ASJP Algerian Scientific Journal Platform
مجلة المجتمع والرياضة
Society and Sports Journal
ISSN: 2602-7992 EISSN: 2710-8384
https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/493
المجلد: 2 العدد: 2(ديسمبر2019) ص45/54

تأثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ

The effect of electronic games on the student's academic achievement

د. ط.د/منال الاسود [1*]، د. فوزي لوحيدي [2]

[1] جامعة المسيلة – الجزائر

[2] جامعة الوادي – الجزائر

تاريخ الاستقبال: 2019/08/22؛ تاريخ القبول: 2019/10/14؛ تاريخ النشر: 2019/12/22

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

وباعتبار أن معظم هذه الألعاب ليست عربية بل غربية، فهي تعمل على صرف النظر عن النشاطات الأخرى, وكذلك لما لها من دور فعال في تفعيل سلوك الأطفال وتنميط سلوكهم وتغيير مبادئهم التربوية، ودعما للحاجة في معرفة أثر هذه الألعاب الإلكترونية والمحوسبة والشبكية على التلاميذ المتمدرسين في مختلف المراحل التعليمية .وقد حاولنا في هذه الورقة البحثية التطرق لتاثير الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.

Summary: In this research, we discussed the subject of electronic games, which can be considered a cognitive intellectual sport to help the growth of intelligence, but our introduction to this subject is aimed primarily at the seriousness of the great orientation of this type of recreational activities and its impact on children in all Arab countries,
Since most of these games are not Arab but Western, they work to distract from other activities, as well as their effective role in activating the behavior of children and their behavior and changing their educational principles, and in support of the need to know the impact of these games electronic and computer and network students Educational stages. In this paper we tried to address the impact of electronic games on student achievement.

* منال الاسود

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مقدمة:

فقد شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغييرا ملموسا نتيجة للتغييرات السريعة التي شهدها العالم ففي حين ارتبط لعب الأطفال بتعالي صيحاتهم وضحكاتهم الجماعية في منطقة مكشوفة كالبيت أو الشارع إلى ولادة أجيال من الألعاب الالكترونية كنتيجة لحتمية التكنولوجيا ، تستخدم عبر وسائط تكنولوجية حديثة بتقنيات عالية الجودة ، حيث أصبح الأطفال يقضون أوقات طويلة جدا في استخدام هذه الألعاب ، والتي تصنف كوسيلة حديثة لامتصاص الغضب وقضاء أوقات ممتعة تتلائم مع متطلبات العصر ، وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة وأدوات تفكير، كما تزودهم أيضا بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فهم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد حيث أصبح أطفال اليوم عرضة لايجابيات وسلبيات هذا المجتمع، من ناحية نجد أن ايجابيات المجتمع الالكتروني كالحواسيب والهواتف الذكية واللوحات الالكترونية تدفع الأطفال إلى التعلم، لان التعلم المبكر يحقق قفزة نوعية في التقدم والنجاح ، لكن من ناحية أخرى تجعل الأطفال أسرى للخيال والعالم الافتراضي والابتعاد عن الواقع كما تبعدهم أيضا عن اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم خاصة في ظل انعدام الرقابة ، كما تلهيهم أيضا عن انجاز واجباتهم المدرسية خاصة بالنسبة للأطفال المتمدرسين كما يمكن أن تؤثر أيضا من التحصيل الدراسي لديهم جراء استخدامهم المفرط لهذه الألعاب.

اولا: الالعاب الالكترونية

1-مفهوم الألعاب الإلكترونية:

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

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

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان

من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة[2].

ولقد أشار "جونزJones إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى :ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة وألعاب

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الألغاز وألعاب رجال الأعمال .عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، بشكل عام هناك سبع فئات تنتظم فيها ألعاب الفيديو وهي:

1. ألعاب الحركة Action games:وهي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.
2. ألعاب الإستراتيجيةStrategy games:وهي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط من مثل ألعاب الألغاز والشطرنج.
3. ألعاب المغامرة Adventure games:وهي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.
4. ألعاب لعب الدور Role play games:تشبه ألعاب المغامرة ولكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.
5. ألعاب الرياضة Sports games:تشبه الإستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.
6. لألعاب المحاكاةSimulatios games:تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.

7-الألعاب القديمةClassic games:معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة وهي ألعاب تعليمية.

2-نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

يرى" ألان لودياردار Alain Le Diberder" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى2003 , فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التليفزيون والهاتف النقال وغيرها .تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انفجار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب" لودياردار."

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

-صناعة ألعاب قوية.

-دخول التليفزيون للكثير من البيوت.

-الممارسة الإجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.

-تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

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

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro المسوقة من مؤسسة "إينتال Intel" عام 1971 ، وفي العام الموالي1972 أسس" نولان بوشنالNolan Bushnell" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاري Atari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية" بونغ Pong", وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة, وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ،لتشتري مؤسسة" وارنرWarner" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة" آبلApple" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر"آبل 2, Apple 2" أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاد الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 ،وسيبقى" بوشنال""و"أتاري "الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.[3]

المرحلة الثانية :تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS 2600 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (des jeux Edition) ,وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة" باك مانPac-man" التي اخترعت في اليابان" توروإيواتانيToru Iwatani" لمؤسسة" نامكوNamco" ,اشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون

دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم في انتاج الألعاب،ومعظمها وصف بالرديء.

المرحلة الثالثة :جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية" كومودور Commodore" و"سينكلير Sinclair" و"أمستراد Amstrad" , وفي عام1986 "أتاري أس تي Atari ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية) البيانية (والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين "Infographistes" المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل" أميغاAmiga" أو"أتاري أس تيAtari ST" [4]

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

المرحلة الرابعة :تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده" نينتاندو "عبر" سوبرنيسSuper Nes" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي" سيغاSega", من خلال لعبة" ميغادرايفرMegadriver", وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآليPC.

المرحلة الخامسة :وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائطMultimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف :معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع" المعالجات المخصوصة Processeurs Dédiés" واستعمال القرص الضوئي المضغوطCD-ROM والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الإنترنيت.[5]

المرحلة السادسة :بدأت المرحلة السادسة بدخول" ميكروسوفتMicrosoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم :بي أس2 – PS2 وغايم كوب Game Cube وإيكس بوكس XBOX.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المرحلة السابعة :من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته" نينتاندو "وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل" نينتاندو دي أس ، "Nintendo DS كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "PSD" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر2004 . وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني" بي أس دي "إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز" بلايستايشن3 – "Playstation الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد" إيكس بوكس360-360 XBOX"[6]

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

3-مجالات اللعب الإلكترونية وأنواع الألعاب الإلكترونية

مجالات اللعب الإلكترونية :توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الإلكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الأنترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة كأتاري ونيتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة :يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الإستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين.[7]

الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر :إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي "Logiciel" , تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب.[8]

الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت :إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين.[9]

الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم :عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة

أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية :هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة.[10]

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أنواع الألعاب الإلكترونية :على غرار كل عمليات التصنيف، يحمل تصنيف الألعاب الإلكترونية نوعا من التناقض، فتعدد الحوامل "Supports" وتضاعف المنتجات الهجينة التي تتموقع في حدود الأنواع، تدفع المنظرين إلى الزيادة في الأنواع الجزئية المنضوية تحت أنواع أعم، مما يؤدي إلى نوع من الخلط والإلتباس ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، هذه الأنواع هي :ألعاب الحركة والألعاب الإستراتيجية وألعاب المحاكاة.

1-ألعاب الحركة يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات:Plate forme أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة" بونغ Pong" التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل" أركانويد Arkanoid"التي صممت على شكل لعبة تدمير، أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية" أتاري Atari", وجاءت بعدها لعبة" تيتريس Tetris" وحديثا سلسلة" باكمانPacman" وسلسلة" ماريو Mario", وترتكز هذه الألعاب 4 على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات (الجداول) لتصبح أكثر صعوبة، مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة، كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع أكبر عدد ممكن من النقاط، كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض...الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها، تعرفها.[11]

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

- ألعاب المغامرات والتفكير"Jeux d'aventures-reflexion"
- ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية"Jeux de stratégie économique "
- الألعاب التقليدية"Jeux Traditionnels "

3- **ألعاب المحاكاة**: تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الإحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات، وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل" فلايت سيمولاتور" من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا.

4- ألعاب غير المصنفة :على العموم تدل عبارة" لعبة إلكترونية "على أحد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب الإستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم :في المقام الأول هناك" برامج اللعب التربوية" التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.[12]

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثانيا:التلميذ والألعاب الالكترونية

1–انتشار الألعاب الالكترونية:

مما لاشك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار مايسمى بالألعاب الالكترونية وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فان الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للالكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواء نحو ممارسة تلك الألعاب خاصة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لان الضغط عليه من طرف الوالدين عالي جدا[13].

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

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر الج ا زئر عبر موانئ أخرى،فمثلا هناك العاب تأتينا من تايلاندا وهونغ كونغ وماليزيا إلى الدول الأسيوية وفرنسا و اسبانيا بالنسبة الدول الاروبية . والجدير بالذكر إن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة سوني ذات[14] الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية

إن الحديث عن الألعاب الالكترونية من الناحية التقنية ليس جديدا، في نظر المختصين في تكنولوجيا الإعلام والاتصال، كون الظاهرة سبق وانتشر صيتها في العديد من الدول، وأطلق التقنيون على مروجيها بأنهم

وحوش الكترونية يتمتعون بدقة في اختيار مضامين هذا اللعب عن طريق الشبكة العنكبوتية ويعرفون

جيدا اصطياد ضحاياهم البشرية، وتدخل الظاهرة ضمن فئة الحرب الالكترونية التي يبشرها قراصنة التقنية على شبكة الانترنيت ويضيف ذات المتحدث أنها تحمل في برامجها وخططها مايسمى بالترويج وهواة لحياة الإنسان والفئة المستهدفة المراهقين ويضيف قرار بان الترويج لمثل هذا النوع من الألعاب فقد انتقل التكنولوجي للحرب الافتراضة عن طريق شبكات مختصة في صناعة البرامج وهي صناعة مقننة ومدمرة من الترويج التجاري عبر الانترنيت إلى الترويج الاشهاري عبر مواقع خاصة، بالإضافة إلى تلقي روابط

الكترونية أو تسجيلات على موقع اليوتيوب لاستخدام المجاني، فالج ا زئر ليست بمنأى عن الظاهرة

وقد تنتشر إذا تم غض النظر على محاربتها أو إيجاد حلول لمنع انتشارها وهو دور السلطة والمصالح

الامنية والمجتمع الأمني والمجتمع المدني والعائلة[15]

2–استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية:

إن مرحلة الطفولة التي يعيشها الطفل بمختلف أقسامها تعطيه مجموعة من الخصائص الإنمائية التي تميزه وتفسر سلوكياته ومعارفه، خاصة من الناحية الحسية التي يتميز فيها بالتوافق البصري وقوة حاسمة السمع ودقته وتطور 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

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الاجتماعية النفسية التي يكونها ويعيش ضمنها فهو يعيش في جو من المرح والحب والشعور بالمسؤولية شيئا فشيئا يستغرق في أحلام اليقظة ويحاول التعبير عن مشاعره فيها.

فكل هذه المظاهر الإنمائية لمرحلته العمرية يجعل علاقاته بالعالم من حوله تختلف، لذلك يختلف التلقي عند الأطفال عما هو عليه لدى الكبار انطلاقا من استراتيجيات التلقي واليات اشتغال النشاط الذهني والذوقي والمعرفي، فالأمر مختلف بين متلق هاوي وأخر متمرس يملك الخبرة والوعي في التحليل والنقد، وكذلك الحال في الفئة العمرية الواحدة، أي بين طفل وآخر، فلا يمكن أن تكون عملية التلقي واحدة مشتركة ومتطابقة لدى جميع الأطفال المعرفية والإدراكية وخبرات كل منهم.[16]

والألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي ومضمون دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر التلميذ بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، لأنهما تكاملا في تحقيق تأثير هذه الألعاب على التلميذ.

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

إن خطاب المعلوماتية تقف 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 والحاجة والنقص في مستوى كفاءة تلقيهم، وذلك من خلال صناعة مشهديه تقوم على عوامل الجذب والإثارة والتشويق والإغراء والوهم الذي تجسده عناصر الخطاب المتمثلة بالشكل واللون والموسيقى واللغة والغرابة والخيال اللامحدود.

وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين 75 و 85 % من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والتلميذ 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 الهاتف الذكي من صور رموز وعلامات هي مجموعة من العناصر الشكلية والتركيبية، التي تعيد صياغة الواقع برؤى متخيلة، بل أنها عبارة عن وهم الواقع المتخيل من قبل جهة الإرسال لإنشاء رسالة تتوفر على علامات ورموز ينتظر منها جذب المتلقي والتأثير عليه من خلال إصدار الأحكام[17]

في ظل دخول الوسائط الإعلامية الجديدة كاللوحات الالكترونية والهواتف الذكية التي تضم شاشات جذابة تكرس سطوة الجاذبية البصرية للألعاب الالكترونية، حيث أصبحت هذه الوسائط تحاصر الحياة اليومية و الواقعية للتلميذ الجزائري، خاصة في غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بم ا رقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب، فالمجال الحسي للطفل يكون قويا من الناحية البصرية، ما يجعل استقباله لبعض المعلومات يكون من خلال الصور والمواد الغير مكتوبة بحيث ينشط- في مرحلة الطفولة- الجزء الأيمن للدماغ بشكل اكبر من الأيسر وذلك نتيجة لاختصاصه بكل ما هو غير مكتوب وبعيد عن التحليل وذلك أيضا يعطينها تفسيرا التفضيل الأطفال في هذه المرحلة للتعلم بواسطة الصور والأشكال وغيرها.

وتصميم الشكل للألعاب الالكترونية هو البوابة لنفاذ مجموع الأفكار والدلالات والرموز والقيم إلى أذهان الأطفال وتثبيتها داخل إطارهم المعرفي و القيمي والتفكيري .لأن الصورة مهمة سرية تتجاوز البصر إلى البصيرة، فانحلال حدود الصورة يحلها إلى مضخة معرفية مكتظة بحزمة دلالات وإيحاءات وتعبيرات، لا تنتمي إلى مجرد البعد الجمالي منها، فالمخزون الدلالي للصورة يجعلها أداة اتصالية عالية التأثير العاطفي والمعرفي، بل تحيلها إلى وسط حواري ممتد، محدثة غزارة في المعاني والدلالات وحضورا كثيفا في المشهد الثقافي والمعرفي.[18]

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

حيث أن المضامين التي تبث من الألعاب الالكترونية إلى التلميذ هي مضامين ذات مرجعية غربية، تنطلق من مبادئ مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية و القيمية، وهذا بغض النظر عن تصنيف تلك المضامين بين السلبي والايجابي، 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 ولأبعاد المعرفية إلى زيادة فرص تبني تلك المضامين التي كانت سلبية في اغلبها، فالتلميذ لشدة التأثير أصبح يعيش ثنائية متناقضة، فبقدر امتلاكه لهامش الحرية الكبيرة في استخدام ولعب هذه الألعاب الالكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الهواتف الذكية، بقدر ما يفقد حرية استيعاب مضامينها ويتقيد باستقبالها كملق سلبي أكثر من استطاعته أن يكون متلقيا نموذجيا يتفاعل بشكل ايجابي مع هذه المضامين. [19]

3–الألعاب الالكترونية والتحصيل الد ا رسي:

من بين الانتقادات الأكثر شيوعا من استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية أنها تزيح الأنشطة الأخرى التي يعتقد أنها تكون أكثر فائدة مثل اللعب في الهواء الطلق، وأداء الواجبات المدرسية، والقراءة والترفيه, كما أكدت مجموعة من الدراسات بأن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية مابين استخدام الطفل للألعاب الالكترونية وتدني مستوى التحصيل الدراسي، حيث يرى الأستاذ يعقوب البلوشي أن مثل هذه الألعاب تشكل خطورة كبيرة على الأطفال، في حالة عدم مراقبة الآباء والأمهات لهم، لان أكثر هذه الألعاب دموية لذلك فهي تشجع على نمو سلوك العنف في الشخصية لدى من يمارسها من الأطفال، وحتى المراهقين نظرا لوجود الكثير من هذه الألعاب التي تتميز بالعنف ورغبة من يمارسها في محاولة تطبيق ما يشاهده في اللعبة على أرض الواقع، كذلك من بين سلبيات هذه الألعاب الالكترونية أنها تؤدي إلى ضعف المستوي ألتحصيلي الأكاديمي عند الأطفال والمراهقين الذين يمارسونها بشكل مستمر، لأنهم يسهرون لساعات طويلة في الليل وبالتالي يستيقظون متأخرين عن الدوام المدرسي وحتى إن ذهبوا إلى المدرسة يكونون غير قادرين على الإصغاء الجيد للمعلم فيحدث لهم اضطراب في القدرة على الفهم والتحصيل الأكاديمي الجيد ، بل يصل بهم الأمر إلى النوم في الصف.

أما الأستاذ حازم الصاوي فيرى أنه يجب على الوالدين تحديد وقت معين يوميا أو أسبوعيا لأبنائهم لممارسة هذه الألعاب ويجب عليهم أيضا مراقبتهم والجلوس معهم، حتى لا يشعر الطفل أنه بمفرده ويكون عرضة لأي شخص مجهول يشترك معه في اللعبة، ليسيطر على أفكاره لافتا أن مثل هذه الألعاب لها أضرار صحية تتمثل في حدوث إجهاد للإبصار والعين بسبب الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال والمراهقون في ممارسة هذه الألعاب وكل هذا يؤدي إلى الشعور بالصداع والإجهاد البدني بالإضافة إلى أن انبعاثات الأشعة الصادرة عن هذه الألعاب تصيب من يمارسها بضعف شديد في الإبصار على المدى البعيد، وذلك حسب العديد من الدراسات التي أجريت في هذا الشأن[20].

إن الألعاب الالكترونية وسيلة تربوية تنافس الوسائل الأخرى، فهي تؤثر على النمو الذهني والاجتماعي والحركي كما تؤثر أيضا على التحصيل الدراسي للتلميذ.

الخاتمة:

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفون نحوها بشكل رهيب دون الشعور

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل تعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين.

وبالرغم من الفوائد العديدة لهذه الألعاب الالكترونية من تفكير وانتباه وتركيز, في حين يمكن أن لها أثار سلبية نتيجة الاستخدام المفرط لها كما يمكن أن تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ خاصة في أوقات الدراسة، حيث نجده يمضي وقتا طويلا في اللعب وبالمقابل إهماله لواجباته المدرسية خاصة في ظل غياب رقابة الأولياء.

الهوامش:

[1] مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها،ط1,دار الميسرة,عمان ,2008, ص46

[2] http://www.swalif.net أحمد جبر، الألعاب الإلكترونية، نظرة أكثر جدية

[3] أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر،2008 -2009,ص113.

[4] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص114

[5] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص<115

[6] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص116

[7] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص129

[8] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص85

[9] أحمد فلاق، المرجع السابق،ص130

[10] بشير نمرود، المرجع السابق،ص ص85-86.

[11] أحمد فلاق، المرجع السابق،ص105

[12] أحمد فلاق، المرجع السابق،ص106

[13] مريم قويدر, اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجيتسير ، كلية علوم الإعلام و الاتصال ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الج ا زئر3 ,2011-2012,ص152.

[14] أمين علام :الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، البلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 05 ، من 22 اكتوبر إلى 29 تكتوبر,2006,ص13.

[15] al seyassi-dz .com وحوش بشرية تهدد البراءة في الجزائر

[16] فاطمة همال, الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري ، مذكرة ماجيسيتر ، قسم العلوم الإنسانية ، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية ، جامعة لخضر باتنة – الجزئر ،,2011-2012,ص133.

[17] الأنصاري :إشكالية تلقي الطفل العربي، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، عدد02 ,2007,تونس,131.

[18] المرجع نفسه ,ص130 .

[19] فاطمة همال :مرجع سبق ذكره ،ص137.

[20] W.W.W.AL- SHARQ.COM الألعاب الالكترونية غزو ثقافي للسيطرة على عقول الأطفال ،

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com