنيت 61
المطلب الثالث: الألعاب الالكترونية عبر الهواتف 65

الفصل الثاني: الطفل والألعاب وواقع التأثير

المبحث الأول: ماهية الطفل **70**
المطلب الأول: تعريف الطفل..... 70
المطلب الثاني: خصائص مرحلة الطفولة المتوسطة 70
المطلب الثالث: مظاهر نمو الطفل 71
البحث الثاني: تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل **75**
المطلب الأول: الاثار بين الشكل والمضمون 75
المطلب الثاني: التأثير بين الإيجابي والسلبي..... 79
المطلب الثالث: البيئة الاجتماعية وتأثير الطفل بالألعاب الالكترونية 91
خاتمة..... **97**
قائمة المراجع..... **99**

مقدمة

مقدمة

إن مجيء عصر الموجة الثالثة، ودخول التكنولوجيا حياة البشرية بطريقة غير مسبوقة على مر التاريخ؛ قلب العديد من المفاهيم والعادات وغيرها بشكل جذري. ودخول الوسائط الإعلامية الجديدة إلى حياتنا، حمل معارف جديدة فرضت علينا تبنيها ولا مفر من ذلك، والطفل قد تعرض هو الأخر لهذه الموجة، بحيث أصبحت الوسائط الإعلامية؛ من مكونات البيت، وفردا من أفراد أسرته، وأملت عليه تغييرات على الأنشطة التي يقوم بها في مقدمتها

اللعب.

ويشكل الطفل علاقات عدة مع ما يحيط به، وطفل القرن الواحد والعشرين؛ متميز وفق ما طرحته التغيرات العلمية التقنية والتكنولوجية التي صبغت حياته، وأعطته مؤسسة تنشئة جديدة لم تتوفر لأجيال سبقت جيله بهذا القدر، إنها الوسائل الإعلامية، التي طرحت عددا من العلاقات الجديدة مع أفراد المجتمع، بمن فيهم الطفل. فهو ليس بمعزل عنها، بل العكس؛ إنه أكثر من يتصل بها بحكم تواجدها في محيطه منذ ولادته، والعلاقات التي بنيت بينه وبين هذه الوسائل ليست بالبسيطة كما يتراء للعيان، بل هي علاقات وطيدة غيرت الكثير من المفاهيم والسلوكيات لديه، وغيرت من مفهوم العلاقات الاجتماعية لديه مع عائلته ومع كل من حوله .ويرتبط اسم الطفل حين يسمع؛ بكلمة " اللعب" دوما، فهو النشاط الذي يميز مرحلة الطفولة ويطغى

عليها، ويأخذ الكثير من وقت أطفالنا، لأنه العالم الذي يحتضن تنشئتهم وأفكارهم، وإبداع الخيال عندهم يزيد أثناء اللعب، فيحاولون تجسيد ما يرتسم في أذهانهم، ويتخيلون الواقع؛ وينظرون إلى الأشياء بمنظار آخر غير منظار الكبار.

وعلاقة الطفل باللعب؛ علاقة فطرية تولد معه، من مرحلة التعرف على عالمه الخارجي

وكيف يفصل بين نفسه وجسمه وبين محيطه، ومن مناغاته في شهور عمره الأولى؛ إلى استخدام ألعاب يشبع بها هذا النشاط الطاغي عليه. وهذا الخيال الواسع والعالم السحري،

الذي يكون داخل عقل الطفل، يقف وراء العديد من أحلامه ونشاطاته وتوقعاته المستقبلية ورؤيته لمن هم قدوة له. والطفل يتدرج في أشكال اللعب، مع تدرجه في مراحل طفولته، من لعب باليدين ومص للأصابع وتشابك مع اللباس والأرجل، ومناغاة تكون لغته المميزة، إلى اكتشاف اللعب بالدمى والكرات، وتشارك اللعب مع الأقران وأفراد الأسرة.

وقد حملت التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال؛ موجة " الألعاب الإلكترونية " كشكل جديد يعبر عن العلاقة الوطيدة للطفل الجزائري مع وسائل الإعلام ووسائطها الجديدة، فالألعاب الإلكترونية أصبحت أحد أعز أصدقاء الطفل، بحيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد؛ عبر التلفزيون والحاسوب والانترنت والهاتف الخلوي، بل وأصبحت ترافقه خارج المنزل أيضا، من خلال مقاهي الانترنيت وصالات اللعب، التي أصبحت من المرافق الثقافية الترفيهية المهمة داخل المجتمع الجزائري، فلا يخلو – تقريبا– حي منها؛ فقد أصبحت ظاهرة في حد ذاتها.

وقد كانت بداية الألعاب الإلكترونية، ألعاب فيديو لا تتوفر إلا لقلة من أطفالنا في المنزل أو خارجه، ولم تكن قواعد التحكم متوفرة في الأسواق بالكم والنوع الذي هي عليه الآن. وأصبحت مقاهي الانترنيت توفر أركانا من ساحتها وأجهزتها خصيصا للأطفال المولعين بالألعاب الإلكترونية، الذين يقضون في لعبها أكثر مما يقضونه في الدراسة وجو العائلة والأصدقاء، خاصة مع تساهل الأولياء حيال هذه المسألة حينا، وصعوبة مراقبة أطفالهم أحيانا أخرى، دون أن ننسى الطابع التجاري الذي طبع التعامل مع علاقة الطفل بالألعاب الإلكترونية؛ بدء من استيرادها إلى غاية تداولها.

وهذه العلاقة المتينة بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية، أتت بمجموعة من التأثيرات التي أخذت أبعادا عميقة من خلال الوسائط الإعلامية الجديدة، في تنشئة الطفل الجزائري، وقيمه والجانب الفكري والمعرفي والنفسي والاجتماعي فيه بشكل أو بآخر.

واختلفت الآراء حول سلبية هذه التأثيرات وايجابيتها، لتأتي دراستنا هذه الموسومة ب: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري – دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة"، كمحاولة لرصد مجموع هذه التأثيرات، وذلك وفق خطة دراسة انقسمت إلى أربعة فصول؛ ثلاثة فصول نظرية وفصل ميداني.

وقد جاء الفصل الأول كإطار منهجي ومفاهيمي للدراسة، انقسم لقسمين؛ الأول اندرجت تحته الخطوات المنهجية للدراسة من إشكالية الدراسة وتساؤلاتها، فروضها وأهدافها وأهميتها، الدراسات السابقة ومفاهيم الدراسة، فيما خصص القسم الثاني من الفصل الأول للمتغيرات الأساسية لدراستنا والتي كانت الألعاب الإلكترونية، الوسائط الإعلامية الجديدة والطفل الجزائري.

أما الفصل الثاني فكان لدراسة الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ولعب الطفل الجزائري بها، وذلك من خلال ثلاثة أجزاء، الأول للألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون ولعب الطفل الجزائري بها من خلاله، والجزء الثاني للألعاب الإلكترونية عبر الحاسوب والانترنيت، والأخير كان للألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الخلوي. في حين خصص الفصل الثالث من هذه الدراسة، لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية، بين الشكل والمضمون، بين السلب والإيجاب، ووفق البيئة الاجتماعية العامة التي تحيط بهذا التأثر.

أما آخر فصل في هذه الدراسة فقد كان ميدانيا، على عينة عنقودية لأطفال ابتدائيات مدينة باتنة، لتكون ممثلة لأطفال مدينة باتنة والأطفال الجزائريين، وفق خطوات منهجية قمنا من خلالها بجمع بيانات عن العينة، وجدولتها والوصول إلى مجموعة من النتائج. النختم الدراسة بمجموعة من التوصيات كحلول الواقع هذه العلاقة بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، وذلك استنادا – طبعا– للدراسة الميدانية التي قامت بها الباحثة.

الإطار المنهجي

1-إشكالية الدراسة

لقد رصد العالم النفسي السويسري الشهير بياجيه[1] معالم تكوين الطفل من خلال ما قدمه طوال سنين من الأبحاث والدراسات، ولكن هل توقع ما قد يصل إليه الطفل ويتأثر به ضمن فضاءات تكنولوجيا الإعلام والاتصال التي توافرت الآن؟ يبدو ذلك بعيدا حقا، فلا يبدو أن بياجيه قد توقع ولو لبرهة أن كل انجازاته تلك؛ ستقف عاجزة أمام ما يحدث للطفل وتنشئته الاجتماعية، وقد استبدل القائمون عليها من الأسرة والمدرسة والمسجد و...، بالتلفزيون والإنترنيت والألعاب الإلكترونية والفضائيات وغيرها، وبعد أن سمي التلفزيون بالأب الأول لطفل الموجة الثالثة؛ أصبحت الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة؛ مجتمعا متكاملا يصنع حياته اليومية، وقلت العديد من نشاطاته الحقيقية وتفاعلاته الاجتماعية، وأصبحت حتى تجمعاته مع أصدقائه في أغلبها؛ حديث عن تلك الألعاب، وعن لعبة جديدة قد كان السبق لواحد منهم في تجربتها، ونقل ذلك إليهم ليدفعهم الفضول لتجربتها هم أيضا.

تصميمات فنية وعلمية مبهرة تجسد لهم خيالات عن معارك، متاهات، قتال، حروب، مصاعب، ذكاء، اتخاذ قرارات... اختلفت الأفكار، لكنها التقت التحكم تأثيرها على الأطفال فيتبنونها في مواقفهم الحياتية بين تبن سلبي وايجابي، فقد كانت هذه الألعاب ملهمة لهم في حل العديد من العقبات واكتساب العديد من المعارف وتحسينها، كما كانت وعلى الضفة الأخرى السالبة؛ مصدرهم الأول في اكتساب سلوك الحيل والعنف، والأدهى من ذلك؛ دخولهم في حالة من الاغتراب عن عالم الطفولة البريء إلى عالم النضج إجباريا قبل الميعاد، وجهلا لثقافتهم وإدمانا لقيم وثقافة الآخر.

ليشكل هذا الحال؛ كابوسا من الضغط على الأهالي – ولو أن نسبة كبيرة من اللوم تقع عليهم الذين عجز العديد منهم بطريقة الحوار أو المنع، من إبعاد أطفالهم عن إدمان تلك الألعاب.

[1] بياجيه هو عالم نفس سويسري الجنسية، ولد سنة 1896 وتوفي سنة 1980. اشتهر بنظريته في تكون المعرفة ويقدم نفسه بوصفه عالم نفس تكويني لأنه وقف حياته العلمية بطولها، للبحث عن كيفية تكون المعرفة وتطورها (انظر الموسوعة العربية الإلكترونية).

أو ليست هذه الوقائع مدعاة – فعلا للتساؤل حول سر هوس أطفالنا بهذه الألعاب الإلكترونية عبر مجموع الوسائط الإعلامية الجديدة؟ ما يجعلنا نطرح الإشكالية التالية:

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

2- التساؤلات

وتحت هذا الطرح تندرج التساؤلات التالية:

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

- هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟

- هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير؟ أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال؟

-إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير؟

3- الفرضيات

وللإجابة على التساؤلات الواردة أعلاه نطرح الفرضيات التالية:

- اصطبغ تأثير الألعاب الإلكترونية بصبغة السلبي أكثر من الايجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقلية والنفسية.

-استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته.

-للتصميم الفني والشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها.

-هناك فروق ذات دلالة إحصائية لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية وفق متغيري الجنس والسن.

– إن الوسائط الإعلامية الجديدة شكلت البيئة المثالية لنمو فطريات هذه الألعاب النافعة منها والضارة لدى الطفل الجزائري.

4-أهمية الدراسة

تعتبر شريحة الأطفال من أهم الشرائح المجتمعية، والمؤسسة لمستقبل المجتمع ككل، وفي إطار تزايد ظهور العديد من الوسائط الإعلامية الجديدة، لم تنأى هذه الشريحة عن الاهتمام والتأثر بهذه الوسائط في مرحلة أكثر ما تتميز به – أي الطفولة – كثرة اللعب.

فلم تعد الألعاب القديمة تجد صداها لديهم، وأصبحت الألعاب الإلكترونية من الظواهر الاجتماعية والنفسية والإعلامية التي استدعت القيام بالعديد من الدراسات.

لكن ورغم وجود دراسات أجريت في المجتمعات الغربية حول هذه الظاهرة، وتغطيتها من جميع الجوانب هذا من جهة، ومن جهة ثانية؛ وجود دراسات في العالم العربي حول هذه الظاهرة، لكن من منظور نفسي أو اجتماعي بحت، فإننا من الناحية الإعلامية قد لاحظنا قلة وندرة الدراسات الجادة حول هذه الظاهرة، التي استفحلت فعلا، ودقت ناقوس الخطر لكن دون التفات من أحد لدراستها. على أمل أن تتأتى وتقدم دراسات جادة؛ نحاول من طرفنا رصد هذه الظاهرة من ناحية إعلامية – قدر الإمكان وتقديم حلول لها قبل أن تستحيل إلى وضع أخطر.

5-أسباب اختيار الدراسة

الأسباب الموضوعية

– أهمية هذا الموضوع البالغة، على المستوى العربي ككل وليس على مستوى المجتمع والطفل الجزائري فقط.

– الندرة الشديدة إن لم نقل التامة في دراسة هذا الموضوع، بحيث توفرت مجموع مقالات ودراسات سطحية ومختصرة فقط، رغم أن الموضوع يستحق الدخول إلى مخابر الأبحاث للإسراع نحو إيجاد حلول حقيقية وفعالة تعالجه

– ندرة الدراسات التي تتعرض لمختلف مستويات علاقة الطفل بوسائل الإعلام خاصة الحديثة منها.

الأسباب الذاتية

الرغبة في إكمال دراسة مختلف العلاقات الناشئة بين الطفل الجزائري والوسائط الإعلامية ومضامينها، وكون الألعاب الإلكترونية أحد أهم المضامين الموجهة للطفل والمتبناة من قبله، والتي أثرت في حياته وتنشئته بشكل جذري وجلي.

6-أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة أساسا إلى التأكد من الفرضيات المطروحة آنفا، كخطوة أولى الرصد أهم جوانب هذه الظاهرة، ومن ذلك فتح أفق واضح المعالم التقديم علاجات وحلول على أمل تبنيها وتحقيقها واقعيا.

وبذلك نضع لبنة أخرى في بناء الدراسات العربية للظواهر الإعلامية الجادة عامة، والدراسات الإعلامية المتعلقة بالطفل العربي والجزائري بشكل خاص.

7-تحديد المفاهيم

اللعب

لغة:

"لعب: لعبا ولعبا: عمل عملا لا ينفع عكس جد، لها وتسلي. لعب في الأمر: استخف به واتخذه سخرية. لعب بعقله: استماله بالتملق، خدعه وظلله، حمله على تبني آرائه".[1]

-اصطلاحا:

يعرف اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويمارس فرديا أو جماعيا ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتسم بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، وهو لا يتعب صاحبه، وبه ينمي الفرد مداركه ويغدو مكونا أساسيا في حياته، ولذلك تعد ألعاب الأطفال Children Games نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة.[2]

ألعاب

لغة:

لعبة ج لعب، اسم من اللعب ما يلعب به كالشطرنج والنرد وغيرهما، دمية يلعب بها الأطفال.[3]

اصطلاحا:

تعد ألعاب الأطفال Children Games نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة، ويمكن تصنيف الألعاب عند

الأطفال في أثناء نموهم إلى الفئات التالية:".[4]

له الألعاب التلقائية. الألعاب الإيهامية.

الألعاب التركيبية. الألعاب الفنية.

---

[1] المنجد، ط 2، دار المشرق، بيروت، 2001، ص 1286.

[2] أمنية رزق، ألعاب الأطفال، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية، ص249.

[3] جبران مسعود، الرائد معجم ألفبائي في اللغة والإعلام، ط 1، دار العلم للملايين، بيروت، 2003، ص 764.

[4] أمنية رزق، المرجع السابق، ص249

الألعاب الترويحية والرياضة الجماعية. الألعاب الثقافية والتعليمية.

والألعاب الإلكترونية هي: " في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت ، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة.[1]

الوسيط

لغة:

الوسيط هو المتوسط بين المتخاصمين وهو المتوسط بين المتبايعين أو المتعاملين وأيضا هو: المعتدل بين شيئين.[2]

اصطلاحا:

إن الوسيط في لغة الاتصالات هو شيء يسهل نقل شيء (الكلمات والصور والأصوات) من مصدر واحد (عادة ما يكون من المرسل) إلى مصدر آخر (عادة ما يكون المتلقي).[3]

تأثير

لغة:

"أثر تأثيرا: ترك فيه أثرا، فعل فعله وأعطى نتيجة."[1]

---

[1] معاذ الحمصي، الألعاب الإلكترونية، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية، ص 253.

[2] مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، ط 4، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، 2005، ص

[3] شبكة النبأ، مصطلحات الوسائط الإعلامية، نشر في الأحد 7 تموز 2007، 10/12/2011 الساعة 08:00 www.annabaa.org

تأثر به: حصل فيه أثر وظهر فيه الأثر.[2]

والتأثير: " إحساس يحدثه عامل ما، شدة الوقع المؤثر، عمل يمارسه شيء على شخص أو على شيء آخر، وقع أو انطباع يخلفه شيء في النفس، ما يكون لشيء من عمل فعال في الشخص، نتيجة تحدثها خاصية شيء أو قدرته الفاعلة، انفعال في العقل والقلب، النتيجة التي يمكن أن تكون الواقعة معينة على مجرى قضية أو ظاهرة.[3]

اصطلاحا:

بعض التغيير الذي يطرأ على مستقبل الرسالة كفرد، فقد تلفت الرسالة انتباهه ويدركها، وقد تضيف إلى معلوماته معلومات جديدة، وقد تجعله يكون اتجاهات جديدة، وقد يعدل سلوكه السابق، فهناك مستويات عديدة للتأثير، بداية من الاهتمام إلى حدوث تدعيم داخلي للاتجاهات، إلى حدوث تغيير على تلك الاتجاهات، ثم في النهاية إقدام على سلوك علني[4].

"ويقصد بالتأثير أيضا النتيجة التي يريد المرسل أن يتركها على المستقبل، وهذا التأثير ينحصر في نواحي ثلاث: الناحية الذهنية، الناحية الوجدانية، والناحية السلوكية."5

الطفل

لغة:

من الفعل الثلاثي طفل، والطفل هو النبات الرخص، والرخص الناعم والجمع أطفال وطفول والطفل والطفلة الصغيران، والصبي يدعي طفلا حين يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم.[5]

---

[1] جبران مسعود، المرجع السابق، ص 26.

[2] المرجع نفسه، ص 216.

[3] المنجد، المرجع السابق، ص6.

[4] محمد منير حجاب، المعجم الإعلامي، ط 1، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة، 2004، ص 114. جميل صليبا، المعجم الفلسفي، ط 1، الشبكة العالمية للكتاب، بيروت، 1994، ص 226.

[5] فضيلة عرفات، سيكولوجية اللعب عند الأطفال، مقال منشور في 04/01/2011، 19:10، 05/04/2012

وجاء في المعجم الوسيط:[1]

الطفل: الرخص الناعم الرقيق والطفل المولود ما دام ناعما رخصا والجمع طفولة وأطفال.

والطفل: ج أطفال: ولد صغير، للمفرد والجمع وللمذكر وللمؤنث، طفولة وطفولية، حالة الطفل.[2]

اصطلاحا:

"عضوية وحيدة من نوعها وغير قابلة للانقسام، لذلك فلابد من دراستها وتقديرها بصورة منفصلة عن سواها، ويطلق لفظ طفل في علم النفس على الذكر أو الأنثى من نهاية سنتي الرضاعة إلى البلوغ أو المراهقة[3].

8-الدراسات السابقة

إن المعرفة الإنسانية العلمية هي معرفة تراكمية، تغطي مواضيع مختلفة من زوايا متعددة، لذلك فقيام أي باحث بدراسة أو بحث؛ يستدعي منه الإطلاع على ما قدم من بحوث ودراسات حول الموضوع الذي يقوم بدراسته، وذلك كي لا تنطلق دراسته من الفراغ ويستطيع أن يضبط موضوع ومجال بحثه بشكل أفضل يعطي من خلاله الجديد في المعرفة العلمية.

لذلك نجد أنه من الأدبيات العلمية المنهجية في أي بحث علمي التعرض إلى الدراسات السابقة سواء التي تمت في مجتمع البحث أو موضوع البحث والتي تناولت الموضوع من زاوية معينة في مجتمع آخر، وذلك في إطار إيجاد زاوية جديدة للبحث.

[1] إبراهيم مصطفى وآخرون، المعجم الوسيط، ص 587.

[2] جبران مسعود، مرجع سابق، ص 578

[3] حامد عبد العزيز الفقي، دراسات في سيكولوجية النمو، دار القلم، الكويت، ص 17.

وفي إطار موضوعنا سنعرض مجموعة من الدراسات العربية والغربية التي ترى الباحثة أنها تخدم وتتصل بموضوع الدراسة المعنون ب: " الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري."

الدراسات العربية

لم تتمكن الباحثة من إيجاد دراسات تناولت موضوع الدراسة على مستوى مكتبات جامعة باتنة، غير أنه تم إيجاد دراسة واحدة مشابهة كثيرا لدرستنا هي أطروحة دكتوراه في الإعلام على مستوى جامعة الجزائر العاصمة، إضافة إلى مجموع دراسات غطت كل منها جانبا معينا يفيد دراستنا وهذه الدراسات العربية سيتم استعراضها بتسلسل زمني من الأقدم إلى الأحدث.

-الدراسة الأولى:

جاءت بعنوان "المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والإجرام" للدكتور فتحي التوزري (مختص في الطب النفسي، والتي تم نشرها في " مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية " العدد 01 سنة 2001.[1] والتي حاول فيها الباحث دراسة العلاقة المتلازمة بين العنف والتلفزيون بحيث جاءت إشكالية الدراسة كالآتي: هل هذا الوضع المأساوي الذي يتخبط فيه الأطفال وخاصة العنيفين والمنحرفين منهم يعكس تخلف مضامين التلفزة، بتركيزها على اللهو البليد والمجاني والكليشيات السينمائية التافهة؟

وهل يستقيم اتهام التلفزة بتهديد شخصية الطفل ونسف العنف والإجرام؟

وتلتقي هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة ب: " الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري" في نقطة " التأثير" وطرح مجموعة الآثار، وخاصة ظاهرة العنف لدى الأطفال واتصالها بالمضامين التي يتلقاها من الوسائط الإعلامية، حيث كان أهم هذه الوسائط

[1] فتحي التوزري، المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والانحراف، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01، 2001، تونس.

التلفزيون الذي له حصة الأسد من المتابعة لدى الطفل، بما اختص به من ميزات جعلت المضامين التي تتجه من خلاله إلى الطفل؛ تحقق أكبر وأعمق تأثير في تنشئته، حيث نوه صاحب الدراسة من خلال دراسته إلى الارتباط الشديد بين تلك المضامين وعلاقتها بتأثيرات وقعت على مستوى دماغ الطفل، فنشأت مجموعة سلوكيات لديه؛ في مقدمتها ظاهرة العنف؛ يليها المستوى المتدني في القراءة والدراسة وفقدان التركيز؛ خاصة الأطفال ما دون سن الدراسة، الذين لا يفرقون بسهولة بين ما هو خيالي؛ وما هو واقعي؛ مع الغياب الكبير لمراقبة ومتابعة الأولياء للمضامين التي يتعرض لها أطفالهم.

وقد حاولت هذه الدراسة التعرض لمجموعة من التوصيات؛ ارتأتها حلولا تم اقتراحها التوازي التأثيرات السلبية؛ وتعالجها، وذلك ابتداء من الأسرة؛ وانتقالا إلى المجتمع ككل، فوسائل الإعلام أصبحت واقعا معاشا؛ والحلول ستكون حول تكييف وتقنين هذا الواقع مع متطلبات التنشئة الاجتماعية السليمة للطفل الجزائري والعربي.

وقد أكد الكاتب ما سبق بقوله: " فلابد من تضافر الجهود في شكل عمل شبكي تجتمع فيه كفاءات عديدة، منشطين، مربين، اتصاليين، كتاب سيناريو، مخرجين، وذلك في سبيل تحقيق منتوج وثقافة وسلوك تلفزي ليساهم في النمو السليم للأطفال، ويقي من مخاطر الانحراف والعنف ويعزز بناء الشخصية العربية بكل أبعادها ".

وقد اختلفت هذه الدراسة مع دراستنا من ناحية الموضوع عامة، فقد درست أثرا معينا "العنف والانحراف لدى الأطفال" من خلال مجموعة مضامين في وسيط إعلامي واحد فقط هو التلفزيون، في حين تهدف دراستنا التعرض للتأثير الذي مارسه مضمون واحد الألعاب الالكترونية" عبر مجموع الوسائط الإعلامية الجديدة في الطفل الجزائري، للوصول إلى مجموع الآثار الناتجة.

-الدراسة الثانية:

وهي بعنوان " تأهيل وتمكين الطفل والمراهق من الاستفادة من تكنولوجيا الإعلام والمعلومات المتطورة "[1] للباحث الحكيم فتحي التوزري والتي صدرت عن " اتحاد إذاعات الدول العربية " في المجلة عدد 01 سنة 2006. حيث اتجهت هذه الدراسة إلى البحث عن حال فضاءات التنشئة، تحت ضغط اكتساح وسائل الإعلام والاتصال الحديثة في عالم الطفل والمراهق، وذلك بهدف رصد العلاقة التي بنيت بين الطفل والمراهق من جهة، والوسائط الإعلامية الجديدة على الجهة الثانية.

وأفادتنا هذه الدراسة بتسليط الضوء على تسارع وتفاقم تغلغل وسائل الإعلام والاتصال الحديثة في حياة أطفالنا اليوم، مما أفرز تأثيرا يكاد مطلقا من قبلها عليهم، حيث أشارت الدراسة إلى أن سهولة تداول هذه التكنولوجيات وفتحها أبواب العالم على مصراعيه أمام الطفل – ولو من باب التعلم والتسلية– مكن من السيطرة على عقول أطفالنا وغرس قيما ومضامينا متعددة ودخيلة.

كما وطرح الباحث ضرورة خلق وبناء ثقافة للمشاهدة لتتم عملية غربلة المضامين المتلقاة وذلك باعتماد خطة تحقق ذلك البناء، حيث رصد الباحث مجموعة تأثيرات على الطفل جراء علاقته بتكنولوجيا الإعلام والمعلومات فقد انغمس فيها على حساب علاقته وتواصله بالأسرة والمجتمع والأنشطة الهادفة والتحصيل الدراسي وأفرزت سلوكا عدوانيا لديه وفهما خاطئا للعديد من الأمور والآفات الاجتماعية.

الدراسة الثالثة:

للباحثة فاطمة علوي السيد سعيد السيد محمد بعنوان " العولمة وتأثيرها في التنشئة الاجتماعية (2008/2009).[2] بحيث جاءت إشكالية الدراسة حول محاولة التعرف على تأثير العولمة على دور الأسرة في عملية التنشئة الاجتماعية مع وضع تصور لتمثيل دور الأسرة في مواجهتها لتلك الظاهرة.

[1] الحكيم فتحي التوزري، تأهيل وتمكين الطفل والمراهق من الاستفادة من تكنولوجيا الإعلام والمعلومات المتطورة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01، 2006، تونس.

[2] فاطمة علوي السيد سعيد السيد محمد، العولمة وتأثيرها على دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية، جامعة البحرين، البحرين،

وهي دراسة وصفية استخدمت منهج المسح الاجتماعي الشامل عن طريق العينة" وجاءت تساؤلات الدراسة كالتالي:

-ما هي التحديات الاجتماعية التي تواجه الأسرة في المجتمع العربي التي تؤثر في التنشئة الاجتماعية؟

-هي التحديات الثقافية التي تواجه الأسرة في المجتمع العربي التي تؤثر في التنشئة الاجتماعية؟

-ما هي التحديات الإعلامية التي تواجه الأسرة في المجتمع العربي التي تؤثر في التنشئة الاجتماعية؟

- ما هي التحديات الاقتصادية التي تواجه الأسرة في المجتمع العربي التي تؤثر في التنشئة الاجتماعية؟

وتوصلت الباحثة من خلال دراستها إلى النتائج التالية:

أهم التحديات الاجتماعية التي تواجه ممارسة الأسرة العربية لدورها في التنشئة الاجتماعية من وجهة نظر مفردات العينة تتمثل في زيادة نسبة التفكك الأسري وحالات الهجر والطلاق، أما بالنسبة إلى أكثر التحديات الثقافية التي تواجه ممارسة الأسرة العربية لدورها في التنشئة الاجتماعية من وجهة نظر مفردات العينة، تتمثل في تحول المجتمع من الثقافة الوطنية إلى ثقافة العولمة، وبالنسبة للتحديات الإعلامية التي تواجه ممارسة الأسرة العربية لدورها في التنشئة الاجتماعية من وجهة نظر مفردات العينة؛ فكان النصيب الأوفر إلى زيادة تأثير الإعلانات الغربية على فكر الأطفال، أما زيادة المتطلبات الاقتصادية لأفراد الأسرة فكانت الأكثر تصويتا بالنسبة إلى التحديات الاقتصادية التي تواجه ممارسة الأسرة العربية لدورها في التنشئة الاجتماعية من وجهة نظر مفردات العينة، بينما أكثر البرامج والأنشطة التي تحتاجها الأسرة في واجهة تحديات العولمة من وجهة نظر مفردات العينة تتمثل في أن تسعى المدرسة إلى تعميق الثقافة العربية المشتركة.

وتلتقي هذه الدراسة مع موضوع دراستنا في إطار التنشئة الاجتماعية العامة للطفل وسط مجتمع المعلومات، واستخدام تكنولوجيا الاتصال الحديثة، وما تنقله هذه الأخيرة من مضامين يتلقاها الطفل في ظل تنشئته العامة، حيث غلب على هذه المضامين الطابع الغربي المعولم، ما يشكل لديه مجموعة تأثيرات تحصل جراء ذلك، حيث تعتبر الألعاب الالكترونية – موضوع الدراسة– أحد أقوى المضامين التي تؤثر على الطفل الجزائري في مسار تنشئته الاجتماعية، فهي مستوردة مصنعة لدى الغرب، ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في التسهيل الكامل لتواجدها في حياته – الطفل الجزائري–.

الدراسات الغربية

تساعدنا الدراسات الغربية في تغطية المتغيرات المطروحة من حيث التعريفات والخصائص وغيرها إلى جانب المساعدة على عقد مقارنة من نوع معين لواقع الموضوع محل البحث في مجتمعات مغايرة وذلك يساعد على اكتشاف رؤى أخرى وزوايا دراسية ونتائج أخرى. ومن الدراسات الغربية المنشورة الكترونيا والتي ترى الباحثة أنها تخدم دراستها، الدراسات التالية:

الدراسة الأولى:

وهي دراسة أنجزت من قبل مارك برانسكاي Marc Prensky بعنوان What ?kids learn : " that's POSITIVE from playing video gamesماذا يتعلم الأطفال كإيجابي من لعب ألعاب الفيديو؟[1]

وهي دراسة أنجزت سنة 2002، حيث بينت هذه الدراسة وجود خمس درجات يحدث فيها التعلم في ألعاب الفيديو والكمبيوتر هي: كيف؟ ماذا؟ أين؟ متى؟ وقدمتها – أي الدراسة – بتسمية: " درجات تعلم الألعاب "، بحيث درست كل درجة لوحدها.

[1] Marc Prensky, What kids learn that's POSITIVE from playing video games, 2002

وتوصلت هذه الدراسة إلى مجموع نتائج هي:

-توجد العديد من الأشياء اللامحدودة المجال للاستخدام في الكمبيوتر وألعاب الفيديو المناسبة للأطفال.

-أكثر ألعاب الفيديو والكمبيوتر ليست عنيفة والدليل على ذلك أنها أكثر ملائمة التخيلات الأطفال، حيث أن مصممي الألعاب أضافوا اليوم العديد من العناصر التي

-تمكن الأطفال من توظيف خيالهم وسرد قصصهم. لا توجد العديد من الرسائل الايجابية داخل وخارج ألعاب الفيديو والكمبيوتر التي تعمل

على التحفيز ورفع التحدي والمستوى التعليمي الإدراكي. له الأطفال اليوم يملكون خاصية وميزة تفريق العالم الخيالي عن العالم الحقيقي الذي يعيشون فيه، والفضل في ذلك يرجع إما إلى أوليائهم أو إلى فئة المراهقين.

هذه الدراسة قديمة نسبيا بالمقارنة مع التسارع والتقدم الكبيرين الذين حصلا في مجال الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها. حيث قدمت الدراسة الجانب الإيجابي فقط وكذا مست الدراسة الناحية التعليمية لدى الأطفال من خلال ألعاب الفيديو.

وأكثر نتيجة وصلت إليها فيما يخص نفي العنف عن هذه الألعاب هي مغايرة تماما لما وصلت إليه العديد من الدراسات الحديثة من تأكيد الخطورة وشدة العنف في هذه الألعاب.

الدراسة الثانية:

أنجزت في جامعة نوتيغهام ترانت سنة 2002 من قبل مارك غريفيتس Marc Griffiths بعنوان The educational benefits of video games :أي: " المزايا التعليمية لألعاب الفيديو"[1]

[1] Marc Griffiths, The educational benefits of video games, Vol 20, No 3, 2002

حيث قامت هذه الدراسة، بدراسة المزايا التعليمية لألعاب الفيديو، حيث رأت الدراسة أنه من الضروري والمهم أن نقوم بتقييم مدى الأثر الذي تتركه تكنولوجيا الفيديو على تعليم الأطفال، حيث تشير بعض الدلائل إلى أن المهارات المهمة يمكن أن تتأصل في الأطفال من خلال ألعاب الفيديو، فلهذه الأخيرة تأثير ايجابي على الأطفال الذين يعانون من نقص في المهارات والأداء.

وكانت نتائج هذه الدراسة متمثلة في مجموع المزايا التي وصلت إليها وعددتها في:

-أنها تجذب إليها الأفراد وخاصة الأطفال من أجل المشاركة متجاوزة بذلك الحواجز الديموغرافية كالجنس، الحالة التعليمية، العرق...

-تساعد ألعاب الفيديو الأطفال في وضع أهدافهم، وتزودهم برجع الصدى.

-يمكن استخدام ألعاب الفيديو كأداة للتحقيق في خصائص الفرد الأهداف المخططة، الاختلافات الفردية، الثقة بالنفس...

-تقدم لنا ألعاب الفيديو طرقا متجددة ومتنوعة أثناء التعليم.

-تزودنا بعناصر الاندماج التي تجذب الأطفال إلى حب التعليم.

-تسمح ألعاب الفيديو للمشتركين بالتجارب، الفضول، التحدي، الأمر الذي يؤدي إلى التشجيع على التعلم والتلقين.

-يتعلم الأطفال أن يتفاعلوا مع حساب الأهداف أو النقاط في لعبة من الألعاب ومعرفة مهارات القراءة الأساسية من خلال حوار شخصيات ألعاب الفيديو التي تظهر على الشاشة (إلعبPlay ، توقفStop ....)

-لألعاب الفيديو الفضل في جعل الأطفال اجتماعيين، يتحدثون ويلعبون مع بعضهم البعض.

-تساعد ألعاب الفيديو على تحسين صحة الأطفال، حيث أن كثيرا من الألعاب صممت خصيصا للأطفال الذين يعانون من أوضاع صحية متردية كلعبةPacky & Marlon التي صممت خصيصا لتحسين مهارات الاهتمام بالصحة والنفس عند الأطفال والمراهقين المصابين بمرض السكري.

عالجت هذه الدراسة مزايا ألعاب الفيديو لمستخدميها من الناحية الإيجابية فقط خاصة في المجال التعليمي الصحي الاجتماعي، مع عدم تعرضها هي أيضا للجانب السلبي لهذه الألعاب.

وساعدتنا هذه الدراسة في معرفة التأثيرات الايجابية للألعاب الالكترونية من الناحية الايجابية والتعليمية.

الدراسة الثالثة:

نشرت سنة 2007 بعنوان Effects of Video Games on Children's Agressive behavior and por-sociol behavoir : "تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني والسلوك الاجتماعي للأطفال".[1]

حيث لم تدرس هذه الدراسة السلوك العدواني فقط بل أضافت السلوك الاجتماعي كمتغير غير مستقل، من خلال العلاقة السلبية بين ألعاب الفيديو التي تحتوي على العنف والسلوك الاجتماعي. حيث كانت عينة الدراسة أطفال من 6-12 سنة من مدرسة يابانية، وبلغ عدد مفردات هذه العينة 900 في المرحلة الأولى و903 في المرحلة الثانية، من فيفري إلى مارس 2002.

وقامت الدراسة بقياس كميات ألعاب الفيديو المستعملة، وقياس المشاهد (مشاهد عنف- مشاهد اجتماعية - مشاهد جنسية)، قياس الألعاب الخاصة المفضلة لدى العينة، قياس السلوك العدواني والاجتماعي.

[1] Nobriko Thori, Effects of video games on children's Agressive behavior and pro-social behavior. situated play, proceeding of DIGRA 2007 Conference 32

وقد وصلت هذه الدراسة اليابانية إلى مجموعة من النتائج تمثلت في:

الاستعمال الكثير لألعاب الفيديو: حيث يستعمل الذكور ألعاب الفيديو لأكثر من 4 أيام في الأسبوع، كما أنهم يقضون أكثر من ساعة واحدة وهم يلعبون ألعاب الفيديو في كل يوم من الأسبوع، في حين تقضي البنات أقل من ساعة.

والذكور يقضون أكثر من ساعتين وهم يلعبون في نهاية الأسبوع أما البنات يقضون أكثر من ساعة، وعليه يستخدم الذكور ألعاب الفيديو أكثر من البنات. له مشاهد العنف: بينت الدراسة أن الذكور يبحثون أكثر من الإناث عن مشاهد العنف.

له مشاهد الجنس: يبحث عنها الإناث أكثر من الذكور وهذا ما بينته أكثر المرحلة الثانية من الدراسة.

له الألعاب المفضلة: بينت الدراسة لجوء الأطفال إلى اختيار الألعاب التي تحتوي على العنف متمثلة خاصة في ألعاب ضرب الخصم، وهذا دليل على أن الأطفال من 6-12 سنة يحبون ويفضلون العنف على ألعاب اللاعنف.

قدمت هذه الدراسة معالجة نوعية على أساس متغير الجنس والعمر (6-12 سنة) الأنماط تفضيل أنواع الألعاب وأسس التفضيل في المشاهد والنوع، وعالجتها من ناحية سلبيتها بالنسبة لأطفال العينة، وهذا يساعدنا في دراستنا من جانب الآثار المترتبة عن هذه الألعاب على الطفل واختلافاتها من ناحية الجنس والسن، والدراسة اختصت بالجانب السلبي دون التطرق للإيجابيات.

الإطار النظري

1-الألعاب الالكترونية

هل تشكل وسائط الإعلام والوسائط الالكترونية الجديدة رافدا من روافد تنمية معارف أطفالنا وعاملا مساعدا على تطورهم ثقافيا ومعرفيا، خصوصا في ظل التطورات التي تعرفها البيئة التكنولوجية والمعرفية لهذا الجيل من أطفال اليوم؟[1] هو سؤال وجيه طرحه الباحث عبد الوهاب بوخنوفة في دراسته، مثيرا جانبا مهما من علاقة الطفل بوسائل الإعلام خاصة الجديدة منها. وهو ما ينقلنا إلى عديد روافد استخدامات الطفل الجزائري للوسائط الإعلامية والالكترونية في مجموع نشاطات كان اللعب والألعاب الإلكترونية في مقدمتها.

"يقدم مفهوم الترفيه والتسلية واللهو في المخايل السائد في المجتمعات العربية بصورة سلبية، إذ يقرن بإضاعة الوقت أو " قتل الوقت"، ويجرد فيه الترفيه كنشاط يقوم به الطفل من أي جوانب ايجابية. إن الطفل في مرحلة عمرية معينة لا يفرق بين فعل اللهو وفعل التعلم، وإن الطفل حينما يمارس نشاطا ترفيهيا، فإنه لا يرى هذا النشاط كما يراه الكبار لهوا أو نشاطا ترفيهيا محضا، بل يرى فيه متعة في التعلم.[2]

اللعب نشاط حر موجه أو غير موجه، يطلق على الحركات أو الأعمال الجسمية والنفسية، يزاوله الإنسان والفصائل الحيوانية تحت تأثير ميل فطري، وتختلف مدته باختلاف أمد الطفولة، فكلما طالت مدة الطفولة – وهي طويلة لدى الإنسان – طال الزمن الذي تستغرقه نزعة اللعب، وينظر إلى اللعب على أنه جزء مهم من حياة الطفل.[3]

---

[1] عبد الوهاب بوخنوفة، الوسائط الإعلامية والالكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص 93.

[2] المرجع نفسه، ص ص 93-94.

[3] فياض سكيكر، اللعب، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد السابع عشر، سورية، ص 53.

فقد دللت الدراسات والبحوث في مجال علم النفس ونموه النفسي أن للطفل عند مختلف مراحل نموه لغة خاصة ذات خصائص محددة وله تصور للعالم والواقع من حوله ورؤيا للعالم وخصائص عقلية تختلف باختلاف عمره ومرحلة النمو التي بلغها[1].

ونظرتنا للواقع الذي نعيشه بشكل يومي يبين لنا عمق اندماج الوسائط الإعلامية الجديدة في حياتنا وحياة أطفالنا بحيث أصبحت جزءا أساسيا من واقعنا وبيئة تنشئتهم، " لدرجة أن البعض يصف هذه الوضعية على نحو ساخر بالقول: أن أطفال اليوم يولدون وفي يدهم اليمني جهاز هاتف محمول وفي اليد اليسرى فأرة كمبيوتر. على صعيد آخر يلاحظ أن أطفال اليوم يتعلمون بسرعة استعمال الكمبيوتر ومختلف الأجهزة الإلكترونية. كما أن المحادثات حول الألعاب الالكترونية والإعلام الآلي أصبحت جزءا مشكلا للحياة الاجتماعية للأطفال شأنها شأن التلفزيون والراديو ودعائم حمل وتحميل الموسيقى.[2]

لذلك لا يمكن أن ننفي حقيقة أن تكنولوجيا الوسائط الإعلامية الجديدة أصبحت مكونا اجتماعيا مهما وقوي التأثير لا غنى عنه ولا وجود لطريقة تمكن من استبعاده.

"بإمكاننا أن نتخيل أن التكنولوجيا الجديدة قد تجعل من الممكن لا فقط دخول الإنسان عالم الصورة بل تداخل حقيقي للواقع (الواقعي) والواقع الافتراضي) كأن نشاهد شخوصا تتحرك بيننا وهي في الحقيقة ليست سوى أشكال افتراضية. أما الاستعمالات الأكثر انتشارا للواقع الافتراضي فهي تتحقق الآن في مجال الألعاب الالكترونية حيث يجد الأطفال والمراهقون وحتى الكبار أنفسهم داخل عوالم خيالية صحبة أبطال افتراضيين."[3]

---

[1] ليلى كرم الدين، برامج الأطفال وتحقيق الحاجات النفسية وتنميتها، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01، 2007، تونس.

[2] عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية، التمثل والاستخدامات، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2007، تونس.

[3] الصادق الحمامي، الواقع الافتراضي المفهوم ودلالاته، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص ص 64-66.

ووسط الواقع الجديد الذي نعيشه وفق اقتصاد المعلومات والمعرفة (الاقتصاد اللامادي) نجد بروز مجموعة من الصناعات الجديدة غير المتوقعة، التي جاءت تلبية المجموعة من الاحتياجات التي طرحها أفراد المجتمع المعلوماتي. فنتيجة استفحال ظاهرة الاستهلاك الشره، ظهرت مجموعة صناعات إبداعية ترفيهية، تحاول ملء احتياجات المجتمع للترفيه بعد أن تكفلت الصناعات الأخرى ببقية متطلباته، وهذه الصناعات الإبداعية الترفيهية هي البيئة التي احتضنت الألعاب الالكترونية ونمو استهلاكها المتزايد.

"ويعد الأوروبيون والأمريكيون – سادة الصناعات الإبداعية الموجهة إلى الترفيه والتسلية خلال أكثر من ثمانية عقود مضت – من أكثر البلدان إنفاقا في هذا المجال. فالولايات المتحدة الأمريكية بمفردها تشغل أكثر من ثلاثة ملايين شخص في صناعة الترفيه والتسلية وتنفق 60 بليون دولار في هذه الصناعة، بينما ينفق المواطن الأمريكي ما يقرب عن 7 بليون دولار في ألعاب الكمبيوتر سنويا، وتباع من أجهزة الألعاب ما يفوق 225 مليون جهاز.[1]

"ورغم حداثة عهد ألعاب الفيديو بسوق التسلية Entertainment Market إلا أنها نجحت في احتلال المرتبة الأولى ضمن منتجات الصناعات الإبداعية الموجهة إلى الترفيه من حيث قيمة العائدات المالية التي تحققها سنويا، فقد دخلت ألعاب الفيديو مرحلة الانتشار الواسع في العالم بأسره، مع حلول 2005 شهدت عائدات صناعة ألعاب الفيديو نسقا تصاعديا مكنها من التفوق على كل من السينما والموسيقى لتصبح المحرك الأساسي الصناعة الترفيه والتسلية.[2]

ويتم استخدام مفهومي الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو بنفس المعنى غير أن هناك فرقا بينهما، فألعاب الفيديو ظهرت قبل الألعاب الالكترونية والتي تعمل بواسطة جهاز الفيديو، وبعدها

[1] أبحاث المؤتمر الدولي، الإعلام الجديد: تكنولوجيات جديدة لعالم جديد، جامعة البحرين 7-9 ابريل 2009، ص 476.

[2] أبحاث المؤتمر الدولي، المرجع السابق، ص 479.

ظهرت الألعاب الالكترونية التي انتشرت عبر الوسائط الإعلامية الجديدة: الإنترنيت، الحواسيب، التلفزيون والهواتف المحمولة.

وتبعا لمجموع المداخل والنقاط المذكورة أعلاه؛ يستوجب علينا تقديم نظرة عن الألعاب الإلكترونية وأنواعها.

"ففي المفهوم المعلوماتي؛ برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد القدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة. وترجع بداية ظهور الألعاب الالكترونية إلى

عام 1953 عندما تمكن بعض المختصين من إظهار قملة على شاشة كبيرة من المصابيح وتحريكها باستخدام حاسوب ضخم تلتها بعد ذلك محاكاة مبسطة لألعاب مثل الضامة والشطرنج.

وفي عام 1960 لافت لعبة حرب الفضاء Space war التي صممها ثلاثة طلاب من معهد مساشوستس التقني MIT نجاحا جعل الشركات المنتجة تقدمها هدية قيمة مع الحاسوب، وفي هذه الأثناء صمم رالف باير Ralf Baer أول جهاز بيتي لألعاب الفيديو أسماه مانيا فوكس أوديسي Magnavox Odysseyوكان يحوي ثلاثة عشر لعبة محملة على ستة أشرطة. وشهد عام 1972 حدثا بارزا في تاريخ الألعاب الالكترونية فقد أسس كل من نولان بوشنيل Nolan Bushnell وتيد دابني Ted Dabney شركة ألعاب الكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية وطرحا لعبة بونغ Bongالتي سرعان ما لاقت نجاحا منقطع النظير، وكانت لعبة بونغ محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة.

وأمام كل هذا النجاح سارع كل من ستيف جوبس Steve Jobs وستيف فوزنياك Steve Wazniak إلى طرح لعبة تهديم الجدار Breakout ، وتعددت الشركات التي بدأت تستثمر في ألعاب متنوعة جديدة وطرحها، وتسارع تطوير الأجهزة والألعاب المتنوعة ووصلت في عام 1982 إلى قمة مبيعاتها. ومع تطور الحاسوب الشخصي بات تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعا، لدرجة جعلت بعضهم يصرح بأن نهاية هذه الأجهزة أصبحت وشيكة. إلا أنه في عام 1995 طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب Play Station المزود بمكتبة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية من الصوت والصورة والسرعة، وظهرت ألعاب الكترونية مستقلة عن الحاسوب أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ووفق برنامج الذكاء الصناعي، والروبوت (الإنسان الآلة)، مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الملحقة بها تنوعا واسعا في التقنيات وسمح بإشغال حواس عدة كالبصر والسمع واللمس بإتقان أكثر.[1]

2-أنواع الألعاب الالكترونية[2]

يمكن تصنيف الألعاب الالكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستثمريها تحت ثلاثة أنواع رئيسة:

-ألعاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستثمر مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار.

[1] معاذ الحمصي، المرجع السابق، ص 253.

[2] معاذ الحمصي، المرجع السابق، ص 253.

ويستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.

-ألعاب الذكاء:

تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين.

وتكمن قوة الألعاب الالكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.

-الألعاب التربوية والتعليمية:

الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة للمستثمر بطريقة مسلية، وطيف هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية

حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم.

وقد صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية. لذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة والمسماة الألعاب التعليمية، أو ألعاب

المحاكاة، وبسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة، وجعل التعليم أكثر تشويقا، مما دفع الكثير من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعلم بغض النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم.

وما تزال الألعاب الالكترونية في تطور وتقدم مطردين، ويتبلور ذلك وفق منحيين متكاملين، أولهما تطور الحواسيب الالكترونية وتوابعها، إذ بات بمتناول الحواسيب العادية تخزين كم هائل من المعلومات وتحصيله ومعالجته بسرعات عالية مما يسمح باستخدام متزايد للصور والأصوات من جهة وتعقيد الألعاب باحتوائها على كم كبير من الاحتمالات لم يكن يتصور معالجتها من قبل من جهة أخرى، وتتناقص أثمان الأقراص المدمجة والأقراص الرقمية المتنوعة التي يسرت الخزن الواسع للصور والتفاعل السريع والمستمر مع الوسائط المتعددة.

أما المنحى الثاني فيخص تطور البرمجيات، حيث ساعدت وسائل البرمجة الحديثة والخوارزميات المتطورة على تحقيق تنوع في الألعاب وتطوير إمكانات العرض والمعالجة، مما سمح بنقل الكثير من الأفكار التي تتماشى مع الحياة المعاصرة إلى حيز الواقع بعد أن كانت إلى أمد قريب مستعصية على الحل، فظهرت ألعاب مبرمجة تسمح بمحاكاة واقع افتراضي وتفاعل المستثمر مع هذا الواقع، كما تهيئ له استخدام عدد من حواسه كالبصر والسمع واللمس.

ويستمر تطور الألعاب الإلكترونية وفق فاعليتها في زيادة التشويق والتعليم والتعلم، وفي الوقت نفسه نقصت الكلفة والثمن ما جعل الألعاب الالكترونية تحل محل كثير من الكتب المطبوعة.

وفي الجدول أدناه نقدم مجموعة من أهم النواحي التي تنميها الألعاب في الطفل.

ويرجع الأخصائيون الانتشار، والشعبية الواسعة التي تتمتع بها الألعاب في الولايات المتحدة الأمريكية إلى عوامل كثيرة قد تكون صالحة هي الأخرى لباقي أقطار العالم.

ومن بين هذه العوامل ما يمكن حصره جزئيا في هوايات الجيل الجديد:[1]

فالأولاد الذين نشؤوا وترعرعوا على ألعاب الفيديو المبكرة مثل " أتاري "Atari يشغلون – اليوم – مواقع مهمة في الحياة الاجتماعية، ومازالوا متعلقين بهذا النمط من التسلية، وأكثر من ذلك هم يشاركون أطفالهم هذه الهواية. ولم تعد ألعاب الفيديو مجرد هواية أو تسلية فحسب، بل باتت مصدر هوية اجتماعية و نمط حياة. وقد تطور هذا النمط بصورة غير مسبوقة على خلفية تزايد الإقبال على هذه الصناعة، وتزامنا مع التسابق الحاصل بين كبريات الشركات على تطوير ألعابها، وابتكارها على أجهزة " إكس بوكس" المايكروسوفتMicrosoft Xbox ، و" سوني بلاي ستيشن" Sony Playstatio، و" نينتيندو جيم كيوب Nintendo Game Cube "و "جيم بوي ادفانس Game " Boy Advanceالمحمولة، أو على أجهزة الكمبيوتر المنزلية... الخ.

ولتؤكد صناعة الألعاب مشروعيتها، ونزاهة أهدافها– بعد أن اتهمت بالسلبية و "اللعنة التي أصابت الترفيه التفاعلي"– سعى رواد هذه الصناعة إلى كسب شرعية أكاديمية من خلال تشجيعهم للقائمين على البحث في هذا المجال؛ ففي معهد ديفي بن للتكنولوجيا DigiPen Institute of Technologyالذي يقع في منطقة ريدموند بالقرب من مقر شركة نينتيندو أوف أميركا Nintendo Of America وفي الشارع نفسه الذي يقع فيه المقر العالمي لشركة مايكروسوفت – يعد تصميم ألعاب الفيديو أسلوب حياة، ويقدم المعهد الذي تأسس عام 1988؛ شهادات البكالوريوس، والماجستير في محاكاة ألعاب الفيديو، وكذلك شهادة البكالوريوس في تصميم الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد.

وكما يتعلم الطلاب الأمريكيون كيفية تصميم الألعاب، فإنهم يتعلمون كيفية نقدها وتقييمها. ففي هذا السياق سعت جامعات أمثال: أم آي تي MIT وكارنيغي ميلون Carnegie Millon إلى تلقين الطلاب كيفية التعامل مع عالم ألعاب الترفيه والتسلية من خلال تبني مساقات تعالج أعمالا

[1] أبحاث المؤتمر الدولي، المرجع السابق، ص480.

تتطلب ذكاء اصطناعيا، إلى جانب اعتماد مساقات تهتم بدراسة أعمال شكسبير، وأخرى تسعى إلى تطوير المناهج الدراسية التي تشمل أبعادا مختلفة من قيام الطالب بدراسة أساسيات تصميم الألعاب إلى النوع الاجتماعي، إلى سياسات التمثيل السياسي في النظم الديمقراطية... الخ.

3-الوسائط الإعلامية الجديدة

لقد أصاب الباحث الشهير الذين توفلر في توصيفه للعالم الجديد وتطوراته حين كناه بمجتمع "الموجة الثالثة"، مجتمع المعلومات وتقنيات وتكنولوجيات الاتصال الجديدة التي طرحت مجموعة كبيرة من التساؤلات في مختلف المجالات المتعلقة بالمجتمع.

حيث عصفت مجموعة تطورات في أهم أعصاب الحياة المجتمعية، بتقاليد وعادات العيش من جذورها، فلم يستطع العالم الصمود أمام تيارات ثورة المعلومات، وثورة التقنيات الجديدة وثورة الاتصالات، فقد انتقلنا من عيش قرى عالم واحد إلى عيش عالم في في قرية واحدة، إنه مجتمع المعلومات وثورة الاتصالات.

"التحولات التاريخية الكبيرة كان لها دورا انعطافيا في التطور البشري والتقدم الحضاري، ولكن تحولات القرن العشرين هي شيء آخر في منعطفاته. والتقدم التقني والمعلوماتي في الاتصال والارتباط كانت معجزة هذا العصر الذي طرحها مبتكروها كمرحلة انتقال حاسمة في حياة البشرية.[1]

"فالمعلوماتية والكمبيوتر والوسائط المتعددة والإنترنيت والتكنولوجيات الرقمية تشكل كلها أبعاد هذا العالم الجديد الذي يذهل الكثير من معاصرينا الذين تنتابهم حالة من الدهشة أمام تكاثر التكنولوجيات الجديدة وتعقدها وتسارعها بالرغم من سهولة استعمالها وسرعة انتشارها في المجتمع.[2]

[1] صلاح سالم، تكنولوجيا المعلومات والاتصالات والأمن القومي للمجتمع، ط1، عين للدراسات والبحوث الإنسانية والاجتماعية، مصر، 2003، ص 80.

[2] الصادق الحمامي، الواقع الافتراضي المفهوم ودلالاته، ص 64.

فالعالم الجديد ارتبط ببيئة اتصالية إعلامية اختصت به لوحده ابتدأت بوادرها الفعلية ربما وفق ما عرف بطريق المعلومات الفائق السرعة الذي أتى كطرح نظري لرؤية إعلامية اتصالية ومعلوماتية جديدة تم السعي إلى تجسيدها على أرض الواقع العالمي ككل؛ لزيادة تعميق جذور القرية الكونية.

"فالطريق السريع للمعلومات Information Super Highway يمثل أعلى مراحل الدمج لوسائل الاتصال التقليدية والجديدة معا، والمقصود به وضع جميع التكنولوجيات المتوفرة على صعيد الاتصالات والمعلومات (من الهاتف، والكمبيوتر الشخصي والأقمار الصناعية، والأطباق اللاقطة، والكابلات والموجات الميكرويفية)

في نظام متكامل واحد ووضعها تحت تصرف لأفراد المجتمع للاستفادة منها في كل نواحي الحياة العملية والاجتماعية."[1]

وطريق المعلومات فائق السرعة ذاك، لم يجد موقعه في الواقع الفعلي للمجتمع الدولي، إلا من خلال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال والمعلومات التي أتت بركائز هذا الطريق وبنت صرحه وطبعت العالم بالمعلومات المتدفقة من خلال ما عرف بثورة المعلومات والانفجار المعرفي الذي أدى بدوره إلى التطور التقني في المجال العلمي والاتصالي، فقد أصبح طابع التقنية هو طابع الحياة اليومية لنا، فقد دخلت التقنية جميع مجالات الحياة وقلبتها إلى صبغات جديدة لم يصادفها التاريخ، لأننا لا نزال نرى ما لا نتوقع من تطورات حاصلة، كيف لا والمعرفة الإنسانية (حسب آخر الإحصاءات) تتغير كل 3 دقائق.

وتكنولوجيا الإعلام والاتصال الحديثة لم تأت من فراغ؛ بل كانت نتاج ثلاث ثورات كبرى هي:

-وثورة المعلومات والانفجار المعرفي (الذي حمل العلم إلى التخصص أكثر في مختلف المجالات وحتى في المجال الواحد نفسه).

[1] صلاح سالم، المرجع السابق، ص66.

-ثورة الحواسيب وبرامجها.

-ثورة الاتصالات السلكية واللاسلكية.

وتعرف تكنولوجيا الإعلام والاتصال على أنها:

"مجموع التقنيات أو الأدوات أو الوسائل أو النظم المختلفة التي يتم توظيفها المعالجة المضمون أو المحتوى الذي يراد توصيله من خلال عملية الاتصال الجماهيري والتي يتم من خلالها جمع المعلومات والبيانات المسموعة أو المكتوبة أو المصورة أو الرسومية المسموعة المرئية أو المطبوعة الرقمية، وتخزينها واسترجاعها ونشرها ونقلها من مكان إلى مكان آخر وتبادلها."[1]

ورغم التعريف المذكور أعلاه فإن ذكر كلمة التكنولوجيا عادة؛ يرسخ في الأذهان الجانب المادي فقط وإهمال الجانب المعنوي المعرفي، أي أن معظم الأذهان تتصور أن التكنولوجيا لها صبغة وطابع مادي ملموس فقط، غير أن ذلك غير صحيح طبعا؛ فتكنولوجيا الإعلام والاتصال لها شقان مادي ومعنوي معرفي يتكاملان فيما بينهما ليؤسسا مكانة وكيان هذا المفهوم.

ويمكن توصيف هذين الشقين بالتالي[2]:

الأول: فكري ومعرفي، يتمثل في علم الاتصال، وما يتصل به من دراسة وسائل الاتصال ومجالاتها ومستوياتها ودراسة عملية الاتصال والأنشطة الاتصالية كالإعلام والدعاية والعلاقات العامة... وكذا وسائل الاتصال المختلفة.

الثاني: مادي أو تقني، يتمثل أساسا في التطبيق العملي للاكتشافات والاختراعات والتجارب في مجال المعلومات ونقلها، كالتصوير الفوتوغرافي والطباعة وأساليب معالجة النصوص والصور.

[1] محمود علم الدين ومحمد تيمور عبد الحسيب، الحاسبات الالكترونية وتكنولوجيا الاتصال، دار الشروق، القاهرة، 1997، ص 20.

[2] حسنين شفيق، الإعلام التفاعلي ثورة تكنولوجية جديدة في نظم الحاسبات والاتصالات، دار فكر وفن للطباعة، القاهرة، 2008، ص18.

ولعل الشق أكثر ما طرحه الشق الثاني من تكنولوجيا الإعلام والاتصال الحديثة هو ما استحدث في الممارسة الإعلامية ككل من ظهور مهن جديدة واختفاء أخرى، واستحداث قوالب وأساليب صياغة جديدة لمحتويات وسائل الإعلام وحتى المجيء بمستحدثات إعلامية لم تعرف من قبل.

أما فيما يخص الشق الأول، فهو يربطنا بمفهوم جديد للممارسة الإعلامية لا يمكن فصله عن تكنولوجيا الإعلام والاتصال إلا وهو مفهوم الإعلام الجديد"، وتسميته دليل على معناه، فقد نتج بطريقة تطورية تراكمية مشت جنبا إلى جنب مع تطورات تكنولوجيا الإعلام والاتصال، وهذا التطور التاريخي المعرفي طرح بالتأكيد عدة مداخل لدراسة الإعلام الجديد واعطاء تعاريف له ورصد أسسه وخصائصه.

"فالإعلام الجديد الذي تولد من التزاوج بين تكنولوجيا الاتصال والبث الجديدة والتقليدية مع الكمبيوتر وشبكاته، تعددت أسماؤه ولم تتبلور خصائصه النهائية بعد، ويأخذ هذا الاسم لأنه لا يشبه وسائط الاتصال التقليدية لا في الوسيلة ولا في التطبيقات، فقد نشأت داخله حالة تزامن في إرسال النصوص والصور المتحركة والثابتة والأصوات."[1]

ونستعرض في الآتي مجموعة من التعاريف التي أعطيت للإعلام الجديد: [2]

بحسب ليستر| Lester

"الإعلام الجديد باختصار هو مجموعة تكنولوجيا الاتصال التي تولدت من التزاوج بين الكمبيوتر والوسائل التقليدية للإعلام، الطباعة والتصوير الفوتوغرافي والصوت والفيديو."

ويعرفه قاموس الكمبيوتر Computing Dictionary عبر مدخلين هما:

[1] عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات، ط 1، دار الشروق للنشر والتوزيع، الأردن، 2008، ص.30-29

[2] المرجع نفسه، ص 31-33.

-إن الإعلام الجديد يشير إلى جملة من تطبيقات الاتصال الرقمي وتطبيقات النشر الإلكتروني على الأقراص بأنواعها المختلفة والتلفزيون الرقمي والانترنيت. وهو يدل بذلك على استخدام الكمبيوترات الشخصية والنقالة فضلا عن التطبيقات اللاسلكية للاتصالات والأجهزة المحمولة في هذا السياق.

ويخدم أي نوع من أنواع الكمبيوتر على نحو ما تطبيقات الإعلام الجديد في سياق التزاوج الرقمي Digital Convergence إذ يمكن تشغيل الصوت والفيديو بالتزامن مع معالجة

النصوص وإجراء عمليات الاتصال الهاتفي وغيرها مباشرة من أي كمبيوتر

-يشير المفهوم أيضا إلى الطرق الجديدة في الاتصال في البيئة الرقمية بما يسمح للمجموعات الأصغر من الناس بإمكانية الالتقاء والتجمع على الإنترنيت وتبادل المنافع والمعلومات، وهي بيئة تسمح للأفراد والمجموعات بإسماع أصواتهم وأصوات مجتمعاتهم إلى العالم أجمع.

وتضع كلية شريدان التكنولوجية Sheridan تعريفا عمليا للإعلام الجديد أنه:

كل أنواع الإعلام الرقمي الذي يقدم في شكل رقمي وتفاعلي. وهناك حالتان تميزان الجديد من القديم حول الكيفية التي يتم بها بث مادة الإعلام الجديد، والكيفية التي من خلالها الوصول إلى خدماته، فهو يعتمد على اندماج النص والصورة والفيديو والصوت، فضلا عن استخدام الكمبيوتر كالة رئيسية له في عملية الإنتاج والعرض، أما التفاعلية فهي تمثل الفارق الرئيس الذي يميزه وهي أهم سماته.

وبينما يقوم مبدأ الاتصال في وسائل الإعلام التقليدية على نموذج معروف مبني على الاتصال من واحد إلى واحد كالهاتف أو من واحد إلى مجموعة كالتلفزيون نجد أن مبدأ الاتصال في الإعلام الجديد مختلفا، لأنه أوجد كل احتمالات الاتصال وأنواعها من مختلف نقاط الاتصال واتجاهاته وأفضل مثال على ذلك الإنترنيت طبعا خاصة اعتمادها على مبدأ التفاعلية، غير أن ذلك

لا ينكر أن بعض الفواصل بين الإعلام التقليدي والجديد قد ذابت وذلك بفعل إعادة صياغة وتحسين الإعلام التقليدي لنفسه كي يلتقي مع الإعلام الجديد.

على ذلك يمكن تقسيم الإعلام الجديد إلى الأقسام الأربعة التالية[1]:

– الإعلام الجديد القائم على شبكة الإنترنيت Online وتطبيقاتها، وهو جديد كليا بصفات، ومميزات غير مسبوقة، وهو ينمو بسرعة وتتوالد عنه مجموعة من تطبيقات لا حصر لها.

–الإعلام الجديد القائم على الأجهزة المحمولة، بما في ذلك أجهزة قراءة الكتب والصحف. وهو أيضا ينمو بسرعة، وتنشأ منه أنواع جديدة من التطبيقات على الأدوات المحمولة المختلفة، ومنها أجهزة الهاتف والمساعدات الرقمية الشخصية وغيرها.

– نوع قائم على منصة الوسائل التقليدية مثل الراديو والتلفزيون التي أضيفت إليها ميزات جديدة مثل التفاعلية والرقمية والاستجابة للطلب.

– الإعلام الجديد القائم على منصة الكمبيوتر Offline، ويتم تداول هذا النوع بوسائل، إما شبكيا، أو بوسائل الحفظ المختلفة، مثل الأسطوانات الضوئية، وما يشبهها، ويشمل العروض البصرية وألعاب الفيديو والكتب الإلكترونية وغيرها.

وإذا ما عدنا إلى تعريف ليستر للإعلام الجديد سنجد فيه إشارة إلى أحد أهم سمات الإعلام الجديد ووسائطه الإعلامية ألا وهو " الوسائط المتعددة " التي جاءت كإفراز العاملين أساسيين مهمين: الكمبيوتر وعلاقة الإنسان بالكمبيوتر واستخداماته، حيث أن الفرد أصبح متلقي تفاعلي لا يقبل السلبية في تلقيه لمضامين الإعلام في عصر مكنته فيه التكنولوجيا أن يكون صاحب المبادرة والإدارة فيه.

"عندما نفتح الكمبيوتر اليوم فإننا لا ندخل في علاقة مع جهاز أو آلة باردة، جامدة لنقوم بعمليات روتينية مبهمة ومعقدة، لقد أصبح الكمبيوتر جزءا من العالم الحي لأنه استبطن داخله أشياء

[1] عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 33.

من حيوية العالم. فبإمكاننا اليوم مشاهدة صور حية وسماع أصوات مختلفة ورسوم جذابة، تصلنا أصوات آدمية من الكمبيوتر ونتواصل مع الآخر عبر الصور والصوت والنص. فالوسائط المتعددة هي بالتحديد هذا المزج بين الصورة والنص والصوت."[1]

ويقول ديف مارشال: الوسائط المتعددة تشير إلى أن معلومات الكمبيوتر يمكن عرضها بواسطة الصوت، الفيديو، التحريك، بالإضافة إلى الأشكال التقليدية للعرض (النص، الرسومات الإيضاحية، والصور الثابتة).

أما التعريف الجامع فيقول: إن الوسائط المتعددة هي مجال يتصل بطريقة استخدام الكمبيوتر في الدمج بين النص والغرافيك، الرسم، الصور الثابت والمتحركة (الفيديو) والتحريك، والصوت وأي نوع آخر من الأشكال الاتصالية، بما يمكن معه عرض، تخزين، وبث أي نوع من المعلومات رقميا.[2]

"وقد كان تعبير وسائط متعددة يكتب هكذا في حينه Multi-Media، في 1965 يشير إلى أنواع من العروض الفنية يطلق عليها Exploding Plastic Inevitable وهي مجموعة عروض كانت تستخدم مزيجا من موسيقى الروك الحية والسينما وأشكال مستحدثة وتجريبية من الإضاءة والأداء المسرحي. وفي السبعينات كان التعبير يكتب بالطريقة نفسهاMulti-Media يستخدم كثيرا لوصف عروض غير عادية مركبة من الأفلام السينمائية والشرائح الضوئية-Film And Slide show extravaganzasمنتجة بطريقة اللصقCollage ، وقد اختصر التعبير حاليا على الطريقة التي أصبح يكتب بها .Multimedia أما عربيا فأحيانا يكتب وسائط متعددة وهو السائد، وبعضهم يكتبها ملتيميديا، وقليلون يكتبون تعبير الإعلاميات المتعددة.[3]

[1] الصادق الحمامي، الوسائط المتعددة محاولة في تحديد المفهوم، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص70.

[2] عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص130

[3] عباس مصطفى صادق، المرجع السابق، ص 128.

وتعتبر الإنترنيت والحاسوب البيئة المثالية للتواجد الأكبر للوسائط المتعددة، وذلك إثر الاستخدامات العديدة لها من خلال المواقع الالكترونية والإعلانات الالكترونية وبرامج الحاسوب كبرنامج Power Point مثلا، دون أن ننسى أهم ما يحتوي الوسائط المتعددة وهو: الألعاب الالكترونية وكذا برامج رسوم الكرتون بما تستخدمه من مؤثرات خاصة وتصميم؛ من أساسياته الوسائط المتعددة.

ولكن كون الإنترنيت والحاسوب البيئة المثالية للوسائط المتعددة لا ينفي وجود هذه الأخيرة في بنيات أخرى ووسائط اتصالية إعلامية أخرى مثال ذلك الهواتف المحمولة في ذاتها وفي خدماتها؛ خاصة ما يعرف بجيل الهواتف الذكية. وتدخل الوسائط المتعددة في مختلف المجالات لأنها تساعد على تقليد البيئات المختلفة لاستخدامات لا حصر لها (البرامج التدريبية في مجال الطب والطيران والتعليم، الموسوعات العلمية الإلكترونية خاصة، مواقع وسائل الإعلام المختلفة....)

إذن فقد استفاد الإعلام ووسائطه كثيرا وبشكل جلي من ثورة المعلومات وتكنولوجيا الاتصال الحديثة في نقل مختلف المضامين إلى مختلف الاتجاهات والجماهير، في قوالب طبعتها الوسائط الجديدة بشكل جذاب ساهم في زيادة انغماسنا اليومي في الوسائط الإعلامية ومضامينها.

"فقد أصبحت التقنيات الاتصالية كالهاتف الجوال والتلفزيون الفضائي والصورة الفوتوغرافية الرقمية والموسيقى الرقمية متاحة للجميع ويعود هذا الحضور الاجتماعي المتعاظم إلى أسباب عدة منها انخفاض الأسعار والطابع المحمول لهذه التقنيات، كما ساهم الاندماج في تحول بعض التقنيات الاتصالية إلى وسائط إعلامية كالهاتف الذي كان مخصصا للتحادث فتحول إلى وسيلة إعلامية يمكن من خلالها استخدام شبكة الإنترنيت واستهلاك المضامين الإعلامية بكل أشكالها كقراءة المقالات الصحفية ومشاهدة الفيديو والاستماع إلى الإذاعة.[1]

[1] الصادق الحمامي، الإعلام الجديد مقاربة تواصلية، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 04، 2006، تونس، ص ص 6-7.

"ويؤكد البعض أيضا على مسألة حقيقة الانتشار الاجتماعي لهذه الوسائل ويشيرون إلى خطر انقسام المجتمع إلى جزأين : الأول يمتلك هذه التقنيات ويستعملها كوسيلة للمعرفة والتسلية والآخر لا يقدر على الوصول إليها بحكم ظروفه الاجتماعية.[1]

"إن الوسيط في لغة الاتصالات هو شيء يسهل نقل شيء (الكلمات والصور والأصوات) من مصدر واحد (عادة ما يكون من المرسل) إلى مصدر آخر (عادة ما يكون المتلقي).[2]

إذا فما ذكرناه سابقا يؤكد من ذلك زيادة تجذر استخداماتنا للوسائط الإعلامية خاصة الوسائط الإعلامية الجديدة (كالهاتف الخلوي، التلفزيون التفاعلي عالي الدقة، الإذاعة الرقمية، الصحيفة الالكترونية، الإنترنيت...) وذلك لما تتمتع بها من دقة عالية في التصميم واستخدام الوسائط المتعددة.

فالوسائط الإعلامية الجديدة طرحت مجموعة من الممارسات تخصها هي كوسائط إعلام من جهة وتحث استخدامات الجمهور لها من جهة ثانية. فالوسائط الإعلامية الحديثة طرحت مجموعة من التغيرات على مستوى قوالب تقديم المضمون أو المنتج الإعلامي الذي لم يعد بشكله السابق كما ونوعا، فقد فرضت التحولات العالمية التكنولوجية الاتصالية وكذا الاقتصادية مجموعة ضغوط على الوسائط الإعلامية لتقديم الأفضل بسرعة هائلة واحتواء مجموع رغبات الجماهير لتلبيتها، وهنا تأتي الضفة الأخرى؛ وهي مجموع الممارسات المطروحة وفق علاقة الجماهير بوسائط الإعلام الحديثة، أين انتهى عصر التلقي السلبي، وصار كل تلق تفاعليا.

فقد أصبح كل أفراد المجتمع يملكون في نسبة عالية منهم الإنترنيت في البيوت لأنها برغم مكانتها؛ طرحت مستجدات فيها كان أكثر ما خدمها ورفع من نسبة تفضيلها، احتواؤها لبقية الوسائط الإعلامية الأخرى، فمن خلالها نتابع الإذاعة الرقمية والفضائيات ونقوم بتنزيل الصحف الالكترونية

[1] الصادق الحمامي، الوسائط المتعددة محاولة في تحديد المفهوم، ص 72.

[2] شبكة النبأ، مصطلحات الوسائط الإعلامية، نشر في الأحد 7 تموز 2007، 10/12/2011 الساعة (08:00 www.annabaa.org)

الأصل وكذا النسخ الإلكترونية للصحف الورقية، حتى أننا نجري الاتصالات الهاتفية من خلالها أيضا، وأصبح التلفزيون كوسيلة إعلامية مهم؛ يستفيد من الناحية التقنية من ميزات التفاعلية والدقة العالية في التصميم وجودة الشاشة، وهذا ليحافظ على مكانته من تهديدات بقية الوسائط الأخرى بعد أن كان سيد وسائل الإعلام قبل مجيء الإنترنيت، فالتلفزيون عالي الدقة التفاعلي ونظام HD والأبعاد الثلاثية أصبح مطلب كل بيت يريد أن يوصف بالحضاري والمتقدم.

الصحيفة كذلك لم تنعزل عن هذه التطورات، بل سعت إلى إيجاد مكانة تناسبها في عصر تكنولوجيا الاتصال والمعلومات، فاستحدثت وجددت أساليب الإعلان فيها وأساليب الطباعة والنسخ الإلكترونية وحتى الصحف الإلكترونية، وطرحت فيها مهن جديدة فرضتها مجموعة هذه التطورات في ظل التكنولوجيا خاصة، لمواجهة ما يعرف بالإعلام الجديد وصحافة المواطن.

دون أن ننسى الهواتف الخلوية التي صنعت لنفسها اسم " الهواتف الذكية " لاندماجها مع بقية الوسائط الإعلامية الجديدة، فأصبحت نافذتها وشاشتها التي لا تتعدى بضع سنتيمترات تفتح أبواب العالم أمامنا على مصراعيه وتنقلنا للتجول فيه وكأنه بين أصابع

اليدين.

ومن ذلك يصعب علينا فصل الوسائط الإعلامية الجديدة عن بعضها لأن أساس وجودها وكينونتها هو مبدأ و فعل " الاندماج " بين خصائصها فيما بينها.

الطفل

التعرض للطفل بالدراسات العلمية العربية والغربية يقودنا وبشكل آلي إلى الحديث عنه بمجموع الخصائص التي تميزه من الناحية الاجتماعية والنفسية والتي رصدتها البحوث والكتب بحيث اتفقت على خصائص تعبر عن أي طفل من أطفال العالم كمراحل الطفولة والنمو الجسمي والحسي والانفعالي... والتنشئة الاجتماعية بكل أساسياتها وتداعياتها.

غير أننا يجب ألا نهمل نقطة مهمة وهي أن أطفال العالم يشتركون في خصائص عدة غير أنهم يختلفون وفقا لمجتمعاتهم وتنشئتهم الاجتماعية والنفسية فكل بلد يحيط أطفاله بخصائص تميزه عن أطفال باقي البلدان.

ومثالنا في ذلك " الطفل الجزائري – محل دراستنا– الذي يتفق مع باقي أطفال العالم في الخصائص النمائية لطفولته غير أنه يحتفظ بخصائصه المميزة النابعة من المجتمع الجزائري بمقوماته وأصول مقومات الأسرة الجزائرية وأساليبها في التنشئة الاجتماعية، التي وبالتأكيد تبرر لنا على المدى البعيد والقريب خلفيته الثقافية وجذور سلوكياته.

والحديث عن الطفل الجزائري يعرج بنا إلى الحديث أولا عن المجتمع الجزائري وبنيته الاجتماعية والتغيرات التي جرت عليه في هيكله العام كمجتمع له نظمه وهيكله الخاص المتمثل في لبنته الأساسية وهي الأسرة التي تخرج للمجتمع؛ الأفراد الذين يبنونه ويمثلونه.

وسنحاول فيما سيأتي التعرف على المجتمع والأسرة الجزائرية، من خلال المادة البسيطة التي تمكنا من الحصول عليها نظرا لقلة المادة العلمية التي تمدنا بما نحتاجه من دراستنا هذه.

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية في الوسائط
الإعلامية الجديدة

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية

تعد الألعاب الإلكترونية (ELECTRONIQUE GAMES) من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا وافتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة (MULTI MEDIA) وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكانياتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن ناحية العلمية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقد رأت المستثمر إذ تضعه أما صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقد ومن البطء إلى السرعة وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد إشباعه وتنقل إليه المعلومات بيسر ومتعة[1].

كما تعرف على أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في .... متصل محكوم بقراءة معينة بشكل يؤدي إلى نتائج القياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية وتتم بتشغيلها عادة على منصة الحاسوب والإنترنت والتلفاز والفيديو PLAYSTATION والهواتف النقالة، والأجهزة الخفيفة المحمولة[2].

المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية

يرى آلانلوديبار دار ALIN LA DIBERDER بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وعلى التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب

[1] الدكتور عصام عبد الله وآخرون، ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم مجلة العلوم التربوية، ص 08.

[2] ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية، المدينة المنورة، بحلة جامعة طيب للعلوم التربوية، المجدل 010، العدد 01، ، ص 21.

الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انحيار مسبق للمرحلة التي تلعبها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " لوديباردار"

المرحلة الأولى:

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا وتعد ألعاب " بونغ "BONGوحرب الفضاء SPACE " "WARالتي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي البداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

-صناعة ألعاب قوية

- دخول التلفزيون الكثير من البيوت

- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكا وألعاب الأقراص في القاعات

- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات

- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة PROCESSEUR MICRO من مؤسسة " إنتال "INTEL عام 1971، وفي العام الموالي 1972 أسس " نولان بوشال "NOLAN BUSHNELL "أول مؤسسة للألعاب الإلكترونية أتاري ATARI وأدخل أول لعبة أقراص إلكترونية " بونغ "BONGوفي أول عام باعت " أتاري" أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا للعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة " أورنر "WARNER "في ذاك العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر للأتاري إلى تضاعف عارضان التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة " آبل "APPEL تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر آبل "APPEL22 أدت

غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تحدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى" بوشتال" و " آتاري الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية[1].

المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 : من آتاري والتي تتضمن سلم ألعاب بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب DES JEUX EDITION وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة " باك مان "BAC MAN التي اخترعت في اليابان " ثوروايواثاني TPRUIWATANI "المؤسسة " نامكو NACO واشترت " آتاري" أجهزة "VCSالتي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهروا صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، واشارت المبيعات إبتداءا من سنة 1983، وأمام هذه الخسارة التي صارت مهولة باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضات التحكم " تاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر " كومودور" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية " نامكو "NAMCO في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو ، لكن في نفس الفترة أعلنت" نينتاندو " NITANDO وهي مؤسسة أنشأت في القرن التاسع عشر مختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصلات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم " نيس "NES ليسجل دخول اليابانيين فيعالم ألعاب الفيديو وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت " نيس "NESمدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب هي:

1-ثمن لا يتجاوز الألعاب المنافسة

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، قسم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاقتصادية، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر -3-، الجزائر العاصمة،2011/2012، ص 124.

2-تكنولوجية تسمح لينانتدو وبالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها التحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات .

3-البطل المميز " نيس" NES" وهو ماي MRIO" وهو رصاص بوشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة " دونكي كونغ" DONKEY KONG ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية GRAPSILTشيجيروميامونو SHIGERU MIYAMOTO وجهازا رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " كومودور COMODORE" وسيكنلر SINCLAIRوأمستراد " AMESTRAD" وفي عام 1986 " آتاري أس بي، ATARI ST ، الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في المستوى آخر وهي تحديد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تحديدا في النشر السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائل فالكثير من المصممين اليابانيين" infographiste المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهارتهم من خلال ألعاب مثل " أميغا" Amiga" و " آتاري أس تي Atari ST.[1]

انتهت هذه المرحلة بظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات.

[1] مريم قويدر، المرجع نفسه، ص 128

ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المباراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان وأمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل " بي سي"pc " أو " أبل Apple"وفي سنة 1989 أوفق كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظم الإفلاس ، لكن في اليابان يقين : " بيتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق

المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تحسده " بيناندو" عبر " سوبر نيس SUPER NES" وكذا المؤسسة نصفها مملوك من البيانيين وهي " سيغا" SIGA" من خلال لعبة " ميغادارفير"

MIGAZDRIVER" وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل" ميست" MYSTE" أو سيفنكوبست SEVEN QUIST وكذا

ألعاب الأدوار مثل" فانيلفانتيري "FINAL FANTARY "ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ أن بطل " سيغا" تفوق عاما ريو.

المرحلة الخامسة:

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب التقنيات الإعلام المتعدد الوسائل "MultiMedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجان المخصوصة " PROCESSEURS DEDIES" واستعمال الفرص الضوئي المضغوط cdrom والألعاب على الشيكات المحلية lan وعلى الإنترنت|.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو" سوني SONY بلعينة " بلا ستايش "PLAYSTATION " واحترم في هذه المرحلة الصراع بين " سوني" وتياندو" ومما أزال "

سيقا" التي انسجمت من السوق عارضات التحكم كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو لارا كروفتاCROFTARA

التي حقق أرقاما قياسية وظهور ألعاب بعوالم بيانية(إيفروكو بست) "EWERQUIST أو " أوليتما أونلاين ULITMA ONLINE وألعاب " أف بي أس FBS المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم بها اللاعب ومن أمثلتها" دوم "DOOM "ثم "هالف لايف "HALF LIFE " وتبقى " تيشاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم المبيت وتمثل" البوكيمون les POKEMON التي أبدعتها تحسيدا العالم طفولي جديدة، وتجاوز رقم أعمال الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات وحلقت عاليا[1].

وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنت بالانسحاب، هذا الانسحاب 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 و " قايم كوب GAMME COBE "و إيكس 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 " تيناندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل، تيشاندو دي أس NATNDO DS كما أعلنت "سوني" عن إطلاق جهاز"

[1] مريم قويدر، المرجع نفسه، ص 128

بلاستايشن" المتنقل DSD والذي تم طرحه في الأسواق في شهر سبتمبر 2004 وفي مارس 2005 وصل جهاز " سوني بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي للألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 دهازبلاستايشن 3

"plays tation3الذي وصل إلبالأسواق مع بداية عام 2006. كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد أيكس بوكس360 xbox.[1]

وقد أسهم الجيل الجديد عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 في النقلة التكنولوجية اضطرت المطورين إلى التكييف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي التحكم فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطور الألعاب الإلكترونية فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة.

في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم ويشكل نسب متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

إن دورة حياة عارضة تحكم يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، وتحاول مؤسسة " سوني sony تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاها مثل تطوير " بلايستايشن " PlayStationإلى بلا ستايش وانps one"

إلى بلايستايشن أكسpsx، وتسعى المجموعة البيانية بذلك إلى بيع أخر طبقة من عارضاها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة " ميكروسوفت "Microsoft "على اختصار عمل الاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن حتى لا يكون ذلك كانت لفرض نفسها، خاصة وأن " سيغا "

[1] مريم قويدر، المرجع نفسه، ص 129

"SIGA اعتمدت هذه الإستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكناه أعلنت ثلاث سنوات فيها بعد تحليلها عن تضييع عارضات التحكم.

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية

يمكننا تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى عدة أنواع مختلفة ومتعددة ولحل صنفها إلى أنواع نذكر من بينها:

-التصنيف الأول:

- ألعاب الأكشنACTION

وهي ألعاب تتطلب من اللاعب الحركة السريعة وغالبا ما ترتبط بالنقال ويضم هذا النوع تحته الكثير من الألعاب مثل:

أ- بيتيم آبBEAT'EM UP حيث يركز على مقاتلة اللاعب العديد من الأعداد من خلال اللكم أو الركل، أو باستخدام السيوف كما في ألعاب إلهاك أند سلاش بالإنجليزيةhack and slash في العديد من المراحل أو المناطق الهدف غالبا هو قتل جميع الأعداء في المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم.

ب- القتال fighlting :ألعاب القتال عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب في مكان معين ولمدة معينة وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة وفي وقت قصير غالبا دقيقة أو أقل يحصل اللاعب الذي حقق أضرارا أكبر ضد اللاعب الآخر وقضى عليه على نقطة تدل على أنه فاز في الدور، تتطلب الكثير من ألعاب القتال الفوز في دورين لكن يواصل اللاعب اللعب من أشهر ألعاب هذا النوع "ستريب فايترsteretfighter"

ت- المغامراتadventure : هي الألعاب التي تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف حيث يخوض اللاعب مغامرة يستكشف بما ويسير في خط قصة معين عليه أن ينجزه وينهبه وغالبا ما تكون خيالية من القتال[1] .

2 .الإستراتيجيةstrategy

الألعاب الإستراتيجية تركز على اللاعب ومهاراته وتخطيطه لكي ينتصر في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم، تعتمد هذه الألعاب على مبدأ إدارة المدن والموارد البناء للوصول للمدينة الأفضل مستوى، بعض الألعاب الإستراتيجية تعتمد مبدأ التطوير السلمي الاقتصادي، لكن الغالبية معروف أنها تعتمد على مبدأ الحروب.

3 .تمثيل الأدوارrole playing :

ألعاب تمثيل الأدوار وتسمى أيضا " آربي، جي" تشمل على العديد من الأنواع الفرعية ولكنها تشترك في عدة أمور، مثلا يتحكم اللاعب بمجموعة من المغامرين لديهم مهارات قتالية أو سحرية تحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالبا ما تكون أطول من الأنواع الأخرى في العالم كبير يحتوي على المدن والمناطق الأخرى والتضاريس المختلفة، يقاتل المغامرون أنواع مختلفة من الوحوش ابتداء من الوحوش الأضعف مع حصول الشخصيات على نقاط الخبرة يزداد مستواهم ويتمكنوا من هزيمة الأعداء الأقوى.

4 .الألعاب الفكرية:

وهي الألعاب التي تعتمد على إجمال العقل مباشرة ومن ثم تعمل على تطوير الذكاء لدى اللاعب كألعاب الألغاز المعقدة، والمتاهات والشطرنج ونحوها.

[1] أحمد عطا الله عبد الباسط. ص 846، 247

5. الألعاب الرياضيةsport :

هي الألعاب التي تعتمد على رياضة من الرياضات البدنية ولكن بطريقة حديثة على جهاز الكمبيوتر أو الفيديو من أشهر هذه الألعاب كرة القدم تلعب بالصورة التقليدية بفريق كرة القدم الفوز بالمباراة لكن أصبحت ألعاب كرة القدم تحمل تنوعا فأصبحت بعض الألعاب تتيح لك إدارة فريق كرة قدم كمدرب أو أن تلعب بلاعب واحد ضمن فريق وتعمل على تحسينه وتطوير مستواه الفردي، من أمثلة هذه اللعبة: فيفا ومادن إن إلى آل MADDEN NFLI وهي لعبة كرة قدم أمريكية.[1]

وترى " فاطمة همال" أنه يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها و شريحته مستثمريها تحت ثلاثة أنواع رئيسية وهي كالتالي:

1-ألعاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على التفاعل المستمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستمر معها أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصورة والأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار.

ويستخدم اللاعب أدوات إلكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث، أو الاستفادة من حواس أخرى غير السمع والبصر مثل اللمس والشم، ويندرج تحت هذا النوع طبق واسع من ألعاب السيارات والدراجات النارية وألعاب القتال والمحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء.

2 -ألعاب الذكاء:

[1] أحمد عطا الله عبد الباسط. ص، ص 846، 247

تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرارات، وتتطلب إعمال الفكر التعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان اللاعبين وتكمن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في إمكانية.

معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيارات الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب محاراته.

3 –الألعاب التربوية والتعليمية:

الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنتقل المعلومة المستمرة بطريقة مسلية، وطبق هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الأطفال قراءة الأرقام والحروف وكتابتها الأكثر تعقيدا التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل وتشكيلها والتعامل مع المسائل العلمية والحسابية، وهناك الألعاب والبرامج التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات وتعليم مبادئ الحاسوب وغيرها من العلوم.

وصممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، ولكن بقياس التعلم وجد انه يتعلم الإبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية| .

لذلك فإن التعلم الذي يتطلب التشويق يستخدم كثيرا من أنماط البرمجة التعليمية المنوعة والمسماة الألعاب التعليمية، أو ألعاب المحاكاة ويسرت التطورات الجارية في الحاسوب وتوابعه

وبرامجه تحسين البرامج التعليمية السابقة، وجعل التعليم أكثر تشريقا، مما دفع الكثير من المتعلمين الصغار والكبار إلى مواصلة التعلم النظر عن المكان والزمان وعمر المتعلم.[1]

المطلب الرابع: إيجابيات وسلبيات الألعاب

1. إيجابيات الألعاب الإلكترونية

-تسمية القدرات العقلية للأفراد

- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز

- يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيقي حاجاته

- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.

-ينقل التعليم والمتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسة وتفاعل مع الهواتف التعلم والتعليم المبرمجة.

- تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل الأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها في حقيبة المدرسة ما بين البيت والمدرسة.

- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.

- إثارة التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.

- يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهية والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.

[1] فاطمة همال، مرجع سابق، ص، ص 41-42.

– يعتاد الأطفال الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى – يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.

– تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل التعاون والصدق في التفاعل، وحفظ الأمانة، وبناء صداقات حميمة.[1]

كما يؤكد " الهدلق 2013" في دراسته على أن الألعاب الإلكترونية مصدر مهم لتعليم الطفل إذ تشبع خيال الطفل بشكل كبير ويكشف الطفل من خلالها الكثير كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاط وأسهل انحرافا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة الطفل ليتعامل مع التقنية الحديثة، مثلا الانترنت وغيرها من الوسائط الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلته ثم التدرج لحلها.

أما " الشحوري 2008" فترى أن الألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة منها:

–أنها تعد مدخلا لتعليم علم الحاسوب وتشير إلى أنه يمكن تعلم بعض المهارات مثل: الانتباه البصري والإدراك المكاني، وتحديد الاتجاهات من خلال الألعاب الإلكترونية، ومن خلال إحدى الدارسات لوحظ بأن اللاعبين بالألعاب الإلكترونية أظهروا استجابة أعلى في مستوى تحديد الاتجاهات والانتباه البصري بالمقارنة مع غيرهم من الأطفال الذين لا يلعبون بالألعاب الإلكترونية، كما أشارت الدراسة إلى تحسين العلاقة بين الطفل.

ووالديه في حال المشاركة الآباء أبناءهم في اللعب بالألعاب الإلكترونية كما أنه تساعد الطفل على خلق مهارة الإبداع والابتكار إذ تتيح فرصة إنتاج لعبة جديدة وتزيد الألعاب الإلكترونية قدرة

[1] فاطمة همال، مرجع سابق، ص ، ص 142–143

اللاعب على تنمية المهارات المنطقية في حل المشكلات بالإضافة إلى تحسين مستوى التآزر البصري.[1]

2. سلبيات الألعاب الإلكترونية:

تسبب الألعاب الإلكترونية عدة سلبيات والتي تعود بالأذى على مستعمليها ونذكر منها:

-أمراض نفسية كاضطرابات النوم والقلق والتوتر والاكتئاب، والعزلة الاجتماعية والانطواء والانفراد بالكمبيوتر وانعزال الطفل نسه عن الأسرة والحياة والاكتئاب والانتحار .

- أمراض العيون وضعف النظر الرؤية الضبابية وألم ودموع في العين.

- ضعف التحصيل العلمي ورسوب وفشل في الدراسة ودرجات منخفضة .

- ظهور السلوكيات السلبية مثل العنف والقسوة وضرب الإخوة الصغار وعدم سماع الإرشاد والتوصيات والتمرد ومشاكل صحية وألم في أفسل الظهر وألم الرقبة وضعف في عضلات المناعة والتبول اللاإرادي، وضعف في الأعصاب وخمول وكسل في العضلات وإمساك بسبب الجلوس المستمر واللعب بالألعاب الإلكترونية.

- إيذاء الإخوة بعضهم بعضا من خلال تقليد ألعاب المصارعات وتطبيقها في الواقع إذ تخلق روح التنافس بين اللاعبين.

- ارتفاع تكاليف الألعاب الأمر الذي قد يؤثر على ميزانية الأسرة[2].

-تشتت الانتباه والذي يضيفه العلماء إلى أنواع نذكر منها كالتالي:

---

[1] نداء سليم إبراهيم إبراهيم، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي تمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظره ، معلمات رياض الأطفال مذكرة نيل شهادة الماجستير، كلية العلوم التربوية، قسم الإدارة والمناهج التربوية جامعة الشرق الأوسط، ص ص، 25-26

[2] بشرى محمد حسن، أمل إبراهيم حسون، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، محلة الأستاذ العدد 225، المجلد الثالث لسنة 2000، الجامعة المصرية، ص 87.

*الانتباه اللاإرادي، الانتباه اللاإرادي الانتقائي والانتباه الاعتيادي أو التلقائي

*أما نتائج سنة 2014 فتؤكد على أن الألعاب الإلكترونية أثارا اجتماعية سلبية على الأطفال بحيث لأن الطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية دون تواصل مع الآخرين يجعل منه طفلا اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل[1].

المبحث الثاني: الوسائط الإعلامية للألعاب الالكترونية

المطلب الأول: الألعاب الالكترونية عبر التلفزيون

كانت التساؤلات كثيرة عن الصندوق السحري والعجيب " التلفزيون" منذ ظهوره، ولم تكن التساؤلات فقط عن تطوره ومكانه بين الأفراد كفرد آخر، بل كانت أغلب التساؤلات عن سحره، الذي مارسه منذ ظهوره وللآن، سحره الذي لم تستطع أي فئة في المجتمع مقاومته واندمجت فيه وأدمنته. فلم يسلم من ذاك السحر لا الراشد ولا الطفل فالراشد مع وعيه وقع ضحية المصيدة، فما قولها إذن عن الطفل في علاقته الثلاثية مع التلفزيون واللعب؟ لا نستطيع إبعاد اللعب عن الذهن حين نذكر الطفل، ولا نستطيع تصور الطفل دون اللعب، إنهما متلازمان مع تغير صفات كل منهما عبر تطور المجتمعات تاريخيا، حضاريا وتكنولوجيا.

وبرغم بقاء اللعب والطفل ملازمين لبعضهما، إلا أن هذه الثنائية تغيرت بشكل ملحوظ في أسسها ومظهرها مع مجيء التلفزيون، فأصبحت المشاهدة تأخذ الكثير من وقت اللعب لدى الطفل، ثم تدريجيا أصبح نشاط اللعب لدى الطفل مندمجا مع التلفزيون في عالم الألعاب الالكترونية، كيف؟ سنفصل في ذلك.

[1] نداء سليم إبراهيم إبراهيم، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي تمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها، مرجع سبق ذكره. ص 26.

لطالما سؤل الأولياء خاصة الأمهات من خلال العديد من الدراسات: لو لم يكن التلفزيون موجودا كيف سيتصرف ولدك بوقته حسب رأيك؟ وكانت أغلب الإجابات إن لم نقل كلها بأن الطفل سيلعب ويستمتع وبوقته بأي شكل آخر من اللعب.

فحين يبني طفل السنوات الثلاث قلعة من المكعبات مع طفل آخر، نعتبر هذا النشاط عموما نوعا من اللعب، وحين يبعثر الطفل جميع الكتب من خزانة الكتب، أو يتبع أحد الكبار متظاهرا بكنس أرضية الحجرة، أو يلتقط التليفون ويجري مكالمة وهمية، أو يخربش طولا وعرضا أو يختفي من الدب الدمية تحت الفراش، فهو لا يزال يلعب.[1]

إذن؛ أصل العلاقة الثلاثية: (الطفل – التلفزيون – اللعب) كان علاقتين ثنائيتين منفصلتين (الطفل – اللعب) و (الطفل – التلفزيون). حيث أن الثنائية الأولى كانت الصيقة الظل منذ الأزل كما ذكرنا سابقا.

حيث كان الطفل يلعب داخل المنزل وخارجه، ولا تكفيه الألعاب التي يقتنيها الوالدان له خاصة قبل عقود حين لم تكن الألعاب في متناول يد كل أسرة وطفل كالدمى والسيارات، لذلك كان خيال الطفل آنذاك خصبا وأكثر إبداعا، إذ لم نكن نستغرب أن يلعب مع رفاقه أدوار الأسرة، فيرسم شاربين فوق شفاهه، ويقلد تصرفات الأب ويغير نبرة صوته، وتكون طفلة أخرى منشغلة بالطبخ على طريقة والدتها بمجموع علب وكمية أغذية، ويقوم طفل آخر بجمع علب وأقلام وصنع طائرة لا تشبه للعيان شكل طائرة، لكن في خياله هي أحسن طائرة بالعالم قد تمثل حلمه في أن يصبح طيارا، هي حالات على سبيل التمثيل فقط لا الحصر عن ملكة التخيل التي عرف بها الطفل وملكة الإبداع في طرق اللعب واستكشاف الحقائق في الحياة من خلال كثرة السؤال خاصة بين سن الرابعة والسابعة، حيث كان التعبير عن ثنائية (الطفل – اللعب) قبل مجيء التلفزيون بأشكال أكثر بساطة مما هي عليه الآن.

[1] ماري وين وعبد الفتاح الصبحي، الأطفال والإدمان التلفزيوني، سلسلة عالم المعرفة، عدد 247، 1999، الكويت، ص 126.

ومن بين هذه الأشكال نشاطات الأطفال التي تؤدي إلى توسيع مجموعة من المهارات (عمل نماذج طائرات مثلا)، أو تنمية الاهتمامات التي يمكن أن يحملها الطفل إلى سن الرشد (جمع الطوابع مثلا)، أو أشكال اللعب التي لا تتضمن الحاجة إلى التركيز البصري المجهد الذي يكرس للحديث والنقاش واكتساب المهارات الاجتماعية (لعب الورق، أو ألعاب اللوحات على سبيل المثال).[1]

وتبعا للمعطيات المذكورة أعلاه، كان نشاط لعب الطفل ذا أسس معروفة داخل المنزل وخارجه، خاصة في دور الحضانة والمدرسة وجماعة الأصدقاء. غير أن مجيء الثنائية الثانية والجديدة (الطفل – التلفزيون) مع مجيء التلفزيون ونيله مكانة فرد من أفراد العائلة؛ غير من تلك الأسس إلى حد بعيد.

و" لقد شغلت التأثيرات المحتملة للتلفزيون على الأطفال والكبار كثيرا من جهود الباحثين خلال ما يقرب خمسين عاما، حيث صدر حوالي أربعون ألفا من الكتب والمقالات والتقارير العلمية والبحوث حول هذا الموضوع منذ عام 1940 وحتى1990.[2]

إنه عصر الثقافة البصرية والتي أصبح وسيطها التلفزيون بجدارة. كونه الحاوي المزايا عديد النصوص والوسائل الاتصالية المتنوعة (فقد أخذ من الصحافة فاعلية المكتوب، وقدرة اللغة في الاتصال، واستمد من الإذاعة حيوية الصوت ودراميته، واستعار من السينما الصورة والحركة، كما استفاد من المسرح قوة الحضور، وحيوية الحوار، ليمزج بين كل تلك المميزات ويصوغ منها خطابة التعبيري الخاص).[3]

---

[1] ماري وين وعبد الفتاح الصبحي، المرجع السابق، ص130.

[2] محمد معوض إبراهيم وآخرون، الاتجاهات الحديثة في إعلام الطفل وذوي الاحتياجات الخاصة، ط1، دار الكتاب الحديث، القاهرة، 2007، ص 189.

[3] حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 2، 2007، تونس، ص 128.

وثنائية (الطفل– التلفزيون) نشأت وفق مدخلين: الأول مميزات التلفزيون كجهاز، والثاني ما يقوم من خلال التلفزيون من برامج للطفل تشده. فمكانة التلفزيون كجهاز إعلامي اتصالي تأتت من خاصية "السمع بصرية" التي يتمتع بها.

حيث أصبحت الصورة المتلفزة لغة من نوع جديد وخطابا حديثا، له صفة المفاجأة والمباغتة والتلقائية مع السرعة الشديدة وقوة المؤثرات المصاحبة، وحدية الإرسال، وقربه الشديد، حتى لكأنك في الحدث المصور دون حواجز. إن هذه السمات منحت الصورة إمكانات تعبيرية وتوصيفات تقنية واستخدامات لأنواع الجذع والإثارة والألوان التي ترفع الأطفال إلى مزيد من المتابعة والتفكير والانفعال وبذلك يصبح من السهل اختراق حواسهم والتأثير في نفوسهم، لاسيما وأنهم مازالوا في طور التنشئة ومرحلة بناء جهازهم الاستقبالي.[1]

وساهم مدخل: مميزات التلفزيون كجهاز، في تعزيز المدخل الثاني، وهو البرامج الموجهة نحو الطفل، بحيث استحوذت في البدء على جل وقته واهتمامه في البيت، ثم انتقلت معه إلى خارج البيت في أحاديثه مع أصدقائه، ليشتد وجودها من خلال تمثله للأحداث والأبطال فيها في سلوكاته من باب اعتقاده أنها تسلية، وذلك ما خلف آثارا سلبية جمة مثل تمثله لشخصية سوبرمان التي أدت بحياة الكثير من الأطفال في العالم.

إذن أنت تشائية (الطفل – التلفزيون) وأخذت من خصوصية (الطفل – اللعب)، غير أننا وجدنا أن الطفل لن يتخل عن المتغيرين (اللعب– التلفزيون)، فنشأت بذلك العلاقة الثلاثية (الطفل – اللعب– التلفزيون)، حيث تجاذبت هذه المتغيرات فيما بينها، فالتلفزيون قلص في البدء من وقت لعب الطفل داخل المنزل، ثم أثر على طرق لعبه خارج المنزل، وكذا عدد من سلوكياته، ولأن الطفل لا يمكن أن يستغني عن اللعب، لم تكفه مشاهدة التلفزيون التي أدمنها هي الأخرى، فأصبحت برامج

[1] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 129.

التلفزيون عالما بالنسبة له وألهمته في نشاط اللعب، الذي يزاوله دوما حين لا يكون أمام شاشة التلفزيون.

نمو الثلاثية (الطفل – اللعب – التلفزيون) في بيئة اتصالية تكنولوجية عالمية؛ أثمر متغيرا وليدا زاد من عمق العلاقة الثلاثية تلك، وهو " الألعاب الإلكترونية " التي غيرت الكثير في مجرى حياة طفل الموجة الثالثة، بحيث لم يعد الطفل في نزاع بين قضاء وقت أكثر في اللعب أو وقت أكثر أمام شاشة التلفزيون، حيث مثلت الألعاب الإلكترونية بالنسبة له وسيلة الجمع بين الاثنين، فيجلس الساعات الطوال أما التلفزيون يلعب.

هذه الساعات الطوال طرحت قلقا كبيرا لدى الأولياء حول عواقبها، فرغم أن جلوسه الساعات يهدف للعب عبر التلفزيون، وليس المشاهدة في المقام الأول، إلا أن ذلك مدعاة إلى القلق حول تحول قلق واحد من المشاهدة التلفزيون إلى قلقين إدمان المشاهدة وادمان الألعاب الإلكترونية.

وقد كانت بداية الألعاب الإلكترونية المعروفة حاليا، بما عرف بألعاب الفيديو، لأنها كانت تشغل بواسطة أجهزة الفيديو، والتي توصل بجهاز التلفزيون، حيث انطلقت ألعاب الفيديو هذه من الشخصيات الكرتونية وشخصيات برامج الأطفال التي اعتاد مشاهدتها، مما لم يشكل لديه استغرابا منها، فقد استغل منتجو الألعاب الإلكترونية وإدمان وهوس الأطفال بالشخصيات الكرتونية، ووظفوا ذلك في تلك الألعاب، بحيث لم يتنكر الأطفال لتلك الشخصيات، بل زادوا تعلقا بها من خلال تلك الألعاب، فقد أصبحت أكثر حيوية من ذي قبل، إضافة إلى وجود جهاز التحكم الذي يمنحهم هامشا من التحكم في تلك الشخصيات والأحداث، بدل الاكتفاء بالمشاهدة فقط، كما يحدث في برامج الأطفال أو من خلال الدمى البلاستيكية الخالية من الحياة والحيوية.

وإيصال الألعاب الإلكترونية بالتلفزيون جعله تفاعليا يواكب عصر التفاعلية الذي وجد الطفل نفسه فيه.

"وألعاب الفيديو حديثة العهد، إلا أن حداثتها تناقض التأثير القوي الذي أحدثته بالفعل في المجتمع، والاقتصاد، ومصائر الشركات الكبرى، فها هي تأخذ مكانتها كعنصر ثابت ينتشر في كل بيت.وما يعرف الآن تحت اسم الواقع الافتراضي Virtual Reality ، هو عبارة عن فرع جديد وقوي من تكنولوجيا ألعاب الفيديو.[1]

وفي " بداية السبعينات، شرع الناس في تداول لعبة جديدة غير مألوفة على تليفزيوناتهم، وكانت تسمى بونجPong ، ثم أدركوا فيما بعد أنها كانت لعبة ساذجة في منتهى البساطة، وما جذب اهتمام الجماهير هو كونها شيئا غير مألوف Novelty في التفاعل مع التلفزيون والقدرة على مواءمة المهارة مع لاعب آخر. وكانت لعبة البونج قد اخترعها نولان بوشنل nolan Bushnell والذي أسس شركة أتاري في آخر الأمر. وفي العالم 1985 دخلت نينتندو سوق الولايات المتحدة الأمريكية كنظام ترفيهيNES) Nintendo Entertainement System) ، وكانت رخيصة الثمن، سهلة التركيب والاستخدام، وفي إمكان أي طفل بتوصيل النظام NES إلى أي جهاز تليفزيون، وكان مجرد وضع خرطوشة اللعب يفتح الأبواب نحو فردوس اللعب.[2]

وسر انتشار لعبة النينتندو أكثر من غيرها هو اختصاصها بصنع حامل للألعاب فقط، بحيث يسهل توصيله بالتلفزيون، " كانت ضمن أولى المؤسسات التي استبذلت معين إمكانات تكنولوجيا الأنفوميديا، لقد بعثت الحياة في التلفزيون، وأتاحت للناس تحكما في وسيط كانوا لا يملكون من قبل سوى مشاهدته فقط، ول: نينتندو قيمة كبرى في مجال الترفيه، فهي تسلب لب الأولاد، وتثبتهم في أماكنهم أمام الشاشات بالساعات، فنينتندو لا تبيع سوى مشغلات الألعاب، وتخصصها في الألعاب يجعل منها إضافة بسيطة لا تشكل أدنى ضرر للمنزل."[3]

---

[1] فرانك كليش، ترجمة حسام الدين زكريا: ثورة الأنفوميديا، سلسلة عالم المعرفة، عدد 253، 2000، الكويت، ص 147.

[2] المرجع نفسه، ص ص 147- 148.

[3] فرانك كليش، المرجع السابق، ص150.

ومميزات النينتندو دفعت بعجلة التنافس لتحتدم مع شركات الألعاب الأخرى وحتى بقية الصناعات في مجال أخرى، حيث سجلت أرقام مذهلة لشحن وربح هذه اللعبة عبر العالم. لكن في منتصف التسعينات تعرضت منتوجات الألعاب الإلكترونية إلى الكساد

خاصة في أواخر 1994 وذلك لانتقال شريحة الأطفال إلى المراهقين وولعهم بكل جديد وهو الأمر الذي فاق سرعة الإنتاج.

وطبيعة العيش في مجتمع المعلومات وتسارع التكنولوجيات وطريق المعلومات فائق السرعة، فرض على صناعة الألعاب تحديات جديدة. حيث نرى أن أجهزة التلفزيون قد اندمجت في صناعتها مجموعة من الألعاب مخزنة داخلها لا تستدعي من الطفل إلا جهاز التحكم واختيار اللعبة والبدء فيها.

غير أن الألعاب المخزنة والمدمجة في صناعة جهاز التلفزيون لا تتجدد وليست بالمتطورة كثيرا. وهنا يأتي دور "الواقع الافتراضي" الذي فتح أبوابا أخرى أمام صناعة الألعاب خاصة فيما يعرف بالحدائق الخاصة، حيث اشتهرت حديقة ديزني للألعاب في أمريكا انبثاقا من شخصيات ديزني، ومع مجيء الواقع الافتراضي أصبح تصميم عوالم حدائق مختلفة ممكنا.

ومن الممكن محاكاة نفس الإثارة والمتعة الموجودة في ألعاب ديزني الميكانيكية باستخدام ألعاب الواقع الافتراضي. وفي الواقع، فإن ألعاب الواقع الافتراضي تلك ستكون أقوى إثارة بكثير، فهي تصطحب الصغار من مختلف الأعمار إلى عالم مختلف تماما.

وعلاوة على الواقع الافتراضي، تخطط (سيجا) أيضا للدخول في الطريق فائق السرعة، فباستخدام خرطوش لعبة خاص، يستطيع مشغل مسمى بالجينيسيز Genesis أن يرتبط بمقبس حائط لكابل تلفزيون قياسي، وعندما يتوطد توصيل الكابل الخاص بسيجا سيكون نظام الألعاب

Game System جاهزا للتوصيل On-ramp بطريق المعلومات فائق السرعة، وربما يكون مركز تحكم للتلفزيون التفاعلي ITV لخدمات تتعدى نطاق اللعب.[1]

ومع تطور أجهزة التلفزيون، بين البلازما وشاشة الكريستال السائل وبالخصوص شاشة الأبعاد الثلاثية، فتحت أبواب تطويرية جديدة أمام الألعاب الإلكترونية، والتي جعلتها تتخلص من عيوب الألعاب ثنائية الأبعاد، وتدخل مجالا تبدو فيه الألعاب أكثر حقيقية وواقعية.

و" إن طفرة تقنية مفاجئة كالانتقال إلى الجيل التالي من الألعاب ثلاثية الأبعاد لتفتح الأبواب أمام المنافسين بمنتجات جديدة، لأن الهدف الرئيسي من كل لعبة هو أن يدخل في روع المشاهد نوع من المصداقية ولو إلى حين Suspension Disbelief بأن ما يراه حقيقة، وهو ما لا تستطيعه المنتجات الحالية من الألعاب ثنائية الألعاب.[2]

المطلب الثاني: الألعاب الالكترونية عبر الحواسيب والانترنيت

احتار الناس بدءا في الصندوق السحري الأول " التلفزيون" وهو داخل المنزل، لن حيرتهم الكبرى أصبحت لا توصف بمجيء الصندوق السحري الثاني الحاسوب وبساطه السحري إن صح التعبير " الانترنيت "، إنها تقنية الحواسيب والانترنيت التي خلقت من نظام (0 و1) عالما آخرا يعيش فيه الأفراد. فما إن تضغط زر تشغيل الوحدة المركزية وتوصل الكهرباء إلى جهاز المودم فإنك تقفل باب حياتك الواقعية الحالية وتدخل إلى عوالم أخرى تختارها وأنت على الكرسي بنقرة فأرة أو مفتاح من لوحة المفاتيح

قد نجد فردا راشدا لم تعتد يداه إلا على كل ما هو ورقي ملموس للقراءة والتعلم والمتعة، وقد نجد بيتا في زاوية صالونه تلفزيون ولكن في الزاوية المقابلة لا يوجد حاسوب، وقد نجد خيوط وأسلاك

[1] فرانك كليش، المرجع السابق، ص ص 155- 158.

[2] المرجع نفسه، ص 161.

الكهرباء والهاتف تتسلق حيطان البيوت لكن لا نجد نظام (0 و 1) للشبكة العالمية يتسلق معها جدران ذلك البيت، لكن أهم مفارقة أننا سنجد في كل العالم الأطفال، لكننا لن نجد من لا يعرف الحاسوب والانترنيت، تكنولوجيتان ميزتا المجتمع الحالي الذي يولد فيه أطفالنا اليوم ومكون بيئة اجتماعية تنشئه لا يمكننا فصلها عنه وطفلنا اليوم لا يحصل معلوماته البحثية من الكتب ولا يكتب واجباته بخط يده بل بخط يد الحاسوب، ولم يعد يتجه إلى الوالدين لطرح استفهاماته بل نحو عمه الأول صاحب مقهى الانترنيت، والى عمه الثاني "غوغل."

لقد أصبحت من الثقافة الاجتماعية العامة للمجتمع الجزائري، انتشار مقاهي الانترنيت، وصالات الألعاب، فهذه الأخيرة اتجهت إلى نشاطها تلبية للإقبال المتزايد للأطفال على الألعاب الإلكترونية التي بدأت بالبلاي ستيشن والأتاري بالتلفزيون ثم اكتسح الحاسوب صالات اللعب تلك، فزاد الإقبال أكثر على الألعاب الالكترونية من أجل اللعب بالدرجة الأولى، ثم انتقل الإقبال إلى مقاهي الانترنيت التي أصبحت تعج بأصوات صياح الأطفال في الألعاب الجماعية، مع اتجاه الكثير من الأطفال إلى الاستزادة بكل جديد بالتحميل والتنزيل من شبكة الوب العالمية، ولا أسهل من انتشار كل جديد بينهم.

ورغم تصنيفات هذه الألعاب عبر الحاسوب والانترنيت بين التعليمية والتثقيفية والتسلية، إلا أنها ستظل بجذورها نحو اللعب الذي هو نافذة رؤية الطفل العالم، فهو يلعب " من سيربح المليون "، ويضع مخططات المدن، ويضيف الكتب والصور لكن في مخليته لا يهدف لأن يتعلم بل لأن يلعب.

لقد أصبحت عملية التعلم اليوم عملية أكثر تعقيدا من ذي قبل بسبب تدخل عدة مصادر في إنتاج هذه العملية، إننا نقر اليوم بأن أطفال اليوم أكثر نبها (وأقل انصياعا وطاعة للكبار) وأكثر ذكاء. عملية تعلم أطفال اليوم صيرورة معقدة تساهم في إحداثها الكثير من العناصر المتشابكة.[1]

[1] عبد الوهاب بوخنوفة، الوسائط الإعلامية والإلكترونية والأطفال: وسائل الترفيه وأدوات للمعرفة، 99.

حيث " يشكل جهاز الكمبيوتر مفتاح تعامل الأطفال مع الثورة المعلوماتية. فمن خلال هذا الجهاز يمكن قراءة الأقراص المضغوطة والأقراص الضوئية المتحركة ومختلف المنتجات المتعددة الوسائط التي تتضمنها، فمن خلال الكمبيوتر أيضا، يتم الإبحار في الانترنت والشبكات ودخول المواقع والصفحات والمكتبات الافتراضية والمواقع الإعلامية والتلفزيون ودخول غرف الدردشة وإرسال الرسائل الإلكترونية وغيرها من الأنشطة التي يقوم بها الأطفال.[1]

لذلك فلا استغراب من عديد استخدامات الطفل اليوم للكمبيوتر في مختلف أنشطته، حتى أنه يربط استخداماته للتكنولوجيات الأخرى بالحاسوب؛ ويتعلم بسهولة كيف يستخدم لوحة المفاتيح والفأرة، في تحميل الألعاب على (الفلاش ديسكMp4 ,Mp5, Mp6)

واستخدام مختلف الأقراص المدمجة الليزرية (قواميس الكترونية – دروس – موضوعات – ألعاب).

وقد بينت دراسات عديدة أن الاستخدام الأول للكمبيوتر عند الأطفال هو اللعب سواء على الجهاز أو على منضدة لعب play station (إن هذه الأخيرة ما هي إلا جهاز كمبيوتر متخصص في هذا المجال أي اللعب).[2]

وفي حين تتماثل تقريبا مجموع استخدامات الأطفال للكمبيوتر، تختلف رؤاهم للانترنيت باختلاف المراحل العمرية. فالمراحل الأول يغلب عليها اللعب ثم التعلم، ومع التقدم في مراحل الطفولة تختلف الاستخدامات إلى التوجه نحو مجالات الكبار وتحميل الموسيقى ومشاهدة الأفلام مثلا، لكن الأكيد في هذا الصدد (علاقة الطفل بالانترنت) أنه يجهل إلى حد بعيد أساسيات عملها ومخاطرها كالقرصنة والمواقع الإباحية والفيروسات...

يتخيل الأطفال الانترنت كشبكة ضخمة وغير متناهية وكمكتبة افتراضية غير محدودة. والواقع أن دراسات استخدام الانترنت من قبل الأطفال تشير في الغالب إلى أربع سمات أساسية للاستخدام.

[1] المرجع نفسه، ص 73.

[2] عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية: التمثل والاستخدامات، ص 74

رباط اجتماعي يتم إقامته عبر الاتصال عن طريق انترنت، وممارسات ثقافية لهوية (الموسيقى وألعاب الفيديو)، وعلاقات اجتماعية (المبادلات الشخصية المكثفة، أهمية الشبكات الاجتماعية) وأخيرا، علاقة جديدة بالمعرفة عبر الشاشة.[1]

ونلاحظ مؤخرا أن الأطفال بدعوا يتجهون إلى الشبكات الاجتماعية؛ وعلى رأسها الفيسبوك على إثر سماح بعض الأولياء لأولادهم بالتسجيل في هذه الشبكة الاجتماعية الكبيرة والتي يتوه فيها الراشدون فكيف بالأطفال؟ الذين يرون أنها مجرد موقع للتحاور يمكنهم من الاتصال والتجمع مع الأصدقاء خاصة مع ارتفاع موجة توفر الانترنت في البيوت – هذا ما يجعلهم محاصرين بالانترنيت والكمبيوتر في البيت وخارجه (مقاهي النت – صالات اللعب).

ويفضل الأطفال بوجه عام القيام بالألعاب الإلكترونية على الشبكة منها على منضدة اللعب لأن هذه الأخيرة لا تسمح سوى باللعب الفردي، أما اللعب على الشبكة فيسمح لهذه الإمكانية بالإضافة إلى اللعب الجماعي، وهذا ما عبر عنه أحد الأطفال بقوله: أفضل اللعب عبر الشبكة لأن ذلك أفضل... لأن اللعب عبر الشبكة يتيح لك الفرصة لكي يكون لك حلفاء... حتى لو كانا لا ترى بعضنا البعض... فإننا كثيرون... وتعرف أن لك أصحابا وهذا هو الشيء الجميل.[2]

وتصريح هذا الطفل هو تعبير عما يجول بخاطر جميع الأطفال، حيث كانوا قبل ظهور شبكة الانترنيت يتفاخرون حين يمتلكون حاسوبا بالبيت، حيث يتجمع من لا يملكه عند من يملكه للتعرف على عوالمه والتمتع بالألعاب المختزنة فيه أو التي تكون في أقراص، حيث تتداول هذه الأقراص بينهم ليتم تثبيتها في جميع حواسيبهم. وأصبحت شغلهم الشاغل ومحور أحاديثهم خاصة الذكور في المقام الأول وندرة ذلك لدى الإناث بشكل نسبي. وما زاد تداول الألعاب الحاسوبية تجارة صالات اللعب التي انتشرت منذ أكثر من عقد، وسمحت للأطفال بالتجمع خارج المنازل داخل صالة واحدة

[1] المرجع نفسه، ص 75.

[2] عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية: التمثل والاستخدامات، ص74.

يمضون فيها وقتهم، ثم زاد شغفهم بهذه الألعاب مع مجيء شبكة الانترنت ومقاهيها التي اتخذ العديد منها سياسة تجارية مع قطاع الأطفال، بحيث خصصوا في مقاهيهم عددا معينا من الحواسيب المتصلة بالشبكة فقط للأطفال واللعب بلوحات مفاتيح خاصة بهم (لأن كثرة اللعب تسرع من تلفها).

وتقنيات الحواسيب وبرامجها المتطورة هي أساس قيام ألعاب 3 Dأو الأبعاد الثلاثية والتي انتشرت بسرعة خاصة حيت تكون شخصياتها مشهورة في عالم الكرتون أو السينما أمثال ميكي ماوس وبوكيمون وهاري بوتر وولت ديزني وخاصة ألعاب المحاربين، ومع انتشار نوع من المواقع الإلكترونية للألعاب عبر شبكة الانترنيت أصبح التكهن بالساعات التي يقضيها الأطفال في لعب تلك الألعاب مستحيلا، وحتى التكهن بأنواعها وأعدادها صعبا، حيث تتخذ هذه المواقع تصميمات مبهرة مع سهولة الاستخدام مما يسمح لطفل لا يتجاوز 5 أو 6 سنوات ربما بإتقان استخدامها والولوج إليها وتحميلها في حوامل خارجية ينقلها لأصدقائه أو يحفظ اسم اللعبة ليخبر أصدقائه بها.

وكانت لعبة البونج قد اخترعها نولان بوشنل Nolan Bushnell والذي أسس شركة أتاري في آخر الأمر، وهي من أولى الشركات التي غامرت بدخول سوق الحوسبة المنزلي الوليد. وبنجاح برنج كانت المنافسة على تصنيع ألعاب أرفع في مستواها تقرع أبواب ذلك السوق المزدهر بسرعة قد بدأت بالفعل. ولما كان الصغار يعرفون تماما كيف يتوجهون نحو الألعاب الممتازة Cool-oriented فهم يدخرون مخصصاتهم سلفا في انتظار أحداث الألعاب المتقنة.[1]

إذن اشتدت واحتدمت المنافسة بين عمالقة صناعة الألعاب الالكترونية، لكسب أكبر شريحة من الأطفال مع المتغيرين الجديدين: الأول: التكنولوجيا والوسائط الإعلامية الاتصالية الحديثة التي فتحت أبوابا واسعة يصعب تغطيتها في المنافسة بكل جديد في المنتج والإعلان، والثاني: صعوبة شديدة لإرضاء شريحة الأطفال التي أصبحت في ظل التسارع في المنافسة والتكنولوجيات تمل بسرعة

[1] فرانك كليش، المرجع السابق، ص ص 148- 153.

وتطلب الجديد بأكبر سرعة ممكنة، فما تراها تتصرف هذه التكتلات المصنعة للألعاب الإلكترونية عبر العالم؟

المطلب الثالث: الألعاب الالكترونية عبر الهواتف

كان الطفل دائما يواكب الجديد في نشاط اللعب الذي يقوم به، حين كانت هناك ألعاب ملموسة أو حين أصبحت إلكترونية، فدمي ميكي ماوس وووولت ديزني و باربي وسبايدر مان و سوبر مان... كانت ظواهر بالنسبة للطفل تخدم خيالة اللهوي الذي يجسد من خلاله مشاهداته لتلك الشخصيات بعد أن أصبحت بين يديه، ولم تتأ صناعة الألعاب عن الجديد لهذا ولدت الألعاب الإلكترونية في يد الطفل ث الآن عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

الأطفال مولعون بتقليد الكبار خاصة الوالدين في كل ما يفعلونه، فنجد الطفل يقلد والده في تصرفاته كثيرا، يمسك قلما وكأنه يدخن سيجارة، يدعي أنه يحلق ذقنه كوالده، يتفاعل معه في مشاهدة مباراة كرة القدم، ويبكي مطولا ليحصل على هاتف لعبة بلاستيكي يجري به مكالمات مثل والده، بل حتى أنه ينهي المكالمات بالكلمة الختامية المعتادة لدى والده (أوك، سلام، باي...).

لكننا نلاحظ أن اهتمام الطفل بالهاتف الخلوي تعدى لعبة بلاستيكية تمكنه من تقليد والديه وتلبية رغبة اللعب لديه، إذ انتقل من الهاتف البلاستيكي إلى الحقيقي. فما إن يعود الوالدان من العمل – خاصة الوالد – أو الوالدة في البيت حتى تبدأ رحلة الطفل المطولة والغير مستسلمة في اقتناء هاتف خلوي خاص أو على الأقل استخدام هواتفهما الخلوية.

حتى أنه أصبح يترصدها وما إن توضع على الطاولة إلا ويسارع لأخذها والانعزال في زاوية من البيت ودخول عالم ألعاب خاص لا يحس غيره ولا يحس به إلا هو.

والألعاب الإلكترونية التي اجتذبت ولا زالت الطفل الجزائري؛ أتت بمدخلين في علاقتها بالهاتف الخلوي، الأول (الألعاب الإلكترونية – الهاتف الخلوي) والثاني (الألعاب الإلكترونية – الطفل – الهاتف الخلوي).

فالمدخل الأول، يرينا كيف انتقلت وتسارعت التطبيقات المختلفة للهاتف الخلوي وانتقل من مجرد هاتف لتسهيل الاتصالات اللاسلكية ضمن نطاق تغطية محلي وطني ودولي، إلى تطبيقات أوسع لا نملك في العادة الوقت الكافي لاكتشافها والتعرف عليها، من أهمها عالم الألعاب الإلكترونية الموجودة فيه، حيث أصبحت الهواتف الخلوية في جيلها الثالث منصات ضخمة ومتطورة للألعاب الإلكترونية، فهذه الأخيرة أصبحت أكثر ذكاء مع الهواتف الذكية. فالألعاب الإلكترونية دخلت الآن ضمن حسابات أي مقبل على الاقتناء، وهذا من أهم الأسباب التي تقف وراء تحول الشركات الاتصالية الكبرى إلى التنافس أيضا على تقديم الأحدث والأكثر جودة عبر هواتفها الخلوية.

إنه على صعيد الألعاب الأكثر جودة و تنوعا الآي فون 4، فقد تحول مخزن آبل إلى منتدى الجيل كامل من مصممي الألعاب الذين لا يملكون الموارد، أو العمق الكافي، أو الموهبة...، وهكذا فإن مخزن آبل يعج بالألعاب المسلية والعريضة التي تستعمل بكثرة من قبل الأشخاص الذين يستخدمون هواتفهم بالقطارات والمطاعم أو عندما ينتظرون في سياراتهم. وفي حين أن هاتف أندرويد نيكسوس إس متفوق وقوي على مستوى التقنية فإنه لا توجد الكثير من الألعاب المتوفرة في سوق أندرويد. والأمر المهم بالنسبة لألعاب أندرويد هو الطبيعة المفتوحة للنظام الذي يعني أن بمقدور الأفراد كتابة برامج لتشغيل عمليات محاكاة للألعاب الكلاسيكية التي تعود لعقود مضت.

أما بالنسبة لبلاك بيري فيها نظم الألعاب الأساسية الخاصة بالجهاز اللوحي الجديد بلاي بوك، لكن ثمة نسخ بسيطة وأخرى من الألعاب الإستراتيجية العميقة[1]".

وصحيح أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الخلوية تتجه لكل شرائح المجتمع؛ إلا أن اللعب ميزة الطفل، لذلك جاء المدخل الثاني للألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الخلوي وهو العلاقة الثلاثية (الألعاب الإلكترونية – الطفل – الهاتف – الخلوي) والتي تأتت من علاقة الطفل بالهاتف الخلوي في نطاق البيئة التكنولوجية التي صبغت تنشئته، ومجموع تمثلاته واستخداماته لها ومساهمة ذلك في

[1] الهواتف الذكية منصات جوالة للألعاب الإلكترونية، موقع مجلة الشرق الأوسط، عدد 11886، الثلاثاء 13 رجب 1432هـ يونيو 2011.

تكوين هويته. فالتحديات التي تواجهها أسرة الموجة الثالثة كثيرة وصعبة، أولها الفردانية في كل أسرة ، فكل فرد يريد تكريس هوية خاصة به.

ويبدو أن الهاتف المحمول هو الأداة الاتصالية المناسبة لترويج هذا المطلب الخاص بالهوية لاسيما لدى الأطفال لأنه يسمح بالنفاذ إلى العلاقة الاجتماعية الشخصية دون المرور بالهاتف الثابت الأسري الذي يبقى جهازا جماعيا.[1]

وأصبح الأطفال وفق هذه المعطيات؛ سوقا استهلاكية جديدة وخصبة، حيث أن أخر ما توصلت إليه الشركات المصنعة للهواتف الخلوية، هواتف مخصصة للأطفال حتى بدء من سن الرابعة، وهو ما جعل العديد من الدول ترفض مثل هذا المنتج في مقدمتها فرنسا التي عارضت بشدة ذلك وطالبت بحماية الأطفال من مثل هذه الاستخدامات الغير رشيدة والتي ستؤثر في أطفالها رغم ادعاء الشركات المصنعة اتخاذ إجراءاتها لحماية مصلحة الطفل كالقول بوجود أزرار 5 فقط اثنان منهما مخصصان للاتصال بالوالدين.

ويبرز في هذا الاستخدام للهاتف المحمول من قبل الأطفال البعد اللهوي، الذي يسمح بالتلاعب بالقواعد الاجتماعية السائدة، حيث من الممكن للأطفال الاتصال خارج الزمن أو الوقت المسموح به اجتماعيا أو خلق لغة مشفرة أو استغلال الهاتف لأغراض اللهو مع الأصدقاء كتبادل النكت أو تدبير المقالب للزملاء[2].

حتى أننا نلاحظ اهتماما كبيرا من قبل الأطفال بالهواتف الخلوية خاصة إن كانت ملكهم فهم لا يريدون إضاعة اتصال من صديق أو قراءة رسالة فور وصولها...

"والملاحظ أن الأطفال يميلون باستمرار إلى إضفاء الطابع الشخصي على الجهاز نفسه من خلال شخصنة شكله الخارجي وشخصنة الرنات، غير أنه وحتى ولو كان الأطفال ينظرون إلى الهاتف المحمول على أنه شيء شخصي فإنه يمثل بالنسبة لهم أيضا أداة تبادل، إن جميع الأطفال يعرفون

[1] عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية التمثل والاستخدامات، ص 77.

[2] عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية التمثل والاستخدامات، ص

نوع جهاز أصدقائهم أو أقاربهم ويعرفون عدد الوحدات المتوفرة لديهم ويتبادلون في بعض الأحيان هذه الوحدات وحتى ولو كانت الرنات مشخصة، فإن الأطفال يميلون أيضا باستمرار إلى تبادلها مع أصحابهم.[1]

إذن جماعة الأصدقاء تؤثر كثيرا في الطفل، وهذا أهم منطلق لتداول الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الخلوي بينهم لمعرفة طريقة عملها والاستمتاع بها، حتى حين يتواجدون مع بعضهم في مكان واحد ووقت واحد، ويتنافسون في تحقيق الفوز وأعلى نقاط ربح فيها، وكذا يميلون إلى الاقتناء الجماعي لنفس النوع من الهاتف الخلوي والإطلاع على جديد الألعاب من خلال جديد الأنواع.

وكل ذلك يدعم بشدة اتجاه الشركات المصنعة للألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الخلوية إلى تلبية مطالب الأطفال فهم قد أصبحوا شريحة استهلاك مهمة جدا بالنسبة لها.

[1] المرجع نفسه، ص 78 .

الفصل الثاني: الطفل والألعاب
وواقع التأثير

المبحث الأول: ماهية الطفل

المطلب الأول: تعريف الطفل

الطفل في أبسط تعريفاته هو كل إنسان لا يزيد عمره على أربعة عشر عاما ، فإن الطفل المقصود هو الإنسان ويخرج بذلك كل المخلوقات الأخرى ، كما أنه لا يتجاوز الرابعة عشرة من عمره، وبهذا يخرج من تجاوز هذا العمر ، وهو أمر لم تتفق عليه جميع المراجع ، حيث ظم بعضها مرحلة المراهقة التي تمتد إلى أواخر العقد الثاني من عمر الإنسان فالطفل كما عرفه بعضهم "هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد يعد وعلى ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن العشرين وهي السن التي يبلغ معظم البشر نضجهم البدني الكامل.[1]

المطلب الثاني: خصائص مرحلة الطفولة المتوسطة

- اتساع الآفاق العقلية المعرفية وتعلم المهارات الأكاديمية في القراءة والكتابة والحساب.
- تعليم المهارات الجسمية اللازمة للألعاب وألوان النشاط العادية
- وضوح فردية الطفل واكتساب اتجاه سليم نحو الذات
- اتساع البيئة الاجتماعية، الخروج الفعلي إلى المدرسة والمجتمع ، الانضمام لجماعات جدد واطراد عملية النشأة الاجتماعية
- توحد الطفل مع دورة الجنسي , زيادة الاستغلال عن الوالدين
- يهتم بالنشاط في ذاته بصرف النظر في نتائجه ،هو ممتلئ بالنشاط ولكنه يتعب بسرعة
- يبدأ في الاهتمام برأي الأصدقاء فيه أي أن إرضاء الأصدقاء عنه أهم من إرضاء الآباء والكبار

[1] دكتور طارق البكري ، محلات الأطفال ودورها في بناء الشخصية الإسلامية ، رسالة دكتوراه ، جامعة الإمام الأوازعي ،1999م

-تزداد القدرة والثقة في هذه المرحلة نظرا لنموه الإمكانيات الجسمية والعضلية الدقيقة[1]

المطلب الثالث: مظاهر نمو الطفل

هناك عدة مظاهر لنمو الطفل في المرحلة المتوسطة أو الوسطى والتي ذكرها الباحث كالتالي:

1- النمو الجسمي:

تعتبر هذه المرحلة العمرية مرحلة نمو بطيء من الناحية الجسمية، ويقابله النمو السريع للذات ، في هذه المرحلة تتغير الملامح العامة التي كانت تميز تشكل الجسم في مرحلة الطفولة المبكرة ، وتفرق الفروق بين الجنسين بالظهور ، يصل حجم الرأس إلى حجم رأس الراشد ويتغير الشعر الناعم إلى أكثر خشونة ، أما عن الطول فنجد منتصف هذه المرحلة العمرية أي سن 8 سنوات يزيد طول الأطراف حوالي 50 بينما طول الجسم نفسه يزيد بحوالي 25 فقط ويزداد طوله بنسبة 5 في السنة، بينما يزداد الوزن 10 في السنة ، يكون الذكور أطول قليلا من الإناث ، بيمننا ينزع الإنسان إلى التساوي في الوزن في نهاية هذه المرحلة و تتساقط الأسنان اللينة وتظهر الأسنان الدائمة ، يبلغ طول الطفل في 6 سنوات ونصف 117.5 سم ووزنه 20.80 كغ أما في سن سنوات يصل إلى 190 سم ووزنه 26.3 كغ[2].

2 -النمو الفيزيولوجي:

يتزايد ضغط الدم ويتناقص معدل النبض، ويزداد طول وسمك الألياف العصبية وعدد الوصلات بينها ولكن سرعة نموها تتناقص عن ذي قبل، ويقل عدد ساعات النوم بالتدريج ، ويكون متوسط فترة النوم على مدار السنة في سن سابقة حوالي 11 ساعة 3 .[3]

---

[1] رأفت محمد بشناق، سيكولوجيا الأطفال، دراسة في سلوك الأطفال وإظطراباتهم النفسية، ط2، لبنان، بيروت، 2010، ص 85.

[2] رأفت محمد بشناق ، سيكولوجيا الأطفال ، دراسة في سلوك الأطفال واظطراباتهم النفسية ، دار النفائس لبنان ، بيروت ،2010،ص ص، 86، 85.

[3] رأفت محمد بشناق، المرجع السابق ، ص 86.

3 –النمو الحركي:

في هذه المرحلة تنمو عضلات الطفل الكبيرة بشكل ملحوظ ، ويمارس ال 44 أطفال تبعا لذبك نشاطات حركية زائدة مثل : لعب الكرة ، الجري ، التسلق، الرقص، نط الحبل ، والتوازن كما في ركوب الدراجة ذات عجلتين في حوالي السابعة ويستمر نشاط الطفل حتى يتعب وتتميز حركات الذكور بانعشاقه كيفية التسلق جري) تكون حركات الإناث أقل كما وكيفا.

وفي بداية هذه المرحلة يستطيع الطفل السيطرة على عضلاته الكبيرة سيطرة تامة ويقدر على التحكم فيها ، في حين أن سيطرته على عضلاته الدقيقة بشكل تام لا تحصل إلا في سن الثامنة ولا عجب أن نرى طفل الصف الأول الابتدائي يخلط بين كتابة حرف (م) وحرف (ع) وبين حرف (ب) وحرف (ي) وغيرها من الحروف قريبة الشبه، بسبب عدم نمو عضلات أصابع يديه ، وعدم قدرته على التنسيق بينها وبين عينه ويلاحظ أن كتاباته تبدأ كبيرة ثم يستطيع بعد ذلك أن يصغر خطه|.

ويزيد التآزر الحركي بين العينين واليدين ، ويقل التعب ، وتزداد السرعة والدقة ويحب الطفل العمل اليدوي ويحب تركيب الأشياء وامتلاك ما عليه يداه كما يستخدم طين الصلصال في تشكيل أشكال أكثر دقة من تلك التي كان يشكلها في المرحلة السابقة إلا أنها لا تزال غير دقيقة بصفة عامة.

ويزداد رسم الطفل وضوحا فهو يستطيع أن يرسم رجلا ومنزلا وشجرة وما شابه ذلك ونجده يحب الرسم كالألوان ، ويستطيع الطفل أن يعمل الكثير لنفسه ، فهو يحاول دائما أن يلبس ملابسه بنفسه ويشبع حاجاته بنفسه[1].

النمو الحسي:

[1] رأفت محمد بوشناق، المرجع السابق 86.

يظل البصر طويلا حوالي 80 من الأطفال ، بينما 3 منهم فقط لديهم قصر النظر ، ويزداد التوافق البصري اليدوي ، يستمر السمع في طريقه إلى النضج ، إلا أنه مازال غير ناضج تماما ، وتكون حاسة اللمس قوية وأقوى منها عند الراشد ، وتدل بعض البحوث حول الحاسة الكيماوية للذوق والشم ،أن التمييز للطفل في السن السابعة لا تختلف كثيرا عن تمييز الراشد وينمو الإدراك الحسي عن المرحلة السابقة ، فبالنسب لإدراك الزمن يلاحظ أن الطفل في سن السابعة يدرك فصول السنة ، في سن الثامنة يعطي تاريخ اليوم ، بينما يعرف اسم اليوم والشهر في سن التاسعة، ويتوقف إدراك الوزن على مدى سيطرة الطفل على أعضائه وعلى خبرته بطبيعة المواد التي تتكون منها الأجسام وتزداد قدرته على إدراك الأعداد فيتعلم العمليات الحسابية الأساسية (الجمع ثم الطرح) في سن السادسة ثم الضرب في السابعة ثم القسمة في الثامنة.

كما أنه يستطيع العد من 0-100 في سن الثامنة ، وتبديل النقود الكبيرة بالصغيرة في سن التاسعة ، كما يستطيع إدراك الألوان قبل سن الخامسة يتعذر على الطفل أن يميز بين الحروف الهجائية المختلفة ومع بداية المدرسة الابتدائية تظهر قدرته على التمييز بين الحروف الهجائية الكبيرة المطبوعة ويستطيع تقليدها ، إلا أنه في أول الأمر يخلط بين الحروف المتشابكة مثل: (بات، ث)، (ج ، ح ، خ)، (د،ذ)، (ر، ز)، (سش)، (ص ،ض)، (ط ،ظ)، (ع، غ)، ويستطيع الطفل تذوق التوقيع الموسيقي إلا أنه لا يتذوق بعد الأغنية أو اللحن ويستطيع وصف الصور ، ويدرك بعض العلاقات فيها.[1]

النمو اللغوي:

يدخل الطفل المدرسة وقائمة مفرداته تضم أكثر من 2500 كلمة وتزداد المفردات بحوالي 50 عن ذي قبل في هذه المرحلة.

[1] د. كريمان يدير ، الأسس النفسية لنمو الطفل ، ط 2، دار المسيرة ، عمان ،2010،ص 139.

وتعتبر هذه المرحلة مرحلة الحمل المركبة الطويلة، ولا يقتصر الأمر على التعبير الشفوي بل إلى التعبير التحريري، وتنمو القدرة على التعبير اللغوي التحريري مع مرور الزمن وانتقال الطفل من صف إلى آخر في المدرسة ويلاحظ أنه مما يساعد على طلاقته التعبير التحريري التغلب على صعوبات الخط والهجاء أما القراءة، فإن استعداد الطفل لها يكون موجودا قبل الالتحاق بالمدرسة ويبدو لك في اهتماماته بالصورة والرسوم والكتب والمحلات والصحف ويحدد جيزلوالآخرين عدة مؤشرات تشير إلى استعداد للقراءة:

-الاتصال العادي (أو المصحح)

-السمع العادي (أو المصحح) (مستوى الذكاء العادي (عمر عقلي من 6-5 و6 سنوات)

التآزر الحركي (كما يستدل عليه من الرسم)

النمو السوي العادي للشخصية

-النمو العادي اللغة وفهمها

-سلامة النطق (سواء السلوك بصفة عامة

- الاهتمام بسماع القصص والقدرة على متابعتها

- القدرة على التركيزة الانتباه

- القدرة على التوافق مع روتين المدرسة[1].

النمو الاجتماعي:

تستمر عملية النشأة الاجتماعية:

[1] د. جامد عبد السلام زهران، علم نفس النمو ، الطفولة والمراهقين ،ط2، دار المصارف ،1982،ص 229.

في سن السادسة، تكون طاقات الأطفال على المعمل الجماعي مازالت محدودة وغير واضحة مشغولا لا أكثر ببديلته الأم "المدرسة" وتتسع دائرة الاتصال الاجتماعي، ويزداد تشبعها ، وهذا يتطلب أنواعا جديدة من التوافق والطفل في هذه المرحلة مستمتع جدا.

ويذهب الطفل إلى المدرسة ويتوقف سلوكه الاجتماعي في المدرسة مع جماعات أقرانه وفي البيئة المحلية ومع طبقته الاجتماعية على نوع شخصيته التي تمت نتيجة تعلمه في الماضي في المنزل وفي البيئة المحلية وفي دار الحضانة إذا كان قد جربها.

ويكون اللعب جماعيا، ومن خلال اللعب يتعلم الأطفال الكثير من أنفسهم وعن رفاقهم وتتاح لهم فرصة تحقيق المكانة الاجتماعية ومن أهم سمات النمو الاجتماعي ما يلي:

-بزوغ معاني وعلامات جديدة للمواقف الاجتماعية

-يقدر السلوك بحسب المعايير والاتجاهات الاجتماعية وقيم الكبار

- أتساع دائرة الميول والاهتمامات

- نمو الضمير ومفاهيم الصدق والأمانة

- نمو الوعي الاجتماعي والمهارات الاجتماعية

- قد يضطرب السلوك إذا حدث صراع أو معاملة خاطئة من جانب الكبار.[1]

المبحث الثاني: تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل

المطلب الأول: الاثار بين الشكل والمضمون

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص النمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق

[1] د. حامد عبد السلام زهران ، المرجع السابق ، ص ص، 225،226 .

البصري وقوة حاسمة السمع ودقته وتطور إدراكه الحسي، والناحية العقلية من نمو سريع في الذكاء والتخيل والتذكر والانتباه وفهم وإدراك المفاهيم بشكل مجرد أكثر، وحتى الناحية الانفعالية تعزز الدافع لديه في نشاطاته اليومية وعلاقاته الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية وشيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

فكل هذه المظاهر النمائية المرحلته العمرية يجعل علاقته بالعالم من حوله تختلف. لذلك " يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتيجيات التلقي وآليات اشتغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاو ، وآخر متمرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال في كل زمان ومكان، فهذا يختلف بحسب مستويات الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم.[1]

فكل تطرح إشكالية التلقي عند الطفل الجزائري للألعاب الالكترونية، وهو كأي طفل له خصوصية في التكوين الشعوري والمعرفي والعمري، فهو بعيد إلى حد كبير عن التمحيص والتدقيق والاستيعاب الفعلي لمضمون هذه الألعاب وأشكالها، وأفكارها ورموزها ودلالاتها من جهة، وخصائص الوسيط الإعلامي الذي تبث من خلاله من جهة أخرى.

والألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، بحيث لا يمكننا تناول أحد هذين الطرفين دون الآخر، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب في الطفل الجزائري.

[1] حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2007، تونس، ص 131.

فمجموع العوامل الشكلية والتصميم للألعاب الالكترونية يرسم للطفل واقعا افتراضيا لا يمت بصلة لواقعه الحقيقي، ما يجعله المفضل لديه انطلاقا بانبهاره بتلك التصاميم، بحيث يعوض من خلال عالم الألعاب الالكترونية نقائص عالمه الحقيقي.

إن خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد من المتلقين الأطفال، وتحاول أن تجد أسهل المنافذ للوصول إلى دواخلهم وغرائزهم، مستغلة مواضع الضعف والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم، وذلك من خلال صناعة مشهدية تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتشويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود.[1]

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و80% من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والطفل الجزائري لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة، الذي أصبحت سطوة التملك فيه، في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

حيث " أن ما يقدم على الشاشة من صورة ورموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل إنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام.[2]

وقولنا هنا ب: " الشاشة " يضم شاشة الوسائط الإعلامية الجديدة من تلفزيون وحاسوب وهاتف محمول، فدخول " الوسائط المتعددة خاصة " عوالم هذه الشاشات كرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الالكترونية، فالطفل بطبعه ومرحلته العمرية ينزح دائما إلى التصاميم المبهجة، فأصبحت

[1] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص ص 125- 132.

[2] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 129.

الالعاب الالكترونية وفق ذلك عالما قائما بحد ذاته عبر الوسائط الإعلامية الجديدة التي حاصرت الحياة اليومية والواقعية للطفل الجزائري، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب.

وكما ذكرنا سابق، فإن المجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لأغلب المعلومات يكون من خلال الصور والمواد غير المكتوبة بحيث ينشط – في مرحلة الطفولة – الجزء الأيمن للدماغ بشكل أكبر من الجزء الأيسر، وذلك نتيجة اختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينها تفسيرا التفضيل الأطفال في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها.

والتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي والقيمي والتفكيري. الأن " للصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحيلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات، لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدولي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسيط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.[1]

حيث أن المضامين التي تبث من خلال الألعاب الالكترونية إلى الطفل الجزائري هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والإيجابي.

إذ يتلقى الطفل مضامين لا تمت إلى واقعه بصلة، بالإضافة إلى أن أجزاء من هذه المضامين وخاصة تلك التي تتعامل مع خيال الطفل تحمل مجموعة من الأفكار والرموز وآليات التفكير، التي قد

[1] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 130.

تعرقل تعامل الطفل مع محيطه، إذا لم يتم تأطيرها كما يجب، كما أنها تحمل مجموعة من المضامين التي قد لا تنتمي بشكل واضح إلى مرجعيات متينة أو متماسكة كالمرجعية الدينية أو المرجعية العلمية.[1]

وبذلك نجد العوامل الشكلية والتصميمية والصورة للألعاب الالكترونية تعمل عمل ومفعول المسكنات، حيث تجهز الطفل بجاهزية تامة نفسيا وعقليا لاستقبال مضامينها، بحيث ساعد افتقاره للخبرة التحليلية وللأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في أغلبها، فالطفل الجزائري لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش حرية كبير في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كمتلق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل إيجابي مع هذه المضامين.

والألعاب الالكترونية التي تطورت نماذجها بحيث أصبحت تتوازي مع أرقى أنواع الدراما الرقمية لتصل إلى مستوى التجريب والتفاعلية مع الدراما، ليدخل حياة رقمية تنقله للممارسة الفعلية، التي يجد نفسه محركا ومشاركا في تطور أحداقها ورسم نهايتها ."[2]

إذن تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل الجزائري لم يتوقف عند كونه خطيا يملي على الطفل مجموع الانبهارات وتبني المضامين، بل أصبح يدفع الطفل إلى حالة أخرى متناقضة يعيشها أثاء لعبه بالألعاب الالكترونية، وهي حالة جاءت وفق مبدأ التفاعلية التي تمنحه حرية مشاركة في تصميم اللعبة والقيام بتعديل مجموعة من الأمور فيها وبذلك يتم استيلابه وجذبه أكثر إلى هذه الألعاب.

[1] وأكرم شريم، الطفل العربي والتفكير السحرى، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد 02، 2005، ص 115.

[2] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 133.

المطلب الثاني: التأثير بين الإيجابي والسلبي

لقد أصبحت صالات الألعاب الإلكترونية جزءا مندمجا في ثقافة مجتمعنا الجزائري منذ سنوات، وتحولت العديد من مقاهي الانترنيت إلى شبه صالات لعب هي الأخرى، حيث تم استقطاب الأطفال بشكل هائل نحو ميدان الألعاب الإلكترونية، فما أن يمر شخص بجانبها، إلا وتلتقط مسامعه الهتافات بالنصر المحقق في اللعبة أو صراخ عال نتيجة تفاعل مع اللعبة أو مع الأصدقاء، الذين جاؤوا مجتمعين إلى تلك الصالة أو المقهى خصيصا للعب الجماعي بمجموع الألعاب الإلكترونية المتوفرة هناك.

ولا نعجب حين نمشي ونسمع حديث الأطفال الذي ما عاد يحمل تحضيرات للدراسة بل تطلعات المعرفة كل جديد عن الألعاب الإلكترونية ومواكبتها بأي طريقة وتمثلها بمختلف الطرق.

لقد صبغت التفاعلية – كأهم سمة لتكنولوجيا الاتصال الحديثة والوسائط الإعلامية الجديدة– علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية المختلفة، مما ترك داخله وفي تكوين شخصيته العديد من الآثار التي أضافت إلى مخابر أبحاث المختصين موضوعا خطيرا استوجب البحث فيه، فقد تحولت العديد من اهتمامات باحثينا ومختصينا إلى دراسة آثار الألعاب الإلكترونية في الطفل العربي والجزائري خاصة بين آثار إيجابية وأخرى سلبية، وهذا إن دل على شيء فإنما يدل على المكانة الهامة التي أصبحت تتمتع بها الألعاب الإلكترونية في حياة الطفل الجزائري بحيث تدخلت في تنشئته الاجتماعية وتكوينه النفسي والمعرفي والذهني والأخلاقي.

فالألعاب بالأساس تشكل وسيلة تربوية مهمة، من أهم خصائصها المشاركة والتفاعل، كونها توفر للطفل خبرة غنية، ينغمس فيها بعقله وعواطفه ويستخدم لممارستها كل حواسه."[1]

[1] نجلاء نصير بشور، الألعاب الإلكترونية: إيجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد 31، تشرين الثاني، 2004، ص المرجع نفسه، ص 50.

فالطفل حين يلعب، لا يلعب للتسلية فقط، إنما يكون كل معارفه ويتعلم حين يقوم باللعب، وهذا هو المبدأ الذي اعتمدته الألعاب الإلكترونية، بحيث قدمت في شكل أنواع مختلفة، لنجد منها ما هو للإستراتيجية، وما هو للثقافة العامة، وما هو متخصص في المسائل الحسابية وكذا اللغة، وأخرى للقتال والرياضة... إلخ.

ومن أهم عناصر التعلم التي توفرها الألعاب الإلكترونية للطفل بشكل عام ما يلي:2

-التحدي الذي يشكل شرط للتعلم وزيادة الرغبة فيه.

-التسلية والانغماس في خوض الخبرة بكل الحواس. له شد لانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال، والتي ربما تمتد لساعات طوال من دون توقف.

-ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات ذهنية مثل المهارات الإبداعية، وحل المسائل والربط والتحليل، ووضع الإستراتيجيات

- ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات حسية حركية من قوة الملاحظة البصرية والتآزر بين العين واليد وسرعة الحركة.

-وكذلك ما تحمله من إمكانيات لاكتساب معارف وتحفيز على المعرفة.

ومن هنا تصبح الألعاب الإلكترونية وسيلة تربوية تنافس الوسائل كافة، وتأثيرها على النمو الذهني والاجتماعي والحركي كبير، يؤثر على التحصيل الدراسي للأطفال، كما يؤثر في كيفية التفكير والشعور وتصرف البطل، الفاعل المتفاعل.

ومع الانتشار الواسع والمتزايد للألعاب الإلكترونية، زاد الجدل القائم بين الباحثين والمختصين حول نوع آثار هذه الألعاب في الطفل بين الإيجاب والسلب، حيث أوجد كل موقف مبرراته.

فالموقف الأول الذي يرى للألعاب الإلكترونية تأثيرا ايجابيا في الطفل، قد أسس موقفه ومعظم طروحاته على الجانب المعرفي التعليمي للطفل، بحيث يؤكد أن هذه الألعاب تساعد بشكل كبير في تعليم الطفل مهارات علمية وتلقينه معلومات معرفية، تساهم في زيادة ذكائه وتحصيله العلمي ومستواه الفكري والإبداعي بشكل عام.

فللألعاب الإلكترونية دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها. كما أن لها دورا تربويا ايجابيا يتمثل في تعلم الأطفال مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركيز والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديهم وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم وعلى التحكم في غضبهم ويمكن أن تساهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى الأطفال لأن الطفل يتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب وتمنحه حرية التحكم في مسارها، ونظرا للسرعة الفائقة التي تمتاز بها هذه الألعاب، يتطلب التعامل معها السرعة في اتخاذ القرارات وذلك لمواكبتها وتحقيق التفاعل التام معها، وهذه إضافة ايجابية تضاف إلى رصيد الطفل القائد.[1]

لذلك نجد أن أحدث الأبحاث تؤكد أن أداة اللهو هذه لا يستهان بها، خاصة حين يتم اختيار نوع اللعبة بعناية.

فألعاب الألغاز والإستراتيجية وتشكيل الحروف والكلمات والجمل، وبناء البيوت والجسور وإنشاء القرى وتخطيط المدن... كلها تنمي الجانب المعرفي لدى الطفل، وكذا الجانب اللغوي وتنشط لديه الذاكرة والعمليات العقلية العليا كالذكاء والتفكير والتخيل وتنمي كذلك الجانب الحدسي الحسي لديه، ويحقق التآزر العصبي والبصري لديه من خلال تنظيم المتابعة البصرية للعبة وممارستها الحركية العصبية.

[1] http://rs.ksu.edu.sa/67861.html.

لأنه لإحراز تقدم في ألعاب المغامرة المعقدة على اللاعب استعمال أصابعه واللمس بكثرة، وهو لا يعد نظرية قبل أن ينتقل إلى الحركة (الأكشن)، لكنه يحرز نجاحا في الاختبار الذي يوصله إلى النتيجة. ثمة جانب آخر إيجابي تمارسه ألعاب الإستراتيجية، فاللاعب الذي عليه أن يدير عدة مهام في آن واحد، إنما يشجع نفسه على التركيز، هذا ليس كل شيء إذ أنها قد تدفع إلى الفضول. لأن النشاط المتبادل في أثناء اللعب التعليمي أو ألعاب الفكر قد تحرض حتى على الاستدلال المنطقي أو البرهنة المنطقية.[1]

ويرى العديد من المختصين كذلك أن إيجابيات الألعاب الإلكترونية على الطفل تعدت الجانب التعليمي المعرفي الفكري إلى الحياة الاجتماعية والنفسية، التي ينشأ ضمنها، من خلال تفاعله الإيجابي مع هذه الألعاب، وذلك بابتعاده عن العزلة والانطواء، بحيث يتفاعل مع الآخرين ويكون علاقاته الاجتماعية بصورة أحسن داخل الأسرة ومع الأصدقاء، ويكتسب قيما واتجاهات إيجابية وخبرات دينية واجتماعية.

فإذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب، ولأن الخيال الواقعي يمكن أن يوفر للطفل التنقل عبر بيئات مختلفة قد يصعب على الأهل توفيرها له كالتنقل بين الصحاري والمحيطات والأجواء عبر استخدام الألعاب المختلفة ينعكس ذلك بشكل ايجابي على خيال الطفل وذلك إن استخدم بشكل مقنن.[2]

ويمكننا أن نرصد أهم ايجابيات الألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام فيما يلي:

-تنمية القدرات العقلية للأفراد.

-إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.

[1] محمد ياسر المنصوري، هل تجعل ألعاب الفيديو الطفل ذكيا؟، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2005، تونس، ص 109.

[2] http://rs.ksu.edu.sa/67861.html .

– يعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته. يتمثل الأطفال الأخلاق والمبادئ المثالية المتضمنة في بعض ألعاب الحاسوب.

–الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.

–ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع، إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.

–تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها في حقيبته المدرسية ما بين البيت والمدرسة.

–تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.

– إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب

الحاسوبية.

–يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة

– يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى.

– يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.

– يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ. لم تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون والصدق في التفاعل، وحفظ الأمانة، وبناء صداقات حميمة.

– يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم، كما ويرى الدكتور عبد الوهاب بوخنوفة أن الألعاب الإلكترونية تعلم وتلقن أطفالنا الكثير من القيم والأخلاق الجيدة، بمقدرة وفاعلية أكثر، مما يتم بواسطة الأولياء حيث يقول:

قد يتعلمون الكثير من القيم والسلوكيات التي يصعب على الأولياء تشريبهم إياها، فقد يتعلم الأبناء قيمة الإصرار على تحقيق الفوز وعدم اليأس أو الاستسلام، وقد يتعلم الأبناء قيمة العمل الجماعي على حساب العمل الفردي من أجل تحقيق الهدف، وقد يتعلمون مرارة الشعور بالخيبة من الخسارة، واحترام الآخر واحترام قواعد اللعب، وإلى غير ذلك من القيم التي يسعى الآباء إلى غرسها في نفوس الأطفال. إن الأطفال لا ينظرون إلى أوقات اللعب والأوقات التي يقضونها في الترفيه على أنها مجرد لحظات سلبية صرفه كما نراها نحن الكبار بل ممارسات تثري تجاربهم وتساعدهم في إدراك العالم المحيط بهم.[1]

لكن رغم الإيجابيات المذكورة أعلاه لتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل، إلا أن الكفة لا زالت تميل إلى طغيان السلبيات على مجموع التأثيرات، حتى أن الموقف الذي يرى أن السلبيات هي الطاغية نفي في كثير من الدراسات العديد من الإيجابيات المذكورة سابقا مؤكدا أنها نادرة التواجد والحدوث، ولا يمكن القياس عليها.

ويعتبر منشأ هذه الألعاب الإلكترونية هو لب سلبية هذه التأثيرات، فكون الألعاب الإلكترونية غربية المنشأ والتصنيع في ذاته يورد لنا مجموعة من الإشكاليات التربوية والأخلاقية، إذ تختلف ثقافات وأخلاق ومستهلكو العالم الغربي عن العالم العربي والجزائري. إضافة إلى الإمكانات التصميمية الهائلة التي يستخدمها الغرب في تصنيعهم.

[1] عبد الوهاب بوخنوفة، الوسائط الإعلامية الإلكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص ص 97– 98.

ولقد استغلت شركات الإنتاج الغربية ذلك كله لتمرر ما تريد من أفكار ورموز وشخصيات نمطية أصبحت بفعل تكرارها وجاذبيتها نماذج يقلدها ويتمثلها الطفل العربي أمثال شخصيات سوبرمان، باتمان... وهو ما يجعل حياة الطفل المتلقي تتداخل مع عالم الفن الافتراضي الذي سيسيطر على تفكيره ومشاعره وسلوكه كلما زادت ممارسته وتضاعف اهتمامه بالأدوار المرسومة له مسبقا، وهنا تكمن خطورة هذا الإدمان الذي سيكون من خلال ما يوحي به العالم الافتراضي، فالصورة تصنع حقيقة مضادة أحيانا من خلال استمرار التعرض لها، لأن تكرارها على عين المتلقي ومكوثها في اللاوعي يسبغ عليها مشروعية واقعية.[1]

وعالم الألعاب الإلكترونية العالي التقنية والمجهر أسر عقول وأفئدة الأطفال، فقد تحول الطفل في أغلب الأحيان إلى متلق سلبي مشدود إلى المحتوى، منقادا نحوه ومدمنا عليه، حيث أدمن أغلب الأطفال هذه الألعاب، خاصة بعد أن أصبحت متوفرة ليس على التلفاز والحاسوب فقط، بل على الانترنيت والهواتف الخلوية أيضا.

حيث أن هذا الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية أتى بالكثير من الأضرار على الطفل خاصة من الناحية الاجتماعية والصحية. فاجتماعيا يسبب الإدمان انعزال الطفل عن محيطه الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعريف عن ذاته والخجل من الأخرين وكيفية التعامل معهم.

ومن الناحية الصحية، " كشفت دراسات طبية حديثة أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، يتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، وأن الاستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال إصابة الأطفال بمرض ارتعاش الأذرع والأكف. كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي، نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة ذراع اللعبة والمفاتيح تسبب أضرارا بالغة الأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة

[1] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 131.

مستمرة.[1]

وتشير الأبحاث العلمية إلى أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، كما أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية والمنبعثة من الشاشات تؤدي إلى حدوث احمرار العين وجفافها وكذلك الزغللة.

وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب، وحذر فريق طبي ياباني من أن الجلوس لساعات طويلة في اليوم أمام شاشات الألعاب الإلكترونية قد يكون له علاقة بمرض خطير يصيب العين " الجلوكوما أو الماء الأزرق"، وهذا قد يؤدي إلى العمى التام.

وتوصلت نتائج الأبحاث الطبية إلى أن الجلوس لساعات طويلة أمام هذه الألعاب يسبب آلاما مبرحة في أسفل الظهر، وتتعاظم مشاكل الجهاز العظمي والعضلي عند الأطفال بشكل كبير لأنهم يمرون بفترات نمو تحتاج إلى تمارين رياضية وفترات راحة.[2]

وما زاد كذلك من شعبية هذه الألعاب وتأثيرها تحولها في خطوات إنتاج أخرى إلى الشخصيات الكرتونية المعروفة، التي تعتبر المثل المقتدي به عند أطفالنا، بحيث تملكهم أي الأطفال – التقليد والمحاكاة لهؤلاء الأبطال في تلك الألعاب، وأصبحت جل تمثلاتهم نحو هؤلاء الأبطال، ولم يعد هناك طفل – تقريبا– من يقتدي بوالده أو أمه أو أخيه أو معلمه، ومثلما نرى حياة المراهقين مصطبغة بمشاهير الفنانين تصطبغ حياة طفل اليوم بمشاهير الألعاب الإلكترونية بعد أفلام الكرتون.

[1] حمد بن عبد الله القميزي، الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا، النسخة الإلكترونية لصحيفة الرياض، الخميس 14 صفر 1422هـ، 21 فبراير 2008، العدد 14486.

[2] حمد بن عبد الله القميزي، المرجع السابق.

ومثلما كان للموقف الداعم الايجابيات الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إثباتات على النواحي النفسية والمعرفية والأخلاقية والاجتماعية، كان للموقف المعارض لهم إثباتات أيضا من خلال مجموع دراساتهم.

هذا الكم الضخم من الألعاب والذي أقبل عليه الأطفال ومن مختلف المراحل العمرية له من المخاطر والأضرار على الأطفال الكثير، وفيما يلي عوض لبعض المخاطر والتي منها:[1]

-الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال أمام الحاسوب تضر بأبصارهم نتيجة الإشعاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب.

-الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم.

-يضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدنية، لابتعاد الأطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية.

- تؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة، ومن ممارسة أدواره الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل والأقرباء واستقبال الضيوف ومحادثتهم بمجريات أحداث الساعة.

- فراغ مضمون الألعاب من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع الأوقات الأطفال وذروة عطائهم. لو تعلق الأطفال بما يستجد من عروض ألعاب حاسوبية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منها وإعادة الطفل إلى طبيعته الأولى بسهولة.

- يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها.

- الاضطراب العقلي نتيجة تناقض طبيعة الألعاب الحاسوبية في الجهاز وحقيقتها الواقعية في الحياة.

[1] باسم علي حوامد وآخرون، وسائل الإعلام والطفولة، ط 1، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن، 2006، ص ص 193- 194.

-تنافس شركات الإنتاج على مبيعات ألعاب الحاسوب وترويج منتجاتها قد يجعل اهتمامها بالكم لا بالكيف والنوع، مما ينعكس سلبا على الأطفال.

ورغم ما تقدم من تعداد لمجموع السلبيات غير أن هناك ثلاث تأثيرات سلبية حظيت بأكبر قدر من الدراسات والتمحيص هي: ظاهرة التقليد والمحاكاة، العنف والموقف المتحيز من الشعوب.

لأن الطفل ذات متلقية تتصل مع ما تراه معروضا على الشاشة من خلال حاسة البصر، التي تعد الأقوى من بين الحواس في التقاط الشفرات واكتساب المعلومات ويتفاعل المتلقي مع النص المعروض حينما يجد فيه ما يحاكي علقه ويحرك عواطفه ويلبي حاجاته المتنوعة.[1]

فالمعروف أن الطفل خلال مرحلة الطفولة يقلد العديد من النماذج ويتوحد معها، وبعد أفلام الكرتون أصبحت شخصيات الألعاب الإلكترونية هي مصدر الإلهام للتقليد والمحاكاة، وبعد أن كان الوالدان هم مصدر التقليد الأول، حتى أننا نجد العديد من الأطفال يقلدون العديد من أبطال هذه الألعاب، خاصة حين يكون مصدرها أفلام الكرتون.

وانطلاقا من الانبهار بهذه الشخصيات وتقليدها إضافة إلى اعتبار منشأها الغربي الذي أتى بغير ما يوافق طبيعة ومكونات مجتمعنا؛ تولد التأثير السلبي الثاني، وهو الأثقل وزنا في سلبيته، بحيث قاسمت الألعاب الإلكترونية الأفلام الكرتونية في مخابر دراسة العنف.

فالطفل لا يشاهد بطله يقتل ويعذب وينتصر في الأفلام ويتماثل معه على هذا الأساس، وإنما يقوم بدور البطل الذي يقتل ويعذب، بل ويطور من أساليب العنف ليكون بطلا أكبر ويربح نقاطا أكثر، فنراه ينتقل من مستوى عنيف إلى مستوى أعلى في اللعبة وهو عمليا ينتقل من مستوى عنيف

[1] حسين الأنصاري، المرجع السابق، ص 134.

إلى مستوى أعلى من العنف، وخلال هذه العملية يختبر جميع التفاعلات التي يمر بها البطل وكأنها حقيقة واقعة.[1]

لذلك نجد الأولياء دائما يتحدثون ويشتكون من حركية أطفالهم المملوءة بالعنف سواء داخل البيت أو المدرسة أو الشارع.

فحين نشاهد العنف في الشارع وفي المدرسة وفي الأسرة وفي المجتمع من طرف الأطفال الذين ينعتون عادة بالبراءة والنقاوة لابد وأن نتساءل كيف يحصل هذا؟

ولقد بينت الدراسات أن الأطفال ما دون سن الدراسة الذين لا يفرقون بسهولة بين ما هو خيالي وما هو واقعي؛ ما يفهمونه من المشاهد السلبية (غياب شرح الوالدين لأبعاد المشاهد والمغزى والعبر) أن العنف ضروري ومحبذ.[2]

ورغم أن عديد هذه الدراسات تؤكد على حقيقة مهمة، ألا وهي اختلاف نسبة السلوك العنيف بين الأطفال استنادا إلى ظروفهم الأسرية والاجتماعية؛ بحيث يقل هذا السلوك لدى الأطفال الذين يتمتعون باستقرار أسري.

غير أن ذلك لا ينفي تأصل العنف بين الأطفال مع الوقت، خاصة مع تحول كل ما يشاهدونه من أبطال الألعاب الإلكترونية إلى مجسمات حقيقية يستطيع شراءها أو إلى أفلام يتم تمثيلها من قبل شخصيات إنسانية، تزيد من تأكيد واقعية هذه الألعاب خاصة في حالة الأبطال الكرتونيين – كما ذكرنا سابقا– الذين أسست لهم مدن تجسدهم بصفة واقعية يمكن لمسها كمدينة والت ديزني.

ومن أكثر الآثار سلبية في هذه الألعاب هو فكرة " الموقف المتحيز من الشعوب " وهي فكرة خطيرة على المستقبل النفسي والتربوي القيمي الأخلاقي لأطفالنا، إذ باعتبار أن هذه الألعاب

[1] نجلاء نصير بشور، المرجع السابق، ص 51.

[2] فتحي التوزري، المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والانحراف، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01، 2002، تونس، ص ص 99– 105.

الإلكترونية غربية المنشأ فهي تسوق لأفكار وقيم وسلوكات تشوه الثقافة القيمية والأخلاقية الحقيقية التي ينتمي إليها الطفل العربي والجزائري خاصة، فهذه الألعاب تصور أصوله العربية والإسلامية بشكل مشوه، وتضعها موضع الضعف والعدو، وتصمم كل مكونات الأبطال في اللاعب الغربي وترفعه ليكون شخصا آخر دون وعي منه وهذه هي بدايات نحت الاغتراب في نفوس أطفالنا، والأدهى من ذلك أنها تدمج العنف مع التحيز.

"ويظهر هذا بشكل خاص في سلسلة ألعاب تجد رواجا كبيرا تحمل تسمية " قد وأغلب[1] . Command and Coquer

وهذه اللعبة واحدة من آلاف الألعاب الإلكترونية الشبيهة بها، والتي كرست لمبدأ اغتراب الطفل العربي عن حقيقته وحضارته وثقافته وأخلاقه، فهي ترغم الطفل من البداية على اختيار البطل غير العربي لقتل العربي لسبب واحد أنه البطل الفائز والآخر (العربي) هو خاسر دوما وقاس وظالم ... وغيرها من الصفات السيئة.

فالمهم لدى الطفل أن يفوز وهي النقطة التي استثمرتها الشركات المصنعة لهذه الألعاب الصالحها بشكل ممتاز، بحيث أخذت صورة الوقائع لكن شوهت معانيها وأسستها في نظر الطفل بما يخدم نظرتها.

المطلب الثالث: البيئة الاجتماعية وتأثير الطفل بالألعاب الالكترونية

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي، ولا يمكن نفي هذه الحقيقة بأي شكل من الأشكال، فلا تخلو الحياة اليومية للطفل الجزائري من هذا المصطلح، باللفظ أو بالممارسة.

[1] نجلاء نصير بشور، المرجع السابق، ص 52.

كيف لا يتم تثبيت هذه الألعاب في مكونات التنشئة الأسرية والاجتماعية الجزائرية، وقد غزت هذه الألعاب أجهزة التلفزيون، والحواسيب، والهواتف الخلوية، وزادت في وجودها أكثر من خلال الانترنت التي لوحظ مؤخرا ارتفاع نسبة توافرها في البيوت الجزائرية، ناهيك عن الحماس والصراخ المتعالي من صالات اللعب ومقاهي الانترنت.

هو جو عام ملفت للنظر ومدعاة لنقل رؤيتا لتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية إلى رافد جديد نرى من خلاله موضوع دراستنا.

فمن تأثر الطفل بهذه الألعاب بين الشكل والمضمون، وبين السلب والإيجاب حري بنا أن نتساءل عن البيئة الاجتماعية التي احتضنت حقيقة التأثر هذه، وفتحت لها أبواب القوة وفق تيار جاء بعكس ما تأصل في الأسرة الجزائرية – ومنها المجتمع الجزائري – من مقومات كرست لعادات وتقاليد تربوية احتضنت نشأة الطفل الجزائري.

إن التنشئة الاجتماعية لطفل تتوفر وفق جهود مجموعة من الجهات التي تتحمل مسؤولية هذه التنشئة، أولها الأسرة، وثانيها باقي المؤسسات المجتمعية من مدرسة ومسجد، وهيئات اجتماعية ووزارية، ووصولا إلى الهيئات والجمعيات الدولية التي تحاول تكريس حقوق الطفل وحمايته كمساهمة في تربيته وتنشئته.

كل هذه المؤسسات المجتمعية هي مسؤولة بطريقة أو بأخرى عن طبيعة وقوة علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية، وسنتحدث عن أهم هذه المؤسسات وما قدمته من دور في بناء هذه العلاقة.

سنبدأ الحديث عن دور الأسرة في بناء علاقة أطفالنا بالألعاب الالكترونية، فهي تعتبر أول موطن يمنح للطفل جنسيته وتكوينه النفسي والاجتماعي والانتماء الذي يحمله من ميلاده إلى وفاته.

حيث تعتبر الأسرة المنشأ القيمي التربوي للطفل، فهي من تمنحه الحاجات والقيم والمقومات السوسيوسيكولوجية، وهي الناقلة لثقافة المجتمع بلغته وقيمه ودينه. ومع تحول معظم الأسر الجزائرية مع دخولها القرن الواحد والعشرين إلى أسر نووية، فإن ذلك طرح أمام الطفل الجزائري تحديات في تنشئته، لأن أفراد الأسرة قد قل عددهم، وأصبح واضحا تخلي الوالدين عن الكثير من مسؤولياتهم التربوية إلى جهات أخرى.

وهنا يصبح تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية أسهل، حيث أن " مسؤولية شغل أوقات الفراغ لدى الأطفال تقع على عاتق الوالدين، وهذا يحمل الأسرة العبء الأكبر في اختيار الألعاب المفيدة والمسلية للأطفال بما يتناسب مع أعمارهم ويجب أن لا تكون مضرة بدينهم وأجسادهم، ويستحسن تقنين استخدامها بشكل مناسب وتحديد أوقات محددة لها وذلك لتلاقي أضرار هذه الألعاب، وأن لا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، وأن لا تشغلهم عن أوقات الطعام، ويجب أن يقضي الطفل جزءا من وقته في ممارسة الأنشطة اليومية في الهواء الطلق مع أصدقائه وإخوانه. [1]

وهنا يطرح التحدي أمام الأسرة الجزائرية حيث هناك فرق بين ما هو كائن وما يجب أن يكون، لأن الأسرة الجزائرية حاليا تواجه تحديات صعبة في أداء دورها على أكمل وجه، فإلى جانب الانغماس في العمل من قبل الوالدين وأخذ ذلك – خاصة بالنسبة للأم – للكثير من وقتهما الذي يجب أن يخصص لأطفالهما.

نجد أنه من الصعب عليهما أن ينفذ ما يجب أن يكون على أرض الواقع، حيث ينصح الباحثون الوالدين إلى جانب ما سبق من اختيار الأنواع الألعاب وتوقيتها، ينصحون الأولياء بممارستها مع أطفالهم لتسهيل عملية الرقابة على نوع اللعبة واستخدام الطفل لها وكذلك تسهيل عملية إرشاد وتوجيه الطفل من خلال مناقشة محتويات الألعاب من الناحية القيمية والدينية والسياحية

[1] http://rs.ksu.edu.sa/67861.html.

والفكرية، فالطفل لا يدرك مخاطر ومحتويات هذه الألعاب الالكترونية بشكل واع، وحقيقي، ومسؤولية فهم واستيعاب المحتوى تقع على الوالدين والأسرة فهي تعتبر منطقة الدفاع الأولى لكل سلوك أو عادات وافدة.

أما من ناحية التعلم يمكن للأسرة احتواء الجو التعليمي الممل بالنسبة للطفل مقارنة بمتعة الألعاب الالكترونية، باقتناء الألعاب التعليمية التثقيفية بشكل أكبر للجمع بين المتعة والفائدة.

وتقع على الأسرة والوالدين مسؤولية تقنين الوقت المخصص للألعاب الالكترونية، بحيث أن الرقابة بالمنع والتقييد وحدها لا تكفي إذ يمكن للطفل إيجاد وقت أطول خارج البيت بعيدا عن رقابة الوالدين، يقضيه مع أصدقائه في متعة الألعاب الالكترونية في مقاهي الانترنت وصالات اللعب خاصة بالنسبة للذكور.

ورب الأسرة يلك القرار في إسعاد أسرته من خلال تخصيص وقت لأفراد أسرته للقيام بزيارة الحدائق والمتنزهات، والسفر لبعض مدن بلادنا الجميلة وغير ذلك من الترفيه المفيد الذي يقلل من إحساس الطفل بالملل، كما أن من الواجب على رب الأسرة أن ينمي في أبنائه حب القراءة والإطلاع وممارسة بعض الهوايات داخل المنزل كالرسم، والخط، وبعض الأشغال اليدوية، وكذلك ممارسة الرياضة المنظمة.[1]

ومع الظروف الاجتماعية والاقتصادية للعديد من الأسر الجزائرية المحدودة الدخل يصعب الانتقال والتنزه والسفر خارج ولاية الإقامة، غير أن ذلك لا يمنع الهوايات المنزلية والرياضة. وأصعب تحد يطرح في تنشئة الطفل الجزائري واقع العقلية الجزائرية والصورة السطحية لعمق وخطورة تأثير الوسائل الإعلامية على الطفل الجزائري وما تنقله من رسائل قيمية يمكن أن تهدم بناءه الثقافي بكل نواحيه، وتشكل الألعاب الالكترونية هنا نافذة واسعة تتسرب من خلالها هذه الرسائل.

[1] http://muslimaunion.org/news.php?i=1258

وحين ننقل رؤية تحليلنا من الأسرة – الوطن الصغير – إلى المجتمع – الوطن الأكبر – الجزائري، فإن تداعيات تأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية تبدأ في التضخم، فبعد الأسر وتقصيرها الملاحظ في تأدية دورها التربوي، نجد أن المؤسسات التربية في مقدمها المسجد والمدرس مقصرون أيضا.

فالمسجد لم يعد له دور كبير ومؤثر في زرع وتنمية الوازع الديني في الطفل الجزائري كما كان سابقا وهو ما يجعل الإطار الديني للطفل هشا في مواجهة القيم المنقولة له من خلال الألعاب الالكترونية، التي تسود في الكثير منها محتويات خطيرة تظلل رؤية الطفل لدينه الإسلامي، فهي مليئة بمشاهد العنف وبمشاهد الجنسية المخلة بالحياء، ومحاربة المسلمين والعرب باعتبارهم إرهاب متوحشين وغير ذلك.

أما المدرسة فقد تقلص دورها التربوي، فرغم انتمائها إلى وزارة التربية والتعليم إلا أننا نجد أنها تقوم بدور التعليم وتهمش دور التربية، وحتى التعليم ضعيف القوة أمام تيار الألعاب الالكترونية، فليفترض بالمدرسة الجزائرية احتواء تيار التكنولوجيا في هذه الألعاب، وتعلق الطفل بها من خلال اعتماد الألعاب الالكترونية التعليمية في المناهج الدراسية ولو بقدر قليل يسمح بالتصدي لهذا التيار في حده الأدني.

وفي مقابل تراجع دور المسجد والمدرسة، نجد أن هناك إطارا تربويا جديدا دخل حياة الطفل الجزائري – على غرار أطفال العالم – وهو صالات اللعب ومقاهي الانترنيت التي لم يعد حي يخلو منها.

هذا الإطار التربوي الجديد طرح هو الآخر تحديا أسريا ومجتمعيا صعبا، إذ يصعب على الأسرة مراقبة ارتياد أطفالها لهذه الأماكن، والتي تعتبر المتنفس الأكثر متعة لأطفالنا بحيث تعطى للطفل الحرية في الاستمتاع بكل أنواع الألعاب ولفترات ساعية غير محدودة، وهو ما يحدث خلال في أبعاد دور الأسرة، إذ يتراجع مفعول دورها أمام هذا الإطار التربوي الجديد الذي يمنح انفلاتا للطفل

من الرقابة والمنع، لكن تحسب لمقاهي الانترنت وصالات اللعب بادرة العديد منها في منع دخول الأطفال صغار السن ما دون 13 سنة وأحيانا ما دون 15 سنة، وذلك بغض النظر عن السبب الذي كان عند أغلب مالكي هذه الأماكن هو تفادي الخسائر المادية للأجهزة والمعدات بسبب الأطفال، وليس السبب الحرص التربوي الاجتماعي حيال حساسية هذه المرحلة العمرية| .

ومن الأسباب التي زادت تعلق وتأثر الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية كذلك، تدني أسعار نسخ الأقراص الحاملة لعدد كبير من الألعاب، " نظرا لعض الرقابة على الأسواق المحلية في الوقت الذي تنشر فيه النسخ غير الرخصة للبرامج الحاسوبية والألعاب الالكترونية، مما يفاقم من الآثار السلبية على الناشئة فمن جهة لا توجد رقابة صارمة على محتوى ومضمون الأقراص المنسوخة، ومن جهة أخرى فإن تدني ثمن الأقراص المنسوخة أدى إلى الإفراط في شرائها واستخدامها.[1]

وسهولة النسخ وتدني ثمنه دعم أطفال الأسر المحدودة الدخل، إذ لم يصبح شراء الأقراص والألعاب الالكترونية ضروريا، فقد اعتمد الأطفال الجزائريون على أسلوب النسخ والاستعارة، خاصة النسخ من طرف أصحاب مقاهي الانترنت، إذ يكفي الطفل أن يقوم بوضع قائمة بكل ما يستجد من ألعاب ثم يقوم صاحب المقهى بتحميلها حسب الطلب ونسخ أكثر من نسخة لطفل واحد وأصدقائه، وأحيانا يشتري طفل واحد نسخة أصلية وبنسخ البقية عنه، لذلك نجد أن الأطفال يوزعون بينهم شراء الأقراص الأصلية كأسلوب من التنويع في الألعاب بحيث يملك كل طفل نسخة أصلية واحدة وينسخ البقية عن أصحابه.

وفي تطرقنا للأقراص الأصلية، طرح آخر لمشكل آخر هو الرقابة على ما يتم استيراده وإدخاله للأسواق الجزائرية التي هي أسواق مفتوحة على الاستيراد.

[1] www.aldaawah.com/?p=6755.

لا تراقب كثيرا من المنتجات بما فيها المنتجات الخاصة بالأطفال كالألعاب الالكترونية، وقد وجدت بعض الألعاب في السوق تشوه العرب وتشوه الدين الإسلامي، ومع ذلك تباع في الأسواق ولا تمر على رقيب، لأنها لا تتبع وزارة الإعلام كمصنفة كمنتجات إعلامية، ووزارة التجارة لا تهتم بهذا الجانب أصلا، لأنه ما يعنيها فقط أسعار السلعة وقضية الجمارك وما شابه ذلك، فطبيعة المنتج ومواصفاته لا تمر على أي جهة رقابية، وبالتالي يكون هذا عكس الغرب، فطبعا لديهم تصنيف للألعاب وحتى بعض القنوات التلفزيونية الفضائية لدينها كنوع من الترويج للألعاب، تذكر أعلى الشاشة السن الذي يجب أن يكون الممارسة هذه اللعبة.[1]

وحتى من الناحية القانونية نجد تقصيرا على المستوى العام والخاص لهذه المشكلة، فعلى المستوى العام، لا توجد لوائح قانونية تقنن استيراد هذه الألعاب الالكترونية، أو لوائح تنظم تداولها داخل محلات بيع الأقراص المدمجة، أو صالات اللعب أو مقاهي الانترنيت، وعلى المستوى الخاص لا توجد لوائح قانونية لترشيد استهلاك هذه الألعاب الالكترونية بحسب عمر وجنس الطفل الجزائري وحاجاته التربوية والنفسي والاجتماعية.

إن ما تطرقا إليه حول كل جهة تساهم في خلق الجو البيئي الاجتماعي علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية وتأثره بها، يبين لنا أن هذه البيئة الاجتماعية الحاضنة لهذه العلاقة، متشعبة تنشط في إطار الوعي الاجتماعي العام للعلاقة التي تكونت بين الطفل الجزائري وهذه الألعاب كمكون ثقافي ثابت لديه، فمتى كان هذا الوعي قويا وواضحا وسليم الرؤية، أمكن وفقه احتواء طبيعة تأثر أطفالنا ضمن نسق إيجابي أكثر.

[1] www.aldaawah.com/?p=6755.

خاتمة

خاتمة

تناولت هذه الدراسة أحد مواضيع العصر الشائعة في جل أنحاء العالم غربي أو عربي كان، والمتمثل في أثر الألعاب الإلكترونية في خلق العزلة لدى الأطفال من خلال الهاتف النقال.

وهذا انطلاقا من إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأطفال بولاية عين الدفلى ببلدية بومدفع وبلدية عين الدفلى، حيث يجدر بنا القول أن الألعاب الإلكترونية طريقة أو وسيلة جديدة تواكب العصر فمن خلالها يمكن للطفل أن يكشف و يبحث، فهذه الأخيرة تحظى بمميزات و خصائص تجعل من الأطفال ملزمين بممارستها و لعبها لما لها من قوة جذب بالنسبة إليهم، سواء في الألوان أو الموسيقى أو الخيال أو المغامرة و الإثارة و التحدي ...الخ، حيث أصبحت تحتل المرتبة الأولى بين باقي الألعاب، فأصبحوا شبه مدمنين عليها لاندفاعهم و انغماسهم فيها ، حيث أصبحت تأخذ كل تركيزهم و هي بين أيديهم، و هذا دون معرفة ما ينجر عنها من مخاطر و مساوئ ، سواء من الناحية الجسمية أو النفسية ما أدى بالبعض منهم إلى الدخول في دوامة العزلة.

وإذا فقد كان هدفنا من هذه الدراسة معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على خلق العزلة لدى الأطفال المتمدرسين في الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال من أجل معرفة أسباب و مؤشرات و مظاهر حدوثها، و بالتالي فقد كانت نتائج هذه الدراسة المتوصل إليها تشير إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لا تؤثر بشكل كبير و ليس لها دور فعال في إصابة الأطفال بالعزلة و إنما الإصابة لا تعود و ترجع إلى أسباب أخرى.

قائمة المراجع

قائمة المراجع

1. أبحاث المؤتمر الدولي، الإعلام الجديد: تكنولوجيات جديدة لعالم جديد، جامعة البحرين 7-9 ابريل 2009.
2. إبراهيم مصطفى وآخرون، المعجم الوسيط.
3. أمنية رزق، ألعاب الأطفال، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية.
4. باسم علي حوامد وآخرون، وسائل الإعلام والطفولة، ط 1، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن، 2006.
5. بشرى محمد حسن، أمل إبراهيم حسون، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، محلة الأستاذ العدد 225، المجلد الثالث لسنة 2000، الجامعة المصرية،
6. بياجيه هو عالم نفس سويسري الجنسية، ولد سنة 1896 وتوفي سنة 1980. اشتهر بنظريته في تكون المعرفة ويقدم نفسه بوصفه عالم نفس تكويني لأنه وقف حياته العلمية بطولها، للبحث عن كيفية تكون المعرفة وتطورها (انظر الموسوعة العربية الإلكترونية).
7. جبران مسعود، الرائد معجم ألفبائي في اللغة والإعلام، ط 1، دار العلم للملايين، بيروت، 2003.
8. حامد عبد العزيز الفقي، دراسات في سيكولوجية النمو، دار القلم، الكويت.
9. حسنين شفيق، الإعلام التفاعلي ثورة تكنولوجية جديدة في نظم الحاسبات والاتصالات، دار فكر وفن للطباعة، القاهرة، 2008.
10. حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 2، 2007، تونس.
11. حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2007، تونس.
12. الحكيم فتحي التوزري، تأهيل وتمكين الطفل والمراهق من الاستفادة من تكنولوجيا الإعلام والمعلومات المتطورة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01، 2006، تونس.
13. حمد بن عبد الله القميزي، الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائنا، النسخة الإلكترونية لصحيفة الرياض، الخميس 14 صفر 1422هـ، 21 فبراير 2008، العدد 14486.
14. د. جامد عبد السلام زهران، علم نفس النمو ، الطفولة والمراهقين ،ط2، دار المصارف ،1982.

15. د. كريمان يدير ، الأسس النفسية لنمو الطفل ، ط 2، دار المسيرة ، عمان ،2010.

16. دكتور طارق البكري ، محلات الأطفال ودورها في بناء الشخصية الإسلامية ، رسالة دكتوراه ، جامعة الإمام الأوازعي ،1999م

17. الدكتور عصام عبد الله وآخرون، ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم مجلة العلوم التربوية.

18. رأفت محمد بشناق ، سيكولوجيا الأطفال ، دراسة في سلوك الأطفال واظطراباتهم النفسية ، دار النفائس لبنان، بيروت ،2010.

19. رأفت محمد بشناق، سيكولوجيا الأطفال، دراسة في سلوك الأطفال وإظطراباتهم النفسية، ط2، لبنان، بيروت، 2010.

20. شبكة النبأ، مصطلحات الوسائط الإعلامية، نشر في الأحد 7 تموز 2007، 10/12/2011 الساعة (www.annabaa.org08:00)

21. الصادق الحمامي، الإعلام الجديد مقاربة تواصلية، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 04، 2006، تونس.

22. الصادق الحمامي، الواقع الافتراضي المفهوم ودلالاته، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس.

23. صلاح سالم، تكنولوجيا المعلومات والاتصالات والأمن القومي للمجتمع، ط1، عين للدراسات والبحوث الإنسانية والاجتماعية، مصر، 2003.

24. عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات، ط 1، دار الشروق للنشر والتوزيع، الأردن، 2008.

25. عبد الوهاب بوخنوفة، الأطفال والثورة المعلوماتية، التمثل والاستخدامات، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2007، تونس.

26. فاطمة علوي السيد سعيد السيد محمد، العولمة وتأثيرها على دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية، جامعة البحرين، البحرين،

27. فتحي التوزري، المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والانحراف، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01، 2002، تونس.

28. فتحي التوزرى، المضامين التلفزيونية الموجهة إلى الأطفال ومسألة العنف والانحراف، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01، 2001، تونس.

29. فرانك كليش، ترجمة حسام الدين زكريا: ثورة الأنفوميديا، سلسلة عالم المعرفة، عدد 253، 2000، الكويت.

30. فضيلة عرفات، سيكولوجية اللعب عند الأطفال، مقال منشور في 04/01/2011، 19:10، 05/04/2012

31. فياض سكيكر، اللعب، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد السابع عشر، سورية.

32. ليلى كرم الدين، برامج الأطفال وتحقيق الحاجات النفسية وتنميتها، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 01، 2007، تونس.

33. ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية، المدينة المنورة، بحلة جامعة طيب للعلوم التربوية، المجدل 010، العدد 01.

34. ماري وين وعبد الفتاح الصبحي، الأطفال والإدمان التلفزيوني، سلسلة عالم المعرفة، عدد 247، 1999، الكويت.

35. مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، ط 4، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، 2005.

36. محمد معوض إبراهيم وآخرون، الاتجاهات الحديثة في إعلام الطفل وذوي الاحتياجات الخاصة، ط1، دار الكتاب الحديث، القاهرة، 2007.

37. محمد منير حجاب، المعجم الإعلامي، ط 1، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة، 2004، ص 114.

جميل صليبا، المعجم الفلسفي، ط 1، الشبكة العالمية للكتاب، بيروت، 1994.

38. محمد ياسر المنصوري، هل تجعل ألعاب الفيديو الطفل ذكيا؟، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد 02، 2005، تونس، .

39. محمود علم الدين ومحمد تيمور عبد الحسيب، الحاسبات الالكترونية وتكنولوجيا الاتصال، دار الشروق، القاهرة، 1997.

40. مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، قسم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاقتصادية، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر -3-، الجزائر العاصمة،2011/2012.

41. معاذ الحمصي، الألعاب الإلكترونية، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية، ص 253.

42. المنجد، ط 2، دار المشرق، بيروت، 2001.

43. نجلاء نصير بشور، الألعاب الإلكترونية: إيجابيات وسلبيات، المجلة التربوية، العدد 31، تشرين الثاني، 2004،

44. نداء سليم إبراهيم إبراهيم، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي تمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظره ، معلمات رياض الأطفال مذكرة نيل شهادة الماجستير، كلية العلوم التربوية، قسم الإدارة والمناهج التربوية جامعة الشرق الأوسط، .

45. الهواتف الذكية منصات جوالة للألعاب الإلكترونية، موقع مجلة الشرق الأوسط، عدد 11886، الثلاثاء 13 رجب 1432هـ يونيو 2011.

46. وأكرم شريم، الطفل العربي والتفكير السحرى، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد 02، 2005.

47. http://muslimaunion.org/news.php?i=1258

48. http://rs.ksu.edu.sa/67861.html.

49. http://rs.ksu.edu.sa/67861.html.

50. http://rs.ksu.edu.sa/67861.html.

51. Marc Griffiths, The educational benefits of video games, Vol 20, No 3, 2002

52. Marc Prensky, What kids learn that's POSITIVE from playing video games, 2002

53. Nobriko Thori, Effects of video games on children's Agressive behavior and pro-social behavior. situated play, proceeding of DIGRA 2007 Conference 32

54. www.aldaawah.com/?p=6755.

55. www.aldaawah.com/?p=6755.