AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

"العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت"

"لعبة PUBG (ببجي) نموذجا"

إعداد الباحث

د. نورا طلعت إسماعيل رمضان

مدرس بقسم الاجتماع – جامعة المنصورة

2019-2020 م

العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ملخص البحث:

بحثت هذه الدراسة في التأثيرات المختلفة التي تمارسها الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على العلاقات الاجتماعية لمستخدميها من الشباب ، و قد ركزت الباحثة على اللعبة الافتراضية المعروفة باسم ببجي نموذجا للألعاب الإلكترونية نظرا للأهمية الكبيرة التي حاذتها هذه اللعبة من قبل الشباب على اختلاف فئاتهم العمرية ، و قد هدفت الباحثة الي رصد أهم المحددات المرتبطة بممارسة الشباب لهذه اللعبة و الكشف عن طبيعة و مدى التأثير الذي مارستها اللعبة على شبكة العلاقات الاجتماعية لممارسيها من أفراد عينة البحث.

اعتمدت الباحثة على منهج المسح الاجتماعي بالعينة و طبقت دراستها الميدانية على عينة غرضية من الشباب في مدينتي القاهرة و المنصورة ، و بلغ حجم العينة ٦٤٠ مفردة ،اعتمدت الباحثة في عملية التطبيق على الاستبيان الإلكتروني الذي تقدمه خدمة جوجل الإلكترونية ، و قد خلصت الدراسة الي عدد من النتائج من أهمها : قضاء وقت الفراغ ، و التنفيس عن الغضب و إثبات المهارة و أن ثمة علاقات اجتماعية تشكلت بين اللاعبين وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية. و أن العلاقات التي تشكلت من خلال اللعبة لا يعني مطلقا أن لعبة ببجي أو غيرها من الألعاب الإلكترونية تصنع علاقات في حد ذاتها, بل هي آلية أو وسيلة أسهمت في تشكيل علاقات ذاتي طابع اجتماعي, تتسم بخصائص تقترب بشدة من خصائص العلاقات الواقعية مثل: التعاون والتنافس والصراع بل وامتدت الخصائص لتصل إلى أن تصبح شكل من العلاقات العاطفية.

من هنا يمكن القول _ إن المستقبل سوف يحمل الكثير من التداعيات للتوسع غير المسبوق في استخدام التكنولوجيا الحديثة في كافة الأنشطة الحياتية للإنسان, بل ان المجتمع القادم سيكون افتراضيا في كافة جوانبه، وربما سنصل في ذلك المستقبل إلى أن يتم كل شيء في حياة الإنسان بدءا من طقوس الزواج والطلاق وغيرها عبر الدوائر الإلكترونية المغلقة.

الكلمات المفتاحية: مستخدمي الإنترن,الألعاب,لعبة بابجي,العلاقات الاجتماعية,الألعاب الإلكترونية,الإنترنت .

مقدمة البحث:

احتل اللعب مكانة مهمة في آراء الفلاسفة والكتاب والباحثين في مختلف العلوم الإنسانية, فهو كالفن على حد تعبير كانت، وقد أصبح موضوع اللعب يستأثر بعدد من الكتابات المتعمقة على أعلى المستويات الفكرية, ففي مجال الفلسفة نجد فيلسوفا بارزا هو "فنك" يكتب كتابات فلسفية مهمة عن أنطولوجيا اللعب، ويعد أفلاطون أول من اعترف بأن اللعب قيمة عملية، وكان أرسطو يعتقد

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

كذلك أن الأطفال ينبغي أن يشجعوا على اللعب بما سيكون عليهم أن يفعلوه بشكل جدي كراشدين, وقد بلغ هذا الاتجاه ذروته في تأكيد فروبل(*) على أهمية اللعب في التعلم.(1)

وقد تنبه الفلاسفة العرب إلى ذلك, فأوصى الإمام الغزالي بأن يؤذن للطفل أن يلعب لعبا جميلا يستريح إليه, فإن منع الطفل من اللعب, و إرهاقه بالتعليم يميت قلبه ويبطل ذكاءه وينغض عليه العيش حتي يطلب الحيلة في الخلاص منه رأسا.(2)

ويعد اللعب أحد أهم الأنشطة الإنسانية ذات الطابع الاجتماعي, "فاللعب ظاهرة اجتماعية, كما يمكن أن يكون اللعب وسيلة لمعرفة الذات واللهو, ووسيلة للتربية البدينة والاجتماعية العامة, ووسيلة للرياضة وعنصر لثقافة الشعوب"(3).

وتنبع اجتماعية اللعب من أن ممارسة هذا النشاط تتطلب في الغالب اشتراك آخرين؛ لأجل ذلك يمكن النظر إلى الألعاب في حد ذاتها بوصفها أحد أهم المنتجات أو الصناعات الإنسانية اجتماعية, و القول بأن اللعبة تعد منتجا إنسانيا ونشاطا يتضمن العديد من الأبعاد الاجتماعية, لعل من أهمها ما يتعلق بجانب العلاقات بين اللاعبين.

لأجل ذلك احتل اللعب مكانة مهمة في كافة العلوم المعنية بنشاط الإنسان وسلوكه, ففي مجال التربية يعد اللعب نشاطا مميزا لحياة الأطفال, ويعد مدخلا وظيفيا لعالم الطفولة, ووسطا تربويا لتشكيل شخصية الفرد, وفي علم النفس العلاجي يقوم الإرشاد النفسي في إحدى دعائمه على اللعب, وذلك من منظور أن اللعب حاجة نفسية اجتماعية لا بد أن تشبع, فضلا عن كونه مخرجا لمواقف الإحباط في الحياة اليومية, فالطفل الذي لا يختاره أقرانه في موقف قيادي قد يجد مخرجا في وضع لعبة في صف, ويقودها ويتولى الموقف القيادي الذي افتقده, واللعب نشاط دفاعي تعويضي, فالطفل الذي يفقد العطف والاهتمام داخل المنزل يعوض ذلك عن طريق اللعب مع رفاق يحبونه ويهتمون به خارج المنزل, واللعب الإيهامي المفرد يدل على فشل التوافق مع الحياة الواقعية, واللعب يُعد تمثيلا يعرض متاعب الأطفال. (4)

و أكدت الدراسات التربوية على أن للعب فوائد جمة فيما يتعلق بتنمية الجانب الاجتماعي من الشخصية, حيث يساعد في بناء علاقات اجتماعية جيدة مع الآخرين , عن طريق التعاون وتفهم أسلوب الأخذ والعطاء وتبني الدور والالتزام بقوانين الألعاب مع المجموعة. (5)

وقد تطورت الألعاب مع ظهور الثورة التكنولوجية الحديثة، فانتقلت الألعاب من الشكل التقليدي المؤسس على الألعاب المصنوعة إلى ما يسمي بالألعاب الإلكترونية, ومع تنامي التطور المذهل في تكنولوجيا الاتصال وحدوث التزاوج ما بين أنظمة

(*) فريديريك فروبل (1782–1852) مربٍ ألماني أوجد فكرة روضة الأطفال, ولد في ريف بادبلانكنبيرج بألمانيا وبدأ حياته العملية مدرساً في فرانكفورت ثم درس في معهد إيفردون وعاد لبلاده وافتتح مدرسة خاصة، وفي عام 1838 أنشأ أول روضة للأطفال في ألمانيا. انظر في ذلك موسوعة ويكيبيديا الحرة على الرابط التالي:
https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%81%D8%B1%D9%8A%D8%AF%D9%8A%D8%B1%D9%8A%D9%83_%D9%81%D8%B1%D9%88%D8%A8%D9%84

1) سوزانا ميلر (1987)، سيكولوجية اللعب, ترجمة حسن عيسي ومراجعة محمد عماد الدين إسماعيل, سلسلة عالم المعرفة, سلسلة كتب تصدر عن المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب, العدد 120، الكويت, ص 7.

2) الإمام أبي حامد محمد بن محمد العزالي (2005) إحياء علوم الدين "كتاب رياضة النفس"، دار ابن حزم, الجزء الثالث, بيروت, ص 957.

3) عصام عبد الله الضور وعمر حسن حسين (2011)، ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم, مجلة العلوم التربوية, العدد 112، جامعة القرآن الكريم وتأصيل العلوم, السودان, ص 3.

4) حامد زهران (1995)، التوجيه والإرشاد النفسي, عالم الكتب, الطبعة الثالثة, بيروت, ص 382.

5) حنان العناني, (2002)، اللعب عند الأطفال. الأسس النظرية والتطبيقية, دار الفكر, الأردن, ص 12.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الاتصال وأنظمة الحاسب الآلي, ظهرت الألعاب الإلكترونية لتمثل مرحلة جديدة في تاريخ صناعة الألعاب, ومع اتساع نطاق استخدام شبكة المعلومات الدولية (الإنترنت), ظهر جيل جديد من الألعاب الذي يمارس من خلال أنظمة هذه الشبكة وبرمجياتها، ومثلت تلك الألعاب عوامل جذب هائلة بالنسبة للمستخدمين من كل الأعمار.

إن ركزت غالبية الدراسات السابقة المعنية ببحث موضوع الألعاب الإلكترونية بشكل أساسي على شريحة الأطفال, فإن ثمة ألعاباً حديثة ظهرت خلال السنوات الأخيرة جذبت شرائح أخرى إلى جانب الأطفال منها الشباب, بل وثمة ألعاب قد جذبت مستخدمين ومتفاعلين من أعمار تتعدى حتي مرحلة الشباب، ويأتي في مقدمة تلك الألعاب تلك اللعبة الافتراضية التي عرفت باسم PUBG [*](ببجي) وقد وصفت تلك اللعبة بأنها "سرقت عقول الشباب وتركيزهم , واستولت على حياتهم الشخصية وبعضا من أموالهم" وقد صنعت هذه اللعبة شركة كورية مملوكة لمايكروسوفت ويندوز على برمجة خاصة (ستيم) في مارس 2017 , ومنذ ذلك اليوم وحتي الآن بيعت أكثر من 13 مليون نسخة منها، لقد أضحت ببجي من الأهمية بمكان للدرجة التي حولتها إلى أنموذج ومعيار جديد للتسوق عبر الإنترنت.[6]

وأمام هذا الزخم غير العادي الذي لمسته الباحثة نفسها من خلال مشاركتها في اللعبة لمدة 6 شهور, جاء تفكير الباحثة في دراسة الأبعاد الاجتماعية لتلك اللعبة, على أن تلك الأبعاد من الاتساع الذي يصعب تغطيته في بحث واحد, من ثم كان تركيز الباحثة في تلك الدراسة على الجوانب المتعلقة بالعلاقات الاجتماعية المرتبطة بتلك اللعبة.

أولا– مبررات الدراسة وأهميتها

تتضح مبررات تلك الدراسة ومن ثم أهيمتها في ضوء الاعتبارات التالية:

1– ما لمسته الباحثة بنفسها وعن تجربة تمت من خلال الملاحظة؛ بالمشاركة لمدة 6 شهور, من الأهمية التي باتت تمثلها تلك اللعبة في حياة شرائح متنوعة من أفراد المجتمع, ليس فقط ا لأطفال والمراهقين بل وايضا الشباب ومن تخطوا سن الشباب بسنوات، وهو ما يعني أن تأثير اللعبة بات نافذا لكافة شرائح المجتمع.

2– قلة الدراسات الاجتماعية (بل وندرتها) في الحالة العربية, بالرغم من الاهتمام الكبير باللعبة وجوانبها الاجتماعية في العديد من الدول الغربية، وهو ما أشارت إليه الباحثة نسيمة بلغزالي في دراسة لها حيث أشارت إلى أنه من المؤسف أنه لا توجد حتى الآن أبحاث أو إحصائيات عن عدد الساعات التي يقضيها الشباب العربي أو الأطفال أمام أجهزة الحاسب الآلي وغيرها لممارسة الألعاب الإلكترونية ولا أهم الألعاب والمواقع التي يفضلونها.[7]

3– ما أشارت إليه بعض الدوائر العلمية من أن دراسات تأثير الألعاب الإلكترونية من أصعب الدراسات وأعقدها؛ لكثرة المتغيرات المتداخلة فيها, وأن بحوثنا العلمية (أي البحوث العربية) قليلة في هذا الجانب.[8]

---

[*] اختصار Player unknown's Battlegrounds

[6]) Joel Johnson ,Jojo Excy ,Krishnanunni A (2018), PUBG: The New Benchmark of Online Marketing , International Journal of Management and Commerce Innovations ISSN 2348-7585 (Online (Vol. 6, Issue 2, pp: (1319-1325), Month: October 201 - 8March 2019, Available at :www.researchpublish.com

[7]) نسيمة بلغزالي(2016)، تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع . دراسة ميدانية حول الطفل المراهق, رسالة ماجستير (منشورة إلكترونينا) كلية العلوم الاجتماعية, جامعة عبد الحميد بن باديس, الجزائر، ص 71

[8]) مركز أسبار للدراسات والبحوث والإعلام (2015)، منتدى أسبار. التقرير الشهري رقم 8 "الوسائط الخفية للإعلام والاتصال: هيمنة الألعاب الإلكترونية, المملكة العربية السعودي, ص 48

4- أن النتائج التي ستخلص إليها هذه الدراسة ستكون غاية في الأهمية بالنسبة للمعنيين بما يسمى حروب الجيل الخامس, إذ إنها ستوضح وبشكل جلي التأثير النافذ للمجتمع الافتراضي وتقنيات المعلومات على حياة الإنسان في العالم العربي والمجتمع المصري على وجه الخصوص.

ثانيا- إشكالية الدراسة وتساؤلاتها

"جمال علي" شاب في العشرين من عمره أفصح أنه يمضي نحو 10 ساعات يوميا تقريبا في ممارسة لعبة PUBG وقال: "ما أشعر به تحديدا هو ارتفاع نسبة الأدرينالين في جسمي, أتحمس شعوريا وكأني انتقلت فعلا إلى ساحة المعركة". أما صديقه "نايف مصطفي" فقد أقر بأنه أمضي 41 ساعة متتالية وهو يلعب تلك اللعبة؛ مما أثر في علاقته بعائلته وأصدقائه". أما عبد الرحمن معدي فقد كتب على حسابه في تويتر أنه أدمن تلك اللعبة وأصبح يجمع أصدقاءه حوله لتكوين مجموعات للعب رفقته, و أضاف: أصبحت أمضي أوقات طويلة في اللعبة حتي أنني ذهبت إلى عملي دون أن أنام ساعة واحدة على الأقل, إذ أمضيت ما يقارب ثماني ساعات وأنا ألعبها". أما الشاب "محمد بحلق" فقد قال: إن هذه اللعبة ما إن تنتهي حتي تعيد تكرارها إلى أن تحقق الفوز فيها, وأقوم بشحن هاتفي خمس مرات في اليوم لأجل مواصلة اللعب"،[9]

بتلك الشهادات الواقعية ومن خلال مشاركتي في اللعبة لمدة 6 شهور وعبر المشاركة بالملاحظة, يمكن القول بأن تلك اللعبة تمثل نموذجا جيدا لتأثير المجتمع الافتراضي على حياة المشاركين فيها, فاللعبة تشجع على العلاقات على اختلافها, وتنمي روح التعاون والكراهية في الوقت نفسه ويمكن من خلالها تحقيق الكثير من الأهداف والمصالح. ولكن السؤال هنا: أي جانب من جوانب تلك الحياة يمكن التركيز عليه في الدراسة الحالية وما مبررات ذلك؟ هنا تشير الباحثة إلى أنها ستركز على الجانب الخاص بشبكة العلاقات الإنسانية التي تؤسسها تلك اللعبة بالنسبة للمشاركين فيها, وعلي ذلك يمكن للباحثة تحديد إشكالية دراستها على هيئة تساؤل عام مؤداه: ما طبيعة العلاقات الاجتماعية و خصائصها لمستخدمي لعبة PUBG (ببجي) ؟

يمثل التساؤل السابق الطرح العام لإشكالية الدراسة , والذي ستتحرك الباحثة من خلاله للإجابة على عدد من الأسئلة التي تعطي لنا فكرة عامة عن حدود إشكالية الدراسة, وهي على النحو التالي:

1- ما أهم خصائص اللاعبين وسماتهم من مستخدمي تلك اللعبة؟
2- ما أهم المحددات المرتبطة بممارسة تلك اللعبة؟
3- إلى أي مدى أثرت تلك اللعبة في شبكة العلاقات الاجتماعية للاعبين؟
4- ما أهم خصائص العلاقات التي أنشأتها تلك اللعبة؟
5- ما أهم الآثار الناجمة عن تلك اللعبة على العلاقات الاجتماعية للمشاركين فيها؟

ثالثا- أهداف الدراسة

الهدف الرئيسي لتلك الدراسة هو رصد تأثير لعبة PUBG (ببجي) على العلاقات الاجتماعية للمشاركين فيها. وفي إطار هذا الهدف العام سعت الدراسة لتحقيق الأهداف التالية:

1- التعرف على أسباب ممارسة تلك اللعبة ومحدداتها.

[9]) أخذت تلك الشهادات من مقالة بعنوان: لعبة إلكترونية سرقت عقول الشباب وتركيزهم. على الموقع التالي بتاريخ 2019/9/9:
https://m.annabaa.org/arabic/informatics/16736

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

2- التعرف على طبيعة التأثير الذي مارسته اللعبة على العلاقات الواقعية للمشاركين.

3- وصف سمات العلاقات المؤسسة على تلك اللعبة وخصائصها.

4- وصف الآثار الناجمة عن استخدام تلك اللعبة وتشخيصها.

رابعا- الإطار النظري للبحث

1-مفاهيم الدراسة:

أ. مفهوم اللعب والألعاب الإلكترونية

جاء في معجم لسان العرب: "اللَّعِبُ واللَّعْبُ: ضدُّ الجِدِّ، لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِباً ولَعْباً، ولَعَّبَ، وتَلاعَبَ، وتَلَعَّبَ مَرَّة بعد أُخرى. ويقال لكل من عَمِلَ عملاً لا يُجْدي عليه نَفْعاً: إِنما أَنتَ لاعِبٌ. واللُّعْبةُ: جِرْم ما يُلْعَبُ به كالشِّطْرَنْج ونحوه. واللُّعْبةُ: التِّمْثالُ. وحكى اللحياني: ما رأَيت لكَ لُعْبةً أَحْسَنَ من هذه، ولم يَزِدْ على ذلك. ابن السكيت يقول: لِمن اللُّعْبةُ؟ فتضم أَوَّلَها، لأَنها اسمٌ. والشِّطْرَنْجُ لُعْبةٌ، والنَّرْدُ.[10]

وتشير حنان الغناني إلى أن اللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية, الترفيه, الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم, وهو في حقيقة نشاط خاص بأوقات الفراغ بهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة, بغض النظر عن نتيجته النهائية.[11]

كما يرى محمد الحيلة, أن اللعب نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية؛ لغرض الاستمتاع دون دافع آخر، وبتحليل مضمون هذا النشاط يتضح أنه نشاط يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية, وهو نشاط إنساني حر وخالص يؤدي لغاية الاستمتاع وحسب , ويكون هذا النشاط حركيا أو ذهنيا.[12]

وعرّفت نسيمة بلغزالي اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويكون على شكل حركة, ويمارسه الأطفال جماعات أو فرادي , ويستغل طاقة الجسم الذهنية والحركية , ويتصف بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية الذاتية ولا يجهد الطفل ,وبه يحصل الطفل , على المعلومات ويكون جزءا من حياته ولا هدف له إلا المتعة والتسلية وتمضية الوقت.[13]

وقد عرف جود Good اللعب بأنه نشاط قد يكون موجها أو غير موجه يقوم به الأطفال بغرض تحقيق المتعة والتسلية, ويستخدمها الكبار ليساعدهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم في جوانبها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية.[14] ويلاحظ على التعريف السابق عدم اقتصاره مفهوم اللعب على الأطفال فقط , بل أدخل فيه شرائح عمرية أخرى.

وعرف عبيد الحربي اللعب بأنه عبارة عن نشاط موجه أو غير موجه يعبر عن حاجة الطفل إلى إشباع الميل الفطري له وحاجته إلى السرور والاستمتاع, وهو ضرورة بيولوجية في بناء ونمو وتكامل الشخصية للفرد, وهو سلوك اختياري ذاتي طوعي داخلي الدافع غالبا, أو تكيفي تعليمي يوافق النفس, وهو وسيلة لكشف الكبار عن عالم الطفل.[15]

---

[10]) محمد بن مكرم بن منظور المصري (1990)، لسان العرب ، الجزء 13، دار صادر, بيروت, ص ص 740-741.

[11]) حنان عبد الحميد الغناني(2002)، اللعب عن الأطفال، الطبعة الأولى, دار الفكر للطباعة والنشر , عمان, الأردن, ص15.

[12]) محمد محمود الحيلة(2002)، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها, دار المسيرة, عمان, الأردن, ص 51.

[13]) نسيمة بلغزالي(2016)، تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع، مرجع سابق

[14]) خير الدين عويس(1997)، اللعب وطفل ما قبل المدرسة, سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية, دار الفكر العربي, القاهرة, ص ص 7-8.

[15]) عبيد الحربي(2002)، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات, رسالة دكتوراه (منشورة) جامعة أم القري, المملكة العربية السعودية، ص 47

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

وعرفت سميحة برتيمة اللعب بأنه نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أم كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة, والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح و التعليم و تفريغ الطاقة الزائدة, إلى غير ذلك من حاجات, تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة, ويكون اللعب فرديا أو جماعيا, منظما أو تلقائيا كما يكون موجها أو ذاتيا.[16]

الملاحظة المهمة هنا أن كل التعريفات ركزت في تعريفها لمفهوم اللعب على شريحة عمرية معينة وهي الطفولة, وتجاهلت الغالبية العظمي من تلك الشرائح العمرية الأخرى، ومن هنا يمكن للباحثة وضع التعريف التالي : **اللعب هو نشاط حر غير مقيد يمارس من قبل كافة الفئات العمرية, يهدف إلى تحقيق عدد من المآرب منها: قضاء وقت الفراغ و المتعة و تكوين الصداقات و اكتشاف واكتساب معلومات جديدة, ..الخ**

وتعطي فتحية كركوش اللعب قيمة اجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلاله أسلوب الارتباط بالمجتمع وحل المشاكل الناشئة عن هذه الارتباطات, والمنهج الصحيح والمناسب لمعاشرة الآخرين والتعامل معهم بالمثل, وللعب مع الزملاء كذلك دور في تلقين الفرد طابع التكافل والتعاضد وفي تعريفه على الحدود المعقولة لتوقعاته مع الآخرين وتوقعات منه ؛ مما يؤدي إلى استبدال مشاعر العداء بينهم بالحب والمودة, وبهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي.[17]

أما فيما بالألعاب الإلكترونية فيعد الأمريكي ويليام هيجينبوتام W.Hijinputham أول من طور لعبة 'إلكترونية تفاعلية– وكان اسمها "لعبة التنس للاعبين"، وذلك في مختبر بروكنهافن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وكان ذلك عام 1958 , وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر. [18]

وقد ظهرت الألعاب الإلكترونية منذ عام 1979 نتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التليفزيون. وكانت بداية هذه الألعاب لعبة تسمى "غزاة الفضاء"، كان الهدف منها هو إتقان مهارة التصويب لقتل الأعداء، وتعتمد اللعبة على السرعة والمهارة والدقة، ثم ظهرت ألعاب أخرى تتناول سباق السيارات، والتصويب على أهداف ثابتة ومتحركة، وغيرها. [19]

والألعاب الإلكترونية نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كلا من ألعاب الفيديو الخاصة , و ألعاب الكمبيوتر, و ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة , و الهواتف النقالة, و ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة , و التلفاز.. إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الإنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من العناصر التالية : مدخلات (أوامر التشغيل واللعب تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح , و أزرار التشغيل عصى قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع إلى غير

---

[16]) سميحة برتيمة(2017)، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي. دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر, رسالة ماجستير (منشورة على شبكة المعلومات الدولية)، جامعة محمد خيضر_بسكرة, كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية, قسم العلوم الاجتماعية, الجزائر، ص 24.

[17]) فتحية كركوش(2008)، سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة, نمو, مشكلات, مناهج وواقع, ديوان للمطبوعات الجامعية, بن عكنون, الجزائر, ص 24.

[18]) بشير نمرود(2008)، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12–15 سنة) القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس– رسالة ماجستير. الجزائر، ص 83.

[19]) عماد مكاوي حسن (1993). تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، ط1. الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، ص 193

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ذلك من الأدوات)، برامج اللعب، المخرجات (الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسب، شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) اللاعب وقد يكون وحده أو بالمشاركة.[20].

ويشير عصام الضو وعمر حسين إلى أن الألعاب الإلكترونية في المفهوم الاجتماعي تعني تفاعلاً بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه.[21]

وترى نسيمة بلغزالي أن هناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها: التفاعلية, و مستوى النشاط و التأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة, ووجود هدف للعبة والقوانين التي تحكم اللعبة وكذلك الواقعية, إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة ومتعة و إدمانا. إن الألعاب الإلكترونية مصنوعة من قواعد حقيقية يتفاعل اللاعبون معها بالفعل, وإن كسب أو خسارة لعبة هي حادث فعلي, فلكي يلعب الفرد لعبة عليه التفاعل مع قواعد حقيقة , بحيث يعد مزج وتفاعل قواعد اللعبة وخيالها من أهم مميزات الألعاب الإلكترونية, إن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال , بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على شاشة الحاسوب؛ مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة, بعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا, بالإضافة إلى أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعبون.[22]

وقد تعددت تصنيفات الباحثين لأنواع الألعاب الإلكترونية, فالبعض قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب, ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص وإمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها، فنجدها إن لم تكن متشابهة في القواعد , فهي تتشابه في الأهداف، وهذه الأنواع هي: ألعاب الحركة وألعاب الذكاء وألعاب التدريب.[23]

1- ألعاب الحركة: تتميز هذه الألعاب بحاجة إلى مهارة حركية من قبل اللاعبين , وعادة ما تزيد سرعة حركتها في المستويات المتقدمة من اللعبة؛ لتصبح أكثر صعوبة في إدارة أحداثها, مما يتطلب انتباها وردود فعل سريعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وتجميع أكبر عدد من النقاط, وتدخل ضمن هذا التصنيف ألعاب أخرى تتميز بأهداف خاصة تتعلق بالمغامرات والقتال والقنص , وبعضها يحتوى على كل عناصر الأفلام أو روايات المغامرات.[24]

2- ألعاب الذكاء: يطلق عليها أيضا ألعاب استراتيجية وألعاب التفكير, وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية وهي: ألعاب المغامرات والتفكير، وألعاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي، و ألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري، و ألعاب تقليدية.

---

[20]) بشير نمرود, مرجع سابق.

[21]) عصام عبد الله الضو وعمر حسن حسين, مرجع سابق , ص 9.

[22]) نسيمة بلغزالي، مرجع سابق, ص ص 64-65

[23]) عبد المنعم إبراهيم اسماعيل المدهون (2019)، أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي. دراسة ميدانية، ص 5. أخذت هذه الدراسة من الموقع الإلكتروني التالي بتاريخ 2019/9/9:
https://www.new-educ.com/%D8%A3%D8%AB%D8%B1-%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%A9-%D8%A8%D8%A8%D8%AC%D9%8A-pubg-%D8%B9%D9%84%D9%89-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%AD%D8%B5%D9%8A%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%AF%D8%B1%D8%A7%D8%B3%D9%8A-%D8%AF%D8%B1

[24]) حيدر محمد العكبي(2019)، الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي, المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية, النجف الأشرف العراق، ص 34.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

– ألعاب المغامرات والتفكير: من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث إن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة. كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم، التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة تضفي عليها طابع التشويق.

– الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية: تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب لإنشاء مدينة افتراضية مثلا, ، حيث إن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان المدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة، صناعة...الخ، الهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها، حيث إن المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية إذا كان في حالة توازن تسهم في ازدهار المدينة. فألعاب الاستراتيجيات الاقتصادية تعطي كذلك الفرصة لاختبار ردود أفعال النمو غير العقلاني الصناعات، مع الإفراط في الجباية. إذ إن الهدف الأساسي هو الحفاظ على هذه المدينة، ومن النماذج الشهيرة لذلك لعبة المزرعة السعيدة.

– ألعاب إستراتيجية الحرب: من أشهرها لعبة أوربان أسولت "Urban Asault" من إنتاج شركة Microsoft ميكروسوفت ستار كرافت "Star Craft" من إنتاج أنظمة بليزار. كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر كأنه خليفة نابليون من أجل الفوز، حيث وجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات القدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية، حيث إنه وعلى غرار مثيلاتها الاقتصادية وجب توفر مستوى متميز يتمتع بذكاء خارق أكثر منه في الاقتصاد , حيث يجد نفسه أمام خيارات وجب عليه اتخاذ قرارات صائبة في زمن استعجالي, حيث يمثل عامل السرعة في الاستيعاب السند الأساسي لدى المستعمل (اللاعب).

–الألعاب التقليدية: نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام، البعض منها نجده في نظام "الويندوز الآلي مثل لعبة الأوراق، و لعبة المحرف حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين.

3– ألعاب التدريب: هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم،و السلة، والتنس،و سباق السيارات، فلعبة التدريب على قيادة الطائرات "Fly simulation" هي لعبة من إنتاج شركة "ميكروسوفت، من أشهر وأقدم ألعابها، حيث إن الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة، وأمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة وأسسا نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود، والعلو، وسرعة الرياح، والاتجاه...الخ، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني. هذه الألعاب تجد مصغاها لدى اللاعبين الراغبين في التعلم مثل ألعاب قيادة السيارات، وسباق السيارات، وقيادة الطائرات....الخ. كما تجدر الإشارة إلى استعمال هذه الألعاب مع إدخال تعديلات خاصة لإضفاء الطابع العسكري المخصص لتدريب الطيارين، لكن الهدف يختلف، حيث إن دور هذه الأخيرة لا علاقة له مع التأثير سواء إيجابيا أو سلبيا على مستعمليه).[25] علواش،140 :2007).

وقد قسم شتيرن Stern أيضا اللعب إلى لعب فردي ولعب اجتماعي, وكل من هذين النوعين يحتوي على أنواع فرعية, ويتضمن اللعب الفردي السيطرة على الأشياء في ألعاب بناءة وهدامة, وتحويل الأشياء والأشخاص بواسطة التشخيص, بينما

[25] كهينة علواش(2007)، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل. رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام. الجزائر.، ص 113.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

يتضمن اللعب الاجتماعي ألعاب المحاكاة والقتال, كما قسمت شارلوت بوهلر Charlotte Buhler اللعب إلى ألعاب وظيفية يستخدم فيها الطفل أجهزته الحسية_الحركية, وألعاب تقوم على الإيهام والخداع, وألعاب سلبية مثل مجرد النظر إلى الكتب, وألعاب تركيبية.[26]

واتفق مع هذا التقسيم ستيفان ناتكين أضاف أن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين، فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وذلك أن الألعاب التعاونية هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، كما يمكن أن تكون هذه الألعاب المتعددة اللاعبين ألعابا تنافسية , وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض.[27].

ب. مفهوم العلاقات الاجتماعية

أوضح ماكس فيبر أن العلاقات الاجتماعية مصطلح يستخدم للإشارة إلى الموقف الذي من خلاله يدخل شخصان أو أكثر في سلوك معين واضعا كل منهم في اعتباره سلوك الآخر, بحيث يتوجه سلوكه على هذا الأساس [28]، وطرح فيبر نوعين من العلاقات الاجتماعية وهما المفتوحة والمغلقة, الأولى يقصد بها الارتباطات التي يقبل فيها الغرباء أو غير الأقارب أو غير المنتمين إلى طبقة اجتماعية معينة أو طائفة دينية خاصة أو نقابة حرفية , وعادة تكون خالية من المنافع المادية المتبادلة والعاطفية, بل الود والاحترام المتبادل, بينما الثانية (المغلقة) فتشير إلى الارتباط المحصور بين الأقارب، الدموية والقرابية أو العلاقة الموقعية التي تملك السلطة أو التي تربط بين أصحاب ذوي المصالح المتبادلة من أجل إشباع حاجات ورغبات مادية ومعنوية. [29]

وقد استخدم وايت ثلاثة مفاهيم أساسية في تحليله للعلاقات الاجتماعية بين أعضاء الكيان الاجتماعي وهي: التفاعل, الذي يرمز إلى الاتصال الشخصي الخاضع للملاحظة والقياس, مثل كيف يتفاعل الشخص"أ" مع الشخص"ب". النشاطات: التي تشير إلى كل ما يقوم به الأعضاء داخل الإطار الكياني والخاضع للملاحظة والقياس. الأحاسيس: أي مشاعر الأشخاص لما يحصل ويدور حولهم. إن هذه المفاهيم الثلاثة مرتبطة الواحدة بالأخرى, وأي تغير يحصل في إحداها يؤدي إلى تغير في المفهومين الآخرين.[30]

وللعلاقات الاجتماعية أكثر من مستوى, المستوى الأولي: يشمل علاقات الأسرة وجماعات اللعب والصداقة والجيرة, المستوى الثانوي يضم المدرسة والجامعة والكلية والنادي ..الخ، ثم هناك المستوى المرجعي يشمل الانتماء للجماعات وما تقوم عليه من معان وقيم واتجاهات فكرية أو عقائدية أو فنية. [31]

---

[26]) سوزانا ميلر, مرجع سابق، ص 52.

27) أحمد فلاق (2009)، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، الجزائر.

[28]) غريب سيد احمد(2003)، علم الاجتماع ومدارسه, دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية, ص 332.

[29]) معن خليل عمر(1999)، البناء الاجتماعي. أنساقه ونظمه, الشروق, عمان_ الأردن, ص 81.

[30]) جميل بو حمده (2010)،مقدمة في علم الاجتماع. دار أقرأ, الجزائر, ص 47.

[31]) إبراهيم عثمان(1999)، مقمة في علم الاجتماع, الشروق, عمان _الأردن, ص 119.

العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

أوضحت مريم نومار أن العلاقة الاجتماعية هي كل علاقة تقوم بين شخصين أو أكثر لتلبية حاجة اجتماعية معينة, وهي مجموعة من الروابط المتبادلة بين أفراد المجتمع والآثار التي تنشأ نتيجة احتكاكهم وتفاعلهم في بوتقة المجتمع.[32]

مفهوم العلاقات الاجتماعية في الدراسة الحالية:

هو كل علاقة تنشأ بين اللاعبين المشاركين في لعبة ببجي الإلكترونية سواء كانت دائمة أو مؤقتة وتشمل المظاهر التالية:

- الصداقة.
- التعاون أو الصراع.
- الحب أو الكراهية.

ج. لعبة ببجي PUBG

لعبة الببجي Player Unknown's Battlegrounds تختصر (PUBG) وتترجم إلى اللغة العربية ساحات معارك اللاعبين المجهولين, وهي لعبة كثيفة اللاعبين على الإنترنت , ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017 وهي متوفرة على أجهزة ويندوز وإكس بوكس ون, وصدرت نسختان الأولى في أوائل سنة 2018 لمنصتي آي أو إس, وأندرويد من تطوير شركة "تينسنت" , والتي قامت بالتعاون مع شركة "بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة, وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية, تم تطوير النسخة الأَلية من قبل شركة "بلوهول" على محرك أنريل إنجن 4، والتي تحتوي على اللغة العربية, إذا هي لعبة من الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الهواتف الذكية أو على الأجهزة الحاسوبية.[33]

وتعد لعبة ببجي نوع من ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى نهايتها، وذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعاً، لكي يكون الفائز, ويبلغ عدد اللاعبين في لعبة ببجي 100 لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى هنالك من أدوات اللعبة. تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعاً ويبقى حياً حتى النهاية. [34]

2- الدراسات السابقة

أ. دراسات حول الألعاب الإلكترونية:

لعل واحدة من أهم الملاحظات التي رصدتها الباحثة على الاهتمام البحثي المعني بالألعاب الإلكترونية, هي وقوع الغالبية العظمى من تلك الدراسات تحت مظلة العلوم التربوية والنفسية, وقلة بل ندرة الدراسات الواقعة ضمن نطاق علم الاجتماع خاصة الدراسات العربية، وبعد قيام الباحثة بعمل مسح للدراسات التي اهتمت بموضوع الألعاب الإلكترونية, تبين لها أنه يمكن تقسيم تلك الدراسات إلى ثلاث فئات حسب المدخل البحثي وهي: دراسات تربوية, ودراسات نفسية, وأخيرا دراسات اجتماعية.

احتل المدخل التربوي مساحة كبيرة من الدراسات المعنية بتأثير الألعاب الإلكترونية على المستخدمين, وأجريت غالبية تلك الدراسات على الطلاب, منها دراسة واي وهندركس Wei and Hendrix التي هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية

---

[32] مريم نريمان نومار (2012)، استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيره في العلاقات الاجتماعية. دراسة عينة من مستخدمي موقع الفايسبوك في الجزائر, رسالة ماجستير (منشورة على الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة الحاج لخضر_ باتنة, الجزائر، ص 80.

[33] عبد المنعم إبراهيم اسماعيل المدهون (2019)، مرجع سابق, ص 3.

[34]) Joel Johnson ,Jojo Excy ,Krishnanunni A(2019), PUBG: The New Benchmark of Online Marketing, International Journal of Management and Commerce Innovations ISSN 2348-7585 (Online (Vol. 6, Issue 2, pp: (1319-1325), Month: October 201 - 8March 2019, Available at :www.researchpublish.com.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

التنافسية على الفروق بين الجنس في عملية تذكر المعلومات في الرياضيات، وطبق الباحثان الدراسة الميدانية على عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من 4 إلى 7 سنوات, وبالاعتماد على المنهج التجريبي, و خلصت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية التنافسية لها تأثير على عملية استرجاع المعلومات المكتسبة عن طريق أحد تلك اللعب, حيث برز الفرق واضحا لدى الأطفال الذكور والإناث في عملية تذكر المعلومات بعد قيامهم بأداء لعبة إلكترونية تنافسية في الرياضيات.(35)

كما قامت مريم قويدر بدراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال, طبقت الدراسة على عينة من 200 طفل ما بين سبع واثنتى عشرة سنة, وخلصت الدراسة إلى أن غالبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب , وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم.[36]

وبحثت فاطمة همال تأثير الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الإنترنت على الطفل الجزائري, وبحثت الدراسة في أسس ونتائج العلاقات الوطيدة التي تكونت بين الأطفال وتلك الألعاب, وخلصت الدراسة إلى ازياد ظاهرة العنف لدى الأطفال واعتبار مظاهر القوة والضرب أساس البطولة والغلبة, كما أكدت الدراسة على تأثير تلك الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل.[37]

كما أجرى يحي القبالي دراسة حول أثر فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطلبة المتفوقين في السعودية, قام الباحث بتطبيق دراسته الميدانية باستخدام المنهج التجريبي على عينة غرضية بلغت 32 طالب وطالبة من طلاب الصف التاسع, وخلصت الدراسة إلى أن هناك فروقاً دالة إحصائيا بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة تعزي إلى تطبيق البرنامج لصالح المجموعة التجريبية.[38]

وأجرى عبيد الحربي دراسة حول فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات, وطبق الدراسة الميدانية على عينة من طلاب الصف الثاني الابتدائي بالمدينة المنورة بالسعودية, وبلغ حجم العينة 36 تلميذ, قسمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة, وخلصت الدراسة إلى أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (0.05) بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب الإلكترونية.[39]

وأجرت كل من مها الشحروري ومحمد الريماوي (2011) دراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن, وطبقت الباحثة دراستها الميدانية على عينة بلغ حجمها 75 طالبا وطالبة, بالاعتماد على المنهج التجريبي, وخلصت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية لها أثر كبير على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة.[40]

---

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

[36]) مريم قويدر(2012)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة, رسالة ماجستير, كلية علوم الإعلام والاتصال, الجزائر.

[37]) فاطمة همال (2012)، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري. دراسة ميدانية على عينة من الأطفال ابتدائيات مدينة باتنه, رسالة ماجستير, جامعة الحاج لخضر, باتنة, الجزائر.

[38]) يحي القبالي(2012)، فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطالبة المتفوقين في السعودية, المجلة العربية لتطوير التفوق, المجلد 3، العدد 4، ص ص 85-93.

[39]) عبيد الحربي (2013)، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات, مرجع سابق.

[40]) مها الشحروري ومحمد الريماوي(2013)، أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن, مجلة دراسات العلوم التربوية, المجلد 38 العدد 2، ص ص 637-649. ، 2013

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

وبحث ماجد الزيودي الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية , كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة, وطبقت الدراسة على عينة شملت 336 معلم و500 ولي أمر طالب, وخلصت الدراسة إلى أن المعلمات يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه, وأن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية ؛ مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية.[41]

وقام كل من حكيم عقون وعبد القادر بكه بدراسة حول انعكاسات ألعاب الفيديو على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الانشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين، وقد اتبع الباحثان المنهج الوصفي وأجريت الدراسة الميدانية على عينة قوامها 103 تلميذ وتلميذة من إحدى المدارس الثانوية بالجزائر , وقد خلصت النتائج إلى أن مستوى أداء التحصيل الدراسي يتراجع لدى الطلاب بممارسة ألعاب الفيديو؛ مما يؤدي إلى العزوف عن النشاط الرياضي.[42]

أيضا أجرت نداء إبراهيم دراسة ميدانية حول إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الأطفال في الفئة العمرية من 3 إلى 6 سنوات من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، وطبقت الباحثة دراستها باستخدام المسح بالعينة وبالاعتماد على أداة الاستبيان, وخلصت الدراسة إلى عدد من النتائج لعل من أهمها: أن الأمهات والمعلمات اتفقت على عدد كبير من الإيجابيات أهمها أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تسهم في تحفيز الخيال لدى الأطفال, وتساعدهم على تعلم اللغة الإنجليزية، أما السلبيات فقد حددتها النتائج في إدمان الأطفال على هذا النوع من الألعاب, إضافة إلى تأثيرها السلبي على قدرتهم البصرية ولياقتهم البدنية, إلى جانب أثرها السلبي على اللقاءات والجلسات العائلية.[43]

وأجرت أماني حسن دراسة ميدانية حول تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال, طبقت الباحثة الدراسة الميدانية على عينة من أطفال المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية, بلغ حجم العينة 233 تلميذ وتلميذة, و اعتمدت الباحثة على أداة الاستبيان, و خلصت الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسونها على مقياس الذكاء اللغوي، في حين وجدت فروقاً على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح العينة التي تمارسه تلك الألعاب.[44]

كما أجرى كل من على الصوالحه ويسري العويمر وعلى العليمان دراسة حول علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان الأردنية, و طبقت الدراسة الميدانية على عينة بلغت 100 ولي أمر باستخدام المسح بالعينة, وخلصت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك

---

[41] ماجد الزيودي(2015)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية, كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، السعودية، المجلد 10 العدد 1، ص ص 15– 31 .

[42] حيكم عقون, وعبد القادر بكة (2015)، ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15–18 سنة)، رسالة ماجستير (منشورة على شبكة المعلومات الدولية)، جامعة قاصدي مرباح _ وقلة, معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، الجزائر.

[43] نداء سليم إبراهيم إبراهيم (2016)، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال, رسالة ماجستير , (منشورة على شبكة الإنترنت) جامعة الشرق الأوسط, كلية العلوم التربوية، الأردن.

[44] أماني عبد التواص صالح حسن (2016)، تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والذكاء الاجتماعي لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية, مجلة العلوم التربوية والنفسية, الجامعة الإسلامية بغزة, مجد 25، العدد 3، ص ص 230–253.

العدواني لدى أطفال الروضة, في حين أن النتائج أكدت على عدم وجود فروق دالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي.[45]

وبحث الوكيل وعمر Wakil, Omer And Omer تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلبة التحصيلية، وطبقت الدراسة على 100 طالب وطالبة من طلاب المرحلة الابتدائية, وخلصت الدراسة إلى أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جدا بلغت 22% لكل ساعة لعب.[46]

وقامت أميرة مشري بدراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري, وذلك من خلال دراسية ميدانية على عينة من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي الجزائرية, اعتمدت الباحثة على منهج المسح بالعينة وبالاستعانة بأداة الاستبيان قامت بتطبيق دراستها الميدانية على عينة بلغت 100 مفردة, وخلصت الدراسة إلى عدد من النتائج من أهمها: أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا عبر الهواتف الذكية. وأن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه, وأنهم يفضلون ألعاب المغامرة, وأخيرا تؤثر تلك الألعاب على التحصيل الدراسي ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام تلك الألعاب. [47]

أما الدراسات التي تقع تحت مظلة علم الاجتماع فهي قليلة للغاية , منها الدراسة التي قام بها اندرو وبرزبيلسكي Andrew & Przybylski والتي جاءت بعنوان استفهامي "من يصدق أن الألعاب الإلكترونية تسبب العدوانية"، وهدفت الدراسة إلى التعرف على مخاوف الكثيرين من بعض ألعاب المغامرة الإلكترونية التي توفرها شبكات الإنترنت, وقد استعرض الباحثان في هذه المقالة المخاوف التي تثار على الساحة المجتمعية من تلك الألعاب, وأكدا على أنه رغما من الدراسات الكثيرة والمعقدة المعنية بتلك الألعاب فإننا لا نعرف عنها إلا القليل من الناحية التجريبية, خاصة فيما يتعلق بأسباب قبول أو رفض بعض الناس لها. [48]

أيضا هناك دراسة نسيمة بلغزالي (2016) بعنوان "تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع". طبقت الباحثة دراستها الميدانية باستخدام منهج المسح مستعينة بأداة الاستبيان على عينة من الأطفال والشباب بلغ حجمها (40 مفردة) , خلصت الدراسة إلى أن اقتناء أفراد العينة للألعاب الإلكترونية جاء في مقدمة اهتماماتهم الحياتية، وأن الإقبال على اقتناء الأجهزة التي تمارس من خلالها تلك الألعاب كان شديدا للغاية, وأن الانترنت هو الوسيلة التي تلفت نظر الأطفال إلى اقتناء أحدث الإصدارات من الألعاب الإلكترونية, وأن أفراد المجتمع على اختلاف أعمارهم يمارسون هذه الألعاب في أوقات الفراغ وكذلك العمل, وأن المكان المفضل للاستخدام هو البيت, وأن لتلك الألعاب تأثيراً سلبياً على صحة اللاعبين, خاصة الذين يقضون مدة تزيد عن 3 ساعات, من تلك الآثار زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل.[49]

---

[45]) على سليمان الصوالحة, يسري راشد العويمر وعلى مصطفى العليمات (2016)، علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة, مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية, مجلد 4، عدد 16، فلسطين.

[46]) Wakil Karzan, Omer Shano and Omer Bayan (2017) “Impact of Computer Games on Students GPA”. European Journal of Education Studies. Volume 3 ,Issue 8. Available on-line at: www.oapub.org/edu

[47]) أميرة مشري (2017)، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائر, رسالة ماجستير (منشورة عبر الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي, كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية, قسم العلوم الإنسانية, الجزائر.

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

[49]) نسيمة بلغزالي, تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع، مرجع سابق.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

كما أجرت كل من هناء سعادو ونوال بن مرزوق دراسة بعنوان "الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي"،وقد اعتمدت الباحثتان على المنهج الوصفي التحليلي, وكل من أداة الملاحظة المباشرة واستمارة المقابلة, وطبقت الدراسة الميدانية على عينة من أطفال المدارس ما بين 7 إلى 11 سنة بلغ حجمها 50 مفردة, وخلصت الدراسة إلى العديد من النتائج يمكن إجمالها كما أشارت الباحثتان إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يثير نوعاً من الرغبة والإدمان لدى الطفل ؛ مما يجعله يستجيب ويتفاعل معها من خلال التقليد والمحاكاة لتلك السوكات العدوانية , ومن خلال ما يمثله أبطال اللعبة وما تمثله من تصورات ومبادئ وأفكار عدوانية والتي يكتسبها الطفل على شكل أحداث حسية على أرض الواقع.[50]

وأجرت سميحة برتيمة (2017) دراسة بعنوان" الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي"، طبقت الباحثة دراستها الميدانية باستخدام أسلوب المسح بالعينة, على عينة بلغ حجمها 100 مفردة في الفئة العمرية من (10 إلى 18 سنة)، وخلصت النتائج إلى أن هناك علاقة إيجابية بين إقبال التلميذ على الألعاب الإلكترونية وممارسته للعنف المادي داخل الوسط المدرسي, وكذلك استخدام القوة الجسدية بشكل متعمد اتجاه الآخرين من أجل إيذائهم وإلحاق أضرار جسمية بهم, وكذلك أكدت النتائج الميدانية عن وجود علاقة إيجابية بين إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية وبين ممارستهم العنف غير المادي داخل الوسط المدرسي من خلال عمل أو امتناع عن القيام بعمل, وهذا وفق مقاييس مجتمعية, ويهدف هذا النوع من العنف إلى إيذاء الآخرين عن طريق الكلام والألفاظ والتحقير. [51]

وقامت نسرين مراد بدراسة عن الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على المراهقين, ورغم الطابع التربوي الذي يبدو على عنوان الدراسة, فإن قيام الباحثة بدراسة الموضوع في ضوء نظرية المسؤولية الاجتماعية, جعلها تقترب من المدخل الاجتماعي في بحث الموضوع, وطرحت الباحثة عددا من الأسئلة سعت إلى التحقق منها عبر الدراسة الميدانية, حول أسباب ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية، وأكثر الألعاب التي تستحوذ على اهتمامهم, والتأثيرات المحتملة لتلك الألعاب في ضوء نظرية المسؤولية الاجتماعية, طبقت الباحثة دراستها على عينة قوامها 483 مفردة من طلاب المرحلتين الاعدادية والثانوية, وخلصت النتائج إلى أن المعارك هي أكثر أشكال العنف تفضيلا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية , ثم القتل, ثم الدمار والنيران وسفك الدماء, كما أن معظم المبحوثين عند الخسارة في الألعاب يشعرون بالغضب, وكشفت النتائج أيضا عن قدرة الألعاب في تنمية حس المسئولية واتخاذ القرار في مواجهة المواقف الصفعة, ولها قدرتها على التعرف على مبادئ الانتصار والتحدي والمنافسة الشريفة دائما.[52]

وإلى جانب الدراسات السابقة عثرت الباحثة على عدد من الدراسات يمكن أن يطلق عليها دراسات غير مصنفة, وهي في الغالب مقالات نظرية اعتنت ببحث قضايا ذات علاقة بالألعاب الإلكترونية أغلبها يناقش إيجابيات وسلبيات تلك الألعاب, من تلك الدراسات، دراسة علاء أبو العينين الذي يرى أن الألعاب الإلكترونية مصدر مهم لتعليم الطفل؛ إذ يكتشف الطفل من خلالها الكثير، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا، وأسهل

---

[50]) هناء سعادو ونوال بن مرزوق (2016)، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي, رسالة ماجستير (منشورة إلكترونيا على الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة, كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية, قسم العلوم الاجتماعية, الجزائر.

[51]) سميحة ترتيمة, مرجع سابق.

[52]) نسرين محمد إسماعيل مراد (2018)، الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين: دراسة في إطار نظرية المسئولية الاجتماعية, رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة المنيا, كلية التربية النوعية, قسم الإعلام التربوي.

انخراطًا في المجتمع، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنية الحديثة، مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة، كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها.[53]

كما يرى باسم الأنباري، 2010 أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ. كما أن في اللعب توسيعاً لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.[54]

كما أوضح حسين الجارودي أن الألعاب الإلكترونية تمتاز بنواح إيجابية عديدة , فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق. ومثل هذا النوع من الألعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع تلك الآلات باحتراف، كما تعلّمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد, وتحفّز هذه الألعاب التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء ؛ لأنها تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع المخيلة ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة.[55]

أيضا أشار مرح حسن إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية ينعكس بالإيجاب على الأسرة والمجتمع, ومن أهم ما حققته تلك الألعاب المتعة والتسلية, إذ إن روتين الحياة اليومي وإنهاك الدراسة والعمل يتطلب من الفرد إيجاد أوقات خاصة له وليشعر فيها بالراحة والاستمتاع, فكانت الألعاب الإلكترونية ملبية لتلك الحاجة, كذلك حققت الألعاب فائدة تقوية اللغة الإنجليزية حيث تقوم الشركات الأجنبية بصناعة معظم الألعاب باللغة الإنجليزية, واستمرار اللعب بتلك الألعاب يخلق نوعا من الفهم لتلك الكلمات المستخدمة، حتي أن بعض الأبناء يعتاد على التلفظ بتلك المفردات في حياته اليومية.[56]

أما الباحثون الذين أكدوا على سلبيات الألعاب الإلكترونية فمنهم نورة السعدي التي أكدت في مقالة لها على أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بزيادة السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية, ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.[57]

ب. دراسات عن لعبة ببجي:

تعد دراسة المنعم المدهون بعنوان "أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي" الدراسة العربية الوحيدة التي استطاعت الباحثة الحصول عليها، وقد هدفت إلى تقصي ومعرفة أثر لعبة ببجي كأحد أنواع الألعاب الإلكترونية المنتشرة في قطاع غزة على

53) علاء أبو العينين(2010). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم الحصول عليه من الموقع إلكتروني التالي بتاريخ 2019/9/9 : http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

54) باسم الانباري (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. تم الحصول عليه من الموقع الإلكتروني التالي بتاريخ 2019/9/9: http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

55) حسين الجارودي(2011). اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال. تم أخذه من الموقع الإلكتروني التالي بتاريخ 2019/9/9: http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

56) مرح مؤيد حسن (2013)، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد, مجلة إضاءات موصلية , العراق, العدد 75، ص 11.

57) نورة السعد (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ – 8 مارس 2005.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

تحصيل الطلبة في المدارس, طبقت الدراسة الميدانية على عينة بلغت 60 طالب من طلاب التعليم الثانوي, وخلصت الدراسة إلى أن للعبة ببجي تأثيراً على مستويات الطلاب التحصيلية ولكن على المدى البعيد يكون التأثير أعمق وأكثر خطورة, وأن للعبة تأثيراً على أنماط التفكير لدى الطلاب وخصوصا في الأسئلة التي تحتاج إلى تحليل, وأن اللعبة تسيطر على عقول الطلاب حيث تمنع تفتق الذهن وصفاءه وتقبل المادة التعليمية من المعلم, وأكدت النتائج أيضا أن اللعبة تجعل الطالب يشعر بالملل من المواد الدراسية.[58]

كما قام مأمون وجريفتش Mamun & Griffiths بدراسة حول التأثير النفسي للألعاب المتطرفة في الهند لعبة ببجي حالة، وقد استعرضت الدراسة الكثير من المعلومات حول لعبة ببجي والاهتمام الذي حظيت به على المستوى العالمي, مركزة على الأدبيات التي حللت للآثار النفسية والاجتماعية السلبية للعبة, وعرضت اللعبة للعديد من حالات الشباب الذين مارسوا اللعبة ووصلوا فيها إلى درجة الإدمان, ثم استعرضت حالات التأثر الذي ميزت كل حالة, منها على سبيل المثال تلك الحالة التي أدى إدمانها للعبة إلى ترك مدرسته الثانوية, والثانية توقف عن دروس اللغة العربية في الجامعات, والثالث الذي أهمل تماما اختباراته التي على وشك البدء و انهمك تماما في اللعبة, والحالة الرابعة أقرت بأنها كانت مجتهدة إلا أن انجذابها للعبة جعلها تدمنها، وأدت اللعبة في الحالة الخامسة إلى هروبها من المنزل, والحالة الخامسة أكدت أنها تعاني مما يشبه الاضطراب النفسي حيث إنها بدأت في ضرب نفسها بعد انتهاء من إحدى جولات اللعبة, وأكد الطبيب الذي أشرف على الحالة في المستشفى أنها غير متزنة بالمرة. ولعل من أكثر الحالات إثارة هي الحالة الثامنة وهي لشابين (انابوران 22 عام وناغيش 24) اللذين ماتا بالقطار أثناء انهماكهما في اللعبة بالقرب من بعض مسارات السكك الحديدية في منطقة هينغولي في ماهاراشترا. الحالة الحادية عشرة كانت الأكثر غرابة أيضا حيث ترك رجل يبلغ من العمر (47 سنة) زوجته الحامل بسبب إدمانه اللعبة, أما الحالة الثانية عشرة فقد قام بقتل ثلاثة من أفراد أسرته بسبب الخلاف على ممارسته للعبة. وختم الباحثان الدراسة بالإشارة إلي أن هناك بعض البلدان قامت بحظر اللعبة لتداعياتها النفسية, ففي الصين قامت لجنة مراجعة أخلاقيات الألعاب عبر الإنترنت بحظر لعبة ببجي؛ بسبب التأثير النفسي والاجتماعي على الشباب الصيني.[59]

قام لانسي Lancy وزملاؤه بدراسة بعنوان "التحقق من إدمان لعبة ببجي"، استهدفت بناء استبيان للتحقق من إدمان المراهقين والشباب للعبة ببجي, صمم الباحثون استبياناً مكوناً من 55 فقرة, وتم تطبيق الدراسة الميدانية على عينة بلغت 455 مفردة من مختلف المراحل العمرية، خلصت النتائج إلى أنه نظرا لسهولة الوصول الرخيص للإنترنت إلى جانب الاستخدام غير المقيد للهواتف الذكية, حدثت زيادة في الاستخدام المرضي لتكنولوجيا التواصل, وتعد لعبة ببجي أحد أهم النماذج الدالة على ذلك, وقد أظهر الاستبيان نتائج جيدة فيما يتعلق بقدرته على قياس إدمان عينة الدراسة على لعبة ببجي, أظهرت النتائج درجة عالية من المكونات السبعة للاستبيان تعكس درجة عالية من إدمان المراهقين والشباب للعبة, وأن ذلك أثر على الأداء النفسي_ الاجتماعي للفرد بشكل سلبي.[60]

[58]) عبد المنعم إبراهيم اسماعيل المدهون (2019)، أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي. دراسة ميدانية, مرجع سابق.

[59]) Mohammed A. Mamun, Mark D Griffiths(2019), The Psychosocial Impact of Extreme Gaming on Indian PUBG Gamers: the Case of PUBG (Player Unknown's Battlegrounds), International Journal of Mental Health and Addiction. Online: https://doi.org/10.1007/s11469-019-00102-4

[60]) Lancy D'Souza , Manish S, Deeksha S (2019), Development and Validation of PUBG Addiction Test (PAT), The International Journal of Indian Psychology ISSN, Volume 7, Issue,pp2349-3429. Online: http://www.ijip.in

العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

أيضا من الدراسات المهمة حول اللعبة الدراسة التي قام بها تشوتشينغ شو Zhuqing Xu وزملاؤه حول العوامل المؤثرة على ولاء الطلاب في لعبة ببجي، أجريت الدراسة على عينة قوامها 119 مفردة بالاعتماد على منهج المسح والاستبيان كأداة لجمع البيانات, أظهرت النتائج أن التصميم الخاص باللعبة يدعم ويعزز مبدأ الولاء بين مستخدميها؛ مما يسمح بتكون الثقة بين اللاعبين, فتصميم اللعبة يدعم بشكل قوي التجربة الاجتماعية للمستخدمين, ويتضمن التصميم الصورة والصوت وطريقة التشغيل, فكلما زادت جودة تصميم اللعبة زاد عدد اللاعبين الذين يثقون باللعبة , ويمتد ذلك إلى زيادة حدة التفاعل الاجتماعي بينهم.

أكدت النتائج أن 75% من اللاعبين أحب التفاعل مع الآخر وقد أشعره ذلك بالسعادة, وأن 71% أحبوا المشاركة في كل أنواع الانشطة التي تتضمنها اللعبة, وأن 85% أحب العمل مع شريك في فريق قتال واحد, وأن 91% أكدوا على أنهم حصلوا على أصدقاء أعطوهم الرعاية والمساعدة وأشعرهم ذلك بالراحة.

كما أظهرت النتائج أيضا تأثير متغير الجنس في تشكيل علاقة الثقة والولاء التي تقوم بين اللاعبين, وأن النساء لهن تأثير أقوي داخل اللعبة مقارنة باللاعبين الرجال.[61]

وقام رافي كومار Ravi Kumar بدارسة حول تأثير لعبة ببجي على طلاب الجامعة المركزية في جنوب بيهار بالهند, قام الباحث بإجراء دراسته (رسال ماجستير) باستخدام المسح بالعينة على عينة من طلاب الجامعة المشار إليها بلغ حجمها 100 من الطلاب المشاركين في اللعبة , تم اختيارهم بشكل عشوائي من الطلاب المقيمين في المدينة الجامعية, تتراوح أعمار الطلاب ما بين 18 إلى 25 , صمم الباحث استبياناً إلكترونياً قام بنشره عبر خدمة جوجال درايف (*)، أظهرت النتائج أن 74% من العينة تشارك في اللعبة من خلال الهواتف الذكية, وأن44,6% يقضون ساعتين في اللعبة يوميا و29,2% يلعبون لمدة من 2 إلى 4 ساعات وأن 18,5% يقضون من 4 إلى 6 ساعات و7,7% أكثر من 6 ساعات, وعن أسباب المشاركة في اللعبة كشفت النتائج أن 30,8% يلعبونها للترفيه و20% للاسترخاء و 29,2% للتمتع و13% للأسباب السابقة كلها.

وعن المشاعر التي يشعر بها اللاعبون كشفت النتائج أن 23,1% يشعرون بالتسلية و53,8% يشعرون بالإثارة و20% يشعرون بالارتياح و3.1% يشعرون بالغضب. كما كشفت النتائج أنهم 53,8% يتنازلون عن ساعات نومهم لأجل لعبة ببجي. ومن النتائج المهمة كذلك أن 52,3% من العينة أشاروا إلى أنهم في بعض الأحيان أعطوا الأولوية للعبة على حساب الأنشطة الأخرى , بينما أعطى 24,6% للعبة الأولوية الكاملة. وقد أكد 55,4% من العينة أنهم يتجاهلون المسؤوليات الأساسية الخاصة بالجامعة بسبب اللعبة.[62]

---

[61]) Zhuqing Xu, Ming Xiang and Lijun Pang (2018), Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game, Materials Science and Engineering. Online: https://www.researchgate.net/publication/328755853_Study_on_the_influence_factors_of_college_students'_loyalty_in_PUBG_game

(*) الاستبيان الإلكتروني هو أحد الخدمات التي تقدمها شركة جوجال عبر موقع جوجال درايف (https://www.google.com/intl/ar/drive/) تمكّن تلك الخدمة مستخدميها من الباحثين بتصميم الادوات البحثية ونشرها للتطبيق على الفئات المستهدفة ممن يستخدمون أي برنامج أو موقع من المواقع الاجتماعية المنتشرة على شبكة الإنترنت, أو من خلال ارسال الرابط الخاص بالاستبيان المصمم عبر البريد الإلكتروني للمستهدفين أو في رسائل نصية, ويقوم المستهدف من المبحوثين بالدخول على الرابط الخاص بالاستبيان ليجيب على التساؤلات ثم يقوم بإرسالها مرة ثانية بعد الانتهاء منها, وتوفر تلك الخدمة أيضا امكانية اجراء المعاملات الاحصائية البسيطة مثل التكرارات والنسبة المئوية للاستجابات الواردة، وقد اعتمدت الباحثة في دراستها الحالية على تلك الخدمة.

[62]) Raiv Kumar(2019), The Impact of PUBG game among students of CUSB Thesis submitted to Central University of South Bihar, Gaya in partial fulfillment of the requirement for the degree of M.A. in Communication & Media Studies. online:https://www.academia.edu/39635124/The_Impact_of_PUBG_game_among_students_of_CUSB

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

تعليق على الدراسات السابقة وموقع الدراسة الحالية منها:

من خلال العرض السابق الذي قدمت فيه الباحثة تلخيصاً مقتضباً للدراسات السابقة المعنية ببحث قضايا الألعاب الإلكترونية بوجه عام ولعبة ببجي على وجه الخصوص, أمكن للباحثة رصد الملاحظات الآتية: أ- أن تلك الدراسات _وخاصة العربية منها_ دأبت على توظيف أطر نظرية تقليدية لتفسير العلاقات بين المتغيرات البحثية , ومن أبرزها نظرية الاستخدامات والإشباعات, وهو أمر درجت عليه البحوث العربية من حيث الاستعانة بنظريات لا تمت بصلة إلى الواقع العربي، وبالرغم من كون هذا الإجراء مناسباً ومفيداً في بعض الموضوعات فإنه غير مفيد في حالة التكرار على كافة الموضوعات والقضايا, فبعض القضايا البحثية لها من الخصوصية التي تستدعي أن نأخذ بعين الاعتبار خصوصية المجتمع الثقافية والاجتماعية.

ب. أن الغالبية العظمي من الدراسات العربية والأجنبية استخدمت مصطلحي الأثر والتأثير, في حين أنها اعتمدت منهجيا على المسح الوصفي, ولم تستند _إلا قلة منها_ على القياس القائم على التجريبي وهي دراسة كل من واي وهندركس ودراسة يحي القبالي ودراسة عبيد الحربي ودراسة مها الشحروري ومحمد الريماوي, أما بقية الدراسات فقد اعتمدت على التحليل الوصفي، وهنا يجدر بالباحثة القول إنه من الممكن أن يقوم الباحث بإجراء بحثه حول الآثار التي تحدثها تلك الألعاب ولكن دون الإشارة إلى القياس ولكن من خلال وصف ذلك الأثر, وهو الوصف الذي يمكن للمسح أن يكون مفيدا لتحقيقه، وهو ما اعتمدت عليه الباحثة في دراستها الحالية.

ج. هي التقارب الشديد في خصائص العينات التي أجريت عليها الدراسات السابقة وخاصة الدراسات التربوية والنفسية، ويعود ذلك إلى أن غالبية الدراسات التربوية نحت نحو النهج التجريبي, اما الدراسات النفسية والاجتماعية فقد نحت إلى العينات ذات الطابع العمدي, وهو أيضا ذات النهج الذي اعتمدته الباحثة في دراستها الحالية, وربما يعود ذلك إلى صعوبة اختيار عينة عشوائية بالنظر إلى طبيعة جمهور البحث الموزع على أكثر من بلد عربي, ورغبة الباحثة من رصد طبيعة تأثير لعبة ببجي الإلكترونية على المستخدمين في أكثر من بلد عربي.

د. لم تتطرق الدراسات السابقة وخاصة العربية إلى متغير العلاقات الاجتماعية إلا في القليل النادر, بالرغم من كون تلك العلاقات تشكل المحور الأساسي الذي ترتكز عليه اللعبة في ممارستها للتأثير على المستخدمين, فسواء تعلق الأمر بالعنف لدى المستخدمين أو مستوى التحصيل أو الذكاء وما إلى غير ذلك من قضايا طرحتها الدراسات السابقة, فإن الأمر لا يتحقق إلا من خلال العلاقات التي تنشئها تلك اللعبة, وذلك هو محور اهتمام الدراسة الحالية.

3-التفسيرات النظرية للعب:

بالرغم من أن اللعب نشاط اجتماعي بالدرجة الأولى فإن محولات تقديم نظريات مفسرة له جاءت في الغالب من قبل علماء النفس بالدرجة الأولى, إلى جانب إسهامات قليلة من جانب علماء الاجتماعي, ومن اضطلاع الباحثة على التراث المعني بتفسير اللعب , وجدت أن هناك مرحلتين في تلك النظريات, الأولى يمكن أن نطلق عليها المرحلة التقليدية ثم المرحلة الثانية التي شملت إسهامات علماء النفس, ثم المرحلة الثالثة التي ظهرت فيها التفسيرات الاجتماعية للعب.

3-1 المرحلة التقليدية: شملت أربع نظريات أساسية هي نظرية الطاقة الزائدة والنظرية التلخيصية ونظرية التدريب ونظرية اللعب بوصفها اتجاهاً.

أ. نظرية الطاقة الزائدة: صاحبا هذه النظرية هما فريدريك سيلبر سبنسر وفان شالر عام 1875 وتذهب هذه النظرية إلى القول بأن اللعب يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي ليس بالحاجة إليها، وهو ما يعني أن الأطفال يلعبون للتقليل

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

من ضغط هذه الطاقة بواسطة أنشطة ليس لها هدف من بينها اللعب. فالأطفال يلعبون أكثر من الكبار؛ نظرا لوجود هذه الطاقة الزائدة التي هي ليست قاصرة على نشاط عضوي بل يقصد باللعب كل نشاط مخالف ومضاد للنشاط الجسدي ومما يوجه من نقد لهذه النظرية أن اللعب لا يكون دائما بوجود طاقة زائدة عند الطفل, فكثيراً ما نشاهد الطفل يلعب وهو في غاية الإرهاق ومع ذلك يواصل ألعابه.[63]

وقد قدم الفيلسوف الإنجليزي هربرت سبنسر حين كان يكتب كتابه الشهير مبادئ علم النفس في منتصف القرن التاسع عشر, ما يعرف الآن بنظرية الطاقة الزائدة في اللعب, ويرجح أن هذه الفكرة في أبسط صورها هي أن الأطفال يلعبون للتنفيس عن مخزون الطاقة, كانت متواترة قبل ذلك بوقت طويل, وقد حصل سبنسر على هذه الفكرة أصلا من الكتابات الفلسفية والجمالية لفردريك فون شالر, واعتبر سبنسر أيضا بعد ذلك بحوالي قرن من الزمان ان اللعب هو أصل الفن وأنه تعبير غير هادف عن الطاقة الزائدة.[64]

ب. النظرية التلخيصية : استوحت تلك النظرية أفكارها من نظرية تشارلز داروين حول أصل الأنواع, ويرى ستانلي هول من أصحاب هذه النظرية أن الطفل يعيش من جديد تاريخ الجنس البشري, كما أن الجنين يعيش من جديد تاريخ أسلافه الأبعدين, وتكون خبرات أسلافه هذه في متناول يده, فيقوم الطفل في اللعب بإعادة تبني الميول والاهتمامات بنفس التتابع الذي حدثت به عند إنسان ما قبل التاريخ الإنساني البدائي.

ولقد استطاعت النظرية التلخيصية أن تعطينا تفسيرا أكثر تفصيلا مما جاء به غيرها من المحاولات عن محتوى اللعب, وقد كان لنظرية هول التلخيصية تأثيرها الفائق على إثارة الاهتمام بسلوك الأطفال في مختلف الأعمار.[65]

والمأخذ على تلك النظرية أن كثيراً من الألعاب التي يمارسها الطفل لا تمثل الماضي فقط بل الحاضر كذلك , كألعاب الفضاء والكثير من الألعاب الحديثة ا لتي يستخدم فيها الفيديو والأتاري.[66]

وهذا أيضا ما ورد في كتاب سوزانا ميلر , حيث أشارت إلى أن اللعب يمكن أن يعمل حافزاً, فالطفل المتعب من طول المشي يستعيد نشاطه ويهرول مسرعا إلى بيته للعب في نهاية المطاف, الطاقة الزائدة إذ ليست ضرورية للعب, فقد يصرخ طفل صغير طلبا لدميته, بينما تشير كل العلامات الأخرى إلى أنه محتاج بشكل ملح للنوم والراحة.[67]

ج.**نظرية التدريب على المهارات:** طور هذه النظرية أستاذ الفلسفة في بازل كارل غروسKarl Gross في كتابيه لعب الحيوانات الصادر سنة 1896 ولعب الإنسان سنة 1899 اللعب هو نتيجة للغرائز التي تسمح بالظهور والتثبيت والتمرن للإعداد للحياة الناضجة, وكان يركز خاصة على التجريب باللعب في مستوى الجهاز الجسمي, والطفل عند الإنسان والحيوان طريقة غريزية لاستيعاب الانماط السلوكية المكيفة للمواقف التي يجب علي الراشد ان يواجهها, فاللعب هو تكرار فعلي للنشاطات الغريزية للصيد والدفاع.[68]

---

[63]) نسيمة بلغزالي, مرجع سابق , ص 39

[64]) سوزانا ميلر, مرجع سابق , ص 13

[65]) المرجع السابق، ص ص 15-17

[66]) نسيمة بلغزالي, مرجع سابق , ص ص 39-40.

[67]) سوزانا ميلر, مرجع سابق, ص 14.

[68]) المرجع السابق , ص 40.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

واللعب من وجهة نظر غروس هو تدريب على المهارات اللازمة لحياة البالغين, وبالتالي هو الذي يصل بها إلى درجة الاكتمال , فالطفل يحرك باستمرار يديه وأصابع قدميه ويثرثر بالكلام ويصبح فيتعلم السيطرة على جسمه, ويرتبط اللعب باعتباره النزعة العامة لممارسة الغرائز ارتباطا وثيقا بالمحاكاة التي هي غريزة أخرى عامة تحل محل عدد كبير من الغرائز المتخصصة الجامدة, والتعليم بالمحاكاة هو أمر مهم لهؤلاء الأطفال الذين تكون نماذج أفعالهم الفطرية غير وافية بالغرض, وقد جمع جروس عددا ضخما من الأمثلة لتدعيم نظريته من الكتب والدوريات وكذلك من ملاحظاته الخاصة, وأكثر هذه الأمثلة إقناعا بنظرية التدريب في اللعب هي تلك القصص التي تحكي عن اللعب الاقتتالي, ويبدو أن ما نجده عند الصغار في كثير من الأنواع من لجوء إلى الإغاظة والشجار قد يفسر أحسن تفسير باعتباره تدريبا لغريزة قد يحتاجون لاستخدامها مستقبلا، والواقع أن جروس لا يعتبر أن كل أشكال اللعب الاقتتالي هي إعداد للحياة وصراع للموت, ولكنه يُعد الكثير منها تدريبا على النزاع المتعلق بالمعارك.[69]

د. نظرية اللعب باعتباره اتجاها: قد يكون اللعب مفيدا ولكنه يمكن أن يرتبط أيضا بالضحك والمرح, وقد ذكر داروين كيف أنه من المألوف أو يضحك الأطفال حين يلعبون, وقد اقترح جيمس سولي james sully في كتابه عن الضحك عام 1902 أن الضحك يؤدي دورا كمؤشر للعب, وأنه أمر أساسي للنشاط الاجتماعي الذي يتضمن وجود رفيق في اللعب، فالعنف والدغدغة هما هجومان لطيفان, وينبغي أن تعد كذلك لمجرد أن الضحك المصاحب لها يخبر المشاركين أنه ليس هناك أذي حقيقي مقصود منها, ويتحدث سولي عن مزاج اللعب, أو الاتجاه المصطنع باللعب الذي يكون الضحك فيه أحد العناصر, وهو اتجاه لطرح التحفظ جانبا, حيث يكون السرور والاستمتاع أموراً جوهرية بالنسبة له.[70]

2-3 المرحلة الثانية (إسهامات علم النفس) :

قدم علم النفس لنا الكثير من النظريات المفسرة للعب كنشاط إنساني, ونظرا لكثرة تلك النظريات وتشعبها فسوف تقتصر الباحثة هنا على أهم تلك النظريات وباقتضاب شديد:

أ.**تفسيرات التحليل النفسي للعب:** نشأ التحليل النفسي على يد سيجموند فرويد، ومن وجهة نظر فرويد إذا كان الطفل يميز اللعب عن الواقع فإنه يستخدم أشياء ومواقف من العالم الواقعي ؛ ليخلق عالما خاصة به يستطيع فيه أن يكرر الخبرات السارة حسبما يريد, ويستطيع أن ينظم الوقائع بعدها على النحو الذي يسبب له أكبر قدر من المتعة, فالطفل مثلا يريد أن يكبر وأن يفعل ما يفعله الكبار ويكون هذا ممكنا في اللعب, ووفقا لفرويد فإن لعب الأطفال بالدمي يمكن أن يشكل مجالا خصبا للإسقاط الذي يحاول من خلالها الطفل التخلص من مخاوفه والتنفيس عن كبته أو حتي تحقيق الرغبات المكبوته, وإن لم يكن قلق الطفل عظيما إلى درجة تكفى كل أنواع اللعب, فإن رغبات وصراعات كل مرحلة من مراحل النمو بالنسبة للطفل سوف تنعكس على لعب الطفل سواء بشكل مباشر أو بأنشطة بديلة رمزية، فقد يرجع نفخ الفقاعات (في العلك أو اللبان) إلى التسامح الزائد أو الإحباط الزائد في المرحلة الفمية, واللعب بالرمل والماء يمكن أن يكون بديلا مقبولا لبقايا البراز والبول, وقد يعبر الطفل عن مشاعره بشكل صريح في اللعب. [71]

ب. نظريات التعلم واللعب:

[69] المرجع السابق, ص ص 17-18

[70] المرجع السابق, مرجع سابق ,ص 19.

[71] المرجع السابق, مرجع سابق , ص 24-28.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

اعتبر شلوسبرج (1748) اللعب مفهوماً غامضاً تماما, كما أنه مفهوم غير مفيد من الوجهة العلمية, إنه يضم ألوانا عديدة من السلوك التي ينبغي أن يدرس كل منها منفردا, وتبعا لشلوسبرج فإننا سنجد أن بعض النتائج التي أقرتها تجارب التعلم ستفسر لنا الأنماط المختلفة من اللعب. ويعتقد شلوسبرج أن الحوافز الاجتماعية مسؤولة عن قدر كبير من اللعب, فقد يحاول الطفل أن يتسلق شجرة أو يحاول الاحتفاظ بتوازن كرة فوق أنفه لأنه تلقي الثناء على نشاطات مشابهة في الماضي. [72]

ج. جان بياجيه وتفسيرة للعب:

فاللعب أو النشاط الذي يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي الذهني والرسم والتشكيل عمليات أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الأطفال, وكان بياجيه يؤكد على أن اللعب نشاط ذو حاجة ضرورية لعملية النماء العقلي عند الأطفال الذي يراه بياجيه في عملية التمثيل لمعطيات البيئة من خلال اللعب؛ لأن اللعب وسيلة فعالة في تسهيل عملية التمثيل لمحتوى التعلم, فاللعب المتمثل في نشاط الطفل التلقائي مع بيئته هو الذي يؤدي إلى النمو النفسي للطفل, وكذلك إلى تحوله من كائن بيولوجي الي كائن نفسي متعقل, بفضل النشاط المتدرج الذي يقوم به.[73]

ربط بياجيه بين مراحل نمو الطفل وتطور اللعب لديه ففي الفترة من سن السنتين إلى السابعة من العمر , بممارسة ما اطلق عليه بياجيه اللعب الرمزي أو الإيهامي, حيث تأخذ تصرفات الطفل شكل الأفعال البديلة فيستخدم الخرقة المعقودة مثلا كما لو كانت طفلا رضيعا, ويكون للعب الرمزي أو الإيهامي نفس الوظيفة في نمو التفكير التمثلي, كما كانت وظيفة اللعب التدريبي في المرحلة السابقة, ويؤدي اللعب الرمزي أيضا وظيفة تمثل الخبرات الانفعالية للطفل وتقويتها, فأي شيء على درجة من الأهمية حدث بالفعل يعاد استرجاعه في العلب, ولكن ما حدث في الواقع يحرف في اللعب، ورغم هذا فإن الطابع الخاص للعب الإيهامي يشتق من الطابع الخاص للعمليات العقلية للطفل في هذه المرحلة, أي وضعه المتمركز حول الذات. وبالطابع الفردي الزائد للصور والرموز التي يستخدمها, ويصبح اللعب الإيهامي أثناء المرحلة التصورية بشكل متتابع أكثر تفصيلا وتنظيما, ومع الخبرة المتزايدة بالبيئة المادية والاجتماعية يوجد تحول نحو تصور الواقع أكثر دقة, ويتضمن هذا بشكل متزايد كلا من المران الحس– حركي والمران العقلي, بحيث يصبح اللعب تركيبيا ومتكيفا مع الواقع ويكف عن أ، يصبح مجرد اللعب فحسب, ويصبح الطفل في نفس الوقت أكثر تكيفا في الناحية الاجتماعية.

وفي سن الثامنة حتي الثانية عشر تتعدل الرموز والمعتقدات الفردية من خلال التعاون مع الآخرين ويحدث جزئيا نتيجة لهذا أن يصبح الاستدلال واستخدام الرموز أكثر منطقية وموضوعية وصبح اللعب محكوما بالنظام الاجتماعي وقوانين الشرف ولذلك فإن الألعاب ذات القواعد تحدل محل اللعب الفردي والرمزي والإيهامي للمرحلة السابقة.

وتعلق سوزانا ميلر على نظرية بياجيه بقولها أن نظريته تعطي للعب وظيفة بيولوجية واضحة باعتباره تكرار وتجربة نشطة تهضم عقليا المواقف والخبرات الجديدة, وتقدم لنا وصفا متماسكا لنمو الانشطة المتتابعة ابتداء من هز الشخشيخة المعلقة إلى إخراج القصص إلى حيز التنفيذ والألعاب الخشنة أو الصيد. [74]

---

[72]) سوزانا ميلر, مرجع سابق , ص ص 38–39.

[73]) محمد محمود الخوالده (2003)، اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاتها التربوية في إنماء شخصياتهم, دار المسيرة, عمان, الأردن, ص 39.

[74]) سوزانا ميلر, مرجع سابق , ص ص 56–58.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

3-3 المرحلة الثالثة

استمرت في هذه المرحلة أيضا سطوت التفسير النفسي لظاهرة اللعب, إلا أنها اتسمت ببداية ظهور بعض التفسيرات الاجتماعية للعب, وكان لتنامي اهتمام العاملين في الحقل التربوي بتأثير الألعاب الإلكترونية على وجه الخصوص دورا في ذلك التوجه الذي سمح بظهور التحليل الاجتماعي للعب.

أ. إسهام سوزانا ميلر في تفسير ظاهر اللعب

ترى ميلر أن اللعب من الناحية البيولوجية يبدو شيئا لا جدوي منها ؛ لأنه يصنف تصنيفا خاطئا باعتباره منتميا إلى أنماط السلوك ذات الوظائف البيولوجية المعترف بها, حينما يعزي تماثل السلوك بينهم في الحالتين إلى أفعال بعينها, فالهجوم مثلا يفيد في حماية الحيوان نفسه, أو في حصوله على أليفه وطعامه أو نسله وضمان أمنه, بينما لا يكون للضرب والعض والتهديد والمصارعة أو المطاردة التي تحدث أثناء اللعب أي من هذه الوظائف,... ويبدو من الأدلة المتاحة في الوقت الحاضر أنه من المحتمل من تكون تفاصيل لعب الاقتتال مختلفة عنه مختلف الأنواع ، وأن هذا اللعب يقوم بوظائف شتى في مجالات اجتماعية معينة, يمكن أن تتراوح من تلك التي تؤلف بين أعضاء الجماعة الاجتماعية وتقوي الصداقات فيما بينهم إلى معارك السيطرة التي تكاد تنحصر في نطاق اللعب , إلا عن طريق الأعراف الاجتماعية وغيرها من ضروب الكبح, ومعارك السيطرة لا تعد من اللعب في شيء, أما لعب الاقتتال في حد ذاته فيكون له أساسا منافع بيولوجية مختلفة عما يكون للعدوان من منافع. [75]

وتتساءل ميلر لماذا ينبغي لنا أن نبحث عن وظائف بيولوجية للعب؟ فربما كان مجرد ناتج ثانوي لا يعود بنفع على الحيوان أو على النوع, وتواصل ميلر تفسير وجهة النظر تلك فتقول: لا يعني مطلقا أن التفكير في الوظيفة البيولوجية للعب تعني أن تلك الوظيفة صحيحة بالضرورة, وكثيرا ما كان لعب الاقتتال يُعد نافعا للصغار لتعليم مهارات القتال والصيد وإتقانها, ولكن أصبح من المعروف الآن أن لعب الاقتتال بالنسبة لعدد من الثدييات يمكن ألا يكون ضروريا على الإطلاق, إذا كانت وظيفته هي تعلم أو إتقان حركات العدوان والصيد, [76]

وترى ميلر أن اللعب الاجتماعي يعد أكبر فئة لعب منتشرة بين الأطفال, وتربط ميلر بين تنوع الحياة الثقافية وبين التنوع في أنشطة اللعب واتساع مداها في المجتمعات المختلفة, وتنظر ميلر إلى أن ذلك يعد دليلا على اللعب وظيفة أو نتيجة لتنوع وثراء الحياة الثقافية للكبار في مختلف المجتمعات, وتؤكد ميلر على أهمية عوامل أخرى مثل المناخ والغذاء والظروف التي تؤثر على الصحة والنشاط , فاللعب يحتاج بذلك طاقة وهي بالقطع غير متوفر لا عند الكبار ولا الصغار في مجتمع يعاني من سوء التغذية المزمن, وهو ما يجعلهم يفتقدون إلى الطاقة؛ مما يفقدهم القدرة على عمل أي شيء حتي أكثر الأشياء ضرورية للحياة البسيطة. [77]

وترى ميلر أنه يستبعد أن تكون لأنشطة اللعب الأولوية المطلقة بالنسبة للبقاء على قيد الحياة , حتي لو كانت ذات نفع من الناحية البيولوجية, ولكن لو منح هؤلاء الاطفال قدرا معقولا من الصحة والغذاء الجيد والنوم الكافي دون هموم؛ لمارسوا اللعب كثيرا بأكبر قدر من التنوع, ولكان لديهم أكثر الخبرات تنوعاً, كان لهم اتصالات مع الكبار الذين تكون اهتماماتهم متنوعة. [78]

---

[75]) المرجع سابق , ص 286.

[76]) المرجع سابق , ص 76.

[77]) المرجع سابق , ص ص 289-290.

[78]) المرجع سابق , ص 290.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

تعرج ميلر إلى تأثير البيئة الاجتماعية على اللعب, حين تقرر أن اختلاف العادات الاجتماعية تحدد إلى حد كبير المدى الذي يصل إليه الأطفال في اللعب مع بعضهم البعض، وتشير ميلر إلى أن السلوك البشري هو أمر معقد للغاية, وتتساءل عما إذا كانت الدوافع الاجتماعية يتم تعلمها خلال اللعب, أو ما إذا كان اللعب هو الذي يتم تعمله عن طريق الدوافع الاجتماعية؟ ولكنها لا تقدم اجابة على هذا السؤال وتعلق على أن ذلك السؤال يعد قضية غامضة لا يمكن لأحد الاحتمالين فيها أن يستبعد الاحتمال الآخر استبعادا تاما.[79]

وترى ميلر أنه على النقيض من أغلب المواقف الاجتماعية نجد أن اللعب الاجتماعي ليس له بناء رسمي, ولا يمكن تحديده عن طريق واحد أو عدد من الأنشطة الشائعة, فإذا ما تقابل الأطفال معا لغرض معين كمبارات كرة القدم أو لعب الشطرنج لا يقال عنهم بعدئذ إنهم يلعبون معا, فاللعب الاجتماعي هو أكثر المناسبات تعبيرا عن الجانب الاجتماعي ما دام ما يتم عمله في أثنائه يكون ثانويا تماما بالقياس إلى الاجتماع معا, وأقل ما يكون تعبيرا عن ذلك الجانب الاجتماعي ما دام التجمع معا يتم بطريقة غير رسمية واختياريا ومؤقتا بوجه عام, فالجماعة التي أصبحت بشكل أو بآخر جماعة دائمة وطورت لنفسها بناءً خاصا وأهدافها خاصة قد تكون "عصبة" , ولكنها لم تعد بعد جماعة لعب. [80]

وترى ميلر أن اللعب الاجتماعي عند المراهقين يزداد على عكس الأنواع الحيوانية الأخرى, فالأولاد لا يلجئون بالضرورة إلى ضرب بعضهم البعض (وهو الأمر الشائع عند باقي الثدييات في تلك المرحلة),كما لا تعمد جماعات اللعب عند المراهقين إلى الانقضاض العنيف على بعضها, ولكن البناء الاجتماعي لجماعات اللعب يصبح أكثر وضوحا وأكثر تحديدا. [81]

وفي تحديدها لمعنى اللعب تفرق ميلر بين النشاط الذي يكون له أولوية بالنسبة للإنسان وحتي للحيوان , وبين النشاط الذي يمارس حينما لا يجد الإنسان شيئا يفعله, وتصف الأخير بأنه المعني الحقيقي للعب, وتصف اللعب بأنه سلوك ينطوي على تناقض ظاهري, فهو استكشاف لما هو مألوف, ومران على ما أصبح تحت سيطرتنا بالفعل, وعدوان ودي وجنس بلا جماع, واهتياج للشيء وسلوك اجتماعي غير محدد بنشاط نوعي مشترك أو ببناء اجتماعي, وادعاء لا يقصد به الخداع. [82]

ب. نظرية الحضور الاجتماعي (أو الوجود الاجتماعي)

تقوم الفكرة الأساسية لهذه النظرية على أن درجة التفاعل الاجتماعي بين أفراد الجماعة أثناء عملية الاتصال فيما بينهم , تتوقف على درجة الوجود أو الحضور الاجتماعي لأفراد هذه الجماعة, ويعني ذلك أن الحضور الاجتماعي لكل فرد في الجماعة معناه التواصل واحساس الأطراف الأخرى بمدى تفاعل هذا الشريك (التواجد الجسدي).

[79] المرجع سابق , ص ص 290–292.
[80] المرجع سابق , ص 292.
[81] المرجع سابق , ص 293.
[82] المرجع سابق , ص 298.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

وتهتم هذه النظرية بدراسة تأثير الوسيلة الإعلامية وسيط اتصالي بين الأفراد[83] ؛ بهدف التفاعل الاجتماعي ودعم العلاقات الاجتماعية[84], وقد فعلت هذه النظرية أهمية قنوات التواصل الاجتماعي وذلك من خلال تفعيل دور الاتصال غير اللفظي[85], بالإضافة إلى التواجد الجسدي للأفراد ورؤية كل منهما للآخر. [86]

وتتبني نظرية الحضور الاجتماعي فكرة أن وسائل الإعلام الحديثة توفر درجات عالية من الفورية لمستخدميها[87], تتميز بدرجة حضور اجتماعي مرتفع, وبخاصة قنوات التواصل الاجتماعي[88], ويترتب على ذلك زيادة التفاعل الاجتماعي في الاتصال بين الأفراد المستخدمين لهذه القنوات, ومن خلالها يمكن تحديد درجة التفاعل بين المستخدمين لهذه القنوات ومدى تأثرهم بها[89].

ويقصد بالحضور الاجتماعي , كما أوضح هدسون Hudson الشعور بالتواجد مع شخص آخر, هو الروابط الاجتماعية التي يقوم بها المرء مع الكيانات داخل البيئة الافتراضية, ويرى أن الحضور الاجتماعي هو نتيجة للتواجد في بيئة اجتماعية تمنح مزيد من الفرص للتفاعل, بما يسمح بمزيد من التكرار وتبادل المعطيات الاجتماعية بما يساعد في تشكيل وعي اجتماعي متبادل, فالتركيز المشترك للانتباه وأداء المهام التعاونية كلها أمور مهمة تمثل عناصر الحضور في البيئات الافتراضية. وتعد التكنولوجيا في هذا الصدد عامل التمكين الأساسي لبناء الحضور الاجتماعي, وهذا ما أكدت سالان Salln فكلما زادت طرائق التفاعل المستخدمة في البيئة الافتراضية زاد الحضور الاجتماعي واستمر أداء المهام المشتركة.[90]

وتعود نشأة نظرية الحضور الاجتماعي[*] إلى أواخر الثمانينيات وأوائل التسعينيات، حيث بدأ الباحثون في دراسة آثار استخدام الكمبيوتر كوسيط لعملية الاتصال, وخلص البعض إلى أن الاتصالات بواسطة الحاسوب" Computer–Mediated Communication" CMC كانت بطبيعتها معادية للمجتمع وغير شخصية، مثل هذا التوجه كل من ويسلر Walther 1996 واندرسون وبارك Anderson، Park & 1994، هذا في حين اعترف هيلتز وتيروف Hiltz & Turoff 1993 بانه قد يتم تعزيز العلاقات الشخصية من خلال نظم إدارة الحاسوب.

وقد وضع كل من وليامز وكريست Williams, and Christie (1976) أصل نظرية الحضور الاجتماعي, وذلك لشرح تأثير وسائل الاتصال السلكية واللاسلكية على الوجود الاجتماعي (جودة الوجود الاجتماعي)، لقد افترضا وليامز وكريستي أن وسائل الاتصال تختلف في درجة الحضور الاجتماعي وان هذه الاختلافات تلعب دورا مهما في كيفية تفاعل الناس, وحددا

---

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

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

[85]) Social Presence theory, on line at : http://en.wikipedia.org/wiki/social presence (2-7-2016).

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

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

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

[89]) Bracken, C., And Lombard, Matthew, " Social Presence and Children: Praise, Intrinsic Motivation, and learning with Computers**", Journal of Communication**,) Vol. 54, No. 1, March 2004(P. 24.

[90]) Matthew Hudson(2015), Social Presence in Team-Based Digital Games, Doctor of Engineering, University of York, Computer Science,pp.26-27.

[*] اعتمدت الباحثة في عرض النظرية بشكل اساسي على المرجع التالي:

Patrick R. Lowenthal (2009), The Evolution and Influence of Social Presence Theory on Online Learning, University of Colorado Denver, USA,PP.,3-13.

العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

مفهوم الحضور الاجتماعي باعتبار ان وسائل الاتصال يمكن أن تحدد طريقة تفاعل الناس وتواصلهم من وجهة نظرهم, فالناس ينظرون إلى بعض وسائل الإعلام على أنها وسيلة للحصول على أعلى درجة من الحضور الاجتماعي, فالفيديو على سبيل المثال يحقق نوعا من الحضور يفوق وسيلة إعلامية اخرى معتمدة على الصوت فقط.

من هذا المنظور ينظر إلى الحضور على أنه اجتماعي ودافئ وشخصي, وقد بدأ استخدام الباحثين لتلك النظرية لتفسير دور الإشارات غير اللفظية عبر العلاقات التي تتم عبر وسائل التواصل المعتمدة على الحاسوب, وذلك بداية من عام 2002 , حيث حاول كل من ويزر وباركس Walther & Parks في الاعتماد عليها لتفسير السمات التي تميز عملية الاتصال المرئي والعلاقات الشائعة في مثل هذا النوع من الاتصال.

لقد أثبت الباحثون استنادا إلى تلك النظرية أن للاتصالات التي تتم بواسطة الحاسوب دورا في تشكيل الحضور الاجتماعي للمتفاعلين في بيئات التعليم والعمل, إلا أن ذلك الدور تعاظم عند الانتقال إلى البيئة المعتمدة على الإنترنت، وهو الأمر الذي مثل دفعة قوية للتعليم عبر الإنترنت, ففي الوقت الذي كان يعتقد فيه أن التفاعل الاجتماعي عبر هذه البيئة له حدود, إلا أن الواقع الفعلي وبعد الانتشار الكثيف للإنترنت أثبت العكس من ذلك، وخلصوا إلى أن التفاعل الاجتماعي عبر تلك البيئة يمكن أن يحظى بقدر كبير من الخصوصية والشخصية.

ونقطة الانطلاق الأساسية في تلك النظرية أن التفاعل الاجتماعي الذي يتم عبر الإنترنت يمكن النظر إليه بوصفه وجودا , وهذا ما أكد عليه كل من دانشاك وسوان Swan Danchak & عام 2001 جوناواردينا Gunawardena عام 2003.

من هنا بدأ التطوير الحقيقي لنظرية الحضور الاجتماعي, فبناء على الخبرات والأبحاث، تمت الإفادة بأنه المشاركون في المناقشات عبر الإنترنت ومن خلال عرض المعلومات الخاصة بالشخصيات يستطيعون خلق ما يطلق عليه الحضور الاجتماعي، للدرجة التي يمكن خلالها للمشاركين تقديم أنفسهم على أنهم شخوص حقيقية يستخدمون الرموز والروايات والقصص المختلفة لتشكيل اطار اجتماعي للتفاعل.

لقد زادت الأبحاث المعتمدة على هذا المنظور في دراسة قضايا التفاعل الاجتماعي عبر الإنترنت؛ حتي أصبح هذا المفهوم في الوقت الراهن مفهوما رئيسا في تفسير عمليات التعلم عبر الإنترنت, وأصبح لهذا الوجود تأثير مهم في تحديد رضا المتفاعلين داخل هذا السياق السيبراني.

لقد ركزت معظم الأبحاث المفكرة على الأهمية المفترضة للاتصال المرئي, حيث اعتبرت أن إضافة الوسائط المرئية في عملية الاتصال جعلت المناقشات الجماعية والمحادثات الخاصة عملية معقدة, ومن ثم فالاتصال المرئي أصبح ميزة مهمة من وسائل الاتصال, وترجع تلك الميزة إلى أن تلك الإضافة عززت من التفاعل الاجتماعي الذي يميز عملية الاتصال للدرجة التي يمكن أن نصفه بأنه أصبح أكثر حميمية بل وشخصي في بعض الأحيان, لقد أصبحت أمور من قبل التعاون والاختلاف حاضرة وبشدة في الاتصال المرئي وتخلق تجاوباً أكثر بكثير ؛ مما كان عليه الحال فيما سبق (الاتصال المعتمد على الصوت فقط).

وتركز نظرية الحضور الاجتماعي في أحد منطلقاتها على أن الحضور المادي لا يلعب الدور السابق له في تشكيل عملية التفاعل التي تتم عبر الاتصال المرئي.

ويبرز في نظرية الحضور الاجتماعي ثلاثة اسماء بارزة وهم: روتر Rutter الذي طور في الفترة من 1984–4987 فكرة الحضور الاجتماعي التنافسي, و ديفت ولينجل Daft & Lengel (1984–1986) اللذان طورا فكرة ثراء الوسائط, وويزر Walther (1996–2002) الذي طور نظرية معالجة المعلومات الاجتماعية.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

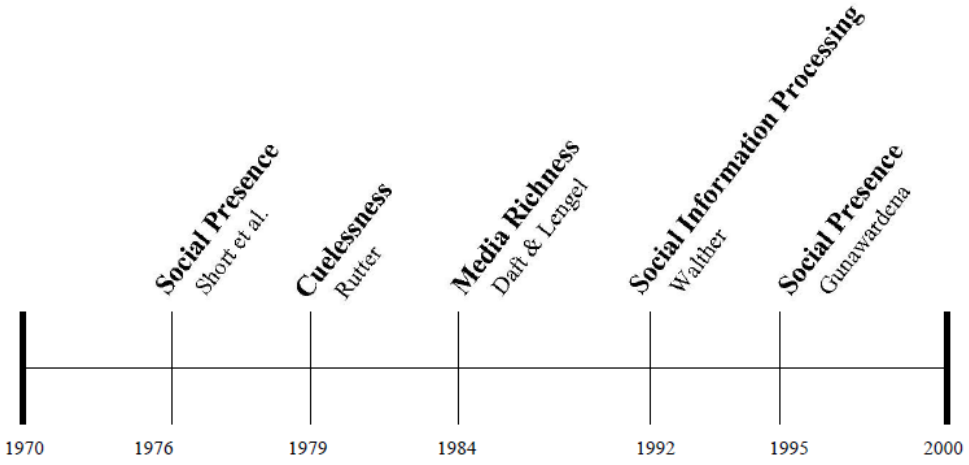
كان روتر مهتما بالتركيز على أهمية تأثير العين عندما يتواصل شخصان, لقد جادل هو وزملاؤه بأن الأبحاث السابقة ركزت كثيرا على المظهر وليس على أهمية النظر والتحديق المتبادل, فما يهم عند التواصل هو الوصول المرئي إلى الشخص بأكمله بدلا من مجرد وصول عيون الآخرين إليه, لقد اعترض روتر على الأهمية التي منحها آخرون لدور الحواس الأخرى في عملية التواصل, وأكد على أن التواصل البصري هو الأساسي في عملية الحضور الاجتماعي.

وفي الثمانينات ظهرت نظرية أثر الوسائط التي قدمها كل من دافت ولينجل وهي منافسة لنظرية روتر في الحضور التنافسي, وقد ركز دافت ولينجل على سلوكيات معالجة المعلومات ونقلها, كانوا مهتمين بما أطلقوا عليه ثراء المعلومات, حيث تم تعريف الثراء على أنه القدرة المحتملة على نقل البيانات عبر الاتصال, فإذا كان الموقف الاتصال يوفر ميزة الفهم (لمعنى غمزة العين مثلا) , فإن ذلك يعني أن الاتصال سيكون ثريا وعلى العكس.

لقد افترضا أن وسائل الاتصال يمكن أن تحدد مدى ثراء المعلومات, ورفضا فكرة أن الاتصال وجها لوجه أعلى ثراء، في حين أن الاتصال الرقمي يحتوى على قدرة من تلقي التعليقات الفورية وعدد من الإشارات والقنوات وتنوع اللغة وكل ذلك يؤثر على درجة ثراء المعلومات.

أما ويزر فقد طور ما أطلق عليه نظرية معالجة المعلومات، وإذا كان الباحثون السابقون مهتمين بتأثير الوسائط عبر الاتصال على عملية التواصل عبر الحاسوب, فقد انتقد ويزر الأبحاث السابقة, مشيرا إلى أن تلك الأبحاث أجريت في وقت وبيئات تجريبية لم يكن الناس يتواصلون مع وسائل الإعلام بشكل حقيقي.

لقد جادل ويزر مقولة فالتر بأن الطبيعة الاجتماعية للبشر ليست هي نفسها في نظم الاتصالات بواسطة الحاسوب، وأشار ويزر إلى أنه مع الوقت الكافي سيجد الناس طرقا للتعويض عن الحس الاجتماعي الذي يمكن أن يتفقد في الاتصالات المعتمدة على أنظمة الحاسوب, وهنا يفترض نموذج معالجة المعلومات الاجتماعية الذي قدمه ويزر , أنه مع مرور الوقت ستكون الاتصالات المعتمدة على الحاسوب شخصية للغاية وربما تصل إلى درجة الحميمية.



تطور نظرية

الحضور الاجتماعي: المصدر: Patrick R. Lowenthal,opcit

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

وفي عام 1995 بدأت جوناو أردينا وزيتل Gunawardena & Zittle أبحاثهما حول الحضور الاجتماعي والتعلم عبر الانترنت, ومن ثم يعد إسهامها المرحلة الاجتماعية الثالثة في أبحاث الحضور الاجتماعي, ويعد إسهامها إعادة تصور لفكرة الحضور الاجتماعي من خلال الابتعاد تصور التواصل بواسطة الحتمية التكنولوجية.

خامسا– الإجراءات المنهجية للدراسة:

1– نوع الدراسة: تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية التي تمزج بين الأسلوب الكمي والكيفي في المنهجية البحثية.

2– مصادر البيانات:

اعتمدت الدراسة في توفير البيانات على مصدرين أساسيين لتوفير البيانات: –

أ –المصدر الأول: الدراسات المكتبية والدراسات الخاصة:

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

ب–المصدر الثالث: الدراسة الميدانية:

من خلال الاطلاع على مجموعة من الدراسات والأبحاث السابقة، تبين أن معظمها قد تناول موضوع الدراسة من الجانب التربوي والنفسي فقط، دون النظر إلى الأبعاد الاجتماعية خاصة الدراسات العربية باستثناء عدد قليل جدا من الدراسات التي ركز على فكرة الإيجابيات والسلبيات.

3– منهج الدراسة وأداة جمع البيانات:

أ.منهج المسح الاجتماعي بالعينة، بوصفه أحد المناهج الوصفية التي تتلاءم مع الهدف الرئيسي التعرف على خصائص العلاقات الاجتماعي لمستخدمي لعبة ببجي الإلكترونية، وذلك على عينة عمدية من مستخدمي تلك اللعبة لمجتمع الدراسة (مدينة القاهرة ومدينة المنصورة) وقوامها (640) مفرده.

ب. الأدوات البحثية:

أ–**استمارة استبيان:** من تصميم الباحثة، تكون الاستبيان من التالي:

- 6 أسئلة للبيانات الأولية.
- 6 أسئلة حول محددات اللعبة.
- 36 عبارة توصف طبيعة تأثير اللعبة على العلاقات الاجتماعية لممارسيها.

ب–**الملاحظة بالمشاركة:** تعد هذه الأداة أساسية في تلك الدراسة, حيث قامت الباحثة بمشاركة اللاعبين في تلك اللعبة ضمن فريق ضم (100 لاعب) طوال مدة بلغت (6 شهور في الفترة من أول نوفمبر 2018 حتي آخر شهر أبريل 2019).

تصميم استمارة الاستبيان:

أ. بالاعتماد بشكل أساسي على الخبرة التي اكتسبتها الباحثة من خلال الملاحظة بالمشاركة لمدة 6 شهور، فضلا عن عدد من المقابلات الشخصية التي أجرتها الباحثة مع عدد من اللاعبين الممارسين لتلك اللعبة، قامت الباحثة بتصميم استمارة استكشافية للتعرف على أهم النقاط التي يجب أن تتضمنها استمارة الاستبيان, وذلك من خلال المقابلات الشخصية المتعمقة، كما تم عمل (5) حلقات نقاشية focus group مع مجموعات من اللاعبين ؛ وذلك للتعرف على أفضل طريقة لصياغة أسئلة الاستمارة بالنسبة لهم، وكان عدد اللاعبين بكل جلسة (5–8) لاعبين.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ب. تم إجراء اختباري الصدق والثبات لاستمارة الاستبيان؛ بغرض التعرف على مدي قدرة هذه الاستمارات على الاستدلال والصلاحية لقياس المفترض قياسه، وهي اختبارات تجري بعد تصميم استمارات الاستبيان وقبل جمع البيانات تمهيدا لأجراء الخطوات الفعلية لجمع البيانات.

–يهدف اختبار الصدق إلى الكشف عن الظواهر أو السمات أو الخصائص التي يجري البحث من أجلها أي أن الاستبيان يقيس ما يفترض أن يقيسه، وللتأكد من أن الاستبيان يوفر المعلومات المطلوبة، بينما يهدف اختبار الثبات إلى قياس اتساق الإجابات على أسئلة الاستبيان، ويُعد اختبار الثبات ضرورياً لأي استبيان، ولكنه ليس بديلا عن اختبار الصدق.

– تم تقييم باختيار خمسة محكمين لتقييم استمارة الاستبيان، للتعرف على معاملي الصدق والثبات، حيث وجدة درجة الارتباط عالية بين أسئلة الاستمارة (0,85). بالإضافة الى عمل مقايس الصدق والثبات للاستمارة , حيث وجد أن معامل الفا كرونبخ (معامل الثبات) يساوي(0,98) ومنه نستطيع حساب معامل الصدق حيث إن معامل الصدق = الجذر التربيعي لمعامل الثبات، أي الجذر التربيعي لقيمة معامل الثبات (0,938) والتي تساوي(0,968) (معامل الصدق).

ويتبين من ذلك أن الاستمارة جيدة جدا، حيث إن أسئلتها تستطيع أن تقيس ما وضعت من أجل قياسه، وذلك من خلال الاختبارات السابقة التي تظهر مدى صدق وثبات الاستجابات على أسئلة الاستمارة.

تصميم دليل الملاحظة:

أ. بمراجعة الكثير من الأدبيات التي بحثت في قضايا اللعب بوجه عام والألعاب الإلكترونية على وجه الخصوص, قامت الباحثة بوضع تصور مبدئي لعناصر دليل الملاحظة.

ب. وظفت الباحثة الحلقات النقاشية التي اعتمدت عليها في تصميم الاستبيان؛ لتصميم دليل الملاحظة وذلك من خلال تحديد المعلومات المهمة التي يجب على الباحثة رصدها أثناء عملية الملاحظة.

ج. عرضت الباحثة الدليل على عدد (5) من المحكمين لإبداء رأيهم حول عناصره والمعلومات المستهدفة من خلاله.

4– عينة الدراسة:

نظرا لأنه لا توجد أي بيانات حول جمهور الدراسة (ممارسي لعبة ببجي) فقد اعتمدت الباحثة على العينة العمدية، حيث قامت بالتطبيق على عينة عمدية بلغ قوامها (640 مفردة) تم سحب مفرداتها من خلال الطريقة الميسرة, حيث قامت الباحثة بتصميم ونشر أداة البحث الأساسية من خلال خدمة جوجال درايف، وهو إجراء أصبح معتمداً من قبل المشتغلين في مجال البحث العلمي الاجتماعي, وسبق وعرضت الباحثة بعض الدراسات التي اعتمدت على هذا التكنيك في إعداد أدوات الدراسة وجمع البيانات من خلاله.

5–خطوات اجراءات البحث الميداني:

أ–اختيار مفردات عينة البحث الميداني:

تم اختيار عينة عمدية بالطريقة الميسرة كما سبق الإشارة.

ب–المراجعة الميدانية وتدقيق البيانات:

تتيح خدمة جوجال لتصميم ونشر الاستبيان العديد من الميزات لعل أهمها أن المبحوث لا يمكنه تجاهل أي سؤال من الاسئلة التي يتضمنها الاستبيان, فلا يمكنه إرسال الاستبيان إلا إذا أجاب على كافة أسئلته, وفي حالة تجاهل أي سؤال يقوم البرنامج المتخصص بتوجيه المبحوث إلى السؤال الذي تم تجاهله ويظلله له باللون الأحمر، ومن ثم فإن البيانات المطلوبة تتسم بالدقة المتناهية.

ج-معالجة البيانات

بعد الانتهاء من جمع البيانات بالطريقة السابق الإشارة إليها, قامت الباحثة بتصميم الاستمارة على برنامج SPSS ؛ وذلك لنقل البيانات من ملف بصيغة (اكسل) وهي الصيغة المعتمدة من قبل خدمة جوجال درايف, إلى برنامج الSPSS وذلك تمهيداً لإجراء التحليل الإحصائي واستخلاص النتائج المطلوبة.

6- أساليب وطرق تحليل بيانات عينة البحث:

بعد الانتهاء من معالجة البيانات وإدخالها يأتي دور تحليل البيانات وذلك من خلال:

أ- الدراسة الوصفية للبيانات.

ب- الدراسة الإحصائية المتقدمة(المتعمقة) للبيانات.

-التحليل الوصفي للبيانات:

يعتمد التحليل الوصفي للبيانات على تصنيف وتبويب بيانات البحث وعرضها جدوليا وبيانيا ؛ بغرض وصف متغيرات القضية موضوع الدراسة والتعرف على اتجاهاتها وتوزيعها والأهمية النسبية بين المتغيرات بعضها البعض، وأيضاً تم استخدام بعض مقايس النزعة المركزية (الوسط الحسابي) وأيضا بعض مقايس التشتت (الانحراف المعياري).

- التحليل الإحصائي المتقدم للبيانات

يُعد استخدام التحليل الإحصائي المتقدم مهماً جدا للدراسة حيث انه يساعد في التعرف على الظواهر المختلفة والتنبؤ لما سيحدث في المستقبل باستخدام بعض الطرق والأساليب الإحصائية التي ذات علاقة بالدراسة نذكر منها :-

- اختبارات الفروق (t- test) ، (تحليل التباين Anova).

7- حدود الدراسة:

من خلال ما سبق يمكن لنا تحديد حدود هذه الدراسة فيما يخص حدود تعميم النتائج:

أ-عينة الدراسة وتعميم النتائج: على الرغم من محاولة الباحثة لتطبيق الاستمارة على أكبر عدد ممكن المبحوثين، حيث وصل عدد أفراد العينة (640 مفردة) فإن الطابع الغرضي لعينة البحث يجعل من عملية تعميم النتائج مسألة غير مؤكدة، ومن ثم فإن النتائج التي خلصت إليها الدراسة الحالية تقتصر فقط على العينة التي تم إجراء الدراسة الميدانية من خلالها وعلى مجتمع الدراسة (مدينة القاهرة والمنصورة).

ب-الحد الزمني: تم إجراء هذه الدراسة الميدانية في نطاق زمني محدد، ابتدأ من يوم 1 يوليو 2019، إلى يوم 30 أغسطس 2019.

ج-الحد المكاني: تم تطبيق الدراسة في حدود جغرافية محددة سبق الإشارة اليها، وهي فقط ما ينطبق عليها نتائج الدراسة.

سادسا- نتائج الدراسة

1- سمات عينة الدراسة من مستخدمي لعبة ببجي الإلكترونية:

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

جدول (1) خصائص عينة الدراسة

البند	البيان	التكرارات ك	النسبة المئوية %
النوع	ذكر	212	33.1
	اثنى	428	66.9
	المجموع	640	100.0
السن	أقل من 20 سنة	96	15.0
	من 20 إلى أقل من 30 سنة	514	80.3
	من 30 إلى أقل من 40 سنة	22	3.4
	من 40 فأكثر	8	1.2
	المجموع	640	100.0
الحالة الزواجية	اعزب / عزباء	536	83.8
	متزوج / متزوجة	104	16.2
	المجموع	640	100.0
المستوى التعليمي	متوسط	54	8.4
	جامعي فأعلى	586	91.6
	المجموع	640	100.0
الحالة المهنية	لا يعمل	128	20.0
	طالب	384	60.0
	أعمال مهنية متخصصة	62	9.7
	صاحب عمل حر	52	8.1
	موظف إداري	14	2.2
	المجموع	640	100.0
دخل الأسرة	أقل من 3000 جنيه	410	64.1
	من 3000 إلى أقل من 6000	150	23.4
	من 6000 جنيه فأكثر	80	12.5
	المجموع	640	100.0

توضح بيانات الجدول السابق رقم (1) أهم خصائص أفراد عينة البحث, ومن هذه البيانات يمكن القول:

1–إن الإناث يشكلن الغالبية بالنسبة لممارسي اللعبة، حيث جاءت نسبتهم 66,9% مقابل 33,1% للذكور.

2– إن الشباب الواقعين في الفئة العمرية ما بين عشرين إلى ثلاثين عاما يمثلون السواد الأعظم من اللاعبين بنسبة 80,3% يليهم الذين يقعون في الفئة العمرية ما دون سن العشرين بنسبة 15%، وتنخفض نسبة باقي الفئات العمرية الأخرى.

3– يشكل العزاب السواد الأعظم من ممارسي اللعبة بنسبة 83,8%.

4– إن الغالبية العظمي بل والمطلقة من ممارسي اللعبة من أصحاب المستوى التعليمي الجامعي بأعلى بنسبة بلغت 91,6%

5–يشكل الطلاب غالبية ممارسي اللعبة من أفراد عينة البحث بنسبة 60% من إجمالي حجم العينة.

5– تقع غالبية أسر أفراد عينة الدراسة في الفئة التي يقل دخلها الشهري عن (3000 جنيه) بنسبة 64,1%.

وقد عززت الملاحظات التي رصدتها الباحثة أثناء قيامها بممارسة اللعبة لمدة 6 شهور الكثير من تلك السمات, ففي الفريق الذي لعبت من خلاله الباحثة طيلة تلك المدة (100 لاعب ولاعبة) كان الإناث هن الأكثر عددا بين المشاركين، ففي كل مرة كانت الباحثة تواصل ممارسة اللعبة مثلت الإناث أكثر من نصف عدد اللاعبين.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

أيضا لاحظت الباحثة أن الشباب الذين تقع أعمارهم ما بين (20 و 30 سنة) يمثلون غالبية اللاعبين. إلا أن الملاحظة التي تتعارض مع نتائج الدراسة الكمية فتتعلق بالحالة الزواجية للاعبين, فغالبية اللاعبين الذين شاركتهم الباحثة كانوا من المتزوجين, وربما يكون ذلك أمرا قاصرا على الفريق الذي شاركت فيه الباحثة طوال مدة ملاحظتها بالمشاركة في اللعبة.

2- محددات ممارسة لعبة ببجي:

2-1 وقت اللعب

جدول (2) عدد الساعات التي يقضيها أفراد عينة البحث في ممارسة اللعبة

عدد الساعات	التكرارات ك	النسبة المئوية %
من2 إلى أقل من 4 ساعات	390	60.9
من 4 إلى أقل من 6 ساعات	174	27.2
من 6 إلى أقل من 8 ساعات	56	8.8
من 8 ساعات فأكثر	20	3.1
المجموع	640	100.0

تظهر بيانات الجدول السابق أن 60,9% يقضون وقت أقل من 4 ساعات في ممارسة اللعبة, يليهم الذين يقضون وقتاً يتراوح ما بين أربعة إلى أقل من ست ساعات بنسبة قدرها 27,2%، تنخفض النسبة لتصل إلى 8,8% بالنسبة للذين يقضون وقت ما بين ست إلى أقل من ثماني ساعات, أما الذين يقضون وقت يزيد عن ثماني ساعات فبلغت نسبتهم 3,1%.

2-2 عدد مرات اللعبة يوميا

جدول (3) عدد مرات دخول أفراد العينة على اللعبة يوميا

عدد الساعات	التكرارات ك	النسبة المئوية %
مرة واحدة	156	24.4
مرتين	164	25.6
ثلاث مرات	92	14.4
4مرات فأكثر	228	35.6
المجموع	640	100.0

توضح بيانات الجدول (3) أن أكثر من ثلث حجم العينة تستخدم اللعبة في اليوم لعدد يزيد عن الأربعة مرات بنسبة 35,6%, يليهم الذين يستخدمونها لمرتين بنسبة 25,6%. ثم الذين يستخدمونها مرة واحدة بنسبة 24,4%.

يعني ذلك أن نسبة كبيرة تستهلك وقتاً طويلاً، وقد أكد الاختبار الإحصائي بيرسون وجود ارتباط إحصائي دال إحصائياً عند مستوى معنوية بلغ (0.01) بين عدد ساعات الاستخدام وعدد مرات وجاء الارتباط إيجابياً , وهو ما يعني أن زيادة عدد ساعات استخدام اللعبة يعني زيادة عدد مرات الاستخدام, والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (4) دلالة الارتباط بين عدد ساعات ممارسة لعبة ببجي وعدد مرات الدخول في اليوم الواحد

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

			عدد ساعات اللعب	عدد الدخول فى اللعبة فى اليوم الواحد
عدد ساعات اللعب	Pearson Correlation		1	.474**
	Sig. (2-tailed)			.000
	N		640	640
عدد الدخول فى اللعبة فى اليوم الواحد	Pearson Correlation		.474**	1
	Sig. (2-tailed)		.000	
	N		640	640

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

2-3 تكلفة استخدام اللعبة

جدول (5) يوضح تكلفة ما ينفقه أفراد عينة الدراسة على لعبة ببجي

عدد الساعات	التكرارات ك	النسبة المئوية %
أقل من 400 جنية	480	75.0
من 400 إلى أقل 800 جنيه	98	15.3
من 800 إلى أقل 1200 جنيه	44	6.9
من 1200 جنيه فأكثر	18	2.8
المجموع	640	100.0

توضح بيانات جدول (5) أن النسبة الغالبة من أفراد عينة البحث بواقع 75% من إجمالي حجم العينة تنفق أقل من 400 جنيه لكي تستطيع ممارسة اللعبة، يلي ذلك الذين ينفقون مبلغ يتراوح ما بين 400 إلى أقل من 800 جنية بنسبة 15,3%، يلي ذلك الذين ينفقون مبلغ يتراوح ما بين 800 إلى أقل من 122 جنيه, أما الذين ينفقون أكثر من ذلك فجاءت نسبتهم ضئيلة للغاية بواقع 2,8%.

ولكي تكتمل الصورة الخاصة بتكلفة استخدام اللعبة وجهة الباحثة سؤال عن ما ينفق من أموال لشراء مستلزمات داخل اللعبة نفسها والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (6) ما ينفقه أفراد عينة البحث لشراء مستلزمات داخل اللعبة

عدد الساعات	التكرارات ك	النسبة المئوية %
أقل من 400 جنية	126	19.7
من 400 إلى 800 جنيه	58	9.1
من 800 إلى 1200 جنيه	22	3.4
من 1200 جنيه فأكثر	434	67.8
المجموع	640	100.0

من الجدول السابق رقم (7) يمكن القول إن 67,8% تنفق أكثر من 1200 جنيه لشراء مستلزمات داخل لعبة ببجي أثناء عملية اللعب, يلي ذلك الذين ينفقون مبلغ يقل عن400 جنية بنسبة 19,7%.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

2-4 المكان المفضل للعب

جدول (7) الأماكن التي يعلب من خلالها أفراد عينة الدراسة

عدد الساعات	التكرارات ك	النسبة المئوية %
من البيت	546	85.3
من أكثر من مكان (النادي, المقهى, السيبر نت)	94	14.7
المجموع	640	100.0

يوضح جدول (7) أن البيت يمثل المكان الأكثر تفضيلا من قبل أفراد عينة البحث لممارسة لعبة ببجي, حيث أشار إلي ذلك 85,3% من إجمالي عينة البحث.

2-5 اشتراطات لعبة ببجي

جدول (8) يوضح شروط أفراد عينة الدراسة لممارسة اللعبة مع آخرين

البيان	N	Mean	Std. Deviation
ان يكون من نفس الجنس	640	1.8313	.74826
ن يكون من نفس البلد	640	1.9000	.77682
ان يتكلم نفس اللغة	640	2.2062	.81915
ان يكون لاعب محترف	640	2.0188	.76276
ان اكون على علاقة به فى الواقع	640	1.9438	.76910

من بيانات جدول رقم (9) يتبين لنا أن شرط تحدث اللاعب الآخر نفس اللغة احتل الترتيب الأول في شروط ممارسة اللعبة مع الآخرين بمتوسط حسابي بلغ (2,2) , يليه الشرط الخاص بأن يكون اللاعب محترفاً بمتوسط حسابي (2,01)، يليه المعرفة الواقعية باللاعب بمتوسط حسابي (1,94)، ثم شرط أن يكون اللاعب من نفس البلد بمتوسط حسابي (1,90)، وأخيرا الشرط الخاص بأن يكون اللاعب من نفس الجنس بمتوسط حسابي (1,83).

2-6 أسباب ممارسة لعبة ببجي

جدول (9) يوضح أسباب قيام أفراد عينة الدراسة بممارسة لعبة ببجي

البيان	N	Mean	Std. Deviation
قضاء وقت الفراغ	640	2.7875	.42441
التنفيس غن الغضب	640	2.0406	.81164
اثبات الذات والتفوق	640	1.7562	.83542
اثبات المهارة	640	2.0219	.83140
التعرف على اصدقاء	640	2.3219	.85552

توضح بيانات الجدول (9) أن قضاء وقت الفراغ يمثل السبب الأكثر أهمية والذي دفع أفراد عينة الدراسة لممارسة لعبة ببجي بمتوسط حسابي بلغ (2,78)، يليه السبب المتعلق التعرف على الأصدقاء بمتوسط حسابي (2,32)، يليه التنفيس عن الغضب

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

بمتوسط (2,04)، ثم إثبات المهارة بمتوسط (2,02) وفي الترتيب الأخير جاء السبب الخاص بإثبات الذات والتفوق بمتوسط حسابي (1,75).

2-7 الاستفادة من لعبة ببجي

جدول (10) تقديرات أفراد عينة الدراسة للاستفادة المتحققة لهم من ممارسة لعبة ببجي

البيان	N	Mean	Std. Deviation
تكوين صدقات	640	2.2969	.84623
الشعور بالسعادة	640	2.3469	.67250
الشعور بالتفوق	640	1.8719	.81024
الشعور بالذات	640	1.6531	.80782
تحقق لى إشباع عاطفى	640	1.4781	.72911
تتيح لى فرصة التنافس	640	2.5375	.69775

توضح بيانات جدول (10) أن إتاحة الفرصة للتنافس مع الآخرين تمثل أكبر استفادة بالنسبة لممارسي لعبة ببجي من أفراد عينة البحث, حيث حاز هذا المعيار وزناً نسبياً بمتوسط حسابي بلغ (2,53) يليه الشعور بالسعادة بمتوسط (2,34)، وفي الترتيب الثالث تكوين الصداقات بمتوسط حسابي (2,29)، في حين حاز الشعور بالتفوق متوسط قدره (1,87)، يليه الشعور بالذات بمتوسط بلغ (1,65), وفي الترتيب الاخير جاء تحقيق الإشباع العاطفي بمتوسط بلغ (1,47).

ملاحظات الباحثة بالمشاركة:

وقد رصدت الباحثة عدداً من الملاحظات أثناء مشاركتها في اللعبة فيما يتعلق بمحددات اللعبة وهي على النحو التالي:

أ. **الملاحظة الأولى** أن اللاعبين يقضون فترة طويلة في ممارسة اللعبة على مستوى اليوم الواحد, تزيد تلك المدة كثيرا عن الساعات الأربعة التي أشار إليها أفراد العينة في نتائج الاستبيان السابق, ففريق اللعب الذي انضمت إليه الباحثة كان يلتقي يوميا لمدة لا تقل عن (6 ساعات) وأيضا رصدت الباحثة من خلال المشاركة أن اللاعبين يدخلون إلى اللعبة لمرات كثيرة في اليوم الواحد تصل في بعض الأحيان إلى سبعة، وهو ما يعني أن تلك اللعب تستهلك وقت يعتد به من الحياة اليومية للمشاركين فيها.

ب. **الملاحظة الثانية** تتعلق بكم الانفاق الذي تتطلبه ممارسة اللعبة, فغالبية مستخدمي اللعبة يقدمون بدفع اشتراك شهري للاشتراك في خدمة الانترنت يتراوح ما بين (400 إلى 600 جنيه) وتلك التكلفة؛ نظرا لأن مواصلة اللعبة يتطلب دائما توافر خدمة الإنترنت. إلا أن ثمة ملاحظة رصدتها الباحثة تتناقض تماما مع ما كشفت عنه نتائج الاستبيان, فيما يتعلق بالإنفاق شراء متطلبات داخل اللعبة نفسها, حيث اظهرت البيانات الكمية أن النسبة الغالبة تنفق مبلغ يزيد عن (1200 جنيه شهريا) وهذا أمر غير حقيقي بالمرة, أو مبالغ فيه إلى حد كبير, ربما يكون ذلك صحيح بالنسبة لممارسي اللعبة في بعض بلدان الخليج العربي على سبيل المثال, لكن في مصر ومن خلال تواصل الباحثة واشتراكها في اللعبة, لا ينفق اللاعبين أي مبالغ مالية تصل إلى هذا الكم.

ت. **الملاحظة الثالثة** تتعلق بالمكان المفضل لممارسة اللعبة, وايضا هنا رصدت الباحثة ما يخالف نتائج الاستبيان, والتي أكدت علي أن المنزل يعد المكان المفضل, إلا أن الباحثة لاحظت ومن خلال التفاعل مع اللاعبين طوال المدة السابق الإشارة

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

إليها أن اللاعبين يقومون بممارسة اللعبة من أماكن مختلفة خاصة السيبر نت , فهو المكان الأكثر استخداماً من قبل الكثير من اللاعبين خاصة أولئك الذين تقل أعمارهم عن العشرين سنة.

ث. وتعزز **ملاحظة الباحثة الرابعة** ما كشفت عنه الدراسة الكمية من اشتراطات اللعبة , والتي جاء في مقدمتها تحدث نفس اللغة واحترافية اللاعب؛ فنظرا لأن اللعبة تعتمد بشكل أساسي على روح الفريق والتفاعل اللفظي أثناء ممارسة اللعب, فإن اللغة تعد من العناصر المهمة لنجاح اللاعبين في الفوز داخل اللعبة, أيضا احترافية اللاعب تعد محددا مهم للمشاركة في اللعبة, فالفريق الذي شاركت فيه اللاعبة كان يرفض في غالبية الأحيان دخول لاعب مبتدأ، ولا بد أن يكون للاعب مستوى عال كي يتم قبوله في تلك الفرق, ويعرف هذا المستوى من خلال مؤشر داخل اللعبة يطلق عليه (RB).

ج. وثمة ملاحظات أخرى رصدتها الباحثة فيما يتعلق بأسباب ممارسة اللعبة تختلف إلى حد ما عن نتائج الدراسة الكمية، منها مثلا أن التعرف على الأصدقاء يشكل السبب الرئيس للعبة قبل الأسباب الأخرى مثل قضاء وقت الفراغ وإثبات الذات, يأتي بعد سبب التعرف على الأصدقاء رغبة اللاعبين في إثبات المهارة, كثير من اللاعبين يواصلون قيامهم بلعب ببجي لساعات طويلة فقط لإثبات المهارة, رصدت الباحثة ذلك من خلال العبارات التي يطلقها اللاعبون أثناء اللعب, فنبرة التحدي والتأكيد على جودة الفريق كل ذلك يقع في نطاق الرغبة في اثبات المهارة.

3- خصائص العلاقات الاجتماعية المؤسسة من خلال لعبة ببجي:

جدول (11) يوضح تقديرات أفراد عينة الدراسة لخصائص العلاقات الاجتماعية التي أسسوها من خلال ممارستهم للعبة ببجي

الخصائص	N	Mean	Std. Deviation
-تتسم تلك العلاقات بالاستمرارية	640	1.9219	.82422
-تتسم تلك العلاقات بالعمق	640	1.4813	.67573
-تتسم تلك العلاقات بالثقة	640	1.7031	.81226
-تتسم تلك العلاقات بالصراع	640	1.8063	.80683
-تسيطر على تلك العلاقات الغضب	640	1.8344	.82644
-تتميز تلك العلاقات بالتعاون	640	2.6406	.60170
-تنمى تلك اللعبة التفاعل مع الآخرين	640	2.3031	.76626

من بيانات الجدول رقم (11) يمكن القول إن التعاون والتفاعل يعدان أهم خصائص العلاقات الاجتماعية التي أسسها اللاعبون من أفراد عينة الدراسة, حيث حازت خاصية التعاون على تقدير بلغ متوسطه (2,64) وخاصية التفاعل مع الآخرين متوسط بلغ (2,30)، كما توضح البيانات وجود خصائص أخرى حازت نسب متقاربة منها استمرارية العلاقة بمتوسط حسابي بلغ (1,92) واتسام تلك العلاقات بالصراع بمتوسط بلغ (1,80)، ثم الثقة بمتوسط (1,70) ثم العمق بمتوسط (1,48)

ملاحظات الباحثة بالمشاركة:

أ. **الملاحظة الأولى** التي رصدتها الباحثة تتعلق بسمة التعاون التي تميز العلاقات التي يؤسسها اللاعبون أثناء ممارستهم لببجي, وهو أمر طبيعي للغاية ؛ نظرا لأن اللعبة من خلال الفريق تتطلب سيادة روح الفريق القائم على التعاون المتبادل, و التعاون أثناء اللعبة يعزز من شبكة العلاقات الاجتماعية للمشاركين, ليس ذلك فقط بل يعزز روح المسؤولية، كل عضو في الفريق

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

مسؤول عن حياة باقي أعضاء الفريق الذي يلعب معه, المسألة تتعلق بحياة أو موت اللاعبين, وهذا ما يقود الباحثة إلى الملاحظة التالية.

ب. **الملاحظة الثانية** تتعلق بتنمية التفاعل مع الآخرين داخل اللعبة, التفاعل أمر جوهري ومهم للغاية, يعبر التفاعل عن نفسه من خلال صراخات اللاعبين التحذيرية والتأكيد على أنهم يحمون بعضهم البعض. عندما يصرخ أحد اللاعبين قائلا: "توقف وانتبه أنا أحمي ظهرك". فيرد عليه الآخر: "تمام استمر في الهجوم ومتخليش حد يشوفك"، بينما يحذر ثالث ورابع من العدو الذي يوشك على الهجوم, تتحول المسألة وكأنها حالة من الحرب الحقيقية, التي يحارب فيها مجموعة من الأصدقاء أو الأقارب أو ابناء البلد الواحد، عدو يريد الفتك بهم.

ت. **الملاحظة الثالثة** تتعلق بحالة الغضب التي تسود اللعبة, وهنا تود الباحثة الإشارة إلي أن الغضب المتشكل أثناء اللعب يكون في الغالب نتيجة التفاعل القوي بين اللاعبين, خاصة عندما تكون الفرق المتقاتلة من بلدان عربية مختلفة, هنا يصل التفاعل والصراع إلى أشده, رصدت الباحثة اثناء اللعب الكثير من مظاهر العداء بين الفرق بعضها البعض, وهو عداء وصراع وإن كان يعد مظهراً لما يمكن أن نطلق عليه توتر في العلاقات, إلا أنه على العكس تماما, فهو يشير إلى الترابط بين أعضاء الفريق الواحد تجاه الفرق الأخرى, ترابط يعكس درجة التفاعل وروح التعاون والمسؤولية التي تتشكل بين أعضاء الفريق تجاه الآخرين.

3- ببجي والعلاقات العاطفية

جدول (12) يوضح تقديرات أفراد العينة لدور لعبة ببجي في قيام علاقات عاطفية بين اللاعبين

البيان	N	Mean	Std. Deviation
مكنتنى تلك اللعبة من تكوين علاقة إنسانية حقيقة	640	1.7187	.84972
دخلت فى علاقة عاطفية قوية	640	1.2375	.58663
تطورت علاقتى من خلال تلك اللعبة إلى ارتباط	640	1.2406	.59332

توضح بيانات جدول (12) أن اللعبة كان لها دور قوي في تمكين اللاعبين من أفراد عينة البحث من تكوين علاقات إنسانية حقيقية بمتوسط بلغ (1,71)، في حين تراجع هذا الدور فيما يتعلق بدخول أفراد عينة الدراسة في علاقات عاطفية قوية بسببها وكذلك في تطوير تلك العلاقات لتتحول إلى ارتباط بمتوسط حسابي بلغ (1,23) بالنسبة للأول و(1,24) بالنسبة للثاني.

ملاحظات الباحثة بالمشاركة:

رصدت الباحثة عدد من الملاحظات حول العلاقات الإنسانية التي تشكلت عبر لعبة ببجي, الأولى أن تلك اللعبة نمت لدى البعض بالفعل علاقات ذات طابع إنساني قوي وحقيقي؛ لتتحول تلك العلاقة من المشاركة في فريق اللعب إلى التواصل في الحياة الواقعية وتبادل الخدمات، فأثناء مشاركتي في اللعبة سأل أحد اعضاء الفريق الذي ألعب به:" هل أحد من أصدقائي سيأتي للكويت خلال الفترة القادمة؟" أجابه أحد الأعضاء الآخرين نعم, فطلب منه اللاعب الكويتي أن يحضر له بعض الأشياء من القاهرة, وبعد أسبوع تقابلا بالفعل في الكويت, وتحولت العلاقة من مجرد الاشتراك في فريق إلى صداقة في الواقع.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

أيضا هناك بعض اللاعبين تطورت علاقتهم من خلال التعارف أثناء اللعبة إلى علاقة ارتباط حقيقية انتهت في إحدى الحالات إلى الزواج, كان اللاعب يقوم بممارسة اللعبة من القاهرة واللاعبة من دولة عربية أخرى.

5- تأثير اللعبة على العلاقات الواقعية

جدول (13) تقديرات أفراد عينة الدراسة لآثار اللعبة

البيان	N	Mean	Std. Deviation
لا تترك لى اللعبة وقت للعلاقات الحقيقة مع الأسرة.	640	1.7281	.74922
شغلتنى تلك اللعبة عن العلاقات الواقعية مع اصدقائى	640	1.7687	.78501
اغنتنى تلك اللعبة بشكل حقيقى عن العلاقات الواقعية	640	1.6812	.80586
اتاحة لى اللعبة الدخول فى علاقات مع الجنس الآخر لم تكن متوفرة لى فى الواقع	640	1.5750	.79553
سببت لى اللعبة مشاكل كثيرة مع الأسرة والأصدقاء	640	1.7687	.81244

من بيانات الجدول رقم (13) يمكن القول إن تقديرات أفراد العينة لتأثير اللعبة مالت نحو الجانب السلبي, حيث توضح البيانات أن اللعبة شغلت أفراد العينة عن العلاقات الواقعية مع الأصدقاء بمتوسط حسابي (1,76) وانحراف معياري (0,7850) وأيضا , وتسببت في حدوث مشاكل كثيرة مع الأسرة بمتوسط بلغ (1,76) وانحراف معياري (0,8124)، ومن الآثار الأخرى أيضا عدم وجود وقت للعلاقات مع الأسرة بمتوسط (1,72).

6- موقف المحيطين من لعبة ببجي

جدول (14) يوضح موقف المحيطين من أفراد عينة الدراسة من لعبة ببجي

البيان	N	Mean	Std. Deviation
ترفض أسرتى تلك اللعبة	640	2.1719	.71982
تصف أسرتى اللعبة بأنها غير مفيدة	640	2.5750	.62848
يرفض أفراد أسرتى مشاركتى باللعبة	640	2.1656	.81500
يرفض اصدقائى اللعبة ويهاجمونها	640	1.4094	.68375
يشاركنى بعض اصدقائى اللعبة	640	2.8844	.37413

توضح أن موقف الأسرة اتسم بالعداء من اللعبة, يتضح ذلك من خلال ثلاثة مؤشرات حصلت على تقديرات مرتفعة من قبل أفراد عينة البحث وهي: وصف الأسرة للعبة بأنها غير مفيدة بمتوسط بلغ (2,57), ورفض الأسرة للعبة في حد ذاتها بمتوسط (2,17) , ورفض أفراد الأسرة مشاركة أفراد العينة اللعبة بمتوسط (2,16). وعلي العكس من ذلك جاء موقف الأصدقاء, حيث أوضحت العينة أن أصدقاءهم يشاركونهم اللعبة بمتوسط (2,88).

7- تأثير بعض المتغيرات الوسيطة في استجابات أفراد عينة الدراسة

7-1 تأثير متغير الجنس على تقديرات أفراد العينة لبعض بنود الاستبيان

جدول (15) يوضح الفروق بين عينة الذكور وعينة الإناث على بعض بنود الاستبيان

العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

البعد	النوع	N	Mean	قيمة (t)	Sig. (2-tailed)
خصائص العلاقات التى تنشأ داخل اللعبة	ذكر	212	2.1321	.540	.589
	انثى	428	2.1028		
اللعبة وتكوين العلاقات العاطفية	ذكر	212	1.5896	3.369**	.001
	انثى	428	1.4252		
تقييم أثار اللعبة	ذكر	212	1.5991	4.089**	.000
	انثى	428	1.8224		
موقف المحيطين من اللعبة	ذكر	212	2.4811	2.064*	.039
	انثى	428	2.5514		
* دالة عند مستوى معنوية (0.05) ** دالة عند مستوى معنوية (0.01)					

باستخدام الاختبار الإحصائي (ت) لقياس الفروق بين مجموعتين توضح بيانات جدول (15) الآتي:

أ. لا توجد فروق بين عينة الذكور وعينة الإناث على البعد الخاص بخصائص العلاقات التي تنشأ بين اللاعبين.

ب. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (0.01) بين عينتي الذكور والإناث على البعد الخاص باللعبة وتكوين العلاقات العاطفية لصالح عينة الذكور.

ج. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (0.01) بين عينتي الذكور والإناث على البعد الخاص بتقييم آثار اللعبة لصالح عينة الإناث.

د. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (0.05) بين عينتي الذكور والإناث على البعد الخاص بموقف المحيطين من اللعبة لصالح عينة الإناث.

2-7 تأثير متغير الحالة الزواجية على تقديرات أفراد العينة لبعض بنود الاستبيان

جدول (16) يوضح الفروق بين عينة المتزوجين وعينة غير العزاب على بعض بنود الاستبيان

البعد	الحالة الاجتماعية	N	Mean	قيمة (t)	Sig. (2-tailed)
خصائص العلاقات التى تنشأ داخل اللعبة	اعزب / عزباء	536	2.1623	5.501**	.000
	متزوج / متزوجة	104	1.8558		
اللعبة وتكوين العلاقات العاطفية	اعزب / عزباء	536	1.4944	1.444	.149
	متزوج / متزوجة	104	1.4038		
تقييم أثار اللعبة	اعزب / عزباء	536	1.6978	4.486**	.000
	متزوج / متزوجة	104	2.0096		
موقف المحيطين من اللعبة	اعزب / عزباء	536	2.5168	1.604	.109
	متزوج / متزوجة	104	2.5865		
* دالة عند مستوى معنوية (0.05) ** دالة عند مستوى معنوية (0.01)					

باستخدام الاختبار الإحصائي (ت) لقياس الفروق بين مجموعتين توضح بيانات جدول (15) الآتي:

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

أ. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (0.01) بين عينتي العزاب والمتزوجون على البعد الخاص بخصائص العلاقات التي تنشأ بين اللاعبين لصالح عينة العزاب.

ب. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عينتي العزاب والمتزوجون على البعد الخاص باللعبة وتكوين العلاقات العاطفية.

ج. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية بلغ (0.01) بين عينتي العزّاب والمتزوجون على البعد الخاص بتقييم آثار اللعبة لصالح عينة المتزوجون.

د. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عينتي العزّاب والمتزوجون على البعد الخاص بموقف المحيطين من اللعبة.

3-7 تأثير متغير المستوى التعليمي على تقديرات أفراد العينة لبعض بنود الاستبيان

جدول (17) يوضح الفروق بين المستويات التعليمية على بعض بنود الاستبيان

	المستوى التعليمي	N	Mean	قيمة (t)	Sig. (2-tailed)
خصائص العلاقات التى تنشأ داخل اللعبة	متوسط	54	2.0556	.678	.798
	جامعى فأعلى	586	2.1177		
اللعبة وتكوين العلاقات العاطفية	متوسط	54	1.3889	1.191	.234
	جامعى فأعلى	586	1.4881		
تقييم أثار اللعبة	متوسط	54	1.6667	.954	.341
	جامعى فأعلى	586	1.7560		
موقف المحيطين من اللعبة	متوسط	54	2.6481	2.276	.023
	جامعى فأعلى	586	2.5171		
* دالة عند مستوى معنوية (0.05) ** دالة عند مستوى معنوية (0.01)					

باستخدام الاختبار الإحصائي (ت) لقياس الفروق بين مجموعتين، أظهرت نتائج الاختبار وكما يوضح جدول رقم (17) أنه لا توجد فروق بين عينتي الدراسة من أصحاب المستوى التعليمي المتوسط والمستوى التعليمي الجامعي فأعلى على الأبعاد الأربعة التي تقيس تأثير لعبة ببجي على العلاقات الاجتماعية لأفراد عينة الدراسة.

سابعا- الألعاب الإلكترونية وتشكيل العلاقات الاجتماعية "محاولة للتفسير"

مناقشة نتائج الدراسة:

قدمت الباحثة في الجزء السابق لنتائج الدراسة الميدانية، والتي تعد إجابة على التساؤل الرئيس للدراسة حول طبيعة العلاقات الاجتماعية لممارسي لعبة ببجي الإلكترونية, وتأتي الباحثة هنا لتحاول رصد بعض الملاحظات التي تحسبها مهمة وضرورية في ذات الوقت لفهم نتائج البحث.

1- المجموعة الأولى من الملاحظات خاصة بنتائج الدراسة الميدانية حول سمات مستخدمي لعبة ببجي وهي على النحو التالي: **الملاحظة الأولى** تتعلق بكون الإناث يشكلن غالبية ممارسي اللعبة، وقد جاءت تلك النتيجة على عكس ما توقعته الباحثة, فمن المتعارف عليه أو الشائع أن الذكور هم الأكثر ميلا نحو ممارسة الألعاب بوجه عام مقارنة بالإناث, وتعكس تلك النتيجة التأثير الهائل الذي باتت تمارسه تقنيات الاتصال الحديثة خاصة بعد اندماجها مع تقنيات الحاسب الآلي, والانتشار الهائل

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

لاستخدام الإنترنت, كل ذلك يمكن أن يكون عوامل مهمة ويجب أن تؤخذ بعين الاعتبار عند البحث في تأثير تلك الثورة الاتصالاتية على المجتمع

الملاحظة الثانية أن الشباب في الفئة العمرية من 20 إلى 30 عام يمثلون السواد الأعظم من اللاعبين، وأهمية تلك الملاحظة تتضح عند الأخذ في الاعتبار الفئات العمرية التي ركزت عليها الغالبية العظمي من الدراسات السابقة المعنية ببحث قضايا الألعاب الإلكترونية, فالنظرة الفاحصة لتلك الدراسات تصل بنا إلى القول بأنها ركزت في الغالب على الشرائح العمرية ما بين الطفولة المبكرة والطفولة المتأخرة (المراهقة) وقلة قليلة للغاية من قام ببحث الشرائح العمرية الأكبر سنا (الشباب)، تنطبق تلك الملاحظة على كافة الدراسات التربوية والنفسية, باستثناء الدراسات التي طبقت الجانب الميداني منها على طلاب الجامعة.

الملاحظة الثالثة أن المتزوجين هم أكثر اللاعبين مقارنة بغير المتزوجين, وهو الأمر الذي يمكن أن ينعكس بشكل قوي على الحياة الأسرية ؛ نظرا لما أشارت إليه الدراسات السابقة من كون الألعاب الالكترونية تستهلك وقتاً كبيراً للغاية من قبل مستخدميها، مثل دراسة نسيمة بلغزالي. [91]

أيضا ما أشارت إليه البيانات من كون الطلاب يمثلون النسبة الغالبة من أفراد العينة, وما يمكن أن ينعكس على مستواهم الدراسي, وهو أيضا أمر أشارت إليه كافة الدراسات السابقة التي عرضت لها الباحثة مثل دراسة سميحة برتيمة[92] ودراسة نسرين مراد[93] ودراسة علاء أبو العينين[94].

2- النتائج الخاصة بمحددات ممارسة لعبة ببجي:

2-1 كشفت النتائج الميدانية عن عدد من المحددات المهمة , جاء في مقدمتها عدد الساعات التي يقضيها أفراد عينة البحث في ممارسة اللعبة, وفي هذا الصدد أكدت النتائج أن النسبة الغالبة من أفراد العينة تقضي وقت يتراوح ما بين ساعتين وأربع ساعات بنسبة تجاوزت نصف حجم العينة (60,9%)، فإذا أضفنا إلى ذلك أولئك الذين يقضون وقت يتراوح ما بين (4 إلى 6 ساعات) والذين بلغت نسبتهم 27,2% لأمكن القول بأن ممارسة تلك اللعبة تتطلب وقت ليس بالقليل, وهو أمر يمكن أن ينعكس بشكل سلبي للغاية على حياة مستخدمي هذه اللعبة.

ويتعاظم هذا التأثير إذا ما أخذنا بعين الاعتبار النتيجة الخاصة بعدد مرات الدخول إلى اللعبة في اليوم الواحد والذي أوضحته النتائج الميدانية, فهناك أكثر من ثلث حجم العينة (35,6%) تستخدم اللعبة في اليوم لعدد يزيد عن أربع مرات, وهو ما يؤكد انشغال أفراد عينة الدراسة بتلك اللعبة على مدار اليوم الواحد, وتمثل ممارسة لعبة ببجي جزء من النشاط اليومي لهم.

وتتفق الدراسة الحالية في ذلك مع العديد من نتائج الدراسات السابقة التي أشارت إلى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية بسبب استهلاكها وقتا طويلا، وقد تعددت تلك الآثار ما بين تراجع المستوى الدراسي, كما أكدت دراسة ماجد الزيودي[95] ودراسة حيكم عقون وعبد القادر بكه[96], وتزايد السلوكات العنيفة كما أكدت دراس فاطمة همال[97].

---

[91] نسيمة بلغزالي, تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع، مرجع سابق.

[92] سميحة ترتيمة, مرجع سابق.

[93] نسرين محمد إسماعيل مرا، مرجع سابق.

[94] علاء أبو العينين, مرجع سابق.

[95] ماجد الزيودي، مرجع سابق.

[96] حيكم عقون, وعبد القادر بكة، مرجع سابق

[97] فاطمة همال، مرجع سابق

العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

لكن ذلك لا يمنع الباحثة من الإشارة إلى أن تلك النتائج المؤكدة على الجانب السلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية لا يمثل الحقيقة المطلقة, فثمة دراسات كثيرة أكدت على العكس من ذلك بل وأوضحت نتائجها أن لتلك الألعاب دورا إيجابيا بالنسبة لمستخدميها مثل دراسة مها الشحروري ومحمد الريماوي[98] ويحي القبالي[99].

2-2 النتيجة المهمة أيضا في محددات ممارسة عينة الدراسة للعبة ببجي تتعلق بالتكلفة التي تنفق على اللعبة سواء فيما يتعلق بتكلفة الدخول على اللعبة من خلال شبكة الانترنت أو تكلفة شراء بعض المنتجات الإلكترونية التي توفرها اللعبة وهي في الغالب أسلحة وأدوات قتال يستخدمها اللاعبون أثناء ممارستهم للعبة ببجي. لقد أوضحت النتائج أن 75% تنفق مبلغ يقل عن 400 جنيه في الشهر على اللعبة، في حين أن 67,8% تنفق مبلغ يزيد عن (1200 جنيه) على شراء مستلزمات قتالية داخل اللعبة، وهي قيمة يعتد بها بالنظر إلى متوسط دخل أسر أفراد عينة الدراسة، والتي أظهرت النتائج أن 64,1% من تلك الأسر يقل دخلها الشهري عن 3000 جنيه. وهو أمر غير منطقي بالمرة , وتعتقد الباحثة أن أفراد عينة الدراسة غالوا في تقدير ما ينفقونه على لعبة ببجي سواء فيما يتعلق بقيمة الاشتراك في الإنترنت (الوسيلة الأساسية في ممارسة اللعبة) أو ما يشترونه أثناء ممارسة اللعبة.

3-2 أظهرت النتائج أن 85,3% من أفراد عينة الدراسة يقومون بلعب ببجي في المنزل, ولتلك النتيجة أهمية كبيرة فيما يتعلق بالتأثير المتوقع لتلك اللعبة على العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة, فإذا كان غالبية ممارسي اللعبة ينشغلون بها لمدة تزيد عن الأربعة ساعات في اليوم الواحد ويدخلون عليها اللعبة أكثر من أربعة مرات, فإن ذلك يعني الانشغال غير العادي باللعبة, وهو انشغال يمكن أن يؤثر بطريقة واضحة على علاقات الأسرة, خاصة إذا ما أخذنا بعين الاعتبار أن ثمة نسبة غير قليلة من مستخدمي اللعبة من المتزوجين.

فإذا ما نظرنا إلى النسبة الغالبة من مستخدمي اللعبة من العزاب (ذكورا وإناثا) يمكن تصور طبيعة العلاقات التي تربط هؤلاء اللاعبين بباقي أفراد أسرهم سواء كانوا الأبوين أو الأخوة, وهي مسألة سوف تتطرق لها الباحثة بالتفصيل عند التعرض لخصائص العلاقات المؤسسة من خلال اللعبة فضلا عن تأثيراتها على اللاعبين.

4-2 من النتائج المهمة أيضا ما كشفت عنه النتائج فيما يتعلق بشروط لعبة ببجي, وهي الشروط التي يضعها اللاعبون للموافقة علي دخول لاعب جديد إلى فريق اللعب, الشرطين الأكثر أهمية من وجهة نظر الباحثة هما: أن يتكلم اللاعب نفس اللغة (حصل هذا الشرط على متوسط حسابي بلغ 2,20 من أصل 3), والشرط الثاني أن يكون اللاعب محترفاً (حصل على متوسط حسابي بلغ 2,01).

وتتضح أهمية الشرط الأول إذا عدنا إلى نظرية الحضور الاجتماعي, والتي ترى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية مسألة مؤسسة على التفاعل الاجتماعي أثناء عملية الاتصال عبر اللعبة, وهو ما يصنع الحضور أو الوجود، والتفاعل مسألة تتطلب في المقام الأول اللغة, ومن ثم فإن شرط تحدث نفس اللغة أثناء ممارسة اللعبة هو أمر منطقي للغاية, ويعكس بالفعل ما تؤسسه تلك اللعبة من روابط اجتماعية تعد قاعدة أساسية لمسألة الحضور الاجتماعي الذي أكد عليه أصحاب تلك النظرية.

5-2 أوضحت النتائج أيضا أن ثمة أسباباً متنوعة وراء ممارسة أفراد عينة الدراسة للعبة ببجي, جاء في مقدمتها قضاء وقت الفراغ ثم التعرف على الأصدقاء، يليه التنفيس عن الغضب، ثم إثبات المهارة.

[98]) مهار الشحروري ومحمد الريماوي، مرجع سابق

[99]) يحي القبالي، مرجع سابق.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ويمكن قراءة تلك النتائج في ضوء أكثر من نظرية من النظريات المفسرة للعب, سواء النظريات التقليدية أو تلك التي قدمها علماء النفس، فالسبب الخاص بالتنفيس عن الغضب يمكن فهمه في ضوء نظرية الطاقة الزائد, وإثبات المهارة يمكن أيضا إحالته إلى نظرية التدريب على المهارات أو نظرية بياجيه عن اللعب, أما قضاء وقت الفراغ فنظرية اللعب باعتبارها اتجاها تعد ملائمة جدا لتفسيره سبباً لممارسة لعبة ببجي.

وعلى الرغم من وجاهة التفسيرات التي يمكن أن تقدمها النظريات التقليدية أو النفسية في تفسير الأسباب التي تدفع إلى ممارسة اللعب, فإن ذلك ربما لا يكون مقبولا بالنسبة لممارسي لعبة بباجي بالنظر إلى اعتبار الفئات العمرية للاعبين, والتي جاءت غالبيتها في مرحلة الشباب, في حين أن كافة النظريات التقليدية ونظريات علم النفس اهتمت بتفسير اللعب عن سن الطفولة والمراهقة, ولم تلقي بالا إلى اللعب عند الكبار, وتلك ملاحظة غاية في الأهمية تود الباحثة الإشارة إليها هنا, فباستثناء نظرية الحضور الاجتماعي لم يقدم الباحثون في علم الاجتماع تفسيرات أو إسهامات ذات طابع سسيولوجي لفهم اللعب.

وربما تمنحنا نظرية الحضور الاجتماعي دعما قويا في تفسير أسباب ممارسة لعبة ببجي في دراستنا الراهنة, فسواء تعلق الأمر بقضاء وقت الفراغ أو التنفيس عن الغضب أو إثبات الذات أو التعرف على الأصدقاء, فكل تلك الأسباب تحيل إلى اللعب بوصفه ساحة اجتماعية, فالحضور الاجتماعي كما أوضح هدسون يعني الشعور بالتواجد مع شخص آخر, وقيام روابط بين اللاعبين في البيئة الافتراضية, وهنا يصبح اللعب آلية يتم من خلالها تحويل البيئة الافتراضية إلى ما يشبه الساحة الاجتماعية الواقعية التي يمكن للاعبين من خلالها تأسيس علاقات وقضاء وقت فراغ ممتع في أنشطة محببة لهم, أنشطة تتيح لهم أيضا التنفيس عن الغضب فضلا عن إثبات الذات.

6-2 يعزز التفسير السابق الذي قدمته الباحثة لأسباب ممارسة لعبة ببجي في ضوء نظرية الحضور الاجتماعي, تلك النتيجة الخاصة بالاستفادة التي يحققها أفراد عينة البحث من ممارسة لعبة ببجي, فقد كشفت النتائج الميدانية أن اللاعبين حققوا الكثير من النتائج منها: التنافس مع الآخرين,و تكوين الصداقات, والشعور بالسعادة, و الشعور بالتفوق. إن تلك النتائج تعزز سلامة المدخل التفسيري الذي اعتمدته الباحثة في فهم محددات ممارسة لعبة ببجي من قبل أفراد الدراسة وهو مدخل نظرية الحضور الاجتماعي, فالحضور _وفقا لمفاهيم تلك النظرية_ يتضمن الكثير من العمليات منها ما يرتبط بالعلاقات ومنها ما يرتبط بالمشاعر المؤسسة على التفاعل الحادث أثناء اللعب, فإذا ما نظرنا إلى أوجه الاستفادة الخاصة بالتفوق والشعور بالذات وتحقيق الإشباع العاطفي, أمكن لنا أن نرسم صورة واضحة المعالم لبيئة تفاعلية تكاد تصل في قوتها إلى البيئة الواقعية. وأهمية ذلك _بل وخطورته_ في أنها تنبهنا إلى التأثير الذي بات عميقا لوسائل التواصل الحديثة على اختلافها, في صناعة عالم افتراضي , ربما سيأتي اليوم الذي يكون فيه بديلا كاملا عن الواقع المعاش.

3-النتائج الخاصة بخصائص العلاقات الاجتماعية المؤسسة من خلال لعبة ببجي:

3-1 أوضحت النتائج الميدانية أن العلاقات الاجتماعية التي أنشأها لاعبو ببجي من أفراد عينة الدراسة , اتسمت بعدد من الخصائص جاء في مقدمتها تميز تلك العلاقات بالتعاون ثم تنمية التفاعل مع الآخرين, فضلا عن ذلك أظهرت النتائج أيضا أن الغضب والصراع يميز تلك العلاقات في بعض الأحيان, فإذا ما عدنا إلى مقولات نظرية الحضور الاجتماعي ووصفها للحضور المتشكل عبر الفضائيات المتخيلة للإنترنت بكونه حضوراً اجتماعياً ودافئاً يمكننا أن نفهم لماذا تميزت العلاقات الاجتماعية عبر لعبة ببجي بالتعاون, ولماذا وصف أفراد العينة تلك اللعبة بأنها أسهمت في تنمية التفاعل مع الآخرين.

إن التفاعل الاجتماعي عبر لعبة ببجي يمثل وجودا اجتماعيا , كما أوضح كل من دانشاك وسوان عام 2001 وجوناواردينا عام 2003، ويمكننا فهم ذلك الوضع جيدا بالعودة إلى ما رصدته الباحثة عبر الملاحظة بالمشاركة أثناء ممارستها

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

لتلك اللعبة لمدة 6 شهور, فمن خلال لعبة ببجي يتمكن اللاعبون من إنشاء خبرات مشتركة وعرض معلومات يتمكنون من خلالها من تشكيل حضورا اجتماعيا للدرجة التي يمكن للاعبين تقديم أنفسهم أثناء اللعبة بوصفهم شخوصاً حقيقة، وهذا ما أكدت عليه مقولات نظرية الحضور الاجتماعي.

ويمثل التفاعل الاجتماعي الجوهر أو الأساس الذي تعتمد عليه تلك اللعبة في ممارسة تأثيرها على اللاعبين, فالالتزام بأدوار دفاعية مشتركة والتعاون في بناء خطط هجوم والتنسيق بين اللاعبين في الحركات وتشكيلات الدفاع والاستماتة لتطبيق روح الفريق, كل تلك الميكانيزمات الاجتماعية تعد آلية أساسية من الآليات التي تعتمد عليها الألعاب الإلكترونية عموما ولعبة ببجي خصوصا في تشكيل الحضور الاجتماعي للاعبين, وهو حضور يؤسس _ويفسر في ذات الوقت _ كافة العلميات الاجتماعية التي تتم عبر اللعبة سواء تمثلت في التعاون أو الصراع أو التنافس أو التفاعل.

3-2 ولعل ما يعزز النتيجة _وأيضا التفسير_ السابق ما كشفت عنه نتائج الدراسة الميدانية من أن ببجي كان لها دور في تأسيس علاقات صداقة حقيقية بين اللاعبين , حيث حظيت تلك النتيجة بتقدير بلغ متوسطة الحسابي (1,71)، ولعل أهمية تلك النتيجة تتضح إذا ما أخذنا بعين الاعتبار إحدى مقولات نظرية الحضور والتي تؤكد أن الحضور المادي لا يلعب الدور السابق في تشكيل عمليات التفاعل التي تتم عبر وسائل الاتصال الحديثة, والإنترنت هنا يعد وسيط الاتصال في ممارسة اللاعبين للعبة ببجي, وإقرار اللاعبين أنهم تمكنوا من بناء علاقات صداقة حقيقية أثناء مشاركتهم في تلك اللعبة, يؤكد سلامة مفهوم نظرية الحضور وتصورها لتراجع دور الحضور المادي في تشكيل عمليات التفاعل، فالمشارك في اللعبة هنا يقوم بتقمص أحد الأدوار عبر الشخصيات الإلكترونية التي تتيحها اللعبة, ومن ثم فإن وجوده في اللعبة وجود رمزي وغير منظور , وجود غير مادي, ومع ذلك فهو فاعل, وهذا ما رصدته الباحثة عبر مشاركتها في اللعبة, فأثناء اللعب كثيرا ما يطرح اللاعبون أسئلة من قبيل: (مين هنا من القاهرة أو الاسكندرية؟ أنا محتاج حد يساعدني في أمر مهم)، ويتفاعل المشاركون مع هذا النوع من الأسئلة ويتطور الأمر في كثير من الأحيان إلى الترتيب للقاء على أرض الواقع لسبب أو لآخر، المهم أن الحضور غير المادي من خلال اللعبة أصبح له دور مهم في تشكيل وصياغة التفاعل الاجتماعي الذي يتم عبرها.

إن التشاورات والتفاعلات اللفظية وتبادل المواعيد التي تتم عبر وأثناء ممارسة لعبة ببجي, أمر يتوافق كثيرا مع ما أوضحته نظرية الحضور الاجتماعي فيما يتعلق بعملية ثراء المعلومات، حيث قدرة الاتصال الرقمي _ولعبة ببجي تعتمد عليه_ على تلقي التعليقات الفورية مما يعزز من عمليات التفاعيل ومن ثم يزيد من قدرة اللعبة على تشكيل وصياغة العلاقات الاجتماعية للاعبين.

4- النتائج الخاصة بتأثير اللعبة على العلاقات الواقعية وموقف المحيطين من اللعبة

4-1 أظهرت النتائج الميدانية أن تقديرات أفراد عينة الدراسة لتأثير اللعبة على العلاقات الاجتماعية مالت نحو الجانب السلبي, حيث أوضحت النتائج أن اللعبة شغلت أفراد العينة عن العلاقات الواقعية مع الأصدقاء ومع أفراد الأسرة, كما أنها تسبب كثيراً من المشكلات مع كليهما أيضا.

وتود الباحثة هنا النظر إلى تلك النتيجتين بطريقة مغايرة لما درج عليه الباحثون من تحليل تأثير وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على مستخدميها, والمغايرة هنا تأتي من أن الباحثة لن تلتفت لكون تلك الأثار سلبية أو إيجابية, ولكن تركز على كون قدرة تلك الألعاب في التأثير على العلاقات الاجتماعية الواقعية , يعني بطريقة أو بأخرى أنها أصبحت فاعلة في تشكيل تلك العلاقات, ويتسق ذلك القول مع التفسير الذي قدمته الباحثة في النتائج السابق، وهنا تعود الباحثة مرة أخرى إلى مقولات وتصورات أصحاب نظرية الحضور الاجتماعي, خاصة رؤية ويزر حول أن البشر مع مرور الوقت سوف يجدون

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

طرقا للتعويض عن الحس الاجتماعي الذي يمكن ان يفتقد في الاتصالات التي تتم عبر أنظمة الحاسب الآلي سواء الاتصالات التي تتم عبر مواقع التواصل الاجتماعي أو الألعاب الإلكترونية.

علينا أن نأخذ بعين الاعتبار أن صياغات نظرية الحضور الاجتماعي قدمت في الفترة حتي عام 2003، وهو ما يعني أن التطور الذي طرأ على تقنيات الاتصال عبر وسائل التواصل الاجتماعي يمكن أن يغطي الكثير من الفجوات التي شابت النظرية, فخلال السنوات العشرة الأخيرة التي تلت هذا التاريخ طرأت الكثير من التطورات على انظم الاتصال المعتمدة على شبكات الإنترنت, وطورت مواقع وشبكات التواصل الاجتماعي كثيرا من إمكانياتها التي تدعم التفاعل, لم يعد الامر في التواصل عبر تلكا الشبكات يقتصر على الكتابة فقط بل امتد الأمر ليصبح التفاعل كتابة وصوتا وصورة, كل ذلك يعزز من عملية التفاعل التي تتم عبر تلك الوسائل والشبكات والألعاب.

4-2 أظهرت نتائج الدراسة الميدانية أن موقف الأسرة تجاه لعبة ببجي اتسم بالعداء, فأسر أفراد عينة البحث وصفت تلك اللعب بأنها غير مفيدة ورفضت اللعبة في حد ذاتها, ورفضت الأسرة مشاركة اللاعبين تلك اللعبة, على العكس من الأصدقاء الذين شاركوا أفراد عينة الدراسة تلك اللعبة وتتفق الدراسة الحالية في تلك النتيجة مع ما أشارت إليه الكثير من الدراسات السابقة حول الموقف السلبي من الأسر تجاه قيام الأبناء بالانغماس في ممارسة الألعاب الإلكترونية, وهنا تود الباحثة الإشارة إلى أن الموقف من الألعاب الإلكترونية المتضارب بين المؤكد على سلبياتها والمعدد لإيجابياتها هو موقف يشمل ليس فقط الألعاب الإلكترونية ولكن تقريبا كافة القضايا ذات الطابع الاجتماعي, فالقول بسلبيات تلك الألعاب لا ينفي مطلقا أن ثمة جوانب إيجابية تجعل من أمر السلبية مسألة ليست مطلقة, فلاعبوا ببجي وغيرها من الألعاب الإلكترونية يجدوا فيها الكثير من المنافع ذات الصلة بتكوين علاقات اجتماعية ربما لا تتيحها الحياة الواقعية. التفاعل عبر وسائل التواصل الحديثة بكافة تقنياتها وأدواتها مسألة لم تعد محل تراجع, أمر بات مفروضاً على الجميع, بغض النظر عن المواقف السلبية منها, وربما من الأفضل بكثير بالنسبة للأسر أو حتي بالنسبة للمعنيين بأمر الجوانب الاجتماعية وتداعيات تلك الألعاب, الأفضل لهم التفكير في الوسائل التي من خلالها يمكن تعزيز الدور الإيجابي لتلك الألعاب والحد من تأثيراتها السلبية.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الخاتمة:

قامت الباحثة بدراسة العلاقات الاجتماعية المتشكلة من خلال ممارسة عينة من اللاعبين لأحد الألعاب الإلكترونية الأوسع انتشارا خلال السنوات القليلة الماضية وهي لعبة (ببجي)، وقد خلصت الباحثة في دراستها الميدانية إلى العديد من النتائج يمكن تلخيصها في أن ثمة علاقات اجتماعية تشكلت بين اللاعبين وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية.

والذي تود الباحثة التأكيد عليه هنا أمر غاية في الأهمية, وهو أن العلاقات التي تشكلت من خلال اللعبة لا يعني مطلقا أن لعبة ببجي أو غيرها من الألعاب الإلكترونية تصنع علاقات في حد ذاتها, فالعلاقة الاجتماعية هي نزوع طبيعي من قبل الإنساني, فكما يقال إن الإنسان اجتماعي بطبعه, ومن ثم فإن الباحثة تؤكد على شيء مهم للغاية وهو أن اللعبة في حد ذاتها لم تصنع العلاقة, بل هي آلية أو وسيلة ساعدت في عملية التشكيل, ببجي هي خشبة المسرح الذي مارس من خلاله اللاعبون أدوارا مختلفة, أسهمت تلك الأدوار في تشكيل علاقات ذات طابع اجتماعي, تتسم بخصائص تقترب بشدة من خصائص العلاقات الواقعية مثل: التعاون والتنافس والصراع بل وامتدت الخصائص لتصل إلى أن تصبح تلك العلاقات عاطفية.

من هنا يمكن القول _والتنبيه في ذات الوقت_ إن المستقبل سوف يحمل الكثير من التداعيات للتوسع غير المسبوق في استخدام التكنولوجيا الحديثة في كافة الأنشطة الحياتية للإنسان, فإذا كان دانيال بل وصف المجتمع في أحد كتبه بأنه مجتمع الفرجة, وذلك للإشارة على التأثير واسع النطاق للتلفزيون, فإن الباحثة تستطيع إن تقول إن المجتمع القادم سيكون افتراضيا في كافة جوانبه، ستزيد سطوة تأثير وسائل التواصل الحديثة على حياة الإنسان, وربما سنصل في ذلك المستقبل إلى أن يتم كل شيء في حياة الإنسان بدءا من طقوس الزواج والطلاق وغيرها عبر الدوائر الإلكترونية المغلقة.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

قائمة المراجع

المراجع العربية :

- إبراهيم عثمان (1999)، مقمة في علم الاجتماع, الشروق, عمان _الأردن.
- الإمام أبي حامد محمد بن محمد العزالي (2005) إحياء علوم الدين "كتاب رياضة النفس"، دار ابن حزم, الجزء الثالث, بيروت.
- أحمد فلاق (2009). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، الجزائر.
- المنظمة العربية للتنمية الإدارية (2013)، المشكلات الاجتماعية داخل المجتمع العربي (السلوك المدرسي– الزواج العرفي– الطلاق– الانحراف الجنسي– إدمان الإنترنت)، القاهرة.
- أميرة مشري (2017)، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائر, رسالة ماجستير (منشورة عبر الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي, كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية, قسم العلوم الإنسانية, الجزائر.
- أماني عبد التواص صالح حسن (2016)، تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والذكاء الاجتماعي لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية, مجلة العلوم التربوية والنفسية, الجامعة الإسلامية بغزة, مجد 25، العدد 3.
- جميل بو حمده (2010)،مقدمة في علم الاجتماع. دار أقرأ, الجزائر.
- حيكم عقون, وعبد القادر بكة (2015)، ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الانشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15–18 سنة)، رسالة ماجستير (منشورة على شبكة المعلومات الدولية)، جامعة قاصدي مرباح _ وقلة, معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، الجزائر.
- حيدر محمد العكبي(2019)، الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي, المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية, النجف الأشرف العراق.
- حنان عبد الحميد الغناني(2002)، اللعب عن الأطفال، الطبعة الأولى, دار الفكر للطباعة والنشر, عمان, الأردن.
- حامد زهران (1995)، التوجيه والإرشاد النفسي, عالم الكتب, الطبعة الثالثة, بيروت.
- حنان العناني, (2002)، اللعب عند الأطفال. الأسس النظرية والتطبيقية, دار الفكر, الأردن.
- بشير نمرود(2008)، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12–15 سنة) القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس– رسالة ماجستير. الجزائر.
- خير الدين عويس (1997)، اللعب وطفل ما قبل المدرسة, سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية, دار الفكر العربي, القاهرة.
- زاهر راضي، "استخدام مواقع التواصل الاجتماعي في العالم العربي"، مجلة التربية، ع15 ، جامعة عمان الأهلية، عمان، 2003.

- سوزانا ميلر (1987)، سيكولوجية اللعب, ترجمة حسن عيسي ومراجعة محمد عماد الدين إسماعيل, سلسلة عالم المعرفة, سلسلة كتب تصدر عن المجلس الوطني للثقافة والفتون والآداب, العدد 120، الكويت.
- سميحة برتيمة (2017)، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي. دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر, رسالة ماجستير (منشورة على شبكة المعلومات الدولية)، جامعة محمد خيضر_بسكرة, كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية, قسم العلوم الاجتماعية, الجزائر.
- عباس مصطفى صادق، "الاعلام الجديد: دراسة في مداخله النظرية وخصائصه العامة"، البوابة العربية لعلوم الإعلام والاتصال، 2011م.
- على سليمان الصوالحة, يسري راشد العويمر وعلى مصطفى العليمات (2016)، علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة, مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية, مجلد 4، عدد 16، فلسطين.
- عبيد القبالي (2013)، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات, رسالة دكتوراه, (منشورة على الشبكة الدولية للمعلومات) جامعة أم القري , السعودية
- غريب سيد احمد(2003)، علم الاجتماع ومدارسه, دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية .
- عبيد الحربي(2002)، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثّر التعلم في الرياضيات, رسالة دكتوراه (منشورة) جامعة أم القري, المملكة العربية السعودية.
- عصام عبد الله الضور وعمر حسن حسين (2011)، ألعاب الأطفال الإلكترونية وأثرها على تربيتهم, مجلة العلوم التربوية, العدد 112، جامعة القرآن الكريم وتأصيل العلوم, السودان.
- عماد مكاوي حسن(1993). تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، ط1. الدار المصرية اللبنانية، القاهرة.
- كهينة علواش(2007) .معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل. رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام. الجزائر.
- فاطمة همال(2012)، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري. دراسة ميدانية على عينة من الأطفال ابتدائيات مدينة باتنه, رسالة ماجستير, جامعة الحاج لخضر, باتنة, الجزائر.
- فتحية كركوش(2008)، سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة, نمو, مشكلات, مناهج وواقع, ديوان للمطبوعات الجامعية, بن عكنون, الجزائر.
- محمد محمود الخوالده(2003)، اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاتها التربوية في إنماء شخصياتهم, دار المسيرة, عمان, الأردن.
- مرح مؤيد حسن(2013)، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد, مجلة إضاءات موصلية , العراق, العدد 75.
- ماجد الزيودي(2015)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، السعودية، المجلد 10 العدد 1.
- مها الشحروري ومحمد الريماوي(2013)، أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن, مجلة دراسات العلوم التربوية, المجلد 38 العدد 2.

- مريم قويدر (2012)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة, رسالة ماجستير, كلية علوم الإعلام والاتصال, الجزائر.
- مريم نريمان نومار(2012)، استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيره في العلاقات الاجتماعية. دراسة عينة من مستخدمي موقع الفايسبوك في الجزائر, رسالة ماجستير (منشورة على الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة الحاج لخضر_ باتنة, الجزائر.
- مكاوي حسن، عماد(1993). تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، ط1. الدار المصرية اللبنانية، القاهرة.
- محمد محمود الحيلة (2002)، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها, دار المسيرة, عمان, الأردن.
- محمد بن مكرم بن منظور المصري (1990)، لسان العرب ، الجزء 13، دار صادر, بيروت.
- مرح مؤيد حسن (2013)، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد, مجلة إضاءات موصلية , العراق, العدد 75.
- ماجد الزيودي(2015)، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، السعودية، المجلد 10 العدد 1.
- معن خليل عمر (1999)،البناء الاجتماعي. أنساقه ونظمه, الشروق, عمان_ الأردن.
- مريم قويدر(2012)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة, رسالة ماجستير, كلية علوم الإعلام والاتصال, الجزائر.
- مريم نريمان نومار(2012)، استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيره في العلاقات الاجتماعية. دراسة عينة من مستخدمي موقع الفايسبوك في الجزائر, رسالة ماجستير (منشورة على الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة الحاج لخضر_ باتنة, الجزائر.
- محمد محمود الحيلة (2002)/ الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها, دار المسيرة, عمان, الأردن.
- محمد بن مكرم بن منظور المصري (1990)، لسان العرب ، الجزء 13، دار صادر, بيروت.
- نداء سليم إبراهيم(2016)، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال, رسالة ماجستير, (منشورة على شبكة الإنترنت) جامعة الشرق الأوسط, كلية العلوم التربوية، الأردن.
- هناء سعادو ونوال بن مرزوق (2016)، الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي, رسالة ماجستير (منشورة إلكترونيا على الشبكة الدولية للمعلومات)، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة, كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية, قسم العلوم الاجتماعية, الجزائر.
- نسيمة بلغزالي (2016)، تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع . دراسة ميدانية حول الطفل المراهق, رسالة ماجستير (منشورة إلكترونيا) كلية العلوم الاجتماعية, جامعة عبد الحميد بن باديس, الجزائر.
- نسرين محمد إسماعيل مراد (2018)، الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين: دراسة في اطار نظرية المسئولية الاجتماعية, رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة المنيا, كلية التربية النوعية, قسم الإعلام التربوي.
- نورة السعد (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ – 8 مارس.

- يحي القبالي(2012)، فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للإنجاز لدى الطالبة المتفوقين في السعودية, المجلة العربية لتطوير التفوق, المجلد 3، العدد4.

الدراسات الأجنبية:

- Joel Johnson ,Jojo Excy ,Krishnanunni A(2019), PUBG: The New Benchmark of Online Marketing, International Journal of Management and Commerce Innovations ISSN 2348-7585 (Online (Vol. 6, Issue 2, Month: October 201 - 8March 2019, Available at :www.researchpublish.com.

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

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

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

- Mohammed A. Mamun, Mark D Griffiths(2019), The Psychosocial Impact of Extreme Gaming on Indian PUBG Gamers: the Case of PUBG (Player Unknown's Battlegrounds), International Journal of Mental Health and Addiction. Online: https://doi.org/10.1007/s11469-019-00102-4

- Lancy D'Souza , Manish S, Deeksha S (2019), Development and Validation of PUBG Addiction Test (PAT), The International Journal of Indian Psychology ISSN, Volume 7, Issue,Online: http://www.ijip.in

-Zhuqing Xu, Ming Xiang and Lijun Pang (2018), Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game, Materials Science and Engineering. Online: https://www.researchgate.net/publication/328755853_Study_on_the_influence_factors_of_college_students'_loyalty_in_PUBG_game

- Raiv Kumar(2019), The Impact of PUBG game among students of CUSB .Thesis submitted to Central University of South Bihar, Gaya in partial fulfillment of the requirement for the degree of M.A. in Communication & Media Studies.online:https://www.academia.edu/39635124/The_Impact_of_PUBG_game_among_students_of_CUSB

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

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

- Social Presence theory, on line at : http://en.wikipedia.org/wiki/social presence (2-7-2016).

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

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

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

- Bracken, C., And Lombard, Matthew, " Social Presence and Children: Praise, Intrinsic Motivation, and learning with Computers"**, Journal of Communication**,) Vol. 54, No. 1, March 2004.

[1]) Matthew Hudson(2015), Social Presence in Team-Based Digital Games, Doctor of Engineering, University of York, Computer Science.

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

- Joel Johnson ,Jojo Excy ,Krishnanunni A (2018), PUBG: The New Benchmark of Online Marketing , International Journal of Management and Commerce Innovations ISSN 2348-7585 (Online (Vol. 6, Issue 2. Month: October 201 - 8March 2019, Available at :www.researchpublish.com

المواقع الإلكترونية:

عبد المنعم إبراهيم اسماعيل المدهون (2019) ، أثر لعبة ببجي على التحصيل الدراسي.
https://www.neweduc.com/%D8%A3%D8%AB%D8%B1%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%A9%D8%A8%D8%A8%D8%AC%D9%8Apubg%D8%B9%D9%84%D9%89%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%AD%D8%B5%D9%8A%D9%84%D8%A7%D9%84%D8%AF%D8%B1%D8%A7%D8%B3%D9%8A%D8%AF%D8%B1

علاء أبو العينين(2010). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام.
http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

باسم الانباري (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية
http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

حسين الجارودي(2011). اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال.
http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic

لعبة إلكترونية سرقت عقول الشباب وتركيزهم. على الموقع التالي بتاريخ 2019/9/9:
https://m.annabaa.org/arabic/informatics/16736

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
العدد الرابع عشر
تاريخ الإصدار: 2 – 12 – 2019
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

"Social Relations of Online Gaming Users PUBG (Model)"

Abstract:

This study investigated the different effects that online games exert on the social relationships of their young users, and the researcher focused on the virtual game known as PUBG model of electronic games due to the great importance of this game by young people of different age groups. The researcher has aimed to monitor the most important determinants associated with the practice of young people to this game and to reveal the nature and extent of the impact of the game on the social relations network of its practitioners of the research sample.

The researcher relied on the social survey methodology of the sample and applied her field study to a sample of young people in the cities of Cairo and Mansoura. The sample size reached 640 individual. The researcher relied in the application process on the electronic questionnaire provided by the Google eService. The most important results are: spending leisure time, venting anger and proving skill, and that there are social relations that have formed between the players and evolved to transform from relationships across the virtual field to a relationship in real life. The relationships formed through the game does not mean at all that the game or other electronic games make relationships in themselves, but is a mechanism or a means that contributed to the formation of individual relations of a social nature, characterized by traits very close to the characteristics of real life relationships such as: cooperation and competition. Conflict has even stretched characteristics up to become a form of emotional relationships.

From here it can be said that the future will have many repercussions for the unprecedented expansion in the use of modern technology in all life activities of man, but that the next society will be virtual in all its aspects, and perhaps we will arrive in that future until everything is done in human life starting from marriage, divorce to other rituals via closed-circuit electronic.

Keywords: Internet Users, Games, PUBG Game, Social relations, online Gaming, internet