



جامعة المنصورة

كلية الآداب

—

استخدام المراهقين للألعاب الذكية في الهاتف المحمول وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم دراسة ميدانية في مدينة المنصورة

إعداد

د. نيفين إبراهيم محمد فتحي إبراهيم أبو على

مدرس بقسم العلوم التأسيسية

بالمعهد العالي للخدمة الاجتماعية بالمنصورة

مجلة كلية الآداب – جامعة المنصورة

العدد الرابع والسبعون – يناير ٢٠٢٤

استخدام المراهقين للألعاب الذكية في الهاتف المحمول

وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم

دراسة ميدانية في مدينة المنصورة

د. نيفين إبراهيم محمد فتحي إبراهيم أبو على

مدرس بقسم العلوم التأسيسية

بالمعهد العالي للخدمة الاجتماعية بالمنصورة

ملخص البحث

مع التطور التكنولوجي والتقني الهائل في شبكات الإنترنت وانتشار الهواتف الذكية ازداد استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية نظرًا لما تحتويه من تأثيرات بصرية وسمعية وحسية متنوعة، بالإضافة إلى اقتناعهم التام بأن هذه الألعاب توفر لهم التسلية والمرح، ولكن في حقيقة الأمر، فهي تتسم بالخطورة القصوى في حالة الإفراط في استخدامها حيث تترك أثرًا نفسيًا وسلوكيًا عدوانيًا سيئًا عند المراهقين، وبخاصة في العزلة الاجتماعية، لذلك يهدف البحث الحالي إلى تحقيق هدف رئيس، وهو الكشف عن أثر استخدام المراهقين للألعاب الذكية في الهاتف المحمول، وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لديهم.

اعتمد البحث على المنهج الوصفي، وتم استخدام استمارة الاستبيان على عينة من المراهقين قوامها (٢٥٧) مجوئًا بمدينة المنصورة، وتم التوصل إلى عدد من النتائج من أهمها أن هناك الكثير من السلبيات التي أفرزتها استخدام الألعاب الذكية بالنسبة للمراهقين؛ حيث تشمل الأضرار المترتبة على استخدام المراهق للألعاب الذكية الكثير من الأوجه، فمثلًا يصاب المراهق بالانعزال والعدوانية في التعامل مع أقرانه الآخرين، بسبب طول الفترة التي يستخدم فيها الألعاب الذكية.

الكلمات المفتاحية: المراهقين - الألعاب الذكية - الهاتف المحمول - العزلة الاجتماعية .

Abstract:

With the tremendous technological and technical development in the Internet and the spread of smart phones, the use of electronic games by adolescents has increased due to the various visual, auditory and sensory effects they contain, in addition to their complete conviction that these games provide them with entertainment and fun, but in fact, they are extremely dangerous in the event of excessive use. Where they leave a psychological impact and bad aggressive behavior in adolescents, especially social isolation, so the current research aims to achieve a main goal, which is to reveal the impact of adolescents' use of smart games on the mobile phone and its relationship to their social isolation. 257) was surveyed in the city of Mansoura, and a number of results were reached, the most important of which is that there are many negatives that resulted from the use of smart games for adolescents, as the damages resulting from the use of smart games include many aspects. , because of the long period in which he uses smart games.

Keywords: Adolescents - smart games - mobile phone - social isolation.

المقدمة :

مع التطور السريع للتكنولوجيا، وظهور الهواتف الذكية، والانفتاح على العالم، أصبح كثير من الناس يحملون هاتفًا ذكيًا معهم أينما ذهبوا، ولمّا كان لهذا الجهاز من انفتاح بلا حدود، فقد أصبح وجوده بين يدي المراهقين باستمرار ناقوس خطر قد يهدد نشأتهم الاجتماعية، وقد يهدد تطور هذا المراهق وتعلمه، وتعد الهواتف الذكية إحدى الوسائط الذكية بالنسبة للأفراد وأولياء الأمور بصفة خاصة، فخلال السنوات الأخيرة أصبح الهاتف الذكي منتشرًا داخل الأسرة المصرية بصورة كبيرة لسهولة استخدامه من الكبير قبل الصغير، وبخاصة المراهقين منهم، فهم بطبيعتهم لا يحبون الالتزام، ويشدهم دوماً اللهو واللعب والتسلية، ويغلب عليهم طابع الفضول لمعرفة المزيد، لذا يجدون ضالتهم في استخدام الهاتف الذكي

وبخاصة الألعاب الذكية، كي يملأ عليهم فراغهم، ويتناغم مع خصوصياتهم، ويزيد لديهم حب الاستطلاع من خلال استعمالهم للألعاب الذكية؛ إضافة إلى أن الهاتف الذكي يستثير الخيال الواسع للمراهق ويتيح أمامه أفقاً رحبة تنقله خارج حدود البيت، في الشارع والمدرسة والوطن، مما قد يؤثر على التنشئة الاجتماعية للمراهق، وتؤدي به في نهاية المطاف إلى العزلة الاجتماعية.

لقد أفرزت المستحدثات التكنولوجية أمراضاً نفسية واجتماعية، ومن أمثلتها الانطواء والشعور بالوحدة والاعتراب النفسي والقلق النفسي، بل ذهبت كثير من الدراسات إلى أن أغلب المراهقين يقضون ساعات متواصلة أمام الألعاب الذكية مما قد تؤدي بهم إلى العزلة الاجتماعية، وهي الانعزال التام أو الجزئي عن المجتمع وهي عزلة غير إرادية، فهي تعني الانفصال المؤقت أو الابتعاد المؤقت بعيداً عن الآخرين وخاصة أفراد الأسرة .

مشكلة البحث :

إن الهواتف الذكية أصبحت الآن تلعب دوراً مهماً في حياة الناس، فقد أصبحت وسيلة للتواصل الاجتماعي والترفيه والمعرفة، ونتيجة لذلك أصبحت تنتشر بين المراهقين بشكل لافت، وزادت المدة التي يمضونها مع تلك الأجهزة لدرجة قد تصل إلى الإدمان، بحيث يصبح إبعادهم عنها مسألة تزداد صعوبة مع الوقت، مما أشعر الآباء بالقلق إزاء زيادة استخدام أبنائهم لتطبيقات الهواتف المحمولة، وبخاصة الألعاب الذكية، وما تحتويه من إمكانية الدخول على مواقع الإنترنت وتحميل الألعاب بكل سهولة، فضلاً عن استخدام الكاميرات والتواصل مع الآخرين عبر مواقع التواصل الاجتماعي، فالمرافقة هي مرحلة تتميز بالنمو السريع للفرد في جوانبه جميعاً، وتتسم بالمرونة والقابلية للتربية والتعليم، وفيها يكتسب الأبناء الاتجاهات والعادات والمهارات العقلية والاجتماعية والبدنية .

لقد انتشرت ظاهرة إدمان المراهقين على الهواتف الذكية والألعاب الإلكترونية من خلال الحجر المغلقة، وبدأت بشكل طبيعي كأى عمل آخر، ولكن مع التتابع اليومي وبرامج الألعاب المتوفرة بكثرة والمتنوعة التي تعمل على جذب المراهقين كل منهم حسب ميوله، استهلكت طاقتهم وقدراتهم واستطاعت أن تحظى بوقتهم دون كلل أو ملل، لذا فقد بات استخدام المراهقين للألعاب الذكية على مدار اليوم يؤدي إلى تراجع معايير السلامة الصحية مثل إنجاز الفروض المدرسية، واستكمال المهام، وهذا ما صنع جيلاً من الكسالى في عصر التكنولوجيا الذكية إلى جانب الانعزال عن الأسرة والتجمعات الأسرية مما أدى إلى الشعور بالعزلة الاجتماعية.

مما سبق تتبلور مشكلة الدراسة في الوقوف على استخدام المراهقين للألعاب الذكية بالهاتف المحمول وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم .

أهمية البحث :

يمكن تقسيم أهمية البحث إلى أهمية نظرية وأهمية تطبيقية :

الأهمية النظرية :

تكمن الأهمية النظرية للبحث من خلال الجوانب الآتية :

١. تتناول هذه الدراسة موضوع اجتماعي ونفسي مهم جداً في حياة المراهقين وأولياء الأمور، هو الكشف عن تأثير استخدام المراهقين للألعاب الذكية في الهاتف المحمول على العزلة الاجتماعية لديهم، والذي يشغل اهتمام كل من له علاقة بدراسة التغيرات الاجتماعية والنفسية للمراهقين في ظل ندرة الدراسات السابقة للموضوع على مستوى المجتمع المصري في حدود علم الباحثة.
٢. إضافة مثل هذه الدراسة إلى الأدب الاجتماعي حيث ينطوي على معرفة جديدة حول التعرف على أثر الألعاب الذكية على العزلة الاجتماعية للمراهقين، وعلاقة الألعاب الذكية ببعض المتغيرات الاجتماعية والنفسية، مما قد يجسد أهميتها في سد النقص الحاصل في الأدب الاجتماعي المتصل بالموضوع.
٣. تسليط الضوء من خلال هذا البحث على إحدى المشكلات المهمة التي يعاني منها أولياء الأمور، وانعكساتها السلبية على واقع المناخ ومجمل الأوضاع الأسرية، والحاجة الماسة إلى معالجتها.

الأهمية التطبيقية :

تكمن الأهمية التطبيقية للبحث من خلال الجوانب الآتية :

١. الإفادة من نتائج هذه الدراسة في خدمة جميع الأطراف المتصلة بالدراسة من أولياء الأمور والتربويين، من خلال وقوفهم على واقع هذه الظاهرة في المجتمع المصري وأسبابها وآثارها المختلفة السلبية منها والإيجابية، مما قد يسهم في تثبيت الجوانب الإيجابية والعمل على إصلاح الجوانب السلبية وتحسينها، وصولاً إلى إيجاد مناخ أسري إيجابي وآمن، وهو ما قد يعود أثره على أولياء الأمور في توفير بيئة أسرية مطمئنة ومشجعة .
٢. تسهم هذه الدراسة في معرفة أسباب هذه الظاهرة وآثارها النفسية والاجتماعية السلبية والإيجابية على هؤلاء المراهقين، مما قد يساعد صانع القرار في رسم سياسات وإجراءات تحسين هذا الواقع، وفهم أسباب انتشار هذه الظاهرة بين المراهقين، والعمل على تطوير برامج مراقبة منظمة للسيطرة عليها.
٣. تقديم أداة يمكن الإفادة منها في الكشف عن أثر استخدام الألعاب الذكية وآثارها النفسية والاجتماعية على المراهقين، وفتحها الآفاق أمام الباحثين لإجراء دراسات مستقبلية أخرى من خلال ما يقدمه هذا البحث من اقتراحات في هذا الجانب.

أهداف البحث :

يسعى البحث الحالي لتحقيق هدف رئيس، وهو:

الكشف عن أثر استخدام المراهقين للألعاب الذكية في الهاتف المحمول، وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لديهم.

ويندرج من هذا الهدف مجموعة من الأهداف الفرعية، وهي:

١. التعرف على أشكال استخدام المراهقين للألعاب الذكية ومعدلها.
٢. الكشف عن مجالات استخدام المراهقين للألعاب الذكية ودوافعها.
٣. رصد إيجابيات استخدام المراهقين للألعاب الذكية بالهاتف المحمول وسلبياتها.
٤. التعرف على الآثار الصحية للألعاب الذكية على المراهقين .
٥. الكشف عن الآثار الاجتماعية والنفسية للألعاب الذكية على المراهقين .
٦. التعرف على تأثير الألعاب الذكية على العزلة الاجتماعية للمراهقين .

تساؤلات الدراسة:

١. ما أشكال استخدام المراهقين للألعاب الذكية ومعدلها؟
٢. ما مجالات استخدام المراهقين الألعاب الذكية ودوافعها؟
٣. ما إيجابيات استخدام المراهقين للألعاب الذكية بالهاتف المحمول وسلبياتها؟
٤. ما الآثار الصحية للألعاب الذكية على المراهقين؟
٥. ما الآثار الاجتماعية والنفسية للألعاب الذكية على المراهقين؟
٦. ما تأثير الألعاب الذكية على العزلة الاجتماعية للمراهقين؟

الدراسات السابقة :

١- دراسة نسرین محمد صادق (٢٠٢٢) بعنوان الآثار السلبية لاستخدام الهواتف المحمولة الذكية على العلاقات الاجتماعية والدينية: دراسة ميدانية^(١) .

جاءت هذه الدراسة لتكشف عن أهم الآثار السلبية لاستخدام الهواتف المحمولة الذكية وأنواعها ومدى انعكاسها على أفراد المجتمع والكشف عن تأثير استخدام الهواتف المحمولة الذكية على العلاقات الاجتماعية والدينية. ومن أجل تحقيق هذه الأهداف طُبقت تلك الدراسة على عينة عشوائية قوامها ٢٠٥ مفردة من الطلاب والعاملين بجامعة المنصورة. وقد روعي في اختيار العينة أن تكون ممثلة للفئات والعاملين بالجامعة. وهذا وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي في تحليل المادة الميدانية كما استعانت بأداة الاستبيان في جمع البيانات والمعلومات.

وقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج، لعل أبرزها :

أن الهواتف الذكية تلعب أدوارًا مهمة وفعالة في حياة الأفراد في جميع المجالات المختلفة. بعضها سلبي، وبخاصة ما يصاحب الاستخدام المفرط للهواتف الذكية، مما قد يؤثر بالسوء على التمسك والالتزام بالقيم والاتجاهات الدينية والاجتماعية. ومنها الإيجابي، مثل تفهم أهمية بعض البرامج التطبيقية وتقديرها. على سبيل المثال في المجال الصحي مثل (موقع صحة مصر) لتوعية الأفراد بفيروس كورونا، كذلك في المجال التعليمي، تهدف برامج مثل (Zoom and Team) إلى خدمة عملية التعلم عن بعد، بالإضافة إلى التطبيقات الأخرى في جميع نواحي الحياة.

٢- دراسة Maryam Hashempour (٢٠٢١) بعنوان: الإنترنت والعزلة الاجتماعية: دراسة مقارنة

لتأثير استخدام الإنترنت على العزلة الاجتماعية بين الأفراد الصغار ومتوسطي العمر^(١)

هدفت الدراسة إلى التحقق من العلاقة بين استخدام الإنترنت والعزلة الاجتماعية (موضوعية- ذاتية). لدى الشباب ومتوسطي العمر في مدينة شيرا. أجريت هذه الدراسة المقطعية على ٦٠٠ شاب ومتوسط العمر (١٥-٦٥ سنة) في شيراز، إيران. تم جمع البيانات باستخدام ثلاث استبيانات (عزل موضوعي بأربعة نطاقات فرعية، عزل شخصي بمقياسين فرعيين، ومقدار استخدام الإنترنت). تم استخدام تحليلات الانحدار لتحليل البيانات.

أوضحت الدراسة مجموعة من النتائج منها: -

أظهر تحليل الانحدار أنه في العزلة الموضوعية زاد استخدام الإنترنت مقياسين فرعيين فقط، بما في ذلك تنوع الشبكة ($P < 0.001$) ومستوى المشاركة الاجتماعية ($P < 0.001$) يمكن القول إن الإنترنت قد قللت جزئيًا من العزلة الاجتماعية في البعد الموضوعي. في البعد الشخصي، أدى استخدام الإنترنت إلى زيادة الدعم الاجتماعي المتلقي ($P < 0.001$). وبالتالي، فإن استخدام الإنترنت من شأنه أن يقلل من مستوى العزلة الاجتماعية في البعد الذاتي ($P < 0.001$). على الرغم من أن مستوى أهمية العلاقة بين استخدام الإنترنت والعزلة الاجتماعية هو نفسه تقريبًا في كلا الجيلين، إلا أن شدة العلاقات في منتصف العمر أعلى منها لدى الشباب. الاستنتاجات: استخدام الإنترنت قلل من العزلة الاجتماعية؛ ومع ذلك، بالنظر إلى الكثافة المنخفضة للحد من العزلة، يُقال إن استخدام الإنترنت لا يعزل الأشخاص ولكنه لا يؤدي إلى ترفيتهم كثيرًا.

٣- دراسة مؤيد عبدالسادة راضي، براء محمد حسن ٢٠٢٠م بعنوان: اضطراب إدمان الإنترنت وعلاقته

بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة ٢٠٢٠م .^(٣)

يهدف البحث الكشف عن لاضطراب إدمان الإنترنت لدى طلبة الجامعة ، كما يهدف إلى التعرف علي الفروق في اضطراب إدمان الإنترنت لدي طلبة الجامعة حسب متغيري الجنس (ذكور - إناث)

والتخصص الدراسي ، والكشف عن دوافع العزلة الإجتماعية لدى طلبة الجامعة ، والتعرف علي العلاقة بين اضطراب إدمان الإنترنت والعزلة الإجتماعية.

وتحقيقاً لأهداف البحث تم الاستعانة بمقياس اضطراب إدمان الإنترنت الذي يتألف من (٢٤) فقرة ، ومقياس العزلة الاجتماعية الذي يتألف من (٢٢) فقرة ، وتم تطبيقها علي عينة قوامها (٢٠٠) طالب جامعي .

أظهرت نتائج البحث عدة نتائج من أهمها :

- أن عينة البحث تتصف بالعزلة الاجتماعية .
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في اضطراب إدمان الإنترنت بين الذكور والإناث من طلبة الجامعة حسب متغير الجنس .
- أشارت النتائج المقارنة بأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في اضطراب إدمان الإنترنت بين طلبة الجامعة في التخصص العلمي .

٤- دراسة Emma Doolan (٢٠١٩) بعنوان: العلاقة بين استخدام وسائل التواصل الاجتماعي والشعور بالوحدة والعزلة الاجتماعية^(٤)

هدفت الدراسة الحالية إلى معرفة العلاقة بين تكرار استخدام وسائل التواصل الاجتماعي والعمر والعزلة الاجتماعية والشعور بالوحدة لدى البالغين. استخدمت الدراسة تصميم المقطع العرضي الكمي. عينة ملائمة من ١٦١ للإجابة على استبياناً عبر الإنترنت تضمن أسئلة ديموغرافية ومقاييس تواتر استخدام الوسائط الاجتماعية.

أوضحت الدراسة مجموعة من النتائج منها: -

أشار تحليل Rho لسبيرمان إلى وجود علاقة سلبية معتدلة بين العمر والاستخدام المتكرر لوسائل التواصل الاجتماعي. ($p < .001$) الانحدار الهرمي المتعدد. أشارت التحليلات إلى أنه بعد التحكم في تأثيرات العمر، كان الوقت الذي يقضيه على وسائل التواصل الاجتماعي مؤشراً هاماً على الشعور بالوحدة ($p = .006$) لكنه لم يتنبأ بشكل كبير بالعزلة الاجتماعية. تشير النتائج إلى أن الاستخدام المتكرر لوسائل التواصل الاجتماعي يرتبط بمستويات أعلى من الشعور بالوحدة.

٥- دراسة دينا أحمد طه إسماعيل (٢٠١٩) بعنوان الاستخدام المفرط للأجهزة الذكية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طفل ما قبل المدرسة .^(٥)

هدفت الدراسة إلى التعرف على طبيعة العلاقة بين الاستخدام المفرط للأجهزة الذكية و بين العزلة الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة ، والتعرف على طبيعة الفروق في العزلة الاجتماعية الناتجة عن الاستخدام المفرط للأجهزة الذكية لدى أطفال ما قبل المدرسة تبعاً للنوع (ذكور - إناث) ، و تكونت عينة الدراسة من (٦٠) طفل و طفلة من أطفال المستوي ثانى روضة (كى جى ٢) بمدارس الأمريكان التجريبية

بطناً تراوحت أعمارهم ما بين (٦-٧) سنوات و تم تقسيمهم إلى (٣٠) ذكور و (٣٠) إناث ، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي المقارن الذي يقوم بوصف ما هو كائن وجمع البيانات عنه كما يهتم بتناول دراسة العلاقة بين الاستخدام المفرط للأجهزة الذكية و علاقته بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة ودراسة الفروق بين أفراد العينة تبعاً لمتغير النوع .

وقد تم استخدام الأدوات التالية اختبار بينيه الصورة الخامسة تقنين ابو محمود النيل ٢٠١١ ، و مقياس المستوى الاقتصادي الاجتماعي اعداد ابراهيم قشقوش و عبدالعزيز الشخص ١٩٨٨ او مقياس العزلة الاجتماعية (إعداد عادل محمد عبد الله: ٢٠٠٨ .

وأشارت النتائج إلي : وجود علاقة ارتباطية موجبة بين الاستخدام المفرط للأجهزة الذكية و بين العزلة الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة. لا توجد فروق بين متوسطات درجات الذكور و الإناث لأطفال المجموعة التجريبية المستخدمين للأجهزة الذكية بشكل مفرط من حيث العزلة الاجتماع.

٦- دراسة فاطمة الزهراء محمود نعمان (٢٠١٩) بعنوان استخدام المراهقين للهواتف الذكية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لديهم. (١)

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على مدى تأثير استخدام المراهقين من عمر (١٨ إلى ٢١ عام) للهواتف الذكية على الروابط الأسرية والعائلية وكذلك الأصدقاء، وأيضا مدى تأثيرها على التحصيل الدراسي والجوانب النفسية والعاطفية والفكرية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية، والدور المؤثر الأكبر لإحداث هذه العزلة الاجتماعية وهي الآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي عبر الهواتف الذكية والإنترنت من البريد الإلكتروني والكاميرات الحديثة وبرامج المحادثات المجانية والألعاب الإلكترونية وتطبيقات الإنترنت المختلفة التي أدت إلى تشتت وتفنت العلاقات الإنسانية والأسرية.

ولقد اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي بالعينة، وذلك من أجل التفسير والتحليل المفصل لأفراد العينة من المراهقين ذكورا وإناثا، ومكونة من (٣٣٥) مفردة من طلاب الصف الثالث الثانوي (عام، صناعي، تجاري)، وكذلك المرحلة الأولى الجامعية من محافظتي القاهرة والجيزة، وتم استبعاد عدد (٢٥) استمارة استبيان وذلك لعدم وضوح بعض الإجابات التي بها.

أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة :

- أن معظم المراهقين يستخدمون الهواتف الذكية لقضاء وقت الفراغ، والمتعة، والترفيه عن النفس مع الأصدقاء، واتخاذ أصدقاء جدد مما جعل العالم قرية صغيرة، إلا أنه مع هذه الإيجابيات غاب دور الوالدين والأسرة والمدرسة عن التفاعل مع المراهقين وجها لوجه مما أدى إلى سلبيات منها أن المجتمع الافتراضي وأبطال الألعاب الإلكترونية هم القدوة والمثل الأعلى مما أدى كل هذا إلى العزلة الاجتماعية التي نحن بصدددها.

- ويتضح أيضا أن أكثر من ٨٢% يستخدمون الهاتف الذكي صباحا ومساءً مما يزيد من العزلة الاجتماعية.
- يتضح أن أكثر من ٨٩% كانوا يقضون وقت أكثر مع العائلة قبل شراء الهاتف الذكي.
- يتضح أن أكثر من ٦٩% من المبحوثين يقومون بالانطواء بسبب الهاتف الذكي.
- كما يتضح أن الهاتف الذكي يغنى في أداء الواجبات الاجتماعية لأكثر من ٦٥% مما يؤثر سلباً في التواصل المجتمعي ويعزز العزلة الاجتماعية.

٧- دراسة Jeyla NASIBOVA (٢٠١٨) بعنوان: الإنترنت والعزلة الاجتماعية بين الشباب في إنجلترا^(٧)

تناقش هذه الدراسة تأثير استخدام الإنترنت لطلاب من ١٨-٢٥ في إنجلترا وقامت الدراسة على عشرة مقابلات وجهاً لوجه. وتم التركيز بشكل أساسي على معرفة ما إذا كان استخدام الإنترنت قد يتسبب في العزلة الاجتماعية وكيف يشعر المستخدمون تجاهه بأنفسهم.

أظهرت الدراسة مجموعة من النتائج منها: -

أظهر هذا البحث أن الطلاب في إنجلترا يستخدمون الإنترنت في الغالب للتفاعل مع الشبكات الاجتماعية، لذلك يذهبون إلى الإنترنت في الغالب من أجل الأنشطة الاجتماعية الافتراضية. الخوف من أن المجتمعات الافتراضية والاتصالات قد تحل في المستقبل محل المجتمعات الحقيقية، وبالتالي، تؤدي إلى العزلة الاجتماعية للأشخاص المدمنين على الإنترنت لا علاقة لها بالوضع في إنجلترا. هناك عدد كبير من الطلاب في المملكة المتحدة لديهم عائلات وأصدقاء في الخارج، لذلك يقضون الكثير من الوقت على الإنترنت للتواصل معهم. باختصار، إن تأثير استخدام الإنترنت على الحياة الاجتماعية لطلاب الجامعة في المملكة المتحدة ليس سلبياً. في هذه الحالة، لا يوجد خطر من العزلة الاجتماعية الناجمة عن استخدام الإنترنت والمشاركة في الشبكات الاجتماعية. على العكس من ذلك، فإن الفرص التي يوفرها الإنترنت تثري وتعديل الحياة الاجتماعية للعديد منهم ، لأنها تتيح نوعاً مختلفاً من التفاعل الاجتماعي دون حدود المكان والزمان وفي نفس الوقت لا تؤثر على الحياة الاجتماعية الحقيقية والأنشطة. أنه بالنسبة لطلاب الجامعات في المملكة المتحدة حتى لو تسبب الاستخدام المتكرر للإنترنت في شعور طفيف بالوحدة، فإنه لا يؤدي إلى العزلة الاجتماعية والاكتئاب. يخضع مستوى وفرة استخدام الإنترنت لسيطرة مستخدميه وهي مسألة تفضيلهم.

التعليق على الدراسات السابقة :

- أظهرت الدراسات السابقة مدى الانتشار الذي حققته أجهزة الاتصال الحديثة، وخصوصاً في أوساط الأطفال والمراهقين والشباب.

- أثبتت الدراسات السابقة أن أجهزة الاتصال الذكية قد أصبحت في منافسة إجبارية مع الإنترنت ووسائل الاتصال التقليدية التي تكشفت عن تزايد انتشارها بشكل ملفت للنظر، والتي يتزايد يوماً بعد يوم تأثيرها وجذبها للجيل الجديد.
- أشارت الدراسات السابقة أن وسائل التكنولوجيا الحديثة ومن أهمها الهواتف الذكية أدت إلى انتشار ظواهر كالاغتراب والعزلة الاجتماعية واختلال منظومة القيم .
- كما أشارت الدراسات السابقة أن العزلة الاجتماعية من أهم المشكلات الاجتماعية التي تواجه الأفراد وتؤدي إلى مشكلات نفسية كثيرة قد تصل في بعض الأحيان إلى الانتحار .
- أشارت الدراسات إلى ندرة الأبحاث التي تتناول قضية الألعاب الذكية والعزلة الاجتماعية عند المراهقين.
- اتضح أن أكثر دوافع استخدام وسائل الاتصال الحديثة هي البحث والدراسة، معرفة الأخبار الجديدة، التسلية والترفيه، التواصل مع الأصدقاء والأقارب، مناقشة الأفكار الجديدة، كما اتضح أن أكثر الإشباعات المتحققة كانت اكتشاف معلومات جديدة، وتعلم مهارات عملية، توفير الوقت والجهد في الفهم، تفضية وقت الفراغ، التشويق والاستثارة.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة :

- استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في الجوانب النظرية والتطبيقية وكيفية تناول هذه الدراسات أساليب بحثها وكذلك من إيجابيات وسلبيات هذه الدراسات ومعرفة مدى الاتفاق والاختلاف معها ، كما استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في بلورة مشكلة البحث.
- أمكن الاستفادة من الدراسات السابقة في تحديد النظرية التي اعتمد عليها البحث، وتحديد نوع العينة المناسبة للدراسة ، والاسترشاد بنتائج الدراسات السابقة في إعداد الدراسة الاستطلاعية حيث ساعدت في الاستعانة بنتائج الدراسات السابقة في تحديد طبيعة بعض الأسئلة في صحيفة الاستقصاء ومحاولة تحري الأسئلة والاتجاهات التي لم تغطيها الدراسات السابقة.
- كما ساهم الاطلاع علي الدراسات السابقة تعميق مشكلة البحث وصياغة الفروض العلمية.
- الاستفادة من الدراسات السابقة في كيفية وضع أهداف وتساؤلات البحث .
- ساعدت الدراسات السابقة في التعرف علي كيفية تحديد حجم العينة واختيار منهج البحث المناسب والتعرف علي الأدوات البحثية وكيفية الاستفادة منها وتوظيفها لخدمة هذا البحث .

التوجه النظري للبحث :

نظرية الاستخدامات والإشباعات :

ظهرت نظرية الاستخدامات و الإشباعات لأول مرة بطريقة كاملة في كتاب " استخدام وسائل الاتصال الجماهيري " تأليف "كاتز" و "بلومر" ، و دار هذا الكتاب حول فكرة أساسية مؤداها تصور

الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام و محتواها من جانب ، و دوافع الفرد من التعرض إليها من جانب آخر .^(٨)

وعندما ظهرت هذه النظرية لأول مرة تحول السؤال البحثي في الاتصال الجماهيري من " ماذا تفعل وسائل الاتصال في الجمهور إلي ماذا يفعل الجمهور بوسائل الاتصال " ، أي أنها غيرت من اتجاه البحث بناء علي افتراض مفاده أن الجمهور لا يتكون من مجموعة من الأفراد السلبيين ولكنه نشيط و باحث عن المعلومات ، و لديه احتياجات محددة سلفاً تقوم بدور الموجه في استخدام الوسائل و البرامج.^(٩)

واستخدام مدخل - أو نظرية - الاستخدامات والإشباع له أهمية واضحة في دراسة جمهور الفضائيات والإنترنت، حيث تتيح هذه الأنظمة فرص مشاهدة أوسع و بالتالي تحفز علي إيجابية الانتقاء للمضامين الإعلامية المختلفة.^(١٠)

يحظى مدخل الاستخدامات والإشباع باهتمام خاص في الدراسات الإعلامية وذلك لتركيزه على الجمهور الذي يستخدم الوسيلة الإعلامية بشكل نشط ويتمثل نشاطه قبل وبعد واثناء التعرض حيث يختار الجمهور قبل التعرض المحتوى الذي يفي بحاجاته ويحقق له اشباعاً معينه واثناء التعرض فإن الجمهور يهتم برسائل معينة يدركها ويميز بين ما هو مهم وما هو أقل أهمية وبعد التعرض فإنهم ينتقون استرجاع المعلومات مما تعرضوا له.^(١١) وبمعني اخر فإن الجمهور هو الذي يقوم بدور نشط في اختيار واستخدام وسائل الاعلام وهو بذلك يشارك بدور إيجابي في عملية الاتصال من خلال البحث عن أفضل الوسائل لإشباع واختيار ما يشبع حاجاته منها.^(١٢) ولقد ظهر مدخل الاستخدامات والإشباع كمحاولة لتلافي عيوب بحوث التأثيرات وإغفالها التام لدور الجمهور الإيجابي في عملية الاتصال. ولذلك يعد مدخل الاستخدامات والإشباع نقطة تحول مهمه في الدراسات الإعلامية حيث تحول السؤال الرئيسي من: ماذا تفعل وسائل الاعلام بالجمهور؟ الي ماذا يفعل الجمهور بوسائل الاعلام.^(١٣)

فقد نقلت هذه النظرية حقل الدراسات من المفهوم السلبي للجمهور الإعلامي الي المفهوم الإيجابي القائم على إدراك ان أعضاء هذا الجمهور هم أناس فاعلون يصطفون من الاعلام والمضامين والرسائل التي يفضلونها.^(١٤) وينظر مدخل الاستخدامات والإشباع الي أن عملية استخدام وسائل الاتصال عي عملية تفاعلية يرتبط من خلال مضمون الوسيلة بالاحتياجات الفردية للجمهور ومفاهيم اف ارد هذا الجمهور والإطار الاجتماعي الذي يعيشون فيه.^(١٥)

ويعتمد مدخل الاستخدامات والإشباع على فكره مفادها ان استخدام الجمهور لنفس الرسالة تختلف باختلاف الأهداف التي يسعى هؤلاء الافراد لتحقيقها كما ان تأثيرا وسيله إعلامية معينه ترتبط الي حد كبير بالاختلافات القائمة بين الافراد في تعاملاتهم مع الوسيلة ومن ثم فإن حاجه الافراد ورغباتهم وتوقعاتهم تعد جميعا متغيرات وسيطه بين الرسائل الإعلامية وتأثيرات تلك الرسائل.^(١٦)

فروض مدخل الاستخدامات والاشباعات :

يفترض مدخل الاستخدامات والاشباعات أن الجمهور نشط وأن استخدامه لوسائل اتصال استخدام موجه لإشباع حاجاته وأنه يختار الوسيلة التي تشبع هذه الاحتياجات ويختار من أنواع المضامين المقدمة في الوسيلة الإعلامية المضمون الذي يناسبه ويتوقف هذا الاختيار على بعض المتغيرات الديموغرافية.^(١٧)

ويري كاتز وزملائه (١٩٧٤) أن مدخل الاستخدامات والاشباعات يعتمد على خمسة فروض لتحقيق ثلاثة أهداف رئيسية وتتضمن فروض المدخل ما يلي:^(١٨)

- أن افراد الجمهور المتلقي مشاركون فعالون يستخدمون وسائل الاتصال لإرضاء حاجاتهم
- أن افراد الجمهور على وعي بالحاجات التي تدفعهم لاستخدام وسائل اعلام ويحكم ذلك الفروق الفردية وعوامل التفاعل الاجتماعي وتنوع الحاجات باختلاف الافراد.
- أعضاء الجمهور المتلقي قادر علي اختيار الوسائل والمضمون الذي يشبع احتياجاتهم.
- جمهور المتلقين علي وعي كبير ويستطيعون تحديد الاحتياجات والدوافع التي يشعرون بها والوسائل التي يستخدمونها لإشباع هذه الحاجات.
- يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل التي تقدمها وسائل الاتصال.

أهداف مدخل الاستخدامات والاشباعات :

- يحقق مدخل الاستخدامات والاشباعات أهداف رئيسية هي:^(١٩)
- يهدف الي معرفه كيفية استخدام الافراد لوسائل الاتصال المختلفة بافتراض أنه جمهور نشط واع يختار الوسيلة التي تشبع احتياجاته.
- التعرف على دوافع التعرض لوسيله معينه من وسائل الاعلام والتفاعل الذي يحدث نتيجة هذا التعرض الحصول على نتائج تساعد على فهم عمليه الاتصال الجماهيري.

العناصر الأساسية لمدخل الاستخدامات والاشباعات :**الجمهور النشط the active audience**

يفترض مدخل الاستخدامات والاشباعات ان افراد الجمهور لديهم نشاط ويجابيه في استقبال الرسالة وليسوا مجرد مستقلين سلبيين لوسائل الاعلام وأصبحوا يتعرضون لهذه الوسائل بما يشبع احتياجاتهم ورغباتهم من وسائل الاعلام.^(٢٠)

ويشمل نشاط الجمهور على الجوانب التالية:^(٢١)

الاختيار (الانتقائية) :

تعني قدره الجمهور على اختيار وانتقاء وسيلة اتصالية معينة من بين وسائل الاعلام المختلفة واختيار المضامين منها ويمتد مفهوم الانتقائية ليشمل كل من الادراك الانتقائي والتذكر الانتقائي.

المنفعة :

يمثل ذلك تجسيدا لاهتمامات الجمهور فجمهور وسائل الاعلام يختار المضمون الذي يحقق له اشباع حاجات ودوافع معينة.

العمدية :

الجمهور النشط وفقا لهذا التعريف هم الذين ينغمسون في عملية ادراكية نشطة من استقبال المعلومات والخبرات في وسائل الاعلام فاستخدام وسائل الاتصال مدفوع بحاجات سابقة لدي الافراد وهذه الحاجات مصدرها الخصائص الفردية والاجتماعية والبيئية لجمهور وسائل الاتصال.

الاستغراق (المشاركة) :

فكما كان افراد الجمهور أكثر متابعه للوسيلة الإعلامية زادت مشاركتهم فيها.

مناعة التأثير الغير مرغوبة :

تركز عملية النشاط في مدخل الاستخدامات والاشباعات على القيود التي يضعها الجمهور لمنع وصول التأثيرات غير المرغوبة فالجمهور لا يريد ان يتحكم فيه أحد.

لتركيزه على الجمهور الذي يستخدم الوسيلة الإعلامية بشكل نشط ويتمثل نشاطه قبل وبعد واثناء التعرض حيث يختار الجمهور قبل التعرض المحتوي الذي يفي بحاجاته ويحقق له اشباعات معينة واثناء التعرض فإن الجمهور يهتم برسائل معينة يدركها ويميز بين ما هو مهم وما هو أقل أهمية وبعد التعرض فإنهم ينتقون استرجاع المعلومات مما تعرضوا له .

ولقد مر مدخل الاستخدامات والإشباعات بثلاث مراحل متميزة في تطوره يمكن تقسيمها زمنيا

كالآتي:

- مرحلة الطفولة (المرحلة الوصفية): اهتمت هذه المرحلة بتقديم وصف لتوجهات الجماعات الفرعية لجمهور وسائل الاتصال، وذلك فيما يتعلق باختيارها للأشكال المختلفة من محتوى وسائل الاتصال، وقد امتدت هذه المرحلة خلال عصرى الأربعينات والخمسينات من القرن الماضي.
- مرحلة المراهقة (المرحلة التطبيقية): وهي مرحلة ذات توجه ميداني، حيث كانت تركز علي المتغيرات النفسية والتي تؤدي إلي نمط من استخدام وسال الإعلام، وكان من أهم نتائجها أن الجمهور يستخدم الوسيلة لإشباع حاجات معينة لديه، وقد امتدت هذه المرحلة خلال عقد الستينيات من القرن الماضي.

- مرحلة البلوغ (المرحلة التفسيرية): وكان التركيز فيها علي الإشباعات المتحققة نتيجة التعرض لوسائل الاتصال، وتم إعداد قوام الاستخدامات والإشباعات، وقد امتدت هذه المرحلة منذ عقد السبعينات من القرن الماضي حتي الآن^(٢٢).

ومن خلال ما سبق يتبين أن مدخل الاستخدامات والإشباعات يسعى إلى تحقيق الأهداف التالية :

١. اكتشاف كيفية استخدام الأفراد لوسائل الاتصال.
٢. تفسير دوافع الاستخدام لوسيلة معينة من وسائل تكنولوجيا الاتصال والتفاعل الذي يحدث نتيجة هذا الاستخدام.
٣. التأكيد على نتائج استخدام وسائل تكنولوجيا الاتصال بهدف الفهم الأعمق لعملية الاتصال الجماهيري^(٢٣).
٤. التعرف على دور المتغيرات الوسيطة وتأثيرها على استخدامات أفراد الجمهور لوسائل الإعلام والإشباعات المتحققة لهم من تلك الوسائل.
٥. التعرف على العلاقة بين كل من الإشباعات المطلوبة التي يسعى الفرد إلى تحقيقها من خلال استخدامه لوسائل تكنولوجيا الاتصال وبين الإشباعات المتحققة نتيجة هذا الاستخدام^(٢٤).
٦. تدعيم نقاط القوة وتعديل نقاط الضعف فيما يتصل بالاتجاهات الايجابية والسلبية نحو استخدام تكنولوجيا الاتصال والإشباعات المتحققة منها .

استخدامات نظرية الاستخدام والإشباعات في البحث الحالي :

- جاء استخدام النظرية في البحث الحالي حيث إن الجمهور (المراهقين) هو الذي يقوم بدور نشط في اختيار واستخدام وسائل الاعلام وهو بذلك يشارك بدور إيجابي في عملية الاتصال من خلال البحث عن أفضل الوسائل لإشباع واختيار ما يشبع حاجاته منها كما يعتمد مدخل الاستخدامات والإشباعات على فكره مفادها ان استخدام الجمهور لنفس الرسالة تختلف باختلاف الأهداف التي يسعى هؤلاء الافراد لتحقيقها كما ان تأثيرا وسيله إعلامية معينة ترتبط الي حد كبير بالاختلافات القائمة بين الافراد في تعاملاتهم مع الوسيلة ومن ثم فإن حاجه الافراد ورغباتهم وتوقعاتهم تعد جميعا متغيرات وسيطه بين الرسائل الإعلامية وتأثيرات تلك الرسائل.
- إن مدخل الاستخدامات والإشباعات يعنى فى الأساس بجمهور الوسائل الإعلامية التي تشبع حاجاته وتلبي رغباته الكامنة في داخله، أي أن الجمهور هنا ليس سلبيا يقبل كل ما تعرضه وسائل الإعلام، بل له غاية محددة من تعرضه يسعى إلى تحقيقها، فأعضاء الجمهور يتميزون بالنشاط والفاعلية ولهم دوافعهم الشخصية والنفسية والاجتماعية، التي تدفعهم لاستخدام الجهاز الذكي كوسيلة تتنافس مع غيرها من الوسائل لإشباع احتياجاته، باحثون عن المضمون الذي يبدو أكثر إشباعا لهم، فكلما كان مضمونا معيناً قادراً على تلبية احتياجات الأفراد كلما زادت نسبة

- اختيارهم له، فالاختيار الانتقائي يرجع إلى المستخدم لا إلى الوسيلة، حيث يقوم المستخدم بالدور النقدي للمضامين، ومن خلال تأثير الحاجات والدوافع يبدأ الفرد بتقويم ما يحصل عليه من معلومات وحتى تقويم مصادرها حتى يطمئن إلى تامين حاجاته ، لذا اعتمد البحث الحالي على مدخل الاستخدامات والإشباعات لدراسة دوافع استخدام المراهقين للألعاب الذكية باعتباره مدخلاً اتصالياً ونموذج من النماذج الهامة في شرح الظواهر المتعلقة بتكنولوجيا الاتصال الحديثة.
- تتمكن النظرية لما تمتاز به من القابلية على التطوير مع المستجدات في عالم وسائل الاتصال على الرغم من مرور سنوات على بدء تطبيقها من القدرة على معرفة الحاجات النفسية والاجتماعية كهدف من أهم أهدافها التي تدفع الجمهور الواعي بحاجاته واختياره للألعاب الذكية لإشباع تلك الحاجات.
 - يفترض خبراء الاتصال أن النظرية تستحق التقدير والاحترام مع الزمن لأنها قادرة على التكيف ليس فقط مع وسائل الإعلام التقليدية ولكن أيضاً مع وسائل الإعلام الحديثة مثل الإنترنت والهواتف الذكية ، وبالتالي فتعتبر النظرية مناسبة للدراسة للكشف عن دوافع التعرض وأبرز الإشباعات المتحققة من تطبيقات الألعاب الذكية.
 - تهدف تلك النظرية للتعرف على أسباب دوافع الجمهور القادر على تحديد دوافع التعرض وأسباب اختيار وسيلة دون غيرها، والكشف عن معدل تأثير هذا التعرض على الوسائل الأخرى وأسبابه كفرض نظري للنظرية.
 - أن النظرية تفترض كفرض رئيس أن الجمهور نشط وباحث إيجابي عن المضمون ويستخدم الوسيلة لأهداف مقصودة وهو ما ينطبق على الجمهور المستخدم للألعاب الذكية، وبالتالي تتناسب النظرية مع هذا البحث .
 - تفترض النظرية أن عملية استخدام الجمهور للوسيلة واختياره للمضمون الذي يُريد متابعته تعود لعوامل عديدة ومتشابهة تؤثر على الاستخدام وطبيعة التعرض، ومنها: السن، التعليم، النوع، المستوى الاجتماعي والاقتصادي، الريف والحضر، وهو ما يسعى البحث لإثباته بأن هناك بعض العوامل أو المتغيرات الديموغرافية وربطها بالاستخدام.

مفاهيم البحث :

مرحلة المراهقة :

المراهقة هي الفترة الممتدة من مرحلة الطفولة إلى سن الرشد وهي العادة تكون ما بين ١٢-١٣ سنة فالمراهق هو الغلام، الذي قارب الحلم، حيث تشهد بداية رجولة الفتى وأنوثة الفتاة كما تعرف تطورات جسدية عميقة لا تقتصر على الأعضاء الجنسية فقط. (٢٥)

التعريف اللغوي: جاء في المعجم الوسيط ما يلي "الغلام الذي قارب الحلم"، والمراهقة هي الفترة الممتدة من بلوغ الحلم إلى سن الرشد، والأصل الأثيني لكلمة مراهقة Adolescence والمشتقة من الفعل Adolescerie ومعناه تدرج نحو النضج البدني والجنسي والانفعالي والاجتماعي. (٢٦)

التعريف الاصطلاحي: يطلق مصطلح المراهقة على المرحلة التي يحدث فيها الانتقال التدريجي نحو النضج البدني والجنسي والعقلي والنفسي. كما يعني مصطلح المراهقة في علم النفس مرحلة الانتقال من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد والنضج، فالمراهقة مرحلة تآهب لمرحلة الرشد، وتمتد في العقد الثاني من حياة الفرد من الثالثة عشر إلى التاسعة عشر تقريباً أو قبل ذلك بعام أو عامين أو بعد ذلك بعام أو عامين. (٢٧)

التعريف الاجرائي: هي المرحلة التي تنقل الفرد من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد والبلوغ، وتحدث في هذه المرحلة مجموعة من التغيرات الجسدية والنفسية وعقلية واجتماعية .

الألعاب الذكية :

إن الألعاب الإلكترونية تعرف بأنها سلعة تجارية تكنولوجية حيث انها جزء صغير من العالم الجديد والذي نشئ من الثقافة الرقمية الحديثة و بالرغم من انها ممتعة ومسلية إلا أن هذه الألعاب تؤثر على الفرد والمجتمع بعدة طرق متنوعة. (٢٨)

كما تعرف الألعاب الذكية علي أنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب او الهواتف النقالة والتلفاز والفيديو . (٢٩)

الألعاب الإلكترونية هي الألعاب المحوسبة الصغيرة المتنوعة التي تعمل على الكمبيوتر وتحتوي على شاشة صغيرة تعرض عليها الرسومات والأزرار لتشغيل اللعبة ومصطلح اللعبة الإلكترونية يطلق على الكثير من الألعاب مثل ألعاب الكمبيوتر المختلفة وألعاب الفيديو وألعاب الهاتف . (٣٠)

التعريف الإجرائي : تعرف الألعاب الذكية بأنها هي الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون لكنها تدار من خلال اجهزة التكنولوجيا مثل الهواتف الذكية .

الهواتف المحمولة (الذكية) :

لغة: يعرفه قاموس أكسفورد بأنه نظام كهربائي للكلام مع شخص ما في مكان آخر من خلال استعمال جهاز معين.

اصطلاحا: وهو أحد وسائل الاعلام الجديد يعتمد على الاتصال اللاسلكي عن طريق شبكة أبراج موزعة في منطقة معينة ويستخدم كجهاز حاسوب محمول باليد يستطيع حاملة معرفة آخر الأخبار السياسية والاقتصادية عبر طريق الاشتراك في خدمة الانترنت. (٣١)

وتعرف الهواتف الذكية اجرائيا بأنها الهواتف النقالة الحديثة والمتطورة التي ظهرت في الوقت الحاضر، تزامناً مع التطورات التي حدثت في العالم، ، وهي أجهزة رقمية مرتبطة بالتطور التكنولوجي،

تجمع بين فكرة عمل الهواتف العادية، وأجهزة الحاسوب، مما يساهم في القيام بأكثر من نشاط، أو وظيفة في وقت واحد ، وتحتوي هذه الأجهزة على أنظمة متطورة لتشغيلها كنظام الأندرويد ونظام الأيزو وغيرها من الأنظمة.

التعريف الإجرائي : يعرف الهاتف المحمول او الهاتف الذكي بأنه هو جهاز يحوى خدمات تقنية بنظام تشغيل متعدد المهام ويدعم تطبيقات التصوير والمشاركة كما يعتبر حاسوبا وتلفزيونيا وجريدة ومكتبة ومفكرة شخصية ، وبطاقة ائتمان في نفس الوقت.

العزلة الاجتماعية :

تعرف العزلة الاجتماعية بأنها هي الميل لتجنب التفاعل الاجتماعي والإخفاق في المشاركة في المواقف الاجتماعية بشكل مناسب والافتقار إلى أساليب التواصل الاجتماعي. (٣٢)

كما تعرف بأنها هي غياب العلاقات الاجتماعية؛ أي عدم الاختلاط بالناس، وهي الحالة التي يفتقد فيها الإنسان للشعور بالانتماء الاجتماعي، ويميل للبقاء وحده، وتجنّب الآخرين، وعدم الرغبة في التواصل معهم وتكوين العلاقات، وتفضيل إنجاز مهام حياته اليومية منفرداً دون الاستعانة بمن حوله. (٣٣)

كما تعرف بأنها شعور الفرد بوجود فجوة نفسية تباعد بينه وبين أشخاص وموضوعات مجاله النفسي الى درجة يشعر معها بافتقار التقبل والتودد والحب من جانب الآخرين . (٣٤)

وهي مدى ما يشعر به الفرد من وحدة وانعزال عن الآخرين والابتعاد عنهم وتجنبهم وانخفاض معدل تواصله معهم وقلة عدد معارفه مما يؤدي إلى ضعف شبكة العلاقات الاجتماعية التي ينتمي إليها. (٣٥)

التعريف الإجرائي : يمكن تعريف العزلة الاجتماعية بأنها سلوك لدى الفرد يتسم بضعف أو عدم إقامة علاقات اجتماعية أو بناء صداقة مع الآخرين والتفاعل معهم، الى حد كراهية الاتصال بالآخرين وعدم التوافق معهم، والابتعاد عن معايشة واقع البيئة المحيطة وعدم الاكتراث لما يحدث فيها .

الإطار المعرفي للبحث :

١. مرحلة المراهقة بين أهميتها وخطورتها :

إن المراهقة مرحلة أساسية في حياة الإنسان، حيث ينتقل خلالها من الطفولة إلى الرشد (٣٦)، فالمراهق تخطي مرحلة الطفولة، ولكنه لم يصل بعد إلى مرحلة النضج الكامل، وهنا تكمن الخطورة، فهذه المرحلة مرحلة انتقال من حال إلى حال يصاحبها تغيرات في جميع جوانب الشخصية، وهذه التغيرات تكون سريعة ومتلاحقة فتجاني المراهق كما تجاني من حوله (٣٧).

ففي مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة تتسم حياة الطفل بالهدوء والاتزان، وعلاقاته الاجتماعية سهلة وبسيطة، فالطفل يندمج مع رفاقه، ويشترك معهم في لعبهم ولهوهم، ويكون الطفل مهتم بالعالم الخارجي المحيط به أكثر من انشغاله بنفسه ، ولكن ببداية البلوغ ينتقل الفرد من طور الطفولة إلى طور المراهقة، فتحدث تغيرات في حياته نتيجة لذلك، تشمل هذه التغيرات كيانه الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي،

فتتحول اتجاهاته وميوله وأفكاره ومعتقداته إلى اتجاهات مختلفة ومتضاربة، حيث تنتقل اهتماماته من أشياء ملموسة إلى أشياء معنوية محسوسة، وينتقل من مرحلة كان فيها معتمداً على الغير إلى طور يعتمد فيه على نفسه، كما يرغب في هذه المرحلة بالتححرر من سلطة الوالدين والالتصاق في ذات الوقت بجماعة الرفاق والولاء لهم، كما يبدأ بالبحث عن المثل العليا، وتتسع دائرة علاقاته واهتمامه بالآخرين^(٣٨). ويذهب بعض الباحثين إلى وصف مرحلة المراهقة بأنها فترة ولادة جديدة، حيث تتفتح فيها القدرات والاستعدادات والميول والصفات الشخصية، ويكتسب فيها الفرد من الخبرات والعادات ما يؤهله للحياة المستقبلية^(٣٩).

كما ترجع أهمية المراهقة إلى أنها مرحلة دقيقة فاصلة من الناحية الاجتماعية، إذ يتعلم فيها الناشئون تحمل المسؤوليات الاجتماعية وواجباتهم كمواطنين في المجتمع^(٤٠)، فالمراهقة نقطة بارزة في تكوين الشخصية وتحديد مقوماتها، وعليه فإن ما يتعرض له الفرد في هذه المرحلة من أزمات نفسية وصعوبات مختلفة تترك أثراً ضاراً في شخصيته^(٤١)، فالمراهقة ميلاد جديد ليس بالمعنى البدني، ولكن ميلاده كشخصية فريدة، ويرى (فريدنبرج Friednberg) أن فترة المراهقة هي عملية تزيد على مجرد النضج الجنسي، فهي في المركز الأول عملية اجتماعية تؤدي إلى تحديد الفرد لذاتيته، وهي نوع من الصراع الجدلي مع المجتمع^(٤٢).

فانتقال المراهق من عالم الأطفال إلى عالم الكبار تتخلله مصاعب عديدة، إذ يجهل ماهية العالم الجديد، كما يقيم الكبار أنفسهم بعض الصعاب في سبيل انتقاله إلى عالمهم، فتارة يعاملونه كطفل، وتارة أخرى يعاملونه كراشد، وهو لذلك يقف على حدود عالم الكبار، ويسمى في علم النفس الاجتماعي بالفرد الهامشي، الذي لا ينتهي إلى هذه الجماعة ولا تلك، أو أنه على الأقل غير متأكد من انتمائه، والفرد الهامشي يعاني من صراع نفسي، واضطراب عاطفي، وحساسية زائدة، وتذبذب في سلوكه بين المفارقة والمباهاة، أو الخجل والانزواء، والاعتداء والمسالمة، وغير ذلك من السلوك المتناقض، ويعاني المراهق من هذه الأمور كلها^(٤٣).

لهذه الاعتبارات مجتمعة كانت مرحلة المراهقة مرحلة هامة من مراحل النمو، حيث إن صحة الفرد النفسية تتوقف إلى حد كبير على اجتياز تلك المرحلة بدون أن تترك مشكلات في شخصية الفرد يصعب التصدي لها في مراحل النمو التي تليها (شباب، رشد، شيخوخة).

وتعتبر هذه المرحلة من أصعب المراحل التي يمر بها الفرد في حياته، حيث تشهد تغيرات كبيرة في مختلف جوانب نموه وتطوره، الأمر الذي يؤدي إلى تخطب الفرد بين محنة وأخرى أثناء محاولته تحديد هويته وتأكيد ذاته بين المحيطين به ولا سيما في البيت أو المدرسة، حيث يخطئ المعلمون وأفراد الأسرة في تفسير خصائص تطوره فيلجأون إلى استخدام أساليب غير تربوية في رعاية المراهق والتعامل معه، تتضمن كثيراً من النقد واللوم والتوبيخ والعقاب، في محاولة منهم للتخلص من سلوكيات المراهق التي لا

ترضيهم، دون أن يحاولوا مساعدته على تفهم جوانب الخطأ في تصرفاتهم من أجل تعديلها، أو استبدالها بأشكال أخرى من السلوك المناسب^(٤٤).

فمن خلال علاقة المراهق بالمجتمع ووسائل الإعلامية بمعتقداته وقيمه وعاداته واتجاهاته وميوله ومعارفه وخبراته، فمرحلة المراهقة إذن مرحلة فاصلة من الناحية الاجتماعية حين يتعلم المراهقون من تحمل مسؤولياتهم الاجتماعية وواجباتهم كمواطنين في المجتمع، وكذا تتكون أفكارهم عن الحياة والمجتمع^(٤٥).

ومع استمرار التطور العلمي في مختلف مجالات الحياة، ومن بينها الدراسة الدقيقة لتطور الإنسان عبر مراحل مختلفة، توصل علماء النفس إلى أن مرحلة المراهقة تعتبر من أهم الفترات النمائية والتطورية في حياة الإنسان، إذ يتحدد فيها الطريق الذي يختاره الشباب فيما بعد، فهي مرحلة انتقال من الطفولة إلى الشباب تكتنفها العواصف والتوتر والشد والأزمات النفسية وتسودهم المعاناة والإحباط والصراع والقلق والمشكلات وصعوبات التوافق، فيجد العلماء صعوبة في تحديد نهاية وبداية لكل من هاتين الفترتين لأن التغيرات التي تحدث فيها في مدة تتراوح ما بين تسع سنوات وعشر، وتختلف الأطفال فيما بينهم في السن التي يبدأون فيها في الدخول في مرحلة المراهقة، كما تختلف البنون عن البنات إذ تسبق البنات البنين سنة أو اثنتين^(٤٦).

ويعد استخدام الألعاب الذكية من قبل العديد من الناس وخصوصاً شرائح المراهقين والشباب أصبح من الظواهر التي يرى الإنسان العادي انعكاساتها مع كل من يتعامل مع هذه الشرائح، فاستخدام الألعاب الذكية أصبح بديلاً للتفاعل الاجتماعي الصحي مع الرفاق والأقارب وأصبح هم الفرد قضاء الساعات الطويلة في استكشاف مواقع الإنترنت المتعددة واختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة مما يعني تغييراً في منظومة القيم الاجتماعية للأفراد حيث يعزز هذا الاستخدام المفرد القيم الفردية بدلاً من القيم الاجتماعية وقيم العمل الجماعي المشترك الذي يمثل عنصراً هاماً في ثقافتنا، حيث إن الاستخدام الفردي للهواتف الذكية يعزز الميل للوحدة والعزلة للمراهقين مما يقلل من فرص التفاعل والنمو الاجتماعي والانفعالي الصحي الذي لا يقل أهمية عن النمو المعرفي وحب الاستطلاع والاستكشاف.

٢. الآثار الصحية للألعاب الذكية على المراهقين :

قد يؤدي تعود وإدمان المراهق الألعاب الذكية الى مخاطر واصابات صحية، قد تنتهي بإعاقات مثل إصابات الأطراف والرقبة والظهر عند الجلوس بطريقة خاطئة أمام هذه الألعاب لفترات طويلة، وعدم قيام المراهق بأي تمارين رياضية بسيطة خلال اوقات الجلوس، لهذا فقد تكون من أهم أسباب السمنة عند الأطفال والمراهقين، كما يسبب الاستخدام المتزايد لألعاب الكمبيوتر الاهتزازية الى الإصابة بمرض ارتعاش الأذرع، كما تؤدي الى ظهور مجموعة اخرى من الامراض خاصة بالجهاز العضلي والعظمي، والأضرار البالغة لإصبع الإبهام نتيجة لكثرة حركة الأصابع أثناء اللعب وثنيهما بصورة مستمرة. كما أكد

خبراء الصحة أن عين المراهق تتأثر بالسلب أيضا عند اللعب لفترات بهذه الألعاب، حيث أن حركة العينين تكون سريعة مما يؤدي إلى إجهادها وحدوث الإحمرار والجفاف والزرغلة بها، ومن ثم يبدأ المراهق بالشعور بالصداع وأحيانا بالإكتئاب والحركة السريعة والكثيفة للعينين أثناء ممارستها .^(٤٧)

ولقد أشارت الدراسات التي أجريت على كل من استخدام الكمبيوتر، وتنمية المراهق ، والتعليم، وآثار وسائل الإعلام الأخرى، أشارت إلى أن استخدام الهواتف الذكية المفرط غير الخاضع للرقابة له أضراره .فالتعامل مع الحاسبات لوقت طويل يؤثر سلبا على الصحة، فهو يؤدي مثلا إلى ضعف الرؤية، أو اضطراب النفق الرسغي وهو اضطراب شائع، يسبب تنمياً في أصابع الإبهام والسبابة والوسطى لليد، ويحد من القدرة على استخدامها، ويحدث في حالة الضغط على عصب الرسغ المتوسط لفترة طويلة مما يسبب تنميل أو الم في اليد والذراع.^(٤٨)

٣. الآثار الاجتماعية والنفسية للألعاب الذكية على المراهقين :

إن الجلوس في حد ذاته أمام شاشة الهاتف المحمول لا يصنع إنساناً غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع مراهقاً غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه المراهق والتنشئة الاجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده المراهقين فهذا هو المطلوب .^(٤٩)

تساهم تلك الأجهزة في تغيير العادات الاجتماعية فهذا الجيل من المراهقين يبقى متصلاً بالانترنت وبشكل مستمر مما يشكل خطراً كبيراً عليهم، ويعتبر تفاعل الناس مع بعضهم من خلال شبكة الإنترنت أو الهواتف المحمولة، تجربة اجتماعية تختلف كثيراً عن الوجه، فعندما يحدث تواصل مع الآخرين من خلال التحدث مع الشخص وجهاً في الجدار الرقمي، هذا النمط من التواصل قد يسمح لنا بعمل محادثات قد لا تكون مع الشخص نفسه، ويلاحظ أن مستخدمي مواقع التواصل يفضلون التواصل عبر شبكة الإنترنت أكثر من التواصل وجهاً لوجه، وهذا النوع من التواصل التكنولوجي سيغير من أنماط تواصل الأفراد وأبنائهم ، وسيخلق لهم دوائر اجتماعية مختلفة.^(٥٠)

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس المراهق لمدة طويلة على أجهزة المحمول يجعل من المراهق فرداً منعزلاً اجتماعياً بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشككي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم الحفلات والاجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى المراهقين ،

بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين وإخوة والأخوات فيما بينهم. (٥١)

يلاحظ أن المراهقين الذين يقضون وقتاً أطول للتواصل مع غرباء عبر الانترنت من خلال غرف الدردشة يكونون أكثر عرضة للبعد عن المشاركة الاجتماعية الطبيعية وبالتالي يزيد شعورهم بالوحدة والاكتئاب، كما ترتبط ألعاب الهاتف المحمول خاصة بين الأولاد - بزيادة النزعة العدوانية لديهم. (٥٢)

على الرغم من أن هناك بعض الآراء التي ترى أن الألعاب الالكترونية تسهم بتطوير المراهق في اللعب، وتزيد من مهاراته، وتنشيط مجالات تفكيره وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع، وتدفع قدراته إلى النمو والادراك الواسع، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من المضار على المراهق، وخاصة على صحته الجسدية و النفسية و العقلية والسلوكية، وعلى مجمل أنماط ثقافته بشكل عام، وذلك لما تفرزه الكثير من الألعاب الالكترونية من معطيات سلبية ونتائج خطيرة تعمل على إشاعة الثقافة السلبية المتمثلة ب ثقافة العنف التي تحملها هذه الألعاب، في أشكالها ومضامينها وما تضحخه من نزاعات عدوانية عديدة تهدد الثقافة الإيجابية وتعمل على تقويض قيمها وقدرتها ومؤثراتها في كيان الطفل وسلوكه، لتحل محلها ثقافة العنف ونزعتها الساعية إلى تكريس قيمها و وجودها في سلوك المراهق وثقافته خاصة بعد أن أصبح العنف ظاهرة بارزة في مجمل الألعاب الإلكترونية عبر الكمبيوتر والانترنت. (٥٣)

وممارسة هذه الألعاب يؤدي إلى السلوك العنيف وارتفاع معدل الجرائم، وعن سبب هذه السلوكيات القتل والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات وجد الباحثون النفسانيون، أن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين تحتوي على مضامين سلبية، قد تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم، كما تولد لديهم بعض السلوكيات غير المرغوب فيها كسلوك التتمر، خاصة وأن تلك الألعاب الالكترونية تميل في أغلبها لجانب العنف والصراع بين فريقين أو بين لاعبين وتتجسد في عقلية الابن أن الحياة كلها صراع وينسى الحوار و التفاهم و التعاون والتكامل، والمراهقين لاشك أنهم يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في تكوين شخصياتهم ويؤدي بهم إلى ممارسة العنف. (٥٤)

وهذا ما أكدته النظرية السلوكية ومرجعيتها فكرة التقليد أو المحاكاة كأساس لحدوث السلوك العنيف، حيث يلجأ الأطفال طبقاً لهذه النظرية، إلى تقليد ما يشاهدونه والتعلم من خلالهم السلوك العنيف، ويحدد ذلك من خلال مواقف حقيقية في الحياة أو من خلال نماذج تثبت لهم من خلال الأفلام وأجهزة التلفزيون والألعاب، كما يؤثر العنف الذي تحويه وسائل الإعلام على عدوانية المراهق، وقد صنفت الولايات المتحدة هذا "بالإعلام العنيف" على اعتباره أحد المخاطر الصحية العامة، ومن الغريب حقا أن المشاكل

التي يواجهها المراهقين في قدراتهم الذاتية ومع مهارات التركيز الخاصة بهم أثناء دخولهم المدرسة، قد أصبحت في النهاية مشاكل كبيرة يواجهها المدرسين في إدارة السلوك في الفصل. (٥٥)

ومن الموضوعات المثيرة للجدل أيضاً، مقدار العنف الذي يتعرض إليه المراهق أثناء مشاهدة البرامج الذكية أو اللعب بألعاب الفيديو بجانب أن الكثير من البرامج الذكية الآن تقدم لمراهق ما يفوق أعمارهم بكثير من خلال السماح لهم باستخدام البنادق غير الحقيقية من خلال ألعاب الفيديو، هذا بالإضافة إلى انخفاض عدد البرامج التربوية، وقد ذكرت دراسة شركة نيلسين، أنه بمجرد أن ينهي الطالب في الولايات المتحدة الأمريكية دراسته الابتدائية يكون قد شاهد ما يقرب من حوالي ٨٠٠٠ جريمة قتل. حيث يعرض الهاتف الذكي في الولايات المتحدة حوالي ٢٠-٢٥ من الأعمال العنيفة كل ساعة، وقد وجد أن هناك ارتباطاً وطيداً بين طول الوقت الذي يقضيه الطفل في مشاهدة تطبيقات الهاتف المحمول خلال فترة المراهقة بما في ذلك من مشاهدة برامج عنيفة، وبين احتمال تحول سلوكه إلى سلوك غير اجتماعي، مثل التهديد العدواني، أو الاعتداء الجسدي أو اللفظي، أو السرقة. (٥٦)

كما تؤثر الألعاب الإلكترونية علي زيادة نسبة التتمتع في المدارس ففي دراسة ميدانية حول "إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتتمتع في الوسط المدرسي" تبين أن هناك علاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتتمتع في الوسط المدرسي وخرجت هذه الدراسة بنتيجة مفادها أن الاستخدام السيئ للألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين له تأثير كبير على سلوكهم، فقد يقود إلى التتمتع، كما أن استغراق الوقت الطويل في الإنترنت يؤدي إلى توقف المراهق عن ممارسة الهوايات، كما يصاب بعض المراهقين بنوبات غضب وعنف عند محاولة وضع حدود وضوابط لاستخدام الشبكة من قبل الوالدين، وبالنظر إلى مضامين الألعاب الإلكترونية نرى بأنها تتسبب في مشكلات داخل الأسرة كضعف التواصل الأسري، وتؤثر على سلوك الأطفال من خلال بروز نزعة الذاتية والرغبة في التسلط على الأفراد الآخرين. (٥٧)

٤. الآثار الخلقية والتربوية للألعاب الذكية علي المراهقين :

من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الذكية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم، ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيسة للتربية الإسلامية كذلك، هناك تطبيقات تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الهاتف المحمول أو في ألعاب البلاي ستيشن، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها المراهق في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية المراهق وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكائه في أمور ضارة به وبمن حوله.

أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تتطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الإحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهل هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتتركز هذه الأشياء وتجعل من المراهقين يسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها.^(٥٨)

٥. الآثار الثقافية للألعاب الذكية على المراهقين :

ويتجسد هذا التأثير في تعليم المراهقين من خلال هذه الألعاب الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية الذي ألف اللعب بها، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالإستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل المراهقون ينشئون على حب الموسيقى والإستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات للأخلاقية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى المراهقين ، حيث ينشأ لدى المراهق رغبته في بقاءه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا شخصيا وثقافيا وفكريا وعلميا.^(٥٩)

٦. تأثير الألعاب الذكية على العزلة الاجتماعية للمراهقين :

تُعد العزلة الاجتماعية إحدى المشكلات النمائية التي يعاني منها المراهقين في تلك المرحلة ، والتي من شأنها أن تؤدي إلى العديد من السلوكيات غير التكيفية كعدم القدرة على التفاعل الاجتماعي مع الآخرين، وإقامة علاقات اجتماعية معهم ، ويرى فرويد (Freud) أن العزلة الاجتماعية تمثل حالة من الكبت للخبرة المحيطة التي اكتسبها الفرد خلال المراحل المبكرة من حياته نتيجة الفشل في الحصول على الدفء والعلاقات الحميمة مع الآخرين وإحباط حاجته للانتماء ، أما هورني (Horney) فتري أن عندما يفشل في الحصول على الدفء والعلاقات المشبعة مع الآخرين، وبالتالي فإنه يحاول الانفصال والابتعاد عن إقامة أي علاقة تفاعل مع الآخرين، وكذلك يرفض الارتباط بهم، والتحرك بعيداً عنهم .^(٦٠)

ويرى (كورنويل ووايت Cornwell & Waite) أن العزلة الاجتماعية تعبر عن افتقار الفرد للعلاقات والتفاعلات الاجتماعية السوية مع الآخرين، أو وجود نقص في السلوك الاجتماعي وعجز في

القدرة على إقامة علاقات وروابط انفعالية واجتماعية سوية مع الآخرين، وتحاشي التفاعل الاجتماعي معهم ، ويرى الباحثين أن تطور العزلة الاجتماعية لدى المراهقين يرتبط بوجود عاملين أساسيين، أحدهما يتمثل بخوف المراهق من الآخرين وتجنب التفاعل الاجتماعي معهم، والآخر يتمثل بافتقار المراهق للمهارات الاجتماعية التي تمكنه من التفاعل الاجتماعي مع الآخرين وإقامة علاقة اجتماعية. (٦١)

وتمثل العزلة الاجتماعية Social Isolation مظهرا من مظاهر السلوك الإنساني له تأثيرات خطيرة على شخصية الفرد وعلاقته بالآخرين، إذ يشير إلى عدم قدرته على الانخراط في العلاقات الاجتماعية أو على مواصلة الانخراط فيها، وعلى توقعه أو تمركه حول ذاته، فقد تنفصل ذاته في هذه الحالة عن ذوات الآخرين مما يدل على عدم كفاية جاذبية شبكة العلاقات الاجتماعية المتكاملة، وقد يرجع ذلك إلى التقدم السريع الذي شهدته الحياة في الآونة الأخيرة وهو ما ساهم إلى حد كبير في انتشار القلق والاكتئاب فضلا عن تبدد الكثير من القيم وتبدلها واضطراب العلاقات الانسانية والشعور بعدم الأمن النفسي. (٦٢)

ويمكن القول أن من أسباب العزلة الاجتماعية والانطواء هو إدمان الألعاب الالكترونية، بحيث أن كثير من تلك الألعاب مصمم بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للمراهق البعد عن اللعب الجماعي، بل إن العائلة تستسهل ذلك ، وتفضل عزلة أبنائها بحجة الابتعاد عن المشاكل بين الأبناء من المشاجرات وغيرها وهذا ليس حلا، ولكن هنا نخطط بقصد أو بدون قصد لإبعاد ابننا عن المواقف التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار و متعة التفاعل وحل المشكلات وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي وهو التعلم بالمحاولة والخطأ بالتجريب والاكتشاف من خلال المواقف التجريبية التربوية، فنفسد بذلك أكثر مما نصلح، بل إن هذا قد يكون سببا في ظهور سلوكيات سلبية لدى الأبناء المنعزلين اجتماعيا. (٦٣)

إذا فإدمان الألعاب الالكترونية يأخذ منحى خطيرا في تأثيره على المستخدم في صور وأشكال اجتماعية ونفسية مختلفة، إذ أن سوء استخدام مثل هذه الألعاب يؤدي إلى تشتت التفكير، وبالتالي يخلق إفراط واسراف في الاستخدام بسبب الادمان مما يجعل المستخدم يعيش في حلقة مغلقة بعيدا عن التواصل مع الآخرين، الأمر الذي من شأنه أن يؤدي إلى العزلة الاجتماعية والانطواء لدى المراهق المدمن على هذه الألعاب. (٦٤)

ويرى العلماء أن للعزلة الاجتماعية و الانطواء مخاطر على الانسان إذ أنها تؤثر على توافقهم الشخصي والاجتماعي والمدرسي، حيث يرى الدكتور عبدالحميد رزق، استشاري الطب النفسي أن خطورة إصابة المراهقين بالعزلة تكمن في عدم قدرتهم على التعبير عن الحالة التي يصابون بها، مما يجعل الفرد المنعزل يشعر بحساسية مفرطة في التفاعل الاجتماعي لقلة خبرته في الحياة، فضلا عن أنه يلجأ كثيرا إلى سلوكيات وتصرفات مضطربة، مثل الرغبة في الانتحار، أو الهرب من المدرسة، أو اللجوء إلى

العدوانية في التصرف، نظراً لأن الشخص في سن المراهقة يكون مضطرباً فكرياً ونفسياً، وبالتالي يكون لديه الاستعداد لممارسة سلوكيات عدوانية تجاه نفسه والآخرين . (٦٥)

٧. طرق التغلب على الآثار السلبية لاستخدام المراهقين للألعاب الذكية :

دور الأسرة :

تشكل الأسرة خط الدفاع الأول في الحفاظ على أبنائها من حجم الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الذكية ، فلا بد للآباء من إدراك مخاطر وسلبيات اقتناء أبنائها لبعض الألعاب الإلكترونية وفحص محتوياتها والتحكم في عرضها مع قيامهم قبل كل شيء بزرع القيم والمبادئ في نفوس وعقول أبنائهم من خلال تربيتهم تربية واعية ومراقبة مستمرة، كما ينبغي على الآباء الاهتمام بما يشاهده أبنائهم في الهاتف المحمول خاصة في نشرات الأخبار التي تعرض من العنف ما يثير خوفهم أكثر من أي برنامج آخر. (٦٦) كما ينبغي للآباء أن يراعوا الموازنة بين أوقات الجد واللعب لأبنائهم وأن يعلموهم التوسط والاعتدال والتعود على أن لكل شيء وقتاً محدداً خاصاً به، ولا مانع للأهل من شراء الألعاب التربوية شريطة أن يكون محتواها مفيداً، ومدة عرضها ومشاهدتها محدودة والابتعاد عن شراء الألعاب التي تفسد العقل والبدن، وتوصي الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال الآباء بتحديد مدة زمنية معينة لمتابعة أبنائهم للشاشة سواء الهاتف المحمول والفيديو والكمبيوتر بحيث لا تزيد تلك المدة عن ساعتين يومياً، مع الحفاظ على عدم وجود أي وسائل للإعلام في غرف نومهم الخاصة، والحفاظ على إبقاء ألعاب الفيديو العنيفة خارج المنزل. (٦٧)

وعلى الأسرة أن تشارك أبنائها في الألعاب كوسيلة أساسية للحد من أثر عنف الألعاب على سلوك الأبناء ، وأن تنمي الأسرة لدى أبنائها حب القراءة وخاصة القصص الهادفة التي تربط الأبناء بتاريخهم وبقضايا أمتهم، ومن ثم تشجيعهم على ممارسة هواياتهم كالرسم والخط والأشغال اليدوية والرياضة وألعاب التراكيب والصور المقطعة وغيرها ، وأن تخصص أوقاتاً محددة للأبناء للتسوية والترفيه كزيارة الحدائق والمنتزهات العامة أو زيارة الأقارب والأصدقاء .

دور المدرسة :

للمعلم دوراً هاماً في تحديد نوع التكنولوجيا المناسبة للطلاب، وذلك لضمان تحقيق كافة الفوائد المتوقعة .ويجب على المعلمين أخذ الوقت الكافي لتقييم، واختيار التطبيقات والبرمجيات المناسبة وذلك في ضوء مبادئ التنمية والتعلم، كما يجب عليهم التأكد من إتباع المراهقين لهذه التطبيقات والبرمجيات، وذلك حتى يمكن تحديد الفرص المتاحة والمشاكل المتعلقة بالاستخدام والتي تقود إلى تقديم مقترحات بالتعديلات المناسبة لهذه التطبيقات والبرمجيات.

فاختيار البرنامج المناسب يشبه اختيار الكتب المناسبة للفصل الدراسي فالمدرسين هم من يختاروا ما يناسب الطلاب من مصادر المعرفة والثقافة ، ويجب على المعلمين إيجاد سبل لدعم تنمية تعلم

المراهقين في الفصل وفي ممارستهم لأنشطة البرامج الذكية ، وأخيرا يجب على الممارسات التعليمية الجيدة أن تكون دائما الهدف التوجيهي عند اختيار واستخدام التكنولوجيا الحديثة. (٦٨)

ويجب على المعلمين في مرحلة الطفولة أن يشجعوا الأطفال وأسرههم على استخدام التكنولوجيا ، ويجب الحرص على ذلك أكثر مع الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة ، ولكي تؤثر التكنولوجيا على تعلم الطفل ونموه، فإن هذا يتطلب القضاء على النمطية وكذلك القضاء على التعرض للعنف، وبذلك يمكن اعتبارها إستراتيجية لحل المشكلات، ويمكن أن تستخدم التكنولوجيا للتأكيد على التنوع في حياة الأطفال. (٦٩)

يجب على المعلمين بالتعاون مع الآباء التشجيع على استخدام المزيد من التطبيقات التكنولوجية لكافة الطلاب ، فالاستخدام المناسب والمفيد للتكنولوجيا هو في النهاية مسؤولية المعلم في مرحلة المراهقة ، وذلك بالتعاون مع الآباء .

إن الاستخدام المناسب له آثاره الكبيرة في مرحلة المراهقة ، وبما أن المعلمين من أهم المشاركين في عالم التكنولوجيا، فإنهم بحاجة دائمة للتدريب المستمر كي يكونوا مستعدين دائما لاتخاذ القرارات المناسبة ودعم استخدامها الفعال في البيئات التعليمية للطلاب ، كما يجب على المدرسة دمج التكنولوجيا المناسبة مع بيئة التعلم المنتظمة واعتبارها احد الخيارات التي تدعم عملية تعلم الطلاب . (٧٠)

الإطار المنهجي للبحث :

١- نوع البحث :

ينتمي هذا البحث إلى الدراسات الوصفية لأنها تعتمد على الوصف والتحليل والتفسير التي عن طريقهما يمكن الوصول إلى معرفة العلاقة بين استخدامات المراهقين للألعاب الذكية بالهاتف المحمول وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لديهم.

٢- منهج البحث :

يعتمد هذا البحث على منهج الوصفي التحليلي لدراسة المشكلة محل البحث ووصفها وصفاً دقيقاً ، كما يساعد المنهج في الإجابة عن التساؤلات التي يطرحها البحث ، وجمع المعلومات عن الظاهرة وتحليلها وتحديد العلاقة بين عناصرها تمهيداً لفهمها .

٣- مجتمع وعينة الدراسة :

- **مجتمع البحث:** يتمثل مجتمع البحث في مدينة المنصورة والذي يقدر تعداداه حسب بيانات وإحصاءات ومعلومات (الجهاز المركزي للإحصاء / وزارة التخطيط) والذي بلغت ما يقارب ٤.٣٩.٠٠٠ نسمة حسب تقديرات عام ٢٠٢٠.

- **عينة البحث** : تم اختيار عينة عشوائية طبقية مسحية وفق بيانات وإحصائيات مأخوذة من وزارة التخطيط(الجهاز المركزي للإحصاء) وقد بلغ حجم العينة ٢٥٧ مفردة من المراهقين الذكور والإناث.

جدول (١)

خصائص عينة الدراسة

النوع	السمات الشخصية	ك	%
النوع	ذكور	١٤٥	٥٦.٤
	إناث	١١٢	٤٣.٦
طبيعة الدراسة	حكومي	١٢٢	٤٧.٥
	خاص	١٠٥	٤٠.٩
	أزهري	٣٠	١١.٧
الإقامة	حضر	١٥٥	٦٠.٣
	ريف	١٠٢	٣٩.٧
المستوى الاقتصادي والاجتماعي	منخفض	٧٢	٢٨.٠
	متوسط	١٠٥	٤٠.٩
	مرتفع	٨٠	٣١.١
الإجمالي=٢٥٧			

٤. **أدوات جمع البيانات** : اعتمدت الباحثة في سياق جمع المعلومات عن الظاهرة التي استهدفها البحث

عن جملة من الأدوات يمكن إجمالها على وفق الآتي:

- **أولاً: الملاحظة العلمية**: استخدمت الباحثة في إطار الإحساس بالمشكلة بشأن الظاهرة المستهدفة

وتسجيل ابرز الملاحظات والمؤشرات عن الظاهرة موضوع البحث بهدف عكسها وصياغتها في

أسئلة الاستمارة.

- **ثانياً: المقابلة**: اعتمدت الباحثة على المقابلة العلمية بهدف توضيح وتفسير بعض الأسئلة

للمبحوثين وشرح بعض الإشكاليات التي تعترى عملية ملء الاستمارة لدى المبحوثين.

- **ثالثاً: الاستمارة**: سعت الباحثة إلى الكشف عن استخدامات المراهقين للألعاب الذكية بالهاتف

المحمول وعلاقته بالعزلة الاجتماعية بهدف الوصول الى ابرز النتائج في ذلك عن طريق بناء

استمارة تستهدف اغلب المؤشرات والملاحظات التي توصل اليها من الملاحظة العلمية فضلا عن

الاستمارة الاستطلاعية الأولية التي وزعها الباحثة التي تضمنت (٦) أسئلة مفتوحة للتعرف على

ابرز المؤشرات والأفكار عن موضوع البحث. وقد تضمنت الاستمارة النهائية (١٥) سؤالاً

بصيغة الأسئلة المغلقة جري معالجتها احصائيا وفق النظام الإحصائي المتقدم SPSS ، وتم تطبيق الدراسة الميدانية من شهر ابريل إلي شهر أغسطس ٢٠٢٢ .

إجراءات صدق وثبات استمارة الاستبيان :-

قامت الباحثة بتصميم صحيفة استقصاء للمبجوثين وذلك بالرجوع إلى الإطار النظري، والإطار المعرفي للدراسة، والرجوع إلى الدراسات السابقة المتصلة بكل متغير من متغيرات الدراسة.

صدق الأداة:

أ - الصدق الظاهري للأداة:

تم عرض الاستمارات على عدد من المحكمين من أعضاء هيئة التدريس بكليات الاعلام وأقسامها المختلفة، لإبداء الرأي في صلاحية استمارة الاستبيان، وقد تم إعادة صياغة الاستبيان بناء على ما تم طرحه من قبل المحكمين للوصول بالاستمارة إلى صورتها النهائية.

ب - صدق المحتوي " الصدق المنطقي ":

وللتحقق من هذا النوع من الصدق قام الباحث بما يلي:

- الاطلاع علي الأدبيات والكتب، والأطر النظرية، والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت متغيرات الدراسة.
- تحليل هذه الأدبيات والبحوث والدراسات وذلك للوصول إلي الأبعاد المختلفة والعبارات المرتبطة بهذه الأبعاد ذات الارتباط بمشكلة الدراسة.

ج - الصدق الإحصائي (الصدق الذاتي) :

بالإشارة إلى نتائج جدول (١) يمكن تحديد قيمة معاملات الصدق الإحصائي لصحيفة استقصاء المبجوثين، ويُعرف معامل الصدق الإحصائي بأنه الجذر التربيعي لمعامل الثبات

نتائج الدراسة الميدانية :

جدول رقم (٢)

توزيع أفراد العينة وفق مدى استخدام الهاتف الذكي

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
دائماً	٢٢٨	٨٨,٧
أحياناً	٢٩	١١,٣
أبداً	٠	٠
المجموع	٢٥٧	%١٠٠

المتوسط الحسابي = ١.١١
الانحراف المعياري = ٠.٣١٧
قيمة كا^٢ = ١٥٤.٠٨٩ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة

تشير نتائج الجدول السابق إلى مدى استخدام أفراد العينة للهواتف الذكية وذلك بمتوسط حسابي ١.١١ وانحراف معياري ٠.٣١٧ ، فجاء في الترتيب الأول دائماً بنسبة ٨٨,٧% من عينة الدراسة ، كما جاء في الترتيب الثاني أحياناً بنسبة ١١,٣% .

كما تشير النتائج أعلاه أن الهواتف الذكية أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة المراهقين فأصبح الجميع يستخدم الهاتف الذكي يومياً ، هناك أيضاً بعض الهواتف المحمولة التي تم تزويدها بالمزيد من الإمكانيات التي تتضمن دروساً وبرامج للتعلم ، لذلك لا بد أن نجمع أنه على الرغم من أن الهواتف المحمولة لها بعض الأضرار الصحية على المراهقين ، إلا أنها تتمتع ببعض الفوائد أيضاً عليهم ، لكن هناك بعض الشروط التي يجب أن يضعها الأهل عندما يستخدم المراهق الموبايل، فيجب ألا يسمح له باستخدامه طوال الوقت، ولكن في الأوقات الهامة فقط.

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في مدى استخدام الهواتف الذكية ، حيث أن قيمة كا^٢ = ١٥٤.٠٨٩ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٠١

جدول رقم (٣)

توزيع أفراد العينة وفق مدى استخدام المراهقين الألعاب الذكية بالهاتف المحمول

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
دائماً	١٥٧	٦١,١
أحياناً	٦٥	٢٥,٣
أبداً	٣٥	١٣,٦
المجموع	٢٥٧	١٠٠%
المتوسط الحسابي = ١.٥٣		
الانحراف المعياري = ٠.٧٢٤		
قيمة كا ^٢ = ٩٤.٣٥٠ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة		

تشير نتائج الجدول السابق إلى توزيع أفراد العينة وفق مدى استخدام المراهقين الألعاب الذكية بالهاتف المحمول بمتوسط حسابي ١.٥٣ وانحراف معياري ٠.٧٢٤ ، ففي الترتيب الأول دائماً بنسبة ٦١.١% وفي الترتيب الثاني أحياناً بنسبة ٢٥.٣% وفي الترتيب الثالث أبداً بنسبة ١٣.٦%.

نستنتج مما سبق أنه مع التطور التكنولوجي والتقني الهائل في شبكات الأنترنت وانتشار الهواتف الذكية والكمبيوتر المتنقل ، ازداد استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية نظراً لما تحتويه من تأثيرات بصرية وسمعية وحسية متنوعة، بالإضافة إلى اقتناعهم التام بأن هذه الألعاب توفر لهم التسلية والمرح، ولكن في حقيقة الأمر فهي تتسم بالخطورة القصوى في حالة الإفراط في استخدامها دون الشروط والضوابط محددة، فالكثير منها مستوحى من الصراعات والحروب مما يترك أثراً نفسياً وسلوكياً عدوانياً سيئاً عند المراهقين.

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في مدى استخدام الألعاب الذكية بالهاتف المحمول ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٩٤.٣٥٠ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠١.

جدول رقم (٤)

توزيع أفراد العينة وفق عدد الساعات التي تستخدم فيها الألعاب الذكية يومياً

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
أقل من ساعة	٥١	١٩,٨
من ساعة إلي ساعتين	١٠٩	٣٩,٦
من ساعتين إلي ثلاث ساعات	٧٤	٢٨,٧
ثلاث ساعات فأكثر	٢٣	٨,٩
المجموع	٢٥٧	١٠٠

المتوسط الحسابي = ٢.٢٧
الانحراف المعياري = ٠.٨٨١
قيمة كا^٢ = ٦١.٨٦٤ ، مستوى المعنوية = ٠.٠٠١ ، دالة

تشير نتائج الجدول السابق إلى عدد الساعات التي تستخدم فيها الألعاب الذكية يومياً بمتوسط حسابي ٢.٢٧ وانحراف معياري ٠.٨٨١ ، فجاء في الترتيب الأول من ساعه إلي أقل من ساعتين بنسبة ٣٩,٦% ، ثم جاء في الترتيب الثاني من ساعتين إلي ثلاث ساعات يومياً بنسبة ٢٨,٧% ، ثم جاء في الترتيب الثالث أقل من ساعة بنسبة ١٩,٨% ، كما أنه جاء في الترتيب الرابع ثلاث ساعات فأكثر بنسبة ٨,٩% .

نستنتج مما سبق بأن المراهقين يستخدمون الألعاب الذكية من ساعه لساعتين يومياً ، ان استخدام الألعاب الذكية من قبل المراهقين في أوقات طويلة وبدون رقابة من الأهل يعرضهم للكثير من المخاطر، والمتعمقون في برامج الهواتف الذكية من ذوي النفوس الضعيفة يستهدفون الصغار في عملية الابتزاز ، كما أن لاستخدام المراهقين للألعاب الذكية أضراراً صحية واجتماعية ونفسية.

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق عدد الساعات التي تستخدم فيها الألعاب الذكية يومياً ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٦١.٨٦٤ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٠١ .

جدول رقم (٥)

توزيع أفراد العينة وفق الألعاب المفضلة على الهاتف الذكي (أكثر من استجابة)

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
الألعاب التعليمية	٩٣	٣٦,١
ألعاب الأكشن	١٨٤	٧١,٥
الألعاب الرياضية والترفيهية	١٠٧	٤١,٦
ألعاب الذكاء والمسابقات	٥٦	٢١,٧
المتوسط الحسابي = ٢.٢٩		
الانحراف المعياري = ٠.٩٤٠		
قيمة كا ^٢ = ٧٩.٠٠٠ ، مستوى المعنوية = ٠.٠٠١ ، دالة		

تشير نتائج الجدول السابق إلى الألعاب المفضلة على الهاتف الذكي وذلك بمتوسط حسابي ٢.٢٩ وانحراف معياري ٠.٩٤٠ ، فجاء في الترتيب الأول ألعاب الأكشن بنسبة ٧١,٥% ، ثم جاء في الترتيب الثاني الألعاب الرياضية والترفيهية بنسبة ٤١,٦% ، وجاء في الترتيب الثالث الألعاب التعليمية بنسبة ٣٦,١% ، وأخيراً جاء في الترتيب الرابع ألعاب الذكاء والمسابقات بنسبة ٢١,٧% .

أسفرت نتائج الجدول أعلاه أن المراهقون يؤكدون أن ألعاب الأكشن هي الألعاب المفضلة لديهم علي هواتفهم الذكية ، حيث أنه لا شك في أن ألعاب الأكشن أو الألعاب القتالية تحتل شعبية كبيرة جداً بين المراهقين ، حيث تختلف عن التعلق بأي ألعاب أخرى، وتصل إلى حد الإدمان الفعلي نظراً لتقنياتها التكنولوجية المتطورة التي تحاكي الواقع بشكل كبير. وهذا ما يقود إلى أن يشعر من يمارس هذه الألعاب بنشوة حقيقية، كما لو كان يتعرض لهذه المغامرات بالفعل؛ خصوصاً أن الأنواع الحديثة من هذه الألعاب تكون مجهزة بمؤثرات معينة تضاعف من هذه الأحاسيس .

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق الألعاب المفضلة على الهاتف الذكي ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٧٩.٠٠٠ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٠١ .

جدول رقم (٦)

توزيع أفراد العينة وفق أسباب استخدام تطبيقات الألعاب الذكية (أكثر من استجابة)

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
للتسلية والترفيه	٢٢٠	٨٥,٦
لتحميل الألعاب الجديدة	١٤٠	٥٤,٤
للعب مع الآخرين عن بعد	٤٠	١٥,٥
لكي أعيش في الخيال	٧٠	٢٧,٢
لأنها بتشعرنني بالقوة والفوز	٦٣	٢٤,٥
المتوسط الحسابي = ٢.٢٨		
الانحراف المعياري = ١.٤١٥		
قيمة كا ^٢ = ٢٠٣.١٠٧ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة		

أسفرت نتائج الجدول السابق أنه بسؤال المبحوثين عن أسباب استخدام تطبيقات الألعاب الذكية ، جاءت النتائج بمتوسط حسابي ٢.٢٨ وانحراف معياري ١.٤١٥ ، كما جاء في الترتيب الأول للتسلية والترفيه بنسبة ٨٥,٦% ، ثم جاء في الترتيب الثاني لتحميل الألعاب الجديدة بنسبة ٥٤,٤% ، ثم جاء في الترتيب الثالث لكي أعيش في الخيال بنسبة ٢٧,٢% ، ثم جاء في الترتيب الرابع لأنها بتشعرنني بالقوة والفوز بنسبة ٢٤,٥% ، وأخيراً جاء في الترتيب الخامس للعب مع الآخرين عن بعد بنسبة ١٥,٥% .

نستنتج مما سبق بأن المراهقين يفضلون الألعاب الإلكترونية من أجل الترفيه والتسلية والتعرف علي أشخاص جدد للعب معهم عن بعد ، حيث تظهر فوائد الألعاب الإلكترونية ومميزاتها في نواحي عديدة من حياة الفرد؛ فهي إلى جانب التعليم الذي يكتسبه المراهق منها من خلال زيادة المفاهيم والمعلومات وتطوير المهارات فإنها تُنمي الذكاء وسرعة التفكير لديه؛ حيث تحتوي العديد من الألعاب على الألغاز، وتحتاج إلى مهارات عقلية لحلها، وكذلك تزيد من قدرته على التخطيط والمبادرة، وتُشبع خيال المراهق بشكل لا مثيل له، وتزيد من نشاطه وحيويته، ويُصبح ذا معرفة عالية بالتقنية الحديثة.

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق أسباب استخدام تطبيقات الألعاب الذكية ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٢٠٣.١٠٧ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠١ .

جدول رقم (٧)

توزيع أفراد العينة وفق السلوكيات الايجابية المكتسبة من خلال استخدام الألعاب الذكية
(أكثر من استجابة)

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
التفاعل مع الآخرين	١٦٩	٦٥,٧
كثرة النشاط	٨٠	٣١,١
الإنضباط والهدوء في حل مشكلاتي	١٣٣	٥١,٧
اكتساب مهارات جديدة	٢١٩	٨٥,٢
<p>المتوسط الحسابي = ٢.٦٧</p> <p>الانحراف المعياري = ١.٢٣١</p> <p>قيمة كا^٢ = ٦٨.٦٢٤ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة</p>		

أوضحت نتائج الجدول السابق أنه بسؤال المبحوثين عن السلوكيات الايجابية التي اكتسبوها من خلال استخدامهم للبرامج والتطبيقات ، جاءت النتائج بمتوسط حسابي ٢.٦٧ وانحراف معياري ١.٢٣١ ، كما جاء في الترتيب الأول اكتساب مهارات جديدة بنسبة ٨٥,٢% ، ثم جاء في الترتيب الثاني التفاعل مع الآخرين بنسبة ٦٥,٧% ، ثم جاء في الترتيب الثالث الإنضباط والهدوء في حل مشكلاتي بنسبة ٥١,٧% ، ثم جاء في الترتيب الرابع والآخر كثرة النشاط بنسبة ٣١,١% .

نستنتج مما سبق أن لاستخدام الألعاب الذكية ايجابيات تعود علي المراهقين ، حيث أصبح للألعاب الذكية دور فعال في تنمية ذكاء المراهقين في الوقت الحالي، حيث تساعد على تطور تفكير المراهق وتقدمه علميا، حيث يقدم قدرا كبيرا من المعلومات للمراهقين لا يجدون وسيلة بديلة للحصول عليها، كما أنها تساهم في تعريضه لمحتوى مفيد من الأفلام الوثائقية والتعليمية والتكنولوجية ، كما تساعد في التواصل المستمر مع المراهق أثناء عدم تواجده في المنزل ، ففضاء الوقت خارج المنزل سواء لممارسة رياضة أو تعلم الموسيقى قد يمثل شيء من القلق للوالدين، لذا فإن استخدام المراهق للموبايل يتيح للأمم التواصل المستمر معه، ويمكنه من طلب المساعدة في حال التعرض لأي خطر.

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق السلوكيات الايجابية المكتسبة من خلال استخدام الألعاب الذكية ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٦٨.٦٢٤ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠١ .

جدول رقم (٨)

توزيع أفراد العينة وفق السلوكيات السلبية المكتسبة من خلال استخدام الألعاب الذكية
(أكثر من استجابة)

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
العزلة والانطواء	٢٠١	٧٨,٢
ضعف التركيز في دروسي	١٣١	٥٠,٩
العدوانية والعنف	١٢٤	٤٨,٢
تجاهل اصدقائي وأقاربي	٧٠	٢٧,٢
<p>المتوسط الحسابي = ٢.١٢</p> <p>الانحراف المعياري = ١.٠٦٧</p> <p>قيمة كا^٢ = ٦٥.٩٢٤ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة</p>		

أسفرت نتائج الجدول السابق أنه بسؤال الباحثين عن السلوكيات السلبية التي اكتسبوها من خلال استخدامهم للألعاب الذكية ، جاءت النتائج بمتوسط حسابي ٢.١٢ وانحراف معياري ١.٠٦٧ ، كما جاء في الترتيب الأول العزلة والانطواء بنسبة ٧٨,٢% ، ثم جاء في الترتيب الثاني ضعف التركيز في دروسي بنسبة ٥٠,٩% ، ثم جاء في الترتيب الثالث العدوانية والعنف بنسبة ٤٨,٢% ، ثم جاء في الترتيب الرابع تجاهل أصدقائي وأقاربي بنسبة ٢٧,٢% .

نستنتج مما سبق بأن هناك الكثير من السلبيات التي أفرزتها استخدام الألعاب الذكية بالنسبة للمراهقين ، حيث تشمل الأضرار المترتبة على استخدام المراهق للألعاب الذكية الكثير من الأوجه، فمثلاً يصاب المراهق بالانعزال والعدوانية في التعامل مع أقرانه الآخرين، بسبب طول الفترة التي يستخدم فيها الألعاب الذكية ، وبصفة عامة فإن هذا الأمر يترتب عليه تغيير في عادات المراهق الطبيعية كالحركة ، يلاحظ على المراهقين الذين يمكنون على اتصال لفترات طويلة مع الهواتف المحمولة أنهم لا يتمتعون بالاستقرار أو يفقدون الثقة في أنفسهم ، كما يؤدي بقاء المراهق على الألعاب الذكية إلى خلق هوة وفراغ بينه وبين والديه وأشقائه والمقربين منه، وتصبح لديه نظرة تشاؤمية، التي في الغالب لا يدركها في هذه المرحلة العمرية، إلا أن تراكم هذه الترسبات يتسبب ببناء شخصية هشّة وانطوائية ، وتلعب الهواتف المحمولة لدى بعض المراهقين دور المرئي بصورة غير مباشرة، وبالتالي تؤثر في نموهم وعواطفهم على مدى بعيد.

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق السلوكيات السلبية المكتسبة من خلال استخدام الألعاب الذكية ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٦٥.٩٢٤ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠١ .

جدول رقم (٩)

توزيع أفراد العينة وفق تقليد ما يرونه بالألعاب الذكية

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	٩١	٣٥,٤
أحياناً	١٠٩	٤٢,٤
لا	٥٧	٢٢,١
المجموع	٢٥٧	١٠٠

المتوسط الحسابي = ١.٨٧
الانحراف المعياري = ٠.٧٤٩
قيمة كا^٢ = ١٦.٢٨٠ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة

أظهرت نتائج الجدول السابق أنه بسؤال الباحثين عن تقليد ما يرونه بالألعاب الذكية ، جاءت النتائج بمتوسط حسابي ١.٨٧ وانحراف معياري ٠.٧٤٩ ، كما جاء في الترتيب الأول أحياناً بنسبة ٤٢,٤ % ، ثم جاء في الترتيب الثاني نعم بنسبة ٣٥,٤ % ، ثم جاء في الترتيب الثالث والأخير لا بنسبة ٢٢,١ % .

نستنتج مما سبق أن المراهقين يقلدون ما يشاهدونه بالتطبيقات الذكية كالألعاب وغيرها ، حيث إن معظم المراهقين الذين يلعبون ألعاباً إلكترونية حركية أو قتالية يقلدون أبطالهم المفضلين ويتقمصون شخصياتهم ويتبنون مبادئهم وقيمهم الأمر الذي يؤثر مستقبلاً على تكوينهم النفسي وبناء شخصيتهم وثقتهم بنفسهم فضلاً عن إمكانية تحول الألعاب الإلكترونية إلى إدمان وتداخلها مع أوقات الدراسة ما ينعكس سلباً على التحصيل الدراسي للطفل .

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق وتقليد ما يرونه بالألعاب الذكية ، حيث أن قيمة كا^٢ = ١٦.٢٨٠ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠١ .

جدول رقم (١٠)

توزيع أفراد العينة وفق الآثار الصحية التي حدثت من استخدام الألعاب الذكية
(أكثر من استجابة)

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
أشعر بألم في رقبتي وعيني	١٣٩	٥٤,٠
الارهاق المستمر	١٨٤	٧١,٥
النوم الكثير وضعف الذاكرة	١٢٤	٤٨,٢
عدم لعب الرياضة والأكل الكثير	١١٧	٤٥,٥
الكسل الدائم	٢٠٢	٧٨,٥
<p>المتوسط الحسابي = ٣.٠٨</p> <p>الانحراف المعياري = ١.٤٧٣</p> <p>قيمة كا^٢ = ٣٧.١٧٢ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة</p>		

أظهرت نتائج الجدول السابق الآثار الصحية التي حدثت من استخدام الألعاب الذكية وذلك بمتوسط حسابي ٣.٠٨ وانحراف معياري ١.٤٧٣ ، فجاء في الترتيب الأول الكسل الدائم بنسبة ٧٨,٥% ، ثم جاء في الترتيب الثاني الارهاق المستمر بنسبة ٧١,٥% ، وجاء في الترتيب الثالث أشعر بألم في رقبتي وعيني بنسبة ٥٤,٠% ، ثم جاء في الترتيب الرابع النوم الكثير وضعف الذاكرة بنسبة ٤٨,٢% ، ثم جاء في الترتيب الخامس عدم لعب الرياضة والأكل الكثير بنسبة ٤٥,٥% .

نستنتج مما سبق أن الاستخدام المستمر للألعاب الذكية قد تسبب في الكثير من الأضرار الصحية للمراهقين ، تبدأ الأضرار الجسمية بما يؤدي لحدوث مشاكل في العين، بسبب الضوء الصادر عنها، الذي من الممكن أن يصيبها بالإجهاد والشيخوخة المبكرة ، حيث يمكن أن يتسبب هذا الضوء في إصابة العين بالضمور البقعي، كما تتضمن الأضرار الجسدية الناجمة عن استعمال الألعاب الذكية بصورة مستمرة كذلك مشاكل في حاسة السمع، وذلك نتيجة استخدام سماعات الأذن فترات طويلة، وكانت منظمة الصحة العالمية حذرت من مخاطر الهواتف الذكية على السمع، مشيرة إلى أن نحو مليار شخص يواجهون مشاكل في السمع نتيجة التعرض بشكل مفرط ومطول لأصوات قوية ، كما يمكن أن يؤدي كثرة الوقت الذي يقضيه المراهق على الهاتف المحمول والأجهزة اللوحية إلى إصابته بالسمنة، بسبب قلة الحركة والنشاط البدني.

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق الآثار الصحية التي حدثت من استخدام الألعاب الذكية ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٣٧.١٧٢ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠١ .

جدول رقم (١١)

توزيع أفراد العينة وفق الآثار النفسية للألعاب الذكية

(أكثر من استجابة)

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
توليد نزعة الجبن	٩٧	٣٧,٧
الكسل والخمول	٢٠٧	٨٠,٥
العنف والعدوانية	١٤٤	٥٦,٠
عدم القدرة علي المواجهة وضعف الشخصية	١٠٩	٤٢,٤
المتوسط الحسابي = ٢.٤٨ الانحراف المعياري = ٠.٩٩٥ قيمة كا ^٢ = ٥٢.٥١٥ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة		

تشير نتائج الجدول السابق إلى توزيع أفراد العينة وفق الآثار النفسية للألعاب الذكية عليهم بمتوسط حسابي ٢.٤٨ وانحراف معياري ٠.٩٩٥ ، ففي الترتيب الأول الكسل والخمول بنسبة ٨٠,٥% وفي الترتيب الثاني العنف والعدوانية بنسبة ٥٦,٠% وفي الترتيب الثالث عدم القدرة علي المواجهة وضعف الشخصية بنسبة ٤٢,٤% ، وفي الترتيب الرابع توليد نزعة الجبن بنسبة ٣٧,٧% .

نستنتج مما سبق أن هذه الألعاب سببت حالة من الإدمان للأطفال والمراهقين ، كما أنها تؤثر بشكل سلبي على الصحة النفسية حيث أدت إلى زيادة حالات التوتر والقلق والاكتئاب وقلة الثقة بالنفس ، بالإضافة إلى فقدان مهارة التواصل مع الآخرين ، والميل إلى الوحدة، وضعف الانتباه والتركيز، وقلة التحصيل الدراسي.

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق وفق الآثار النفسية للألعاب الذكية ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٥٢.٥١٥ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية

.٠٠٠١

جدول رقم (١٢)

توزيع أفراد العينة وفق التأثير الاجتماعي للألعاب الذكية على المبحوثين
(أكثر من استجابة)

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
تضعف مهارات التواصل مع الآخرين لدية	٢٤١	٩٣,٨
تجعل المراهق أكثر خجلاً	٢٣٥	٩١,٤
تجعل المراهق انطوائياً ويرغب في العزلة المستمرة	١٧٩	٦٩,٦
تجعل المراهق أكثر اهمالاً	٢١٨	٨٤,٨
عدم حضور المناسبات الاجتماعية والعائلية	١١٣	٤٣,٩
<p>المتوسط الحسابي = ٢.٧٢</p> <p>الانحراف المعياري = ١.٣٤٩</p> <p>قيمة كا^٢ = ٥٦.٧٩٩ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة</p>		

تشير نتائج الجدول السابق إلى توزيع أفراد العينة وفق التأثير الاجتماعي للألعاب الذكية عليهم بمتوسط حسابي ٢.٧٢ وانحراف معياري ١.٣٤٩ ، ففي الترتيب الأول تضعف مهارات التواصل مع الآخرين لدية بنسبة ٩٣,٨% وفي الترتيب الثاني تجعل المراهق أكثر خجلاً بنسبة ٩١.٤% وفي الترتيب الثالث تجعل المراهق أكثر إهمالاً بنسبة ٨٤.٨% وفي الترتيب الرابع تجعل المراهق انطوائياً بنسبة ٦٩.٦% ، وفي الترتيب الخامس عدم حضور المناسبات الاجتماعية والعائلية بنسبة ٤٣,٩% .

نستنتج مما سبق أن الألعاب الإلكترونية تجذب المراهق في العالم الافتراضي ، وتأسرهم بسهولة وسرعة فائقة، ورغم إيجابيتها في جوانب عديدة إلا أن ثمة انعكاسات سلبية نفسية واجتماعية علي المراهق ما يتطلب مراعاة خاصة، فقضاء ساعات طويلة أمام الهواتف الذكية وألعاب الإنترنت دون مراقبة من الأسرة يزيد مخاطر الانطوائية والعدوانية والعزلة لدى المراهقين وتتطور لأمراض نفسية ، كما تترك العديد من هذه الألعاب فجوة اجتماعية تزيد من مشاكله، والتي بدورها قلّصت أو أخفت موقع المراهق التقليدي في الأسرة، فأصبح لا يشارك ولا يتفاعل، وبالتالي تضعف علاقته بمفهوم الأسرة.

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق وفق التأثير الاجتماعي للألعاب الذكية عليهم ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٥٦.٧٩٩ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠١ .

جدول رقم (١٣)

توزيع أفراد العينة وفق مدى تقليل استخدامهم للألعاب الذكية رغبتهم في التواصل مع المحيطين

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	١٣١	٥٠,٩
أحياناً	٥٩	٢٢,٩
لا	٦٧	٢٦,٠
المجموع	٢٥٧	١٠٠

المتوسط الحسابي = ١.٧٥
الانحراف المعياري = ٠.٨٤٣
قيمة كا^٢ = ٣٦.٣٥٨ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة

أظهرت نتائج الجدول السابق أنه بسؤال المبحوثين عن مدى تقليل استخدامهم للألعاب الذكية رغبتهم في التواصل مع المحيطين جاءت النتائج بمتوسط حسابي ١.٧٥ وانحراف معياري ٠.٨٤٣ ، كما جاء في الترتيب الأول نعم بنسبة ٥٠,٩% ، ثم جاء في الترتيب الثاني لا بنسبة ٢٦,٠% ، ثم جاء في الترتيب الثالث أحياناً بنسبة ٢٢,٩% .

نستنتج مما سبق بأن الألعاب الذكية قللت تواصل المراهق مع المحيطين به ، حيث يؤدي الاستخدام المستمر لتلك الألعاب إلي الشعور الدائم بالقلق والتوتر عند فصل أو تعطل الإنترنت ، ويكون المراهق في حالة ترقب دائم لبرامج ومواقع التواصل المشارك بها ، كما يؤدي إلي عدم الشعور بالوقت أو بالآخرين من حوله عند استخدام البرامج والأجهزة الإلكترونية ، كما يميلون إلي العزلة وقلة التواصل مع الآخرين، وكثرة المكوث في المنزل ، وقلة أو انعدام الأنشطة الرياضية، أو الاجتماعية التي يمارسها الطفل لانشغاله بالأجهزة الإلكترونية.

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق مدى تقليل استخدامهم للألعاب الذكية رغبتهم في التواصل مع المحيطين ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٥٦.٧٩٩ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠١ .

جدول رقم (١٤)

توزيع أفراد العينة وفق مدى رضی والديهم عن استخدامهم للألعاب الذكية

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	٤١	١٥,٩
أحياناً	٥٩	٢٢,٩
لا	١٥٧	٦١,٠
المجموع	٢٥٧	١٠٠

المتوسط الحسابي = ٢.٤٥
الانحراف المعياري = ٠.٧٥٤
قيمة كا^٢ = ٩٠.٩٨٨ ، مستوى المعنوية = ٠.٠٠١ ، دالة

أوضحت نتائج الجدول السابق أنه بسؤال الباحثين عن مدى رضی والديهم عن استخدامهم للألعاب الذكية جاءت النتائج بمتوسط حسابي ٢.٤٥ وانحراف معياري ٠.٧٥٤ ، كما جاء في الترتيب الأول لا بنسبة ٦١,٠% ، ثم جاء في الترتيب الثاني أحياناً بنسبة ٢٢,٩% ، وأخيراً جاء في الترتيب الثالث نعم بنسبة ١٥,٩% .

نستنتج مما سبق بأن أهل المراهقين ليس لديهم رضی تجاه استخدام أبنائهم للألعاب الذكية ، حيث أنه عندما يتعلّق الأمر بتطوّر ذهن المراهق، يجب أن يشعر الآباء والأمهات بالقلق إزاء الوقت الذي يمضونه على شاشة الهاتف، أكثر من خوفهم بسبب الوقت الذي يمضيه أبنائهم في نفس الممارسة، فينبغي أن يدرك كل أب وأم أن إدمان الأبن لأجهزة الهواتف الذكية هو نوع من أنواع إدمان الإنترنت، كون استخدامهم لها منحصرًا بالدرجة الأولى في استخدام التطبيقات بكافة أنواعها أكثر من الاتصالات الهاتفية المباشرة ، لذا يفضل أن يتعرف الآباء على طرق استخدام أبنائهم للهواتف الذكية وبأي أنواع الاستخدام هم منشغلون ، كذلك يجب أن يدرك كل أب وأم أنه لا يمكن منع أولادهم من استخدام أجهزتهم منعاً قطعياً بأي شكل من الأشكال، لكن يمكن إعادة السيطرة على استخدامهم ووضع ضوابط وحدود .

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق مدى رضی والديهم عن استخدامهم للألعاب الذكية ، حيث أن قيمة كا^٢ = ٩٠.٩٨٨ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٠١ .

جدول رقم (١٥)

توزيع أفراد العينة وفق شعور المراهق بالعزلة الاجتماعية بسبب استخدام الألعاب الذكية بالهاتف المحمول

المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	٤٢	١٦,٣
أحياناً	١٦٦	٦٤,٥
لا	٤٩	١٩,٠
المجموع	٢٥٧	١٠٠
المتوسط الحسابي = ٢.٠٣		
الانحراف المعياري = ٠.٥٩٦		
قيمة كا ^٢ = ١١٣.٢٨٤ ، مستوى المعنوية = ٠.٠١ ، دالة		

تشير نتائج الجدول السابق إلى توزيع أفراد العينة وفق شعور المراهق بالعزلة الاجتماعية بسبب استخدام الألعاب الذكية بالهاتف المحمول بمتوسط حسابي ٢.٠٣ وانحراف معياري ٠.٥٩٦ ، ففي الترتيب الأول أحياناً بنسبة ٦٤,٥% وفي الترتيب الثاني لا بنسبة ١٩,٠% وفي الترتيب الثالث نعم بنسبة ١٦,٣%.

نستنتج مما سبق أن الألعاب الذكية تؤثر وبشكل كبير علي شعور المراهق بالعزلة الاجتماعية والتي تأتي نتيجة استخدام الألعاب بكثرة وعدم التواصل مع أفراد الأسرة ولا خارج الأسرة مما يؤدي إلي أن المراهق يبني علاقاته الاجتماعية من خلال عالمه الافتراضي ويستغني تماماً عن العلاقات الاجتماعية بعالمه الواقعي .

كما تشير نتائج الجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق شعور المراهق بالعزلة الاجتماعية بسبب استخدام الألعاب الذكية بالهاتف المحمول ، حيث أن قيمة كا^٢ = ١١٣.٢٨٤ وهي دالة إحصائية عند مستوى معنوية ٠.٠٠١ .

جدول رقم (١٦)

توزيع أفراد العينة حسب تأثير الألعاب الذكية على العزلة الاجتماعية حسب درجة الاتفاق والاختلاف

الوزن النسبي	المتوسط الحسابي	عدد النقاط	معارض		محايد		موافق		العبارات
			%	ك	%	ك	%	ك	
٧١.٢	٢.١	٨٥٤	٣١,٣	١٢٥	٢٤	٩٦	٤٤,٧	١٧٩	عايش في عالم ثاني جميل مختلف عن الحقيقة
٩٦.٨	٢.٩	١١٦١	١,٣	٥	٧,٣	٢٩	٩١,٥	٣٦٦	بستمتع وأتبسط وبقضي وقت مسلي
٧١.١	٢.١	٨٥٣	٢٢,٢	٨٩	٤٢,٣	١٦٩	٣٥,٥	١٤٢	محبش أقعد كتير مع حد علشان مضيعش وقتي
٩٥.٥	٢.٩	١١٤٦	١,٥	٦	١٠,٥	٤٢	٨٨	٣٥٢	مبسوط وسعيد لأنى بلعب مع أصدقاء من أنحاء العالم
٩٠.١	٢.٧	١٠٨١	٤	١٦	٢١,٧	٨٧	٧٤,٣	٢٩٧	بحس إنى مش لوحدي وليا أصحاب ومعارف مش قليلين
٧٠.٩	٢.١	٨٥١	٢٤,٥	٩٨	٣٨,٢	١٥٣	٣٧,٣	١٤٩	بحس تفكيري بقى مختلف وعندي أفكار كتير
٩٠.٠	٢.٧	١٠٨٠	٤,٢	١٧	٢١,٥	٨٦	٧٤,٣	٢٩٧	ما ببذلش مجهود كبير ووقتي بقضيه في حاجات مفيدة
٧٦.٨	٢.٣	٩٢١	٩,٥	٣٨	٥٠,٧	٢٠٣	٣٩,٧	١٥٩	مبقاش عندي وقت فاضي دايماً مشغول
٧٨.٠	٢.٣	٩٣٦	١٧,٧	٧١	٣٠,٥	١٢٢	٥١,٨	٢٠٧	بقيت قريب من معارفي وبشاركهم في مناسباتهم دايماً
٥٧.٧	١.٧	٦٩٢	٥٤,٣	٢١٧	١٨,٥	٧٤	٢٧,٢	١٠٩	بقي عندي فكرة عن أماكن مختلفة من العالم ويعرف إزاي أتعامل مع الناس صح
٧٠.٣	٢.١	٨٤٤	٣٧,٣	١٤٩	١٤,٥	٥٨	٤٨,٢	١٩٣	فخور وفرحان بنفسى لأنى مميز
٥٨.٥	١.٨	٧٠٢	٤٦,٧	١٨٧	٣١	١٢٤	٢٢,٣	٨٩	شفت وعرفت حاجات جديدة وغريبة وكمان شفت ناس بتعمل حاجات أهلي بيقولوا أنها غلط مينفحش حد يعملها
٧٣.٣	٢.٢	٨٨٠	٣١,٧	١٢٧	١٦,٥	٦٦	٥١,٧	٢٠٧	بحس إنى حياتي أحسن وأجمل ومختلفة عن غيري
٨٧.٧	٢.٦	١٠٥٢	٥,٥	٢٢	٢٦	١٠٤	٦٨,٥	٢٧٤	بقدر أعلم نفسى بنفسى حاجات جديدة
٧٦.٥	٢.٣	٩١٨	٢٣,٥	٩٤	٢٣,٥	٩٤	٥٣	٢١٢	بحس إنى مش محتاج أتعلم حاجة من حد بتعلمها بنفسى

أظهرت نتائج الجدول السابق تأثير الألعاب الذكية على العزلة الاجتماعية حسب درجة الاتفاق والاختلاف ، فجاء في الترتيب الأول في الوزن النسبي بستمتع وأتبسط وبقضي وقت مسلي بنسبة ٩٦,٨% ، وجاء في الترتيب الثاني في الوزن النسبي مبسوط وسعيد لأنى بلعب مع أصدقاء من أنحاء

العالم بنسبة ٩٥,٥% ، وجاء في الترتيب الثالث في الوزن النسبي بحسب إني مش لوحدي ولما أصحاب ومعارف مش قليلين بنسبة ٩٠,١% . وجاء في الترتيب الرابع في الوزن النسبي ما ببذلش مجهود كبير ووقتي بقضيه في حاجات مفيدة بنسبة ٩٠,٠% ، وجاء في الترتيب الخامس في الوزن النسبي بقدر أعلم نفسي بنفسه حاجات جديدة بنسبة ٨٧,٧% ، وجاء في الترتيب السادس في الوزن النسبي بقيت قريب من معارفي وبشاركهم في مناسباتهم دايمًا بنسبة ٧٨,٠% ، وجاء في الترتيب السابع في الوزن النسبي بمقاش عندي وقت فاضي دايمًا مشغول بنسبة ٧٦,٨% ، وجاء في الترتيب الثامن في الوزن النسبي بحسب إني مش محتاج أتعلم حاجة من حد بتعلمها بنفسه بنسبة ٧٦,٥% ، وجاء في الترتيب التاسع في الوزن النسبي بحسب إني حياتي أحسن وأجمل ومختلفة عن غيري بنسبة ٧٣,٣% ، وجاء في الترتيب العاشر في الوزن النسبي عايش في عالم تاني جميل مختلف عن الحقيقة بنسبة ٧١,٢% ، وجاء في الترتيب الحادي عشر في الوزن النسبي محبش أقعد كثير مع حد علشان مضيعش وقتي بنسبة ٧١,١% ، وجاء في الترتيب الثاني عشر في الوزن النسبي بحسب تفكيري بقي مختلف وعندي أفكار كثير بنسبة ٧٠,٩% ، وجاء في الترتيب الثالث عشر في الوزن النسبي فخور وفرحان بنفسه لأنى مميز بنسبة ٧٠,٣% ، وجاء في الترتيب الرابع عشر في الوزن النسبي شفت وعرفت حاجات جديدة وغريبة وكمان شفت ناس بتعمل حاجات أهلي بيقولوا أنها غلط مينفعش حد يعملها بنسبة ٥٨,٥% ، وجاء في الترتيب الخامس عشر في الوزن النسبي بقي عندي فكرة عن أماكن مختلفة من العالم ويعرف إزاي أتعامل مع الناس صح بنسبة ٥٧,٧% .

نتائج الدراسة :

- توصلت نتائج الدراسة إلى أن الهواتف الذكية أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة المراهقين فأصبح الجميع يستخدم الهاتف الذكي يوميًا ، هناك أيضًا بعض الهواتف المحمولة التي تم تزويدها بالمزيد من الإمكانيات التي تتضمن دروساً وبرامج للتعليم ، لذلك لا بد أن نجمع أنه على الرغم من أن الهواتف المحمولة لها بعض الأضرار الصحية على المراهقين ، إلا أنها تتمتع ببعض الفوائد أيضاً عليهم.
- توصلت نتائج الدراسة إلى أن أكثر من ٨٥% من المراهقين يستخدمون الألعاب الذكية بالهاتف المحمول.
- تشير نتائج الدراسة إلى استخدام المراهقين للألعاب الذكية بالهاتف المحمول بصورة دائمة ، حيث أنه مع التطور التكنولوجي والتقني الهائل في شبكات الأنترنت وانتشار الهواتف الذكية والكمبيوتر المتنقل ، ازداد استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية نظرًا لما تحتويه من تأثيرات بصرية وسمعية وحسية متنوعة، بالإضافة إلى اقتناعهم التام بأن هذه الألعاب توفر لهم التسلية والمرح.

- أسفرت نتائج الدراسة إلي عدد الساعات التي يستخدمون فيها الألعاب الذكية يومياً فكانت من ساعه إلي أقل من ساعتين ، حيث ان استخدام الألعاب الذكية من قبل المراهقين في أوقات طويلة وبدون رقابة من الأهل يعرضهم للكثير من المخاطر، والمتعمقون في برامج الهواتف الذكية من ذوي النفوس الضعيفة يستهدفون الصغار في عملية الابتزاز .
- أسفرت نتائج الدراسة أن المراهقون يؤكدون أن ألعاب الأكشن هي الألعاب المفضلة لديهم علي هواتفهم الذكية ، حيث أنه لا شك في أن ألعاب الأكشن أو الألعاب القتالية تحتل شعبية كبيرة جداً بين المراهقين ، حيث تختلف عن التعلق بأي ألعاب أخرى، وتصل إلى حد الإدمان الفعلي نظراً لتقنياتها التكنولوجية المتطورة التي تحاكي الواقع بشكل كبير. وهذا ما يقود إلى أن يشعر من يمارس هذه الألعاب بنشوة حقيقية، كما لو كان يتعرض لهذه المغامرات بالفعل؛ خصوصاً أن الأنواع الحديثة من هذه الألعاب تكون مجهزة بمؤثرات معينة تضاعف من هذه الأحاسيس .
- أشارت النتائج بأن المراهقين يفضلون الألعاب الإلكترونية من أجل الترفيه والتسلية والتعرف علي أشخاص جدد للعب معهم عن بعد ، حيث تظهر فوائد الألعاب الإلكترونية ومميزاتها في نواحي عديدة من حياة الفرد؛ فهي إلى جانب التعليم الذي يكتسبه المراهق منها من خلال زيادة المفاهيم والمعلومات وتطوير المهارات فإنها تُنمي الذكاء وسرعة التفكير لديه.
- أظهرت نتائج الدراسة أن لاستخدام الألعاب الذكية ايجابيات تعود علي المراهقين ، حيث أصبح للألعاب الذكية دور فعال في تنمية ذكاء المراهقين في الوقت الحالي، حيث تساعد على تطور تفكير المراهق وتقدمه علمياً، حيث يقدم قدراً كبيراً من المعلومات للمراهقين لا يجدون وسيلة بديلة للحصول عليها، كما أنها تسهم في تعريضة لمحتوى مفيد من الأفلام الوثائقية والتعليمية والتكنولوجية ، كما تساعد في التواصل المستمر مع المراهق أثناء عدم تواجده في المنزل ، ففضاء الوقت خارج المنزل سواء لممارسة رياضة أو تعلم الموسيقى قد يمثل شيء من القلق للوالدين، لذا فإن استخدام المراهق للموبايل يتيح للأهل التواصل المستمر معه، ويمكنه من طلب المساعدة في حال التعرض لأي خطر .
- أكدت نتائج الدراسة بأن هناك أيضاً الكثير من السلبيات التي أفرزتها استخدام الألعاب الذكية بالنسبة للمراهقين ، حيث تشمل الأضرار المترتبة على استخدام المراهق للألعاب الذكية الكثير من الأوجه، فمثلاً يصاب المراهق بالانعزال والعدوانية في التعامل مع أقرانه الآخرين، بسبب طول الفترة التي يستخدم فيها الألعاب الذكية ، وبصفة عامة فإن هذا الأمر يترتب عليه تغيير في عادات المراهق الطبيعية كالحركة ، يلاحظ على المراهقين الذين يمكنون على اتصال لفترات طويلة مع الهواتف المحمولة أنهم لا يتمتعون بالاستقرار أو يفقدون الثقة في أنفسهم ، كما يؤدي بقاء المراهق علي الألعاب الذكية إلى خلق هوة و فراغ بينه وبين والديه وأشقائه والمقربين منه،

- وتصبح لديه نظرة تشاؤمية، التي في الغالب لا يدركها في هذه المرحلة العمرية، إلا أن تراكم هذه الترسبات يتسبب ببناء شخصية هشة وانطوائية ، وتلعب الهواتف المحمولة لدى بعض المراهقين دور المرابي بصورة غير مباشرة، وبالتالي تؤثر في نموهم وعواطفهم على مدى بعيد.
- أسفرت نتائج الدراسة أن المراهقين يقلدون ما يشاهدونه بالتطبيقات الذكية كالألعاب وغيرها ، حيث إن معظم المراهقين الذين يلعبون ألعابا إلكترونية حركية أو قتالية يقلدون أبطالهم المفضلين ويتقمصون شخصياتهم ويتبنون مبادئهم وقيمهم الأمر الذي يؤثر مستقبلا على تكوينهم النفسي وبناء شخصيتهم وثقتهم بنفسهم فضلا عن إمكانية تحول الألعاب الالكترونية إلى إدمان وتداخلها مع أوقات الدراسة ما ينعكس سلبا على التحصيل الدراسي للطفل.
- أشارت نتائج الدراسة إلي أن الاستخدام المستمر للألعاب الذكية قد تسبب في الكثير من الأضرار الصحية للمراهقين ، تبدأ الأضرار الجسمية بما يؤدي لحدوث مشاكل في العين، بسبب الضوء الصادر عنها، الذي من الممكن أن يصيبها بالإجهاد والشيخوخة المبكرة ، حيث يمكن أن يتسبب هذا الضوء في إصابة العين بالضمور البقعي، كما تتضمن الأضرار الجسدية الناجمة عن استعمال الألعاب الذكية بصورة مستمرة كذلك مشاكل في حاسة السمع، وذلك نتيجة استخدام سماعات الأذن فترات طويلة.
- أظهرت نتائج الدراسة أن هذه الألعاب سببت حالة من الإدمان للأطفال والمراهقين ، كما أنها تؤثر بشكل سلبي على الصحة النفسية حيث أدت إلى زيادة حالات التوتر والقلق والاكتئاب وقلة الثقة بالنفس ، بالإضافة إلى فقدان مهارة التواصل مع الآخرين ، والميل إلى الوحدة، وضعف الانتباه والتركيز، وقلة التحصيل الدراسي.
- أوضحت نتائج الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تجذب المراهق في العالم الافتراضي ، وتأسرهم بسهولة وسرعة فائقة، ورغم إيجابيتها في جوانب عديدة إلا أن ثمة انعكاسات سلبية نفسية واجتماعية علي المراهق ما يتطلب مراعاة خاصة، فقضاء ساعات طويلة أمام الهواتف الذكية وألعاب الإنترنت دون مراقبة من الأسرة يزيد مخاطر الانطوائية والعذوانية والعزلة لدى المراهقين وتتطور لأمراض نفسية ، كما تترك العديد من هذه الألعاب فجوة اجتماعية تزيد من مشاكله، والتي بدورها قلّصت أو أخفت موقع المراهق التقليدي في الأسرة، فأصبح لا يشارك ولا يتفاعل، وبالتالي تضعف علاقته بمفهوم الأسرة.
- أشارت نتائج الدراسة بأن الألعاب الذكية قللت تواصل المراهق مع المحيطين به ، حيث يؤدي الاستخدام المستمر لتلك الألعاب إلي الشعور الدائم بالقلق والتوتر عند فصل أو تعطل الإنترنت ، ويكون المراهق في حالة ترقب دائم لبرامج ومواقع التواصل المشارك بها ، كما يؤدي إلي عدم الشعور بالوقت أو بالآخرين من حوله عند استخدام البرامج والأجهزة الإلكترونية ، كما

- يميلون إلى العزلة وقلة التواصل مع الآخرين، وكثرة المكوث في المنزل ، وقلة أو انعدام الأنشطة الرياضية، أو الاجتماعية التي يمارسها الطفل لانشغاله بالأجهزة الإلكترونية.
- أظهرت نتائج الدراسة بأن أهل المراهقين ليس لديهم رضي تجاه استخدام أبنائهم للألعاب الذكية الذكية ، حيث أنه عندما يتعلّق الأمر بتطوّر ذهن المراهق، يجب أن يشعر الآباء والأمهات بالقلق إزاء الوقت الذي يمضونه على شاشة الهاتف، أكثر من خوفهم بسبب الوقت الذي يُمضيه أبنائهم في نفس الممارسة، فينبغي أن يدرك كل أب وأم أن إدمان الأبن لأجهزة الهواتف الذكية هو نوع من أنواع إدمان الإنترنت.
- أكدت نتائج الدراسة أن الألعاب الذكية تؤثر وبشكل كبير علي شعور المراهق بالعزلة الاجتماعية والتي تأتي نتيجة استخدام الألعاب بكثرة وعدم التواصل مع أفراد الأسرة ولا خارج الأسرة مما يؤدي إلي أن المراهق يبني علاقاته الاجتماعية من خلال عالمه الافتراضي ويستغني تماماً عن العلاقات الاجتماعية بعالمه الواقعي .
- أظهرت نتائج الدراسة تأثير الألعاب الذكية على العزلة الاجتماعية حسب درجة الاتفاق والاختلاف ، فجاء في الترتيب الأول في الوزن النسبي بستمع وأتبسط وبقضي وقت مسلي بنسبة ٩٦,٨% ، وجاء في الترتيب الثاني في الوزن النسبي مبسوط وسعيد لأنى بلعب مع أصدقاء من أنحاء العالم بنسبة ٩٥,٥% ، وجاء في الترتيب الثالث في الوزن النسبي بحس إنني مش لوحدي وليا أصحاب ومعارف مش قليلين بنسبة ٩٠,١% . ، وجاء في الترتيب الرابع في الوزن النسبي ما يبذلش مجهود كبير ووقتي بقضيه في حاجات مفيدة بنسبة ٩٠,٠% ، وجاء في الترتيب الخامس في الوزن النسبي بقدر أعلم نفسي بنفسي حاجات جديدة بنسبة ٨٧,٧% ، وجاء في الترتيب السادس في الوزن النسبي بقيت قريب من معارفي وبشاركهم في مناسباتهم دايماً بنسبة ٧٨,٠% ، وجاء في الترتيب السابع في الوزن النسبي مبقاش عندي وقت فاضي دايماً مشغول بنسبة ٧٦,٨% ، وجاء في الترتيب الثامن في الوزن النسبي بحس إنني مش محتاج أتعلم حاجة من حد بتعلمها بنفسي بنسبة ٧٦,٥% ، وجاء في الترتيب التاسع في الوزن النسبي بحس إنني حياتي أحسن وأجمل ومختلفة عن غيري بنسبة ٧٣,٣% ، وجاء في الترتيب العاشر في الوزن النسبي عايش في عالم تاني جميل مختلف عن الحقيقة بنسبة ٧١,٢% ، وجاء في الترتيب الحادي عشر في الوزن النسبي محبش أقعد كتير مع حد علشان مضيعش وقتي بنسبة ٧١,١% ، وجاء في الترتيب الثاني عشر في الوزن النسبي بحس تفكيري بقى مختلف وعندي أفكار كتير بنسبة ٧٠,٩% ، وجاء في الترتيب الثالث عشر في الوزن النسبي فخور وفرحان بنفسي لأنى مميز بنسبة ٧٠,٣% ، وجاء في الترتيب الرابع عشر في الوزن النسبي شفت وعرفت حاجات جديدة وغريبة وكمان شفت ناس بتعمل حاجات أهلي بيقولوا أنها غلط مينفعش

حد يعملها بنسبة ٥٨,٥% ، وجاء في الترتيب الخامس عشر في الوزن النسبي بقي عندي فكرة عن أماكن مختلفة من العالم ويعرف إزاي أتعامل مع الناس صح بنسبة ٥٧,٧% .

كما أظهرت نتائج الدراسة :

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في مدى استخدام الهواتف الذكية .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة في مدى استخدام الألعاب الذكية بالهاتف المحمول .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق عدد الساعات التي تستخدم فيها الألعاب الذكية يومياً .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق الألعاب المفضلة على الهاتف الذكي .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق أسباب استخدام تطبيقات الألعاب الذكية .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق السلوكيات الإيجابية المكتسبة من خلال استخدام الألعاب الذكية .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق السلوكيات السلبية المكتسبة من خلال استخدام الألعاب الذكية .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق تقليد ما يرونه بالألعاب الذكية .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق الآثار الصحية التي حدثت من استخدام الألعاب الذكية .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق الآثار النفسية للألعاب الذكية .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق وفق التأثير الاجتماعي للألعاب الذكية عليهم .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق مدى تقليل استخدامهم للألعاب الذكية رغبتهم في التواصل مع المحيطين .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق مدى رضي والديهم عن استخدامهم للألعاب الذكية .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة وفق شعور المراهق بالعزلة الاجتماعية بسبب استخدام الألعاب الذكية بالهاتف المحمول .

توصيات الدراسة :

- ضرورة تشجيع المراهق على ممارسة الرياضة حتى ولو ببعض التمارين المنزلية البسيطة ، وتعد الرحلات الأسرية لها دور كبير في تشتيت المراهق عن تصفح الموبايل وإدمانه.

- ضرورة تنمية عادة القراءة لدى المراهق وتشجيعه عليها وجعله يحكي ملخصاً عما قرأ بعد انتهائه.
- ضرورة مشاركة الأبناء اهتماماتهم ومعرفة مهاراتهم المختلفة للقيام بتوظيفها بشكل صحيح.
- محاولة خلق بعض المواهب للمراهق مثل موهبة الرسم أو لعب رياضة معينة.
- ضرورة الجلوس مع الأبناء ومشاركتهم في الحديث وأخذ رأيه في بعض الموضوعات المناسبة لعمرهم.
- يجب أن يكون الآباء والأمهات قدوة حسنة فلا يقضون معظم الوقت في استخدام الموبايل.
- توضيح التأثير السلبي للاستخدام المفرط للألعاب الذكية على الصحة خاصة على العين.
- توضيح التأثير النفسي لاستخدام الألعاب الذكية حيث يؤدي للانطواء والعزلة الاجتماعية ، والاستماع لكل أسئلة المراهق والحرص على إجاباته على تساؤلاته حتى لا يضطر إلى اللجوء للموبايل والبحث عنها.

هوامش:

١. نسرین محمد صادق، الآثار السلبية لاستخدام الهواتف المحمولة الذكية على العلاقات الاجتماعية والدينية : دراسة ميدانية، مجلة كلية الآداب ، جامعة بورسعيد ، مجلد ٢٠ ، عدد ١٩ ، ٢٠٢٢.
2. Maryam Hashempour, Internet and Social Isolation: A Comparative Study of the Effect of Internet Use on Social Isolation Between Young and Middle-Aged Individuals, Shiraz E-Med J. In Press(In Press):e114601. Published online 2021 October 12. doi: 10.5812/semj.114601, p.p1-8
٣. مؤيد عبدالسادة راضي ، براء محمد حسن ، اضطراب إدمان الإنترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة ، المؤتمر العلمي الدولي الثاني ، نقابة الأكاديميين العراقيين ، مركز التطوير الإستراتيجي ، كلية التربية ، جامعة صلاح الدين ، ٢٠٢٠ .
4. Emma Doolan, The Relationship Between Social Media Use, Loneliness and Social Isolation, Degree for which thesis is submitted: B.A. (Hons) Psychology 2019, [file:///C:/Users/USER/Downloads/Documents/The Relationship Between Social Media Us.pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Documents/The_Relationship_Between_Social_Media_Us.pdf)
٥. دينا أحمد طه إسماعيل ، الاستخدام المفرط للأجهزة الذكية و علاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طفل ما قبل المدرسة ، رسالة ماجستير ، غير منشورة ، جامعة القاهرة - كلية التربية للطفولة المبكرة - قسم العلوم النفسية ، ٢٠١٩ .
٦. فاطمة الزهراء محمود نعمان، استخدام المراهقين للهواتف الذكية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لديهم، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الدراسات العليا للطفولة، قسم الإعلام وثقافة الطفل ، ٢٠١٩ .
7. Jeyla NASIBOVA, Internet and social isolation among youth in England, Head of Humanities Department at Baku Oxford School, VTB 004.384 KBT 77.056t.ə92, 2018, p. 54-64.

٨. محمود حسن إسماعيل ، مبادئ علم الاتصال ونظريات التأثير ، (القاهرة، الدار العالمية ، ٢٠٠٣)، ص ٢٥٣ .
٩. بسيوني إبراهيم حمادة ، دراسات في الإعلام و تكنولوجيا الاتصال و الرأي العام ، (القاهرة ، علا للكتب، ط١، ٢٠٠٨)، ص١٢٧ .
١٠. داليا فاروق عبد الخالق ، استخدامات المراهقين للمواقع الإلكترونية الصحية و الاشباكات المتحققة منها ، رسالة ماجستير غير منشورة ، (جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، ٢٠١١)، ص ٧٩ .
١١. أسامة عبد الرحيم، فنون الكتابة الصحفية والعمليات الإدراكية لدى القراء ، (القاهرة ، اتيرك للنشر والتوزيع ، ط١ ، ٢٠٠٠)، ص: ٨١ .
12. Serven، Werner J & Tankard، James W، "Communication theories: origins، Methods and uses in the mass media"، 3rd Edition (New York: Longman, 1992)، PP. 267-269.
13. Combs, M.C. and Becker, he: "using mass communication theory"، prentice-Hall, (New Jersey: 1979), P. 50.
١٤. عاطف عدلي العبد ، الاتصال والرأي العام ، الأسس النظرية والاسهامات العربية ، (القاهرة ، دار النشر العربي ، ١٩٨٩) ، ص ٢١٠
١٥. صلاح عبد المجيد، استخدامات الجمهور المصري للصحف اليومية الالكترونية علي شبكه الانترنت دراسة تحليله وميدانية ، رسالة ماجستير غير منشورة، (القاهرة، كلية الاعلام، ٢٠٠٢) ، ص ٧٤ .
16. Mosbah، Hesham: "Uses and Gratification of T.V. Viewing Among Egyptian Adults"، Un-published M.A. thesis، the Department of Journalism American University in Cairo, 1992، P. 21.
١٧. سهير صالح ابراهيم، الاحتياجات الإعلامية والثقافية للمعاقين من برامج التلفزيون، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعه القاهرة، كلية الاعلام، قسم الإذاعة، ٢٠٠٢، ص ٤١ .
18. Katz، Blumler and Gurevitch، "utilization of mass communication by the individual"، in Jay g. Blumler and Elihn Katz (eds). "The uses of mass communications: current perspectives on Gratifications research"، USA: sage publications, 3rd edition, 1974, PP. 21-22.
١٩. عائشة سعيد الغباشي، استخدامات المرأة العمانية لوسائل الاعلام والاشباكات المتحققة، رسالة ماجستير غير منشوره، (جامعه القاهرة، كلية الاعلام، ٢٠٠٢)، ص ٤١
20. Denis Mcquail. "MC Quail's Mass communication theory"، 5th (London: sage publication, 2005), P. 424
21. Ibid., P. 415.
٢٢. عبد الرزاق محمد الدليمي. مرجع سابق ص١٨٨ .

٢٣. محمد عبد الحميد : نظريات الإعلام واتجاهات التأثير ، القاهرة : عالم الكتب ، ط ١ ، ١٩٩٧ ، ص ٢٠٠ .
٢٤. ناهد عامر احمد: المرجع السابق ، ص ١٠٤- ١٠٥ .
٢٥. سحر حسين نجم الدين ، دوافع استخدام المراهقين السعوديين للمنتديات على شبكة الانترنت ، رسالة ماجستير ، قسم الإذاعة والتلفزيون ، كلية الإعلام ، جامعة القاهرة ، ٢٠١٦ ، ص ٢٩ .
٢٦. (مجدى محمد رشيد حلمى حناوى ، استخدامات الطلبة فى سن المراهقة الوسطى لشبكات التواصل الاجتماعى فى مدارس مدينة نابلس فى فلسطين ، العدد ١٦ ، مجلة أعلم ، السعودية ، يناير ٢٠١٦ ، ص ٢٦٤ .
٢٧. سحر حسين ، مرجع سابق ، ص ٣٠ .
٢٨. أسماء باسم ، إيمان عبدالرحمن ، التأثيرات السلبية لاستخدام الهواتف الذكية على الأطفال من وجهة نظر الأمهات جنين والباذان نموذجاً، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة النجاح، نابلس، فلسطين ، ٢٠١٧ ، ص ٨٣ .
٢٩. علي بن عبد الله الشمراني ، أهمية استخدام الهواتف الذكية والحوايب اللوحية في دعم تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلبة المرحلة الثانوية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى، مكة المكرمة، المملكة العربية السعودية ، ٢٠١٣ ، ص ٧ .
٣٠. أمينة صافة، آثار استعمال التكنولوجيات الحديثة على أفراد الأسرة الجزائرية، رسالة دكتوراه، غير منشورة، جامعة وهران ، وهران : الجزائر ، ٢٠١٦ ، ص ١١٨ .
٣١. مريم ما حنوى ، تأثيرات الهاتف النقال على أنماط الاتصال الاجتماعي لدى الطالب الجامعي ، باتبته، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة ، جامعة الحاج لحضر ، ٢٠١٢-٢٠١٣ .
٣٢. شيفر وملمان ، مشكلات الأطفال والمراهقين وأساليب المساعدة فيها ، ترجمة نسيمه داود ونزيه حمدي ، منشورات، الجامعة الأردنية ، د ط ص ١٢٢
٣٣. كنزة قوطال (٢٠١٦) ، العزلة الاجتماعية لدى مستخدمي الهواتف الذكية - دراسة مسحية تحليلية على عينة من الشباب المستخدمين للهواتف الذكية بمدينة مليانة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر، ٢٠١٦ ، ص ٨ .
٣٤. أحمد زايد، سيكولوجية العلاقات بين الجماعات، سلسلة عالم المعرفة (٣٢٦)، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، ٢٠٠٨م، ص ١٩٢ .
٣٥. حيدر كريم سكر ، العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية، مجلة كلية التربية الأساسية، الجامعة المستنصرية، بغداد ، ٢٠٠٦م، ص ٣٠٦ .

٣٦. عباس علوان داوود، مخاوف المراهقين في مرحلة الدراسة المتوسطة في مدينة بغداد، رسالة ماجستير، (العراق، جامعة بغداد، كلية التربية، ١٩٨٢)، ص ١٨.
٣٧. وليم ماسترز ورالف وسيترز، المراهقة و البلوغ، ترجمة: خليل رزوق (بيروت، دار المناهل للطباعة والنشر، الطبعة الأولى، ١٩٩٨)، ص ٥.
٣٨. خليل معوض معوض، سيكولوجية النمو الطفولة والمراهقة، (القاهرة، دار الفكر العربي، الطبعة الثالثة، ١٩٩٤)، ص ٣٢٧.
٣٩. عباس علوان داوود، مخاوف المراهقين في مرحلة الدراسة المتوسطة في مدينة بغداد، مرجع سابق، ص ص ١٨-١٩.
٤٠. حامد عبد السلام زهران، علم نفس النمو الطفولة والمراهقة، (القاهرة، عالم الكتب، الطبعة الخامسة، ١٩٩٤)، ص ٣٢٩.
٤١. عباس علوان داوود، مخاوف المراهقين في مرحلة الدراسة المتوسطة في مدينة بغداد، مرجع سابق، ص ١٩.
٤٢. أحمد حسين عسيري، مقارنة فئتين عمريتين من المراهقين في تغير مفهوم الذات باستخدام برنامج إرشادي، رسالة ماجستير، (السعودية، جامعة الملك سعود، كلية التربية، ١٩٩٣)، ص ٢٩.
٤٣. سعد جلال، الطفولة والمراهقة، (القاهرة، دار الفكر العربي، الطبعة الثانية، د.ت)، ص ٢٤٢.
٤٤. صالح محمد علي أبو جادو علم النفس التطوري (الطفولة والمراهقة)، (عمان، معهد التربية اليونسكو)، ص ٤٠٣.
٤٥. مجدي أحمد مجدي، النمو النفسي بين السواء والمرضى، (الإسكندرية، دار الكتب الجامعية، ١٩٩٦)، ص ص ١٠٣-١٠٤.
٤٦. سعد جلال، الطفولة والمراهقة، مرجع سابق، ص ٢٢٩.
٤٧. مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، الجزائر، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، ٢٠١٦، ص ٩٦، ص ٩٧.
48. Biordi, D., & Nicholson, N. (2013). **Social isolation**. In I. M. Lubkin and P.D. Larsen (Eds.) **Chronic illness: Impact and intervention** (pp. 85–115). Sudbury, MA: Jones and Bartlett.
٤٩. محمد عمر أبو الرب، إلهام مصطفى القصيري، المشكلات السلوكية جراء استخدام الهواتف الذكية من قبل الاطفال من وجهة نظر الوالدين في ضوء بعض المتغيرات، المجلة الدولية للأبحاث التربوية، جامعة الإمارات العربية المتحدة، ٣٥ (٥) ٢٠١٦، ص ١٧١.
٥٠. أمجد أبو جدي، الإدمان على الهاتف النقال وعلاقته بالكشف عن الذات لدى عينة من طلبة الجامعتين الأردنية وعمان الأهلية، المجلة الأردنية للعلوم التربوية، ٤ (٢)، ٢٠١١، ص ١٤٩.

٥١. سميحة برتيمة، الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، بسكرة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر ، ٢٠١٧ ، ص ٣٩ .
٥٢. حمودة سليمة ، الإدمان على الأنترنت اضطراب العصر، الجزائر ، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية، العدد ٢١ ، جامعة قاصدي مرباح بورقلة ، ٢٠١٥ ، ص ١٩٤ .
٥٣. سارة محمود عبد الرحمان حمدان ، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط ، ٢٠١٦ ، ص ١١٤ .
٥٤. قمر السيد أبو سوار ، فعالية استخدام الكتاب الإلكتروني في التحصيل الدراسي لمادة الحاسوب للمرحلة الثانوية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الزعيم الأزهرى، القاهرة، مصر ، ٢٠١٣ ، ص ٦٣ .
٥٥. ساجدة أبو ماضي أثر استخدام المحاكاة الحاسوبية على اكتساب المفاهيم والمهارات الكهربائية بالتكنولوجيا لدى طلبة الصف التاسع الأساسي بغزة، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة فلسطين ، ٢٠١١ ، ص ١١٤ .
٥٦. سامي عطا الله أبو غولة استخدامات ذوي الإعاقة البصرية لتطبيقات التواصل الاجتماعي في الهواتف الذكية والإشباع المتحققه، دراسة ميدانية في محافظات غزة، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين ، ٢٠١٧ ، ص ١٠٣ .
٥٧. سمية قدي ، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتمتر في الوسط المدرسي، الجزائر، دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم، مجلة التنمية البشرية، العدد ١٠ ، مارس ، ٢٠١٨ ، ص ١٩ .
٥٨. المرجع السابق ، ص ٧.
59. Beyens, I., & Beullens, K. (2017). **Parent-child conflict about children's tablet use: The role of parental mediation.** *New Media & Society*, 19(12), 2075-2093..
٦٠. حيدر كريم سكر، العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية، مجلة كلية التربية الأساسية، العدد الثامن والأربعون ، ٢٠٠٦ ، ص ٢١٣ .
٦١. سمير سليمان الجمل ، الآثار السلبية للهواتف الذكية على سلوكيات الطلبة من وجهة نظر المرشدين التربويين ومديري المدارس في جنوب الخليل، مجلة جامعة القدس، ٥ (٣) ، ٢٠١٦ ، ص ٣٧ .
62. Akhtar, H., & Madhulika, V. (2014). Computer Addiction among Higher Secondary Students. **Golden Research Thoughts**, 4 (6), PP: 1-6.
63. Bergin, A., & Pakenham, K. (2015). Law student stress: Relationships between academic demands, social isolation, career pressure, study/ life imbalance and adjustment outcomes in law students. *Psychiatry, Psychology & Law*, 22 (3), PP:388-406.

٦٤. فريال ناجى مصطفى ، درجة استخدام الهواتف الذكية فى العملية التعليمية : دراسة ميدانية من وجهة نظر طلبة تكنولوجيا التعليم فى الجامعات الأردنية ، رسالة دكتوراه غير منشورة - جامعة الشرق الأوسط - كلية العلوم التربوية - قسم الإدارة والمناهج ، ٢٠١٧ . ص ١١ ، ١٢ .
٦٥. عمر بن ضيف الله بن محمد الأزورى ، متطلبات تطبيق التعلم النقال فى تدريس اللغة الإنجليزية بالمرحلة المتوسطة بمدينة الطائف ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة ام القرى ، كلية التربية، المملكة العربية السعودية ، ٢٠١٦ ، ص ٣٢ .
٦٦. فاطمة الأحمرى، أثر استخدام وسائل الاتصال الحديثة على الحوار الأسري :الهاتف الجوال والشبكة العنكبوتية (الإنترنت)، رسالة ماجستير، غير منشورة، جامعة الملك سعود، الرياض :السعودية، ٢٠١٤، ص ٨٠ ، ص ٨١ .
٦٧. طاوس وازي ، وعادل خوجة، وسائل التكنولوجيا الحديثة وتأثيرها على الاتصال بين الآباء والأبناء: (الإنترنت والهاتف النقال نموذجًا)، دراسة مقدمة للملتقى الوطني الثاني:الاتصال وجودة الحياة في الأسرة، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة :الجزائر، ٢٠١٤ ، ص ٣٧ ، ص ٣٨ .
٦٨. رانية عبد الله محمد ، فاعلية توظيف التعلم التجوال عبر الهواتف الذكية في تنمية مهارات التعلم الذاتي ومهارة التواصل الإلكتروني لدى طلاب كلية التربية في جامعة الأقصى بفلسطين، مجلة الزرقاء للبحوث والدراسات الإنسانية، ١٧ (١) ، ٢٠١٧ ، ص ١٠٩ .
٦٩. سامي عطا الله أبو غولة ، مرجع سابق ، ص ١١٢ .
- a. هشام سمير زقوت ، مرجع سابق ، ص ١٢٤ .