جامعة مولود معمري تيزي وزو
كليةالعلوم الإنسانية و الاجتماعية
قسم علوم الإعلام و الإتصال.

مضامين الألعاب الإلكترونية الموجهة للطفل عبر الأنترنت.

دراسة وصفية تحليلية للعبتي بوبجي وفري فاير

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الإعلام والإتصال

تخصص إتصال جماهيري والوسائط الجديدة.

إعداد الطالبتان:
- أمينة موهوبي
- أسية كاست

إشراف الاستاذة :
د. سميرة معمري

السنة الجامعية: 2021/2022

الحمد لله على نعمة العلم و الصلاة و السلام على اشرف الخلق شفعينا و نبينا محمد صلى الله عليه وسلم.

اما بعد

نتقدم بجزيل الشكر و الامتنان الى الاستاذة المشرفة **سميرة معمري** التي كانت لنا عونا موجها ومرشدا فقدمت معرفتها و بذلت جهدها وانفقت من وقتها الكثير في متابعة هذا البحث حتى ينهي بإذن

الله ونتقدم بجزيل الشكر الى كل من مد يد العون لنا وساعدنا سواء في المراجع و حتى بكلمة طيبة

الاهداء

الى اغلى انسانة في حياتي الى قرة عيني و تاج على رأسي و التي لاطالما تشجعني للعلم و كانت تحفزني عند خسارتي انها امي حبيبتي والتي لا امتلك كلمات اعبر لها عن شكري و امتنان لها.

الى سندي و رمز الاخلاق و العمل الى من شقى وتعب و بذل الغالي و النفيس لإيصالي الى ما انا عليه اليوم انه **ابي** ذلك الحنون علي و المحب لي واقف في ظهري لكي لا اتعثر انه ابي و حبيبي و الذي مهما قلت عليه فلن انصفه.

الى من ترعرعت بينهم كبرنا معا في السراء و الضراء **اخي الوحيد** السند و الحب والى **اخواتي** رمز الحنان و التسامح و العطف مهما هن كل ذكرياتي.

الى من خلقت من ضلعه و الذي زرع الله حبي في قلبه الى من جمعني القدر معه الى من هو سند لي بعد ابي و اخي هو **زوجي حبيبي** و قرة عيني و نفسي و اعلى من روحي ليحفظكم لي الله جميعا انتم من اسميها اهلي و حياتي وكل سعادتي.

آسيا

الإهداء

بعد بسم الله الرحمان الرحيم والصلاة والسلام على أشرف المرسلين

أهدي تخرجي هذا إلى أعزا وأغلى إنسانة في حياتي، التي أنارت دربي بنصائحها, منحتني القوة و العزيمة, علمتني التفاؤل والصبر والرضا بالقدر وكانت سببا في مواصلة دراستي **أمي** حفظها الله وأطال في عمرها.

إلى القلب الذي رعاني، و الذي أعطاني و لا يزال يعطيني بلا حدود إلى من رفعت وارفع به راسي عاليا افتخارا به و الذي جعله الله من بين صفوتي الرجال أبا لي "**أبي**".

إلى سندي في الحياة الذين تقصمنا الحلوة و المر معا" **أخواتي" وعبد السلام وسيدا حمد وبناته إسراء و أميرة و زوجته ياسمين وإلى أختي فاطمة وزوجها "نوردين".**

إلى روح جدتي الغالية" **فاطمة** "رحمها الله وأسكنها فسيح جنانه.

إلى كل أفراد عائلتي من قريب ومن بعيد وإلى أصدقائي.

أمينة

ملخص الدراسة:

تتطرق هذه الدراسة الى معرفة المضامين التي تروج لها اللعبتين الإلكترونيتين بوبجي وفري فايري الموجهة للأطفال، وهذا عن طريق الكشف عن المعاني الصريحة والضمنية، وتعد هذه الدراسة من بين الدراسات الوصفية التحليلية,حيث اعتمدنا على منهج تحليل المضمون,فقمنا بالتحليل الكمي والكيفي للعبتي بوبجي وفري فاير وهذا للكشف عن المعاني والافكار والرسائل التي توجهها للطفل.

كما تقوم دراستنا على ستة فصول بالإضافة الى فصل منهجي، استعرضنا فيه بعض الخطوات المنهجية المعتمدة في دراسة، وخمسة فصول فالأول يتطرق على ماهية الانترنت، اما الفصل الثاني تطرق الى مفهوم عام عن الالعاب الالكترونية والفصل الثالث اساسيات الالعاب الالكترونية، والفصل ما قبل الاخير الى طفل واخيرا الى طفل والعالم الافتراضي، اما الفصل التطبيقي الذي هو اسقاط، لما تحتويه الالعاب الالكتروني عبر الانترنت ويتمحور نموذجنا على لعبتي بوبجي وفري فايرو.

من اهم النتائج المتوصلة اليها:

– من خلال تحليل بعض الالوان الموجودة في العبة توصلنا الى ان معظم التي تحويها لعبتي تحمل معاني العنف والعدوانية و القسوة والانعزال والحزن .

– لعبتي بوبجي وفري فاير من الالعاب التي تروج للقتل اذا ان العب من بداية العبة الى نهايتها هو في صدد القتل من اجل البقاء حيا.

– تحوي وتروج الى افكار ماسونية وذلك من خلال رموز ومنحوتات ورقصات واكسيسوارات.

– الاشكال المصممة في لعبتي بوبجي وفري فاير تدعو الى الغموض لان معظم الاشكال كانت من اشكال الماسونية الهرم، النجمة الخماسية، النجمة السداسية والعين .

– كون ان اللعبتي من نةع باتلرو رويال فان المدة الزمنية التي يستغرقها العب في اللعبة تختلف لان نهايتها تكون بموت كل الاعداء.

– لعبتي بوبجي وفري فاير من الالعاب التي تروج للقتل اذا ان العب من بداية العبة الى نهايتها هو في صدد القتل من اجل البقاء حيا.

– القيم التي تروج لها لعبتي بوبجي وفري فاير قيم سلبية من الدرج الاول والايجابية كانت ضئيلة جدا و قد تصل الى الانعدام.

– الخلفية المرجعية للعبتي بوبجي وفري فاير ماسونية من الدرجة الاول والاساءة للدين الاسلام بطريقة قصدية وعمدية.

– مواضيع التي تروج لها لعبتي بوبجي وفري فاير القتل والعنف والقسوة بالإضافة الى تنشأة الطفل على قيم لا الخلقية وذلك من خلال الالفاظ المستعمل فيهما .

– ترسيخ قيم وسلوكيات جديدة وغريبة في طفل.

– تشويه الدين الاسلامي عن طريق تشويش عقيدته في الله خالقه سبحانه .

خطة البحث

مقدمة

الاطار المنهجي

1- الإشكالية.

2-تساؤلات الدراسة.

3- اسباب اختيار الموضوع.

4- أهمية الدراسة.

5- اهداف الدراسة.

6- تحديد مفاهيم الدراسة.

7- طبيعة الدراسة .

8- منهج الدراسة وأدواته.

9- مجتمع البحث و عينته.

10-الدراسات السابقة.

الاطار النظري

الفصل الأول: الانترنت

المبحث الاول: لمحة تاريخية عن الانترنت.

المبحث الثاني: نشأة الانترنت وتطورها.

البحث الثالث: مفهوم الانترنت.

المبحث الرابع: خصائص الانترنت.

المبحث الخامس: وظائف الانترنت.

المبحث السادس: خدمات الانترنت.

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: نشأة و تطور الألعاب الالكترونية.

المبحث الثالث :أنواع الألعاب الالكترونية.

المبحث الرابع: أقسام الألعاب الالكترونية.

المبحث الخامس: خصائص الألعاب الالكترونية.

المبحث السادس: واقع الألعاب الالكترونية.

الفصل الثالث: أساسيات الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول: مجالات الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية.

المبحث الثالث: أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: إدمان الألعاب الالكترونية.

المبحث الخامس: ايجابيات الألعاب الالكترونية.

المبحث السادس: سلبيات الألعاب الالكترونية.

الفصل الرابع: الطفل

المبحث الأول: تعريف الطفولة.

المبحث الثاني: مراحل نمو الطفل.

المبحث الثالث: حاجيات نمو الطفل.

المبحث الرابع: حقوق الطفل.

المبحث الخامس: الخصائص.

المبحث السادس: أهمية الطفل.

الفصل الخامس: الطفل والعالم الإفتراضي.

المبحث الأول: تكنولوجيا الاتصال و المعلومات الرقمية.

المبحث الثاني: الطفل و العالم الافتراضي.

المبحث الثالث: الطفل والبيئة الإعلامية والمعلوماتية.

الإطار التطبيقي

الفصل السادس: دراسة وصفية تحليلية للعبتي بوبجي وفري فاير.

المبحث الأول: بطاقة فنية للعبة بوبجي .

المبحث الثاني :القراءة الكمية و الكيفية للجداول.

المبحث الثالث: بطاقة فنية للعبة فرى فاير .

المبحث الرابع: القراءة الكمية و الكيفية للجداول.

نتائج الدراسة .

مقدمة:

تعتبر الانترنت شبكة عالمية تربط عدة الاف من الشبكات وملايين شبكة الكوبيتر المختلفة الانواع والأحجام في العالم وتكمن فائدة الانترنيت والتي تسمى ايضا الشبكة وسيلة تستخدمها المؤسسات للتواصل وتبادل المعلومات. وهذا ماساهم في تطوير التكنولوجي المتسارع الذي ساهم في بروز اساليب جديدة ومتطورة للترفيه واللعب و منه ظهرت ما يسمى بالألعاب الالكترونية والتي انتشرت في كل ربوع العالم .

اصبحت الالعاب الالكترونية بمثابة الصديق الوفي للطفل، بحيث تكون معه اينما كان سواءا في الحاسوب او الهاتف النقال والانترنت وكذلك في قاعات البلايستيشن ,فهي توفر لهم كل الامكانيات من اجل البقاء لساعات في العب، فالطفل اصبح يعتمد بشكل كبير على التكنولوجية الحديثة.

مما اثر بشكل كبير في حياة الطفل و التي غيرته بشكل جذري مفاهيم الالعاب التقليدية التي كان الطفل ينمى قدراته العقلية والجسدية، حيث اصبحت الالعاب الالكترونية حديث الساعة في اغلب الاوقات بين الشباب والاطفال والمراهقين الذين يقضون معظم اوقاتهم امام هذه الالعاب. وللأنترنت دور كبير في تطور الالعاب الالكترونية، مما كانت سابقا، والاطفال بطبيعتهم البريئة هم أكثر الناس بحثا عن الترفيه حبا للمغامرة واستكشاف الجديد، فعوضا عن أن يخرج الطفل إلى الشارع و يمارس هذه الألعاب مع أصدقاءه اليوم اصبح يمارسها في المنزل و هو جالس، فالطفل اليوم أصبح له علاقة وطيدة مع الالعاب الالكترونية ,فهي غيرت مفهوم العلاقات الاجتماعية مع الأسر إذا أن الطفل أصبح يقضي وقتا كثيرا مع العالم الافتراضي الذي ترسمه له اللعبة أكثر من العلم الحقيقي الذي هو الأسرة .

الإطار المنهجي

1- الإشكالية.

2-تساؤلات الدراسة.

3- اسباب اختيار الموضوع.

4- اهداف الدراسة

5- أهمية الدراسة.

6- تحديد مفاهيم الدراسة.

7-منهج الدراسة وأدواته.

8- طبيعة الدراسة .

9- مجتمع البحث وعينته.

10-الدراسات السابقة.

1-الإشكالية:

ظهرت الألعاب الالكترونية في بداية الثمانينات مع الثورة العلمية والتكنولوجية والإستخدامات المتعددة للحاسوب وهذه الأخيرة التي يمكن أن تمارس عبر الحاسوب والبلايستيشن والهاتف النقال، وتساعد هذه الألعاب في تنمية قدرات الطفل الذهنية والمعرفية، وذلك لتميزها بالمرونة والتفاعلية والسهولة في الاستخدام وإتاحتها الفرصة أمام الأطفال لممارستها في أي وقت وفي أي مكان، وقد أثبتت معظم الدراسات أن أغلبية الألعاب التي يلعبها الأطفال تميل إلى العنف والحرب والقتال، بحيث ألقيت هذه الأنواع من الألعاب الالكترونية رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في البلدان العربية بصفة عامة والجزائر بصفة خاصة.

لقد رصد العالم النفسي السويسري الشهير (بياجة) [1] معالم تكوين الطفل من خلال ما قدمه طول سنين من الأبحاث والدراسات، ولكن هل توقع ما قد يصل إليه الطفل و يتأثر به ضمن فضاءات تكنولوجيا الإعلام والإتصال التي توافرت الآن؟ يبدو ذلك بعيدا حقا فلا يبدو إن (بياجيه) قد توقع ولو لبرهنة آن كل إنجازاته تلك، ستقف عاجزة أمام ما يحدث للطفل وتنشئة الاجتماعية، وقد إستبدل القائمون عليها من الأسرة والمدرسة والمسجد وبالتلفزيون والأنترنت والألعاب الالكترونية والفضائيات وغيرها. وبعد أن سمى التلفزيون بالأب الأول لطفل الموجة الثالثة، أصبحت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت، مجتمعا متكاملا يصنع حياته اليومية، وقلت العديد من نشاطاته الحقيقية وتفاعلاته الاجتماعية وأصبحت مع أصحابه تجمعهم أحاديث عن الألعاب وعن تجربتهم وهذا ما يدفعهم الفضول إلى الخوض في تجربتهم أيضا.

تصميمات فنية تجسد لهم خيالات من معارك، متاهات، قتال، حروب، مصاعب ذكاء إتخاذ قرارات، فتاتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة مضامين الألعاب الالكترونية الموجهة

---

[1]-**بياجيه:** هو عالم نفس سويسري الجنسية ولد سنة 1980، إشتهر بنظريته في تكوين المعرفة ويقدم نفسه بوصفه عالم نفس تكويني لأنه وقف حياته العلمية بطولها للبحث عن كيفية تكون المعرفة، و تطورها.(نظرية الموسوعة العربية الإلكترونية)

للطفل عبر الانترنت ومن هنا فالإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسا حول: **ماهي المضامين التي تروج لها اللعبتين الإلكترونيتين بوبجي وفري فايري الموجهة للأطفال؟**

2- التساؤلات:

- ما هي الألوان المستعملة في لعبتي بوبجي وفرفا يري؟
- ما هي المعاني التي تحملها الألوان في لعبتي بوبجي وفري فايرى؟
- ما هي الرموز التي تعتمدها لعبتي بوبجي وفري فايرى؟ وهل لديها دلالة؟
- ما هي الأشكال المصممة في لعبتي بوبجي وفري فايري وبوبجي؟
- ماهي المدة الزمنية التي تستغرقها لعبتي بوبجي وفري فاير؟
- ما هي القيم التي تروج لها لعبتي بوبجي وفري فايري؟
- هل القيم التي تروج لها لعبتي بوبجي وفري فاير سلبية أو ايجابية؟
- ما هي الخلفية المرجعية للعبتي بوبجي وفري فايري؟
- ماهي المواضيع التي تروج لها فري فاير وبوبجي؟

3- أسباب إختيار الموضوع :

توجهنا إلى هذه الدراسة لم يكن من عدم، بل يعود إلى مجموع من العوامل والأسباب والمتغيرات الظاهرة وقدرة على أنها تحتاج إلى تناول علمي وتحليلي وتفسيري، ومن خلاله نصل إلى جملة من الأسباب الذاتية والموضوعية:

أ-الأسباب الذاتية:

-معرفة تصميم للعبتي بوبجي وفري فاير من ناحية شكل والصوت والصورة.

-الأسباب التي جذبتنا إلى هذا الموضوع هو معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في هذه الألعاب ومضامينها التي توجهها والمبادئ التي تحاول غرسها تجعل الأطفال يقضون ساعات أمام أجهزة اللعب.

- معرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية الموجهة للطفل عبر الانترنت.

-ميلنا الشخصي بإصدارات الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والإنعكاسات الايجابية على اختيارنا لموضوع دراستنا هي من زاوية معينة وتتمثل في رصد مضامين التي تروج لها اللعبتين الإلكترونيتين بوبجي وفري فايري الموجهة للأطفال .

ب-الأسباب الموضوعية:

- رغبتنا في إثراء المكتبة الجامعية "مولود معمري" خصوصا كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية بدراسة تخصص علوم الإعلام والإتصال من خلال تناولنا للمضامين، التي تروج لها اللعبتين الإلكترونيتين بوبجي وفري فايري الموجهة للأطفال.

- فتح المجال لطلبة المتخرجين مستقبلا بدراسة موضوعنا من عدة جوانب أخرى والتي لم نتطرق إليها.

نظرا لأهمية الموضوع الالعاب الالكترونية عبر الانترنت الموجهة لطفل وكذلك ان الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة على الرغم من اهميته والزميته دراسته والبحث فيه.

- انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وشيوعها بين الأطفال.

- قلة الدراسات والأبحاث حول موضوع مضامين الألعاب الالكترونية الموجهة لطفل بر الانترنت.

-أسباب الخضوع الكبير لهذه الألعاب الالكترونية على حساب الألعاب الأخرى ومعرفة إذا ما كان ذلك يرجع إلى مضامينها والى تقنياتها ومعرفة طبيعة الرسائل التي تحملها.

- ملاحظة اهتمام المكثف بالألعاب الالكترونية عبر الانترنت.

4- أهداف الدراسة:

1- معرفة الالوان المستعملة في لعبتي بوبجي وفري فاير .

2- معرفة المعاني التي تحملها الالوان في لعبتي بوبجي وفري فاير.

3- معرفة الاشكال التي اعتمدتها لعبتي فري فاير وبوبجي ومعرفة المعاني التي يحملها كل رمز.

4- معرفة الاشكال المصممة في لعبتي بوبجي وفري فاير.

5- المدة الزمنية التي يستغرقها الطفل اثناء لعب لعبتي بوبجي و فري فاير.

6- تسليط الضوء على القيمة التي تروج لها لعبتي بوبجي وفري فاير .

7- معرفة إذا ما أخذت الألعاب الالكترونية صبغة إيجابية وسلبية.

8- الكشف عن الخلفية المرجعية للعبتي بوبجي وفري فاير .

9- معرفة المواضيع التي تروج لها لعبتي بوبجي وفري فاير.

5- أهمية الدراسة :

تتوقف أهمية أي بحث على أهمية الدراسة وعلى هذا تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع مضامين التي تروج لها الألعاب الالكترونية، والتي تعتبر رياضة فكرية وثقافية تساعد على نمو الذكاء ولكن تطرقنا في هذا الموضوع إلى الخطورة التي تحملها الألعاب الالكترونية من خلال مضامينها وتسليط الضوء على جانب التصميم الفني والشكلي، لهذه الألعاب والذي من شئنها تصريف الطفل عن النشاطات الأخرى، خاصة كالرياضة والتي تحفز علي قدرات الطفل الذهنية والجسدية ونظرا إلي ما تحمله هذه الخيرة من فوائد جسدية وعقلية، ومن جهة أخرى تكمن أهمية دراستنا لهذا الموضوع من ناحية تحليل مضمونها لمعرفة الرسائل التي تحملها وتسليط الضوء على خطورة هذه الألعاب على الطفل.

6- تحديد مفاهيم الدراسة:

-مفهوم الالكترونية:

هو مجال يدرس الشحنات الكهربائية من الموصلات الفلزية (غالبا ما يطلق عليها أشبها الموصلات)، في حين يشير مصطلح الكهرباء إلى تدفق الشحنات الكهربائية من خلال موصلا تفلزية، على سبيل المثال، يندرج تدفق الشحنات الكهربائية من خلال السليكون الذي يعد من اللافلزات تحت إطار "الالكترونيات" بينما يندرج تدفق الشحنات الكهربائية من خلال النحاس، الذي يعد من الفلزات تحت إطار الكهرباء هذا وقد بدأ التمييز بين هذين المصطلحين لأول مرة في حوالي عام 1906 عندما إخترع "**لي دي فورست**"

الصمام الثلاثي **(ترايود)** حتى عام 1950 كان يطلق على مجال الالكترونيات إسم "**التقنيات اللاسلكية** " وذلك لأنه كان يستخدم في الأساس في التصميمات والنظريات الخاصة بكل من أجهزة الإرسال وأجهزة الإستقبال اللاسلكية والصمامات المفرغة، علاوة على ذلك تعتبر دراسة أشباه الموصلات والتكنولوجيا الخاصة بها أحد فروع علم الفزياء بينما يعد تصميم وبناء الدوائر الالكترونية لحل المشاكل العلمية أحد فروع علم هندسة الإلكترونيات.

إلكتروني: قدمت التشريعات الغربية التعريفات عديدة للمصطلح الإلكتروني ففي قانون الولايات المتحدة الأميركية الموحد يعرف المصطلح الإلكتروني بأنه تقنية كهربائية رقمية مغناطيسية بصرية الكهرومغناطيسية أو أي شكل آخر من أشكال التكنولوجيا يظم إمكانات مماثلة لتلك التقنيات وهذا التعريف واسع يشمل كل وسيلة تعمل بالكهرباء أو المغناطيس أو غيرهما، أما القانون الفرنسي فالمصطلح الإلكتروني أيضا له معنى واسع بحيث يشمل كل قطاعات الإتصال عن بعد.[1]

-مفهوم الألعاب:

أ-لغة: لعبة جمع لعب، إسم من اللعب ما يلعب به كالشطرنج والنرد وغيرهما، دمية أطفال[2]

ب-إصطلاحا: تعد ألعاب الأطفال **(Children Games)** نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنمية الشاملة وتعليمه معلومات ومهارات جديدة. [3]

-التعريف الإجرائي لمفهوم الألعاب الالكترونية:

مجموعة من الشخصيات والأجسام ثلاثية تحاكي الواقع الافتراضي، وهي نوع من الألعاب تعرض على شاشة التلفاز (العاب الفيديو)، الأجهزة الإلكترونية خاصة مثل الهاتف

---

[1]-جمال الزكي الجريدلي، البيع الإلكتروني للسلع المقلدة عبر شبكة الأنترنت، دراسةفقهية مقارنة، دار الفكر الجامعي، الأغسكندرية، مصر، 2008، ص 10 للمزيد أنظر: cte.univ-setif2.dz/moo.

[2]-فاطمة همال ، **(الألعاب الالكترونية عبر الوسائل الاعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري)، دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائية باتنة** رسالة ماجيستير، قسم العلوم الانسانية، كلية العلوم الانسانية والإجتماعية الحاج لخضر، باتنة، 2011/2011،ص16.

[3]-أمينة رزق، ألعاب الاطفال، **الموسوعة العربية الإلكترونية**، المجلد الثالث، سوريا ، ص249.

وأجهزة المحمول والتلفاز، عن طرق عرض صور متحركة وهذا بإصدار أصوات، وهي عبارة عن مجموعة من الألعاب الالكترونية التي وجهة للأطفال عبر الانترنت والتي يستخدمها عن طريق أجهزة إلكترونية للتسلية والترفيه .

-مفهوم اللعب:

أ-لغة: تقال كلمة "**اللعب**" في اللغة العربية بعدة معان، حيث يشير "**ابن فارس**" اللام والعين والباء كلمتان منهما تتفرغ كلمات إحداهما: اللعب واللعبة، واللون من اللعب والكلمة الأخرى اللعاب وهوما يسيل من فم الصبى ولعب الغلام بفتح اللام والعين يلعب سال لعابه ولعاب النحل : العسل[1]

-ويعرف أيضا: يلعب لعبا ضد جد ومزح وفعل فعلا يقصد التنزه و اللذة أو بغير قصد لذلك[2]

- لعب: لعبا ولعبا: عمل عملا لا ينفع عكس جد، لها و تسلي، لعب في الأمر: إستخف به وإتخذه سخرية. لعب بعقله: إستماله بالتملق، خدعه وظلله، حمله على تبنى آرائه.[3]

ب-إصطلاحا:

-يعرف اللعب على أنه "**التجريب على عمل شئ جديد ثم الإستمرار والتمرن عليه بعد التعرف عليه كل الأوجه والإحتمالات في التعامل معه**" [4]

-يعرف "**فرويل**" اللعب "**أنه النشاط الروحي النقي للإنسان، فهو يشمل منابع الخير**".[5]

-كما يعرف اللعب على أنه نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية والترفيه التذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في الحقيقة نشاط خاص بأوقات

---

[1]-خطاب محمد أحمد وآخرون، **سيكولوجية العلاج باللعب مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة**، ط1، دار الثقافة للنشر والتوزيع الأردن ، 2008 ،ص 18 .

[2]-الشيخ عبد الله البستاني، **الوافي معجم وسيط اللغة العربية**، مكتبة لبنان للنشر ،لبنان،1990، ص 375.

[3]-المنجد ، ط2 ، دار المشرق ، بيروت، 2001 ، ص 1286 .

[4]-حقي الفت، **سيكولوجية اللعب علم النفس الطفولة** ، ط 1، مركز الاسكندرية للكتاب، مصر ،1996، ص 94 .

[5]-فاضل حنة، **اللعب عند الاطفال** ، ط1، دار المشرق ، سوريا ، 1999، ص17 .

الفراغ، يهدف للتسلية والتأني عن النشاطات اليومية المختلفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية والإنسان، بطبيعته يختار لتحقيق هاته المآرب النشاط المفضل لديه . [1]

– يعد اللعب وسيلة لاعداد الطفل للحياة المستقلة، وهو نشاط حر و موجه يكون على شكل حركة او عمل، يمارس فرديا او اجتماعيا، و يشغل طاقم الجسم العقلية و الحركية.[2]

– يعرفه "**فروبل**" 1988 على أنه "**وسيلة يحافظ بها الطفل على تلبية خبراته، حيث ان اللعب هو نيزم موحد للغبرة، وهو أكثر انشطة الطفل روحانية**" .[3]

– كما يعد اللعب موقفا نفسيا وإجتماعيا ونشاطا داخليا يقوم به الطفل لتحقيق هدف معين وقد يكون يقصد التسلية أو بمثابة الترفيه عن النفس، حيث أن اللعب يجذب المتعة والراحة النفسية للطفل .[4]

–يعرف"**هربارت سبنسر**" اللعب بأنه:" **أصل الفن وأن الأطفال يلعبون لتصريف البخار**".[5]

– يعرفه (بياجيه) بانه : "نشاط حر موجه يمارسه الأطفال لغاية التسلية والمتعة ويستثمر الكبار عادة لكي يسهم في إنماء شخصيات أطفالهم بأبعادها العقلية، الإنفعالية والإجتماعية الجسمية، إضافة إلى هذا فان اللعب هو لغة الأطفال الرمزية للتعبير عن ذات أنه حديث الطفل و كلماته ."[6]

–التعريف الإجرائي لمفهوم اللعب:

اللعب هو نشاط حركي، فكري يمارس فرديا أو إجتماعيا بغرض إشباع حاجيات مختلفة وهو موجه لجميع الشرائح المجتمع وخاصة الأطفال هو من أجل إدخال السرور

---

[1]-موثقي هايدة ،**علم النفس اللعب**، ط1 ،دار الهادي للطباعة والنشر ،والتوزيع ، لبنان ، 2004 ، ص 13 .
[2]-محمد سلمان فياض خزاعلة و اخرون، **اللعب عن الاطفال** ، ط1، دار صفاء منشر عمان ، ص 23.
[3]-محمد محمود الحلية ،**الألعاب** ، ط 2 ، دار المسير، للنشر، عمان ،2007 ، ص 19 .
[4]-نبيل إبراهيم بشير و آخرون، **أساسيات التدريس** ، ط1، دار المناهج للطباعة و النشر، الأردن، 2014 ، ص 118.
[5]-طارق كمال ، **الإرشاد النفسي للأطفال**، د ،ط ، مؤسسة شباب الجامعة الاسكندرية ، 2007 ، ص 118.
[6]-محمد متول قنديل، رمضان سعد بدوي، **الألعاب الالكترونية في الطفولة المبكرة** ، ط1، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان 2007 ، ص 34 .

والفرح والإستمتاع والترفيه على أنفسهم، ويحقق الترويج والتعلم ،وتفريغ الطاقة الزائدة فاللعب استعداد فطري وطبيعي عند الطفل وهو ضروري من ضروريات الحياة .

-مفهوم الطفل:

أ-لغة: من الفعل الثلاثي طفل، والطفل هو النبات الرخص، والرخص الناعم و الجمع أطفال وطفول والطفل والطفلة: الصغيران، والصبي يدعي طفلا حيث يسقط من بطن أمه إلى أن يحتلم . [1]

- الطفل: الرخص الناعم الرقيق والطفل المولود مادام ناعما رخصا، والجمع طفولة وأطفال

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

ب-إصطلاحا :

الطفولة من وجهة نظر علماء الاجتماع هي تلك الفترة من الحياة الإنسانية التي يعتمدونها الفرد على والديه إعتمدا كليا بما يحفظ حياته ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تليها، وهي ليست مهمة في ذاتها، بل هي قنطرة بعيدة عليها الطفل حتى ينضج إقتصاديا وفسيولوجيا وعقليا ونفسيا وإجتماعيا وأخلاقيا وروحية، والتي تشكل خلالها حياة الانسان ككائن إجتماعي . [3]

-يعني الطفل حسب إتفاقية حقوق الطفل لعام 1989 المادة: 01 لموجب القانون المنطبق عليه .[4]

---

[1]-فضيلة عرفات، **سيكولوجية اللعب عن الأطفال**، مقال منشور في 2011/01/04، تاريخ الإطلاع: 16ماي2022، الساعة: 20:00

[2]-جبران مسعود ، **الرائد معجم الفبائي في اللغة والاعلام** ،ط1،دار العلم للملايين، بيروت 2003،ص 587.

[3]-حسين عبد الحميد أحمد رشوان **أطفال الشوارع**، دار الكتب والوثائق القومية ، الإسكندرية، 2012 ، ص 5.

[4]-باسم علي حوامدة وآخرون، **وسائل الإعلام و الطفولة**، ط2 ، دار جرير للنشر، عمان ، 2005 ،ص 35 .

-عضوية وحيدة من نوعها قابلة للانقسام لذلك فلابد من دراستها وتقديرها بصورة منفصلة عن سواها و يطلق لفظ طفل في علم النفس على الذكر والأنثى من نهاية سنتي الرضاعة إلى البلوغ أو المراهقة.[1]

-التعريف الإجرائي لمفهوم الطفل:

يعتبر الطفل هو اصغر مصطلح في الاسرة و هو الفئة الاكثر حساسية في اسرته ومجتمعه و هو الركيزة الاولى التي يجب مراعاتها والعمل على تنشئة حسنة لأنه يمثل جيل المستقبل و اذا ما كان الطفل قد نما على اخلاق حسنة فان الجيل القادم سيكون ذو اخلاق حسنة .

7- طبيعة الدراسة:

تندرج دراستنا ضمن الدراسات الوصفية التحليلية والتي يعتبر طريقة من الطرق المستخدمة لتحليل وتفسير شكل علمي منظم من أجل الحصول على أغراض محددة لوضعية اجتماعية أو مشكلة اجتماعية أو سكان معينين، والذي تقوم على تقويم خصائص مجموعة من الألعاب الالكترونية من خلال تعليل مضامينها ومعرفة المحتوى الذي تحمله هذه الألعاب وتحليله وعلاقته بسلوك الطفل بالإضافة إلى معرفة السبب الرئيسي لانجذاب الطفل إليها وهل لمضامينها علاقة في انجذاب الطفل إليها، هذا من جهة من جهة أخرى معرفة أسباب زواج الألعاب الالكترونية وإذا ما كان ذلك يعود على مضامين طبيعة الرسائل التي تنقلها للأطفال.[2]

8- منهج الدراسة وأدواتها:

يعتبر المنهج بأنه مجموعة من الخطوات المنظمة التي يتبعها الباحث أثناء معالجته الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يتصل إلى نتيجة معينة وبهذا يكون في مأمن يحسب صواب ما هو الخطأ أو العكس أما من جهة أخرى المنهج البحث يعني مجموعة من

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

[2] سعادو هناء ومرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بإنتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية، تخصص سيميولوجيا العنف والعلم الجنائي، ولاية عين الدفلة، 2016/2015، ص 32.

القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معلومة هذا يقوم بالتأهل والشعور.[1]

ويمكن تقديم آخر للمفهوم المنهج الذي هو العمود الفقري لكل دراسة فهو الضابط والموجب الأساسي الضروري والرئيسي لكل باحث يتعدد استعماله حسب هدف الدراسة والإشكالية العلمية المعالجة ونظر للتعدد الكبير لمعنى هذا المصطلح إلا أنه يمكن أن نورد بعض منها فالمنهج في البحوث هو الطريقة والأسلوب الذي ينتهجه العالم في بحثه وصولا إلى بعض النتائج.[2]

اعتمدنا في دراستنا هذا على المنهج المسحي الذي هو أسلوب من أساليب جمع المعلومات حول موضوع معين أو مشكلة بحثية يهدف إلى تحديد طبيعتها ومعرفة خصائصها.

أما من جهة أخرى يعرف المنهج المسحي على أنها طريقة منظمة للحصول على المعلومات من الجمهور المعنى بقضية المسح أو ما يسمى بعينة الدراسة الذي يندرج ضمن الدراسات الوصفية ويعتبر من أهم مناهج البحث العلمي وأكثرها شيوعا واستخداما بالأخص في ميدان العلوم الإنسانية والدراسات الأدبية والاجتماعية ويتضمن بالضرورة مشكلة واضحة ومحددة وأهداف ثابتة يسعى إلى تحقيقها.[3]

تعتمد هذه الدراسة على تحليل الوحدة الطبيعية للألعاب الالكترونية و التي قمنا بتحليلها لتقديم هذه المادة الى الجمهور المستخدم و من خلالها تم تحديد وحدات التحليل على الوحدات التالية :

وحدة الشكل و التي تتضمن فيئة الصورة و المدة الزمنية و الالوان

[1] عبد الباقي زيدان، **قواعد البحث الاجتماعي-** الطبعة،–دار المعرفة – القاهرة –1974.
[2] عبد الرحمان العيساوي **مناهج الفكر الاسلامي و الفكر الحديث** لبنان –دار الراتب ص13
[3] سيد محمد الطواب – **البحث العلمي واسسه و اساليبه** – مركز الاسكندرية للكتاب – الاسكندرية 2010ص167.

2-وحدة الموضوع و التي قمنا بها بتحليل المجموعة من القيم و الافكار التي تحملها مضمون اللعبة و من خلال ذلك التحليل توصلنا الى فئة الاتجاه و المقصود به اتجاه ذلك الموضوع ايجابي او سلبي .

3- وحدة الشخصية: يتضمن شخصية حقيقية وشخصية خيالية.

أدوات جمع البيانات:

إن كل موضوع دراسة يحتاج إلى معلومات وبيانات من نشأنها إيواء الموضوع وجعله دقيق وموضوع وللحصول على هذه البيانات والمعلومات علينا الاستعانة بمجموعة من الأدوات التي من خلالها سنجمع المادة العلمية لموضوع دراستنا ونحن اعتمدنا على تحليل مضمون كأداة لجمع المعلومات.

تحليل المضمون (المحتوى): يعتبر تحليل المضمون أحد المناهج المستخدمة في دراسة مضمون وسائل الاتصال المكتوبة والمسموعة وإلى مثل هذا قاموس السياسة" أما (لويس ديكستر) و(كارل) و(ارجن) فيعتبر أن تحليل المضمون أسلوبا للبحث وهو نفس ما يذهب إليه ريتشارد باد في كتابه "تحليل مضمون" غير أن تحليل مضمون إلى جانب كونه أسلوب للبحث فهو أيضا أداة للملاحظة والتحليل، ومن جهة أخرى يرى (برلسون) أن تحليل مضمون هو أداة.[1]

ونحن استعننا به في موضوع دراستنا لتحليل مضمون ألعاب الإلكترونية الموجهة للطفل وكذا معرفة جل الرسائل التي تحملها في محتواه والتي قد تؤثر سلبا على سلوك الطفل وهذا ليس من المحتوى فقط بل من جانب الشكل أيضا من حيث أن الشكل أيضا قد يحمل رسائل مغيرة لسلوك الطفل.

9- مجتمع البحث وعينته:

ان المجتمع الذي اعتبرناه المجتمع العام لدراستنا هي الالعاب الالكترونية الموجهة للطفل عبر الانترنيت حيث قمنا باختيار لعبتي بوبجي وفري فاير لتحليلهما لمعرفة الرسائل

[1]محمد عبد الحميد – **تحليل مضمون في بحوث الاعلام** – الجزائر ديوان المطبوعات 1979 ص.40

التي تحملها هذه الاخيرة خاصة والموجهة للطفل بشكل مباشرو هذه الرسائل من المرجح ان تكون هي وراء السلوكات العدوانية التي تظهر عند هؤلاء اللاعبين و التي فد تكون تؤثر عليهم سواء جسديا وعقليا او نفسيا واحيانا حتى على مستوى الالفاظ التي ينطق بها الطفل .

عينة الدراسة:

اعتمدنا في هذه الدراسة على عينة قصدية عمدية والتي من خلالها قمان باختيار موضوع دراستنا بطريقة تحكمية لامجال لها للصدفة حيث قمنا بانتقاء مفردات العينة[1] الممثلة اكثر من غيرها ووفع اختيارنا على تحليل 8صور من لعبة بوبجي و8 صور من فري فاير و 4 مقاطع من لعبة بوبجي و 6مقاطع من فري فاير

الجدول رقم (01) يمثل المدة الزمنية للمقاطع من لعبة فري فاير

رقم المقطع	مدته
1	21 د
2	20.55 د
3	19.24 د
4	14.50د
المجموع	75.19 د

[1]وردة بوقادو، فايزة بركة : **أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الابتدائي من خلال الهاتف النقال**، مذكرة ماستر في العلوم الإنسانية، دراسة ميدانية على عينة أطفال الابتدائيتي بشير الابراهيمي ببومدفع ،الاخوة باجي بعين الدفلة، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، شعبة علوم الاعلام والاتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة، 2018-2019 ص8 .

الجدول رقم (02) يمثل المدة الزمنية للمقاطع من لعبة بوبجي

رقم المقطع	مدته
01	5.11 د
02	6.18 د
03	11.45 د
04	8.57 د
05	2.54 د
06	13.16 د
07	28.35 د
المجموع	75.36 د

10- الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى:

إعداد سعاد وهناء ونوال بن مرزوق تحت عنوان: الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي. سنة 2016/2015.

تندرج هذه الدراسة في الدراسة الميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية "مقران عبد القادر"، بعين الدفلى تحت عنوان "الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي تحت إعداد سعاد وسناء ونوال بن مرزوق في جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم العلوم الاجتماعية، تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي سنة 2016/2015، حيث تتمحور إشكالية الدراسة حول ما هوأثر ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة على تناهي السلوك العدواني لدى المتمدرسين بمرحلة الابتدائية؟

ويتفرج ا التساؤل الرئيسي إلى مجموعة من التساؤلات أهمها:

1- هل هناك علاقة بين إستهلاك الطفل للألعاب الالكترونية العنيفة وتناهي السلوك العدواني.

2- هل يتغذى العنف المدرسي من حيث استهلاك الألعاب الالكترونية العنيفة لدى الطفل.

وقد اعتمدتا الباحثتين في هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي واعتمدتا أيضا على الملاحظة المباشرة والاستمارة والمقابلة.

وقد توصلتا الباحثتين إلى عدة نتائج أهمها:

1- إن ممارسة الألعاب الالكترونية يثير نوع من الرغبة والإدمان لدى الطفل.

2- اكتساب الطفل مبادئ وأفكار عدوانية على شكل أحداث حسية يجسدها على أرض الواقع.

3- انتشار هذه الظاهرة لتستهل البيئة المدرسة حيث يجد فيها الطفل محيط مناسب لترجمة العنف المدرسي الافتراضي مع أغراضه.

الدراسة الثانية:

تحت عنوان: تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري أعداد الطالبة " دلال الواعر".

مذكرة مكملة شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص صحافة وإعلام الكتروني تحت عنوان " تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أولياء بمدينة عين مليلة – أم بواقي تحت أعداد الطالبة " قلال الواعر" جامعة العربي بن مهيدي سنة 2017/2016.

تتمحور إشكالية دراستها حول ما هي آثار ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري ؟ وتتفرغ هذه الإشكالية إلى مجموعة من تساؤلات الفرعية :

- ما هي عادات وأنماط تعرض أطفال بلدية عين مليلة للألعاب الالكترونية ؟

- ما هي دوافع تعرض أطفال بلدية عين مليلة للألعاب الالكترونية؟

- ما هي الاتباعات المحققة من وراء استخدام أطفال بلدية عين مليلة للألعاب الالكترونية؟

وعرضت مجموعة من الفرضيات أهمها:

- يمارس الألعاب الالكترونية يوميا.

- الوسائل المفضلة لدى الأطفال هي الهواتف الذكية.

واعتمدت على المنهج المسحي الشامل واعتمدت أيضا على مجموعة من الأدوات استمارة الاستبيان التي قسمتها الى ثلاث محاور، المحور الأول حول عادات وأنماط استخدام الأطفال بمدينة عين مليلة، أما المحور الثاني حول دوافع استخدام أطفال عين مليلة للألعاب الالكترونية، المحور الثالث حول الاتباعات المحققة من وراء استخدام أطفال عين مليلة للألعاب الالكترونية.

وإستخدمت العينة العشوائية البسيطة.

وقد توصلت إلى النتائج التالية :

- ان الألعاب المفضلة لدى الأطفال هي المغامرات بنسبة 24 %.

- يمارس أطفال بلدية عين مليلة الألعاب الالكترونية يوميا.

- كشفت الدراسة أن الألعاب الالكترونية هي أكثر اهتماما من طرف الطفل وذلك لأنها اكثر سهولة من حيث الاستخدام وأنهم يستخدمونها في المنزل وذلك حسب ظروف الملائمة لهم ، كما يعتبر الهاتف النقال الوسيلة الأكثر استخداما في ذلك.

- كشفت الدراسة أن الألعاب الالكترونية هي أكثر اهتماما من طرف الطفل وذلك لأنها أكثر سهولة من حيث الاستخدام وإنهم يستخدمونها في المنزل وذلك حسب ظروف الملائمة لهم ، كما يعتبر الهاتف النقال الوسيلة الأكثر استخداما في ذلك.

الدراسة الثالثة:

تحت عنوان: تأثير الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الابتدائي من خلال الهاتف النقال. تحت إعداد الطالبتين وردة بوقادوم وفايزة بركة

دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيين: الإخوة باجي بعين الدفلى والبشير الإبراهيمي ببومدفع تحت عنوان أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال تحت إعداد الطالبتين وردة بوقادوم وفايزة بركة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم العلوم الإنسانية، شعبة علوم الإعلام والاتصال جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة سنة 2019/2018.

تتمحور دراستهما حول إشكالية تتحدث حول ما هو أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال ؟

اعتمدتا في دراستهما على المنهج الوصفي واستخدمتا أداتين هما الاستمارة والمقابلة واستخدمت العينة القصدية.

وطرحت عدة تساؤلات فرعية :

- ما هي عادات وأنماط استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية من خلال الهاتف النقال؟
- ما هي محتويات الألعاب الالكترونية الممارسة من قبل الطفل من خلال الهاتف النقال؟
- هل تترك الألعاب الالكترونية أثر للعزلة لدى الطفل من خلال الهاتف النقال؟
- وقد توصلتا إلى مجموعة من النتائج في دراستهما:

لاحظتا أن أغلب الأطفال يستعملون هواتف كوندور لكونها شركة محلية توافق أسعار منتجاتها القدرة الشرائية للأسر الجزائرية ولأنها تتميز بجودة الصورة كما أن أجهزتها تتماشى مع التقنيات الحديثة والعصرية.

- أظهرت الدراسة التي قامتا بها أن الأطفال يمارسون الألعاب الالكترونية لمدة ساعة واحدة ومرتين في الأسبوع أي أنها معقولة وهذا راجع الى وعي الآباء بمختلف الأخطار التي تشكلها هذه الألعاب على الجانب النفسي والتحصيل الدراسي وحرصهم على استعمال أطفالهم لهذه الألعاب استعمالا عقلانيا.

الجانب النظري

الفصل الأول: الانترنت

المبحث الاول: لمحة تاريخية عن الانترنت.

المبحث الثاني: نشأة الانترنت وتطورها.

البحث الثالث: مفهوم الانترنت.

المبحث الرابع: خصائص الانترنت.

المبحث الخامس: وظائف الانترنت.

المبحث السادس: خدمات الانترنت.

المبحث الاول : لمحة تاريخية عن الانترنت .

يعود تاريخ الانترنت إلى أواخر ستينات القرن الماضي وبالتحديد سبتمبر 1969[1]وذلك عندما طلبت وزارة الدفاع الأمريكية (البنتاجون) من مجموعة من الباحثين وخبراء الاتصالات والمعلومات عام 1962 إنشاء شبكة معلوماتية للاتصال تؤمن دورة المعلومات وترتكز على نظام لا مركزي، لا تتأثر بالهجمات النووية حتى لو أصيب حاسوب أو مجموعة من الحواسب فإنها تستمر بالعمل دون عائق أو خطر يهدد امن معلوماتها أو أبحاثها السرية . وبالفعل تمكن مركز البحث القومي التابع لوزارة الدفاع الأمريكية من إنشاء شبكة معلوماتية للاتصال، ترتكز على نظام غير مركزي اطلق على هذه الشبكة اسم (A.R.P.A.net) [2]،وكانت تستخدم للأبحاث العسكرية والأمنية مع مرور الزمن فتح مركز البحث القومي الامريكي شبكته للباحثين التحق بالشبكة 4 هيئات جامعية و هي:

-معهد ستانفود (Le stanfond Institue).

-جامعة لوس انجلوس (L'université de Los Angeles).

-جامعة أوتاه (L'université du Utah).

وفي عام 1972 م طور مشروع أربانات و اصبح يضم شبكة اتصالات بين اربعين جهاز كمبيوتر [3]، وفي عام 1974 م قام كل من (Vinton Cerf) خبير كمبيوتر بمساعدة (Robert Kahn) لغة رقمية موحدة تسمح بربط اجهزة الكمبيوتر المختلفة والبعيدة بمشاركة المعلومات هذه التقنية كانت على شكل برنامج يسمى (PCT)[4] (Transmission control Computer) لكن هذه قواعد هذا البروتوكول لم تستعمل .

---

[1]-Manuel Castells ، (The internet galaxy: Reflection on the internet business), Oxford university press USA, 2003, P10.

[2]- Arpanet, Advanced, research, Projects, Agency, Network.

[3]- Michel Alberganti, (Le multimédia la révolution au baut des doigts), le monde édition France, 1997, P 34.

[4]-**TCP** : Transmission control computer .

وفي عام 1979 م قامت المؤسسة الوطنية للعلوم (NSF)[1]، بدعم انشاء شبكة جديدة سميت (Le Csnet)[2]، هدفها اتاحة الاتصالات بين مختلف الجامعات التي لم يتاح لها استعمال شبكة أربانات وذلك باستعمال البريد الالكتروني وبعد سنة تم ربط هاتين الشبكتين (Arpa Net) و (CSNet) وهذا ما ادى الى ميلاد شبكة الانترنت باستعمال برتوكول (TCP IP)[3]، من أجل مبادلة المعلومات و في عام 1991 م اصبح عدد الحواسب المتصلة ببعضها البعض 535.000 وبحلول 1992 الأنترنت وسيلة متاحة للجميع . [4]

المبحث الثاني: نشأة الانترنت و تطورها

يعد انتشار الواسع للتكنولوجيا الحديثة للاتصال ، و تبادل للمعلومات من أهم سمات المجتمع المعاصرة [5]، و بلا شك فقد غيرت التكنولوجيا في شكل الاتصالات بفعل شبكة الانترنت لتكون مجموعة من المصادر لمجموعة من المتصفحين فهذه التغيرات أدت دورا مهما و مشابها لما أدته الطباعة ، كما تركن على درجة من الاتساع و العمق إلى درجة أن شبكة الاتصالات "الانترنت " هي التي تعرف بعصر المعلومات " The information age" ، وأصبحت شبكة " الانترنت " نموذجا يحتذى به لشبكات عسكرية و مدنية عديدة خصوصا في ظل الحاجات الاقتصادية و الاجتماعية المتزايدة ، والتي حتمت ظهور نزعة اتصالية تكسر مركزية المعلومات و تجعلها اكثر جماهرية و شيوعا ، و هي احد مميزات الانترنت حيث تتيح الحصول على المعلومات لكل الافراد من مختلف انحاء العالم .

–كما أنها تتميز عن بقية الوسائل التقليدية بانها أكثر تفاعلية " يصبح فيها المتلقي قائما بالإتصال وتسير فيها الرسائل في اتجاهات متعددة، لتمثل نموذجا فعالا لديناميكية إتصال عبر التفاعل المستمر بين جمهور المستخدمين للشبكة " [6] ، ولكن هذه المميزات والخصائص لم تأتى هكذا وانما جاءت نتيجة مجموعة من المراحل وكانت البدايات الاول "

---

[1]-**NSF :** NationalScience Foundation .
[2]-**CSNET** : Computer Science Net work .
[3]:-IP:Internet Protocol .
[4]Michel Alberganti , op cite , p 35 .
[5]-ماجد سالم تربان،**الانترنت و الصحافة الالكترونية " رؤية مستقبلية "** ,الدار المصرية اللبنانية القاهرة ,2008، ص 21.
[6]- المرجع نفسه، ص 34.

عندما اشتعلت حماسة المشتغلين بالعلوم والتكنولوجيا في الشرق والغرب بسبب المنافسة الحادة التى بدات تطفو على السطح بعد اطلاق السوفييت لأول تابع فضائي 1957 م سبوتنيك (Spotnik Satellite) ، وتأثرا بوجهة النظر المرتبطة بمفهوم الشبكات العلمية ..... فقد كانت البداية مع شبكة " أربانات " "Arpanet" " وكالة مشروعات الابحاث المتطورة، وهي احدى الوكالات التي تتبع لوزارة الدفاع الامريكية بغرض اتاحة الفرص للعلماء و الباحثين لتبادل المعلومات و نتائج التجارب العلمية ....، ولتيسير التعاون في الاوراق العلمية التي يقدمها زملاؤهم او المتعاونون مع وزارة الدفاع الامريكية في مراكز البحوث و الجامعات لإجراء دراسات و بحوث متنوعة " [1].

" وكان الهدف من هذا المشروع **اربا** تطوير تقنية تشبيك كمبيوتر تصمد امام أي هجوم عسكري، وصممت **اربا** عن طريق خاصية تدعى طريقة اعادة التوجيه الديناميكي، و تعتمد هذه الطريقة على تشغيل الشبكة بشكل مستمر حتي في حالة انقطاع إحدى الوصلات او تعطلها عن العمل تقوم الشبكة بشكل مستمر بتحويل الحركة إلى وصلات اخرى "[2].

تطورت " اربانات " Arpanet" مرات عديدة ، ففي 1972 م تم توصيل 72جامعة و مركز ابحاث بها ، وإستمر معدل نموها الى ان وصلت الحاسبات المتصلة بها نحو 254 حاسبا ...حيث كان الباحثون يستعملون Arpanet للتعاون على المشاريع و مبادلة الملاحظات على العمل ، وكذلك الدردشة المفيدة "Chatting" ، و لم يكن استعمال اجهزة " Arpanet" مقتصرا على الاتصال الشخصي ، فقد كانوا متحمسين جدا لهذه الخدمة .....و تم بعد زمن قصير اختراع مايعرف بالقائمة البريدية "Maillist" حيث تذاع رسالة واحدة اليا على اعداد كبيرة من مستخدمي الشبكة مثيرة للانتباه ".[3]

---

[1]-علي محمد شمو ،**الاتصال الدولي و التكنولوجيا الحديثة (الانترنت ، القمر الصوتي الرقمي الملتيميديا)**، مطبعة ومكتبة الاشعاع، الاسكندرية، 2008، ص 229 .

[2]-عمر موفق بشير العباجي ،**الادمان و الانترنت** ، دار مجدلاوي للنشر و التوزيع ، عمان ، 2007 ، ص ص45-46 .

[3]- ماجد سالم تربان، مرجع سبق ذكره، ص 36-37.

" وقد استخدمت اربانات Arpanet ، من قبل الجامعات الامريكية بكثافة كبيرة الى حد انها بدأت تعاني من ازدحام يفوق طاقتها ، وأصبح من الضروري انشاء شبكة جديدة و لهذا ظهرت شبكة جديدة في عام 1983 تسمي "مل نت " " Mil Net " لتخدم المواقع العسكرية فقط ، وأصبحت شبكة " اربانات " تتولى امر الاتصالات غير العسكرية فقط ، وأصبحت شبكة " أربانات " تتولى امر الاتصالات غير العسكرية مع بقائها موصولة مع " مل نت " من خلال برنامج إسمه " بروتوكول انترنت " Internet protocol (Tp) الذي اصبح فيما بعد المعيار الاساسي في الشبكات" [1]، ورغم الانقسام الذي حصل للشبكة ظلت امكانية تبادل المعلومات بين الشبكين متاحة، وعرف هذا الاتصال باسم " الانترنت وفي الثمانينات ظهرت شبكات اخرى عديدة " Bit net" التي تستخدم للاتصالات الاكاديمية وهي شبكة دولية ذات هدف تعليمي...، ثم ربطت هذه الشبكات بشبكة الانترنت وأصبحت جزء منها. [2]

و في سنة 1986 م قامت مؤسسة العلوم الوطنية بتشبيك الباحثين بغضهم ببعض في كافة انحاء الولايات المتحددة الامريكية من خلال خمسة حواسيب عملاقة وسميت هذه الشبكة باسم "SFNET" ، لقد تكونت هذه الشبكة من مراكز لخطوط الارسال، وذلك كي تحمل المعلومات التي تتحرك سريعا جدا ولمسافات بعيدة، إن هذه الشبكة كونت العمود الفقري للبنية التحتية للأنترنت وخاصة بعد ان رفعت الحكومة الامريكية يدها عنها، بدأت تقديم خدمة الانترنت للناس علميا في سنة 1985. [3]

وفي اواخر الثمانينات ارتبطت بالأنترنت المتكونة من شبكات اخرى من فرنسا واليابان والمملكة المتحدة، وغيرها من دول العالم الاخرى، وساهمت اوروبا بممرات للنقل السريع

[1]-عمر موفق بشير العباجي ، مرجع سبق ذكره، ص 46
[2]ماجد سالم تربان، مرجع سبق ذكره، ص 39.
[3]-عمر موفق بشير العباجي ، مرجع سبق ذكره، ص47.

مثل(Net Nord) بغرض توفير امكانيات ربط اكثر من مائة الف حاسوب متفرقة عبر عدد كبير من الشبكات .[1]

وهكذا عرفت عدد المشتركين في الانترنت تزايدا كبيرا ومن هنا ظهرت تطورات في معالجة شبكة الانترنت للمعلومات فقد بلغ عدد المعلومات التي مرت من خلال شبكة الانترنت في عام 1989 م حوالى 12مليون وحدة معلومات، وفي ديسمبر عام 1992 م تمكنت حوالى 6 بليون وحدة معلومات من المرور عبر الشبكة .[2]

وفي بداية التسعينات انتشرت الانترنت لتغطي رقعة واسعة من العالم وإنصمت اليها الاف الشبكات، ويعود الفصل في ذلك لتطبيق نظام بروتوكول (PI.PCT) وصلت حينه الى حوالى (5000) شبكة في اكثر من 36 دولة و ارتبط بها اكثر من 7000 حاسوب وشهدت دخول شبكات اخرى اليها زودتها بالصوت والصورة ، وأدوات الاعلام المتعددة مثل شبكة "WEB"، حيث ابتكر تيم برنرزلي " TIM Benners Pee" من مختبرات المركز الاوروبي لبحوث الطاقة النووية " CERN" في جنيف لغة HTML التي تحقق ربطا حيا للنصوص الموزعة في مواقع مختلفة على أنترنت وهذا كان الاساس لنشوء الشبكة العنكبوتية العالمية التي فاق نموها في سنوات معدودة نمو شبكة أنترنت خلال عشرات السنين[3]، لاسيما بعد نزول البرامج الخاصة بالتصفح مثل: موزاييك في نهاية عام 1993، نيتسكايبNestxape.....ثم ظهور متصفح مايكروسوفت Ms.Internet Explorer،وذلك بعد اصدار نظام التشغيل العالمي الجديد المنتظر Windowss–95.

ومنذ ذلك الوقت عرفت الانترنت وشبكة الويب بالتحديد تطورات كبيرة، جذبت اليها الملايين من المستخدمين في مختلف انحاء العالم، وذلك غدت مكانا يزدحم بالناس والافكار، وهو ما يعرف بالواقع الافتراضي " Cyber Space" .

---

[1]- عبد المالك ردمان الدناني، **الوظيفة الإعلامية لشبكة الانترنت**، دار الفجر للنشر و التوزيع: القاهرة، 2003 ، ص 44-45.
[2]- على محمد شمو ، مرجع سبق ذكره، ص 233.
[3]-هاني شحادة الخوري ، **تكنولوجيا المعلومات على اعتاب القرن الحادي و العشرين** ، مركز الرضا ، للكمبيوتر : دمشق 1998، ص107 .

وفي نهاية عام 2004 قدر عدد مستخدمي الانترنت عالميا بنحو 840 مليون شخص اي ما يقدر بنسبة ب 13/ من اجمالي عدد سكان، مع وجود اعلى معدل لذلك في أوروبا والامريكيين ،كما زاد عدد الصفحات الالكترونية المبثوثة على الانترنت الى بليون صفحة مع ارتفاع عدد الحاسبات الخادمة الى خمسة ملايين حاسب. وهذا ما يؤكد ان شبكة الانترنت تطورت واصبحت شبكة مفتوحة يمكن من خلالها الوصول الى الالاف الموارد والخدمات المختلفة في مجال المعلومات، وما يزال العدد الحقيقي لمستخدمي الانترنت غير محدود بشكل دقيق لأنه في ازدياد مستمر.

المبحث الثالث: مفهوم الانترنت

يصعب تحديد تعريف الانترنت، نظرا لتعديد التعاريف الذي تحول حصر مفهوم الانترنت لكل الاستعمالات، لكن هذا لا يمنع من محاولة تحديد تعريف شامل للانترنت على النحو التالي :

- في الوقت الحالي، الانترنت عبارة عن مجموعة من شبكات الكمبيوتر في جميع انحاء العالم التي تتيح للمستخدمين الاتصال.[1]

بمصادر مختلفة من المعلومات والخدمات، ورغم أن العديد من هذه الخدمات تمتد جذورها الى شبكة أربانت ولوحات الاعلانات الالكترونية القديمة، فان بعض الخدمات الاخرى أصبحت ممكنة بعد توفر الويب وإمكانيات تعدد الوسائط الموجودة في أجهزة الكمبيوتر الحديثة.[2]

–و شبكة الانترنت هي شبكة لتبادل المعلومات العالمية السريعة في شتى المجالات الحياتية، العلمية، الثقافية، الاجتماعية، الاقتصادية، والاعلامية وتعتبر شبكة الانترنت أداة

[1]- ماجد سالم تربان، مرجع سبق ذكره، ص 41.
[2]- محمد سيد فهمي،**تكنولوجيا الاتصال في الخدمة الاجتماعية**، المكتب الجامعي الحديث، مصر، 2006، ص 314.

لربط العالم ببعضه البعض، مما يجعله قرية صغيرة نستطيع من خلالها التعرف على حضارات وعادات وعلوم العالم.[1]

-إن كلمة الانترنت Internet مشتقة من International Netvork او شبكة العالمي.[2]

-ان الانترنت هي اكبر شبكة اتصالات، انها البديل النظري للعالم الجغرافي والانترنت في الواقع ليست شبكة اتصالات تجارية، كما انها ليست شبكة اتصالات واحدة بالمعنى الحرفي بل هي عدة شبكات اتصالية فردية وجماعية ومجموعة حاسبات متناثرة و موزعة في جميع ارجاء العالم مرتبطة معا في كتلة لم يتبلور لها شكل معين حتى الان اتحاد كونفدر الى مفكك الأوصال، على الرغم من انها لم تبدأ بالأصل كذلك والأنترنت مملوكة لكل الافراد والمؤسسات لكنها ليست مملوكة لأحد، وليس ثمة جهة ادارة مركزية أو تحكم على الانترنت.[3]

وعملية الاتصال عبر الانترنت لا تستلزم دفع مبلغ لجهة مركزية واحدة في العالم تتم العملية بشكل مشابه للاتصالات الهاتفية، حيث يقوم المستفيد بتسديد المبالغ المستحقة لقاء اتصالاته الى الشبكة الوطنية، ما الحصول على المعلومات والخدمات، فهو شيء اخر فقد يكون مجانيا او تتم تسديد قيمته بالتراضي بين مقدم والخدمة والمستفيد منها، اما مباشرة او عبر وسطاء.[4]

وفي التقرير العالمي حول الاعلام و الاتصال لسنة 1999م عن اليونسكو، نجد ان الانترنت عبارة عن: " شبكة معقدة تجمع حواسيب فردية، وايضا انظمة كبيرة كالتالي يستعملها الباحثون وهذه الآلات مرتبطة في ما بينها بأنسجة متنوعة ومتعددة كالشبكات

---

[1] الممدوح ثمار، **راي الانترنت، اقتصاد القرن الحادي والعشرين**، موقع مجلة انترنت العالم العربي http://www.jwamag.com زيارة يوم 2008/08/19.

[2]-مصطفى محمد رجب، الاعلام والمعلومات في الوطن العربي في ظل ارهاب العولمة، الوراق للنشر والتوزيع، ط1 عمان، الاردن ، 2008 ، ص 217 .

[3]-عبد الفتاح التميمي، **الشبكات المحلية والانترنت**، الشركة العربية المتحدة للتسويق والتوريدات، مصر، 2008، ص 42 .

[4]-عارف طرابيشي، **انترنت تقديم و لمحبة تاريخية، محلية معلوماتية، الحاسوب والتقنيات**، السنة الخامسة، عدد خاص 46 سوريا، اوت 1996، ص 19.

الكبيرة التي تربط الجامعات او الربط البسيط مع معدل مودم وخط هاتفي، ويرى الباحث الدكتور " بهاء شاهين " ان الانترنت ليست سوى مجموعة من الشبكات تتألف من العديد من الاجهزة المضيفة، التي تنتقل رزم من المعلومات بين بعضها البعض، بموجب اتفاق خاص متمثل في بروتوكول الانترنت(protocole Inernet).[1]

وهناك من يرى بان الانترنت صورة من صور الطريق السيار السريع للمعلومات فمن بينهم فليب كو(Philipe quea) يرى أنها" الانترنت " صورة من صور الطريق السريع للمعلومات (الإعلام) وهي نفس الوقت حل علمي فعال لمشكل يصعب حله اتصال مرن وعلمي للمعطيات في أدمغة الالكترونية مختلفة التصور .[2]

أما "بيل حبيتس فيري " إن الانترنت هي عبارة عن مجموعة من الكومبيوترات الموصلة معا، وتستخدم بروتوكلات قياسية لتبادل المعلومات ، و الواقع أن الطريق طويل أمامها لتصبح طريق المعلومات السريع ، لكنها تبقى مع ذلك الاقتراب الأكبر لنا اليوم منه وسوف تتطور بالفعل لتشكل طريق المعلومات السريع .[3]

وتعد الانترنت وسيلة اتصال الأليفة الثالثة فهي تختزل الوقت و المسافات، وتساهم في رفع مختلف الحواجز التي تحول دون المرور الحر للمعلومات و تشكل قيودا وعائقا لها إرسالا و استقبالا، سواء كان ذلك على مستوى الأفراد أو على مستوى المؤسسات او الهيئات فالانترنت إذا وسيلة اتصالية واسعة الانتشار، لها عدة أبعاد منها الثقافية، الاقتصادية، الاجتماعية والسياسية، وتتميز خصوصا ببعدها الإعلامي وترتبط بها مجموعة من الحواسيب بشكل اختياري وحر بحيث تسمح للمشتركين فيها بالتنقل والإبحار بين المواقع والإبحار بين المواقع والاستفادة من مجموع المعلومات والخدمات التي تقدمها كما يتم نقل

---

[1]-بهاء شاهين، **الانترنت و العولمة**، عالم الكتاب ط1 ، القاهرة، 1999، ص 100.

[2] محمد لعقاب، **مجتمع الاعلام والمعلومات: ماهيته وخصائصه**، دار هومة للطباعة والنشر، الجزائر، 2007 ، ص 31.

[3] بيل جيتس، **المعلومات بعد الانرنت (طريق المستقبل)**، ترجمة: عبد السلام رضوان، سلسلة المعرفة، الكويت ، 1998،ص152.

الملفات فيها من حاسوب لأخر دون الاعتماد على حاسوب مركزي للتوزيع ليستفيد منها الجميع بشكل متساوي وكما أنها تدار بواسطة الأعضاء المشتركين فيها.

المبحث الرابع: خصائص الأنترنيت:

تتميز الانترنت بمجموعه من الخصائص تنفرد بها عن وسائل الاتصال الأخرى فهي تجمع أكثر من وسيلة في آن واحد كما أنها تتميز بميزة تفاعلية أكثر من أي وسيلة أخرى.

لهذا فان الانترنت خصائص جعلتها تتميز عن باقي الوسائل الاتصال الأخرى ويمكن أن نوجزها فيما يلي:

- شبكة مفتوحة، ليست ملكا لأي جهة الأمر الذي يحول دون تمركز المعطيات في يد المؤسسة واحدة من جهة.

- قدرة شبكة الانترنت على الوصول إلى ابعد نقطه في الكره الأرضية لتغط بذلك مختلف المناطق الجغرافية وتفسير عولمة المعلومة.

- ضمان وصول المعلومات في الحين أي زمن حدوثها.

- تمكن شبكة الانترنت المشتركين فيها من تبادل المعلومات بين بعض هم والبعض الاخر على نحوها هو سائد تجربه في ديوتكست.

التفاعلية: هي تبادل القائم بالاتصال والملتقي الادوار ويطلق على القائمين بالاتصال لفظ المشاركين بدلا من مصادر وتكون ممارسها لاتصال معالم لتقي ثنائيه الاتجاه وتبادلية.[1]

الكونية: حيث أصبح الاتصال بعالميه تتخطي جوابرا الزمان والمكان.

التراتنية: إن مستوى انتشار تكنولوجيا المعلومات الرقمية في المجتمع غالبا ما يكون ظاهرا لا تقتصر على مجتمعات فحسب بل تتحسب على كل المجتمعات البشرية فقد عرفت الانترنت والحواسيب بداية لطريقها إلى الفئات الاجتماعية الأكثر رفاهية وتعلما كما أن

[1] فريزة سقلاني، سميرة بوشافع، **أثر تكنولوجيا الإعلام والغتصال الحديثة على العلاقات الإجتماعية لدى الشباب شبكة الأنترنت كنموذج دراسة وصفية تحليلية لعينة من الشباب بدائرة معاتقة**، مذكرة شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، قسم العلوم الإنسانية تخصص وسائل الإعلام والمجتمع، جامعة مولود معمري تيزي وزو تامدة، ص 22.

الفوارق الجغرافية والتعود أساسا إلى هذين العاملين، إن مستوى التحكم في هذه التكنولوجيا يندرج ضمن لعبه التصايل الاستخدامي المؤسس على التراتينية الاجتماعية في الفجوة الرقمية التي تعكس تفاوتا فئويا في تملك واستثمار التكنولوجيا تمثل بطهرها أخر من تمطهورات الهيمنة فهي ليست سببا في اللامساواة الاجتماعية بل نتيجة لها.

سهولة الاستخدام: تعد خاصية سهوله الاستخدام إحداهما عوامل تفضيل مستخدمي الانترنت وزيادة إقبال الجماهيري لهذه الشبكة حيث تتطلب الإفادة من الشبكة بدلا من جهد جسدي وعقلي كبير لفهم واستعاب متى تتوفر منه مواد خاصة باستخدام بعض البرمجيات التي تساهم في تسهيل الموضوعات المعقدة مثل الوسائط المتعددة وغيرها. [1]

تتضمن سهولة الاستخدام جوانب كثيرة من أهمها سهوله الحصول على المعلومات إلى جانب تفعيل الشبكة العملية الاتصال الشخصي بين الجماهير الأمر الذي هيأ الاتصال بين عدد كبير من الأشخاص تبادل الرسائل فيما بينهم في وقت كان من الصعب حدوث ذلك قبل ظهور هذه التقنية ولتدعيم هذه التقنية فقد عملت بعض شركات البرمجيات على إنتاج تمكن من استخدام شبكة الانترنيت سهولة حتى لذوي الاحتياجات الخاصة بحيث بات من السهل أمام الفئات المختلفة على الشبكة، والاستفادة من معطياتها الحديثة ومتابعة الأخبار والتطورات الأخيرة ، و من سهولة الاستخدام للشبكة تعرض مستخدميها للمواقع المتاحة والحصول على أعداد كبيرة من مصادر المعلومات مع إمكانية ربط القصص الإخبارية بسياقاتها المختلفة وبالأرشيف الخاص بهذا الموقع.

الوسائط المتعددة: يعرف الوسائط المتعددة على أنها استخدام أكثر من وسيط تواصلي واحد من صياغة الرسالة كما تتفق إلى حد كبير على استخدام الحاسوب وبرمجياته في القيام بعملية مزج الوسائط المتعددة في الانترنيت، فبدون الوسائط المتعددة لم يكن لشبكة الويب أن تحقق هذا الانتشار الواسع وتصبح وسيلة عالمية وبفضل الوسائط المتعددة تسابقت وسائل الاتصال الجماهيري إلى إيجاد موقع قدم له في فضاء الانترنيت وتستطيع

[1] أحمد أبو زيد، **الأنترنت الساحة الاخيرة للديموقراطية**، كتاب العربي وصناعة المستقبل، العدد 61.

الوسائط المتعددة أن تساعد الصحفي متصفحي الويب على تعلم الأمور الفيزيائية الملموسة بتجسيدها بواسطة النص والصورة والرسوم المتحركة والصوت والفيديو، لقد مكنت برمجيات الوسائط المتعددة مصممي مواقع الويب من إصغاء المزيد من الجمالية والخدمات والتفاعلية على صفحات الويب.

سرعة الحصول على المعلومات:

يقول الدكتور محمد الأمين موسى احمد ان الانترنيت أحدثت ثورة في التواصل الجماهيري من حيث الانتشار والصفة الدورية واحتكار النشر والشكل والوسائط التعبيرية بالإضافة إلى كون التواصل عبر شبكة الويب يتم من خلال وسيلة جماهيرية جديدة ألا وهي موقع site، جذبت هذه الشبكة العديد من وسائل الإعلام التقليدية إليها واجبرنها على التكيف على طبيعة تكنولوجيا المعلومات وقلصت الفروق بين أشكالها المختلفة (كتاب صحيفة، مجلة، وكالة أنباء، سينما، إذاعة، تلفزة) وتبعت هذه الأشكال من التواجد عبر الشبكة فقط دون المرور من تجربة التواجد التقليدي (الورق، الشاشة، المذياع التلفاز).[1]

سرعة النزاهة الفردانية:

بدأت العديد من الطروحات والتوجهات العلمية تقو ان الاستعمال المكثف للتقنيات الحديثة للاتصال وعلى رأسها شبكة الانترنيت، يساهم بصفة بالغة في تكريس الأفراد وسيؤدي ذلك إلى انهيار الروابط الاجتماعية الناجمة عن عدم تلاقي الأشخاص ماديا فاصحبنا نتواجد في مجتمع يفتقد إلى التلاقي، وبالفعل فان الفردانية هي نتيجة منطقية للتنوع والاستقلالية والانتقاء وحرية التعبير والانفجار الأخلاقي أديا بالفرد إلى اختيار من يهمه والتخلي عن الباقي فأصبح ينظر للإعلام الآلي على انه الأداة التي طالما حلم بها من اجل إسقاط الطابع الجماهيري وترقية الفردانية والاستقلالية.[2]

[1] فريزة سقلاني، سميرة بوشافع، مرجع سابق، ص 74.
[2] محمد العقاب، **الأنترنت ثورة للمعلومات**، ط1، دار هومة لطباعة والنشر والتوزيع، الجزائر.

المبحث الخامس: وظائف الأنترنيت.

الانترنيت كغيرها من وسائل الاتصال تؤدي مجموعة من الوظائف التي تحقق مجموعة من التأثيرات سواء على الفرد أو المجتمع ويمكن أن نخلصها فيما يلي:

1- الوظيفة الاتصالية:

الشبكة تقدم خدماتها الشهيرة في هذا المجال فهي تمكن مستخدميها من الاتصال بعضهم البعض فبفضل خدمات الدردشة وخدمات الفيديو فتمكنهم من تبادل الآراء والتجارب وتمكنهم أيضا من خلق النقاش وتبادل البريد الالكتروني.

2- الوظيفة الترفيهية:

إن وظيفة الترفيه أساسية لتحقيق بعض الاتباعات النفسية والاجتماعية ولإزالة التوتر الإنساني على مستوى الأفراد والجماعات في أي مجتمع كان و من بين أشكال الترفيه التي توفرها الشبكة ما يعرف بالواقع التخيلي والافتراض، وهذا يتحقق بميزة الوسائط المتعددة ففي الشبكة توجد متاحف ومعارض افتراضية يمكن استخدام الانترنيت إن يزورها بهدف التسلية أو الاطلاع على محرماتها واستعراض تاريخها.

3- الوظيفة التثقيفية:

إن وسائل الاتصال تقوم ببث أفكار ومعلومات وقيم التي تحافظ على ثقافة المجتمع وتساعد على تطبيع أفراده وتنشئتهم على مبادئ القويمة التي تسود في المجتمع.

وتظهر وظيفة التثقيف في الانترنيت في تبادل المعلومات عن طريق الحاسوب أو من خلال الشبكة التي أدت إلى فتح أبواب الحوار والاتصال الإنساني بين البشر عن مختلف الثقافات، بالإضافة إلى نيل المعلومات المتدفق والذي سيؤدي إلى نوع من الشفافية على مستوى العالم يشهده من قبل، كما يمكن للتثقيف أن يتخلى في العدد الهائل من المسوعات والكتب والمقالات القابلة للتحميل من قبل المستخدم الذي يستفيد منها على المستوى العلمي والتثقيفي على حد سواء.[1]

[1] هومفان، **المعالجة بالواقع الإفتراضي**، مجلة العلوم للتقدم العلمي، مجلد 20، العددين 09/08- ديسمبر، ص 50.

4- الوظيفة الإخبارية الإعلامية:

يمكن الوصف الانترنيت بأنها فضاء اتصالي تتعايش فيه وسائل إعلامية مختلفة إذ بإمكان المستمع الاطلاع على صحيفة أو مجلة عن طريق الشبكة أو الاستماع إلى الراديو أو تكوين الرأي العام، وإذا كانت الوظيفة لا يمكن عزلها عن بعض الوظائف الأخرى مثل وظيفة الأخبار والإعلام إلا أنها تتميز بخصوصية تمكن في الهدف من هذه الوظيفة والتي تعني تشكيل الآراء والاتجاهات لدى الجمهور، ومن ثمة تدخل الرعاية والعلاقات العامة ضمن هذه الوظيفة، فالدعاية والمغالطات أمور حاضرة بقوة في مجموعة النقاش في صفحات الويب.

5- الوظيفة الإعلامية:

كان من أبرز نتائج الثورة المعلوماتية الهائلة دخول الانترنيت إلى عالمنا أوسع أبوابه حيث تنامي دورها وتعاظمت أهميتها كوسيلة اتصال تفاعلية مبتكرة ليست فقط بالنسبة للأفراد وإنما للشركات والمؤسسات على اختلاف أنواعها والحكوميات وغيرها من الجهات المعنية بالاتصال والتواصل ألمعلوماتي والمعرفي عبر هذه التقنية الراقية.

والإعلان وظيفة أساسية للاتصال في المجتمعات الحديثة وهو وسيلة حديثة للترويج السلع التي عرفت أشكالا مختلفة منذ كانت التجارة المقايضة، ولقد أصبحت الانترنيت اليوم فضاء جديدا للإعلانات في خطوة أخرى لخطف الأضواء من وسائل الإعلام التقليدية وإذا كان الإعلان وسيلة لنقل الأفكار والمعلومات إلى الناس بهدف تغيير آرائهم أو تعزيزها قديما قدم الوجود الإنساني، فان ليس من المستغرب إطلاقا تجد شبكة الواب تبح بالإعلانات على اختلاف أنواعها، فالإمكانات التي يوفرها الجهاز للمجلس بشكل خاص تجعله من أكثر وسائل الترويج جاذبية وحضورا خاصة إذا ما أحسن استخدامه وعرفت أسراره والياته.

الفصل السادس: خدمات الانترنيت: ونلخصها فيما يلي:

1- البريد الالكتروني: Email.

بحيث تتيح لمستخدم الانترنيت إرسال واستقبال الخطابات الكترونيا من والى شخص أخر متصل بالانترنيت، وليس الخطابات الشخصية فقط ولكن أي شيء تتم تخزينه في ملف نص ويشمل ذلك برامج الحاسوب الإعلانات، المجالات الالكترونية وهكذا ويمثل نظام البريد الالكتروني العمود الفقري والدافع الأساسي لإنشاء الانترنيت.

ويعتبر البريد الالكتروني أكثر التطبيقات تنوعا، بحيث انه يحقق وسيلة الاتصال بأقل تكلفة وقد تم تقديم مستخدمي البريد الالكتروني في الولايات المتحدة الأمريكية عام 1995 ب 37 مستخدم ومن مميزاته: التعرف على أناس جدد، تبادل الحديث مع الآخرين وهو يحتاج إلى معرفة المرسل إليه فقط وعنوان يتكون من هويته الذاتية متبوعة بإشارة ثم موقع حاسوبه، ويحتوي على قوائم بريدية .

2- خدمة المحادثة:

وهي تتيح فتح خط اتصالي حاسبك وحاسب مستخدم أخر للأنترنيت وبالتالي يمكن كتابة رسائل واستقبال رسائل منه، وهناك حديث بين الاثنين من خلال الحاسب ويتم في الوقت نفسه دون تداخل بين تلك الرسائل. [1]

3- خدمة مجموعة الأخبار:

وتعد من أهم خدمات الانترنيت، وهي عبارة عن نظام حاسوبي للإيداع الرسائل العامة والخاصة ويعمل بنفس طريقة عمل المنتديات الالكترونية العامة العادية ومجموعة الأخبار يتم تشريعها وتوزيعها بالأنترنيت عبر خدمة تدعى User net وتقدم مجموعة الأخبار ما يقارب في 1700 مجموعة وتحتوي على مجموعة الأخبار على ألاف الخدمات التي توجد في ملاين الملفات.

[1] بهاء شاهين، **الانترنت والعولمة**، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 1999، ص 48.

وهي أيضا مجموعة النقاشات التي تناقش من خلال الرسائل المتبادلة الكترونيا عبر الانترنيت العديد من المواضيع المختلفة ولابد ان يكون مستخدمو هذه المجموعات على وعي تام ببعض الأمور الاجتماعية المرتبطة بالمشاركة على نشاط هذه المجموعات.[1]

خدمة الارشيف:

نظرا لوجود العديد من الملفات المتاحة لمستخدمي الانترنيت تساعد على الوصول إلى الملفات التي يريدها المستخدم فإذا كان هناك ملف ما سمعت عنه فان خدمة الأرشيف تحدد الوقع الذي يحتوي على هذا الملف وعدد الوصول الى موقعها يمكن استخدام خدمة FTP تحميل هذه الملفات في جهازك.

4- الدردشة الجماعية:

وهي صورة أكثر مرونة حيث التحدث بطريقة مباشرة مع مجموعةأشخا في الوقت نفسه وبالتالي تتيح محادثة عدد كبير من الأشخاص.

5- المجالات الالكترونية والكتب:

تتضمن الانترنيت مجموعة متنوعة من المجالات والكتب و الموسوعات الالكترونية والتي تقدم معلومات قيمة للمستخدمين في شتى المجالات والتخصصات وحتى الخدمات العامة.

6- الألعاب Games:

إن ألعاب الكمبيوتر موجودة ومتوفرة بالنسبة لأي حاسوب شخصي دون الحاجة إلى الانترنيت من خلال الانترنيت تمتاز بالتنوع الشديد الذي يتيح لك ممارسة أي لعبة مما كانت ل كان مصادر هذه الألعاب متعددة خلال الشبكة. فمثلا من خلال FTP Anonymas يمكنك أي لعبة في جهازك كما أن هناك الألعاب تستفيد من خصائص مثل الشطرنج يمكنك اللعب مع شخص أخر بعد عنك.

[1] بهاء شاهين، المرجع السابق، ص 49.

7- خدمة التلنت:

تعرف أنها بخدمة الربط عن بعد، والتلنت عبارة عن برنامج خاص يتيح للمستخدم أن يتصل الحواسب في جميع أنحاء العالم وان يرتبط بها، وهي خدمة تجعل من الحاسوب المستخدم زبونا للتلنت وذلك لكي يتمكن من الوصول الى البيانات والبرمجيات الموجودة في أي مكان من العالم.

8- محركات البحث:

محرك البحث هو موقع على شبكة الانترنيت مزود بقاعدة بيانات تحتوي على عناوين ومواقع أخرى ويوجد نوعان هما:

- نوع عادي يقوم بالبحث في موقع واحد.
- نوع متميز يقوم بالبحث في الانترنيت من خلال أكثر من موقع في آن واحد ويوجد العديد من محركات البحث على الانترنيت كل منها يختلف عن الآخر من حيث طريقة البحث والوظيفة التي يقوم بها والمواقع التي يستطيع الوصول إليها وطبيعتها.[1]

[1] بهاء شاهين، المرجع السابق، ص 50.

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: نشأة و تطور الألعاب الالكترونية.

المبحث الثالث :أنواع الألعاب الالكترونية.

المبحث الرابع: أقسام الألعاب الالكترونية.

المبحث الخامس: خصائص الألعاب الالكترونية.

المبحث السادس: واقع الألعاب الالكترونية.

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية.

اللعبة الالكترونية نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق عليها الإلكترونية لأنها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على منصة الحاسب، الأنترنت ،التلفاز، الفيديو، الهواتف النقالة، والأجهزة الكافية.[1]

كما تعرف الألعاب الإلكترونية على أنها "**نوع من الألعاب التي تعرض على مختلف الشاشات قد تكون من خلال استخدام اليد والعين (التآزر البصري /الحركي) كما أنها تعمل على تنمية أو الحد من الإمكانيات العقلية، وهي نوع من الألعاب الذي يتميز بنظام ثلاثي الأبعاد، سرعة معالجة المعلومات ،نظام معقد من المؤثرات الصوتية والبصرية المرئية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب**" .[2]

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكبر شعبية في العالم، والتي تعرض على شاشة التلفاز "**العاب الفيديو**" أو على شاشة الحاسوب "**العاب الحاسوب**"، والتي تلعب أيضا على مواصل التحكم بها أو في قاعات الألعاب الالكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين "**التآزر البصري الحركي**" أو تحد للإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت العاب الحاسوب من العاب على الأشرطة المرنة القرص المدمج(**CD**)،إلى شبكة الانترنت، وتطورت الأشكال الحديثة من هذه الألعاب، حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية وكبيرة وكذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية، التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، وتمكن أنتلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنت.[3]

---

[1]- سميحة برتيمة، **الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي -دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي**، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية جامعة بسكرة، الجزائر، 2017ص 58.

[2]-مها حسني الشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها)**، ط1، دار المسيرة، الأردن، 2008، ص46

[3]-أحمدجبر، **الألعاب الإلكترونية نظرة أكثر جدية**، منشور عبر الرابط الإلكتروني: http://www.swapf.net تاريخ الإطلاع3ماي 2022 ، الساعة: 20:00

كما أن الألعاب الالكترونية هي حقيقة واقعية، شديدة الإنتشار، ذائعة الصيد وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية باتت تقارب شعبية الرياضيات التقليدية مثل: كرة القدم على سبيل المثال ،إن لم تتفوق عليها فانه كان من الطبيعي إن يزداد ما تناله من اهتمام ، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر بنظرة أكثر جذبة تهدف إلى البحث عن سبيل جديد للاستغلال هذا الإرتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الالكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم و ربما كذلك أكثر فائدة .

وفي الغالب يرتبط مفهوم **الألعاب الإلكترونية بالألعاب الفيديو**، والذي يمكن تعريفها كالآتي:

مجموعة نشاطات اللعب ذات طابع إعلام ألي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركية، أين يعتبر العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة، التي تنتجها وتصورها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد اللاعب ،بحيث يمكنه التفاعل مع الغير من البشر أو الرموز المبرمجة من خلال الاعتماد على لواحق الكمبيوتر باعتبار أنه الوسيلة الأساسية الأكثر إعتمادا في العاب الفيديو وتجدر الإشارة إلى إن العاب الفيديو تم اختراعها وتصميمها من طرف جماعات و فرق متكونة من عدة اختصاصات من اهمها:

1- المضمون المختصون في التصميم الذي يرتكز عليه اللعب مثل: الكون، القواعد الرسومات ، المناظر المحيطة بمكان اللعب.

2- الفنيون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة مثل: الأبطال، الراوي ،الآلات، المعدات ...الخ[1]

3- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وازرار القيادة ومختلف اجهزة التحكم .

[1]-مها حسني الشحروري، مرجع سابق، ص47.

ويرى سيان أو ريالفي دراسة له حول ألعاب الفيديو ان لعبة الفيديوهي.

وسيلة من وسائل الاعلام الجديدة التي تنص على تجربة مستخدمية والتي تكون في بعض مستوياتها أكبر من التفاعل، فالتفاعلية كما يقول **ديفيد مارشال** هي أن يكون الجمهور كمشاركين في اكمال النموذج وأن يكون له معنى، فقانون ممارسة اللعبة هو التفاعلية في البيئة على الشاشة مع وحدة تحكم ووضعها خارج دور عدد الجمهور السلبي بمعني أكثر حرفية، كما أن الجمهور لا يشارك فقط في الاجراءات المبرمجة مسبقا بل أيضا يكمل معنى سردية ووصفية حالة اللعب من إجراءات أو قرارات في اللعبة .

كما يقول **(ديفيد مارشال)**أن ممارسة أو إنخراط في الالعاب الفيديو يشمل على مستويات أعمق من التفاعل من منطلق التفاعل الالي والبشري خاصة ألعاب ألعاب الفيديو عبر الانترنت كما أنها أنتجت أيضا القدرة على القراءة والتواصل عبر الانترنت مع الاخرين عبر أنحاء العالم .

ويعرف **(لورونجوليي)** أن ألعاب الفيديو: هي عبارة عن أنظمة إعلامية آلية تعمل بتجهيزات المداخل والمخارج وتعرض ردود الفعل المعروفة وحقيقية ذات الوقت (اللاعبين حقيقيين التواصل المباشر عبر الانترنت أثناء اللعب حقيقي وليس إصطناعي).

تعرف على أنها الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية ، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب و الانترنت و التلفاز و الفيديو و الهواتف النقالة .[1]

وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب أو على شاشة التلفاز التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحد للإمكانيات العقلية أو لاستخدام اليد مع العين أي التآزر البصري ويكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية .[2]

---

[2]-بن سليم حين ، زرقطبولرياح، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال الالعاب الالكترونية كما يراها اولياء تلاميذ المدارس الابتدائية** ,مجلة افاق العلمية ,مجلد 12 ,العدد 04, 2020/09/20,ص 181.

[1]-فتحي بوخاري , شعوة على، **ماهية الالعاب الالكترونية و دواعي التعلق بها**، مجلة المجتمع و الرياضة ،المجلد 2 العدد 2، 2020/12/22 ,ص 181

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

مثل هذه النظم ستسهل تبادل الرسائل مؤدية الى أوسع اتصال بين اشخاص الذين يشركون معا في أي إهتمام أو أية هواية معينة، وهذا سيساعد على تكوين جمعيات وأندية ينتمي اليها أعضاء لا يلقي أحدهم بالأخر على الإطلاق و لكنهم يتبادلون بكل سهولة وفي أي وقت الرسائل والمعلومات والأفكار والآراء، أما أصحاب الفذة التي تتطلب مواهب نادرة فقد يحققون إتصالات سهلة وسريعة بزملاء لهم يشاركونهم حماسهم و لو كانوا في أي مكان من العالم، وليس كما هو الحال الان عندما تتقطع اسباب الاتصال بعوائق تافهة مثل: بعد المسافة أو عدم توافر البيئة الملائمة للاتصال، كيف يمكننا أن نقوم الآن تأثير مثل هذه الجمعيات والنوادي ذات الإهتمامات الخاصة النادرة على المجتمع ككل، وهي عادة إهتمامات تتجاوز حدود الأوطان؟

يجد ربنا أن نبدي ملاحظة في هذا المدد وهي أن أجهزة الإتصال والإعلام إذا كانت حتى الآن بالضرورة منتجات تدخل المرور على أكبر عدد من المشتركين فيها فإن هذه الشبكة من الإتصالات الكمبيوترية ستمد الخبير المتخصص بحاجته، وبالتالي تعزيز الاتجاه نحو الفردية بدلا من الاتجاه نحو الشمولية .

فجهاز الألعاب الالكترونية هو حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة وهو جهاز ذو مواصفات عالية كفاءة بالغة الجودة[1].

يتكون هذا الجهاز مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها لكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجا الي المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما تكون سعرها مرتفعا، ويشترى الناس أجهزة العاب الالكترونية، ولا يشترون حاسبات شخصية يمارسون عليها لعدة اسباب منها :

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

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

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

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

- مصمم والألعاب الالكترونية يعملون بشكل دقيق مواصفات الجهاز الذي يستعمل عليه ألعابهم وذلك يصممونها بشكل متوافق تماما معها، بعكس الألعاب الالكترونية على الحاسبات الشخصية فمن الممكن أن يتم تشغيلها على أجهزة بمواصفات متعددة ومختلفة.[2]

---

[1]-محمد متولي قنديل رمضان مسعد بدوي، **الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة**، الطبعة الأولى، دار الفكر، عمان، الأردن،2007، ص214.

[2]-**ماذا تعرف في أجهزة الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتاريخها**، مجلة لغة العصر، العدد97، ديسمبر 2008، مصر ، ص 98.

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

–ما يزال ينظر إلى الألعاب الالكترونية وخاصة التعليمية منها أنها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم ورفع مستواه ولا يعن أنها بديل للمعلم إنما كمصدر إضافي ومهم لخدمة المنهج والمعلم والمتعلم، والحاجة لمثل هذا النوع من الألعاب الالكترونية في سنوات العمر المبكر مهمة للغاية للاعتبارات:

–أنها اخطر مراحل النمو الإنساني والتي تؤثر في باقي مراحل العمر الأخرى.

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

–إن ممارسة تلك الألعاب تساهم في تنمية التعلم الذاتي والتعلم بالاكتشاف والمحاولة الخطأ والتعزيز الفوري لاستجابات الاطفال وغيرها من أمور يمكن أن تتوافر في تصميم ومحتوى أي لعبة .

–تختصر الألعاب التعليمية الإلكترونية وقت وجهد المعلم وتساعده على القيام بوظيفة كمساعد وموجة ومرشد و ملاحظة لتقديم الاطفال.

–تعطي البرمجة التعليمية صورة دقيقة عن مستوي نمو الأطفال وقدراتهم، وذلك أنه أحسن تصميم لهذا الغرض.[1]

–وقد أثارت الالعاب الالكترونية عبر شبكة الانترنت ضجة كبيرة فهي على مستوي رفيع جدا، حيث اصبحت الصورة فيها ثلاثية الأبعاد وتجسمت الأشكال والأصوات لتحاكي الواقع لدرجة الاعتقاد بأن ما تقوم به عمل حقيقي على ارض الواقع ، لا لعبة افتراضية .

–هذه الخصائص هي ما جعلت الأطفال يتعلقون بالألعاب الإلكترونية بشكل كبير جدا وهذه الأخيرة تشهد يوميا تطورا سريعا في الصوت والصورة، وتستقطب الملايين من الزائرين

[1]-محمد متولي قنديل ، رمضان مسعد بدوي، مرجع سبق ذكره ،215.

لمواقعها وحتى من الكبار، الذي كانوا في وقت سابق يشعرون بالخجل إذا ما شوهدوا يلعبون لعبة ما، وأكثر من ذلك قدمت التكنولوجيا الجديدة لعبا خاصة حتى بالكبار تحكي إهتماماتهم فتساوى الطفل والكبير أمام العاب الانترنت .

–هذه الألعاب قد نجدها على شبكة غير أن الأطفال يفضلون ممارستها عبر الشبكة، تفاديا لحمل الأقراص المضغوطة معهم في كل مكان ولكسب اكبر قدر من الألعاب المتوفر في الانترنت، مع تحصيل التعديلات الطارئة عليه، وهو حاقد لا توفره الأقراص المضغوطة مباشرة عكس الانترنت .[1]

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

– يعد التربويون اللعبة التي لا تحقق شروط النمو بجوانبه المختلفة هي لعبة غير صحية ولا سليمة لأن الطفل كي يحقق تجربة الحياة بكل معانيها من خلال اللعب لا بد ان يحقق اللعبة له النمو في جميع الجوانب الروحية والخلقية والنفسية والإجتماعية والجسمية الحركية والعقلية، وتنصح الدكتورة "**بولا ليفاين**" العالمة النفسية بجامعة "**ميامي**" الوالدين أن يتركوا أطفالهم يمارسوا اللعب التلقائي، فهذه النوعية من اللعب تجعل الأطفال ينفسون عن طاقتهم الكامنة بصورة صحيحة و سليمة وسريعة .

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

---

[1]-شفيق ايكوفان،**آثار السوسيو ثقافي للانترنت على الطفل الجزائري , دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال (العاصمة فترة الدراسة 2009)**، رسالة الماجستر،جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات ،2009/2008 ، ص95.

–كما أن هذه الألعاب الالكترونية تعد الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة و الطارئة سواء في الحاضر أو المستقبل، كما أنها تجعل الطفل مسؤول عن نفسه أثناء اللعب ولا يحتاج لمراقبة الآخرين وهذا الأمر ينطوي على آثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية والنفسية[1] إضافة إلى أن هذه الألعاب تحسن براعة الطفل أو اللاعب وثقافته الحاسوبية ومهاراته التكنولوجية وتزوده بالخبرات الافتراضية والأكثر واقعية إلى جانب أنها تؤدي إلى حدوث التعلم العرضي، مستقلا عن المعلم وربما دون علم المتعلم نفسه كما أنها تجعل الغامض أكثر وضوحا تساعد العقل، أو الدماغ والجسم البشري بصفة عامة على تعلم كيفية حل المشكلات و إنجاز المهارات .

–ويرى بعض العلماء أن الألعاب الالكترونية تنمي المهارات الذهنية وتزيد من قدرة اللاعبين على التفكير المنهجي المنظم وتحثهم على التفكير المجرد، وتجعلهم أكثر إدراكا للكيفية التي يفكرون ويتعلمون بها.[2]

كما يعتبر معظم التربويين والنفسيين تشجيع الطفل على اللعب بهذه الألعاب جزءا لا يتجزأ من الطب الوقائي، وبالتالي فان اللعب هو حق أساسي لكل طفل مهما تكن الظروف فذلك هو بداية لمزيد من المساواة التي تكتمل إلا بتهيئة فرصة اللعب للطفل .

إن أساس المشكلة يتمثل في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلاقي أضرار هذه الألعاب الالكترونية فهي لا تستطع أن تحدد للطفل ما يمارسه من هذه الألعاب ومن لا يمارسه، وبهذا فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسب للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته البدنية والنفسية والإجتماعية، كما أنه لا بد من تحديد زمن معين للعب لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم يقضى باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية وألا يكون اللعب بها إلى بعد الإنتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية .[3]

---

[1]-فضل سلامة ، **سيكولوجية اللعب عند الطفل**، دار اسامة ، دار المشرق العربي ،الاردن،2006،ص 164

[2]-مها حسني الشحروري،**الالعاب الالكترونية في عصر العولمة ، (مالها و ما عليها)**، مرجع سبق ذكره ، ص 11.

[3]فضل سلامة، مرجع سبق ذكره، ص165.

المبحث الثاني: نشأة و تطور الألعاب الالكترونية.

يرى "**الان لوديبباردار**" بأن عالم الألعاب الالكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من العاب 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 إنهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " **لوديبار دار** " .

المرحلة الاولى :انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الالعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لإستعراض التكنولوجيا، وتعد العاب " **بونغ**""**pong**" و"حرب الفضاء "**arwpacS**" التي إخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة ,ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والإقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة:

-صناعة العاب قوية.

-دخول التليفزيون لكثير من البيوت.

-الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و العاب الاقواس في القاعات.

-تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

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

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة الصغيرة المسوقة من مؤسسة "**اينتالintel**" عام 1971 , وفي العام الموالي 1972 أسس "**تولان بوشنال**" أول مؤسسة الألعاب الالكترونية اتاري atari وادخل أول لعبة أقواس الكترونية " بونغpong"، وفي أول عام باعت اتاري اكثر من 10 الاف الة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة

تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "**وارنر erwarn**" في ذات العام اتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار .[1]

وقد أدى النجاح الفوري و المعتبر لاتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "**ابل apple**" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر" ابل2 apple2"، أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها ان تجدد نفسها إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى " **بوشنال** " و"**اتاري** " الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية .[2]

المرحلة الثانية:تبدأ المرحلة الثانية من الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الالعاب و هي VC2600 من أتاري والتي تتضمن سلم العاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة التي y خترعت في اليابان "**توروايوثاني**" لمؤسسة "**نامكو** " وإشترت أتاري VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب و معظمها وصف بالرديء.[3]

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع، عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن، وإنهارت المبيعات إبتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صادرت مهولة ,باعت مؤسسة "**وارنر**" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر " **كومودوروفر**" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "**NAMCO**" في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية العاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن "NENTANDO"، وهي مؤسسة ناشات في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية والعاب الجيب والصلات، أنها على

1-احمد فلاق , الطفل الجزائري و العاب الفيديو ,دراسة في القيم و المتغيرات , اطروحة دكتوراة ,جامعة الجزائر, كلية العلوم السياسية و الاعلام ,قسم علوم الاعلام و الاتصال ,الجزائر ,2009/2008 ,ص 113.

2-برتيمة سميحة ، **الالعاب الالكترونية و العنف المدرسي , كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية ,قسم العلوم الاجتماعية** ،جامعة محمد خيضر بسكرة ,2017/2016 , ص61.

3-مريم قويدر، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل**، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام والإيصال ،قسم العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر 3 ,2012/2011، ص 54.

وشك إطلاق عارضة التحكم " نيس NES" مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى 3 أسباب رئيسية :

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الالعاب المنافسة .

2- تكنولوجيا تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضاتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلائم مع فئة 8-10سنوات.

3- البطل المميز لـ"**نيس**" وهو ماريو, وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلات مجنونة "**دونكي كونغ**"، ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية " **شيجير ومياموتو**" وجاء رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو .[1]

المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الامريكية مع تطوير اجهزة كمبيوتر عائلية "**كومودور**" و"**سينكلير**" و" **امستراد**" وفي عام 1986 " **اتاري اس تي** " الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ,فهذه الالعاب تتيح ممارسة العاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فعالم كل مستوى مختلف 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 .[2]

تسمح أجهزة الكمبيوتر هذه ايضا باستكشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين المستقبلين والموسيقيين اظهروا مهاراتهم من خلا العاب مثل " اميغا" وأتاري.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين :تنامي الاستنساخ غير القابلة للألعاب وخصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من

[1]-سعاد هناء، بن مرزوق نوال، **الالعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الانسانيةوالاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية ،جامعة الجيلالي بونعامة، خميس مليانة ، 2016/2015 ص 39.
[2]-مريم قويدر، أثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الاطفال، مرجع سبق ذكره، ص 128.

اليابان أو امام اجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل :" **بي سي** " أو " **ابل**"، و في سنة 1989 اوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات أنتاجهم و تعرض ,معظمهم للإفلاس ,لكن في اليابان بقيت " **ينتاندو**" في افضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق.

-المرحلة الرابعة:

تتوقف هذه المرحلة مع الإنتصار الياباني المحض الذي تجسده "**نينتاندو**" وعبر سبوبرنيس وكذا مؤسسة **سيغا** وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الالعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي ،وظهور العاب المغاز مثل ميست أو سيفن **كويست**، وكذا ألعاب الادوار مثل **فاينلفانتيري** مع نهاية المرحلة عام 1995 ،بدأ سيغا يتفوق على ماريو.[1]

-المرحلة الخامسة:

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط التي لم تتطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصورة الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع" المعالجة المخصوص وإستعمال القرص الضوئي المضغوط DC-ROM والألعاب على الشبكات المحلية وعلى الانترنت .

- كما تسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح العاب الفيديو وهو "سوني "بلعبته بلايستيشين" وإحترام في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و"نينتاندو" مما أزال "سيغا" التي أنسجت من سوق عارضات التحكم ، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة العاب الفيديو " لاركروفت" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور العاب بعوالم بيانية (ايفركوسيتوا ولتيما اونلايين، ولألعاب " **اف بي اس**" المتعددة اللاعبين وهي العاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما ان الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ومن امثلتها "دوم " ثم هاتف لايف" وتبقى نينتاندو الوحيدة في السوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "**البوكيمونات**" التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال العاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت اسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا .وفي عام 2001قام

[1]-برتيمة سميحة، مرجع سابق، ص55.

المضاربون الذين اخلصوا بين الالعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنت بالانسحاب ,هذا الانسحاب ادى الى ازمة غير مسبوقة في عالم الالعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو [1].

- المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول **ميكروسفت**" والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي اس 2-SP2 و"**غايم كوب** وايكس بوكس.

- المرحلة السابعة:

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتلقة من طرف العمالقة الثلاثية، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا اطلقته "**تينتاندو**" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "**تيتاندو دي اس**" كما أعلنت **سوني** عن إطلاق **جهاز البلايستيش** والذي طرحته في الأسواق اليابانية في **سبتمبر 2004** .

وفي مارس **2005 م** وصول جهاز سوني **(بي اس دي)**إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في مؤتمر العالمي الألعاب الفيديو الذي اقيم في **لوس انجلس في ماي 2005**، ممار **بلايستيشن 3** الذي وصل إلى الأسواق بداية عام **2006** ، كما أطلقت **مايكروسفت** خلال النصف الأول من عام 2005، جهازها الجديد "**ايكس بوكس.**

وقد اسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي اطلق عام 2006 م، في النقلة التي إضطرت المطورين إلى التكيف مهمتها وقد مر ذلك عبر التعلم على ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج[2].

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي ادخلها مطور وألعاب الالكترونية، فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع العاب الفيديو يدفع نحو

---

[1]-كوثر هاني ,**اثر الالعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين** ، مذكرة ماستر، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الانسانية ،جامعة الجيلالي بونعامة ،خميس مليانة، 2019/2018، ص 33

[2]-بشير نمرود، **أثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين**، مذكرة ماستر،كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم المتمدرسين، رسالة ماجستير معهد التربية البدنية ،جامعة الجزائر ، 2008 ,ص 75

الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم .

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره الى اقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثال **شركة اليكترونيك ارتيس** المنتجة للعبة الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها **5.2مليار دولار سنويا**، ولقد قامت هذه الشركة بوضع إستثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب حيث تخطى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة .[1]

- ولقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثية مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة القدم، حيث تم إنشاء منزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور من الأبطال أو لعب الغولف في جل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة وإصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف و الخيول.[2]

المبحث الثالث : أنواع الألعاب الالكترونية

توجد عدة أنواع من العاب الالكترونية فعالم الألعاب الالكترونية واسع فهي تختلف حسب متطلبات المجتمع لتلبي كل رغبات (الأفراد) الأطفال حسب ميولهم و سنذكر منها مجموعة من الألعاب الأكثر إقبالا من طرف (الأطفال) الافراد المجتمع .

[1]-سعاد و هناء , بن مزروق نوال , **الالعاب الالكترونية و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي, دراسة ميدانية على عينة مناطفالالمدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى** , مرجع سبق ذكره ص19-20.

[2]-احمد فلاق، مرجع سبق ذكره ،ص 113.

1- الالعاب الحركة:

يتصادق ميلاد العاب الحركة مع ميلاد العاب الارضيات التي كان أول ظهور لها قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة "**بونغpong**" التي اخترعت عام 1972 تمثل اولى هذه الالعاب لتتوالى بعدها عناوين عرفت نجاحا باهرا مثل "**اركانويد**" التي صممت على شكل لعبة تدمير،أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط و كانت متوفرة على عارضات التحكم البدائية "**اثاري**" وجاءت بعدها لعبة "**تيتريس**" وحديثا سلسلة "**ماريو**" وتركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة وتتميز بتزايد السرعة والمهارة ، وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة مما يتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما يقتضي سرعة في التجارب امام الصعوبات التي تظهر وايجاد المسالك على أقل صعوبة أو تجميع اكبر ممكن من النقاط ،كما تتطلب كل هذه الالعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم في الادوات سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تحكم تستعمل للجري والقفز أو الانخفاض ...الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بتوافق وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم، وقد نجد أحيانا إستثناءات من خلال شخصيات جديدة، سمحت لها نجاحاتها بالإرتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي نحبها أو لا نحبها تعرفها [1].

-وتتقاسم العاب الحركات أخرى مع العاب الارضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ التحكم في مختلف أجهزة التحكم) لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بالألعاب المغامرات والألعاب القتال و ألعاب الرمي،[2] إذا ما كانت العاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع العاب الإستراتيجية، فان ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعة العاب حركة، فهي

---

[1]-همال فاطمة،**الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري**، رسالة ماجيستر، كلية العلوم الانسانية والإجتماعية ,جامعة باتنة ,2012/2011, ص 240.

[2]-أحمد فلاق ، نفس المرجع سبق ذكر، ص 105.

تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو الروايات المغامرة، فسيناريو هذه الألعاب مستوحي من الأسلوب الملحمي، فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي لتتابع المهمات بإرتفاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة ،كإيجاد شخصية مختفية أو أبطال مخططات شريرة للأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة او بكل بساطة انقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفية ومواجهة كل الأخطار ولما لا تدمر كل الذين يقفون في طريقه، من بين أشهر هذه الألعاب "**تومبرايدر**" التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا(**لارا كروفت**)، فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء ، وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا .

–أما العاب القتال مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة او تختار لنفسها فضاء مشخص لأماكن هي مسارح للقتال ،اللكمات والضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية، على غزار السيف كلها مسموحة و تسمى جملة اكلهم جميعا بتعبير لاعبي الفيديو وهي العاب عن الألعاب قاتلوهم جميعا من خلال اسلحة مستعملة ، فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانا كبيرا في نجاح اللعبة وتقترح لعبة "**تيكن3**" مثلا قرابة عشرة شخصيات تمتلك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال، ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع .

اما العاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع باستقرار الأهداف المصوب نحوها ففي الشاشة يحتل المكانة الأول، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخير تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة ،فهي تتشابه مع العاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية .[1]

1-أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 106

2-ألعاب قتالية:

هي العاب تعتمد على مواجهات قتالية اعتمادا على فنون القتالية اليدوية كالملاكمة أو الكاراتيه ومختلف فنون القتال الأسيوية .

3- العاب مطلق النار الشبح:

تمثل هذه الألعاب إلى أن تكون العاب حرب او العاب تجسس حيث تستخدم التسلل لهزيمة أعدائك .

4- العاب المحاكاة :

تعد العاب المحاكاة اعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات، وتستوحي هذه الألعاب أما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك اقرب إلى المصادر المستوحاة منها ،ولا ترتكز هذه الالعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ،ولكن ايضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل: "**فلايت سيمولاتور**" من ميكروسوفت، والتي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة والأقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار، فهو يجلس إفتراضيا مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة ملين بطائرات الخصم ،وعلى غرار الواقع فان أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير للأكثر من بضع دقائق أو حتى الإقلاع، وتملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات المثيرة جدا، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، مجرد الجوانب الجمالية، ففي بعض الألعاب يمكن للاعب أن يضبط حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات، ولأن كل سيارة

تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الإنساني فإن[1]ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا، وفي بعض الألعاب مثل: **فورمولا وان.**

وهي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع او من تصور الواقع .

من الممكن ضبط مادة العجلات أو ممتص الصدمات، وهذا وفق للجو الذي يسود في المسلك من مطر أو شمس. [2]

-ألعاب إستراتيجية:

تنقسم العاب الإستراتيجية أو ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية :

ا-ألعاب المغامرات والتفكير: وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أولا في الشاشة لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو ويعد الاستنتاج الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طرقة المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، وبتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز كله على التسويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة [3]، وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا ، ينجح المصممون في التسويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة .

ب-العاب الإستراتيجية الاقتصادية: وهي قريبة من التقمص، طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير القدرة على تسيير وإستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي

---

[1]-مريم قويدر، نفس المرجع سبق ذكره ،ص124.

[2]-مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 123.

[3]-وردة بوقادوم,فايزة بركة، **أثر الالعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى اطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال**، مذكرة ماستر،كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، قسم العلوم الانسانية،جامعة الجيلالي بونعامة، خميس مليانة 2019/2018، ص 26.

كثيرة بعد دما في الواقع اختيار المواقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية التجارية، الصناعات ،الديمغيرافيا ...الخ والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عن إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من أجل إزدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بين كل عواملها وتعطي العاب الإستراتيجية الاقتصادية لفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة أو الاختلال الحاصل عن إرتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فان اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب. [1]

ج- ألعاب الاستراتيجية العسكرية :

هي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الالعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، ومن اجل النجاح يجب عليه إستغلال موارد مقاطعاته وأرضية، وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم، وتتطلب هذه ألعاب على غرار العاب الإستراتيجية الاقتصادية ،قدرات للتحليل والتقديم وسرعة في التفكير ابعد من تلك الموجودة في العاب الاقتصادية أين من النار اتخاذ قرارت فورية .[2]

د-ألعاب التقليدية:

والمقصود بها العاب الورق ،وهي الاكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتيجية من بين الألعاب الاستراتيجية، فبع هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في (ويندوز) وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب [3].

[1]-أحمد فلاق , مرجع سبق ذكره ، ص 107
[2]- برتيمة سميحة ، مرجع سبق ذكره، ص 70
[3]-فتحي بخاري، مرجع سبق ذكره، ص 60

8- ألعاب غير المنصفة (غير ممتعة) :

على العموم تدل عبارة "**لعبة الكترونية**" على احد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو العاب الإستراتيجية والتفكير أو المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكمبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم : في المقام الأول هناك "برامج اللعب التربوية "، التي تأخذ صورة العاب مغامرة حقيقية ، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذي تقل أعمارهم من 12 عاما، و تطل عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية .

وضمن نوع أخر من اللعب وضع "**الأعمال الفنية التفاعلية** ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة ،فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات ومشاهد الفيديو والبناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين وفي هذه الأقراص تأخذ الفارة مكان "**الجسم المشاهد**" وهناك يتوافق الرسم والكتابة والتقنيات سينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر ببراعة في إكتشاف الشاعري الموجود في هذا العمل المصممة للأطفال الذي يتراوح أعمارهم بين 5الى 12 سنة.

أما"**ورشات الإبداع**" فهي تقطب كثير من الأطفال فهي تعجب كثيرا الأطفال الصغار إذا أنها و رشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلل لدميتهم المفضلة [1].

ويقدم **(ستيفان ناتكين)**تصنيفا أخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في أن واحد، وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها بشكل تركيبي بينها، وعلى هذا الأساس فان هناك نوعان من العاب الفيديو : **الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التيتمارس من عدة لاعبين .**

[1]-رندا محمد سيد أحمد ،**العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الالعاب الالكترونية**، مجلة الدراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية ،العدد 1،المجلد2، يوليو 2020، ص 902.

1- **الألعاب التي تمارس من لاعب واحد** : وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه العاب تتدرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الإستراتيجية بكل تفرعاتها وألعاب المحاكاة .

2-الألعاب المتعددة اللاعبين: وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا اللعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع إجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية ، فان البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين .

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي "**الكمبيوتر**" أو تنافسية وهذا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، وألعاب التعاون هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة ،أما العاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن العاب المحاكاة في التصنيف الأول ويمكن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد فالألعاب التي يواجه فيها الكمبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد قواعد اللعبة، فالتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب والعلاقة بين (اللاعب، اللاعبين في لعبة التعاون) وجهاز الكمبيوتر ليست تمثلية أو تناظرية، ففي ألعاب التنافس يجب أن يكون لكل اللاعبين نفس مستوي المعرفة بالقواعد حتى وإن كانوا يقبلون في بعض الحالات عدم لعب نفس الدور في اللعبة .

والألعاب التنافس صيغتين كما سبق ذكره :العاب المنفردة أو الألعاب الجماعية يعنى ضمن فريق، فمفهوم دورة المطور في العاب اللاعب الواحد تنطبق أيضا على الألعاب المتعددة اللاعبين، فالألعاب ذات الدورة القصيرة هي إما العاب الرياضة كالسباق السيارات مثلا وأما العاب حركة، وفي الغالب الألعاب قتال أو رمي والألعاب ذات الدورات الطويلة

فهي العاب الإستراتيجية، أما الألعاب التي لا تحتوي على دورات فهي الألعاب المستمرة فاللعبة لا تتوقف عن التطور حتى إذا ما توقف بعض اللاعبين عن اللعب .[1]

المبحث الرابع: أقسام الألعاب الالكترونية.

-تنقسم إلي قسمين:

1-الألعاب الالكترونية الموجهة:

هي مجموعة من الألعاب تم انتقاؤها بناء على مواصفات اللعبة ذاتها، كما تقدمها الشركة الصانعة وملاءمتها لأعمار أفراد الدراسة ، ويتوقع ان تفيد في تطوير العلميات المعرفية .

2-الألعاب الالكترونية الغير الموجهة:

وهي مجموعة الألعاب التي إخترت عشوائيا وبدون قواعد مسبقة لهذا الاختبار.

المبحث الخامس: خصائص الألعاب الالكترونية.

تتم الألعاب الالكترونية بجملة من الخصائص نوجزها فيما يلي:

1-الخصائص التقنية:[2]

- الإعتماد على الصورة المجسمة سواء كانت صورا حقيقية شخصية أو طبيعية أو إصطناعية.

-الإعتماد على الحركة و سرعة التحرك في بيئة اللعبة الالكترونية .

-المرونة في مختلف الأصوات المساعدة في اللعبة سواء الأصوات البشرية الطبيعية الحقيقية لاعبين، الأصوات المبرمجة مثل :**الرواى، الأصوات الطبيعية الاصطناعية مثل أصوات الحركة ، الحيوانات ، الأسلحة...الخ .**

[1]-أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 110، 111.

[2]-Lin yongquan, cheonghuiqi.sawshiqi , video games , positive affect and negative affect among utar (perak campus) undergraduate students aresearch project submitted inpartil fulfillment of the requirements for the bachelor of social science (hons) psychologq faculty of arts and social science (fas) university tunkuabdulrahman . October 2015.p 24-25.

-إرتباط تطور الألعاب الالكترونية بتطور التكنولوجيات الاتصالية خاصة الحاسوب والتلفزيون والهواتف النقالة كذلك تطور خدمات الانترنت .

-الإعتماد على فريق عمل تقني متشكل من مصممين تقنين في الإعلام الآلي الجرافيكس البرمجة الصوتية هي تسمى محرك الموديلينج للدخول إلى الموديلينج أو التصميم يجب أن تملك احد برامج التصميم و هناك العديد منها على الانترنت مثل : AM X D3، PUHCTEKS، REDNELB، EYAM.

-في الواقع قد لا يكون جودة **التكتشرز** عالية و لكنها تفي بالغرض ،فكلما زادت جودته كلما احتجت إلى جهاز أقوى لمعالجة هذه الرسومات وهذا يفترض وجود**تكسشرز**بدقة عالية K4 فعند إدخال التكسشرز إلى محرك الألعاب ووضعه على المجسم فانه يخضع إلى SREDAHS الموجودة في المحرك و هذه الأخير يقوم بعمليات معقدة لإظهار المجسم بشكل واقعي مثل حسابات انعكاسات الإضاءة و الانكسارات.

2-الخصائص الفنية:[1]

-الخيال الواسع هو الأشياء الأساسية في عالم صناعة الألعاب، فالألعاب الشهيرة وحتى إن كانت بسيطة معظمها مبني على فكرة رائعة تثير خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعليم الذاتي .

-إستخدام الرياضيات تقريبا في كل جزء من أجزاء الألعاب التي نراها فحركة OIRAM محكومة بمعادلة تحدد سرعة والأبعاد بين العناصر المختلفة ليست إعتباطية والظل والضوء بناء على معادلات أيضا.

-تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثرا وأكثر تأثيرا.

[1]-عائشة بلهيش العموي, الالعاب الالكترونية **(مميزاتها ,انماطها ,مراحل تصميمها)** ,مقال الكتروني نشر بتاريخ 2015/05/03 على الموقع الالكتروني. 1746 . lanoitacude. semag .ntpecmoc.sloot/php.xedni/moc.bto.ginnrael//:pttH/. الاطلاع بتاريخ :2019/04/04

–من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم على زيادة نمو العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظرا لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.

–تقوم الألعاب الالكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب، تدمج المعرفة الرقمية المكتسبة من خلال الألعاب الإلكترونية بمهارات التفكير الإبداعي مثل : مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط وإتخاذ القرارات .

–من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيارة نمو العقلي خاصة التفكير الإبداعي، نظرا لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف وهذا ما تؤكده الأبحاث ما أن الخيال الذي يظهره الأطفال عن ممارسة الألعاب الالكترونية قد تكون له قيمة عظيمة في القدرة على الإبداع.

–إثبات الذات من خلال اللعب و تحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين .

–القدرة على تشكيل ثقافة رقمية ترتبط بنمو المعرفة حول التعامل مع التكنولوجيات الاتصال الحديثة من خلال التفاعل بين اللاعبين وتبادل المعارف والخبرات في هذا المجال المساهمة في إثراء لغة الفرد من خلال إعتمادها على أكثر من لغة خاصة اللغات الأجنبية مما يؤثر على تشويش العملية الاتصالية بين اللاعبين، وهذا الأمر يمكن أن ينعكس إيجابا على إقامة علاقات إجتماعية بين مختلف اللاعبين دون مراعاة ضعف اللغة المستخدمة .[1]

1-عائشة بلهيش العموي, المرجع السابق.

المبحث السادس: واقع الألعاب الالكترونية.

-مما شك فيه إن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصور الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وإرتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم أكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم إستهلاك للالكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر إنجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لان الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا .[1]

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

-وهناك ايضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى و تصدر الى الجزائر عبر موانئ اخرى ،فمثلا هناك العاب تاتينا من " تايلندا " و"هونغ كونغ " و"ماليزيا " بالنسبة للدول الاسيوية " فرنسا " و"إسبانيا " بالنسبة للدول الاوروبية ، والجدير بالذكر ان معظم الزبائن يفضلون اقتناء الالعاب الالكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات

[1]-منير ركاب، **الالعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الالترونية الموازية**، جريدة اعلام تك الاسبوعية ، العدد05 ، من 22 الى 29 اكتوبر 2006, ص 12.

الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الاصلية .

– وليست العاب سوني " **بلاي ستايشين** " الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك " نينتدو " و" ايكس بوكس " و سيغا " وغيرها من الالعاب ،لكن تبقى أجهزة " البلاي ستايشن " الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة ،كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى ، غير أن اسطوانات مختلف الالعاب الاكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا و بالعديد من الدول و بشكل كبير .[1] ومن بين الالعاب الالكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية :

1–لعبة السرقة الكبيرة للسيارات 3:

تصنف لعبة " **السرقة الكبيرة للسيارات 3** " و التي تختصر بتسمية " جي تي 3ا " ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا و تمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة العاب السرقة الكبرى للسيارات ATG ، وتتميز عنها بانها ثلاثية الابعاد تتيح واقعية شديدة . وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة و الانتقادات بسب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة ،عاما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صارة اللعبة الاكثر مبيعا عام 2001، وعالم " جي تي ا 3" مستوحى من العديد من الافلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، مثل " العراب" و" الطريق المسدود .

تجرى أحداث هذه اللعبة في عام 2001 م حيث اللاعب شخصيية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية " سان اندرياس " رفقة صديقته " كاتالينا" التي تسبقه وتحاول قتله خلال

[1]-امين علام ,**الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة , وجزر الهلوسة ، البلاي ستايشن بادنى الاسعار في الحميز**، جريدة اعلام تك الاسبوعية ,العدد05 ، من 22 الى 29 اكتوبر 2006 , ص .13.

عملية سطو للبنك المركزية لمدينة " ليبرتي سيتي " (مدينة الحرية)، بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم ادخاله في سجن " ليبرتي سيتي " في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الاخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها، ويستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع سجون أخر، ويأخذ هذا المسجون البطل الى أحد اعضاء المافيا الايطالية لتبدا رحلة طويلة في عالم الاجرام المدينة ، ومن أجل الحصول على المال يقوم البطل بإنجاز بعض المهام لينجح فيها ويضع لنفسه سمعة تسمح له بالتقرب من " عراب المافيا" في مدينة " **ليبرتي سيتي** " لكن عندما يعلم هذا "العراب " أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه ، فيفر البطل مع زوجته " العراب " ويبدا في العمل مع عصابة "الياكوزا اليابانية" وقائدها **كينجي** الذي يملك محلا للمراهنة واللهو ومع مرور الوقت يتفاجا بان صديقته السابقة " كاتالينا " هي التى ترأس العصابة الكولومبية . كما يعمل البطل مع شرطي مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي آخر، ويحل البطل مع مرور الوقت على اسلحة من العيار الثقيل (القاذفة والصواريخ والقنابل اليدوية) . [1]

ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية اخرى يتطلب منه قتل قائد " الياكوز " بكل سرية وهو ما سيقوم به البطل سرا ليعتقد أعضاء " الياكوز " أن الاغتيال قامت به العصبة الكولومبية ويستمروا في الثقة في البطل، في هذا السياق يتلقي البطل مكالمة غامضة تطلب منه المج الى شارع مظلم و كانت تلك محاولة من " كاتالينا " لقتله، لكنه ينجو ويعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبين على المدينة وفي الاخير يقوم بنفسة بقتل " كاتالينا " والملاحظة انه طيلة أطوار قصة اللعبة لايتفوه البطل بأي كلمة كما يتضح من خلال قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى إلى أن يصنع لنفسه في مدينة " ليبرتي سيتي" وهو بذلك يحتك بكل انواع العصابات الموجودة ومن مختلفة الجنسيات.

[1]-احمد فلاق , **الطفل الجزائر و العاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات**، دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الاعلام والإتصال، 2009، ص235.

وكل الاعمال السلبية محبذة مثل الاغتيال و سرقة السيارات و قتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفي لتؤخذ منه الأسلحة وجزء من امواله تستخدم في عملية علاجه او كرشوة من اجل الهروب. ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة و لا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتمكن خطورة اللعبة بذلك في اتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب ،إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محبذا من اجل الفوز .

وقد اثارت اللعبة بسب عنفها الكبير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها تحث على العنف وأيضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنس وصارت بذلك رمزا للعنف في العاب الفيديو وتقديم كنموذج له من قبل وسائل الاعلام. وبسبب هذه الضجة قررت بعض الاسواق الكبرى فرض تقديم بطاقة هوية قيل بيع اللعبة له ،حيث يشترط أن يكون سن مقتنيها فوق 18 سنة ،و قد منعت اللعبة لفترة في استراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة أن شابا في سن 16 سنة كان يتاهب للقيام باطلاق نار تقليدا بذلك شاهده وقام به في لعبة " جي تي ا 3 " وأضاف بان بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة . [1]

2-تحليل لعبة " كونترسترايك 1.6 ":

تعني " **كونترسترايك**" الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن العاب الرمي تحديدا، يمكن ان تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة " **هالف لايف**" التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان 1999، تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الاهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم. وتشهد الطبعة 1.6 من كونترسترايك التي أصدرت في

1-أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص236 .

08 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الانترنت، مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط وأفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونترسترايك: سورس (المنبع) .

تجري لعبة كونتريترايك 1.6 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 5 دقائق على خريطة لعبة ثلاثية الأبعاد، ويتواجه فريق من الارهابين مع فريق من مكافحي الإرهابوالفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز والتغير حسب كل خريطة، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الأخر، وفي حال إنتهت جولة من دون فائز فان الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء، ويبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة ونقاط التسلح والتي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، وعندما تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين أو الزملاء أو من سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب .

وتحديد مواقع تلقى الرصاصات على مستوى الذراع الايمن والأيسر والسياق اليمني واليسري والجذع والرأس، وبالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوي الراس غالبا ما تكون مميتة ولا يؤدي خسارة حياة إلى أثار جانبية على الشخصية، وعندما يتم إستفاد كل نقاط الحياة فإن اللاعب يعتبر مقتولا، وفي الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس وسكين، ويمكنه خلال فترة محدودة وفي الاماكن المحددة لذلك، إقتناء تجهيزات وأسلحة مختلفة وسترات واقية وقنابل يدوية ونظارات الرؤية الليلية وحتي آلات تفكيك القنابل .

عند بداية كل لعبة يمكن للاعب ان يختار معسكرة أي ارهابي او مكافح للإرهاب في حدود الاماكن المتوفرة أو حتى أن يكون مقترحا، ويبدأ كل لاعب المبادرة بـ 800 دولار أمريكي وهو المبلغ الغير كافي لاقتناء تجهيزات قوية وبالتالي يضطر إلى إكتساب المال مع مرور الجولات، إذا ما قتل منافسا بشرط للنصر أو عندما يضع قنبلة تتفجر أو يحرر رهينة أو يطلب متابعتها.

وتوجد في " **كونترسترايك**" أربعة سيناريوهات متغيرة بحسب الخرائط، وتتغير شروط الفوز عند المعسكرين وتتبدل بحسب السيناريو، والسيناريوهات الأكثر ممارسة هما "القنبلة، التفكيك "تحرير الرهان" وكما هو موضح من إسميهما، يسعي الإرهابيون في السيناريو

الأول[1] إلى وضع قنبلة في أحد الموقعين ومنع مكافحي الرهاب من تفكيكها على أن تتفجر القنبلة في أحد تم ذلك يفوز الإرهابيون وفي حال نجح مكافحو الإرهاب في تفكيكها فهم الفائزون. أما بخصوص السيناريو الثاني فيهدف مكافحو الإرهاب إلى إيجاد مجموعة من الرهائن

وتحريرهم ويعود لهم الفوز إذا ما نجحوا في ذلك، لكن يهدف الطرف الأخر إلى من الوصول الى مبتغاهم والقضاء بالتالي عليهم .

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

ويوجد في للعبة ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متنافسين وهم الإرهابيون ومكافحو الإرهاب، فضمن معسكر مكافحي الارهاب يمكن للاعب ان يختار ما بين المجموعات الأربع التالية: قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي والقوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية الثانية " ساس" سيل تيم سيكس وهي وحدة أمريكية للقوات الخاصة و أخيرا .وهي وحدة تدخل المانية خاصة ولدت بعد حادثة اختطاف رهائن (إسرائيلين) خلال الالعاب الأولمبية لميونيخ 1972، أما بخصوص معسكر الارهابيين فلم يتم إختيارهم من أي تنظيمات ارهابية واقعية موجودة .

كما يتضح من خلال العرض السابق فان هذه اللعبة عنيفة جدا وهي لا تلائم الاطفال (ممنوعة لأقل من 16 سنة)، إذا تتجسد فيها القتل والعنف والإستخدام المفرط للقوة، وكل ذلك في جو واقعي معروض من خلال الصور الثلاثية الابعاد والأصوات الواقعية جدا وتبسط اللعبة قضية الارهاب لتصورها مجرد لعبة تضاهي تلك الجارية في الواقع، كما تمكن

[1]-أحمد فلاق ،مرجع سبق ذكره ،ص233

الخطورة في هذه اللعبة في إمكانية أن تختار اللاعب أن يكون إرهابيا ومن ثم إن يتمثل في صفات الارهابين من خلال اللعب التخيلي الذي قد يدوم ساعات طويلة . [1]

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

3-تحليل لعبة "باربي مغامرة الفروسية:

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

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

[1]-أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 235.
[2]-احمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 236.

الفصل الثالث: أساسيات الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول: مجالات الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية.

المبحث الثالث: أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: إدمان الألعاب الالكترونية.

المبحث الخامس: ايجابيات الالعاب الالكترونية.

المبحث السادس: سلبيات الألعاب الالكترونية.

المبحث الأول: مجالات الألعاب الالكترونية.

عادة ما توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الالكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب كل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب فالألعاب الالكترونية تلعب في مجالات تختلف عن ألعاب الفيديو كونها ألعاب تلعب على أجهزة الهاتف النقال أو على الحواسب المحمولة أو شبكة الانترنيت بالإضافة إلى قاعات اللعب العامة عكس ألعاب الفيديو التي تعرض فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر **كاتاري** و**نيتناندو** فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية كما يلي:

1- على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد ظهرت دراسة قامت بها G.F.K على وجود تشكيلة واسعة لعدة ألاف من العناوين وهي في تزايد مستمر كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من التواصل وتظهر تحليلات التي قامت بها G.F.K بأن هنالك أنواع معينة هي الأكثر انتشار مقارنة ببقية العناوين:

- الألعاب الرياضية.
- الألعاب الكلاسيكي
- الألعاب المجتمع.[1]

2- على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي إلى logiciel تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ومن بين هذه الإمكانية نذكر الثنائية (لوحة الكتابة الفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم الكتابة، وراحة أفضل يمكن اللاعب أن يصل بجهازه

[1] سعاد وهناء، **الالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، مذكرة ماستر في العلوم الانسانية، جامعة الجيلالي بونعامة، خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، 2016/2015، ص23.

بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة أو مقود السيارة لألعاب السباق.

أما الصورة تتم عبر شاشة خارجية أكبر أو قناع الأبعاد الثلاثة أما الصوت فيجب إيصال الجهاز بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل الى جهاز تحبس الصوت.

3- **عبر شبكة الأنترنيت:** إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يمثل في أن الانترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين الى الانترنت، فالنشاطات الغير متميزة ثم التخلي عنها من طرف الناشرين لكن في السنتين الأخيرتين بهذه التقنية ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة وحدات الناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلية.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على اجهزة الكمبيوتر تم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنيت. [1]

المبحث الثاني: المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية.

تتكون من عدة عناصر رئيسية تتمثل في:

أ/ اللعبة:

تبعا للعالم المشهور في دراسة ألعاب الفيديو "**إريك زايمرمان**" فانه يعرف اللعب ضمن ألعاب الفيديو على أنه نشاط تفاعلي إيرادي أين يتبع ويحترم فيه اللاعب أو أكثر مجموعة من القواعد التي تقيد تصرفاتهم وسلوكاتهم ممثلين في ذلك صراعا اصطناعيا أو دور اخر ينتهي بنتيجة كمية او حاصل عمدي معين ويمكن أن يكون اللعب شكل من أشكال ترفيهية اجتماعية تفاعلية تتضمن مجموعتين من المعايير للتمييز بين الألعاب Games والقواعد من الأشكال الأخرى كالتعليمات والشروط ونوعية البيئات الافتراضية وعلى العموم فان

[1] سعاد وهناء، مرجع سبق ذكره، ص25.

المعايير القاعدية والأساسية لكل لعبة تمثل في إتاحة نفس التجربة العدل والمساواة الحرية في الاختيار والانتقاء النشاط القنن والهاتف الغوص والانغماس في عالم اللعبة الالكترونية.

ب/ اللعب:

يتمثل مجموعة من الوظائف اللعب وطرق الاستمتاع ضمن ألعاب الفيديو بالنقاط التي حددها العالم السيميولوجي دافيد ميريس في المناقشة التشييد والبناء التحدي نظام يعلم الدلائل والتقليم والبراعة، الاتقان الاخضاع، الاستمتاع السردي اللهو والترفيه القصصي اكتساب مهارات وتحقيق كفاءات وتجارب سمعية بصرية تفاعلية واكتساب معاني ورسائل خفية ودلائل مستثمرة وراد المدونات والشفرات التي وضعها منبع ألعاب الفيديو إيديولوجياته والأبعاد السوسيو ثقافية.[1]

ج/ المعدات والانسياق السمعية البصرية لألعاب الفيديو:

هي أنظمة الكترونية وأساليب رقمية متعددة الوسائط مع قدرات آلية ميكانيزمات محسوبة وإمكانيات معلوماتية تفاعلية وكفاءات تكنولوجية ذكائية واصطناعية وأجهزة الإدخال ورقمية في إطار تفاعل اللعب أنه في حين الألعاب الحادية تدخل في اطار تفاعل إنسان – إنسان وليس من أشكال تفاعل إنسان – كمبيوتر.

د/ القصة:

تستطيع ألعاب الفيديو أن ترتكز على قصة ما في معظم الأحيان ولكن ليس في كل الحالات وعلى أي حال لكون هذه السيرورة أو الإنساق الروائية متضمنة في شكل حكائي قصصي معين لكن في بعض الحالات لا يمكن لنا إيجاد قصة تبليغ خصال أو بنية ألعاب الفيديو الالكترونية الأخرى ومن أشكال الأسلوب القصصي المعتمد في الألعاب الالكترونية:

- تجسيد الأسطورة أو الأعمال السينمائية العالمية.
- تجسيد الروايات والقصص السردية.

[1] مسيرة بلقاسم، **خطاب الألعاب الالكترونية عبر الأنترنيت وعلاقته بالتفكير الابداعي لدى الشباب الجزائري** دراسة ميدانية على عينة من الاعبين الهواة للعبة قسم العلوم الانسانية جامعة محمد خيضر بسكرة ص 62 و 63.

- المحاكاة simulation74.

ي/الموروث التاريخي لألعاب الفيديو:

عند النظر الى ماضي الألعاب الفيديو وتاريخها يمكننا أن نلاحظ كيف أن ميراث ألعاب الفيديو يمكنه أن يساعدنا في معرفة ما هبتها وحقيقتها وتقديم تعريف لها بحيث عند الباحث كريس كروفورد قائمة الألعاب الالكترونية التي تكتشف مفاهيم صورية وتصميمية مهمة متصلة بها وهي مثيرة للجدل لأنها كانت مفاهيم جديدة لألعاب الفيديو وتعرف أشكال حديثة ومتجددة لأصنافها المختلفة وصعوبة ضبط ووصف المتصورات النظرية المقترنة أساسا بالخاصية العلائقية أو التعاضدية لجوهر سيرورة ألعاب الفيديو عن طريق التقدم والإسقاط والممثلة أو المشابهة أو المطابقة للعلامات النوعية والشكلية والقضية لها ويمكن القول بأن الألعاب الالكترونية كما مرت براحل تاريخية شهدت محطة تطورها فهي أيضا تحمل في كل مرحلة من مراحل التطور هو تاريخيا قد يرتبط في بعض الألعاب بالموروث التاريخي الاجتماعي للشعوب والدول.

ويمكن أن تجسم الألعاب الالكترونية من خلال ثلاث مستويات رئيسية:

المستوى الأول: الأرضية الرقمية Platform.

المستوى الثاني: الطرز أو الصيغة the mode .

المستوى الثالث: السياقthe contexte [1].

المبحث الثالث: أسباب انتشار الألعاب الالكترونية ؟

[1] مسيرة بلقاسم، مرجع سبق ذكره، ص 62 و 63.

المبحث الثالث: أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية.

لقت الألعاب الالكترونية رواجا هائلا وازدهار سواء على الصعيد المالي من خلال عائدات الاشتراك والحصول على الألعاب عبر العالم أو من ناحية أنها أصبحت عبارة عن ثقافة اتصالية تكنولوجية حديثة من مناطق التفاعلية الحالية التي تميزها العوالم الافتراضية للألعاب الالكترونية و من أسباب ازدهارها وانتشارها ما يلي:

تساهم الألعاب الالكترونية في النمو العقلي وتطوير العمليات العقلية من خلال تحفيزها وتنشيطها عبر التعرض لمختلف المؤثرات البصرية والحسية.

- توفر فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.
- قدرتها على تنمية الإدراك الحسي.
- تنمية القدرة على التركيز وللربط والتبصر والاستبصار وتقوية الملاحظات.
- زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.[1]
- تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي خاصة لدى الأطفال والشباب.
- التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادئة
- قدرتها على تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمبادئ ايجابيات الألعاب الالكترونية:
- اثارة الفكر بمتابعة وحل الألغاز.
- يفوز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة ويقدر دورها في إتباع رغباته.
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والخلافات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب بقيمة التنوع.

المبحث الرابع: إدمان الألعاب الالكترونية.

تبين الدراسات أن متعه العاب الفيديو و الكمبيوتر تجعل الناس مدمنين حيث أن متعة هذه الألعاب تؤدي إلى جعل الدماغ مدمنا بسبب التعود على هذه الألعاب وتكرارها بصوره

[1] مسيرة بلقاسم، مرجع سبق ذكره، ص 63.

مستمرة بالنسبة إلى أي من الآباء الذين يرون أبناءهم يمارسون مثل هذه الألعاب فان هذا الأمر نبؤا غير سار من الموجودة في هذه الألعاب يجعل الأشخاص المدمنين عليها حيث أن المتخصص بالإعلام الدكتور **حارسي إنجوليدرو** يوضح ذلك في قوله انه متوافقون جدا مع التعقيد المتزايد ولهذا فان الطفل يصبح أكثر اطلاعا حتى انه يرغب التعرف على المزيد والتطبيق مهارات جديدة بينما رغبه إثبات لعبتهم هي ليست مشكله في حدد انه واحدة لوان الألعاب الفيديو أو الكمبيوتر والانترنت كما يقول **انجيليدر** نأخذ بعدا جديدا أكثر بكثير من الفعاليات الأخرى.

لهذا فعلى الآباء أن يتدخلوا أو يقللوا من الوقت بقضية الصغار مع الألعاب بهذا فان البروفيسور في علم الحسابات " **مريا كلافي** " في ألعاب الفيديو والكمبيوتر فهي تقول " لو أن هذه الألعاب تكون غير عميقة جدا فإنها تستطيع أن تقدم فرص حقيقة لعل المشكلة كالتفكير الاستراتيجي الجوهري كما أنها تضعف بأن هذه الألعاب تمارس بصورة دورية في هذا الصدد نقول ان الآباء يجب ان يتزودوا باختيار الفعاليات ليس فقط تلك التي لديها للفعالية والحدث بعضها التي تحاكي حل المشكلة أو تحاكي قصة سمعية وأيضا تهدف إلى تحقيق التوازن في حياة طفلك.

إذ يعتقد **انجيو ليدر** بالنسبة لإدمان إن الآباء بإمكانهم منع الصغار من ان يصبحوا مهتمين أكثر بالتلفاز وحتى أكثر من العاب الفيديو عن طريق بناء نظام اختياري او عن طريق مكانتهم بوصفهم مراهقين إذ هناك القليل جد من المراقبة أو السيطرة عليهم وبهذا إن الأطفال يمكن ان يصبحوا مدمنين وعلى أهلهم إيجاد بدائل أخرى.[1]

هيأ الاتصال بين عدد كبير من الأشخاص تبادل الرسائل فيما بينهم في وقت كان من الصعب حدوث ذلك قبل ظهور هذه التقنية ولتدعيم هذه التقنية فقد عملت بعض شركات البرمجيات على إنتاج تمكن من استخدام شبكة الانترنيت سهولة حتى لذوي الاحتياجات الخاصة بحيث بات من السهل أمام الفئات المختلفة على الشبكة، والاستفادة من معطياتها

[1] عمر موفف بشير العباجي .الأنترنت و الإدمان.ط1 .دار مجدلاوي للنشر و التوزيع عمان .2010ص125

الحديثة ومتابعة الأخبار والتطورات الأخيرة، و من سهولة الاستخدام للشبكة تعرض مستخدميها للمواقع المتاحة والحصول على أعداد كبيرة من مصادر المعلومات مع إمكانية ربط القصص الإخبارية بسياقاتها المختلفة وبالأرشيف الخاص بهذا الموقع.

المبحث الخامس: ايجابيات الالعاب الالكترونية.

- تنمية القدرات العقلية للطفل.
- اثارة الفكر بمتابعة الالعاب وحل الالغاز.
- خرافات الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع الى ممارية وتفاعل مع هواتف التعلم و التعليم.
- اثارة روح التنافس بين الاطفال سرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين للو صول الى نتيجة صحيحة.
- يساعد في العملية التعليمية بشكل كبير.
- تعليم الطفل مهارات ك الكتابة ة التركيز والحساب.
- الاعتياد على الاصرار من اجل تحقيق الفوز وتحقيق الذات.

المبحث السادس: سلبيات الألعاب الالكترونية.

تسبب الألعاب الالكترونية سلبيات عدة:

-أمراض نفسيه الاكتئاب، القلق، اضطرابات ،النوم.

-العزلة الاجتماعية والانطواء وانعزال الطفل الأسرة نصاه عز والحياة وما يؤدي الاكتئاب، والانتحار، وأمراض التوحد كمرض العزلة الاجتماعية.

-أمراض العيون وضعف النظر الرؤية الصبا بيه وألم الدموع العيون.

-ضعف التحصيل العلمي والرسوب والفشل في الدراسة. [1]

[1]وردة بوقادوم – فايزة بركة، **أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال**، ص 30.

-ظهور سلوكيات سلبيه مثل العنف ،القسوة، والضرب الإخوة الصغار ،والتمرد ومرض في أسفل الظهر والرقبة.

-إيذاء الإخوة بعضهم بعضا من خلال تقليد ألعاب المصارعة وتطبيقها في الواقع تخلف روح التنفس بين اللاعبين.

-إرتفاع تكاليف الألعاب الإصر الذي قد يؤثر على ميزانيه الأسرة.

-التشتت الإنتباه الذي يضيفه العلماء إلى أنواع يفكر منها كالتالي: الانتباه اللاإرادي، الانتقائي والانتباه الاعتيادي.

ما النتائج 2014 فتأكد الألعاب الالكترونية أثار اجتماعيه سلبيه على الأطفال بحيث الطفل الذي يقضي وقت ساعات في الألعاب الإلكترونية دون تواصل مع الآخرين يجعل منه الطفل انطوائي عكس الألعاب الشعبية.[1]

[1]وردة بوقادوم – فايزة بركة، المرجع السابق، ص 30.

الفصل الرابع: الطفل

المبحث الأول: تعريف الطفولة.

المبحث الثاني: مراحل نمو الطفل.

المبحث الثالث: حاجيات نمو الطفل.

المبحث الرابع: حقوق الطفل.

المبحث الخامس: الخصائص.

المبحث السادس: أهمية الطفل.

المبحث الأول: تعريف الطفولة

الطفولة هي مرحلة الاولى من مراح تكوين ونمو الشخصية تبدا من الميلاد حتى طور البلوغ .[1]

لقوله عزّ وجل الأطفال الذين لم يظهروا على عورات النساء ....." **سورة النور 31.**

-كما قال أيضا "وإذا بلغ الاطفال منكم الحلم فليستأذنوا كما استأذن من قبلهم "159**الآية 159 من سورة النور.**

إذن يجب إتاحة الفرص المواتية للعب خاصة من طرف الأولياء لأنه يحقق الصحة النفسية ويشعرهم بالسعادة والفرح.

9-الحاجة إلى الحرية والاستقلال:

الطفل يحتاج إلى الشعور بالحرية والإستقلال وتسيير أموره بنفسه دون الإعتماد على غير، ويتولد لديه الثقة بنفسه والحرية هنا تكون في حدود تساعده على الإعتماد على نفسه وتشجيع التفكير الذاتي المستقل يكون له وجهة نظر خاصة به. ويعتبر الثواب والعقاب من الحوافر الهامة بتشجيع الطفل على ممارسة حريته منه يفهم أن حدوده تنتهي بمجرد بدأ الآخرين في ممارسة حريتهم .[2]

بالرغم من هذا التداخل والإستمرارية فنحن نقسم النمو إلى مراحل وهناك نوعا من التقسيم.

1-مرحلة ما قبل الولادة:

ومدتها نحو 280 يوما (تسعة أشهر تقريبا) للجنين في بطن أمه.

2-سنالمهد (الرضاعة)

ويبدأ ومن يوم الولادة وينتهي عند نهاية السنة الثانية.[3]

---

[1]-محمد سعيد فرج، **الثقافة والطفولة والمجتمع**، (د ط)، منشأة المعرفة، الإسكندرية، 1993، ص17.

[2]- فتيحة كركوش ,مرجع سبق ذكره ،ص ص، 21، 22.

[3]-حسين عبد الحميد وأحمد رشوان، **أطفال الشوارع**، (د,ط)، دار الكتاب والوثائق العلمية ،الاسكندرية ،2012، ص 10.

3-مرحلة الطفولة المبكرة

وهي الفترة الواقعة بين السنة الثالثة والخامسة من سني العمر ولعل أبرز خصائص هذه المرحلة.

أ-نمو إدراك الذات.

ب-إحراز الاستقرار الفيزيولوجي.

ج-تكوين المفاهيم العامة المتصلة بالظواهر الطبيعية والاجتماعية.

د-تكوين المفاهيم المتصلة به المجردات كالخير والشر مثلا.

4-مرحلة الطفولة المتوسطة

يكون أمدها فيما بين السادسة والحادية عشر بالنسبة للبنات والسادسة والحادية عشر بالنسبة للبنين ومن أهم مميزات النمو في هذه الفترة:

أ-تعلم تكوين الصلات الاجتماعية على نحو يختلف تماما عما كان عليه ايام الطفولة ويتم هذا التعلم عن طريق الأقران واللذات.

ب-تحقيق تكوين الاتجاهات السليمة وإتخاذها طابع الثبات بعض الشيء.

ج-اكتساب مهارات جديدة والتحكم فيها.

د-إنتقاء المفاهيم اللازمة التي تنظم علاقاته بالآخرين في الحياة اليومية .

هـ-تزداد قدراتهم على التذكر والفهم ويزداد انتباههم ونمو تفكيرهم من الحسي إلى المجرد حيث وتزداد معاني الكلمات ومع الأسئلة المنطقية البسيطة. [1]

[1]-عبد العالى الجسمانى، **سيكولوجية الطفولة و المراهقة و حقائقها الأساسية** ،ط1،دار العربية للعلوم ،لبنان ،1994، ص 24

5- مرحلة البطولة:

تمتد هذه المرحلة من سن التاسعة إلى الثانية عشر وفي هذه الفترة ينتقل الطفل من مرحلة الواقعية والخيال إلى مرحلة أقرب إلى الواقع. حيث ويهتم بالحقائق واشتد ميلة إلى المقاتلة والسيطرة والألعاب المختلفة وخاصة التي تتطلب المهارة والمنافسة. كما أنه طفل هذه المرحلة يخلص إلى الجماعة التي ينتمي إليها حتى لو تعرض خلاص، هذا مع ما يتعرض له في المدرسة أو المنزل.[1]

6-مرحلة المراهقة المتوسطة

من 10 إلى 18 سنة وهي تقابل مرحلة المدرسة الثانوية.

7-البلوغ والمراهقة المتأخرة

وتضم هذه المرحلة من 18 سنة إلى 22 سنة وهي تقابل مرحلة الجامعة.

8-مرحلة الرشد الشباب

ويقصد بها إكتمال النضج وهي سنة 22 إلى 30 سنة

9-مرحلة الرجولة أو الأمومة

وهي من 30 إلى 60 سنة

10-مرحلة الشيخوخة

ما فوق الستين ويتميز هذا الدور بالنسيان الضعف العام.[2]

المبحث الثالث: حاجيات نمو الطفل

إن الحاجة هي إفتقار شيء إذا وجد تتحقق الإشباع ورضا والإرتياح للكائن الحي والحاجة شيء ضروري للإستقرار في الحياة وحاجات الطفل متعددة ومختلفة ومن الصعب علينا حصرها وتحديدها ويمكن عرض أهم الحاجيات فيما يلي:[3]

[1]-عبد العالى الجسمانى، **سيكولوجية الطفولة والمراهقة وحقائقها الأساسية**، ط1، دار العربية للعلوم، لبنان ،1994، ص 24
[2]-حسين عبد الحميد وأحمد رشوان، مرجع سبق ذكره، ص 11
[3]-زهير محمود الكرمي، **الانسان والعائلة**، ط1، دار المكتبة الوطنية، الأردن، 2000، ص121

1-**حاجة الطفل إلى التنمية:** يحتاج الطفل في هذه المرحلة من العمر إلى تربية بعض الجوانب من كيانه، تحقيقا لأغراض التربوية ومن هذه الجوانب التي تتطلب التنمية جانب التربية الإيمانية والخلقية والروحية والعقلية والإجتماعية، والتي لن تتحقق إلا به وسائط وعوامل تؤثر فيه وتجعل من الطفل قادر على الحياة والتأقلم والتكيف في المجتمع الذي يعيش فيه.

وبدء يمكن القول أن أحدا لا ينكر أن الطفل تربطه بأبيه رابط الأبوة وهي أمه رابط الأمومة، وأنترنت على هذه الرابطة حقوق وواجبات أبوية وبنيوية وهذه الرابطة تعطى للوالد سلطة شرعية تسوغ له تربية أبنه وتعليمه ورعايته وعلاجه والعناية به في كل ما تحتاجه نفسه شاء الطفل ذلك أم أبى وذلك توفيرا لمصلحته وفائدته وتعتبر هذه حقا وواجب على الأب[1]

2-حاجةالطفل للطمأنينة والأمن: تمثل الغذاء روحيا بالنسبة له يعتبر الطفل ومستقبل الغد حيث تعتمد عليه المجتمعات المختلفة على رعايته وتنميتها من كل جوانب الحياة بهدف إعادة تهيئته لرعاية شؤونه وشؤون المستقبل.[2]

ويحتاج الطفل إلى رعاية وإهتمام في أجواء يشعر فيها بالرعاية والحماية من كل العوامل المحددة وهذا يكون إذا عاش في أسرة مترابطة ومتماسكة لأن التفكك الحادي أو المعنوي يولد لديه الإحساس بالقلق والخوف.

3-**الحاجات العضوية:** الطعام والغذاء والصحي والماء والتنفس والإخراج والنوم والمسكن والعلاج والوقاية من الأمراض ومن الحوادث.[3]

4-**الحاجة إلى التغذية الصحية:** المقصود منها الغذاء لقول رسول الله صلى الله عليه وسلم العقل السليم في الجسم السليم.

---

[1]-العربي بختي، **أسس تربية الطفل**، (د.ط).، ديوان المطبوعات الجامعة، 2012، ص ص، 99، 100

[2]-ناصر الدين زيدي، **أعاد الشخصية الطفولية**، المجلة الجزائرية لعلم النفس والتربية، جامعة الجزائر، 1997-1998، ص27.

[3]-فتيحة كركوش، مرجع سبق ذكره، ص21.

5-الحاجة إلى الرعاية الصحية المطلوبة: تعني بها خلو الجسم من الأمراض وتوفير والعناية له منذ ولادته بالأدوية المناسبة الطفل بحاجة للأكل والشرب غرض تحقيق نموه كما أنه بحاجة إلى توفير له الحماية من الوقوع في المرض والسكن الذي يشير إلى الاستقرار والطمأنينة.

6-الحاجةالنفسية:تتمثل في تحقيق الإشباع العاطفي للطفل.

7-الحاجة إلى الملابس: يحتاج الطفل إلى ملابس مناسبة للجو الذي يعيش فيه والفصول السنة المختلفة الخاصة.

8-الحاجة إلى اللعب: إن اللعب يعتبر أمرا ضروريا بالنسبة للطفل فكل الأطفال يلعبون ويمرحوا ويحسون بالفرح والسعادة أثناء لعبهم، واللعب مهنة الأطفال المفضلة وإشباع هذه الحاجات يتطلب إتاحة وقت الفراغ للعب وإفساح مكان له، وإختيار الألعاب المتنوعة المشوقة وأوجه النشاط لبناء وتوجيه الأطفال نفسيا وتربويا أثناء اللعب خاصة من طرف الأولياء، لأنه يحقق الصحة النفسية ويشعرهم بالسعادة والفرح .

9-الحاجة إلى الحرية والإستقلال:

الطفل يحتاج إلى الشعور بالحرية والاستقلال وتسيير أموره بنفسه دون الاعتماد على غير ويتولد لديه الثقة بنفسه والحرية هنا تكون في حدود تساعده على الاعتماد على نفسه وتشجيع التفكير الذاتي المستقل يكون له وجهة نظر خاصة به. ويعتبر الثواب والعقاب من الحوافر الهامة بتشجيع الطفل على ممارسة حريته منه يفهم أن حدوده تنتهي بمجرد بدء الآخرين في ممارسة حريتهم . [1]

10-الحاجة إلى التقدير الاجتماعي:

إن من بين أهم العوامل التي تمكن الطفل من النجاح في حياته إلى تقدير الذات وتأكيدها وتنشط لديه الدافع إلى القيام بالأفعال المنتجة، وهذه الحاجة تنمي لديه الشعور بالمسؤولية والقدرة على تحمل أعباء المهام داخل الاسرة والروضة، وهي نواة لأداء دوره في

[1]-أسماء مصطفي السحيمي ومحمد سعد فودة،**تنمية السلوك الاجتماعي لطفل ما قبل المدرسة**، دار الجامعة د ب،د ط، 2009، ص 88.

المجتمع بشكل جيد في المستقبل، وبالتالي يشيع حاجاته لأنه موضع تقدير وإعتبار من طرف الاخرين.[1]

11-الحاجة الى البحث والاستطلاع وإكتساب المهارات اللغوية:

لابد أن تتوفر للطفل الوانا عديدة من الأنشطة تشبع حاجاته الى الحركة واللعب والتجريب الحسي، وفهم الطبيعة والبيئة التي يعيش فيها، وهذه المرحلة من أسرع مراحل النمو اللغوي تحصيلا وتعبيرا وفهما، فالنمو اللغوي في هذه المرحلة له قيمته الكبرى في التعبير عن النفس والتوافق الشخصي والاجتماعي والنمو العقلي عامة.

المبحث الرابع: حقوق الطفل

-تحديد حقوق الطفل على ضوء اعتبارين أولهما انه مازال قاصرا يعيش تحت ولاية الآخرين، كما حددها الشرع، الثاني مجموعة المعارف والخبرات التي كشف عنها علوم الإنسان، ووضحت لنا مطالب نمو الأطفال، وكيف ينمون، وما هي معيقات نموهم السليم وعليه فتعتقد أن للطفل في هذه المرحلة مجموعة من الحقوق على من يتولاه نلخصها في النقاط التالية:

-توفير الرعاية اللازمة من الأمراض والحوادث.

-تشجيع الطفل على اكتساب مهارات استخدام جسمه فيها يعود عليه من النفع وإفهامه أن لجسمه عليه حقا يرعاه وينظفه ويهتم به. .[2]

-مراقبة بعض العادات السيئة ومحاولة تخليصه منها.

-تزويد الطفل بمعارف بسيطة تتناسب وقدراته الإدراكية حول أعضاء الجسم الخارجية كالعين والأذن.

-عدم التميز بينه وبين إخوته.

-الحق في الحصول على الإسم والجنسية.

-الحق في الضمان الإجتماعي.

---

[1]-أسماء مصطفي السحيمي ومحمد سعد فودة، مرجع سابق، ص 88.

[2]-محمد عودة ومحمد فقي عيسى،**الطفولة والطب**، ط1، دار القلم، الكويت، 1984، ص ص ،236، 237.

–الحق في تنمية مواهبه وقدراته العقلية والبدنية.

–حيث اجتمعت لجنة حقوق الانسان التابعة للأمم المتحدة لإعداد مشروع وثيقة لحماية الطفل عالميا، والتي وافقت عليها الجمعية العامة للأمم المتحدة في نوفمبر 1989، وكانت مصر من اوائل الدول التي صادقت عليها.

–كما صدر الإعلان العالمي لبقاء الطفل و حمايته و نمائه في مؤتمر القمة العالمي من أجل الطفل الذي انعقد في الأمم المتحدة في سبتمبر 1990 .

–ولقد شهدت الفترة الاخيرة انجازات ضخمة تحققت للطفل المصري قيام المجلس القومي للطفولة والأمومة عام 1988 م ليكون لديه ادارة فعالة للتخطيط و التنسيق لكل الانشطة المتصلة بالطفولة في مصر وما يتصل بحاضرها ومستقبلها، إنطلاقا من إعلان السيد: رئيس الجمهورية محمد حسني مبارك بمناسبة انعقاد الجلسة الاولى للمجلس القومي للطفولة والأمومة، وإعتبار السنوات العشر القادمة اي الفترة من 1989 حتى 1999 عقدا لحماية الطفل ورعايته من شر كافة الافراد والهيئات الرسمية والاهلية والجمعيات الخاصة والخيرية ان يكرسوا جهودهم خلال هذا العقد لمتابعة ودعم المبادرة الرامية الى تحقيق أهدافه . [1]

المبحث الخامس: خصائص الطفل.

ان معرفة النمو في مرحلة الطفولة لها اهمية كبيرة في تربية الاطفال وتعليمهم وتنمية استعداداتهم المختلفة وفيما يلي يتم عرض بعض خصائص نمو الطفل.

[1]-محمد عودة ومحمد فقي عيسى ،مرجع سابق، ص 238

1-خصائص النمو الاجتماعي للطفل:

يتأثر النمو الاجتماعي عند الطفل في هذه المرحلة باللجوء الى المحيط بالأسرة والعلاقات الاجتماعية بين افرادها ويزيد هذا النمو من خلال اتساع البيئة الاجتماعية، التي يعيش فيها وزيادة المشاركة الاجتماعية في الاسرة ومع اعراضه في الداخل والخارج، ويتعلم كيف يتصرف من خلال تعامله مع الكبار.[1]

2-خصائص النمو الإنفعالي للطفل:

تعتبر إستجابات الفرد الانفعالية من النواحي الاساسية في تكوين شخصيته، فنحن نلاحظ ان انفعالات الفرد منذ ايام طفولته الاولى حتى يصبح شيخا، اتصالا وثيقا بسعادته، وبؤسه، أو بعبارة اعم بسلوكه ويتضمن هذا السلوك ميوله [2] وعاداته وصحته العقلية و قدرته ملائمة نفسه مع المجتمع الذي يعيش فيه.

3-الخصائصالجسمية:

تعتبر فترة نمو جسمي بطئ و موحد تقريبا و تتغير فيها نسب الجسم فيتناقص سوء توزيع النسب الشائعة في المراحل السابقة بالرغم من أن الرأس يظل أكبر نسبا إذا قورن بباقي أجزاء الجسم، وفي هذه المرحلة يفقد الطفل معظم أسنانه لبنة وما أن يبلغ نهاية هذه المرحلة تكون قد تمت معظم أسنانه الثابتة ، وخلال هذه الفترة تتسطح الجبهة وتبرز الشفاه ويكبر الأنف وتأخذ شكلا محددا ، وهذه التغيرات تغير الصورة التي عليها مظهر الطفل في مرحلة الرضاعة والطفولة المبكرة وكذلك بالنسبة لوزن الطفل لهذه المرحلة فإن الزيادة فيه قد تكون بطيئة وموحدة .[3]

4-كثرة الأسئلة والفضول:

من أهم خصائص الطفل التي تساعده على فهم بيئته والتكيف فيها كثيرا ما ينزعج الأهل من أسئلة الأطفال لأنهم لا يدركون أهمية هذه الأسئلة، ويعتقدون أن الطفل يحاول

---

[1]- سماح عبد الفتاح مرزوق، **برنامج الاطفال المحسوبة** ،ط1،دار المسيرة للنشر ،عمان 2010,ص35.

[2]-كريمان بدير ,**نمو الطفل**، ط1، دار الثقافة للنشر، عمان، 2008، ص90

[3]-موسى نجيب موسى، الطفل الموهب ،ط1، مؤسسة الوراقة للنشر، 2010، ص57 .

لفت انتباههم ويضيع وقتهم أو يشغلهم عما يعملون، من أهم واجبات الأهل والمربين إشباع حاجة الطفل للمعرفة ومساعدة لاكتساب وسائل التعلم الذاتي، فان أشعرنا الطفل بان حبه للمعرفة غير مرغوب فيه تكون سبب يعيق تعلمه ونموه وتكون السبب في تشكيل توجيهات السلبية نحو التعلم والمعرفة.

5-العفوية والإندفاع والتلقائية في التصرف:

كثيرا ما نتغنى ببراءة الأطفال و لكن نادرا ما نفهمها، فعندما يتصرف الطفل بعفوية خاصة في المواقف الرسمية سرعان ما نتدخل لتأديب الطفل على فهم كثير من مبادئ السلوك السليم في سنواته الأولى، وتزيد صعوبة فهم هذه المبادئ كما قل الثبات في التعامل معها .

6-الاعتمادية والمبادأة:

ينتقل الطفل من الاعتمادية الى الاستقلالية بشكل تدريجي و كنتيجة لتطور قدرته على سيطرة على حركته، فيبدأ الطفل بالتصرف بالتلقائية للاستجابة الى حاجاته ومن ثم يبادئ في القيام بمهام مختلفة فور احساسه لسيطرة على حركته، تكون حركة الطفل في البداية غير منضبطة كلما مارس الحركة المعنية و تدرب عليها استطاع ضبطها والسيطرة عليها .

7-الخيال واللاحيائية:

كثيرا مانرى الأطفال يصيف ونصفه الحياة على الأشياء التي يتعاملون معها فقطعة خشب تصبح سيارة والوردة تشعر والكلب يفهم ومن المظاهر اللاحيائية استمتاع الطفال بالقصص الخيالية التي يكون أبطالها من الحيوانات وهم يستمتعون ايضا بمشاهدة الصور المتحركة ، كل ذلك ينسجم و خاصة الخيال عند الطفل . [1]

[1]- محمد فؤاد الحوامدة زيد سليمان العدوان: **مناهج رياض الاطفال**، جدار للكتاب العالمي للنشر، 2009 ، عمان ص15.

المبحث السادس: أهمية الطفل

لقد كان النبي (ص) إذا أتى بأول من يدرك من الفاكهة يعطيه لمن يكون في المجلس من الصبيان هذا " لأن للطفل أهمية كبرى في حياة كل المجتمعة وكلما تقدم المجتمع في مضمار الحضارة، كلما زاد إهتمامه بأطفاله وزادت اوجه الرعاية التي يقدمها الاطفال"[1]

-حيث ترجع أهمية الطفولة ودراسة مراحلها الى مجموعة من الأسباب:

-أطفال اليوم هم الثروة البشرية المنوط بها لبناء المجتمع وتطويره لذا يجب إعدادهم ورعايتهم والإهتمام بها.

-إن الاطفال وخاصة في الدول النامية يكادون يمثلون نصف افراد المجتمع " حيث تشير اخر الاحصائيات وضحت عند الاطفال في الجزائر بلغ **9 ملايين و 600 الف طفل** ما يترجم نسبة 30/ من المجموع السكاني، أما الاطفال الذين تقل أعمارهم عن **18 سنة 63/** فيما يتجاوز نسبة هؤلاء ممن تقل اعمارهم عن الخمس **20/**.[2]

-طبيعة الطفل مرنة قابلة لتشكيل بسهولة، ومن ثم غرس القيم المرغوب فيها وتشجيع السلوكيات السوية، وتعويد الطفل على الانضباط.

- للطفولة احتياجات ومشاكل خاصة، يجب الوقوف عليها بطرق واسس علمية حتي يمكن مواجهتها و التغلب عليها.[3]

[1]-عبد الرحمان محمد العيسوي، **سيكولوجية الطفولة و المراهقة**، ط1، دار النهضة العربية ، بيروت، 1997، ص 44.
[2]- بلقاسم حوام، **1.8مليون طفل عامل في الجزائر نصفهم اناث**، جريدة الشوق، العدد 2085، الجزائر، 30اوت 2007، ص 21 .
[3]-محمد مصطفى احمد، **الخدمة الاجتماعية في مجال السكان والاسرة**، د ط، دار المعرفة الجامعة اسكندرية، 1995، ص 140.

أما عبد الرزاق محمد الدليمى تحدث عنها في مجموعة من النقاط تتمثل في:[1]

-مرحلة غرس المفاهيم والثقافات الاساسية.

-الحاجة للعناية والاهتمام كي يشب الطفل سويا.

-مرحلة الضعف والاعتماد على الكبر.

-الطفولة مرحلة البناء الاساسية.

-تلعب الطفولة دورا اساسيا في اعداد الطفل وتربية سليمة من خلال غرس فيه عادات و قيم المجتمع مع تعاليم الدين والثقافة السائدة في المجتمع، اكتساب سلوكات سوية تساعده على مواجهة الحياة بمواقفها ومشاكلها .

[1] عبد الرزاق الدليمى ، **وسائل الاعلام و الطفل**، ط1، دار المسيرة، عمان، 2012، ص 42.

الفصل الخامس: الطفل والعالم الإفتراضي.

المبحث الأول: تكنولوجيا الاتصال و المعلومات الرقمية.

المبحث الثاني: الطفل والعالم الافتراضي.

المبحث الثالث: الطفل والبيئة الإعلامية والمعلوماتية.

المبحث الأول: تكنولوجيا الاتصال والمعلومات الرقمية:

لقد وصل انتشار تقنيات المعلومات و تكنولوجيات الاتصال إلى مختلف قطاعات المجتمع وسارعت في النمو التكنولوجي لوسائل الاتصال والإعلام وحتى سهلت تبادل المعلومات والأخبار بين أفراد المجتمع فكانت من أهم مخلفاتها التقنيات المعلوماتية الرقمية وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، و بهذا سهلت التواصل بين أفراد المجتمع وقضاء كل حاجياته ومطالباته اليومية، وزادت من سهولة تبادل المعلومات في تحليل مضامين والاتصال بشبكات الحسابات والبنوك والمعلومات استرجاع ما يحتاجه الأفراد من معلومات والبيانات ومن أهم النتائج تقنيات المعلومات وثورة المعلومات ظهور شبكات خدمات وغيرها من التكنولوجيات المعلومات والاتصال وإدراك لتزايد أهمية تقنيات المعلومات وتكنولوجيات الاتصال الرائع سنتوجه إلى دراستها في هذا الجزء من الدراسة بحيث تتطرق في البداية إلى التكنولوجيات المعلومات الرقمية وبعدها إلى تكنولوجيات الاتصال الحديثة:

1) **تكنولوجيا المعلومات الرقمية:** تشير تكنولوجيا المعلومات الرقمية إلى الوسائل الرقمية المستعملة للإنتاج والمعالجات والتخزين واسترجاع وإرسال المعلومات وإرسالها سواء في شكل المحيطات رقمية نص، صوت، صوره. فتكنولوجيات المعلومات تعتبر بحد ذاتها نتائج من سبب التلاحم و التكامل بين كل من التكنولوجيا الحاسوبات الآلية تكنولوجيا الاتصال والإعلام، فهي جميع أنواع التكنولوجية المستعملة في تشغيل و نقل وتخزين المعلومات في شكل الكتروني وتشمل كل من الحاسوب الالكتروني والتلفزيون الرقمي العالي الوضوح والراديو الرقمي وجهاز فيديو الرقمي والأقراص المضغوطة.[1]

2) **الحاسوب الإلكتروني:** الحاسوب الالكتروني هو جهاز أو آلة الكترونية تستقبل البيانات بشكل يمكنها قراءته ثم تقوم عن طريق الاستعانة ببرنامج خاص بعملية تحريك وتشغيل هذه البيانات وفقا للمجموعة من التعليمات، ويتكون من مجموعة من الأجهزة

[1] مراد رايس –**اثر تكنولوجيا المعلوماتعلى الموارد البشرية في المؤسسة دراسة حالة مديرية الصيانة لسونطراك** – بالاغواط – رسالة ماجستر قسم علوم التسير 2005 \2006.

الالكترونية تدعى Hardwarيتم التحكم في أدائها بواسطة مجموعة من البرامج المخزنة Softwar وتتكون ذاكرة الكمبيوتر من ذاكرتين الأولى ذاكرة حية بمعالجة مختلف العمليات من قبل المستخدم والثانية ذاكرة ميتة تسمح بتخزين المعطيات و يرمز للذاكرة الحية ب RAMوالذكر الميتة ب ROM. [1]

تم بناء أول كومبيوتر في التاريخ في جامعة ينسلفاتيا بالولايات المتحدة الأمريكية عام 1946 وأطلق عليه اسم انياك Eniac لحساب الرمي للجيش الأمريكي، فالمخترع الحقيقي له هو جون فينسون "انتانازوف" الذي توفي 1995 عن عمر يناهز 91 سنة وكان ذلك عام 1937 عندما كان يفكر في الحاسبة التناقلية التي صممها سنوات قبل ذلك التاريخ مع عدد من زملائه في جامعة ايوا وقد لاحظ أنها محدودة القدرة فقرر إنشاء حاسوب مدعم بذاكرة وبعد أشهر من ذلك جاء أول حاسوب إلى الوجود.

ومنذ عام 1946 عرف الكمبيوتر تطورات هائلة زادت سعته وطاقته وقدراته على أداء مهام عديدة في وقت وجيز جدا، توجه الكمبيوتر نحو تصغير حجمه بعدما كانت أوائل أجهزة الكمبيوتر تزن ثلاثين طن منشغل مساحة تتسع للسيارتين وكانت تشمل على ثمانية عشر أنبوب مفرغا تبحت منها الحرارة كبيرة تؤدي إلى الكثير من الأعطال والتوقف كل سبعة دقائق في المعدل وكانت تكلفة جهاز الكمبيوتر آنذاك تقارب نصف مليون دولار عام 1946. [2]

الجيل الأول (1947–1958): استخدم فيه الصمام الالكتروني كوحدة بناء رئيسية' وسعة الخزن في 2 كيلو بايت وسرعته 2 كيلو ايعازفي الثانية.

الجيل الثاني (1959–1964): حيث حل الترانزيستور محل الصمام لتكون سعة الخزن فيه 22 كيلو بايت وسرعته 200 كيلو إيعاز في الثانية.

---

[1] مجد هاشم الهاشمي، **تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري مدخل الى الاتصال و تقنياته**، الطبعة الاولى ايامة عمان، الاردن 2004 .

[2] محمد العقاب، **وسائل الإعلام والإتصال الرقمية**، ط1، دار الهومة، الجزائر، يناير 2007، ص 16–17.

الجيل الثالث (1965–1981): اعتمد على الدوائر المكتملة حيث حل السيليكون محل الترانزيستور حيث أصبحت 2 ميكا بايت و السرعة 05 ميكا ايعاز.

الجيل الرابع (1982–1989): وصلت فيه سعة الخزن 8 ميغا بايت وبسرعة 30 كيلو ايعاز في الثانية.

الجيل الخامس (1990 ما بعد): أصبحت سعة الخزن عالية جدا، تبوأت فيه البرمجيات هو فخ الصدارة والعتاد خلفها بصفة أداة تخففها العنصر الحاكم الذي يفرض على البرمجيات القيود وقد سعى مصممما هذا الجيل إلى تطوير حاسب ذكي قادر في التحليل والتركيب والاستنتاج المنطقي وحل المسائل وبرهنة النظريات وفهم النصوص وتأليف المقالات وهندسة المعرفة وأساليب الذكاء الصناعي. [1]

وتعد الحواسيب أداة لوسائل الاتصال وتحتاجها الدول لاستخدامها في أغراض التطور وفي غضون عقد ونصف دخل الحاسوب الشخصي حياة الإنسان وحديث ثورة على صعيد تداول المعلومات ويشهد العالم اليوم بروز ثورة معلوماتية هي الاندماج بين وسائل الاتصال والإعلام المتعددة.

على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي الي logiciel تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ومن بين هذه الإمكانية نذكر الثنائية (لوحة الكتابة الفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم الكتابة، وراحة أفضل يمكن اللاعب أن يصل بجهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة أو مقود السيارة لألعاب السباق.

[1] يسمينة حناش، **إعلام العولمة وإنعكاساته على الثقافة العربية الإسلامية**، رسالة ماجستر، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم الإعلام والإتصال، 2007، ص 78.

أما الصورة تتم عبر شاشة خارجية أكبر أو قناع الأبعاد الثلاثة أما الصوت فيجب إيصال الجهاز بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل الى جهاز تحبس الصوت.

عبر شبكة الأنترنيت: إن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يمثل في أن الانترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين الى الانترنيت، فالنشاطات الغير متميزة ثم التخلي عنها من طرف الناشرين لكن في السنتين الأخيرتين بهذه التقنية ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة وحدات الناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلية.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على اجهزة الكمبيوتر تم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنيت. [1]

التلفزيون عالي الوضوح: التلفزيون هو ذلك الجهاز الصغير الذي له تأثير على مشاهدة سواء كان كبيرا أو صغيرا حيث يعد من أهم وسائل المعلوماتية الرقمية فهو يجمع بين الصوت والصورة والكثير من مزايا الابهارة التكنولوجي فيعد الاستخدام البث التلفزيوني المباشر من أهم مظاهر التطور التكنولوجي في مجال الاتصالات في عقد التسعينات.

إن التفكير في البث التلفزيوني المباشر يعود إلى فكرة أطلقها احد رواد الجمعية البريطانية لما بين الكواكب وهو اثر كلارك الذي اقترح ذلك للأول مره في الشهور أكتوبر 1945 غير آن الاقتراح الفعلي لإنشاء خدمة التلفزيون مباشر غير الأقمار الصناعية لم يتم عرضه الآن في 1980 قبل شركة كومسان الامريكية.

وقد كان تكنولوجيا الاتصال تأثيرا كبيره على التطور التلفزيوني وتوسيع طاقات الكابل التي تنقل ذبذبات الصوت والصور المرئية من خلال أشعه الليزر وأصبح البث التلفزيون المباشر السمة المميزة لعقد التسعينات انتقل التنافس إلى الفضاء الخارجي واحتدم الصراع

[1] إبراهيم بعزيز، **منتديات للمحادثة والدردشة الإلكترونية دراسة في دوافع الإستخدام والإنعكاسات على الفرد والمجتمع**، رسالة ماجستر جامعة الجزائر، تخصص الإعلام والسياسة، قسم الإعلام والإتصال الجزائر، 2007، ص 29.

الثقافي بين الدول للشركات العالمية فأصبحت الأقمار الصناعية تحوم الفضاء أثبتت بكل لغات العالم أنواع وأشكالا من برامج الترفيهية إلى الأفلام والمهرجانات ووصولا إلى أخر أنباء الحروب والكوارث والانقلابات التي يتبعها المشاهير لحظه حدوثها.

ما حققه التلفزيون ليس محظورا في إنتاج رقعه انتشار من خلال أقمار الاتصال إنما ساعد في عملية التقارب الإنساني والحضاري بين شعوب العالم الذي تتبع عن بث الفضائي المباشر بالإضافة إلى عمليات التشكيل الآراء والمواقف والقرارات والتصورات نشأت مختلف المستجدات الحاصل إلى محليا وإقليميا ودوليا من خلال المعلومات التي تقدمها وهو التي يركز عليها وتلك التي يهملها من خلال الأسلوب اليا تناولها و كما نقله صورة الحدث لحظة وقوعها إلى الملتقي مباشرة على الهواء ويجعله متفوقا على وسائل الاتصال الأخرى من حيث السرعة والحيوية في نقل الأحداث بالصورة والصوت.

ومن هنا فان التلفزيون رقمي عالي الوضوح أثار ايجابية منها ما يلي:

- انه يثير الخيال ويفتح أفاق جديدة مما يقدم صور وموسيقى وألوانا زاهية.
- أنه يسمح لمدرس واحد بتوجيه رسالته التعليمية للآلف بل الملايين التلاميذ
- يتتبع حاجات حتى الاستطلاع بتزويد التلاميذ بخبرات ومهارات في معظم الجوانب.
- يمتاز بأنه يقدم المادة الإعلامية في نفس الزمان حدوثها أو بعد فتره قليله ثقافته تسمى ثقافة الصورة. [1]

الفيديو الرقمي: هو الجهاز الذي يسجل في شكل رقمي أقراص وغيرها من الذاكرة المتوسطة داخل الجهاز، ويشمل هذا المصطلح مجموعة صناديق قائمة بذلك كمشعلات الوسائط المحمولة والبرمجيات الأجهزة الكمبيوتر الشخصية التي يتبع النقاط مقاطع فيديو تشغيلها من الوقت إلى القرص قد بدأ بعض مصنعي الالكترونيات الاستهلاكية بعوض للتلفزيونات مع أجهزة المسجل الفيديو الرقمي والبرمجيات التي يثبت للتلفزيون LG أول من

[1] إبراهيم بعزيز، المرجع السابق، ص 30.

أطلق واحد عام 2007 تجمع الكاميرا الفيديو الرقمية بين الكاميرا ومسجل فيديو رقمي و حتى الهواتف المحمولة غالبا ما يكون لها كاميرا فضلا عن بعد إمكانية تسجيل الفيديو الرقمي.

كما أن جهاز الفيديو رقمي هو من أهم الوسائط المثالية للاستخدام المستقبلي في أعمال المكتبات العلمية ومراكز المعلومات بطريقة حديثة بصورة جذابة وشخصية وهو عبارة عن جهاز فيديو يتم تسجيل المعلومات عليه على اسطوانات تشغيل أصوات بعد ذلك إنذار على جهاز العرض فقط وأهم مميزات انه يمكن تسجيل الأفلام والصور المتحركة والصور الثابتة والكلمات بطريقه سهلة على وجهي الاسطوانة بصوره أوضح بكثير من فيديو كاسيت بالتمييز صوته بالنقاء.

يعتبر الجهاز الفيديو الرقمي أنه يمكن تسجيل الأفلام والصور المتحركة والصور ثابتة وكلمات بطريقة سهلة على وجهي الاسطوانة بصورة واضحة بكثير من الفيديو كاسيت.

يعتبر الجهاز الفيديو بكل أنواعه وسيلة منزلية ذات الاستعمال العائلي سواء من طرف الأب والأم عادة الأولاد أو حتى بشكل جماعي بجهاز الفيديو هو جهاز يتصل بالتلفزيون لإظهار الصوت والصورة والحركة وألنها قد أتاح الفيديو هرولة كبيرة في مشاهده التلفزيون لزيادة استخدام أجهزة التلفزيون المنزلية واتاح دائرة أوسع من البرامج حتى يمكن اختيار معها.[1]

وخلال الثمانينات أصبحت أجهزة الفيديو متاحة للاستخدام المنزلي وتمكن الكثير من المشاهدين لشجار أفلام التسجيل أو شرائها وتمتع بمشاهدتها في منازلها وكذلك يتم التسجيل العديد من البرامج التلفزيون من أفلام ومسلسلات وأخبار وحصص وموسيقى وبرامج هذا كله بواسطة جهاز الفيديو بهدف مشاهدة هذه البرامج في الأوقات التي تناسب مالكي أجهزة الفيديو.

[1] يمينة بلعاليا – **الصحافة الالكترونية في الجزائر بين الواقع و التطلع للمستقبل** – رسالة ماجستر –جامعة الجزائر - كلية العلوم السياسية والاعلام – قسم الاعلام و الاتصال – افريل 2066-ص17

ومن أجهزة الفيديو الحالية ما يلي:

أجهزة الفيديو كاسيت: هي أجهزة الفيديو لقراءة كاسيت الفيديو لاستعمال المنزلي، حيث تعتبر أول أجهزة الفيديو التي ظهرت لحاجه محطات التلفزيونية إلى تسجيل تغطية الأحداث اليومية لحاجة الأسر و العائلات لتسجيل البرامج التي فاتتهم.

أجهزة الفيديو الرقمي VCD:هي أجهزة لقراءة الأقراص المضغوطة التي تحتوي على أفلام، مسلسلات صور، موسيقى ونصوص كما أنها أقراص تفيد في حفظ واسترجاع المعلومات في مختلف التعليقات الأخرى.

أجهزة الفيديو الرقمي DVD:هي أجهزة متطورة من الناحية التقنية أكثر من أجهزة VCD وأكثر درجة استيعاب منها فهي الأجهزة وتعتمد على التسجيلات و أنتجت بطريقة تسجيل الضوئي والتي تمكينها في مشاهدة الأفلام مسجله التي تقوها 8 ساعات كما أنها قابلة للمحو وإعادة التسجيل.

أجهزة الفيديو الرقم BLU RAY :أجهزة الفيديو جد متطورة وجديدة لما الطاقة قراءه الأقراص المضغوطة عالية الدقة وتستخدم تقنيه الضوء الأزرق بدلا من ضوء الأحمر.[1]

تكنولوجيا الاتصالية الحديثة: إن المعلومات لا قيمه لها ولا فائدة منها ما لم يتم انتقالها وتمريرها في الوقت الذي يحتاجها طالبها فيها أيا كان مكانه ولذلك كان من الضرورة الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة المرتبطة بطرق توصيل المعلومات ألا في التكنولوجيا الاتصال الحديثة التي تعرف على أنها مجموعة التقنيات أو الأدوات والوسائل أو النظام المختلفة التي لم يتم توظيفها لمعالجه المضمون أو المحتوى الذي يرد توصله من خلال عمليه الاتصال الجماهير أو الشخصي أو تنظيمي أو الجمعي أو الوسط التي لم يتم خلالها جمع المعلومات والبيانات المسموعة أو المكتوبة أو المبصرة أو الرسومية أو المسموعة أو المرئية أو الرقمية وذلك من خلال الحسابات الالكترونية.

[1]محمد العقاب، وسائل الإعلام والإتصال الرقمية، المرجع السابق، ص 84.

إن العناصر الأساسية التي تتكون منها تكنولوجيا الاتصال و التي مرت بمراحل تاريخية من التطور تحللتها قفازات كبيرة ويمكن أن تتحسر بشكل أو بأخر ابرز العناصر التي تتكون في الانترنت، الهاتف الرقمي والميكروويف[1]

1- الأنترنت:

كلمة انجليزية مركبة مختصرة من مقطعين اختصار لكلمة Internatinelبمعنى الدولي وكلمة Net اختصار لكلمة Network بمعنى شبكه وعبارةInternationel Networkتعني الربط بين عدة الشبكات الوطنية الجوية الجامعية وشبكات خاصة وتسمح كما هو شائع انما هي تسمح هذه الشبكات المتصلة للأفراد بأن يتبادلون المعطيات والاتصالات مهما تباعدت المسافات بينهم مهما كان الفارق الزمني الذي يفصلهم

وهي عبارة عن استغلال متقدم للحساب الآلي يقوم بربطه عبر الاتصالات مهمات باعدت المسافة مهما كان الفارق الزمني الذي يفصلهم.

شبكة الانترنت يعرفها الكثير من كتب بأنها شبكة المعلومات العالمية وتعددت العبارات في وصفها شبكة الشبكات بيت العنكبوت العالمية والسيبرسبيس فهي الشبكة التي تربط كامل الشبكات الموجودة في كل الكرة الأرضية وصورة من صور الطريق السريع للإعلام والمعلومات وحل علمي فعال للاتصال العلمي.

لقد أنشأت الأنترنيت في أمريكا لغرض تمكين تأمين سريان المعلومات العربية و التموين الحربي و ذلك سنة 19791 بحيث كانت وزارة الدفاع الأمريكية و هي خائفة من اندلاع الحرب نووية مع الإتحاد السوفياتي آنذاك تبحث عن نظام للاتصالات قادر على الصمود أمام الكوارث الطبيعية أومام القنابل النووية فكان البحث مع مراكز جامعية عن النظام شبكي ديناميكي نقسم فيه المعلومة أو الإشارة الرقمية إلى قطع صغيرة تسافر بكل استقلالية عن بعضها البعض عبر قنوات مختلفة و تلقي في الأخير عند الحاسب المستهدف

[1]ابراهيم بعزيز –**منتديات المحادثة و الدردشة الالكترونية**– دراسة دوافع الاستخدام و انعكاساتها على الفرد والمجتمع – رسالة ماجستر جامعة الجزائر –2007و2008.

بحيث يمكن لها النفاذ إلى غايتها رغم قطع طريق من الطرقات بدأت التجربة بين أربعة مراكز جامعية و عسكرية ثم تطورت إلى شبكة بحيث أرباتت بين 50 مركزا و شخصا.[1]

المبحث الثاني: الطفل و العالم الافتراضي.

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

ومن أهم خصائص الانترنيت كوسيلة اتصالية حديثة، خلقها لفضاء جديد غير ذلك الذي نعيش فيه فضاء رقمي خيالي يحتوي على ما نحتاجه يوفر لنا جميع رغبتنا دون أن يكون هذا الفضاء محسوسا ومتجسدا بمعامله المادية انه العالم الافتراضي الذي بدأ يستهوي مستخدمي الشبكة ويسرقهم من عالمهم المادي المحسوس فقد أضحى مستخدمه الانترنت يكبرون على خدمات الشبكة بشكل رهيب وهو بدورها منحتهم كل ما يجول في خطرهم وأكثر ما عجل في وقوع الطلاق بينهم وبين المجتمع الكلاسيكي التواصل والدردشة واللاعب عن طريق الشبكات التجارة الالكترونية الزواج والتعارف عن طريق الانترنت تعليم عن بعد إلى غير ذلك من الخدمات التي فتحت الطريق على مسراهم للهجرة من العالم الكلاسيكي إلى العالم [2] الافتراضي الجديد وأكثر من ذلك أحيط هذا الأخير أهمها أن المتمسك به هو فرد مختلف لا ينتمي إلى الجبل الرقمي الحديث بذلك نشأت النظرة الموازية للأفراد على أهم رواد التجانس بهذا العالم الافتراضي هم الأطفال الذين تزامن سنهم مع ذروة التطور الانترنت فكانوا بذلك أبناءه الشرعيين وقد بناه العديد من الباحثين لحجم التغيير الحاصل في المجتمع الحالية واسباقية الأطفال إلى العيش في العالم الافتراضي[3] تحت لواء الشبكة مؤكدين أن ذلك من علامات التغيير الحاصل في ذروه البناء الاجتماعي يرى البعض الباحثين النفسانيين أن

[1] مجد هاشم الهاشمي، المرجع السابق، ص 246.
[2] د شفيق ايكوفان – **الاثر السوسيوثقافي للانترنيت على الطفل الجزائري دراسة وصفية تحليلية على عينة اطفال العاصمة** –رسالة ماجستير – جامعة الجزائر، ص 57.
[3] د شفيق ليكوفان – المرجع السابق، ص 58.

الأطفال الذين تزامن سنهم مع التطور وانتشار الانترنت يتعلق بصورة اكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتمامه كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبنى على أسس الالكترونية والاندماج فيه وهو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيا الجديدة أكثر من غيره، وبالمقبل ينبهر الطفل بشكل كبير وبسرعة بالعروض المغرية بالأنترنت، وأمام قدراته التعليمية بسهولة ما فنيات الشبكة متمرسا لها رهيب لتنكسر جميع الطابوهات أمام الطفل الذي يصبح مواطن مع الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي، ومن التفحص من مواقع يستخدم الانترنت خصه من الجيل الجديد الذي يمثله الأطفال والشباب، يلاحظ عالمهم الكلاسيكي عروض الشبكة فتم إستبدال عصر الكتب والرفوف وقام عصر البريد الالكتروني على أنقاض الرسائل الورقية و حتى نقاني الأسر الغربية اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الشبكة، لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الأم و الجلسات الأسرية وقضاء الأطفال لأزيد من ثلث وقته خارج المدرسية أمام شاشة الكمبيوتر، غير ابيهن بكلمات أوليائهم هذا الوضع دفع بإجراء العديد من الدراسات أكدت فعلا حدوث قطاعه كبيره بين الأطفال المستخدمين للشبكة والمحيط الاجتماعي الذي يعيش وسطه وخرجت هذه الدراسات بتوصيات شديدة اللهجة تحمل المؤسسات الموزعة للأنترنت في هذه الدول والشركات المنتجة للبرمجيات مسؤولة تخدير الأطفال دون دراسة أبعاد تأثير هذا المحتوى عليهم، داعين الأولياء إلى ضرورة تحصين أبنائهم ضد هذا التعليق الخطير بالشبكة بمراقبتهم دائما مع ضرورة تنويع المنتجات الترفيهية الموجهة للطفل بإيجاد عروض لما تقدمه الشبكة ففي الوقت الذي يقيمون فيه الكبار الدنيا ولا يقعدونها بسبب حلقه من حلقات مسلسل تركي أو مقطع من رواية، يتجادلون حول عمل المرأة وشرعية قيادتها للسيارة، فإن الصغار قد تجاوزهم في ذلك وصنعوا علمهم الخاص. اكما يمكن أن يتحول أي شخص عادي مهما كان بإجراء عملية جراحية لشخص أخر افتراضي وتأخذ العملية الجراحية نفس طبيعة العملية العادية وكأنها تحدث داخل قاعة العمليات بإحدى المستشفيات وقد تنتهي بالنجاح أو الفشل حسب طريقة أدائها كل هذه الامتيازات وغيرها فتحت الباب على مصراعيه لهجره جماعية نحو العالم

الافتراضي الذي يشقطب المئات من المواطنين الجدد كل ساعة، فقد نشأت مجتمعات افتراضية وحتى مدن وحكومات قائمه بذاتها. فقد تم سنه 2003 خلق مدينة افتراضية ذات أبعاد ثلاثة على يد فتاه تدعى "فيليب ليندن" بمخبر ليندن في "سان فرانسيسكو" وهي مدينة افتراضيه تحتوي على كل مقومات المدن العادية من حيث الهياكل والنشأة الفنية، وتضم هذه المدينة حاليا نسبة سكان تقارب ثلاثة ملايين ونصف مليون شخص ولها اقتصاد مستقبل ومتطور جدا حيث يصل معدل نموه في اليوم الواحد إلى حوالي 30,000 دولار أمريكي و لها عملة[1].

ثلثي العينة من الأطفال الذين استخدموا الشبكة في مقاهي الانترنيت محل الدراسة، تمكنوا من الولوج في الشبكة و أنصوا إبحارهم عبرها، دون أن يطلبوا أية مساعدة سواء من صاحب المقهى أو مهن رافقوهم كما يوضح ذلك مدى تمكنهم من فنيات الشبكة، و هو أيضا صورة عن انتمائهم للعالم الافتراضي الجديد، الأطفال المدروسين يجدون رغبة و متعة في تجاوز بعض صعوبات التصفح بنجاح، رغم جهلهم للغة الأجنبية، ما يونى بدرجة القابلية للتعامل مع الخطوات التقنية و الفنية للشبكة إن الألفية الجديدة تشهد امتدادا عنكبوتيا هائلا، يحوي الملايين من الصفحات الإلكترونية ضخمة، هذه المكتبة تتسع بشكل متسارع، و تعرف يوميا قادمين جدد كل أنحاء العالم، فالمعلومات حجز الأساس الذي بنيت عليه الشبكة و المجتمعات الرقمية، تبحث عن المعلومات أكثر مما تبحث عن أمور أخرى، و هو ما نسق بين الطرفيين فالأنترنت لها قدرة هائلة على توفير المعلومة والمعرفة وسمحت لكل الجامعات والمدارس بالارتباط بها والاستفادة من خدماتها العلمية والتعليمية كتلقي المحاضرات والدروس عن بعد، على النقيض من الجيل الماضي، وجد الأطفال أنفسهم أمام زخم كبير من المعلومات حتى أنها صنعت أزمة انفجار معلوماتي جدل أزمة نقص المعلومات مثلما كان عليه الوضع قبل الرواج الخدمات الانترنيت وهي ميزة المجتمع الرقمي والافتراضي، فان

[1] احمد بعلي –**الطفل بين حب التقليد و موانع التجديد** – دار الهدى – الاردن، 2006-ص72

هذا يعني أن الانترنيت فيها فوائد للشعوب عامة والأطفال خاصة، ومن فوائدها الخاصة للأطفال ما يلي:

- تدعو الأطفال إلى امتلاك مهارات الحاسوب الأساسية.
- تحث الأطفال عل امتلاك ثروة لغوية وكتابية في اللغة الانجليزية.
- تعزز ثقة الطفل بأنفسهم لتعاملهم مع التكنولوجية العصر الحديث.
- تؤكد سلامة ثقافة الفرد وحداثة معرفته وعلومه.
- تسهيل على تبادل خبرات الكبار الى ابنائهم الصغار.[1]

الطفل والعالم الرقمي الحقيقي:

إن استخدام المعلومات وتكنولوجية المعلومات المختلفة في مجتمع المعلومات لا يقتصر على فرد دون آخر أو فئة دون أخرى، وللأطفال هم أيضا معنيون بذلك، ومن هنا نرى الاهتمام الذي توليه المجتمعات المختلفة في مجتمع بتعليم الأطفال كيفية الحصول على المعلومات واستخدامها اللازمة التي يجب أن يعرفها كل فرد من الأفراد مجتمع المعلومات وتضع هذه المجتمعات العديد من البرامج والأنشطة التي تهدف الى محو الأمية المعلوماتية لجميع شرائح المجتمع ومن بينها الطفولة، ومن خلال برامج وأنشطة المكتبات العامة، ومكتبات الأطفال ومكتبات المدرسية وحتى المكتبات الرقمية ومراكز مصادر التعليم كتكنولوجية المعلومات الرقمية وغيرها من الأنشطة الموجهة لهذا الغرض، ويمكن لكتب الأطفال الورقية أو الالكترونية الرقمية أن تقدم أو تشرح مفاهيم مجتمع المعلومات وقيمة وأهمية استخدام المعلومات بشتى وسائلها الرقمية وحتى تعليم مهارات استخدام هذه التكنولوجيات الرقمية سواء كانت هذه التكنولوجية الرقمية تعليمية مثل: الكمبيوتر أقراص المضغوطة، الأجهزة الرقمية الأخرى كجهاز الفيديو الرقمي والتلفزيون الرقمي أو ترفيهية مثل أجهزة رقمية للسمعي البصري كجهاز MP3 و MP4 وأجهزة الألعاب الالكترونية مثل بلاستيشنو ايكس بوكس نينتاندو وغيرها من أجهزة الألعاب الالكترونية التي يصدرها في

[1] شفيق ايكوفان، مرجع سابق، ص ص 62-63.

قائمة الكمبيوتر بحيث بدأ يتشكل في العهد الأخير من القرن الماضي عالم جديد، ومن المتوقع أن يتابع تشكله في العهدين القادمين من الألفية الثالثة، ويمكن رصد ملامح هذا التشكل في نقاط أبرزها

أ- انطلاقة عقد الدماغ.

ب-تفجر الثورة التكنولوجية

ت-انكماش العالم بتقلص المسافات وسلاسة الاتصالات.

ث-ظهور الحواسيب. [1]

في هذا العصر ينمو الطفل اليوم الذي عليهم أن يتعاملوا مع هذا الكم الهائل من المعلومات، ويديرون المشكلات اليومية معقدة من خلال ما ستزود به التكنولوجية المعلومات من طاقة خارقة وبأدوات تفكير غير مسبوقة وحلول إبداعية، فهي تزودهم أيضا بفرص قوية وكثيرة وذلك للتعلم والتثقيف واستيعاب مفاهيم العصر ولعل أهم انجازات التكنولوجية المعلومات ظهور الحواسيب والانترنيت وان هذه الأدوات تعمل على إعادة تشكيل حياة الأطفال في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، إن للأطفال المجتمع الالكتروني عرضة الايجابيات وسلبيات ذلك المجتمع، فمن الناحية يذهب المتحمسون لإيجابيات المجتمع الالكتروني إلى أن الحواسيب تدفع الأطفال إلى أن يتعلموا الحاسب في أبكر وقت ممكن من أجل تحقيق قفزة في التقدم والنجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا والحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه من الناحية الأخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قوة الأطفال يجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية لتعلم وتدفع بهم للتواجد في أماكن خطرة بعيدا عن الرقابة. إن استخدام الحاسوب في عمليتي التعلم والتعليم يعد من احدث المجالات التي افتحها الحاسوب' من المعروف إن المعلمين يقومون دائما بالبحث عن وسائل تعينهم على أداء وظائفهم التعليمية من اجل الوصول إلى تعليم الأفضل والحاسوب ليس مجرد وسيلة تعليمية

[1] مها حسني –**الالعاب الالكترونية في عصر العولمة**–ط1- دار المسيرة – عمان الاردن -2008، ص 21.

بل هو عبارة عن وسائل في وسيلة واحدة كونه يقوم بوظائف جديدة يعجز عن تحقيقها بأي أسلوب أخر فالحاسوب يوفر بيئة تعليمية تفاعلية ذات اتجاهين وبالذات بعد ظهور عالم الانترنيت فلم يقتصر دور شبكة الانترنيت على[1] إيصال المعرفة بأسرع وقت ممكن وبأسهل وسيلة مكنت المتعلمين معها على التعامل الفاعل مع الثورة المعرفية الهائلة , بل امتد إلى ألعاب المحسوبة المسيلة والمثيرة مما لفت انتباه الأطفال من سن مبكرة حتى صار هؤلاء الأطفال من رواد مستخدمي الانترنيت إضافة إلى الكبار وهناك أنماط وأنواع مختلفة ومتطورة لاستخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية علمية منها برامج الألعاب وهذه البرامج تقوم بشرح المفاهيم العلمية بطريقة سهلة ومحببة للنفس مثل برامج الألعاب العاب الأطفال صغيري السن، وكما هو معروف فان استخدام هذه التقنيات يظهر بمستوى واحد بسبب تنوع المستويات التي تؤثر كل منها بدرجة معينة في التعليم وفي هذه الصدد يشير جولمان Golmanإلى أن من ابسط أشكال هذه التقنيات وأكثرها قدما وانتشارها تقنية الألعاب التي لها دور كبير في المناهج المدرسي، إذا إنها تحقق أهدافا تعليمية مختلفة لذا يشار إليها كإستراتيجية مكملة وتأكيد ذلك تولي العديد من المؤسسات التربوية الحديثة أهمية كبيرة للألعاب في مناهجها، وتسعى الى توفير الإمكانيات الضرورية لها نظرا لأهميتها باعتبارها من الأشياء الأساسية في حياة الفرد، إذ يصعب فصلها عن العمل وعليه تسعى الأساليب الحديثة في التدريب إلى تقريب العمل من اللعب الذي يعد وسيلة رائعة الاستقصاء إذ يعد نشاط اللعب فرديا كان أم جماعيا تعبيرا عن الحياة نفسها وكنتيجة للتغيير السريع الذي شهده العالم، أدى إلى تغيير في مفهوم العب عند الأطفال وحين ارتبط لعب الأطفال بتعالي بصيحاتهم وضحكاتهم في منطقة مكشوفة غالبا ما تكون حديقة المنزل، جاءت ولادة أجيال عديدة من العاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي أحلت حياتها بكل تفاصيلها، وبات مألوفا مشهد الطفل الذي يجلس في يوم عطلته وحيدا أمام شاشة التلفاز وهو في ملابس النوم التي لم يضطر لاستبدالها ليبدأ بذلك بناء عملية تفاعل مع ألعابه المفضلة

[1] مها حسني ، المرجع السابق، ص 22.

التي تصنف كوسائل حديثة لامتصاص الغضب وترميزا أوقات ممتعة تتلاءم مع متطلبات العصر حيث انتقل اهتمام الصغار إلى الألعاب الالكترونية كالبلاي ستايشن والعاب الفيديو التي بدأت تجذبهم من كل الجنسين منذ سن الثالثة.[1]

المبحث الثالث: الطفل والبيئة الإعلامية والمعلوماتية:

التلفزيون، الدش الكمبيوتر الانترنت جميعا أصبحت جزءا لا يتجزأ من البيئة اليومية للطفل والفتى والفتاه في الشتاء إنحاء العالم ونحن لسنا في حالة حرب مع هذه الأجهزة لم نستطيع أن نكون السبب البسيط وهو أننا لا نتعامل مع جهاز يمكن التحكم فيها فالأطباق والأجهزة فك شفره تقترح لأعضائها عالم من مئات المحطات التي تنثتها الأقمار الصناعية وكل واحد تقدم برنامج و مفاهيمها، الله عز وجل وحده يعلم مدى تأثيرها في نفوس وأفكار الجميع صغيرا وكبيرا

كما ينبغي أن تتعاون الأسرة والمدرسة وأجهزة الإعلام والثقافة من اجل تقديم مواد ووسائل ممتعة ومعلمة في نفس الوقت يقبل عليها الأطفال وتستطيع أن تنافس المعروض الأجنبي بكل ما يعلمه من قيم وأفكار وتوجيهات الكثير منها يتنافس مع ما تشده في أبنائنا والتعاون من اجل ضبط محتوى ومساعات مشاهدة التلفزيون و اللقب بالكمبيوتر ، و أقول اللعب لان هذا كل ما يستطيعه الطفل في سنوات مبكرة.

الإذاعة: تشير الدراسات إلى أن الطفل في هذه المرحلة (06-12 سنة) يحتاج إلى إتباع رغباته القوية في حب الاستطلاع وهو في المراحل الثلاثة الأولى من المرحلة الابتدائية يميل إلى الخيال والتمثيل والمحاكاة التي يستبقها مجتمعه وهو يتنقل من الضوابط الاجتماعي الغير منتظمة التي تكون يعيشها في منزلها إلى ضوابط الاجتماعي المنظمة داخل المدرسة، و هذا يحتاج إلى القدرة الحسنة وينبغي في هذا السن الإكثار من القرآن الكريم والسيرة النبوية المطهرة التي ننهي فيهم الخيال.

[1] مها حسني، المرجع السابق، ص 23.

ويبدأ في السن العاشرة (الرابعة ابتدائي) في الانتقال إلى مرحلة الرقمية والموضوعية في هذه المرحلة تؤكد على الإكثار من الفقرات والبرامج التي تحتوي على الأناشيد الإسلامية المؤثرة والألعاب الجماعية والرياضية والمسابقات التي تدفع الطفل إلى التعرف على أنواع العلوم والخبرات التي تسير في تقويتهم للشعور الحقيقي بالنجاح[1].

التلفزيون: ومنه يأخذ النشء المعلومة مرئية ومسموعة ووسيلة إيضاح الصغير أكثر من وسائل أخرى يتأثر النشء به ويتابع برامجه لذا يحب الارتقاء بالبرامج التلفزيونية إننا على مستوى من حيث انتقاء المعلومة والأفلام والمسلسلات لأنه حسب النوع والكيف في مستواها يكون تأثير الصغير فيلؤم التخلص من الأفلام الرعب والمسلسلات الطابقة بالفكر والمستوى ويجب انتقاء كل ما يرى وابداع تلفزيونيا صغير يردد ما يسمع .و يسجل بعينه ما يرى و يقلد.[2]

[1] سماح عصمت رشود – **الاعلام التربوي**، دار الرية –عمان – ط 1 2010.

[2] محمود محمود عبد الله، **أساسيات التدريس (طرائق– إستراتيجيات مفاهيم تربوية)**، دار رغيد، عمان، 2012، ص 201.

الإطار التطبيقي

دراسة وصفية تحليلية للعبتي بوبجي وفري فاير.

1-بطاقة فنية عن لعبة بوبجي :

الجدول رقم (02) بطاقة فنية للعبة بوبجي.

اسم اللعبة	لعبة بوبجي
ترجمة	اللغة العربية ساحات معارك اللاعبين المجهولين.
تاريخ الاصدار	23 مارس 2017.
المصمم	Brendan Greene.بريندان جرين
محرك اللعبة	أنريلانجن.
النظام	و ويندوز و الكس بوكس ون، الهواتف الذكية، الأجهزة الحاسوبية.
نوع اللعبة	لعبة كثيفة اللاعبين على الانترنت، لعبة البقاء، لعبة باتل رويل.
النمط	عدة لاعبين.
الوسائط	اكس بوكس لايف، توزيع رقمي.
شركات الإنتاج	شركة تينست مع شركة بلوهول.

مفهوم لعبة بوبجي :

لعبة بوبجي sdnngroelttab s 'wnkno nn eryalp تختصر (gpub) و تترجم إلى اللغة العربية ساحات معارك اللاعبين المجهولين، وهي لعبة كثيفة اللاعبين على الانترنت، ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017 وهي متوفرة على أجهزة وويندوز والكس بوكس ون، وصدرت نسختان الأولى في أوائل سنة 2018 لمنصتي أي اواس، واندرو يد من تطوير شركة " تينسنت " والتي قامت بالتعاون مع شركة " بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة، وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلة، ثم تطوير النسخة الآلية من قبل شركة " بلوهول " على محرك أنريلانجن 4 والتي تحتوي على

اللغة العربية إذاهي لعبة من الألعاب الالكترونية التي تلعب على الهواتف الذكية أو على الأجهزة الحاسوبية .[1]

وتعد لعبة ببجي نوع من العاب البقاء، حيث يحاول اللاعب ان يحافظ على حياته داخل اللعبة حق نهايتها، و ذلك من خلال إتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، و الحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا، لكي يكون الفائز، ويبلغ عدد اللاعبين في لعبة بوبجي 100 لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة و الذخائر و علب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى هناك من أدوات اللعبة تبدا المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا ويبقى حيا حتى النهاية .

2-صناعة لعبة بوبجي gpub:

لعبة بوبجي لم يتم صناعتها بتلك السهولة بل أصعب مما نتخيل ولا يدخل في صناعتها فقط لغات البرمجة، بل التمثيل أيضا، إذا يتم محاكاة حركات الشخصيات من الجري والقيادة والركوب والفقر وغيرها من طرف ممثلين حقيقيين ويتم اخذ النقاط الحركية وتثبيتها للاعبين وأشكالهم والأسلحة لا تختلف كثيرا إذا يتم اخذ معيار كل سلاح على حيدة إذا يوجد فريق متكامل يشتغل على هيئة سلاح واحد من مكوناته وجود جزيئاته الصغيرة، الأصوات الصادرة منه البعد الخاص به الرصاصات وقدراتها بالطبع (scopes)المناسب له. أما لالتعقيد الأكبر فهو في الخرائط إذا يجب على الخرائط أنتكون مضبوطة جدا من كل النواحي مثل المنازل والأماكن الفردية قليلا مثل الكهوف والآثار الأحجار.

[1]عبد المنعم إبراهيم إسماعيل المدهون (2019)، **اثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي**، دراسة ميدانية أخذت هذه الدراسة من مواقع الالكترونية التاريخ 2019/09/09. ص3.

3- طريقة لعب بوبجيgbpu:

اللعبة تنتمي إلى العاب البقاء حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من ذلك من خلال إتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة و الذخائر الدروع والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين و قتلهم جميعا .

عدد اللاعبين في لعبة بوبجي 100 لاعب يجدون انفسهم على خريطة ثم يبحث اللاعب عن الأسلحة و الذخائر وعلى علبة الإسعاف وحقن الأدرينالين وهناك من الأدوات اللعبة تبدأ المعركة و يبقى حيا حتى النهاية .

وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختصار واحدة منها ليدخل إلى المعركة تختلف الخرائط من حيث الحجم و الطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة elngera وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات تبدو الخريطة الثانية MIRAMAR اكبر وذات طبيعة صحراوية أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور .

4- أساسيات اللعب في بوبجي :

معركة رويال تعني أساسا الكل ضد الجميع العاب قليلا حيث يمكنك البدء من لا شيء و يجب أن تقوم بعملية مسح و جمع الأسلحة والمعدات اللعبة هي في نهاية المطاف معركة بقاء إلى أخر لاعب مع 100لاعب على جزيرة مساحتها 8x8 كم .

هناك ثلاثة أنماط من اللعب : منفردا(OSOL) الثنائي (DURAL)و الفريق squad هذا الأخير يتيح للاعب فريقا من ثلاثة لاعبين آخرين لفريق من أربعة يختلف قليلا مع ايجابيات وسلبيات مختلفة للاعب المحترف يستفيد من اللعب الجماعي بان يكون الناس موجودون لدعمه وإحيائه وجلب عنصر من التكتيكات التعاونية للعبة .

يبدأ اللعب بالمظلات على الجزيرة اللعبة، على منطقة الهبوط مهمتك هي جمع كل يستطيع اللاعب لمساعدته على الفوز، من ملابس إلى الإمدادات الطبية للأسلحة، مع مجموعة واسعة من الأسلحة و التعديلات لتلك الأسلحة.

الجزيرة هي مزيج من البيانات الحضرية والريفية مفصلة في الزاوية اليمنى العليا من اللعبة والمنطقة الكاملة هي في بداية للعب، ولكن تقل مناطق اللعب في الحجم مع تقديم الوقت .

تتقلص الخريطة باستمرار، مما يجبر اللاعب على الانتقال إلى منطقة أمنة جديدة والذي يبقى خارج المنطقة الآمنة يتعرض للضرر ويموت في نهاية المطاف، اللعبة تصل إلى ثورتهما عندما يتم تجميع القلة الباقية من اللاعبين في مساحة صغيرة و لاعب واحد او فريق هو المنتصر وقد تستغرق كل لعبة حوالي 30 دقيقة إذا كانت من أخر المباريات.

-تحليل لعبة بوبجي:

الجدول رقم (03):وحدة الالوان.

اللون	التكرار	النسبة
الاحمر	20	30.76
الرمادي	15	23.07
الاسود	10	15.38
الاصفر	3	4.61
البرتقالي	4	6.15
الازرق	4	6.15
البنى	5	7.69
الابيض	4	6.15
مجموع	65	100

1- التحليل الكمي:

يوضح هذا الجدول فئة من الالوان الاكثر استخداما في لعبة بوبجي ومن بين هذه الالوان نجد اللون الاحمر الذي يتسدر النسبة الاكبر بنسبة تقدر 30.76بالمئة، الذي يروج لكل صفات العنف والدمار والعدوانية والكراهية، ويدل أيضا على الحب والرومانسية، وهدفه أيضا تحفيز مشاعر الإثارة والدافعية، و يليه اللون الرمادي بنسبة تقدرب23.07 بالمئة، والذي يمثل الى الاشخاص الذي يتميزون بالجمود والحياء لعاطفي والحذر والتحفظ، وكذلك نجد اللون الاسود ب15.38بالمئة، والذي يميل على الظلام والوحشية ومن ثم يليه اللون البنى الذي يقدر ب 7.69بالمئة والذي يمثل الكآبة والحزن واللون الابيض ب 6.15بالمئة الذي يمثل الانتصار والفوز وكذلك نجدها نفس النسبة للون البرتقالي ب 6.15 بالمئة الذي يرمز الى السعادة والفرح اي انتصار اللاعب وكذلك اللون لازرق ب 6.15 بالمئة والذي

القسوة والبرود العاطفي، ويليه في الاخير اللون الاصفر بنسبة 4.61 بالمئة والذي يميل الى الغضب والانفعال .

-التحليل الكيفي:

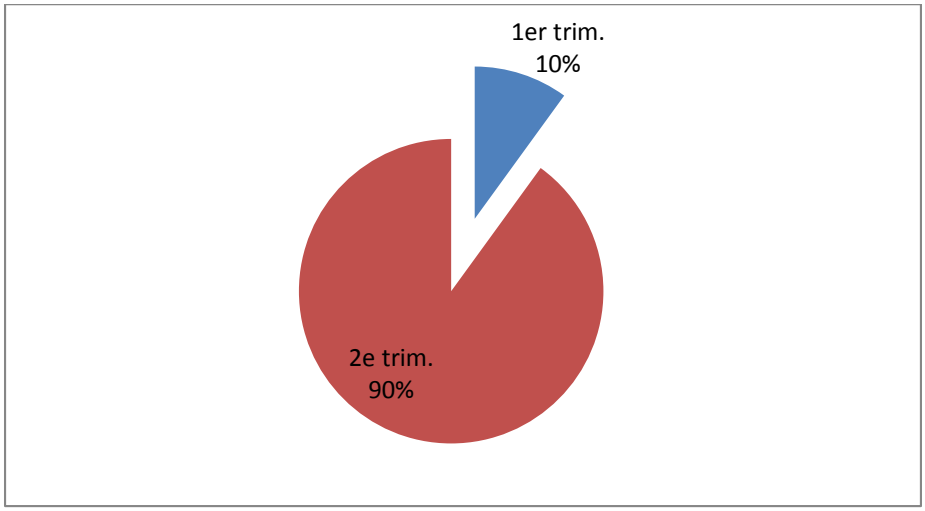
يعد ظهور اللون الاحمر الاكبر نسبة من بين الالوان التي تليه وهذا دليل على ان اللون المستخدم في للعبة بوبجي والذي يرمز الى العنف والكراهية والذي يدل على اللون الدم فقد جمع اللون الاحمر كل صفات الحقد و العدوان في نفسية الطفل وهذا من اجل الصمود في اللعبة يتحول الطفل الى قاتل ماهر فالذي يكون امامه يقتله بكل الطرق ليكتسب الاسلحة والذخائر فتغرس فيه صفات العنف والدمار والاجرام والعدوانية، اما الاسود فهو يمثل الظلام والوحشية هذا دليل على ان اللعبة تميل الى جعل الطفل منعزل عن البيئته الحقيقية، اما اللون البني فهو عبارة عن للون برتقالي بعد اضافة اللون الاسود عليه لإضفاء القتامة عليه، وهو يميل الى الكئابة والحزن.

ووجود اللون الابيض والبرتقالي في لعبة بوبجي يعبر عن الانتصار والفوز، وهذا عن طريق الاصابة و القتل اكبر عدد ممكن من المتنافسين، والذي يعزز ثقة الطفل في نفسه و يزيده الشعور بالسعادة لاداء مثل هذه الافعال الاجرامية، والتي تحفزه على تقبل فكرة القتل وكانها امر عادي بل و يعتبرها امرا مسليا خاصة مع تمكنه من معرفة انواع الاسلحة و طريقة استخدامها .

اما اللون الازرق الفاتح والقاتم في لعبة بوبجي جمع بين الهدوء و الحكمة والحقد والكراهية بحيث أن الألوان الفاتحة تستخدم كألوان الهدوء والحكمة وأكثصر دليل على وهي الصفات التي يجب ان تتوفر في الطفل للتفوق والفوز الذي يحتاج للفطنة والذكاء من اجل المقاومة في العبة .

الجدول رقم(04) وحدة الصورة.

صورة	التكرار	النسبة المئوية
ثابتة	10	10%
متحركة	90	90%
مجموع	100	100%



يمثل الشكل 1: النسبة المئوية لوحدة الصورة في لعبة بوبجي

-التحليل الكمي:

يوضح هذا الجدول وحدة الصورة في لعبة بوبجي حيث انها تتميز بصورة ذات طابع متحرك بنسبة 90بالمئة من صور متحرك غير ثابتة وهذا عن طريق إضافة التواصل الصوتي و التواصل أيضا عبر حسابات التواصل الاجتماعي مما يتيح للأفراد اللاعبين من التواصل بعمق بين بعضهم البعض، وتحتل صورة الثابتة بنسبة 10بالمئة فهي تعد من الألعاب التي تنشط و تثير في نفس الوقت على الطفل لتحريك كل أعضائه بدون الثبات في مكان واحد .

-التحليل الكيفي:

من البديهي أن تطغى الصورة المتحركة على الصورة الثابتة لأنها من العاب الحركة التي تفرض على اللعب التنقل و يبحث عن الاعداء حتى يقتلهم فيتحرك و هذا عن طريق تنقله من منزل الى منزل، البحث عن الاسلحة ، تحرك عند كل هجوم اما الصورة الثابتة فقد ظهرت بنسبة ضئيلة اذا انها ظهرت فقط عند التغيير الآلي أي الاسلحة والحقائب والذخائر.

الجدول (05): وحدة الرموز.

وحدة الرمز	التكرار	نسبة
مثلث	16	16.49
الإله بافوميت	6	6.18
عين محاطات بشعاع من النور داخل المثلث على شكل هرم	12	12.37
وجه الشيطان	15	15.46
النجمة الخماسية	4	4.12
الشمس	5	5.51
زاويتين متقابلتين	10	10.30
البومة	9	9.27
الثعبان	7	7.21
الأصنام	13	13.40
الكعبة تحترق	3	3.06
المجموع	97	100

-التحليل الكمي:

نلاحظ في هذا الجدول بروز بعض رموز المستعمل في لعبة بوبجي و من ضمن هذه الرموز وجد المثلث بنسبة تقدر ب16.49بالمئة وهي التي تمثل العين التي ترى كل شيء يستطيع ان يرى كل شيء حتى في اعماق القلوب، لكن عند الماسونيون يرون ان هذه العين ليست عين الله، وانما هي عين الشيطان، وكذلك وجود رمز المعزة بنسبة تقدر ب6.18بالمئة والتي تلقب بـ "بافوميت" او "الماعزة السوداء" والتي تكون اله من عبدة الشيطان، وكذلك وجود عين محاطات بشعاع من النور داخل المثلث على شكل هرم بنسبة 12.37بالمئة وهي بمثابة عين التي ترى الله، كذلك رمز وجه الشيطان ب 15.46بالمئة والذي يجسد الشر وعداوة فهو نثيض للاله، ورمز النجمة الخماسية تقدر ب4.12بالمئة هي في الواقع تمثل بافوميت وبالتحديد تمثل راسه وهي موجودة على اغلب معابد الشيطان والمحافل الماسونية، وإضافة رمز الشمس ب5.51بالمئة التي ترمز الى عبدة الشيطان فهي من بين الرموز استخداما عند الماسونين، وإضافة إلى زاويتين متقابلتين ب10.30بالمئة والتى تمثل تعامد مسطرة مع فرجار هندسي، ثم وجه البومة 9.27بالمئةو هو رمز يحمل وجه البومة التي تعتبر ثقافة رمزية ماسونية للسيدة ليليث وهي تجسيد لزوجة الشيطان، ومن ثم رمز الثعان بمقدار7.21بالمئة والذي يحمل اسم اوروبورس(ouroboros)، والاصنام بنسبة تقدر ب13.40بالمئة والتي تمثل احد اصنام الهنود الحمر، والكعبة تحترق بنسبة 3.06 بالمئة وهي تدنيس للاسلام و تجاوز كل مراحل اللعبة للانتقال الى المرحلة التلية .

التحليل الكيفي:

ظهور عدة رموز في لعبة بوبجي ومن بين الرموز المتكررة التي اثارة انتباهنا وهي رمز المثلث والذي يشبه العين كما سمية في هذه اللعبة ب"العين التي ترى كل شيئ" فهذا الرمز يشتت الطفل في عقيدته وكذلك وجود رمز يشبه المعز و التي تسمى بالماعز السوداء

والذي تتميو بقرنين ويدلان على القوة الجنسية اضافة الى ثديين على الصدر وتدل على اتحاد الرجل بالمراة و ترمز الى عبدة الشيطان .

رمز عين محاطات بشعاع من النور داخل المثلث على شكل هرم و الذي يمثل في لعبة بوبجي والذي يرمز الى الالهة من الهة الماسونية فهه يعتبرون ان العين المذكورة في الهرم الى تذكير ان الله يراقب افكارهم وافعاهم فتتمي في نفسية الطفل على ان كل ما يقوم به ويفكر فيه يره الله من خلال العين المحاطة بشعاع في الهرم .

وجود وجه الشيطان في اللعبة بوبجي والذي يحرض الطفل على نشر الشر والعدواني والعصيان والتمرد والكراهية والحسد وهزم الخير ومحربته بكل طرق و هذا ليل على قتل كل من يظهر امامه .

النجمة الخماسية التي تعتبر رمز من الرموز الأكثر إستخداما في معابد عبدة الشيطان، حيث ان في هذه النجمة تتوسطها جبين بافوميت وعلى الطفل ان يتضرع الى هذه النجمة من اجل الاستمرار في اللعبة.

- رمز الشمس من رموز شائعة عند الماسونيين وهي تمثل ابليس .

زاويتين متقابلتين فهذا الرمز هو مسطر المعماري مع فرجار هندسي، فالزاوية الاولى ومتجها من اسفل الى اعلى و يرمز الى علاقة الارض بالسماء، و الاخرى من اعلى الى اسفل تدل على علاقة السماء بالارض .

- رمز البومة او وجه البومة هي في الحقيقة تجسيد لزوجة الشيطان فالطفل في هذه اللعبة يقوم بالسجود والتودد لهذا الرمز كشكل من اشكال العبودية والشرك بالله، وبهذا تكون اللعبة تشجع التمرد والإلحاد في نفسية الطفل.

- يدل ثعبان في لعبة بوبجي على احد من خدمة الشيطان، فهو رمز الى مالا نهاية الى الخلود و الابدية فهي تعطى للطفل الامل في الصمود في العبة .

–هذا ما اوصلتنا لعبة بوبجي دخول في باحة الحرم المكي و قتل المصلين فيها مرحلة يجب تجاوزها من اجل الانتقال الى المرحلة التى تليها، فهي تجعل الطفل يتقمص الشخصية ويرتكب افعال حمقاء منها "حرق الكبة وهدمها ".فهي محاولة تهديم الاسلام بطرقة غير شرعية، خاصة ان غالبية من الاطفال الذين يلعبون بوبجي من الدول العربية والمسلمة.

– ظهور الاصنام في لعبة بوبجي و من بين الصنام "صنم طمطم" و هي من احد اهم الاصنام الهنود الحمر فالطفل يقوم بعبادة طوطم ويرتدي بدلة بنية مع خوذة وذرع اسود، حيث فرضت لعبة بوبجي على الطفل بالقيام برقصات على انغام الموسيقى الافريقية التي تهيئ جوا للرقص، فبمجرد القيام بحركات العبادة بفعل لاإرادي وهي الانحناء وتوسل ليتم منحه العديد من الاسلحة والادوات، فلجؤ الطفل الى غير الله سبحانه وتعالى لسؤال المنفعة او دفع مضرة حتى ولو كان في العالم افتراضي (ترفيه)امر يشوش عقيدته في الله خالقه سبحانه .

6–الخرائط الموجودة في للعبة بوبجي:

تتضمن لعبة بوبجي 3 خرائط مختلفة فعلى اللاعب اختيار إحدى هذه الخرائط التي تتضمن مجموعة من المنازل ومجموعات من البنية وتضاريس مختلفة للغاية عن بعضها البعض وهي كالتالي:

1-خريطة ايرانجيل (Erangel):

هذه الخريطة هي الاساسية التي ظهرت مع أول بدايات لعبة بوبجي، وهي موضوعة على شبكة بطول8x8 كم ، فالخريطة مصمم من اماكن حقيقية ومهجورة فعلا، كمنطقة سكول ومنطقة شيرنو الموجودتين في اوكرانيا، مدينة بوشينكي وهي قرية صغيرة مهجورة في موردوفيا الواقعة في روسيا، منطقة سوسنوك وهي قاعدة رادار مهجور بالقرب من شيرنو باوكرانيا وكذا منطقة ميلتي باور وهي محطة نووية شهيرة مهجورة، وما يميز هذه الخريطة وجود مساحات كبيرة مزروعة خضراء، هذي متنوعة في تضاريسها التي تتضمن غابات

ومساحات مفتوحة و جبال متوسطة الوعورة، فعلى العموم فهي مناسبة لنصب الكمائن والمعارك.

2-خريطة ميرامار (Miramar) :

هي الخريطة الثانية التي اضيفة الى لعبة بوبجي، تم وضع هذه الخريطة ايضا على شبكة 8*8كم، وتع الاكبر خريطة مساحتا بين الخرائط الاخرى، و على عكس خريطة ايرانجيل فالبيئة صحراوية قاحلة للغاية تحاكي البلدان الواقعة شمال المكسيك، فعلى العموم

فان تضاريس االخريطة جبلية وعرة حيث يصعب على اللاعبين الاختباء وهذا من ندارة الاشجار، فاستخدام القناصات فيها اساسي حيث من الصعب الفوز والاستمرارية.

3 خريطة سانوك(Sanhok):

هذي من الخرائط الحديثة من بين الخرائط الثلاثة حاليا، تعد هذه الخريطة الاكثر اعجابا و اسرع طول الجولة و تبلغ مساحتها الى 4X4كم و هي اصغر اربع مرات من الخرائط الاخرى، هي تحاكي جنوب شرق اسيا، حيث تمتلك بيئة استوائية مع غابات كثيفة للغاية، بالنتيجة فان المعارك فيها تنتهي اسرع من البقية.

الجدول رقم (06): وحدة الأدوات الشفاء والتنشيط المذكورة في لعبة بوبجي.

ادوات	تكرار	نسبة
الضمادات	8	14.28
عدة الاسعافات الاولية	2	3.57
مشروب الطاقة	10	17.85
محقن الادرينالين	36	64.28
مجموع	56	%100

-تحليل الكمي:

نلاحظ في هذا الجدول بعض المعدات وادوات الشفاء الاكثر استعمال في لعبة بوبجي فندرج هنا الاكبر نسبة والتي تتصدرها محقن الادرينالين بنسبة تقدر ب64.28بالمئة فهذا المحقن يضيف 100%من النشاط عند استخدامه مما يجعل تأثره هو الاكبر بين بقية، وتليه مشروب الطاقة بنسبة17.85بالمئة و الذي يساعد في الحصول على الطاقة بشكل مميز ويعطي نشاط إضافي بمقدار 40%، و كذلك وجود الضمادات بنسبة 14.28بالمئة وهي من الأدوات الأكثر استخداما كل4 ثوان و تضيف 10 نقاط للبقاء حيا، و من ثم عدة الإسعاف الأولية بنسبة 3.57بالمئة فهي تستخدم في حالة ما ان كانت صحة الطفل و هو يلعب في خطر .

-تحليل الكيفي:

يتضمن وجود أدوات الشفاء والتنشيط من بين أهم في لعبة بوبجي وهي أكثر الأدوات طبية الإسعاف الأولية، حيث أن تكون مع الطفل عند بداية العب، فباستعمال الاسعافات الاولية يستعيد نسبة شفاء ب 75%(بالمئة) ولا يستطيع استخدامها في حالة الاصابة الحرجة، و تستغرق اسخدامها 6ثواني. و كذلك وجود مشروب الطاقة فهو يمنحو للطفل دفعة نشاط اضافي بمقدار 40%، حيث يحتاج الطفل الى استخدام ضمادات كل 4ثواني

وتعيد 10 نقاط حياته في لعبة لكونها محدودة ب 75%فقط اي انه لا يمكن ان يستعيد نقاط الحياة اعلى من 75%.و من الادوات الشفاء نجد عدة الاسعافات الاولية التي تستعيد نقاط حياة الطفل في اللعبة ب 75 %بغض النظر عن صحته قبل الاستخدام .

الجدول رقم (07): وحدة الاتجاه.

الاتجاه	التكرار	النسبة
السلبي	90	90
الايجابي	10	10
المجموع	100	100

-تحليل الكمي:

ارتأينا الى استخدام فئة الاتجاه، وذللك تماشيا مع اهداف الدراسة و قد قسمنا هذه الفئة الى فئتين السلبي و الايجابي، حيث نستنتج اتجاه السلبي من خلال السلبيات والنواقص التي تحل بها الطفل نتيجد لعبه بوبجي، وهو ما يوضحه الجدول بنسبة 90 بالمائة واتجاه الايجابي بنسبة 10 بالمائة فقط .

-التحليل الكيفي:

استخلصنا بعد التحليل الكمي لفئة الاتجاه وهذا من خلال الرسائل التى تروج لها اللعبة بوبجي، حيث توصلنا الى وجود اتجاهين، اتجاه سلبي و ايجابي حيث ان الاتجاه السلبي هو طاغي على الاتجاه الايجابي، حيث نجدر البدا بالاتجاه السلبي، فمن الناحية الاجتماعية فلعبة بوبجي سببت انعزال الطفل عن محيطه الاجتماعي، ويصعب عليه التعرف عن ذاته، وهذا ما يولد طفلا غير اجتماعيا، فقد جعلته هذه اللعبة يتخل عن اصدقائه ومهاراته الاجتماعية وكذلك في تكوين اصدقاء جدد وهذا ما ينجم على وجود طفل غير قابل على التعبير عن نفسه، كما انها صنعت طفلا انانيا لا يفكر في شئ سوى اشباع حاجته من هذه اللعبة.

ومن الناحية الصحية فاكثرة اللعب و الجلوس في مكان واحد لمدة طويلة يأثر على الطفل وهذا بالاصابات المتعلقة بالجهاز العصبي نتيجة الحركة السريعة المتكررة فالجلوس لساعات عديدة امام الحاسوب او التلفاز يسبب الم مبرح في اسفل ظهر، كما ان كثرة حركة الاصابع على لوجة المفاتيح تسبب اضرارا بالغة لاصبع الابهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة، كما تاثر لعبة بوبجي على الطفل اذا انه يصاب بضعف في النظر وهذا جزاء ان حركة العين تكون سريعة وهذا مايزيد من فرص اجهادها، وهذا بدوره يؤدي الى حمرار العين وجفاف وحكة وهذه الاعراض تشكل ألاما في الراس وهذا ما يؤدي الى شعور بالقلق والاكتئاب، كما ان انشغال الدائم وادمان على لعبة بوبجي تجل الطفل ينسى حتى غذائه، فطفل عند جلوسه في المنزل لساعات متاخر دون الخروج منه وتعرضه الى اشعة الشمس يسبب له في نقص في الفيتامينات المطلوبة لنمو الطفل، من حيث الاضرار الاكاديمية فاللعبة بوبجي حرضت الى العنف الذي ينمى السلوك العدواني.

-اما الاتجاه الايجابي فيتضمن في زيادة الذكاء و الابداع بسبب ابتكار طرق للفوز تمكن الطفل على التركيز والتفكير وكذلك في جعله يتحرك ويتواصل مع الاخرين والانفتاح على العالم بشكل كبير، واتقان اكثر من للغة نتيجة لمتطلبات هذه اللعبة.

الجدول رقم (08): وحدة الاسلحة المخصصة للعبة بوبجي.

سلاح	التكرار	النسبة المئوية
البنادق	6	19.35
سلاح الرشاش	8	25.80
القناصات	4	12.90
الاسلحة البيضاء	5	16.12
معدات العسكرية	8	25.80
المجموع	31	100

- **التحليل الكمي:**

نلاحظ أن ظهور عدة أسلحة في لعبة بوبجي الذي يجعل من العب ممتع فالطفل يميل على إكتشاف الأشياء الجديدة الفريدة من نوعها و هذا ما أدى الى ظهور الأسلحة الرشاش ومعدات العسكري التي تحمل نفس النسبة التي تقدر ب 25.80 بالمائة و التي تستخدم لتخلص من جميع الأهداف، وكذلك البنادق بنسبة 19.35 بالمائة و التي يكون استخدامها لتخلص من الهدف القريب والمتوسط، اضافة الى الاسلحة البيضاء ب16.12بالمائة والتي يكون استخدامها للحماية، واخيرا نجد القناصات بنسبة 12.90 بالمائة و تستخدم في حالة ما اذا كان العدو بعيدا .

-**التحليل الكيفي:**

وهذه الأسلحة المستعملة في الحروب بوبجي هي أسلحة موجودة على أرض الواقع وليست إفتراضية، وهذا ما يجعل لعبة بوبجي تقوم بتقديم الواقع بشكل أقرب للحقيقة، وهو الأمر الذي قد يساهم بشكل كبير في تشكيل خبرات ومعارف اللاعبين لهذه اللعبة والتي تقدم عدد من الحقائق على إعتبارها أنها واقع حقيقي مدرك. فلعبة بوبجي لم تستخدم الأساليب السليمة أو الديبلوماسية، فهي لجأت إلى إستخدام العنف و القتال دفاعا عن النفس. فهي إستخدمت للإستراتيجية العسكرية فهي فن.

تحليل لعبة فري فاير:

البطاقة الفنية:

اسم اللعبة	فري فاير
الشركة المؤسسة	شركة غارينا
نوع اللعبة	باتل روايال
النظام	أوندرويد.الهواتف الذكية.أجهزة الحاسوب
مؤسس الشركة	Razer min –liang tan
تاريخ الإصدار	2019

تعريف بلعبة فري فاير

إن لعبة فري فاير من صنع شرك. Garene International private limted فهي لعبة يتم اللعب بها عن طريق الإنترنيت حيث يستطيع اللاعب ان يلعب مع الاصدقاء و قد تم نسخ هذه اللعبة من لعبة بوبجي المعروفة و هي شبيهة جدا بلعبة فري فاير .

طريقة لعب فرى فاير

ان اقبال اللعبين على فرى فاير اقل من اقبالهم على لعبة بوبجي وتناسب هذه اللعبة لذاكرة الهواتف المنخفضة و يتم اللعب بها بأوضاع مختلفة كالوضع الفردي او الفرقة ووضع الزومبي، يجب على اللعب القفز على الطائر واتباع قائد القفز من الطائر بشكل اختياري فيمكن القفز بشكل انفرادي و ليس من الضروري القفز بشكل جماعي.

جدول رقم09: يمثل تكرار الألوان في لعبة فري فاير.

اللون	التكرار	النسبة المئوية
الأحمر	20	%20,40
الأزرق	14	%14,28
الأصفر	10	%10.20
الأخضر	19	%19.38
بنفسجي	08	%8.16
برتقالي	09	%9.18
الاسود	18	%18,36
المجموع	98	%99.96

التحليل الكمي و الكيفي للجدول:

يشمل الجدول أهم الألوان التي ظهرت في لعبة فري فاير والتي جعلت الطفل ينجذب إليها بشكل كبير. حيث ظهر اللون الأحمر بأعلى نسبة والتي تقدر ب 20.40% والذي يدل على العنف والعدوانية ويليه اللون الأخضر بنسبة19.38%و الذي أعطى للعبة طابعا حقيقيا وواقعيا إذ أن الطفل وكأنه يلعب في عالم حقيقي ويأتي بغدها اللون الأسود بنسبة18.36 %وهو لون حيادي يدل على الحزن والفناء ويأتي بعد اللون الأزرق بنسبة 14.28%وهو لون يمثل القسوة و البرود العاطفي اما اللون الأصفر بنسبة 10.20% وهو لون يثير مشاعر الغضب والإنفعال وأخيرا يأتي اللون البرتقالي والبنفسجي بنسب مئوية متقاربة حيث البرتقالي على 9.18% وهو مثل الأصفر من حيث السمات أنه يذب الأنظار ومزعج للنظر ويثير مشاعر الغضب أما البنفسجي فقد ظهر بنسبة مئوية تقدر ب 8.16% .

نلاحظ من خلال الجدول أن اللون الأحمر تكرر بشكل كبير في لعبة فري فاير ومن المعروف أن اللون الأحمر من الألوان الأساسية الدافئة و هو لون يحمل معاني المأساة كونه لون الدم كما انه يحفز العنف والعدوانية في نفسية الشخص واستخدامه في لعبة فري فاير يحفز عند اللاعبين العنف والعدوانية خاصة عند الطفل الذي هو في مرحلة اكتشاف وتقليد ما يتعلمه وما يكتسبه من سلوكيات من حوله ما يؤدي أحيانا به إلى إلحاق الضرر الجسدي بزملائه.

أما اللون الأزرق أن تكرر اللون الأزرق في لعبة فري فاير لامر في غاية الخطورة لما يحمله من تاتيرات سلبية في نفسية الطفل البرود العاطفي والحزن و العزلة بالإضافة إلى القسوة و الاكتئاب بحيث أننا أذا ما أردنا إثبات ان اللون الأزرق له تأثير سلبي يحفز القسوة و البرود العاطفي إذا ما نظرنا إلى معظم شخصيات الكرتون التي يتعرض لها الطفل يظهرون بعض الأشرار باللون الأزرق على سبيل المثال **ملكة الثلج** في سلسلة **نار نيا و كرتون فروزن** و لعبة فري فاير لا تختلف عنهم بكثير لانهم يريدون جيل عربي قاسي خال من العواطف.

اللون الأسود لون ظاهر أيضا وبكثرة و هو لون يرمز للفناء و الحزن و الوحدة و الاكتئاب والموت والحداد وهذا امر جد سلبي على تنشئة الطفل الاجتماعية نهيك عن ظهور إمراض نفسية أخرى كالتوحد والعزلة الاجتماعية أخرى.

أما ظهور الأصفر والبرتقالي فهو يحفز الشعور بالغيرة والكراهية ويثير مشاعر الغضب وفقدان الأعصاب و هذا أمر سيئ بالنسبة للطفل لأنه في مرحلة عمرية ل يعي فيها أفعاله وأخطائه وخاصة ان اللعبة من العاب القتال وسفك الدماء والعنف هذا حفا يدعو للقلق.

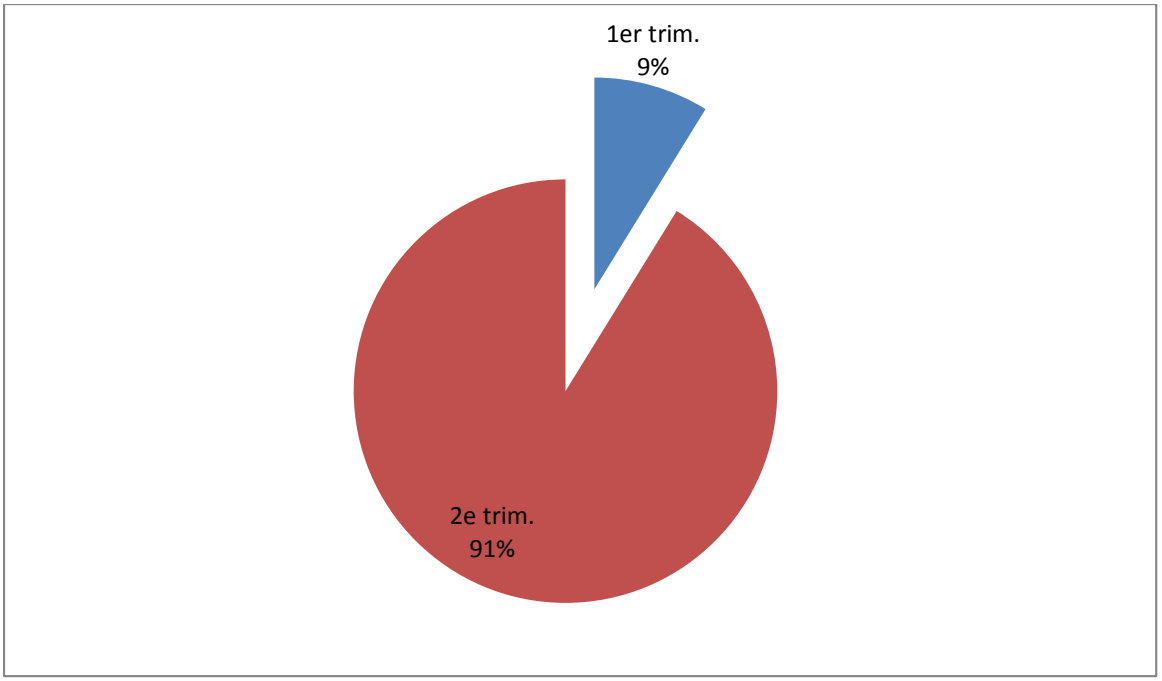
أما اللون الأخضر من ألوان الطبيعة الرئيسية لون يعبر عن الطبيعة في الدرجة الأولى هو يرمز للتوازن و الحياة وكونه أيضا رمزا للنماء إلا انه في اللعبة أعطى نظرة

سلبية بحيث يعتقد الطفل انه يلعب في ارض الواقع وانه بإمكانه تقليد أعضاء اللعبة في ارض الواقع ما أصدقائه وقد يعرض هو او احد من أصدقائه للأذى جسديا أو نفسيا.

وحدة الصورة.

جدول رقم 10: يمثل وحدة الصورة في لعبة الفري فاير.

نوع الصورة	التكرار	النسبة المئوية
صورة ثابتة	15	%15
صورة متحركة	85	%85
المجموع	100	%100



يمثل الشكل 2: النسبة المئوية لوحدة الصورة في لعبة فري فاير

التحليل الكمي والكيفي للجدول و الدائرة النسبية

يشير الجدول و الدائرة النسبية إلى النسبة المئوية لنوع الصورة التي طغت في لعبة فري فاير إذ أخذت الصورة المتحركة أغلى نسبة و تقدر ب85% أما الصور الثابتة فقد ظهرت بنسبة15%.

نلاحظ أن تكرار الصورة المتحركة كان اكبر ب المقارنة مع الصورة الثابتة و هذا أمربديهي لان لعبة فري فاير من نوع العاب **باتل رويال** اي من العاب الحركة و القتال ومن الضروري للاعب التنقل داخل اللعبة لقتل الأعداء من الفريق المقابل له أما ظهور الصورة الثابتة فقد اقتصر على الأسلحة و بعض الرموز بالإضافة الى صور معلقة على جدران البيوت داخل اللعبة .

وحدة الالفاظ اللاخلاقية والمخلة بالحياء:

الجدول رقم 11: يمثل تكرار الألفاظ اللاخلاقية و المخلة للحياء

اللفظ	التكرار	النسبة المئوية
الشتم	15	%14,70
الذم	14	%13,72
النعل	16	%15,84
التنابز بالألقاب	17	%16,83
اللوم	17	%16,83
اقوال مخلة بالحياء	20	%19,80
المجموع	98	%97,72

التحليل الكمي:

يشمل الجدول مجموعة من الألفاظ التي ينطق بها لاعبي لعبة فري فاير و التي يستحي المرء أن ينطق بها بينه و بين نفسه ناهيك أن ينطق بها أمام الناس لما تحمله من بشاعة وقذارة معانيها التي ظهرت في اللعبة حيث الأقوال المخلة بالحياء بأعلى نسبة مئوية والتي تقدر ب19.80% وتليها اللوم والتنابز بالألقاب بنفس النسبة والتي تقدر ب 16.83%ثم يأتي مباشرة بعدها النعل بنسبة 15.84% ويليها الشتم بنسبة14.70%و أخيرا الذم بنسبة13.72%.

تحليل الكيفي

نلاحظ من خلال الجدول ان لعبة فري فاير من الألعاب التي تسعى لترويج لقلة الحياء والأفكار الأخلاقية ونشرها في مجتمعنا بشكل عام وأطفالنا بشكل خاص إذ أنهم الأكثر تعرضا لها وتروج بهذه الألفاظ اثناء اللعب يسمع الطفل من أصدقاءه الفاظا لا أخلاقية ومخلة للحياء ومع الوقت نجد الطفل اكتسبها وبدا يقلدها ويعيدها ويستخدمها في حياته اليومية حتى يصبح ينطق بها بشكل عفوي وسط عائلته وأصدقائه وهذا ما نراه في المجتمع على وجه الخصوص مع الجيل الناشئ إذ اصبحوا يتابزون بألقاب وينطقون بكلمات لا أخلاقية ومخلة للحياء مبررا ذلك أن الزمن قد تغير ويبررون ألفاظهم بكلمة **عادي** فنحن أصدقاء كل هذا إنما هي خطة غربية شريرة تسعى لتشويه المجتمع العربي عامة والإسلامي خاصة إن الدين يأمر بنطق ما هو طيب و أمرنا بالأمر بالمعروف والنهي عن المنكر.

وحدة القيم التي تروج لها لعبة فري فاير.

الجدول رقم12: يمثل تكرار لقيم تروج لها لعبة فري فاير.

القيم	التكرار	النسبة المئوية
القتل	35	%34.65
العنف	25	%24.75
القسوة	16	%15.84
الخوف	14	%13.86
العمل الجماعي	11	%10.89
المجموع	101	%99.99

التحليل الكمي:

يشير الجدول إلى القيم التي تروج لها لعبة فري فاير من خلال محتواها حيث ظهرت قيمة القتل بأعلى نسبة مئوية و التي تقدر ب34.65% ويليها العنف بنسبة مئوية 24.75%

ثم القسوة بنسبة 15.84% ثم الخوف بنسبة 13.86%وأخير العمل الجماعي بنسبة 10.89%.

نلاحظ من خلال ان القيم التي تروج لها لعبة فري فاير اكثرها سلبية اذ انها تحرض على القتل والعنف وهذا لان العلبة من العاب الباتل رويال اي انها من نوع العاب القتل والعنف وهذا امر كارثي كون ان اللعبة مقدمة للأطفال والطفل كما هو معروف في سن لا يسمح له ايستعاب ما هو جيد وما هو سيئ وهو ما حدث تماما في مدينة فاس اذ أقدم طفل لا يبلغ من العمر 15 سنة على قتل أمه عندما رفضت أن تعطيه النقود من أجل تعبأة الأنترنيت حيث اقدم على دفعها و سقوطها أرضا وموتها وما زاد الأمر سوء أنه تصرف بكل برود قلب وقسوة و لم يظهر أيت مشاعر حزن او خوف عما أقدم .عنه واما عن الخوف فذلك من خلال الصور والعبارات المكتوبة على جدران اللعبة يدل على وجود اما روح تتعذب في المنزل وأما ما يتعلق بالعمل الجماعي فأن اللعبة تلعب على الخط ومع الأصدقاء وعند رؤية أحد من الأصدقاء قد مات أو في خطر يمكنه مساعدته وأختباره بالخطر ووجوب توخي الحذر.

وحدة الأهداف التي تتضمنها لعبة فري فاير.

الجدول رقم 13: يمثل وحدة الاهداف.

الأهداف	التكرار	النسبة المئوية
الألحاد	29	%23.57
الاساءة للأسلام	26	%21.13
نشر الماسونية	25	%20.32
القتل	24	%19.51
العنف	19	%14.44
المجموع	123	%98.97

تحليل كمي و كيفي:

يشمل الجدول على مجموعة أهداف تسعى لعبة فري فاير إلى تحقيقها و قد ظهرت خمسة أهداف بنسب متفاوتة إذ ظهر الإلحاد بنسبة 23.57%في اللعبة ويأتي بعده الإساءة للإسلام بنسبة 21.13% بالإضافة إلى نشر الماسونية وسط اللاعبين الذين و للأسف الشديد هم الأطفال وبعد ذلك تأتي قيم الفتل والعنف حيث ظهر القتل بنسب تفوق 19.51%و أخيرا يأتي العنف بنسبة 14.44% .

من خلال الجدول يظهر أن لعبة فري تهدف إلى تنشئة الطفل على الإلحاد والخرافات والتضرع لغير الله وهذا بحد ذاته يعتبر كفر وصناع اللعبة تنشئة جيل كافر بالله سبحانه تعالى والتطاول عليه وهذا ظاهر جدا في اللعبة إذ نزلت اللعبة شخصية تردد أنا الله أنا أنا الله لأكثر من 29 مرة . بالإضافة إلى نشر الماسونية وسط الأطفال الذين هم في سن حساسة يجب مراعاة ما يتعلمه و يكتسبه الطفل خاصة أنه في سن لا يستوعب الصحيح من الخطأ و أصحاب هذه الأفكار الشيطانية إنما هم يستعينون بهذه الألعاب لنشر أفكارهم في الوطن العربي عامة والإسلامي خاصة. أما ما يخص القتل فمن المعروف أن الطفل خاصة الذكور يميلون للأسلحة عند شراء لعبهم وصناع ومطورو لعبة فري فاير استغلوا الفرصة بصنع لعبة قتال شبه حقيقية للطفل وذلك ليتعلق الطفل بها هذا من جهة ومن جهة أخرى نشر أفكارهم وزيادة روح العدوانية والعنف عند الطفل.

وحدة الشخصيات التي ظهرت في لعبة فري فاير

الجدول رقم 14: يمثل وحدة الشخصيات.

نوع الشخصية	التكرار	النسبة المئوية
الشخصية الخيالية	85	%61.15
الشخصية الحقيقية	54	%38.84
المجموع	139	%99.99

التحليل الكمي:

ان الجدول يشير الى نوع الشخصيات التي ظهرت في فري فاير حيث ظهرت الشخصيات الخيالية بنسبة 61.15% بأعلى نسبة وهذا يعني أن اللعبة إستخدمتها لجذب إنتباه اللاعب وزيادة تعلقه بها وبعد ذلك تأتي الشخصيات الحقيقية بنسبة 38.84% وهي معظمها من المشاهير.

التحليل الكيفي:

إن ظهور الشخصيات الخيالية بلعبة ليس عبث إنما صمم بشكل عمدي فمعظم الشخصيات كانت شخصيات ظهرت بالكرتون وتم الإعتماد عليها لشد إنتباه الطفل إليها وزيادة تعلفه بها وكذا الإدمان عليها الخطر ليس بل في نوعية عرض هذه الشخصيات كشخصيات عنيفة ومجرمة و الطفل في مرحلة عمرية يكتشف فيها و يقلد كل خاصة إذا تم عرضها من طرف شخصية كرتونية يحبها أما فيها يخص الشخصيات الحقيقية او المشاهير فهي أيضا صممت لنفس الغرض الذي هو شد إنتباه الطفل و زيادة تعلقه بها فعلى سبيل المثال ظهور اللاعب الإسباني كرستيانو رونالدو لاعب ريال مدريد الذي ظهر أيضا كشخصية مقاتلة حاملا سلاح من نوع الرشاش اليدوي فمن المعروف أنه شخصية محببة لدى الكل و حتى أنهم يقلدونه حتى في تسريحات الشعر و هذا راجع إلى مهارته في اللعب

.وحتى صاحب شركة **غارينا** اكد في مقابلة أجريت معه أن ظهور كرستيانو رونالدو في لعبة فري فاير زاد من شعبية كبيرة و مذهلة على اللعبة. [1]

وحدة الرموز الماسونية

جدول رقم 15: يمثل وحدة الرموز المسونية.

الرمز	التكرار	النسبة المئوية
قرني الشيطان	16	% 16 ;32
العين	18	% 18 :36
Gحرف	10	% 10 :20
الهرم	15	% 15 :30
النجمة السداسية	14	% 14 :28
النجمة الخماسية	10	% 10 :20
الاله بوفوليت	8	% 8 ;16
عصا الشيطان	8	% 8 :16
المجموع	98	% 100

التحليل الكمي والكيفي:

يشمل الجدول على رموز ماسونية والتي ظهرت في لغبة فري فاير والذي يثبت أن اللعبة تحمل وتروج لأفكار ماسونية والأمر البالغ الخطورة أن اللعبة موجهة للطفل بالدرجة الأولى وأن أطفالنا مقصودين ومستهدفين في عقيدتهم ودينهم لأن الرموز تحمل عدة معاني شيطانية ونلاحظ من خلال الجدول أن العين تكررت في اللعبة بنسبة أكبر تقدر 18.36% ويليها قرني الشيطان بنسبة تقدر 16.32%و يليها الهرم بنسبة15.30% ويأتي بعدها مباشرة النجمة السداسية بنسبة مئوية تقدرب14.28%ثم تليها النجمة الخماسية بنسبة10.20%و أخيرا يظهر تعادل بين الإله بافوميت وعصا الشيطان حيث ظهرت بنفس النسبة المئوية والتي تقدر 8.16%.

[1] ARABHARDWARE .NET /ART/موقع إلكتروني6.28/20أكتوبر2022

نلاحظ من خلال الجدول الرموز الماسونية ظهرت وبشكل كبير في لعبة فري فاير وهذا امر بالغ الخطورة ومن المهم الإشارة إليه وخاصة أن أطفالنا هم المستهدفون من صناع اللعبة ومطوروها لان الماسونية هي اكبر منظمة سرية عالمية وقد وانتشرت على نطاق واسع في الإمبراطورية البريطانية في القرن التاسع عشر وهي رباط قوي وارقي من كل الاتجاهات الوظيفية والحزب والجنسية و الدين هذا تعريف موجز حسب ما قدمه البلجيكي الماسوني من الدرجة 33جولييه دالفييلا[1] ولهذه الأخيرة رموز لها معاني عند الماسونين وهي التي تشكل خطر على أولادنا و نلخص أهم المعاني التي تحملها الرموز فيما يلي:

1- **قرني الشيطان:** رمز مشترك بين عبدة الشيطان تستخدم هذه الحركات لاستحضار الجن و يرمز إلى الإله بافوميت.

2- **بافوميت:** الإله الذي اتهم فرسان الهيكل بعبادته في السر من قبل الملك الفرنسي فيليب الرابع وهو يجسد الشيطان سولفر الذي طرد من الجنة يعبده الماسون أصحاب الدرجات العليا ومازالوا يقدمون له مراسيم العبادة حتى الآن ويتميز بافو ميت برأس الجدي والماعز وعليه القرنين الذي يدلون على قوة الرجل وأثداء له تدل على اتحاد الرجل بالمرأة.

3- **العين:** رمز مشترك بين عبدة الشيطان ويرمز إلى الدجال ذو العين الواحدة.

4- **الهرم:** رمز اخذ من حضارة الفرعونية وهو غير مكتمل فالنسبة للماسونين انه لا يكتمل إلا بوجود الدجال الذي يعتبر قائدهم ويتكون الهرم من 13طبقة و هي رتب تختلف عن ال33درجة يرمز الرقم 13الى القبائل اليهودية المؤسسة لبني إسرائيل الاثنى عشر سبطا وهم أولاد النبي يعقوب عليه السلام وهناك سبط 13هم اليهود من غير الأسباط الاثنى عشر ترمز العين المشعة أعلاه إلى وكالات التجسس والإرهاب.

5- **النجمة الخماسية:** رمز من رموز الماسونية وتسمى أيضا خاتم سليمان من رموز كنسية الشيطان وهي عبارة عن دائرة بها نجمة خماسية وتحتوي على رأس الكبش وإذنيه وقرنيه وعلاقة النجمة الخماسية بالسحر طويلة جدا فقد كانت تستخدم في الطقوس وإذا كانت

[1] د صباح ياسين المفرجي، **الرموز الماسونية في برنامج المتحركة الانمي الياباني يو جي اوهو غرافيتي فالز** دراسة تحليلية رسالة للحصول على متطلبات الماجستر في الاعلام جامعة الشرق الاوسط كلية الاعلام \ايار2015ص17 .

النجمة داخل دائرة تمثل مكانا مقدسا حيث تسيطر فيه روح على العناصر الأرضية الأربعة.[1]

6- **النجمة السداسية:** هو شعار يرمز لليهودو يعود الى زمن التبي داود عليه السلام وقد استخدمه اليهود كرمز للعلوم الخفية والتي تشمل السحر والشعوذة والدجل وكانت تدل عن الكون الميتافيزيقي و كانوا يطلقون عليها **ماندالا** وهناك من يقول أنها من رموز اليهودية خاصة في القرون الوسطى.

حرف G: ويرمز إلى المهندس الأعظم للكون.

ا-**عصا الشيطان:** وهي عصا حمراء مشكلة بأصابعها قرون الشيطان ومرسوم فوقها رسمت للإله بافوميت.

وحدة نشر الافكار الإساءة للإسلام

الجدول رقم (16): يمثل وحدة نشر الافكار الإساءة للإسلام.

التطرق التي تسيئ للاسلام	التكرار	النسبة المئوية
لغة الجسد	34	%34 ;69
الأكسسوارات و الملابس	19	%19 ;38
المنحوتات و الرسومات	25	%25 ;51
الأقوال	20	%20.40
المجموع	98	%100

التحليل الكمي و الكيفي:

يشير الجدول الى مجموعة من افكار وافعال التي تسعى الى الإساء للإسلام حيث اخذت لغة الجسد اعلى نسبة مئوية والتي تقدر ب 34.69% وتليها بعد ذلك المنحوتات والرسومات بنسبة 25.51% تليها الأقوال بنسبة مئوية 20.40% وأخيرا الأكسسوارات والملابس وتقدر بنسبة مئوية 19.38%.

[1]اسلام مرواني –**الرموز الماسونية في الرسوم المتحركة المدبلجة الى العربية دراسة وصفية تحليلية لبرنامج غرافيتي فولز** الجزء1 مذكرة ماستر في الاعلام و الاتصال جامعة العربي بن مهيدي كلية العلوم الجتماعية و الانسانية قسم الاعلام و الاتصال ام البواقي الجزائر 2019\2020ص 56و57و58.

نلاحظ من خلال الجدول أن لعبة فري فاير من الألعاب التي تسيئ للإسلام خاصة من خلال لغة الجسد بالاستعمال عدة رقصات تقدمها اللعبة للاعب عند فوزه في عدة أشواط من اللعبة، وهذه الرقصات تحمل معاني تحية الشيطان، اذ تظهر الشخصية تقوم برقصات وفي يديها قرون الشيطان، وشخصية أخرى تقوم بتحريك رجليها ورفع يديها إلى السماء وتقوم بذلك أنها تعبد الشيطان، وهذا أمر مؤسف لأن أطفالنا يقلدونها ويتعلمونها دون دراية منهم أنهم بذلك يقمون بالإلقاء التحية للشيطان وعبادتهم، أما من ناحية أخرى ظهور أكسيسورات ملابس تبين ان لعبة فري فاير تسيئ اولى كإستعانة بملابس الشيطان بالإضافة الى الخوذات التي تحمل قرون وما الى ذلك وحتى وصل الأمر بهم الى وضع سجادة على الأرض وهذه السجادة مماثلة لغلاف القرأن الكريم و لم يقتصر على ذلك فقد وصل الأمر بهم الى التطاول على الله جل وعلا عبر شخصية تركع وتلطم وتكرر اثناء ذلك انا الله والمنحوتات والرسومات ايضا في لعبة دور في الإساءة للإسلام عبر ظهور ثلجات تساعد اللاعب غلى الإختباء من الأعداء وهذه الثلجات منحوت عليها سور من القران الكريم الأمر الذي ياكده ذللك ان شركة **غارينا** المصنعة للعبة فري فاير تتقصد الإساءة للإسلام بمضمينها التي تقدمها والأمر المفجع ان الألعاب يستخدمها الأطفال وهذا قد يؤثر سلبا على عقيدته و دينه.

نتائج الدراسة:

من خلال دراستنا و تحليلنا للعبتي بوبجي وفري فاير توصلنا الى بعض النتائج مشتركة:

– كون انا لعبة فري فاير نسخة من لعبة بوبجي وهما لعبتين تنحدران من نوع العاب باتل و رويال، ونلخص بعض النتائج اهمها :

– تنويع في استخدام الاشكال بأنواعها .

– اعتماد الألوان جذاب في تصميم لعبة بوبجي والتي تلعب دورا هاما في انجذاب الطفل الى العبي وتأثيره بصريا .

– توظيف عدة دلالات و رموز تشير الى العنف، العدوانية، القوة، المغامرة الذكاء كل هاته الدلالات يجب ان يتحلى بها للاعب بوبجي .

– الماثرات الصوتية ودكور ساحات المعركة و القتل و تعدي الذي جعل من الطفل يشبه الارهابي فهو يلعب غي ساحات مهجور لا تحمل اية معالم انما هو رمز من رموز الانتماء الارهابي و هو ترويج لافعال ارهابية .

– استغلال اللعبة لرواجها الكبير ونشر الماسونية وعبادة الاوثان من خلال توظيف بعض الرموز الماسونية في الالبسة والاسلحة و حتى الديكور وكذلك وجود طواطم واجبار الطفل على التضرع اليها للحصول الالمكافات والاسلحة من خلال ترسيخ هذه الرموز والحركات لدى الطفل خاصة ان اغلبية اللاعبين ينتمون الى دين الاسلامي و هذا دليل على تهديم بالدين الاسلامي الذي حرم كل هذه الافعال حتى وان كانت في مجال التسلة واللعب .

– تنشات الطفل على الفاظ لا اخلاقية و مخلة بالحياء و استخدامه اللغة الشارع .

الخاتمة

إن المضامين التي تقدمها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت الموجهة لطفل مضامين ذات اتجاه سلبي لما تحمله من أضرار على الطفل على كل المستويات سواء جسديا أو نفسيا أو أخلاقيا، فالإدمان على هذا النوع من الألعاب هو الخطر الأكبر لأنها تسعى لتحطيم البنية النفسية والجسدية والاجتماعية للطفل من خلال تنمية روح العنف و الكراهية وغرس قيم الإجرام والجريمة بشتى أنواعها فطفل في هذه المرحلة غير قادر على إدراك الحسن من السيئ والصواب والخطأ، أما جسديا فتسبب اكبر مشاكل جسدية يمكن تخيلها فلمدمنين على هذه الألعاب نجدهم يعانون من فقدان البصر كلى أو جزئي و يعتمد ذلك إلى السمنة و العزلة الاجتماعية .

إن هذا الخطر يمكن سببه الأولياء بدرجة الأولى لأنهم يسمحون لأطفالهم باستخدام الهواتف رغم أنهم في سن لا يسمح لهم بذلك تحت شعار "المهم أن يسكت طفلي" فالجيل الحالي يعاني من عدة أمراض كتوحد وأمراض نوبات الغضب نتيجة عن عزلهم على العالم الخارجي و دخوله في عالم افتراضي ينمي فيهم أفكار سيئة والعنف والقسوة .ويمكن تداول هذا الخطر عبر إقامة حملات تحسيسية توعوية بمدة أهمية ممارسة الرقابة على أي مضمون يتعرض الطفل تحت السن القانوني، إلزامية الدولة بحضر ومنع هذا النوع من الألعاب فلعبة بوبجي وفرى فاير لا تختلف بكثير عن لعبة "الحوت الأزرق او لعبة مريم أو جنية النار " كلها العاب تستهدف الطفل فمنها ما يقتصر أثرها على الجسد ومنها ما تدمر الطفل بشكل عام .

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

القرآن الكريم:

- **سورة النور، آية 31.**

1-المعاجم:

1- جبران مسعود، **الرائد معجم الفبائي في اللغة والاعلام** ،ط1،دار العلم للملايين بيروت 2003.

2- جبران مسعود، **الرائد معجم الفبائي في اللغة والاعلام**،ط1،دار العلم للملايين بيروت 2003.

3- الشيخ عبد الله البستاني، **الوافي معجم وسيط اللغة العربية**، ط، مكتبة لبنان للنشر،لبنان،1990.

4- المنجد، ط2 ، دار المشرق، بيروت، 2001 .

2- الكتب:

1- احمد بعلي –**الطفل بين حب التقليد و موانع التجديد** – دار الهدى – الاردن 2006.

2- اسماء مصطفي السحيمي ومحمد سعد فودة : **تنمية السلوك الاجتماعي لطفل ماقبل المدرسة**، دار الجامعة، د ب ، د ط، 2009.

3- باسم علي حوامدة وآخرون، **وسائل الإعلام و الطفولة**، ط2 ، دار جرير للنشر عمان ، 2005.

4- بهاء شاهين، **الانترنت والعولمة**، عالم الكتاب ط1، القاهرة، 1999.

5- حامد عبد العزيز الفقي، **دراسات في سيكولوجية النمو**، دار القلم، الكويت.

6- حسين عبد الحميد أحمد رشوان **أطفال الشوارع**، ط، دار الكتب والوثائق القومية ، الإسكندرية، 2012.

7- حقي الفت، **سيكولوجية اللعب علم النفس الطفولة** ، ط 1، مركز الاسكندرية للكتاب، مصر ،1996.

8- خطاب محمد أحمد وآخرون، **سيكولوجية العلاج باللعب مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة**، ط1، دار الثقافة للنشر والتوزيع الأردن ، 2008.

9- ربحي مصطفى عليان –**مجتمع المعلومات والواقع العربي** – الطبعة الاولى دار جرير – عمان –2006.

10- زهير محمود الكرمي:**الانسان والعائلة**، ط1، دار المكتبة الوطنية، الأردن 2000.

11- سماح عبد الفتاح مرزوق، **برنامج الاطفال المحسوبة**، ط1، دار المسيرة للنشر عمان، 2010.

12- سماح عصمت رشود – **الاعلام التربوي**، دار الرية –عمان – ط 1 2010.

13- سمير ابراهيم حسن –**الثورة المعلوماتية عواقبها و افاقها** – مجلة دامعة دمشق المجلد 18 العدد الاول –2002.

14- طارق كمال، **الإرشاد النفسي للأطفال**، د ط، مؤسسة شباب الجامعة الاسكندرية، 2007.

15- عبد الرحمان محمد العيسوي، **سيكولوجية الطفولة والمراهقة**، ط1، دار النهضة العربية ، بيروت، 1997.

16- عبد الرزاق الدليمى، **وسائل الاعلام والطفل**، ط1 ، دار المسيرة، عمان 2012.

17- عبد العالى الجسمانى، **سيكولوجية الطفولة والمراهقة وحقائقها الاساسية**، ط1 دار العربية للعلوم، لبنان.

18- عبد المالك ردمان الدناني، **الوظيفة لاعلامية لشبكة الانترنت**، دار الفجر للنشر والتوزيع: القاهرة، 2003.

19- العربي بختي ، **اسس تربية الطفل** ، د.ط. ديوان المطبوعات الجامعة ، 2012.

20- فاضل حنة، **اللعب عند الاطفال** ، ط1، دار المشرق ، سوريا، 1999.

21- فتيحة كركوش ، **علم النفس الطفل**، ديوان المطبوعات الجامعة الجزائر.

22- فضل سلامة، **سيكولوجية اللعب عند الطفل**، دار اسامة، دار المشرق العربي الاردن، 2006.

23- فضيلة عرفات، **سيكولوجية اللعب عن الأطفال**، مقال منشور في 2011/01/04، تاريخ الإطلاع: 16ماي2022، الساعة: 20:00.

24- كريمانبدير، **نمو الطفل**، ط1، دار الثقافة للنشر، عمان، 2008.

25- مجد هاشم الهاشمي،**تكنولوجيا وسائل الاتصال الجماهيري مدخل الى الاتصال وتقنياته**، الطبعة الاولى ايامة عمان، الاردن 20 محمد العقاب، **وسائل الإعلام والإتصال الرقمية**، ط1، دار الهومة، الجزائر، يناير 2007.

26- محمد حسن علي الجندي ، **الاعلام المدرسي في ضوء ثورة المعلومات في الحلقة 2 من التعليم الاساسي**- دار الجامعة – مصر -2008-2009.

27- محمد سعيد فرج: **الثقافة والطفولة والمجتمع**، د ط، منشأ المعرفة، الاسكندرية 1993.

28- محمد سعيد فرج، الثقافة والطفولة والمجتمع، د ط، منشا المعرفة، الاسكندرية 1993.

29- محمد سلمان فياض خزاعلة و اخرون، **اللعب عن الاطفال** ، ط1، دار صفاء نشر عمان.

30- محمد عبد الرزاق ابراهيم هاني محمد يونس :**ثقافة الطفل**، ط، دار الفكر الاردن ، 2009.

31- محمد عودة و محمد فقي عيسى، **الطفولة و الطب**، ط1، دار القلم ، الكويت 1984.

32- محمد فؤاد الحوامدة زيد سليمان العدوان : **مناهج رياض الاطفال**، جدار للكتاب العالمي للنشر، 2009 ، عمان.

33- محمد لعقاب، **مجتمع الإعلام والمعلومات ماهيته وخصائصه**، دار الهومة الجزائر، 2003.

34- محمد لعقاب، **مجتمع الاعلام والمعلومات: ماهيته وخصائصه**، دار هومة للطباعة و النشر، الجزائر، 2007.

35- محمد متول قنديل، رمضان سعد بدوي، **الألعاب الالكترونية في الطفولة المبكرة** ط1، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان 2007.

36- محمد متولي قنديل رمضان مسعد بدوي، **الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة** الطبعة الأولى، دار الفكر، عمان، الأردن،2007.

37- محمد محمود الحلية ،**الألعاب**، ط 2 ، دار المسير، للنشر، عمان ،2007.

38- محمد مصطفى احمد، **الخدمة الاجتماعية في مجال السكان والاسرة**، د ط دار المعرفة الجامعة اسكندرية، 1995.

39- محمود محمود عبد الله، **أساسيات التدريس (طرائق- إستراتيجيات مفاهيم تربوية)**، دار رغيد، عمان، 2012.

40- مصطفى محمد رجب، **الاعلام والمعلومات في الوطن العربي في ظل ارهاب العولمة**، الوراق للنشر والتوزيع ، ط1، عمان، الاردن، 2008.

41- مها حسني -**الالعاب الالكترونية في عصر العولمة**-ط1- دار المسيرة - عمان الاردن -2008.

42- مها حسني الشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها)**، ط1، دار المسيرة، الأردن، 2008.

43- موثقي هايدة ،**علم النفس اللعب**، ط1 ،دار الهادي للطباعة والنشر والتوزيع لبنان،2004.

44- موسى نجيب موسى :**الطفل الموهب**، ط1، مؤسسة الوراقة للنشر، 2010.

45- نبيل إبراهيم بشير وآخرون، **أساسيات التدريس** ، ط1، دار المناهج للطباعة والنشر، الأردن، 2014.

46- هدى مجمود الناشف – **الاسرة و تربية الطفل**، دار المسيرة، عمان، 2015.

مجلات:

1- بن سليم حين ، زرقط بولرياح، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال الالعاب الالكترونية كما يراها اولياء تلاميذ المدارس الابتدائية**، مجلة افاق العلمية، مجلد 12 العدد 04، 2020/09/20.

2- عمر موفق بشير العباجي، الادمان والانترنت، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع عمان، 2007.

3- فتحي بوخاري، شعوة على، **ماهية الالعاب الالكترونية و دواعي التعلق بها** مجلة المجتمع و الرياضة ،المجلد 2 العدد 2، 2020/12/22.

4- **ماذا تعرف في أجهزة الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتاريخها**، مجلة لغة العصر العدد97، ديسمبر 2008، مصر.

5- الممدوح ثمار، راي الانترنت، اقتصاد القرن الحادي والعشرين، موقع مجلة انترنت العالم العربي، MOC.GAMAWJ. WWW //:PTTH زيارة يوم 2008/08/19.

6- ناصر الدين زيدي، ابعاد الشخصية الطفولية، المجلة الجزائرية لعلم النفس والتربية، جامعة الجزائر، 1997-1998.

مذكرات:

1- ابراهيم بعزيز –**منتديات المحادثة والدردشة الالكترونية**– دراسة دوافع الاستخدام وانعكاساتها على الفرد والمجتمع– رسالة ماجستير جامعة الجزائر –2007و2008.

2- إبراهيم بعزيز، **منتديات للمحادثة والدردشة الإلكترونية دراسة في دوافع الإستخدام والإنعكاسات على الفرد والمجتمع**، رسالة ماجستير جامعة الجزائر، تخصص الإعلام والسياسة، قسم الإعلام والإتصال الجزائر، 2007.

3- احمد فلاق، **الطفل الجزائري والعاب الفيديو**، دراسة في القيم والمتغيرات اطروحة دكتوراة، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، الجزائر، 2009/2008.

4- اسلام مرواني –**الرموز الماسونية في الرسوم المتحركة المدبلجة الى العربية دراسة وصفية تحليلية لبرنامج غرافيتي فولز** الجزء1 مذكرة ماستر في الاعلام والاتصال جامعة العربي بن مهيدي كلية العلوم الإجتماعية والانسانية قسم الاعلام والاتصال ام البواقي الجزائر 2019\2020.

5- امين علام، **الألعاب الالكترونية بين مد العصرنة، وجزر الهلوسة، البلاي ستايشن بادنى الاسعار في الحميز**، جريدة اعلام تك الاسبوعية، العدد05، من 22 الى 29 اكتوبر 2006.

6- برتيمة سميحة، **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي –دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي**، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة بسكرة، الجزائر، 2017.

7- برتيمة سميحة، **الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية** ،جامعة محمد خيضر بسكرة، 2017/2016.

8- بشير نمرود، أثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين، مذكرة ماستر ،كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم المتمدرسين، رسالة ماجستير معهد التربية البدنية ،جامعة الجزائر، 2008.

9- بلقاسم حوام، **1.8مليون طفل عامل في الجزائر نصفهم اناث**، جريدة الشوق العدد 2085، الجزائر، 30اوت 2007.

10- د صباح ياسين المفرجي، **الرموز الماسونية في برنامج المتحركة الانمي الياباني يوجي اوهو غرافيتي فالز** دراسة تحليلية رسالة للحصول على متطلبات الماجستير في الاعلام جامعة الشرق الاوسط كلية الاعلام \ايار2015.

11- سعاد هناء، بن مرزوق نوال، **الالعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية ،جامعة الجيلالي بونعامة ، خميس مليانة ، 2016/2015.

12-شفيق ايكوفان –**الاثر السوسيوثقافي للانترنيت على الطفل الجزائري دراسة وصفية تحليلية على عينة اطفال العاصمة**–رسالة ماجستير – جامعة الجزائر.

13-شفيق ايكوفان،**آثار السوسيو ثقافي للانترنت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال (العاصمة فترة الدراسة 2009)**، رسالة الماجستر،جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات ،2009/2008.

14-عبد المنعم إبراهيم إسماعيل المدهون (2019)، **اثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي**، دراسة ميدانية ص3، أخذت هذه الدراسة من مواقع الالكترونية التاريخ 2019/09/09.

15- كوثر هاني، **اثر الالعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين**،مذكرة ماستر كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الانسانية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، 2019/2018.

16-مراد رايس –**اثر تكنولوجيا المعلومات على الموارد البشرية في المؤسسة دراسة حالة مديرية الصيانة لسونطراك** – بالاغواط – رسالة ماجستير قسم علوم التسيير 2005 \2006.

17- مريم قويدر، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل**، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام والإيصال، قسم العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر3 2012/2011.

18-منير ركاب، **الالعاب الالكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الالكترونية الموازية**، جريدة اعلام تك الاسبوعية، العدد05، من 22 الى 29 اكتوبر 2006.

19- همال فاطمة، **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري**، رسالة ماجيستر، كلية العلوم الانسانية والإجتماعية، جامعة باتنة 2012/2011.

20-وردة بوقادو، فايزة بركة : **أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الابتدائي من خلال الهاتف النقال**، مذكرة ماستر في العلوم الإنسانية، دراسة ميدانية على عينة أطفال الابتدائيتي بشير الابراهيمي ببومدفع ،الاخوة باجي بعين الدفلة، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، شعبة علوم الاعلام والاتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة، 2018-2019.

21-وردة بوقادوم، فايزة بركة، **أثر الالعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى اطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية قسم العلوم الانسانية، جامعة الجيلالي بونعامة، خميس مليانة، 2019/2018.

22- حناش، **إعلام العولمة وإنعكاساته على الثقافة العربية الإسلامية**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم الإعلام والإتصال، 2007.

23-يمينة بلعاليا –**الصحافة الالكترونية في الجزائر بين الواقع والتطلع للمستقبل**– رسالة ماجستير –جامعة الجزائر– كلية العلوم السياسية والاعلام– قسم الاعلام و الاتصال – افريل 2066.

المراجع باللغة الأجنبية:

1- Manuel Castells ، The internet galaxy: Reflection on the internet business, Oxford university press USA, 2003.

2- Arpanet, Advanced, research, Projects, Agency, Network.

3- Michel Alberganti, Le multimédia la révolution au baut des doigts, le monde édition France, 1997.

4- **TCP** : Transmission control computer

5- Lin yongquan, cheonghuiqi.sawshiqi , video games , positive affect and negative affect among utar (perak campus) undergraduate students aresearch project submitted inpartil fulfillment of the requirements for the bachelor of social science (hons) psycholoqy faculty of arts and social science (fas) university tunkuabdulrahman . October 2015.

الملاحق

Alive 2 Killed 14
210 SW 240 260 285 300 NW
Report
Team
Team
00:25
Adjust
100 /181
7 /12

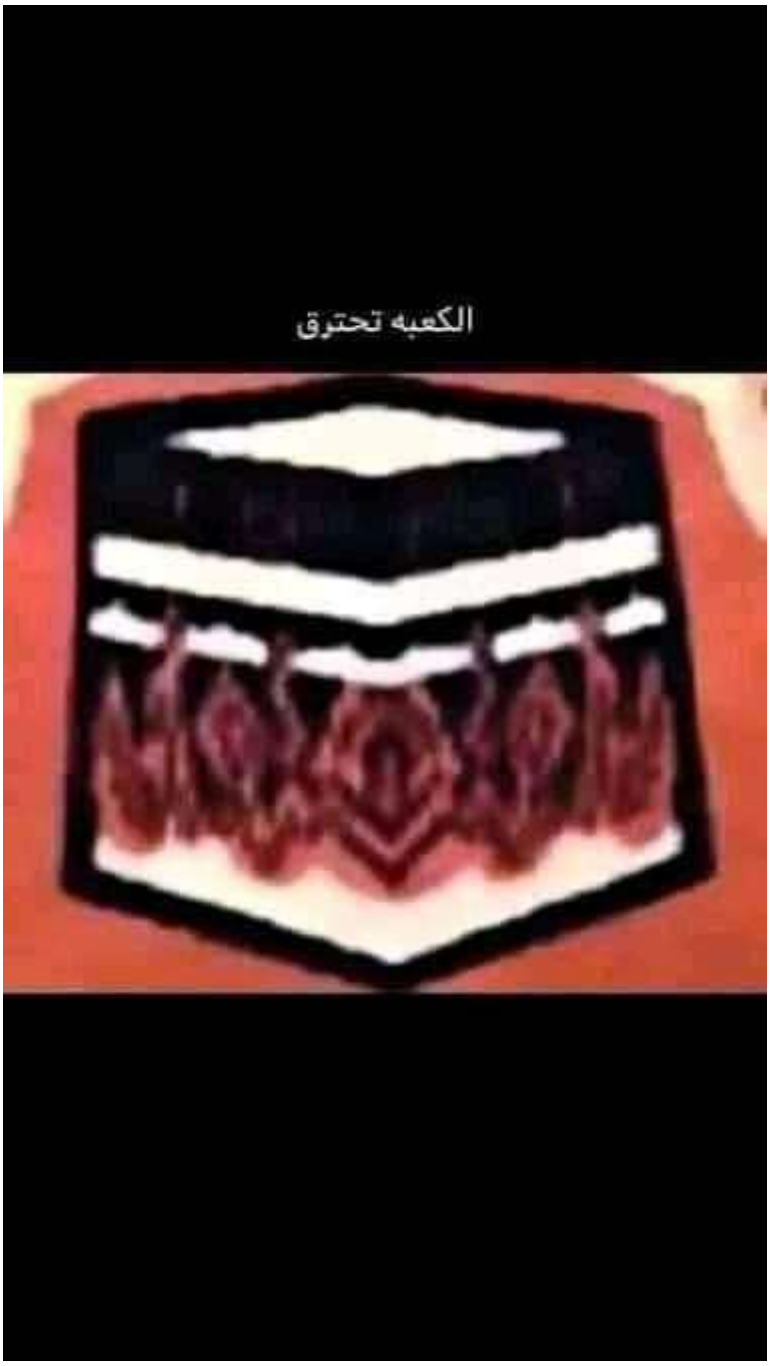
0 : 0
00:00
تحميل العاب كمبيوتر
DownloadComputerGames.net
Battle starts in:
00 00

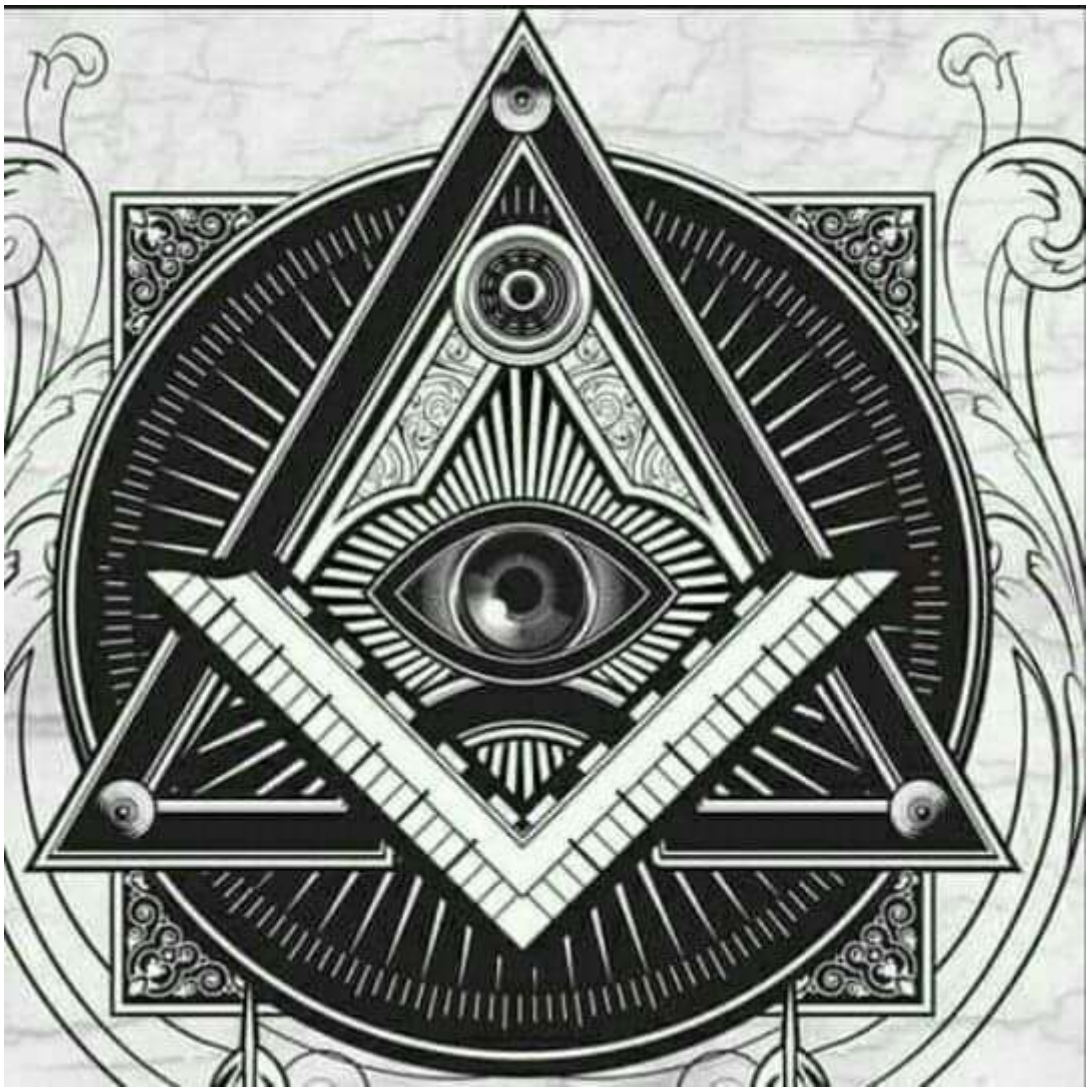
4m
1
10/0
10

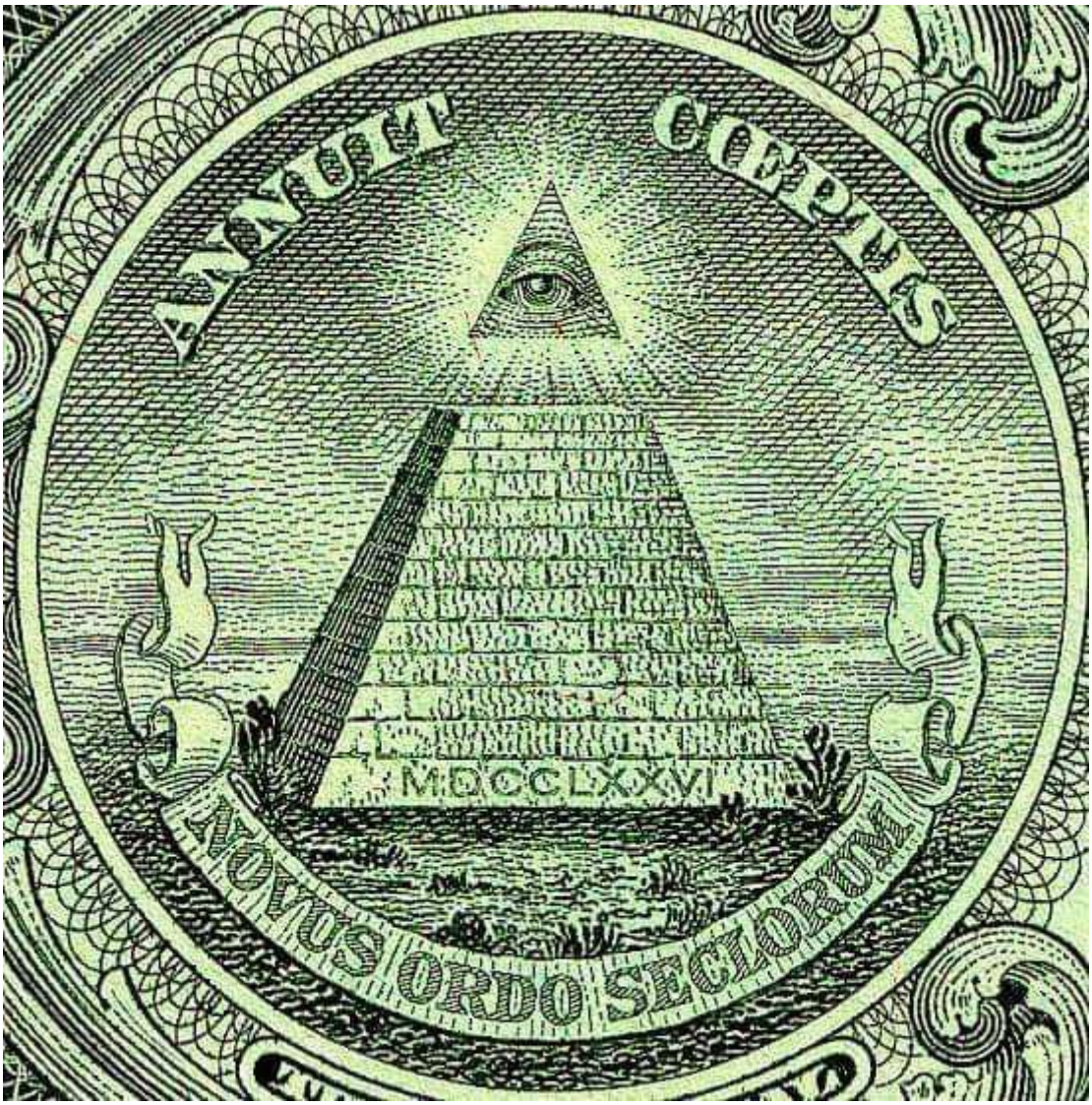
Pochinki
Починки
Pochinki Central
District Hospital
Починковская
центральная районная...
R158
Universam
Универсам
R158

215
منطقة اللعب
4m
1
تلقائي
40/150
30/181

Alive 53 Killed 0
210 SW 240 265 285 300 NW
Report
00:00
Auto
23/87


الكعبه تحترق




ANNUIT COEPTIS
MDCCLXXVI
NOVUS ORDO SECLORUM

En vie 98 Frags 0
PUBG MOBILE
Proche :
Invoquer
Équipe
Équipe
01:58
Aventure en pleine jungle

Zharki
Stalber
Kamenka
Georgopol
Rozhok
Gatka
Pechenki
Mylta
Mylta Tower
Primorsk
Sosnovka Island
Novoye Ponoye
Sosnovka Military Base

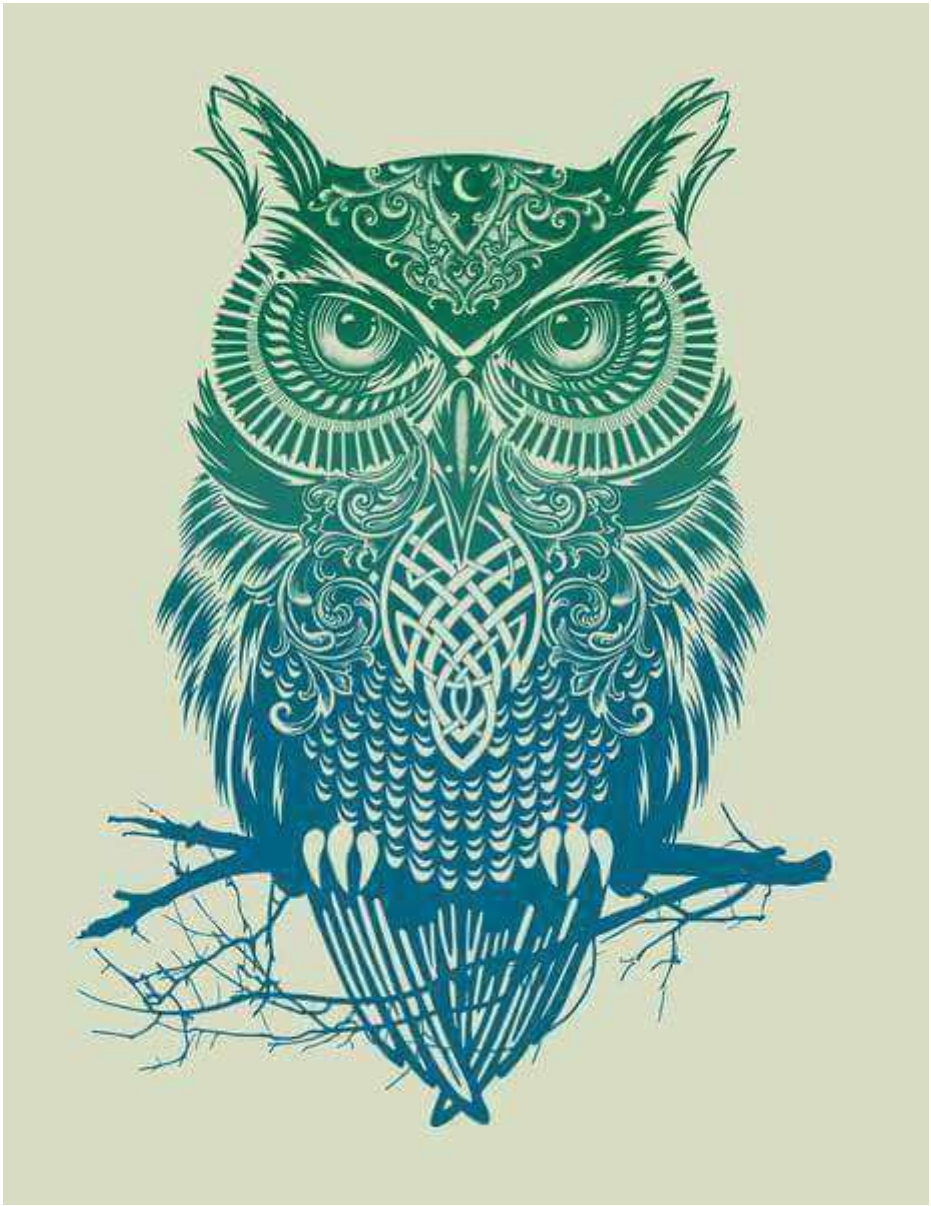
M24
AWM
Win94

105 120 SE 150 165 S 195 210 SW 240
00:00
30/60
30/97

Torre Ahumada
Campo Militar
Tierra Bronca
La Coberia
Cruz del Valle
El Azahar
El Pozo
San Martin
Monte Nuevo
Pecado
La Bendita
Impala
Chumacera
Los Leones
Valle del Mar
Puerto Paraiso
Los Higos
Mi.PUPG
PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS

Khao
Mongnai
Ha Tinh
Paradise Resort
Camp Bravo
Camp Alpha
Bootcamp
Lakawi
Quarry
Ruins
Pai Nan
Kampong
Tambang
Cave
Na Khem
Camp Charlie
Docks
Sahmee

Thelema Ov Baphomet
SOLVE
COAGULA
www.al3olbasawda2.com



ZARATHUS

فهرس الجداول

الرقم	العنوان	الصفحة
01	المدة الزمنية للمقاطع من لعبة بوبجي.	14
02	بطاقة فنية للعبة بوبجي.	110
03	وحدة الالوان.	114
04	وحدة الصورة.	116
05	وحدة الرموز.	117
06	وحدة الأدوات الشفاء والتنشيط المذكورة في لعبة بوبجي.	124
07	وحدة الاتجاه.	125
08	وحدة الاسلحة المخصصة للعبة بوبجي.	126
09	يمثل تكرار الألوان في لعبة فري فاير	129
10	يمثل وحدة الصورة في لعبة الفري فاير.	131
11	يمثل تكرار الألفاظ اللاخلاقية و المخلة للحياء	132
12	يمثل تكرار لقيم تروج لها لعبة فري فاير.	133
13	يمثل وحدة الاهداف.	134
14	وحدة الشخصيات.	136
15	يمثل وحدة الرموز المسونية.	137
16	يمثل وحدة نشر الافكار الإساءة للإسلام	139

فهرس المحتويات

كلمة الشكر

الإهداء

مقدمة.....أ

الإطار المنهجي

1- الإشكالية.....03

2- التساؤلات.....04

3- أهداف الدراسة.....04

4- أهمية الدراسة.....05

5- أسباب إختيار الموضوع.....06

6- تحديد مفاهيم الدراسة.....06

7- منهج الدراسة وأدواتها.....11

8- مجتمع البحث وعينة الدراسة.....13

9- طبيعة الدراسة.....14

10-الدراسات السابقة.....15

الفصل الأول: الانترنت

المبحث الاول: لمحة تاريخية عن الانترنت.....22

المبحث الثاني: نشأة الانترنت وتطورها.....23

البحث الثالث: مفهوم الانترنت.....27

المبحث الرابع: خصائص الانترنت.....30

المبحث الخامس: وظائف الانترنت.....33

المبحث السادس: خدمات الانترنت.....35

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية.....39

المبحث الثاني: نشأة و تطور الألعاب الالكترونية.....47

المبحث الثالث :أنواع الألعاب الالكترونية.....52

المبحث الرابع: أقسام الألعاب الالكترونية.....60

المبحث الخامس: خصائص الألعاب الالكترونية.....60

المبحث السادس: واقع الألعاب الالكترونية.....63

الفصل الثالث: أساسيات الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول: مجالات الألعاب الالكترونية.....71

المبحث الثاني: المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية.....72

المبحث الثالث: أسباب إنتشار الألعاب الإلكترونية.....75

المبحث الرابع: إدمان الألعاب الالكترونية.....75

المبحث الخامس: ايجابيات الالعاب الالكترونية.....77

المبحث السادس: سلبيات الألعاب الالكترونية.....77

الفصل الرابع: الطفل

المبحث الأول: تعريف الطفولة.....80

المبحث الثاني: مراحل نمو الطفل.....80

المبحث الثالث: حاجيات نمو الطفل.....82

المبحث الرابع: حقوق الطفل.....85

المبحث الخامس: الخصائص.....86

المبحث السادس: أهمية الطفل.....89

الفصل الخامس: الطفل والعالم الإفتراضي.

المبحث الأول: تكنولوجيا الاتصال و المعلومات الرقمية.....92

المبحث الثاني: الطفل و العالم الافتراضي.....100

المبحث الثالث: الطفل والبيئة الإعلامية والمعلوماتية.....106

الإطار التطبيقي

دراسة وصفية تحليلية للعبتي بوبجي وفري فاير

أولا: لعبة بوبجي.

1- بطاقة فنية عن لعبة بوبجي.....110

2- مفهوم لعبة بوبجي 110

3- صناعة لعبة بوبجي gpub.....111

4- طريقة لعب بوبجيgbpu.....112

5- أساسيات اللعب في بوبجي.....112

6- تحليل لعبة بوبجي.....114

7- الخرائط الموجودة في للعبة بوبجي.....120

ثانيا: لعبة فري فاير.

1- تحليل لعبة فري فاير.....128

2- وحدة الصورة.....131

3- وحدة الالفاظ اللاخلاقية والمخلة بالحياء.....132

4- وحدة القيم التي تروج لها لعبة فري فاير.....133

5- وحدة الأهداف التي تتضمنها لعبة فري فاير.....134

6- وحدة الشخصيات التي ظهرت في لعبة فري فاير.....136

7- وحدة الرموز الماسونية.....137

8- وحدة نشر الافكار الإساءة للإسلام.....139
نتائج الدراسة.....141
الخاتمة.....142
قائمة المراجع.....144
الملاحق.....154
قائمة الجداول.....171
الفهرس.....172