استخدامات الأطفال لمنصات الألعاب الجماعية الدولية والإشباعات المتحققة منها: دراسة حالة لمنصة روبلكس

د. إيمان حسني*

مقدمة:

حققت صناعة الألعاب الإلكترونية تقدمًا مُبهرًا في العشر سنوات الأخيرة؛ حيث ظهرت منصات اللعب الجماعي والألعاب ثلاثية الأبعاد وأدوات المُحاكاة والتحكم، البديلة عن واقع الحياة المُعتاد للطفل، وتعتبر منصة روبلكس الدولية للألعاب الجماعية واحدة من أكثر منصات الألعاب شعبية بين الأطفال والمُراهقين على مستوى العالم؛ حيث يستكشف اللاعبون عوالم ثلاثية الأبعاد ثرية بالخبرات والتفاعلات في بيئات صديقة شبه آمنة مع عائلاتهم وأقرانهم.

وتنتمي روبلكس إلى نمط الألعاب الجماعية المُتطورة فئة open sandbox games ، التي تتيح للاعب التجول في عوالم مفتوحة واختيار بيئة اللعب وأدواتها، وفيها يتم تغيير مفهوم اللعبة الإلكترونية التقليدية، التي يمكن أن يحملها الطفل مرة واحدة أو يشتريها على CD إلى نمط الخدمة المُستمرة؛ حيث تستضيف المنصة ألعاب مُصممين ولاعبين من مختلف أنحاء العالم، مكونة نظامًا خاصًا لخدمة اللعب والترفيه الاجتماعي المُتجدد، والمُتفاعل دائما مع مناسبات الحياة من خلال ما يعرف بالأحداث Events أو من خلال التحسين المُستمر في الألعاب عبر تحديثاتها المُتتالية، ومن ثم، مزيد من اللعب والاستمتاع والاستهلاك من الطفل والربح والاستثمار للمنصة ومُصممي الألعاب.

وتحتوي منصة روبلكس على 15 مليون لعبة، وفي عام 2019م أعلنت الشركة أن منصتها يدخلها 51.5 مليون مُستخدم في الشهر من جميع أنحاء العالم (Roblox Corporation, 2019)، فيما قفزت الأعداد لتصبح 150 مليون مُستخدم شهريًا في عام 2020م[1]، ويعتمد مصدر ربح الشركة على الاشتراك Premium وشراء العُملة الرمزية للمنصة، وهو ليس أمرًا أساسيًا لامتلاك حساب على المنصة أو الاستمتاع بألعابها وشخصياتها وأزيائها المجانية المُتعددة.

مشكلة الدرسة وأهميتها:

ترى دراسات الاتصال الحديثة أننا نعيش عصر المنصات الرقمية، عصر البيئات الاتصالية المفتوحة، التي تجمع بين مُميزات إدارة المحتوى وشبكات التواصل الاجتماعي؛ حيث ينخرط الناس يوميًا في أنشطة منصات التعليم والعمل والمواصلات والتجارة، وحتى الإعلام هيمنت عليه المنصات بدءًا من الإعلام الجديد ومرورًا بمنصات المشاهدة الرقمية كالدراما والسينما وليس انتهاءًا بمنصات الإعلان والتسوق، ولم يكن الأطفال في معزل عن كل هذه التحولات الرقمية.

فقد لاحظت الباحثة بدء انتشار هذا النمط المُميز من الإعلام الرقمي بين الأطفال المصريين والعرب عمومًا في الخمس سنوات الأخيرة، وتتسم هذه الألعاب بأن بيئاتها مفتوحة

* تمت ترقية سيادتها بهذا البحث لدرجة أستاذ بقسم الصحافة بكلية الإعلام –جامعة القاهرة

وشخصياتها مُجسمة مُميزة الشكل، كما لاحظت انتشار هذه الشخصيات في بروفيل الأطفال في صفحاتهم على شبكة الفيسبوك والمواقع المدرسية الأونلاين. ولم يتوقف الأمر عند ذلك، بل إن عدد غير قليل منهم يحرص على مشاهدة فيديوهات اللعبة على اليوتيوب، ويضحك على الكوميكس الخاص بها، ولا تخلو أحاديثه من ذكر اسمها في كثير من الأماكن.

كما لاحظت الباحثة في خبرتها الخاصة مع أبنائها وأصدقائهم وأقرانهم من نفس الفئة العمرية، إنهم لم يعودوا ينجذبون إلى الألعاب الإلكترونية التقليدية، وهو ما يتفق مع ما أثبتته الدراسات مؤخرًا [(2)]؛ حيث وضعها كثير منهم على أرفف الملل وقلة الاهتمام، مثلها كألعابهم التقليدية من السيارات والعرائس، فلم تعد تبهرهم أو يتحمسون لها، بل سريعًا ما يتركونها وينجذبون نحو منصات الألعاب الإلكترونية الجماعية وفضاءاتها الرحبة وتحدياتها المُختلفة والمُتجددة.

وقد اتفقت الدراسات العلمية على أهمية اللعب في تنمية حواس الأطفال، وتكوين هويتهم وتطويرها، وأكدت على دور اللعب الجماعي في تطوير الحياة الاجتماعية للطفل، والتي تعد بدورها من الأمور الأساسية التي ينبغي على الآباء توفيرها لأولادهم في مرحلة التنشئة[(3)]، ومن ثم، حثتهم على إدخال أبنائهم رياض الأطفال، والذهاب معهم إلى الأقارب والأندية للتعرف على الآخرين واكتساب المهارات الاجتماعية. ومن هذا المُنطلق، اعتادت الدراسات المعنية بفحص تأثيرات الألعاب الإلكترونية التقليدية على التحذير من تأثيراتها الاجتماعية السلبية رابطةً بينها وبين تنامي ظاهرة الانسحاب الاجتماعي لدى الأطفال[(4)].

ومن هنا جاء الجيل الراهن من منصات اللعب الجماعي الأونلاين الموجهة للطفل كحل رقمي عصري، يصحح بعض هذه السلبيات في المُجتمعات الغربية؛ حيث تتيح المنصة للأطفال اللعب مع أقاربهم وأصدقائهم والأطفال الغرباء والتفاعل الاجتماعي معهم، كما تتيح للآباء مُشاركة أبنائهم في تجربة استمتاع وتشويق فريدة من خلال مُتغير اللعب، وتعليمهم الكثير من المعارف المُبسطة من خلال نظم المُحاكاة المُتطورة في هذه الألعاب، أو مراقبتهم والاطمئنان لتفاعلاتهم مع الآخرين أثناء اللعب عبر المنصة، وطرحت هذه المنصات بأنشطتها وأحداثها وأخبارها وأنماطها الاتصالية إعلامًا جديدًا للطفل في جميع أنحاء العالم.

وكانت نقطة البداية عندما سمعت الباحثة تذمرًا من بعض الأطفال من أجواء اللعب في أحد المنتزهات ومطالبتهم آبائهم بالعودة إلى البيت من أجل Roblox. **والسؤال الذي تبادر إلى ذهن الباحثة ما هي روبلكس؟ ولماذا روبلكس؟**

وبمزيد من المشاركة المُتأملة للظاهرة وبدء السعي في استكشافها، وجدت الباحثة أن منصة روبلكس الدولية للألعاب الجماعية تفتح أفاقًا غير مسبوقة لهؤلاء الأطفال؛ فهي ساحات للعب الجماعي الترفيهي والتعليمي المُستمر، كما أنها تحرك بداخله الرغبة في الإبداع والابتكار، بل وتستثير الرغبة في إدارة المشروعات والربح في مراحل مُتطورة من الاستخدام الرشيد

للمنصة، كما لاحظت الباحثة أن بعض الآباء من جميع أنحاء العالم يلعبون مع أولادهم في هذه الألعاب، ويستمتعون بمشاركتهم هذه اللحظات المُمتعة.

وفي المقابل، لاحظت الباحثة تبني بعض الأمهات المصريات صورا نمطية عن الألعاب الإلكترونية، والإنترنت عمومًا، وعدم تمييز الاختلافات بينها، وأنهن يرفضن هذه المنصة ويُطالبن أطفالهن بالعودة إلى لعبهم الورقية والبلاستيكية القديمة أو الإلكترونية التقليدية، ولا شك أن لذلك علاقة بالتغطية الإعلامية المتضاربة حول المنصة، ما بين مرحب بها، أو مطالب بحجبها في مُجتمعاتنا؛ بحجة المحتوى المُخيف أو العنيف أو المُغامرة الخطرة ومُمارسة السلوكيات غير المقبولة اجتماعيًا(5).

وبناء على ما سبق، ثار تساؤل محوري في ذهن الباحثة عن نوعية استخدامات الطفل المصري للمنصات الدولية للألعاب الجماعية والإشباعات المُتحققة منها، المُتوقعة وغير المُتوقعة، والمُتغيرات المؤدية لظهور هذا النمط من الاستخدام في إعلام الطفل، ومدى فائدتها واحتمالات المُخاطرة في استخدامها ومُعدلات أمانها، في محاولة لتقييم الظاهرة في ثوبها الاجتماعي الجديد بهدوء وعن كثب من خلال أدوات البحث العلمي الكيفي، الذي يتفحص تجلياتها في مدركات الطفل المصري المُعاصر.

أهمية الدراسة:

- أهمية الكشف عن مُتغيرين حديثين لم يتم إعطائهما الاهتمام الكافي في الدراسات العربية المعنية بعلاقة الطفل بالألعاب الإلكترونية؛ وهما: متغير اللعب في سياقات جمعية ومُتغير إنتاج المُستخدم للمحتوى user-generated content في البيئة الرقمية.
- الأهمية الذاتية للتكنولوجيا وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في تطوير مهارات الطفل وإعداده إعدادًا جيدًا للدخول في عالمه الرقمي المُعاصر، مع تنمية مهاراته الاتصالية والاجتماعية والأكاديمية والإبداعية.
- تصاعد شعبية منصة روبلكس وألعابها في مصر والعالم العربي، وانشغال الأطفال بمنظومة اللعبة حتى في حالات عدم اللعب؛ حيث ينخرطون في أنشطة رقمية مرتبطة بها على الويب.
- وتتصاعد الأهمية مع وقوع أزمة كورونا، وتطبيق نوع من الحجر المنزلي على الأسر المصرية؛ حيث أصبح الترفيه المنزلي البديل شبه الوحيد المُتاح للطفل في مصر وعلى مستوى العالم بأسره.

مراجعة التراث العلمي

تنوعت الاتجاهات البحثية للدراسات المعنية بعلاقة الطفل بالألعاب الإلكترونية؛ إلا أن العرض القادم سيركز على فئة الألعاب الجماعية موضع الدراسة، والتي يمكن تسكينها في المحاور التالية:

أولًا محور الدراسات العلمية المعنية بدراسة منصة Roblox

وتتسم دراساته بالحداثة نظرًا لحداثة اللعبة ذاتها؛ حيث ظهرت في عام 2004م، فعلى مستوى الاستخدام، كشفت(Perez,2020) أن أزمة كورونا رفعت من معدلات تعرض الأطفال للإعلام الاجتماعي في كل من الولايات المتحدة الأمريكية وإنجلترا وأسبانيا، وأن اليوتيوب وتيك توك وروبلكس جاءوا في مقدمة استخداماتهم، وأن زيادة أعداد المستخدمين اقترنت بزيادة مماثلة في عدد ساعات الاستخدام خلال الأزمة بمقدار 31%[6].

أما على مستوى تأثيرات المنصة، فقد اتفقت الدراسات على إيجابية تأثيراتها، فأكدت (Long,2019) على تميزها في تعليم الأطفال في المُجتمع الأمريكي، موضحة أن الاستخدام الترفيهي للمنصة لا يمنع أن يستفيد الأطفال معرفيًا، ومن ثم، قدمت توصيات بأهمية استخدام المنصة في المدارس لتنمية مهاراتهم الأكاديمية والحياتية المُختلفة خاصة Roblox Studio[7]، وتتفق معها(Meier,2020) موصية باستخدام فيديوهات اللعبة في تنمية إدراك النشء للتراث الثقافي للمدن والدول داخل الفصول بناءً على نتائج دراسة تجريبية على 53 طالب في المرحلة الثانوية[8]، وهو نفس ما أكده(Nwogu,2020) موضحًا قيمتها في تعليم مهارات القرن الحادي والعشرين كالمشاركة والتواصل والمبادرة، نظرًا لما يتضمنه نظامها من موارد للتدريس عن بعد[9].

وعلى مسافة عمرية واضحة عنيت بفحص طلاب الجامعات، أكد (Mustaf,2020) على أهمية روبلكس في حل مشكلات تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب الجامعات الماليزية، ورغم أن هذه الفئة ليست من الفئات المُستهدفة من المنصة، إلا أن الباحث طالب بمزيد من استخدام اللعبة في التعلم الجامعي موضحًا مزاياها اللغوية والتكنولوجية المُتعددة لهذه الفئة العمرية[10].

ومن زاوية بحثية مُختلفة تعنى بفحص عملية صنع القرار التي يمر بها الآباء عند السماح لأطفالهم باستخدام منصة روبلكس، فحص(Nakatsui,2018) عينة مقدارها سبعة آباء يتبنون أنماطًا مُتمايزة في التربية، وتوصل إلى نتائج تؤكد تعاظم فجوة المعرفة بين الجيلين، ونقص وعي الآباء، ووجود قدر من الثقة الزائفة لديهم في قدرتهم على إرشاد الأبناء، وتحديد الألعاب المُناسبة والآمنة، فيما عدا حالة واحدة، شاركت أبناءها في أنشطتهم على المنصة واختبرتها عن قرب[11].

كما حظيت مخاطر اللعب في بيئات روبلكس الاجتماعية المفتوحة باهتمام واضح من الباحثين، فتعرض كل من (Broadhurst,2019) و(Geldenhuys,2019) لجزئية الإساءة إلى الطفل من خلال المحتوى العنيف الذي تتعمد القرصنة الإلكترونية وضعه في الإعلام الموجه لهم، بالتطبيق على واقعة اقتحام أحد خوادم اللعبة ووضع شفرة محتوى جنسي رمزي (اغتصاب) أمام إحدى الأطفال عام 2018م، وقد اعترفت الشركة بالواقعة، وشددت من

إجراءات الحماية والأمان منذ ذلك الحين، وناقشت الدراستان التحديات المُرتبطة بتعقب المُجرمين وتأثيرات الجريمة على المُستخدمين الصغار وكيفية حمايتهم[12].

ثانيًا الدراسات المعنية بالألعاب الإلكترونية الجماعية

يمكن إرجاع بداية هذا النوع من الدراسات إلى تاريخ ظهور ألعاب MMORPGs في عام 1997م، وقد اهتم أغلبها بفحص متغير السياقات الجماعية، فتناول(Pauls,2017) سلوكيات اللعب الجماعي في لعبة Minecraft وهي من ألعاب صندوق الرمل، من خلال أدوات البحث الكيفي عن طريق مراقبة أربع جلسات لعب عبر الإنترنت لخمسة من الأطفال، تتراوح أعمارهم من 7- 10 سنوات، في ضوء فروض نظرية المسرح الاجتماعي، وأكدت أن اللعب على المنصة أتاح للأطفال فرصا اجتماعية، لا يتمتعون بها في حياتهم الواقعية، وأوصت باستخدامها في الفصول المدرسية[13]، وأيدها (Hromek,2009) موضحا أن هذه الألعاب تسهل التعلم الاجتماعي والعاطفي وتنمي مهارات الأطفال، وتعلمهم تطوير علاقاتهم الاجتماعية بطرق ذات مغزى على نحو يمكنهم من النجاح في حياتهم العملية والخاصة[14].

وتعرض (Siyahhan,2018) لظاهرة اللعب العائلي، مؤكدًا على مزايا هذه الألعاب في إحداث الترابط الأسري عن طريق قضاء الآباء وقت مميز مع الأبناء، يشاركونهم الاستمتاع باللعب والترفيه، وهو ما ينمي الاهتمامات المُشتركة وروابط الدعم والتعاون، وأخيرًا أوصى بتنمية "ثقافة التعلم الأسري" التي يستقيها الطفل من والديه عبر الأحاديث المُتزامنة مع اللعب[15]. فيما تناول(Wen,2001) تأثير الألعاب على العلاقات الأسرية بين الأجيال في الصين، بالتطبيق على أشهر الألعاب الصينية QQ Farm من خلال أداة المقابلة، وتوصل إلى أن الألعاب توفر موضوعات المحادثة المشتركة، وتساعد في تعزيز وعي العائلات بأنشطة الحياة الواقعية لبعضهم البعض[16].

ورغم تحفظ إحدى الدراسات على درجة التفاعل بين الآباء والأبناء في هذه الألعاب مقارنة بدرجة تفاعلهم في الألعاب الأخرى غير الرقمية، إلا أنها أكدت على أن هذه الألعاب تجعلهم يتشاركون خبرات أكثر إثارة ومتعة وبعيدة عن واقع حياتهم الفعلي، كالمشاركة في الهروب من خطر ما أو مباراة دولية أو حتى عملية جراحية، موضحة أن الآباء كانوا يواجهون صعوبة في مجاراة الأبناء في اللعب على الأجهزة الحديثة، وأن تشتت بعض الأطفال ربما يرتبط بتصميمات التطبيقات ذاتها، وليس إلى نوعية الأجهزة التي يلعبون عليها[17]، وأكد (Nguyen,2015) على أهمية هذه الألعاب في إخراج فئة كبار السن من المُسنين من دائرة عدم التواصل الاجتماعي؛ موضحا أن مشاركتهم الأطفال في اللعب تساهم في تحسين جودة الحياة وتخفيف الشعور بالوحدة والفراغ الذي يعانون منه، كما أنها لا تتطلب مجهود بدني أو ذهني شاق، مجرد لمس الشاشة وتفكير بسيط[18].

واحتلت ألعاب شبكة الفيسبوك مساحة واضحة في هذه الدراسات، فأثبت(Paavilainen,2013) بالتطبيق على 18 مستخدما فنلنديا أن هذه الألعاب تعاني جزئيا من خصائص تصميمها، الأمر الذي يجعل اللاعبين يتركونها إلى منصات الألعاب المُتخصصة، وأن المستخدمين يتبنون مواقفا سلبية تجاه عمليات الشراء أو الدفع من أجل تطويرها[19].

ثالثًا الدراسات المعنية بإنتاج الطفل للمحتوى في الألعاب الإلكترونية الحديثة

يتميز هذا المحور بالندرة البحثية، وهو ما يستدعي المزيد من البحث العلمي والاستكشاف لأنشطة الأطفال في إنتاج محتوى الألعاب، أنماطها وخصائصها ومستوياتها والعوامل المؤثرة عليها، ففي التأصيل النظري للظاهرة، ترى(Grimes,2015) أن إنتاج الطفل للمحتوى الإعلامي كالألعاب يأتي كتطور طبيعي لتطور رسومات الأطفال الورقية وإنتاج فيديوهات المشاريع المدرسية، فقط تغيرت الوسائط لكن الفكرة واحدة، وهي إبداع الطفل لإعلامه الخاص والتعبير عن أفكاره ومشاعره بحرية، ومن ثم، دعت مواقع الألعاب إلى توفير ميزات إنتاج الطفل للمحتوى من أجل تمكين الأطفال وتعزيز حقوقهم الثقافية[20]، فيما ربط (Grimes,2018) علاقة إنتاج الأطفال للمحتوى بتغيير ثقافة الألعاب الرقمية والويب ذاته خلال السنوات الأخيرة[21].

وقد اهتمت (Grimes,2020) باستكشاف خبرة الأطفال في استوديوهات روبلكس من منطلق أهميتها في تطوير ثقافة إنتاج الطفل للمحتوى في البيئة الرقمية من خلال منهجية game jams ، وتوصلت إلى أن الأطفال أظهروا مهارات إبداعية عالية غير متوقعة في مرحلتهم العمرية، وإدراك واضح لمفاهيم؛ مثل: حقوق الملكية والتصميم وتقبل ملحوظ لفكرة التطوير، ومحو التصميم بمجمله من أجل البدء من جديد في تصميم أفضل، وأنهم استفادوا من مُمارساتهم في الدراسة، خاصة مقرر المعرفة الرقمية digital literacy[22].

فيما عني (Bak, 2016) باستكشاف الظاهرة بالتطبيق على لعبة Disney Infinity وهي لعبة من ألعاب الحياة أطلقتها شركة ديزني عام 2013م، لتنمية مهارات الإبداع لدى الأطفال، وتتيح اللعبة للطفل استخدام شخصيات وأيقونات ديزني ودمجها في قصص افتراضية من وحي خياله في محاولة لإعادة صياغة الإبداع ضمن معايير الملكية الفكرية الخاصة بها[23]، وسعى (عبد الرحمن سالم، 2012) إلى فحص كيفية تطوير الشخصيات في برامج ألعاب المُحاكاة التعليمية ثلاثية الأبعاد، بالتطبيق على عينة من 289 طالب بقسم تكنولوجيا التعليم وتوصل إلى نتيجة أن استراتيجية الشخص الثالث تعد الاستراتيجية الأمثل، وأن مزجها مع نمط اختيار الشخصية غالبًا ما يؤدي إلى نتائج إيجابية[24].

رابعًا محور إسهامات المكتبة العربية في دراسة علاقة الطفل بالألعاب الإلكترونية

جاء تركيز أغلب هذه الدراسات على الألعاب الإلكترونية التقليدية في العقد الماضي، مُميزة بين كل من الألعاب التعليمية والترفيهية، وما يهمنا هنا هو الأخيرة؛ حيث تم تناولها في الأغلب من منظور التأثيرات السلبية على المهارات الاجتماعية والأكاديمية والهوية الثقافية والحالة الصحية، فيما عدا عدد محدود جدًا من الدراسات التي أشارت إلى إيجابياتها المُحتملة.

فعلى المستوى التعليمي والأكاديمي، توصل (وسام البدري، 2020) إلى أن الألعاب الإلكترونية كانت من العوامل المؤثرة في تدني مستويات نجاح التلاميذ الذكور في مدينة الكوت العراقية، مُحذرًا من آثارها الصحية والنفسية والثقافية السلبية، وجاء ذلك بالتطبيق على عينة عشوائية من تلاميذ المرحلة الابتدائية قوامها 380 مفردة[25]، وتناولت(ماجدة هليل، 2018) تأثير هذه الألعاب على حل المشكلات لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من خلال دراسة ميدانية على 437 تلميذ من المرحلة الابتدائية بأداة الاستبيان، وتوصلت إلى وجود فروق دالة إحصائيًا لتأثير هذه الألعاب على حل المشكلات لدى عينة الدراسة تبعًا لمتغير عدد ساعات اللعب، فيما لم يثبت تبعا لمتغير النوع[26]، فيما قدم (محمود فهمي، 2016) **فحصًا علميًا متوازنًا** يتعرض لإيجابيات الظاهرة وسلبياتها، ومن ثم، فإنه أكد على وجود علاقة بين طبيعة اللعبة ذاتها ومستوى التحصيل الدراسي لدي أطفال المرحلة الابتدائية[27].

أما على المستوى الاجتماعي، فقد هدفت(عبير عبد الحميد، 2016) إلى فحص كيفية تحسين حالة طفل الأوتيزم من خلال استراتيجية الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات التواصل الاجتماعي، وطبقت الدراسة على عينة من أطفال الأوتيزم، عددهم خمسة أطفال ذكور، تتراوح أعمارهم من 3-6 سنوات، وتوصلت إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين درجات هؤلاء الأطفال قبل وبعد تطبيق البرنامج التدريبي على أبعاد مقياس جيليام للتوحد على نحو يدعم إيجابية التأثيرات[28]، بينما أكدت(سهير إبراهيم، 2012) على سلبية تأثيراتها على المهارات الاجتماعية للطفل العادي، وأن لمدة اللعب تأثير عكسي على هذه المهارات، فكلما زاد عدد ساعات اللعب قلت هذه المهارات، كما أن احتواء بعض الألعاب لأفكار سلبية ومضامين عنيفة يفسد عقول الأطفال وحياتهم الاجتماعية[29].

وتعرضت(دلال الحشاش، 2008) لفحص أثر مُمارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت من خلال دراسة تجريبية على 24 طالب، وتوصلت إلى وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى($0.05\geq a$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة لصالح طلبة المجموعة التجريبية، وأوصت بنشر الوعي لدى أولياء الأمور عن أخطار هذه الألعاب[30].

وقد اهتم كثير من الباحثين العرب باستطلاع آراء الآباء والمعلمين والأخصائيين الاجتماعيين في مراكز الأحداث، فعلى سبيل المثال لا الحصر، سعت (شيماء حارث، 2019) إلى فحص اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن، وتوصلت إلى سلبية اتجاهات الأمهات، أي أن معظم الأمهات يجدن أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تسبب أضرارا مُختلفة لأطفالهن، خاصة إذا ما تم استخدامها بصورة مستمرة، كما أظهرت النتائج أيضًا أنه ليس للمهنة والتحصيل العلمي أي تاثير على اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب[31]، وعني(عادل المغذوي، 2018) باستكشاف معايير توظيف هذه الألعاب في تنمية القيم لدى الأطفال بالتطبيق على 200 معلم من المعلمين السعوديين، وتوصل إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المعلمين والمعلمات فيما يتعلق بكيفية توظيف الألعاب الإلكترونية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية لأثر متغير الخبرة التدريسية بمعنى أن المعلمين والمعلمات الذين تتراوح سنوات خبرتهم فى مجال التدريس أقل من 3 سنوات أكثر إيجابية فى رؤيتهم لكيفية توظيف هذه الألعاب فى تنمية بعض القيم لدى الأطفال[32].

فيما اهتم (عبدالله الهاجري، 2019) باستطلاع آراء الاخصائيين الاجتماعيين في مراكز الأحداث في دولة الكويت، وتوصل إلى استنتاجات تربط بين الألعاب الإلكترونية في الأجهزة الحديثة والانحراف السلوكي للطفل، وطالب بحملة توعوية تبين أخطارها للآباء[33]. ليس هذا فقط بل لقد ربطت إحدى الدراسات بين ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية وتعلم العنف والإرهاب، فأوضح(عبد الناصر راضي، 2015) أنها تعلم الأطفال قيم مناهضة للمواطنة والتعايش السلمي وقبول الآخر، وتعلمهم سلوكيات عدوانية لا تتفق مع ثقافتنا، وأن بعض هذه الألعاب تجند اللاعبين في معارك إلكترونية افتراضية من خلال الشات[34].

ومن زاوية بحثية مُختلفة نسبيًا، تعرض (عمر بن إدريس، 2000) لمخاطر قاعات الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب مؤكدًا أنها غزو ثقافي من الحضارة الغربية، وإهدار لأوقات ثمينة في أمور تافهة لا قيمة لها بالإضافة إلى تضييع الأموال وانتشار الانحراف الأخلاقي والسلوكي المُتمثل في تعاطي المخدرات والخمر والقمار والميسر[35].

أما من الناحية الصحية، فقد ركزت دراسة (ميلاد جميل، 2019) على التأثيرات الصحية السلبية للألعاب الإلكترونية؛ ومنها اضطراب السلوك وفرط الحركة وضعف التركيز وقلة الشهية وقلة النوم[36]، وتعرضت(لامية بوبيدي، 2019) لتأثيرات إدمان الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال[37].

التعليق على الدراسات السابقة

- أوضحت مراجعة التراث العلمي اختلاف دراسات الألعاب الإلكترونية في الإطار النظري والغرض من البحث، ومنهجية جمع البيانات وتحليلها، ونوع اللعبة الخاضعة للدراسة،

علاوة على أن نتائجها جاءت مُتضاربة بشكل كبير حتى داخل نفس الفئة العمرية، وهو ما يرجع لاختلاف معايير القياس والتقييم ذاتها.

- ميزت الدراسات الغربية بين الأنواع المُختلفة من الألعاب؛ كالألعاب الإستراتيجية والمُحاكاة والألعاب الجمعية.. إلى أخره، فيما غلب على الدراسات العربية، خاصة القديمة منها على التعامل مع الظاهرة ككل واحد بدون تمييز، فيما عدا جزئية الألعاب التعليمية والترفيهية.
- اتخذت الدراسات الغربية منهجيتين أساسيتين، وهما: الوصفية والتجريبية، واستخدمت أغلب الدراسات الكيفية أدوات المُقابلات المتعمقة ومجموعات المناقشة البؤرية وأسلوب game jams ، واتسمت بمحدودية عيناتها ومرونتها؛ فأغلبها لا يتجاوز ال 40 مفردة، وتؤخذ بطريقة عمدية على مُستخدمي هذه الألعاب، فيما اعتمدت أغلب الدراسات العربية على منهجية كمية وعينات عشوائية تتراوح ما بين 400 و1500 مفردة وأداة الاستبيان ذات الأسئلة المُعدة سلفًا، مما حرمها كثيرًا من استكشاف المناطق الخفية في عقل ووجدان الأطفال حول الظاهرة.
- كما اهتمت الدراسات الغربية باستطلاع الظاهرة لدى جمهورها من الأطفال بالدرجة الأولى، فيما ركز كثير من الباحثين العرب باستطلاعها لدى فئات الآباء والمُعلمين والأخصائيين الاجتماعيين في مراكز الأحداث.
- وركزت الدراسات الغربية المعنية بمنصة روبلكس على فحص تأثيراتها الإيجابية على فئة الأطفال بوصفهم الجمهور المستهدف من هذه المنصة، فيما تناولت الدراسات الشرقية فئات عمرية أعلى كطلاب الثانوي والجامعة، وهو ما أثار شجونًا كبيرة لدى الباحثة خاصة فيما يتعلق بمُقارنة توصيات الباحثين لحسن استغلال المنصة في تنمية المهارات التكنولوجية عبر مُتغير العمر بين هذه الدول.
- أتفقت الدراسات المعنية بالجيل الحديث من الألعاب الإلكترونية الجماعية على أهمية التعلم من خلال اللعب والمرح مع الأصدقاء، وأن البيئات التي تسمح للأطفال بالحفاظ على الحماس والتركيز وتنمية الخيال والإبداع تُضفي بُعدًا إيجابيًا لعملية التعلم، فيما ركزت الدراسات المعنية بالجيل الأول من هذه الألعاب على التأثيرات الأكاديمية والاجتماعية والثقافية السلبية.
- أتفق كثير من هذه الدراسات على شدة رغبة الأطفال في استخدام هذه الألعاب وأنها تُستخدم على نطاق واسع في مختلف أنحاء العالم، ولفترات طويلة قد تصل إلى حد الإدمان في بعض الأحيان.
- حذرت الدراسات العربية المعنية بالتأثيرات الاجتماعية للألعاب الإلكترونية التقليدية على أنها تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية والهوية الثقافية، على نحو يجعله عنيفا

مُتعصبا رافضا للآخر، متجاهلة تأثير متغير **الثقافة التربوية** ذاتها فالطفل الذي يُنتهك في البيت بالسب أو الضرب وعدم احترام شخصيته وتفضيلاته، أو الذي يُربي على كراهية الآخر المُختلف معه عقائديًا وفكريًا، ربما يكون أكثر عدوانية من طفل يلعب لعبة أكشن مع أصدقائه ووالديه أو حتى غرباء في أجواء من المرح والمتعة.

الإطار النظري للدراسة:

تتبنى الدراسة النسق الفكري لنظرية الاستخدامات والإشباعات في توصيف استخدامات الأطفال لمنصة روبلكس، والإشباعات المُتحققة منها، من فرضية الجمهور النشط القادر على الاختيار بين البدائل المُختلفة؛ والتي تنص فروضها على ما يلي:

1- إن أعضاء الجمهور مشاركون فعالون فى عملية الاتصال الجماهيري ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تُلبي توقعاتهم.

2- يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التى يدركها أعضاء الجمهور، ويتحكم فى ذلك عوامل الفروق الفردية والتفاعل الاجتماعي، وتتنوع الحاجات باختلاف الأفراد.

3- التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته؛ فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال، وليس العكس.

4- يستطيع أفراد الجمهور دائمًا تحديد حاجاتهم ودوافعهم، وبالتالي يختارون الوسائل التى تشبع تلك الحاجات.

5- يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال، وليس من خلال محتوى الرسائل فقط(38).

وتعتمد الباحثة على النظرية في هيكلة وتنظيم عملية جمع المعلومات الكيفية من الأطفال بعيدًا عن الطبيعة الكمية المُعتادة في اختبار فروضها؛ لأنها **لا تسعى إلى التعميم** بقدر سعيها إلى استكشاف واستبصار ماهية الاستخدامات ذاتها والإشباعات المُتوقعة وغير المُتوقعة منها، ودلالاتها الثقافية، من أجل الإجابة على سؤال لماذا؟ دون السقوط في متاهات ماذا المتعددة، بين ملايين الألعاب على المنصة، ومؤشراتها الكمية غير واضحة الدلالة أو مُنفصلة الأبعاد، فضلًا عن تعويض النقص الواضح في النظرية في جيلها الثاني، الذي اعتاد على تكميم الظاهرة من خلال الرصد الكمي للاستخدام ومداه الزمني وتفضيلاته وحصرها في مؤشرات رقمية في معزل عن الكشف عن الأسباب والمُتغيرات التي تفرز الاحتياجات وتحرك دوافع الاستخدام ذاته، بل وتؤدي إلى **ظهور أنماط مختلفة من استخدامات وسائل الإعلام عبر الزمن**، فضلًا عن تهميش النظرية لبعد مهم ومحوري في عملية الاستخدام في إعلام الطفل؛ ألا وهو: التفاعل الاجتماعي وجماعات الأقران؛ حيث يغلب عليها التركيز على الحاجات والإشباعات والفروق الفردية لدى أفراد الجماهير.

مفاهيم الدراسة:

- **منصات الألعاب الجماعية الأونلاين**

هي منصات رقمية مُتطورة ينخرط المُشاركون فيها في مُمارسة عدد من الأنشطة الأونلاين كاللعب والتواصل الاجتماعي والتعلم، وما اللعب هنا إلا نمط من هذه الأنشطة، وتعرف اللعبة الإلكترونية عمومًا بأنها" "نظامًا رقميًا ينخرط فيه اللاعبون من أجل مُمارسة مهامًا ما"، كما تعرف بأنها:" نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي"[39]، ويُعتبر مُصطلح الألعاب الإلكترونية مُصطلحًا فضفاضًا يتضمن بداخله عشرات الأنماط من الألعاب، ودراسته يجب أن تتضمن تحديدًا واضحًا لنوعه وخصائصه كي نستطيع الخروج بنتائج مُهمة، فيما يتعلق بطبيعة الاستخدام أو الإشباع، ومن هنا، كان من الحتمي تبيان ماهية منصة روبلكس ذاتها في بداية الدراسة.

- **مرحلتا الطفولة الوسطى والمُتأخرة**

هي المرحلة ما بين 6- 12عامًا؛ حيث يبدأ الطفل في التعليم وتنتهي في سن المراهقة، وهي مرحلة فارقة في تنمية قدراته الفكرية؛ حيث يتطور مُعدل ذكاء الطفل في هذه المرحلة تطورًا كبيرًا ليصبح قادرًا على التفكير والخيال والربط بين العناصر المعرفية والتذكر وحل المشكلات، كما يكتسب الكثير من المُفردات والمعاني، وهي بدء محطات التمايز الانفعالي، المُتمثل في تكوين العواطف والاتجاهات؛ حيث يتعرف الطفل على كل جديد وإما أن يحبه وينجذب إليه أو يبغضه وينفر منه[40].

أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة لتحقيق هدف رئيس؛ وهو: الكشف عن واقع خبرة عينة من الأطفال المصريين مع المنصة الدولية للألعاب الجماعية روبلكس؛ من حيث أنماط الاستخدام وما تحققه لهم من إشباعات مُتوقعة وغير مُتوقعة والمُتغيرات الحاكمة لهذا الاستخدام، ومدى فائدتها واحتمالات المُخاطرة في استخدامها ومُعدلات الأمان بداخلها، من خلال دراسة كيفية للمنصة وعينة من المُستخدمين في مرحلتي الطفولة الوسطى والمُتأخرة من 6 إلى 12 عامًا في الفترة من مارس 2020م وحتى نهاية العام، وينبثق من هذا الهدف مجموعة من الأهداف الفرعية؛ وهي:

1. بيان الإطار المفاهيمي لمنصات الألعاب الاجتماعية الأونلاين.
2. استكشاف منصة روبلكس وما تتيحه من إمكانيات لتنمية مهارات الطفل المصري وما تحمله من مخاطر عليه.
3. الكشف عن استخدامات الأطفال عينة الدراسة لمنصة روبلكس والإشباعات المُتوقعة وغير المُتوقعة منها.
4. تحديد معدلات الاستخدام ودوافعه والمُتغيرات المؤثرة عليه.
5. تقييم الظاهرة في ثوبها الجديد والخروج بتوصيات لترشيد الاستخدام وتفعيل الاستفادة منها.

تساؤلات الدراسة:

1. ما مصدر معرفة الأطفال بمنصة روبلكس؟
2. أين يلعبون روبلكس ؟ ومع من؟
3. كم عدد الأصدقاء؟ وما المعايير التي تحدد قبولهم لطلبات الصداقة؟
4. من يرسلون له طلب صداقة؟ وما طبيعة إدراكهم لهؤلاء الأصدقاء؟
5. ما مجالات التدخل الوالدي أثناء اللعب؟
6. هل تختلف الدوافع المُحركة لاستخدام منصة روبلكس؟ وتكوين صداقات افتراضية؟
7. هل تتنوع مجالات المُشاركة داخل هذه الألعاب؟
8. إلى أي مدى تختلف مُعدلات استخدامهم لمنصة روبلكس؟ وما المُتغيرات الحاكمة لهذا الاستخدام؟
9. ما الألعاب المُفضلة لديهم على المنصة؟
10. إلى أي مدى تتباين الإشباعات التي يحققونها من استخدام المنصة؟
11. إلى أي مدى يشاركون في استوديو اللعبة؟
12. هل لديهم أنشطة رقمية أخرى على المنصة غير اللعب؟
13. هل لديهم أنشطة رقمية مرتبطة بروبلكس خارج منصتها على الويب؟
14. هل لديهم خبرات سلبية في استخدام روبلكس؟ وإلى أي مدى استفادوا منها في حياتهم؟

الإطار المنهجي للدراسة:

تنتمي الدراسة إلى الدراسات الاستكشافية الوصفية الكيفية نظرا لحداثة الظاهرة موضع الدراسة في المجتمع المصري؛ حيث تنطلق الباحثة من منظور عريض بعيدًا عن التركيز على تفاصيل مُعينة في إطار ضيق ومُعد سلفا، كما تقوم على منهجية دراسة الحالة من أجل رصد مختلف الأبعاد المُتعلقة بمنصة روبلكس وخصائصها وإمكانياتها ومستوى الأمان بها، فضلًا عن دراسة مجموعة صغيرة من الأطفال من أجل الكشف عن خصوصية استخداماتهم للمنصة والإشباعات المُتحققة منها سواء المُتوقعة أو غير المُتوقعة من خلال اقتباسات كيفية لآرائهم وأفكارهم بمفرداتهم الخاصة والدالة.

ويعتبر منهج دراسة الحالة من أكثر المناهج مواءمة للطبيعة الإنسانية، التي يصعب معاينتها بالنسب والأرقام كما المنتجات الصناعية دون مراعاة الفروق الفردية الطبيعية، فالكل أطفال والكل يستخدم روبلكس لكن ثمة مساحات من الاختلاف والتمايز بين المُفردات، وقد اختارت الباحثة أن يكون التكميم في الدراسة في أضيق الحدود حتى لا تسقط الظاهرة في بوتقة الأرقام والإحصائيات دون التعبير الكاشف والمفسر لطبيعة الإشباعات ذاتها، ومدى خصوصية توافقها مع احتياجات الأطفال المصريين الآن، وما ينتظرهم في الغد من عالم رقمي مفتوح، لا مفر من تعلم أبجدياته ومهاراته الأساسية.

وتعتمد الدراسة على أداة المقابلة المتعمقة في جمع البيانات الميدانية وأداة الملاحظة بالمشاركة في جمع البيانات الوصفية حول المنصة والألعاب، وفيها تقوم الباحثة بمراقبة الظاهرة موضع البحث، وتدوين جميع ما يتعلق بها، ووصفه وصفًا واضحًا، وهو ما سيتم توضيحه تفصيليا في الإطار الإجرائي للدراسة:

الإطار الإجرائي للدراسة:

أجريت الدراسة الكيفية على 42 طفلًا مصريًا لديه حساب على منصة روبلكس للألعاب الجماعية، من خلال أداة المُقابلة المُتعمقة، وهي أنسب أدوات البحث العلمي مواءمة للفئة العمرية موضع الدراسة، مع كثير من المرونة والسماح للأسئلة أن تتطور وفقًا لأنماط الاستجابات المُتباينة من المبحوثين، والنقاط التي يثيرونها أو يوجهون الباحثة لها من أجل مزيد من التعمق في استكشاف الظاهرة في عالم هؤلاء الأطفال واستخداماتهم والإشباعات المُتحققة منها.

وتضمنت العينة 28 طفلًا و 14 طفلة في أنماط تعليمية مُختلفة داخل منظومة التعليم المصري (4 عام و13 تجريبي و19 خاص و6 دولي)، وتتراوح أعمارهم ما بين 6- 12عامًا، أي في مرحلتي الطفولة المتوسطة والمتأخرة؛ حيث يبدأ الطفل في التعليم وتنتهي في سن المراهقة، وهي مرحلة فارقة في تنمية قدراتهم الفكرية كما أوضحنا في مفاهيم الدراسة، وقد اختارت الباحثة نمط العينة العمدية على مُستخدمي المنصة، وتم سحبها بطريقة تكيفية تواءم عملية المُعاينة في البيئة الرقمية لمنصات الألعاب من خلال استخدام العينات التي يوجهها الجماهير Respondent-driven sampling (RDS)؛ حيث بدأت الباحثة بمبحوث وهو يرشدها إلى مبحوث آخر، والآخر يرشدها إلى آخر، وهكذا حتى جمعت قدر كاف للفحص الكيفي والتقييم.

كما اعتمدت الباحثة على أداة المُلاحظة بالمشاركة، من خلال مشاركة الباحثة بنفسها في مجتمع الدراسة، وهو في حالته الطبيعية عن طريق عمل حساب خاص لها على المنصة، واستكشاف إمكانياتها وبنيتها الأساسية ومزاياها ومخاطرها، فضلًا عن مصادقة الأطفال عينة الدراسة ومشاركتهم في بعض الألعاب والأحداث القائمة على المنصة، وهو ما من شأنه أن يتيح لها فهم أعمق للظروف المحيطة بسلوك الاستخدام ودوافعه والمتغيرات المؤثرة عليه.

أولًا: الإطار المفاهيمي لمنصات الألعاب الاجتماعية الأونلاين

تشغل المنصات الرقمية حيزًا مميزًا في صناعة الإعلام الآن، فهي صناعة مستقبلية واعدة، وتحتل منصات الألعاب الرقمية مكانة خاصة داخل هذه المنظومة؛ فهي مُحرك قوي للنمو الاقتصادي المُعاصر، كما تتأسس فوقها صناعات إعلامية ثانوية عدة؛ كالمواقع المعنية باللعبة والمدونات وقنوات اليوتيوب التي تشرح الألعاب وخصائصها ومزاياها ومواقع تسويقها والإعلان عنها في مقابل جني ملايين الدولارات من الاستهلاك والمتابعة.

والمنصة كمفهوم هي نظام يدعم الحوسبة ذات الأغراض العامة؛ فهي نظام رقمي متطور، يمكن إعادة برمجته ومن ثم إعادة تخصيصه على يد المطورين، على نحو يتكيف مع عدد لا نهائي من الاحتياجات والاستخدامات المُتجددة والتي تختلف عن طرح المُصمم الأصلي لها[41]، ولا شك أن نمو سوق ألعاب MMORPGs وازدهارها، يتيح المزيد من الخيارات أمام اللاعبين، الذين يفضلون ممارسة الألعاب على المنصات الاجتماعية ذات البيئات الرقمية الثرية، حيث يضيف الحضور الاجتماعي جاذبية خاصة لأنشطة اللعب، وهو ما يدركه جيدًا مصممو هذه الألعاب، ويحافظون عليه؛ بجعلها تبدو مجتمعات أكثر من كونها ألعاب[42].

وتعد روبلكس من نمط الألعاب الجماعية الأونلاين MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) وتحديدًا فئة ألعاب صندوق الرمل open sandbox، ومن اسمها فإنها ألعاب العوالم المفتوحة؛ فهي مرنة بطبيعتها، كما صندوق الرمل، الذي يتيح للأطفال إنشاء وتشكيل أي شيء يريدونه، وتمنح اللاعب حرية الحركة والإبداع والاختيار، وتسمح له بتغيير مُحيطه وشخصيته وانتقاء مهامه بإرادته[43]. تم تطوير المنصة على يد كل من David Baszucki و Erik Cassel في 2004م، وقد تم إطلاقها رسميًا في 2006م، وفي عام 2007م ظهرت عملة اللعبة واشتراكات الأندية ونظام الدردشة الآمن للأطفال داخلها، ومنذ ذلك التاريخ والمنصة في تطوير دائم؛ حيث تعقد مؤتمرًا سنويًا لمطوري اللعبة واللاعبين لعرض ومشاركة أفكار ومشروعات التطوير[44].

ومن الناحية التقنية فإن ألعاب المنصات كما نعرفها اليوم هي تطوير لألعاب arcade games، وتدور ألعاب المنصات بشكل أساسي حول شخصية ما يتحكم فيها اللاعب، وهي تغامر وتركض وتقفز أو تهرب، ويمكن تصنيف المنصات إلى نوعين متمايزين؛ وهما: منصات الشاشة الواحدة ومنصات التمريرScrolling platformers ؛ حيث تعرض الأولى كل مستوى كشاشة واحدة ثابتة، وأغلب المنصات القديمة هكذا، فيما يمكن تجديد منصات التمرير من خلال شاشة اللعبة ذاتها القابلة للتمرير[45]، كما أن تقنيات الواقع المختلط ومعززات الواقع والتعبيرات الانفعالية كإيماءات اللاعبين والمحادثة كل هذه التطورات أدت إلى مزيد من إثراء تجارب الألعاب عبر هذه المنصات، وجعلها خبرة فريدة في حياتنا المعاصرة[46].

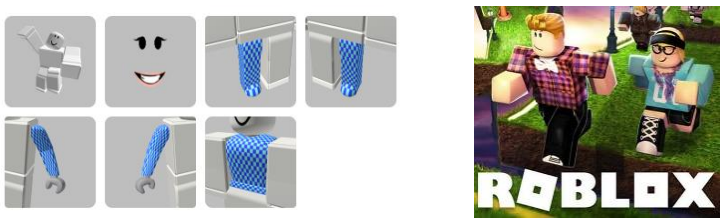
ثانيًا: نتائج الدراسة الاستكشافية الوصفية لمنصة روبلكس:

-كشفت الدراسة الاستكشافية لمنصة روبلكس الدولية للألعاب الجماعية أنها تقوم على خمس ركائز أساسية، وهي:

- صفحة اللاعب
- قائمة الألعاب
- روابط اجتماعية تتضمن الأصدقاء والمُحادثة والرسائل.
- روابط اقتصادية تتضمن عمليات الشراء والتبادل.
- روابط الأحداث والمناسبات. وفيما يلي توضيح مبسط لكل واحدة منهم:

أولا: صفحة اللاعب: وهي بمثابة هوية ومكانة افتراضية تميز اللاعبين المحترفين Pro عن المبتدئين Noob في هذا العالم الترفيهي التنافسي المُثير، وتتضمن شخصيته الافتراضية التي يبدعها كما يشاء، وعمومًا تتخذ شخصية اللاعبين في روبلكس نمط المكعبات البشرية المُجسمة ثلاثية الأبعاد humanoid character ، كما هو موضح في الصورة التالية:

صورة رقم(1) المكعبات البشرية المجسمة ثلاثية الأبعاد في شخصيات لعبة روبلكس



وشخصيات روبلكس في أغلبها مكعبات جوفاء فارغة من الداخل لتمكن اللاعبين من مشاركة بعض النقاط والمساحات في كثير من الألعاب؛ فاللاعبون يمكنهم المرور من خلال بعضهم البعض أو تمر عبرهم سيارات وهكذا، وتتسم هذه الشخصيات بأنها محدودة التفاصيل باستثناء الأعضاء الأساسية للجسد كالأذرع والأرجل والوجه، وهو ما يجعلها آمنة نسبيًا من الاستهداف الجنسي، فهي ليست كالجسد البشري المُعتاد، وعلى كل لاعب تصميم شخصيته المُفضلة **Avatar** وتغييرها وقتما يشاء؛ حيث تتم المُفاضلة بين مئات الوحدات؛ مثل: أجزاء الجسم والألوان والأزياء وأدوات الزينة المُختلفة، المدفوعة القيمة والمجانية، كما تتضمن الصفحة أسماء الأصدقاء واللعب المفضلة والأوسمة التي حصل عليها اللاعب Game Badges، وجميعها يمكن ضبط إعدادات رؤيتها لتصبح مُتاحة للعامة أو الأصدقاء فقط أو حجبها عن الجميع.

والحقيقة إن امتلاك الطفل المصري في هذه السن لصفحة تعكس هويته أمر جدير بالتأمل والتقدير؛ لأنها بمثابة دافع لتحقيق التفوق وتحفيز الأنا والاعتزاز بالنفس واحترام الذات، وهو ما ينعكس على التوازن النفسي لهؤلاء الأطفال، لكن تظل هناك جزئيتين في حاجة إلى مزيد

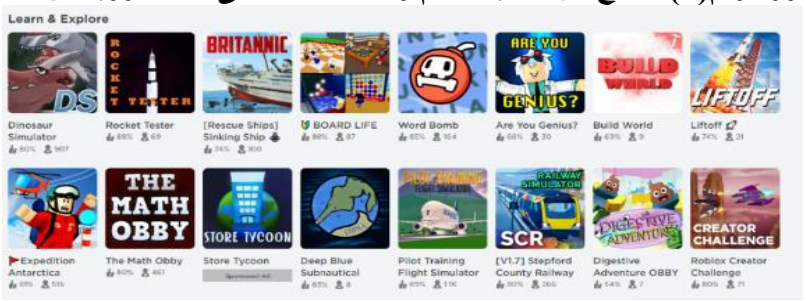
من الفحص الإمبريقي؛ وهما: علاقة تصميم الشخصية بدرجة الرضا عن الذات وشكل الجسم، وعلاقة إدراك النجاح والتميز بمتغير الاشتراك (الدفع)، كامتلاك ملابس مميزة لدى المشتركين مقارنة بغيرهم من مستخدمي المزايا المجانية، وفي الأخيرة.. يواجه الطفل بعض حقائق الحياة القاسية، وأن الناس درجات اقتصادية، كما يتعلم أن قيمته على المنصة من مهاراته في اللعب أو التصميم، لا من شكل ملابسه وكونها بنقود أو مجانية.

ثانيا قوائم الألعاب:

وقد كشفت الدراسة الاستكشافية لقوائم الألعاب أنها تتضمن مجموعة من الأقسام؛ من أهمها: قائمة تفضيلات اللاعب(ويحددها اللاعب بنفسه)، وقائمة الألعاب الأكثر مُمارسة على المنصة، وقائمة الألعاب المُقترحة(وهي تُقترح لكل لاعب وفقًا لنمط اهتماماته أو مُمارسات أصدقائه)، وقائمة الألعاب الأعلى تقييمًا، وقائمة الألعاب الأكثر اشتراكًا، وقائمة ألعاب التعلم والاستكشاف، وجدير بالذكر هنا، أن المنصة تتيح للآباء في إعدادات الأمان وضع تقييدات على حساب الأطفال فلا تمنح لهم صلاحية اللعب إلا في ألعاب مُعينة أو في ألعاب ضمن القائمة المُناسبة لفئتهم العُمرية.

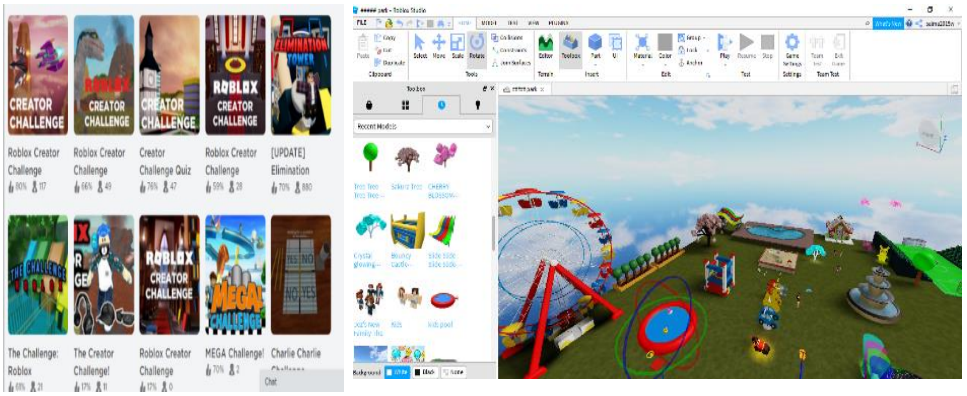
وما يهمنا هنا هو المحور الأخير، حيث يفتح هذا المحور آفاقا لا نهائية للتعلم بالمرح والإثارة بين اللاعبين، ما بين تنافس الأصدقاء في ساحات العلوم وحل المسائل الحسابية وأسئلة الجغرافيا والمعلومات العامة. فمن مُحاكاة الطفل لمسيرة لقمة في لعبة Digestive Adventure يستطيع الطفل التعرف على أسماء أعضاء الجهاز الهضمي ومجموعات الغذاء وعملية الهضم ذاتها، وما تتطلبه لتفعيلها أو يؤثر عليها سلبيًا وزمن هضم الأطعمة، ومن مُحاكاته لفتح مطعم يستطيع التعرف على جنسيات الأكلات وكيفية إدارة المطعم ومكسبه ومصاريفه من مواد خام وعمالة بشكل مبسط مرورًا بتنمية مهارات الكتابة الإملائية spelling وليس انتهاءًا بتعلم الألعاب الرياضية غير الشائعة كالبولينج في لعبة RoBolling والألعاب الذهنية كالشطرنج وتعلم السلم الموسيقي وعزف البيانو وغيره من الآلات الموسيقية.

صورة رقم(2) نماذج من ألعاب التعلم والاستكشاف على منصة روبلكس



والأمر لا يقف في روبلكس عند حدود التعلم، بل يتعداها لساحات الابتكار وتصميم الألعاب؛ حيث تتضمن المنصة ألعاب الإبداع، كما تتيح للأطفال في الإستوديو الخاص بها Roblox Studio خلق ألعابهم الخاصة ومشاركتها مع أصحابهم والإعلان عنها تمهيدًا لتصبح مصدر ربح لهم في المستقبل. ولا شك أن هذه ميزة مُهمة جدًا؛ حيث يبدأ الطفل منذ نعومة أظافره في تعلم أساسيات التصميم والبرمجة، وهو مجال علمي ناشيء يجذب آلاف الأطفال والشباب الآن، ويمكنهم من التعايش مع الثقافة الرقمية عصب حياتهم المُعاصرة.

صورة رقم(3) صور توضيحية لإستوديو اللعبة من حساب أحد اللاعبين وألعاب الإبداع على المنصة



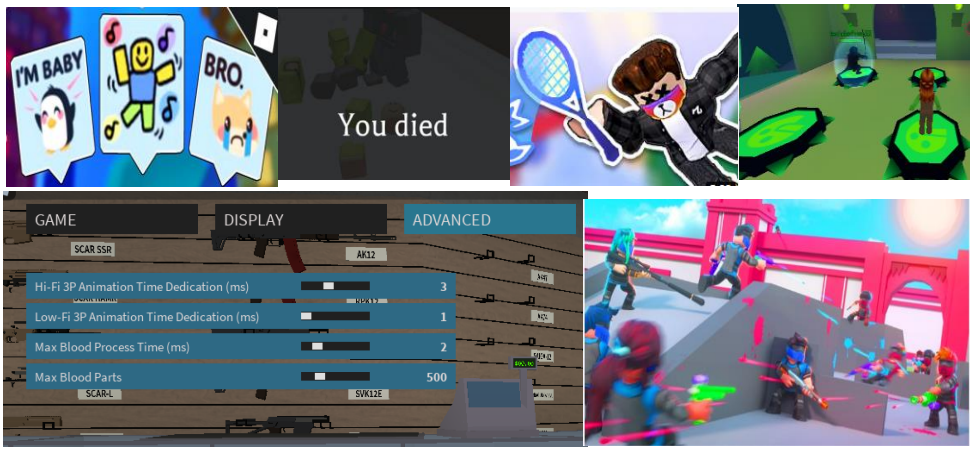
وقد كشفت الدراسة الكيفية لألعاب المنصة أنها تتضمن أنماط الألعاب التالية:

- **ألعاب المحاكاة Simulation:** والهدف الأساسي منها مُحاكاة الأدوار والمهن المُختلفة؛ مثل: مهن الطبيب والضابط والمُعلم والطاهي والمُزارع وعامل توصيل البيتزا ... إلى آخره، أو مُحاكاة الحياة الاجتماعية كأداء أدوار الأب والأم والأطفال.
- **ألعاب التايكون Tycoon:** والهدف منها تصميم بناء ما كالمنزل أو المطعم أو منتزه أو مصنع وفي كل لحظة يستكشف اللاعب خيارات وإمكانيات مُختلفة للبناء والارتقاء في مستوى اللعبة.
- **ألعاب القفز بين المنصات Obby Parkour**، مثل: Escape Granny Obby Parkour و Mega Easy Obby: والهدف منها تنمية مهارة الإتزان والتحكم والسيطرة في مدى القفزات من منصة لأخرى، وتحتاج تحكم عصبي وتركيز عال.
- **ألعاب الأكشن بنوعيها المغامرات Adventure والقتال Fighting :** والهدف منها الحركة بمهارة سواء للهروب من خطر أو التسلق أو الجري أو القتال، وقد جاءت في مُقدمة الألعاب التي يفضلها الأطفال عينة الدراسة، لأسباب عدة؛ أهمها: أنها تشعرهم بالطاقة والحيوية والمُنافسة والتحدي ومتعة اللعب الجماعي، وجدير بالذكر هنا أن كثير من ألعاب القتال في منصة روبلكس تم تصميمها على نحو يجعل مشاهد القتال مُناسبة للفئة

العمرية لجماهير المنصة، على نحو يتلافى كثيرًا عيوب ألعاب الجيل الماضي؛ فعلى سبيل المثال لا الحصر:

1. تنتهج ألعاب عدة تقنية تبادل الأدوار الآلية أي التي لا يتحكم فيها اللاعبون، وهو ما يعلم الطفل ضمنيًا أن المنافس في هذا الدور ليس عدوًا، لأنه قد يكون في فريقه في الدور التالي، ومن ثم، ينبغى المُحافظة على العلاقة الطيبة معه في كل الحالات.
2. كما أن فكرة القتل في حد ذاتها لا تأخذ شكلها الحقيقي في عالم الكبار في كثير من الألعاب، بل تتخذ شكل رمزي يتناسب إلى حد ما مع هذه المرحلة العمرية، كانكسار اللاعب إلى مكعبات صغيرة أو سقوطه أرضًا على وجهه أو تأخذ عينيه علامة x-eyes أو إصدار أصوات مُضحكة أو ظهور بوسترات طريفة تحمل عبارات طفولية؛ مثل: أخي .Bro أو وداعا Bye في حالة الهزيمة أو الرقص في حالة النصر.. وهكذا، كما أن هناك أنواع طريفة من القتال والأسلحة؛ مثل: القتال بالألوان والفواكه والفطائر والبيتزا وأسلحة كالقلايات ومضارب التنس واللعب Toys .
3. أيضًا اللاعب يستطيع أن يموت ويعود مئات المرات من أجل اللعب في الدور الواحد بعد الذهاب إلى spoon من أجل إعادة الترميم والإحياء، بل إن من مهام بعض الألعاب تدمير هذه الوحدات لمنع عودة الخصم للحياة مرة أخرى، كما أن بعض اللاعبين يقومون بقتل أنفسهم أحيانًا من أجل استعادة الشخصية في حالة وجود ثغرات تقنية باللعبة أو عيوب تحميل.
4. أما الألعاب الخارجة عن هذ التوجه فتتيح للطفل التحكم في مشهد القتل من خلال إعدادات اللعبة؛ مثل: phantom forces و in the jojo game وفيها يمكن منع ظهور الدماء الحمراء، لكن للأسف غياب الإرشاد الأبوي يحرم أطفال كثيرة من هذه المميزات.
5. وأخيرا.. أوضحت الدراسات الحديثة أن ألعاب الأكشن ربما توصف من قبل الأطباء المتخصصين لتفريغ الطاقة الزائدة أو حتى العدوانية لدى الأطفال بصورة آمنة لا تضره أو تضر أحد، كما أنها تخفض توتره الذي ينعكس على إيذاء الذات كالعبث في الأسنان أو شد الشعر أو نبش الجروح.

صورة رقم(4) نماذج من ألعاب القتال ومراعاتها لطبيعة الطفل على منصة روبلكس



- **ألعاب البقاء على قيد الحياة survive :** والهدف منها النجاة من الكوارث الطبيعية كالفيضانات والزلازل والبراكين.. إلى آخره.
- **ألعاب الرياضة والسباق:** وتهدف إلى مُحاكاة مختلف الرياضات وتعليم الطفل قواعدها، وهي جذابة جدا للذكور وتمتليء بالمنافسة والتحدي والشعور بالانتماء والعمل وسط فريق بما يتضمنه من توزيع الأدوار وحسن الإدارة من أجل الفوز، أما ألعاب السباق، فالهدف منها الحصول على مركز مُتقدم في مجموعة من السباقات المُتنوعة في مستويات الصعوبة.
- **ألعاب البحث والفروق بين الأشياء:** والهدف منها إيجاد أشياء مُختبئة، مثل: لعب find noob وfind cat وهي تنمى لدى الطفل مهارة التركيز وشدة الانتباه وقوة الملاحظة والذاكرة، ناهيك عن تحسين القدرات البصرية وكفاءة الدماغ وكأنها تمارين عقلية مستمرة لرفع معدلات الذكاء واستثارة دوافع البحث والاستقصاء مثلها كالتمارين الرياضية التي تبني الأنسجة العضلية لكن الألعاب تنمي القدرات العقلية والعصبية.
- **ألعاب الرعب:** وتسعى لجعل الطفل يعيش لحظات من الخوف والترقب، وللأسف فإن كثير من هذه الألعاب لا تتواءم مع ثقافتنا العربية؛ حيث تمتليء بمشاهد مُخيفة ورموز احتفالات الهالوين ومصاصي الدماء والمتحولين والزومبي Zombi **ولا تنصح** الباحثة بممارسة الأطفال لها خاصة في هذه المرحلة العمرية، وقد كشفت الدراسة الميدانية أنها في ذيل اهتمامات الأطفال عينة الدراسة لأسباب عدة؛ أهمها: أنها مُثيرة للاشمئزاز ومُخيفة أو أنها مُكررة التصميم مع تغيير اسم وشكل الشخصية المُرعبة فقط؛ فكلها يعتمد على عناصر شبه ثابتة كالظلام والدماء والهياكل العظمية والممرات السرية والحجرات المُمتلئة بالمُفاجآت، ومن ثم، فهي تلعب مرة واحدة، وبعد ذلك تفقد تشويقها وتخويفها، أو أنها غير مفهومة أو منع الآباء لهم من مُمارستها.

- **ألعاب الاستراتيجية:** والهدف منها التفكير بشكل إستراتيجي والتخطيط وتوقع النتائج كالشطرنج.
- **ألعاب مُضحكة:** والهدف منها إضحاك الأطفال وأصدقائهم من خلال مجموعة من الأفكار غير التقليدية؛ مثل الأكل بكثرة حتى السمنة وظهور بطن ضخم للغاية للطفل أو أن يراقب نفسه في شكل كرة أو دودة كلعبة wormface، ولكن للأسف بعض هذه الألعاب لا يتفق مع قيمنا التربوية إلى حد كبير؛ مثل لعبة Fart Simulator .
- **ألعاب الموسيقى والرقص:** ويتم فيها التعرف على النغمات والسلم الموسيقي وعزف الآلات، أو التعرف على الرقصات العالمية عبر ثقافات العالم المُختلفة من خلال تشغيل نغمات أغاني بأكواد مُعينة ومُمارسة أنواع مُختلفة من الرقص كالتانجو والفلامنكو والهيب هوب وغيرهم.

وينبغي الإشارة هنا إلى أن أهداف هذه الألعاب المرتبطة بالفوز والمكسب ربما تشغل تفكير اللاعبين من الأطفال فيما يجدر بالباحثين المتخصصين النظر فيما وراء هذه الأهداف نحو الأهداف التعليمية والمهارية المكتسبة من هذه الألعاب، سواء كانت صريحة أم ضمنية، فقد أكدت (Sousa,2016) من واقع أبحاثها في علم الأعصاب التربوي على قدرة الألعاب على تحسين أداء دماغ الطفل؛ لأنها تحتوي على خطة لعب وأهداف محددة وردود أفعال فورية ومؤشرات للنجاح والفشل ومستويات متباينة وتدريجية من الصعوبة، وهو ما من شأنه أن يحسن السعة والدقة البصرية والمرونة العصبية[47].

ثالثا الروابط الاجتماعية

وتتضمن قوائم الأصدقاء والمجموعات، وقد كان الانضمام لمجموعات مُقيدًا لصالح اللاعبين المُتميزين (المشتركين) حتى ديسمبر 2019م؛ حيث تم رفع الحد الأقصى لعدد المجموعات لجميع المُستخدمين حتى 100 مجموعة، كما تم السماح لجميع المُستخدمين بإنشاء المجموعات، بغض النظر عما إذا كانوا أعضاء مميزين أم لا، وتتضمن المجموعات أندية المرح وجماعات الدعم وأصحاب الهوايات .. إلى آخره. وجدير بالذكر أن هناك نوع من التقييد لمراسلات الأطفال عينة الدراسة أي من 12 عامًا لأقل، فلا يستطيعون إرسال رسائل إلا لأصدقائهم على المنصة، وتهيب المنصة بالآباء المُراقبة الدائمة لقوائم أصدقاء أطفالهم وأنشطتهم الاجتماعية على المنصة[48].

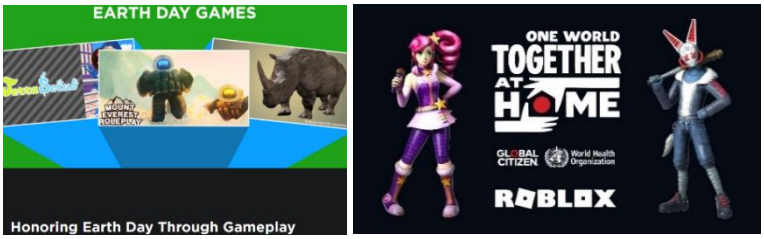
رابعا الروابط الاقتصادية وتتضمن عمليات الشراء والتبادل بين اللاعبين المُشتركين في المنصة من خلال عملتها Robux، وهذه الروابط محدودة الاستخدام ولا يستخدمها سوى أربعة مبحوثين فقط من مجمل عينة الدراسة، ولا تتوقع الباحثة أن يكون لهذه الروابط حضور فعال في مجتمعنا المصري الراهن حتى بين الأطفال الأثرياء؛ ربما لأسباب ترتبط بنمط ثقافة استهلاك المنتجات الإعلامية في مصر، وهو أمر جدير بالبحث والمتابعة في مراحله الزمنية المتقدمة.

خامسا روابط الأحداث والمناسبات والهدايا.

وهذه الأحداث ينتظرها الأطفال بشغف لأنها تقدم فرصا للحصول على هدايا مجانية أو نظير اجتياز مجموعة من الطلبات البسيطة، **ولكن لضعف المحتوى العربي** على المنصة فإن أغلب الألعاب تهتم بالأعياد والمناسبات الغربية كرأس السنة والهالوين والفلانتين، كما تتضمن الأحداث احتفالات المنصة بعدد من أشهر الأيام الدولية؛ مثل: احتفالها باليوم العالمي للأرض في إبريل 2020م وفيه تم طرح ألعاب مهمة عن التلوث والمتحف التاريخي والحيوانات المنقرضة والحفاظ على البيئة، واحتفالها باليوم العالمي للمرأة في مارس 2019م، وتم من خلاله تفتيح ذهن الطفل على قضايا العدالة وعدم التمييز وحقوق المرأة.

وفي أثناء أزمة كورونا أقامت المنصة احتفالًا افتراضيًا Virtual Concert بالتعاون مع منظمة الصحة العالمية ودعت مختلف اللاعبين إلى المشاركة في فعاليته، وتضمن الحفل تقديم الإرشادات الطبية وعروض موسيقية حصرية من أجل الدعم وبث الأمل والابتهال إلى الله بمختلف الأديان واللغات في حالة إنسانية فريدة وغير مسبوقة. ولا شك أن كل هذه الأنشطة مفيدة للطفل وتمنحه الكثير من المعلومات بطريقة مُبسطة ومُحببة إلى نفسه، إلا أنها قد تضعه أمام تحديات ثقافية عدة لا دخل له بها، منشأها ضعف المحتوى العربي على المنصة، وغياب الإشراف الأبوي والمشاركة الأسرية الرشيدة.

صورة رقم(5) نماذج من الأحداث التي أقامتها منصة روبلكس



ومما سبق نلاحظ أن هذه الأنماط المتباينة من الألعاب المتطورة والمتجددة باستمرار، قد صممت لتنمية عدد مختلف من المهارات الحياتية التي يحتاجها الطفل في حياته اليومية، ومن أهمها: مهارات التعلم والتفكير: وتتضمن مهارات كتعلم اللغات والتكولوجيا الحديثة والرياضيات والعلوم والجغرافيا .. إلى آخره، كما أنها ساحات لتدريب الطفل على التفكير الاستراتيجي المنظم، فاجتياز أي مستوى في هذه الألعاب يعتمد على مدى إدراك الطفل لطبيعة اللعبة وقواعدها وكيفية الحصول على مزايا وفرص كالأكواد والهدايا، أي التفكير فيما يجب عليه القيام به للنجاح والفوز، ويزيد من فرص تنمية هذه المهارات الرغبة الإيجابية المُحركة لسلوك الطفل في التعلم والارتقاء بمستواه، وهو ما يفتقده كثير من الأطفال في تفاعلاتهم مع

وسائل التعلم التقليدية، فضلا عن **مهارة الإبداع** التي سبق توضيحها تفصيليًا فيما يتعلق بتصميم الألعاب في Roblox Studio.

كما تبرز مهارات الإدارة واتخاذ القرارات؛ فبدءًا من اختيار الطفل إنشاء حساب خاص له وإدارته باسم وكلمة مرور ورصيد مالي مرورًا بقرار خلق الشخصية الرقمية الرمزية وتحديد مظهرها الخارجي ووقت تغييره وليس انتهاءًا بقرار الاختيار بين آلاف الألعاب المتنوعة وتحديد الأدوار داخلها واختيار مستوى صعوبتها المواءم لإمكانياته، فضلًا عن تقييم نقاط القوة والضعف لديه ولدى الآخرين وتحديد الأهداف والتخطيط لتنفيذها وتخطي العقبات وإيجاد البدائل والتفاوض.

وتتخذ مهارات التفاعل الاجتماعي مكانة متميزة بالمنصة وهي أيضا مهارات حيوية في تلك السن وتتضمن التغلب على الخجل وإنشاء صداقات افتراضية والمراسلة مع الأصدقاء الافتراضيين واختيار اللعب مع غرباء أم في خادم خاصprivate server مع الأصدقاء فقط والاحتفال بالمناسبات وإقامة علاقات تجارية كتبادل الملابس والأسلحة والأجهزة.. إلى آخره. ولا شك أن هذه السياقات الاجتماعية تساعد الأطفال على تنمية **مهارات إدارة العواطف والانفعالات،** فاللعب الجماعي يعلم الطفل المُشاركة ومراعاة مشاعر الآخرين والاحترام والانصاف والعدالة، كما يعلمهم التحكم في مشاعر الفرح أو الغضب والإحباط والغيرة ... إلى أخره.

كما أنها تمنحه المباديء الأولية لتأسيس مهارة الحماية الأمنية: وهي مهارة عصرية يجب أن نعلمها لأبنائنا من أجل مواكبتهم لروح عصرهم الرقمي؛ حيث توجد بالمنصة إعدادات أمنية تسمح للآباء تعليم أبنائهم أسس الأمن الرقمي، أو حتى منع المحادثات الخارجية والدعوات، كما يعمل المشرفون والفلاتر التلقائية على حظر المحتوى الذي يحتمل أن يكون غير مناسب؛ فالشتائم وأسماء اللاعبين يتم تشفيرها لتظهر كنجوم مُبهمة، لكنها لا تعمل إلا على اللغة الإنجليزية، ودائما ما يوجد في كل لعبة تغذية مُرتدة لإتاحة الشكوى من اللعبة أو أي لاعب يتعامل بشكل غير لائق مع الآخرين، وتمنحه **مهارات حياتية أخرى**؛ فيمكن للطفل معرفة كيفية التعامل مع الجروح البسيطة أو زراعة بذرة ومتابعة نموها ومعاني إشارات المرور ومراحل إعداد الكيك والبيتزا وكلها تدريبات مبسطة لكيفية صنع هذه الأشياء مُستقبليًا في حياتهم المُقبلة.

ثالثًا نتائج الدراسة الميدانية الكيفية

إن فهم التجربة الاتصالية الترفيهية والاجتماعية الحية للأطفال اللاعبين في منصة روبلكس لن يتسنى لنا من حصر الأرقام والنسب عن أنماط الاستخدام ومعدلاته ودوافعه كما هو المتبع في المنهجية الكمية المُعتادة في نظرية الاستخدامات، بل بالاستماع الهادئ الرشيد لهؤلاء الأطفال وآرائهم وأفكارهم من خلال كلماتهم البسيطة المُحملة بالكثير من المعاني

والمصطلحات الخاصة والدالة، لذا سيكون التكميم في هذه الجزئية محدود جدًا؛ لأنه ليس من أهداف الدراسة التعميم، بل الفهم والاستكشاف واستبصار هذه التجربة الجمعية الحديثة على عالمهم الصغير.

- **بسؤال المبحوثين عن مصدر معرفتهم بمنصة روبلكس الدولية للألعاب الجماعية؛** أجابوا بما يلي: أنهم عرفوا اللعبة من إخوتهم أو أبناء الأقارب والمعارف ومن الأصدقاء، الذين ساعدوهم في إنشاء حساباتهم على المنصة، وأجمعوا على أن الآباء عرفوا باللعبة منهم هم، ولم يعلموا عنها شيء من قبل.
- **وبسؤال الأطفال عن المكان الذي يقومون فيه باستخدام هذه المنصة** اتفقوا بالإجماع على المنزل أو منازل الجدود والأقارب، فيما ذكر أربعة أطفال فقط، من تلاميذ المدارس الدولية، بديل المدرسة، في مقرر ICT؛ حيث يتعلمون تصميم الألعاب بشكل متطور عما درسوه من قبل في برنامج scratch. ولم يذكر أي طفل منهم مقاهي الإنترنت internet cafe وهذه ميزة تحكم استخداماتهم مُقارنة بالفئات الأكبر عمرًا كالمراهقين والشباب.
- **وعن مجالات التدخل الوالدي أثناء اللعب،** أتفق الجميع على دوري الرقابة المُتقطعة من آن لآخر والاستشارة في حالات التنمر الإلكتروني، وأكد تسعة أطفال على المُساعدة الأسرية في عملية فحص الحساب والتحقق منه verification أو ترجمة قواعد اللعبة أو مطالبها أو المساعدة في كتابة بعض كلمات المُحادثة، فيما تميز ثلاثة أطفال فقط من مُجمل عينة الدراسة بمشاركة الأمهات لهم في اللعب، موضحين أن لهن حسابات خاصة، وأن مستواهن أعلى من أبنائهم في كثير من الألعاب، وأنهن تلعبن من وقت لآخر لمساعدتهم في اللعب.
- **أما أبرز الدوافع المُحركة لاستخدام المبحوثين منصة روبلكس، فسيتم تناولها على محورين رئيسين، وهما:**

أولا: دوافع اللعب ذاته؛ وهي بالترتيب: الترفيه والاستمتاع بتجربة أنماط حياة مختلفة في بيئة افتراضية ثم المنافسة والتحدي وأخيرًا الدوافع التعليمية.

ثانيا: دوافع اللعب في سياقات جماعية، وقد جاء في مقدمتها اللعب مع الأقارب والأصدقاء والمعارف ثم إمكانية توافر الدعم وأخيرًا وبفارق ملحوظ دافع تكوين صداقات افتراضية مع غرباء.

ومن الثلاث نتائج السابقة نجد أن نطاق معرفة هؤلاء الأطفال باللعبة وأماكن اللعب ذاتها توضح أنهم يستخدمون المنصة في نطاق آمن نسبيًا، خاصة مع مجيء بديل اللعب داخل دائرة الأقارب والأصدقاء كأكثر الدوافع بروزا لدى الأطفال عينة الدراسة، وقد أوضح الأطفال للباحثة أنهم يتمنون العيش مع أقاربهم وأصحابهم لكنهم لا يستطيعون؛ فصحبتهم مرحة ومُمتعة ولا يشترط أن يكونوا في حاجة إلى الدعم أثناء اللعب؛ لأن كثير من ألعاب روبلكس بسيطة التحديات. وتتفق هذه النتائج نسبيًا مع نتائج (Boudreau,2014) عن سلوكيات اللعب

الجماعي مع أفراد الأسرة بالتطبيق على ألعاب شبكة الفيسبوك والتي قدم فيها فهما متعمقا لأسلوب اللعب في سياق شبكات العائلات، لا شبكات الأصدقاء؛ حيث تأتي قضايا الثقة والالتزام في المقدمة من خلال الروابط الأسرية[49].

وفيما يتعلق بجزئية تكوين صداقات افتراضية مع غرباء أوضح 25 من عينة الأطفال الذين يقيمون هذا النمط من الصداقات بدرجات متفاوتة، أنهم قد يرسلون طلبات صداقة إلى الغرباء المُحترفين؛ لأن لها مزايا عدة؛ منها: أنهم خبراء في اللعبة وأسرارها وكيفية التقدم فيها، وأنهم يعطون ما لا يريدون من أدوات اللعب مجانًا، بلا مقابل، كما أن اللعب معهم في فريق يضمن الفوز، وحتى عندما يتواجهون كأعداء في لعبة قتالية، تقل حدة الصدام بينهم، وأخيرًا أنهم يُعرفونهم بلعب جديدة خارج نطاق سياق لعبهم المُعتاد مع أصدقائهم المُعتادين، أما بخصوص قبول طلبات الصداقة فأكد أغلبهم أنهم يقبلون الأشخاص اللطيفة المرحة والمُتعاونة التي تظهر الود لهم، حتى لو كانت ضعيفة أو مُبتدئة. أما الأطفال المتحفظون (17 طفل بواقع 11 أنثى و6 ذكور) الذين يمتنعون عن إقامة صداقات افتراضية مع أشخاص لا يعرفونهم، فكانت إجابتهم تتراوح ما بين رفض الآباء والخوف من هؤلاء الغرباء وأخيرًا الخبرة السلبية؛ أي أنهم حاولوا في وقت سابق وكانت النتائج غير مرغوبة لهم.

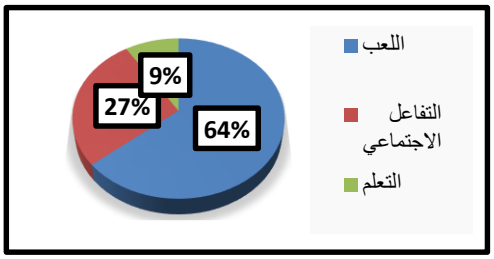
وعن عدد أصدقائهم في روبلكس، جاءت أغلب الإجابات في فئة أقل من 100 صديق و17 إجابة أقل من 50 صديق، فيما أوضح 8 أطفال فقط من مجمل العينة- جميعهم ذكور- أنهم وصلوا إلى الحد المسموح به من الأصدقاء على المنصة (200 صديق) وأنهم من آن لآخر يعودون إلى قائمة الأصدقاء لإلغاء صداقة الأصدقاء الافتراضيين غير النشطين أو اللذين لم يلعبوا معهم لفترة طويلة لإتاحة الفرصة لصداقات جديدة، وهو أمر متجدد مع كل لعبة يلعبونها.

- **وبسؤال الأطفال عن مجالات المُشاركة داخل هذه الألعاب؛ أجابوا:** أنهم يتشاركون في أمور كثيرة؛ منها: لعب الأدوار واختيار الأسلحة والأدوات وارتداء ملابس الشخصيات وتبادل الخبرات والاستشارات لإنجاز مهام اللعب والكشف عن الأماكن السرية والأكواد وتكوين الفرق والاستمتاع بمكتسبات بعضهم البعض داخل اللعبة، وتقديم المساعدة، وفهم بعض الاختصارات التي يصعب ترجمتها؛ مثل لعبة جيدة GG ، ولا اهتم IDC ، ولا أعرف IDK ، وسهل Ez ، وفيما يتعلق بالجزئية الأخيرة، تؤكد الباحثة أنها واجهت صعوبة كبيرة في فهم لغة اللعب وحوارات اللاعبين أنفسهم، وأنها تعرفت عليها من الأطفال عينة الدراسة، الذين يجيدونها بمستويات مختلفة.
- **وبسؤال الأطفال عن الأجهزة المُستخدمة في اللعب على المنصة،** أكد أغلبهم أنهم يلعبون من خلال الهواتف المحمولة للوالدين، و11 منهم فقط من خلال هواتفهم الذكية أو أجهزتهم اللوحية وحواسبهم المحمولة الخاصة. وهو ما يمكن تفسيره في ضوء متغير الإتاحة الاقتصادية ومتغير التوافق مع طبيعة الطفل ذاته؛ حيث يميل الأطفال إلى الحركة والتنقل والجلوس بحرية، وهو ما لا يتواءم مع الجلوس بوضعيات ثابتة أمام شاشة الكمبيوتر في أماكن مُحددة لوقت طويل.

- **وبسؤال المبحوثين عن معدلات استخدامهم لمنصة روبلكس اتفق الجميع أنها لا تزيد عن ساعتين يوميًا خلال أيام الدراسة، وإنهم يتفاوضون مع الآباء من أجل الحصول على ساعة أو اثنين زيادة في اليوم، في مقابل تنازلهم عن مشاهدة قنوات الأطفال ووسائل الترفيه الأخرى. وأن هذه المعدلات تزايدت نسبيًا مع بدء أزمة كورونا وتوفر أوقات كثيرة لهم عما سبق، كأوقات الذهاب والعودة بأوتوبيس المدرسة وحصص الأنشطة والاستراحة**، وأنهم يلعبون في الإجازات الصيفية كيفما يشاءون، وفي نهاية الأسبوع طالما أنهم أنجزوا واجباتهم المدرسية.

وفي هذه الجزئية تذمر بعض الأطفال من كثير من المتغيرات التي تحول دون تحقيق الاستخدام، ومن أهمها: محدودية الوقت المتاح للعب؛ فيما اشتكى آخرون من حرمانهم من اللعب في أوقات الامتحانات!! وتذمر آخرون من عدم وجود أجهزة إلكترونية خاصة بهم، واضطرارهم انتظار عودة آبائهم أو التناوب أحيانا مع إخوتهم على جهاز أو اثنين فقط في المنزل، فيما تحدث آخرون عن حرمانهم من اللعب كنوع من العقاب، وأخرون عن عدم تناسق أوقات فراغهم مع أوقات فراغ أصدقائهم، أو عدم جود إنترنت بمنازل بعض الجدود الذين يذهبون إليهم في نهاية الأسبوع، أي وقت إتاحة اللعب، وتذمر آخرون من سوء خدمة الإنترنت؛ حيث يأخذ تحميل اللعب أحيانًا وقت كثير، ويصبح الاستخدام مُرهق وغير ممتع على الإطلاق.

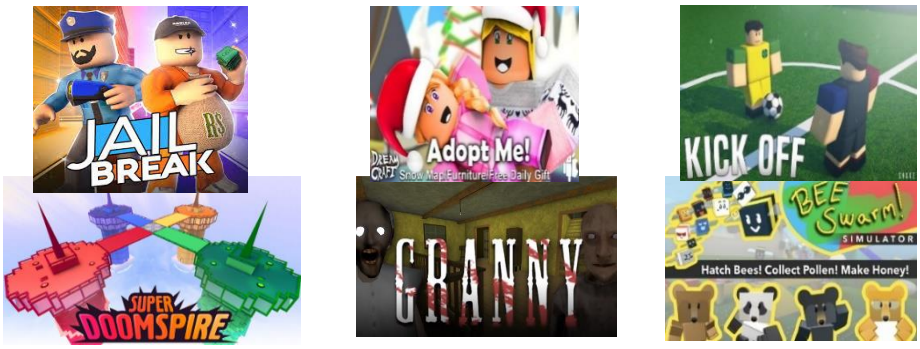
- **وبسؤال المبحوثين عن أبرز استخداماتهم لمنصة روبلكس(عبر سؤال مُغلق لا يسمح بالاختيار المتعدد)** اتفقوا جميعًا على ثلاثة استخدامات رئيسة؛ وهي بالترتيب: اللعب ثم التفاعل الاجتماعي ثم التعلم، موضحين أنهم لم يعودوا يستمتعون بالمشاهدة السلبية لمقاطع الفيديو والرسوم المتحركة المُكررة والمُملة إلى ما لا نهاية، ويريدون أن يكونوا جزء من الحدث ذاته، وهذا ما تتيحه لهم اللعبة، فلماذا يشاهدون Ben 10 أو Superman إذا كان بإمكانهم أن يكونوا الشخصية ذاتها ويدخلوا في مُغامراتها المُثيرة مع أصدقائهم أو يكونوا مُحاربين وأطباء وآباء.. إلى آخره.



شكل رقم(1) استخدامات الأطفال عينة الدراسة لمنصة روبلكس كما يدركونها

- **وقد جاءت تفضيلات الألعاب لدى الأطفال عينة الدراسة على الترتيب التالي: ألعاب الأكشن والمغامرة ثم ألعاب المُحاكاة ثم السباق ثم الألعاب الرياضية وأخيرًا ألعاب الرعب. واتفقوا نسبيًا في ذكر مجموعة من الألعاب المجانية الأكثر شهرة على المنصة؛ وهي: Jail Break و Adopt me و Arsenal و Kick off و Murder Mystery و Granny وSuper Doomspire و MeepCity و Royale High و Bee Swarm Simulator .**

صورة رقم(6) نماذج من أكثر الألعاب ممارسة بين الأطفال عينة الدراسة

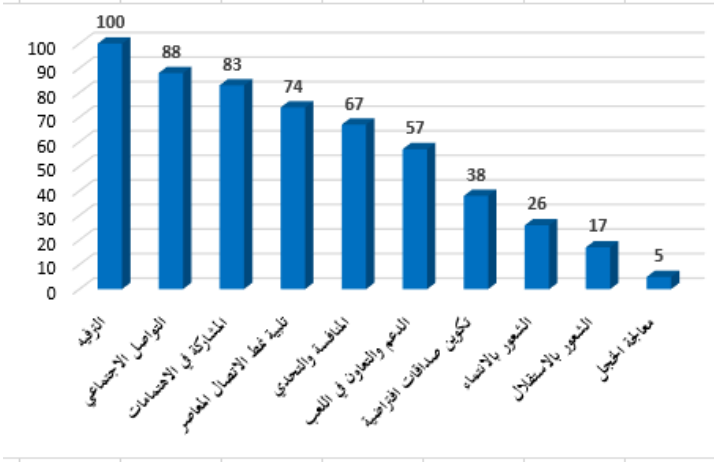


- **وبسؤال الأطفال عن كيفية اختيار الألعاب؛ أجابوا:** أنهم يختارون ما يشاءون إذا كانوا بمفردهم، أما في وجود الأصدقاء فإنهم غالبًا ما يتشاورون، ويختارون بالدور لإرضاء الجميع، وأنهم يفرحون كثيرًا حينما يكتشف صديق لعبة جديدة جيدة على المنصة فيجربونها وإذا عجبتهم يصبح هو مكتشفها الأول، فاللعبة لديهم لها بطلان؛ مكتشفها وهو من يجدها وسط ملايين الألعاب على المنصة، والمحترف Pro وهو الذي يجيد اللعبة ويتفوق فيها.
- **وبسؤال الأطفال عن الإشباعات التي يحققونها من استخدام منصة روبلكس، ذكروا في ثنايا حديثهم-دون أن يدركوا- كم من الإشباعات لم تكن تتوقعه الباحثة، وهو ما يمكن عرضه تفصيليًا على محورين رئيسين، وهما؛ محور الإشباعات المتوقعة والإشباعات غير المتوقعة، وفيما يلي عرض لهذين المحورين:**

أولا محور الإشباعات المتوقعة

وفيه تم سؤال الأطفال سؤال مغلق ذو نهاية مفتوحة من فئة الأسئلة متعددة البدائل مع ترك مساحة للإضافة عبر خانة أخرى تذكر، وجاءت إجابتهم على الترتيب التالي: الترفيه بمعدل 100% ثم التواصل الاجتماعي 88% ثم المشاركة في الاهتمامات 83% ثم تلبية نمط الاتصال المعاصر74% ثم المنافسة والتحدي 67% ثم الدعم والتعاون 57% ثم تكوين صداقات

افتراضية 38% ثم الشعور بالانتماء 26% يليه الشعور بالاستقلال 17% وأخيرا معالجة الخجل 5%، وفيما يلي عرض لنماذج من عبارات الأطفال حول هذه البدائل.



شكل رقم(2)الإشباعات المتوقعة من استخدام روبلكس لدى الأطفال عينة الدراسة

- **الترفيه والاستمتاع**

مبحوث (11 سنة): "بنقضي وقت ممتع جدا ما بقتش بحب الكرتون ولا اليوتيوب مملين جدا وما ليش في ال Reading ".

مبحوث(8 سنوات): "في اللعب .. أنا بعمل ال بحبه وده بيخليني مبسوط".

- **التواصل الاجتماعي**

مبحوث (10 سنوات): "حسيت إني عايز العب روبلكس كتير لما سيبت مدرستي القديمة عشان أفضل أكلم صاحبتي... بتشاركني اللعب في روبلكس واحتفظنا بصداقتنا".

مبحوث (8 سنوات): "في كورونا والحظر .. كنا بنلعب سوا ونشات براحتنا".

مبحوث (12 سنة): "فيه صديقة بحب ألعب معاها ورغم إني بقيت بلعب ألعاب تانية غير روبلكس زي بابجي لكني بحب اشاركها اللعب واساعدها ونفسي اما اكبر اتجوزها".

- **الإحساس بالمشاركة في نفس الاهتمامات**

مبحوث (11 سنة):"روبلكس يعني صحابي بنلعب اللعب ال بنحبها ونتحدى بعض ونعمل أحكام.. مرة حكمت على صحاب لي يبقوا من غير شعر أو يحولوا شخصيتهم لبنت وضحكنا كتير".

مبحوث (12 سنة): "لو شوفتي كلامنا في اللعب وتعليقاتنا على ال بيحصل هاتقولي مجانين".

مبحوث(6 سنوات):"بلعب مع إخواتي وصحابي ويا سلام لما ماما بتعمل لنا Join".

- **تلبية ومواءمة نمط الاتصال المُعاصر لهذا الجيل**

مبحوث (11 سنة): "بحس بالإثارة والتشويق .. لما اللعب بيسخن .. بنعيش فيلم 12D"

مبحوث (12 سنة): "أنا بلفل في دقايق وممكن أخلص لعبة باركور في سهرة واحدة مع صحابي".

مبحوث (11 سنة): "أحلى ما في روبلكس هو الشات وتعليقاتنا دي مووود تاني".

ومما سبق نجد أن الأطفال يركزون على قيم الإثارة العليا كما في السينما المُجسمة مُتعددة الأبعاد، والتي تنطوي على المشاركة في الحدث، وكأنك جزء منه، فضلًا عن التشويق والنتائج السريعة والتفاعلية مع الآخرين، وهو ما يتواءم مع حاجاتهم العصرية وأجهزتهم العصبية التي تكيفت مع إعلام هذا العصر.

- **الشعور بالمنافسة والتحدي والمغامرة**

مبحوث (9 سنوات): "لما بحارب حد في اللعبة بحس بالطاقة والقوة".

مبحوث (11 سنة): "لعب التحدي صعبة ومش أي حد بيقدر يلعب فيها زيي.. أنا شاطر فيها".

- **الدعم والتعاون في اللعب، وقد برزت أنماط التماس هذا الدعم في عبارات؛ مثل:**

مبحوث (7 سنوات): "الإنترنت سيء جدا عندنا وكتير بيحصل لي لاج LAG وصحابي بيحموني لحد ما النت يرجع كويس".

مبحوث (9 سنوات): "بنساعد بعض في القتال وهلثوني Health وانقذوا حياتي كتير".

مبحوث (8 سنوات): "بنتبادل مع بعض الأدوات والأسلحة والبدل الواقية Skin في الTrade.. تعبت كتير للمرور من بعض المستويات.. وفشلت اكتر من مرة.. وما كنتش هانجح من غيرهم".

مبحوث (11 سنة): "لما حد بيتخانق معايا في لعبة بتصل بيهم على طول وبيعملوا لي Join وبيقفوا معايا .. عاش الرجال".

مبحوث (6 سنوات): "بيتي في بعض الألعاب بسيط .. مش حلو.. وهما بيستضيفوني في بيوتهم".

- **تكوين صداقات افتراضية**

مبحوث (12 سنة): "أغلب صحابي في المنصة ما اعرفهمش في الحقيقة.. لكن مع اللعب ومواقفهم الجدعة بقوا صحابي وحسيت إنها صداقات طبيعية وأحسن كمان من الحقيقية".

مبحوث (10 سنوات): "أنا عندي فيسبوك لكن مش مسموح لي أصاحب حد غريب .. لكن هنا بصاحب والغي الصداقة براحتي".

- **الشعور بالانتماء**

مبحوث (11 سنة):"أحلى حاجة في روبلكس إحساسي بأني جزء من جروب ليهم نفس اهتماماتي"

مبحوث (7 سنوات): "بلعب وصحابي في Server خاص بحس إنه بيتي".

- **الشعور بالاستقلال**

مبحوث (9 سنوات): "بابا وماما مش حاسين إني كبرت .. في روبلكس بحس إني كبير زيهم عندي بيت وولاد وبشتغل كمان".

مبحوث (12 سنة): "أنا لي اهتمامات وأصحاب واقدر انظم يومي كويس ياريتهم يعرفوا كده".

مبحوث (11 سنة): "بلبس ال **Avatar** ال أنا عاوزاه براحتي لأن ماما لحد دلوقتي هي ال بتختار لي لبسي".

- **معالجة الخجل والانطواء**

مبحوث (8 سنوات): "أنا خجولة جدا لدرجة إني في المدرسة بتكسف اكلم المدرسين أو أرد عليهم.. في روبلكس ما بخافش وببقى جريئة وبتكلم"

مبحوث (6 سنوات): "في روبلكس مش بحس إني مكسوفة خالص"

ثانيا محور الإشباعات غير المتوقعة (وقد تم الوصول إليه من خلال سؤال مفتوح ودردشة مرنة مع الأطفال؛ لذا سوف يعرض كيفيا فقط من خلال عبارات الأطفال أنفسهم).

1.التعلم من خلال المرح واللعب

مبحوث (11 سنة): "عرفت معلومات كتير من لعب زي?Are You Genius ".

مبحوث (8 سنوات):"فيه عندنا درس عن extreme weather والكوارث في ال Humanities بصراحة ما فهمتوش كويس غير لما لعبت ألعاب ال survive والبقاء على قيد الحياة".

مبحوث (9 سنوات): "عرفت كلمات جديدة وأنا بلعب كانت بتواجهني Quests وكنت بترجمها ومرة في مرة عرفت معاني الكلمات وحفظتها لوحدي وما بقتش بحتاج اترجمها تاني".

مبحوث (12 سنة): "لما اخدت القوى في ال science وضع الجسم ومدى مقاومة الهواء له كنت عارفها من اللعب بالباراشوت".

مبحوث (11 سنة): "فهمت بعض الألعاب الرياضية زي البولينج والتنس من روبلكس".

مبحوث (12 سنة): "اتعلمت حاجات كتير زي أسماء الدول وأعلامها وأسماء الأسلحة والأكلات والأزياء على مستوى العالم.. وكمان عرفت historical landmarks ".

مبحوث (7 سنوات): "كنت مع ماما مرة في المشتل واتفاجئت إني عارفة أسماء الزهور وأشكالها وال seeds بتاعتها.. ومرة لقيت قرايبنا بياكلوا لب sunflower seeds فاستغربوا إني عارفة وضحكوا".

2.خلق هوية افتراضية مميزة

مبحوث (9 سنوات): "شكلي في روبلكس هو شكلي في الفيسبوك وموقع التعلم الخاص بمدرستي".

مبحوث (10 سنوات): "بحس إني بختار شكلي بحرية".

مبحوث (11 سنة): "للأسف أنا مش جميلة.. بيقولولي كده لكن صحابي في روبلكس عاجبهم شكلي كتير".

رغم صغر سن الأطفال عينة الدراسة، إلا أنهم تحدثوا بنضج عن هويتهم، وهنا لاحظت الباحثة وجود هويتين متمايزتين في اللعب لدى الأطفال: أولهما هوية عامة: يميل أصحابها إلى ممارسة مجموعة متنوعة من الألعاب بدلا من لعبة واحدة غالبية الوقت، وثانيهما هوية مُحددة: وفيها يعرف اللاعب نفسه على بروفيل صفحته الرئيسية بأنه لاعب مُحترف في لعبة كذا، أي تكون اللعبة جزء من هويته الافتراضية على المنصة، وهذا بالطبع لا يعني أنه لا يمارس ألعاب أخرى، لكنه غالبًا ما يكون متواجدا في هذه اللعبة، وغالبًا ما يكون لهذا اللاعب مركز مُتقدم في اللعبة أو في لوائح الشرف الخاصة بها، ويحرص على استمرار اللعب لاستمرار تفوقه.

3.التميز وإثبات الذات

مبحوث (12 سنة): "أنا Pro في أكثر من لعبة وبسجل لعبي فيديو وبرفعه على قناتي على اليوتيوب ونفسي أكون اشهر يوتيوبر games ".

مبحوث (9 سنوات): "لما بدأنا الأونلاين كنت بساعد الميس في الزووم وكانت كل شوية تسألني تعمل ده إزاي".

مبحوث(12 سنة):"مش دايما بلعب للمتعة.. أنا منزل auto-clicker بيلعب لي.. لأن هدفي أكون الأول في اللعبة .. وما بحبش اكون AFK "

مبحوث (8 سنوات): "بفرح أووي لما اغلب حد أكبر مني في اللعب بحس إني شاطر بجد".

4.التقدير الاجتماعي

مبحوث (11 سنة): "أنا Pro في كذا لعبة مسافة ما بدخل ال Server الكل بيقول wow ".

مبحوث (11 سنة): "أنا أقوى واحد في الجروب بتاعنا وكلهم بيطلبوا مني أكون معاهم عشان أساعدهم".

5.الدعم الاجتماعي والعاطفي، وقد برزت أنماط هذا الدعم في عبارات عدة تفوه بها الأطفال؛ منها:

مبحوث (6 سنوات): "بابا وماما مشغولين للأسف على طول لكن صحابي بلاقيهم بسهولة".

مبحوث(8 سنوات):"بطلب منهم يدعولي لو عندي امتحان بكره.. بتفاءل بيهم بحس إني هانتصر".

6.تعويض عن عدم الخروج والتنزه

مبحوث (12 سنة): "في كورونا وقفت التمرين في النادي والدراسة بقت أونلاين لكن بصراحة استمتعت بروبلكس كتير".

مبحوث (8 سنوات): "بابا كل ما نقول هانخرج يجي له شغل.. فبنلعب أنا وإخواتي روبلكس".

7. تعويض عن عدم وجود إخوة في الأسرة

مبحوث (11 سنة): "أنا ما عنديش إخوات وبابا وماما دايما مش فاضيين لي".

8.متابعة الأقارب للأطفال

مبحوث (10 سنوات): "أحيانا بيضطروا يخرجوا كلهم ويسيبوني ألعب مع ولاد خالتي وبنكون متواصلين على الشات في اللعبة .. وخالتي بتتابعني من بعيد".

مبحوث (8 سنوات): "لما بتخانق في لعبة ولاد خالي الفتانين بيقولوا لماما كل حاجة حصلت".

9. مراقبة الأصدقاء

مبحوث (11 سنة): "بعرف منها صحابي بيلعبوا ولا بيذاكروا".

مبحوث (10 سنوات): "اضحكك .. مرة كلمت صاحبي عشان اقنعه نغير اللعبة ويعمل لي Join في لعبة تانية .. ومامته قالت لي إنه بيعمل ال H.W وقلت لها إزاي هو بيلعب معايا دلوقتي في روبلكس.. اتاريه فاتحها مع الواجب على الآيباد".

10.عمل أعياد ميلاد افتراضية غير تقليدية

مبحوث (7 سنوات): "عملت عيد ميلادي في روبلكس في Server خاص أنا وصحابي بس وكان يوم جميل".

11.التخطيط للمستقبل من الناحية المادية، وتجلى في عبارات، مثل:

مبحوث (9 سنوات): "بحلم أكون يوتيوبر مشهور زي سولم ويبقى عندي ملايين المتابعين والدولارات".

مبحوث (11 سنة): "نفسي اصمم لعبة وتشتهر والمنصة تديني فلوس كتير زي الباقيين".

مبحوث (12 سنة): "بفكر اعمل بيزنس حسابات أقويها وأبيعها..اسمع إنها بتكسب كتير".

12.أداة للهروب من الألم الجسدي والنفسي

مبحوث (8 سنوات): "وانا عيان وتعبان أووي .. اللعب مع صحابي بينسيني الوجع.. وبابا وماما بيسيبوني براحتي العب من غير مذاكرة".

مبحوث (6 سنوات):"لما تيتا ال ربتني ماتت حسيت إني عايزة العب مع صحباتي في روبلكس"

مبحوث (6 سنوات): "لما بابا وماما بيتخانقوا .. بخاف أووي وبحس إني عايز العب مع صحابي روبلكس".

وتكشف النتائج أن كثير من هذه الإشباعات ترتبط **بدوافع نفعية مُعينة**، أي أن الأطفال يرغبون في منفعة ما، قد لا يتفق البعض معهم عليها؛ مثل: النجاح والتميز في اللعب -لا على أرض الواقع- أو مجرد التواصل مع الأصدقاء أو استكشاف المهن غير التقليدية والثراء السريع، أو منافع نتفق معهم عليها، نحن الراشدون؛ مثل: تنمية المهارات الأكاديمية والرقمية والإبداعية، وأظن أنه علينا أولا أن نحدد طبيعة المنفعة في ضوء مراعاة متغير العمر لدى هذه الفئة العمرية (6-12 عاما)، فالثرثرة الرقمية تعتبر سلبية في عالم الكبار، أما الأطفال فإنهم يتدربون على النطق والحكي والتعبير عن أنفسهم ومشاعرهم ويكتسبون كلمات ولغات، فهم في مرحلة استكشاف العالم وتوجيه الأسئلة والبحث عن إجابات، وطاقات

الآباء المُعاصرين وأوقاتهم محدودة للأسف، بل إن كثير من الأبناء يتضررون لغويًا بسبب صمت الآباء أو انشغالهم.

- **وبسؤال الأطفال عينة الدراسة عن Roblox Studio**: أوضح 12 طفلا من مُجمل عينة الدراسة أنهم لا يعرفون شيئًا عنه!! فيما تفاوتت درجات انخراط الباقيين في أنشطته، وجاء أغلب عدد الألعاب التي حاول الأطفال تصميمها في فئة من (1-3) ألعاب، فيما عدا 8 أطفال فقط صمموا أكثر من ثلاث ألعاب، وبسؤالهم عن مدى نجاح ألعابهم وتميزها؛ أجابوا: بأنها جاءت متشابهة مع ما يصممه الآخرون لكنهم حصلوا على الخبرة المفيدة واستكشفوا عالم البرمجة.

وبسؤال هؤلاء عن مساعدة الآباء لهم في تصميم ألعابهم في الإستوديو، أجابوا أنهم للأسف لا يعرفون!! لكن 4 أطفال أكدوا أن آبائهم استجابوا لرغباتهم في تعلم لغات البرمجة؛ مثل: Python بعد أن شاهدوا ألعابهم التي صمموها في استوديو اللعبة، وألحقوهم بدورات متخصصة، وأن مدربيهم يشجعونهم على المشاركة الدائمة في دورات game jams .

- **وبسؤال المبحوثين عن أنشطتهم الرقمية المُعتادة داخل المنصة بخلاف اللعب اتفقوا أنها على الترتيب:** مُحادثة الأصدقاء ثم تصميم شخصية اللاعب Avatar ثم تصميم الألعاب وأخيرًا البحث عن الأحداث والفرص والمزايا في مدونة المنصة، **وبسؤال المبحوثين عن أنشطتهم الرقمية المرتبطة بروبلكس خارج منصتها**، أجاب معظمهم أنهم يحرصون على مشاهدة ألعاب المنصة في قنوات مُتخصصة في الألعاب على اليوتيوب، وفي مقدمتها قناتين **مصريتين** لشخص واحد يدعى إسلام نجمهم الأول، وهما: قناة EstubeGaming التي تخطت 3.9 مليون اشترك، وقناة Solom التي تخطت 2.5 مليون اشتراك، وعن أهداف المشاهدة، أجابوا: البحث عن اللعب الجديدة على المنصة وكيفية اللعب والأكواد والتحديثات المستمرة والهدايا والمفاضلة بين الأدوات كالأسلحة والسيارات وقيمة الحيوانات الأليفة وقوتها والمناطق السرية في كل لعبة، وتميز طلاب المدارس الإنترناشيونال بمتابعة المنصة في قناتها على اليوتيوب وقنوات أخرى باللغة الإنجليزية؛ من أهمها: Tofuu و Jelly و JeromeASF.

وقد اكتشفت الباحثة بأن لأثنى عشر طفلًا من مُجمل عينة الدراسة (42 طفل) قنوات على اليوتيوب يرفعون عليها فيديوهات لعبهم على روبلكس، وهو أمر لم تكن تتوقعه الباحثة إطلاقًا خاصة أن أصغرهم 8 سنوات فقط!!، وكان الأطفال يتكلمون عن قنواتهم بمنتهى الثقة والألفة وكأنها شيء عادي لفئتهم العمرية، كما اشترك أغلب المبحوثين في أنشطة البحث عن اللعبة على محركات البحث، أو متابعة صفحات المنصة على شبكات الفيسبوك وتويتر، أو

الاشتراك في المنتديات المعنية باللعبة، فيما تحدث سبعة من المبحوثين عن أداء **امتحانات** تنافسية بينهم وبين أصحابهم عن اللعبة على بعض مواقع استضافة الامتحانات، وهو ما جعل الباحثة تندهش من مواقفهم، وبسؤالهم عن مدى الاهتمام بالبحث عن امتحانات لدراستهم على هذه المواقع، أجابوا: "لا هي بتتفرض علينا من الأساتذة احنا بندور على ال بنحبه!!" وفي نفس الجزئية أكد أربعة أطفال من مدارس الإنترناشيونال أنهم يدخلون على منصة اللعبة في حصص ICT بالمدرسة.

وأخيرًا تحدث 3 أطفال عن البحث عن أسكريبت هاكر Hack Script للألعاب وتحميلها! والحقيقة أن الباحثة لم تصدق ما قاله الأطفال عن تهكير بعض الألعاب ضعيفة التأمين على المنصة في هذه السن الصغيرة إلا بعد أن رأتهم بعينها، وشاركتهم اللعب فيها، وهم يلعبون فعلًا بالهاكر الذي يمكنهم من دخول مستويات لم تُتح لهم بعد في هذه الألعاب.

وهو ما آثار في ذهن الباحثة تساؤلات عدة عن مدى وعي الآباء بهذه الاهتمامات والممارسات ومدى إمكانيات هؤلاء الأطفال، والوعي بوجود قصور أمني واضح في بعض ألعاب المنصة، الأمر الذي يؤكد أنه لا يوجد أي شكل من أشكال التكنولوجيا الحديثة آمن تمامًا من الاختراق والقرصنة، وأن الحل لا يكمن في المنع بل في المشاركة والمراقبة، وأخذ الاحتياطات الأمنية من قِبَلِ الكبار الراشدين.

صورة رقم(7) نماذج من أنشطة المبحوثين المرتبطة بلعبة روبلكس

وتوضح مجمل النتائج السابقة أن انجذاب الأطفال نحو اللعب الرقمي الجماعي نتاجًا طبيعيًا ومنطقيًا لمواءمة روح العصر الذي يعيشون فيه، فلقد خلقوا لزمان غير زمان آبائهم، ومن ثم؛ نوصي الآباء بتشجيع أبنائهم على استكشاف العالم من حولهم وتنمية ثقافتهم الرقمية بخصائصها المختلفة مع مشاركتهم أو على الأقل مراقبتهم من بعيد، وعليهم أن يعيدوا النظر في تصوراتهم التقليدية حول مفاهيم الترفيه واللعب والمرح وإدراك قيمتهم كمصدر إيجابي للتعلم، وهو ما يؤيد اتجاه Gamification المأخوذ من بحوث التسويق الحديثة في إشارة إلى استخدام عناصر من ألعاب الفيديو في تطبيقات غير الألعاب من أهمها التعلم Game-Base Learning(GBL) لزيادة مشاركة الأطفال وتعزيز سلوكيات معينة لديهم[50].

وأخيرا.. تم سؤال الأطفال عن خبراتهم السلبية على المنصة وإلى أي مدى استفادوا منها في حياتهم، وقد طرح كل واحد منهم تجربة وجدانية مختلفة تعلموا منها الكثير؛ ومن أهمها:

مبحوث (10 سنوات): "للأسف مرة اتسرق حسابي وعرفت بعد كده إن ال سرقه صاحبي؛ لأني كنت أحسن منه في اللعب، ومن ساعتها اتعلمت ما اعرفش حد كلمة السر بتاعتي أبدا".
مبحوث (12 سنة): "كنت شاطر جدا في لعبة وبحبها ومرة واحد صاحبي قالي اعمل حاجة تهكر اللعبة وتخليني الفل أسرع -level up - ولما عملتها معاه حصل لي ban من اللعبة .. هو حسابه ضعيف ما زعلش أوي لكن أنا اتقهرت وما كررتهاش تاني.. الطمع وحش".
مبحوث (11 سنة):"أنا كاتب اسمي بالعربي .. ومرة واحد قالي أنت مسلم وجاوبت اه.. فلقيته بيتعمد يضايقني في اللعب وفهمت من ماما إن دي عنصرية زي التنمر بس على أكبر.. عملت فيه report وصحابي قالوا لي اعمل أسماء مش حقيقية بس أنا مش هاعمل كده".
مبحوث (9 سنوات): "أنا كنت ما بصاحبش غير العرب زينا.. لكن للأسف لقيت إن الشتيمة العربي بتظهر وفيه عرب كنت بحب ألعب معاهم لكن لقيتهم بيشتموا جامد لما يتغلبوا".
مبحوث (6 سنوات): "مرة حد خدعني في ال trade وخد مني حاجة من غير ما يديني ال اختارته عنده واتعلمت من ساعتها ما اعملش trade مع حد غريب".
مبحوث (12 سنة): "كنت هاخسر واحد صاحبي لإني كنت بتعصب عليه في اللعب وبقوله أنت بتنحسني.. فمبقاش بيلعب معايا وندمت كتير".
مبحوث (12 سنة):"وأنا بلعب مع أختي الصغيرة وأغلبها بتعيط وماما قالت لي خليها تفوز من وقت للتاني.. كنت في الأول متضايقة.. لكن لما لقيتها فرحانة بقيت مبسوطة"
مبحوث (10 سنوات):"مرة واحدة صاحبتي طلبت مني أفضل أسلحتي ولما رفضت خاصمتني وقت طويل وحسيت إنها مش بتحبني".

مناقشة نتائج الدراسة:

أوضحت الدراسة أن منصة روبلكس تمتلك رؤية إعلامية ترفيهية وتعليمية وإبداعية خاصة، وتوفر لها إمكانيات غير مسبوقة في تاريخ لعب الطفل المصري، وهو ما يتفق مع المباديء الأربع التي اشترط الباحثون توافرها في الألعاب المُفيدة؛ وهي: تشغيل العقل وملكة الإبداع، وتعزيز اندماج الطفل بالبيئة المُحيطة به، وأن يكون للعبة مغزى في سياق حياته، وتحقيق التفاعل الاجتماعي؛ لأن الأطفال يتعلمون على نحو أفضل مع الآخرين[51].

كما أوضحت أن الأطفال أظهروا استخدامات رشيدة مُتطورة وغير متوقعة في فئتهم العمرية الحالية، وهو ما يختلف من لاعب لآخر، فهناك من يرى المنصة مُجرد ساحة لإشباعات الترفيه ومشاركة الأصدقاء، وهناك من يقوم بتنمية مهاراته في التصميم وينشيء لعبة تلو الأخرى حتى ينجح في تحقيق حلمه بتعلم البرمجة، لغة العصر، أو عمل تكليفات دراسية في مقرر ICT، وهناك من يتخذ اللعبة مُنطلقا لتحقيق أهداف استثمارية مستقبلية كقنوات اليوتيوب أو تقوية حسابات وبيعها للآخرين، وهناك من يعبث في المناطق الخطرة كالقرصنة وغيرها.

وأكدت النتائج أن الأطفال لم يعودوا متشوقين لنمط الاستهلاك السلبي لوسائل الإعلام التقليدية، كالمشاهدة السلبية لمقاطع الفيديو والرسوم المتحركة في التلفاز أو اليوتيوب، وأنما يريدون أن يكونوا جزء من الحدث والمُغامرة ذاتها، واضعوا القصة لا مستمعين لها كالأجيال السابقة، وأنهم يميلون إلى اللعب في السياقات الجمعية كمنصة روبلكس، بإمكانياتها التكنولوجية المتميزة، والتي تطرح ثقافة رقمية مُختلفة في مُمارسة الألعاب والمرح والتواصل الاجتماعي في آن واحد.

كما كشفت أن معدلات استخدام الأطفال المصريين لهذه المنصة الأونلاين مرهون بعدد من المتغيرات الاجتماعية والتربوية والاقتصادية الضاغطة والحاكمة لعملية الاستخدام ذاتها، ومنها: جداولهم الدراسية وقواعد التأديب في المنازل ومدى توافر الأجهزة وخدمة الإنترنت وجودتها من الأساس، وجميعها متغيرات لا يتحكم فيها الطفل ولا يقدر على تغييرها في أغلب الأحيان.

وأوضحت نتائج الدراسة أن منصة اللعب الجماعي الأونلاين روبلكس برزت كبديل عصري سهل ومتاح- خاصة في أزمة كورونا- لتعويض النقص الواضح في الحياة الاجتماعية للأطفال موضع الدراسة، بل والأسرية أيضا في بعض الأحيان(*)، فمن خلالها يلتقون بأبناء أقاربهم وأصدقائهم ويتشاركون اللعب والمرح والمغامرة والتعلم رغم إجراءات التباعد الاجتماعي، وتتفق هذه النتائج مع ما أثبتته الدراسات الحديثة من تضاءل فرص الأطفال الفعلية في اللعب الخارجي الممتع في المجتمعات المعاصرة في ظل استقرار نمط الحياة السريع وارتفاع كلفة الخروج من المنزل والتنزه وتنامي ثقافة الخوف المرتبطة باللعب خارجه(52).

وكشفت الدراسة أن منصة روبلكس تتيح للآباء في إعدادات الأمان وضع تقييدات على حساب الأطفال فلا تمنح لهم صلاحية اللعب إلا في ألعاب معينة، أو في ألعاب ضمن القائمة المناسبة لفئتهم العمرية. كما تتيح لهم ضبط إعدادات التفاعل الاجتماعي وتقييد مراسلات الأطفال الأقل من 12 عامًا، فلا يستطيعون إرسال رسائل إلا لأصدقائهم على المنصة، **لكن تكمن المشكلة غالبًا في أن الآباء في مصر خارج المُعادلة**، ويتركون الأطفال فُرادى أمام المنصة، إما لأنهم يتساهلون أو لا يمتلكون الوعي الكافي، ولا يعلمون الكثير عن الأمن الرقمي؛ حيث أكدت نتائج الدراسة الميدانية الكيفية أن الآباء بعيدين عن إنشاء حسابات جميع مفردات عينة الدراسة، وأن الأطفال أنشأوها بأنفسهم أو بمساعدة أخوتهم الأكبر سنًا أو أصدقائهم.

وفي النهاية تؤكد الدراسة أنه من المُهم للآباء أن يُشرفوا عن كثب على أنشطة أولادهم الرقمية على شبكة الإنترنت، مؤكدة أن مساحات الاستفادة من منصة روبلكس الدولية للألعاب الجماعية مُتعددة ومُتنوعة، وأنها بطبيعة تكوينها ونظم الأمان بداخلها أكثر أمانًا من منصات إلكترونية أخرى كاليوتيوب والفيسبوك أو حتى محركات البحث ذاتها كصور جوجل،

فالإشراف الأسري عامل حاسم في ترشيد تأثيرات التكنولوجيا على الأطفال إيمانًا بأنه لم يعد من الحكمة المنع، وإنه على الجميع الاعتراف بأنه لا يوجد الآن موقع إلكتروني يمكن تأمينه تأمينًا رقميًا تامًا، ومصدر الأمان الحقيقي هو المشاركة والرقابة الأبوية الفعالة.

حدود الدراسة وما تثيره من تساؤلات مُستقبلية:

تعنى الدراسة بالكشف عن واقع خبرة عينة من الأطفال المصريين مع المنصة الدولية للألعاب الجماعية روبلكس؛ من حيث أنماط الاستخدام وما تحققه لهم من إشباعات مُتوقعة وغير مُتوقعة والمُتغيرات الحاكمة لهذا الاستخدام، ومدى فائدتها واحتمالات المُخاطرة في استخدامها من خلال دراسة كيفية للمنصة ولعينة من المستخدمين في مرحلتي الطفولة الوسطى والمتأخرة في الفئة العمرية من 6 إلى 12 عاما في الفترة من مارس 2020م وحتى نهاية العام، وتوصلت إلى عدد من التوصيات؛ من أهمها:

- البحث في مستقبل إعلام الطفل العربي في ظل ثقافة رقمية عصرية لها احتياجاتها وإشباعاتها الخاصة؛ تنصهر فيها الصورة والحركة والمؤثرات الصوتية والتواصل الاجتماعي، ومن هنا .. توصي الدراسة القائمين على إعلام الطفل بصياغة رؤية إعلامية متطورة تنطوي على تشجيع صناعة الألعاب في البلاد، وإنشاء منصات اللعب الجماعي العربية، وتفعيل استخدام الألعاب في إعلام الطفل وتعليمه.
- البحث في علاقة الآباء بالألعاب الإلكترونية ومصادر معلوماتهم حولها، خاصة في ظل التغطية الإعلامية الموسمية المشوهة لهذه الألعاب، والتي تركز فقط على قيم الإثارة والسلبية.
- كما أثارت الدراسة أهمية البحث المُتعمق في أنماط التدخل الوالدي الحديثة في لعب الأبناء، والتي تتجاوز ثنائية(المنع/السماح) إلى التشجيع والمشاركة، ودراسة الفروق بين أنماط تداخل الأمهات والآباء أثناء اللعب.
- كما تثير الدراسة تساؤلات عدة حول مُقارنة مواقع الألعاب الإلكترونية العربية والغربية، وفحص تأثير متغيرات كالثقة في الأبناء والعمر ونمط التعليم على عملية اللعب في هذه المنصات، ومدى اختلاف اللعب باختلاف بيئات اللعب ذاتها العامة والخاصة، أو باختلاف الأجهزة التي يلعب عليها الطفل وتأثيرات جماعة الأقران وسمات كالغرور والخجل وغيرها من المتغيرات الوسيطة المتناثرة في كلام الأطفال عينة البحث.
- وأخيرًا.. أثارت النتائج أهمية دراسة الظاهرة من منظور مدخل المعرفة الإعلامية الذي يعتبر واحدا من أبرز معارف القرن الحادي والعشرين، بما ينشده من استخدام واعي ورشيد ومتقدم لوسائل الإعلام، فضلا عن القدرة على إنتاج الإعلام الخاص والإلمام بالأبعاد الصحية والقانونية المرتبطة بهذا الاستخدام.

المراجع

1-Roblox jumps to over 150M monthly users will pay out $250M to developers in 2020. https://techcrunch.com/2020/07/28/roblox-jumps-to-over-150m-monthly-users-will-pay-out-250m-to-developers-in-2020/

2- Shapiro, Jordan. (2019). **The New Childhood: Raising Kids to Thrive in a Digitally Connected World.** The New Sandbox, Hachette UK.

3- ت. ليزوود وسوروجرز(2008)، **التعليم من خلال اللعب**، ترجمة: خالد العامري، دار الفاروق للنشر والتوزيع، مصر، ص 15.

4- سهير إبراهيم(2012)، دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدي عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (4-6) سنوات، **مجلة دراسات الطفولة**، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، يوليو، ص ص 1-11.

5- على سبيل المثال لا الحصر:

- نهى سيد، **يجني أموالاً كثيرة من لعبة فيديو جيم صممها من غرفة نومه**، مجلة سيدتي، 2020/1/27

- **روبلوكس تسحب البساط من بابجي .. ماذا تعرف عن اللعبة التي جذبت ملايين الأطفال؟!**، لمصري لايت، المصري اليوم، 2021/3/11، متاح على:

https://lite.almasryalyoum.com/box/217035

- «**روبلوكس**» و«**فورتنايت**» .. **لعبتان تزعزعان هيمنة شبكة التواصل الاجتماعي**، الاقتصادية، 2021/3/28

https://www.aleqt.com/2021/03/28/article_2059361.html

- أياد خفية، **روبلكس خطر جديد يهدد أبناءنا**، نشر في 2020/5/30 ، متاح على: http://alwatan.com/details/384354

- **تحرش جنسي وتحريض على القتل.. هذا ما يشاهده طفلك في لعبة روبلكس**، نشر في2020/8/31، متاح على:

https://www.aljazeera.net/news/women/2020/8/31/%D8%A7%D8%B9%D8%AA%D8%AF%D8%A7%D8%A1%D8%A7 %A7

6- Perez, S. (2020)"**Kids now spend nearly as much time Watching TikTok as YouTube in US, UK and Spain." TechCrunch.** Available on https://techcrunch.com/2020/06/04/ kids-now-spend-nearly-as-much-time-watching-tiktok-as-youtube-in-u-s-u-k-and-spain

7- Long, Roma U. (2019). "**Roblox and Effect on Education**." Drury University. Available on: https://www.researchgate.net/publication/340102957_ROBLOX _AND _EFFECT_ON_EDUCATION.

8- Meier, Cecile, et al. (2020)."Using the Roblox Video Game Engine for Creating Virtual Tours and Learning about the Sculptural Heritage." **International Journal of Emerging Technologies in learning (iJET**) 15(20): 268-280.

9- Nwogu, Chi.(2020). Games That Inspire Learning, Part 3: Building the Future With Roblox. **Information Today**, 37(8), p., p12-13

10- Mustaf, Nor Hanim, Nur Hafezah Hussein, and Suria Baba. (2020). "English Language Problem-based Learning via User-generated 3D World Roblox Module: Need Analysis." **Kresna Social Science and Humanities Research**. (1): 1-8.

11- Nakatsui, K. Erika. (2018). "**A parent's Dilemma: A Study of Parent's Decision-making Process and their Children's Online Gaming Behaviour**." Available on: https://era.library.ualberta.ca/items/1de6216e-b819-4569-924f-c2a90d777649/view/0cf67fd4-261e-4372-93d7-6695773dc17e/Nakatsui_ Capstone_2018 .pdf

12- Return to:

-Broadhurst, Roderic. (2019)."**Child Sex Abuse Images and Exploitation Materials**." Roderic Broadhurst, Child Sex Abuse Images and Exploitation Materials, in Roger Leukfeldt & Thomas Holt, Eds. Cybercrime: the human factor, Routledge.

-Geldenhuys, Kotie. (2019)."Sexual Violence & Rape in the Virtual World." **Servamus Community-based Safety and Security Magazine** 112(10): 13-17.

13- Pauls, Katherine. (2017)**Playing in the Digital Sandbox: An Exploration of Social Play Behaviours in Minecraft**. Diss. Concordia University.

14- Hromek, Robyn, and Sue Roffey. (2009). "Promoting Social and Emotional Learning with Games: "It's Fun and We Learn Things"." **Simulation & Gaming** 40(5): 626-644.

15- Siyahhan, Sinem, and Elisabeth Gee. (2018). **Families at Play: Connecting and Learning through Video Games** .MIT Press.

16- Wen, Jing, Yong Ming Kow, and Yunan Chen. (2001)Online games and family ties: Influences of social networking game on family relationship." **IFIP Conference on Human-Computer Interaction**. Springer, Berlin, Heidelberg.

17- Hiniker, A., Lee, B., Kientz, J. A., & Radesky, J. S. (2018, April). Let's Play! Digital and Analog Play between Preschoolers and Parents. **In Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems** (pp. 1-13).

18- Nguyen, Hai TT, et al. (2015)"**Fostering Communication between the Elderly and the Youth with Social Games.**" PACIS..

19- Paavilainen, J., Hamari, J., Stenros, J., & Kinnunen, J. (2013). Social Network Games: Players' Perspectives. **Simulation & Gaming**, 44(6), 794-820.

20- Grimes, S., & Fields, D. A. (2015). Children's Media Making, but not sharing: The Potential and Limitations of Child-pecific DIY Media Websites. **Media International Australia**, 154(1), 112-122.

21- Grimes, S. M., Coombe, R., Wershler, D., & Zeilinger, M. (2018). 27 Child-Generated Content: Children's Authorship and Interpretive Practices in Digital Gaming Cultures. **In Dynamic Fair Dealing** (pp. 336-346). University of Toronto Press.

22- Grimes, Sara M., and Vinca Merriman. (2020) "Children Making, Playing, and Negotiating User-Generated Content Games." **The Routledge Companion to Digital Media and Children**: 275-284.

23- Bak, M. A. (2016). Building Blocks of the Imagination: Children, Creativity, and the Limits of Disney Infinity. **The Velvet Light Trap**, (78), 53-64.

24- عبد الرحمن سالم (2012)، تطوير الشخصيات في برامج ألعاب المحاكاة الكمبيوترية التعليمية ثلاثية الأبعاد وأثرها على تنمية الأداء المهاري لدى طلاب شعبة معلم الحاسب الآلي، ملخص رسالة دكتوراه، **مجلة الجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي**، المجلد 1، العدد2، الخريف 2012، ص ص 404-367.

25- وسام عبد الحسن عجيل البدري(2020)، التحليل الجغرافي لأثر الألعاب الإلكترونية على تدني مستوى التعليم الابتدائي للذكور في مدينة الكوت : دراسة في جغرافية السكان، **مجلة لارك للفلسفة واللسانيات والعلوم الاجتماعية**، العراق، العدد 37،ص ص 377-390.

26- ماجدة هليل(2018)، تأثير الألعاب الإلكترونية على حل المشكلات لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، **مجلة العلوم النفسية**، مركز البحوث النفسية، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، العراق، العدد 27، ص ص 413-448.

27- محمود فهمي(2016)، العلاقة بين استخدام أطفال المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية والمستوى الدراسي: دراسة تطبيقية، **رسالة ماجستير غير منشورة**، قسم الإذاعة والتليفيزيون، كلية الإعلام جامعة القاهرة.

28-عبير عبد الحميد(2016)، فاعلية برنامج تدريبي للأمهات قائم على استخدام الألعاب الإلكترونية في تحسين مستوى التواصل الاجتماعي لدى أطفالهن التوحديين، **مجلة الجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي**،المجلد الرابع، العدد 2،ص ص 440- 427

29- سهير إبراهيم(2012)، دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدي عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (4-6) سنوات، **مجلة دراسات الطفولة**، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، يوليو، ص ص 1-11.

30- دلال الحشاش(2008)، أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، **رسالة ماجستير غير منشورة**، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص الإرشاد النفسي والتربوي.

31- شيماء حارث محمد(2019)، اتجاهات الأمهات نحو شراء الألعاب الإلكترونية لأطفالهن، **مجلة حوليات كلية الآداب**، جامعة عين شمس، المجلد 47 ، العدد2، ص ص 157-179.

32- عادل المغذوي(2018)، معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، **مجلة كلية التربية**، جامعة الأزهر، العدد 177 الجزء الثاني، يناير، ص ص299- 343.

33- عبد الله الهاجري(2019)، ظاهرة الألعاب الإلكترونية في الأجهزة الحديثة وأثرها على الانحراف السلوكي لدى الأطفال من وجهة نظر العاملين والأخصائيين الاجتماعيين، **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية الدراسات العليا، جامعة مؤتة، الأردن.

34- عبدالناصر راضي(2015)، القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، **مجلة الثقافة والتنمية**، العدد السادس والتسعون، سبتمبر، ص ص 334- 380

35- عمر بن إدريس الرماش(2000)، قاعات الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الأطفال والشباب، **مجلة الوعي الإسلامي**، وزارة الأوقاف والشئون الإسلامية، الكويت، ص ص 74-75

36- ميلاد جميل(2019)، تأثير استخدام الأجهزة والألعاب الإلكترونية على صحة الطفل، **مجلة ديالي الطبية**، المجلد 16،العدد 1، ص ص 94-100.

37-لامية بوبيدي وآخرون(2019)، تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال، **مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية**، جامعة الشهيد حمة لخضر، العدد 29، ص ص 7-18.

38- حسن مكاوى وليلي السيد(2012)، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، الدار المصرية اللبنانية، ص ص240 – 241

39-Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. **Cambridge ،MA**: MIT Press.p:5.

40- حسن عبد المعطي وهدى قناوي(2021)، **علم نفس النمو**، المجلد الثاني، مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، ص 202.

41- Bogost, I., & Montfort, N. (2009). **Platform studies**: Frequently questioned answers:4

42- Ducheneaut, Nicolas, et al. (2006)" Alone together?" Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games." **Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems**. April 22-27. P.P:407-416.

43- Aslan, E. S. T. H. E. R. (2020). **An Explorative Study of How Children Perceive Their Play Experience of Digital Games.** Diss. University of East London.p:26

44-History of Roblox, Available on: https://roblox.fandom.com /wiki/History_of _Roblox

45-Minkkinen, T. (2016**). Basics of Platform Games**. p/p: 3-4. Available on :https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/119612/Thesis%20%20Toni%20Minkkinen.pdf?sequence=1

46-Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. **Computers in Human Behavior**, 29(2):2.

47- Sousa, David A. (2016**) Engaging the rewired brain**. Learning Sciences. Available on https://www.learningsciences.com/product/engaging-the-rewired-brain-pack/

48- What I can do to keep my child's account private? Roblox FAQ - Roblox

49- Boudreau, Kelly, and Mia Consalvo. (2014) "Families and Social Network Games." **Information, Communication & Society** 17.9: 1118-1130.

50- Karagiorgas, D. N., & Niemann, S. (2017). Gamification and game-based learning. **Journal of Educational Technology Systems,** 45(4), 515.

51- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. **Psychological Science in the Public Interest,** 16(1), 3-34.

* أوضحت النتائج أن الاستخدام زاد مع فترة الحجر المنزلي أثناء أزمة كورونا، لكن لا شك أن هناك عوامل أخرى مؤثرة من أهمها: انشغال الوالدين في أوقات العمل الطويلة من أجل توفير موارد الحياة لأطفالهم، كما أن ارتفاع أسعار المواصلات أثر على الزيارات الاجتماعية بين الأقارب، ومعدلات التنزه وحتى أماكن التنزه ذاتها ومدى جودتها، فضلا عن الازدحام الدائم للأندية والملاهي الأمر الذي جعلها تجربة غير مثيرة للطفل المصري الآن، وإحباطاتهم المُتتالية في نزه المولات الأسبوعية- لشراء مستلزمات المنزل- نظرًا لرفض الآباء شراء ما يطلبون، فضلا عن انشغال بعض الأمهات بقضاء أعمالهم في المنزل أو بوسائل التواصل الاجتماعي كالفيسبوك .. إلى آخره.

52 -Moore, R.(2004).**Countering Children's Sedentary Lifestyle by Design**, in: Connelly, J. Virtual Play or Virtual Clay? Children's Virtual Play Worlds Culture, Learning, and Participation. New Literacies and Digital Epistemologies. 58:101.