جامعة محمد خيضر بسكرة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الانسانية

مذكرة ماستر

علوم الإعلام والاتصال
الإعلام والاتصال
اتصال وعلاقات عامة

رقم: .....

إعداد الطالب:
ميرة بلقاسم

يوم: 02/07/2019

خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري – دراسة ميدانية على عينة من اللاعبين الهواة للعبة ساحة المعركة BATTLEFIELD V

لجنة المناقشة:

رحماني أمال	أ. مس أ	بسكرة	رئيس
حفيظي نهلة	أ. مس أ	بسكرة	مقرر
فريجة محمد طه	أ. مس أ	بسكرة	مناقش

السنة الجامعية : 2018 - 2019

شكر وعرفان

" عرفان الجميل شيمة الأرواح النبيلة "

أول شكر وحمد لله عز وجل على منحي العلم وإنارة دربي وعقلي لإتمام هذا العمل وتقديمه كثمرة نجاح لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

" فالحمد لله حمدا كثيرا "

أتقدم بجزيل الشكر والعرفان إلى كل من صبر وصابر معي من أفراد عائلتي الفاضلة كل بإسمه ومقامه لكي أتم عملي على أحسن وجه.

كما أتقدم بعبارات الشكر والتقدير للأستاذة المشرفة " نهلة حفيظي " على إشرافها وتوجيهاتها ومرافقتها لنا.

وأسمى عبارات الشكر والامتنان للجنة العلمية الموقرة لقبولها مناقشة مذكرتي وإثراء رصيدنا بتوجيهاتها القيمة.

شكرا جزيلا لكل من ساهم وساعدنا بالكلمة الطيبة على انجاز هذه الدراسة راجين من الله عز وجل التوفيق والسداد في المشوار العلمي.

ميرة بلقاسم

اهـــــداء

اهدي ثمرة نجاحي إلى من هم إلى القلب اقرب:

روح جدتي الطاهرة (نانا مباركة)

أمي الغالية أطال الله في عمرها

أبي الفاضل بارك الله في جهده

أخواتي الكريمات

إخواني الأفاضل

اهدي عملي لكل من تمنى لي النجاح

دون أن أنسى إهداء هذه المذكرة إلى " ميرة بلقاسم " الذي ثابر لإكمال دراسته بعد سنوات طويلة من الانقطاع.

وان كانت الورقة لا تكفي فإن القلب أوسع وأرحب.

ملخص:

عنـوان الدراسـة: خطـاب الألعـاب الالكترونيـة عبـر الانترنـت وعلاقتـه بـالتفكير الإبـداعي لـدى الشـباب الجزائري – دراسة ميدانية على عينة من اللاعبين الهواة للعبة ساحة المعركة **Battlefield v**.

إعـــداد: ميرة بلقاسم **المؤطر العلمي: حفيظي نهلة**

تهـدف الدراسـة الحاليـة إلـى دراسـة العلاقـة القائمـة بـين الخطـاب المتداول فـي فضـاء الألعـاب الالكترونية عبر الانترنت والتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري الذي يعتبر جزءا فاعلا في هذا النوع من الألعاب التي أصبحت عنصر مهما اتصاليا، يساهم في تعزيز مهارة التفكير والوصول إلى حلول ابتكارية، من خلال طرح التساؤل الرئيسي الآتي:

كيف يمكن لخطاب اللعبة الالكترونية عبر الانترنت " ساحة المعركة " أن يساهم في تنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري ؟ وللإجابة الشاملة على إشكالية الدراسة، تم إتباع أهم الإجراءات المنهجية التي يقوم عليها المنهج الوصفي، وتم بناء الموضوع من خلال بناء نظري تمثل في فصلين أولهما: الألعاب الالكترونية عبر الانترنت، وثانيهما: التفكير الإبداعي، واعتمد الباحث على منصة **Google Docs** لتصميم وتوزيع الاستبيان الالكتروني على 71 مبحوث تمثلوا في اللاعبين للعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** "، وتم في الدراسة الإحصائية تحليل النتائج على ضوء المقاربات النظرية المعتمدة والمتمثلة في: **نظرية التفاعلية الرمزية، نظرية الغرس الثقافي، النظرية المعرفية عند بياجيه.**

وتوصلنا إلى النتائج الرئيسية التالية:

1- إن الطبيعة الالكترونية الافتراضية للبيئة الاتصالية التي تجمع اللاعبين من مختلف دول العالم والجنسيات تتطلب الاعتماد على خطاب تفاعلي خاصة وان الخطاب الموظف بين اللاعبين يتسم بالفورية والمباشرة.

2- من اجل إنجاح العملية الاتصالية لابد أن يكون الخطاب الموظف بين الأفراد خطابا مؤثرا مقنعا وجذابا من خلال مستويات التأثير الآتية: المعرفي، الإدراكي، الاتصالي، الوجداني – العاطفي.

3- تساهم الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في اكتساب اللغات الأجنبية واكتساب ثقافات غربية أجنبية التي في إكساب الأفراد ثقافات وعادات وأنماط تفكير جديدة، وغرس بعض المفاهيم الثقافية المتداولة بينهم في بيئتهم الافتراضية.

4- غرس بعض المفاهيم التي لا يكون لها معنى متداول في البيئة الحقيقية مما ينعكس سلبا على حالة التوازن المعرفي بين الفرد وبيئته الحقيقية خاصة إذا كانت هذه المفاهيم بلغات أجنبية.

Summary:

The online games discourse and the creative thinking of Algerian youth - A field study on a sample of amateur players of the BATTLEFIELD V

Prepared by: Mira Belgacem Scientific supervisor: Hafidi Nahla

The present study aims to survey the the relationship between the discourse of online game space and the creative thinking of Algerian youth, which is an active part of this kind of games, it has become an important communicative element that contributes to enhancing the skill of thinking and reaching innovative solutions by asking The following Question : How can online gaming discourse "Battlefield" contribute to the development of creative thinking skills among Algerian youth? In order to answer comprehensively the problem of the study, the most important methodological procedures based on the descriptive approach, and the subject was built through the construction of a theoretical represented in the first two chapters: online games online, and the second: creative thinking, and the researcher relied on the Google Docs platform to design and distribute the electronic questionnaire on 71 respondents were represented in the players of the electronic game "**Battlefield v**", and in the statistical study analysis of the results in the light of the theoretical approaches adopted, namely: symbolic interactive theory, cultural implantation theory, Piaget cognitive theory.

we have reached the following results:

1) the virtual electronic nature of the communication environment that brings players together from different countries and nationalities requires reliance on an interactive speech, especially since the discourse between the players is immediate and direct.
2) in order to make the communication process successful, the discourse among the individuals must be a persuasive and compelling speech through the following levels of influence: cognitive, cognitive, communicative, emotional - emotional.
3) Online games contribute to the acquisition of foreign languages and the acquisition of foreign Western cultures, which give people new cultures, habits and patterns of thinking, and instilling some of the cultural concepts circulating among them in their virtual environment.

4) instilling some concepts that have no meaning circulating in the real environment, which reflects negatively on the state of the balance of knowledge between the individual and his real environment, especially if these concepts in foreign languages.

خطة الدراسة:

شكر وعرفان

الإهداء

ملخص الدراسة باللغة العربية والأجنبية

مقدمة

الإطار المنهجي

1-إشكالية الدراسة.

2-أسباب اختيار الموضوع.

3-أهداف الدراسة.

4-أهمية الدراسة.

5- المفاهيم الإجرائية للدراسة.

6-الدراسات السابقة.

7-المنهج وأدوات جمع البيانات:

أ/ المنهج المستخدم.

ب/ أدوات جمع البيانات.

8-مجتمع البحث وعينة الدراسة.

9-النظرية المؤطرة للدراسة.

خطة الـــدراسة

الإطار النظري:

الفصل الأول: الألعاب الالكترونية عبر الانترنت – المفاهيم والأشكال –

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية

المطلب الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية

المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية

المطلب الثالث: تأثيرات الألعاب الالكترونية على اللاعبين

المطلب الرابع: خصائص الألعاب الالكترونية

المبحث الثاني: آليات الألعاب الالكترونية.

المطلب الأول: أنواع الألعاب الالكترونية وأشكالها

المطلب الثاني: مجالات الألعاب الالكترونية.

المطلب الثالث: أسباب انتشار الألعاب الالكترونية.

المطلب الرابع: المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية

المطلب الخامس: دراسات اللعب في وسائل الإعلام و الاتصال الجديدة

الفصل الثاني: التفكير الإبداعي

المبحث الأول: ماهية التفكير الإبداعي

المطلب الأول: مفهوم التفكير الإبداعي.

المطلب الثاني: خصائص التفكير الإبداعي.

المطلب الثالث: عناصر التفكير الإبداعي.

المطلب الرابع: مراحل التفكير الإبداعي.

المبحث الثاني: أساسيات التفكير الإبداعي

المطلب الأول: نظريات التفكير الإبداعي.

المطلب الثاني: مستويات التفكير الإبداعي.

المطلب الثالث:مهارات التفكير الإبداعي.

المطلب الرابع: استراتيجيات التفكير الإبداعي.

المطلب الخامس: العوامل المؤثرة في التفكير الإبداعي.

الإطار التطبيقي للدراسة

أولا: عرض وتفسير البيانات

ثانيا: عرض وتحليل النتائج العامة للدراسة

ثالثا:عرض النتائج النهائية للدراسة

خاتمة

قائمة المراجع

فهرس المحتويات

فهرس الجداول

فهرس الاشكال

الملاحق

مقدمة

مقدمــة:

شـهدت البيئـة الاتصـالية والإعلاميـة تغيـرات جذريـة نتيجـة التطـورات التكنولوجيـة الحاصـلة علـى مستوى عناصـر العمليـة الاتصـالية خاصـة الوسـيلة التـي أصـبحت تتسـم بالتقنيـة والتفاعليـة العاليـة بـين مختلف العناصر، ولم يشمل التغيير البيئة فقط بقدر ما تجاوز حتى المفاهيم المتداولة في حقل علوم الإعلام والاتصال، فتغير الاتصال التقليدي إلى الاتصال الرقمي او التفاعلي، هذا الأخير الذي يتطلب قاعدة قوية من الوسائط الرقمية الالكترونية فائقة الجودة من اجل تفعيله على أكمل وجه يتناسب مع متطلبات العصر الحالي وخصوصية الجمهور الذي يعتبر عنصرا حيويا في البيئة الاتصالية الرقمية. ونجاح العملية الاتصالية في البيئة الالكترونية يرتبط ارتباطا مباشرا بقوة الخطاب الاتصالي الموظف بين الأفراد، خاصة وان الرسالة الاتصالية تعتمد على تبادلية الأدوار في إنتاجها وتمريرها مما أعطى صبغة أكثر تفاعلية للمحتوى الرقمي ليتحول من محتوى جاف إلى خطاب يتميز بالحوار وتبادل المعارف والخبرات التي تنعكس على تحسين العملية الاتصالية وكذلك إعطاء الفرصة للجميع في اكتساب وإنتاج المعرفة.

وتعد الألعاب الالكترونية شكلا من أشكال البيئات او العوالم الاتصالية الافتراضية خاصة وأنها أصبحت تنافس الرياضة ومشاهدة الأفلام وممارسة بعض الهوايات خاصة لدى فئة الشباب لما تتوفر عليه من مميزات تقنية وفنية تبدأ من فكرة اللعبة إلى تصميم السياق العام لها و تجسيد الأحداث والوقائع التي لم يعايشها الفرد في الواقع ليعايشها او يجاريها في بيئة افتراضية متناسقة العناصر يشعر فها الفرد اللاعب أنه جزء مهم ينتمي إلى أفراد الجماعة الافتراضية الذي يشكلون السياق الاجتماعي لعبة، حين يسعون لتحقيق نفس الأهداف الاجتماعية في الواقع الفعلي، أبرزها الحفاظ على التوازن بين مدركاتهم

حول الواقع او البيئة التي يتعايشون معها. كما إن الألعاب الالكترونية اليوم أصبحت هيئات معنوية قائمة بذاتها يرتبط وجودها بالدور الذي تؤديه من عدة نواحي أبرزها: النواحي الاتصالية، الإدراكية، الترفيهية، المعرفية، الثقافية والاقتصادية وذلك من خلال الانعكاسات الملحوظة نتيجة الاستخدام والممارسة المتنامية لهذا النوع من الألعاب الالكترونية.

وساهمت الانترنت في تطوير الألعاب الالكترونية أكثر وأكثر مما كانت عليه سابقا، وذك من خلال جعلها بيئة اتصالية يتواصل فيها اللاعبون بطريقة مباشرة وفورية فيما بينهم مما لا يشعرون بالبرمجة التقنية للعبة التي اعتادوا عليها سابقا، بل أصبحت لديهم الحرية المطلقة في اختيار البيئة التي ينتمون إليها والأفراد الذين يتواصلون معهم حتى خارج نطاق اللعبة وهذا ما عزز فكرة التواصل الرقمي الاجتماعي بإعتبار أن اللعبة الإلكترونية أصبحت وسيط اتصالي الكتروني أكثر من كونها مجرد لعبة للترفيه، خاصة وأنها تنعكس على لغة الفرد، ثقافته، معارفه وحتى تطوير عملية التفكير لديه، هذا الأخير الذي أصبح يتطلب الابتكار والإبداع من تلقي المعلومة وصولا إلى إعادة إنتاجها وتمريرها في قالب يتناسب والبيئة المتداولة فيها.

وفي هذه الدراسة، سنحاول تسليط الضوء على العلاقة القائمة بين **خطاب الألعاب الالكترونية المتداول بين اللاعبين في بيئة اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " وتنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري**، وذلك بالتركيز على كل مشتملات اللعبة الالكترونية وبالتحديد خصوصية الخطاب المتداول وعناصره الأساسية من خلال إتباع الإجراءات المنهجية المتبعة في البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال وفقا للخطة العلمية المعتمدة، إذ تناولنا في **الإطار المنهجي** أهم المراحل المنهجية التي تضع موضوع الدراسة في إطار منهجي محدد وفقا للضوابط المنهجية والتي من خلالها تتضح زاوية البحث في الموضوع، أما في **الإطار النظري** فقد تم التطرق إلى فصلين أساسين أولهما: **الألعاب الالكترونية عبر**

الانترنت، أما الفصل الثاني فقد خصص **للتفكير الإبداعي** واهم أساسياته ونظرياته وشروطه، يلي ذلك **الإطار التطبيقي** الذي تم فيه إجراء الدراسة الميدانية مع المبحوثين وتفريغ البيانات وتحليلها على ضوء المقاربات النظرية المعتمدة، لنصل في الأخير إلى عرض النتائج النهائية لدراسة، ثم الخاتمة فقائمة المراجع وأخير الملاحق التي تتمثل في عرض نموذج استمارة الاستبيان المعتمدة.

الإطار المنهجي للدراسة

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر – بسكرة.

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية – قطب شتمة –

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام والاتصال

عنوان المذكرة

خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري – دراسة ميدانية على عينة من اللاعبين الهواة للعبة ساحة المعركة BATTLEFIELD V-

مذكرة تخرج مقدمة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: اتصال وعلاقات عامة

إعـداد :

ميـرة بلقاسم

إشراف الأستاذة:

حفيـظي نهلة

السنة الجامعية :2019/2018م

1- إشكالية الدراسة:

برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينات مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلةً نوعيةً ومُتميزةً، وأصبحت مدار بحثٍ وجدلٍ كبيرين بالنسبة لأهميّتها ودورها التربوي والترفيهي وتأثيرها على الكبار والصغار، خاصة المميزات التقنية والتكنولوجية التي تتميز بها هذه الألعاب والتي انعكست على جوانب عديدة من حياة مستخدميها: الاجتماعية، الثقافية، المعرفية، وتتعدد فوائدها في تنمية المهارات وخاصّةً مهارة التفكير وعلى وجه الخصوص التفكير الإبداعي خاصة بعدما وصلت الألعاب الالكترونية إلى شكلها الحالي المتطور الذي يعتمد على المستوى العالي من التفاعل والتفاعلية بين المستخدمين اللاعبين والتقانة التي تميز الأداء وأساليب التواصل التي تجاوزت فكرة مجرد اللعب وصولا إلى محاولة الاستفادة من الأفكار المتداولة في اللعب لحل بعض المشاكل التي يمكن أن تواجه اللاعب، من خلال تبادل رموز لفظية السنية وأخرى رمزية تحمل دلالات متعارف عليه في سياق اللعبة ويتعداها أيضا للواقع الحقيقي لبعض الأحداث والمواقف ذات معنى حقيقي يدركه اللاعبين من خلال المحتويات المتداولة في خطاب اللعبة.

كما أن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعتبر في مرحلة متقدمة من العاب الفيديو التي لم تعد تقتصر على جودة الصورة بقدر ما أصبحت تعتمد على جودة وفاعلية الخطاب المتداول بين اللاعبين خاصة وان هناك أكثر من طرف فاعل في اللعبة لا ينتمون بالضرورة لنفس البيئة الحقيقية ولكن يعتبرون فاعلين مؤثرين في البيئة الافتراضية المشكلة للعبة، وفي هذا السياق تتضح معالم القوى الفاعلة في الخطاب الذي يتجاوز فكرة المحتوى الجامد الذي سبق وان شهدته الألعاب الالكترونية لتصل إلى خطاب يحتوى لغة واضحة ومفهومة مشفرة بين اللاعبين تفهم في سياق مراحل اللعبة تعتمد على أسلوب الحوار، وتنعكس سلوكيا في كثير من السياقات الاجتماعية التي يعيشها الفرد، خاصة وأنها تشجع على ابتكار الحلول الإبداعية للتكيّف والتأقلم مع ظروف اللعبة، ويمتدّ أثرها إلى الواقع الفعلي؛ حيثُ يُمكنه تَطبيق بعض المهارات التي اكتسبها من خلال اللعب على أرض الواقع، مع أن هذا الطرح قد يتعارض مع العديد من الآراء التي تركز على التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية على الشباب خاصة ما يتعلق بتعزيز وتدعيم سلوك العنف او ارتفاع معدل الجريمة او حتى التأثير على التحصيل الدراسي، إذ أن طبيعة المواضيع المتناولة في الألعاب الالكترونية ليست خيالية بل في كثير من الأحيان تكون مواضيع

ذات علاقة مباشرة بالمستخدمين اللاعبين وترتبط ارتباطا وثيقا ببعض المواقف التي يعيشونها يوميا مما يمكن لهم الرجوع إلى الحلول التي يعتمدونها في حيثيات اللعبة، فالتفكير الإبداعي عبارة عن مهارة يتقنها الكثير من اللاعبين عبر الانترنت خاصة من خلال المؤثرات الداخلية التركيبة لبيئة اللعبة، إذ أن خصوصية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تمنح للاعب بعدين من التفكير الإبداعي أولهما: الإبداع الفني الذي يشتمل على المهارات والمواهب والقدرة على التعبير عن الذات التي يمنحها الشخص لنفسه ويعرف على أساسها في البيئة الافتراضية، ويعتبر هذا النوع من الإبداع فطرياً وغير مكتسب من منطلق أن الذات بناء شخصي. أما النوع الثاني فهو الإبداع التقني والذي يتمثل بوضع النظريات الجديدة للتفاعل الرقمي بين الأفراد، وطرح الأفكار الخلاقة، وابتكار التقنيات الحديثة. وكذا قوة لغة الخطاب المتداول بين اللاعبين لقوة مستوياته التأثيرية ودرجة التفاعلية الموجودة والمشاركة في الوصول إلى حلول بديلة وأفكار مستحدثة، ومن خلال هذا المنطلق النظري ظهرت الحاجة إلى طرح تساؤل رئيسي نحاول من خلاله دراسة العلاقة القائمة بين الخطاب المتداول في فضاء الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتفكير الإبداعي الابتكاري لدى الشباب الجزائري الذي يعتبر جزءا فاعلا في هذا النوع من الألعاب التي أصبحت عنصر مهما اتصاليا يساهم في تعزيز مهارة التفكير والوصول إلى حلول ابتكارية في العديد من المواقف والتي أصبحت لها خصوصية لغوية وفكرية ذات علاقة مباشرة بأحداث مشتركة بين اللاعبين، ومفاد التساؤل مايلي :

كيف يمكن لخطاب اللعبة الالكترونية عبر الانترنت " ساحة المعركة " أن يساهم في تنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري ؟

التساؤلات الفرعية:

و للإلمام بجوانب التساؤل الرئيسي نطرح مجموعة من التساؤلات الفرعية:

1- ماهي المميزات التقنية والفنية التي تتميز بها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ؟
2- ماهي المكونات الرمزية واللفظية المشكلة لخطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتي تؤثر على عملية التفكير الإبداعي؟
3- ماهي مستويات التأثير الموظفة في خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وما علاقتها بمستويات التفكير الإبداعي؟
4- ماهي الانعكاسات السلبية والايجابية للألعاب الالكترونية على عملية التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري؟

2- أسباب اختيار الموضوع:

إن توجه الباحث لمعالجة أي موضوع او ظاهرة ما لا ينطلق من فراغ، بل يعود إلى مجموعة من العوامل والأسباب التي تتعلق بمتغيرات الظاهرة وقدرة ملاحظته على أنها تحتاج إلى تناول علمي وتحليل وتفسير يصل من خلاله إلى جملة من النتائج التي تثري البحث العلمي في أي حقل من الحقول البحثية، وتتمثل أسباب اختيارنا لدراسة موضوع: **خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري**، في الأتي:

أولا : الأسباب الذاتية :

1- الاهتمام الشخصي بإصدارات الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وكل ما يتعلق بالتكنولوجيات الحديثة والرقمنة انعكس إيجابا على اختيارنا لموضوع الدراسة من زاوية معينة تتمثل في رصد تأثير خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وأبرزها " لعبة ساحة المعركة " على عملية التفكير الإبداعي.
2- الرغبة في فهم أسباب توجه الشباب الجزائري نحو الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وكيفية تأثير هذه الأخيرة على سلوكياتهم في ارض الواقع.

3- التأثر والاستخدام الشخصي للعبة الالكترونية " ساحة المعركة " ومتابعة كل سلسلة من سلسلتها التي تتضمن أحداثا واقعية تساهم في بناء المعرفة وتنمية مهارة التفكير الإبداعي والتخيل وقدرة اللاعب على المشاركة في صناعة الحدث حتى وان كانت في حقبة زمنية أخرى.

ثانيا : الأسباب الموضوعية:

1- المساهمة في إثراء المكتبة الجامعية الجزائرية بدراسة تصب في حقل علوم الإعلام والاتصال تناولت تأثير الألعاب الالكتروني عبر الانترنت كشكل حديث من العاب الفيديو لم يتم تناولها مسبقا.

2- ملاحظة الاهتمام المكثف بالألعاب الالكترونية عبر الانترنت ودورها في تحقيق التفاعل بين اللاعبين وبناء المدركات وتشكيل ثقافة مشتركة تشكل نسقا ثقافيا افتراضيا اتجاه الأحداث والشخصيات الواردة في اللعبة في دول العالم، وكيفية استفادة اللاعب من الخطاب المتداول بينه وبين غيره من اللاعبين.

3-أهمية الدراسة :

تتوقف أهمية أي بحث على أهمية الظاهرة المدروسة وعلى قيمتها العلمية والعملية ومدى إسهامها في إثراء المعرفة النظرية من جهة والميدانية من جهة أخرى، و لكي يتحقق الهدف الأساسي لأي دراسة علمية لابد أن يقاس على أهميتها العلمية والعملية والمعرفية سواء بالنسبة للباحث أو للمجتمع، خاصة إذا ارتبط موضوع الدراسة بأحد أهم الظواهر المؤثرة على المجتمع ككل، ومنه فإن أهمية هذه الدراسة تكمن في النقاط الآتية:

1- تستمد الدراسة أهميتها من قوة تأثر الشباب عامة بالألعاب الالكترونية عبر الانترنت وذلك من خلال ملاحظة تأثرهم ببعض المفاهيم المتداولة بينهم في شكل خطاب فعال يؤثر بدرجة ما على تنمية قدرته في التفكير بطريقة ابتكارية إبداعية لمواجهة بعض المواقف الحياتية او حتى في خطابهم اليومي.

2- محاولة تسليط الضوء على أساليب وطرق تنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري من خلال الخطاب المعتمد بين الأفراد المشاركين في اللعبة، وتفسير العلاقة القائمة بين متغيرات الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.

3- إبراز أهمية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تعزيز العمليات المعرفية والعقلية مثل التفكير الإبداعي والذكاء وتوظيف المعلومات التي يتحصل عليها من خلال مجريات اللعبة بطريقة ايجابية في ما يخدمه هو شخصيا.

4- أهداف الدراسة :

تعتبر الدراسات العلمية من أهم مخرجات البحث العلمي، التي تحدد مستوى اهتمامات الباحثين في أي مجال كان، وفي تخصص الإعلام والاتصال ترتبط أهداف الباحثين بمحاولة تفسير وتحليل العلاقات القائمة بين الوسائل الاتصالية والإعلامية واستخدام الجمهور لها، وغيرها من القضايا. إذ تتمثل أهداف الباحث وراء اختياره لمعالجة موضوع : **خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري**، في النقاط الآتية:

1- التعرف على ابرز المميزات التقنية والفنية التي تتميز بها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت مقارنة بالعاب الفيديو الأخرى والكشف عن العلاقة القائمة بين استخدام هذه الألعاب وتنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري.

2- الكشف عن المكونات الرمزية واللفظية المشكلة لخطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.

3- التعرف على مستويات التأثير الموظفة في خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت، والكشف عن مختلف أساليب التأثير التي تنعكس إيجابا على مهارة التفكير الإبداعي.

4- رصد مختلف الانعكاسات السلبية والايجابية للألعاب الالكترونية على عملية التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري.

5-المفاهيم الإجرائية للدراسة :

إن تحديد وضبط المفاهيم التي يعتمدها الباحث كمتغيرات أساسية في دراسته تساعده في نفس الوقت على تحديد ما يريد التعمق فيه من مفاهيم تشكل ظواهر او ممارسة يستطيع من خلالها الباحث الضبط الجيد لزاوية معالجة وتناول الظاهرة المدروسة، وقد تختلف المفاهيم من باحث إلى آخر وفقا لما

يتوصل إليه كل باحث من خلال عملية الملاحظة الدقيقة للظاهرة المدروسة. و تتمثل المفاهيم الأساسية لهذه الدراسة في :

1- الخطاب.

2- الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.

3- العاب الفيديو.

4- التفكير الإبداعي.

5- لعبة ساحة المعركة ' BATTLEFIELD '.

وقبل عرض المفاهيم الإجرائية التي توصلنا إليه، نتطرق أولا إلى عرض بعض المفاهيم الاصطلاحية لكل مصطلح:

1- الخطاب اصطلاحا :

الخطاب عموما وحدة " تواصلية إبلاغية، متعددة المعاني، ناتجة عن مخاطب معين، وموجهة إلى مخاطب معين، عبر سياق معين. وهو يفترض وجود سامع يتلقاه، مرتبط بلحظة إنتاجه،لا يتجاوز سامعه إلى غيره، وهو يدرس ضمن لسانيات الخطاب.[1]

ويعرف أيضا: رسالة موجهة من المنشئ إلى المتلقي تستخدم فيها الشفرة اللغوية المشتركة بينهما، ويقتضي ذلك أن يكون كلاهما على علم بمجموع الأنماط والعلاقات الصوتية والصرفية والنحوية والدلالية التّي تكون نظام اللغة أي الشفرة المشتركة وهذا النظام يلبي متطلبات عملية الاتصال بين أفراد الجماعة اللغوية وتتشكل علاقة من خلال ممارستهم كافة ألوان النشاط الفردي و الاجتماعي في حياتهم[2].

- خطاب اللعبة الالكترونية: مجموعة الرسائل اللفظية وغير اللفظية الرمزية التي يتم توظيفها في عمليات التواصل بين اللاعبين في ساحة المعركة، والتي تختلف لغته حسب لغة المستخدم اللاعب، إذ

[1] - محمد ملياني، **محاضرات في تحليل الخطاب**، كلية الآداب واللغات، جامعة أبي بكر بلقايد، تلمسان، الجزائر، ص 03.

[2] - شريفي نعيمة، شتواني ليندة، **إستراتيجية التواصل في الخطاب السياسي بين التصريح والتلميح: خطاب رئيس الجمهورية نموذجا**، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر، قسم اللغة والآداب، كلية الآداب واللغات، جامعة ميرة عبد الرحمان، بجاية، الجزائر: 2013، ص34.

يتميز خطاب اللعبة الالكترونية باتلفيلد بالوضوح والسهولة في التداول والتحديث المستمر حسب مراحل الانتقال من مرحلة إلى أخرى ومن ساحة إلى أخرى.

2-الألعاب الالكترونية عبر الانترنت هي نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. وتكون في هيئة رقمية الكترونية تشتغل على منصة الحاسب والإنترنت ويشترط فيها إعطاء شخصية للاعب يعرف بها أثناء التحاقه باللعبة في سلسلة متواصلة تنقطع بانقطاع شبكة الانترنت.

2- اللاعبين الهـواة :

هواة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت هم مجموعة من الأفراد يشتركون في صفات متقاربة سواء في السن او الجندر او الاتجاهات يلتقون في ساحة معركة تربطهم منافسة شديدة للبقاء على اكبر قدر ممكن من مراحل اللعبة وذلك بتطوير أساليب التفكير في الحلول والمواجهة. يتواصلون عبر شخصيات فردية وليست جماعية.

4-التفكير الإبداعي: ينقسم إلى مؤشرين:

أ/ التفكير:

العملية التي يمارس الذكاء من خلالها نشاطه على الخبرة أي انه يتضمن القدرة على استخدام الذكاء الموروث وإخراجه للوصول إلى حل أو قرار يجب أن يتخذ.

ب / الإبداع :

إنتاج الأفكار الأصيلة والحلول باستخدام التخيلات والتصورات مثلما يشير إلى القدرة على اكتشاف ما هو جديد وإعطاء معاني للأفكار.

ومنه **التفكير الإبداعي:** أسلوب فكري يستخدمه الشخص في إنتاج اكبر عدد ممكن من الأفكار الإبداعية وابتكار حلول جديدة حول مشكلة يتعرض لها في اللعبة الالكترونية، وتتصف هذه الأفكار بالطلاقة والمرونة والأصالة.

5-باتلفيلد Battlefield أي:" ساحة المعركة " وهي سلسلة العاب قتالية من النوع تصويب منظور الشخص الأول. **First Person Shooter** وتصنف ضمن **hardcore games** بدأت على مايكروسوفت ويندوز. أول جزء باتل فيلد 1942 صدر عام 2002. اللعبة من تطوير الشركة السويدية ديجيتال إلوجينز سي إي EA Digital Illusions CE ونشرت تحت اسم شركة إلكترونيك آرتس. تعتمد اللعبة على الخرائط الكبيرة واللعب الجماعي والمركبات والمروحيات وكم الأفكار الجديدة التي تقدمها اللعبة في أسلوب اللعب وطريقة عرض وتقديم القصة. وموقعها الالكتروني: http://www.battlefield.com

6-الدراسات السابقة :

البحوث العلمية تأتي دائماً بغاية الإجابة عن الأسئلة التي تدورُ في ذهن الباحث، ولهذا كان من الضروريّ الاستعانة بدراسات ومؤلّفات ومراجع سابقة؛ حيث تبرز أهمّيّتها في إعطاء الباحث إلماماً كاملاً وشاملاً بالموضوع الذي يكون بصدد دراسته؛ فتجميع المعلومات من مصادرها المختلفة والمتنوّعة يساعد وبشكل كبير على الغوص في الموضوع والوصول إلى أدقّ تفاصيله ونتائجه. كما أن قيمة الرجوع إلى الدراسات السابقة تساعد الباحث على تحديد زاوية تناوله للظاهرة المدروسة خلافا على ما تم تناوله سابقا ومواصلة البحث في الظواهر بشكل تكاملي.

وفي تناولنا لموضوع علاقة خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، واجهتنا قلة الدراسات التي تناولت هذا الموضوع خاصة من ناحية علوم الإعلام والاتصال، لأننا بصدد تفسير علاقة الخطاب الاتصالي بين اللاعبين وتأثيره على تنمية مهارة التفكير الإبداعي لديهم من خلال ما توفره لهم البيئة الاتصالية الافتراضية المتمثلة في ساحة اللعبة ونظامها الاتصالي. وحاولنا جمع بعض الدراسات العربية والأجنبية ذات العلاقة بأحد المتغيرات الأساسية للدراسة والتي نوجزها كالآتي:

أولا: الدراسات العربية:

1.الدراسة الأولى:

أميرة مشري: **اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري- دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي**، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر علوم الإعلام والاتصال. جامعة العربي بن مهدي أم البواقي – 2017م. تمثل التساؤل الرئيسي لإشكالية الدراسة في :

ما هو اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؟ إذ اعتمدت الباحثة لإجراء هذه الدراسة على منهج المسح بالعينة نظرا لكبر حجم مجتمع البحث المتمثل في الأولياء بمدينة أم البواقي، و لجمع المعلومات اعتمدت الباحثة على الملاحظة والاستبيان الذي وزع على: 100 مفردة قصدا متمثلة في الأولياء. وابرز النتائج (ذات العلاقة بالدراسة) التي توصلت إليها تتمثل في:

- بينت الدارسة أن اغلب التلاميذ يشعرون بالفرح والسرور من وجهة نظر الأولياء لان التلميذ يحتاج إلى الاكتشاف والبحث وراء المعرفة الجديدة.
- أكدت الدارسة أن اغلب التلاميذ يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز حسب رأي الأولياء،لأن التلميذ بطبيعته يتحد الصعاب ويواجه العقبات ويحاول اجتيازها والتغلب عليها.
- أكدت الدارسة أن التلميذ يفضل ألعاب المغامرة حسب أفراد العينة ، لأنها تخلق له جو المغامرة والتحدي في عالم افتراضي، كما أنها ألعاب حديثة ومتطورة قريبة كل القرب من الواقع في صورتها ونوعية رسومها.
- أما فيما يخص كيفية التعرف على آخر إصدارات الألعاب الالكترونية بينت الدارسة أن اغلب التلاميذ يتعرفون عليها عن طريق الانترنيت ، ويرجع ذلك إلى سهولة استخدامها وسرعة الوصول إلى كل ما هو جديد وحصري فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية.
- أكدت الدراسة أن اغلب التلاميذ تعلموا من استخدام الألعاب الالكترونية حسب رأي المبحوثين التحكم في تقنيات الانترنيت ، ويرجع ذلك إلى توفر هذه الشبكة لدى التلاميذ.هذا ما يجعلهم يكتسبون معرفة لا بأس بها في مجال الإبحار في الشبكة.

3-الدراسة الثانية:

مريم قويدر: **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال- دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة-** ، مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 03، 2012م. تمثل التساؤل الرئيسي للدراسة في :

ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟ اعتمدت الباحثة في دراستها على مجموعة من التساؤلات الفرعية حول عادات وأنماط الاعتماد على الألعاب الالكترونية محاولة ربطها بنظرية الغرس الثقافي باعتبار أن الألعاب الالكترونية تسهم في غرس بعض المفاهيم والسلوكيات لدى اللاعبين، موظفة في ذلك المنهج الوصفي، واعتمدت على ثلاث (03) أدوات لجمع لمعلومات هما: الاستبيان والمقابلة غير المقننة مع عينة من أساتذة علوم الإعلام والاتصال- أساتذة علم النفس- تجار الألعاب الالكترونية والملاحظة فقد تم معاينة مجموعة من المبحوثين في مقاهي الانترنت وفي المنزل أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية باستعمال الملاحظة البسيطة بدون مشاركة، وذلك لملاحظة جميع ظروف وملابسات الظاهرة، أما عينة الدراسة فقد تمثلت في 200 مفردة من الأطفال اللاعبين للألعاب الالكترونية بأسلوب العينة القصدية.

أهم النتائج ذات العلاقة بموضوع الدراسة الحالي:

- تأتي ممارسة الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة، وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة، فهي تملك قدرات اجتذاب كبيرة لما تحتويه من تقنيات عالية الجودة وسيناريوهات افتراضية شبيهة جدا بالواقع الحقيقي المعاش، مما يجعل اللاعب ينخرط في اللعبة حركيا وجسميا وعاطفيا وعقليا، فهي تقدم في شكل قصة واقعية مشوقة لجذب أكبر عدد ممكن من الأطفال والمراهقين على حد سواء.
- يعد الكمبيوتر في مقدمة أجهزة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها مفردات العينة، تليه أجهزة الألعاب الإلكترونية في المرتبة الثانية وشبكة الانترنت في المرتبة الثالثة، وجاءت أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية في المرتبة الرابعة وجهاز الهاتف النقال في المرتبة الخامسة، أما في المرتبة الأخيرة فإننا نجد التليفزيون بأقل نسبة.

- أغلبية المفردات يفضلون ممارسة الألعاب على أجهزة الألعاب الإلكترونية لكونها أعلى دقة ووضوح وذات جودة عالية في الصوت والصورة، كما يوجد من يفضل ممارسة الألعاب على شبكة الأنترنت، وهذا يعود إلى كون الانترنت شبكة تفاعلية حديثة تجعل من اللاعب لاعبا محترفا يلعب بطريقة حديثة وعصرية ومع مختلف لاعبين من جميع أنحاء العالم.

4-الدراسة الثالثة:

فاطمة همال: **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري- دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة-**، مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال- جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012م. تمثل التساؤل الرئيسي لإشكالية الدراسة في :

ماهو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة ؟ إذ اعتمدت الباحث على مجموعة من التساؤلات الفرعية وكذا الفرضيات لكي تصل إلى علاقات التأثير والتأثر من خلال استخدام **المنهج الوصفي**، ونظرا لاختيار الباحثة لمجتمع البحث المتمثل في مدارس مدينة باتنة، اعتمدت الباحثة أسلوب **العينة العنقدية** وذلك بالرجوع إلى معدل الأقسام والأفواج في المدارس المختارة، وتمثل عدد المفردات في : 254 مفردة.

أهم النتائج ذات العلاقة بموضوع الدراسة الحالي:

- أصبح الحاسوب وسيطا إعلاميا ومعلوماتيا مهما جدا لدى الأسرة الجزائرية الحديثة، وذلك ما تؤكده النسب؛ بتوفر أكثر من حاسوب في الأسرة الواحدة بنسبة 37.61 %من مجمل العينة، التي يتوفر لديها هذا الوسيط، وذلك نتيجة لضرورة هذا الجهاز في التطبيقات العملية والدراسية المتعددة لدى أفراد الأسرة.
- جاء ترتيب العينة للوسائط الإعلامية الجديدة، تبعا لتفضيل اللعب من خلالها بالشكل التالي: الهاتف الخلوي، الانترنيت، التلفزيون، الحاسوب، وذلك وفقا لعامل الانجذاب وسهولة الاستخدام، وكم ونوع الألعاب الإلكترونية المتوفرة من خلال كل وسيط.
- للتصميم الفني والشكلي للألعاب الالكترونية دورا كبيرا في تحقيق رواجها والاهتمام بها، ذلك أن شكل وتصميم اللعبة الإلكترونية ذو جودة عالية في التصميم والألوان، ما يلغي إلى حد ما مفارقة في التصميم؛ تدفع الطفل إلى الانتباه إليها كعامل تفضيل.

ثانيـا: الدراسات الأجنبية:

1-الدراسة الأولى:

- Eyüp Yılmaz : **The Impact of Heavy (Excessive) Video Gaming Students on Peers and Teachers in the School Environment: A Qualitative Study,** Adnan Menderes University, Turkey, 2018.

يتمثل التساؤل الرئيسي للباحث في: **ماهي علاقة استخدام العاب الفيديو الالكترونية من طرف التلاميذ والأساتذة على بيئة التدريس؟ وهل ينعكس هذا التأثير على عملية التحصيل الدراسي وتنمية مهاراتهم الفكرية؟**

حيث اصبحت ألعاب الفيديو تحظى بشعبية كبيرة بين الأطفال والمراهقين بسبب الاستخدام المتزايد من ألعاب الفيديو، وكان النقاش الدائر حول تأثيرات ألعاب الفيديو الالكترونية مستمرًا ولهذا كشفت هذه الدراسة تأثير طلاب الألعاب الالكترونية الثقيلة على أقرانهم ومعلميهم في البيئة المدرسية. لهذا الغرض، تم اعتماد **المنهج المقارن**، كما تم إجراء **مقابلات** جماعية وجهاً لوجه باستخدام نماذج مقابلة شبه منظمة. وتم جمع البيانات من 21مشاركًا يتألفون من ثلاثة طلاب ألعاب ثقيلة الكترونية و 16 قرينا ومدرسين، وتشير النتائج مايلي:

تأثر اللاعبين بنمط اللعبة الالكترونية على السلوكيات، بما في ذلك السلوكيات الاتصالية والمشاكل السلوكية داخل البيئة المدرسية.

- تأكيد أساتذة اللغة الإنجليزية على الآثار الإيجابية اللغوية من ألعاب الفيديو على مفردات اللغة الإنجليزية للطلاب اللاعبين.

2-الدراسة الثانية:

-Nicholas David Bowman, **The impact of Video Game Play on Human (and orc) creativity** ,West Virginia University, USA ,2015.

ويتمثل التساؤل الرئيسي للدراسة في الأتي: **إلى أي مدى يمكن أن تؤثر العاب الفيديو على الإبداع الفكري الإنساني؟** واستخدم الباحث مجموعة من الإجراءات المنهجية المتمثلة في **المنهج المقارن** بهدف الوصول إلى نتائج دقيقة بين مجموعة من اللاعبين لألعاب الفيديو عبر الانترنت وعلاقتها بتنمية التفكير الإبداعي، وهنا تبنى الباحث مفهوم الإبداع الإنساني من منطلق قدرة اللاعب على الإبداع في إيجاد

الحلول وتطوير تفكيره وليس الإبداع الآلي الذي تتميز به الألعاب الفيديو. ومن بين ابرز النتائج ذات العلاقة بالدراسة الحالية مايلي:

- ارتباط مفهوم الإبداع بالعمليات الفكرية والعقلية للاعبين، والنتائج تكون في شكل سلوك في الواقع، او القدرة على إنتاج سلوك معين يربط بين ما تم التعرض إليه في اللعبة والواقع.
- على المستوى الفردي، تم ربط الإبداع بالإيجابية لدى اللاعبين مثل: التطور النفسي وتحقيق الذات ، تحقيق الشخصية ، وتحسين الصحة العقلية وكذلك مجموعة من الصفات الشخصية الإيجابية مثل المرونة والانفتاح والشجاعة.
- تعمل العاب الفيديو على تعزيز عمليات التعلم من خلال اللعب، كما ارتبط اللعب أيضًا بتصرف أكبر نحو الإبداع لاحقًا في الحياة من خلال تحفيز وتطوير مجموعة من عمليات الإبداع مثل البحث عن المشكلات التأطير والحل والتفكير المتباين والممارسة باستخدام حلول بديلة.
- الاتصال الفوري والمباشر بين اللاعبين يعزز من قوة مشاركتهم في التفكير حول المواصلة أكثر في مراحل اللعبة من خلال إيجاد طرق وحلول إبداعية ابتكارية للبقاء في اللعبة لأطول مدة زمنية.

نقد الدراسات السابقة :

إن الملاحظة الأساسية التي يجب إدراجها من خلال عرضنا للدراسات السابقة أعلاه وهو نقص الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقتها بالتفكير الإبداعي خاصة لدى فئة الشباب، وذلك معظم الدراسات التي وجدناها في أدبيات الموضوع المدروس تقتصر على الألعاب الالكترونية او العاب الفيديو وعلاقتها أما بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال، العنف، القدرة على حل المشكلات، وغيرها.

أما من الناحية المنهجية، فقد لاحظنا أن معظم الدراسات السابقة باللغة العربية اعتمدت على المنهج الوصفي أما الدراسات الأجنبية فقد اعتمدت على المنهج المقارن او التجريبي للتعمق أكثر في دراسة علاقات التأثير والتأثر بمقاربات كمية وكيفية في نفس الوقت.

- التعدد في استخدام أدوات جمع البيانات في مختلف الدراسات السابقة يشير إلى مرونة تناول الموضوع المدروس، وبالتالي الوصول إلى اكبر عدد ممكن من البيانات الدقيقة حوله.
- عدم اعتماد بعض الدراسات السابقة على مقاربات نظرية تفسر على ضوئها نتائج الدراسة بالرغم من وجود العديد من النظريات التي تتناسب مع طبيعة كل موضوع.

7-المنهج وأدوات جمع البيانات.

أ: طبيعة المنهج المستخدم :

أ_منهج البحث:

قبل التطرق إلى المناهج المستخدمة لابد من الإشارة إلى أن لكل منهج شروط ومتطلبات في البحث والتقصي، تفرض على الباحث استخدامها في حالات معينة، وان عملية اختياره لمنهج بحثه، لا تتم بطريقة اعتباطية، وإنما طبيعة الموضوع المعالج ونوعيته، هي التي تفرض على الباحث تفضيل منهج على آخر.

ويعرف **المنهج** على أنه: "مجموعة الإجراءات المتبعة في دراسة ظاهرة أو مشكلة بحث ويقوم الباحث بسلسلة من العمليات حيث يصل إلى النتائج، وذلك عن طريق الأساليب المتبعة، من أجل تحقيق الفروض التي صممت من خصائص البحث الاجتماعي" لتحقيق أهداف البحث يتوقف على الاختيار السليم أو الأنسب للمنهج الذي يتلاءم وطبيعة الموضوع.[1]

ويهدف المنهج الوصفي إلى وصف الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة، وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من أجل الوصول إلى المبادئ والقوانين المتصلة بظواهر الحياة والعمليات الاجتماعية الأساسية والتصرفات الإنسانية، ويركز على أوضاع عامة وعالمية، وكما يهدف إلى تحديد نطاق ومجال المسح وفحص جميع الوثائق المتعلقة بالمشكلة وتفسير النتائج وأخيرا الوصول إلى الاستنتاجات واستخدامها للأغراض المحلية أو القومية. فالمنهج الوصفي مرتبط منذ نشأته بدراسة المشكلات المتعلقة بالمجالات الإنسانية وما زال هذا هو الأكثر استخداما نظرا صعوبة المنهج التجريبي.[2]

---

[1] – محمد غريب عبد الكريم، **البحث العلمي تصميم المناهج والإجراءات**، الإسكندرية، ب ط، 1992، ص 77.

[2] – عمار بوحوش ومحمد محمود الذنيبات، **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**، الطبعة ثانية، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1999، ص 139.

يعتبر المنهج الوصفي أسلوب من أساليب التحليل المركز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد، أو فترة أو فترات زمنية معينة، وذلك من أجل الحصول على نتائج علمية، ثم تفسيرها بطريقة موضوعية، بما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة.

والمنهج الوصفي يهتم بشرح وتوضيح المواقف والأحداث. فهو يصور الوقائع ويهتم في مجال دراسة جمهور المتلقين بوصف حجم هذا الجمهور والأنماط السلوكية، وذلك حسب مجالات استخداماته الآتية:

البحوث التي تستهدف وصف سمات أو آراء أو اتجاهات وسلوكيات عينة من الأفراد ممثلة لمجتمع ما، بما يسمح بتعميم نتائج المسح على المجتمع.

ب: مبررات استخدام المنهج الوصفي :

بما أننا نهدف إلى دراسة العلاقة القائمة (العلاقة الارتباطية) بين خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، فإن هذه الظاهرة تتطلب المنهج الوصفي من اجل وصف الظاهرة وتفسيرها كما وكيفا إذ أن التعبير الكيفي يصف ظاهرة توجه الشباب إلى الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ويوضح خصائصها، أما التعبير الكمي فهو يوصلنا إلى وصف رقمي يوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها ودرجة ارتباطها مع ظاهرة أخرى ألا وهي التفكير الإبداعي لدى الشباب من خلال الملاحظة الدقيقة لسلوكيات المبحوثين أيضا أثناء تعاملنا المباشر معهم.

وسيتم دراسة موضوعنا من خلال المراحل الآتية:

- جمع معلومات حقيقية ومفصلة حول ظاهرة رواج الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وكثافة ممارستها او التوجه نحوها في المجتمع الجزائري.
- تحديد العوامل المؤدية إلى توجه الشباب الجزائري إلى الألعاب الالكترونية، وتحديد الظواهر المصاحبة لهذه الظاهرة كالقدرة على التحليل وتبادل الخطابات (الرسائل) بلغات مختلفة في شكل تعليمات او توجيهات او غيرها بما يؤثر على التفكير الإبداعي لديهم.
- تحديد ما يفعله الشباب اللاعبين في الظاهرة المدروسة والاستفادة من آرائهم وخبراتهم وفي وضع تصور وخطط مستقبلية واتخاذ قرارات مناسبة في مشاكل او قضايا تتعلق بالألعاب الالكترونية عبر الانترنت سواء المخاطر او التأثيرات او التحديات خاصة وأنها في تطور مستمر.

ج: أدوات جمع البيانات:

سيتم اعتماد استمارة الاستبيان (الاستبيان المغلق المفتوح) كأداة بحثية لجمع البيانات والمعلومات اللازمة حول الظاهرة المدروسة وبغية الوصول إلى الهدف المرجو من الإشكالية التي تم طرحها سابقا، وذلك باعتبار أن استمارة الاستبيان أداة تساعد على الوصول إلى القدر الكافي من المعلومات حول الظاهرة المدروسة خاصة أنها تمنح فرصة القراءة والتمعن جيدا في الأسئلة وإعطاء فرصة للمبحوثين للإدلاء بإجابتهم بكل سرية وأمانة.

1-الاستبيان: هو مجموعة من الأسئلة المرتبة حول موضوع معين يتم وضعها في استمارة ترسل لأشخاص المعنيين، عن طريق البريد أو يجري تسليمها باليد، تمهيدا للحصول على أجوبة الأسئلة الواردة فيها وبواسطتها يمكن التوصل إلى حقائق جديدة عن الموضوع والتأكد من معلومات متعارف عليها لكنها غير مدعمة بحقائق، والأسلوب المثالي في الاستبيان هو أن يحمله الباحث بنفسه إلى الأشخاص ويسجل بنفسه الأجوبة والملاحظات التي تثري البحث[1].

كما يعرف الاستبيان: " على انه أداة يساعد الباحث على جمع المعلومات من عينة كبيرة العدد مهما تميزت بالانتشار أو التشتت، بالإضافة إلى أن عدم تدخل الباحث في التقرير الذاتي للمبحوثين أثناء الاستقصاء يوفر كثيرا من الوقت والجهد، ويساعد على تصنيف البيانات وتبويبها، مما يرفع من درجة الثبات ودقة النتائج[2].

أ- **وصف الاستبيان :**

وفي دراستنا هذه سنحاول من خلال الاستبيان الربط بين أسئلته، وكذا تساؤلات الدراسة في محاولة منا لجمع معلومات دقيقة حول كيفية استخدام وتوظيف خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت و انعكاسات هذا الخطاب المتميز على مهارة التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري و ملاحظة وتفسير السلوكيات التي تبرز هذا الانعكاس.

[1] – المرجع نفسه، ص ص 56-57.

[2] – محمد عبد الحميد، **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، ب ط، عالم الكتب، القاهرة، 2000، ص 106.

إذ سيتم تصميم استمارة استبيان الكتروني توزع عبر منصة الكترونية تخص مجموعة من اللاعبين الهواة للعبة الالكترونية باتلفيلد **Battlefield** .

تتمثل محاور الاستمارة التي اعتمدناها في دراستنا كأداة بحثية في المجالات الآتية:

- البيانات الشخصية ويحتوي هذا المحور على المتغيرات: الجنس- السن- المستوى التعليمي- المستوى المعيشي
- **المحور الاول: الخصائص الفنية والتقنية للعبة الالكترونية باتلفيلد Battlefield V**
- **المحور الثاني: دوافع ممارسة اللعبة الالكترونية باتلفيلد Battlefield V لدى الشباب الجزائري والاشباعات الفكرية المحققة**
- **المحور الثالث: العوامل المؤثرة في اللعبة الالكترونية باتلفيلد Battlefield Vعلى الشباب الجزائري.**
- **المحور الرابع : التأثيرات الايجابية للعبة الالكترونية باتلفيلد Battlefield V على العمليات المعرفية لدى الشباب الجزائري.**

ب-التحكيم والاختبار القبلي للاستمارة: وذلك من خلال عرض الاستبيان على مجموعة من الأساتذة المحكمين المختصين وهم:

*البروفيسور جابر نصر الدين، تخصص: علم النفس، جامعة بسكرة.

*الدكتور سلامي سعيداني، تخصص: علوم الإعلام والاتصال، الجامعة الأصلية: جامعة المسيلة.

ت- **تفريغ البيانات وجدولتها:** استخدم الباحث في عملية تفريغ الاستمارات على التفريغ الالكتروني المرفق لإجابات المبحوثين على **Google Docs** والذي يعد من أهم الخدمات التي أتاحتها شركة Google وهو اكثر استخداما في عمليات سبر الآراء سواء في طريقة إدخال البيانات أو في عرض المعطيات الإحصائية والجداول البسيطة والمركبة، كما تم الاعتماد بالدرجة الأولى على التفريغ اليدوي للاستمارات.

ث- **تحليل وتفسير البيانات:** استخدم الباحث في تحليل وتفسير النتائج والنسب المئوية التي تم تحليلها وتفسيرها بطريقة كمية وكيفية لاستخراج المعطيات والنتائج النهائية منها.

2- الملاحظة :

نتطرق أولا إلى مفهوم الملاحظ بصفة عامة وتتمثل في :

تعتبر الملاحظة واحدة من أقدم وسائل جمع البيانات والمعلومات الخاصة بظاهرة ما، حيث استخدمت من قبل القدماء في مجال الظواهر الطبيعية مثل خسوف القمر والزلازل وغيرها من الظواهر، ثم انتقل استخدامها إلى العلوم الاجتماعية والإنسانية.

يمكن تعريف الملاحظة بأنها عبارة عن " عملية مراقبة أو مشاهدة لسلوك الظواهر والمشكلات والأحداث ومكوناتها المادية والبيئية ومتابعة سيرها واتجاهاتها وعلاقاتها بأسلوب علمي منظم ومخطط وهادف بقصد التفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها لخدمة أغراض الإنسان وتلبية احتياجاته " [1].

الملاحظة بالمشاركة :

في هذا النوع يكون الباحث دور ايجابي وفعال في أحداث الملاحظة بمعنى أن الباحث يقوم بالدور نفسه ويشارك أفراد الدراسة في سلوكهم والممارسة المراد دراستها. من الأمثلة على ذلك : إذا أراد الباحث دراسة طريقة حياة المسجونين فإنه يدخل السجن ويعيش معهم كمسجون إلا أنه من المفضل عدم الكشف عن هويته كباحث والسبب هو حتى لا يصطنع بعض الأفراد التصرفات.[1]

حيث يجب مراعاة حين استخدام الملاحظة بعض المقاييس التي تخضع لها:

-تجنب الأحكام القيمية، والاستنتاجات الذاتية.

-نقل الأحداث بموضوعية، وبتفصيلاتها الواقعية.

-دراسة السلوكات العفوية عند حدوثها مباشرة وبكثير من التلقائية.

---

[1] محمد عبيدات ومحمد أبو نصار ، **منهجية البحث العلمي : القواعد والمراحل والتطبيقات** ، دار وائل للطباعة والنشر ، الأردن ، 1999 ، ص 73 .

[1]- المرجع نفسه، ص 74.

إذ سيتم الاعتماد على الملاحظة من طرف الباحث وذلك من خلال مشاركته في اللعبة بطريقة أنية وملاحظة سلوكيات اللاعبين المشكلين لعينة الدراسة ورصد مختلف ردود أفعالهم في ساحة اللعبة وكيفية مساهمة اللعبة في تنمية التفكير الإبداعي لديهم من خلال سرعتهم في إيجاد الحلول وابتكار آليات جديدة للتعامل مع اللاعبين وكيفية التواصل الفعال فيما بينهم.

8- مجتمع البحث وعينة الدراسة : أولا: مجتمع البحث:

مجتمع البحث: هو مصطلح علمي منهجي يراد به كل من يمكن أن تعمم عليه نتائج البحث سواء أكان مجموعة أفراد أو كتب أو مباني مدرسية..الخ، وذلك طبقا للمجال الموضوعي لمشكلة البحث[1]. وبعبارة أخرى فإن المجتمع هو المجموعة التي يهتم بها الباحث، والتي يريد أن يعمم عليها النتائج التي يصل إليها من العينة[2].

ويمكن أن نعرف المجتمع على أنه مجموعة العناصر أو الأفراد التي يقع عليهم الاهتمام أثناء دراسة معينة، والتي يرغب فيها الباحث أن يعمم النتائج التي جمعت من العينة إليها. ومن هنا قسم الباحثين المجتمع إلى مصطلحين أساسيين هما:

المجتمع الأصلي، والمجتمع المتاح.

يتمثل مجتمع بحث دراستنا في مجموع اللاعبين الهواة في فضاء اللعبة الالكترونية ساحة المعركة **Battlefield V** من مختلف أنحاء العالم، مع العلم انه في كل مرحلة من مراحل اللعبة يكون إجمالي اللاعبين 64 لاعب (32 لاعب عدو /32 لاعب حليف).

ثانيا: عينة الدراسة:

إن اختيار العيّنة يجب أن يخضع بالطّبع لعدة اعتبارات معيّنة. مثلًا أن يتجرد الاختيار من التدّخل الشّخصي للقائم بالتجربة وأن يكون الاختيار عشوائيًّا في طبيعته، أي أن لكل وحدة من وحدات المجتمع لها نفس الفرصة في اختيارها في العيّنة.[3]

---

[1]- صالح بن حمد العسّاف، **المدخل الى البحث في العلوم السلوكية**، ط1، مكتبة العبيكان، الرياض، السعودية، 1995، ص.98

[2]- صلاح مراد، فوزية هادي، **طرائق البحث العلمي(تعميماتها وإجراءاتها)**، دار الكتاب الحديث، الكويت، 2002، ص ص 111، 112

[3] - مروان عبد المجيد إبراهيم، **أُسس البحث العلمي لإعداد الرّسائل الجامعيّة**، ط1، مؤسّسة الوَرّاق للنّشر والتّوزيع، الأُردن، 2000، ، ص158.

أ/ تعريف العينة:

العيّنة هي مجموعة جزئيّة من الأفراد أو المشاهدات أو الظّواهر الّتي تشكّل مجتمع الدّراسة الأصلي، وهي عبارة عن مجموعة جزئيّة من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة معيّنة و يتم إجراء الدّراسة عليها، ومن ثمّ استخدام تلك النّتائج وتعميمها على كامل مجتمع الدّراسة الأصلي.[1]

وهي أيضا جزء من المجتمع الّذي تجري عليه الدّراسة، يختارها الباحث لإجراء دراسته عليه وفق قواعد خاصّة لكي تُمثّل المُجتمع تمثيلًا صحيحًا.[2]

ب/ نوع عينة الدراسة:

نظرا لكون مجتمع البحث غير متجانس خاصة الانتماء الجغرافي، فإننا اخترنا مباشرة **عينة قصدية** التي تتمثل في الشباب الجزائري من اللاعبين الهواة للعبة الالكترونية **Battlefield V**، وتجدر الإشارة إلى أن عدد اللاعبين محدد من قبل الخادم الالكتروني للعبة **Serveur** وليست لعبة مفتوحة للجميع. وبالتالي نظرا لصعوبة تناول العدد الكلي لمجتمع البحث الافتراضي الممثل للعبة، ارتأينا إلى توزيع الاستمارة على 71 لاعب لنفس اللعبة عبر منصة الكترونية مخصصة للاعبين الهواة قصدا للعبة ساحة المعركة والمقدر بـ: 710 لاعب، وهي:

Dz GeeksGirls على الرابط الالكتروني:
https://www.facebook.com/AlgerianGeekette/?epa=SEARCH_BOX

وأخذنا نسبة 10 % كنسبة ممثلة للمجتمع البحث فتحصلنا على :

$$\text{حجم العيّنة} = \frac{\text{العدد الكلّي} \times \text{النّسبة الجزئيّة}}{100}$$

$$\text{حجم العيّنة} = \frac{10 \times 710}{100} = 71 \text{ لاعب}$$

[1]– محمّد عبيدات ومحمّد أبو نصّار، مرجع سبق ذكره، ص84.

[2] – رحيم يونس، كرو العزّاوي، **مقدّمة في منهج البحث العلمي**، ط1، دار دجلة، الأُردن، 2008، ص161.

9-المقاربات النظرية المؤطرة للدراسة :

تعد النظريات الإعلامية من بين أهم الخلفيات النظرية التي يمكن أن تحدد للباحث الزاوية البحثية ومنطلق البحث في ضوء الفرضيات والمقاربات التي تشترك في تفسير الظاهرة المدروسة، ومنه استندنا في دراستنا على ثلاث مقاربات نظرية من اجل تفسير هذه الظاهرة :

الأولى: نظرية التفاعلية الرمزية.

الثانية: نظرية الغرس الثقافي.

الثالثة: النظرية المعرفية المفسرة للعب لدى بياجه.

أولا: نظرية التفاعلية الرمزية :

برز مبدأ ارتباط العادات اللغوية بسلوك الناس في علم الاجتماع كطريقة لتحليل كيف يكتسب الناس تحديدات مشتركة لمعاني الأشياء بما في ذلك قواعد الحياة الاجتماعية، وذلك بالتفاعل مع الآخرين عن طريق اللغة، او كما يميل علماء الاجتماع إلى القول بأنه من خلال تبادل التفاعل الرمزي.[1]

1- تعريف نظرية التفاعلية الرمزية:

تسعى التفاعلية الرمزية كنظرية سوسيولوجية لدراسة دور الفرد وسلوكه في المجتمع داخل الجماعة الذي ينتمي إليها، مع الاهتمام بمكون عملية التفاعل والتبادل بين الفرد وذاته او بيئته او بين الجماعة والمجتمع الذي يعيش فيه، ومن ثم فالتفاعلية الرمزية تركز على الفرد أساسا كغيرها من النزعات النفسية الاجتماعية، كما تسعى لتحليل نسق الرموز والمعاني التي تترجم في السلوك الفردي والدور الوظيفي والسيكولوجي الذي يقوم على الفرد في المجتمع، في نفس الوقت تحرص التفاعلية الرمزية على دراسة المظاهر الرمزية للتفاعل ومركب العلاقة المتبادلة بين الفرد والمجتمع، وكيفية تنظيم هذه العلاقة، ولا سيما من قبل الفرد في إطار وأسلوب عقلاني يعكس مجموعة العناصر الداخلية(الذاتية) للفرد واستجاباته للمواقف والعمليات الاجتماعية.[2]

---

[1] - حسن عماد مكاوي، ليلى حسين السيد، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، الدار المصرية اللبنانية، ط05، القاهرة: 2004، ص ص151-152.

[2] - عبد الله محمد عبد الرحمن، **النظرية في علم الاجتماع – النظرية السوسيولوجية المعاصرة** ،دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.2002،ص 182.

ومنه فأن البيئة الافتراضية للعبة الالكترونية " ساحة المعركة " هي عبارة عن بيئة اتصالية مشكلة من مجموعة من الأفراد اللاعبين الذين يشكلون الجماعة التي تتفاعل فيما بينها – اللاعبين- بتوظيف مجموعة من الرموز التي تفهم في سياق اللعبة في إطار تحديد الأدوار داخلها، وكذا علاقات متبادلة قد تقوم على أساس تبادل المعلومات او الخبرات او المعارف التي تنعكس إيجابا على تنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى كل لاعب نلتمسه من خلال تفاعله الاجتماعي في البيئة الحقيقية الواقعية.

2- فروض نظرية التفاعلية الرمزية :

تقوم نظرية التفاعلية الرمزية حسب **هربرت بلومر** على 03 فرضيات أساسية نوجزها في النقاط التالية:

1- إن البشر يتصرفون حيال الأشياء على أساس ما تعنيه تلك الأشياء لهم.

2- هذه المعاني هي نتاج التفاعل الاجتماعي في المجتمع الإنساني. وهذه المعاني تحور وتعدل ويتم تداولها عبر عملية تأويل يستخدمها كل فرد في تعامله مع الإشارات التي يواجهها.

3- وتنظر التفاعلية للتعليم على انه ذو بعدين أحدهما خاص والآخر عام، ووفقا لهذا الرأي فان المتعلمين يبنون معرفتهم ويتعلمون عندما يكونون قادرين على التفاعل مع العالم الفيزيقي حولهم ومع غيرهم من الأفراد، ويمثل هذا الملمح العام لهذا النموذج.[1]

أما المعنى فيبنى عندما يتأمل الأشخاص في تفاعلاتهم ويمثل هذا الملمح الذاتي (أو الخاص) وعندما يتوافر للأشخاص الوقت للتمتع بهذين الملمحين يتسنى لهم ربط الأفكار القديمة (أو السائدة) بخبراتهم الجديدة.

ومن سمات التفاعلية: أنها تطلب من الأشخاص أن يكتسبوا القدرة على بناء التركيبات والتفكير المركب بطريقة نقدية والقدرة على إقناع الآخرين بآرائهم وممارسة الاستقصاء الموجه والتعامل مع التغيير المفهوم والتفاوض الاجتماعي وهذا بجانب القدرة على التجريب والاستكشاف والتبرير والتدعيم والدعم وخلق التفاعل بين القديم والجديد وكذلك المهارة في تطبيق المعرفة، ويتطلب من المعلم أن يتعرف أولا ما يعرفه المعلمون بالفعل وما هم بحاجة إلى معرفته فيكون المعلم مرشدا(أو ميسرا) للموقف التعليمي لمتعلميه ويستثير تحدي أفكارهم أما المتعلم فتمثل معرفته وأفكاره المبدئية عن الموضوع نقطة البداية ليقوم المعلم بالمساعدة على التوصل للمعرفة عن طريق مختلف الأنشطة والخبرات.

14- المرجع نفسه: ص 183.

3-إسقاط النظرية على موضوع الدراسة:

من منطلق أن خطاب الألعاب الالكترونية مشكل من مجموعة هائلة من الرموز اللفظية الألسنية والرموز غير اللفظية(الإشارات، الأيقونات، الرسوم التوضيحية، الخرائط،...) التي تفهم في سياق وبيئة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتي يتشارك في استخدامها اللاعبين من اجل التفاعل في ما بينهم وتمرير رسائله المختلفة والتي في غالب الأحيان ترتبط هذه الرموز بتحديد الأدوار لكل فرد (لاعب) في هذه البيئة الالكترونية، ومن جهة أخرى سوف يتم توظيف نظرية التفاعلية الرمزية بهدف تفسير علاقة الرموز المشكلة للخطاب الوارد والموظف في الألعاب الالكترونية بين اللاعبين ببناء المدركات الذهنية التي تتشكل في ذهن الأفراد اللاعبين و تتجسد في شكل استجابات – السلوك- الذي قد يرتبط بطريقة مباشرة او غير مباشرة بتطوير آليات التفكير الإبداعي وتحفيز الابتكار في إيجاد الحلول والتعامل مع البيئة الحقيقية من طرف الأفراد اللاعبين.

ثانيا: نظرية الغرس الثقافي Cultivation Theory

تعد نظرية الغرس الثقافي إحدى النظريات التي قدمت مبكراً لدراسة تأثيرات وسائل الإعلام، كما تهتم بالتأثير التراكمي طويل المدى لوسائل الإعلام، حيث يشير الغرس إلى تقارب إدراك جمهور التليفزيون للواقع الاجتماعي، وتشكيل طويل المدى لتلك المدركات والمعتقدات عن العالم نتيجة للتعرض لوسائل الإعلام . وتصنف نظرية الغرس الثقافي ضمن نظريات الآثار المعتدلة لوسائل الإعلام Moderate effects theories ، بحيث لا تضخم في وسائل الإعلام ولا تقلل من هذه القوة، ولكنها تقوم على العلاقات طويلة الأمد بين اتجاهات وآراء الأفراد من ناحية، وعادت مشاهداتهم من ناحية أخرى، لذا فقد أكد **جربنر Gerbner** وزملاؤه على أن نظرية الغرس ليست بديلاً وإنما مكملاً للدراسات والبحوث التقليدية لتأثيرات وسائل الإعلام.

1- نشأة وتطور نظرية الغرس الثقافي[1] :

يرجع **ملفين ديفلير Melvin Defleur** بدايات وجذور نظرية الغرس الثقافي إلى مفهوم والتر ليبمان **Walter Lipman** للصورة الذهنية، التي تتكون في أذهان الجماهير من خلال وسائل الإعلام المختلفة سواء كانت عن أنفسهم أو عن الآخرين، وأحياناً تكون هذه الصورة الذهنية بعيدة عن الواقع، نتيجة لعدم وجود رقابة على المواد المعروضة في وسائل الإعلام، مما يؤدي إلى غموض في الحقائق وتشويه المعلومات وسوء فهم للواقع، وبناءا على هذا التصور حاول **ديفلير** تطوير نظرية الأعراف الثقافية Cultural Norms والتي تشبه إلى حد كبير نظرية الغرس.

وفي أواخر الستينيات، شهد المجتمع الأمريكي فترات الإضرابات بسبب مظاهر العنف والجريمة وذلك في أعقاب اغتيال **مارتن لوثر كينج وكيندي** وتزايد الاهتمام بتورط الدولة في حرب فيتنام. وفي عام 1968 تم تشكيل لجنة قومية أمريكية لبحث أسباب العنف والوقاية منه وعلاقة التليفزيون بذلك. وقام الباحثون بأبحاث عديدة منذ هذه الفترة ركزت معظمها على تأثير مضمون برامج التليفزيون التي تقدم وقت الذروة وفي عطلة آخر الأسبوع على إدراك الجمهور للواقع الاجتماعي وكان العنف هو الموضوع الرئيسي محل البحث.

وبدأ الباحث الأمريكي **جورج جربنر George Gerbner** دراساته، وأكد على أن التليفزيون أصبح قوة مسيطرة للكثير ومصدراً رئيسياً لبناء تصوراتهم عن الواقع الاجتماعي. وبالتالي فإن العلاقة بين التعرض للتليفزيون والأفكار المكتسبة، يكشف عن مدى إبراز أهمية دور التليفزيون في القيم والتصورات المدركة للواقع الاجتماعي، وبذلك أصبح الواقع الإعلامي المدرك من التليفزيون هو ما يعتمد عليه الفرد في علاقاته مع الآخرين، مما يستلزم استخدام مدخل مختلف عن المداخل التي تستخدم في دراسة تأثير تلك الوسائل. ويرجع ذلك في رأي **جربنر** إلى أن التليفزيون قد أصبح المركز الرئيسي للثقافة الجماهيرية، وأن تأثيره قد أصبح أساسياً في التنشئة الاجتماعية للغالبية العظمى من المشاهدين، بما يعرضه من نماذج مكررة ونمطية للسلوك والأدوار الاجتماعية المختلفة.

[1] - حسن عماد مكاوي، ليلى حسين السيد، مرجع سبق ذكره، ص117.

2- تعريف النظرية:

يمكن تعريف الغرس (**Cultivation**) بأنه "زرع وتنمية مكونات معرفية ونفسية تقوم بها مصادر المعلومات والخبرة لدى من يتعرض لها، وقد أصبح مصطلح الغرس منذ منتصف السبعينيات يرتبط بالنظرية التي تحاول تفسير الآثار الاجتماعية والمعرفية لوسائل الإعلام وبخاصة التليفزيون، والغرس حالة خاصة من عملية أوسع هي التنشئة الاجتماعية .

وتعتبر عملية الغرس نوع من التعلم العرضي الناتج عن التعرض لوسائل الاتصال الجماهيرية وخاصة التليفزيون، حيث يتعرف الجمهور على حقائق الواقع الاجتماعي نتيجة التعرض لوسائل الاتصال، كما أن مداومة التعرض لوسائل الإعلام ولاسيما التليفزيون لفترات طويلة تنمي لدى المشاهد اعتقاداً بأن العالم الذي يراه على شاشة التليفزيون ما هو إلا صورة مماثلة للعالم الواقعي الذي يعيش فيه[1].

وقدمت بعض النماذج لحالات الغرس والمفسرة لكيفية حدوثها، إلا أننا ارتأينا اختيار احد النماذج التي تتناسب مع طبيعة الوسيلة المختارة للدراسة:

نموذج هوكنز وبنجري (1983) Hawkins & Pingree لعمليتي التعلم والبناء:
قام الباحثان **هوكنز وينجري** بمراجعة شاملة، للعديد من الدراسات الخاصة ببناء التليفزيون للواقع، ولاحظا وجود دلائل متفرقة عن العلاقة المتوقعة بين التليفزيون وبناء الواقع الاجتماعي، كما وجد أيضاً أن العلاقة بين المشاهدة والواقع الاجتماعي علاقة متبادلة، وأن التليفزيون يستطيع أن يعلم عن الواقع. ويرى الباحثان أن العنصرين الأساسيين في عملية الغرس هما :

أولاً: التعلم Learning: وتتضمن أكثر من عنصر :

- **القدرات أو المهارات العقلية (Capacity):** تلعب القدرات أو المهارات دوراً هاماً في عملية التعلم، كما تقوم أحياناً بطريقة مختلفة فيما يتعلق بعوامل أخرى مثل السن.
- **استراتيجيات التركيز: (Focus):** تلعب القدرة على التركيز على بعض المعلومات الرئيسية أكثر من المعلومات الثانوية دوراً رئيسياً في إحداث عملية الغرس .

[1] - Kulhan.J, Jean K.H , **Communication & Media Theories**, Jack Faldilin Park, London, 2011 ; P 89-90

❖ **الانتباه :(Attention)** درجة الانتباه للمضمون والتي يشار إليها نسبياً المشاهدة النشطة أو المشاهدة السلبية، يمكن أن تكون هامة، فالمشاهدة السلبية تؤدي إلى التعلم العارض واكتساب الثقافة بطريقة عارضة من التليفزيون.

❖ **الاندماج في المشاهدة :(Involvement)** يمكن أن يعلب الاندماج في المشاهدة دوراً هاماً وخصوصاً وجهة النظر القائلة بأن الاندماج الأقل في المشاهدة يسهل أنواعاً معينة من التعلم والتأثيرات.

ثانياً:البناء :(Construction) وتتضمن أكثر من محدد منها[1] :

❖ **الخبرة الشخصية :(Personal Experience)** تشكل الخبرة الشخصية مصدراً للمعلومات عن الواقع الاجتماعي والتي يمكن أن تتفق أو تختلف مع الصور المقدمة في التليفزيون .

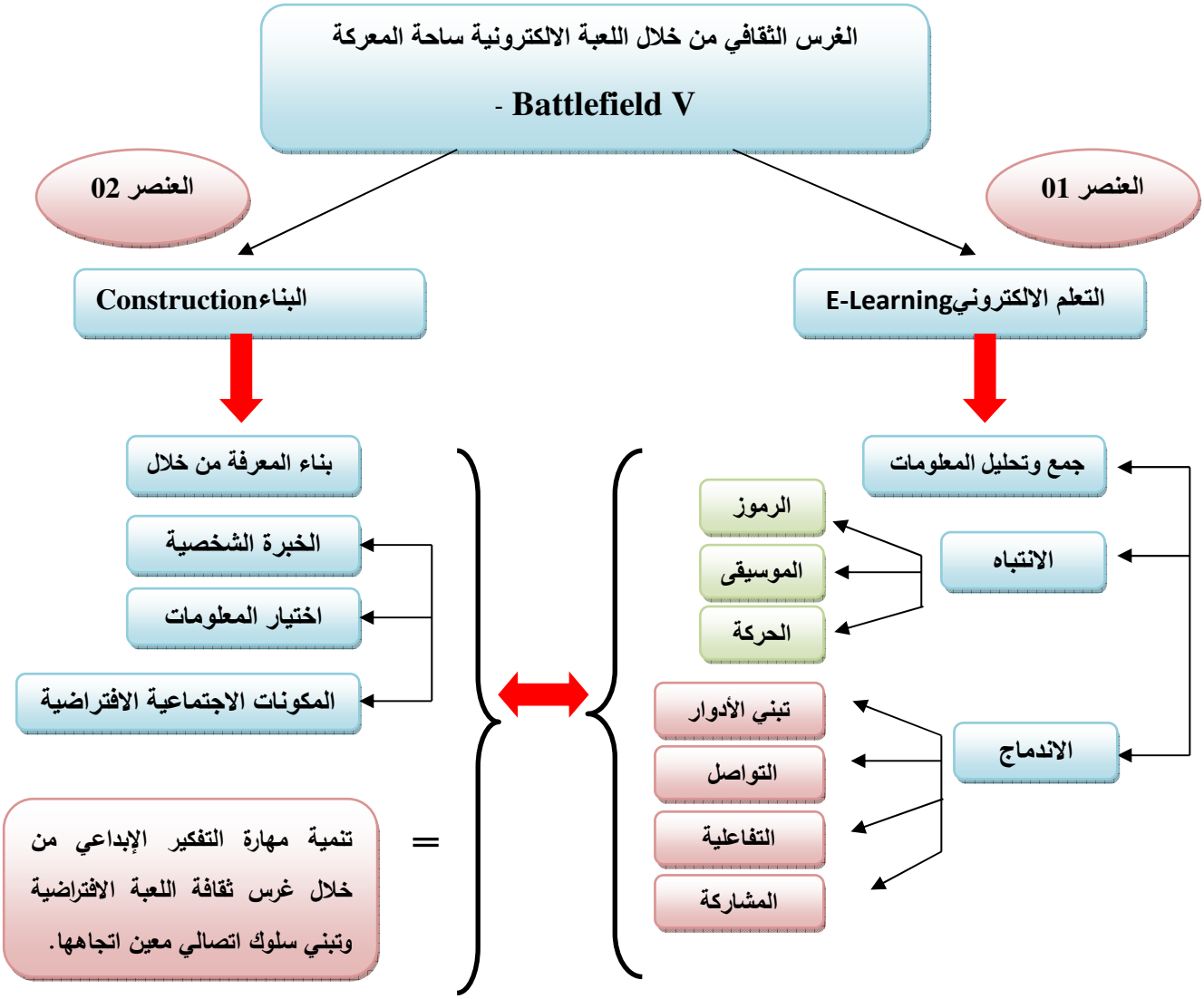
❖ **المكونات الاجتماعية :(Social Structures)** والتي تتمثل في الأبنية الاجتماعية للأسرة مثل جماعة الرفاق أو العائلة، وتلعب دوراً هاماً في تدعيم الصورة المقدمة في التليفزيون، فكلما كانت الجماعة تؤيد وجهة النظر التليفزيونية زاد التأثير المتوقع على الأفراد .

3- <u>إسقاط النظرية على الدراسة:</u>

تعتبر الألعاب الالكترونية مهما كان شكلها وسيلة اتصال قبل أن تكون وسيلة للترفيه والتسلية خاصة تلك التي تعتمد على الأسلوب الجماعي في اللعب، ولعبة ساحة المعركة **Battlefield V** من بين أكثر الألعاب التي يلجأ إليها أغلبية الشباب في العالم بأسره لأنها ليست مجرد لعبة الكترونية يمكن لعبها من طرف أي شخص وبأسلوب عادي او بواسطة تقنيات بسيطة جدا كبقية الألعاب الالكترونية، وذلك كما سبق ذكره لتميزها بالتقنية والجودة العالية في التصميم والجرافيك والضبط الدقيق للبيئة الافتراضية للاعبين، كما انه يشترط لحصول على اللعبة لابد من امتلاك جهاز حاسوب فائق الجودة، كل هذه المميزات التقنية جعلت من اللعبة قادرة على تكوين ثقافة معينة ترتبط ارتباطا مباشرا بالواقع الحقيقي (الحرب العالمية 01-02) وكذا الواقع الافتراضي من خلال المعلومات، القيم، الانفعالات، السلوكيات الواجب التحلي بها من طرف اللاعبين، إذ أن هذه المعلومات التي يكتسبونها ويتواصلون من خلالها مع بعضهم البعض تساهم في تنمية مهاراتهم المعرفية والتواصلية في الواقع الفعلي أيضا، مثلا اكتساب

[1] - محمد عبد الحميد، **نظريات الإعلام واتجاهات التأثير**، ط3، عالم الكتب، القاهرة، 2004، ص ص331،333.

بعض المفاهيم من خلال تعدد اللغات المستعملة، تنمية الحس الانفعالي من خلال الموسيقى الموظفة في كل مرحلة يمر بها اللاعب مثلا حالات الفوز والفشل وغيرها من العوامل المؤثرة على عملية التفكير عامة والتفكير الإبداعي خاصة، كما تعد عنصرا مساعدا على بناء المعرفة حول عدة وقائع لم يعشها الفرد في فترات سابقة تغرس في ذهنه من خلال أحداث اللعبة. ويمكن إيضاح علاقة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت بالتفكير الإبداعي لدى الشباب من منظور نظرية الغرس الثقافي – نموذج **هوكنز وينجري**– في الشكل الآتي:



الشكل رقم (01): يوضح إسقاط نظرية الغرس الثقافي من خلال اللعبة الالكترونية ساحة المعركة

– من إعداد الطالب الباحث–

ثالثا: النظرية المعرفية المفسرة للعب لدى بياجه Jean Piaget:[1]

ترى النظرية المعرفية لـ: **بياجيه Jean Piaget** أن اللعب مادة تعليمية للنماء واكتساب ألوان من السلوكيات في البنى العقلية والوجدانية والحس الحركي، وبذلك يشكل اللعب في هذه النظرية مدخلاً للنمو المعرفي، ذلك لأن الإنسان من خصائصه البيولوجية أن يتكيف مع البيئة الطبيعية والبيئة الثقافية بفضل آليتي التمثل والمواءمة فعن طريق آلية التمثل تمكن الإنسان من إدخال المتغيرات والمستجدات إلى بنيته العقلية والوجدانية وتكاملها مع خبراته السابقة وعن طريق المواءمة يجري الإنسان بعض التحولات الداخلية ليتكيف مع المستجدات في الخارج ويسهل عملية التمثل وبذلك فإن اللعب يصبح تمثيلاً خالصاً ويحول حاصل المعرفة إلى ملائمة مع مطالب النمو الخاصة للفرد وهكذا فإن اللعب والتمثل هما جزئيات لنمو الذكاء البشري .

1- أهم فروض النظرية:[2]

- لقد ظهر الاتجاه المعرفي في علم النفس The Cognitive Approach كرد فعل على الاتجاه السلوكي Behavioral Approach ويعترض أصحاب الاتجاه المعرفي على السلوكيين، ويقولون: إن الإنسان ليس مجرد مستجيب للمثيرات البيئية التي يتلقاها، بل إن هذا الإنسان يعمل بنشاط على تمرير المعلومات التي يتلقاها، وعلى تحليلها، وتفسيرها، وتأويلها إلى أشكال معرفية جديدة. وكل مثير نتلقاه يتعرض إلى جملة عمليات تحويلية نتيجة تفاعل هذا المثير الجديد مع خبراتنا الماضية، ومع مخزون الذاكرة لدينا قبل صدور الاستجابة المناسبة له.

- النمو المعرفي يشكل أهم عناصر الأداء المرتبط بالمرحلة النمائية لدى المتعلم، ويرتبط بعلاقة متينة ومباشرة بكل من الممارسات التعليمية، فإن ذلك يفرض على المعلم أن يحيط بمعرفة التطور المعرفي وخصائصه، ويتضمن الاهتمام بالنمو المعرفي من وجهة نظر **بياجيه** عاملين معرفيين وهما:
  - البنية المعرفية Cognitive structure
  - الوظائف الذهنية Mental functions

---

[1] – معتصم عبدين، **نظريات التعلم والعمليات المعرفية: (رؤية تطبيقية)**، دار المعارف، 2013م، ص ص 16-17.

[2] – محمد عبد الباقي، **اللعب بين النظرية والتطبيق**، مركز الإسكندرية للكاتب، القاهرة، مصر، 2001، ص 59.

2- إسقاط النظرية على الدراسة:

إن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعتبر مصدرا ثريا للمعلومات والمعرفة بصفة عامة، وطريقة اللعب في حد ذاتها تعد مادة تعليمية تساعد على تلقين اللاعب مجموعة من المعارف التي تنمي مدركاته السابقة من خلال التواصل الدائم بين اللاعبين عبر خطاب الكتروني تفاعلي وذلك من خلال إتباع نظام المواءمة بين مضمون اللعبة وبيئتها الافتراضية وما لديه من مدركات ومعارف من خلال عملية تحويل أو تغيير البنى المعرفية الحالية المتوافرة في خبرات اللاعب اتجاه اللعبة مثلا أحداث وحيثيات الحرب العالمية 01-02 وتطويرها بشكل يناسب المنبهات أو المدركات التي يواجهها في بيئة اللعبة الافتراضية من خلال ساحة اللعبة المهيأة بكل تقنية وجودة تماثل بيئة الحرب سابقا، و كذلك التوازن : **Equilibrium** الذي يحدث النمو المعرفي عندما يواجه اللاعب موقفاً معين في اللعبة قد يؤدي إلى اختلال التوازن عنده بين ما لديه من مقدرات واستراتيجيات وما يتطلبه الموقف المواجه.. وهذا يضطر اللاعب إلى تطوير ما لديه وإعادة تنظيم الموقف بما يتناسب والعناصر المستجدة عليه من خلال البحث المتواصل على المعلومات ومشاركتها مع غيره من اللاعبين في شكل خطاب حواري تفاعلي.

الإطار النظري للدراسة

الفصل الأول:

الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

– المفاهيم والأشكال –

تمهيد:

انتشرت الألعاب الالكترونية بشكل كبير وواضح في العالم، بأشكالها وأنواعها المختلفة والمتطورة، ونجحت أن تكون محور أحاديث واهتمام بين الشباب المراهقين، والأخصائيين، وذلك من خلال تسليط الضوء على أجدد الألعاب وأقواها والتي حصلت على أرباح أكثر، وما هي التحديثات الجديدة التي غيرت من طبيعتها التقليدية إلى الالكترونية التي تتميز بمستوى عالي من الجودة جعل من بيئة اللعبة بيئة تعليمية ترفيهية واتصالية بالدرجة الأولى خاصة وان الألعاب الالكترونية الآن أصبحت تتسم بالتفاعلية والآنية أكثر من كونها مجرد لعبة للتسلية تساهم في تنشيط مختلف العمليات المعرفية وتحسين مستوى تفكير الأفراد وتدريب الأفراد " **الشباب خاصة** " على تحسين مهارات الاتصال لديهم خاصة وأنها تجمع العديد من اللاعبين من مختلف دول العالم.

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية

المطلب الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية

أولا: تعريف اللعب:

قبل التطرق إلى مفهوم الألعاب الالكترونية واهم مشتملات هذا المفهوم لابد من الإشارة إلى مفهوم اللعب عامة، وذلك من خلال التعريف الآتي:

يقول **الله تعالى** في محكم التنزيل بعد بسم الله الرحمان الرحيم " أرسله معنا غدا يرتع و يلعب وإنا له لحافظون" **الآية 12 سورة يوسف.** " صدق الله العظيم. واللعب في هذا السياق جاء بمعنى ينشط ويستمتع ويتسلى على لسان إخوة يوسف لأبيهم.[1]

يعرف اللعب لغويا، كما ورد في **قاموس المحيط** : " بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعا.[2]

اللعب كلمة تعني كل ممارسة أو نشاط ذهني أو تخيلي أو بدني للهو والمتعة.
أما المفهوم الاصطلاحي للعب فهو: " ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أي هدف من وراءه إلا المتعة الناتجة عنه ".[3]

كما أن اللعب استكشاف، وتخيل، وإيهام، وحركة، وتقليد، ومحاكاة، ومن المفيد النظر إلى اللعب كشكل من المحاكاة باعتبارها معكوسة له كما هو الرأي عند **جون بياجيه** (صاحب النظرية الإدراكية فهو يعلم النفس، والأطفال يلاحظون، ويلعبون، ويعبثون بأشياء متناثرة، أو ربما يراقبون لعب الآخرين دون أن يشاركوا فيه، ويستطيع الأطفال القيام بأدوار آبائهم وإصلاح المظالم التي سببت المعاناة لهم، ويمكنهم

---

[1]- **القرآن الكريم**، سورة يوسف، الآية 12.

[2]- حنان عبد الحميد العناني، **اللعب عند الأطفال**، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002، ص 15.

[3] - Caillois, R. **Les jeux et les hommes**. Gallimard, 1967, p 32.

إعادة تمثيل مشاهد الحياة اليومية المؤلمة وتحويلها إلى تجارب أكثر إشباعا، كما يستطيعون في اللعب عرض أو ربما تبديد المخاوف التي لا يمكنهم الإفصاح عنها بأي طريقة أخرى.[1]

ومنه يمكن الاستنتاج أن مفهوم اللعب حسب **النظرية المعرفية** هو عبارة عن النشاط الحركي لفرد وهو أساس النمو العقلي خاصة عند الأطفال، من منطلق انه يقوم على العناصر التحفيزية للعمليات العقلية المتمثلة في: **الحركة، التمثيل الرمزي، التمثيل التخيلي، التصور الذهني، الرسم وهي عمليات تنعكس بالإيجاب على تنمية العقل والذكاء.**[2]

كما يرى الدكتور **محمد محمود الحيلة** " أن اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، يمارس فرديا أو جماعيا، ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ويتصف اللعب بعدة سمات يمكن إجمالها في الآتي:[3]

1. اللعب نشاط لا إجبار فيه وغير ملزم للمشاركين فيه، وقد يكون بتوجيه من الكبار أو بغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.
2. تعد المتعة والسرور جزءا رئيسا وهدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب، وغالبا ما ينتهي إلى التعلم.
3. من خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الذهنية والحركية للاعب في آن واحد.
4. اللعب مطلب أساسي لنمو الطفل ولتلبية احتياجاته المتطورة ولتعليمه التفكير.
5. ارتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل، حيث أنه يتطلب السرعة والخفة والانتباه وتفتح الذهن.
6. اللعب عملية تمثل، أي أن الطفل يتعلم باللعب وحتى يكون اللعب فعالا لابد للطفل من تمثله.
7. اللعب مطلب أساسي لإثارة تفكير الأطفال وتوسيع مجال تخيلاتهم، وبناء التصورات الذهنية للأشياء.

---

[1] - C. A. Lindley and C. C. Sennersten, **A cognitive framework for the analysis of game play**, in Proceedings of **the 28th Annual Conference of the Cognitive Science Society**: Workshop on the Cognitive Science of Games and Game Play (CogSci '06), Vancouver, Canada, July 2006, p 21.

[2]- محمد محمود الخوالدة، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاتها التربوية في إنماء شخصياتهم**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2003، ص 39.

[3]- محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2002، ص 18.

ثانيا: مفهوم الألعاب الالكترونية:

اللعبة الالكترونية نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق عليها الكترونية لأنها على هيئة رقمية، و يتم تشغيلها على منصة الحاسب، الانترنت، التلفاز، الفيديو، الهواتف النقالة، والأجهزة الكفية .[1]

وفي الغالب يرتبط مفهوم **الألعاب الالكترونية بالعاب الفيديو**، والذي يمكن تعريفها كالآتي: مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي تتضمن بعدا تفاعليا و صورا في حالة حركة، أين يعتبر العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد اللاعب، بحيث يمكنه التفاعل مع الغير من البشر او الرموز المبرمجة من خلال الاعتماد على لواحق الكمبيوتر باعتبار انه الوسيلة الأساسية الأكثر اعتمادا في العاب الفيديو. وتجدر الإشارة إلى أن العاب الفيديو تم اختراعها وتصميمها من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

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

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

3- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم.

كما تعرف **الألعاب الالكترونية** على أنها: " نوع من الألعاب التي تعرض على مختلف الشاشات قد تكون حاسوب او تلفزيون والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد والعين (التآزر البصري/ الحركي) كما أنها تعمل على تنمية او 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]

---

[1]- برتيمة سميحة، **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة بسكرة، الجزائر، 2017، ص 58.

[2]- مها حسني الشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة: (ما لها وما عليها)**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، الأردن، 2008م، ص 46.

ويرى **" سيان اوريالي Sean O'Reilly "** في دراسة له حول العاب الفيديو أن لعبة الفيديو: هي وسيلة من وسائل الإعلام الجديد التي تنص على تجربة مستخدميه والتي تكون في بعض مستوياتها اكبر من التفاعل، فالتفاعلية كما يقول **ديفيد مارشال David Marshall** هي أن يكون الجمهور كمشاركين في إكمال النموذج ووان يكون له معنى، فقانون ممارسة اللعبة هو التفاعلية في البيئة على الشاشة مع وحدة تحكم ووضعها خارج دور عدد الجمهور السلبي بمعنى أكثر حرفية. كما أن الجمهور لا يشارك فقط في الإجراءات المبرمجة مسبقا بل أيضا يكمل معنى سردية ووصفية حالة اللعب من إجراءات او قرارات في اللعبة.[1]

كما يقول **ديفيد مارشال David Marshall** أن ممارسة او الانخراط في العاب الفيديو يشتمل على مستويات أعمق من التفاعل من منطلق التفاعل الآلي والبشري خاصة العاب الفيديو عبر الانترنت، كما أنها أنتجت إمكانيات مذهلة للاتصال بين الناس وكسر العزلة الاجتماعية، وأنتجت أيضا القدرة على القراءة والتواصل عبر الانترنت مع الآخرين عبر أنحاء العالم.

ويعرف "**لورون جوليي Laurent Jullier** أن العاب الفيديو: هي عبارة عن أنظمة إعلام آلية تعمل بتجهيزات المداخل والمخارج وتعوض ردود الفعل المعروفة والمتوقعة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية في ظل بيئة افتراضية.

ومنه يمكن القول بأن **الألعاب الالكترونية:** هي عمل بصري تفاعلي هدفه الأول تسلية مستعمليها وجمهورها، ويتطلب إنتاجها أجهزة مرتكزة على تكنولوجيات الاتصال والإعلام الآلي التي تستهدف تطوير التفكير وتنمية قدرات التعليم الذاتي في ظل بيئة افترضيه وحقيقية في ذات الوقت (اللاعبين حقيقيين + التواصل المباشر عبر الانترنت أثناء اللعب حقيقي وليس اصطناعي).

فالألعاب الالكترونية عند بعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية التي يندمجون فيها أكثر من الواقع وذلك لاحتواءها للعناصر الأساسية لعملية الاتصالية مثل: البيئة الاتصالية التي تلبي احتياجاته، المرسلين،

[1]- Sean O'Reilly, **Vidéo Games, Interactivity and Connectivity**, Publier le : 31/06/2017sur : www.issuu.com/seanspoman/docs/video. (Consulté le 14/04/2019).

المتلقين، الأثر، الوسائل (خاصة وان هناك وسائل اتصال مدمجة في بيئة اللعبة في حد ذاتها)، الرسائل الاتصالية التي من خلالها يعيشون مع غيرهم من اللاعبين ويتواصلون عبرها.[1]

وبالتالي فإن الشروط التي تتطلبها الألعاب الالكترونية ما يلي:

1- وجود نظام إعلام آلي متطور من اجل تجميع المكونات الالكترونية ومعالجة المعلومات المقدمة بطريقة تقنية عبر أدوات الإدخال، التسيير، الإخراج، التحكم،..الخ.

2- أجهزة الكمبيوتر ولواحقه الفائقة الجودة.

3- تصميم بيئة تقنية بشرية متناسقة في التصميم التركيبي، الصوتي، الصوري، الحركي.

4- وجود شخصيات اصطناعية وطبيعية مبرمجة مسبقا من طرف إدارة اللعبة.

5- وجود إدارة للعبة تقوم بعمليات التجديد، الضبط، التسيير، المتابعة، تطوير عمليات التواصل والتفاعل بين اللاعبين.

المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية

ان أول من طور لعبة كمبيوتر تفاعلية الكترونية وكان اسمها لعبة التنس للاعبين **Tennis For Tow** هو الباحث الأمريكي **"وليام هيجينبوتام W.Hijinputham** ومساعدوه من مختبر "**بروكنهاجن**" الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958 وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر، ولم يكن **وليام هيجينبوتام W.Hijinputham** يتوقع أن تصل أفاق هذه التقنية إلى ابعد حدود الترفيه والتسلية او أن تصبح الألعاب الالكترونية سوقا رائجا تصل عائداتها الى حوالي 30 مليار دولا سنويا في مختلف أنحاء العالم.

والبداية الفعلية لألعاب الفيديو كانت منذ عام 1979م كنتيجة لامتزاج الحاسب الالكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التلفزيون والكمبيوتر، وكان استخدام الألعاب الالكترونية من خلال وضع عملات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة او من خلال ماكينات خاصة، وينفق الأمريكيون على هذه

[1]- مها حسني الشحروري، مرجع سبق ذكره، ص 47.

الألعاب أكثر من مليار دولار سنويا لإشباع رغباتهم من هذه الألعاب، أي أكثر من إنفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية او أجهزة التسجيل الصوتي.

وارتبط ظهور الألعاب الالكترونية باللعبة الالكترونية غزاة الفضاء وكان الهدف منها إتقان مهارة التصويب والتركيز البصري لقتل العدو، وتعتمد اللعبة على عدة مهارات أهمها: السرعة، الدقة في الحركة، التصويب الثابت.

كما تعتبر لعبة " حرب الفضاء " والتي أنشأت سنة 1960م من قبل "**ستيف راسل** " شكلا من أشكال العاب الفيديو التي تنعكس على التفكير الإبداعي من خلال الربط بين العقل البشري والخيال العلمي.

ويرى «**Alain le déberder**» بأن تطور الألعاب الالكترونية مّر بستة مراحل حتى 2003م، فالألعاب الالكترونية عبر الانترنت هي مرحلة متقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب غيرها وحتى على التلفزيون والهاتف والنقال. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع مع تشكيل مسبق المرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابقة عام 2004أي في سنة التي تلت صدور كتاب «**Alain le déberder**» .[1]

المرحلة الأولى:

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت او لاستعراض التكنولوجيا ، وتعد ألعاب «**بونغ pong** » و «حرب **الفضاء space** » من أهم ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة للاعتبارات التالية:[2]

- ❖ صناعة ألعاب قوية.
- ❖ دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- ❖ الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- ❖ تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

[1] – أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009ص 113.

❖ تطور استعمالات الإعلام الآلي ، حيث لم تقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية.

و يعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة **processeur micro** المسوقة مؤسسة مع **إينتال intel** عام 1971م وفي عام 1972م أسس **نولان بوشنال Nolan Bushnell** أول مؤسسة الألعاب الالكترونية آتاري **Atari** وأدخل أول لعبة أقواس الكترونية «بونغ **pong** وفي أول عام من باعت آتاري أكثر من 10ألاف آلة ، وفي عام 1976م تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة **وارنر warner** في ذات العام آتاري مقابل مبلغ 28مليون دولار.

المرحلة الثانية :

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و VC 2600من آتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعابEDITION DES JEUX والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة باك-مان **PAC-MAN** التي اخترعت في اليابان **توروايواثاني** لمؤسسة **نامكو Namco** واشترت أتاري أجهزة VCSالتي ستبيع لاحقا 22مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب الالكترونية. وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر، وصف عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، ليسجل اليابان في نفس الفترة دخوله في عالم ألعاب الفيديو وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت **نيسNES** مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:[1]

❖ ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

❖ تكنولوجية تسمح **لنينتاندو** بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية و أسلوب يتلاءم مع فئة 8-10سنوات خاصة فيما يتعلق بتنمية القدرات العقلية.

❖ البطل المميز لـ: "نيس" وهو **ماريو MARIO** وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة **دونكي كونغ ، DONKEY KONG** يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات اليابانية **شيجيرو مياموتو SHIG MIYAMOTO** رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

[1]- المرجع نفسه، ص ص 114-115.

المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير اجهزة كمبيوتر **كومودور COMMODORE و سينكلير SINCLAIR استراد AMSTRAD** وفي عام 1986 آتاري أ س تي **ATARI ST** »الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين **INFOGRAPHISTES** المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل أميغا **AMIGA** أو آتاري.

ومنه يمكن أن نستنتج أن: هذه المرحلة تميزت بتطوير المهارات التقنية سواء للاعب او المصمم مبرمج اللعبة. كما انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين هما: [1]

1- تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب.

2- عدم القدرة على المجاراة المالية والتقنية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان.

المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو " وعبر "سوبرنيس" **supernes** وكذا مؤسسة سيغا sega وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي **Pc**، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل" ميست **Myst** أو سيفن كويست **seven quist** وكذا ألعاب الأدوار مثل " فاينلفانتيزي**finalfantasy** ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995، بدا سيغا يتفوق على ماريو.

[1]- المرجع نفسه، ص ص 115-116.

المرحلة الخامسة:

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط **multimédia** التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة **processeurs dédies** واستعمال القرص الضوئي المضغوط **cd-rom** والألعاب على الشبكات المحلية **lan** وعلى الانترنيت.

كما تسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني **Sony** بلعبته «بلايستيشن **play station**» و احتدم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و "نينتاندو "مما أزال "سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب **croft lara** التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية «ايفركويست **ever quist** وأولتيما أونلاين **ultima online** »و ألعاب « أ ف بي أس **FPS** »المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي والتصويب، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ومن امثلتها «دوم **doom** »، هالف لايف، « **half life** وتبقى **نينتاندو** "الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل " البوكيمونات **les pokemones** التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي، وتجاوز رقم أعمال العاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر، وبدأت بوادر التوليفة بين الألعاب الالكترونية والانترنت.[1]

المرحلة السادسة :

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسفت **microsoft** والصراع الشرس بين عارضات التحكم **بي أس 2 –ps2** و **game cube** وايكس بوكس**xbox** . ومن خصائص هذه المرحلة مايلي:

1- ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة ، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " **نينتاندو**" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل

[1]- المرجع نفسه، ص 117.

نينتاندو دي أس **nintendo D S** كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز البلايستيشن**play station** المتنقل **PSP** والذي طرحه في الأسواق اليابانية في سبتمبر 2004م.

2- وفي مارس 2005م وصل جهاز **سوني** " **بي أس دي**" إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز **بلايستيشن 3**الذي وصل إلى الأسواق بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005م جهازها ا أيكس بوكس **X box 360.**

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

4- غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية، فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

5- 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 إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثال شركة **إليكترونيك أرتس** المنتجة للعبة **Fifa** الشهيرة لكرة لقدم والتي تبلغ عوائدها5.2 مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.[1]

6- ولقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثية، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حيث تم

[1]- سعادو هناء، بن مرزوق نوال، **الألعاب الالكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى**، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلاني بونعامة، خميس مليانة، الجزائر، 2016م، ص ص 19-20.

إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الغولف في جل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف والخيول، لتصل إلى تجسيد شخصيات وساحات حرب حقيقية متطورة التصميم أبرزها لعبة « **Battlefield**».

المطلب الثالث: تأثيرات الألعاب الالكترونية

الألعاب الإلكترونية لها دور كبير في تطوير قدرات الأطفال، حيث تكسبهم الثقة في النفس عند الفوز فيها كما أن لها دورا تربويا إيجابيا يتمثل في تعلم الفرد مهارات مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركيز والحساب، وتساعد على تنشيط الذاكرة وتولد الفكر الإبداعي لديه وتساعد في تمكين الأطفال من التعبير عن مشاعرهم وعلى التحكم في عفويتهم ويمكن أن تساهم هذه الألعاب في تنمية مهارة القيادة لدى الفرد منذ الصغر على القدرة اتخاذ القرار لأن معظم الألعاب تمنح الطفل عدة خيارات أثناء اللعب و تمنحه حرية التحكم في مسارها، ونظرا للسرعة الفائقة التي تمتاز بها هذه الألعاب، يتطلب التعامل معها السرعة في اتخاذ القرارات لمواكبتها وتحقيق التفاعل التام معها.

<u>وتتمثل ابرز التأثيرات الايجابية للألعاب الالكترونية فيما يلي:</u>

- ❖ تنمية القدرات العقلية لأفراد.
- ❖ إثارة التفكير بمتابعة الألعاب وحل المشكلات مثلا: الألغاز.
- ❖ تعزيز ثقة الفرد بتكنولوجيات الحديثة ويعتبر دور هام في إشباع رغباته وتحقيق حاجاته.
- ❖ الابتعاد من الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الفرد المتواصل بالألعاب شديدة النوع او الحدة.
- ❖ ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسات وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة وبالتالي يتحقق التعلم الذاتي.
- ❖ تتواصل المعرفة من خلالها – الألعاب الالكترونية بين المدرسة والبيت بامتلاك الفرد المعلومة من المدرسة في كثيرا من الأحيان او من اللعبة وبالتالي مواصلة تكوين المدركات خاصة إذا تضمنت اللعبة أحداث حقيقية ووقائع فعلية شهدها العالم مثل : الحرب العالمية 01-02.

- ❖ 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 الالكترونية.
- ❖ يعتاد الطفل الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب، ويتجنب الصراخ والفوضى.
- ❖ يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر أو الهزيمة بقناعة تامة.
- ❖ الاعتياد على الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ.
- ❖ تبادل المعارف والمعلومات والخبرات من خلال ألعاب الحاسوب بين اللاعبين يعزز مبادئ وأخلاق التعاون الإنساني مثل: التعاون والصدق في التفاعل و حفظ الأمانة وبناء صداقات.

أما في ما يخص التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية فهي تتمثل في:[1]

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر **Mai**، أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، ومن بين اهم التأثيرات السلبية مايلي:

- تعليم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة.
- ازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

[1] - Adams ، C. K. **Childhood and adolescent obesity: A winning way to fight a ‘‘losing battle’’**. **Northeast Florida Medicine journal**، vol 57, (2006), p 47–48.

- **الأضرار الدينية:**

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية.

- **الأضرار السلوكية والأمنية:** [1]

1- أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف لدى الشباب ومشاهدة العنف التي يراها على الشاشة أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية. كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم .

2- الألعاب لالكترونية، قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف **بصفة التفاعلية بينها وبين اللاعب الشاب وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها**. وفي هذا السياق أكدت دراسة **سلفر** أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثر على الشاب فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

3- الألعاب الإلكترونية تضاهي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته.

4- كما تحدث **المجدوب**، مستشار المركز القومي للبحوث الاجتماعية بالقاهرة، بأنه ليس شرطًا أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف عبر الألعاب الالكترونية تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

[1] - Allen S. Weiss. **How video games are changing our lives**. Retrieved on 05.04.2019 http://www.naplesnews.com /news/ ; Published 06/12/2011.

- **الأضرار الصحية** :[1]

1- تخبر الهام حسني، أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية المتطورة، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثيهما بصورة مستمرة.

2- تؤثر الألعاب الإلكترونية سلبًا على نظر اللاعب، إذ قد يصاب الفرد بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب،كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب.

3- وفي موضوع ذي صلة، تقدر جمعية السمنة الأمريكية (**American Obesity Association AOA**، أن 16 ٪ من الأطفال في الولايات المتحدة يعانون من البدانة، ثلاثة أضعاف المعدل الذي كان عليه الوضع قبل عقدين من الزمن. هذا وقد عزت جمعية السمنة الأمريكية أسباب السمنة لدى الأطفال لعدد من العوامل والأسباب منها على سبيل المثال عادات تناول الطعام، والمشروبات الغازية، وعدم ممارسة الرياضة البدنية، وإمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونية.

4- أطلقت المنظمة السويدية لرعاية الشباب (نقلا عن: منتديات قبائل تهامة عسير، 2010) تحذيراً بشأن إدمان لعبة **World Of Warcraft**، حيث أشارت أن هذه اللعبة تشبه مخدر الكوكايين بالنسبة لعشاق الألعاب الإلكترونية فبعض اللاعبين لا يستطيعون الامتناع عن لعبها بشكل مرضي. ويأتي هذا التحذير بعد ورود أخبار عن انهيار صبي – في الخامسة عشر من عمره – بعد أن قام بلعب **World Of Warcraft** ليوم كامل ما أدى لانهياره في النهاية.[2]

---

[1]- المرجع نفسه.

[2]– السعد، نورة ، **الخطر في العاب الفيديو للأطفال**، **جريدة الرياض**، العدد 134. الثلاثاء 8 مارس 2005، ص 27.

5- وأخيرا يرى(**الانباري، 2010**) أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم الشخصية في اليوم التالي، كما أنه يزيد من تعب الجسم والصداع،كما أن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلبا على خلايا المخ.

- **الأضرار الاجتماعية:**[1]

1- أظهرت الدراسة الدانمركية أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الفرد إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

2-أما **فاطمة القليني**- أستاذة علم الاجتماع بكلية البنات بجامعة عين شمس فقد أشارت في دراسة لها إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.

3- الألعاب الالكترونية تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز – العوالم الافتراضية- يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين.

4- كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته.

[1]- خالد احمد معوض، **الألعاب الالكترونية التعليمية**، دار المسيرة، الأردن، 2014م، ص ص17-18.

- **الأضرار الأكاديمية:**

1- ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم.

2- يذكر **(الانباري، 2010)** أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره.

3- تؤدي الألعاب الالكترونية إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الشباب على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.

المطلب الرابع: خصائص الألعاب الالكترونية

تتم الألعاب الالكترونية بجملة من الخصائص نوجزها في مايلي:

1- الخصائص التقنية:[1]

- ❖ الاعتماد على الصورة المجسمة سواء كانت صورا حقيقة شخصية او طبيعية، او اصطناعية.
- ❖ الاعتماد على الحركة وسرعة التحرك في بيئة اللعبة الالكترونية.
- ❖ المرونة في التعامل التكنولوجي مع جهاز الحاسوب ولواحقه.
- ❖ توظيف مختلف الأصوات المساعدة في اللعبة سواء الأصوات البشرية الطبيعية الحقيقية لاعبين، الأصوات المبرمجة مثل: الراوي، الأصوات الطبيعية الاصطناعية مثل أصوات الحركة، الحيوانات، الأسلحة..الخ.
- ❖ ارتباط تطور الألعاب الالكترونية بتطور التكنولوجيات الاتصالية خاصة الحاسوب والتلفزيون والهواتف النقالة كذلك تطور خدمات الانترنت.
- ❖ الاعتماد على فريق عمل تقني متشكل من مصممين تقنيين في الإعلام الآلي، **الجرافيكس،** البرمجة الصوتية، فعند تجهيز اللعبة تأتي مرحلة التصميم هي تسمى محرك الموديلينج **Modeling,** للدخول إلى الموديلينج او التصميم يجب أن تملك احد برامج التصميم وهناك العديد منها على الانترنت مثل,**Maya, Blender, Sketch Up, 3D Max** .

[1] - Lim Yong Quan. Cheong Hui Qi. Saw Shi Qi ; **Video Games, Positive Affect And Negative Affect Among Utar (Perak Campus) Undergraduate Students**. A Research Project Submitted Inpartial Fulfillment Of The Requirements For The Bachelor Of Social Science (Hons) Psychology Faculty Of Arts And Social Science (Fas) University Tunku Abdul Rahman. October 2015. P 24-25.

❖ في الواقع قد لا تكون جودة **التكستشرز** عالية ولكنها تفي بالغرض، فكلما زادت جودته كلما احتجت إلى جهاز أقوى لمعالجة هذه الرسومات وهذا يفترض وجود **تكستشرز** بدقة عالية **K4** فعند إدخال **التكستشرز** إلى محرك الألعاب ووضعه على المجسم فأنه يخضع إلى **Shaders** الموجود في المحرك، وهذه الأخير يقوم بعمليات معقدة لإظهار المجسم بشكل واقعي مثل حسابات انعكاسات الإضاءة والانكسارات.

2- الخصائص الفنية:[1]

- الخيال الواسع هو الأشياء الأساسية في عالم صناعة الألعاب، فالألعاب الشهيرة وحتى إن كانت بسيطة معظمها مبنى على فكرة رائعة تثير خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم الذاتي.
- استخدام الرياضيات تقريبًا في كل جزء من أجزاء الألعاب التي نراها فحركة **Mario** محكومة بمعادلة تحدد سرعته والأبعاد بين العناصر المختلفة ليست اعتباطية والظل والضوء بناء على معادلات أيضا.

- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.
- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.

- تقوم الألعاب الإلكترونية 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 الالكترونية بمهارات التفكير الإبداعي مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.
- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف

[1]- عائشة بلهيش العمري، **الألعاب الالكترونية، (مميزاتها، أنماطها، مراحل تصميمها)**، مقال الكتروني نشر بتاريخ: 2015/10/03م، على الموقع الالكتروني: http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/746-educational-games، الاطلاع بتاريخ: 2019/04/04م.

وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع.

- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- القدرة على تشكيل ثقافة رقمية ترتبط بنمو المعرفة حول التعامل مع تكنولوجيات الاتصال الحديثة من خلال التفاعل بين اللاعبين وتبادل المعارف والخبرات في هذا المجال.
- المساهمة في إثراء لغة الفرد من خلال اعتمادها على أكثر من لغة خاصة اللغات الأجنبية مما لا يؤثر على تشويش العملية الاتصالية بين اللاعبين، وهذا الأمر يمكن أن ينعكس إيجابا على إقامة علاقات اجتماعية بين مختلف اللاعبين دون مراعاة ضعف اللغة المستخدمة.

المبحث الثاني: آليات الألعاب الالكترونية

المطلب الأول: أنواع الألعاب الالكترونية وأشكالها

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا لسالين وزيمرمان **Salen& Zimmerman** إلى الأصناف الآتية[1]:

1- **الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل)Conqueror**: وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

2- **الصنف الثاني المدير Manager**:ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات **processes** لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

3- **الصنف الثالث المستغرب (المتعجب)Wonderer**: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

4- **الصنف الرابع المشارك Participant**: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

وبخصوص الصنف الرابع هناك أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود.

---

[1]- الحضيف يوسف، **هناك حياة افتراضية رائعة، جريدة الرياض**، العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431هـ - 2 مارس 2010م، ص 20.

وتعرف (هند الخليفة، 2009) العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى **أفاتار** (**avatars**) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم. وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت، فهناك موقع هناك (**there.com**) وهنالك الحياة الافتراضية (**secondlife.com**) وثمة (**lively**) وعندما يسجل اللاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأن العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماما الحياة الحقيقية، إذ يطلب من اللاعب اختيار (**أفاتار**) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل **أفاتار** يمثل مستخدم آخر، إذ خلف كل **أفاتار** إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه.[1]

العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو: **بيئة متكاملة** تجمع وتدار بواسطة برنامج **حاسوبي** حيث يدخل، و"**ينغمس** "المستخدم "**اللاعب** "في تلك البيئة، و"يتفاعل "مع البرنامج ، وبدلا من الجلوس بجانب لوحة المفاتيح، ومشاهدة ميدان اللعب، يلبس المستخدم سطحا بينيا خاصا يضعه في ميدان اللعب ليصبح لاعبا متفاعلا وإيجابيا، ويقصد بالسطح البيني تفاعلا متخصصا عادة ما يكون محددا لمعالجة محددة تشمل مجموعة مزيجا من الأدوات، والنظارات، والقفازات، وبدلات البيانات، ويمكن أن يعطي هذا النوع من – السطح البيني للمستخدم (اللاعب) شعورا باللمس، والقدرة على التقاط الأشياء الافتراضية، وتحريكها في بيئة اللعبة والتحكم فيها [2]"

[1]– الخليفة، هند، **الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير**. **جريدة الرياض**. العدد 14917، الاثنين 2 جمادي الأولى 1430هـ – 27 ابريل 2009، ص ص08–09.

[2] - Leibniz, G.W**: New Essays on Human Understanding**, conceptualization of semiotics Cambridge University Press, Cambridge, 1992, p 74.73.

ويمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هي: [1]

- **بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين Massively multiplayer online role play games (MMORPG)**
- **الميتافيرس (metaverses)**
- **بيئة تعلمية واسعة متعددة المتعلمين Massively multilearner online learningenvironments (MMOLE)**

ففي بيئة (MMORPG) يقوم اللاعب بدور معين للوصول لهدف ما، وخلال تحقيقه للهدف يجني اللاعب النقاط لينتقل من مرحلة لأخرى. يتمثل اللاعبون في هذه البيئة بشخصيات مختلفة وبقدرات معينة، ويعملون في مجموعات أو عشائر ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المحدد. ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم والتخلص منهم، وفي الغالب هؤلاء الأعداء هم عبارة عن شخصيات مبرمجة مسبقاً تعمل بأدوار محددة، من أشهر مثل هذه البيئات بيئة World of Warcraft وموقعه على الإنترنت هو (www.worldofwarcraft.com/bc-splash.htm) التي استخدمتها بعض كليات الاقتصاد لتدريب الطلبة على المفاهيم الاقتصادية مثل البيع والشراء والمقايضة وغيرها.

أما بيئة **الميتافيرس** فهي عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعى «**أفتار (Avatar)**» يتحكم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والفأرة. يمكن تشكيل **الافتار** بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هنالك حدود للتحكم بالشخصية وتغيير هيئتها. وتختلف بيئة **الميتافيرس** عن سابقتها بأنه لا يوجد فيها أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها، بل يستطيع أي مستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة به. يعني ذلك أنه لا توجد في مثل هذه البيئات تنافس أو حروب للوصول لهدف معين. كما أن بيئة **الميتافيرس** توفر للاعبين إمكانية تشكيل وعمل الأجسام المختلفة وبرمجتها وبيعها على لاعبين آخرين. ومن أشهر بيئات **الميتافيرس** هي بيئة الحياة الافتراضية **(Second life)**.[2]

[1] - Hartmann ,T, & Klimmt,C, **Gender And Computer Games : Exploring Females'dislikes**, Journal Of Computer-Mediated Communication, Vol N°02 ; 2010, P11.

[2]- المرجع نفسه، ص10.

وآخر نوع من أنواع العوالم الافتراضية هي بيئة (MMOLE) حيث تعتبر هذه البيئة من أحدث البيئات من ناحية الفكرة فهي مخصصة للتعليم. وتعمل كامتداد لنظم إدارة التعلم (Learning Management Systems) ولكن في بيئة ثلاثية الأبعاد. الهدف الأساسي من مثل هذه البيئات هو التعلم الذاتي، فنجد أن البيئة المحيطة تمثل أحيانا على شكل بيئة فصل دراسي مما يسمح للمعلم التحكم بالمحتوى المعروض والمتعلم من التفاعل مع البيئة المحيطة والتواصل مع أقرانه. وكمثال على مثل هذه البيئات فإن بيئة **ProtoSphere** وموقعها على الإنترنت هو (www.protonmedia.com) يمكن تخصيصها للعمل مع أنظمة إدارة التعلم أو ربطها مع المحتوى الإلكتروني.

ومن الأسباب الرئيسية التي تدعو اللاعبين للتوجه إلى الألعاب الإلكترونية ما يلي:

- ❖ جودة رسوم اللعبة والتصميم الجرافيكي فائق الجودة
- ❖ الأسلوب القصصي الممتع.
- ❖ كونها سلسلة (مواصلة) للعبة مفضلة تمت ممارستها من قبل.
- ❖ طريقة التلفظ بالكلمات الحقيقية للاعبين بلغاتهم الأصلية ومتابعة الراوي لقصة ومجريات اللعبة.

وهناك من يصنف الألعاب الالكترونية حسب الأشكال التالية:

1- **تصويب منظور الشخص الأول** : بالإنجليزية **First-person shooter** :هي نوع من ألعاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصاً المسدسات. يتحكم اللاعب بشخصية واحدة من خلال منظور الشخصية نفسها، حيث لا يرى اللاعب سوى يد الشخصية والسلاح الذي تحمله. من أشهر ألعاب هذا النوع **Doom - Half Life - Halo - Battlefield.**

2- **تصويب منظور الشخص الثالث(Third-Person Shooter)** ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث مشابهة كثيراً للمنظور الأول، والاختلاف الرئيسي هو وضع الكاميرا حيث في المنظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به. من الأمثلة على هذا النوع **Grand Theft Auto .**

3- **التصويب التكتيكي(Tactical Shooter)** ألعاب التصويب التكتيكي هي مشابهة لألعاب تصويب منظور الشخص الأول من حيث طريقة اللعب ولكن الاختلاف هو أن الهدف في ألعاب

التصويب التكتيكي ليس القضاء على جميع الأعداء بل التخطيط والعمل مع فريق آخر للقيام بعملية معينة. لعل من أشهر ألعاب هذا النوع **Tom Clancy's Ghost Recon**

4- **العاب الإستراتيجية:** الألعاب الإستراتيجية تركز على حذر اللاعب ومهارته وتخطيطه لكي ينتصر. في معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي لكي يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم. تتدرج معظم الألعاب الإستراتيجية من حيث الزمن إلى الوقت الحقيقي أو الأدوار المتعاقبة[1].

5- **العاب محاكاة البناء والإدارةConstruction & Management Simulation :** هي ألعاب يقوم فيها اللاعب بعمليات البناء والتوسعة والإدارة للمجتمعات والمشاريع الخيالية بواسطة ما هو متاح له من الموارد، مثلا **city ville.**

واهم مميزات هذا التصنيف انه يركز على **النقاط الأساسية المهمة في العملية الاتصالية**:

- ❖ الاتصال البصري
- ❖ الانتباه والرؤية ودقة التركيز.
- ❖ الدقة في تحديد الهدف.
- ❖ إتباع أسلوب الفريق من خلال المشاركة في اللعبة.
- ❖ توظيف الرسائل اللغوية المباشرة والواضحة الدقيقة بين اللاعبين.
- ❖ توظيف مهارات الاتصال الفعال المحقق للهدف الاستراتيجي للعبة.

[1]- فلاق أحمد، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، مرجع سبق ذكره، ص 106.

المطلب الثاني: مجالات الألعاب الالكترونية

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، وتتمثل في:[1]

1- **الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين،وهي صناعة في تزايد مستمر نظرا للتطورات التكنولوجية والاتصالية للهاتف النقال.

2- **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:**إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي ألي **LOGICIEL** يتم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة).

3- **الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنيت** :إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا و السبب لا يتمثل في أن الانترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنوات الأخيرة عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال :

- ❖ تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- ❖ تطوير العناوين القابلة للعب على الخط on ligne، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترانت.
- ❖ تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- ❖ توفير عناوين قديمة قابلة على الخط on ligne بالمجان.

[1]- سعادو هناء، بن مرزوق نوال، مرجع سبق ذكره، ص ص 23،25.

❖ تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة **Jeux massivement multi-joueurs** أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.

❖ تطوير نشر وتوزيع وتسيير الألعاب الالكترونية المتعددة اللاعبين بكثافة.

4- **الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم** :عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج **PROCESSOR** مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل تقنية للدخول إلى محتويات اللعبة، وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

وتوصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو **الليزري** ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد **XBOX** وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت **Microsoft** وله عدة أنواع و نماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني **Sony** مثل بلاي ستايشن 2و1 و 3و 4 وجهاز أس،22-PSوأجهزة شركة **نيتاندو NINTENDO** التي تعرف باسم **GAME CUBE**.[1]

5- **أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية**: هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها. وتنقسم إلى **نوعين أساسيين** من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

[1]- المرجع نفسه، ص ص 26-27.

أ- **أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب- **أجهزة متعددة اللعب** :والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام **JAMMA**الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.

المطلب الثالث: أسباب انتشار الألعاب الالكترونية

لقت الألعاب الالكترونية رواجا هائلا وازدهارا سواء على الصعيد المالي من خلال عائدات الاشتراك والحصول على الألعاب عبر العالم، او من ناحية أنها أصبحت عبارة عن ثقافة اتصالية تكنولوجية حديثة من منطلق التفاعلية العالية التي تتميز بها العوالم الافتراضية للألعاب الالكترونية، ومن أسباب ازدهار وانتشار الألعاب الالكتروني في العالم مايلي:

- ❖ تساهم الألعاب الالكترونية في النمو العقلي وتطوير العمليات العقلية من خلال تحفيزها وتنشيطها عبر التعرض لمختلف المؤثرات البصرية والصوتية والحسية.
- ❖ توفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب.
- ❖ قدرتها على تنمية الإدراك الحسي.
- ❖ تنمية القدرة على التذكر والربط والتبصر والاستبصار و تقوية الملاحظة.
- ❖ زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء.
- ❖ تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي خاصة لدى الأطفال والشباب.
- ❖ التدريب على التركيز والانتباه.
- ❖ توظيفها وقت الفراغ واستثمارها في مجالات مفيدة، خاصة وان المعلومات التي تحتويها بعض الألعاب حقيقة وتثري رصيد الفرد المعرفي.
- ❖ تنمية القدرة على التفكير المستقل وعلى حل المشكلات وذلك عن طريق حل المشكلات وإيجاد الحلول اللازمة او البديلة.
- ❖ التدريب على صنع نماذج وأشكال ولعب هادفة.
- ❖ قدرتها على تحقيق أهداف متصلة باكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ.

❖ تعتبر الألعاب الالكترونية محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

المطلب الرابع: المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية

تتكون الألعاب الالكترونية من عناصر رئيسية تتمثل في: [1]

1- **اللعبة Game:** تبعا للعالم المشهور في دراسة ألعاب الفيديو **إريك زايمرمان Eric Zimmerman** فإنه يعرّف اللعب ضمن ألعاب الفيديو على أنه نشاط تفاعلي إيرادي أين يتبع ويحترم فيه اللاعب أو أكثر مجموعة من القواعد التي تضبط و تقيد تصرفاتهم وسلوكياتهم، ممثلين في ذلك صراعا اصطناعيا أو دورا آخر ينتهي بنتيجة كمية أو حاصل عددي معين ". ويمكن أن يكون اللعب شكل من أشكال ترفيهية اجتماعية تفاعلية تتضمن مجموعتين من المعايير للتمييز بين الألعاب **Games**والقواعد **Rules** من الأشكال الأخرى كالتعليمات والشروط ونوعية البيئات الافتراضية، وعلى العموم فإن المعايير القاعدية والأساسية لكل لعبة تتمثل في: إتاحة نفس التجربة، العدل والمساواة، الحرية في الاختيار والانتقاء، النشاط المقنن والهادف، الغوص والانغماس في عالم اللعبة الالكترونية.

2- **اللعبPlay : يتمثل في** مجموعة من وظائف اللعب وطرق الاستمتاع ضمن ألعاب الفيديو بالنقاط التي حددها العالم السميولوجي **دافيد ميريس** في :المنافسة، التشييد والبناء، التحدي، نظام تعلم الدلائل والتعليم والبراعة، الإتقان، الإخضاع، الغلبة التدارس، الاستمتاع السردي أو اللهو والترفيه القصصي، اكتساب مهارات وتحقيق كفاءات وتجارب سمعية بصرية تفاعلية، الانغماس في بيئات تدريبية وتعليمية وتثقيفية ، واستكشاف معاني ورسائل خفية ودلائل متسترة وراء المدونات والشفرات التي وضعها منتج ألعاب الفيديو وإيديولوجياته والأبعاد السوسيوثقافية [2].

3- **المعدات والأنساق السمعية البصرية لألعاب الفيديو Audiovisual Apparatus :** هي أنظمة إليكترونية وأساليب رقمية متعددة الوسائط مع قدرات آلية وميكانيزمات محوسبة وإمكانيات معلوماتية تفاعلية وكفاءات تكنولوجية ذكائية واصطناعية، وأجهزة الإدخال Inputs devices

[1] - Zimmerman, Eric and Katie Salen **: Rules of Play. Game Design Fundamentals**. Boston: MIT Press , 2003 , p 38.

[2] - Myers, D. : **The nature of computer games: Play as semiosis**. New York: Peter Lang , 2003 , p 39

وكل متطلبات برمجيات ومعدات وتقنيات خلق العوالم الافتراضية لألعاب الفيديو وطرق وأدوات التحكم ومدخلاتها (كالفأرة ، Mouseلوحة المفاتيح ، الأزرار)...، ومخرجاتها Ouputsأو أجهزة المخرجات. والفرق الجوهري القائم بين الألعاب الاليكترونية والألعاب غير الاليكترونية والعادية هي أن ألعاب الفيديو لها أدوات وأجهزة وبرمجيات ومعدات ذات **أنساق آلية تفاعلية** ورقمية في إطار تفاعل اللاعب–آلة، في حين الألعاب العادية تدخل في إطار تفاعل إنسان–إنسان وليس شكل من أشكال تفاعل إنسان–كومبيوتر.

4- **القصة Story :** تستطيع ألعاب الفيديو أن ترتكز على قصة ما في معظم الأحيان ولكن ليس في كل الحالات، وعلى أي حال تكون هذه السيرورة السردية أو الأنساق الروائية متضمنة في شكل حكائي قصصي معين، لكن في بعض الحالات الأخرى لا يمكن لنا إيجاد قصة تطبع خصال أو بنية ألعاب الفيديو الاليكترونية الأخرى. **ومن أشكال الأسلوب القصصي المعتمد في الألعاب الالكترونية:**

- تجسيد الأسطورة او الأعمال السينمائية العالمية.
- تجسيد الروايات والقصص السردية.
- المحاكاة Simulation.

5- **الموروث التاريخي لألعاب الفيديو** : عند النظر إلى ماضي ألعاب الفيديو وتاريخها ،يمكننا أن نلاحظ كيف أن ميراث ألعاب الفيديو يمكنه أن يساعدنا في معرفة ماهيتها وحقيقتها وتقديم تعريف لها، بحيث عدّد الباحث **كريس كراوفورد** قائمة الألعاب الاليكترونية التي تستكشف مفاهيم صورية وتصميمية مهمة متصلة بها وهي مثيرة للجدل لأنها كانت مفاهيم جديدة لألعاب الفيديو وتعرف أشكال حديثة و متجددة لأصنافها المختلفة و صعوبة ضبط ووصف المتصورات النظرية المقترنة أساسا بالخاصية العلائقية أو التعاضدية لجوهر سيرورة ألعاب الفيديو عن طريق التقدم والإسقاط والمماثلة أو المشابهة أو المطابقة للعلامات النوعية والشكلية والتقنية لها. ومنه يمكن القول بأن الألعاب الالكترونية كما مرت بمراح تاريخية شهدت محطة تطورها، فهي أيضا تحمل في كل

مرحلة من مراحل التطور مورثا تاريخا قد يرتبط في بعض الألعاب بالموروث التاريخي الاجتماعي للشعوب والدول. [1]

ويمكن أن تتجسد الألعاب الالكترونية من خلال ثلاث مستويات رئيسية وهي:

المستوى الأول: الأرضية الرقمية Platform

المستوى الثاني: الطراز او الصيغة The Mode

المستوى الثالث: السياق The Context

المطلب الخامس: دراسات اللعب في وسائل الإعلام و الاتصال الجديدة

أولا: مفهوم "اللعب "في دراسات وسائل الإعلام والاتصال الجديد: لقد تغيرت بنية اللعب –بظهور ألعاب الفيديو –وخصائص مفهومه باقتحام أنظمتها للوسائل الإعلامية والاتصالية كالتلفزيون، والانترنيت، ومنافسته للسينما، كما أعاد صياغة نظريات الاتصال والتفاعل القائمة، وأصبح اللعب في بعض البلدان السلوك الطاغي على معظم الحوامل الاليكترونية ، والأجهزة المختلفة، إذ أقرت صالة عرض باربيكان **The barbican Gallery in london** في بريطانيا بأن سلوك اللعب هو النمط الثقافي الأول السائد في استكشاف و ممارسة أسلوب استهلاكي جديد كنوع فني غيرّ مجرى حياتنا ، ونمط التفاعل مع الوسائط والوسائل التكنولوجية الحديثة، وهذا ما نشاهده بازدياد جمهور صالات الألعاب، والبلاي ستايشن، وتكنولوجيات العالم الافتراضي لألعاب الفيديو على حساب سلوك القراءة أو مشاهدة التلفزيون أو السينما أو المسرحية. [2]

وارتبط مفهوم اللعب في دراسات وسائل الإعلام والاتصال الجديد بالمفاهيم الجديدة التي أفرزتها تكنولوجيات الاتصال الحديثة على البيئة الإعلامية والاتصالية مثل: التفاعلية، اللاجماهيرية، الافتراضية، الانغماسية، المحاكاة، الهيبيرتكست، السيبرتكست.

---

[1]– اغيلاس زروقي، **العالم الافتراضي ضمن العاب الفيديو الالكترونية: دلالات تفاعل انسان–آلة، دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها العاب الكومبيوتر التعليمية**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر 03، الجزائر، 2013م، ص 124.

[2]- المرجع نفسه، ص ص 106، 110.

ثانيا: مفهوم "اللعب "في دراسات ألعاب الفيديو الاليكترونية: لفهم حقيقة وطبيعة التجديد في وسائل الإعلام والاتصال الجديدة لابد النظر إلى الإنتاج العلمي الذي انبثق مع بروز أجهزة، وبرمجيات، ومعدات تكنولوجية متطورة غيرت مجرى الاستهلاك، والقراءة ، والاستماع، والمشاهدة ، والتصفح إلى إضفاء طابع التفاعل والانغماس واللعب في وسائل الاتصال الجديدة والجمع تقريبا بين خصائص الوسائل القديمة والحديثة، هذا التخصص الأكاديمي الفتي (دراسات الألعاب) له صلة وثيقة بنظريات الاتصال ودراسات الجمهور كواحد من بين أبرز وأهم التخصصات العلمية الديناميكية والمتطورة في خضم التأثير القوي الذي أحدثته في دراسات وسائل الإعلام والاتصال الجديدة للقرن21م تحت تسمية "**دراسات ألعاب الفيديو** "**Computer games studies**،والذي بدأ شيئا فشيئا يزحف على الساحة الثقافية العالمية ويعترف به كتخصص أكاديمي مستقل، ولقد اعتبر بمثابة نموذج أساسي لدراسات وسائل الاتصال الجديدة، وألعاب الفيديو كوسائط تكنولوجية معقدة ومكانتها لأن تصبح كوسائل إعلامية واتصالية جديدة حاملة لمضامين وأفكار واتجاهات ومحتويات فكرية وإعلامية وإيصال إيديولوجيات وتحليلات وخطابات مختلفة بتقنيات مميزة.

في الثقافات الغربية ذهبت المجتمعات الصناعية إلى أبعد من ذلك في تحديد مفهوم اللعب بإشراكه مع النشاطات الإنسانية الأخرى كالعمل، بحيث نجد في البلدان المتقدمة العمل واللعب مفهومان مشتركان ومتبادلان لكن في علاقة تعاقبية، بمعنى التداخل القائم بين المفهومين المشتركان نابع من ضرورة حتمية فرضتها الإفرازات الاقتصادية، إذ أن أعضاء أفرادها يملكون مساحات كبيرة من الفراغ ويتمتعون بدخل فردي كبير جعل من عملية اللعب والسلوك الإنساني للعمل والترفيه والتسلية متداخلة ومتشابكة تخضع لاستجابات العالم المادي وفي نوع المثيرات التي تحدد نمط تقييمه و طبيعة الجماعات اللاعبة والسياق الاجتماعي. وبرزت الاهتمامات الجديدة للعب في علاقته مع العمل بالتركيز على الأشكال التعبيرية الإبداعية فيه والفنية والأعمال الفذة.[1]

ثالثا: مفهوم اللعب في نظريات الاتصال Communication theories و نظرية اللعبplay :

اللعب هو المفهوم الوحيد الذي يذيب ويميع معاني الدلائل، بحيث يكسر العلاقة الثابتة بين **الدال والمدلول**، وعلى هذا النمط يسمح للرسائل والمضامين باتخاذ أشكال مختلفة ومعاني متنوعة، ولهذا السبب بالذات صعب على علماء ومنظري نظريات اللعب بوضع وصياغة بلاغة اللعب وضبطها وبالرغم من

[1]- المرجع نفسه، ص ص110،115.

ظهور بعض الاهتمام في هذا المجال إلا أن ثمار هذه المجهودات كانت مبعثرة ولم تتأطر بأساليب علمية.

عندما ينظر إلى الاتصال على أنه لعب **communication as play** من خلال اشتماله على تعابير مثل: القناة والمرسل والمتلقي والرسالة وتفريعاتهما الموسعة في نسيج واحد يراعي خصوصيات الطرفين لفهم ظواهر التواصل القائم على اللعب بين الأفراد مهما كانت وسائله وغاياته حاليا، وذلك عن طريق البدء بوضع أساسيات ونماذج تمثيلية عن قرابة اللعب مع الاتصال لشرح الظواهر التواصلية واللعبية في مضامين وسائل الإعلام ورفع التحدي لدراسة وتحليل مضامين التكنولوجيات الجديدة.

خلاصة الفصل:

إن الخوض في مجال الألعاب الالكترونية أصبح مرتبط بالتطورات الحاصلة في قطاع الإعلام والاتصال وكل التقنيات التكنولوجية، لأنها تعتبر شكلا رئيسيا من تقنيات الإعلام والاتصال التي تساهم في إعطاء وجه حديث لعمليات الاتصال التفاعلي، خاصة من خلال المتغيرات المتميزة التي تشكل البيئة الافتراضية للعب التي يلتقي فيها الأفراد اللاعبين ويتبادلون مختلف الخبرات والمعارف التي تنعكس إيجابا على تنمية مهارة التفكير الإبداعي، وتحسين سبل التواصل الفعال مع الآخرين كما لا يمكن نفي دور الألعاب الالكترونية في تعزيز عملية التعلم الذاتي للأفراد لاتهم يتواصلون ويتبادلون المعلومات سواء فيما بينهم او مع التفاعل التقني بينهم وبين الراوي المبرمج مسبقا من طرف إدارة اللعبة.

الفصل الثاني:

التفكير الإبداعي

تمهيد:

يعد التفكير من الظواهر الإنمائية التي تتطور عبر مراحل العمر المختلفة كما يعد التفكير من أكثر الموضوعات التي تختلف الرؤى وتعدد أبعادها وتشابكها والتي تعكس تعقد العقل البشري وتعقد عملياته، إذ إن ما يميز الإنسان عن غيره من المخلوقات قدرته على التفكير، فمن خلال رحلته الطويلة الشّاقة من العصور البدائية إلى عصور الحضارة قد استطاع أن يواجه مشكلات لا حدود لها. هذه المشكلات تزداد صعوبة وتعقيداً بتطور المجتمع وتغيراته السريعة خاصة إذا ارتبط التفكير بالظواهر الاتصالية التكنولوجية ودخول اللغة الرقمية في مختلف المجالات مما تطلب من الإنسان تطوير وتنمية قدراته في التفكير من التقليدي العادي إلى التفكير الإبداعي الذي يساهم في تنميته الاعتماد على مختلف التقنيات التكنولوجية مما ينعكس إيجابا على تحسين حياة الفرد ومواكبته للتطورات الحاصلة في البيئة التي يتفاعل ويتعايش معها.

المبحث الأول: ماهية التفكير الإبداعي

المطلب الأول: مفهوم التفكير الإبداعي

التفكير أرقى سمة يتسم بها الإنسان الذي كرمه سبحانه وتعالى وميزه على غيره من سائر الكائنات الحية ولقد حث الله سبحانه وتعالى البشر على التفكير في الكثير من الآيات القرآنية كما جاء في محكم تنزيله، **بسم الله الرحمان الرحيم {قُل لاَّ أَقُولُ لَكُمْ عِندِي خَزَآئِنُ اللّهِ وَلا أَعْلَمُ الْغَيْبَ وَلا أَقُولُ لَكُمْ إِنِّي مَلَكٌ إِنْ أَتَّبِعُ إِلاَّ مَا يُوحَى إِلَيَّ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الأَعْمَى وَالْبَصِيرُ أَفَلاَ تَتَفَكَّرُونَ }** الاية50 سورة الأنعام.[1]

ويمثل **التفكير** نوعاً معقداً من أنواع السلوك البشري، والذي يأتي ترتيبه في أعلى مستويات النشاط العقلي، وأنه عملية معرفية تتميز باستخدام الرموز لتنوب عن الأشياء والأشخاص والحوادث. ولقد أشار العديد من علماء النفس مثل **شيرر Sheerer وجولدشتاين Goldstien** إلى أن تفكير الإنسان متنوع وعريض الحدود ويمكن عن طريق التفكير أن يحدد الفرد نوع التعليم الذي اكتسبه بخبرته من العالم.[2]

ويعد التفكير من حاجات الإنسان الأساسية وله علاقة بالمجتمع للاعتبارات التالية:[3]

- التفكير يساعد على اتخاذ قرارات سليمة تمكنه (الإنسان) من التكيف مع المجتمع الذي يعيش فيه.
- قرار تعليم التفكير يعد قراراً سياسياً فالمجتمعات المتقدمة تغرس في أبنائها صفة الثقة بالنفس والاعتماد عليها، وتؤهلهم لاتخاذ قرارات سليمة وتمنحهم الفرصة الكافية للنظر فيها لذلك فإن حسن إدارة شؤون المجتمع تتطلب إعداد جيل من المفكرين الذين يحسنون تصريف أمور الأفراد علي أسس قوية من الوعي والفهم.
- يتطور التفكير عند الأفراد بتأثير عوامل البيئة والوراثة ، ومما لاشك فيه فان للبيئة أثرا كبيرا على أفراد المجتمع فهي تملي عليهم أنماطا سلوكية معينة ولذا يرى (**Sternberg**1997) أن بعض الثقافات تؤدي إلى أساليب تفكير معينة دون غيرها.

---

[1]– **القرآن الكريم، سورة الأنعام**، الآية 50.

[2]– جلال عزيز فرمان، **التفكير الناقد والإبداعي**، ط01، دار صفاء، عمان– الأردن: 2012م، 08.

[3]– زيد الهويدي، **الإبداع ماهيته واكتشافه وتنميته**، ط01، دار الكتاب الجامعي، دبي– الإمارات العربية المتحدة: 2004م، ص 11.

أولا: تعريف التفكير:

أ. مفهوم التفكير لغويا:

جاء في لسان العرب لابن منظور "التفكير اسم التفكير" ومن العرب من يقول "الفكر، الفكرة، والفكرى" ويقول الجوهري (التفكير: التأمل و الاسم).[1]

ب. مفهوم التفكير اصطلاحا:

يعرف التفكير بمفهومه العام: هو كل نشاط ذهني أو عقلي يختلف عن الإحساس، والإدراك الحسي أو يتجاوز الاثنين إلى الأفكار المجردة).

وهو البحث عن المعنى سواء أكان هذا المعنى موجودا بالفعل ونحاول العثور عليه والكشف عنه او استخلاص المعنى من أمور لا يبدو فيها المعنى ظاهرا ونحن الذين نستخلصه او نعيد تشكيله من متفرقات موجودة

ويعرفه **ديبونو Debono 1985** : أن التفكير هو العملية التي يمارس الذكاء من خلالها نشاطه على الخبرة أي انه يتضمن القدرة على استخدام الذكاء الموروث وإخراجه إلى ارض الواقع.

والتفكير بالمعنى البسيط يمثل سلسلة من النشاطات العقلية التي يقوم بها الدماغ عند تعرضه لمثير ما بعد استقباله عن طريق إحدى الحواس الخمس. من خلال سيلا او تواردا غير منظم من الأفكار والصور والذكريات والانطباعات العالقة في الذهن، ويكون في شكل استجابة في سلوك خارجي.

ومنه نستنتج أن **التفكير** هو: عمليات عقلية معرفية لاستجابات المعلومات الجديدة بعد معالجات معقدة تشمل التخيل والتعليل والتحليل وإصدار الأحكام، وحل المشكلات بطرق ذكية توصل إلى الحلول بأقصر مدة ممكنة.

[1]- محمد محمود الحيلة، **الألعاب من أجل التفكير والتعلم :(عشر دقائق يوميا تساعد طفلك على النمو المعرفي)**، عمان، الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع،2004م، ص 14.

ثانيا: مفهوم الإبداع :

في اللغة الانجليزية تشتق كلمة إبداع (**Creativity or Creativeness**) من كلمة الخلق (**Creation**)، والفعل يخلق (**Create**) أصله اللاتيني (**Creare**) ومعناها يخرج إلى الحياة او يصمم او ينشئ او يخترع او يكون سببا[1].

وتجدر الإشارة إلى انه لا يوجد تعريف جامع لمفهوم الإبداع، وقد يرجع سبب ذلك إلى أن الإبداع ظاهرة متعددة الجوانب، وكذلك إلى اختلاف وجهات نظر الباحثين للإبداع باختلاف مدارسهم الفكرية ومنطلقاتهم النظرية.

تعريف هرمز وإبراهيم 1988 : استعداد ذهني لدى الفرد هيأته بيئته لان ينتج شيئا جديدا غير معروف سلفا كتلبية متطلبات الواقع الاجتماعي .

أما تعريف كورت: فهو القدرة على إنتاج الأفكار الأصيلة والحلول باستخدام التخيلات والتصورات مثلما يشير إلى القدرة على اكتشاف ما هو جديد إعطاء معاني للأفكار. كما يتطلب ظهور نتيجة فريدة في ضوء خبرة الشخص السابقة وتوظيف المهارات المعقدة والتي تتضمن القدرة على العمل باستقلالية والفضولية والتفكير غير التقليدي والانفتاح على الخبرة الجديدة للوصول الى الأفكار والابتكارية.[2]

ثالثا: تعريف التفكير الإبداعي:

يعرفه **اولسون Olson** بأنه عملية ذهنية يتم فيها توليد الأفكار وتعديل الأفكار من خبرة معرفية سابقة وموجودة لدى الفرد تساعد على تكوين حلول جديدة للمشكلات.[3]

---

[1]– محمد ياسين وهيب، ندى فتاح زيدان، **برامج تنمية التفكير الإبداعي (أنواعها – إستراتيجياتها – أساليبها)**، كلية التربية، جامعة الموصل، 2001م، ص12.

[2]– حسن احمد عيسى، **سيكولوجية الإبداع بين النظرية والتطبيق**، ط01، المركز الثقافي في الشرق الأوسط ، مصر: 1993م، ص ص 28–29.

[3]– سعيد عبد العزيز، **تعليم التفكير ومهاراته**، ط02، دار الثقافة لنشر والتوزيع، الأردن: 2009م، ص07.

ويعرفه **ليبمان Lipman**: على انه من مكونات التفكير عالي الرتبة باعتباره يمثل مهارة تفكير عالية الرتبة ويتطلب مصادر معرفية متعددة في حالة التعامل مع المهمة الصعبة بحيث يكون هناك إمكانية عالية نحو الفشل.

ومنه يمكن القول بأن التفكير الإبداعي من منظور علوم الإعلام والاتصال يمكن تفسيره على النحو الآتي:

1- انه تفكير في نسق مفتوح يتميز الإنتاج فيه بتنوع الإجابات المنتجة في البيئة الاتصالية والتي لا تحددها المعلومات المعطاة بل السلوكيات الناتجة عن تلقي المعلومات.
2- التفكير الإبداعي عملية ذهنية تهدف إلى تجميع الحقائق ورؤية المواد والخبرات والمعلومات في أبنية اتصالية وتراكيب جديدة للوصول إلى حلول يحافظ من خلالها الفرد على توازنه مع معطيات هذه الأبنية.
3- انه أسلوب فكري يستخدمه الشخص في إنتاج اكبر عدد ممكن من الأفكار حول مشكلة يتعرض لها في موقف اتصالي، وتتصف هذه الأفكار بالطلاقة والمرونة والأصالة سواء كانت بلغة لفظية او لغة غير لفظية رمزية.

المطلب الثاني: خصائص التفكير الإبداعي

تتمثل خصائص التفكير الإبداعي في ما يلي:

- ❖ يعكس التفكير الإبداعي ظاهرة متعددة الأوجه والجوانب، حيث انه القدرة على الإنتاج الجديد.
- ❖ يمكن وصفه بالمرونة والطلاقة الفكرية او الأصالة والحساسية للمشكلات.
- ❖ يفصح عن نفسه في شكل إنتاج جديد يمتاز بالتنويع ويتصف بالفائدة والقبول الاجتماعي بشكل عام.
- ❖ مهارة يمكن لكل فرد لديه الاستعداد أن يتعلمها من خلال مادة تعليمية او تدريبية او ممارسة تقنية :مثلا موقف ما، درس، لعبة،...الخ.
- ❖ التفكير الإبداعي يرتبط بأهداف الفرد وعملياته الذهنية وخبراته وخصائصه الشخصية.

- ❖ التفكير الإبداعي يعني التحرر من الخوف والمنع لذلك فان إيجاد الفرد المبدع يعتمد على الوسط البيئي المناسب والمعلم الجيد.
- ❖ المساهمة في إحداث التغيير الايجابي نحو الأفضل.
- ❖ يتضمن الدافعية والمثابرة في العمل والقدرة العالية على تحقيق أمر ما.

ومن سمات الشخص المبدع مايلي :[1]

أ/ السمات السلوكية:

- ❖ حب الاستطلاع والاستفسار والحماس المستمر والمثابرة في حل المشكلات.
- ❖ الرغبة في التقصي والاكتشاف من خلال البراعة والدهاء وسعة الحيلة وسرعة البديهة وتعدد الأفكار والإجابات وتنوعها مقارنة مع أقرانهم.
- ❖ التمتع بالخيال الواسع وقدرة عالية على التصور الذهني، والتمتع بمستويات عالية في تحليل وتركيب الأفكار والأشياء.
- ❖ امتلاك خلفية واسعة وعميقة في حقول علمية، تقنية، فنية، أدبية،...الخ.
- ❖ الاستقلالية في الفكر وتنفيذ الفكر في الأعمال، ولو أن الكثيرون يميلون للانعزالية والانطواء.
- ❖ انخفاض سمات العدوانية والقدرة على المواجهة والجرأة والمغامرة، وأكثر ضبطا للذات والسيطرة عليها.

ب/ السمات العقلية :

- ❖ قدرة مرتفعة من الإحساس بالمشكلات وإدراكها.
- ❖ قدرة مرتفعة من الاستبصار وإدراك طبيعة العلاقات الفكرية والشكلية.
- ❖ قدرة مرتفعة التصور البصري.
- ❖ قدرة مرتفعة على التخيل الابتكاري.
- ❖ قدرة مرتفعة على المرونة التلقائية والتكيفية.
- ❖ قدرة مرتفعة في أصالة الفكر والسلوك من خلال القدرة المرتفعة على إدراك وتقويم التفاصيل.

[1]- هشام سعيد الحلاق، **التفكير الابداعي: (مهارات تستحق التعلم)**، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب، دمشق، 2010، ص ص31،33.

ج/ السمات الوجدانية: [1]

- ❖ النزعة الاستقلالية.
- ❖ الاكتفاء الذاتي والنزعة للمواجهة.
- ❖ الإحساس المرتفع بالمسؤولية والنزعة للسيطرة.
- ❖ الحضور الاجتماعي والاعتراف بالآراء وتقدير الآخر.
- ❖ الثقة عالية النفس.
- ❖ الميول المتعددة والأفكار غير الروتينية.

المطلب الثاث: عناصر التفكير الإبداعي

يرى **ماكينون Mackinnon** أن الإبداع يعد ظاهرة متعددة الوجوه أكثر من عده مفهوما نظريا محدد التعريف، ويضيف **ماكينون** انه لا يمكن توضيح مفهوم التفكير الإبداعي إلا من خلال الإحاطة الشاملة بالجوانب الخمسة الآتية : –

1. **الشخص المبدع (Creative Person):** بخصائصه المعرفية والتطورية.
2. **الإنتاجية الإبداعية (Creative product):** أي أن الإبداع هو ظهور الإنتاج الجديد من خلال التفاعل بين الفرد وما يواجهه من خبرات وما يوصله إلى صورة جديدة.
3. **العملية الإبداعية (Creative Process):** ومراحلها وأنماط التفكير ومعالجة المعلومات.
4. **الموقف الإبداعي (Creative Process):** يقصد به مجموعة الظروف والمواقف المختلفة التي توفرها البيئة للفرد المتعلم والتي تسهل الأداء الإبداعي لديه.
5. **الفكرة الإبداعية (Creative idea):** ويقصد بها الفكرة التي تثير الفرد وتحتاج الى تطوير.

[1] – المرجع نفسه، ص 33.

المطلب الرابع: مراحل التفكير الإبداعي

اختلف الباحثون في تحديد مراحل العملية الإبداعية ، نتيجة لاختلاف الفلسفة التي ينطلقون منها، والأهداف التي يسعون لتحقيقها، ففي هذا الصدد ذكر **ستاين** (**Stein**) أن العملية الإبداعية تمر بثلاث مراحل هي :[1]

1) **مرحلة تكوين الفرضية** (**Hypothesis Formation**) تبدأ هذه المرحلة بعد الاستعداد وتنتهي بفكرة (فرضية) او خطة جديدة. ويكون مصدر الفكرة الإبداعية مثير خارجي او داخلي معين يثير الفرد في **موقف اتصالي ما.**
2) **مرحلة اختبار الفرضية** (**Testing Hypothesis**) وتتضمن هذه المرحلة فحص الفكرة او الفرضية واختبارها بدقة، من خلال التجريب وربط العلاقات بين مشتملات وعناصر الفكرة الإبداعية. وغالبا ما تكون مرحلة التجريب في **الاتصال مع البيئة.**
3) **مرحلة التوصل إلى النتائج** (**Communication of Results**) وفي هذه المرحلة تتم الاستفادة من المعلومات والخبرات في التوصل إلى النتائج.

وفي هذا السياق يرى (**ولاس وماركسبري**) (**Wallas and Marksbery**) ان عملية الإبداع عبارة عن مراحل متباينة، تتولد أثناءها الأفكار الجديدة، وهذه المراحل هي :[2]

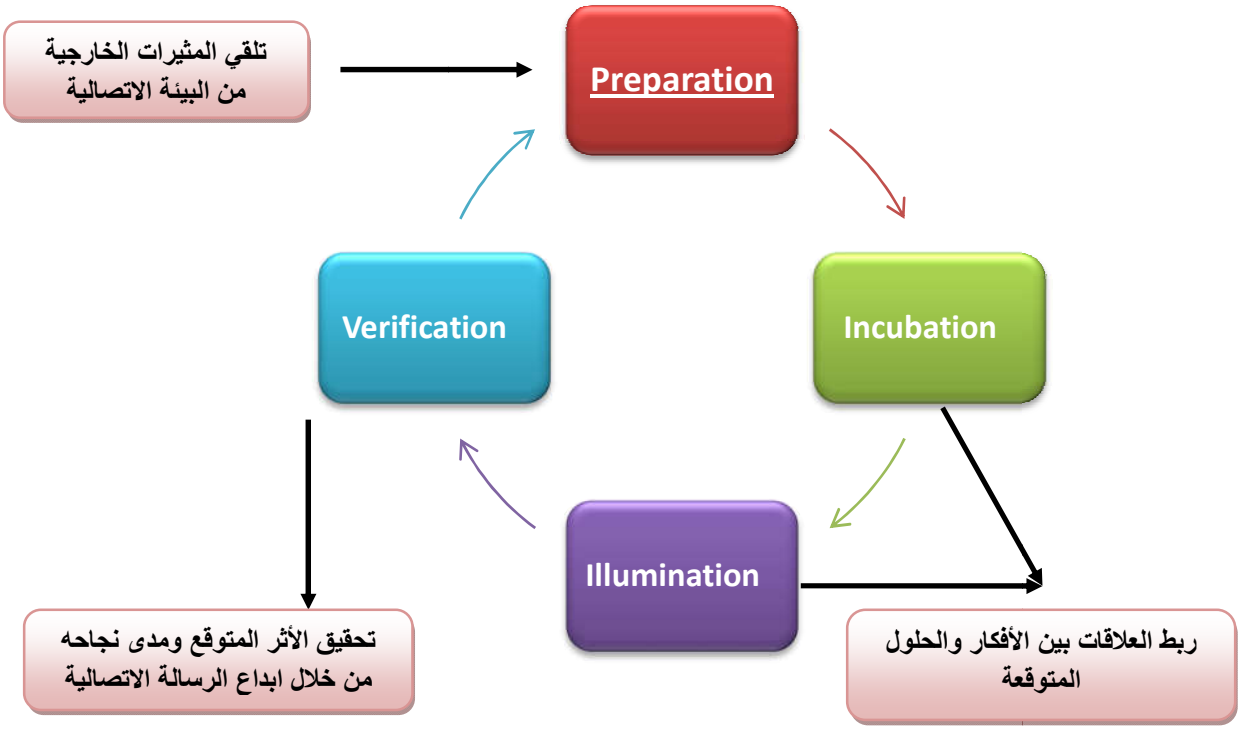
1) **مرحلة الإعداد او التحضير** (**Preparation**) ويتم فيها تحديد المشكلة، حيث يتم فحصها من جميع الجوانب، ويشمل ذلك على تجميع المعلومات والمهارات والخبرات، عن طريق الذاكرة والقراءات ذات العلاقة.
2) **مرحلة الكمون** (**Incubation**) وهي مرحلة تريث وانتظار، وفيها يتحرر العقل من الشوائب والأفكار التي لا صلة لها بالمشكلة، ويحدث فيها التفكير العميق والمستمر بالمشكلة.
3) **مرحلة الإشراق** (**Illumination**) وفيها تنبثق شرارة الإبداع، ويتم فيها ولادة الفكرة الجديدة التي تؤدي إلى حل المشكلة .

---

[1]– هشام سعيد الحلاق، مرجع سبق ذكره، ص 42.
[2]– المرجع نفسه، ص ص 40–46.

4) **مرحلة التحقيق** (**Verification**) وهي أخر مرحلة من مراحل تطور العملية الإبداعية، وفيها يختبر المبدع الفكرة ويعيد النظر فيها، ثم يجرب الحل، ويتحقق من نجاحه.

ومنه يمكن توضيح مراحل التفكير الإبداعي في الشكل الآتي:



الشكل رقم (02): يوضح مراحل التفكير الإبداعي – من إعداد الطالب الباحث–

المبحث الثاني: أساسيات التفكير الإبداعي

المطلب الأول: نظريات التفكير الإبداعي

1 - الإبداع من وجهة نظر نظرية التحليل النفسي :

يرى **فرويد** (**Freud**) أن الإبداع هو عبارة عن وسيلة دفاعية تدعى الإعلاء (**Sublimation**) والذي يرى أن الإبداع ينشأ بسبب الصراع النفسي بين المحتويات الغريزية العنيفة والعدوانية (اللاشعورية) وبين الحياة الواقعية للمجتمع . ومن أهم الافتراضات المتعلقة بالتفكير الإبداعي مايلي:[1]

- ربط **فرويد** التفكير الإبداعي باللعب في مختلف أشكاله.
- الاعتقاد أن العقدة الإبداعية تتطور بشكل لا واع في البداية وتستمر في التطور حتى لحظة معينة لتخرج إلى الوعي.
- أن الإبداع ينتج بسبب الشعور بالنقص، لان الشعور بالنقص العضوي يدفع الشخص إلى مواجهته وبشجاعة وذلك عن طريق التعويض.

2- التفكير الإبداعي من وجهة نظر النظرية السلوكية :

يرى أصحاب هذه النظرية أن التفكير الإبداعي: هو سلوك متعلم يخضع لقوانين ومبادئ التعلم التي تحكم أي سلوك آخر، والفرد يستخدم عادات وأنماط معينة من السلوك على شكل هرمي حسب قوة ارتباطها بالموقف وفقاً لمبدأ المحاولة والخطأ الذي جاء به **ثورندايك**، فالفرد يبدأ باستخدام أنماط سلوكية بسيطة وينتقل بها تدريجياً إلى الأكثر تعقيداً لإيجاد الحل الأنسب مع الكشف عن حلول بديلة وارتباطات جديدة، واهم افتراضات هذه النظرية مايلي:

- وجود تفاعل بين عاملي الوراثة والبيئة في حدوث الإبداع ويرى أن التفكير الإبداعي هو ذلك النمط من التفكير الذي يلقى التعزيز الايجابي او الإثابة مما يؤدي إلى إمكانية استمراره .

[1]- ناديا هايل السرور، **مقدمة في الإبداع**، ط01، دار وائل للطباعة والنشر، الأردن، 2002م، ص 33.

❖ يتم التوصل إلى الاستجابة الإبداعية عن طريق تناول الكلمات او التعبير عنها حتى نصل إلى نمط جديد، إلا أن عناصر التكوين تكون كلها قديمة (جزء من المخزون السلوكي لدى الشخص)، وما يحدث هو تركيبها في أنماط جديدة نتيجة للتغيير المستمر في أنماط المثير.

3- التفكير الإبداعي من وجهة نظر الاتجاه الإنساني:[1]

يرى أصحاب هذا الاتجاه منهم **ابراهام ماسلو (Maslow) مايلي:**

- أن الإفراد جميعا لديهم القدرة على الإبداع وان تحقيق هذه القدرة يعتمد على المناخ الاجتماعي الذي يعيشون فيه.
- يميز **ماسلو** بين الشخص المبدع المحقق لذاته والشخص المبدع ذي الموهبة الخاصة فهو يفهم أن الشخص المبدع المحقق لذاته يعيش العالم الحقيقي من الطبيعة أكثر من أولئك الذين يعيشون عالم النظريات والمجردات.
- لابد من وجود شي يمن ملاحظته أي إنتاج للإبداع ولابد أن يكون هذا الإنتاج أصيلا فالعملية الإبداعية تعرف على أنها ظهور إنتاج أصيل ينمو من فردية الفرد والمواد والأحداث وظروف الحياة.

4- التفكير الإبداعي من وجهة نظر نظرية الجشطلت :

تؤكد هذه النظرية على أن الشخص المبدع لديه حساسية جمالية تمكنه من انتقاء الاختيار الوحيد المطروح من بين عدة اختيارات ، وهذا الاختيار الوحيد يسمى(**Good Gestalt**) .وانطلاقا من تفسير هذه النظرية للتفكير الإبداعي، فقد توصل علمائها إلى مجموعة من القوانين التي تحدد العلاقة بين الكليات والأجزاء ، ومن أهم هذه القوانين ما يأتي :

❖ **الامتلاء (Pragnanz):** ويعني أن الكل اكبر من مجموع الأجزاء، وان إدراك الكل سابق لأدراك الأجزاء.

❖ **القرب (Proximity) :** ويقصد به ان الأشياء المتقاربة نسبيا تبدو وكأنها مجموعة واحدة .

[1]- المرجع نفسه، ص ص 34-35.

- **التشابه (Simitarity)** : ويعني ان الأشياء المتشابهة تظهر وكأنها مجموعة واحدة.
- **المصير الواحد (Common Fate)** : ويقصد به أن الأشياء المتحركة في حالة واحدة تبدو كأنها مجموعة واحدة .
- **الاستمرارية (Continuity)** : وتعني أن الأشياء المرتبة لان تأخذ أسلوبا معينا في الاستمرارية تطغى على الأشياء التي يحدث تبدل في اتجاهها .
- **الإغلاق (Closure)** : ويقصد به أن الأشياء الناقصة توحي على أنها كاملة وتعامل كما لو كانت كاملة فعلا .

5 - التفكير الإبداعي من وجهة نظر النظرية المعرفية :[1]

تهتم هذه النظرية بالطرق التي تدرك بها الأشياء، وكل ما يتعلق بالأساليب المعرفية، ويمثل الإبداع وفقا لوجهة نظر هذه النظرية طرائق الحصول على المعلومات ودمجها من اجل البحث عن الحلول الأكثر كفاءة، كما يؤكد أصحاب هذا المنحى على أهمية حرية التفكير والقدرة على التحكم في المعلومات وتشكيلها والإثراء الفكري بالإبداع . كما أن الاتجاه المعرفي أكثر اقتراباً من طبيعة الإنسان وعملياته الذهنية الحيوية، إذ نظر هذا الاتجاه للإنسان على أنه منظم للموقف والمعرفة ويعالجها ويبني الموقف ويعيد بناءه بهدف استيعابه كما أن هذا الاتجاه يرى أن الأفراد مختلفون في مستوى نشاط وآليات العمل الذهني العاملة والموظفة في الموقف، ومستوى العمل الذهني يتحدد بقضيتين عند أصحاب الاتجاه المعرفي، هما:

- ✓ **طبيعة البنى المعرفية** التي طورها الفرد جراء تفاعلاته النشطة في الموقف والخبرات التي حصلت لديه جراء ذلك.
- ✓ **مستوى العمليات الذهنية** الموظفة في الموقف أو الخبرة والتي تحدد عادةً بخبرة المتعلم واستراتيجياته المتطورة ووحدة الزمن المستخدمة لإدخال الخبرة إلى الذهن.

[1] - المرجع نفسه، ص 36.

وحسب وجهة النظر المعرفية فان التفكير الإبداعي هو:

- تفكير تظهر فيه حالات سيطرة الوعي والتفاعل الذهني في المواقف الإبداعية وعليه فان الإبداع يتضمن عمليات ذهنية كالانتباه والإدراك والوعي والتنظيم والترميز والوصول في النهاية إلى تشكيل او إبداع خبرة جديدة.
- التفكير الإبداعي عملية ديناميكية حيث تبدأ من مرحلة توليد الأفكار الجديدة مما هو معلوم من الخبرات السابقة لدى الفرد وان التذكر قدرة ذهنية فاعلة في العملية الإبداعية والتي تتطلب توافر مخزون معرفي من المفاهيم والتعميمات والتفسيرات والإبداع يتكون من عمليتي البحث والتعديل ويرى أن أهم عنصرين في العملية الإبداعية هما:

✓ القدرة على اكتشاف موضع الخطأ او الخبرة المعروضة.
✓ القدرة على إثارة الأسئلة الصحيحة فالإبداع ينجم عن الحاجة الملحة لتصحيح الأخطاء وفهم ما هو غير مألوف في العالم المحيط بنا وتفسير القضايا الشاذة.

6- التفكير الإبداعي من وجهة نظر النظرية العاملية جيلفورد (Guilford) :[1]

وقدم جيلفورد **(Guilford)** تصورا نظريا عن ظاهرة الإبداع، من خلال نظريته عن التكوين العقلي والتي تدعى بنية العقل (Structure of intellect) حيث حدد فيها ثلاثة أبعاد للنشاط العقلي عند الشخص، هي :

✓ نوع العملية العقلية (Operations)
✓ نوع المحتوى او المضمون (Content)
✓ نوع الناتج او المحصلة (Prodouct)

[1] - Creswell, J. W. **Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches** (3rd ed.). Los Angeles, 2009, p 125.

ثم قسم **جيلفورد** هذه الأبعاد إلى **العمليات العقلية الآتية التي ترتبط بالتفكير الإبداعي:**

- المعرفة (Cognition).
- التذكر (Memory).
- التقويم (Evaluation).
- الإنتاج (Production).
- الإنتاج التقاربي (Convergent Production).
- الإنتاج التباعدي (Divergent Production).

7- التفكير الإبداعي من وجهة نظر جان بياجيه : [1]

يرى **بياجيه** أن عملية التفكير الإبداعي تتطلب فهم أو معرفة أربعة مفاهيم رئيسية :

- **المخططات Schemas** انه الفعل البسيط الذي يطوره الفرد خلال عملية نموه إلى بناء عقلي معقد، ويشير **بياجيه** إلى أن المخططات العقلية تشكل حجر الأساس للتفكير وهي أنظمة مشتقة من الأفعال والأفكار التي تسمح للفرد بتمثل الأشياء والأحداث من حوله ذهنيا لتصبح جزءا من مكوناته.
- **التمثل Assimilation** : هو العملية التي بواسطتها تتوحد عناصر البيئة مع البناء المعرفي للفرد ويعني تطويع البيئة لتتناسب مع وجهات نظر الفرد في الحياة، ويعني أيضا تقبل معلومات جديدة تدمج ببنائه المعرفي الذي يحدد **(Schemas)** أي البناء المعرفي الموجود في الدماغ. أما كيفية حدوث التمثل فهو يحدث عندما يستخدم الناس المخططات الموجودة لديهم لفهم الأحداث والمثيرات المحيطة بهم.
- **المواءمة Accommolation** أما عملية المواءمة تعني الإجراءات التي يقوم فيها الدماغ بمزج المعلومات الجديدة بالقديمة أي إعادة تنظيم التراكيب المعرفية الموجودة مسبقا لتناسب المثيرات والخبرات البيئية الجديدة كما أنه يصعب الفصل بين عمليتي التمثل والمواءمة عن بعضها لأنهما

[1] - Jean piaget , Barbel Inhelder, **la psychologie de l'enfant**, presses universitaires de France, edition 14, France ; 1994, p 58.

تحدثان معا في آن واحد لدى معالجة الأفكار وتشكلان عملية الاحتفاظ والتوازن بين الفرد والبيئة فيكونا تكيف.

- **التوازن أو التعادل Equilibrium** تبرز أهمية التوازن عند **بياجيه** في بنائه المعرفي إذ ينظر إلى" الذكاء على أنه أساس في التوازن الذي تسعى اليه كل التراكيب العقلية " . ويشير **بياجيه** إلى أن الموازنة عملية تعادل بين التمثل والمواءمة والتنظيم التي يصفها بالتصرفات المعقدة التي تهدف لتحقيق التوازن.
- ويرى **بياجيه** أن الإنسان ينمي معرفته بالعالم الخارجي من خلال التفاعل بين عوامل النضج الطبيعي وعوامل الخبرة المكتسبة وتنظيم الإنسان هذه المعرفة في تكوينات او بناءات **constructs** تيسر له التفاعل مع البيئة. وبذلك فان العقل البشري منظومة كبرى مكونة بناءات يخلقها الإنسان ثم يدرك البيئة من خلالها. وهذه البناءات ذات طبيعة مرنة ولذلك فهي قابلة للتعديل والتغيير مع عوامل النضج وعوامل الخبرة المتجددة.

المطلب الثاني: مستويات التفكير الإبداعي

قسم **تايلور Taylor** التفكير الإبداعي إلى خمس مستويات هي : [1]

1- **الإبداع التعبيري (Expressive)** وهو يتمثل في الرسوم التلقائية، ويعد ضروريا لظهور المستويات الأخرى، ويظهر من خلال التعبير المستقل دون الحاجة إلى المهارة او الأصالة او نوعية الإنتاج.

2- **الإبداع المنتج (Productive)** في هذا المستوى يميل الشخص لتقبل النشاط الحر وتحسين أسلوب الأداء في ضوء ضوابط معينة، مما يؤدي إلى ظهور منتجات متكاملة.

3- **الإبداع ألابتكاري (Inventive)** ويتضمن أعمال المكتشفين والمخترعين الذين تظهر عبقريتهم باستخدام المواد والأساليب المبتكرة، وإدراك العلاقات الجديدة بين الأجزاء التي كانت منفصلة من قبل.

4- **الإبداع التجديدي (Innovative)** ويعتني بتطوير وتحسين أشياء وأساليب كانت موجودة سابقا، من خلال استخدام المهارات المناسبة لذلك .

[1]- عبد القادر الشيخلي، **تنمية التفكير الإبداعي**، ط1، وزارة الشباب ، عمان –الأردن، 2001م، ص78.

5- **الإبداع التخيلي او الانبثاقي (Imaginative or Emergentive)** ويعد أعلى مستويات الإبداع، ويتحقق عنده ظهور مبدأ او نظرية او مسلمة جديدة.

المطلب الثالث: مهارات التفكير الإبداعي

1- **الأصالة (Originality):** وهي القدرة على إنتاج أفكار جديدة نادرة مدهشة غير مألوفة قليلة التكرار بالمعنى الإحصائي داخل الجماعة التي ينتمي إليها الفرد. وتعني أن الشخص المبدع ذو تفكير أصيل أي لا يكرر أفكار الآخرين، حيث تكون أفكاره جديدة وغير متضمنة للأفكار الشائعة.[1]

2- **الطلاقة (Fluency) :** يقصد بها القدرة على إنتاج اكبر عدد من الأفكار الإبداعية، فالشخص المبدع يكون متفوقا من حيث كمية الأفكار التي يقترحها حول موضوع معين في وحدة زمنية ثابتة مقارنة بغيره، أي انه على درجة عالية من سيولة الأفكار وسهولة توليدها. وهنالك ثلاثة أساليب لقياس الطلاقة هي :

1- سرعة التفكير بإعطاء كلمات في نسق واحد.
2- التصنيف السريع لكلمات في منبهات خاصة.
3- القدرة على وضع كلمات في اكبر عدد ممكن من الجمل والعبارات ذات معنى.

ومن أنواع الطلاقة في التفكير الإبداعي مايلي:

- طلاقة الكلمات : وهي القدرة على توليد أكبر عدد ممكن من الكلمات المترادفات أو المتناقضات في زمن معين.
- طلاقة الأشكال : وهي القدرة على توليد أكبر عدد ممكن من الأشكال من شكل معين في زمن معين.
- الطلاقة الفكرية : ويقصد بها توليد أكبر كمية من الأفكار والمعاني في زمن معين.
- الطلاقة التعبيرية : أو الطلاقة اللغوية وهي قدرة الفرد على بناء أكبر عدد من الجمل ذات المعاني المختلفة في زمن معين.

[1]- حسن زيتون، **تعليم التفكير: (رؤية تطبيقية في تنمية العقول المفكرة)**، ط01، عالم الكتب، القاهرة، 2003م، ص63.

❖ الطلاقة الترابطية : وهي القدرة على إكمال العلاقات مثل إيجاد المعنى المعاكس.

4- **المرونة (Flexibility)**: وهي قدرة الشخص على تغيير حالته الذهنية بتغير الموقف، وإنتاج عدد متنوع ومختلف من الأفكار والاستجابات، أي أن المرونة هي عكس التصلب العقلي، فالشخص المبدع مطالبا لكي يكون على درجة عالية من المرونة حتى يكون قادرا على تغيير حالته العقلية لكي تناسب الموقف الإبداعي، وهنالك مظهرين للمرونة هما :[1]

❖ المرونة التلقائية : وهي قدرة الشخص على أن يعطي عددا من الاستجابات المنوعة، والتي لا تنتمي لفئة واحدة او مظهر واحد .

❖ المرونة التكيفية : وهي السلوك الناجح لمواجهة موقف او مشكلة معينة ، حيث ان المرونة التكيفية تشتمل على إيجاد البدائل من خلال توظيف المفردات اللغوية والتراكيب اللفظية.

5- **الحساسية للمشكلات:** ويقصد بها الوعي بوجود مشكلات أو حاجات أو عناصر ضعف في البيئة أو الموقف. ويعني ذلك أن بعض الأفراد أسرع من غيرهم في ملاحظة المشكلة والتحقق من وجودها في الموقف. ولاشك أن اكتشاف المشكلة يمثل خطوة أولى في عملية البحث عن حل لها، وفي إضافة معرفة جديدة أو إدخال تحسينات وتعديلات على معارف أو منتجات موجودة. ويرتبط بهذه القدرة ملاحظة الأشياء غير العادية أو الشاذة أو المحيرة في محيط الفرد أو إعادة توظيفها أو استخدامها وإثارة تساؤلات حولها.

6- **الحساسية للتفاصيل** : تعني القدرة على إضافة تفاصيل جديدة ومتنوعة لفكرة او حل لمشكلة ما، من خلال قدرة الفرد على تقديم إضافات جديدة لفكرة معينة مثلا: في قصص الألعاب الالكترونية.

7- **الاتصال:** الشخص المبدع يستطيع نقل أفكاره وإنتاج الأفكار الإبداعية من خلال تفعيل عمليات الاتصال مع مختلف متغيرات البيئة الخارجية ومؤثراتها.

[1]- فتحي جروان، **تعليم التفكير: (مفاهيمه وتطبيقاته)**، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان الأردن، 2002م، ص ص 44-45.

المطلب الرابع: استراتيجيات تنمية التفكير الإبداعي

يرى غالبية التربويين والمختصين بالتربية العلمية الحديثة والأدبيات النفسية إلى انه إذا ما أردنا إظهار المخرجات او النواتج الإبداعية لدى الأفراد فلا بد من اقتراح مجموعة من الطرق والاستراتيجيات التي تعمل على تنمية التفكير الإبداعي:[1]

1- **إستراتيجية الحل المبدع للمشكلات** : يعد أسلوبا إجرائيا مماثلا لخطوات حل المشكلة ، مع التأكيد على الجانب الإبداعي في الحل . ويقوم على مجموعة من الأفكار الرئيسة أهمها ما يأتي :

- ❖ ملاحظة المشكلة والإحاطة بها.
- ❖ معالجة المشكلة ، والتوصل إلى الحل.
- ❖ تقييم الأفكار التي تم التوصل إليها.

2- إستراتيجية طريقة العصف الذهني (Brain Storming)

تعني النظر إلى المشكلة بطريقة جديدة وخلاقة، فعندما يواجه الطلبة مشكلات لا يستطيعون حلها، لابد من تشجيعهم على الانفتاح للإلهام والإبداع والمرونة في التفكير أن تأخذ مجراها في الحل. تقوم طريقة العصف الذهني على مجموعة من المبادئ منها:[2]

- ❖ تأجيل النقد لأية فكرة او رأي إلى مرحلة ما بعد توليد الأفكار.
- ❖ التأكيد على مبدأ كم من الأفكار يرفع ويزيد كيفها ويستند هذا المبدأ على افتراض مفاده أن الأفكار والحلول الإبداعية للقضايا تأتي بعد عدد من الحلول او الأفكار غير الجيدة.
- ❖ تشجيع الدوران الحر بين الأفراد بخصوص طرح الأفكار.
- ❖ محاولة الربط والتطوير للأفكار المعطاة.

[1]- محمود محمد غانم، **التفكير عند الأطفال**، ط1، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان- الأردن :2004 م، ص63.

[2]- محمد ياسين وهيب، ندى فتاح زيدان، مرجع سبق ذكره، ص 101.

3- إستراتيجية التحليل المورفولوجي (الشكلي) Morphological Analysis وهي طريقة تقوم على أساس تحليل المشكلة إلى أبعادها الأساسية، ومن ثم تحديد الفئات المختلفة التي تنتمي إليها هذه الأبعاد، ثم يقوم الطالب بربط هذه الفئات بالطرق المحتملة للحل. ومن خلال ذلك يحصل على طرق أخرى جديدة.

4-طريقة تغيير الخواص (Attribute Listing):

هي طريقة لتوليد الأفكار تهدف إلى تحسين او تطوير منتج ما، وكذلك التعرف على الخصائص الأساسية المميزة لهذا المنتج، وتقوم هذه الطريقة على حساب وحصر الخصائص الأساسية لشيء او موضوع او فكرة، ثم يتم تغيير كل خاصية على حدة، لإنتاج مجموعة من الأفكار والتي يتم تقويمها كل على حدا.

5-إستراتيجية الافتراضات والبحث عن التناقضات من الأفكار:

حيث يتم استخدام جمل من نوع ماذا إذا ماذا لو ونقوم هنا بمحاولة بناء ما يمكن تسميته الاستيعاب لما هو موجود او الفهم المجرد للعالم الطبيعي والنظام الاجتماعي ويحدث اكتساب الفهم بمجرد طرح السؤال **ماذا إذا ....؟**

وعلى العموم تهدف استراتيجيات التفكير الإبداعي إلى:[1]

- توسيع الإدراك Expanding Perception.
- عملية تنظيم المعلومات Organizing Information.
- حل المشكلات Solving Problems.
- تقديم الأسئلة Asking Question.
- تحسين مهارة الكتابة Improving Writing Skills.
- الثقة بالنفس Becoming Self Confident.
- توظيف التفكير في اتخاذ القرارات Appling Thinking to Decision
- خلق صورة إيجابية عن الذات لدى الفرد.

[1]- المرجع نفسه، ص ص 102-103.

❖ خلق اتجاهات إيجابية نحو التفاعل والتعاون الاجتماعي والإحساس بالمسؤولية الأخلاقية.

المطلب الخامس: العوامل المؤثرة في التفكير الإبداعي

لقد أشارت نتائج العديد من الدراسات إلى وجود جملة من العوامل والصفات التي تؤثر سلباً أو إيجاباً في تنمية التفكير الإبداعي وتتمثل في:[1]

1- **الصفات الشخصية للفرد** : مثل المرونة المبادرة والحساسية والدافعية والمزاجية والاستقلالية وتأكيد الذات والفكاهة والسيطرة. فالأفراد الذين يمتازون بمثل هذه الخصائص، هم أكثر قدرة على الإبداع والابتكار.

2- **المحاكاة** : وهو عامل سلبي لان تقليد الآخرين تحد من قدرة الفرد على الإبداع بينما الاستقلالية عن الآخرين وعدم الاكتراث بآرائهم يسهم في تطوير السلوك الإبداعي.

3- **الرقابة** : إن طرق التنشئة الاجتماعية القاسية تحد من قدرات الأفراد على التفكير الإبداعي حيث النقد والسخرية والتسلط والقمع يحد من قدرتهم على التعبير عن أفكارهم بعكس غيرهم ممن لديهم الفرص لان يعيشوا في أسرة تشجع الاستقلالية والمرونة وحرية التعبير وتقدم لهم الدفء والدعم المعنوي والعاطفي .

4- **أساليب التربية والتعليم** : إن أساليب التعليم التي تعتمد على التلقين وحشو أدمغة الطلبة بالمعلومات لا تفسح أمام الطلبة لان يقدموا زناد فكرهم وتسخيرها للتفكير الإبداعي المنتج بينما الأساليب التربوية غير المقيدة تفسح المجال لفرصة التفكير الحر .

5- **التهديد**: أشارت **روزانسكى** على أن التعليقات الجارحة والسخرية تؤدي إلى اضطرابات التفكير الإبداعي وتقلل نسبة الابتكار لديهم.

6- **الإجهاد** :

7- **تعلم العجز**: بمعنى عدم الثقة بالنفس والفتور واللامبالاة ،ومن العوامل المسببة للشعور بالعجز هي اللوم المستمر والنقد الهدام او وضع الفرد فيما يفوق إمكانياته وبالطبع التعليقات السلبية

[1]- محمد عدنان عليوات، **الذكاء وتنميته لدى أطفالنا**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع عمان الأردن، 2007، ص ص26-27.

.عشرات المحاولات الايجابية حتى يعيد الدماغ الارتباطات الداخلية ويوسعها ويعمقها وينسقها لتتحول إلى حالة التفاؤل والثقة بالنفس.

خلاصة الفصل:

يمكن التوصل في الأخير إلى أن التفكير الإبداعي نشاط عقلي مركَّب وهادف توجِّهه رغبة قوية في البحث عن حلول أو التوصل إلى نواتج أصيلة لم تكن معروفة سابقًا لدى الأفراد تشكل لديهم معارف وخبرات جديدة تعزز من قدراتهم العقلية، كما أن التفكير الإبداعي يتسم بالشمولية والتعقيد؛ لأنه ينطوي على عناصرَ معرفية وانفعالية وأخلاقية متداخلة، تشكل حالة ذهنية فريدة للأفراد تجعلهم يتميزون عن بعضهم البعض في مختلف المواقف الاتصالية التي تواجههم.

الإطار التطبيقي للدراسة

أولا: عرض وتفسير البيانات:

يتم في هذا الفصل تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من استمارة الاستبيان وذلك بعد القيام بتفريغها في جداول بسيطة ومركبة، حيث تمثل هذه العملية أهم خطوة في عملية الوصف وتفسير الظاهرة محل الدراسة، وقد تم تحليلها كما يلي:

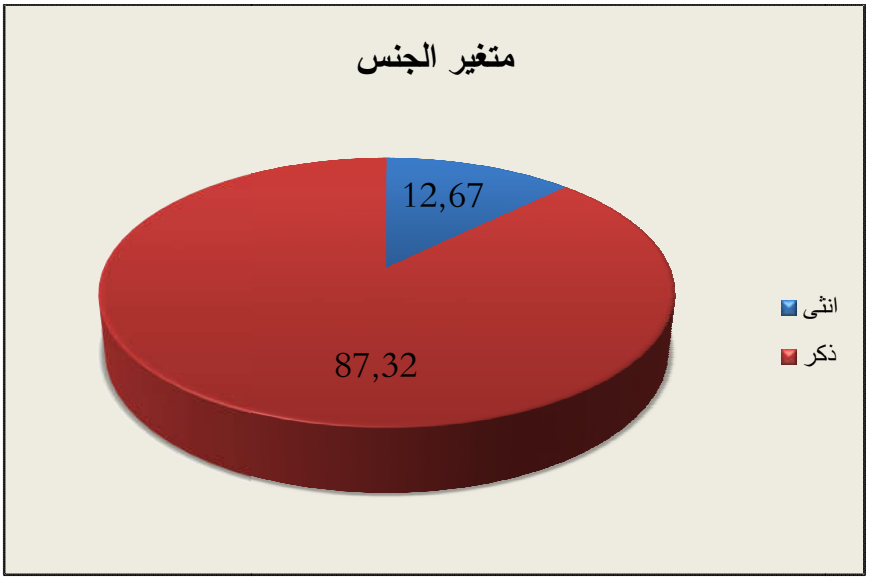
1-تفريغ البيانات في الجداول البسيطة :

1-الجدول رقم (01): يوضح توزيع متغير الجنس:

متغير الجنس	التكرار	النسبة المئوية %
أنثى	09	% 12.67
ذكر	62	% 87.32
المجموع	71	%100

التعليق رقم (01):

نلاحظ من خلال الجدول المبين أعلاه توزيع نسب متغير الجنس للعينة المدروسة، والذين يمثلون مجموع الأفراد اللاعبين للعبة الالكترونية عبر الانترنت ساحة المعركة، حيث أن أعلى نسبة ممثلة بـ **87.32%**للذكور وهذا يعود إلى تفضيل وميل الذكور إلى هذا النوع من الألعاب ذات الطابع الحربي، بينما نجد نسبة **12.67%**عند الإناث اللواتي يلعبن هذا النوع من الألعاب الحربية، ولكن يمكن القول بأن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت لا تقتصر على جنس او نوع معين بل مفتوحة للجنسين ولكن وفقا لشروط وإمكانيات اللاعبين المادية (الاشتراك في اللعبة) والمعنوية (القدرات العقلية والمعرفية مثلا: الذكاء، التفكير الإبداعي، التحليل الاستراتيجي،..).



الشكل رقم (03): يوضح توزيع نسب متغير الجنس للعينة المدروسة

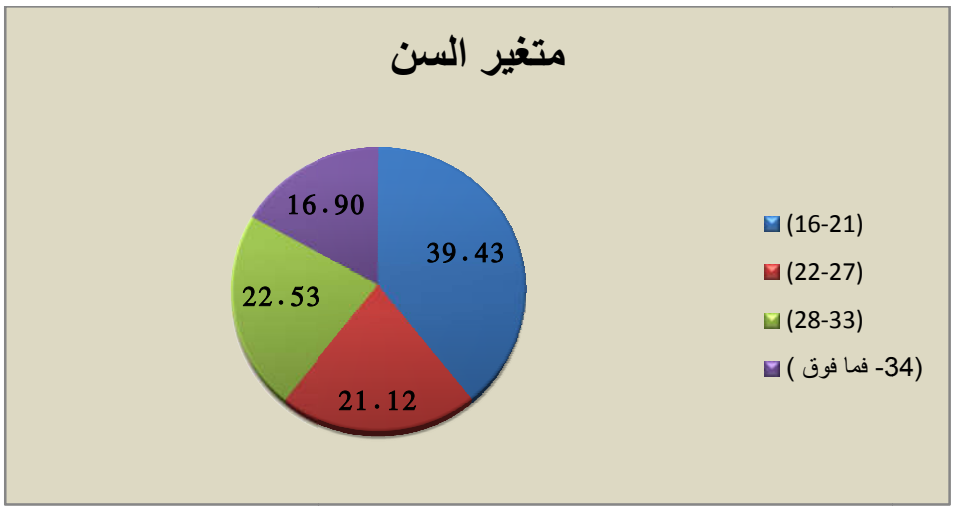
2- الجدول رقم (02): يوضح توزيع متغير السن:

السن	التكرار	النسبة المئوية %
(21-16)	28	%39.43
(27-22)	15	%21.12
(33-28)	16	%22.53
(34- فما فوق)	12	% 16.90
المجمـوع	71	%100

التعليق رقم (02):

يعرض لنا الجدول أعلاه توزيع نسب متغير السن بالنسبة للمبحوثين الأفراد اللاعبين، إذ أعلى نسبة للاعبين تتراوح أعمارهم بين (16-21 سنة) وهذا ما تبينه أعلى نسبة ممثلة بـ **39.43%** وهذا يعود إلى تفضيل هذه الفئة للألعاب الالكترونية عبر الانترنت خاصة وأنها تتوافق مع احتياجاتهم الترفيهية كما أنهم فئة نشيطة جدا (الشباب الفتي) خاصة في عالم الألعاب الالكترونية، وفي هذا السياق تجدر الإشارة إلى أن اللعبة في الحقيقة محظورة على الفئة الأقل من 18 سنة ولكن رواجها في العالم جعلها مستقطبة من طرف الجميع، تليها نسبة **22.53%** للفئة العمرية مابين(28-33 سنة)، وهي نسبة تقريبا تتقارب مع الفئة العمرية (22-27 سنة) الممثلة بنسبة **21.12%** من المجموع الكلي للعينة المدروسة، وهذا

يمكن تفسيره على أساس استخدام هاتين الفئتين العمريتين للانترنت بصفة عامة والألعاب الالكترونية عبر الانترنت بصفة خاصة، أي أن هذا راجع إلى الاستخدام المكثف لهذا النوع من الألعاب لأنها أيضا توفر لهم معلومات مختلفة يحتاجونها تنمي مدركاتهم في عدة مجالات كون هذه الفئة العمرية ناضجة عقليا ومعرفيا وبالتالي اختيارهم للعبة الالكترونية ساحة المعركة لم يكن عشوائيا بل إلى طبيعة وجودة اللعبة ومضامينها، أما اقل نسبة تمثلها الفئة العمرية مابين (34 سنة فما فوق)بـ : **16.90**%فبالرغم من أنها اقل نسبة إلا أن هذا يعتبر مؤشرا ايجابيا لتوجه الأفراد إلى الألعاب الالكترونية عبر الانترنت لمميزاتها الفنية والتقنية عالية الجودة بالرغم من عامل السن، وهنا تجدر الإشارة انه من مجموع **71** لاعب وجدنا لاعب عمره 73 سنة.



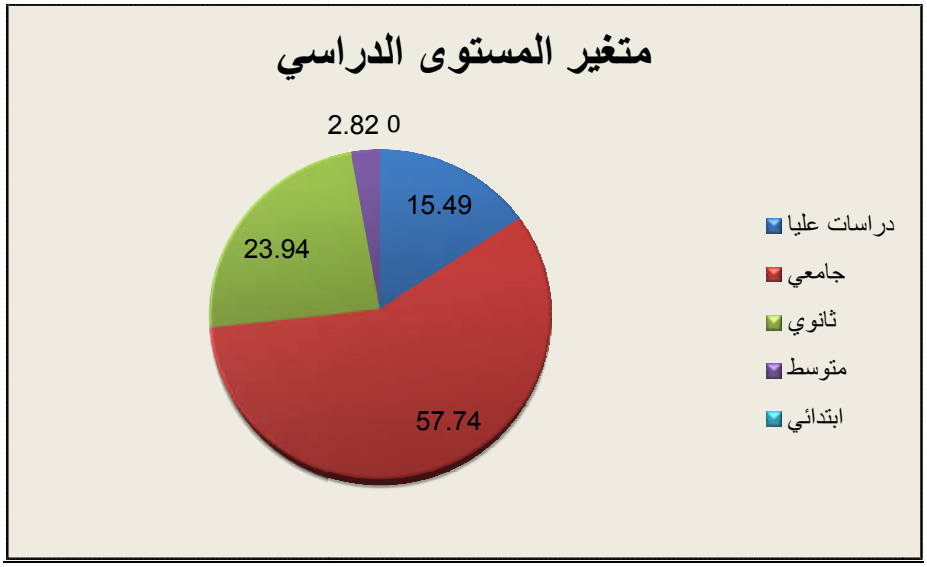
الشكل رقم (04): يوضح توزيع نسب متغير السن للعينة المدروسة

3- الجدول رقم (03): يوضح توزيع متغير المستوى الدراسي:

المستوى الدراسي	التكرار	النسبة المئوية %
دراسات عليا	11	%15.49
جامعي	41	%57.74
ثانوي	17	%23.94
متوسط	02	%2.81
ابتدائي	00	%00.00
المجموع	71	%100

التعليق رقم (03):

يوضح الجدول أعلاه توزيع نسب المستوى التعليمي للعينة المدروسة، إذ نجد من مجموع **71** مبحوث **57.74%** من ذوي المستوى التعليمي العالي أي الجامعيين وهذا يفسر أن اللعبة الالكترونية عبر الانترنت ساحة المعركة **BATTLEFIELD V** تتميز بجودة عالية في طبيعة المعلومات المتداولة بين اللاعبين، وكذا الخصائص التقنية من جودة في الجرافيك، الصورة، المؤثرات البصرية والسمعية، السياق العام للعبة كلها عوامل مؤثرة على توجه الجامعيين إلى هذا النوع من الألعاب، أي أنها ليست مجرد لعبة عادية متاحة للجميع، بقدر ماهي بيئة تواصلية الكترونية يشترط فيها عدة شروط من بينها المعرفة والتعلم ومستوى معرفي جيد لكي يتمكن اللاعب من التواصل مع غيره من اللاعبين ومواصلة اللعب ضمن أجزائها المختلفة، خاصة أن اللعبة تشترط اللغة وتلعب بعدة لغات حسب اللاعبين (الانتماء الجغرافي)، تليها في المرتبة الثانية نسبة **23.94%**للمستوى التعليمي الثانوي، وفي المرتبة الثالثة نجد نسبة **15.49%**يمثلها اللاعبين ذوي المستوى التعليمي العالي أي الدراسات العليا مابين الإناث والذكور، وهذا يفسر أن طبيعة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت خاصة لعبة ساحة المعركة تحتاج إلى قدرة معرفية عالية جدا خاصة فيما يتعلق التعامل التكنولوجي مع اللعبة في حد ذاتها، وكذلك أن اللعبة ليست محددة في فئة او مستوى تعليمي محدد، لأنها كما سبق وذكرنا أنها تتميز بخصائص تقنية وفنية عالية الجودة شكلا ومضمونا، أما بالنسبة للمرتبة الرابعة نجد نسبة ضئيلة ممثلة بـ **2.81%**لذوي المستوى التعليمي المتوسط، لنجد نسبة صفرية **00.00%**بالنسبة للمستوى التعليمي الابتدائي وهذا يؤكد أن طبيعة اللعبة تحتاج إلى مستوى تعليمي لابأس به لكي يتمكن الفرد من الاندماج في هذه البيئة الالكترونية والتواصل مع غيره من اللاعبين.



الشكل رقم (05): يوضح توزيع نسب متغير المستوى التعليمي

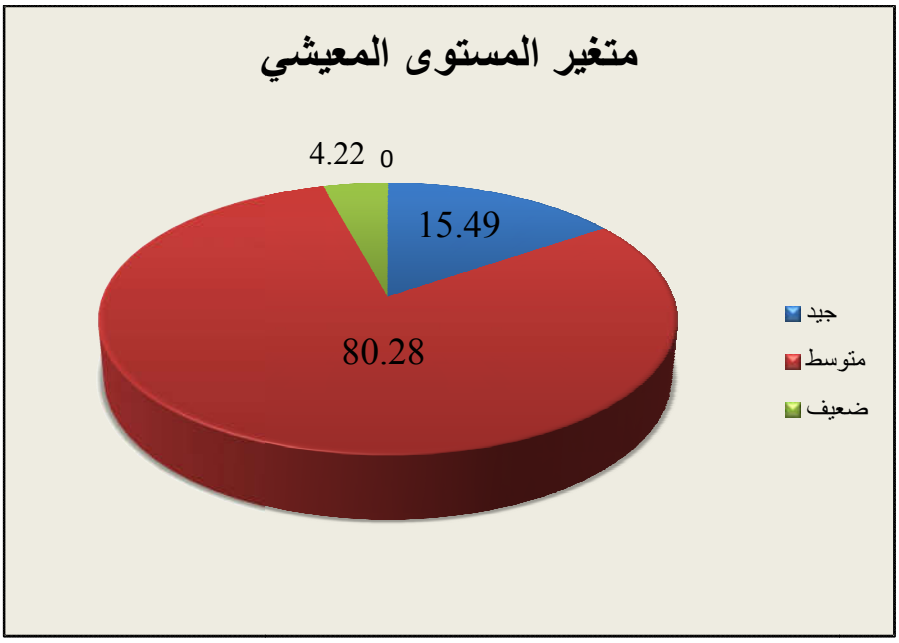
4- الجدول رقم (04): يوضح توزيع متغير المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي	التكرار	النسبة المئوية %
جيد	11	% 15.49
متوسط	57	% 80.28
ضعيف	03	% 4.22
المجموع	71	% 100

التعليق رقم (04):

نلاحظ من خلال نتائج الجدول المبين أعلاه، أن اللاعبين في العينة المدروسة ينتمون إلى فئة المستوى المعيشي المتوسط بنسبة **80.28%**وهي أعلى نسبة مقارنة بباقي المستويات المعيشية، تقابلها اقل نسبة ممثلة بـ: **4.22%** وهي للاعبين ذوي المستوى المعيشي الضعيف، وهذا يمكن تفسيره أن اقتناء اللعبة الالكترونية عبر الانترنت "ساحة المعركة " يتطلب إمكانيات مادية نوعا ما لا يمكن لأي شخص اقتنائها او تسديد رسوم الاشتراك فيها، إذ يصل مبلغ اقتناء السلسلة الواحدة إلى ما 150 اورو أي ما يعادل 40

ألف دينار جزائري، أما بالنسبة لذوي المستوى المعيشي الجيد فنجدهم أيضا بنسبة قليلة ممثلة بـ: **15.49%**وربما هذا يعود إلى طبيعة العينة المختارة والتي تتمثل في الشباب الجزائري.



الشكل رقم (06): يوضح توزيع نسب متغير المستوى المعيشي

5- **الجدول رقم (05): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول امتلاكهم للعبة الالكترونية في جهاز الكومبيوتر:**

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	60	%84.50
لا	11	%15.49
المجموع	71	%100

التعليق رقم (05):

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن نسبة من يملكون اللعبة الالكترونية في أجهزة الحواسيب تعتبر اكبر نسبة ممثلة بـ: **84.50%**يقابلها نسبة **15.49%** للإناث من المجموع الكلي للعينة المدروسة، وهذا يفسر أن امتلاك اللعبة الالكترونية في جهاز الحاسوب يؤثر على التوجه إلى الألعاب الالكترونية

عبر الانترنت مقارنة بالأجهزة الأخرى خاصة اللعبة محل الدراسة " **ساحة المعركة** " **BATTLEFIELD V**التي تحتاج إلى وسائط الكترونية فائقة الجودة وكذلك لواحق جهاز الحاسوب.

6-**الجدول رقم (06): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول تفضيلهم لمنصات للألعاب الالكترونية:**

نوع المنصة	التكرار	النسبة المئوية %
الحاسوب	**57**	**%52.29**
الهاتف النقال الذكي	**25**	**%22.93**
اللوحات الالكترونية	**05**	**%4.58**
وحدة الألعاب(Console(ps4 – Xbox one	**22**	**%20.18**
منصات أخرى	**00**	**%00.00**
المجموع	**109**	**%100**

ملاحظة هامة: إجابة المبحوث على أكثر من مقترح للمنصات.

التعليق رقم (06):

نلاحظ من خلال النتائج في الجدول أعلاه أن المبحوثين أجابوا على أكثر من مقترح واحد فيما يتعلق بتفضيلهم لمنصات الألعاب الالكترونية لان هذه الأخيرة متوفرة على عدة أشكال وعدة منصات والتي سندرجها في الترتيب الآتي: الحاسوب بنسبة بـ: **52.29%**وهذا يعود إلى أن طبيعة هذه الألعاب تحتاج إلى جهاز الحاسوب أفضل مقارنة بمنصات أخرى، تليها نسبة **22.93%**لاستخدام الهواتف النقالة الذكية وذلك لسهولة استخدامها في أي وقت وأي مكان دون ضرورة الارتباط بتوفر جهاز الحاسوب، أما في المرتبة الثالثة نجد وحدة الألعاب المتمثلة في**Console(ps4 – Xbox one)**ممثلة بنسبة بـ:**20.18%**إذ تعتبر منصات وحدة الألعاب من بين أكثر المنصات استخداما وتفضيلا لتوفر ميزات عديدة مثلا: إحساس اللاعب باندماجه مع اللعبة من خلال جودة الصورة والحركية العالية التي تتميز بها بيئة اللعبة مما يجعلها أكثر مرونة مقارنة بمنصات أخرى، هذه الأخيرة التي مثلتها نسبة **00.00%**من

إجابات المبحوثين حولها. أما فيما يخص استخدام اللوحات الالكترونية في الألعاب الالكترونية يمكن القول أن إجابات المبحوثين جاءت بنسبة ضئيلة ممثلة بـ: **4.58%**، وهذا راجع لامتلاك الجهاز وليس اللعبة في حد ذاتها.

7- الجدول رقم (07): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول أنواع العوالم الافتراضية المحبذة في الألعاب الالكترونية:

أنواع العوالم الافتراضية	التكرار	النسبة المئوية %
بيئة العاب واسعة	**63**	**%88.73**
بيئة الميتافيرس	**04**	**%5.63**
بيئة تعليمية متعددة المتعلمين	**04**	**%5.63**
المجموع	**71**	**%100**

التعليق رقم (07):

تعتبر العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى **أفاتار (avatar)** وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم في سياق لعبة الكترونية تتميز بخصوصية جمهور اللاعبين وسماتهم، ومن خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ وجود 03 أنواع لعوالم الافتراضية التي يلجأ إليها ويحبذها اللاعب في الألعاب الالكترونية والتي تمثلت أعلى نسبة من بين هذه العوالم بيئة العاب واسعة (MMOLE)* بنسبة بـ: **88.73%** وهذا النوع مفضل للخصائص التي تميزه مقارنة بالعوالم الأخرى، حيثيقوم اللاعب بدور معين للوصول لهدف ما، وخلال تحقيقه للهدف يجني اللاعب النقاط لينتقل من مرحلة لأخرى شريطة أن تكون في لعبة مجموعة من الشخصيات التي قد تكون أيضا مبرمجة مسبقا من طرف إدارة اللعبة والتي تقوم بأدوار محددة.

*(MMOLE) : Massivelymultilearner online learningenvironments

أما فيما يخص النوعين الآخرين للعوالم الافتراضية **بيئة الميتافيرس وبيئة تعليمية متعددة المتعلمين** نجدها بنفس النسبة الممثلة بـ: **5.63%** وهذا يعود إلى كون هذه البيئات تتسم بصبغة خيالية مقارنة بالنوع الأول أي أن اللاعب يشعر بنوع من الخيال في شخصيات وسياق ومتغيرات بيئة اللعبة.

8-الجدول رقم (08): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول أسباب انجذاب اللاعبين نحو الألعاب الالكترونية عبر الانترنت:

الأسباب	التكرار	النسبة المئوية %
جودة رسوم وجرافيك اللعبة	43	%28.10
سرعة ومرونة الحركة	22	%14.37
الأسلوب القصصي	24	%15.68
الأسلوب الحواري بين اللاعبين	26	%16.99
طريقة التلفظ والكلام	11	%7.18
حداثة اللعبة	23	%15.03
أسباب أخرى	04	%2.61
المجموع	153	%100

ملاحظة هامة: إجابة المبحوث على أكثر من سبب

التعليق رقم (08):

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن انجذاب الشباب الجزائري إلى الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ليس أمرا تلقائيا عاديا بل يعود إلى عدة أسباب تتراوح مابين خصائص هذا النوع من الألعاب من جهة ومن ناحية أخرى ما تتميز به هذه الألعاب مقارنة ببقية الألعاب الالكترونية، ووجدنا النتائج الآتية:**جودة رسوم وجرافيك اللعبة** بأعلى نسبة ممثلة بـ: **28.10 %**وهذا يعود إلى التصميم فائق الجودة وتركيب الصور ووضوحها وكذا الدقة في تركيب جزئيات الصور للأحداث التي تتضمنها اللعبة، خاصة وأنها تحتوي على عدة مشاهد ومراحل مختلفة في التصميم والرسوم والأشكال وكذا الألوان، يليها **الأسلوب**

الحواري بين اللاعبين بنسبة **16.99%**وهذا يوضح لنا أن اللعبة لا تحتوي على مضامين جافة في شكل قوانين او شروط المواصلة في اللعب بل حوار تفاعلي متبادل بين اللاعبين في البيئة الواحدة يحتوي على مجموعة من الشفرات والألفاظ المفهومة المتداولة بينهم، وهنا تجدر الإشارة إلى أن أسلوب الحوار يتميز بعدة مميزات في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت منها :

1- تحديدُ الموضوع الأساسي الّذي يتم النّقاش فيه بين اللاعبين وهو في الغالب رصد العدو ومحاربته، شرط أن يكون الحوار دقيق وهادف وليس مجرد دردشة او محادثة.
2- تعزيز فهم الرسالة الاتصالية التي تسعى اللعبة الالكترونية إيصالها للاعبين وذلك من خلال تبادل وجهات النظر بينهم حولها و محاولة تقريبها (وجهات انظر) خاصة بين اللاعبين من خارج الدولة الواحدة او ليسوا من نفس المستوى التعليمي او السن.
3- تنمية التفكير الإبداعي من خلال منح فرصة المشاركة في إيجاد الحلول.(في هذا الإطار نجد أن إدارة اللعبة تعطي المالكين فرصة تطويرها من خلال فتح المجال للاتصال بمصممي ومطوري اللعبة لإبداء آرائهم و إعطاء مقترحات حول ما ينقص اللعبة او المشاكل التي تواجه اللاعبين سواء من ناحية الخرائط، جودة الفريمات، السيرفرات، أنواع الأسلحة ،الذخيرة،المركبات والمعدات وكذاجودة القوائم والدبلجة والترجمة ومختلف قنوات الاتصال الخاصة باللاعب الفردي أو الفرقة أو الفريق ككل...الخ وهذه الفرصة تمنح من خلال الإصدار التجريبي **Beta Version** أو الوصول المبكر **Early Access** أو التحديثات القادمة للعبة **Future Updates**)
4- المحافظةُ على الهدوءِ وعدم الانفعال والغضب أثناء الحوار بين اللاعبين، ومنه ينعكس إيجابا على ضبط الاتزان الانفعالي للاعب ومحاولة التركيز بدقة في إيجاد الحل او الوصول إلى الفوز.

أما في المرتبة الثالثة نجد **الأسلوب القصصي** بنسبة **15.68%**وهذا لكون اللعبة تعمل وفقا لقصص معينة حقيقية وليست افتراضية من نسج الخيال، كما أن الأسلوب القصصي الذي تتميز به اللعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** "يسهل من عملية التواصل بين اللاعبين في شكل بيئة الكترونية افتراضية متناسقة الأدوار والأشخاص، تليها بنسبة متقاربة ممثلة بـ: **15.03%**بالنسبة **لحداثة اللعبة** خاصة وان اللعبة ترتبط بالتحديث والتطور الحاصل في خدمات الألعاب الالكترونية عبر الانترنت، ثم نجد **سرعة ومرونة الحركة** بنسبة **14.37%**لان اللعبة تتميز بالتحكم الشخصي في حركة الشخصيات والتفاعل في اللعبة مثلا: الجري، التحكم في اختيار الأسلحة، التواصل بين

اللاعبين، كما نجد أن **طريقة التلفظ والكلام** من بين أسباب انجذاب اللاعبين نحو الألعاب الالكترونية عبر الانترنت بنسبة **7.18%**خاصة وان اللعبة المدروسة تتميز باستخدام الكلام العادي الحقيقي للاعب وبلغات مختلفة حسب اللاعبين وليست لغة رقمية الكترونية او صناعية التي في كثير من الأحيان تخلق تشويشا أليا يعرقل فهم الرسالة الاتصالية بين اللاعبين ومنه وضوح طريقة التلفظ والكلام بين اللاعبين يؤثر ويرتبط بعمليات التفكير الإبداعي خاصة فيما يتعلق باكتساب لغات جديدة او مصطلحات جديدة. لنصل في الأخير إلى بعض **الأسباب الأخرى** التي جاءت بنسبة **2.61%**والتي قد تعود إلى امتلاك اللعبة، سلسلة اللعبة، المعلومات الواقعية التي تحتويها اللعبة، أو الرغبة في تقمص أدوار شخصيات تاريخية أو مجارات مرحلة تاريخية معينة على سبيل المثال.

09- <u>الجدول رقم (09)</u>: يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول المميزات التي أثرت على جماهيرية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت:

المميزات	التكرار	النسبة المئوية %
أسلوب اللعبة	42	%23.46
أسلوب الحوار والتواصل	24	%13.40
جمالية الرسومات	21	%11.73
جودة الصورة	26	%14.52
الحركة والمرونة	19	%10.61
الإحساس في اللعبة	47	%26.25
المجموع	179	% 100

<u>ملاحظة هامة</u>: إجابة المبحوث على أكثر من ميزة.

التعليق رقم (09):

يبين لنا الجدول أعلاه نتائج إجابات المبحوثين حول المميزات التي أثرت على جماهيرية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ومن بينها لعبة " **ساحة المعركة** "، إذ أن رواج هذه اللعبة في العالم ليس محض الصدفة او رواجها كباقي الألعاب الالكترونية لظهورها لأول مرة، بل يعود إلى مجموعة من المميزات التي ندرجها كالأتي: ميزة **الإحساس في اللعبة** والتي مثلت أعلى نسبة بـ: **26.25%** لان البيئة الالكترونية الافتراضية التي يندمج فيها اللاعب مع غيره من اللاعبين ومميزاتها التقنية والفنية المتناسقة وكذا جودة الصور والتراكيب كلها من العوامل التي تساعد على الإحساس وكأن اللاعب في جو حقيقي وليس افترضي وربما يمكن التأكيد من خلال أن بيئة اللعبة ليست بيئة **الافاتار او الميتافيرس** بل بيئة واقعية، كما يرتبط الإحساس باللعبة **بأسلوب اللعبة** في حد ذاتها وذلك ما تمثله نسبة **23.46%**، وفي المرتبة الثالثة نجد **جودة الصورة** بنسبة **14.52%**هذه الأخيرة التي أصبحت أساس الرسالة الاتصالية في الوسائط المتعددة خاصة وأننا أصبحنا في عصر الصورة التي تجسد واقعا تفاعليا رمزيا يحاكي واقع فعلي،فكلما كان عدد إطارات الصورة في الثانية الواحدة **Frame Rate Per Second** مرتفعا كلما كانت الصورة أجود و أكثر وضوح و سلاسة ، ولهذا فإن لعبة ساحة المعركة تتميز بجودة فائقة في تصميم الصور وتركيبها بعدة تقنيات لكي يشعر اللاعب بتناسق البيئة الافتراضية التي يلعب ضمنها، يليها بنسبة متقاربة تمثلت في ميزة **أسلوب الحوار والتواصل** بنسبة بـ:**13.40%**وهذه الميزة سبق وان تناولناها بتفصيل في الجدول السابق لان اللعبة الالكترونية تتميز بتبادلية الحوار والتواصل المباشر والفوري عبر الانترنت بين اللاعبين وليس تواصل تقني آلي و ذلك عبر تقنية نقل الصوت عبر بروتوكول الانترنت**Voip**، كما نجد أيضا أن **جمالية الرسومات**بنسبة**11.73%** تعد من بين المميزات التي أثرت على جماهيرية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والمقصود هنا بتناسق الأشكال والرموز والألوان ودلالاتها الرمزية في بيئة متناسقة يندمج فيها اللاعب ويتأثر ويتفاعل من خلال هذه الرسومات التي تعد ذات معنى في الواقع الحقيقي الفعلي وكذا الواقع الافتراضي للعبة، فقد شهدت جمالية الرسوم تطورا مذهلا في السنوات الأخيرة من خلال العديد من التقنيات أبرزها تلك المتعلقة بالوسائط المتعددة والرسوميات ثلاثية الأبعاد **(Directx12)**،المدى الديناميكي العالي للرسوم،محدد معدل الإطارات **(Fps limiter)**،جودة الرسوم، جودة الألوان، ترشيح الألوان،جودة الإضاءة، جودة المؤثرات والعديد من المؤثرات البصرية ثلاثية الأبعاد. وفي الأخير نجد **الحركة والمرونة بنسبة 10.61%**وذلك لسهولة

التحكم في اللعبة وطريقة التواصل مع اللاعبين بدون تشويش او عوائق الكترونية ماعدا في حالة انقطاع الانترنت التي تؤثر على حركة التواصل بين اللاعبين والانتقال إلى مراحل أخرى، و من بين التقنيات المؤثرة في هذا المجال هي تقنية أداة عرض الإطار المستقبلي فعند تشغيلها تخزن اللعبة الإطارات المستقبلية مؤقتا مما يزيد التيسير والمرونة البصرية و يزيد في تسريع استجابة الإدخال.

10- الجدول رقم (10): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول مجالات تأثير ميزة حب الاطلاع في اللعبة الالكترونية عبر الانترنت :

المقترحات	التكرار	النسبة المئوية %
المدركات المعرفية للاعب	15	%13.88
مستوى اللعب بين اللاعبين	21	%19.44
تعزيز عمليات البحث	12	%11.11
شغف اللاعب	18	%16.66
تطوير عملية التفكير الإبداعي	20	%18.51
تحسين عملية الاتصال بين الأفراد	22	%20.37
المجموع	108	% 100

ملاحظة هامة: إجابة المبحوث على أكثر من مجال.

التعليق رقم (10):

يتضح من خلال الجدول أعلاه أن اللعبة الالكترونية عبر الانترنت "ساحة المعركة "تتميز بميزة أساسية فيها تتمثل في حب الاطلاع، هذا الأخير الذي يرتبط بعدة مجالات يمكن التأثير عليها من خلال هذه الميزة، وهذا ما توضحه النتائج في الأعلى، حيث تمثلت أعلى نسبة بـ: **20.37% لتحسين عملية الاتصال بين الأفراد** لكون اللعبة ذات طبيعة اتصالية ومتكاملة العناصر الأساسية للعملية الاتصالية (متلقي- مرسل (للأوامر- التعليمات- التحذير- الإنذار)- رسالة- وسيلة – أثر- قناة-)، يلي ذلك تحسين **مستوى اللعب بين اللاعبين** بنسبة **19.44%**، من خلال تبادل خبرات اللاعبين فيما بينهم في

بيئة اللعبة وسياقها العام، و في هذا الإطار نجد مستويات اللاعبين مختلفة حسب الرتب من مبتدئ هاوي لتصل إلى محترف متطور، ثم نجد **تطوير عملية التفكير الإبداعي** بنسبة **18.51%**، حيث ترتبط تكنولوجيا الاتصال والانترنت بصفة خاصة بعملية التفكير الإبداعي من خلال الابتكارات التي تقدمها في شكل برامج وتطبيقات كما أن اللغة الرمزية والتقنية التي تعتمدها الألعاب الالكترونية واليات التعليم الذاتي من خلال تعزيز عمليات غرس بعض المفاهيم وتعليم إيجاد الحلول الإستراتيجية كلها عوامل تعمل على تطوير عملية التفكير الإبداعي الذي يعتبر تنشيطا لعملية التفكير البسيط والاعتماد على الابتكار في كل مراحل اللعبة مما ينعكس إيجابا على بعض مشاكل الواقع الفعلي، يلي ذلك **شغف اللاعب** بنسبة **16.66%**هذا المجال الذي إذا تأثر إيجابا فإنه يؤثر على مستوى رواج اللعبة و شهرتها في العالم وبالتالي رفع معدل ميزانيتها لأنها تصدر عن مؤسسات عالمية رائدة وليست العاب عادية. كما أن شغف اللاعب يرتبط بتنمية مدركاته المعرفية من خلال اكتساب المعلومات والمعارف والتعرف على مختلف الثقافات التي ينتمي إليها اللاعبين وهذا ما تمثله نسبة **13.88%**، لنصل في الأخير إلى آخر مجال يتأثر بميزة حب الاطلاع وهو **تعزيز عمليات البحث** بنسبة **11.11%** وهذا من خلال التركيز على عمليات إيجاد الحلول اتجاه العدو من خلال اكتساب المعلومات المتداولة بين اللاعبين.

ومنه يمكن أن نستنتج أن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعتبر بيئة الكترونية افتراضية توفر للاعب (الفرد) عدة فوائد تنعكس بطريقة مباشرة وغير مباشرة على مدركاته المعرفية من خلال تنمية مهارة التفكير الإبداعي للأفراد وتنمية عمليات التواصل بين الأفراد وتحسينها عبر إحساس اللاعبين بضرورة المشاركة في تقرير مصيرهم بصفة عامة.

11- الجدول رقم (11): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول مساهمة تعدد اللغة في اللعبة الالكترونية باتلفيلد BATTLEFIELD V:

مساهمة اللعبة في :	التكرار	النسبة المئوية %
اكتساب اللغات الأجنبية	58	% 43.60
اكتساب ثقافات غربية أجنبية	28	% 21.05
اكتساب مهارات التواصل الفعال	45	% 33.83
أخرى	02	% 1.50
المجموع	133	% 100

ملاحظة هامة: إجابة المبحوث على أكثر من مقترح.

التعليق رقم (11):

تعمل اغلب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت بتقنية اللغة المختارة من طرف اللاعبين وذلك احتراما لخصوصية الأفراد، مما جعل تعدد اللغات يساهم في تحقيق العديد من المزايا بالنسبة للاعبين منها **اكتساب اللغات الأجنبية** التي تثري الرصيد اللغوي للأفراد وإكسابهم مصطلحات عديدة يمكن أن يستفيد منها الفرد في حياته العادية وهذا ما جاء بنسبة عالية ممثلة بـ: **43.60%**، يليها **اكتساب مهارات التواصل الفعال** بنسبة **33.83%**خاصة وان الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تتطلب مهارات الاتصال والتواصل الفعال المتمثلة في : **الاستماع، الحديث، القراءة، إدارة الذات والوقت.**

من منطلق تعدد الجنسيات والثقافات من اجل تحقيق الأهداف المنشودة في اللعبة لكل لاعب، يلي ذلك **اكتساب ثقافات غربية أجنبية** بنسبة **21.05%**فكما تعمل الألعاب الالكترونية في إكساب الأفراد لغات أجنبية عديدة تساهم أيضا في إكسابهم ثقافات وعادات وأنماط تفكير جديدة يمكن أن تسهم في زيادة مدركاتهم الثقافية لكي يحدث التوازن بين مختلف اللاعبين، كما تعمل الألعاب الالكترونية على غرس بعض المفاهيم الثقافية المتداولة بين اللاعبين في بيئتهم مثلا مصطلح :**12 o'clock**من منطلق أن الجمهور يتعرف على حقائق الواقع الاجتماعي نتيجة التعرض لمختلف المعلومات المتداولة عبر اللعبة الالكترونية التي تعتبر وسيلة اتصال تسهم في عملية الغرس الثقافي، لكي لا يحدث صراع او اختلاف في اللعبة بل تحقيق التناسق بين مختلف الأفراد بطريقة متوازنة، كما أن تبادل الحوار بين اللاعبين يسمح بالتعرف أكثر عن الثقافات المختلفة واحترامها من اجل استمرار اللعبة واحترام نظام البيئة التي يندمجون فيها. وفي الأخير نجد أن بعض اللاعبين أجابوا بوجود فوائد **أخرى** تحققها تعددية اللغة في الألعاب الالكترونية بنسبة ضئيلة ممثلة بـ: **1.50%**.

12- الجدول رقم (12): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول معالم تجسيد الفكرة الأساسية للعبة الالكترونية باتلفيلد BATTLEFIELD V:

تجسيد الفكرة في :	التكرار	النسبة المئوية %
البيئة الحربية الافتراضية	60	%44.11
اللغة المشفرة المستعملة	10	%7.35
اللباس	12	%8.82
طريقة الحوار	18	%13.23
الأسلحة والمعدات	36	%26.47
المجموع	136	%100

ملاحظة هامة: إجابة المبحوث على أكثر من مقترح

التعليق رقم (12):

تعتمد اللعبة الالكترونية عبر الانترنت "**ساحة المعركة** "**BATTLEFIELD V** على مجموعة من المتغيرات التقنية والفنية والتكنولوجية التي تجسد من خلالها بيئة متناسقة الأبعاد ومحددة الشخصيات وأدوارهم، وفي ظل هذه المتغيرات ضرورة تجسيد الفكرة الرئيسية للعبة من خلال مجموعة من العناصر التي أجاب عليها المبحوثين بنسب متفاوتة أولها البيئة الحربية الافتراضية بنسبة **44.11%** وهذا طبعا يعود إلى طبيعة الموضوع الرئيسي للعبة المتمثل في الحرب والمعركة بين قطبين منهما الحليف والعدو وتتم إدارة المعركة الكترونيا من طرف إدارة اللعبة واللاعبين الحقيقيين المندمجين في بيئة واحدة، يلي ذلك **الأسلحة والمعدات** بنسبة **26.47%**، فمن البديهي أن تتجسد فكرة الحروب والمعارك في استخدام الأسلحة والمعدات الحربية التي يحتاجها اللاعب لاستمرار بقاءه في الساحة كما أن الأسلحة والمعدات تعتبر رموز يمكن من خلالها التفاعل الذهني بين اللاعبين فيما بينهم خاصة الأسلحة المتطورة والحديثة وكيفية التعامل معها وذلك لكي يتم التواصل بين اللاعبين في البيئة الافتراضية للعبة خاصة وان هذه الأسلحة والمعدات الحربية تعتبر رموزا جزئية مشكلة للخطاب المتداول بين اللاعبين فمثلا في الخرائط المفتوحة نجد أن اللاعبين يختارون الأسلحة والمعدات والمركبات المناسبة لها(قناص، مدفعية، هجوم صاروخي، مركبات ومدافع القصف بعيد المدى...الخ) على عكس الخرائط المغلقة التي تحتاج نوع معين

من التخصص الحربي(المهاجم،سلاح رشاش،الداعم، بنادق الخرطوش...الخ) أما فيما يخص **طريقة الحوار** والذي تمثله نسبة **13.23%**تعتبر أيضا عنصرا أساسيا يمكن من خلاله تجسيد فكرة اللعبة الأساسية خاصة وان أسلوب الحوار يكون في شكل توجيه، قيادة، تمرير أوامر في شكل رسائل السنية مشفرة تفهم فقط من طرف اللاعبين، فقط تجدر الإشارة هنا إلى أن لغة الحوار لغة خاصة بكل لاعب وليست لغة مبرمجة من طرف إدارة اللعبة، ونجد بنسب متقاربة ضئيلة نوعا ما كلا من **اللباس** بنسبة **8.82%**و**اللغة المشفرة المستعملة** بنسبة بـ:**7.35%**وهذا يمكن تفسيره على أساس أن اللغة المشفرة المستعملة بين اللاعبين تعتبر جزءا أساسيا في الحوار المتبادل بين اللاعبين باعتبار أن اللغة هي مجموع الرموز اللفظية الألسنية أو الرمزية المستخدمة من طرف اللاعبين لكي يتم تمرير مختلف الرسائل التي تحدث التفاعل الايجابي بينهم فليس من المعقول أن تكون اللعبة مجرد بيئة الكترونية خالية من اللغة ونقصد باللغة المشفرة مجموع المصطلحات المعروفة في بيئة اللاعبين دون بيئتهم الفعلية يتواصلون من خلالها، لأنها أساس بناء المدركات الذهنية التي تتشكل في ذهن الأفراد اللاعبين وتتجسد هذه المدركات في شكل استجابات – السلوك– الذي قد يرتبط بطريقة مباشرة او غير مباشرة بتطوير آليات التفكير الإبداعي وتحفيز الابتكار في إيجاد الحلول والتعامل مع البيئة الحقيقية من طرف الأفراد اللاعبين.

13- الجدول رقم (13): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول آليات التحفيز التي تعتمدها اللعبة الالكترونية باتلفيلد BATTLEFIELD V :

آليات التحفيز	التكرار	النسبة المئوية %
تعزيز اندماج اللاعب في او مع بيئته الافتراضية للعبة	28	%24.13
إحساس اللاعب بذاته الافتراضية دون الحقيقية	15	%12.93
تطوير مهارات اللعب	20	%17.24
تقوية العلاقات الاتصالية بين اللاعبين	11	%9.48
التأثير على مهارات اللاعب المعرفية	13	%11.20
تنمية مهارات التواصل الفعال بين اللاعبين	10	%8.62
تعزيز الثقة بالنفس	19	%16.37
المجموع	116	%100

ملاحظة هامة: إجابة المبحوث على أكثر من مقترح.

التعليق رقم (13):

يبين لنا الجدول أعلاه إحصائيات إجابات المبحوثين حول آليات التحفيز التي تعتمدها اللعبة الالكترونية باتلفيلد **Battlefield v** مع مختلف اللاعبين وذلك من اجل تشجيعهم للعب أكثر واستمالة اكبر عدد ممكن من اللاعبين الذين يساهمون في الترويج للعبة من ناحية، وكذلك من اجل تنمية بعض المهارات لدى اللاعبين من خلال المواصلة في اللعب في بيئة افتراضية متناسقة العناصر والتي يمكن أن تنعكس بطريقة ايجابية على مهارة التفكير الإبداعي لديهم خاصة إذا كانت هذه الآليات إبداعية وابتكارية، ومن بين آليات التحفيز المعتمدة في اللعبة الالكترونية "ساحة المعركة " مايلي: **تعزيز اندماج اللاعب في او مع بيئته الافتراضية للعبة** بأعلى نسبة ممثلة بـ: **24.13%**وذلك من خلال التشجيع المعنوي المتمثل في بعض عبارات التشجيع والثناء بين اللاعبين خاصة في حالات الفوز على الأعداء، وكذلك المنح " **bonus** الذي قد يكون في شكل منح اللاعب امتيازات إضافية عن غيره من اللاعبين وهذا يفسر لنا علاقة التفاعل الرمزي اللفظي بين اللاعبين حفاظا على توازن البيئة الافتراضية التي ينتمون إليها. يلي ذلك **تطوير مهارات اللعب** بنسبة**17.24%**هذه الآلية ترتبط ارتباطا وثيقا بآلية أخرى تقاربها في النسبة وهي **تعزيز الثقة بالنفس** بنسبة **16.37%**، حيث أن تعزيز الثقة بالنفس من خلال إحساس اللاعب بانتمائه المباشر ببيئة اللعبة ومنحه دورا ومكانة فيها يعزز ويطور من مهارات التفكير الإبداعي في إيجاد الحلول وكيفية التواصل الفعال مع غيره من اللاعبين من خلال توظيفه لمجموعة من الألفاظ والرموز الألسنية وغير الألسنية التي تؤدي معاني معينة ومحددة في هذه البيئة كلها عوامل تنعكس إيجابا على تطوير اللعب لمهاراته في اللعب ومواصلة سلسلة اللعب بكل جدارة وحب للاطلاع أكثر وأكثر وبالتالي تنمية مهارة التفكير الإبداعي من خلال توفر المرونة والطلاقة في التفكير في كيفية مواصلة اللعب والحفاظ على مكانته في البيئة الافتراضية ومثال ذلك تعزيز ثقة اللاعب بنفسه من خلال الانتماء لفرقة معينة يظهر رمزها بشكل دائم بجانب اسم اللاعب **(Squad Name)**، ومنه **إحساس اللاعب بذاته الافتراضية دون الحقيقية** وذلك ما تمثله نسبة **12.93%**، كما أن **التأثير على مهارات اللاعب المعرفية** صنفت من بين آليات التحفيز التي تعتمدها اللعبة الالكترونية **باتلفيلدv Battlefield** بنسبة **11.20%**وذلك كونها بيئة تعليمية معرفية تحسّن القدرات العقلية، وزيادة المهارات الفكرية والإبداع، من خلال تحفيز التفكير وعرض الرسومات، والتصاميم المختلفة التي تحتويها اللعبة، أما من الناحية

الاتصالية فنجد أن **تقوية العلاقات الاتصالية بين اللاعبين جاءت** بنسبة **9.48%**من المجموع الكلي لإجابات المبحوثين، **كون هذه الألعاب**تتطلب إنشاء فريق للعب، مما يستوجب العمل على زيادة مهارات التواصل الاجتماعية مع مختلف اللاعبين. لنصل في الأخير إلى **ضرورة تنمية مهارات التواصل الفعال بين اللاعبين** بنسبة **8.62%**حيث أن اللاعبين يحتاجون إلى توظيف مهارات الاتصال الفعال خاصة وان اللاعبين لا ينتمون إلى نفس البيئة الاجتماعية بل من مختلف الأجناس والدول، ولهذا يتطلب من كل لاعب إتقان اللغة المتداولة في اللعبة او على الأقل اللغة المفهومة لديهم سواء كانت لغة لفظية او رمزية، كما يحتاج اللاعب إلى مهارات الحديث، القراءة، الاستماع، إدارة الذات والوقت وهذا لكي يتمكن كل فرد لاعب من التحكم في زمام العملية الاتصالية، خاصة وان جمهور اللاعبين متعدد وغير متجانس من حيث الانتماءات الجغرافية والسن والمستوى التعليمي كما أن التواجد والتفاعل في بيئة افتراضية يتطلب مستوى عالي من التواصل الفعال سواء اللفظي او غير اللفظي بين اللاعبين او بين مكونات اللعبة من أحداث ومواقف، وهذه عوامل ترتبط ارتباطا مباشرا بتنمية مهارة التفكير الإبداعي في التواصل أولا من خلال تبادل الخبرات والتوصل إلى المعلومات ،و ذلك من أجل إيجاد حلول، والتوصل لحلول مبتكر للمشكلات التي تواجهنا في الحياة.

14- الجدول رقم (14): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول أهداف التجديد في سلسلة اللعبة الالكترونية باتلفيلد Battlefield v :

الأهداف	التكرار	النسبة المئوية %
كسب الجمهور على المدى البعيد	34	% 33.66
الحفاظ على الجمهور الحالي للعبة	19	% 18.81
عرض الأفكار والمعلومات الجديدة	21	% 20.79
عرض التقنيات الجديدة في الألعاب الالكترونية	18	% 17.82
إعطاء فرصة متواصلة للاعبين لتحقيق ذواتهم الافتراضية	09	% 8.91
المجموع	101	%100

ملاحظة هامة: إجابة المبحوث على أكثر من هدف.

التعليق رقم (14):

إن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعتبر مؤسسات قائمة بذاتها وليست العاب ترفيهية ولو أن هذه الأخيرة لها أهداف وغايات ترفيهية إلا أن لها عدة أبعاد قد تكون ثقافية، اجتماعية، إنسانية (مثلا تحمل قيم إنسانية)...وغيرها، ولهذا يجب التنويه إلى أن الألعاب الالكترونية لها ميزانية ضخمة تخصص لتحقيق جملة من الأهداف الإستراتيجية والتكتيكية التي ترتبط ارتباطا مباشرا باللعبة، ومن بين أهداف التجديد في سلسلة اللعبة الالكترونية باتلفيلد **BATTLEFIELD V** ما يلي: **كسب الجمهور على المدى البعيد** وهذا ما تمثله أعلى نسبة من المجموع الكلي لإجابات المبحوثين بـ: **33.66%** ولهذا تعمل إدارة اللعبة على التجديد والتحديث المستمر لسلسلة اللعبة بطرق ابتكارية إبداعية كسبا وحفاظا على جمهور اللاعبين كما أن اللاعبين في حد ذاتهم يرون بأن ما يضمن استمرارية العلاقة بين اللاعب واللعبة هو الحفاظ على الجمهور في ظل علاقات اتصالية ايجابية قائمة على معرفة متطلباته وحاجاته من اللعبة، وفي هذا السياق نجد أن التجديد يكون وفق صنفين مختلفين:

1- تجديد ضمن جزء من سلسلة اللعبة وذلك عبر توفير حزم **DLC** تحتوي على شخصيات، معدات، أسلحة، ألبسة وخرائط جديدة...الخ وهذا التجديد يكون ضمن مدة زمنية محددة يتوقف بتوقف الدعم عنها بسبب إصدار جديد للعبة.
2- إصدار جديد للعبة وهذا من خلال توفير جزء جديد مغاير تماما عن الجزء السابق في جميع المناحي سواء من طريقة اللعب، أسلوب اللعبة وحيثياتها، الحقبة الزمنية التي تعالجها اللعبة...الخ، فمثلا نجد أن لعبة ساحة المعركة جاءت كسلسلة مكونة من مجموعة من الإصدارات: **Battlefield1942، Battlefield 2، Battlefield 3، Battlefield 4، Battlefield 1، Battlefield V**

كما نجد أن **عرض الأفكار والمعلومات الجديدة** من بين أهم أهداف التجديد في سلسلة الألعاب الالكترونيةبنسبة**20.79%**، إذ يتم عرض الأفكار والمعلومات الجديدة من خلال مختلف أجزاء اللعبة خاصة وان الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ترتبط بتحديث المعلومات وفقا لمتطلبات العصر الحالي، أي أن كل تجديد يطرأ على البيئة الرقمية ككل يمكن أن يؤثر على متغير معين من الألعاب الالكترونية، كما نجد أن اللعبة الالكترونية تعمل وفقا للنظام العام للبيئة الحقيقية في بيئة افتراضية متوازنة او ما يعرف بالتماثل الافتراضي، أما فيما يخص **الحفاظ على الجمهور الحالي للعبة** فقد جاءت النسبة بـ:

18.81%وذلك كون اللعبة تعمل مع جمهور معين من كل دول العالم واهتمامها شديد بتفاصيل حاجات هذا الجمهور، لهذا تعمل على الحفاظ عليه من خلال التجديد (حزم **DLC**) أو تحديث تصحيحي لأخطاء معينة، ومواكبة التطورات التقنية الحاصلة في مجال خدمات الانترنت بصفة عامة والألعاب الالكترونية بصفة خاصة، كما أنها توفر لهم المعلومات اللازمة التي يحتاجونها ويفسرون من خلالها واقع وأحداث البيئة الافتراضية التي يندمجون فيها للعب بحيث تشكل لهم مرجعيات معرفية تساعدهم في تحسين عملية التفكير الإبداعي لديهم في مختف مواقف الحياة التي تواجههم ، وبالتالي نجد أن **عرض التقنيات الجديدة في الألعاب الالكترونية** جاءت بنسبة **17.82%**حيث أن هذه النقطة بالذات ترتبط بالمرونة التي تتمثل في القدرة على إنتاج وعرض المعلومات والأفكار الجديدة التي تتميز بها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت خاصة وأنها تعمل على غرس بعض المفاهيم التقنية الجديدة من خلال تداولها في بيئة اللاعبين لكي يمكن أن يعتمدونها في تفسير بعض المواقف كما أن المفاهيم والمصطلحات التقنية الحديثة يمكن اكتسابها من خلال الألعاب الالكترونية وتوظيفها في الواقع في مختلف المواقف الاتصالية بين جماعات الأصدقاء وغيرها، لنجد في الأخير أن **إعطاء فرصة متواصلة للاعبين لتحقيق ذواتهم الافتراضية** جاءت بنسبة **8.91%**وهنا تجدر الإشارة إلى أن هذه النسبة ليست بقليلة لأنها تعبر عن حقيقة لا يجب نكرانها وهي أن الكثير من اللاعبين يجدون أنفسهم في بيئة اللعبة الالكترونية ساحة المعركة من خلال تقمصهم لادوار معينة قد تكون عدو او حليف ويتفاعلون مع غيرهم من اللاعبين بهذه الأدوار والشخصيات التي قد تعزز من ثقتهم في أنفسهم وتنمي قدراتهم الذهنية في اتخاذ القرار خاصة في ظل أسلوب العمل الجماعي وادراة اللعبة في جو تشاركي (المشاركة في اللعبة الواحدة) وليس تنافسي.

وهنا يمكن الاستنتاج أن أهداف التجديد في سلسلة لعبة 'ساحة المعركة " ليست أهداف قصيرة المدى مرتبطة باللعبة فقط بل تتعدى ذلك إلى تنمية مختلف المهارات والقدرات الخاصة باللاعبين التي قد تكون قدرات عقلية – معرفية مثلا تعزيز نشاط التفكير والإبداع والابتكار في طرح الأفكار، وكذلك تعزيز وتدعيم مهارات الاتصال والتواصل الفعال من خلال تسخير مختلف سبل الاتصال وقنواته وأشكاله لتحقيق الاتصال الدائم بين اللاعبين عبر خطاب اتصالي متميز وجديد ليس تقليدي، بما ينعكس على عمليات التفكير الإبداعي لان اللاعب يضطر إلى تطوير ما لديه وإعادة تنظيم الموقف بما يتناسب والعناصر المستجدة عليه من خلال البحث المتواصل على المعلومات و مشاركتها مع غيره من اللاعبين في شكل خطاب حواري تفاعلي عبر ساحة اللعبة المهيأة بكل تقنية وجودة تماثل بيئة الحرب سابقا.

15- **الجدول رقم (15): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول مهارات التفكير الإبداعي من خلال اللعبة الالكترونية باتلفيلد BATTLEFIELD V:**

المهارة	التكرار	النسبة المئوية %
الطلاقة في الأفكار والمعلومات	35	% 22.43
المرونة في التفكير وإيجاد الحلول	39	% 25
الأصالة	13	% 8.33
الإحساس بالمشكلات	28	%17.94
التعبير اللفظي والرمزي	20	% 12.82
الاحتفاظ بنفس الاتجاه وتطويره	21	% 13.46
المجموع	156	% 100

ملاحظة هامة: إجابة المبحوث على أكثر من مهارة.

التعليق رقم (15):

يبين لنا الجدول أعلاه توزيع نسب مهارات التفكير الإبداعي الناجمة عن اللعبة الالكترونية عبر الانترنت 'ساحة المعركة "**Battlefield v** التي تعتبر مكسبا بالنسبة للاعبين خاصة على مستوى القدرات العقلية الذهنية لان الجانب المعرفي لتكنولوجيات الاتصال بصفة عامة يقاس على أساس المدركات المعرفية التي استقاها الفرد من خلال استخدامه لمختلف أوعيتها، والألعاب الالكترونية تعتبر وعاء الكترونيا تكنولوجيا تستثمر فيه القدرات العقلية والذهنية لكي تتجسد في الأخير في شكل مهارات مكتسبة جاءت نتائجها حسب عينة الدراسة كالآتي: أعلى نسبة ممثلة بـ: **25%لمهارة المرونة في التفكير وإيجاد الحلول** وهذه المهارة تتمثل في قدرة اللاعب على التكيف مع مختلف مواقف وأحداث اللعبة والانتقال من مرحلة إلى أخرى باختلاف الشخصيات والأدوار وهذا النوع يطلق عليه **بالمرونة التكيفية** التي ترتبط بالمرونة العقلية في الانتقال من فكرة إلى أخرى ومن موقف إلى آخر ومراعاة المرونة في اختيار وسيلة ونمط الاتصال المناسب مع هذه التغيرات الطارئة على الموقف الاتصالي وبالتالي التغيير في مضمون الخطاب المتداول بين اللاعبين بتوظيف مفاهيم ومصطلحات ورموز تتفق مع الموقف الراهن في اللعبة،

وفي هذا السياق نضرب مثالا فعليا من اللعبة: في سلسلة **ساحة المعركة 1**والتي تدور أحداثها حول **الحرب العالمية 1** نجد أنهم يوظفون الحمام الزاجل كوسيلة اتصال بين اللاعبين، بينما السلسلة قيد الدراسة والتي تجسد لنا أحداث **الحرب العالمية 2** نجدهم يعتمدون على منارات التواصل**(Radios)** بينهم وهذا لكي لا يحدث خلل في التوازن في بيئة اللعبة الافتراضية، وتنعكس المرونة إيجابا على مهارة أخرى تتمثل في **الطلاقة في الأفكار والمعلومات** والذي تمثله نسبة **22.43%**حيث أن الطلاقة في الأفكار والمعلومات تتجسد في بعدين مرتبطان بالإبداع أولهما : البعد الكمي والذي يتمثل في العدد الكبير من الأفكار والمعلومات التي يكتسبها الفرد اللاعب من اللعبة الالكترونية خاصة إذا كانت أحداث ووقائع اللعبة حقيقية كما هو الحال في لعبة ساحة المعركة أي ضرورة ملائمة الأفكار مع مقتضيات الحقيقة والواقع ، والبعد الكيفي للإبداع الذي يتجسد في القدرة على توليد أفكار جديدة مستحدثة من خلال وفرة المعلومات وإنتاجها وتبادلها بين اللاعبين وما توفره البيئة التقنية الافتراضية لهم، ولذلك التمسنا من خلال إجابات المبحوثين أن الطلاقة لا تتعلق فقط بالأفكار بل حتى القدرة على إنتاج مفاهيم لغوية متداولة في خطاب اللاعبين التي تنعكس إيجابا على تنمية الرصيد اللغوي لكل لاعب خاصة أمام تعدد اللغات المستخدمة،ومنه الطلاقة الفكرية التي سبق واشرنا إليها التي تتمثل في القدرة على إنتاج معاني وأفكار تفسر المفاهيم المتداولة في ظل مواقف وأحداث معينة ومحددة في بيئة اللعبة لكي ينعكس الأمر على أفكار اللاعب في حياته الحقيقية، حيث نجد أن العديد من اللاعبين عندما يتحدثون عن آمر او موقف معين يتحدثون بكل طلاقة في الموضوع وهذا راجع إلى الطلاقة المكتسبة من خلال اللعبة الالكترونية وما توفره لهم بيئتها الافتراضية، كما نجد أن دقة التركيز التي يتميز بها اللاعبون تجعلهم قادرين على الترصد والإحساس بمختلف المشكلات التي قد تواجههم في اللعبة وكذا استشعارها من خلال مختلف المؤشرات التي يستقبلونها في شكل رموز تفاعلية تشير للخطر وهذا ما تمثله نسبة **17.94%**لمهارة **الإحساس بالمشكلات**، خاصة وان التفكير الإبداعي يتمثل في محاولة البحث عن طرق غير مألوفة لحل مشكلة جديدة او قديمة ويتطلب ذلك طلاقة الفكر ومرونته، ولكي يتمكن الفرد من إيجاد حلول للمشكلات التي تواجهه لابد من الانطلاق من الأسئلة الرئيسية لعملية أاتصالية: من؟ أين؟ كيف؟ متى؟ ولماذا؟يلي ذلك **الاحتفاظ بنفس الاتجاه وتطويره** بنسبة **13.46%**أي أن المهارات السابقة وغيرها من مهارات التفكير الإبداعي لابد أن تتطور في كل مرحلة من مراحل النمو المعرفي الذهني للاعبين ولا تنخفض بل تتحسن وفقا للتجديدات التي تطرأ على اللعبة مما بجعل اللاعب يحافظ على نفس الاتجاه في التفكير الإبداعي الايجابي وليس العكس.كما نجد أن **التعبير اللفظي والرمزي** جاء بنسبة **12.82%**حيث أن خطاب

الألعاب الالكترونية يتكون من عدد كبير من الرموز اللفظية الألسنية والرموز غير اللفظية(الإشارات، الأيقونات، الرسوم التوضيحية، الخرائط،...) التي تفهم في سياق وبيئة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتي يتشارك في استخدامها اللاعبين من اجل التفاعل في ما بينهم وتمرير رسائله المختلفة والتي في غالب الأحيان ترتبط هذه الرموز بتحديد الأدوار لكل فرد (لاعب) في هذه البيئة الالكترونية، لذلك يوظفون مختلف التعابير الرمزية التي يبررون بها مواقفهم واتجاهاتهم، لنصل في الأخير إلى الأصالة بنسبة **8.33%**أي قدرة اللاعب على إنتاج مفاهيم وتوليد أفكار نادرة ولم يسبق تداولها إذ تم إنتاجها طبقا لمقتضيات البيئة الافتراضية للعبة شرط أن تتوافق مع مجريات أحداث اللعبة وما يماثلها في البيئة الحقيقية.

ومنه نستنتج أن اللعبة الالكترونية عبر الانترنت "**ساحة المعركة** " ليست مجرد بيئة لعبة بقدر ماهي بيئة اتصال تتطلب قدرات عقلية وذهنية وسلوكية تستثمر لتوليد وإنتاج مهارات عديدة يمكن أن تعزز من النشاط العقلي لفرد وتنمي مهارات التفكير الإبداعي لديه من البيئة الافتراضية إلى البيئة الحقيقية الواقعية.

16- الجدول رقم (16): يوضح توزيع إجابات المبحوثين حول كون الخطاب الموظف بين اللاعبين خطابا مقنعا:

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	**35**	**%49.29**
لا	**09**	**%12.67**
أحيانا	**27**	**%38.02**
المجموع	**71**	**% 100**

التعليق رقم (16):

نلاحظ من خلال إجابات المبحوثين المتمثلين في عينة من الشباب الجزائري اللاعبين للعبة الالكترونية "ساحة المعركة" **BATTLEFIELD V** أن الخطاب الموظف بينهم في بيئة اللعبة خطابا مقنعا بدرجة كبيرة وهذا ما تمثله نسبة **49.29%**، وهذا يعود إلى تناسق وحدات الخطاب التركيبية من ناحية توظيف العبارات والمصطلحات المقنعة والمؤثرة وكذلك توظيف استراتيجيات الإقناع والتأثير

المتمثلة في الاستدلال بالحجج والبراهين التاريخية المستقاة من أحداث **الحرب العالمية 2** وكذلك الاستمالات العاطفية والعقلية المتمثلة في المؤثرات الموسيقية والبصرية في مختلف المراحل التي يمر بها اللاعب، يقابلها نسبة **38.02%**لمن أجابوا بـ: **أحيانا** وهذا يمكن تفسيره على أساس قدرة اللاعب على التفاعل المعرفي بين اللاعبين وبين اللعبة في حد ذاتها، أما فيما يخص المبحوثين الذين يرون أن خطاب اللعبة ليس مقنعا فتمثلهم نسبة ضئيلة جاءت بنسبة **12.67%**.

2-تفريغ البيانات في الجداول المركبة :

المحور الأول: المميزات الفنية والتقنية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت

17- الجدول رقم (17): يوضح علاقة متغيرات الدراسة بامتلاك المبحوثين للعبة الالكترونية في جهاز الكومبيوتر:

المتغيرات	الإجابة	نعم		لا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	09	%12.67	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	51	%71.83	11	%15.49	62	%87.32
	المجموع	60	%84.50	11	%15.49	71	%100
السن	21-16	26	%36.61	02	%2.81	28	%39.43
	27-22	14	%19.71	01	%1.42	15	%21.12
	33-28	13	%18.30	03	%4.22	16	%22.53
	34 فمافوق	07	%9.85	05	%7.04	12	%16.90
	المجموع	60	%84.50	11	%15.49	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	02	%2.81	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	12	%16.90	05	%7.04	17	%23.94
	جامعي	38	%53.52	03	%4.22	41	%57.74
	دراسات عليا	08	%11.26	03	%4.22	11	%15.49
	المجموع	60	%84.50	11	%15.49	71	%100
المستوى المعيشي	جيد	11	%15.49	00	%00.00	11	%15.49
	متوسط	46	%64.78	11	%15.49	57	%80.28
	ضعيف	03	%4.22	00	%00.00	03	%4.22
	المجموع	60	%84.50	11	%15.49	71	%100

التحليل:

يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه علاقة المتغيرات إجابات المبحوثين عينة الدراسة حول امتلاكهم للألعاب الالكترونية في جهاز الكومبيوتر، حيث أردنا بطرح هذا السؤال الوصول إلى تفضيل الأفراد امتلاك اللعبة الالكترونية في جهاز الكومبيوتر باعتبار أن هذا الأخير متوفر عند اغلب الأشخاص بالموازاة مع الوسائل الاتصالية الأخرى، كما أن الألعاب الالكترونية مثل لعبة ساحة المعركة تتطلب جهاز الكمبيوتر أحسن من جهاز آخر، فوجدنا أن أعلى نسبة كانت الإجابة **بنعم** من طرف كلا من الذكور والإناث بنسب متفاوتة نظرا للتفاوت الملحوظ في عدد اللاعبين بين الإناث والذكور، إذ نجد أن نسبة الذكور الذين أجابوا **بنعم** تمثلهم أعلى نسبة بـ:**71.83%**تقابلها إجابات الإناث بنسبة **12.67%**،أما الإجابة بعدم امتلاك اللعبة الالكترونية فقد كانت ضئيلة جدا ممثلة بإجابات الذكور فقط بمعدل **11** إجابة بـ: **لا** من المجموع الكلي للعينة المقدرة بـ: **71 لاعب**، وتمثلها نسبة **15.49%**.

أما فيما يخص الإجابات حسب الفئة العمرية للاعبين فقد وجدنا تقارب نوعا ما في توزيع الإجابات وهذا يمكن تفسيره في كون أن اللعبة مستهدفة من طرف كل الفئات العمرية، حيث نجد أن أعلى نسبة أجابت بنعم أي امتلاك اللعبة الالكترونية في جهاز الكمبيوتر كانت لدى الفئة العمرية المتراوحة بين **16-20** سنة بنسبة **36.61%**وقد يعود ذلك إلى عدم امتلاك وسيلة اتصال أخرى مثال الهاتف الذكي او اللوحة الالكترونية او غيرها كما أنها اكبر فئة تمثل العينة المدروسة تقابلها نسبة**2.81%**ممن أجابوا بـ: **لا** من النفس الفئة.تلي ذلك الفئة العمرية بين **22-27** بنسبة**19.71%**تقابلها نسبة**1.42%**بالإجابة بـ: عدم امتلاك اللعبة في الكمبيوتر لأسباب تعود إلى عدم امتلاك الجهاز او عدم استخدام جهاز الكمبيوتر للعب لأنهم يفضلون أجهزة أخرى.أما الفئة مابين **28-33** فقد أجابت بنعم بنسبة **18.30%**لتقابلها نسبة**4.22%**للإجابة بعدم امتلاك اللعبة على جهاز الكمبيوتر، لنصل إلى آخر فئة عمرية من العينة المدروسة والتي تتمثل في الفئة التي تتراوح أعمارها بين **34 فما فوق** والتي كانت نسبتها **9.85%**للإجابة بـ: بامتلاك اللعبة الالكترونية في جهاز الكمبيوتر أما فيما يخص عدم امتلاكها من نفس الفئة فقد كانت النسبة ممثلة بـ: **7.04%**من المجموع الكلي للإجابات.

بخصوص إجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي فلقد توصلنا إلى النتائج التالية: أعلى نسبة فيما يخص الإجابة بامتلاك اللعبة في جهاز الكمبيوتر تمثلت في **53.52%**للاعبين من ذوي المستوى التعليمي الجامعي وهذا يفسر لنا أن امتلاك اللعبة الالكترونية في جهاز الكمبيوتر أمر ضروري لمتطلبات

التشغيل فائق الجودة للعبة، أما فيما يخص إجابتهم بـ: **لا** فقد تمثلت في **4.22%**وهي نفس نسبة إجابات اللاعبين ذوي المستوى التعليمي العلمي من صنف **الدراسات العليا**، هذه الأخيرة التي جاءت إجابتها حول امتلاك اللعبة الالكترونية بنسبة **11.26%**، أما أدنى نسبة حسب المستوى التعليمي فقد تمثلت في المبحوثين ذوي المستوى التعليمي المتوسط بنسبة **2.81%**وهذا راجع إلى قلة عدد المبحوثين من هذا المستوى من العدد الكلي للعينة المدروسة. كما نجد أن العينة تحتوي على فئة من ذوي المستوى التعليمي الثانوي الذي تمثلت نسبة إجابتهم بنعم بـ: **16.90%**لتقابلها نسبة**7.04%**بالنسبة للإجابة بعدم امتلاك اللعبة الالكترونية في جهاز الكمبيوتر، وهي اكبر نسبة من المعدل الكلي للإجابات بـ: **لا**.

كما نجد أن متغير **المستوى المعيشي** يؤثر نوعا ما في امتلاك اللعبة الالكترونية في جهاز الكومبيوتر لان هذا الأخير يرتبط بالإمكانيات المالية للاعب الفرد خاصة وان اللعبة الالكترونية قيد الدراسة " ساحة المعركة " تتطلب جهاز كمبيوتر فائق الجودة من ناحية الذاكرة– بطاقة الأم carte mère– بطاقة الغرافيك، وحدة تبريد متطورة.. ولهذا وجدنا أن أعلى نسبة ممثلة في إجابات المبحوثين من ذوي **المستوى المعيشي المتوسط** بنسبة **64.78%** يقابلها نسبة **15.49%**من ذوي **المستوى المعيشي الجيد** ممن أجابوا **بنعم** وهذه النسبة قليلة نظرا لعدد المبحوثين ذوي **المستوى المعيشي الجيد**، وهي نسبة ليست ببعيدة فيما يخص إجابات المبحوثين من ذوي **المستوى المعيشي الضعيف** والتي تمثلها نسبة**4.22%**، أما فيما يخص الإجابة بعدم امتلاك اللعبة الالكترونية في جهاز الكومبيوتر فهي ممثلة بإجابات **11** مبحوث من مجموع **57** لاعب من ذوي **المستوى المعيشي المتوسط** فقط دون بقية الفئات ولهذا فهي تمثل نسبة**15.49%** بالنسبة لمجموع المبحوثين الذين أجابوا بـ لا من المجموع الكلي للعينة المدروسة.

ومنه نستنتج أن امتلاك جهاز الكمبيوتر يرتبط ارتباطا وثيقا بامتلاك الألعاب الالكترونية التي تلعب عبر الانترنت وهذا لميزات التقنية والفنية التي تتميز بها هذه الأخيرة والتي تتطلب برامج تشغيل فائقة الجودة على مستوى الكمبيوتر.

18- الجدول رقم (18) : يوضح علاقة متغير السن- الجنس- المستوى المعيشي بتفضيل المبحوثين منصات الألعاب الالكترونية :

المتغيرات	الإجابة	الحاسوب		الهاتف النقال		اللوحات الالكترونية		وحدة الألعاب		منصات أخرى		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	09	%8.25	02	%1.83	01	%0.91	01	%0.91	00	%00.00	13	%11.92
	ذكر	48	%44.03	23	%21.10	04	%3.66	21	%19.26	00	%00.00	96	% 88.07
	المجموع	57	%52.29	25	%22.93	05	%4.58	22	%20.18	00	%00.00	109	%100
السن	21-16	26	%23.85	08	%7.33	02	%1.83	13	%11.92	00	%00.00	49	%44.95
	27-22	13	%11.92	05	%4.58	01	%0.91	05	%4.58	00	%00.00	24	%22.01
	33-28	11	%10.09	07	%6.42	01	%0.91	01	%0.91	00	%00.00	20	%18.34
	34 فمافوق	07	%6.42	05	%4.58	01	%0.91	03	%2.75	00	%00.00	16	%14.67
	المجموع	57	%52.29	25	%22.93	05	%4.58	22	%20.18	00	%00.00	109	%100
المستوى المعيشي	جيد	10	%9.17	05	%4.58	01	%0.91	03	%2.75	00	%00.00	19	%17.43
	متوسط	44	%40.36	19	%17.43	04	%3.66	19	%17.43	00	%00.00	86	%78.89
	ضعيف	03	%2.75	01	%0.91	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	04	%3.66
	المجموع	57	%52.29	25	%22.93	05	%4.58	22	%20.18	00	%00.00	109	%100

ملاحظة هامة: إجابة المبحوثين على أكثر من مقترح للمنصات.

التحليل:

نلاحظ من خلال النسب المبينة في الجدول أعلاه أن تفضيل المبحوثين لمنصات الألعاب الالكترونية يعود بالضرورة إلى المنصة الأكثر استخداما وتوصلنا للنتائج الآتية وفقا متغير **السن والجنس والمستوى المعيشي** وذلك لارتباط السؤال بهذه المتغيرات أكثر شيء مقارنة بمتغير **المستوى التعليمي:** إذ تتمثل أعلى نسبة إجابة في **44.03%**بالنسبة للمبحوثين الذكور الذي يفضلون **الكمبيوتر** كمنصة للألعاب الالكترونية وهذا من المجموع الكلي الخاص بتفضيل جهاز الكمبيوتر المتمثل في **57** إجابة، يقابلها نسبة **8.25%**بالنسبة لإجابات الإناث. أما فيما يخص توظيفهم للهاتف النقال كمنصة للألعاب الالكترونية فجاءت أعلى نسبة من جانب الذكور بنسبة **21.10%**، تقابلها نسبة**3.66%**بالنسبة لتفضيل الذكور اللوحات الالكترونية كمنصة مفضلة للألعاب الالكترونية يلي ذلك نسبة**19.26%**لمنصة وحدة الألعاب المتمثلة في **Ps4 – Xboxone :Console**بالنسبة للذكور وهذا يعود إلى استخدام الذكور لهذا النوع من المنصات على عكس الإناث اللواتي يفضلن اللعب على جهاز الكمبيوتر أو الهاتف النقال، لنصل إلى نتيجة صفرية فيما يتعلق المنصات الأخرى بنسبة **00.00%**من المجموع الكلي بالنسبة لجميع المتغيرات.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب **متغير السن** فنجد أن اكبر فئة ممثلة في المبحوثين من ذوي الفئة العمرية التي تتراوح بين **16-21**ممن أجابوا بتفضيلهم للكمبيوتر كمنصة للألعاب الالكترونية بنسبة**23.85%**،إذ يعتبر الكمبيوتر من بين الوسائل الاتصالية الأكثر استخداما من طرف الشباب الفتي من هذه الفئة خاصة وهذا راجع إلى عدة أسباب قد تكون: امتلاك الجهاز من طرف الأسرة ككل (يعني يمكن أن يكون الجهاز متوفر من طرف شخص آخر في الأسرة)، سهولة استخدام الكمبيوتر مقارنة بالأجهزة الاتصالية الأخرى، طبيعة اللعبة تتطلب جهاز كمبيوتر مدعم. أما فيما يخص الفئة العمرية الثانية **22-27** فقد أجابت بنسبة**11.92%**بالنسبة لتفضيلهم لجهاز الكمبيوتر لتقابلها أدنى نسبة ممثلة في **20%** بالنسبة لكلا من الهاتف النقال وكذا اللوحات الالكترونية وهذا راجع دائما للاستخدام القوي لجهاز الكمبيوتر. كما نجد أن الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم بين **28-33** أجابوا هم أيضا بتفضيلهم الكمبيوتر بنسبة **10.09%**، تقابلها أدنى نسبة ممثلة بـ:**0.91%**بالنسبة لإجابات المبحوثين حول تفضيلهم لمنصات وحدة الألعاب.

أما فما يخص إجابات المبحوثين من ناحية **متغير المستوى المعيشي** فإننا نجد أن اغلب إجابات المبحوثين كانت تتمحور حول تفضيلهم لجهاز الكمبيوتر كمنصة للألعاب الالكترونية كانوا من ذوي **المستوى المعيشي المتوسط** وهذا ما تمثله نسبة **40.36%**من المجموع الكلي لإجابات المبحوثين بـ: نعم ليقابلها من نفس الفئة نسبة **17.43%**بالنسبة لتفضيل المبحوثين الهاتف النقال ونسبة **3.66%**للوحات الالكترونية ونسبة **17.43%**للمنصة وحدة الألعاب.

وعلى العموم يمكن أن نستنتج من خلال الإحصائيات السابقة أن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ترتبط ارتباطا وثيقا باختيار الفرد اللاعب للمنصة التي يريد اللعب على مستواها وهذا راجع إلى خصائص كل منصة كما أن نوعية الألعاب يمكن أن تحدد طبيعة المنصة من اجل الحصول على أعلى دقة من جودة الصورة والحركة والمرونة وتحقيق إحساس اللعب باندماجه في البيئة الافتراضية للعبة، ولهذا كانت معظم إجابات المبحوثين تتمحور حول جهاز الكمبيوتر كمنصة للعب لأنه يتوفر على العديد من المزايا التي تؤثر على جودة اللعبة والمرونة في اللعب، لان الكمبيوتر متعدد الوظائف في الآن الواحد فمثلا يمكننا اللعب و في الوقت ذاته الدردشة بواسطة تطبيقات مختلفة Twitch,Discord وكذا ترجمة المصطلحات باستخدام مواقع الترجمة المختلفة ،كما سبق الإشارة إلى ذلك في الجدول السابق.

19- الجدول رقم (19) : يوضح علاقة متغير السن- الجنس- المستوى التعليمي بتحبيذ المبحوثين أنواع العوالم الافتراضية في الألعاب الالكترونية:

المتغيرات	الإجابة	بيئة العاب واسعة متعددة اللاعبين		بيئة الميتافيرس metaverses		بيئة تعليمية متعددة المتعلمين		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	07	%9.85	02	%2.81	00	%00.00	09	% 12.67
	ذكر	56	%78.87	02	%2.81	04	%5.63	62	% 87.32
	المجموع	63	%88.73	04	%5.63	04	%5.63	71	%100
السن	21-16	25	%35.21	03	%4.22	00	%00.00	28	% 39.43
	27-22	15	%21.12	00	%00.00	00	%00.00	15	% 21.12
	33-28	14	%19.71	01	%1.40	01	%1.40	16	% 22.53
	34 فمافوق	09	%12.67	00	%00.00	03	%4.22	12	% 16.90
	المجموع	63	%88.73	04	%5.63	04	%5.63	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	02	%2.81	00	%00.00	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	15	%21.12	02	%2.81	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	39	%54.92	01	%1.40	01	%1.40	41	%57.74
	دراسات عليا	07	%9.85	01	%1.40	03	%4.22	11	%15.49
	المجموع	63	%88.73	04	%5.63	04	%5.63	71	%100

التحليل:

يستخدم عادة مصطلح "العالم الافتراضي" لوصف الأماكن التي يقطنها الناس في بيئات بواسطة الكمبيوتر والتي من الممكن أن تتفاعل مع الأشياء والآخرين عبر النص والصوت والحركة أو صور الكمبيوتر. ويمكن الاطلاع على أصولها في كثير من روايات الخيال الأدبي مثل روايةNeuromancerلـ "وليام جيبسون، حيث تتمحور رؤية "جيبسون" حول العوالم الافتراضية في أشكال مختلفة، تم بناءاً عليها ما شاهدناه في فيلم (1992) **The Lawnmower Man**وفيلم **The Matrix** (1999)ومن ثم فيلم**Avatar**(2009).

وعليه نلاحظ من خلال نتائج الجدول أعلاه أن هناك(03) ثلاث أنواع رئيسية للعوالم الافتراضية التي يندمج فيها اللاعب من خلال الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتي تؤثر على الموقف الاتصالي الذي يحدث بين اللاعبين ومنه انعكاسات مختلفة على عناصر العملية الاتصالية ككل، إذ نجد أن أعلى نسبة تمثلت في**78.87%**لبيئة العاب الواسعة متعددة اللاعبين والتي تمثلت في إجابات المبحوثين الذكور تقابلها نسبة **9.85%**بالنسبة لإجابات الإناث، وتجدر الإشارة إلى أن هذا النوع من البيئات او العوالم الافتراضية يكون فيها عدد محدود من اللاعبين عبر الانترنت في بيئة تكون في شكل سلسلة او عدة مراحل تتعدد فيها ادوار اللعب الواحد ويسعى كل لاعب إلى تحقيق هدف معين يخدم الجماعة ككل وليس هدف شخصي حيث تمنح الحصانة إلى اللعب من خلال فوزه في مراحل سابقة، حيث أن التجديد في السلسلة يضمن دور ومكانة اللعب في اللعبة. أما فيما يخص الشخصيات التي تواجه اللاعبين فهي شخصيات مبرمجة الكترونيا مسبقا من طرف إدارة اللعبة وليس لاعبين حقيقيين كما هو الحال في البيئة التعليمية متعددة المتعلمين والتي جاءت نسبتها من خلال إجابات المبحوثين الذكور بـ:**5.63%**من المجموع الكلي لإجابات المبحوثين حول هذا النوع من البيئات الافتراضية (وجود**04** مبحوثين ذكور فقط ممن أجابوا على هذا النوع). يقابلها نسبة متعادلة ممثلة بـ: **2.81%**بين إجابات المبحوثين الذكور والإناث فيما يخص النوع الثاني من العوالم الافتراضية والتي تتمثل في بيئة **الميتافريس:Metaverses**والتي تعتبر بيئة افتراضية مشكلة من شخصيات خيالية قد تكون بمسميات الأشخاص الفعلية أو العكس أيأن تكون شخصيات حقيقية ولكن في شكل افتراضية يسمى بـ: **الافاتارAvatar.**

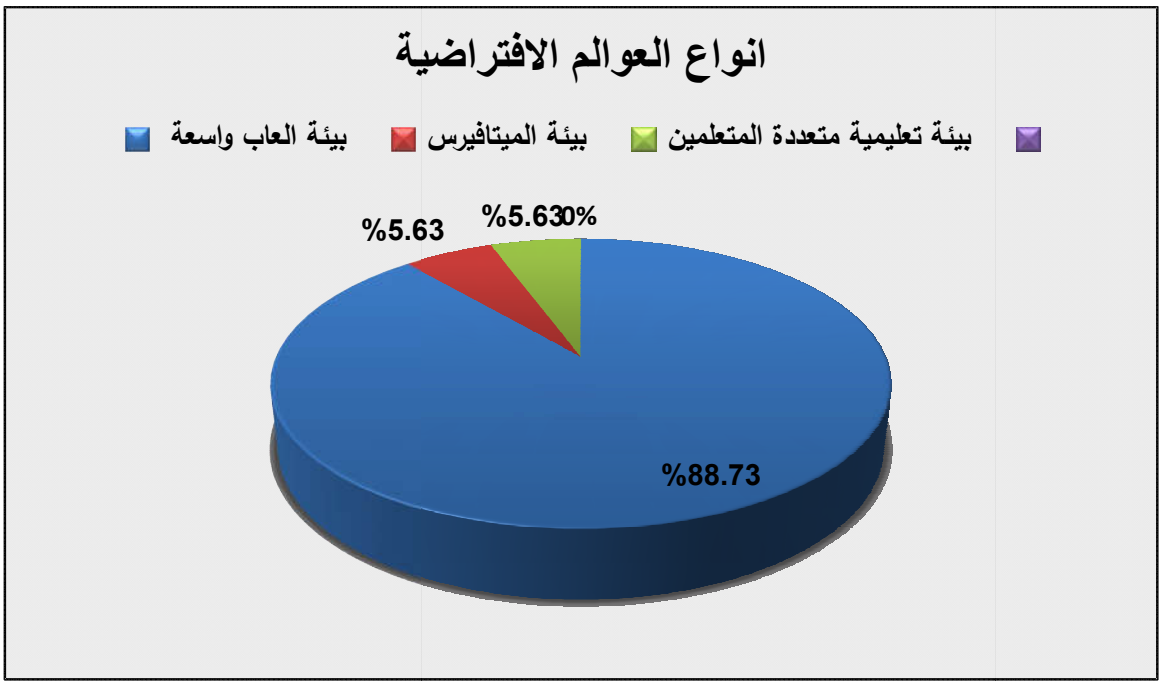
أما فيما يخص إجابات المبحوثين حول العوالم الافتراضية المحبذة لديهم في اللعب وفقا لمتغير السن، فإننا نجد أن اكبر فئة عمرية تحبذ بيئة النوع الأول الممثل ببيئة اللعبة الواسعة متعددة اللاعبين تتمحور ضمن **16-20** سنة بنسبة **35.21%**، وهذا راجع إلى أسلوب اللعب في هذه البيئة الذي يتميز بالتشويق والمغامرة والذي يتناسب أيضا مع طبيعة اللعبة ذات منظور الشخص الأول التي تعطي للاعب فرصة الإبداع والابتكار في اللعب وإيجاد الحرية بكل طلاقة من منطلق انه فرد ينتمي بصفة شخصية لبقية اللاعبين في بيئة افتراضية مشتركة، يلي ذلك الفئة العمرية التي تتراوح بين **22-27** سنة ممثلة بـ: **21.12%**، أما في المرتبة الثالثة نجد أن اللاعبين من الفئة العمرية **28-33** يحبذون بيئة اللعبة الواسعة متعددة اللاعبين بنسبة **19.71%**، لنصل في الأخير إلى آخر فئة عمرية تتمثل في **34 سنة فما فوق** والتي جاءت إجاباتها ممثلة بنسبة **12.67%**، فبالرغم من تفضيل اللاعبين بيئة اللعب الواسعة متعددة اللاعبين بنسبة كبيرة ممثلة إلا أن بقية البيئات الأخرى أيضا كانت من ضمن إجابات بعض المبحوثين بنسب قليلة، إذ نجد نسبة متعادلة بين كلا من **بيئة الميتافيرس والبيئة التعليمية متعددة المتعلمين** بنسبة **5.63%**.

كما أننا اعتمدنا في رصد إجاباتنا على **متغير المستوى التعليمي** وعلاقته بتفضيل العوالم الافتراضية لنجد النتائج كالأتي: أعلى نسبة تمثلها فئة اللاعبين ذوي **المستوى التعليمي الجامعي** بـ: **54.92%**وهذا يعود إلى سببين:

أولهما: أن عدد المبحوثين اللاعبين ذوي المستوى الجامعي يمثلون أعلى نسبة من المجموع الكلي لعينة الدراسة والمقدرة بـ: **57.74%**.

ثانيهما : أن هذه الفئة من اللاعبين تتميز بقدرات ذهنية وعقلية متقدمة نوعا ما على باقي المستويات التعليمية مما يجعلها تواكب التطورات الحاصلة في مختلف بيئات اللعب وخصائص ومتطلبات كل بيئة افتراضية التي سج بان تتوفر على عناصر اتصالية فائقة الجودة والمرونة العالية لكي يتم الاتصال بين اللاعبين على أكمل وجه دون تشويش آلي –تقني او معرفي خاصة بين مدركات اللاعب ومتغيرات اللعبة المبرمجة من طرف إدارة اللعبة في حد ذاتها وهذا ما تتميز به بيئة اللعب الواسعة متعددة اللاعبين، خاصة وان اللاعبين من دول وجنسيات متعددة تنعكس علاقاتهم الاتصالية القوية في اللعب على مهارات التفكير الإبداعي لديهم.تلي ذلك فئة اللاعبين من ذوي **المستوى التعليمي الثانوي** بنسبة **21.12%**وهذا راجع إلى أن هذه الفئة تندمج بسهولة في هذا النوع من العوالم الافتراضية لأنها توفر لها خصوصية في

التعامل مع اللاعبين من خلال منحهم الحرية في التواصل وإعطاءهم فرصة إثبات الذات التي غالبا ما تواجهها بعض التحفظات في البيئة الاتصالية الحقيقية. أما فيما يخص المبحوثين من فئة **الدراسات العليا** فهم يمثلون نسبة **9.85%**ممن يحبذون بيئة اللعب الواسعة متعددة اللاعبين، وما يجب الإشارة إليه أن النوعين الآخرين من البيئات الافتراضية جاء بنسبة قليلة(**أدناها نسبة 1.40% وأعلاها نسبة 4.22%**) في كل المتغيرات وهذا يعود إلى أن علاقة اختيار اللاعب للبيئة الافتراضية للعب ليس أمرا بسيطا او عشوائيا بل يرتبط بخصائص ومميزات اللعبة وما توفره للاعب من مهارات يكمن أن يكتسبها على المستوى المعرفي وكذا المستوى الاتصالي، خاصة وان هذه البيئات او العوالم الافتراضية ماهي إلا مجموعة معقدة من الرموز التفاعلية التي يتفاعل من خلالها و عبرها الأفراد من مختلف الدول والجنسيات بتبادل الخبرات والمعارف التي تنمي مختلف العمليات المعرفية أهمها التفكير الإبداعي الذي يعتبر مطلبا أساسيا للتعامل مع تكنولوجيات الاتصال الحديثة وأبرزها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.



الشكل رقم (07): أنواع العوالم الافتراضية في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

20- الجدول رقم (20) : يوضح علاقة متغير السن- الجنس- المستوى التعليمي بتحبيذ المبحوثين أنواع الألعاب الالكترونية :

المتغيرات	الإجابة	العاب تصويبمنظور الشخص الأول		العاب تصويب منظور الشخص الثالث		العاب الاركيد arcade games		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	06	%8.45	01	%1.40	02	%2.81	09	%12.67
	ذكر	40	%56.33	18	%25.35	04	%5.63	62	% 87.32
	المجموع	46	%64.78	19	%26.75	06	%8.44	71	%100
السن	21-16	18	%25.35	09	%12.67	01	%1.40	28	% 39.43
	27-22	10	%14.08	04	%5.63	01	%1.40	15	% 21.12
	33-28	10	%14.08	06	%8.45	00	%00.00	16	% 22.53
	34 فمافوق	08	%11.26	00	%00.00	04	%5.63	12	% 16.90
	المجموع	46	%64.78	19	%26.75	06	%8.44	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	02	%2.81	00	%00.00	00.00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	12	%16.90	02	%2.81	02	%2.81	17	%23.94
	جامعي	26	%36.61	14	%19.71	02	%2.81	41	%57.74
	دراسات عليا	06	%8.45	03	%4.28	02	%2.81	11	%15.49
	المجموع	46	%64.78	19	%26.75	06	%8.44	71	%100

التحليل:

يصادف العديد من رواد المواقع الالكترونية المخصصة للألعاب الالكترونية وكذلك الباحثين في هذا المجال كلمة منظور الشخص الأول أو منظور الشخص الثاني أو منظور الشخص الثالث التي تعني طريقة رؤية اللاعب أو منظوره للاعب الذي يلعب به في البيئة الافتراضية الالكترونية، وهي تنقسم إلى ثلاثة أقسام منظور الشخص الأول ومنظور الشخص الثاني ومنظور الشخص ثالث، جاءت نتائجها حسب ما يوضحه الجدول أعلاه والذي سنحاول تفسير دلالاته الإحصائية كالآتي: حيث نجد أن أعلى نسبة ممثلة في إجابات المبحوثين حول تفضيلهم **لألعاب تصويب منظور الشخص الأول** بـ: **64.78%** منها نسبة **56.33%**من إجابات الذكور وهذا راجع إلى أنهم يمثلون اكبر عدد من المبحوثين قيد الدراسة ما يقابلها نسبة**8.45%**بالنسبة لإجابات الإناث حول هذا النوع من الألعاب، واعتمدنا في هذا التصنيف المعايير التالية:***جودة اللعبة، حجمها، جودة الجرافيك، وسرعة السيرفرات لأنها العاب اون لاين***.تليها نسبة **25.35%**العاب تصويب منظور الشخص الثالث بالنسبة للذكور أيضا مقابل **1.40%**من إجابات الإناث.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين وفق المتغير السن فإننا نجد أن أعلى نسبة كانت تمثلها الفئة العمرية بين16-21 سنة بنسبة **25.35%**يليي ذلك نسبة متعادلة بين الفئتين العمريتين (22-27 و 28-33 سنة) بـ: **14.08%**، وأدنى نسبة ممثلة بـ: **11.26%** بالنسبة للفئة العمرية من 34 فما فوق وهذا راجع إلى أن نفس الفئة العمرية قد اختارت أيضا النوع الثالث من الألعاب الالكترونية المتمثلة في **العاب الاركيد arcade games**بنسبة **5.63%**.

كما أن المستوى التعليمي يلعب دورا بارزا في اختيار اللاعب نوع اللعبة التي يريدها والتي يختارها من ضمن الألعاب الالكترونية خاصة عبر الانترنت، إذ نجد أن إجابات المبحوثين تمثلت في أعلى نسبة ممثلة بـ: **36.61%**من طرف المبحوثين اللاعبين من ذوي المستوى التعليمي الجامعي ليقابلها أدنى نسبة في نفس النوع ممثلة بـ:**2.81 %** من طرف المبحوثين ذوي المستوى المتوسط، أما فيما يخص النوع الثاني فقد تمثلت أعلى نسبة في تفضيل المبحوثين **العاب تصويب منظور الشخص الثالث** بنسبة **19.71%** من مجموع اللاعبين ذوي المستوى التعليمي الجامعي، تقابلها نسبة **4.28%**بالنسبة لإجابات المبحوثين ذوي المستوى التعليمي العالي " **الدراسات العليا** "

ومنه يمكن أن نستنتج أن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تختلف حسب عدة اعتبارات أهمها مركز التصويب او ما يعادل المركز البصري للرؤية، وهذا التصنيف يجعل من الفرد يضع نفسه وكأنه في البيئة الافتراضية للعب بطريقة تشبه الواقع من خلال إحساسه بأنه يرى بعينه ويتعامل مع بقية الأفراد على أساس الدور الذي يتقمصه في اللعبة، كما يوجد النوع الثاني من الألعاب الالكترونية التي يرى من خلالها اللاعب نفسه وما يحيطه من متغيرات للبيئة الافتراضية سواء الأفراد او الرموز والأشكال، ومع تعدد أنواع الألعاب الالكترونية عبر الانترنت إلا أن الخطاب الاتصالي المتبادل والمتداول بين اللاعبين قوي ومؤثر وضرورة حتمية لتحقيق الاتصال بين اللاعبين الذين يشكلون أفراد لهم نفس الخصائص ومشتركون في الأهداف، وذلك يتجسد من خلال أن اللاعب الذي يلعب من منظور الشخص الأول فهو يكون شديد التركيز على ما يحيط به بصفة شخصية فردية سواء مع اللاعبين او التركيز مع الخطاب اللفظي الذي يصدر عن اللاعبين او اللعبة في حد ذاتها، ومنه نستنتج أن هذه الألعاب تنمي مهارات التركيز والتفكير الإبداعي لأنها تحاكي أكثر من حاسة في نفس الوقت وعدة سلوكات من طرف الأفراد أهمها الإحساس بالمشكلات، الاتصال البصري،..الخ.

21- الجدول رقم (21) : يوضح علاقة متغيري – الجنس– المستوى التعليمي بتأثير ميزة حب الاطلاع في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة على اللاعبين :

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	03	%4.22	05	%7.04	01	%1.40	09	%12.67
	ذكر	31	%43.66	29	%40.84	02	%2.81	62	% 87.32
	المجموع	34	%47.88	34	%47.88	03	%4.21	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	04	%5.63	11	%15.49	02	%2.81	17	%23.94
	جامعي	21	%29.57	19	%26.76	01	%1.40	41	%57.74
	دراسات عليا	08	%11.26	03	%4.22	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	34	%47.88	34	%47.88	03	%4.21	71	%100

التحليل:

إن العديد من المميزات والخصائص الفنية والتقنية ساهمت بشكل كبير في انتشار الألعاب الإلكترونية وشيوعها وازدياد عدد الممارسين لها، سواء ما يتعلق بتقنية الخطاب الاتصالي او عناصر البيئة الالكترونية الافتراضية للعب من خلال تكامل الرموز التفاعلية والأشكال والرسومات مع مضمون اللعبة الاحترافي الذي يجذب انتباه اللاعب ويحفزه على المواصلة في اللعب مع مختلف أجزاء السلسلة المبرمجة للعب وفقا للتغيرات التي تطرأ عليها في كل مرحلة، ومن بين أهم خصائص الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ميزة حب الاطلاع التي تتميز بها هذه الألعاب والتي تنعكس على سلوكيات اللاعبين من خلال غرس مجموعة من الأفكار التي تجعل اللاعب يبحث أكثر على ما يصبو إليه من اللعبة، ولهذا نجد أن أعلى نسبة ممن أجابوا على أن ميزة حب الاطلاع في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة تؤثر على اللاعبين بصفة دائمة بنسبة **43.66%**بالنسبة للذكور تقابلها

نسبة **4.22%**النسبة للإناث اللواتي اجبن بنسبة اكبر على أن ميزة حب الاطلاع لا تؤثر دائما على اللعبة ولا اللاعبين وذلك ما جاء بنسبة **7.04%**من منطلق أن حب الاطلاع ميزة مبرمجة مسبقا من إدارة اللعبة وليست أمر جديد مرتبط باللعبة قيد الدراسة " ساحة المعركة " وفي هذا السياق نجد أن الذكور أيضا أجابوا بنسبة كبيرة تمثلت في :**40.84%**تقابلها أدنى نسبة ممثلة في **1.40%**ممن أجبن "**الإناث**" بعدم وجود علاقة تأثير وتأثر بين الألعاب الالكترونية وميزة الاطلاع على المبحوثين اللاعبين.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب متغير المستوى التعليمي، فإننا نجد أن أعلى نسبة ممثلة في المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي بنسبة **29.57%**ممن أجابوا بأن ميزة الاطلاع التي تتميز بها اللعبة الالكترونية "ساحة المعركة "تؤثر على اللاعبين من ناحية المدركات المعرفية وتنمية حس الانتباه والتركيز لديهم، كما أنها تساهم في مواصلة متابعة أجزاء اللعبة في مختلف سلسلاتها.أما المبحوثين الذين أجابوا بـ: أحيانا تمثلهم نسبة **26.76%**من المجموع الكلي من المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي تقابلها أدنى نسبة ممثلة بـ: **1.40%**في كلا من إجابات المبحوثين ذوي المستوى الجامعي ممن أجابوا بعدم تأثير ميزة الاطلاع على اللاعبين، وكذلك المستوى التعليمي المتوسط ممن يرون أن الألعاب الالكترونية تؤثر على اللاعبين من خلال ميزة الاطلاع وحب الاكتشاف المبرمجة من طرف إدارة اللعبة مسبقا. أما المبحوثين من مستوى الدراسات العليا فتمثلهم نسبة **11.26%**ممن أجابوا بأن ميزة الاطلاع تؤثر على اللاعبين من خلال أن برمجة وتصميم بيئة اللعبة الافتراضية وترابط أجزاءها في شكل سلسلة من خلال الأسلوب القصصي وكذلك الحوار المتبادل بين اللاعبين الذي يكون في شكل معرفة حيثيات اللعبة ومختلف عناصر التشويق المبرمجة في اللعبة او خطابها كلها عوامل تنمي مهارات التفكير الإبداعي لدى الأفراد.

المحور الثاني: المكونات الرمزية واللفظية المشكلة لخطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

22- **الجدول رقم (22): يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بجاذبية مضمون " موضوع " اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "BATTLEFIELD V :**

المتغيرات	الإجابة	نعم		لا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	08	%11.26	01	%1.40	09	%12.67
	ذكر	56	%78.87	06	%8.45	62	% 87.32
	المجموع	64	%90.13	7	%9.85	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	02	%2.81	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	15	%21.12	02	%2.81	17	%23.94
	جامعي	37	%52.11	04	%5.63	41	%57.74
	دراسات عليا	10	%14.08	01	%1.40	11	%15.49
	المجموع	64	%90.13	7	%9.85	71	%100
السن	21-16	24	%33.80	04	%5.63	28	% 39.43
	27-22	14	%19.71	01	%1.40	15	% 21.12
	33-28	15	%21.12	01	%1.40	16	% 22.53
	34 فمافوق	11	%15.49	01	%1.40	12	% 16.90
	المجموع	64	%90.13	7	%9.85	71	%100

التحليل:

من بين أهم المتغيرات الأساسية التي تستند عليها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت خاصة لعبة ساحة المعركة المضمون الأساسي الذي يشكل حيثيات اللعبة في بيئة متناسقة من ناحية الشكل عدد اللاعبين وخصوصياتهم، ومن منطلق أن هذا النوع من الألعاب يتطلب تصميما فائق الجودة والتقنية والجرافيك الإبداعي خاصة وان اللعب يكون عبر الانترنت الذي يتأثر بكل التحيين والتحدث المستمر لبيئة اللعبة، هذا الأمر يتطلب مضمونا جذابا ومتميزا في كل مرحلة من مراحل اللعبة، لذلك نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن إجابات المبحوثين جاءت في مجملها ترى أن مضمون اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " مضمونا جذابا بنسبة **78.87%**" ذكورا " من ناحية ترابط أفكار اللعبة وكذلك ميزة جذب الانتباه وتناغم المؤثرات البصرية والصوتية الموظفة في اللعبة، تقابلها نسبة **11.26%**من إجابات المبحوثات الإناث ممن اجبن بنعم، أما نسبة **1.40%** فهي تمثل من اجبن بأن مضمون لعبة ساحة المعركة ليس جذابا.

أما فيما يخص الإجابات حسب المستوى التعليمي، فإننا نجد أن المبحوثين اللاعبين ذوي المستوى التعليمي الجامعي هم من مثلوا أعلى نسبة إجابات بأن مضمون اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " مضمون جذابا بنسبة:**52.11%**تقابلها نسبة **5.63%**ممن أجابوا بـ: **لا** من نفس المستوى التعليمي، كما نلاحظ أن المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي لديهم نفس الرأي حول جاذبية مضمون لعبة " ساحة المعركة " بنسبة معتبرة ممثلة بـ: **21.12%**مقابل **14.08%** من إجابات المبحوثين ذوي المستوى التعليمي العالي " الدراسات العليا "، أما فيما يخص أدنى نسبة كلية فهي ممثلة في إجمالي إجابات المبحوثين من المستوى التعليمي المتوسط المتمثلة في : **2.81%**ممن أجابوا بـ :" **نعم** " دون المقترح" **لا** " الممثل بنسبة :**00.00%**.

كما أن السن يلعب دورا بارزا في تمييز مستوى جاذبية مضمون اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " ولهذا أردنا ربط العلاقة بين متغير السن وجاذبية مضمون هذه اللعبة التي تعود أسباب جماهيريتها وعالميتها إلى مضمونها الجذاب والمتناسق مع البيئة الافتراضية المهيأة للعب، ولهذا فإننا نجد أن أعلى نسبة ممن أجابوا بأن مضمون اللعبة جذابا هم ذوي الفئة العمرية التي تتراوح بين 16-21 سنة ممثلة بـ: **33.80%**، تقابلها نسبة **5.63%** ممن أجابوا بـ: **لا**، يلي ذلك المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 28-33 سنة ممثلة بنسبة: **21.12%**ممن أجابوا بأن محتوى اللعبة جذابا وجاذبية

المضمون هي التي أدت بهم إلى اختيار هذا النوع من الألعاب بالرغم من وجود العديد من الألعاب الالكترونية عبر الانترنت. ليلي بعد ذلك الفئة العمرية بين 22-27 سنة بنسبة **19.71%**، أما فيما يخص المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم من 34 فما فوق فهم أيضا يقرون بجاذبية مضمون اللعبة الالكترونية بنسبة **15.49%**، لنجد نفس النسبة فيما يخص الإجابة بعدم جاذبية مضمون اللعبة في معظم الفئات العمرية بنسبة ضئيلة جدا ممثلة بـ: **1.40%**.

ومنه يمكن أن نستنتج أن الألعاب الالكترونية ليست مجرد شخصيات الكترونية حقيقية او خيالية فقط خالية من محتوى او مضمون يجسد فعلا الأفكار الأساسية لها، حيث نجد أن اللعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** " تحتوى على مضمون جد جذاب للاعتبارات الآتية:

1- مصداقية مضمون اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "لأنه تقريبا يحتوي على أحداث وشخصيات حقيقية تتمثل في الحرب العالمية الأولى والثانية، كما ترفق بعض الشخصيات بنبذة تاريخية مختصرة.
2- ارتباط الأحداث في مختلف أجزاء سلسلة اللعبة، ومراعاة التجديد سواء في البيئة من حقبة إلى أخرى او تجديد الشخصيات والأدوار.
3- التجديد في الأحداث ينعكس أيضا على مراعاة التغيير في وسائل الاتصال الموظفة بين اللاعبين في البيئة الافتراضية للعبة وكذلك الأفكار المتداولة – الرسائل الاتصالية – بين اللاعبين في مختلف مراحل اللعبة.
4- توفر اللعبة على المؤثرات البصرية والسمعية كالموسيقى العالمية وكذلك تناسق الألوان مما يعطيها دلالات سميولوجية تتوافق مع كل عنصر تفاعلي سواء كان لباس، موقف، لون،..الخ

وبالتالي فإن جاذبية مضمون اللعبة الالكترونية عبر الانترنت " ساحة المعركة " يمكن أن يساهم في تنمية مهارة التفكير الإبداعي من خلال قدرة اللاعب على الربط بين مضمون اللعبة وحيثيات اللعب والرسائل الاتصالية المتبادلة بين اللاعبين في شكل خطاب الكتروني، كما أن التناسق والتناغم والترابط بين مختلف العناصر التقنية والفنية لبيئة اللعبة الافتراضية كلها عوامل مساعدة على تنشيط العمليات العقلية والمعرفية للفرد وبالتالي تنعكس سلبا على تطوير تفكيره بطرق ابتكارية إبداعية في ارض الواقع .

23- الجدول رقم (23) : يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول تعدد اللغات في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "BATTLEFIELD V :

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		ابدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	07	%9.85	02	%2.81	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	42	%59.15	19	%26.76	01	%1.40	62	% 87.32
	المجموع	49	%69	21	%29.57	01	%1.40	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	10	%14.08	07	%9.85	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	31	%43.66	09	%12.67	01	%1.40	41	%57.74
	دراسات عليا	07	%9.85	04	%5.63	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	49	%69	21	%29.57	01	%1.40	71	%100

التحليل:

نلاحظ من خلال نتائج الجدول أعلاه أن اللعبة الالكترونية ساحة المعركة تعتمد تعدد اللغات باعتبار أن اللاعبين من مختلف دول العالم سواء العربية او الغربية، ولهذا يمكن للاعب اختيار اللغة التي يريدها لكي لا يحدث خلل في فهم رسائل التواصل بين اللاعبين، مع العلم أن اللغة المعتمدة لغة أصلية وليست ترجمة تقنية مبرمجة مسبقا لان اللعبة اون لاين " عبر الانترنت "، ولهذا نجد أن معظم المبحوثين أجابوا بأن اللعبة **دائما** تعتمد تعدد اللغات بأعلى نسبة ممثلة بـ: **59.15%**من المجموع الكلي للذكور، تقابلها نسبة**9.85%** بالنسبة للإناث، أما من يرون بأن اللعبة **أحيانا** ما تعتمد تعدد اللغات فهم يمثلون نسبة **26.76%**ذكورا، لنصل إلى ادني نسبة حول إجابات المبحوثين بأن اللعبة الالكترونية **ساحة المعركة** " لا تعتمد تعدد اللغات مطلقا بنسبة **1.40%**.

والقدرة على التعامل مع مختلف اللغات المعتمدة في اللعبة تتطلب مستوى تعليمي جيد ولهذا نجد أن معظم إجابات المبحوثين الذين اقروا بتعدد اللغات في اللعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** " هم من ذوي المستوى التعليمي الجامعي وتمثلهم نسبة **43.66%** في حين نجد أن هناك من أجاب بأن اللعبة **أحيانا** تعتمد تعدد اللغات من نفس المستوى بنسبة **12.67%**، يلي ذلك المبحوثين اللاعبين ذوي المستوى التعليمي الثانوي بنسبة **14.08%**،أما فيما يخص المبحوثين من فئة الدراسات العليا فهم يمثلون نسبة قليلة تتناسب مع عددهم من المجموع الكل لعينة الدراسة بنسبة **9.85%**، تقابلها نسبة **5.63%**ممن أجابوا **بأحيانا**.

ومنه نستنتج أن خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت يتميز بتعدد اللغات التي ترتبط بتعدد وتنوع اللاعبين فيها وهذا ما جعلها ذات شعبية كبيرة في دول العالم، خاصة وان تكنولوجيات الاتصال الحديثة تتسم باللاجماهيرية وخصوصية الفرد الذي ينتمي إلى البيئة الافتراضية الالكترونية، ولهذا وجب على إدارة الألعاب الالكترونية أن تراعي تعدد اللغات من اجل استمرارية التواصل ومرونة تمرير مختلف الرسائل الاتصالية لتحقيق مختلف الأهداف التي يسعى إليها الفرد من اللعبة خاصة تطوير مهارات التفكير الإبداعي التي ترتبط ارتباطا مباشرا باللغة الموظفة في خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت، وبالتالي فإن تعدد اللغة ينعكس على تعدد الخطاب الموظف بين اللاعبين سواء من ناحية اللغة اللفظية او الرمزية التي تمنح للاعب عدة خيارات للتواصل مع غيره من اللاعبين دون عراقيل لغوية.

24- الجدول رقم (24): يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بإجابات المبحوثين حول تعدد اللغات في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "BATTLEFIELD V :

المتغيرات	الإجابة	اكتساب اللغات الأجنبية		اكتساب ثقافات غربية أجنبية		اكتساب مهارات التواصل الفعال		أخرى		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	06	4.51	03	2.25	05	3.75	02	1.50	16	12.03
	ذكر	52	39.09	25	18.79	40	30.07	00	00.00	117	87.96
	المجموع	58	43.6	28	21.05	45	33.83	02	1.50	133	100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	00.00	00	00.00	00	00.00	00	00.00	00	00.00
	متوسط	02	1.50	02	1.50	02	1.50	00	00.00	06	4.51
	ثانوي	15	11.27	05	3.75	06	4.51	00	00.00	26	19.54
	جامعي	32	24.06	16	12.03	31	23.30	01	0.75	80	60.15
	دراسات عليا	09	6.76	05	3.75	06	4.51	01	0.75	21	15.78
	المجموع	58	43.6	28	21.05	45	33.83	02	1.50	133	100
السن	21-16	21	15.78	11	8.27	19	14.28	00	00.00	51	38.34
	27-22	13	9.77	07	5.26	11	8.27	00	00.00	31	23.30
	33-28	14	10.52	05	3.75	09	6.76	01	0.75	29	21.80
	34 فمافوق	10	7.51	05	3.75	06	4.51	01	0.75	22	16.54
	المجموع	58	43.6	28	21.05	45	33.83	02	1.50	133	100

التحليل:

ترتبط نتائج الجدول أعلاه بنتائج الجدول السابق الذي يوضح تعدد اللغات في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة، إلا أننا أردنا الوصول إلى أهم انعكاسات تعدد اللغات على اللاعبين، فتوصلنا إلى النتائج المبينة أعلاه، حيث نجد أن تعدد اللغات **في اللعبة الالكترونية** " **ساحة المعركة BATTLEFIELD V** يمكن أن يحدث عدة تأثيرات على المستوى **المعرفي- الإدراكي- الاتصالي** للفرد اللاعب، إذ نجد أن أغلبية المبحوثين يرون أن تعدد اللغات يسهم في **اكتساب اللغات الأجنبية** بالدرجة الأولى من منطلق تعدد اللاعبين من مختلف دول العالم وهذا ما تمثله النسبة الإجمالية الممثلة بـ: **43.6%**، منها **39.09%**بالنسبة لإجابات الذكور تقابلها نسبة **4.51%**بالنسبة للإناث. تلي ذلك **اكتساب مهارات التواصل الفعال** بنسبة **30.07%** من مجموع إجابات الذكور خاصة وأنهم يمثلون اكبر نسبة من عينة الدراسة كما أن الذكور أكثر قابلية للتواصل مع غيرهم من اللاعبين مقارنة بالإناث اللواتي جاءت إجابتهن ممثلة بنسبة **3.75%**، كما أن تعدد اللغات يسهم في **اكتساب ثقافات غربية أجنبية** بنسبة**18.79%**من طرف الذكور.

أما في ما يخص إجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي، فإننا نجد أن إجابات المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي تتقارب بين **اكتساب اللغات الأجنبية** ممثلة بنسبة **24.06%**و**اكتساب مهارات التواصل الفعال23.30%**، على عكس **اكتساب الثقافات الغربية الأجنبية جديدة** التي تمثلها نسبة **12.03%**من طرف المبحوثين من نفس المستوى التعليمي، تقابلها أدنى نسبة ممثلة بـ: **1.50% لاكتساب مهارات التواصل الفعال** بالنسبة للمبحوثين ذوي المستوى التعليمي المتوسط.كما نجد أن المبحوثين اللاعبين من ذوي المستوى التعليمي العالي المتمثل في الدراسات العليا فهم أيضا اجمعوا بأن من أهم تأثيرات وانعكاسات تعدد اللغات في خطاب اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " **اكتساب اللغات الأجنبية** بنسبة **6.76%**، تقابلها نسبة**3.75%لـ: اكتساب ثقافات غربية أجنبية**، يلي ذلك بنسبة ضئيلة ممثلة بـ: **4.51%**فيما يخص إجابات المبحوثين حول أن تعدد اللغات في اللعبة الالكترونية عبر الانترنت يساهم في **اكتساب مهارات التواصل الفعال** بين اللاعبين لان تعدد شخصيات وجنسيات اللاعبين ينعكس على مختلف عملياتهم الاتصالية خاصة وان اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " عبر الانترنت تتطلب اتصال دائم بين اللاعبين.

كما نجد أن من مجموع إجابات المبحوثين حول علاقة تعدد اللغات في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة" **واكتساب لغات أجنبية جديدة**، أن المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين **16-21** سنة هم من يمثلون أعلى نسبة ممثلة بـ: **15.78%**خاصة وان هذه الفئة تتميز بنشاط العقل وحب الاطلاع واكتشاف كل ماهو جديد خاصة على مستوى اللغة الأجنبية التي تعتبر أساس التواصل الالكتروني في مختلف البيئات والعوالم الافتراضية، تقابلها بنسبة جد قريبة ممثلة بـ : **14.28% لاكتساب مهارات التواصل الفعال** باعتبار أن هذه الفئة العمرية في مرحلة البحث عن صداقات جديدة في البيئة الافتراضية التي تتميز بالحرية والانفتاح ويهتمون بإيجاد أصدقاء وأشخاصا جدد قد يتناسبون معهم في طرق التفكير التي يمكن أن تنعكس إيجابا على بعضهم البعض. كما نجد أن الفئة العمرية التي تتراوح بين **28-33** سنة يرون أيضا أن تعدد اللغات يساهم في **اكتساب لغات أجنبية جديدة** للأفراد وهذا ما تمثله نسبة **10.52%**.أما المبحوثين **من 34 فما فوق** جاءت نسبة إجاباتهم حول المقترح الأول بـ: **7.51%**، كما أنهم يرون أن تعدد اللغات يساهم أيضا في **اكتساب مهارات التواصل الفعال** بين اللاعبين من خلال **اكتساب اللغات الأجنبية الجديدة** بنسبة **4.51%**. أما فيما يخص الانعكاسات الأخرى لتعدد اللغات في خطاب اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " فنجدها بنسبة ضئيلة جدا قريبة للانعدام تتمثل في: **1.50%** وهي تعبر عن أن تعدد اللغات المعتمدة في اللعبة الالكترونية "ساحة المعركة " يمكن أن يسهم في التعرف على بعض المفاهيم التقنية الجديدة من طرف بعض اللاعبين من دول أجنبية خاصة الدول المتقدمة واستخدامها في البيئة الحقيقية.

ومنه يمكن أن نستنتج أن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت لها العديد من المزايا المعرفية التي يمكن أن تثري الرصيد المعرفي للفرد كما يمكن أن تساهم في تعزيز عملية التعلم الذاتي للفرد من خلال اكتساب العديد من اللغات والمفاهيم والمصطلحات سواء المفاهيم التقنية التي ترتبط بتكنولوجيات الاتصال الحديثة، او المفاهيم النظرية التي ترتبط بتفسير الرموز اللغوية الموظفة في خطاب اللاعبين بتعدد جنسيات اللاعبين، ولهذا نجد أن تعدد اللغات يمكن أن ينجر عنه التأثيرات التالية:

1- اكتساب لغات أجنبية جديدة ورموز لغوية يمكن من خلالها تفسير مختلف الرسائل الاتصالية المتبادلة بين اللاعبين دون إحداث خلل في توازن بيئة اللعبة الافتراضية.

2- اكتساب ثقافات أجنبية غربية جديدة من خلال تبادل مختلف الثقافات في شكل رموز ودلالاتها المختلفة حسب السياق الثقافي العام للفرد وكذلك القدرة على إنتاج ثقافة خاصة ببيئة اللعبة الالكترونية ينتجها التفاعل الدائم بين اللاعبين.

3- اكتساب مهارات الاتصال الفعال، حيث أنتطوير مهارات التواصل مع الآخرين، يمكن أن يساعد الفرد في جميع مناحي الحياة: المهنية، الاجتماعية، التعليمية من خلال القدرة على إيصال المعلومات بدقة ووضوح وعلى النحو المنشود وفق ما يحقق الأهداف المرجوة من اللعبة في حد ذاتها ومتطلبات البيئة الافتراضية التي تحدد أدوارا وشخصيات معينة، ومن بين مهارات التواصل الفعال التي تنتج من خلا تعدد اللغات في اللعبة الالكترونية عبر الانترنت " ساحة المعركة" مايلي:

- ❖ مهارة التواصل اللفظي أو الشفهي: ففي عملية التواصل اللفظي أو الشفوي يستخدم الأفراد كلمات منطوقة لإيصال أو نقل رسالة يتفاعلون على أساسها. ومنه فإن الحديث عن التواصل اللفظي يجعلنا نفكر في مهارة التحدث، ولكن الاستماع أيضا مهارة لا تقل أهمية، ولكي يكون التواصل ناجحًا لابد أن تحتوي الرسائل الاتصالية على أقل عدد ممكن من الكلمات، الوضوح وبشكل مباشر، المفاهيم الدقيقة والمعبرة.
- ❖ مهارة التواصل غير اللفظي: ويكون معتمدًا على الإيحاءات الرمزية والتعابير والتلميحات التي تظهر عن طريق لغة الجسد، وكذلك الرموز الموظفة لتعبير عن أحداث وبيئة اللعبة الافتراضية.
- ❖ الإيجاز والاختصار.
- ❖ الواقعية: فتعزيز الفكرة أو الموضوع بالأدلة والإحصائيات والوثائق للمتحدث من الأمور التي تحقق فعالية التواصل الفعال، وتقبّل الطرف الأخر وإقناعه.
- ❖ تنسيق الفكرة أو الرسالة: وذلك يكون بترتيب الأفكار المطروحة بطريقة مترابطة ومتماسكة مع بعضها وكأنها وحدة متكاملة، وذلك لضمان عدم تشتيت المتلقي.
- ❖ استعمال المفردات الصحيحة: التي يسهل على المتحدث قراءتها بدون أخطاء، وتجنب الكلمات المعقدة والتي من الممكن أن يقع فيها الشخص المتحدث في فخ التلعثم حين قراءتها.
- ❖ اللباقة اللفظية وعبارات الود والاحترام.
- ❖ الاستماع ودقة التركيز.
- ❖ القراءة الالكترونية.

25- الجدول رقم (25): يوضح علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ماذا كان عنوان اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "BATTLEFIELD V .معبرا عن مضمونها:

الإجابة / المتغيرات		دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	08	%11.26	01	%1.40	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	45	%63.38	17	%23.94	00	%00.00	62	% 87.32
	المجموع	53	%74.64	18	%25.35	00	%00.00	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	13	%18.30	04	%5.63	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	33	%46.47	08	%11.26	00	%00.00	41	%57.74
	دراسات عليا	06	%8.45	05	%7.04	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	53	%74.64	18	%25.35	00	%00.00	71	%100

التحليل:

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن اغلب المبحوثين والذين تمثلهم نسبة **74.64%**يرون أن عنوان اللعبة الالكترونية عبر الانترنت " **ساحة المعركة** " **BATTLEFIELD V**.يعبر عن مضمونها كساحة فعلية للمعركة من خلال العديد من المؤشرات الرمزية التي توحي بذلك مثلا : الأحداث التي تتمثل في الحرب العالمية **01 و02، اللباس الحربي، المعدات والأسلحة، نظام اللعبة، الشخصيات**، وغيرها، إذ نجد أنه من المجموع الكلي للإجابات بدائما**63.38%**تمثلها نسبة الذكور، مقابل نسبة**11.26%**من إجابات الإناث، على عكس المقترح " **أحيانا** " الذي سجلنا فيه نسب ضئيلة تمثلها في الإجمالي نسبة

25.35%، تنقسم بين نسبة إجابات الذكور الممثلة بـ: **23.94%**وإجابات الإناث الممثلة بـ:**1.40 %.**

أما فيما يخص المقترح أبدا فقد جاء بنسبة صفرية **00.00%**وهذا دليل على أن العنوان المعتمدة في اللعبة يعبر فعلا على مضمونها وخصوصيتها كبيئة حربية افتراضية.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي فإننا نجد أن أعلى نسبة ممثلة في إجابات المبحوثين ذوي المستوى التعليمي بنسبة: **46.47%**تقابلها نسبة**11.26%**ممن أجابوا **بأحيانا**، يلي ذلك نسبة**18.30%** من ذوي المستوى التعليمي الثانوي مقابل نسبة **5.63%**، أما فيما يخص باقي المستويات التعليمية فإننا سجلنا فيها نسب ضئيلة تعود إلى قلة عدد المبحوثين فيها، على سبيل المثال المبحوثين من مستوى الدراسات العليا جاءت إجابتهم حول مدى تعبير عنوان اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة عن مضمونها بدرجة كبيرة بنسبة :**8.45 %.**

<u>ومنه يمكن أن نستنتج</u>:انه لكي تنجح العملية الاتصالية في البيئة الافتراضية في مجال الألعاب الالكترونية لابد من التناسق والترابط بين مختلف المضامين والرموز التي تعبر فعلا عن طبيعة اللعبة، لهذا نجد أن اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " أثرت في استقطاب جماهيرها من خلال قدرة تعبير عنوانها على طبيعتها وحيثيات أحداثها التي غالبا ما تستميل فئة الشباب ذكورا خاصة،كما انه من الضروري أن يكون العنوان دقيق واضحا وموجزا تقنيا يتطابق مع طبيعة البيئة الالكترونية وكذا يراعي خصوصية الرسالة اللفظية وغير اللفظية التي يحتويها للتعبير عن اللعبة.

26- الجدول رقم (26) : يوضح علاقة متغير – الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول ماذا كانت العبارات والشعارات الموظفة بين اللاعبين في اللعبة مؤثرة وجذابة في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "BATTLEFIELD V :

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		ابدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	04	%5.63	04	%5.63	01	%1.40	09	%12.67
	ذكر	19	%26.76	40	%56.33	03	%4.22	62	% 87.32
	المجموع	23	%32.39	44	%61.97	04	%5.63	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	00	%00.00	02	%2.81	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	04	%5.63	13	%18.30	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	13	%18.30	25	%35.21	03	%4.22	41	%57.74
	دراسات عليا	06	%8.45	04	%5.63	01	%1.40	11	%15.49
	المجموع	23	%32.39	44	%61.97	04	%5.63	71	%100

التحليل:

يعرض لنا الجدول أعلاه نتائج إجابات المبحوثين حول كون العبارات والشعارات الموظفة بين اللاعبين مؤثرة وجذابة في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "**Battlefield V** ، إذ نلاحظ أن هناك تقارب نوعا ما في ما نسب إجابات المبحوثين بين المقترح " **دائما** " **و** " **أحيانا** "، فالأول تمثله نسبة **32.39%**والثاني تمثله أعلى نسبة**61.97%**، أي انه أحيانا ما تكون العبارات والشعارات الموظفة بين اللاعبين في اللعبة مؤثرة وجذابة وهذا يعود إلى تعدد الشعارات بتعدد اللغات والسياقات التي وردت فيها، أما فيما يخص من يرون عكس ذلك فهم يمثلون نسبة ضئيلة تمثلها نسبة **5.63%**، حيث أننا نلاحظ أن أعلى نسبة ممن أجابوا بأحيانا تمثلهم إجابات الذكور بنسبة **56.33%** مقابل نسبة **5.63%**للإناث وهي نفس النسبة بالنسبة لإجاباتهن حول المقترح "دائما"، وفي نفس السياق نجد نسبة **26.76%**بالنسبة لإجابات الذكور. على العكس تماما فيما يخص إجابات المبحوثين إناثا حول المقترح "أبدا" بنسبة **1.40%**مقابل نسبة **4.22%**.

الإحصائيات السابقة يمكن تفسيرها على أساس أن جاذبية الشعارات والعبارات الموظفة بين اللاعبين في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " ترتبط بمدى جاذبية المؤثرات البصرية والصوتية كالموسيقى المرافقة للرسالة اللفظية في حالات الفوز او الفشل او حتى التواصل الدائم بين اللاعبين، كما أن تعدد اللغات يمكن أن يؤثر سلبا على جاذبية وتأثير العبارات والشعارات الموظفة.

كما نجد أن النسب التفصيلية تختلف حسب المستوى التعليمي، حيث نجد أن أعلى نسبة ممن أجابوا بأن العبارات والشعارات الموظفة بين اللاعبين **أحيانا** ما تكون مؤثرة وجذابة تمثلها **35.21%** من ذوي المستوى التعليمي الجامعي مقابل نسبة **18.30%**، تقابلها نسبة **4.22%**ممن أجابوا بـ:**أبدا**، يلي ذلك نسبة **18.30%**بالنسبة للمبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي ممن أجابوا **بأحيانا** ما تكون العبارات مؤثرة وجذابة وهذا ربما يعود إلى عدم قدرتهم الذهنية والمعرفية على إدراك مقومات التأثير والجاذبية التي يجب أن تحقق فعالية الاتصال في البيئة الافتراضية الالكترونية. أما ذوي المستوى التعليمي العالي فهم تمثلهم نسبة **8.45%**ممن أجابوا بأن اللعبة تحتوي فعلا على عبارات وشعارات مؤثرة وجذابة تتميز بتوظيفها استراتيجيات التأثير **كالاستمالات العقلية، العاطفية، التخويف**.كما سجلنا أدنى نسبة كالعادة بالنسبة للمبحوثين ذوي المستوى التعليمي المتوسط والذين أجابوا بـ: "**أحيانا** " بنسبة**2.81%**.

ومنه يمكن أن نستنتج أن: العبارات والشعارات الموظفة في اللعبة الالكترونية عبر الانترنت " ساحة المعركة" هي عبارة عن رسائل لفظية وغير لفظية يتم تبادلها بين اللاعبين من اجل إحداث التفاعل فيما بينهم الذي يحقق لهم أهداف مختلفة، أبرزها القدرة على إثبات الذات من خلال الدور الممنوح لكل لاعب وكذلك الشخصية التي يمثلها في البيئة الافتراضية للعب، ولهذا يجب على كل فرد أن يختار عبارته بدقة و كل وضوح لكي يتفادى التشويش المعرفي الذي يمكن أن يحدث في عملية التواصل بين اللاعبين، كما أن العبارات والشعارات المعتمدة يتم تبنيها من طرف اللاعبين وتغرس في أذهانهم حيث يعتمدونها في حياتهم الحقيقية في حل بعض المشاكل او حتى في بعض المواقف الاتصالية الواقعية، وتكون النتيجة هي التعلم الذاتي في إنتاج وتبادل العبارات والمعلومات التي تتناسب مع كل موقف اتصالي.

27- الجدول رقم (27) : يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- باعتماد اللاعبين في اللعبة ساحة المعركة " Battlefield V " على شفرات اجتماعية تفهم فقط في سياق اللعبة:

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	04	%5.63	05	%7.04	0	%00.00	09	%12.67
	ذكر	21	%29.57	40	%56.33	01	%1.40	62	% 87.32
	المجموع	25	%35.21	45	%63.38	01	%1.40	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00.00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	00	%00.00	02	%2.81	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	06	%8.45	10	%14.08	01	%1.40	17	%23.94
	جامعي	15	%21.12	26	%36.61	00	%00.00	41	%57.74
	دراسات عليا	04	%5.63	07	%9.85	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	25	%35.21	45	%63.38	01	%1.40	71	%100

التحليل:

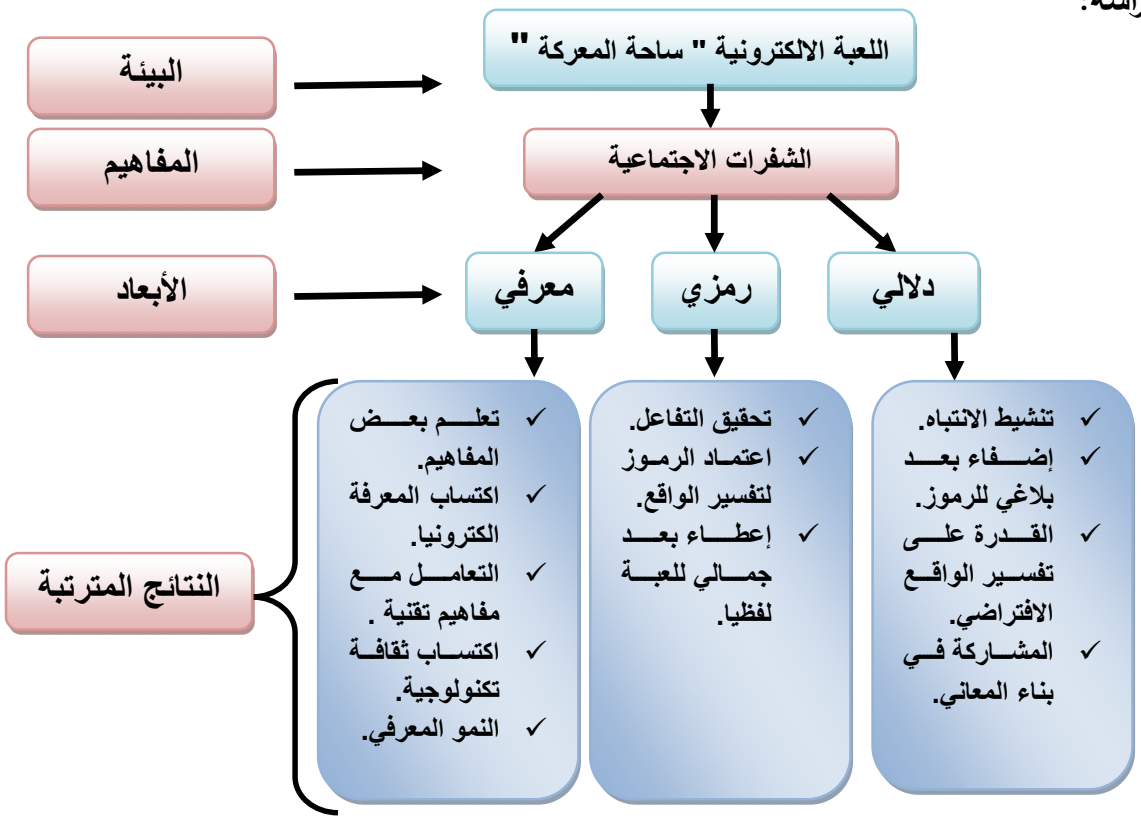
يبين لنا الجدول أعلاه توزيع نسب إجابات المبحوثين حسب متغير الجنس والمستوى التعليمي فيما يخص اعتماد اللاعبين في اللعبة ساحة المعركة " **Battlefield V** " على شفرات اجتماعية تفهم فقط في سياق اللعبة الافتراضية بين اللاعبين دون غيرهم، والمقصود بالشفرات الاجتماعية: **مجموع الألفاظ والمصطلحات التي يتم إنتاجها وتداولها وإعطاءها معنى معين في بيئة اللعبة الالكترونية "ساحة المعركة" للدلالة على واقع او شي ما موجود في اللعبة ويفهم فقط في السياق العام والاجتماعي للعبة وترتبط الشفرات الاجتماعية بمراحل وأجزاء اللعبة، الغاية منها تفعيل الاتصال بين اللاعبين دون الخروج عن السياق الدلالي بينهم."**

حيث نجد أن أغلبية المبحوثين قد أجابوا بأن اللاعبين **أحيانا** ما يعتمدون شفرات اجتماعية في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " بنسبة كلية ممثلة بـ: **63.38%** مقابل نسبة **35.21%**ممن أجابوا بـ: **دائما** على النقيض تماما نجد نسبة**1.40%**ممن أجابوا بعدم اعتماد اللاعبين على شفرات اجتماعية في اللعبة. ومنه يمكن اعتبار أن الذكور هم من يمثلون أعلى نسبة فيما يتعلق باعتمادهم على الشفرات الاجتماعية تمثلها نسبة: **56.33%**نظرا لعددهم الكبير كما أنهم أكثر توظيفا لشفرات لأنهم يتأثرون بدرجة كبيرة بالشخصيات والأدوار التي يتقمصونها في اللعبة كما أنهم يعتمدون تقنية غرس المفاهيم فيما بينهم لكي يتم الاتفاق بين الفرق المتحاربة خاصة وان اللعبة تعتمد على أسلوب الفريق والفرقة، مقابل نسبة قليلة للإناث ممثلة بـ: **7.04%**،ونسبة**5.63%**ممن اجبن بـ:**دائما** .

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب متغير المستوى التعليمي، فإننا وجدنا أن أعلى نسبة ممن أجابوا أن اللاعبين قد يستخدمون او يعتمدون على شفرات اجتماعية في اللعبة الالكترونية "ساحة المعركة" بصفة ليست دائمة تمثلها فئة المبحوثين من ذوي المستوى التعليم الجامعي بـ: **36.61%**، تقابلها أدنى نسبة ممثلة بـ: **2.81%** بالنسبة لذوي المستوى التعليمي المتوسط، أما الدراسات العليا فهي ممثلة بنسبة: **9.85%**، أما فيما يخص من أجابوا بان اللعبة الالكترونية "ساحة المعركة " دائما ما تعتمد على شفرات اجتماعية يوظفها اللاعبون في ما بينهم فهم ممثلين بفئة المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي أيضا بنسبة:**21.12 %**، تليها فئة المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي بنسبة **8.45%**.

ومنه يمكن أن نستنتج أنه: من اجل إنجاح العملية الاتصالية لابد أن يكون الخطاب الموظف بين الأفراد خطابا مؤثرا مقنعا وجذابا. ويتحقق هذا الأمر من خلال احتواء الخطاب على مجموعة من الشفرات الاجتماعية التي يوظفها الأفراد– اللاعبين– في بيئة معينة تفهم في سياق معين وفي وزمن معين لأنها تحمل دلالات ومعاني ترتبط ارتباطا مباشرا بهم وبدوافعهم واحتياجاتهم وكذلك اشباعاتهم المحققة من خلالها، كما أن الشفرات الاجتماعية تعتبر من بين أهم الرموز التفاعلية التي تسهم في بناء المعنى وتفسير الأحداث والوقائع سواء كانت لفظية او غير لفظية رمزية مثلا الرسوم والألوان المعتمدة في بيئة اللعبة لأنها ذات بعد بلاغي له معنى معين في هذه البيئة دون غيرها، أي أنها تحافظ على توازن البناء الاجتماعي والدلالي للاعبين، ومنه يمكن أن يتعلم الفرد مجموعة من الألفاظ والمصطلحات التي تساهم في إثراء رصيده المعرفي بطريقة ذاتية تنمي مهارة التفكير الإبداعي لديه لأنها عبارة عن مفاهيم أصيلة متداولة في البيئة الالكترونية الافتراضية التي ينتمي إليها.

ويمكن توضيح التحليل السابق من خلال الشكل الأتي الذي يعتمد على أهم أسس المقاربات النظرية المعتمدة في الدراسة:



الشكل رقم (08): تفسير اعتماد الشفرات الاجتماعية من منظور نظرية التعلم- التفاعلية الرمزية- الغرس الثقافي

من إعداد الطالب الباحث

28 – الجدول رقم (28) : يوضح علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– السن بإجابات المبحوثين حول ماذا كانت المؤثرات الصوتية والمرئية التي تعتمدها اللعبة ساحة المعركة " Battlefield V " تعتبر جزء رئيسيا من خطاب اللعبة :

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	07	%9.85	02	%2.81	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	49	%69.01	13	%18.30	00	%00.00	62	% 87.32
	المجموع	56	%78.87	15	%21.12	00	%00.00	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	00	%00.00	02	%2.81	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	13	%18.30	04	%5.63	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	32	%45.07	09	%12.67	00	%00.00	41	%57.74
	دراسات عليا	11	%15.49	00	%00.00	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	56	%78.87	15	%21.12	00	%00.00	71	%100
السن	21-16	21	%29.57	07	%9.85	00	%00.00	28	% 39.43
	27-22	11	%15.49	04	%5.63	00	%00.00	15	% 21.12
	33-28	15	%21.12	01	%1.40	00	%00.00	16	% 22.53
	34 فما فوق	09	%12.67	03	%4.22	00	%00.00	12	% 16.90
	المجموع	56	%78.87	15	%21.12	00	%00.00	71	%100

التحليل:

نظراً للطبيعة التفاعلية للألعاب الإلكترونية عبر الانترنت، يجب أن تكون كل خطوة يقوم بها اللاعب لها مكمل صوتي حتى يكون الأمر أكثر إثارة وتشويقا، باعتبار أنها ألعاب تسلية في المقام الأول، كما يجب أن تعتمد جودة اللعبة على عمق الصورة وجودة المؤثرات الصوتية المصاحبة لها. وفي الجدول أعلاه نلاحظ أن معظم اللاعبين المبحوثين أجابوا بنسبة **78.87%**أن اللعبة الالكترونية "**ساحة المعركة** "تعتمد على مؤثرات صوتية ومرئية هدفها في المقام الأول الربط بين مضمون اللعبة الحربي وكذلك التأثير على اللاعبين وجذب انتباههم مما يجعلها– المؤثرات الصوتية والمرئية– جزءا رئيسيا في اللعبة، وهذه النسبة تشمل إجمالي إجابات المبحوثين الذكور **69.01%**، والإناث بنسبة **9.85%**، مقابل نسبة **21.12%**ممن يرون أن المؤثرات الصوتية والمرئية ليست جزءا أساسيا في اللعبة باعتبار أن التكنولوجيا الحديثة الآن تعتمد في الأساس على الصوت والصورة وبالتالي أمر بديهي وليس أساسي، أما فيما يخص الإجابة بعدم وجود علاقة نهائيا بين المؤثرات الصوتية والمرئية واللعبة فهم ممثلون بنسبة صفرية **00.00%**من المجموع الكلي للعينة المدروسة، أي من أجابوا على المقترح لا تعتبر جزءا رئيسيا في اللعبة الالكترونية.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي فإننا نلاحظ أن أعلى نسبة إجابة حول اعتبار أن المؤثرات الصوتية والمرئية جزءا رئيسيا في اللعبة الالكترونية هم ذوي المستوى التعليمي الجامعي بنسبة **45.07%**مقابل **12.67%** ممن أجابوا بـ: **أحيانا** من نفس المستوى. أما ذوي المستوى التعليمي الثانوي فهم ممثلون بنسبة **18.30%**ممن يرون بأنه من الضروري مصاحبة الموسيقى والرسوم والصور والأصوات للعبة الالكترونية، في حين نجد أن المبحوثين ذوي المستوى التعليمي العالي–**الدراسات العليا**– قد أجابوا بنسبة **15.49%**مقابل **00.00%** لبقية المقترحات.

وهذا يمكن تفسيره أن المستوى التعليمي يمكن أن يحدد مدى علاقة مضمون اللعبة وطبيعتها وحيثياتها بمختلف الأصوات والصور المصاحبة لها وضرورة التعبير الرمزي مثل الموسيقى في بيئة اللعبة من اجل إحداث التأثير والاستمالة المطلوبة.

كما نلاحظ أن أعلى نسبة حسب متغير السن سجلت للفئة العمرية التي تتراوح أعمارها مابين **16–21 سنة** بنسبة**29.57%**ممن أجابوا بأن المؤثرات الصوتية والمرئية جزءا رئيسيا في اللعبة الالكترونية "**ساحة**

المعركة "، مقابل **9.85%** ممن أجابوا بـ: **أحيانا**، تليها الفئة العمرية التي تتراوح بين **28-33 سنة** بنسبة **21.12%**الذين أجابوا بأنه من الضروري مصاحبة اللعبة الإلكترونية المؤثرات الصوتية والمرئية، لنجد بعدها نسبة **15.49%**للمبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين **22-27 سنة**، أما أدنى نسبة فهي مسجلة لدى المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم من 34 سنة فما فوق بنسبة **12.67%**مقابل نسبة **4.22%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا** من نفس الفئة العمرية، إلا أن أدنى نسبة تم تسجيلها فيما يخص المقترح **أحيانا** فهي ممثلة بـ: **1.40%** لدى المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 28-33 سنة.

ومنه يمكن أن نستنتج أن: بيئة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت توفر للاعب كل ما يحتاجه في بيئته الافتراضية أثناء اللعب الذي يشكل عملية اتصال دائم بينه وبين غيرهم من اللاعبين من مختلف الدول، و لكي يحدث الاتفاق والتوافق في تحقيق الأهداف لابد من إدراج ومصاحبة مختلف المؤثرات الصوتية والمرئية لمضمون اللعبة وأحداثها ومجرياتها التي تختلف من مرحلة إلى أخرى، لكي تضمن اللعبة مواصلة اللاعبين في اللعب من خلال استمالتهم سمعيا وبصريا، حيث تعتبر المؤثرات الصوتية والمرئية أصواتا وصورا ورموزا مصطنعة تضاف لتعزيز المحتوى الفني الرقمي، ويتم التعامل معها باحترافية، وتختلف المؤثرات الصوتية فمنها البشري والطبيعي والمفتعل وغيرها من طرق إنتاجه، ومع تقدم التقنية أصبحت المؤثرات الصوتية والبصرية مجال متخصص يقدم القوة لتأثير الحركة في العاب الفيديو.

ويزداد استخدام المؤثرات الصوتية في الألعاب الالكترونية لأنها تخص السمع وتشد الانتباه السمعي، فيكون المخرج مضطراً أن يتعامل معها بكل احترافية لتوصيل المعلومة أو الجو العام للبيئة الالكترونية المخصصة للعب، كما انه في الغالب تحمل الموسيقى عناوين عالمية يمكن إدراجها في الكثير من المواقف او الإعلانات وغيرها، ومن ابرز المقاطع الموسيقية الموجودة في اللعبة الإلكترونية"**ساحة المعركة v** : **Under No Flag ،French Fog ،Far FromHome ،Pride &Honour ،Spitfires ،Rotterdam In Ruins ،Triumph ،Vow To TheeMy Country**وغيرها من المقاطع الموسيقية التي يتراوح عددها 16 مقطع موسيقي فائق الجودة وعالي التقنية.

وبالتالي يمكن القول بأن المؤثرات الصوتية والمرئية هي عبارة عن محفزات يمكن اعتمادها في جو البيئة الافتراضية للألعاب الالكترونية من اجل تعزيز عملية الانتباه وإضفاء عنصر الخيال والتشويق في اللعبة الذي ينعكس على التفكير الخيالي والإبداعي لدى الفرد من خلال تأثر اللاعب بالموسيقى التي يمكن أن يعتمدها في أكثر من موقف في حياته العادية.

29- الجدول رقم (29) : يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بإجابات المبحوثين حول اعتماد اللعبة ساحة المعركة " Battlefield V " على عبارات التشجيع والتحفيز في حالات الفوز او الفشل:

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	05	%7.04	04	%5.63	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	35	%49.29	24	%33.80	03	%4.22	62	% 87.32
	المجموع	40	%56.33	28	%39.43	03	%4.22	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	00	%00.00	02	%2.81	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	11	%15.49	06	%8.45	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	20	%28.16	18	%25.35	03	%4.22	41	%57.74
	دراسات عليا	09	%12.67	02	%2.81	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	40	%56.33	28	%39.43	03	%4.22	71	%100
السن	21-16	13	%18.30	13	%18.30	02	%2.81	28	% 39.43
	27-22	07	%9.85	07	%9.85	01	%1.40	15	% 21.12
	33-28	11	%15.49	05	%7.04	00	%00.00	16	% 22.53
	34 فمافوق	09	%12.67	03	%4.22	00	%00.00	12	% 16.90
	المجموع	40	%56.33	28	%39.43	03	%4.22	71	%100

التحليل:

يبين لنا الجدول أعلاه أن اغلب المبحوثين قد أجابوا بأن اللعبة الالكترونية عبر الانترنت "**ساحة المعركة** " تعتمد على عبارات التشجيع والتحفيز في حالات الفوز او الفشل بدرجة كبيرة وهذا ما تمثله نسبة **56.33%**منها نسبة**49.29%** ذكوراو**7.04%**بالنسبة لإجابات الإناث، مقابل نسبة **39.43%**ممن أجابوا بأن اللعبة لا تعتمد على آليات التشجيع والتحفيز في حالات الفوز والفشل، أما فيما يخص المبحوثين الذين أجابوا بأن اللعبة " **ساحة المعركة** " لا تعتمد مطلقا على آليات التحفيز والتشجيع فهم يمثلون نسبة **4.22%**، وهذا قد يعود إلى عدم التركيز جيدا في العبارات التشجيعية بقدر اهتمامهم باللعب فقط ومواصلته.

أما إجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي، فإننا نجد أن المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي هم من يمثلون أعلى نسبة ممثلة بـ: **28.16%**ممن يرون أن اللعبة تحتوي على عبارات التشجيع والتحفيز في حالات الفوز والفشل خاصة وان اللعبة تعتمد على أسلوب اللعب الجماعي في المشاركة في الحرب ومواجهة الأعداء من منطلق أنها تعمل بمجموعتين مقسمة إلى الحلفاء والأعداء وبالتالي يتطلب الأمر تحفيز وتشجيع بعدة آليات من اجل الحفاظ على جمهور اللعبة. أما فيما يخص المبحوثين الذين يرون أن اللعبة **أحيانا** ما تعتمد توظيف عبارات التشجيع والتحفيز فهم ممثلون بنسبة **25.35%**مقابل نسبة **4.22%** ممن يرون أن اللعبة لا تعتمد مطلقا على عبارات التشجيع والتحفيز في حالات الفوز والفشل، أما المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي فهم يحتلون المرتبة الثانية بعد الجامعيين فيما يخص إجابتهم بالأغلبية الممثلة بـ: **15.49%**ممن أجابوا بأن اللعبة " **ساحة المعركة** " تعتمد التشجيع والتحفيز إذا فازت او خسرت إحدى الفرق في اللعبة، مقابل نسبة **8.45%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا** من نفس المستوى التعليمي.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب متغير السن، فإننا نجد أن أعلى نسبة أجابت بأن اللعبة الالكترونية "**ساحة المعركة** "تعتمد على تشجيع اللاعبين وتحفيزهم في مختلف الحالات والمواقف التي يواجهونها هم اللاعبين من الفئة العمرية التي تتراوح بين **16-21 سنة** بنسبة **18.30%**، وهي نفس النسبة بالنسبة للمقترح **أحيانا**، مقابل نسبة **2.81%**. يلي ذلك نسبة متقاربة مع سابقتها بالنسبة لمن أجابوا من المبحوثين حول اعتماد اللعبة الالكترونية على عبارات التحفيز والتشجيع للفئة العمرية بين **28-33 سنة** وذلك بنسبة**15.49%**. أما المبحوثين من الفئة العمرية بين 34 سنة فما فوق فهم ممثلون

بنسبة **12.67%**مقابل نسبة **4.22%** ممن أجابوا بـ:**أحيانا** ، أما أدنى نسبة فتمثلها الفئة العمرية بين **22-27 سنة** بنسبة **9.85%** الذين يقرون بأن اللعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** "تعمل على تحفيز وتشجيع اللاعبين ورفع معنوياتهم في بيئة اللعبة الافتراضية من خلال مختلف العبارات والآليات التحفيزية مقابل نسبة **1.40%**ممن أجابوا بالنفي المطلق.

ومنه يمكن أن نستنتج انه: من اجل الحفاظ على الجمهور المتمثل في اللاعبين في البيئة الافتراضية لابد من توظيف مختلف آليات التشجيع والتحفيز في حالات الفوز والفشل خاصة وان طبيعة اللعبة طبيعة حربية تتسم بمحاربة الأعداء والحفاظ على المكانة المتميزة بين الفرق اللاعبة في ذات الوقت، وبما أن اللعبة تعتمد على مؤثرات بصرية و صوتية وموسيقى تجذب الانتباه الإدراكي للاعبين، فإنها أيضا تعتمد على مختلف عبارات التشجيع والتحفيز التي يجب على اللاعبين أيضا اعتمادها فيما بينهم من اجل رفع معنوياتهم وإشعارهم بأن اللاعبين وإدارة اللعبة تراعي جهودهم في اللعبة، وأدوارهم من اجل الحفاظ على بقاءهم لأطول مدة في بيئة اللعبة. وتتمثل هذه الآليات التشجيعية التحفيزية في:

1- تقديم موسيقى تحفيزية في حالة الفوز تختلف عن حالات الفشل.
2- تقديم الإحصائيات حول عدد الضحايا والمقتولين من الأعداء في اللعبة.
3- تقديم الإحصائيات حول الأسلحة المعتمدة في اللعبة ومدى نجاعتها في تحقيق الفوز من خلال الاستعمال الجيد والمتميز للاعب.
4- توظيف بعض المصطلحات التحفيزية التي تتمثل فـd تذكير اللاعب بأنه ذو مكانة وله دور ايجابي في تحقيق الفوز إذا لعب بروح الجماعة والفريق او الفرقة الواحدة، ومنه تعزيز مبدأ المشاركة في تحقيق الفوز.
5- تقديم حصيلة ترتيبية مصحوبة بموسيقى تحفيزية عند نهاية كل عملية أو جولة تتضمن ابرز وأفضل فرقة، أقوى شخصية، وكذا أحسن مجموع نقاط.

ومنه يمكن القول بأن عبارات التشجيع والتحفيز هي آليات ايجابية تنمي من مهارة التفكير الإبداعي من خلال احترام دور الفرد اللاعب في بيئته الافتراضية الالكترونية وتشجيعه على ابتكار الحلول التي تؤدي إلى الفوز وتحقيق الأهداف المنشودة، وان الاهتمام باللاعب يؤدي إلى تسريع عملية التعلم الذاتي لمختلف الأدوار الايجابية التي يكتسبها الأفراد في مختلف الألعاب الالكترونية عبر الانترنت،

وهذا ما يمكن ملاحظته من خلال تداول مختلف عبارات التشجيع بين اللاعبين من البيئة الافتراضية إلى البيئة الحقيقية.

المحور الثالث: مستويات التأثير الموظفة في خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

30- الجدول رقم (30): يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول اهتمامهم بالألعاب الالكترونية عبر الانترنت نظرا لضخامة المعلومات الكافية حولها:

المتغيرات	الإجابة	نعم		أحيانا		لا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	07	%9.85	00	%00.00	02	%2.81	09	%12.67
	ذكر	44	%61.97	12	%16.90	06	%8.45	62	% 87.32
	المجموع	51	%71.83	12	%16.90	08	%11.26	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	% 00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	02	%2.81	00	%00.00	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	13	%18.30	03	%4.22	01	%1.40	17	%23.94
	جامعي	29	%40.84	07	%9.85	05	%7.04	41	%57.74
	دراسات عليا	7	%9.85	02	%2.81	02	%2.81	11	%15.49
	المجموع	51	%71.83	12	%16.90	08	%11.26	71	%100

التحليل:

نلاحظ من خلال نتائج الجدول أعلاه انه من أسباب اهتمام اللاعبين باللعبة الإلكترونية "**ساحة المعركة**" ضخامة وكفاية المعلومات حولها والموظفة فيها، وذلك ما تمثله نسبة**61.97%**بالنسبة للذكور مقابل نسبة **9.85%**للإناث من المجموع الكلي المتمثل في **71.83%**، أما في ما يخص إجابات المبحوثين حول المقترح **أحيانا** فهي ممثلة بنسبة **16.90%** تقابلها نسبة **11.26%**ممن أجابوا بعدم

اهتمام اللاعبين باللعبة الالكترونية "**ساحة المعركة**"بضخامة المعلومات حولها بل بسبب تقنية وجودة اللعبة.أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي فإننا نجد أن أعلى نسبة يمثلها المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي بنسبة **40.84%** مقابل ممن أجابوا بـ: **أحيانا** بنسبة **9.85%**أما من أجابوا بـ: **لا** فتمثلهم نسبة **7.04%**، يلي ذلك فئة المستوى التعليمي الثانوي بنسبة **18.30%**ممن أجابوا بأن اهتمامهم باللعبة الالكترونية "ساحة المعركة" يعود إلى تعرضهم إلى الكم الهائل من المعلومات حولها من خلال حملات الترويج والدعاية لها سواء من خلال الوسائل الالكترونية مثل شبكات التواصل الاجتماعي او المواقع الالكترونية المخصصة لمنصات الألعاب الالكترونية،أما من أجابوا بـ: **لا** فتمثلهم نسبة **1.40%**، كذلك نجد أن المبحوثين ذوي المستوى التعليمي العالي – الدراسات العليا– قد اقروا بوجود علاقة بين اهتمام اللاعبين بالألعاب الالكترونية وكمية المعلومات المقدمة حولها بصفة دائمة وذلك بنسبة **9.85%**، لتأتي نسبة متعادلة بين المقترحين **أحيانا** و**أبدا** من نفس الفئة بنسبة **2.81%**.

وبالتالي يمكن القول : أن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تجتاح عقول الشباب من خلال المعلومات الضخمة والكافية حولها والتي تمرر عبر مختلف الوسائط الاتصالية أولها المنصات الالكترونية المخصصة للألعاب الالكترونية التي توظف بهدف الترويج لأحدث الألعاب ومختلف الأجزاء الجديدة، كما أن المعلومات التي تتضمنها اللعبة في حد ذاتها تساهم في جذب اهتمام اللاعبين نحوها من مختلف الأعمار والجنسيات والمستويات التعليمية من خلال عرضها في بيئة اللعبة او تبادلها بين اللاعبين في شكل حيثيات **ومنه نستنتج انه:** كلما كان خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ثريا ومدعما بالمعلومات الكافية التي تتوافق مع المعلومات الخاصة باللعبة كلما ساهم ذلك في تنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى اللاعبين من خلال تلقينهم مجموعة من المعلومات والمعارف التقنية التي تختص باللعبة وكذلك المعلومات المعرفية التي ترتبط بالأحداث الحقيقية لها.

31- الجدول رقم (31) : يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بإجابات المبحوثين حول اهتمامهم بالألعاب الالكترونية عبر الانترنت نظرا لتوفر استمالات التخويف ورصد العدو:

المتغيرات	الإجابة	نعم		أحيانا		لا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	03	%4.22	04	%5.71	02	%2.81	09	%12.67
	ذكر	21	%29.57	22	%30.98	19	%26.76	62	%87.32
	المجموع	24	%33.80	26	%36.61	21	%29.57	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	10	%14.08	03	%4.22	04	%5.71	17	%23.94
	جامعي	08	%11.26	17	%23.94	16	%22.53	41	%57.74
	دراسات عليا	05	%7.04	05	%7.04	01	%1.40	11	%15.49
	المجموع	24	%33.80	26	%36.61	21	%29.57	71	%100
السن	21-16	08	%11.26	11	%15.49	09	%12.67	28	% 39.43
	27-22	03	%4.22	05	%7.04	07	%9.85	15	% 21.12
	33-28	10	%14.08	04	%5.71	02	%2.81	16	% 22.53
	34 فمافوق	03	%4.22	06	%8.45	03	%4.22	12	% 16.90
	المجموع	24	%33.80	26	%36.61	21	%29.57	71	%100

التحليل:

يبين لنا الجدول أعلاه أن اللعبة الالكترونية عبر الانترنت "**ساحة المعركة**" تتوفر على مجموعة من الاستمالات التي توظف بهدف تحقيق التأثير في اللاعبين، ومن بين هذه الاستمالات : استمالات التخويف التي يستخدمها اللاعب خاصة في عملية رصد العدو، إذ نجد أن أعلى نسبة جاءت بـ:

36.61%بالنسبة لمن أجابوا **بأحيانا** وهذا يفسر على أساس الموقف الذي يتطلب توظيف التخويف والترهيب في اللعبة، أما فيما يخص نسبة من أجابوا بالمقترح **نعم** فتمثلهم نسبة**33.80%**من بينها نسبة **29.57%**ذكورا ونسبة **4.22%**إناثا. أما فيما يخص المبحوثين الذين أجابوا بـ: **لا** فجاءت نسبتهم بـ: **29.57%**. وهنا تجدر الإشارة إلى وجود تقارب في نسب إجابات المبحوثين نظرا لطبيعة اللعبة الحربية التي تحتاج إلى استمالات تخويف مع العلم أن الموسيقى أيضا تتغير وفقا للموقف المخيف او التخويفي.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب متغير المستوى التعليمي، فإننا نجد أن أعلى نسبة ممن أجابوا بأنه **أحيانا** ما يكون سبب اهتمامهم باللعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** "هو توفر استمالات التخويف ورصد العدو فهم من المستوى التعليمي الثانوي بنسبة **14.08%**مقابل نسبة **11.26%**لذوي المستوى التعليمي الجامعي، أما فيما يخص الدراسات العليا فقد جاءت بنسبة **7.04%**، وفي الأخير نجد أن المبحوثين ذوي المستوى التعليمي المتوسط جاءت نسبتهم بـ: **1.40%**. أما فيما يخص إجابات المبحوثين حول المقترح **أحيانا** فقد جاءت أعلى نسبة ممثلة في إجابات المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي بـ: **23.94%**، مقابل نسبة **22.53%** ممن أجابوا بـ: **لا** من نفس الفئة. أما المبحوثين ذوي المستوى التعليمي العالي المتمثل في الدراسات العليا فهم يمثلون نسبة **7.04%**ممن أجابوا بأنه أحيانا ما تكون من أسباب اهتمامهم باللعبة توفرها على استمالات التخويف ورصد العدو، مقابل نسبة**4.22%**بالنسبة للمبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي.

أما أعلى نسبة حسب متغير السن حول علاقة اهتمام المبحوثين باللعبة الالكترونية و توفرها على استمالات التخويف ورصد العدو، فإننا سجلنا نسبة **15.49%** بالنسبة للمبحوثين الذين يرون أن هذا النوع من الاستمالات يمكن ن يساهم في خلق اهتمامي جماهيري اتجاه اللعبة ولكن ليس بصفة دائمة وهم المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين **16-21 سنة**، تقابلها نسبة **14.08%**ممن أجابوا بـ:**نعم** من ذوي الفئة العمرية التي تتراوح بين **28-33 سنة**.كما نلاحظ وجود تعادل بين نسب إجابات المبحوثين من الفئتين العمريتين (**22-27 سنة**) و(**34 فما فوق**)فيما يخص الإجابة بـ: **نعم** والممثلة بـ: **4.22%**.

ومنه يمكن أن نستنتج أن: خطاب الألعاب الالكترونية لا يخلو من مختلف الاستمالات التي تحقق فاعلية الاتصال بين اللاعبين في البيئة الافتراضية الإلكترونية كما هو الحال في البيئة الحقيقية التي تتطلب في بعض المواقف توظيف استمالات التخويف لتحقيق الهدف المراد على أحسن وجه،باعتبار أن استمالات التخويف هي مجموع الآثار السلبية التي تنجم عن عدم إتباع المتلقي رأي أو توصيات القائم

بالاتصال، هذا النوع من الاستمالات يعمل على استثارة خوف الناس في حالات مثل الحروب لتبرير الإنفاق على التسلح وضرورة إتباع توجيهات القائد او الفريق ككل، ومنه فإن استمالات التخويف تؤدي إلى جعل المتلقي يستجيب للرسالة في حالتين:

الأولى: شدة الإثارة العاطفية، التي تشكل حافزاً لدى المتلقي للاستجابة لمحتوى الرسالة التي يحتويها خطاب اللاعبين فيما بينهم في البيئة الالكترونية للعبة.

الثانية: توقعات الفرد بإمكان تجنب الأخطار وبالتالي تقليل التوتر العاطفي عند الاستجابة لمحتوى الرسالة.

32- الجدول رقم (32): يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بإجابات المبحوثين حول علاقة وفرة المعلومات في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وتنمية قدراتهم على توظيفها في حل المشاكل الحقيقية:

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	04	%5.63	04	%5.63	01	%1.40	09	%12.67
	ذكر	15	%21.12	41	%57.74	06	%8.45	62	%87.32
	المجموع	19	%26.76	45	%63.38	07	%9.85	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	00	%00.00	02	%2.81	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	05	%7.04	09	%12.67	03	%4.22	17	%23.94
	جامعي	11	%15.49	26	%36.61	04	%5.63	41	%57.74
	دراسات عليا	03	%4.22	08	%11.26	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	19	%26.76	45	%63.38	07	%9.85	71	%100
السن	21-16	08	%11.26	19	%26.76	01	%1.40	28	% 39.43
	27-22	07	%9.85	08	%11.26	00	%00.00	15	% 21.12
	33-28	03	%4.22	08	%11.26	05	%7.04	16	% 22.53
	34 فمافوق	01	%1.40	10	%14.08	01	%1.40	12	% 16.90
	المجموع	19	%26.76	45	%63.38	07	%9.85	71	%100

التحليل:

يوضح لنا الجدول أعلاه توزيع إجابات المبحوثين حول علاقة وفرة المعلومات في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وتنمية قدراتهم على توظيفها في حل المشاكل الحقيقية، حيث نجد أن اغلب المبحوثين كانت إجابتهم بـ: **أحيانا** ممثلة بنسبة **63.38%**مقابل نسبة **26.76%**ممن أجابوا بـ: **دائما** أما فيما يخص المبحوثين الذين أجابوا بـ: لا فهم ممثلون بأدنى نسبة جاءت بـ: **9.85%**.أما فيما يخص توزيع النسب حسب المستوى التعليمي فإننا نلاحظ أن أعلى نسبة يمثلها المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي ممن أجابوا بـ: **أحيانا** بنسبة**36.61%**مقابل نسبة**15.49%**للمبحوثين الذين يرون أن المعلومات المقدمة في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " تسهم فعلا في حل مشاكلهم في البيئة الحقيقية، على النقيض تماما نجد نسبة **5.63%**ممن أجابوا بعدم وجود علاقة مباشرة بين ما يوجد في البيئة الافتراضية للعبة وما يواجهونه في الواقع. يلي ذلك المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي الذين يرون أن الألعاب الالكترونية تسهم في حل مشاكلهم الحقيقية من خلال وفرة المعلومات التي تتضمنها هذه الألعاب بنسبة **12.67%**ولكن ليس **دائما** بل **أحيانا**. بالمقابل نجد نسبة **4.22%**ممن يرون عكس ذلك من نفس المستوى.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب متغير السن، فإننا نجد أن المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين 16-21 قد أجابوا بنسبة **26.76%**انه أحيانا ما تساهم وفرة المعلومات في اللعبة الالكترونية "**ساحة المعركة**" في حل مشاكلهم في الواقع الحقيقي، مقابل نسبة **11.26%**بالنسبة للمبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين **22-27**و **28-33** سنة بنسبة متعادلة، لنصل في الأخير إلى نسبة **14.08%**التي تبين إجابات المبحوثين من الفئة العمرية التي تكون من 34 سنة فما فوق، مقابل نسبة **1.40%**ممن أجابوا بـ: لا من نفس الفئة العمرية.

ومنه يمكن أن نستنتج أن:ارتباط الألعاب الالكترونية باللاعبين ليس أمرا بسيطا يرتبط بالتسلية والترفيه فقط بل يمكن أن يتعدى الأمر ذلك إلى تبني بعض المعلومات والأفكار من اللعبة وتوظيفها لحل بعض المشاكل الحقيقية التي تصادف اللاعب، ولا يقتصر الأمر على المشاكل الاجتماعية فقط بل المشاكل المعرفية والإدراكية مثلا: اكتساب بعض المعارف حول الثقافات السائدة في العالم، اكتساب بعض المعلومات حول الحربين العالميتين 01 و 02 التي ربما كان من صعب فهمها من خلال المدارس والكتب، من منطلق أن اللاعب في حد ذاته عنصر مشارك في الحدث من خلال اللعبة، كما أن تبادل

المعلومات بين اللاعبين و بين اللاعب وإدارة اللعبة المبرمجة مسبقا يمكنها أن تساهم في تزويد الفرد ببعض الحلول المؤقتة لحل او تفادي بعض المشاكل مثل الصراع مع الأخر، استراتيجيات التفكير، المرونة في إيجاد الحلول، الطلاقة في التفكير بما يحقق الهدف، وبالتالي تغرس هذه الآليات في ذهن الفرد اللاعب ويحاول كل مرة استرجاعها وتوظيفها في حال احتاج اليها في الواقع الحقيقي المعاش.

33 – الجدول رقم (33): يوضح علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت المؤثرات الصوتية والموسيقى الموظفة في بيئة اللعبة الالكترونية ساحة المعركة ترتبط بالرسالة اللفظية والبصرية للعبة:

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	06	%8.45	03	%4.22	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	40	%56.33	21	%29.57	01	%1.40	62	%87.32
	المجموع	46	%64.78	24	%33.80	01	%1.40	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	11	%15.49	06	%8.45	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	27	%38.02	14	%19.71	00	%00.00	41	%57.74
	دراسات عليا	07	%9.85	03	%4.22	01	%1.40	11	%15.49
	المجموع	46	%64.78	24	%33.80	01	%1.40	71	%100

التحليل:

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن المؤثرات الصوتية والموسيقى الموظفة في بيئة اللعبة الالكترونية ساحة المعركة ترتبط ارتباطا قويا ومباشرا بالرسالة اللفظية والبصرية للعبة خاصة وأنها من بين المكملات الأساسية لها، التي تستثير انتباه وتركيز اللاعب كما أنها تعد بعدا دلاليا غير لفظي

للمعنى الباطن للرسالة اللفظية، وذلك ما تعبر عنه نسبة **56.33%**بالنسبة لإجابات الذكور مقابل نسبة **8.45%**للإناث، مقابل نسبة **33.80%**ممن أجابوا بأنه **أحيانا** ما ترتبط المؤثرات الصوتية والموسيقى بالرسالة اللفظية في اللعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** ".أما فيما يخص الإجابة بعدم وجود علاقة بين المؤثرات الصوتية والرسالة البصرية فهي ممثلة بنسبة ضئيلة جدا**1.40%**من طرف الذكور فقط.

وننتقل إلى متغير المستوى التعليمي لنجد أن أعلى نسبة إجابة بوجود علاقة بين المؤثرات الصوتية والموسيقى والرسالة اللفظية الموظفة في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يملها المبحوثين ذوي المستوى التعليمي بنسبة **38.02%**مقابل نسبة **19.71%** ممن أجابوا بـ: **أحيانا** من نفس المستوى التعليمي، ونجد على النقيض تماما نسبة **00.00%** بالنسبة للإجابة بـ: **لا**، أي عدم وجود علاقة بين المؤثرات الصوتية والموسيقى والرسالة اللفظية في اللعبة. يلي ذلك نسبة **15.49%** للمبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي الذين أجابوا واقروا بوجود علاقة ارتباط بين الموسيقى ومختلف الأصوات الموظفة في لعبة ساحة المعركة والرسالة اللفظية التي تمررها إدارة اللعبة للاعبين في مختلف المواقف والحالات. مقابل نسبة **8.45%**ممن أجابوا بوجود علاقة بين المؤثرات الصوتية والرسائل اللفظية المعتمدة في اللعبة حسب حالات الفوز او الفشل او حسب حداثة وجدة أجزاء اللعبة من اجل إضفاء عنصر الإثارة والتشويق، أي **أحيانا** ما توجد علاقة ارتباط مباشرة. أما فيما يخص المبحوثين من صنف الدراسات العليا فهم يرون أن وجود العلاقة واضح وجلي لان اللعبة في بيئة افتراضية تتطلب مؤثرات صوتية وبصرية أبرزها الموسيقى شرط أن ترتبط هذه المؤثرات مع بعضها البعض خاصة مع الرسائل اللفظية وذلك ما تمثله نسبة **9.85%** مقابل نسبة **1.40%**ممن يرون عكس ذلك أي عدم وجود علاقة ارتباط.

فمن خلال النتائج السابقة **يمكن أن نستنتج** انه من الضروري توظيف المؤثرات الصوتية التي تكون في شكل: موسيقى، أصوات بشرية، أصوات اصطناعية خيالية، التي تكون مصاحبة للرسائل اللفظية التي تمررها إدارة اللعبة والتي تبرمجها حسب مواقف اتصالية مختلفة، الفوز، الفشل، الخسارة، الترصد، التشويق، وغيرها وهذا بهدف إضفاء جمالية للمحتوى الرقمي اللفظي وكذلك الحفاظ على انتباه وتركيز الفرد وعدم تشتيته، كما أن المؤثرات الصوتية قد تكون ابلغ بكثير من الألفاظ خاصة في الألعاب الالكترونية، لأنها تعزز من عملية الذاكرة، التفكير الإبداعي والابتكاري للفرد.

34 - الجدول رقم (34): يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بإجابات المبحوثين حول ما إذا كان تعدد الرموز الموظفة بين اللاعبين في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يؤثر على الرؤية والمعرفة والانتباه المرئي والاتصال البصري :

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	03	%4.22	05	%7.04	01	%1.40	09	%12.67
	ذكر	27	%38.02	28	%39.43	07	%9.85	62	%87.32
	المجموع	30	%42.25	33	%46.47	08	%11.26	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	08	%11.26	06	%8.45	3	%4.22	17	%23.94
	جامعي	16	%22.53	21	%29.57	4	%5.63	41	%57.74
	دراسات عليا	05	%7.04	05	%7.04	1	%1.40	11	%15.49
	المجموع	30	%42.25	33	%46.47	08	%11.26	71	%100
السن	21-16	14	%19.71	10	%14.08	04	%5.63	28	% 39.43
	27-22	07	%9.85	08	%11.26	00	%00.00	15	% 21.12
	33-28	06	%8.45	09	%12.67	01	%1.40	16	% 22.53
	34 فمافوق	03	%4.22	06	%8.45	03	%4.22	12	% 16.90
	المجموع	30	%42.25	33	%46.47	08	%11.26	71	%100

التحليل:

يبين الجدول أعلاه أن تعدد الرموز الموظفة بين اللاعبين في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يمكن أن يؤثر على الرؤية والمعرفة والانتباه المرئي والاتصال البصري للاعب، حيث نجد أن أعلى نسبة تمثلت في **46.47%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا** تقابلها نسبة قريبة جدا ممثلة بـ: **42.25 %**للمبحوثين الذين أجابوا بـ: **دائما**، مقابل نسبة ضئيلة ممثلة بـ: **11.26%**وهي تمثل إجابات المبحوثين بـ: **أبدا**. وهنا يمكن القول أن طبيعة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تتطلب عدة رموز تقنية وفنية لغوية وغير لغوية من اجل تجسيد بيئة افتراضية تحاكي البيئة الحقيقية، وبالتالي يمكن أن تؤثر هذه الرموز على عملية الانتباه والرؤية والمعرفة والاتصال البصري في ذات الوقت لارتباط هذه العمليات ببعضها البعض فلا يوجد انتباه دون اتصال بصري ولا توجد معرفة او إن صح القول لا تتشكل المعرفة دون اتصال بصري يحدد طبيعة الرموز التي تم الانتباه إليها وعطاءها مفاهيم ودلالات خاصة، كما إن الرؤية شرط أساسيا للعب، وهنا ترتبط الرؤية بجودة ودقة التصميم والرموز الموظفة في بيئة اللعبة الافتراضية.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي فإننا سجلنا أعلى نسبة ممثلة بـ: **29.57%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا** وهم المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي، مقابل نسبة**22.53%**ممن أجابوا بـ: **دائما** ما يتأثر اللاعب بتعدد الرموز على المستوى المعرفي والبصري. أما المبحوثين الذين أجابوا بعدم تأثر اللاعبين بتعدد الرموز على الاتصال البصري والانتباه والرؤية والمعرفة من نفس المستوى التعليمي فتمثلهم نسبة **5.63%**. أما فيما يخص المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي ممن أجابوا بأنه **أحيانا** ما يحدث تأثير فتمثلهم نسبة **8.45%**مقابل **7.04%**للمبحوثين من الدراسات العليا. لنسجل أدنى نسبة ممثلة بـ: **1.40%**بالنسبة للمبحوثين ذوي المستوى التعليمي المتوسط.

أما بالنسبة لإجابات المبحوثين حسب السن، فإننا سجلنا أعلى نسبة إجابة بـ: **دائما** وتأثر المبحوثين بتعدد الرموز على المستوى المعرفي- الإدراكي- البصري بنسبة **19.71%** هم من الفئة العمرية التي تتراوح بين **16-21 سنة** مقابل نسبة **9.85%** للفئة العمرية **22-27 سنة** تليها نسبة **8.45%** للمبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين **28-33 سنة** لنصل في الأخير إلى أدنى نسبة ممثلة للفئة العمرية التي من **34 سنة فما فوق** بـ: **4.22%**.كما نلاحظ أن أعلى نسبة إجابة بـ: **أحيانا** أيضا تمثلها الفئة العمرية بين **16-21 سنة** بنسبة **14.08%**تليها نسبة **12.67%**للمبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين **28-33 سنة** وهي نسبة قريبة جدا من الفئة العمرية بين **22-27 سنة** التي تمثلها نسبة **11.26%**، لنصل في

الأخير إلى أدنى نسبة ممثلة بـ: **8.45%**لفئة العمرية من 34 سنة فما فوق. مقابل هذه الإحصائيات والنسب نجد أن نسبة **5.63%**ممن أجابوا بعدم تأثير تعدد الرموز على الانتباه والاتصال البصري والرؤية والمعرفة تمثلهم الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم بين **16-21 سنة** مقابل أدنى نسبة ممثلة بـ: **1.40%**للمبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين **28-33 سنة.**

ومنه يمكن أن نستنتج أن: تعدد الرموز في اللعبة الالكترونية عبر الانترنت " **ساحة المعركة** " والتي تتمثل في مجموع: الإشارات، الرسومات، الأشكال، الرموز غير اللفظية مثل الموسيقى والأصوات كلها عوامل تؤثر على **الانتباه- الرؤية-الاتصال البصري- المعرفة** بالنسبة للاعب سواء تأثيرا ايجابيا او سلبيا، كما أن هذا التأثير يرتبط بالمستوى المعرفي التعليمي للفرد وكذلك سنه، خاصة وان سرعة الحركة والمرونة التي تعتمدها اللعبة تجعل من الفرد قادرا على أن يركز انتباهه على عدة أشياء في نفس الوقت خوفا من الخسارة. ومن جهة أخرى نجد أن المعلومات الوفيرة والمتعددة التي يتحصل عليها الأفراد اللاعبين من بعضهم البعض او من طرف اللعبة تساهم في إثراء رصيدهم المعرفي وغرس مفاهيم ومعارف جديدة تكسبهم القدرة على تفسير مختلف المواقف وإدراك بعض الأحداث التي يمكن أن تكون مغلوطة او غير مفهومة بالنسبة لهم سابقا.

35 - الجدول رقم (35): يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول ما إذا كان التجديد في سلسلة لعبة ساحة المعركة يعمل على خلق بيئة افتراضية متناسقة الأشخاص وأدوارهم:

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	04	%5.63	05	%7.04	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	35	%49.29	25	%35.21	02	%2.81	62	%87.32
	المجموع	39	%54.92	30	%42.25	02	%2.81	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	10	%14.08	07	%9.85	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	21	%29.57	20	%28.16	00	%00.00	41	%57.74
	دراسات عليا	07	%9.85	02	%2.81	02	%2.81	11	%15.49
	المجموع	39	%54.92	30	%42.25	02	%2.81	71	%100

التحليل:

إن الألعاب الالكترونية بمختلف أشكالها تعتمد على الأجزاء وغالبا ما تكون الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في شكل أجزاء متسلسلة، ولهذا هي تزداد في الجماهيرية يوما بعد يوم وهذا الأمر يعد مكسبا بالنسبة للمؤسسات الأصلية للألعاب الالكترونية خاصة من ناحية المداخيل المالية من جهة و ترسيخ سمعة تلك المؤسسات في أذهان الجمهور من جهة أخرى، ومن خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن معظم المبحوثين إناثا وذكورا يرون بأن التجديد في سلسلة اللعبة الالكترونية "**ساحة المعركة**"يعمل على خلق بيئة افتراضية متناسقة الأشخاص وأدوارهم بنسبة عالية ممثلة بـ: **54.92%**، تقابلها نسبة **42.25%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا** أما الذين أجابوا بـ: **أبدا** فتمثلهم نسبة **2.81%** وهم ذكور فقط، أي نسبة **00.00%**بالنسبة للإناث. أما فيما يخص الإجابات حسب المستوى التعليمي فإننا نلاحظ أن المبحوثين

ذوي المستوى التعليمي الجامعي قد أجابوا بأن التجديد في سلسلة اللعبة يعمل على خلق بيئة متناسقة الأدوار والشخصيات بنسبة **29.57%**مقابل نسبة قريبة جدا تكاد تعادلها ممثلة بـ: **28.16%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا** من نفس المستوى التعليمي، يلي ذلك نسبة **14.08%**للمبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي ممن أجابوا بـ: **دائما** مقابل **9.85%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا** وهي نفس نسبة إجابات المبحوثين من المستوى التعليمي العالي المتمثل في الدراسات العليا ممن أجابوا بـ: **دائما**، أما الذين أجابوا بـ: **أحيانا** فتمثلهم نسبة **2.81%**وهي نفس النسبة التي تم تسجيلها فيما يخص المبحوثين الذين أجابوا بعدم وجود علاقة بين التجديد في سلسلة اللعبة الالكترونية وخلق بيئة افتراضية متناسقة للأدوار والشخصيات باعتبار أن لكل لعبة مجموعة من الشخصيات التي لها ادوار معينة في البيئة الافتراضية دون الحقيقية سواء كان هناك أجزاء لعبة او لا يوجد.

ومنه يمكن أن نستنتج أن: التجديد في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تقنية حديثة تساهم في تحقيق هدفين أساسين هما:

1- الحفاظ على الجمهور الحالي للعبة وكسب واستمالة جمهور آخر.

2- خلق بيئة افتراضية متناسقة الأشخاص وأدوارهم خاصة إذا كانت اللعبة تحتوي على أحداث ووقائع وشخصيات حقيقية ليست خيالية من خلال الحفاظ على الدور والمكانة الرائدة للاعب في بيئة اللعبة التي تعزز عملية التعلم الذاتي للحفاظ على هذه المكانة، فكلما كان التجديد في أجزاء وسلسلة اللعبة الالكترونية كلما طرأ التجديد أيضا على الشخصية ودورها وفقا لمتطلبات البيئة الجديدة، وهذه الميزة تساهم في تنمية المرونة في التأقلم مع مختلف المواقف الاتصالية وإيجاد تفسير او حل لأي موقف يمكن أن يواجهه الفرد في بيئته الحقيقية.

المحور الرابع: الانعكاسات الايجابية والسلبية للعبة الالكترونية عبر الانترنت " ساحة المعركة " على الشباب الجزائري

36 – الجدول رقم (36): يوضح علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت التقنيات الموظفة في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " تعمل على تحسين التفاعلية في البيئة الافتراضية بين اللاعبين:

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	03	%4.22	06	%8.45	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	34	%47.88	27	%38.02	01	%1.40	62	%87.32
	المجموع	37	%52.11	33	%46.47	01	%1.40	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	10	%14.08	07	%9.85	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	17	%23.49	23	%32.39	01	%1.40	41	%57.74
	دراسات عليا	09	%12.67	02	%2.81	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	37	%52.11	33	%46.47	01	%1.40	71	%100

التحليل :

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن التقنيات الموظفة في اللعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** " تعمل على تحسين التفاعلية في البيئة الافتراضية بين اللاعبين بدرجة كبيرة ممثلة بنسبة **52.11%**منها نسبة**47.88%**بالنسبة لإجابات الذكور ونسبة **4.22%**، مقابل نسبة **46.47%**بالنسبة للمبحوثين الذين أجابوا بـ:**أحيانا** على النقيض تماما نجد نسبة**1.40%**ممن أجابوا بـ: **أبدا**.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي فقد تمثلت أعلى نسبة في **32.39%**ممن أجابوا بأنه **أحيانا** ما تعمل التقنيات الموظفة في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة على تحسين التفاعلية في البيئة الافتراضية بين اللاعبين، مقابل نسبة **14.08%**لذوي المستوى التعليمي الثانوي ممن أجابوا بـ: **دائما**، أما فيما يخص الدراسات العليا فقد سجلنا نسبة إجابات قدرت بـ: **12.67%**، لنصل في الأخير إلى نسبة **1.40%**بالنسبة للمبحوثين ذوي المستوى التعليمي المتوسط. أما نسب الإجابات حول المقترح **أحيانا** فإننا نجد أن المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي يرون **أحيانا** أن التقنيات التي توجد في البيئة الافتراضية للعبة قد تعمل على تحسين مستوى التفاعلية في البيئة الافتراضية الالكترونية بين اللاعبين بنسبة **9.85%**، تقابلها نسبة **2.81%**بالنسبة للمبحوثين من الدراسات العليا. أما أدنى نسبة فهي تتمثل في **1.40%**وهي مجموع إجابات المبحوثين من المستوى التعليمي المتوسط، وهي نفس النسبة التي تمثل إجمالي إجابات المبحوثين بـ: **أبدا** والتي يمثلها المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي.

إن التفاعلية من بين خصائص تكنولوجيات الاتصال الحديثة وأكثرها تأثيرا على اهتمام ولجوء الأفراد إلى استخدام التكنولوجيات الاتصالية مقارنة بالخصائص الأخرى التي تتمثل في: اللاجماهيرية، المشاركة، واللاتزامنية، اجتياز حاجز الزمان والمكان وغيرها من الخصائص، وبما أن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعد شكلا من أشكال تكنولوجيا الاتصال الحديثة فهي أيضا تأثرت بمختلف التقنيات التي تحفز وترفع وتحسن من مستوى التفاعلية الذي يميز البيئة الافتراضية للعبة، وبالتالي **يمكن أن نستنتج:** انه كلما ارتفع مستوى التقنية وجودة التصميم والجرافيك المعتمدة في برمجة اللعبة الالكترونية عبر الانترنت كلما أدى ذلك إلى تحسين التفاعلية في البيئة الافتراضية خاصة وان التفاعلية هي عملية الدمج والتفاعل بين التقنية والعقل البشري او الأفراد خاصة عندما يمنح مطوروا الألعاب الفرصة للجماهير لإبداء آرائهم و التفاعل فيما بينهم لتحديثها وفق متطلبات تلك الجماهير.

37 – الجدول رقم (37): يوضح علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على زيادة وتحسين عمليات التفكير في إيجاد الحلول:

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	07	%9.85	02	%2.81	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	33	%46.47	27	%38.02	02	%2.81	62	%87.32
	المجموع	40	%56.33	29	%40.84	02	%2.81	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	00.00%	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	09	%12.67	07	%9.85	01	%1.40	17	%23.94
	جامعي	25	%35.21	15	%21.12	01	%1.40	41	%57.74
	دراسات عليا	05	%7.04	06	%8.45	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	40	%56.33	29	%40.84	02	%2.81	71	%100

التحليل:

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن طبيعة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تساهم في تحسين عمليات التفكير في إيجاد حلول في البيئة الحقيقية بنسبة كبيرة ممثلة بـ: **56.33%**مقابل نسبة **40.84%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا** أما المبحوثين الذين أجابوا بـ: **أبدا** فهم ممثلين بنسبة ضئيلة جدا هي **2.81%**، وعى العموم يمكن تفسير المعطيات الإحصائية للجدول أعلاه على أن المتغيرات التي تتكون منها البيئة الافتراضية للألعاب الالكترونية والتي في الغالب ما تكون بيئة واسعة متعددة اللاعبين كما هو الحال بالنسبة للعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** " وبوجود الكم الهائل من المعلومات والبيانات والإحصائيات والرموز والمؤثرات الصوتية والبصرية وغيرها من المكونات التركيبية المصممة والمبرمجة بدقة وجودة عالية تعمل على تحسين مختلف العمليات العقلية المعرفية منها والإدراكية كما أنها تحسن من مستوى

الاتصال البصري ومختلف المهارات الاتصالية التي يكتسبها الفرد من خلال تواصله المباشر مع غيره من اللاعبين الذي يشكلون أفراد لهم نفس الخصائص والسمات في بيئة اللعبة، كما أن الخصائص الفنية لبيئة الألعاب الالكترونية والتناغم بين الرسائل الاتصالية اللفظية وغير اللفظية كلها عوامل تعمل على تحسين عمليات التفكير الإبداعي في إيجاد الحلول، من خلال انعكاسها على مهارات التفكير الإبداعي التي تتمثل في: **الطلاقة، المرونة، القدرة على إيجاد الحلول، الأصالة**.ولهذا نجد أن اغلب المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي قد أجابوا بـ:**دائما**بنسبة**35.21%**مقابل نسبة **21.12%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا**، يلي ذلك المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي ممن أجابوا بـ: **دائما** وتمثلهم نسبة **12.67%**مقابل نسبة**9.85%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا** من نفس المستوى. أما المبحوثين من ذوي المستوى التعليمي العالي والذين أجابوا بأن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على زيادة وتحسين عمليات التفكير في إيجاد الحلول بصفة **دائمة** فتمثلهم نسبة **7.04%**، مقابل نسبة**8.45%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا**. أما الذين يرون عكس ذلك فتمثلهم نسبة **1.40%**(**الإجابة بـ: أبدا**) يمثلها المبحوثين من المستوى التعليمي الثانوي والجامعي.

38- **الجدول رقم (38): يوضح علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تحسين عمليات تحديد الاتجاهات في المهارات المختلفة للاعب:**

الإجابة / المتغيرات		دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	05	%7.04	04	%5.63	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	32	%45.07	28	%39.43	02	%2.81	62	%87.32
	المجموع	37	%52.11	32	%45.07	02	%2.81	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	06	%8.45	10	%14.08	01	%1.40	17	%23.94
	جامعي	22	%30.98	18	%25.35	01	%1.40	41	%57.74
	دراسات عليا	08	%11.26	03	%4.22	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	37	%52.11	32	%45.07	02	%2.81	71	%100

التحليل:

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن طبيعة تحلي اللاعب بدور وشخصية معينة في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يعمل على إعطاءه مكانة ومركزا يحدد من خلاله اللاعب اتجاهه سواء كان حليفا أم عدوا، ولهذا نجد أن إجابات المبحوثين جاءت في اغلبها تقر بأن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تحسين عمليات تحديد الاتجاهات في المهارات المختلفة للاعب بصفة دائمة بنسبة **52.11%**، مقابل نسبة**45.07%**ممن أجابوا بـ:**أحيانا**، أما المبحوثين الذين اقروا بعدم ذلك فتمثلهم نسبة **2.81%**.

أما بالنسبة لإجابات المبحوثين **بدائما** حسب المستوى التعليمي فإننا نلاحظ أن أعلى نسبة مسجلة للمبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي بنسبة**30.98%** ، تقابلها نسبة**25.35%**ممن أجابوا بـ:

أحيانا، أما الذين أجابوا بـ: **أبدا** فقدرت نسبتهم بـ: **1.40%**، أما فيما يخص المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي فقدرت نسبة إجابتهم بـ: **دائما** بـ: **8.45%**مقابل نسبة **14.08%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا**، ليلي ذلك المبحوثين ذوي المستوى التعليمي العالي الذين قدرت نسبة إجابتهم بـ: **أحيانا** بـ: **4.22%**، أما الذين أجابوا بـ:**دائما** من نفس المستوى التعليمي فتمثلهم نسبة **11.26%**. كما نلاحظ تسجيل نتائج صفرية ممثلة بـ: **00.00%**لدى كلا من المبحوثين ذوي المستوى التعليمي المتوسط والعالي– الدراسات العليا– في ما يتعلق بالإجابة بـ: **أبدا**.

وبالتالي يمكن الوصول إلى النتيجة الآتية: إن الخطاب الفعال المعتمد بين اللاعبين في بيئة الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وكذلك الجو العام للعبة التي تتميز بالدقة والجودة والمحاكاة للواقع والمعلومات الصادقة والحقيقية تعمل على تحسين عمليات تحديد الاتجاهات في توظيف مختلف المهارات الاتصالية والمعرفية للاعب من اجل التواصل الفعال مع غيره وتحقيق أهدافه من اللعبة، ومنه إذا استطاع الفرد تحديد اتجاهات في اختيار مهارة معينة تتناسب مع كل موقف اتصالي يصادفه في البيئة الافتراضية للعبة الالكترونية، فإن هذا ينعكس إيجابا على تحسين عمليات التفكير في اختيار أحسن البدائل والمهارات وبالتالي تحديد اتجاهاته أيضا في البيئة الحقيقية.

39- **الجدول رقم (39): يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت تبادلية الأدوار في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تنمية المشاركة في تبادل المعلومات:**

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	06	%8.45	03	%4.22	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	38	%53.52	23	%32.39	01	%1.40	62	%87.32
	المجموع	44	%61.97	26	%36.61	01	%1.40	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	07	%9.85	10	%14.08	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	26	%36.61	14	%19.71	01	%1.40	41	%57.74
	دراسات عليا	10	%14.08	01	%1.40	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	44	%61.97	26	%36.61	01	%1.40	71	%100

التحليل:

إن المبدأ الأساسي للألعاب الالكترونية عبر الانترنت يقوم على المشاركة في تحقيق الهدف بصورة جماعية ولكن بطريقة فردية باعتبار الاستخدام الفردي للأدوار والشخصيات- أي كل فرد له شخصية ودور معين في البيئة الافتراضية للعبة وليست متعدد الشخصيات- ، ومن اجل تحقيق الهدف المنشود المتمثل في الفوز وكسب المعركة لابد على اللاعبين أن يتبادلوا مختلف المعلومات والمعارف بغض النظر عن اللغة المستعملة او البيئة الاجتماعية الحقيقية التي ينتمون إليها، وعلى هذا الأساس نجد أن اغلب المبحوثين اقروا بنسبة عالية ممثلة بـ: **61.97%** أن التبادلية الأدوار في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت **دائما** ما تعمل على تنمية المشاركة في تبادل المعلومات بين اللاعبين، في حين نجد نسبة **36.61%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا**، مقابل نسبة **1.40%**بـ: **أبدا** وهم من فئة الذكور فقط بمعدل مبحوث

واحد من مجموع **71** مبحوث. أما فيما يخص توزيع الإجابات حسب المستوى التعليمي فإننا نلاحظ أن الجامعيين هم من يحتلون المركز الأول بتسجيل أعلى نسبة إجابة بـ: **دائما** بنسبة **36.61%**، مقابل نسبة **19.71%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا**. أما في المرتبة الثانية نجد أن نسبة الإجابة بـ: **دائما** ممثلة بـ: **14.08%**من طرف المبحوثين ذوي المستوى التعليمي العالي المتمثل في الدراسات العليا، تقابلها نسبة **1.40%**ممن أجاب بـ: **أحيانا.**

ومنه يمكن أن نستنتج أن: تبادلية الأدوار في الألعاب الالكترونية والتي تتمثل في أن يكون اللاعب إما مرسلا او متلقيا في ذات الوقت (**ميزة أساسية من ميزات تكنولوجيات الاتصال الحديثة**) تعمل على تحسين عمليات تدفق المعلومات بين اللاعبين بمختلف الطرق والآليات سواء كانت بطريقة لفظية او غير لفظية رمزية، فالمعلومات التي يتم تبادلها بين اللاعبين عبارة عن رموز تفاعلية يعتمدها اللاعبين بهدف التواصل وتحقيق الهدف المرجو بإتباع أسلوب الفريق الواحد مهما تعددت جنسياتهم وانتماءاتهم، كما أن تبادل الأدوار يحفز من ثقة اللاعب الفرد بنفسه في مختلف المواقف هذه الميزة التي يمكن القول أنها تكاد تنعدم او تقل في البيئة الحقيقية من منطلق أن لكل فرد دور واضح وصريح قد يكون فيه إما مرسلا او مستقبلا. ومنه فإن تبادل الأدوار يحقق سهولة تبادل المعلومات وبالتالي يكتسب الفرد معلومات ومعارف مختلفة من خلال التجربة الحسية وغير الحسية التي توفرها له بيئة اللعبة الالكترونية التي تنعكس إيجابا على تحفيز وتنشيط عملياته العقلية الذهنية مثل: الذكاء، الذاكرة، التفكير الإبداعي.

40- الجدول رقم (40): يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تعزيز التعلم الذاتي للاعبين:

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	06	%8.45	03	%4.22	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	30	%42.25	30	%42.25	02	%2.81	62	%87.32
	المجموع	36	%50.70	33	%46.47	02	%2.81	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	07	%9.85	09	%12.67	00	%00.00	17	%23.94
	جامعي	21	%29.57	19	%26.76	02	%2.81	41	%57.74
	دراسات عليا	07	%9.85	04	%5.63	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	36	%50.70	33	%46.47	02	%2.81	71	%100
السن	21-16	15	%21.12	12	%16.90	01	%1.40	28	% 39.43
	27-22	11	%15.49	04	%5.63	00	%00.00	15	% 21.12
	33-28	07	%9.85	08	%11.26	01	%1.40	16	% 22.53
	34 فمافوق	03	%4.22	09	%12.67	00	%00.00	12	% 16.90
	المجموع	36	%50.70	33	%46.47	02	%2.81	71	%100

التحليل:

يبين لنا الجدول أعلاه نسب إجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تعزيز عمليات التعلم الذاتي للاعبين من خلال كل العناصر التي تحتويها بيئة اللعبة الافتراضية، إذ نلاحظ أن اغلب المبحوثين قد أجابوا بـ: **دائما** بنسبة **42.25%** من الذكور، تقابلها نسبة **8.45%**بالنسبة لإجابات الإناث. أما فيما يخص الإجابة بـ:**أحيانا** فجاءت بنسبة **46.47%**، مقابل نسبة**2.81%**ممن أجابوا بـ: **أبدا**.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي، فإننا نجد أن أعلى نسبة بـ: **دائما** يمثلها نسبة المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي بـ: **29.57%** مقابل نسبة **26.76%** للإجابة بـ: **أحيانا**، تلها نسبة **2.81%** للمبحوثين الذين أجابوا بـ:**أبدا** من نفس المستوى التعليمي. أما إجابات المبحوثين ذوي المستوى التعليمي العالي – الدراسات العليا – فقد جاءت كالآتي: **9.85%** ممن أجابوا بـ: **دائما**، **5.63%** نسبة الإجابة بـ: **أحيانا**، مقابل **00.00 %** للإجابة بـ: **أبدا**.

كما نجد أن للسن دورا بارزا في تحديد إجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تعزيز التعلم الذاتي للاعبين، إذ نلاحظ أن اللاعبين الذين تتراوح أعمارهم بين **16-21 سنة** هم من يمثلون أعلى نسبة إجابة بـ: **دائما** وذلك ما تمثله نسبة **21.12%** مقابل نسبة **16.90%**ممن أجابوا بـ:**أحيانا**، أما المبحوثين الذين أجابوا بـ:**أبدا**من نفس الفئة العمرية فتمثلهم نسبة **1.40%**، يلي ذلك المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم بين **22-27 سنة** بنسبة **15.49%**، مقابل الإجابة بـ: **أحيانا** التي تمثلها نسبة**5.63%**. أما المبحوثين الذين تتراوح أعمارهم **من 34 سنة فما فوق** فقد جاءت أعلى نسبة في إجاباتهم بـ: **12.67%** للإجابة بـ: **أحيانا**.

وعلى العموم من خلال الإحصائيات السابقة نستنتج أن الألعاب الالكترونية تساهم في تعزيز عملية التعلم الذاتي للاعبين من خلال إكسابهم مجموعة من المعارف والمعلومات التي يتبادلونها في شكل خطابات اتصالية أثناء اللعب والتي تكون في عدة أشكال وصيغ: **النداء، الأمر، الاستفهام، التعجب، الكلام الصريح المباشر**، وغيرها، كما أن تعدد اللغات والثقافات يثري الرصيد المعرفي لكل فرد يمكن من خلاله فهم ثقافات الآخر والتعلم بطريقة ذاتية في كيفية اختيار انسب المعلومات التي تتوافق مع موقف اتصالي دون آخر.

إذ يعرف التعلم الذاتي حسب رواد نظرية المعرفية السلوكية انه: " **الأسلوب الذي يعتمد على نشاط الفرد المتعلم بمجهوده الذاتي الذي يتوافق مع سرعته وقدراته الخاصة، مستخدماً في ذلك ما أسفرت عنه التكنولوجيا من مواد مبرمجة، ووسائل وأشرطة فيديو وبرامج تليفزيونية ومسجلات، والعاب الكترونية وذلك لتحقيق مستويات أفضل من النماء والارتقاء بعمليات بناء المعرفة وتنشيط عمليات التفكير، لتحقيق أهداف تربوية وتعليمية منشودة للفرد.**"

ومنه فإن الأساليب التقنية والفنية والتكنولوجية التي تعتمدها الألعاب الالكترونية والتي يوظفها اللاعبون في مختلف مراحل اللعب تسهم في عملية تعليم الفرد مختلف السلوكيات التي تعبر عن اتجاهاتهم ومواقفهم، كما أن التعلم الذاتي نتيجة حتمية لعملية الغرس الثقافي الذي تعمل وفقه الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.

41- الجدول رقم (41): يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تساهم في تشكيل ثقافة رقمية للاعبين:

المتغيرات	الإجابة	دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	07	%9.85	02	%2.81	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	39	%54.92	22	%30.98	01	%1.40	62	%87.32
	المجموع	46	%64.78	24	%33.80	01	%1.40	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	12	%16.90	04	%5.63	01	%1.40	17	%23.94
	جامعي	27	%38.02	14	%19.71	00	%00.00	41	%57.74
	دراسات عليا	06	%8.45	05	%7.04	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	46	%64.78	24	%33.80	01	%1.40	71	%100
السن	21-16	21	%29.57	06	%8.45	01	%1.40	28	% 39.43
	27-22	11	%15.49	04	%5.63	00	%00.00	15	% 21.12
	33-28	09	%12.67	07	%9.85	00	%00.00	16	% 22.53
	34 فمافوق	05	%7.04	07	%9.85	00	%00.00	12	% 16.90
	المجموع	46	%64.78	24	%33.80	01	%1.40	71	%100

التحليل:

الثقافة الرقمية تعني القدرة بثقة على استخدام أجهزة الكمبيوتر والخدمات الإلكترونية لمواكبة حياة المجتمعات الحديثة والمشاركة فيها بثقة، وأنه يكمن جوهر الثقافة الرقمية في تمكين الفرد من استخدام التطبيقات الرقمية الحقيقية لما لها من ثقة لإنجاز أعمالهم الوظيفية والشخصية أو واجباتهم ومهامهم تجاه المجتمع واتجاه الفرد شخصيا.

ومن خلال الجدول أعلاه الذي يبين لنا نتائج وتوزيع نسب إجابات المبحوثين حول دور الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقتها بتشكيل ثقافة رقمية لدى الشباب اللاعب من خلال استخدامهم المكثف والدائم للألعاب الالكترونية التي تعتبر شكلا من أشكال تكنولوجيا الاتصال الحديثة، فوجدنا أن اغلب إجابات المبحوثين أجابوا بأن الألعاب الالكترونية تساهم في تشكيل ثقافة رقمية لدى اللاعبين من خلال إجابتهم بـ: **دائما** بنسبة **64.78%** منها نسبة **54.92%** ذكورا ونسبة **9.85%** إناثا، مقابل نسبة **33.80%** ممن أجابوا بـ: **أحيانا**، أما الإجابة بـ: **أبدا** فهي ممثلة بنسبة **1.40%**.

أما فيما يخص إجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي، فإننا نلاحظ أن اغلب إجابات المبحوثين جاءت بنسبة **38.02%**ممن أجابوا بـ: **دائما** هم من ذوي المستوى التعليمي الجامعي، مقابل نسبة **19.71%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا**، على النقيض تماما نجد نسبة **00.00%**ممن أجابوا بـ: **أبدا**.أما فيما يخص المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي فهم يمثلون نسبة **16.90%**ممن أجابوا بـ: **دائما** ما تساهم الألعاب الالكترونية في تشكيل ثقافة رقمية خاصة وأنهم يستخدمون بكثرة الألعاب الالكترونية بجهاز الكومبيوتر الذي يتطلب تقنيات تكنولوجية فائقة الجودة، مقابل نسبة **5.63%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا**، أما الذين أجابوا بـ:**أبدا** من نفس الفئة فهم يمثلون نسبة **1.40%**، كما نجد أن المبحوثين ذوي المستوى التعليمي العالي المتمثل في الدراسات العليا ممثلون بنسبة **8.45%**ممن أجابوا بـ: **دائما**، تقابلها بنسبة قريبة جدا **7.04%** ممن أجابوا بأحيانا. وكالعادة أدنى نسبة تمثلها فئة المبحوثين ذوي المستوى التعليمي المتوسط في كل الاحتمالات بنسبة **1.40%**.

ومنه يمكن القول أن تشكيل الثقافة الرقمية يرتبط ارتباطا مباشرا بالمستوى التعليمي للأفراد خاصة من جهة قدرة الفرد على اختيار التطبيقات والتقنيات والوسائط التكنولوجية التي يمكن اعتبارها جزءا أساسيا

في تشكيل وإنتاج وتبادل المحتويات الرقمية في عدة أوعية الكترونية مثل الألعاب الالكترونية التي تعتبر وعاءا الكترونية يتم فيه تبادل وإنتاج محتويات رقمية وتمريرها بطريقة رقمية بين اللاعبين.

أما بالنسبة لإجابات المبحوثين حسب متغير السن، فإننا نلاحظ أن المبحوثين من الفئة العمرية التي تتراوح بين **16-21 سنة** هم من يمثلون اكبر نسبة إجابة بـ: **دائما** بنسبة **29.57%**، مقابل نسبة**8.45%**ممن أجابوا بـ:**أحيانا**، أما الذين أجابوا بـ:**أبدا** يمثلون نسبة **1.40%**. يلي ذلك الفئة العمرية التي تتراوح أعمارها بين **22-27 سنة** بنسبة **15.49%** ممن أجابوا بـ: **دائما** مقابل نسبة **5.63%**ممن أجابوا بـ:**أحيانا**،أما بالنسبة للمبحوثين من الفئة العمرية **28-33 سنة** ممن يرون أن الألعاب الالكترونية **دائما** ما تساهم في تشكيل ثقافة رقمية لدى الشباب فهم يمثلون نسبة**12.67%** أما المبحوثين من **34 سنة فما فوق** فقد جاءت نسبتهم بـ:**7.04%**، مقابل نسبة متعادلة بين هذه الفئة والفئة السابقة في إجابتهم بـ: **أحيانا** بنفس النسبة ممثلة بـ:**9.85%**.

ومنه يمكن أن نستنتج أن: تكنولوجيات الاتصال ساهمت في تطوير العقل البشري من خلال تزويده بالتقنية ومعرفة التعامل بالتقنية أي ما يعرف بالثقافة الرقمية التي أصبحت معيار تصنيف الشعوب والدول، والفرد لكي يواكب التطورات التكنولوجية التي تشكل له ثقافة رقمية حول مختلف التطبيقيات والمستحدثات التقنية وجب عليه أن يواكب المستجدات الحاصلة في مجال الألعاب الالكترونية بحكم أنها تصنف من بين اهتمامات الشباب عامة، ولهذا تتسم اللعبة الالكترونية ساحة المعركة بمستوى عالي من التقانة والجودة التكنولوجية سواء من ناحية التصميم او تركيب المحتوى واليات تبادله بين اللاعبين التي تتسم بالتفاعلية والرقمنة وكذلك تمرير المعلومات الجديدة من خلال بيئة اللعبة وتبادل المعلومات بين اللاعبين خاصة وأنهم من مختلف دول العالم أكثرها الدول المتقدمة، وبالتالي فإن الاندماج بين مختلف العقول والتجارب والخبرات بين اللاعبين وتوظيف مختلف التقنيات من اجل الولوج لعالم اللعبة الافتراضي مثل: الحاسوب، الانترنت، بطاقة الشاشة، المنصة الالكترونية وغيرها تساعد على تشكيل ثقافة رقمية تكنولوجية تواكب ثقافة دول العالم المتقدم من ناحية التطور التكنولوجي، مما ينعكس إيجابا على تطوير آليات التفكير الإبداعي الابتكاري حسب متغيرات جديدة متطورة تساعد على إنتاج أفكار جديدة متطورة للفرد.

42- الجدول رقم (42): يوضح علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تساهم في تسهيل عمليات إيجاد الحلول في الواقع بطرق مبتكرة :

الإجابة / المتغيرات		دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	أنثى	05	%7.04	04	%5.63	00	%00.00	09	%12.67
	ذكر	13	%18.30	43	%60.56	06	%8.45	62	%87.32
	المجموع	18	%25.35	47	%66.19	06	%8.45	71	%100
المستوى التعليمي	ابتدائي	00	%00.00	00	00.00	00	%00.00	00	%00.00
	متوسط	01	%1.40	01	%1.40	00	%00.00	02	%2.81
	ثانوي	03	%4.22	10	%14.08	04	%5.63	17	%23.94
	جامعي	10	%14.08	29	%40.84	02	%2.81	41	%57.74
	دراسات عليا	04	%5.63	07	%9.85	00	%00.00	11	%15.49
	المجموع	18	%25.35	47	%66.19	06	%8.45	71	%100
السن	21-16	07	%9.85	20	%28.16	01	%1.40	28	% 39.43
	27-22	05	%7.04	09	%12.67	01	%1.40	15	% 21.12
	33-28	04	%5.63	08	%11.26	04	%5.63	16	% 22.53
	34 فمافوق	02	%2.81	10	%14.08	00	%00.00	12	% 16.90
	المجموع	18	%25.35	47	%66.19	06	%8.45	71	%100

التحليل:

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن اغلب المبحوثين من الذكور قد أجابوا بنسبة **60.56%** انه **أحيانا** ما تساهم الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تسهيل عمليات إيجاد الحلول في الواقع بطرق مبتكرة، مقابل نسبة **18.30%** ممن أجابوا بـ: **دائما**،أما المبحوثين الذين أجابوا بـ: **أبدا** فتمثلهم نسبة **8.45%** وهم من الذكور فقط. أما بالنسبة لإجابات المبحوثين حسب المستوى التعليمي فإن أعلى نسبة تمثلها فئة المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الجامعي ممن أجابوا بـ: **أحيانا** بنسبة **40.84%** تقابلها نسبة **14.08%** ممن أجابوا بـ:**دائما** وهي نفس نسبة إجابات المبحوثين ذوي المستوى التعليمي الثانوي الذي أجابوا بـ:**أحيانا** لأنهم أجابوا بـ:**دائما** بنسبة**4.22%** ونسبة **5.63%**ممن أجابوا بـ: **أبدا**.أما المبحوثين ذوي المستوى التعليمي المتوسط فهم دائما يمثلون النسبة القليلة لقلة عددهم من إجمالي أفراد العينة المدروسة والتي جاءت إجابتهم بـ: **دائما** ممثلة بنسبة **1.40%**، أما المبحوثين من الدراسات العليا فقد تمثلت إجاباتهم بـ: **دائما** بنسبة **5.63%**مقابل نسبة**9.85%**بالنسبة للإجابات بـ:**أحيانا**.

أما فيما يخص توزيع النسب حسب متغير السن، فإن أعلى نسبة إجابة بـ: **دائما** تمثلها الفئة العمرية التي تتراوح بين **16-21 سنة** بنسبة **9.85%**تقابلها نسبة**28.16%**ممن أجابوا بـ: **أحيانا** من نفس الفئة العمرية. يلي ذلك الفئة العمرية التي تتراوح أعمارها بين **22-27 سنة** للإجابة بـ:**دائما** بنسبة **7.04%**أما أعلى نسبة إجابة لدى الفئة العمرية من **34 سنة فما فوق** فقد قدرت بـ:**14.08%**ممن أجابوا بأنه **أحيانا** ما تساهم الألعاب الالكترونية في تسهيل عمليات إيجاد الحلول في الواقع بطرق مبتكرة، على النقيض تماما نجد نسبة **5.63%**ممن أجابوا **بعدم** مساهمة الألعاب الالكترونية ف تسهيل عمليات إيجاد الحلول في الواقع بطرق مبتكرة وهم من الفئة العمرية التي تتراوح أعمارهم بين **28-33 سنة**.

ومنه يمكن أن نستنتج أن:التفكير الإبداعي يرتبط بقدرة الفرد على توظيف مختلف المهارات والاستراتيجيات لإيجاد حلول لمختلف المواقف بطرق مبتكرة جديدة باعتبار أن التفكير الإبداعي "**هو العملية التي يصبح فيها الشخص قادرا على الإحساس بالمشكلات، مع إدراك الثغرات والمعلومات والبحث عن الدلائل للمعرفة، ووضع الفروض واختبار مختلف الاحتمالات التي يمكن أن تحقق الأهداف المنشودة من اللعبة، ثم رصد النتائج المترتبة عن هذه العملية ومقارنتها بالأداء الفعلي للاعب في بيئة اللعبة الافتراضية.** " وبالتالي فإنه من البديهي أن ترتبط التقنية التي تعتمدها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت بتنمية مهارة التفكير الإبداعي وإيجاد حلول بطرق مبتكرة، ومن أكثر استراتيجيات التفكير

الإبداعي المعتمدة في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " إستراتيجية الحل المبدع للمشكلات، إذ يعد أسلوبا إجرائيا مماثلا لخطوات حل المشكلة التي تواجه اللاعب في البيئة الافتراضية، مع التأكيد على الجانب الإبداعي في الحل. وذلك يتحقق من خلال:

1- التحديد الدقيق للمشكلة التي تواجه اللاعب.التفكير في الحلول المحتملة للمشكلة .
2- اختيار الحل الملائم من خلال اختيار أسلوب المواجهة والسلاح او العتاد المناسب.
3- اختبار فاعلية الحل.

وفي الأخير يمكن القول بأنه لكي يتمكن اللاعب من استثمار ما توفره له البيئة الافتراضية الالكترونية للعبة في إيجاد حلول بطرق مبتكرة وسريعة لابد من:

- ✓ امتلاك معلومات واسعة في العديد من المجالات.
- ✓ تحديد وجهات نظر متعددة حول المشاكل.
- ✓ امتلاك توجهات مستقبليّة لمصير الفرقة التي ينتمي إليها من خلال معطيات الواقع الحالي. (خاصة وان الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في الغالب تقدم إحصائيات وأرقام وبيانات حول كل مرحلة يمر بها اللاعب).
- ✓ امتلاك الثقة بالنفس وتوظيفها عبر مختلف مهارات الاتصال الفعال في عمليات التواصل مع اللاعبين.
- ✓ الإيمان بالقدرة الذاتية والشخصية في اتخاذ القرار الصائب الذي يخدم الجماعة.

عرض نتائج الدراسة

ثانيا: عرض النتائج العامة :

بعد عملية جمع البيانات من خلال اعتمادنا على الاستبيان الالكتروني الذي تم توزيعه عبر منصة الكترونية للاعبين الهواة للعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** " والتي تم تحديد **71** مفردة من اللاعبين الشباب الجزائريين، نأتي في هذه المرحلة إلى رصد أهم النتائج العامة التي توصلنا إليها بعد القراءة الإحصائية للنسب وتحليلها على ضوء المادة العلمية والمقاربات النظرية التي تم اعتمادها في الدراسة، ومنه توصلنا إلى مايلي :

1- الألعاب الالكترونية عبر الانترنت لا تقتصر على جنس او نوع معين بل مفتوحة للجنسين ولكن وفقا لشروط وإمكانيات اللاعبين المادية (الاشتراك في اللعبة) والمعنوية (السن، القدرات العقلية والمعرفية مثلا: الذكاء، التفكير الإبداعي، التحليل الاستراتيجي،..).
2- امتلاك اللعبة الالكترونية في جهاز الحاسوب يؤثر على التوجه إلى الألعاب الالكترونية عبر الانترنت مقارنة بالأجهزة الأخرى خاصة اللعبة محل الدراسة " **ساحة المعركة** " **BATTLEFIELD V** التي تحتاج إلى وسائط الكترونية فائقة الجودة وكذلك لواحق جهاز الحاسوب.
3- تعمل اغلب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت بتقنية اللغة المختارة من طرف اللاعبين وذلك احتراما لخصوصية الأفراد، مما جعل تعدد اللغات يساهم في تحقيق العديد من المزايا بالنسبة للاعبين منها:

-**اكتساب اللغات الأجنبية** ما جاء بنسبة عالية ممثلة بـ: **43.60%**.

- **اكتساب مهارات التواصل الفعال** بنسبة **33.83%**خاصة وان الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تتطلب مهارات الاتصال والتواصل الفعال المتمثلة في : **الاستماع، الحديث، القراءة، إدارة الذات والوقت.**

- **اكتساب ثقافات غربية أجنبية** بنسبة **21.05%** التي تساهم في إكساب الأفراد ثقافات وعادات وأنماط تفكير جديدة يمكن أن تسهم في زيادة مدركاتهم الثقافية لكي يحدث التوازن بين مختلف

اللاعبين، كما تعمل الألعاب الالكترونية على غرس بعض المفاهيم الثقافية المتداولة بين اللاعبين في بيئتهم الافتراضية.

4- تعتبر الألعاب الالكترونية وسيلة اتصال تسهم في عملية الغرس الثقافي، لكي لا يحدث صراع او اختلاف في اللعبة بل تحقيق التناسق بين مختلف الأفراد بطريقة متوازنة، كما أن تبادل الحوار بين اللاعبين يسمح بالتعرف أكثر عن الثقافات المختلفة واحترامها من اجل استمرار اللعبة واحترام نظام البيئة التي يندمجون فيها.

5- وجود 03 أنواع للعوالم الافتراضية التي يلجأ إليها ويحبذها اللاعب في الألعاب الالكترونية والتي تمثلت أعلى نسبة من بين هذه العوالم بيئة العاب واسعة بنسبة بـ: **88.73%** وهذا النوع مفضل للخصائص التي تميزه مقارنة بالعوالم الأخرى، حيث يقوم اللاعب بدور معين للوصول لهدف ما.أما فيما يخص النوعين الآخرين للعوالم الافتراضية **بيئة الميتافيرس وبيئة تعليمية متعددة المتعلمين** نجدها بنفس النسبة الممثلة بـ: **5.63%** وهذا يعود إلى كون هذه البيئات تتسم بصبغة خيالية مقارنة بالنوع الأول أي أن اللاعب يشعر بنوع من الخيال في شخصيات وسياق ومتغيرات بيئة اللعبة.

6- انجذاب الشباب الجزائري إلى الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ليس أمرا تلقائيا عاديا بل يعود إلى عدة أسباب تتراوح مابين خصائص هذا النوع من الألعاب من جهة ومن ناحية ما تتميز به هذه الألعاب مقارنة ببقية الألعاب الالكترونية، ووجدنا النتائج الآتية:

- **جودة رسوم وجرافيك اللعبة** بأعلى نسبة ممثلة بـ: **28.10 %**وهذا يعود إلى التصميم فائق الجودة وتركيب الصور ووضوحها وكذا الدقة في التركيب جزئيات الصور للأحداث التي تتضمنها اللعبة.
- **الأسلوب الحواري بين اللاعبين** بنسبة **16.99%**وهذا يوضح لنا أن اللعبة لا تحتوي على مضامين جافة في شكل قوانين او شروط المواصلة في اللعب بل حوار تفاعلي متبادل بين اللاعبين في البيئة الواحدة يحتوي على مجموعة من الشفرات والألفاظ المفهومة المتداولة بينهم.

كما أن أسلوب الحوار يتميز بعدة مميزات في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت منها :

- تحديدُ الموضوع الأساسي الّذي يتم النّقاش فيه بين اللاعبين وهو في الغالب رصد العدو ومحاربته، شرط أن يكون الحوار دقيق وهادف وليس مجرد دردشة او محادثة.

- تعزيز فهم الرسالة الاتصالية التي تسعى اللعبة الالكترونية إيصالها للاعبين وذلك من خلال تبادل وجهات النظر بينهم حولها و محاولة تقريبها (وجهات النظر) خاصة بين اللاعبين من خارج الدولة الواحدة او ليسوا من نفس المستوى التعليمي او السن.
- تنمية التفكير الإبداعي من خلال منح فرصة المشاركة في إيجاد الحلول.
- المحافظةُ على الهدوءِ وعدم الانفعال والغضب أثناء الحوار بين اللاعبين، ومنه ينعكس إيجابا على ضبط الاتزان الانفعالي للاعب ومحاولة التركيز بدقة في إيجاد الحل او الوصول إلى الفوز.

- **الأسلوب القصصي** بنسبة **15.68%**وهذا لكون اللعبة تعمل وفقا لقصص معينة حقيقية وليست افتراضية من نسج الخيال.
- **حداثة اللعبة** بنسبة ممثلة بـ: **15.03%** خاصة وان اللعبة ترتبط بالتحديث والتطور الحاصل في خدمات الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.
- **سرعة ومرونة الحركة** بنسبة **14.37%**لان اللعبة تتميز بالتحكم الشخصي في حركة الشخصيات والتفاعل في اللعبة مثلا: الجري، التحكم في اختيار الأسلحة، التواصل بين اللاعبين.
- **طريقة التلفظ والكلام** بنسبة **7.18%**خاصة وان اللعبة المدروسة تتميز باستخدام الكلام العادي الحقيقي للاعب وبلغات مختلفة حسب اللاعبين وليست لغة رقمية الكترونية او صناعية التي في كثير من الأحيان تخلق تشويشا أليا يعرقل فهم الرسالة الاتصالية بين اللاعبين ومنه وضوح طريقة التلفظ والكلام بين اللاعبين يؤثر ويرتبط بعمليات التفكير الإبداعي.
- **الأسباب الأخرى** التي جاءت بنسبة **2.61%**والتي قد تعود إلى امتلاك اللعبة، سلسلة اللعبة، المعلومات الواقعية التي تحتويها اللعبة.

7- من بين أهم المميزات التي أثرت على جماهيرية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ومن بينها لعبة " **ساحة المعركة** "،مايلي :

- ميزة **الإحساس في اللعبة** والتي مثلت أعلى نسبة بـ: **26.25%** لان البيئة الالكترونية الافتراضية التي يندمج فيها اللاعب مع غيره من اللاعبين ومميزاتها التقنية والفنية المتناسقة وكذا جودة الصور والتراكيب .
- **أسلوب اللعبة** بنسبة **23.46%**.

- **جودة الصورة** بنسبة **14.52%**هذه الأخيرة التي أصبحت أساس الرسالة الاتصالية في الوسائط المتعددة خاصة وأننا أصبحنا في عصر الصورة التي تجسد واقعا تفاعليا رمزيا يحاكي واقع فعلي.
- **أسلوب الحوار والتواصل** بنسبة بـ: **13.40%** لان اللعبة الالكترونية تتميز بتبادلية الحوار والتواصل المباشر والفوري عبر الانترنت.
- **جمالية الرسومات** بنسبة **11.73%** تعد من بين المميزات التي أثرت على جماهيرية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والمقصود هنا بتناسق الأشكال والرموز والألوان ودلالاتها الرمزية في بيئة متناسقة.
- **الحركة والمرونة بنسبة 10.61%**وذلك لسهولة التحكم في اللعبة وطريقة التواصل مع اللاعبين بدون تشويش او عوائق الكترونية ماعدا في حالة انقطاع الانترنت التي تؤثر على حركة التواصل بين اللاعبين والانتقال إلى مراحل أخرى.
- من آليات التحفيز الآليات الإبداعية والابتكارية التي تعتمدها اللعبة الالكترونية باتلفيلد**Battlefield v** مع مختلف اللاعبين مايلي:
- **تعزيز اندماج اللاعب في او مع بيئته الافتراضية للعبة** بأعلى نسبة ممثلة بـ: **24.13**
- **تطوير مهارات اللعب** بنسبة**17.24%.**
- **تعزيز الثقة بالنفس** بنسبة **16.37%**،
- **إحساس اللاعب بذاته الافتراضية دون الحقيقية** وذلك ما تمثله نسبة **12.93%**، كما أن **التأثير على مهارات اللاعب المعرفية** صنفت من بين آليات التحفيز التي تعتمدها اللعبة الالكترونية **باتلفيلد Battlefield v** بنسبة **11.20%**وذلك كونها بيئة تعليمية معرفية تحسّن القدرات العقلية، وزيادة المهارات الفكرية والإبداع.
- **تقوية العلاقات الاتصالية بين اللاعبين جاءت** بنسبة **9.48%**كون هذه الألعاب تتطلب إنشاء فريق للعب، مما يستوجب العمل على زيادة مهارات التواصل الاجتماعية مع مختلف اللاعبين.

8- **ضرورة تنمية مهارات التواصل الفعال بين اللاعبين** بنسبة **8.62%**حيث أن اللاعبين يحتاجون إلى توظيف مهارات الاتصال الفعال خاصة وأنهم لا ينتمون إلى نفس البيئة الاجتماعية بل من مختلف الأجناس والدول.

9- إن الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعتبر مؤسسات قائمة بذاتها وليست العاب ترفيهية ولو أن هذه الأخيرة لها أهداف وغايات ترفيهية إلا أن لها عدة أبعاد قد تكون ثقافية، اجتماعية، إنسانية (مثلا تحمل قيم إنسانية)...وغيرها،ومن بين أهداف التجديد في سلسلة اللعبة الالكترونية باتلفيلد **Battlefield v** ما يلي:

- **كسب الجمهور على المدى البعيد** وهذا ما تمثله أعلى نسبة من المجموع الكلي لإجابات المبحوثين بـ: **33.66%**.
- **عرض الأفكار والمعلومات الجديدة** بنسبة **20.79%**، إذ يتم عرض الأفكار والمعلومات الجديدة من خلال مختلف أجزاء اللعبة خاصة وان الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ترتبط بتحديث المعلومات وفقا لمتطلبات العصر الحالي.
- **الحفاظ على الجمهور الحالي للعبة** بنسبة**18.81%**وذلك كون اللعبة تعمل مع جمهور معين من كل دول العالم واهتمامها شديد بتفاصيل حاجات هذا الجمهور.
- **عرض التقنيات الجديدة في الألعاب الالكترونية** جاءت بنسبة **17.82%**حيث أن هذه النقطة بالذات ترتبط بالمرونة التي تتمثل في القدرة على إنتاج وعرض المعلومات والأفكار الجديدة التي تتميز بها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت خاصة وأنها تعمل على غرس بعض المفاهيم التقنية الجديدة من خلال تداولها في بيئة اللاعبين.
- **إعطاء فرصة متواصلة للاعبين لتحقيق ذواتهم الافتراضية** بنسبة **8.91%**وهنا تجدر الإشارة إلى أن هذه النسبة ليست بقليلة لأنها تعبر عن حقيقة لا يجب نكرانها وهي أن الكثير من اللاعبين يجدون أنفسهم في بيئة اللعبة الالكترونية ساحة المعركة من خلال تقمصهم لادوار معينة قد تكون عدو او حليف ويتفاعلون مع غيرهم من اللاعبين بهذه الأدوار والشخصيات التي قد تعزز من ثقتهم في أنفسهم وتنمي قدراتهم الذهنية في اتخاذ القرار خاصة في ظل أسلوب العمل الجماعي وادراة اللعبة في جو تشاركي (المشاركة في اللعبة الواحدة) وليس تنافسي.

10- أهداف التجديد في سلسلة لعبة 'ساحة المعركة " ليست أهداف قصيرة المدى مرتبطة باللعبة فقط بل تتعدى ذلك إلى تنمية مختلف المهارات والقدرات الخاصة باللاعبين التي قد تكون قدرات عقلية – معرفية مثلا تعزيز نشاط التفكير والإبداع والابتكار في طرح الأفكار، وكذلك

تعزيز وتدعيم مهارات الاتصال والتواصل الفعال من خلال تسخير مختلف سبل الاتصال وقنواته وأشكاله لتحقيق الاتصال الدائم بين اللاعبين عبر خطاب اتصالي متميز وجديد ليس تقليدي.

11-الألعاب الالكترونية ليست مجرد شخصيات الكترونية حقيقية او خيالية فقط خالية من محتوى او مضمون يجسد فعلا الأفكار الأساسية لها، حيث نجد أن اللعبة الالكترونية " **ساحة المعركة**" تحتوى على مضمون جد جذاب للاعتبارات الآتية:

- مصداقية مضمون اللعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** "لأنه تقريبا يحتوي على أحداث وشخصية حقيقية تتمثل في الحرب العالمية الأولى والثانية، كما ترفق بعض الشخصيات بنبذة تاريخية مختصرة.
- ارتباط الأحداث في مختلف أجزاء سلسلة اللعبة، ومراعاة التجديد سواء في البيئة من حقبة إلى أخرى او تجديد الشخصيات والأدوار.
- التجديد في الأحداث ينعكس أيضا على مراعاة التغيير في وسائل الاتصال الموظفة بين اللاعبين في البيئة الافتراضية للعبة وكذلك الأفكار المتداولة – الرسائل الاتصالية – بين اللاعبين في مختلف مراحل اللعبة.
- توفر اللعبة على المؤثرات البصرية والسمعية كالموسيقى العالمية وكذلك تناسق الألوان مما يعطيها دلالات سميولوجية تتوافق مع كل عنصر تفاعلي سواء كان لباس، موقف، لون،..الخ
- وبالتالي فإن جاذبية مضمون اللعبة الالكترونية عبر الانترنت " ساحة المعركة " يمكن أن يساهم في تنمية مهارة التفكير الإبداعي من خلال قدرة اللاعب على الربط بين مضمون اللعبة وحيثيات اللعب والرسائل الاتصالية المتبادلة بين اللاعبين في شكل خطاب الكتروني.

12-خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت يتميز بتعدد اللغات التي ترتبط بتعدد وتنوع اللاعبين فيها وهذا ما جعلها ذات شعبية كبيرة في دول العالم، خاصة وان تكنولوجيات الاتصال الحديثة تتسم باللاجماهيرية وخصوصية الفرد الذي ينتمي إلى البيئة الافتراضية الالكترونية، ولهذا وجب على إدارة الألعاب الالكترونية أن تراعي تعدد اللغات من اجل استمرارية التواصل ومرونة تمرير مختلف الرسائل الاتصالية لتحقيق مختلف الأهداف التي يسعى إليها الفرد من اللعبة خاصة تطوير مهارات التفكير الإبداعي التي ترتبط ارتباطا مباشرا باللغة الموظفة في خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.

13- نجاح العملية الاتصالية في البيئة الافتراضية في مجال الألعاب الالكترونية يتطلب التناسق والترابط بين مختلف المضامين والرموز التي تعبر فعلا عن طبيعة اللعبة، لهذا نجد أن اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " أثرت في استقطاب جماهيرها من خلال قدرة تعبير عنوانها على طبيعتها وحيثيات أحداثها التي غالبا ما تستميل فئة الشباب ذكورا خاصة،كما انه من الضروري أن يكون العنوان دقيق واضحا وموجزا تقنيا يتطابق مع طبيعة البيئة الالكترونية وكذا يراعي خصوصية الرسالة اللفظية وغير اللفظية التي يحتويها للتعبير عن اللعبة.

14- العبارات والشعارات الموظفة في اللعبة الالكترونية عبر الانترنت " **ساحة المعركة**" هي عبارة عن رسائل لفظية وغير لفظية يتم تبادلها بين اللاعبين من اجل إحداث التفاعل فيما بينهم الذي يحقق لهم أهداف مختلفة، أبرزها القدرة على إثبات الذات من خلال الدور الممنوح لكل لاعب وكذلك الشخصية التي يمثلها في البيئة الافتراضية للعب، ولهذا يجب على كل فرد أن يختار عبارته بدقة وكل وضوح لكي يتفادى التشويش المعرفي الذي يمكن أن يحدث في عملية التواصل بين اللاعبين، كما أنها تغرس في أذهانهم حيث يعتمدونها في حياتهم الحقيقية في حل بعض المشاكل.

15- من اجل إنجاح العملية الاتصالية لابد أن يكون الخطاب الموظف بين الأفراد خطابا مؤثرا مقنعا وجذابا. ويتحقق هذا الأمر من خلال احتواء الخطاب على مجموعة من الشفرات الاجتماعية التي يوظفها الأفراد- اللاعبين- في بيئة معينة تفهم في سياق معين وفي وزمن معين لأنها تحمل دلالات ومعاني ترتبط ارتباطا مباشرا بهم وبدوافعهم واحتياجاتهم وكذلك اشباعاتهم المحققة من خلالها، كما أن الشفرات الاجتماعية تعتبر من بين أهم الرموز التفاعلية التي تسهم في بناء المعنى وتفسير الأحداث والوقائع سواء كانت لفظية او غير لفظية رمزية تساهم في إثراء رصيده المعرفي بطريقة ذاتية تنمي مهارة التفكير الإبداعي.

16- المؤثرات الصوتية والمرئية هي عبارة عن محفزات يمكن اعتمادها في جو البيئة الافتراضية للألعاب الالكترونية من اجل تعزيز عملية الانتباه وإضفاء عنصر الخيال والتشويق في اللعبة الذي ينعكس على التفكير الخيالي والإبداعي لدى الفرد من خلال تأثر اللاعب بالموسيقى التي يمكن أن يعتمدها في أكثر من موقف في حياته العادية.

17- عبارات التشجيع والتحفيز هي آليات ايجابية تنمي من مهارة التفكير الإبداعي من خلال احترام دور الفرد اللاعب في بيئته الافتراضية الالكترونية وتشجيعه على ابتكار الحلول التي تؤدي إلى الفوز وتحقيق الأهداف المنشودة، وان الاهتمام باللاعب يؤدي إلى تسريع عملية التعلم الذاتي لمختلف الأدوار الايجابية التي يكتسبها الأفراد في مختلف الألعاب الالكترونية عبر الانترنت، وهذا ما يمكن ملاحظته من خلال تداول مختلف عبارات التشجيع بين اللاعبين من البيئة الافتراضية إلى البيئة الحقيقية.

18- كلما كان خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ثريا ومدعما بالمعلومات الكافية التي تتوافق مع المعلومات الخاصة باللعبة كلما ساهم ذلك في تنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى اللاعبين من خلال تلقينهم مجموعة من المعلومات والمعارف التقنية التي تختص باللعبة وكذلك المعلومات المعرفية التي ترتبط بالأحداث الحقيقية للعبة.

19- خطاب الألعاب الالكترونية لا يخلو من مختلف الاستمالات التي تحقق فاعلية الاتصال بين اللاعبين في البيئة الافتراضية الإلكترونية كما هو الحال في البيئة الحقيقية التي تتطلب في بعض المواقف توظيف استمالات التخويف لتحقيق الهدف المراد على أحسن وجه،باعتبار أن استمالات التخويف هي مجموع الآثار السلبية التي تنجم عن عدم إتباع المتلقي توصيات القائم بالاتصال، هذا النوع من الاستمالات يعمل على استثارة خوف الناس في حالات مثل الحروب لتبرير الإنفاق على التسلح وضرورة إتباع توجيهات القائد او الفريق ككل، ومنه فإن استمالات التخويف تؤدي إلى جعل المتلقي يستجيب للرسالة في حالتين:

الأولى: شدة الإثارة العاطفية، التي تشكل حافزاً لدى المتلقي للاستجابة لمحتوى الرسالة التي يحتويها خطاب اللاعبين فيما بينهم في البيئة الالكترونية للعبة.

الثانية: توقعات الفرد بإمكان تجنب الأخطار وبالتالي تقليل التوتر العاطفي عند الاستجابة لمحتوى الرسالة.

20- أن تبادل المعلومات بين اللاعبين و بين اللاعب وإدارة اللعبة المبرمجة مسبقا يمكنها أن تساهم في تزويد الفرد ببعض الحلول المؤقتة لحل او تفادي بعض المشاكل مثل الصراع مع الأخر، استراتيجيات التفكير، المرونة في إيجاد الحلول، الطلاقة في التفكير بما يحقق الهدف، وبالتالي

تغرس هذه الآليات في ذهن الفرد اللاعب ويحاول كل مرة استرجاعها وتوظيفها في حال احتاج إليها في الواقع الحقيقي المعاش.

21-من الضروري توظيف المؤثرات الصوتية التي تكون في شكل: موسيقى، أصوات بشرية، أصوات اصطناعية خيالية، التي تكون مصاحبة للرسائل اللفظية التي تمررها إدارة اللعبة والتي تبرمجها حسب مواقف اتصالية مختلفة، الفوز، الفشل، الخسارة، الترصد، التشويق، وغيرها وهذا بهدف إضفاء جمالية للمحتوى الرقمي اللفظي وكذلك الحفاظ على انتباه وتركيز الفرد وعدم تشتيته، كما أن المؤثرات الصوتية قد تكون ابلغ بكثير من الألفاظ خاصة في الألعاب الالكترونية، لأنها تعزز من عملية الذاكرة، التفكير الإبداعي والابتكاري للفرد.

22-تعدد الرموز في اللعبة الالكترونية عبر الانترنت " **ساحة المعركة** " والتي تتمثل في مجموع: الإشارات، الرسومات، الأشكال، الرموز غير اللفظية مثل الموسيقى والأصوات كلها عوامل تؤثر على **الانتباه- الرؤية-الاتصال البصري- المعرفة** بالنسبة للاعب سواء تأثيرا ايجابيا او سلبيا، كما أن هذا التأثير يرتبط بالمستوى المعرفي التعليمي للفرد وكذلك سنه.

23-التجديد في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تقنية حديثة تساهم في تحقيق هدفين أساسين هما:

- الحفاظ على الجمهور الحالي للعبة وكسب واستمالة جمهور آخر.
- خلق بيئة افتراضية متناسقة الأشخاص وأدوارهم خاصة إذا كانت اللعبة تحتوي على أحداث ووقائع وشخصيات حقيقية ليست خيالية من خلال الحفاظ على الدور والمكانة الرائدة للاعب في بيئة اللعبة التي تعزز عملية التعلم الذاتي للحفاظ على هذه المكانة.

24-كلما ارتفع مستوى التقنية وجودة التصميم والجرافيك المعتمدة في برمجة اللعبة الالكترونية عبر الانترنت كلما أدى ذلك إلى تحسين التفاعلية في البيئة الافتراضية خاصة وان التفاعلية هي عملية الدمج والتفاعل بين التقنية والعقل البشري او الأفراد.

25-المتغيرات التي تتكون منها البيئة الافتراضية للألعاب الالكترونية والتي في الغالب ما تكون بيئة واسعة متعددة اللاعبين كما هو الحال بالنسبة للعبة الالكترونية " **ساحة المعركة** " وبوجود الكم الهائل من المعلومات والبيانات والإحصائيات والرموز والمؤثرات الصوتية والبصرية وغيرها من المكونات التركيبية المصممة والمبرمجة بدقة وجودة عالية تعمل على تحسين مختلف العمليات

العقلية المعرفية منها والإدراكية كما أنها تحسن من مستوى الاتصال البصري ومختلف المهارات الاتصالية التي يكتسبها الفرد من خلال تواصله المباشر مع غيره من اللاعبين الذي يشكلون أفراد لهم نفس الخصائص والسمات في بيئة اللعبة.

ثالثا:عرض النتائج النهائية للدراسة:

من خلال دراستنا التي تم انجازها والمعنونة بـ: **خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري – دراسة ميدانية على عينة من اللاعبين الهواة للعبة ساحة المعركة Battlefield v**– "وبناءا على تساؤلات الدراسة التي تم طرحها في البناء النظري للإشكالية، توصلنا إلى مجموعة من النتائج والتي تم تحديدها في النقاط التالية:

1– **المحور الأول: المميزات التقنية والفنية التي تتميز بها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت**

تتميز الألعاب الالكترونية عبر الانترنت بجملة من المميزات التقنية والفنية التي جعلت الشباب يتجه نحوها كوسيلة للتسلية والترفيه والاتصال بالدرجة الثانية من منطلق أنها تعتمد على التواصل البشري المباشر بين مجموعة من الأفراد يطلق عليهم اسم اللاعبين في بيئة افتراضية متناسقة العناصر تعتمد بالدرجة الأولى على توظيف مختلف مهارات الاتصال مما يتناسب مع طبيعة الموقف الاتصالي ومن هذه **المميزات مايلي:**

- ✓ وسائط الكترونية فائقة الجودة وكذلك لواحق جهاز الحاسوب.
- ✓ التقنية وجودة التصميم والجرافيك المعتمدة في برمجة اللعبة الالكترونية عبر الانترنت.
- ✓ تعمل اغلب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت بتقنية اللغة المختارة من طرف اللاعبين وذلك احتراما لخصوصية الأفراد.
- ✓ تنوع العوالم الافتراضية التي يلجأ إليها ويحبذها اللاعب في الألعاب الالكترونية حيث تختلف المتغيرات التقنية لكل عالم.
- ✓ التفاعلية العالية.
- ✓ المعلومات والمعارف التقنية التي تختص باللعبة وكذلك المعلومات المعرفية التي ترتبط بالأحداث الحقيقية للعبة تنعكس إيجابا على مهارة التفكير الإبداعي لدى الأفراد.
- ✓ المرونة في التعامل التقني مع أدوات اللعبة الالكترونية.
- ✓ الصبغة الاتصالية التكنولوجية التي تتحلى بها الألعاب الالكترونية.

المحور الثاني: المكونات الرمزية واللفظية المشكلة لخطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

إن الطبيعة الالكترونية الافتراضية للبيئة الاتصالية التي تجمع اللاعبين من مختلف دول العالم والجنسيات تتطلب الاعتماد على خطاب تفاعلي خاصة وان الخطاب الموظف بين اللاعبين يتسم بالفورية والمباشرة من منطلق أن اللعبة عبر الانترنت، ومن بين المكونات الرمزية واللفظية المشكلة لخطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ما يلي:

- العنوان الدقيق الواضح والموجز تقنيا يتطابق مع طبيعة البيئة الالكترونية وكذا يراعي خصوصية الرسالة اللفظية وغير اللفظية التي يحتويها للتعبير عن اللعبة.
- الرسومات التوضيحية من خلال الخطاب البصري في البيئة الالكترونية.
- اللغات المتعددة التي تتناسب مع كل لاعب وتلبي رغباته وتشبع اشباعاته.
- المؤثرات الصوتية مثل أصوات الراوي، الموسيقى، حدة نبرات اللاعبين.

والغاية من تعدد المكونات الرمزية واللفظية المشكلة لخطاب الألعاب الالكترونية هو تجسيد خطاب اتصالي متكامل يهدف إلى غرس المفاهيم التي يتبناها مجتمع اللعبة ويتداولها مع اللاعبين والتي تفهم في السياق الالكتروني للعبة دون غيره، والتي تساهم في تعزيز عملية التعلم الذاتي مما ينعكس إيجابا على تنمية مهارة التفكير الإبداعي لديهم.

المحور الثالث: مستويات التأثير الموظفة في خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

من اجل إنجاح العملية الاتصالية لابد أن يكون الخطاب الموظف بين الأفراد خطابا مؤثرا مقنعا وجذابا. ويتحقق هذا الأمر من خلال احتواء الخطاب على مجموعة المستويات التأثيرية التي تتمثل في:

1- **المستوى المعرفي:** من خلال:

- ❖ وفرة المعلومات وكثافة البيانات والحقائق التي غالبا ما تكون حقيقية وواقعية.
- ❖ اكتساب المعرفة من خلال تبادل المعارف والخبرات بين اللاعبين خاصة وأنهم ليسوا من نفس الدولة.

- تنمية مهارات التفكير الإبداعي من خلال منح اللاعب الفرصة في إيجاد الحلول لمختلف المشاكل التي تواجهه، القدرة على ربط حقائق الواقع الحقيقي بأحداث اللعبة مما يجعلها تتسم بالمرونة وطلاقة الأفكار.

2- **المستوى الإدراكي** : من خلال:

- تجسيد الواقع او الأحداث من خلال عوالم افتراضية تتكون من أشياء ورموز ومجسمات يدرك الفرد من خلالها هذه الأحداث ويشارك في تجسيدها افتراضيا.
- تعدد الرموز اللغوية والرمزية التي يدرك بها الفرد المعنى والغرض من الرسالة الاتصالية.

3- **المستوى الاتصالي**: من خلال:

- توظيف مختلف مهارات الاتصال الفعال وكذلك الإبداع في تمرير الرسائل الاتصالية بين اللاعبين بعدة أشكال وبعدة لغات.
- إتقان التعامل مع تكنولوجيات الاتصال الحديثة التي تعد شرطا أساسيا لممارسة هذا النوع من الألعاب الالكترونية.

4- **المستوى الوجداني – العاطفي**: من خلال:

- توظيف استراتيجيات الإقناع المتمثلة في: الشفرات الاجتماعية، الإحصائيات والبيانات بعد كل معركة، آليات التحفيز المعنوي بعد الفوز او الفشل،..الخ
- توظيف الاستمالات المختلفة : استمالات التخويف كالتهديد، استمالات عاطفية مثل المؤثرات الموسيقية بعد حالات الفوز والانتصار، عبارات الدعم المعنوي بين اللاعبين.

المحور الرابع: الانعكاسات السلبية والايجابية الألعاب الالكترونية على عملية التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري

أ- **الانعكاسات الايجابية للألعاب الالكترونية:**

- اكتساب اللغات الأجنبية واكتساب ثقافات غربية أجنبية التي تساهم في إكساب الأفراد ثقافات وعادات وأنماط تفكير جديدة، وغرس بعض المفاهيم الثقافية المتداولة بين اللاعبين في بيئتهم الافتراضية.
- اكتساب مهارات التواصل الفعال المتمثلة في : الاستماع، الحديث، القراءة، إدارة الذات والوقت.

- ❖ عبارات التشجيع والتحفيز هي آليات ايجابية تنمي من مهارة التفكير الإبداعي من خلال احترام دور الفرد اللاعب في بيئته الافتراضية الالكترونية وتشجيعه على ابتكار الحلول.
- ❖ إعطاء فرصة متواصلة للاعبين لتحقيق ذواتهم الافتراضية تنعكس إيجابا على تطوير آليات التفكير لديهم والإبداع في إيجاد الحلول والتفعيل المستمر للعمليات الاتصالية الايجابية.
- ❖ المحافظةُ على الهدوءِ وعدم الانفعال والغضب أثناء الحوار بين اللاعبين، ومنه ينعكس إيجابا على ضبط الاتزان الانفعالي للاعب ومحاولة التركيز بدقة على نجاح العملية الاتصالية دون التشويش.

ب- الانعكاسات السلبية للألعاب الالكترونية:

- ❖ العزلة والانطوائية التي يمكن أن تؤثر على العلاقات الاتصالية بين اللاعب وبيئته الحقيقية.
- ❖ عدم القدرة على التعبير الرمزي في البيئة الحقيقية على عكس ما تقدمه البيئة الافتراضية الالكترونية للعبة.
- ❖ الإدمان عليها مما يؤثر على بقية النشاطات الأخرى ويقلل من دور الفرد في البيئة التي ينتمي إليها.
- ❖ غرس بعض المفاهيم التي لا يكون لها معنى متداول في البيئة الحقيقية مما ينعكس سلبا على حالة التوازن المعرفي بين الفرد وبيئته الحقيقية خاصة إذا كانت هذه المفاهيم بلغات أجنبية.

خاتمة

خـــاتمة:

يهدف البحث العلمي في الظواهر الإعلامية والاتصالية إلى الوصول إلى نتائج تفسر علاقة وسائل الإعلام والاتصال بالأفراد خاصة وان هذه الوسائل في تطور وازدهار متنامي ينعكس في شكل جملة من التأثيرات الناتجة عن استخدام التكنولوجيات الحديثة، والتي تشبع احتياجاته ورغباته ابرز الترفيه والتسلية والحصول على المعلومات، وفي هذه الدراسة تناولنا موضوع علاقة خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وتنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، والتي التمسنا من خلالها الأسباب الرئيسية التي جعت من الشباب يتجه إلى هذا النوع من الألعاب التي تعتبر من ابرز التقنيات والبيئات الاتصالية الالكترونية التي توفر للفرد اللاعب كل ما يحتاجه في بيئة متناسقة فيما بينها تقنيا وفنيا، إذ يمكن له أن يرفه عن نفس ويتحصل على معلومات أساسية وينمي مدركاته اتجاه استخدام التكنولوجيا في حد ذاتها وكذل يكون علاقات اتصالية واجتماعية مع غيره خاصة وأنها تتميز بالتفاعلية العالية والاتصال المباشر بين اللاعبين من مختلف أقطار العالم، هذه المميزات جعلت من الخطاب المتداول بين اللاعبين يشكل رسالة اتصالية تفاعلية مكونة من عدة عناصر لفظية وغير لفظية وبمختلف الأشكال ودرجات التأثير على الأفراد الذين كلما زاد استخدامهم وممارستهم للألعاب الالكترونية كلما أدى ذلك إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعي التي أصبحت متطلبا رئيسيا في كل أشكال التواصل الرقمي من خلال قدرة الفرد على تحقيق التأثير بتوظيف أحسن طرق وبكل مرونة والاعتماد على تجديد الأفكار وفقا للتغيرات والتجديد الطارئ على الموقف الاتصالي.

وفي الأخير يمكن الخروج بجملة من التوصيات التي يمكن أن تكون منبرا لانطلاقة أبحاث ودراسات علمية أخرى في المستقبل في حقل الألعاب الالكترونية من منظور علوم الإعلام والاتصال، والت ندرجها كالآتي:

1- ضرورة الأخذ بعين الاعتبار أن الألعاب الالكترونية ليست وسيلة للترفيه بقدر ماهي وسيلة اتصالية تعزز من التواصل الرقمي وكذلك تدعم التعلم الذاتي من خلال عمليات الاتصال القائمة بين الأفراد.

2- محاولة تطبيق المنهج التجريبي على عينات من اللاعبين للوصول إلى نتائج دقيقة حول الروابط والدوافع الاتصالية التي تجعل من الشباب بصفة خاصة يتجهون إلى الألعاب الالكترونية من منظور أنها بيئة اتصالية وليست لعبة.

3- دراسة كيفية تأثير الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على العلاقات الاتصالية الاجتماعية وتفسير نتائجها في ضوء نظريات الإعلام والاتصال والخروج من نمطية تناول موضوع الألعاب الالكترونية في العلوم الاجتماعية، من منطلق أن الألعاب الالكترونية اليوم أصبحت تجسد عوالم قائمة بذاتها لا تختلف عن العالم الحقيقي بل في المستقبل ووفقا للتطورات الحاصلة في مجالها يمكن أن تفوق الواقع ويندمج فيها العالم في شكل لعبة فائقة الجودة من حيث التصميم، الإخراج، الأفكار وكذلك أساليب الاتصال.

قائمة المراجع

أولا: المصادر:

- **القرآن الكريم:**

1- **سورة الأنعام.**
2- **سورة يوسف.**

ثانيا: الكتب:

1-الكتب اللغة العربية:

1. حسن احمد عيسى، **سيكولوجية الإبداع بين النظرية والتطبيق**، ط01، المركز الثقافي في الشرق الأوسط ، مصر: 1993م.
2. حسن زيتون، **تعليم التفكير: (رؤية تطبيقية في تنمية العقول المفكرة)**، ط01، عالم الكتب، القاهرة، 2003م.
3. حسن عماد مكاوي، ليلى حسين السيد، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، الدار المصرية اللبنانية، ط05، القاهرة: 2004م.
4. حنان عبد الحميد العناني، **اللعب عند الأطفال**، الطبعة الأولى، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 2002م.
5. خالد احمد معوض، **الألعاب الالكترونية التعليمية**، دار المسيرة، الأردن، 2014م.
6. جلال عزيز فرمان، **التفكير الناقد والإبداعي**، ط01، دار صفاء، عمان- الأردن: 2012م.
7. رحيم يونس، كرو العزّاوي، **مقدّمة في منهج البحث العلمي**، ط1، دار دجلة، الأُردن، 2008م.
8. زيد الهويدي، **الإبداع ماهيته واكتشافه وتنميته**، ط01، دار الكتاب الجامعي، دبي- الإمارات العربية المتحدة: 2004م.
9. سعيد عبد العزيز، **تعليم التفكير ومهاراته**، ط02، دار الثقافة لنشر والتوزيع، الأردن: 2009م.

10. صالح بن حمد العسّاف، **المدخل الى البحث في العُلوم السلوكية**، ط1، مكتبة العبيكان، الرياض، السعودية، 1995م.
11. صلاح مراد، فوزية هادي، **طرائق البحث العلمي(تعميماتها وإجراءاتها)**، دار الكتاب الحديث، الكويت، 2002م.
12. عبد القادر الشيخلي، **تنمية التفكير الإبداعي**، ط1، وزارة الشباب ، عمان –الأردن، 2001م.
13. عبد الله محمد عبد الرحمن، **النظرية في علم الاجتماع – النظرية السوسيولوجية المعاصرة**، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.2002م.
14. عمار بوحوش ومحمد محمود الذنيبات، **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**، الطبعة ثانية، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ،1999م.
15. فتحي جروان، **تعليم التفكير: (مفاهيمه وتطبيقاته)**، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان الأردن، 2002م.
16. محمد عبد الباقي، **اللعب بين النظرية والتطبيق**، مركز الإسكندرية للكاتب، القاهرة، مصر، 2001م.
17. محمد عبد الحميد، **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، ب ط، عالم الكتب، القاهرة، 2000م.
18. محمد عبد الحميد، **نظريات الإعلام واتجاهات التأثير**، ط3، عالم الكتب، القاهرة، 2004.
19. محمد عبيدات ومحمد أبو نصار ، **منهجية البحث العلمي : القواعد والمراحل والتطبيقات**، دار وائل للطباعة والنشر، الأردن، 1999م.
20. محمد عدنان عليوات، **الذكاء وتنميته لدى أطفالنا**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع عمان الأردن، 2007م.
21. محمد غريب عبد الكريم، **البحث العلمي تصميم المناهج والإجراءات**، الإسكندرية، ب ط، 1992م.
22. محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2002م.
23. محمد محمود الحيلة، **الألعاب من أجل التفكير والتعلم :(عشر دقائق يوميا تساعد طفلك على النمو المعرفي)**، عمان، الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2004م.
24. محمد محمود الخوالدة، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2003م.

25. محمد ملياني، **محاضرات في تحليل الخطاب**، كلية الآداب واللغات، جامعة أبي بكر بلقايد، تلمسان، الجزائر، دون سنة.
26. محمد ياسين وهيب، ندى فتاح زيدان، **برامج تنمية التفكير الإبداعي (أنواعها – إستراتيجياتها – أساليبها)**، كلية التربية، جامعة الموصل، 2001م.
27. محمود محمد غانم، **التفكير عند الأطفال**، ط1، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان–الأردن:2004 م.
28. مروان عبد المجيد إبراهيم، **أُسس البحث العلمي لإعداد الرّسائل الجامعيّة**، ط1، مؤسّسة الوَرّاق للنّشر والتّوزيع، الأُردن، 2000م.
29. معتصم عبدين، **نظريات التعلم والعمليات المعرفية: (رؤية تطبيقية)**، دار المعارف، 2013م.
30. مها حسني الشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة: (ما لها وما عليها)**، الطبعة الأولى، دار المسيرة، الأردن، 2008م.
31. ناديا هايل السرور، **مقدمة في الإبداع**، ط01، دار وائل للطباعة والنشر، الأردن، 2002م.
32. هشام سعيد الحلاق، **التفكير الابداعي: (مهارات تستحق التعلم)**، منشورات الهيئة العامة السورية للكتاب، دمشق، 2010م.

ثالثا: المذكرات الجامعية

1. أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008–2009م.
2. اغيلاس زروقي، **العالم الافتراضي ضمن العاب الفيديو الالكترونية: دلالات تفاعل انسان–آلة، دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها العاب الكومبيوتر التعليمية**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر 03، الجزائر، 2013م.

3. برتيمة سميحة، **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي**، مذكرة مكملة لنيل

شهادة الماجستير في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة بسكرة، الجزائر، 2017م.

4. سعادو هناء، بن مرزوق نوال، **الألعاب الالكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الابتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى**، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلاني بونعامة، خميس مليانة، الجزائر، 2016م.
5. شريفي نعيمة، شتواني ليندة، **إستراتيجية التواصل في الخطاب السياسي بين التصريح والتلميح: خطاب رئيس الجمهورية نموذجا**، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر، قسم اللغة والآداب، كلية الآداب واللغات، جامعة ميرة عبد الرحمان، بجاية، الجزائر: 2013م.

رابعا: المجلات العلمية:

1. الحضيف يوسف، **هناك حياة افتراضية رائعة، جريدة الرياض**، العدد 15226، الثلاثاء 16 ربيع أول 1431هـ – 2 مارس 2010م.
2. نورة السعد، **الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض**، العدد 134. الثلاثاء 8 مارس 2005م.
3. هند الخليفة، **الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. جريدة الرياض**. العدد 14917، الاثنين 2 جمادي الأولى 1430هـ – 27 ابريل 2009م.

خامسا: الكتب باللغة الأجنبية :

1. Adams ، C. K. **Childhood and adolescent obesity: A winning way to fight a ‘‘losing battle’’**. **Northeast Florida Medicine journal**، vol 57, 2006.
2. C. A. Lindley and C. C. Sennersten, **A cognitive framework for the analysis of game play**, in Proceedings of **the 28th Annual Conference of the Cognitive Science Society**: Workshop on the

Cognitive Science of Games and Game Play (CogSci '06), Vancouver, Canada, July 2006.

3. Creswell, J. W. **Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches** (3rd ed.). Los Angeles, 2009.
4. Hartmann ,T, & Klimmt,C, **Gender And Computer Games : Exploring Females'dislikes**, Journal Of Computer-Mediated Communication, Vol N°02 ; 2010.
5. Jean piaget , Barbel Inhelder, **la psychologie de l'enfant**, presses universitaires de France, edition 14, France ; 1994.
6. Kulhan.J, Jean K.H , **Communication & Media Theories**, Jack Faldilin Park, London, 2011.
7. Leibniz, G.W**: New Essays on Human Understanding**, conceptualization of semiotics Cambridge University Press, Cambridge, 1992.
8. Lim Yong Quan. Cheong Hui Qi. Saw Shi Qi ; **Video Games, Positive Affect And Negative Affect Among Utar (Perak Campus) Undergraduate Students**. A Research Project Submitted Inpartial Fulfillment Of The Requirements For The Bachelor Of Social Science (Hons) Psychology Faculty Of Arts And Social Science (Fas) University Tunku Abdul Rahman. October 2015.
9. Myers, D. : **The nature of computer games: Play as semiosis**. New York: Peter Lang , 2003.
10. Zimmerman, Eric and Katie Salen **: Rules of Play ; Game Design Fundamentals**. Boston: MIT Press , 2003 , p 38.
11. Caillois, R. **Les jeux et les hommes**. Gallimard, 1967.

Sites web :

1. http://learning-otb.com
2. www.issuu.com/seanspoman/docs/video
3. http://www.naplesnews.com

فهرس

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
شكر وعرفان	
الإهداء	
ملخص الدراسة	
مقدمة	أ-ب-ج
الإطار المنهجي للدراسة	
1. إشكالية الدراسة	04
2. أسباب اختيار الموضوع	06
3. أهمية الدراسة	07
4. أهداف الدراسة	08
5. المفاهيم الإجرائية للدراسة	08
6. الدراسات السابقة.	11
7. المنهج وأدوات جمع البيانات.	17
8. المنهج المستخدم	17
9. أدوات جمع البيانات	19
10. مجتمع البحث وعينة الدراسة	22
11. المقاربات النظرية المؤطرة للدراسة	24
1. نظرية التفاعلية الرمزية	24
2. نظرية الغرس الثقافي Cultivation Theory	26
3. النظرية المعرفية المفسرة للعب لدى بياجه Jean Piaget	31

الإطار النظري للدراسة

الفصل الأول: الألعاب الالكترونية عبر الانترنت – المفاهيم والأشكال –	34
المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية	35
المطلب الأول: مفهوم الألعاب الالكترونية	35-38
المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية	39
المطلب الثالث: تأثيرات الألعاب الالكترونية على اللاعبين	45
المطلب الرابع: خصائص الألعاب الالكترونية	50
المبحث الثاني: آليات الألعاب الالكترونية	53
المطلب الأول: أنواع الألعاب الالكترونية وأشكالها	53
المطلب الثاني: مجالات الألعاب الالكترونية	58
المطلب الثالث: أسباب انتشار الألعاب الالكترونية	60
المطلب الرابع: المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية	61
المطلب الخامس: دراسات اللعب في وسائل الإعلام والاتصال الجديدة	63
الفصل الثاني: التفكير الإبداعي	68
المبحث الأول: ماهية التفكير الإبداعي	69
المطلب الأول: مفهوم التفكير الإبداعي	69-72
المطلب الثاني: خصائص التفكير الإبداعي	72
المطلب الثالث: عناصر التفكير الإبداعي	74
المطلب الرابع: مراحل التفكير الإبداعي	75
المبحث الثاني: أساسيات التفكير الإبداعي	77
المطلب الأول: نظريات التفكير الإبداعي	77
المطلب الثاني: مستويات التفكير الإبداعي	82
المطلب الثالث:مهارات التفكير الإبداعي	83
المطلب الرابع: استراتيجيات التفكير الإبداعي	85
المطلب الخامس: العوامل المؤثرة في التفكير الإبداعي	87

الإطار التطبيقي للدراسة	90
أولا: عرض وتفسير البيانات	183-91
ثانيا: عرض وتحليل النتائج العامة للدراسة	193-184
ثالثا:عرض النتائج النهائية للدراسة	197-194
خاتمة	ج
قائمة المراجع والمصادر	205-201
فهرس المحتويات	206
فهرس الجداول	209
فهرس الأشكال	213
الملاحق	

فهرس الجداول

الرقم	العنوان	الصفحة
01	توزيع متغير الجنس	90
02	توزيع متغير السن	91
03	توزيع متغير المستوى الدراسي	92
04	توزيع متغير المستوى المعيشي	94
05	توزيع إجابات المبحوثين حول امتلاكهم للعبة الالكترونية في جهاز الكومبيوتر.	95
06	توزيع إجابات المبحوثين حول تفضيلهم لمنصات للألعاب الالكترونية.	96
07	توزيع إجابات المبحوثين حول أنواع العوالم الافتراضية المحبذة في الألعاب الالكترونية.	97
8	توزيع إجابات المبحوثين حول أسباب انجذاب اللاعبين نحو الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.	98
09	توزيع إجابات المبحوثين حول المميزات التي أثرت على جماهيرية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.	100
10	توزيع إجابات المبحوثين حول مجالات تأثير ميزة حب الاطلاع في اللعبة الالكترونية عبر الانترنت.	102
11	توزيع إجابات المبحوثين حول مساهمة تعدد اللغة في اللعبة الالكترونية باتلفيلد BATTLEFIELD V.	104
12	توزيع إجابات المبحوثين حول معالم تجسيد الفكرة الأساسية للعبة الالكترونية باتلفيلد BATTLEFIELD V.	105
13	توزيع إجابات المبحوثين حول آليات التحفيز التي تعتمدها اللعبة الالكترونية باتلفيلد BATTLEFIELD	107
14	توزيع إجابات المبحوثين حول أهداف التجديد في سلسلة اللعبة الالكترونية باتلفيلد v BATTLEFIELD V.	109
15	توزيع إجابات المبحوثين حول مهارات التفكير الإبداعي من خلال اللعبة الالكترونية باتلفيلد BATTLEFIELD V..	112
16	توزيع إجابات المبحوثين حول كون الخطاب الموظف بين اللاعبين خطابا مقنعا	114
17	علاقة متغيرات الدراسة بامتلاك المبحوثين للعبة الالكترونية في جهاز الكومبيوتر.	116

18	علاقة متغير السن- الجنس- المستوى المعيشي بتفضيل المبحوثين منصات الألعاب الالكترونية.	120
19	علاقة متغير السن- الجنس- المستوى التعليمي بتحبيذ المبحوثين أنواع العوالم الافتراضية في الألعاب الالكترونية.	123
20	علاقة متغير السن- الجنس- المستوى التعليمي بتحبيذ المبحوثين أنواع الألعاب الالكترونية.	127
21	علاقة متغيري - الجنس- المستوى التعليمي بتأثير ميزة حب الاطلاع في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة على اللاعبين .	130
22	علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بجاذبية مضمون " موضوع " اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة BATTLEFIELD V .	132
23	علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول تعدد اللغات في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "BATTLEFIELD V ..	135
24	علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بإجابات المبحوثين حول تعدد اللغات في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "BATTLEFIELD V .	137
25	علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول ماذا كان عنوان اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "BATTLEFIELD V معبرا عن مضمونها.	141
26	علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول ماذا كانت العبارات والشعارات الموظفة بين اللاعبين في اللعبة مؤثرة وجذابة في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة "BATTLEFIELD V .	143
27	علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- باعتماد اللاعبين في اللعبة ساحة المعركة " BATTLEFIELD V" على شفرات اجتماعية تفهم فقط في سياق اللعبة.	145
28	علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بإجابات المبحوثين حول ماذا كانت المؤثرات الصوتية والمرئية التي تعتمدها اللعبة ساحة المعركة " BATTLEFIELD V" تعتبر جزء رئيسيا من خطاب اللعبة.	148
29	علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- السن بإجابات المبحوثين حول اعتماد اللعبة ساحة المعركة " BATTLEFIELD V" على عبارات التشجيع والتحفيز في حالات الفوز او الفشل.	151
30	علاقة متغير - الجنس- المستوى التعليمي- بإجابات المبحوثين حول اهتمامهم بالألعاب الالكترونية عبر الانترنت نظرا لضخامة المعلومات الكافية حولها.	154

31	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– السن بإجابات المبحوثين حول اهتمامهم بالألعاب الالكترونية عبر الانترنت نظرا لتوفر استمالات التخويف ورصد العدو.	156
32	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– السن بإجابات المبحوثين حول علاقة وفرة المعلومات في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وتنمية قدراتهم على توظيفها في حل المشاكل الحقيقية.	159
33	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت المؤثرات الصوتية والموسيقى الموظفة في بيئة اللعبة الالكترونية ساحة المعركة ترتبط بالرسالة اللفظية والبصرية للعبة.	161
34	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– السن بإجابات المبحوثين حول ما إذا كان تعدد الرموز الموظفة بين اللاعبين في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يؤثر على الرؤية والمعرفة والانتباه المرئي والاتصال البصري.	163
35	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كان التجديد في سلسلة لعبة ساحة المعركة يعمل على خلق بيئة افتراضية متناسقة الأشخاص وأدوارهم.	166
36	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت التقنيات الموظفة في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " تعمل على تحسين التفاعلية في البيئة الافتراضية بين اللاعبين.	168
37	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على زيادة وتحسين عمليات التفكير في إيجاد الحلول.	170
38	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تحسين عمليات تحديد الاتجاهات في المهارات المختلفة للاعب.	172
39	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت تبادلية الأدوار في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تنمية المشاركة في تبادل المعلومات.	174
40	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– السن بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تعزيز التعلم الذاتي للاعبين.	176
41	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت	179

	الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تساهم في تشكيل ثقافة رقمية للاعبين.	
42	علاقة متغير – الجنس– المستوى التعليمي– بإجابات المبحوثين حول ما إذا كانت الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تساهم في تسهيل عمليات إيجاد الحلول في الواقع بطرق مبتكرة.	182

فهرس الأشكال

الرقم	العنوان	الصفحة
01	إسقاط نظرية الغرس الثقافي من خلال اللعبة الالكترونية ساحة المعركة	31
02	مراحل التفكير الإبداعي	76
03	توزيع نسب متغير الجنس للعينة المدروسة	91
04	توزيع نسب متغير السن للعينة المدروسة	92
05	توزيع نسب متغير المستوى التعليمي	94
06	توزيع نسب متغير المستوى المعيشي	95
07	أنواع العوالم الافتراضية في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت	128
08	تفسير اعتماد الشفرات الاجتماعية من منظور نظرية التعلم- التفاعلية الرمزية- الغرس الثقافي	147

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر – بسكرة.

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية – قطب شتمة –

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام والاتصال

استمارة استبيان حول:

خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري – دراسة ميدانية على عينة من اللاعبين الهواة للعبة ساحة المعركة -BATTLEFIELD V

مذكرة تخرج مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال– تخصص: اتصال وعلاقات عامة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

تهدف هاته الاستمارة إلى جمع عدد من المعلومات والبيانات حول موضوع الدراسة من خلال الإجابة عن الأسئلة الموجودة فيها والتي نطلب من سيادتكم الإجابة عنها عن طريق وضع علامة (x) داخل الخانة المناسبة، مع العلم ان معلومات هذه الاستمارة ستعامل بالسرية التامة ولن تستخدم إلا في أغراض البحث العلمي.

إعـداد :

ميـــرة بلقاسم

إشراف الأستاذة:

حفيـــظي نهلـة

السنة الجامعية :2019/2018م

البيانات الشخصية :

1- الجنس:

☐ ذكر ☐ أنثى

2- السن: ☐

3- المستوى الدراسي:

☐ ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي

☐ دراسات عليا

4- المستوى المعيشي:

☐ ضعيف ☐ حسن ☐ جيد

المحور الأول: المميزات الفنية والتقنية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت

5- هل تمتلك لعبة الكترونية في جهازك " الكومبيوتر " ؟

☐ نعم ☐ لا

6- هل تحبذ الألعاب الالكترونية عبر الانترنت التي تكون على:

- منصة الحاسوب ☐
- الهاتف النقال ☐
- اللوحات الالكترونية ☐
- console –وحدة الالعاب (ps4–xbox one) ☐
- منصات أخرى: ..... أذكرها: .....

7- اي انواع العوالم الافتراضية تحبذ في الالعاب الالكترونية :

- بيئة العاب واسعة " متعددة اللاعبين " ☐
- بيئة الميتافيرس « metaverses » ☐
- بيئة تعليمية متعددة المتعلمين ☐

8- أي أنواع الألعاب تحبذ ؟

- العاب تصويب منظور الشخص الأول ☐
- العاب تصويب منظور الشخص الثالث ☐

- العاب الاركيد arcade games ☐

9- ماهي الأسباب التي جعلتك تتجه نحو الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ؟

- جودة رسوم وجغرافيك اللعبة ☐
- سرعة ومرونة الحركة ☐
- الأسلوب القصصي ☐
- الأسلوب الحواري بين اللاعبين ☐
- طريقة التلفظ والكلام ☐
- حداثة اللعبة ☐
- أخرى اذكرها:.....

10- رتب من (01) إلى (06) المميزات التي أثرت على جماهيرية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت :

- أسلوب اللعبة ☐
- أسلوب الحوار والتواصل ☐
- جمالية الرسومات ☐
- جودة الصورة ☐
- الحركة والمرونة ☐
- الإحساس في اللعبة ☐

11- هل تعتقد أن حب الاطلاع الذي تعتمده اللعبة ساحة المعركة يؤثر على اللاعبين ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

12- إذا كانت إجابتك بـ : نعم فهل ذلك يؤثر على :

- المدركات المعرفية للاعب ☐
- مستوى اللعب بين اللاعبين ☐
- تعزيز عمليات البحث ☐
- شغف اللاعب ☐
- تطوير عملية التفكير ☐

13- تساهم الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تكوين ثقافة في عالم الهاردوير من خلال :

- مراجعة متطلبات تشغيل اللعبة ☐
- المتابعة المستمرة لأجزاء السلسلة ☐
- التعرف على أنواع المنصات المختلفة المشغلة للألعاب ☐
- القدرة على التمييز بين أنواع نسخ الوينداوز المطابقة لتشغيل اللعبة ☐

المحور الثاني: المكونات الرمزية واللفظية المشكلة لخطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

14- يعتبر مضمون " موضوع " اللعبة المتمثلة في " ساحة المعركة " مضمونا جذابا:

نعم ☐ لا ☐

15- تعتمد اللعبة الالكترونية ساحة المعركة "Battlefield V " على عدة لغات :

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

16- تعدد اللغات في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة "Battlefield V" يساهم في:

- اكتساب اللغات الأجنبية ☐
- اكتساب ثقافات غربية أجنبية ☐
- اكتساب مهارات التواصل الفعال ☐
- أخرى اذكرها.....

17- الفكرة الأساسية للعبة الالكترونية ساحة المعركة "Battlefield V" مجسدة في :

- البيئة الحربية الافتراضية ☐ اللغة المشفرة المستعملة ☐
- اللباس ☐ طريقة الحوار ☐
- الأسلحة والمعدات ☐

18- هل تعتقد أن عنوان اللعبة ساحة المعركة " Battlefield V " يعبر فعلا عن مضمونها؟

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

19- العبارات والشعارات الموظفة بين اللاعبين في اللعبة مؤثرة وجذابة :

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

20- يعتمد اللاعبين في اللعبة ساحة المعركة " Battlefield V " على شفرات اجتماعية تفهم فقط في سياق اللعبة:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

21- المؤثرات الصوتية والمرئية التي تعتمدها اللعبة ساحة المعركة " Battlefield V " تعتبر جزء رئيسيا من خطاب اللعبة:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

22- تعتمد اللعبة ساحة المعركة " Battlefield V " على عبارات التشجيع والتحفيز في حالات الفوز او الفشل:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

23- إذا كانت إجابتك بـ " دائما " فهل هذا يعمل على:

- تعزيز اندماج اللاعب في او مع بيئته الافتراضية للعبة ☐
- إحساس اللاعب بذاته الافتراضية دون الحقيقية ☐
- تطوير مهارات اللعب ☐
- تقوية العلاقات بين اللاعبين ☐
- التأثير على مهارات اللاعب المعرفية ☐
- تنمية مهارات التواصل الفعال بين اللاعبين ☐
- تعزيز الثقة بالنفس ☐

المحور الثالث: مستويات التأثير الموظفة في خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت:

24- تحظى الألعاب الالكترونية عبر الانترنت باهتمام الشباب نظرا لضخامة المعلومات الكافية حولها:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

25- تحظى الألعاب الالكترونية عبر الانترنت باهتمام الشباب نظرا لتوفر استمالات التخويف ورصد العدو:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

26- وفرة المعلومات وعرض البيانات على شاشة كل لاعب تنمي قدرته على توظيفها في حل مشاكله الحقيقية:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

27- المؤثرات الصوتية والموسيقى الموظفة في بيئة اللعبة الالكترونية ساحة المعركة ترتبط بالرسالة اللفظية والبصرية للعبة:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

28- تعدد اللغة الموظفة بين اللاعبين في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يؤثر على اللغة الأصلية للاعب:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

علل إجابتك:.....

تعدد الرموز الموظفة ين اللاعبين في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يؤثر على **الرؤية** و**المعرفة والانتباه المرئي** :

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

29- التجديد في سلسلة لعبة ساحة المعركة يعمل على خلق بيئة افتراضية متناسقة الأشخاص وأدوارهم:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

30- إذا كانت إجابتك بـ " **دائما** " فهل ذلك يكون:

- بهدف كسب الجمهور على المدى البعيد ☐
- بهدف الحفاظ على الجمهور الحالي للعبة ☐
- بهدف عرض الأفكار والمعلومات الجديدة ☐
- عرض التقنيات الجديدة في الألعاب الالكترونية ☐

- إعطاء فرصة متواصلة للاعبين لتحقيق ذواتهم الافتراضية ☐

31- هل ترى بأن الخطاب الموظف بين اللاعبين في لعبة ساحة المعركة مقنع ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

المحور الرابع: الانعكاسات الايجابية والسلبية للعبة الالكترونية عبر الانترنت " ساحة المعركة " على الشباب الجزائري

32- التقنيات الموظفة في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " تعمل على تحسين التفاعلية في البيئة الافتراضية للاعبين:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

33- تعمل الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على زيادة وتحسين عمليات التفكير في إيجاد الحلول:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

34- تعمل الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على تحسين عمليات تحديد الاتجاهات في المهارات المختلفة للاعب:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

35- تبادلية الأدوار في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تنمية المشاركة في تبادل المعلومات:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

36- تعمل الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على تعزيز التعلم الذاتي للاعبين :

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

37- تساهم الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تشكيل ثقافة رقمية للاعبين :

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

38- تساهم الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تسهيل عمليات إيجاد الحلول في الواقع بطرق مبتكرة:

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

39- المستوى العالي من التقنية وجودة الجرافيك الذي تتميز به اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يعمل على تنمية مهارات التفكير الإبداعي التالية:

- الطلاقة في الأفكار والمعلومات ☐
- المرونة في التفكير وإيجاد الحلول ☐
- الأصالة ☐
- الإحساس بالمشكلات ☐
- التعبير اللفظي والرمزي ☐
- الاحتفاظ بنفس الاتجاه وتطويره ☐

شكرا على تعاونكم

خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري

استبيان لدراسة علمية حول الالعاب الالكترونية عبر الانترنت والتفكير الابداعي

*Obligatoire

* الجنس

- ذكر
- أنثى

* السن

Votre réponse

* المستوى الدراسي

- ابتدائي
- متوسط
- ثانوي
- جامعي
- دراسات عليا

المستوى المعيشي *

- جيد
- متوسط
- ضعيف

المحور الأول: المميزات الفنية والتقنية للألعاب الالكترونية عبر الانترنت

هل تمتلك لعبة الكترونية في جهازك " الكومبيوتر " ؟

- نعم
- لا

هل تحبذ الألعاب الالكترونية عبر الانترنت التي تكون على: *

- الحاسوب
- الهاتف النقال
- اللوحات الالكترونية
- console – وحدة الالعاب (ps4-xbox one)
- منصات اخرى اذكرها

اي انواع العوالم الافتراضية تحبذ في الالعاب الالكترونية . *

- بيئة العاب واسعة " متعددة اللاعبين "
- بيئة الميتافيرس « metaverses »
- بيئة تعليمية متعددة المتعلمين

أي أنواع الألعاب الالكترونية تحبذ ؟ *

- العاب تصويب منظور الشخص الأول
- العاب تصويب منظور الشخص الثالث
- العاب الاركيد arcade games

ماهي الأسباب التي جعلتك تتجه نحو الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ؟ *

- [ ] جودة رسوم وجغرافيك اللعبة
- [ ] سرعة ومرونة الحركة
- [ ] الأسلوب القصصي
- [ ] الأسلوب الحواري بين اللاعبين
- [ ] طريقة التلفظ والكلام
- [ ] حداثة اللعبة
- [ ] Autre :

ماهي المميزات التي أثرت على جماهيرية الألعاب الالكترونية عبر الانترنت . *

- [ ] أسلوب اللعبة
- [ ] أسلوب الحوار والتواصل
- [ ] جمالية الرسومات
- [ ] جودة الصورة
- [ ] الحركة والمرونة
- [ ] الإحساس في اللعبة

هل تعتقد أن حب الاطلاع الذي تعتمده اللعبة ساحة المعركة يؤثر على اللاعبين ؟ *

- دائما
- احيانا
- ابدا

إذا كانت إجابتك بـ : دائما فهل ذلك يؤثر على

- [ ] المدركات المعرفية للاعب
- [ ] مستوى اللعب بين اللاعبين
- [ ] تعزيز عمليات البحث
- [ ] شغف اللاعب
- [ ] تطوير عملية التفكير الابداعي
- [ ] تحسين العملية الاتصالية بين الافراد

تساهم الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تكوين ثقافة في عالم الهاردوير من خلال : *

- [ ] - مراجعة متطلبات تشغيل اللعبة
- [ ] - المتابعة المستمرة لأجزاء السلسلة
- [ ] - التعرف على أنواع المنصات المختلفة المشغلة للألعاب
- [ ] - القدرة على التمييز بين أنواع نسخ الوينداوز المطابقة لتشغيل اللعبة

المحور الثاني: المكونات الرمزية واللفظية المشكلة لخطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

يعتبر مضمون " موضوع " اللعبة المتمثلة في " ساحة المعركة " مضمونا جذابا: *

- نعم
- لا

تعتمد اللعبة الالكترونية ساحة المعركة "Battlefield" على عدة لغات *

- دائما
- احيانا
- ابدا

تعدد اللغات في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة "Battlefield" يساهم في: *

- [ ] اكتساب اللغات الأجنبية
- [ ] اكتساب ثقافات غربية أجنبية
- [ ] اكتساب مهارات التواصل الفعال
- [ ] Autre :

الفكرة الأساسية للعبة الالكترونية ساحة المعركة "Battlefield" مجسدة في : *

- [ ] البيئة الحربية الافتراضية
- [ ] اللغة المشفرة المستعملة
- [ ] اللباس
- [ ] طريقة الحوار
- [ ] الأسلحة والمعدات

هل تعتقد أن عنوان اللعبة ساحة المعركة "Battlefield" يعبر فعلا عن مضمونها ؟ *

- دائما
- احيانا
- ابدل

العبارات والشعارات الموظفة بين اللاعبين في اللعبة مؤثرة وجذابة . *

- دائما
- احيانا
- ابدا

يعتمد اللاعبين في اللعبة ساحة المعركة " Battlefield " على شفرات اجتماعية تفهم فقط في سياق اللعبة. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

المؤثرات الصوتية والمرئية التي تعتمدها اللعبة ساحة المعركة " Battlefield " تعتبر جزء رئيسيا من خطاب اللعبة. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

تعتمد اللعبة ساحة المعركة " Battlefield " على عبارات التشجيع والتحفيز في حالات الفوز او الفشل. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

إذا كانت إجابتك بـ " دائما " فهل هذا يعمل على:

- [ ] تعزيز اندماج اللاعب في او مع بيئته الافتراضية للعبة
- [ ] إحساس اللاعب بذاته الافتراضية دون الحقيقية
- [ ] تطوير مهارات اللعب
- [ ] تقوية العلاقات الاتصالية بين اللاعبين
- [ ] التأثير على مهارات اللاعب المعرفية
- [ ] تنمية مهارات التواصل الفعال بين اللاعبين
- [ ] تعزيز الثقة بالنفس

المحور الثالث: مستويات التأثير الموظفة في خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت

تحظى الألعاب الالكترونية عبر الانترنت باهتمام الشباب نظرا لضخامة المعلومات الكافية حولها. *

- ○ نعم
- ○ لا
- ○ احيانا

تحظى الألعاب الالكترونية عبر الانترنت باهتمام الشباب نظرا لتوفر استمالات التخويف ورصد العدو. *

- ○ نعم
- ○ لا
- ○ احيانا

وفرة المعلومات وعرض البيانات على شاشة كل لاعب تنمي قدرته على توظيفها في حل مشاكله الحقيقية. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

المؤثرات الصوتية والموسيقى الموظفة في بيئة اللعبة الالكترونية ساحة المعركة ترتبط بالرسالة اللفظية والبصرية للعبة. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

𝒟- تعدد اللغة الموظفة بين اللاعبين في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يؤثر على اللغة الأصلية للاعب *

- دائما
- احيانا
- ابدا

علل اجابتك. *

Votre réponse

تعدد الرموز الموظفة ين اللاعبين في اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يؤثر على الرؤية والمعرفة والانتباه والاتصال البصري *

- دائما
- احيانا
- ابدا

التجديد في سلسلة لعبة ساحة المعركة يعمل على خلق بيئة افتراضية متناسقة الأشخاص وأدوارهم. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

إذا كانت إجابتك بـ " دائما " فهل ذلك يكون.

- [ ] - بهدف كسب الجمهور على المدى البعيد
- [ ] - بهدف الحفاظ على الجمهور الحالي للعبة
- [ ] - بهدف عرض الأفكار والمعلومات الجديدة
- [ ] - عرض التقنيات الجديدة في الألعاب الالكترونية
- [ ] - إعطاء فرصة متواصلة للاعبين لتحقيق ذواتهم الافتراضية

هل ترى بأن الخطاب الموظف بين اللاعبين في لعبة ساحة المعركة مقنع ؟ *

- نعم
- لا
- احيانا

المحور الرابع: الانعكاسات الايجابية والسلبية للعبة الالكترونية عبر الانترنت " ساحة المعركة " على الشباب الجزائري

التقنيات الموظفة في اللعبة الالكترونية " ساحة المعركة " تعمل على تحسين التفاعلية في البيئة الافتراضية للاعبين. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

تعمل الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على زيادة وتحسين عمليات التفكير في إيجاد الحلول. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

تعمل الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على تحسين عمليات تحديد الاتجاهات في المهارات الاتصالية المختلفة للاعب. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

تبادلية الأدوار في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تعمل على تنمية المشاركة في تبادل المعلومات. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

تعمل الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على تعزيز التعلم الذاتي للاعبين . *

- دائما
- احيانا
- ابدا

تساهم الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تشكيل ثقافة رقمية للاعبين . *

- دائما
- احيانا
- ابدا

تساهم الألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تسهيل عمليات إيجاد الحلول في الواقع بطرق مبتكرة. *

- دائما
- احيانا
- ابدا

المستوى العالي من التقنية وجودة الجرافيك الذي تتميز به اللعبة الالكترونية ساحة المعركة يعمل على تنمية مهارات التفكير الإبداعي التالية. *

- [ ] - الطلاقة في الأفكار والمعلومات
- [ ] - المرونة في التفكير وإيجاد الحلول
- [ ] - الأصالة
- [ ] - الإحساس بالمشكلات
- [ ] - التعبير اللفظي والرمزي
- [ ] - الاحتفاظ بنفس الاتجاه وتطويره

SUIVANT

N'envoyez jamais de mots de passe via Google Forms.

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google. Signaler un cas d'utilisation abusive - Conditions d'utilisation

Google Forms