ألعاب الفيديو

●تمهيد:

لا تخلو ثقافة انسانية أو عصر من عصورها من ممارسة نوع من أنواع الألعاب المختلفة، وتختلف طبيعة الألعاب من حيث خطورتها، ومن أكثر الألعاب شيوعاً فى هذا العصر هى ألعاب الفيديو، التى بدأ ظهورها منذ عقود طويلة معتمدة على الرسوم المتحركة، وأصبحت الأن تتمتع بالتفاعلية مما يمكن الفرد من التحكم فى مجريات اللعبة، وينغمس فى داخلها ليصبح جزء منها، وتحتوى هذه الألعاب على محاكاه لأحداث واقعية ورياضات وغيرها، وتبنى تلك الألعاب واقع افتراضى للفرد ينعزل فيه عن واقعه الحقيقى.

وتشكل ألعاب الفيديو الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من حياة الأطفال والمراهقين والشباب، وقد حققت نجاحاً كبيراً بسبب جاذبيتها وقدرتها على الترفيه والتسلية، ووصلت ألعاب الفيديو فى السنوات الأخيرة إلى مستوى هائل من التطور التقنى، الذى يمزج بين التأثير البصرى والصوتى والحركى، والمحاكاة والتفاعل مع الحركة البشرية لاسلكياً، وأصبح هناك تجسيم للصور وللتصوير التلفزيونى مما جعل اللاعب يشعر بأنه يعيش عالماً حقيقياً داخل تلك اللعبة، وأصبحت صناعة ألعاب الفيديو صناعة كبرى، تسيطر على أسواقها بضعة شركات أساسية عبر أجهزتها المتطورة لتشغيل الألعاب مثل مايكروسوفت وسونى وغيرها، وتنوعت وسائل ألعاب الفيديو وتعددت بين الثابتة والمحمولة، الصغيرة والكبيرة، السلكية واللاسلكية، وكذلك ألعاب الهواتف المحمولة بتقنياتها وأجيالها المختلفة، فضلاً عن اللعب الجماعى عبر الإنترنت مع أناس لا تعرفهم من مختلف أنحاء العالم.

ولقد تحولت ألعاب الفيديو إلى صناعة تكنولوجية مستمرة فى التطور، وإذ كانت قديماً يتم ممارستها من قبل الصغار، وتؤدى بهم إلى العزلة فإنها الآن تلعب دور أساسى كوسيلة محفزة للنشاط الاجتماعى لمختلف المراحل العمرية، وبالرغم من أن الكثير من ألعاب الفيديو تحتوى على صور مختلفة للعنف والعرى والألفاظ الخارجة إلا إنها

أصبحت مصدر أساسى للترفيه العائلى فى كثير من البيوت، والقائمون على هذه الصناعة يهدفون للربح المادى دون غيره.

وأصبحت هناك مئات الشركات الصغيرة والكبيرة التى تنتج الألعاب بمختلف تخصصاتها ومجالاتها، سواءً المخصصة لأطفال ما قبل المدرسة، وحتى تلك الألعاب المخصصة للكبار والمحظور تداولها واللعب بها لمن هم دون 18 عاماً حسب التقييم الذى وضعه مجلس تصنيف برمجيات الترفيه -ESRB- The Entertainment Software Rating Board لتصنيف الألعاب وفقاً لمحتواها، وهو مشابه كثيراً لنظام تصنيف الصور المتحركة القائم فى كثير من الدول، وهدف هذه المنظمة مساعدة المستهلكين فى تحديد مدى ملائمة محتوى الألعاب للفئات العمرية المختلفة، وتظهر هذه التصنيفات على الغلاف الخارجى للعبة، وبالرغم من أنه ليس إجبارياً، إلا أن الكثير من تلك الألعاب تقدمت ليتم تصنيفها حيث إمتنع معظم تجار التجزئه بيع ألعاب فيديو الغير مصنفة، بالأضافة إلى أن المصنعين لم يحصلوا على ترخيص أية من تلك الألعاب دون تصنيفها أولاً بنفس النظام.

وهناك جدلاً قائماً ومستمراً حول إيجابيات تلك الألعاب فى مقابل سلبياتها الكثيرة والمؤثرة فى ثقافتنا وهويتنا وتقاليدنا وسلوكنا بشكل خاص وفى حياتنا بشكل عام، دون إنكار الفوائد والمزايا التى تخلفها فى شخصيات ممارسيها، ففى السنوات السابقة قد تم مناقشة تزايد شيوع ألعاب الفيديو فى الحياه العائلية مع إحتمالية حدوث تغيرات هامة فى العوامل الديمجرافية، فالكثير من ممارسى ألعاب الفيديو أصبحوا الآن أباء وأمهات ولازالوا يمارسونها بشكل كبير مع إختلاف محتواها سواء تعليمى أو رياضى أو إباحى أو عنفى أو غيره.

وبالرغم من إختلاف الآراء حول تأثير ألعاب الفيديو إلا إنها ستظل قائمة بل وستزداد تنامى وتتطور، لذا كل ما نستطيع فعله هو تحويل ممارسوها إلى مراقبين ومحللين ونقاد لأنفسهم ولتلك الألعاب، حتى يتم تحقيق الإستفادة منها وتجنب مخاطرها قدر الإمكان وذلك من خلال التربية الإعلامية - محو الأمية الإعلامية -.

•مفهوم ألعاب الفيديو كوسيلة اتصالية:

تختلف ألعاب الفيديو عن وسائل الإعلام الأخرى كالراديو والكتب والتلفزيون والأفلام، والسمة الأساسية المميزة لألعاب الفيديو هى التفاعلية، حيث أنه قد تم تصميمها لمشاركة اللاعبين بنشاط مع أنظمتها، وهناك الملايين من ألعاب الفيديو التى تختلف إلى حد كبير فى المواضيع والأهداف، وهذه الألعاب يمكن أن تكون تعاونية أو تنافسية، يتم ممارستها بشكل فردى أو جماعى، ويتم ممارستها من خلال أجهزة مختلفة مثل النينتندو (Nintendo)، الوى (Wii)، البلاى ستيشن (Play Station) وغيرها من أجهزة الكمبيوتر والهواتف المحمولة، وتتنوع الألعاب وفقاً للجهاز المستخدم فى ممارستها.

ووفقا لسالين وزيمرمان (Salen & Zimmerman) فإن تعريف الألعاب الإلكترونية أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون فى نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمى، ويطلق على لعبة أنها إلكترونية فى حال توافرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب أوالإنترنت أوالتلفاز أوالبلاى ستيشن والهواتف النقالة والأجهزة الكفية – المحمولة بالكف -[1].

ويمكن تصنيف ألعاب الفيديو حسب طبيعتها كالآتى:

1- الصنف الغازى، المحارب، المقاتل (Conquer): ويهدف هذا الصنف للتنافس والإنتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون فى هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفاً، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التى تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

2- الصنف المدير (manager): ويهدف هذا التصنيف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان، كما يتم تطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية، وذلك عبر تمكينهم من إستخدامتهم للمهارات التى أتقنوها سابقاً فى نفس

اللعبة، والعمل على توظيها لاحقاً بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقاً وشمولاً وتفصيلاً فى اللعبة ذاتها.

3- الصنف المستغرب، المتعجب (Wanderer): فى هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة ممتعة، ولكن درجة التحدى فى هذا الصنف أقل مما هو موجود فى الصنفين السابقين، واللاعبون فى هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسى إلى المتعة والإسترخاء.

4- الصنف المشارك (Participant): فى هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة فى العوالم الافتراضية.

وبخصوص النوع الرابع يخبرنا الحضيف بأن هناك أماكن افتراضية فى فضاء الإنترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، فى فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود، حيث الحياة الافتراضية التى يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطتها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس فى بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا فى عالمهم الافتراضى يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون[2].

وتعرف هند الخليفة العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد، يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية يتم تجسدهم بما يسمى أفاتار (avatars) وأيضا بناء، وتصميم المبانى والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

هذا ويمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هى[3]:

1. بيئة الألعاب الواسعة متعددة اللاعبين (Massively game multiplayer online role play):

ففى بيئة الألعاب الواسعة متعددة اللاعبين (MMORPG) يقوم اللاعب بدور معين للوصول لهدف ما، وخلال تحقيقه للهدف يجنى اللاعب النقاط لينتقل من مرحلة لأخرى، يتمثل اللاعبون فى هذه البيئة بشخصيات مختلفة وبقدرات معينة، ويعملون فى مجموعات أو عشائر ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المحدد، ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم والتخلص منهم، وفى الغالب هؤلاء الأعداء هم عبارة عن شخصيات مبرمجة مسبقاً تعمل بأدوار محددة، ومن أشهر مثل هذه البيئات بيئة World of Warcraft.

2. الميتافيرس (metaverses):

أما بيئة الميتافيرس فهى عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعى أفتار (Avatar)، يتحكم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والفأرة، يمكن تشكيل الأفتار بالطريقة التى يرغبها صاحبها، فليس هنالك حدود للتحكم بالشخصية وتغيير هيئتها، وتختلف بيئة الميتافيرس عن سابقتها بأنه لا يوجد فيها أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها، بل يستطيع أى مستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة بهن، يعنى ذلك أنه لا توجد فى مثل هذه البيئات تنافس أو حروب للوصول لهدف معين، كما أن بيئة الميتافيرس توفر للاعبين إمكانية تشكيل وعمل الأجسام المختلفة وبرمجتها وبيعها للاعبين آخرين، ومن أشهر بيئات الميتافيرس هى بيئة الحياة الافتراضية (Second life).

3. بيئة تعلمية واسعة متعددة المتعلمين (Massively multilearner environment online learning):

آخر نوع من أنواع العوالم الافتراضية، وهى بيئة (MMOLE) حيث تعتبر هذه البيئة من أحدث البيئات من ناحية الفكرة فهى مخصصة للتعليم، وتعمل كإمتداد لنظم إدارة التعلم (Learning

(Management Systems ولكن فى بيئة ثلاثية الأبعاد، الهدف الأساسى من مثل هذه البيئات هو التعلم، فنجد أن البيئة المحيطة تمثل أحياناً شكل بيئة فصل دراسى مما يسمح للمعلم التحكم بالمحتوى المعروض والمتعلم من التفاعل مع البيئة المحيطة والتواصل مع أقرانه، ومن أمثلة هذه البيئات بيئة (Proto Sphere).

- **أسباب ممارسة ألعاب الفيديو:**

وفقاً لعبدالله عبدالعزيز الهدلق[4]:

1- جودة رسوم اللعبة.
2- الأسلوب القصصى الممتع.
3- كونها سلسلة (مواصلة) للعبة مفضلة تمت ممارستها من قبل.
4- طريقة التلفظ بالكلمات.

- **منافع ألعاب الفيديو فى مقابل المخاطر:**

تعد ألعاب الفيديو من القضايا المثيرة للجدل، فبجانب المرح والمشاركة العائلية أو حتى مع وجود ألعاب تعليمية فهناك دائماً مخاطر وتحديات، ولابد من التذكر دائماً أن المخاطر ليست جزءاً متأصلاً فى ألعاب الفيديو، ولكن ألعاب الفيديو تتطلب الكثير من التركيز، وتستطيع أن تغمر اللاعبين فى عالم أخر ذلك بالإضافة إلى أن ممارسة الألعاب الغير مناسبة بكثرة يكون له تأثير كبير على صغار السن.

- المنافع:

- إن ألعاب الفيديو المصممة تصميماً جيداً تعد مدرس طبيعى حيث توفر ردود أفعال فورية على نجاح اللاعب فى توزيع التعزيزات والعقوبات، وكذلك المساعدة فى التعلم بمعدلات مختلفة، وإعطاء فرصاً لممارسة الألعاب بإتقان وبشكل تلقائى، ألعاب الفيديو أيضاً يمكن أن تكيف نفسها مع المتعلمين الفرديين واللاعبين المتدربين بطريقة تساعدهم على نقل المعرفة أو المهارات اللازمة فى العالم

الحقيقى، فممارسى ألعاب الفيديو يكررون الأفعال وهم يلعبون، والتكرار هو شرط مسبق لفترة طويلة الأجل لتعزيز الإتصالات بين خلايا المخ (المشابك) من خلال الإستخدام المتكرر، والذى يُعتقد أنه يكمن وراء تخزين الذاكرة والتعلم[5].

- كذلك قدمت وزارة التعليم الأميركية عام 2002 تقرير يؤكد بالأدلة على فعالية ألعاب الفيديو التعليمية[6]، وممارسة ألعاب الحركة بألعاب الفيديو تحسن الإنتباه البصرى لمحيط شاشة الكمبيوتر[7]، أثبتت أن ألعاب الحركة بألعاب اللفيديو يمكن أن تحسن قدرات الكبار لجعل لديهم قدرة على التمييز بين ظلال مختلفة من اللون الرمادى (وتسمى حساسية النقيض)، وهو أمر مهم لأنشطة مثل القيادة[8]، وأبحاث أخرى تقترح أن الألعاب التى تتطلب العمل الجماعى تساعد الناس على تطوير التعاون بينهم[9].

- والتأثير الإيجابى المعترف به على نطاق واسع هو أن ألعاب الفيديو يمكن أن تساعد الأطفال على تحسين مهارتهم اليدوية ومحو أمية الكمبيوتر.

- وقد أظهرت الأبحاث أن ممارسة ألعاب الفيديو يمكن أن تكون مفيدة لعدد من الوظائف المعرفية، وربما تحتوى أيضاً على المنافع الاجتماعية، فيجب على المرء أن يتعلم أولاً أنه يجب إتباع المبادئ التوجيهية والقيود باللعبة، واللاعب يواجه تحديات جديدة، فلا بد له من إستخدام حل المشكلات لإيجاد حلول، إلى جانب الألعاب التعليمية وألعاب العقل ويجب أن يجمع اللاعب بين مهارات قديمة وجديدة للتغلب على العقبات بالألعاب[10].

- تقوم ألعاب الفيديو على تعدد المهام، خاصاً عندما تصبح الألعاب أكثر تعقيداً، حيث يجب على اللاعبين تحقيق أهداف مختلفة مع تتبع جميع العناصر المتغيرة وربط الأفكار، وتحث ألعاب الفيديو أيضاً على التفكير السريع، وجدت نتائج أحد الدراسات أن الأشخاص الذين يلعبون ألعاب الفيديو يصبحون أكثر إنسجاماً مع

بيئتهم، وقادرون على الحفاظ على علامات مرئية على الأصدقاء فى الحشود، وقادرون على التنقل بشكل أفضل فى الأمور اليومية مثل القيادة والقراءة بحروف صغيرة[11].

- وكذلك تساعد فى إتخاذ القرارات الصحيحة فى العالم الحقيقى، نتيجة تأثيره على ردود الفعل الحسية[12]، وتزيد من التنسيق بين اليد والعين، وتزيد المهارات الحركية الدقيقة والمنطق المكانى[13].

- والألعاب هو تحفيز لتجربة التعلم والنشاط الإجتماعى، وهى السبب الذى يجعل الناس يجدون متعة ذلك هو التحدى بالألعاب، واللاعب يأخذ دور نشط على عكس مشاهدة التلفزيون حيث لا يكون هناك حافز لتحقيقه[14].

- وقد استخدم الباحثون ألعاب الفيديو للمساعدة فى تعلم وتنمية القدرات المكانية لدى الأطفال المعوقين، وتعزيز الدافعية للتعليم، والقدرات الرياضية، والتدريب على حل المشكلات[15].

- إن ألعاب الفيديو التى تعتمد على الكمبيوتر قد تمتلك مزايا غير موجودة فى إستراتيجيات التعليم الأخرى، فعلى سبيل المثال القدرة على إختيار حلول مختلفة لمشكلة صعبة، ومن ثم نرى تأثير هذه القرارات فى لعبة خيالية أى تتيح للطلاب تجربة حل المشاكل فى بيئة آمنة نسبياً، بالإضافة إلى أن ألعاب الفيديو تنطوى على إمكانات إيجابية كبيرة قد لا تتاح فى إستراتيجيات التعليم الأخرى.

- ألعاب الفيديو تجتذب مشاركة الأفراد عبر العديد من الحدود الديموغرافية مثل العمر، الجنس، العرق والحالة التعليمية، كما تساعد ألعاب الفيديو الأطفال فى تحديد الأهداف، وتوفير التغذية المرتدة، والتعزيز، والحفاظ على السجلات التى تتضمن التغيرات السلوكية، ويمكن لألعاب الفيديو أن توفر عناصر التفاعل التى قد يحفز التعلم، وتساعد فى التغلب على رهاب التكنولوجيا[16].

- تساعد ألعاب الفيديو فى تنمية بعض المهارات لدى الأطفال مثل مهارات اللغة حيث تسهل المناقشة وتبادل الحوار، وفهم حروف الجر، وإعطاء التوجيهات، والإجابة على الأسئلة، كذلك تساعد فى مهارات الرياضة الاساسية، ومهارات القراءة الاساسية من خلال التعليمات والكلمات التى تظهر على الشاشة، إلى جانب المهارات الاجتماعية[17].

- وخلافاً للمعتقدات التقليدية التى تشير إلى أن الذين يلعبون ألعاب الفيديو أشخاص كسولين فكرياً، إتضح أن لعب هذه الألعاب تشجع مجموعة واسعة من المهارات المعرفية[18].

- المخاطر:

- قارن كل من كالفيرت وتان (Calvert and Tan) تأثير ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على الشباب البالغين، وملاحظة مستويات الإثارة والمشاعر العدائية والأفكار العدوانية لديهم، وأوضحت النتائج أن طلاب الجامعات الذين مارسوا ألعاب واقع افتراضى عنيفة زادت ضربات قلوبهم، ولديهم دوخة وغثيان، ويتبنون أفكاراً أكثر عدوانية من أولئك الذين يمارسون ألعاب غير عنيفة[19].

- بينما سعت دراسة إروين وجروس (Irwin and Gross) لتحديد تأثير ألعاب الفيديو العنيفة فى مقابل الغير عنيفة على أطفال الصف الثانى للتعرف على صفات التسرع والتأمل لديهم، ووجدوا أن الأطفال ممارسو ألعاب الفيديو العنيفة أكثر عدوانية بشقيه اللفظى والجسدى لرفاقهم وللأشياء الجماد المحيطة بهم، وذلك خلال جلسة لاحقة من اللعب الحر، وعلاوة على ذلك لم ترتبط بالتسرع والتأمل[20].

- وتحقق كريش (Kirsh) أيضاً من أثار ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة فى مقابل الغير عنيفة، وبعد ممارسة تلك الألعاب تم سؤال

طلاب من الثالث والرابع الدراسى حول قصة إفتراضية من ثلاثة أو ستة أسئلة، وإتضح أن الأطفال الذين مارسوا ألعاب فيديو عنيفة كانت إستجابتهم أكثر سلبية حول الأفعال المضرة لبطل القصة وذات طابع غامض على عكس الأطفال الآخرين الذين مارسوا ألعاباً غير عنيفة، وتشير هذه النتائج إلى أن ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة قد تجعل الأطفال أكثر عرضة لتبنى نوايا عدوانية للأخرين[21].

- وإستناداً إلى بحث فانك، جيرمان وبوشمان (Funk, German, and Buchman) وبالرغم من عدم وجود مختبرات بحثية كافية لدعم التقارير السببية حول تأثيرات ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة على العدوانية لدى الأطفال، إلا أنهم إستخدموا إسلوب الملاحظة السلوكية لقياس العدوانية، والإتجاه العدوانى بعد ممارسة أو مشاهدة الأطفال لألعاب عنيفة، وتوصلوا إلى أن هناك عوامل أخرى إلى جانب الألعاب العنيفة تزيد من السلوك العدوانى لدى الأطفال[22].

- وفى دراسة أخرى لفانك وبوشمان (Funk & Buchman) تمت على أطفال الصف السادس تضمنت إستبيان حول عادات اللعب وتفضيلات الألعاب لديهم، وكذلك التعرف على الكفاءة الذاتية المدركة لكل منهم، وأشارت النتائج أنه بالنسبة للأولاد هناك تفضيل قوى لثلاثة أنواع من الألعاب العنيفة مرتبطة بدرجات كفاءة ذاتية منخفضة فى واحد أو أكثر من المجالات التنموية الهامة بما فى ذلك الأكاديمية والشخصية والمهارات السلوكية[23].

- وربطت بعض التقارير أن ألعاب الفيديو لديها عواقب سلبية مثل السمنة، ومشاكل الانتباه، ضعف الأداء المدرسى إلى جانب أن هناك إدمان لألعاب الفيديو، وتشير العشرات من الدراسات النفسية إلى أن ممارسة الألعاب العنيفة تزيد من الأفكار

والمشاعر والسلوكيات العدوانية سواء فى المدى القصير أوالطويل[24].

- وجدت دراسة أخرى أن الألعاب العنيفة تبلد مشاعر اللاعبين للعدوان والعنف حيث تم عمل مسح الرنين المغناطيسى الوظيفى بين الذين يلعبون ألعاب فيديو عنيفة، وأولئك الذين يلعبون ألعاب أقل عنفاُ، وأظهرت النتائج أنه يحدث زيادة فى نشاط الإستجابات العاطفية خلال أحداث العنف باللعب، كما هو متوقع، فى حين أن الناس الذين لم يعتادوا على رؤية الصور العنيفة تظهر رد فعل عاطفى قوى عندما واجه معهم، فأولئك الذين يلعبون الألعاب العنيفة بإنتظام ببساطة يفتقرون لرد الفعل العاطفى فى الحياه الواقعية[25].

- إلى جانب أن صناعة ألعاب الفيديو أصبحت قوة كبيرة تتحكم فى العديد من الأطفال والمراهقين[26].

- أن ألعاب الفيديو العنيفة تمجد وتكافىء السلوكيات غير الأخلاقية (مثل القتل والاعتداء والاغتصاب والسرقة والحرق وسرقة السيارات)، وكل ذلك على أساس نظرية فك الارتباط الاخلاقية، وكذلك تزيد من بعض السلوكيات كعدم وجود رقابة على الذات، والغش والعدوان[27].

- كذلك وجدت الدراسات أن الطلاب الذين يلعبون ألعاب عنيفة فى الواقع الافتراضى لديهم معدل ضربات قلب أعلى، ومزيد من الدوخة والغثيان، ولديهم أفكاراً أكثر عدوانية من أولئك الذين لعبوا ألعاباً غير عنيفة.
- وهناك جانب سلبى أخر من ألعاب الفيديو هو حقيقة أن الأطفال يقضون الكثير من الوقت فى لعب الألعاب بدلاً من اللعب الخارجى جسدياً، وبذلك يكون الأطفال فى عداد المفقودين على حياتهم الاجتماعية، إلى جانب أنهم يكونون أقل عرضة للخروج

والتنافس في الأنشطة اللامنهجية التى تمنعهم من لقاء أشخاص جدد وتكوين صداقات مع الأطفال[28].

●التفسيرات العلمية لتأثيرات العنف الإعلامى من خلال ألعاب الفيديو:

يمثل العنف بوسائل الإعلام الإلكترونية تهديداً للمجتمع، وإنه لأمر حيوى فهم كيف ولماذا تعتبر وسائل الإعلام سبب فى العدوان، وهناك أثاراً تظهر على المدى القصير وأثاراً أخرى تظهر على المدى البعيد، ولكل منهما عواقبه.

- الأثار التى تتحقق على المدى القصير:

يتفق معظم الباحثين على أن هناك ثلاثة عناصر يمثلون السبب فى حدوث الأثار قصيرة الأجل، وهم العمليات الأولية، عمليات الإستثارة، عمليات المحاكاه المباشرة لسلوكيات معينة.

1- العمليات الأولية:

هى العملية التى يتم من خلالها نشر التنشيط فى الشبكة العصبية فى الدماغ من مكان ما يمثل حافزاً، الملاحظ الخارجى يثير عقدة أخرى بالدماغ تمثل الإدراك، والعاطفة، أو السلوك، والتحفيز الخارجى يمكن أن يكون مرتبط بطبيعته إلى الإدراك، أو أن يكون شىء محايد بطبيعته، ومفهوم العمليات الأولية يزيد من احتمالية وجود علاقة بينها وبين السلوك، فعندما يكون هناك عنف إعلامى فإن السلوك العدوانى هو الاكثر توقعاً[29].

2- عمليات الاستثارة:

حيث أن عروض الإعلام تثير المراقب، ويكون السلوك العدوانى هو الأكثر توقعاً على المدى القصير لسببين نقل الإثارة، والاستثارة العامة، أولاً حافز لاحق يثير العاطفة مثل الغضب يثير الإستفزاز، قد ينظر إليها على أنها أكثر حدة مما هو عليه لأن بعض ردود الفعل العاطفية يتم تحفزها عن طريق ما يتم تقديمه بوسائل الإعلام، فعلى سبيل المثال بعد العرض المثير بوسائل الإعلام

يمكن أن يسبب هذا النقل اثارة استجابات أكثر عدوانية ومثيرة للاستفزاز[30].

3- عمليات المحاكاه المباشرة لسلوكيات معينة:

وهى العملية الثالثة فى عملية التأثير قصير المدى، يمكن أن ينظر إليه بإعتباره حالة خاصة من عملية التاثير طويلة الأجل، والتى تكون أكثر عمومية من التعلم بالملاحظة، ففى السنوات الأخيرة ظهر دليل على أن الطبيعة البشرية لديها الميل الفطرى لتقليد لمن يلاحظوه ويشاهدوه، ومراقبة سلوكيات اجتماعية محددة من حولهم يزيد من إحتمال تصرف الأطفال على وجه التحديد بنفس الطريقة، كمشاهدة الأطفال للسلوك العنيف يجعلهم عرضة لتقليد ذلك السلوك.

- الأثار التى تتحقق على المدى البعيد[31]:

ومن ناحية أخرى فإن أسباب الأثار التى تتحقق على المدى البعيد هى التعلم بالملاحظة المستمر من خلال الإدراك والسلوك مثل تقليد السلوكيات، والحساسية من العمليات العاطفية، والتعليم التفاعلى.

1- التعلم بالملاحظة:

وفقاً لنماذج المعرفية الاجتماعية المقبولة على نطاق واسع، ويتم التحكم فى السلوك الاجتماعى للشخص إلى حد كبير عن طريق التفاعل بين الوضع الحالى مع الحالة العاطفية للشخص، ووجهات نظرهم حول العالم، معتقداتهم المعيارية حول ما هو مناسب، وسيناريوهات السلوكيات الاجتماعية التى تعلموها، ففى مرحلة الطفولة المتأخرة يتم ترميز النصوص فى الذاكرة الاجتماعية لتوجيه السلوك على الرغم من مراقبة الأسرة، والأقران، والمجتمع، ووسائل الإعلام، ويجرى تقليد السلوكيات الملاحظة، كما أن الأطفال تنضج سريعاً، والمعتقدات المعيارية حول ما هى السلوكيات الاجتماعية الملائمة، تصبح تتبلور وتبدأ لتكون بمثابة مرشحات للحد من السلوكيات الاجتماعية غير ملائمة[32].

2- الحساسية:

من المرجح أيضاً زيادة الآثار الاجتماعية على المدى الطويل من وسائل الإعلام، كما أن وسائل الإعلام وألعاب الفيديو تؤثر على العواطف ، والتعرض المتكرر لوسائل الإعلام أو ألعاب الفيديو يؤدى إلى التعود على بعض ردود الفعل العاطفية الطبيعية، وتسمى هذه العملية بالحساسية، والعواطف السلبية تظهر تلقائياً من قِبل المشاهدين، والتى تكون استجابة لكثافة التعرض للمشهد العنيف أو الدموى، فعلى سبيل المثال زيادة معدل ضربات القلب، والعرق، إلى جانب التقارير الذاتية التى تظهر غالباً عدم الراحة، فيمكن الطفل التفكير والتخطيط لأعمال عدوانية استباقية[33].

3- التعليم التفاعلى:

إن التعلم بالملاحظة والحساسية لا تحدث بشكل مستقل عن عمليات التعلم الأخرى، ويمكن أن يحدث هذا التعلم أثناء التفاعل مع وسائل الإعلام، فعلى سبيل المثال لاعبى ألعاب الفيديو العنيفة ليس مجرد مراقبين ولكن أيضاً مشاركين نشطين فى أعمال العنف، وصممت أساساً لإستخدام العنف للحصول على الأهداف المرجوة، والآثار طويلة الأجل التى تتحقق فى السلوك العنيف تكون أكبر فى ألعاب الفيديو عن التلفزيون، والسينما، أو ما يعرض على الإنترنت من عنف، وذلك لأن بعض ألعاب الفيديو يتم مشاركتها مع الجماعات الاجتماعية، ولأن الألعاب الفردية فى كثير من الأحيان قد يكون لعبت مع الأقران، وقد تصبح عملية التكيف الاجتماعى أكثر تعقيداً[34].

•سيكولوجية ألعاب الإنترنت:

أصبحت الألعاب الإلكترونية - ألعاب الفيديو- فى كل زمان ومكان خاصة بعد ما شهد العالم تطوراً ملحوظاً فى مجال الإنترنت والتطور الهائل فى التكنولوجيا التى جعلت التصوير الجرافيكى أكثر واقعية فى إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية.

فقد يشكل الإنترنت والألعاب الإلكترونية وإدمانها خطراً على الصحة وعلى حياة الكثيرين ممن يمارسونها يومياً ولساعات طويلة أطفالاً كانوا أم كباراً، لذلك وجب علينا معرفة أخطار إستخدام الإنترنت والألعاب الإلكترونية بشكل مفرط وآثارها الجانبية من أجل تحقيق وعى للتخفيف منها.

فالألعاب الإلكترونية تؤثر فى كل مراحل التطور والنمو لدى الطفل، فهى تقدم حالة عضوية خاصة بدءاً من جلسة الكمبيوتر أو منصة اللعب كالبلاى ستيشن والإكس بوكس وغيرهما، إلى كل الطقوس المصاحبة لها، كما أنها تقدم بيئة مجردة ومحددة سلفاً تعتمد على الأثر الذى تحدثه اللعب.

●إدمان ألعاب الفيديو[35]:

هناك نوع من الأدمان وهو الأكثر خطورة ألا وهو الإدمان الخفى، وتكمن خطورته فى أنه بلا نهاية أى ستظل تلعب أعوام وسنين بلا ملل لأن التحديثات قائمة والاصدارات حاضرة فلا نهاية له كالألعاب العادية والنتائج والحقائق التى شوهدت لأثار هذه الألعاب، والتى على شاكلتها جعلت منها داء عالمى، وهناك تفسيرات عدة لإدمان الأشخاص لتلك الألعاب منها:

- يصل اللاعب فى الألعاب الافتراضية إلى مكانة لا يستطيع أن يصل إليها فى الواقع، وهى فرصة لا يريد أن يفقدها.

- أى تفسير يريده لإدمان الألعاب مثل أنها ممتعة، ويكون هذا هو السبب.

- هناك إحتمال قوى أن الأشخاص غير الراضين عن واقعهم يتورطون أكثر فى هذه النوع من الإدمان.

- فى عالم الألعاب لا شىء مستحيل، يعجب عالم الألعاب مدمنيه أكثر من الواقع لدرجة أنهم يخلطون أحياناً بين الأثنين.

- **علامات إدمان ألعاب الفيديو[36]:**

قد تشير علامات التحذير القادمة لوجود مشكلة حقيقية إذا توافرت عند الأطفال:

1- الافراط فى ممارسة ألعاب الفيديو - الافراط فى الوقت -.

2- يصبح الشخص دفاعى إذا ما هاجمه أحد لممارسة تلك الألعاب.

3- فقدان جزء من الزمن وتسلسل الأحداث.

4- تفضيل ممارسة ألعاب الفيديو عن قضاء الوقت مع الأقارب والأصدقاء.

5- فقدان الإهتمام بالنشاطات الهامة السابقة والهوايات.

6- يصبح الفرد معزول إجتماعياً، متقلب المزاج وسريع الإنفعال.

7- اقامة حياه جديدة مع أصدقاء عبر الإنترنت.

8- اهمال الواجبات المدرسية، ويكافح الشخص من أجل تحقيق درجات مقبولة.

9- انفاق المال على الأنشطة غير المبررة.

10-محاولة اخفاء نشاطاته وممارساته لألعاب الفيديو.

- **إفتتاح مستشفيات لعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية[37]:**

فقد تم إفتتاح قسم إستقبال لتقديم العلاج النفسى لمدمنى الألعاب الإلكترونية فى إحد المستشفيات الجامعية بألمانيا لعلاج ما يقدر بنحو 500 ألف مدمن للألعاب الإلكترونية بحسب أخر إحصائيات، وهناك مصحات مشابهة فى برلين وهامبورج وكولونيا.

ويحاول هذا القسم إفتتاح طرق جديدة إلى حياه غنية بالأحداث الواقعية بعيداً عن العالم المرئى الذى يدمنه هؤلاء المرضى النفسيون،

وذلك من خلال تقديم عروض علاجية لمجموعات من المرضى، وسيكون من بين وسائل العلاج إثارة الحافز لدى المرضى النفسيين حيث سيتم تعمد إفتعال مواقف توقظ لدى المرضى إدمان الإنترنت ثم حثهم على مقاومة الرغبة الملحة فى التفاعل مع الإنترنت، وذلك إلى أن تفطر هذه الرغبة، وبالرغم من ذلك لا تعترف منظمة الصحة العالمية حتى الأن بإدمان الإنترنت كمرض سلوكى.

● الدليل الإعلامى العائلى لممارسة ألعاب الفيديو[38]:

أصبح الآن هناك الكثير من الأدوات والمصادر التى تساعد فى جعل ألعاب الفيديو جزء صحى فى الحياه الأسرية، وذلك من خلال توافر المعلومات المباشرة التى تشرح محتوى الألعاب، ويمتلك الوالدين السلطة للتحكم فى خيارات الألعاب التى يمارسها أفراد الأسرة، ولكن كل مصادر التحكم العائلية ليست بديل عن التفكير الحذر واليقذ حول دور ألعاب الفيديو فى الحياه الأسرية بالإضافة لإقامة حوار مع الأبناء سواء كانوا ممارسين مبتدئين لتلك الألعاب أو حتى ليسوا كذلك، فلم يفت الأوان على القيام بالدور السلطوى للآباء على حياة أبنائهم الترفيهية من خلال ألعاب الفيديو.

وفى البداية لابد من التأكد أن جميع البالغين فى نفس المنزل يسيرون على نفس المنهج، فمن خلال ذلك يمكن التأكد من أن الأبناء يتبعون نفس المعايير التى وضعت، ولوضع تلك المعايير لابد من الإجابة على الأسئلة التالية:

- ما الدور الذى نرجوه من ممارسة ألعاب الفيديو فى منزلنا؟
- ما هى بعض المنافع الناتجة عن ممارسة ألعاب الفيديو؟ وما هى أكثر الأشياء التى تقلقنا منها؟
- أين نريد أن يتم ممارسة ألعاب الفيديو؟
- ما هو نوع الألعاب الذى نرضى عنه أكثر؟

- هل نرضى عن الألعاب التى يتم ممارستها مباشرة على شبكة الإنترنت؟

- كم من الوقت نريد أن يمضى أبنائنا فى ممارسة ألعاب الفيديو؟

وعند الإجابة على تلك الإسئلة تستطيع وضع الحدود لأبنائك عند ممارسة تلك الألعاب، ومن المهم مناقشة تلك الحدود معهم، والتأكد من إستيعابهم لها، وتحديد ما هو المسموح وما هو غير ذلك، وما هى العواقب التى سيواجهونها إذا لم يلتزموا بما تم الإتفاق عليه.

وكذلك يمكن للأباء التحكم فى خبرات أبنائهم المكتسبة من ممارستهم لألعاب الفيديو، وذلك عندما يتم[39]:

- معرفة المحتوى واجراءات ألعاب أطفالهم.
- قراءة المادة المطبوعة المصاحبة لمنتجات ألعاب الفيديو.
- مناقشة محتوى ألعاب الفيديو مع أطفالهم.
- الإهتمام بأنظمة التصنيف المذكورة على تلك الألعاب.
- مراقبة أطفالهم عند ممارسة ألعاب الفيديو بالاضافة إلى مشاركتهم فى ممارستها بشكل دورى.
- وضع مبادئ توجيهية واضحة لممارسة ألعاب الفيديو، والتى تتضمن تحديد الوقت ومدته لأطفالهم لممارسة تلك الألعاب.
- تعليم الأطفال الإختلافات بين وسائل الإعلام والعنف الممارس فى الحياه الواقعية.

وقد قدمت أيمى باتورال (Paturel, Amy) نصائح تعد المفتاح لضمان علاقة صحية بين الأطفال و ألعاب الفيديو، وتتمثل فى[40]:

- الاهتمام:

وفقاً لديفيد جرينفيلد (David Greenfield) مؤسس مركز إدمان الإنترنت والتكنولوجيا وكذلك أستاذ مساعد فى الطب النفسى فى

جامعة كونيتيكت، أن 80% من الوقت الذى يقضيه الطفل على الكمبيوتر لأنه ليس لديه شيء للقيام مع الأكاديميين، ويتوجب على الأباء وضع أجهزة الكمبيوتر، والهواتف الذكية، وأجهزة الألعاب الأخرى فى موقع مركزى وليس خلف الأبواب المغلقة حتى يتسنى لهم مراقبة أنشطتها، وكذلك تعلم كيفية التحقق من تاريخ البحث على جهاز الكمبيوتر للتأكيد مما يفعله أطفالهم على شبكة الإنترنت.

- وضع الحدود:

بتحديد الوقت التى تمارس فيها ألعاب الفيديو ومدتها حيث أن الاطفال فى كثير من الأحوال غير قادرين على التحكم فى مقدار الوقت الذى يقضونه فى ممارسة الألعاب، وعلاوة على ذلك أنه يتم إجبارهم على الإستمرار فى اللعبة دون وعى، ويوصى ديفيد جرينفيلد (David Greenfield) بأن لاتزيد عدد ساعات ممارسة ألعاب الفيديو عن ساعتين فى أيام الإسبوع.

- بدء المحادثات:

وذلك بمناقشة إستخدام الإنترنت وألعاب الفيديو مع الأطفال فى وقت مبكر، ووضع توقعات واضحة لمساعدتهم وتوجيهم لوجهة صحية سليمة قبل أن تبدأ أى مشكلة، والمناقشات لا تعنى بالضرورة الحديث الرسمى ولكن إعطاء الطفل الفرصة لتبادل المصالح والخبرات مع أبائهم.

- إعرف إبنك:

هل يمارس حياته الواقعية بشكل جيد، ويشارك فى المدرسة والرياضة والأنشطة الاجتماعية؟، ويقول الخبراء أن تحديد وقت اللعب قد لا يكون مهماً ولكن الأهم الحفاظ على تواجد الأباء فى حياتهم، والتعرف على اهتمامتهم ونشاطتهم، وعلى صعيد أخر إذا كان لديك طفل لديه بالفعل قضايا عنف، قد ترغب فى الحد من الألعاب العنيفة.

- الحصول على المساعدة:
تصبح ألعاب الفيديو هاجساً لا يقاوم لدى الأطفال، إذا كان طفلك يظهر علامات على إدمان لعبة فيديو فلابد من طلب المساعدة، وتتراوح خيارات العلاج بين المراكز المتخصصة والبرامج المعالجة المختلفة.

وتقول جودى ويليس (Judy Willis) أن ليس كل الألعاب هو سيئ، ولكن ألعاب الفيديو يمكن أن تساعد الدماغ بعدة طرق مثل تعزيز الإدراك البصرى، وتحسين القدرة على التبديل بين المهام بالاضافة إلى القدرة على معالجة المعلومات.

•منظوران حول ألعاب الفيديو والتربية الإعلامية:

على الأغلب فى المستوى الأساسى، إن ممارسة ألعاب الفيديو تعد فى ذاتها شكل من أشكال ممارسة محو الأمية الرقمية، فإذا وضعنا تعريفاً لمحو الأمية الرقمية كما حدده أوبراين وشاربر (O'brien & Scharber) والتى تكمن فى ممارسة ألعاب الفيديو، أن ممارسة تلك ألعاب قد تعتبر جيدة فى حالات معينة، وتعد الألعاب هى إنتاج المعنى فى حدود موارد ومصادر كل لعبة[41]، وتعتمد الألعاب على السرد، على عكس التليفزيون، والكتب أو أى وسيلة إعلامية أخرى قد ظهرت قبلهما، وفى الواقع ألعاب الفيديو هى المساحات السردية التى ينقش عليها اللاعب أغراضه وأهدافه، ومن وجهة نظر أكثر معاصرة فإن ممارسة ألعاب الفيديو تعد ممارسة لمحو الأمية الرقمية[42].

والمنظور الأخر الهام الذى يربط ألعاب الفيديو بالتربية الإعلامية، إذا تم توسيع نظرتنا من اللاعب الفردى والتكنولوجيا إلى المجتمع الإنترنتى الذى يظهر حول أى لعبة ناجحة، فإننا سوف نجد أن ألعاب الفيديو تكمن بداخلها مجموعات متألفة متداخلة من ممارسات محو الأمية الإعلامية[43]، وهناك أعضاء من مجتمعات المشجعين تستطيع قراءة وكتابة سلسلة واسعة من النصوص المتعدد الوسائط كجزء من اللعب، وذلك من خلال التأليف الجماعى للمناقشات عبر الإنترنت، والتى تكون متصلة بمواقع المعجبين، وخيال المعجبين، وفن المعجبين الرقمى[44]،

لذلك حتى لو بالمعنى الضيق لما نعنيه بالتربية الإعلامية، فإننا نؤكد أن هناك علاقة متبادلة قوية بين ألعاب الفيديو والتربية الإعلامية، حيث أنه بينهم علاقة تكافلية من خلال منافع كل منهما[45]

●أنواع ألعاب الفيديو:

أ- ألعاب الحركة والأكشن (Action Games):

تتطلب ألعاب الأكشن من اللاعب الحركة السريعة، وغالباً ما ترتبط بالقتال.

1- ألعاب البيتم أب (Beat'em Up Games):

تركز على مقاتلة اللاعب للعديد من الأعداء من خلال اللكم أو الركل أو بإستخدام السيوف كما فى ألعاب (Hack & Slash) ، والهدف غالباً هو قتل جميع الأعداء فى المنطقة ومن ثم هزيمة زعيمهم، أو المرور على المنطقة المليئة بالأعداء حتى الوصول للنهاية مثل (Final Fight)، وهى مثال على هذا النوع من الألعاب.

2- ألعاب القتال (Fighting Games):

وهى عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب فى مكان معين ولمدة معينة، وفيها يقوم اللاعبون بالضربات البدنية السريعة، وفى وقت قصير (غالباً دقيقة أو أقل) يحصل اللاعب الذى حقق ضرراً أكبر ضد اللاعب الآخر وقضى عليه على نقطة تدل على أنه فاز فى هذا الدور، وتتطلب الكثير من ألعاب القتال الفوز فى دورين لكى يواصل اللاعب ممارسة اللعبة، من أشهر ألعاب هذا النوع (Street Fighter).

3- ألعاب الكرة والدبابيس (Pinball Games):

وهى ألعاب تسمى أيضاً الفليبر Flipper وهى ألعاب الفيديو المقلدة لماكينات الكرة والدبابيس المعروفة، ففى الكثير من الأحيان

تحتوى على أمور خيالية غير موجودة فى الماكينات الحقيقة، ومن أحد الألعاب المشهورة فى هذا النوع هى Pokémon Pinball.

4- ألعاب المنصات (Platform Games):

هى نوع من ألعاب الأكشن تركز على القفز بين المنصات وتفادى السقوط، وتشمل أحياناً على التسلق والتصويب، معظم شخصيات ألعاب المنصات كرتونية، ومن أشهر ألعاب المنصات (Sonic).

5- ألعاب تصويب منظور الشخص الأول (First-Person Shooter):

هى ألعاب تركز على القتل بواسطة الأسلحة وخصوصاً المسدسات، يقوم فيها اللاعب بالتحكم فى شخصية واحدة بواسطة المنظور الأول حيث لا يرى من اللاعب سوى يده والسلاح، ومن أشهر تلك الألعاب (Call Of Duty).

6- ألعاب تصويب المسدس الخفيف (Light Gun shooter):

هى ألعاب تصويب، ولكن بخلاف تصويب المنظور الأول حيث لا يمكن للاعب التجول بنفسه بل الهدف هو تحريك المؤشر أو توجيه المسدس نحو العدو وقتله لكى يتقدم اللاعب فى اللعبة، ويفضل فى هذا النوع من الألعاب إستخدام المسدس الخفيف عوضاً عن أداة التحكم حيث يكون توجيه المسدس نحو شاشة التلفزيون أسهل.

7- ألعاب الشوتم أب (Shoot'em Up):

يتم فيها التحكم بمركبة فضائية أو بشخصية خيالية طائرة حيث يتم تفجير المركبات الأخرى أو الاغراض المتناثرة فى المراحل مثل (Star Fox).

8- ألعاب التصويب التكتيكى (Tactical Shooter):

هى ألعاب مشابهة لألعاب تصويب منظور الشخص الأول من حيث طريقة اللعب، ولكن الاختلاف هو أن الهدف فى ألعاب التصويب التكتيكى 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) [46].

9- ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث (Third – Person shooter):

هى مشابهة كثيراً لألعاب المنظور الأول، والاختلاف الرئيسى هو وضع الكاميرا، حيث أن فى المظور الثالث يمكن مشاهدة جسد اللاعب وما يحيط به مثل لعبة (Grand Theft Auto).

ب- ألعاب مغامرات الأكشن (Action- Adventure):

يمزج هذا النوع من الألعاب عناصر ألعاب الأكشن مع المغامرات والاستكشاف وحل الألغاز.

1-ألعاب التسلل (Stealth):

تهدف غالباً للمرور فى المنطقة من دون أن يلاحظ الأعداء وجود اللاعب، ولكنها تحتوى أيضاً على القتال بواسطة المسدسات، من أشهر ألعابها (Metal Gear).

2-ألعاب رعب البقاء على قيد الحياه (Survival Horror):

هى ألعاب تدور أحداثها مثل قصص الرعب، كما تحاول إفزاع اللاعب فى عددة مناسبات، وتحتوى على كثير من أجواء الموت مثل ألعاب (Silent Hell- Resident Evel).

3-أنواع أخرى:

ألعاب مغامرات الأكشن التى تدور فى عوالم خيالية مثل (Legend Of Zelda)، والألعاب التى تدور فى مدن حقيقية مثل (Tomb Raider).

ت- ألعاب المغامرات (Adventure Games):

هى الألعاب التى تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف وغالباً ما تكون خالية من القتال.

1-ألعاب المغامرات النصية (Text Adventure Games):

هى نوع من الألعاب كان ذا شعبية كبيرة فى السبعينات والثمانينات، وهى عبارة عن مغامرات بواسطة النصوص ومن دون صور، حيث يتم كتابة الكلمات بواسطة لوحة المفاتيح الشخصية، ومن أشهرها لعبة (Zork)[47].

2-ألعاب المغامرات الرسومية (Graphic Adventure Games):

هى نوع من ألعاب المغامرات التى يتجول فيها اللاعب عن طريق تحريك المؤشر والضغط على الأغراض أو الأسهم فى بيئة رسومية، حيث لكل موقع صورة ثابتة، ويمكن للاعب العثور على الأدوات وإستخدامها فى بعض المناطق، ومن أشهر الألعاب (Myst).

3-ألعاب الروايات المرئية (Visual Novel games):

هى ألعاب سائدة بشكل أساسى فى اليابان، وولكن تم تصدير عدد من الألعاب خارجها، وهى عبارة عن مغامرات رسومية يتمكن اللاعب من تحريكها، وهى ألعاب متأثرة بفن التحريك، ويمكن للاعب تحريك ومخاطبة الشخصيات، وعندما يخاطب اللاعب

شخصية فإن صورة هذه الشخصية تظهر كبيرة فى وسط الشاشة، ويظهر مربع الحديث فى الأسفل مثل لعبة (Ace Attorney).

4- الفيلم التفاعلى (Interactive Movie):

الفيلم التفاعلى يحتوى على مقاطع مسجلة مسبقاً، ولكن يمكن للاعب إختيار بعض الأمور، على سبيل المثال حينما تصبح الشخصية الرئيسية فى خطر، يمكن اللاعب أن يقرر ما إذا كان عليه الهروب أو استخدام السلاح، كلا الإختيارين يتبعهما مشهد مسجل من قبل، ومن أشهر ألعاب هذا النوع (Dragon's Lair).

ث- ألعاب محاكاة البناء والإدارة (Construction & Management Simulation):

هى ألعاب يقوم فيها اللاعب بعمليات البناء والتوسعة والإدارة للمجتمعات والمشاريع الخيالية بواسطة ما هو متاح له من الموارد.

1- ألعاب بناء المدن (City Building Games):

فى هذا النوع يقوم اللاعب ببناء المدن إبتداءً من البنية التحتية وموارد الطعام والحماية وتوفير مراكز الصحة والرعاية وصولاً لإدارة إقتصاد المدينة، والنجاح فى اللعبة هو بناء مدينة متكاملة ليعيش سكانها برفاهية بالإضافة إلى توفير موارد إقتصادية كبيرة، ومن ألعاب بناء المدن (city Sims).

2- ألعاب محاكاة التجارة (Business Simulation):

يقوم اللاعب بالتحكم بإقتصاد مشروع ما (بحسب اللعبة) ويقوم بإدارته، من بعض هذه المشاريع: المنتزهات الترفيهية، وشبكات القطارات، وشركات الخطوط الجوية، ومن أمثلتها (The Movies).

3- ألعاب إلهية (God Gams):

هو إسم يطلق على ألعاب البناء والإدارة التى تشمل منطقة أكبر، مثل حضارة أو كوكب كامل، وغالباً لا يكون هناك هدفاً معيناً يحدد نجاح اللاعب فى اللعبة، ومن الألعاب المشهورة من هذا النوع (Spore).

4- ألعاب محاكاة الحكومة (Government Simulation):

تتيح هذه الألعاب للاعب التحكم بحكومة ما سياسياً لتحديد مصير البلد أو لخوض الحروب ضد البلدان المجاورة مثل (Balance of Power).

ج-ألعاب محاكاة الحياه (Life Simulation Games):

ألعاب محاكاة الحياة تتضمن التحكم بحياة الشخصيات أو تربية وترويض الكائنات.

1- ألعاب محاكاة تربية الحيوانات الأليفة (Pet- Raising Simulaion Games):

فى هذا النوع يقوم اللاعب تربية وتدريب والإهتمام بحيوان أليف رقمى ومن أشهر ألعاب هذا النوع (Tamagotchi)[48] .

2- المحاكاه الاجتماعية (Social Simulation):

هى ألعاب يقوم فيها اللاعب بالتحكم بحياة مجموعة من الشخصيات فى المنزل، ومن أشهر ألعاب هذا النوع (The Sims).

ح-ألعاب تمثيل الأدوار (Role Playing Games):

ألعاب تمثيل الأدوار تسمى أيضاً آر بى جى، تشتمل على العديد من الأنواع الفرعية، ولكنها تشترك فى عدة أمور، مثلاً يتحكم اللاعب بمجموعة من المغامرين لديهم مهارات قتالية أو سحرية، وتحتوى ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالباً ما تكون أطول من الأنواع

الأخرى، وتقوم فى عالم كبير يحتوى على المدن والمناطق الأخرى والتضاريس المختلفة، ويقاتل المغامرون أنواع مختلفة من الوحوش، إبتداءً من الوحوش الأضعف، ومع حصول الشخصيات على نقاط الخبرة يزداد مستواهم ويتمكنوا من هزيمة الأعداء الأقوى.

1- ألعاب تمثيل الأدوار بأسلوب الحاسوب (Computer Role Playing Games):

هى أحد أبرز أنواع ألعاب تمثيل الأدوار مخصصة غالباً لجهازالحاسوب، ولكن ليس بالضرورة أن تكون كذلك، وتبدأ الألعاب بإنشاء اللاعبين وتشمل على قصة غير خطية، إن هذا النوع من ألعاب تمثيل الأدوار هو من تخصص شركات البرمجة الأمريكية والأوروبية، ومن أشهر ألعاب هذا النوع (The Elder Scrolls).

2- تمثيل الأدوار بأسلوب أنظمة الألعاب المنزلية (Console Role Playing Games):

بخلاف النوع السابق فإن ألعاب تمثيل الأدوار بأسلوب أنظمة الألعاب المنزلية تحتوى على شخصيات ثابتة محددة من قبل لكل منها تأثير مختلف على القصة الخطية، وهذا النوع من الألعاب يصدر أيضاً على الأجهزة المحمولة ونادراً للحاسوب، وهو من إختصاص شركات البرمجة اليابانية، من أشهر ألعاب (Final Fantasy).

3- تمثيل الأدوار الأكشن (Action Role playing Games):

هو نوع يمزج بين عناصر ألعاب تمثيل الأدوار وعناصر ألعاب الأكشن، والإختلاف الرئيسى هو طريقة قتال الأعداء حيث فى تمثيل الأدوار الأكشن يتم مهاجمة الأعداء بشكل مشابه لألعاب بيتم

أب، بينما فى ألعاب تمثيل الأدوار يقاتل اللاعب الأعداء فى معارك منفصلة مثل (Kingdom Hearts).

4- ألعاب تمثيل الأدوار متعددة اللاعبين عبر الإنترنت (Massively Multiplayer online Role Playing Games):

نوع من ألعاب تمثيل الأدوار مشابه لتمثيل الأدوار الأكشن، يلعب فقط عبر الإنترنت مع اللاعبين الآخرين، فمعظم الألعاب تدور فى العوالم الخيالية، وهناك عدد من الألعاب التى لها قصة خيال علمى، وجميع اللاعبين يلعبون اللعبة فى نفس العالم، ويمكن أن يتفاعلوا أو يتعاونوا أو يتقايضوا الأدوات فيما بينهم، ومن أشهر ألعاب هذا النوع (World of Warcraft) .

5- ألعاب روجلايك (Rougelike):

تعتبر من ألعاب تمثيل الأدوار، وتدور فى الزنزانات العشوائية التى تحتوى على الأعداء والأدوات وبعض الأمور الأخرى مثل السلم الذى يقود للطابق الأعلى أو لخارج الزنزانة، من أقدم ألعاب روجلايك (NetHack).

6- ألعاب تمثيل الأدوار التكتيكية (Tactical Role Playing):

نوع يدمج بعض عناصر ألعاب تمثيل الأدوار مع الألعاب الإستراتيجية، ويتم التحكم بالشخصيات فى منطقة مكونة من مربعات كثيرة، لكل من شخصيات اللاعب والشخصيات المعادية دور خاص به للتحرك أو الهجوم أو القيام بأى شىء آخر مثل لعبة (Shinning Force)[49].

خ- الألعاب الإستراتيجية (Strategy Games):

تركز الألعاب الاستراتيجية على حذر اللاعب ومهارته وتخطيطه لكى ينتصر، وفى معظم الألعاب توضع الكاميرا فى موقع علوى لكى يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة فيتحكم

بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم، تندرج معظم الألعاب الاستراتيجية من حيث الزمن إلى الوقت الحقيقى أو الأدوار المتعاقبة.

1- ألعاب المدفعية (Artillery):

هى ألعاب استراتيجية مخصصة لفريقين أو ثلاثة يستخدم كل فريق الدبابات لمقاتلة الفريق أو الفرق الأخرى، ومعظم الألعاب ليست فى الوقت الحقيقى، أى أن كل شخص له دور خاص لتحديد ما سيقوم به مثل (Gun Bound).

2- الألعاب الإستراتيجية فى الوقت الحقيقى (Real Time Strategy Games):

فى هذا النوع تعد أطراف المعركة نفسها وتهاجم الأطراف الأخرى فى نفس الوقت، أى ليس لكل طرف دور خاص به، وعلى اللاعب تجميع الموارد وإعداد الجيش وفى نفس الوقت يكون مستعداً للدفاع عن نفسه ضد أى هجوم يحدث، وفى نفس الوقت يهجم على الخصوم مثل (Star Craft).

3- الألعاب التكتيكية فى الوقت الحقيقى (Real Time Tactics Games):

هو نوع مشابه لألعاب الاستراتيجية فى الوقت الحقيقى، ولكنه لا يحتوى على إدارة الموارد والنقود والبناء، بل يركز على العمليات الحربية مثل (Close Combat).

4- الألعاب الاستراتيجية المعتمدة على الأدوار (Turn Based Strategy Games):

نوع مشابه لألعاب تمثيل الأدوار التكتيكية ولكنه خالٍ من الكثير من عناصرها مثل أهمية الشخصيات ودورها فى القصة، ولكن لكل طرف دور خاص به لتحديد ما يرغب بالقيام به مثل التقدم أو الهجوم مثل لعبة (Heroes Of Might And Magic).

د- ألعاب محاكاة وسائل النقل (Vehicle Simulation Games):

ألعاب محاكاة وسائل النقل تتيح للاعب التحكم بمختلف وسائل النقل مثل الطائرات والسيارات.

1- ألعاب الطيران (Flight Games):

فى ألعاب محاكاة الطيران يتحكم اللاعب بطائرة مدنية أو حربية من الداخل، فى ألعاب محاكاة الطائرات الحربية، حيث يقوم اللاعب بالتصويب والمشاركة فى الصراع أيضاً، بينما فى الطائرات المدنية يقوم اللاعب فقط بالتجول والتحليق مثل (Microsoft Flight Simulation).

2- ألعاب التسابق (Racing Games):

أنواع ألعاب التسابق الفرعية عديدة، وفيها يقود اللاعب المركبة فى مضمار ضد المتسابقين الآخرين، ومن الأنواع الفرعية: السيارات الرياضية، الدراجات النارية، إندى كار، ناسكار، فورمولا 1، وغيرها، ومن أمثلتها (Gran Tutismo).

3- ألعاب الطيران الفضائى (Space Flight Games):

فى هذا النوع يتم التحكم بمركبة للطيران فى الفضاء الخارجى حيث تختلف القواعد الفيزيائية عن كوكب الأرض فتكون طريقة الطيران مختلفة مثل ألعاب (Elite).

4- ألعاب القطارات (Train Games):

إن ألعاب القطارات تحاكى المركبات والبيئات والعمليات التجارية المتعلقة بخطوط سكك الحديد، ومن أشهر ألعاب هذا النوع (Microsoft Train Simulation).

5- ألعاب صراع المركبات (Vehicular Combat):

فى ألعاب صراع المركبات، بالإضافة إلى التسابق، يحتاج اللاعب إلى إستخدام الأسلحة لكى يعرقل أو يقضى على الخصوم، وتتيح

معظم الألعاب مركبات مختلفة لكل منها نقطة قواها وضعفها، من الأمثلة على هذا النوع من الألعاب (Rock'n Roll Racing)[50].

ذ- أنواع أخرى من الألعاب:

يوجد أنواع أخرى للألعاب لا يمكن أن تصنف من ضمن التصنيفات الرئيسية المذكورة سابقاً.

1- ألعاب الموسيقى (Music Games):

فى ألعاب الموسيقى يتابع اللاعب الترنيمات أو السلسلات لكى يؤدى إيقاع معين، والكثير من ألعاب الموسيقى تكون ملحقة بوحدة تحكم خاصة مثل وسادة الرقص أو الأدوات الموسيقية مثل الجيتار والماراكا ومن أمثلتها (Dance Dance Revolution).

2- ألعاب الحفلات (Party Games):

ألعاب الحفل تحتوى على الكثير من الألعاب الصغيرة متعددة اللاعبين، ومخصصة غالباً كتحدى بين العديد من اللاعبين، ومن أشهر ألعاب الحفل هى (Mario Party).

3- ألعاب الألغاز (Pazzel Games):

كل لعبة ألغاز تختلف عن الألعاب الأخرى فى طريقة اللعب، ولكن جميع الألعاب تحتوى على نوع من الألغاز المعقدة أو المتاهات أو الأحجيات، ومن ألعاب الألغاز (Lumines).

4- ألعاب الرياضة (Sport Games):

هى ألعاب محاكية لمختلف الرياضات التقليدية، يقوم اللاعب بالتحكم برياضى واحد أو فريق كامل، أو يتكفل بالعمل الإدارى للنادى، ومن الألعاب الرياضية (Fifa).

5- الألعاب التقليدية (Traditional Games):

الألعاب التقليدية هى ألعاب معروفة من قبل دخولها عالم ألعاب الفيديو مثل منوبولى[51].

●إستحداث نظام إسلامى لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية:

ما هو المرجع أو النظام الذى ينبغى للوالدين فى العالم الإسلامى الرجوع إليه لمعرفة محتويات الألعاب الإلكترونية، ومدى مناسبتها لأعمار أبنائهم قبل إقدامهم على شرائها؟، وللأسف الشديد فإنه لا يوجد مرجع أو نظام لتصنيف الألعاب الإلكترونية فى العالم الإسلامى بعامة، فبإلقاء نظرة على الخارطة التى تبين تواجد نظم تصنيف الألعاب الإلكترونية على مستوى العالم نجد أنه لا يوجد أى دوله إسلامية لديها نظام لتصنيف الألعاب الإلكترونية ما عدا إيران، وكان هذا هو سبب إستحداث إحد الباحثين لنظام تصنيف يتناسب مع شريعتنا الإسلامية وعاداتنا وتقاليدنا العربية، ويوجد نظم لتصنيف الألعاب الالكترونية على مستوى العالم فى البلدان التالية[52]:

- الأرجنتين: (المجلس الوطنى للأطفال والشباب والأسرة، المعهد الوطنى للسينما والفنون السمعية البصرية).
- أستراليا: (مجلس التصنيف الأسترالى).
- البرازيل: (وزارة العدل، التصنيف، العناوين والتأهيل).
- كندا والولايات المتحدة الأمريكية وأمريكا الشمالية: (مجلس تقييم برمجيات الترفيه).
- جمهورية الصين: (لوائح تقييم برمجيات الألعاب).
- أوروبا: (النظام الأوروبى لمعلومات الألعاب).
- فنلندا: (المركز الفنلندى للتربية الإعلامية وسائل الإعلام المسموعة والمرئية).
- ألمانيا: (التنظيم الذاتى للبرامج الترفيهية).
- إيران: (رابطة تقييم البرامج الترفيهية).

- اليابان: (منظمة تقييم كمبيوتر الترفيه، جمعية محتويات البرمجيات، منظمة الأخلاقيات لبرمجيات الكمبيوتر).
- نيوزلندا: (مكتب تصنيف الأدب والسنيما).
- الفليبين: (مجلس إستعراض وتصنيف الفيلم والتليفزيون).
- روسيا: (مركز تصنيف منتجات المعلومات).
- سنغافورة: (هيئة تنمية وسائل الإعلام).
- كوريا الشمالية: (مجلس تصنيف الألعاب).
- المملكة المتحدة: (المجلس البريطاني لتصنيف الأفلام، مجلس معايير الفيديو).

- **أهمية هذا التصنيف المستحدث[53]:**

1- إستحداث نظام إسلامى لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية على غرار نظام معلومات الإتحاد الأوروبى للألعاب Pan European Game Information" system" (PEGI)، ليكون مرجعاً يعنى بتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية حسب المرحلة العمرية، وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية.

2- توفير نظام مرجعى لمن يريد إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية.

مما سيساعد على :

1- توفير نظام يسهم فى إرشاد ومساعدة التربويين والوالدين وأولياء الأمور فى مراقبة محتوى الألعاب الإلكترونية ومعرفة ما تشتمل عليه من محتوى.

2- مساعدة الجهات المسؤولة على القيام بعمل مراقبة على ما يطرح فى الأسواق من ألعاب إلكترونية.

3- الاسترشاد بنظام التصنيف الاسلامى للألعاب الإلكترونية المقترح عند الرغبة فى إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

- **تصنيف المحتوى فى النظام المستحدث:**

إن نظـام التصـنيف المقتـرح سـيرتكز علـى عنصـرين مهمـين همـا الأخلاق والحقوق، حيث أن تطبيق المنهج الأخلاقى فى الإسلام سيسهم فى تحقيق جزءاً كبيراً من الغاية التى فرضت من أجلها الحقوق، وذلك من حيث إرتباطهما بجوانب الحياة المختلفة من ناحية العقيدة والعبادة والمعاملة والعلاقات الأسرية والاجتماعية وغيرها، ومن حيث علاقتهما بمقاصد الشريعة، وحفظ الضرورات الخمس، وهى مفاسد دينية، ومفاسد نفسية حياتية، ومفاسد عقلية، ومفاسد مالية، ومفاسد نسب وعرض.

الجدول رقم (1)
مصطلحات توصيف المحتوى فى نظام التصنيف الإسلامى لبرمجيات الألعاب الإلكترونية المقترح

مفاسد دينية	يشير إلى وجود نصوص أو أصوات أو حوارات أو صور أو رموز أو مشاهد أو روابط تشتمل على مفاسد دينية
مفاسد نفسية/ حياتية (رعب وعنف)	يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على مفاسد نفسية/ حياتية تتسم بالرعب أو العنف أو كلاهما

مفاسد عقلية	يشير إلى وجود مشاهد يتم فيها الحديث أو عرض صور للدخان أو الشيشة أو الخمور أو المخدرات أو تعاطيها أو يشير إلى إحتواء اللعبة على حوارات أو مشاهد فيها ترويج للأفكار الهدامة
مفاسد عرض/ شرف (عرى وجنس)	يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عرى، أو ممارسات جنسية، أو شذوذ جنسى أو تشتمل على بعض الحوارت أو التصرفات المخالفة لأخلاقيات المجتمعات الإسلامية
مفاسد مالية	يشير إلى وجود مشاهد يتم فيها الحديث عن أو إجراء معاملات مالية محرمة
اللعبة يمكن ممارستها على الإنترنت	يشير إلى أن محتوى اللعبة قد يتغير نتيجة لقيام بعض اللاعبين بإضافته محتوى إضافى أثناء ممارسة اللعبة على الإنترنت Online Games

●التصنيف العمرى فى النظام المستحدث:

الجدول رقم (2)
فئات ورموز التصنيف العمرى فى نظام التصنيف الإسلامى لبرمجيات الإلعاب الإلكترونية

	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب لجميع الفئات العمرية ابتداءً من سن الثانية، وهذا التصنيف يعنى أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوى على بعض أعمال العنف ولكن فى سياق كوميدى (مثل أشكال العنف الموجودة فى أفلام توم وجيرى) ولكن بشكل لا يمكن الطفل من الربط بين الشخصية الكرتونية المتحركة على الشاشة والشخصيات البشرية الحقيقية، بل هى شخصيات خيالية تماماً، كما ينبغى خلو اللعبة من أى مشاهد أو أصوات أو صور مخيفة ومرعبة بالنسبة للأطفال الصغار.
	هذا التصنيف يعنى أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم سبع سنوات أو أكبر، وهذا التصنيف مشابه وقريب من تصنيف مرحلة

	السنتين، إلا أن ألعاب هذا التصنيف قد تحتوى على بعض المشاهد أو الأصوات أو الصور المخيفة المسموح بها لهذه الفئة العمرية
	هذا التصنيف يعنى أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم عشر سنوات أو أكبر، وألعاب هذا التصنيف قد تحتوى على مشاهد عنف تمارس من قبل شخصيات خيالية أو رسوم كرتونية متحركة أو حيوانات ولكن ليس من قبل الانسان.
	هذا التصنيف يعنى أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب البالغين/ المكلفين الذين تبلغ أعمارهم خمس عشرة سنة أو أكبر، قد يشتمل محتوى اللعبة فى هذا التصنيف على تصوير الرعب أو العنف بدرجة قريبة من أو مشابة لما هو يحدث فى الحياة الحقيقية
	هذا التصنيف يعنى أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب الذين تبلغ أعمارهم إحدى وعشرون سنة أو أكبر، وهذا التصنيف يعنى أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوى على مشاهد عنف شديد ووحشية غير معقولة قد تؤدى باللاعب إلى التفاعل مع هذا

	العنف مع شعور بالإشمئزاز

- **التعليم وألعاب الفيديو:**

إن معظم البحوث ركزت على ثلاث جوانب هامة فى هذا المجال وهم:

1- المنهج الاجتماعى:

تهدف معظم الصحف والتقارير البحثية حول إستخدام ألعاب الفيديو إلى شرح الإستخدامات الحالية لهذه التكنولوجيا ومحاولة تحليل الفروق بين الجنسين والمساواه بينهما، ولا شك أن الإنترنت يوفر بعض الأنشطة التى تسهم فى زيادة المساواة بين الجنسين فى إستخدام الكمبيوتر وتشير البيانات إلى أن صغار الفتيات والفتيان بين سن 8 و13 يستخدمون الحواسيب لممارسة الألعاب، وعندما يكونون فى المدرسة أو خارجها يستخدمونها لجمع البيانات، ولا توجد فروق بين الجنسين فى هذه الفئة العمرية فى إستخدام الكمبيوتر والدردشة وزيارة مواقع الويب بإستخدام البريد الإلكترونى، والقيام بالواجبات المدرسية، أو إستخدام الكمبيوتر فى أداء مهمة، والصورة مماثلة فى عمر 14- 18 سنة[54].

2- تأثيرات التعليم بالألعاب الرقمية:

إن ألعاب الفيديو الرقمية أدوات مفيدة فى تعلم إستراتيجيات محددة، وكذلك فى إكتساب المعرفة، كما أن تطوير التعليم هو سمة من سمات الثقافة فى مجتمع المعلومات، وأن هذا التعلم قد يكون لها عواقب بعيدة المدى يمكن إستخدامها لمعرفة المحتوى، ولكنها قد

تترك إنطباعاً على التلاميذ، ويتحقق الباحثون من إستخدام ألعاب الفيديو وتطبيقاته المحتملة فى مناطق أخرى من الدراسة.

هناك عدد التطبيقات الحاسوبية، ولا سيما ألعاب الكمبيوتر تقوم بنقل عدد من المعلومات المطلوبة من شكلها اللفظى إلى الشكل المرئى، وألعاب الحركة الأكثر شعبية والتى تمارس فى حيز معين وتكون رمزية وديناميةى، تسير الأمور كأن الفرد فى مواقع مختلفة، تكسب الأطفال مجموعة مهارات عند تشغيل هذه الألعاب حيث يمكن أن توفر لهم التدريب على الحاسوب، كما يمكن أن تساعدهم على إعدادهم على العلم والتكنولوجيا، حيث أنه نشاط يعتمد على التلاعب بالصور على الشاشة[55].

3- التعليم بألعاب الفيديو بالمدارس:

فى السنوات الأخيرة كان هناك عدد من الدراسات تناولت إستخدام أجهزة الكمبيوتر فى المدارس، تهدف إلى إستكشاف ما إذا كانت هذه الألعاب يمكن أن يكون لها أى دور فى موضوع معين، بل على قدرة من أداة تطوير دعم الأهداف التعليمية على أرض الواقع، ولكنه أدى إلى إدخال بعض التوترات للمدارس عند إستخدام ألعاب الفيديو لتدعيم عملية التعليم، وهناك دراسات أخرى عن تطبيق ألعاب الفيديو فى المناهج الدراسية تركز على تأثير الألعاب فى المواد وعلى العملية التعليمية.

وهناك مجموعة أخرى من البحوث تؤكد على تأثير إستخدام ألعاب الفيديو على لطلاب فى تحسين الإستراتيجيات والإجراءات لديهم، ولا يكون الإهتمام على تعلم موضوع معين، بل على قدرة تطوير التعليم بصفة عامة، وواحدة من هذه الدراسات حللوا الأطفال بين سن 12 و 16 سنة بإستخدام الألعاب معظم الوقت، وتوصلت الإستنتاجات الرئيسية الى ما يلى:

1. إن ألعاب الفيديو تساعد على إستحداث استراتيجيات قراءة الصور ثلاثية الأبعاد.

2. أنها تساعد على تطوير التعلم من خلال الملاحظة واختبار الفرضيات.

3. أنها توسيع نطاق فهم عمليات المحاكاة العلمية.

4. زيادة الإهتمام بالاستراتيجيات الموازية[56].

- **الاستخدام التعليمى لألعاب الفيديو بالمدارس[57]:**

قد تم إستخدام منهجية تركز على إنشاء بيئة التعلم يكون تم اختيار ألعاب الفيديو فيها بشكل أساسى لتزويد الطلاب بتجربة تعليمية غنية، وفى جميع الحالات، فإن بالمنهجية المستخدمة قد تم بناء بيئة تعليمية متكاملة فى المناهج الدراسية فى جميع الأنشطة مصممة مع ألعاب فيديو منذ البداية لتكون نقطة الانطلاق لخبرة الطلاب، وعمل المنهجية التى تقوم على بيئة التعليم التى تقوم على أربعة أنواع من الاجراءات:

1- التجريب:
خلال الدورة الأولى، وهى تحديد الأهداف التعليمية والأنشطة التى سيقوم بها الطلاب، وبوجه عام من المهم أن هناك دورة أو دورتين من اللعب التى يتم طرحها على الطلاب مع ملاحظة القرارات التى يتم اتخاذها، وتحليل الطلاب للنتائج التى حصلوا عليها.

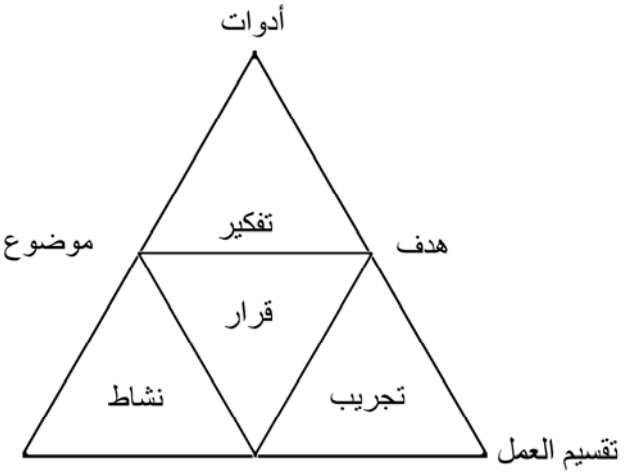
2- التفكير:
فى نهاية هذه الدورات، على الطلاب مقارنة وتحليل النتائج التى تم الحصول عليها فى كل مجموعة باستخدام الاستراتيجية التى تتبناها.

3- النشاط:

هناك مناهج مدرسية محددة مصممة لأنشطة الألعاب، ولكن يجب على الطلاب ليس إستخدام الألعاب فقط ولكن استخدام المواد الأخرى أيضاً مثل البحث على مواقع الإنترنت، والكتب ذات المواضيع المعينة وغيرها.

4- المناقشة:

خلال هذه العملية هناك جانبان ذوا صلة، إنعكاس على عملية التعلم بالمناقشة المشتركة المتعلقة بالأنشطة المقترحة، ففى المقام الأول، وضع الملفات فى كل مجموعة إلى الأنشطة المضطلع بها خلال اللعبة وتحليل الإستراتيجيات المستخدمة، وعلى كل فريق القيام بالمناقشة، وتسليم الملفات فى نهاية كل دورة للمعلم، وأخيراً هناك تقييم للمحتويات المستفادة خلال الأنشطة المقترحة من المدرس، كما هو مبين بالشكل رقم (6).



الشكل رقم (6)

العملية التعليمية للإستخدام التعليمى لألعاب الفيديو

هذا النموذج مرتبط بمقترح نظرية النشاط، حيث أن التعليم النظامى ينقل تجربة اللاعب خاصاً الخبرات ذات الصلة فى سياق أوسع من المفاهيم المستخدمة فى استكشاف اللعبة[58].

- **الاحتياجات التربوية والمتطلبات الأساسية لتصميم الألعاب التعليمية:**

1- التكامل مع التعليم عبر الإنترنت:

من الشائع وجود حالات الألعاب المدرجة فى الفصول الدراسية التقليدية لمادة البيئة، ويقوم المعلم برصد نشاط الطلاب داخل غرفة ألعاب، فى هذه السيناريوهات المعلم يقوم بملء الفجوة بين اللعبة والطلاب من خلال تشجيع التفكير والمناقشة، وفى التعليم عبر الإنترنت تزيد قيمة ألعاب الفيديو التعليمية، حيث يمكن زيادة دمجها مع الأجيال الناشئة ومعايير التعليم ومناهج الحاسوب التعليمى، هذا بالإضافة إلى عدد من الشروط والتى تتمثل فى أن يتم البحث فى الاتجاهات الحالية فى التعليم عبر الإنترنت، إلى جانب أن هذه الألعاب التعليمية ينبغى أن تكون قادرة على التعايش فى البيئات التعليمية ذات المواضيع المحددة[59]، بالإضافة إلى ذلك يحتمل أن تكون غير متجانسة من جمهور الإنترنت، وبيئات التعليم ينبغى أن تؤخذ فى الاعتبار عند تصميم غرفة ألعاب، مع إعطاء اعتباراً خاصاً لمفاهيم الحساسيات الثقافية مثل العنف فى الألعاب أو المواضيع الحساسة[60].

2- التكيف:

يمكن للتكيف أن يؤدى دوراً هاماً فى نوعية الخبرات التعليمية، حيث تسمح بيئات التعلم لتلبية إحتياجات الطلاب مع مختلف أساليب التعلم ومستويات المعرفة الأولية والتوقعات والأهداف، إن ألعاب الفيديو التفاعلية هى بطبيعتها رد الفعل على أعمال من المستخدم، وهى برامج معقدة تنفذ ما يفعله الطالب بالكمبيوتر، وهى التى تسهل إدراج آليات التكيف فى غرفة الألعاب، وهناك إعتبار آخر أن الألعاب سوف تكون مستمدة من نظام إدارة التعلم، حيث تتولى متابعة توجيه الخبرة المكتسبة[61].

3- التقييم:

يعتبر التقييم جزءاً هاماً جداً فى عملية التعلم، حيث أنه هو تقييم التقدم المحرز من الخبرة التعليمية، والألعاب هى وسط تفاعلى غنى، وهذا السلوك التفاعلى يمكن إستغلاله لأغراض التقييم، ويمكننا

إستخدام وتحديد نموذج تقييم اللعبة، حيث يتم مراقبة نشاط الطلاب، بتسجيل جميع الوقائع ذات الصلة، مما يولد المعلومات المفيدة، التى يمكن إستخدامها على مستوى الطالب فى النشاط، هذه العملية يمكن أن تكون إما بشكل تلقائى أو تتطلب مشاركة المعلم فى تقييم نشاط الطالب[62].

- **مبادىء الألعاب المطبقة فى علوم التعليم:**

هناك ما لا يقل عن خمسة مميزات أساسية ذات صلة بالتعليم فى تصميم الألعاب من خلال المنظور الإجتماعى والثقافى:

أولاً: تطلب الألعاب من الطلاب أن يسكنوا الأدوار التى تشجعهم على خلق ما يسمى بتبادل الهويات الإسقاطى، مما يؤدى إلى الخلط بين اللاعب والدور، أو العملية المهنية، وجميع المعلومات، والأهداف، والتجارب والفوائد تحدث فى سياق هذا الدور، فعلى سبيل المثال فى تعليم العلوم البيئية قد يتطلب مهندسون بيولوجيون بالبحرية والعلوم وصحفيون وأطباء أو حتى مسؤولين حكوميين، ويستخدم مصممو الألعاب الأدوار المتباينة والتى تتطلب التعاون عبر مجموعات تشبه إلى حد كبير طريقة إستخدام المعلميين لطرق أصول تدريس[63]، وخلق الشخصيات والإختيار والتنمية تعزز الخيارات عند اللاعبين، وتمنحهم قدرات جديدة ومختلفة في البيئة، كما يفكر اللاعبين فى تحسين تلك المهارات، ومن ثم القدرات فى العالم، كما سيقومون بتخصيص وتطوير هوية فريدة ترتبط عادة بإجراءات معينة بوساطة الأدوات الرقمية[64].

ثانياً: النشاط الثانى حول التحديات، ومع ذلك غرفة الألعاب تطورت كثيراً منذ بداية الألعاب الإلكترونية، حيث تستخدم التحدى والمكافأة والهياكل الرامية لدعم المشاركة والتعاون والتعلم، وألعاب الفيديو هى ذات طبيعة شعبية من السرد التفاعلى، وتطورت أساليب متعددة لتشجيع اللاعبين على إنشاء أهداف جديد غير متوقعة والتى تشكل أساس اللعب، وقدرة الألعاب على استنباط الأهداف من اللاعبين، وقدرتهم على تحمل

فوز اللاعبين ومن ثم إختيار المميزات الأساسية قد تكون ذات فائدة تعليمية[65].

ثالثاً: الألعاب تقدم فرص الربط بين الأهداف وأماكن معينة، ولا سيما مواقع المساحات المتنازع عليها، ويرى جنكينز (Jenkins) أن مصممى الألعاب يواجهوا تحدياً صعباً، حيث أنهم لا يستطعون تصميم المواقف كما يفعل المعلمون، كما لا يمكنهم بالتحديد تصميم تجارب للاعبين يمكنهم من خلالها فهم الزمان والمكان وترتيب خرائط اللعبة ومستويات الحروف، وأثارة الأحداث، لخلق تأثير نفسى، كما أنه شكلاً من أشكال الفن الذى يشجعنا على إكتساب خبرة بطرق جديدة، وفى مجال التعليم، وتحديد الفرص المتاحة وتحديد المساحات المتنازع عليها والمناقشات بشأن استخدام الأراضى، وتدفقات السموم فى البيئة، والتفاعل بين الناس والسكان عبر الفضاء يمكن أن كون على أساس من الألعاب[66].

رابعاً: الألعاب الرقمية تتيح دمج الموارد الأصلية والأدوات المستخدمة فى سياق اللعب لمحو الأمية، وقد لاحظ العلماء أن الألعاب تزيد عند الأطفال عادة قراءة وكتابة النصوص بشكل كبير فى سياق اللعب[67]، والأدوار فى اللعب كثيراً ما يتم تضمين بها مقالات صحفية ومقاطع فيديو ووسائط متعددة الوثائق وموسوعات ونصوص، وفى هذه البيئة يسعى اللاعبون للحصول على المعلومات والأدلة والسياق الخصب، وأيضا تقوم بدور الوساطة مما يسمح للاعبين بتجهيز المعلومات والتفاعل مع البيئة والتأثير فيها بطرق جديدة، مثل تعبئة الموارد واستخدام أدوات التفكير فى حل المشكلات المستقبلية.

خامساً: أتاح لنا هذا الشكل الربط بين عدة أعراض فى مجموعات متعددة من رفع الوعى حول أهمية الإهتمامات الصحية المحلية و تعميق المشكلة[68].

- **الجدال العلمى حول دور ألعاب الفيديو فى محو الأمية الإعلامية:**

إن ممارسة ألعاب الفيديو تجعل الطلاب فى ممارسة للجدال العلمى، فببساطة ممارسة ألعاب الفيديو تتطلب من الطلاب تقييم الأدلة، وتطوير الفرضيات، واختبارهم فى مقابل الأدلة، وتوليد نظريات تعتمد على هذه الأدلة، وقد تم ملاحظة أن الطلاب الأصغر سناً على استعداد أكثر لتطوير الفرضيات التى تعتمد على أشكال جديدة من الأدلة، مما يظهر تفضيلهم لنماذج سببية بسيطة نسبياً، وعلى النقيض فإن طلبة المدارس الثانوية إستضافت أقل الفرضيات، حتى مع وجود أدلة متناقضة، وبما أن ممارسة ألعاب الفيديو أصبحت إلى حد كبير فى نفسها اختبار فى الجدال العلمى، فيجد المعلمون أن الجدال العلمى هو إتجاه هام للألعاب التعليمية، وتطوير المناهج الإضافية فى تجربة تهدف إلى تعليم كيفية الجدال، وتسهيل نقل المعلومات[69].

هذه النشاطات توحى بأن هذه الألعاب قادرة على إعطاء الطالب أدوات تطوير محو الأمية العلمية (فى نوع معين إذا كانت الألعاب عن العلوم البيئية)، ويتطلب حل المشاكل الفعلية من الطالب قراءة النصوص، وتوليد المعانى، مناقشة تلك المعانى، وتوليد الأفكار القائمة على ما يقرأون، ويجب على الطلاب وضع التخمينات وفقاً لما يقرأون، والبحث عن المعلومات الجديدة لوضع تصوراتهم، ومن خلال مجموعات نحن نرى مجموعات تقرأ بهدف التفاهم، وفى محاولة لفهم الظواهر حول العالم، وهذه الألعاب يمكن أن تكون أدوات مفيدة فى تنمية المهارات اللغوية الشفوية، وتكون متغيراً حاسماً فى النجاح الأكاديمى[70].

- **ألعاب الفيديو تعتبر عوالم افتراضية للتعليم:**

إن الخطوة الأولى نحو فهم كيف تستطيع ألعاب الفيديو تحويل التعليم هو تغير المنظور الواسع المشارك عن ألعاب الفيديو كونها مجرد للتسلية، حيث إنها صناعة بأكثر من بلاين الدولارات، وألعاب أكثر من رائعة للكبار والصغار، وهى أكثر من مسار لمحة أمية الكمبيوتر، فإن ألعاب الفيديو ذات أهمية لأنها تسمح للأفراد المشاركة فى عوالم جديدة، وتسمح للاعبين التفكير والتحدث والعمل، وتمكنهم من أدوار لا يتيسر لهم القيام بها فى الحياه الواقعية[71].

وهذه العوالم الافتراضية الخصبة هى التى تجعل ألعاب الفيديو سياق قوى للتعليم، ففى عوالم الألعاب لم يعد يعنى التعليم فى المقام الأول مواجهة فصل الكلمات والرموز من الأشياء التى هى عنها، عكس قانون الجاذبية لم يعد يفهم إلا عن طريق معادلة، ويستطيع الطلاب اكتساب خبرة إفتراضية من خلال السير على عوالم كتلتها أصغر من الأرض، أو التخطيط لرحلات الفضاء المأهولة، التى تتطلب فهم تغيير آثار الجاذبية الأرضية فى مناطق مختلفة من النظام الشمسى، وفى العوالم الافتراضية يجرب المتعلمين خبرات ملموسة يمكن أن تصف بالكلمات والرموز، ومن خلال هذه الخبرات وعبر سياقات متعددة يمكن للمتعلمين فهم المفاهيم المعقدة دون فقدان الإتصال بين الأفكار التجريدية والمشاكل الحقيقية التى يمكن إستخدامها للحل، وبعبارة أخرى، إن العوالم الافتراضية من الألعاب القوية لأنها تجعل من السهل فهم الواقع[72].

ورغم أن هذه الأنماط من الألعاب الفردية للمراهق حيث يجلس أمام الكمبيوتر للعب بمفرده، كما أنها تعتبر ظاهرة اجتماعية، ومن أوضح الأمثلة على ألعاب الأون لاين، حيث الآلاف من اللاعبين عبر الإنترنت يمارسونها فى نفس الوقت، أى يشاركون فى عوالم افتراضية مع اختلاف اقتصادات بلدانهم، واختلاف النظم السياسية والثقافات، وهناك دراسة متأنية تبين أن معظم ألعاب الكونسول والكمبيوتر هى ألعاب استراتيجية لديها مجتمعات لعب قوية، فى حين أن المدارس تقوم بتنحية الطلاب عن بعضهم البعض وعن العالم الخارجى إلى حد كبير، والألعاب تقوم بجلب اللاعبين معاً بشكل تنافسى تعاونى فى العالم الافتراضى للعبة والمجتمع الإجتماعى للاعبين، وفى المدارس يعمل الطلاب بشكل كبير مع المواد التى تقرها المدرسة فقط، ويكونون متعطشين للألعاب ويسعون لمواقع الأخبار، وقراءة وكتابة أسئلة وأجوبة، والمشاركة فى منتديات النقاش، والأهم من ذلك أنهم يصبحون مستهلكين شديدين للمعلومات، والعمل فى الفصول الدراسية نادراً ما له تأثير خارج الفصول الدراسية، وجمهورها الحقيقى الوحيد هو المعلم،

وألعاب العوالم الافتراضية من الألعاب القوية لأن ممارسة تلك الألعاب تعنى تطوير مجموعة من الممارسات الاجتماعية الفعالة[73].

وبالمشاركة فى هذه الممارسات الاجتماعية تتيح اللعبة للاعبين فرصة استكشاف هويات جديدة، وتختلف أنواع الخبرات المكتسبة من المدارس والخبرات الموجودة فى العالم الافتراضى عبر الإنترنت، وهذه العوالم الافتراضية هى سياقات خصبة للتعليم حيث أنها تجعل من السهل على اللاعبين التجريب بهويات جديدة وقوية[74].

والمجتمعات التى تشكل ألعاب الفيديو معنى مفيدة، وكذلك تنظيم خبرات التعلم خارج المدرسة، فهناك مواقع مختلفة على شبكة الإنترنت مخصصة للعبة الحضارة على سبيل المثال، فاللاعبون ينظمون أنفسهم حول هدف مشترك فى اللعبة من الخبرة والمهارات والعادات والمفاهيم التى يحتاج إليها، فجامعة أبوليتون تبين لنا طريقة اللعب مع الخبراء من خلال وضع مجموعة من القيم المستنيرة التى تبرز المخاطر، والقدرة على تنظيم المشاريع والخبرة الفنية بدلاً من الاعتماد الرسمى المؤسسى على التعليم، وإذا نظرنا إلى تطور مجتمعات اللعب نجد أن جزء من قوة اللعب فى التعليم، وهى طريقة تطور القيم المشتركة[75].

هوامش الفصل الرابع

1- Salen & Zimmerman, C.: "Rules of play: Game desigfundamentals", (Cambridge: MA, MIT Press, 2004)

2- عبدالله عبدالعزيز الهدلق: "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"، بحث مقبول للنشر في النشر في مجلة القراءة والمعرفة جامعة عين شمس، عدد ديسمبر 2012

3- هند الخليفة: "الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير"، جريدة الرياض، العدد 14917، الأثنين 2 جمادى الأولى 1430هـ - 27 ابريل 2009م

4- عبدالله عبدالعزيز الهدلق: "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"، مرجع سابق

5- D. A. Gentile and J. R. Gentile, “Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis,” (Journal of Youth and Adolescence 9, 2008), pp 127–141

6- R. F. Murphy, W. R. Penuel, B. Means, C. Korbak, A. Whaley, and J. E. Allen: " A Review of Recent Evidence on

the Effectiveness of Discrete Educational Software" (Washington, DC: Planning and Evaluation Service, U.S. Department of Education, 2002)

7- C. S. Green & D. Bavelier: "Action Video Game Modifies Visual Selective Attention", (Nature 423, 2003), pp 534 – 537

8- R. Li, U. Polat, W. Makous, & D. Bavelier: "Enhancing the Contrast Sensitivity Function through Action Video Game Training", (Nature Neuroscience 12, 2009), pp 549 – 555

9- R. Hämäläinen, T. Manninen, S. Järvela, and P. Häkkinen: "Learning to Collaborate: Designing Collaboration in a 3-D Game Environment", (Internet and Higher Education 9, no. 1, 2006), pp 47– 61

10- James Paul Gee: "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy", (ACM Computers in Entertainment, Vol. 1, No. 1, October 2003

11- Matthew W.G. Dye, C. Shawn Green, and Daphne Bavelier, "Increasing Speed of Processing With Action Video Games", (A Journal of the Association for Psychological Science, Vol. 18, No. 6, 2009), pp 321-326

12- V argas, Jose Antonio: "Virtual Reality Prepares Soldiers for Real War", Washington Post 14, February 2006 In:http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/arti Retrieved cle/2006/02/13/AR2006021302437.html 15/3/2012

13- Tumbokon, Chacha: "The Positive and Negative Effects of Video Games", Raise Smart Kid In: http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-

the-good-and-bad-effects-of-video-games Retrieved 16/4/2014

14- James Paul Gee: "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy", op, cit.

15- Hollingsworth, M. & Woodward, J., "Integrated learning: Explicit strategies and their role in problem solving instruction for students with learning disabilities", (Exceptional Children, Vol. 59, 1993), pp 444 – 445

16- Mark Griffiths: " The educational benefits of videogames",(Education & Health Journal, Vol. 20, No. 3, 2002), pp 47- 48

17- Demarest. K., "Video games – What are they good for?" 2000 In: http://www.lessontutor.com/kd3.html Retrieved 14/4/2014

18- Green, C. S., & Bavelier, D., "Learning, attentional control, and action video games", (Current Biology, Vol. 22, 2012), pp 197–206

19- Calvert, Sandra L., & Tan, Siu-Lan., " Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation", (JOURNAL OF APPLIED DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY, Vol. 15, No. 1, 1994, PP 125-139), PS 527 971

20- rwin, A. Roland & Gross, Alan M., "Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys", (JOURNAL OF FAMILY VIOLENCE, Vol. 10, No. 3, 1995, PP 337-350), EJ 523 517

21- Kirsh, Steven J., "Seeing the world through - MORTAL KOMBAT- colored glasses: Violent vedio games

& hostel attribution bias", (Poster presented at the Biennial Meeting of the Society for Research in Child Development, Washington, DC. PS 025 335, April 1997)

22- Funk, Jeanne B., German, Julie N., & Buchman, Debra D., "Children and Electronic games in the United States", (Trends In Communications, Vol. 2,1997, PP 111-126), PS 527 585

23- Funk, Jeanne B., & Buchman, Debra D., " Games & Children: Are there -high risk- players ?", (Paper presented at the International Conference on Violence in the Media, New York: St. John's University, October 1994)

24- C. A. Anderson, “An Update on the Effects of Playing Violent Video Games", (Journal of Adolescence27, 2004), pp 113–122

25- B. D. Bartholow, B. J. Bushman, and M. A. Sestir: "Chronic Violent Video Game Exposure and Desensitization to Violence: Behavioral and Event-Related Brain Potential Data", (Journal of Experimental Social Psychology 42, no. 4, 2006), pp532–539

26- Gentile, D. A. & Anderson, C. A.: ″Long-Term Relations Among Prosocial-Media Use, Empathy, and Prosocial Behavior″, (Psychology Science, vol. 2,2014), pp 358-368

27- Alessandro Gabbiadini, Paolo Riva, Luca Andrighetto, Chiara Volpato & Brad J. Bushman: " Interactive Effect of Moral Disengagement and Violent Video Games on Self-Control, Cheating, and Aggression", (Social Psychological & Personality Science, vol. 5, no. 4, May 2014, pp 451-458

28- Cesarone, Bernard: "Video Games: Research, Ratings, Recommendations- ERIC Digest", ERIC Clearinghouse on

Elementary and Early Childhood Education Champaign, IL. November 1998 In: http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED424038.pdf Retrieved 16/4/ 2014

29- Huesmann LR., "Imitation and the effects of observing media violence on behavior", In: Hurley S, Chater N, editors. Perspectives on imitation: From (Neuroscience to social science; Volume 2: Imitation, human development, and culture. Cambridge, MA: MIT Press; 2005), pp. 257–266

30- Rizzolati G, Fadiga L, Gallese V, Fogassi L.: "Premotor cortex and the recognition of motor actions", Cognitive Brain Resaerch , Vol. 3, 1996), pp. 131– 141

31- Meltzoff AN, Moore MK.: "Imitation of facial and manual gestures by human neonates: Resolving the debate about early imitation", In: Muir D, Slater A, editors. Infant Development: The Essential Readings.Malden, (MA: Blackwell Publishers; 2000), pp. 167–81

32- Huesmann LR.: "The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior", In: Geen RG, Donnerstein E, editors. Human aggression: Theories, research, and implications for social policy, (New York: Academic Press, 1998), pp. 73–109

33- Huesmann, L. R., & Kirwil, L., "Why observing violence increases the risk of violent behavior by the observer", (Cambridge: Cambridge University Press, 2007), pp. 545–570

34- L. Rowell Huesmann: "The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research", (Adolescent Health, Vol. 41, No. 6, Supple 1, Des 2007), pp 6–13

35- حسنين شفيق: "علم نفس الإعلام الجديد"، (القاهرة: دار فكر وفن للطباعةوالنشر والتوزيع، 2013)، ص 261، 269،262، 270

36- Paturel, Amy M.S.: " Game Theory: How do video games affect the developing brains of children and teens?", (Neurology Now, Vol. 10, NO. 3, June/July 2014), pp 32–36

37- http://www.kuwaitmag.com/index.jsp?inc=5&id=10783&pid=1019 Retrieved 20/1/2015

38- David Walsh & Douglas Gentile: "13th Annual Media Wise, Video Game report card", (Iowa: National Institute on Media & The Family, Nov. 2008), pp 14

39- Cesarone, Bernard: " Video Games: Research, Ratings, and Recommendations. ERIC Digest", Op, Cit.

40- Paturel, Amy M.S.: " Game Theory: How do video games affect the developing brains of children and teens?",op., cit., p 32–36

41- Gee, J.P.: "What video games have to teach us about learning and literacy", (New York: Palgrave, 2007), 2nd ed

42- Steinkubler, C.A.: "Massively multiplayer online video gaming as participation in a discourse", (Mind, Culture & activity, Vol. 13, No. 4, 2006), pp 38- 52

43- Steinkubler, C.A.: "Massively multiplayer online gaming as a constellation of literacy practices", (Learning & Digital Media, Vol. 4, No. 3, 2007), pp 297- 318

44- Black, R.W.& Steinkubler, C.A.: "Literacy in virtual worlds", (New York: Guilford, Handbook of adolescent literacy research, 2009), pp 271- 286

45- Steinkubler, C.: "Video games & Digital literacies", (Journal of Adolescent & Adult Literacy, Vol. 54, No. 1, September 2010), pp. 61-63

46- Thomas H. Apperley: "Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres", (Australia: University of Melbourne, 2010)

47- Ernest Adams: "Fundamentals of Game Design", (Pearson Education, ISBN 032164337, 2009)

48- Thomas H. Apperley: Op, Cit.

49- Retrieved 3/6/2015 In: https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%82%D8%A7%D8%A6%D9%85%D8%A9_%D8%A3%D9%86%D9%88%D8%A7%D8%B9_%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8_%D8%A7%D9%84%D9%81%D9%8A%D8%AF%D9%8A%D9%88#cite_ref-2

50- Ernest Adams: op, Cit.

51- Retrieved 3/6/2015 In: https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%82%D8%A7%D8%A6%D9%85%D8%A9_%D8%A3%D9%86%D9%88%D8%A7%D8%B9_%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8_%D8%A7%D9%84%D9%81%D9%8A%D8%AF%D9%8A%D9%88#cite_ref-2

52- Retrieved 2/5/2015 In:

http://en.wikipedia.org/wiki/Videogamecontentratingsystem

53- عبدالله عبدالعزيز الهدلق: "تصور مقترح لإستحداث نظام إسلامى لتصنيف برمجيات الألعاب الإلكترونية "، بحث مقبول للنشر فى النشر فى مجلة القراءة والمعرفة ،جامعة عين شمس، غير مذكور

54- Roberts, D. F., Foehr, D. G., Rideout, V. I., & Brodie, M.: "Kids and media at the new millennium: A comprehensive national analysis of children's media use. Menlo Park", (CA: A Kaiser Family Foundation Report, 1999)

55- Begoña Gros: "Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments", (Journal of Research on Technology in Education, Vol.40, No. 1, 2007), pp. 23– 38

56- Greenfield, P. M.: "Video games as cultural artifacts", In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds), Interacting with video, (Norwood: NJ. Ablex Publishing, 1996), pp. 35–46

57- Gros, B.: "Pantallas, juegos y alfabetización digital", (Bilbao: Desclée de Brouwer, 2004)

58- Engeström, Y., Miettinen, R., & Punamäki, R.: "Perspectives on activity theory", (Cambridge: Cambridge Press, 1999)

59- Polsani, P.: "Use and abuse of reusable learning objects", (Journal of Digital Information, Vol.3, No.4, 2003)

60- Ju, E., & Wagner, C.: "Personal computer adventure games: Their structure, principles and applicability for training", (The Database for Advances in Information Systems, Vol. 28, No. 2, 1997), pp. 78–92

61- de Freitas, S., & Oliver, M.: "How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum

be most effectively evaluated?", (Computers and Education, Vol. 46, No. 3, 2006), pp. 249 –264

62- Moreno-Ger, P., & Martinez-Ortiz, I., et al.: "The he-Gamei project: Facilitating the development of educational adventure games", (Cognition and exploratory learning in the digital age, (CELDA 2005). Porto, Portugal: IADIS, 2005)

63- Brown A. L., Campione J. C.: "Psychological theory and the design of innovative learning environments: On procedures, principles, and systems", In Schauble R. G. L. (Ed), Innovations in Learning: New Environments for Education, (Erlbaum, Mahway, NJ, 1996), pp. 289–235

64- Steinkuehler C., Chmiel M.: "Fostering scientific habits of mind in the context of online play", Proceedings of the International Conference of the Learning Sciences, (Erlbaum, Mahwah NJ, 2006), pp. 723–729

65- Squire, K. D.: "Changing the game: What happens when video games enter the classroom?", (Innovate, Vol. 1, No. 6, 2005), p. 82

66- Jenkins H., Squire K.: "The art of contested spaces", In: King L., Bain C. (Eds) Game On, (Barbican, London, 2002), pp. 64–76

67- Buckingham D: "Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture", (Cambridge: Polity Press, 2003)

68- Kurt D. Squire and Mingfong Jan: "Mad city mastery: Developinging scientific argumentation skills with a plase – based augmented legality game on handheld computers", (Journal of Science Education and Technology, 2007

69- Kuhn, D.: "A developmental model of critical thinking", (Educational Researcher,Vol. 28, No. 2, 1999), PP. 16–26, 46

70- Gee J. P.: "Language, Learning, and Gaming: A Critique of Traditional Schooling", (New York: Routledge, 2004)

71- Steinkuehler, C. A.: "Emergent play", (Paper presented at the State of Play Conference, New York University, Law School, NY, October 2004

72- David Williamson Shaffer, Richard Halverson, Kurt R. Squire & James P. Gee: "Video Games and the Future of Learning", Wisconsin Center for Education Research Paper No. 2005-4, June 2005, P. 4 In: http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED497016.pdf Retrieved 3/7/2014

73- Squire, K., & Jenkins, H.: "Harnessing the power of games in education", (Insight, Vol. 3, No.1, 2004), PP. 5–33

74- Steinkuehler, C. A.: "Learning in massively multiplayer online games", op., cit.

75- Squire, K., & Giovanetto, L., "The higher education of gaming", (eLearning, Vol. 5, No. 1, 2008)