

دراسة تحليلية لانتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة

أ.د/ منال عبد الرحيم حسن

استاذ قسم الخزرفة- كلية الفنون التطبيقية- جامعة حلوان

manal.hassan71@gmail.com

أ.د/ فاتن علي أحمد أبو الوفا

استاذ قسم التعليم الصناعي-كلية التربية- جامعة حلوان

dr.fatenali@yahoo.com

م/ أسماء عيد محمد عبد العلي

معيدة بقسم التعليم الصناعي- كلية التربية – جامعة حلوان

Asmaa4260@yahoo.com

ملخص:

ظهرت في الآونة الأخيرة ألعابا اقتحمت بيوتنا، وتسربت لأيدي وعقول أولادنا ولم نكتفي بسرقة لحظات من أعمارهم بل بعضها سلبهم أرواحهم، ونظرا لوجود دراسات يستند عليها التطبيق العملي كما في الألعاب الالكترونية، وجدت الباحثة أن ظاهرة انتشار بعض الألعاب الخطيرة مثيرة للاهتمام، والتي تمثل تهديدا واضحا لمستقبل أبنائنا، فهي لم ولن تقف على نوع معين بل تختلف وتتجدد باستمرار، وسعيها لايجاد حولا فعالة فبدية عليك أن تعي جيدا سلاح الخصم، لتحدد نوع سلاحك لذا فتحليل الألعاب الخطيرة هو المفتاح لمعرفة الأساليب المستخدمة؛ وبالتالي فهم هذه الظاهرة، وتطبيق قواعدها بشكل سلمي بعيدا عن العنف والخطورة.

(يفترض البحث): يفترض البحث أن هناك علاقة وثيقة بين العوامل النفسية ونجاح ورواج اللعبة الالكترونية الخطيرة، فرغم ما تسببه من ألم ومعرفة الشباب بخطورتها الا انهم يقدمون على لعبها، (يهدف البحث): يهدف البحث الى اكتشاف هذه الروابط بين العوامل النفسية ونجاح الألعاب الخطيرة، والوسائل والقواعد النفسية المستخدمة لاختضاع اللاعب للعبة وادمانه لها ، واطاعتها بدون وعي منه، وأذعائه التام لها ، حتى أنها احيانا تطلب منه الانتحار ويقبل اللاعب أن ينهي حياته ، فكيف أوصلته لعبة لذلك هذا ما يسعى البحث لتحليله وايجاد أسبابه (النتائج): توضيح المداخل النفسية لجذب فئات من جمهور اللعبة، والوقوف على قواعد نستطيع تطبيقها لتصميم ألعاب بديلة للألعاب الخطيرة وتحمل نفس جودة الأسلحة النفسية مع اضافة التسلية والمتعة والفائدة، (توصيات البحث): إطلاع المصمم والفنان على كل ما هو جديد وله علاقة بمجال التخصص، ألا ينسى أنه فرد من المجتمع وله دور كبير في الاحساس بمشاكل المجتمع، والسعي لايجاد حلول فعالة باستخدام التفكير الابداعي والتخصص، لم يعد علم النفس مقتصر على اتجاه واحد بل أصبح متنوعا و متداخلا مع علوم واتجاهات عديدة في النهاية نحن نتعامل مع بشر لهم جانب روحي ونفسي وهذا ما يفرقنا عن الآلة، لذا ان اردنا الترويج للعبة ما فعلينا دراسة الشق النفسي للجمهور المستهدف ودواخله وما يحتاجه فعليا، وبالتالي عندما تلبى اللعبة احتياجا حقيقيا سوف تلاقى اللعبة انجذابا اليها وانتشارا واسعا.

الكلمات المفتاحية: الحرب الذكية - ألعاب خطيرة- نجاح الألعاب- عوامل جذب- تحليل ألعاب