استخدام تكنيكات العمل مع الجماعات للحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية

Using Social Work Group Techniques to Limit the Social Problems Resulted from the Addiction of the University Youth to the Electronic Games

تاريخ التسليم ٢٠٢١/٩/١٣

تاريخ الفحص ٢٠٢١/٩/٢٠

تاريخ القبول ٢٠٢١/١٠/٣

إعداد

مروه ماجد عبد المحسن

المجلة العلمية للخدمة الاجتماعية
العدد السادس عشر المجلد الثانى ديسمبر ٢٠٢١م

استخدام تكنيكات العمل مع الجماعات للحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية

اعداد وتنفيذ
مروه ماجد عبد المحسن

ملخص الدراسة:

ووفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي والسلوكيات العنيفة فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثون عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة والانتحار في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة، والسؤال الذي يطرح نفسه: إلى أي مدى تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يفضل الشباب ممارستها؟ وخصوصاً مع انتشار الكثير من الألعاب العنيفة والخطيرة التي أدت إلى موت وانتحار العشرات في العالم وعلى المستوى العربي.

وتتحمل طريقة العمل مع الجماعات العبء الأكبر في هذا المجال، وذلك عن طريق مساعدة الأفراد والجماعات على تعديل وتغيير اتجاهاتها ومساعدتهم على النضج وتنمية شخصياتهم ومقابلة حاجاتهم إلى أقصي حد ممكن وإتاحة الفرصة للأفراد لإكساب المهارات المختلفة التي تزيد من قدراتهم وذلك عن طريق المشاركة الجماعية في أوجه النشاط لهم، وانطلاقا مما سبق نرى أنه من الضروري الوقوف على طبيعة التكنيكات التي يستخدمها الأخصائيون الاجتماعيون، ودور تلك التكنيكات في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية، وذلك لمحاولة وضع برنامج مقترح لتفعيل استخدام تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية- الشباب الجامعي- التكنيكات- المشكلات الاجتماعية

Using Social Work Group Techniques to Limit the Social Problems Resulted from the Addiction of the University Youth to the Electronic Games

Abstract

According to many studies and research, playing electronic games was the cause of some tragedies and violent behavior. The results of these games during the last thirty-five years have been associated with an increase in violent behavior and a high rate of murders, rape, serious attacks and suicide in many societies, and the common denominator in all these countries is violence Which is presented by the media or electronic games and presented as a kind of entertainment and fun. The question arises: To what extent do violent electronic games that young people prefer to play affect? Especially with the spread of many violent and dangerous games that led to the death and suicide of dozens in the world and at the Arab level. The method of working with groups bears the brunt of the burden in this field, by helping individuals and groups to modify and change their directions, helping them to mature, develop their personalities, meet their needs to the maximum extent possible, and provide the opportunity for individuals to acquire various skills that increase their abilities through collective participation in aspects of activity. for them, Based on the foregoing, we see that it is necessary to identify the nature of the techniques used by social workers, and the role of these techniques in reducing social problems resulting from university youth addiction to electronic games, in order to try to develop a proposed program to activate the use of the techniques of working with groups in reducing the resulting social problems On the addiction of university youth to electronic games

Key words :electronic games, university youth, techniques, social problems

أولا: مشكلة الدراسة:

تعتبر قضية التنمية هي التحدي الأساسي أمام كافة دول العالم في سباقها مع الزمن ويتوقف بناء الأمم الحديثة على تنمية مواردها البشرية، وبالرغم من أهمية دور كل من عنصري المال والموارد الطبيعية فإن عنصر القوى البشرية يعد أحد المقومات الأساسية في عملية التنمية.

(صبيح، ماجد حسني، ٢٠١٠، ٩٩)

فالعنصر البشرى هو أهم عناصر الإنتاج وأن مصدر التغيير لا يوجد في القوانين وإنما يكمن في الأفراد الذين يقع عليهم عبء إحداث التغيير في النظم والقوانين والمؤسسات والعلاقات، ومن هنا تظهر الحاجة إلى تنمية الموارد البشرية كدعامة رئيسية لتحقيق التقدم والرقى، فالإنسان هو الغاية والوسيلة الفعالة لتحقيق التنمية، ولعل الارتقاء بالعنصر البشرى هو جوهر عملية التنمية ومستلزماتها.

(محروس، منال محمد، ٢٠١٠، ١١)

وعلى الرغم من أهمية جميع عناصر الثروة البشرية وموارها في تقدم المجتمع وتنميته إلا أن لعنصر الشباب أهمية تفوق أهمية العناصر الأخرى لما يتمتع به من خصائص.

(أبو النصر، مدحت محمد، ٢٠١٣، ٣٠٦)

وإذا كان الشباب هو المحرك الأساسي لعجلة التنمية البشرية في المجتمع فإن الشباب الجامعي على وجه الخصوص يقع على عاتقه العبء الأكبر من عمليات التنمية البشرية في المجتمع نظراً لما يتميز به من الوعي والثقافة، والقدرة على القيام بأدوار فاعلة في المجتمع، كما أن الشباب الجامعي هم الفئة المزودة بالعلم، والمعرفة، والثقافة على أحدث مستوى يتناسب مع روح العصر ومتطلباته، لذا لابد أن يلقى اهتماما من قبل الدولة والمؤسسات المعنية به، ولا يتحقق ذلك إلا من خلال دعم الدولة للتعليم بشكل عام والتعليم الجامعي بشكل خاص.

(حلمي، علي، ١٩٩٧، ١٢٢)

لذا يزداد الاهتمام بشباب الجامعات وذلك لإعدادهم وتهيئتهم لقيادة المجتمع في المستقبل في كافة المجالات الحياتية بإتاحة الفرص أمامهم ليشاركوا بأنفسهم في صناعة القرارات التي تتصل بحياتهم داخل الجامعة تمهيداً للمشاركة الفعلية في صنع القرارات التي تتصل بحياتهم خارج الجامعة بعد تخرجهم.

(سويدان، محمد عبد المجيد، ٢٠١٢، ٥١١٤)

ولتحقيق هذا الهدف يجب أن نتفهم حاجات الشباب ومشكلاتهم على أساس منظم.

(أحمد، نبيل إبراهيم، ٢٠٠٣، ٤٣٣)

وهذا ما أكدت عليه دراسة ابتسام محمود (٢٠٠٦): حول " العلاقة بين ممارسة برامج خدمة الجماعة ومواجهة مشكلات الشباب الجامعي " واستهدفت الدراسة التعرف على المشكلات الاجتماعية والنفسية التي تواجه الشباب الجامعي وتوصلت الدراسة إلى أنه توجد علاقة إيجابية بين ممارسة برامج خدمة الجماعة والتخفيف من حدة المشكلات التي يواجهها الشباب الجامعي.

(محمود، ابتسام، ٢٠٠٦)

وأيضا أكدت دراسة محمد محمد سليمان محمود (٢٠٠٨): حول " برنامج مقترح من منظور خدمة الجماعة وإشباع الحاجات الاجتماعية لطلاب المدينة الجامعية " واستهدفت الدراسة التعرف على أنواع الحاجات الاجتماعية للشباب طلاب المدن الجامعية والتعرف على طبيعة البرامج والأنشطة التي تقدم لإشباع الحاجات الاجتماعية للشباب من طلاب المدن الجامعية.

(سليمان، محمد محمد، ٢٠٠٨)

ومن هنا تلح دائما أهمية حل مشكلات الشباب وفق مناهج متعددة يمكن تحديدها وإتباعها.

(جاد الله، أبو المكارم، ٢٠٠٢، ٥٣،٥٦)

وليس من الممكن في هذا المقام معالجة كل المشكلات التي تصادفنا عند العمل مع الجماعات، ولكنه من المفيد معالجة المشكلات الأكثر خطورة.

(مصطفى، محمد محمود، ١٩٩٤، ١٨١)

فلقد شهدت السنوات الماضية قفزات تكنولوجية هائلة في مجال وسائل الاتصالات والمعلومات، كان أهمها ظهور شبكة المعلومات الدولية "الإنترنت" التي ألغت حدود الزمان والمكان وقربت المسافات بين البشر، وأصبحت شبكة الإنترنت نافذة مفتوحة على العالم، والإبحار فيها قد يمثل عمل يومياً لا يستغنى عنه.

(فتحي، محمد، ٢٠٠٣، ٢٣)

وأنتجت لنا شبكة الإنترنت ثقافة جديدة تتضمن مجموعة من الأفكار والعادات والتي تعكس في صورتها حقيقة المجتمع البشرى، ولكن في صورة مختلفة وجديدة ألا وهي "المجتمعات الافتراضية ". ومع تعدد وسائل الاتصال الإليكترونية وتطورها بشكل ملحوظ وزيادة الإقبال على اقتنائها أو التعرض لها، استدعى الأمر مزيداً من الاهتمام بالأدوات من ناحية أسلوب صياغتها وإنتاجها وتكلفتها ودراسة كل ما يخص من عادات استخدامها وأساليب التعرض لها وما قد تخلفه من عادات جديدة وأنماط سلوكية وما قد تحدثه من تأثير إيجابي أو سلبي بالنسبة للبعض أو على أذواق الجماهير أو عادات المجتمع واتجاهاته.

(الحديدي، منى السعيد، ١٩٨٥، ٧)

حيث أكدت (دراسة شادية عبد الخالق ٢٠٠١) إلى أن المراهقين يجلسون لساعات طويلة مع الأنترنت ويتنقلون بين مواقعه المختلفة بشكل يشبه السلوك القهري حيث تضيع الساعات والأيام في الوقت الذي تهمل فيه جميع الأنشطة الأخرى الدراسية والاجتماعية والأسرية.

(عبد الخالق، شادية أحمد، ٢٠٠١)

وقد كان للتطور التكنولوجي هذا ظهور ما يسمى بالألعاب الإلكترونية بل وظهور أنماط مختلفة لألعاب التسلية الإلكترونية التي لم تكن موجودة في المجتمع والتي يمارسها الأطفال والشباب على الكمبيوتر وعلى الهواتف الذكية والتي وردت إلينا مع الانفتاح على العالم الخارجي.

(الشيخ، حسن السلام، ٢٠٠٤، ٣٠٩٤)

ولقد انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من الدول العربية والأجنبية، لجذب مختلف الفئات العمرية، إذ لا يكاد يخلو منها منزل، حيث انتشرت انتشارا واسعاً ، ونمت نوماً غير مسبوق، ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأبنائنا اليوم ، حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم . كما أن الألعاب الإلكترونية لم يعد استخدامها قاصراً فقط على الصغار، فلم تعد حكرا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار، وتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة.

(أحمد، محمد سعد الدين، ٢٠١٨)

كما تنوعت أساليب الإبداع لدى الشباب فى ممارسة الألعاب الإلكترونية . مما خلق سياقاً جديداً لثقافة الشباب وحياة الشباب فثقافة الشباب وحياتهم نظراً لهذا السياق الجديد أصبحت فى خطر.

(Kangas, Marjana, 2011, 192)

وتكمن خطورة هذه الألعاب فى كونها تسيطر على عقل الطفل أو الشاب وتفكيره ، وتجعله يعيش فى عالمها الخيالى البعيد عن الواقع الذى ينتمى إليه ، فلقد تخطت هذة الألعاب مرحلة التسلية البريئة إلى مرحلة الإدمان بحيث أن الطفل أو الشاب لايستطيع أن يمر يوم دون الجلوس أمام شاشات هذة الالعاب مبدداً فيها جزءاً كبيراً من ساعات يومه.

(أبو صالح، خالد، ٢٠٠٠، ٦)

حيث أكد مكجنويل (٢٠١١) Mcgonigal في دراسته أن الأفراد يقضون في الألعاب الإلكترونية أوقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في الأنشطة الحياتية المختلفة، ومع وصول الفرد سن الحادي والعشرين فإنه يقضي عشرة آلاف ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب.

(McGonigal, 2011)

ويعتبر طلاب الجامعة هم الأكثر تعرضاً لإدمان الألعاب. حيث كشف أحدث تقرير لمركز معلومات

شبكة الإنترنت الصينية أن معدل نمو ألعاب الهاتف المحمول عبرالإنترنت بلغ ٩,٦ ٪ وأن الشباب والمراهقين هم المستخدمين الرئيسيين بالمقارنة بشرائح المجتمع الأخرى، ويتطلب الوقوع في دائرة إدمان الألعاب التعلق الكامل باللعبة لمدة (٣)أشهر فأكثر، وهم أكثر عرضة لذلك بسبب خصائصهم النفسية والتنموية، وسهولة الوصول باستخدام جهاز محمول، والشغف للألعاب المحمولة.

(CNNIC, 2018)

والسؤال الذى يطرح نفسه : إلى أى مدى تؤثر الألعاب الإلكترونية العنيفة التى يفضل الشباب ممارستها ؟ وخصوصاً مع انتشار الكثير من الألعاب العنيفة والخطيرة التى أدت إلى موت وإنتحار العشرات فى العالم وعلى المستوى العربي ، وإصابة العشرات منهم بالأضرار النفسية والجسدية ، وغيرها من الألعاب الإلكترونية العنيفة التى تمثل تهديداً لسلامة الشباب فى العالم وعلى المستوى العربي.

وهو ما أكدته دراسات علمية ظهرت مؤخراً ، وإنتقالاً إلى أشهر الألعاب الإلكترونية التى يمارسها الشباب ووجه الخطر فى كل منها ،وأوضح (صالح النيادى ، إختصاصي العلوم التقنية)، أن لعبة "بابجى_pubg" استولت على عقول بعض الشباب وحياتهم الشخصية والاجتماعية ، مشيراً إلى أن الإفراط فى هذه اللعبة والألعاب الإلكترونية عامة يؤثر بشكل سلبي على الحياة اليومية للشباب ، خاصة الذين لديهم إرتباطات عائلية واجتماعية ، حيث أن الجلوس واللعب ساعات طويلة يؤدى إلى سلبيات عدة منها : هدر الوقت ، والعزلة الاجتماعية ، وإهمال الواجبات العائلية والعيش فى عالم إفتراضي ، ولعبة "الحوت الأزرق" التى تسببت فى إنتحار البعض ، ولعبة "fortnite" التى أدمنها الكثيرون.

(السعداوي، أحمد، ٢٠١٨)

فلا شيئ أصعب من مواجهة عدو يتسلل إلى منزلك عبر الإنترنت الذى بات الإستغناء عنه مستحيلاً ، خاصة مع إرتباطه بكل معاملات الحياة ، ومع تعدد مخاطر الألعاب الإلكترونية ، من إهدار الوقت لدى الأطفال والمراهقين والشباب ، مروراً بترويج أفكار مسمومة متطرفة ، إلى أن تحولت إلى قاتلاً مأجوراً محترفاً يجيد إختيار ضحاياه عن بعد ، وهو الأمر الذى يتطلب تحركاً جماعياً للحفاظ على جيل المستقبل.

(حلاوة، رحاب، ٢٠١٣)

لذا كان لزاما على المهن الإنسانية أن تشارك في رصد هذه الظاهرة وتحديد معدل انتشارها خاصة بين الشباب الجامعي وتحديد النتائج الفعلية المترتبة عليها حتى يمكن اقتراح وتصميم برامج لمواجهتها، ونظرا لان مهنة الخدمة الاجتماعية من المهن الإنسانية التى تهتم بالمشكلات الاجتماعية لجميع الفئات والتي تساعد في مواجهة الحياة المعقدة المليئة بالمشكلات والأزمات والضغوط لقيام الناس بأدوارهم ووظائفهم العديدة. كما تهتم بإحداث التغييرات الاجتماعية المرغوبة فى الأفراد والأسر والجماعات والمجتمعات بالتعاون مع المهن الأخرى من أجل تحقيق الإستقرار الاجتماعى وتوفير سبل الحياة الكريمة للمواطنين.

(عبد الحميد، هشام سيد، ٢٠٠٦، ٥-٦)

وتعمل الخدمة الاجتماعية فى مجالات متعددة بطرقها المتكاملة وأساليبها الفنية بهدف إحداث تغيرات فى الأنساق التى يتعامل معها الأخصائي الاجتماعى، وإن كانت مهنة حديثة إلا أن طرقها الأساسية تحاول أن تطور من أساليب عملها مع الأفراد والجماعات والمجتمعات بما يتماشي مع تطور الحياة، وإذا ما قصرنا الكلام هنا على إحدى هذه الطرق وهى طريقة العمل مع الجماعات فإنه من المعروف أنها تعتمد أساساً فى تحقيق أهدافها على الجماعة كوحدة إنسانية يعمل معها الأخصائى الاجتماعى.

(منقريوس، نصيف فهمي، ٢٠٠٩، ٧)

فطريقة العمل مع الجماعات إحدى طرق مهنة الخدمة الاجتماعية التي تهتم بتغيير اتجاهات الأفراد والجماعات ،من خلال جماعات متعددة بهدف إحداث

النمو في شخصية الفرد والنمو كجماعة قادرة على المساهمة في إحداث التغيير في المجتمع.
(حسن، هنداوي عبد اللاهي، ٢٠١٥، ١١)
ولا ننسى ولايخفى علينا أن ممارسة طريقة خدمة الجماعة تتطلب وجود أخصائى أعد إعداداً مهنياً ، بحيث يستطيع أن يمارس دوره فى مساعدة الجماعة وأعضائها على النمو والتغيير ، ويجب أن يكون مزوداً بمعارف ومعلومات ومهارات وإتجاهات نفسية صالحة تساعده فى أداء مهنته ، ويستخدم المهارات والتكنيكات وأساليب العمل مع العملاء من خلال إعداده المهنى.
(حسيد، جابر عوض، ٢٠٠١، ٨٩)
ويتضح لنا مما سبق أن طريقة خدمة الجماعة بتكنيكاتها وأساليبها المهنية المختلفة وبرامجها العلمية لها دور هام فى مجال العمل مع الشباب الجامعي.

وهذا ما أكدت عليه دراسة (إيمان فتحى إبراهيم على: ٢٠١٨) إلى تحديد العلاقة بين استخدام تكنيكات الممارسة المهنية لطريقة العمل مع الجماعات وتنمية وعي الشباب الجامعي بالمواطنة الرقمية ، وتوصلت إلى وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين استخدام تكنيكات الممارسة المهنية لطريقة العمل مع الجماعات وتنمية وعى الشباب الجامعى بالمواطنة الرقمية حيث أثبتت فاعليتها فى تنمية الجانب المعرفي والوجداني والسلوكي للمواطنة الرقمية لدى الشباب الجامعى.
(علي، إيمان فتحي، ٢٠١٨)

ثانياً: أهمية الدراسة :-

وتتضح أهمية الدراسة الحالية فى النقاط التالية :

١- يمثل الشباب الجامعي قطاعا هاما في المجتمع المصري حيث بلغت نسبته (بلغت نسبة المقيدين في الكليات النظرية بالجامعات الحكومية والأزهر ٧٧,٦% من إجمالي المقيدين مقابل ٢٢,٤% في الكليات العملية، بينما بلغت نسبة المقيدين في الكليات النظرية بالجامعات الخاصة ٢٥,٦% مقابل ٧٤,٤% في الكليات العملية) .
٢- تعتبر قضايا الشباب في سلم الأولويات على جميع المستويات (الدولية والمحلية).
٣- ترجع أهمية الدراسة الحالية إلى تركيزها على موضوع هام وشائك من الموضوعات الهامة و الشائكة التى لها اهتمام في المجتمع المعاصر وتحديداً فى الآونة الأخيرة وهو الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان ممارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية , وما يسببه من آثار سلبية على المجتمع قد ينتج عنها مشكلات أشد خطورة (كالبطالة , والإدمان) .
٤- تعتبر تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات وسائل ضرورية يستخدمها أخصائى الجماعة مع الجماعات التى يعمل معها لتحقيق أهدافها مع الجماعات المختلفة وخاصة جماعات الشباب ولذلك كان لابد من التعرف على طبيعة هذه التكنيكات ومدى ملائمتها للممارسة المهنية في مجال الشباب الجامعي

ثالثاً: أهداف الدراسة :-

تسعى هذه الدراسة إلى تحقيق هدف رئيسي يتمثل فى :
تحديد دور تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات وعلاقتها بالحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية.
ويمكن تحقيق هذا الهدف من خلال تحقيق الأهداف الفرعية التالية :-

١- تحديد دور تكنيك لعب الدور في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية .
٢- تحديد دور تكنيك الرحلات في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية .

٣- تحديد دور تكنيك المعسكرات في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية .

٤- تحديد معوقات استخدام تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات فى الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية .

٥- التوصل إلي برنامج مقترح لتفعيل استخدام تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات للحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية .

رابعاً: فروض الدراسة :-

تسعى هذه الدراسة إلى التحقق من اختبار صحة الفروض التالية :

أ – الفرض الرئيسي الأول:

" توجد علاقة طردية ذات دلالة احصائية بين استخدام تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات والحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية " .

ب – فروض فرعية :

وينبثق من هذا الفرض الرئيسي مجموعة من الفروض الفرعية :

الفرض الأول : توجد علاقة طردية ذات دلالة احصائية بين استخدام تكنيك لعب الدور والحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية

الفرض الثاني : توجد علاقة طردية ذات دلالة احصائية بين استخدام تكنيك الرحلات والحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية

الفرض الثالث : توجد علاقة طردية ذات دلالة احصائية بين استخدام تكنيك المعسكرات والحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية

ج- الفرض الرئيسي الثاني:

" توجد علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين المتغيرات الشخصية للدراسة وإدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية "

خامسًا: مفاهيم الدراسة :-

١- مفهوم التكنيكات.

٢- مفهوم تكنيك لعب الدور.

٣- مفهوم تكنيك الرحلات.

٤- مفهوم تكنيك المعسكرات.

٥- مفهوم الألعاب الإلكترونية .

١- مفهوم التكنيكات:

لقد عرف (Webster's :1994) التكنيك لغوياً بأنه المهارة فى تصنيع شئ ما أو المهارة في الفن.

(Krevisky , J, 1994, 1458)

ومن وجهة النظر الاجتماعية فقد عرف " دخيل بن عبدالله (٢٠١٤) " التكنيك بأنه الأسلوب والنمط الذى يلجأ إليه أخصائى خدمة الجماعة فى تعاملاته مع أفراد الجماعة بهدف إكسابهم المهارات وأنماط السلوك الإيجابي.

(الدخيل، دخيل بن عبد الله، ٢٠١٤، ٩)

٢- مفهوم تكنيك لعب الدور:

يعرف لعب الدور بأنه تكنيك مرن، يمكن ان يستخدم فيه أي موقف من المواقف الجماعية، ويرتبط لعب الدور بالمواقف الذي يواجه فيها الفرد بعض الصعوبات أو الصراعات، أو المخاوف، أو المواقف التي يحتاجون فيها إلى التدريب على أدوار ومهارات وسلوكيات جديدة.

(محروس، منال محمد، ٢٠١٠، ٣٦)

ويعرف قاموس الخدمة الاجتماعية لعب الدور بانه: تكرار السلوكيات التي سوف تكون مفيدة في المواقف المتتابعة للوفاء بالتوقعات أو تحقيق الأهداف.

(السكري، أحمد شفيق، ٢٠٠٠، ٥٤٢)

٣- مفهوم تكنيك الرحلات:

ترى "هناء حافظ" أن الرحلات هي نزعة متأصلة في النفس البشرية، وأن الرسل لم تتكون شخصياتهم

ولم تنتشر رسالاتهم إلا بالترحال وفي الكتب السماوية وصف رائع للرحلات وكان لها أثرها في تكوين شخصية أصحابها.

(عبده، بدر الدين كمال، ١٩٩٦، ١٣٨)

في حين يري "محمد شمس الدين أحمد" أن الرحلات كأحد محتويات برامج العمل مع الجماعات هي: وسيلة وليست هدف في حد ذاته لأن الهدف يكمن فيما يكتسبه عضو الرحلة من خبرات ومهارات حين ينتقل من مكان ليزداد علماً أو يكتسب خبرة أو يستمتع بما في الطبيعة من جمال ومتعة ، والأخصائي هو المسئول الأول عن تنفيذ الرحلة وتحقيق أهدافها وخط سيرها وتنفيذ برامجها وتعليماتها وإعدادها وتقويمها أيضاً.

(أحمد، محمد شمس الدين، ١٩٧٤، ٢٤٠)

٤- مفهوم تكنيك المعسكرات:

تري "سوسن عثمان" أن المعسكر هو : كل مكان مجهز بالأدوات والمهمات ومستوفي للاشتراطات الصحية والإمكانيات التي تجعله صالح لأغراض محددة عن طريق ممارسة أنواع من النشاط المنظم تحت إشراف قيادة مهنية متخصصة.

(هيام، على حامد علي، ١٩٩٦، ٢٤)

كما أن المعسكرات المنظمة في مفهومها المعاصرهي : ممارسة أوجه نشاط جماعية في حياة خلوية يكتسب فيها الفرد خبرات جماعية من خلال اشتراكه في أوجه نشاط برامج المعسكرات ذات الطابع التربوي والترويحي.

(أحمد، نبيل ابراهيم، ٢٠٠٣، ٥٣)

٥- <u>مفهوم الألعاب الإلكترونية :</u>

الألعاب الإلكترونية يعرفها (سالين وزيمرمان ، ٢٠٠٤ ، ص٨٦) بأنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية.

(الهدلق، عبد الله عبد العزيز، ٢٠١٣، ١٦١)

وتعرفها موسوعة ويكيبيديا (٢٠١٨) بأنها أى لعبة توظف الإلكترونيات لخلق نظام تفاعلى يمكن للفرد أن يمارس اللعب من خلاله ، ومن أكثر صورها شيوعاً ألعاب الفيديو.

(Wikipedia, 2018)

سادساً:الموجهات النظرية للدراسة :-

أولاً: نظرية الأنساق:

ويمكن الاستفادة من هذه النظرية من خلال الاستفادة من الإمكانيات والموارد بالنسق المؤسسي (الكلية – إدارة رعاية الشباب) وكذلك الأنساق الأخرى (الأخصائيين الاجتماعيين – الشباب الجامعي) لتطبيق تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات.

سابعاً: الإجراءات المنهجية للدراسة:

١- نوع الدراسة: تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية.

٢- المنهج المستخدم: استعانت الباحثة في دراستها بمنهج المسح الاجتماعي بطريقة الحصر الشامل والذي يعد أحد المناهج الرئيسية التي تستخدم في البحوث الوصفية.

٣- مجالات الدراسة:

أ- المجال البشري: تم تطبيق الدراسة على:

- الشباب الجامعي كليات (خدمة اجتماعية- أداب- تجارة- حقوق- طب بشري- طب بيطري- تربية- تربية رياضية- تربية نوعية- طفولة مبكرة- حاسبات ومعلومات) بجامعة اسيوط وعددهم (١١٠) طالب وطالبة.
- الأخصائيين الاجتماعيين بإدارات رعاية شباب الكليات وعددهم (٣٣).

ب- المجال المكاني: وتحدد المجال المكاني لهذه الدراسة على إدارات رعاية شباب الكليات بجامعة اسيوط وعددهم (١١) إدارة رعاية شباب.

ج- المجال الزمني: وهي فترة تطبيق الدراسة الميدانية وهي الفترة من
٢٠٢١/٨/١ إلى ٢٠٢١/٩/١.

٤- أدوات الدراسة:

اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على الأدوات التالية:

أ- استمارة استبيان مطبقة على الشباب الجامعي.

ب- استمارة استبيان مطبقة على الأخصائيين الاجتماعيين.

ج- أدوات تحليل البيانات:

استخدمت الباحثة مجموعة من الأساليب والمعالجات الإحصائية التي تتفق مع طبيعة الدراسة الراهنة, وهي:

- التكرار.
- النسب المئوية.
- المتوسط الوزني.
- المتوسط المرجح.
- القوة النسبية.

ثامناً: النتائج العامة للدراسة:

ترتيب تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات حسب أولويات استخدامها بمجال رعاية الشباب مع الشباب الجامعي

جدول (١)

يوضح ترتيب تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات حسب أولويات استخدامها بمجال رعاية الشباب مع الشباب الجامعي

من وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين

(ن=٣٣)

م	التكنيكات	الترتيب						مجموع الأوزان	المتوسط المرجح	الترتيب
		الأول	الثاني	الثالث	الرابع	الخامس	الساد س			
١	المناقشة الجماعية	٢٤	٥	١	١	١	١	١٧٩	٥.٤٢	الأول
٢	لعب الدور	٢	٥	٣	١٧	٥	١	١١١	٣.٣٦	الرابع
٣	الرحلات	١	١	٣	٦	٢٠	٢	٨٣	٢.٥٢	الخامس
٤	المعسكرات	٣	٤	١٧	٤	٢	٣	١٢٥	٣.٧٩	الثالث
٥	الندوات	٢	١٧	٨	٣	٢	١	١٤٣	٤.٣٣	الثاني
٦	الجماعة الأسمية	١	١	١	٢	٣	٢٥	٥٢	١.٥٨	السادس

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

ترتيب تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات حسب أولويات استخدامها بمجال رعاية الشباب مع الشباب الجامعي من وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين.

- جاء في "الترتيب الأول تكنيك المناقشة الجماعية" بمجموع أوزان قدره (١٧٩) ومتوسط مرجح يصل إلي (٥.٤٢) , وذلك نظراً لسهولة استخدام تكنيك المناقشة

الجماعية واقتناع الأخصائيين بأهميته مع الشباب, حيث يساعد تكنيك المناقشة الجماعية في التعرف علي ما يعاني منه الشباب من مشاكل, والعمل علي إيجاد حلول لها وذلك من خلال إدلاء كل شاب بوجهة نظره ومناقشته فيها , كذلك لا يحتاج تكنيك المناقشة الجماعية إلي إمكانيات أو معدات.

- وجاء في "الترتيب الأخير تكنيك الجماعة الأسمية" بمجموع أوزان يصل إلي (٥٢) ومتوسط مرجح قدره (١.٥٨) , فالجماعة الأسمية من التكنيكات المهمة, فتكنيك الجماعة الأسمية يتيح فرصة الحصول على تعاون الشباب في التوصل إلى حل مشكلاتهم, ويساعد تكنيك الشباب على التوصل إلى القرار الموجه برأي الأغلبية, وجاء في الترتيب السادس نظراً لأنه يحتاج إلي وقت طويل وترتيبات معينة من جانب الأخصائيين وأيضاً نظراً لقلة دراية الأخصائيين بهذا التكنيك.

١) أثبتت نتائج الدراسة أن استخدام تكنيكات طريقة العمل مع الجماعات مع الشباب الجامعي يحقق مجموعة من الأهداف من وجهة نظر الشباب الجامعي, تمثلت في التالي:

١- أشارت نتائج الدراسة إلى أن الأهداف التي تتحقق من خلال استخدام الأخصائيين الاجتماعيين لتكنيك لعب الدور تتميز بالضعف, حيث بلغت القوه النسبية لهذه الأهداف (٥٠.٥%) بمتوسط وزني (١٦٦.٧) و متوسط مرجح قدره (١.٥٢).

٢- أشارت نتائج الدراسة إلى أن الأهداف التي تتحق من خلال استخدام الأخصائيين الاجتماعيين لتكنيك الرحلات تتميز بالضعف, حيث بلغت القوة النسبية لتلك الأهداف(٤٨.٥%), ومتوسط وزني قدره(١٦٠٠), ومتوسط مرجح قدره (١.٤٥).

٣- أشارت نتائج الدراسة إلى أن الأهداف التي تتحقق من خلال استخدام الأخصائيين الاجتماعيين لتكنيك المعسكرات تتميز بالضعف, حيث بلغت القوة النسبية لهذه الأهداف(٤٩.٦%) بمتوسط وزني (١٦٣.٧) و متوسط مرجح قدره (١.٤٩).

٢) أثبتت نتائج الدراسة أن لتكنيكات طريقة العمل مع الجماعات دور في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية, تمثلت في التالي:

١- أشارت نتائج الدراسة إلى أن دور تكنيك لعب الدور في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية يتميز بالتوسط, حيث بلغت القوة النسبية لدور تكنيك لعب الدور(٦٠.٠%) وهذه نسبة متوسطة, ومتوسط وزني قدره (٥٩.٤), ومتوسط مرجح قدره(١.٨).

٢- أشارت نتائج الدراسة إلى أن دور تكنيك الرحلات في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية يتميز بالضعف, حيث بلغت القوة النسبية لدور تكنيك الرحلات إلي (٥٠.٣%) , وهذه نسبة منخفضة , ومتوسط وزني قدره (٤٩.٨), ومتوسط مرجح قدره(١.٥١).

٣- أشارت نتائج الدراسة إلى أن دور تكنيك المعسكرات في الحد من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية يتميز بالضعف, حيث بلغت القوة النسبية لدور تكنيك المعسكرات إلي (٥٢.٩%) وهذه نسبة

ضعيفة, ومتوسط وزني قدره (٥٢.٤), ومتوسط مرجح قدره(١.٥٩).

٣) أثبتت نتائج الدراسة أن هناك مجموعة من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الشباب الجامعي ومن وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين:

- من وجهة نظر الشباب الجامعي:

١- أشارت نتائج الدراسة إلى أن هناك مشكلات اجتماعية ناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية, حيث بلغت القوة النسبية لتلك المشكلات الاجتماعية (٦٦.٢%) ومتوسط وزني قدره (٢١٨.٥) ومتوسط مرجح قدره (١.٩٩) لكل عبارة .

- من وجة نظر الأخصائيين الاجتماعيين:

١- أشارت نتائج الدراسة إلى أن هناك مجموعة من المشكلات الاجتماعية الناتجة عن إدمان الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين, حيث بلغت القوة النسبية لتلك المشكلات الاجتماعية (٩٢.٨%) وهي نسبة مرتفعة جداً ومتوسط وزني قدره (٩١.٩) ومتوسط مرجح قدره (٢.٧٨).

تاسعاً:توصيات الدراسة:

- دبلومة في تخصص تكنولوجيا المعلومات الرقمية.
- تغيير المناهج وتحديثها لمواكبة التغيرات العصرية والتعرف على كل ما هو جديد.
- عمل موقع إلكتروني لمهنة الخدمة الاجتماعية والعاملين عليها.

عاشراً:القضايا المستقبلية:

١- دور الخدمة الاجتماعية في مواجهة المشكلات النفسية الناتجة عن استخدام وسائل التواصل الاجتماعي.

٢- معوقات استخدام تكنولوجيا المعلومات في الممارسة المهنية للخدمة الاجتماعية.

٣- برنامج مقترح من منظور طريقة العمل مع الجماعات للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية السلبي على سلوك الأطفال.

المراجع

١. أبو النصر، مدحت محمد (٢٠١٣): الخدمة الاجتماعية ورعاية الشباب، مكتب المتنبي، القاهرة.

٢. أبو صالح، خالد (٢٠٠٠): ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية، ط١ ، دار الوطن للنشر، الرياض.

٣. أحمد، محمد سعد الدين محمد (٢٠١٨): تطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية بإستخدام برنامج " لزيادة التفاعل بين قيم الوعى التكنولوجى "scratch " والبرمجة المرئية لمواجهة الألعاب القاتلة لدى طلاب المرحلة الثانوية، بحث منشور فى مجلة كلية التربية، العدد الثانى عشر، المجلد الرابع والثلاثون، كلية التربية، جامعة أسيوط .

٤. أحمد، محمد شمس الدين (١٩٧٤): العمل مع الجماعات في محيط الخدمة الاجتماعية، د.ن, القاهرة.

٥. أحمد، نبيل إبراهيم (٢٠٠٣) : عمليات الممارسة فى خدمة الجماعة، مكتبة زهراء الشرق، القاهرة.

٦. _____

_____

_____

_____ (٢٠٠٣): أساسيات الممارسة فى خدمة الجماعة، مكتبة زهراء الشرق، القاهرة.

٧. أحمد، نبيل إبراهيم وآخرون (٢٠٠١): الاتصال في الخدمة الاجتماعية، القاهرة، مركز نشر وتوزيع الكتاب الجامعي، جامعة حلوان.

٨. بدر الدين كمال، وأخرون(١٩٩٦): الدليل المهني لمهارات الخدمة الاجتماعية بين النظرية والتطبيق، المكتب العلمي للكمبيوتر والنشر والتوزيع، الإسكندرية.

٩. بدرالدين، محمد بهاء الدين (٢٠٠٧): المشكلات الاجتماعية الأخلاقية للشباب الجامعى كما يراها المربون وطريقة العمل مع الجماعة فى التعامل معها، بحث منشور فى مجلة الدراسات فى الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد الثاني والعشرون، الجزء الأول.

١٠. جاد الله، جاد الله أبو المكارم (٢٠٠٢): وسائط التربية ودورها فى إعداد الشباب للتنمية، البيطاش سنتر للنشر والتوزيع، الإسكندرية.

١١. الحديدي، منى سعيد (١٩٨٥): الفيديو كاسيت أنماط مشاهدته, دار الفكر العربي، القاهرة.

١٢. حسن، هنداوى عبداللاهي (٢٠١٥): الممارسة المهنية في العمل مع الجماعات، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

١٣. حلاوة، رحاب ونورا الأمير (٢٠١٨): "بابجى" و"فورت نايت" و "كول اوف ديوتى" و "الحوت الأزرق" أشهرها : الألعاب الإلأكترونية تسرق الأبناء فى غفلة من أولياء الأمور، جريدة البيان، ٢٢ اكتوبر ٢٠١٨.

١٤. الدخيل الله، دخيل بن عبدالله (٢٠١٤): المهارات الاجتماعية (المفهوم والوحدات والمحددات)، العبيكان للنشر، الرياض.

١٥. راشد، ابتسام محمود (٢٠٠٦): العلاقة بين ممارسة برامج خدمة الجماعة ومواجهة مشكلات الشباب الجامعي، بحث منشور في مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، مجلد ٣ ،العدد ٢٠، كلية الخدمة الاجتماعية ،جامعة حلوان.

١٦. السعداوى، أحمد (٢٠١٨): ألعاب إلكترونية تدفع الشباب للإنطواء والعزلة،

جريدة الإتحاد، العدد ٦٨٥١٨، ١٢ اكتوبر ٢٠١٨ .

١٧. السكرى، أحمد شفيق (٢٠٠٠): قاموس الخدمة الاجتماعية والخدمات الاجتماعية، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية.

١٨. سويدان، محمد عبدالمجيد (٢٠١٢) : دراسة تقويمية لإستخدام تكنيكات الممارسة المهنية لطريقة العمل مع الجماعات لتنمية المواطنة لدى الشباب الجامعى، بحث منشور فى مجلة دراسات فى الخدمة الإجتماعية والعلوم الإنسانية، العدد ثلاثة وثلاثون، الجزء الثالث عشر، كلية الخدمة الإجتماعية، جامعة حلوان.

١٩. سيد، جابر عوض (٢٠٠١): ممارسة العمل مع الجماعات، المكتب الجامعى الحديث، الإسكندرية.

٢٠. الشيخ، حسن عبدالسلام (٢٠٠٤): ألعاب التسلية الإلكترونية وإنعكاساتها على إكساب الطفل بعض أنماط السلوك اللااجتماعى، بحث منشور فى المؤتمر العلمى للخدمة الاجتماعية " طموحات الخدمة الاجتماعية وقضايا التحديث، فى الفترة من ٢٤-٢٥ /٢٠٠٤/٣ ، العدد السابع عشر، المجلد السادس، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

٢١. صبيح، ماجد حسني، مسلم فايز أبو حلو (٢٠١٠): مدخل إلى التخطيط والتنمية الاجتماعية، الشركة العربية المتحدة للتسويق والتوريدات، القاهرة.

٢٢. عبد الخالق، شادية أحمد (٢٠٠١): سلوكيات استخدام الكمبيوتر وعلاقتها بمركز التحكم لدى طلاب المرحلة الثانوية(دراسة مقارنة)، المؤتمر العلمي السنوي (الطفل والبيئة) مركز دراسات الطفولة، جامعة عين شمس ٢٤إلى٢٥ مارس.

٢٣. عبدالحميد، هشام سيد (٢٠٠٦): البحث فى الخدمة الاجتماعية الإكلينيكية (دليل الباحثين فى إعداد البحوث الإكلينيكية فى الخدمة الاجتماعية والتخصصات الأخرى)، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.

٢٤. على، إيمان فتحى إبراهيم (٢٠١٨):استخدام تكنيكات الممارسة المهنية لطريقة العمل مع الجماعات وتنمية وعى الشباب الجامعى بالمواطنة الرقمية، رسالة دكتوراه غير منشوره، كلية الخدمة الاجتماعية ، جامعة أسيوط.

٢٥. علي، هيام علي حامد (١٩٩٦): تقويم أداء الأخصائيين الاجتماعين بالمعسكرات التدريبية لطلاب الخدمة الاجتماعية، (رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الخدمة الاجتماعية جامعة القاهرة، فرع الفيوم.

٢٦. فتحي، محمد (٢٠٠٣): الإنترنت شبكة العجائب، ط١، دار اللطائف للنشر والتوزيع، القاهرة.

٢٧. محروس، منال محمد (٢٠١٠): استخدام تكنيك لعب الدور وتنمية دافعية الإنجاز، المكتب الجامعي الحديث، القاهرة.

٢٨. محمود، محمد محمد سليمان (٢٠٠٨): برنامج مقترح من منظور خدمة الجماعة وإشباع الحاجات الاجتماعية لطلاب المدينة الجامعية، رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة اسيوط.

٢٩. مصطفى، محمد محمود (١٩٩٤):خدمة الجماعة (العمليات والممارسة)، ط٢، مكتبة عين شمس، القاهرة.

٣٠. منقريوس، نصيف فهمى، ماهر أبو المعاطى على (٢٠٠٩): تعلم وممارسة المهارات فى المجالات الإنسانية والخدمة الاجتماعية، المكتب الجامعى الحديث، الإسكندرية.

٣١. منقريوس، نصيف فهمي (٢٠٠٤): طريقة العمل مع الجماعات العمليات المهنية ومجالات الممارسة، مركز نشر وتوزيع الكتاب الجامعي، جامعة حلوان، القاهرة.

٣٢. الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز (٢٠١٣):إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، بحث منشور فى مجلة القراءة والمعرفة، العدد ١٣٨، كلية التربية، جامعة عين شمس.

٣٣. Wikipedia (2018):Electronic game, retrieved from https://www.wikipedia.org.

٣٤. Kangas ,Marjana (2011) : Review of Play , Creativity and digital cultures , Thinking skills and creativity , VOl .6(3).

٣٥. McGonigal, M., (2011): Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated.

٣٦. China Internet Network Information Center the 41th Statistical Report on the Development of Internet in China CNNIC. (2018): Available online at: https://cnnic.com.cn/IDR/ReportDownloads.

٣٧. Krevisky , J . , &Jordan , L . L . (1994) : Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary of the English language, Gramercy books , New York.