علاقة تصميم المواقع الإخبارية الإلكترونية بتشكيل الواقع الافتراضي لدى المراهقين

أ.د.محمود حسن إسماعيل
أستاذ الإعلام وثقافة الأطفال معهد الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس
أ.د.شريف درويش اللبان
أستاذ الصحافة وتكنولوجيا الإتصال ووكيل كلية الإعلام جامعة القاهرة
حمدى أحمد على حامد

ملخص

الهدف: التعرف على مدى تصفح المراهقين للمواقع الإخبارية الالكترونية على شبكة الانترنت، والتعرف على مدى رضى المراهقين عن تصميم المواقع الاخبارية الإلكترونية، والكشف عن السلوك الذى تثيره عناصر التصميم بالمواقع الإخبارية لدى المراهقين، والتعرف على مدى إدراك المراهقين للواقع الافتراضى من خلال استخدامهم للمواقع الإخبارية.

نوع البحث ومنهجه: ينتمى هذ البحث إلى البحوث الوصفية ويعتمد على منهج المسح الاعلامى بالعينة بشقه الميدانى لعينة من المراهقين فى عدد من الجامعات.

العينة والأدوات: استخدم الباحث استمارة استبيان لتطبيقها على عينة عشوائية من المراهقين طلاب جامعة (القاهرة- عين شمس- فاروس- كفر الشيخ)، يبلغ قوامها ٤٠٠ مفردة.

النتائج: ارتفاع نسبة من يتصفحون المواقع الإخبارية الإلكترونية على شبكة الإنترنت من الذكور والإناث، وارتفاع نسبة رضى المبحوثين عن تصميم المواقع الإخبارية الإلكترونية التى يتصفحونها، وجاءت استجابات البحوثين على مقياس السلوك الذى تثيره عناصر تصميم المواقع الإخبارية لديهم، فى الترتيب الأول تثير فضولى للتصفح، وفى الترتيب الثانى تزيد اهتمامى بالموضوعات المنشورة بالموقع، وفى الترتيب الثالث تسبب لى حالة من الإعجاب بالموقع والحماس للاستمرار فى متابعته، وفى الترتيب الرابع تزيد من تركيزى أثناء القراءة، وفى الترتيب الخامس تزيد ثقتى فيما ينشره الموقع، وجاءت استجابات البحوثين على مقياس إدراكهم للواقع الافتراضى من خلال استخدامهم للمواقع الإخبارية الإلكترونية، فى الترتيب الأول يمثل الواقع الافتراضى فرصة للهروب من الواقع المعاش، وفى الترتيب الثانى تتيح المواقع الإخبارية فرصة مناسبة للتعبير عن الآراء والاتجاهات بحرية، وفى الترتيب الثالث الوسائط المتعددة بالموقع تجعلنى أشعر بوجودى داخل الأحداث الطبيعية، وفى الترتيب الرابع يعطينا الواقع الافتراضى فرصة لكى نعيش أحلامنا وأن نتدرب على أدوار متنوعة، وفى الترتيب الخامس الاعلام الافتراضى وسيلة للتنفيس عن انفعالات الأفراد المستخدمين للمواقع، وتوجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المراهقين المبحوثين عينة الدراسة على مقياس رأيهم فى التصميم من خلال استخدامهم للمواقع الإخبارية الالكترونية، وبين متوسطات درجاتهم على مقياس تشكيل الواقع الافتراضى لديهم.

The Relationship between the Design of Electronic News sites in Forming a Virtual Reality for the Adolescents

Objective: The current study's purpose is to identify the extent of browse adolescents to electronic news sites on the internet, and to identify the extent of satisfaction of adolescents for electronic news sites design, and detect the behavior that created by design elements in news sites in adolescents, and identify the extent of perceptions of virtual reality through the use of news websites.

Type and Method: the current study belongs to the qualitative type of studies, counting on media survey with sample with its One- fold field part, being applied on a sample of adolescents in a number of Egyptian universities.

Sample and Tools: the study uses a questionnaire form to be applied on a sample consists of 400 items of adolescents in Cairo- Ain Shams- Pharos- Kafr El- Sheikh universities.

Results: High rate of browsing online news sites, male and female, High rate of satisfaction among respondents about the design of electronic news sites, Respondents responses came on a scale the behavior elements which creted by the design elements of news sites, in the first place raised my curiosity for browsing, in second place increase interest in the subjects published in the site, and the third gives me a case of admiration and enthusiasm for continuing to follow, and in the fourth increase my concentration while reading, ranking fifth increase my confidence in published by the site, There is a statistically significant correlation between the average adolescents study sample of reviewed degrees to measure their opinion in design through the use of electronic news sites, and the average grades on a scale form of virtual reality.

المقدمة:

تكنولوجيا الاتصال والمعلومات والإنترنت من أهم سمات هذا العصر لإسهامها فى إحداث تغييرات فى مفاهيم المكان والزمان والفضاء الاجتماعي، وذلك بدخولها مضامين التواصل الحضاري، والترفيه، والإعلام، ووسائط معلوماتية رقمية تفاعلية، والتى اقتحمت جميع مناحى الحياة، ولعل هذا الجانب من سماتها يجعلها تعتبر مصدر قلق للكثير، والخوف من المستقبل الذى يتسم بتوارى الجيل الجديد بعيدا عن الحيز الواقعى إلى الحيز الافتراضى بفعل جاذبيته، وقدرته على إتاحة نطاق أوسع من الحرية، والاختيار، والاستكشاف، والتجريب، والانتقاء فى عالم متغير وواسع الأفق والإمكانيات والفرص، عالم له امتداد واسع بالوسائط المتعددة، والتفاعلية، عالم يشكل من التواصل عبر الإنترنت ما يسمى بالعالم الافتراضي، والذى أحدث ثورة معلوماتية ومعرفية عارمة فى الأنماط الثقافية الجديدة، فالعالم الافتراضى ينتج ما يمكن اعتباره شكلاً رقمياً للحواس الإنسانية (بصرية- سمعية- لسانية) تجعل الانغماس والتفاعل فى هذا العالم الافتراضى ممكنا وممتعا لدرجة أنه فى كثير من الأحيان يحل محل الحيز الواقعى والعالم الفيزيقى الحقيقي.

وإن كان المحتوى بالمواقع الاخبارية ذات أهمية إلا أن التصميم لا يقل عنه، مهما كانت قيمة الفوائد التى يجنيها الإنسان من ذلك المضمون، لأن الشكل هو مفتاح الدخول إلى معرفته، فالتصميم هو عملية اتصالية وتحريرية للأفكار فى الفنون البصرية، ومهمة المصممين نقل الفكرة وتوصيل الرسالة لمنفعة مستخدميهم، ولذلك فلكل تصميم بنيته الدلالية لتقدم عالم افتراضى يتألف من رموز، وإشارات، يجب أن نعى ملامحها، وتفكيك بنيتها الدلالية لكى تصبح قريبة من الأفهام.

مشكلة البحث وتساؤلاته:

يمكن تحديد وبلورة مشكلة البحث فى تساؤل رئيسى هو ما العلاقة بين تصميم المواقع الإخبارية الالكترونية وتشكيل الواقع الافتراضى لدى المراهقين؟، وينبثق من هذا التساؤل الرئيسى مجموعة التساؤلات التالية:

- ما مدى تصفح المراهقين للمواقع الإخبارية الالكترونية على شبكة الانترنت؟
- ما مدى رضى المراهقين عن تصميم المواقع الاخبارية الإلكترونية؟
- ما السلوك الذى تثيره عناصر التصميم بالمواقع الإخبارية لدى المراهقين؟
- ما مدى إدراك المراهقين للواقع الافتراضى من خلال استخدامهم للمواقع الإخبارية الإلكترونية؟

أهمية البحث:

١. فهم الأسس الاتصالية لتصميم المواقع الإخبارية وعلاقتها بالواقع الإفتراضى المصنوع تكنولوجياً، ومن ثم فهم أعمق لقدراتها الإقناعية التى تستهدف أفكار وأيدولوجيات ومعتقدات المراهقين والذى يساهم كثيرا فى فهم كيفيه تشكلها.
٢. تسليط الضوء على جانب من جوانب التصميم للمواقع الإخبارية حيث يمتلك هذا النشاط الإبداعى خصائص تعبيرية واتصالية، تستحق الدراسة والتحليل والرصد مما يوفر ميدانا خصبا لبحوث الاتصال بما يمكن أن نسميه الاتصال عبر التصميم وماله من قدرات اتصالية وإقناعية تفرض نفسها.

أهداف البحث:

١. التعرف على مدى تصفح المراهقين للمواقع الإخبارية الالكترونية على شبكة الانترنت.
٢. التعرف على مدى رضى المراهقين عن تصميم المواقع الاخبارية الإلكترونية.
٣. الكشف عن السلوك الذى تثيره عناصر التصميم بالمواقع الإخبارية لدى المراهقين.
٤. التعرف على مدى إدراك المراهقين للواقع الافتراضى من خلال استخدامهم للمواقع الإخبارية.

الإطار المعرفى:

تعد الفترة الراهنة من تطور البشرية فترة الانترنت وامتداد إمكانات استخدامه لتشمل أعداداً هائلة من البشر، بشتى الأعمار والثقافات والمستويات التعليمية. وقد وصل التطور فى مجال صناعة التقنيات إلى الحد الذى يجعلها اليوم قادرة على صنع عالم مواز لعالمنا، عالم دُرج على تسميته بالواقع الافتراضى Virtual Reality يستطيع المرء أن يتذوقه وأن يعيش فيه بحواسه وأفكاره بل وحتى أحياناً بانتمائه. هذه المسألة تُعرض هنا فى إطار أوسع للثقافة المسماة ثقافة التكنو أو ثقافة التقنيات الحديثة، التى يشكل الواقع الافتراضى الزاد الأساسى للمنتمين إليها، والتى يجد أبناؤها فى انغماسهم بواقعها الوهمى مهرباً من محدودية إمكاناتهم فى العالم الواقعى المكتظ بالمشاكل. وقد انتشرت ظواهر سلبية متنوعة تتعلق بالانترنت وتقنياته مثل الأنواع المختلفة من التعود المتعلقة به كالإدمان، أو اعتياد ألعاب الانترنت، وإدمان الانترنت (الإدمان على علاقات وصداقات الإنترنت، التعود على العلاقات العاطفية الافتراضية، والاندفاع القهرى لجمع المعلومات). فى الوقت نفسه، يفتح عالم الواقع الافتراضى المتسع آفاقاً مدهشة لتطور الأفراد والجماعات، ويعطى للإنسان إمكانات لم تكن لتخطر على بال أجرأ المتنبئين ومنظرى المستقبل قبل بضعة عقود من الزمن.

إن مخاطبة حواس الإنسان بهذه الطرق والتقنيات الجديدة سيغير وجه حضارة الإنسان، تغييراً يحمل فى طياته منافع وأخطاراً واضطرابات من أنواع جديدة لم نكن نعرفها سابقاً. إنه لمن الأهمية بمكان المعرفة الجيدة عن الواقع الافتراضى الذى يقدم لإنسان عالم الوسائط الإلكترونية.(١)

فالعوالم الافتراضية هى نتاج للتطور الحادث فى تكنولوجيا المعلومات والاتصال، وهى تلك العوالم التى لا وجود لها أصلاً فى عالمنا بل يجتمع على إيجادها مجموعة من الأفراد ليضعوا ملامحها الأساسية وأطرها التى يجب أن تقدم فيها، والعالم الافتراضى هو محاكاة للواقع والبيئة من حولنا، يتفاعل فيه المستخدمين فيما بينهم مشكلين ما يعرف بالحياة الافتراضية، هذه العوالم قد تحاكى العالم الحقيقى أو قد تكون خيالية، وبشكل عام يتم التوجه نحو هذه العوالم بصفتها وسيلة للعب والتسلية والترفيه لمستخدم الانترنت،(٢) لكن ذلك لا يعنى أنها تقتصر فقط على الألعاب حيث يتواجد فيها مختلف ما تتخيله من احتياجات، علاقات تجارية، عملة افتراضية لها سعر صرف، علاقات اجتماعية واقتصادية وثقافية وتعليمية وكل ما هو موجود فعلياً فى الحياة الحقيقية.(٣)

ومن خلال الاطلاع على بعض البحوث والمصادر المرتبطة بإنتاج برمجيات وهندسة الواقع الافتراضى وجد أن هناك اتفاقاً بين معظم الباحثين على أن برمجيات وهندسة الواقع الافتراضى تتكون من العناصر الأساسية التالية:(٤) (النصوص المكتوبة Texts- الصوت Sound- الصور الثابتة Still Pictures- الصور المتحركة Motion pictures- الفيديو Video- الرسوم الخطية Graphics- الرسوم المتحركة Animations- الروابط الفائقة Hyper Links- أدوات التفاعل والاتصال Interactive& Communication Tools- قواعد البيانات Data base.

والفضاء الافتراضى هو الوجه الحسى للواقع العقلى الذى اختلقه الإنسان لمزيد من التحكم فى الواقع الطبيعى فهو واقع ذكى يكيف الظاهرة الطبيعية وفق شفرات رقمية خاصة تتجاوز التعيين إلى التشفير، إذ يخلق لغة جديدة تتجاوز الكلام إلى الأرقام، وهو وليد فلسفة التواصل التى أسست فقها جديدا لتداول عمليات هذه البنية الجديدة.(٥)

وتكنولوجيا الواقع الافتراضى فى نتاج للتطور الحادث فى تكنولوجيا المعلومات والاتصال، وهو ذلك الواقع الذى لا وجود له أصلا فى عالمنا، بل يجتمع على إيجاده مجموعة من التقنيات والأفراد ليضعوا ملامحه الأساسية، وأطرها التى يجب أن تقدم بها، والواقع الافتراضى هو محاكاة للواقع والبيئة حولنا، يتفاعل فيها المستخدمين فيما بينهم مشكلين ما يعرف بالحياة الافتراضية. وبشكل عام يتم التوجه نحو هذا العالم لقضاء بعض الحاجات كالعلاقات الاجتماعية والاقتصادية والثقافية والتعليمية افتراضية.(٦)

الدراسات السابقة:

١. دراسة ديفيد كينجرى بيورل (٢٠٠٠)(٧) بعنوان "تحليل التيبوجرافيا الرقمية

وإخراج عناوين الصحف الإلكترونية" وهدفت الدراسة إلى التعرف على العناصر التيبوغرافية الرقمية والتقنيات الحديثة المستخدمة فى الصحف الإلكترونية والتخطيط بالنسبة للصفحة وسرعة القراءة للعناوين. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها أن استخدام أحجام الخطوط الكبيرة يحسن عملية فحص وعرض المعلومات فى الصحف الإلكترونية ووجد أن الخط بنط ٢٤ ونوعه Book Antique أفضل أنواع الخطوط لكتابة العناوين الرقمية للصحف الإلكترونية وأن بنط ١٤ أفضل فى عرض المعلومات على شاشة الكمبيوتر.

٢. دراسة صلاح ابوصلاح (٢٠٠٣)[٨] بعنوان "اتجاهات طلبة الإعلام فى جامعات غزة نحو متابعة المواقع الإخبارية الالكترونية: دراسة ميدانية"، وهدفت الدراسة إلى: التعرف على مدى متابعة طلبة الإعلام فى جامعات قطاع غزة للمواقع الإخبارية الالكترونية، ومدى تأثير متابعتها على متابعة وسائل الإعلام الأخرى، والكشف عن العوامل التى تساهم فى تطور المواقع الإخبارية. واتبعت الدراسة منهج: المسح بالعينة لجمهور من طلبة الإعلام بلغ قوامها ٨٦٦ طالباً وطالبة. واستخدمت الدراسة صحيفة استقصاء كأداة لجمع البيانات. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها أن المواقع الإخبارية جاءت فى المرتبة الأولى من حيث الأهمية والأكثر إطلاعاً، أوضحت الدراسة أن الموقع الإخبارية لم تصل إلى درجة التأثير على متابعة التليفزيون والإذاعة، فى حين تأثرت مطالعة الصحف بشكل كبير بمتابعة المواقع الإخبارية، بينت الدراسة تفوق الطلاب على الطالبات فى متابعة المواقع الإخبارية بنسبة ٩٤%، فى حين ٤١% من الطالبات يتابعن المواقع الإخبارية.

٣. دراسة أحمد كمال عبدالحافظ (٢٠٠٨)[٩] بعنوان "تصميم الصفحة الأولى للصحف الإلكترونية المصرية وتفضيلات القراء الإخراجية لها"، وهدفت الدراسة إلى: التعرف على السمات والخصائص الإخراجية المميزة للصحف الإلكترونية المصرية من خلال معرفة ظائف العناصر التصميمية، وأيضاً وصف تفضيلات الجمهور الإخراجية لهذه الصحف. واتبعت الدراسة منهج المسح وذلك من خلال مسح العناصر والأشكال التى يقوم عليها تصميم الصفحات الأولى للصحف الإلكترونية المصرية للتعرف على خصائصها وسماتها، ومسح جمهور المستخدمين للصحف الإلكترونية وبلغت العينة ٤٠٠ مفردة. واستخدمت الدراسة أداة: استمارة استبيان واستمارة تحليل المضمون كأدوات لجمع البيانات. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها أن تصميم الصفحة الأولى يشجع القراء دائماً على مواصلة التصفح للصحيفة بنسبة ٥٠%، وأحياناً بنسبة ٤٦,٨%، ولا يكون مشجعاً بنسبة ٣,٣%. وجاءت الأسباب التى تعوق القراء أو لا تعجبهم فى تصميم الصحف الإلكترونية متمثلاً فى طول الصفحة المبالغ فيه بالنسبة للشاشة بنسبة ٥٣%، ولأن الصفحة تأخذ وقتاً كبيراً فى التحميل بنسبة ٥٣,٨%، ولعدم اكتمال أجزاء الصفحة أثناء التصفح بنسبة ٥١%، ولاستخدام الصور والجرافيك بصورة مبالغ فيها بنسبة ٤٤,٨%، استخدام الألوان والخلفيات القاتمة والمزركشة بنسبة ٤٣,٨%، ولأن الصفحة مكتظة بالتفاصيل بنسبة ٤٣,٣%، ولأن الوصلات الكثيرة على الصفحة تربكنى أكثر مما تساعدنى بنسبة ٣٩,٨%، ولأن الصور المتحركة كثيرة ومربكة ومشتتة بنسبة ٣٥,٣%، ولأن القراءة على الشاشة صعبة بنسبة ٣٠,٥%، ولعدم استخدام فراغات لإراحة العين بنسبة ٢٦,٥%، ولأن الشكل يحاكى الصفحة الورقية بنسبة ٢١,٨%.

٤. دراسة معين صالح الميتمى (٢٠٠٩)[١٠] بعنوان "تفضيلات مستخدمى الانترنت لتصميم المواقع الإخبارية العربية"، واتبعت الدراسة منهج المسح وذلك لمسح العناصر والأشكال المكونة لواجهات المواقع الإخبارية العربية والمنهج المقارن لمقارنة العناصر والمبادئ التصميمية فى المواقع الإخبارية. وطبقت الدراسة الميدانية على عينة عمديه من الطلبة العرب فقط فى الجامعات المصرية بلغت ٤٠٠ مفردة. واستخدمت الدراسة استمارة استقصاء وأداة تحليل الشكل كأدوات لجمع البيانات. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها: اعتمدت أغلب المواقع الإخبارية العربية فى تصميم الشعار على شكل صورة نصية بنسبة ٦٠%. احتل موقع شعار الصحيفة الواجهة اليمنى من رأس الصفحة الرئيسية، ويليها موضع يسار رأس الصفحة. جاءت عادات تصفح المبحوثين للمواقع الإخبارية العربية كالآتي قراءة العناوين فقط بنسبة ٢٩,٧%، الاستماع لنشرات الأخبار ١٤%، قراءة العناوين والنصوص المهمة بنسبة ٨٤,٢%، قراءة أهم الأخبار ٨٢,٩%، المشاركة فى الرأى حول المعلومات أو الأخبار ٢٧,٤%، دخول المنتدى الخاص بالموقع ١٢,٩%، مشاركة المبحوثين فى الاستفتاءات بنسبة ٦٣,٢%.

٥. دراسة حمدى أحمد على حامد (٢٠١٢)[١١] بعنوان "علاقة تصميم الصحف الإلكترونية المصرية باستخدامات شباب الجامعات لها"، اتبعت الدراسة منهج: المسح بالعينة، وبلغت العينة ٤٠٠ مفردة من شباب الجامعات الحكومية والخاصة، وعينة تحليلية من صحيفتى الأهرام واليوم السابع، مستخدمة استمارة استبيان، واستمارة تحليل مضمون كأدوات لجمع البيانات. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها ارتفاع معدلات تصفح المبحوثين (الذكور والإناث) عينة الدراسة للصحف الإلكترونية على شبكة الإنترنت تصل نسبتهم إلى ٩٦,٦%، سرعة الحصول على المعلومات جاءت فى مقدمة الأشياء التى تقدمها الصحف الإلكترونية للمبحوثين ولا يجدونها فى الطبعة الورقية بنسبة ٣٥,٢%، ثم الفورية فى نقل الأخبار فى المرتبة الثانية بنسبة ٢٣,٤%، ثم التعليق على الموضوعات والتفاعل معها فى المرتبة الثالثة بنسبة ٢٢%، وأخيراً سهولة الإطلاع عليها بنسبة ١٩,٤%. وتتيح الصحف محل الدراسة بعض المواقع للارتباط بها عن طريق نشر رابطها ووضع له إشارة بصفة دائمة بنسبة ١٠٠%، وجاءت موزعة بنسبة ٢٥% لكل موقع داخل العدد الواحد والأعداد جميعها ككل، وتختلف هذه المواقع بين إعلانية لبعض الشركات خاصة شركات التسويق العقاري، ومحركات بحث متمثلة فى موقع Google، ومواقع للتواصل الاجتماعى مثل Facebook, Twitter, YouTube، وبجانب تلك المواقع ارتبطت أيضاً الصحف محل الدراسة ببعض المواقع الإعلامية كارتباط صحيفة الأهرام بالمواقع الأخرى لإصدارات مؤسسة الأهرام. وتصولت الدراسة إلى ثبات الشكل التصميمى للصفحات الأولى (البدء) فى كلا الصحيفتين محل الدراسة بنسبة ١٠٠%، مستخدمة الأسلوب المختلط فى تصميمها بنسبة ١٠٠%.

٦. دراسة أغيلاس زروقى (٢٠١٣)[١٢] بعنوان "العالم الافتراضى ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية: دلالات تفاعل إنسان– آلة"، وهدفت الدراسة إلى الكشف عن الأبعاد الدلالية الضمنية والجمالية والفنية لألعاب الفيديو الالكترونية ومكوناتها وعناصرها وبنيتها الدلالية ومضامينها والرسائل التى تحيل إليها والعالم الافتراضى الذى تشكله ضمن أنساقها الاتصالية وأنماطها السمعية البصرية. واعتمدت الدراسة على عينة عمدية من ألعاب الكمبيوتر التعليمية (لعبة محاكاة– لعبة السيمس سيتى– المغامرة– ريستينتد إيفل). واستخدمت الدراسة أداة التحليل السيميولوجى الذى يهتم بالكشف عن العلاقات الداخلية لعناصر الخطاب (البصري، الصوتي، اللساني) وبإعادة تشكيل نسق المعني، ونظام الدلالة، وطريقة عملها بأسلوب يتيح فهما أفضل وأعمق لوظيفة الرسالة الإعلامية داخل النسق الثقافي. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها: العالم الافتراضى يترك وراءه أثرا دلاليا وفيضا سيميوزيسيا يمكن لغيره أن يسترجعه ويحلله، وهذا العالم الافتراضى للألعاب سلاح ذو حدين بحيث يمكن أن ينمى لدى المستخدم بعض القدرات والكفاءات فى الاستكشاف والإبداع وتصويبها فى نظم الكمبيوتر وتنمية الخيال من خلال التجربة والخطأ، أو التعرض لعملية الغسل الذهنى عن طريق النمط الإنغماسى للعوالم الافتراضية النزعوية ذات الرسائل الايديولوجية. تداخل العلاقات بين تكنولوجيا العالم الافتراضى وتكنولوجيا ألعاب الفيديو: عتادها، أصنافها، برمجياتها واندماج هذه العناصر فى صناعة وسوق ثقافية قوية وعملاقة أفرزت تقدما كبيرا ومذهلا، وأفرزت إشكاليات كبرى

اتصاليا وإعلاميا واقتصاديا وسياسيا واجتماعيا ودلاليا وانعكاس ذلك على منتجى ومصممى الألعاب الالكترونية وموزعيها ومتلقيها وانكماش العالم مكانا وزمانا بفعل قوانين التفاعلية والافتراضية والرقمنة وإسقاط الحواجز بين البعيد والقريب إذ تكاد تكنولوجيا ألعاب العالم الافتراضى أن تسقط الحاجز بين الواقعى والوهمى وبين الحاضر والغائب وبين الاتصال والتفاعل مع كائنات العالم الفيزيائى وكائنات العالم الرمزى التى تقطن فضاء ألعاب الفيديو.

٧. دراسة إيمان شكرى حجازى (٢٠١٣)[١٣] بعنوان "تصميم مواقع المؤسسات المصرية على شبكة الإنترنت فى دعم الوظيفة الاتصالية لهذه المؤسسات دراسة تحليلية وميدانية"، هدفت الدراسة إلى الوصول لوضع مواصفات فنية خاصة بتصميم المواقع الإلكترونية بالشكل الذى يساعد القائمين على تصميم المواقع على تحقيق أقصى استفادة ممكنة من استخدامهم لشبكة الإنترنت وذلك لأهمية الدور الذى يقوم به التصميم فى خلق انطباع جيد عن المواقع والمؤسسات وعلى العكس خلق انطباع سيء من عدم الاهتمام بالمستخدمين أو فيما يتعلق بمصداقية المؤسسات لدى جمهورها. واتبعت الدراسة منهج المسح بالعينة بشقية التحليلى والميداني. وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها ضعف الاهتمام بتعريف المستخدمين بالقائمين على تصميم مواقع الدراسة وحتى مع ذكر الجهة المصممة للموقع سواء أكانت داخلية كما فى موقع المنصورة أو شركة خارجية كما فى موقع ٦أكتوبر لم يذكر فريق العمل القائم على الموقع ولم يوفر طرق اتصال مباشرة بينهم وبين المستخدمين. الاهتمام بطريقة تقديم الموقع عبر محركات البحث بجميع مواقع الدراسة، وإن وجدت بعض الصفحات بموقع الأهلي سوستيه بعنوان مختلف عن الموقع وهو ما يؤثر في عملية البحث عن الموقع عبر محركات البحث. وجود بعض الأخطاء مثل وجود خطوط غير مقروءة في موقع جامعة المنصورة وموقع جامعة ٦أكتوبر، والكتابة بلون فاتح على أرضية فاتحه بما يؤثر في وضوح الكلمات كما في الشروق واستخدام الحركة في عرض بعض المعلومات بالشكل الذى يعوق عملية القراءة وضيق المسافات بين السطور بما يؤثر على وضوح القراءة كما في موقع البنك الأهلي وعدم ملاءمة الوسائط المتعددة للمحتوى المصاحبة له كما في موقع جامعة المنصورة، ووجود مساحات بيضاء في الموقع دون استغلالها بموقع الأهلى والأهلي سوستيه.

المفاهيم الإجرائية:

- التصميم: عملية التى يتم من خلالها توزيع العناصر البنائية على الصفحة لتقديم المادة التحريرية فى شكل مناسب يعمل على جذب المتصفحين من الشباب إلى التفاعل مع المحتوى.
- المواقع الإخبارية الإلكترونية: مواقع تحتوى على أوجه مختلفة من النشاط الصحفى (رسائل إخبارية وقصص ومقالات وتعليقات وصور وفيديوهات وخدمات إعلامية وإعلانية) ويتم إصدارها ونشرها عبر شبكة الإنترنت، سواء كانت بمثابة نسخ أو إصدارات إلكترونية لصحف ورقية مطبوعة، أو كجرائد ومجلات إلكترونية ليست لها نظير ورقى مطبوع، أو تابعة لإحدى القنوات أو الشبكات الاخبارية، أو وكالات الأنباء.
- الواقع الافتراضي: تعبير يدل على البيئة الإلكترونية التى تحاول محاكاة الواقع الفيزيائى فى أبعاده بوسائل تكنولوجية رقمية، نظراً لاحتوائها على عناصر تفاعلية تواصلية بين الأفراد كالتعليقات واستطلاع الرأى العام والبريد الإلكتروني، وعناصر تفاعلية معلوماتية كخريطة الموقع والأرشيف الإلكترونى والخدمات المساندة كمواقيت الصلاة وأسعار العملات ودرجات الحرارة والساعة والمواقيت العالمية والعناصر السمعية البصرية متمثلة فى الفيديوهات، والرسوم المتحركة والوسائط المتعددة، والصور، ويتم التفاعل مع حواس المستخدم واستجاباته، وحرية التنقل بين المواقع عن طريق الروابط المتشعبة والنص الفائق.

الإجراءات المنهجية للبحث:

- نوع البحث ومنهجه: يعد البحث من البحوث الوصفية ويعتمد على منهج المسح الاعلامى بشقه الميدانى لعينة من المراهقين ببعض الجامعات المصرية.
- مجتمع وعينة البحث: يتحدد المجتمع فى المراهقين بمرحلة التعليم الجامعي. وتم اختيار عينة عشوائية من المراهقين طلاب جامعة (القاهرة- عين شمس- فاروس- كفر الشيخ)، بلغ قوامها ٤٠٠ مبحوث (ذكور- إناث) تم توزيعهم بتكرار ١٠٠ طالب لكل جامعة.
- أدوات البحث: استمارة استبيان (إعداد الباحث)، وكانت اختبارات الصدق والثبات لأداة جمع البيانات:

١. قام الباحث باختبار الصدق الظاهرى للاستمارة بعرضها على مجموعة من المحكمين.
٢. تم الإضافة والحذف لبعض الأسئلة والتغيير فى صياغة أخرى وإضافة بدائل لبعض الإجابات، وتم عمل التعديلات اللازمة بناء على ذلك.
٣. قام الباحث بتعديل الاستمارة بناء على ملاحظات المحكمين وأصبحت فى شكلها النهائي.
٤. للتأكد من ثبات الأداة قام الباحث بإعادة تطبيق الاستمارة على ٥% من العينة الأصلية كما استعان بعدد ممن الزملاء لإعادة التطبيق على ٥% من العينة الأصلية، أى أن إعادة التطبيق قد تمت على ١٠% من العينة.
٥. تم حساب معامل الثبات وجاءت درجة الاتفاق مرتفعة بين الباحثين من ناحية والباحث مع نفسه من ناحية أخرى ويدل ذلك على ارتفاع مستوى الثبات وصلاحية الاستمارة.

نتائج البحث:

- معدل تصفح المبحوثين للمواقع الإخبارية الإلكترونية على شبكة الإنترنت:

جدول (١) معدل تصفح المبحوثين للمواقع الإخبارية الإلكترونية على شبكة الإنترنت وفقاً للنوع

العينة / معدل التصفح	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
دائماً	٤٤	٢٢	٣٦	١٨	٨٠	٢٠
أحياناً	١١٤	٥٧	١٠٦	٥٣	٢٢٠	٥٥
نادراً	٤٢	٢١	٥٨	٢٩	١٠٠	٢٥
الإجمالي	٢٠٠	١٠٠	٢٠٠	١٠٠	٤٠٠	١٠٠

قيمة كا^{2} = ٣,٦٥١ درجة الحرية= ٢ مستوى المعنوية= ٠,١٦١ الدلالة= غير دالة

تشير النتائج التفصيلية للجدول السابق أن: نسبة من يتصفحون المواقع الإخبارية الإلكترونية على شبكة الإنترنت وفقاً للنوع دائماً من إجمالى مفردات عينة الدراسة بلغت ٢٠%، وأحياناً بنسبة ٥٥%، ونادراً بنسبة ٢٥%.

وبحساب قيمة كا^{2} من الجدول السابق وجد أنها ٣,٦٥١، عند درجة حرية= ٢، وهى قيمة غير دالة إحصائياً، مما يؤكد على عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين النوع (ذكور- إناث) ومدى تصفح المراهقين المبحوثين للمواقع الإخبارية الإلكترونية على شبكة الإنترنت.

- مدى رضى المبحوثين عن تصميم المواقع الإخبارية الإلكترونية التى يتصفحونها:

جدول (٢) مدى رضى المبحوثين عن تصميم المواقع الإخبارية الإلكترونية وفقاً للنوع

العينة / درجة الموافقة	الذكور		الإناث		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	٧٤	٣٧	٦٠	٣٠	١٣٤	٣٣,٥
أحياناً	٩١	٤٥,٥	١١٢	٥٦	٢٠٣	٥٠,٨
لا	٣٥	١٧,٥	٢٨	١٤	٦٣	١٥,٨
الإجمالي	٢٠٠	١٠٠	٢٠٠	١٠٠	٤٠٠	١٠٠

قيمة كا^{2} =٤,٤١٣ درجة الحرية= ٢ مستوى المعنوية= ٠,١١٠ الدلالة= غير دالة

تشير النتائج التفصيلية للجدول السابق أن مدى رضى المبحوثين عن تصميم المواقع الإخبارية الإلكترونية التى يتصفحونها وفقاً للنوع جاءت نعم بنسبة ٣٣,٥%، وأحياناً بنسبة ٥٠,٨% ولا بنسبة ١٥,٨%، من إجمالى مفردات عينة

الإناث. وبحساب قيمة كا^{2} من الجدول السابق وجد أنها ٤,٤١٣، عند درجة حرية= ٢، وهى قيمة غير دالة إحصائياً، مما يؤكد عدم وجود علاقة دالة إحصائياً بين النوع (ذكور- إناث) ومدى رضى المبحوثين عن تصميم المواقع الإخبارية الإلكترونية التى يتصفحونها.

- تأثير عناصر التصميم بالمواقع الإخبارية الإلكترونية على المبحوثين:

جدول (٣) متوسطات درجات المبحوثين حول تأثير عناصر التصميم على سلوك المبحوثين

الرأي / السلوك الذى يثيره التصميم	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
	ك	%	ك	%	ك	%		
تثير فضولى للتصفح	٢٢١	٥٥,٣	١٣١	٣٢,٨	٤٨	١٢	١,٤٣٢	٠,٦٩٧٦١
تزيد اهتمامى بالموضوعات المنشورة بالموقع	١٨٤	٤٦	١٥٦	٣٩	٦٠	١٥	١,٣١٠	٠,٧١٧٧٧
تسبب لى حالة من الإعجاب بالموقع والحماس للاستمرار فى متابعته	١٦٧	٤١,٨	١٦١	٤٠,٣	٧٢	١٨	١,٢٣٧	٠,٧٣٦٥١
تزيد من تركيزى أثناء القراءة	١٣١	٣٢,٨	٢٠٩	٥٢,٣	٦٠	١٥	١,١٧٧	٠,٦٦٨٦٦
تزيد ثقتى فيما ينشره الموقع	١٣٣	٣٣,٣	١٨١	٤٥,٣	٨٦	٢١,٥	١,١١٧	٠,٧٣١٤٦
النفور والهروب السريع من الموقع	٩٢	٢٣	١٩٦	٤٩	١١٢	٢٨	٠,٩٥٠	٠,٧١٣٢٨
تجعلنى متردد فى الدخول إلى الموقع	٧٠	١٧,٥	٢٣٠	٥٧,٥	١٠٠	٢٥	٠,٩٢٥	٠,٦٤٨٤٠
جملة من سئلوا	٤٠٠							

تشير بيانات الجدول السابق إلى استجابات البحوثين على مقياس السلوك الذى تثيره عناصر تصميم المواقع الإخبارية لديهم، حيث جاء تثير فضولى للتصفح فى الترتيب الأول بمتوسط حسابى ١,٤٣٢، وجاء تزيد اهتمامى بالموضوعات المنشورة بالموقع فى الترتيب الثانى بمتوسط حسابى ١,٣١٠، وجاء تسبب لى حالة من الإعجاب بالموقع والحماس للاستمرار فى متابعته فى الترتيب الثالث بمتوسط حسابى ١,٢٣٧، وجاء تزيد من تركيزى أثناء القراءة فى الترتيب الرابع بمتوسط حسابى ١,١٧٧، وجاء تزيد ثقتى فيما ينشره الموقع فى الترتيب الخامس بمتوسط حسابى ١,١١٧، وجاء النفور والهروب السريع من الموقع فى الترتيب السادس بمتوسط حسابى ٠,٩٥٠، وجاء تجعلنى متردد فى الدخول إلى الموقع فى الترتيب السابع بمتوسط حسابى ٠,٩٢٥.

- مدى إدراك المبحوثين للواقع الافتراضى من خلال استخدامهم للمواقع الإخبارية الإلكترونية:

جدول (٤) متوسطات درجات المبحوثين حول إدراكهم للواقع الافتراضي

درجة الموافق / المتغيرات	نعم		أحياناً		لا		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
	ك	%	ك	%	ك	%		
يمثل الواقع الافتراضى فرصة للهروب من الواقع المعاش	١٩٨	٤٩,٥	١٤٦	٣٦,٥	٥٦	١٤	١,٣٥٥	٠,٧١٤٣٢
تتيح المواقع الإخبارية فرصة مناسبة للتعبير عن الآراء والاتجاهات بحرية	١٦٤	٤١	١٧٦	٤٤	٦٠	١٥	١,٢٦٠	٠,٧٠٢٥٩
الوسائط المتعددة بالموقع تجعلنى أشعر بوجودى داخل الأحداث الطبيعية	١٥٢	٣٨	١٧٤	٤٣,٥	٧٤	١٨,٥	١,١٩٥	٠,٧٢٦٨٤
يعطينا الواقع الافتراضى فرصة لكى نعيش أحلامنا وأن نتدرب على أدوار متنوعة	١٤٧	٣٦,٨	١٨١	٤٥,٣	٧٢	١٨	١,١٨٧	٠,٧١٦٦٨
الواقع الافتراضى وسيلة للتنفيس عن انفعالات الافراد المستخدمين للمواقع	١٢٩	٣٢,٣	٢٠١	٥٠,٣	٧٠	١٧,٥	١,١٤٧	٠,٦٩٠٦١
المشاعر التى ترافق الواقع الافتراضى مخالفة للعلاقات الأسرية الاجتماعية الحقيقية	١١٤	٢٨,٥	١٩٢	٤٨	٩٤	٢٣,٥	١,٠٥٠	٠,٧٢٠٢٨
اشترك فى المواقع الإخبارية للبحث عن صداقات جديدة وتكوين صداقات محليا وخارجيا عبر هـذه المواقع	١٠٩	٢٧,٣	١٥١	٣٧,٨	١٤٠	٣٥	٠,٩٢٢	٠,٧٨٦١٥
جملة من سئلوا	٤٠٠							

تشير بيانات الجدول السابق إلى استجابات البحوثين على مقياس إدراكهم للواقع الافتراضى من خلال استخدامهم للمواقع الإخبارية الإلكترونية، حيث جاء يمثل الواقع الافتراضى فرصة للهروب من الواقع المعاش فى الترتيب الأول بمتوسط حسابى ١,٣٥٥، وجاء تتيح المواقع الإخبارية فرصة مناسبة للتعبير عن الآراء والاتجاهات بحرية فى الترتيب الثانى بمتوسط حسابى ١,٢٦٠، وجاء الوسائط المتعددة بالموقع تجعلنى أشعر بوجودى داخل الأحداث الطبيعية فى الترتيب الثالث بمتوسط حسابى ١,١٩٥، وجاء يعطينا الواقع الافتراضى فرصة لكى نعيش أحلامنا وأن نتدرب على أدوار متنوعة فى الترتيب الرابع بمتوسط حسابى ١,١٨٧، وجاء الاعلام الافتراضى وسيلة للتنفيس عن انفعالات الأفراد المستخدمين للمواقع فى الترتيب الخامس بمتوسط حسابى ١,١٤٧، وجاءت المشاعر التى ترافق الواقع الافتراضى مخالفة للعلاقات الأسرية الاجتماعية الحقيقية فى الترتيب السادس بمتوسط حسابى ١,٠٥٠، وجاء اشترك فى المواقع الإخبارية للبحث عن صداقات جديدة وتكوين صداقات محلياً وخارجياً عبر هذه المواقع فى الترتيب السابع بمتوسط حسابى ٠,٩٢٢.

- الفرض الرئيسى للبحث ينص على أنه توجد علاقة ارتباطيه ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المراهقين المبحوثين عينة الدراسة على مقياس رأيهم فى تصميم المواقع الإخبارية الالكترونية، وبين متوسطات درجاتهم على مقياس تشكيل الواقع الافتراضى لديهم.

جدول (٥) معامل ارتباط سبيرمان للعلاقة بين رأى المراهقين المبحوثين فى التصميم من خلال استخدامهم للمواقع الإخبارية الإلكترونية، وبين تشكيل الواقع الافتراضى لديهم

المتغيرات	رأى المراهقين فى التصميم		
	معامل الارتباط	نوع الارتباط	مستوى الدلالة
تشكيل الواقع الافتراضى لدى المبحوثين	٠,٢٠٧	طردى ضعيف	دالة ٠,٠٠١

يتبين من الجدول السابق وجود علاقة ارتباط دالة إحصائياً بين رأى المراهقين المبحوثين فى التصميم من خلال استخدامهم للمواقع الإخبارية الإلكترونية، وبين تشكيل الواقع الافتراضى لديهم، حيث بلغ معامل ارتباط سبيرمان قيمة ٠,٢٠٧، وهو ارتباط طردى ضعيف عند مستوى دلالة ٠,٠٠١، وهى قيمة دالة إحصائياً. مما سبق يتضح تحقق صحة الفرض.

التوصيات:

١. إجراء دراسة تحليلية عن دور عناصر التصميم فى تشكيل الواقع الافتراضى.
٢. إجراء دراسة عن دور الروابط الفائقة فى إثراء محتوى المواقع الإخبارية الألكترونية.
٣. إجراء دراسة عن أثر دلالات الرسوم المتحركة بتقنية 3D على تشكيل الواقع الافتراضى لدى طفل ماقبل المدرسة.

المراجع:

١. مطاوع بركات. الواقع الافتراضي: فرصه ومخاطرة وتطوره- دراسة نظرية، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، (جامعة دمشق: كلية التربية، العدد الثاني، المجلد ٢٢، ٢٠٠٦)، صص٤٠٧- ٤٠٨.

2. E. Brown, M. Hobbs, M. Gordon. A Virtual World Environment for Group Work, **International Journal of Web**- Based Learning and

Teaching Technologies, (USA: IGI publishing, Volume 3, Issue 1, 2008), p12. http://www.infoscijournals.com/downloadpdf/pdf/itj4121_udc52wykl. pdf

٣. وجدى محمد بركات، عبدالمنعم توفيق، الأطفال والعوالم الافتراضية آمال وأخطار، **مؤتمر الطفولة فى عالم متغير**، (البحرين: الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، ١٨- ١٩/ ٥/ ٢٠٠٩)، ص٤٤.

4. Glem Anthony. "System infra structure needs for web course Delivery, A Survey of On- line Course in Florida Community Colleges", **Ph.D**, (USA: University of Central Florida, 2002), P78.

٥. اليامين بن تومي. **تداولية الواقع الأثيرى- كتابات معاصرة**، (بيروت: شركة حوار للصحافة والنشر، ٢٠٠٥)، ص١٩.

٦. أغيلاس زروقي. "العالم الافتراضى ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية: دلالات تفاعل إنسان- آلة: دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التى تخلقها ألعاب الكمبيوتر التعليمية"، **رسالة ماجستير** غير منشورة، جامعة الجزائر: كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، ٢٠١٣، ص٧٥.

7. Burell David Kingery, An analysis of Digital Typoghrfy and Pages Layout in electronic newspaper, (ASN) university; **Ph.D**, May 2000).

٨. صلاح ابوصلاح. "اتجاهات طلبة الإعلام فى جامعات غزة نحو متابعة المواقع الإخبارية الالكترونية: دراسة ميدانية"، **رسالة ماجستير** غير منشورة، (الجامعة الإسلامية بغزة: كلية الآداب، قسم الصحافة والإعلام، ٢٠٠٣).

٩. أحمد كمال أحمد عبدالحافظ. "تصميم الصفحة الأولى الإلكترونية المصرية وتفضيلات القراء الإخراجية لها- دراسة تحليلية وميدانية"، **رسالة ماجستير** غير منشورة، (جامعة حلوان: كلية الآداب، قسم الإعلام، ٢٠٠٨).

١٠. معين صالح الميتمي. "تفضيلات مستخدمى الانترنت لتصميم المواقع الإخبارية العربية"، **رسالة ماجستير** غير منشورة، جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الصحافة، ٢٠٠٩.

١١. حمدى أحمد على حامد. "علاقة تصميم الصحف الإلكترونية المصرية باستخدامات شباب الجامعات لها"، **رسالة ماجستير** غير منشورة، (جامعة عين شمس: معهد الدراسات العليا للطفولة، قسم الإعلام وثقافة الأطفال، ٢٠١٢).

١٢. أغيلاس زروقي. "العالم الافتراضى ضمن ألعاب الفيديو"، مرجع سابق.

١٣. إيمان شكرى عبدالحميد حجازي. "تصميم مواقع المؤسسات المصرية على شبكة الإنترنت فى دعم الوظيفة الاتصالية لهذه المؤسسات دراسة تحليلية وميدانية"، **رسالة دكتوراه** غير منشورة، جامعة المنصورة: كلية الآداب، قسم الإعلام، ٢٠١٣.

استخدام طلاب المرحلة الإعدادية لمواقع التواصل الاجتماعي وعلاقته بالاغتراب الأسري والمدرسي لديهم- دراسة ميدانية

أ. د.عبدالله جاد محمود
أستاذ الصحة النفسية ورئيس قسم العلوم التربوية كلية التربية النوعية جامعة المنصورة
أ. د. أحمد حسين محمد حسن
أستاذ الإعلام التربوى المساعد كلية التربية النوعية- جامعة المنصورة
أسماء محمد محمود الشافعي

الملخص

الهدف: هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين استخدام طلاب المرحلة الإعدادية لمواقع التواصل الاجتماعى والاغتراب الأسرى والمدرسى لديهم، إلى جانب دراسة الفروق بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الإعدادية فى استخدام مواقع التواصل الاجتماعى والاغتراب الأسرى وفقا للمتغيرات (النوع، المستوى الاقتصادى والاجتماعى، ومستوى تعليم الأب والأم، والسكن، ونوع المدرسة، والمدة التى يتعرض فيها الطالب للاستخدام، ومعرفة أهم دوافع استخدام طلاب المرحلة الإعدادية لمواقع التواصل الاجتماعى، وأيضا رصد أهم الصفحات التى يستخدمها طلاب المرحلة الإعدادية على مواقع التواصل الاجتماعي.

المنهج: تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية حيث استخدمت الباحثة المنهج الوصفى.

العينة والادوات: استخدمت أداة الاستبيان على عينة قدرها ٤٠٠ مفردة من طلاب المرحلة الإعدادية الخاصة والحكومية موزعة ٢٠٠ طالبة، ٢٠٠ طالب، بمعدل ٦ مدارس بمحافظة الدقهلية للتعرف على استخدامات طلاب المرحلة الإعدادية لمواقع التواصل الاجتماعى وعلاقتها بالاغتراب الأسرى لديهم.

النتائج: توصلت الدراسة إلى أن غالبية أفراد عينة البحث ليس هناك فترة محددة لاستخدامهم مواقع التواصل الاجتماعى وذلك بنسبة ٦٢%، يليهم المبحوثين الذين يستخدمون مواقع التواصل الاجتماعى بعد المدرسة بنسبة ٢٥%، ثم أشار البعض منهم إلى استخدامهم لهذه المواقع بين الحصص الدراسية والفترة المسائية بنسبة ٢٠% لكل منهم، وأن غالبية أفراد عينة البحث يستخدمون أجهزة الموبايل الحديثة الأجهزة الذكية فى استخدامهم لمواقع التواصل الاجتماعى وذلك بنسبة ٨٢%، يليهم الذين يستخدمون جهاز كمبيوتر محمول بنسبة ٣٩%، وجاءت غالبية افراد العينة ٧٩,٢٥% يستخدمون مواقع التواصل بمفردهم، بينما ١٢,٢٥% يستخدمون مواقع التواصل الاجتماعى مع اصدقائهم، فيما جاء ٨,٩% يستخدمون مواقع التواصل الاجتماعى مع افراد اسرتهم، وجاءت الدوافع النفعية لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعى كالتالى حيث جاءت عبارة أكتسب مهارات جديدة لم أكن أعرفها فى المرتبة الأولى كأحد الدوافع النفعية لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعى من قبل الطلاب بوزن نسبي ٨٥، وجاءت عبارة لكى اقوم بالدردشة داخل الصفحات والمجموعات فى المرتبة الثانية بوزن نسبى ٨٤، ثم تلتها عبارة التعبير عن الرأى والأفكار بحرية فى المرتبة الثالثة بوزن نسبى ٨٢.

The use of middle school for social networking sites and their relationship with the students of alienation of family and school have

Aim: The study aimed to identify the relationship between the use of school students in junior high to social networking sites and alienation of family and school have, as well as the study of the differences between the mean scores of middle school students in the use of social networking sites and alienation of family according to the variables (gender, economic and social levels, and the level of the father and the mother's education, and housing, and the type of school, and the period during which the student is exposed for use, find out the most motivated to use the preparatory phase of the social networking sites students, and also monitor the most important thread used by preparatory school students on social networking sites,

Methodology: The study is of descriptive studies where the researcher used the descriptive approach used tool.

Sample& Tools: A Questionnaire applied on 400 Single students from middle school private and government distributed 200 students, 200 students, at a rate of 6 schools in Dakahlia Governorate to identify the uses of the preparatory stage of social networking sites and their relationship with students and family alienation they have.

Results: The study found that the majority of members The research sample there is no specific period for the use of social networking sites with a rate of 62%, followed by respondents who use social networking sites after school by 25%, and then some of them pointed to their use of these sites between classes and evening period by 20% for each of them, and that the majority of members The research sample using modern mobile devices (smart devices) in their use of social networking sites and 82%, followed by those who use a laptop computer laptop by 39%, and came motives of expediency to use social networking sites as follows where it came from the phrase acquired new 85.