# دور تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية الوعي الثقافي والاجتماعي لدى الأطفال


إعـــــداد

**أ.م.د/ بسنت خيرت حمزة**

أستاذ علم الاجتماع المساعد

كلية الآداب - جامعة قناة السويس

**د/ إنـجى خيرت حمزة**

مدرس علم الاجتماع بكلية الآداب - جامعة طنطا



تاريخ الاستلام : ٦ /٢٠٢٢/٤م.

تاريخ القبـــول : ١٥/ ٢٠٢٢/٤م.

**ملخص:**

تتحدد موضوع الدراسة الحالية في دراسة العوالم الافتراضية الخاصـــة بالطفـــل (سينما العالم الافتراضي- الألعاب الإلكترونية الافتراضية)، وذلك من أجل التعرف علـــى دور تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تشكل الوعي الثقافي والاجتمـــاعي لـــدى الأطفـــال ومعرفة موقف الأطفال تجاه العوالم الافتراضية سواء في سينما أو الألعـــاب الإلكترونيـــة الافتراضية ومعرفة استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي ودوره في التعليم باعتباره أحـــد المداخل الهامة والرئيسية في التصرف على أبعاد ومضامين وأساليب، والوسائل التي تتبع في العالم الافتراضي الخاص بالطفل، ولما له من أهمية في نقل قيم جمالية للطفل، وحيـــث تتميز وسائل الإعلام الحديثة ومنها العالم الافتراضي بأنها نتاج لعصر التكنولـــوجي تقـــدم للطفل عالماً خيالياً وخلاباً.

وتنطلق هذه الدراسة من اعتبار أن الواقع الافتراضي ليس مجرد واقـــع ينعـــزل بالشخص عن الواقع الحقيقي بل **تتضمن منظومة يتعايش فيها الفرد في عالمه الخيـــالي، ويتوحد مع شخصياتها فهي ليست مجرد فنًا يرتبط بعوالم افتراضية، فهي ترتبط ارتباطًا عضويًا بالحياة الثقافية ومشكلاتها الاجتماعية ومظاهرها، من خلال التوحد مع شخصيات سواء بالسلب أو الإيجاب وبالتالي تؤثر على شخصيته**، ومن هـــذا المنطلـــق تكنولوجيـــا الواقع الافتراضي لها تأثير على سلوكيات الأفراد، وتلعب تكنولوجيا الواقـــع الافتراضـــي دوراً في تنمية الوعي الثقافي والاجتماعي لدى الأطفال.

**تساؤلات الدراسة:**

- ما دور تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تشكيل الوعي الثقافي والاجتماعي لدى الطفل؟
- ما هو دور الآباء في توجيه أطفالهم لاستخدام العالم الافتراضي؟
- ما هي سلبيات استخدام الطفل لتقنيات الواقـــع الافتراضـــي ســـواء ســـينما أو ألعـــاب إلكترونية؟
- ما هي ايجابيات استخدام الطفل لتقنيات الواقع الافتراضـــي ســـواء ســـينما أو ألعـــاب إلكترونية؟

- ما هي تأثير تكنولوجيا العالم الافتراضي على سلوكيات الطفل؟
- ما هو دور تكنولوجيا الواقع الافتراض في العملية التعليمية؟

تندرج الدراسة الراهنة ضمن الدراسات الوصفية التحليلية، حيث استهدفت هذه الدراسة إلى معرفة تأثير العالم الافتراضي على الطفل وكيفية تنمية الطفل ثقافيا واجتماعيا.

وتعتمد هذه الدراسة على طريقة دراسة الحالة وفقا لمنهج البحث الوصفي، حيث يقوم المنهج الوصفي بوصف ما هو كائن وتفسيره، فقد قامت الباحثة بدراسة متعمقة لعدد من الحالات قوامها (عشرين حالة) من الأمهات المتابعين لأطفالهم. وقد توصلت الدراسة إلى التأثير الكبير الذي تمارسه العالم الافتراضي في تشكيل سلوك الأطفال.

- وأيضاً أوضحت الدراسة التأثير الذي يحدثه العالم الافتراضي في تشكيل الهوية الاجتماعية لدى الطفل، فهي تؤثر على التغيرات في الهويات وبالتالي، تظهر ثقافة جديدة هي ثقافة الواقع الافتراضي، إذا أصبح الواقع الافتراضي له دور في تشكيل الهوية الثقافية واصبحت هناك ثقافة خاصة به.

**الكلمات المفتاحية:** تكنولوجيا الواقع الافتراضي، الوعي الثقافي، الوعي الاجتماعي، الكروت التفاعلية، سينما vr.

## Abstract:

### The Role of Virtual Reality Technology in Developing Cultural and Social Awareness among Children

The topic of the current study is determined in the study of the virtual worlds of the child (virtual world cinema - virtual electronic games), in order to identify the role of virtual reality technology in the formation of cultural and social awareness among children and to know the attitude of children towards virtual worlds, whether in the cinema or virtual electronic games, and knowledge of the use of virtual reality technology and its course in education as one of the important and main entrances to acting on the dimensions, contents, methods, and means that stem from the child's virtual world, and because of its importance in conveying aesthetic values to the child, and where modern media, including the virtual world, are characterized as a product of the technological age that presents the child with an imaginary and wonderful world.

This study proceeds from the consideration that virtual reality is not just a reality that isolates the person from the real reality, but rather includes a system in which the individual coexists in his imaginary world, and unites with its personalities, as it is not just an art associated with virtual worlds. It is organically linked to cultural life and its social problems and manifestations, by uniting with personalities, whether negatively or positively, and thus affecting his personality. From this standpoint, virtual reality technology has an impact on the behavior of individuals, and virtual reality technology plays a role in developing cultural and social awareness among children.

**Study questions:**

- What is the role of virtual reality technology in shaping the cultural and social awareness of the child?

- What is the role of parents in guiding their children to use the virtual world?

- What are the disadvantages of a child's use of virtual reality technologies, whether cinema or electronic games?

- What are the advantages of a child's use of virtual reality technologies, whether cinema or electronic games?

- What is the impact of virtual world technology on the behavior of the child?

- What is the role of virtual reality technology in the educational process?

The current study falls within the descriptive analytical studies, as this study aimed to know the impact of the virtual world on the child and how the child's development is culturally and socially. This study depends on the case study method according to the descriptive research method, where the descriptive approach describes what is an object and its interpretation.

The study found the great influence of the virtual world in shaping the behavior of children.

The study also clarified the impact that the virtual world has on the formation of the social identity of the child, as it affects the changes in identities and therefore, a new culture appears, which is the culture of virtual reality, if virtual reality has a role in shaping the cultural identity and there is a culture of its own.

**Keywords:** Virtual Reality Technology, Cultural Awareness. Social Awareness, Interactive Cards, VR Cinema.

**مقدمة:**

تعتبر تكنولوجيا الاتصال والمعلومات وثقافة الإنترنت من أهم سمات العولمة لإسهامها في إحداث انقلابات راديكالية فـــي مفـــاهيم المكـــان والزمـــان والفضـــاء الاجتماعي، وذلك بدخولها مضامير الثقافة والفن والتعلـــيم والتواصـــل الحضـــاري والإنساني والتسلية والإعلام أو بالأحرى أصبحت مؤهلة لتتداخل مع نواحي الحيـــاة كافة، ولعل هذا الجانب من سماتها يجعلها تعتبر مصدر قلق للكثيـــر للخـــوف مـــن المستقبل، الذي يتسم بانزياح الجيل الشاب بعيداً عن الحيـــز الـــواقعي إلـــى الحيـــز الافتراضي بفعل جاذبيته وقدرته على إتاحة نطاق أوسع من الحرية والاختيار فـــي عالم متغير أصبح يعرف بعالم الوسائط المتعددة، عالم يشكل من الاتصال والتواصل عبر الإنترنت ما يسمى بالفضاء الافتراضي(١).

ومن المعلوم، أن عالمنا المعاصر يشهد الآن ثورة هائلـــة فـــي تكنولوجيـــا المعلومات والاتصالات للعمل على سرعة الحصول على المعلومات ونشرها بأقصى سرعة ممكنة(٢). وكان لهذا أثر على الحياة اليومية التي يعيشها الإنسان المعاصر، إذ تغلغلت التكنولوجيا الحديثة في حياتنا اليومية بصورة مكثفة، ولا يوجد مجـــال مـــن المجالات أو صناعة من الصناعات لا تستعين بالتكنولوجيا الحديثة وتطبيقاتها. فهذه التكنولوجيا تلعب دوراً في ترسيخ وتأصيل حرية الإعلام وتســـهيل عمليـــة التـــدفق الإعلامي(٣).

ولا شك أن تكنولوجيا الاتصال الحديثة قد أثرت في مظاهر مجتمعية عديدة بما أفرزته من تقنيات ووسائل مستحدثة وبما أثارته من قيم وعـــادات وممارســـات جديدة وغير مألوف، ولقد تطورت تكنولوجيا الاتصال من خلال العديد من الثورات التي أثرت بشكل مباشر في وسائل الاتصال من خلال العديد من التغيرات والتقنيات. وتعتمد الثورة الصناعية الرابعة على الثورة الرقمية التي تشكل فيها التكنولوجيا جزء لا يتجزأ من المجتمع وحلقة وصل بين العالم المادي والرقمي والبيولوجي، وتتميـــز

باستخدام التكنولوجيا المتقدمة في مختلف المجالات لتحسين الكفاءة، وتعزيز التطورات والنمو، وترتكز هذه الثورة على العديد من المحاور، بما فيها الدمج بين التكنولوجيا المادية والرقمية والحيوية، وتتميز التكنولوجيا المادية بسهولة التعرف إليها نظراً لطبيعتها الملموسة، ومنها السيارات الذاتية القيادة، والطباعة الثلاثية الأبعاد، والروبوتات، وتقنيات العوالم الافتراضية(٤).

ولا شك خلال الفترة الأخيرة انتشر الحديث على تحويل المنصات الإلكترونية إلى الميتافيرس هو عالم افتراضي أو فضاء افتراضي يشبه العالم الواقعي من خلاله يستطيع الأشخاص الالتقاء والمناقشة حول العمل حتى وإن كانت المسافات تبعد دول وتكون شخصياتهم وأجسادهم على شكل صور رمزية أي أفاتار التي تعمل بخاصية الميتافيرس تشبه العالم الواقعي جداً حيث يمكن للأصدقاء التجمع والذهاب إلى اجتماعات أو رحلات ترفيهية سوياً داخل تلك المنصة التي تعمل بخاصية ميتافيرس.

وتم تشكيل أكوان ماورائية في الألعاب المشهورة والكبيرة مثل لعبة روبلوكس ولعبة فورتنايت حيث يعدان من أشهر وأكبر اللعبات التي شكلت كون ما ورائي (ميتافيرس) مما زاد ذلك من تحميل اللعبة ودخول الأشخاص إليها.(٥) وأيضاً سوف تتيح الفرص للتعليم والتعرف على الجديد في العلم ليس الألعاب الإلكترونية فقط.

ولاشك ان أساليب التنشئة في ظل الثقافة الإلكترونية هي تلك الأساليب الوافدة علينا من خلال ما يعرف بعصر "الموجة الثالثة"، وهي التي يخوضها الإنسان حاليًا وقد بدأت منذ عدة عقود وهي مرحلة ما بعد التصنيع أو العصر المعلوماتي الذي نعيشه حاليًا، والتي تؤثر في تشكيل شخصية أطفالنا، فأطفالنا اليوم يعيشون في العصر المعلوماتي سواء كانت هذه لأجهزة حاسبات آلية

متصلة بشبكة الإنترنت، أو أجهزة الألعاب الإلكترونية الأخـــرى أو ســـينما الواقـــع الافتراضي وما تحويه تلك التقنيات من ألعاب إلكترونية وسينما تعتمد على تقنيـــات جديدة وتؤدي إلى إشاعة نمط التفكير العلمي لدى الأطفـــال، حيـــث الحكـــم علـــى المســـائل والظـــواهر والمشكلات بوعي شامل استنادا إلى ضوابط معينة(٦).

وتعتبر وسائل الاتصال الجماهيري من سينما وتليفزيون وإعلام جديد وسائل سمعية مرئية لها تأثيرها الكبير على الثقافات المختلفة، حيث تمثـــل مصـــدر إثـــراء ثقافي، وأيضاً ناقل أفكار مختلفة ومخالفة في الوقت نفسه للمجتمع ونماذجه الثقافيـــة المتوازنة، ولا يستطيع أحد إنكار الدور الذي تقوم به العوالم الافتراضية، فهي تعتبر من أهم وسائل الاتصال وأكثرها تأثيراً نظراً لما تقدمه من معلومـــات قربـــت بـــين الطبقات الاجتماعية داخل المجتمع الواحد، والتي تكون لها تأثير على ثقافة المجتمع، وتؤثر ثقافة المجتمع تأثيراً عقلياً كبيراً على الأطفال، من خلال ما يـــتم امتصاصـــه ويؤثر على نشاطهم العقلي عن طريق تعلمهم لاستجابات مختلفة للمؤثرات المتعـــددة وتعلمهم طريقة التعبير عن أنفسهم وتنمية ميولهم واتجاهاتهم، مما يؤدي إلـــى بنـــاء شخصيتهم وتنشئتهم تنشئه اجتماعية سليمة وهذا ما تقدمه الثقافة للطفل مـــن خـــلال مجتمعه، سواء في المدرسة أو وسائل الإعلام (سينما، تليفزيـــون) (٧)، وأن مفهـــوم الثقافة المرئية يشير إلى أهمية كلا من الثقافة وكل ما هو مرئي، حيث تتطابق أهمية الثقافة المرئية مع أهمية تعدد الثقافات أو سياسة الهوية التي يستلزم فيهـــا النضـــال لإيجاد الهويات المتنوعة، وتعرف الثقافة على إنها مجالا مميزا من الإنتاج الفني(٨)، ولقد اتسعت مجالات التعامل مع الطفل في كل العالم، وقد بدأ الاهتمام بثقافة الطفـــل مع تطور علم الاجتماع في القرن التاسع عشر وأصبحت في القرن العشـــرين مـــن موضوعات البحث الرئيسية(٩).

ويحتل العالم الافتراضي من الألعاب الإلكترونية وسينما العـــالم الافتـــراض موقعاً متميزاً في قلوب الأطفال لما تحتويه من متعة وإبهار إزاء متابعة الطفل لمـــا

يجري من أحداث على الشاشة، ولقد أصبح واضحاً الدور الذي يلعبه الواقع الافتراضي باعتباره من أهم الوسائل تأثيراً على الأطفال، وهذا التأثير له من الأهمية في تربية وتثقيف الأطفال وتوجيههم سلوكياً ووجدانياً وعقلياً(١٠).

وهكذا، فإنه مع الثورة الصناعية الرابعة بدأت تظهر تقنيات جديدة في السينما وعلى الألعاب الإلكترونية للأطفال، فهذه العوالم الافتراضية تأخذ الطفل إلى عالم أخر، عالم اكثر تخيل، وتجعله بعيداً عن الواقع وعلى الرغم من الأهمية البالغة للعوالم الافتراضية الخاصة بالطفل كسينما العالم الافتراضي والألعاب الإلكترونية كوسيلة اتصال جماهيرية ودورها الحيوي في نقل وتشكيل القيم، إلا أن الدراسات العلمية التي اهتمت ببحث الجوانب المختلفة للعوالم الافتراضية، باعتبارها واحدة من أهم وسائل التواصل مع الطفل في عصر الثورة الصناعية الرابعة، لم تهتم بدراسات سينما الواقع الافتراضي والألعاب الإلكترونية التي تعتمد على تقنيات vr الخاصة بال طفل، كما أن نجد أن البحوث والدراسات التي تناولت العوالم الافتراضية كظاهرة اتصالية تعد نادرة للغاية.

ويتحدد موضوع الدراسة الحالية في دراسة العوالم الافتراضية الخاصة بالطفل (سينما العالم الافتراضي- الألعاب الإلكترونية الافتراضية)، وذلك من أجل التعرف على دور تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تشكل الوعي الثقافي والاجتماعي لدى الأطفال ومعرفة موقف الأطفال تجاه العوالم الافتراضية سواء في سينما أو الألعاب الإلكترونية الافتراضية ومعرفة استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي ودوره في التعليم باعتباره أحد المداخل الهامة والرئيسية في التصرف على أبعاد ومضامين وأساليب، والوسائل التي تنبع في العالم الافتراضي الخاص بالطفل، ولما له من أهمية في نقل قيم جمالية للطفل، وحيث تتميز وسائل الإعلام الحديثة ومنها العالم الافتراضي بأنها نتاج لعصر التكنولوجي تقدم للطفل عالماً خيالياً وخلاباً.

وتنطلق هذه الدراسة من اعتبار أن الواقع الافتراضي لـــيس مجـــرد واقـــع ينعزل بالشخص عن الواقع الحقيقي بل **تتضمن منظومة يتعايش فيهـــا الفـــرد فـــي عالمه الخيالي، ويتوحد مع شخصياتها فهي ليســـت مجـــرد فنًـــا يـــرتبط بعـــوالم افتراضية، فهي ترتبط ارتباطًا عضويًا بالحياة الثقافيـــة ومشـــكلاتها الاجتماعيـــة ومظاهرها، من خلال التوحد مع شخصيات سواء بالسلب أو الإيجاب وبالتالي تؤثر على شخصيته**، ومن هذا المنطلق تكنولوجيا الواقع الافتراضـــي لهـــا تـــأثير علـــى سلوكيات الأفراد، وتلعب تكنولوجيا الواقع الافتراضي دورا في تنمية الوعي الثقافي والاجتماعي لدى الأطفال.

**أولا: مشكلة الدراسة:**

إذا كانت العالم الافتراضي من ألعاب وسينما ثلاثية الأبعاد الخاصة بالطفل، كظاهرة اجتماعية تحمل قيم جمالية لم تلق الاهتمام الكافي بها، بما يتفق مع عراقتها وتأثيرها على المتلقي "الطفل"، فان الدراسة الحالية تحاول التعرف علـــى جمهـــور الأطفال المترددين على سينما العالم الافتراضي الخاصة بالطفل والألعاب الإلكترونية الافتراضية والكروت الافتراضية، ونوعية الأفلام والألعاب المتاحة لهم، خاصـــة أن البيئية الاتصالية للأطفال قد تغيرت تغيراً جذرياً في العقود الأخيرة نتيجة اســـتحداث وسائل وتطور وسائل سابقة، مما انعكس بشكل أو بآخر على علاقة الطفل بـــالعوالم الافتراضية الخاصة به، حيث أن هذا العصر تميز بعصر الثقافة المصورة أو عصر تكنولوجيا الاتصال أو عصر الاتصال عن بعد.

ولما كانت العالم الافتراضي ظاهرة اجتماعية، ولما كان الأطفـــال كائنًـــا اجتماعيا، وهو ذاته تحكمه الظروف السياسية الاقتصادية، وبالتـــالي تســـاهم فـــي تشكيل وعي الطفل الاجتماعي والثقافي، فأن العوالم الافتراضية سواء سينما الواقع الافتراضي أو الألعاب الإلكترونية ما هي إلا مصدر إلهام للأطفال، يفسرها وفقًـــا

لوجهة نظره الطبقية، وهكذا، فلكل طفل عالمه الخاص الذي يستمده من الواقع المعاش أو من خلال التوحد مع العمل السينمائي أو الألعاب الإلكترونية.

لهذا فإن البحث يحاول التعرف على دور تقنيات العالم الافتراضي في تنمية الوعي الثقافي والاجتماعي، وأثرها على سلوكيات الطفل، لهذا فإن البحث يحاول تتبع انتشار تقنيات الواقع الافتراضي في السينما والألعاب، ودراسة تأثيرها في تنمية الوعي الثقافي والاجتماعي على سلوكيات الأطفال، بهدف الوقوف على تأثيرات العوالم الافتراضية والفاعليات الاجتماعية وأنماط السلوك الاجتماعي.

والآن وبعد رياح التغيير التي هبت على المجتمع، وبعد أن دخلنا عصر الثورة الصناعية الرابعة، هل سينما الواقع الافتراضي عامة والألعاب الإلكترونية خاصة قادرة على تخطي الصعوبات، وتحدي الواقع الجديد، لذلك تحاول الباحثة أن تطرح مشكلة البحث من خلال التساؤل الرئيسي:

- ما دور تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تشكيل الوعي الثقافي والاجتماعي لدى الطفل؟
- ما هو دور الآباء في توجيه أطفالهم لاستخدام العالم الافتراضي؟
- ما هي سلبيات استخدام الطفل لتقنيات الواقع الافتراضي سواء سينما أو ألعاب إلكترونية؟
- ما هي إيجابيات استخدام الطفل لتقنيات الواقع الافتراضي سواء سينما أو ألعاب إلكترونية؟
- ما هي تأثير تكنولوجيا العالم الافتراضي على سلوكيات الطفل؟
- ما هو دور تكنولوجيا الواقع الافتراض في العملية التعليمية؟

وتكمن أهمية هذه الدراسة من الناحيتين النظرية والتطبيقية على النحو الآتي:

**أ- الأهمية النظرية:**

تبرز أهمية هذه الدراسة في قلة الدراسات التي تتعلــق بتكنولوجيــا الواقــع الافتراضي، وخاصة في ظل الثورة الصناعية الرابعة وما يلحق بهــا مــن تقنيــات أثرت على العديد من المجالات الإعلامية، ولقد أثرت الثورة الصناعية على العديــد من تقنيات الواقع الافتراضي وظهرت تقنيات الــ vr التي تأخذ الفــرد إلــى عــالم خيالي بعيد عن الواقع.

**ب- الأهمية العملية:**

تأتي أهمية الدراسة للكشف عن موقف عينة الدراسة واتجاهاتها نحو العــالم الافتراضي بالنسبة للتعبير عن الصدق، وفيما يتعلق بتأثير العالم الافتراضــي فــي التنشئة الاجتماعية وتأثيره على سلوك الطفل.

**ثانيًا: الدراسات السابقة عالميًا ومحليًا "رؤية نقدية"**

تعتبر الدراسات السابقة منطلقا هاماً لما يليها من أبحاث، فهناك القليــل مــن الدراسات التي تناولت الواقع الافتراضي وخاصة الدراسات العربية، وســوف يــتم تنميط الدراسات السابقة من خلال ثلاث محاور رئيسية:

**أولا: دراسات خاصة بالعالم الافتراضي.**

**ثانيا: دراسات خاصة بوسائل الإعلام وتنشئة الطفل.**

**ثالثا: دراسات خاصة بالألعاب الإلكترونية والأطفال.**

**أولا: دراسات خاصة بالعالم الافتراضي**

**- دراسة (2016) Octavio Kulesz[١١] بعنوان: أثر التقنيات الرقمية على تنوع أشكال التعبير الثقافي في إسبانيا وأمريكا من أصل إسباني.**

تدرس الدراسة تأثير التقنيات الرقمية على تنوع أشكال التعبير الثقافي في إسبانيا وأمريكا اللاتينية، مع إيلاء اهتمام خاص لصناعات الكتاب والموسيقى والأفلام. ولقد ركزنا على خمسة بلدان: الأرجنتين وكولومبيا إكوادور والمكسيك وإسبانيا.

وحاولت الدراسة أن تظهر إن التقنيات الرقمية لها تأثير كبير على المشهد الثقافي لإسبانيا وأمريكا اللاتينية، ومشهد الفرص والحواجز والسياسات المرتبطة بحماية وتعزيز تنوع أشكال التعبير الثقافي في العصر الرقمي المعقد.

وقد قامت الدراسة بتحليل وثائق والاتجاهات المعاصرة الخاصة بالقضايا الرقمية، وذلك بشأن الاتفاقية الخاصة بالقضايا الرقمية عام ٢٠٠٥.

وتوصلت الدراسة إلى بالنسبة لثقافة البلدان الناطقة بالإسبانية، ولا يمثل العصر الرقمي مستقبلًا محتملًا بل حقيقة واقعة. ويمكننا أن نفترض أن الفضاء الثقافي الرقمي المكون من إسبانيا وأمريكا ليس شيئًا يجب بناؤه من الصفر، ولكن بدلًا من ذلك بالفعل موجود ويتطور بطريقة ديناميكية للغاية.

وتمثل التفاوتات التكنولوجية بين الشمال والجنوب تحديًا واضحًا عندما يتعلق الأمر بتحقيق تدفق متوازن للسلع والخدمات الثقافية.

**- دراسة (٢٠٠٩) Kaveri Subrahmanyam [١٢] بعنوان: الآثار التنموية للعوالم الافتراضية**

مع زيادة شعبية العوالم الافتراضية للأطفال، كان من المهم دراسة آثارها التنموية. وذلك لفهم كيف يمكن أن تتوسط مشاركة الأطفال في العوالم الافتراضية

في نمائهم. نحدد أربعة مسارات مختلفة يمكن لوسائط الإعلام الجديدة تحقق التنمية.

تقدم هذه الدراسات أمثلة ملموسة على المسارات التي تـــؤثر بهـــا وســـائل الإعلام على التنمية. وقد جاءت تساؤلات الدراسة حول استخدام الأطفـــال للعـــوالم الافتراضية وإمكانيات التعلم الخاصة بهم، وما إذا كانت مشاركة العالم الافتراضـــي يحقق التنمية للأطفال.

وجاءت نتائج الدراسة أن أنشطة العالم الافتراضـــي للأطفـــال تشـــبه تلـــك الموجودة في وضع عدم الاتصال وأيضاً نتائج الدراسة لإمكانات التعلم من المشاركة عبر العوالم الافتراضية غير معروف نتائجها.

على الرغم من أن أنشطة وتفاعلات العالم الافتراضي للأطفال قـــد تكـــون مرتبط بحياتهم في وضع عدم التواصل.

يبدو أن أنشطة الأطفال في العوالم الافتراضية تشبه أنشطتهم في الأنشطة في الواقع؛ وهذا يشمل كل من الخير، مثـــل التمـــرن علـــى الحيـــاة الواقعيـــة الأدوار الاجتماعية، وغير الجيدة، مثل الغش والتسلط.

**- دراســـة: Tamara oanova ,Yuri Shunin (2017)[١٣] بعنـــوان: التـــأثير التكنولوجي على تطوير الهوية الافتراضية**

الغرض من هذه الدراسة التعرف على تأثير التكنولوجي على تطوير الهوية الافتراضية من خلال جمع العناصر المختلفة التي تمثل المفـــاهيم المعقـــدة للهويـــة الافتراضية في المجتمع التكنولوجي، وينخرط في بحث حول الوعي الـــذي يحصـــل عليه الشباب الآن من تقنيات المعلومات والاتصالات الجديدة، وكيف يمكن لوســـائل الإعلام العالمية أن تمتلك القدرة على تحويل هويتهم وبـــأي طريقـــة يجـــب علـــى المؤسسات التعليمية فهم واستجابة لهذا الواقع الافتراضي المتطور.

تناول الباحث هذه القضايا من وجهة النظر الكمية والنوعية على حد سواء.

وأظهرت نتائج البحث أن نموذج الشجرة لتنمية الهوية يقدم منهجية لبناء الهوية من خلال تقييم الواقع الافتراضي كإمكانية لتطوير شخصية إبداعية، ويمكن أن يسهم تنفيذ نتائج البحث التي تم الحصول عليها في العمل من خلال مفهوم قائم على أسس علمية يوفر توصيات للاستراتيجية الفعالة لتشكيل الهوية في بيئة عالمية بوساطة الكمبيوتر.

**- دراسة yamada [١٤] بعنوان: "الاطفال والواقع الافتراضي "التحديات والفرص الناشئة "(٢٠١٧).**

أصبح الواقع الافتراضي حقيقة واقعة ويجمع هذا التقرير بين أبحاث الصناعة حول تأثيرات الواقع الافتراضي على الأطفال من سن ٨ إلى ١٢ عامًا، والأفكار التي نشأت من مؤسسة فكرية ممولة لاستكشاف ما قد تعنيه نتائج البحث لاستخدام الواقع الافتراضي.

واستلهمت أهداف المشروع من النمو في محتوى الواقع الافتراضي، واستيعاب الأجهزة على مستوى العالم، ومع ذلك نقص البحث حول تأثيرات الواقع الافتراضي على الشباب.

بحثت هذه الدراسة إذا كان هناك أي آثار ضارة محتملة لتجربة الواقع الافتراضي تحت سن ١٣ عامًا.

تم اتخاذ القرار للعمل مع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٨ و١٢ عامًا، وذلك لأن أهداف الدراسة هي لفهم الوعي وجاذبية الواقع الافتراضي للأطفال، وقابلية الاستخدام للواقع الافتراضي في فهم تفاعل الأطفال مع أنواع مختلفة من محتوى ألعاب الواقع الافتراضي.

**النتائج الرئيسية للدراسة على أطفال تتراوح أعمارهم بين ٨-١٢ سنة.**

**نتائج الدراسة:**

الإمكانات التعليمية للواقع الافتراضي في السنوات الأولى.

- **دراسة Siobhan McGrath (2012)[١٥] بعنوان: تأثير التقنيـــات الإعلاميـــة الجديدة على التفاعل الاجتماعي في المنزل.**

الهدف من الدراسة التعرف بأثر تقنيات الوســائط الجديــدة علــى التفاعــل الاجتماعي داخل الأسر. وتبحث هذه الدراسة العلاقة بين تقنيات الوســائط الجديــدة داخل الأسرة والتفاعل الاجتماعي بين الأفراد. وكيف تلعب التقنيات الإعلامية دوراً رئيسياً في الحياة اليومية في المجتمع الحديث. تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف مــا إذا كانت تقنيات الوسائط الجديدة داخل المنزل تعمل على جمع أجيال مختلفــة مــن الأسرة أو الأسرة معاً أو إذا كانت تؤدي إلى زيادة الخصخصة داخل الأسرة.

وتم الاعتماد على منهج دراسة الحالة على أربع دراســات حالــة تضــمنت مراقبة المشاركين والمقابلات شبه المنظمة. تظهر البيانات النوعية التي تم الحصول عليها أن تقنيات الوسائط الجديدة تؤثر سلباً على التفاعل الاجتماعي بين الأفراد داخل الأسرة.

**وقد توصلت الدراسة إلى ما يلي:**

- اتضح أن تقنيات الإعلام الجديدة مغمورة في الأسرة وفي الروتين اليومي للأفراد.
- أصبح من المعروف أن هناك ارتباطاً وثيقاً بين موقع تقنيات الوســائط الجديــدة داخل المنزل والتفاعل الاجتماعي. بالإضافة إلى ذلك فإن النتائج الرئيسية التــي ظهرت من عملية البحث وجدت أن تقنيات الوسائط الجديدة داخل المنزل تــؤدي إلى زيادة العزلة الاجتماعية وخصخصة حياة الناس داخل الأسر.

ويتضح من النتائج أن التقنيات الرقمية تؤدي إلى العزلة الاجتماعية والخصخصة المتزايدة داخل الأسرة. وبالتالي، تؤثر التقنيات الرقمية سلباً على التفاعل الاجتماعي والتواصل بين الأفراد، وهذا بدوره يؤدي إلى تغيير جذري في العلاقات الأسرية وتآكلت القيم الأسرية، ولكي تؤثر التقنيات الرقمية بشكل إيجابي على التفاعل الاجتماعي داخل الأسرة.

**- دراسة لعفاف أحمد عويس (٢٠١٩) بعنوان: استخدام الأطفال للأجهزة الرقمية(١٦)**

**هدف البحث: التعرف على كيفية استخدام الأطفال للأجهزة الرقمية.**

واعتمد البحث على استطلاع رأي عينة من طلاب الإعدادي والثانوي والجامعي وعينة من المعلمين والخبراء التربويين حول ايجابيات وسلبيات استخدام الأجهزة الرقمية بالنسبة للأطفال، وما هو الاستخدام الشائع بينهم وهل يجب تحديد العمر والوقت الذي يسمح فيه للطفل بالاستخدام، وكذلك هل هناك ضرورة لغلق بعض المواقع الضارة، ومن الجهة المسئولة عن ذلك؟

استخدم في هذه الدراسة المنهج الوصفي ومنهج تحليل المضمون لمناسبتهما لأهداف البحث، وتم اختيار عينة عشوائية من سكان القاهرة الكبرى تمثل الطالب والمعلمين والوالدين والخبراء، عددهم ٤٤١ فرداً، عدد١٩٤ من التربويين وعدد ٢٩٧ من الطلاب.

**وقد توصلت للنتائج التالية:**

- الآراء بالنسبة إلى استخدام الأطفال للأجهزة الرقمية، تحديد العمر أو عدم تحديده، وترى الإناث تحديد العمر بينما يرى الذكور عدم التحديد.
- والأمر نفسه بالنسبة إلى تحديد وقت الاستخدام؛ حيث أجاب التربويون مرة بنعم ومرة بلا.

- بينما من لديهم أطفال يرون تحديد الوقت، ومن ليس لديهم أطفـــال يـــرون عـــدم التحديد. ولم يحسم الأمر بالنسبة إلى عينة الذكور والإناث.

**- دراسة: Jackie Marsh (2010) [١٧] بعنوان: لعب الأطفال الصغار في عوالم افتراضية عبر الإنترنت.**

هدفت الدراسة إلى التعرف على لعب الأطفال في العوالم الافتراضية، ولقـــد أصبحت الحياة المنزلية للأطفال الصغار تتشكل بشكل متزايد من خلال مشـــاركتهم مع مجموعة واسعة من التقنيات الجديد فالعوالم الافتراضية هي محاكاة غامرة ثنائية الأبعاد أو ثلاثية الأبعاد للفضاء المستمر، حيث يتبنى المستخدمون الصورة الرمزيـــة من أجل تمثيل أنفسهم والتفاعل مع الآخرين. وتقدم الدراسة نظرة عامة على عالمين افتراضيين مستهدفين حالياً والأطفال الصغار ويعتمد على مســـح حـــول اســـتخدام الأطفال الظاهري للعوالم الافتراضية من أجل تحديد طبيعة اللعب في هذه البيئـــات. وقد تم التطبيق على مائة وسبعون من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بـــين ٥-١١ من خلال مسحاً عبر الإنترنت ، وشارك ١٥ مشاركًا فـــي مقـــابلات جماعيـــة تـــم استخدامها لعوالم افتراضية أكمل المسح ثمانية وثلاثون طفلًا تتراوح أعمارهم بـــين الخامسة والسابعة تم دعم بعض الأطفال الأصغر سنًا في استكمالهم للإنترنـــت تـــم قراءة المسح في تلك الأسئلة لهم عند الضرورة.

وأجريت الدراسة في مدرسة ابتدائية في مدينة كبيرة في إنجلترا.

وتم إعداد استطلاع عبر الإنترنت باستخدام "محرر مستندات Google" الذي طلب من الأطفال الإجابة على مجموعة من الأسئلة حول استخدامهم للإنترنت، بمـــا في ذلك طرح الأسئلة على الأطفال لتحديد ما إذا كانوا قد استخدموا عوالم افتراضية خارج المدرسة، وإذا كان الأمر كذلك، فكم مرة ركزت الأسئلة أيضًا علـــى طبيعـــة أنشطة الأطفال ما الذي يعجبك في اللعب في عوالم افتراضية؟

**ـ النتائج:**

- ظهر الأطفال الصغار المشاركون في هذه الدراسة انخراطهم في مجموعة من أنشطة اللعب التي كررت الممارسات التي تتم دون اتصال بالإنترنت ولكن تم تمكينها في بعض الأحيان.
- ويبدو أن التواصل الاجتماعي نشاط شائع مع الأطفال الأكبر سناً والشباب، مشاركة الأطفال الصغار في افتراضية عبر الإنترنت قد تقدم العوالم فرصاً مفيدة لتطوير المهارات التي تمكنهم من ذلك التنقل في البيئات عبر الإنترنت بشكل أكثر أماناً وملاءمة.

**ثانيا: دراسات خاصة بوسائل الإعلام وتنشئة الطفل**

- **دراسة سويل، كارولين بيل (١٩٨٨) بعنوان: دراسة الاستجابات العاطفية لأطفال ما قبل المدرسة للأفلام المقتبسة من أدب الأطفال(١٨).**

تهدف هذه الدراسة إلى توضيح مدى استجابة الأطفال للأفلام المقتبسة من أدب الطفل في التأثير على شخصيته، وبث قيم ثقافية في نفوس الأطفال وأيضاً التعرف على تأثير تعرض الأطفال لوسائط الإعلام المرئية يبدأ في سن مبكرة، قبل وقت طويل من بدء الدراسة، وهذه الدراسة النوعية للاستجابات العاطفية للأطفال في سن قبل المدرسة أي أفلام الطفولة المتوسطة. وقد عرضت الدراسة سبعة أفلام للأطفال يتراوح أعمارهم بين ٣ سنوات و٨ أشهر و٥ سنوات وشهرين في مركز للرعاية في نيوتن، ماساشوستس، وكل الأفلام في الدراسة كانت مقتبسة من الكتب المصورة للأطفال. ستة أفلام رسوم متحركة من الكتب الرسوم التوضيحية، باعتبار ذلك أساسا من فن الرسوم المتحركة؛ والسابع فيلم تم تصويره عن حياة العمل.

وحققت هذه الدراسة مشاهدة سلوك الطفل واستجابته، وخاصة عوامل الجذب أو الطرد، وذلك حسب دراسة نوعية التأثير وبحث كيفية مشاهدة الأطفال للأفلام، وقياس مدى استفادة الأطفال من خبرة الفيلم.

**- دراسة بوث، جاكي لويز، (١٩٩٧) بعنوان: دراسة تحليلية لكيفية تعلم الأطفـــال من الرسوم المتحركة، ١٩٩٧[١٩].**

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على طبيعة الإدراك للأطفال القائمـــة علـــى الفيديو التعليمي، والرسوم المتحركة، وتقييم قدرة الأطفـــال علـــى الـــتعلم الـــذهني والعاطفي من المعلومات الواردة في اختيار الرسوم المتحركة، واعتمـــدت الدراســـة على مائة وأربعة طلاب في الصف الرابع بالمناطق الحضرية والمناطق التعليمية.

واعتمدت الدراسة أيضاً على عقد مقابلة وضعت من جديـــد علـــى الأســـس المعرفية والاجتماعية والعاطفية للمعلومات التي يحصل عليها الطفـــل مـــن خـــلال الرسوم، مع التركيز على مهارات التفكير العليا والنتائج الرئيسية أنه مـــن الممكـــن تحديد المعلومات الذهنية والعاطفية من الرسوم المتحركة على أساس قبول التصنيف وأن الأطفال قادرين على التعلم المعرفي للمعلومات من خلال الرسوم المتحركة.

**- دراسة جيهان أحمد فؤاد عبد الغني (١٩٩٩) بعنوان: "دور الدراما التليفزيونية في تشكيل اتجاهات الطفل نحو اختيار المهن[٢٠].**

وهدفت الدراسة التعرف على الصور التي تعرض لها المهن فـــي الـــدراما التليفزيونية ودورها في تشكيل اتجاهات الطفل في اختيار المهن وهي دراسة مسحية ويعتبر البحث من البحوث الوصفية واستخدمت الدراسة "أسلوب المسح للجمهور" من خلال استخدام استمارة استبيان مقننة ومحكمة تفي بأغراض وأبعاد الدراسة.

كما استخدمت في إطار المنهج الوصفي أسلوب دراسة العلاقات المتبادلة فـــي محاولة التعرف على علاقة الصور التي تقدمها الدراما التليفزيونية باتجاهـــات الطفـــل وارتباط ذلك ببعض المتغيرات الوسيطة التي تحكم تأثير هذه العلاقة كـــالنوع والســـن والمستوى الاقتصادي والاجتماعي.

واعتمدت على عينة عشوائية وتم تقسيم القاهرة الكبرى لمحافظات " القاهرة – جيزة – قليوبية"، وتم سحب عينة عشوائية من محافظة الجيزة. وتم تحديد الإدارات التعليمية وتم سحب منطقة عشوائية فكانت إدارة وسط الجيزة. وتم التطبيق في العام الدراسي ١٩٩٧-١٩٨١ في شهري سبتمبر وأكتوبر١٩٩٧.

**وقد توصلت إلى النتائج التالية:**

ومن أهمها أن الطفل قد تعود على مشاهدة المضامين التي لا تستهدفه بشكل خاص وارتباطها بكل ما يتصل بعالم الكبار من المتناقضات والصراعات.

**- دراسة جون دي، وكاثرين تي ماك آرثر (٢٠٠١) بعنوان: "دور التلفزيون في التطوير الثقافي للأطفال"(٢١).**

أجريت الدراسة على عينة قوامها٢٠٠ طفل تتراوح أعمارهم من ٢ إلى ٧ سنوات خلال ثلاثة سنوات. وأعطى اختبارات دورية لهؤلاء الأطفال مثل قراءتهم ورياضياتهم ومفرداتِهم ومهارات استعداد مدرستهم، وركزوا على مستوى الأسر ذو الدخل المنخفض لعدة أسباب وتوصلوا إلى النتائج التالية هؤلاء الأطفال يميلون إلى مشاهدة التلفزيون كثيراً، والعديد من البرامج التربوية توجه إليهم. وهؤلاء الأطفال الذين يشاهدوا البرامج التربوية يحرزون أعلى بعد ٣ سنوات من أولئك الذين لم يراقبوا برامج تربوية.

**- دراسة جون هوبكنز (٢٠٠٧) بعنوان: "الآثار السلبية للتليفزيون في اكتساب الطفل مهارات اجتماعية وسلوكية سيئة"(٢٢).**

ركزت هذه الدراسة على الآثار السيئة التي يمكن أن يوديها التليفزيون في فترة الطفولة المبكرة فيُمْكِنُ أن يكتسب من خلالها مشاكلِ سلوكيةِ مهاراتِ اجتماعيةِ سيّئةِ، وطبقت الدراسة على عينة قوامها ٢,٧٠٧ طفل تتراوح أعمارهم ما بين٢,٥ إلى.٥,٥ سنوات أي في فترة الطفولة المبكرة لمعرفة أثر التليفزيون السلبية على الأطفال.

**وتوصلت الدراسة للنتائج التالية:**

- ان التعرض المبكر للتليفزيون لم يمكن له أي خطورة على السلوك بينما التعرض الحالي ارتبطت بالمهارات الاجتماعية الأقل.
- بينما التعرض ثابت كان عنده أقل تأثير على تطوير المهارات الاجتماعيـــة لـــدى الطفل. ووجدت الدراسة أيضاً إن وجود تلفزيون في غرفة نوم الطفل في عمـــر ٥,٥ سنة، وارتبطت بالمشاكل السلوكية، مهارات اجتماعية سيئة ونوم سيء.

**- دراسة نسرين عبد العزيز (٢٠٠٧)[٢٣] بعنوان: المضمون الـــذي تقدمـــه قنـــاة Space toon وأثره على الطفل المصري**

وهي دراسة وصفية تحليلية وهدفت الدراسة إلى التعرف علـــى المضـــمون التي تقدمه قناة Space Toon واعتمدت الدراسة على صحيفة الاستبيان وهي مكونة من جزأين جزء خاص بالطفل، وجزء خاص بأولياء الأمور، واعتمدت على عينـــة عمدية من الأطفال الذين يشاهدون القناة والتي تتراوح أعمارهم بـــين ٩- ١٢ ســـنة قوامها ٤٠٠ مفردة مقسمة بالتساوي بين الذكور والإناث وبين الصـــفوف الدراســـية الثلاث (الرابع الابتدائي – الخامس الابتدائي – السادس الابتدائي) بمحافظتي القاهرة والجيزة، بالإضافة إلى ٥٠ من أولياء الأمور الأطفال، الذين يشاهدون القنـــاة، كمـــا اعتمدت الدراسة على تحليل مضمون ما قدمته قناة Space Toon للطفل المصري خلال الفترة ما بين أول يناير وحتى ١٨ فبراير ٢٠٠٥.

**ولقد توصلت إلى النتائج التالية:**

- اعتمدت قناة Space Toon بشكل كبير على اســـتخدام الكـــارتون فـــي المـــواد والفقرات التي تقدمها.
- ارتفعت نسبة ظهور الذكور على شاشة القناة عن الإناث خلال فترة الدراسة.

**ثالثا: دراسات خاصة بالألعاب الإلكترونية:**

**- دراسة لي سليمان (٢٠١٦) بعنوان: علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة[٢٤].**

هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت استبانة من قبل الباحثين مكونة من محورين السلوك العدواني، والسلوك الاجتماعي، ووزعت على عينة مسحية مكونة من (١٠٠) ولى أمر من أولياء أمور أطفال الروضة في عمان.

**وأظهرت الدراسة النتائج الآتية:**

وجود فروق ذات دلالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وكذلك أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور.

**رابعا: دراسات خاصة بتنشئة الطفل:**

**- دراسة "سوزان مروان محمد عبد القادر"(١٤١٨هـ) بعنوان: أساليب التنشئة الاجتماعية: دراسة مقارنة بين الأمهات العاملات وغير العاملات في مدينة جدة[٢٥].**

وتهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن سلبيات وإيجابيات أساليب التنشئة الاجتماعية، ومحاولة إبراز الاختلاف بين اساليب التنشئة الاجتماعية للأمهات العاملات وغير العاملات واعتمدت الدراسة على منهج التجريبي ومنهج المسح الاجتماعي وطبقت الدراسة على عينة بلغ حجمها ٤٠٢ مفردة من فئات الامهات العاملات وغير العاملات وقد أسفرت الدراسة الميدانية عن نتائج ان هناك اختلاف في بعض مواقف التنشئة الاجتماعية للأمهات العاملات وغير العاملات.

**- دراسة جارمون واتكين (١٩٨٦) بعنوان: وسائل الإعلام والتنشـــئة السياســـية للطفل(٢٦).**

هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الإعلام على التنشئة السياسة للأطفال، وقد أجريت الدراسة على الأطفال والمراهقين واجريت الدراسة على الأطفـــال مـــن ٧-١٠ سنوات، وتوصلت إلى الاهتمام السياسي يأتي كواحد مـــن أهـــم المتغيـــرات الوسيطة المؤثرة في المعرفة السياسة لدى الأطفال.

دراسة قامت بها "فاطمة يوسف القلينى" بعنوان قيمة التنشئة الاجتماعية، كمـــا تعكسها قصص وحكايات الأطفال " دراسة لعينة حضرية ريفية باستخدام منهج تحليـــل المضمون ١٩٨٩(٢٧).

الهدف من هذه الدراسة هو محاولة تحديد طبيعة الدور الـــذي تلعبـــه هـــذه القصص والحكايات ووزن هذه الدور بالنسبة لوسائل التنشـــئة الاجتماعيـــة بهـــدف ترشيده لتحقيق الغايات والأهداف التي تعود بالنفع على الطفل، وتحديد القـــيم التـــي تترسب لدى الأطفال من مختلف القصص والحكايات التي تأتى الطفل من مصـــادر مختلفة المصادر.

وقد اعتمدت الدراسة على عينة من الأطفال في الفئة العمرية من (٧-١٤) بنين وبنات حوالي ٣٠ حالة في الريف و٣٠ حالة في الحضر موزعين على السنوات الثانية والرابعة والسادسة.

واستخدمت الدراسة طريقة تحليل المضمون، وصحيفة الاستبيان وتوصـــلت للنتائج التالية بروز الدور الذي تلعبه قصص وحكايات الأطفال عموما مـــن خـــلال عملية التنشئة الاجتماعية في تشكيل القيم المختلفة فهي تلعب دورها البارز بالنســـبة لتعريف الطفل بمنظومات القيم الأخلاقية والدينية والسياسية وذلك لكونهـــا الوســـيلة التي تؤثر من خلال الطبيعة العاطفية على شخصية الطفل في هذه المرحلة.

**تعقيب على الدراسات السابقة:**

تعقيباً على ما سبق من دراسات، حول موضوع البحث أنها في الأساس تطرقت أربع محاور إلى دراسات خاصة بالعالم الافتراضي، ودراسات خاصة بوسائل الإعلام وتنشئة الطفل، دراسات خاصة بالألعاب الإلكترونية والأطفال، دراسات خاصة بتنشئة الطفل.

وإذا تابعنا الدراسات السابقة لوجدنا أن كل ما تناول العالم الافتراضي كانت دراسات أجنبية، وهذا يؤكد على أن هناك ندرة في الدراسات العربية التي تتحدث عن تكنولوجيا العالم الافتراضي، فقد جاءت نتائج الدراسات لتؤكد إمكانات التعلم من خلال المشاركة عبر العوالم الافتراضية.

كما لوحظ أن اغلب الدراسات تركز على تأثير التكنولوجي على تطوير الهوية الافتراضية، وأيضاً بعض الدراسات كان الهدف منها التعرف بأثر تقنيات الوسائط الجديدة على التفاعل الاجتماعي داخل الأسر. وتبحث هذه الدراسة العلاقة بين تقنيات الوسائط الجديدة داخل الأسرة والتفاعل الاجتماعي بين الأفراد.

أما الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية، فكانت تهدف الدراسة إلى التعرف على الألعاب الإلكترونية ومخاطرها ودراسة تأثير الألعاب الإلكترونية، كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للطفل واتضح من خلالها تأثير على سلوك الطفل.

وفي الدراسات التي تناولت علاقة وسائل الإعلام بالطفل، نجد أن وسائل الإعلام لم تحظى باهتمام متساوي ولقد أظهرت الدراسات أن التليفزيون قد احتل مكانة كبيرة بين الدراسات وذلك لأنه يحظى باهتمام كبير من جانب الأطفال، ونظرا لتأثيره القوى على الطفل ثم برامج التليفزيونية بينما ندرت الدراسات المتعلقة بعلاقة الطفل بأفلام السينما، ولقد ركزت الدراسات التي تناولت وسائل الإعلام والطفل على

التأثير الذي يتركه وسائل الإعلام على الطفل، من خلال ما تبثه مـــن قـــيم جماليـــة واجتماعية في نفوس الطفل، وتتشابه الدراسات في إنها كانت وصفية تحليلية، حيـــث تنهض الدراست الوصفية التحليلية على بعض الأســـس الهامـــة، وهـــي تشـــخيص الظاهرة موضوع البحث ومعرفة أسبابها، ثم اقتراح الحل أو العلاج المناسب لها في المجتمع المصري خاصة والعالم عامة فتعتبر سينما الطفل، ودورها في عكس قـــيم اجتماعية محور اهتمام من جانب الدارسين، وأيضاً ركزت على اثر وسائل الاتصال في تنشئة الطفل اجتماعيا واعتمدت الدراسات على تحليل مضمون وسائل الاتصـــال (سينما، تليفزيون)، أما عن الدراسات الخاصة بالسينما فقد ركـــزت علـــى القضـــايا والمشكلات الاجتماعية التي؛ ذلك أن السينما مصدر من مصادر تشكيل الوعي على المستوى الفردي والجماعي فالسينما لها قدرة علـــى تجســـيد القضـــايا الاجتماعيـــة والتعبير عنها في الواقع.

أما عن الدراسات التي تناولت تنشئة الطفل فقد ركزت علـــى قـــيم التنشـــئة الاجتماعية وتأثيرها على الطفل ودورها في تكوين شخصية الفرد.

أما عن "**الدراسات الأجنبية**" فقد جاءت متعمقة ملمة بإبعاد تســـاعد فـــي فهـــم المشكلة موضوع الدراسة، وبهذا يمكن القول ان الدراسات الأجنبية جـــاءت متعمقـــة بشكل أكثر من الدراسات العربية التي لم تولى اهتمام كبير بالعالم الافتراضية وتأثيرها على الأطفال، على الرغم من اهميتها والحديث عن العالم الافتراضي فقد تناوله عـــدد محدود من الباحثين والمختصين برؤى متعددة ودراسات مختلفة من الـــدور التنمـــوي للعوالم الافتراضية وتأثير العوالم الافتراضية على الهوية الافتراضية، مما يؤكـــد فـــي الوقت ذاته أهمية الدراسة الراهنة في ظل التحولات التي يمر بها العالم والمجتمع فـــي ظل تكنولوجيا الإعلام والاتصال وما تفرضه من تحديات.

أما **عن**" **الاختلاف** " فإن تلك الدراسة الراهنة التي بين أيدينا تنفرد فهي تقوم بالتركيز على دور العالم الافتراضي في تشكيل الوعي الثقافي والاجتماعي، وبالتالي

جاءت الدراسة الراهنة لمحاولة التعرف على دور العالم الافتراضي في تشكيل الطفل من خلال المقابلة مع الأمهات. وهناك ندرة في الدراسات الخاصة العالم الافتراضي خاصة الدراسة العربية.

**ثالثًا: الإطار النظري للدراسة**

١- الهابيتوس الافتراضي.

٢- نظرية المجال والفضاء العمومي والواقع الافتراضي.

٣- تفسير" بودرياد "للواقع الافتراضي من خلال نظرية الواقع المفرط.؟

**- العالم الافتراضي ونظرية الممارسة**

نعتمد في هذا الاتجاه على تفسير طبيعة الممارسة في الحقل الافتراضي من خلال التركيز على مفهوم الهابتوس الذي يعتبر جوهر نظرية الممارسة عند بورديو، والتطرق إلى العلاقة التي تربطه بالعالم الافتراضي ضمن ما نسميه بالهابتوس الافتراضي.

**أولًا: الهابتوس الافتراضي**

يمثل العالم الافتراضي اليوم النموذج الفاعل في عملية التواصل الاجتماعي، فأصبحت مواقع التواصل الاجتماعي أكثر انتشارا بل تأثيرا في شتى العلاقات الاجتماعية بداية من الأسرة والصداقة وحتى زمالة العمل، وغير ذلك، وصبح قائم على الترابط الشبكي، وهو مليء بالصور والمعاني والعلامات التي تحمل بين مكوناتها عواطف وانفعالات مختلفة طيلة الوقت، وهذا يحتاج لدراسة تستكشف تلك الروابط والرموز والانفعالات والسلوكيات، وهو ما سوف تقدمه هذه الدراسة بالاستناد على الهابيوتس الذي يقدمه بيير بورديو باعتباره قارئ للممارسة الاجتماعية والتي سوف تكون لدينا الممارسة الاجتماعية الافتراضية.

ويتأسس المجتمع المعاصر على تكنولوجيا وسائل الاتصال مثل الإنترنـــت، والتي تسهم في إنتاج ثنائية: الواقعي وغير الواقعي، المحسوس والافتراضي، حيـث لا «وجود لفواصل بين الافتراضي والواقعي، لا لأن الافتراضي في طريقه إلـــى أن يحل محل الواقع فقط، بل لأنه يعمل على توسيعه وإغنائه ليصل فـــي النهايـــة إلـــى تغييره أيضاً.(٢٨)

لهذا، فإن العالم الافتراضي، هو عالم اجتماعي بالدرجة الأولى، لأنه يتأســـس على التفاعل بين الأفراد والجماعات وحتى المؤسسات ويعتبر مفهوم الهابيتوس عنـــد بورديو عنصراً أساسياً لتحديد كيفية تطور الممارسة الاجتماعية في حقل معين ويتميز العالم الافتراضي بأنه مكون من مجتمعات قائمة على الترابط الشبكي، وهو عالم يتمثل في شكل صور ورموز ومعاني وخطابات مشتركة، وتتقاسم فيـــه نفـــس العواطـــف والانفعالات مهما كانت عابرة وطائشة. إنه عالم يسعى بطريقة أو بأخرى إلى إعـــادة الاعتبار للمجتمعات التقليدية، مثل القبيلة والعشيرة التي تتميز بشعور أفرادها بالانتماء والرغبة في الانطواء داخل جماعة أو طائفة معينة مهما كانت أهدافها. وهذا ما يســـهم في تشكيل المجتمعات الافتراضية التي تشترك في الاهتمامات والأنشطة الاجتماعيـــة والثقافية والسياسية والاقتصادية، وهي مجتمعات لا يمكن فصلها عن شبكة الإنترنـــت، ولا يمكن لمسها أو تحديد عدد أفرادها، كما لا يمكن تصور حدودها الجغرافية.

وإذا كان عالم الإنترنت يمثل أحد العوالم أو المجتمعات الخيالية والافتراضية التي لا يمكن أن نلمسها ونحس بها أو نشتم رائحتها، فإن السؤال المطروح هو: مـــا هي العلاقة بين مفهوم الهابتوس بالعالم الافتراضي؟

بالنسبة لبورديو، ينبغي افتراض الممارسات الاجتماعية على أنهـــا التحقيـــق الرئيسي لعلماء الاجتماع في تحليل الواقع الاجتمـــاعي. لتحقيـــق أهدافـــه، اقتـــرح Bourdieu ثلاثة من المفاهيم النظرية الأساسية – الهابيتوس ورأس المال، والميدان في شرح الممارسات الاجتماعية.

ويعتبر بورديو رأس المال الاجتماعي هو وسيلة للوصول إلى أنواع أخرى من العواصم والعوالم الافتراضية(٢٩).

ويعتبر مفهوم الهابيتوس عند بورديو عنصراً أساسيًا لتحديد كيفية تطور الممارسة الاجتماعية في حقل معين. فالهابتوس هو عبارة عن «أنساق من الاستعدادات المستدامة والقابلة للنقل أنها تتأقلم مع هدفها، من دون افتراض رؤية واعية للغايات والتحكم الصريح في العمليات الضرورية من أجل بلوغها»(٣٠).

هذه الثورة في المعلومات والاتصالات توظف اليوم في خدمة العولمة التي يتفق معظم المراقبين على أنها "أمركة العالم لهيمنة المركز الأمريكي، وهي عملية غزو ثقافي لنشر الثقافة الأمريكية أو ثقافة العولمة عبر وسائل الإعلام. فإن التحديات الجديدة التي فرضتها المستجدات تتمثل في احتكار أمريكا وحلفائها لتكنولوجيا الاتصال وسيطرة الشركات متعددة الجنسيات على الأسواق العالمية في مجال تسويق السلع الثقافية والإعلامية، وعبر ذلك يتم تدمير القيم الأخلاقية والاجتماعية، وتذويب الهويات الثقافية الوطنية والقومية والترويج لثقافات جديدة غير إنسانية تبرمج الناس ليكونوا أتباعًا للنمط العالمي الجديد(٣١).

فتكنولوجيا الواقع الافتراضي يعتبر إحدى الأشكال التي تأثرت بالعولمة أو الثقافة الأمريكية، فالإعلام الجديد شكل من أشكال النشاط الاجتماعي الذي يمتاز بعدم الثبات والاستقرار في مظهره، فهو يتغير بتغير الأنساق الاجتماعية وعبر التاريخ والممارسة، ودراسة الفن أو التعليق على منتجاته لا يستقيم دون الانطلاق من هذا المعطى الأساسي، وهذا ما حاولت كل التنظيرات والأبحاث السيسيولوجيا والإعلامية التي تناولت الواقع الافتراضي الانطلاق منه، فتعدد الأبحاث في هذا الميدان لدليل على استقلاليته كفرع معرفي، بل أن هذا الفرع – رغم حداثته نسبيا– استطاع أن يولد فروعا مستقلة أخرى وبتنا نتحدث عن سوسيولوجيا الأدب، سوسيولوجيا المسرح سسيولوجيا الإعلام سسيولوجيا الفن. وسسيولوجيا الواقع الافتراضي(٣٢).

وانبثقت من تكنولوجيا الواقع الافتراضي والتطور في مجـــال المجتمعـــات الافتراضية مفهوم الهابتوس الافتراضي ويعتبر مفهوم الهابتوس بمثابة حجر الزاوية التي تقوم عليها المجتمعات الافتراضية عند بورديو، لكونه يحتل مكانـــة مركزيـــة، ويمكن تعريف الهابتوس على أنه بمثابة مجموعة من الاستعدادات أو الملكات الدائمة التي يكون الفرد قد اكتسبها تطبع عليهـــا عبـــر التنشـــئة الاجتماعيـــة. وبالتـــالي، فالاستعدادات هي مجموعة من الميول والاتجاهات والمواقـــف المتعلقـــة بـــالتفكير والإدراك والإحساس، فيستنبطها الأفراد حسب ظـــروفهم الموضـــوعية لوجـــودهم، وتوظف هذه الاستعدادات بطريقة لاشعورية. وتتمثل هذه الاســـتعدادات فـــي القـــيم والتصرفات والسلوكيات والمكتسبات المعرفية والذهنية. ويعني هـــذا أن الهـــابيتوس عبارة عن مجموعة من البنى المعرفية والإدراكية، ويتم إنتاجها في بيئة اجتماعيـــة محددة. ويعاد إنتاج هذه البيئة من خلال قدرة الهابيتوس على التوليد.

والهابيتوس بمثابة مجموعة متنوعة "من التوجهات المســـتمرة والمهـــارات وأشكال من المعرفة الفنية التي يلتقطها الناس ببساطة من معاشرة أناس من ثقافـــات وثقافات فرعية معينة. ويمكن أن تتراوح هذه من أشكال السلوك الجسدي، والحديث، والإيماءة، والملبس والأخلاق الاجتماعية، من خلال مجالات المهـــارات المحركـــة والعملية إلى أنواع معينة من المعرفة والذاكرة المتراكمة[٣٣].

فمفهوم الهابتوس يفسر لنا كيف أن عمليات التعلم الاجتماعي تكـــون وتقلـــل نماذج الإدراك والسلوك عند العملاء الاجتماعيين، ويساهم في ذلك وبشـــكل جلـــي الأنساق التربوية. فالأشخاص إذا ما وجدوا في ظروف اجتماعية مختلفة فإنهم سوف يكتسبون تبعا لذلك استعدادات مختلفة، وذلك حسب وضعهم التاريخي وموقعهم فـــي نسق اجتماعي معين، حيث يؤكد بورديو في هذا السياق أن الهابتوس أفراد ينتمـــون لنفس الطبقة تبقى أكثر تشابها من أفراد طبقة أخرى، لأن ممارسات الأفراد تؤطرها مجموعة من الشروط الموضوعية خارجة عن إرادتهم ووعيهم.)[٣٤] فهو يمثل مبـــدأ

الفعل لدى الأفراد داخل العالم المجتمعي، أو هو بمثابة الأنا الأعلى الذي يوجه سلوك الأفراد داخل المحيط المجتمعي بطريقة لاشعورية، أو هو نسق من الاستعدادات والملكات والقيم والأفكار والمواقف والاتجاهات التي تطبع عليها الفرد في المجتمع، بغية التمثل بها أثناء مواجهة المواقف والوضعيات المختلفة لهابيتوس بمثابة وسيط بين البنية المجتمعية والممارسة الفردية. وأكثر من هذا، فالهابيتوس مجموعة من الاستعدادات الجسدية والذهنية الناتجة عن التنشئة الاجتماعية للفرد التي تجعل منه فاعلا اجتماعيا داخل حقل أو مجال اجتماعي معين. بمعنى أن الهابيتوس يتجاوز التعارض الموجود بين الوعي واللاوعي، فيوحد بين الفعل المجتمعي والبنية المجتمعية، ويعبر عن انفتاح الذات على المجتمع الخارجي. وفي الوقت نفسه، يحيل على خضوع الذات للجبرية أو المؤثرات المجتمعية الخارجية[٣٥].

**- العالم الافتراضي والتنشئة الاجتماعية:**

في عالم الرقمنة، والاتصالات والعمليات، والتي هي العناصر المهيمنة على التنشئة الاجتماعية، والتي تتغير نتيجة لتأثير الابتكارات التكنولوجية. التي أدرجت إمكانيات وسائل الإعلام الجديدة في الحياة اليومية والممارسات وتحويلها إلى هابيتوس ومن المهم معالجتها من حيث علاقتها في المجتمع.

وعلى الرغم من أن أفراد العالم الافتراضي لديهم اختلافات في طريقة التفكير وأساليب الحياة، فهي قادرة على إنتاج ممارسات أكثر فعالية فيما يتعلق بالتجمع حول القيم المشتركة ويعتبر هذا الوضع عاملا هاما يؤثر على التنشئة الاجتماعية.

من الواضح أنه في عملية التنشئة الاجتماعية، يتأثر الأفراد بحضارتهم البيئة وهذه الآثار تشكل صنع القرار والبيئات الافتراضية على الإنترنت التي أنشئت على منصات رقمية وكشفت بعدا جديدا من التنشئة الاجتماعية.

فالمحتوى الذي يبقي المستخدمين متصلين بيئات الاتصال الافتراضية التـــي توفرها شبكة الإنترنت تؤدي إلى نقل العلاقات الاجتماعية في الحياة الحقيقية لهـــذه البيئات وتشكيل مستوى جديد من التنشئة الاجتماعية.

ويعرف هذا الشكل الجديد من التنشئة الاجتماعية بأنه التنشـــئة الاجتماعيـــة الافتراضية. بحكم طبيعتها، وسائل الإعلام الجديدة البيئات، التي تمكن الأفراد مـــن التواصل بحرية أكبر وشفافية، تؤثر أيضاً على مستوى مشاركة الأفراد في عمليات التحول الاجتماعي.

وتطوير جوانبها الإبداعية الأخرى من خلال الوصول إلى معلومات جديـــدة من خلال وسائل التواصل الاجتماعي، والتواصل مع الأفراد الآخرين الـــذين لـــديهم نفس الإعجابات دون مشاكل الوقت ومساعدة بعضهم الـــبعض مـــن خـــلال تبـــادل المعلومات والأفكار، وتطوير هذه الأدوار من خلال اكتســـاب مهـــارات اجتماعيـــة جديدة، وقد بحث بورديو عن الجوانب الاجتماعية وتـــأثيرات تقنيـــات الاتصـــالات الرقمية وتطبيق التقنيات الرقمية على منهجيات البحـــث عبـــر العلـــوم الاجتماعيـــة كأساس لكيفية اكتساب التنشئة الاجتماعية للسلطة داخل وسائل التواصل الاجتمـــاعي من الضروري أولا النظر في تطوير تكنولوجيا الإنترنت ومنصات وسائل التواصل الاجتماعي ودمجها في الحياة الاجتماعية اليومية للأفراد في كل أنحاء العالم.

يتم نقل ثقافة الفرد وطبقته وبيئته إلى مجال وسائل التواصـــل الاجتمـــاعي وخلق علاقات اجتماعية تنتج المواقف الأولية داخل المجال والتي تتطور بعد ذلـــك من خلال الآليات الداخلية للمجال نفسه. ونتيجة لـــذلك، هنـــاك هياكـــل اجتماعيـــة وعلاقات قوة داخل الفضاء، والتي تبرز من خلال الذات المعكوسة التـــي يعرضـــها الأفراد على وسائل التواصل الاجتماعي.[٣٦]

إن عملية الممارسة في العالم الافتراضي يمكن أن نفكر فيها، باعتبارها نوعا من العلاقة بين (الهابتوس)؛ أي استعدادات المرء وموقعه (رأسماله)، في إطار سياق

اجتماعي معين ضمن (حقل) من الحقول على الإنترنت التي تشكل لنا "العالم الافتراضي". ولفهم هذه الممارسة التي تتم في العالم الافتراضي، ينبغي لها أن تخضع لهذه الصياغة حتى تبلغ الهدف عمليا، تعمل مواقع وتطبيقات الاتصال التي ترتبط بشبكة الإنترنت بأدوار مهمة في انتقال بالعقل من العالم المحسوس المادي إلى العالم الافتراضي، وهو ما يجعل من تجارب الأفراد على شبكة الإنترنت تتأثر بشكل كبير بالتاريخ الاجتماعي والثقافي لديهم.

إن تكنولوجيا الواقع الافتراضي التي تسمح بالدخول إلى العالم الافتراضي، يجعل من الأفراد يستعملونها بشكل مستمر، وذلك تبعا لمعايير مختلفة، وهي لا تحتاج إلى عملية تثقيف بالنسبة إلى من لهم معرفة بقدراتها وطريقة استعمالها، وهو الأمر الذي يجعل بعض الأفراد يحملون نفس الاستعدادات ويشتركون في نفس الهابتوس، على الرغم من أنهم ينتمون إلى فئات متمايزة.(٣٧)

وينطبق هذا على موضوع البحث فإن العالم الافتراضي، هو عالم اجتماعي بالدرجة الأولى، لأنه يتأسس على التفاعل بين الأفراد والجماعات وحتى المؤسسات.

فالهابيتوس هو مجموعة الاستعدادات التي يكتسبها الفرد عبر تجاربه الشخصية لتتحول مع مرور الوقت بنيات ناظمة للسلوك ومنتظمة في نفس الوقت. وهذا يخص التطور التكنولوجي وما يحدثه على الفرد فاذا ما طبقنا فكرة الهيابيتوس على ما تفعله تكنولوجيا من تقديم تصورات وقيم للفرد تتحول مع الوقت إلى بنية معرفية وقيمة تحرك الفرد وتسيطر عليه.

يجذب الواقع الافتراضي " الأطفال لأنه وسيلة رقمية تجذب الطفل من خلال العديد من التكنولوجيا الحديثة مثل سينما الواقع الافتراضي والكروت التفاعلية الرمزية بتقنيات الواقع المعزز والألعاب الافتراضية التي تعتمد على النظارات الثلاثية الأبعاد، وكما ذكرت سابقا يعرف هذا الشكل الجديد من التنشئة الاجتماعية

بأنه التنشئة الاجتماعية الافتراضية. بحكم طبيعتها، وسائل الإعلام الجديدة البيئـــات، التي تمكن الأفراد من التواصل بحرية أكبر وشفافية، تؤثر أيضـــا علـــى مســـتوى مشاركة الأفراد في عمليات التحول الاجتماعي.

فما يميز وسائط الإعلام الجيد أنها تنتج أنواع جديدة من التفـــاعلات والتـــي تؤدي إلى تغيرات في الطرائق التي نفهم بها الممارسة الاجتماعية للأطفـــال داخـــل عوالمه الافتراضية. من هنا تكمن أهمية الهابتوس الافتراضي.

يمكن أن نستنتج بأن الهابتوس الافتراضي، منتج للممارسة الافتراضية، فهو يشمل على معرفة عملية تنظم الطرائق التي ينظر بها الأفراد إلى العالم الافتراضي، فلقد أثرت العولمة الثقافية على وسائل الإعلام والرسالة الاتصالية، ومحتواها بحيث جعلت الرسالة الاتصالية تنقل القيم والعادات من المجتمعات الغربية وأثـــرت علـــى النظم الاجتماعية، وبدأت تنقل قيم وعادات المجتمعات الغربيـــة إلـــى المجتمعـــات النامية.

وينطبق هذا على العوالم الافتراضية فهي تساهم في غـــرس قـــيم ثقافيـــة، وبالتالي فإن العالم الافتراضي له القدرة في التأثير على معرفة الأفـــراد وإدراكهـــم للعوالم المحيطة، فمن الممكن أن نتوقع أن العالم الافتراضي تؤثر على إدراك الواقع الاجتماعي وسلوك الأطفال، وهذا يدل على أهمية اســـتخدام نظريـــة الغـــرس فـــي الدراسة الحالية، وذلك لدراسة دور العالم الافتراضي في عكس قيم تساعد على تنشئة الطفل ثقافياً واجتماعياً وتساهم في تشكيل الوعي لدى الطفل من خلال مساعدهم على كسب قيم من خلال إدراكهم للواقع الاجتماعي الذي يوثر في ســـلوكهم الاجتمـــاعي، فوسائل الإعلام مرشد وموجهة لهؤلاء الأطفال في فهمة للواقع الاجتمـــاعي الـــذي يعيش فيه من خلال ما تقدمه من مضامين هامة تساعدهم على اكتشاف علاقتهم مـــع الآخرين.

**ثانيا ـ نظرية المجال العام والفضاء الافتراضي:**

ظهرت نظرية المجال العام كنظرية اجتماعية وسياسية على يد يورغن هابرماس ففي إطار التغيرات السياسية والاجتماعية الكبرى التي شهدتها أوروبا في القرون السابع عشر والثامن عشر والتاسع عشر بإنجلترا وفرنسا وألمانيا، ومع تطور الرأسمالية في أوروبا الغربية قام هابرماس ببناء النظرية البرجوازية المعروفة باسم المجال العام، معتمداً على بعض التصورات السياسية ودور المجتمع المدني المنتشر في جميع أنحاء العالم.

ويعد هابرماس أهم رواد مدرسة فرانكفورت (النظرية النقدية)، وأحد أقطاب حركة الإصلاح الألمانية النقدية (١٩٥٠- ١٩٧٣) التي أخذت على عاتقها نشر وتأسيس علم الاجتماع والفلسفة وعلم النفس في الجامعات الألمانية؛ لتحرير الذات الألمانية من الأيدولوجيا النازية الفاشية، والتحرر من قبضة المؤسسات التي تمسخ الروح والجوهر الإنساني. فقد شدد هابرماس على أن الفعل الديمقراطي التواصلي لا يمكن أن يحصل على مشروعية حقيقية قائمة على سلطة العقل إلا في إطار خطاب نقدي خالي من الإلزاميات والقيود السلطوية، كما يرى أن الفعل الاتصال هو المبدأ الرئيسي في المجال العام، وأن كل المشاكل والنزاعات يتم حلها عبر النقاش المفتوح.

ويتكون المجال العام وفقًا لرؤية هابرماس من مجموعة من الأفراد يجتمعون معًا لمناقشة القضايا العامة في الأماكن العامة كالمقاهي والنوادي وغيرها، وهذا المجال قد يكون اجتماعي أو سياسي، وبعدها تحول المجال العام مع ظهور وسائل الإعلام التي استبدلت التفاعلات الشخصية بنموذج آخر أحادي الاتجاه، أو بعبارة أُخرى اعتماد الأفراد على وسائل الإعلام الإذاعية بدلًا من المشاركة في المنظمات المجتمعية العامة، ولكن هابرماس أعرب عن انتقاده لتمثيل وسائل الإعلام للمجال العام، لأنه رأى أن تدفق المعلومات من خلالها يتم بشكل أحادي الاتجاه، لأنها لا

تعطى للجمهور فرصة حقيقية للمشاركة في الحوار والتفاعل(٣٨).

ومع تطور وسائل الاتصال وظهور شبكة الإنترنت برز على الساحة مجال عام جعل الأفراد يصلون بشكل مباشر لمنتدى عالمي يمكنهم مـــن التعبيـــر الحـــر، والمناقشة المفتوحة دون وساطة أو اختيار أو رقابة(٣٩).

**- نظرية المجال العام في السياق الافتراضي:**

والمجال العام من وجهة نظر هابر ماس هو مجتمع افتراضي أو خيالي ليس من الضروري أن يتواجد في مكان معروف أو مميز ويتكون مـــن مجموعـــة مـــن الأفراد والذين لهم سمات مشتركة مجتمعين مع بعضهم كجمهـــور، يتفـــاعلون مـــع بعضهم على قدم من المساواة حول قضايا مشتركة(٤٠).

وتقوم نظرية المجال العام في بنيتها الجديدة على محاولة فهم الدور الـــذي تقوم به وسائل الإعلام الجديدة في إتاحة النقاش وتسهيل بلورة توافقات تعبـــر عـــن الرأي العام النشط، وبحيث تكون إطاراً نظرياً متكاملًا يمكنه أن يوضح حدود الـــدور الذي تقوم به وسائل الإعلام الجديدة ممثلة في المنتديات ومجموعات النقاش الفيسبوك في إدارة وتوجيه النقاش السياسة والاجتماعي في المجتمع من أجل تعزيز المشاركة العامة(٤١).

وتؤكد نظرية المجال العام على أن وسائل الإعلام الإلكترونيـــة الاســـتجابة للاهتمام الطويل الأمد لعلماء الإعلام الجدد بالمشاركة عبر الإنترنت(٤٢).

**ثالثا: تفسير بودريار للواقع الافتراضي:**

قد حاول بودريار التصدي لما سماه بعصر موت الواقع أو نهايته، الـــذي كان أبرز سماته نشأة العوالم الافتراضية، والذي كان من نتاجهم جـــدليات هادمـــة نتيجة القطعية التي خلقتها العوالم الافتراضية بين الإنسان ومجتمعه فأصبح مغتربًا

حتى في وطنه وأصبح يعيش بعيون المغترب بين عالمين مختلفين وهما العالم الواقعي والعالم الافتراضي، ومن أجل ذلك كان لابد لنا من الوقوف على موقف بودريار من الواقع الافتراضي من خلال العديد من المفاهيم التي قدّمها في محاولة للوقوف على تلك الهوّة الكبيرة التي حدثت بين العالم الواقعي والآخر الافتراضي(٤٣).

فهو يرى اننا نعيش في حقبة تحاكى فيها وسائل الإعلام الواقع وفى سياق المحاكاة تصطدم صورة الموضوع الواقعي وينفجر الاثنين أو ينهار(٤٤).

فإن مفهوم الواقع الافتراضي هو أيضاً مفهوم مهم يتعلق بواقعية مفرطة فالألعاب على الويب هي أمثلة على الواقع الافتراضي أن تلك المحاكاة لبودرير تصف عملية استبدال الأحداث "الواقعية" بالأحداث "الافتراضية" أو المحاكاة، كما هو الحال عندما تكون إلكترونية أو رقمية فالصور أو الإشارات أو النظارات تحل محل "الحياة الواقعية" والأشياء في العالم الحقيقي فالألعاب مفرطة الواقعية. أيضاً، تمثل المواقع محاكاة(٤٥).

وفي ظل التأثيرات التكنولوجية الحالية انطلق بودريار في تقديمه مفهوم الواقع الافتراضي من خلال تقديمة فكرة الواقع المفرط والذى يعنى عدم قدرة الوعي على التمييز بين الواقع ومحاكاة الواقع، وخاصة في مجتمعات ما بعد الحداثة التي شهدت تقدماً تكنولوجياً هائلًا، وينظر إلى الواقعية المفرطة بوصفها حالة يمتزج فيها الحقيقي والخيالي معاً بسلاسة حتى لا يكون هناك تمييز واضح يحدد أين ينتهي أحدهما وأين يبدأ الآخر، مما يتيح الاختلاط بين الواقع المادي والواقع الافتراضي والذكاء البشري والذكاء الاصطناعي وقد يجد الأفراد أنفسهم لأسباب مختلفة، أكثر انسجاما أو تورطًا مع عالم الواقع المفرط مقارنة بالعالم الحقيقي المادي لذلك يرى بودريار أن الواقع الحقيقي لم يعد ما كان عليه من قبل، حيث أثرت وسائل

التكنولوجيا في تشكيل الوعي الاجتماعي الجديد في العصر الحاضر ومـــع تطـــور وسائل الاتصال والثورة التكنولوجية التي شهدها عصر ما بعـــد الحداثـــة أصـــبحت وسائل الإعلام تمارس دوراً جوهرياً في إثارة اهتمام الجمهور حيث تعـــد وســـائل الإعلام مصدراً رئيساً يلجأ إليه الجمهور بالقضايا والمشكلات المطروحة في استقاء معلوماته عن كافة القضايا ويعتبر مصطلح المحاكاة من المفاهيم المهمة والضرورية لفك ألغاز الواقع المفرط عند بودريار(٤٦).

**تطبيق نظرية على موضوع البحث:**

وبتطبيق نظرية بودريار نرى انها تتفق مع طبيعة البحـــث حيـــث ان الطفـــل ينفصل على العالم الخارجي أي الواقعي ويحدث نوع من الاغتراب مـــا بـــين الطفـــل وواقعة الحقيقي وبالتالي يحدث فجوة ويكون في حالة من عدم التميز ما بين مـــا هـــو واقعى وما هو افتراضي وهو ما اكدة بودريار عندما قال إن العوالم الافتراضية تجعل هناك اغتراب وتباعد بين الإنسان ومجتمعه فأصبح مغترباً حتى في وطنه وأصبح يعيش بعيون المغترب بين عالمين مختلفين وهما العالم الواقعي والعالم الافتراضـــي" فيصـــبح الطفل أكثر انسجام مع هذا العالم المفرط كما سماه بودريار وهذا يودى بالطفـــل إلـــى الاختلاط مع تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي وبالتالي فان العالم الافتراضي له القدرة في التأثير علي معرفة الأطفال وإدراكهم للعوالم المحيطة، فمن الممكن ان نتوقع أن العـــالم الافتراضي تؤثر على الوعي الاجتماعي والثقافي لدى الطفل وبالتالي تؤثر على سلوك الأطفال.

**رابعًا: مفاهيم الدراسة**

لا شك إن تحديد مفاهيم ومصطلحات الدراسة يعتبر أمراً ضرورياً فـــي أي بحث علمي، وقبل أن يبدأ الباحث في دراسته عليه أن يقوم بتحديد المفـــاهيم التـــي يستخدمها بحيث تكون بالدقة والوضوح الكافي من أجـــل الوصـــول إلـــى الهـــدف الأساسي للدراسة.

**وتنطوي هذه الدراسة على عدة مفاهيم منها:**

١- العالم الافتراضي vr.
٢- سينما ثلاثية الابعاد.
٣- الثورة الصناعية الرابعة.
٤- مفهوم الطفولة.
٥- الواقع المعززar.

**١- العالم (الواقع) الافتراضي:**

يعرف بأنه بيئة تفاعلية ثلاثية الأبعاد مصممة بواسطة برامج كمبيوترية يحيط الواقع الافتراضي بالمستخدم ويدخله في عالم وهمي، بحيث يبدو هذا العالم وكأنه واقعي، ويتم التفاعل مع هذا الواقع نتيجة التفاعلات التي تحدث بين البيئة الافتراضية وحواس المستخدم واستجاباته، فهي تقنية تخرج المستخدم من واقعة الحالي وتدخله في عالم جديد افتراضي منعزل تماماً عن عامة الحقيقي(٤٧).

ويعرف بأنه اندماج المستخدم كلياً في عالم افتراضي يحيط به من كل الجهات (٣٦٠ درجة)، وذلك غالباً باستخدام نظارة الواقع الافتراضي. ولكن بخلاف الواقع المعزز، لا يرى مستخدم تقنية الواقع الافتراضي محيطه الواقعي وإنما محيطاً مصطنعا(٤٨).

**- التعريف الإجرائي:**

هي تلك العالم التي يستطيع الطفل الدخول فيها والتفاعل معها عن طريق سينما الواقع الافتراضي أو الألعاب الإلكترونية أو الكروت التفاعلية فهي عالم وهمى ينغمس فيه الطفل بعيد عن الواقع ويتوحد معها، فهو نوع معين من تقليد الواقع، فالواقع الافتراضي (VR) – هو محاكاة بوساطة الكمبيوتر لبيئة إلكترونية ثلاثية الأبعاد التي يمكن تفاعلها والتوحد معها.

فهي تقنيات بتعرض صور وألعاب وأفلام ومحتويات تعليمية في شكل مجسم ثلاثي الأبعاد وتكون بزوايا مشاهدة ٣٦٠ لتجعل الطفل يشعر بأنه داخل الأحداث.

**٢- السينما ثلاثية الأبعاد cvr:**

عبارة عن نظام عرض مجسم يتكون من جهازي اسقاط أمام كل منهم فلتـــر استقطابي وتسقط الصور على شاشة عرض مقوسة فضية، ويرتدى المستخدم نظارة لرؤية الصورة على شاشة العرض مجسمة، يحاكى النظام المشهد المعـــروض مـــن تحريك الكراسي وإسقاط ثلوج أو هبوب الرياح وهكذا عن طريق أجهزة خاصة بما يتلاءم مع الفيديو المعروض وأحداثه(٤٩).

**- التعريف الإجرائي:**

فهي سينما تعتمد على تقنيات حديثة نتيجة لثورة الصناعية الرابعـــة التـــي أدخلت على الفن السينما العديد من التقنيات التي يستطيع بها الفرد أن يخرج بعالمة الواقعي إلى عالم آخر خيالي مرتدياً نظارة ثلاثية الأبعاد، فيكون الفـــرد المرتـــدي للنظارة معزل على الواقع الاجتماعي وفي عالم خيالي يحاكى فيه الواقع بصـــور مختلفة هو عالمه الخاص، كما يتدرب على قيادة الطائرة وكأنه في مكان الحدث أو القتال في المعارك القتالية، وغيرها من الأحداث التي تحدث أمام الفـــرد ويتوحـــد معها.

**- الكروت التفاعلية الافتراضية:**

هي كروت تعتمد على المجسمات فهي كروت يتم وضعها أمـــام الكـــاميرا تظهر الألعاب والمجسمات أمام الطفل بالصوت والصورة والحركات فهذه الكـــروت تساعد الأطفال في تنمية مهارات الانتباه وتنمية مهارات التفكير الإبداعي لما تحتويه من معلومات تفيد الطفل.

**٣- الثورة الصناعية الرابعة:**

انطلقت الثورة الصناعية الرابعة من حيث توقفت الثورة الرقمية، وهي مجموعة وسائل حديثة سهّلت تضمين التقنيات الجديدة في المجتمعات البشرية بل وزرعها في الأجسام. واتسمت هذه الثورة بظهور تقنيات مبتكرة كالروبوتات والذكاء الاصطناعي وتقنية النانو والحوسبة الكمية والتقنية الحيوية وإنترنت الأشياء والطباعة الثلاثية الأبعاد والمركبات الذاتية القيادة ونظارات الواقع الافتراضي والسينما ثلاثية الأبعاد.(٥٠)

**- التعريف الإجرائي:**

هي الثورة التي أثرت على العديد من المجالات داخل المجتمع مثل الطب الصناعة الاقتصاد والتجارة وأخيراً الإعلام والتي أحدثت تطورات هائلة في تكنولوجيا الاتصال والإعلام، وظهرت تقنيات جديد في المجال الإعلامي مثل الطيارات بدون طيار التي تستطيع التقاط صور من أماكن مرتفعة بدون طيار وأيضاً من التقنيات ظهور السينما cvr.

**- التنشئة الاجتماعية:**

وتعتبر التنشئة الاجتماعية هي العملية التي من خلالها تتولي المجتمعات غرس روح الجماعة في بناء أفرادها. بحيث يشب هؤلاء الأفراد حاملين لقيم المجتمع وثقافته، وهي القيم والثقافة التي توجه سلوكياتهم في مختلف المجالات، أو النظم الاجتماعية ويؤكد ذلك على أهمية التنشئة الاجتماعية باعتبارها العملية التي يتولى المجتمع بواسطتها طبع الأفراد بطبعه، وتستند أهمية التنشئة الاجتماعية إلى الحالة التي تخلقها والوظائف التي تؤديها فهي تخلق حالة يرتبط فيها الفرد بالآخرين من ناحية وبالمجتمع من ناحية (٥١).

**- التعريف الإجرائي:**

التنشئة الاجتماعية هي العملية التي يتم بها نقل الأدوار والقيم والمعلومـــات والمعايير الثقافية للفرد باعتباره عضو في المجتمع، وهي إعداد الفرد منذ ولادته لأن يكون كائنًا اجتماعيًا وعضواً فعال في المجتمع وهي حلقة الوصل ما بين الفرد ومـــا بين ثقافة المجتمع، أي غرس ثقافة المجتمع في الفرد من خـــلال القـــيم والمعـــايير الاجتماعية والثقافية وهي عملية تعليمية.

**- التنشئة الثقافية:**

التنشئة الثقافية هي اكتساب الطفل للثقافة وطبقا لتعريف "هيوسكوفيتس" فـــان التنشئة الثقافية هي عملية واعية أو غير واعية تتم ممارستها في داخل الحدود التـــي يفرضها نظام معين من النظم والعادات، ويعرفها "ويبتك " إنها العملية التي يتكيـــف بمقتضاها الكائن البشري مع ثقافته[٥٢]. فالتنشئة الثقافية تتمثل فـــي فاعليـــة وســـائل التنشئة الثقافية الحديثة في أنها تؤدي دورها على مساحة عريضة في بناء شخصـــية الطفل، فهي تخاطبه من خلال عالمة الغريب والمحبب له حيـــث عـــالم الحيوانـــات الصغيرة التي تتفاعل مع بعضها من خلال أدوار بشرية خالصة، ومـــن ثـــم تـــدعو الطفل للمشاركة والتقمص ومن ثم الارتباط بها ومتابعتها وهي من ناحية أخرى تفتح أمامه عالم من الخيال "أفلام الفيديو والتليفزيون والألعاب الإلكترونية".

**٤- الطفولة:**

تعتبر مرحلة من أهم مراحل النمو في دورة حياة الإنسان وأطفال الحاضـــر هم شباب المستقبل وتتضمن رعاية الطفل رعاية نمو شخصيته بكافة جوانبها جسمياً وعقلية وانفعالياً واجتماعياً، والطفل كائن اجتماعي ينمو في إطـــار اجتمـــاعي منـــذ اللحظة الأولى لميلاده، ويحتاج نموه الاجتماعي في إطار حياة اجتماعية تتسم بالتغير المتسارع إلى رعاية مستمرة لتوفير احتياجاته الأساسية [٥٣].

**- التعريف الإجرائي للطفولة:**

هي إحدى المراحل العمرية الخاصة بالإنسان التي تبدأ منذ الميلاد حتى سن أقل من ثمانية عشر عام بالخصائص البيولوجية والاجتماعية والسكن البيولوجية والسكن المميزة له.

**٥- الواقع المعزز ar:**

الواقع المعزّز هو التكنولوجيا التي توسع العالم المادي الذي نعيش فيه وتضيف إليه عناصر رقمية قد تكون صور أو كتابات أو فيديوهات أو مجسمات ثلاثية الأبعاد، وهي على عكس الواقع الافتراضي تعتمد بشكل أساسي على البيئة الحقيقية فهي تستخدم كاميرا الموبايل لتضيف عناصر إلى صورة الواقع المحيط به، بينما تبني تقنية الواقع الافتراضي بيئة رقمية كاملة لا تحوي أي دمج مع العالم الحقيقي المحيط بالمستخدم.(٥٤)

**خامساً: الإجراءات المنهجية للدراسة:**

**- نوع الدراسة:**

تندرج الدراسة الراهنة ضمن الدراسات الوصفية التحليلية، حيث استهدفت هذه الدراسة إلى معرفة تأثير العالم الافتراضي على الطفل وكيفية تنمية الطفل ثقافياً واجتماعياً.

**- منهج الدراسة:**

تعتمد هذه الدراسة على طريقة دراسة الحالة وفقا لمنهج البحث الوصفي، حيث يقوم المنهج الوصفي بوصف ما هو كائن وتفسيره، فقد قامت الباحثة بدراسة متعمقة لعدد من الحالات قوامها (عشرين حالة) من الأمهات المتابعين لأطفالهم.

**- عينة الدراسة:**

تم اختيار عشرون حالة من الامهات المتابعات لأبنائهم المستخدمين للعـــوالم الافتراضية. بطريقة كرة الثلج حيث ان كل حالة كانت تدلنا على حالات أخرى حتى بلغ العدد المطلوب لحالات الدراسة.

**وجاء المجال الزمنى للدراسة على النحو التالي:**

١- شهرين لإعداد خطة الدراسة والتراث النظري.

٢- شهرين لجمع المادة الميدانية ومعالجة البيانات.

٣- شهر لتحليل النتائج وتفسيرها وكتابة التقرير النهائي للبحث.

**وبذلك تكون الدراسة قد استغرقت خمسة أشهر تقريباً.**

**سادساً: عرض نتائج الدراسة الميدانية ومناقشتها:**

**عرض وتحليل نتائج الدراسة وفي ضوء الأطروحات النظرية والدراســـات السابقة:**

**تمهيد:**

**أولا:** الخصائص الاجتماعية والديموغرافية للأمهات.

**ثانيا:** الجانب الاجتماعي للعوالم الافتراضية.

**ثالثا:** الجانب السلوكي للعوالم الافتراضية.

**رابعا:** الأسرة والتنشئة الاجتماعية والثقافية.

**خامسا:** العالم الافتراضي والهوية الافتراضية.

**ساسا:** العالم الافتراضي والتعليم.

**- تمهيـــــــد:**

يؤثر مجال الاتصال والإعلام على المجتمعات المعاصرة، وهذا بدوره أدت إلى تغييرات كبيرة في أساليب إنتاج وتوزيع وتلقى المعلومات، فقد ظهرت تقنيات وأساليب اتصالية حديثة في جميع أنحاء الوجود البشري أثرت التغييرات التكنولوجية بشكل كبير على حياة الإنسان. لقد تأثرت الهوية بشدة وتشكلت من خلال التقنيات الجديدة الناشئة التي تدخل بحزم حياة كل مواطن في المجتمع العالمي. وبدورها. يحل التقدم التكنولوجي الحدود الوطنية والثقافات المفتوحة إلى وحدة واسعة ومتنوعة، مما يتيح للعولمة أن تحدث. يمكن أن يربط العالم ببعضه البعض، ويوفر توافر المعلومات ويساعد في تطوير شبكة اتصالات عالمية، وبالتالي توفير وسيلة لمشاركة المعلومات والتمثيل الذاتي في السياق العالمي. فان تطور الهوية الافتراضية. يمكن للناس في أنحاء مختلفة من العالم الآن أن يجتمعوا ويختبروا نفس الأشياء في نفس الوقت. يمكنهم اختيار أي مجتمع للتفاعل مع المنطقة التي يرتبطون بها جسدياً وليس إلزامياً. ما يتم إنشاؤه في العالم هو مساحة ثقافية إلكترونية جديدة – جغرافية "بلا مكان" – عالم تنهار فيه آفاق المكان والزمان. وهو ما يؤكد على مفهوم "انكماش العالم" المتأصل في عملية "ضغط الزمكان". وبناءً على ذلك، يبدو أن هناك انتقالًا جوهرياً من قيم الأسرة والمجتمع والأمة والثقافة والبلد إلى قيم وسائل الإعلام العالمية والشبكات التكنولوجية والافتراضية [٥٥] .

فإن ثورة المعلومات التي يعيشها العالم اليوم تمثل أحد أهم مراحل التطور التاريخي، وحملت هذه الثورة المعلوماتية تغيرات في الصناعات الإعلامية وأنماط استهلاك المعلومات، حيث أن عصر المعلومات أفرز نمطًا إعلامياً جديداً وتغييرات في وظائف الإعلام، جعلت منه محوراً أساساً في منظومة المجتمع[٥٦] .

ومع التطور المستمر في تكنولوجيا الاتصال والمعلومات، وتطور هذه التطبيقات، ودخولها في طقوس الحياة اليومية للأفراد، وتغلغلها في المجتمع،

أصبحت أحد أبرز العوامل المؤثرة في الحياة الاجتماعية والفكرية والثقافيـــة داخـــل المجتمعات.(٥٧).

كما تغلغلت التكنولوجيا الحديثة في حياتنا اليومية بصورة مكثفـــة، فهـــذه التكنولوجيا تلعب دوراً في ترسيخ وتأصيل حرية الإعلام وتسهيل عمليـــة التـــدفق الإعلامي، حيث إن هذا التدفق الإعلامي يحوي أنباءً اقتصادية وسياسية، ويحمـــل في طياته آخر التطورات والابتكارات العلمية.

وهكذا فقد سيطرت في الآونة الأخيرة على عالم المعلومات ما يعرف بالعالم الافتراضي التي يقبل عليها عديد كبير من الأطفال سواء سينما العالم الافتراضيcvr أو ألعاب العالم الافتراضي التي تعتمد على تقنيـــات حديثـــة تعتمـــد علـــى الـــذكاء الاصطناعي، فمن خلال هذه الدراسة يمكن لنا أن نتعـــرف علـــى أنشـــطة العـــالم الافتراضي المختلفة واستخداماتها، وذلك في ضوء النظريـــات البحثيـــة والدراســـة السابقة أيضاً وتحليل ما توصلت إليه الباحثة أثنـــاء وبعـــد انتهـــاء دراســـتها لهـــذا الموضوع، حيث كانت عينة الدراسة المختارة من الأمهات وذلك من أجل التعـــرف على تأثير العوالم الافتراضية في تشكيل الطفل ثقافياً واجتماعياً.

- **ومن هذه الدراسة تنطلق عدة محاور رئيسية للتحليـــل لهـــذا الموضـــوع ومـــا توصلت إليه الدراسة من نتائج بحثية.**

**المحور الأول: الخصائص الاجتماعية والديموغرافية للأمهات:**

**أولا: خصائص عينة الدراسة:**

يقدم التوضيح التالي بالخصائص الديموغرافيـــة لحـــالات الدراســـة وذلـــك للوقوف علي أبرز الملامح الخاصة مثل (السن، المرحلة الدراسية، مكـــان الإقامـــة، المستوى الاقتصادي).

## جدول رقم (١)

## الخصائص الاجتماعية والديموغرافية للأمهات

| السن | ك | | | % | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | ٢٥ – ٣٠ | ٣٠ – ٣٥ | ٣٥ – ٤٠ | ٢٥ – ٣٠ | ٣٠ – ٣٥ | ٣٥ – ٤٠ |
| | ١٠ | ١٢ | ٨ | – | ٦٠ % | ٤٠ % |
| المستوى التعليمي للام | ثانوي | جامعة | دراسات عليا | ثانوي | جامعة | دراسات عليا |
| | – | ١٦ | ٤ | – | ٨٠% | ٢٠% |
| عدد الأطفال | واحد | اثنين | ثلاثة | واحد | اثنين | ثلاثة |
| | ٥ | ٨ | ٧ | ٢٥% | ٤٠% | ٣٥ % |
| عمل الأم | ربة منزل | | تعمل | ربة منزل | | تعمل |
| | ١٠ | | ١٠ | ٥٠ % | | ٥٠% |
| تفضيلات العالم الافتراضي للأطفال | سينما cvr | ألعاب افتراضية | كروت تفاعلية افتراضية | Cvr | ألعاب افتراضية | كروت تفاعلية افتراضية |
| | ٦ | ٧ | ٧ | ٣٠% | ٣٥ % | ٣٥% |

علما بأن س= ٢٠

يتضح من الجدول الآتي البيانات الأولية عن المرحلة العمرية للأمهات أن ٦٠% من حالات الدراسة في المرحلة العمرية من ٣٠-٣٥ سنة، مما يدل على أن الأمهات في مرحلة الشباب التي من الممكن متابعة الأبناء ومعرفة سلوكياته أبنائهم، ومن الممكن تنمية مهارات الطفل للتعامل مع التكنولوجيا الحديثة. وأن ٤٠% من عينة الأمهات تتراوح عددهم بين ٣٥- ٤٠ سنة فالأمهات في مرحلة الشباب التي تستطيع متابعة أبنائها.

أما بالنسبة للمستوى التعليم للأمهات، فقد أبرزت نتيجة الدراســة أن ٨٠% بالمرحلة الجامعية هي بينما نسبة ٢٠ % من الأمهات في مرحلة الدراسات العليــا، ومن ثم فإن الزيادة في المرحلة التعليمية للأم يزيد من وعيها في التعامل مع الطفــل وتربيتهم. أما من حيث العمل فقد كانت النتيجة بنسبة ٥٠% من الأمهات لا يعملــن في مقابل ٥٠% يعملن.

وفيما يتعلق بعدد الأبناء جاءت أعلى نسبة لمن لديهم طفلين حيــث وصــلت إلى ٤٠ % من حجم العينة وعدد ثلاث أطفال بنسبة ٣٥%. وفيما فيما يتعلق بالعالم الافتراضي التي يفضلها الطفل فقد اتفقت غالبية أفراد العينــة أن الأطفــال يفضــل الألعاب والسينما الــvr التي تعتمد على النظارات الثلاثية الأبعاد فتقنيــات الواقــع الافتراضي أصبحت منشرة في كثير من الألعاب والأفلام فهي تشد انتباه الأطفــال، وأيضاً يفضل الألعاب الإلكترونية الافتراضي التي تحمل مبــدأ الكســب والخســارة وأيضاً أشارت أفراد العينة أنهم يفضلون كروت تفاعلية افتراضية لتعلــيم اطفــالهم وخصوصا في مراحل التعليم الأولى فأصبحت تقنيات الواقع الافتراضي تستخدم في وسائل العليم الحديثة لتنمية مهارات الاطفال.

**المحور الثاني: الجانب الاجتماعي للعوالم الافتراضية:**

فيما يتعلق بالجانب الاجتماعي للعوالم الافتراضــي مــن خــلال إجابــات المبعوثات مكملًا للبعض، فقد تباينت إجابات المبعوثات في الجانب المتعلــق بتــأثير العوالم الافتراضية على حياة الأطفال من الناحية الاجتماعية وتواصلهم مع الأخرين.

فكانت إجابات الحالة رقم (٣) والتي تطرح فيها الباحثة فكرة التأثير "تــأثير العوالم الافتراضية على حياة الأطفال من الناحية الاجتماعية وتواصلهم مع الآخرين وقد جاء ذلك من خلال إجابة إحدى أفراد العينة التي تقول فيها "حقــا أن الطفــل لا يتحدث معي وهو دائما في معزل عن البيت ويعيش في عالم خارجي لدرجــة أنــه

يتسرع حتى في تناول واجباته حتى يلحق بلعب vr "، وجاء تعليق آخر من إحدى أفراد العينة " لم تكن لديهم الرغبة في الخروج أو حتى في استقبال أي ضيف حتى لا تضيع منهم لحظة بدون لعب vr.

وكانت إجابة الحالة رقم (٥) متفقة مع أغلب الإجابات أنه " لا يوجد تواصل" فالتواصل يقل خاصة في أثناء فترة الحظر التي تمر بها البلاد بسبب الوباء، ولا يريد التواصل مع أحد يكتفي بلعبه وفقط، حتى دروسه المدرسية التي أصبحت أونلاين لم يعد يتابعها وأضطر ربما إلى الحضور مكانه لأنه لا يريد أن يستيقظ مبكرا".

أما فيما يتعلق بالتساؤل الخاص استخدام الطفل العوالم الافتراضية يتضح أن أفراد العينة اتفق على أن استخدام الأطفال للعوالم الافتراضية يساعد على ما يلي وهو ما جاء من إحدى خلال المقابلة مع أفراد العينة من الأمهات باعتبارهم مراقب على تصرفات الطفل.

قد أشارت الحالة (١٦) " أن العالم الافتراضي يجعل الطفل انطوائي" في حين أشار أحد أفراد العينة واتفقت معه بعض الحالات.

فالعالم الافتراضي يعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إذا أدمن ممارستها، ومن ثم قد يواجه الطفل صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية والاحتكاك والتواصل التي تكون فيها درجة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو المنزل، فممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على التحصيل الدراسي ويؤدى إلى اهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة ويؤدى إلى اضطراب في التعليم، فمن سلبيات العالم الافتراضي والألعاب الإلكترونية أنه تؤثر سلبياً على الأطفال دون سن العاشرة على دراستهم ونطاق تفكيرهم [٥٨].

بينما أشارت الحالة (٥) إلى " أن العالم الافتراضي يجعـل الطفـل يـتعلم مهارات جديدة ويكون مواكب لتكنولوجيا العصر ". فإن سرعة انتشـار تكنولوجيـا الإعلام والاتصال وسهولة استخدامها جعلها تضطلع بأدوار أكبر داخل المجتمعـات الإنسانية، من خلال نقل أنماط وقيم وسلوكيات جديدة إلى أفراد المجتمعات الأصـلي سواء عن طريق الأخبار والبرامج والمواد المملوكة للمؤسسات الإعلاميـة الكبيـرة المسيطرة على الإعلام العالمي، أو عن طريق تواصل الأفـراد وتفـاعلهم داخـل الفضاء الافتراضي الذي توفر الإنترنت ومواقع التواصل الاجتماعي، مما خلق نوعاً من التوجس والقلق من هذه المضامين وأثرها على السلوكيات والقيم الأصيلة لتلـك المجتمعات، وهذا في ظل ظاهرة العولمة، التي غيرت المفـاهيم التقليديـة للـزمن والمكان، وجعلت من العالم قرية صغيرة، تنتقل فيها المعلومة بسرعة هائلة(٥٩).

وإشارت إحدى أفراد العينة بمقولـة " لديـه روح حماسـية حيـث يـدخل المسابقات ويحاول الفوز والنجاح كما تعرف على أناس آخرين فـي الحيـاة"، وقـد اتفقت بعض حالات الدراسة مع هذا الرأي "أن الألعاب الافتراضية جعلـت الطفـل انطوائي.

**- أما فيما يتعلق بالتساؤل الخاص بالمحتوى المعروض في العالم الافتراضي بانه يؤدى إلى رسم عالم افتراضي في عقل الطفل بعيد عن الواقع.**

وقد اتفق أغلب أفراد العينة مع الحالة رقم (٢) والتي تؤكد على " أن مثـل ذلك يوسع الخيال". وقد أشارت الحالة رقم (١٣) "أصبحت لديه القدرة على التعرف بأناس آخرين جدد على حياته".

وقد أشارت الحالة رقم (٦) "نعم قد ساعدت على توسيع خياله وبناء رؤية له في مستقبله إذ تعتبر أن لدى ابنها الآن تصور عن حياته المستقبلية فهـو يريـد أن يعمل كصاحب مطعم حين يكبر وذلك بسبب إحدى الألعاب". ويشكل التخيل حيـزاً

كبيراً في نشاط الأطفال العقلي منذ السنوات الأولى من أعمارهم فهم يتخيلون وقائع وحوادث وتقوم كثير من أفكارهم وألعابهم وآمالهم على الخيال، إلا أن الوسائط المتعددة متمثلة في الكومبيوتر وألعابه والاتصالات عبر الإنترنت، مزجت بين التخيل لدى الطفل والافتراض أي خلق ما هو غير موجود في عالم من الإبهار والإثارة والتشويق، فيصبح الطفل أسير عوالم الافتراض التي تعكس ما لا يشبه حياته من قريب ولا من بعيد فالأطفال الذين يعبرون بخيالهم لتلك العوالم الافتراضية، فإنهم يستحضرون صوراً لم يسبق إدراكها حسيًا، كاستحضار الطفل صورة لنفسه وهو يقود مركبة فضاء، وهذا يعني أن التخيل هو تأليف صورة ذهنية تحاكي ظواهر عديدة مختلفة ولكنها في الوقت نفسه لا تعبر عن ظاهرة حقيقية(٦٠).

**المحور الثالث الجانب السلوكي للعوالم الافتراضية:**

فيما يتعلق بالسؤال الخاص بالآثار المترتبة على سلوكيات الأطفال بفعل استخدامهم العوالم الافتراضية، فقد تبين أن من الآثار المترتبة على سلوكيات الأطفال بفعل استخدام العوالم الافتراضية.

أنه يترتب عليها العديد من الآثار ومنها كما جاء في أشارت ورد عن، الحالة رقم (٤) تقول: "أنا ابني عصبي ولا يستمع لأحد".

وأشارت الحالة رقم (٨) " أنه حقا أصبح عصبي ولا يوجد ثبات انفعالي، وأصبح يرشق من حوله بالكلمات وهو لا يدرك ذلك".

وقد أشارت إحدى أفراد العينة الحالة رقم (١) " في بداية مشاهدة أفلام cvr وألعاب vr بعد ملاحظاتها وخبراتها فتؤكد أنه يجب على كل أم أن تضع قواعد من حيث المدة الزمنية التي لا يتعدها ابنها في استخدام ذلك وهذا من البداية ولا تتقاعس عن ذلك حتى لا تسيطر على ابنها مثل تلك الألعاب".

وقد أشارت إحدى أفراد العينة "الأطفال أظن يشعرون بأن لـــديهم شخصـــية داخل هذا الواقع الافتراضي وأنه خارجه ليس لديه أي شخصية وهذا مـــا يجعلهـــم منتمين له".

كما أن المدة الزمنية التي يتعرض لها الطفل داخل العالم الافتراضي تـــؤثر على سلوكياته، كما أكدت الأبحاث عن وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل وبين مشاهدة العنف التي يراها على شاشة التلفزيـــون أو العـــوالم الافتراضـــية واثبـــت الدراسات بأن العنف يزداد مع التقنيات العالية(٦١).

**المحور الرابع: الأسرة والتنشئة الاجتماعية والثقافية:**

فيما يتعلق بالسؤال الخاص بعدد الساعات التي يقضيها الأطفال في استخدام الألعاب الإلكترونية وكانت إجابة الحالة رقم (١) "ساعتين في بادئ الأمر، ثم يـــزداد بعد ذلك".

جاءت إجابة الحالة رقم (٤) إحدى أفراد العينة "في بادئ الأمر كانت المـــدة ثلاث ساعات في يوم العطلة الأسبوعية ثم زاد الأمر إلى ١٢ ساعة وهذا ما جعلني أتخذ موقف".

قد أشارت إحدى أفراد العينة مع الحالة رقم (٣) " حاولت أن أحدد أيام للعب ولكن في الحقيقة فشلت".

وقد اتفقت اغلب أفراد العينة أن " الموضوع خرج على السيطرة وأن الأبناء أصبحوا في هذا العالم مثل الروبوت".

**- أما فيما يتعلق بالسؤال الخاص برقابة الأمهات على ساعات المتابعة والمحتوى الذي يشاهده أطفالهم**

أشارت أغلب أفراد العينة أن "هناك رقابة من الأمهات على ساعات المتابعة والمحتوى فتقول إحداهن "استطعت أيام الحظر أن أخرجهم من غرفهم وأن يجلســـوا معنا ونتابع سويا أي شيء".

وقد اتفقت أفراد العينة الحالة رقم (٤) "أصبحت أتابع أمهات زملاء ابني وأطلب منهن أن نأخذ موقف".

**- وفيما يتعلق بالسؤال الخاص بهل تساهم العالم الافتراضي على تنشئة الطفل اجتماعيا وثقافيا.**

فقد اتفق بعض أفراد العينة "أن العالم الافتراضي لا يساهم على تنشئة الطفل اجتماعيا وثقافيا".

وقد جاءت إحدى إجابات الحالة (٣) "تنشئة على مفاهيم خاطئة ". وقد أشارت إحدى مفردات العينة الحالة رقم (١) "إن السبب الأساسي في مثل هذه الأشياء هو مؤسسي مثل تلك البرامج حيث يضحكون على عقول الأطفال الصغيرة، وشعورهم الدائم بأنهم في تنافسيه والحصول على مكاسب ماليه افتراضية يجعل لديهم طمع دائم في الواقع الحقيقي".

فيما اختلفت إحدى أفراد العينة الحالة رقم (٩) في أنها تساهم في تنشئة الطفل اجتماعياً حيث تقول: "قبل اللعب كان ابني لديه شعور بالأنا، أما بعد اللعب والمشاركة أصبح يتقبل فكرة المكسب والخسارة ويستمع إلى أصحابه".

وقد ذهبت إحدى أفراد العينة الحالة رقم (١٠) إلى أن "اللعب على مثل هذه البرامج ليس له علاقة بالتنشئة الثقافية، وهو يجعل من أشخاص منعزلين ويمرضهم بالتوحد".

وقد أشارت الحالة رقم (٦) أنها فرِحه بما تقوم به مثل تلك الألعاب فهي تفيد ابنها تقول: " أنا ابني الصغير في gr3 يتعامل كثيراً مع أجانب، وقد طورت هذه الألعاب لغته الإنجليزية ووسعت خياله في كتابة موضوع تعبير بنفس اللغة".

وقد أشارت إحدى مفردات العينة الحالة رقم (٣) "العـــالم الافتراضـــي هـــو الثواب والعقاب مع عدم حصول الطفل على درجات، أي يمكن أن يحفز بذلك فيمنع أو يتاح له اللعب".

**- السؤال الخاص بمصادر تنشئة الطفل والقيم التي يكتسبها الطفل في ظل ثقافة الثورة التكنولوجيا**

فقد جاءت أغلب إجابات مفردات العينة أنه إلى جانبـــه، البيـــت والمدرســـة والجامع وبعد دخول التابلت في العملية التعليمية وخصوصا للأطفال في سن مبكـــر، أصبحت التكنولوجيا الحديثة والعالم الافتراضي يساهم في تنشئة الطفـــل اجتماعيًـــا وثقافيًا من خلال المحتوى المعروض ومن خلال ما تبثه من قيم للأطفال.

وبناءً على ذلك، يبدو أن هناك انتقالًا جوهريًا من قـــيم الأســـرة والمجتمـــع والأمة والثقافة والبلد إلى قيم وســـائل الإعـــلام العالميـــة والشـــبكات التكنولوجيـــة والافتراضية. على افتراض أن الهوية الشخصية هي مجموعة معقدة مـــن الهويـــات التي تم تجميعها من هويات متعددة، يبدو أنه لم يعد من الممكن مجرد الإبلاغ عـــن التطورات التكنولوجية لمجتمعنا والبقاء محايـــدًا فـــي عواقبهـــا. وتنشـــأ التغيـــرات الاجتماعية والتكنولوجية والثقافية من التكنولوجيا المتقدمة بسرعة، وتغير في نفـــس الوقت تصورنا للهوية. سواء كانت هذه التغييرات حاسمة أم لا فإن السؤال لا يـــزال يركز على أفضل طريقة يمكننا من خلالها فهم عالمنا المعولم والتكنولوجي، وفهـــم أنفسنا ومكاننا فيه في ظل ظروف تكنولوجية سريعة التغير. في الواقع، يتم تســـهيل الهوية المعاصرة وتشكيلها بشكل كبير من خلال تكنولوجيا المعلومات والاتصـــالات والتقنيات المتقدمة الجديدة التي كانت تحركنا. ويبدو أن الكمبيوتر أصـــبح جـــزءًا لا يتجزأ من حياتنا و"يدنا اليمنى" التي لا غنى عنها ومستشار شخصي رئيسي للأفـــراد عامة والأطفال بصفة خاصة (٦٢).

**- فيما يتعلق بالسؤال الخاص بدور الأسرة في التعامل مع آمال وأخطار العوالم الافتراضية**

فقد أشارت إحدى أفراد العينة الحالة رقم (١) "يجب منعها نهائيا الطفل الذي لا يستجيب، ويجب الامتناع عنها حتى لا تصبح إدمان ".

وقد أشارت إحدى أفراد العينة واتفقت معها غالبية أفراد العينة أنه " في الطبيعي يجب أن يكون هناك بدائل كالرياضة والأنشطة غير أن ظروف مثل التي نحن فيها الآن كالوباء يمكن أن تجهض مثل هذه البدائل".

وقد أشارت إحدى أفراد العينة، "أفكر في أن يذهب ابني في أجازة الصيف للعمل، أي يقوم بالبحث عن عمل ما يناسب عمره ويشغل نفسه فيه وهذا أفضل من أي شيء آخر".

اتفقت مفردات العينة بقولها: "اتفقت مع والدات زملاء ابني أن نسيطر على وقت الأولاد وأن نشجعهم واتفقنا أن نطلب منهم بعض الأعمال كتنظيف الغرفة وغير ذلك".

وقد أشارت إحدى أفراد العينة والتي رأت أن تشجع أولادها على "المذاكرة من خلال اتاحة اللعب لهم إذا ما أنجزوا ذلك وهو ما عرضته على والدات زملائه"

**المحور الخامس: العالم الافتراضي والهوية الافتراضية**

**- فيما يتعلق بالسؤال الخاص كيف تؤثر العالم الافتراضي على هوية الطفل.**

فقد أشارت الحالة رقم (٤) إلى أن " أن ابني لديه خيال واسع وليس لدي الفرصة لتنمية ذلك أو استغلاله". وقد اتفقت معها الحالة رقم (٣) حيث تؤكد أن: " ابني يملك خيالا واسع، ويحاول دوما أن يستغل المواقع الافتراضية كاليوتيوب مثلا في معرفة صناعة المسدس والسكين وغير ذلك".

فمن الملاحظ أن الأطفال يلجئوا إلى العوالم الافتراضية والعالم الافتراضـــي يساعد يؤثر على هوية الطفل الافتراضية. وهذا يجعلنا نشير إلـــى مفهـــوم الهويـــة الافتراضية VI وأنها هي هوية اجتماعية، ومظهر من مظاهر "الـــذات" فـــي عـــالم معولم بوساطة الكمبيوتر من مجتمعات الإنترنت والشبكات الاجتماعية ومواقع الويب والعوالم الافتراضية فالعوالم الافتراضية تسمح لمستخدميها باستكشاف العديـــد مـــن جوانب شخصياتهم بحرية بطرق لا تتوفر لهم بسهولة في الحياة الواقعية. "يمكن أن يعزى أحد أسباب حرية الاستكشاف هذه إلى عدم الكشف عن الهوية الـــذي تـــوفره العوالم الافتراضية. إنه يمنح الفرد القدرة على التحرر من الأعراف الاجتماعيـــة أو الضغوط العائلية أو التوقعات التي قد يواجها في حياته الواقعية الشخصية (٦٣).

**- فيما يتعلق بالسؤال الخاص بالدوافع التي تؤدي إلى إقبال الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية**

فقد اتفق أغلب أفراد العينة على أنه لشغل أوقات الفراغ، والتسلية والهروب من المذاكرة، وثم بعد ذلك يأتي الإدمان العالم الافتراضي أن النســـبة الأكبـــر مـــن الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية بعيداً عن أغراض التعلم وتنميـــة القـــدرات والمهارات الذهنية.

**- أما فيما يتعلق بالسؤال الخاص، بكيف سيتعامل هذا الطفل مع العالم الحقيقي بعد أن يتشبع بثقافة الكرتونية تقدم له كل الوسائل والإمكانات؟**

فقد أشارت إحدى أفراد العينة بقولها: "أنتظر هل ســـوف يتغيـــر أم لا" قـــد أشارت الحالة رقم (٤) " استطاع ابني أن يعرف أن هناك مبدأ الخسارة والمكسب".

**- أما السؤال الخاص بتحفز العالم الافتراضي الأطفال على التفكير فقد اتفقت اغلبيه أفراد العينة " هل يفكر كل مرة، وبأي شكل؟ "فقد اتفقت إحدى أفراد العينة، "هو يفكر غير أنه في عالم آخر غير الذي نحن فيه".**

فقد أشارات إحدى أفراد العينة أن الطفل يتوحد مع العالم الافتراضي وينفصل عن العالم الحقيقي فهو يشعر بالاغتراب وهو ما جاء في تفسير بودريار الذي حاول من خلال دراسته على العالم الافتراضي التصدي لما سماه بعصر موت الواقع أو نهايته، الذي كان أبرز سماته نشأة العوالم الافتراضية، والذي كان من نتاجهم جدليات هادمة نتيجة القطعية التي خلقتها العوالم الافتراضية بين الإنسان ومجتمعه فأصبح مغترباً حتى في وطنه وأصبح يعيش بعيون المغترب(٦٤).

**- أما فيما يتعلق بالسؤال الخاص بهل تساهم العوامل الافتراضية في تنمية الإبداع لدى الطفل**

فقد اتفقت مفردات العينة على ان العالم الافتراضي يساعد الطفل على تنمية الإبداع. من خلال أن العوالم الافتراضية تساعد الطفل على انه يوسع الخيال.

**- وفيما يتعلق بالتساؤل الخاص بهل يقلد الطفل الشخصيات الموجودة في الألعاب الإلكترونية الافتراضية فنجد ان الطفل يتوحد مع العالم الافتراضي**

أطفال عينة الدراسة يقلدون اللاعبين في الألعاب الإلكترونية ويمارسون الحركات العنيفة في الواقع ومع أقرانهم، وهو ما يؤكد التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال الذين يقضون وقت طويل في متابعة هذه الألعاب الإلكترونية العنيفة. وهو ما يؤكد تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، فإذا كانت تبث قيم إيجابية تقمص الطفل أدوار اللاعبين بقيمهم الإيجابية، وإذا كانت تبث قيم سلبية وتحرض على العنف، فإن الأطفال يتقمصون الأدوار السلبية وسيمارسون العنف، وهو ما يعني تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال. وهذا ما جاء من خلال إحدى حالات الدراسة أنه يمكن في بعض الأحيان " خاصة في سنه الصغير الذي يقلد فيه إحدى شخصيات الكارتون كباظ يطير فيقف على السرير ويقفز مثله، فهو يتعايش مع الشخصيات تلك".

وقد أشار الحالة رقم (١٥) أن خيال الأطفال ملوش حدود ومن الممكـــن أن نستغل خياله الواسع بطريقة تفيدة وده انا اتمد لي م ابني من هلال مجموعـــة مـــن الكروت التفاعلية من أجل تنمية خياله.

ترى الباحثة أن هذا يكسب الطفل معلومات بطريقة شيقة تمكنه من اكتشاف العالم.

**- وفيما يتعلق بالسؤال الخاص التأثير الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية في، ســـواء إيجابيًا أو سلبيًا على سلوك الطفل**

يتأثرون سلبيًا في تحصيلهم الدراسي بفعل ممارسة الألعـــاب الإلكترونيـــة، حيث أكد أولياء الأمور أن الأطفال يفضلون اللعب على المذاكرة، وهو ما يعنـــي أن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى اهمال الأطفال لدروسهم، وهو ما ينعكس بالسلب على تحصيل الطفل دراسيًا فإن الغالبية تؤكد على الآثار السلبية على الجوانب الســـلوكية في حياة الطفل بسبب استخدامه للعوالم الافتراضية، ويظهر مدى تعلق الطفل بالعوالم الافتراضية إذ يصبح عصبيًا عند تركه، وتأثره بالمحتوى الذي يشـــاهده ومحاولتـــه تقليده.

**- فيما يتعلق بالسؤال الخاص بهل تساهم العوالم الافتراضـــية اكتســـاب أطفالنـــا مهارات الحياة الاجتماعية**

فقد اتفق أغلبيه أفراد العينة أن العالم الافتراضي يساهم في اكتساب الطفـــل مهارات اجتماعية.

**أما عن السؤال الخاص بكيف تساهم العالم الافتراضي في تنميـــة الطفـــل اجتماعيًا وثقافيًا**

فقد اتفق الغالبية العظمة من العينة أن العوالم الافتراضية تساهم فـــي تنميـــة الطفل اجتماعيًا وثقافيًا فهي تنمي الطفل من خلال اكتسابه مهارات.

كما أجابت إحدى أفراد العينة الحالة رقم (٣) حيث تقول إن ابنها "أصبح لديه مهارة في نطق اللغة وهو أمر محمود". وأشارت إحدى حالات الدراسة إلى فكرة التخيل فتقول: " أصبح يتخيل أكثر من ذي قبل وأصبح لديه قدرة على الإنشاء"

وأشارت حالة أخرى، الحالة رقم (٤) " أن ابنها لديه الأنا، بعد العالم الافتراضي أصبح هناك اختلاف اذ يعرف ان هناك مكسب وخسارة".

فيمكن لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات الحديثة أن تؤثر على التغيرات في الهويات بطريقة لم تشهدها من قبل في تاريخ البشرية. ويتم تحديد التغييرات والهويات الاجتماعية من خلال الابتكارات التكنولوجية التي يمكنها نقل المعلومات بسرعة وتجسيد الأبعاد الاجتماعية والثقافية بشكل حاسم في تشكيل الثقافة من خلال نظام اتصالات جديد. وبالتالي، تظهر ثقافة جديدة – ثقافة الواقع الافتراضي التي ينغمس فيها الواقع نفسه بشكل كامل في سياق افتراضي على الشاشة يحدث من خلاله الاتصال يصبح تجربة حقيقية تعزز ظهور الهوية الافتراضية[٦٥].

**المحور السادس: تكنولوجيا الواقع الافتراضي والتعليم:**

تعتبر تكنولوجيا الواقع الافتراضي أحد التكنولوجيات المستحدثة والتي استخدمت في تدريس كافة المواد والمقررات الدراسية، في مراحل الدراسة المختلفة، وفي أنواع مختلفة من التعليم، وأثبتت فعالية تامة في العملية التعليمية، كما أثبتت تكنولوجيا الواقع الافتراضي فائدة جمة في مجالات نفعية وخدمية كالطب والعلاج والسياحة وكافة مناحي الحياة[٦٦].

**– فيما يتعلق بالسؤال الخاص بتقنيات الواقع الافتراضي في التعليم.**

فقد أشارت الحالة رقم (٤) إلى أن "في تطبيقات كتير من خلال الـ vr وar باستعمالها أما بحاول أولادي يفهموا معلومة معينة عن جسم الإنسان ودي بتقربهم

للواقع من خلال التعرف على شكل القلب أو الرئة وده بيكون علـــى هيئـــة رحلـــة سحرية.

وأشارت الحالة رقم "٦" من خلال مجموعة الديناصورات إلى اشترتها لابني قدر يرجع تاني للعصر إلى كان في الديناصورات " من خلال الـــرحلات الميدانيـــة الافتراضية للأماكن التاريخية.

أشارت حالة أخرى أنا اعتمدت على الكروت التفاعلية مع ولادي للتعـــرف على أماكن جغرافية.

ومن خلال ما سبق يتضح أن هناك تنوع في تكنولوجيا الواقع الافتراضـــي في الوقت الحالي على الرغم من عدم تطبيقها في التعليم إلا أنه هناك مجموعة مـــن الآباء يعتمدوا عليها من خلال شرائها بأسعار باهظة حتى توصل المعلومة لأبنـــائهم بالشكل الصحيح ولقد تنوعت تقنيات الواقع الافتراضي ومنها المتاحف الافتراضـــية والمسارح الافتراضية الألعاب الافتراضية التعليمية.

**فيما يتعلق بالسؤال الخاص فوائد تكنولوجيا الواقع الافتراضي في التعليم.**

فقد أشارت الحالة أن من فوائد تكنولوجيا الواقع الافتراضي هي:

- الواقع الافتراضي فوائد كثيرة للمتعلم حيث تمكن هذه التكنولوجيا من القيام بجولة افتراضية من مكان لآخر.

- تمكن الواقع الافتراضي الطلاب من تحسين التعليم من خـــلال تزويـــد الطـــلاب بتجارب علمية ممتعة كاكتشاف جسم الإنسان.

- يساهم الواقع الافتراضي في التفكير الإبداعي حيث يـــتم نقـــل الطـــلاب خـــارج الفصول الدراسية وينمي الخيال عند الطالب.

- يوفر الواقع الافتراضي تجارب افتراضية ممتعة من خلال السفر افتراضياً واكتشاف الأماكن جغرافيا.

يحول الواقع الافتراضي الطلاب من متعلم سلبي أي متعلم نشيط يستطيع التعايش مع العالم ويستفيد من تجارب الآخرين.

كما يُعتقد أن تكنولوجيا الواقع الافتراضي لها القدرة على تنمية التعلم الذاتي المتمركز حول الطالب عن طريق استكشاف عالم أقرب للواقعية وأكثر تفاعلية. كما يتمكن المتعلم من خلالها من التحرك والتجول داخل المشهد مما يساعده على تنمية قدراته على تصور وفهم وإدراك البيانات العلمية المعقدة والتي لا تعطي دراستها بالأبعاد الثنائية الفهم المطلوب وخاصة في المواد العلمية(٦٧).

**- ومن مزايا الواقع الافتراضي وفوائده في العملية التعليمية هي:**

**أولًا:** يوفر العالم الافتراضي الثلاثي الأبعاد قدرة على العيش والطيران ومشاهدة العالم الموجود بداخلها ويبعد المستخدم عن العالم الواقعي.

**ثانيًا:** توفر للمستخدم فرصة لكي يقوم بتحقيق كل مهاراته وبدقة عالية، كما تسمح له برفع مستوى تركيزه وترفع من قدرته العقلية.

**ثالثًا:** في العالم الافتراضي يوجد الكثير من الأمور والمقاييس التي تتشابه مع الحياة الواقعية للمستخدم مثل الشكل الطبيعي للإنسان والأحجام المتماثلة.

**رابعًا:** يساهم العالم الافتراضي بتعزيز الصورة المجسمة للإدراك الحسي في دماغ الإنسان.

**خامسًا:** يوفر العالم الافتراضي قدرة للتحرك عبر الزمن وتأخذك برحلة حول العالم، بالإضافة إلى ذلك تساهم في بعض الأحيان بإعادة عرض مواقف حصلت فـــي الزمن الماضي، أو قد تحدث لك في المستقبل البعيد.

**سادسًا:** يستطيع مستخدمين العالم الافتراضي استخدام الشبكات والمعلومات المحليـــة والعالمية كذلك، كما يسمح بمشاركة بيئة مختلفة مع مستخدمين من باقي أنحـــاء العالم، مما يزيد من روابط المستخدم الاجتماعية.

**سابعًا:** يعرض العالم الافتراضي صور وهمية، ولكـــن يســـتطيع المســـتخدم عنـــد مشاهدتها الشعور بأنه يعيش في بيئة افتراضية صناعية، ويكـــون هـــذا العـــالم معزز بالتكنولوجيا الغير افتراضية وتكون مرئية وسمعية.

**ثامنًا:** يستطيع مستخدمي تقنيات العالم الافتراضي أن تكون لديهم بيئة افتراضية أمنه بشكل كامل، حيث توفر منصات يصعب الحصول على الزمن والمكـــان مـــن خلالها.(٦٨)

**نتائج الدراسة:**

لقد تبلورت مشكلة الدراسة الراهنة في التعرف على دور تكنولوجيا العالم الافتراضي في تشكيل الوعي الثقافي والاجتماعي لدى الطفل، من خلال مقابلة مع الأمهات للتعرف على الأطفال الذين يستخدمون العالم الافتراضي، سواء سينما العالم الافتراضي أو ألعاب إلكترونية افتراضية باستخدام نظارات ثلاثية الأبعاد.

وتمت معالجة الظاهرة في ضوء رؤية نظرية تتمثل في **الهابيتوس والممارسة الاجتماعية الافتراضية** يمثل العالم الافتراضي اليوم النموذج الفاعل في عملية التواصل الاجتماعي بالاستناد على الهابيوتس الذي يقدمه بيير بورديو باعتباره قارئ للممارسة الاجتماعية والتي سوف تكون لدينا الممارسة الاجتماعية الافتراضية.

**وأيضًا اعتمدت الباحثة على نظرية المجال العام الافتراضي** العالم الافتراضي قد عكس قيم تساعد على تنشئة الطفل ثقافيًا واجتماعيًا من خلال أنها تساعدهم على كسب قيم من خلال إدراكهم للواقع الاجتماعي الذي يوثر في سلوكهم الاجتماعي، فالعالم الافتراضي أصبح مرشد وموجهة لهؤلاء الأطفال في فهمه للواقع الاجتماعي وساهمت تكنولوجيا الاتصال والمعلومات في إعادة إحياء المجال العام لما تمتلكه من إمكانيات تكنولوجية عالية خلقت مجالًا للمناقشة والحوار ذات الطابع السياسي ومكنت الأفراد من الوصول إليها. **واعتمدت الدراسة على تفسير بودريار للواقع الافتراضي حاول بودريار التصدي لما سماه بعصر موت الواقع أو نهايته، الذي كان أبرز سماته نشأة العوالم الافتراضية.**

**وفى هذا الإطار جاءت نتائج الدراسة الميدانية لتؤكد على:**

- التأثير الكبير الذي تمارسه العالم الافتراضي في تشكيل سلوك الأطفال، لذلك ترى الباحثة أن على الآباء الانتباه لمخاطر العالم الافتراضي إذا زاد الاستخدام فقد

يتعرض الطفل لخطر ويؤثر على سلوكيات، فقد أوضحت النتائج الميدانية إلى التأثير السلبي للعالم الافتراضي على الأطفال.

- أثرت وسائل التكنولوجيا في تشكيل الوعي الاجتماعي لدى الاطفال.
- وأيضاً أوضحت الدراسة التأثير الذي يحدثه العالم الافتراضي في تشكيل الهويـــة الاجتماعية لدى الطفل، فهي تؤثر على التغيرات في الهويات وبالتـــالي، تظهـــر ثقافة جديدة هي ثقافة الواقع الافتراضي، إذا أصبح الواقع الافتراضي له دور في تشكيل الهوية الثقافية وأصبحت هناك ثقافة خاصة به.
- العالم الافتراضي يجعل الطفل يتعلم مهارات جديدة ويكـــون متطـــورو مواكـــب لتكنولوجيا العصر.
- ساهمت العوالم الافتراضية في توسيع خيال الطفل وينظر إلى الواقعية الافتراضي بوصف حالة يمتزج فيها الحقيقي والخيالي.
- وترى الباحثة أنه يجب دمج تكنولوجيا العالم الافتراضي في التعلـــيم كاســـتخدام نظارات vr لشرح مادة علمية معينة، فهي تجعل الطفل وكأنه داخل الحدث فمـــن الممكن استخدامها لشرح مادة الجغرافي وذلك لتبسيط المادة العلمية ويشعر الطفل وكأنه داخل المكان، وأيضاً في مادة العلوم عند شرح أجزاء جسم الإنسان، وذلك للتبسيط على الطفل.

وأيضاً ترى الباحثة ضرورة استخدام الكروت التفاعلية وخاصة مع الأطفال في مراحل التعليم الأولى فهي تساهم في تزويد الطفل بمعلومات في شكل الأب مثل كروت الفضاء التي من خلال يستطيع التعرف على المجموعة الشمسية مع استخدام نظارة الواقع الافتراضي.

- أصبحت التكنولوجيا الحديثة والعالم الافتراضي يساهم في تنشئة الطفل اجتماعيـــاً وثقافياً من خلال المحتوى المعروض ومن خلال ما تبثه من قيم للأطفال.

- سوء استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي يؤثر بالسلب على الأطفال.
- يمكن أن يساعد الواقع الافتراضي في زيادة تفاعل الطلاب ومساعدتهم على فهم المواد بشكل أفضل.
- ومن خلال ما سبق يتضح ان هناك تنوع في تكنولوجيا الواقع الافتراضي في الوقت الحالي على الرغم من عدم تطبيقها ف المدارس بسبب أسعارها المكلفة إلا أنه هناك مجموعة من الآباء يعتمدوا عليها من خلال شرائها بأسعار باهظة حتى توصل المعلومة لأبنائهم بالشكل الصحيح ولقد تنوعت تقنيات الواقع الافتراضي ومنها المتاحف الافتراضية والمسارح الافتراضية الألعاب الافتراضية التعليمية الكروت التفاعلية.

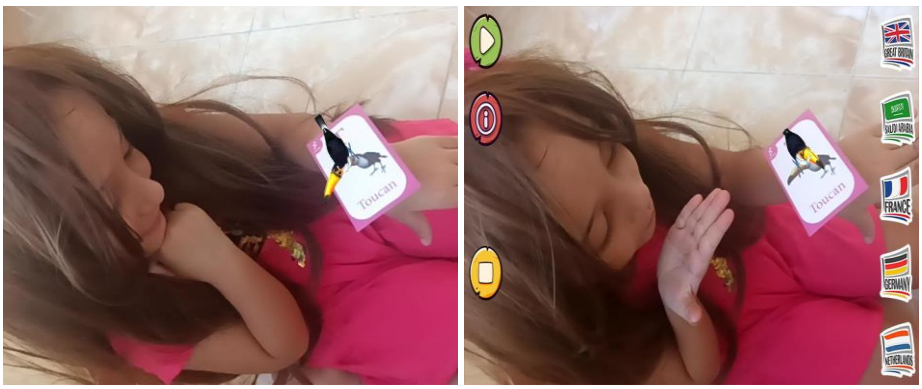
**التوصيات:**

- تأمل الباحثة في المزيد من الأبحاث عن العالم الافتراضي باستخدام تقنيات ال vr وال Ar في المجال الصحة والفن والتعليم.
- إجراء مزيد من الأبحاث عن العالم الافتراضي في التعليم ودوره في التعليم من خلال استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي في التعليم.
- الاعتماد على الكروت التفاعلية الافتراضية التي تعتمد على تكنولوجيا الواقع المعزز والواقع الافتراضي وخاصة في مرحلة التعليم الأولى أي مرحلة التأسيس للأطفال.
- العمل على إنشاء مراكز للتعليم الافتراضي تتوحد فيها جهود الدولة فيما يتعلق بمشاريع وبرامج التعليم الافتراضي.

**ـ رسوم توضيحية:**

**كاميرا الواقع الافتراضي vr كاميرا الواقع الافتراضي**

**كروت افتراضية مجسمة كروت افتراضية مجسمة**




**كروت تفاعلية مجسمة**

## المراجـــــع:

(١) وجدي محمد بركات، توفيق عبد المنعم توفيق، الأطفال والعوالم الافتراضية، " آمال وأخطـــار، مؤتمر الطفولة في عالم متغير "، مملكة البحرين، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولـــة، ٢٠٠٩، ص ٢.

(٢) شريف درويش اللبان، تكنولوجيا الاتصال، المخاطر والتحديات والتـــأثيرات الاجتماعيـــة، دار المصرية اللبنانية، القاهرة، ٢٠٠٠، ١٠٣٢/٢.

(٣) محمد عبد القادر حاتم، ديمقراطية الإعلام والاتصال، الهيئة العامة للكتـــاب، ١٩٩٦، ص. ص ١٣، ٥٦.

(٤) طارق قابيل، أفاق الوراثة والمعلوماتية الحيوية في ضوء الثورة الرابعة، مجلة التقدم العلمـــي، الكويت، العدد ١٠٣، ٢٠٠٨، ص ٤٦.

(5) https://www.almrsal.com/post/1108414.

(٦) وجدي محمد بركات، توفيق عبد المنعم توفيق، الأطفال والعوالم الافتراضية، " آمال وأخطـــار، مؤتمر الطفولة في عالم متغير، " مملكة البحرين الجمعية البحرينية لتنمية الطفولـــة، ٢٠٠٩، ص ١٤.

(٧) أسماء أبو طالب:" اساسيات فن الكتابة السينمائية والتليفزيونية للأطفال"، ط١، (القاهرة: الشركة المصرية العالمية للنشر– لونجمات ٢٠٠٢)، ص ٩، ١٣.

(8) - Geoffrey nowel-smith, how film means, or from aesthetic to semiotics and half way back again, oxford university press, 2000, p 11.

(٩) سمير فريد:" سينما الأطفال، توصيات أول مؤتمر دولي لأفلام الأطفال، ط١، (القاهرة: المجلس العربي للطفولة والتنمية ١٩٩٤)، ص٦.

(١٠) أسماء أبو الطالب: " أساسيات في الكتابة السينمائية والتليفزيونية للأطفـــال، مرجـــع ســـابق، ص١٥، ٧٩، ٧٠.

(11) Octavio Kulesz, The impact of digital technologies on the diversity of cultural expressions in Spain and Hispanic America, INTERGOVERNMENTAL COMMITTEE FOR THE PROTECTION AND PROMOTION OF THE Diversity OF CULTURAL EXPRESSIONS, 2016.

(12) Kaveri Subrahmanyam, Developmental Implications of Children's Virtual Worlds, California State University, Los Angeles; Children's Digital Media Center, Los Angeles. 66 WASH. & LEE L. REV. 1065 (2009).

(13) Tamara oanova, yuri shunin, Technology impact on developing virtual identity, Riga Technical University, Faculty of Mechanical Engineering, Transport and Aeronautics, Latvia, 2017.

(14) Yamada rice, mushtaq f woodgate, osmans, children and virutual reality: emerging possibilities and challengea, the cost action digilitey 2017.

(15) Siobhan McGrath, **New Media Technologies in the Household, Department of Sociology, National University of Ireland Maynooth, 2012**.

(١٦) عفاف أحمد عويس، استخدام الأطفال للأجهزة الرقمية، مجلة الطفولـــة والتنميـــة، المجلـــس العربي للطفولة والتنمية، العدد ٣٤، ٢٠١٩.

(17) Jackie Marsh, Young children's play in online virtual worlds, Article in Journal of Early Childhood Research · February 2010.

(18) Soule, Caroline Yale, a study of the affective responses of preschool children to films adapted from children s literature, ph d dissertation, (Massachusetts: Boston university, 1988).

(19) Booth, Jackie Louise, an analysis of children s learning cartoon, PhD dissertation, (Florida: university of south Florida, 1997).

(٢٠) جيهان أحمد فؤاد عبد الغني:" دور الدراما التليفزيونية في تشكيل اتجاهات الطفل نحو اختيـــار المهن"، رسالة ماجستير– غير منشور، (القاهرة: كلية الإعلام، جامعة القاهرة)، ١٩٩٩.

(21) D. and Katherine T. MacArthur. Television Can Enhance Children's Intellectual Development, Ph.D the Department of Human Ecology (ausyin: the University of Texas at Austin, 2001) *Center For The Advancement Of Health*.

(22) Johns Hopkins, Childhood TV Viewing A Risk For Behavior Problems, phd, (University Bloomberg School of Public Health, 2007).

(٢٣) نسرين محمد عبد العزيز: "المضمون الذي تقدمة قنـــاة space toon وأثـــره علـــى الطفـــل المصري"، رسالة ماجيستير غير منشورة، جامعة القاهرة، ٢٠٠٧.

(٢٤) على سليمان مفلح، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني، مجلة جامعة القـــدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، مجلد (٤)، عدد ١٦، فلسطين، ٢٠١٦.

(٢٥) "سوزان مروان محمد عبد القادر: " بعنوان اساليب التنشئة الاجتماعية: دراسة مقارنة بين الأمهات العاملات وغير العاملات في مدينة جدة، رسالة ماجيستير – غير منشورة، (جدة، جامعة الملـــك عبد العزيز، ١٤١٨هـــ).

(26) Gina Garamond and Charles at kin, mass communication and political socialization public opinion quarterly, vol. 50, 1986.

(٢٧) فاطمة يوسف القليني: بعنوان قيمة التنشئة الاجتماعية كما تعكسها قصص وحكايات الأطفال " دراسة لعينة حضرية ريفية باستخدام منهج تحليل المضمون، رسالة دكتوراه –غير منشورة، (القاهرة: كلية البنات – جامعة عين شمس، ١٩٨٩).

(٢٨) لزا غودار، أنا أوسيلفي إذن أنا موجود: تحولات الأنا في العصر الافتراضي، ترجمة ســـعيد بنكراد، الطبعة ١، المركز الثقافي للكتاب، الدار البيضاء ــ المغرب، ٢٠١٩، ص ٣٢.

(29) Panji Suminar, Bringing in Bourdieu's theory of Practice: Understanding Community-Based Damar.

Agroforest Management in Pesisir Krui, West Lampung District, Indonesia International Journal of Humanities and Social Science Vol. 3 No. 6 [Special Issue – March 2013.

(30) Pierre Bourdieu, (1980) : Le Sens pratique; Les Éditions de Minuit. Paris; P. 88

(31) http://www.alminbar.org/alminbar/almen15/ menzar11.htm.484kt.

(٣٢) محمد بالقايد أمايور، "سوسيولوجيا الفن – مدخل لقراءة إسهامات بيير بورديو"، نشر Online موقع الحوار المتمدن.

http://www.ahewar.org/debat/show.art.asp?aid=562107&r=0

(٣٣) حمداوي، جميل المفاهيم السوسيولوجية عند بيير بورديـــو، مجلـــة جيـــل العلـــوم الإنســـانية والاجتماعية، مركز جيل البحث العلمي، المغرب، ٢٠١٥، ص ص ١٠٨-١١١

(34) http://www.a7waledu.com/9870

– مقال ل بيير بورديو بعنوان أطروحة إعادة الإنتاج الاجتماعي.

(٣٥) حمداوي، جميل المفاهيم السيسيولوجيا عند بيير بورديو، مرجع سابق، ص ١١٠.

(36) Nilnur TANDAÇGÜNEŞ KAHRAMAN*, DIGITAL TRANSFORMATION OF BOURDIEU'S CONCEPT OF HABITUS, A STUDY ON CLOSED FACEBOOK GROUPS, FOR FREECYCLING, DIGITAL TRANSFORMATION IN MEDIA & SOCIETY.istanbul.2020 p107-113

(٣٧) عبد الله فرح، سوسيولوجيا العالم الافتراضي – بيار بورديو "الهابيتوس الافتراضي".

https://www.facebook.com/AnsarSociologey/posts/1055381598604123

(٣٨) أماني المهدى، المجال العام من الواقع الفعلـــي إلـــى العـــالم الافتراضـــي: معـــايير التشـــكل والمعوقات، المركز الديمقراطي للدراسات الاستراتيجية والسياسية، ٢٠١٨

(39) KasunUbayasiri, Internet and the public sphere: A glimpse of YouTube, **e-Journalist**, Vol. 6, No. 2, 2006, P:

(40) BeHabib, seyla 1992, Calhoun, ed, and, models of the public sphere, Habermas, combridge mass, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, and London, England, P. 87.

(٤١) عبد الهادي أحمد النجار، دور الفيس بوك في تشكيل المجال العام لدى الشباب الجامعي المصري نحو أحداث ثورة ٢٥ يناير، مجلة كلية الآداب، جامعة الزقازيق ٢٠١٢، العدد ٦٢، ص١٥٧.

(42) Sphere, greg goldbberg, Rethinking the public/virtual The problem with Participation, Wesleyan University, USA ew media & society, 2020

(٤٣) صابرين زغلول السيد، سطوة الميديا "العالم الافتراضي واثرة في المجتمع المدني، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، لبنان، المجلد ٤، العدد ١١ (٣١ مارس/آذار ٢٠١٨)، ص ص.٢٦-٢٦٩.

(٤٤) الن هاو، ت ثائر ديب، النظرية النقدية، المركز القومي للترجمة، ٢٠١٥، ص ٢١٥.

(45) Behzad Pourgharib, Baudrillardian Concepts of Hyperreality and Simulacra in Margaret Atwood's Oryx and Crake, Khazar University Press, volumw21, 2018, p 40.

(٤٦) صابرين زغلول السيد، سطوة الميديا "العالم الافتراضي وأثره في المجتمع المدني، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، مرجع سابق، ص ٢٦٩.

(٤٧) على حسن عبد الإله محمد إبراهيم الدالي، تكنولوجيا الواقع الافتراضي ومستقبل الرسوم المتحركة، المؤتمر الدولي الرابع الفنون التشكيلية وخدمة المجتمع، كلية الفنون الجميلة بالأقصر، ٢٠١٨٨ ص ٥.

(٤٨) صالح ابن سالم العلوي، الاء بنت خليل الخليلية، اخلاص بنت يعقوب، تقرير مسرد الثورة الصناعية الرابعة، دار الشؤون الخارجية والاتصالات، ٢٠١٩، ص٣٢

(٤٩) أبو السعود محمد أحمد، محمد إبراهيم الدسوقي، مشكلات الواقع الافتراضي في ضوء آراء الخبراء والمستخدمين، سلسلة دراسات وبحوث مُحكّمَة. عدد خاص بالبحوث المحكمة في المؤتمر العلمي الثالث ٢٠١٥، ص ٣٧٢.

(٥٠) صالح ابن سالم العلوي، آلاء بنت خليل الخليلية، اخلاص بنت يعقوب، تقرير مسرد الثورة

الصناعية الرابعة، مرجع سابق، ص ١٧.

(٥١) فاطمة يوسف القليني:" الطفل والتنشئة الاجتماعية"، ط١، (الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية، ١٩٩١)، ص٣٣٩، ٣٤٠.

(٥٢) إلهام عفيفي عبد الجليل، التنشئة الثقافية للطفل المصري، المـــؤتمر الســـنوي الثـــاني للطفـــل المصري تنشئته ورعايته، مركز دراسات الطفولة. جامعة عين شمس، المجلد الاول، ١٩٨٩، ص ٤.

(٥٣) حامد زهران، جلال السري:" دراسات في علم النفس النمو"، رعاية النمو الاجتماعي للأطفال " نظرة مستقبلية، ط١، (القاهرة: عالم الكتب ٢٠٠٢)، ص ١١٥.

(54)What is Augmented Reality (AR) and How does it work,

من موقع: thinkmobiles.com، اطّلع عليه بتاريخ ٨-١-٢٠١٩.

(55) Tamara Lobanova-Shunina, Technology impact on developing virtual identity, Riga Technical University, Faculty of Mechanical Engineering, Transport and Aeronautics, Latvia, 2017, p 3-4.

(٥٦) خلافاوى، شمس ضيات، الإعلام الجديد: قراءة في تطور المفهوم والوظيفـــة، مجلـــة علـــوم الإنسان والمجتمع، جامعة محمد –خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، ع ١٥، ٢٠١٥، ص ص ٢٩–١٢.

(٥٧) مها عبد المجيد صلاح، الإشكالية المنهجية في دراسة تطبيقات الإعـــلام الاجتمـــاعي، رؤيـــة تحليلية، المجلة العربية للإعلام والاتصال، السعودية، ٢٠١٦، ص ٥.

(٥٨) وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال "دراسة وصفية تحليلية للأطفال فـــي الفئة العمرية من ٧–١٥، ٢٠١٥، ص ١٢.

(٥٩) عايد كامل، تكنولوجيا الإعلام والاتصالات وتأثريها على قيم المجتمع الجزائري، جامعة أبـــي بكر بلقايد، تلمسان، الجزائر، ٢٠١٦، ص ٢.

(٦٠) وجدي محمد بركات، توفيق عبد المنعم توفيق، الأطفال والعوالم الافتراضية "آمال واختار، مؤتمر الطفولة في عالم متغير، الجمعية البحرانية لتنمية الطفولة، ٢٠٠٩، ص ٤.

(٦١) وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال "دراسة وصفية تحليلية للأطفال في ألفيه العمرية من ٧-١٥، ٢٠١٥، ص٧.

(62) Tamara Lobanova-Shunina, Technology impact on developing virtual identity, opt. p 3.

(63) Tamara Lobanova-Shunina, Technology impact on developing virtual identity, opt, p4.

(٦٤) صابرين زغلول السيد، سطوة الميديا "العالم الافتراضي وأثره في المجتمع المدني، مرجع سابق، ص.٢٦.

(65) Tamara Lobanova-Shunina, Technology impact on developing virtual identity, opt. p 3-4.

(66) https://edutechmans.blogspot.com/2016/10/blog-post.html

(٦٧) تقنية الواقع الافتراضي في التعليم – تعليم جديد (new-educ.com)

(68) https://www.almrsal.com/post/1108414