الباب الثاني

الاطارى النظري

الفصل الأول : تعريف اللعاب عبر الإنترنت

وفقا ل Ray (٢٠١٨) ، تعد اللعاب عبر الإنترنت إحدى الوسائط الترفيهية القائمة على شبكات الإنترنت التي يمكن تشغيلها عبر أجهزة الكمبيوتر أو أجهزة الكمبيوتر المحمولة أو الهواتف المحمولة. يوضح القاموس الإندونيسي الكبير أيضًا أن الألعاب عبر الإنترنت هي ألعاب تتطلب شبكة كمبيوتر ، وهي في هذه الحالة الإنترنت. الألعاب عبر الإنترنت لها عدة أنواع ، وهي عارضة ، وألعاب الحركة ، وإطلاق النار ، وما إلى ذلك. بعض الأمثلة على الألعاب الشهيرة عبر الإنترنت هي Mobile Legends و Unknown's (PUBG) و a Free Fire وما إلى ذلك. اللعبة هي نوع واحد من الألعاب (لعبة فيديو). تنقسم ألعاب الفيديو إلى قسمين ، وهما الألعاب غير المتصلة بالإنترنت والألعاب عبر الإنترنت. ٤ الألعاب غير المتصلة بالإنترنت هي ألعاب لا تستخدم شبكة الإنترنت. لذا فإن عدد اللاعبين محدود في مكان واحد أو حسب قدرة اللاعب للأدوات المستخدمة للعب اللعبة. على سبيل المثال ، ٢٦ Baby Cher عبارة عن بلاي ستيشن يمكن مشاركتها من قبل شخصين فقط. أو إذا كنت تستخدم جهاز كمبيوتر

شخصي PC computer (personal،) فيمكنك استخدام شبكة كبل (شبكة محلية) يتم مشاركتها بواسطة ٢٠ لاعبًا كحد أقصى.

(واريه أندان بوسبيتاساري ، "العلاقة بين إدمان الألعاب على الإنترنت والاكتئاب" ، مجلة موتيارا ميديكا ٩ (يناير ٢٠٠٩) ، ص ٥١ – ٢٤)

١. تاريخ اللعاب عبر الإنترنت

نشأت الألعاب عبر الإنترنت من اكتشاف أساليب شبكات الكمبيوتر في السبعينيات من قبل الجيش الأمريكي. في هذه اللعبة عبر الإنترنت ، ولأول مرة باستخدام شبكة LAN أو شبكة محلية ، ولكن وفقًا للتطورات التكنولوجية ، تستخدم الألعاب عبر الإنترنت أخيرًا شبكة أوسع أو شبكة الويب العالمية أو المعروفة باسم الإنترنت والتي يمكن الوصول إليها باستخدام اللاسلكي ، لتتمكن من ممارسة الألعاب. عبر الإنترنت أولاً ، يتعين علينا تثبيت برنامج اللعبة ، لبدء الألعاب عبر الإنترنت ، يجب أولاً التسجيل أو التسجيل ، ويمكننا أن نلعبها على الفور. اليوم. لذلك تم إنشاؤه في البداية للاعبين هدفهما التعليم.بدأت الألعاب عبر الإنترنت في عام ١٩٦٩ ، عندما كانت لعبة لشخصين بغرض التعليم.

تبين أن اللعاب عبر الإنترنت تاريخ طويل حتى أنها أصبحت متطورة كما هي اليوم. لذلك تم إنشاؤها في الأصل للاعبين هدفهما التعليم.بدأت الألعاب عبر الإنترنت في عام ١٩٦٩ ، عندما كانت الألعاب لشخصين للأغراض التعليمية.

قل كم الاصحاب ٢٠٢٢ فإن اللعاب عبر الإنترنت هي حيث يمكن للعديد من الأشخاص اللعب في نفس الوقت عبر شبكة اتصال عبر (لن او الإنترنت) الإنترنت هناك الملايين من الألعاب الموجودة في الفضاء الإلكتروني اليوم. بدءًا من اللعاب البسيطة جدًا إلى الأموال الافتراضية المعقدة والمعقدة وحتى .

٢. الأمثلة على اللعاب الشعبية عبر الإنترنت في إندونيسيا

العديد من اللعاب تطحن على الإنترنت. تستمر اللعاب الشعبية في الظهور وتجعل اللعاب القديمة خالية من المعجبين. في كل مرة تظهر اللعاب عبر الإنترنت بسحرها الخاص. فيما يلي أمثلة على اللعاب الشعبية في إندونيسيا.

١. Dota هي تكملة Dota mod الشهير. Warcraft 3 وa هي واحدة من ألعاببسيطة إلى حد ما مع فرق مكونة من ٥ أشخاص ضد فرق مماثلة الأكثر مبيعًا.هو لعبة الهدف من اللعبة تدمير فريق العدو. ومع ذلك ، يجب أن يكون لدى اللاعبين استراتيجية جيدة للفريق لتحقيق الفوز

٢. player unknown Battlegrounds Garena(PUBG) تركز على لعبة البقاء على نطاق واسع. تقطعت السبل باللاعب في جزيرة وعليه القيام بعمليات نهب مثل الملابس والمأوى والأسلحة وغيرها. يمكن للاعبين أيضًا اللعب في فرق ولاعبين منفردين ويجب عليهم البقاء على قيد الحياة وسط هجمات اللاعبين الآخرين.

٣. League of legendدوري الأساطير. تم التنافس على هذه اللعبة في الدورة الثامنة عشرة للعاب الآسيوية جاكرتا باليمبانج ويمكن القول إنها واحدة من المنافسين الرئيسيين للعبة Dota 2 هي لعبة طورتها شركة Riot وأصدرتها شركة في إندونيسيا. تقدم هذه اللعبة معارك ٥ ضد ٥ حيث سيتم تحديد الفائز من قبل الفريق الذي يمكنه تدمير قاعدة أو قاعدة الخصم.

٤. Pornit تتميز هذه اللعبة بموضوع الحرب بين الممالك وتريد اللعب مع أشخاص آخرين في عالم مفتوح حيث يخرج الجميع لمحاربة بعضهم البعض.

٥. Counter strike GO كاونتر سترايك غلوبال أوفينس. هذه اللعبة هي تجسيد للعبة الأسطورية التي جلبت العديد من المشجعين. هذه اللعبة تنافسية للغاية مع وجود مشهد ضخم للرياضات الإلكترونية يشغلها Counter Strike GO .هي لعبة حرب حيث يمكن للاعبين الانضمام إلى الإرهابيين أو مواجهة الإرهابيين.

في هذه اللعبة ، يتم تحديد الفائز إذا تمكن من قتل جميع أعضاء الفريق المنافس أو إكمال المهام مثل نزع فتيل القنابل. بالنسبة للاعبين الذين يموتون في اللعبة ، يجب عليهم انتظار انتهاء الجولة ثم المشاركة مرة أخرى في اللعبة

الفصل الثاني : تأثير اللعب على الإنترنت

تأثير التطورات التكنولوجية هو تطوير شبكة الإنترنت. مع تطور الإنترنت ، تطورت التكنولوجيا ، أحدها ظهور الألعاب عبر الإنترنت. تعد اللعبة إحدى القطع الأثرية في القرن الحادي والعشرين التي أنتجت فهماً رائعاً لقيمة الروح القتالية في قوة تفاعلية اصطناعية. للألعاب عبر الإنترنت تأثيرات عديدة على مستخدميها ، وهي:

١. التأثير الإيجابي

قال خير أنور (٢٠١١) تأثير أللعاب الإنترنت على تحصيل الطلاب البحث الكمي. الفرق بين البحث والبحث هنا هو متغير "التحصيل التعليمي للطالب" بينما في الباحث هنا المتغير (دافع تعلم الطالب) من خلال شبكة الإنترنت ، يسمح للاعبين بالقيام بالتنشئة الاجتماعية الافتراضية دون أن يكونوا مقيدين بالمكان والزمان. لم يعد الأمر نادرًا عندما ينشئ لاعب ألعاب عبر الإنترنت صداقة وحتى زواجًا يبدأ من لعب اللعاب عبر الإنترنت معًا.

غالبًا ما تتطلب اللعاب عبر الإنترنت من اللاعبين وضع إستراتيجيات في وقت قصير حتى تتمكن اللعبة المناسبة من تدريب استجابة الفرد وسرعة تفكيره. تظهر نتائج البحث من جامعة روتشستر في نيويورك بالولايات المتحدة الأمريكية أن اللاعبين يركزون بشكل أكبر

على ما يحدث من حولهم ، بالمقارنة مع أولئك الذين نادرًا ما يلعبون الألعاب ، ناهيك عن أولئك الذين لا يلعبون على الإطلاق. يمكن للعاب عبر الإنترنت ، إذا تم استخدامها ، أن تفتح فرصًا للعمل والأرض لكسب دخل إضافي. على سبيل المثال ، من خلال أن تصبح رائد أعمال في مركز الألعاب ، أو بيع قسائم الألعاب ، أو حتى إجراء معاملات البيع والشراء من خلال اللعاب.

٢. التأثير السلبي

فقال . Suryabrata (2006) – فإن نتائج التعلم هو أحدث نتيجة تعليمية يحققها الطلاب خلال فترة زمنية معينة ، والتي يتم التعبير عنها عادةً في التحصيل الدراسي لطلاب المدارس في شكل أرقام أو رموز معينة يتم تقليل التنشئة الاجتماعية المادية ، لأن اللاعبين يقضون وقتًا أطول في التواصل الاجتماعي في الفضاء الإلكتروني. يتم لعب عبر الإنترنت من خلال جهاز كمبيوتر ينبعث منه طيف من الضوء يمكن أن يضر بالعينين إذا تم عرضها بشكل مستمر دون راحة. تتطلب بعض اللعاب عبر الإنترنت

رسومًا مقابل لعبها ، على سبيل المثال في فئة ألعاب الدفع مقابل اللعب أو ببساطة تكلفة استئجار جهاز كمبيوتر في مقهى إنترنت أو مركز ألعاب. قد تكون اللعاب عبر الإنترنت باهظة الثمن إذا لم تكن منظمة جيدًا.

يمكن للعاب عبر الإنترنت العبث بإدارة الوقت إذا لم يتم إدارتها بشكل صحيح. هناك عديد من الحالة ليلعب فيها اللعبون المدمنون على اللعاب عبر الإنترنت حتى يفقدوا مسار الوقت ويهملون جميع مسؤولياتهم وعملهم في العالم الحقيقي ، مثل الهروب من المدرسة. في بعض الحالات ، ينسى اللعبون تمامًا النشاط البدني وتناول الطعام في العالم الواقعي لأيام متتالية ، مما يؤدي إلى الإصابة بالنوبات القلبية والوفاة. سوف يركز العقل دائمًا على اللعبة ويؤدي إلى انخفاض التركيز على التعلم ، والعواطف غير المستقرة.

٣. التأثير المادي

تتطلب العديد من اللعاب عبر الإنترنت من اللاعبين التركيز لفترات طويلة أمام الكمبيوتر ، مما قد يتسبب في تغييرات جسدية ، بما في ذلك انخفاض القدرة على التحمل بسبب قلة التمرين. سوف ينحني العمود الفقري من الجلوس منحنيًا في كثير من الأحيان. انخفاض أداء القلب نتيجة تأثير قلة النوم بسبب اللعب. فقدان الوزن لأنه عند ممارسة الألعاب ، سينسى معظم الناس الشرب والأكل لأنهم يركزون بشدة على اللعبة أو

العكس بالعكس ، لأن أنشطة الأكل والشرب لم تعد منتظمة ولا يوجد نشاط بدني يستهلك الطاقة. الأضرار التي تلحق بالعيون نتيجة التعرض الطويل الأمد للإشعاع من شاشات الكمبيوتر. إصابة الإجهاد المتكررة ، بسبب استخدام الماوس في الوضع الخطأ لفترة طويلة جدًا(ختتف\\جرنال.اس.اد\اندكش.\جطم\ارتكر\في\٢٢)

الفصل الثالث : نتائج االتعلم

١. تعريف نتائج التعلم

النتائج هو تقيم نتائج التعلم أو نتائج الأعمال المعبر عنها في شكل رموز أو أرقام أو أحرف أو جمل يمكن أن تعكس النتائج التي تم تحقيقها. التحصيل الأكاديمي هو مصطلح يستخدم للإشارة إلى إنجاز تم الحصول عليه من نتائج تعلم الشخص خلال فترة زمنية معينة في شكل فهم وتطبيق وقوة تحليلية وتقييم يتم التعبير عنها في شكل أرقام أو رموز معينة من خلال تقييم يتم إجراؤه الخروج مباشرة من قبل المعلم أو باستخدام اختبار تم تجميده. التحصيل الأكاديمي هو تغيير في المهارات أو القدرات السلوكية التي يمكن أن تزداد بمرور الوقت ولا تنتج عن عملية النمو ، ولكن بسبب حالة التعلم. فيما يلي تعريف وفهم التحصيل الدراسي من عدة مصادر كتب:

١. قال لجمامة (٢٠٠٢) ، فإن التحصيل الدراسي هو النتيجة التي يتم الحصول عليها في شكل انطباعات ينتج عنها تغييرات في الفرد كنتيجة نهائية لأنشطة التعلم

٢. قال لازوار (٢٠٠٢) ، فإن التحصيل الدراسي هو دليل على التحسن أو الإنجازالذي حصل عليه الطالب كدليل على التقدم أو النجاح في البرامج التعليمية.

٣. فقال . Suryabrata (2006) – فإن نتائج التعلم هو أحدث نتيجة تعليمية يحققها الطلاب خلال فترة زمنية معينة ، والتي يتم التعبير عنها عادةً في التحصيل الدراسي لطلاب المدارس في شكل أرقام أو رموز معينة.

٤. قال Chaplin (2001) – فإن التحصيل الأكاديمي هو مستوى خاص من اكتساب الخبرة في العمل الأكاديمي أو نتيجة للخبرة التي يتم تقييمها من قبل المعلمين ، من خلال الاختبارات الموحدة أو من خلال مزيج من الاثنين

الفصل الرابع : العوامل التي تؤثر على نتائج التعلم

وفقًا لشاه (٢٠٠٢) ، هناك عدة عوامل تؤثر على التحصيل الدراسي للفرد ، بما في ذلك ما يلي:

١. القدرة الفكرية

يحدد المستوى الفكري الفردي نجاح التعلم للطلاب. كلما زاد ذكاء الفرد ، زادت فرصة تحقيقه للنجاح.

٢.الفائدة

الاهتمام هو ميل الفرد للشعور بالاهتمام والسعادة في مجال الدراسة أو المواد التعليمية. يمكن أن يتأثر تحقيق التحصيل الدراسي بالاهتمامات الفردية.

٣.المواهب الخاصة

الموهبة الخاصة هي قدرة فردية تبرز في مجال ما. يمكن لموهبة الشخص أن تتنبأ بالإنجاز الأكاديمي في المستقبل. تعكس إنجازات الفرد موهبة الفرد.

٤.الدافع للإنجاز

الدافع هو تشجيع الأفراد على القيام بشيء لتحقيق النجاح. الدافع هو دافع داخلي (أفكار ، عواطف ، احتياجات جسدية) يدفع الشخص لفعل شيء ما. دافع الإنجاز هو الرغبة التي تشجع الأفراد على أداء المهام للحصول على إنجاز أو نجاح.

٥.الموقف

الموقف هو قرار لاتخاذ إجراء بناءً على المعتقدات الفردية. الأفراد الذين لديهم موقف إيجابي سوف ينظرون دائمًا إلى عملية التعلم على أنها شيء مفيد للفرد ، والعكس صحيح.

٦. الحالة الجسدية والعقلية

يمكن أن يتأثر التحصيل التعليمي الفردي بالظروف الجسدية والعقلية. ستؤثر الظروف المادية غير الصحية على عمليات التفكير الفردي وتؤدي إلى انخفاض التركيز لمتابعة عملية التعلم. يمكن أن تكون الظروف العقلية التي تؤثر على التحصيل التعليمي الفردي هي الاستقرار العقلي والحالات العاطفية التي تؤثر على التركيز الفردي عند الدراسة.

٧. الاستقلال

الاستقلالية هي تجربة لتنظيم السلوك واتخاذ المبادرة واختيار وتوجيه القرارات لتحديد أهداف الحياة دون تأثير الوالدين أو قواعد المجموع

٨. البيئة الأسرية

تؤثر البيئة الأسرية أيضًا على التحصيل الدراسي ، وخاصة الوالدين. أنماط الأبوة والأمومة للظروف الاجتماعية والاقتصادية والاجتماعية والثقافية تحدد نجاح الفرد.

الفصل الخامس: الدراسات المناسبة

١. خير أنور (٢٠١١) تأثير أللعاب الإنترنت على تحصيل الطلاب البحث الكمي.

الفرق بين البحث والبحث هنا هو متغير "التحصيل التعليمي للطالب" بينما في الباحث هنا المتغير (دافع تعلم الطالب)

٢. Cynthia Octaviana Soebastian (٢٠١٠) التأثير النفسي السلبي لإدمان الألعاب عبر الإنترنت على الطلاب. البحث النوعي الفرق بين هذه الدراسة وهذا البحث هو أن هذه الدراسة تبحث في التأثير النفسي والإدمان على ممارسة اللعاب عبر الإنترنت ، بينما تبحث الدراسة هنا في التأثير والمشكلات المتعلقة بدوافع تعلم الطلاب للعب الألعاب عبر الإنترنت.

٣. Susilo Wibisono (٢٠٠٩) حب لعب اللعاب عبر الإنترنت بين الطلاب. البحث النوعي.الفرق بين هذه الدراسة والبحث هنا هو أن هذه الدراسة تبحث في الولع بممارسة اللعاب عبر الإنترنت بين الطلاب ، بينما يبحث البحث هنا في الآثار الإشكالية المترتبة على ذلك. ممارسة الألعاب عبر الإنترنت لتحفيز الطلاب على التعلم.

الأطروحة التي كتبها Bambang Suryantoro ، طالب في برنامج دراسة علم النفس في IAIN Sunan Ampel بعنوان "العلاقة بين إدمان اللعاب عبر الإنترنت والتفاعل الاجتماعي في طلاب الصف الثامن في SMP Muhammadiyah 5 Surabaya" ، والتي قام بها في عام ٢٠١٣ أصبحت واحدة من معظم الدراسات ذات الصلة لبحثي. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد كيفية التفاعل الاجتماعي لطلاب IAIN Sunan Ampel المدمنين على اللعاب عبر الإنترنت. من نتائج الدراسة السابقة أعلاه ، يُظهر أن العلاقة بين

إدمان اللعاب عبر الإنترنت والتفاعل الاجتماعي في طلاب الجامعة الحكمية كندارى مهمة جدًا. استخدمت هذه الدراسة طرق البحث النوعي.