دور ألعاب الفيديو
فى تكوين الواقع الإفتراضى عند المراهق

أ.د. محمد معوض إبراهيم
أستاذ الإعلام وثقافة الأطفال
معهد الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس
د. زكريا إبراهيم الدسوقى
مدرس الإعلام وثقافة الأطفال
معهد الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس
نهى سامى إبراهيم عامر

الملخص:

أصبحت العاب الفيديو جزء متنامى فى ثقافتنا، لذا فهناك الكثير من الأبحاث والدراسات التى تسعى لمعرفة تأثيراتها المختلفة سواء الإيجابية أو السلبيه. وتحول الإنترنت كوسيط إتصالى إلى جزء من نمط حياة الأفراد اليوميه، حيث أنه قادر على أن يمدهم بإتفعالات وآراء ومواقف ووجهات نظر لكل ما يحيط بهم.

والخطأ الذى وقع فيه الباحثون عند دراسة مجتمع الإنترنت أنهم وضعوا حدود بينه وبين المجتمع الواقعى الذى نحياه، بالرغم من أن هناك تداخلاً كبيراً بين هذين المجتمعين، حيث أن العلاقات الإجتماعية فى المجتمع الواقعى تحدد إلى حد كبير طبيعة العلاقات بين الأفراد عبر الإنترنت.

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

مشكلة الدراسة:

تكمن مشكلة الدراسة فى التساؤل الرئيسى التالى ما دور ألعاب الفيديو فى تكوين الواقع الإفتراضى عند المراهق؟

أهمية الدراسة:

- التقدم التقنى والتكنولوجى فى صناعة ألعاب الفيديوالذى أدى لظهور مصطلحات جديدة تحتاج للبحث والدراسة كالواقع الإفتراضى، والجماعات الإفتراضية وغيرها.
- العلاقة بين ألعاب الفيديو والواقع الإفتراضى ستساعد فى فهم طبيعة المضامين التى يتم نقلها للمراهقين والتى يقوم بالتعايش والإندماج معها.

أهداف الدراسة:

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

فروض الدراسة:

توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين ألعاب الفيديو- عينة الدراسة- وبين تكوين واقع إفتراضى عند المراهقين عينة الدراسة.

نوع الدراسة ومنهجها:

تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التى تستخدم منهج المسح بشقيه التحليلى والميدانى.

مجتمع وعينة الدراسة:

مسح عينة من ألعاب الفيديو التى تم تحديدها وفقاً للدراسة الإستطلاعية التى قامت بها الباحثة، وهم (Smack Down VS RAW, Farmville, FIFA 2011, Harry Potter the half Blood Prince, God of war,

(Grand Theft Auto، كذلك قامت الباحثة بسحب عينة عشوائية قوامها ٦٠٠ مفردة (٣٠٠ ذكور، ٣٠٠ إناث)، وتراوحت أعمارهم من ١٣ إلى ١٥ سنة، تم تقسيمهم بأسلوب التوزيع المتساوى على مدارس (أبوظهرة الخاصة- العبور الإعدادية بنين- عبدالقادر بن قنصوة الإعدادية بنات- عباس العقاد التجريبية).

أدوات الدراسة:

إستمارة تحليل المضمون، وإستمارة إستبيان.

نتائج الدراسة:

كان من أهم النتائج التى توصلت إليها الدراسة أن:

١. المرتبة الأولى قد أحتلتها مجموعة من المحتويات وهم (عنف شديد- دماء- عرى- ألفاظ سيئة- مشاهد إباحية)، وذلك بنسبة ١٦.٧٪ لكل منهم. أما المرتبة الثانية فإحتلها عنصرين أخرين كالتفريق العنصرى وإستخدام السحر بنسبة ١١.١٪، بينما إحتلت المخدرات المرتبة الثالثة بنسبة ٥.٤٪.

٢. ساهمت الدراسة فى فى الكشف عن نتائج مضمونها أن الموسيقى المستخدمة فى الألعاب ساعدت على تهيئة الأجواء المناسبة للاعب بنسبة ٤٢.٨٪ وبذلك إحتلت المرتبة الأولى، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية كل من زيادة الحماس أثناء اللعب، والمساعدة على التعايش مع اللعبة وذلك بنسبة ٢٨.٦٪ لكل منهما.

٣. إتقان المؤثرات الصوتية بشكل جيد قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة ٨٣.٣٪، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية الإتقان المتوسط بنسبة ١٦.٧٪.

٤. إتقان المؤثرات المرئية بشكل جيد قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة ٨٣.٣٪، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية الإتقان المتوسط بنسبة ١٦.٧٪.

٥. أظهرت النتائج أن درجة تفاعل وإندماج اللاعبين مع ألعاب الفيديو عينة الدراسة قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة ١٠٠٪.

المقدمة:

أحدث ظهور الإنترنت كوسيط إتصالى ثورة كبيرة وجدلاً بين الباحثين حول تأثير هذه الوسيلة التفاعلية الجديدة على نمط العلاقات الشخصية بين الأفراد، فالثابت لدى الجميع أن الإنترنت قد أحدث بالفعل مجتمعاً جديداً بكل المقاييس، وهو مجتمع تخيلى أو إفتراضى من حيث نشأته وتأسيسه، ولكنه واقعى وحقيقى من حيث أبعاده وآثاره على الأطراف المشاركة فيه.(٨)

ولقد ساهم الإنترنت فى تشكيل فضاء جديد، وهو الفضاء الرمزى Cyberspace، الذى يعد إطاراً جديداً لعلاقات إجتماعية عابرة للقوميات والأماكن، فالمتعارف عليه أن الجماعة الإجتماعية هى مجموعة من الأفراد تجمع بينهم قيم مشتركة، وشعور بالإنتماء، ويعيشون فى بيئة جغرافية مكانية واحدة، وتحكمهم قيم وأعراف متفقين عليها، إلى جانب وجود قواعد ضبط إجتماعى تحدد ما يحدث بينهم من علاقات، ولكن الإنترنت ساهم فى تشكيل علاقات تتجاوز هذا الإطار، وشكل مستخدموه الذى يجمع بينهم إهتمامات مشتركة جماعات يطلق عليها الجماعات الإفتراضية Virtual Community.(١)

ولقد أصبحت العاب الفيديو جزء متنامى فى ثقافتنا، لذا فهناك الكثير من الأبحاث والدراسات التى تسعى لمعرفة تأثيراتها المختلفة سواء الإيجابية أو السلبيه. وتحول الإنترنت كوسيط إتصالى إلى جزء من نمط حياة الأفراد اليوميه، حيث أنه قادر على أن يمدهم بإنفعالات وآراء ومواقف ووجهات نظر لكل ما يحيط بهم.

والخطأ الذى وقع فيه الباحثون عند دراسة مجتمع الإنترنت أنهم وضعوا حدوداً بينه وبين المجتمع الواقعى الذى نحياه، بالرغم من أن هناك تداخلاً كبيراً بين هذين المجتمعين، حيث أن العلاقات الإجتماعية فى المجتمع الواقعى تحدد إلى حد كبير طبيعة العلاقات بين الأفراد عبر الإنترنت.(٣)

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

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

تنبع مشكلة الدراسة من كون الإنترنت مصدراً لتكوين الخبرات والمعلومات عند الطفل، ففى تقرير صادر عن منظمة الـ (UNESCO) أن ٤٤% من الأطفال (إناث وذكور) يختلط عندهم الواقع المعاش بما يشاهدونه على شاشات الكمبيوتر من خلال العاب الـ (Video games)(٥)، وليس من الضرورى أن يقلد الطفل السلوك الذى يشاهده ولكن المشكلة تكمن فى اعتقاده أن هذا هو السلوك الطبيعى والمقبول إجتماعياً.

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

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

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

وفى ضوء العرض السابق لمشكلة الدراسة، وإنطلاقاً من إيمان الباحثة بأن دور الاعلام هو فتح أبواب الأسئلة المغلقة؛ ليساهم فعلا فى رفع درجة الوعى العام فإنه يمكن بلورة مشكلة الدراسة التساؤل الرئيسى التالي ما دور ألعاب الفيديو فى تكوين الواقع الإفتراضى عند المراهق؟ وينبثق من التساؤل الرئيسى السابق عدة تساؤلات فرعية يمكن تقسيمها كما يلى:

١. التساؤلات الخاصة بتحليل المضمون:
   - تساؤلات خاصة بالشكل:
     أ. ما الشكل المقدمة به تلك الألعاب؟
     ب. ما جهة إنتاج تلك الألعاب؟
     ج. ما تقنية الجرافيكس المستخدمة؟
     د. ما جودة المؤثرات الصوتية المستخدمة فى الألعاب؟
     ه. ما جودة المؤثرات المرئية المستخدمة فى الألعاب؟
   - تساؤلات خاصة بالمضمون:
     أ. ما درجة إتقان الجرافيكس فى تصميم الالعاب؟
     ب. ما محتوى تلك الألعاب؟
     ج. ما أنواع الألعاب عينة الدراسة؟
٢. التساؤلات الخاصة بالدراسة الميدانية:
   - ماعدد الساعات المستغرقة فى ممارسة ألعاب الفيديو؟
   - ما الأماكن التى يمارس فيها المبحوثون ألعاب الفيديو؟
   - ما العوامل التى تجذب أنتباه المراهقين فى الألعاب التى يمارسونها؟
   - ما أكثر أنواع الألعاب ممارسة من قبل المراهقين؟

أهمية الدراسة:

١. التقدم التقنى والتكنولوجى فى صناعة ألعاب الفيديوالذى أدى لظهور مصطلحات جديدة تحتاج للبحث والدراسة كالواقع الإفتراضى، والجماعات الإفتراضية وغيرها.
٢. العلاقة بين ألعاب الفيديو والواقع الإفتراضى ستساعد فى فهم طبيعة المضامين التى يتم نقلها للمراهقين والتى يقوم بالتعايش والإندماج معها.
٣. تحول الكمبيوتر والإنترنت لأسلوب حياه، وكونهما يلعبان دوراً رئيسياً فى العالم الآن.
٤. من خلال المسح التى قامت به الباحثة لبعض الدراسات والبحوث العربية تبين أن هناك ندرة فى الدراسات التى تناولت ألعاب الفيديو أو الواقع الإفتراضى، بالرغم من التطور التى تشهده صناعة ألعاب الفيديو، وذلك على العكس مع الدراسات والبحوث الأجنبية التى تناولت هاتان الجزئيتان منذ عقود مضت.

أهداف الدراسة:

تسعى الباحثة من خلال هذه الدراسة لتحقيق الأهداف التالية:

١. التعرف على الدور التى تلعبه ألعاب الفيديو فى تكوين الواقع الإفتراضى عند المراهق.
٢. إكتشاف إلى أين تقودنا هذه العلاقة، ومعرفة الفوائد والأضرار الناتجة عنها.
٣. الوقوف على العوامل التى تعمل على خلق واقع إفتراضى سواء كثافة الممارسة لتلك الألعاب أو تكنولوجيا الـ (3D) أو غيرها.
٤. إكتشاف العلاقة بين جودة المؤثرات الصوتية والمرئية المستخدمة فى تصميم ألعاب الفيديو وتكوين الواقع الإفتراضى.

الدراسات السابقة:

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

- الدراسات والبحوث العربية والأجنبية السابقة الخاصة بمحور ألعاب الفيديو:

١. دراسة كيلى ستيفين مايرز (٢٠٠٣)[١١] Kelly Stephen Meyers بعنوان "العنف بالتليفزيون وألعاب الفيديو: إختلافات وتأثيرات مركبة من العنف السلبى والتفاعلى"، قامت بإختبار التاثيرات المختلفة لألعاب الفيديو العنيفة وبرامج التليفزيون العنيفة ايضاً، وقد إعتمدت الباحثة فى دراستها على عينة من الطلاب الذكور من المرحلة الدراسية الثالثة والسادسة، وقامت بعمل جلسات فردية لكل طالب للتعرف على مشاهداته للتليفزيون، وكذلك عادات ممارسته لألعاب الفيديو، ثم قامت بتقسيمهم إلى ست مجموعات، تم تعريض كل مجموعة لواحدة من الحالات الست المختلفة الآتية:
   - مشاهدة عنف من خلال رياضة عنيفة كالمصارعة وفى المقابل مشاهدة رياضة غير عنيفة ككرة السلة.

- ممارسة ألعاب فيديو عنيفة وفى المقابل ممارسة ألعاب فيديو غير عنيفة.
- مشاهدة مشاهد عنيفة فى مقابل مشاهد غير عنيفة.

وقد توصلت تلك الدراسة إلى:

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

٢. فى حين أن منصور سعدالله محمود عبدالله (٢٠٠٦)[٤] قد أعد دراسته فى "فاعلية برنامج"، لألعاب الفيديو والكمبيوتر على تنمية التفكير الإبتكارى لدى تلاميذ الصف الأول الثانوى ويقوم الباحث فى هذه الدراسة بإعداد برنامج مقترح للألعاب الإليكترونية لتنمية التفكير الإبتكارى، وتعد من الدراسات التجريبية، حيث إعتمدت على عينة تتكون من ٥٠ مفردة من الذكور، متوسط أعمارهم ١٤ عاماً وثمانية اشهر، ينتمون لمدرسة المدينة المنورة الخاصة بمنطقة المنتزة التعليمية بمحافظة الإسكندرية، وقد تم تقسيم المفحوصين لمجموعتين متساويتين، أحدهما ضابطة والأخرى متغيرة، وإشتملت على إدوات بحث متعددة كإستمارة جمع البيانات وإستطلاع الراى، وتضمنت أيضاً على إختبار للذكاء، وإختبار تورانس للتفكير الإبتكارى، ومن أهم ما توصلت إليه تلك الدراسة أن ألعاب الفيديو طاقة يمكن إستغلالها لما لها من قدرة كبيرة على تنمية التفكير الإبتكارى.

٣. سعت دراسة باتريشيا أرياج (٢٠٠٧)[١٢] Patricia Arriaga "هل يظهر تأثير العنف الغير حقيقى بألعاب الفيديو عند إستخدام نظام الواقع الإفتراضى؟" لمعرفة التأثير قصير المدى للعنف بألعاب الفيديو سواء تعتمد على الواقع الإفتراضى أو لا، وتحريكها للسلوك العدوانى، وإثارتها للأفكار العدوانية، وتم الإستعانة بعينة تتكون من ١٤٨ طالب جامعى، تم إختيارهم عشوائياً، وتقسيمهم لـ (٤) مجموعات هم:

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

وإستخدم الباحث مقاييس لقياس السلوك العدوانى، والأفكار العدوانية، والخوف. وكانت من أهم النتائج التى توصلت إليها تلك الدراسة أن ألعاب الفيديو العنيفة لها تأثير على السلوك العدوانى والأفكار العدوانية دون ظهور تأثير محدد وأن هناك تأثير غير مباشر بين ألعاب الفيديو العنيفة والسلوك العدوانى.

٤. سعت دراسة كريج أندرسون (٢٠٠٧)[٩] Craig A. Anderson "علاقة ألعاب الفيديو العنيفة بالعنف عند الأطفال" لإكتشاف هل الاطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة أكثر عدوانية، أم الأطفال العدوانيين هم الاكثر ممارسة لألعاب الفيديو العنيفة؟، وإعتمدت هذه الدراسة على عينة تم تقسيمها إلى ثلاث مجموعات على النحو التالى:

- الاولى تتكون من ١٨١ طفل يبانى تتراوح أعمارهم بين ٩: ١٢ سنة.
- الثانية تتكون من ١٠٥٠ طفل يبانى تتراوح أعمارهم بين ١٣: ١٨ سنة.
- الثالثة تتكون من ٣٦٤ طفل امريكى تتراوح أعمارهم بين ٩: ١٢ سنة.

وتعرضت كل مجموعة لعدد من الألعاب المفضلة لديهم، مع الأخذ قدر العدوانية عند الطفل قبل تعرضه للألعاب بعين الإعتبار، ومن أهم النتائج التى توصلت إليها الدراسة أن ألعاب الفيديو العنيفة هى سبب السلوك العدوانى وأن الأطفال الذين مارسو ألعاب الفيديو العنيفة أصبحوا أكثر عنفا مع قرنائهم على مدار الساعة.

٥. بينما أعدت أماندا لينهارت وآخرون (٢٠٠٨)[٧] Amanda Lenhart& others دراسة بعنوان "المراهقين، وألعاب الفيديو، وعلم التربية المدنية"، والتى سعت لتحديد أكثر المراهقين ممارسة لألعاب الفيديو، والمحتوى الإجتماعى لتلك الألعاب، ودور الآباء الرقابى، إلى جانب إختبار العلاقة بين بين الخبرة المتكونة عند المراهقين نتيجة ممارستهم لألعاب الفيديو وبين انشتطهم وإلتزاماتهم المدنية، وإستخدمت الباحثة إستمارة الإستبيان لجمع

المعلومات من الطلاب الذين تراوحت اعمارهم بين ١٢: ١٧ سنة وكذلك آبائهم، ومن أهم ما توصلت إليه تلك الدراسة أن:

- ٤٧% من المراهقين (إناث وذكور) يمارسون العاب الفيديو من خلال الإنترنت مع أفراد يعرفونهم من قبل.
- ٢٧% يمارسون ألعاب الفيديو أيضاً من خلال الإنترنت ولكن مع أفراد لا يعرفونهم من قبل.
- ٢٣% يمارسونها مع من يعرفونهم ومن لا يعرفونهم من قبل.
- ٤٢% يفضلون ممارسة ألعاب الفيديو بمفردهم.
- ٤٢% يفضلون مشاركة غيرهم عند ممارسة ألعاب الفيديو.
- ٦٢% من الآباء يجدون أن ألعاب الفيديو ليس لها أى تأثير على أبنائهم.
- ١٩% يجدونها ذات تأثير إيجابى على أبنائهم.
- ١٣% يجدونها ذات تأثير سلبى على أبنائهم.

- الدراسات والبحوث العربية والأجنبية السابقة الخاصة بمحور الواقع الإفتراضى:

١. تناولت دراسة وليد رشاد زكى (٢٠٠٧)[٦] فكرة "الجماعات المتشكلة فى الفضاء العالمى: بناؤها ومضامين تفاعلاتها الإجتماعية، دراسة على عينة من المتفاعلين عبر شبكة الإنترنت"، وقد حاول الباحث الوقوف على طبيعة التفاعلات الإفتراضية، وموضوعتها المختلفة التى تضمنت التأثيرات الإجتماعية الناجمة عن إنخراط بعض أفراد المجتمع المصرى فى تكوين علاقات إفتراضية، وأسباب تكوين تلك العلاقات، ومستقبلها، وما إذا كانت هناك معايير وضوابط لتلك العلاقات، إلى جانب المزايا والأضرار التى تنجم عن عضوية الأفراد فى المجتمع الإفتراضى، وإستندت هذه الدراسة لمنهج المسح، وإستخدمت إستمارة الإستبيان كأداه لجمع البيانات، وتكونت عينة تلك الدراسة من ٢٠٢ مفردة مقسمة بالتساوى بين الذكور والإناث. وقد توصلت تلك الدراسة إلى:

- أن التفاعلات الإفتراضية تساعد فى تكوين صداقات، وتتيح للفرد حرية قد لا تتاح له فى الواقع الحقيقى.
- كذلك تساعد فى زيادة الثقافة عند الأفراد، وتحرره من العادات والتقاليد القديمة.
- أن التجمعات الإفتراضية تفصل الفرد عن الواقع، وتخلق له عالم جديد إفتراضى ووهمى.
- بالإضافة إلى إنها تؤثر بالسلب على علاقة الفرد بأسرته، وعلى عادلته وتقاليده.
- أن ٤٥,٧% من الأفراد يشعرون بأنهم فى مجتمع مثل المجتمع الواقعى، فى مقابل ٥٤,٣% لا يشعرون بأنهم داخل مجتمع حقيقى.

٢. فى حين أن دراسة ديفيد فيلدون وياسمين كافى(٢٠٠٧)[١٠] David F. Feldon & Yasmin B. Kafai "طرق مختلطة لواقع مختلط: تجسيد أنشطة المستخدمين حول العوالم الإفتراضية" عبرت عن الطرق المختلفة لتجسيد أنشطة مستخدمى الإنترنت، مع الأخذ فى الإعتبار ثلاثة محاور أساسية:

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

وكانت تلك الدراسة من الدراسات الوصفية التى إستخدمت منهج المسح، وإعتمدت على ٥٩٥ مشارك يستخدمون موقع Whyvill.net، وإستخدما الباحثان إستمارة الإستبيان لجمع البيانات، وقد إستعانا أيضا بـــ ٨٨ مشارك لا يستخدمون الموقع السابق ذكره، وإستخدما معهم إسلوب الملاحظة فى حجر الدراسة بعد إنتهاء اليوم الدراسى. ومن أهم النتائج التى عرضتها تلك الدراسة أن هناك تأثيرات متبادلة بين البيئة الإفتراضية وبين قدر ونوعية المعلومات والبيانات التى تم الحصول عليها من خلال الإنترنت والـــ (Online Video Games) .

٣. وكذلك دراسة روز بانوس وآخرون (٢٠٠٨)[١٣] Rose M. Banose& others "الحضور والإحساس فى البيئات الإفتراضية: تاثيرات تجسيد الصورة"، ناقشت إستخدام تقنية الأبعاد الثلاثية (3D)، وتأثيرها على إحساس المستخدم بالحضور فى البيئات

الإفتراضية، وكانت تلك الدراسة من الدراسات التجريبية التى أعتمدت على ٤٠ مفردة تم إختيارها عشوائياً، وتقسيمهم إلى مجموعات، وتعريضهم لواحد من الأجواء التجريبية التالية (تجسيد الصورة- عدم تجسيد الصورة)، وكذلك واحد من الأحاسيس فى البيئات الإفتراضية (البهجة- الإسترخاء)، وقد قامت الباحثة بعمل إختبار قبلى وبعدى للمبحوثين. وأوضحت النتائج:

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

٤. وهدفت دراسة علياء سامى عبدالفتاح (٢٠٠٩)[٦] بعنوان "الإنترنت والشباب: دراسة فى آليات التفاعل الإجتماعى" للتعرف على الإنترنت كوسيط إتصالى، والعلاقة بين المجتمع الواقعى والمجتمع الإفتراضى، وكذلك أهم التأثيرات التى أحدثتها الإنترنت كوسيلة إتصال حديثة على وسائل الإتصال التقليدية، إلى جانب العوامل الوسيطة التى تحدد دور الإنترنت فى التاثير على حياة الفرد الإجتماعية كالسن والنوع والمستوى الإقتصادى والتعليمى، وإعتمدت الباحثة على مدخلين أساسيين كإطار فكرى لهذه الدراسة، وهما نظرية الحضور الإجتماعى Social Presence Theory والتى تهتم بالمقارنة بين فاعلية كلٍ من الإنترنت كوسيط إتصالى، والإتصال الشخصى على دينامية التفاعل الإجتماعى بين الافراد، ومدخل الإستخدامات والإشباعات التى يتناول العلاقة بين الإشباعات المختلفة التى تحققها وسائل الإتصال بالجمهور، وإستخدمت هذه الدراسة منهج المسح ومنهج الدراسات السببية المقارن، وقامت الباحثة بإختيار عينة قوامها ٤٤٠ مفردة من الشباب الجامعى المصرى، من أربع جامعات مختلفة وهى (الجامعة الأمريكية كممثل للجامعات الأجنبية- جامعة ٦ أكتوبر كممثل للجامعات الخاصة- جامعة القاهرة كممثل للجامعات الحكومية- جامعة الأزهر كممثل للجامعات الدينية)، وتم تقسيم العينة إلى ٢٥٠ مفردة من مالكى كمبيوتر منزلى ووصلات للإنترنت، و١٩٠ مفردة من غيرالمالكين لكمبيوتر منزلى ويستخدمون وسائل الإتصال التقليدية (الصحف- الراديو- التليفزيون)، وتم تصميم صحيفتى إستقصاء لجمع بيانات الدراسة، ومن أهم النتائج التى توصلت إليها الباحثة:

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

التعليق على الدراسات السابقة:

وقد إستفادت الباحثة من عرض الدراسات السابقة فى:

١. بلورة مشكلة الدراسة بشكل يمكن من خلاله التعرف على دور ألعاب الفيديو فى تكوين الواقع الإفتراضى.
٢. تمكنت الباحثة من تصميم استمارة تحليل المضمون واستمارة الاستبيان من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة والتى ساعدت فى تحديد التساؤلات البحثية.
٣. صياغة الفروض الخاصة بالدراسة الميدانية.
٤. وضع التعريفات الإجرائية لفئات ووحدات التحليل المتعلقة بالدراسة.
٥. تحديد الجوانب التى أغفلتها الدراسات السابقة من أجل البحث فيها حتى يمكن لهذه الدراسة أن تضيف شيئا ذا قيمة يسهم فى إثراء البحث العلمي.

مصطلحات الدراسة:

- ألعاب الفيديو (Video Games): الألعاب التى يمارسها الأفراد بإستخدام الكمبيوتر سواء كانت (Online or Offline games)، والتى تعتمد على تقنيات مختلفة فى الصوت، والصورة، والألوان وغيرها، والتى بدورها تعمل على تعايش الفرد مع تلك الألعاب.
- الواقع الإفتراضى (Virtual Reality): العالم المصطنع من خلال الكمبيوتر، وهو حقيقى من حيث الأثر وإفتراضى من حيث وجوده، ويتكون من مجتمع إفتراضي، وعلاقات وجماعات إفتراضية لا يجمعها إطار جغرافى محدد أو قوانين محددة، وتضم مساحة واسعة من الحرية.

متغيرات الدراسة:

تسعى الدراسة إلى اختبار العلاقة بين عدد من المتغيرات

التى تضمنتها فروض الدراسة:

- المتغير المستقل: ويتمثل فى ألعاب الفيديو عينة الدراسة.
- المتغير التابع: ويتمثل فى الواقع الإفتراضى الذى يتكون لدى المراهقين عينة الدراسة.

فرض الدراسة:

توجد علاقة إرتباطية دالة إحصائياً بين ألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لدى المراهقين عينة الدراسة.

نوع الدراسة ومنهجها:

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

١. تحليل مضمون عينة من ألعاب الفيديو الأكثر ممارسة من قبل المراهقين.
٢. إستبيان عينة من المراهقين من (١٣: ١٥) سنة، ممثلين لأنواع التعليم المختلفة (الخاص- الحكومى- اللغات).

مجتمع وعينة الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة على دراسة مجتمعين هما:

- مجتمع وثائقي: وهو مجتمع الدراسة التحليلية، والذى يمثل عدد من ألعاب الفيديو.
- مجتمع بشري: ويتمثل المجتمع البشرى فى المراهقين من سن ١٣- ١٤ سنة.

وتتمثل عينة الدراسة فيما يلي:

- عينة الدراسة التحليلية: قامت الباحثة بتحليل مضمون عينة من ألعاب الفيديو، والتى تم تحديدها وفقاً للدراسة الإستطلاعية التى أجرتها فى الفترة من ٢٠١٠/٤/١١ إلى ٢٠١٠/٤/١٨، وهم (Smack Down VS RAW, Farmville, FIFA 2011, Harry Potter the half blood prince, God of war, Grand Theft Auto)، وذلك بهدف الحصول على مؤشرات دقيقة عن درو ألعاب الفيديو فى تكوين الواقع الإفتراضى.
- عينة الدراسة الميدانية: قامت الباحثة بتطبيق الدراسة الميدانية على عينة عشوائية من المراهقين، قوامها (٦٠٠) مفردة (٣٠٠ ذكور، ٣٠٠ إناث)، وتم تقسيمها بأسلوب التوزيع المتساوى على المدارس المختلفة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من (١٣-١٥) سنة وقسمت كالتالي:

١. مدرسة أبوزهرة الخاصة: ممثلة للمدارس الخاصة ٢٠٠ مفردة (١٠٠ إناث - ١٠٠ ذكور).
٢. مدرسة عباس العقاد التجريبية: ممثلة للمدارس اللغات ٢٠٠ مفردة (١٠٠ إناث - ١٠٠ ذكور).
٣. مدرسة العبور الإعدادية بنين: ممثلة للمدارس الحكومة ١٠٠ مفردة.
٤. مدرسة عبدالقادر بن قنصوة بنات: ممثلة للمدارس الحكومة ١٠٠ مفردة.

أدوات الدراسة:

- صحيفة تحليل لمضمون: قامت الباحثة بتصميم إستمارة لتحليل المضمون، وتم تطبيقها على ألعاب الفيديو الست عينة الدراسة.
- صحيفة الإستبيان: وهى أيضاً من إعداد الباحثة، وتم تطبيقها على عينة الدراسة من المراهقين، وذلك للتعرف على دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى لديه.

نتائج الدراسة:

١. إحتل المرتبة الأولى أربعة أنواع مختلفة وهم (ألعاب الحركة- ألعاب المغامرة- ألعاب الرياضة- ألعاب القتال والصراع) وذلك بنسبة ١٨,٢% لكل منهم، وإحتل المرتبة الثانية ثلاثة أنواع اخرى وهم (ألعاب الفلاش- ألعاب العوالم الإفتراضية- ألعاب تمثيل الأله) وذلك بنسبة ٩,٠٧% لكل منهم.
٢. أن الشركات الأجنبية من منتجى ألعاب الفيديو أحتلت المرتبة الأولى بجدارة ودون منافس بنسبة ١٠٠%. وترى الباحثة أن هذه النسبة لا تدل على الإطلاق على عدم وجود ألعاب فيديو من إنتاج شركات عربية، بل هناك ألعاب فيديو عربية مثل (تحت الرماد السورية- القوات الخاصة اللبنانية- أبو حديد المصرية) وغيرها، ولكنها لا ترقى لمستوى الإتقان المرتفع التى تحظى به ألعاب الفيديو الأجنبية، وذلك لعدة اسباب:
   - إستحداث هذه الصناعة فى الدول العربية.
   - أن ممارسى تلك الألعاب يفضلون الألعاب المتقنة والجذابة من حيث الجرافيكس والموسيقى والأحداث وغيرها من العوامل التى تساعدهم على الإندماج، وكل ذلك يحتاج لتوافر رأس المال حتى ترقى هذه الصناعة لمستوى منافسيها.
٣. إحتل الشكل الدرامى المرتبة الأولى بنسبة ٨٣,٣%، فى حين أن شكل الفلاش إحتل المرتبة الثانية بنسبة ١٦,٧%.
٤. أن درجة تفاعل وإندماج اللاعبين مع ألعاب الفيديو عينة الدراسة قد أحتلت المرتبة الأولى بنسبة ١٠٠%.
٥. إحتلت تقنية الأبعاد الثلاثية (3D) المرتبة الأولى بنسبة ٨٣,٣%، بينما إحتلت تقنية الأبعاد الثنائية (2D) المرتبة

الثانية بنسبة ١٦,٧%.

٦. أن المؤثرات الصوتية البشرية هى الأكثر إستخداماً وإحتلت المرتبة الأولى بنسبة ٥٤,٥%، والمؤثرات الصوتية الغير بشرية إحتلت المركز الثانى بنسبة ٤٥,٥%.

٧. أحتل إتقان المؤثرات الصوتية بشكل جيد المرتبة الأولى بنسبة ٨٣,٣%، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية الإتقان المتوسط بنسبة ١٦,٧%.

٨. أحتل إتقان المؤثرات المرئية بشكل جيد المرتبة الأولى بنسبة ٨٣,٣%، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية الإتقان المتوسط بنسبة ١٦,٧%.

٩. أن الألعاب التى تم تصميمها على درجة عالية من الإتقان إحتلت المرتبة الاولى بنسبة ٨٣,٣%، بينما إحتلت المرتبة الثانية الألعاب التى تم تصميمها بدرجة متوسطة من الإتقان وذلك بنسبة ١٦,٧%.

١٠. أن الموسيقى المستخدمة فى الألعاب ساعدت على تهيئة الأجواء المناسبة للاعب بنسبة ٤٢,٨% وبذلك إحتلت المرتبة الأولى، وتلاها بعد ذلك فى المرتبة الثانية كلٍ من زيادة الحماس أثناء اللعب، والمساعدة على التعايش مع اللعبة وذلك بنسبة ٢٨,٦% لكل منهما.

١١. أن المرتبة الأولى قد أحتلتها مجموعة من المحتويات وهم (عنف شديد- دماء- عرى- ألفاظ سيئة- مشاهد إباحية)، وذلك بنسبة ١٦,٧% لكلٍ منهم. أما المرتبة الثانية فإحتلها عنصرين أخرين كالتفريق العنصرى وإستخدام السحر بنسبة ١١,١%، بينما إحتلت المخدرات المرتبة الثالثة بنسبة ٥,٤%.

نتيجة فرض الدراسة:

ثبتت صحة فرض الدراسة حيث أنه على الرغم من:

١. إختلاف أنواع الألعاب عينة الدراسة بين (ألعاب الحركة- ألعاب المغامرة- ألعاب الرياضة- ألعاب القتال والصراع- ألعاب الفلاش- ألعاب العوالم الإفتراضية - ألعاب تمثيل الأله).

٢. تنوع الأشكال المقدمة بها تلك الألعاب ما بين الشكل الدرامى وشكل الفلاش.

٣. تباين جودة المؤثرات الصوتية والمرئية بين متقنة ومتوسطة الإتقان.

٤. إختلاف تقنيات الجرافيكس المستخدمة فى تصميم الألعاب بين 3D و2D.

إلا أنهم حظوا جميعاً بدرجة عالية من التفاعل والإندماج وذلك بنسبة ١٠٠%، وبذلك ثبت أن العوامل السابقة ليست من المؤثرات فى درجة التفاعل والإندماج مع الألعاب بل ظهرت مستجدات مثل تحكم اللاعب فى مجريات وأحداث بعض الألعاب، إلى جانب تحكمه فى زوايا التصوير، وكذلك الإهتزازات الناتجة فى عصا التحكم، وسهولة المشاركة مع غرباء ذوى جنسيات مختلفة فى نفس اللعبة وغير ذلك من العوامل المؤثرة فى زيادة درجة التفاعل والإندماج مع الألعاب، إذن فهناك علاقة بين ألعاب الفيديو وتكوين واقع إفتراضى لدى المراهق.

التوصيات:

١. العمل على تشجيع وتمويل صناعة ألعاب الفيديو فى مصر والدول العربية حتى ترقى لمستوى الألعاب الأجنبية، وبذلك نستطيع التحكم فى المضامين والأفكار والسلوكيات المنقولة لأبنائنا والذى يعرف بالغزو الثقافى.

٢. دعم الأجهزة الرسمية والغير رسمية التى تعمل فى مجال البحوث والدراسات العلمية للتعرف على أحدث أنواع التكنولوجيا المستخدمة فى تلك الصناعة، حيث أن ذلك بدوره سيساعد فى التعرف على التأثيرات المختلفة لتلك التكنولوجيا، إلى جانب التعرف عليها لمواكبتها.

٣. لابد أن نعمل على توعية الوالدين بدورهم الرقابى الهام وعدم تجاهله مع مجريات الحياه لأن هناك سماوات مفتوحة يصعب السيطرة عليها، لذا تقترح الباحثة إقامة مكتب إرشادى أو عمل خط ساخن لتعريف الوالدين بفن التعامل مع أبنائهم فى مثل تلك الحالات محاولين الحفاظ على ميراثنا الثقافى.

٤. يجب ألا نتجاهل دورالمؤسسات الإجتماعية والتعليمية فى توعية الطفل نفسه، لأنه هو المتحكم الرئيسى فيما يرغب فى التعرض له، ولما حوله من مغريات سواء أقرانه أو إعلانات الإنترنت أو غيره.

٥. العمل على تشجيع مزيد من الدراسات والأبحاث العربية فى مجال ألعاب الفيديو لندرتها بالرغم من تحول ألعاب الفيديو لأسلوب للحياه.

المراجع:

١. أحمد زايد: "**عولمة الحداثة وتفكيك الثقافات الوطنية**"، عالم الفكر، مجلد ٣٢، يوليو- سبتمبر، ٢٠٠٢، ص١٦

٢. علياء سامى عبدالفتاح: "الانترنت والشباب: دراسة فى اليات التفاعل الاجتماعى"، **رسالة دكتوراه** منشورة، (القاهرة: دار العالم العربى، ٢٠٠٩)

٣. فاطمة القليني، محمد الجوهرى وآخرون: "**المعلم**

الإجتماع الإعلامي"، (القاهرة: مكتبة زهراء الشرق، ٢٠٠١)، ص٢٧٩

٤. منصور سعد الله محمود عبدالله محمود عبدالجواد: "فاعلية برنامج لالعاب الفيديو والكومبيوتر على تنمية التفكير الابتكارى لدى تلاميذ الصف الاول الثانوى"، **رسالة ماجستير** غير منشورة، (جامعة الاسكندرية: كلية التربية، قسم علم النفس التعليمي، ٢٠٠٦)

٥. منصور محمد الغامدي: "تأثير الألعاب الإليكترونية (البلايستيشن) على مستخدميها"، متاح: http://www.mghamdi.com/EG.pdf بتاريخ ٢٠١٠/١١/٢٣

٦. وليد رشاد زكى عمر طه: "الجماعات المتشكلة فى الفضاء العالمى: بناؤها ومضامين تفاعلاتهاالاجتماعية، دراسة على عينة من المتفاعلين عبر شبكة المعلومات"، **رسالة ماجستير** غير منشورة، (جامعة عين شمس: كلية الآداب، قسم الاجتماع، ٢٠٠٧)

7. Amanda lenhart & others: "**Teens, Video games, and civics**" In: http://www.pewinternet.org/ In: 15/10/2010

8. Chris Roberts & Nick Fox: "GPS in Cyberspace: The Sociology of a virtual Community", **The Sociological Review**, Vol. 47, No. 4, Nov- 1999, p. 644

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

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

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

12. Patricia Arriaga: "**Are the effect of unreal violent video games pronounced when playing with virtual reality system?**" In: www.intersscience.wiley.com\journal\119426929 0\abstract? CRERY=1&SRETY=0 In: 20/9/2010

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

Summary

The Role of Video Games in Forming Virtual Reality for Adolescent

A lot of researches and studies have been conducted to determine the various effects of video games whether positive or negative. Internet is no longer just a mean of communication, it's a part of people's daily lifestyle since it provides them with various insights to what's going on around them.

Researchers' mistake comes in the fact that they separate virtual reality from the real world since they determine to a great extent the nature of the virtual relationship.

Ever since it came about, virtual reality drew a lot of attention especially in the entertainment business through video games. Its ability to work imagination and ability to make players experience strong simulation enables the child to become part of the game which goes perfectly with the nature of video games.

Problem of the Study:

The problem of study lies in identifying the role of video games in shaping adolescents virtual reality.

Importance of the Study:

- The technological development in developing video games which led to bringing about new terminology which needs to be studied such as: virtual reality, virtual groups and so on.
- Identifying the nature of the relationship between video games and virtual reality will help understand the nature of content being delivered to adolescents.

Objectives Of The Study:

1. Identifying the role played by video games in shaping teenagers' virtual reality.
2. Realizing what this relation will lead to and recognizing the positive and negative effects expected.
3. Studying the factors which help creating virtual reality whether by practicing or by using 3 technologies etc…

Hypotheses Of The Study:

There is a statistics relation between video games- subject of the study- and the forming of virtual reality for adolescents.

The Type of the Study:

The study is considered one of the descriptive studies that seeks the relation between video games and virtual reality.

Sample of the study:

The determined video games based on the exploratory study.

Sample of the study:

Adolescence ranging from 13 to 15 years old.

Tools of the study:

- The Contain Analysis.
- The Questionnaire.

Results:

The result of the analytical study:

1. One of the most important results the study have come to is that the following content came at first place for 16.7% of the games: Violence- blood- nudity- curing- obscenity. Whereas the following content came in the second place: racism and magic with 11.1% and drugs in the third place with 5.4%.
2. The study helped reaching results proving that music used in video games helps set the mood for the players by 42.8% ranking first before becoming more involved and incorporated with the game in the second place with 28.6%
3. It proved that perfecting sound effects came in first with 83.3% while medium sound effects came in second with 16.7%.
4. It proved that the incorporation between players and the studied video games came in first with 100%.