العزلة الاجتماعية لدى عينة من أطفال الكمبيوتر من (سن٨-١٣سنة)

دراسة وصفية مطبقة على أطفال الكمبيوتر بمكتبة عرب المحمدي التابعة لجمعية الرعاية المتكاملة ومكتبة مصر الجديدة التابعة لجمعية خدمات مصر الجديدة بمحافظة القاهرة

د/ نبيلة عباس صالح الشوربجى

مدرس علم النفس بكلية الخدمة الاجتماعية

– جامعة القاهرة – فرع الفيوم

ملخص الدراسة:

لقد غزا الكمبيوتر حياة الأطفال فى منازلهم، وأصبح ضيف جديد على المنزل المصري، وأصبحت ألعاب الكمبيوتر تستحوذ على اهتماماتهم، واحتلت الجانب الأكبر فى حياة الطفل أكثر من أىّ استخدامات أخرى للكمبيوتر .. وأصبحت تمثل عالم اللّعب المعاصر للأطفال الآن .. من خلال ألعاب التسلية المختلفة بالأقراص المدمجة بالكمبيوتر، أو بمواقع الألعاب عبر الانترنت وهكذا استحوذت على اهتماماتهم داخل مكتبات الأطفال وذلك لتزايد أعداد أجهزة الكمبيوتر بها .. إذ أن هذه المواقع الخاصة بالألعاب لا ترقى إلى مستوى القراءة والإطلاع وتحصيل وتثقيف العقل .. بل يُعدونها غير ذات قيمة فى تكوين ذواتهم ، وبالتالى يشعر الأطفال بتدنى الذات لديهم .. فهم بذلك لا يستخدمون الكمبيوتر على نحو يسهم فى بناءهم الفكرى والوجدانى بل يستخدمونه للترفيه والتسلية وشغل وقت الفراغ حيث يميلون للإنسحابية والعزلة والاتجاه للرفض .. لقضائهم ساعات طويلة أمامه فى الألعاب المختلفة فترتب عليه نوعاً من أنواع السلوك السلبى للطفل فى مجمل علاقاته الاجتماعية فأصبح الطفل داخل الأسرة معزولاً عن الآخرين بسبب ارتباطه بجهاز الكمبيوتر واستخدامه فى ألعاب التسلية المختلفة .. كما لجأ إلى الانزواء والنفور من الآخرين وفقد الميل للمشاركة فى الأنشطة الموجودة بالمكتبة ، وأصبح يميل إلى العزلة عن الآخرين والتفرغ للكمبيوتر ، فأصبح يمثل الذات البديلة للطفل .. واستهدفت الدراسة التعرف على الأسباب التى تؤدى بأطفال الكمبيوتر من (سن٨-١٣سنة) من الجنسين إلى العزلة الاجتماعية ، الكشف عن وجود علاقة بين الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفى التحليلى بطريقتى الحصر الشامل والعينة ، وتمثلت أدوات الدراسة فى المقابلة ، ومقياس العزلة الاجتماعية لأطفال الكمبيوتر من إعداد الباحثة .

وتمثلت حدود الدراسة فى :

١- المجال البشرى : عينة ممثلة من أطفال الكمبيوتر (ذكور- إناث) من (سن ٨-١٣سنة) المترددين على المكتبتين وعددهم (٧٤) طفلاً وطفلة .

٢- المجال المكانى : مكتبة عرب المحمدى ش لطفى السيد- محطة الدمرداش -مكتبة مصر الجديدة ش العروبة مصر الجديدة .

٣- المجال الزمنى :٢٠٠٣/١٢/١ إلى ٢٠٠٤/١١/٣٠

وانتهى البحث إلى مجموعة من النتائج أهمها :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد الساعات التى يقضيها الأطفال (سن٨-١٣سنة) من الجنسين فى ألعاب الكمبيوتر وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بالمكتبتين والأسرة ، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى متوسط عدد ساعات استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر بالمكتبتين يومياً لصالح الذكور عن الإناث ، ومن أكثر الأسباب التى تؤدى بالطفل إلى العزلة هى شعوره معظم الوقت بوحدته وأنه وحيد فى هذا العالم ، وشعوره بالعزلة عن الآخرين وكرهه للاختلاط بالآخرين منذ دخول الكمبيوتر حياته ، وشعوره بعدم الثقة فى نفسه ، فيقضى معظم أوقاته فى ألعاب الكمبيوتر ، لأن الكمبيوتر يفهمه أكثر من الآخرين . فأصبح الكمبيوتر هو الذات البديلة للطفل لفشله فى تحقيق ذاته فيلعب منفرداً بالكمبيوتر لأنه أفضل صديق له .

العزلة الاجتماعية لدى عينة من أطفال الكمبيوتر من (سن٨-١٢سنة)

دراسة وصفية مطبقة على أطفال الكمبيوتر بمكتبة عرب المحمدى التابعة لجمعية الرعاية المتكاملة ومكتبة مصر الجديدة التابعة لجمعية خدمات مصر الجديدة بمحافظة القاهرة

د/ نبيلة عباس صالح الشوربجى
مدرس علم النفس بكلية الخدمة الاجتماعية
– جامعة القاهرة – فرع الفيوم

مقدمة :

تغيرت المفاهيم والحقائق العلمية ، وتطورت بسرعة مذهلة نتيجة الإنفجار المعرفى، والاكتشافات التكنولوجية الحديثة المتمثلة فى " تكنولوجيا الكمبيوتر"، والذى أسهم وجوده فى العالم إلى إحداث ثورة المعلومات ، وما ترتب عليها من انفجارات متلاحقة فى المفاهيم العلمية والأدبية والثقافية (ثابت حكيم ، ١٩٩٦: ١٥١)، ويعتبر الكمبيوتر أحد الدعائم الأساسية التى يركز عليها عصر المعلومات، كما أنه يعد الدلالة المميزة للمستقبل التكنولوجى .. وانعكس هذا التقدم التكنولوجى على التربية ، فظهر ما يسمى بالمنهج التكنولوجى ، الذى يتم من خلاله توظيف الأساليب والتطبيقات العلمية الحديثة فى مجالات التعليم والتعلم (عبد الله القرا ، ١٩٩٣ : ٣٧) ، وفى مصر ورغم الاهتمام الكبير الذى تبذله الدولة لنشر التكنولوجيا الرقمية باعتبارها مفتاح للتقدم الاقتصادى ، فإن عدد المستخدمين لا يزيد عن ٢٥٠,٠٠٠ من واقع ٦٤ مليون نسمة ، وبدأت خدمات الانترنت المتكاملة فى مصر فى أكتوبر عام ١٩٩٣ بشبكة الجامعات المصرية ، وبمركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار التابع لمجلس الوزراء ، وقد ركزت الدولة جهودها لنشر تكنولوجيا المعلومات بشكل خاص بين الأطفال والشباب ، فقد منحت شركة مايكروسوفت تخفيضات خاصة على أجهزة الكمبيوتر لشباب الجامعات، وتمنح الدولة استخدامات مجانية للإنترنت من خلال نوادى الشباب ... كما بدأ مركز

المعلومات ودعم القرار بمجلس الوزراء مشروعاً عام ١٩٩٧ فى تعليم الأطفال الصغار تكنولوجيا الكمبيوتر والانترنت ، وفى إطار هذا المشروع تم إنشاء ٤٠ نادى للكمبيوتر فى ١٧محافظة ، وتم تدريب ٤٠,٠٠٠طفل بهذه النوادى ، ويهدف المشروع إلى تعليم الأطفال الأفكار الجديدة ، وخلق قنوات اتصال بين الأطفال المصريين وأطفال العالم ، وإلى تنمية مهارات الأطفال ومساعدتهم على أن يكون لهم دوراً حيوياً فى العالم (هبة الله السمّرى ، ٢٠٠٣ : ٢٣٧-٢٣٨) ويطلق على العصر الحالى عصر "تكنولوجيا المعلومات". ويوماً بعد يوم تزداد جاذبية الكمبيوتر، ويزداد تغلغله فى كل أنشطة الحياة ، ولعل هذا يشير إلى أهمية الواجب الملقى على عاتق المؤسسات التربوية الرسمية فى مصر ، فأصبح فى متناول الكثير من المدارس والجامعات والمكتبات العامة للطفل (سليمان العسكرى، ٢٠٠٠ : ١٤) وتقوم معظم المكتبات العامة للأطفال بتزويد مكتباتها بأجهزة الكمبيوتر تمشياً مع سياسة تطوير التعليم وتحديثه فى مصر ، باعتباره أداة للتعليم، فأصبح لغة العصر الآن ، .... ونظراً لأهميته تقوم مكتبات الأطفال بالمداومة على عقد الدورات التدريبية لتعليم الأطفال كيفية استخدامه ، ويقوم بتدريب الأطفال عليه متخصصين مهنيين ، وتستغرق الدورة الواحدة مدة أسبوعين ، ويتم تدريس ثلاث حصص فى الأسبوع فى كل مكتبة ، ومدة الحصة ساعتان باشتراك شهرى بمبلغ نقدي يختلف من مكتبة لأخرى ، (نبيلة الشوربجى ، ٢٠٠١ : ١١) .

ويتردد الأطفال على هذه المكتبات فى الأجازة الصيفية للقراءة والإطلاع ، وممارسة الأنشطة ..... بالإضافة إلى استخدام الكمبيوتر لممارسة ألعاب التسلية المختلفة بمفردهم أو مع آخرين .. ويستغرقون فى ذلك عدة ساعات ، حسب نظام كل مكتبة وذلك للترفيه والتسلية .

مشكلة الدراسة وأهميتها :

لقد غزا الكمبيوتر حياة الأطفال فى منازلهم بعد أن كان نطاقه خارج المنزل ، وأصبح ضيف جديد على المنزل المصرى ، وأصبحت ألعاب التسلية المختلفة

بالأقراص المدمجة بالكمبيوتر CD ، أو بمواقع الألعاب عبر الانترنت Games، تستحوذ على اهتماماتهم ، وغالبيتهم يفضلون ألعاب معينة ، ويجلسون أمام الكمبيوتر للعب ، ويستمرون فيها لساعات طويلة تصل إلى ٤ساعات فأكثر ... إذ أن كل هذه المواقع (الخاصة بالألعاب) لا ترقى إلى مستوى القراءة والإطلاع وتحصيل العلم ، وتثقيف العقل ... بل يعدونها غير ذات قيمة فى تكوين ذواتهم وبالتالى يشعر الأطفال بتدنى الذات لديهم ، ويصبحوا أقل دافعية فى الإنجاز ، وأقل طموحاً ، فهم بذلك لا يستخدمون الكمبيوتر على نحو يسهم فى بنائهم الفكرى والوجدانى ... بل يستخدمونه للترفيه والتسلية وشغل وقت الفراغ ، حيث يميلون للانسحابية والعزلة ، والاتجاه للرفض ، ونقص الميل للتعاطف مع الآخرين، ومشاركتهم فى حل مشكلاتهم .. وبذلك يترك الكمبيوتر أثر سئ على الطفل يتمثل فى إهداره لوقت الطفل ، وتقلص علاقاته الاجتماعية داخل الأسرة وخارجها وخاصة فى مكتبة الطفل، وميله إلى العزلة عن الآخرين ، والتفرغ للكمبيوتر، ويصبح كيان الطفل ضمن كيان الكمبيوتر ... فأصبحت العلاقة بين الكمبيوتر والطفل إحدى المجالات الهامة للدراسة للأسباب الآتية :

١- إن الكمبيوتر أكثر وسائل تكنولوجيا المعلومات انتشاراً سواء فى المدارس والجامعات ومكتبات الأطفال ، وأندية الكمبيوتر والانترنت بشكل لم يسبق لأية وسيلة اتصال أخرى .

٢- إن الكمبيوتر يحظى الآن باهتمام بالغ من الأطفال .

٣- إن الكمبيوتر غزا حياة الأطفال فى منازلهم ، بعد أن كان نطاقه خارج المنزل، وأصبح ضيف جديد على المنزل المصرى .

٤- شيوع النظرة العامة للآثار السلبية لمحتوى ألعاب الكمبيوتر على نفسية الطفل ، فالطفل يجلس ساعات طويلة أمام الكمبيوتر لممارسة ألعاب التسلية المختلفة ... فأصبح فى كثير من الحالات منعزلا عن أسرته ، ومنفصل عنها لانهماكه فى ألعاب الكمبيوتر... بل امتدت هذه العزلة إلى مكتبة الطفل التى يشترك فيها الطفل فى الأجازة الصيفية ، حيث ينسحب عن مشاركة زملائه فى

الأنشطة المختلفة بالمكتبة مفضلاً الجلوس أمام الكمبيوتر لممارسة ألعاب التسلية المفضلة إليه لساعات عديدة ، وتبلورت مشكلة الدراسة فى مجموعة من الأسئلة الأتية :

١- ما هى الأسباب التى تؤدى بأطفال الكمبيوتر (سن٨-١٣سنة) من الجنسين إلى العزلة الاجتماعية بمكتبة عرب المحمدى ومكتبة مصر الجديدة بمحافظة القاهرة وبالأسرة ؟

٢- هل هناك علاقة بين الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية عند الجنسين بمكتبة الطفل والأسرة ؟

٣- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين أطفال الكمبيوتر من ناحية "الجنس" وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بمكتبة الطفل والأسرة ؟

٤- هل هناك فروق بين استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين (فرديا أو مع آخرين) وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بمكتبة الطفل والأسرة ؟

٥- ما هى الخصائص العامة لسلوك الأطفال من الجنسين مستخدمى ألعاب الكمبيوتر بمكتبة الطفل والأسرة ؟

وتستمد هذه الدراسة أهميتها من أن تحديد عدد الساعات التى يستغرقها الأطفال من الجنسين فى الفترة من (سن٨-١٣سنة) فى ألعاب الكمبيوتر المختلفة ، يساعد على معرفة طبيعة العزلة الاجتماعية التى يعانى منها أطفال الكمبيوتر ، وما يصاحبها من انخفاض فى التفاعل الاجتماعى مع الوالدين والأخوة بالأسرة، وخارجها بمكتبة الطفل بانسحابهم من المشاركة فى الأنشطة المختلفة مع زملائهم بالمكتبة، مفضلين الجلوس ساعات عديدة أمام ألعاب الكمبيوتر بالمكتبة .. يساعد كثيراً على اكتشافها وتشخيصها فى هذه المرحلة المبكرة ، بما يؤدى إلى إمكانية وضع الحلول المناسبة لمشكلة العزلة الاجتماعية لأطفال الكمبيوتر ...ويمثل ذلك خطوة مهمة فى معرفة مواقع الخلل التربوى سواء فى الأسرة أو فى مكتبات الأطفال ... ومن ثم تعديل البرامج التربوية كل فيما يخصه ، كما تساعد عملية إشراك الأطفال فى تحديد هذه العزلة ومعرفة أسبابها فى رفع كفاءتهم التقويمية

لذاتهم ، وفى ارتفاع مستوى وعيهم بالآثار السلبية الناتجة عن سوء استخدامهم للكمبيوتر، مما يدعم السلوكيات الإيجابية ، واتجاهاتهم نحو إعادة استخداماتهم للكمبيوتر بطريقة تعليمية وتثقيفية ، وترفيهية أفضل... بمثابة خطوة هامة يمكن بعدها توظيف هذه المعرفة فى تخطيط برامج الإرشاد والتوجيه النفسى والتربوى لأطفال الكمبيوتر بالتعاون مع مكتبة الطفل والأسرة... كما تمهد هذه الدراسة لإجراءات بحوث تتبعية تتناول متغيرات أخرى لتحديد أبرز السلوكيات المرتبطة بالعزلة الاجتماعية لأطفال الكمبيوتر بمكتبة الطفل بالأسرة .

أهداف الدراسة :

تهدف الدراسة الحالية إلى :

١- التعرف على الأسباب التى تؤدى بأطفال الكمبيوتر (سن٨-١٣سنة) من الجنسين إلى العزلة الاجتماعية بمكتبة عرب المحمدى ومكتبة مصر الجديدة بمحافظة القاهرة وبالأسرة .

٢- الكشف عن وجود علاقة بين الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية عند الجنسين بمكتبة الطفل والأسرة

٣- الكشف عن وجود فروق فى العزلة الاجتماعية بين أطفال الكمبيوتر وفقاً للجنس بمكتبة الطفل والأسرة .

٤- الكشف عن وجود فروق بين استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين (فردياً أو مع آخرين) وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بمكتبة الطفل والأسرة .

٥- التعرف على الخصائص العامة لسلوك الأطفال من الجنسين مستخدمى العاب الكمبيوتر بمكتبة الطفل والأسرة .

المفاهيم الإجرائية للدراسة :

١- العزلة الاجتماعية : Social Isolation

ويقصد بها الشعور بالوحدة ونقص الإحساس بالانتماء إلى المجتمع الذى يعيش فيه الطفل، وتتمثل فى انطواء الأطفال وانسحابهم من المشاركة فى الأنشطة

الاجتماعية بمكتبة الطفل ، وتفضيلهم ممارسة الأنشطة الفردية أو الثنائية أمام الكمبيوتر، مع ميل الأطفال إلى الانفراد أثناء العودة للمنزل وانفصالهم عن أسرهم، وضعف التفاعل مع أفرادها، والانهماك مع ألعاب الكمبيوتر ، التى تجعل وجود الطفل بالأسرة من الناحية الجسمانية ، ولكنه منفصل عنها من الناحية النفسية ، لقضائه أوقات طويلة أمام ألعاب التسلية المختلفة بجهاز الكمبيوتر.

٢- أطفال الكمبيوتر : Computer Children

ويقصد بهم الأطفال من سن ٨-١٣سنة (ذكور-إناث) الذين يستخدمون الكمبيوتر فى ممارسة ألعاب التسلية المختلفة بمكتبة الطفل لفترة تتراوح من ساعة إلى ساعتين فى اليوم، بالإضافة إلى قيامهم باللعب على الكمبيوتر فى المنزل لفترة تتراوح من ٤ ساعات فأكثر، ويترددون على مكتبة عرب المحمدى التابعة لجمعية الرعاية المتكاملة، ومكتبة مصر الجديدة التابعة لجمعية خدمات مصر الجديدة بمحافظة القاهرة فى شهور يونية ، ويولية وأغسطس .

٣- مكتبة الطفل: Child Library

هي مؤسسة ثقافية اجتماعية مخصصة للأطفال ، تقدم فيها مجموعة متنوعة من الأنشطة والخدمات لتلبية احتياجات وميول الأطفال حسب فئاتهم العمرية ، كما توفر لهم مجموعة من الكتب والقصص المطبوعة ، وغير المطبوعة منتقاة ، ومرتبة ترتيباً معيناً وفق عمليات معينة ، مثل التصنيف والفهرسة ، ومزودة بأجهزة الكمبيوتر التى يستخدمها الأطفال فى ممارسة ألعاب التسلية المختلفة كما فى عرب المحمدى التابعة لجمعية الرعاية المتكاملة ، ومكتبة مصر الجديدة التابعة لجمعية خدمات مصر الجديدة بمحافظة القاهرة .

٤- التردد : Frequency

عدد مرات ذهاب الطفل (ذكر-أنثى) من منزله إلى مكتبة الطفل خلال شهور يونية ، يولية ، أغسطس .

حدود الدراسة

١- **المجال البشرى** : عينة من أطفال الكمبيوتر (ذكور-إناث) من سن ٨-١٣سنة والمترددين على مكتبة عرب المحمدى التابعة لجمعية الرعاية المتكاملة، ومكتبة مصر الجديدة التابعة لجمعية خدمات مصر الجديدة بمحافظة القاهرة وعددهم : ٧٤ طفلاً وطفلة .

٢- **المجال المكانى** : مكتبة عرب المحمدى شارع لطفى السيد- محطة الدمرداش. مترو الأنفاق ومكتبة مصر الجديدة شارع العروبة بمصر الجديدة.

٣- **المجال الزمنى** : الفترة من ٢٠٠٣/١٢/١ إلى ٢٠٠٤/١١/٣٠

الإطار النظرى للدراسة :

العزلة الاجتماعية وأشكالها ونظرياتها (لدى أطفال الكمبيوتر) :

لعل انتشار أجهزة الكمبيوتر فى مصر بشكل متزايد فى الآونة الأخيرة ، فى مجالات الطب والصحة ، والتعليم والجامعات ، ومراكز الأبحاث العلمية ، وأندية الكمبيوتر، ومكتبات الأطفال ، والتى تزايد معها أعداد الأطفال المستخدمين لجهاز الكمبيوتر بهذه المكتبات ... ارتبطت بتأثيرها المباشر فى شخصية الطفل لقضائه ساعات عديدة بمكتبة الطفل ، لممارسة ألعاب الكمبيوتر Computer games playing فترتب عليه نوعا من أنواع السلوك السلبى عند الطفل ، فى مجمل علاقاته الاجتماعية منها: الانزواء والنفور من الآخرين . وفقد الميل للمشاركة فى الأنشطة الموجودة بمكتبة الطفل ، والانسحابية والعزلة .. ولم يقف الأمر عند ذلك فحسب... بل امتدت عزلة الطفل داخل منزل أسرته ، فأصبح الطفل فى كثير من الحالات منعزلاً عن أفراد أسرته .. لميله للانفراد والانهماك مع ألعاب الكمبيوتر لساعات طويلة منشغلاً بها عن أسرته . ويمكن القول : بأن الشعور بالعزلة الاجتماعية أصبحت مشكلة خطيرة واسعة الانتشار بين جميع الفئات العمرية ، والتى تسببت فيها تكنولوجيا المعلومات الحديثة وأهمها الكمبيوتر والانترنت .

وتعرف العزلة الاجتماعية : بأنها مصطلح أعم من مجرد الوحدة التى غالباً ما

يتم الخلط بينهما على أنهما شئ واحد" وهى العزلة الاجتماعية Social Isolation مساوية لمصطلح الاغتراب Alienation ذاته عند بعض الباحثين ، ومن أبعادها الإحباط والخجل والوحدة والقلق . (Finn,s. & Gorr, M; 1988, P:137)، ويعرف بيرلمان Perlman العزلة الاجتماعية بأنها شعور طبيعى عندما تقل شبكة العلاقات الاجتماعية للفرد كمياً أو كيفياً ، فشبكة العلاقات الاجتماعية الحقيقية ستقل نتيجة لازدياد جانب أو مجال من مدة الحياة اليومية للإنسان، فزيادة أحد المهام ستؤدى بالضرورة لانخفاض مهام أخرى فى دورة الحياة اليومية ، فالعلاقات الاجتماعية الحقيقية ستقل نتيجة للاتصال المستمر بالانترنت (Perlman, Daniel; 1988, P:191)

كما تعرف العزلة الاجتماعية Social Isolation : بأنها شعور الفرد بالوحدة وعدم الإحساس بالانتماء إلى المجتمع الذى يعيش فيه ، ويعبر هذا عن انطواء الأفراد وانسحابهم من المشاركة فى الأنشطة الاجتماعية ، بحيث يكون الفرد فى حالة تناقض بين ما هو مادى وما هو نفسى ، فهو موجود فى المجتمع من الناحية المادية ، ولكنه منفصل عنه من الناحية النفسية (زينب شقير ،٢٠٠١-٢٠٠٢ : ٦)، **ولكن لماذا تحدث العزلة الاجتماعية ؟ ولماذا يندمج الأطفال فى ألعاب الكمبيوتر؟ منفصلين عن أسرهم ، ومنسحبين عن المشاركة فى الأنشطة الاجتماعية المختلفة مع زملائهم بمكتبة الطفل؟**

ويحتوى الإطار النظرى لهذه الدراسة على ثلاث فئات للعزلة الاجتماعية لدى أطفال الكمبيوتر الأولى : تتحدث عن العزلة الاجتماعية باعتبارها الحرمان من الحاجات الأساسية ، والثانية : تتحدث عن العزلة الاجتماعية نتيجة الشعور بالفراغ وعدم الأهمية والقيمة ، والثالثة : تتحدث عن العزلة الاجتماعية نتيجة لفقدان الحب والثقة والتسامح، وفيما يلى نتناول كل فئة على حدة :

١- العزلة الاجتماعية باعتبارها الحرمان من الحاجات الأساسية :

ويتزعم هذه الفئة ابراهام ماسلو Abraham Maslow فى نظريته للدافعية حيث رأى أن للفرد دوافع وحاجات فطرية قام بترتيبها هرميا على أساس قوتها ،

ورغم أن جميعها هامة للإنسان إلا أن منها ما هو أكثر إلحاحا وأهمية عن الآخر، كما أعطى أهمية للمعرفة والفهم لارتباطهما بحل المشكلات التى تتيح للفرد التغلب على العقبات ، وبالتالى إتاحة الفرصة لإشباع الحاجات (جابر عبد الحميد جابر، ١٩٨٦: ٥٧٥) ، و تنشأ العزلة استناداً إلى تلك الرؤية من جراء أشكال من الحرمان من الحاجات الأساسية الفطرية أو المكتسبة ، مع ضعف القدرة على حل المشكلات ، فينشأ القلق ويندمج الفرد فى الاستجابة التى تحقق له إشباعاً هروبياً مزيفاً ، وذلك قبيل أحلام اليقظة أو العزلة ، (دافيد مارتن (ترجمة) صلاح مخيمر ١٩٧١ : ٩٣-٩٤) .

وكارل روجرز Carl Rogers فى نظريته المسماة "بالعلاج المتمركز حول العميل" Client centere therapy ، ورأى أن الذات هى جوهر الشخصية ومفهوم الذات Self concept هو حجر الزاوية ، حيث يقوم بوظيفة دفاعية ، فهو ينظم السلوك ويحدده وأن أفضل وسيلة لتغيير السلوك هى تغيير مفهوم الفرد عن ذاته فى الاتجاه الايجابى ، وذلك لأن الفرد لديه نزعة إلى تحقيق ذاته ... واستناداً لنظرية روجرز ، فإن العزلة ترجع إلى تدنى مفهوم الذات لدى الفرد ، فضلاً عن حدوث تحريفات فى بنيته الادراكية ، مما يدفعه إلى السلوك الانعزالى ، كهروبه من هذا الواقع إلى واقع وهمى يحقق فيه ما عجز الفرد عن تحقيقه فى الواقع الفعلى – حيث يتيح له التخلص من معاناة انخفاض قيمة الذات ، أو على الأقل يتيح له تقريب المسافة بين صورة الذات المثالية ، وصورة الذات الواقعية (Alloy, I.B, et al; 1994, P : 46) ، وأن العزلة لدى أطفال الكمبيوتر قد تكون نتاجا لعدم إشباع الطفل الحاجة إلى تقدير الذات ، وما تتضمنه من إقامة علاقات مشبعة مع الذات ومع الآخرين ... فالطفل يعبر عن شخصيته بالقول والفعل، ورغبته فى تحقيق أمنياته وطموحاته ، وتبدو الحاجة إلى التعبير عن الذات لدى الطفل فى إصراره على القيام ببعض الأعمال مستقلاً عن الآخرين أما تقدير الآخرين فينطوى على المكانة واعتراف الآخرين به ، وتقديرهم له ولأعماله لذا فإن عدم إشباع الأطفال لهذه الحاجات وإحباطها يؤدى بهم إلى إدراك سلبى لذواتهم ،

وتتسم ذواتهم بالدونية والعجز وعدم الكفاية (نبيلة الشوربجى وآخرون ، ٢٠٠٣ : ٩١) ، وتنخفض لديهم دوافع الودّ مع الآخرين، حيث يميلون للانسحابية والاتجاه للرفض ، ونقص الميل للتعاطف مع الآخرين ومشاركتهم فى حل مشكلاتهم ... فيلجأ الأطفال للانفراد فى ممارسة ألعاب الكمبيوتر المختلفة ، والانهماك فيها لساعات طويلة ، وتصبح سلوكياتهم يمكن أن تفرغهم من ذواتهم ، ليصبح الكمبيوتر هو الذات البديلة سواء فى مكتبة الطفل أو فى الأسرة.

٢- العزلة الاجتماعية - نتيجة للشعور بالفراغ وعدم الأهمية والقيمة :

الإنسان فى المنظور الوجودى " هو كائن حى بطبيعته ، وإن أتى بشّر يكون نتيجة رد فعل لما يواجهه من صعوبات وتحديات واحباطات .. فالفرد فى نظر هذا المذهب حُرّ ، يختار من الحياة الأسلوب الذى يتناسب معه ، والذى ينفرد به عن غيره ، وحريّة الإنسان دائماً فى نمو وتطور ، يدفعه إلى نشاطه الدافع إلى تحقيق الذات (عبد السلام عبد الغفار ، ١٩٧٧: ٥١) ويعتبر رولومای Rollomay أحد أهم المنظرين الممثلين للاتجاه الوجودى... ويرى أن المشكلة الرئيسية التى كانت لدى مرضاه هى شعورهم بالفراغ الداخلى والضعف والقلق ، وفقدان القوة وعدم الأهمية والقيمة ... حيث يؤدى هذا إلى العجز والميل للكبت الذى سرعان ما يتولد عنه الخمول والتعب ، فيتحول الأفراد إلى العنف مما يزيد من شعورهم بالاغتراب ويزيد من العزلة والوحدة .. فالعزلة هنا مرحلة من مراحل الاغتراب .. والفراغ هنا يمثل تهديد القاعدة الأمنية التى تتيح للفرد أن يمارس ويجرب نفسه كذات فى علاقته بالأشياء ، وأن استخدام التكنولوجيا ما هو إلا محاولة لملء ذلك الفراغ الموجود فى وعينا المتناقض (Rollomay; 1972, PP: 30-32) واستناداً لرأى الوجوديين ، فإن العزلة ترجع إلى الشعور بالفراغ وفقدان الأهمية والقيمة ، فالفرد لا يقوى كثيراً على التعايش مع هذا الفراغ الوجودى ... مما يدفعه إلى الهرب لملء فراغ وجوده ... ومن هنا فإن لجوء الفرد إلى العزلة ، ليس نتاجاً لطبيعته ، وإنما هو نتاج لفشله فى تحقيق ذاته بطريقة طبيعية ومقبولة اجتماعياً .. ومن ثم يفقد أهم مُبررات وجوده ، وأن العزلة لدى أطفال الكمبيوتر قد تكون نتاجاً لشعور

الطفل بالفراغ وفقدان أهميته وقيمته ... فإنه لا يستطيع التعايش كثيراً مع هذا الفراغ، مما يدفعه إلى الهرب لملء فراغه ، فقد يهرب إلى ممارسة ألعاب الكمبيوتر المختلفة ، فهى تعطى للطفل ثقة كبيرة بنفسه، وذلك لإتقان الطفل لمهارات التعامل مع ألعاب الكمبيوتر ، وهو بذلك قد ملئ الشعور بالفراغ وعدم الأهمية والقيمة ... لفشله فى تحقيق ذاته بطريقة طبيعية ومقبولة في مكتبة الطفل أو فى الأسرة .

٣- العزلة الاجتماعية نتيجة لفقدان الحب والثقة والتسامح :

وتتزعم وجهة النظر النفسية الاجتماعية (الفرويديون الجدد ، كارين هورنى Karin Horney) ، وترى أن كل فرد يولد ولديه إمكانيات واسعة للنمو والتطور، وللبيئة سواء كانت الأسرة أو المدرسة أو المجتمع لها أثر كبير على نموه وتوافقه مع الظروف التى تواجهه ، وتنمو شخصية الفرد على نحو سوى إذا ما كانت علاقاته بالآخرين إيجابية ، أما إذا كان الآخرون يمثلون خطراً يهدد كيانه فيلجأ إلى وسائل دفاعية قسرية ، ويتولد لديه القلق نتيجة لعوامل البيئة المليئة بالإحباط والحرمان ... ومن ثم يسير فى معاملاته وعلاقاته نحو أحد اتجاهات ثلاثة : إما أن يتحرك نحو الناس فيصبح شخصا مطيعاً ، أو يتحرك ضد الناس فيصبح عدوانياً متسلطاً ، أو يتحرك بعيداً عن الناس فيصبح منعزلاً أو انسحابياً - وكل اتجاه من هذه الاتجاهات يعد أساساً للصراع الداخلى ، ويمكن تجنب هذه الصراعات أو حلها بتنشئة الطفل فى أسرة يتوفر فيها الأمن والثقة والحب والتسامح (ك، هول ولندزى (ترجمة) فرج أحمد فرج وآخرون ١٩٧١: ١٨٠-١٨١) .

ويشير سوليفان Sulivan بأن الشعور بالوحدة لدى الطفل يأتى من إدراكه بأن ليس هناك مساندة من مصادر الإشباع والدفء والحب فى الأسرة ، فيشعر الطفل بالعجز ، فلا يوجد من يلجأ إليه ، فيستجيب الطفل لذلك بالشعور بالوحدة والعزلة المصحوبة بالقلق ، كما يؤكد على أهمية العلاقات الاجتماعية بين الطفل وبين القائمين على تربيته وخاصة الأم .. إذ أن نمط الشخصية يتحدد طبقا لما تكون عليه

علاقات الطفل بوالديه وأخوته وأقاربه والآخرين (أبو بكر مرسى ، ٢٠٠٢ : ١١٦- ١١٧) .

الحاجات النفسية لأطفال الكمبيوتر :

الحاجة : هى نزعة نحو هدف مُعَّين ، يسبب الحصول عليه رضا فى النفس (وفيق صفوت مختار ، ٢٠٠١ : ١٦٠) كما يقصد بالحاجة الشعور بالاحتياج أو العوز إلى شئ ما ، بحيث يدفع هذا الشعور الكائن الحى إلى الحصول على ما يفتقد إليه (نبيلة الشوربجى ، ٢٠٠٢-٢٠٠٣ : ١٢٠) .

ويقصد بالحاجات النفسية لأطفال الكمبيوتر : القوى التى تدفع طفل الكمبيوتر لتلبية احتياجاته فتدفعه إلى النشاط وتوجه سلوكه نحو القيام بأنشطة اللعب المختلفة بالكمبيوتر ذات الصلة بإشباع حاجة لديه : مثل إتقان الطفل لمهارات التعامل مع ألعاب الكمبيوتر - فهى تعطى للطفل ثقة كبيرة بذاته ، وذلك لفشله فى تحقيق ذاته وتقديرها بطريقة طبيعية ، ليصبح الكمبيوتر هو الذات البديلة للطفل سواء فى مكتبة الطفل أو فى الأسرة . ويمكن أن ندرك طبيعة الحاجات النفسية ، ومدى أهميتها لدى أطفال الكمبيوتر ، عندما توجد صعوبات أو ظروف تحول دون إشباع هذه الحاجات لهم ... بحيث تظهر على الطفل علامات القلق والميل للانسحابية ، ونقص الميل للتعاطف مع الآخرين ، ومشاركتهم فى حل مشكلاتهم ، والميل للعزلة عن الآخرين سواء فى مكتبة الطفل أو فى الأسرة ، **ومن أهم الحاجات النفسية الأساسية لأطفال الكمبيوتر ، والتى ستركز عليها الباحثة فى هذه الدراسة :**

١- الحاجة إلى الحب :

ويقصد بالحب : قبول الطفل رضا المحيطين به وتجاوبهم معه ، والاعتزاز بكينونته وشخصيته ، والنظر إليه بنوع من السماحة التى تغفر له أخطاءه ، وتزكى حسناته ، بحيث يشعر الطفل بأنه محبوب ومرغوب فيه .

والحب من الحاجات النفسية الهامة ، والتى يكون لها تأثيرها على حياة الشخص المستقبلية ، إذا ما أشبعت فى مرحلة الطفولة المبكرة ، ويشترك فيها الطفل مع البالغ ، والتى يسعى كل منهما إلى إشباعها ، فالطفل فى حاجة إلى الشعور بأنه

(محب–ومحبوب) ، وأن هذا الحب متبادل بينه وبين والديه وأشقائه وشقيقاته وأقاربه وزملائه فى المدرسة ومكتبة الطفل ، وهذا الحب ضرورى لصحته النفسية، لأنه يريد أن يشعر بأنه مرغوب فيه ، وبالتالى ينتمى إلى جماعة تحبه وتمنحه العطف والحنان ، وأن عدم إحساس الطفل بالشعور بالحب يؤدى به إلى الشعور بالوحدة والعزلة (وفيق صفوت مختار ،٢٠٠١ : ١٦٥-١٦٦).

٢- الحاجة إلى تقديرات الذات :

ويقصد بـ" تقدير الذات " : تقييم الفرد لذاته ، وآماله وتطلعاته المستقبلية ووضعه أو مكانته بين الآخرين ، كما أنه يعتمد على عدة عوامل منها : علاقات الفرد بغيره من الناس ، وصدقه مع نفسه، ونقده لذاته ، وموقفه من نجاحه أو فشله، وهى حاجة يحتاجها كل طفل وتتجلى واضحة عندما يشعر الطفل بأنه موضع تقدير وقبول من الآخرين لأنهم يعاملونه كفرد له أهميته ، والطفل فى حاجة إلى أن يُمتدح عند تحقيقه لكل عمل أو نشاط يقوم به ، مما يكسبه الثقة فى نفسه ، فالطفل الذى يجد تقديراً وتشجيعاً ، تزداد همته فيبذل جهداً أكبر ليحافظ على ما حققه من إنجازات ونجاحات .. فتقدير الطفل لذاته يضم الثقة بالنفس والشعور بالتمكن والاستقلال والحرية ، أما تقدير الآخرين له فينطوى على المكانة ، واعتراف الآخرين به واهتمامهم وتقديرهم له ولأعماله .. ويؤدى إشباع هذه الحاجة إلى ظهور اتجاهات تتسم بثقة الفرد بذاته ، وتقديره وأهميته بكونه ضرورياً ونافعاً لمجتمعه .. أما عدم إشباع هذه الحاجة وإحباطها لدى الطفل تؤدى إلى تدنى مفهوم الذات والذى يترتب عليه سلوك غير مناسب للطفل ، يتسم بالتوتر والقلق والوحدة، والسلوك الانفرادى كهروب الطفل من هذا الواقع إلى واقع آخر يحقق فيه ما عجز عن تحقيقه فى الواقع الفعلى ويتمثل فى (ألعاب الكمبيوتر الفردية أو الثنائية).

٣- الحاجة إلى الأمن والطمأنينة :

والأمن بمعناه السيكلوجى : هو شعور المرء بقيمته الشخصية واطمئنانه إلى وضعه ، وثقته بنفسه ، وهو شعور ينشأ لدى الطفل فى أعقاب حصوله على التقدير والتشجيع .. ولاسيما من جانب والديه أو مُعلميه :

والحاجة إلى الأمن والطمأنينة : من أقوى الحاجات النفسية التى يحتاجها الطفل، ويقصد بها أن يشعر الطفل بأن من يحيطون به يتقبلونه ، ويحيطونه بالحب والحنان والرعاية .. والشعور بالأمن مسألة ثقة يكتسبها الطفل عند تفاعله مع البيئة الأسرية المحدودة التى يتفاعل معها .. فتوقع الطفل رد فعل معين من الأب أو الأم يعنى استقرار العلاقة فى الحاضر والمستقبل .. ولعل أهم ما يقمع هذه الحاجة هو شعور الطفل بانصراف والديه عنه أو شعوره بأنه مهمل ومتروك للغير الذين تخلو معاملتهم من العطف والحنان .. ولا تتمثل الحاجة إلى الأمن إلى تلبية حاجات الطفل المادية من مأكل ومشرب ومسكن وملبس فقط ... إنما تتمثل أيضاً فى مدى الإشباع العاطفى ، وإحساس الطفل بأنه لا يزال موضع قبول من والديه وبقية أفراد أسرته، ومُعلميه وأصدقائه فى مكتبة الطفل والمشرفين على المكتبة ، مما يجعل الطفل يشعر بالثقة بنفسه وبالآخرين ... وإذا فقد الطفل الإحساس بالأمن يتسم سلوكه بالقلق الذى ينشأ عن ضيق أفق الوالدين واستخدامهم اللوم المتكرر أو المعايرة أو التجاهل أو التوبيخ والتأنيب المستمر للطفل ، فيلجأ الطفل إلى الانطواء والإحساس بالدونية والشعور بالنقص (نبيلة الشوربجى ٢٠٠٢-٢٠٠٣ : ٨٦-٨٧)، فتنمو لدى الطفل الانسحابية والميل إلى العزلة عن الآخرين سواء فى الأسرة أو فى مكتبة الطفل.

٤- الحاجة إلى اللعب :

اللعب : عبارة عن جميع الأنشطة التى يقوم بها الطفل بقصد إشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقاته ، بحيث يجد فيها متعة ولذة ، وهو فى اللعب يكون مدفوعاً بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاستكشاف وغيرها (وفيق صفوت مختار، ٢٠٠١ : ٤١).

أهداف اللعب : الهدف من اللعب هو الاستمرار فى ممارسة نشاط سار ، وليس لمجرد التعبير عن غريزة كامنة فى الإنسان . ويرى العالم الانثروبولوجى إدوارد نوربك Edward Norbeck أن الهدف الأساسى للعب ذو أهمية أعمق لكل طفل ، فالأطفال الذين يلعبون يتم تشجيعهم فى المقام الأول على الاستمتاع بالحياة، تلك هى

القيمة المجربة البارزة للعب والألعاب ، ذلك أنه من دون قدرة الاستمتاع بالحياة قد تصبح سنوات الرشد مملة ومرهقة (مارى وين (ترجمة) عبد الفتاح الصُبحى ، ١٩٩٩: ١٤٣)

ويتضمن اللعب مجموعة من المبادئ النفسية :

- أن اللعب نشاط مهم فى حد ذاته ، وهو وسيلة للترفيه عن النفس لما يمتاز به من حرية النشاط أثناء أدائه ولبعده عن المؤثرات والالتزامات الاجتماعية .
- يشعر فيه الطفل بلذة التفوق أثناءه ، وهذا شعور طبيعى لكل إنسان ، وهو عمل تلقائى يقوم به الإنسان بدافع من نفسه ، دون أن يلزمه أحد القيام به .
- أن الحرية فى اللعب لا يمكن أن تكون كاملة غير محدودة ، ومن أجل ذلك وضعت قوانين خاصة لكل لعبة يتحتم على كل لاعب ملاحظتها والخضوع لها ، ففى ذلك طمأنينة للاعبين وضمان لتمتعهم باللعب .
- أن كثيراً من ضروب اللعب تعويضية ، أى أن الإنسان يعوض ما يشعر به من ضعف ونقص فهى تشعره بالقوة والسيطرة والتفوق (Jerry. J. Wellington; 1991, P:10)

وتأخذ تجربة الأطفال مع ألعاب الكمبيوتر شكلاً جديداً من أشكال اللعب الحديثة وأصبحت ألعاب التسلية المختلفة بالأقراص المدمجة بالكمبيوتر CD ، أو بمواقع الألعاب عبر الانترنت Games تستحوذ على اهتماماتهم ، وأصبح الأطفال يستغنون بها عن اللعب بالدمية ... والألعاب المشتركة الجماعية مع قرنائهم ، باللعب أمام جهاز الكمبيوتر بمفردهم مفتقدين فى ذلك الإدراك والوعى الحسى بالآخرين .. لما تعطيهم ألعاب الكمبيوتر الحديثة من خاصية اللعب بمفردهم أو بالمشاركة مع آخرين .. على نحو يجعل الأطفال يقضون وقتاً طويلاً أمام هذه الأشكال المختلفة لألعاب الكمبيوتر* .. وأصبح للكمبيوتر برامج خاصة بالألعاب التعليمية يلعبها الطفل بمفرده أو ضد آخر .. حيث يقوم الكمبيوتر بدور محكم

* انظر الملحق رقم (١)

اللعبة، وهذه الألعاب من شأنها زيادة التفكير الابتكارى للطفل ... فهناك الألعاب التى توفر عدد من الاختبارات على أساس تسلسل مراحل اللعبة أو على أساس محتوى اللعبة ..كما توجد الألعاب الذهنية التى تعتبر تطبيقاً للذكاء مثل الشطرنج ، **ولألعاب الكمبيوتر أهمية بالنسبة للطفل تتمثل فى :**

- إتاحة الفرصة للطفل أن يشارك فى تعلمه بشكل نشط ، ويتخذ القرارات بنفسه بدلاً من تلقى المعلومات . وكذا فى تصحيح الأخطاء التى وقع فيها . (مجدى عزيز ابراهيم ، ٢٠٠٠ : ٧٠-٧١)
- يحدث التعلم فيها بشكل غير مباشر من اللحظة التى توضع للفوز، بهدف الإفادة من عناصر الموضوع العملى الذى تسعى اللعبة التعليمية له (فتح الباب عبد الحكيم ، ١٩٩٥ : ٩٧) .
- تقدم للطفل تعليماً موجهاً يزيد من فرص الطفل فى تعلم المفاهيم أو المعلومات المتضمنة فى اللعبة (Peter Coburn, et al; 1992 P:37)

وتتخذ ألعاب الأطفال سواء كان استكشافيا أم مهارياً مجرى انفرادى ، وتصبح قدراتهم على ضبط سلوكهم الخاص ذات أهمية متزايدة فى نجاحهم أثناء قيامهم باللعب بمفردهم أو مع آخرين بالكمبيوتر ، فيصبح ضبط الدوافع العامل الحاسم فى لعب هؤلاء الأطفال ، فتقبل الخسارة بلباقة ، وتعلم الاستسلام مع النفس فى حالة الفوز على نفسه فى هذه الألعاب .

الدراسات السابقة :

نظراً لندرة الدراسات العربية المرتبطة بالعزلة الاجتماعية ، وأطفال الكمبيوتر بمكتبة الطفل ، فقد استعانت الباحثة فى دراستها الحالية ببعض الدراسات الأجنبية التى تناولت العزلة الاجتماعية واستخدام الأطفال للكمبيوتر والانترنت بالمدارس وألعاب الفيديو ... كما استعانت أيضاً ببعض الدراسات الغربية المرتبطة بالعزلة الاجتماعية واستخدام الانترنت .. وعلى الرغم من تنوع هذه الدراسات من حيث الأهداف والأدوات والاتجاهات . **فنجد من بين هذه الدراسات :**

[١] دراسة برينر Brenner.V.; ١٩٩٧ :

اهتمت الدراسة بالتعرف على علاقات الأفراد الاجتماعية داخل نطاق الأسرة وخارجها بعد ثلاثين يوماً من اشتراكهم فى شبكة الانترنت وأثرها على العزلة الاجتماعية ... وأسفرت نتائجها عن وجود انخفاض فى روابط العلاقات الاجتماعية لدى الأفراد داخل الأسرة ، حيث لم يُعد هناك الاجتماع حول مائدة الطعام ، أو النزهة الجماعية ، أو المشاركة فى المناسبات داخل الأسرة وخارجها .

[٢] دراسة فان تشى وآخرون Van-Schie, et al; ١٩٩٧ :

اهتمت الدراسة بالتعرف على استخدام أطفال المرحلة الابتدائية لألعاب الفيديو وأثرها على التكامل الإجتماعى والأداء المدرسى على عينة قوامها : ٣٤٦ طفلاً وطفلة من الفصل السابع والثامن بالمدارس الابتدائية فى اسكندنافيا وهولندا ، وأسفرت نتائجها عن وجود علاقة سلبية بين الوقت المنقضى فى ممارسة ألعاب الفيديو والسلوك الاجتماعى للطفل ، ووجود علاقة إيجابية بين الوقت المنقضى فى ألعاب الفيديو وذكاء الطفل ، وأن الأولاد يستغرقون وقت أكثر من البنات فى ألعاب الفيديو .

[٣] دراسة روبرت كراوت وآخرون Kraut Robert. et al; ١٩٩٨:

اهتمت الدراسة بالتعرف على استخدام الأسرة للانترنت وأثرها على العزلة الاجتماعية والصحة النفسية للفرد على عينة قوامها : ١٦٩ فرداً ، من ٧٣ أسرة بمدينة بيتسبرج الأمريكية فى السنة الأولى والثانية من استخدامهم للانترنت ... وأسفرت نتائجها عن أن الاستخدام المتزايد للانترنت يؤدى إلى انخفاض الاتصال بالمشاركة مع أفراد الأسرة داخل المنزل ، كما يسهم فى التقليل من حجم الدائرة الاجتماعية التى ينتمون إليها ، وأن كثرة استخدام أفراد الأسرة للانترنت وقضائهم ساعات طويلة أمامه يؤدى إلى الوحدة الاجتماعية والاكتئاب ، وهما يعتبران جانبين اجتماعيين ونفسيين هامين يؤثران على العزلة الاجتماعية والصحة النفسية لأفراد الأسرة .

[٤] دراسة كارول هيوز Hughes, Carole; ١٩٩٩:

اهتمت الدراسة بالتعرف على العلاقة بين استخدام الانترنت والوحدة بين طلاب الجامعة الكاثوليكية فى الولايات المتحدة ... وأسفرت نتائجها عن وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الانترنت والوحدة بين طلاب شباب الجامعة ، وأن الذكور هم أكثر استخداما للانترنت من الإناث ، وبالتالى فهم يعانون ويشعرون بالوحدة بشكل أكبر من الإناث داخل الأسرة .

[٥] دراسة ساندروز وآخرون Sanders, et al; ٢٠٠٠ :

اهتمت الدراسة بالتعرف على العلاقة بين استخدام الشباب للانترنت والشعور بالاكتئاب والعزلة الاجتماعية ... وأسفرت نتائجها عن وجود علاقة طردية بين استخدام الشباب للانترنت ، وبين الشعور بالاكتئاب والعزلة الاجتماعية ، وأن الشباب مستخدمى الانترنت سجلوا انخفاضاً فى التفاعل مع الوالدين (سواء كان الأب أو الأم) ، وهذا يعكس نوعاً من الاختلال فى العلاقات الفردية داخل نطاق الأسرة الواحدة .

[٦] دراسة كاترين أن سفينسون Svensson,-Ann-Katrin; ٢٠٠٠:

اهتمت الدراسة بالتعرف على التفاعلات الاتصالية للأطفال أمام الكمبيوتر ، ومقارنتها بتفاعلاتهم مع أنواع أخرى من الأنشطة (دون استخدامهم للحاسب الآلى) بالمدرسة ، على عينة قوامها : ٣٣ تلميذاً ... وأسفرت نتائجها عن زيادة تفاعلات الأطفال المستخدمين للحاسب الآلى بمعدل مرتين عند قيامهم بالأنشطة الأخرى من خلال تعليق الأطفال على هذه الأنشطة ، وتوصى الدراسة بأنه يجب أن يتم تطوير إستراتيجيات لتعليم الطلاب للحاسب الآلى بالمدرسة ، مع تشجيع المدرسين للطلاب عند استخدامهم للكمبيوتر بالفصول .

[٧] دراسة مايرون أولينز ، مارجريت سى لانى :

Orleans,-Myron; Laney,-Margaret c; ٢٠٠٠:

اهتمت الدراسة بالتعرف على استخدام الأطفال والمراهقين للكمبيوتر بالمنزل وعلاقته بالعزلة الاجتماعية داخل الأسرة وخارجها ، وتخوف الآباء وقلقهم على

الأبناء ومدى وعيهم بالحاسب الآلى ، على عينة قوامها : ٣٢ من الأطفال والمراهقين المشاركين فى شبكات التفاعل وأعمارهم من (٨-١٧سنة) ... وأسفرت نتائجها عن أن الأولاد هم أكثر استخداماً للكمبيوتر عن الإناث ، وبالتالى فهم أكثر عزلة من الإناث ، وتوصى الدراسة بعمل برامج للآباء والمدرسين لتشجيعهم على الحد من القلق وخاصة فى الأساليب المميزة المعتمدة على الجنس ، فهو أساس نشأة العالم، والرؤية بصورة أكثر تكاملاً وتطوراً للتأثيرات الاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال للحاسب الآلى .

[٨] دراسة يعقوب يوسف الكندرى ، حمود فهد القشعان ٢٠٠١

اهتمت الدراسة بالتعرف على الآثار الاجتماعية المترتبة على استخدام شباب الجامعة (ذكور - إناث) فى المجتمع الكويتى للانترنت ، وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية التى تعتبر بعداً من أبعاد الاغتراب الاجتماعى ، على عينة قوامها : ٥٩٧ طالباً وطالبة وأعمارهم من (١٨-٢٥سنة) ... وأسفرت نتائجها عن وجود علاقة إيجابية بين العزلة الاجتماعية ومتوسط عدد الساعات التى يقضيها الشاب مستخدماً الانترنت ووجود علاقة بين استخدام الشباب المستمر للانترنت وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية ، وكلما زاد عدد الساعات التى يستخدم فيها الشباب للانترنت قل الوقت الذى يقضونه مع أشخاص حقيقيين وتكوين علاقات اجتماعية مباشرة معهم، فالوحدة والعزلة الاجتماعية هما شعور طبيعى إزاء الاستخدام المتكرر للانترنت لساعات طويلة .

[٩] هبة الله السمرى ٢٠٠٣:

اهتمت الدراسة بالتعرف على أثر استخدام الأطفال للانترنت على علاقته بالآباء، وما هى أنسب الأساليب للتعامل مع هذا الجيل " جيل الانترنت " على عينة قوامها : ١٠٥ طفلاً وطفلة من (٨-١٨سنة) من طلاب مدارس اللغات بمحافظة القاهرة ، وعينة من آباء هؤلاء الأطفال وعددهم : ١٠٥ مفردة ... وأسفرت نتائجها عن وجود اختلاف فى الدوافع بين استخدام الأطفال للانترنت والمراهقين وجاء بالمركز الأول لألعاب الانترنت بنسبة (٩٥,٢%) من أجل الترفيه والتسلية أو

التحدى والمنافسة ، أو اللعب مع الأصدقاء والأقارب .. وكلما زاد السن قل استخدام الانترنت من أجل التسلية والترفيه . ثم البحث عن المعلومات وغرف الدردشة ، وأن الذكور يتفوقون عن الإناث من حيث القدرة على استخدام الإنترنت... فالإناث تستخدمه فى التعليم، والأعمال المدرسية ، والبريد الالكترونى وغرف الدردشة -بينما يستخدمه الذكور فى التسلية والألعاب ، وتأتى المدرسة فى مقدمة الأماكن التى يستخدم فيها الطفل الانترنت ، والمنزل فى المركز الثانى ، وأن أحد معوقات متابعة الآباء لأبنائهم على الانترنت يرجع لتفوق الأبناء عن الآباء فى استخدامهم للإنترنت ،فيسبب ذلك فجوة بين الآباء والأبناء داخل الأسرة الواحدة

التعقيب على الدراسات السابقة :

من خلال استعراضنا للدراسات السابقة التى أجريت على العزلة الاجتماعية والكمبيوتر والانترنت وألعاب الفيديو تبين لنا الآتى :

١- ركزت بعض هذه الدراسات على استخدام أطفال المرحلة الابتدائية لألعاب الفيديو ، وأثرها على التكامل الاجتماعى والأداء المدرسى للطفل (Van-Schie, et al; ١٩٩٧) .

٢- ومنها الدراسات التى ركزت على استخدام شباب الجامعة للانترنت ، وأثرها على الشعور بالوحدة وبالاكتئاب والعزلة الاجتماعية داخل الأسرة، (Hughes, Carole; ١٩٩٩) (Sanders, et al; ٢٠٠٠) ، (يعقوب يوسف الكندرى ، حمود فهد القشعان ٢٠٠١) .

٣- والدراسات التى ركزت على استخدام الأسرة للانترنت ، وأثرها على العزلة الاجتماعية ، وانخفاض روابط العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة (Brenner. V; ١٩٩٧).

٤- والبعض الآخر ركز على استخدام الأطفال والمراهقين للكمبيوتر بالمنزل ، وعلاقته بالعزلة الاجتماعية داخل الأسرة وخارجها، (Orleans, Myron; Laney, - Margaret-C; ٢٠٠٠) .

٥- ومنها الدراسات التى ركزت على استخدام أطفال المدارس للكمبيوتر والانترنت، وأثرها على الشعور بالعزلة الاجتماعية ، ووجود فجوة بين الآباء والأبناء حول كيفية استخدامهم للانترنت ، Svensson, Ann-Katrin; (٢٠٠٠) ، (هبة الله السمرى ، ٢٠٠٣) .

وبناء على ما سبق نجد أن معظم الدراسات السابقة ، لم تركز على استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر وأثرها على شعور الأطفال بالعزلة الاجتماعية - سواء فى مكتبة الطفل أو بالأسرة ، وتأثير ذلك كله على علاقاته الاجتماعية بزملائه بالمكتبة وبأفراد أسرته ، كما لم تقم هذه الدراسات بعمل مقياس للعزلة الاجتماعية خاص بأطفال الكمبيوتر من الجنسين مستخدمى ألعاب الكمبيوتر والانترنت المترددين على مكتبات الأطفال من (سن ٨ - ١٣سنة) - حيث لا توجد دراسات قبلية مرتبطة بموضوع دراستها الحالية ، وذلك فى حدود علم الباحثة ... ومازالت العزلة الاجتماعية للأطفال مستخدمى ألعاب الكمبيوتر والانترنت المترددين على مكتبات الأطفال ، ومعرفة الآثار السلبية المترتبة عليها تجاه الطفل والأسرة والأصدقاء فى حاجة إلى مزيد من البحوث والدراسات التى تكشف عن أشكال هذه العزلة والمشكلات المترتبة عليها فى مكتبة الطفل والأسرة فى الوقت الحاضر، وتعتبر الدراسة الحالية محاولة جادة على هذا الطريق .

تساؤلات الدراسة :

من خلال تناول الباحثة للدراسات السابقة والإطار النظرى ، أفاد ذلك الباحثة فى وضع تساؤلات هذه الدراسة التى تتمثل فى :

١- ما هى الأسباب التى تؤدى بأطفال الكمبيوتر (سن٨-١٣سنة) من الجنسين إلى العزلة الاجتماعية بمكتبة عرب المحمدى ومكتبة مصر الجديدة بمحافظة القاهرة وبالأسرة ؟

٢- هل هناك علاقة بين الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية عند الجنسين بمكتبة الطفل والأسرة ؟

٣- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين أطفال الكمبيوتر من ناحية "الجنس" وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بمكتبة الطفل والأسرة ؟

٤- هل هناك فروق بين استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين (فرديا أو مع آخرين) وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بمكتبة الطفل والأسرة ؟

٥- ما هى الخصائص العامة لسلوك الأطفال من الجنسين مستخدمى ألعاب الكمبيوتر بمكتبة الطفل والأسرة ؟

الإجراءات المنهجية للدراسة :

١- **منهج الدراسة :** استخدمت الباحثة المنهج الوصفى التحليلى ، والمسح الاجتماعي بطريقتى الحصر الشامل والعينة .

٢- **عينة الدراسة :** تكونت عينة الدراسة من : ٧٤ طفلاً وطفلة من أطفال الكمبيوتر مقسمين على المكتبتين التاليتين : ٣٠ طفلاً وطفلة بمكتبة عرب المحمدى التابعة لجمعية الرعاية المتكاملة ، ٤٤ طفلاً وطفلة بمكتبة مصر الجديدة التابعة لجمعية خدمات مصر الجديدة ، ويتراوح أعمارهم من سن ٨-١٣سنة ، وتضمنت العينة أغلبية أطفال الكمبيوتر من الجنسين المترددين على المكتبتين فى شهور يونية ويولية وأغسطس* ، وقد راعت الباحثة أن يتم اختيار الأطفال الذين يلعبون الكمبيوتر بالمكتبة ، ولديهم كمبيوتر بالمنزل، وتم استبعاد الأطفال الذين لا يتواجد لديهم كمبيوتر بالمنزل.

٣- **أدوات الدراسة :** استخدمت الباحثة المقابلة ، والملاحظة المباشرة فى أثناء قيامها بتطبيق بنود مقياس العزلة الاجتماعية والذى قامت بإعداده وتصميمه ، وقد تم التأكد من صلاحية بنود المقياس بحساب معامل الثبات والصدق للمقياس، وطبق المقياس على أطفال الكمبيوتر من (سن٨-١٣سنة) المترددين على مكتبة عرب المحمدى التابعة لجمعية الرعاية المتكاملة ، ومكتبة مصر الجديدة التابعة لجمعية خدمات مصر الجديدة بمحافظة القاهرة ، وقد استغرق

* الرجوع إلى الملحق رقم (٣) جدول رقم (١)

زمن المقابلة للباحثة مع طفل الكمبيوتر للإجابة على أسئلة مقياس العزلة الاجتماعية ٣٠دقيقة ، ومر إعداد المقياس المستخدم فى الدراسة الحالية بالمراحل التالية :

المرحلة الأولى : الدراسة الاستطلاعية المكتبية ، وتضمنت استقراء تراث الدراسات السابقة والمراجع العلمية التى تناولت موضوع العزلة الاجتماعية وأطفال الكمبيوتر ، كما تم فحص المقاييس التى استخدمت العزلة الاجتماعية لكل من : زينب شقير للاغتراب النفسى فى الجزء الخاص بالعزلة الاجتماعية ، ومقياس سمات الشخصية لإريسكون إعداد فاروق عثمان فى الجزء الخاص بالعزلة* ، ثم قامت بوضع مقياس العزلة الاجتماعية لأطفال الكمبيوتر بقسيمة (أ) ، (ب) المتمثل فى : العزلة الاجتماعية ، وأنشطة طفل الكمبيوتر المتردد على مكتبة الطفل، متضمناً عبارات العزلة الاجتماعية ، وعدد ساعات استخدام الطفل للكمبيوتر فى مكتبة الطفل وفى الأسرة ، واستغرق ذلك من الباحثة شهرين ابتداءاً من الفترة: ٢٠٠٣/١٢/١ إلى ٢٠٠٤/١/٣٠ .

المرحلة الثانية : قامت الباحثة بعرض المقياس بقسميه (أ) ، (ب) على مجموعة من الخبراء والمحكمين من أقسام علم النفس وعلم الاجتماع فى جامعة عين شمس ، وجامعة القاهرة- فرع الفيوم للحكم على صلاحية المقياس وبلغ عددهم : ٨ خبراء * وفى ضوء تعديلات المحكمين السابقة قامت الباحثة باستبعاد العبارات التى لم تلقى اتفاق عليها ، وإضافة عبارات جديدة بدلاً منها ، وقد استغرق ذلك أربعة شهور ابتداءاً من الفترة ٢٠٠٤/٢/١ إلى ٢٠٠٤/٥/٣١ .

المرحلة الثالثة : وفى ضوء المرحلتين السابقتين أمكن تحديد البنود الأساسية للمقياس ومكوناتها الفرعية ، وتمثلت فى قسمين أساسيين (أ) العزلة الاجتماعية كان

---

* الرجوع إلى :زينب محمود شقير : مقياس الاغتراب النفسى مكوناته -مظاهره،القاهرة: مكتبة النهضة المصرية، ٢٠٠١-٢٠٠٢، عبد الهادى السيد عبده -فاروق السيد عثمان: القياس والاختبارات النفسية أسس وأدوات ، القاهرة : دار الفكر العربى ، ٢٠٠٢ .

* أنظر الملحق رقم (٢)

أكثر العبارات عدداً (٥٤) عبارة بعد تعديل (١٢) عبارة ، وحذف (٨) عبارات ، وإضافة (١٣) عبارة إليه ،والقسم (ب) أنشطة طفل الكمبيوتر المتردد على مكتبة الطفل (١٠ أسئلة) بعد حذف سؤال (٩) وإضافة سؤالين إليه ، وقامت الباحثة بعد ذلك بالتطبيق الميدانى للمقياس على أطفال الكمبيوتر بالمكتبتين عرب المحمدى ، ومصر الجديدة .وقد استغرق هذا التطبيق ثلاثة شهور ابتداءاً من ٢٠٠٤/٦/١إلى ٢٠٠٤/٨/٣١ .

ثبات المقياس : Reliability

تم تقدير ثبات المقياس بطريقتين :

الطريقة الأولى : بإعادة تطبيق الاختبار Test- Retest بقسميه (أ) ، (ب)١١، على عينة قوامها : ١٢ طفلاً وطفلة بمكتبة عرب المحمدى بعد فاصل زمنى أسبوعين باستخدام طريقة (ت) T-Test لتوضيح دلالة الفروق بين المتوسطات فى مقياس العزلة الاجتماعية قبل وبعد أسبوعين لقياس ثبات المقياس ويتضح ذلك فى الجدول رقم (٢) .

جدول رقم (٢) دلالة الفروق بين متوسط نتائج الدرجات الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية بقسميه (أ)، (ب)١١ على (١٢) طفل بمكتبة عرب المحمدى قبل وبعد أسبوعين على نفس المجموعة

العامل المقاس	الفاصل الزمنى أسبوعان	ن	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	الخطأ المعيارى	ت	مستوى المعنوية
(أ) العزلة الاجتماعية	قبل	١٢	١,٨٨٤٣	٠,١٩٢٦	٥,٥٦١	٠,٠٠٠	١,٠٠٠
	بعد	١٢	١,٨٨٤٣	٠,١٤٨٢	٤,٢٧٧		
(ب)١١	قبل	١٢	١,٧٦٩٢	٠,٤٦٠٤	٠,١٣٢٩	١,٤٨٣	٠,١٦٦
	بعد	١٢	١,٧٤٣٦	٠,٤٥٠١	٠,١٢٩٩		

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق دالة فى (ت) فى نتائج متوسط الدرجات الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية (أ) عند مستوى (١,٠٠٠) بين مجموعة أطفال الكمبيوتر (ذكور-إناث) بمكتبة عرب المحمدى لتساوى فيهما المتوسط الحسابى قبل وبعد أسبوعين من الفاصل الزمنى ، مما يدل على أن نتائج المقياس

فى القسم (أ) ثابتة تماماً ، لأن النتائج لم تتغير فى المرة الثانية بالقسم (أ) فانعدمت قيمة "ت" فيهما ، أما فى القسم (ب)١١ تبين عدم وجود فروق دالة فى (ت) فى نتائج متوسط الدرجات الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية (ب)١١ عند مستوى (٠,١٦٦) بين مجموعة أطفال الكمبيوتر (ذكور-إناث) بمكتبة عرب المحمدى ، حيث بلغ متوسط المجموعة قبل أسبوعين (١,٧٦٩٢) ، فى حين بلغ متوسط المجموعة بعد أسبوعين (١,٧٤٣٦) ، وهذا يؤكد أيضاً على أن المقياس على نفس الدرجة من الثبات قبل وبعد التطبيق ، وهو معامل ثبات مرتفع للمقياس .

الطريقة الثانية : استخدمت الباحثة الاتساق الداخلى للمقياس بمعامل "ألفا كرونباخ" فقامت بحساب الثبات على مستوى العينة الإجمالية لمقياس العزلة الاجتماعية بقسميه (أ) ، (ب)١١ بالمكتبتين (عرب المحمدى- مصر الجديدة) .

والجدول رقم (٣) يوضح معامل الثبات لهم جميعاً .

جدول رقم (٣) معامل الثبات على مستوى العينة الإجمالية لمقياس العزلة الاجتماعية بقسميه (أ) ، (ب)١١ بالمكتبتين

معامل الثبات	العامل المقاس	ALPHA	ن
بالمكتبتين (عرب المحمدى – مصر الجديدة)	(أ) العزلة الاجتماعية	٠,٧٢	٧٤
	(ب)١١	٠,٨٢	٧٤

يوضح الجدول السابق أن قيمة معاملات "ألفا" ذات دلالة إحصائية على مستوى العينة الإجمالية لمقياس العزلة الاجتماعية بقسميه (أ) ، (ب)١١ حيث بلغت (٠,٨٢) بالقسم (ب)١١ ، (٠,٧٢) بالقسم (أ) وهو معامل ثبات مرتفع للمقياس ودال إحصائياً.

صدق المقياس : Validity

إستخدمت الباحثة الصدق الذاتى للمقياس ، والجدول رقم (٤) يوضح معامل الصدق الذاتى للمقياس .

جدول رقم (٤) معامل الصدق الذاتى على مستوى العينة الإجمالية لمقياس العزلة الإجتماعية بقسميه (أ) ، (ب)١١ بالمكتبتين (عرب المحمدى – مصر الجديدة)

العامل المقاس	معامل الثبات "الفا"	معامل الصدق الذاتى للمقياس
(أ) العزلة الاجتماعية	٠,٧٢	٠,٨٥
(ب) ١١	٠,٨٢	٠,٩١

صدق المحكمين :

تم عرض عبارات المقياس على مجموعة من المحكمين لأخذ آرائهم فى مدى صدق العبارات الموجودة ببنود مقياس العزلة الاجتماعية بقسميه (أ) ، (ب) من حيث وجود ترابط بين هذه العبارات وأهداف وتساؤلات الدراسة والتعريفات الإجرائية للدراسة ، وتم اختيار العبارات التى اتفق عليها ٦٧% فأكثر من المحكمين ، فأصبح عدد العبارات (٥٤) عبارة للبنود الأساسية لمقياس العزلة الاجتماعية (أ) ، ١١سؤال فى القسم (ب) بعد حذف العبارات ، والأسئلة التى اتفق عليها رأى المحكمين(١)، وبذلك تم وضع المقياس فى شكله النهائى وأصبح صالح للتطبيق(٢)

المعالجات الإحصائية المستخدمة فى الدراسة :

استعانت الباحثة ببعض المعالجات الإحصائية ، وبواسطتها تم تحويل البيانات الوصفية إلى صورة رقمية . وقد تمثلت فى الجداول التكرارية والنسب المئوية ، والمتوسط الحسابى ، واختبارى الدلالة اللابرمترية (اللامعلمية) كا٢ لقياس علاقة الزمن الذى يستغرقه الطفل فى ألعاب الكمبيوتر بالعزلة الاجتماعية ، ومان وتينى لقياس دلالة الفروق لعينتين غير مرتبطتين ، ومعامل "الفا" لقياس ثبات المقياس، واختبار "ت" لقياس ثبات المقياس قبل وبعد أسبوعين على عينة قوامها : ١٢ طفلاً وطفلة بمكتبة عرب المحمدى بشارع لطفى السيد محطة الدمرداش .

---

(١) أنظر الملحق رقم (٤) جدول رقم (٥)

(٢) أنظر الملحق رقم (٥)

الصعوبات التى واجهت الباحثة أثناء قيامها بهذه الدراسة :

١- صعوبة إجراء الدراسة الميدانية بمكتبات الأطفال ، نظراً لاهتمام جميع المكتبات بمهرجان القراءة للجميع بداية من شهر يونية إلى شهر أغسطس .. الأمر الذى ترتب عليه أن اقتصر عدد المكتبات التى قامت الباحثة بإجراء الدراسة عليها إلى مكتبتين فقط هما مكتبة عرب المحمدى ، ومكتبة مصر الجديدة ، حيث تطلب عمل الباحثة فى المكتبة الأولى أن تحضر للمكتبة يومين فقط فى الأسبوع ، بينما اشترطت المكتبة الثانية ألا يتم إجراء الدراسة الميدانية بها ابتداءاً من ٢٠٠٤/٨/١ حتى نهاية الشهر فقط ويومين فى الأسبوع، وفى هذا الشهر يكثر فيه سفر الأطفال مع أسرهم لقضاء الاجازة الصيفية مما صعب ذلك على الباحثة حصولها على العدد الأمثل لعينة الدراسة.

٢- وجود عدد كبير من الأطفال لا يتوافر لديهم كمبيوتر بالمنزل بالمكتبتين

نتائج الدراسة ومناقشتها :

التساؤل الأول للدراسة :

ما هى الأسباب التى تؤدى بأطفال الكمبيوتر (سن٨-١٣سنة) من الجنسين إلى العزلة الاجتماعية بمكتبة عرب المحمدى ومكتبة مصر الجديدة بمحافظة القاهرة وبالأسرة ؟

وللإجابة على التساؤل الأول للدراسة تم استخدام الجداول التكرارية والنسب المئوية ، والمتوسط الحسابى ، ومتوسط الرتب للعبارات الإيجابية والسلبية لمقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الأول (أ) فقط وكذا القسم الثانى (ب)١١ ، ويتضح ذلك فى الجداول أرقام (٦) ، (٧) .

جدول رقم (٦) متوسطات ترتيب العبارات (الإيجابية -السلبية) على نتائج مقياس العزلة الاجتماعية لأطفال الكمبيوتر من الجنسين بالقسم الأول (أ) وفق التقسيم الثلاثي بالمكتبتين والأسرة

م	العامل المقاس	قليلاً		أحياناً		كثيراً		المتوسط	الترتيب
	(أ) العزلة الاجتماعية	ك	%	ك	%	ك	%		
١	أشعر بأننى منعزل عن الآخرين	١٧	٢٣	٥٠	٦٧,٦	٧	٩,٥	١,٨٦	٢١
٢	أشعر بالألفة مع الأخرين	٢١	٢٨,٤	٣٣	٤٤,٦	٢٠	٢٧	١,٩٩	١٥
٣	أكره الاختلاط بالآخرين منذ دخول الكمبيوتر حياتى	٢١	٢٨,٤	٤٦	٦٢,٢	٧	٩,٥	١,٨١	٢٤
٤	أرى أن البعد عن الناس أفضل غنيمة	٢٠	٢٧	٤٧	٦٣,٥	٧	٩,٥	١,٨٢	٢٣
٥	أجد من يشاركنى فىّ احزانى وافراحى	٢٦	٣٥,١	٢٦	٣٥,١	٢٢	٢٩,٧	١,٩٥	١٨
٦	أشعر بالاهتمام من قبل الآخرين	١٢	١٦,٢	٤٠	٥٤,١	٢٢	٢٩,٧	٢,١٤	٧
٧	التزم بواجباتى تجاه نفسى فقط	١٥	٢٠,٣	٢٧	٣٦,٥	٣٢	٤٣,٢	٢,٢٣	٥
٨	أشعر بالوحدة فى هذا العالم	١٧	٢٣	٤١	٥٥,٤	١٦	٢١,٦	١,٩٩	١٥
٩	أهوى اللعب بالكمبيوتر لأنه يفهمنى أكثر من الآخرين	١١	١٤,٩	٣٦	٤٨,٦	٢٧	٣٦,٥	٢,٢٢	٦
١٠	أحب أن أشارك الآخرين فى بعض العاب الكمبيوتر	١٣	١٧,٦	٣٩	٥٢,٧	٢٢	٢٩,٧	٢,١٢	٨
١١	التزم بواجباتى تجاه الآخرين	٢٠	٢٧	٣٢	٤٣,٢	٢٢	٢٩,٧	٢,٠٣	١٤
١٢	أجد صعوبة فى مصادقة زملائى	٢٣	٣١,١	٤٥	٦٠,٨	٦	٨,١	١,٧٧	٢٦
١٣	يصعب علىّ أن أتحدث مع زملائى	٢٨	٣٧,٨	٣٨	٥١,٤	٨	١٠,٨	١,٧٣	٢٩
١٤	أفضل شئ فى الحياة أن يعيش الفرد بعيداً عن الناس	٢٥	٣٣,٨	٤٣	٥٨,١	٦	٨,١	١,٧٤	٢٨
١٥	أجد صعوبة فى الراحة مع الآخرين	٢١	٢٨,٤	٤٩	٦٦,٢	٤	٥,٤	١,٧٧	٢٦
١٦	من الصعب علىّ قيام صداقة بينى وبين أحد من زملائى	٢٨	٣٧,٨	٣٥	٤٧,٣	١١	١٤,٩	١,٧٧	٢٦
١٧	لا أحب أن أشارك الآخرين فى مشاعرهم	٢٢	٢٩,٧	٢٥	٣٣,٨	٢٧	٣٦,٥	٢,٠٧	١٢
١٨	أستطيع الإستجابة لرغبات وانفعالات الآخرين	١٤	١٨,٩	٣٩	٥٢,٧	٢١	٢٨,٤	٢,٠٩	١٠
١٩	لا أجد من يلعب معى العابى المفضلة على الكمبيوتر	١٣	١٧,٦	٢٣	٣١,١	٣٨	٥١,٤	٢,٣٤	٢
٢٠	لدى أصدقاء أعتز بصداقتهم	٢٠	٢٧	١٥	٢٠,٣	٣٩	٥٢,٧	٢,٢٦	٤
٢١	أشعر معظم الوقت بوحدتى	١٧	٢٣	٤٣	٥٨,١	١٤	١٨,٩	١,٩٦	١٧

م	العامل المقاس	قليلاً		أحياناً		كثيراً		المتوسط	الترتيب
	(أ) العزلة الاجتماعية	ك	%	ك	%	ك	%		
٢٢	عندى شعور بعدم الثقة فى نفسى	١٨	٢٤,٣	٥١	٦٨,٩	٥	٦,٨	١,٨٢	٢٣
٢٣	أفضل العزلة	١٣	١٧,٦	٥٠	٦٧,٦	١١	١٤,٩	١,٩٧	١٦
٢٤	أفضل اللعب منفرداً بالكمبيوتر عن اللعب مع الآخرين	١٠	١٣,٥	٥٢	٧٠,٣	١٢	١٦,٢	٢,٠٣	١٤
٢٥	الكمبيوتر هو أفضل صديق لى	١٠	١٣,٥	٤٤	٥٩,٥	٢٠	٢٧	٢,١٤	٧
٢٦	أسعد أوقاتى أقضيها مع الكمبيوتر	٨	١٠,٨	٣٩	٥٢,٧	٢٧	٣٦,٥	٢,٢٦	٤
٢٧	ليس لدى رغبة فى التحدث مع أفراد أسرتى لأنهم يقيدون حريتى فى استخدام جهازى المحبب الكمبيوتر	٣٠	٤٠,٥	٣٥	٤٧,٣	٩	١٢,٢	١,٧٢	٣٠
٢٨	لا أجد شيئاً هاماً أقوم به غير الجلوس أمام الكمبيوتر	١٢	١٦,٢	٥٥	٧٤,٣	٧	٩,٥	١,٩٣	١٩
٢٩	الأسرة تسبب لى ضيقاً	٢١	٢٨,٤	٥٠	٦٧,٦	٣	٤,١	١,٧٦	٢٧
٣٠	لا أشعر بمن حولى وأنا ألعب بالكمبيوتر	٨	١٠,٨	٤٩	٦٦,٢	١٧	٢٣	٢,١٢	٨
٣١	يمر الوقت بسرعة وأنا ألعب بالكمبيوتر	٣٠	٤٠,٥	٣٧	٥٠	٧	٩,٥	١,٦٩	٣٢
٣٢	أرفض التعامل مع أفراد أسرتى لنقص مشاعر الحب معهم	٣٠	٤٠,٥	٣٦	٤٨,٦	٨	١٠,٨	١,٧٠	٣١
٣٣	لا أفضل الحديث مع أى شخص بالمنزل أثناء اللعب بالكمبيوتر	١٠	١٣,٥	٤٧	٦٣,٥	١٧	٢٣	٢,٠٩	١٠
٣٤	لدى شعور بأن أفراد أسرتى يتجاهلوننى	٢٦	٣٥,١	٤٠	٥٤,١	٨	١٠,٨	١,٧٦	٢٧
٣٥	من الصعوبة الشديدة أن أتحدث مع والداى	٢٦	٣٥,١	٣٢	٤٣,٢	١٦	٢١,٦	١,٨٦	٢١
٣٦	الأعمال التى أقوم بها لا تسعد والداى	١٦	٢١,٦	٤٩	٦٦,٢	٩	١٢,٢	١,٩١	٢٠
٣٧	والداى لا يفهماننى	١٩	٢٥,٧	٤٧	٦٣,٥	٨	١٠,٨	١,٨٥	٢٢
٣٨	أخوتى يتجاهلوننى	١٣	١٧,٦	٥١	٦٨,٩	١٠	١٣,٥	١,٩٦	١٧
٣٩	أجد صعوبة فى التحدث مع الغرباء	١٣	١٧,٦	٤٤	٥٩,٥	١٧	٢٣	٢,٠٥	١٣
٤٠	ألجأ للعب بالكمبيوتر إذا شعرت بالضيق	٥	٦,٨	٤٠	٥٤,١	٢٩	٣٩,٢	٢,٣٢	٣
٤١	معظم خلافاتى مع أخوتى تكون بسبب الكمبيوتر	٦	٨,١	٢٥	٣٣,٨	٤٣	٥٨,١	٢,٥٠	١
٤٢	أنسى نفسى وأنا أمام الكمبيوتر	٢٤	٣٢,٤	٤١	٥٥,٤	٩	١٢,٢	١,٨٠	٢٥
٤٣	معظم أوقاتى أقضيها مع الكمبيوتر	١٥	٢٠,٣	٤٩	٦٦,٢	١٠	١٣,٥	١,٩٣	١٩

م	العامل المقاس	قليلاً		أحياناً		كثيراً		المتوسط	الترتيب
	(أ) العزلة الاجتماعية	ك	%	ك	%	ك	%		
٤٤	أنا راضى عن طريقتى فى الحياة	٣٤	٤٥,٩	٢١	٢٨,٤	١٩	٢٥,٧	١,٨٠	٢٥
٤٥	أعتبر موضع ثقة من والداى	٢٢	٢٩,٧	٢٢	٢٩,٧	٣٠	٤٠,٥	٢,١١	٩
٤٦	أحظى بإنتباه والداى	٢١	٢٨,٤	٢٦	٣٥,١	٢٧	٣٦,٥	٢,٠٨	١١
٤٧	أجد من يعرفنى بحقيقتى	٢١	٢٨,٤	٢٥	٣٣,٨	٢٨	٣٧,٨	٢,٠٩	١٠
٤٨	أجد من أحادثه بالمنزل	٢٠	٢٧	٢٧	٣٦,٥	٢٧	٣٦,٥	٢,٠٩	١٠
٤٩	أشعر بأن والداى يعتمدون علىّ	٢٧	٣٦,٥	٣٠	٤٠,٥	١٧	٢٣	١,٨٦	٢١
٥٠	أنا قادر على حل المشكلات مع والداى	٢٩	٣٩,٢	٣٤	٤٥,٩	١١	١٤,٩	١,٧٦	٢٧
٥١	أنا قادر على حل المشكلات مع أخوتى	٣٠	٤٠,٥	٣٥	٤٧,٣	٩	١٢,٢	١,٧٢	٣٠
٥٢	أنا سعيد فى حياتى بالأسرة	١٥	٢٠,٣	٣٩	٥٢,٧	٢٠	٢٧	٢,٠٧	١٢
٥٣	عندى اهتمامات بالجنس الأخر	٣٤	٤٥,٩	٢٨	٣٧,٨	١٢	١٦,٢	١,٧٠	٣١
٥٤	يستطيع الآخرون الاعتماد علىّ	١٣	١٧,٦	٤٤	٥٩,٥	١٧	٢٣	٢,٠٥	١٣

يوضح الجدول السابق أن من أسباب العزلة لطفل الكمبيوتر ، والأكثر ظهوراً بين أفراد عينة الدراسة هى " معظم خلافاته مع أخوته بسبب الكمبيوتر " كثيراً بنسبة (٥٨,١%) وأحياناً بنسبة (٣٣,٨%) قليلاً بنسبة (٨,١%) بمتوسط (٢,٥٠) ويليها " لا يجد من يلعب معه ألعابه المفضلة على الكمبيوتر " كثيراً بنسبة (٥١,٤%) وأحياناً بنسبة (٣١,١%) قليلاً بنسبة (١٧,٦%) بمتوسط ٢,٣٤، ثم "اللجوء للعب بالكمبيوتر فى حالة الشعور بالضيق" أحيانا بنسبة (٥٤,١%) وكثيراً بنسبة (٣٩,٢%) قليلا بنسبة (٦,٨%) بمتوسط ٢,٣٢، " لا يوجد لديه أصدقاء يعتز بصداقتهم " كثيراً بنسبة (٥٢,٧%) وقليلاً بنسبة (٢٧%) أحياناً بنسبة (٢٠,٣%) بمتوسط ٢,٢٦ ، ثم "أسعد أوقاته يقضيها مع الكمبيوتر" أحياناً بنسبة (٥٢,٧%) وكثيراً بنسبة (٣٦,٥%) قليلاً بنسبة (١٠,٨%) بمتوسط ٢,٢٦، "لا يلتزم بواجباته تجاه نفسه فقط" كثيراً بنسبة (٤٣,٢%) وأحياناً بنسبة (٣٦,٥%) قليلاً بنسبة (٢٠,٣%) بمتوسط ٢,٢٣، ثم "يهوى اللعب بالكمبيوتر لأنه يفهمه أكثر من الآخرين" أحياناً بنسبة (٤٨,٦%)وكثيراً بنسبة (٣٦,٥%) قليلاً بنسبة (١٤,٩%) بمتوسط ٢,٢٢و "لا يشعر بالاهتمام من قبل الآخرين" أحياناً بنسبة (٥٤,١%) وكثيراً بنسبة (٢٩,٧%) قليلاً بنسبة (١٦,٢%) بمتوسط ٢,١٤، ثم " الكمبيوتر هو

أفضل صديق له " أحياناً بنسبة(٥٩,٥%) وكثيراً بنسبة (٢٧%) قليلاً بنسبة (١٣,٥%) بمتوسط ٢,١٤ ، ثم " لا يحب مشاركة الآخرين في بعض ألعاب الكمبيوتر " أحياناً بنسبة (٥٢,٧%) وكثيراً بنسبة (٢٩,٧%) قليلاً بنسبة (١٧,٦%) بمتوسط ٢,١٢ ، "ولا يشعر بمن حوله وهو يلعب بالكمبيوتر " أحياناً بنسبة (٦٦,٢%) وكثيراً بنسبة (٢٣%) قليلاً بنسبة (١٠,٨%) بمتوسط ٢,١٢ ، ثم " لا يعتبر موضع ثقة من جانب والديه " كثيراً بنسبة (٤٠,٥%) وأحياناً بنسبة (٢٩,٧%) قليلاً بنسبة (٢٩,٧%) بمتوسط ٢,١١ ، " ولا يستطيع الاستجابة لرغبات وانفعالات الآخرين " أحيانا بنسبة (٥٢,٧%) وكثيراً بنسبة (٢٨,٤%) قليلاً بنسبة (١٨,٩%) بمتوسط ٢,٠٩، " ولا يفضل الحديث مع أى شخص بالمنزل أثناء اللعب بالكمبيوتر " أحياناً بنسبة (٦٣,٥%) وكثيراً بنسبة (٢٣%) قليلاً بنسبة (١٣,٥%) بمتوسط ٢,٠٩، " ثم لا يجد من يعرفه بحقيقته " كثيراً بنسبة (٣٧,٨%) وأحياناً بنسبة (٣٣,٨%) قليلاً (٢٨,٤%) بمتوسط ٢,٠٩ ، و"لا يجد من يحادثه بالمنزل" كثيرا بنسبة (٣٦,٥%) وأحياناً بنسبة (٣٦,٥%) قليلاً بنسبة (٢٧%) بمتوسط ٢,٠٩ ، ثم " لا يحظى بانتباه والديه " أحياناً بنسبة (٣٦,٥%) وكثيراً بنسبة (٣٥,١%) قليلاً بنسبة (٢٨,٤%) بمتوسط ٢,٠٨ ، ثم " لا يحب مشاركة الآخرين فى مشاعرهم " كثيراً بنسبة (٣٦,٥%) وأحياناً بنسبة (٣٣,٨%) قليلاً بنسبة (٢٩,٧%) بمتوسط ٢,٠٧ ، ثم " يجد صعوبة فى التحدث مع الغرباء " أحياناً بنسبة (٥٩,٥%) وكثيراً بنسبة (٢٣%) قليلاً بنسبة (١٧,٦%) بمتوسط ٢,٠٥، " ولا يستطيع الآخرون الاعتماد عليه " أحياناً بنسبة (٥٩,٥%) وكثيراً بنسبة (٢٣%) قليلاً بنسبة (١٧,٦%) بمتوسط ٢,٠٥ ، ثم " لا يلتزم بواجباته تجاه الآخرين " أحياناً بنسبة (٤٣,٢%) وكثيراً بنسبة (٢٩,٧%) قليلاً بنسبة (٢٧%) بمتوسط ٢,٠٣ ، "وتفضيله اللعب منفرداً بالكمبيوتر عن اللعب مع الآخرين " أحياناً بنسبة (٧٠,٣%) وكثيراً بنسبة (١٦,٢%) قليلاً بنسبة (١٣,٥%) بمتوسط ٢,٠٣ ، ثم " لا يشعر بالألفة مع الآخرين " أحيانا بنسبة (٤٤,٦%) وقليلاً بنسبة (٢٨,٤%) كثيراً بنسبة (٢٧%) بمتوسط ١,٩٩، وشعوره بالوحدة فى هذا العالم أحياناً بنسبة (٥٥,٤%)

وقليلاً بنسبة (٢٣%) كثيراً بنسبة (٢١,٦%) بمتوسط ١,٩٩، "وتفضيله للعزلة" أحياناً بنسبة (٦٧,٦%) وقليلاً بنسبة (١٧,٦%) كثيرا بنسبة (١٤,٩%) بمتوسط ١,٩٧، ثم" شعوره معظم الوقت بوحدته " أحياناً بنسبة (٥٨,١%) قليلاً بنسبة (٢٣%) كثيرا بنسبة (١٨,٩%) بمتوسط ١,٩٦، " وتجاهل أخوته له " أحياناً بنسبة (٦٨,٩%) وقليلاً بنسبة (١٧,٦%) كثيراً بنسبة (١٣,٥%) بمتوسط ١,٩٦، و" لا يجد من يشاركه فى أحزانه وأفراحه " أحياناً بنسبة (٣٥,١%) كثيراً بنسبة (٢٩,٧%) بمتوسط ١,٩٥، ثم " لا يجد شيئاً هاماً يقوم به غير الجلوس أمام الكمبيوتر " أحياناً بنسبة (٧٤,٣%) وقليلاً بنسبة (١٦,٢%) كثيراً بنسبة (٩,٥%) بمتوسط ١,٩٣، و " معظم أوقاته يقضيها مع الكمبيوتر " أحياناً بنسبة (٦٦,٢%) وقليلاً بنسبة (٢٠,٣%) كثيراً بنسبة (١٣,٥%) بمتوسط ١,٩٣، ثم " الأعمال التى يقوم بها لا تسعد والديه" أحياناً بنسبة (٦٦,٢%) وقليلاً بنسبة (٢١,٦%) كثيراً بنسبة (١٢,٢%) بمتوسط ١,٩١" وشعوره بالانعزال عن الآخرين " أحياناً بنسبة (٦٧,٦%) وقليلاً بنسبة (٢٣%) كثيراً بنسبة ٩,٥% بمتوسط ١,٨٦ ، و"من الصعوبة الشديدة أن يتحدث مع والديه " أحياناً بنسبة (٤٣,٢%) وقليلاً بنسبة (٣٥,١%) كثيراً بنسبة (٢١,٦%) بمتوسط ١,٨٦ ، " لا يشعر بأن والديه يعتمدون عليه " أحياناً بنسبة (٤٠,٥%) وقليلاً بنسبة (٣٦,٥%) كثيراً بنسبة (٢٣%) بمتوسط ١,٨٦، ثم " والديه لا يفهمونه " أحياناً بنسبة (٦٣,٥%) وقليلاً بنسبة (٢٥,٧%) كثيراً بنسبة (١٠,٨%) بمتوسط ١,٨٥، ثم " يرى أن البعد عن الناس أفضل غنيمة " أحياناً بنسبة (٦٣,٥%) وقليلاً بنسبة (٢٧%) كثيراً بنسبة (٩,٥%) بمتوسط ١,٨٢ ، و" شعوره بعدم الثقة فى نفسه " أحياناً بنسبة(٦٨,٩%) وقليلاً بنسبة (٢٤,٣%) كثيراً بنسبة (٦,٨%) بمتوسط ١,٨٢، ثم " كرهه للاختلاط بالآخرين منذ دخول الكمبيوتر حياته " أحياناً بنسبة (٦٢,٢%) وقليلاً بنسبة (٢٨,٤%) كثيراً بنسبة (٩,٥%) بمتوسط ١,٨١، و" ينسى نفسه وهو أمام الكمبيوتر " أحياناً بنسبة (٥٥,٤%) وقليلاً بنسبة (٣٢,٤%) كثيراً بنسبة (١٢,٢%) بمتوسط ١,٨٠، و" أنه غير راضى عن طريقته فى الحياة " قليلاً بنسبة (٤٥,٩%) وأحياناً

بنسبة (٢٨,٤%) كثيراً بنسبة (٢٥,٧%) بمتوسط ١,٨٠، ثم " بجد صعوبة في مصادقة زملائه " أحيانا" بنسبة (٦٠,٨%) وقليلاً بنسبة (٣١,١%) كثيراً بنسبة (٨,١%) بمتوسط ١,٧٧، و" يجد صعوبة فى الراحة مع الآخرين" أحياناً بنسبة (٦٦,٢%) وقليلاً بنسبة (٢٨,٤%) كثيراً بنسبة (٥,٤%) بمتوسط ١,٧٧ ، "من الصعب عليه قيام صداقة بينه وبين أحد من زملائه " أحياناً بنسبة (٤٧,٣%) وقليلاً بنسبة (٣٧,٨%) كثيراً بنسبة (١٤,٩%) بمتوسط ١,٧٧، ثم " الأسرة تسبب له ضيقاً " أحياناً بنسبة (٦٧,٦%) وقليلاً بنسبة (٢٨,٤%) كثيراً بنسبة (٤,١%) بمتوسط ١,٧٦، و" ولديه شعور بأن أفراد أسرته يتجاهلونه " أحياناً بنسبة (٥٤,١%) وقليلاً بنسبة (٣٥,١%) كثيراً بنسبة (١٠,٨%) بمتوسط ١,٧٦ ، "وأنه غير قادر على حل مشكلاته مع والديه" أحياناً بنسبة (٤٥,٩%) ، قليلاً بنسبة (٣٩,٢%) كثيراً بنسبة (١٤,٩%) بمتوسط ١,٧٦، " وأن أفضل شئ فى حياته أن يعيش الفرد بعيداً عن الناس" أحياناً بنسبة (٥٨,١%) وقليلاً بنسبة (٣٣,٨%) كثيراً بنسبة (٨,١%) بمتوسط ١,٧٤، و"من الصعب عليه التحدث مع زملائه " أحياناً بنسبة (٥١,٤%) وقليلاً بنسبة (٣٧,٨%) كثيراً بنسبة (١٠,٨%) بمتوسط ١,٧٣، و" ليس لديه رغبة فى التحدث مع أفراد أسرته لأنهم يقيدون حريته فى استخدامه لجهازه المحبب الكمبيوتر " أحياناً بنسبة (٤٧,٣%) وقليلاً بنسبة (٤٠,٥%) كثيراً بنسبة (١٢,٢%) بمتوسط ١,٧٢ ، " وأنه غير قادر على حل مشكلاته مع أخوته " أحياناً بنسبة (٤٧,٣%) وقليلاً بنسبة (٤٠,٥%) كثيراً بنسبة (١٢,٢%) بمتوسط ١,٧٢ وأقلهم ظهوراً " رفضه التعامل مع أفراد أسرته لنقص مشاعر الحب معهم " أحياناً بنسبة (٤٨,٦%) وقليلاً بنسبة (٤٠,٥%) كثيراً بنسبة (١٠,٨%) بمتوسط ١,٧٠ " وليس لديه اهتمامات بالجنس الآخر " قليلاً بنسبة (٤٥,٩%) وأحياناً بنسبة (٣٧,٨%) كثيراً بنسبة (١٦,٢%) بمتوسط ١,٧٠ ثم " يمر الوقت بسرعة وهو يلعب بالكمبيوتر " أحياناً بنسبة (٥٠%) وقليلاً بنسبة (٤٠,٥%) كثيراً بنسبة (٩,٥%) بمتوسط ١,٦٩ .

جدول رقم (٧) متوسطات ترتيب عبارات القسم الثانى (ب)[١١] على نتائج مقياس العزلة الاجتماعية لأطفال الكمبيوتر من الجنسين وفق التقسيم الثلاثي بالمكتبتين والأسرة.

م	العامل المقاس	قليلاً		أحياناً		كثيراً		المتوسط	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%		
١	أبدو متوتراً	٢٩	٣٩,٢	٣٢	٤٣,٢	١٣	١٧,٦	١,٧٨	٨
٢	أبدو شارداً (منرحان)	٣٠	٤٠,٥	٣٩	٥٢,٧	٥	٦,٨	١,٦٦	١٠
٣	أميل إلى البكاء	٣٥	٤٧,٣	٣٣	٤٤,٦	٦	٨,١	١,٦١	١١
٤	أبدو حزيناً غير ميال للمشاركة مع أحد	١٧	٢٣,٠	٥٣	٧١,٦	٤	٥,٤	١,٨٢	٧
٥	أبدو غير قادر على تركيز انتباهي	٢٣	٣١,١	٤٥	٦٠,٨	٦	٨,١	١,٧٧	٩
٦	أهمل واجباتي المنزلية على سبيل العند	١٤	١٨,٩	٣٠	٤٠,٥	٣٠	٤٠,٥	٢,٢٢	٢
٧	أرفض القيام بأى عمل مفروض على	١٥	٢٠,٣	٤٦	٦٢,٢	١٣	١٧,٦	١,٩٧	٤
٨	أعصى التعليمات التى تعوق حريتى	١٦	٢١,٦	٤٣	٥٨,١	١٥	٢٠,٣	١,٩٩	٣
٩	أبدو غير مهتم بأحد	١٥	٢٠,٣	٥٣	٧١,٦	٦	٨,١	١,٨٨	٥
١٠	أكره من يطلب منى عدم استخدام الكمبيوتر	١٦	٢١,٦	٢٣	٣١,١	٣٥	٤٧,٣	٢,٢٦	١
١١	أبدو سهل الاستثارة ميالاً للعدوان	١٩	٢٥,٧	٤٨	٦٤,٩	٧	٩,٥	١,٨٤	٦
١٢	أحطم أى شيئ أمامى	٣٤	٤٥,٩	٣٥	٤٧,٣	٥	٦,٨	١,٦١	١١
١٣	الابتعاد عن المنزل لفترة قصيرة	٤٢	٥٦,٨	١٩	٢٥,٧	١٣	١٧,٦	١,٦١	١١

يوضح الجدول السابق أن من أسباب العزلة لطفل الكمبيوتر والأكثر ظهوراً لمنعه من استخدام الكمبيوتر هى قيامه بمجموعة من السلوكيات السلبية تجاه الآخرين تتمثل فى : "كراهيته لمن يطلب منه عدم استخدام الكمبيوتر " كثيراً بنسبة (٤٧,٣%) وأحياناً بنسبة (٣١,١%) قليلاً بنسبة (٢١,٦%) بمتوسط٢,٢٦، ثم "إهماله لواجباته المنزلية على سبيل العند " أحياناً بنسبة (٤٠,٥%) وكثيراً بنسبة (٤٠,٥%) قليلاً بنسبة (١٨,٩%) بمتوسط ٢,٢٢، و" عصيانه للتعليمات التى تعوق حريته" أحيانا بنسبة (٥٨,١%) وقليلاً بنسبة (٢١,٦%) كثيراً بنسبة (٢٠,٣%) بمتوسط ١,٩٩، ثم " رفضه للقيام بأى عمل مفروض عليه " أحياناً بنسبة (٦٢,٢%) وقليلاً بنسبة (٢٠,٣%) كثيراً بنسبة (١٧,٦%) بمتوسط ١,٩٧، ثم "يبدو غير مهتم بأحد " أحياناً بنسبة (٧١,٦%) وقليلاً بنسبة (٢٠,٣%) كثيراً بنسبة (٨,١%) بمتوسط ١,٨٨، " يبدو سهل للاستثارة ميالاً للعدوان " أحياناً بنسبة (٦٤,٩%) وقليلاً بنسبة (٢٥,٧%) كثيراً بنسبة (٩,٥%) بمتوسط ١,٨٤، ثم " يبدو

حزيناً غير ميال للمشاركة مع أحد " أحياناً بنسبة (٧١,٦%) وقليلاً بنسبة (٢٣%) كثيراً بنسبة (٥,٤%) بمتوسط ١,٨٢، ثم يبدو متوتراً أحياناً بنسبة (٤٣,٢%) وقليلاً بنسبة (٣٩,٢%) كثيراً بنسبة (١٧,٦%) بمتوسط ١,٧٨، و" يبدو غير قادر على تركيز انتباهه" أحياناً بنسبة (٦٠,٨%) وقليلاً بنسبة (٣١,١%) كثيراً بنسبة (٨,١%) بنسبة ١,٧٧، " يبدو شارداً (سرحان)" أحياناً بنسبة (٥٢,٧%) وقليلاً بنسبة (٤٠,٥%) كثيرا بنسبة (٦,٨%) بمتوسط ١,٦٦ ثم " ميله للبكاء " قليلاً بنسبة (٤٧,٣%) وأحياناً بنسبة (٤٤,٦%) كثيراً بنسبة (٨,١%) بمتوسط ١,٦١، وأقلهم ظهوراً "قيامه بتحطيم أى شئ أمامه " أحياناً بنسبة (٤٧,٣%) وقليلاً بنسبة (٤٥,٩%) كثيراً بنسبة (٦,٨%) بمتوسط ١,٦١، والابتعاد عن المنزل لفترة قصيرة " قليلاً بنسبة (٥٦,٨%) وأحياناً بنسبة (٢٥,٧%) كثيراً بنسبة (١٧,٦%) بمتوسط ١,٦١ .

ومن الجداول السابقة (٦)، (٧) يتضح لنا أن هناك العديد من الأسباب تؤدى بطفل الكمبيوتر من الجنسين إلى العزلة الاجتماعية منها : **ما يرجع إلى الطفل نفسه** وتتمثل فى : شعوره معظم الوقت بوحدته ، وتفضيله للعزلة ، وأنه وحيد فى هذا العالم ، وشعوره بالعزلة عن الآخرين ، وعدم الألفة معهم ، وكرهه للاختلاط بالآخرين منذ دخول الكمبيوتر حياته ، وشعوره بعدم الثقة فى نفسه ، ولا يجد لديه شيئاً هاماً يقوم به ، فيلجأ للهرب للعب بألعاب الكمبيوتر ، فيقضى معظم أوقاته فيها، لأن الكمبيوتر يفهمه أكثر من الآخرين .. لذا فأصبح الكمبيوتر هو الذات البديلة للطفل لفشله فى تحقيق ذاته ، فأسعد أوقاته يقضيها فى اللعب بالكمبيوتر فلا يشعر بالوقت فينسى نفسه أمام الكمبيوتر ، ولا يشعر بمن حوله وهو يلعب بالكمبيوتر .. لذا فهو يفضل اللعب بمفرده عن اللعب مع الآخرين ، لأنه أفضل صديق للطفل .. ومنها **ما يرجع إلى أسرة الطفل** وتتمثل فى : شعوره بأنه غير سعيد فى حياته بالأسرة ، لأنه لا يجد من يحادثه بالمنزل ويعرفه بحقيقته ، وأن معظم خلافاته مع أخوته تكون بسبب الكمبيوتر ، فمن الصعوبة الشديدة أن يتحدث مع والديه ، ولا يعتبر موضع ثقة من والديه ، لأن الأعمال التى يقوم بها لا تسعد

والديه ، فهم لا يعتمدون عليه ، وأن أفراد أسرته يتجاهلونه ، والأسرة تسبب له ضيقاً لأن والديه لا يفهمونه ولا يحظى بانتباههم ، وأخوته يتجاهلونه ، فهو غير قادر على حل مشكلاته مع والديه وأخوته ،وليس لديه رغبة فى التحدث مع أفراد أسرته لأنهم يقيدون حريته فى استخدام جهازه المحبب الكمبيوتر .. لذلك فهو لا يفضل الحديث مع أى شخص بالمنزل أثناء اللعب بالكمبيوتر فالطفل هنا لا يجد مساندة من مصادر إشباع الدفء والحب فى الأسرة نظراً لنقص مشاعر الحب بينه وبين أفراد أسرته ، بالإضافة إلى ضعف قدرته على حل مشكلاته مع أفراد أسرته، فيهرب إلى اللعب بألعاب الكمبيوتر بدلاً من التفاعل مع أفراد أسرته .. ومنها **ما يرجع إلى علاقاته بالآخرين وبزملائه خارج نطاق الأسرة بمكتبة الطفل** وتتمثل فى: شعوره بعدم الاهتمام من قبل الآخرين وعدم الألفة معهم ،.ولا يستطيع الاستجابة لرغبات وانفعالات الآخرين ، ومشاركتهم فى مشاعرهم، حيث يجد صعوبة فى التحدث مع الغرباء ، وفى مصادقة زملائه والراحة معهم .. وكذا فى إقامة صداقة بينه وبين أحد من زملائه لذلك فهو لا يجد فيهم من يلعب معه ألعابه المفضلة بالكمبيوتر ، ولا يرغب فى مشاركتهم فى بعض ألعاب الكمبيوتر ، لذا فهو يميل إلى العزلة عن الآخرين والزملاء .. كما أنه ليس لديه اهتمامات بالجنس الآخر ..فيهرب إلى اللعب بألعاب الكمبيوتر بدلاً من التفاعل مع الآخرين وزملائه بمكتبة الطفل ، وبذلك يصبح كيان الطفل ضمن كيان الكمبيوتر .. كما **تبين لنا وجود أسباب خاصة تتعلق بمنعه من استخدام الكمبيوتر** فترتب عليها ظهور مجموعة من السلوكيات السلبية التى يسلكها الطفل تجاه الآخرين وتتمثل فى: كراهيته لمن يطلب منه عدم استخدام الكمبيوتر ، وقيامه بإهمال واجباته المنزلية على سبيل العند ،وعصيانه للتعليمات التى تعوق حريته ، ورفضه للقيام بأى عمل مفروض عليه ، وعدم اهتمامه بأحد ، فيصبح سهل للاستثارة ميالاً للعدوان ، كما يبدو حزيناً غير ميالاً للمشاركة مع أحد ، ويصبح أكثر توتراً وغير قادر على تركيز انتباهه ، ويميل إلى السرحان والبكاء، وتحطيم أى شئ أمامه ، فضلاً عن ابتعاده عن المنزل لفترة قصيرة .

(٢) مناقشة التساؤل الثانى للدارسة :

هل هناك علاقة بين الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية عند الجنسين بمكتبة الطفل وبالأسرة ؟

وللإجابة على التساؤل الثاني تم استخدام كا^2 لقياس العلاقة بين عدد ساعات استخدام الطفل لألعاب الكمبيوتر بالمكتبتين والأسرة تجاه بنود مقياس العزلة الاجتماعية (أ) ، (ب)١١ ، ويتضح ذلك فى الجداول أرقام (٨) ، (٩)

جدول رقم (٨) دلالة الفروق بين الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين وبين بنود مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الأول (أ) بالمكتبتين والأسرة على مستوى العينة ككل

المتغيرات مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الأول (أ)	كا^2	معامل الاقتران	مستوى المعنوية	الدلالة
عدد ساعات استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر فى المكتبتين يومياً	٧,١٨٧	٢٩	٠,٠٢٨	دالة
عدد ساعات استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر فى المنزل يومياً	٠,١٨٢	٣٨	٠,٦٦٩	غير دالة

عند مستوى معنوية ٠,٠٥

يوضح الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى العينة ككل في الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين وبين بنود مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الأول (أ) بالمكتبتين يومياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥ :

- حيث بلغت كا^2 (٧,١٨٧) بمستوى معنوية أقل من ٠,٠٥ ، وهى دالة على مستوى العينة ككل .
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى العينة ككل بالأسرة فى الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين وبين بنود مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الأول (أ) بالمنزل يومياً حيث أن قيمة (كا^2) غير دالة عند مستوى معنوية أكبر من ٠,٠٥ ، وهذا يؤكد على أن الأطفال من الجنسين على نفس مستوى الدرجة من العزلة الاجتماعية بالأسرة .

جدول رقم (٩) دلالة الفروق بين الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين وبين بنود مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الثانى (ب)١١ بالمكتبتين والأسرة على مستوى العينة ككل

المتغيـــــرات / مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الثانى (ب)١١	كا٢	معامل الاقتران	مستوى المعنوية	الدلالة
عدد ساعات استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر فى المكتبتين يومياً	٣,٤٩٦	٢٨	٠,١٧٤	غير دالة
عدد ساعات استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر فى المنزل يومياً	٥,٢٠٣	٣٦	٠,٠٢٣	دالة

عند مستوى معنوية ٠,٠٥

يوضح الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى العينة ككل بالأسرة فى الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين وبين بنود مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الثانى (ب)١١ بالمنزل يومياً عند مستوى معنوية ٠,٠٥ :-

- حيث بلغت كا٢ (٥,٢٠٣) بمستوى معنوية أقل من ٠,٠٥ وهى دالة على مستوى العينة ككل .
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى العينة ككل فى الفترة الزمنية لاستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين وبين بنود مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الثانى (ب)١١ بالمكتبتين يومياً ، حيث أن قيمة (كا٢) غير دالة عند مستوى معنوية أكبر من ٠,٠٥ ، وهذا يؤكد على أن الأطفال من الجنسين على نفس الدرجة من العزلة الاجتماعية بالمكتبتين .

(٣) مناقشة التساؤل الثالث للدراسة :

هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين أطفال الكمبيوتر من ناحية " الجنس" وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بمكتبة الطفل والأسرة ؟

وللإجابة على التساؤل الثالث تم استخدام متوسط الرتب ومان وتينى "ى" لقياس

دلالة الفروق بين أطفال الكمبيوتر من ناحية الجنس (ذكور-إناث) تجاه بنود مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الأول(أ) والقسم الثانى(ب)$_{11}$بالمكتبتين والأسرة ، ويتضح ذلك فى الجدول رقم (١٠)

جدول رقم (١٠) دلالة الفروق بين متوسط بنود مقياس العزلة الاجتماعية بقسميه (أ) ، (ب)$_{11}$ لأطفال الكمبيوتر في متغير " الجنس" بالمكتبتين والأسرة على مستوى العينة ككل

المتغيـــــرات	متوسط الرتب		قيمة مان وتيلى "ى"	مستوى المعنوية	الدلالة
مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الأول (أ)	ذكور	أناث			
الجـنـس	٣٥,٣٦	٣٩,٦٤	٠,٨٥٥	٠,٣٩٢	غير دالة
مقياس العزلة الاجتماعيـة بالقسـم الثـانى (ب)$_{11}$					
الجـنـس	٤٠,٣٥	٣٤,٦٥	١,١٤٥	٠,٢٥٢	غير دالة

عند مستوى معنوية ٠,٠٥

يوضح الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بالمكتبتين والأسرة على مستوى العينة ككل من ناحية "الجنس" لأطفال الكمبيوتر وبين بنـود مقيـاس العزلة الاجتماعية بقسميه (أ)، (ب)$_{11}$ عند مستوى معنوية ٠,٠٥ :

- حيث أن قيمتى مان ويتنى لمقياس العزلة الاجتماعية بقسميه (أ) ، (ب)$_{11}$ غيـر دالة عند مستوى معنوية أكبر من ٠,٠٥ ، وهذا يؤكد على أن الأطفال (ذكور-إناث) على نفس مستوى الدرجة من العزلة الاجتماعية بالمكتبتين والأسرة".

(٤) مناقشة التساؤل الرابع للدراسة :

هل هناك فروق بين استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين (فرديـاً أو مع آخرين) وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بمكتبة الطفل والأسرة ؟

وللإجابة على التساؤل الرابع تم استخدام متوسط الرتب ومان وتينى "ى" لقيـاس دلالة الفروق بين استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين (بمفردهم أو مـع

آخرين) تجاه بنود مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الأول (أ)، والقسم الثـانى (ب)$_{11}$ بالمكتبتين والأسرة ، ويتضح ذلك فى الجدول رقم (١١)

جدول رقم (١١) الفرق بين متوسطى بنود ومقياس العزلة الاجتماعية بقسميه (أ)، (ب)$_{11}$ واستخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر (بمفردهم أو مع آخرين) بالمكتبتين والأسرة على مستوى العينة ككل

المتغيـــــرات	ن	متوسط الرتب	قيمة مان وتينى "ى"	مستوى المعنوية	الدلالة
مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الأول (أ)					
استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر بمفردهم	٦٠	٣٥,٢٦	١,٨٥٩	٠,٠٦٣	غير دالة
استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر مع آخرين	١٤	٤٧,١٢			
مقياس العزلة الاجتماعية بالقسم الثانى (ب)$_{11}$					
استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر بمفردهم	٦٠	٣٧,٠١	٠,٤٠٩	٠,٦٨٣	غير دالة
استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر مع آخرين	١٤	٣٩,٦١			

عند مستوى العينة ٠,٠٥

يوضح الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى العينة ككل بالمكتبتين والأسرة من ناحية استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين "بمفردهم أو مع آخرين" وبين بنود مقياس العزلة الاجتماعية بقسميه (أ)، (ب)$_{11}$ عند مستوى معنوية ٠,٠٥

- حيث أن قيمتى مان وتينى لمقياس العزلة الاجتماعية بقسميه(أ) ، (ب)$_{11}$ غير دالة عند مستوى معنوية أكبر من٠,٠٥، وهذا يؤكد على أن الأطفال من الجنسين على نفس مستوى الدرجة من العزلة الاجتماعية سواء كانوا يلعبون بالكمبيوتر بمفردهم أو مع آخرين

(٥) مناقشة التساؤل الخامس للدراسة :

ما هى الخصائص العامة لسلوك الأطفال من الجنسين مستخدمى ألعاب الكمبيوتر بمكتبة الطفل والأسرة ؟

وللإجابة على التساؤل السادس تم استخدام الجداول التكرارية والنسب المئوية ويتضح ذلك فى الجدول رقم (١٢)

جدول رقم (١٢) التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة الدراسة نحو بعض السلوكيات الخاصة بالأطفال من الجنسين مستخدمى ألعاب الكمبيوتر بمكتبة الطفل والأسرة على مستوى العينة ككل بالقسم الثانى (ب) لمقياس العزلة الاجتماعية

المتغير	ك	%
من الذى قام بتدريبك على استخدام الكمبيوتر ؟		
دورة تدريبية بالمكتبة	٢٨	%٣٧,٨
بالمدرسة	٢٥	%٣٣,٨
والداى بالمنزل	٤٠	%٥٤,١
أحد الأخوة	٢٢	%٢٩,٧
أحد الأصدقاء	١٦	%٢١,٦
أحد الأقارب	١٥	%٢٠,٣
المسجد	٥	%٦,٨
الكنيسة	٣	%٤,١
أغلب الوقت المستخدم للكمبيوتر :		
أكون لوحدى	٦٠	%٨١,١
بمشاركة آخرين	١٤	%١٨,٩
أين تستخدم الكمبيوتر ؟		
فى مكتبة الطفل	٤٦	%٦٢,٢
فى المنزل	٧٤	%١٠٠
فى المدرسة	٢٩	%٣٩,٢
عند أحد الأقارب	٢٣	%٣١,١
عند أحد الأصدقاء	٢١	%٢٨,٤
فى أندية الكمبيوتر	٣٢	%٤٣,٢
قيمة الاشتراك فى أندية الكمبيوتر بالساعة		
جنيه إلى ٢ جنيه	٢٥	%٣٣,٨
٢ جنيه إلى ٤ جنيه	١١	%١٤,٩
٤ جنيه فأكثر	٥	%٦,٨
الأنشطة التى يمارسها الطفل بالمكتبة :		

المتغير	ك	%
القراءة والبحث	٧٠	%٩٤,٦
الاشتراك فى المسابقات الثقافية بين الأطفال	٤٦	%٦٢,٢
مشاهدة الأفلام الترفيهية بالفيديو	٥٢	%٧٠,٣
الاشتراك فى الرحلات الترفيهية	٤٩	%٦٦,٢
الرسم والتلوين	٥٦	%٧٥,٧
التمثيل على المسرح باستخدام العرائس	٣٠	%٤٠,٥
الرسم والحفر على الخشب	٢٦	%٣٥,١
القيام برحلات علمية	٤١	%٥٥,٤
إقامة الندوات العلمية	٤٣	%٥٨,١
اكتساب أصدقاء جدد	٦٢	%٨٣,٨
اللعب بالكمبيوتر	٦٦	%٨٩,٢
أغراض استخدام الكمبيوتر :		
فى ممارسة ألعاب التسلية المختلفة بمفردى	٧٤	%١٠٠,٠
فى ممارسة بعض العاب التسلية مع آخرين	٦٤	%٨٦,٥
فى حل بعض التدريبات الحسابية	٤١	%٥٥,٤
فى رسم بعض الأشكال الهندسية	٤٩	%٦٦,٢
فى الحصول على معلومات جديدة	٥٧	%٧٧,٠
فى القيام ببعض البرامج الخاصة (برامج المحادثة)	٤٩	%٦٦,٢
فى ممارسة ألعاب التسلية على الانترنت	٥٨	%٧٨,٤
فى سماع القرآن الكريم	٥٦	%٧٥,٧
فى مشاهدة الأفلام وسماع الأغانى	٦٩	%٩٣,٢
عدد الساعات التى يستخدم فيها الطفل الكمبيوتر بالمكتبة يومياً		
ساعة	٤٣	%٥٨
ساعتين	٢٩	%٣٩,٢
ثلاث ساعات	٢	%٢,٧
عدد الساعات التى يستخدم فيها الطفل الكمبيوتر بالمنزل يومياً		
٤ ساعات	٥٢	%٧٠,٣
٦ ساعات	٢٢	%٢٩,٧

يشير الجدول السابق إلى عدة سلوكيات خاصة بالأطفال مستخدمى الكمبيوتر، ولعل أبرز ما توضحه لنا البيانات الواردة فى الجدول هى أن (٥٤,١%) من أفراد عينة الدراسة قد تعلموا الكمبيوتر عن طريق والديهم بالمنزل ، وأن (٣٧,٨%) تعلموا الكمبيوتر عن طريق دورة تدريبية بالمكتبة ، و(٣٣,٨%) منهم تعلموا الكمبيوتر بالمدرسة ، (٢٩,٧%) منهم تعلموا الكمبيوتر عن طريق أحد الأخوة ، (٢١,٦%) منهم تعلموه عن طريق أحد الأصدقاء ،(٢٠,٣%) منهم تعلموه عن طريق أحد الأقارب ... بينما لم يكن للمسجد والكنيسة دور يذكر فى تعليم الأطفال للكمبيوتر .. حيث بلغت نسبة من تعلموه بالمسجد (٦,٨%) ، وبالكنيسة (٤,١%) من إجمالى العينة ، ونجد هنا أن هذا هو الوضع الطبيعى لهذه النتيجة .. حيث أن هذه الأماكن مخصصة أساساً للعبادة . كما أشارت البيانات إلى أن معظم الأطفال أفراد عينة الدراسة يستخدمون الكمبيوتر بمفردهم ودون مشاركة من أحد، حيث بلغت نسبتهم (٨١,١%) ، وأن (١٨,٩%) منهم يستخدمون الكمبيوتر بمشاركة الآخرين وهى نسبة قليلة جداً ، وأن جميع أفراد عينة الدراسة يستخدمون الكمبيوتر فى المنزل بنسبة (١٠٠%) ، وأن (٦٢,٢%) من إجمالى العينة يستخدمون الكمبيوتر بمكتبة الطفل ويرجع ذلك إلى إقبال معظم الأطفال بالمكتبة على اللعب بالكمبيوتر فى الاجازة الصيفية .. فالوقت بالمكتبة غير متسع لجميع أفراد عينة الدراسة للقيام باللعب على الكمبيوتر ،وذلك بالمقارنة بالمنزل الذى يتوافر فيه الكمبيوتر لديهم فيلعبون بحريتهم .. كما أن (٤٣,٢%) يستخدمون الكمبيوتر بأندية الكمبيوتر ، وأن (٣٣,٨%) يستخدمون الكمبيوتر بالأندية باشتراك من جنيه إلى ٢جنيه فى الساعة ، و(١٤,٩%) منهم يستخدمونه باشتراك من ٢جنيه إلى ٤جنيه فى الساعة .. ، وأن (٣٩,٢%) منهم يستخدمونه فى المدرسة ، (٣١,١%) منهم يستخدمونه عند أحد الأقارب ، (٢٨,٤%) منهم يستخدمونه عند أحد الأصدقاء .. كما أشارت البيانات أيضاً إلى أن أكثر الأنشطة التى يمارسها الطفل بالمكتبة هى " القراءة والبحث " بنسبة (٩٤,٦%) ، ويليها مباشرة " اللعب بالكمبيوتر " بنسبة (٨٩,٢%) ثم "اكتساب أصدقاء جدد" بنسبة (٨٣,٨%) ، و"الرسم والتلوين" بنسبة

(٧٥,٧%) ، ويعقبها مباشرة "مشاهدة الأفلام الترفيهية بالفيديو" بنسبة (٧٠,٣%)، ثم "الاشتراك فى الرحلات الترفيهية" بنسبة (٦٦,٢%)، و "الاشتراك فى المسابقات الثقافية بين الأطفال" بنسبة (٦٢,٢%) ثم "إقامة الندوات العلمية" بنسبة (٥٨,١%)، و"القيام برحلات علمية" بنسبة (٥٥,٤%) .. وأقلهم ممارسة بمكتبة الطفل " التمثيل على المسرح باستخدام العرائس" بنسبة (٤٠,٥%) ، والرسم والحفر على الخشب بنسبة (٣٥,١%) .. ونشير هنا إلى أن الإقبال المتزايد من قبل الأطفال أفراد عينة الدراسة على اللعب بالكمبيوتر بهذه النسبة الكبيرة (٨٩,٢%) ، وانفرادهم بممارسة ألعاب الكمبيوتر المختلفة فى مكتبة الطفل .. وتفضيلها على سائر الأنشطة الأخرى بعد القراءة والبحث الموجودة بالمكتبة ، يوضح لنا أن الكمبيوتر غزا حياة الأطفال بألعابه المختلفة عن طريق الأقراص المدمجة CD أو عن طريق المواقع الخاصة بالألعاب على الانترنت Games ، وأصبح يمثل الذات البديلة لهم ، ويظهر ذلك فى أن جميع الأطفال أفراد عينة الدراسة يستخدمون الكمبيوتر فى ممارسة ألعاب التسلية المختلفة بمفردهم بنسبة (١٠٠%) ، ويؤكد ذلك على شعورهم بالوحدة والانسحاب من المشاركة مع الآخرين بمكتبة الطفل ، وانسياقهم إلى العزلة ... كما أن (٩٣,٢%) منهم يستخدمون الكمبيوتر فى مشاهدة الأفلام وسماع الأغانى " ويشير ذلك إلى أن الكمبيوتر قد حل محل وسائل الترفيه الأخرى كدور السينما والتليفزيون والكاسيت، فأصبحت هذه الأفلام سهلة فى متناول أيدى الأطفال عن طريق شرائط الأقراص المدمجة CD الخاصة بأفلام الكارتون ، والأفلام العربية والأجنبية الحديثة والقديمة وكذا الأغانى العربية والأجنبية ، وبذلك أصبح جهاز الكمبيوتر هو وسيلة الترفيه البديلة للطفل التى يستغنى بها عن وسائل الترفيه السابقة ، بل أصبح يستغنى به عن الذهاب مع الأسرة والأصدقاء إلى دور السينما ، والمشاركة فى مشاهدة التليفزيون مع الأسرة ، ويؤدى ذلك بالطفل إلى أن يصبح أكثر انعزالاً عن الآخرين سواء فى مكتبة الطفل أو فى الأسرة .وتتضح هذه العزلة فى أن (٨٦,٥%) من أطفال عينة الدراسة يستخدمون الكمبيوتر فى ممارسة بعض ألعاب التسلية مع آخرين (شخص آخر) ، وهذا الشخص فى الغالب يكون منعزلاً

معهم أيضاً ، وأن (٧٨,٤%) منهم يستخدمونه فى ممارسة ألعاب التسلية على الانترنت ويؤكد ذلك على أن ألعاب الكمبيوتر أصبحت تأخذ إهتمام كبير بالنسبة للطفل ، واحتلت الجانب الأكبر فى حياة الطفل أكثر من أى استخدامات أخرى للكمبيوتر .. بل أصبحت تمثل عالم اللعب المعاصر الشيق للطفل فى هذه المرحلة العمرية الآن .. كما أشارت البيانات إلى أن (٧٧%) منهم "يستخدمون الكمبيوتر فى الحصول على معلومات جديدة" ، (٧٥,٧%) منهم "يستخدمونه فى سماع القرآن الكريم" ، وهى نسبة كبيرة بالنسبة للأطفال أفراد عينة الدراسة فى هذه السن الصغيرة (سن٨-١٣سنه) ، ويشير ذلك إلى قوة النزعة الدينية فى نفوسهم وتأثيرها فى سلوكهم الشخصى ... كما أن (٦٦,٢%) منهم يستخدمون الكمبيوتر فى رسم بعض الأشكال الهندسية"، وأن (٦٦,٢%) منهم "يستخدمون الكمبيوتر فى القيام ببعض البرامج الخاصة" (مواقع المحادثة عبر الانترنت) هواة المحادثة Chatting عن طريق تكوين صداقات مع أشخاص وهميين (بأسماء مستعارة) بدلاً من الأصدقاء الحقيقيين الموجودين معهم سواء فى المدرسة أو فى مكتبة الطفل .. بدون علم أسرهم بذلك .. والمحادثات الصوتية بالكاميرا .. وهذه مسألة فى غاية الأهمية يجب الالتفات إليها .. تلك التى تتعلق بالفرق الأساسى والجوهرى بين العلاقات الاجتماعية خارج نطاق جهاز الحاسب الآلى (الكمبيوتر) فى الحياة العامة من جهة، والعلاقات الاجتماعية الحاسوبية من جهة ، فالأولى علاقات تفاعل مباشرة ، وعلاقات اجتماعية حقيقية عبارة عن معرفة مباشرة لسلوك معين قائم على الاتصال المباشر ، بينما جهاز الحاسب الآلى (الكمبيوتر) وعلاقاته تعتبر علاقات غامضة وغير حقيقية – تقوم فى كثير من الأحيان على سلوكيات بعيدة عن الحقيقة ، فهناك بعض من السلوكيات غير الحقيقية التى تظهر جراء هذا النوع من العلاقات قائمة على الكذب والمبالغة فهنا يقع التأثير على العلاقات الاجتماعية الخاصة بالطفل ، وتظهر نوعية معينة من العلاقات الاجتماعية غير الحقيقية عبر الشبكة .. والتى تكون مغرية للطفل فتجعله ينغمس فيها أكثر ، وتتزايد عدد الساعات التى يقضيها الطفل أمام هذا الجهاز فيما بعد .. فيعزز ذلك من مفهوم العزلة الاجتماعية للطفل

.. ويجب أن تكون هذه العلاقات تحت مراقبة وإشراف الأسرة وسيطرتها حتى يمكن الحد من دخول الطفل فى مواقع "إباحية" ترتبط أساساً بثقافة المجتمع الغربى .. كما أشارت البيانات إلى أن (٥٥,٤%) من أفراد عينة الدراسة "يستخدمون الكمبيوتر فى حل بعض التدريبات الحسابية" وقد حظيت بأقل نسبة .. كما أشارت البيانات إلى أن (٥٨%) من أفراد عينة الدراسة "يستغرقون ساعة واحدة فقط يومياً فى ألعاب الكمبيوتر بمكتبة الطفل" ، (٣٩,٢%) من أفراد عينة الدراسة يستغرقون ساعتين يومياً ، (٢,٧%) منهم يستغرقون ثلاث ساعات يومياً فى ألعاب الكمبيوتر طبقا لنظام كل مكتبة .. بينما نجد أن (٧٠,٣%) من أفراد عينة الدراسة يستغرقون ٤ ساعات فى ألعاب الكمبيوتر بالمنزل يومياً ، (٢٩,٧%) منهم يستغرقون ٦ساعات بالمنزل يومياً ، ويشير ذلك إلى ضرورة إرشاد الطفل لتوقيت استخدامه للكمبيوتر سواء فى مكتبة الطفل أو فى الأسرة ، مع توضيح أهمية الكمبيوتر بالنسبة للطفل فهو لا يستخدم من أجل اللعب فقط ، مع توضيح القيمة العلمية للكمبيوتر، وما يمكن أن يوظف فيه من بيانات معرفية تفيد الطفل .. وأن للعب مصادر أخرى لممارسته فيها كالمدرسة ومكتبة الطفل والأندية الرياضية والحدائق العامة .. وأن سوء استخدامه للكمبيوتر يترتب عليه أضرار صحية للطفل مثل الإصابة بضعف البصر وحدوث آلام فى الظهر أو حدوث تشوهات فى العظام .. خاصة مع قلة الأنشطة الاجتماعية والرياضية والتى أصبح الطفل يمارسها عبر جهاز الكمبيوتر لساعات طويلة فينتابه الشعور بالعزلة التى تدفعه فيما بعد إلى الوصول إلى حالة من الإدمان الذى يترتب عليه إصابة الطفل بالاكتئاب النفسى والوقوع فى دائرة الأمراض النفسية .

- وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة Brenner v; (١٩٩٧) فى وجود انخفاض فى روابط العلاقات الاجتماعية بين الطفل وأفراد أسرته ، وتضيف إليها الدراسة الحالية إلى انخفاض روابط العلاقات الاجتماعية بين الطفل وأصدقائه وزملائه بمكتبة الطفل وخاصة بالجنس الآخر .. كما تتفق مع دراسة Van-Schie, et al (١٩٩٧) فى وجود علاقة سلبية بين الوقت المنقضى فى

ممارسة الطفل للألعاب بالفيديو والسلوك الاجتماعى ، وتضيف الدراسة الحالية إلى وجود علاقة سلبية فى الوقت المنقضى فى ممارسة الطفل لألعاب الكمبيوتر وقيامه بممارسة بعض السلوكيات السلبية تجاه الآخرين فى حالة منعه من استخدام ألعاب الكمبيوتر.

كما تتفق مع دراسة هبة الله السمرى (٢٠٠٣) فى أن الأطفال (ذكور-إناث) يستخدمون ألعاب الانترنت من أجل الترفيه والتسلية أو التحدى أو المنافسة ، وتضيف الدراسة الحالية أن معظم أفراد عينة الدراسة يستخدمون الكمبيوتر والانترنت فى ممارسة العاب التسلية بمفردهم .. حيث يمثل الكمبيوتر بألعابه المختلفة الذات البديلة لهم .

نتائج الدراسة :

توصلت الدراسة الحالية إلى مجموعة من النتائج أهمها :

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد الساعات التى يقضيها الأطفال من الجنسين فى ألعاب الكمبيوتر وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بالقسم (أ) بالمكتبتين .

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد الساعات التى يقضيها الأطفال من الجنسين فى ألعاب الكمبيوتر وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بالقسم (ب) بالأسرة .

٣- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد الساعات التى يقضيها الأطفال من الجنسين فى ألعاب الكمبيوتر وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بالقسم (أ) بالأسرة.

٤- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين عدد الساعات التى يقضيها الأطفال من الجنسين فى ألعاب الكمبيوتر وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بالقسم (ب) بالمكتبتين .

٥- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أطفال الكمبيوتر من ناحية " الجنس" وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بالقسم (أ) والقسم (ب) ١١ بالمكتبتين والأسرة

٦- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر من الجنسين (فردياً أو مع آخرين) وبين الشعور بالعزلة الاجتماعية بالقسم (أ) والقسم (ب) ١١ بالمكتبتين والأسرة .

٧- احتلت ألعاب الكمبيوتر الجانب الأكبر فى حياة الطفل بمكتبة الطفل والأسرة حيث تبين لنا الآتى :

أ - من أكثر الأنشطة التى يمارسها الطفل بالمكتبة هى اللعب بالكمبيوتر جاء فى المركز الثانى بعد القراءة والبحث بنسبة (٨٩,٢%) .

ب- أن (١٠٠%) من أفراد عينة الدراسة يستخدمون الكمبيوتر فى ممارسة ألعاب التسلية المختلفة بمفردهم .

ج- أن (٨٦,٥%) منهم يستخدمون الكمبيوتر فى ممارسة بعض ألعاب التسلية مع آخرين (شخص آخر) وهذا الشخص فى الغالب يكون منعزلاً معهم أيضاً .

د- أن (٧٨,٤%) منهم يستخدمونه فى ممارسة ألعاب التسلية على الانترنت .

ومن أمثلة هذه الألعاب : الألعاب الرياضية دورى أبطال العالم لكرة القدم Fifa 2004 ، سباق المراكب فى المياه ، كرة سلة- ضربات جزاء ..... وألعاب المغامرات : هيرقليز- سوبرمان - باتمان - طرزان - لاين كنج- الرجل العنكبوت- الحرامى -المافيا، ألعاب بوليسية : بوليس - قتل العصابات- ألعاب الموت- سباق السيارات- التاكسى المجنون- الموتوسكلات - الطائرات ، وألعاب الدمى العروسة باربى ومهارات الطبخ ..إلخ ، وأصبحت هذه الألعاب تمثل عالم اللعب المعاصر الشيق للأطفال فى ظل نظام العولمة الآن ..... وحلت محل أماكن اللعب الأخرى الموجودة فى مكتبة الطفل والمدرسة والأندية الرياضية والحدائق العامة .

٨- يتراوح عدد ساعات استخدام الأطفال لألعاب الكمبيوتر فى مكتبة الطفل فيما بين ساعة وساعتين ، وفى منزل الطفل من ٤-٦ ساعات يومياً ، ويؤدى ذلك بالطفل إلى انسحابه من المشاركة مع الآخرين وانسياقه إلى العزلة لانهماكه فى اللعب لساعات طويلة والتى قد تدفع بطفل الكمبيوتر فيما بعد إلى حالة من الإدمان الذى يترتب عليه إصابة الطفل بالاكتئاب النفسى والوقوع فى دائرة الأمراض النفسية .. فضلاً عن إصابته ببعض الأمراض الجسمية (البدنية) المتمثلة فى ضعف البصر وحدوث الألم فى الظهر وتشوهات فى العظام الناتجة عن جلوسه أمام الكمبيوتر لساعات طويلة وقلة الأنشطة الاجتماعية ، والرياضية والتى أصبح الطفل يمارسها عبر جهاز الكمبيوتر ، وخاصة أن جميع أفراد عينة الدراسة يتوافر لديهم كمبيوتر بالمنزل .

٩- من الآثار السلبية التى ترتبت على منع الطفل من استخدام الكمبيوتر ظهور مجموعة من السلوكيات السلبية التى يسلكها الطفل مع الآخرين وتمثلت فى : **الكراهية** : لمن يطلب منه عدم استخدام الكمبيوتر ، **الإهمال** : لواجباته المنزلية على سبيل العند ، **العصيان** : للتعليمات التى تعوق حريته ، **الرفض** : للقيام بأى عمل مفروض عليه ، **اللامبالاة** : عدم اهتمامه بأحد ، **العدوان** : الميل للعدوان وتحطيم أى شئ أمامه ، الحزن : يبدو حزيناً ، **الانعزال** : لا يميل لمشاركة أحد ، **الانفعال** : يصبح اكثر توتراً ويميل للبكاء ، **التركيز** : يميل للسرحان ويصبح غير قادر على تركيز انتباهه فضلاً عن الابتعاد عن المنزل لفترة قصيرة .

توصيات الدراسة :

توصى الباحثة بضرورة :

١- إجراء دراسات مماثلة للدراسة الحالية على عينات أكبر حجماً لأطفال الكمبيوتر المشتركين فى مكتبات الأطفال فى الاجازة الصيفية ، وذلك فى مجالات جغرافية أكثر تنوعاً واتساعاً .

٢- إجراء دراسات خاصة بالحاجات النفسية والاجتماعية لأطفال الكمبيوتر من

الجنسين، لمعرفة كيف يمكن معالجة المشكلات السلوكية المترتبة على العزلة الاجتماعية لهم .

٣- عمل برامج إرشادية بمكتبات الأطفال لتوعية أطفال الكمبيوتر وأسرهم، ومساعدتهم فى التغلب على المشكلات التى تسبب العزلة الاجتماعية لأبنائهم .. وكذا إشراك الأطفال فى تحديد هذه العزلة ومعرفة أسبابها يؤدى إلى رفع كفاءتهم التقويمية لذاتهم على أن تتضمن هذه البرامج :

أ- تواصل الآباء مع أطفالهم ، فيستمعون لآرائهم وأفكارهم ويحترمون رغباتهم ، ويعملون على خلق جو من الدفء النفسى حتى لا يبحث الأطفال عن مجال آخر يعوضهم ما يفتقدونه .

ب- أن يكون الحوار والصراحة التامة هى أساس العلاقة بين الآباء والأطفال ، والبعد عن أسلوب القهر والمنع والذى ثبت عدم فاعليتهم ، خاصة مع توفر أماكن عديدة لاستخدام الانترنت خارج نطاق المنزل وبعيداً عن رقابة الأسرة .

ج- ضبط الأباء التوقيت فى استخدام الأطفال للكمبيوتر والانترنت فى فترات الاجازات الصيفية وتحديد الجلسة الواحدة فيما لا يزيد عن الساعة الواحدة يومياً بشرط عدم التواصل الزمنى بل ينبغى أن يتم بشكل منقطع ، حتى لا يتحول الاستخدام العادى أو السوى إلى الإدمان ، بحيث لا تصبح ألعاب الكمبيوتر والانترنت هى وسيلة الترفيه الوحيدة للطفل .

د- اهتمام الأباء بطرح عدة بدائل للهوايات التى يتم عن طريقها قضاء الاجازة الصيفية للطفل ، وشغل وقت فراغه ، حتى لا يكون الجلوس أمام ألعاب الكمبيوتر والانترنت هو الهواية الوحيدة أو الأولى للطفل ، مع توجيه نظر أطفالهم إلى أهمية أنشطة أخرى فى حياتهم كالقراءة والرياضة ، وحضور الندوات والجلسات العائلية.

ه- إمساهمة الأباء الذين يجيدون استخدام الكمبيوتر والانترنت فى توعية باقى الأباء ... ويمكن أيضاً أن يكونوا بمثابة جماعات ضغط تقوم بدورها فى نشر الوعى بين الأطفال والأباء بأهمية هذه الأجهزة ومخاطرها .

و- تحرى الأباء بشكل هادئ حول نوعية الأصدقاء والمعارف عبر الشبكة حتى لا يتورط الأطفال فى علاقات ومعارف يزجون بهم فى مشكلات أخلاقية أو نفسية أو اجتماعية .

ز- أن يهتم القائمين بمكتبة الطفل بتوضيح القيمة العلمية للكمبيوتر ، وما يمكن أن يوظف فيه من بيانات معرفية تفيد الأطفال ، وأنه على الجانب الأخر يمكن أن يتسبب فى ضياع الوقت .

٤- تنظيم دورات تدريبية بالمجلس القومى للطفولة والأمومة لنشر المعرفة الرقمية بين الآباء وتأهيلهم للقيام بدورهم فى حماية أطفالهم من مخاطر الانترنت .

٥- توفير الحكومة الحماية للأطفال من خلال الشبكة ، حيث يمكنها نشر تحذيرات عديدة للأطفال توضح لهم المخاطر العديدة التى يمكن التعرض لها ، وكيفية التعامل معها .

٦- طرح قانون حماية الطفل المصرى من مخاطر الانترنت على أن ينص على معاقبة كل من يضع على الشبكة من يسئ إلى الأطفال أو يضربهم .

٧- أن تقوم البرامج الدينية بالإذاعة والتليفزيون بدورها فى نشر الوعى بين الأطفال بأهمية إجادة استخداماتهم للتكنولوجيا الحديثة (الكمبيوتر-والانترنت) فى تقدم المجتمع ، وضرورة التعامل معها بالشكل الذى يتفق مع عادات وتعاليم الدين، والابتعاد عن المواقع المحظورة (الإباحية) ، والتى ترتبط أساساً بثقافة المجتمع الغربى .

٨- تنظيم لقاءات جماعية للأطفال ببرامج الأطفال بالراديو والتليفزيون ، يتحدثون من خلالها عن مشاكلهم مع الأباء فى الأسرة ، ومساعدتهم على حلها .

المراجـــــع

١- أبو بكر مرسى محمد مرسى : أزمة الهوية فى المراهقة - والحاجة للإرشـــاد النفسى ، القاهرة : مكتبة النهضة المصرية ، ٢٠٠٢ .

٢- ثابت كامل حكيم : قراءات فى الفكر التربوى - وواقعة وفلســفته ، القـــاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية ،١٩٩٦.

٣- جابر عبد الحميد جابر : نظريات الشخصية -البناء- الديناميات - النمو وطرق البحث والتقويم ، القاهرة :دار النهضة العربية ، ١٩٨٦ .

٤- دافيد مارتن (ترجمة) صلاح مخيمر : فى العـــلاج الســـلوكى والظاهريـــاتى ، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية ،١٩٧١ .

٥- زينب محمود شقير: مقياس الاغتراب النفسى - مكوناته- مظاهره ، القـــاهرة: مكتبة النهضة المصرية ، ٢٠٠١-٢٠٠٢ .

٦- سليمان إبراهيم العسكرى : الكمبيوتر والعالم المـــوازى -حضـــارة الحاســـوب والانترنت ، الكويت : مجلة العربى ، الكتاب الأربعون - أبريل ٢٠٠٠ .

٧- عبد السلام عبد الغفار : مقدمة فى طبيعة الإنســـان ، القـــاهرة : دار النهضـــة العربية ، ١٩٧٧ .

٨- عبد الله عمر الفرا : استخدام تقنيات التعليم المعاصرة فى تعليم الأعداد الكبيـــرة - تكنولوجيا التعليم، د.ن ، الكتاب الأول ، مج.(٣) ، ١٩٩٣ .

٩- عبد الهادى السيد عبده ، فاروق السيد عثمان : القياس والاختبارات النفســـية - أسس وأدوات ، القاهرة :دار الفكر العربى ، ٢٠٠٢ .

١٠- فتح الباب عبد الحكيم : الكمبيوتر فى التعليم ، القاهرة : الجمعيـــة المصـــرية لتكنولوجيا التعليم ، ١٩٩٥ .

١١- ك.هول. ولندزى (ترجمة) فرج أحمد فرج ، قدرى حفنى ، لطفى فطيم : نظريات الشخصية ، القاهرة : الهيئة المصرية للتأليف والنشر ، ١٩٧١ .

١٢- مارى وين (ترجمة) عبد الفتاح الصبّحى : الأطفال والإدمان التليفزيونى ، الكويت : عالم المعرفة ، ع (٢٤٧) - يوليو ١٩٩٩ .

١٣- مجدى عزيز إبراهيم : الكمبيوتر والعملية التعليمية ، القاهرة : مكتبة الأنجلو المصرية ، ٢٠٠٠ .

١٤- نبيلة عباس الشوربجى : مكتبة الطفل ودورها فى الجانب النفسى للطفل من (سن٩-١٢سنة) ، بحث منشور ، المجلة المصرية للدراسات النفسية ، كلية التربية ، جامعة عين شمس ، القاهرة : مج (١١) ،ع(٣٠) - أبريل ٢٠٠١.

١٥- نبيلة عباس الشوربجى ، عفاف عبد الفادى ، سهير إبراهيم ميهوب: علم النفس العام ، الفيوم :مكتبة الصفوة ، ط٣ ، ٢٠٠٣ .

١٦- نبيلة عباس الشوربجى : المشكلات النفسية للأطفال - أسبابها - علاجها، القاهرة : دار النهضة العربية ، ٢٠٠٢ - ٢٠٠٣ .

١٧- هبة الله بهجت السمرى : استخدام الأطفال للإنترنت - العلاقة التفاعلية بين الآباء والأبناء ، بحث منشور ، المجلة المصرية لبحوث الإعلام ، كلية الأعلام ، جامعة القاهرة : الجيزة ، ع (١٨) ،يناير - مارس ٢٠٠٣ .

١٨- وفيق صفوت مختار : أبناؤنا وصحتهم النفسية ، القاهرة : دار العلم والثقافة ، ٢٠٠١ .

١٩- يعقوب يوسف الكندرى ، حمود فهد القشعان : علاقة استخدام شبكة الانترنت بالعزلة الاجتماعية لدى طلاب جامعة الكويت ، بحث منشور ، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الإمارات المتحدة ، مج (١٧) ،ع (١) - أبريل ٢٠٠١ .

20- Alloy, 1.B, et al; Abnormal Pyschology; Current Prespective. N.Y., Mc Graw - Hill, Inc. 7th (Ed), 1994.

21- Brenner, V; psychology of computer use: XI VII Parameters of Internet use, a Buse and Addiction : The First 90 Days of the Internet usage Survey, Psychological Report, Vol; 80 , pp: 879- 882, 1997 .

22- Finn, S. & Gorr., M ; Social Isolation and Social Supportas. Correlates of T.V Viewing Motivations, Communication Research, Vol, 15, (2), 1988.

23- Hughes, Carole ; The Relationship of Use of the Internet and Loneliness among College Students, Dissertation Abstract. Vol., 60(3-A) 1999.

24- Jerry J.wellington; Children Computers and Curriculum, London, England, Harper α Row, publishers, 1991.

25- Kraut Robert, et al; Internet paradox: Asocial Technology that Reduces Social Involvement and Psychological Well - Being, American Psychologist. Vol, 53 (9) pp: 1017- 1031, 1998.

26- Orleans,- Myron; Laney, - Margaret-C; Children's Computer use in the home; Social Sciences Computer - Review. Vol, 18(1) pp : 56- 72,2000 .

27- Peter Coburn. et al; practical Guide To Computers in Education, Canada, Addission-Wesley Publishing Company, 1992.

28- Perlman, Daniel; Loneliness: A life Span, Family Perspective in : Families and Social Networks, Robert. M. Milardo (ed.), Newbury park: Sage, Publicaton, 1988.

29- Rollomay; Pwoer and Innocence, w.w. Norton & Company. N.Y., 1972 .

30- Sanders, CE; Field, TM; Diego, M; and Kaplan; The Relationship of Internet use to Depression and Social Isolation among Adolescents, Vol., 35 (138) pp : 237- 242, 2000 .

31- Svensson; Ann-Katrin; Computers in school: Socially Isolating or a Tool to promote Collaboration, Journal-of-Educational - Computing Research, Vol., 22 (4) : 437- 453, 2000 .

32- Van-Schie,-Emil-G.-M;Wiegman,-Oene; Children and Video Games: Leisure Activities, Aggression, Social Integration, and School Performance Journal of Applied Social Psychology, Jut; Vol; 27 (13): 1175- 1194, 1997.

Social Isolation in a sample of computer children (From the age of 8-13 years old)

A descriptive study applied to computer children at the library of Arab El Mohamady, which followed to comprehensive care assembly, and library of Heliopolies, which followed to the services comprehensive of Heliopolies Cairo governorate

Prepared by :

Dr. Nabila Abbas Saleh El Shourbagy

Lecturer of psychology-faculty of social work,
Cairo University - El Fayoum Branch

The computer invaded the children's lives in their homes, and has become a new guest inside the Egyptian home. Computer games absorbed all their attention and occupied the greater part of the child's life more than any other computer utilization. It represents the world of contemporary games for children nowadays through the diverse entertainment games with the computer's (CD), or at the games sites on the internet.

Thus it seized their interests inside children's libraries due to the increase of computer number. These special games sites don't grade at the level of reading, viewing, learning and educating the mind, but they consider them worthless in forming themselves. Consequently children feel the inferiority of themselves. They cannot use the computer in away that participates in their mental and moral building, but they use it for entertainment and recreation, to fill up spare time as they tend to withdrawal, isolation and refusal..... because they spend long hours in front of it playing different games. This entails a kind of negative behavior on the part of the child in his whole social relationship. The child becomes isolated from others inside the family for being tied up to the computer and for using it for the diverse entertainment games. Also, he recourses to isolate himself and rejects others. He loses tendency to participate in the activities existing in the library. He tends to seclude himself from others and avails his entire time for the computer that becomes the alternate life of the child.

The study aims at knowing the reasons which lead the Computer children of both genders from the age of (8-13 years) to Social isolation, and to revealing the existence of a relationship between the time period for the use of Children to Computer games and the feeling of social isolation.

The researcher used the descriptive analytical method by means of overall survey and sampling . Tools used in this study are represented in interviews and Social isolation Scale for the Computer's Children prepared by the researcher.

The limitations of the recent study are:

1- **human field :** A specimen representing the computer's children (males-females) form the age of (8-13years old), who frequent both libraries and their number is (74)boy and girl.

2- **Location field :** The library of Arab Almohamady , Lotfi AL sayed St., demerdash station and Heliopolies library, Al Orouba St. Helopolies.

3- **Time field :** within the period from 1/12/2003 – to 30/11/2004

The research conclouded the following results :

- **There are statistical significant differences between the number of hours which children from the age of (8-13 years old) of both genders spend on computer games and the feeling of social isolation in the two libraries.**
- **There are also statistical significant differences in the number of hours average spent daily by children on computer games in both libraries tends either to males or females.**
- One of the most reasons that lead the child to isolation is his feeling of loneliness most of the time that he is lonely in this world and isolated from others. He hates mingling with others since the computer entered his life. He feels unconfident with himself, so he spends most of his time in computer games…as the computer understands him more than the others. Thus the computer has become the alternate self of the child, as he failed to achieve his self, so he plays lonely with the computer, as it's his best friend .