

## ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها

### What are electronic games and the reasons to be attached to them

فتحي بخاري<sup>1</sup>، شعوة علي<sup>2</sup>

<sup>1</sup> جامعة الوادي - الجزائر

<sup>2</sup> جامعة المسيلة - الجزائر

تاريخ الاستقبال: 2019/09/15؛ تاريخ القبول: 2019/11/14؛ تاريخ النشر: 2019/12/22

**الملخص:** يعدّ اللعب أول مرحلة من مراحل تفاعل الأطفال مع البيئة المحيطة بهم، وهو جزء أساسي من حياتهم اليومية، وله دور مهمّ في نموّ جوانبهم المعرفية والانفعالية والجسمية والاجتماعية. وقد مارس الأطفال قديما ومازالوا يمارسون الألعاب الشعبية، التي تمارس في الساحات المفتوحة بعفوية وانطلاق، وهي عبارة عن تراث ثقافي ينتقل من جيل إلى جيل، وفيها يستخدم الأطفال بعض الأدوات البسيطة كالكرة أو الحبل أو الحجر وغيرها من الأدوات، وتحكم هذه الألعاب قواعد بسيطة وغير معقدة، تجعل من السهل على جميع الأطفال المشاركة فيها.

وفي السنوات الأخيرة تأثّر العالم أجمع بانفجار معرفي وتكنولوجي طال جميع جوانب الحياة، ممّا أثر بصورة طبيعية على طريقة لعب الأطفال، وبذلك انتشرت الألعاب الإلكترونية وتطوّرت بشكل ملفت للنظر، فأصبح الأطفال يلعبون باستخدام الأجهزة الإلكترونية المتوفرة بين أيديهم وأيدي أولياء أمورهم، كالهواتف الذكية والحواسيب المحمولة والمكتبية والتلفاز وأجهزة الألعاب المتنوعة، وهو ما يجعلنا نحاول معرفة ماهية هذه الألعاب ودواعي استعمالها لدرجة الإدمان، وأنواعها الكثيرة والمتجدّدة.

**Abstract:** Play is the first stage of children's interaction with the surrounding environment, and it is an essential part of their daily life, and it has an important role in the development of their cognitive, emotional, physical and social aspects. In the past, children practiced and are still playing folk games, which are practiced in the open squares spontaneously and out, which is a cultural heritage that is transmitted from generation to generation, and in which children use some simple tools such as a ball, rope, stone and other tools, and these games are governed by simple and uncomplicated rules It makes it easy for all children to participate.

In recent years, the whole world has been affected by an explosion of knowledge and technology that affected all aspects of life, which naturally affected the way children play, and thus electronic games spread and developed remarkably, so children play using electronic devices available in their hands and the hands of their parents, such as smart phones, laptops and desktops. Television and various gaming devices, which makes us try to find out what these games are and the reasons for their use to the point of addiction, and their many types and renewed.

- تمهيد:

يعدّ اللعب أول مرحلة من مراحل تفاعل الأطفال مع البيئة المحيطة بهم، وهو جزء أساسي من حياتهم اليومية، وله دور مهمّ في نموّ جوانبهم المعرفية والانفعالية والجسمية والاجتماعية. وقد مارس الأطفال قديماً ومازالوا يمارسون الألعاب الشعبية، التي تمارس في الساحات المفتوحة بعفوية وانطلاق، وهي عبارة عن تراث ثقافي ينتقل من جيل إلى جيل، وفيها يستخدم الأطفال بعض الأدوات البسيطة كالكرة أو الحبل أو الحجر وغيرها من الأدوات، وتحكم هذه الألعاب قواعد بسيطة وغير معقّدة، تجعل من السهل على جميع الأطفال المشاركة فيها. وفي السنوات الأخيرة تأثّر العالم أجمع بانفجار معرفي وتكنولوجي طال جميع جوانب الحياة، ممّا أثّر بصورة طبيعية على طريقة لعب الأطفال، وبذلك انتشرت الألعاب الإلكترونية وتطوّرت بشكل ملفت للنظر، فأصبح الأطفال يلعبون باستخدام الأجهزة الإلكترونية المتوافرة بين أيديهم وأيدي أولياء أمورهم، كالهواتف الذكية والحواسيب المحمولة والمكتبية والتلفاز وأجهزة الألعاب المتنوعة، وهو ما يجعلنا نحاول معرفة ماهية هذه الألعاب ودواعي استعمالها لدرجة الإدمان، وأنواعها الكثيرة والمتجدّدة.

وفي السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. كما جذبت قطاعاً واسعاً من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي، لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة (أبو العينين، 2010).

- تعريف الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) أو على شاشة التلفاز (العاب الفيديو) والتي تزوّد الفرد بالمتعة من خلال تحدّ استخدام اليد مع العين (التأزر البصري/الحركي) أو تحدّ الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية (الشحروري، 2008، 31)

وهناك تعريف آخر "هو وسيلة من وسائل التكنولوجيا المستخدمة في مجال الإعلام والاتصال، وللفيديو مزايا متعدّدة في مختلف مجالات التعميم" (علوش، 2006، 34)

وعرّفها (الهدلق، 2013) بأنّها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل ومحكوم بقواعد معيّنة بشكل يؤدّي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنّها لعبة الكترونية من خلال توفرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على التلفاز وجهاز الحاسوب والفيديو والهواتف الثّقالة والأجهزة الكفّية المحمولة.

أما (قويدر، 2016، 116) فقد عرّفها على أنّها "نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم، والتي تعرض على شاشات التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب). وقد تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصّصة لها، بحيث تزوّد هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدّ استخدام اليد مع العين (التأزر البصري الحركي) أو تحدّ للإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية".

ويرى (نمرود، 2008، 83) أنّ الألعاب الإلكترونية هي: "عبارة عن نشاط ترفيهي وهو الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، والعنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تصدرها وتتجهها مختلف أجهزة النظام الإعلامي الآلي التي يستعملها الفرد الملقب باللاعب".

وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها لعبة تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني وتمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية كالبصرية كالتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقا لأهداف تعليمية محدّدة. (مندور، 2006)

#### - العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية:

قد ذكرت (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، 2010) عددا من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب سواء كانت تقليدية أو تعليمية والتي يجب أن تتوفر فيها وهي:

- الهدف: أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدّد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.
- القواعد: أن يكون لكلّ لعبة قواعد تحدّد كيفية اللّعب.
- المنافسة: أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة، وقد يكون ذلك بين متعلّم وآخر، أو بين المتعلّم والجهاز، أو بين المتعلّم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محدّدة.
- التحديّ: أن تتضمن اللعبة قدرا من التحديّ الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.
- الخيال: أن تثير اللّعبة خيال الفرد، وهذا ما يحقّق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلّم.
- الترفيه: أن تحقّق اللّعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللّعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي

#### - مكوّناتها: تتكون هذه الألعاب من عنصران:

- العنصر الأول: جهاز مستضيف، وهو إمّا أن يكون حاسبا شخصيا أو جهازا إلكترونيا مرتبطا بشاشة تلفزيون، ومن أشهر هذه الأجهزة ما يعرف بالبلابلايستيشن الذي أنتجته شركة سوني اليابانية.
- العنصر الثاني: برمجيات حاسوبية مخزونة في الغالب على قرص مدمج سي دي (CD) على الجهاز المستضيف ليتحوّل إلى لعبة يحمل خصائصها وينقّد الأوامر المخزونة على القرص المدمج.
- وتتغيّر اللعبة كلما تغيّر القرص المدمج أو البرمجيات الخاصة بها ونجد أحيانا هذين العنصرين مدمجين في جهاز واحد فقط خاص بلعبة محدّدة، وهذا ما نجده في مراكز الألعاب العامّة، حيث يكون كلّ جهاز مخصّصا للعبة إلكترونية واحدة (الغامدي، 2005، 2).

#### - وتستخدم الألعاب الإلكترونية لواحدة أو أكثر من الغايات التالية:

- الأول: التسلية، وهو الغالب مثل ذلك ألعاب المصارعة وكرة القدم وسباق السيارات والحروب.
- الثاني: إعادة التأهيل، وهي عبارة عن ألعاب صمّمت لإعادة تأهيل مصابين بمرض حركي أو عصبي، وتستخدم للرفع من درجة التوافق الحركي البصري والتحكّم في بعض الأطراف المصابة.

- الثالث: التعليم، كتعليم علوم معينة مثل الرياضيات والعلوم واللغات الأجنبية وبقية العلوم الأخرى.

- الرابع: التشخيص، تستخدم الألعاب الإلكترونية في الكشف عن بعض الحالات المرضية. فبالنسبة للأطفال، غالبا ما يكون الآباء أقل دراية وعلمًا باستخدامهم لهذه الألعاب مما يجعل الأطفال يستخدمونها بأقل مراقبة ومتابعة، وبهذا يكونون بعيدين عن آبائهم ومتابعاتهم (Griffiths, 2001, 607)

- وقد خصص (فتح الله، 2013) أسباب تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية بالآتي:

- السيطرة على الذات: إنّ الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية والفيديو، هي الأسباب نفسها الكامنة وراء ممارسة أية لعبة، حيث يمثل إطار اللعبة جزءا من النشاط الاجتماعي، ويسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.

- عامل جذب الأطفال: إنّ الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأنواعها تجذب الأطفال بما توحيه من معارك حقيقية أو توهمهم دخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات والفضاء، كما أنّ الرسوم والألوان والخيال والمغامرة تجذب الأطفال للعب.

- التماثل مع الأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل إطارا يتمثل فيه بطلا يتحرك وينتقل، وبعدها سلوكه، والطفل يندمج مع البطل وإنّ التداخل والتكامل اللذين توفرهما لعبة الفيديو يساهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب وتوفّر للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرّضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها

- عالم وهمي: الألعاب الإلكترونية للأطفال تخلق عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي، ولكنّه محدّد في الزمان والمكان، ويمثّل موقعا ماديا وأحداثا توفّر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، من خلال اندماجه وتمثله لبطل معين يحقّق من خلال محاولته السيطرة على هذا العالم الوهمي.

- نقطة تركيز: إنّ أفكار الألعاب الإلكترونية وموضوعاتها منوّعة إذ تقدّم أحيانا سباقا للسيارات ويتعوّد الطفل من خلاله على التركيز وتجنّب الحواجز والقيادة إلى حدّ ما، أو تقدّم ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو تقدّم شخصية بطل خارق على نمط السوبرمان، يقارع الأشرار ويتغلّب على المصاعب.

وبذلك تعدّ الألعاب الإلكترونية مصدرا مهمّا لتعليم الأطفال، إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أنّ الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطا، وأسهل انخراطا في المجتمع، كما أنّ هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل للتعامل مع التقنية الحديثة مثل الانترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنّها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثّل في وجود مشكلة ثم التدرّج لحلّها.

- أنواع الألعاب الإلكترونية:

هناك العديد من الألعاب الإلكترونية والتي تصنّف إلى ثلاثة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها، بالإضافة إلى وجود عقبات مختلفة، ونجد من أكبرها ثلاث تصنيفات تؤدّي كلّ واحدة منها إلى طلب لاعبين ذوي خصائص وإمكانات مختلفة ذهنية حتى وإن لم تتشابه في القواعد فهي تتشابه في الأهداف ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

- ألعاب القتال: تعتبر ألعاب القتال من الألعاب التي لاقت شعبية كبيرة وسط الأطفال وحتى المراهقين والشباب، وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة والتغلب على العدو بالاعتماد على السرعة والذكاء في مواجهة كل العقبات التي تظهر أمامها للحصول على أكبر عدد من النقاط

- ألعاب الذكاء: تنقسم هذه الألعاب بدورها إلى أربعة أنواع وهي:

- ألعاب المغامرات

- ألعاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي.

- ألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري.

- ألعاب تقليدية.

أ- ألعاب المغامرات والتفكير: من وجهة نظر المنفّرج أو المشاهد فإنه يرى تشابها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث أنّ اللّعب فيها يمثّل الدور الرئيسي الأساسي مع تميّزه بوجود عدد من الألغاز التي تتطلّب التركيز في الملاحظة كمّيا نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة.

ب- الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية: نجدها تشابه ألعاب التدريب حيث يتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن وإنشائها، في حين أنّها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللّعب، حيث أنّ الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان إنشاء مدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة... الخ، والهدف منه هذه اللّعبة هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكلّ هذه الوسائل المكوّنة.

ج- ألعاب إستراتيجية الحرب: ومن أشهرها URBAN ASAULT من إنتاج شركة STAR CRAFT من إنتاج أنظمة اللّيزر، وكلّ هذه الألعاب تشعر اللاعب كأنه خلفية. (علواش، 56.57)

وقد صنّفت (الشحروري، 2008) الألعاب الإلكترونية إلى:

- ألعاب الحركة: هي الألعاب التي تعتمد استخدام العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللّعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي.

- ألعاب المغامرة: وهي الألعاب التي تحتوي على حلّ المشكلات والاستكشاف

- ألعاب لعب الدور: ويشارك فيها أكثر من لاعب، وتعتمد بشكل عام على التطوّر النوعي للخصائص.

- ألعاب الرياضة: هي ألعاب تشبه الاستراتيجيات سواء لعبت من لاعب واحد أو من الفريق الرياضي

- ألعاب المحاكاة: وهذه الألعاب تبتكر موضوعا أو عملية بكلّ تفاصيلها

- الألعاب القديمة: وهي الألعاب التعليمية ومعظمها حوّلت إلى ألعاب محوسبة

أما (العمرى، 2015) فقد صنّفتها حسب طبيعتها إلى النحو الآتي:

- الغازي (المحارب، المقاتل): وهذا الصنف يهدف إلى النصر والتنافس بين اللاعبين مهما كانت الخسائر، وفي هذا النوع يسعى اللاعبون إلى تحقيق أهداف محدّدة، بحيث يشعرون بالمتعة عند السيطرة على أحداث اللّعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تتضمنها أو تدور حولها اللّعبة.

- المدير: هذا الصنف يهدف إلى تطوير مهارات معيّنة إلى درجة الإتقان. ويتمّ تطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يمارسون اللّعب إلى النهاية، وذلك عبر تمكينهم من ممارسة المهارات التي أتقنوها سابقاً في اللّعبة نفسها والعمل على توظيفها لاحقاً بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقاً وتفصيلاً وشمولاً في اللّعبة ذاتها.
- المستغرب (المتعجب): يتمّ بيان الخبرات وعرضها والتجارب الجديدة الممتعة في هذا الصنف، ولكنّ درجة التحديّ تكون أقلّ منها ممّا هو عليه في الصنفين السابقين، وفي هذا النوع يتطلّع اللاعبون بشكل رئيس إلى المتعة والاسترخاء.
- المشارك: يستمتع اللاعبون بهذا الصنف بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية أو المشاركة في العوالم الافتراضية، فيشعر بأنّ العالم عاله والخيال خياله.

### - الألعاب الإلكترونية بين الإيجابيات والسلبيات:

- إن الارتباط القوي الذي جمع بين أطفالنا والألعاب الإلكترونية، والذي أصبح جزءاً لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة، أدّى إلى سجال بين علماء النفس والتربية، حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا، سواء من النواحي الصحيّة، أم السلوكية، والانفعالية، فضلاً عن آثارها القيمة والثقافية بشكل عام.
- وفي خضم الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية، يتساءل المرء عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على الأطفال، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، فكما أنّ فيها إيجابيات، فإنّها كذلك لا تخلو من السلبيات الكثيرة.

### أ- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

يرى (حوامدة، 2006، ص 190-191) أنّ أهمّ إيجابيات الألعاب الإلكترونية في الطفل بشكل عام ما يلي:

- تنمية القدرات العقلية للأفراد
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحلّ الألغاز
- تعزيز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته
- يتمثل الأطفال الأخلاق والمبادئ المثالية المتضمنة في بعض ألعاب الحاسوب
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- ينتقل التعليم والتعلّم من حفظ وتسميع، إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.
- تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها في حقيبته المدرسية ما بين البيت والمدرسة.
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- يعتاد الأطفال دقّة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والإلتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة
- يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنّب الصراخ والفوضى
- يتقن بنزاهة التحكيم ويتقبّل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة
- يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ

- تبادل ألعاب الحاسوب بين الأطفال يعزّز مبادئ وأخلاق إسلامية سامية مثل: التعاون والصدق في التفاعل، وحفظ الأمانة، وبناء صداقات حميمة.

- يتمكّن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم.

#### ب- سلبيات الألعاب الإلكترونية:

يرى (حوامدة، 2006، ص 190-191) أنّ مخاطر هذا النوع من الألعاب على الطفل كثيرة، منها:

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

- الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتّت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم

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

- تؤثر سلبيًا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة، ومن ممارسة أدواره الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل والأقرباء

واستقبال الضيوف ومحادثتهم

بمجرى أحداث الساعة.

- فراغ مضمون الألعاب من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات الأطفال وذروة عطائهم.

- تعلق الأطفال بما يستجدّ من عروض ألعاب حاسوبية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منها وإعادة الطفل إلى

طبيعته الأولى بسهولة.

- يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها

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

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

على الأطفال

ورغم ما تقدم من تعداد لمجموع السلبيات غير أنّ هناك ثلاث تأثيرات سلبية حظيت بأكثر قدر من الدراسات والتمحيص هي: ظاهرة

التقليد والمحاكاة، العنف والموقف المتحيّز من الشعوب. لأنّ الطفل ذات متلقية تتصل مع ما تراه معروضًا على الشاشة من خلال حاسة

البصر، التي تعدّ الأقوى من بين الحواس في التقاط الشفرات واكتساب المعلومات ويتفاعل المتلقي مع النص المعروض حينما يجد فيه ما

يحاكي علقه ويحرّك عواطفه ويلبّي حاجاته المتنوعة (الأنصاري، 2007)

#### - خاتمة:

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية شديدة الانتشار ذائعة الصيت، وهي أحد أكثر الأنشطة

التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولهذا أصبح البعض يراها ظاهرة اجتماعية تستحق ما تناله

من اهتمام من قبل مستخدميها ومن الباحثين الذين ينظرون لها بطريقة أكثر جدية لربطها بمتغيرات أخرى، وقد تناولنا في بحثنا هذا ماهيتها

بشيء من التفصيل النظري، وتعرّفنا على أهمّ التصنيفات بخصوص أنواعها، ودواعي استعمالها وإقبال الأطفال والمراهقين خاصة عليها،

وعلى تأثيراتها الإيجابية والسلبية التي تتركها على الفرد.

- قائمة المصادر والمراجع:

أ- الكتب:

- الغامدي، منصور بن محمد، تأثير الألعاب الإلكترونية البلاستيشن على مستخدميها، 2006  
- باسم علي حوامدة، وسائل الإعلام والطفولة، ط 1، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن، 2006.  
- حسني الشحروري، مها، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2008.  
- مندور عبد السلام، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2006.  
- نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحدّ من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة) رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، 2008

ب- الرسائل:

- قويدر مريم، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال - دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة - رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، 2011  
- علواش كهيبة، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2006/2007.

ج- المواقع:

- الهدلق عبدالله، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، 2013، متوفّر على الرابط الآتي: [www.alukah.net](http://www.alukah.net)  
- الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، الألعاب التعليمية، 2010، متوفّر على الرابط التالي: [www.academy.com-www.elearning.arab.com](http://www.academy.com-www.elearning.arab.com)  
- العمري عائشة، الألعاب الإلكترونية مفهومها وتصنيفاتها، 2015، متوفّر على الرابط الآتي: [www.learning-otb.com](http://www.learning-otb.com)  
- فتح الله مندور، انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل، فهل تهدّد التعليم، 2013، متوفّر على الرابط الآتي: [www.almarefh.net](http://www.almarefh.net)

د- المجالات:

- حسين الأنصاري، إشكاليات تلقي الطفل العربي، مجلّة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، عدد2، 2007

\* المراجع باللغة الاجنبية:

- Marc Griffiths, The educational benefits of video games, Vol 20, No 3, 2002  
Rand& other, 2004, 45)