العاب الواقع الافتراضي ودورها في تشكيل ثقافة الاطفال

(دراسة انثروبولوجية في بغداد)

أ.د محمد جميل أحمد

الجامعة المستنصرية/ كلية الاداب

dr.mohammed@uomustansiriyah.edu.iq

الملخص

تسعى هذه الدراسة إلى الكشف عن السمات الثقافية التي تتشكل نتيجة الانخراط في الألعاب الافتراضية. تهدف الدراسة إلى معرفة دور الأسرة في توجيه الأطفال نحو ممارسة الألعاب الواقعية الافتراضية.

تتناول هذه الدراسة التغيرات التي حدثت في السنوات الأخيرة بسبب التكنولوجيا والألعاب الإلكترونية، وكيف أثرت هذه التغيرات على سلوك الأطفال والمراهقين. فقد أحدثت الألعاب الإلكترونية تأثيرات متنوعة، بعضها إيجابي والبعض الآخر سلبي.

من بين التأثيرات السلبية، هناك مشكلة الإدمان على الألعاب، حيث يفضل الأطفال والمراهقون قضاء وقت طويل في اللعب، مما يؤثر على صحتهم مثل ضعف البصر وقلة النشاط البدني. كما أن بعض الألعاب التي تحتوي على مشاهد عنيفة قد تجعل الأطفال يتصرفون بشكل عدواني، ويقل اهتمامهم بالدراسة مما يؤثر على تحصيلهم الأكاديمي. إضافة إلى ذلك، يمكن أن يسبب كثرة اللعب عزلة اجتماعية، حيث يبتعد الأطفال عن التفاعل مع الآخرين ويصبحون معتمدين أكثر على الألعاب. كما أن بعض الألعاب، خصوصًا تلك التي تُلعب عبر الإنترنت، قد تعرض الأطفال لسلوكيات غير مناسبة، مثل التدخين أو شرب الكحول.

وخرجت الدراسة بنتائج اساسية اهمها:

1- أن تأثيراتها السلبية تفوق الإيجابية، خاصة في ضوء إدمان الأطفال لهذه الألعاب، الأمر الذي يؤثر بشكل كبير على بناء ثقافتهم الشخصية ويسهم في خلق مشكلات مثل العصيان وعدم سماع كلام الأسرة.

2- يصاب كثير من الاطفال بامراض نفسية كثيرة مثل التوحد وانفصام الشخصية فضلا عن الامراض البيلوجية.

الكلمات المفتاحية: الالعاب، الدور، الثقافة، والاطفال.

Virtual reality games in shaping children's culture (Anthropological study in Baghdad)

Prof. Dr. Muhammad Jamil Ahmed
Al-Mustansiriya University / College of Arts
dr.mohammed@uomustansiriyah.edu.iq

Abstract

This study seeks to reveal the cultural traits that are formed as a result of engaging in virtual games. The study aims to know the role of the family in directing children towards playing virtual reality games.

This study addresses the changes that have occurred in recent years due to technology and electronic games, and how these changes have affected the behavior of children and adolescents. Electronic games have had various effects, some positive and others negative.

Among the negative effects, there is the problem of addiction to games, as children and adolescents prefer to spend a long time playing, which affects their health such as poor eyesight and lack of physical activity. Also, some games that contain violent scenes may make children act aggressively, and their interest in studying decreases, which affects their academic achievement. In addition, excessive playing can cause social isolation, as children move away from interacting with others and become more dependent on games. Also, some games, especially those played online, may expose children to inappropriate behaviors, such as smoking or drinking alcohol. The study came out with basic results, the most important of which are:

1- Its negative effects outweigh the positive ones, especially in light of children's addiction to these games, which greatly affects the construction of their personal culture and contributes to creating problems such as disobedience and not listening to the family.
2- Many children suffer from many psychological diseases such as autism and schizophrenia in addition to biological diseases.

Keywords: Games, role, culture, and children.

المقدمة

تعد ألعاب الواقع الافتراضي من أبرز وسائل الترفيه الحديثة، حيث تزداد شعبيتها بين الأطفال والمراهقين .تساهم هذه الألعاب في تطوير مهارات عديدة مثل التفكير النقدي والتعاون الاجتماعي، لكن استخدامها المفرط قد يؤدي إلى عواقب سلبية على الصحة النفسية والسلوكيات الاجتماعية. تستغل هذه الألعاب التقدم التكنولوجي لتوفير تجارب واقعية تتيح للأطفال استكشاف العالم والتفاعل معه بطرق جديدة .ومع ذلك، فإن التعرض المفرط للألعاب الإلكترونية يمكن أن يؤثر سلباً على العلاقات الاجتماعية والأنشطة البدنية، مما يتطلب من الأهل والمربين تحقيق توازن بين وقت اللعب والنشاطات الأخرى.

لذا يجب على الأهل مراقبة استخدام الأطفال لهذه الألعاب، مع تعزيز الوعي بالمخاطر المحتملة، وفتح حوار حول أهمية الاعتدال في استخدامها لتحقيق الفائدة المرجوة. وقد تكونت الدراسة من خمس فصول الأول الاطار العام للدراسة والثاني النظريات المفسرة لموضوعات الدراسة واما الثالث فاهتم بالجرائات المنهجية بالدراسة وجاء الفصل الرابع بعنوان الالعاب الافتراضية نشئتها وانواعها واثارها واما الخامس فاختص بحالات الدراسة الميدانية.

الفصل الأول: الاطار العام للدراسة

المبحث الاول :عناصر الدراسة

أولا موضوع الدراسة

تتناول هذه الدراسة التغيرات التي حدثت في السنوات الأخيرة بسبب التكنولوجيا والألعاب الإلكترونية، وكيف أثرت هذه التغيرات على سلوك الأطفال والمراهقين. فقد أحدثت الألعاب الإلكترونية تأثيرات متنوعة، بعضها إيجابي والبعض الآخر سلبي.

من بين التأثيرات السلبية، هناك مشكلة الإدمان على الألعاب، حيث يفضل الأطفال والمراهقون قضاء وقت طويل في اللعب، مما يؤثر على صحتهم مثل ضعف البصر وقلة النشاط البدني. كما أن بعض الألعاب التي تحتوي على مشاهد عنيفة قد تجعل الأطفال يتصرفون بشكل عدواني، ويقل اهتمامهم بالدراسة مما يؤثر على تحصيلهم الأكاديمي. إضافة إلى ذلك، يمكن أن يسبب كثرة اللعب عزلة اجتماعية، حيث يبتعد الأطفال عن التفاعل مع الآخرين ويصبحون معتمدين أكثر على الألعاب. كما أن بعض الألعاب، خصوصًا تلك التي تُلعب عبر الإنترنت، قد تعرض الأطفال لسلوكيات غير مناسبة، مثل التدخين أو شرب الكحول.

أما من حيث التأثيرات الإيجابية، فتسهم بعض الألعاب في تطوير مهارات التفكير وحل المشكلات لدى الأطفال. كما تعزز من قدراتهم الاجتماعية من خلال اللعب الجماعي والتفاعل مع الآخرين، كما أن بعض الألعاب تساعد في تعلم لغات جديدة وتحسين المهارات اللغوية.

وفي إطار هذه الموضوعات، تطرح الدراسة عدة تساؤلات مثل:

1- كيف يؤثر الإدمان على الألعاب الإلكتروني في صحة الأطفال؟

2- هل يمكن أن تساهم الألعاب الإلكترونية في تحسين سلوك الأطفال الاجتماعي؟

3- ما هو دور الألعاب في تعزيز التحصيل الدراسي؟

4- وهل يمكن أن تكون الألعاب أداة فعالة لتعلم لغات جديدة ؟

5- وكيف يمكن توازن الأطفال بين ألعابهم وحياتهم الاجتماعية والدراسية؟

ثانيا : أهمية الدراسة:

نظرًا للاستخدام الواسع والمتزايد للألعاب الإلكترونية في عصرنا فإن دراسة هذه التأثيرات تعتبر ذات أهمية كبيرة للمساعدة في التوجيه السليم، سواء من قبل الأسر أو الجهات التعليمية أو حتى المطورين أنفسهم . يمكن لهذه الدراسة أن تساهم في فهم تأثير الألعاب على سلوكيات الأطفال وتقديم حلول لمواجهة المشاكل التي قد تطرأ من وراء الاستخدام المفرط أو غير السليم لهذه الألعاب.

ثالثا : اهداف الدراسة.

تسعى هذه الدراسة إلى الكشف عن السمات الثقافية التي تتشكل نتيجة الانخراط في الألعاب الافتراضية.

1- تهدف الدراسة إلى معرفة دور الأسرة في توجيه الأطفال نحو ممارسة الألعاب الواقعية الافتراضية.

2- كما تهدف إلى التعرف على دوافع الأطفال لممارسة الألعاب الافتراضية، أنواعها، أسباب انتشارها، والوقت الذي يقضونه في اللعب.

3- تسعى الدراسة إلى تحليل الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الافتراضية في تشكيل ثقافة الأطفال.

4- تسعى الدراسة أيضاً إلى اقتراح حلول وطرق لحماية الأطفال والوقاية من تأثيرات الألعاب الافتراضية.

المبحث الثاني: المفاهيم والمصطلحات "لعب" في اللغة

تتنوع في معانيها واستخداماتها، حيث تعبر عن عدة مفاهيم متعلقة بالنشاط والتسلية .من أبرز هذه الاستخدامات:

لعب :هو الفعل الذي يدل على النشاط الترفيهي أو التسلية، مثل لعب الأطفال أو الألعاب الرياضية.

لعباً: هو مصدر الفعل "لعب ، ويشير إلى عملية اللعب أو الفعل ذاته.

تلاعبُ: يعبرعن اللعب بأسلوب ماكر أوغير جاد، حيث يتضمن نوعاً من الخداع أوالتلاعب[1] .

تلاعب :يعني اللعب بطريقة غير نزيهة أو باستخدام الحيلة والخداع.

العبان: هو جمع لمفرد "لعب"، ويعني نوعين من اللعب أو نشاطين متشابهين.

تلعيب وتلعات وتلعابة :تشير إلى أشكال أو أنماط متعددة من اللعب، قد تكون أكثر تحدياً أو تعقيداً.

بإجمال، تعكس كلمة "لعب "الأنشطة التي تتم على سبيل التسلية والترفيه، وتعد ضد الجدية أو الأعمال التي تتطلب التركيز والجهد[2].

العب اصطلاحآ :

اللعب اصطلاحاً هو مشاركة الفرد في نشاط رياضي أو ترفيهي .قد يكون هذا النشاط حراً (free play)، حيث يتم بشكل طبيعي ودون قيود، أو منظماً (organized) وفقاً لقوانين وأنظمة معترف بها اللعب يعد نشاطاً اجتماعياً يشترك فيه الأفراد أو الجماعات وفقاً لقواعد محددة لتحقيق أهداف معينة .يعد اللعب وسيلة طبيعية لتفريغ الطاقة الزائدة، وتعزيز نمو الجسم، وتحضير الأطفال للحياة المستقبلية من خلال تعلم المهارات الأساسية .كما يسعى المشاركون في الألعاب إلى إثبات مهاراتهم والتفوق على الآخرين .في الألعاب المنظمة، يُحدد سلوك كل فرد بناءً على دوره الذي يؤديه ضمن المجموعة، مما يساهم في تنظيم التصرفات وفقاً للقواعد المتفق عليها[3]

اللعب يُعرف ايظا،، بأنه مجموعة من الأنشطة أو مجموعة من الفعاليات المنظمة التي يمارسها الأطفال، سواء بشكل فردي أو جماعي .يجب أن يتم اللعب وفقاً لقواعد واضحة ومتفق عليها بين الأطفال المشاركين . بالإضافة إلى ذلك، يجب أن يشعر من يمارس اللعب بالسعادة والمتعة، ويعزز هذا النشاط روح المنافسة، سواء مع النفس أو مع الآخرين[4].

2- الواقع لغة

الكلمة "الواقع "هي مصدر من الفعل "وقع" ويأتي في معانٍ متعددة، منها: الحالة أو الحقيقة: ما هو حاصل بالفعل، مثلما في قولك "الواقع المرير "أو "الواقع الاجتماعي". العكس من الخيال: أي الأمور التي يمكن إدراكها أو الإحساس بها، ضد الموهوم أو المتخيل. التفاعل أو المواجهة :مثل قولك "واقع الشخص

(1) مجد الدين محمد بن يعقوب الفيروزابادي ،القاموس المحيط،مؤسسة للرسالة ،بيروت ،٢٠٠٥، ص ١٣٤

(2) أ.د.احمد مختار عمر ،معجم اللغة العربية المعاصرة ،القاهرة ،٢٠٠٨ ،ص٢١٥

(3) احمد زكي بدوي ،معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية ،بيروت ١٩٨٢،ص ٣١٧

(4) د. رافدة الحريري ، الالعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الاطفال ،دار اليازوري،عمان،٢٠١٤،ص١٦

خصمه"، أي أنه حاربه أو تعامل معه بشكل مباشر. الدخول في شيء أو حدوثه: كأن تقول "وقع في المشكلة " أو "وقع في الخطأ"، أي دخل فيها[1].

اصطلاحآ

الاصطلاح الذي تتحدث عنه هو "مبدأ الواقع "في التحليل النفسي .يعني هذا المبدأ أن الإنسان يسعى لتحقيق رغباته بشكل يتناسب مع الواقع، أي أنه يجب أن يوازن بين ما يرغب فيه وبين ما يسمح به العالم الخارجي .بهذا الشكل، يتعلم الشخص كيف يتصرف بطريقة تناسب الواقع بدلاً من الانجراف وراء رغباته فقط [2].

٣- الواقع الافتراضي

لغة: الواقع الافتراضي هو تقنية تجعلنا نرى ونتفاعل مع عالم ثلاثي الأبعاد من خلال جهاز خاص، كأننا نعيش فيه رغم أنه محاكاة من الحاسوب[3]. هو بيئة ثلاثية الأبعاد يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر، بحيث يمكن للمستخدم التفاعل معها وكأنه موجود فيها .يستخدم لذلك نظارات خاصة وأجهزة[4].

٤- ثقافة(لغة)

تأتي من الجذر "ثقف"، والذي يعني الحذق والذكاء .في القرآن، جاءت الكلمة في سورة البقرة بمعنى "حيثما وجدتموهم ."وفي اللغة الحديثة، تعني الثقافة العلوم والمعارف والفنون التي يدرسها الإنسان ليصبح أكثر معرفة وحكمة[5].

إصطلاحا:

الإصطلاح المقصود هو "**الثقافة**"، وهي كل ما يرثه المجتمع من الأجيال السابقة من قيم وعادات ومعتقدات وسلوكيات ومهارات المقصود هو أن الثقافة تساعد الناس على التكيف مع بيئتهم وتلبية احتياجاتهم .وهي تنتقل من جيل إلى جيل، بحيث يتعلم كل جيل من الجيل الذي قبله[6].

لغة) (٥- الطفل

---

(1) احمد مختار عمر،معجم اللغة العربية المعاصرة ،مصدر سابق ،ص ٢٤٨٢ ص٢٤٨١.

(2) حمد زكي بدوي ،معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية ،مصدر سابق ص ٣٤٧.

(3) احمد مختار عمر،معجم اللغة العربية المعاصرة ،مصدر سابق، ص 2482.

(4) وليد اسماعيل محمد الحلفاوي، التعليم الالكتروني تطبيقات مستحدثة ، دار الفكر العربي ،القاهرة 2011ص207.

(5) ابراهيم مذكور واخرون ،المعجم الوجيز، ،مصر ، وزارة التربية والتعليم، ١٩٨٤،ص٨٢.

(6) د. شاكر مصطفى سليم ، قاموس الانثروبولوجيا ،جامعة الكويت ،الكويت 1981،ص203.

ومؤنثه ،"أطفال" معه منذ ولادته حتى يميز أو يصل لسن البلوغ. **لغة:** الطفل هو الصغير من الناس، طفلة"[1]."

.المرحلة التي يمر بها الطفل منذ بداية حياته حتى بلوغه سن الشباب(الطفولة **إصطلاحا:** يطلق عليها حيث يراها البعض تبدأ من لحظة الميلاد وتنتهي عند هناك اختلاف بين الباحثين في تعريف هذه المرحلة، بينما يراها آخرون تبدأ منذ تكوين الجنين في رحم الأم وتستمر حتى سن الثامنة الحادية عشرة من العمر، حتى يصل إلى واجتماعياً وعقلياً يمكن القول أن الطفولة تشمل فترة تطور الطفل جسمياً بشكل عام، .عشر مرحلة الشباب)[2].

6- **ثقافة الأطفال:** هي جزء من الثقافة العامة للمجتمع، لكنها تختلف في بعض الجوانب لأنها تتناسب مع عمرهم وقدراتهم العقلية والجسمية .الأطفال ليسوا مجرد "كبار صغار"، بل لديهم طريقة خاصة في التفكير والإحساس والتخيل، لذلك ثقافتهم ليست مجرد نسخة مبسطة من ثقافة الكبار .لديهم عالمهم الخاص من الأفكار والمشاعر والتفاعل مع المحيط الذي يختلف عن الكبار[3].

الفصل الثاني:النظريات المفسرة لموضوع الدراسة

1- تعريف النظرية :

يعرفها جيبز Gibbsهي عبارة عن مجموعة من القضايا التي ترتبط ارتباطاً منطقياً فيما بينها في صورة تأكيدات إمبريقية تتعلق بخصائص مجموعة من الأحداث أو الأشياء، أنها توجه النظر إلى عدد من الخصائص المشتركة من بينها التحديد والمنطقية من االعلاقات التفسيرية أما النظرية عند برات وايت R. : (Wraithwaiteتشمل على مجموعة من الفروض التي تنتظم في نسق استنباطي أو استنتاجي وتتدرج في ترتيب تتابع فيه بعض الفروض[4].

2- **النظرية الأتصال الثقافي:** ذلك الاتصال الذي يتم عن طريق أعضاء الثقافات المختلفة نتيجة الاتصال بشكل مباشر أو غير مباشر وذلك من خلال الاطلاع على الانتاج الفكري والثقافي للشعوب

---

(1) الشيخ احمد رضا ، معجم متن اللغة ، دار مكتبة الحياة،بيروت 1959،ص 61.

(2) محمد ضياء الدين خليل ابراهيم ،حقوق الطفل مفهومها وتطورها عبر التاريخ البشري ،بحث منشور ،كلية الامام الاعظم الجامعة ، قسم اللغة العربية بغداد، 2014ص4.

(3) هادي نعمان الهيتي ،ثقافة الاطفال،عالم المعرفة ،كويت 1988،ص29؛ هادي نعمان الهيتي ،ثقافة الاطفال،عالم المعرفة ،كويت 1988،ص29.

(4) شحاته صيام النظرية الاجتماعية من المرحلة الكلاسيكية إلى ما بعد الحداثة، مصر العربية للنشر والتوزيع،٢٠٠٩، ص ١٦.

الاختلافات الثقافية تؤثر بشكل كبير في طريقة تفاعل الأفراد مع بعضهم البعض .نظرية الاتصال الثقافي تتعلق بكيفية نقل وتبادل الأفكار والمعارف بين ثقافات مختلفة، سواء كان ذلك بشكل مباشر أو غير مباشر .كما ذكرت، الاتصال الثقافي يتم من خلال مدخلين رئيسيين:

1- **المدخلات:** حيث يتلقى الشخص معلومات من الآخرين، سواء كان ذلك عبر الحديث أو ما يتم نقله من خلال الوسائل المختلفة.

2- **التفاعل المتبادل** :حيث يتم فهم المعاني المرسلة والتفاعل معها، وهذا يحدث في بيئة تفاعلية تحفز على تبادل الأفكار والمفاهيم. ايظا، تعد وسائل الإعلام والتكنولوجيا من أهم الأدوات التي تساهم في تسهيل عملية الاتصال الثقافي، حيث تتيح للأفراد من ثقافات مختلفة أن يتبادلوا المعرفة ويكتسبوا سمات ثقافية جديدة .تكنولوجيا مثل الإنترنت والبريد الإلكتروني والهواتف المحمولة تسهم في هذا التبادل، مما يجعل الثقافات المختلفة أكثر تقاربًا[1] في النهاية، الاتصال الثقافي هو عملية تبادل يمكن أن يؤثر في السياسات والإجراءات المجتمعية، ويعمل على نشر العادات والتقاليد، مما يؤدي إلى تعزيز الفهم المتبادل بين الثقافات المختلفة. وللاتصال الثقافي دور كبير في التصدي للعولمة والوصول للعالمية لكونه الأداة الناقلة للثقافة حيث إنه يساعد على دعم المواقف الثقافية والتأثير فيها .يضاف الى ذلك أن الثقافة في جوهرها تعبير عن النشاط الانساني، ومن الوسائل التي تساعد على نشر الثقافة بين الشعوب المختلفة هي وسائل الاتصال والاعلام التي تحفز عمليه الاتصال الثقافي[2].

الفصل الثالث: الاجراءات المنهجية للدراسة

اولا:مناهج الدراسة

وبهدف التوضيح نميز بين هذه المصطلحات بالمثال الآتي :في البحث العلمي هناك نهج فكري يتمكن الباحثون بوساطته من الكشف عن الحقائق باتباع منهاج مرسوم يستخدم فيه أكثر من منهج علمي، وتعتمد المناهج على طرائق خاصة للتقصي لتمكن من تحقيق الهدف من البحث وفق التصميم العلمي الذي وضع له، يعين في توضيح جانب أساسي هام من تصميم البحوث[3].

1-المنهج الاثنوغرافي:

---

[1] عبد الله محمد عبد الرحمن النظرية في علم الاجتماع، دار المعرفة الجامعية، مصر، ٢٠٠٦، ص ٥٩.

[2] رانيا محمد عبد المقصود، تأثير الاتصال الثقافي على لغة الخطاب اليومي، رسالة دكتوراه منشوره، ٢٠١٨ ، ص ٢٤.

[3] رجاء وحيد دويدري البحث العلمي أساسياته النظرية وممارساته العلمية، دار الفكر سورية دمشق، الطبعة ١ ، ٢٠٠٠، ص128.

هو احد المناهج العلوم الاجتماعية والانثروبولوجية الي تساعد في دراسة المجتمع بطرائق مختلفة فالاثنوغرافيا تشير إلى دراسة تفصيلية للمجتمعات والثقافات، حيث تركز على الملاحظة المباشرة والتفاعل مع الأفراد في بيئتهم اليومية .تتنوع الدراسات الاثنوغرافية بين الوصف والتحليل، وتهدف إلى فهم العادات، القيم، والتفاعلات الاجتماعية .يُعتبر مالينوفسكي وبواس من الأسماء البارزة في هذا المجال؛ حيث أكدا على أهمية البحث الميداني والملاحظة بالمشاركة .يتطلب هذا النوع من البحث من الباحث الانغماس في الحياة اليومية للجماعات المستهدفة، مما يتيح له جمع بيانات غنية ومعمقة حول الثقافات المعنية) [1].

ثانيا:ادوات الدراسة

اولا: الملاحظة –:

تعد الملاحظة وسيلة هامة من وسائل جمع البيانات في البحوث الاجتماعية والأنثروبولوجية ، وقد اهتم الأنثروبولوجيون بضرورة استخدام الملاحظة في دراساتهم عن الشعوب البدائية ، وقد ساعدهم ذلك على جمع بيانات وفيرة عن هذه المجتمعات، وخاصة في تسجيل مظاهر السلوك والوقائع التي تحدث أثناء قيام الباحث بالملاحظ. كما تجعل الباحث الميداني على اتصال وثيق بحياة المجتمع وثقافته، وتتيح الفرصة للحصول على صورة واقعية عن الظواهر.

وتنقسم الملاحظة من حيث درجة الضبط الى نوعين: وهي

1- **الملاحظة البسيطة:** وهي الملاحظة بدون مشاركة وهي التي يقوم فيها الباحث بالملاحظة دون أن يشترك في أي نشاط تقوم به الجماعة التي تخضع للملاحظة .

2- **الملاحظة المنظمة:** وهي الملاحظة المشاركة وتعنى اشتراك الباحث في حياة الناس الذين يخضعون للملاحظة لفترة زمنية طويلة نسبيا[2].

ثانيا: المقابلة:

المقابلة هي طريقة لجمع المعلومات من خلال محادثة مباشرة بين الباحث والمشاركين .تُعد وسيلة فعالة لأنها تساعد الباحث على الحصول على تفاصيل عميقة حول مواضيع معينة، خصوصًا عندما تكون هذه المواضيع عاطفية.

---

[1] شارلوت سيمورسميث، موسوعة علم الانسان المفاهيم والمصطلحات الانثروبولوجية ترجمة محمد الجوهري، المركز القومي للترجمة، القاهرة، ط ٢، ٢٠٠٩، ص.

[2] محمد حسن غامري ، المصدر السابق ص111،ص112.

تتميز المقابلة بقدرتها على كشف معلومات قد لا تظهر في الاستبيانات المكتوبة، مثل تعبيرات الوجه ونبرات الصوت، مما يساعد في فهم مشاعر وآراء الأشخاص .كما أنها مناسبة للأطفال والأميين الذين قد يجدون صعوبة في الكتابة.

لكن هناك بعض العيوب، مثل اعتماد المقابلة على مهارات الباحث في توجيه الأسئلة، مما قد يؤثر على النتائج .كما تحتاج المقابلات إلى وقت وجهد أكبر مقارنة بالاستبيانات.

بشكل عام، تعتبر المقابلة أداة قيمة لجمع المعلومات، لكنها تحتاج إلى تخطيط جيد لضمان دقة النتائج[1].

ثالثا: المخبرون:

المخبرون هم الأفراد الذين يقدمون معلومات للباحثين، وخاصة في مجالات مثل الأنثروبولوجيا والإثنوجرافيا .يعتبرون حلقة وصل بين الباحث والمجتمع المحلي، حيث يساهمون في توفير رؤى وتجارب من داخل هذا المجتمع. غالبًا ما يكون للمخبرين دور مهم في تسهيل الوصول إلى المعلومات الثقافية والاجتماعية، لكن يجب على الباحثين أن يكونوا واعين لكيفية تأثير خلفياتهم الاجتماعية ومكانتهم على المعلومات التي يقدمونها[2].

ثالثا :مجالات الدراسة

ثمة ثلاثة محددات أساسية لكل دراسة أنثروبولوجية ينبغي على الباحث تحديدها تتمثل بالمجال المكاني والبشري والزماني ويمكن توضيح المجالات الثلاثة لدراستنا بما يأتي :-

1- المجال المكاني:

ويقصد به المكان أو المنطقة الجغرافية التي ستجري فيه الدراسة، ولقد كان مكان دراستي هو اثناء جوالي في اماكن متفرقة من بغداد / حي الحسين في بغداد/ حي الجهاد.

2- المجال البشري :

ويقصد به الأفراد الذين ستجري عليهم الدراسة الميدانية، وقد كان المجال البشري لدراستي يعتمد على الاطفال الموجودين ضمن نطاق مدينة بغداد.

الفصل الرابع: الالعاب الافتراضية نشاتها وانواعها واثارها

[1] ربحي مصطفى عليان د .عثمان محمد غنيم، مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق، دار الصفاء للنشر والتوزيع، عمان، ط١، ٢٠٠٠، ص ١١٥.

[2] د. رحيم يونس كر والعزاوي، مقدمة في منهج البحث العلمي، دار دجلة، عمان، الطبعة١، ٢٠٠٧، ص ١٤٢- ١٤٣.

اولا: الألعاب الافتراضية ونشأتها

تعد الألعاب الافتراضية جزءًا من التقنيات المتقدمة التي تخلق بيئات ثلاثية الأبعاد، مما يسمح للمستخدمين بالانغماس في بيئة تفاعلية تُحاكي الواقع أو تتفوق عليه .يعتمد التطوير هذه الألعاب على استخدام برامج متطورة تعمل على تقديم تجارب بصرية وسمعية وحركية تحاكي أو تتفوق على الواقع، مما يساعد المستخدمين في تجربة الواقع الافتراضي بشكل غامر .تتضمن هذه الألعاب عادة بيئات ثلاثية الأبعاد يمكن استكشافها تفاعليًا باستخدام أجهزة الحاسوب أو الأجهزة المحمولة عبر أدوات مثل لوحة المفاتيح، الفأرة، أو شاشات اللمس .وفي بعض الألعاب الأكثر تطورًا، قد تتضمن غرف الواقع الافتراضي ميزات إضافية مثل الأرضيات المفرغة أو المسارات التي تعزز شعور المستخدم بحرية الحركة والانغماس في البيئة الافتراضية.

نشأة تقنية الواقع الافتراضي

من الصعب تحديد بداية ظهور تقنية الواقع الافتراضي بدقة، وذلك بسبب تطور هذه التقنية عبر الزمن، حيث شارك العديد من الأشخاص على فترات مختلفة في تطويرها .لم يظهر المصطلح بشكل واضح إلا في فترة متأخرة نسبيآ .ومع ذلك، يُعتبر السينمائي مورتون هيليغ أحد الأوائل الذين أسهموا في تطوير تقنيات الواقع الافتراضي الحديثة، حيث قام في منتصف الخمسينات من القرن العشرين بإنتاج مجموعة من الأفلام التفاعلية المخصصة لجهاز "سينسوراما وهو جهاز يعرض بيئات تفاعلية ثلاثية الأبعاد[1].

ثانيا: الألعاب الافتراضية وانواعها، وخصائصها

ا- تتحدد انواع الالعاب الافتراضية إلى ثلاث فئات رئيسية تشمل: ألعاب الحركة، ألعاب الذكاء، وألعاب التدريب.

ا- ألعاب الحركة

ظهرت ألعاب الحركة في بداية انتشار الألعاب الإلكترونية، وارتبطت بشكل خاص بأجهزة الألعاب الثابتة .تركز هذه الألعاب على السرعة والتفاعل الحركي السريع، حيث يتطلب اللاعب التنسيق بين حركاته وحواسّه .تتميز هذه الألعاب بتحديات حركية تتطلب استجابة سريعة من اللاعب، مثل ألعاب الرياضة التي يتم لعبها في قاعات الألعاب الإلكترونية، والتي تتضمن استخدام أدوات تفاعلية مثل المضارب أو العصي لتوجيه الكرات داخل البيئات الافتراضية .تهدف هذه الألعاب إلى تعزيز التنسيق الجسدي والسرعة لدى اللاعبين.

ب- ألعاب الذكاء

[1] بحث منشور بعنوان ماهي العاب الواقع الافتراضي على موقع http//sotor.Com.

تتطلب ألعاب الذكاء تفكيرًا استراتيجيًا وتحليليًا من اللاعبين .غالبًا ما تتضمن حل الألغاز المعقدة واتخاذ قرارات مدروسة لمواجهة تحديات عقلية .يمكن أن تشمل ألعاب الألغاز، الشطرنج الرقمي، وألعاب المحاكاة التي تتطلب اتخاذ قرارات استراتيجية لإدارة الموارد أو التفاعل مع عناصر داخل بيئة معقدة .تركز هذه الألعاب على تحسين القدرات العقلية وتعزيز التفكير النقدي والتحليلي لدى اللاعبين.

ج- ألعاب التدريب

تتمثل ألعاب التدريب في بيئات محاكاة تهدف إلى تعليم المهارات أو المفاهيم ضمن مجالات معينة، مثل التدريب العسكري، الأكاديمي، أو المهني .تستهدف هذه الألعاب تطوير مهارات مثل القيادة، التنسيق مع الفريق، أو حل المشكلات في ظروف محاكاة واقعية .يمكن أن تكون هذه الألعاب تعليمية أيضًا، حيث تقدم محتوى يهدف إلى تحسين المعرفة أو فهم موضوعات جديدة بطريقة ممتعة وتفاعلية[1].

2- الواقع الافتراضي يمتاز بعدة خصائص تساهم في جعله أداة فعالة في تجربة المستخدم، ومنها:

أ- **ثلاثية الأبعاد:** يتم تمثيل الكائنات في البيئة الافتراضية باستخدام ثلاثة أبعاد، مما يسهم في تقديم معلومات يصعب وصفها لفظيًا ويعزز تجربة التعلم عبر توجيه التركيز نحو البيئة المعروضة.

ب- **الواقعية** :يجب أن تكون البيئة الافتراضية تمثيلًا صادقًا للواقع .هذا يعني محاكاة الأفعال والكائنات والظروف الاجتماعية بدون زيادة أو نقصان، وهو ما يعزز الشعور بالواقعية.

ت- **الوقت الحقيقي** :التفاعل في البيئة الافتراضية يتم في وقت حقيقي، أي أن رد الفعل يتناسب مع أفعال المستخدم بشكل فوري دون تأخير، مما يساهم في خلق تجربة تفاعلية سلسة تحاكي الواقع كل.

ث- **الانغماس** : إذا شعر المستخدم بأن البيئة الافتراضية واقعية بما فيه الكفاية، فإنه ينغمس فيها ويشعر وكأنه جزء منها .وهذا الإحساس بالواقعية يدفع المستخدم لتقديم ردود أفعال تشبه ردود الأفعال التي سيبديها في الواقع، مما يعزز التفاعل بين المستخدم والنظام، ويجعل المخرجات من الواقع الافتراضي متاحة عبر أكثر من حاسة لمس، سمع، رؤية هذه الخصائص تعمل معًا لتوفير تجربة غامرة تتيح للمستخدم التفاعل مع البيئة الافتراضية بشكل مشابه للواقع[2].

---

[1] لامان محمد احمد، تطبيقات الواقع الافتراضي. بالدراسات الاعلاميه العربيه في مجالات التسويق والعلاقات العامه المجله العربيه البحوث الاعلام ع 24 مارس 2019 ص٢٦٣.

[2] غلاس رزوقي ،رسالة ماجستير منشوره بعنوان، العالم الافتراضي ضمن العاب الفيديو الالكترونيه، دلالات تفاعل الانسان اله دراسه تحليليه لبنيه فضاءات الافتراضيه التي تخلقها العاب الكمبيوتر التعليميه جامعه الجزائر،.

3- اسباب انجذاب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية، وتتمثل في عدة نقاط

أ- **احتواؤها على عوامل جذب متنوعة:** تجذب الألعاب الأطفال لما تحتويه من مغامرات مثيرة، مثل السفر إلى الفضاء أو خوض معارك في الغابات أو محاكاة عصور ما قبل التاريخ .تعزز هذه الألعاب الخيال والمغامرة من خلال الرسومات الملونة والتصاميم الجذابة، مما يجعل الأطفال ينغمسون في عوالم خيالية تحفز تفكيرهم وحب الاستكشاف.

ب-**توفيرها لعوالم افتراضية** :توفر الألعاب للأطفال عوالم وهمية بعيدًا عن الواقع المألوف، حيث يمكنهم عيش تجارب مغايرة في بيئات خيالية .هذه العوالم محدودة الزمان والمكان، مما يعطي الطفل فرصة للتمثيل الذاتي وتحقيق رغباته بعيدًا عن قيود الواقع.

ت-**احتياجها للتأمل والتركيز** :تتطلب العديد من الألعاب تركيزًا كبيرًا من الأطفال، مثل ألعاب سباق السيارات التي تحتاج إلى دقة في القيادة وتجنب العقبات، أو ألعاب الخيال العلمي التي تتطلب التفكير الاستراتيجي . هذه الألعاب تحفز الذكاء وتعمل على تعزيز مهارات التخطيط والتركيز لدى الأطفال.

ث-**وجود عنصر المحاكاة والتقمص** :تقدم الألعاب للأطفال فرصة لتقمص شخصيات الأبطال الخارقين، مثل "سوبرمان "أو غيره، ما يجعلهم يشعرون بالقوة والقدرة على التغلب على التحديات .التفاعل مع الشخصيات الأخرى في اللعبة يعزز شعورهم بالاندماج والقدرة على التأثير في مجريات الأحداث.

ج- **إمكانية السيطرة على الأحداث والشخصيات** :تمنح الألعاب الأطفال الفرصة للتحكم في محيطهم، سواء على مستوى صغير أو كبير، مما يعزز شعورهم بالسلطة والسيطرة .هذه القدرة على تشكيل الأحداث والقرارات تعطيهم شعورًا بالقوة والقدرة على التأثير في العالم الافتراضي، مما يجعلهم أكثر تعلقًا باللعبة.

هذه العوامل تشكل مجتمعة سببًا رئيسيًا في جذب الأطفال للألعاب الإلكترونية، إذ تلبي احتياجاتهم للخيال، المغامرة، والتفاعل الاجتماعي، وتوفر لهم طرقًا مبتكرة للتعبير عن أنفسهم[1].

٥- تأثير الألعاب الافتراضية على الفرد والمجتمع

لا تقتصر تأثيرات الألعاب الافتراضية على المستخدمين فقط، بل تمتد لتشمل السياق الاجتماعي والمجتمعي بشكل عام .وقد جذبت هذه الألعاب، سواء كانت على الهواتف المحمولة أو الحاسوب أو الإنترنت أو عبر ألعاب الفيديو، اهتمام الباحثين بسبب تأثيراتها الكبيرة على الأطفال، خاصة في مجالات النمو العقلي والاجتماعي والحركي .في البداية، كانت الدراسات تركز بشكل رئيسي على الآثار السلبية لهذه الألعاب، مثل العنف، والعزلة الاجتماعية، والإدمان، وتضييع الوقت .ومع مرور الوقت، بدأ الباحثون في توجيه اهتمامهم

[1] زبيدة خياري، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على القيم الأسرية،دار الفكر للنشر، ٢٠١٩م، ص ٢٩.

أيضًا إلى الآثار الإيجابية لهذه الألعاب، خاصة في ما يتعلق بالعمليات المعرفية والفكرية .من خلال الدراسات التي تناولت هذه الجوانب، يمكن استخلاص النقاط التالية:

أ- الآثار الإيجابية للألعاب الافتراضية:

إحساس بالإنجاز :تمنح الألعاب الأفراد، سواء الأطفال أو الكبار، شعورًا بالإنجاز عند تحقيق أهداف معينة ضمن اللعبة.

تحفيز القدرات المعرفية: تساهم الألعاب في تحسين وتطوير القدرات العقلية، مثل التفكير النقدي والتحليل.

تعزيز الإدراك :تعمل الألعاب على تطوير الوعي الحسي والقدرة على ملاحظة التفاصيل الدقيقة في البيئة المحيطة

.

تعليم التخطيط والتعامل مع المواقف المعقدة :تساعد الألعاب في تدريب الأفراد على كيفية اتخاذ قرارات والتعامل مع مواقف غير مألوفة أو معقدة.

تعزيز الذوق الفني واللغوي: يمكن للألعاب أن تسهم في تعزيز الذوق الفني وتنمية مهارات لغوية جديدة.

تنمية التفكير والتأمل: توفر الألعاب بيئة تحفّز على التفكير العميق وتحليل الأفكار وتطبيقها في مواقف الحياة الحقيقية[1].

ب-الآثار السلبية للألعاب الافتراضية:

الإدمان والعزلة الاجتماعية: بعض الألعاب تخلق بيئة افتراضية قد تؤدي إلى إدمان الأطفال والمراهقين لهذه البيئة، مما يسبب قلة التفاعل مع العالم الحقيقي. **صعوبة التمييز بين الواقع والخيال** :إذا قضا الأطفال وقتًا طويلًا في عوالم افتراضية، فقد يصعب عليهم التمييز بين الواقع والحياة الخيالية.

تأثيرات سلبية على العلاقات الاجتماعية :الاستغراق في الألعاب قد يؤدي إلى تقليص التفاعل مع الأقران والعائلة، مما يؤثر على مهارات التواصل الاجتماعي. إن هذه التأثيرات تبرز أهمية تحقيق توازن بين استخدام الألعاب الافتراضية والاندماج في الأنشطة الحياتية الواقعية، من أجل ضمان نمو صحي ومتوازن للفرد والمجتمع[2].

الفصل الخامس: (حالات الدراسة الميدانية)

---

[1] مريم قويدر، اثر الالعاب الالكترونيه على السلوكيات لدى الاطفال ،مؤتمر الطفولة مملكه البحرين 2009 ص 141.

[2] وجدي حمد بركات دكتور توفيق عبد المنعم توفيق العوالم الافتراضيه مملكه البحرين 2011 صفحه 82.

أولآ_حالات اللعب الافتراضي الفردي لأطفال من (9 _4)سنوات

١- الحالة الاولى

طفل يبلغ من العمر 4 سنوات، يعيش في بغداد بمنطقة الكرخ ، حي الجهاد شارع الشارقة ، مع والديه وطفلة صغيرة، وهو الابن الأصغر في العائلة.حالتهم المالية جيدة بدأ الطفل في الإدمان على الألعاب الافتراضية من خلال مشاهدته لبرامج وفيديوهات لعائلات وأطفال يقومون بمشاركة حياتهم اليومية على يوتيوب منذ أن كان في سن الثالثة، وفقاً لما ذكره بعض المخبرين .يقضي الطفل أكثر من 5ساعات يومياً في اللعب والمشاهدة، ويبدأ يومه متأخراً، حيث يستيقظ بين الساعة الواحدة والثالثة ظهراً .عند استيقاظه، يكون مرهقاً ومعكراً مزاجه، ولا يريد التحدث مع أحد من أفراد أسرته، حتى والدته .غالباً ما يردد عبارة "تعبان ودايخ"، وعند محاولة التحدث إليه، يصرخ قائلاً" :عوفوني شوية أصفن " الطفل يطلب عادة هاتف أحد أفراد الأسرة عندما ينفذ شحن هاتفه الخاص أو عندما يشعر بالملل من الألعاب يمتلك الطفل هاتفين من نوع آيفون وآيباد، ولكنه يفضل أحياناً استخدام هواتف والدته أو عمته الكبيرة، حيث تحتوي على ألعاب يفضلها .وعادة ما يطلب الهاتف قبل أن يقضي حاجته أو يتناول الطعام، مما يسبب مشكلات مع والدته التي تحاول إقناعه بتناول طعامه أو قضاء حاجته قبل استخدام الهاتف .في كثير من الأحيان، يصر الطفل على أنه لن يتناول طعامه أو يقضي حاجته إلا بعد الحصول على الهاتف، فيأكل وهو يلعب أو يشاهد الفيديوهات. المدة التي يستغرقها الطفل في تناول الطعام قد تصل إلى ساعة أو أكثر، وذلك بسبب انشغاله بالألعاب. في حالة غياب العائلة بسبب انشغالهم بالأعمال المنزلية أو العمل، يبقى الطفل بمفرده أو يكون جسده فقط موجوداً مع العائلة بينما تظل اهتماماته وأحاسيسه مركزة في عالمه الافتراضي، حيث يصبح غارقاً في الألعاب لدرجة أنه قد لا يسمع أو لا يرد عندما يناديه أحد الطفل أصبح يعاني من حالة من الكسل والخمول بسبب استغراقه المفرط في اللعب بالألعاب الإلكترونية، حيث أصبح يعتمد على الآخرين في تلبية احتياجاته اليومية مثل تناول الطعام أو ارتداء الملابس .يتجاهل الطفل الألعاب التي يمتلكها، والتي جمعها بكثرة، ولا يمارس اللعب بها سوى في اللحظات الأولى بعد شرائها، ليتركها مركونة بعد ذلك إلى جانب ألعاب أخرى .وعلى الرغم من أن الطفل يمتلك مجموعة كبيرة من الألعاب المخصصة له، إلا أنه لا يستفيد منها بشكل فعلي.

2- الحالة الثانية

الطفلة في هذه الحالة تبلغ من العمر 6سنوات، وتنحدر من عائلة مكونة من أب وأم وأخوين أكبر منها في السن وأخت واحدة .تسكن العائلة في حي الجهاد ، الاطباء وتتمتع بحالة مالية متوسطة .الطفلة متعلقة جدا بالأجهزة الإلكترونية مثل الهواتف والأجهزة اللوحية، حيث تقضي أكثر من 7 ساعات يوميًا في اللعب

بها سواء بحضور العائلة أو غيابهم .لوحظ أن لديها مشكلة في النطق، حيث لا يزال نطقها غير سليم، إلى جانب إفراط ملحوظ في الحركة .من خلال المشاهدات، تبين أن الطفلة تعاني من عصبية شديدة وقلة تناول الطعام، كما أنها ضعيفة البنية وقليلة التواصل مع إخوانها الأكبر سنا .حاول الأهل سحب الهاتف منها عدة مرات، لكنها كانت تدخل في نوبات عصبية شديدة، وتبقى تبكي لساعات، وأحيانًا تضرب نفسها وتخرب الأغراض حتى يعيد لها الأهل الهاتف أو التاب .، تبين أن الطفلة بدأت تظهر عليها علامات التوحد منذ سن 3سنوات، ويرجح أن السبب في ذلك هو تعلقها المفرط بالأجهزة الإلكترونية، ما جعلها تصبح انطوائية وصعبة التكيف مع محيط البيئة .كما كانت تفضل البقاء في المنزل ولا تخرج إلى الأماكن العامة أو زيارة الأقارب، ولم تتمكن من التكيف مع الروضة حتى بعد أن تم تسجيلها فيها لمدة شهر .رغم محاولات الأهل استشارة العديد من الأطباء المختصين في هذه الحالات، لم تظهر أي نتائج إيجابية لتحسن حالتها .ومنذ نحو عام، بدأ الأهل في زيارة الطبيب المختص د .مهدي محمد مراد في منطقة المنصور، وجد عندها اثناء تعرضها لجهاز المفراس نسبه عالية من الشحنات في الدماغ الذي أوصى بضرورة تقليل استخدام الطفلة للأجهزة الإلكترونية كخطوة أولى في العلاج.تمكنت الطفلة من إظهار علامات تحسن ملحوظة بعد تطبيق مجموعة من التدابير التي ركزت على تقليل استخدام الهاتف والأنشطة الرقمية .في البداية، تم منعها من استخدام الهاتف بشكل مفرط، رغم أنها كانت تبكي وتصرخ احيانا بسبب هذا المنع .كما تم فرض قيود على الألعاب الافتراضية التي كانت تلعبها، مع تقليل استخدام الهاتف فقط لأوقات قصيرة ومتباعدة.على الرغم من التحسن الملحوظ، تظل الطفلة تطلب الهاتف احيانا عند رؤيته أو عندما يشاهد الأطفال الآخرين يلعبون فيه، ولكن يتم السماح لها باستخدامه لمدة قصيرة مع التأكد من أن الألعاب التي تختارها لا تحتوي على عنف، وتقتصر على الأنشطة التي تحفز الإبداع مثل التلوين والرسم .يحرص الأهل على عدم العودة إلى الوضع السابق من خلال تنظيم استخدام الهاتف بشكل صارم، بحيث يكون في فترات متباعدة لا تتجاوز مرة واحدة في الأسبوع.

3- الحالة الثالثة

طفل يبلغ من العمر 5 سنوات ، يعيش في أسرة تتكون من والدين وأخ صغير في منطقة البياع شارع 13، حيث وضعهم المادي متوسط .يعاني الطفل من إدمان الألعاب الإلكترونية، حيث يقضي معظم يومه على الهاتف لساعات طويلة تتجاوز 5ساعات، مما جعل أفراد أسرته ينسون وجوده أحياناً .خلال زيارة الباحثة للطفل، لاحظت أنه يواجه صعوبة في التواصل مع أسرته بسبب تعلمه لغات غير العربية مثل الفرنسية والفارسية نتيجة لمشاهدته مقاطع فيديو وألعاب غير عربية .هذا الأمر أدى إلى انعدام التواصل الفعّال بينه وبين أسرته، حيث أصبح الطفل انطوائياً، ضعيفاً، قليل الأكل، وعصبيًا .كما أكد أحد أفراد الأسرة أنهم لا يفهمون كلامه، ويفهمون ما يقوله فقط من خلال الإشارات .الأم عبرت عن قلقها المتزايد حيال انطوائية الطفل، واعتقدت أنه

قد يكون مصابًا بشيء غير طبيعي، مثل الجن، وأفادت بأنها أصبحت تلوم نفسها بسبب السماح له باستخدام الهاتف لفترات طويلة، خوفًا من الخروج إلى الشارع في ظل الظروف الاقتصادية الصعبة .الطفل أصبح مدمناً على الهاتف، حيث يصاب بانفعال شديد إذا انقطع التيار الكهربائي أو الإنترنت، ما ينعكس في سلوكيات عدوانية، مثل الصراخ والضرب على الأثاث، وأحيانًا عض نفسه .الأب، بدوره، يعاقب الطفل بالضرب عندما يظهر هذه السلوكيات، مما يزيد من عزلة الطفل وتمسكه بالألعاب الإلكترونية .هذا الوضع أدى إلى نشوء فجوة كبيرة في التواصل بين الطفل وأسرته. من الجوانب الإيجابية لهذه الحالة هي قدرة الطفل على تعلم لغتين في سن مبكرة .أما الجوانب السلبية، فتتمثل في إدمانه على الألعاب الإلكترونية، انقطاع تواصله مع عائلته، وتعرضه لآثار نفسية سلبية جراء هذا الإدمان .الأسرة كان لها دور كبير في وصول الطفل إلى هذه الحالة، وكان من الممكن أن تتخذ خطوات للحد من ساعات اللعب، وتوجيه الطفل نحو أنشطة أخرى بديلة، مما كان سيساهم في تقليل انعزاله وإدمانه على الهاتف.

الحالة الرابعة

الطفلة 6 سنوات (تعيش مع والدتها في منزل صغير مستأجر في حي دراغ في المنصور ، بينما والدها غائب عن حياتها بسبب انفصال الوالدين .العائلة ذات وضع مادي متوسط، حيث تعمل الأم في مركز تجميل وتتحمل مسؤولية تلبية احتياجات البيت ، بما في ذلك مصاريف الملابس والترفيه .الطفلة لديها أخ أكبر منها، لكنها تعيش غالبًا في حالة من العزلة العاطفية بسبب انشغال والدتها المستمر في عملها وأمور أخرى، مما جعلها تصبح مفرطة في الاعتماد على الأجهزة الإلكترونية.

الطفلة مُدمنة على الألعاب الإلكترونية ومشاهدة مقاطع الفيديو عبر يوتيوب، حيث تقضي وقتًا طويلًا في استخدام الهاتف الذكي، وهو ما ينعكس سلبًا على صحتها البدنية والنفسية .أمها، بسبب ضغوطات الحياة وعملها المستمر ، تميل إلى تركها لفترات طويلة مع الهاتف للترفيه عنها، مما يزيد من تعلقها بالألعاب الرقمية . علاوة على ذلك، تتغذى الطفلة بشكل غير صحي، حيث تفضل تناول الحلويات والوجبات السريعة، مما أثر على صحتها العامة وزيّن على بنية جسدها الضعيفة.

علاقة الطفلة مع والدتها مختلطة بالحب والخوف، حيث تتعرض احيانا للعقاب البدني، وهو ما يسبب لها حالة من القلق والخوف المزمن .الأم، في بعض الأحيان، تشارك الطفلة في الألعاب الافتراضية، لكن تفاعلها مع الطفلة يتحول إلى العنف في حالة خسارتها في اللعبة، وهذا يزيد من انعدام الأمان لدى الطفله . حتى أنها تطلق تشتم وتسب الطفلة في بعض المواقف، مما يخلق نوعًا من الرهبة والخوف منها. الطفلة تميل إلى تقليد بعض الشخصيات التي تشاهدها على يوتيوب، مثل "شفاء وديانا وروما"، وتقوم بتكرار سلوكيات غير مناسبة لعمرها، مثل تقليد الحمل والولادة أو استخدام المكياج .هذا التفاعل مع هذه الشخصيات يعكس محاولاتها

للبحث عن هوية قوية، وكذلك محاولاتها للفت الأنظار وطلب الاهتمام والاعتراف من الآخرين.. أثناء الزيارة الميدانية، لاحظت الباحثة أن الطفلة تظل منشغلة بهاتفها حتى في الأماكن العامة، كما أن لديها مشاكل في النوم والتغذية، إذ تنام في وقت متأخر وتستيقظ في وقت متأخر، ويظهر على وجهها التعب والشحوب نتيجة لسوء العناية الذاتية واللعب المفرط.

الحالة الخامسة

طفلة تبلغ من العمر 10سنوات، تنحدر من عائلة مكونة من الأب والأم وأخ أكبر منها سناً، بالإضافة إلى أختين أصغر منها .الأسرة تتمتع بوضع مادي ممتاز، ويقيمون في منطقة المنصور .الطفلة تتميز بأنها هادئة ومسالمة، تحب اللعب على الهاتف لكن لفترة زمنية محددة لا تتجاوز 6ساعات، سواء كان ذلك في وجود أو غياب أفراد الأسرة .أحياناً تشاهد الدروس التي تقدمها مدرستها على منصات التعليم الإلكتروني .من خلال ملاحظة الباحثة للطالبة، تبين أنها تختار ألعاباً تحفز الدماغ وتقوي الذاكرة وتساعدها على التفكير بشكل إيجابي .وتتابع الأسرة محتوى الألعاب التي تلعبها الطفلة، سواء كانت ألعاباً خاصة بالفتيات أو بالأولاد، مما ساعد في تقليص أي تأثيرات سلبية قد تنتج عن الألعاب الافتراضية . لاحظت الباحثة انه لا يوجد تصادم بين تقاليد الأسرة والمحتوى الافتراضي .هذا التوازن يعزز نمو الطفلة بشكل سليم ويجنبها الإدمان على الألعاب العنيفة أو المشتتة، وبالتالي تبقى طفلة سوية ومتوازنةً وسلوكياً. من خلال الملاحظة الأنثروبولوجية والمقابلات مع الأطفال وعائلاتهم، استنتجت الباحثة أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومتابعة مقاطع الفيديو عبر قنوات مثل اليوتيوب والتيك توك في سن مبكرة، يعزز من التشتت والانتباه لدى الطفل .كما يؤثر هذا الإدمان على النطق، حيث يظهر بعض الأطفال مشاكل في النطق والتفاعل الاجتماعي .كما يؤدي الإفراط في الألعاب والمحتوى الافتراضي إلى العزلة، العدوانية، انخفاض مستوى الذكاء، وفقدان الرغبة في التواصل مع الأسرة أو الأقران. في حالة الطفلة المذكورة، تتضح بعض السمات الإيجابية في سلوكها، مثل مساعدتها لوالدتها في الأعمال المنزلية واهتمامها بالرسم .تظهر الأسرة رقابة على استخدام الطفلة للهاتف، حيث يسمح لها باللعب أو مشاهدة المحتوى فقط بعد إتمام واجباتها الدراسية .في أيام العطل، يتم تحديد وقت استخدام الهاتف بحيث لا يتجاوز الساعة الحادية عشرة مساءً .وفي ظل هذا التنظيم، لا يظهر على الطفلة علامات سلبية واضحة من إدمان الألعاب أو الانعزال الاجتماعي، بل تبقى طفلة متوازنة نفسياً واجتماعياً.

بالتالي، يمكن القول أن الأسرة تلعب دوراً حيوياً في تنشئة الطفلة بشكل سليم عن طريق تنظيم وقتها ومحتوى الألعاب التي تمارسها، مما يساعدها على تجنب الآثار السلبية التي قد تنشأ عن الألعاب الإلكترونية العنيفة أو المشتتة.

ثانياً _حالات اللعب الافتراضي الجماعي لأطفال من (7-12) سنة

الحالة الأولى:

تتناول هذه الحالة مجموعة من الأطفال تتراوح أعمارهم بين 8و 9سنوات، يبلغ عددهم 6أطفال، يعيشون في نفس المنطقة ويتشارجون مع بعضهم .منذ صغرهم، كونوا صداقات قوية بسبب تواجدهم في نفس المكان وذهابهم معاً إلى المدرسة .بالاظافة إلى ذلك، يمارسون لعبة كرة القدم في الشارع بشكل جماعي، ويعرف كل منهم عائلة الآخر .بعد الانتهاء من اللعب في الخارج، يتفق الأطفال على موعد للعب ألعاب الفيديو، وتحديداً لعبة "فورت نايت: ماين كرافت "عبر جهاز "بلاي ستيشن"، حيث يلتقون في منزل صاحب الجهاز .اللعبة نفسها هي إحدى ألعاب التصويب الجماعية التي يمكن لعبها إما فردياً أو في فرق .في حال قرروا اللعب جماعياً، يتحد الأطفال لتشكيل فريق واحد ضد فرق أخرى من لاعبين افتراضيين قد يكونون من دول مختلفة .يتطلب التنظيم داخل اللعبة أن يكون الفريق متساوياً في عدد اللاعبين، مما يعني أن توزيع الأدوار يعتمد على عدد الأطفال المتاحين، دون النظر إلى شخصياتهم أو اختلافاتهم .ولكن التفاعل بين أفراد الفريق عادة ما يكون قويًّا، إذ يتشجعون بعضهم البعض ويعززون روح التعاون بينهم بهدف واحد :الفوز على الفريق المنافس. إلا أن هذه العلاقة داخل الفريق الافتراضي قد تؤدي أحياناً إلى صراعات مع الأسرة .ففي بعض الأحيان، يفضل الطفل قضاء وقته مع أصدقائه على الالتزام بالواجبات المدرسية أو التفاعل مع عائلته . هذا الاختلاف في الأولويات قد يؤدي إلى صراع بين ما يعيشه الطفل في عالمه الافتراضي وسلوكيات وقيم الأسرة التي قد لا تتقبل بعض تصرفاته الجديدة .نتيجة لهذا التأثير، قد يظهر نوع من التمرد لدى الطفل ضد القواعد المنزلية. ورغم هذه الصراعات المحتملة، يمكن أن نرى أن اللعبة تُسهم في تنمية مهارات التعاون لدى الأطفال .فهي تمنحهم فرصة للعمل الجماعي مع أصدقائهم، مما يساعدهم على تعلم كيفية التعاون والتفاعل بشكل إيجابي .كما أن هذه الألعاب توفر لهم وسيلة للتسلية وتفريغ التوتر بعيداً عن السلوكيات العنيفة أو السلبية.

الحالة الثانية

مجموعة من الاطفال البالغين من العمر بين ال (١٠-١٢) سنه يبلغ عددهم 4أطفال واحيانا أكثر يسكنون في نفس المنطقة وبعض منهم اقارب أولاد الخال وأولاد العمة وبعضهم جيران يلعبون الالعاب الافتراضية عن طريق الهاتف فيتجمعون في بيت أحد منهم أو يتجمعون في الشارع امام منزل احد منهم وضروري ان لاتتم اللعبة الا بتوفر الانترنيت فجميعهم لديهم نفس اللعبة في الهاتف مكونين فريقاً فانهم يلعبون عدة العاب لا يلعبون لعبة واحدة فقط فعند هذه الحالة تبرز تأثير الألعاب الافتراضية على الأطفال في سن 12-10 سنة، حيث تساهم في تشكيل علاقاتهم الاجتماعية وتعزز التعاون والثقة بين أعضاء الفريق .ومع ذلك، تُظهر

الحالة بعض التحديات التي يواجهها الأطفال وأسرهم بسبب الاعتماد على الإنترنت والاحتياجات التقنية المرتبطة بهذه الألعاب .من خلال التحليل الاجتماعي لهذه الحالة، يمكن ملاحظة أن التنشئة الاجتماعية تلعب دوراً مهماً في تفضيلات الأطفال لألعاب معينة، مثل ألعاب القتال التي تهيمن على اهتماماتهم في هذه الفترة العمرية .هذه الألعاب ليست مجرد وسيلة للترفيه، بل هي أيضاً أداة للاندماج الاجتماعي مع الأصدقاء وتكوين هوية جماعية .إضافة إلى ذلك، يمكن أن يكون هناك ضغط على الأهل لتلبية متطلبات الأطفال المتعلقة باللعب، مما يؤدي إلى صراعات داخل الأسرة تتعلق بتوفير الإنترنت والأجهزة اللازمة .أما على مستوى التنشئة الأسرية، فيظهر أن بعض الأهل يفضلون تأمين هذه المتطلبات من أجل تجنب المشاكل، حتى وإن كانت على حساب إمكانياتهم المادية .هذا يعكس تأثير البيئة الاجتماعية والاقتصادية على قرارات الأسرة وحلولها لتلبية احتياجات أطفالها، وكذلك تأثير هذه الحلول على العلاقات الأسرية، كما يظهر في العلاقة بين الأم وابنها في الحكاية .

من خلال هذه الحالة، يمكن أن نرى كيف تتداخل العوامل الاجتماعية، الاقتصادية والثقافية في تشكيل سلوكيات الأطفال واختياراتهم، بالإضافة إلى دور الأهل في تيسير أو عرقلة هذه الأنشطة.

الخاتمة:

ارتاءت الدراسة موضوعا حديثآ وذا أهمية متزايدة يتعلق بألعاب الواقع الافتراضي ودورها في تشكيل ثقافة الأطفال .إذ تعد هذه الألعاب وسيلة مبتكرة ومثيرة للعب، تتيح للأطفال فرصا للتعلم والاستكشاف، مما يجعلها تجذب انتباههم وتؤثر في تفكيرهم، بل ويمكن أن تؤدي إلى إدمانهم .ومع التقدم السريع في التكنولوجيا، أصبحت الألعاب الافتراضية متاحة عبر العديد من الوسائط التكنولوجية، ما ساعد في جذب الأطفال إليها، مثل الهواتف الذكية، والأجهزة اللوحية، والبلايستيشن، والإكس بوكس، التي تعد أكثر الوسائل استخداماً من قبل الأطفال، اذ يعد الهاتف وسيلة ترفيه رئيسية لكونه سهل الاستخدام ومتوافر في أي وقت وفي أي مكان. وقد سعت الدراسة إلى تسليط الضوء على تأثيرات هذه الألعاب على الأطفال من مختلف الجوانب، مشيرة إلى ما تحمله من آثار إيجابية وسلبية .

ومن اهم نتائج الدراسة :

1- أن تأثيراتها السلبية تفوق الإيجابية، خاصة في ضوء إدمان الأطفال لهذه الألعاب، الأمر الذي يؤثر بشكل كبير على بناء ثقافتهم الشخصية ويسهم في خلق مشكلات مثل العصيان وعدم سماع كلام الأسرة.

2- يصاب كثير من الاطفال بامراض نفسية كثيرة مثل التوحد وانفصام الشخصية فضلا عن الامراض البيلوجية.

3- يعاني معظم الاطفال الين يدمنون على الالعاب الالكترونية من اهمال للدراسة والوجبات المكلفون بها.

4- يواجه اغلب الاطفال الين يمارسون الالعاب الالكترونية من صعوبة الاندماج بالمجتمع والشعور بالعزلة.

التوصيات

1- على الجهات الرسمية اخذ دورها في متابعة الاخطار التي توثر على اطفالنا وتفعيل الدور الرقابي بشكل فعال.

2- اضطلاع وزارة التربية بواجباتها في توجيه الطلبة وواولياء الامور في بيان الاثار السلبية التي تنعكس على سلوك الاطفال.

3- -لابد من تضافر الجهود كافة في مواجهة المخاطر والاثار التي تتركها هذه الالعاب على مستقبل الطفولة.

المصادر

1- مجد الدين محمد بن يعقوب الفيروزابادي، القاموس المحيط، مؤسسه الرساله، بيروت سنه 2005

2- احمد مختار عمر، معجم اللغه العربيه المعاصره، القاهره 2008ص 2015

3- احمد زكي بدوي ،معجم مصطلحات العلوم الاجتماعيه ،بيروت،1982

4- رافده الحريري ،الالعاب التربويه وانعكاساتها على تعلم الاطفال ،دار اليازوري، عمان،2014

5- وليد اسماعيل محمد الحلفاوي، التعليم الالكتروني تطبيقاتة المستحدثه، دار الفكر العربي، القاهره ،2011

6- ابراهيم مدكور –واخرون، المعجم الوجيز، مصر ، التربيه والتعليم 1984

7- شاكر مصطفى سليم ،قاموس الانثربولوجيا، الكويت،1981

8- الان برنارد ،التاريخ والنظريه في الانتربولوجيا، ترجمه السيد فارس، المنظمه العربيه للترجمه، بيروت، 2007

9- الشيخ احمد رضا ،معجم متن اللغه، دار مكتبه الحياة، بيروت،1959

10- محمد ضياء الدين خليل ابراهيم ،حقوق الطفل مفهومها وتطورها عبر التاريخ البشري، بحث منشور في كليه الامام الاعظم الجامعه قسم اللغه العربيه ،بغداد،٢٠١٤

11- هادي نعمان الهيتي، ثقافه الاطفال، عالم المعرفه، كويت، ١٩٨٨

12- شحاته صيام ،النظريه الاجتماعيه من المرحله الكلاسيكيه الى ما بعد الحداثه ،مصر العربيه للنشر والتوزيع،2009

13- عبد الله محمد عبد الرحمن، النظريه في علم الاجتماع، دار المعرفه الجامعيه ،مصر، ٢٠٠٦

14- ذكرى جميل البناء –وياسمين اسامه، دور التكنولوجيا الاتصال في تفعيل الاتصال الثقافي ،المحاضره الخامسه ، في الجامعه المستنصريه ٢٠١٨

15- رانيا محمد عبد المقصود، التاثير الاتصال الثقافي على لغه الخطاب اليومي، رساله دكتوراه منشوره،٢٠١٩

16- رجاء وحيد دويدري، البحث العلمي اساسيات النظريه وممارسته العلميه ،دار الفكر سوريا، دمشق، الطبعه الاولى ٢٠٠٠

17- شارلوت سيمور –سميث موسوعه علم الانسان المفاهيم المصطلحات الانثربولوجيه، ترجمه محمد الجوهري، المركز القومي، القاهره طبعه ٢ ،٢٠٠٩

18- محمد حسن الغامري المناهج الانثروبولوجية، الطبعة1، المركز العربي للنشر والتوزيع الإمارات العربية المتحدة، ٢٠٠٣

19- ربحي مصطفى عليان –وعثمان محمد غنيم مناهج واساليب البحث العلمي النظريه وتطبيق ،دار الصفاء للنشر ،عمان، طبعه١، ٢٠٠٠

20- رحيم يونس كرو العزاوي، في منهج البحث العلمي، دار دجله ،عمان ،طبعه ١، ٢٠٠٧

21- بحث منشور بعنوان ماهي العاب الواقع الافتراضي على موقع http//sotor. Com