الرقم العام: ١٠٨٢
رقم التصنيف: ٥٨ / ٣
تاريخ الإيداع: ٢٠١٢/٩

جامعة عين شمس
معهد الدراسات العليا للطفولة
قسم الإعلام وثقافة الأطفال

"دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق"

رسالة ماجستير
مقدمة ضمن متطلبات الحصول على درجة الماجستير
فى الإعلام وثقافة الأطفال

إعـــــداد

نـهى سامى إبراهيم عامر

إشـــــراف

أ.د/ محمد معوض إبراهيم
أستاذ الإعلام وثقافة الأطفال
معهد الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

د/ زكريا إبراهيم الدسوقى
مدرس الإعلام وثقافة الأطفال
معهد الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

1432/2011

قسم الإعلام وثقافة الأطفال

عنوان الرسالة: دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق.

إسم الباحث : نهى سامى إبراهيم عامر.

الدرجة العلمية: الماچستير.

القسم التابع له: قسم الإعلام وثقافة الأطفال.

المعهد: معهد الدراسات العليا للطفولة.

الجامعة: جامعة عين شمس.

سنة التسجيل: 2010م.

سنة المنح: 2011م.

إسـم الباحـثة: نهى سامى إبراهيم عامر.

عنوان الرسالة: دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق.

الدرجة العلمية: الماجستير.

لجنة المناقشة والحكم:

م	الإسم	الوظيفة
1.	**أ. د. محمد معوض إبراهيم**	أستاذ الإعلام، بقسم الإعلام وثقافة الأطفال، بمعهد الدراسات العليا للطفولة، بجامعة عين شمس.
2.	**أ. د. محمود حسن إسماعيل**	أستاذ الإعلام، ورئيس قسم الإعلام وثقافة الأطفال، بمعهد الدراسات العليا للطفولة ، بجامعة عين شمس.
3.	**أ. م.د. هناء السيد محمد على**	أستاذ الإعلام المساعد، بكلية التربية النوعية، جامعة المنوفية.

تاريخ البحث: / / 2011م
الدراسات العليا:

ختم الإجازة:
/ / 2011م

أجيزت الرسالة بتاريخ:
/ / 2011م

موافقة مجلس المعهد
/ / 2011م

موافقة مجلس الجامعة
/ / 2011م

شكر وتقدير

لايسعني وقد انجزت هذا البحث إلا أن أعبر عن عظيم تقديرى وجزيل إمتنانى إلى أستاذيَّ الكريمين اللذَين أشرفا على هذه الرسالة، وكانت توجيهاتهما لى بمثابة المشكاة في الظلام، وهما:

1. أ. د. محمد معوض إبراهيم: أستاذ الإعلام ، بقسم الإعلام وثقافة الأطفال، بمعهد الدراسات العليا للطفولة، بجامعة عين شمس. والذي أشكره على ملاحظاته العلمية السديدة وتوجيهاته القيمة فله منى كل الشكر والعرفان ، وله مني أسمى عبارات الاعتزاز والتقدير، وأدعوا الله تعالى ان يحفظه لطلبته، وان يمد في عمره لمزيد من العطاء العلمي .

2. د. زكريا إبراهيم الدسـوقي : مدرس الإعلام بمعهد الدراسات العليا للطفولة، بجامعة عين شمس. والذي أشكره على عطائه المتدفق وجهوده المتفانية لمساعدتى فى إظهار هذا البحث فى أبهى صوره، وأسأل الله عز وجل أن يجزيه عنى خير الجزاء وأن يجعل كل ما قدمه لى فى ميزان حسناته.

وكل الامتنان، لأستاذَتيَّ الجليليتين: أ. د. محمود حسن إسماعيل، وأ. م. د. هناء السيد محمد على لتفضلهما بقراءة الرسالة ومراجعتها ومناقشتها فلهم مني جزيل الشكر والعرفان.

كما أتقدم بأسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والثناء إلى الذين مهدوا لي طريق العلم والمعرفة، إلى أساتذتى الأفاضل أعضاء هيئة التدريس بقسم الإعلام وثقافة الأطفال، بمعهد الدراسات العليا للطفولة، بجامعة عين شمس:

أ. د. اعتماد خلف مبعد.
أ. د. منى مصطفى عمران.
د. إيناس محمود حامد.
د. مؤمن جبر عبدالشافى.

مستخلص الدراسة (Abstract)

عنوان الدراسة: "دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق"

إسـم الباحثـة: نهى سامى إبراهيم عامر

جهـة البحث: معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس

أولاً: مشكلة الدراسة:

تسعى هذه الدراسة إلى التعرف على دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق، للتعرف على المكونات المختلفة لألعاب الفيديو من صورة وألوان وكذلك المؤثرات المستخدمة وغيرها، إلى جانب تفاعل المراهق مع ما يشاهده وما تحمله المضامين المختلفة له من أفكار ومعلومات، كما تقوم الدراسة الحالية بدراسة عينة من المراهقين فى المدارس المصرية لتوضيح الدور الذى تلعبه ألعاب الفيديو فى حياتهم.

ثانياً: أهداف الدراسة:

- التعرف على الدور التى تلعبه ألعاب الفيديو فى تكوين الواقع الفتراضى عند المراهق.
- إكتشاف إلى أين تقودنا هذه العلاقة، ومعرفة الفوائد والأضرار الناتجة عنها.
- الوقوف على العوامل التى تعمل على خلق واقع إفتراضى سواء طول الممارسة لتلك الألعاب أو تكنولوجيا الـ (3D) أو غيرها.

ثالثاً: نوع ومنهج الدراسة:

تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التى تعتمد على منهج المسح الإعلامى بشقيه التحليلى والميدانى.

رابعاً: عينة الدراسة:

(أ) عينة الدراسة التحليلية:

تم مسح عينة من ألعاب الفيديو التى تم تحديدها وفقاً للدراسة الإستطلاية التى قانت بها الباحثة،وهم (Smack Down VS RAW - Farmville – Grand Theft Auto - God of war - FIFA 2011 – Harry potter the half blood prince–).

(ب) عينة الدراسة الميدانية:

قامت الباحثة بسحب عينة عشوائية قوامها 600 مفردة (300 ذكور، 300 إناث)، وتراوحت أعمارهم من 13 إلى 15 سنة، تم تقسيمهم بأسلوب التوزيع المتساوى على مدارس (أبوزهرة الخاصة – العبور الإعدادية بنين – عبدالقادر بن قنصوة الإعدادية بنات – عباس العقاد التجريبية).

خامساً: أدوات الدراسة:

إستمارة تحليل مضمون وإستمارة إستبيان.

سادساً: نتائج الدراسة:

- أكدت الدراسة على وجود علاقة إرتباطية دالة إحصائيا بين ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم.
- كما إتضح وجود علاقة إرباطية دالة بين كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم.
- كذلك أكدت الدراسة على وجود علاقة إرتباطية دالة إحصائياً نوع اللعبة التي يمارسها المبحوثون وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم.
- كما تأكد وجود فروق دالة إحصائياً بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) وعدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً لنوع التعليم.
- إلى جانب تأكد وجود فروق دالة إحصائياً وجود علاقة بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم.

قائمة المحتويات

الموضـــــــــــــــوع	الصفحة
مقدمة الدراسة	3 – 1
الفصل الأول: الإطار المنهجى للدراسة	39 – 4
أولاً: مشكلة الدراسة وتساؤلاتها	7 – 4
ثانياً: أهمية الدراسة	8 – 7
ثالثاً أهداف الدراسة	9 – 8
رابعاً: حدود الدراسة	9
خامساً: الدراسات السابقة	29 – 10
المحور الأول: الدراسات السابقة التى تناولت ألعاب الفيديو	18 – 10
التعليق على الدراسات التى تناولت ألعاب الفيديو	20 – 19
المحور الثانى: الدراسات التى تناولت الواقع الإفتراضى	27 – 21
التعليق على الدراسات التى تناولت الواقع الإفتراضى	29 – 27
سادساً: مصطلحات الدراسة	30
سابعاً: متغيرات الدراسة	31
ثامناً: فروض الدراسة	31

تاسعاً: نوع ومنهج الدراسة	32
عاشراً: مجتمع وعينة الدراسة	34 – 32
حادى عشر: أدوات الدراسة	35 – 34
ثانى عشر: إجراءات الصدق والثبات	38 – 35
ثالث عشر: أساليب المعالجة الإحصائية	39 – 38
الفصل الثانى: ألعاب الفيديو والأطفال	73 – 40
• تمهيد	41 – 40
• تاريخ صناعة ألعاب الفيديو وتطورها	49 – 41
• فوائد ومخاطر ألعاب الفيديو	53 – 50
• أنواع ألعاب الفيديو	64 – 54
• السمات المكتسبة من ممارسة ألعاب الفيديو	65 – 64
• العلاقة بين ألعاب الفيديو والعمليات العقلية	66 – 65
• الصناعات العربية لألعاب الفيديو	73 – 67
الفصل الثالث: الواقع الإفتراضى والخيال عند الطفل	117 –74
• تمهيد	78 – 74
• مفاهيم مستحدثة عبر شبكة الإنترنت	82 – 78

• نبذة تاريخية عن الواقع الإفتراضى	86 – 83
• مصطلحات تدل على الواقع الإفتراضى	86
• سمات الواقع الإفتراضى فى البيئات الإفتراضية	88 – 87
• أنماط الواقع الإفتراضى	90 – 88
• العناصر الأساسية للواقع الإفتراضى	92 – 90
• أنواع أنظمة الواقع الإفتراضى	94 – 92
• الجدل بين الباحثين حول المجتمع الواقعى والإفتراضى	96 – 95
• العلاقة بين المجتمع الواقعى والإفتراضى	97 – 96
• الواقع الإفتراضى والترفيه	99 – 98
• الواقع الإفتراضى والوجود	100 - 99
• الواقع الإفتراضى والكهف	101 – 100
• مزايا وعيوب الواقع الإفتراضى	104 – 101
• الواقع الإفتراضى فى مكتبة الإسكندرية	105 - 104
• إدراك الواقع عند الأطفال	109 – 105
• أهمية الخيال عند الطفل ومراحل نموه	114 – 109
• العوامل المؤثرة فى نمو قدرة الطفل على التمييز بين الواقع والخيال	117 - 114

الفصل الرابع: نتائج الدراسة التحليلية والميدانية	205 - 118
• نتائج الدراسة التحليلية وتفسيرها	146 – 118
• نتائج الدراسة الميدانية وتفسيرها	205 - 147
خاتمة الدراسة	214 – 206
• مناقشة النتائج	212 – 207
• التوصيات	214 – 213
مراجع الدراسة	233 – 215
• المراجع العربية	221 – 215
• المراجع الأجنبية	232 – 222
ملاحق الدراسة	265 – 233
• ملحق رقم (1): إستمارة تحليل المضمون	237 – 233
• ملحق رقم (2): التعريفات الإجرائية لفئات إستمارة تحليل المضمون	242 - 238
• ملحق رقم (3): إستمارة الإستبيان	255 – 243
• ملحق رقم (4): بيان بأسماء السادة المحكمين	258 – 256
• ملحق رقم (5): الموافقات الرسمية على إجراء الدراسة	265 – 259

ملخص الدراسة	278 – 266
أولاً: ملخص الدراسة باللغة العربية	272 – 267
ثانياً: ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية	278 – 273

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
1	الشكل المقدم به ألعاب الفيديو	121
2	مدى إتقان الجرافيكس فى التصميم	122
3	تقنية الجرافيكس المستخدمة فى الألعاب	123
4	نوع الأصوات المستخدمة فى الألعاب	124
5	جودة المؤثرات الصوتية المستخدمة فى الألعاب	125
6	دور الموسيقى المستخدمة فى الألعاب	127
7	جودة المؤثرات المرئية المستخدمة فى الألعاب	128
8	أنواع ألعاب الفيديو عينة الدراسة	130
9	محتوى الألعاب عينة الدراسة	135
10	معدل ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وفقاً للنوع	147
11	معدل ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وفقاً لنوع التعليم	148
12	أسباب عدم ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وفقاً للنوع	149
13	الوسائل التى يستخدمها المبحوثون لممارسة ألعاب الفيديو وفقاً للنوع	150
14	متوسط عدد الأيام التي يمارس المبحوثون فيها ألعاب الفيديو وفقاً للنوع	152
15	متوسط عدد الأيام التي يمارس المبحوثون فيها ألعاب الفيديو وفقاً لنوع التعليم	153
16	عدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً للنوع	154

17	عدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً لنوع التعليم	155
18	نوع الألعاب التي يفضلها المبحوثون وفقاً للنوع	156
19	تحليل التباين لدلالة الفروق في نوع الألعاب التي يفضلها المبحوثون وفقاً لنوع التعليم	160
20	أسباب تفضيل المبحوثين لنوع محدد من ألعاب الفيديو وفقاً للنوع	161
21	الأشخاص التي يمارس المبحوثون معها ألعاب الفيديو وفقاً للنوع	162
22	أماكن ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وفقاً للنوع	163
23	كيفية إختيار المبحوثين لألعاب الفيديو المفضلة لديهم وفقاً للنوع	164
24	كيفية معرفة المبحوثين بوجود ألعاب جديدة وفقاً للنوع	165
25	مدي استخدام المبحوثين لإعلانات الإنترنت في تجريب ألعابهم وفقاً للنوع	166
26	مدي معرفة المبحوثين بوجود موقع إلكتروني لتصنيفات ألعاب الفيديو وفقاً للنوع	167
27	مدي تصنيف المبحوثين لألعاب الفيديو التى سبق وأن تعرف عليها وفقاً للنوع	168
28	رأي المبحوثين تجاه الألعاب التي يمارسونها وفقاً للنوع	169
29	ترتيب الأنشطة التى يفضلها المبحوثون	170
30	مدي بحث المبحوثين عن ألعاب حديثة وفقاً للنوع	171

31	مدي بحث المبحوثين عن ألعاب حديثة وفقاً لنوع التعليم	172
32	رأي المبحوثين في ألعاب الفيديو وفقاً للنوع	173
33	أسباب إختيار المبحوثين للشخصيات التي يفضلونها عند ممارسة الألعاب وفقاً للنوع	175
34	مدي اعجاب المبحوثين بشخصية اللعبة التي يفضلونها ورغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية وفقاً للنوع	177
35	مدى إعجاب المبحوثين بشخصية اللعبة التي يفضلونها وفقاً لنوع التعليم	178
36	مدي استخدام المبحوثين لبعض حركات وألفاظ شخصية اللعبة في الواقع وفقاً للنوع	179
37	مدى إستخدام المبحوثين لبعض حركات وألفاظ شخصية اللعبة فى الواقع وفقاً لنوع التعليم	180
38	مدي تأثر المبحوثين بشخصية بطل اللعبة وفقاً للنوع	181
39	مدي تأثر المبحوثين بشخصية بطل اللعبة وفقاً لنوع التعليم	182
40	العوامل التى تجذب إنتباه المبحوثين فى الألعاب التى يمارسونها وفقاً للنوع	183
41	مدي شعور المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها وفقاً للنوع	184
42	مدي شعور المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها وفقاً لنوع التعليم	186
43	الأشياء التي تجعل المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها وفقاً للنوع	187
44	مدي تجريب المبحوثين لبعض الحركات والألفاظ في اللعبة وفقاً للنوع	188

45	مدي تجريب المبحوثين لبعض الحركات والألفاظ في اللعبة التي يمارسونها وفقاً لنوع التعليم	189
46	درجات المبحوثين علي مقياس تشكيل الواقع الإفتراضي بعد ممارسة اللعبة	191-190
47	معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم	201
48	معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم	202
49	معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين نوع اللعبة التي يمارسها المبحوثون وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم	203
50	عدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوموفقاً لنوع التعليم	204
51	معامل الإرتباط الجزئي لقياس الفروق بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم	205

مقدمة:

يحيا عالمنا الأن تغيرات متلاحقة، تغيرات مكانية وزمانية، وتلك سمات عصر ثورة المعلومات، والتى تشكلت أعمدتها بفضل التقدم فى وسائل الإتصالات الحديثة، لذلك لا غرابة فى أن هناك إهتمام متزايد بدراسة العالم الجديد الذى شكلته تلك الثورة، والذى يمثل مراكز لتبادل المعلومات حيث تختزن وتستقبل وتبث جميع أنواع المعلومات فى شتى فروع المعرفة وجوانب الحياه.

والإنترنت هو وسيلة الإتصال الأسرع نمواً حيث أنه فى أقل من 10 سنوات تمكن من الوصول لـ 500 مليون مستخدم، ويعتبر الإنترنت من أهم أشكال الإعلام التفاعلى حيث تحول مستخدميه من متلقين إلى مرسلين، ويمتاز الإنترنت بميزة تفتقر إليها وسائل الإعلام الأخرى وهى أنه يشمل بداخله كل وسائل الإعلام سواء صحف أو راديو أو تليفزيون، إلى جانب كونه مصدر للإبداع الإعلامى حيث يتم فيه دمج الأشكال الإعلامية التقليدية فتظهر قوالب جديدة ومبتكرة، مما ساعد على تحول الإنترنت إلى ظاهرة فرضت نفسها على المجتمعات.

وأحدث ظهور الإنترنت كوسيط إتصالى ثورة كبيرة وجدلاً بين الباحثين حول تأثير هذه الوسيلة التفاعلية الجديدة على نمط العلاقات الشخصية بين الأفراد، فالثابت لدى الجميع أن الإنترنت قد أحدث بالفعل مجتمعاً جديداً بكل المقاييس، وهو مجتمع تخيلى أو إفتراضى من حيث نشأته وتأسيسه ولكنه واقعى وحقيقى من حيث أبعاده وآثاره على الأطراف المشاركة فيه.

والخطأ الذى وقع فيه الباحثون عند دراسة مجتمع الإنترنت هو وضع حدود بينه وبين المجتمع الواقعى الذى نحياه بالرغم من أن هناك تداخلاً كبيراً بين هذين المجتمعين، حيث أن

العلاقات الإجتماعية فى المجتمع الواقعى تحدد إلى حد كبير طبيعة العلاقات بين الأفراد عبر الإنترنت.

وقد لاقى الواقع الإفتراضى منذ بداياته إقبالاً شديداً خاصاً في مجال الترفيه من خلال ألعاب الفيديو، حيث أنه يتفق مع طبيعة تلك الألعاب، لما له من قدره علي إعمال الخيال، وكذلك يمكن الفرد من خوض تجارب ذات محاكاة حسية قوية، مما يجعل الطفل يندمج مع اللعبه ليصبح جزء منها.

وأصبحت ألعاب الفيديو جزءً متنامياً في ثقافتنا، لذا فهناك الكثير من الأبحاث والدراسات التي تسعى لمعرفة تأثيراتها المختلفة سواء الإيجابية أو السلبيه. وتحول الإنترنت كوسيط إتصالى إلى جزء من نمط حياة بعض الأفراد اليوميه، حيث أنه قادر علي أن يمدهم بإنفعالات وآراء ومواقف ووجهات نظر لكل ما يحيط بهم.

وينبع إهتمام الدراسة الحالية من رصد المضامين التى تنقلها ألعاب الفيديو المختلفة المتاحة على مواقع الإنترنت والتى يمارسها المراهقون، ودورها فى تشكيل واقع إفتراضى لديهم إلى جانب التعرف على مدى الخلط بين الواقع وعالم الخيال فى الألعاب، خاصة وأن ألعاب الفيديو تحولت لأسلوب للحياة الأطفال فى هذا العصر.

ويواجه الطفل العربى حالياً تحديات حقيقية تؤثر على نمط حياته ومستقبله، حيث يمكن القول أن الإنترنت وألعاب الفيديو لهما تأثيرات بعيدة المدى على طرق التفكير وأنماط التعلم لإضفائهما جانب من التشويق والتفاعل والإحتكاك مع الصوت والصورة مما يزيد من قدرة الفرد على عمق التفكير وتنمية قدرات اللإبتكار لديه.

فالطفل في مرحلة الطفولة المبكرة يكون ذا خيال خصب ورغبة شديدة في المعرفة وتفقد العالم من حوله. فيبدأ في عامه الأول الإهتمام بأفلام الرسوم المتحركة ثم يتعلق بنوع معين من الألعاب وبعد ذلك يتعلق بألعاب الفيديو، ويمضى الأطفال ساعات طويلة مستسلمين لسحر ألعاب الفيديو، وقد يبدى الأهل فرحتهم لقدرة صغارهم على التعامل مع التكنولوجيا الحديثة وفهم لغة العصر، ولا يعرفون أن أبناءهم باتوا يعيشون فى عوالم إفتراضية.

وألعاب الفيديو لها قدرة على جذب إنتباه الطفل بعدة طرق وأهمها ظهور تكنولوجيا الـ (3D) وهى تجسيم الأشياء بأبعادها الثلاثية مما أدى لظهور مصطلحات جديدة كالواقع الإفتراضى والمجتمع الإفتراضى والجماعات الإفتراضية وغيرها، والتعامل مع تلك المستحدثات بالبحث والدراسة ليس من الأمور البسيطة لأنها أقرب إلي الهلامية إلا أنها أصبحت نتاج أساسى وهام للثورة الإتصالية.

ومما سبق يتضح لنا أهمية دور الإنترنت وألعاب الفيديو اللذان باتا يشكلان عاملان أساسيان فى حياة المراهقين، لذا كان لابد من إلقاء الضوء على دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى بطريقة علمية وذلك بحثاً عن إمكانية توجيه هذا الدور الذى تلعبه ألعاب الفيديو فى الإتجاه الإيجابى إلى جانب تحقيق أقصى إستفادة منها دون التقليل من أهمية هذا الدور.

الفصل الأول
الإطار المنهجى للدراسة

ويشمل هذا الفصل على:

- أولا: مشكلة الدراسة وتساؤلاتها.
- ثانياً: أهمية الدراسة.
- ثالثاً: أهداف الدراسة.
- رابعاً حدود الدراسة.
- خامساً: الدراسات السابقة.

1- المحور الأول للدراسات السابقة التى تناولت ألعاب الفيديو.

2- المحور الثانى للدراسات السابقة التى تناولت الواقع الإفتواضى.

- سادساً: مصطلحات الدراسة.
- سابعاً: متغيرات الدراسة.
- ثامناً: فروض الدراسة.
- تاسعاً: نوع ومنهج الدراسة.
- عاشراً: مجتمع وعينة الدراسة.
- حادى عشر: أدوات الدراسة.
- ثانى عشر: إجراءات الصدق والثبات.
- ثالث عشر: أساليب المعالجة الإحصائية.

الفصل الأول

الإطار المنهجى للدراسة

• أولاً مشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

- تنبع مشكلة الدراسة من كون الإنترنت مصدراً لتكوين الخبرات والمعلومات عند الطفل، ففى تقرير صادر عن منظمة الـ (UNESCO) أن 44% من الأطفال (إناثاً وذكوراً) يختلط عندهم الواقع المعاش بما يشاهدونه علي شاشات الكمبيوتر من خلال ألعاب الـ (Video games)[1]. وليس من الضرورى أن يقلد الطفل السلوك الذى يشاهده ولكن المشكلة تكمن فى إعتقاده أن هذا هو السلوك الطبيعى والمقبول إجتماعياً.

- الدور التفاعلى للطفل مع ألعاب الفيديو، والذى يسمح له بالإندماج والتعايش مع اللعبة بشكل يجعله جزءاً منها، وما لهذا الدور من فوائد وأضرار.

- ظهور مصطلح جديد وهو الواقع الإفتراضى، بما يحويه من إيجابيات وسلبيات، فالباحثة تعمل على إكتشاف العلاقة بين ألعاب الفيديو والواقع الإفتراضى، للعمل على توجيه هذه التكنولوجيا لتحقيق أقصى إستفادة منها، ومحاولة السيطرة على السلبيات وتحويلها لإيجابيات.

- إزدياد الإنتقادات الموجهة للألعاب من قبل الآباء دون النظر إلى إيجابيات تلك الألعاب، أو إلى الدور الذى يستطيعون القيام به لتحجيم سلبياته.

وتقوم هذه الدراسة بمسح عينة من المراهقين فى المدارس المصرية، لإكتشاف طبيعة دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع

---

[1] منصور بن محمد الغامدي: "تأثير الألعاب الإليكترونية (البلايستيشن) علي مستخديميها"، تقرير علمى مقدم لمعهد الحاسب والإلكترونيات، (الرياض: مدينة الملك عبدالعزيز للعلوم والتقنية، 1426هـ)

الإفتراضى عندهم فى ظل التطور المستمر لتقنيات تلك الألعاب. ولقد قامت الباحثة بإجراء دراسة إستطلاعية للوقوف على أكثر ألعاب الفيديو ممارسة من قبل المراهقين، والتى إستغرقت ثمانية أيام فى الفترة من 2010/10/31 إلى 2010/11/4، قامت من خلالها الباحثة بجمع البيانات من خلال عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدارس مختلفة بمحافظة القاهرة (أبوزهرة الخاصة – عباس العقاد التجريبية – عبدالقادر قنصوة الإعدادية بنات – العبور الإعدادية بنين)، بلغ قوامها 55 مبحوثاً (ذكوراً وإناثاً)، وجاءت النتائج كالآتى:

- أن أكثر الألعاب ممارسة هى:

1. FIFA 2011 (كرة قدم).
2. Smack down VS RAW (مصارعة).
3. Harry Potter the half blood prince (خرافة وسحر).
4. Farmville (مزارع على موقع www.facebook.com).
5. GTA – Grand Theft Auto: San Andreas (عصابات وسرقات).
6. God of war (حروب).

وفى ضوء ذلك يمكن بلورة مشكلة الدراسة فى التساؤل الرئيسى التالى:

ما دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق؟

وينبثق من التساؤل الرئيسى السابق عدة تساؤلات فرعية:

أولاً التساؤلات الخاصة بشكل ومضمون الألعاب:

أ- تساؤلات خاصة بالشكل:

- ما جهة إنتاج تلك الألعاب؟
- ما الشكل المقدمة به تلك الألعاب؟
- ما تقنية الجرافيكس المستخدمة؟
- ما نوع الأصوات المستخدمة فى الألعاب؟

- ماجودة المؤثرات الصوتية المستخدمة فى الألعاب؟
- ما دور الموسيقى المصاحبة للألعاب؟
- ما جودة المؤثرات المرئية المستخدمة فى الألعاب؟
- ما درجة إتقان الجرافيكس فى تصميم الالعاب؟

ب- تساؤلات خاصة بالمضمون:

- ما أنواع الألعاب عينة الدراسة؟
- ما محتوى تلك الألعاب؟
- ما درجة التفاعل والإندماج مع الألعاب؟

ثانياً التساؤلات الخاصة بالدراسة الميدانية:

- ما الوسائل التى يستخدمها المراهقون لممارسة ألعاب الفيديو؟
- ما عدد الساعات المستغرقة فى ممارسة ألعاب الفيديو؟
- ما أكثر فئات (أنواع) الألعاب ممارسة من قبل المبحوثين؟
- ما رأى المبحوثين فى ألعاب الفيديو؟
- ما مدى تأثر المبحوثين بشخصيات الألعاب التى يمارسونها؟
- ما العوامل التى تجذب أنتباه المبحوثين فى الألعاب التى يمارسونها؟
- هل يشعر المبحوث بأنه جزء من اللعبة أثناء ممارسته لها؟
- ما الاماكن التى يمارس فيها المبحوثون العاب الفيديو؟
- ما الأسباب التى تكمن خلف ممارسة المبحوثون لتلك الالعاب؟

ثانياً أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة فيما يلى:

- التقدم التقنى والتكنولوجى فى صناعة ألعاب الفيديو الذى أدى لظهور مصطلحات جديدة تحتاج للبحث والدراسة كالواقع الإفتراضى، والجماعات الإفتراضية وغيرها.

- العلاقة بين ألعاب الفيديو والواقع الإفتراضى ستساعد فى فهم طبيعة المضامين التى يتم نقلها للمراهقين والتى يقوم بالتعايش والإندماج معها.

- تحول الكمبيوتر والإنترنت لأسلوب للحياه، وكونهما يلعبان دوراً رئيسياً فى حياة الأفراد.

- من خلال المسح التى قامت به الباحثة لبعض الدراسات والبحوث العربية تبين أن هناك ندرة فى الدراسات التى تناولت ألعاب الفيديو أو الواقع الإفتراضى، بالرغم من التطور التى تشهده صناعة ألعاب الفيديو، وذلك على العكس مع الدراسات والبحوث الأجنبية التى تناولت هاتين الجزأيتن منذ عقود مضت.

- دراسة شريحة هامة من المجتمع وهم المراهقون وخاصاً أنهم فى مرحلة عمرية هامة تتشكيل فيها الشخصية وترسخ فيها القيم والتقاليد وتتبلورة أيضاً فيها الأفكار.

ثالثاً أهداف الدراسة:

وتسعى الباحثة من خلال هذه الدراسة لتحقيق الأهداف التالية:

- التحقق من الدور التى تلعبه ألعاب الفيديو فى تكوين الواقع الإفتراضى عند المراهق.

- إكتشاف إلى أين تقودنا هذه العلاقة، ومعرفة الفوائد والأضرار الناتجة عنها.

- إكتشاف العلاقة بين نوع التعليم (خاص- حكومى- لغات) وكثافة ممارسة المراهقين لألعاب الفيديو.

- معرفة العلاقة بين كثافة ممارسة المراهقين لألعاب الفيديو وتشكيل واقع إفتراضى لديهم.

- الوقوف على الرابط بين نوع الألعاب التى يمارسها المراهقون وتكوين الواقع الإفتراضى.

- الوقوف على العوامل التى تعمل على خلق واقع إفتراضى سواء كثافة الممارسة لتلك الألعاب أو تكنولوجيا الـ (3D) أو غيرها.

رابعاً حدود الدراسة:

أ- الحدود الموضوعية:

تتمثل الحدود الموضوعية فى مجموعة من ألعاب الفيديو، وهى الأكثر ممارسة وفقاً للدراسة الإستطلاعية التى قامت بها الباحثة، وهم (Harry Potter the half blood prince - Farmville - GTA - Smack Down VS RAW - God of war – FIFA 2010).

ب- الحدود المكانية:

تم تطبيق إستمارة الإستبيان على تلاميذ المرحلة الإعدادية فى أربعة مدارس مختلفة بمحافظة القاهرة وهى:

- مدرسة أبوزهرة الخاصة (كممثل للمدارس الخاصة بمصر الجديدة)
- مدرسة العبور الإعدادية بنين (كممثل للمدارس الحكومية بمدينة نصر).
- مدرسة عبدالقادر قنصوة الإعدادية بنات (كممثل للمدارس الحكومية بمدينة نصر).
- مدرسة عباس العقاد التجريبية (كممثل للمدارس اللغات بمدينة نصر).

جـ الحدود الزمانية:

تم إجراء الدراسة الميدانية على عينة من تلاميذ المرحلة الإعدادية بالمدارس المصرية فى الفترة من 2011/2/27 إلى 2011/3/14، وقد إستغرقت إسبوعين فى التطبيق العملى وتوزيع إستمارة الإستبيان

وجمعها، فى حين أن الدراسة التحليلية تم إجراؤها على عينة من ألعاب الفيديو فى الفترة من 2011/2/1 إلى 2011/2/20.

خامساً الدراسات السابقة:

بالإطلاع على التراث العلمى فى مجال الإعلام وثقافة الأطفال، لم تجد الباحثة دراسات سابقة مشابهة لموضوع الدراسة "دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق"، لذا فقد لجأت إلى تناول الدراسات السابقة وفقاً للمحورين التاليين:

أ- ألعاب الفيديو.
ب- الواقع الإفتراضى.

وقد إختارت الباحثة عدداً من الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة حول هذين المحورين، وفيما يلى عرض لدراسات كل محور متبوعاً بتعليق الباحثة عليه.

أولاً الدراسات والبحوث العربية والأجنبية السابقة الخاصة بمحور ألعاب الفيديو:

1. دراسات تناولت علاقة ألعاب الفيديو بالعنف:

سعت العديد من الدراسات والبحوث لدراسة ألعاب الفيديو والعنف منها الدراسة التى قدمتها كيلى ستيفين مايرز[1] Kelly Stephen Meyers (2003) بعنوان "العنف بالتليفزيون وألعاب الفيديو: إختلافات وتأثيرات مركبة من العنف السلبى والتفاعلى"، حيث قامت بإختبار التاثيرات المختلفة لألعاب الفيديو العنيفة وبرامج التليفزيون العنيفة ايضاً على الأطفال.
وقد إعتمدت الباحثة فى دراستها على عينة من الطلاب الذكور من المرحلة الدراسية الثالثة والسادسة، وقامت بعمل جلسات فردية لكل

[1] Kelly Stephen Meyers: "Television & video games violence: Age difference and combined effects of passive & interactive violent media", The Science and Engineering, vol. 63, 2003, pp. 51 - 55

طالب على حدة للتعرف على مشاهداته للتليفزيون، وكذلك لإكتشاف عادات ممارسته لألعاب الفيديو، ثم قامت بتقسيمهم إلى ست مجموعات، تم تعريض كل مجموعة لواحدة من الحالات الست المختلفة الآتية:

- مشاهدة عنف من خلال رياضة عنيفة كالمصارعة فى مقابل مشاهدة رياضة غير عنيفة ككرة السلة.
- ممارسة ألعاب فيديو عنيفة فى مقابل ممارسة ألعاب فيديو غير عنيفة.
- مشاهدة مشاهد عنيفة فى مقابل مشاهد غير عنيفة.

وقد توصلت تلك الدراسة إلى:

- أن الطلاب الذين تعرضوا لمحتوى عنيف أكثر عنفاً من أقرانهم الذين تعرضوا لمحتوى غير عنيف.
- أظهر الطلاب الأكبر سناً سلوكاً عدوانياً بدرجات أعلى من الطلاب الأصغر سناً.

بينما هدفت دراسة دوجلاس جانتيل وآخرون[1] Douglas A. Gentile &others (2004) بعنوان "تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدوانى والتحصيل الدراسى لدى المراهقين" التعرف على التأثيرات المختلفة لألعاب الفيديو العنيفة. وإعتمدت هذه الدراسة على عينة بشرية تتكون من 660 مفردة، فى سن 14 سنة، وقد تم أخذ العينة من ثلاثة أنواع مختلفة للمدارس:

- مدارس بالحضر.
- مدارس بالريف.
- مدارس متوسطة بين هذا وذاك.

وإستعان الباحث بإستمارة الإستبيان لجمع البيانات من المبحوثين، وكذلك من أولياء امورهم، للتعرف على أكثر الألعاب تفضيلاً لدى المراهقين، والوقت المستغرق أسبوعياً فى ممارسة تلك الألعاب، إلى جانب قياس

---

[1] Douglas A. Gentile & others: "The effect of violent video games hobbits on adolescents hostility, aggression behaviors and school performance", Journal of adolescents 27, 2004, pp.5 - 22

الباحث للعدوانية من خلال إستخدام مقياس Cook & Medley، ومن نتائج هذه الدراسة:

- الذكور أكثر تفضيلاً لألعاب العنف عن الإناث.
- متوسط الوقت المستغرق لممارسة ألعاب الفيديو 9 ساعات إسبوعياً.
- 62% من أسماء الألعاب مقترنة بسمة أو صفة للعنف.
- ألعاب العنف تؤثر سلباً على المراهقين وتؤدى للعنف مع الأفراد.

فى حين أن دراسة رينيه ويبر ريترفيلد وكلاوس ماثياك[1] (2006) Rene Weber Ritterfeld & Klaus Mathiak بعنوان "هل ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة تحث على العدوانية: دراسة تجريبية"، هدفت لتقديم التأثيرات المختلفة لألعاب الفيديو، وكشف العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة وردود الأفعال العدوانية.

وتعد هذه الدراسة من الدراسات التجريبية التى إعتمدت على 13 مشارك، تم ملاحظتهم أثناء ممارستهم لأحدث ألعاب الفيديو العنيفة، وقاما الباحثان بالتسجيل لكل مشارك، وتحليل محتوى كل تسجيل، ومن أهم النتائج التى توصلت إليها تلك الدراسة:

- أن هناك تأثيرات سلبية كثيرة تظهر نتيجة للعنف الإفتراضى من خلال ألعاب الفيديو.
- أن هناك علاقة بين العنف الإفتراضى من خلال ألعاب الفيديو والسلوك العدوانى.

وحاولت دراسة باتريشيا أرياجا [2] (2007) Patricia Arriaga بعنوان "هل يظهر تأثير العنف الغير حقيقى بألعاب الفيديو عند إستخدام

---

[1] Rene Weber Ritterfeld & Klaus Mathiak: "Dose playing violent video games induces aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study", Media psychology, vol. 8, issue 1, 2006, pp. 39 - 60

[2] Patricia Arriaga:"Are the effect of unreal violent video games pronounced when playing with virtual reality system?" In:www.intersscience.wiley.com\journal\1194269290\abstract?CRERY=1&SRETY=0 In: 20/9/2010

نظام الواقع الإفتراضى؟" معرفة التأثير قصير المدى للعنف بألعاب الفيديو سواء تعتمد على الواقع الإفتراضى أو لا، وتحريكها للسلوك العدوانى، وإثارتها للأفكار العدوانية، وتم الإستعانة بعينة تتكون من 148 طالب جامعى، تم إختيارهم عشوائياً، وتقسيمهم لـ 4 مجموعات كالآتى:

- مجموعتان لممارسة ألعاب الفيديو العنيفة بإستخدام نظام الواقع الإفتراضى وبدونه.
- مجموعتان أخرتان لممارسة ألعاب الفيديو الغير عنيفة بإستخدام نظام الواقع الإفتراضى وبدونه.

وإستخدمت الباحثة مقاييس لقياس السلوك العدوانى، والأفكار العدوانية، والخوف. وكانت من أهم النتائج التى توصلت إليها تلك الدراسة:

- أن ألعاب الفيديو العنيفة لها تأثير على السلوك العدوانى والأفكار العدوانية دون ظهور تأثير محدد.
- هناك تأثير غير مباشر بين ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدوانى.

بينما سعت دراسة كريج أندرسون [1] Craig A. Anderson (2007) بعنوان "علاقة ألعاب الفيديو العنيفة بالعنف عند الأطفال" لإكتشاف هل الاطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة أكثر عدوانية، أم الأطفال العدوانيين هم الاكثر ممارسة لألعاب الفيديو العنيفة؟، وإعتمدت هذه الدراسة على عينة تم تقسيمها إلى ثلاث مجموعات على النحو التالى:

- الاولى تتكون من 181 طفل يبانى تتراوح أعمارهم بين 9 : 12 سنة.
- الثانية تتكون من 1050 طفل يبانى تتراوح أعمارهم بين 13 : 18 سنة.
- الثالثة تتكون من 364 طفل امريكى تتراوح أعمارهم بين 9 : 12 سنة.

---

[1] Craig A. Anderson:" Violent video games linked to child aggression" In:www.cnn.com\20082health\family\11\03\healthmag.violent.video.kids\ In: 20/9/2010

وتعرضت كل مجموعة لعدد من الألعاب المفضلة لديهم، مع أخذ قدر العدوانية عند الطفل قبل تعرضه للألعاب بعين الإعتبار، ومن أهم النتائج التى توصلت إليها الدراسة:

- أن ألعاب الفيديو العنيفة هى سبب السلوك العدوانى.
- الأطفال الذين مارسو ألعاب الفيديو العنيفة أصبحوا أكثر عنفاً مع قرنائهم على مدار الساعة.

أما بالنسبة لدراسة جروسر وآخرون [1] S. M. Grusser & others (2007) "الممارسة المكثفة لألعاب الفيديو: الدليل على الإدمان والعدوانية" هدفت لمعرفة إحتمالات إدمان ألعاب الفيديو نتيجة لكثافة ممارستها، وكذلك الوصول إلى العلاقة بين كثافة الممارسة وبين الإتجاهات العدوانية والسلوك العدوانى.

إستخدم الباحثون عينة بشرية قوامها 7069 مفردة، وإعتمدوا فى جمع البيانات على إستمارة الإستبيان، التى تم إرسالها للمشاركين فى الدراسة عن طريق الإنترنت، وأوضحت النتائج أن:

- 11.9% مصابون بإدمان ألعاب الفيديو نتيجة لسلوكهم فى ممارستها.
- هناك دليل ضعيف على إرتباط السلوك العدوانى بكثافة الممارسة.

أما دراسة حميد الله فيرديبور وآخرون[2] Hamid Allahverdipour & others (2010) بعنوان "إرتباطات ألعاب الفيديو بين المراهقين فى بلد إسلامى"، توضح العلاقة بين بين ممارسة ألعاب الفيديو وبين السلوكيات النفسية، والعدوانية، والتهديدات التى تواجه المراهقين نتيجة ممارستهم لتلك الألعاب.

وقد أجريت هذه الدراسة معتمدة على عينة عشوائية من ثمانى مدارس مختارة فى مدينة همدان بوسط إيران، وتكونت العينة من 444 مفردة، إنقسمت إلى 51% إناث، و49% ذكور، فى السن مابين 12:15 سنة، وتم تعريضهم لنوعين مختلفين من الألعاب (العنيفة والغير عنيفة)،

---

[1] S. M. Grusser & others: "Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression", Cyber psychology and behavior, vol. 10, issue 2, 2007, pp. 290 – 309

[2] Hamid Allahverdipour & others: "Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country" In: http://www.biomedcentral.com/1471-2458/10/286 In: 5/11/2010

وإستخدم الباحثون مقياس أوربيناس لقياس السلوك العدوانى لدى الطلاب، وكذلك إستخدموا مقياس (item rating scale – 5) لقياس معتقدات الطلاب حول الآثار الجانبية للممارسة المفرطة لألعاب الفيديو، وقد أفادت النتائج بأن:

- الطلاب (إناث وذكور) يقضون من 6.2 : 6.3 ساعة بالأسبوع فى ممارسة ألعاب الفيديو.
- 47 % يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة بشكل مكثف.
- كلما زادت ساعات ممارسة تلك الألعاب كلما أرتفع عدد الآثار الجانبية السلبية لها.

2. دراسات تناولت محتوى وفئات ألعاب الفيديو:

وكانت من أبرز الدراسات التى حاولت ألقاء الضوء على أهمية فئة الألعاب التى يمارسها الأطفال دراسة بيرنارد كيسارون [1] Bernard cesarone (2000) "ألعاب الفيديو والأطفال"، والتى سعت لإكتشاف أكثر فئات ألعاب الفيديو تفضيلاً عند الأطفال، بالإضافة إلى عدد الساعات التى يتم قضاؤها فى ممارسة تلك الألعاب، وكانت تلك الدراسة من الدراسات الوصفية التى إعتمدت على منهج المسح، إستخدمت إستمارة الإستبيان فى جمع البيانات، وقام الباحث بإختيار عينة بشرية قوامها 357 مفردة، تتراوح أعمارهم ما بين 12 : 14 سنة، وأوضحت النتائج أن:

- 32% من العينة يفضلون الألعاب التى تحتوى على عنف خيالى لا يحدث فى الواقع.
- 29% يفضلون الألعاب التى تحتوى على رياضة، ولكن تكون هذه الرياضة ذات قيمة عنيفة.
- 17% يفضلون الألعاب التى تحتوى على عنف تجاه الإنسان.
- 39% من الذكور فى مقابل 42% من الإناث يمارسون ألعاب الفيديو من ساعة إلى ساعتين فى الأسبوع.

---

[1] Bernard Cesarone :"video games and children" In: http://kidsource.com\kidsource\cotent2\videogames.html In: 5/11/2010

- 29% من الذكور فى مقابل 15% من الإناث يمارسون ألعاب الفيديو من 3 : 6 ساعات بالأسبوع.
- 12% من الذكور فى مقابل 37% من الإناث لا يمارسون ألعاب الفيديو.

بينما ناقشت دراسة روندا ماى سكانتلين [1] Ronda Mae Scantlin (2000) بعنوان "الإعلام التفاعلى: تحليل لإستخدام الأطفال للكمبيوتر وألعاب الفيديو"، فئات الألعاب التى يفضلها الأطفال، وأماكن ممارسة تلك الألعاب، وكذلك الوقت المستغرق فى اللعب.
وقامت الباحثة بإختيار عينة بشرية قوامها 572 طفل، تتراوح اعمارهم مابين 1 : 12 سنة، وقامت بملاحظة الاطفال أثناء إستخدامهم للكمبيوتر وممارستهم لألعاب الفيديو، ومن نتائج تلك الدراسة:

- أن الأطفال الذكور فى مختلف المراحل العمرية سجلوا وقتاً أطول عند إستخدام الكمبيوتر والألعاب عن الأطفال الإناث.
- كل الأطفال بمختلف مراحلهم العمرية يقضون حول 60% من أوقاتهم فى ممارستهم للألعاب فى ممارسة الألعاب التفاعلية من خلال ألعاب الفيديو.
- يقضى الأطفال 80% من أوقات ممارستهم لألعاب الفيديو فى المنزل.
- من 32% إلى 38% من أوقات ممارسة الاطفال لألعاب الفيديو يقضونها فى اللعب مع قرنائهم.

فى حين أن منصور سعدالله محمود عبدالله [2] (2006) قد أعد دراسته فى "فاعلية برنامج لألعاب الفيديو والكمبيوتر على تنمية التفكير الإبتكارى لدى تلاميذ الصف الأول الثانوى"، ويقوم الباحث فى هذه الدراسة بإعداد برنامج مقترح للألعاب الإليكترونية يهدف لتنمية التفكير الإبتكارى، وتعد من الدراسات التجريبية، حيث إعتمدت على عينة تتكون من 50 مفردة من الذكور، متوسط أعمارهم 14 عاماً وثمانية

---

[1] Ronda Mae Scantlin: "Interactive media: Analysis of children's computer and video game use", The Science and Engineering, vol. 60, 2000, pp. 6400

[2] منصور سعد الله محمود عبدالله محمود عبدالجواد :" فاعلية برنامج لالعاب الفيديو والكومبيوتر على تنمية التفكير الابتكارى لدى تلاميذ الصف الاول الثانوى "، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة الاسكندرية: كلية التربية ، قسم علم النفس التعليمي، 2006)

أشهر، ينتمون لمدرسة المدينة المنورة الخاصة بمنطقة المنتزة التعليمية بمحافظة الإسكندرية.
وقد تم تقسيم المفحوصين لمجموعتين متساويتين، أحدهما ضابطة والأخرى متغيرة، وإشتملت على أدوات بحث متعددة كإستمارة جمع البيانات وإستطلاع الرأى، وتضمنت أيضاً على إختبار للذكاء، وإختبار تورانس للتفكير الإبتكارى، ومن أهم ما توصلت إليه تلك الدراسة:

- أن ألعاب الفيديو طاقة يمكن إستغلالها لما لها من قدرة كبيرة على تنمية التفكير الإبتكارى.

وتناولت دراسة آنج شى سيانج وآخرون [1] Ang Chee Siang & others (2007) "العبء الإدراكى فى الألعاب الإليكترونية متعددة اللاعبيين"، رأت أن الألعاب الإليكترونية واحدة من أنجح البيئات التى جمعت الأفراد الذين ينتمون لمجتمعات مختلفة إلى مكان إفتراضى واحد، ووضع إفتراض أن ممارسة تلك الألعاب قد تؤدى لعبء الإدراك للواقع بين مستخدمين تلك الألعاب.
وتعد هذه الدراسة من الدراسات الإستكشافية، والتى إستعانت بعينة من ممارسى الـ (Multiplayer online video games)، وإكتشف الباحث أن:

- هناك عدة مشاكل لعبء الإدراك للواقع تظهر من خلال ممارسة الألعاب الإليكترونية، بالرغم من أن تلك المشاكل هى التى تجعل اللعبة أكثر جذباً وتحدياً.

بينما أعدت أماندا لينهارت وآخرون [2] Amanda Lenhart & others (2008) دراسة بعنوان "المراهقين وألعاب الفيديو وعلم التربية المدنية"، والتى سعت لتحديد أكثر المراهقين ممارسة لألعاب الفيديو، والمحتوى الإجتماعى لتلك الألعاب، ودور الآباء الرقابى، إلى جانب إختبار العلاقة بين الخبرة المتكونة عند المراهقين نتيجة ممارستهم لألعاب الفيديو وبين أنشتطهم وإلتزاماتهم المدنية.

---

[1] Ang Chee Siang & others: "A model of cognitive loads in massively multiplayer online role playing games"
In:http://ktrisis.cot.ac.cy\handel\10488\1178?mode=full&submit_simple=show+full+item+record
In: 20/9/2010
[2] Amanda lenhart & others: "teens, Video games, and civics"
In: http://www.pewinternet.org/
In: 15/10/2010

وإستخدمت الباحثة إستمارة الإستبيان لجمع المعلومات من الطلاب الذين تراوحت أعمارهم بين 12: 17 سنة وكذلك تم جمع معلومات من آبائهم، ومن أهم ما توصلت إليه تلك الدراسة أن:

- 47% من المراهقين (إناث وذكور) يمارسون ألعاب الفيديو من خلال الإنترنت مع أفراد يعرفونهم من قبل.
- 27% يمارسون ألعاب الفيديو أيضاً من خلال الإنترنت ولكن مع أفراد لا يعرفونهم من قبل.
- 23% يمارسونها مع من يعرفونهم ومن لا يعرفونهم من قبل.
- 42% يفضلون ممارسة ألعاب الفيديو بمفردهم.
- 42% يفضلون مشاركة غيرهم عند ممارسة ألعاب الفيديو.
- 62% من الآباء يجدون أن ألعاب الفيديو ليس لها أى تأثير على أبنائهم.
- 19% يجدونها ذات تأثير إيجابى على أبنائهم.
- 13% يجدونها ذات تأثير سلبى على أبنائهم.

فى حين أن سعت دراسة جاى يونج شونج وهنرى جاردنر[1] Jay Yong Chung & Henry J. Gardner (2009) بعنوان "قياس التباين الزمنى فى الإحساس بالوجود فى الألعاب أثناء ممارسة ألعاب الفيديو"، لإختبار التأثيرات المختلفة للتقنيات المتنوعة المستخدمة فى ألعاب الفيديو.

وقد إعتمدت الدراسة على 36 متطوع، تم تقسيمهم لمجموعتين، وتم إختبار نوعين من الألعاب (العنيفة والغيرعنيفة)، وقام المتطوعين بعد ممارسة الألعاب بتحديد معدل التأثير بإحساسهم بالوجود داخل اللعبة، وكذلك الوقت المستغرق للتخلص من هذا الإحساس والعودة للحياه الواقعية، وقد أوضحت النتائج:

- يؤثر نمط اللعبة على الإحساس بالوجود داخل اللعبة.
- لا يوجد إختلافات بين المجموعتين فى الوقت المستغرق للتخلص من الإحساس بالوجود داخل اللعبة.

---

[1] Jae Yong Chung & Henry J. Gardner: "Measuring temporal variation in presence during game playing", proceedings of the 8th International conference on virtual reality & its applications in industry, Yokohama, Japan, 2009, p.364

خلاصة وتعقيب على الدراسات السابقة الخاصة بالمحورالأول ألعاب الفيديو:

- هناك ندرة فى الدراسات السابقة العربية التى تناولت ألعاب الفيديو، بالرغم من إختلاف وتعدد الزوايا التى يمكن تناول ألعاب الفيديو من خلالها.

- بالرغم من التنوع والكثرة فى الدراسات الاجنبية التى إستعرضتها الباحثة إلا أن معظمها كان هدفها إكتشاف العلاقة بين ألعاب الفيديو العنيفة وإثارتها للسلوك العدوانى والأفكار العدوانية، وكذلك التعرف على أكثر فئات تلك الألعاب ممارسة.

- تعددت أهداف الدراسات الأخرى حول التعرف على التأثيرات المختلفة للتقنيات المتنوعة المستخدمة فى الألعاب، وتحديد الدور الرقابى للآباء، وكذلك المحتوى الإجتماعى لتلك الألعاب.

- تنوعت المناهج المستخدمة فى الدراسات السابقة ما بين المنهج الوصفى، والتجريبى، والإستكشافى، وكذلك أدوات جمع البيانات تنوعت بين الملاحظة وإستمارة الإستبيان، وتباينت العينات البشرية.

- إعتمدت الدراسات على التحليل الميدانى للعينات البشرية فقط دون الأهتمام بتحليل محتوى الألعاب المقدمة لهم.

- أما بالنسبة لنتائج تلك الدراسات فقد أشارت معظم الدراسات إلى أن هناك علاقة بين ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدوانى، فى حين أن دراسة جروسر وآخرون (2007) قد ذكرت أن هناك دليل ضعيف على وجود إرتباط بين كثافة ممارسة ألعاب الفيديو وبين السلوك العدوانى، بينما أكدت دراسة حميدالله فرديبور وآخرون (2010) أنه كلما زادت ساعات الممارسة كلما زادت الآثار السلبية للألعاب على السلوكيات النفسية والعدوانية.

- وقد إختلفت نتائج بعض تلك الدراسات فى متوسط عدد الساعات الأسبوعية المستغرقة فى ممارسة الألعاب فأشارت دراسة بيرنارد كيسارون إلى أن 39% ذكور فى مقابل 42% إناث يستغرقون من

ساعة إلى ساعتين، وكذلك 29% ذكور فى مقابل 15% إناث يستغرقون من 3 : 6 ساعات، بينما أكد دوجلاس جانتيل (2004) إلى أنها 9 ساعات، ودراسة حميدالله فيرديبور(2007) ذكرت أنها تتراوح بين 6.2 إلى 6.3 ساعة.

- وإنفردت دراسة أماندا لينهارت (2008) بتناولها للدور الرقابى للآباء.

- ورأت دراسة منصور سعدالله محمود (2006) أن ألعاب الفيديو طاقة يمكن إستغلالها فى تنمية التفكير الإبتكارى.

ثانياً الدراسات والبحوث العربية والأجنبية السابقة الخاصة بمحور الواقع الإفتراضى:

1. دراسات تناولت الواقع الإفتراضى والإنترنت:

سعت دراسة ساهين كارازار [1] Sahin Karasar (2002) بعنوان "البناء الإفتراضى للواقع الإجتماعى من خلال الإنترنت" لتوضيح خلق واقع إجتماعى من خلال البيئات الإفتراضية عن طريق الإنترنت، والعامل الرئيسى فى هذه الدراسة هو التفاعل المتبادل بين مستخدمين الإنترنت فى حين أنهم يبعدون مسافات طويلة عن بعضهم لبعض، قد تصل لوجودهم فى قارات مختلفة، وتهدف هذه الدراسة لمعرفة طبيعة العلاقة بين الأفراد فى البيئات الإفتراضية، وإحساسهم تجاه تلك العلاقات.

وتعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية، التى إستخدمت إستمارة الإستبيان كأداه لجمع البيانات، والتى تكونت من عشرين سؤالاً تضمنت أسئلة ديمجرافية لتحديد المستوى الإقتصادى والإجتماعى، إلى جانب الأسئلة التى توضح عادات إستخدام المبحوثين للإنترنت.

وإعتمد الباحث على عينة بشرية قوامها 45 مفردة، إنقسمت إلى 21 مفردة من الإناث، و24 من الذكور، وكان من أبرز ما توصل إليه من نتائج:

- أن تكوين العلاقات الإجتماعية من خلال البيئات الإفتراضية عن طريق الإنترنت يزيد من شعور الأفراد بأنهم فى بيئة حقيقية.
- أن الأفراد (المبحوثين) لديهم شعور إيجابى تجاه البناء الإفتراضى للعلاقات الإجتماعية.

---

[1] Sahin Karasar: " virtual construction of social reality through the new medium – internet" Turkish online journal of distance education – to JDE, January 2002, vol. 3, no. 1, article 7, PP. 112 - 130

بينما ناقشت دراسة رشا عبدالله [1] (2005) "الإنترنت فى مصر والعالم العربى: دراسة ميدانية مستقبلية" تناولت كيفية إستخدام الطلاب العرب للإنترنت، إلى جانب العوامل المؤثرة فى كيفية هذا الإستخدام مثل سرعة الدخول على الإنترنت، والسنة الدراسية التى ينتمى إليها المبحوث وغيرها من العوامل.
وتعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التى إستندت لإسلوب المسح والإستقصاء الإليكترونى بإستخدام البريد الإليكترونى عبر شبكة الإنترنت، حيث أرسلت الباحثة الإستمارة لمجموعة من الدارسين وطلبة الدراسات العليا العرب من مستخدمى الإنترنت فى الجامعة الأمريكية بالقاهرة، وقد بلغ عدد المستجبين إلى 502 مفردة، شكلت نسبة الإناث فيها 58.5% والذكور 41.5% ، وتماشت الزيادة الطفيفة للإناث عن الذكور مع التقسيم النوعى الكلى لطلاب الجامعة الأمريكية، وكان من أبرز ما توصلت إليه نتائج تلك الدراسة:

- أن أقل إستخدام للإنترنت يكون فى التفاعل الإجتماعى الذى يشمل الإنتماء لجماعات إفتراضية.
- أن إستخدام الإنترنت للترفيه جاء فى المرتبة الثالثة بعد البحث عن المعلومات والإستكشاف.

فى حين أن تناولت دراسة وليد رشاد زكى[2] (2007) فكرة "الجماعات المتشكلة فى الفضاء العالمى: بناؤها ومضامين تفاعلاتها الإجتماعية، دراسة على عينة من المتفاعلين عبر شبكة الإنترنت"، وقد حاول الباحث الوقوف على طبيعة التفاعلات الإفتراضية، وموضوعتها المختلفة التى تضمنت التأثيرات الإجتماعية الناجمة عن إنخراط بعض أفراد المجتمع المصرى فى تكوين علاقات إفتراضية، وأسباب تكوين تلك العلاقات ومستقبلها، وما إذا كانت هناك معايير وضوابط لتلك العلاقات، إلى جانب المزايا والأضرار التى تنجم عن عضوية الأفراد فى المجتمع الإفتراضى.

---

[1] رشا عبد الله :"الإنترنت في مصر والعالم العربي، دراسة ميدانية ورؤية مستقبلية "، رسالة دكتوراه غير منشورة، (الجامعة الأمريكية بمصر ، 2005)
[2] وليد رشاد زكى عمر طه :"الجماعات المتشكلة فى الفضاء العالمى : بناؤها ومضامين تفاعلاتهاالاجتماعية ، دراسة على عينة من المتفاعلين عبر شبكة المعلومات"، رسالة ماجستير غير منشورة ،(جامعة عين شمس : كلية الاداب، قسم الاجتماع، 2007)

وإستندت هذه الدراسة لمنهج المسح، وإستخدمت إستمارة الإستبيان كأداه لجمع البيانات، وتكونت عينة تلك الدراسة من 202 مفردة مقسمة بالتساوى بين الذكور والإناث. وقد توصلت تلك الدراسة إلى:

- أن التفاعلات الإفتراضية تساعد فى تكوين صداقات، وتتيح للفرد حرية قد لا تتاح له فى الواقع الحقيقى.
- كذلك تساعد فى زيادة الثقافة عند الأفراد، وتحرره من العادات والتقاليد القديمة.
- أن التجمعات الإفتراضية تفصل الفرد عن الواقع، وتخلق له عالم جديد إفتراضى ووهمى.
- بالإضافة إلى إنها تؤثر بالسلب على علاقة الفرد بأسرته، وعلى عادته وتقاليده.
- أن 45.7% من الأفراد يشعرون بأنهم فى مجتمع مثل المجتمع الواقعى، فى مقابل 54.3% لا يشعرون بأنهم داخل مجتمع حقيقى.

بينما تناولت دراسة ديفيد فيلدون وياسمين كافى[1] David F. Feldon & Yasmin B. Kafai (2007) "طرق مخطلتة لواقع مختلط: تجسيد أنشطة المستخدمين حول العوالم الإفتراضية" عبرت عن الطرق المختلفة لتجسيد أنشطة مستخدمى الإنترنت، مع الأخذ فى الإعتبار ثلاثة محاور أساسية:

- التفاعلات بين كمية المعلومات والبيانات وبين نوعيتها.
- تحليل الأحداث سواء كانت (Online or Offline).
- التقديم المناسب لكمية المعلومات الوفيرة.

وكانت تلك الدراسة من الدراسات الوصفية التى إستخدمت منهج المسح، وإعتمدت على 595 مشارك يستخدمون موقع whyvill.net، وإستخدم الباحثان إستمارة الإستبيان لجمع البيانات، وقد إستعانا أيضا بـ 88 مشارك لا يستخدمون الموقع السابق ذكره، وإستخدما معهم إسلوب

---

[1]David F. Feldon & Yasmin B. Kafai :"mixed methods for mixed reality: understanding users' avatar activities in virtual worlds "
In: www.springwrlink.com in:13/9/2010

الملاحظة فى حجر الدراسة بعد إنتهاء اليوم الدراسى. ومن أهم النتائج التى عرضتها تلك الدراسة:

- أن هناك تأثيرات متبادلة بين البيئة الإفتراضية وبين قدر ونوعية المعلومات والبيانات التى تم الحصول عليها من خلال الإنترنت والـ (Online video games).

وهدفت دراسة علياء سامى عبدالفتاح[1] (2009) بعنوان "الإنترنت والشباب: دراسة فى آليات التفاعل الإجتماعى" للتعرف على الإنترنت كوسيط إتصالى، والعلاقة بين المجتمع الواقعى والمجتمع الإفتراضى، وكذلك أهم التأثيرات التى أحدثها الإنترنت كوسيلة إتصال حديثة على وسائل الإتصال التقليدية، إلى جانب العوامل الوسيطة التى تحدد دور الإنترنت فى التاثير على حياة الفرد الإجتماعية كالسن والنوع والمستوى الإقتصادى والتعليمى.

وإعتمدت الباحثة على مدخلين أساسيين كإطار فكرى لهذه الدراسة، وهما نظرية الحضور الإجتماعى Social Presence Theory والتى تهتم بالمقارنة بين فاعلية كلٍ من الإنترنت كوسيط إتصالى، والإتصال الشخصى على دينامية التفاعل الإجتماعى بين الافراد، ومدخل الإستخدامات والإشباعات التى يتناول العلاقة بين الإشباعات المختلفة التى تحققها وسائل الإتصال بالجمهور.

وإستخدمت هذه الدراسة منهج المسح ومنهج الدراسات السببية المقارن، وقامت الباحثة بإختيار عينة قوامها 440 مفردة من الشباب الجامعى المصرى، من أربع جامعات مختلفة وهى (الجامعة الأمريكية كممثل للجامعات الأجنبية – جامعة 6 أكتوبر كممثل للجامعات الخاصة – جامعة القاهرة كممثل للجامعات الحكومية – جامعة الأزهر كممثل للجامعات الدينية)، وتم تقسيم العينة إلى 250 مفردة من مالكى كمبيوتر منزلى ووصلات للإنترنت، و190 مفردة من غيرالمالكين لكمبيوتر منزلى ويستخدمون وسائل الإتصال التقليدية (الصحف – الراديو – التليفزيون)،

[1] علياء سامى عبدالفتاح :"الانترنت والشباب: دراسة فى اليات التفاعل الاجتماعى"، رسالة دكتوراه منشورة، (القاهرة: دار العالم العربى، 2009)

وتم تصميم صحيفتى إستقصاء لجمع بيانات الدراسة، ومن أهم النتائج التى توصلت إليها الباحثة :

- أن هناك تداخل بين المجتمع الحقيقى والمجتمع الإفتراضى، ولا توجد حدود فاصلة بينهما، فكلا المجتمعين يؤثر ويتأثر بالآخر.
- إستخدام الإنترنت للتعرف على أصدقاء جدد يؤثر على الوقت الذى يتفاعل فيه المبحوث مع أفراد المجتمع الواقعى، إلى جانب كون هذه الصداقات وهمية وسطحية ولا تتسم بالدوام والإستمرارية.

2. دراسات تناولت تكنولوجيا الواقع الإفتراضى:

دراسة كارولينا كروز وآخرون [1] Carolina Cruz & others (1992) بعنوان "الشاشات المحيطة وتكوين الواقع الإفتراضى فى تصميم الكهف"، تشرح فكرة الكهف الذى يمثل البيئة الإفتراضية، والذى يتكون من شاشات ذات درجة عالية من النقاء كذلك الألوان والصوت، بالإضافة إلى أن هذه المكونات تساعد فى زيادة شعور الفرد بأنه فى بيئة حقيقة وليست مصطنعة.

وقد ناقشت الباحثة عيوب ومميزات هذا النظام مع تحليل أثار الضوضاء على المبحوث أو المستخدم، وحددت الأدوات المستخدمه فى تكوينه، إلى جانب ذكر الإستخدامات المختلفة والمجالات المتعددة التى يمكن الإستعانة بالكهف فيها، وأوضحت النتائج أن:

- الكهف يساعد فى تكوين خبرات إفتراضية يصعب تعلمها أو خوضها فى الواقع المعاش.
- فكرة الكهف والذى يمثل البيئة الإفتراضية قلصت نسبة الأخطاء التى قد يقع فيها بعض الأفراد فى مختلف المجالات.

بينما كانت دراسة شريف السيد السيد شريف [2] (2005) عن "تطبيقات أنظمة الواقع الإفتراضى فى المنظر التليفزيونى" هامة من خلال تسليط

---

[1] Carolina Cruz & others:" Surrounded – screen projection based virtual reality: The design and implementation of the cave", proceeding SIGGRAPH, 1992, pp. 135 - 142

[2] شريف السيد السيد شريف :"تطبيقات انظمة الواقع الاغتراضى فى المنظر التليفزيونى "، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة الاسكندرية : كلية الفنون الجميلة، 2005)

الضوء على مراحل تطوير الواقع الإفتراضى، ودورها فى تحقيق حالة الغمر الكلى للمشارك، بالإضافة لفاعلية تلك الأدوات فى الدمج بين جسم المشارك والبيئات الإصطناعية المختلفة لتحقيق التفاعل بينهما.
ويعتمد منهج البحث فى هذه الدراسة على إستخدام إسلوب التحليل لدراسة مصطلح الواقع الإفتراضى وأنواعه، وأنظمته، وعناصره، والعوامل التى أدت لظهوره بإتباع منهج الوصف والتحليل للعديد من أجهزة الإدخال، والتحكم، والتعقب، ومن أهم نتائج تلك الدراسة :

- أن المشارك فى تجربة العالم الإفتراضى هو المتلقى والمبدع فى آن واحد.
- أن أنظمة الواقع الإفتراضى يتم تطبيقها فى العديد من المجالات الفنية والعلمية بالإضافى إلى التدريب والتعليم.

فى حين أن دراسة كارلوس كولهو وجنيفير تيشون وآخرون [1] Carlos Coelho & Jennifer Tichon (2006) "الواقع الإعلامى والواقع الداخلى: الإحساس بالواقع بإستخدام تكنولوجيا الواقع الإفتراضى"، توضح أن الواقع الإفتراضى يتكون من جزئين رئيسيين وهما المكونات المادية التكنولوجية والخبرات النفسية، وحددت تعريف الواقع الإعلامى والداخلى، وأظهرت ان هناك عوامل مختلفة تؤثر على الإحساس بالواقع مثل سمات المستخدم كالتركيز والخبرات السابقة وغيرها، وتكنولوجيا الواقع الإفتراضى تعمل على الشعور بالغمر الحسى، وكان من أبرز ما توصلت إليها تلك الدراسة :

- أن إستخدام أكثر من حاسة كـ (السمع، البصر، الإحساس----) تؤثر فى الشعور بالغمر الحسى.
- أن هناك ترابط طردى إيجابى بين الإحساس بالغمر الحسى والشعور بالواقع الإفتراضى.

---

[1] Carlos Coelho, Jennifer Tichon & others: "Media presence & inner presence: The sense of presence in virtual reality technologies", IOS press, Amsterdam, 2006, pp. 25 - 42

وكذلك دراسة روز بانوس وآخرون [1] Rose M. Banose & others (2008) "الحضور والإحساس فى البيئات الإفتراضية: تأثيرات تجسيد الصورة"، ناقشت إستخدام تقنية الأبعاد الثلاثية (3D) ، وتأثيرها على إحساس المستخدم بالحضور فى البيئات الإفتراضية.
وكانت تلك الدراسة من الدراسات التجريبية التى إعتمدت على 40 مفردة تم إختيارها عشوائياً، وتقسيمهم إلى مجموعات، وتعريضهم لواحد من الأجواء التجريبية التالية (تجسيد الصورة – عدم تجسيد الصورة)، وكذلك واحد من الأحاسيس فى البيئات الإفتراضية (البهجة – الإسترخاء)، وقد قامت الباحثة بعمل إختبار قبلى وبعدى للمبحوثين. وأوضحت النتائج :

- أنه لا توجد فروق بين تجسيد الصورة بأبعادها الثلاثية وعدم تجسيدها.
- كذلك لا يؤثر تجسيد الصورة فى الشعور بالحضور أو الإحساس داخل البيئات الإفتراضية.

خلاصة وتعقيب على الدراسات السابقة الخاصة بالمحورالثانى الواقع الإفتراضى:

- هناك قلة فى الدراسات السابقة العربية التى تناولت الواقع الأفتراضى كعامل أساسى فى دراستهم، بالرغم من ظهوره لهم من خلال دراستهم للإنترنت.

- بالرغم من التنوع فى الدراسات العربية والأجنبية التى إستعرضتها الباحثة، إلا أن هدفت أغلبها إكتشاف لشرح فكرة الواقع الإفتراضى، سواء عن طريق شرح فكرة الكهف الممثلة للواقع الإفتراضى، أو تسليط الضوء على أنواعه وأنظمته وغيرها.

- تنوعت أهداف الدراسات الأخرى حول التعرف على العوامل المؤثرة فى تحقيق الغمر الكلى والإحساس بالواقع والحضور فى البيئات الإفتراضية، وكذلك إكتشاف العلاقة بين المجتمع الواقعى

[1] Rose M. Banose & others:"presence & emotions in virtual environment: The influence of stereoscopy" In: http://paracite.eprint.org\cgi-bin\openul.cgi?sid=paracite In:13/9/2010

والمجتمع الإفتراضى، إلى جانب الوقوف على طبيعة العلاقات فى البيئات الإفتراضية والعوامل المؤثرة فيها.

- تباينت المناهج المستخدمة فى الدراسات السابقة ما بين المنهج الوصفى، والتجريبى، ومنهج الدراسات السببية المقارن، وكذلك أدوات جمع البيانات تنوعت بين الملاحظة وإستمارة الإستبيان.

- وإعتمدت العينات على العينات البشرية فقط.

- أما بالنسبة لنتائج تلك الدراسات فقد أشارت معظم الدراسات إلى أن العلاقات الإجتماعية المتكونة من خلال البيئات الإفتراضية يشعر الأفراد بأنها حقيقية، وقد تفصله عن واقعه الحقيقى،بالرغم من أن دراسة علياء سامى عبدالفتاح (2009) ذكرت أن هناك تداخلاً بين المجتمع الحقيقى والإفتراضى ولا يوجد فاصل بينهم، وكذلك ذكرت أن العلاقات المتكونة فى المجتمع الإفتراضى هى علاقات وهمية وسطحية ولا تتسم بالإستمرار.

- وقد أكدت دراسة كارلوس كولهو وجنيفير تيشون (2006) أن إستخدام أكثر من حاسة يؤثر على الشعور بالغمر الحسى والذى بدوره يرتبط طردياً مع الشعور بالواقع الإفتراضى، فى حين أن دراسة روز بانوس وآخرون (2008) وجدت أن تجسيد الصورة أى إستخدام تكنولوجيا الـ 3D لا يؤثر فى الشعور بالحضور فى البيئات الإفتراضية.

- وأشارت دراسة كارولينا كروز وآخرون (1992) إلى أن الكهف والذى يمثل إلبيئة الإفتراضية يساعد فى تكوين خبرات قد يصعب تعلمها فى الواقع، بينما دراسة شريف السيد السيد (2005) رأت أن المشارك فى تجربة الواقع الإفتراضى هو المتلقى والمبدع فى آن واحد، وقد إتفقت هاتان الدراستين على أن الواقع الإفتراضى يمكن تطبيقه فى مختلف المجالات لأنه سيعمل على تقليص الأخطاء التى يقع فيها الأفراد.

- ورأت دراسة وليد رشاد زكى (2007) أن التفاعلات الإفتراضية تتيح حريات قد لا تتوافر فى الواقع، وكذلك ذكر أن 45.7% من الأفراد يشعرون بأنهم فى مجتمع مثل المجتمع الواقعى، فى مقابل 54.3% لا يشعرون بأنهم داخل مجتمع حقيقى.

وقد إستفادت الباحثة من عرض الدراسات السابقة فى:

1. تحديد مشكلة الدراسة وبلورتها بشكل يمكن من خلاله التعرف على دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق.
2. إستفادت الباحثة من الدراسات السابقة فى تصميم إستمارة تحليل المضمون وإستمارة الإستبيان من خلال الإطلاع على الدراسات السابقة والتى ساعدت فى تحديد التساؤلات البحثية.
3. تمكنت الباحثة من صياغة فروض الدراسة.
4. وضع التعريفات الإجرائية لفئات ووحدات التحليل المتعلقة بالدراسة.
5. تقسيم فصول وأجزاء الدراسة.
6. تحديد الجوانب التى أغفلتها الدراسات السابقة من أجل البحث فيها حتى يمكن لهذه الدراسة أن تضيف قيمة تسهم فى إثراء البحث العلمى.
7. تجميع المادة العلمية الخاصة بالدراسة بالإطلاع على الدراسات المختلفة التى تفيد موضوع الدراسة.
8. تحديد إسلوب عرض وصياغة المادة العلمية والإستفادة منها.
9. تحديد إسلوب عرض النتائج الخاصة بالدراسة وكذلك التعليق على النتائج.
10. مقارنة النتائج التى توصلت إليها الدراسات السابقة بنتائج الدراسات الحالية ومعرفة مدى الإتفاق أو الإختلاف بينهم.

سادساً مصطلحات الدراسة:

- **ألعاب الفيديو (Video Games):**

يقصد بها الألعاب التي يقوم فيها اللاعب بتحريك صور علي الشاشة عن طريق ضغط أزرار تحكم إليكترونية سواء بإستخدام الكمبيوتر أو البلاي ستيشن.[1]

وتعرف إجرائياً بأنها:

الألعاب التى يمارسها الأفراد بإستخدام الكمبيوتر سواء كانت (Online or Offline games)، والتى تعتمد على تقنيات مختلفة فى الصوت، والصورة، والألوان وغيرها، والتى بدورها تعمل على تعايش الفرد مع تلك الألعاب.

- **الواقع الإفتراضى (Virtual Reality):**

بيئة تفاعلية ثلاثية الأبعاد مولدة بواسطة برامج كمبيوترية، تقوم بإحاطة المستخدم وإدخاله في عالم وهمي، بحيث يبدو هذا العالم وكأنه واقعي، نتيجة التفاعلات التي تحدث بين هذه البيئة الإفتراضية وحواس المستخدم.[2]

ويعرف إجرائيا بأنه:

العالم المصطنع من خلال الكمبيوتر، وهو حقيقي من حيث الأثر وإفتراضى من حيث وجوده، ويتكون من مجتمع إفتراضي، وعلاقات وجماعات إفتراضية لا يجمعها إطار جغرافي محدد أو قوانين محددة، وتضم مساحة واسعة من الحرية.

---

[1] منصور سعد الله محمود : " فاعليه برنامج لألعاب الفيديو و الكمبيوتر علي تنمية الابتكاري لدي تلاميذ الصف الأول الثانوي "، رساله ماجستير غير منشورة، (جامعة الأسكندرية: كلية التربية ، قسم علم النفس التعليمي ، 2001) ص 11

[2] الغريب زاهر إسماعيل: "تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم"، (القاهرة: عالم الكتب، 2001)، ص 278

سابعاً متغيرات الدراسة:

تسعى الدراسة إلى اختبار العلاقة بين عدد من المتغيرات التي تضمنتها فروض الدراسة:

- **المتغير المستقل:**
ويتمثل في ألعاب الفيديو عينة الدراسة.

- **المتغير التابع:**
ويتمثل في الواقع الإفتراضى الذى يتكون لدى المراهقين عينة الدراسة.

- **المتغير الوسيط:**
ويتمثل فى النوع سواء (ذكور او إناث)، نوع المدرسة (خاصة – حكومى – تجريبى).

ثامناً فروض الدراسة:

1- توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائية بين ممارسة ألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى عند المراهقين عينة الدراسة.

2- توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائية بين كثافة ممارسة المراهقين عينة الدراسة لألعاب الفيديو وتكوين واقع إفتراضى لديهم.

3- توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائية بين نوع الألعاب التى يمارسها المراهقين عينة الدراسة وتكوين واقع إفتراضى لديهم.

4- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نوع التعليم (خاص- حكومى- تجريبى) لعينة الدراسة البشرية وكثافة ممارستهم لألعاب الفيديو.

5- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نوع التعليم (خاص- حكومى – تجريبى) لعينة الدراسة البشرية وتكوين واقع إفتراضى لديهم.

تاسعاً نوع الدراسة ومنهجها:

تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية، التى تعتمد على منهج المسح بشقيه التحليلى والميدانى، وذلك من خلال:

- تحليل مضمون عينة من ألعاب الفيديو وهى الأكثر ممارسة من قبل المراهقين، وفقاً للدراسة الإستطلاعية التى قامت بها الباحثة.

- مسح عينة من المراهقين من (15:13) سنة، ممثلين لأنواع التعليم المختلفة (الخاص- الحكومى- التجريبى)، للتعرف على دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى لديهم.

عاشراً مجتمع وعينة الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة على دراسة مجتمعين هما:

أ- **مجتمع وثائقى** : وهو مجتمع الدراسة التحليلية، والذى يمثل عدد من ألعاب الفيديو.

ب- **مجتمع بشرى**: ويتمثل المجتمع البشرى فى المراهقين من سن 15:13 سنة بالمدارس الإعدادية بمحافظة القاهرة.

وتتمثل عينة الدراسة فيما يلي :

- **عينة الدراسة التحليلية** :

قامت الباحثة بتحليل مضمون عينة من ألعاب الفيديو، والتى تم تحديدها وفقاً للدراسة الإستطلاعية التى أجرتها فى الفترة من 2010/10/31 إلى 2010/11/4، وهم (Smack Down VS RAW – Farmville

– FIFA 2011 – Harry Potter the half blood prince – God of war - Grand Theft Auto -)، وذلك بهدف الحصول على مؤشرات دقيقة عن دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهقين.

- **عينة الدراسة الميدانية :**

قامت الباحثة بتطبيق الدراسة الميدانية على عينة عشوائية من المراهقين، قوامها (600) مفردة (300 ذكور ، 300 إناث)، وتم تقسيمهم بأسلوب التوزيع المتساوي على المدارس المختلفة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من (13: 15) سنة وقسمت كالتالي :

- مدرسة أبوزهرة الخاصة: ممثلة للمدارس الخاصة 200 مفردة (100 إناث - 100 ذكور).
- مدرسة عباس العقاد التجريبية: ممثلة للمدارس اللغات 200 مفردة (100 إناث - 100 ذكور).
- مدرسة العبور الإعدادية بنين: ممثلة للمدارس الحكومة 100 مفردة.
- مدرسة عبدالقادر بن قنصوة الإعدادية بنات: ممثلة للمدارس الحكومة 100 مفردة.

أسباب إختيار عيئة الدراسة الميدانية:

أ- السبب الموضوعى:

يرجع سبب إختيار الباحثة لعينة من المراهقين إلى صفة موضوع الدراسة، بإعتبارهم أكثر الفئات ممارسة لألعاب الفيديو، بالإضافة إلى أن هذه المرحلة العمرية يتم فيها تكوين الشخصية وترسيخ القيم والتقاليد وبلورة الأفكار.

ب- السبب الإجرائى:

أن عينة الدراسة تم إختيارها من مدارس تتباين بين الحكومة والخاصة واللغات، مما يوفر للباحثة فرصة جيدة للتمثيل الصحيح لمجتمع المراهقين، لذا فقد تم توزيع عينة الدراسة بين مدرسة أبوزهرة الخاصة، وعباس العقاد التجريبية، والعبور الإعدادية بنين، وعبدالقادر قنصوة الإعدادية بنات.

أسباب إختيار عينة الدراسة التحليلية:

أ- السبب الموضوعى:

يرجع سبب إختيار الباحثة لدراسة ألعاب الفيديو لأن الدراسة الحالية تهتم بالدور الذى تلعبه ألعاب الفيديو فى حياة المراهقين، حيث تحولت ألعاب الفيديو لمصدر ترفيه أساسى عند المراهقين، فضلاً عن الدراسات التى أكدت على أهميتها آثارها فى سلوك وأفكار الاطفال.

ب- **السبب الإجرائى:**

قيام الباحثة بإجراء دراسة إستطلاعية للتعرف على أكثر ألعاب الفيديو ممارسة من قبل المراهقين، كذلك توافر تلك الألعاب على مواقع متعددة عبر الإنترنت بمختلف أجزائها.

حادى عشر أدوات الدراسة:

- **صحيفة تحليل المضمون:**

قامت الباحثة بتصميم إستمارة لتحليل المضمون، لتحليل مجموعة من ألعاب الفيديو عينة الدراسة، بهدف التعرف على مكونات ومحتويات تلك الألعاب وما تنقله من أفكار وما تهيئه من أجواء لخلق تفاعل متبادل بينها وبين ممارسيها مما يساعد على خلق واقع إفتراضى.

- **صحيفة الإستبيان:**

وهى إستمارة من إعداد الباحثة، وتم تطبيقها على عينة الدراسة من المراهقين، وذلك للتعرف على دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى لديهم، وقامت أيضاً بتصميم مقياس تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق.

ولقد قامت الباحثة بإعداد إستمارة الإستبيان وفق الخطوات المنهجية التالية:

1. تم تحديد إطار البيانات المطلوبة ونوعها.
2. تم تحديد نوع الإستمارة ونوع الأسئلة المطلوبة.
3. تم إعداد الإستمارة فى صورتها الأولية وتضمنت 39 سؤالاً للإجابة عليها بمعرفة مفردات العينة.

ثم قامت الباحثة بعرض الإستمارة للإختبار والتحكيم، ولقد رأى بعض السادة المحكمين إدخال بعض التعديلات على عدة أسئلة، حيث أنه تم إضافة أجزاء للأسئلة الخاصة بمحور ممارسة المراهقين لألعاب الفيديو، وتم إعادة صياغة الإستمارة مرة أخرى، وتم عمل التعديلات وأصبحت فى صورتها النهائية قبل التطبيق.

ثانى عشر إجراءات الصدق والثبات:

ولكى تضمن الباحثة عدم ظهور الخطأ فى مراحل الدراسة المختلفة، فقد راعت توافر الثبات والصدق كما هو موضح فيما يلى:

1- الصدق:

يعنى الصدق Validity أن الأداه تقيس بالفعل ما وضعت لقياسه، ويستلزم ذلك مجموعة من الخطوات التى لابد أن تتبع فى التحليل كإختيار العينة وبناء الفئات ووضع التعريفات الإجرائية الدقيقة لها بالإضافة إلى درجة الثبات فى التحليل.

وللتأكد من توافر شرط الصدق فى كل من إستمارة الإستبيان وإستمارة تحليل المضمون قامت الباحثة بالخطوات التالية:

بالنسبة لإستمارة الإستبيان:

قامت الباحثة بإعداد إستمارة الإستبيان وعرضها على مجموعة من الأساتذة فى مجال الإعلام وغيرها من المجالات ذات الصلة.[1] وذلك للحكم على صلاحية الإستمارة حتى يتم التطبيق الفعلى لها. ثم تم إجراء التعديلات اللازمة، وتحديد النسبة العامة للإتفاق بينهم والتى تشير إلى مدى توافر الصدق فى الإستمارة.

بالنسبة لإستمارة تحليل المضمون:

قامت الباحثة بتصميم إستمارة تحليل تتضمن فئات التحليل المختلفة، وتم عرض الإستمارة ملحق بها التعريفات الإجرائية للفئات على مجموعة من الأساتذة للحكم على مدى صلاحية الإستمارة للتطبيق.

ولقد إقترح بعض السادة المحكمين إدخال فئات جديدة وتعديل بعض الفئات التى وضعتها الباحثة، وقد قامت الباحثة بإجراء كافة التعديلات التى أدخلها المحكمون لتصبح الإستمارة فى الصورة التى تم التحليل على أساسها، ولقد أجمع المحكمون على أن الإستمارة جيدة وتقيس الأغراض المصممة من أجلها، ولقد بلغت النسبة العامة للإتفاق بين المحكمين 96.2% على مستوى جميع الفئات الواردة فى مقياس التحليل.

2- الثبات:

يحدث ثبات الإستمارة عندما يتم إعادة تحليل نفس المضمون أو المادة مرة أخرى بإستخدام نفس أداة الترميز، والتوصل إلى نفس النتائج والإستخلاصات.

للتأكد من توافر شروط الثبات فى كلٍ من إستمارة الإستبيان، وإستمارة تحليل المضمون، قامت الباحثة بإجراء الخطوات التالية:

[1] بيان بأسماء السادة المحكمين ،ملحق رقم (4)

- بالنسبة لإستمارة الإستبيان:

قامت الباحثة بتطبيق الإستمارة على عينة مصغرة من المراهقين، وبلغ عددهم 60 مفردة، تمثل 10% من عينة الدراسة، بواقع 10 من الذكور و10 من الإناث من كل مدرسة، وذلك عن طريق المقابلة، ثم قامت بتطبيقها مرة أخرى بعد إسبوعين على نفس العينة، وبمقارنة نتائج التطبيق فى المرتين قدرت درجة الثبات بـ 94%، وهو عامل ثبات مرتفع، يدل على عدم وجود إختلاف كبير فى إجابات المبحوثين لإستمارة الإستبيان.

- بالنسبة لإستمارة تحليل المضمون:

ولحساب الثبات فى هذه الدراسة، تم الإستعانة بباحثين آخرين لإعادة تحليل مضمون عينة فرعية من عينة الدراسة بإستخدام نفس أداة الترميز او التحليل.[1] وقد قاما بتحليل مضمون لعبة واحدة من الألعاب عينة الدراسة وهى (GTA)، والتى تمثل 16.7% من إجمالى العينة، حيث تلبى هذه النسبة متطلبات إختبار الثبات فى ضوء النسب التى أوصى بها المتخصصون.

ولحساب الثبات بين الباحثة وآخرين، تم تطبيق معادلة هولستى Holsti، ويتم حساب الثبات فى إطار هذه المعادلة فى هيئة نسبة مئوية، تعبر عن درجة الإتفاق بين كل من الباحثين الأول والثانى والثالث، وقد بلغ متوسط معامل الثبات فى التحليل (92.5%).

- معادلة هولستى:

$$\text{معامل الثبات} = \frac{2\,م}{ن_1 + ن_2}$$

(1) أسماء الباحثين اللذين إشتركا فى إجراء الثبات:
- أحمد محمد عبدالغنى عثمان: مدرس مساعد بقسم الإعلام والعلوم الإجتماعية، كلية التربية النوعية، جامعة المنوفية
- رشا إبراهيم طاحون: معيدة بقسم الإعلام والعلوم الإجتماعية، كلية التربية النوعية، جامعة المنوفية

حيث " م " : عدد الحالات التى يتفق فيها كل من المرمزين الأول والثانى.

" $ن_1$ + $ن_2$" : تشير إلى إجمالى الحالات التى رمزها أو قام بتحليلها كل من الباحثين الأول والثانى.

ثالث عشر أساليب المعالجة الإحصائية:

بعد الإنتهاء من جمع بيانات الدراسة الميدانية، تم ترميز البيانات وإدخالها إلى الكمبيوتر، ثم جرت معالجتها وتحليلها وإستخراج النتائج الإحصائية بإستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية – SPSS - (Statistical Package for the Social Science) وقد تم اللجوء إلى المعاملات والإختبارات الإحصائية التالية فى تحليل بيانات الدراسة:

- التكرارات البسيطة والنسب المئوية.
- المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية.
- إختبار كا^2 (Chi square test): لدراسة الدلالة الإحصائية للعلاقة بين متغيرين من المتغيرات الإسمية (Nominal).
- معامل إرتباط بيرسون (Pearson Correlation Coefficient): لدراسة شدة وإتجاه العلاقة الإرتباطية بين متغيرين فى مستوى المسافة أو النسبة.
- تحليل التباين ذو البعد الواحد (One analysis of variance): المعروف بإختصار(ANOVA) لدراسة الدلالة الإحصائية للفروق بين المتوسطات الحسابية لأكثر من مجموعتين من المبحوثين فى أحد متغيرات الفئة أو النسبة (Interval or Ratio).

- اختبار(z): لدراسة معنوية الفرق بين نسبتين مئويتين ، وقد اعتبرت قيمة z غير دالة إذا لم تصل 1.96 ، واعتبرت دالة عند مستوي ثقة 95% فأكثر إذا بلغت 1.96 وأقل من 2.58 ، واعتبرت دالة عند مستوي ثقة 99% فأكثر إذا بلغت 2.58 فأكثر.

- الوزن المرجح لمعرفة ترتيب متغيرات معينة.

- معامل الإرتباط الجزئي.

الفصل الثانى
ألعاب الفيديو والمراهقون

- تمهيد
- تاريخ صناعة ألعاب الفيديو وتطورها
- فوائد ومخاطر ألعاب الفيديو
- أنواع ألعاب الفيديو
- السمات المكتسبة من ممارسة ألعاب الفيديو
- العلاقة بين ألعاب الفيديو والعمليات العقلية
- الصناعات العربية لألعاب الفيديو

الفصل الثانى

ألعاب الفيديو والمراهقون

- **تمهيد:**

تعد ألعاب الفيديو نموذجاً عصرياً من نماذج الألعاب عند الأطفال، فهى نتاج التكنولوجيا الحديثة، ووسيلة من وسائل التسلية والترفيه والمتعة والإثارة عندهم، كما إنها مصدر للثقافة والمعرفة، ولكن هناك خيط رفيع يفصل بين فوائد وأضرار ألعاب الفيديوالتى يجب الإنتباه إليها.

وتعرض ألعاب الفيديو للأطفال أفلاماً مبرمجة متعددة الموضوعات، ومتنوعة الأشكال، منها الذى يقوم على المغامرة أو العنف أو المسابقات الثقافية أو الرياضية وغيرها، وكثير من تلك الألعاب يعتمد على إسلوب حل المشكلات وإكساب الخبرة والمعرفة والمهارة فى إحراز السبق، وفى مقابلها ألعاب تتعمد توجيه التفكير فى الإتجاه السلبى وإكساب السلوك الخاطئ للهروب من المشكلات والخروج منها.

وقد أصبحت هذه الألعاب تمثل مكانة عالية بين ألعاب الأطفال، كما صار لها دوراً مؤثراً سواء بالسلب أو بالإيجاب على الناحية الحركية والبدنية والإدراكية لديهم وكذلك قدراتهم الإبتكارية، إلى جانب دورها فى إكسابهم الخبرات والمعارف والسفاهيم والأنماط السلوكية المختلفة.[1]

- **تاريخ صناعة ألعاب الفيديو وتطورها:**

لقد تطورت ألعاب الفيديو وفقاً لعدة مراحل، فقد كانت البداية عبارة عن ألعاب الفليبرز (Flippers)، التي تعتمد على إطلاق كرة صغيرة داخل منطقة معينة فتمر بالعديد من العوائق، وعند إصطدامها بأى عائق تسجل علامة ما، وبعد تطور العقول الإلكترونية وإنتشارها تطورت هذه

---

(1) منصور سعدالله محمود: "فاعليه برنامج لألعاب الفيديو والكمبيوتر علي تنمية التفكير الإبتكاري لدي تلاميذ الصف الأول الثانوى"، رساله ماجستير غير منشورة، (جامعة الأسكندرية: كلية التربية، قسم علم النفس التعليمي، 2001)، ص 11

الألعاب وتم إنتاج كميات كبيرة منها وبأسعار منافسة، وأصبحت أكثر تقدماً وذات أبعاد وأنواع مختلفة.[1]

وفي عام 1961 قامت مجموعة يرأسها ستيف راسل (Steve Rasel) بإبتكار أول لعبة كمبيوتر تفاعلية تحت إسم غزاة الفضاء على مينى كمبيوتر، بلغ حجمها 6 كيلو بايت، التى إستخدمت شاشة عرض مسطحة صغيرة الحجم، لعرض اللعبة التى كان يمارسها شخصان معاً.

أما في عام 1967 نجح رالف باير (Ralph Bayer) فى إبتكار لعبة جذابة يمكن ممارستها على شاشة التليفزيون، ثم تلاها بعد ذلك ظهور لعبة التنس. ولقد نجح باير بالتعاون مع مخترع يدعى بيل هارسون فى تطوير أول تليفزيون يتضمن أول مجموعة متعددة من الألعاب بإستخدام مسدساً ضوئياً لممارسة أغلب الألعاب، وسميت لعبة التليفزيون المنزلية.

ثم تم إبتكار آلة صغيرة تتصل بالتليفزيون لتشغيل نسخة فيديو من لعبة حرب الفضاء، أطلق عليها أسم "الفضاء الحاسوبى"، وكان ذلك في عام 1970.[2]

• ظهور الأتارى عام 1972:

ظهر الأتارى عندما قرر العالم بوشنال بالتعاون مع عالم يدعى دابى إنشاء شركة خاصة بهما لتصميم ألعاب الفيديو لصالح شركات أخرى تتولى عملية التوزيع، وإستقرا على تسميتها بإسم (أتارى)، وهو مصطلح مستوحى من إحدى الألعاب اليبانية يوازى فى معناه كلمة كش ملك فى لعبة الشطرنج. ثم تم إختراع لعبة (يونج)، التى حققت نجاحاً غير مسبوق بسبب المؤثرات الصوتية التى أضيفت للعبة. ثم ظهر في عام 1976 لعبة حربية جديدة عرفت بإسم (تانك)، التى تميزت بوجود الرسومات وكذلك كثرة تفاصيلها.

---

(1) محمد بن سليمان المشيقح: "دور البرمجيات فى تنمية ثقافة الطفل فى دول الخليج العربية"، (الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج، 1997) ص 93

(2) تامر الشاذلي وضياء حسني: "الألعاب الإليكترونية ... فوائد ومخاطر" مجله لغة العصر، السنة 3، العدد 27، مارس 2003، ص 19–31

وفى نفس العام بعد ظهور تلك اللعبة، بدأت العديد من الشركات في تطوير أنظمة ألعاب فيديو منزلية، وأطلقت شركة فيرتشايلد (Fair Child) نظام ألعاب منزلى قابل للبرمجة حيث يمكن أن يوضع به وحدات كارتريدج أى قطع أشبه بشرائط الفيديو الصغيرة لتغييرها دون الألتزام بلعبة واحدة فقط.

وخلال عام 1977 أطلقت شركة أتارى نظاماً للألعاب قابل للبرمجة مبنى على فكرة شرائط الكارتريدج تحت إسم نظام الفيديو كمبيوتر VCS، والذى عرف لاحقاً بإسم أتارى 2600.[1]

- **بداية ألعاب الكمبيوتر:**

تعد البداية الحقيقية لإطلاق ألعاب الكمبيوتر هى مطلع الثمانينات، فقد شهد عام 1981 شعبية غير مسبوقة للحاسبات المنزلية، وخاصة أجهزة أبل وأتارى TRS80 مع إصدار العديد من الألعاب خصيصاً لهما، وقد شهد ذلك العام أيضاً تحولاً فى توزيع الألعاب من الكارتريدج والشرائط إلى الأقراص المرنة 5.25 بوصة.

وفى عام 1984 إنخفضت شعبية الأنظمة المبنية على الكارتريدج مثل أتارى 2600 وسوليكوفيجن، حتى أصبحت صناعة ألعاب الفيديو على حافة الهاوية، بينما تفوقت الأنظمة المبنية على الأقراص المرنة بسبب تفوق الحاسبات الشخصية على أنظمة ألعاب الفيديو في ذلك الوقت، بسبب إمكانية إستخدام الكمبيوتر لأغراض أخرى بخلاف الألعاب.

وبعد هذا التطور السريع فى الأجهزة الإلكترونية، تم إبتكار جهاز IBM وجهاز Omega عام 1985، ثم تطورت الألعاب من حيث زيادة الألوان والرسومات، وظهر في هذا العام أول لعبة على قرص مدمج CD، وهى لعبة (مات هول). ومع بداية عام 1993 بدأت العديد من الألعاب الجديدة فى الظهور بالأسواق.

---

[1] أحمد خيري: "الألعاب الإليكترونية ... فوائد ومخاطر"، مجلة لغة العصر، السنة 3، العدد 28، ابريل 2003، ص 14- 16

ومع هذا التطور الهائل لألعاب الفيديو وزيادة إمكانيتها، لم تعد تصلح الأجهزة القديمة مثل جهاز الأتارى وكمبيوتر صخر الخاص بعرض الألعاب فى تشغيلها، ومن ثم كان لابد من تطوير الأجهزة وإبتكار أنواع أخرى تتلاءم مع الألعاب الجديدة.

وقد تم بالفعل إختراع أجهزة جديدة مختلفة فى الشكل والإمكانات، مزودة بعدد من المفاتيح الخاصة بالإضاءة والتشغيل، ومزودة أيضاً بالأسهم وعصا التحكم، وبها مكان لتثبيت الكارتريدج، ومن أشهر هذه الأجهزة جهاز النتيندو Nintendo الذى سمى بهذا الإسم نسبة لإسم الشركة التى قامت بإبتكاره.[1]

ومع إنتشار شركات البرمجة فى العالم، إزداد تطور ألعاب الفيديو من حيث مضمونها وحجمها، وتم إبتكار المؤثرات الصوتية والألوان الجذابة، ولم يعد جهاز النتندو Nintendo صالحاً لتشغيل الألعاب الجديدة. فقامت إحدى الشركات بإختراع جهاز آخر أدق وأشمل من الأجهزة السابقة، يسمى بلاى ستيشن (Play Station)، مزود بدرج لتثبيت إسطوانة مبرمج عليها الألعاب، ومرتبط بشاشات التليفزيون، ومزود أيضاً بعصا التحكم لممارسة الألعاب، وهذا الجهاز يملأ الآن المحلات والأندية وبعض المدارس والمنازل وهو أكثر إنتشاراً من الأجهزة السابقة، وتوالت أجيال البلاى ستيشن (Play Station) حتى وصل إلينا الآن الجيل الثالث الذي يمتاز بتفاعلية وإنغماس أكثر مع اللعبة.

ولقد إهتمت الشركات المنتجة لألعاب الفيديو بصناعة العديد من الأدوات الخاصة بتحميل الألعاب عليها مثل الإسطوانات المدمجة CDs، والديسكات، والكارتريدج. فهى تراعى الإختلاف فى الأجهزة الإليكترونية الخاصة بتشغيل الألعاب، حيث تنتج عدة نسخ من اللعبة الواحدة، فتنتج نسخة تتلائم مع جهاز الكمبيوتر الشخصى، ونسخة ثانية تصلح لمستخدمى الألعاب ذات الأقراص (محطة الألعاب)، ونسخ ثالثة تصلح لجهاز الفيديو جيم والبلاى ستيشن، ونسخ رابعة تستخدم لعرض الألعاب من خلال الإنترنت، ومن ثم يمكن لشخصين أو أكثر ممارسة

---

[1] Griffiths, Hunt: "Dependence on Computer games by adolescents ", Psychol Rep, vol. 22, issue 2, April 1998, pp.475-478

لعبة واحدة على جهازين مختلفين أحدهما يستخدم الكمبيوتر والآخر البلاى ستيشن وغيرها.

ومن العرض السابق يمكن القول بأن ألعاب الفيديو تطورت وتقدمت بسرعة هائلة، وقد إعتمدت على التكنولوجيا الحديثة بل وإستغلتها وصارت فى قلبها، كما أن التطور الهائل لتلك الألعاب من خلال التكنولوجيا المركبة والمعقدة قد سمح بمشاهدة العديد من المناظر الخيالية الطبيعية والغير طبيعية.

وبعد ظهور أجهزة الكمبيوتر وتطورها، إنتشرت ألعاب الأطفال التعليمية والترفيهية، وخاصة بعد ظهور جهاز الكمبيوتر الشخصى الذى لعب دوراً كبيراً فى تقديم هذه الألعاب، حتى أصبحت أكثر جودة ورواجاً وإنتشاراً بين ألعاب الأطفال الإليكترونية، ولا تزال ألعاب الفيديو فى تطور مستمر حيث تطالعنا يومياً محركات رسومات جديدة، ومعالجات أكثر سرعة، وأنظمة تشغيل أكثر تطوراً.

كما أصبح لجهاز الكمبيوتر أهمية عظيمة فى الوقت الحاضر، بسبب إنتشار ألعاب الفيديو التى تهدف إلى التعليم والتسلية وتنمية القدرات العقلية والفكرية، وكذلك ظهور بعض البرمجيات والتى تتكون من مجموعة برامج عن طريقها يمكننا التعرف على حل بعض المشاكل، حيث يعطى الفرد التعليمات والأوامر إلى الجهاز لتنفيذها خطوة بخطوة، وبالتالى يتم الوصول لحل المشكلة.

• تعريف كلمة ألعاب الفيديو (Video games):

كلمة فيديو Video هى كلمة لاتينية الأصل تعنى (أنا أرى)، والفيديو هو عبارة عن الشريط الذى يمكن للشخص إستخدامه لتسجيل أفلام أو برامج، كما أنه جهاز تسجيل وعرض للشرائط والصور، وجهاز الفيديو Video Cassette Recorder (VCR) وسيلة تعليمية، وثقافية، وترفيهية، وبإشتراكه مع التليفزيون يشكلان أفضل درجات السمع والمشاهدة والحركة لأنه يقدم المعلومات بالصوت والصورة[1]،

[1] عبدالعزيز محمد العقيلي: "تقنيات التعليم والإتصال"، (السعودية: مكتبة دار القلم والكتاب، 1993)، ص 370

وهذا الجهاز ليس المعني به فى البحث لأن ما يعنينا هو جهاز الكمبيوتر وأجهزة تشغيل الألعاب المختلفة.

بينما لفظ ألعاب الفيديو (Video games) يقصد بها اللعبة التى يقوم فيها اللاعب بتحريك صور على الشاشة عن طريق ضغط أزرار تحكم إلكترونية سواء بإستخدام الكمبيوتر أو الأجهزة الأخرى الخاصة بذلك.

ولما كانت ألعاب الفيديو Video Games مرتبطة بشاشة التليفزيون بكل حدودها، وأيضاً بما لها من تأثير على اللاعبين، لذا فإنه يتبين أن موقف اللاعبين من الأطفال لهذه الألعاب هو موقف المشاهد والمشارك معاً بخلاف التليفزيون، لأن موقفهم أمام التلفزيون موقف المشاهد فقط، وعليه يمكن القول بأن ألعاب الفيديو لها تأثير عميق فى الأطفال والتلاميذ لأنهم مشاهدين ومشاركين فى نفس الوقت.

ومن العوامل التي تجعل ألعاب الفيديو مؤثرة فى الأطفال هو عنصر الإنهماك والتفاعل مع اللعبة، لأن الأطفال يختارون اللعبة المرغوب فيها بحرية تامة، وينفعلون بعمق مع مواقف اللعب، وترتفع صيحاتهم وتزداد حركة أيديهم وأرجلهم، كما تتضمن ألعاب الفيديو عنصراً آخر هو عنصر التوتر، الذى ينشأ من محاولة الطفل التفوق والتغلب على صعوبات اللعبة، والتنافس والسعى لخفض التوتر هما العاملان اللذان يحكمان الألعاب الفردية التى تعتمد على إستخدام المهارات المختلفة، والتى تعتمد على مهارات الفرد، وهى ألعاب تنافسية، حتى وإن مارسها الأطفال بطريقة فردية دون مشاركة جماعية، وهى تعرض فى معظمها مشكلات ومواقف يتطلب حلها من قبل اللاعبين.[1]

وبتقدم تكنولوجيا المعلومات والإتصال، وجد أن الكمبيوتر ليس آله أو آداه كما يعتقد البعض، بل هو منظومة متكاملة، تتشكل من الأجهزة والمعدات والتي تسمى Hardware و تمثل إحدى مكوناتها وعناصرها الأساسية، وتعد البرامج والتى تسمي Software عنصراً آخر من

---

[1] Dorman, S: "Video and Computer Games: Effect on children and implications for health education" ,JSCH Health, Vol.67, issue 4, April 1997, pp.133 – 138

عناصره، والعنصر البشرى الممثل للعلاقة القائمة بين الآلة والإنسان عنصراً ثالثاً.[1]

ومن خلال برامج الكمبيوتر أصبح من الممكن توظيف هذا الجهاز للإسهام فى تنمية المهارات وإكتساب الخبرات لدى الأطفال، وذلك عن طريق تفعيل ألعاب الفيديو التى ربما تجذب إنتباه الأطفال وبالتالى تزيد من معدلات تفاعلهم من حيث التفكير والقدرات العقلية الأخرى، وبذلك تظهر العديد من المهارات والإبداعات.[2]

وبظهور البلاى ستيشن أصبحت الألعاب الرياضية بأنواعها تمارس عن طريقه وكذلك السباقات والألغاز وغيرها.

- **المميزات الخاصة بالكمبيوتر التى ساعدت على ممارسة ألعاب الفيديو:**

لقد قام تورانس[3] (Torrance) عام 1972 بدراسة نتائج بعض البحوث، إستخلص منها عدة مميزات لخصها فى:

1. يتيح الكمبيوتر للممارسين فرصة إختيار ما يرغبون فى لعبه وممارسته، وإكتشاف إستراتيجيات بديلة وحلول لمشكلات مختلفة.

2. يتيح للأطفال حرية التجريب ويشجعهم عليه، دون أن يصاحب ذلك شعوراً بالقلق من حدوث أخطاء، فهو يشجعهم على التجريب بغض النظر عن النتائج الغير ناجحة.

3. يحدث تفاعل بين الطفل والكمبيوتر مما يعزز عملية إكتساب المعلومات والخبرات.

---

[1] منى عبدالرازق السيد مرسي: "فاعلية برنامج قائم علي إستخدام الكمبيوتر في إتخاذ قرارات بشان إختيار الوسائط التعليمية وفق مدخل المنظومات" ،رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة الإسكندرية: كلية التربية، 2001)، ص 8

[2] Berger, Jones: "Computerized games to Study the development of attention in Childhood" , Behavior Research Methods Instrument Computer, Vol.32, issue 2, May 2000, pp. 297–303

[3] إبراهيم عبدالوكيل الفار: "تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرون"، سلسلة تربويات الحاسوب، العدد 1، (القاهرة: دار الفكر العربي، 1998) ص 305

- **العناصر الواجب توافرها لإعداد برنامج ألعاب جذاب:**

أن يشتمل البرنامج علي:[1]

1. **فكرة جيدة:**
يجب أن يحتوى برنامج اللعبة على فكرة جيدة تنمى مهارات مختلفة لدى اللاعبين.

2. **رسومات جذابة:**
يجب أن يكون تمثيل الأحداث والأشخاص جيد وجذاب.

3. **مؤثرات حركية:**
يجب كذلك أن يشمل البرنامج على مؤثرات حركية كلقطات الفيديو والحركات المستمرة لجميع عناصر البرنامج كالشخصيات، بل وتتوافق مع عناصر التحكم المختلفة مثل صوت الخطوات يجب أن يماثل حركة الجسم وغيرها.

4. **مؤثرات صوتية:**
يعطى المؤثر الصوتى إنطباعاً جيداً ويؤدى لإندماج البرنامج مع الحقيقة، وتوجد عدة أنواع من الأصوات يمكن إصدارها بواسطة الكمبيوتر مثل المؤثرات البشرية والغير بشرية.

5. **محاكاة قوانين الطبيعة:**
يجب أن يحاكى البرنامج قوانين الطبيعة مثل سقوط الأجسام من الفضاء (قانون الجاذبية).

وقد لخصها عبدالله مهدى فى:[2]

1. ضرورة بناء اللعبة على أسس تمثل وتعكس بدقة الخبرة أو المفهوم أو المهارة المراد نقلها.

---

(1) إسلام أحمد المداح: "الطريق إلي برمجة ألعاب الكمبيوتر"، مجلة عالم الكمبيوتر والإنترنت، السنه 1، العدد 7، اكتوبر 1999، ص 62

(2) عبدالله مهدى علي: "الحاسب والمنهج الحديث"، (الرياض: دار الكتب، 1998)، ص 60 – 61

2. مراعاة أن يكون النجاح هو نتيجة تظهر عند إتقان اللاعب للمهارة والأسس التى بنيت عليها اللعبة.

- **إنتشار ألعاب الفيديو:**

لم يعد من المستغرب مشاهدة الأطفال ينجذبون نحو ألعاب الفيديو على حساب الألعاب الأخرى، فلقد إنتشرت وبرزت هذه الألعاب في حياتهم فى السنوات الأخيرة بطريقة تلفت الأنظار، لأنها لعبة العصر التى يفضلها هؤلاء الأطفال عن الألعاب التقليدية، التى إعتادوا على ممارستها مع أقرانهم فى البيت والمدرسة أو فى النادى، ومن الملاحظ أن ألعاب الفيدو قد إجتاحت منازلنا ومقاهى الإنترنت وكثير من الأندية، مما جعل البحث عن حقيقة تأثيرتها السلبية والإيجابية ينبغى ألا يتوقف.

ومن العرض السابق يتضح أن ممارسة ألعاب الفيديو قد إنتشر إنتشاراً واسعاً وسريعاً بين الأطفال، وهذا يدفعنا للوقوف علي سلبيات وإيجابيات ألعاب الفيديو.

وحالياً تشهد ساحة ألعاب الفيديو نوعاً من الجدل بين فئتين مختلفتين من الأباء، الفئة الأولي ترى أن ممارسة مثل هذه الألعاب يساعد على تنمية الذكاء والإنتباه لدى الأطفال، كما يعمل على تخفيف حدة العدوان والعنف بداخلهم. أما الفئة الثانية فترى أن تلك الألعاب ذات تأثيراً سلبياً على سلوك ونفسية الأطفال، ومن ثم فهم يحذرون من تعامل التلاميذ مع هذه الألعاب أو الجلوس أمامها لفترات طويلة.

ولا ننكر أن ألعاب الفيديو والكمبيوتر قد يكون لها تأثيرها السلبى والإيجابى على الأطفال فى نواحى مختلفة، وبعيداً عن التباين في الرأيين، لا نستطيع أن ننكر أن التعامل مع تلك الألعاب أصبح أمراً واقعياً، قد فرض نفسه علي ساحة الألعاب عند الأطفال في معظم الأسر المصرية مما جعل هذا الأمر مثيراً لإهتمام المتخصصين في مختلف المجالات.[1]

[1] منصور سعد الله محمود: "فاعلية برنامج لألعاب الفيديو والكمبيوتر على تنمية التفكير الإبتكارى لدى تلاميذ الصف الأول الثانوى"، مرجع سابق، ص 16

- **فوائد ألعاب الفيديو:**

1. من أهم هذه الفوائد هى الترويح عن النفس فى أوقات الفراغ، ولعل ذلك هو مبتغى كل من يلعبها.

2. ممارسة هذه الألعاب توسع تفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض تلك الألعاب تحمل ألغازاً تساعد فى تنمية التفكير والبديهة.[1]

3. تفيد التلميذ بطئ التعلم أو المحروم إجتماعياً، حيث توفر له فرصة لا تتوافرله فى الملعب أو الشارع، ويكون فى هذه الألعاب لكل مشارك دور محدد، كما أنه لابد أن يندمج مع الموقف اللعبى.

4. تزود هذه الألعاب الطفل بخبرات أقرب إلى الواقع العملى عن أى وسيلة أخرى، إذ يتعرف المتعلم على المشكلات التى يمكن أن تواجهه فى المستقبل، ثم يحاول أن يضع حلولاً لها، ويتخذ قرارات إزائها.

5. يمكن أن تكون هذه الألعاب خيرعون للفرد على تعزيز قدراته ومهاراته العقلية، وكذلك القدرة على التفكير.[2]

6. تعد ألعاب الفيديو والكمبيوتر مصدراً للتعلم الإبداعى، ويقصد بها العملية التى يشعر فيها المتعلم بالمشكلات عن طريق المعلومات التى يحصل عليها ثم يصيغ عدة حلول.[3]

7. يقوم الفرد بالمشاركة الفعالة الإيجابية للحصول على الخبرة مما يؤدى للإستمتاع بإكتساب الخبرة.

8. يساعد هذا النمط فى كثير من الأحيان على إتاحة فرصة التعليم للأشخاص الذين لا تجدى معهم الأساليب التقليدية فى التعليم، لحاجتهم إلى مزيد من الإثارة والمشاركة لكى تساعده فى التعليم.

---

(1) Berger, Jones: "Computerized games to Study the development of attention in Childhood", op.cit. , p. 297

(2) فريد شيرناو: "كيف تنمى ذكاءك وتقوى ذاكرتك ؟" ترجمه مكتبة جرير، (الرياض: مكتبة جرير، 2000)، ص 344

(3) فاروق السيد عثمان: "سيكولوجية اللعب و التعليم"، (الأسكندرية: دار المعارف، 1998)، ص 100

9. يمارس الإنسان العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب كالفهم والتحليل والتركيب وإصدار الأحكام، إلى جانب إكتساب بعض العادات الفكرية المحببة كالمرونة والتخيل.[1]

- **مخاطر ألعاب الفيديو:**

1. يرى أصحاب الفريق الذي يحذر من مخاطر ألعاب الفيديو أن إنتاج الألعاب الحربية التى تأخذ شكل البنادق والمسدسات والمدافع يرسخ مفهوم العدوان فى نفسية الأطفال منذ صغرهم، الأمر الذى ينعكس عليهم عند كبرهم، ويؤدى بالتالى إلى إنتشار الجرائم وزيادة معدلاتها. ويتهم هؤلاء ألعاب الفيديو بأنها سبب رئيسى من أسباب العنف والعدوان غير المبرر عند الأطفال.

2. حذرت بعض الدراسات من خطورة الإستسلام لمثل هذه الألعاب التى تنشئ جيلاً من الشباب أقل قدرة على التعامل مع المشاكل وتحمل هموم الحياه.[2]

3. عندما يعتاد المرء اللعب بالكمبيوتر والتمتع بنتائجه وممارسته، يطغى هذا النشاط على نشاطات المرء الأخرى، ويصبح هذا الإعتياد شكل من أشكال الإدمان، الذى قد يسئ إلي العلاقات الإجتماعية في الأسر.[3]

---

[1] منصور سعد الله محمود: "فاعلية برنامج لألعاب الفيديو والكمبيوتر على تنمية التفكير الإبتكارى لدى تلاميذ الصف الأول الثانوى"، مرجع سابق، ص 25 – 26.

[2] Provenzon, E.F: "Effects of violence in video games on children and young adolescents", American School Journal, March 2001, pp. 29 – 39

[3] فخرالدين القلا : "تقنيه التعليم عن طريق الحاسوب"، مجلة التقنيات التربوية، العدد 16، 1994، ص 107

وقد قسم بعض الباحثين المخاطر لعددة محاور:

أ- **المخاطر الصحية:**[1]

1. لقد حظر خبراء الصحة من أن إعتياد الأطفال على إستخدام أجهزة الكمبيوتر والجلوس أمامها لفترة طويلة من أجل اللعب أو الدراسة، قد يؤثرذلك بلاشك على قوة الإبصار، لأن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة ألعاب الفيديو مما يزيد من فرص إجهادها.

2. إن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من شاشات العرض تؤدى إلى إحمرار العينين وجفافها والزغللة.

3. الإحساس بالصداع والإجهاد البدنى.

4. إرتعاش الأزرع والأكف.

5. الإصابة بتشوهات فى العمود الفقرى، تظهر فى إصابات الرقبة والظهر والأطراف.

6. ظهور إصابات خاصة بالجهاز العضلى نتيجة الحركة السريعة المتكررة.

7. كشف العلماء مؤخراً أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الأضاءة فى الرسومات المتحركة الموجودة فى هذه الألعاب تتسبب فى حدوث نوبات الصرع لدى الأطفال.

---

[1] Kasteleijin & Others: " Video game epilepsy: A European Study", Epilepia, Vol. 40, issue 4, 1999, pp. 70 – 74

ب- المخاطر النفسية:[1]

1. يصاب الفرد بالسلوك الإدمانى (الوسواسى).
2. نزع صفة الإنسانية عن اللاعب حيث يتم نزع حساسيته ومشاعره.
3. يحدث تغيرات في الشخصية.
4. يصيبه حاله من التوتر الإجتماعى والقلق والإكتئاب.
5. يحدث إضطرابات نفسية حركية.

ت- المخاطر السلوكية:

1. أثبتت الدراسات أن الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من الأفلام لأنها تتصف بالتفاعلية التى تتطلب من الطفل تقمص الشخصية.[2]
2. التعرض مدة طويلة لألعاب عنيفة يؤدى إلى إنجذاب الطفل الغير عدوانى إلى أساليب عدوانية.
3. كثرة إستخدام وممارسة ألعاب الفيديو فى السنوات الأولى من عمر الطفل تؤدى لبعض الإضطرابات فى مقدرة الطفل على التركيز فى أعمال أخرى أكثر أهمية مثل الدراسة والتحصيل.
4. بعض ألعاب الفيديو تشجع على الإنحرافات السلوكية الخطيرة.[3]
5. زعزعة العقيدة عند الاطفال.

---

(1) خليل فاضل: "التشويه الأليكتروني للأطفال"، مجلة العربي، العدد 552، نوفمبر 2004، ص 174 – 177

(2) Scoot, D: "The effect of Video games on Feeling of aggression" Br, J Psychol, vol. 129, issue 2, March 1995, pp. 121 – 132

(3) Colwell, J & others: "Negative Correlates of Computer game Play in adolescents", Br, J, Psychol, vol. 91, issue 3, Aug 2000, pp. 295 – 310

- **برمجة ألعاب الفيديو:**[1]

ألعاب الفيديو هى عبارة عن برامج يتم تطويرها إما عن طريق لغات الحاسب الآلى التقليدية مثل Visual Basic، أو تتم كتابتها بإستخدام لغات متخصصة لهذا الغرض. والتعامل مع ألعاب الفيديو لا يعنى التعامل مع برنامج سهل أو تطبيق بسيط، بل مع برامج لاتخلو من التعقيد والتركيب، وتحتاج إلي بيئات عمل ذات إمكانات مختلفة قد لا تتوافر في الكثير من الأجهزة القديمة والحديثة معاً.

كما تعد صناعة هذه الألعاب من أهم صناعات البرمجة، حيث تحتوى على صناعات فرعية كثيرة مثل الرسومات والمحاكاه، بالإضافة إلي برمجة الذكاء الصناعى. ولم تعد ألعاب الفيديو ألعاب خاصة بالأطفال والتلاميذ والمراهقين فقط بل شملت كافة المراحل العمرية، لما لها من تأثيرات وعوامل جذب من خلال الصور والرسومات والأشكال المختلفة التى تقدمها للأفراد.

وعن طريق البرامج الجاهزة، والمقننة الإعداد، والإخراج الذى تقدمه شركات البرمجة للمستهلكين، تقدم هذه البرامج حافزاً لإكتساب خبرات فى أى ميدان من ميادين الإستخدام بما توفره من نماذج Models وآليات تنفيذ Mechanisms وكذلك إمكانية التعديل Modification، والإقتباس Adaptation، وبما تقدمه لهم من آفاق جديدة تدعوهم لتطوير أنفسهم، وتيسر لهم حراكاً إجتماعياً.

- **أنواع ألعاب الفيديو:**

يمكن تصنيفها إلى عدة أنواع، وذلك وفقاً للتصنيف المتعارف عليه عالمياً لأكثر الألعاب شيوعاً في الأسواق:

(1) محمد إبراهيم يونس: "إعداد معلم الحاسبات للتعليم قبل الجامعى فى مصر"، (القاهرة: صحيفة التربية، السنة 29، العدد 3، 1998)، ص 118

1. ألعاب الحركة Action:

تعتبر من أكثر أنواع الألعاب الموجودة بمحلات ألعاب الفيديو، وهى تركز على التناسق بين اليد والعين، وعادة ما تتضمن عنصرى القتل والحركة بطريقة أو بأخرى، كما أن أغلبها يعتمد على حركة اللعب السريعة ولا يهتم بالقصة أو الحبكة، ومن أمثلة تلك الألعاب (Quick - GTA - Doom).

2. ألعاب ممارسة الأدوار Role playing:

وهى من أكثر الألعاب التى عادة ما تسمح للاعب بالتحكم فى مجموعة من الشخصيات بنمط غير ثابت على وتيرة واحدة، وتتضمن أيضاً العديد من عناصر المغامرة والحركة، وغالباً ما يكون هناك هدف يسعى البطل لتحقيقه، إلى جانب ضرورة تزويد الشخصية الرئيسية بمجموعة من المهارات الإضافية التى تكتسب عبر نظام النقاط أو المعلومات الإحصائية الأخرى، وتعد ألعاب (Mate and Magic - Aika Story - Stone Keeper) من الأمثلة علي هذا النمط.

3. ألعاب المحاكاه Simulation:

تعتمد تلك الألعاب على إعادة تمثيل أو تكوين تجارب واقعية بإستخدام الكمبيوتر مثل ألعاب محاكاة قيادة الطائرات، والتى تستخدم موديلات دقيقة من الطائرات الواقعية لتوفر للاعب فرصة تجربة أشياء لم يكن ليجربها فى الواقع الفعلى، ومن أمثلة تلك الألعاب (pilot flight training - Tycoon -Construction dust - Roller coaster).[1]

---

[1] محمد إسماعيل الأنصاري: "أستخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية"، (قطر: صحيفة التربية، السنة 25، العدد 17، 1996)، ص 125 – 139

- **مجالات استخدام ألعاب المحاكاه:**[1]

- التعليم:
العديد من الجامعات والمعاهد الأجنبية تستخدم المحاكاه في الأغراض التعليمية.

- الصناعة والأعمال:
العديد من رجال الأعمال والصناعة يستخدمون محاكاة الواقع بالكمبيوتر لتدريب موظفيهم، فيوجد عمال مبانى مقلدين وخطوات إنتاج مقلدة، والعديد من أنواع الأعمال الأخرى مقلدة على الكمبيوتر.

- المجالات العسكرية:
يتم إستخدام المحاكاة بالكمبيوتر فى الأعمال العسكرية، حيث تساعد رجال الجيش فى دراسة الخطط العسكرية.

- وكالة ناسا:
تستخدم المحاكاه لتدريب رواد الفضاء قبل الممارسة الفعلية للمهام المطلوب القام بها.

- تدريبات الطيران:
يعتمد الطيارون وخاصة العاملين على الخطوط الجوية والطيران العسكرى عليها، فهى تساعد على القيام بتدريباتهم بإستخدام الكمبيوتر.

4. ألعاب التخطيط ووضع الإستراتيجيات طويلة الأجل Strategy games:

تعرض هذه الألعاب مشكلات بسيطة أو معقدة تتطلب من اللاعب القيام بحلها، فهى تضع اللاعب فى مقدمة جيش أو فى مركز قيادى آخر لتخطيط وإدارة المعارك، وكذلك التخطيط الداخلى لإنماء الموارد الإقتصادية داخل المجتمع، وألعاب الحروب مثل

[1] Keith, Henry: "Video games may lead to Better Health through New NASA technology". Langley Research Center, Hampton, Virginia, 2000, p. 45

Command and conquer – World Domination 2)
.(Art of war - Flight Simulator

5.ألعاب القتال والصراع Fighting games:

وهى شبيهة بألعاب العراك الحركى والصراع وحروب الفضاء، وتتطلب هذه الألعاب تيقظاً متواصلاً من مستخدميها، حتى يتحكم فى جوانب اللعبة، بسبب تميزها بالتعقيد الشديد، ولعل معظم أضرار ألعاب هذه الفئة تكمن فى أثارها السئ على الأطفال والكبار على السواء، حيث أثبتت الدراسات أن كلما نمت سرعة رد الفعل عند الفرد فتصيبه بحدة الإنفعال والعدوانية، مثل (Foxy sniper 2 - Hit sticks 2 - Combat heaven – Alex 3).[1]

6.ألعاب الرياضة Sports games:

تتضمن الألعاب المبنية على رياضة واقعية، وبعض تلك الألعاب تسعى لمحاكاة جميع جوانب إحدى الرياضات، مما يسهل ممارسة اللعبة، وجعلها أكثر تشويقاً مثل ألعاب الكرة بجميع أنواعها، وتمكننا هذه الألعاب من تعلم المهارات الخاصة بكل لعبة على حدة، كما أن بعضها يمكننا من تعليم المهارات الخاصة بالإدارة الفنية للفريق كما فى ألعاب كرة القدم مثل (The champions 3D – Jigsaw Car - King Pin – Ski sim – Bowling).

7.ألعاب الألغاز الكلاسيكية Classic Puzzle:

وهى فئة ظهرت مؤخراً، وعادة لا تتضمن تلك الألعاب حوارات أو قصة أو سلسلة من الأهداف التى يجب تحقيقها، ولكنها تعتمد على اللعب البسيط والقابل للإدمان لجذب اللاعبين، وفى ألعاب الألغاز يحاول اللاعب القيام بمهمة ما من خلال حل بعض الصعوبات من خلال إستخدام المهارات العقلية، وهى بذلك أداه مساعدة لتنمية المهارات المختلفة ومن أمثالها : (Little black lies – Bubble trouble - Monster invasion - Ghost of the mystery stone).[2]

---

(1) إسلام أحمد المداح: "الطريق إلى برمجة ألعاب الكمبيوتر"، مرجع سابق، ص 62

(2) تامر الشاذلي و ضياء حسني: "الألعاب الإليكترونية ... فوائد ومخاطر"، مرجع سابق، ص 23

8. الألعاب التعليمية Educational games:

هذا النوع من الألعاب ينمى بعض المهارات اللغوية والرياضية عند الأطفال، مثل إكمال الكلمات والعمليات الحسابية الأساسية كالجمع والطرح، وبعضها ينمى عملية الإدراك البصرى، ومن أمثلة هذه الفئة من الألعاب (Sesame street games- Grammar gorillas - Math baseball – Tech know).

9. ألعاب المغامرة Adventure games:

فى هذه الفئة من الألعاب عادة ما تتاح الفرصة للاعب للتحكم فى الشخصيات، وإستكشاف البيئة المحيطة، والتفاعل مع الشخصيات الأخرى التى يتحكم فيها الكمبيوتر، ومن ضمن الأمثلة لهذه الفئة (Evil nights- Dragon slayer level up – Devils triad).

وألعاب المغامرة عبارة عن برنامج يحاكى كون صغير، ويضع اللاعب بداخله، والبرنامج في البداية يصف مسرح الأحداث للاعب فى جمل بسيطة، ثم يقوم البرنامج بوصف ما قد حدث أو سيحدث، وبناءًا على ذلك ستحدد مهمة اللاعب، وسيحاول اللاعب حل المشكلات التى تواجهه فى اللعبة، وبالتالى قد تساعد على تنميه قدراته، وخبراته ومهاراته.[1]

10. ألعاب الفلاش Flash games:

والتى نعنى بها الألعاب القائمة من خلال برنامج الفلاش، وإذا نظرنا إلى ألعاب ما قبل عصر الكمبيوتر سنجد أن من أهم الألعاب الذهنية كانت تلك الألعاب الخاصة بإنشاء تكوينات وتركيبات وعمل إبتكارات من الأشكال، من خلال عمليات الفك والتركيب، وقد تبين أن برنامج الفلاش يعتبر هو التطور لهذه النوعية من الألعاب.

كما أن برنامج الفلاش يحقق لممارسيه إمكانية المساهمة في إبتكار ألعاب جديدة فقط بقدر بسيط من الدراسة، بالإضافة إلى أنه يبرز أى ملكه لها قيمة جماليه لدى المستخدم، بحيث أن برنامج فلاش يتيح لمستخدميه

---

[1] Valtin, C: " Children and Computer games: New technology –old concern ", Future child, vol. 10, issue 2, Fall Winter 2002, pp. 31 - 43

الأنطلاق الفكرى اللامحدودى فى سبيل تحقيق كل ما هو غير مألوف، إلى جانب ما يتضمنه هذا البرنامج من تشويق وجاذبية عند الممارسة.[1]

11. ألعاب السباقات Racing games:

والمقصود بها تلك الألعاب التى تزيد من إنفعال اللاعب لرغبته فى الفوز الكاسح، وقد تكون لعبة فردية يمارسها اللاعب بمفرده أو لعبة جماعية يمارسها اللاعب مع مجموعه من أقرانه، وليس بالضرورى أن يكونوا أصدقاء أو تربط بينهم علاقة مسبقة، مثل (Burnout Mario - Need for speed - NAS car - Mario kart).

12. ألعاب العوالم الإفتراضية Virtual Worlds games:

وهي الألعاب حديثة الظهور، والتى بدأ يلجأ إليها الكثير من الأفراد لإستيطان عوالم إفتراضية مختلفة، ويتقمصون شخصيات من أختيارهم، ويزاولون فيها حياتهم العادية كأنهم يقضون جزءاً من حياتهم فى عالمهم الحقيقى، وتعتمد كثير من هذه الألعاب على تكنولوجيا الـ 3D (الأبعاد الثلاثية)، وبدأت هذه الألعاب إجتياح حياة الأفراد بشكل كبير، ومن أمثلة تلك الألعاب (Gaia Habbo Hotel – Second Life).

13. ألعاب ذات إيقاع Rhythm games:

ألعاب هذا النوع تركز فى المقام الأول إما على الرقص أو محاكاة عزف علي الآلات الموسيقية المختلفة، ويجب على اللاعبين الضغط على الأزرار فى وقت محدد ومعين لتتسلسل النغمة التى تمليها عليهم اللعبة، مما يؤدى لقيام بطل اللعبة بالرقص أو العزف بشكل صحيح، وبذلك يحقق اللاعب أعلى الدرجات، وبعض الألعاب ذات الإيقاع قد تضم أكثر من لاعب يتنافسون على تحقيق أعلى الدرجات أو يتعاونون لمحاكاة فرقة ما معاً، وألعاب الرقص قد تتطلب فى بعض الأحيان لاعب ذو لياقة بدنية حتى يقوم بالرقص على قطعة قماش صغيرة مزودة بأجهزة حساسة للضغط والتى تعتبر جهاز للإدخال ، مثل (Guitar hero - Dance dance revolution - Luminas).

---

[1] منصور سعد الله محمود: مرجع سابق، ص 22

14. ألعاب الرماية First/ Third – Person Shooter games:

تتمحور هذه الألعاب حول السلاح الذى يحمله الشخص بأختلاف أنواعه، وما يظهر على الشاشة هو السلاح المستخدم فقط، ومع ظهور تكنولوجيا الـ 3D (الأبعاد الثلاثية) تحول اللاعبين لجزء لا يتجزأ من اللعبة، مثل(Half Life – Counter Strike - Halo).[1]

15. ألعاب MMORPG:

وهى ألعاب ممارسة الأدوار التى تلعب بعدد هائل من اللاعبين عبر الإنترنت، وهى إختصار لـ Massively Multiplayer Online Role Playing games، وهى تشابه كثيراً فئة الألعاب الخاصة بممارسة الأدوار، ولكنها هنا تحتوى على عدد كبير من اللاعبين، ومن أمثلة هذا النوع (World of War craft – Battleship Conflict - Age of Ocean).

وقد تحتوى الألعاب على أكثر من نوع معاً لتداخلها، ولأن كل نوع يكمل بعضه الآخر فقد نجد ألعاب مغامرة وحركة معاً، أو سباقات ورياضة معاً وغيرها.

16. ألعاب تمثيل الإله God games:

هى لعبة تمثيل للحياه، يكون فيها اللاعب هو المسيطر على مجريات اللعبة على نطاق واسع، بوصفه كيان إلهى خارق (واليعاذ بالله) ، وظهرت العديد من تلك الألعاب مثل (God of War Nirvana - Doodle God).

[1] Amanda, Lenhart & others: "Teens, video games and civic" In: http://www.pewinternet.org/videogames In: 15/10/2010

- **وهنـاك تصـنيف آخـر لألعـاب الفيـديو وضـعته منظمـة (ESRB):[1]**

منظمـة (ESRB)إختصـاراً لـ The Entertainment Software Rating Broad، وهـى منظمـة ذات تكوين ذاتـى غير هادفة للربح، تعمل على تقييم محتوى الألعاب وتصنيفه وفقاً للمرحلة العمرية، وإجبار المصنعون لتلك الألعاب من وضع إعلان إرشادى على كل لعبة، وهذه المنظمة هى المسؤلة عن حماية حق ملكية ألعاب الفيديو والكمبيوتر وغيرهـا مـن بـرامج الترفيـه فـى كنـدا والولايـات المتحـدة الأمريكية.

وتأسست هذه المنظمة عام 1994 من قبل جمعية برامج التسلية المعروفة بإسم The Entertainment Software association (جمعية البرامج الرقمية التفاعلية سابقاً)، وبحلول أواخر عام 2009، كلفت بتقييم ما يقرب من 19130 لعبة مقدمة من 350 ناشر لتلك الألعاب، ويرجع السبب من تأسيس هذه المنظمة يرجع إلى المحتوى العنيف فى ألعاب الفيديو مثل (Night Trap - Mortal Combat - Doom) وغيرها، فضلاً عن ألعاب الفيديو المثيرة للجدل التي تصور مشاهد جنسية وإباحية.

وتقوم منظمة (ESRB) بتقييم وتصنيف الألعاب وفقاً لمحتواها، وهو مشابه كثيراً لنظام تصنيف الصور المتحركة المعمول به في كثير من الدول، وهدف هذه المنظمة مساعدة المستهلكين في تحديد مدى ملائمة محتوى الألعاب للفئات العمرية المختلفة، وتظهر هذه التصنيفات على الغلاف الخارجى للعبة، ووسائل الإعلام، والإعلانات، وعلى الموقع الخاص بتلك اللعبة، وبالرغم من أن نظام التصنيف هذا ليس إجبارياً، إلا أن الكثير من تلك الألعاب تقدمت ليتم تصنيفها حيث إمتنع معظم تجار التجزئه بيع ألعاب فيديو الغير مصنفة وفقاً لمنظمة (ESRB)، بالأضافة إلى أن المصنعين لم يحصلوا على ترخيص أية من تلك الألعاب دون تصنيفها أولاً بنفس النظام.

---

[1] http://www.esrb.org In: 15/10.2010

وقد وفرت تلك المنظمة موقع خاص بها وهو http://www.esrb.org يستطيع من خلاله لأى شخص الدخول عليه وكتابة أسم اللعبة أو إسم الناشر للتعرف على محتوى اللعبة وتصنيفها.

- **تصنيفات الألعاب وفقاً لمنظمة ESRB:**

Early Childhood

هذا التقييم مناسب للأطفال بعمر 3 سنوات .

- طبيعة تلك الألعاب تكون تعليمية.
- لا تحتوى على ما يعتبر غير مناسب للمشاهدة.

Every one

مقدمه لمن عمره 6 سنوات فأكثر.

- لا تحتوى على أى عنف.
- تحتوى على شخصيات كرتونية.

Every one 10+

مقدمة لمن عمره 10 سنوات فأكثر.

- تحتوى على عنف بسيط الذى نشاهده في أفلام الكارتون.
- تحتوى على بعض الخيال.

Teen

موجهه لمن أعماهم فوق 13 سنة.

- يحتوى على عنف بسيط ، بعض الدماء.
- يوجد بها قليل جداً من الكلمات السيئة.

Mature

موجهه للأعمار فوق 18 سنة.

- هذا النوع هو الأكثر إنتشاراً.
- يحتوى على عنف شديد، وكثير من الدماء والأشلاء.
- يتضمن مشاهد جنسية وإباحية بشكل غير مفرط.
- به كثير من الكلمات السيئة والشتائم.

Adults only

موجهه لمن عمره 21 سنة فأكثر

- يحتوى على قدر مفرط جداً من العنف والدماء والأشلاء.
- به كثير من المشاهد الغير لائقة.
- به قدر مفرط من الإباحية والعرى والمشاهد الجنسية الفاضحة.

Rating Pending

- وهى الألعاب التى لم يتم تصنيفها بعد (الألعاب الجديدة التي لم تصدر في الأسواق)، وتظهر فقط عند الدعاية والإعلان لأى لعبة.

- **السمات المكتسبة من ألعاب الفيديو بعد ممارسة اللاعب لها:**[1]

1. **مهارة القراء:**
إن ممارسة بعض ألعاب المغامرة يجبر اللاعب على القراءة بعناية وحرص، لأن حصوله على المعلومات يساعده فى حل المشكلة، وبذلك تتحسن مهارة القراءة عند اللاعب.

2. **مهارة الملاحظة:**
كم من المذهل إستخدام هذه المهارة والتى يمتاز بها العلماء وصانعى الألعاب بالملاعب وغيرهم، والتي تمكنهم من ملاحظة أدق التفاصيل ليستخدمونها في رسم إستراتيجيتهم، وممارسة ألعاب الفيديو من خلال المحاكاه تعود الفرد على الملاحظة الدقيقة.

3. **زيادة حصيلة المفردات اللغوية:**
فعادة ما يصطدم الفرد عند ممارسته لتلك الألعاب بكلمات لا يعرفها، ولكنه في حاجة لمعرفتها حتى ينجح في تنفيذ مهام المغامرة أو المهمة التي يمارسها من خلال ألعاب الفيديو.

---

[1] Yuji, H: "Computer games and information Processing Skills", Percept Not Skills, vol. 83, issue 2, Oct. 1996, pp. 675 – 677

4. المعرفة العامة:

ويقصد بها معرفة الأشياء الشائعة، وفى ألعاب المحاكاه تتسع الخبرات، ويستطيع الفرد الحصول عليها وعلى معلومات قد يصعب عليه الحصول عليها فى الحياه الواقعية.

5. حل المشكلات:

ففى كل خطوة من خطوات ألعاب المحاكاه تعترضك مشكلة يتطلب منك حلها، وهذه مهارة وقدرة تفيد الفرد في حياته الواقعية.

6. التخطيط الإستراتيجي:

من خلال ممارسة ألعاب المغامرة يمكن أن يكتسب الفرد مهارة التخطيط، فيحدد ما هى الطرق التى يجب إستخدامها لحل المشكلة؟، وما هى الخطوات المطلوب إتخاذها؟، فالتخطيط الإستراتيجي هو الطريق الأمثل لحل المشكلات.

7. مهارة صناعة و قراءة الخرائط:

هناك العديد من الطلاب الذين يفتقرون لمهارة قراءة الخرائط، وممارسة ألعاب الفيديو التي تحتوى على خرائط لتحديد وجهة اللاعب، تنمى هذه المهارة من خلال التدريب عليها.

8. التفكير المنطقي:

هناك العديد من أنواع التفكير، وهى جميعاً يمكن تحسينها من خلال محاولة تشغيل العقول لحل الألغاز، والمشكلات التي تطرحها الألعاب.

- **العلاقات بين ألعاب الفيديو والعمليات العقلية :**[1]

1. الفهم:

لكى يلعب الفرد أى لعبه لابد أن يفهم قواعدها وحدودها، وأن يفهم دوره في اللعبة، وما يجب أن يفعله، وهنا يجب أن تكون القواعد واضحة، ولا تشكل عبئاً عقلياً عليه، أما إستراتيجيات اللعب فتترك

---

[1] إبراهيم عبدالوكيل الفار، تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادى والعشرون"، مرجع سابق، ص 227

لممارسة الأفراد، ومن الممكن أن تصمم اللعبة بحيث تدفع الأفراد إلي إستخدام إستراتيجيات محددة تؤكد على الإستنتاج، والإستدلال، والأستقراء، والإستنباط .

2. التحليل و التركيب:
يحلل الفرد المعلومات المتاحة أثناء اللعب بصورة مكثفة وسريعة، ثم يركب هذه المعلومات فى خطوة تضمن له الفوز، وإذا كانت الصورة الكلية غير مكتملة حيث ينقصها معلومة أو أكثر، فإنه يكمل هذه المعلومة بالحدس ويقدم علي خطوة مجازفة ليرى إمكانية الفوز.

3.إصدار الأحكام:
توفر برمجيات الألعاب التعليمية الفرصة والدافعية معاً لممارسة إستنباط الأحكام بطريقة علمية، وعملية إصدار الأحكام تحتاج لكثير من الممارسة والتدريب.

4.حل المشكلات:
يستخدم الإنسان كل ما لديه من قدرات عقلية فى حل المشكلات، وتوفر برمجيات الألعاب الفرصة لتطبيق المعرفة التى تشبه الواقع، وكلما زادت عناصر المشكلة كلما أحتاجت إلى عمليات عقلية أكثر ووقت أطول لحلها.

5. المرونة و المبادرة:
يعمل نمط ألعاب الفيديو على تنمية المرونة أكثر من أى نمط آخر، حيث أن المرونة عادة فكرية يمكن أن تكتسب من خلال الألعاب، حيث تتوفر عدة طرق للفوز، وعدة إستراتيجيات للعب، مما يساعد فى إعمال العقل والفكر.

- **الصناعات العربية لألعاب الفيديو :**

سيتم إستعراض بدايات صناعة ألعاب الفيديو فى الشرق الأوسط، ومحاولات للمطورين والمستقلين والناشرين، بالإضافة لما نجحوا بإصداره من ألعاب.

- **تطوير ألعاب الفيديو فى سوريا:[1]**

بدأت صناعة تطوير ألعاب الفيديو فى سوريا منذ عام 1998، ظهرت من خلال لعبتى حرب 73 (War 73) التى تم تطويرها عام 1999، ولعبة (رماة الحجارة) The Stone throwers عام 2001، غير أن اللعبتين كانتا من النوع البسيط ثنائي الأبعاد، الذى يعمل على الحواسيب الشخصية، وكانت قصة اللعبتين تدور حول الصراع العربى الإسرائيلى بشكل عام.

بينما بدأ العمل علي أول لعبة فيديو بالمفهوم التجارى الحالى في سبتمبر 2000، وكان إسمها (تحت الرماد) Under Ash، وهى لعبة رماية ثلاثية الأبعاد، تستمد أحداثها من الإنتفاضة الفلسطينية الأولي، وقامت دار الفكر بنشرها عام 2002، وكانت تحت الرماد بالأصل موجهة للجمهور العربي، ولم تحتوي على أية ترجمة باللغة الإنجليزية، ولم يتم بيعها خارج المنطقة العربية.

وقد واجه المطورين مشاكل تقنية ومالية لعدم وجود الموارد الكافية لشراء محركات ألعاب إحترافية من الشركات الأجنبية، ولكنهم حاولوا التغلب على تلك المشاكل والأعتماد على أنفسهم، وأثمر هذا العمل الشاق عن لعبة تحت الرماد التى نالت الكثير من الإعجاب، وإستطاعت بيع أكثر من 100 ألف نسخة خلال ستة أشهر من إطلاقها، وهو رقم كبير مقارنة بالألعاب العالمية التي يتم بيعها في أسواق الشرق الأوسط، وكان هذا النجاح عاملاً في تأسيس شركة أفكار ميديا Afkar media، لتصبح أول شركة تطوير ألعاب مستقلة عربية.

---

(1) http://gamelatcot.com/2010/04/09/Videogames-vanguard-in-the-middle-Cast-part-1-2010E2%80%95-Syria In: 23/10/2010

وفى عام 2004 تم تطوير لعبة (تحت الرماد 2) Under Ash II (والتي تعرف أيضاً بإسم – تحت الحصار Under siege)، ولكنها لم تظهر فى الأسواق حتي آخر عام 2005، وذلك لأن الشركة المسؤلة عن النشر كانت تحاول تحديد سبل الدخول إلى أسواق جديدة مع نقص الخبرة لديها للتعامل مع إطلاق المنتج بنفس الوقت فى أكثر من دولة، وعندما ظهرت تحت الحصار في الأسواق أستقبلت بشكل إيجابى، ويرجع ذلك لقصتها الواقعية ورسومتها المتطورة، ونظام الذكاء الإصطناعى الجديد فى ذلك الوقت، وتصنف هذه اللعبة ضمن إطار الألعاب الوثائقية Documentary، وذلك لأن كافة مراحلها مستمدة من أحداث واقعية موثقة في سجلات الأمم المتحدة بين عامي 1987 – 2004، وقد تم تدعيم هذا الجزء الجديد من اللعبة باللغتين العربية والأنجليزية.

وقد تم تقسيم اللعبة إلى جزئين فقد تم إصدار تحت الحصار: الطريق إلى الحرية (Undersiege: Path to freedom)، وتحت الحصار: بقايا إنسان (Undersiege: Remnant of human)، و(Under Siege: Golden Edition) النسخة التى تضم الجزئين معاً، وهذا التقسيم سيكرره الناشر مرة أخرى مع لعبة قريش (Quraish)، وهي أول لعبة إستراتيجية عربية تم تطويرها عام 2005، وتعرض تاريخ الفتوحات الإسلامية، ولكنها للإسف لم تصل إلى الأسواق إلا فى عام 2008 بعد تقسيمها لأربعة أجزاء.

وخلال الفترة نفسها طورت شركة سورية أخرى تسمي (تقنيات 3D) لعبة زويا: محارب من بالميرا (Zoya: a Warrior From Palmyra) عام 2002، وهى لعبة مغامرات مستوحاه من سلسلة ألعاب لارا كروفت، إلا إنها لم تنج فى بيع مائة نسخة فى المنطقة، فقامت شركة أفكار ميديا بإعادة تطويرها ونشرت بإسم جديد هو قلعة النصر (Victory Castel)، ولكنها لم تلاق الكثير من النجاح، ونتيجة لذلك أغلقت شركة تقنيات 3D عام 2003.

وعانت شركة أفكار ميديا من الأزمة أقتصادية العالمية التى أدت لتأجيل العديد من ألعابها الرئيسية، غير أنها نجحت في إصدار لعبة الطريق إلي القدس (Road to Jerusalem) فى نهاية عام 2009.

ومع تلك المحاولات السورية لإقتحام عالم مطورى ألعاب الفيديو فهمى تواجه العديد من المشكلات المتعلقة بسياسة مصنعى أجهزة التسلية المنزلية، ونظرتهم لأسواق الشرق الأوسط، مثل شركة مايكروسوفت لا تدعم شبكتها Xbox live في الشرق الأوسط وكذلك شركة سونى، فعلى الرغم من شعبية أجهزة البلاى ستيشن، إلا أن العديد من الدول ومن بينها سوريا غير مدرجة فى القوائم التى تدعمها شبكة Play station Network، ولكن فيما يبدو أن مستقبل صناعة ألعاب الفيديو واعداً فى سوريا.

- **لبنان:**[1]

لبنان هى الدولة الثانية التى ألتفتت لمجال تطوير وصناعة ألعاب الفيديو، حيث قامت مجموعة من المطورين اللبنانين بتصميم أول ألعابهم بإسم القوة الخاصة (Special Force)، وتركز أحداثها على العمليات العسكرية التى قام بها حزب الله ضد قوات الإحتلال الإسرائيلى فى جنوب لبنان، ولذلك تبنى حزب الله اللعبة، وكانت تحتوى على رسائل دينية وسياسية خاصة، وتسبب ذلك بمنع تداولها بالعديد من الدول في الشرق الأوسط.

وفى عام 2007 تم تطوير الجزء الثانى من تلك اللعبة القوة الخاصة 2: الوعد الحق (Special Force 2: Tale of the Truthful pledge)، بعد أن أنشأ المطورون اللبنانيون أستوديو التصميم الخاص بهم تحت إسم Might 3D، إعتمدت هذه اللعبة في قصتها علي الحرب التي جرت فى لبنان بين حزب الله وإسرائيل، وتم إصدارها بعد أقل من عام من إنتهاء تلك الحرب، ودعمت باللغة العربية فقط، إلا أن تم إصدار تطوير غير رسمى لها مدعم باللغة الإنجليزية، ويميل كثير من النقاد لمقارنه تلك الألعاب بلعبة (Americans Army)، حيث أن كلتا اللعبتين طورتا بتمويل من جهات سياسية لنشر وجهة نظرتهما الخاصة.

---

[1] http://gameslatest.com/2010/04/23/videogames-vanguard-in-middle-/east-part-2-%E2%80%93lebanon-and-jordan In: 23/10/2010

ومنذ ذلك الوقت بدأت العديد من الجامعات اللبنانية بتدريس مواد تطوير وتصميم ألعاب الفيديو في كليات الهندسة والبرمجيات، وقد سجلت العديد من المحاولات الجديدة غير أن شيئاً منها لم يثمر بعد.

- **الأردن:**[1]

في عام 2003 قام طالب أردنى بتطوير لعبة جنين: طريق الأبطال، والتي تشبه كثيراً لعبة تحت الرماد 2 السورية، والتي تم نشرها من قبل شركة التراث، غير أنها لم تحقق الكثير من المبيعات، ثم قام بتطوير لعبة أخرى وهى سباق البرارى، تمثل سباق علي ظهور الحيوانات، تتضمن 8 حيوانات مختلفة على 6 مضامير سباق متنوعة، ونشرتها شركة أندلس سوفت، ولكنها هى الأخري لم تحقق مبيعات.

ولكننا لا نستطيع أن نجهل شركة مكتوب التي إستطاعت بناء شعبيتها من خلال خدماتها المستقرة علي مدي سنين طويلة، وقد نجحت بإثارة إهتمام شركة Yahoo، فقامت بشراء بعض من أسهمها، وقامت شركة مكتوب بتقديم لعبة متصفح مجانيه إلى السوق العربية من خلال لعبة حرب الملوك (Khan wars)، وإستطاعت تحقيق أرباح جيدة من هذه المغامرة، وتمتلك مكتوب موقعاً كبيراً للألعاب الخفيفة على الأنترنت يضم ألاف الألعاب العربية الأصلية والمترجمة.

- **مصر:**

أعلنت شركة "إنتل" عن دعمها للعبة (أبو حديد) كأول لعبة إلكترونية مصرية ثلاثية الأبعاد، تم تطويرها لأغراض تجارية في العالم العربى، جاء ذلك في إطار فاعليات معرض القاهرة الدولى لتكنولوجيا المعلومات والإتصالات (Cairo ICT) عام 2008.

قام بتصميم هذه اللعبة ثلاثة من المهندسين المصريين، تم إختيارهم من قبل صندوق تنمية التكنولوجيا التابع لوزارة الإتصالات وتكنولوجيا المعلومات، وقد إستغرق تطوير هذه اللعبة عامان، وتم إستيحاء

[1] http://gameslatest.com/2010/04/23/videogames-vanguard-in-middle-/east-part-2-%E2%80%93lebanon-and-jordan
In: 23/10/2010

شخصياتها من شخصيات فيلم (بوحة)، وتعتمد اللعبة بالكامل علي اللغة العربية مع إستخدام اللهجة العامية المصرية، مما يعطي اللعبة مذاق مألوف، وتتكون اللعبة من عشرة مستويات، وتم تصميمها ليتم لعبها وفق النمط الفرد أو الجماعى (Single player or multiplayer).[1]

وظهرت لعبة أخرى ثلاثية الأبعاد تحكي ملحمة حرب سيناء وتسمى (النسر المصرى)، وتدور أحداثها حول حرب الإستنزاف، وتنتهى بنصر أكتوبر، ومن مميزاتها أن اللاعب يعيش جو الحرب لحظة بلحظة، وتتيح له فرصة التفاعل مع الأحداث، والإطلاع علي المعلومات في إطار ممتع بعيداً عن الملل، قام بتطويرها طالبان بكلية الهندسة بعد الإطلاع على الكتب التاريخية والأفلام الوثائقية، ومعرفة الشخصيات المهمة التي أثرت فى الحرب، وتتكون هذه اللعبة من 14 مرحلة.

وتعتبر تلك الألعاب محاولة جادة لمنافسة الألعاب الأجنبية، ورفع مركز مصر فى مستوى الألعاب العالمية التي صارت بوابة دخول محفل التكنولوجيا.[2]

- **الإتحاد المصري للألعاب الإلكترونية ((Egyptian Federation Electronic Game:[3]**

تقدم عدد من الرياضيين والمهتمين بالألعاب الإلكترونية فى مصر بطلب لوزارة الشباب لتأسيس الإتحاد المصري للألعاب الإلكترونية (EFEG)، ليكون الإتحاد الأول من نوعه على مستوى المنطقة العربية والشرق الأوسط في ديسمبر 2007.

والهدف من تأسيس الإتحاد هو تنظيم البطولات المحلية التي تنقل الألعاب الإلكترونية من حيز التسلية وقتل الوقت إلي حيز البطولات والمنافسة، وكذلك تنظيم البطولات العربية والعالمية التى تحقق لمصر دعاية سياحية وإعلامية كبيرة، بالإضافة إلي خلق جيل قادر على تمثيل

---

(1) http://www.masrawy.com/News/Technology/General/2008/march/3/abo-hadid.aspx
In: 23/10/2010

(2) http://www.airssforum.com/f44/t79227.html In:23\10\2010

(3) http://www.efeg.eg/index.php?option=com=content&view=article&id=2:about&id=7:frontage –articles&itemid=3 In:23/10/2010

مصر بقوة فى البطولات العالمية، والذي سوف يساعد فى الوصول لإنتاج لعبة عربية تعبر عن الشخصية العربية فى هذا المجال.

وتأسيس هذا الإتحاد سيغير مفاهيم العالم أجمع تجاه العالم العربى خاصة في مجال الإلكترونيات، حيث أن فكرة تأسيس الإتحاد هى الأولى علي مستوى العالم، ويتبنى الإتحاد الدعوة لتأسيس إتحادين عربى وعالمى للألعاب الإلكترونية يكون مقرهما مصر، وبذلك سيتم وضع مصر والعالم العرب علي قائمة إهتمامات الدول المتقدمة في مجال الألعاب لإلكترونية.

- **تكنولوجيا كنكت Kinect الجديدة:[1]**

وهى عبارة عن وحدة تحكم بالألعاب، وتجربة الترفيه لأجهزة اكس بوكس X Bo360، والتى تعتمد على برمجيات تم تطويرها من قبل شركة مايكروسوفت، بالإضافة إلى تكنولوجيا نطاق الكاميرا (Range Camera) التى طورها عالم إسرائيلى، والتى تفسر المشهد ثلاثى الابعاد 3D من خلال إستخدام الأشعة تحت الحمراء.

وقد تم الإعلان عن كنكت Kinect فى يونيو 2009 تحت الأسم الرمزى مشروع ناتال (Project Natal)، حيث أنه من تقاليد شركة مايكروسوفت تسمية مشاريعها بأسماء مدن، وناتال Natal هو إسم مدينة برازيلية، وتعنى (ولادة ما هو جديد)، ويعكس هذا الأسم وجهة نظر مايكروسوفت فى المشروع، وكأنه ولادة جيل جديد من الترفيه المنزلى.

وفى وقت لاحق ستكون هذه التكنولوجيا معتمدة من قبل أجهزة الكمبيوتر من خلال ويندوز 8 القائمة على كاميرا الويب على غرار الأضافة الطرفية لأجهزة X Box 360، حيث يكون التحكم فى اللعبة من خلال إستخدام الإيماءات والأوامر الصوتية، والهدف من هذا المشروع توسيع قاعدة جمهور X Box 360.

---

[1] http://en.wikipedia.org/wiki/Kinect

وقد تم إطلاقه فى نوفمبر 2010 فى كل من أمريكا الشمالية، أوروبا، أستراليا، نيوزيلاندا وسنغافورة، ووصف أفراد مايكروسوفت أن هذه التكنولوجيا تتمكن من التعرف على الوجه، والإيماءات، والصوت، وتستطيع Kinect من تتبع ستة أفراد فى نفس الوقت من بينهم أثنان لاعبين، بالإضافة لخاصية تحديد 20 مفصل لكل لاعب.

الفصل الثالث
الواقع الإفتراضى والخيال عند المراهقين

- تمهيد
- نبذة تاريخية عن الواقع الإفتراضى
- مصطلحات تدل على الواقع الإفتراضى
- سمات الواقع الإفتراضى فى البيئات الإفتراضية
- أنماط الواقع الإفتراضى
- العناصر الأساسية للواقع الإفتراضى
- أنواع أنظمة الواقع الإفتراضى
- الجدل بين الباحثين حول المجتمع الواقعى والإفتراضى
- العلاقة بين المجتمعين الواقعى والإفتراضى
- الواقع الإفتراضى والترفيه
- الواقع الإفتراضى والوجود
- الواقع الإفتراضى والكهف
- مزايا وعيوب الواقع الإفتراضى
- الواقع الإفتراضى فى مكتبة الإسكندرية
- إدراك الواقع عند المراهق
- أهمية الخيال عند المراهق ومراحل نموه
- العوامل المؤثرة فى نمو قدرة المراهق على التمييز بين الواقع والخيال

الفصل الثالث

الواقع الإفتراضى والخيال عند المراهقين

- **تمهيد:**

لم تلق أى وسيلة من وسائل الإتصال الإهتمام بالقدر الذي ناله الإنترنت، حيث يشهد تنامى مستمر على مدار السنوات الأخيرة، فقد إنتشر إستخدامه بشكل ملحوظ علي مستوى العالم بأثره، وذلك مقارنة بالوسائل الإتصالية الأخرى كالراديو والتليفزيون، فحين وصل عدد مستخدمى الراديو إلى خمسين مليون مستمع بعد خمسين عاماً من ظهوره، وقد وصل عدد مشاهدى التليفزيون إلي خمسين مليون مشاهد بعد ثلاثة عشر عاماً من ظهوره، ففى المقابل يجد المتأمل فى الإحصاءات أن جمهور مستخدمى الإنترنت قد وصلوا إلي خمسين مليون مستخدم خلال أربع سنوات منذ ظهوره.[1]

وأحدث ظهور الإنترنت كوسيط إتصالى ثورة كبيرة وجدلاً بين الباحثين حول تأثير هذه الوسيلة التفاعلية الجديدة على نمط العلاقات الشخصية بين الأفراد، فالثابت لدى الجميع أن الإنترنت قد أحدث بالفعل مجمعاً جديداً بكل المقاييس، وهو مجتمع تخيلى أو إفتراضى من حيث نشأته وتأسيسه، ولكنه واقعى وحقيقى من حيث أبعادة وآثاره على الأطراف المشاركة فيه.[2]

ولقد ساهم الإنترنت في تشكيل فضاء جديد، وهو الفضاء الرمزى Cyberspace، الذى يعد إطاراً جديداً لعلاقات إجتماعية عابرة للقوميات والأماكن، فالمتعارف عليه أن الجماعة الإجتماعية هى مجموعة من الأفراد تجمع بينهم قيم مشتركة، وشعور بالإنتماء، ويعيشون في بيئة

---

(1) سامي عبدالرءوف طايع: "إستخدام الإنترنت في العالم العربى، دراسة ميدانية على عينة من الشباب العربى"، مجلة بحوث الرأي العام، أكتوبر - نوفمبر، 2000، ص 50

(2) Chris Roberts & Nick Fox:" GPS in Cyberspace: The Sociology of a virtual Community", The Sociological review, Vol. 47, No. 4, Nov 1999, p. 644

جغرافية مكانية واحدة، وتحكمهم قيم وأعراف متفقين عليها، إلي جانب وجود قواعد ضبط إجتماعى تحدد ما يحدث بينهم من علاقات، ولكن الإنترنت ساهم في تشكيل علاقات تتجاوز هذا الإطار، وشكل مستخدموه الذين يجمع بينهم إهتمامات مشتركة جماعات يطلق عليها الجماعات الإفتراضية Virtual Community.[1]

وقد أطلق (رونالدو بيجوتو) Ronaldo A. Beghotto 2001 على التفاعلات التى تتم داخل التجمعات الإفتراضية "إتصال إليكترونى تفاعلى"، يضم هذا الإتصال أفراد متنوعون يشتركون في نفس الأفكار والأنشطة،[2] وعلى الرغم من أن هذه الإتصالات تفاعلية إلا أن المشتركين فى هذه التفاعلات هوياتهم غير معروفة، فالفرد فى التجمعات الإفتراضية يتنكر في أكثر من شخصية، ويستطيع الفرد بذلك أن يشترك فى نفس الجماعة بأكثر من هوية.[3]

وأهم ما يميز هذه التجمعات الإفتراضية هى أنها متاحة للأفراد الذين يريدون المشاركة فى أحد أنماطها، فالمدينة الإفتراضية على حد زعم (ألبرتا روبرت) Alberta Robert 1995 و(ميشيل جنكنسون) Micheal Jenkinson 1994 مدينة لا تنام ، فهناك دائماً أفراد مشتركون فى التفاعلات الإفتراضية حتى فى منتصف الليل.[4] ولا غرابة فى ذلك فلقد أصبح الإنترنت بشكل عام جزء من حياة الناس، والجماعات الإفتراضية بأنماطها المختلفة باتت تشكل أهمية للعديد من المهتمين بالإنترنت على وجه خاص، وذلك ما دعا

---

(1) أحمد زايد: "عولمة الحداثة وتفكيك الثقافات الوطنية"، عالم الفكر، مجلد 32، يوليو – سبتمبر، 2002، ص 16

(2) Rolando A-Beghotto: "Virtually in the middle Alternative Avenues for Parental Involvement in middle Levels Schools", Learning house, Vol.57, issue 1, sept - Oct, 2001,p.23

(3) Smith Alison: "Cyber life and Cyber Harm: A human eights approach", Social alternative, vol.17, issue 4, Oct., 1998, p.2

(4) Jenkinson Micheal & Alberta Robert: "Welcome to the Virtual world", Western report, Vol. 21, issue 3, 1994, p. 24

(ماريا باكرد جيفا) Maria Bakardjieva 2005 إلى أن تعلن أن الحاسوب أصبح أسلوب حياه.[1]

فالإنترنت ساهم فى تشكيل وعى الفئات الإجتماعية التى تتفاعل بداخله، ويلعب أيضاً دوراً حيوياً فى تكامل منظومة الثقافة، والأهم فى هذا العدد هو أن البنية المعلوماتية الجديدة توفر بين منظومات الثقافات المختلفة، فالثقافة التى تجمع بين الأفراد الذين يتفاعلون عبر شبكة الإنترنت أطلق عليها لفظ الثقافة الرمزية Cyber Culture.[2]

وفي الوقت الذى تنتشر فيه نمو العلاقات الإجتماعية العابرة للقوميات والحدود يزداد التفاؤل تاره والتشاؤم تاره أخرى، فالبعض يرى أن هذه العلاقات الأجتماعية الجديدة تؤدي إلى تدعيم الحرية والحوار المتبادل، وفتح المجال أمام تبادل الأفكار، والخروج من سلطة الحكومات التي تستبد الحريات، فى حين أن البعض الآخر يجد أن الإنترنت يساهم في سحب الناس من مجتمعاتهم ليصبحوا أقل إرتباطاً بقوميتهم، مما يثير القلق حول مستقبل الإنتماء إلى المجتمع الحقيقى، إلى جانب أن الإنترنت يخلق فرص للحكومات ليس لها مثيل لمراقبة حياة المواطنين الخاصة.[3]

وجدير بالذكر فى هذا الصدد هو أن كل ما يختص بالواقع الإفتراضى الجديد تتم تفاعلاته في الفضاء الرمزى Cyber Space، ذلك الحيز الجديد الذى ظهر الحديث عنه للمرة الأولى مع (وليم جيسون) William Gibson عام 1984، وكان ذلك ضمن كتاباته فى الخيال العلمى حيث كان ينادى بشبكة حاسوبية ضخمة تضم كل شبكات الكمبيوتر فى رحابها، وقد تحول هذا الحلم إلى حقيقة، فلقد أضحى الفضاء الرمزى يجمع شبكات العالم فى شبكة عالمية، وشكل هذا الفضاء فيما بعد

---

(1) Maria Bakardjieva: "Internet Society: The internet in everyday life", Saga Publication, London, 2005, p. 37

(2) نبيل علي وآخرون: "صورة الثقافة العربية والإسلامية على الإنترنت، وخطة تنفيذية مقترحة لإقامة شبكة مواقع خدمات للإعلام الثقافى العربى"، المنظمة العربية للتربية والعلوم الثقافية – إدارة البرامج العامة والإتصال، تونس، 1999، ص 301

(3) Bower Bruce: "The Social net", Science News, vol. 161, issue 18, 2002, p. 282

عالم من الإرتباطات الإنسانية للمتفاعلين عبر الإنترنت، ومن هنا يشهد العالم مزيد من التحول من الفضاء الأرضى الفزيقى إلى الفضاء الرمزى الرحب الذى تشكلت فيه علاقات وإنتماءات تجاوزت الإطار المكانى الضيق.[1]

• مفاهيم مستحدثة عبر شبكة الإنترنت:

مع تزايد إستخدام الإنترنت علي المستويات العالمية والإقليمية والمحلية تنامت مصطلحات جديدة إرتبطت بالتقدم التقني وثورة الإتصالات ومنها:[2]

أ- المجتمع الإفتراضي (Virtual Community):

تنوعت التعريفات حول هذا المفهوم من ذوى التخصصات المختلفة ما بين مهتمين بعلوم الحاسب والإتصالات ومهتمين من علماء الإجتماع ورجال السياسة وغيرهم.

فقد عرفها (هاورد رينجولد)[3] Haward Rhingold 1993 بأنها "تجمعات إجتماعية تشكلت فى أماكن متفرقة من أنحاء العالم يتقاربون ويتواصلون فيما بينهم عبر شاشات الكمبيوتر والبريد الإليكترونى، يتبادلون المعارف فيما بينهم ويكونون صداقات، ويجمع بينهم إهتمام مشترك، ويحدث بينهم ما يحدث فى عالم الواقع ولكن ليس عن قرب بل عبر شبكة المعلومات الدولية".

---

(1) Matell Charles: "Infinity, made imaginable", Journal of Academic Librarianship, vol. 25, issue 6, Nov. 1999, p. 480

(2) خالد حنفى: "نشطاء الإنترنت في مصر: النخبة الإفتراضية للمجتمع الإليكترونى"، بحث مقدم إلى المؤتمر السنوي السادس للباحثين الشباب، (سيناريوهات القرن الحادى والعشرون – فرص وتحديات العالم والإقليم)، مركز دراسات و بحوث الدول النامية ، القاهرة، 2004، ص 5

(3) Haward Rhingold: "Virtual Community"
In: http://www.com.userh(R)Vcboal In:17/10/2010

كما عرفها (عمرو الجويلي)[1] 1996 بأنها "جماعات تشكلت إثر الثورة المعلوماتية التى أتاحت الفرصة إلى تقليص التباعد الجغرافى، مما أتاح الفرصة للإتصال بين أفراد يتواجدون عبر مسافات متباعدة، يجمع بين أفرادها نوع من الإحساس بالولاء والمشاركة ".

بينما عرفها (جونسان لايزر)[2] Jonathan Layzer 2000 بأنها "تجمعات تشكلت من خلال شبكة الإنترنت لا يقطن أعضائها فى بوطقة جغرافية واحدة ولكن موزعون ومنتشرون فى أنحاء مختلفة حول العالم يجمع بينهم إهتمامات مشتركة ومختلفة، وتعددت أنماطها ما بين تجمعات طبية وتجارية وتتسع لتشمل أنماط أخرى متنوعة".

وأشار (بسيونى إبراهيم حمادة)[3] 2001 إلى أنها "تجمعات إجتماعية تظهر عبر شبكة الإنترنت، تشكلت في ضوء ثورة الإتصالات الحديثة، تجمع بين ذوى الإهتمامات المشتركة، يتواصلون فيما بينهم ويشعرون كأنهم في مجتمع حقيقى".

وطرح كل من (على بن حمد الصبيحى وعبدالرحمن بن حسين الوزان)[4] 2004 أنها "جماعات مشاركة فى نشاط تربطهم فيما بينهم روابط وأهتمام موحد والذى يشكل العامل المشترك بين جميع أفرادها".

---

(1) عمرو الجويلى: "العلاقات الدولية فى عصر المعلومات، مقدمة نظرية"، مجلة السياسة الدولية، السنة الثالثة والثلاثون، العدد 123، يناير 1996، ص 28

(2) Jonathan Layzer & others: "Collecting user requirements in a Virtual population: A Case Study", U.S.A.,
In: www.userpageunbc.Edv/Nbuchwiet/papers,lazr.html
In:12/10/2010

(3) بسيونى إبراهيم حمادة: "حرية الإعلام الإليكترونى الدولى وسيادة الدولة: مع إشارة خاصة إلي الوضع فى الدول النامية"، كراسات التنمية، مركز دراسات وبحوث الدول النامية، (جامعة القاهرة: كلية الإقتصاد والعلوم السياسية، 2001)، ص 34-35

(4) علي بن حمد الصيحى وعبدالرحمن بن حسين الوزان: "جماعات الأهتمام المشترك بإعتبار ها طريقة تجميع بيانات البحوث لتطبيقية"، مجلة العلوم الإجتماعية، المجلد 32، العدد 1، 2004، ص 107

وكان تعريف (وليد رشاد)[1] 2007 بأنها "تجمعات إجتماعية من الذكور والإناث يجمع بينهم إهتمامات مشتركة فى موضوعات ترفيهية وسياسية وإجتماعية وثقافية، ويتقابلون بشكل جماعى أو فردى، ويتواصلون عبر البريد الإليكترونى والإنترنت بالصوت أو بالصوت والصورة عن طريق كاميرا الويب وعبر مقاهى الإنترنت من مستويات إجتماعية وإقتصادية وجغرافية مختلفة."

ب- الفضاء الرمزى (cyber Space):

يعتبر مصطلح Cyber Space من المصطلحات المثيرة للجدل ليس حول المعنى ولكن حول ترجمة المصطلح، فقد تعرض هذا المصطلح لعدد من الترجمات، منها ما أشار إليه (نبيل علي)[2] 2001 بأنه يعنى فضاء المعلومات أو الفضاء الرمزى.

وقد أقدم على ترجمة هذا المصطلح أيضاً (أحمد زايد)[3] 2003 بأنه الفضاء الكونى، ثم رجع (نبيل على)[4] 2003 ليجعل المصطلح مقصور فقط على فضاء المعلومات.

ت- الواقع الإفتراضي (Virtual Reality):

يرتبط مفهوم المجتمع الإفتراضى بمجموعة من المفاهيم المتصلة بالثورة التكنولوجية إلا أن أبرزها مفهوم الواقع الإفتراضى الذى أثار مجموعة من الرؤى فى تحديد مفهومه.

---

[1] وليد رشاد زكى: "الجماعات المتشكلة في الفضاء العالمى: مضامين تفاعلاتها الإجتماعية، رسالة ماجستير غير منشورة، القاهرة، 2007، ص 31

[2] نبيل على: "الثقافة العربية وعصر المعلومات: رؤية لمستقبل الخطاب الثقافى العربى"، عالم المعرفة، عدد 265، 2001، ص 91

[3] أحمد زايد: "عولمة الحداثة وتفكيك الثقافات الوطنية"، عالم الفكر، المجلد 3، يوليو – سبتمبر، 2003، ص 19

[4] نبيل على: " تحديات عصر المعلومات"، مكتبة الأسرة – الأعمال العلمية، 2003، ص 254

فقد عرفه (إيفان سيزرلاند)[1] Ivan Sutherland 1965 أنه "تلك التكنولوجيا التي تمكن الفرد من التجول داخل شاشة الكمبيوتر، ودخول فى الأبعاد الثلاثية له، مستخدماً أفكاراً محددة، مثل شاشة عرض مركبة على الرأس، وجهاز إدخال يدوى؛ حيث يشعر الفرد بأنه ينغمس داخل ما يراه، وأنه يستطيع التفاعل معه".

بينما عرفه (جوبسون)[2] Jacobson 1993 بأنه "كمبيوتر يؤلف خبرة حسية، تحس المشارك على الإعتقاد بأنه لا يستطيع التمييز بين الخبرة الإفتراضية والخبرة الحقيقية، وذلك بإستخدام رسوم الكمبيوتر والأصوات والصور لعمل ترجمة إلكترونية لمواقف الحياه الواقعية".

ويرى (إيف برينر)[3] EV-Brenner 2000 أنه "التفاعلات التي تحدث داخل البيئة الإفتراضية وتعددت أنماط هذا الواقع الذى منها السينما الإفتراضية والمسرح اللإفتراضى".

أما (نبيل على)[4] 2001 إعتبره "بيئة إصطناعية لممارسة الخبرات بصورة أقرب ما يكون إلى الواقع فمن وراء شاشة الكمبيوتر يجوب الفرد عوالم الوهم متحرراً من قيود الجبر وقيود قوانين الطبيعة والمجتمع، والحال في هذا الواقع دون حواجز، فلا عائق يعوق الإنسان في هذا الواقع من أن يخترق الحوائط، أو أن يتجول داخل مفاعل نووي دون أن تصهره حرارته العالية، كما يمكنه الإبحار في أماكن مختلفة وإلى أزمنة الماضى الغابرة، وإقتحام أزمنة المستقبل القادمة أو الخلط بينهما فيما يعرف بالخلط الزمنى Time Scrambling"، ومن هذا التعريف يتبين أن الواقع الإفتراضى لا يقف أمامه عامل الزمن.

---

(1) Sutherland ,I: "The Ultimate Display: Information Processing", Processing of The IFIPS, congress 65.2, New York, 1965, pp . 506 - 508

(2) Jacobson ,C: "Distributed Virtual Reality; Applications For education", Entertainment industry, In: http://www.no/telekronikk/tema/nr493 In: 15/10/2010

(3) EV-Brenner : " Report From the Field Virtual Community in the business Worl ", Information today, Vol. 17, issue 11, Dec. 2000, p. 98

(4) نبيل على: "الثقافة العربية وعصر المعلومات"، مرجع سابق، ص 107 – 109

فى حين أن (الغريب زاهر)[1] 2001 عرفه بأنه "بيئة تفاعلية ثلاثية الأبعاد مولدة بواسطة برامج كمبيوترية تقوم بإحاطة المستخدم وإدخاله فى عالم وهمى بحيث يبدو هذا العالم وكأنه واقعى، نتيجة التفاعلات التي تحدث بين هذه البيئة الإفتراضية وحواس المستخدم".

و(ديفيد بل و آخرون)[2] David Bell & others 2004 توصلوا إلى أن مصطلح الواقع الإفتراضى Virtual Reality يشير إلى أنظمة كمبيوتر ثلاثية الأبعاد تقدم خبرات مرئية تحاكى الواقع، يدرك فيها الشخص خبرات خيالية وكأنها واقعية.

بينما (أسابريجز وبيتر يورك)[3] Asabriges & Peter yourk 2005 يران أن تعبير الواقع الإفتراضى كلمتان مترابطتان، لهما تاريخ يعود إلى أبعد من 1984، وهو الواقع الذى يتحقق زماناً ومكاناً عندما يختفى الحاسب، وتصبح أنت الشخصية التي فيه، يتم من خلال هذا الواقع محاكاة البيئات والمواقف فى تدريس الطيران والعمليات الجراحية إلى جانب الألعاب والمتعة.

يتجلى من خلال هذا الطرح أن الواقع الإفتراضى الذى تشكل عبر الشبكة الدولية للمعلومات يهيم الأفراد فى إطاره بحثاً عن الحرية، التعليم، التثقيف، الإنحراف والجريمة والحروب أحياناً أخرى، ويقوم هذا الواقع بالدرجة الأولى على فكرة المحاكاه التى قد تستهوى الفرد للإبحار في محيطات الواقع الإفتراضى، وذلك من أجل الهروب من مشكلات الحياه المعاصرة، وفى هذا الصدد يمكن بلورة مفهوم الواقع الإفتراضى على النحو التالى "واقع يحاكى الواقع الحقيقى يتجه إليه الأفراد عبر شبكة الإنترنت، يشمل على محاكاه واقعية، وأخرى خيالية غير واقعية".[4]

---

(1) الغريب زاهر إسماعيل: "تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم"، (القاهرة: عالم الكتب، 2001)، ص 278

(2) David Bell & others: "Cyber Culture The Key Concepts", Rout ledge, London, New York, 2004, p. 178

(3) أسابريجر وبيتر يورك: "الثقافية الرقمية ترجمة مصطفي محمد قاسم"، عالم المعرفة، عدد 315، مايو 2005، ص 410 – 411

(4) وليد رشاد زكى: "الجماعات المتشكلة فى الفضاء العالمى"، مرجع سابق، ص 33

- **نبذة تاريخية عن الواقع الإفتراضى:**

إن التكنولوجيا التى يعتمد عليها الواقع الإفتراضى، من رسوم بيانية للكمبيوتر Computer Graphics، والمحاكاه Simulation، والحدود المشتركة بين الكمبيوتر والإنسان Human – Computer interfaces، آخذه فى التطور منذ أكثر من ثلاثة عقود، حيث يعد الواقع الإفتراضى ثمرة أبحاث الطيران فى الحرب العالمية الثانية وكذلك الأبحاث المبتكرة فى رسوم الكمبيوتر فى الستينات، ففى عام 1960 إبتكر (إيفان سيزرلاند) Ivan Sutherland واحداً من النظم الرائدة للواقع الإفتراضى، حيث أدخل فيه أجهزه العرض الرأسية.[1]

وفى عام 1965 نشر (سيزلاند) Sutherland تقريراً وصفياً بعنوان (العرض المطلق) The ultimate، وكان بذلك أول من أنشأ مسرحاً للبحث فى هذه التكنولوجيا والتي نسميها الأن (الواقع الإفتراضى أو التخيلى أو الخائلى)، ولقد أوضح التقرير أن العرض المطلق هو: عبارة عن حجرة يتحكم الكمبيوتر فى كل أنواع الوجود المادى داخلها، وتحتوى على مقعد مريح وأصفاد وغيرها، ومن خلال البرامج المناسبة يدخل الفرد إلى أرض العجائب.

ومنذ ورقة (سيزلاند) Sutherland المحددة المعالم وإختراعة لواحد من أوائل نظم العرض على الرأس، أجتهد الباحثون لتطوير هذه التكنولوجيا والتى تنقل إستخدام الكمبيوتر من سطح المكتب Desktop إلى داخل جسم الشخص، وهو الأمر الذى يجعل المستخدم قادراً على أن يبحر فى خبرات العالم الإفتراضية بالنظر والسمع واللمس والمشي تماماً كما يفعل فى العالم الحقيقي؛ و لقد كان عمل (سيزلاند) بمثابة حجر الأساس للواقع الإفتراضى فى الثمانيات، وكان النواه الأولى التى سار على نهجها علماء آخرون.[2]

---

(1) كمال عبدالحميد زيتون: "تكنولوجيا التعليم فى عصر المعلومات والإتصالات"، رسالة ماجستير منشورة، (القاهرة: عالم الكتب، 2004) ص 363

(2) Hermit, F: "Virtual Reality and exploration of Cyberspace", (Carmel, Indiana: Sams, 2003), p. 18

وبالرغم من كل الجهود التي بذلت فى ذلك الوقت، فالبداية الحقيقية لتكنولوجيا الواقع الإفتراضى كانت فى الثمانيات على يد العالم الأمريكي (توماس فيورنس) Thomas Furness؛ حيث كان التطبيق الأول لخوذات العرض المركبة على الرأس فى سلاح الطيران الأمريكى قاعدة (باترسون الجوية) بأوهايو في عام 1982. وبناءاً على ذلك أبتكر العلماء أنظمة جديدة لتحسين التحكم البشرى فى الطائرة وفى الإسلحة التى على متنها.[1]

وكان ذلك نتاج إنشاء القوات الجوية الأمريكية فى الفترة ما بين الستينات والسبعينات معملاً لتطوير عمليات المحاكاه الجوية وأجهزة العرض الرأسية التى تسهل عملية التعليم والأداء فى الرحلات المعقدة والسريعة للغاية، وأستمر ذلك حتي تم إنشاء معمل للتكنولوجيا البشرية يرأسه (فيورنس) Furness، والذى صار مركزاً رائداً للواقع الإفتراضى فى واشنطن، ومع بداية التسعينات تم تطبيق آليات الواقع الإفتراضى بشكل مكثف فى وكالة الفضاء العالمية بكاليفورنيا (NASA)، والتي قامت على تطوير طرق محاكاة البيئات والإجراءات التى يقوم بها رواد الفضاء أثناء رحلاتهم.[2]

ثم توالت الأبحاث التى تحققت بها مشروعات ناجحة، ولكن أستوقف العلماء أن كل ماتحقق كان تطبيقات عسكرية بالرغم من أن تكنولوجيا الواقع الإفتراضى يمكن أن تستخدم فى العديد من المجالات الأخرى مثل الطب والصناعة والترفيه وغيرها. ومنذ ذلك الحين بدأت هذه التكنولوجيا جذب إنتباه العديد من الباحثين فى مختلف المجالات، وأصبحت البيئات الإفتراضية شائعة التطبيق في الميدان الترفيه وواسعة الإنتشار في هذا المجال حيث تسعي لبناء عوالم قوامها الرموز، وذلك من أجل محاكاة

---

(1) Bricken, M & Byrne: " Summer Students in Virtual reality: A pilot Study on Educational applications of VR technology ", paper presented at annual meeting of American Educational Research Association, San Francisco, 2000, p. 105

(2) Greevy, M: "Virtual reality and planetary exploration in Alan Wexeudat (Ed),Virtual reality: Applications and explorations", Academic press professional, Boston, 1993, p. 23

الواقع أو إقامة عوالم خيالية ينغمس فيها المستخدم ليمارس خبرات يصعب عليه ممارستها في عالمه الحقيقي.[1]

- **ماهية الواقع الإفتراضى:**

أليس كل واقع إفتراضى؟ كيف نعلم أن الحقيقة التى نعيشها موجودة فعلاً؟ يقتضى المنطق أن نستخدم حواسنا الخمس (السمع، البصر، اللمس، الشم، التذوق) لتقرير أن العالم الخارجى موجود، ولأن البيئة الخارجية تتفاعل معنا، فإننا نؤثر ونتأثر بالأشياء المحيطة بنا. وتظل البيئة بدون تغيير حتى لو توقفنا عن النظر إليها لبرهة.إن يقيننا بوجود العالم الخارجي يكون من خلال حواسنا الخمس.[2]

إذا بحثنا فى المعجم عن تعريف "الواقع الإفتراضى" نجد أن كلمة "إفتراضى" تعنى وجود ذو أثر رغم عدم تواجده فعلياً، أما كلمة "واقع" فهى تعنى حدث حقيقى، كيان، أو وضع كائن. فإذا ربطنا بين الكلمتين يصبح الواقع الإفتراضى هو حدث أو كيان فعلى من حيث الأثر رغم عدم تواجده فعلياً.

والواقع الإفتراضى هو جوهر الواقع دون أن يكون الواقع نفسه، وهذا ما نعايشه عند إستخدام الكمبيوتر، وعلى ذلك فإنه يمكن للإنسان أن يزور أماكن إفتراضياً دون أن يزورها فعلياً بجسده، ولهذا فالواقع الإفتراضى هو عالم مصطنع من خلال الحاسب الآلى يتضمن حاسة أو أكثر من حواس الإنسان، يتولد لحظياً كإستجابة لأفعال المشارك، وهذه الإستجابة اللحظية من جانب الحاسب الآلى لتحركات الإنسان تفرق بين الواقع الإفتراضى وبين الأنواع الأخرى من المحاكاه بإستخدام الحاسب

---

(1) تامر محمد كامل متولى: "أثر الواقع الإفتراضى وعروض الفيديو التعليمية كأحدى أدوات التعليم الإليكترونى على السعة العقلية لدى حالات تكنولوجيا التعليم"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة طنطا: كلية التربية النوعية، قسم تكنولوجيا التعليم، 2007)، ص 47

(2) Jone Iovine: "Step into Virtual Reality", (U.S.A., Mc Graw, Inc.), 1995, p. 2

الآلى، فالمشارك فى تجربة عالم لإفتراضى هو المتلقى والمبدع في آن واحد حيث يدرك ما يكون به هو شخصياً.[1]

- **مصطلحات تعبر عن الواقع الإفتراضى:** [2]

- **الواقع التخيلى:**
تشعر بالأشياء وتتخيلها كما تشعر بها فى المواقف الحقيقية.

- **الواقع المصطنع:**
هى بيئة مصطنعة بالكمبيوتر ملموسة أو تخيلية.

- **الواقع الإلكترونى:**
بيئات تعلم إلكترونية تحدث عن طريق الكمبيوتر.

- **الواقع الإعتبارى:**
الأعتبار هو الفرض والتقدير، والأمر الأعتبارى هو الأمر المبنى على الفرض.

- **الفضاء المحكم:**
إسم يطلق على بيئات الواقع الإفتراضى ولكنه أقل مستوى من المصطلحات السابقة فى التعبير عن مدلول الواقع الإفتراضى.

---

[1] Bertol, Daniela: "Designing digital Space", An architect guide to Virtual reality, (N.Y., Wiley, 1997), p. 67

[2] محمد عطية خميس: "عمليات تكنولوجيا التعليم" ،رسالة ماجستير منشورة، (القاهرة: دار الحكمة، 2003)، ص 327

- **سمات الواقع الإفتراضى:**

يمكن تحديدها فى المحاور التالية:

1. التواجد (Presence):

أى إستغراق المستخدم فى نظام الواقع الإفتراضى، وهذا من شأنه أن يمنحه الشعور بوجوده بالفعل فى المكان الحقيقى للخبرة، حيث يقتحم الفرد بيئة من المعلومات المحددة والواضحة حيث يستطيع لمسها ورؤيتها والإستماع إليها، وفى هذا العالم الإصطناعى يكون الإحساس بالإستغراق قوياً للغاية بحيث لا يستطيع الفرد التفريق بين الخبرة الإفتراضية والخبرة الحقيقية.

2. الإبحار (Navigation):

يستطيع الفرد أن يكون ملاحظاً فى البيئة الإفتراضية دون حركة أو متنقلاً بأساليب مختلفة على سبيل المثال سيراً على الأقدام أو محلقاً كالطيور وذلك بإعطاء أوامر لفظية للتحرك أو بملامسة شيئاً محدد وما إلى ذلك.[1]

3. المقياس (Scale):

يمكن تغيير مقاييس البيئات الإفتراضية، وتغيير الحجم النسبى للمستخدمين بما يتناسب مع العالم الإفتراضى.[2]

4. نقطة الرؤية (Viewpoint):

وهى تعبر عن إمكانية المستخدم من تغيير الزاوية التي يرى البيئة من خلالها، وتحريك عينيه فى أى مكان وبأى وسيله، على سبيل المثال:

---

[1] Brieken , M: Virtual reality leering environments: potentials and Challenges human Interface", Technology laboratory, Technical publication, Seattle WA, 1991, p. 91

[2] Byrne, G: "Water on Top: The use of Virtual reality as an educational tool", Dissertation Department of Industrial Engineering", (university of Washington: Seattle WA, 1996), p.113

يستطيع الفرد أن يحدد نقطة رؤيته من خلال طيرانه أو التحرك بأى سرعة فى أى إتجاه.[1]

5. تفاعل المستخدم مع البيئة (uses – environment interaction):

يستطيع المستخدم أن يوجد مدى واسعا مع أساليب الممارسة اليدوية manipulating والتكيف matching مع العوالم الإفتراضية؛ حيث يمكن تحريك تلك المواد والأشياء الإفتراضية بالأيدى وبحركة العين أو بالصوت، كذلك فإن لديهم القدرة على توليف بيئة إفتراضية أو تغييرها.

6. التحكم الذاتى (self-control):

تعد البيئة الإفتراضية بيئة ديناميكية وذات تحكم ذاتى، وذلك عندما تكون قادرة على إقتفاء أثر أهدافها الخاصة وتتبعها بكفاءة، والقيام بوظائفها دون الإلتفات إلى تفاعلات المستخدم والإعتماد علية.

7. التعلم التعاونى (co – operative – learning):

إن بيئات العمل الجماعى والبيئات الموزعة distortable تهدف لإحداث مشاركات جماعية، وتعرض على العديد من المستخدمين إمكانية المشاركة من خلال مساحات إفتراضية فى الوقت نفسة، وعلى هذا فإن وقت التفاعل الحقيقى بين مختلف الطلاب يفضى إلى تعلم تعاونى.[2]

- **أنماط الواقع الإفتراضى:**

يمكن تصنيف تكنولوجيا الواقع الإفتراضى طبقا لمدى جودة خاصية الإستغراق أو الإندماج والتفاعل مع البيئة الإفتراضية والتى تعبر عن الإحساس القوى الذى يشعر به الفرد بإنه فى عالم آخر.

---

[1] Zeltner, D: "Virtual environment technology", paper presented at the Education Foundation of the data processing Management Association, Conference on Virtual reality, Washington DC, 1992, p. 214

[2] Winne, D: "Software Design of Virtual teatmmes and virtual opponents", virtual reality EXPO'97, processing of fourth annual conference on virtual reality, London: Meklermedia,1997, pp. 120-125[2]

1. الواقع الإفتراضى السطحى (Desktop Virtual Reality):

هى أكثر أنظمة الواقع الإفتراضى إنتشاراً وأقلها ثمنا، وهو عبارة عن جهاز كمبيوتر ينتج بيئة إفتراضية، حيث يعرض فن الصور بأبعادها الثلاثية لها، ويتميز هذا النظام بإنخفاض تكلفته نسبياً.[1]

2. الواقع الإفتراضى شبه المنغمس (Project Virtual Reality):

فى هذا النظام يمكن لعدد كبير من المشاركين التواجد فى غرفة تشبه المسرح لعرض فيلم صغير، حيث يشاهدون عروض الواقع الإفتراضى على شاشة كبيرة أمامهم تميل تجاههم بزاوية 130°، تمنحهم مجالاً لرؤية كبيرة، وهو ما يمنح المشارك شعوراً نسبياً بالإندماج مع مكونات البيئة الإفتراضية التى يراها أمامه على شاشة العرض، ويتميز هذا النظام بأنه يوفر قدراً معقولاً من الإندماج مع مكونات البيئة الإفتراضية إذا ما قورن بنظام التعامل السطحى، كما أن المساحة الكبيرة لشاشة العرض تعطى رؤية جيدة للبيئة الإفتراضية، إلى جانب إمكانية تقديم العرض لعدد كبير من الأفراد فى وقت واحد.

إلا أن عيوب هذا النظام تتمثل فى أنه أثناء تقديم العروض وبالرغم من الإنغماس الجزئى للمشاهد مع ما يراه فإنه يظل فى كل الأوقات مدركاً وجود غيره من المشاركين، وكذلك فإن هذا النظام لا يبدى إمكانية التفاعل الفردى مع مكونات البيئة الإفتراضية.

---

[1] Cronin, P: "Report on the application of virtual reality technology to educate"(, University of Education, UK, 1997), P. 253

3. الواقع الإفتراضى المحاكى (Simulation Virtual Reality):

وهو الشكل الذى أسر خيال الأشخاص، ويتكون من وحدة عرض بصرية مزدوجة، وفيه يتم عزل الشخص تماماً عن العالم الطبيعى الخارجى، بينما يحاط كاملاً بالحقيقة الإفتراضية، فإذا أدار الشخص رأسه مثلاً فإن العالم الإفتراضى يتحرك وفقاً لذلك مما يعطى الفرد شعوراً قوياً من الحضور والإستغراق داخل البيئة الإفتراضية، مع الأخذ فى الإعتبار أن هذا الإحساس يتفاوت طبقاً لقدرات العرض ومدى الرؤية اللذين يوفرهما النظام.

وعيوب هذا النظام تظهر فى قدرات شاشة العرض حيث أنها أقل بكثير من مثيلاتها فى النظامين السابقين، كذلك ظهور بعض المشكلات مثل إرتفاع تكلفة تنفيذ وتوفير الأدوات المطلوبة.[1]

• العناصر الأساسية للواقع الإفتراضى:

1. التفاعل Interaction:

تعنى خاصية التفاعل فى الواقع الإفتراضى، الحوار أو التفاعل المتبادل بين طرفين أو أكثر بإستخدام وسائل إلكترونية لنقل وتخزين البيانات، إن الحسابات فائقة السرعة التى يقوم بها الحاسب الآلى تمكننا من التفاعل حيث إنه يستوعب كما هائلا من المعلومات. ولكن هذا لا يقلل من أهمية أجهزة الغمر الخاصة بنظم الواقع الإفتراضى من أجهزة عرض خفيفة الوزن تعمل كأجهزة تليفزيون مصغرة ولكنها تولج العين لعالم ثلاثى الأبعاد، أو لوحات إسقاط على أربع حوائط تقوم بعرض رسوم ثلاثية الأبعاد لحظياً (Real-Time). وجميع هذه الأجهزة وأكثر منها

(1) تامر محمد كامل متولى، "أثر الواقع الإفتراضى وعروض الفيديو التعليمية كأحدى أدوات التعليم الإليكترونى على السعة العقلية لدى حالات تكنولوجيا التعليم"، مرجع سابق، ص 15 - 45

يدخل الفرد فى الواقع الإفتراضى، وقد ظهرت أجهزة الغمر منذ زمن بعيد حيث كانت المسارح والطقوس الدينية تستخدمها.[1]

2. الإحساس بالغمر Immersion :

يعتبر العنصر الأساسى الثانى فى العالم الإفتراضى، فالمستخدم يكون محاطاً ببيئة ثلاثية الأبعاد، وهذا العالم الذى يولده الحاسب الآلى يمكن أن يحقق تخيل (Visualizing) من داخله أو من خارجه كما هو فى أنواع أخرى من المحاكاه. إن البيئة الغامرة للواقع الإفتراضى تعمل كبديل للبيئة المادية الفعلية، والإحساس بالغمر غالبا ما يكون العامل المحدد لتجربة الواقع الإفتراضى، وعادة يتوقف نجاح نظام الواقع الإفتراضى بأجهزته وملحقاته على الإحساس بالتواجد أى إحساس المستخدم بالوجود الفعلى داخل البيئة الإفتراضية.

وبعكس تطبيقات الوسائط المتعددة (Multimedia) أو التجوال (Animated Walk Through) حيث يكون المشاهد سلبيا فإن المشارك فى عالم الواقع الإفتراضى يكون فعالاً، ويستخدم لفظ مشارك بدلاً من مستخدم أو مشاهد لإيضاح التكامل والتفاعل التامين بين الشخص المدرك والعالم الذى يدركه، ويحدد موقع وتوجه جسم المشارك المخرجات التى يراها كعالم ثلاثى الأبعاد مصنوع من صور وأصوات، فالمشارك دائم التواجد فى الواقع الإفتراضى إما إيجابياً بخلق الواقع الإفتراضى أو سلباً عن طريق التجول فى البيئة الإفتراضية بدون التغيير فى عناصرها، وبإستخدام أجهزة التفاعل تخلق حركات جسم المشارك صوراً وأصواتاً يراها ويسمعها كإستجابة فورية فى العالم الإفتراضى.[2]

---

[1] Micheal Heim: "Virtual reality", (Oxford University, N.Y., 1998), P.6

[2] Bertole, Daniel: "Designing digital space: An architect's guide to virtual reality", (New York: Wiley, 1997), p. 71

3. كثافة المعلومات The Information Intensity :

تسمح كثافة المعلومات لدى الواقع الإفتراضى بخبرة خاصة وهى التواجد عن بعد (Telepresence) تحدد لنا المعلومات مثلاً درجة الحرارة على سطح القمر فى هذه اللحظة، والحجم الفعلى لإحدى الفوهات على سطحه وكذلك عدد الصخور الموجودة فى هذه الفوهة ومواصفتها، ولأننا نستطيع الحصول على هذه المعلومات والتحكم فيها، أصبح من الممكن خلق بيئات إفتراضية ليس فقط كتصوير إفتراضى لبيئة بعيدة، ولكن بفضل نظام الواقع الإفتراضى يمكننا المشى إفتراضيا على سطح القمر بينما نحن على الأرض.[1]

4. المحاكاه Simulation :

هى تهيئة لموقف إفتراضى، فالخبرة فى البيئة الإفتراضية يتم محاكاتها فى البيئة الحقيقية حيث يتطلب من المشاركين إتخاذ قرارات وحل مشكلات والتعامل مع مواقف مختلفة فى ضوء المعطيات والظروف التى تتيحها البيئة الإفتراضية.[2]

- **أنواع أنظمة الواقع الإفتراضى:**

1. نظام نافذة على العالم (WOW) Window On World System:

تستخدم بعض الأنظمة شاشة حاسب تقليدية لعرض العالم المرئى، وتسمى أحيانا سطح مكتب الواقع الإفتراضى أو نافذة على العالم، وترجع أصول هذا المفهوم إلى تاريخ رسوم الحاسب الآلى، ففى عام 1965 قام إيفن ساذرلاند (Ivan Sutherland) بعرض برنامج بحثى لرسوم الحاسب

---

(1) Michael Heim: "Virtual reality, op.cit, p. 7

(2) نجوى حامد عبدالواحد: "فاعلية برنامج كمبيوتر قائم على الواقع الافتراضى فى تنمية القدرة على التفكير والتخيل البصرى وفهم بعض العمليات والمفاهيم الهندسية الكهربية لدى طلاب التعليم الصناعى"، رسالة دكتوراه غير منشورة، (كلية التربية: جامعة الاسكندرية، 2007)، ص 23

الآلى أسماه العرض الأخير (The Ultimate Display)، وهو الإسلوب الذى تم إتباعه فى هذا المجال خلال الثلاثين عاماً الماضية وقد قال ساذرلاند أنه يجب النظر إلى شاشة العرض على إنها نافذة تملك من خلالها عالماً إفتراضياً، والتحدى الذى يواجهه رسامو رسوم الحاسب هو أن يجعلوا الصورة التى تراها من خلال هذه النافذة تبدو وكانها حقيقة بكافة عناصرها (صورة وصوت وحركة).[1]

2. خرائط الفيديو Video mapping :

تعتبر خرائط الفيديو تطوراً لإتجاه النافذة على العالم، حيث يتم دمج صورة المستخدم عن طريق الفيديو مع رسوم الحاسب ذات البعدين، فينظر المستخدم إلى شاشة يظهر من خلالها متفاعلاً مع هذا العالم، ومن رواد هذا الشكل فى الستينات مايرون كروجر (Mayron Kruger). ويتيح أحد الأنظمة التجارية نظام يسمى ماندالا (Mandala) يرتكز على جهاز أميجا كومودور (Amiga Commodore) مع إضافة بعض البرامج والأجهزة، وإستخدمت إحدى القنوات التليفزيونية المخصصة للأطفال نسخة مطورة من نظام ماندالا لبرنامج ألعاب يقوم بوضع المتسابقون فيما يبدو وكأنهم فى لعبة فيديو كبيرة.

3. الأنظمة الغامرة Immersive System :

وهى من أحدث أنظمة الواقع الإفتراضى، تقوم بدمج أفكار المستخدم مع العالم الإفتراضى، وغالباً ماتكون أنظمة الواقع الإفتراضى الغامرة مجهزة بشاشة للرأس، وهى عبارة عن خوذة أو قناع للوجه به أجهزة عرض سمعية وبصرية، وقد تكون هذه الخوذة حرة الحركة أو متصلة بذراع حركة، وقد ظهر تعديل لأحد أنواع هذه الأنظمة حيث يستخدم عدد من شاشات العرض الكبيرة لخلق كهف أو حجرة يقف بداخلها المشاهد، وقد أطلق على أحد التطبيقات الأولى إسم (حجرة الكاتدرائية) لقدرته على خلق بيئة شديدة الضخامة فى حيز مادى صغيرة.

---

[1] Michael Heim: "Virtual reality", op., cit., p. 6

4. التواجد عن بعد Telepresence :

يعتبر شكلاً من أشكال تحقيق التخيل (Visualizing)، وهو عالم كامل من إنتاج الحاسب الآلى، حيث يتم توصيل أجهزة إستشعار عن بعد بإنسان آلى يمكن التحكم بها عن بعد، فعلى سبيل المثال قد يستخدم رجال الإطفاء عربات موجهه عن بعد للتعامل مع المواقف الخطيرة، كما أعيد إستكشاف أعماق المحيطات والبراكين بإستخدام هذه التقنية.

5. الواقع المختلط Mixed Reality :

يمكننا عن طريق دمج أنظمة التواجد عن بعد (Telepresence) مع الواقع الإفتراضى أن نحصل على الواقع المختلط أو أنظمة المحاكاه المثالية (Seamless Simulation System) وتندمج هنا المدخلات التى تولدت عن طريق الكمبيوتر مع مدخلات التواجد عن بعد، مع إمكانية إضافة ما يراه المستخدم فى الواقع لهذه الصورة، ومثال على ذلك رؤية طيارو المقاتلات الحربية للخرائط والبيانات التى تولدت عن الحاسب الآلى من خلال ما يعرض على شاشة خوذة الرأس و على شاشات عرض داخل كابينة القيادة.

6. خزان السمك Fish Tank :

أستخدمت عبارة خزان السمك Fish Tank لوصف نظام الواقع الإفتراضى الذى جاء ذكره فى الأوراق البحثية لمؤتمر (Inter CHI) عام 1993. وهو يمزج شاشة عرض ثلاثية الأبعاد تستخدم غوالق زجاجية (LCD Shutter) مع جهاز تتبع رأسى ميكانيكى، ويتفوق هذا النظام مع على أنظمة النافذة على العالم الثنائية والبسيطة وذلك نتيجة لمؤثرات إختلاف الحركة الذى يحدده التتبع.[1]

---

[1] شريف السيد السيد شريف: "تطبيقات أنظمة الواقع الإفتراضى فى المنظر التليفزيونى"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة الاسكندرية: كلية الفنون الجميلة، قسم الديكور،2005)، ص 9- 11

- **الجدل بين الباحثين حول المجتمع الواقعى والإفتراضى:**

لما كان الشباب هم أكثر فئات المجتمع إستخداما للإنترنت كوسيط إتصالى، فإن هذا المجتمع بالنسبة لهم مجتمع واقعى يحيون فيها حياة واقعية لا يستطيعون الإستغناء عنها، وقد أصبح جزء من نمط حياتهم اليومى قادراً على أن يمدهم بإنفعالات وآراء ومواقف ووجهات نظر لكل شىء يحيط بهم، والخطأ الذى وقع فيه الباحثون هو وضع حدود بين المجتمع الإفتراضى والمجتمع الواقعى الذى نحياه، بالرغم من أن هناك تداخلاً كبيراً بين هذين المجتمعين، حيث أن العلاقات الإجتماعية فى المجتمع الواقعى تحدد إلى حد كبير طبيعة العلاقات بين الأفراد عبر الإنترنت.[1]

يشير كل من دوهينى وفرينا Doheny, Farina & others إلى أنه بظهور الإنترنت كوسيط إتصالى أصبحنا نعيش فى مجتمعين أو عالمين احدهما يطلق عليه (المجتمع الواقعى) أو (المجتمع خارج الإنترنت) والأخر يطلق عليه (المجتمع الإفتراضى) أو (مجتمع الإنترنت).

والسؤال الذى يطرحه الباحثون أمثال سيلفين Slevin 2000 وسميث Smith 1999، هو ماهية العلاقة بين هذين المجتمعين، وكيف يمكن أن يؤثر كل مجتمع فى الآخر؟[2]

---

[1] Mitchel Stephens: "Which communication Revolution Is It any way?", Journalism & Mass Communication Quarterly, Vol. 75, No. 1,springg 1998, P.11

[2] Joyce Y.M.Nip:"The relationship between online and offline communities: The case of the caueer sister", Media culture & society, Vol.26, No.39, 2004, P.418

- **وقد إنقسمت آراء الباحثين فى هذا المجال إلى ثلاثة آراء على النحو التالى:**

الرأى الأول: يتبناه مجموعة من أمثال إيليكنز Elkins 1997، ويرى أنه من الطبيعى مع هذا التطور التكنولوجى أن ينشأ المجتمع الإفتراضى الذى يعتبر فرعاً صغيراً من المجتمع الواقعى ولا غنى عنه.

الرأى الثانى: الذى يتبناه مجموعة من الباحثين أمثال ألكسندر Alexander 1996 ولوكارد Lockard 1997، ويران أن إنغماس الفرد فى مجتمع الإنترنت يجعله أكثر بعداً عن المحيطين به فى المجتمع الواقعى، ويجعله محصوراً مكانياً فى مكان تواجد الإنترنت، ويخلق نوعاً من الفردية والتوحد مع مجتمع الإنترنت، ويصبح التواصل بين الأفراد مرتبطاً بالشخصية والذات أكثر من التواجد بالجسد.[1]

الرأى الثالث: الذى يتبناه مجموعة باحثين أمثال ويليمان Wellman 1999 ودامر Damer 1998 يران أن المجتمع الواقعى والمجتمع الإفتراضى مجتمعان مكملان لبعضهما، وهناك تفاعل وإعتمادية بينهما، فالفرد يمكن أن يتعرف على أشخاص جدد عبر الإنترنت، ويطور هذه العلاقات فى المجتمع الخارجى والعكس صحيح، حيث يساعد مجتمع الإنترنت فى تقوية العلاقات بين الأفراد فى المجتمع الواقعى.[2]

---

[1] Alice Tomic & others:"Computer mediated communication", Social interaction and the internet, (Great Britain: Saga Publication, Inc., 2004) P.109

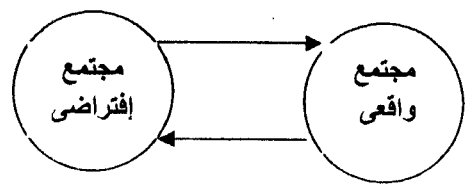
[2] Joyce Y.M.Nip: "The relationship between online and offline communities: The case of the caueer sister", op., cit., P. 410 – 411

- **العلاقة بين المجتمع الواقعى والمجتمع الإفتراضى:**

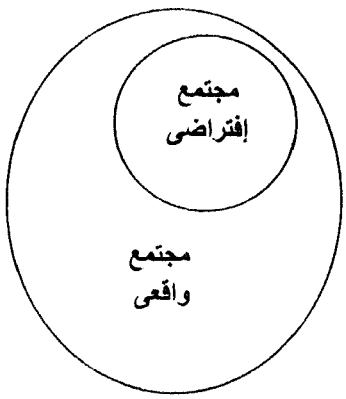
يرى العديد من الباحثين أن الحدود القائمة بين المجتمع الواقعى والإفتراضى هى حدود وهمية آخذة فى التلاشى، حيث عبر الباحثون عن شكل العلاقة بين المجتمعين كالآتى:

العلاقة بين المجتمع الواقعى والمجتمع الإفتراضى[1]

شكل رقم (1)



شكل العلاقة سابقاً



شكل العلاقة الآن

ويطلق الباحثون على المجتمع الواقعى مصطلح مجتمع الإنطباعات الدافئة، بينما يطلقون على المجتمع الإفتراضى مصطلح مجتمع الإنطباعات الباردة كدلالة على أهمية لغة الجسد (ايماءات – إشارات - .....إلخ) والتى لا تظهر فى المجتمع الإفتراضى.[2] كما يطلقون عليهما أيضاً (المجتمع المادى) و(مجتمع الظل).

---

[1] Alice Tomic: "Computer mediated communication", op. cit., P. 30

[2] Patricia Wallace:"The psychology of the internet ", (U.S.A.: Cambridge University Press, 1999), P. 15

- **الواقع الإفتراضى والترفيه:**[1]

لاقى الواقع الإفتراضى منذ بداياته إقبالاً شديداً فى مجال الترفيه بدءاً من الأفلام السنيمائية إلى الألعاب، فإنه يمثل أنسب تكنولوجيا لتسهيل إستكشاف عالم الخيال الذى يخلقه الحاسب، وقد كانت صناعة السنيما دائمة التفاعل مع صناعة برمجيات الرسم بالحاسب فى سعيها وراء المؤثرات الخاصة، وغالباً ما تكون الرسوم المتحركة والمؤثرات التى يقدمها الحاسب أكثر فاعلية من حيث التكاليف مقارنة بالوسائل السنيمائية التقليدية، و قد تعدى مؤخراً الواقع الإفتراضى دورة كأداة لإنتاج الأفلام إلى كونه يستخدم كثيراً كموضوع لنص الفيلم، فلقد قامت أفلام مثل (Matrix) و(Total Recall) وغيرهما على قصص ذات علاقة مباشرة بالواقع الإفتراضى، وتصل تجربة الواقع الإفتراضى إلى أقصى مدى لها حينما تسبح شخصيات الفيلم الرئيسية فى عوالم خيالية صنع الحاسب الآلى.

ويتفق الواقع الإفتراضى تمام الإتفاق مع الألعاب حيث يتم نقل عالم الخيال الخاص بالألعاب بدرجة كبيرة جداً من الواقعية، بالإضافة إلى الغمر الحسى. وقد يتقاسم العديد من اللاعبين العالم الإفتراضى نفسه والذين قد يكون ساحة معركة أو حلبة سباق أو مركبة فضائية. وتعرض أحياناً صورة اللاعب كجزء من العالم الإفتراضى الذى يتفاعل معه كما فى (Turbo \ Courier) فى مجموعة فيفيد (Vivid Group)، كما يمكن إستخدام الألعاب القائمة على أساس الواقع الإفتراضى لأغراض تعليمية، حيث يمكن للأطفال بناء أو تعديل عوالم ذات أبعاد ثلاثية قائمة على العصور الوسطى، وذلك عن طريق برنامج (Logic Quest IM) والذى يستخدم التكنولوجيا التفاعلية الثلاثية الأبعاد.

---

[1]Peter Weishar: "Digital space: Virtual Environments", (McGraw, hill, 1997), p. 82-85

وقد تم التخطيط للعديد من الملاهى المتخصصة القائمة على الواقع الإفتراضى فى المستقبل القريب، ففى ملاهى هاواى المعروفة بإسم أطلنطيس تقوم أحدث تكنولوجيا الواقع الإفتراضى بنقل الضيوف إلى عوالم مختلفة من خلال الواجهات الجرافيكية (Graphic Interface) المدعمة بالمعدات الهايدروليكية والكهربائية حيث يتم محاكاة العديد من المسطحات المائية والمعدات الحقيقية، وذلك يوفر أنواع جديدة من الرحلات فى داخل الفضاء الإصطناعى (Cyber Space). و هذا ما يميز بيئات الواقع الإفتراضى حيث يمكن للفرد أن يسبح مع الدرفيل والخوض فى تجارب ذات محاكاة حسية قوية أو فى مغامرات أكثر إثارة حيث يقوم لاعبان أو أكثر بالتفاعل فيما بينهم فى مواقف مثيرة للتحدى مع اللعب الأشبه بالواقع.

• الواقع الإفتراضى والوجود[1]

لقد وضعت البحوث التى تنطوى على تفاعل الإنسان مع الواقع الإفتراضى مفهوم الوجود على أنه جوهر أى خبرة فى البيئة الإفتراضية، ونظم توليد الواقع الإفتراضى تتكون من عاملين رئيسيين هما المكون التكنولوجى والخبرة النفسية، وقد أعطت الأبحاث وجهتان نظر مختلفتان لكنهما متعايشتان مع مفهوم الوجود، فوجه النظر العقلانية تعتبر الواقع الإفتراضى هو نظام يتكون من مجموعة من الآلات المحددة مع ضرورة إدراج مفهوم الوجود. ويتفق الباحثون مع هذه وجهة النظر لأنها تصف الإحساس بالوجود بوصفه الإدراك الحسى، وعلى الجانب الآخر وجهة النظر النفسية التى ترى الوجود كظاهرة عصبية تطورت من التفاعل بين تراثنا البيولوجى والثقافى، وهو المسيطر على النشاط البشرى.

وقد أنشأ هذا النظام بيئة إفتراضية تمكن المستخدم من الإشتراك ليس فى تغيير العالم الخارجى الحقيقى ولكن فى تغيير العالم الإفتراضى

(1) J.M.Steuer: "Defining Virtual Reality: Dimension determining telepresence", Journal of communication 4, 1992, p.p 37-39

الذى يتولد عن طريق الكمبيوتر، والمشارك يتوقف عن التفكير فى نفسه، ويبدأ جهاز الكمبيوتر فى التفاعل المباشر مع البيئة ثلاثية الأبعاد.

- **الواقع الإفتراضى والكهف:**

يتكون الكهف من حجرة صغيرة تستخدم فى خلق بيئة إفتراضية، ويعتبر الكهف من أول التطبيقات لتكنولوجيا الواقع الإفتراضى، وقد تم تطوير نظام الكهف أو المعروف بإسم كهف البيئة الإفتراضية التلقائية من قبل الطلاب والباحثين بجامعة إلينوى بولاية شيكاغو الأمريكية من خلال المعمل البحثى EVL (Electric Visualization Laboratory)، وقد أعتبر نظام الكهف من أكثر الأنظمة التى تجعل المشارك يشعر بالإستغراق فى البيئة الإفتراضية.[1]

والكهف هو عبارة عن حجرة أو غرفة صغيرة تتكون من ثلاث أو أربع أو خمس أو ست جدران، والأرض والسقف يمثلون شاشات عرض ضخمة ذات درجة نقاء عالية، يسمح للمستخدمين التجول فيه دون أن يربطهم بجهاز الكمبيوتر وذلك باستخدام نظارة تشبه نظارة الـ 3D (ثلاثية الأبعاد).

وكذلك الجدران ليست سوى شاشات، يسقط الكمبيوتر بها الصور مما يساعد على خلق بيئة متماسكة، والصور التى يتم عرضها هى صور مجسمة يتم تناوبها بنمط سريع، إلى جانب العدسات بالنظارة بها مصاريع تفتح وتغلق أيضاً فى تزامن مع تغيير الصورة، وبالتالى فإنه يتيح للمستخدم الشعور بعمق الوهم.

وتضاف أجهزة تتبع بالنظارات لإرشاد الكمبيوتر حتى يتم تعديل الصورة المسقطة أثناء تحرك المشارك بالمنطقة، وللمستخدمين التفاعل

---

[1] Carolina Cruz & others:"The cave: Audio visual experience automatic virtual environment", Communications of the ACM, Vol.35, 1992, PP.64

مع ما هو كائن بالبيئة الإفتراضية من خلال عصا التحكم، وعلاوة على ذلك يمكن لأكثر من مستخدم الدخول إلى الكهف فى نفس الوقت.

وقد أعتبرت عملية التطوير بجامعة إلينوى من أوائل عمليات التطوير لفكرة الكهف التى تم إنشائها عن طريق SIGGRAPH عام 1992 برئاسة جانس جورج (Janaes E.George) ثم توالت عمليات التطوير من خلال الجامعات بمختلف الدول مثل اليابان والهند وفرنسا وكندا وغيرهم.[1]

- **مزايا الواقع الإفتراضى:**

1. يعطى المعاقين فرصة المشاركة فى الأنشطة التى لا تتوفر عادة لهم، فعلى سبيل المثال الأشخاص الذين يستخدمون الكراسى المتحركة يمكن أن يكون لهم حرية الحركة التى لم تكن لديهم فى العالم الحقيقى.

2. الواقع الإفتراضى له إستخدامات هامة فى جميع أنواع الهندسة المعمارية حيث أن هناك مخطط لإعادة تصميم العاصمة الألمانية برلين بإستخدام نظام الواقع الإفتراضى.

3. بإستخدام الواقع الإفتراضى تمكن الأطباء بالفعل فى جامعة كارولينا الشمالية بالولايات المتحدة الأمريكية من معالجة مرضى سرطان الصدر عن طريق دخول جسم المريض للتأكد من أن حزمة الإشعاع موجهة فى المكان الصحيح.

4. كما يستخدم فى الأبحاث المتعلقة بالمخدرات حيث أكد العلماء أنه يساعد فى تصور خلق الجزيئيات وكيف يتفاعلون مع بعضهم البعض، قبل الواقع الإفتراضى كانت هذه عملية بطيئة ومعقدة جداً لذلك فمن

---

[1] Carolina Cruz & other: "The cave: Audio visual experience automatic virtual environment", op., cit., p. 46-72

المرجح أن الواقع الإفتراضى سيكون له تأثير قوى وسريع على إكتشاف العقاقير الجديدة والعلاجات المختفلة. [1]

5. وقد دفع الواقع الإفتراضى مجال الطيران دفعة هائلة لأنه تجنب بناء نماذج مختلفة مما أدى لتقليل تكاليف التدريب والتكاليف التى يتكبدها البناء الفعلى لأية تصميمات مع ضمان السلامة.

6. يشير جوردن 1999(Jordan) إلى أن هناك ميزة فى المجتمع الإفتراضى لا تتوافر فى المجتمع الحقيقى وهى حرية إختيار وتحديد وقت التواصل مع الآخرين فبمجرد الضغط على مفتاح الكمبيوتر يجد الفرد نفسه مع أفراد آخرين. [2]

7. أصبح الواقع الإفتراضى وسيلة للمتعة والتسلية ومعايشة للمعلومات.

8. يمكن الأفراد من إستكشاف الأشياء الحقيقية دون الإخلال بمقاييس الحجم والأبعاد والزمن.

9. التحرك داخل الزمن سواء فى الماضى أو المستقبل.

10. تمكن الفرد من التفاعل مع الخبرة المراد تعلمها مباشرة. [3]

---

[1] Bajura, M & others:" Merging Virtual objects with the real world: seeing ultra sound imagery within the patient", proceeding SIGGRAPH, 1992, pp. 203-210

[2] Lesley Lawrence: "These are voyages: Interactions in realand virtual space environments in leisure", (Leisure students, vol. 22, Oct 2003), p. 308

[3] الغريب زاهر إسماعيل: " تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم"، (القاهرة: عالم الكتب، 2001)، ص 296-297

11. التواصل بين الأفراد فى البيئة الإفتراضية أسهل لغياب الرموز الخاصة بالمكانة والمستوى الإجتماعى والإقتصادى.[1]

- **عيوب الواقع الإفتراضى:**

1. يهدر الوقت والجهد ويجعل الأشخاص يشعرون بفقدان الواقع المعاش.

2. زيادة حجم البطالة حيث سيكون الحاجة لعدد أقل من الأفراد لتصميم المشاريع الإفتراضية.[1]

3. قد أجمع العديد من الباحثين أن مجتمع الإنترنت أساس الواقع الإفتراضى والذى يفتقر إلى 90% من مكونات المجتمع المتعارف عليها:

i. **الألفة Familiarity:**
حيث تتناقض هذه الصفة مع الإتصال بأفراد لا نعرفهم من قبل، أو إختفاء الهوية أثناء التواصل.

ii. **القوانين والعادات Rules & Norms:**
حيث لا يلتزم الفرد فى مجتمع الإنترنت بقوانيين أو معايير الجماعات التى ينتمى إليها فى المجتمع الواقعى تحت ستار إخفاء الهوية بل يتجاوز حدود تلك القوانين والمعايير.

ويشير ميلر 1995 (Miller) إلى أن التواصل فى المجتمع الإفتراضى يمكن أن يخلق الإحساس المضلل لدى الفرد بأنه ينتمى إلى مجتمع وأن لديه مجتمع بديل يمكن أن يغنيه عن المجتمع الواقعى، كما أنه لا يرى أفراد الأسرة أو الأصدقاء أو غيرهم وجهاً لوجه فى المجتمع

---

[1] Marc A, Smith: "Communities in cyber space", (London: Rout ledge, 2000) p. 16

[2] Sheridan T: "Musings on telepresence and virtual presence", PRESSENCE, teleoperations and virtual environments, Vol. 1, Number 7, p. 120

الإفتراضى، والذى بدوره قد يؤدى إلى الإعتياد على مثل هذا النمط من الغياب المادى، وبالتالى قد يؤدى إلى العزلة والوحدة.

5. فى المجتمع الواقعى عندما تنهار العلاقات بين الأفراد يشعر الفرد بإحباط ووحدة وإكتئاب، ويسعى جاهداً بشتى الطرق لإصلاح تلك العلاقات، أما فى المجتمعات الإفتراضية فلا يعانى الفرد تلك المعاناة إنما قد يسعى لإقامة علاقات جديدة، وهنا تكمن خطورة تلك المجتمعات فى تضليل الفرد وتقديم نمط علاقات قد تكون لا حدود لها ولا تتسم بالدوام والإستمرارية.[1]

6. ويشير كل من كوكس 2001 (Kooks) وواتسون 1997 (Watson) إلى أن الخبرة والمعرفة المسبقة بين الأفراد أهم ما يميز المجتمع الواقعى ويساعد على التفاعل بين الأفراد ولا تتوافر هذه الميزة فى المجتمع الإفتراضى لو إستخدمه الأفراد فى التواصل مع أفراد لا يعرفونهم من قبل.[2]

وعلى الرغم من تعدد العيوب فإن الفوائد تفوقهم بكثير، وسيصبح الواقع الإفتراضى قريباً هو القوة المهيمنة على جميع الصناعات والتى ترؤسها صناعة المتعة والترفيه من خلال السنيما وألعاب الفيديو وغيرها.

• الواقع الإفتراضى فى مكتبة الإسكندرية: [3]

الواقع الإفتراضى هو أحد الوسائل العملية للمحاكاة البصرية خلال الأبحاث، حيث يمكن الباحثين من معايشة نماذج محاكاة ثلاثية الأبعاد للظواهر الطبيعية أو الإصطناعية، مما يساعد على تطوير رؤى جديدة والوصول لفهم أفضل للمادة محل البحث. وبفضل هذا النظام، لم تعد هناك حاجة لمجسمات حقيقية، ومن ثم يصبح البحث العلمى أكثر أمناً، وأكثر توفيراً للوقت وأقل تكلفة.

---

(1) Suzanne Keller: "Community: Perusing the dreamy living the reality", op., cit., pp. 293 – 296

(2) Ledacooks, Mari Castaneda (ED):"There's o place like home", (U.S.A.: peterlang publishing, Inc., 2002), p. 143

(3) http://www.bibalex.org/vista/vista_ar.aspx

وفى سعيها لخدمة العلم والتنمية، أنشأت مكتبة الإسكندرية نظام كهف البيئة الإفتراضية (CAVE) والمعروف بالتفاعل الافتراضى فى تطبيقات العلوم والتكنولوجيا (VISTA) لمجاراة التحديات الرقمية لهذا العصر. وهذا النظام هو أحدث جيل من أنظمة فليكس (FLEX TM) للمحاكاة البصرية، وهو أحد الحلول لمشاكل تقنية التفاعل ثنائى الأبعاد.

ومكتبة الإسكندرية هي الأولى فى قارة أفريقيا والشرق الأوسط التى تقدم للباحثين هذا النظام المتقدم، الذى من شأنه تقديم التقنيات المتطورة للباحثين؛ مما يساعدهم على التعاون مع باحثين من جميع أنحاء العالم. وقد إستخدمت عدة مراكز بحثية نظام التفاعل الافتراضى فى تطبيقات العلوم والتكنولوجيا وكذلك فى تطبيقات علمية مختلفة منذ أن تم إفتتاحه يوم ١٥ فبراير ٢٠٠٦.

وعندما نتحدث عن الواقع الإفتراضى عند الطفل فيجب التطرق لكيفية إدراك المراهق للواقع والخيال.

- **الواقع عند المراهقين:**

تشير جوزال عبدالرحيم وآخرون إلى أن الواقع هو إدراك المراهق للأشياء عن طريق تأثيرها الظاهر ونتائجها المحسوسة في حياته اليوميه. و يرى فرويد أن الواقع يتضمن شقين وهما الواقع النفسى psychical Reality والواقع الخارجى Reality حيث يؤكد علي تقابلها مع عدم ترادفهما، فالواقع النفسي يتمثل في الرغبات اللاشعورية الخاضعة لقوانين ومبادئ النظام اللاشعورى، والواقع النفسى له كيانه الفردى ومبادئه الخاصه التى تفصله عن الواقع المادى، ويسيطر الواقع النفسى على عقلية الطفل، ولكن حينما يبدأ الواقع الخارجى بفرض قيوداً على المراهق قد يلجأ للتخيل لتحقيق الإشباع.[1]

[1] جوزال عبدالرحيم وأخرون: "التمييز بين الواقع والخيال"، بحث منشور بمجلة دراسات الطفولة، معهد الدراسات العليا للطفولة، العدد 2، يناير 1999، ص 65

- **إدراك المراهق للواقع:**

إن تطور ونضج الطفل يؤدى إلى قدرته على ضبط وجدانه، ويصبح تفكيره مجرداً، ويستطيع التغلب على إنفعاله وضبط مشاعره، فهى مفتاح فهم علاقة الطفل بالواقع، وحينما يفهم الطفل وينضج يستطيع أن يغير معالم الواقع لديه بحيث يصنع لنفسه شيئاً يشبع حاجاته التى حرم منها فى واقعه بإسلوب تخيلى.

وقد أشار العلماء إلى الواقع بأن له بعدان:

أ- إدراك الزمن :

يتمثل فى إدراك الطفل للزمن في أبسط صورة، وهى إستحضار لصور الغائبين المألوفين لديه، والطفل فى بداية حياته يدرك الحاضر الذى يحيا فيه ثم يتطور لينشط خياله إلى إدراك مستقبله ثم بعد ذلك إدراك الأحداث الماضية فى حياته.

ب - التوقع:

يبدأ مع الطفل فى سن صغيرة ويحدث عندما نوعد الطفل بشئ، فهو يفهم هذا الوعد ويقبله، ونطلق على هذا النوع من التفكير (التفكير الراغب) Wishful thinking، وبذلك يجتاز الطفل الحاضر المباشر ويحيا خيالاً ويثير فى نفسه صوراً لبعض الأشياء التى يحرم منها.[1]

- **إدراك الواقع الإجتماعى:**

لقد عرف فستينجر Festinger إدراك الواقع الإجتماعى على أنه "الطريقة التى يؤكد بها الفرد إنطباعاته عن بيئته المحيطة به وإدراكه لكيفية التأقلم مع العالم، وتحديد نوعية الأشخاص المحيطين، وكيفية

(1) جوزال عبدالرحيم وآخرون: "التمييز بين الواقع والخيال"، مرجع سابق، ص 66

شعورهم وتفكيرهم"، وتتضمن عملية إدراك الواقع الإجتماع إدراكات عديدة مثل السلوك الإجتماعى المناسب.

ولقد فرق أدونى Adoni بين ثلاثة أنواع من الواقع الإجتماعى:[1]

1. الواقع الإجتماعى الموضوعى Objective Social Reality:
وهو ذلك الواقع الذى يتكون من حقائق ويتم تعلمه عن طريق الإحساس الطبيعى.

2. الواقع الإجتماعى الرمزى Symbolic Social Reality:
والذى يمكن تعريفه على أنه أى تعبير رمزى للواقع الموضوعى مثل محتوى وسائل الإتصال والفنون والآداب.

3. الواقع الإجتماعى الذاتى Subjective Social Reality :
وهو عبارة عن الموضوعى والرمزى معاً، ويتمثل هنا بتحليل الغرس لنا، ولها الدور الذى تلعبه وسائل الإتصال فى غرس مفاهيم الواقع الإجتماعى.

- **الواقعية عند المراهق:**

تدل أبحاث بياجيه علي أن الطفل يدرك الأشياء عن طريق تأثيرها الظاهر أو نتائجها المحسوسة، ولا يربطها بأسبابها الحقيقية، فهو يكتفي بالفعل المحسوس كما هو، ويتقبله عفوياً دون تحليل أو تفسير.[2] وبالنسبة للطفل من الصعب عليه التمييز بين الخيال والواقع، وتختلف الواقعية

---

(1) أماني عمر الحسيني: "أثر تعرض الأطفال ذوى الظروف الصعبة للتليفزيون والسينما والفيديو علي إدراكهم للواقع الإجتماعى"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة القاهرة: كلية رياض الأطفال، 1998)، ص 36 : 38.

(2) كاريمان بدير: "الأسس النفسية لنمو الطفل"، (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2007)، ص 176

عند الطفل عنها لدى الراشد حيث أن الطفل يكون متمركزاً حول ذاته، ينظر للأمور بسطحية وعدم تدقيق.[1]

- **تعريف الخيال:**

فقد عرفه عبدالحميد حسن بأنه "نشاط عقلى يعمل على تجميع الصورة العقلية الخاصة بالمدركات الحسية وإعادة تشكيلها بطريقة مبتكرة، ويمكن الإستدلال عليه عن طريق ملاحظة السلوك الظاهر الذي يتخذ أشكالاً مختلفة لدى الفرد مثل اللعب الإيهامى أو الإيحائى أو المرافقة الخيالية".[2]

وعرفه شاكر عبدالحميد معتمداً على تعريف ريبر Robber بأنه "نشاط نفسي تحدث خلاله عمليات تركيب ودمج بين مكونات الذاكرة والإدراك وبين الصور العقلية التى تشكله من قبل من خلال الخبرات الماضية، وتكون نواتج ذلك تكوينات وأشكال عقلية جديدة".[3]

وتشير عواطف إبراهيم 1993 إلي أن "التخيل يعتمد على إسترجاع الطفل للصور الحسية المختلفة سواء البصرية، اللمسية، الشمية، والذوقية التى مرت بماضيه لتكوين تنظيمات جديده تساعد على تكيفه الراهن مع بيئته المادية والإجتماعية.[4]

---

(1) تلير أنور مسعود: "دور البدائل في اللعب الواقعى واللعب الرمزى لدى أطفال ما قبل المدرسة فى ضوء نظرية بياجية، رسالة دكتوراة غير منشورة، (جامعة القاهرة: معهد الدراسات والبحوث التربوية، 1995)، ص 23

(2) عبدالحميد حسن عبدالعزيز: دراسة للخيال عند الأطفال فى سن ما قبل المدرسة"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة عين شمس: كلية التربية، 1989)، ص 3

(3) مصرى عبد الحميد صورة: "الأبداع من منظور تكاملى"، سلسلة عالم النفس الأبداعى، (القاهرة: مكتبة القاهرة الكبرى، 1997)، ص 62

(4) عواطف إبراهيم محمد: "التربية الحسية ونشاط الطفل فى البيئة"، (القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية، 1993)، ص 19

بينما قالت سوزان دانيلز Susan Daniels 1994 أن الخيال "هو المعالجة الذهبية للصور الحسية وبخاصة فى حالة غياب المصدر الحسى الأصلى".[1]

فى حين أن ذكرت عبير صديق أن الخيال هو "عملية عقلية يشكل بها الطفل الواقع كما يدركه فى عدد من الصور العقلية/ الحسية، التى تتناسب مع مرحلة النمو العقلى التى يمر بها، والتى تنعكس فى إستجابات الطفل لبنود القياس المستخدم، سواء كانت إستجابات حركية أو لغوية.[2]

- **أهمية الخيال للمراهقين:**

يلعب الخيال دوراً ذى أهمية بالغة فى حياة الإنسان عامة والطفل خاصة، فخيال المراهقين وما يأخذه من مظاهر مختلفة يمثل مكوناً هاماً فى حياة الطفل العقلية، فمن خلال هذا النشاط يستطيع الطفل أن يتجاوز حدود الزمان والمكان، وهو فى ذلك يستطيع أن يتعامل مع الأحداث والأشخاص والأشياء التى تقع بعيداً عن مجاله الإدراكى، كما أنه بفعل الخيال يستطيع التعامل بحرية مع مطالبه ورغباته ومع آماله ومخاوفه، دون الحاجة إلى مواجهة كل المخاطر، وما ينطوى عليه الواقع الفعلى من صعوبات، كذلك يعمل الخيال كأساس هام للنمو الإجتماعى للطفل حيث أنه يستطيع أن يحل بعضاً من مشكلات سلوكه الإجتماعى على المستوى الخيالى، بل ثمة تفاعل بين النشاط الخيالى عند الطفل ونموه الحركى، كما يلعب دوراً أساسياً فى النضج الإنفعالى للطفل وخفض توتراته.[3]

ويمتاز المراهق بالخيال الواسع ويتعلم من ربط الواقع بالخيال أثناء اللعب، فنجده يسرح بخياله في سرد قصصاً وهمية لا تمت للواقع بصلة، فالتلاعب بالخيال هو أحدي الصفات الطبيعية السوية عند الطفل، وهى

---

(1) Susan Daniels & others: "Imagination", The Journal of Creative Behavior, Vol. 28, No. 3, Third quarter, 1994

(2) عبير صديق أمين: "برنامج مفتوح لتنمية خيال الطفل بإستخدام أساليب عرض القصة"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة القاهرة: كلية رياض الأطفال، 2001)، ص 17

(3) فاطمة أبو اليزيد أحمد: "التمييز بين الواقع والخيال عند الطفل"، رسالة دكتوراه غير منشورة، (جامعة عين شمس: كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، قسم تربية الطفل، 2007)، ص 68

التى تساعده على تنمية قدراته الفكرية، وعلى إتساع آفاق معلوماته، وزيادة ذكائه، كما أنها تبعث فى نفسه الثقة عن طريق سماع الآخرين له ومحاورته والحديث معه فيما يتخيله.[1]

كما أن الخيال يزود الفرد بالبناء الأساسى والعلاقات التى تربط مكونات البيئة المحيطة به، والخيال لا يكون سبباً في تشكيل خبرات الفرد بل أن الخبرات التى يمر بها الفرد هى التى تساهم فى تشكيل خياله، ومعنى ذلك أن الخيال لا يوجد بدون خبرات، لأن الخيال يعتمد على تكوين صورة جديدة من خلال الربط بين صور قد مر بها الفرد من قبل.[2]

وللخيال أهمية كبيرة فى تحديد أتجاهات الطفل العقلية، ونمو قدراته الفكرية وسعيه إلى التعلم، حيث أن الخيال مركز السيطرة والتحكم فى شخصية الطفل، ومن خلاله يتحكم الطفل بقدراته على تشكيل ورسم الواقع وبناء الأشياء المتكونه فى إحساسه وتفكيره بناءاً ذهنياً يتشكل شيئاً فشيئاً، ويعد الخيال هوالمحفز للإكتشافات الذهنية والحسية والعقلية الواعية التى تنظم وتوسع دائرة معارفه بالأشياء وعلاقتها بعوالمه، وتتيح له الحرية الواسعة فى التفكير والشعور. إذن كلما تطور عمل الخيال كلما إتسعت وتطورت معه قدرات الطفل التخيلية. ومن هنا يصبح الخيال بؤرة الأستقطاب الكبيرة للحسيات والمرئيات والمدركات فى عقلية الطفل.[3]

والخيال يساعد الطفل على حل المشكلات، وفى هذه الحالة يكون مرتبط أرتباطاً وثيقاً بالتفكير الأبداعى، والأطفال حينما لا يتم إشباع

---

(1) يسرى عبدالمحسن: "كيف تتعامل مع طفلك؟"، كتاب اليوم الطبى، العدد 181، (القاهرة: مطابع أخبار اليوم، إبريل 1997)، ص 30

(2) عبير صديق أمين: "برنامج مقترح لتنمية خيال الطفل بإستخدام أساليب عرض القصة"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة القاهرة: كلية رياض الأطفال، 2001)، ص 18

(3) فاضل عباس الكعبى: "العلم والخيال فى أدب الأطفال"، مجلة الطفولة والتنمية، إصدار المجلس العربي للطفولة والتنمية، العدد 12، مجلد 3، 2003، ص 277

رغباتهم فى العالم الحقيقي فإنهم يمكنهم تحقيقها في العالم الخيالى، حيث أن العالم الخيالى الذى يبدعه الأطفال يمكنهم أن يحققوا فيه خيالاتهم.[1]

وهكذا فالخيال يعتبر مكون أساسى من مكونات النشاط العقلى والإنفعالى والإجتماعى، كما أنه مرآة لحياة الطفل، والطفل لا ينمو من تلقاء نفسه بل يتشكل ويتغير ويرتقى كشخصية سوية بقدر ما نوفره له من وسط إنسانى إجتماعى سوى يعيش فيه، وهكذا مما سبق نستلخص الأهمية الكبرى للخيال فى حياة الطفل، فخيال الطفل الغير محدود والغير مرتبط بسبب يساعد فى إنشاء شخصيات مبدعة خلاقة.[2]

- **مراحل نمو الخيال:**

تمر مراحل النمو فى علاقتها بعملية التخيل بأربع مراحل:

1. مرحلة الواقعية المحدودة بالبيئة والخيال الإيهامى:

وتشمل الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ثلاث إلى خمس سنوات، وهى مرحلة تتسم باللعب الكثير، والحركة الدائبة، والإنفعالات الشديدة والسريعة التحول، وفى هذه المرحلة يكون خيال الطفل فى البداية محدوداً فى إطار البيئة التى يحيا فيها ولكنه يكون إيهامياً، حيث يتصور الأشياء بغير حقيقتها فيتصور الدمية كائناً حياً يحدثها برفق أو يغضب منها، أو يستخدم العصا كحصان يسابق به الآخرين، وهذه الأنماط السلوكية هي ما يطلق عليها اللعب الإيهامى.[3]

فاللعب الإيهامى كما يرى كثير من العلماء يمثل وسيلة الطفل للتعرف على البيئة والعالم الخارجى، وفيه أيضاً يتجاوز الطفل حدود الزمان

---

(1) غادة أحمد ناجى: "اللعب التخيلى أو التوهمى لدى الأطفال فيما بين الثالثة والسابعة من العمر"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة، 1994)، ص 19

(2) فاطمة أبو اليزيد أحمد: " التمييز بين الواقع والخيال عند الطفل"، مرجع سابق، ص 70

(3) نادية محمود شريف: "تنمية الإبتكار ومهارات الإتصال"، (القاهرة: مطبعة حورس، 2000)، ص 64

والمكان، وفى منتصف هذه المرحلة يبدأ الخيال فى النمو ويقوى بالتدريج ولكنه محدود بالأشياء التى فى بيئة الطفل.[1]

2. مرحلة الخيال الحر:

وهى تمتد من سن الخامسة إلى سن الثامنة والتاسعة، وفيها تتأكد فرديته، ومن خلال تجاوزه مرحلة التعرف على البيئة المحيطة به، فيسعى إلى التعرف على ما هو غير مألوف لديه، ويتسع فضول الطفل ويكبر معه حب الإستطلاع، لذا فهو فى هذه المرحلة دائم التساؤل عن موضوعات مختلفة.

كما تتبلور لدى الطفل فى هذه المرحلة كثير من القيم الأخلاقية، والمبادئ الإجتماعية التى تساعدهم فى تعاملهم مع الآخرين، والإنتباه عنده يكون مرتبط بفكرة الأشياء المحسوسة، بالإضافة إلى أنه يستطيع أن يدرك العلاقة الزمنية أو المكانية بين الأشياء أما العلاقات السببية فيكون ضعيفاً فيها، وينمو خيال هذا الطفل نمواً سريعاً، ولشدة تطلعه إلى الأفاق البعيدة يتبلور ويزداد ولعة بالقصص الخيالية التى تخرج فى مضامينها عن محيطه وعالمه.[2]

3. مرحلة البطولة:

وهى من سن الثامنة حتى الثانية عشر، وفيها يطلق الطفل إلى مرحلة أقرب إلى الواقع ويبعد عن الخيال الجامح بعض الشئ، ويهتم بالحقائق، ويقبل على الألعاب التى تتطلب المهارة والمنافسة، وتظهر سلوكيات التحدى للأسرة والمجتمع، لذلك تستهوى الطفل مواضيع تدور حول البطولة والشجاعة والمغامرة والعنف وسير الرحالة والمستكشفين، كما تستهويه القصص الهزلية والقراءات العلمية البسيطة.

---

(1) هدى قناوى: "أدب الأطفال"، (القاهرة: مركز التنمية البشرية والمعلومات، 1990)، ص 128-130

(2) كمال الدين حسين: "مدخل فى قصص وحكايات الأطفال"، (القاهرة: مطبعة العمرانية، 2000)، ص 17 : 19

4. مرحلة المثالية:

وتكون من سن الثانية عشرة إلى الخامسة عشرة، وفيها ينتقل الطفل من فترة تتصف بالإستقرار العاطفى النسبى إلى مرحلة دقيقة وشديدة الحساسية، ويميل فيها الطفل إلى القصص والألعاب التى تمزج فيها المغامرة بالعاطفة وتقل فيها الواقعية لرغبته فى تحقيق كل ما يصعب تحقيقة والشعور بالمثالية.[1]

- **وظائف التخيل[2]:**

يصنف التخيل وفقاً لوظائفة إلى عدة تصنيفات:

1. تخيل الإستعادة Reproductive or memory imagination:

حيث يتم إستعادة الخبرات السابقة المرتبطة بموضوعات أو أحداث معينة مع وعى الشخص بأنها تمثل خبرات حدثت له فى الماضى، ويعتمد تعريف أرسطو للتخيل على هذا المعني حيث قال "أنه صورة ذهنية تستحضر الإدراك الحسى الذى أنتجها ولا يمكن أن تنشأ منفصله عنه".

2. التخيل التوقعى Anticipatory Imagination:

حيث يتم توقع أحداث المستقبل خاصة ما يتصل بتحقيق هدف معين أو تخيل حركة أو خطوات من شأنها أن تحقق الهدف.

3. تخيل تحقيق الأهواء Fanciful imagination:

الشخص فى هذا النوع من التخيل يكون سلبياً إلى حد ما، حيث تمتزج خبراته الماضية دون إختيار منه أو أرادة، كما يحدث فى أحلام اليقظة أو أحلام النوم، وهى عادة تكون سارة وتحتل نوعاً من تحقيق

---

(1) نادية محمود شريف: " تنمية الإبتكار ومهارات الإتصال"، مرجع سابق، ص 65 – 66

(2) عفاف أحمد عويس: "الطفل المبدع: دراسة تجريبية باستخدام الدراما الأبداعية"، (القاهرة: مكتبة الزهراء، 1993)، ص 42 – 43

الرغبات، إلا إنها قليلة الإرتباط بالواقع، ولا ترتبط بإعادة الخبرات أو الإبتكار والخلق، وهى إن كانت تحتوى على بعض القدرات والخيالات إلا إنها لا تكون دائماً معبرة عن حالات مرضية.

4. التخيل الإنشائى أو الإبداعى Constructive or Creative imagination:

ويتمثل فى إعادة تركيب ما تم إستعادته من خبرات وأحداث سابقة بطريقة مبتكرة، ويتم ذلك بوصفه هدفاً فى ذاته، كما يمكن أن يكون نوعاً من التخطيط لفعل معين، وبفضل قدرة الإنسان على التخيل الإنشائى والإبداعى يستطيع أن يخلق عوالم جديدة ترضى طموحه وحاجاته وأمانيه.

بينما قسم العالم فياتيك Viaticke وظائف الخيال إلى:[1]

1. الأستمتاع واللعب Enjoyment.
2. التغيير والإعجاب Interpretation and Appreciation.
3. توجيه الفعل Guidance of Action.
4. التفكير البنائى والأبداعى Construction and Creative thoughts.
5. مثيراً للذكريات والمخاوف وحل المواقف Active imagination .

• العوامل المؤثرة فى نمو قدرة المراهق على التمييز بين الواقع والخيال:

1. البيئة المحيطة بالمراهق:

يذكر ألان ريتشارد Allan Richard أن المادة المعرفية تتأثر إلى درجة كبيرة بنوع التدريب الذى يتلقاه الشخص منذ بدء حياته، ولطبيعة

(1) غادة أحمد ناجى: "اللعب التخيلى أو التوهمى لدى الأطفال فيما بين الثالثة والسابعة من العمر"، مرجع سابق، ص 19

البيئة التى ينتمى إليها، واللغة التى يتحدثها جماعة هذا الشخص، ويكون هذا التأثير شديد الوضوح منذ البداية، وفى دراسة للعلاقة بين البيئة ونمو الجانب الخيالى لدى المراهقين بحيث أن المراهق الذى ينشأ فى بيئة ذات لغة أقل تجريداً تكون القدرة على التخيل لديه أكثر حيوية ولفترة أطول من المراهق ذى اللغة الأكثر تجريداً.[1]

والطفل يتأثر بحد بعيد ببيئته ما دام يكتسب خبرته عن طريق الصلة الإدراكية بينه وبين المجال الخارجى حيث تعمل الثقافة على تحديد أسس تنظيم المدركات من خلال المفاهيم وأنماط السلوك التى تؤكد عليها، وإعتقاد الأطفال فى الخيال والشخصيات الخيالية ترتبط بالتشجيع الوثيق من الأباء والأمهات.

كما أكد فيجوتسكى على أهمية الكبار والأقران والأباء فى عمليات التعلم، كما أشار برونر إلى أن تعلم الأطفال ونموهم العقلى يتأثر بقوة ثقافتهم وبصفة خاصة باللغة التى يستخدمونها، ووسائل الإتصال الثقافى بالأطفال يجب أن تحرص على أن توفر للأطفال خبرات بديلة عن الخبرات الوجدانية من خلال تكوين مدركات مختلفة إعتماداً علي الكلمات والصور والرسوم والأصوات وكل ما يجسد المعانى.[2]

وهكذا نجد أن وجود الطفل فى بيئة مثيرة بما فيها من آباء ومعلمون ووسائل إعلام ووجود اللعب والأنشطة المتنوعة، كل ذلك يساعد على نمو قدرته على التمييز بين الواقع والخيال حيث أن تفاعل الطفل مع البيئة المحيطة يكسبه العديد من الخبرات المتنوعة بما فيها تفاعله مع الأطفال الآخرين.

---

(1) فاطمة ابو اليزيد أحمد: "التمييز بين الواقع والخيال عند الطفل "، مرجع سابق، ص 150

(2) عزة خليل: "علم نفس اللعب فى الطفولة المبكرة"، (القاهرة: دار الفكر العربى، 2002)، ص 118 – 119

2. المستوى الإقتصادى الإجتماعى الثقافى للأسرة:

حيث تعتبر الحالة الإقتصادية الاجتماعية الثقافية للأسرة عامل مهم ومؤثر على الطفل، فالطفل يتأثر بالبيئة التى يحيا فيها ومدى إمكانيات هذه البيئة، وتختلف التربية بإختلاف المستوى التعليمى والثقافى للأباء والأمهات، فالأطفال الذين يعيشون فى جو مثقف يجدون سهولة كبيرة فى الإجابة على تساؤلتهم بدقة واضحة، ومن هنا تبرز أهمية الأسرة فى تزويد الطفل بالمعارف المختلفة مما يساعد فى تنمية خياله.[1]

وكذلك المستوى الإجتماعى للأسرة وما يشعر به الطفل من الإستقرار الإنفعالى والأمن والتقبل وإشباع حاجاته النفسيه، كما تؤثر المواقف الأسرية على سلوك اللعب الفعلى بين الأطفال، وعلى خبرات الأطفال ومعارفهم، فلا يوجد جدال حول حقيقة أن تشجيع الأباء والأمهات يحفز إنهماك الأطفال فى الخيال.[2]

3. العمر الزمنى للطفل:

قد أكدت العديد من الدراسات علاقة العمر الزمنى بنمو قدرة الطفل على التمييز بين الواقع والخيال، وأن النمو العقلى والمعرفى لدى الطفل يتأثر بالعمر الزمنى، وأكدت دراسة تانيا شارون 2004 أن الأطفال يظهرون أداء جيد كلما زاد عمرهم فى الحكم على الأشياء وإدراكهم للواقع والخيال.[3]

---

(1) نجاة العبيدى: "فن تربية الطفل"، (القاهرة: دار الهلال للنشر والتوزيع، 2006)، ص 74 – 75

(2) Rosengren, Karl. S: "Imagining the impossible", Cambridge university press, 2000, p. 256

(3) فاطمة أبو اليزيد أحمد: "التمييز بين الواقع والخيال عند الطفل "، مرجع سابق، ص 157 – 158

5. الذكاء:

الذكاء هو عبارة عن قدرة عقلية عامة أو مجموعة قدرات تمكن الفرد من التعلم وإكتساب المعرفة وإستخدامها وحل المشكلات وإتخاذ القرارات والتكيف مع البيئة والآخرين.

وعن طبيعة النشاط الخيالى فى منظومة النشاط العقلى فقد برهنت دراسات متعددة على أن الخيال أهم العناصر فى المنظومة، فهو العنصر الذى يتفاعل مع الذكاء مما يفضى إلى فعل إبداعى بعيد عن التقليدية، ويساعد على فاعلية السلوك الذى لابد له من التكامل بين مختلف العناصر الذهنية والوجدانية.[1]

(1) غسان يعقوب: "تطور الطفل عند بياجيه"، (بيروت: دار الكتاب العالمى، 1994)، ص 171

الفصل الرابع

نتائج الدراسة وتفسيرها

- أولاً : نتائج الدراسة التحليلية وتفسيرها.
- ثانياً : نتائج الدراسة الميدانية وتفسيرها.
- ثالثاً : إختبار صحة الفروض.

أولاً: نتائج الدراسة التحليلية وتفسيرها:

تم إجراء تحليل لمضمون عينة تكونت من ستة ألعاب فيديو، وهى الألعاب الأكثر ممارسة من قبل المراهقين، وذلك وفقا لنتائج الدراسة الإستطلاعية التى قامت بها الباحثة، وتمثلت العينة فى ألعاب:

- FIFA 2011 (كرة قدم).
- Smack down VS RAW (مصارعة).
- Harry Potter the half blood prince (خرافة وسحر).
- Farmville (مزارع على موقع www.facebook.com).
- GTA – Grand Theft Auto: San Andreas (عصابات وسرقات).
- God of war (حروب).

وقد إستخدمت الباحثة إستمارة تحليل المضمون لتحليل تلك الألعاب عينة الدراسة، وفيما يلى عرض لنتائج تحليل المضمون:

1- جهة إنتاج ألعاب الفيديو عينة الدراسة:

يتضح للباحثة من خلال تحليل الألعاب:

❖ أن الشركات الأجنبية منتجى ألعاب الفيديو إحتلت المرتبة الأولى بجدارة ودون منافس بنسبة 100%.

❖ وترى الباحثة أن هذه النسبة لا تدل على الإطلاق على عدم وجود ألعاب فيديو من إنتاج شركات عربية، بل هناك ألعاب فيديو عربية مثل (تحت الرماد السورية – القوات الخاصة اللبنانية – أبو حديد المصرية) وغيرها، ولكنها لا ترقى لمستوى الإتقان التى تحظى به ألعاب أجنبية أخرى سواء من حيث التصميم أو إستخدام المؤثرات بشقيها السمعى والمرئى أوالموسيقى أوحتى أحداث ومراحل اللعبة، وذلك لعدة اسباب :

- إستحداث هذه الصناعة فى الدول العربية.
- تعد صناعة ألعاب الفيديو من الصناعات المكلفة، فلابد من توافر رأس المال إلى جانب توافر الإمكانات التكنولوجية المواكبة لأحدث التطورات.
- أن صانعى تلك الألعاب أصبحوا يحاكون الواقع فى ألعابهم مما يجعلها أكثر جذباً.
- أن معظم ممارسى تلك الألعاب من المراهقين أصبحوا يبحثون عن الألعاب التى تنقلهم إلى عالم بدون قيود.
- أن الدعاية والإعلان عن تلك الألعاب العربية لم يكن بالقدر الكافى والملائم لطبيعة تلك الصناعة.
- أن إنشاء بعض شركات تصميم الألعاب العربية يعتمد فى البداية على ألعاب بسيطة فى تصميمها ومحتواها وأحداثها، أو على ألعاب لم تلق نجاحاً فيقوموا بإعادة تطويرها ثم بيعها بالأسواق، أى لم يكن لديهم أساس متين لإنشاء تلك الشركات.
- كذلك هنالك بعض المشكلات المتعلقة بسياسة مصنعى أجهزة التسلية المنزلية، ونظرتهم لأسواق الشرق الأوسط، مثل شركة مايكروسوفت لا تدعم شبكتها Xbox live في الشرق الأوسط وكذلك شركة سونى، فعلى الرغم من شعبية أجهزة البلاى ستيشن، إلا أن العديد من الدول العربية غير مدرجة فى القوائم التى تدعمها شبكة Play station Network.
- أن هناك ألعاب عربية تم تصميمها بتمويل من جهات سياسية بهدف نشر وجهة نظرتهم الخاصة.

2- الشكل المقدم به ألعاب الفيديوعينة الدراسة:

جدول (1)
الشكل المقدم به ألعاب الفيديو

الشكل المقدم به ألعاب الفيديو	ك	%
دراما	5	%83.3
فلاش	1	%16.7
الإجمالى	6	%100

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن الشكل الدرامى قد إحتل المرتبة الأولى بنسبة 83.3%.
- ويمكن تفسير هذه النسبة بأن معظم الألعاب التى يتم تصميمها حديثاً تعتمد على الشكل الدرامى، بإعتباره عامل من عوامل الجذب فى اللعبة، حيث تجعل ممارسى تلك الألعاب يشعرون بأن ما يشاهدونه واقعى وحقيقى، وكأنهم يشاهدون فيلم سنيمائى ولكن تختلف ألعاب الفيديو عن الأفلام السنيمائية فى أن ممارس تلك الألعاب يعد مشاهد ومشارك فى أحداث اللعبة على عكس دوره كمشاهد فقط بالنسبة للأفلام، وقد ظهر ذلك من خلال ألعاب (GTA - God of war – Smack Down VS RAW – FIFA 2011 – Harry Potter the half blood prince).
- ثم جاء شكل الفلاش فى المرتبة الثانية بنسبة 16.7%.
- وتدل هذه النسبة أن غالباً ما يتم الإستعانة بهذا الشكل فى الألعاب التى يتم ممارستها عن طريق مواقع معينة على الإنترنت

(Online video games) على الرغم من ظهور برامج مختلفة أكثر تطوراً من برنامج الفلاش، وقد تم إستخدام هذا الشكل فى لعبة (Farmville)، فبالرغم من كونها من ألعاب الفلاش إلا أنها تحظى بشعبية كبيرة.

3- مدى إتقان الجرافيكس فى تصميم الألعاب:

جدول (2)
مدى إتقان الجرافيكس فى التصميم

درجة إتقان الجرافيكس	ك	%
عالية	5	%83.3
متوسطة	1	%16.7
الإجمالى	6	%100

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن الألعاب التى تم تصميمها على درجة عالية من الإتقان إحتلت المرتبة الاولى بنسبة 83.3%، بينما إحتلت المرتبة الثانية الألعاب التى تم تصميمها بدرجة متوسطة من الإتقان و ذلك بنسبة 16.7% .

ويمكن تفسير هذه النتيجة فى ضوء:

- أن درجة إتقان الجرافيكس هى أيضا لم تعد من العوامل فعالة التأثير فى درجة التفاعل والإندماج مع اللعبة، ويتضح ذلك من خلال لعبة (Farmville)، التى تحظى بدرجة عالية من التفاعل بالرغم من كون تصميمها متوسط الإتقان.

❖ وذلك يؤكد على ظهور عوامل جديدة غير المتعارف عليها هى التى أصبحت المتحكم فى درجة التفاعل والإندماج.

4- تقنية الجرافيكس المستخدمة فى الألعاب عينة الدراسة:

جدول (3)
تقنية الجرافيكس المستخدمة فى الألعاب

تقنية الجرافيكس المستخدمة فى الألعاب	ك	%
3D	5	%83.3
2D	1	%16.7
الإجمالى	6	%100

يتضح من بيانات الجدول السابق:

❖ أن تقنية الأبعاد الثلاثية (3D) قد إحتلت المرتبة الأولى بنسبة 83.3%، بينما إحتلت تقنية الأبعاد الثنائية (2D) المرتبة الثانية بنسبة 16.7%.

ويمكن تفسير هذه النتيجة فى ضوء :

❖ أنه بالرغم من أن هناك ألعاب تعتمد على تقنية الـ (2D) فى تصميمها مثل (Farmville) بعكس باقى الألعاب عينة الدراسة والتى تعتمد على تقنية الـ (3D)، إلا أنهم جميعا يحظون بنفس مدى التفاعل والإندماج المرتفع.

- أصبحت الأن تقنية الجرافيكس المستخدمة فى تصميم الألعاب ليست من العوامل الموثرة فى مدى التفاعل والإندماج مع اللعبة كما فى السابق.

- وإتفقت هذه النتيجة مع دراسة روز بانوس وآخرون[1] (2008) حيث ذكرت أن تجسيد الصورة بإستخدام تقنية الأبعاد الثلاثية الـ (3D) لا تؤثر على الشعور بالحضور فى البيئات الإفتراضية.

5- نوع الأصوات المستخدمة فى الألعاب:

جدول (4)
نوع الأصوات المستخدمة فى الألعاب

نوع الأصوات	ك	%
بشرية	6	%54.5
غير بشرية	5	%45.5

يتضح من بيانات الجدول السابق :

- أن الأصوات البشرية هى الأكثر إستخداماً وإحتلت المرتبة الأولى بنسبة 54.5%، والأصوات الغير بشرية إحتلت المركز الثانى بنسبة 45.5%.

[1] Rose M. Banose & others, op., cit

وتوصلت الباحثة من خلال النتائج السابقة إلى دلالات هامة وهى:

- ❖ أن مصممى ألعاب الفيديو يدمجون بين الأصوات البشرية والغير بشرية كعامل مساعد فى توصيل المضمون لممارسى تلك الالعاب فى شكل يجعله يشعر بالواقعية والمعايشة.

- ❖ أن لعبة (Farmville) بالرغم من أنها إستخدمت الأصوات الغير بشرية فقط بالإختلاف مع باقى الألعاب عينة الدراسة والتى إعتمدت على نوعى الأصوات البشرية والغير بشرية إلا إنها حظت بنفس درجة التفاعل والأندماج العالية، كما هو مبين مسبقاً.

- ❖ إذن لم تعد نوع الأصوات المستخدمة فى ألعاب الفيديو من العوامل المؤثرة فى درجة التفاعل والإندماج مع اللعبة.

6- مدى جودة المؤثرات الصوتية المستخدمة فى الألعاب عينة الدراسة:

جدول (5)
مدى جودة المؤثرات الصوتية المستخدمة فى الألعاب

جودة المؤثرات الصوتية	ك	%
متقنة بشكل جيد	5	%83.3
متوسطة الإتقان	1	%16.7
الإجمالى	6	%100

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن إتقان المؤثرات الصوتية بشكل جيد قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة 83.3%، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية الإتقان المتوسط بنسبة 16.7%.

وطبقا لنتائج الجدول السابق لاحظت الباحثة :

- أن هناك إختلاف فى مستويات إتقان تصميم المؤثرات الصوتية بين لعبة (Farmville) وباقى الألعاب عينة الدراسة، وهذا الإختلاف لم يؤثر على درجة التفاعل والإندماج مع الألعاب كما مبين مسبقاً، مما يؤكد على ظهور عوامل مستجدة تتحكم فى درجة التفاعل.

- ظهرت المؤثرات الصوتية فى لعبة (FIFA 2011) من خلال أصوات هتاف الجماهير وصوت صفارة الحكم .....إلخ، أما فى لعبة (Smack down VS RAW) فهناك صوت المعلق على المباراه وصوت اللكمات القوية .....إلخ، بينما فى لعبة (GTA) فكان هناك صوت إنفجارات وإصطدامات .....إلخ، فى حين أن لعبة (Farmville) تحتوى على صوت الآلة التى تقوم بحرث الأرض ....إلخ، ولعبة (God of war) تتضمن أصوات للإنفجارات والسيوف والرعد وارتطام الأمواج ....إلخ، وأخيراً لعبة (Harry Potter) وبها صوت غليان التركيبات السحرسة وصوت الهواء أثناء طيرانهم ....إلخ.

- وترى الباحثة أنه بالرغم من أن المؤثرات الصوتية تجعل اللاعب يشعر بأنه جزء من اللعبة إلا أن إتقانها لم يؤثر على درجة التفاعل والإندماج مع اللعبة.

7- دور الموسيقى المستخدمة فى الألعاب عينة الدراسة:

جدول (6)
دور الموسيقى المستخدمة فى الألعاب

تأثيرالموسيقى المستخدمة فى الألعاب	ك	%
تساعد على تهيئة الاجواء المناسبة للاعب	6	%42.8
تزيد من الحماس أثناء اللعب	4	%28.6
تساعد على التعايش مع اللعبة	4	%28.6

يتضح من بيانات الجدول السابق :

- أن الموسيقى المستخدمة فى الألعاب ساعدت على تهيئة الأجواء المناسبة للاعب بنسبة 42.8% وبذلك إحتلت المرتبة الأولى، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية كلٍ من زيادة الحماس أثناء اللعب، والمساعدة على التعايش مع اللعبة وذلك بنسبة 28.6% لكل منهما.

ومن خلال نتائج الجدول السابق توصلت الباحثة إلى:

- أن إستخدام الموسيقى كعامل لزيادة الحماس أثناء اللعب قد ظهرفى الألعاب التى تحتوى على عنف ومغامرة وحركة مثل GTA – Smack Down VS RAW – Harry Potter) (God of war –.

- بينما فى لعبة (FIFA 2011) كانت المؤثرات الصوتية كأصوات هتاف الجماهير هى العامل الذى يؤدى لزيادة الحماس أثناء اللعب، كما يحدث فى المباريات الحقيقية، فيؤدى ذلك لحدوث التعايش مع اللعبة.

- فى لعبة (Farmville) بالرغم من أن إستخدام الموسيقى فيها كان لتهيئة الأجواء المناسبة فقط للاعب ولا تعمل على زيادة الحماس أثناء اللعب أو غيره، إلا إنها تحظى بدرجة عالية من التفاعل والإندماج.

- أنه بالرغم من تكامل العوامل المختلفة المكونة للألعاب من موسيقى ومؤثرات صوتية ومرئية وألوان وتقنية الجرافيكس وغيرها لتجعل اللاعب يشعر بالمعايشة والإندماج مع اللعبة إلا أن دقة وتسلسل وواقعية أحداث الألعاب كان لها التأثير الأكبر على هذا الشعور.

8- مدى جودة المؤثرات المرئية المستخدمة فى الألعاب عينة الدراسة:

جدول (7)
مدى جودة المؤثرات المرئية المستخدمة فى الألعاب

جودة المؤثرات المرئية	ك	%
متقنة بشكل جيد	5	%83.3
متوسطة الإتقان	1	%16.7
الإجمالى	6	%100

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن إتقان المؤثرات المرئية بشكل جيد قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة 83.3%، وتلاها فى المرتبة الثانية الإتقان المتوسط بنسبة 16.7%.

وخرجت الباحثة من نتائج الجدول السابق بأن:

- إتقان المؤثرات المرئية تعد من العوامل القديمة التى لم تعد لها تأثير فى درجة التفاعل والإندماج مع الألعاب.

- مما يؤكد على ظهور عوامل أخرى مستحدثة أكبر تأثيراً فى درجة التفاعل والأندماج، حيث أن لعبة (Farmville) كانت مؤثراتها المرئية متوسطة الإتقان، بينما باقى الألعاب عينة الدراسة كانت مؤثراتها المرئية عالية الإتقان كما ظهر فى لعبة (Harry Potter) من خلال حركة الملابس وتطاير الشعر مع الهواء، وكذلك تطاير قطرات الدماء فى الهواء إثر شدة الضربة فى لعبة (Smack Down VS RAW)، وشكل الحرائق والإنفجارات فى لعبة (GTA) وكذلك لعبة (God of war) من خلال شكل البرق وحركة الملابس مع الهواء غيرها، ولكنهم تساوا جميعاً فى درجة التفاعل والإدنماج كما هو مبين مسبقاً.

9- أنواع ألعاب الفيديو عينة الدراسة:

جدول (8)
أنواع ألعاب الفيديو عينة الدراسة

نوع اللعبة	ك	%
ألعاب الحركة Action games	1	%11.1
ألعاب القتال والصراع Fighting games	2	%22.25
ألعاب الرياضة Sports games	2	%22.25
ألعاب المغامرة Adventure games	1	%11.1
ألعاب الفلاش Flash games	1	%11.1
ألعاب العوالم الإفتراضية Virtual worlds games	1	%11.1
ألعاب تمثيل الإله God games	1	%11.1

يتضح من بيانات الجدول السابق :

- أنه بالنسبة لأنواع الألعاب إحتل المرتبة الأولى نوعان هما (ألعاب الرياضة – ألعاب القتال والصراع) وذلك بنسبة 22.25% لكل منهما.

- وإحتل المرتبة الثانية (ألعاب الفلاش – ألعاب العوالم الإفتراضية - ألعاب تمثيل الأله – ألعاب المغامرة – ألعاب الحركة) وذلك بنسبة 11.1% لكل منهم.

ووفقا لهذه النتيجة يتبين للباحثة :

- ❖ أن أكثر أنواع الألعاب ممارسة من قبل المراهقين هما (ألعاب الرياضة Sports games – ألعاب القتال والصراع Fighting games).

- ❖ وقد لاحظت الباحثة من خلال الدراسة الإستطلاعية وإستمارة الإستبيان أن أكثر الألعاب ممارسة من قبل المراهقين سواء (ذكور أو إناث) هى (Smack down VS RAW)، وهى لعبة رياضية تتضمن عنف شديد وقتال.

- ❖ وأتفقت هذه النتيجة مع دراسة برنارد كيسارون[1] (2000) حيث ذكر أن الأطفال يفضلون ألعاب الرياضة المقترنة بالعنف.

10- مدى التفاعل والإندماج مع اللعبة:

يتضح للباحثة من خلال تحليل الألعاب:

- ❖ أن تفاعل وإندماج اللاعبين مع ألعاب الفيديو عينة الدراسة كانت كبيرة وأحتلت المرتبة الأولى بنسبة 100%.

وترى الباحثة أنه يمكن تفسير هذه النتيجة فى ضوء:

- ❖ أنه بالرغم من الأختلافات بين الألعاب الستة عينة الدراسة فى أنواعهم وأشكالهم ودرجة الإتقان الجرافيكس ومحتواهم وكذلك المؤثرات المستخدمة فى تصميمهم إلا إنهم يحظون جميعاً بنفس مدى التفاعل والإندماج الكبيرة.

ومن هنا توصلت الباحثة إلى:

---

[1] Bernard Cesarone, op, cit

❖ أن هناك عوامل أستجدت هى الأكثر تأثيراً فى درجة التفاعل والإندماج غير المتعارف عليها سابقاً.

❖ ومن هذه المستجدات:

- تحكم اللاعب فى مجريات وأحداث بعض الألعاب مثل لعبة (FIFA 2011- Smack down VS RAW - GTA - God of war – Farmville)
- إلى جانب تحكمه فى زوايا التصويروالرؤية كما فى ألعاب (Smack Dawn VS RAW – GTA Harry Potter the half blood – FIFA 2011 prince).
- وكذلك الإهتزازات الناتجة فى عصا التحكم الـ (Joy stick) والتى تجعل اللاعب يشعر بالإصطدامات أو الضربات وذلك وفقاً لرغبته الخاصة.
- تحكم اللاعب فى نوع الموسيقى أو الأغانى التى يحب أن يستمع إليها أثناء اللعب وذلك فى لعبتى (GTA - Smack down VS RAW).
- هذا بالإضافة لتمكن اللاعب من تكوين وخلق الشخصية التى يريد ممارسة اللعبة من خلالها، وذلك عن طريق إمكانية إختيار شكلها وملابسها وإسمها وغيره كما فى لعبة (Farmville – FIFA 2011 – God of war Smack Down VS RAW).
- سهولة مشاركة غرباء ذوى جنسيات مختلفة فى نفس اللعبة كما فى لعبة (Farmville – God of war - FIFA 2011- Smack down VS RAW).
- إعتماد معظم الألعاب على أحداث ذات صلة بما يحدث فى واقعنا (أحداث اللعبة) مثل:

  - لعبة (Smack down VS RAW) فقد ظهر لاعبى المصارعة بنفس أشكالهم وأسمائهم

الموجودة فى الواقع ومحاكاة حركاتهم ولحظات صعودهم لحلبة المصارعة وكذلك تضم اللعبة الأنواع المختلفة للمباريات.

- لعبة (Farmville) تعتمد على العمليات الزراعية كحرث الأرض وحصاد المحصول وغيره وكذلك العمليات التجارية كبيع المحصول وشراء أراضى ومعدات زراعية وغيرها.
- لعبة (FIFA 2011) تنقل ممارسة لرياضة كرة القدم، بما يضم من لاعبين وفرق حقيقية، وتمكن ممارس اللعبة من شراء لاعبين وتكوين فريق خاص به، وتتضمن أيضاً البطولات المختلفة.
- لعبة (GTA) وهى تنقل أحداث واقعية كطرق الحصول على المخدرات إلى جانب طرق تعاطيها، التخطيط لعمليات السرقة والقتل وغيره.
- لعبة (God of war) تمكن اللاعب من تكوين شخصية الوحش الذى يحارب به، وتحكى إكتشاف العصر المظلم لليونان، والبحث عن إله الحرب وقتله، وتدور اللعبة فى سياق درامى متقن جعل اللاعب يشعر بأنه جزء لا يتجزأ مما يراه على الشاشة.
- لعبة (Harry Potter) فهى لعبة خيال (فانتازيا) فبالرغم من كونها كذلك إلا أنها تحظى بشعبية كبيرة. وترى الباحثة أن هذه الشعبية تنبع من حب الأفراد لشخصية هارى بوتر وكذلك حبهم للفيلم نفسه.

- وفى رأى الباحثة أن إعتماد الألعاب على شخصيات وأحداث واقعية هو السبب الرئيسى فى حدوث تداخل بين الواقع المعاش والواقع الإفتراضى.

- وإتفقت دراسة جاى يونج شونج وهنرى جاردنر Jay yong Chong & Henry J Gardner (2009)[1] مع رأى الباحثة حول ظهور عوامل مستحدثة هى التى تؤثر فى إحساس اللاعب بالوجود داخل اللعبة مثل نوع اللعبة، وكذلك إتفقت دراسة روز بانوس وآخرون Rose M Banose & others (2008)[2] مع رأى الباحثة حيث أوضحت نتائجها أنه لا توجد فروق لدى ممارس ألعاب الفيديو بين تجسيد الصورة بأبعادها الثلاثية وعد تجسيدها، إلى جانب أن تجسيد الصورة لا يؤثر على شعور الفرد بالحضور والإحساس داخل البيئات الإفتراضية.

[1] Jay Yong Chang & Henry J Gardner: "Measuring temporal variation in presence during game playing", op, cit.
[2] Rose M. Banose & others: "Presence and emotions in virtual environment: the influence of stereoscopy", op. cit

11- محتوى الألعاب عينة الدراسة:

جدول (9)
محتوى الألعاب عينة الدراسة

محتوى الألعاب	ك	%
عنف شديد	3	%16.7
مخدرات	1	%5.4
دماء	3	%16.7
عرى	3	%16.7
ألفاظ سيئة	3	%16.7
مشاهد إباحية	3	%16.7
إستخدام السحر	1	%11.1
التفريق العنصرى	1	%11.1

يتضح من بيانات الجدول السابق :

- أن المرتبة الأولى قد أحتلتها مجموعة من المحتويات وهم (عنف شديد – دماء – عرى– ألفاظ سيئة – مشاهد إباحية)، وذلك بنسبة 16.7% لكلٍ منهم. أما المرتبة الثانية فإحتلها عنصرين أخرين كالتفريق العنصرى وإستخدام السحر بنسبة 11.1%، بينما إحتلت المخدرات المرتبة الثالثة بنسبة 5.4%.

- فقد تضمن محتوى لعبة (God of war) على عنف شديد وعرى وألفاظ سيئة ومشاهد جنسية ومشاهد دماء، وبالرغم من أن اللعبة موجهة لمن أعمارهم أكبر من 17 سنة إلا إنها يتم ممارستها من قبل من هم أصغر من هذا السن حيث كانت عينة الدراسة البشرية التى إعتمدت عليها الباحثة تتراوح أعمارهم ما بين 13:15 سنة.

- أما محتوى لعبة (GTA) فيضم عنف شديد وألفاظ سيئة وعرى ومشاهد جنسية ومشاهد دماء إلى جانب تعاطى المخدرات، وبالرغم من أنها موجهة لكل الأعمار فوق سن الست سنوات فإن الباحثة ترى أن هذا التصنيف غير مناسب لما تضمه تلك اللعبة من محتويات قد تضر الأطفال.

- بينما لعبة (Smack down VS RAW) فتحتوى على عنف شديد وألفاظ سيئة ومشاهد جنسية ومشاهد دماء، وهى موجهة لمن يبلغون من العمر 13 سنة فأكثر.

- فى حين أن لعبة (Harry Potter the half blood prince) قد إحتوت على عنف خيالى وإستخدام للسحر فقط، وتناسب من يبلغون من العمر ست سنوات فأكثر.

- ولكن لعبة (FIFA 2011) لا تتضمن أى محتويات أو مشاهد غير مناسبة، وهى موجهة لمن هم أكبر من ست سنوات.

- وأخيراً لعبة (Farmville) فى أيضاً لا تحتوى على أى مشاهد غير مناسبة، ولكنها تتطلب من ممارسيها إمتلاك حساب على موقع http://www.facebook.com .

ومن خلال عرض الجداول السابقة يمكن تلخيص أهم نتائج الدراسة التحليلية فى النتائج التالية:

- أشارت نتائج الدراسة التحليلية إلى أن الشركات الأجنبية من منتجى ألعاب الفيديو قد إحتلت المرتبة الأولى بجدارة ودون منافس وذلك بنسبة 100%.

- وترى الباحثة أن هذه النسبة لا تدل على الإطلاق على عدم وجود ألعاب فيديو من إنتاج شركات عربية، بل هناك ألعاب فيديو عربية مثل (تحت الرماد السورية – القوات الخاصة اللبنانية – أبو حديد المصرية) وغيرها، ولكنها لا ترقى لمستوى الإتقان التى تحظى به ألعاب أجنبية أخرى سواء من حيث التصميم أو إستخدام المؤثرات بشقيها السمعى والمرئى أوالموسيقى أوحتى أحداث ومراحل اللعبة، وذلك لعدة اسباب :

- إستحداث هذه الصناعة فى الدول العربية.
- تعد صناعة ألعاب الفيديو من الصناعات المكلفة، فلابد من توافر رأس المال إلى جانب توافر الإمكانات التكنولوجية المواكبة لأحدث التطورات.
- أن صانعى تلك الألعاب أصبحوا يحاكون الواقع فى ألعابهم مما يجعلها أكثر جذباً.
- أن معظم ممارسى تلك الألعاب من المراهقين أصبحوا يبحثون عن الألعاب التى تنقلهم إلى عالم بدون قيود.
- أن الدعاية والإعلان عن تلك الألعاب العربية لم يكن بالقدر الكافى والملائم لطبيعة تلك الصناعة.
- أن إنشاء بعض شركات تصميم الألعاب العربية يعتمد فى البداية على ألعاب بسيطة فى تصميمها ومحتواها وأحداثها، أو على ألعاب لم تلق نجاحاً فيقوموا بإعادة تطويرها ثم يعها بالأسواق، أى لم يكن لديهم أساس متين لإنشاء تلك الشركات.

- كذلك هنالك بعض المشكلات المتعلقة بسياسة مصنعى أجهزة التسلية المنزلية، ونظرتهم لأسواق الشرق الأوسط، مثل شركة مايكروسوفت لا تدعم شبكتها Xbox live في الشرق الأوسط وكذلك شركة سونى، فعلى الرغم من شعبية أجهزة البلاى ستيشن، إلا أن العديد من الدول العربية غير مدرجة فى القوائم التى تدعمها شبكة Play station Network.
- أن هناك ألعاب عربية تم تصميمها بتمويل من جهات سياسية بهدف نشر وجهة نظرتهم الخاصة.

❖ وأوضحت النتائج أن الشكل الدرامى قد إحتل المرتبة الأولى بنسبة 83.3%، ثم جاء شكل الفلاش فى المرتبة الثانية بنسبة 16.7%.

❖ ومن وجهة نظر الباحثة أن هذه النسب تدل على أن معظم الألعاب التى يتم تصميمها حديثاً تعتمد على الشكل الدرامى، بإعتباره عامل من عوامل الجذب فى اللعبة، حيث تجعل ممارسى تلك الألعاب يشعرون بأن ما يشاهدونه واقعى وحقيقى، وكأنهم يشاهدون فيلم سنيمائى ولكن تختلف ألعاب الفيديو عن الأفلام السنيمائية فى أن ممارس تلك الألعاب يعد مشاهد ومشارك فى أحداث اللعبة على عكس دوره كمشاهد فقط بالنسبة للأفلام، وقد ظهر ذلك من خلال ألعاب (Smack Down VS RAW – GTA - God of war – FIFA 2011 - Harry Potter the half blood prince). أما بالنسبة لألعاب الفلاش فغالباً ما يتم الإستعانة بهذا الشكل فى الألعاب التى يتم ممارستها عن طريق مواقع معينة على الإنترنت (Online video games) على الرغم من ظهور برامج مختلفة أكثر تطوراً من برنامج الفلاش، وقد تم إستخدام هذا الشكل فى لعبة (Farmville)، فبالرغم من كونها من ألعاب الفلاش إلا أنها تحظى بشعبية كبيرة.

❖ وترى الباحثة أيضاً أن هناك عدة أسباب جعلت لعبة (Farmville) أكثر شهرة وأكثر ممارسة من خلال الأنترنت فى حين أنها تم تصميمها من خلال برنامج الفلاش ومنها:

- أنها لعبة تمكن اللاعب من مشاركة العديد من الأفراد من مختلف الجنسيات فى اللعب، مما يسهل عملية تكوين صدقات جديدة تعدت الحدود المكانية للاعب.
- يتم ممارسة تلك اللعبة من خلال موقع الـ (Face Book)، والذى تحول إلى مجتمع فضائى يتجمع فيه الأفراد على إختلاف جنسياتهم وأفكارهم وتقاليدهم وميولهم وغيرها.
- يتم من خلال تلك اللعبة ممارسة أعمال زراعية وتجارية تحاكى ما يحدث فى الواقع الذى نحياه.
- حرية اللاعب فى إختيار عمله وأصدقائه إلى جانب تحكمه فى أحداث ومجريات اللعبة.
- إبتكار اللاعب للشخصية التى يريد ممارسة اللعبة من خلالها.
- إمكانية عمل صفقات على الإنترنت لتحويل أموال الحياه الإفتراضية إلى نقود حقيقية من خلال بيع أغراض وأدوات وملابس وغيرها للاعبين مقابل مبالغ مالية حقيقية وذلك من خلال إستخدام الكروت الإئتمانية أو وضع النقود فى الحساب البنكى الخاص بمتمم تلك الصفقات.

❖ وكذلك أوضحت نتائج الدراسة أن درجة تفاعل وإندماج اللاعبين مع ألعاب الفيديو عينة الدراسة كانت كبيرة وأحتلت المرتبة الأولى بنسبة 100%.

❖ وترى الباحثة أنه بالرغم من الأختلافات بين الألعاب الستة عينة الدراسة فى أنواعهم وأشكالهم ودرجة الإتقان الجرافيكس ومحتواهم وكذلك المؤثرات المستخدمة فى تصميمهم إلا إنهم يحظون جميعاً بنفس درجة التفاعل والإندماج الكبيرة، ومن هنا توصلت الباحثة إلى أن هناك عوامل مستجدة هى الأكبرتأثيراً فى

درجة التفاعل والإندماج مع اللعبة غير المتعارف عليها سابقاً وهى:

- تحكم اللاعب فى مجريات وأحداث بعض الألعاب مثل لعبة (FIFA 2011- Smack down VS RAW - GTA God of war – Farmville)
- إلى جانب تحكمه فى زوايا التصويروالرؤية كما فى ألعاب (Smack Dawn VS RAW – GTA FIFA 2011 Harry Potter the half blood prince –).
- وكذلك الإهتزازات الناتجة فى عصا التحكم الـ (Joy stick) والتى تجعل اللاعب يشعر بالإصطدامات أو الضربات وذلك وفقاً لرغبته الخاصة.
- تحكم اللاعب فى نوع الموسيقى أو الأغانى التى يحب أن يستمع إليها أثناء اللعب وذلك فى لعبتى (GTA - Smack down VS RAW).
- هذا بالإضافة لتمكن اللاعب من تكوين وخلق الشخصية التى يريد ممارسة اللعبة من خلالها، وذلك عن طريق إمكانية إختيار شكلها وملابسها وإسمها وغيره كما فى لعبة (Farmville – FIFA 2011 – God of war - Smack Down VS RAW).
- سهولة مشاركة غرباء ذوى جنسيات مختلفة فى نفس اللعبة كما فى لعبة FIFA (Farmville – God of war - 2011- Smack down VS RAW).
- إعتماد معظم الألعاب على أحداث ذات صلة بما يحدث فى واقعنا (أحداث اللعبة) مثل:

  - لعبة (Smack down VS RAW) فقد ظهر لاعبى المصارعة بنفس أشكالهم وأسمائهم الموجودة فى الواقع ومحاكاة حركاتهم ولحظات صعودهم لحلبة المصارعة وكذلك تضم اللعبة الأنواع المختلفة للمباريات.

- لعبة (Farmville) تعتمد على العمليات الزراعية كحرث الأرض وحصاد المحصول وغيره وكذلك العمليات التجارية كبيع المحصول وشراء أراضى ومعدات زراعية وغيرها.
- لعبة (FIFA 2011) تنقل ممارسة لرياضة كرة القدم، بما يضم من لاعبين وفرق حقيقية، وتمكن ممارس اللعبة من شراء لاعبين وتكوين فريق خاص به، وتتضمن أيضاً البطولات المختلفة.
- لعبة (GTA) وهى تنقل أحداث واقعية كطرق الحصول على المخدرات إلى جانب طرق تعاطيها، التخطيط لعمليات السرقة والقتل وغيره.
- لعبة (God of war) تمكن اللاعب من تكوين شخصية الوحش الذى يحارب به، وتحكى إكتشاف العصر المظلم لليونان، والبحث عن إله الحرب وقتله، وتدور اللعبة فى سياق درامى متقن جعل اللاعب يشعر بأنه جزء لا يتجزأ مما يراه على الشاشة.
- لعبة (Harry Potter) فهى لعبة خيال (فانتازيا) فبالرغم من كونها كذلك إلا أنها تحظى بشعبية كبيرة. وترى الباحثة أن هذه الشعبية تنبع من حب الأفراد لشخصية هارى بوتر وكذلك حبهم للفيلم نفسه.

❖ وفى رأى الباحثة أن إعتماد الألعاب على شخصيات وأحداث واقعية هو السبب الرئيسى فى حدوث تداخل بين الواقع المعاش والواقع الإفتراضى.

❖ كما إتضح من نتائج الدراسة أن تقنية الأبعاد الثلاثية (3D) قد إحتلت المرتبة الأولى بنسبة 83.3%، بينما إحتلت تقنية الأبعاد الثنائية (2D) المرتبة الثانية بنسبة 16.7%.

- ومن وجهة نظر الباحثة أنه بالرغم من أن هناك ألعاب تعتمد على تقنية الـ (2D) فى تصميمها مثل (Farmville) بعكس باقى ألعاب عينة الدراسة والتى تعتمد على تقنية الـ (3D)، إلا أنهم جميعا يحظون بنفس درجة التفاعل والإندماج المرتفعة، لذا أصبحت الأن تقنية الجرافيكس المستخدمة فى تصميم الألعاب ليست من العوامل الموثرة فى درجة التفاعل والإندماج مع اللعبة كما فى السابق، وترى الباحثة أن السبب وراء ذلك هو أن التكنولوجيا المستخدمة فى تصميم ألعاب الفيديو فى تطور مستمر قد تخطت به العوامل القديمة وإستحدثت عوامل أخرى، هى التى تؤثر على درجة التفاعل والإندماج مع الألعاب.

- كما إتضح من نتائج الدراسة أن الأصوات البشرية هى الأكثر إستخداماً وقد إحتلت المرتبة الأولى بنسبة 54.5%، والأصوات الغير بشرية إحتلت المرتبة الثانية بنسبة 45.5%.

- وقد توصلت الباحثة إلى أن مصممى ألعاب الفيديو يدمجون بين المؤثرات الصوتية البشرية والغير بشرية كعامل مساعد فى توصيل المضمون لممارسى تلك الالعاب فى شكل يجعله يشعر بالواقعية والمعايشة، وعلى الرغم من إختلاف إستخدام الالعاب عينة الدراسة لأنواع الأصوات إلا إنهم تساوا جميعاً فى درجة التفاعل المرتفعة، وقد ظهر ذلك من خلال لعبة (Farmville) والتى إعتمدت على الأصوات الغير بشرية فقط على عكس باقى الألعاب عينة الدراسة، مما يؤكد ذلك على وجهة نظر الباحثة بأن نوع الأصوات المستخدمة فى ألعاب الفيديو لم تعد من العوامل المؤثرة فى درجة التفاعل والإندماج مع اللعبة.

- وأشارت نتائج الدراسة إلى أن إتقان المؤثرات الصوتية بشكل جيد قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة 83.3%، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية الإتقان المتوسط بنسبة 16.7%.

- ترى الباحثة أن هناك إختلاف فى مستويات إتقان تصميم المؤثرات الصوتية بين لعبة (Farmville) وباقى الألعاب عينة الدراسة، وهذا الإختلاف لم يؤثر على درجة التفاعل والإندماج مع الألعاب، مما يؤكد على صحة رأى الباحثة حول ظهور عوامل مستجدة تتحكم فى درجة التفاعل، وأنه بالرغم من أن المؤثرات الصوتية تجعل اللاعب يشعر بأنه جزء من اللعبة إلا أن إتقانها لم يؤثر على درجة التفاعل والإندماج مع اللعبة.

- وقد ساهمت الدراسة فى الكشف عن أن الموسيقى المستخدمة فى الألعاب ساعدت على تهيئة الأجواء المناسبة للاعب بنسبة 42.8% وبذلك إحتلت المرتبة الأولى، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية كلٍ من زيادة الحماس أثناء اللعب، والمساعدة على التعايش مع اللعبة وذلك بنسبة 28.6% لكل منهما.

- وقد تبين للباحثة أنه بالرغم من تكامل العوامل المختلفة المكونة للألعاب من موسيقى ومؤثرات صوتية ومرئية وألوان وتقنية الجرافيكس وغيرها لتجعل اللاعب يشعر بالمعايشة والإندماج مع اللعبة إلا أن دقة وتسلسل وواقعية أحداث الألعاب كان لها التأثير الأكبر على هذا الشعور.

- وأسفرت نتائج الدراسة عن أن إتقان المؤثرات المرئية بشكل جيد قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة 83.3%، وتلاها فى المرتبة الثانية الإتقان المتوسط بنسبة 16.7%.

- مما أكد للباحثة أنه على الرغم من أن لعبة (Farmville) كانت مؤثراتها المرئية متوسطة الإتقان، بينما باقى الألعاب عينة الدراسة كانت مؤثراتها المرئية عالية الإتقان إلا أنها حظت على درجة عالية من التفاعل والإندماج معها، إذن فالمؤثرات المرئية ذات تأثير فعال على شعور اللاعب بأنه جزء من اللعبة إلا أن

إتقان تلك المؤثرات لم تعد من العوامل التى تؤثر على درجة التفاعل والإندماج مع الألعاب.

- ساهمت الدراسة فى الكشف عن نتائج مضمونها أنه بالنسبة لأنواع الألعاب إحتل المرتبة الأولى نوعان هما (ألعاب الرياضة – ألعاب القتال والصراع) وذلك بنسبة 22.25% لكل منهما، وإحتل المرتبة الثانية (ألعاب الفلاش – ألعاب العوالم الإفتراضية - ألعاب تمثيل الأله – ألعاب المغامرة – ألعاب الحركة) وذلك بنسبة 11.1% لكل منهم.

- وقد لاحظت الباحثة من خلال الدراسة الإستطلاعية وإستمارة الإستبيان أن أكثر الألعاب ممارسة من قبل المراهقين سواء (ذكور أو إناث) هى (Smack down VS RAW)، وهى لعبة رياضية تتضمن عنف شديد وقتال ومشاهد جنسية وألفاظ سيئة، لذا يجب الإنتباه لما يتعرض له أطفالنا وما يمارسونه من ألعاب وما تحويه تلك الألعاب من مضامين وأفكار.

- وأوضحت نتائج الدراسة أن الألعاب التى تم تصميمها على درجة عالية من الإتقان إحتلت المرتبة الاولى بنسبة 83.3%، بينما إحتلت المرتبة الثانية الألعاب التى تم تصميمها بدرجة متوسطة من الإتقان و ذلك بنسبة 16.7%.

- وترى الباحثة أن درجة إتقان الجرافيكس هى أيضا لم تعد من العوامل فعالة التأثير فى درجة التفاعل والإندماج مع اللعبة، ويتضح ذلك من خلال لعبة (Farmville)، التى تحظى بدرجة عالية من التفاعل بالرغم من كون تصميمها متوسط الإتقان، مما يؤكد على ظهور عوامل جديدة غير المتعارف عليها هى المتحكمة فى درجة التفاعل والإندماج مع الألعاب.

❖ وإنبثقت عن الدراسة نتائج هامة حول محتويات الألعاب فقد إحتل المرتبة الأولى مجموعة من المحتويات وهم (عنف شديد – دماء – عرى– ألفاظ سيئة – مشاهد إباحية)، وذلك بنسبة 16.7% لكلٍ منهم. أما المرتبة الثانية فإحتلها عنصرين أخرين كالتفريق العنصرى وإستخدام السحر بنسبة 11.1%، بينما إحتلت المخدرات المرتبة الثالثة بنسبة 5.4%.

❖ وترى الباحثة أن النتائج السابقة تدل على دلالات هامة وهى أن معظم الألعاب قد تضمنت أفكار ومضامين ومشاهد وممارسات لأعمال لا تتناسب مع المرحلة العمرية المصنف وفقها تلك الألعاب وكذلك تتنافى مع عادات وتقاليد مجتمعنا المصرى والعربى.

وفى النهاية إتضح للباحثة عدة حقائق وهى:

- أن بعض الألعاب تعمل على ترسيخ أفكار وإتجاهات تتنافى مع عادات وتقاليد مجتمعنا مثل إستخدام السحر فى لعبة (Harry Potter the half blood prince) وكذلك التفريق العنصرى فى لعبة (GTA).

- أن الألعاب التى تحتوى على إستخدام للمخدرات وكذلك الألعاب التى تحتوى على عنف ودماء ومشاهد إباحية وألفاظ سيئة وغيرها تعمل على نقل سلوكيات لا تتفق مع طبيعة مجتمعنا العربى.

- أن مصممى تلك الألعاب حولوا اللاعب لمشارك ومغير لأحداث اللعبة بإستخدام أنواع التكنولوجيا المختلفة وكأنه داخل فيلم سنيمائى ليس كمشاهد ولكنه بطل اللعبة.

- أن تعدد فى الوسائل التى تتيح ألعاب الفيديو للمراهقين، سواء عن طريق الإنترنت أو البلاى ستيشن أو الإكس بوكس تؤدى لسهولة وكثافة ممارسة ألعاب الفيديو.

- تتيح بعض المواقع مثلwww.facebook.com وwww.twitter.com إمكانية ممارسة أى لعبة كألعاب الفيديو عينة الدراسة من خلالها.

- أنه لا يوجد لدى مجتمعنا وعى بأهمية التعرف على محتويات اللعبة والتصنيف العمرى المناسب لممارستها.

- أن ألعاب الفيديو هى سلاح ذو حدين لا يمكن إنكار فوائدها ولا يمكن إيقافها لتفادى مخاطرها، فلابد من التعامل معها بوعى وحكمة، حيث أننا أصبحنا فى عصر السماوات المفتوحة التى يصعب السيطرة عليها.

ثانياً: نتائج الدراسة الميدانية وتفسيرها:

يتم تقديم فيما يلى عرضاً للنتائج التى توصلت إليها الباحثة ميدانياً، سعياً لتحقيق أهداف البحث وإختبار فروضه من خلال عرض ما يلى:

1- معدل ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو (Video Games):

(أ) معدل ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو (Video Games) وفقاً للنوع:

جدول (10)
معدل ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو (Video Games) وفقاً للنوع

العينة / المعدل	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
دائماً	224	74.7	125	41.7	349	58.2
أحياناً	74	24.7	121	40.3	195	32.5
لا أمارسها	2	0.6	54	18	56	9.3
الإجمالي	300	100	300	100	600	100

قيمة كا^2 = 87.697 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن هناك إرتفاع فى معدل ممارسة المبحوثين (الذكور والإناث) عينة الدراسة لألعاب الفيديو (Video Games)، حيث يمارس أكثر من نصف العينة 58.2% هذه الألعاب بصفة دائمة، ويمارس 32.5% منهم هذه الألعاب أحياناً، وفى المقابل لا يمارسها نسبة قليلة جداً بلغت 9.3%. وقد يرجع ذلك كنتيجة لإرتفاع امتلاك المبحوثين لأجهزة تلك الألعاب، وربما لأن هذه الألعاب أصبحت بمثابة البديل للألعاب فى الواقع، كما أنها لا تحتاج من المبحوثين جهد فى ممارستها بخلاف الألعاب الحقيقية.

- أن 0.6% من الذكور فى مقابل 18% من الإناث لا يمارسون ألعاب الفيديو.

❖ وإختلفت هذه النتيجة مع النتائج التى توصلت إليها دراسة بيرنارد كيسارون Bernard Cesarone (2000)[1] والتى أشارت إلى أن 12% من الذكور فى مقابل 37% من الإناث لا يمارسون ألعاب الفيديو.

❖ وبحساب قيمة كا^2 بلغت (87.697) عند درجة حرية = (2) ، وهى قيمة **دالة إحصائيا**. ويعني ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومعدل ممارستهم لألعاب الفيديو (Video Games).

(ب) معدل ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو (Video Games) وفقاً لنوع التعليم:

جدول (11)
معدل ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو (Video Games) وفقاً لنوع التعليم

العينة / معدل المشاهدة	مدارس حكومية		مدارس تجريبية		مدارس خاصة		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
دائماً	113	56.5	130	65	106	53	349	9.3
أحياناً	58	29	49	24.5	88	44	195	32.5
لا أمارسها	29	14.5	21	10.5	6	3	56	58.2
الإجمالي	200	100	200	100	200	100	600	100

قيمة كا^2 = 30.057 درجة الحرية = 4 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من الجدول السابق:

[1] Bernard Cesarone: "Video games and children", op.cit.

❖ وجود **علاقة دالة إحصائياً** بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومى والتجريبى والخاص) ومعدل ممارستهم لألعاب الفيديو (Video Games)، فبحساب قيمة كا^2 بلغت (30.057) عند درجة حرية = (4) ، وهي قيمة **دالة إحصائيا** عند مستوى دلالة 0.001.

2- أسباب عدم ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو:

جدول (12)
أسباب عدم ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وفقاً للنوع

العينة / الأسباب	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أفضل مشاهدة التليفزيون	0	0	18	33.3	18	32.1
لا أملكها	2	100	15	27.8	17	30.4
أفضل قراءة كتاب	1	50	14	25.9	15	26.8
تصيبني بالملل	0	0	11	20.4	11	19.6
لأنها ألعاب خاصة بالأطفال	0	0	10	18.5	10	17.9
تضيع الوقت	0	0	7	13	7	12.5
جملة من سئلوا	2		54		56	

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- ❖ أن أسباب عدم ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو تمثلت في (تفضيل مشاهدة التليفزيون) في مقدمة هذه الأسباب بنسبة بلغت 32.1%، ثم (لا أملكها) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت 30.4%، وجاء(تفضيل قراءة كتاب) فى المرتبة الثالثة بنسبة 26.8%، ثم (تصيبني بالملل) فى المرتبة الرابعة بنسبة 19.6%، و(لأنها ألعاب خاصة بالأطفال) فى المرتبة الخامسة بنسبة 17.9%، وأخيراً (تضيع الوقت) بنسبة 12.5%.

- ❖ وقد أظهرت النتائج انه بالنسبة للإناث كانت تفضيل مشاهدة التليفزيون فى مقدمة الأسباب التى تجعلهم لا يمارسون ألعاب الفيديو، وتلاها بعد ذلك عدم إمتلاكهم لها، ثم تفضيل القراءة، إلى جانب كونها تصيبهم بالملل، ويرون انها العاب خاصة بالأطفال، وأخيراً انها تضيع الوقت. فى حين أن الذكور قد إنحصرت آرائهم ما بين عدم إمتلاكهم لها و تفضيل قراءة كتاب.

3- الوسائل التى يستخدمها المبحوثون لممارسة ألعاب الفيديو:

جدول (13)
الوسائل التى يستخدمها المبحوثون لممارسة ألعاب الفيديو وفقاً للنوع

العينة / الوسائل	الذكور		الإناث		الإجمالي		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
كمبيوتر	217	72.8	209	85	426	78.3	3.416	0.001
بلاي ستيشن	210	70.5	95	38.6	305	56.1	7.443	0.001
إكس بوكس	32	10.7	9	3.7	41	7.5	3.110	0.01
نينتيندو	6	2	3	1.2	9	1.7	0.722	غير دالة
جيم كيوب	1	0.3	2	0.8	3	0.6	0.748	غير دالة
جملة من سئلوا	298		246		544			

يتضح من بيانات الجدول السابق:

❖ أن أهم الوسائل التي يستخدمها المبحوثون لممارسة ألعاب الفيديو تمثلت فى (الكمبيوتر) فى مقدمة هذه الوسائل بنسبة 78.3%، ثم (البلاى ستيشن) فى المرتبة الثانية بنسبة بلغت 56.1%، وجاء (الإكس بوكس) فى المرتبة الثالثة بنسبة 7.5%، ثم (النتيتيندو) فى المرتبة الرابعة بنسبة 1.7%، وأخيراً (الجيم كيوب) بنسبة 0.6%.

❖ وقد أوضحت النتائج التفصيلية وجود إختلاف فى إستجابات المبحوثين الذكور والإناث حول أهم الوسائل التى يستخدمونها لممارسة ألعاب الفيديو طبقا للنوع على النحو الأتى:

- تعتمد الإناث علي الكمبيوتر كوسيلة لممارسة ألعاب الفيديو أكثر من الذكور (85% ، 72.8%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 3.416 وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- بينما يعتمد الذكور على البلاى ستشين كوسيلة لممارسة ألعاب الفيديو أكثر من الإناث (70.5% ، 38.6%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 7.443 وهى أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- كما يعتمد الذكور علي الإكس بوكس كوسيلة لممارسة ألعاب الفيديو أكثر من الإناث (10.7% ، 3.7%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 3.110 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9% .

- كما أوضحت النتائج التفصيلية عدم وجود فروق دالة إحصائيا في إستجابات الذكور والإناث حول الوسائل الأخرى، فبحساب قيمة z المحسوبة كانت غير دالة إحصائياً عند مستوى ثقة 95%.

4- متوسط عدد الأيام التي يمارس المبحوثون فيها ألعاب الفيديو:

(أ) متوسط عدد الأيام التي يمارس المبحوثون فيها ألعاب الفيديو وفقاً للنوع:

جدول (14)

متوسط عدد الأيام التي يمارس المبحوثون فيها ألعاب الفيديو وفقاً للنوع

العينة / عدد الأيام	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
حسب الظروف	178	59.7	210	85.4	388	71.3
يومياً	73	24.5	17	6.9	90	16.5
مرة كل أسبوع	47	15.8	19	7.7	66	12.1
الاجمالي	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 44.801 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 71.3% من المبحوثين يمارسون ألعاب الفيديو حسب الظروف التي تسمح لهم بممارسة تلك الألعاب، ويمارس نحو 16.5% منهم هذه الألعاب بصفة يومية، وجاءت النسبة المنخفضة من المبحوثين ممن يمارسون تلك الألعاب مرة كل أسبوع؛ حيث بلغت نسبتهم نحو 12.1%.

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (44.801) عند درجة حرية = (2) ، وهي قيمة **دالة إحصائيا.** ويعنى ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومتوسط عدد الأيام التي يمارسون فيها ألعاب الفيديو.

(ب) متوسط عدد الأيام التي يمارس المبحوثون فيها ألعاب الفيديو وفقاً لنوع التعليم:

جدول (15)
متوسط عدد الأيام التي يمارس المبحوثون فيها ألعاب الفيديو وفقاً لنوع التعليم

العينة / عدد الأيام	مدارس حكومية		مدارس تجريبية		مدارس خاصة		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
حسب الظروف	107	62.6	127	70.9	154	79.4	388	71.3
مرة كل أسبوع	37	21.6	14	7.8	15	7.7	66	12.1
يومياً	27	15.8	38	21.2	25	12.9	90	16.5
الإجمالي	171	100	179	100	194	100	544	100

قيمة كا^2 = 26.180 درجة الحرية = 4 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- وجود **علاقة دالة إحصائياً** بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبى والخاص) ومتوسط عدد الأيام التى يمارسون فيها ألعاب الفيديو، فبحساب قيمة كا^2 بلغت (26.180) عند درجة حرية = (4)، وهى قيمة **دالة إحصائيا** عند مستوى دلالة 0.001.

5- عدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم:

(أ) عدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً للنوع:

جدول (16)

عدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً للنوع

العينة / عدد الساعات	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
من ساعة إلى ساعتين	115	38.6	123	50	238	43.8
من 2 إلى 4 ساعات	76	25.5	45	18.3	121	22.2
أقل من ساعة	39	13.1	50	20.3	89	16.4
من 4 إلى 6 ساعات	32	10.7	20	8.1	52	9.6
أكثر من ست ساعات	36	12.1	8	3.3	44	8.1
الإجمالى	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 25.420 درجة الحرية = 4 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 43.8% من المبحوثين يمارسون ألعاب الفيديو (من ساعة إلى ساعتين يومياً)، ويمارسها 22.2% (من 2إلى 4 ساعات يومياً)، ويمارسها 16.4% (أقل من ساعة يومياً)، كما يمارس 9.6% تلك الألعاب (من 4 إلى 6 ساعات يومياً)، ويمارسها 8.1% (أكثر من ست ساعات يومياً).

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (25.420) عند درجة حرية = (4) ، وهي قيمة **دالة إحصائيا.** ويعنى ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) وعدد الساعات التى يستغرقونها فى ممارسة ألعاب الفيديو فى اليوم.

(ب) عدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً لنوع التعليم:

جدول (17)
عدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً لنوع التعليم

العينة / عدد الأيام	مدارس حكومية		مدارس تجريبية		مدارس خاصة		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
أقل من ساعة	47	27.5	23	12.8	19	9.8	89	16.4
من ساعة لساعتين	64	37.4	77	43	97	50	238	43.8
من 2 إلى 4 ساعات	31	18.1	39	21	51	26.3	121	22.2
من 4 إلى 6 ساعات	14	8.2	19	10.6	19	9.8	52	9.6
أكثر من ست ساعات	15	8.8	21	11.7	8	4.1	44	8.1
الإجمالى	171	100	179	100	194	100	544	100

قيمة كا^2 = 32.824 درجة الحرية = 8 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- وجود **علاقة دالة إحصائياً** بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومى والتجريبى والخاص) وعدد الساعات التى يستغرقها المبحوثون فى ممارسة ألعاب الفيديو فى اليوم وفقاً لنوع التعليم، فبحساب قيمة كا^2 بلغت (32.824) عند درجة حرية = (4)، وهى قيمة **دالة إحصائيا** عند مستوى دلالة 0.001.

6- نوع الألعاب التي يفضلها المبحوثون :

(أ) نوع الألعاب التي يفضلها المبحوثون وفقاً للنوع:

جدول (18)

نوع الألعاب التي يفضلها المبحوثون وفقاً للنوع

الألعاب / العينة	الذكور		الإناث		الاجمالي	قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	%		
ألعاب الرياضة	238	79.9	73	29.7	57.2	11.764	0.001
ألعاب الحركة	220	73.8	86	35	56.3	9.087	0.001
ألعاب القتال والصراع	225	75.5	76	30.9	55.3	10.407	0.001
ألعاب السباقات	156	52.3	97	39.4	46.5	3.004	0.01
ألعاب المغامرة	108	36.2	113	45.9	40.6	2.289	غير دالة
ألعاب التخطيط ووضع الإستراجيات	127	42.6	38	15.4	30.3	6.855	0.001
ألعاب ممارسة الأدوار	49	16.4	96	39	26.7	5.923	0.001
ألعاب الفلاش	42	14.1	94	38.2	25	6.460	0.001
ألعاب العوالم الإفتراضية	35	11.7	83	33.7	21.7	6.189	0.001
ألعاب الألغاز الكلاسيكية	42	14.1	75	30.5	21.5	4.628	0.001
العاب المحاكاه	23	7.7	58	23.6	14.9	5.167	0.001
ألعاب الرماية	38	12.8	27	11	11.9	0.635	غير دالة
ألعاب تعليمية	28	9.4	34	13.8	11.4	1.615	غير دالة
ألعاب ذات الإيقاع	19	6.4	21	8.5	7.4	0.960	غير دالة
جملة من سئلوا	298		246		544		

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- ❖ أن نوع الألعاب التى يفضلها المبحوثون تمثلت فى (ألعاب الرياضة) فى مقدمة هذه الأنواع بنسبة 57.2%، ثم (ألعاب الحركة) فى المرتبة الثانية بنسبة 56.3%،و(ألعاب القتال والصراع) فى المرتبة الثالثة بنسبة 55.3%، ثم (ألعاب المسابقات) فى المرتبة الرابعة بنسبة 46.5%،و(ألعاب المغامرة) فى المرتبة الخامسة بنسبة 40.6%، ثم (ألعاب التخطيط ووضع الإستراتيجيات) فى المرتبة السادسة بنسبة 30.3%،و(ألعاب ممارسة الأدوار) فى المرتبة السابعة بنسبة 26.7%، ثم (ألعاب الفلاش) فى المرتبة الثامنة بنسبة 25%،و(ألعاب العوالم الإفتراضية) فى المرتبة التاسعة بنسبة 21.7%، ثم (ألعاب الألغاز الكلاسيكية) فى المرتبة العاشرة بنسبة 21.5%،و(ألعاب المحاكاة) فى المرتبة الحادية عشر بنسبة 14.9%، ثم (ألعاب الرماية) فى المرتبة الثانية عشر بنسبة 11.9%، و(الألعاب التعليمية) فى المرتبة الثالثة عشر بنسبة 11.4%، وأخيراً (ألعاب ذات إيقاع) بنسبة 7.4%.

- ❖ وتعارضت هذه النتائج مع نتائج دراسة بيرنارد كيسارون Bernard Cesaron (2000)[1] والتى أشارت إلى أن 29% من الأطفال يفضلون الألعاب التى تحتوى على رياضة ولكن تكون هذه الرياضة ذات قيمة عنيفة، وكذلك أن 17% يفضلون الألعاب التى تحتوى على عنف تجاه الإنسان.

- ❖ وإتفقت هذه النتائج مع دراسة دوجلاس جانتيل Douglas A. Gentile (2004)[2] حيث ذكرت أن الذكور أكثر تفضيلاً لألعاب الفيديو العنيفة عن الإناث.

- ❖ وقد أوضحت النتائج التفصيلية وجود إختلاف فى إستجابات المبحوثين الذكور والإناث حول نوع الألعاب التى يفضلونها طبقا للنوع على النحو الأتى:

---

[1] Bernard Cesarone: "Video games and children", op.cit.

[2] Douglas A. Gentile & others: the effect of violent video games habbits on adolescents hostility, aggression behaviors and school performance", op. cit.

- يفضل الذكور ممارسة ألعاب الرياضة أكثر من الإناث (79.9%، 29.7%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 11.764 وهي أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- يفضل الذكور ممارسة ألعاب الحركة أكثر من الإناث (73.8%، 35%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 9.087 وهي أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- يفضل الذكور ممارسة ألعاب القتال والصراع أكثر من الإناث (75.5%، 30.9%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 10.407 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- يفضل الذكور ممارسة ألعاب السباقات أكثر من الإناث (52.3%، 39.4%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 3.004 وهي أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99%.

- يفضل الذكور ممارسة ألعاب التخطيط ووضع الإستراجيات أكثر من الإناث (42.6% ، 15.4%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 6.855 وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- تفضل الإناث ممارسة ألعاب ممارسة الأدوارأكثر من الذكور (39%، 16.4%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 5.923 وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- تفضل الإناث ممارسة ألعاب الفلاش أكثر من الذكور (38.2% ، 14.1%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 6.460 وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- تفضل الإناث ممارسة ألعاب العوالم الإفتراضية أكثر من الذكور (33.7% ، 11.7%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 6.189 وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- تفضل الإناث ممارسة ألعاب الألغاز الكلاسيكية أكثر من الذكور (30.5% ، 14.1%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 4.628 وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- تفضل الإناث ممارسة ألعاب المحاكاة أكثر من الذكور (23.6% ، 7.7%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 5.167 وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9% .

- كما أوضحت النتائج التفصيلية عدم وجود فروق دالة إحصائياً في إستجابات الذكور والإناث حول الأنواع الأخرى من الألعاب، فبحساب قيمة z المحسوبة كانت غير دالة احصائياً عند مستوي ثقة 95%.

(ب) نوع الألعاب التي يفضلها المبحوثون وفقاً لنوع التعليم:

جدول (19)
تحليل التباين لدلالة الفروق في نوع الألعاب التي يفضلها المبحوثون وفقاً لنوع التعليم

الفروق تبعا لنوع التعليم	البيان	مجموع الدرجات	د . ح	متوسط	ف	الدلالة
نوع الألعاب التي يفضلها المبحوثون	بين مجموعات	211.791	2	105.896	4.333	0.01
	داخل	7821.484	524	24.442		
	مجموع	8033.276	544			

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين إستجابات المبحوثين على حول نوع اللعبة المفضلة وفقاً لنوع التعليم (الحكومى والتجريبى والخاص) حيث كانت قيمة (ف) دالة عند مستوى 0.01 .

7- أسباب تفضيل المبحوثين لنوع محدد من ألعاب الفيديو:

جدول (20)
أسباب تفضيل المبحوثين لنوع محدد من ألعاب الفيديو وفقاً للنوع

العينة / الأسباب	الذكور		الإناث		الإجمالي		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
تتوافق مع ميولى وهواياتى	135	45.3	102	41.5	237	43.6	0.898	غير دالة
لأنها أكثر جاذبية	115	38.6	104	42.3	219	40.3	0.872	غير دالة
من خلالها أستطيع عمل ما لا أستطيع فعله فى الواقع	88	29.5	73	29.7	161	29.6	0.037	غير دالة
تساعدنى على إعمال خيالى	41	13.8	46	18.7	87	16	1.563	غير دالة
أجدها مفيدة فى إكسابى بعض المعلومات	51	17.1	29	11.8	80	14.7	1.744	غير دالة
جملة من سئلوا	298		246		544			

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن أهم أسباب تفضيل المبحوثين لنوع محدد من ألعاب الفيديو تمثلت في (تتوافق مع ميولى وهواياتى) فى مقدمة هذه الأسباب بنسبة 43.6%، ثم (لأنها أكثر جاذبية) فى المرتبة الثانية بنسبة 40.3%،و(من خلالها أستطيع عمل ما لا أستطيع فعله فى الواقع) فى المرتبة الثالثة بنسبة 29.6%، ثم (تساعدنى على إعمال خيالى) فى المرتبة الرابعة بنسبة 16%،وأخيراً (أجدها مفيدة فى إكسابى بعض المعلومات) بنسبة 14.7%.

- كما أوضحت النتائج التفصيلية عدم وجود فروق دالة إحصائياً فى إستجابات الذكور والإناث حول أسباب تفضيلهم لنوع محدد من ألعاب الفيديو، فبحساب قيمة z المحسوبة كانت غير دالة احصائياً عند مستوى ثقة 95%.

8- الأشخاص التي يمارس المبحوثون معها ألعاب الفيديو:

جدول (21)
الأشخاص التي يمارس المبحوثون معها ألعاب الفيديو وفقاً للنوع

العينة / الاشخاص	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
الأصدقاء	144	48.3	56	22.4	199	36.6
بمفردى	66	22.1	122	49.2	187	34.4
الوالدين	65	21.8	41	16.7	106	19.5
إخواتى	17	5.7	23	9.3	40	7.4
غرباء	6	2	6	2.4	12	2.2
الإجمالى	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 57.873 درجة الحرية = 4 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن (الأصدقاء) جاءوا فى مقدمة الأشخاص الذين يمارس معهم المبحوثون ألعاب الفيديو بنسبة 36.6%، ثم (المبحوثين بمفردهم) في المرتبة الثانية بنسبة 34.4%،ومع (الوالدين) فى المرتبة الثالثة بنسبة 19.5%، ثم مع (الأخوات) فى المرتبة الرابعة بنسبة 7.4%، وأخيراً مع (الغرباء) بنسبة 2.2%.

- وإتفقت تلك النتائج مع نتائج دراسة روندا ماى سكانتلين Ronda mae scantline (2000)[1] أن من 32% إلى 38% من الأطفال يمارسون ألعاب الفيديو مع قرنائهم. وإختلفت هذه النتائج مع نتائج دراسة

[1] Ronda Mae Scantlin: "Interactive media: Analysis of children's computer and video use", op. cit.

Amanda Lenhart & others (2008)[1] حيث ذكرت أن 47% من المراهقين (إناث وذكور) يمارسون ألعاب الفيديو من خلال الإنترنت مع أفراد يعرفونهم من قبل، بينما 27% يمارسون ألعاب الفيديو أيضاً من خلال الإنترنت ولكن مع أفراد لا يعرفونهم من قبل، وأن 42% يفضلون ممارسة ألعاب الفيديو بمفردهم.

❖ وبحساب قيمة كا^2 بلغت (75.873) عند درجة حرية = (4)، وهى قيمة **دالة إحصائيا.** ويعني ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) والأشخاص الذين يمارسون معهم ألعاب الفيديو.

9- أماكن ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو:

جدول (22)
أماكن ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وفقاً للنوع

العينة / الأشخاص	الذكور		الإناث		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
المنزل	108	36.2	157	63.8	265	48.7
النادى	96	32.2	22	8.9	118	21.7
إنترنت كافيه	60	20.1	42	17.1	102	18.8
الملاهى	21	7	15	6.1	36	6.6
عند الأصدقاء	13	4.4	10	4.1	23	4.2
الإجمالى	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 55.572 درجة الحرية = 4 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

[1] Amanda Lenhart & others: "Teens, video games and civic", op. cit

- أن (المنزل) جاء فى مقدمة أماكن ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو بنسبة 48.7%، ثم (النادى) فى المرتبة الثانية بنسبة 21.7%، و(الإنترنت كافيه) فى المرتبة الثالثة بنسبة 18.8%، ثم (الملاهى) فى المرتبة الرابعة بنسبة 6.6%،وأخيراً (عند الأصدقاء) بنسبة 4.2%.

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (55.572) عند درجة حرية = (4)، وهى قيمة **دالة إحصائيا.** ويعنى ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) أماكن ممارستهم لألعاب الفيديو.

10- كيفية إختيار المبحوثين لألعاب الفيديو المفضلة لديهم:

جدول (23)
كيفية إختيار المبحوثين لألعاب الفيديو المفضلة لديهم وفقاً للنوع

العينة / الكيفية	الذكور		الإناث		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
بنفسك	213	71.5	204	82.9	417	76.7
مساعدة الأصدقاء	61	20.5	29	11.8	90	16.5
بمساعدة الوالدين	14	4.7	8	3.3	22	4
الإخوة	10	3.4	5	2	15	2.8
الإجمالى	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 9.996 درجة الحرية = 3 مستوي الدلالة =0.05

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 76.7% من المبحوثين يختارون ألعاب الفيديو التي يمارسونها بأنفسهم، بينما يعتمد 16.5% منهم علي الأصدقاء فى إختيارهم للعبة، ويستعين 4% منهم بالوالدين فى إختيارهم، ويعتمد 2.8% منهم على الإخوة فى إختيارهم.

❖ وبحساب قيمة كا^2 بلغت (9.996) عند درجة حرية = (3)، وهى قيمة **دالة إحصائيا.** ويعنى ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) وكيفية إختيارهم لألعاب الفيديو المفضلة لديهم.

11- <u>كيفية معرفة المبحوثين بوجود ألعاب جديدة:</u>

جدول (24)
كيفية معرفة المبحوثين بوجود ألعاب جديدة وفقاً للنوع

العينة / الكيفية	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
الأصدقاء	114	38.3	83	33.7	197	36.2
إعلانات الإنترنت	100	33.6	88	35.8	188	34.6
الإخوة	76	25.5	62	25.2	138	25.4
الوالدين	8	2.7	13	5.3	21	3.9
الإجمالى	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 3.315 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =غير دالة

يتضح من بيانات الجدول السابق:

❖ أن 36.2% من المبحوثين يتعرفون علي الألعاب الجديدة من الأصدقاء، ويعتمد 34.6% منهم علي إعلانات الإنترنت، كما يعتمد 25.4% منهم علي الإخوة في التعرف علي ألعاب الفيديو الجديدة، ويستعين 3.9% منهم بالوالدين.

❖ وبحساب قيمة كا^2 بلغت (3.315) عند درجة حرية = (2)، وهى قيمة غير دالة إحصائياً. ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) وكيفية معرفتهم بوجود ألعاب جديدة.

12- مدى إستجابة المبحوثين لإعلانات الإنترنت في تجريب ألعابهم:

جدول (25)
مدي استخدام المبحوثين لإعلانات الإنترنت في تجريب ألعابهم وفقاً للنوع

العينة / الرأى	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	84	28.2	60	24.4	144	26.5
أحياناً	160	53.7	147	59.8	307	56.4
لا	54	18.1	39	15.9	93	17.1
الإجمالي	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 2.018 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =غير دالة

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 26.5% من المبحوثين يستخدمون إعلانات الإنترنت في تجريب ألعابهم بصفة دائمة، في حين يعتمد 56.4% منهم علي تلك الإعلانات أحياناً، وفي المقابل لا يعتمد 17.1% منهم علي إعلانات الإنترنت في تجريبهم لألعابهم.

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (2.018) عند درجة حرية = (2)، وهى قيمة **غير دالة إحصائيا.** ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومدي استخدامهم لإعلانات الإنترنت فى تجريب ألعابهم.

13- مدى معرفة المبحوثين بوجود موقع إلكتروني لتصنيفات ألعاب الفيديو وفقاً للمرحلة العمرية:

جدول (26)
مدي معرفة المبحوثين بوجود موقع إلكتروني لتصنيفات ألعاب الفيديو وفقاً للنوع

العينة / المعرفة	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	151	50.7	78	31.7	229	42.1
لا	147	49.3	168	68.3	315	57.9
الإجمالي	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 19.882 درجة الحرية = 1 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 42.1% من المبحوثين أجابوا (بنعم) حول مدي معرفتهم بوجود موقع إلكتروني لتصنيفات ألعاب الفيديو وفقاً للمرحلة العمرية ، في حين أجاب 57.9% منهم (بلا) حول معرفتهم بوجود هذه المواقع.

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (19.882) عند درجة حرية = (1)، وهى قيمة **دالة إحصائيا.** ويعنى ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومدى معرفتهم بوجود موقع إلكترونى لتصنيفات ألعاب الفيديو وفقاً للمرحلة العمرية.

14- مدي تصنيف المبحوثين لألعاب الفيديو التى سبق وأن تعرف عليها:

جدول (27)
مدي تصنيف المبحوثين لألعاب الفيديو التى سبق وأن تعرف عليها وفقاً للنوع

العينة / مدى التصنيف	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	90	59.6	43	55.1	133	58.1
لا	61	40.4	35	44.9	96	41.9
الإجمالي	151	100	78	100	229	100

قيمة كا^2 = 0.423 درجة الحرية = 1 مستوي الدلالة =غير دالة

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 58.1% من المبحوثين سوف يصنفون ألعاب الفيديو والتي سبق التعرف عليها، وفي المقابل 41.9% منهم سيتجاهلون معرفتهم بتلك الموقع.
- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (0.423) عند درجة حرية = (1)، وهى قيمة **غير دالة إحصائيا**. ويعني ذلك عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومدى تصنيفهم لألعاب الفيديو التي سبق وأن تعرف عليها.

15- رأي المبحوثين تجاه الألعاب التى يمارسونها:

جدول (28)
رأي المبحوثين تجاه الألعاب التي يمارسونها وفقاً للنوع

العينة / الرأى	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
بديل لممارسة بعض الألعاب فى الواقع	113	37.9	119	48.4	232	42.6
ملائمة لروح العصر الذى نعيشه	101	33.9	64	26	165	30.3
هناك مخطط مقصود وراء صناعتها	44	14.8	35	14.2	79	14.5
تلبى رغبات المصنعين لتحقيق الربح لتلك الصناعة	40	13.4	28	11.4	68	12.5
الإجمالى	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 6.686 درجة الحرية = 3 مستوي الدلالة =غير دالة

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 42.6% من المبحوثين يرون أن ألعاب الفيديو (بديل لممارسة بعض الألعاب في الواقع)، ويرى 30.3% منهم أن هذه الألعاب (ملائمة لروح العصر الذي نعيشه)، كما يرى 14.5% منهم أن (هناك مخطط مقصود وراء صناعتها)، بينما يرى 12.5% منهم أن الأعاب (تلبى رغبات المصنعين لتحقيق الربح).

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (6.686) عند درجة حرية = (3)، وهى قيمة **غير دالة إحصائيا**. ويعنى ذلك عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ورأيهم المبحوثين تجاه الألعاب التى يمارسونها.

16- الأنشطة التي يفضلها المبحوثون:

جدول (29)
ترتيب الأنشطة التى يفضلها المبحوثون

الأنشطة / الترتيب	الأول	الثانى	الثالث	الرابع	الخامس	الوزن المرجح	
						النقاط	منوى
مشاهدة التليفزيون	129	47	21	7	3	913	40.15
ألعاب الفيديو	87	13	10	10	0	537	23.60
ممارسة الرياضة	33	21	15	14	8	330	14.50
زيارة الأصدقاء	27	23	15	10	4	296	13.01
الذهاب للسينما	17	7	5	2	1	133	5.84
مجموع الأوزان المرجحة						2275	

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن ترتيب الأنشطة التي يفضلها المبحوثون تمثلت فى (مشاهدة التليفزيون) فى مقدمة هذه الأسباب بوزن منوى 40.15%، ثم (ألعاب الفيديو) فى المرتبة الثانية بوزن منوى 23.60%، وكذلك (ممارسة الرياضة) فى المرتبة الثانية بوزن منوي 14.50%، ثم (زيارة الأصدقاء) فى المرتبة الرابعة بوزن منوي 13.01%، و(الذهاب للسينما) فى المرتبة الخامسة بوزن منوي 5.84%.

17- مدى بحث المبحوثين عن ألعاب حديثة:

(أ) مدى بحث المبحوثين عن ألعاب حديثة وفقاً للنوع:

جدول (30)
مدي بحث المبحوثين عن ألعاب حديثة وفقاً للنوع

العينة / مدى البحث	الذكور		الإناث		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	111	37.2	117	47.6	228	41.9
أحياناً	151	50.7	111	45.1	262	48.2
لا	36	12.1	18	7.3	54	9.9
الإجمالى	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 7.361 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =0.05

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 41.9% من المبحوثين يبحثون عن الألعاب الحديثة في مجال ألعاب الفيديو بصفة دائمة، بينما يبحث 48.2% منهم عن الألعاب الحديثة أحياناً، وفي المقابل لا يبحث 9.9% منهم عن الألعاب الحديثة.

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (7.361) عند درجة حرية = (2) ، وهي قيمة **دالة إحصائيا.** ويعنى ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومدى بحثهم عن ألعاب حديثة.

(ب) مدي بحث المبحوثين عن ألعاب حديثة وفقاً لنوع التعليم:

جدول (31)
مدي بحث المبحوثين عن ألعاب حديثة وفقاً لنوع التعليم

العينة / مدي البحث	مدارس حكومية		مدارس تجريبية		مدارس خاصة		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	83	7.9	72	40.2	73	37.6	228	41.9
أحياناً	75	43.9	81	45.3	106	54.6	262	48.2
لا	13	48.5	26	14.5	15	7.7	54	9.9
الإجمالي	171	100	179	100	194	100	544	100

قيمة كا^2 = 11.109 درجة الحرية = 4 مستوي الدلالة =0.05

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- وجود علاقة دالة إحصائياً بين بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومى والتجريبى والخاص) مدى بحث المبحوثين عن ألعاب حديثة، فبحساب قيمة كا^2 بلغت (11.109) عند درجة حرية = (4)، وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05.

18- أسباب ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو:

جدول (32)
أسباب ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وفقاً للنوع

العينة / الرأى	الذكور		الإناث		الإجمالي		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
ترفيه	139	46.6	115	46.7	254	49.7	0.024	غير دالة
تشغل وقت الفراغ	117	39.3	85	34.6	202	37.1	1.130	غير دالة
مفيدة فى تشغيل العقل والتفكير	90	30.2	82	33.3	172	31.6	0.781	غير دالة
هروب من الواقع والعيش فى عالم مختلف	52	17.4	66	26.8	118	21.7	2.639	0.01
إدمان كما يقال عنها	54	18.1	38	15.4	92	16.9	0.827	غير دالة
تضيع الوقت	40	13.4	21	8.5	61	11.2	1.796	غير دالة
مضرة فى كل الأحوال	15	5	17	6.9	32	5.9	0.925	غير دالة
جملة من سئلوا	298		246		544			

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن (الترفيه) جاء في مقدمة رأي المبحوثين في ألعاب الفيديو بنسبة 49.7%، ثم (شغل وقت الفراغ) في المرتبة الثانية بنسبة 37.1%،و(مفيدة في تشغيل العقل والتفكير) في المرتبة الثالثة بنسبة 31.6%، ثم (الهروب من الواقع والعيش في عالم مختلف) في المرتبة الرابعة بنسبة 21.7%، ثم (إدمان كما يقال عنها) في المرتبة الخامسة بنسبة 16.9%، ثم (تضيع الوقت) في المرتبة السادسة بنسبة 11.2%، وأخيراً (مضرة في كل الأحوال) بنسبة 5.9%.

❖ كما أوضحت النتائج التفصيلية عدم وجود فروق دالة إحصائيا فى إستجابات الذكور والإناث حول رأيهم فى ألعاب الفيديو، فبحساب قيمة z المحسوبة كانت غير دالة إحصائياً عند مستوى ثقة 95%، فيما عدا الهروب من الواقع والعيش في عالم مختلف فالفارق دال إحصائياً، وبلغت قيمة Z 2.639 وهي دالة عند مستوى ثقة 99.9%.

19- أسباب إختيار المبحوثين للشخصيات التي يفضلونها عند ممارسة الألعاب:

جدول (33)
أسباب إختيار المبحوثين للشخصيات التي يفضلونها عند ممارسة الألعاب وفقاً للنوع

العينة / السبب	الذكور		الإناث		الإجمالي		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
ذكى	132	44.3	118	48	250	46	0.855	غير دالة
قوية	163	54.7	62	25.2	225	41.4	6.946	0.001
يساعد الأشخاص	52	17.4	61	24.8	113	20.8	2.100	0.05
يستطيع اخذ حقه	36	12.1	33	13.4	69	12.7	0.465	غير دالة
عنيفة	34	11.4	8	3.3	42	7.7	3.544	0.001
شرير	10	3.4	9	3.7	19	3.5	0.191	غير دالة
جملة من سئلوا	289		246		544			

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن (ذكاء الشخصية في اللعبة) قد إحتل مقدمة أسباب إختيار المبحوثين للشخصيات التى يفضلونها عند ممارسة الألعاب بنسبة 46%، وجاء (قوة الشخصية فى اللعبة) فى المرتبة الثانية بنسبة بلغت 41.4%، ثم جاءت (مساعدة الشخصية فى اللعبة للأخرين) فى المرتبة الثالثة بنسبة 20.8%، وأن (الشخصية فى اللعبة تستطيع أخذ حقها) فى المرتبة الرابعة بنسبة 12.7%، وجاءت (عنف الشخصية فى اللعبة) فى المرتبة الرابعة بنسبة 7.7%، وأخيراً جاءت (شخصية اللعبة شخصية شريرة) بنسبة 3.5%.

❖وقد أوضحت النتائج التفصيلية وجود إختلاف فى إستجابات المبحوثين الذكور والإناث حول أسباب إختيارهم للشخصيات التى يفضلونها عند ممارسة الألعاب طبقا للنوع على النحو الأتى:

- يفضل الذكور الشخصيات القوية أكثر من الإناث (54.7%، 25.2%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 6.946، وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- تفضل الإناث الشخصيات التي تساعد الآخرين في اللعبة أكثر من الذكور (24.8% ، 17.4%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 2.100 وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 95%.

- يفضل الذكور الشخصيات العنيفة أكثر من الإناث (11.4%، 3.3%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 3.544 وهى أعلى من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

20 - مدى اعجاب المبحوثين بشخصية اللعبة التي يفضلونها:

(أ) مدى إعجاب المبحوثين بشخصية اللعبة التي يفضلونها ورغبتهم في أن يكونوا تلك الشخصية وفقاً للنوع:

جدول (34)

مدي اعجاب المبحوثين بشخصية اللعبة التي يفضلونها ورغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية وفقاً للنوع

العينة / درجة الموافقة	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	230	77.2	179	72.8	409	75.2
لا	86	22.8	67	27.2	135	24.8
الإجمالي	298	100	246	100	455	100

قيمة كا^2 = 1.409 درجة الحرية = 1 مستوي الدلالة =غير دالة

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 75.2% من المبحوثين أعربوا عن إعجابهم بشخصية اللعبة التي يفضلونها عند ممارسة ألعاب الفيديو ورغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية، وأعرب 24.8% منهم عن عدم إعجابهم بشخصية اللعبة التى يمارسونها وعدم رغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية.

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (1.409) عند درجة حرية = (1)، وهى قيمة **غير دالة إحصائيا**. ويعنى ذلك عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومدى إعجابهم بشخصية اللعبة التى يفضلونها.

(ب) مدى إعجاب المبحوثين بشخصية اللعبة التي يفضلونها وفقاً لنوع التعليم:

جدول (35)
مدى إعجاب المبحوثين بشخصية اللعبة التي يفضلونها وفقاً لنوع التعليم

العينة / مدى الإعجاب	مدارس حكومية		مدارس تجريبية		مدارس خاصة		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	137	80.1	135	75.4	137	70.6	409	75.2
لا	34	19.9	44	24.6	57	29.4	135	24.8
الإجمالي	171	100	179	100	194	100	544	100

قيمة كا^2 = 4.403 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =غير دالة

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومى والتجريبي والخاص) ومدي اعجاب المبحوثين بشخصية اللعبة التى يفضلونها، فبحساب قيمة كا^2 بلغت (4.403) عند درجة حرية = (2)، وهى قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05.

21-مدى استخدام المبحوثين لبعض حركات وألفاظ شخصية اللعبة في الواقع:
(ب) مدى استخدام المبحوثين لبعض حركات وألفاظ شخصية اللعبة في الواقع وفقاً لنوع التعليم:

جدول (36)
مدي استخدام المبحوثين لبعض حركات وألفاظ شخصية اللعبة في الواقع وفقاً للنوع

العينة / مدى الإستخدام	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	79	26.5	37	15	116	21.3
أحياناً	143	48	122	49.6	265	48.7
لا	76	25.5	87	35.4	163	30
الإجمالي	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 12.759 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =0.01

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 21.3% من المبحوثين يستخدمون بعض ألفاظ وحركات شخصية اللعبة في الواقع بصفة دائمة، ويستخدمها 48.7% منهم أحياناً، وفي المقابل لا يستخدم تلك الألفاظ والحركات 30% من المبحوثين.

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (12.759) عند درجة حرية = (2)، وهى قيمة دالة إحصائياً، ويعنى ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومدى إستخدام المبحوثين لبعض حركات وألفاظ شخصية اللعبة فى الواقع.

(ب) مدى إستخدام المبحوثين لبعض حركات وألفاظ شخصية اللعبة في الواقع وفقاً لنوع التعليم:

جدول (37)
مدى إستخدام المبحوثين لبعض حركات وألفاظ شخصية اللعبة فى الواقع وفقاً لنوع التعليم

العينة / مدي الإعجاب	مدارس حكومية		مدارس تجريبية		مدارس خاصة		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	37	21.6	64	35.8	62	32	163	30
أحياناً	86	50.3	80	44.7	99	51	265	48.7
لا	48	28.1	35	19.6	33	17	116	21.3
الإجمالي	171	100	179	100	194	100	544	100

قيمة كا^2 = 12.719 درجة الحرية = 4 مستوي الدلالة =0.05

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومى والتجريبى والخاص) ومدى إستخدام المبحوثين لبعض حركات وألفاظ شخصية اللعبة فى الواقع، فبحساب قيمة كا^2 بلغت (12.719) عند درجة حرية = (4)، وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05.

22-مدى تأثر المبحوثين بشخصية بطل اللعبة:

(ب) مدى تأثر المبحوثين بشخصية بطل اللعبة وفقاً للنوع:

جدول (38)

مدي تأثر المبحوثين بشخصية بطل اللعبة وفقاً للنوع

العينة / مدي التأثر	الذكور		الإناث		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
تؤثر في تصرفاتي باستمرار	112	37.6	124	50.4	236	43.4
تؤثر إلي حد ما	130	43.6	104	42.3	234	43
لا تؤثر علي تصرفاتى مطلقاً	56	18.8	18	7.3	74	13.6
الإجمالى	298	100	248	100	544	100

قيمة كا^2 = 18.208 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 43.4% من المبحوثين يروا أن شخصية بطل اللعبة تؤثر في تصرفاتهم باستمرار، ويري 43% منهم أنها تؤثر إلي حد ما، وفي المقابل يري 13.6% منهم أنها لا تؤثر علي تصرفاتهم مطلقاً.

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (18.208) عند درجة حرية = (2)، وهى قيمة **دالة إحصائيا.** ويعنى ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومدى تأثرهم بشخصية بطل اللعبة.

(ب) مدى تأثر المبحوثين بشخصية بطل اللعبة وفقاً لنوع التعليم:

جدول (39)
مدي تأثر المبحوثين بشخصية بطل اللعبة وفقاً لنوع التعليم

العينة / مدى التأثر	مدارس حكومية		مدارس تجريبية		مدارس خاصة		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
تؤثر في تصرفاتي بإستمرار	51	29.8	83	46.4	102	52.6	236	43.4
تؤثر إلى حد ما	81	47.4	76	42.5	77	39.7	234	43
لا تؤثر علي تصرفاتى مطلقاً	39	22.8	20	11.2	15	7.7	74	13.6
الإجمالى	171	100	179	100	194	100	544	100

قيمة كا^2 = 29.001 درجة الحرية = 4 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

وجود علاقة دالة **إحصائياً** بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) ومدى تأثر المبحوثين بشخصية بطل اللعبة ، فبحساب قيمة كا^2 بلغت (29.001) عند درجة حرية = (4)، وهى قيمة دالة **إحصائيا** عند مستوى دلالة 0.001.

23-العوامل التي تجذب إنتباه المبحوثين في الألعاب التي يمارسونها:

جدول (40)
العوامل التى تجذب إنتباه المبحوثين فى الألعاب التى يمارسونها وفقاً للنوع

العينة / العوامل	الذكور		الإناث		الإجمالي		قيمة Z	الدلالة
	ك	%	ك	%	ك	%		
الإيماءات والحركات	200	67.1	118	48	318	58.5	4.506	0.001
الموسيقي	79	26.5	115	46.7	194	35.7	4.900	0.001
الملابس	60	20.1	114	46.3	174	32	6.517	0.001
الألوان	46	15.4	82	33.3	128	23.5	4.893	0.001
المؤثرات الصوتية	75	25.2	44	17.9	119	21.9	2.043	0.05
الإضاءة	41	13.8	37	15	78	14.3	0.424	غير دالة
الألفاظ	31	10.4	28	11.4	59	10.8	0.365	غير دالة
جملة من سئلوا	289		246		544			

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن (الإيماءات والحركات) قد إحتلت مقدمة الأشياء التى تجذب إنتباه المبحوثين في الألعاب التي يمارسونها بنسبة 58.5%، وجاءت (الموسيقي) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت 35.7% ، ثم جاءت(الملابس) فى المرتبة الثالثة بنسبة 32% ، وجاءت (الألوان) في المرتبة الرابعة بنسبة 23.5%، وجاءت (المؤثرات الصوتية) في المرتبة الخامسة بنسبة 21.9%، ثم (الإضاءة) في المرتبة السادسة بنسبة 14.3%، وأخيراً جاءت (الألفاظ) بنسبة 10.8%.

❖ وذكرت دراسة آنج شى سيانج Ang Chee Siang & others (2007)[1] أن هناك عدة مشاكل لعبء الإدراك للواقع تظهر من خلال ممارسة الألعاب الإليكترونية بالرغم من أن تلك المشاكل هى هى التى تجعل اللعبة أكثر جذباً.

❖ وقد أوضحت النتائج التفصيلية وجود اختلاف في استجابات المبحوثين حول الأشياء التي تجذب إنتباههم في الألعاب التي يمارسونها طبقا للنوع علي النحو الأتى:

- يجذب الذكور الإيماءات والحركات في اللعبة أكثر من الإناث (67.1% ، 48%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 4.506 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- يجذب الإناث الموسيقي في اللعبة أكثر من الذكور (46.7% ، 26.5%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 4.900 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- يجذب الإناث الملابس في اللعبة أكثر من الذكور (46.3% ، 20.1%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 6.517 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

- يجذب الإناث الألوان في اللعبة أكثر من الذكور (33.3% ، 15.4%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 4.893 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 99.9%.

[1] Ang Chee Siang & others: "A model of cognitiveloads in massively multiplayer online role playng games", op. cit.

- يجذب الذكور المؤثرات الصوتية في اللعبة أكثر من الإناث (25.2% ، 17.9%) والفارق دال إحصائياً حيث بلغت قيمة z المحسوبة 2.043 وهي أعلي من القيمة الجدولية المنبئة بوجود علاقة فارقة بين النسبتين بمستوى ثقة 95%.

24-مدى شعور المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها:

(أ) مدى شعور المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها وفقاً للنوع:

جدول (41)

مدي شعور المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها وفقاً للنوع

العينة / مدى الشعور	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	161	54	105	42.7	266	48.9
أحيانا	94	31.5	116	47.2	210	38.6
لا	43	14.4	25	10.2	68	12.5
الإجمالي	298	100	248	100	544	100

قيمة كا^2 = 14.016 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 48.9% من المبحوثين يشعرون بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستها بصفة دائمة، ويشعر 38.6% منهم بأنهم جزء منها أحياناً، وفي المقابل لا يشعر 12.5% منهم بأنهم جزءاً من هذه اللعبة.

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (14.016) عند درجة حرية = (2) ، وهي قيمة دالة إحصائياً . ويعني ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومدى شعورهم بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها.

(ب) مدى شعور المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها وفقاً لنوع التعليم:

جدول (42)
مدي شعور المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها وفقاً لنوع التعليم

العينة / مدى الشعور	مدارس حكومية		مدارس تجريبية		مدارس خاصة		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	108	63.2	75	41.9	83	42.8	266	48.9
أحيانا	46	26.9	76	42.5	88	45.4	210	38.6
لا	17	9.9	28	15.6	23	11.9	68	12.5
الإجمالي	171	100	179	100	194	100	544	100

قيمة كا^2 = 21.812 درجة الحرية = 4 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومى والتجريبى والخاص) ومدى شعور المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها، فبحساب قيمة كا^2 بلغت (21.812) عند درجة حرية = (4)، وهى قيمة دالة إحصائياً عند مستوي دلالة 0.001.

25- الأشياء التي تجعل المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها:

جدول (43)
الأشياء التي تجعل المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها وفقاً للنوع

العينة / الأشياء	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
أحداث اللعبة	191	74.9	163	73.8	354	74.4
تكنولوجيا الـ 3D	51	20	42	19	93	19.5
الموسيقى	13	5.1	16	7.2	29	6.1
الإجمالي	255	100	221	100	476	100

قيمة كا^2 = 0.972 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =غير دالة

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن (أحداث اللعبة) احتلت مقدمة الأشياء التي تجعل المبحوثين بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها بنسبة 74.4%، ثم(تكنولوجيا الـ 3D) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت 19.5%، وأخيراً (الموسيقى) بنسبة 6.1%.

- وإتفقت هذه النتائج مع نتائج دراسة روز بانوس وآخرون Rose M. Banose (2008)[1] أن تجسيد الصورة ليس من العوامل التى تعمل على الشعور بالحضور والإحساس داخل البيئات الإفتراضية.

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (0.972) عند درجة حرية = (2)، وهي قيمة دالة إحصائياً . ويعني ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) والأشياء التي تجعلهم بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها.

[1] Rose M. Banose & others: "Presence and emotions in virtual environment: the influence of stereoscopy", op. cit.

26- مدى تجريب المبحوثين لبعض الحركات والألفاظ في اللعبة التي يمارسونها:

(أ) مدى تجريب المبحوثين لبعض الحركات والألفاظ في اللعبة التي يمارسونها وفقاً للنوع:

جدول (44)

مدي تجريب المبحوثين لبعض الحركات والألفاظ في اللعبة وفقاً للنوع

العينة / مدي التجريب	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	141	47.3	70	28.5	211	38.8
أحياناً	91	30.5	95	38.6	186	34.2
لا	66	22.1	81	32.9	211	38.8
الإجمالي	298	100	246	100	544	100

قيمة كا^2 = 20.726 درجة الحرية = 2 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن 38.8% من المبحوثين يجربون بعض الحركات والألفاظ في اللعبة التي يمارسونها بصفة دائمة، ويجرب 34.2% منهم هذه الحركات والألفاظ أحياناً، وفي المقابل لا يجرب 27% منهم تلك الحركات والألفاظ الموجودة باللعبة .

- وبحساب قيمة كا^2 بلغت (20.726) عند درجة حرية = (2)، وهي قيمة **دالة إحصائيا.** ويعني ذلك وجود علاقة دالة إحصائياً بين نوع المبحوثين (الذكور والإناث) ومدي تجريب المبحوثين لبعض الحركات والألفاظ في اللعبة.

(ب) مدى تجريب المبحوثين لبعض الحركات والألفاظ في اللعبة التي يمارسونها وفقاً لنوع التعليم:

جدول (45)
مدي تجريب المبحوثين لبعض الحركات والألفاظ في اللعبة التي يمارسونها وفقاً لنوع التعليم

العينة / مدي التجريب	مدارس جكومية		مدارس تجريبية		مدارس خاصة		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	77	45	65	36.3	69	35.6	211	38.8
أحيانا	63	36.8	49	27.4	74	38.1	186	34.2
لا	31	18.1	65	36.3	51	26.3	147	27
الإجمالي	171	100	179	100	194	100	544	100

قيمة كا^2 = 16.952 درجة الحرية = 4 مستوي الدلالة = 0.01

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- وجود علاقة **دالة إحصائياً** بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) ومدي تجريب المبحوثين لبعض الحركات والألفاظ في اللعبة التي يمارسونها ، فبحساب قيمة كا^2 بلغت (16.952) عند درجة حرية = (4) ، وهي قيمة **دالة إحصائيا** عند مستوي دلالة 0.01.

27-مقياس تشكيل الواقع الإفتراضي عند المبحوثين:

جدول (46)

درجات المبحوثين علي مقياس تشكيل الواقع الإفتراضي بعد ممارسة اللعبة

العينة / العبارات	نعم		احياناً		لا		المتوسط	الإنحراف المعياري
	ك	%	ك	%	ك	%		
تشعر بزيادة إنفعلاتك أثناء اللعب.	291	53.5	170	31.3	83	15.3	2.8324	0.73641
تستمتع أكثر عند إحساسك بأنك جزء من اللعبة.	383	70.4	113	20.8	48	8.8	2.6158	0.64329
تعطني الألعاب الشعور بالمتعة والترفيه والراحة النفسية عند ممارستها.	361	66.4	154	28.3	29	5.3	2.6103	0.58744
تحب أن تعيش مع خيالاتك ولو للحظات.	341	62.7	145	26.7	58	10.7	2.5202	0.68094
يتولد لديك شعور بالقلق عند عدم تحقيق النصر، وتكرر اللعبة حتى تنتصر.	343	63.1	137	25.2	64	11.8	2.5129	0.69715
أشعر بأن هذه الألعاب تنمى لدى مهارة التفكير الذهني.	304	55.9	184	33.8	56	10.3	2.4559	0.67437
لو توافرت لك الفرصة لتكوين مجتمع جديد خاص بك ، لغيرت واقعك الحالي.	363	66.7	68	12.5	113	20.8	2.4596	0.81549
تشعر بالرضا عند الإنتهاء من اللعبة.	303	55.7	178	32.7	63	11.6	2.4412	0.69213
أحب إستخدام مخيلتى فى ألعاب الفيديو.	305	56.1	150	27.6	89	16.4	2.3971	0.75343
لدى مهارة التخيل والإنغماس فى عالم آخر.	285	52.4	168	30.9	91	16.7	2.3566	0.75169
أفضل ألعاب الفيديو عن الألعاب التقليدية.	282	51.8	167	30.7	95	17.5	2.3438	0.75889
تحب أن تتعايش مع عالم الفيديو جيم أثناء اللعب.	260	47.8	178	32.7	106	19.5	2.2831	0.77055
تتمنى أن تكون اللعبة بلا نهاية حتى تعيش معها على طول.	249	45.8	168	30.9	127	23.3	2.2243	0.80129
ليس من السهل عليك ترك اللعبة فجأة لممارسة أنشطة أخرى .	243	44.7	167	30.7	134	24.6	2.2114	0.85902

تفضل ألعاب الواقع الإفتراضى حيث أنها تعوضك عن شىء ينقصك فى حياتك الواقعية.	228	41.9	201	36.9	115	21.1 86	2.2077	0.7610
أرى فى بعض الألعاب إكتساب لبعض مظاهر العنف والجريمة.	196	36	184	33.8	164	30.1	2.0588	0.81211
يكون عندك شغف بشراء (تى شرت – إستيكر-....)تحمل علامة أو لوجو للعبة أو لشخصية تفضلها .	200	36.8	148	27.2	196	36	2.0074	0.85395
تشغلنى عن إهتمامات أخرى كالرياضة.	157	28.9	183	33.6	204	37.5	1.9136	0.81077
تطلق على أصدقائك ألقاب الشخصيات بالألعاب التى تمارسها، كل وفقا لشخصيته.	140	25.7	188	34.6	216	39.7	1.8603	0.79754
تعتقد أن ألعاب الفيديو لها تأثير على حياتك الواقعية.	137	25.2	175	32.2	232	42.6	1.8254	0.80561
أشعر بإرهاق بعد ممارسة أى لعبة.	103	18.9	234	43	207	38.1	1.8088	0.73095
أحب تجسيد شخصيات اللعبة فى المنزل مع إخوتى.	133	24.4	153	28.1	258	47.4	1.7702	0.81681
ممارسة ألعاب الفيديو غير مفيدة وتضيع الوقت.	90	16.5	218	40.1	236	43.4	1.7316	0.72678
عند ممارسة ألعاب عنف أو أكشن هل تقوم بضرب أى شىء أمامك كما مارست فى اللعبة	86	15.8	119	21.9	339	62.3	1.5349	0.75233
لا تفضل أن يعلم والديك بنوعية الألعاب التى تمارسها.	96	17.6	98	18	350	64.3	1.5331	0.77650
ألعاب الفيديو هى ألعاب خاصة بالأطفال فقط.	40	7.4	89	16.4	415	76.3	1.3107	0.60156
جملة من سئلوا	289		246		544			

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- أن (تشعر بزيادة إنفعلاتك أثناء اللعب) احتل مقدمة استجابات المبحوثين علي مقياس الواقع الإفتراضي لديهم بعد ممارسة اللعبة أسلوب بمتوسط 2.8342، وجاء (تستمتع أكثر عند إحساسك بأنك جزء من اللعبة) في المرتبة الثانية بمتوسط 2.6158 ، ثم جاءت(تعطنى الألعاب الشعور بالمتعة والترفيه والراحة النفسية عند ممارستها) في المرتبة الثالثة بمتوسط

2.6103 ، وجاءت (تحب أن تعيش مع خيالاتك ولو للحظات.) في المرتبة الرابعة بمتوسط 2.5202 ، وأخيراً جاءت (ألعاب الفيديو هى ألعاب خاصة بالأطفال فقط.) بمتوسط1.1307 .

ومن خلال عرض الجداول السابقة يمكن تلخيص أهم نتائج الدراسة الميدانية فى النتائج التالية:

- أوضحت النتائج إرتفاع معدل ممارسة المبحوثين (الذكور والإناث) عينة الدراسة لألعاب الفيديو (Video Games)، حيث يمارس أكثر من نصف العينة 58.2% هذه الألعاب بصفة دائمة، ويمارس 32.5% منهم هذه الألعاب أحياناً، وفى المقابل لا يمارسها نسبة قليلة جداً بلغت 9.3%. وقد يرجع ذلك كنتيجة لإرتفاع امتلاك المبحوثين لأجهزة تلك الألعاب، وربما لأن هذه الألعاب أصبحت بمثابة البديل للألعاب فى الواقع، كما أنها لا تحتاج من المبحوثين جهد فى ممارستها بخلاف الألعاب الحقيقية.

- وكذلك أوضحت النتائج أن 0.6% من الذكور فى مقابل 18% من الإناث لا يمارسون ألعاب الفيديو.

- وأشارت النتائج أن أسباب عدم ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو تمثلت في (تفضيل مشاهدة التليفزيون) في مقدمة هذه الأسباب بنسبة بلغت 32.1%، ثم (لا أملكها) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت 30.4%، وجاء(تفضيل قراءة كتاب) فى المرتبة الثالثة بنسبة 26.8%، ثم (تصيبني بالملل) فى المرتبة الرابعة بنسبة 19.6%، و(لأنها ألعاب خاصة بالأطفال) فى المرتبة الخامسة بنسبة 17.9%، وأخيراً (تضيع الوقت) بنسبة 12.5%.

- وبينت النتائج أن أهم الوسائل التي يستخدمها المبحوثون لممارسة ألعاب الفيديو تمثلت فى (الكمبيوتر) فى مقدمة هذه الوسائل بنسبة 78.3%، ثم (البلاى ستيشن) فى المرتبة الثانية بنسبة بلغت 56.1%، وجاء (الإكس بوكس) فى المرتبة الثالثة بنسبة 7.5%، ثم (النتيتيندو) فى المرتبة الرابعة بنسبة 1.7%، وأخيراً (الجيم كيوب) بنسبة 0.6%.

❖ وترى الباحثة أن الإرتفاع فى نسبة إستخدام المبحوثون للكمبيوتر كوسيلة لممارسة ألعاب الفيديو يدل على أنه الأكثر إنتشاراً إلى جانب كونه الوسيلة التى تسمح لمستخدميها إمكانية ممارسة الألعاب المختلفة عبر الإنترنت وكذلك ممارسة الألعاب المتاحة فقط من خلال الإنترنت والتى تسمى بالـ (Online video games)، ثم تلاه البلاى ستيشن وهو الأكثر شهرة عن نظيره الإكس بوكس.

❖ هذا وقد اظهرت النتائج أن 71.3% من المبحوثين يمارسون ألعاب الفيديو حسب الظروف التي تسمح لهم بممارسة تلك الألعاب، ويمارس نحو 16.5% منهم هذه الألعاب بصفة يومية، وجاءت النسبة المنخفضة من المبحوثين ممن يمارسون تلك الألعاب مرة كل أسبوع؛ حيث بلغت نسبتهم نحو 12.1%.

❖ كذلك أشارت النتائج إلى أن 43.8% من المبحوثين يمارسون ألعاب الفيديو (من ساعة إلى ساعتين يومياً)، ويمارسها 22.2% (من 2إلى 4 ساعات يومياً)، ويمارسها 16.4% (أقل من ساعة يومياً)، كما يمارس 9.6% تلك الألعاب (من 4 إلى 6 ساعات يومياً)، ويمارسها 8.1% (أكثر من ست ساعات يومياً).

❖ وأسفرت النتائج عن دلالات هامة حول نوع الألعاب التى يفضلها المبحوثون تمثلت فى (ألعاب الرياضة) فى مقدمة هذه الأنواع بنسبة 57.2%، ثم (ألعاب الحركة) فى المرتبة الثانية بنسبة 56.3%،و(ألعاب القتال والصراع) فى المرتبة الثالثة بنسبة 55.3%، ثم (ألعاب المسابقات) فى المرتبة الرابعة بنسبة 46.5%،و(ألعاب المغامرة) فى المرتبة الخامسة بنسبة 40.6%، ثم (ألعاب التخطيط ووضع الإستراتيجيات) فى المرتبة السادسة بنسبة 30.3%،و(ألعاب ممارسة الأدوار) فى المرتبة السابعة بنسبة 26.7%، ثم (ألعاب الفلاش) فى المرتبة الثامنة بنسبة 25%،و(ألعاب العوالم الإفتراضية) فى المرتبة التاسعة بنسبة 21.7%، ثم (ألعاب الألغاز الكلاسيكية) فى المرتبة العاشرة بنسبة 21.5%،و(ألعاب المحاكاة) فى المرتبة الحادية عشر بنسبة 14.9%، ثم (ألعاب الرماية) فى المرتبة الثانية عشر بنسبة 11.9%، و(الألعاب التعليمية) فى المرتبة الثالثة عشر بنسبة 11.4%، وأخيراً (ألعاب ذات إيقاع) بنسبة 7.4%.

❖ وترى الباحثة أن هذه النتيجة توضح مدى أهمية التعرف على مضمون الألعاب التى يمارسها ابنائنا حيث أظهرت النتائج السابقة أن أكثر أنواع الألعاب ممارسة من قبل المراهقين هى العاب الرياضة والحركة والقتال والصراع، ولعل يرجع ذلك لما تطلبه تلك الالعاب من إعمال للعقل والتفكير وأنها ليست مجرد ألعاب ترفيهية بل أكثر من ذلك.

❖ كما إتضح من نتائج الدراسة أن أهم أسباب تفضيل المبحوثين لنوع محدد من ألعاب الفيديو تمثلت فى أنها (تتوافق مع ميولى وهواياتى) وقد جاءت فى مقدمة هذه الأسباب بنسبة 43.6%، ثم (لأنها أكثر جاذبية) فى المرتبة الثانية بنسبة 40.3%،و(من خلالها أستطيع عمل ما لا أستطيع فعله فى الواقع) فى المرتبة الثالثة بنسبة 29.6%، ثم (تساعدنى على إعمال خيالى) فى المرتبة الرابعة بنسبة 16%،وأخيراً (أجدها مفيدة فى إكسابى بعض المعلومات) بنسبة 14.7%.

❖ وتستطيع الباحثة من خلال تفسير هذه النتيجة أن تستنتج أن أكثر الأسباب التى تدفع المراهقين عينة الدراسة ممارسة ألعاب الفيديو هى أنها تتفق مع ميولهم وهواياتهم خاصاً وأن الهوايات كالرسم والقراءة وغيرها لم تعد فى حيز الإهتمام كما كان من قبل مما ادى لتحول ألعاب الفيديو إلى هواية بل وإلى أكثر من ذلك بعد تأسيس الإتحاد المصرى للألعاب الإلكترونية عام 2007 لتنظيم البطولات المحلية والعالمية.

❖ وساهمت الدراسة فى توضيح أن (الأصدقاء) جاءوا فى مقدمة الأشخاص الذين يمارس معهم المبحوثون ألعاب الفيديو وذلك بنسبة 36.6%، ثم (المبحوثين بمفردهم) في المرتبة الثانية بنسبة 34.4%،ومع (الوالدين) فى المرتبة الثالثة بنسبة 19.5%، ثم مع (الأخوات) فى المرتبة الرابعة بنسبة 7.4%، وأخيراً مع (الغرباء) بنسبة 2.2%.

❖ وترى الباحثة أنه بالرغم من تحول الكثير من العاب الفيديو لألعاب جماعية يمكن ممارستها من خلال مجموعة لم يكن لهم سابق معرفة إلا أن النتائج السابقة قد أوضحت أن نسبة ممارسة الألعاب مع غرباء كانت اقل ما يمكن مما لا يتفق مع طبيعة تصميم الألعاب الجديدة، ونتيجة لذلك ترى الباحثة أنه يمكن ممارسة تلك الألعاب مع أصدقائهم بالرغم من إختلاف أماكن تواجدهم.

- وقد أسفرت نتائج الدراسة عن أن (المنزل) جاء فى مقدمة أماكن ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو بنسبة 48.7%، ثم (النادى) فى المرتبة الثانية بنسبة 21.7%، و(الإنترنت كافيه) فى المرتبة الثالثة بنسبة 18.8%، ثم (الملاهى) فى المرتبة الرابعة بنسبة 6.6%،وأخيراً (عند الأصدقاء) بنسبة 4.2%.

- وقد إتضح من نتائج الدراسة أن 76.7% من المبحوثين يختارون ألعاب الفيديو التي يمارسونها بأنفسهم، بينما يعتمد 16.5% منهم علي الأصدقاء فى إختيارهم للعبة، ويستعين 4% منهم بالوالدين فى إختيارهم، ويعتمد 2.8% منهم على الإخوة فى إختيارهم.

- وترى الباحثة أن الإرتفاع فى نسبة المبحوثين الذين يختارون ألعاب الفيديو التى يمارسونها بأنفسهم وكذلك إنخفاض نسبة إستعانتهم بالوالدين فى إختيار الألعاب تدل على رغبتهم فى الشعور بالإستقلالية والحرية وقد تعكس عدم رغبتهم فى إعلام والديهم بنوع أو طبيعة الألعاب التى يمارسونها.

- وساهمت الدراسة فى توضيح أن 36.2% من المبحوثين يتعرفون علي الألعاب الجديدة من الأصدقاء، ويعتمد 34.6% منهم علي إعلانات الإنترنت، كما يعتمد 25.4% منهم علي الإخوة في التعرف علي ألعاب الفيديو الجديدة، ويستعين 3.9% منهم بالوالدين.

- وترى الباحثة أن إرتفاع نسبة إعتماد المبحوثون على الأصدقاء وإعلانات الإنترنت تدل على ضرورة تفعيل الدور الرقابى الواعى للوالدين حتى يمكن التحكم فى المضامين المنقولة لابنائنا.

- كما بينت النتائج أن 26.5% من المبحوثين يستخدمون إعلانات الإنترنت في تجريب ألعابهم بصفة دائمة، في حين يعتمد 56.4% منهم علي تلك الإعلانات أحياناً، وفي المقابل لا يعتمد 17.1% منهم علي إعلانات الإنترنت في تجريبهم لألعابهم.

- وأشارت النتائج إلى أن 42.1% من المبحوثين أجابوا (بنعم) حول مدي معرفتهم بوجود موقع إلكتروني لتصنيفات ألعاب الفيديو وفقاً للمرحلة العمرية ، في حين أجاب 57.9% منهم (بلا) حول معرفتهم بوجود هذه المواقع.

- وكذلك أوضحت أن 58.1% من المبحوثين سوف يصنفون ألعاب الفيديو وفقاً للمواقع والتي سبق التعرف عليها، وفي المقابل 41.9% منهم سيتجاهلون معرفتهم بتلك المواقع.

- وترى الباحثة أن نسبة المبحوثون الذين سوف يصنفون ألعاب الفيديو قبل ممارستها تدل على تطلع معظم أفراد العينة لمعرفة كافة المعلومات حول الألعاب التى يمارسونها دون الجزم أنهم سوف يتفقون مع تلك النتائج ويتبعونها.

- ساهمت الدراسة فى توضيح نتائج هامة هى أن 42.6% من المبحوثين يرون أن ألعاب الفيديو (بديل لممارسة بعض الألعاب في الواقع)، ويرى 30.3% منهم أن هذه الألعاب (ملائمة لروح العصر الذي نعيشه)، كما يرى 14.5% منهم أن (هناك مخطط مقصود وراء صناعتها)، بينما يرى 12.5% منهم أن الأعاب (تلبى رغبات المصنعين لتحقيق الربح).

- وترى الباحثة أن المراهقين أفراد العينة لا يتمتعون بالوعى الكافى لإدراك أن ألعاب الفيديو قد تحتوى على أفكار أومشاهد أو أراء أو حتى ألفاظ لا تتناسب مع طبيعة أخلاقيتنا وعاداتنا وتقاليدنا العربية حيث أن هناك جهات معينة تتبنى بعض الألعاب لبث رسائلها سواء كانت دينية أو سياسية أو غيرها والدليل على ذلك إنخفاض نسبة من يعتقدون أن هناك مخطط مقصود وراء صناعة بعض ألعاب الفيديو، وكذلك ترى الباحثة أن إرتفاع نسبة من يرون أن ألعاب الفيديو بديل لممارسة بعض الألعاب فى الواقع تشير لتحول المراهقون أفراد العينة من ممارسة الألعاب فى الواقع المعاش والإهتمام اكثر بالألعاب فى الواقع الإفتراضى.

- وقد ساهمت الدراسة فى الكشف عن أن ترتيب الأنشطة التي يفضلها المبحوثون تمثلت فى (مشاهدة التليفزيون) فى مقدمة هذه الأسباب بوزن مئوى 40.15%، ثم (ألعاب الفيديو) فى المرتبة الثانية بوزن مئوى 23.60%، وكذلك (ممارسة الرياضة) فى المرتبة الثانية بوزن مئوي 14.50%، ثم (زيارة الأصدقاء) فى المرتبة الرابعة بوزن مئوي 13.01%، و(الذهاب للسينما) فى المرتبة الخامسة بوزن مئوي 5.84%.

- وترى الباحثة أن مشاهدة التليفزيون وممارسة ألعاب الفيديو قد سبقا ممارسة الرياضة وزيارة الأصدقاء وغيرها من الأنشطة أى تحولت ألعاب الفيديو لنشاط أساسى فى حياة المراهقين.

- وأشارت النتائج إلى أن 41.9% من المبحوثين يبحثون عن الألعاب الحديثة في مجال ألعاب الفيديو بصفة دائمة، بينما يبحث 48.2% منهم عن الألعاب الحديثة أحياناً، وفي المقابل لا يبحث 9.9% منهم عن الألعاب الحديثة.

- وأشارت أيضاً إلى أن (الترفيه) قد جاء في مقدمة رأي المبحوثين في ألعاب الفيديو بنسبة 49.7%، ثم (شغل وقت الفراغ) في المرتبة الثانية بنسبة 37.1%،و(مفيدة في تشغيل العقل والتفكير) في المرتبة الثالثة بنسبة 31.6%، ثم (الهروب من الواقع والعيش في عالم مختلف) في المرتبة الرابعة بنسبة 21.7%، ثم (إدمان كما يقال عنها) في المرتبة الخامسة بنسبة 16.9%، ثم (تضيع الوقت) في المرتبة السادسة بنسبة 11.2%، وأخيراً (مضرة في كل الأحوال) بنسبة 5.9%.

- وترى الباحثة أن تلك النتائج تشير لإنخفاض نسبة المبحوثون الذين يرون أن ألعاب الفيديو تضيع الوقت أو مضرة فى كل الأحوال على عكس من يرون أنهم يمارسونها للترفيه أو لشغل أوقات فراغهم وكذلك يرون أنها مفيدة فى تشغيل العقل والتفكير وتتفق الباحثة معهم فى هذا الرأى حيث أن معظم الألعاب تعتمد على حسن التخطيط والتفكير حتى يتحقق للاعب الفوز.

- أن (ذكاء الشخصية في اللعبة) قد إحتل مقدمة أسباب إختيار المبحوثين للشخصيات التى يفضلونها عند ممارسة الألعاب بنسبة 46%، وجاء (قوة الشخصية فى اللعبة) فى المرتبة الثانية بنسبة بلغت 41.4%، ثم جاءت (مساعدة الشخصية فى اللعبة للأخرين) فى المرتبة الثالثة بنسبة 20.8%، وأن (الشخصية فى اللعبة تستطيع أخذ حقها) فى المرتبة الرابعة بنسبة 12.7%، وجاءت (عنف الشخصية فى اللعبة) فى المرتبة الرابعة بنسبة 7.7%، وأخيراً جاءت (شخصية اللعبة شخصية شريرة) بنسبة 3.5%.

- وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن 75.2% من المبحوثين أعربوا عن إعجابهم بشخصية اللعبة التي يفضلونها عند ممارسة ألعاب الفيديو ورغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية، وأعرب 24.8% منهم عن عدم إعجابهم بشخصية اللعبة التى يمارسونها وعدم رغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية.

- وترى الباحثة أن إرتفاع نسبة المبحوثون الذين يرغبون فى أن يكونوا نفس الشخصية التى يمارسون بها الألعاب تدل على رغبتهم فى التخلى عن شخصيتهم الحقيقية والتحول لشخصية إفتراضية تتمتع بصفات قد لايتمتعون بها فى شخصياتهم الحقيقية مثل القوة أو الشجاعة أو الجمال أو يمارسون بها أعمال لا يستطيعون فعلها فى الواقع المعاش.

- وأوضحت النتائج أن 21.3% من المبحوثين يستخدمون بعض ألفاظ وحركات شخصية اللعبة في الواقع بصفة دائمة، ويستخدمها 48.7% منهم أحياناً، وفي المقابل لا يستخدم تلك الألفاظ والحركات 30% من المبحوثين.

- وترى الباحثة أن المبحوثون يتأثرون بشكل أو بآخر بالشخصيات التى يمارسون من خلالها ألعاب الفيديو حيث أن هناك إرتفاع فى نسبة إجاباتهم بدائماً واحياناً.

- وأظهرت النتائج أن 43.4% من المبحوثين يروا أن شخصية بطل اللعبة تؤثر في تصرفاتهم باستمرار، ويري 43% منهم أنها تؤثر إلي حد ما، وفي المقابل يري 13.6% منهم أنها لا تؤثر علي تصرفاتهم مطلقاً.

- وترى الباحثة إرتفاع نسبة أن الألعاب توثر فى تصرفات المبحوثين بإستمرار وإلى حد ما تشير تأثر الشخصيات الواقعية بالشخصيات الإفتراضية فى عالم الألعاب الإفتراضى وقد يكون تلك التأثير إيجابى من خلال إكتساب بعض الصفات الإيجابية فى الشخصية الإفتراضية وقد يكون أيضاً التأثير سلبى من خلال الصفات والأفعال السلبية، فيجب على المراهقين أنفسهم أن يكونوا على قدر كافى من الوعى لتحديد إلى أى مدى يتأثر بالشخصيات الإفتراضية فى الألعاب حيث أنه فى مرحلة عمرية تسمح له بإدراك وإستيعاب ما يحيط به وما يتعرض له.

- وأظهرت أيضاً أن (الإيماءات والحركات) قد إحتلت مقدمة الأشياء التى تجذب إنتباه المبحوثين في الألعاب التي يمارسونها بنسبة 58.5%، وجاءت (الموسيقي) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت 35.7% ، ثم جاءت(الملابس) فى المرتبة الثالثة بنسبة 32% ، وجاءت (الألوان) في المرتبة الرابعة بنسبة 23.5%، وجاءت (المؤثرات الصوتية) في المرتبة الخامسة بنسبة 21.9%، ثم (الإضاءة) في المرتبة السادسة بنسبة 14.3%، وأخيراً جاءت (الألفاظ) بنسبة 10.8%.

- وترى الباحثة أن إحتلال الإيماءات والحركات المرتبة الاولى فى مقدمة الأشياء التى تجذب إنتباه المبحوثين فى ألعاب الفيديو حيث أنها تشابه ما يحدث فى الواقع إلى حد كبير، وإنخفضت نسبة الإضاءة والمؤثرات الصوتية والألوان والذين كانوا يمثلون عوامل الجذب فى الالعاب قديماً، وبذلك تتأكد رؤية الباحثة بظهور عوامل مستحدثة تجذب إنتباه المبحوثين فى ألعاب الفيديو أكثر من العوامل التقليدية المتعارف عليها.

- وكشفت الدراسة النقاب عن أن 48.9% من المبحوثين يشعرون بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستها بصفة دائمة، ويشعر 38.6% منهم بأنهم جزء منها أحياناً، وفي المقابل لا يشعر 12.5% منهم بأنهم جزءاً من هذه اللعبة.

- وترى الباحثة أن هناك نسبة كبيرة من المبحوثين يشعرون دائماً أو أحياناً أنهم جزء من اللعبة أى أن هناك اندماج وتفاعل من المبحوثين مع الشخصيات الإفتراضية والعالم الإفتراضى الذى تخلقه الالعاب، أى أن هناك عالم إفتراضى بالفعل يحيط بالمراهقين أفراد العينة ويؤثر فيهم.

- أن (أحداث اللعبة) احتلت مقدمة الأشياء التي تجعل المبحوثين يشعرون بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها بنسبة 74.4%، ثم(تكنولوجيا الـ 3D) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت 19.5%، وأخيراً (الموسيقى) بنسبة 6.1%.

- وتشير نتائج الدراسة إلى أن 38.8% من المبحوثين يجربون بعض الحركات والألفاظ في اللعبة التي يمارسونها بصفة دائمة، ويجرب 34.2% منهم هذه الحركات والألفاظ أحياناً، وفي المقابل لا يجرب 27% منهم تلك الحركات والألفاظ الموجودة باللعبة .

- وترى الباحثة أن النتائج السابقة تدل على أن المبحوثين يتأثرون بالعالم الذى تخلقه لهم ألعاب الفيديو حيث ظهر هذا التأثير من خلال العالم الواقعى المعاش، وأن البعض قد يعتقد أن ألعاب الفيديو ليست لها أيه تأثيرات عليهم وأنه ليس من السهل أن يتأثروا بأى شىء على الإطلاق ولكن هذه ليست الحقيقة فالإنسان يتأثر ويؤثر فى كل ما يحيط به.

- أن (تشعر بزيادة إنفعلاتك أثناء اللعب) احتل مقدمة استجابات المبحوثين علي مقياس الواقع الإفتراضي لديهم بعد ممارسة اللعبة أسلوب بمتوسط 2.8342، وجاء (تستمتع أكثر عند إحساسك بأنك جزء من اللعبة) في المرتبة الثانية بمتوسط 2.6158 ، ثم جاءت (تعطني الألعاب الشعور بالمتعة والترفيه والراحة النفسية عند ممارستها) في المرتبة الثالثة بمتوسط 2.6103 ، وجاءت (تحب أن تعيش مع خيالاتك ولو للحظات) في المرتبة الرابعة بمتوسط 2.5202 ، وأخيراً جاءت (ألعاب الفيديو هى ألعاب خاصة بالأطفال فقط.) بمتوسط1.1307.

- وترى الباحثة أن النتائج السابقة تؤكد على تشكيل واقع إفتراضى عند المراهقين عينة الدراسة نتيجة لممارستهم لألعاب الفيديو، حتى أنه قد يتشكل دون أن يشعروا هم أنفسهم بذلك.

- وكذلك ترى الباحثة أن تشكيل الواقع الإفتراضى يعتمد على الخيال كما أنه يساعد فى إعماله عند المراهق مما يزيد من قدراته الإبداعية شريطة أن يكون تشكيل الواقع الإفتراضى فى حد معين حيث أن كل ما هو مفيد إذا زاد عن المسوح تحول لضرر، فهناك خيط رفيع يفصل بين فوائد وأضرار الواقع الإفتراضى لابد من الإنتباه إليه.

ثالثاً: نتائج إختبار صحة الفروض:

الفرض الأول: "توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم ، وذلك كما يلي:

جدول (47)
معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم

المتغيرات	تكوين الواقع الإفتراضي	
	معامل الارتباط	الدلالة
ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو	0.139	0.001

يتبين من بيانات الجدول السابق:

- وجود علاقة ارتباطية بين ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم عند مستوي دلالة 0.001 ، حيث كانت قيمة معامل الإرتباط 0.139.
- إذن فإن هناك دور لألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق.

الفرض الثاني: "توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين كثافة ممارسة المراهقين عينة الدراسة لألعاب الفيديو وتكوين واقع إفتراضى لديهم".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم، وذلك كما يلي:

جدول (48)
معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم

المتغيرات	تكوين الواقع الإفتراضي	
	معامل الارتباط	الدلالة
كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو	0.133	0.01

يتبين من بيانات الجدول السابق:

- وجود علاقة ارتباطية بين كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم عند مستوي دلالة 0.01، حيث كانت قيمة معامل الإرتباط 0.0.133 .
- إذن فإن هناك علاقة بين كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم.

الفرض الثالث: "هناك توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين نوع الألعاب التى يمارسها المراهقين عينة الدراسة وتكوين واقع إفتراضى لديهم".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين نوع اللعبة التي يمارسها المبحوثون وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم، وذلك كما يلي:

جدول (49)
معامل ارتباط بيرسون لقياس العلاقة بين نوع اللعبة التي يمارسها المبحوثون وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم

المتغيرات	تكوين الواقع الإفتراضي	
	معامل الارتباط	الدلالة
نوع اللعبة التي يمارسها المبحوثون	0.101	0.01

يتبين من بيانات الجدول السابق:

- وجود علاقة ارتباطية بين نوع اللعبة التي يمارسها المبحوثون وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم عند مستوي دلالة 0.01، حيث كانت قيمة معامل الإرتباط 0.0.101.
- إذن فإن هناك علاقة بين نوع الألعاب التى يمارسها المبحوثون وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم.

الفرض الرابع: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نوع التعليم (خاص- حكومى- لغات) لعينة الدراسة البشرية وكثافة ممارستهم لألعاب الفيديو".

جدول (50)
عدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً لنوع التعليم

العينة / عدد الأيام	مدارس حكومية		مدارس تجريبية		مدارس خاصة		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
من ساعة لساعتين	64	37.4	77	43	97	50	238	43.8
من 2إلي 4 ساعات	31	18.1	39	21	51	26.3	121	22.2
أقل من ساعة	47	27.5	23	12.8	19	9.8	89	16.4
من 4إلي 6 ساعات	14	8.2	19	10.6	19	9.8	52	9.6
أكثر من أربع ساعات	15	8.8	21	11.7	8	4.1	44	8.1
الإجمالي	171	100	179	100	194	100	544	100

قيمة كا^2 = 32.824 درجة الحرية = 8 مستوي الدلالة =0.001

يتضح من بيانات الجدول السابق:

- وجود فروق دالة إحصائياً بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) وعدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً لنوع التعليم. فبحساب قيمة كا^2 بلغت (32.824) عند درجة حرية = (4) ، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوي دلالة 0.001.
- إذن فإن هناك فروق بين نوع التعليم سواء كان (حكومى أوتجريبى أوخاص) وبين كثافة الممارسة لالعاب الفيديو.

الفرض الخامس: " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نوع التعليم (خاص – حكومى – لغات) لعينة الدراسة البشرية وتكوين واقع إفتراضى لديهم".

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب معامل الارتباط الجزئي لقياس الفروق بين نوع تعليم المبحوثين وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم ، وذلك كما يلي:

جدول (51)
معامل الإرتباط الجزئي لقياس الفروق بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم

المتغيرات	تكوين الواقع الإفتراضي		
	معامل الارتباط الجزئي	الدرجة التقريبية	الدلالة
نوع التعليم	0.236	5.661	0.001

يتبين من بيانات الجدول السابق:

- ❖ وجود فروق بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم عند مستوي دلالة 0.001 ، حيث كانت قيمة معامل الإرتباط 0.0.0.236.
- ❖ إذن فإن هناك فروق بين نوع التعليم سواء كان (حكومى أوتجريبى أوخاص) وبين تكوين واقع إفتراضى بينهم.

خاتمة الدراسة

مناقشة النتائج والتوصيات

خاتمة الدراسة

من خلال هذا الجزء من الدراسة ستتناول الباحثة نتائج كل من الدراستين التحليلية والميدانية، وذلك لعرض نقاط التشابه والإختلاف فيما بينهم، كما ستقوم بعرض رأيها فيها.

وفيما لى هذا العرض:

- تبين فى الدراسة التحليلية أن أنوع الألعاب التى يفضلها المبحوثون تمثلت فى (ألعاب الرياضة) فى مقدمة هذه الأنواع بنسبة 57.2%، ثم (ألعاب الحركة) في المرتبة الثانية بنسبة 56.3%،و(ألعاب القتال والصراع) فى المرتبة الثالثة بنسبة 55.3%، ثم (ألعاب المسابقات) فى المرتبة الرابعة بنسبة 46.5%،و(ألعاب المغامرة) فى المرتبة الخامسة بنسبة 40.6%، ثم (ألعاب التخطيط ووضع الإستراتيجيات) فى المرتبة السادسة بنسبة 30.3%،و(ألعاب ممارسة الأدوار) فى المرتبة السابعة بنسبة 26.7%، ثم (ألعاب الفلاش) فى المرتبة الثامنة بنسبة 25%،و(ألعاب العوالم الإفتراضية) فى المرتبة التاسعة بنسبة 21.7%، ثم (ألعاب الألغاز الكلاسيكية) فى المرتبة العاشرة بنسبة 21.5%،و(ألعاب المحاكاة) فى المرتبة الحادية عشر بنسبة 14.9%، ثم (ألعاب الرماية) فى المرتبة الثانية عشر بنسبة 11.9%، و(الألعاب التعليمية) فى المرتبة الثالثة عشر بنسبة 11.4%، وأخيراً (ألعاب ذات إيقاع) بنسبة 7.4%، وإتفقت هذه النتائج مع ما أظهرته الدراسة التحليلية أن أكثر أنواع الألعاب ممارسة من قبل المراهقين هى الألعاب الرياضية وألعاب القتال والصراع وذلك بنسبة 22.25% لكل منهما، وكذلك قد تلاهم فى المرتبة ألعاب الفلاش والعوالم الإفتراضية والمغامرة بنسبة 11.1% لكل منهم، ولكنها إختلفت معها فى أن ألعاب الحركة أقل ممارسة من ألعاب القتال والصراع وذلك بنسبة 11.1%.

- أما رأى الباحثة فى نتائج الدراسة الميدانية عن أكثر أنواع الألعاب ممارسة من قبل المراهقين عينة الدراسة أن هذه النتائج توضح مدى أهمية التعرف على مضمون الألعاب التى يمارسها ابنائنا حيث أظهرت النتائج السابقة أن أكثر أنواع الألعاب ممارسة هى العاب الرياضة والحركة والقتال والصراع، ولعل يرجع ذلك لما تطلبه تلك الالعاب من إعمال للعقل والتفكير وأنها ليست مجرد ألعاب ترفيهية بل أكثر من ذلك، وإذا ما ربطنا بين نتائج الدراستين الميدانية والتحليلية نستطيع أن نقول أن ألعاب الفيديو قد أصبحت مصدر ترفيهى أساسى فى هذا العصر يلجأ له الكثير والكثير من المراهقين خاصة وأنها تتيح لهم ممارسة أعمال قد لا تسمح لهم بممارستها فى الواقع إلى جانب قدر الحرية الواسعة التى تتاح لهم من خلالها.

- كما إتضح من نتائج الدراسة الميدانية أن أهم أسباب تفضيل المبحوثين لنوع محدد من ألعاب الفيديو تمثلت فى أنها (تتوافق مع ميولى وهواياتى) وقد جاءت فى مقدمة هذه الأسباب بنسبة 43.6%، ثم (لأنها أكثر جاذبية) فى المرتبة الثانية بنسبة 40.3%،و(من خلالها أستطيع عمل ما لا أستطيع فعله فى الواقع) فى المرتبة الثالثة بنسبة 29.6%، ثم (تساعدنى على إعمال خيالى) فى المرتبة الرابعة بنسبة 16%،وأخيراً (أجدها مفيدة فى إكسابى بعض المعلومات) بنسبة 14.7%. وتستطيع الباحثة من خلال تفسير هذه النتيجة أن تستنتج أن أكثر الأسباب التى تدفع المراهقين عينة الدراسة ممارسة ألعاب الفيديو هى أنها تتفق مع ميولهم وهواياتهم خاصاً وأن الهوايات كالرسم والقراءة وغيرها لم تعد فى حيز الإهتمام كما كان من قبل مما ادى لتحول ألعاب الفيديو إلى هواية بل وإلى أكثر من ذلك بعد تأسيس الإتحاد المصرى للألعاب الإلكترونية عام 2007 لتنظيم البطولات المحلية والعالمية.

- كذلك ورد فى الدراسة الميدانية نتائج مفادها أن (أحداث اللعبة) احتلت مقدمة الأشياء التي تجعل المبحوثين يشعرون بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستهم لها بنسبة 74.4%، ثم (تكنولوجيا الـ 3D) في المرتبة الثانية بنسبة بلغت 19.5%، وأخيراً (الموسيقى) بنسبة 6.1%، وترى الباحثة أن هذه النتيجة قد إتفقت

مع ما توصلت إليه الدراسة التحليلية أن هناك عوامل مستجدة أصبحت هى الاكثر تأثيراً فى درجة تفاعل وإندماج اللاعب مع الألعاب مثل أحداث اللعبة والتى إحتلت المرتبة الاولى بنسبة كبيرة وهى 74.4%، ولم يعد عامل الموسيقى والمؤثرات بشقيها الصوتى والمرئى والألوان وغيرها من العوامل كبيرة التأثير على شعور اللاعب، كما إتفقت النتيجة السابقة مع نتيجة أخرى بالدراسة الميدانية وهى تلك المرتبطة بالعوامل التى تجذب إنتباه المراهقين فى ألعاب الفيديو حيث أشارت إلى أن (الألوان) قد نالت 23.5%، بينما (المؤثرات الصوتية) نالت 21.9%، ثم (الإضاءة) نالت 14.3%، مما يؤكد على وجهة نظر الباحثة تجاه العوامل التى تعمل على تفاعل اللاعب مع الألعاب.

- وقد أسفرت نتائج الدراسة الميدانية عن أن 48.9% من المبحوثين يشعرون بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستها بصفة دائمة، ويشعر 38.6% منهم بأنهم جزء منها أحياناً، وفي المقابل لا يشعر 12.5% منهم بأنهم جزءاً من هذه اللعبة، وإتفقت هذه النتائج مع الدراسة التحليلية التى نصت على أن جميع الألعاب عينة الدراسة قد حظوا جميعاً على درجة عالية من التفاعل والإندماج على إختلاف انواعهم وتقنة الجرافيكس المستخدمة فى تصميمهم وأنواع المؤثرات المستخدمة والشكل المقدمين به والموسيقى المصاحبة حيث أن من لايشعرون بانهم جزء من اللعبة أثناء ممارستها يمثلون 12.5% فقط حيث أن المبحوثين يتأثرون بالعالم الذى تخلقه لهم ألعاب الفيديو حيث ظهر هذا التأثير من خلال العالم الواقعى المعاش، وأن البعض قد يعتقد أن ألعاب الفيديو ليست لها أيه تأثيرات عليهم وأنه ليس من السهل أن يتأثروا بأى شىء على الإطلاق ولكن هذه ليست الحقيقة فالإنسان يتأثر ويؤثر فى كل ما يحيط به.

- كما أشارت نتائج الدراسة المتعلقة بمقياس تشكيل الواقع الإفتراضى عند المبحوثين أن (تشعر بزيادة إنفعلاتك أثناء اللعب) احتل مقدمة استجابات المبحوثين علي مقياس الواقع الإفتراضي لديهم بعد ممارسة اللعبة أسلوب بمتوسط 2.8342،

وجاء (تستمتع أكثر عند إحساسك بأنك جزء من اللعبة) في المرتبة الثانية بمتوسط 2.6158 ، ثم جاءت (تعطى الألعاب الشعور بالمتعة والترفيه والراحة النفسية عند ممارستها) في المرتبة الثالثة بمتوسط 2.6103 ، وجاءت (تحب أن تعيش مع خيالاتك ولو للحظات) في المرتبة الرابعة بمتوسط 2.5202 ، وأخيراً جاءت (ألعاب الفيديو هى ألعاب خاصة بالأطفال فقط.) بمتوسط1.1307، وترى الباحثة أن النتائج السابقة تؤكد على تشكيل واقع إفتراضى عند المراهقين عينة الدراسة نتيجة لممارستهم لألعاب الفيديو، حتى أنه قد يتشكل دون أن يشعروا هم أنفسهم بذلك، وقد إتفقت هذه النتيجة مع الدراسة التحليلية فى نقطة هامة هى ان درجة التفاعل والغندماج مع اللعبة كان بنسبة 100% على الرغم من إختلاف الألعاب عينة الدراسة.

- ووردت فى الدراسة الميدانية نتيجة هامة أخرى مفاداها أن 75.2% من المبحوثين أعربوا عن إعجابهم بشخصية اللعبة التي يفضلونها عند ممارسة ألعاب الفيديو ورغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية، وأعرب 24.8% منهم عن عدم إعجابهم بشخصية اللعبة التى يمارسونها وعدم رغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية، وترى الباحثة أن إرتفاع نسبة المبحوثون الذين يرغبون فى أن يكونوا نفس الشخصية التى يمارسون بها الألعاب تدل على رغبتهم فى التخلى عن شخصيتهم الحقيقية والتحول لشخصية إفتراضية، كما أكدت نتائج أخرى بالدراسة الميدانية أن 43.4% من المبحوثين يروا أن شخصية بطل اللعبة تؤثر في تصرفاتهم باستمرار، ويري 43% منهم أنها تؤثر إلي حد ما، وفي المقابل يري 13.6% منهم أنها لا تؤثر علي تصرفاتهم مطلقاً، مما يؤكد على أن معظم المبحوثين يعيشون ولو للحظات فى عالم إفتراضى يتم تشكيله وفقاً لرغباتهم.

- وفيما يتعلق بنتائج إختبار صحة الفروض إتضح للباحثة وجود علاقة إرتباطية دالة إحصائيا بين ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم، وترى الباحثة أن هذه النتيجة تتفق مع ما تم التوصل إليه فى كل من الدراستين الميدانية والتحليلية، حيث أعرب 75.2% من أفراد العينة عن إعجابهم بشخصية اللعبة التي يفضلونها عند ممارسة ألعاب الفيديو

ورغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية، وأكد 48.9% من المبحوثين بأنهم يشعرون أنهم جزء من اللعبة عند ممارستها بصفة دائمة، ويشعر 38.6% منهم بأنهم جزء منها أحياناً، أن 43.4% من المبحوثين يروا أن شخصية بطل اللعبة تؤثر في تصرفاتهم باستمرار، ويري 43% منهم أنها تؤثر إلي حد ما، وفي المقابل يري 13.6% منهم أنها لا تؤثر علي تصرفاتهم مطلقاً، إلى جانب أن أن درجة تفاعل وإندماج اللاعبين مع ألعاب الفيديو عينة الدراسة كانت كبيرة وذلك بنسبة 100%.

- ❖ كذلك أكدت الدراسة على وجود علاقة ارتباطية بين كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم، وترى الباحثة أن هذه النتيجة تتفق مع ما توصلت إليه الدراسة الميدانية حيث أن 71.3% من المبحوثين يمارسون ألعاب الفيديو حسب الظروف التي تسمح لهم بممارسة تلك الألعاب، ويمارس نحو 16.5% منهم هذه الألعاب بصفة يومية، وجاءت النسبة المنخفضة من المبحوثين ممن يمارسون تلك الألعاب مرة كل أسبوع؛ حيث بلغت نسبتهم نحو 12.1%، وكذلك أن 43.8% من المبحوثين يمارسون ألعاب الفيديو (من ساعة إلى ساعتين يومياً)، ويمارسها 22.2% (من 2إلى 4 ساعات يومياً)، ويمارسها 16.4% (أقل من ساعة يومياً)، كما يمارس 9.6% تلك الألعاب (من 4 إلى 6 ساعات يومياً)، ويمارسها 8.1% (أكثر من ست ساعات يومياً).

- ❖ وجود علاقة ارتباطية بين نوع اللعبة التي يمارسها المبحوثون وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم، وترى الباحثة أن هذه النتيجة تتفق مع ما تم التوصل إليه فى كل من الدراستين الميدانية والتحليلية، حيث أن إعتماد الألعاب على شخصيات وأحداث واقعية هو السبب الرئيسى فى حدوث تداخل بين الواقع المعاش والواقع الإفتراضى.

- ❖ كذلك أشارت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) وعدد الساعات التي

يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً لنوع التعليم، حيث إنخفضت عدد الساعات التى يستغرقها مبحوثى المدارس الحكومة عن مبحوثى المدارس الخاصة والتجريبية.

- وأكدت الدراسة على وجود فروق بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم حيث كان نوع التعليم من العوامل المؤثرة فى كثافة الممارسة لألعاب الفيديو وكذلك نوع تلك الالعاب ومدى إعجابهم بشخصيات تلك الألعاب ورغبته فى أن يكونوا تلك الشخصية ومدى تأثرهم بتلك الشخصية ومدى شعورهم بانهم جزء من اللعبة.

التوصيات

1. العمل على تشجيع وتمويل صناعة ألعاب الفيديو فى مصر والدول العربية حتى ترقى لمستوى الألعاب الأجنبية، وبذلك نستطيع التحكم فى المضامين والأفكار والسلوكيات المنقولة لأبنائنا والذى يعرف بالغزو الثقافى.

2. دعم الأجهزة الرسمية والغير رسمية التي تعمل في مجال البحوث والدراسات للتعرف على أحدث أنواع التكنولوجيا المستخدمة فى تلك الصناعة، حيث أن ذلك بدوره سيساعد فى التعرف على التأثيرات المختلفة لتلك التكنولوجيا، إلى جانب التعرف عليها ذاتها لمواكبتها.

3. لابد أن نعمل على توعية الوالدين بدورهم الرقابى الهام وعدم تجاهله مع مجريات الحياه لأن هناك سماوات مفتوحة يصعب السيطرة عليها، لذا تقترح الباحثة إقامة مكتب إرشادى أو تحديد رقم لخط ساخن لتعريف الوالدين بفن التعامل مع أبنائهم فى مثل تلك الحالات محاولين الحفاظ على ميراثنا الثقافى.

4. مناشدة وزارة التربية والتعليم بإدراج مزايا وسلبيات ألعاب الفيديو فى المقرارات التعليمية حتى يكون الأطفال على وعى ودراية بما يتعرضون له من افكار ومضامين، ويكون قادر على تحديد وإختيار ما يتعرض له، ويحاول العمل على تغيير السلبيات الموجهة إليه إلى إيجابيات يستفاد منها.

5. إن ترسيخ الصورة السلبية فقط عن ألعاب الفيديو تعمل على تكوين صورة ذهنية مغايرة للحقيقة عن ألعاب الفيديو، ففى كل مجالات الإعلام المختلفة هناك ما هو سلبى وما هو إيجابى سواء فى افلام سنيمائية أو برامج إذاعية أو تليفزيونية أو حتى

تحقيقات أو مقالات فى صحف أو مجلات ففيهم الحكم الاخير يرجع للشخص ذاته لإستغلال كل ما هو سلبى وتفادى كل ما هو إيجابى، وهنا يظهر أهمية توعية الطفل نفسه، لأنه هو المتحكم الرئيسى فيما يرغب فى التعرض له، ولما حوله من مغريات سواء أقرانه أو إعلانات الإنترنت أو غيره.

6. العمل على تشجيع مزيد من الدراسات والأبحاث العربية فى مجال ألعاب الفيديو لندرتها بالرغم من تحول ألعاب الفيديو لأسلوب للحياه وواقع لابد من التعايش معه.

7. مناشدة الوزارات والجهات المعنية بالإهتمام بمطورى ألعاب الفيديو المصريين والعمل على تقديم يد المساعدة لهم سواء المادية من أجهزة وبرامج ووفير أحدث التكنولوجيا المستخدمة فى هذه الصناعة أو المعنوية لتصميم ألعاب تنافس الأسواق العالمية حتى تندرج مصر فى القوائم التى تدعمها شبكة Play station Network، و Xbox live.

مراجع الدراسة

مراجع الدراسة

أولاً: المراجع العربية

(أ) الأبحاث والدراسات غير المنشورة:

1- أمانى عمر الحسينى: "أثر تعرض الأطفال ذوى الظروف الصعبة للتليفزيون والسينما والفيديو على إدراكهم للواقع الإجتماعى"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة القاهرة: كلية رياض الأطفال، 1998)

2- تامر محمد كامل متولى: "أثر الواقع الإفتراضى وعروض الفيديو التعليمية كأحدى أدوات التعليم الإليكترونى على السعة العقلية لدى حالات تكنولوجيا التعليم"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة طنطا: كلية التربية النوعية، قسم تكنولوجيا التعليم، 2007)

3- تلير أنور مسعود: "دور البدائل فى اللعب الواقعى واللعب الرمزى لدى أطفال ما قبل المدرسة فى ضوء نظرية بياجية"، رسالة دكتوراة غير منشورة، (جامعة القاهرة: معهد الدراسات والبحوث التربوية، 1995)

4- رشا عبدالله: "الإنترنت فى مصر والعالم العربى، دراسة ميدانية ورؤية مستقبلية"، رسالة دكتوراه غير منشورة، (الجامعة الأمريكية بمصر، 2005)

5- شريف السيد السيد شريف: "تطبيقات أنظمة الواقع الافتراضى فى المنظر التليفزيونى"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة الاسكندرية: كلية الفنون الجميلة، قسم الديكور، 2005)

6- عبدالحميد حسن عبدالعزيز: " دراسة للخيال عند الأطفال فى سن ما قبل المدرسة"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة عين شمس: كلية التربية، 1989)

7- عبير صديق أمين: "برنامج مفتوح لتنمية خيال الطفل بإستخدام أساليب عرض القصة"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة القاهرة: كلية رياض الأطفال، 2001)

8- غادة أحمد ناجى: "اللعب التخيلى أو التوهمى لدى الأطفال فيما بين الثالثة والسابعة من العمر"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة، 1994)

9- فاطمة أبو اليزيد أحمد: "التمييز بين الواقع والخيال عند الطفل "، رسالة دكتوراه غير منشورة، (جامعة عين شمس: كلية البنات للأداب والعلوم و التربية، قسم تربية الطفل، 2007)

10- منصور سعد الله محمود عبدالله محمود عبدالجواد: "فاعلية برنامج لألعاب الفيديو والكمبيوتر على تنمية التفكير الإبتكارى لدى تلاميذ الصف الأول الثانوى"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة الإسكندرية: كلية التربية، قسم علم النفس التعليمى، 2006)

11- منى عبد الرازق السيد مرسى: "فاعلية برنامج قائم على إستخدام الكمبيوتر فى إتخاذ قرارات بشأن إختيار الوسائط التعليمية وفق مدخل المنظومات" ،رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة الإسكندرية: كلية التربية، 2001)

12- نجوى حامد عبدالواحد: "فاعلية برنامج كمبيوتر قائم على الواقع الافتراضى فى تنمية القدرة على التفكير والتخيل البصرى و فهم بعض العمليات والمفاهيم الهندسية الكهربية لدى طلاب التعليم الصناعى"، رسالة دكتوراه غير منشورة، (كلية التربية: جامعة الإسكندرية، 2007)

13- وليد رشاد زكى عمر طه: "الجماعات المتشكلة فى الفضاء العالمى: بناؤها ومضامين تفاعلاتها الإجتماعية، دراسة على عينة من المتفاعلين عبر شبكة المعلومات"، رسالة ماجستير غير منشورة، (جامعة عين شمس: كلية الآداب، قسم الإجتماع، 2007)

(ب) الكتب المؤلفة باللغة العربية:

14- إبراهيم عبدالوكيل الفار: "تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادى والعشرون"، سلسلة تربويات الحاسوب، العدد 1، (القاهرة: دار الفكر العربى، 1998)

15- الغريب زاهر إسماعيل: "تكنولوجيا المعلومات وتحديث التعليم"، (القاهرة: عالم الكتب، 2001)

16- علياء سامى عبدالفتاح: "الإنترنت والشباب: دراسة فى آليات التفاعل الاجتماعى"، (القاهرة: دار العالم العربى، 2009)

17- فاطمة القلينى، محمد الجوهرى وآخرون: "المعلم الإجتماع الإعلامى"، (القاهرة: مكتبة زهراء الشرق، 2001)

18- كاريمان بدير: "الأسس النفسية لنمو الطفل"، (عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2007)

19- كمال الدين حسين: "مدخل فى قصص وحكايات الأطفال"، (القاهرة: مطبعة العمرانية، 2000)

20- كمال عبدالحميد زيتون: "تكنولوجيا التعليم فى عصر المعلومات والإتصالات"، (القاهرة: عالم الكتب، 2004)

21- محمد بن سليمان المشيقح: "دور البرمجيات فى تنمية ثقافة الطفل فى دول الخليج العربية"، (الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج، 1997)

22- محمد عطية خميس: "عمليات تكنولوجيا التعليم"، (القاهرة: دار الحكمة، 2003)

23- مصرى عبدالحميد: "صورة الأبداع من منظور تكاملى"، سلسلة عالم النفس الأبداعى، (القاهرة: مكتبة القاهرة الكبرى، 1997)

24- نادية محمود شريف: "تنمية الإبتكار ومهارات الإتصال"، (القاهرة: مطبعة حورس، 2000)

25- نبيل على: "الثقافة العربية وعصر المعلومات: رؤية لمستقبل الخطاب الثقافى العربى"،(القاهرة: عالم المعرفة، عدد 265، 2001)

26- نبيل على: "تحديات عصر المعلومات"، (القاهرة: مكتبة الأسرة – الأعمال العلمية، 2003)

27- نجاة العبيدى: "فن تربية الطفل"، (القاهرة: دار الهلا للنشر والتوزيع، 2006)

28- هدى قناوى: "أدب الأطفال"، (القاهرة: مركز التنمية البشرية والمعلومات، 1990)

29- يسرى عبدالمحسن: "كيف تتعامل مع طفلك؟"، كتاب اليوم الطبي، العدد 181، (القاهرة: مطابع أخبار اليوم، إبريل 1997)

(ج) الكتب المترجمة إلى اللغة العربية:

30- فريد شيرناو: "كيف تنمى ذكاءك وتقوى ذاكرتك؟"، ترجمه مكتبة جرير، (الرياض: مكتبة جرير، 2000)

(د) البحوث المنشورة فى الدوريات العلمية المتخصصة:

31- جوزال عبدالرحيم وآخرون: "التمييز بين الواقع والخيال"، بحث منشور بمجلة دراسات الطفولة، معهد الدراسات العليا للطفولة، العدد 2، يناير 1999

32- سامي عبد الرؤوف طايع: "إستخدام الإنترنت فى العالم العربى، دراسة ميدانية على عينة من الشباب العربى"، مجلة بحوث الرأى العام، أكتوبر - نوفمبر، 2000

33- فخرالدين القلا: "تقنيه التعليم عن طريق الحاسوب"، مجلة التقنيات التربوية، العدد 16، 1994

(هـ) بحوث المؤتمرات العلمية المنشورة:

34- بسيونى إبراهيم حمادة: "حرية الإعلام الإليكترونى الدول وسيادة الدولة: مع إشارة خاصة إلى الوضع فى الدول النامية"، كراسات التنمية بمركز دراسات وبحوث الدول النامية، (جامعة القاهرة: كلية الإقتصاد والعلوم السياسية، 2001)

35- خالد حنفى: "نشطاء الإنترنت فى مصر: النخبة الإفتراضية للمجتمع الإليكترونى"، بحث مقدم إلى المؤتمر السنوى السادس للباحثين الشباب (سيناريوهات القرن الحادي والعشرون – فرص وتحديات العالم والإقليم)، مركز دراسات وبحوث الدول النامية بالقاهرة، (جامعة القاهرة: كلية الإقتصاد والعلوم السياسية، 2004)

36- منصور بن محمد الغامدى: "تأثير الألعاب الإليكترونية (البلايستيشن) على مستخديميها"، تقرير علمى مقدم لمعهد الحاسب والإليكترونيات، (الرياض: مدينة الملك عبدالعزيز للعلوم والتقنية، 1426 هـ)

37- نبيل على وآخرون: "صورة الثقافة العربية والإسلامية على الإنترنت، وخطة تنفيذية مقترحة لإقامة شبكة مواقع خدمات للإعلام الثقافى العربى"، ورقة عمل مقدمة للمنظمة العربية للتربية والعلوم الثقافية، (تونس: إدارة البرامج العامة والإتصال، 1999)

ثانياً: المراجع الأجنبية:

(أ) الكتب الأجنبية:

1- Alice Tomic & others:"Computer mediated communication", Social interaction and the internet, (Great Britain: Saga Publication, Inc., 2004)

2- Bertol, Daniela: "Designing digital Space", An architect guide to Virtual reality, (New York: Wiley, 1997)

3- Brieken, M: "Virtual reality leering environments: potentials and Challenges human Interface", Technology laboratory, Technical publication, (U.S.A: Seattle, WA, 1991)

4- Byrne, G: "Water on Top: The use of virtual reality as an educational tool", Dissertation Department of Industrial Engineering, (Seattle, WA, University of Washington, 1996)

5- Carlos Coelho, Jennifer Tichon & others: "Media presence & inner presence: The sense of presence in virtual reality technologies", (Amsterdam, IOS press, 2006)

6- Cronin, P:"Report on the application of virtual reality technology to educate", (Great Britain: University of Education, 1997)

7- David Bell & others: "Cyber Culture The Key Concepts", (London: Rout ledge, 2004)

8- Greevy, M: "Virtual reality and planetary exploration in Alan Wexeudat (Ed), Virtual reality: Applications and explorations ", (Boston: Academic press professional, 1993)

9- Hermit, F: "Virtual Reality and exploration of Cyberspace", (Carmel, Indiana: Sams, 2003)

10- Jone Iovine: "Step into Virtual Reality", (U.S.A.: McGraw, Inc., 1995)

11- Keith, Henry: "Video games may lead to Better Health through New NASA technology", (Hampton, Virginia: Langley Research Center, 2000)

12- Ledacooks, Mari Castaneda (ED): "There's no place like home", (U.S.A.: peterlang publishing, Inc., 2002)

13- Micheal Heim: "Virtual reality", (Great Britain, Oxford University, 1998)

14- Marc A, Smith: "Communities in cyber space", (London: Rout ledge, 2000)

15- Maria Bakardjieva: "Internet Society: The internet in everyday life", (London, Saga Publication, 2005)

16- Patricia Wallace:"The psychology of the internet ", (Great Britain: Cambridge University Press, 1999)

17- Peter Weishar: "Digital space: Virtual Environments", (U.S.A.: McGraw, Inc., 1997)

18- Provenzon, E.F: "Effects of violence in video games on children and young adolescents", (U.S.A.: American School Journal, March 2001)

19- Roger D. Wimmer & Joseph R. Dominik: "Mass media research: An Introduction", 6th, Ed., (California: Wadsworth publishing company, 2000)

20- Rosengren, Karl. S: "Imagining the impossible", (Great Britain, Cambridge university press, 2000)

21- Sutherland, I: "The Ultimate Display: Information Processing ", Processing of The IFIPS,(New York, Congress 65.2, 1965)

22- Suzanne Keller: "Community: Perusing the dreamy living the reality", (U.S.A.: Princeton University Press, 2003)

(ب) الأبحاث والدرسات الأجنبية المنشورة فى الدوريات المتخصصة:

23- Bajura, M & others:" Merging Virtual objects with the real world: seeing ultra sound imagery within the patient", (Proceedings of the 19st Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques, SIGGRAPH, Vol. 26, No. 2, 1992)

24- Berger, Jones: "Computerized games to Study the development of attention in Childhood", Behavior Research Methods Instrument Computer, Vol.32, issue 2, May 2000

25- Bower Bruce: "The Social net", Science News, vol. 161, issue 18, 2002

26- Bricken, M & Byrne: "Summer Students in Virtual reality: A pilot Study on Educational applications of VR technology", paper presented at annual meeting of American Educational Research Association, San Francisco, 2000

27- Carolina Cruz & others: "The cave: Audio visual experience automatic virtual environment", Communications of the ACM, Vol.35, 1992

28- Chris Roberts & Nick Fox:" GPS in Cyberspace: The Sociology of a virtual Community ", (The Sociological review, Vol. 47, No. 4, Nov – 1999)

29- Colwell, J & others: "Negative Correlates of Computer game Play in adolescents", (Br. J. Psychol, Vol. 91, issue 3, Aug 2000)

30- Carolina Cruz & others:"Surrounded – screen projection based virtual reality: The design and implementation of the cave", (Proceedings of the 19st Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques, SIGGRAPH, Vol. 26, No. 13, 1992)

31- Dorman, S: "Video and Computer Games: Effect on children and implications for health education", (JSCH Health, Vol.67, issue 4, April 1997)

32- Douglas A. Gentile & others: "The effect of violent video games hobbits on adolescents hostility, aggression behaviors and school performance", (Journal of adolescents 27, 2004)

33- EV-Brenner : " Report From the Field Virtual Community in the business World ", (Information today , Vol. 17, issue 11, Dec., 2000)

34- Griffiths, Hunt: "Dependence on Computer games by adolescents", (Psychol Rep, vol. 22, issue 2, April 1998)

35- J.M.Steuer:" Defining Virtual Reality: Dimension determining telepresence", (Journal of communication 4, 1992)

36- Jae Yong Chung & Henry J. Gardner: "Measuring temporal variation in presence during game playing", (proceedings of the 8th International conference on virtual reality & its applications in industry), Yokohama, Japan, 2009)

37- Jenkinson Micheal & Alberta Robert: "Welcome to the Virtual world", (Western report, Vol. 21, issue 3, 1994)

38- Joyce Y.M.Nip:"The relationship between online and offline communities: The case of the caueer sister", (Media culture & society, Vol.26, No.39, 2004)

39- Kasteleijin & Others: " Video game epilepsy: A (European Study", Epilepia, Vol. 40, issue 4, 1999)

40- Kelly Stephen Meyers: "Television & video games violence: Age difference and combined effects of passive & interactive violent media", (The Science and Engineering, Vol. 63, No. 20, 2003)

41- Lesley Lawrence: "These are voyages: Interactions in real and virtual space environments in leisure", (Leisure studies, Vol. 22, issue 4, Oct 2003)

42- Matell Charles: "Infinity, made imaginable", (Journal of Academic Librarianship, Vol. 25, issue 6, Nov. 1999)

43- Mitchel Stephens: "Which communication revolution is it any way?", (Journalism & Mass Communication, Vol.75, No.1, Spring 1998)

44- Rene Weber Ritterfeld & Klaus Mathiak: "Dose playing violent video games induces aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study", (Media psychology, Vol. 8, issue 1, 2006)

45- Rolando A-Beghotto: "Virtually in the middle Alternative Avenues for Parental Involvement in middle Levels Schools", (Learning house, Vol.57, issue 1, Sep. - Oct., 2001)

46- Ronda Mae Scantlin: "Interactive media: Analysis of children's computer and video game use", (The Science and Engineering, Vol. 60, 2000)

47- S. M. Grusser & others: "Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression", (Cyber psychology and behavior, Vol. 10, issue 2, 2007)

48- Sahin Karasar: "virtual construction of social reality through the new medium – internet", (Turkish online journal of distance education – to JDE, vol. 3, no. 1, article 7, January 2002)

49- Scoot, D: "The effect of Video games on Feeling of aggression" Br, J Psychol, Vol. 129, (issue 2, March 1995)

50- Sheridan, Thomas: "Musings on telepresence and virtual presence", (teleoperations and virtual environments, Vol. 1, issue 1, winter 1992)

51- Smith, Alison: " Cyber life and Cyber Harm: A human eights approach", (Social alternative, Vol.17, issue 4, Oct. 1998)

52- Susan Daniels &others: "Imagination", (The Journal of Creative Behavior, Vol. 28, No. 3, Third quarter 1994)

53- Valtin, C: " Children and Computer games: New technology – old concerns ", (Future child, Vol. 10, issue 2, Fall Winter 2002)

54- Winne, D: "Software Design of Virtual teatmmes and virtual opponents", In Helsel, London virtual reality EXPO'97,(processing of fourth annual conference on virtual reality, London: Meklermedia, 1997)

55- Yuji, H: "Computer games and information Processing Skills", Percept Not Skills, Vol. 83, (issue 2, Oct. 1996)

56- Zeltner, D: "Virtual environment technology",(paper presented at the Education Foundation of the data processing Management Association, Conference on Virtual reality, Washington DC, 1992)

(ج) مواقع الإنترنت الأجنبية:

57- Amanda lenhart & others: "teens, Video games, and civics"
In: http://www.pewinternet.org/
In: 15/10/2010

58- Ang Chee Siang & others: "A model of cognitive loads in massively multiplayer online role playing games"

In:http://ktrisis.cot.ac.cy\handel\10488\1178?mode=full&submit_simple=show+full+item+record
In: 20/9/2010

59- Bernard Cesarone :"video games and children "
In:
http://kidsource.com\kidsource\cotent2\videogames.html
In: 5/11/2010

60- Craig A. Anderson:" Violent video games linked to child aggression"
In:www.cnn.com\20082health\family\11\03\healthmag.violent.video.kids\
In: 20/9/2010

61- David F. Feldon & Yasmin B. Kafai:"mixed methods for mixed reality: understanding users' avatar activities in virtual worlds"
In: www.springwrlink.com
In: 13/9/2010

62- Hamid Allahverdipour & others: "Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country"
In: http://www.biomedcentral.com/1471-2458/10/286
In: 5/11/2010

63- Haward Rhingold: "Virtual Community"
In: http://www.com.userh(R)Vcboal
In: 12/10/2010

64- Jacobson, C: "Distributed Virtual Reality; Applications For education", entertainment industry, 1993
In: http://www.no/telekronikk/tema/nr493
In: 12/10/2010

65- Jonathan Layzer & others: "Collecting user requirements in a Virtual population: A Case Study " U.S.A., 2000
In:
www.userpageunbc.Edv/Nbuchwiet/papers,lazr.html
In: 14/9/2010

66- Patricia Arriaga;"Are the effect of unreal violent video games pronounced when playing with virtual reality system?"
In:www.intersscience.wiley.com\journal\1194269290\abstract?CRERY=1&SRETY=0
In: 20/9/2010

67- Rose M. Banose & others:"presence & emotions in virtual environment: The influence of stereoscopy"
In: http://paracite.eprint.org\cgi-bin\openul.cgi?sid=paracite In: 13/9/2010

68- http://gamelatcot.com/2010/04/09/Videogames-vanguard–in–the–middle–Cast–part–1-2010E2%80%95–Syria
In: 23/10/2010

69- http://en.wikipedia.org/wiki/Kinect
In: 20/12/2010

70.http://gameslatest.com/2010/04/23/videogames-vanguard-in-middle-east-part-2-/%E2%80%93lebanon-and-jordan
In: 23/10/2010

71.http://www.efeg.eg/index.php?option=com=content&view=article&id=2:about&id=7:frontage – articles&itemid=3
In: 23/10/2010

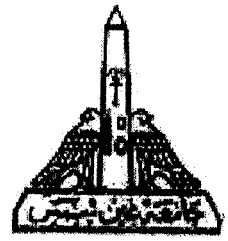
72.http://www.masrawy.com/News/Technology/General/2008/march/3/abo-hadid.aspx
In: 23/10/2010

73-http://www.airssforum.com/f44/t79227.html
In:23\10\2010

74-http://www.esrb.org
In: 23\9\2010

ملحق رقم (1)

إستمارة تحليل المضمون



جامعة عين شمس
معهد الدراسات العليا للطفولة
قسم الإعلام وثقافة الأطفال

صحيفة تحليل المضمون عن:

دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق

فى إطار بحث مقدم للحصول على درجة الماجستير فى الإعلام وثقافة الاطفال

من قسم الإعلام وثقافة الأطفال

إعـــداد

نهى سامى إبراهيم عامر

إشـــــــراف

أ.د/ محمد معوض إبراهيم
أستاذ بقسم الإعلام وثقافة الاطفال
معهد الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

د/ زكريا إبراهيم الدسوقى
مدرس الإعلام وثقافة الاطفال
معهد الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

1432 – 2011

- إسم اللعبة:

الشكل

جهة إنتاج اللعبة	عربية
	أجنبية
الشكل المقدم به الألعاب	دراما
	كارتون
	فلاش
	أخرى
مدى إتقان الجرافيكس	كبيرة
	متوسطة
	ضعيفة
تقنية الجرافيكس المستخدمة	3D
	2D
	أخرى
نوع الأصوات المستخدمة	بشرية
	غير بشرية

الشكل

مدى جودة المؤثرات الصوتية	متقنة بشكل جيد
	متوسطة الإتقان
	مصطنعة
دور الموسيقى المصاحبة للألعاب	تهيء الأجواء المناسبة للاعب
	تزيد من الحماس أثناء اللعب
	تساعد على التعايش مع اللعبة
	تشوش على اللاعب أثناء اللعب
مدى جودة المؤثرات المرئية	متقنة بشكل جيد
	متوسطة الإتقان
	مصطنعة

المضمون		
نوع اللعبة	ألعاب حركة Action games	
	ألعاب القتال والصراع Fighting games	
	ألعاب الرياضة Sports games	
	ألعاب المغامرة Adventure games	
	ألعاب الفلاش Flash games	
	ألعاب العوالم الإفتراضية Virtual worlds games	
	ألعاب تمثيل الإله God games	
	أخرى	
مدى التفاعل والإندماج مع الألعاب	كبيرة	
	متوسطة	
	ضعيفة	
محتوى اللعبة	عنف شديد	
	مخدرات	
	دماء	
	عرى	
	ألفاظ سيئة	
	مشاهد إباحية	
	رعب شديد	
	أخرى	

ملحق رقم (2)

التعريفات الإجرائية لفئات إستمارة تحليل المضمون

المصطلحات الإجرائية للفئات الواردة بإستمارة تحليل المضمون

- جهة الإنتاج:
  - **عربية**: أى شركة عربية تابعة لدولة عربية.
  - **أجنبية**: أى شركة أجنبية تابعة لدولة غير عربية.

- الشكل المقدم به الألعاب:
  - **دراما** : تعتمد على تقنية الأبعاد الثلاثية، وجودة عالية فى تصميم الجرافيكس، يشعر اللاعب وكانه يشاهد فيلم سنيمائى.
  - **كارتون** : يعتمد على شكل الشخصيات الكرتونية فى تصميمه.
  - **فلاش** : تعتمد على تقنية ثنائية الأبعاد، ويتم تصميمها من خلال برنامج الفلاش.

- مدى إتقان الجرافيكس فى التصميم:
  - **كبيرة** : أى ذات جودة عالية فى التصميم.
  - **متوسطة** : أى ذات جودة متوسطة فى التصميم.
  - **ضعيفة** : أى تفتقر إلى الجودة تماماً.

- تقنية الجرافيكس المستخدمة:
  - **3D** : تعتمد على تمثيل ثلاثى للأبعاد.
  - **2D** : تعتمد على تمثيل ثنائى للأبعاد.

- نوع الأصوات المستخدمة:
  - **بشرية** : وهى التى تصدر من الإنسان مثل صوت الضحك والبكاء.
  - **غير بشرية** : وهى صناعية، وقد تصدر يدويا كالطرق على الأبواب أو أليا كإطلاق الرصاص.

- مدى جودة المؤثرات الصوتية:
  - **متقنة بشكل جيد** : أى ذات جودة عالية.
  - **متوسطة الإتقان** : أى ذات جودة متوسطة.
  - **مصطنعة** : أى تفتقر إلى الجودة تماما.

- الموسيقى:
  - **تهىء الأجواء المناسبة للاعب** : أى تتناسب مع أحداث اللعبة.
  - **تزيد من الحماس أثناء اللعب** : أى تزيد من إنفعال وتفاعل اللاعب مع للعبة.
  - **تساعد على التعايش مع اللعبة** : أى تساعد على إندماج اللاعب مع اللعبة.
  - **تشوش على اللاعب أثناء اللعب** : أى تفقد اللاعب شعوره وتركيزه باللعبة.

- مدى جودة المؤثرات المرئية:
  - **متقنة بشكل جيد** : أى ذات جودة عالية.
  - **متوسطة الإتقان** : أى ذات جودة متوسطة.
  - **مصطنعة** : أى تفتقر إلى الجودة تماما.

- نوع اللعبة:
  - **ألعاب الحركة Action games**: وهى الألعاب التى تعتمد على حركة اللعب السريعة، وتتضمن عنصرى القتل والحركة، ولا تهتم بالقصة أو الحبكة.

  - **ألعاب القتال والصراع Fighting games**: وهى شبيهة بألعاب الصراع الحركى، وتتطلب تيقظا شديدا من ممارسيها حتى يتحكم فى جوانبها لتميزها بالتعقيد الشديد.

  - **ألعاب الرياضة Sports games**: وتتضمن الالعاب المبنية على رياضة واقعية، مثل ألعاب الكرة بجميع أنواعها.

- **ألعاب المغامرة Adventure games**: فى هذه الفئة عادة ما تتاح الفرصة للاعب للتحكم فى الشخصيات، وإستكشاف البيئة المحيطة، ومحاولة حل المشكلات.

- **ألعاب الفلاش Flash games**: وهى الألعاب القائمة من خلال برنامج الفلاش، وتعتمد على تقنية ثنائية الأبعاد (2D).

- **ألعاب العوالم الإفتراضية Virtual worlds games**: وهى الألعاب التى يلجأ فيها الأفراد لإستيطان عوالم إفتراضية مختلفة، يتقمصون فيها شخصيات من إختيارهم، كأنهم فى عالم حقيقى.

- **ألعاب الإله God games**: تمثيل يكون فيها اللاعب هو المسيطر على مجريات اللعبة على نطاق واسع بوصفه كيان إلاهى خارق (واليعاذ بالله).

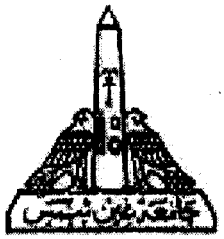
- مدى التفاعل والإندماج مع اللعبة:
  - **كبيرة** : هناك معايشة بدرجة كبيرة مع اللعبة.
  - **متوسطة** : هناك معايشة بدرجة متوسطة مع اللعبة.
  - **ضعيفة** : هناك معايشة بدرجة ضعيفة مع اللعبة.

- محتوى اللعبة:
  - **عنف شديد** : تحتوى على مشاهد ذات طابع عنيف وعدوانى، قد يكون غير مبرر.
  - **مخدرات** : أى توضح طرق إستخدام المخدرات وكذلك طرق الحصول عليها.
  - **دماء** : تتضمن مشاهد دموية وقتل وغيره.
  - **عرى** : أى إرتداء شخصيات اللعبة لملابس غير ملائمة لعادات مجتمعنا.

- **ألفاظ سيئة** : تتضمن ألفاظ وشتائم لا تتناسب مع أخلاقيات مجتمعنا.
- **مشاهد إباحية** : أى تحتوى على مشاهد وإيحاءات وحركات جنسية.
- **رعب شديد** : أى تضم مشاهد مخيفة ومرعبة.

ملحق رقم (3)

إستمارة الإستبيان



جامعة عين شمس
معهد الدراسات العليا للطفولة
قسم الإعلام وثقافة الأطفال

إستمارة إستبيان
لطلاب المرحلة الإعدادية فى إطار الإعداد لرسالة ماجستير
حول

دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق

إعـــداد
نهى سامى إبراهيم عامر

إشـــــــراف

أ.د/ محمد معوض إبراهيم
أستاذ بقسم الإعلام وثقافة الاطفال
معهد الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

د/ زكريا إبراهيم الدسوقى
مدرس الإعلام وثقافة الاطفال
معهد الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

1431 – 2010

(4) ما متوسط عدد الأيام التى تمارس فيها ألعاب الفيديو أسبوعيا ؟

1- أمارس اللعبة يوميا. ( )
2- أمارس اللعبة مرة كل أسبوع. ( )
3- أمارس اللعبة حسب الظروف. ( )

(5) كم عدد الساعات التى تستغرقها فى ممارسة ألعاب الفيديو فى اليوم؟

1- أقل من ساعة. ( )
2- من ساعة الى 2 ساعة . ( )
3- من 2 الى 4 ساعات . ( )
4- من 4 الى 6 ساعات . ( )
5- أكثر من 6 ساعات . ( )

(6) ما أكثر فئات (أنواع) الألعاب تفضيلا لديك ؟ يمكن إختيار أكثر من إجابة

1- ألعاب الحركة Action Games. ( )
2- ألعاب ممارسة الادوار Role Playing Games ( )
3- العاب المحاكاه Simulation Games . ( )
4- ألعاب التخطيط ووضع الإستراجيات Strategy Games. ( )
5- ألعاب القتال والصراع Fighting Games. ( )
6- العاب الرياضة Sports Games . ( )
7- ألعاب الألغاز الكلاسيكية Puzzle Games . ( )
8- ألعاب تعليمية Educational Games . ( )
9- ألعاب المغامرة Adventure Games . ( )
10- ألعاب الفلاش Flash Games. ( )
11- ألعاب السباقات Racing Games. ( )
12- ألعاب العوالم الإفتراضية Virtual Reality Games. ( )
13- ألعاب ذات الإيقاع Rhythm Games. ( )
14- ألعاب الرماية First / Third Person Shooter Games. ( )
15- أخرى تذكر..... ( )

(10) كيف تقوم باختيار ألعابك المفضلة ؟

1- بنفسك. ( )
2- بمساعدة الوالدين. ( )
3- مساعدة صديق. ( )
4- الإخوة. ( )
5- أخرى تذكر..... ( )

(11) من يساعدك على التعرف على وجود ألعاب جديدة ؟

1- الأصدقاء. ( )
2- الوالدين. ( )
3- إعلانات الإنترنت. ( )
4- الإخوة. ( )
5- أخرى تذكر..... ( )

(12) عند ظهور إعلان على الإنترنت عن لعبة جديدة ، هل تضغط عليه لتجريبها ؟

1- نعم. ( )
2- أحيانا. ( )
3- لا. ( )

(13) هل تعلم بوجود موقع إليكترونى لتصنيف ألعاب الفيديو وفقا للمرحلة العمرية ؟

1- نعم. ( )
2- لا. ( )

(18) ما رأيك فى ألعاب الفيديو ؟

1- إدمان كما يقال عنها . ( )
2- ترفيه. ( )
3- تشغل وقت الفراغ. ( )
4- هروب من الواقع ، والعيش ولو للحظات فى عالم مختلف. ( )
5- تضيع الوقت. ( )
6- مفيدة فى تشغيل العقل والتفكير. ( )
7- مضرة فى كل الأحوال. ( )
8- أخرى تذكر..... ( )

(19) أذكر أسماء ثلاثة ألعاب تمارسها .

(20) أذكر إسم أكثر ألالعاب تفضيلا لديك. **(لعبة واحدة)**

(21) ما هى الشخصيات التى تفضلها عند ممارستك لألعاب الفيديو؟

(26) ما الذى يجذب إنتباهك فى الألعاب التى تمارسها ؟

1- الموسيقى. ( )
2- الألوان. ( )
3- الإضاءة. ( )
4- الملابس. ( )
5- المؤثرات الصوتية. ( )
6- الألفاظ. ( )
7- الإيماءات والحركات. ( )
8- أخرى تذكر..... ( )

(27) أثناء ممارستك لألعاب الفيديو، هل تشعر بأنك جزء من اللعبة؟

1- نعم. ( ) إنتقل إلى سؤال رقم 28
2- أحيانا. ( )
3- لا. ← ( ) إنتقل إلى السؤال رقم 29

(28) ما الذى يجعلك تشعر بانك جزء من اللعبة او داخلها ؟

1- تكنولوجيا ال 3D . ( )
2- الموسيقى . ( )
3- أحداث اللعبة. ( )
4- أخرى تذكر..... ( )

(29) هل جربت من قبل تقليد بعض الحركات او الألفاظ التى مارستها فى أى لعبة؟

1- نعم. ( )
2- أحيانا. ( )
3- لا. ( )

16- أشعر بإرهاق بعد ممارسة أى لعبة.			
17- ممارسة ألعاب الفيديو غير مفيدة وتضيع الوقت.			
18- أحب إستخدام مخيلتى فى ألعاب الفيديو.			
19- تشعر بالرضا عند الإنتهاء من اللعبة.			
20- أفضل ألعاب الفيديو عن الألعاب التقليدية.			
21- لو توافرت لك الفرصة لتكوين مجتمع جديد خاص بك ، لغيرت واقعك الحالى.			
22- ألعاب الفيديو هى ألعاب خاصة بالأطفال فقط.			
23- أحب تجسيد شخصيات اللعبة فى المنزل مع إخوتى.			
24- لدى مهارة التخيل والإنغماس فى عالم آخر.			
25- أرى فى بعض الألعاب إكتساب لبعض مظاهر العنف والجريمة.			
26- تشغلنى عن إهتمامات أخرى كالرياضة.			

بيانات شخصية :

(31) الأسم (إختيارى) :

(32) النوع : 1- ذكر ( ) 2- أنثى ( )

(33) السن :

(34) إسم المدرسة :

(35) السنة الدراسية :

ملحق رقم (4)

أسماء السادة المحكمين

أ.د/ إعتماد خلف معبد
أستاذ متفرغ بقسم الإعلام وثقافة الاطفال – معد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس.

أ.د/ جمال عبد الحى النجار
أستاذ ورئيس قسم الصحافة والإعلام – كلية الدراسات الإسلامية والعربية – جامعة الأزهر بنات.

د/ دينا أبو زيد
مدرس بقسم علوم الإتصال والإعلام – كلية الآداب – جامعة عين شمس.

د/ دينا يحيى
أستاذ مساعد بقسم علوم الإتصال والإعلام – كلية الآداب – جامعة عين شمس.

أ.د/ ماهيناز رمزى
أستاذ مساعد بقسم علوم الإتصال والإعلام – كلية الآداب – جامعة عين شمس.

د/ محمد شعبان وهدان
أستاذ مساعد بقسم الصحافة والإعلام – كلية الدراسات الإسلامية والعربية – جامعة الأزهر بنات.

د/ مها عبدالعظيم
مدرس بقسم الإعلام وثقافة الاطفال – معد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس.

د/ مؤمن جبر عبدالشافى
مدرس بقسم الإعلام وثقافة الاطفال – معد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس.

أ.د/ نجية إسحق عبد الله
أستاذ بقسم علم النفس – كلية الآداب – جامعة عين شمس.

أ.د/ وفاء محمد
أستاذ بقسم علم النفس - كلية الدراسات الإسلامية والعربية – جامعة الأزهر بنات.

ملحق رقم (5)

الموافقات الرسمية الخاصة بالدراسة الميدانية

الجهاز المركزي للتعبئة العامة والإحصاء

القيـــد :.....١٢١.....
التاريـــخ : ١ / ٣ / ٢٠١١ م

الموضوع :.....
المرفقات :.....

السيد الاستاذ / امين معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس

تحية طيبة وبعد ،،،

بالإشارة لكتاب سيادتكم الوارد للجهاز فـي ٢٠١١/٢/١٦ بـشان طلب الموافقة علي قيام الباحثة / نهى سامى ابراهيم عامر المسجلة لدرجة الماجستير بالمعهد بإجراء دراسة ميدانية بعنوان " دور العاب الفيديو فى تشكيل الواقع الافتراضى عند المراهق " .

وذلك وفقا للإطار المعد لهذا الغرض.

يرجي التكرم بالإحاطة بأن الجهاز المركزي للتعبئة العامـة والإحـصاء وافـق علـى قيـــام الباحثة / نهى سامى ابراهيم عامر بإجراء الدراسة الميدانية المشار إليها بعاليـة وفقـا لقرار / السيد رئيس الجهاز المركزي للتعبئة العامة والإحصاء بالتفويض رقـم (١٨٦) لـسنة ٢٠١١ اللازم في هذا الشأن وعلي أن يوافي الجهاز بنسخة من النتائج النهائيـة كاملـة فـور الانتهاء من إعدادها طبقا للمـادة رقم (٧) من القرار .

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام ،،،

أ/ محمد مختار زايد
مدير عام الإدارة العامة للأمن

جمهورية مصر العربية
الجهاز المركزي للتعبئة العامة والإحصاء

قرار رئيس الجهاز المركزي للتعبئة العامة والإحصاء
بالتفويض
رقم (١٨٦) لسنة ٢٠١١

في شأن قيام الباحثة / نهى سامي إبراهيم عامر – المسجلة لدرجة الماجستير بمعهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس بأجراء دراسة ميدانية بعنوان" دور العاب الفيديو في تشكيل الواقع الافتراضي عند المراهق " .

رئيس الجهاز

- بعد الإطلاع على القرار الجمهوري رقم (٢٩١٥) لسنة ١٩٦٤ بشأن إنشاء وتنظيم الجهاز.
- وعلى قرار رئيس الجهاز رقم (٢٣١) لسنة ١٩٦٨ في شأن إجراء الإحصاءات والتعدادات والاستفتاءات والاستقصاءات.
- وعلي قرار رئيس الجهاز رقم (١٣١٤) لسنه ٢٠٠٧ بشأن التفويض في بعض الاختصاصات.
- وبعد الإطلاع علي مذكرة العرض علي رئيس الجهاز وموافقة سيادته علي ما ورد بها .
- وعلى كتاب معهد الدراسات العليا والطفولة – جامعة عين شمس الوارد للجهاز في ٢٠١١/٢/٢٠ .

قـــــرر

مادة ١ : تقوم الباحثة / نهى سامي إبراهيم عامر – المسجلة لدرجة الماجستير بمعهد الدراسات العليا والطفولة – جامعة عين شمس بأجراء الدراسة الميدانية المشار إليها عالية .

مادة ٢ : تجري الدراسة علي عينة حجمها (٦٠٠) ستمائة من طلاب المرحلة الإعدادية بمحافظة القاهرة بالمدارس التالية :
- أبو زهرة الخاصة – عبد القادر قنصوه الإعدادية بنات – العبور الإعدادية بنين – عباس العقاد التجريبية .

مادة ٣ : تجمع البيانات اللازمة لهذه الدراسة طبقا للاستمارة المعدة لهذا الغرض والمعتمدة من الجهاز المركزي للتعبئة العامة والإحصاء وعدد صفحاتها ١٠ صفحات (عشرة) .

مادة ٤ : تقوم مديرية التربية والتعليم بمحافظة القاهرة وتحت إشراف إدارة الأمن بها بتيسير إجراء الدراسة مع مراعاة الضوابط الخاصة بتقييم درجة سرية البيانات والمعلومات المتداولة مسبقا بمعرفة كل جهة طبقا لما جاء بخطة الأمن بها .

مادة ٥ : يراعى موافقة مفردات العينة وأولياء أمورهم ومراعاة سرية البيانات الفردية طبقا لأحكام القانون وعدم استخدام البيانات التي يتم جمعها لأغراض أخري غير أغراض هذه الدراسة .

مادة ٦ : يجري العمل الميداني خلال ثلاثة أشهر من تاريخ صدور هذا القرار .

مادة ٧ : يوافي الجهاز المركزي للتعبئة العامة والإحصاء بنسخة من النتائج النهائية لهذه الدراسة .

مادة ٨ : ينفذ هذا القرار من تاريخ صدوره .

صدر في ١٤ / ٣ / ٢٠١١ .

محمد مختار زايد
مدير عام الإدارة العامة للأمن

جامعة عين شمس
معهد الدراسات العليا للطفولة
قسم الاعلام وثقافة الأطفال

إستمارة إستبيان لطلاب المرحلة الإعدادية
فى إطار الإعداد لرسالة ماجستير حول

دور العاب الفيديو فى تشكيل الواقع الافتراضى عند المراهق

إعـــداد
نهى سامى ابراهيم عامر

إشـــــراف

أ.د/ محمد معوض ابراهيم

د/ زكريا ابراهيم الدسوقى

1431 – 2010

السيد الأستاذ / مدير عام مدرسة العقاد التجريبية

التابعة لإدارة شرق مدينة نصر التعليمية

تحية طيبة وبعد،،،

نتشرف بالإفادة بأن الطالبة / **نهى سامي إبراهيم عامر** – مسجلة لدرجة الماجستير بقسم/ **الإعلام وثقافة الأطفال** وان دراستها وأبحاثها تحتاج إلي التطبيق **العملي**.

تحت عنوان:

(دور ألعاب الفيديو في تشكيل الواقع الافتراضي عند المراهق)

تحت إشراف:

أ.د / محمد معوض إبراهيم أستاذ – بقسم الإعلام وثقافة الأطفال – بالمعهد

د / زكريا إبراهيم الدسوقي مدرس – بقسم الإعلام وثقافة الأطفال – بالمعهد

برجاء التكرم بتسهيل مهمتها لديكم.

وقد حرر هذا الخطاب بناء علي الطلب المقدم من الطالبة المذكورة وموافقة السادة المشرفين على الرسالة.

وقد أعطى هذا الخطاب دون ادني مسئولية علي المعهد.

وتفضلوا بقبول وافر الاحترام،،،

وكيل المعهد

شارع الخليفة المامون ٠ خلف كلية التجارة٠ العباسية٠ القاهرة٠ ت : ٢٤٠١٦٥١٣ ، ٢٤٠٥٣٧١٦ فاكس : ٢٤٠١٦٧٤٩

موقع المعهد / http : chi. Shams . edu . Eg

Email : itchildhood @ yahoo .com.

السيد الأستاذ / مدير عام مدرسة العبور إعدادي بنين

التابعة لإدارة شرق مدينة نصر التعليمية

تحية طيبة وبعد،،،

نتشرف بالإفادة بأن الطالبة / **نهى سامي إبراهيم عامر** – مسجلة لدرجة **الماجستير** بقسم/ **الإعلام وثقافة الأطفال** وان دراستها وأبحاثها تحتاج إلي التطبيق **العملي**.

تحت عنوان:

(دور ألعاب الفيديو في تشكيل الواقع الافتراضي عند المراهق)

تحت إشراف:

أ.د / محمد معوض إبراهيم أستاذ – بقسم الإعلام وثقافة الأطفال – بالمعهد

د / زكريا إبراهيم الدسوقي مدرس – بقسم الإعلام وثقافة الأطفال – بالمعهد

برجاء التكرم بتسهيل مهمتها لديكم.

وقد حرر هذا الخطاب بناء علي الطلب المقدم من الطالبة المذكورة وموافقة السادة المشرفين على الرسالة.

وقد أعطى هذا الخطاب دون ادني مسئولية علي المعهد.

وتفضلوا بقبول وافر الاحترام،،،

شارع الخليفة المامون ٠ خلف كلية التجارة ٠ العباسية ٠ القاهرة ٠ ت : ٢٤٠١٦٥١٣ ، ٢٤٠٥٣٧١٦ فاكس : ٢٤٠١٦٧٤٩
موقع المعهد / http : chi. Shams . edu . Eg /
Email : itchildhood @ yahoo .com.

السيد الأستاذ / مدير عام مدرسة عبد القادر قنصوه إعدادي بنات

التابعة لإدارة شرق مدينة نصر التعليمية

تحية طيبة وبعد،،،

نتشرف بالإفادة بأن الطالبة / **نهى سامي إبراهيم عامر** – مسجلة لدرجة الماجستير بقسم/ **الإعلام وثقافة الأطفال** وان دراستها وأبحاثها تحتاج إلي التطبيق العملي.

تحت عنوان:

(دور ألعاب الفيديو في تشكيل الواقع الافتراضي عند المراهق)

تحت إشراف:

أ.د / محمد معوض إبراهيم أستاذ – بقسم الإعلام وثقافة الأطفال – بالمعهد

د / زكريا إبراهيم الدسوقي مدرس – بقسم الإعلام وثقافة الأطفال – بالمعهد

برجاء التكرم بتسهيل مهمتها لديكم.

وقد حرر هذا الخطاب بناء علي الطلب المقدم من الطالبة المذكورة وموافقة السادة المشرفين على الرسالة.

وقد أعطى هذا الخطاب دون ادني مسئولية علي المعهد.

وتفضلوا بقبول وافر الاحترام،،

مدير المعهد

شارع الخليفة المامون ٠ خلف كلية التجارة٠ العباسية٠ القاهرة٠ ت : ٢٤٠١٦٥١٣ ، ٢٤٠٥٣٧١٦ فاكس : ٢٤٠١٦٧٤٩
موقع المعهد / http : chi. Shams . edu . Eg /
Email : itchildhood @ yahoo .com.

ملخص الدراسة

ملخص الدراسة

مقدمة:

أصبحت العاب الفيديو جزء متنامي فـى ثقافتنا، لذا فهناك الكثير من الأبحاث والدراسات التي تسعي لمعرفة تأثيراتها المختلفة سواء الإيجابية أو السلبيه. وتحول الإنترنت كوسيط إتصالي إلي جزء من نمط حياة الأفراد اليوميه، حيث أنه قادر علي أن يمدهم بإنفعالات وآراء ومواقف ووجهات نظر لكل ما يحيط بهم.

والخطأ الذي وقع فيه الباحثون عند دراسة مجتمع الإنترنت أنهم وضعوا حدود بينه وبين المجتمع الواقعي الذي نحياه، بالرغم من أن هناك تداخلاً كبيراً بين هذين المجتمعين ، حيث أن العلاقات الإجتماعية في المجتمع الواقعي تحدد إلي حد كبير طبيعة العلاقات بين الأفراد عبر الإنترنت.

وقد لاقي الواقع الإفراضي منذ بداياته إقبالاً شديداً خاصاً في مجال الترفيه من خلال ألعاب الفيديو، حيث أنه يتفق مع طبيعة تلك الألعاب، لما له من قدره علي إعمال الخيال، وكذلك يمكن الفرد من خوض تجارب ذات محاكاة حسية قوية، مما يجعل الطفل يندمج مع اللعبه ليصبح جزء منها.

أولاً مشكلة الدراسة:

تكمن مشكلة الدراسة فى التساؤل الرئيسى التالى:

ما دور ألعاب الفيديو فى تكوين الواقع الإفتراضى عند المراهق؟

ثانياً أهمية الدراسة:

- التقدم التقنى والتكنولوجى فى صناعة ألعاب الفيديوالذى أدى لظهور مصطلحات جديدة تحتاج للبحث والدراسة كالواقع الإفتراضى، والجماعات الإفتراضية وغيرها.
- سيساعد فهم العلاقة بين ألعاب الفيديو والواقع الإفتراضى فى معرفة طبيعة المضامين التى يتم نقلها للمراهقين والتى يقوم بالتعايش والإندماج معها.

ثالثاً أهداف الدراسة:

- التعرف على الدور التى تلعبه ألعاب الفيديو فى تكوين الواقع الفتراضى عند المراهق.
- إكتشاف إلى أين تقودنا هذه العلاقة، ومعرفة الفوائد والأضرار الناتجة عنها.
- الوقوف على العوامل التى تعمل على خلق واقع إفتراضى سواء طول الممارسة لتلك الألعاب أو تكنولوجيا الـ (3D) أو غيرها.

رابعاً فروض الدراسة:

توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ألعاب الفيديو– عينة الدراسة – وبين تكوين واقع إفتراضى عند المراهقين عينة الدراسة.

خامساً نوع الدراسة ومنهجها:

تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التى تعتمد على منهج المسح الإعلامى بشقيه التحليلى والميدانى.

سادساً مجتمع وعينة الدراسة:

(أ) عينة الدراسة التحليلية:

تم مسح عينة من ألعاب الفيديو التى تم تحديدها وفقاً للدراسة الإستطلاعية التى قانت بها الباحثة،وهم (Smack Down VS RAW – Farmville – Grand Theft Auto the half blood prince – FIFA 2011 – Harry potter – God of war).

(ب) عينة الدراسة الميدانية:

قامت الباحثة بسحب عينة عشوائية قوامها 600 مفردة (300 ذكور، 300 إناث)، وتراوحت أعمارهم من 13 إلى 15 سنة، تم تقسيمهم بأسلوب التوزيع المتساوى على مدارس (أبوزهرة الخاصة – العبور الإعدادية بنين – عبدالقادر بن قنصوة الإعدادية بنات – عباس العقاد التجريبية).

سابعاً أدوات الدراسة:

إستمارة تحليل المضمون، وإستمارة إستبيان.

ثامناً نتائج الدراسة:

نتائج الدراسة التحليلية:

- وكان من أهم النتائج التى توصلت إليها الدراسة أن المرتبة الأولى قد أحتلتها مجموعة من المحتويات وهم (عنف شديد – دماء – عرى– ألفاظ سيئة – مشاهد إباحية)، وذلك بنسبة 16.7% لكلٍ منهم. أما المرتبة الثانية فإحتلها عنصرين أخرين كالتفريق العنصرى وإستخدام السحر بنسبة 11.1%، بينما إحتلت المخدرات المرتبة الثالثة بنسبة 5.4%.
- ساهمت الدراسة فى فى الكشف عن نتائج مضمونها أن الموسيقى المستخدمة فى الألعاب ساعدت على تهيئة الأجواء المناسبة للاعب بنسبة 42.8% وبذلك إحتلت المرتبة الأولى، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية كلٍ من زيادة الحماس أثناء اللعب، والمساعدة على التعايش مع اللعبة وذلك بنسبة 28.6% لكل منهما.
- وأوضحت أن إتقان المؤثرات الصوتية بشكل جيد قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة 83.3%، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية الإتقان المتوسط بنسبة 16.7%.
- وكذلك إتقان المؤثرات المرئية بشكل جيد قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة 83.3%، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية الإتقان المتوسط بنسبة 16.7%.
- وأظهرت النتائج أن درجة تفاعل وإندماج اللاعبين مع ألعاب الفيديو عينة الدراسة قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة 100%.

نتائج الدراسة الميدانية:

- أن 71.3% من المبحوثين يمارسون ألعاب الفيديو حسب الظروف التي تسمح لهم بممارسة تلك الألعاب، ويمارس نحو 16.5% منهم هذه الألعاب بصفة يومية، وجاءت النسبة المنخفضة من المبحوثين ممن يمارسون تلك الألعاب مرة كل أسبوع؛ حيث بلغت نسبتهم نحو 12.1%.

- أن 43.8% من المبحوثين يمارسون ألعاب الفيديو (من ساعة إلى ساعتين يومياً)، ويمارسها 22.2% (من 2إلى 4 ساعات يومياً)، ويمارسها 16.4% (أقل من ساعة يومياً)، كما يمارس 9.6% تلك الألعاب (من 4 إلى 6 ساعات يومياً)، ويمارسها 8.1% (أكثر من ست ساعات يومياً).

- أن نوع الألعاب التى يفضلها المبحوثون تمثلت فى (ألعاب الرياضة) فى مقدمة هذه الأنواع بنسبة 57.2%، ثم (ألعاب الحركة) فى المرتبة الثانية بنسبة 56.3%،و(ألعاب القتال والصراع) فى المرتبة الثالثة بنسبة 55.3%، ثم (ألعاب المسابقات) فى المرتبة الرابعة بنسبة 46.5%،و(ألعاب المغامرة) فى المرتبة الخامسة بنسبة 40.6%، ثم (ألعاب التخطيط ووضع الإستراتيجيات) فى المرتبة السادسة بنسبة 30.3%،و(ألعاب ممارسة الأدوار) فى المرتبة السابعة بنسبة 26.7%، ثم (ألعاب الفلاش) فى المرتبة الثامنة بنسبة 25%،و(ألعاب العوالم الإفتراضية) فى المرتبة التاسعة بنسبة 21.7%، ثم (ألعاب الألغاز الكلاسيكية) فى المرتبة العاشرة بنسبة 21.5%،و(ألعاب المحاكاة) فى المرتبة الحادية عشر بنسبة 14.9%، ثم (ألعاب الرماية) فى المرتبة الثانية عشر بنسبة 11.9%، و(الألعاب التعليمية) فى المرتبة الثالثة عشر بنسبة 11.4%، وأخيراً (ألعاب ذات إيقاع) بنسبة 7.4%.

- أن أهم أسباب تفضيل المبحوثين لنوع محدد من ألعاب الفيديو تمثلت في (تتوافق مع ميولى وهواياتى) فى مقدمة هذه الأسباب بنسبة 43.6%، ثم (لأنها أكثر جاذبية) فى المرتبة الثانية بنسبة 40.3%،و(من خلالها أستطيع عمل ما لا أستطيع فعله فى الواقع) فى المرتبة الثالثة بنسبة

29.6%، ثم (تساعدنى على إعمال خيالى) فى المرتبة الرابعة بنسبة 16%،وأخيراً (أجدها مفيدة فى إكسابى بعض المعلومات) بنسبة 14.7%.

- أن 75.2% من المبحوثين أعربوا عن إعجابهم بشخصية اللعبة التي يفضلونها عند ممارسة ألعاب الفيديو ورغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية، وأعرب 24.8% منهم عن عدم إعجابهم بشخصية اللعبة التى يمارسونها وعدم رغبتهم فى أن يكونوا تلك الشخصية.

- أن 43.4% من المبحوثين يروا أن شخصية بطل اللعبة تؤثر في تصرفاتهم باستمرار، ويري 43% منهم أنها تؤثر إلي حد ما، وفي المقابل يري 13.6% منهم أنها لا تؤثر علي تصرفاتهم مطلقاً.

- أن 48.9% من المبحوثين يشعرون بأنهم جزء من اللعبة عند ممارستها بصفة دائمة، ويشعر 38.6% منهم بأنهم جزء منها أحياناً، وفي المقابل لا يشعر 12.5% منهم بأنهم جزءاً من هذه اللعبة.

Study summary

A lot of researches and studies have been conducted to determine the various effects of video games whether positive or negative. Internet is no longer just a mean of communication, it's a part of people's daily lifestyle since it provides them with various insights to what's going on around them.

Researchers' mistake comes in the fact that they separate virtual reality from the real world since they determine to a great extent the nature of the virtual relationship.

Ever since it came about, virtual reality drew a lot of attention especially in the entertainment business through video games. Its ability to work imagination and ability to make players experience strong simulation enables the child to become part of the game which goes perfectly with the nature of video games.

The Problem of the Study:

The problem of study lies in identifying the role of video games in shaping adolescents virtual reality.

The Importance of the Study:

1. The technological development in developing video games which led to bringing about new terminology which needs to be studied such as: virtual reality, virtual groups and so on.

2. Identifying the nature of the relationship between video games and virtual reality will help understand the nature of content being delivered to adolescents which he coexists with.

Objectives of the Study:

- Identifying the role played by video games in shaping teenagers' virtual reality.
- Realizing what this relation will lead to and recognizing the positive and negative effects expected.
- Studying the factors which help creating virtual reality whether by practicing or by using 3 technologies etc...

Hypotheses of the Study:

There is a statistics relation between video games – subject of the study – and the forming of virtual reality for adolescents.

The Type of the Study and Methodology:

The study is considered one of the descriptive studies. This study uses survey methodology by sample by its two sides: the analytic and the field one.

The Society and the Study Sample:

1- The sample of analytical study: the determined video games based on the exploratory study, (FIFA 2011- Smack down VS raw- Farm Ville- Harry Potter the half blood prince- God of War- Grand Theft Auto: San Andreas)
2- The sample of the field study: adolescence ranging from 13 to 15 years old.

The tools of the study:

1- The contain analysis.
2- The questionnaire.

The result of The Study:

The result of the analytical study:

- One of the most important results the study have come to is that the following content came at first place for 16.7% of the games: Violence – blood – nudity – curing – obscenity. Whereas the following content came in the second place: racism and magic at the rate of 11.1% and drugs in the third place at the rate of 5.4%.
- The study helped reaching results proving that music used in video games helps set the mood for the players by 42.8% ranking first before becoming more involved and incorporated with the game in the second place at the rate of 28.6% each.

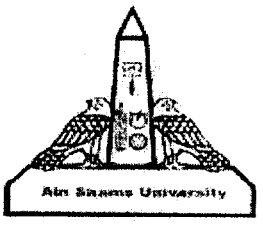
- It proved that perfecting sound effects came in first place at the rate of 83.3% while medium sound effects came in second place at the rate of 16.7%.
- It proved that perfecting visual effects came in first place at the rate of 83.3% while medium visual effects came in second place at the rate of 16.7%.
- It proved that the incorporation between players and the studied video games came in first at the rate of 100%.

The result of the field study:

- It proved that the adolescents play video games Depending on the circumstances came in first place at the rate of 71.3%, then daily play came in second place at the rate of 16.5%, then once a week at the rate of 12.1%.
- It proved that the adolescents play video games for (1:2 hours a day) came in the first place for the rate of 43.8%, then (2:4 hours a day) came in the second place for the rate of 22.2%, then (less than an hour a day) came at the third place for the rating of 16.4%, then (4:6 hours a day) came at the forth place for the rate of 9.6%, then (more than six hours a day) came at the fifth place for the rate of 8.1%.
- It proved that the adolescents prefer sports games which came at the first place for the rate of 57.2%, then action games came at the second place for the rate of 56.3%, then fighting games came at the third place for the rate of 55.3%, then racing games came at the forth place for the rate of 46.5%, then adventure games came at the fifth place for the rate

of 40.6%, then strategy games came at the sixth place for the rate of 30.3%.

- It proved that the adolescents Constantly affected by the hero of the game for the rate of 43.4%, then affected to a certain degree came at the second place for the rate of 43%, then the adolescents than do not influenced by the hero of the game came at the third place for the rate of 13.6%.
- It proved that the adolescents constantly feel as a part of the game came at the first place for the rate of 48.9%, then sometimes they feel so came at the second place for the rate of 38.6%, then who do not feel so came at the third place for the rate of 12.5%.



Ain Shams University
Institute of Post-graduate Childhood Studies
Department of Mass Communication
& Children Culture

The role of video games in forming virtual reality for adolescent

Thesis submitted as partial fulfillment for master degree in mass communication and children culture

Prepared by
Noha Sami Ebrahim Amer

Supervised by

Prof /Mohamed Moawad Ebrahim
Professor of mass- communication and Children culture department
Institute of post graduate childhood Studies
Ain Shams University

DR/Zakarya Ebrahim El Desoky
lecturer of mass- communication and children culture department
Institute of post graduate childhood Studies
Ain Shams University

2011- 1432