الأبعاد الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية بين الشباب: دراسة ميدانية على عينة من طلاب وطالبات التعليم الثانوي والجامعي

إعـــــداد

د/ عبير فؤاد أحمد شريف

مدرس بكلية الآداب - جامعة المنوفية

تاريخ الاستلام : ٢٠٢١/٨/١٩م

تاريخ القبول : ٢٠٢١/٨/٢٨م

ملخص:

تحدد موضوع هذا البحث في دراسة الأبعاد الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية، وهي دراسة ميدانية استهدفت الباحثة من خلالها وصف وتحليل بعض الجوانب الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية بين الشباب. طبقت الباحثة دراستها الميدانية بالاعتماد على منهج المسح الاجتماعي، وقد استخدمت أداة الاستبيان، وذلك بالتطبيق على عينة من الشباب من طلاب المدارس الثانوية وطلاب الجامعات بمحافظة المنوفية، وبلغ حجم العينة المختار (٣٨٠ طالب وطالبة). خلصت نتائج الدراسة إلى أن ألعاب العنف والقتال والمغامرة وألعاب الرياضة تحتل صدارة اهتمام الشباب من عينة البحث، وأن دوافع حب المغامرة والتحدي والمنافسة تعد من أهم دوافع ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية، كما كشفت النتائج عن أن ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية أثرت بشكل إيجابي على القيم لدى الشباب، تمثلت جوانب التأثير في تعلم قيمة الصبر وقيمة الإنجاز وتنمية قيم التعاون وقيمة الإصرار والمثابرة.

الكلمات المفتاحية:

الألعاب الإلكترونية، الشباب، الحضور الاجتماعي.

Abstract:

The social and cultural dimensions of electronic games among Youth people: a field study on a sample of male and female students of secondary and university education

The topic of this Research was determined in the study of the Social and Cultural Dimensions of Electronic Games, which is a field study through which the researcher aimed to describe and analyze some of the social and cultural aspects of electronic games among **Youth**. The researcher applied her field study based on the social survey method, and she used the questionnaire tool, by applying it to a sample of **Youth** from high school students and university students in Menoufia, and the selected sample size was (380 male and female student). The results of the study concluded that games of violence, fighting, adventure and sports are at the forefront of the interest of young people from the research sample, and that the motives for love of adventure, challenge and competition are among the most important motives for young people to play electronic games, and the results revealed that young people's practice of electronic games positively affected the values of young people The aspects of influence were learning the value of patience, the value of achievement, the development of the values of cooperation, and the value of persistence and perseverance.

Keywords: electronic games, youth, social presence.

مقدمة:

لقد حظي اللعب (كنشاط إنساني) باهتمام الفلاسفة والمفكرين منذ وقت طويل، وذلك يعد دليلا على الوعي بالأهمية والدور الذي يمثله اللعب في حياة البشر، وفي ذلك أشار الفيلسوف العربي الغزالي وأوصى بأنه من الضروري أن يؤذن للطفل أن يلعب لعبا جميلا يستريح إليه، فإن منع الطفل من اللعب، فإن إرهاقه بالتعليم يميت قلبه ويبطل ذكاءه وينغض عليه العيش حتي يطلب الحيلة في الخلاص منه رأسا. (الغزالي، ٢٠٠٥:٩٥٧).

ويعكس هذا الاهتمام الأهمية الكبيرة التي يمثلها اللعب، وهو الأمر الذي جعله مستأثرا بعدد من الكتابات المتعمقة على أعلى المستويات الفكرية، ففي الفلسفة كتب (فنك) عن أنطولوجيا اللعب، كما اعترف أفلاطون بأن اللعب قيمة عملية، وكان أرسطو يعتقد كذلك أن الأطفال ينبغي أن يشجعوا على اللعب بما سيكون عليهم أن يفعلوه بشكل جدي كراشدين، وقد بلغ هذا الاتجاه ذروته في تأكيد فروبل[*] على أهمية اللعب في التعلم. (ميلر،١٩٨٧:٧)

ولعل ما عزز تلك المكانة التي حظي بها اللعب هو الطابع الاجتماعي لذلك النشاط، وفي ذلك أشار كل من الضور وحسين إلى أن "اللعب ظاهرة اجتماعية، كما يمكن أن يكون اللعب وسيلة لمعرفة الذات واللهو ووسيلة للتربية البدينة والاجتماعية العامة ووسيلة للرياضة وعنصرا لثقافة الشعوب". (الضو وحسين،٢٠١١:٣)

وقد امتد الاهتمام باللعب إلى المجال التربوي، ومثل اللعب محورا أساسيا لقطاع كبير من البحوث التربوية، فقد نظر إليه علماء التربية بوصفه مدخلا وظيفيا لعالم الطفولة ووسطا تربويا لتشكيل شخصية الفرد، وتكرر الأمر ذاته بالنسبة لعلم النفس،

[*] فريديريك فروبل (١٧٨٢-١٨٥٢) مربي ألماني أوجد فكرة روضة الأطفال، ولد في ريف بادبلانكنبيرج بألمانيا وبدأ حياته العملية كمدرس في فرانكفورت ثم درس في معهد إيفردون وعاد لبلاده وافتتح مدرسة خاصة، وفي عام ١٨٣٨ انشأ أول روضة للأطفال في ألمانيا.

حيث يقوم أحد فروع هذا العلم المتخصصة وهو علم النفس العلاجي في احد دعائمه على اللعب، وذلك من منظور أن اللعب حاجة نفسية اجتماعية لا بد أن تشبع (زهران، ١٩٩٥:٣٨٢)، فضلا عن ذلك فإن اللعب يساعد في بناء علاقات اجتماعية جيدة مع الآخرين عن طريق التعاون وتفهم أسلوب الأخذ والعطاء وتبني الدور والالتزام بقوانين الألعاب مع المجموعة (العناني،٢٠٠٢:١٢).

وقد تطورت الألعاب في حياة البشر تطورا كبيرا تزامن _وعكس في ذات الوقت_ التطورات التي مرت بها البشرية، ومن ثم فإن اللعب كنشاط إنساني اجتماعي خضع لكافة المؤثرات التي تعرضت لها البشرية في رحلة تطورها، ومن تلك التطورات أو المؤثرات المهمة التي انعكست على اللعب بوصفه نشاطا وظاهرة اجتماعية، الثورة التكنولوجية الحديثة، تلك الثورة التي طالت كافة المجالات البشرية من أنظمة انتاج واتصالات ومعلوماتية وما إلى غير ذلك.

لقد تعرضت كافة الأنشطة الإنسانية لتداعيات عميقة من جراء تلك الثورة الرهيبة والمتسارعة، وطالت الثورة التكنولوجية في تاثيرها كل ما يقوم به الإنسان من أنشطة وممارسات على اختلافها، ومن بين تلك الأنشطة والممارسات يعد اللعب مجالا خصبا لتأثيرات الثورة التكنولوجية الحديثة، وتمخض عن ذلك ما يعرف بالألعاب الإلكترونية.

فقبل وقت ليس بطويل بالنسبة لتاريخ البشرية، كانت الألعاب التي يمارسها الإنسان على وجه العموم، وفي مرحلة الطفولة والمراهقة على وجه الخصوص، تتسم بالبساطة والتلقائية والمباشرة، إلا أن الأمر قد تبدل في ظل تداعيات ثورة التكنولوجيا الحديثة، ولعل ما عزز هذا التبدل هو التطورات التي طرأت على الألعاب بوصولها إلى ما بات يعرف بالالعاب الإلكترونية، وهو الأمر الذي دُعم كثيرا نتيجة للتزاوج الذي تم بين بين أجهزة وبرمجيات الحاسب الآلي وتكنولوجيا الاتصال، ونجم عنه ظهور جيل جديد من الألعاب الإلكترونية عرف بالألعاب على الخط (On Line)

ونظرا لأهمية استخدامات وممارسات الألعاب الإلكترونية من قبل العديد من الشرائح العمرية، ركزت الدراسات في عدد من الحقول الاجتماعية خلال السنوات الماضية على بحث هذا الموضوع من زوايا متعددة، ولعل في عبارة جونسون وكريشنمين التي قالا فيها أن الألعاب الإلكترونية سرقت ألباب المراهقين والشباب(Johnson and Krishnanunni, 2018:1319) ، لعل في تلك العبارة دلالة واضحة على التداعيات العميقة التي تركتها تلك الألعاب في حياة البشر.

في ضوء ذلك جاءت فكرة هذه الدراسة التي ستركز فيها الباحثة على موضوع الأبعاد الاجتماعية والثقافية لممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية.

أولا- مبررات الدراسة وأهميتها

١- التزايد الواضح في ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل كافة الشرائح العمرية وخاصة شريحة الشباب، ويكفي مثلا أن نعرف ان احد الألعاب الإلكترونية المعروفة بلعبة بابجي بيع منها منذ مارس ٢٠١٧ إلى بداية العام ٢٠٢٠ أكثر من ١٣ مليون نسخة.(Johnson and Krishnanunni, 2018:1320)

٢- قلة الدراسات الاجتماعية العربية المعنية ببحث الجوانب الاجتماعية والثقافية لممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية، وهو الأمر الذي أكدت عليه الدراسات السابقة والتي أوضحت إحدى نتائجها أنه لا توجد حتى الآن أبحاث أو احصائيات عن عدد الساعات التي يقضيها الشباب العربي أو الأطفال والمراهقين أمام اجهزة الحاسب الآلي وغيرها لممارسة الألعاب الإلكترونية ولا أهم الألعاب والمواقع التي يفضلونها. (بلغزالي، ٢٠١٦:٢١)

٣- ما أشارت إليه بعض الدوائر العلمية من أن دراسات تأثير الألعاب الإلكترونية من أصعب الدراسات واعقدها، لكثرة المتغيرات المتداخلة فيها، وان بحوثنا العلمية (أي البحوث العربية) مقصرة في هذا الجانب (مركز أسبار للدراسات،٢٠١٥:٤٨).

٤- ستفيد النتائج التي ستصل إليها الدراسة الحالية المعنيين بأمر الشباب في المجتمع المصري بوجه عام ، والمهتمين بالشأن الثقافي على وجه الخصوص، والمتابعين لتأثير الثورة التكنولوجية الحديثة على حياة المجتمع بشكل أكثر تحديدًا.

ثانيا- مشكلة الدراسة:

على الرغم من الجدية التي تمثل المظهر الإنساني لحياة المجتمع في الآونة الأخيرة، والناجمة عن تعقد الحياة الإنسانية وتداخل متغيراتها الحاكمة لحركة النشاط الإنساني، إلا أن اللعب أصبح يحتل مساحة كبيرة في حياة المجتمع. ولقد تحولت الألعاب في وقتنا الحالي إلى سلعة تجارية يعبر بعضها عن التطور الحادث في النظام الاقتصادي العالمي، تعزز هذا التوجه مع الثورة الحادثة في مجال الحاسب الآلي وأنظمة الاتصالات، وهو الأمر الذي أسفر عن ظهور ما يعرف بالألعاب الإلكترونية، وهي نوع من الألعاب الذي يمارس من خلال الشبكة الدولية للمعلومات، وتتخذ تلك الألعاب الإلكترونية سمات تجعلها فارقة عن الألعاب التقليدية القديمة في كافة المناحي، فتلك الألعاب ألغت حدود الزمان والمكان، وهي بالتالي تتسم بذات السمات التي تصف الثورة الحادثة في الاتصالات، وهي أيضا ذات الصفات التي وسمت ظاهرة العولمة منذ بداية تشكلها في مطلع القرن الحالي.

لقد جذبت الألعاب الإلكترونية أفراد المجتمع من كافة المستويات العمرية، وهذا ما يميزها، حيث بات اللعب عبر تلك الألعاب نشاط يمارسه الكبير والصغير، فضلا عن ذلك تتميز تلك الألعاب باتساع نطاق المشاركين فيها زمانًا ومكانًا، وهنا تعرج الباحثة على أحد تلك الألعاب الإلكترونية وهي لعبة بابجي، والتي يشارك فيها عدد كبير تخطى الملايين من كافة أنحاء العالم، وبالتالي فقد كسرت تلك الألعاب بالفعل حدود الزمان والمكان واللغة، وباتت تشكل ملمحا مهما من ملامح التطور الحادث في الاتصال الانساني.(*)

(*) لقد حازت هذه اللعبة على زخم غير طبيعي في كافة البلدان العربية للدرجة التي أصبح لها تجمعات إلكترونية بالملايين في كافة أنحاء العالم العربي، من تلك التجمعات على سبيل المثال:

في ضوء ذلك جاءت فكرة الدراسة الحالية التي ستبحث في موضوع الأبعاد الاجتماعية والثقافية لممارسة الشباب للألعاب الالكترونية بين في المجتمع المصري، وقد وقع اختيار الباحثة على هذه الشريحة العمرية نظرا لكونهما أكثر الفئات العمرية ممارسة للألعاب الإلكترونية كما أوضحت العديد من الدراسات السابقة مثل دراسة (حجازي، ٢٠١٢)، ودراسة (الشحروري والريماوي،٢٠١١)، ودراسة (الصوالحة وآخرون، ٢٠١٥)، ودراسة (مشري، ٢٠١٧)

وعلى ذلك حددت الباحثة مشكلة الدراسة في التساؤل العام التالي: ما أهم الأبعاد الاجتماعية والثقافية لممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية في المجتمع المصري؟

ثالثا- أهداف الدراسة:

سعت الباحثة في تلك الدراسة إلى تحقيق هدف عام وهو: وصف وتحليل الأبعاد الاجتماعية والثقافية لممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية، وتحت هذا الهدف العام جاءت الأهداف التالية:

- تحديد ووصف الأبعاد الاجتماعية التي تميز الألعاب الإلكترونية بين الشباب في مجتمع البحث.
- تحديد ووصف الأبعاد الثقافية التي تميز الألعاب الإلكترونية بين الشباب في مجتمع البحث.

ثالثا- تساؤلات الدراسة:

١- ما أهم الخصائص التي تميز بيئة الألعاب الإلكترونية (المكان، الوقت، التعاون،...الخ (ما محددات اللعب الإلكتروني)؟

٢ – ما أهم دوافع ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية؟

- تجمع بابجي في العراق (https://www.facebook.com/IRAQ1PUBG/)

٣ – ما أهم الفوائد المتحققة من ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية؟

٤– ما تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم لدى الشباب؟

٥– ما تأثير الألعاب الإلكترونية على السمات الثقافية لشخصية الشباب؟

٦– هل هناك فروق في الأبعاد الاجتماعية والثقافية لممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية تعود إلى متغير النوع؟

رابعا- الإطار النظري للدراسة:

١ – مفاهيم الدراسة

١–١ مفهوم الألعاب الإلكترونية وأنواعها Electronic Games

يعود عماد حسن في توضحيه لنشأة الألعاب الإلكترونية إلى نهاية السبعينيات من القرن العشرين، حيث أوضح أن تلك الألعاب ظهرت منذ عام ١٩٧٩، وكانت بداية هذه الألعاب لعبة تسمى "غزاة الفضاء"، كان الهدف منها هو إتقان مهارة التصويب لقتل الأعداء، وتعتمد اللعبة على السرعة والمهارة والدقة، ثم ظهرت ألعاب أخرى تتناول سباق السيارات، والتصويب على أهداف ثابتة ومتحركة، وغيرها (مكاوي، ١٩٣: ١٩٩٣).

وقد عزز ظهور هذه الألعاب من المعنى الاجتماعي للألعاب، ومن ثم فهي وحسب وجهة نظر كل من عصام الضو وعمر حسين تعني تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفية (الضو وحسين،٢٠١١:٩).

ويرجع الفضل في تصميم وتطوير أول لعبة إلكترونية قائمة على التفاعل إلى الأمريكي ويليام هيجينبوتام W.Hijinputham والذي طور لعبة " التنس للاعبين"، وذلك في مختبر بروكنهاڤن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وكان ذلك عام ١٩٥٨ وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر (نمرود، ٢٠٠٨:٨٣).

وقد عرفت نسيمة بلغزالي الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو وألعاب الكمبيوتر وألعاب الهواتف النقالة بصفة عامة كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية وهي برامج معلوماتية للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسب المحمولة والثابتة، والهواتف النقالة، وألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، وقد تمارس بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنت أو بشكل فردي. (بلغزالي، ٢٠١٦: ١٣).

كما عرفتها نداء سليم بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) أو على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحد للامكانات العقلية، أو تحد لاستخدام اليد مع العين ويكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية. (إبراهيم، ٢٠١٦: ١٨)

وعرفتها مريم قويدر بانها نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج (قويدر، ٢٠١٢: ٣٤).

وقد تنوعت الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، منها ألعاب الحركة، والتي تتميز بالحاجة إلى مهارة حركية من قبل اللاعبين وعادة ما تزيد سرعة حركتها في المستويات

المتقدمة من اللعبة (الكعبي،٢٠١٩:٣٤) ، وهناك ألعاب التدريب، وهي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم، السلة، التنس، سباق السيارات(علواش،١٤٠ :٢٠٠٧)، فضلا عن ذلك هناك أنواع أخرى مثل ألعاب الذكاء وألعاب المغامرات والألعاب الاستراتيجية، إلى جانب الألعاب التقليدية والتي نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام، البعض منها نجده في نظام "الويندوز الآلي مثل لعبة الأوراق، لعبة المحرف حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين.

التعريف الإجرائي لمفهوم الألعاب الإلكترونية في البحث الراهن:

تتحدد الألعاب الإلكترونية في البحث الراهن إجرائيا، في كافة الألعاب التي يمارسها الشباب من خلال الوسائط الإلكترونية المعتمدة على الشبكة الدولية للمعلومات (الإنترنت) وتشمل الآتي: لعبة فورت نايت، كود، أوفر واتش، فيفا، ببجي، ماي كرافت.

١-٢ مفهوم الشباب Youth

يعد مفهوم الشباب من المفاهيم الاجتماعية التي حازت على اهتمام الباحثين في علم الاجتماع وعلم النفس وغيره من العلوم الاجتماعية، وهو مفهوم يمكن للباحثة أن تصفه بانه ذات طابع خاص، ويرجع ذلك حسب تقدير الباحثة إلى أن ذلك المفهوم يتمتع بخصوصية كبيرة، جعلته يختلف في استخدامه من دولة إلى أخرى، وذلك حسب اختلاف السياقات الاجتماعية التي يتحرك فيها المفهوم، وهو الأمر الذي أشارت إليه المؤسسات الدولية وفي مقدمتها البرنامج الإنمائي للأمم المتحدة، والذي اكد على أن استخدام مفهوم الشباب يختلف استعماله من مجتمع لآخر حسب السياق السياسي والاقتصادي والاجتماعي والثقافي(برنامج الأمم المتحدة الإنمائي،٢٠١٧:٢٠)، وهو الأمر الذي أكد عليه جان سبنس Spence ، حيث أكد على أن مفهوم الشباب مرتبط بالأطر المجتمعية التي ربما تختلف من مجتمع لآخر من حيث نظرة المجتمع إلى

الفترة الزمنية التي يطلق فيها على الأطفال المراهقين أنهم تحولوا إلى مرحلة الشباب، بعض المجتمعات تخلط بين المراهقة كمرحلة عمرية وبين الشباب كمرحلة أخرى، والبعض الآخر يعتمد على البعد البيولوجي لحل مسألة الاختلاف(Spence,2005:46)

وقد اعتمدت الجمعية العامة للأمم المتحدة عام ١٩٨٥ تعريفاً يحدد الشباب بمن هم ما بين ١٥ و٢٤ سنة (اتحاد المغرب العربي، ٣١:٢٠١٨)، وأكدت اليونسيف Unicef على أن الفترة الزمنية من ١٠ إلى ١٩ هي فترة زمنية تصف فئة معينة وهم المراهقون، في حين أن الفترة من ١٥ إلى ٢٤ سنة تغطي كل من المراهقين والشباب(Unicef,2016:1).

وقد وصفت البرنامج الإنمائي للأمم المتحدة عام (٢٠١٦) الشباب بأنه مرحلة يخرج خلالها شخص من الاعتماد(الطفولة) إلى الاستقلالية (البلوغ)، ولأغراض احصائية تعرف الأمم المتحدة الشباب: بأنهم أفراد في أعمار ١٥-٢٤ ويشمل هذا النطاق أولئك المعترف بهم رسمياً في أهداف الأمم المتحدة الإنمائية للألفية بأنهم في شبابهم، وأولئك الذين يصنفهم كثر بأنهم مراهقون. (برنامج الأمم المتحدة الإنمائي، ١٨:٢٠١٦)

أما منظمة الصحة العالمية World Health Organization فقد حددت مفهوم الشباب بوصفه الفئة العمرية التي تقع ما بين ١٠ إلى ١٩ سنة، وأكدت على أن ثمة تعاريف مختلفة للشباب، موضحةً أنها تبنت هذا التعريف لأغراض تطبيقية (World Health Organization,2019) ، هذا في الوقت الذي حددت فيه مفوضية الاتحاد الأوروبي EUROPEAN COMMISSION الشباب بالفئة العمرية الواقعة ما بين ١٣ و ٣٠ سنة (EUROPEAN COMMISSION, 2011:1) ،أما مفوضية الاتحاد الأفريقي، فقد حددت الشباب بالفئة العمرية ما بين ١٥ إلى ٣٤ سنة (مفوضية الاتحاد الأفريقي، ٥:٢٠١٧).

وعلى المستوى العربي حدد مؤتمر وزراء الشباب الأول المنبثق من جامعة الدول العربية (١٩٦٩) مرحلة الشباب بأنها في الغالب ما تكون بين سن الخامسة عشر والخامسة والعشرين ويرى المؤتمرون أن مفهوم الشباب يتناول أساساً من تتراوح أعمارهم بين ١٥ و٢٥ سنة ، انسجاماً مع المفهوم الدولي المتفق عليه في هذا الشأن- وهذا يعني المرحلة الإعدادية والثانوية والجامعية (الكيلاني، ١:٢٠١٠).

كما جاء في تقرير برنامج الأمم المتحدة الإنمائي أن شباب وشابات مصر في الفئة العمرية ١٨-٢٩ سنة الذين يشكلون نحو ربع السكان يتطلعون إلى خوض حياة حافلة ومثمرة عند انتقالهم من مرحلة التعليم إلى مرحلة العمل، وفي تلك النظرة إقرار رسمي بالفئة العمرية المعتمدة كسن للشباب في جمهورية مصر العربية (برنامج الأمم المتحدة الإنمائ،vii:2010).

وإلى جانب اهتمام المؤسسات والهيئات الدولية بتحديد مفهوم الشباب، اهتمام الباحثون أيضا في مختلف العلوم الاجتماعية بوضع تحديد اجرائي لهذا المصطلح المهم، في هذا الصدد أشارت فالسكا هينز Henze إلى أن الشباب هو فترة حياة بين الطفولة والبلوغ، أنه فترة تجريب الأدوار والهوايات، لا تزال خالية من عبء الالتزام بالمسؤوليات الاجتماعية (Henze,2015:5).

وأشارت سامية الساعاتي (٢٠٠٣) إلى أن الشباب يعد ظاهرة اجتماعية تشير إلى مرحلة من العمر تعب مرحلة المراهقة، وتبدو خلالها علامات النضج الاجتماعي والنفسي والبيولوجي واضحة، وأكدت على أن علماء القانون والاجتماع والسكان وعلم النفس اختلفوا في تعريفهم للشباب، فتارة يحددونه بسن بداية ونهاية من (١٥-٣٠ سنة) وتارة أخرى يحددونه بمرحلة نمو بيولوجي تكتمل فيه بنية الإنسان ونمو جسمه واعضائه، وتخلص في النهاية إلى أن أقرب تعريف إلى الحقيقة هو التعريف

الاجتماعي الذي يقوم على تقسيم دورة حياة الإنسان إلى ثلاث مراحل تتوقف على مراحل النمو العضوي والنفسي، فهناك : مرحلة الطفولة، ثم مرحلة التعليم وصقل المواهب في مرحلة الشباب، وأخيراً مرحلة مواجهة الحياة وتحمل مسؤولياتها وضغوطها الاقتصادية والاجتماعية وتشغل جزءاً من مرحلة الشباب وما بعد مرحلة الشباب (الساعاتي،٢٠٠٣: ٢٤).

وقد أوضح عزت حجازي أن مرحلة الشباب تبدأ بتخطي مرحلة بلوغ الحلم أو اكتمال النضج الجنسي، وبلوغ القدرة على التناسل وتيقظ الحاجة الجنسية، ويحدث ذلك عند سن الخامسة عشرة أو قبلها بقليل، وتغطي مرحلة الشباب مدة عشر سنوات تقريباً، فتنتهي في الخامسة والعشرون أو ما حولها. ويفضل حجازي الوقوف بمرحلة الشباب عند سن الخامسة والعشرين أو ما حولها لأن هذه السن هي التي تحدث عندها تحولات هامة في حياة الفرد، فعندها يترك التعليم بعد استكماله عادة، ويلتحق بعمل دائم ويتزوج أو يسعى إلى تحقيق ذلك على الأقل، فهو بعبارة أخرى يترك حياة الطلب ويبدأ حياة الراشدين(حجازي، ١٩٨٥: ٢٧).

وأكدت فتحية باحشوان إلى أن الشباب هم فئة اجتماعية وجيل اجتماعي تتحدد خصائصه وأوضاعه وتطلعاته بالحالة البنائية للمجتمع المحدد، وفي علاقتها بالحقب التاريخية التي مرت بها، فشباب اليوم كانوا أطفال عهدٍ سابق أثرت في أعدادهم وفرصهم وطموحاتهم فأثرت في حاضرهم، كما أن إعدادهم وفرصهم وخياراتهم في الحاضر تؤثر أياً كان حجم التأثير في أوضاعهن وخصائصهم وأفعالهم ومستقبلهم (باحشوان، ٢٠١٧: ٤).

ومن ذات المنطلق أكد أديب نعمة إلى أن التحديد الأكثر شيوعاً للشباب كفئة عمرية، هو الذي يحددها بالعمر الممتد بين الخامسة عشرة والرابعة والعشرين. وقد يمتد التحديد العمري إلى عمر الثلاثين أحياناً، ولكن ذلك أقل قبولاً. وفي اعتقادنا أن التحديد العمري ١٥-٢٤ سنة، عملي ومنطقي ومقبول.

فهو يبدأ في عمر يكون فيه البلوغ الجنسي قد تحقق، وينتهي مع السن المفترض لإنجاز الدراسة الجامعية. كما أن حصر الحد العمري ضمن عشر سنوات، أكثر عملانية (عقلانية) أو فاعلية من توسيعه إلى خمس عشرة سنة (١٥- ٣٠ سنة) الأمر الذي يؤدي إلى زيادة حدة التفاوتات المتوقعة في الأوضاع والاهتمامات والأولويات، في مرحلة من الحياة تتميز بتغيرات سريعة وهامة (نعمة،٢٠٠٣:٢)

التعريف الإجرائي للشباب في البحث الراهن:

يشير مفهوم الشباب إجرائيا في البحث الراهن إلى طلاب وطالبات كل من المرحلة الثانوية والجامعية الواقعية في المرحلة الزمنية من ١٨ إلى ٢٢ سنة. وذلك للاعتبارات التالية:

أ. أن هذه الشريحة العمرية هي الأكثر تواجها نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية وفقا لتأكيدات الدراسات السابقة.

ب. أن هذه الشريحة من الطلاب قد تلقت من التعلم والمعلومات المؤسسة للبنية الثقافية التي تسمح لهم بتشكيل رؤية واضحة حول الجوانب الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية.

٢-٣ مفهوم الأبعاد Dimensions

على الرغم من التواتر الكبير لاستخدام مفهوم الأبعاد من قبل الباحثين في العلوم الاجتماعية والإنسانية، والطبيعية، إلا أن المصطلح يعاني من عدم التحديد خاصة في العلوم الاجتماعية والإنسانية ، وذلك على العكس من العلوم الطبيعية، وقد قامت الباحثة بعمل مسح موسع على كافة المحركات المتخصصة في العلوم الاجتماعية ولم تعثر على دراسة واحدة قدمت تعريفا محددا لمصطلح الأبعاد.

وعلى مستوى اللغة، لم تعثر الباحثة على أي تعريف ذات صبغة اجتماعية لكلمة (**أَبْعَادٌ**) على وجه الاطلاق، ففي معجم لسان العرب وهو المعجم اللغوي الأكثر شهرة جاءت الإشارة إلى كلمة (البُعْدُ) بمعنى خلاف القُرْب (ابن منظور، دت: ٣٠٩) ، وتكرر الحال بالنسبة للكثير من المعاجم الأخرى مثل معجم مختار الصحاح والمعجم الوسيط والقاموس المحيط وغيرها.

والتعريف اللغوي الوحيد الذي عثرت عليه الباحثة لكلمة (**أَبْعَادٌ**) جاءت في قاموس المعاني الجامع (النسخة الإلكترونية)، وهي صيغة جمع لكلمة (بُعْدٌ)، وأبعاد الموضوع تعني: مَدَاهُ، اتِّسَاعُهُ، أعْمَاقُهُ وَمَا يَتَعَلَّقُ بِهِ. (معجم المعاني الجامع، النسخة الإلكترونية)

وأمام هذا القصور فقد وضعت الباحثة التعريف الإجرائي التالي لمصطلح الأبعاد كما ستستخدمه الباحثة في الدراسة الراهنة:

تقصد الباحثة – إجرائيا– بمفهوم الأبعاد الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية، الجوانب التالية:

- الخصائص التي تميز بيئة الألعاب الإلكترونية مثل (اللغة المستخدمة، المكان، تكلفة الاستخدام، الأجهزة المستخدمة في ممارسة الألعاب ...الخ.
- دوافع ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية.
- الفوائد التي يحققها الشباب من ممارسة الألعاب الإلكترونية.
- التأثير الذي تمارسه ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم.
- التأثير الذي تمارسه الألعاب الإلكترونية على التقاليد.
- التأثير الذي تمارسه الألعاب الإلكترونية على السمات الشخصية.

٢- الدراسات السابقة

الملاحظة المهمة التي يود الباحث الإشارة إليها في بداية عرض الدراسات السابقة تتمثل في أن الغالبية العظمي من تلك الدراسات جاءت تحت مظلة الدراسات التربوية والنفسية، حيث شكلت هذه الدراسات السواد الأعظم من البحوث المعنية بقضايا الألعاب الإلكترونية، وكان ذلك على حساب الدراسات الاجتماعية التي اتسمت بالقلة على وجه العموم وفي المجتمع السعودي على وجه الخصوص، وهذا ما يساهم في تحديد موقع الدراسة الراهنة على خريطة الدراسات السابقة.

من الدراسات التي تقع تحت مظلة علم الاجتماع تلك الدراسة التي قام بها اندرو برزبيلسكي Przybylski والتي جاءت بعنوان استفهامي "من يصدق أن الألعاب الإلكترونية تسبب العدوانية"، وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على مخاوف الكثيرين من بعض ألعاب المغامرة الإلكترونية التي توفرها شبكات الإنترنت، وقد استعرض الباحثان في هذه المقالة المخاوف التي تثار على الساحة المجتمعية من تلك الألعاب، واكدا على أنه رغما من الدراسات الكثيرة والمعقدة المعنية بتلك الألعاب إلا أننا لا نعرف عنها إلا القليل من الناحية التجريبية، خاصة فيما يتعلق بأسباب قبول أو رفض بعض الناس لها(Przybylski,2014:228-230).

كم قامت نسيمة الغزالى بدراسة جاءت بعنوان "تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع". طبقت الباحثة دراستها الميدانية باستخدام منهج المسح مستعينة بأداة الاستبيان على عينة من الأطفال والشباب بلغ حجمها (٤٠ مفردة)، خلصت الدراسة إلى أن اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية جاء في مقدمة اهتماماتهم الحياتية، وان الإقبال على اقتناء الاجهزة التي تمارس من خلالها تلك الألعاب كان شديدا للغاية، وأن الإنترنت هو الوسيلة التي تلفت نظر الأطفال إلى اقتناء أحدث الإصدارات من الألعاب الإلكترونية، وأن أفراد المجتمع على اختلاف أعمارهم يمارسون هذه الألعاب في أوقات

الفراغ وكذلك العمل، وأن المكان المفضل للاستخدام هو البيت، وأن لتلك الألعاب اتاثيرا سلبيا على صحة اللاعبين، خاصة الذين يقضون مدة تزيد عن ٣ ساعات، من تلك الآثار زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل (بلغزالي، ٢٠١٦).

وقد أجرت كل من هناء سعادو ونوال بن مرزوق دراسة بعنوان "الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي"،وقد اعتمدت الباحثتان على المنهج الوصفي التحليلي، وكل من اداة الملاحظة المباشرة واستمارة المقابلة، وطبقت الدراسة الميدانية على عينة من أطفال المدارس ما بين ٧ إلى ١١ سنة بلغ حجمها ٥٠ مفردة، وخلصت الدراسة إلى العديد من النتائج يمكن إجمالها كما اشارت الباحثتان إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يثير نوع من الرغبة والإدمان لدى الطفل مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السوكات العدوانية ومن خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات ومبادئ وأفكار عدوانية والتي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية على أرض الواقع. (سعاد و ومرزوق،٢٠١٦).

وقدمت سميحة برتيمة دراسة بعنوان" الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي"، طبقت الباحثة دراستها الميدانية باستخدام أسلوب المسح بالعينة، على عينة بلغ حجمها ١٠٠ مفردة في الفئة العمرية من (١٠ إلى ١٨ سنة)، وخلصت النتائج إلى أن هناك علاقة إيجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي، وكذلك استخدام القوة الجسدية بشكل متعمد اتجاه الآخرين من أجل إيذائهم والحاق أضرار جسمية بهم، وكذلك أكدت النتائج الميدانية عن وجود علاقة إيجابية بين إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية وبين ممارسته للعنف الغير مادي داخل الوسط المدرسي من خلال عمل أو امتناع عن القيام بعمل وهذا وفق مقاييس مجتمعية، ويهدف هذا النوع من العنف إلى ايذاء الآخرين عن طريق الكلام والألفاظ والتحقير (برتيمة، ٢٠١٧).

وقامت نسرين مراد بدراسة عن الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على المراهقين، ورغم الطابع التربوي الذي يبدو على عنوان الدراسة، إلا أن قيام الباحثة بدراسة الموضوع في ضوء نظرية المسؤولية الاجتماعية، جعلها تقترب من المدخل الاجتماعي في بحث الموضوع، وطرحت الباحثة عددا من الأسئلة سعت إلى التحقق منها عبر الدراسة الميدانية، حول أسباب ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية، وأكثر الألعاب التي تستحوذ على اهتمامهم، والتأثيرات المحتملة لتلك الألعاب في ضوء نظرية المسؤولية الاجتماعية، طبقت الباحثة دراستها على عينة قوامها ٤٨٣ مفردة من طلاب المرحلتين الاعدادية والثانوية، وخلصت النتائج إلى أن المعارك هي أكثر أشكال العنف تفضيلا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية ثم القتل ثم الدمار والنيران وسفك الدماء، كما أن معظم المبحوثين عند الخسارة في الألعاب يشعرون بالغضب، وكشفت النتائج أيضا عن قدرة الألعاب في تنمية حس المسئولية واتخاذ القرار في مواجهة المواقف الصعبة، ولك قدرتها على التعرف على مبادئ الانتصار والتحدي والمنافسة الشريفة دائما (مراد، ٢٠١٨).

أما الدراسات التي تقع تحت مظلة المدخل التربوي – وهي كثيرة للغاية – فمنها دراسة يحي القبالي دراسة حول أثر فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطلبة المتفوقين في السعودية، قام الباحث بتطبيق دراسته الميدانية باستخدام المنهج التجريبي على عينة غرضية بلغت ٣٢ طالب وطالبة من طلاب الصف التاسع، وخلصت الدراسة إلى أن هناك فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة تعزي إلى تطبيق البرنامج لصالح المجموعة التجريبية(القبالي، ٢٠١٢:٨٥-٩٣).

وقد أجرى كل من فانج وهندركس Fang & Hendrix دراسة هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية التنافسية على الفروق بين الجنس في عملية تذكر المعلومات في الرياضيات، وطبق الباحثان الدراسة الميدانية على عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من ٤ إلى ٧ سنوات، وبالاعتماد على المنهج التجريبي، خلصت

الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية التنافسية لها تأثير على عملية استرجاع المعلومات المكتسبة عن طريق أحد تلك اللعب، حيث برز الفرق واضحا لدى الأطفال الذكور والإناث في عملية تذكر المعلومات بعد قيامهم بأداء لعبة إلكترونية تنافسية في الرياضيات (Fang and Hendrix,2009:27-43).

وأجرى عبيد الحربي دراسة حول فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، وطبق الدراسة الميدانية على عينة من طلاب الصف الثاني الابتدائي بالمدينة المنورة بالسعودية، وبلغ حجم العينة ٣٦ تلميذ، قسمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وخلصت الدراسة إلى أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (٠.٠٥) بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب الإلكترونية. (الحربي،٢٠١٠)

أيضا هناك دراسة مريم قويدر حول أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، طبقت الدراسة على عينة من ٢٠٠ طفل ما بين سبعة واثنى عشر سنة، وخلصت الدراسة إلى أن غالبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم (قويدر،٢٠١٢).

وبحث ماجد الزيودي الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، وطبقت الدراسة على عينة شملت ٣٣٦ معلم و٥٠٠ ولي أمر طالب، وخلصت الدراسة إلى أن المعلمات يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وأن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية (الزيودي، ٢٠١٥).

وبحثت فاطمة همال تأثير الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الإنترنت على الطفل الجزائري، وبحثت الدراسة في أسس ونتائج العلاقات الوطيدة التي تكونت بين الأطفال وتلك الألعاب، وخلصت الدراسة إلى ازياد ظاهرة العنف لدى الأطفال واعتبار مظاهر القوة والضرب أساس البطولة والغلبة، كما أكدت الدراسة على تأثير تلك الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل (همال، ٢٠١٢).

وأجرت أماني حسن دراسة ميدانية حول تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، طبقت الباحثة الدراسة الميدانية على عينة من أطفال المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، بلغ حجم العينة ٢٣٣ تلميذ وتلميذة، وقد اعتمدت الباحثة على أداة الاستبيان، وقد خلصت الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسونها على مقياس الذكاء اللغوي، في حين وجدت فروق على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح العينة التي تمارس تلك الألعاب (حسين،٢٠١٦: ٢٣٠-٢٥٣).

وقامت أميرة مشري بدراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، وذلك من خلال دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي الجزائرية، اعتمدت الباحثة على منهج المسح بالعينة وبالاستعانة بأداة الاستبيان قامت بتطبيق دراستها الميدانية على عينة بلغت ١٠٠ مفردة، وخلصت الدراسة لعدد من النتائج من أهمها: أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا عبر الهواتف الذكية. وأن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، وانهم يفضلون ألعاب المغامرة، وأخيرا تؤثر تلك الألعاب على التحصيل الدراسي ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام تلك الألعاب (مشري،٢٠١٧).

وقام كل من حكيم عقون وعبد القادر بكه بدراسة حول انعكاسات ألعاب الفيديو على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الانشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين، وقد اتبع الباحثان المنهج الوصفي واجريت الدراسة الميدانية على عينة قوامها ١٠٣ تلميذ وتلميذه من احدى المدارس الثانوية بالجزائر، وقد خلصت النتائج إلى أن مستوى أداء التحصيل الدراسي يتراجع لدى الطلاب بممارسة ألعاب الفيديو مما يؤدي إلى العزوف عن النشاط الرياضي. (عقون وبكة، ٢٠١٥)

أيضا أجرت نداء إبراهيم دراسة ميدانية حول إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في الفئة العمرية من ٣ إلى ٦ سنوات من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، وطبقت الباحثة دراستها باستخدام المسح بالعينة وبالاعتماد على أداة الاستبيان، وخلصت الدراسة لعدد من النتائج لعل من أهمها: أن الأمهات والمعلمات اتفقت على عدد كبير من الإيجابيات أهمها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تحفيز الخيال لدى الأطفال، وتساعدهم على تعلم اللغة الإنجليزية، أما السلبيات فقد حددتها النتائج في إدمان الاطفال على هذا النوع من الألعاب، إضافة إلى تأثيرها السلبي على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية، إلى جانب أثرها السلبي عل القاءات والجلسات العائلية (إبراهيم، ٢٠١٦).

كما أجرى كل من على الصوالحه ويسري العويمر وعلى العليمان دراسة حول علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان الأردنية، طبقت الدراسة الميدانية على عينة بلغت ١٠٠ ولي أمر باستخدام المسح بالعينة، وخلصت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة، في حين أن النتائج أكدت على عدم وجود فروق دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي(الصوالحة وآخرون،٢٠١٦).

وبحث الوكيل وآخرون Wakil تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلبة التحصيلية، وطبقت الدراسة على ١٠٠ طالب وطالبة من طلاب المرحلة الابتدائية، وخلصت الدراسة إلى أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جدا بلغت ٢٢% لكل ساعة لعب (Wakil and et all,2017).

وأجرت كل من مها الشحروري ومحمد الريماوي (٢٠١١) دراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات وإتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، وطبقت الباحثة دراستها الميدانية على عينة بلغ حجمها ٧٥ طالبا وطالبة، بالاعتماد على المنهج التجريبي، وخلصت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية لها أثرًا كبير على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة (الشحروري والريماوي، ٦٣٧ : ٢٠١٣- ٦٤٩).

وإلى جانب الدراسات السابقة هناك دراسات أخرى اعتنت ببحث قضايا ذات علاقة بالألعاب الإلكترونية أغلبها يناقش إيجابيات وسلبيات تلك الألعاب، من تلك الدراسات دراسة حسين الجارودي التي أكد خلالها على أن الألعاب الإلكترونية تمتاز بنواح إيجابية عديدة فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة (الجارودي، ٢٠١١).

كما أكدت دراسة الإنباري على أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيعا لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها

أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة (الإنباري، ٢٠١٠).

وأكدت دراسة علاء أبو العينين على أن الألعاب الإلكترونية مصدر مهم لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها (أبو العينين، ٢٠١٠).

أيضا أشار مرح حسن إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينعكس بالإيجاب على الأسرة والمجتمع، ومن أهم ما حققته تلك الألعاب المتعة والتسلية، إذ أن روتين الحياة اليومي وإنهاك الدراسة والعمل يتطلب من الفرد إيجاد أوقات خاصة له وليشعر فيها بالراحة والاستمتاع، فكانت الألعاب الإلكترونية ملبية لتلك الحاجة، كذلك حققت الألعاب فائدة تقوية اللغة الإنجليزية حيث تقوم الشركات الأجنبية بصناعة معظم الألعاب باللغة الإنجليزية، واستمرار اللعب بتلك الألعاب يخلق نوعا من الفهم لتلك الكلمات المستخدمة، حتى أن بعض الأبناء يعتاد على التلفظ بتلك المفردات في حياته اليومية (حسن، ٢٠١٣).

أما عن سلبيات تلك الألعاب فقد ركزت عليها دراسة نورة السعدي التي أكدت على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة (السعد،٢٠٠٥).

موقع الدراسة الحالية من الدراسات السابقة:

بعد استعرض الباحث للدراسات السابقة التي اعتنت ببحث قضايا الألعاب الإلكترونية وممارستها من قبل الشباب والمراهقين في مجتمعات مختلفة، يمكن تحديد موقع الدراسة الراهنة على خريطة الدراسات السابقة بالنظر إلى أبعاد مشكلة البحث الحالية، والتي ركزت على الأبعاد الاجتماعية والثقافية لممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية في المجتمع المصري.

٣- التفسيرات النظرية للعب:

٣-١ سوزانا ميلر وتفسيراتها النظرية لظاهرة اللعب

تنظر سوزانا ميلر للعب من الناحية البيولوجية على أنه شئ لا جدوى منه لأنه يصنف تصنيفا خاطئا باعتباره منتميا إلى أنماط السلوك ذات الوظائف البيولوجية المعترف بها، حينما يعزي تماثل السلوك بينهم في الحالتين إلى أفعال بعينها، فالهجوم مثلا يفيد في حماية الحيوان نفسه، او في حصوله على اليفه وطعامه أو نسله وضمان أمنه، بينما لا يكون للضرب والعض والتهديد والمصارعة أو المطاردة التي تحدث أثناء اللعب أي من هذه الوظائف،... ويبدو من الأدلة المتاحة في الوقت الحاضر أنه من المحتمل من تكون تفاصيل لعب الاقتتال مختلفة عنه مختلف الأنواع، وأن هذا اللعب يقوم بوظائف شتى في مجالات اجتماعية معينة، يمكن أن تتراوح من تلك التي تؤلف بين أعضاء الجماعة الاجتماعية وتقوي الصداقات فيما بينهم إلى معارك السيطرة التي تكاد تنحصر في نطاق اللعب إلا عن طريق الاعراف الاجتماعية وغيرها من ضروب الكبح، ومعارك السيطرة لا تعد من اللعب في شيء، أما لعب الاقتتال في حد ذاته فيكون له أساسا منافع بيولوجية مختلفة عما يكون للعدوان من منافع (ميلر، ١٩٨٦:٢٨٦).

وتتساءل ميلر لماذا ينبغي لنا أن نبحث عن الاطلاق عن وظائف بيولوجية للعب؟ فربما كان مجرد ناتج ثانوي لا يعود بنفع على الحيوان أولا على النوع، وتواصل

ميلر تفسير وجهة النظر تلك فتقول: لا يعني مطلقا ان التفكير في الوظيفة البيولوجية للعب تعني أن تلك الوظيفة صحيحة بالضرورة، وكثيرا ما كان لعب الاقتتال يعتبر نافعا للصغار لتعليم مهارات القتال والصيد واتقانها، ولكن أصبح من المعروف الآن أن لعب الاقتتال بالنسبة لعدد من الثدييات يمكن ألا يكون ضروريا على الإطلاق إذا كانت وظيفته هي تعلم أو إتقان حركات العدوان والصيد(ميلر،١٩٨٦:٨٦)

وترى ميلر انه يستبعد أن تكون لمناشط اللعب الأولوية المطلقة بالنسبة للبقاء على قيد الحياة ، حتي لو كانت ذات نفع من الناحية البيولوجية، ولكن لو منح هؤلاء الاطفال قدرا معقولا من الصحة والغذاء الجيد والنوم الكافي دون هموم لمارسوا اللعب كثيرا بأكبر قدر من التنوع، ولكان لديهم أكثر الخبرات تنوعات، كان لهم اتصالات مع الكبار الذين تكون اهتماماتهم متنوعة (ميلر،١٩٨٦:٢٩٠).

لقد انطلقت ميلر في نظريتها وفقا لما أشار ليلارد Lillard من أن ثمة تأثير كبير للبيئة الاجتماعية على اللعب، حيث أقرت أن اختلافات العادات الاجتماعية تحدد إلى حد كبير المدى الذي يصل إليه الأطفال في اللعب مع بعضهم البعض، وتشير ميلر إلى أن السلوك البشري هو أمر معقد للغاية، وتتساءل عما إذا كانت الدوافع الاجتماعية يتم تعلمها خلال اللعب، أو ما إذا كان اللعب هو الذي يتم تعمله عن طريق الدوافع الاجتماعية؟ ولكنها لا تقدم إجابة على هذا السؤال وتعلق على أن ذلك السؤال يعد قضية غامضة لا يمكن لأحد الاحتمالين فيها أن يستبعد الاحتمال الآخر استبعادًا تامًا(Lillard,2013:158-159).

وبناء على ذلك أسست ميلر فكرتها الأساسية حول أن اللعب الاجتماعي يزداد على عكس الأنواع الحيوانية الأخرى، فالأولاد لا يلجأوون بالضرورة إلى ضرب بعضهم البعض (وهو الأمر الشائع عند باقي الثدييات في تلك المرحلة) كما لا تعمد جماعات العلب عند المراهقين إلى الانقضاض العنيف على بعضها، ولكن البناء الاجتماعي لجماعات اللعب يصبح أكثر وضوحا وأكثر تحديدًا (Zosh et all,2017:8).

وفي تحديدها لمعنى اللعب فرقت ميلر بين النشاط الذي يكون له أولوية بالنسبة للإنسان وحتي للحيوان وبين النشاط الذي يمارس حينما لا يجد الإنسان شيء يفعله، وتصف الأخير بأنه هذا هو المعنى الحقيقي للعب، وتصف اللعب بأنه سلوك ينطوي على تناقض ظاهري فهو استكشاف لما هو مألوف، ومران على ما أصبح تحت سيطرتنا بالفعل، وعدوان ودي وجنس بلا جماع، واهتياج للشيء وسلوك اجتماعي غير محدد بنشاط نوعي مشترك أو ببناء اجتماعي، وادعاء لا يقصد به الخداع (Pyle,2018:7).

٣-٢ نظرية الحضور الاجتماعي

تعود نشأة نظرية الحضور الاجتماعي إلى كل من وليامز وكريست Williams, and Christie (١٩٧٦) أصل نظرية الحضور الاجتماعي، وذلك لشرح تأثير وسائل الاتصال السلكية واللاسلكية على الوجود الاجتماعي (جودة الوجود الاجتماعي)، لقد افترضا وليامز وكريستي أن وسائل الاتصال تختلف في درجة الحضور الاجتماعي وأن هذه الاختلافات تلعب دورا مهما في كيفية تفاعل الناس، وحددا مفهوم الحضور الاجتماعي باعتبار ان وسائل الاتصال يمكن أن تحدد طريقة تفاعل الناس وتواصلهم من وجهة نظرهم، فالناس ينظرون إلى بعض وسائل الإعلام على أنها وسيلة للحصول على أعلى درجة من الحضور الاجتماعي، فالفيديو على سبيل المثال يحقق نوعا من الحضور يفوق وسيلة إعلامية أخرى معتمدة على الصوت فقط (Lowenthal,2009:3).

وخلال نفس الفترة تحدث شورت Short عن الحضور الاجتماعي بوصفه يمثل حالة من بروز الشخص أثناء عملية التفاعل المبني على الاتصال، سواء أكان اتصال لفظي أو غير لفظي قائم على الاتصال البصري، وربط شورت بين الحميمية والفورية في تشكيل الحضور الاجتماعي، فهذين السلوكان يعززان من الوجود الاجتماعي، وفي عام ٢٠٠١ اقترح كل من دانشاك وآخرون نموذج متكامل للحضور الاجتماعي، ورغم

ذلك ظل مفهوم الحضور الاجتماعي غير واضح، وهو ما دفع كل من بيوكا وآخرون يحثون على توضيح المفهوم وتصنيف التعاريف المختلفة، وأوضحوا أن الحضور الاجتماعي يستند إلي عمليات ثلاثة وهي: التواجد المشترك والتشارك في الموقع والوعي المتبادل. (Rettie,2018:1)

وتنطلق نظرية الحضور الاجتماعي من فكرة أن درجة التفاعل الاجتماعي بين أفراد الجماعة أثناء عملية الاتصال فيما بينهم تتوقف على درجة الوجود أو الحضور الاجتماعي لأفراد هذه الجماعة، ويعني ذلك أن الحضور الاجتماعي لكل فرد في الجماعة معناه التواصل وأحساس طراف الأخرى بمدى تفاعل هذا الشريك، فالتفاعل الاجتماعي الذي يتم عبر الإنترنت يمكن النظر إليه بوصفه وجودا وهذا ما أكد عليه كل من دانشاك وسوان Swan Danchak & عام ٢٠٠١ جوناواردينا Gunawardena عام ٢٠٠٣.(Lowenthal,2009:3)

ومن ثم فإن تلك النظرية تركز على تأثير وسائل الإعلام على الأفراد(Liam et all,2001:154) وذلك بهدف رصد طبيعة هذا التأثير في تشكيل التفاعل الاجتماعي ودعم العلاقات الاجتماعية بين المتفاعلين(Kevin,2000:2)، وقد أكدت النظرية على أهمية قنوات التواصل الاجتماعي وذلك من خلال تفعيل دور الاتصال الغير لفظي، بالإضافة إلى التواجد الجسدي للأفراد ورؤية كل منهما للآخر(Tanis & Postmes,2003:677).

كما تؤكد تلك النظرية أيضا على أن وسائل الإعلام الحديثة في الوقت الراهن توفر درجات عالية من التواجد والحضور الاجتماعي لمستخدميه (Kali & Johnson, 2002 : 296)، وذلك من خلال قدرة تلك الوسائل على صناعة مجالات متنوعة للتواصل الاجتماعي(Gunawardena & Zittle, 2002:126)، ويترتب على ذلك زيادة التفاعل الاجتماعي في الاتصال بين الأفراد المستخدمين لهذه القنوات، ومن خلالها يمكن تحديد درجة التفاعل بين المستخدمين لهذه القنوات ومدى تأثرهم بها.

ووفقا لهذه النظرية فإن الاتصالات الحديثة تمارس دورا مهما في تشكيل الحضور الاجتماعي للمتفاعلين في بيئات التواصل عبر عمليات التعليم والتعلم، إلا أن ذلك الدور تعاظم عند الانتقال إلى البيئة المعتمدة على الإنترنت، ففي الوقت الذي كان يعتقد فيه أن التفاعل الاجتماعي عبر هذه البيئة له حدود، إلا أن الواقع الفعلي وبعد الانتشار الكثيف للإنترنت أثبت العكس من ذلك، وخلصوا إلى أن التفاعل الاجتماعي عبر تلك البيئة يمكن أن يحظى بقدر كبير من الخصوصية والشخصية. (Bickle et all,2019:384)

وقد استخدمت الكثير من الدراسات المعنية بالتفاعل الاجتماعي عبر شبكة الإنترنت عبر البرمجيات المختلفة سواء تلك التي ترتبط بالألعاب الإلكترونية أو بشبكات التواصل الاجتماعي، أو أي نوع من التفاعل عبر المجتمع الإفتراضي، استخدمت تلك الدراسات مدخل الحضور الاجتماعي في تحليل قضايا التفاعل الإنساني عبر شبكات الإنترنت، وقد ارجعت شارلوت إن جونواردينا Gunawardena تلك الكثافة إلى النمو الهائل للإنترنت والاتصالات عبر الكمبيوتر، فتقنيات الاتصال الحديثة في مجال التعليم والتدريب وأنظمة الصوت والفيديو التفاعلية ثنائية الاتجاه التي تسمح بنقل تعابير الوجه والإيماءات ونبرة الصوت، خلق مناخات اجتماعية مختلفة تماما عن المناخات التقليدية للتواصل وانماط التفاعل القائمة على المواجهة (التفاعل المباشر عبر الوجه للوجه)، كل تلك المعطيات أعطت لمفاهيم الحضور الاجتماعي قدرة كبيرة على فهم وتفسير التفاعل الإنساني القائم على الاتصال عبر الإنترنت(Gunawardenam1995:148-149).

كما أبرزت دراسة هسينج تو Tu فعالية منظور الحضور الاجتماعي في تحليل عملية التفاعل عبر أنظمة الاتصال بواسطة الكمبيوتر، ووصفت الدراسة الحضور الاجتماعي بأنه يمثل العنصر المحوري في التفاعل عبر الإنترنت، فتعلم اللغة وعمق المناقشات فضلا عن التعليم الإلكتروني، كل تلك المعطيات تدلل على جدوى الحضور الاجتماعي في فهم وتفسير الاتصال الإنساني الإلكتروني (Hsiung Tu,2002:2).

خامساـ الإجراءات المنهجية للدراسة:

١- نوع الدراسة:

تقع هذه الدراسة تحت مظلة الدراسات الوصفية التحليلية، ذلك لأنها تسعى بشكل أساسي إلى وصف وتحليل الأبعاد الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية بين الشباب.

٢- مصادر البيانات:

اعتمدت الباحثة في توفير البيانات على مصدرين أساسيين لتوفير البيانات: -

أ - المصدر الأول: الدراسات المكتبية والدراسات الخاصة:

استخدم هذا الأسلوب بغرض التعرف على المفاهيم والتعريفات النظرية الخاصة بمفهوم اللعب وأيضا والألعاب الإلكترونية ومفهوم الشباب ومفهوم الابعاد، وأهم المداخل النظرية في دراسة اللعب.

ب- المصدر الثالث: الدراسة الميدانية:

من خلال الاطلاع على مجموعة من الدراسات والأبحاث السابقة، تبين أن معظمها قد تناول موضوع الدراسة من الجانب التربوي والنفسي فقط، دون النظر إلى الأبعاد الاجتماعية خاصة الدراسات العربية باستثناء عدد قليل جدا من الدراسات التي ركز على فكرة الإيجابيات والسلبيات، وعلى ذلك فقد أجرت الباحث دراسة ميدانية هدفت من خلالها إلى تحقيق مجموعة من الأهداف ذات الطابع الاجتماعي المرتبط بالألعاب الإلكترونية.

٣- منهج الدراسة:

اعتمدت الباحثة بشكل أساسي على **منهج المسح الاجتماعي** بالعينة، وهو من المناهج التي يشيع استخدامها في الدراسات الوصفية التحليلية.

٤- أدوات البحث:

٤-١ الاســتبيان: مثـل الاسـتبيان الأداة الأساسـية للحصـول علـى البيانـات الميدانية، وقد قامت الباحثة بتصميم استبانة تكونت من البنود التالية:

- ٣ أسئلة للبيانات الأولية.
- ٩ أسئلة حول محددات اللعبة.
- ١٦ عبارة توصف دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية والمكاسب التي يحققها الشباب من ممارستهم لتلك الألعاب.
- ١٩ عبارة البعد الثقافي لممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية.

٤-٢ تصميم الاستبانة:

٤-٢-١ وضع الاستبانة في شكلها الأولى: قامت الباحثة بالاطلاع على عدد كبير للغاية من الدراسات السابقة التي بحثت في قضايا الألعاب الإلكترونية، فضلا عن ذلك قامت الباحثة بعمل عدد من الحلقات النقاشية (٤ حلقات) مع مجموعة من ممارسي تلك الألعاب من طلاب التعليم الثانوي والجامعي، وكان الهدف من ذلك التعرف على أفضل طريقة لصياغة أسئلة الاستمارة بالنسبة لهم، وكان عدد اللاعبين بكل جلسة (٣-٥) لاعبين.

٤-٢-٢ تم إجراء اختباري الصدق والثبات للاستبانة بغرض التعرف على مدى قدرة هذه الأداة على الاستدلال والصلاحية لقياس المفترض قياسه، وهي اختبارات تجري بعد تصميم استمارات الاستبيان وقبل جمع البيانات تمهيدا لأجراء الخطوات الفعلية لجمع البيانات.

٤-٢-٢-١ الصدق: يهدف اختبار الصدق إلى الكشف عن الظواهر أو السمات أو الخصائص التي يجري البحث من أجلها أي أن الاستبيان يقيس ما

يفترض أن يقيسه، وللتأكد من أن الاستبيان يوفر المعلومات المطلوبة، بينما يهدف اختبار الثبات إلى قياس اتساق الإجابات على أسئلة الاستبيان، ويعتبر اختبار الثبات ضروري لأي استبيان، ولكنه ليس بديلا عن اختبار الصدق.

- الصدق الظاهري: قامت الباحثة بعرض الاستبيان على عدد من المتخصصين، وبلغ عدد المحكمين (٥) محكمين، وقد أسفرت هذه العملية على عدد من التعديلات والملاحظات غاية في الأهمية، وقد قامت الباحثة بإجراء كافة الملاحظات والتعديلات التي أبداها السادة المحكمون. وانتهى إلى وضع الاستبيان في شكله شبه النهائي تمهيدا لتطبيقه على العينة الاستطلاعية للتأكد من قدرتها ومدى صلاحيتها لجمع البيانات المطلوبة. وقد أبقت الباحثة على جميع العبارات التي تعدت نسبة اتفاق المحكمين عليها ٩٠%.
- صدق الاتساق الداخلي: تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة ومحاورها ومدى ارتباط كل عبارة بالمحور الذي تنتمي إليه، باستخدام معامل الارتباط بيرسون (Pearson's R) وتراوحت معاملات الارتباط ما بين (٠.٦٨٩ – ٠.٨٥٥) لمحور الأبعاد الاجتماعية، و(٠.٧٨٨– ٠.٩٠٤) لمحور الأبعاد الثقافية، وجميع هذه القيم دالة إحصائيا عند مستوى معنوية يبلغ (٠.٠١) مما يؤكد على التماسك الداخلي لمحاور الاستبانة والعبارات المرتبطة بها.

٤-٢-٢-٢ ثبات الأداة: وللتأكد من ثبات الاستبيان استخدمت الباحثة معامل الفا كرونباخ Cronbach's Alpha، وقد كشف نتيجة الاختبار ان معاملات الثبات لمحور الأبعاد الاجتماعية بلغت (٠.٩١٤) ولمحور الأبعاد الثقافية (٠.٨٩) وهي معاملات ثبات مرتفعة ومقبولة إحصائيا.

٥- عينة الدراسة:

نظرًا لغياب الكثير من البيانات المتعلقة بجمهور البحث من لاعبي الألعاب الإلكترونية من طلاب التعليم الثانوي والجامعي، فقد اطرت الباحثة إلى الاعتماد على أسلوب المعاينة العمدية، ومن ثم قامت الباحثة بحسب عينة عمدية بلغ حجمها ٣٨٠ وقد قامت الباحث بتصميم الاستبيان (إلكترونيًا) بالاعتماد على منصة جوجال فورم Googol Form المتخصصة في هذا النوع من الاستبيانات، ثم قامت الباحثة بنشر أداة البحث من خلال جروبات طلاب وطالبات المدارس الثانوية وطلاب جامعة المنوفية بشبين الكوم، محافظة المنوفية، وفيما يلي أهم خصائص عينة البحث:

جدول (١) أهم خصائص عينة البحث

البيان	الخصائص	التكرارات	النسبة المئوية
النوع	ذكور	240	63.2
	إناث	140	36.8
المستوى التعليمي	ثانوي	146	38.4
	جامعي	234	61.6
الفئة العمرية	أقل من ١٨ سنة	112	29.5
	من ١٨ إلى أقل من ٢٠	98	25.8
	من ٢٠ إلى أقل من ٢٢	170	44.7

أ. توزعت عينة الدراسة حسب النوع بواقع ٦٣.٢% ذكور و٣٦.٨% من الذكور.

ب. توزعت عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي بواقع ٣٨.٤% من طلاب الثانوي، و٦١.٦٢% من طلاب الجامعة.

ج. توزعت عينة الدراسة حسب الفئة العمرية بواقع ٢٩.٥% تقل أعمارهم عن ١٨ سنة، و٢٥.٨% ما بين ثمانية عشر إلى أقل من عشرين سنة، و٤٤.٧% تقع أعمارهم ما بين عشرين إلى اثنين وعشرين عام.

٦- التحليل الإحصائي للبيانات:

اعتمدت الباحثة على برنامج التحليل الإحصائي (SPSS) لتحليل البيانات الميدانية المتحصل عليها من خلال أداة الاستبيان. وقد اعتمدت الباحثة على أسلوب القياس الليكارتي الخماسي في وضع الاستجابات، يبدأ هذا النمط ب ."أوافق بشدة" =٥، وينتهي ب ."أرفض بشدة" =١..

هذا وقد اعتمدت الباحثة على المعاملات والاختبارات الإحصائية التالية:

- معامل بيرسون .
- معامل ألفا كرونباخ
- المتوسط الحسابي والانحراف المعياري.
- اختبار الفروق (t- test) .

٧- مجالات الدراسة:

٧-١ المجال البشري: تم تطبيق الدراسة الميدانية على طلاب وطالبات المدارس الثانوية بمدينة شبين الكوم بمحافظة المنوفية، وعلى طلاب وطالبات كليات جامعة المنوفية.

٧-٢ المجال المكاني: تم تطبيق الدراسة الميدانية بمدينة شبين الكوم، وهي العاصمة الإدارية لمحافظة المنوفية.

٧-٣ المجال الزمني: تم تطبيق الدراسة الميدانية في الفترة من أول فبراير ٢٠٢١ إلى نهاية مايو ٢٠٢١.

سادسا- نتائج الدراسة

١- الإجابة على السؤال الأول : ما أهم الخصائص التي تميز بيئة الألعاب الإلكترونية؟

للإجابة على هذا السؤال ضمنت الباحثة أداة البحث (الاستبيان) تسعة أسئلة تصف في مجملها بيئة الألعاب الإلكترونية في مجتمع البحث، وفيما يلي تعرض الباحثة لنتائج الدراسة الميدانية التي تصف تلك البيئة على النحو التالي:

١-١ أنواع الألعاب الإلكترونية

جدول(٢) توزيع أفراد عينة البحث حسب أنواع الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها(*)

أنواع الألعاب	التكرارات ك	النسبة المئوية %
فورت نايت	20	5.3
كود	12	3.2
أوفر واتش	4	1.1
فيفا	48	12.٥
ببجي	232	61.1
ماين كرافت	6	1.6
دوري الأساطير	58	15.2
المجموع	380	100%

(*) سمح للمبحوثين بالجمع ما بين أكثر من اختيار.

تظهر بيانات جدول (٢) أ. ن هناك سبع ألعاب يمارسها الشباب من أفراد عينة الدراسة، جاء في مقدمة تلك الألعاب لعبة ببجي بنسبة ٦١.١%، يليها لعبة دوري الأساطير بنسبة ١٥.٣%، ثم لعبة فيفا بنسبة ١٢.٦%، ثم لعبة فورت نايت بنسبة ٥.٣%، ثم لعبة كود بنسبة ٣.٢%، ثم لعبة ماي كرافت بنسبة ١.٦%، وفي الترتيب الأخير جاءت لعبة أوفر واتش بنسبة ١.١%

١-٢ الأجهزة المستخدمة في الألعاب الإلكترونية

جدول (٣) توزيع أفراد عينة البحث حسب الأجهزة المستخدمة في الألعاب الإلكترونية

البيان	التكرارات ك	النسبة المئوية %
الموبايل	289	76.1
الآيباد	5	1.4
اللاب توب	72	18.9
الاكس بوكس	14	3.7
المجموع	380	100%

تظهر بيانات الجدول (٣) نوعية الأجهزة التي يستخدمها أفراد عينة البحث في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومن هذه البيانات يمكن القول بأن جهاز الهاتف المحمول (الموبايل) إحتل مركز الصدارة بنسبة مئوية بلغت ٧٦.١% يليه جهاز اللابتوب بنسبة ٨٢.٨% ثم جهاز الآيباد بنسبة ١٨.٩% ثم جهاز الاكس بوكس بنسبة ٣.٧% وفي الترتيب الأخير جاء جهاز الآيباد بنسبة ١.٤%

١-٣ المدة التي يقضيها الشباب في ممارسة الألعاب الإلكترونية

جدول (٤) عدد الساعات التي يقضيها أفراد عينة البحث في ممارسة الألعاب الإلكترونية

عدد الساعات	التكرارات ك	النسبة المئوية %
من٢ إلى أقل من ٤ ساعات	250	65.8
من ٤ إلى أقل من ٦ ساعات	30	7.8
من ٦ إلى أقل من ٨ ساعات	20	5.3
من ٨ ساعات فأكثر	80	21
المجموع	380	100.0

تظهر بيانات جدول (٤) أن ٦٥.٨% من إجمالي حجم عينة البحث يلعبون ما بين اثنان إلى أربعة ساعات يوميا، في الوقت الذي يلعب فيه ١٧.٩% عدد من الساعات يزيد عن الثمان ساعات في اليوم الواحد، إضافة إلى ذلك هناك ١١.١% يلعبون مدة تتراوح ما بين أربعة إلى أقل من ست ساعات، وأخيرا هناك ٥.٣% يلعبون مدة تتراوح ما بين ست إلى أقل من ثمان ساعات يوميا.

١-٤ المكان المفضل للعب

جدول (٥) الأماكن المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية بين الشباب

البيان	التكرارات ك	النسبة المئوية %
المنزل	266	70.0
النادي	6	1.6
الكافيه (المقهى)	94	24.7
كل ما سبق	14	3.7
المجموع	380	100.0

يوضح جدول (٥) الأماكن المفضلة التي يمارس من خلالها الشباب الألعاب الإلكترونية، ومن هذه البيانات يتضح لنا أن البيت يمثل المكان الأكثر تفضيلا من قبل أفراد عينة البحث لممارسة هذه الألعاب وذلك بنسبة ٧٠% من إجمالي حجم عينة البحث، يليه الكافي بنسبة ٢٤.٧%، ثم النادي بنسبة ١.٦%، فضلا عن ذلك هناك ٣.٧% أشاروا إلى أنهم يمارسون تلك الألعاب من كل هذه الأماكن.

١-٥ تكلفة استخدام الألعاب الإلكترونية

جدول (٦) يوضح تكلفة ما ينفقه أفراد عينة الدراسة على الألعاب الإلكترونية

البيان	التكرارات ك	النسبة المئوية %
أقل من 100 جنيه	268	70.5
من 100 إلى أقل من 200 جنيه	54	14.2
من 200 إلى أقل من 400 جنيه	48	12.6
من 400 جنيه فأكثر	10	2.6
المجموع	380	100.0

توضح بيانات جدول (٦) أن النسبة الغالبة من أفراد عينة البحث بواقع ٧٠.٥% ينفقون ما أقل ما مائة جنية على الألعاب الإلكترونية في الشهر، يليهم الذين ينفقون مبلغ ما بين مائة إلى أقل من مائتين جنيها شهريا بنسبة بلغت ١٤.٢%، ثم من ينفقون مبلغ يتراوح ما بين مائتين وأقل من أربعمائة جنيه بنسبة ١٢.٦%، وفي الترتيب الأخير الذين ينفقون مبلغ يزيد عن الأربعمائة جنيه شهريا بنسبة ٢.٦%.

١-٦ مضمون الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الشباب

جدول(٧) توزيع أفراد عينة البحث حسب مضمون الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أفراد عينة البحث

مضمون الألعاب	التكرارات ك	النسبة المئوية %
عنف وقتال وسرقات	202	53.2
مغامرات وسيارات	56	14.7
ألعاب تخطيط وتفكير	70	18.4
ألعاب رياضية	52	13.7
المجموع	380	100.0

توضح بيانات جدول (٧) طبيعة ومضمون الألعاب التي يمارسها الشباب من أفراد عينة البحث، وتظهر البيانات أن ألعاب العنف والقتال والسرقات تحتل الترتيب الأول بنسبة ٥٣.٢% ، يليها ألعاب التخطيط والتفكير بنسبة ١٨.٤%، ثم ألعاب المغامرات والسيارات بنسبة ١٤.٧%، ثم الألعاب الرياضية بنسبة ١٣.٧%.

١-٦ طبيعة الألعاب الإلكترونية الاجتماعية

جدول(٨) توزيع أفراد العينة حسب طبيعة مضمون الألعاب الإلكترونية الاجتماعية

البيان	التكرارات ك	النسبة المئوية %
ألعاب فردية	70	18.4
ألعاب جماعية	310	81.6
المجموع	380	100.0

توضح بيانات جدول (٨) أن الألعاب الجماعية هي الأبرز بين الشباب وذلك بنسبة ٨١.٦% من إجمالي حجم العينة، في حين أن نسبة الألعاب الفردية بلغت ١٨.٤% فقط.

١-٧ الرقابة الأسرية على الألعاب الإلكترونية

جدول (٩) توزيع أفراد العينة حسب وجود رقابة أسرية على ممارسة الألعاب الإلكترونية

الرقابة الأسرية	التكرارات ك	النسبة المئوية %
توجد رقابة أسرية	204	53.7
لا توجد رقابة أسرية	176	46.3
المجموع	380	100.0

توضح بيانات الجدول (٩) أن ٥٣.٧% أكدوا على أنه توجد رقابة من الأسرة على ممارستهم للألعاب الإلكترونية، في حين أن الذين أكدوا على العكس من ذلك (لا توجد رقابة أسرية) بلغت نسبتهم ٤٦.٣%.

٢- الإجابة على السؤال الثاني: ما أهم دوافع ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية؟

جدول (١٠) تقديرات أفراد عينة الدراسة لدوافع ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية

البيان	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
الاستمتاع	4.105	.9524	الثالث
التعبير غن الغضب	3.200	1.1074	السادس
الحماس وحب المغامرات	4.411	.7755	الأول
تحقيق التفوق على الأصدقاء	3.626	1.1404	الخامس
التعرف على أصدقاء جدد	3.168	1.0442	السابع
الحصول على مكاسب مادية من اللعب	2.879	1.2247	الثامن
حب التحدي والمنافسة	4.279	.8226	الثاني
وجود وقت فراغ كبير	3.684	.9775	الرابع

توضح بيانات الجدول (١٠) أن هناك ثمانية دوافع وراء اتجاه أفراد عينة الدراسة من الشباب نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية، منهم دافعان حظيا بتقدير مرتفع للغاية، وهما دافع الحماس وحب المغامرات بمتوسط حسابي (٤.٤١) وفي الترتيب الثاني جاء دافع حب التحدي والمنافسة بمتوسط حسابي (٤.٢٧)ـ فضلا عن ذلك ثلاث دوافع حصلوا على تقدير مرتفع وهم: دافع الرغبة في الاستمتاع في الترتيب الثالث بمتوسط حسابي (٤.١٠)، يليه في الترتيب الرابع دافع وجود وقت فراغ كبير بمتوسط حسابي (٣.٦٧)، وفي الترتيب الخامس دافع تحقيق التفوق على الأصدقاء بمتوسط حسابي (٣.٦٢).

وحصلت باقي الدوافع – وعددها ثلاثة – على تقدير متوسط وهي: دافع التعبير عن الغضب، ودافع التعرف على أصدقاء جدد ودافع الحصول على مكاسب مادية من اللعب.

٣-الإجابة على السؤال الثالث: ما أهم الفوائد المتحققة من ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية؟

جدول (١١) تقديرات أفراد عينة الدراسة لأهم الفوائد المتحققة من ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية

البيان	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
الألعاب الإلكترونية علمتني التفكير بسرعة في أي موقف	2.347	1.2394	الثامن
نمت ممارستي للألعاب الإلكترونية قدرتي على التفاعل مع الآخرين	2.526	1.1425	السادس
جعلتني أحب التعاون مع الآخرين	3.800	1.1945	الثالث
علمتني الألعاب الإلكترونية الصبر لتحقيق أهدافي	3.963	1.0292	الأول
تعلمت من الألعاب الإلكترونية التركيز والانتباه	٣.905	1.1720	الثاني
ساعدتني في مواقف كثيرة على إخراج الطاقة السلبية	3.789	1.2823	الرابع
عززت من تنمية قدراتي الذهنية	3.663	1.2591	الخامس
ساعدتني على التخلص من أوقات الفراغ السلبية	2.432	1.2394	السابع

توضح بيانات جدول (١١) أن هناك ثمانية فوائد يحققها الشباب من ممارسة الألعاب الإلكترونية حسب تقديرات أفراد عينة البحث، منها خمسة فوائد حصلت على تقدير مرتفع، وهي: في الترتيب الأول جاءت فائدة تعلم الصبر بمتوسط حسابي (٣.٩٦)، يليه في الترتيب الثاني فائدة تعلم التركيز والانتباه بمتوسط حسابي (٣.٩٠)، يليه في الترتيب الثالث حب التعاون مع الآخرين بمتوسط حسابي (٣.٨٠، ثم وفي الترتيب الرابع المساعدة على إخراج الطاقة السلبية بمتوسط حسابي (٣.٧٨)، وفي الترتيب الخامس جاءت فائدة تنمية القدرات الذهنية بمتوسط حسابي (٣.٦٦).

٤- الإجابة على السؤال الرابع: ما تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم لدى الشباب؟

جدول (١٢) تقديرات أفراد عينة الدراسة لتأثير الألعاب الإلكترونية على القيم لدى الشباب

البيان	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
عززت ممارستي للألعاب الإلكترونية أهمية قيمة التعاون	3.863	.9315	الرابع
تعلمت من الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء قيمة الصبر	3.932	.9585	الأول
عززت ممارستي للألعاب الإلكترونية من قيمة الإصرار والمثابرة	3.868	1.1841	الخامس
نمت ممارستي للألعاب الإلكترونية قيمة الانضباط	3.605	1.0258	السابع
عززت ممارستي للألعاب الإلكترونية قيمة الاتقان	3.808	.9448	السادس
عززت ممارستي للألعاب الإلكترونية قيمة الشجاعة والإقدام	3.489	1.1969	الثامن
تعلمت من ممارستي للألعاب الإلكترونية كيفية التخطيط	3.874	.8250	الثالث
نمت ممارستي للألعاب الإلكترونية قيمة الانجاز	3.895	.8406	الثاني

تظهر بيانات جدول (١٢) تقديرات أفراد عينة البحث لجوانب التأثير الذي تتركه ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية على القيم، وتوضح البيانات أن هناك ثمان تأثيرات ذات طبيعية إيجابية حصلت جميعها على وزن مرتفع وجاءت على النحو التالي: في الترتيب الأول جاء تعلم قيمة الصبر بمتوسط حسابي (٣.٩٢)، يليه في الترتيب الثاني تنمية قيمة الإنجاز بمتوسط حسابي (٣.٨٩)، وفي الترتيب الثالث جاء تعلم قيمة التخطيط بمتوسط حسابي (٣.٨٧)، وفي الترتيب الرابع جاء تأثير تعزيز قيمة التعاون بمتوسط حسابي (٣.٨٦)، ثم في الترتيب الخامس تعزيز قيمة الإصرار والمثابرة بمتوسط حسابي (٣.٨٦)، وفي الترتيب السادس جاء تأثير تعزيز قيمة الاتقان بمتوسط حسابي (٣.٨٠)، وفي الترتيب السابع جاء تأثير تنمية قيمة الانضباط بمتوسط حسابي (٣.٦٠)، وفي الترتيب الامن والأخير جاء تأثير تعزيز قيمة الشجاعة والإقدام بمتوسط حسابي (٣.٤٨).

٥- الإجابة على السؤال الخامس: ما تأثير الألعاب الإلكترونية في السمات الشخصية للشباب الثقافية؟

جدول (١٣) تقديرات أفراد عينة الدراسة لتأثير الألعاب الإلكترونية على السمات الثقافية لشخصية الشباب

البيان	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
علمتني الألعاب الإلكترونية الكثير من مفردات لغات أخرى	3.911	1.0104	الثالث
جعلتني ممارسة الألعاب الإلكترونية وأميل إلى التفكير المنظم والمخطط	3.863	.8104	الرابع
جعلتني ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر انفتاحا على الثقافات الأخرى	3.937	1.0098	الثاني

البيان	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
جعلتني ممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر قبولا للآخرين الذين يختلفون عني في الدين والعرق	3.705	1.0614	الخامس
جعلتني الألعاب الإلكترونية أبحث عن كل ما هو جديد	4.147	.8530	الأول
جعلتني الألعاب الإلكترونية أكثر اجتماعيا مع أشخاص لا اعرفهم	3.405	1.1389	السابع
وسعت الألعاب الإلكترونية من مداركي ومعرفتي بالثقافات الأخرى	3.505	1.2274	السادس

تظهر بيانات جدول (١٣) تقديرات أفراد عينة البحث لتأثير ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية على السمات الثقافية لشخصية الشباب، ومن هذه البيانات يتضح لنا أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كان لها تأثير على السمات الثقافية لشخصية الشباب بمستوى مرتفع في سبعة جوانب أو سمات، جاء في مقدمتها أن الألعاب الإلكترونية جعلت الشباب يبحثون عن كل ما هو جديد، حيث حاذت هذه العبارة على متوسط حسابي (٤.١٤)، يليه أن ممارسة الألعاب جعلت الشباب أكثر انفتاحا على الثقافات الأخرى بمتوسط حسابي (٣.٩٣)، يليه ذلك في الترتيب الثالث تعلم الكثير من مفردات اللغوية غير العربية بمتوسط حسابي (٣.٩١)، وفي الترتيب الرابع جاء تأثيرها في جعل الشباب أميل إلى ممارسة التفكير المنظم والمخطط بمتوسط حسابي (٣.٨٦)، وفي الترتيب الخامس جعل الشباب أكثر قبولا للآخرين مما يختلفون عنهم في الدين أو العرق بمتوسط حسابي (٣.٧٠)، هذا فضلا عن دور هذه الألعاب في توسيع مدارك ومعارف الشباب بالثقافات الأخرى بمتوسط حسابي (٣.٥٠) ثم جعلهم أكثر اجتماعية بمتوسط حسابي بلغ (٣.٤٠).

٦- الإجابة على السؤال السادس: هل هناك فروق في الأبعاد الاجتماعية والثقافية لممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية تعود إلى متغير النوع؟

جدول (١٤) الفروق في الأبعاد الاجتماعية والثقافية لممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية وفقا لمتغير النوع (ذكور/إناث)

المحاور الرئيسية	المحاور الفرعية	النوع	العدد = ٢	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	الدلالة
الأبعاد الاجتماعية	دوافع ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية	ذكور	240	3.9541	.37627	4.687	.000
		إناث	140	3.4521	.46773		
	فوائد ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية	ذكور	240	3.7448	.37627	4.687	.000
		إناث	140	3.5393	.46773		
الأبعاد الثقافية	تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم لدى الشباب	ذكور	240	2.5188	.70963	4.429	.000
		إناث	140	2.1518	.82051		
	تأثير الألعاب الإلكترونية على السمات الثقافية لشخصية الشباب	ذكور	240	3.9354	.46160	7.489	.000
		إناث	140	3.5357	.56436		

لمعرفة الفروق في الأبعاد الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية عند الشباب وفقا لمتغير النوع استخدمت الباحث باستخدام الاختبار الاحصائي (ت) لقياس الفروق بين مجموعتين متباينتين توضح بيانات جدول (١٤) الآتي:

أ. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (٠.٠١) بين عينة الذكور وعينة الإناث على البعد الخاص بدوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية وذلك لصالح عينة الذكور.

ب. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (٠.٠١) بين عينتي الذكور والإناث على البعد الخاص بالفوائد المتحققة من ممارسة الألعاب الإلكترونية لصالح عينة الذكور.

ج. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (٠.٠١) بين عينتي الذكور والإناث على البعد الخاص بتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم لدى الشباب لصالح عينة الذكور.

د. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (٠.٠١) بين عينتي الذكور والإناث على البعد الخاص تأثير الألعاب الإلكترونية على السمات الثقافية لشخصية الشباب لصالح عينة الذكور.

مناقشة نتائج الدراسة:

١- الخصائص المميزة لبيئة الألعاب الإلكترونية:

كشفت نتائج الدراسة الميدانية عن عدد من الخصائص التي تميز بيئة الألعاب الإلكترونية بين الشباب، جاء في مقدمة تلك الخصائص أن اللعبة الإلكترونية المعروفة باسم (ببجي) تحتل مقدمة الألعاب التي يمارسها الشباب من أفراد عينة الدراسة بنسبة مئوية بلغت ٦١.١%، يليها لعبة (دوري الأساطير، بنسبة بلغت (١٥.٢%) ولعبة (فيفا) بنسبة (١٢.٥)، وبالبحث عن تلك الألعاب وطبيعتها تبين للباحثة أن الأولى هي لعبة قتال وعنف والثانية لعبة مغامرة والثالثة لعبة رياضية، وهو أمر له دلالته بالنسبة للسمات والخصائص الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية التي يمارسها الشباب في مجتمع البحث، وتعطي لنا فكرة واضحة عن دور تلك الألعاب في تشكيل البعد الثقافي لما يمارسه الشباب من سلوكيات تتعلق باللعب، فوفقا لنظرية ميلر في اللعب فان ثمة تفاعل بين البيئة الاجتماعية والألعاب بحيث ان كلاهما يمارس تأثير متبادل، فالدوافع الاجتماعية يتم تعلمها من خلال الألعاب، ومن ثم فإن طبيعة ومضمون تلك الألعاب

يمكن أن ينعكس بدرجة أو بأخرى على السمات الثقافية لشخصية الشباب وهو الأمر الذي كشفت عنه نتائج الدراسة الميدانية في اجابتها على التساؤل الرابع للبحث الراهن.

ومن السمات المهمة التي كشفت عنها نتائج الدراسة الميدانية تلك النتيجة التي تتعلق بالوقت الذي يقضيه الشباب في ممارسة الألعاب الإلكترونية، فنسبة (٢١%) من إجمالي حجم العينة يقضون وقت يزيد عن الثمان ساعات، وهي نسبة غير قليلة ويجب أخذا في الحسبان، وتنبع أهمية تلك النتيجة من أن طول المدة التي يقضيها الشباب في ممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون له تأثير كبير على تشكيل شخصية الشباب وهويتهم الاجتماعية والثقافية، وذلك من منطلق أن تلك المدة تعزز من الحضور الاجتماعي للشباب على الشبكة الدولية للمعلومات، وهو أمر يساهم في صناعة ما يمكن أن تطلق عليه الباحثة حياة اجتماعية وثقافية افتراضية، حياة قد تخلف في سماتها ومكوناتها عن عناصر الحياة الواقعية للشباب.

فإذا ما أخذنا في الاعتبار ما كشفت عنه نتائج الدراسة الميدانية فيما يتعلق بالأماكن المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية، لتبين لنا أن تلك الألعاب مع تلك البيئة الافتراضية باتت تشكل ملمحا مهما من ملامح الحياة السوسيوثقافية للشباب، حيث كشفت النتائج أن الكافيه (المقاهي) احتل الترتيب الثاني بوصفة أكثر الأماكن تفضيلا من قبل الشباب لممارسة الألعاب الإلكترونية، وهو ما يعني أن ثمة أماكن أخرى غير المنزل يمارس من خلالها الشباب ألعابهم الإلكترونية، وهو أمر ذات صلة وارتباط قوي بالرقابة التي يمكن أن تمارسها الأسرة في متابعة الأبناء فيما يقومون به من أنشطة وهوايات على الشبكة الدولية للمعلومات ومن بينها نشاط اللعب، وهي الرقابة التي كشفت النتائج الميدانية عن تواضعها، حيث أوضحت البيانات أن (٤٦.٣%) من أفراد العينة أكدوا على عدم وجود رقابة أسرية على ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية.

من السمات المهمة التي كشفت عنها نتائج الدراسة الميدانية أن الغالبية العظمي من أفراد العينة ينخرطون في ممارسة الألعاب الجماعية، ويمكن تفسير تلك النتيجة في ضوء ما ذهبت إليه سوزان ميلر في نظريتها حول الطبيعة الاجتماعية للعب، كما أن لمقولات نظرية الحضور الاجتماعية حضور قوي في تفسير هذا الطابع الجماعي للألعاب الإلكترونية، فالتفاعل الاجتماعي الذي يتم من خلال الألعاب الجماعية أمر يعزز من الحضور الاجتماعي للشباب على ممارسة الألعاب في العالم الإفتراضي، وهو أمر يعزز من حضورهم بل يمثل بالنسبة للشباب حالة من الوجود الذي يحاولون من خلالهم إثبات أو تأكيد سماتهم الثقافية التي تعبر في مجملها عن حالة التفاعل والتأثير المتبادل بين العالم الإفتراضي وتعاطي الشباب مع معطيات هذا الواقع عبر أحد آلياته وهي الألعاب الإلكترونية.

٢- دوافع ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية

أوضحت نتائج الدراسة الميدانية أن هناك ثمانية دوافع وراء ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية، ما يهم الباحث وما يلفت النظر في هذه الدوافع، الدافع الأول المرتبط بالحماس وحب المغامرات (متوسط حسابي ٤.٤١) والدافع الثاني المرتبط بحب التحدي والمنافسة (متوسط حسابي ٤.٢٧)، ويمكن للباحثة القول بأن دوافع ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية مسألة يمكن النظر إليها _حسب وجهة نظرية الحضور الاجتماعي_ بوصفها عملية اجتماعية تتم لتعزيز عملية التفاعل والحضور، ويعزز ذلك الفهم من وجهة نظر الباحثة الطابع الاجتماعي والجماعي للألعاب الإلكترونية التي أشار أفراد عينة الدراسة إلى ممارستهم لها بشكل مكثف مثل لعبة فيفا، وهي لعبة رياضية يشترك فيها أكثر من لاعب، ولعبة بابجي وهي من أشهر الألعاب الجماعية العالمية في الوقت الراهن.

ومن الدوافع المهمة التي كشفت عنها النتائج الميدانية، الدافع المرتبط بتأكيد الشباب على أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية يعود إلى دافع تحقيق التفوق على الأصدقاء، وهو دافع يمكن فهمه بشكل تام في ضوء نظرية الحضور الاجتماعي، فالألعاب الإلكترونية وهي جزء من ما يمكن أن نطلق عليه النظام الإعلامي العالمي توفر للشباب درجات عالية من الحضور الاجتماعي مع الآخرين، فالوجود في بيئة التفاعل الذي تصنعها الألعاب الإلكترونية يمنح اللاعبين فرصة جيدة للتفاعل ولإثبات الذات وتمنحه شعورًا بالحضور مع الآخرين وتفتح له مسارات للتفوق والمنافسة.

٣- الفوائد التي يحققها الشباب من ممارسة الألعاب الإلكترونية

أما عن الفوائد التي يحققها الشباب من ممارستهم للألعاب الإلكترونية، فقد أوضحت نتائج الدراسة الميدانية أن هناك ثمان فوائد يحققها ممارسي الألعاب الإلكترونية من الشباب، ما يهمنا منها الفوائد المتعلقة بتعلم الصبر لتحقيق الأهداف ومساعدة الشباب على تفريغ الطاقة السلبية والعدوانية ومساعدة اللاعبين على تقوية جانب الاستنتاج والتنبؤ والتوقع وتنمية روح الفريق عند ا للاعبين وتنمية التواصل الاجتماعي مع الآخرين.

ويمكن فهم تلك المكاسب في ضوء مقولات سوزانا ميلز في نظريتها حول اللعب، فاللعب من منظور ميلر ليس مجرد سلوك ذات وظيفة بيولوجية، بل ممارسة اجتماعية يقوم بوظائف شتي في مجالات اجتماعية مختلفة، تتراوح ما بين تقوية الصداقات والتعارف الاجتماعي وإيجاد ما اطلقت عليه ميلر بالمساحة الاجتماعية في حياة المراهق، وهي المساحة التي يمكن ترجمتها على أرض الواقع إلى عبارة قضاء وقت الفراغ.

واللعب ووفقا لتلك النتائج يعد آلية مهمة يمكن من خلالها تحقيق الشباب للكثير من الأهداف الإيجابية، مثل تعلم التركيز والانتباه وتنمية القدرات الذهنية وتنمية

التفاعل مع الآخرين والتعاون معهم، وكل تلك المكاسب تعطي لنا فكرة واضحة الخصائص الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية، كما انها مكاسب تؤكد لنا سلامة مدخل الحضور الاجتماعي في فهم موضوع البحث الراهن، فكل تلك المكاسب تؤكد لنا بطريقة أو بأخرى أن الألعاب الإلكترونية تعزز من مكونات الحضور الاجتماعي للشباب من ممارسي الألعاب الإلكترونية.

٤- تأثير الألعاب الإلكترونية على القيم والسمات الشخصية الثقافية لدى الشباب

أوضحت نتائج الدراسة الميدانية أن ممارسة الشباب للألعاب الإلكترونية أثرت بشكل إيجابي على القيم لدى الشباب، تمظهرت جوانب التأثر في تعليم قيمة الصبر وقيمة الإنجاز وتعلم قيمة التخطيط وعززت من قيمة التعاون وقيمة الإصرار والمثابرة، فضلا عن تنمية قيمة الاتقان وقيمة الانضباط لدى الشباب.

والحقيقة أن النتيجة السابقة تعد من وجهة نظر الباحثة على درجة عالية من الأهمية، إذ أنها تكشف لنا _ وتدلل في ذات الوقت_ على التأثير الكبير الذي تمارسه تلك الألعاب في الجوانب الثقافية من حياة الشباب، ويمكن فهم هذا التأثير من خلال أحدى مقولات نظرية الحضور الاجتماعية الخاصة بدور الاتصالات الحديثة في عمليات التعليم والتعلم، فبيئة الانترنت _حسب وجهة نظر النظرية_ تعد اطار جيد للتفاعل الاجتماعي يمكن من خلاله اكتساب القيم والمعايير وتعلم الكثير من السلوكات، يعزز ذلك المنحى ما تتسم به تلك البيئة من سمات وخصائص تجعلها فاعلة من قبيل أنظمة الصوت والصورة وما إلى ذلك من إمكانيات هائلة تجعل من شبكة الانترنت بكافة وسائطها قادرة على خلق مناخات اجتماعية مختلفة تماما عن المناخات التقليدية للتواصل.

كما تعطي لنا النتائج الخاصة بتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على القيم لدى الشباب فكرة واضحة عن الدور الثقافي الذي يمكن أن تقوم به وسائل التواصل الحديثة

بكافة آلياتها وامكانياتها في صناعة وتشكيل بيئة ثقافية مختلفة تماما عن البيئة الثقافية الواقعية المعاشة، وهي بيئة افتراضية تكمن خطورتها فيما تملك من إمكانيات هائلة ربما لا تتوافر للشباب في بيئته الواقعية، وهو الأمر الذي يجعل من تلك البيئة الافتراضية أداة أكثر قدرة على إعادة بناء وتشكيل الثقافة بكافة مكوناتها، بما فيها المكونات الثقافية.

يعزز من وجهة النظر السابقة، ما كشفت عنه نتائج الدراسة الميدانية حول تأثير الألعاب الإلكترونية في السمات الشخصية لثقافة الشباب، حيث كشفت النتائج أن عن تلك الألعاب عملت على اكتساب الشباب لبعض المفردات للغوية (غير العربية) فضلا عن دفعهم للبحث عن كل ما هو جديد، والانفتاح على الثقافات الأخرى، والميل إلى ممارسة التفكير المنظم والمخطط، والنتيجة الأكثر أهمية من وجهة نظر الباحثة تلك التي تتعلق بجعل الشباب أكثر قبولا للآخرين الذين يختلفون عنهم في الدين أو العرق.

إن جملة تلك التأثيرات تعطي لنا فكرة واضحة للغاية عن تأثير تلك الألعاب على الجوانب الاجتماعية والثقافية من حياة الشباب، وتدفع الباحثة إلى القول بأن الألعاب الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت تستطيع أن تعيد بناء الجوانب الاجتماعية والثقافية للشباب، وذلك لما تتضمنه تلك الألعاب من معايير وما تملكه من مقومات تجعلها أكثر فعالية في النفاذ إلى عقول الشباب، لكي تعيد تشكيل الكثير من مساراتهم الحياتية الاجتماعية منها والثقافية.

قائمة المراجع

المراجع العربية:

- إبراهيم، نداء سليم إبراهيم.(٢٠١٦). إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير، (منشورة على شبكة الإنترنت) جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، الأردن.
- أبو العينين، علاء.(٢٠١٠). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام، متاح على الموقع الإلكتروني التالي :

http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

- اتحاد المغرب العربي، الأمانة العامة (٢٠١٨)، دراسة أوضاع الشباب المغاربي، الرباط، المغرب.
- الجارودي، حسين (٢٠١١). اضرار العاب الكمبيوتر على الأطفال. متاحة على الموقع الإلكتروني التالي:

http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

- الحربي، عبيد بن مزعل.(٢٠٠٢)، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أُر التعليم في الرياضيات، رسالة دكتوراه (منشورة) جامعة أم القري، المملكة العربية السعودية.
- الانباري، باسم.(٢٠١٠). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. متاح على الموقع الإلكتروني التالي:

http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

- الغزالي، الإمام أبي حامد محمد بن محمد.(٢٠٠٥). إحياء علوم الدين "كتاب رياضة النفس"، دار ابن حزم، الجزء الثالث، بيروت.
- الزيودي، ماجد.(٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية

كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، السعودية، المجلد ١٠ العدد ١، ص ص ١٥- ٣١ .

- الساعاتي، سامية.(٢٠٠٣). الشباب العربي والتغيرات الاجتماعية، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة.
- السعد، نورة .(٢٠٠٥). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦هـ – ٨ مارس ٢٠٠٥.
- الشحروري، مها والريماوي، محمد (٢٠١١) أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، مجدلة دراسات العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، المجلد ٣٨، محلق ٢، الأردن.
- الصوالحة، على سليمان، العومير، راشد يسري والعليمات، على مصطفى.(٢٠١٦). علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة، مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مجلد ٤، عدد ١٦، فلسطين.
- الشحروري، مها والريماوي، محمد.(٢٠١٣). أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، مجلة دراسات العلوم التربوية، المجلد ٣٨ العدد ٢.
- الضو، عصام عبد الله وحسين، عمر حسن.(٢٠١١). ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم، مجلة العلوم التربوية، العدد ١١٢، جامعة القرآن الكريم وتأصيل العلوم، السودان.
- العناني، حنان.(٢٠٠٢). اللعب عند الأطفال. الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، الأردن.
- الكعبي، حيدر محمد.(٢٠١٩). الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، النجف الأشرف العراق.

- الكيلاني، إسماعيل.(٢٠١٠). الشباب وتفاعلهم مع حال الأمة، مجلة الرائد، العدد ٢٧٣، نوفمبر.
- القبالي، يحي.(٢٠١٢). فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطالبة المتفوقين في السعودية، المجلة العربية لتطوير التفوق، المجلد ٣، العدد ٤.
- باحشوان، فتحية محمد محفوظ.(٢٠١٧). الشباب والبطالة/ ورقة عمل مقدمة للجنة الاستشارة الوطنية للمرأة، حضرموت، اليمن.
- بلغزالي، نسيمة.(٢٠١٦). تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع . دراسة ميدانية حول الطفل المراهق، رسالة ماجستير (منشورة إلكترونينا) كلية العلوم الاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، الجزائر.
- برنامج الأمم المتحدة الإنمائي (٢٠١٧). ما مكانة الشباب في التنمية المستدامة في الجزائر، الطبعة العربية، الجزائر.
- برتمية، سميحة .(٢٠١٧)، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي. دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر، رسالة ماجستير (منشورة على شبكة المعلومات الدولية)، جامعة محمد خيضر_بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر.
- برنامج الأمم المتحدة الإنمائي. المكتب الإقليمي للدول العربية (٢٠١٦). تقرير التنمية الإنسانية العربية للعام ٢٠١٦"الشباب في المنطقة العربية: آفاق التنمية الإنسانية في واقع متغير"، نيويورك، الولايات المتحدة الأمريكية.
- برنامج الأمم المتحدة الإنمائي.(٢٠١٠). تقرير التنمية البشرية في مصر عام ٢٠١٠ "شباب مصر بناءة مستقبلنا"، معهد التخطيط القومي.
- حجازي، أندي محمد (٢٠١٢) دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعمله، مجلة الطفولة العربية، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية، العدد الثالث والأربعون، الكويت.

- حجازي، عزت .(١٩٨٥) الشباب العربي ومشكلاته، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، العدد ٦، الكويت.
- حسن، أماني صالح.(٢٠١٦). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والذكاء الاجتماعي لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، مجلة العلوم التربوية والنفسية، الجامعة الإسلامية بغزة، مجد ٢٥، العدد ٣.
- حسن، مرح مؤيد (٢٠١٣)، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية ، العراق، العدد ٧٥.
- زاهران، حامد.(١٩٩٥). التوجيه والإرشاد النفسي، عالم الكتب، الطبعة الثالثة، بيروت.
- سعادو، هناء وبن مرزوق، ونوال.(٢٠١٦). الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، رسالة ماجستير (منشورة إلكترونيا على الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر.
- عقون، حيكم، وبكة، عبد القادر.(٢٠١٥). ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الانشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (١٥-١٨ سنة)، رسالة ماجستير (منشورة على شبكة المعلومات الدولية)، جامعة قاصدي مرباح _ وقلة، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، الجزائر.
- علوش، كهينة.(٢٠٠٧) معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل. رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام. الجزائر.
- قويدر، مريم.(٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام والاتصال، الجزائر.
- مليز، سوزانا.(١٩٨٧). سيكولوجية اللعب، ترجمة حسن عيسي ومراجعة محمد عماد

الدين إسماعيل، سلسلة عالم المعرفة، سلسلة كتب تصدر عن المجلس الوطني للثقافة والفتون والآداب، العدد ١٢٠، الكويت.

- مشري، أميرة.(٢٠١٧)، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائر، رسالة ماجستير (منشورة عبر الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية، الجزائر.
- مكاوي حسن، عماد(١٩٩٣). تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، ط١. الدار المصرية اللبنانية، القاهرة.
- مركز أسبار للدراسات والبحوث والإعلام (٢٠١٥)، منتدى أسبار. التقرير الشهري رقم ٨ "الوسائط الخفية للإعلام والاتصال: هيمنة الألعاب الإلكترونية، المملكة العربية السعودي.
- مراد، نسرين محمد إسماعيل.(٢٠١٨). الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين: دراسة في اطار نظرية المسئولية الاجتماعية، رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة المنيا، كلية التربية النوعية، قسم الإعلام التربوي.
- مفوضية الاتحاد الأفريقي (٢٠١٧)، خارطة طريق الاتحاد الأفريقي حول تسخير العائد الديموغرافي من خلال الاستثمار في الشباب، مؤتمر الاتحاد، الدورة العادية السادسة والعشرون، أديس ابابا ، اثيوبيا
- همال، فاطمة.(٢٠١٢)، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري. دراسة ميدانية على عينة من الأطفال ابتدائيات مدينة باتنه، رسالة ماجستير، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر.
- نمرود، بشير.(٢٠٠٨). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (١٢-١٥ سنة) القطاع

العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس– رسالة ماجستير. الجزائر.

المراجع الأجنبية:

- EUROPEAN COMMISSION, Commission Staff Working Document on EU indicators in the field of youth, Brussels, 2011. p1. online: http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/publications/indicator-dashboard_en.pdf

- Bickle, Jason T., Hirudayaraj, Malar and Doyle, Alaina(2019). Social Presence Theory: Relevance for HRD/VHRD Research and Practice, Advances in Developing Human Resources.Vol.21(3),383-399.

- Fang-Yi Flora and Hendrix, Katherine Grace (2009). "Gender differences in preschool children's recall of competitive and noncompetitive computer mathematics games*",* **Learning, Media & Technology**, 34(1), 27-43.

- Gunawardena, C. N. & Zittle F.J., (2002).Social Presence as a Predictor of Satisfaction Within a Computer Mediated Conferencing environment ", **The American Journal of Distance Education**, (Vol. 11, No. 3, 2002) PP. 121.

- Gunawardena, Charlotte N., (1995). Social Presence Theory and Implications for Interaction and Collaborative Learning in Computer Conferences, International Jl. of Educational Telecommunications, 1(2/3), 147-166.

- Hsiung Tu, Chih.(2002). The Impacts of Text-based CMC on Online Social Presence, *The Journal of Interactive Online Learning, Volume 1, Number 2,,*

- Henze,Valeska (2015).On the Concept of Youth – Some Reflections on Theory, in: Isabel Schäfer (Edited) "Youth, Revolt,

Recognition", Institut für Sozialwissenschaften Humboldt-Universität zu Berlin.

- Rettie, Ruth.(2018). **Connectedness, Awareness and Social Presence.,** Kingston University, Kingston, United Kingdom.

- Johnson ,Joel and Krishnanunni, Jojo Excy, A (2018), PUBG: The New Benchmark of Online Marketing , International Journal of Management and Commerce Innovations ISSN 2348-7585 (Online) Vol. 6, Issue 2, pp: (1319-1325), Month: October 2018 -March 2019, Available at :www.researchpublish.com

- Kali, Mark. & Johnson, Roy (2002).Feedback Channels: Using Social Presence Theory to Compare voice mail to E-mail", Journal of information systems Education.)Vol. 13, No. 4, Winter 2002(P. 296

- Kevin ,Kurzendoefer,(2000). Social Presence theory ", At: http: //www.uky. edu / drlane / teams / theory / kurzendoerfer.Pdf.2000, (2-7-2016).

- Lowenthal ,Patrick R. (2009), The Evolution and Influence of Social Presence Theory on Online Learning, University of Colorado Denver, USA, PP., 3

- Liam ,Rourke, Anderson, Terry, Garrison, D. Randy & Archer, Walter.(2001). Assessing Social Presence in Asynchronous Text-based Computer Conference ", Journal of Distance Education,) Vol. 14, No. 2, p.154.

- Lillard, Angeine S.(2013). Playful Learning and Montessori Education. American Journal of Play, volume 5, number 2.

- Przybylski ,Andrew,k., (2014). Who believes electronic games cause real world aggression. **Cyberpsychology behavior and social network**. 17, 228-230.

- Pyle,Angela. (2018). Play - Based Learning, Encyclopedia on Early

Childhood Deveopment, University of Toronto, Canada.

- Spence,Jean (2005), 'Concepts of youth.', in Working with young people. London; Thousand Oaks; New Delhi.:Open University in association with Sage, pp. 46-56.

-Tanis, Martin, & Postmes, Tom,(2003). Social Cues & Impression Formation in C.M.C. " , Communication Research, (Vol. 30, No. 6, P 677.).

- Unicef, Adolescent and Youth Engagement Strategic Framework, 2016, p.,1. Online: **http://www.unicefinemergencies.com/downloads/eresource/docs/Adolescents/63792683.pdf**

- World Health Organization(2019) Youth and health risks, p., 24. Online: chrome-extension://ngpampappnmepgilojfohadhhmbhlaek/captured.html?back=1

- Waki l, Karzan, Omer, Shano and Omer, Bayan (2017) "Impact of Computer Games on Students GPA". European Journal of Education Studies. Volume 3 ,Issue 8. Available on-line at: www.oapub.org/edu

روابط الإلكترونية:

- معجم المعاني الجامع

https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D8%A3%D9%8E%D8%A8%D9%92%D8%B9%D9%8E%D8%A7%D8%AF%D9%8C/