الفصل الثاني

الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال

مقدمة:

كان الاعتقاد السائد لأجيال متتالية أن اللعب هو وسيلة للمرح أومضيعة للوقت الـذي يمكـن أن يستخدم في عمل آخر مفيد، ونظراً لأن الأطفال غير قادرين على عمل شـئ مفيـد فإنـه شـئ جيـد أن يقضون وقتهم في اللعب، ولكن حينما يدخلون المدرسة فإن من المتوقع أن يتعلموا عمل أشياء تؤهلهم للحياة، وتتراجع أنشطة اللعب لتمارس في نهاية اليوم أو في الأجازات.

ولكن في العقود الأخيرة من القرن العشرين حدث تحول سريع في الإتجاهـات نحـو اللعـب نتيجـة للعديد من الدراسات المهمة التى أجريت عن الدور الذى يستطيع اللعب أن يقوم به في تطوير الطفـل. وتحولت نظرة العلماء للعب من كونه مضيعة للوقت إلي أنه وسيلة فعالة للتعلم، إذ يـرى العلمـاء أن تعلم الفرد ليكون إنسان اجتماعي يعتمد علي الفرص المتاحة في الإتصال بجماعة الرفاق، وغالباً ما يتم هذا الإتصال في أنشطة اللعب، لذا فإن اللعب ينظر لـه علـي أنـه أداة مهمـة في الإنـدماج الاجتمـاعي **Socialization**.

ولم يكـن العلمـاء وحـدهم الـذين يؤكـدون علـي أهميـة اللعـب في تكيـف الأطفـال الـذاتي والاجتماعي، ولكن العديد من الآباء يؤمنون بأن الأطفال يجب أن يكونوا سعداء وعلي حريتهم لكـي ينمون متكيفين مع العالم من حولهم، لذا يرغب الآبـاء في أن يعـيش أطفـالهم في عـالم اللعـب قـدر الإمكان ويزودونهم بكل أدوات اللعب، كما يشجع الآباء أطفالهم علي اللعب مع الأطفال الآخـرين لخلق نوع من التكيف الإجتماعى الجيد.

وقد أدركت المدارس القيمة التعليمية للعب، وأصـبحت تهـتم بالألعـاب المنظمـة والرياضـيات والأعمال الدرامية والفن والغنـاء، واليـوم أصـبح صـناع الألعـاب يؤكـدون علـي القيمـة التعليميـة لألعابهم، والعديد من الآباء إذا شعروا بأن اللعبة الغالية الثمن لها قيمة تعليمية مثلما لها قيمة ترفيهية فإنهم سوف يضحون من أجل شراء هذه الألعاب الغالية الثمن لأطفالهم[1].

وفيما يلي ستتناول الباحثة تاريخ اللعب وتعريفه وسماته ووظائفه والنظريات المفسرة له كمدخل مهم لتناول الألعاب الإلكترونية محور هذه الدراسة .

1- .Hurlock, Elizabeth.B, Child development, 6th ed, (New Delhi :Mcgrow–Hil Publishing Company Limited ,2002).p.290

تاريخ الألعاب: يرجع تاريخ اللعب إلى 2300 سنة قبل الميلاد منذ الإغريق والإمبراطورية الرومانية عندما كان اللعب نشاطاً أساسياً للترفيه والتسلية ، وقد إخترع الفرنسيون أوراق اللعب الصناعية " الكوتشينة " عام 1387 م ، وكانت مصنوعة يدوياً ثم ظهرت أوراق اللعب الصناعية المطبوعة بواسطة **Johan Gutenberg** عام 1440 م في ألمانيا .[1]

نظرة القدماء للعب : إهتم العديد من المربين القدامى باللعب، فقد ذُكر أن " أفلاطون " كان أول من إعترف بأن للعب قيمة علمية ويتضح هذا من مناداته في كتاب " القوانين " بتوزيع التفاحات على الصبية لمساعدتهم على تعلم الحساب، وتحدث " أرسطو " عن لعب الكبار حين قال : " إن شعر الملاحم والتراجيديا وكذلك الكوميديا وإلى حد كبير النفخ فى الناي واللعب بالجيتار، كل هذا بشكل عام أنواع من محاكاة الواقع، وعرفت مصر القديمة لعب الأطفال، وترك الفراعنة عشرات منها فى مقابرهم، وهى موزعة على متاحف العالم .[2]

سمات اللعب: ومن تعريفات اللعب السابقة، يمكن للباحثة استخلاص السمات التالية التي تميز اللعب عند لأطفال :

- اللعب نشاط حر وتلقائي يقوم به الطفل بدافع داخلي وبمحض إرادته حتى لو كان هذا اللعب موجهاً من قبل أشخاص آخرين، وبغض النظر عن كون هذا اللعب فردياً أو جماعياً أو كان يعود عليه بالفائدة أو يمثل مضيعة الوقت.
- الهدف الأساسي للعب عند الطفل هو تحقيق المتعة والسرور والإستمتاع والإسترخاء من خلال ممارسة نشاط معين أو لعبة بذاتها ، فالطفل يستطيع أن يستكشف ويستطلع ما حوله، وكذلك التعبير عن ذاته وتقليد الآخرين في جو خيالي يخلقه لنفسه، ويحاول أن يعيش فيه الأوقات التي يراها مناسبة .
- اللعب نشاط يمارسه الطفل، وهو وسيلة لتحقيق النمو لدى الطفل من جميع النواحى.
- ويمكن أن يكون لكل لعبة هدف واحد أو عدة أهداف لتحقيق النمو.
- وهناك بعض الألعاب التي تنمى مهارات الإبتكار لدى الأطفال، وألعاب أخرى تنمى مجالات الشخصية لدى الأطفال .[3]
- نشاط منظم .

1- Shay, sayre and Cynthia, king, .Entertainment and society: audiences, trends and impacts, (London: sage publications ,2003).p266.

2ـ حنان عبد الحميد عنانى، **مرجع سابق**، ص87

3ـ سوسن ابراهيم التركيت، **الأطفال واللعب**، ط1 ، (الكويت مكتبة الفلاح ،2003). ص 26 ـ27

- يسير وفق قواعد محددة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها .
- يتضمن تعاوناً أو منافسة مع الذات ومع الآخرين .
- يؤدى في حدود زمان ومكان معينين .[1]
- اللعب وسيلة للتنبؤ بمدى تكيف الأطفال children adjustments إذ أن نوع الألعاب التي يفضلها الطفل ومدي التنوع فيها وكم الوقت المقضي في ممارستها وتعد جميعها كلها مؤشرات مهمة لتكيف الطفل الاجتماعي والشخصي، فعلي سبيل المثال: الطفل الذي يفضل الألعاب المنعزلة تدل علي عدم تكيفه مع المجتمع ورفض جماعة الأصدقاء لهم .[2]
- اللعب يشعر الإنسان بلذة التفوق، وهذا شعور طبيعي لكل إنسان .
- اللعب وسيلة يستطيع بها الإنسان أن يظهر ما عنده من ميول واستعدادات، دون أن يكون واقعاً تحت تأثير خارجي إلا من بعض القوانين الخاصة باللعبة .
- اللعب وسيلة لتهذيب بعض غرائز الإنسان والسمو بها، فغريزة النضال أو العنف يحاول تهذيبها وصقلها عن طريق ممارسة الألعاب الرياضية المختلفة .
- يساعد اللعب على تحسين صحة الإنسان الجسمية والذهنية، وخلق التوازن الضروري بينه وبين عمله .[3]
- فاعلية ممتعة يؤديها الفرد لذاتها بإخلاص وانهماك .
- مرن ومتنوع فهو موجه وغير موجه، خيالى وواقعي .
- يتضمن نشاطات متنوعة جسمية وعقلية وانفعالية ولغوية واجتماعية، لذلك فهو يساهم فى نمو الفرد من جميع النواحى .
- من الصعب التنبؤ بنتائجه .
- يرتبط بالميل والدوافع الداخلية وعليه فهو لا يتعب أصحابه .
- يمتاز بالسرعة والخفة .
- بعيداً عن الصراع النفسي والاضطراب؛ لأن الذات تسيطر على موقف اللعب، ولو حدث وظهر هناك صراع نفسي لسبب أو لآخر، فإن الذات سرعان ما تتحرر منه بالتعبير الحر والتعويض والتطهير الأنفعالى .
- مطلب من مطالب نمو الطفل .
- عملية يتعلم الطفل عن طريقها وينمو عقله .[4]

1ـ حنان عبد الحميد العناني ، **مرجع سابق**، ص ص18ـ19

2- Hurlock, Elizabeth, op-cit ,2000. pp294 -295

3ـ وفيق صفوت مختار، **مرجع سابق**، ص35 .

4ـ حنان عبد الحميد العناني، **مرجع سابق**، ص ص 15 – 17 .

- اللعب ليس شئ تقليدي أو واقعي، ولكنه خروج من الحياة الواقعية والدخول إلى جو من الحركة والنشاط خاصة باللعب .
- يتميز اللعب بالاستمرارية والمحلية في إطار من الوقت والمكان، ويكون له بداية ونهاية .
- إن اللعب له طابع اجتماعي يظل مستمراً بعد انتهاء اللعب .
- اللعب نشاط ينطوي على االفرح والاحتفال، مثل لعبة كرة القدم حيث تشمل المشجعين وهتاف الجمهور . (1)

أما " **اللعبة** " فتعرف في اللغة على أنها : اسم يدل على نوع اللعب وشكله ومضمونه وأجزائه .

وعرف عدد من علماء النفس " **اللعبة** " أمثال " **ويزنجا** " **Wisnga** الذى عرفها بأنها نشاط أو عمل ارادى يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة وموافق عليها بحرية من قبل من يمارسها وتكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها ، ويرافق الممارسة شئ من التوتر والترقب والبهجة واليقين، وأنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية .

أما " **جبس Gyps** " فيعرف **اللعبة** على أنها " نشاط يتم بين أفراد متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غاياتهم في إطار قواعد موضوعة " . وفى ضوء هذه التعريفات يمكن استخلاص أهم سمات **اللعبة**، وهى أنها :

- نشاط منظم .
- تسير وفق قواعد محددة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها .
- تتضمن تعاونا أو منافسة مع الذات ومع الآخرين .
- تمنح لمن يمارسها شعورا بالمتعة أو الفائدة دون إلحاق الأذى بالآخرين .
- تؤدى في حدود زمان ومكان معينين . (2)

من الاستعراض السريع السابق لمفهوم اللعب ونظرة القدماء والإسلام للعب وسماته يتضح أن اللعب له أهمية كبرى في حياة الطفل ونموه العقلي والبدني، ومن شأنه أن يشكل شخصية الطفل وقيمه وسلوكياته . ولم يعد الأمر يقتصر على الفترة الأولى من عمر الطفل وإنما امتد تأثير اللعب خلال كل مراحل الطفل السنية .

وتُعد الألعاب الإلكترونية أحد أهم أنواع الألعاب التى أصبحت تجذب اهتمام الطفل خلال كل مراحله السنية لتنوعها المذهل ، حيث سعى صناعها إلى أن تتلاءم مع كل الأعمار السنية حتى الكبار أو

1- sayre, Shay and king, Cynthia, op-cit, p266

2ـ حنان عبد الحميد العناني، **مرجع سابق**، ص ص18ـ19 .

البالغين. ولكن القضية فى هذا النوع من اللعب تحديدا تكمن فى ماهية المحتوى المقدم من خلالها والقيم والسلوكيات التى تعكسها والتى من شأنها أن تؤثر على الطفل سلباً أو ايجاباً لذا كان اهتمام الباحثين الغرب البالغ بدراسة هذا النوع من الألعاب ومعرفة تأثيره على الأطفال. وفيما يلى تتناول الباحثة الألعاب الإلكترونية تفصيلياً .

تعريف الألعاب الإلكترونية : توصف الألعاب الإلكترونية بأنها شكل من أشكال الترفيه تمارس عبر أجهزة الفيديو أو الحاسبات الآلية سواء كانت نصية **Textual** أو مرئية **Image-based** بواسطة شخص واحد أو عدة أشخاص .[1]

ويرى " كلايوس " **Caillois** أن الألعاب الإلكترونية تشكل مزيجاً من الفرصة أو الحظ والمنافسة، وإتقان اللعب، وتسمح للاعب باللعب بشكل منظم وله هدف أو باللعب الحر بدون هدف، حيث يصبح اللاعب بإمكانه أن يطور خطط و استراتيجيات أثناء ممارسة اللعب أو يكون اللعب حراً ومفتوحاً .[2]

كما تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها اتصال تفاعلي يقوم فيه اللاعبون بالتحكم في المحتوي المقدم عبر وسيلة إلكترونية سواء كان عبر جهاز فيديو أو حاسب آلي .[3]

تاريخ الألعاب الالكترونية : تعتبر الألعاب الإلكترونية الأسرع نمواً في وسائل الاتصال العالمية والصناعات الترفيهية ويعود ظهور ألعاب الفيديو إلى أوائل السبعينيات، في حين يعود ظهور ألعاب الحاسبات المنزلية الي أواخر السبعينيات، حيث شهدت فترة ازدهار واسعة بواسطة شركات كبرى مثل شركة أتاري وتلاها انحدار في السوق في عام 1984 .

وكانت الموجة الثانية لألعاب الحاسب بواسطة الشركات اليابانية نينتدو **Nintendo** وسيجا **Sega** و سوني **Sony** في النصف الثاني من الثمانينات .[4]

وعلى الرغم من أن العديد من شركات الألعاب التقليدية الأمريكية **American Toys Compaines** تدعى أن الألعاب الإلكترونية ظاهرة ستنتهي ، إلا أن هذه الألعاب أثبتت أنها وسيلة جماهيرية جديدة وذات قوة فائقة . وكانت أول لعبة إلكترونية ناجحة بالولايات المتحدة هي **Pong** صممت عام 1971 تم طرحها فى الأسواق من خلال شركة " أتاري " **Atari** عام 1974 ، وبلغت مبيعاتها أكثر من عشرة آلاف وحدة، وقد بيع 90 ألف نسخة من شركات أخرى .

1ـصفا فوزى ،علاقة الطفل المصرى بوسائل الإتصال الإلكترونية . **رسالة ماجستير غير منشورة**، (القاهرة: جامعة القاهرة، كلية الإعلام، 2003.

2 Newman, James, Videogames, (Routldge : London , 2004) .p27 – 28

3 Shay sayre and Cynthia king, op-cit, p 269.

4 Lievrouw , Leah .and Livingstone , Sonia, Handbook of New Media: social shaping and social consequences of ICTS,(London: Sage publication , 2005).p56.

وعند حلول عام 1976 تم بيع شركة " أتارى " بمبلغ 30 مليون دولار لصالح شركة Warner communication التي صنعت أول نظام ناجح لألعاب الفيديو المنزلية وهو نظام Atari System video computer ، وكانت هذه مرحلة انطلاق ألعاب الفيديو المنزلية حيث بدأت شركات الفيديو مثل أتارى Atari ومدواي Midway .(تز)

وأصبح نمو صناعة الألعاب الإلكترونية مطرداً في الأسواق العالمية بل وتفوقت علي صناعة الأفلام بهوليود، وأصبحت شركات وسائل الأعلام الكبرى مثل سوني توازن بين صناعة الألعاب والوسائل الأخرى في إنتاجها .

وأضيف إلى الألعاب الإلكترونية ما أسماه " مارشا كيندز Marsha Kinder عام 1991 بتكنولوجيا تحويل نصوص وسائل الاتصال Transmedia intertextuality لتتلائم مع ثقافة الطفل المعاصرة. وتوضح تلك التكنولوجيا كيف أصبح السوق خطة رئيسية للاستعمار الرقمي Digital Empires والتي تساعد على انتشار ثقافة جماهيرية بين الأطفال تضم الألعاب الحاسب، والمسلسلات التلفزيونية، والأفلام، والألعاب الورقية والقصص المصورة والألعاب وغيرها .(تز) وقد خلصت " كيندر "Kinder إلى أن وسائل الاتصال أصبحت بهذا الأسلوب عاملاً مهماً في البناء الاجتماعي لثقافات جماعة الأصدقاء بالنسبة للطفل .

ويرى خبراء التعليم مثل بابيرت Papert أن الألعاب الآن تعد من وسائل الاتصال الأساسية للعبور لعالم الحاسب الآلي، ويؤكدون على التمييز بين التعليم والترفيه وأن مصممي الألعاب يجب أن يتيحوا ممارسة الألعاب بغرض تعليمي .(تسم)

الألعاب الإلكترونية كصناعة رائجة: بلغت أرباح صناعة الألعاب الإلكترونية 6 بليون دولار عام 2000 وتقدمت مبيعاتها إلى أكثر من 8 بليون عام 2001 ، ووجد أن حوالي 60٪ من الأمريكيين يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر (أي حوالي 165 مليون نسمة)(تسم)

ووصلت مبيعات الألعاب الإلكترونية إلى 9.5 بليون خلال عام 2007، وإلى 11.7 بليون دولار داخل الولايات المتحدة الأمريكية وحدها .(له)

وفى عام 2003 ولأول مرة أصبحت تكلفة الألعاب الكترونية وتوزيعها يفوق تكلفة الأفلام الأمريكية وتوزيعها في الولايات المتحدة الأمريكية .(□)

1 Kinder Marshai, Playing With Power in Movies, Television and Video Game: Form Muppet Babies to Teenage Mutant Ninga Tturtle , (California: university of California presslosangels.2000), P87.
2 Ibid, p 80
3 Lievrouw , leah and livingstone , sonia, op-cit, p80
4 Earthworm , jim ,children and the media : fair play ? available at :// http // www.. children org / media / vid- game / 2001 # top
5 Video Games Industry, available At: □ http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_industry.Date of Search: December 2009
6 Shay sayre and Cynthia king, op-cit, p 275

والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول رقم (2)

المقارنة بين تكلفة إنتاج وتوزيع الأفلام الأمريكية والألعاب الإلكترونية

تكلفة الإنتاج وإجمالي التوزيع	الأفلام	الألعاب الكترونية
	Golden eye	(Nintendo) Golden eye
تكلفة الإنتاج	60 مليون دولار	4 مليون دولار
واجمالى التوزيع	106 مليون دولار	23 مليون دولار
	Austin power = Spy who Shagged Me	(Legend of Zelda Nintendo)
تكلفة الإنتاج	33 مليون دولار	6 مليون دولار
واجمالى التوزيع	201 مليون دولار	205 مليون دولار
	Wild wild west	Tamb raider 1.2.3
تكلفة الإنتاج	160 مليون دولار	6 مليون دولار
واجمالى التوزيع	111 مليون دولار	192 مليون دولار

(نقلا عن مقال From 1 Prefer My Stars To Be Interactive) المنشور في نيوزويك بتاريخ 30 أغسطس 2003 ص10 .

ونجد أن شركات الألعاب الالكترونية تشتري حقوق أفلام سينمائية وأشكال أخري من الثقافة الجماهيرية لتحويلها الي ألعاب الكترونية، وتراعي شركات الألعاب الالكترونية إطلاق الألعاب الجديدة في الأسواق مع ظهور الفيلم الرئيسي الذي تدور فكرته حول نفس فكرة اللعبة فعلي سبيل المثال اشترت شركة " أتاري " حقوق فيلم " ماتركس " **Matrix** واستخدمت نفس المخرجين لإضافة خط درامي ومشاهد حية خاصة باللعبة، وبلغت تكلفة الإنتاج 200 مليون دولار . [1]

مكونات الألعاب الإلكترونية :

1ـ الجرافيك : أي الصورة والمؤثرات البصرية التى تقدمها هذه الصور، سواء كانت ثلاثية الأبعاد أو ملء الشاشة أو أي شئ يراه اللاعب .

2ـ الصوت **Sound** : ويشمل الموسيقى أو المؤثرات الصوتية التى يتم تشغيلها أثناء اللعب، بما في ذلك موسيقى البداية والنهاية، والأغاني، والمؤثرات الصوتية البيئية المحيطة بأجواء اللعبة .

1 Marshall, David p, New Media Cultures, (London : Arnold , 2004), p 66

3ـ الواجهة Interface : ويقصد بها الواجهة التى يستخدمها اللاعب وتكون لها تأثير مباشر على أدلته ، ويحدث تفاعل بينه وبينها ويشمل ذلك الاختيار بين استخدام الماوس أو لوحة المفاتيح أو ذراع اللعبة ، كما يشمل الجرافيك الذى يختاره اللاعب ، وفتح أو إغلاق الموسيقى من أنظمة القوائم ، ونظام التحكم فى اللعبة وخيارات اللعبة المتعددة Option .

4ـ طبيعة اللعبة : ويشمل مدة ممارسة اللعبة وإلى أى حد هى مسلية أم لا ؟

5ـ القصة : وتشمل الخلفية والتوضيحات قبل بدء اللعبة وكل المعلومات التى يصل اليها اللاعب أثناء القصة أو عند الفوز أو أى معلومات يتعلمها من شخصيات اللعبة [1]

تصنيف الألعاب الالكترونية : حاول المتخصصون فى مجال الألعاب الألكترونية سواء الفيديو أو الحاسب الآلى من الباحثين والصحفيين وحتى البائعين أن يجدوا طرقاً لتصنيف هذه الألعاب . وقدم كل من بيرنس Berns وهوارد Howard سبعة أنواع لها :

1ـ ألعاب المغامرة والحركة Action and adventure .
2ـ ألعاب قيادة السيارات والدرجات Driving and racing .
3ـ ألعاب قتالية First-person shooter .
4ـ الألعاب الثابتة وتكوين الصور Plat from and puzzle .
5ـ ألعاب الأدوار Role playing .
6ـ ألعاب الإستراتيجية والحفظ Strategy and simulation .
7ـ الألعاب الرياضية Sports and Beat – em – ups .

بينما يصنف " كالويس " Caillois " (2001) الألعاب الإلكترونية إلى أربعة تصنيفات رئيسية وهى :

1ـألعاب الصراع Agon حيث تكون روح التنافس طوال اللعبة .
2ـ ألعاب المغامرة Alea وتكون العشوائية هى أساس اللعبة .
3ـ ألعاب الحركة Ilinx حيث السعادة تنبع من اللعبة .
4ـ ألعاب التقليد والمحاكاة Mimicry حيث تدور اللعبة حول مثير معين وفى ضوء قواعد للعبة .

ويرى " كالورس " أن هذه الأنواع لا توجد حدود فاصلة بينها ، بل هي في الحقيقة متداخلة فيمكن أن نرى الصراع والمغامرة كعناصر مشتركة في اللعبة كما قد يكون هناك عشوائية وحظ وتنافس فى اللعبة سواء مع شخص آخر ، والتنافس مع الحاسب الآلي نفسه[2] .

1 Newman, ـJames , Video Games, (London : Routtedge , 2004), p 11

2 Ibid, p 22

وقد أوضح بعض الباحثين بشيء من التفصيل كل نوع من الألعاب الإلكترونية على حدة كما يلى :

1ـ ألعاب الأدوار (Role Playing Game) وتشمل الحياة الدرامية وتعتمد هذه النوعية على القصص الأدبية والتاريخية مثل لعبة The Final Fantasy .

2ـ ألعاب الخطط والاستراتيجيات (Real Time Strategies) وتشمل فريقين يحارب كل فريق الآخر مثل لعبة Star craft، Missile Command .

3ـ ألعاب المقاتل الأول (First – person Shooter) حيث يقاتل اللاعب عدواً واحداً مثل لعبة Doom، Time Crisis ، ، Allien – vs Predatore .

4ـ ألعاب المقاتلين : (Shoot – 'em – up) أو ألعاب إطلاق النار Shooting مثل Defender، Space Invaders .

5ـ ألعاب القتال والمعارك (Fighting)مثل Rumble Boxing .

6ـ ألعاب الاستكشاف (Exploration Game) مع سلسة من المستويات مثل لعبة Mario Brothers .

7ـ ألعاب دينية God Games مثل لعبةcivilization .

الفرق بين الألعاب الالكترونية ووسائل الإتصال الأخرى:

جمعت الألعاب الإلكترونية بين مزايا وسمات العديد من وسائل الاتصال الأخرى مثل التليفزيون والكتب والسينما، فقد استعانت الألعاب الإلكترونية بالصورة المجسمة ذات الأبعاد الثلاثية من السينما، والبناء القصصي من الكتب والدراما التليفزيونية، وتميزت عن باقي هذه الوسائل من عدة أوجه .

و يوضح الجدول التالى الفرق بين الألعاب الإلكترونية والكتب من وجهة نظر "بيرجر" Berger عام 2000 : [1]

1 Ibid, p269 – 270

جدول رقم(3) الفرق بين الألعاب الإلكترونية والكتب

قصص وسائل الإتصال التفاعلية (الألعاب)	قصص مكتوبة (الكتب)
اللاعب جزء من القصة .	المؤلف يكتب والقارئ يقرأ دون تدخل منه .
المصمم خلاق بالنسبة للاعب .	المؤلف خلاق بالنسبة للقارئ .
وسيلة ساخنة (مشاركة وتفاعلية)	وسيلة باردة (مشاركة أقل)
قائمة على الصور المرئية والأصوات .	قائمة على الكلمات .
تشخيص ضعيف .	تشخيص قوى .
نهاية ضعيفة أو بها مشكلات .	نهاية قوية .
توحد كامل .	مشاركة بالتوحد .
إتاحة الاختيار بين الشخصيات .	الشخصيات مفروضة على القارئ .
جرافيك ، موسيقى ، أصوات ، مؤثرات .	الرسوم التوضيحية بسيطة .
بناء القصة يتم عرضه .	بناء القصة منخفض .
أنواع متعددة من الألغاز والمتاهات .	أنواع متعددة من بناء القصة .

أما الفروق بين الألعاب الإلكترونية والفيلم، يمكن تلخيصها في النقاط التالية :

1. يمكن مشاهدة الفيلم مرة واحدة، أما اللعبة فتمارس أكثر من مرة .
2. في الفيلم تكون المشاهدة الأولى شديدة الاختلاف عن المشاهدات التالية حيث تعتبر المشاهدة الأولى لأغلبية المشاهدين هي الخبرة الرئيسية للفيلم حيث يكون المستقبل لديه درجة عالية من الفضول والمفاجأة والإثارة التي تنتهي بانتهاء المشاهدة .
3. إن الفيلم يخلق المفاجأة بواسطة الأحداث غير المتوقعة، في حين أن المفاجأة في المرة الأولى لممارسة اللعبة الإلكترونية تتحول إلى إثارة في المرات التالية، لا تنخفض الاستثارة فى اللعبة الإلكترونية بمجرد تعلم بعض آليات الممارسة .
4. إن مشاهد الفيلم ليس لديه تحكم في الاتجاه الذي تسير فيه أحداث الفيلم كما ليس لديه تحكم في ردود الأفعال المحتملة للأحداث الدائرة في الفيلم ولا يكون أمامه سوى توقع نتائج الأحداث، على عكس اللعبة الإلكترونية التى يكون فيها اللاعب هو الذى يخلق الفعل ورد الفعل .
5. تكتشف كل عناصر القصة فى الفيلم من مشاهدته للمرة الأولى فى حين أن اللعبة الإلكترونية أحياناً تقدم بطرق مختلفة في كل مرة يتم ممارستها .
6. أن مشاهدة الفيلم لا تتطلب أي مهارات معينة وليست اختبار للمهارات والقدرات أما الألعاب الإلكترونية أحياناً وخاصة العنيفة يرتبط النجاح فيها بمهارة اللاعب .[1]

1 Zillmann, Dolf and Vorderer, Peter, Media Entertainment: The Psychology Of Its Appeal, (London: Lawrence Erlbaum Associates,2000), pp 205 – 206

الألعاب الإلكترونية والتفاعلية : إن تفاعلية الألعاب الإلكترونية أدت إلى ظهور نوع جديد من اكتساب الخبرات والتعلم من خلال السماح للاعبين بالتحكم في المعطيات المتاحة للوصول إلى النتيجة المطلوبة ، إن الخبرة المكتسبة من الألعاب معقدة، وتتضمن ما يلي :

- يجب أن ينتبه اللاعبون جيداً بهدف إدراك أبعاد اللعبة .
- يحتاج اللاعبون إلى صنع خرائط تذكارية (في الذاكرة) للمساحات الخالية في اللعبة وملاحظة الإشارات والعلاقات السببية .
- يحتاج اللاعبون إلى إعادة تنظيم الانتباه المرئي والأحداث الحركية مثل استخدام الفارة ولوحة التحكم في الحاسب الآلي .
- يشمل الحدث الاستثارة التي ترتبط بقدرة اللاعب الخاصة على التفاعل مع المشكلة المعطاة .
- يحصل اللاعبون على مكافآت مستمرة أثناء أدائهم للعبة .
- إن العمليات داخل اللعبة تقاد من خلال دافع اللاعبين للأداء، ويتوقف النجاح أو الفشل على اللاعب .
- هناك ثلاثة معايير مهمة تجعل لدى اللاعب الدافع للتعلم من خلال اللعب وهى : التحدي والفضول والخيال . (1)

إن البساطة التي تتطلبها ممارسة الألعاب الإلكترونية جعلت صناعة الألعاب الإلكترونية أكثر احتياجا لتوصف بالتفاعلية، فهي تجعل من التفاعلية اختياراً طبيعياً حيث يحرك اللاعب اللعبة ويخلق الحدث وذلك على عكس ما تقوم به القصص والأفلام والمجلات التي تخلق قراءها ومشاهديها حيث حل الجمهور التفاعلى **Interactive Audience** محل الجمهور السلبي وأصبح الجمهور أساساً لوسائل الاتصال الالكترونية الحديثة، فالتفاعلية سمة أساسية في ألعاب الفيديو والحاسب الآلي وألعاب **DVD** .

ويقول كراوفورد **Crawford** (1984) أن هذه التفاعلية هي التي تميز الألعاب الإلكترونية عن البازل البدائي فاللعبة الإلكترونية تخضع للجهد والنشاط الذي يقوم به اللاعب، فى حين يقول جاول **Jaul** 1999 إن ألعاب الحاسب الآلي تفاعلية لان اللاعب يحدد الأفعال ويحدثها داخل اللعبة(2) . يوصف أى نص بأنه يقال عليه " نص تفاعلى "عندما يستطيع الفرد تغيير الصور أو الكلمات الموجودة به لذا أصبح جمهور وسائل الإتصال الحديثة مستخدماً أكثر منه مشاهداً للثقافة المرئية أو قارئاً للثقافة المقروءة، وبالنسبة للألعاب الإلكترونية فإن طبيعتها التفاعلية تجعل من الصعب دراسة عناصرها النصية أو المرئية إلا عندما تبدأ اللعبة الإلكترونية أى عندما يتم ممارستها . ويصبح النص –إذا صح التعبير- هو التفاعل المعقد بين اللاعب واللعبة أو ما يسمى ميدان اللعبة **Game Play** .(3)

وهناك ثلاثة مكونات رئيسية تتيح هذه التفاعلية في الألعاب الالكترونية :

---

1 Sayre shary and king , Cyrthia, op – cit, p 270 .
2 Newman, James, op-cit, p113
3 Dovey , Jon.& Kenndy, Helen W, Game Culture: Computer Games As New Media, (Berkshire: Open University Press, 2006), p6.

1ـ المؤثرات الصوتية والبصرية التي تقدم صورة وصوتاً تجذب بهما انتباه اللاعب وتحافظ عليه .

2ـ (الصراع) أى الموت والدمار Death and destruction ، مثل ألعاب الحرب .

3ـ استخدام امكانات الحاسب الآلي في الألعاب الإلكترونية .

وهذه العناصر الثلاثة أدت إلى تسهيل التفاعلية وجعلت من الألعاب الإلكترونية وسيلة للتسلية ومع عدد قليل من التحسينات التكنولوجية في الألعاب الإلكترونية أدى إلى تميزها وتحولها إلى جزء من تفاعل الإنسان مع الآلة .[1]

إن تعبير وسائل الإتصال التفاعلية Interactive Media يستخدم مع مصطلحات عدة مثل وسائل الإتصال الرقمية ، ووسائل الإتصال الجديدة مما يسبب ارتباكاً في تحديد معناها ، ويستخدم مصطلح التفاعلية لوصف سمة تكنولوجية لوسائل الإتصال ، ووصف طريقة استخدام هذه الوسائل ، ومع ظهور التكنولوجيات الحديثة ، ليس هناك سمة لهذه التطبيقات تمت مناقشتها بكثافة مثلما تم مع التفاعلية . ويرى الباحثون أن التكنولوجيات الحديثة أصبحت توصف بالتفاعلية والقدرة علي التفاعل من خلال قنوات الإتصال ، لذا فإن التفاعلية تستخدم لوصف قدرات معينة لوسائل الإتصال أو لمستخدمي هذه الوسائل والذي يطلق عليه علم الإجتماع بما يسمي التفاعل Interaction .

وفى علم الإجتماع يشير مصطلح التفاعل الي الإتصال المتبادل بين الأفراد المختلفين في المحتوى الاجتماعي ، أو يشير إلي العلاقات بين الأفراد والجماعات أي أن التفاعل هو شكل محدد من الفعل الإجتماعى ، ويتم قيادته بوجود الآخرين حني لو كان وجود هؤلاء الآخرين متخيلاً . وفي علم الحاسب الآلي فإن مصطلح التفاعل يمتد تطبيقه إلي عمليات تحدث بين البشر والحاسب الآلي وهذه العمليات يطلق عليها العلماء مصطلح الآلات التفاعليةInteractive Machines وتشير التفاعلية إلي أن هناك آلة تتفاعل وتستجيب للمستخدم كما يستجيب المستخدم لها ، وبكلمات أخرى لم يعد المستخدم مستقبل فقط ولكنه مستقبل في أحيان ومرسل في أحيان أخرى[2] .

وتعد التفاعلية السمة الأساسية للألعاب الإلكترونية حيث تصنع الاختيارات داخل اللعبة من جانب اللاعب وفقا لمهاراته في ممارسة اللعبة و التفاعلية هي مزيج من أشكال وسائل الاتصال الرقمية مثل البريد الالكتروني والدردشة عبر الانترنت والتلفزيون الرقمي .

ومن المهم النظر إلى مصطلح التفاعلية من خلال محورين :

1 Sayre shary and king , Cyrthia, op – cit , p 272
2 Zillman, Dolf, op . cit, pp23-24

ا ـ **الإتصال المتبادل** Interconnectivity ويشير إلي القدرة علي التعرف علي ردود الأفعال بسهولة من خلال شبكات مختلفة .

ب – **المعالجة التبادلية** Interoperability ويشير إلي القدرة علي استخدام كل أشكال المعلومات ومحتوي وسائل الإتصال المتاحة من خلال نظم المعالجة المختلفة[1] .

وهناك مستويان لشرح مصطلح التفاعلية : مستوى الفكرة ومستوى الوظيفة .

أولا : مستوى الفكرة: تُفهم التفاعلية علي أنها إحدي السمات المهمة لوسائل الإعلام الجيدة، حيث تقدم وسائل الإعلام القديمة الاستهلاك السلبي، فى حين تقدم الوسائل الجديدة التفاعلية وهذا المصطلح يدعم الشعور بالقوة لدي المستخدم الذي يشترك في نصوص وسائل الإعلام والاختيار الواسع أمام المستخدم .

وتتضح هذه الأفكارعن قيمة التفاعلية فى المجتمعات الرأسمالية، حيث تعامل المستخدم كمستهلك بالدرجة الأولي وتسعي جاهدة لتقديم درجات واسعة من الاختيار للمستهلك، وينظر للأفراد علي أنهم قادرين علي صنع اختيارات متعددة لأسلوب حياتهم الشخصية من بين اختيارات لا نهائية مقدمة لهم من جانب السوق، فهي طريقة لتوسيع نطاق اختيار المستهلك لنصوص وسائل الإعلام.

ثانياً :مستوى البعد الوظيفي للتفاعلية : ويقصد به أن المستخدمين لديهم القدرة علي التدخل المباشر في تغيير الصور والنصوص التي يتعرضون لها، لذلك أصبح جمهور وسائل الإتصال الجديدة مستخدمين أكثر منهم متعرضين فقط لنصوص وسائل الإتصال المتعددة فقد أصبح المستخدم نشطاً في التدخل لإنتاج المعني.

ويري " روزان " Rosanne أن المجال الواسع للتفاعلية يتمثل في الانترنت والألعاب الإلكترونية وما علي المستخدم إلا تحريك مؤشر الفأرة إلي المكان المرغوب فيه علي الشاشة فيتسبب في حدوث فعل[2] .

وتوجد التفاعلية في كل أنواع الألعاب الإلكترونية فاللاعب قد يحارب ضد الآلة (الحاسب الآلي) أو ضد لاعب آخر أو ضد مجموعة من اللاعبين، وفي هذه السيناريوهات المتعددة التى تحدث في ألعاب المقاتل الأول وألعاب الدور وألعاب الإثارة، فإن الأحداث تتحرك من مجرد التفاعل بين الآلة والإنسان إلي التفاعل بين إنسان وآخر داخل نفس اللعبة . [3]

ويري " مينوبيش " Menovich أن تفاعلية اللعبة يتم بناءها بواسطة مصمم اللعبة ويجعل

1 Flew, Terry, New Media: An introduction, (London :Routledge , 2003), pp 21 -22
2 Lister , Martin & Others, op . cit, p 21
3 Morshall,david, New Media Culture, (London:Arnold,2004),. p68

اللاعب يتحرك داخل عالم محدد رسمه المصمم مسبقاً، وبناء علي هـذا فـإن قواعـد اللعبـة وأهـدافها وسماتها من النادر أن تتغير أثناء الممارسة، فمثلاً في لعبة **Wolfenstetin** ولعبة **Doom** يكون الهدف هو قتل العدو وليس هناك مجال لتغيير قواعدها وتفادى الدماء مثلاً.[1]

ويرى " هيتر" **Heeter** أن وسائل الإتصال تكون أكثر تفاعلية حينما تكون مستجيبة لاحتياجات وسمـات المسـتخدم ، ويـرى " سـتيور " **Steur** أن التعـايش أو المعايشـة **Vividness** والتفاعليـة **Interactivity** بعدين مستقلين لتصنيف وسائل الإتصال المختلفة تحت أحد هذين البعـدين علـى سـبيل المثال نجد الأفلام ثلاثية الأبعاد تعتبر أكثر تعايشاً منها تفاعلية، في حين أن اللاعبين الممارسين للألعـاب الالكترونية يكونون أكثر تفاعلية من التعايش.

ويفرق " سكارب " **Schrape** (1995) بين **عدة مستويات من التفاعلية تبدأ من**:

- احتمال فتح أو إغلاق الوسيلة (المستوى الأصغر).
- استعادة المعلومات مرة أخرى من برنامج تلفزيوني (المستوى الثاني).[2]
- مستوى أعلى من التفاعلية (مستوى رفيع) والذي يوصف بالتفاعل ذو الاتجاهين مـع الآلـة كما هو الحال مع استخدام التلفزيون المرئى.

وبناء على هذه التعريفات حاول " جورتز " **Goertz** (1995) أن ينظم هذه التعريفـات ويقـترح **خمسة معايير لتحديد مستويات التفاعلية**:

1ـ درجة الاختيار **Degree of Selectivity** .
2ـ درجة احتمال تعديل المحتوى المقدم من قبل المستخدم .
3ـ مدى اختلاف المحتوى الذى سيتم اختياره وتعديله .
4ـ درجة الخطية **Linearity** أو عدم الخطية **Nonlinearity** .
5ـ عدد الحواس المختلفة التى تتفاعل مع استخدام وسائل الاتصال.[3]

ان فكرة التفاعلية تسخدم غالباً لتوضح مدى قبول الألعاب الإلكترونيـة حيـث يشـعر اللاعبـون أحياناً أن حركاتهم داخل اللعبة الالكترونية ليست خاضعة لنظام اللعبة **system game** وانما لهم درجة من الفوة لتحديد الفعل الذى يتخذونه . أى أن الالعاب الالكترونية تعطيهم جزءاً من الحرية والتحكم لا تتيحه لهم وسائل الاتصال التقليدية .[4]

ووفقاً لجورتز**Goertz** فإن توافرعدد كبير من هذه السمات يعني توافر درجة عاليـة مـن التفاعليـة

1 Morshall,david, op-cit, p68
2 Zillman, Dolf op . cit . pp 26 – 27
3 Ibid , pp 26 – 27
4 Carre, Diane.& Bucingham, David, Computer Games: Text, Narrative And Play, (Cambridge: Polity, 2006), p133

فدرجة الاختيار تمتد من تحديد متى يبدأ العرض وينتهي الاختيار من بين خيارات متعددة .

ومثال لحرية الاختيار نجده في الألعاب الإلكترونية؛ حيث يكون المستخدم قادراً على اختيار مستوى الصعوبة والتقديم ونتيجة اللعبة، أما درجة تعديل المادة **Modification** فتكون منخفضة حينما يستطيع المستخدم تخزين أو إلغاء الرسالة. وتكون مرتفعة حينما يكون في استطاعة المستخدم إضافة معلومات تتعلق باهتمامه، أما مدى اختلاف المحتوى الذي يمكن أن يتم اختياره أو تعديله تختلف باختلاف أنواع المحتوى المقدم. (1)

أما مفهوم الخطية فيجب أن يأخذ في الاعتبار أن المستخدم ربما يتقبل العرض المقدم (كما هو في حالة الأفلام)، أو ربما يكون البديل متاحاً بأن يؤلف المستخدم الحبكة الدرامية بنفسه كما هو الحال في النصوص المرئية المقدمة عبر الإنترنت **Hypertext Function** . ويشير "كارتر" الي أن مفهوم التفاعلية يرتبط بعدد الحواس المستخدمة في التعرض لوسائل الإتصال ؛ فكلما كان عدد الحواس المستخدمة كبير كان هناك تفاعلية عالية فى الوسيلة.

وبصفة عامة فإن التفاعلية سواء فى الألعاب الإلكترونية أو الإنترنت محددة فى الإختيار من بين المعروض المقدم، ورغم ذلك فهى تسمح أحياناً لصغار السن بالإتصال بين بعضهم البعض أو أن يصبحوا منتجين لمحتوى إتصالى من وحى خيالهم أو الإتصال بآخرين لا يعرفونهم أو على بعد جغرافى واسع. (2)

أنواع التفاعلية في الألعاب الالكترونية:

الشكل الأول: أن تقتصر التفاعلية على إدراك الفضاء والأفعال والعمليات الحادثة داخل اللعبة الالكترونية ولكن دون حرية للاختيار أو الابداع للحدث تماماً، مثل مشاهدة الفيلم وهناك بعض الألعاب الإلكترونية أدخلت نظام مشابه للفيلم لا يسمح للاعب بالتفاعلية أى إحداث تغيير فى أحداثها أو مجرياتها .

الشكل الثاني: تتمثل فيه التفاعلية في الاكتشاف النشط للفضاء والأفعال والعمليات التى يتم التحكم فيها ذاتياً وتماماً، كما يحدث عندما نسير سواء كان هذا السير في العالم الواقعي أو في العالم التخيلي فألعاب الألغاز مثلا **Myst** صنعت بحيث تتحرك كلما أدى اللاعب بعض الأفعال وتتوقف كلما توقف اللاعب ، وألعاب الحركة مثل **Quake** تتيح للاعب التحكم التام في الأفعال والعمليات التى يقوم بها .

1 Zillman, Dolf, op . cit , pp 26 – 27
2Carre, Diane& Buckingham ,David, Beyond Technology: Children's Learning in The Age of Digital Culture, (Cambridge: Polity,200)7.pp77,78

الشكل الثالث : لا يقتصر على نشاط اللاعب فقط، بل إنه يكون متفاعل بدرجة كبيرة مع اللعبة، مثلما يحدث فى ألعاب سباقات السيارات إذا لم يمنع سيارته من الاصطدام فسوف يموت. [3]

فاللاعب لا يقوم فقط بالاستجابة للمثير فى اللعبة الإلكترونية ولكن يتعرض ويعدل ويؤثر فى البيئة الموجودة باللعبة، وهذا يعنى أن دنيا الألعاب الإلكترونية لا تختلف كثيراً عن أنشطة انسانية أخرى. [4]

ولا تتوقف التفاعلية على اللاعب فقط ولكن هناك عوامل أخرى، مثل ردود أفعال الشخصيات الأخرى داخل اللعبة وتأثيرها على سلوك اللاعب، ويتم تأكيد الشعور بالتفاعلية لأن قدرة اللاعب وتحكمه تتوقف على مهاراته فهى ليست قدرة مطلقة. [5]

وتحقق الألعاب الإلكترونية ما يسمى بالاشباعات الاستكشافية**Exploratory gratifications** مثل الفضول وحل المشكلة، فأحداث اللعبة تتقدم بسرعة تلاءم قدرة اللعب على التحكم فيها فحينما يستطيع حل المشكلة الأولى يستطيع الانتقال إلى جزء جديد من اللعبة وحل المشكلة الثانية.

وتفيد الألعاب الإلكترونية في تدريب اللاعب على حل المشكلات تحت ظروف صعبة وقاسية ويمكنه الاستفادة من ذلك في الواقع الفعلي أى خلق حالة من الإبداع لديه، إذ يكون على اللاعب إنتاج إدراكات ومشاعر ومعارف وأفعال بسرعة كافية للبقاء حياً مما يتيح للاعب شعوراً قوياً بالتفاعلية، وفى بعض الأحيان تكون التفاعلية قوية إلى درجة تؤدى إلى فقدان الشعور بالتحكم، فهناك ألعاب تتيح للاعب الراحة بواسطة التفكير التخطيطي أو الاستكشافي لميدان اللعبة **Game Play** وهناك ألعاب أخرى لا تتيح للاعب التوقف، فهناك عمليات وردود أفعال مستمرة ويتم التحكم فى تحويل بعض الأنشطة من التحكم الواعي إلى التحكم غير الواعي. [6]

ويمكن التفرقة بين الألعاب الإلكترونية والفيلم من حيث التفاعلية :

إن الألعاب الإلكترونية تعتمد غالباً على قصص الأفلام وشخصياتها، ففى لعبة حرب النجوم (**star war**) عام 1983لم يقم صناعها بأى محاولة لتغيير قصتها عن تلك الموجودة بالفيلم الذى يحمل نفس العنوان وكذلك الحال مع لعبة ماتركس **matrix** والمستوحاة من الفيلم الشهير ماتركس حيث يقوم صناع الألعاب الإلكترونية بعمل صورة ثلاثية الأبعاد لأبطال ومشاهد الفيلم دون تغيير، وإضافة عنصر الحركة والتفاعلية، وعلى هذا الأساس فإن كلاً من الألعاب الإلكترونية والفيلم يرتبطان ارتباطاً وثيقاً. [7]

---

1 Zillman, Dolf op . cit . pp 26 – 27
2 Carre, Diane& Buckingham ,David, op-cit, p134
3 Zillman, Dolf, op . cit, pp 26 – 27
4 Ibid, pp 203-204 .
5 Carre, Diane.&Bucingham, David, op . cit, p149

إن مشاهد الفيلم ليس لديه تحكم في الاتجاه الذي تسير فيه إدراكاته وردود أفعاله نحو الأحداث الدائرة في الفيلم، ولكن المشاهد يعبر الجسر الفاصل بين الادراكات والأحداث من خلال الخطط التأثيرية المعرفية، ويبدأ المشاهد في التفكير في تقليد الخطط وتوقع نتائج الأحداث ، ونجد إن مصطلحات الاهتمام interest والإثارة suspense غالباً ما تغطى توقعات المشاهد السلبي، ومقارنة بالأفلام السينمائية أو حتى شاشة التليفزيون فإن الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى الصوت والجرافيك، فهناك واجهة تفاعلية تمكن اللاعب من التحكم في الأحداث والاتجاه الذي تقدم به اللعبة ويؤدى هذا إلى إحداث تغيرات درامية مقارنة بمشاهدة الفيلم .

وأهم هذه التغيرات:

1. أن اللاعب يحتاج إلى صنع خرائط ذهنية لميدان اللعبة كما لو كان في عالم حقيقي ثلاثي الأبعاد حيث يحتاج اللاعب إلى ملاحظة العلامات الموجودة بميدان اللعبة والعلاقات السببية الموجودة بينها.
2. يحتاج اللاعب إلى الانتباه المرئي المنظم النشط، والأفعال الحركية (بواسطة الفأرة أو ذراع اللعبة أو لوحة المفاتيح)، ويتمثل رجع الصدى الناتج عن التفاعلية في خلق استثارة عاطفية .
3. إن اللاعب يحصل على رضا مستمر أثناء أدائه ، فالسعادة لا تأتى فقط من الأداء العالي ولكن تأتي من الإنجاز والاستثارة الداخلية التى تتحول إلى أفعال تؤدى إلى النجاح .[1]

ويثار هنا تساؤل هل يريد المستخدمون التفاعلية ؟

اعتماداً علي فكرة أن التفاعلية يمكن أن تعرف بإمكانية اختيار المستخدم لمادة ما من بين المواد المختلفة المقدمة، وإمكانية تعديله لها، والحواس المتنوعة المستخدمة فإن السؤال يثار حول ماإذا كان هذا النشاط يشبع احتياجاً لدي المستخدم أم لا ؟ إن المناقشات حول وسائل الإتصال التفاعلية تحتوي علي إفتراض أن الجمهور لا يرغب في شئ قدر رغبته في هذه التفاعلية ولقد أدي التطور العام الذي شهده استخدام وسائل الإتصال التفاعلية، إلي تغيير دور الجمهور(سواء كانوا مشاهدين أو قراء أو مستمعين)الذين كانوا في الماضي مجبرين علي التعرض سلبياً، والاختيار من بين قلة من البدائل المتاحة، أدت التفاعلية بهم الي تحولهم لجمهور تفاعلي ازدادت قدرته على الاختيار والتعامل مع المضامين المقدمة .

وهذه الفكرة تعود إلي عام 1967 حيث اقترح "بريشيت Brecht كلاً جديداً لوسائل الإتصال

1 Zillman, Dolf, op . cit, pp 201-202.

تمكن الجمهور ليس فقط من الاستقبال ولكن في الارسال أيضاً ، وأن يصبح المستمعون قادرين على التحدث والمشاركة . وفي السبعينيات ظهرت انتقادات حول ضرورة التغلب علي المسافة الفاصلة بين المرسل والمستقبل، وأدت هذه الانتقادات والآراء الي ضرورة تحول دور المستخدم من متلقي سلبي إلي مستخدم قادر علي المشاركة والاختيار والتعديل .

ولقد تم تدعيم مفهوم التفاعلية بواسطة عملية أطلق عليها علماء الاجتماع " الفردية " Individualization ، وتشمل ميل الأشخاص ليس إلي تبني قيم ومبادئ وأهداف جماعة أو فئة معينة من المجتمع كما كان الحال في الماضي، ولكن أن يختاروا بأنفسهم هذه المبادئ والقيم، وتتلاءم هذه العملية مع نموذج تجزئة الجمهور Fragmentation الذي يشير إلي تحول الجمهور إلي شظايا تتعرض كل منها إلي وسيلة من بين وسائل الاتصال، ولقد أصبح الجمهور أكثر رغبة وتفضيلاً للبدائل التي تلائم شخصيته، وكنتيجة لذلك يمكن التنبؤ بأن أغلب أفراد الجمهور سيكونوا متشوقين لاستخدام وسائل الاتصال بشكل تفاعلي[ت] .

النوع والألعاب الكترونية :

أكدت العديد من الدراسات على عدم وجود توازن فى تمثيل النوع داخل الالعاب الالكترونية كما أن إقبال الفتيات على ممارستها أقل من الأولاد وإن كانت الأعداد فى تزايد مستمر .[ب]

وفيما يلى تستعرض الباحثة آراء بعض الباحثين لتوضيح بعض الحقائق المتعلقة بهذا الموضوع .

يذهب جنكيز Jenkins (2001) إلى أن أغلب مصممي الألعاب الإلكترونية من الذكور، وبالتالي يقومون بتصميم ما يرغبون فيه ويحبون ممارسته لاشعورياً، لذا غالباً ما تصمم الألعاب من أجل الذكور، وكانت إحدى نتائج هذا التحيز في الصناعة عدم العدالة لتمثيل الجنسين في الألعاب .

ويركز تقرير Children New's Fair play Report عام 2001على عدم التوازن في تمثيل النوع في النقاط التالية :

1. الشخصيات النسائية تكاد لا يتم تقديمها في الألعاب الإلكترونية حيث تمثل 16 ٪ فقط من كل الشخصيات .
2. الشخصيات الذكورية أكثر احتمالاً لتمثيلها كمنافسين بنسبة 47 ٪ بينما الشخصيات الأنثوية تمثل على أنها أدوار ثانوية Props أو غير مشاركات فى الحدث بنسبة 50 ٪ .

---

1 Ibid , pp 26 – 27.
2 Earthworm, Jim, Child and The Media: Fair Play?, available at: http://www.children.org/media/vid-game/2001#top. Date of Search: January 2007

3. أدوار وسلوكيات الرجال والنساء عادة تقدم كصور نمطية حيث يشترك الذكور أكثر في عدوان جسدي، بينما تصور المرأة على أنها تنوح وتصرخ وترتدي ملابس مكشوفة.[1]

وبصفة عامة فإن الشخصيات النسائية توجد بالألعاب، ولكنها توجد في محيط الحدث أو خلفية اللعبة، وليست هي جوهر اللعبة، فمثلاً في ألعاب الملاكمة مثل **Reiko Nagase** لا تقوم الفتاة باللعبة سوى بالتلويح بالعلم لإعلان بدء السباق، وفى لعبة سوبر ماريو ينقذ البطل الأميرة.

ويرى العديد من الباحثين أن اللاعبات لا يرحبن بالألعاب الإلكترونية؛ نظراً لتأكيد هذه الألعاب على تقديم صورة نمطية للجنسين ونشر سلوكيات غير اجتماعية كالعنف واستخدامه كاستراتيجية للنصر.

وفى هذا الصدد، أشار " فانك " **Funk** (2001) إلى أنه إذا قمنا باختيار إحدى لعبات القوة الأكثر مبيعاً قد نجد رجلاً يحمل سلاحاً وفتاة في خطر، أما إذا اخترنا لعبة **Tombraide** فتجد فتاة مقاتلة ترتدي القليل من الملابس وتحمل سلاحاً، كلا الصورتين سوف تكون جذابة للذكور وليس للإناث.

ويتفق الرجل مع السلوك العدواني للبطل الذكر أو يتجاذب مع النساء الجميلات المثيرات ولكن كلا من الصورتين لن ينالا أعجاب الفتيات نتيجة الصورة النمطية التي تقدم بها النساء على أنهن بلا عقول وغير مفيدات، وأن قوتهن تعتمد علي المظهر الجسدي فقط.

وعلى الرغم من هذه النمطية في تقديم النوع، تذكر استقصاءات عدة أجريت علي اللاعبين الأمريكيين، أن النساء أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية مما هو شائع عنهن، وقد ذكر تقرير أمريكي لصناعة الألعاب الإلكترونية أن43 ٪من ممارسى الألعاب الإلكترونية من النساء[2]

وتشير الإحصاءات إلى إن أكثر من 19 مليون فتاة بالولايات الأمريكية وحدها ما بين 8 – 18 سنة، ينفقن أكثر من 57 بليون دولار من مصروفهن الخاص سنوياً على وسائل ترفيهية متعددة، ورغم ذلك فإنهن ينفقن فقط 6.3 بليون دولار فقط على الألعاب الإلكترونية التي تطورت بشكل كبير.

وقد أنتجت صناعة الألعاب الإلكترونية منتجات تلبى احتياجات الفتيات بهدف تعديل اتجاهات الفتيات غير المهتمات بألعاب الحاسب الآلي وألعاب الفيديو، وقد كانت الألعاب الإلكترونية لفترة طويلة من الزمن مصممة بهدف تسويقها للمستهلكين من الذكور الذين يمثلون 89٪ من مبيعات الألعاب الإلكترونية، و64٪ من مبيعات المجلات المتخصصة في عالم الألعاب الإلكترونية.[3]

وهذا يفسر السلوكيات السلبية التي تعكسها أغلب الألعاب الإلكترونية، وقد وجدت إحدى

1 Earthworm, Jim, Child and The Media: Fair Play?, available at: http://www.children.org/media/vid-game/2001#top. Date of search: April2008
2 . Newman, James .op –cit . pp 53-54.
3 Earthworm , Jim.op-cit, p2

الدراسات إن ما يتراوح ما بين 40 إلى 48 ٪ من الألعاب الأعلى مبيعاً من شركة نينتندو Nintendo ذات محتوى عنيف، في حين أظهرت دراسة أخرى أن 92 ٪ من ألعاب الفيديو ليس بها أدوار للمرأة و8 ٪ منها فقط بها أدوار للمرأة ، وكانت 6 ٪ من الألعاب تظهر المرأة بصورة سلبية وأنها فى حاجة للمساعدة، و2 ٪ من النساء ظهرن بصورة نشطة وغير سلبية .

وتشير الدراسات إلى أنه حتى إعلانات الألعاب الإلكترونية ينقصها تمثيل المرأة حيث تصور الذكور عادة، ويصل الأمر الي أن الآباء يميلون إلى شراء الألعاب الإلكترونية لأبنائهم الذكور عن فتياتهم .

ورغم أن الأبحاث أظهرت أن الفتيات لديها اهتمام بممارسة الألعاب الإلكترونية فإن المرأة تمثل 43 ٪ من ممارسي ألعاب الحاسب ، و35 ٪ من ممارسي ألعاب الفيديو، في حين أكدت دراسة حديثة أن 74 ٪ من الفتيات المستخدمة للحاسب يقضين وقتاً كبيراً في ممارسة الألعاب الإلكترونية على الإنترنت .[1]

وحالياً أصبحت صناعة الألعاب الإلكترونية تحرص على السيطرة على السوق من **خلال خطتين رئيستين** :

1ـ صنع ألعاب ذات إقبال من كلا الجنسين .

2ـ ألعاب موجهة إلى النساء والفتيات خصيصاً، والتي يطلق عليها ألعاب وردية Pink Game وتشمل أسماء محببة مثل لعبة باربي ، والجميلة والوحش .

ويرفض آدمز Adams ذلك، إذ يرى أنه ليس من المنطقي تقسيم السوق المحتمل إلى نصفين : نصف للاناث ، والآخر للذكور ، ذلك لأن الألعاب الإلكترونية لا يجب أن تسوق لنوع واحد فقط دون الآخر، فلماذا تصنع ألعاباً للفتيات فقط ؟ لماذا لا نصنع ألعاباً جيدة لكل شخص؟[2]

وفي دراسة أجريت عام 1992 حول 47 لعبة من ألعاب نينتدو Nintendo الأعلى مبيعاً، وجد أن أغلب أغلفة هذه الألعاب بها صور ذكور، واحتوت ثلاثة عشر لعبة من بينهم على سيناريوهات تقدم المرأة على أنها مغلوبة على أمرها وفى حاجة إلى إنقاذها . وحينما نعرف أن غالبية مصممي الألعاب الإلكترونية من الرجال، يمكننا فهم الدافع وراء الأفكار العنيفة والتمييز النوعي؛ فالمصممين من الرجال يصممون ألعاباً من أجل الرجال بالدرجة الأولى، واعتراضاً على ذلك فإن عدداً من مصممات الألعاب الإلكترونية قامت بتحويل الشخصية الرئيسية فى لعبة Quake مثلاً إلى امرأة وتصميم ألعاب

1 Ibid, p2
2 Ibid.p2

مخصصة للفتيات .[ت]

تأثيرات الألعاب الإلكترونية :

أثبتت العديد من الدراسات التي أجريت علي الألعاب الإلكترونية سواء ألعاب الفيديو أو الحاسب الآلي أنها تحمل تأثيرات سلبية و إيجابية علي الأفراد وبخاصة علي الأطفال ومن أهم هذه التأثيرات السلبية :

أولاً : التأثيرات السلبية :

هناك العديد من التأثيرات السلبية التىأشار لها الباحثين الغرب للألعاب الإلكترونية ويمكن الإشارة هنا إلى اهمها وأبرزها والتى اتفق الباحثين الغرب على حدوثها نتيجة التعرض لتلك الألعاب .

1- **العزلة :** يرى كلُ من النقاد والباحثين أن الألعاب الإلكترونية نشاط منعزل، فكما يقول جيسن " **Jessen** " إلى أن هناك جدلاً كبيراً دار حول تأثير الألعاب على العلاقات الإجتماعية للأطفال، وهناك إفتراض عام بأن هذه الألعاب تؤدى بالأطفال إلى الانعزال اجتماعيا فى غرفهم المفضلة حيث يندمج الطفل وحده في عوالم خيالية للألعاب ، وبكلمات أخرى أن اللعب عبر الحاسبات الإلكترونية يدمر العلاقات الإنسانية .[ث]

وفى الوقت الذي يشير البعض فيه إلى عزلة اللاعب الناتجة عن كثافة ممارسة الألعاب الإلكترونية، نجد البعض يشير إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية على الإنترنت مع لاعبين آخرين يخلق علاقات اجتماعية حميمة .[ج]

ويعبر النقاد عن قلقهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، إذ قد تكتسب صفة الإدمان مثل وسائل الاتصال الإعلانية الأخرى، فالألعاب عبر الإنترنت تم تصميمها لتحتفظ بانتباه المستخدم .

ويوضح عدد من النقاد أن الهروب من الواقع الذي يدعمه خيال اللعبة هو السبب الرئيسي لإدمانها، ولكن هناك أسباب أخرى منها طبيعة المكافآت في الألعاب الإلكترونية حيث تم تصميمها بأن تمنح المكافآت بسرعة كبيرة مع بدء اللعبة، فاللاعب يستطيع مثلاً أن يقتل المخلوق بضربتين وينتقل إلى مستوى جديد من خمس إلى عشر دقائق، ولكن المكافآت تصبح أقل توزيعاً مع تعقد المستويات وصعوبتها، ويمكن أن يأخذ المستوى من 5 ساعات إلى 10 ساعات حتى ينقل اللعب إلى مستوى

1 Sayre shary and king , Cyrthia, op – cit , p 274
2 Newman , James, Op - cit , pp 145-146
3 Rodman ,George, Mass Media in a Changing World: History, Industry , controversy , (Boston : Mcgraw – Hill , 2006), p p 311 – 312

أعلى .

وغالباً ما تتحول العلاقات التي يبنيها اللاعب مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت إلى علاقات رومانسية قوية إلى حد يشجع الإنترنت على ما يسمى إلغاء الحوافز الذاتية **Self ـ Disclosure** ، إذ يجد اللاعبون أنفسهم يخبرون أصدقاءهم عبر الإنترنت بأدق أسرارهم التي قد لا يخبرون بهم أحد على أرض الواقع .[1]

ومن أبرز الأمثلة على الخوف من تأثير الألعاب الإلكترونية، اشتراك الأمير " تشارلز " بالمملكة المتحدة في الدعوة لجمع تبرعات لتمويل مشروعات لأبعاد الأطفال عن الأنشطة المثيرة للجدل مثل الألعاب الإلكترونية والعودة إلى الأنشطة ذات الاعتبار مثل القراءة والمسرح . ويقول " أنها واحدة من أعظم المعارك التي نواجهها اليوم " وذلك كما نشر في موقع **BBC NEWS** عام 2001 .[2]

ومن الواضح أن الألعاب الالكترونية تعتبر بلا قيمة من جانب هؤلاء الذين يتبنون وجهة نظر الأمير " تشارلز " ، ويُنظر إلى الألعاب الالكترونية من جانب نقادها بأنها غير مسئولة عن خبرات العزلة فقط، بل عن الأشخاص المنعزلين فهي لا تتوجه إلى الأشخاص المنعزلين ولكن تخلق الأشخاص المنعزلين، مما يثير اعتراض النقاد على الألعاب الالكترونية لأنها مناهضة للأنشطة خارج المنزل والانعزال عن المجتمع وعدم التفاعل، وكما يقول كين **Kine** (1997) إن حياة لاعبي الألعاب الالكترونية يغيب فيها الأصدقاء والتعرض لوسائل الترفيه البديلة .[3]

وقد وجدت إحدى الدراسات أن اللاعبين الأكثر كثافة لممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر تفاعلية واتصالاً بها من الاتصال مع البشر ، فالتكنولوجيا الحديثة جاءت كبديل للاتصال البشرى، حيث نتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية عزل اللاعب عن المجتمع، وتكون المنافسة مع **الذات** أو الآلة وخلق نوع من الألفة والصداقة مع شخصيات الألعاب الالكترونية[4] .

ويميل كثيفو الممارسة للألعاب الالكترونية إلى وسائل الإتصال التى تدعم العزلة وعدم التفاعل مع الآخرين ولكن الدليل على ذلك محدود في نتائج الدراسات ، ومن الواضح أن الألعاب الالكترونية نشاط يماثل التليفزيون والفيديو، إذ يميل الأطفال إلى ممارستها في الوقت الذي لا يوجد فيه خيارات متاحة أخرى في المجتمع كاللعب مع الأخوات ، ويرى عدد من علماء الاتصال أن مصدر قوة الألعاب الالكترونية ترجع إلى أن اللاعبين يجعلونها جزءاً لا يتجزأ من حياتهم، الأمر الذى قد يؤدى إلى ما يسمى " إدمان الألعاب الالكترونية " .

2- **العنف:** ظهر العنف في الألعاب الالكترونية منذ اختراعها مع لعبة **Pacman**، وهي عبارة عن

---

1 Ibid, p p 311 – 312
2 Newman , James, Op - cit , pp 145-146
3 Ibid, pp 146-147
4 Sayre shary and king , Cyrthia, op – cit , p 272

دائرة صغيرة ذات فم تلتهم الكرات وتدمر الأشباح، ورغم أن هذه اللعبة تكاد لاتكون عنيفة بمقاييس اليوم إلا أنها واحدة من أوائل الألعاب العنيفة، ومنذ التسعينيات ومصممي الألعاب الالكترونية في سعي دائم لجعل ألعابهم تحاكي الواقع وتحتوي علي عنف ودماء، ومثال ذلك لعبة **Soldier of Fortune** التي أطلقت عام 2000 وتدور حول عدة شخصيات لكل شخصية 26 منطقة قتل يمكن أن يطلق الرصاص فيها . [1]

ولقد أدت مجموعة من الأحداث المؤسفة إلى تركيز الاهتمام بمخاطر الالعاب الالكترونة العنيفة على السلوك ، خاصة حادث إطلاق النار بمدرسة ثانوية كولومبية في لنلتون **Littleton** بكولورا دو؛ حيث قام كل من إريك هاريس **Eric Harris** وديلون كلبود **Dylan Klebold** بقتل ثلاثة عشر طالباً وجرح ثلاثة وعشرين آخرين، وفى مناقشة هذا الحادث بوسائل الأعلام ظهر أن الطالبين كانا يمثلان مايكل كارنل **Michael Carneal** الذي قام عام 1997 بقتل ثلاثة من زملائه الطلاب بمدرسة رماية بولاية كنتاكى بالولايات المتحدة الأمريكية لأنهما يعشقان ممارسة الألعاب الالكترونية . [2]

وفى دراسة فان ميرلو **Van Mierlo** و فن دين بولك **Van Den Bulk**على عينة من 23 مراهق تتراوح أعمارهم بين 15/ 17 سنة، أثبتا تحقق فروض نظرية الغرس الثقافى نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث وجد الباحثان مبالغة فى تقدير عدد الجرائم وعدد أفراد الشرطة وارتباطها ارتباطاً إيجابياً مع كثافة التعرض للألعاب اللإلكترونية، كما وجد الباحث جنتيل **Gentile**، وزملاؤه فى دراسة أجريت عام 2004 ارتباطاً ايجابياً بين ممارسة الألعاب اللإلكترونية وكثرة الجدال مع المدرسون وكثرة المعارك الجسدية بين المراهقين.[3]

إن الارتباط واضح بين السلوك العنيف وممارسة الألعاب الالكترونية ، ولبعض الوقت اهتم الباحثون بدراسة خطر الألعاب الالكترونية العنيفة، وكانت هذه الحوادث دليلاً على هذا الخطر . ولقد أبرز هذا الارتباط عبارة ديف جروسمان **Dave Grossman** القائلة : "هل تدرب الألعاب اللإلكترونية أطفالنا على القتل؟" ، ففى كل مرة يمارس فيها الطفل لعبة الكترونية جذابة يكتسب مهارات تماثل الجندي و ضابط الشرطة فى تمارينهم وتدريباتهم ووفقاً لجروسمان **Dave Grossman** فإن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تساهم في خلق مجتمع متأثر بظاهرة تسمى **Avids** أى نقص المناعة ضد العنف، فحينما تكون فى قمة ثورتك مع شخص ما فإن نقص المناعة ضد العنف الموجودة لديك تؤدى إلى استخدامك للعنف ضد هذا الشخص وعدم قدرتك على التحكم فى أعصابك[4]

وقد وضع الباحثان " أندرسون " **Anderson** " وبشمان " **Buchmen** عام 2002 نموذجاً

1Newman , James, Op - cit , pp 146-147
2 Ibid, p65
3 kirsh , Steven J, Children, Adolescents, And Media Violence : A Critical Look At The Research, (Sage: London, 2006), p235
4 Newman , James,. Op - cit , p65

يوضح العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني وهو ما يعرف بأسم "نموذج العدوانية العام" The General Aggression Model، ووفقاً لهذا النموذج فإن الألعاب العنيفة لها تأثيران هما:

- **تأثير قصير المدى**: حيث تعتبر الألعاب الالكترونية العنيفة متغير متصل بالموقف Situational Variable، تتسبب في زيادة المعارك العدوانية والاستثارة العاطفية لدي اللاعب.
- **تأثير بعيد المدى**: وهو مجرد إفتراض ولا توجد أبحاث كافية لإثبات وجوده ويرجع ذلك إلي أن طبيعة البحث في هذا المجال حديثة نوعاً ما ولا توجد بيانات طويلة المدى متاحة حالياً.

ووفقاً للنموذج فإن الألعاب الإلكترونية العنيفة تؤثر علي السلوك بنشر المعتقدات والاتجاهات العنيفة، مما يؤدي إلي خلق مخططات عدوانية وسيناريوهات لسلوكيات عدوانية وتوقعات عدوانية، كما تؤدي الألعاب الالكترونية العنيفة إلي تبلد مشاعر اللاعب تجاه العنف ويمكن ملاحظة ذلك بمعدل كبير إذا نظرنا إلي ازدياد العنف في الألعاب الالكترونية في العشرين عاماً الأخيرة.

فعندما أطلقت لعبة " Super Mario Bros " في الثمانينات اعتبرت لعبة عنيفة رغم أنها كانت خيالية وتعتمد علي الكرتون، وتدور اللعبة حول الشخصية الرئيسية التي تحطم الحوائط والحواجز وتدمر الأعداء، وحالياً لا تعد هذه اللعبة عنيفة بمقاييس العصر فهناك ألعاب حديثة مثل Mortal Kambat ذات الصور الواقعية والتحكم الفائق من جانب اللاعب والدماء والأشلاء التي تملأ شاشة اللعب، وتنتهي بحرق الأعداء أحياء وقطع رؤوسهم وتمزيق عمودهم الفقري وجماجمهم، مثل هذه الألعاب تعد عنيفة بمقاييس اليوم.[1]

وقد قام شيرى sherry (2001) بجمع نتائج أكثر من 25 دراسة حول عنف الألعاب الالكترونية واستخلص منها أن ممارسة هذه الألعاب له تأثير محدود، ولكنه يستحق الانتباه إليه ودراسته، وتوقع إرتفاع هذا التأثير بإرتفاع مستوى الجرافيك والواقعية فى الألعاب الالكترونية.

إن تأثير الألعاب الالكترونية يمكن أن يصبح أكثر ملاحظة فى المستقبل مع وجود تكنولوجيا، مثل الواقع التخيلي VR Technology، ويشير تمبورنى Tamborini (2000) إلى أن تفاعلية تكنولوجيا الواقع التخيلي من شأنها إثارة مشاعر التقمص الوجداني مع أبطال الألعاب الالكترونية.[2]

وقد توصلت عدة دراسات أجريت على الطلاب من سن العاشرة حتى سن 24 سنة، وجدت

1 Kooijmans, Thamas. A,Effects of Video Games On Aggressive Thoughts and Behaviors During Development, available at : http://www.personalityresearch.org/papers.html. Date of Search: march 2008

2 Tamborini, Ron And Others, Violent Virtual Video Games and Hostile Thoughts, In: Journal of Broadcasting and Electronic Media,September,2004.pp337,338.

علاقات ارتباطية إيجابية بين كم الوقت المقضي فى ممارسة الألعاب الالكترونية والسلوكيات العدوانية فى الواقع، ووجدت الدراسات أن ممارسة اللاعبين لهذه الألعاب بشكل تفاعلي يجعلهم يخططون ويقومون بأفعال عدوانية ويكافأون على عنفهم الدلالي (الرمزي)الناجح .[تر]

ويرى البعض أن تأثير العنف بالألعاب الالكترونية ربما يكون أعظم من تأثير البرامج التليفزيونية العنيفة المحتوى، حيث يتعرض الأطفال لهذه البرامج بشكل سلبي على عكس تعرضهم للألعاب الالكترونية الذي يتم بشكل تفاعلي.

وقد ذكر مقال نشر بمجلة **Psychology Digest** عام 1994، أن الطبيعة التفاعلية للألعاب الالكترونية تساعد علي خلق اتجاه محابي للعدوانية لدي الطفل، حيث يبني الطفل الشخصيات القادرة علي القتل والإبادة في الألعاب الإلكترونية .

وفي الوقت الذي يري فيه البعض أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير ضار علي الأطفال وتتسبب في خلق سلوك عدواني لديهم يري البعض الآخر أن الألعاب الالكترونية تساهم في إطلاق مشاعر العنف لدي الأطفال بشكل غير ضار .[بر]

وتتعدد أسباب احتواء الألعاب الالكترونية علي العنف وتتمثل أهمها في سببين :

1ـ أن هذه الألعاب الالكترونية سهلة التصميم، فليس علي المصمم سوي أن يخلق موقفاً يضع فيه البطل ليقتل الآخرين أو يُقتل .

2ـ أن العنف وسيلة لحل المشكلات، وخاصة لدي الذكور فهم الجمهور الأساسي للألعاب الالكترونية العنيفة .[ثم]

وقد أشار تقرير للمنظمة الدولية للأسرة والأعلام الأمريكية **Media Family Org.** إلى أن :

1ـ هناك الملايين من الأطفال يتمتعون بممارسة لعبة إلكترونية تشوه صورة المرأة وتحض علي العنف ضدها وذلك بشكل يومي .

2ـ هناك عدد كبير من الآباء ليس لديهم أي نوع من الوعي لمحتوي الألعاب الالكترونية التي

1 Shaffer, David.R, Developmental Psychology Children and Adolescence,6th ed, (Australia: Wadsworth-Thomson Learning.2002),p.583

2 Leech, Bryen, Computer Games, Violence and Children, in: The Magazine of The Melbourn PC User Group,1994(Electronic Magazine)Available at: http://www.melbpc.org.au/pcupelate/9410/9410article/3.htm

3 Janushewski, Darrick & Truong , Myna, Video Games and Violence, available in : http://socserv2.socsci.mcmaster.ca/soc/courses/stpp4co3/classEssay/videogames.htem #1. Date of Search: march 2008

يمارسها أبناؤهم .

3ـ وجدت العديد من الدراسات أن مشاهدة لحظات قصيرة من العنف الجنسي يمكن أن تؤدي بالمشاهد إلي الشعور باللامبالاة تجاهه في الواقع . [ت]

ولعل أكبر دليل على تزايد المخاوف بشأن العنف فى الألعاب الالكترونية ما قام به " رود بالجوفيتش " **Rod Balgofish** حاكم ولاية الينويز الأمريكية من التقدم بطلب استئناف للحكم الذي أصدره قاضي اتحادي أمريكي "بعدم دستورية قانون تم تشريعه فى السنوات الأخيرة يمنع بيع ألعاب العنف خاصةً المخلة بالآداب للأولاد القصر" .

وكان القاضي " ماثيو كينيلي **Mathew keenly** قد أكد في حيثيات الحكم بأن القانون المعروف باسم الينويز غير دستوري، ويفرض شروطاً لا تتناسب مع دستور البلاد إلا أن حاكم الولاية الديمقراطي ومؤيديه قد أوضحوا أن بيع تلك الألعاب للأطفال يؤدي إلي زيادة سلوك العنف لديهم .

وذكر حاكم الولاية في بيان له أنه سوف نتخذ كافة الإجراءات القانونية التي تدعم موقفنا حتى يمكننا وقف بيع الألعاب التي تضر بسلوك أبنائنا ، وذكر أنه يجب على الآباء أن يكونوا حريصين على منع أولادهم من ممارسة هذه الألعاب التى تضر بسلوكياتهم . وقال إن أصحاب الدعوى غير محقين، فعند مقارنة هذا القانون بالدستور فانه يكون باطلاً بينما أكد المعارضون للقانون بأنه ضد حرية الكلام، ويعد تقييداً على حرية الفكر ، وأشاروا إلى إبطال مثل هذه القوانين في الولايات الأمريكية الأخرى . وكان حاكم الولاية قد تقدم بدعوى أمام المحكمة أواخر عام 2004 قبل الماضي، بعد وصوله أخبار تؤكد طرح لعبة في الأسواق تسمى **Jfk Reloaded** يقوم فيها اللاعب بقتل الرئيس "كيندى" [ب]

وقد نشأت عن تزايد المخاوف من آثار الألعاب الالكترونية، السعي إلى تصنيفها وتحديد المرحلة العمرية التى تخاطبها اللعبة، والاشتراط في بعض الدول على المحال التجارية التي تبيع الألعاب الالكترونية أو تؤجرها الالتزام التام بالسن الذي تخاطبه اللعبة، وعدم بيع ألعاب مخصصة للكبار مثلا إلى الأطفال الصغار، وإلا تعرض للمسائلة القانونية ومن تصنيفات الألعاب الالكترونية العنيفة .

تصنيف الألعاب الالكترونية العنيفة :

هناك نظامان أساسيان لتصنيف ألعاب الكمبيوتر والفيديو وكلاهما مشابه للآخر ، أغلب صناع أمريكا الشمالية يتبعون نظام التصنيف العالمي لبرامج الترفيه **Entertainment Software Rating**

---

1 Walsh ,David and Others, Media Wise Video Game Report Card, Available at:http: www .mediafamily.org /research/index.stm.

3ـ اشرف شوبك(معد)، استئناف الحكم ضد لعبة عنف، (القاهرة : مجلة لغة العصر ، يناير 2006) ، ص 650

Board(ESRB) ، أما كندا فتستخدم تصنيف الجمعية الكندية للبرامج الرقمية التفاعلية The Canadian Interactive Digital Software Association (CIDSA) أما شركات الحاسبات الآلية فتتبني نظام تصنيف المجلس الاستشاري لبرامج التسلية Recreational Software Advisory Council (RSAC)، وتقوم هذه النظم بتصنيف الألعاب الالكترونية طبقاً لحجم العنف واللغة الخشنة Crude Language ، واستخدام المخدرات والعري فى محتواها .

وتسعي شركات الألعاب الالكترونية الي تصنيف منتجاتها ولكن بدون تدخل الحكومات فنجد لكل من نيتندو وسيجا أنظمة تصنيف خاصة بها ففي شركة نيتندو تخضع منتجاتها لخطوط الإرشاد بالشركة Guide Lines التي تمنع أي محتوي جنسي أو توضيحات زائدة عن الحد للموت أو العنف أو قوة زائدة عن الحد في الألعاب الالكترونية الرياضية أكثر مما هو موجود في الألعاب الرياضية الحقيقية كما تمنع أي صور نمطية خاصة بالنوع أو الدين وكذلك منع ظهور المخدرات ومواد التدخين والكحول والدلالات السياسية أم شركة سيجا فتستخدم نظام تصنيف الأفلام والذي وضع بواسطة مجلس تصنيف ألعاب الفيديو Video Game Rating Council وهي جمعية مستقلة من خبراء الطفولة .[1]

ويشتمل أى تصنيف للألعاب الالكترونية العنيفة على ما يلى :

1ـ ألعاب تناسب كل شخص بصرف النظر عن العمر أوالسن، وتأخذ حرف (E) اختصارا لكلمة Everyone .

2ـألعاب تناسب المراهقين فقط، الذين تتراوح أعمارهم ما بين 13 سنة فما فوق، وتأخذ حرف (T) أي For Teen .

3ـألعاب تناسب الشباب فما فوق، أى ما فوق سن 17 سنة، وتأخذ رمز (M) أى For Mature .

4ـ ألعاب تناسب البالغين فقط، وتأخذ رمز(AO) أى Adult Only .

ورغم هذه التصنيفات للألعاب الإلكترونية والتى يجب أن يأخذ بها الباعة والتجار أثناء بيعهم لها، إلا أن هذا الأمر صعب تحقيقه على أرض الواقع لعدم وجود قوانين صارمة بهذا الشأن .[2]

ومع زيادة شعبية الألعاب الالكترونية أصبحت الحكومات حريصة علي اتخاذ الخطوات لتنظيم بيع الألعاب الالكترونية العنيفة، ففي الولايات المتحدة الأمريكية ، بدأت ثلاث ولايات أمريكية في اتخاذ خطوات لوضع تنظيمات لهذه الصناعة، ففي ولاية تكساس هناك قانون يمنع تقديم الألعاب الالكترونية العنيفة لأقل من خمسة سنوات تقريباً، وفي كاليفورنيا يمنع تأجير بعض الألعاب الالكترونية

1 Janushewski, Darrick & Truong , Myna.op-cit.p6
2 Leslie, Larry.Z, Mass Communication Ethics, (Boston: Houghton Mifflin, 2004), p280

لمن في سن 17 سنة، وفي واشنطن وجه اللوم إلي الشركات التي تقدم الألعاب العنيفة للصغار.[1]

وهناك أربع خيارات رئيسية لتنظيم صناعة الألعاب الالكترونية :

1ـ عدم وجود تنظيم علي الإطلاق علي ألعاب الفيديو والحاسب، وجعل قوى السوق تحدد المحتوي وقدر العنف بالألعاب المنتجة

2ـ التنظيم الداخلي للصناعة .

3ـ تدخل الحكومة ووضع تصنيفات للألعاب الالكترونية شبيهه بتلك المستخدمة في تصنيف الأفلام، ووضع قيود علي بيع وتأجير الألعاب الالكترونية العنيفة .

4ـ وضع قيود علي سوق الألعاب الالكترونية بالتحكم في كم ونوع العنف المسموح بوضعه في الألعاب المنتجة .[2]

الرقابة على الألعاب الالكترونية :

تتخذ الرقابة على الألعاب الإلكترونية بأنواعها المختلفة عدة أشكال هي :

1ـ ما قبل الرقابة **Pre-Censorship** : وهى اختبار مدى قبول الموضوع قبل أحاطته بقواعد النشر والتنظيم . .

2ـ ما بعد الرقابة **Post-Censorship** : وهى اتخاذ الحكومات لأفعال وقرارات بعد إطلاعها على عدة احتجاجات وشكاوى بشأن منتج معين .

3ـالرقابة الذاتية **Self-Censorship** : وتعتمد على خوف المخترعين من العقاب او الاعتقاد بأن اختراعاتهم مرفوضة اجتماعياً بواسطة تنظيمات الحكومة والميل للحفاظ على سمعة الصناعة لمنع تدخل الحكومة للتنظيم .

إن الرقابة ما قبل وما بعد الإنتاج للألعاب الإلكترونية تنتشر بمعدلات أكبر في استراليا ونيوزيلندا حيث توجد معايير للرقابة على الفيلم، وكذلك الألعاب الالكترونية .[3]

أما الرقابة الذاتية فيمكن رؤيتها في الولايات المتحدة الأمريكية والاتحاد الأوروبى، ففي بعض الأحيان يفرض أصحاب صناعة الألعاب الالكترونية على مخترعيها رقابة لأنهم يدركون الحاجة إلى

---

1 Joshua, Violent Video Game Regulation Increasing: Who Is Responsible for the Violent Actions Of Children ?, Available at : http://www.geek.com/techupdate/geeknews/hem. Date of Search: May 2009

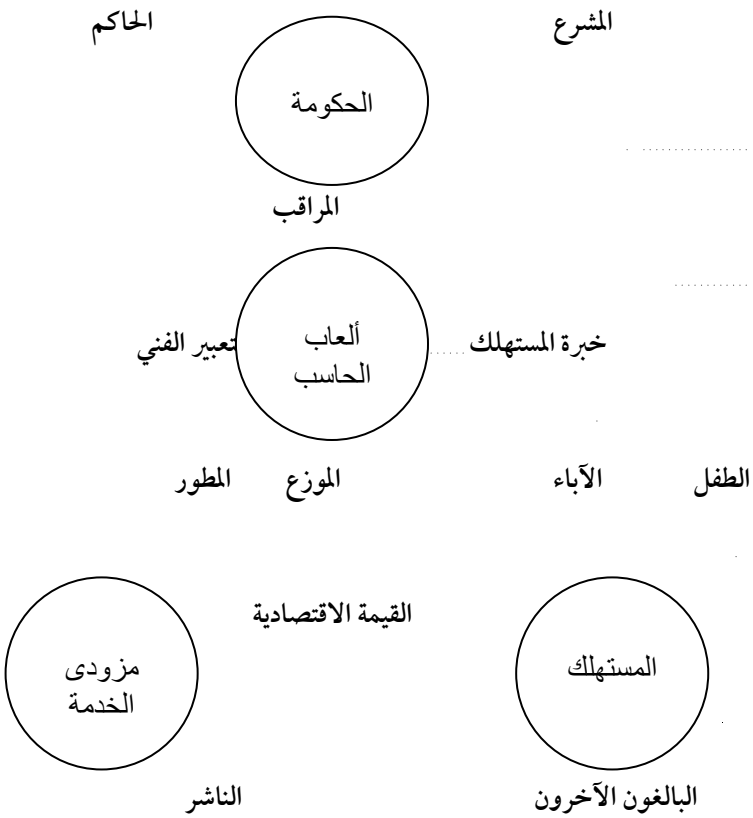
2 - Janushewski, Darrick & Truong , Myna, Video Games and Violence .available in : http://socserv2.socsci.mcmaster.ca/soc/courses/stpp4co3/classEssay/videogames.htem #. Date of Search: April2009

3 Burnes, Robert.C. &lau,T.Y, Censorship, Government, And The Computer Game Industry, In: Growth and Dynamics of Maturing New Media Companies Management and Transformation .By Cinzia Dal Zotto,Sweden:Jonkoping International Business School, 2005) pp196-198

الرقابة في السوق قبل أن تفرض من قبل الحكومة، ويوضح الشكل التالي الرقابة على الألعاب الالكترونية:

شكل رقم(1)

الرقابة على الألعاب الإلكترونية



يوضح الشكل السابق أن هناك ثلاثة قوى تحتاج إلى أن تتوازن معاً وهى التعبير الفنى **Artistic Expression**وخبرة المستهلك**Consumer Experience** والقيمة الاقتصادية **Economic Value**

ويوجد **التعبير الفنى** فى الألعاب الالكترونية داخل المحتوى التفاعلى (النص، الصوت الصورة)ويمثل وجهة نظر أو أكثر، أما **خبرة المستهلك** فتأتى من التعرض لمحتوى الألعاب الإلكترونية أو من اللاعبين الآخرين فى حالة الألعاب متعددة اللاعبين **Multi User Games**. أما **القيمة الاقتصادية** فتأتى من اللعبة الالكترونية حينما يكون لدى المستهلك الميل لتبادل خبرات اللعب مع الآخرين. ويوضح الشكل قوة الأجهزة الحكومية المسئولة عن فرض الرقابة ويعرف المشرع ماهية الألعاب التى

يتم الرقابة عليها فى حين يطبق المراقب التشريع على المحتوى (التعبير الفنى) وعلى استهلاك المحتوى (خبرة المستهلك)، وهذا التشريع يستخدم فى التنظيم الداخلى فالمراقب عادة هو مجموعة من ممثلي صناعة الألعاب الالكترونية .[1]

مداخل نظرية لتوضيح تأثيرات الألعاب الإلكترونية العنيفة :

تنقسم المداخل النظرية التى توضح التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية العنيفة الى فئتين رئيستين :

- الأولى تقترح أن التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة يسبب بشكل مباشر السلوك العنيف اللاحق من خلال نموذج التعلم الاجتماعى .
- الثانية تقترح أن السلوك العنيف متأصل بالإنسان (عن طريق الجينات الوراثية أو العوامل البيولوجية)، مع إشارة إلى العلاقة غير المباشرة بين التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العنيف .

1- نظرية التعلم الاجتماعى والسلوك العنيف :

اختبر العديد من الباحثين تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة من خلال نموذج نظرى يعرف بإسم نموذج العدوان العام **GAM (General Aggression Model)** الذى قدمه أندرسون**Anderson** وبوشمان **Bushman**عام 2002 . والذى أستعير من نظرية التعلم الاجتماعى والنظريات المعرفية .

طبقاً لنموذج **GAM** فإن مشاهدة وسائل الإعلام العنيفة تسبب فى تشكيل سيناريوهات معرفية عدوانية ويتم إستدعاؤها عند التعرض لمثير بيئى عدوانى محتمل، وبشكل أكثر تحديداً ، عندما يتعرض الفرد لمثير بيئى فانه يعتمد على هذه السيناريوهات فى تفسير الموقف بأنه عدوانى، مما ينشط السلوك العدوانى لدى الفرد، والمثير العدوانى مثل الألعاب الإلكترونية العنيفة تثير كلاً من السلوك العنيف قصير أو طويل المدى. وهذا المدخل لا يأخذ فى الإعتبار السمات الشخصية والأسرة والعوامل الوراثية والعوامل البيولوجية ويذكر النموذج أن العلاقة بين وسائل الإعلام والسلوك العنيف لابد أن يتم ملاحظتها لدى كل أفراد المجتمع، وطبقاً للنموذج فإن الأشخاص يكتسبون السلوك من خلال التعرض المتكرر لوسائل الإعلام العنيفة[2] .

2-النظريات البيولوجية المفسرة للسلوك العنيف الناتج عن التعرض للألعاب الإلكترونية العنيفة :

1 Burnes, Robert.C. &lau,T.Y.op.cit. pp 196-198

2 Ferguson, Christopher j. & others, Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or By Product of Family Violence and intrinsic Violence motivation?, In: Criminal Justice and Behavior.vol35,no3. March2008.pp311-332. in:www,sagepub.com

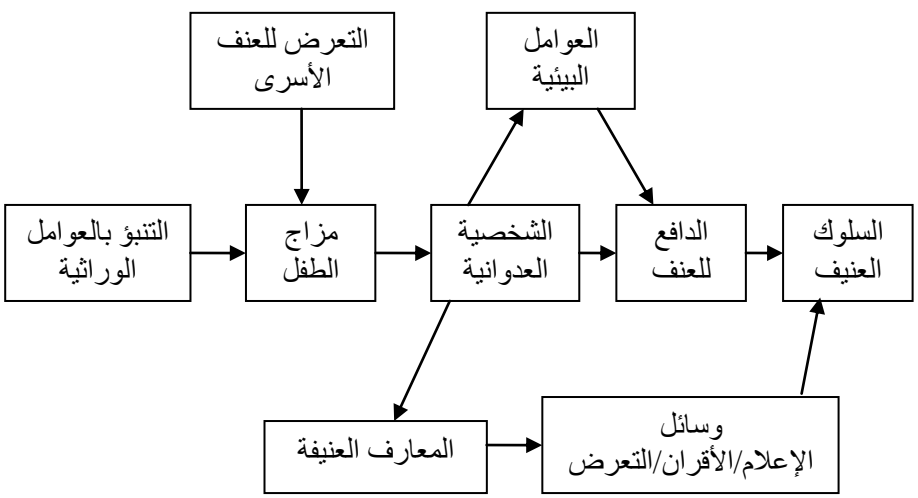
هناك وجهة نظربديلة للعلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسسلوك العنيف، وتذهب وجهة النظر هذه تذهب بأن الدافع الداخلى الذى يحث أو يمنع السلوك العنيف، يوجد داخل الأفراد وطبقاً لوجهة النظر تلك (والتى يتبناها Pinker 2002) فإن أى علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العنيف هى علاقة إرتباطية وليست سببية .

ولقد دعمت العديد من الدراسات هذا المدخل، حيث أخذت فى الإعتبار الشخصيات المعادية للمجتمع والسلوك الإجرامى العنيف، واعتمدت على العوامل الوراثية فى تفسير السلوك العنيف .

وهناك نموذج جديد حول الكيفية التى تعمل بها العوامل الوراثية والبيئية . مثل (العنف الأسرى والتعرض لوسائل الإعلام العنيفة) وكيف تتعامل هذه العوامل تحت مسمى(نموذج المحفز Atalyst) .

طبقاً لهذا النموذج فإن تطوير العنف بشخص ما يحدث من خلال مجموعة كبيرة من العوامل البيولوجية والوراثية (خصوصاً الذكور) تؤدى بشكل مباشر الى طفل عدوانى وشخصية عدائية عندما يكبر .

شكل رقم(2) نموذج المحفز[1]



تلعب العوامل البيئية كعوامل وسيطة التأثير السببى للبيولوجية فى هذا النموذج وعلى وجة الخصوص من خلال تأثير العنف الأسرى، ويقترح هذا النموذج أن الأشخاص الذين لديهم الشخصية العدوانية أكثر احتمالاً للإنخراط فى السلوك العنيف داخل البيئة التى يتعايش فيها، وعلى الرغم من أن البيئة لا تسبب الشخصية العدوانية فإن أوقات الضغط والتوتر تعمل كمحفزات للسلوكيات العنيفة .

ويعتبر دور وسائل الإعلام فى هذا النموذج غير مسبب للسلوك العنيف، ولكن الألعاب الإلكترونية العنيفة يمكن أن تلعب كمحفزات للفعل العنيف، فالشخص الذى يوصف بالعدوانية

1 Ferguson, Christopher j. &Rueda, Stephanie. M. & others.op-cit.p315

المرتفعة يمكن أن يقلد السلوكيات العنيفة التى يراها فى وسائل الإعلام .[1]

إن معظم الدراسات لا تأخذ في الاعتبار أي اشباعات ايجابية من ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة ولقد أدت ممارسة الأطفال والمراهقين للألعاب الالكترونية لفترات طويلة إلى إثارة القلق الناتج عن الخيال المصحوب بالعنف والعدوان في هذه اللعبة حيث يحتوى الخيال على عدة عناصر منها ارتباط الخيال بالاستثارة القوية الناتجة عن المواقف الخطيرة المصورة التى تجعل اللاعب يتفاعل معها في ردود أفعال عاطفية وسلوكية قوية ويقلدها ، وتقليد مثل هذه المواقف مع وجود استثارة قوية لا يرتبط فقط بالسلوك الإجرامى بل يكون لدى رجال الشرطة ورجال الإنقاذ وضحايا العنف الخبرة الكافية للتعامل مع مثل هذه المواقف العنيفة ، وتؤدى الاستثارة العاطفية إلى سلسة من الاستجابات الحركية والعاطفية وبعض هذه الاستجابات العنيفة دفاعية والبعض الآخر يرتبط بردود أفعال عنيفة ضد كائنات خيالية أو ضد بشر .

وفى دراسات كريش **Kirsch** ، واسلمان **Esselman** ، وجراى بل **Craybill** (1985) وُجد أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية العنيفة أظهروا ميولاً أقل للعنف من الأطفال الذين لا يمارسون هذه الألعاب ، في حين وجدت دراسات أخرى حول تأثيرات العنف والاستثارة والتعلم الإجتماعى الناتجة عن ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة نتائج شديدة الشبه لتلك الدراسات التى أجريت على التليفزيون والفيلم ولكن لا توجد أى دراسات أثبتت تأثيرات طويلة المدى للتعرض للألعاب الالكترونية .[2]

وقد قام الباحثان بوشمان**Bushman** وأندرسون**Anderson** عام 2001 باستعراض 25دراسة اجريت على الألعاب الإلكترونية وقاما بتلخيص نتائج هذه الدراسات فى أن التعرض للألعاب الإلكترونية يؤدى إلى زيادة الأفكار العدوانية فى الأطفال والبالغين على حد سواء كما أنها تزيد من المشاعر العنيفة والسلوكيات العدوانية لديهم[3]

واهتمت مجموعة من الدراسات بدراسة ألعاب الحاسب الآلي من وجهة نظر التنمية الإدراكية والمعرفية مثل دراسة لوفتوس و لوفتوس **Loftus and Loftus** (1983) ودراسة جرينفيلد **Greenfield** (1984) حيث وجد هؤلاء الباحثون أن الألعاب الالكترونية تدعم الإدراك والانتباه ومهارات الخيال والذاكرة والأداء الحركي .[4]

وقد أثبت الباحث فينست ماثيو**Vincent P. Mathews**– استاذ المخ والأعصاب بجامعة انديانا- أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤدى إلى إنخفاض النشاط فى الجزء الخاص بتحريك العضلات العاطفية

1 Ibid.p315
2 Zillman,Dolf, op.cit, p.199
3 Walsh, David& Gentile, Dougla, MediaWise Video Game Report Card, available in : http:www. mediafamily .org/research/index/shtml. Date of Search: June 2008
4 Zillman,Dolf, op.cit, p.199

بالمخ .[1]

الألعاب الإلكترونية وتقدير الذات: Self – Esteem

يلقى اللوم فى الألعاب الإلكترونية مباشرة على اللاعبين أنفسهم حيث يدرك اللاعبون أن قوى الشر فى اللعبة تسير وفقاً لسيناريوهات محددة وأن اللاعبين الهاربين يحققون الفوز فى اللعبة ويكون المتغير هنا هو مهارة اللاعب، وفى كثير من الألعاب يستطيع اللاعب اختيار مستويات مختلفة من المهارة وأن يختار المستوى الذى يشتمل على توازن بين التحدي والأداء الشخصي .[2]

وفى مجال الألعاب الإلكترونية وخاصة العنيفة فإن العامل الرئيسى لتقدير الذات يرتبط بمهارة اللاعب في سيادة اللعبة، فاللاعبون الجيدون في ممارسة الألعاب الإلكترونية ينالون درجة أكبر لتقدير الذات من اللاعبين السيئين حتى لو كانت ممارسة الألعاب الإلكترونية جزءاً من عملية التعلم. وكلما زاد الوقت الذي تتم فيه ممارسة اللعبة يؤدى ذلك إلى نتائج أفضل ، ويتوقف ذلك على الاختلافات الفردية .

إن احتمالات اختيار مستوى معين من الصعوبة مرتبط بمهارات اللاعب، ويؤدى إلى اختلافات فى تقدير الذات كنتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية ويرى " دومينيك " **Dominick (1984)** أن الألعاب الإلكترونية تجذب الناس لتقدير قوى للذات ويقول " فيلنج " وآخرون **Fling et al** (1992) لا توجد علاقة ارتباطية بين حجم اللعب وتقدير الذات .

وفى دراسة " فانك " **Funk** و " بشمان " **Bushman** (1996) لم توجد أي تأثيرات على تقدير الذات لدى الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة، ولكن بعض العلاقات الإرتباطية وجدت بين الفتيات الذن يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة وتقدير الذات .[3]

1 Walsh, David& Gentile, Douglas, Media Wise Video Game Report Card, available at :http:www. mediafamily .org/research/index/shtml. Date of Search: may 2008
2 Zillman,Dolf.op.cit. pp 207-208
3 Ibid, pp 207-208