العلاقة بين البيئات الافتراضية وإكساب المراهقين ثقافة افتراضية جديدة

أ.د/ فاتن عبدالرحمن الطنبارى
أستاذ الإعلام
بكلية الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

د/ ليالى صفوت حسين
مدرس الإعلام
بكلية الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

أ/محمود عونى عبدالحليم دياب
ماجستير دراسات الاعلام وثقافة الطفل
كلية الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

الملخص

توجد العديد من البيئات الافتراضية يزورها يوميا ملايين من كل مكان فى العالم، بكل ما لديهم من تنوع فى الثقافات والأفكار، وكل ما يمكن أن يحدث فى العالم الواقعى أصبح يحدث على عوالم الإنترنت الافتراضية، وتمر المجتمعات اليوم بتغيرات ثقافية واجتماعية كبيرة غيرت فى كثير من بنيتها وسكانها بمختلف فئاتهم العمرية وخاصة فئة المراهقين، وتتصف تلك التغيرات بحدوثها السريع لذلك يواجه المراهقيين الكثير من التحديات والتغيرات التى أثرت بشكل واسع على ثقافتهم وهويتهم.

من خلال ما سبق والملاحظة الشخصية للباحث والاطلاع على الدراسات والأدبيات السابقة، فإن هذا البحث يهدف إلى امكانية توظيف البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد في إكساب المراهقين ثقافة افتراضية جديدة ومختلفة عن هويتهم الثقافية.

ينتمى هذا البحث إلى الدراسات الوصفية، والتى تستهدف دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطبيعة ظاهرة معينة، ويستخدم هذا البحث منهج المسح الاعلامى، وذلك من خلال مسح عينة من المراهقين من طلاب الجامعات المصرية فى المراحل الجامعية الأولى تتراوح ما بين ١٧: ١٨ عام، حيث يعد من أنسب المناهج العلمية لهذه الدراسة عن طريق استخدام استمارة استبيان الكترونية.

الكلمات الافتتاحية : البيئات الإفتراضية – المراهقين – ثقافة إفتراضية .

Employing 3D virtual environments to give teenagers a new virtual culture

Abstract :

There are many virtual environments visited daily by millions from everywhere in the world, with all their diversity in cultures and ideas, and everything that can happen in the real world is happening on virtual Internet worlds, and societies today are undergoing major cultural and social changes that have changed many of their structure. And its population of different age groups, especially the adolescent group, and these changes are characterized by their rapid occurrence. Therefore, adolescents face many challenges and changes that have broadly affected their culture and identity.

Through the above and the personal observation of the researcher and access to previous studies and literature, this research aims at the possibility of employing three-dimensional virtual environments in providing adolescents with a new virtual culture different from their cultural identity.

This research belongs to descriptive studies, which aim to study the current facts related to the nature of a particular phenomenon, and this research uses the method of media survey, by surveying a sample of adolescents from Egyptian university students in the first university stages, ranging between 17-18 years, as it is considered from The most appropriate scientific methods for this study by using an electronic questionnaire.

Keywords: virtual environments - virtual culture.

مقدمة:

لقد أحدثت التطورات التكنولوجية والعلمية ثورة هائلة في مجال التواصل الاجتماعى بشكل ملحوظ يصعب تجاهله بل أصبح من الضرورة محاولة التكيف مع هذه التطورات والاستفادة بقدر الإمكان منها، حيث أصبحت محور الاهتمام من قبل الكثيرين وذلك لما لها من آثر كبير فى جميع نواحى الحياة وللاستفادة منها وخاصة فى مجال شبكات التواصل الاجتماعى وما بداخلها من بيئات افتراضية والتطور الدائم فى مجال التصميمات بداخلها قائمة على الدمج بين خصائص العالم الافتراضي وطرق التواصل الثقافى والاجتماعى بين البيئات والثقافات المختلفة وما لها من أثر فى الجانب الثقافى وقابلية الاستخدام لدى شريحة كبيرة من المراهقين المستخدمين لها.

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 أبعادة وآثاره على الأطراف المشاركة فيه.[١]

وتوجد عشرات المواقع لعوالم افتراضية على الإنترنت يزورها يوميا ملايين الناس من كل مكان فى العالم، بكل ما لديهم من تنوع فى الثقافات والسلوكيات والأفكار، حيث يبيعون ويشترون ويتناقشون ويغنون ويرقصون ويمارسون الرياضة والشعائر الدينية وكل ما يمكن أن يحدث فى العالم الواقعى أصبح يحدث على عوالم الإنترنت الافتراضية، والتى يحظى الناس فيها بحرية أكثر من العالم الحقيقى حيث شخصياتهم الحقيقية غير معلومة ولا تسرى عليهم الكثير من الظروف المقيدة للواقع .

ويعيش المراهقين مجموعة من التحولات في طرق العيش وأساليب التفكير وأنماط السلوك، تحولات تنطوي على تداخل بين التقليدي والحديث سواء على صعيد العلاقات الاجتماعية أو الثقافة أو القيم السائدة، تداخل بين المحلي والعالمي بفعل التأثير الكبير لثورة الاتصالات والمعلومات. وتظهر نتائج تلك التحولات لدى مختلف الشرائح الاجتماعية، إلا أن المراهقين وبحكم خصائصهم وتطلعاتهم ومرور نسبة هامة منهم

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

بالتأهيل المعرفي والثقافى، مرشحون لأن يكونوا أكثر تأثراً بهذه التحولات وما ينتج عنها من تأثيرات سلبية أو إيجابية على السواء.

كما أن العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد تتيح للمستخدم القدرة على رؤية الموضوعات المختلفة ثلاثية الأبعاد من مواقع وزوايا متعددة، إما أثناء المشى أو الطيران خلال المشاهد المختلفة؛ مما يعطى لهم الفرصة لتحقيق مستوى عالٍ جداً من الانغماس والتفاعل النشط داخل العالم الافتراضي ثلاثي الأبعاد، ويتفاعل المستخدمون مع بعضهم البعض ضمن هذا العالم من خلال الـــ "Avatars"، حيث يلعبوا، ويتعلموا، ويعملوا معاً في فرق إلكترونية.

وألعاب العالم الافتراضى من بين الألعاب التي نالت اهتمام كبير من قبل شريحة كبيرة من المجتمع بشكل عام والمراهقين بشكل خاص وذلك على حساب الألعاب الأخرى مما جعل لها دور هام وكبير في حياة المراهقين وسلوكهم ومراحل تطورهم، فقد فرضت نفسها على المراهقين بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو الفكرية.

مشكلة البحث

لاحظ الباحث أهمية البيئات الافتراضية فى الوقت الراهن حيث أنها فرضت وجودها فى حياة المجتمعات بشكل أو بآخر، ومع ظهور مفهوم الوسائط المتعددة التفاعلية اهتمت العديد من الدراسات فى الآونة الأخيرة بالبحث للتعرف على أهم الآثار والاشباعات التى يمكن أن يتحصل عليها مستخدمي المجتمعات الافتراضية، ونظرا للامكانيات التى تمنحها هذه البيئات لمستخدميها من التواصل والتفاعل والترفية وتبادل الثقافة والمعرفة فيما بينهم، فتبلورت مشكلة البحث فى التساؤل الرئيسي الآتي :

ما العلاقة بين البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد وإكساب المراهقين ثقافة افتراضية جديدة

أهمية البحث

يستمد البحث الحال أهميته من طبيعة الموضوع الذى تتناوله وما ينطوى عليه من جوانب تكنولوجية وترفيهية وتثقيفية، ومن ثم كونه دعوة للتجديد والتغيير فى طرق تنشئة الأفراد داخل المجتمع منذ الصغر لمواكبة تغيرات العصر.

أهداف البحث :

يسعى البحث الحالي إلى تحقيق هدف رئيسى وهو: **التعرف علـــى العلاقـــة بين البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد وإكساب المراهقين ثقافة افتراضية جديدة**

حدود البحث:

- **حدود موضـــوعية :** البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد وإكساب المراهقين ثقافة افتراضية جديدة
- **حدود بشرية :** طبق هذا البحث على عينة عشوائية من المراهقين من (١٧ : ١٨ سنة)

الدراسات المرتبطة :

١- دراسة لامان محمد أحمد ٢٠١٩ [١]

هدفت هذه الدراسة إلى كيفية استخدام تكنولوجيا وتطبيقات الواقع الافتراضى فى الدراسات الاعلامية العربية من أجل النهوض وتطوير فى مجال التسويق والعلاقات العامة، وتعتبر هذه الدراسة من الدراسات التحليلية الكيفية التى تعتمد على تحليل الدراسات التى أجريت حول مجال التسويق باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى، واتخذت الباحثة أداة تحليل المضمون فى جمع وتحليل البيانات والمعلومات المتعلقة بالبحث بهدف تصنيفه للوصول إلى وصف وتفسير للمشكلة البحثية .

وتوصلت الدراسة لعدد من النتائج وكان من أهمها إمكانية تحويل صناعة العلاقات العامة بواسطة تكنولوجيا الواقع الافتراضى VR، وكذلك يعتبر VR أداة قوية للعلامات التجارية التى تسعى إلى تجميل صورتها أو محاولة جذب الجمهور .

٢- دراسة "إيمان عبدالقادر سيد" ٢٠١٩م [٢]

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على استخدامات المراهقين لتطبيقات الواقع المعزز بهواتفهم المحمولة والاشباعات المتحققة لهم، وتنتمى هذه الدراسة إلى

---

[١] لامان محمد أحمد: "تطبيقات الواقع الافتراضى فى الدراسات الاعلامية العربية فى مجالات التسويق والعلاقات العامة والصحافة"، **المجلة العربية لبحوث الاعلام والاتصال**، جامعة الأهرام الكندية، ٢٠١٩.

[٢] إيمان عبدالقادر سيد: "استخدام المراهقين لتطبيقات الواقع المعزز بهواتفهم المحمولة والاشباعات المتحققة لهم"، **رسالة ماجيستير غير منشورة**، قسم الاعلام وثقافة الأطفال، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، ٢٠١٩ م.

الدراسات الوصفية، واعتمدت على أداة الاستبيان بالتطبيق على عينة عمدية من الطلاب الذين يستخدمون تطبيقات الواقع المعزز بهواتفهم قوامها ٣٠٠ مبحوث بواقع ١٥٠ مبحوث من جامعة النهضة و ١٥٠ مبحوث من جامعة عين شمس.

وتوصلت الدراسة لعدة نتائج ومن أهمها : جاءت التطبيقات الخاصة بالواقع المعزز التى استخدمها المبحوثين بالهواتف الخاصة بهم فى الترتيب الأول (تطبيقات ألعاب الواقع المعزز) وجاءت فى الترتيب الثانى (تطبيق anatomy 4 d) بينما فى الترتيب الثالث جاء تطبيق (aurasma)، كما توصلت إلى أنه من أهم أسباب استخدام المبحوثين لتطبيق الواقع المعزز بالهاتف فى العبارات (تقدم معلومات جديدة تنشط ذاكرتى – اعجاب الأصدقاء بتطبيقات الواقع المعزز)، كما جاء من ضمن النتائج أن الواقع المعزز يتيح اكتشاف معلومات جديدة ومهارات عملية ويوفر الوقت والشعور بالتشويق والإثارة .

٣ــ دراسة أحمد سيد أحمد ٢٠١٩ [١]

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن دور العولمة الثقافية والاعلام الجديد فى تشكيل ملامح الوعى السياسى فى المجتمع المصرى المعاصر والتعرف على أكثر المواقع تأثيرا فى الوعى السياسى للجمهور وكذلك التعرفى على رؤية الجمهور للاعلام الجديد، واعتمدت هذه الدراسة على استخدام استمارة استبيان للحصول على استجابات المبحوثين عند التطبيق .

وتوصلت هذه الدراسة لعدة نتائج من أهمها أن غالبية المبحوثين من عينة الدراسة يهتمون بمتابعة الإعلام الجديد حيث أنه يمثل مجال واسع للمعرفة والتعلم وأنه لا استغناء عنه لما يتيحه من تواصل سريع وفعال .

٤– دراسة "فاتن عبدالشافى جودة" ٢٠١٩م[٢]

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الاشباعات المتحققة من استخدام المراهقين لألعاب المحمول والاشباعات المتحققة منها، وتنتمى هذه الدراسة إلى

---

[١] أحمد سيد أحمد : "العولمة الثقافية والاعلام الجديد - دراسة سوسيولوجية لملامح الوعى السياسي فى المجتمع المصرى المعاصر"، **رسالة ماجيستير غير منشورة**، قسم علم الاجتماع، كلية الأداب، جامعة عين شمس، ٢٠١٩.

[٢] فاتن عبدالشافى جودة: " استخدام المراهقين لألعاب المحمول والاشباعات المتحققة منها"، **رسالة ماجيستير غير منشورة**، قسم الاعلام وثقافة الأطفال، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، ٢٠١٩ م.

الدراسات الوصفية، واعتمدت على أداة الاستبيان بالتطبيق على عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من المراهقين بالمرحلة الاعدادية .

وتوصلت الدراسة لعدة نتائج ومن أهمها : إن دوافع ممارسة المبحوثين للألعاب هى حب المغامرة وتنمية الخيال والتنافس مع الآخرين، كما توصلت إلى أن لهذه الألعاب سلبيات كثيرة ومنها العنف والعزلة والانطواء، وتوصلت إلى أن أهم الاشباعات المتحققة من استخدام المراهقين لهذه الألعاب هى الشعور بالارتباط مع مستجدات تكنولوجيا الألعاب واكتساب خبرات جديدة .

٥- دراسة "Kaufmon ،Zhang" ٢٠١٨م [١] :

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الدوافع الاجتماعية لكبار السن داخل ألعاب تقمص الأدوار متعددة المستخدمين وعلاقتها بإشباع الحاجات الاجتماعية والعاطفية لديهم، وطبقت أداة استمارة استبيان الكترونى على عينة قوامها ٢٢٢ مبحوث من مستخدمى لعبة World Of Warcraft .

وتوصلت الدراسة لعدة نتائج ومن أهمها : إن الاشباع الاجتماعى والعاطفى يرتبط بنوع اللعب ودرجة الاستمتاع فى العلاقات الاجتماعية بينما لا يرتبط بكثافة استخدام اللعبة أو الوقت الذى يتم قضاؤه داخلها، وتوصلت إلى أن كون أغلبية المبحوثين علاقات اجتماعية داخل اللعبة لكنهم لم يتمكنو من تحويلها إلى واقع .

٦ــ دراسة "نسرين محمد مراد" ٢٠١٨م[٢] :

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الدلالات المقدمة في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتُها على المراهقين في ضوء نظرية المسئولية الاجتماعية، وقد طُبِقت الدراسة ميدانياً على عينة عمدية قوامها (٤٨٣ مفردة) من طلاب المرحلة الإعدادية والثانوية بمحافظة المنيا، بينما تم تطبيق صحيفة التحليل الدلالي على عينة من الألعاب الإلكترونية متمثلة في (٨) ألعاب، حيثُ استخدمت الباحثة المنهج الوصفي بشقيه الميداني والتحليلي المتمثل في التحليل الدلالي.

---

[1] Fan Zhang, David Kaufmon: Massively Multiplayer Online Role-Playing In Mobile Games And Socio-Emotional Wellbeing A Computers In Human Behavior, (vol.73, 2018).

[٢] نسرين محمد مراد: "الدلالات فى الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين : دراسة فى إطار نظرية المسئولية الاجتماعية"، **رسالة ماجستير غير منشورة،** قسم الاعلام التربوى، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، ٢٠١٨ م.

وخلُصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، أهمها: أن الهاتف المحمول جاء في مقدمة الوسائط الإعلامية التي تُتاح من خلالها الألعاب الإلكترونية، وتوجه المراهقين نحو الألعاب الترفيهية، وأكدت على أن منشأ اللُعبة الإلكترونية في الألعاب عينة الدراسة أجنبي أو أجنبي إصدارعربى، استخدام الخلفيات والرسوم ثنائية وثلاثية الأبعاد، وميل مصممي الألعاب إلى المزج بين الأصوات البشرية وغير البشرية وذلك لخلق نوع من التفاعل والواقعية، استخدام الألعاب الشخصيات الكرتونية والشخصيات العادية بصفة أساسية لتناسب فكرة اللعبة.

٧ــ دراسة سارة محمد عبدالله ٢٠١٧ [١]

هدفت هذه الدراسة إلى وصف وسيلة حديثة من وسائل التواصل الاجتماعى وهى البيئات ثلاثية الأبعاد والتعرف على دوافع استخدام الشباب المصرى لها بالإضافة إلى التعرف على الأسباب التى تؤدى إلى احساس المستخدمين بالحضور داخل هذه البيئة الافتراضية، واعتمدت هذه الدراسة على منهج المسح الاعلامى وتم استخدام استمارة استبيان الكترونى على عينة قوامها ٢٢٢ من مستخدمى مواقع الحياة الافتراضية .

وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج جاء دافع الاستفادة المادية في مقدمة الأسباب التي تدفع المبحوثين للعمل داخل الحياة الافتراضية، يليه دافع العمل بوظيفة يصعب القيام بها في الواقع، وبالنسبة للعوامل التي تؤدى إلى إحساس المبحوثين بالحضور داخل البيئة الافتراضية، كانت العناصر المرئية والصوتية التي تتميز بها الحياة الافتراضية من أكثر العوامل التي تجذب المبحوثين لقضاء أكبر قدر ممكن من الوقت داخلها، كما أوضح غالبية المبحوثين أن شعورهم بالتحكم والسيطرة على كل الأدوات الافتراضية التي تتيحها الحياة الافتراضية من ضمن أهم العوامل التي تجعلهم يشعرون بالحضور داخلها، كما أوضح المبحوثون أنهم لا يشعرون بمرور الوقت عند وجودهم داخل الحياة الثانية.

---

[١] سارة محمد عبدالله : "استخدامات الشباب المصرى لمواقع الحياة الافتراضية على شبكة الانترنت والاشباعات المتحققة منها"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، قسم علوم الاتصال والاعلام، كلية الاداب، جامعة عين شمس، ٢٠١٧ .

٨ـ دراسة **Ahn، (2015) . J . S** [1]

هدفت الدراسة إلى استخدام VR الواقع الافتراضى كوسيلة للحد من الآثار الاجتماعية والصحية الضارة ولزيادة الاهتمام الشخصى بخطر السمنة من خلال تجربة VR الواقع الافتراضى المستخدمة فى تصميم البحوث، حيث دخل المشاركون فى عالم VR الواقع الافتراضى من خلال عرض الصورة الرمزية لزجاجة شراب خلال التجربة وصورة رمزية للمشروبات الغازية، فى حين أن الساعة الرقمية فى الخلفية تمثل مرور الوقت حتى مرور سنتين وجعل المشارك يشاهد بصريا أكوام من الدهون الصفراء المتراكمة على المقياس بجوار الصورة الرمزية.

وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج كان من أهمها أن المشاركين بعد مشاهدتهم التصوير الافتراضى للآثار السلبية لاستهلاك المشروبات الغازية بعد أسبوع واحد من التجربة.

٩- دراسة "**Yilmaz، Topu، Goktas**" ٢٠١٣م [2]

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العوامل المؤثرة فى دوافع استخدام البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد وعلاقتها بالحضور الاجتماعى، واستخدمت أداة الاستقصاء والمقابلات للحصول على البيانات .

وتوصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها ارتفاع مستوى الدوافع والحضور الاجتماعى لدى المبحوثين، وأن هناك عوامل تؤثر فى دوافع المبحوثين أثناء تلقى المعلومات الجديدة مثل عوامل بصرية البيئة المحيطة والاشباع الذى يحصل عليه من التعلم .

---

(1) Ahn, S . J : Incorporating immersive virtual environments in health promotion campaigns: Aconstrual level theory approach Health Communication, 2015, vol. 30 . no 6 .

(2) Rabia M.Yilmaz, F. Burcu Topu, Yaksel Goktas: Social Predence And Motivation In Three Dimentional Virtual World – An Exploratory Study, Australian Journal Of Educational Technology, (Vol.29 ،2013) .

١٠ــ دراسة مروة حسن حامد حسن ٢٠١٢م [١]

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على مدى فاعلية بيئة التعلم الافتراضية ثلاثية الأبعاد فى زيادة دافعية الإنجاز لطلاب تكنولوجيا التعليم وتنمية اتجاه طلاب تكنولوجيا التعليم نحوها ومدى اسهامها فى زيادة التحصيل الدراسي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفى، وتم تطبيق الدراسة على عينة من طلاب الفرقة الرابعة بقسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة عين شمس وهم من الطلاب ذو الدافعية المنخفضة ممن يجيدون استخدام الكمبيوتر والإنترنت عن طريق بطاقة ملاحظة صممت خصيصا لقياس اتجاه الطلاب نحو بيئة التعلم .

وقد توصلت الدارسة لعدد من النتائج من أهمها أتاحت البيئة الفرصة للطلاب ممارسة المهارة عملياً من خلال بعض الأنشطة التعليمية المتاحة بغرفة الأنشطة وباستخدام بعض الأدوات ثلاثية الأبعاد المتضمنة بالبيئة مثل أدوات البناء والبرمجة، وأن استخدام البيئات ثلاثية الأبعاد (العوالم الافتراضية Virtual World) كان لها تأثير كبير على زيادة الدافع للانجاز كأدوات الإبحار التي أتاحت للطلاب التجول بحرية ضمن المحتوى والأنشطة حيث يمشى ويطير ويقفز ويجرى ويحرك عينية في أي مكان وبأي زاوية ليصل للهدف المحدد، مما زاد من شعور الطلاب بالانغماس، ولقد قوى هذا الشعور قيام الطلاب ببناء المحتوى والتحكم في عناصر وكائنات البيئة والتفاعل معها.

مصطلحات البحث :

المراهقة :

يعرفها " حامد زهران" بأنها مرحلة انتقال من الطفولة إلى الرشد.[٢]

ويراها " عبد الرحمن العيسوى " مرحلة تتسم بمجموعة من التغيرات فى نمو الفرد الجسمى والعقلى والنفسى والاجتماعى فهى مرحلة الانتقال التى يصبح فيها المراهق رجلاً والمراهقة امرآة.[٣]

---

[١] مروة حسن حامد: "فاعلية بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد على زيادة دافعية الإنجاز لدى الطلاب واتجاهاتهم نحو البيئة الافتراضية"، **رسالة دكتوراه**، قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، ٢٠١٢ .

[٢] حامد زهران : **"علم نفس النمو"**، القاهرة، دار المعارف، ١٩٨٦، ص ٢٨٩.

[٣] عبدالرحمن العيسوى : **"سيكولوجية المراهق المسلم المعاصر"**، ط١، الكويت، دار الوثائق، ١٩٨٧م، ص١١.

وتعرفها (كوثر هانى) بأنها "تلك الفترة التي تلي البلوغ وتتميز بنوع من النمو المتسارع في نواحي الحياة العضوية والنفسية والإجتماعية والعقلية بحيث تسمح للفرد من زيادة الاعتماد على نفسه وتطوير مهاراته الإجتماعية والدراسية. [١]

البيئة الافتراضية :

عرفه " باينبريدج" (Bainbridge,2007) بأنه :"بيئة إلكترونية تحاكي بصريًّا المساحات المادية المعقدة، حيث يمكن للأشخاص أن يتفاعلوا مع بعضهم البعض ومع الكائنات الافتراضية عبر الإنترنت، والتي يتجسد فيها المتدربين من خلال شخصيات الرسوم المتحركة".[٢]

بينما يرى (ناذير وكارى) أنه عبارة عن "منصة ثلاثية الأبعاد قائمة على التجسيد مع المستخدمين يمثلها(Avatar) يشارك في الأنشطة المختلفة، ويتفاعل مع البيئة المحيطة به من كائنات افتراضية أخرى.

الثقافة الافتراضية

وتعد الثقافة الافتراضية هى الثقافة التى ظهرت أو تظهر في عصر المعلومات نتيجة لاستخدام الحاسوب وشبكاته بغرض الاتصال، يصعب تعريف حدود الثقافة الافتراضية لذلك فإن اصطلاح الثقافة الافتراضية مثير للجدل على الرغم من أنها تشير إلى ثقافة مجتمعات الانترنت لكنها تمتد للعديد من المواضيع الثقافية المتعلقة بالانترنت مثل السيبرانية والأعضاء المستقبلية والمجتمع الإنساني ككل، وقد تشمل أيضاً الحركات الفكرية المختلفة.[٣]

فروض البحث :

١- توجد علاقة ارتباطية موجبة ودالة إحصائياً بين دوافع دخول المراهقين للبيئات الافتراضية ومستوى استخدامهم لها .

---

[١] كوثر هانى : أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت على المراهقين، **رسالة ماجستير غير منشورة**، جامعة الجيلالى بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الانسانية، شعبة علوم الاعلام والاتصال، ٢٠١٩م، ص١٠.

[2] William Bainbridge: The Scientific Research Potential of Virtual Worldsm, Vol. 317, Issue 5837, p473

[٣] فريدة صغير عباس، رضوان رياح : صراع القيم بين الثقافة المحلية والثقافة الافتراضية فى ظل الفضاء السيبرانى"، **مجلة البدر**، جامعة بشار، الجزائر، مجلد١٠، العدد ١١، ٢٠١٨، ص ١٤٢.

٢- توجد علاقة ارتباطية موجبة ودالة إحصائياً بين مستوى استخدام المراهقين للبيئات الافتراضية ومدى اكتسابهم لثقافات افتراضية .

نوع ومنهج البحث :

ينتمي هذا البحث إلى الدراسات الوصفية، والتى تستهدف دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطبيعة ظاهرة معينة، وهى فى البحث الحالية "معرفة العلاقة بين البيئات ثلاثية الأبعاد وإكساب المراهقين الثقافة الافتراضية الجديدة" وذلك بجمع البيانات وتصنيفها وتبويبها وتفسيرها وتحليلها تحليلاً دقيقاً وشاملاً للحصول على وصف كامل ودقيق للمشكلة موضوع الدراسة والتوصل إلى نتائج ودلالات ذات أهمية تؤدي إلى إمكانية تعميمها بشأن الظاهرة التى يقوم الباحث بدراستها، ويستخدم هذا البحث منهج المسح الاعلامى .

مجتمع وعينة البحث

يتمثل مجتمع البحث فى عينة عشوائية من المراهقين من طلاب الجامعة فى المرحلة الجامعية الأولى تتراوح ما بين ١٧: ١٨ عام.

قام الباحث بتطبيق البحث الميداني إلكترونيا على عينة من المراهقين من مستخدمى ألعاب العالم الافتراضى من خلال استخدام استمارة الاستبيان الكترونيا.

أدوات البحث :

إستمارة استبيان من إعداد الباحث لتطبيقها على عينة عشوائية من المراهقين بهدف جمع المعلومات من أفراد العينة.

الاطار المعرفى :

أولاً: البيئات الافتراضية:

ولقد أحدثت التطورات التكنولوجية والعلمية ثورة هائلة في مجال التواصل الاجتماعى بشكل ملحوظ يصعب تجاهله بل أصبح من الضرورة محاولة التكيف مع هذه التطورات والاستفادة بقدر الإمكان منها، حيث أصبحت محور الاهتمام من قبل الكثيرين وذلك لما لها من آثر كبير فى جميع نواحى الحياة وللاستفادة منها وخاصة فى مجال شبكات التواصل الاجتماعى وما بداخلها من بيئات افتراضية (ثلاثية الأبعاد) والتطور الدائم فى مجال التصميمات لهذه البيئات الافتراضية بداخلها قائمة على الدمج بين خصائص العالم الافتراضي والعالم الواقعى وطرق التواصل الثقافى والاجتماعى

بين البيئات والثقافات المختلفة وما لها من أثر فى الجانب الثقافى وقابلية الاستخدام لدى شريحة كبيرة من المراهقين المستخدمين لها.[١] فأصبح من الواضح أهمية العوالم الافتراضية فى الوقت الراهن حيث أنها فرضت وجودها فى حياة المجتمعات بشكل أو بآخر حيث أصبح بالإمكان توظيفها فى العديد من المجالات مثل الاعلان، التسويق، التقديم للوظائف والتعاملات المالية وغيرها من المجالات الأخرى، واهتمت العديد من الدراسات فى الآونة الأخيرة بتناولها بالبحث للتعرف على أهم الآثار والاشباعات التى يمكن أن يتحصل عليها مستخدميها، ونظرا للامكانيات التى تمنحها هذه البيئات لمستخدميها من التواصل والتفاعل والترفية وتبادل الثقافة والمعرفة فيما بينهم. [٢]

لقد أصبحت التكنولوجيا الرقمية ترسم حضوراً بديلاً وثقافة بديلة وأساليب علاقات بديلة، وحياة افتراضية بديلة، فالمراهق الذى يدخل إلى لعبة على الانترنت فإنه يدخل فى حياة افتراضية فى مجتمع افتراضى حيث بإمكانه أن يتقمص شخصية يختارها (فارس، ساحر، تاجر،....) ويشكل أصدقاء عبر العالم يلبسون مثله شخصيات افتراضية مختلفة، يتحدثون باللغة التى يختارها، فما نود أن نشير إليه هنا هو أنه بعد خروجه من اللعبة وعودته إلى حياة الواقع فلا يغادر حياته الافتراضية فى اللعبة بل يحتفظ بما اكتسبه من خلالها من ثقافة وتعاملاته وعلاقاته أى حياته الافتراضية على الانترنت باتت جزءاً مكملاً لحياته الواقعية .[٣]

فأصبح من الواضح أهمية العوالم الافتراضية فى الوقت الراهن حيث أنها فرضت وجودها فى حياة المجتمعات بشكل أو بآخر حيث أصبح بالإمكان توظيفها فى العديد من المجالات مثل الإعلان، التسويق، التقديم للوظائف والتعاملات المالية وغيرها من المجالات الأخرى، واهتمت العديد من الدراسات فى الآونة الأخيرة بتناولها بالبحث للتعرف على أهم الآثار والاشباعات التى يمكن أن يتحصل عليها مستخدميها، ونظرا

---

[١] نبيل جاد عزمي، وآخرون: **"بيئات التعلم الافتراضية"**، فى نبيل جاد عزمى (محرر)، بيئات التعلم التفاعلية، دار الفكر العربي، القاهرة،٢٠١٤، ص٣.

[2] Bittarello, Maria Beatrice : Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination. Journal of Virtual Worlds Research: Past, Present & Future, 1(1). USA. 7- ISSN 1941-8477,2008, available at: http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewArticle/282.

[٣] وجدى محمد بركات وآخرون : الأطفال والعوالم الافتراضية - آمال وأخطار، **مؤتمر الطفولة فى عالم متغير**، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين، ٢٠٠٩م، ص٦ .

للامكانيات التى تمنحها هذه البيئات لمستخدميها من التواصل والتفاعل والترفية وتبادل الثقافة والمعرفة فيما بينهم. (١)

وتعد ألعاب تقمص الأدوار أحد أنماط الألعاب الإلكترونية، وفي هذا النمط يتقمص المستخدم أحد الشخصيات الخيالية يقوم باللعب من خلالها، ويتحكم فيها حيث تتيح له اللعبة أداء بعض الأفعال داخل اللعبة مستخدماً أحد أدوات اللعب، كما تتيح للمستخدم تطوير الشخصية أو تغيرها، ويتميز هذا النمط من الألعاب ببيئته الحيوية الممتدة والغنية بالمؤثرات، وتتمتع ألعاب تقمص الأدوار بتنوع أنماط اللعب حيث النمط الفردي، والتعاوني، والتنافسي. (٢)

وهنا يجب الإشارة إلى أن الشخصيات الإفتراضية داخل هذه الألعاب الإلكترونية تقوم على فكرة الانفصال عن الحياة الواقعية لدى اللاعبين، بل تدفعهم إلى التعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية داخل حياتهم الواقعية، مما يجعلنا نرى فى تصرفاتهم الكثير من أشكال التوتر والعنف الدائم مع غيرهم داخل المجتمع، فعندما يلعب المستخدم الألعاب الإلكترونية يقوم بنفسه بعده ألاف من حوادث القتل الافتراضية حيث لا يصبح مجرد ملاحظ أو مشاهد للعنف بل يتحول إلى منفذ له.(٣)

ومن هنا تتجه هذه الدراسة إلى التعرف على كيفية الاستفادة من هذه الألعاب الافتراضية وكيفية ممارسة مؤسسات المجتمع ككل لدورهم بشكل جيد فى توجيه المراهقين إلى الاستفادة من هذه الألعاب وتجنب الآثار السلبية، وكيفية المحافظة على ثقافتنا وتراثنا فى ظل ثقافة افتراضية تتجه إلى أن تكون ثقافة موحدة على مستوى العالم.

---

(1) Bittarello, Maria Beatrice : Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination. Journal of Virtual Worlds Research: Past, Present & Future, 1(1). USA. 7- ISSN 1941-8477,2008, available at: http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewArticle/282.

(2) Anderson, C, A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E.: " Violent video game effects on children andadolescents", Theory, research and public policy, New York , Oxford University Press, 2007.

(٣) وجدى محمد بركات وآخرون: مرجع سابق، ص ٨ .

حالات التعامل مع البيئات الافتراضية:

١- حالة الانغماس الكامل للمستخدم :

وفى هذه الحالة يشعر المستخدم بأنه موجود فى عالم أخر بعيد عن الواقع الذى يعيش فيه، فيشعر أنه أصبح جزء من هذه البيئة ويتعامل مع غيره عن طريق خوذة خاصة ونظارة وقفازات إلكترونية متصلة بالحاسب الآلى الخاص به ليتعامل مع الأشياء الخيالية التى يراها فى العالم الافتراضى على أنها أشياء حقيقية .

٢- حالة الانغماس المحدود للمستخدم :

وفى هذه الحالة يتم التعامل مع البيئة الافتراضية من خلال شاشات الحاسب الآلى دون الانغماس داخل البيئة الافتراضية .

٣- حالة البيئة الافتراضية المساعد :

وفى هذه الحالة يتم العمل على تطوير أجهزة محاكاة البيئة الافتراضية وذلك لتكون أقرب فى استخدامها من الواقع مثل الجاذبية والسرعة الأبعاد الثلاثية .

٤- حالة البيئة الافتراضية العقلى :

وفى هذه الحالة يتم التعامل مع العقل مباشرة والسيطرة عليه دون الحواس الأخرى ليزيد من انغماس المستخدم فى الخيال بعيداً عن الواقع . [١]

استخدامات العوالم الافتراضية:

للبيئات الافتراضية العديد من الاستخدامات المختلفة، ومنها ما يلى: [٢]

١- **Active Worlds**: هي إحدى أوائل العوالم الافتراضية التى يمكن للمستخدمين من خلالها الحصول على أسماء فريدة من نوعها، يدخل العالم من خلال مستعرض العالم النشط (Active Worlds Viewer)، والتنقل داخل بيئات افتراضية ثلاثية الأبعاد بنيت من قبل الآخرين، إن وجود هذة البيئة في مجال التعليم لجدير بالملاحظة، فـ (AWEDU) هو الكون الكامل الذي يركز على تعزيز البحث والتطوير في مجال التعليم، فمن خلال هذة البيئة يتم التعاون مع

---

[١] منير عبدالله خضير : ألعاب الواقع الافتراضى مفهومها وآثارها وأحكامها وضوابطها الشرعية – لعبه بوكيون جو نموذجاً، **مجلة كلية دار العلوم**، جامعة القاهرة، كلية دار العلوم، مايو ٢٠١٧م ، ص٤٠٢.

[٢] مجد خضر : **العالم الافتراضى** ، ٢٠٠٦، متاح من خلال الرابط التالى:
https://mawdoo3.com/%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%A7%D9%84%D9%85_%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%81%D8%AA%D8%B1%D8%A7%D8%B6%D9%8A

العديد من المؤسسات التعليمية من جميع أنحاء العالم، والمعلمون في (AWEDU) قادرون على تحديد المفاهيم والنظريات، والتدريس في الفصول الدراسية، وتقديم العروض، ودراسة الجوانب الاجتماعية للتربية.

٢- **Open Simulator**: هو خادم تطبيق ثلاثي الأبعاد مفتوح المصدر، ويمكن استخدامه لإنتاج عالم افتراضي ثلاثي الأبعاد، وهو يتضمن الكثير من الإرشاد التجريبي، ولا تزال النسخة المبدئية في الوقت الحالي تشتمل على العديد من المشكلات.

وبهذه المنصة العديد من المزايا، وخاصة لأغراض البحث العلمى:

- تتيح التعامل بحرية كاملة، حيث إنها من المصادر مفتوحة المصدر.
- بما أنها لا تتطلب اتصالا بالإنترنت ؛ لذا يمكن أن يتم تشغيلها في وضع مستقل على جهاز الحاسوب المحلي.
- مجانية ولا تتطلب أى مبالغ للدخول عليها أو التصميم بداخلها.
- يمكننا استخدام أرض خالية حوالي (١٦) فدانا لأية أنشطة على الخادم (OpenSimulator)، كما أنه لا يتطلب رسوم خدمات لتحميل بعض المواد.

٣- **Second Life** : هي واحدة من أكثر العوالم الافتراضية الاجتماعية شعبية، والتي وضعتها ليندن لاب، وتستضيف أكثر من(١.٥) مليون مستخدم، وتحافظ على نموها، كما أنها تجمع بين خصائص العوالم الافتراضية، والألعاب، وتطبيقات الرسائل، والميزة الأكثر أهمية هى إمكانية تطويرها وتملكها، ويمكن للمستخدم التفاعل مع المستخدمين الآخرين من خلال الانتقال (Teleport) واستخدام الخدمات المتطورة، فالـ (Second Life) يصلح أن يستخدم كأداة تعليمية متقدمة.

٤- **Open Wonderland**: وهى منصة شعبية، وتم تطويرها في البداية من قبل شركة صن مايكروسيستمز، ولكن منذ عام (٢٠١٠) كانت مدعومة من قبل مؤسسة (Open Wonderland)، ويمكن لمستخدمي (Open Wonderland) التواصل مع بعضهم، ومشاركة تطبيقات سطح المكتب والتعلم التعاونى، والأعمال

التجارية، أو القضايا الاجتماعية، وأهم معالم المشروع أن بيئتها قابلة للتطوير، ويوضح الجدول التالي المقارنة بين منصات العالم الافتراضى.

الصعوبات التى تواجه استخدام البيئة الافتراضية:

هناك عددًا من القضايا المتعلقة بصعوبة استخدام الـــعالم الافتراضى، ويوضح ذلك مجموعة النقاط التالية:

١. لا يمكن الوصول إليها بالنسبة للأشخاص الذين يعانون من إعاقة الرؤية.
٢. من الصعب التكيف مع البيئة الافتراضية بالنسبة لبعض المستخدمين مالم يكن لهم استخدام مع التكنولوجيا الحديثة.
٣. قد يستغرق البعض وقتًا طويلاً لمعرفة كيفية التحرك داخل الـــ (Second Life) إن لم يكن هناك دليل.
٤. من الضروري أن يكون المستخدم على اتصال بالإنترنت بسرعة ؛ لتحقيق أقصى قدر من التمتع بها.

ولقد صنف (وجدي محمد بركات، عبد المـــنعم توفيـــق، ٢٠٠٩م) العـــوالم الافتراضية أنها:[١]

١. عالم افتراضي يبتكر حالة من التواجد المكتمل:

وفيه يتم إيهام الطالب بأنه لا وجود للحاسوب والعالم حقيقي، فلا يرى أو يشعر بأي شيء سوي هذا العالم المصنوع الذي يقدمه الحاسوب ويتصرف داخله بحرية تامة، ويتم رؤية هذا العالم المصنوع بواسطة خوذة خاصة أو نظارة الكترونية تتصل بالحاسوب، كما يرتدي المستخدم في يديه قفازات الكترونية كوسيلة إضافية لتجسيد الواقع الافتراضي، وذلك من خلال ملامسة الأشياء التي يتم تجسيدها في هذا الواقع الخيالي ويظن أنها موجودة.

٢. عالم افتراضي محدود الوظيفة والمكان:

ويستخدم هذا النظام لمحاكاة الأنظمة التي يصعب التواجد بقربها أو بداخلها، وتجسيد التفاعل معها لتعظيم فرص تفهم أدائها لوظائفها وينصب الاهتمام هنا علي محاكاة خواص أو جزئيات بعينها في الواقع الحي الحقيقي، ومن أمثلة هذا الواقع محاكاة المباني، والسيارات، والطائرات.

---

[١] وجدى محمد بركات وآخرون: **مرجع سابق**، ص ٤ .

٣. العالم الافتراضي المبسط:

حيث تكون رؤية العالم الافتراضي والتعامل معه عن طريق شاشة الحاسب الآلي(كالمواقع علي شبكة الإنترنت) أو أجهزة الألعاب الالكترونية .

مميزات العوالم الافتراضية :

يرى "باركر" (Parker, 2008) أن هناك العديد من المميزات، والتي سوف يتم استعراضها فيما يلى: [١]

١. التنقل في فضاء ثلاثي الأبعاد.
٢. التفاعلات في الفضاء.
٣. لعب الأدوار – التفاعل مع مجموعات مختلفة، مثل: المسنين، والمرضى أو العملاء.
٤. البناء والتصميم (الهندسة المعمارية والتصميم الداخلي).
٥. تصميم الملابس.
٦. التدريبات والاختبارات ثلاثية الأبعاد .
٧. الأنشطة البنائية.
٨. بناء أي شئ لتوضيح المفهوم.
٩. الفنون الإبداعية (الكتابة، التصوير، والموسيقى).
١٠. اتخاذ القرار، إدارة الأعمال.

ثانياً : المراهقة :

تعد مرحلة المراهقة من المراحل العمرية الحرجة والصعبة التي يمر بها الإنسان في مراحل حياته حيث تبدأ فيها ملامح شخصية الفرد بالتكون والإستقرار وذلك نتيجة لما يمر به من خبرات ومواقف وتجارب التي تعمل على صقل شخصيته ومن أكبر الصعوبات التي يتخوف الأولياء أثناءها كيفية تجاوز أبنائهم لها، إذ في هذه المرحلة يجنح المراهق إلى تقليد غيره والتعصب لرأيه وهذا ما يخلق المشاكل والصعوبات مابين المراهق وأهله مما يجعل الآباء والأمهات ينظرون إلى أولادهم

(1) Parker, L. : Second Life: the seventh face of the library?. Program, 42(3), 2008, P.P 232-242. Retrieved from : http://eprints.whiterose.ac.uk/4745/

المراهقين على أنهم مصدر للإزعاج والمتاعب وهي نظرة ليست بعيدة تماما عن الواقع. [١]

فالمراهق في مرحلة المراهقة يتعرض لجملة من التغيرات المختلفة التي تشمل الجانب النفسي والفيزيولوجي حيث تكثر في هذه المرحلة الصراعات الداخلية التي تمس الحياة النفسية الداخلية للمراهق والتي تقابلها الصراعات الخارجية المتمثلة في الحياة الإجتماعية للمراهق والتي تخلق له جملة من المشاكل وصعوبة التأقلم مع وضعه الجديد وما يحتاجه المراهقة في هذه الفترة هو التفهم والمساعدة والحوار ومعالجة مشاكله ووجهات النظر المختلفة بصورة موضوعية بعيدا عن التعصب والإنفعالات.[٢]

حاجات المراهق :

نلخص أهم حاجات المراهق فيما يلي: [٣]

١- حاجة المراهق للاهتمام ومساعدة الوالدين :

بالرغم من وجود خصوصيات المراهق و تغيرات في مزاجه و سلوكياته وتفكيره إلا أنه في حاجة ماسة للرعاية الجيدة التي يقدمها الوالدين له والتي ترتبط ارتباطاً ايجابياً بالعلاقات الوثيقة مع الوالدين ومع الإخوة وبتقدير الذات المرتفع، وبالنجاح الأكاديمي وتطور النمو الأخلاقي.

٢- حاجة المراهق لأن يتمتع والديه بالحساسية الانفعالية نحوه :

أي أنه من واجب الوالدين التعرف على أفكار مراهقيهم ومشاعرهم ومزاجهم، خاصة عندما يكون المراهقون قلقون أو متضايقون فانعدام الحساسية لدى الوالدين ينمي هذه الخاصية عند الأبناء فعندما لا تؤخذ مشاعر الطفل بالحسبان فلن يتعلم كيفية الانتباه لمشاعر الآخرين وأخذها بعين الاعتبار.

٣- حاجة المراهقون إلى الحب والعاطفة الايجابية :

من أهم حاجيات المراهق والتي فعلا تمثل سبباً لاضطراب المراهق هي الحب والتعبير عن العواطف وعن المشاعر الايجابية بدلاً من أن يعاني المراهق من الحرمان

---

[١] نجاة بن صالح : "استخدامات الجمهور لمواقع شبكات التواصل الإجتماعي أنموذجا Facebook موقع الفيسبوك - دراسة تطبيقية على عينة من جمهور المراهقين المتمدرسين بالجزائر"، **رسالة دكتوراه،** قسم الدراسات العليا في الإعلام والإتصال، كلية الإعلام والإتصال، الجامعة العربية الألمانية للعلوم والتكنولوجيا، ٢٠١٦،، ص ١٣٠ .

[٢] نجاة بن صالح : **مرجع سابق،** ص ١٣١ .

[٣] رغد شريم: **سيكولوجية المراهقة،** دار المسيرة، الأردن، ٢٠٠٩، ص ٢٥٨ .

من الحب والعاطفة أو البرودة والعزلة. فهو بحاجة إلى الدعم الداخلي والتشجيع والتقدير والثقة والحب والى الدعم الخارجي (العناق والتقبيل والملامسات.. إلخ) .

٤- حاجة المراهق إلى أن يكون مقبولاً :

من حاجيات المراهق أن يعرف انه موضع تقدير واحترام وانه مقبول ومحبوب من قبل والديه كما هو بعيونه وبمزاجه الخاص وبكل شيء فيه، وليس العيش في وسط اسري يسوده النقد المستمر وعدم السرور.

٥- حاجة المراهق إلى ثقة والديه له :

المراهق يحتاج إلى أن يكون مركز ثقة بالنسبة لوالديه ولكن ذلك سيتحقق إلا إذا كان المراهق من النوع الذي يخبر والديه عن النشاطات اليومية وبالتالي الإلمام بمعرفة حول المراهق من طرف والديه فمعرفتهم بالنشاطات اليومية لطفلهم يمكنهم من وضع ثقة وليس خوفهم وشعورهم بالذنب على أبناءهم المراهقين من خلال مراقبة مكالماتهم الهاتفية، وقراءة مذكراتهم والإطلاع على بريدهم وتفتيشهم للأدوات الخاصة بأبنائهم المراهقون. فهذه التصرفات تهز من ثقة المراهق فى نفسه .

٦- حاجة المراهق إلى من يقوم بتوجيهه وإرشاده :

يحتاج المراهق إلى مراقبة من طرف أولياءه من أجل تنظيم سلوكياته ومعرفة إلى أين يذهب هذا المراهق ومع من يقضي أوقاته كما انه من الأقل احتمالا أن يتورط المراهقون بالمشاكل إذا اعتقدوا أن آباءهم سوف يكتشفون ذلك، فمراقبة الآباء للمراهقين يقلل من احتمالات الانحراف والإدمان والسلوكيات الأخرى السيئة.

٧- الحاجة إلى جماعة الرفاق والصداقة:

الجميع يتفق انه من أسمى ما يميز مرحلة المراهقة هي الحاجة إلى جماعة الرفاق حيث يعتمد بشدة المراهق على الاتصال بهذه الجماعة للحصول على الإحساس بالأمن والمساعدة وخاصة مع آخرين يعيشون نفس الخبرة التغيير أي (الخبرة المشتركة لدى المراهقين) وغالبا نحو الأصدقاء من نفس الخلفية الاجتماعية، الاقتصادية والخلفية الأسرية ومن نفس الخبرة والمدرسة والصف الدراسي ومن نفس العمر.

ثالثاً: الثقافة الافتراضية:

تعتبر الثقافة من أهم القضايا التي تشغل اهتمام مجتمعنا المعاصر، وهى قضية لا يمكن دراستها بمعزل عن التغيرات الاجتماعية والاقتصادية والسياسية والثقافية والتربوية التي نشهدها اليوم، وفي ظل ثورة الاتصالات التي شهدها مجتمعنا اليوم تعاظم الدور الذي تلعبه وسائل الإعلام وفي مقدمتها المجتمعات الافتراضية في نشر الثقافة، فإن الارتباط بين الثقافة ووسائل الإعلام أمراً محسوماً، ولكن هذا الارتباط ازداد عمقاً مع ظهور الإعلام الجديد، والذي عمق من عملية التقارب الثقافي والذي أصبحت معه مفاهيم البعد الجغرافى والفوارق الزمنية غير ذات معنى، إن خطورة التحديات التي تطرحها عملية التجدد والكشف التقني تزداد آثارها على المستوى الثقافي والقيمي، بسبب كثافة حضور العناصر الثقافية على مستوى هذه الوسائط وما تحتويه، وفي الوقت الذي يتحول فيه الاستخدام من وسائط الاتصال التقليدية إلى التطبيقات المستحدثة للاتصال على مستوى الانترنت، فإن ظواهر الاتصال الثقافي وانتقال العناصر الثقافية تزداد تسارعاً .

إن الواقع يشير إلى أن ثقافة العالم الافتراضى تنمو على نحو متسارع مقارنة بالعالم الواقعى الاجتماعى المعاش، ومن هنا تقع مسئولية ضبط إيقاع التوازن بين ما هو واقعى وما هو افتراضى خاصة على مستوى الأسرة، المدرسة، ووسائل الاعلام . فتعتبر الثقافة الافتراضية انعكاساً للاستخدام المتزايد لمواقع التواصل الاجتماعي الذي أصبح عالماً افتراضياً يمكن لأي شخص فيه تقمص ثقافة افتراضية مهما كانت بكل أبعادها ومقوماتها وتمثل هذه الثقافة سلاحاً ذو حدين فاذا اعتبرناها من جهة حصيلة أو ثمرة من ثمار التطور التكنولوجي في مجال المعلومات والاتصالات، غير أننا لا يمكننا إغفال أنها محصلة بارزة في دراسة التجمعات الافتراضية حيث اعتبرها بعض الباحثين أنها ثقافة ما بعد القومية، إلا أنها من جهة أخرى ثقافة مرقمنة قد تحمل في طياتها تهديداً يتجسد في طمس الثقافة المحلية بمختلف مكوناتها. [١]

فنسعى من خلال هذا البحث للوصول إلى مدى تأثير الثقافة الافتراضية على المجتمع من خلال مواكبة التطور والعوالم الافتراضية والوجود بداخلها عن طريق

[١] فريدة صغير عباس، رضوان رياح : مرجع سابق، ص١٨٧ .

ممارسة المراهقين للألعاب الافتراضية والاختلاط من خلالها بأشكال ثقافية تحمل في طياتها عادات وتقاليد وسلوكيات تختلف عن مجتمعاتنا.

مفهوم الثقافة الافتراضية :

إن اصطلاح الثقافة الافتراضية مثير للجدل على الرغم من أنها تشير إلى ثقافة مجتمعات الانترنت لكنها تمتد للعديد من المواضيع الثقافية المتعلقة بالانترنت مثل السيبرانية والأعضاء المستقبلية والمجتمع الإنساني ككل، وقد تشمل أيضاً الحركات الفكرية المختلفة.(١)

وتعرف (**فريدة عباس**) الثقافة الافتراضية بأنه " هى الثقافة التى ظهرت أو تظهر في عصر المعلومات نتيجة لاستخدام الحاسوب وشبكاته بغرض الاتصال، يصعب تعريف حدود الثقافة الافتراضية لذلك فإن اصطلاح الثقافة الافتراضية مثير للجدل على الرغم من أنها تشير إلى ثقافة مجتمعات الانترنت لكنها تمتد للعديد من المواضيع الثقافية المتعلقة بالانترنت مثل السيبرانية والأعضاء المستقبلية والمجتمع الإنساني ككل، وقد تشمل أيضاً الحركات الفكرية المختلفة".(٢)

ويعرفها (داونز Downes) على أنها" مجموعة من القيم ومعـــايير السلوك وأنماطه ذات رموز لها دلالتها لعدد من الفاعلين يقوم بينهم تفاعل فعال وتواجههم مشكلات توافقية مشتركة، ولا يجدون حلاً فعالاً لما يصادفهم من مشكلات مشتركة"(٣).

خصائص الثقافة :

١. ظاهرة إنسانية أى أنها فاصل نوعى بين الإنسان وسائر المخلوقات لأنها تعبر عن إنسانية وهى الوسيلة المثلى للإلتقاء بالآخرين .
٢. تحدد ذات الإنسان وعلاقته مع الآخرين ومع الطبيعة وما وراء الطبيعة أيضاً من خلال تفاعله معها وعلاقته بها فى مختلف مجالات الحياة .
٣. تعد الثقافة قوام الحياة الاجتماعية فلا يوجد عمل اجتماعى أو فنى جماعى أو فكرى يتم إنسانياً خارج دائرتها فهى التى توفر للإنسان سبل التفاعل مع محيطة .

---

(١) محمد عماد الدين اسماعيل : **"اختبار مفهوم الذات"**، مكتبة النهضة العربية، القاهرة، ١٩٨٦.
(٢) فريدة صغير عباس، رضوان رياح : **مرجع سابق**، ص ١٤٢.
(٣) السيد عبد العاطي السيد : **"صراع الأجيال - دراسة في ثقافة الشباب"** ، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، ١٩٩٠، ص١٢٤.

٤. الثقافة عملية إبداعية متجددة تعمل على إضافة الجديدة دائما للمجتمع.
٥. الثقافة إنجاز تراكمى متنامى مستمر تاريخياً فهى بقدر ما تضيف من الجديد تحافظ على التراث السابق وتجدد من قيمة الروحية والفكرية والمعنوية .[١]

أهمية الثقافة للمجتمع والأفراد:

١. تعتبر السمات الروحية والمادية والفكرية والعاطفية التى تميز مجتمعاً عن أخر.
٢. تشمل جميع أنماط العيش وطرق التعايش ومنظومة القيم والتقاليد والمعتقدات.
٣. تعتبر الحقوق الثقافية جزء لا يتجزأ من حقوق الفرد داخل المجتمع .
٤. تلعب دوراً كبيراً فى تماسك أفراد المجتمع بقيم وعادات واحدة .
٥. تعتبر الثقافة هى الرمز الذى يجتمع عليه كل أفراد المجتمع وهى موضع اعتزاز لهم بمجتمعهم.
٦. الاستقلال الثقافى يعد من أدوات الاستقلال السياسى فلكل مجتمع ثقافته التى تميزه عن غيره.[٢]

وظائف الثقافة للمجتمع والأفراد :

١. الثقافة مصدر المهارات :

ويتم ذلك من خلال استخدام وسائل الانتاج وأدواته والتدريب على ذلك من الطفولة واتباع العادات والقيم والمعتقدات السائدة تحفظ للمجتمع مهارات إنتاجية وحياتية وتطورها وتنقلها من جيل إلى آخر، كما أنها تعمل على كسب الفرد مهارات إنتاجية واجتماعية لتحسين مستوى حياته ورفع مكانته الاجتماعية داخل المجتمع .

٢. الثقافة مصدر للهوية :

تعطى الثقافة للمجتمع طابعاً مميزاً من خلال المعتقدات والتقاليد والقيم بجانب الممارسات الإنتاجية المتبعة، كما أنها تعطى للفرد طابعاً وشخصية مميزة.

٣. الثقافة مصدر للدافعية :

فعناصر الثقافة المادية وقدرتها على حل مشكلات المجتمع وتسهيل تكيفه مع البيئة الطبيعية من حوله تعطى شعوراً بالتقوى لدى المجتمع، ولدى الأفراد الذين

---

[١] رجاء خالد علقـم: "الإعلام الجديد ودوره فى تشكيل ثقافة الشباب الجامعى السودانى"، **رسالة دكتوراة**، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، كلية الدراسات العليا، قسم علوم الاتصال، ٢٠١٨م، ص٨٩.

[٢] رجاء خالد علقـم: **مرجع سابق**، ص٨٧.

يستوعبون من العناصر المادية ويطورونها ويستخدمونها بنجاح فى حياتهم، ويوفر ذلك للمجتمع وللأفراد درجة من الدافعية نحو الإنجاز بحيث يستمر المجتمع فى تقدم ويستمر الأفراد فى إنجازاتهم الشخصية التى تنعكس على مستوى حياتهم وتمتعهم بالرفاهية والسعادة . [١]

الثقافة الافتراضية وغزو المجتمعات :

الغزو الثقافى هو ما يعرف بأنه حالة تغليب الثقافة الغربية على ثقافة مجتمع ما وخلق فجوة بين ماضي ذلك المجتمع وحاضره وبينه وبين تراثه الثقافي مما يؤدي إلى رفع شأن الثقافة الغربية وطمس معالم الثقافة المحلية أو الوطنية وفرض نوع من الإغتراب على أبناء الشعوب المستضعفة والمغلوبة على أمرها ينسون فيه أنماط حياتهم وقيمهم الموروثة وتقاليدهم الخاصة ويخسرون استقرارهم الوطني وسمعتهم القومية ويتمزقون بين ماضيهم وحاضرهم.[٢]

وإن من ضمن الأهداف الذى يسعى إليها الغزو الثقافى لها هو الهدف الإستعماري الذى يتمثل في محو الهوية الثقافية لمجتمع البلد المغزو ودولته وهم يتابعون وسائل الإعلام على إختلاف أنماطها وجنسياتها وفي مجالات التربية والتعليم وسواها. فالغزو الثقافي لم يعد يتخذ شكل كتاب ملئ بالدس يؤلفه مستشرق في جامعة غربية. ولم يعد يتخذ شكل مؤامرة إستعمارية تستهدف تشكيل شعب ما في تاريخه وأخلاقه وديانته. إن أخطر ما في الغزو الثقافي المعاصر أنه أصبح ذو دفع ذاتي تلقائي، يتم دون أي مجهود من الجهات الغازية ويتم دون أن يدرك ضحية الغزو أنه معرض لأي خطر فيقبل في حماسه بلهاء لا على قبول الغزو الثقافي فحسب بل على إعتناقه واحتضانه.[٣]

ويعد الاعلام من أهم وسائل الغزو الثقافي إذ إن الناظر إلى وسائل الإعلام، يدرك مدى تحكم قوى الشر فيه، إذ يدعى فيه بصريح العبارة إلى الفسق والفجور والمجون، ويتم دس شبهات فيه، تشكك المرء في إيمانه، ويتم فيه نشر الرذيلة، وكل

---

[١] مجد الدين خمش: **" الثقافة وقيم العمل"**، ورقة عمل، ملتقى عمان الثقافى التاسع بعنوان"الثقافة والتنمية"، عمان، ٢٠٠٣م، ص ٢٦٥-٢٦٦ .

[٢] إحسان محمد الحسن: **"تأثير الغزو الثقافي على سلوك الشباب العربي"**، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، ط ١، ٢٠١٦م، ص١٧.

[٣] رجـــاء خالد علقـــم: **مرجع سابق**، ص١٠٢.

تلك الخطوات ما هي إلا تنفيذا لخطط فكر المستعمَر وقضاءاً على الهوية الثقافية للمجتمعات الأخرى .[١]

آثر الثقافة الافتراضية على المجتمعات :

١. تذويب الثقافات :

حيث أنها تعمل على نقل الثقافات الغربية للمجتمعات المتقدمة ذات التطور التكنولوجيى بما تتضمنه من مفاهيم وقيم وتعميمها إلى المجتمعات الأخرى، بوصفها ثقافة كونية وأيديولوجية، ونتيجة لهذه الهيمنة للثقافات الغربية يحدث تذويب للثقافات، ونرى ذلك من خلال محاولات عبر وسائل الاعلام والدعاية المتطورة للترويج للثقافات الغربية مما دفع إلى حدوث العديد من الصراعات بين محاولة الانفتاح الثقافى والحفاظ على الثقافة القومية للمجتمعات .

٢. اختراق الثقافات :

إن عملية الاختراق الثقافى تؤدى إلى فرض التبعية على الثقافات القومية للثقافات الغربية للمجتمعات المتقدمة، وتعمل على ربط الثقافة القومية بالثقافة الغربية والدمج بينهما فى إطار خلق ما يسمى بالثقافة الافتراضية أو الكونية وذلك نتيجة تجريدها من خصوصيتها الذاتية وتفكيك هويتها القومية لايجاد هوية كونية عن طريق فرض ثقافة كونية أو افتراضية .

٣. اختراق النسيج المجتمعى:

إن ما يتوفر للثقافة الافتراضية من إمكانيات تتاح لها من خلال التطور التكنولوجى التى تحظى به المجتمعات المتقدمة مكنتها من اختراق النسيج الاجتماعى لكل المجتمعات وتمكنت من فرض قيم جديدة ونماذج ثقافية جديدة بل ورموز اجتماعية جديدة حول العمل والترفية والاستهلاك.[٢]

ثقافة المراهقين .. ثقافة افتراضية :

لقد تم تغيير الطريقة التي نبني بها هوياتنا وكيف نقدم أنفسنا للأشخاص الآخرين عن طريق الوسائل الرقمية، من أجل توليد الشعور بالانتماء والتضامن.

---

[١] محمد عبدالعليم مرسى: **"الثقافة والغزو الثقافى فى دول الخليج العربية"**، دار العبيكان للنشر، الرياض، ١٩٩٥م، ص١٣٦.

[٢] بشرى محمود الزوبعى: **"العولمة الثقافية المخاطر وأساليب المواجهة"**، عالم التربية، ط١، الدار البيضاء، ٢٠١٠م، ص١٤٤.

فالاتصال المباشر داخل الشبكات الاجتماعية فرصة حقيقية للأفراد للحفاظ على بعض العلاقات القائمة في الواقع والتي قد تكون ضعيفة، وأخرى ليست موجودة أصلا، فعلى سبيل المثال : ألعاب العالم الافتراضى يعطي الفرصة للأفراد للتواصل والتفاعل مع أفراد من مجتمعات مختلفة وتكوين صدقات جدية من خلال توسيع شبكة الاتصال الخاصة بهم. (١)

إن للمراهقين ثقافة فرعية لأنهم يناضلون من أجل ترسيخ هوياتهم وإثباتهم تميزهم عن الكبار، كأنهم يريدون القول للكبار: لكم ثقافتكم ولنا ثقافتنا، ويرتبط المراهقين بأسلوب الحياة وبنمط التفكير وبمظاهر السلوك وطريقة التخاطب والحوار وهم فى ذلك يبحثون عن التميز والاختلاف. (٢)

نتائج البحث:

١. هل سبق ومارست الألعاب الافتراضية؟

جدول (١) يوضح معدل ممارسة الألعاب الافتراضية

العينة / ممارسة الألعاب	الذكور		الاناث		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	٣٢٧	٦٧.١٥	١٤٦	٢٩.٩٨	٤٧٣	٩٧.١٣
لا	٤	٠.٨٢	١٠	٢.٠٥	١٤	٢.٨٧
الإجمالى	٣٣١	٦٧.٩٧	١٥٦	٣٢.٠٣	٤٨٧	١٠٠
قيمة كا٢	*٣١٥.١٩		*١١٨.٥٦		*٤٣٢.٦١	
الدلالة الإحصائية	دالة عند مستوي (٠.٠١) عند درجة حرية (١)					

ويتضح من نتائج الجدول أن :

- أن هناك إرتفاع فى معدل ممارسة المبحوثين (الذكور والإناث) عينة الدراسة للألعاب الافتراضية، حيث يمارس ٩٧.١٣% هذه الألعاب، وفى المقابل لا يمارسها نسبة قليلة جداً بلغت ٢.٨٧%. وقد يرجع ذلك كنتيجة لإرتفاع امتلاك المبحوثين لأجهزة تلك الألعاب، وربما لأن هذه الألعاب أصبحت بمثابة البديل

(1) Nicolas Mariot & Olivier Godechot, Les deux formes du capital social Structure ‘relationnelle des jurys de thèses et recrutement en science politique’, Editions Technip & Ophrys, Vol 45, 2004, P245.

(٢) على شعبانى : **"الشباب وثقافة الشبابيين الثبات والتغير"**، الندوة الدولية التى انتظمنت ببيت الحكمة بعنوان "الشباب ثقافة"، مطبعة الرشيد، تونس، ٢٠١٣م، ص١٥٨ .

للألعاب فى الواقع، كما أنها لا تحتاج من المبحوثين جهد فى ممارستها بخلاف الألعاب الحقيقية.

- نسبة المراهقين من الذكور الممارسين للألعاب أكبر من نسبة الإناث وهذا يرجع إلى طبيعة المرحلة العمرية والتعليمية وهى إلتزام الإناث بالدراسة والمذاكرة نوعاً ما عن الذكور فى تلك المرحلة.

٢. ما الذى يجذبك داخل اللعبة ؟

جدول (٢) عوامل الجذب في الألعاب الافتراضية

العينة / عوامل الجذب	الذكور		الاناث		الاجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
الأحداث التى تدور بها	٢٩٦	٦٠.٧٨	٧٧	١٥.٨١	٣٧٣	٧٦.٥٩
الألوان والتصميم الجرافيكى	١٤٣	٢٩.٣٦	٢٠٢	٤١.٤٨	٣٤٥	٧٠.٨٤
الموسيقى المصاحبة لها	١٨٨	٣٨.٦٠	١١٤	٢٣.٤١	٣٠٢	٦٢.٠١
حب المغامرات	٧٣	١٤.٩٩	٥٩	١٢.١١	١٣٢	٢٧.١٠
الشخصيات	٢٢	٤.٥٢	١٨	٣.٧٠	٤٠	٨.٢١
التحدى والإثارة	١٥٤	٣١.٦٢	١٣٢	٢٧.١٠	٢٨٦	٥٨.٧٣
أخرى	٠	٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٠	٠.٠٠
قيمة كا٢	***٣٠٨.٥٠٧**		***٢٠٤.٨٩٠**		**٣٤٩.٥١**	
الدلالة الإحصائية	**دالة عند مستوي (٠.٠١) عند درجة حرية (٥)**					

ويتضح من نتائج الجدول أن :

- أكثر وسائل الجذب داخل الألعاب بالنسبة لعينة الدراسة هى (الأحداث التى تدور بها) بنسبة (٧٦.٥٩%) واحتلت (الألوان والتصميم الجرافيكى) المرتبة الثانية بنسبة (٧٠.٨٤%)، وفى المرتبة الثالثة جاءت (الموسيقى المصاحبة لها) بنسبة (٦٢.٠١%)، وكان عامل (التحدى والإثارة) فى المرتبة الرابعة بنسبة (٥٨.٧٣%)، وجميع هذه العوامل يفسر مدى جذب المراهقين لهذه النوعية من الألعاب حيث أن أحداثها مشابهة جدا للواقع فهى تنقلهم إلى واقع افتراضى مماثل للواقع الذى يعيشون فيه، كما أن عامل الألوان والجرافيك ومن ثم الموسيقى جميعها عوامل يفضلها المراهقين فى هذه المرحلة.

٣. ما معدل استخدامك لهذه الألعاب يومياً ؟

جدول (٣) معدل استخدام لهذه الألعاب يومياً

العينة / معدل استخدام الألعاب	الذكور		الاناث		الإجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
أقل من ساعة	٢٦	٥.٣٤	٦٨	١٣.٩٦	٩٤	١٩.٣٠
من ساعة إلى ثلاث ساعات	١٢	٢.٤٦	٩	١.٨٥	٢١	٤.٣١
ثلاث ساعات فأكثر	٢٩٣	٦٠.١٦	٧٩	١٦.٢٢	٣٧٢	٧٦.٣٨
الإجمالى	٣٣١	٦٧.٩٧	١٤٧	٣٠.١٨	٤٨٧	١٠٠
قيمة كا٢	*٥٢٣.٦٨٠		*١٢٦.٧٦٩		٤٢٢.٦١٦	
الدلالة الإحصائية	**دالة عند مستوي (٠.٠١) عند درجة حرية (٢)**					

ويتضح من نتائج الجدول أن :

- المراهقين الممارسين لهذه النوعية من الألعاب يقضون أكثر من ثلاث ساعات يومياً مما يفصلهم عن الواقع الذى يعيشون فيه مما يؤثر أيضاً على حضورهم ومستواهم الدراسى .

٤.ما الذى دفعك لممارسة الألعاب الافتراضية ؟

جدول (٤) أسباب لممارسة الألعاب الافتراضية

العينة / أسباب ممارسة الألعاب	الذكور		الاناث		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
حب المغامرة والمتعة	١٠٧	٢١.٩٧	٤٧	٩.٦٥	١٥٤	٣١.٦٢
حب الفضول	٣٤	٦.٩٨	٢٣	٤.٧٢	٥٧	١١.٧٠
حب الخيال والإثارة	٣١	٦.٣٧	٣٣	٦.٧٨	٦٤	١٣.١٤
قضاء وقت الفراغ	١٨١	٣٧.١٧	٢٢٢	٤٥.٥٩	٤٠٣	٨٢.٧٥
تنمية الذكاء والموهبة	١٥٤	٣١.٦٢	١٢٦	٢٥.٨٧	٢٨٠	٥٧.٤٩
البحث عن بديل للواقع	١٧٨	٣٦.٥٥	٨٢	١٦.٨٤	٢٦٠	٥٣.٣٩
أخرى	٠	٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٠	٠.٠٠
قيمة كا٢	*٢٠٦.٠٣٩		*٣١٩.٢٨١		*٤٥٤.٢٦٦	
الدلالة الإحصائية	**دالة عند مستوي (٠.٠١) عند درجة حرية (٥)**					

ويتضح من نتائج الجدول أن :

- اتجاه المراهقين إلى ممارسة الألعاب الافتراضية بغرض قضاء وقت الفراغ جاء الدافع الأول لهم ثم تنمية الذكاء والموهبة ثم جاء فى المرتبة الثالثة البحث عن بديل للواقع.

٥. هل كونت صداقات داخل اللعبة ؟

جدول (٥) يوضح هل كونت صداقات داخل اللعبة

العينة / هل كونت صداقات	الذكور		الاناث		الإجمالى	
	ذكور	%	اناث	%	ك	%
نعم	٣١٦	٦٤.٨٩	٢١	٤.٣١	٣٣٧	٦٩.٢٠
لا	١٥	٣.٠٨	١٥٣	٣١.٤٢	١٥٠	٣٠.٨٠
الإجمالى	٣٣١	٦٧.٩٧	١٥٦	٣٢.٠٣	٤٨٧	١٠٠
قيمة كا٢	*٢٧٣.٧١٩		*١٠٠.١٣٨		*٧١.٨٠٥	
الدلالة الإحصائية	دالة عند مستوي (٠.٠١) عند درجة حرية (١)					

يتضح من الجدول السابق أن :

أغلب المراهقين من ممارسى الألعاب قامت بينهم وبين اللاعبين الأخرين بإختلاف جنسياتهم وثقافتهم صداقات داخل اللعبة، مما يساعد المراهقين من التعرف على مجتمعات وثقافات جديدة .

نتائج البحث :

١. نسبة المراهقين من الذكور الممارسين للألعاب أكبر من نسبة الإناث وهذا يرجع إلى طبيعة المرحلة العمرية والتعليمية وهى إلتزام الإناث بالدراسة والمذاكرة نوعاً ما عن الذكور فى تلك المرحلة.
٢. أكثر وسائل الجذب داخل الألعاب هى (الأحداث التى تدور بها) و(الألوان والتصميم الجرافيكى) وأيضاً(الموسيقى المصاحبة لها) .
٣. المراهقين يقضون أكثر من ثلاث ساعات يومياً أمام هذه النوعية من البيئات الافتراضية .
٤. اتجاه المراهقين إلى ممارسة الألعاب الافتراضية بغرض قضاء وقت الفراغ وتنمية الذكاء والبحث عن بديل للواقع.
٥. أغلب المراهقين من ممارسى الألعاب قامت بينهم وبين اللاعبين الأخرين بإختلاف جنسياتهم وثقافتهم صداقات داخل اللعبة، مما يساعد المراهقين من التعرف على مجتمعات وثقافات جديدة .

المراجع :

- إحسان محمد الحسن: "تأثير الغزو الثقافي على سلوك الشباب العربي"، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، ط ١، ٢٠١٦م.
- أحمـــد سيـــــد أحمد : "العولمة الثقافية والاعلام الجديد – دراسة سوسيولوجية لملامح الوعى السياسي فى المجتمع المصرى المعاصر"، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علم الاجتماع، كلية الأداب، جامعة عين شمس، ٢٠١٩.
- إيمان عبدالقادر سيد: "استخدام المراهقين لتطبيقات الواقع المعزز بهواتفهم المحمولة والاشباعات المتحققة لهم"، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم الاعلام وثقافة الأطفال، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، ٢٠١٩ م.
- بشرى محمود الزوبعى: "العولمة الثقافية المخاطر وأساليب المواجهة"، عالم التربية، ط١، الدار البيضاء، ٢٠١٠م.
- حامد زهران : "علم نفس النمو"، القاهرة، دار المعارف، ١٩٨٦.
- رجاء خالد علقم: "الإعلام الجديد ودوره فى تشكيل ثقافة الشباب الجامعى السودانى"، رسالة دكتوراة، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، كلية الدراسات العليا، قسم علوم الاتصال، ٢٠١٨م.
- رغد شريم: سيكولوجية المراهقة، دار المسيرة، الأردن، ٢٠٠٩.
- سارة محمد عبدالله : "استخدامات الشباب المصرى لمواقع الحياة الافتراضية على شبكة الانترنت والاشباعات المتحققة منها"، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علوم الاتصال والاعلام، كلية الاداب، جامعة عين شمس، ٢٠١٧ .
- السيد عبد العاطي السيد : "صراع الأجيال – دراسة في ثقافة الشباب" ، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، ١٩٩٠.
- عبدالرحمن العيسوى : "سيكولوجية المراهق المسلم المعاصر"، ط(١)، الكويت، دار الوثائق، ١٩٨٧م.
- على شعبانى : "الشباب وثقافة الشبابيين الثبات والتغير"، الندوة الدولية التى انتظمنت ببيت الحكمة بعنوان "الشباب ثقافة"، مطبعة الرشيد، تونس، ٢٠١٣م.

- فاتن عبدالشافى جودة: " استخدام المراهقين لألعاب المحمول والاشباعات المتحققة منها"، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم الاعلام وثقافة الأطفال، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، ٢٠١٩ م.
- فريدة صغير عباس، رضوان رياح : "صراع القيم بين الثقافة المحلية والثقافة الافتراضية فى ظل الفضاء السيبرانى"، مجلة البدر، جامعة بشار، الجزائر، مجلد١٠، العدد ١١، ٢٠١٨.
- كوثر هـــانى: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت على المراهقين، رسالة ماجستير، جامعة الجيلالى بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الانسانية، شعبة علوم الاعلام والاتصال، ٢٠١٩م.
- لامان محمد أحمد : "تطبيقات الواقع الافتراضى فى الدراسات الاعلامية العربية فى مجالات التسويق والعلاقات العامة والصحافة"، المجلة العربية لبحوث الاعلام والاتصال، جامعة الأهرام الكندية، ٢٠١٩.
- مجد الدين خمش: " الثقافة وقيم العمل"، ورقة عمل، ملتقى عمان الثقافى التاسع بعنوان"الثقافة والتنمية"، عمان، ٢٠٠٣م.
- مجد خضر : العالم الافتراضى ، ٢٠٠٦، متاح من خلال الرابط التالى: https://mawdoo3.com/%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%A7%D9%84%D9%85_%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%81%D8%AA%D8%B1%D8%A7%D8%B6%D9%8A
- محمد عبدالعليم مرسى: " الثقافة والغزو الثقافى فى دول الخليج العربية"، دار العبيكان للنشر، الرياض، ١٩٩٥م.
- محمد عماد الدين اسماعيل : "اختبار مفهوم الذات"، مكتبة النهضة العربية، القاهرة، ١٩٨٦.
- مروة حسن حامد: "فاعلية بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد على زيادة دافعية الإنجاز لدى الطلاب واتجاهاتهم نحو البيئة الافتراضية"، رسالة دكتوراه، قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، ٢٠١٢ .

- منير عبدالله خضير : ألعاب الواقع الافتراضى مفهومها وآثارها وأحكامها وضوابطها الشرعية – لعبه بوكيون جو نموذجاً، مجلة كلية دار العلوم، جامعة القاهرة، كلية دار العلوم، مايو ٢٠١٧م ، ص٤٠٢.
- نبيل جاد عزمي، وآخرون: "بيئات التعلم الافتراضية"، فى نبيل جاد عزمى (محرر)، بيئات التعلم التفاعلية، دار الفكر العربي، القاهرة،٢٠١٤.
- نجاة بن صالح : "استخدامات الجمهور لمواقع شبكات التواصل الإجتماعي أنموذجا Facebook موقع الفيسبوك – دراسة تطبيقية على عينة من جمهور المراهقين المتمدرسين بالجزائر"، رسالة دكتوراه، قسم الدراسات العليا في الإعلام والإتصال، كلية الإعلام والإتصال، الجامعة العربية الألمانية للعلوم والتكنولوجيا، ٢٠١٦.
- نسرين محمد مراد: " الدلالات فى الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين : دراسة فى إطار نظرية المسئولية الاجتماعية"، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم الاعلام التربوى، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا، ٢٠١٨ م.
- وجدى محمد بركات وآخرون : الأطفال والعوالم الافتراضية – آمال وأخطار، مؤتمر الطفولة فى عالم متغير، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، مملكة البحرين، ٢٠٠٩م.
- Ahn, S . J : Incorporating immersive virtual environments in health promotion campaigns: A construal level theory approach Health Communication, 2015, vol. 30 . no 6 .
- Anderson, C, A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E.: “ Violent video game effects on children andadolescents”, Theory, research and public policy, New York , Oxford University Press, 2007.
- Bittarello, Maria Beatrice : Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination. Journal of Virtual Worlds Research: Past, Present & Future, 1(1). USA. 7- ISSN 1941-8477,2008, available at: http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewArticle/282.

- Bittarello, Maria Beatrice : Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination. Journal of Virtual Worlds Research: Past, Present & Future, 1(1). USA. 7- ISSN 1941-8477,2008, available at: http://journals.tdl.org/jvwr/article/viewArticle/282.
- Chris Roberts & Nick Fox:" GPS in Cyberspace: The Sociology of a virtual Community", The Sociological review, Vol. 47, No. 4, Nov 1999,
- Fan Zhang, David Kaufmon: Massively Multiplayer Online Role-Playing In Mobile Games And Socio-Emotional Wellbeing A Computers In Human Behavior, (vol.73, 2018).
- Nicolas Mariot & Olivier Godechot, Les deux formes du capital social Structure 'relationnelle des jurys de thèses et recrutement en science politique', Editions Technip & Ophrys, Vol 45, 2004.
- Parker, L. : Second Life: the seventh face of the library?. Program, 42(3), 2008, P.P 232-242. Retrieved from : http://eprints.whiterose.ac.uk/4745/
- Rabia M.Yilmaz, F. Burcu Topu, Yaksel Goktas: Social Predence And Motivation In Three Dimentional Virtual World – An Exploratory Study, Australian Journal Of Educational Technology, (Vol.29 ،2013) .
- William Bainbridge: The Scientific Research Potential of Virtual Worldsm, Vol. 317, Issue 5837