وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة محمد بوضياف – المسيلة-
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علم النفس

الرقم التسلسلي: 2021

العنوان

أثر الألعاب الالكترونية في رفع درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعيين

دراسة ميدانية في جامعة محمد بوضياف بالمسيلة شعبة علم النفس نموذجا

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر الاكاديمي في علم النفس تخصص علم النفس العيادي

اعداد الطالبة: اشراف الأستاذ:
خليصة غرابي د. شهرزاد دهيمي

لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الجامعة	الصفة
		رئيسا
د. شهرزاد دهيمي	جامعة المسيلة	مشرفا ومقررا
		مناقشا

السنة الجامعية 2021/2020

بسم الله الرحمن الرحيم

(يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ
تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ
يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ
فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ
مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ
وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ﴾

(سورة المجادلة:11)

اهداء

الي امة الإسلام التي حملت على عاتقها كملة (اقرا)

الى من افتخر بالانتساب اليه الى روح ابي الطاهرة

الى من جعلت الجنة تحت قدميها امي الغالية

الى من كانوا سندا لي في هذه الحياة اخي واخواتي

الى كل اساتذتي الذين كانوا في مساري الدراسي

الى كل من احببتهم في الله

اهدي هذا العمل المتواضع

مع خالص تقديري و احترامي لكم

شكر وعرفان

الحمد الله الذي تواضع لعظمته كل شيء

الحمد الله الذي استسلم لقدرته كل شيء

الحمد الله الذي ذل لعزته كل شيء

الحمد الله الذي خضع لملكه كل شيء

الحمد الله رب العالمين

الحمد الله الذي وفقني لإتمام هذا العمل وما توفيقي إلا بالله

أتقدم بالشكر الجزيل للأستاذة المشرفة الدكتورة **شهرزاد دهيمي** لقبولها الإشراف على هذه المذكّرة وعلى تواضعها الكبير ورحابة صدرها وإصرارها على التّدقيق في كلّ كبيرة وصغيرة من المذكرة، وعلى النّصائح السديدة والمعلومات القيمة التي لم تبخل بها علّي.

كما أتقدم بالشكر الجزيل أيضا إلى كل من ساعدني في إنجاز هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد.

فهرس المحتوى	الصفحة
الاهداء	
الشكر والتقدير	
الفهرس	
قائمة الجداول	
قائمة الاشكال	
الملخص باللغة العربية	
الملخص باللغة الأجنبية (الإنجليزية)	
أولا : الفصل التمهيدي	
- مقدمة	
1 – إشكالية الدراسة	11
2– فرضيات الدراسة	13
3- أهمية الدراسة	13
4- اهداف الدراسة	13
5- تحديد مفاهيم الدراسة	14
6- الدراسات السابقة	15
7-توظيف الدراسات السابقة	
الجانب النظري	
1- الألعاب الالكترونية	19
تمهيد	19
1-1 – مفهوم الألعاب الالكترونية	19
2-1 – نشاة الألعاب الالكترونية	20
3-1- أنواع الألعاب الالكترونية	21
4-1- مجالات الألعاب الالكترونية	28
5-1- تاثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع	30
خلاصة الفصل	32
2 – الاغتراب النفسي	35
تمهيد	
2 -1 – مفهوم الاغتراب النفسي	36
2-2- أسباب ومصادر الاغتراب النفسي	38
2-3- النظريات المفسرة للاغتراب النفسي	39
2-4 – أنواع الاغتراب النفسي	45
2- 5 – ابعاد الاغتراب النفسي	47
2 -6- ملامح الاغتراب النفسي	48
2-7- مواجهة الاغتراب النفسي	49
خلاصة الفصل	50

الجانب التطبيقي	
تمهيد	52
1- تحديد منهج الدراسة	52
2 – حدود الدراسة	53
3 – عينة الدراسة	55
4 – أداة الدراسة	58
5- الأساليب الإحصائية	61
6- عرض النتائج و تفسيرها	62
7- الاقتراحات	64
خاتمة	65
المراجع	66
الملاحق	68

قائمة الجداول:

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
الجدول رقم (1)	قيم الفا كرومباخ لقياس صدق الاختبار للمتغير المستقل (الألعاب الالكترونية).	57
الجدول رقم (2)	قيم الفا كرومباخ لصدق الاختبار للمتغير التابع (الاغتراب النفسي).	58
الجدول (3)	الانحدار الخطي بين الألعاب الالكترونية والاغتراب النفسي	60

قائمة الاشكال:

رقم الشكل	**عنوان الشكل**	**رقم الصفحة**
الشكل رقم (1)	خصائص العينة حسب الجنس	54
الشكل رقم (2)	خصائص العينة حسب التخصص	55
الشكل رقم (3)	خصائص العينة حسب المؤهل العلمي	55
الشكل رقم (4)	خصائص العينة حسب الحالة الاجتماعية	56
الشكل رقم (5)	أثر الألعاب الالكترونية على الاغتراب النفسي.	62

الملخص:

هدفت هذه الدراسة الى معرفة اثر الألعاب الالكترونية على الاغتراب النفسي، وكذلك معرفة مستوى الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعين (جامعة محمد بوضياف).

ومن اجل التحقق من اهداف الدراسة اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي نظرا لأنه أكثر ملائمة من هذه الدراسة، وكذلك تم الاستعانة بالاستبيان كأداة لجمع البيانات وتم توزيعها على عينة قوامها (35) طالب وطالبة.

وتم التوصل الى النتائج التالية:

وجود اثر ذو دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية و درجة الاغتراب النفسي، ويبلغ معامل الارتباط برسون 0,82 و Tc=3.14

وهذه اثبتت وجود اثر دال احصائيا للألعاب الالكترونية على درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعين في جامعة مسيلة.

سجلت الدراسة مستوى متوسط لدرجة الاغتراب النفسي قدرت ب:2,07 للبنود بانحراف معياري قدر ب:0,68 وبالتالي وجود درجة متوسطة للاغتراب النفسي لدى طلبة جامعة محمد بوضياف المسيلة.

Abstract:

This study aimed to know the effect of electronic games on psychological alienation, as well as to know the level of psychological alienation among university students (Mohamed Boudiaf University).

In order to verify the aims of the study, the researcher relied on the descriptive approach since it is more appropriate than this study. The questionnaire was also used as a tool to collect data and it was distributed to a sample of (35) male and female students.

The following results were reached

The presence of a statistically significant effect between electronic games and the degree of psychological alienation, and the correlation coefficient of Person is 0,82 and Tc = 3.14.

These proved the existence of a statistically significant effect of electronic games on the degree of psychological alienation among university students at M'sila University.

The study recorded an average level of psychological alienation, which was estimated at: 2,07 for items, with a standard deviation estimated at: 0.68. Consequently, there is a moderate degree of psychological alienation among students of Muhammad Boudiaf Al-Messila University.

مقدمة

مـــقـــــدمـــة:

انتشرت الألعاب الالكترونية في العصر الحديث وتطورت بشكل سريع ، و التي نشأت من خلال الثقافة الرقمية الحديثة وبالرغم من انها ممتعة ومسلية الا انها تؤثر على الفرد والمجتمع بطرق متنوعة ، وقد بدا بالتطور بين عامي (1969/1967) ، فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديوية مقتصرة على الشباب والراشدين المتحمسين للحاسوب، لتصبح في وقتنا الحاضر ألعابا إلكترونية تلعب عن طريق الأنترنيت والأجهزة الإلكترونية الرقمية المتطورة، و تستخدم هذه الأخيرة لابتكار نظام تفاعلي حيث ستمكن اللاعب من اللعب ، علما ان الشكل الأكثر شيوعا في هذه الأيام هو العاب الفيديو و لهذا السبب غالبا ما يتم الخلط بين هذه المصطلحات على نحو غير صحيح ، و تشتمل الألعاب الالكترونية على أنواع أخرى و الشائع منها على سبيل المثال لا الحصر على المنتجات المرئية مثل الألعاب الالكترونية المحمولة او الأجهزة المستقلة (مثل الكرة ، الشطرنج ، الدبابيس.....وغيرها.

وقد نجحت صناعة الألعاب الالكترونية عن طريق الحواسيب في جذب المستهلكين من الناحية الفنية حيث اصبح اللعب اسهل من السابق فالفرد لا يحتاج معرفة بالحاسوب، حتى يتمكن من اللعب كما ان الحواسيب الشخصية أصبحت اسهل استخداما الى حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع الألعاب، كما انها نجحت في كونها وسيلة ترفيهية .

ان هذا الانتشار الواسع والسريع للألعاب الالكترونية بدا يثير من قبل العلماء و المختصين في مجال الدراسات النفسية، حولها اثارها النفسية والاجتماعية، فقد ساهمت في ظهور العديد من الظواهر النفسية التي من بينها الاغتراب النفسي الذي يتمثل في شعور الانسان بالانفصال عن الاخرين ، او عن ذاته ، او كليهما معا ، وهذا الشعور ناتج عن التنشئة الاجتماعية الخاطئة وعمليات التغيير الاجتماعي و التقدم الحضاري مظاهر الحياة المعاصرة وعدم قدرة الانسان على

مقدمة

القيام بالأدوار الاجتماعية بسهولة .وقد أظهرت عدة دراسات اثر الألعاب الالكترونية و تأثيرها على الفرد هذا ما دفع الباحثة لتناول هذا الموضوع كموضوع دراسة وبحث مخصصة على عينة من الطلبة الجامعين .

وقد تناولت الباحثة في هذه الدراسة بدءا من الفصل التمهيدي الذي يتضمن مشكلة الدراسة، والتساؤلات المطروحة، وفرضيات الدراسة، وأهميتها وأهدافها، ثم تحديد مصطلحات الدراسة وأخيرا الدراسات السابقة.

اما الجانب النظري فقد قامت الباحثة بعرض الألعاب الالكترونية وتحديد مفهومها، ونشأتها، وأنواعها، ومجلاتها، وتأثيرها على الفرد والمجتمع ، ثم تناولت في الاغتراب النفسي ما يلي: مفهومه، أسبابه ومصادره، النظريات المفسرة له، وانواعه، وابعاده، وملامحه، وطرق مواجهته.

اما الجانب التطبيقي فقامت الباحثة بتحديد منهج الدراسة، و حدودها، و العينة التي تم تطبيق الدراسة عليها ، و الأساليب المعتمدة في الدراسة ثم عرض النتائج وتفسيرها والتوصيات المقترحة من طرف الباحثة.

1-اشكالية الدراسة:

يعتبر التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة الثقافية، والاجتماعية، والفكرية، دليل على فتح افاق مستقبلية جديدة، مما ساهم في تحويل العالم الى قرية صغيرة دون اعتبار للحواجز الزمنية، والجغرافية وهذا ما تميز به القرن العشرين، كما نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل كالحواسيب، والهواتف الذكية هذه الأخيرة التي زاد انتشارها في السنوات الأخيرة في المجتمعات العالمية عموما، والعربية على وجه الخصوص ،هذه الأخيرة التي زاد انتشارها في السنوات الأخيرة في المجتمعات العالمية عموما، والعربية على وجه الخصوص، و التي جاءت نتيجة البحث والتطوير و الاستخدام ، وهي في انتشار متزايد، ومتسارع، كما ان للهواتف الذكية على وجه الخصوص خدمات لا يمكن توفرها في باقي الأجهزة على اختلاف أنواعها حيث أصبحت لها العديد من المميزات (كإجراء مكالمات الفيديو ، التذكير بالمواعيد، مشغلات الموسيقى، استخدام الشبكة العنكبوتية...وغيرها).

فالألعاب الإلكترونية تعتبر من أحدث الألعاب في العالم، لم تكن معروفة من قبل بالرغم من انها تؤدي دورا أساسيا في ثقافة الافراد. حيث انها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وانها وسيلة سهلة المنال، كما صنف (جونز) الألعاب الالكترونية الى مجموعة من الألعاب (كألعاب المغامرة، والمحاكاة، والالغاز، والحركة، ولعب الأدوار.... وغيرها). وتمتاز بعناصر الجذب لانها تقدم واقعا افتراضيا مشوقا يجذب المستخدم (كالرسوم، والألوان، والخيال، والمغامرة...وغيرها)، بشكل يجعله يمارس اللعبة لفترات طويلة مثل (لعبة pubg، ولعبة clash of clans، وكلمات كراش ... وغيرها)حيث لقيت رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في العالم العربي باعتبارها مصدر للإثارة، والمتعة الموجودة فيها من جهة ؛ ومن جهة أخرى تسهم في عزل الفرد عن الواقع المعاش و خاصة ظل الظروف الحالية.(قويدر مريم، 2012، ص18)

وقد تم تناول موضوع الألعاب الالكترونية من طرف الباحثين في علوم الاتصال، وعلم النفس في سنة(2008) ،وفي العام ذاته قامت الباحثة (دلال عبد

العزيز) بدراسة (اثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى الطلبة مرحلة الثانوية في المدارس الحكومية) وكذلك دراسة (دلال الواعر) سنة (2016) بعنوان (تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري) .

على الرغم من كل التطورات الى واكبها هذا العصر، وثورة المعلومات، والاتصالات الا انها لم تكن كلها إيجابية على الإنسانية جمعاء، جاءت بتأثيرات سلبية خاصة في المجتمعات النامية، التي لم تستخدمها بطرق صحيحة، حيث أدت هذه الأخيرة الى ظهور تغيرات على هذه المجتمعات خاصة في الجانب النفسي، حيث ظهرت العديد من الاضطرابات النفسية كالخوف، القلق، والتنمر، والصراعات النفسية التي بدورها اثرت على الامن النفسي للأفراد، مما جعل الفرد غريبا عن ذاته، ووسطه، وثقافته، ومجتمعه، وكينونته بصفة عامة.

فالاغتراب النفسي من المواضيع الحديثة في علم النفس، وما دفع الباحثين لدراسة هذه الظاهرة النفسية هو سبب انتشارها السريع بين الافراد في مختلف المجتمعات، ولعل من أبرز أسباب هذه الظاهرة الفجوة الكبيرة التي يعاني منها الفرد بين التطور المادي الذي يسير بمعدلات هائلة السرعة، وتقدم قيمي، ومعنوي بطيء.

وإذا كنا نتحدث عن الاغتراب النفسي بصفته ظاهرة نفسية انتشرت بين الافراد، فان الانتقال بين المدن والدول ظاهرة عدت شائعة مما يجبر الطلبة على الابتعاد عن محيطهم من اجل التعلم، ليعيشوا في محيط اخر غريب، هذا ما يدفع بالطالب الى البحث عن وسائل بديلة تغنيه، او تبعده عن واقعه المعاش فيلجا الى الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها كمهرب او كبديل لواقعه باعتبارها وسيلة تنفيس.

وانطلاقا من ذلك فان ظاهرتا الألعاب الالكترونية و الاغتراب النفسي تزداد حدتهما ومجال انتشارهما كلما توفرت العوامل والأسباب المتهيئة لهما .

-تساؤلات الدراسة:

1/هل للألعاب الالكترونية اثر في رفع درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعين بجامعة المسيلة؟

2/ ما مستوى الاغتراب النفسي لدى طلبة جامعة المسيلة؟

2-فرضيات الدراسة:

1/يوجد اثر ذو دلالة احصائية بين الألعاب الالكترونية وتأثيرها في رفع درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعين.

2/مستوى الاغتراب النفسي لدى طلبة جامعة المسيلة متوسط.

3-أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في اقتراح بعض التوصيات والآراء التي من شانها التخفيف من الاثار السلبية الناجمة عن هذه الظاهرة التي قد يتعرض لها بعض الطلبة، وكذلك تفير المعلومات التي تساهم في وضع حلول للمشكلات التي قد يواجهها الطلبة الجامعين من بينها مشكلة الاغتراب النفسي.

4-اهداف الدراسة:

من بين الأهداف التي نرجو ان تتحقق من هذه الدراسة هي:

- معرفة ان كان هناك تأثير للألعاب الالكترونية في رفع درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعين.
- الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية بين الطلبة الجامعين.
- محاولة الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة لغرض الحد من شدتها، والبحث اثارها، والتقليل من انتشارها.
- فتح افاق جديدة للباحثين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا.
- معرفة ان كانت هناك ظروف ذات دلالة إحصائية في درجة الاغتراب النفسي تعزى الى متغير الجنس.

5-تحديد مفاهيم ومصطلحات الدراسة:

5-1-الأثر: يعرف في اللغة بانه علامة او عمل غالبا ما يكون تدريجيا ومتواصلا يمارسه شخص على شخص او شيء على شيء، فنقول اثر سيء او اثر يؤدي الى تغيير.

-**اصطلاحا:** تعرفه موسوعة علوم الاعلام والاتصال بانه:" نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما، الأثر هو نتيجة الاتصال، وهويقع على المرسل و المتلقي على حد سواء. وقد يكون الأثر نفسي واجتماعي، ويتحقق الأثر وسائل الاعلام من خلال تقديم الاخبار، والمعلومات، والترفيه، والاقناع، وتحسين الصورة الذهنية".

-**اجرائيا:** هو التغيير الحاصل على الطالب الجامعي نتيجة استخدامه للألعاب الالكترونية، ومساهمتها في زيادة الاغتراب النفسي لديه.

5-2-الألعاب الالكترونية: هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (العاب الفيديو)، وعلى الحاسوب (العاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/الحركي)، او تحدي الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.

اجرائيا: هي جميع أنواع الألعاب الالكترونية المتوفرة على شكل الكتروني رقمي التي يمتلكها الطالب، وتشمل هذه الألعاب: العاب الحواسيب بنوعيه الثابت او المحمول، والعاب الانترنت، والعاب الفيديو، والعاب الهواتف الذكية.

5-3-الاغتراب النفسي:

اصطلاحا: يعرف بانه شعور الفرد بالانفصال عن الاخرين، او عن الذات، او كلاهما.

اجرائيا: هو ما يعانيه الطالب من مظاهر نفسية مثل: فقدان الشعور بالانتماء، وعدم الالتزام بالمعايير، والعجز، وعدم الإحساس بالقيمة، فقدان الهدف، فقدان المعنى، والتمركز حول الذات، وهو الدرجات التي سيتحصل عليها الطالب الجامعي على مقياس الاغتراب النفسي خلال الموسم الجامعي 2020/2019.

6-الدراسات السابقة:

ان أي دراسة علمية لا يمكن ان تنطلق من فراغ اذ لا بد من الاعتماد على دراسات سابقة، سواء من نتائجها او ما توصلت اليه، او محاولة تقييد ما توصلت اليه، من خلال ادخال متغيرات، او معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين، فالدراسات السابقة هي التي لها صلة مباشرة او غير مباشرة بموضوع البحث، او التي أنجزت في فترات زمنية قبل الدراسة.

وفي هذا الصدد نطرح مجموعة من الدراسات المحلية، العربية، والأجنبية لموضوع هذه الدراسة:

أولا: الدراسات المحلية

دراسة: (مريم قويدر)؛ (2012/2011)، بعنوان: **اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**(رسالة ماجستر)، هدفت الدراسة الى معرفة الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصال الالكترونية الا وهي أجهزة الألعاب الالكترونية، والألعاب الالكترونية الشبكية،وقامت الباحثة باجراء هذه الدراسة في ولاية الجزائر في الابتدائيات التالية:(مدرسة الاخوة اوربح بحيدرة، ومحمد بن الاعوج بالقبة، وكذلك أبو ذو الغفار بباب الواد، وعبد الحليم بن سماية بباب الواد).بالاعتماد على المنهج الوصفي ؛ مع اتبعا المقابلة، والملاحظة، والاستبيان، كادوات جمع البيانات، من اهم نتائجها اغلبية مفردات العينة يقلدون ابطالهم المفضلين في الألعاب الالكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وابرزت الدراسة بان الألعاب الالكترونية ليست تسلية بريئة.

ثانيا –الدراسات العربية و الأجنبية :

دراسة (دلال عبدالعزيز الحشاش)،(2008): بعنوان اثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية بدولة الكويت ، وتوصلت الدراسة الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى الى اثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية، وفي ضوء هذه النتيجة قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات من ابرزها: نشر الوعي لدى أولياء أمور الطلبة بخطورة ممارسة أبنائهم للألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني، وبيان اثرها على سلوك أبنائهم.

دراسة (أبو عمرة ، 2013) : هدفت الدراسة إلى التعرف إلى مستوى الالتزام الديني لدى طلبة الجامعات والى التعرف الى مستوى القيم الاجتماعية لدى طلبة الجامعات . وإلى التعرف إلى مستوى الاغتراب النفسي لدى طلبة الجامعات بغزة والتعرف اذا ما كان هناك فروق في مستوى الاغتراب النفسي التي تعزى الى

اختلاف مستوى الالتزام الديني لدى طلبة الجامعات والتعرف على العلاقة بين الالتزام وقد أظهرت نتائج الدراسة أن مستوى الالتزام الديني لدى طلبة الجامعات من وجهة نظرهم بلغ (81%)في حين أن مستوى القيم من وجهة نظرهم بلغ (80 (%وبلغ مستوى الاغتراب لدى طلبة الجامعات (59 %)الديني والقيم لدى طلبة الجامعات . وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي الذي يحاول من خلاله وصف الظاهرة موضوع الدراسة وقد بلغت عينة الدراسة (688 (طالب وطالبة من طلبة الجامعات الفلسطينية بغزة . واستخدمت الدراسة مقياس الالتزام الديني ومقياس القيم الاجتماعية ومقياس الاغتراب النفسي من اعداد الباحث . وفي ضوء أ النتائج توصي الدراسة بن تهتم الجامعات بتدريس الطلبة المساقات الاسلامية وكذلك عقد دروس تهتم بكيفية مواجهة المشكلات وحل الازمات التي تواجه الطلبة وتشجيع الاهالي ابنائهم على الالتزام الديني .

دراسة (أورو زكو واخرون ،2013) :هدفت الدراسة إلى التعرف على التناقض الثقافي بين الوالدين و الأبناء وعلاقته بالشعور بالاغتراب . واستخدمت الدراسة عينة طولية من عائلات صينية مهاجرة، لقياس التناقض الثقافي والتكيف خلال مرحلة المراهقة حيث تم استخدام النمذجة متعددة المستويات، والتي تأخذ في الاعتبار الترابط بين أفراد الأسرة.

وأظهرت نماذج المعادلة الهيكلية أنه خلال مرحلة المراهقة المبكرة يحدث التناقض بسبب الممارسات الوالدية غير الداعمة مما يزيد الشعور بالاغتراب بين الاباء والأبناء والذي بدوره أثر على مستوى الاكتئاب وانخفاض مستوى الأداء الاكاديمي لدى المراهقين ، وكذلك تشير النتائج إلى أنه خلال مرحلة المراهقة المبكرة يكون التعرض أكثر للتأثر و التباين مع الإباء.

دراسة (ساند رسون واخرون ، 2000) : هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين الشعور بالذنب والاغتراب والاكتاب و إلى معرفة دور الاعتقاد الديني أو السلالة الدينية في الشعور بالاكتئاب والانتحار على الرغم أن الدين عادة يصور على أ إ نه مصدر الراحة فنه ممكن للأفراد الاجهاد في حياتهم الدينية فقد تم قياس المتغيرات الدينية والضيق النفسي ضمن مجموعتين من (200 (من طلا ب الجامعات و

عينة سريرية من (54) شخص من المرضى الخارجين للعلاج النفسي حيث أشار المشاركون المزيد من الراحة عن السلالة المرتبطة بالدين حيث ظهر الاكتاب والانتحار بغض النظر عن مستويات التدين او درجة الراحة التي وجدت في الدين . واستخدمت الدراسة المنهج المقارن لمعرفة الفروق بين افراد العينة . وأظهرت نتائج الدراسة جود علاقة قوية بين الا غتراب والشعور بالاكتئاب وبين صراعات الطلاب الشخصية وكذلك ارتبط الانتحار مع الخوف الديني والشعور بالذنب خاصة مع الاعتقاد أنه ارتكب خطيئة لا تغفر هذه النتائج تسلط الضوء على دور الاكتئاب الديني كمؤشر مهم محتمل لوقوع الضيق النفسي.

6-2-توظيف الدراسات السابقة:

من خلال ما تم عرضه من دراسات نلاحظ انها تناولت اوجها مختلفة حيث خلصت الباحثة من خلال عرض نتائجها ما يأتي:

اغلب الدراسات ذات علاقة بالالعاب الالكترونية حيث ركزت على اثر الألعاب الالكترونية على الألعاب الالكترونية على الأطفال كدراسة (مريم قويدر) التي كانت بعنوان اثر الألعاب الالكترونية لدى الأطفال اما دراسة (دلال عبد العزيز) فتوصلت الى نتيجة مفادها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلبة في المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى الى اثر ممارسة الألعاب الالكترونية.

اما فيما يخص الدراسات التي تناولت الاغتراب النفسي فمنها من هدفت الى معرفة مستوى الاغتراب النفسي كدراسة (أبو عمرة، 2013) وأخرى هدفت الى معرفة العلاقة بين الاغتراب النفسي والتناقض الثقافي كدراسة (أورو زكو، واخرون 2013).

وقد استفادت الباحثة من هذه الدراسات كونها كانت لها مصدر لكثير من المعلومات القيمة التي استندت عليها في دراستها ولم تقتصر على هذه الدراسات فقط وانما اعتمدت على دراسات و مراجع أخرى مكنتها من تكوين تراث نظري للدراسة الحالية.

وقد تميزت هذه الدراسة عن غيرها في كونها جمعت بين المتغيرين اللذان تمثلا في الألعاب الالكترونية كمتغير مستقل و الاغتراب النفسي كمتغير تابع و لم يسبق ان جمعت أي دراسة بينهما.

الجانب النظري

1-الألعاب الالكترونية:

تمهيد :

في بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الصغار و الكبار ، عرفت هذه الألعاب بالألعاب الإلكترونية Games Electronicوأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث، سيما وأنها مازالت حديثة ولم يتم التصدي لها بالبحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالتها ، وتأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام، ولقد أثارت هذه الألعاب وما زالت الاختلافات حول ا دور للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة على الفرد وعلى اللاعب، حيث يذهب "دي بونو " Bono Deإلى أن "عملية" اللعب أهم بكثير جدا من المحتوى، فإنه يمتلكنا إحساس بأن ممارسة مهارات اللعبة سوف تنمي مهارات التفكير. إنه لصحيح إلى حد بعيد، بأن مواقف الألعاب توفر فرصة لممارسة مجال من المهارات أوسع بكثير جدا مما توفره الموضوعات ذات المحتوى، ففي اللعبة هناك أمر ما يحدث طيلة الوقت، بوسع تفكيرك أن أمورا مثل الإستيراتيجية والتخطيط واتخاذ القرار تعد جزءا متمما لغالبية الألعاب، وبعدما تتعرف على قواعد اللعبة تصبح المعرفة أقل أهمية بكثير جدا من مهارة التفكير، ويتعين على هذه الأمور جميعا أن تجعل من موقف الألعاب موقفا مثاليا لتنمية مهارات التفكير .ومع ذلك فمن المفارقات أن تكون الميزة الحقيقية لموقف اللعبة هي التي تحد من فائدتها لتدريب التفكير، والمشكلة هي إحدى مشكلات انتقال أثر التعلم، ومن الصعب نقل المهارات التي نتعلمها في ألعاب معينة إلى مواقف أكثر عمومية، ومن ناحية مثالية فإنا نتوقع من لعبة ما أن تكون وثيقة الصلة بالحياة الواقعية، بما يصعب تمييزها عنها وذلك لإنماء المهارات المناسبة، وللألعاب منطق داخلي واللاعب الجيد يتعلم هذا المنطق الداخلي لأنه يتكرر على نحو واسع، أما في الحياة فلسوء الحظ، ليس لدى مواقف الحياة الحقيقية مثل هذا المنطق الداخلي، وكل موقف فيها يتطلب بعض مهارات التفكير الأساسية بدلا من معرفة المنطق الداخلي الذي نتصور وجوده .وبهذا أصبحت الألعاب الإلكترونية عالما يستهوي ملايين البشر حول العالم وينفق عليه في العام مليارات

الدولارات، لاسيما بعد تطور الهواتف المحمولة من أجهزة عادية الى أجهزة ذكية ويمكن من خلالها تثبيت العاب عليها دون الرجوع الى أجهزة الحاسوب وغيرها .

1-1-مفهوم الألعاب الالكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية .خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة »Disk Floppy « إلى القرص المدمج » CD « إلى شبكة الأنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص 1آخرين موجودين على الأنترنيت . كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب 2الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة .ولقد أشار "جونز" Jones إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، وقد صنفت ألعاب الحاسوب إلى: ألعاب المغامرات وألعاب المنافسة وألعاب المحاكاة وألعاب تعاونية وألعاب البرمجة وألعاب الألغاز وألعاب رجال الأعمال.(مريم قويدر:2012،ص119).

1-2-مراحل نشأة الألعاب الالكترونية :

يرى "ألان لودييباردار" Diberder Le Alain بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003 ، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التليفزيون والهاتف النقال وغيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لودييباردار."المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ" Pong و"حرب الفضاء war Space "التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والإقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة :

-صناعة ألعاب قوية - .دخول التليفزيون للكثير من البيوت - .الممارسة الإجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات - .تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات - .تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية .ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Micro Processeurالمسوقة من مؤسسة "إينتال" Intel عام 1971 ،وفي العام الموالي 1972 أسس "تولان بوشنال " Bushnell Nolan أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاري Atari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ Pong ،"وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنر" Warner في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار .وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "آبل " Appleتستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر"آبل 2، Apple 2 ،"أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاد الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام

1977 ،وسيبقى "بوشنال ""و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية

- المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب Edition jeux des) ،)وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان" man-Pac التي اخترعت في اليابان "تورو يواتاني" lwatani Toruالمؤسسة "نامكو Namco ،"واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء .وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ،وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر "نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور" Commodore وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو". Namco في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو" Nintendo وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس" Nes ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس " Nesمدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية

: ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافس

تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.البطل المميز لـ "نيس" وهو ماريو Mario ،وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ Kong Donkey ،"ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية Graphiste ، "شيجيرو مياموتو" Miyamoto Shigeru وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو .

- المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور" Commodore و"سينكلير Sinclair "و"أمستراد Amstrad ،"وفي عام 1986 "أتاري أس تي" ST Atari الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل .وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين" Infographistes" المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا" Amiga أو "أتاري أس تي 1 ".ST Atari انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي سي" C أو "آبل Apple ،"وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق .
- المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبرنيس " Nes Superوكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا Sega ،"من خلال لعبة "ميغادرايفر Megadriver،"وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC ،وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست" Myst أو "سيفن كويست Quist Seven ،"وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي Fantasy Final ،"ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو
- المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط Multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصوصة

" Dédiés Processeurs واستعمال القرص الضوئي المضغوط ROM-CD والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الإنترنيت .كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني" Sony بلعبته "بلايستايشن Playsation،"واحتدم في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و"نينتاندو"، مما أزال "سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لارا كروفت " Lara Croftالتي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية (إيفركويست Everquist وأولتيما أونلاين online Ultima ،)وألعاب "أف بي أس" FPS المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم" Doom ثم "هالف لايف Life Half،"وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "البوكيمونات" Pokemons Les التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم 1عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا .وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنيت بالإنسحاب، هذا الإنسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيدي

- المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت Microsoft "والصراع الشرس بين عارضات التحكم: بي أس2 PS2 – وغايم كوب Cube Gameوإيكس بوكس 1 .XBOX
- المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي أس DS Nintendo ،"كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل" PSD" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004 . وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس

أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن 3" Playstation 3 –الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ،كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف 1الأول من عام 2005 جهازها الجديد "إيكس بوكس 360 – 360 ".XBOX وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ،في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج . غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الإلكترونية، فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم .إن دورة حياة عارضة تحكم يقدر ما بين 5 و6 سنوات، وتحاول مؤسسة "سوني" SONY تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير "بلايستايشن" Playstation إلى "بلايستايشن وان " PSOneو"بلايستايشن تو " PS2إلى "بلايستايشن إكس PSX ،"وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع آخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة "ميكروسوفت " Microsoftعلى اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها، خاصة وأن "سيغا " Sega اعتمدت هذه الإستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم .إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للآلات، وعند إطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر من 20 إلى 40 عنوانا، والعرض يزداد تدريجيا، ولا يمكن اعتبار أن تشكيلة ما ثرية إلا بعد 18 شهرا من تسويق عارضة التحكم، وبمجرد بلوغ الآلة سنتها الخامسة من الاستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة(احمد فلاق :2009/2008،ص113).

1-3-أنواع الألعاب الالكترونية:

ألعاب المتعة والإثارة :وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمرين للعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة، وغالبا ما تتجاوز سقف القدرات مهما أتقن والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار. تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها، واستخدامها للصور

-ألعاب الذكاء :وتعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين، وهي الألعاب التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية إلكترونية.

-ألعاب الحركة :داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري....الخ ويكون الهدف في النهاية هو التخلص من العدو وتحقيق الهدف.

- ألعاب المغامرات :هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه فاللاعب يرسل في رحلة بحث وتصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها ومواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك، وتتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء أو أجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى .

-ألعاب المحاكاة :تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج صور لنشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات بتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزئيات، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ولكن أيضا على المكانة التي تعطي اللاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطيران مثل " فلايت سولانور" من ميكروسوفت (دلال الواعر ،2017، ص34،35).

1-4-مجالات الألعاب الالكترونية:

توجد ثلاثة مجالات رئيسية معروفة يمكن من خلالها استخدام او لعب الألعاب الالكترونية الا وهي:

الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي.أف .كا" K.F.G عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما ان تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى الى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية الى هذا النوع من الحوامل. وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي.أف.كا" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين .

ألعاب الرياضة، ألعاب التقمص، ألعاب المجتمع ، وبالمقارنة مع ألعاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تثل ألعاب "كازوال غايمس" Games Casual نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية وتعد لعبة "تيتريس" Tetris النموذج الرمز و الاكثر انتشارا في اوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو "ميستري مونسيون mansion Mystery ،"و" بينبولpinball ،"و"جي.تي.اي.بينبول pinball gtiو "3 دي بول"pool 3D و ألعاب كسر الأحجار مثل: "بورك بريكر دولوكس"deluxe breaker bloc أو العاب البولينغ" ميدنايت بولينغ midnight bowling...."الخ، وتعد ألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الالعاب على الانترنيت ،بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في أسيا و أمريكا الشمالية مقارنة بأروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة ،غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنيت و تجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة

لإدخال ألعاب فيها، ويتم ادخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنيت لتعاملي الهاتف النقال حتى و ان تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.

الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي الي LOGICIEL" ،"تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق .الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (3 D،)أما الصوت يجب إيصاله بمكبر 2صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنت: إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال :

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر
- توفير عناوين قديمة قابلة على الخط بالمجان (سعادو ،بن مرزوق،2016/2015،ص23-25).
-

1-5-تاثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع:

بالرغم من أنها ممتعة ومسلية إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع إيجابيا وسلبيا من النواحي الصحية والاجتماعية مما دفع المتخصصين في السلوك الإنساني والاجتماعي والنفسي ودارسي علم النفس والسلوك والتربية لمعرفة مدى تأثيرها على الأطفال والمراهقين.

وأصبحت الألعاب الالكترونية منافسا خطيرا لقضاء وقت ممتع مع الأسرة والأهل والأصدقاء، وتراجعت أمامها الألعاب الاعتيادية والقديمة التي كان الصغار يطوقون لممارستها مثل كرة القدم والجري والتنزه في الهواء الطلق.

وتسببت تلك الألعاب فى تلاشى المهام الاجتماعية التى كان الكبار يقومون بها وفى مقدمتها الزيارات العائلية ولقاء الأصدقاء، واقتصر اللعب الذى يعد ضرورة فى الحياة للأطفال ووسيلتهم فى التعبير عن مشاعرهم الداخلية وميولهم وطريقه تفكيرهم على عالم إفتراضى يستحوذ على الصغار والكبار خاصة مع استمرار وصوله لآفاق جديدة وتقنية أفضل فى كل عام .

ويأتى إغراء تلك الألعاب نتيجة تميزها بالتنوع واستهدافها لجميع الفئات العمرية، والأهم أنها تجعل اللاعب جزءا من اللعبة، الامر الذى يمثل جاذبية خاصة لدى الأطفال والمراهقين والشباب، لأنها تتطلب التركيز والاهتمام المستمر والإصغاء والتفاعل التام مع الأحداث بالعقل والمشاعر والنفس، بحيث يشعر اللاعب أنه جزء لا يتجزأ من الأحداث وأنه العنصر الأهم فى اللعبة.

وتوصلت الدراسات والأبحاث إلى أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية تتسبب فى الإصابة بالسمنة والكسل، والأمراض الاجتماعية، ومشاكل فى الصحة البدنية والعقلية، فضلا على تأثيرها على سلوك الأفراد فى الحياة الواقعية إذ تشجع على العنف مما قد يؤدى إلى توليد سلوكيات أخرى خطيرة.

ومن الناحية الصحية، فإن الإسراف فى الألعاب الإلكترونية يتسبب فى الإصابة بآلام المفاصل الموجودة فى الرقبة، أو اليد وغيره، وذلك نتيجة اللعب المستمر لفترات طويلة دون راحة، وتتسبب كذلك فى نقص فيتامين "د"، الذى يحصل عليه الإنسان

من التعرض لأشعة الشمس، و يؤدى نقصه إلى ضعف العظام والتواء العمود الفقرى والساقين.

أما من الناحية النفسية، فعلى الرغم من وجود بعض الألعاب القائمة على وجود فريق مكون من عدد من اللاعبين، إلا أن معظم الأطفال ينتهى بهم الأمر للجلوس فى غرفتهم منفردين وينخرطون بكل جوارحهم مع اللعبة مما يحد من مهاراتهم الطبيعية فى التعامل مع الحياة الواقعية، ويفشل بعضهم فى خلق أحاديث مع غيرهم أو الاستجابة لهم، بسبب تعودهم على الصمت والاندماج مع الألعاب الالكترونية فقط، وإذا زاد الامر يؤدى إلى التوحد أو الاكتئاب، وغيرهما من الاضطرابات النفسية.

إلا أن الأمر برمته ليس مظلما بصورة مطلقة، وأشارت بعض الدراسات إلى تأثير الألعاب الإلكترونية على الثقافة العامة للأفراد، بسبب انتشارها الواسع بينهم وتزيد من الأداء المعرفى وتحسن عملية اتخاذ القرار، وتشجع على القراءة، وتشحذ التفكير الاستراتيجى والمهارات المنطقية، وتزيد من الاهتمام بالتكنولوجيا.(الألعاب الالكترونية و اضرارها على الفرد:10:53/2020/03/03).

سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية :

توجد عدة إيجابيات وسلبيات للألعاب الإلكترونية، نذكر من بينها ما يلي :

- تساهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل مهارة حل المشكلات.
- تساعد في تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو أمر مهم بالنسبة للأطفال * .تساعد في التركيز والخيال .
- هناك عدد من الألعاب التقليدية التي تقوم بتعليم الأحرف والقران والأرقام والحيوانات، وغيرها من الألعاب المشابهة، فهي العاب للأطفال تساعد صغار السن على معرفة الأشياء من حولهم .
- تعلم الشخص الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم، فمعظم هذه الألعاب تعتمد على استراتيجيات للوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة .
- أما سلبيات هذه الألعاب الالكترونية هي :

- قد تزرع هذه الألعاب في نفس الطفل حب العنف، لان معظم الألعاب أصبحت تعتمد على فنون القتال .
- قد يتعلق الطفل بالجهاز المستخدم ويمكث باللعب لفترة طويلة يوميا، مما يجعله منعزلا عن محيطه وكذلك التوحد أصبح من أهمالأمراض التي يصاب بها الطفل
- إن الجلوس لساعات طويلة للعب أمام هذه الألعاب بالتأكيد سيؤثر على قدرة الشخص على النظر فقد يضعف بصره جراء اللعب باستمرار وقربه من الشاشة التي يستخدمها .
- أما بالنسبة للبالغين فإنها تؤثر سلبا على حياتهم، حيث تضيع الكثير من وقت صاحبها، فقد يهمل جزءا كبيرا من دراسته وربما عمله أو أي من المهام اليومية التي عليه القيام بها، فضلا عن أضرارها الصحية المختلفة (دلال الواعر :مرجع سابق ،ص31-32).

خلاصـــة الفـصل:

لقد سمح لنا هذا الفصل بمعرفة تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد بصفة خاصة، سواء كان طفل أو مراهقا أو شابا وعلى المجتمع بصفة عامة، إضافة إلى أنواع هذه الألعاب واقسامها المختلفة وما تحتويه من ايجابيات و سلبيات التي يتعرض إليها الفرد مما قد يجعله شخص انطوائي على نفسه سريع الغضب و التوتر وغيرها من الاثار النفسية والجسمية ، وكذلك معرفة أهم الألعاب المنتشرة بين أوساط الشباب والأطفال.

2-الاغـــــــتراب النـــــــــــفسي:

تمهيد:

احتل مفهوم الاغتراب((Alienation))مكاناً كبيرا بين المفاهيم التي تناولتها الدراسات والأدبيات الحديثة لما له من صدى واسع الانتشار لمشكلة مطروحة للنقاش والجدل في الوقت الراهن من جهة، وازدياد عدد المغتربين من جهة ثانية. فالاغتراب ليس مجرد حالة مرتبطة بمجتمع معين وإنما هي ظاهرة إنسانية موجودة في مختلف أنماط الحياة الاجتماعية وفي كل الثقافات نتيجة للظروف الاقتصادية والاجتماعية وغيرها من الظروف المحيطة .

2-1-مفهوم الاغتراب النفسي:

إن المقابل للكلمة العربية ((اغتراب)) أو ((غربة)) ، هو الكلمة الإنجليزية Alienation»، »والكلمة الفرنسية « Aliénation » وفي الألمانية »Entfremdung»وقد اشتقت آل من الكلمة الإنجليزية والفرنسية أصلها من الكلمة اللاتينية « Alienatio » وهي اسم مستمد من الفعل اللاتيني Alienare « »والذي يعني نقل ملكية شيء ما إلى أخر .أو يعنى الانتزاع أو الإزالة ، وهذا الفعل مستمد بدوره من آلمة أخرى هي »Alienus « أي الانتماء إلى شخص آخر، أو التعلق به ، وهذه الكلمة الأخيرة مستمدة في النهاية من اللفظ « Alius « (والذي يدل على الآخر سواء آاسم ، أو آصفة).والجدير بالذآر أنه حتى الآن يُستخدم مصطلح الاغتراب في اللغة الانجليزية ليشير مباشرة لمضمون المصطلح اللاتيني» Alienatio» وضمنياته وذلك يعنى على نحو ما لاحظ ((ناتان روتسرايخ)) انتقال هذه المضامين الفكرية لمصطلح الاغتراب مع التغيرات البنائية والوظيفية التي طرأت على استخداماته المختلفة . والثابت أن مصطلح الاغتراب ظهر في اللغة اللاتينية آترجمة لبعض المصطلحات الإغريقية ، والتي تشير لحالة تحول الكائن خارج ذاته ، ولهذا يشير الاغتراب لحالة الإنسان الذي تجاوز ذاته. وهذا التماثل يكشف في عموميته عن التغيرات التي تجعل من الإنسان آائناً مغترباً عن ذاته ، ويصير مغموراً في

«الله.« كما استخدم مفهوم الاغتراب لوصف الكثير من الاضطرابات النفسجسمية، كحالات القلق والإحساس بفقدان الهوية، واختلا ل الشخصية والشعور بالعجز، واللاجدوى واللامبالاة، والإحساس بعدم الثقة، والشعور بالتشاؤم، وأن الحياة تمضي على نحو لا – إنساني، وأنها عبث غير معقول يمضي بالإنسان نحو الفراغ الوجودي، والملل من الحياة نفسها، أو هو الشعور بالتحلل من القيم ورفض المعايير الاجتماعية، أو الانسحاب من المجتمع أو الالتصاق بالذات في كنف عزلة نفسية، أو اجتماعية أو هو خبرة يرى فيها الإنسان نفسه كما لو كانت غريبة ومنفصلة عنه. وهذا ما أكده النكلاوي بأن الاغتراب هو عدم قدرة الفرد على التواصل مع نفسه وشعوره بالانفصال عما يرغب في أن يكون، وبين إحساسه بنفسه في الواقع، أي أن الفرد الذ ي ينفصل عن ذاته الحقيقة وعن مشاعره يشعر بأن وجوده أمر غير حقيقي.

ويرى علماء النفس أن الاغتراب ليس مجرد حالة ترتبط بفرد دون الآخر إنما الاغتراب موجود لدى الأفراد نتيجة للظروف النفسية والاجتماعية التي تمر بهم، ومواجهتهم لكثير من الأزمات وال صراعات، وشعورهم بالوحدة وضعف العلاقات الاجتماعية، فتظهر لديهم رغبة في الهرب من الواقع الذي يعانون به من العزلة وعدم شعورهم بالانتماء إلى المجموعة، فتظهر على شخصيتهم تأثيرات سلبية تؤدي إلى عدم التوافق من جهة، وعلى مستوى تحقيق الإنجازات من جهة أخرى، وهذا م ا أشار إليه المغربي بأن الاغتراب هو انتقال الصراع بين الذات والعالم المحيط به من المسرح الخارجي إلى المسرح الداخلي في النفس الإنسانية، وإنه اضطراب في العلاقة التي تهدف إلى التوفيق بين مطالب الفرد وحاجاته وإمكانياته من جانب، وبين الواقع وأبعاده المختلفة من جانب آخر. (جامعة الأزهر، يوليو لسنة ٢٠١٥م)

وفي ذخيرة علوم النفس ، أوضح آمال دسوقي أن الاغتراب يشير إلى ما يأتي :شعور بالوحدة والغربة ، انعدام علاقات المحبة أو الصداقة مع الآخرين من الناس وافتقاد هذه العلاقات خصوصاً عندما تكون متوقعة، و حالة الأشخاص والمواقف المألوفة تبدو غريبة ، ضرب من الإدراك الخاطئ فيه تظهر المواقف والأشخاص المعروفة من قبل وكأنها مستغربة أو غير مألوفة.

2-2-أسباب و مصادر الاغتراب النفسي :

يشير أحمد النكلاوي (1989 (إلى إن من أسباب ومصادر الاغتراب ما يلي

- عدم الاستقرار السياسي
- فشل الإنسان في الوفاء بالوعود
- زيف وانحسار المشارآة الفعلية في اتخاذ القرار
- ترائم خبرة الفقر وعدم العدالة
- تبعية الفكر التنموي وعدم استقلاله
- توظيف التكنولوجيا لمزيد من سيطرة المراكز الإنتاجية .
- ويرى بعض العلماء أن الشعور بالاغتراب يأتي نتيجة عوامل نفسية مرتبطة بنمو الفرد وعوامل اجتماعية مرتبطة بالمجتمع الذي يعيش فيه مما تجعله غير قادر على التغلب على مشكلات الحياة. آما يحدث الاغتراب نتيجة التفاعل بين العوامل النفسية والاجتماعية .ومن أهم مصادر الشعور بالاغتراب التنشئة الاجتماعية الخاطئة وعمليات التغيير الاجتماعي والتقدم الحضاري والحياة المعاصرة وعدم قدرة الإنسان على القيام بالأدوار الاجتماعية بسهولة ، والفجوة بين الأجيال أو بين الفرد والمجتمع الذي يعيش فيه ، واختفاء (آثير من القيم التي كانت موجودة في الماضي مثل التعاطف والتراحم والمحبة)
- وترجع أسباب ومصادر الاغتراب عند ((إيريك فروم)) إلى طبيعة المجتمع الحديث وسيطرة الآلة وهيمنة التكنولوجيا الحديثة على الإنسان ، وسيطرة السلطة وهيمنة القيم والاتجاهات والأفكار التسلطية ، فحيث تكون السلطة وعشق القوة والحض على العدوان يكون اغتراب الإنسان.
- وترجع ((كارين هورنى)) أسباب ومصادر الاغتراب لدى الإنسان إلى ضغوط داخلية ، حيث يوجه الفرد معظم نشاطه نحو الوصول إلى أعلى درجات الكمال حتى يحقق الذاتية المثالية ، ويصل بنفسه إلى الصورة التي يتصورها. وتتعدد أسباب الاغتراب، ومن أهمها ما يلي :

1. أسباب نفسية ، وتتمثل في :

– الصراع : بين الدوافع والرغبات المتعارضة ، وبين الحاجات التي لا يمكن إشباعها في وقت واحد مما يؤدي إلى التوتر الانفعالي والقلق واضطراب الشخصية.

- الإحباط : حيث تعاق الرغبات الأساسية أو الحوافز أو المصالح الخاصة بالفرد ويرتبط الإحباط بالشعور بخيبة الأمل والفشل والعجز التام والشعور بالقهر وتحقير الذات.
- الحرمان : حيث تقل الفرصة لتحقيق دافع أو إشباع الحاجات آما في حالة الحرمان من الرعاية الوالدية والاجتماعية .
- الخبرات الصادمة : وهذه الخبرات تحرك العوامل الأخرى المسببة للاغتراب مثل الأزمات الاقتصادية والحروب

2-أسباب اجتماعية ، ومن أهمها ما يلي :

- ضغوط البيئة الاجتماعية والفشل في مقابلة هذه الضغوط .
- الثقافة المريضة التي تسود فيها عوامل الهدم والتعقيد .
- التطور الحضاري السريع وعدم توافر القدرة النفسية على التوافق معه .
- اضطرابات التنشئة الاجتماعية حيث تسود الاضطرابات في الأسرة والمدرسة المجتمع . (عبد الله عبدالله ، 2008 ، ص30-33).

2-3-النظريات المفسرة للاغتراب النفسي :

أ) نظرية ميلفين سيمان Seeman:

يشير محمد عاطف غيث (1995، 21) إلى أن مصطلح الاغتراب يستخدم الآن في العلوم الاجتماعية والإنسانية بمعان متعددة أبرزها ما كتبه سيمان " في مقاله عن معنى الاغتراب وذلك عام 1959 حيث ميز فيه بين خمسة استخدامات لهذا المصطلح:

- العجز Powerlessness: ويعني شعور الفرد بأنه ليست لديه القدرة على التأثير في المواقف الاجتماعية المحيطة به
- اللامعنى Meaninglessness: ويعني عجز الفرد عن الوصول إلى قرار أو معرفة ما ينبغي أن يفعله، أو إدراك ما يجب أن يعتقده موجهاً لسلوكه
- اللامعيارية Namelessness: ويعني لجوء الفرد إلى استخدام أساليب غير مشروعة وغير موافق عليها اجتماعياً لتحقيق أهدافه

- العزلة Isolation: تعني انفصال الفرد عن تيار الثقافة السائد، وتبني مبادئ أو مفهومات مخالفة، مما يجعله غير قادر على مسايرة الأوضاع القائمة في المجتمع
- غربة الذات Self-Estrangement: وتعني إدراك الفرد انه أصبح مغترباً حتى عن ذاته.
- **ب) سيجموند فرويد Freud**
- يشير السيد شتا (1993، 138) أن فرويد تناول الشعور بالاغتراب من خلال الحديث عن الوعي، واللاوعي ومحاولة تفسير طبيعة كل منهم ففي:
- اغتراب الوعي (الشعور) رأى أن معظم الخبرات المؤلمة أمر يصعب التخلص منها لذا يكبتها المرء ومن هنا ينفصل الوعي عن حقيقة الشخصية والحوادث الماضية من خلال عملية الكبت
- اغتراب اللاوعي (اللاشعور) يكون في حبس الرغبة المكبوتة في اللاوعي، وطالما أن عوامل الكبت ظلت قائمة استمر اللاوعي مغترباً عن الوعي.

كما يرى فرويد أن الشخصية السليمة تكون فيها القوى النفسية الثلاث وهي الهو، الأنا، الأنا الأعلى متوازنة وعندما يضطرب هذا التوازن بين هذه المكونات يظهر على الفرد عدد من الأعراض من بينها الاغتراب(قاسم صالح وعلي الطارق، 1998، 138). لذلك هناك ثلاث أنواع من الاغتراب لابد أن يمر بأي منها الإنسان المعاصر وهي:

- أما اغتراب الهو: يتمثل في سلب حريته وذلك لأن حرية الهو تعني وقوع الأنا تحت ضغط الأنا الأعلى والواقع الاجتماعي ومن ثم يقوم الأنا بعملية الانفصال (سلب حرية الهو) ويحقق الأنا ذلك بطرق عدة أما بسلب حرية الهو والقبض على زمام الرغبات الغريزية وإما بإصدار حكمه بالسماح لها بالإشباع أو تأجيل هذا الإشباع، ولما كان الهو يسعى للإشباع دون قيد أو شرط أو أخلاق لذلك فان أداء الأنا لوظائفه يعبر عن سلب حرية الهو وظهور التوترات فيزداد الإحساس بالألم وهذه هي أول مظاهر الاغتراب الناتجة عن علاقة الأنا بالهو والتي تمثل بالضرورة اغتراب الهو ذاته

- أما اغتراب الأنا Ego: يغترب الأنا سواء في علاقته بالهو أو الأنا الأعلى واغتراب الأنا يجمع بين الخضوع والانفصال
- اغتراب الأنا الأعلى Super ego: يتمثل في فقدانه السيطرة على الأنا وهي الحالة التي تحدث نتيجة لسلب معرفة الأنا بسلطة الماضي أو ازدياد ضغط الهو على الأنا وهذا هو الجانب السلبي لاغتراب الأنا
- اغتراب الواقع الاجتماعي: عند اغتراب الواقع عن الأنا يتجه الأنا مباشرة لزيادة سلطه الهو والأنا الأعلى بالقدر الذي يجعله غير راغب في الواقع وغير مفتتن به ومن ثم يعجز عن مسايرة المجتمع ومعاييره وهذا هو الجانب السلبي لاغتراب الواقع الاجتماعي.

ج) نظرية إريك فروم Erick Fromm

يعتبر اريك فروم أول عالم نفس يقدم مفهوم الاغتراب من وجهة نظر سيكولوجية، ويستخدم فروم مصطلح الاغتراب ليصف به العلاقات المحتملة بين الإنسان ونفسه وغيره من الناس وبالطبيعة وبعمله وبالأشياء.

تتعدد أشكال الاغتراب عند فروم تبعاً للطرف الآخر في علاقته بالإنسان والتي يذكرها (ريتشارد شاخت، 1980، 176-185):

- علاقة الإنسان بالطبيعة: يرى فروم أن اغتراب الإنسان يكمن في انفصاله عن الطبيعة وعن الأشياء المحيطة به والوعي بذاته ككيان منفصل، مشيراً بذلك إلى عملية التفرد
- علاقة الإنسان بالآخرين: يرى فروم أن جوهر مفهوم الاغتراب هو أن يصبح الآخرون غرباء بالنسبة للإنسان والاغتراب من حيث علاقة الإنسان بالآخرين يتخذ أربعة أنماط مختلفة هي:
- الاغتراب والتميز عن الآخرين: وهنا يرى فروم أن أحد جوانب عملية التفرد يتمثل في أن المرء يصبح واعياً بكونه كياناً منفصلاً عن الآخرين، وهذه العملية تحدث بصورة تلقائية أثناء النمو وفي هذه المرحلة لا يشعر الطفل بالانفصال.

- الاغتراب والارتباط بالآخرين: يرى فروم أن الشخص الذي يصبح واعياً بانفصاله عن الآخرين، يستطيع أن يكون روابط جديدة مع الآخرين لتحل محل الروابط القديمة التي كانت تنظمها الغرائز، هذه الروابط الجديدة لا تنهي تجربة الانفصال، ولكنها تجعل حدوث الاغتراب محتملاً، وذلك عندما تكون هذه الروابط غير سليمة، كذلك الشخص الذي يفتقد في علاقته بالآخرين إلى ذات أصيلة تجعله لا يستشعر الإحساس بهويته وبتفرده، فهذا الشخص في نظر فروم شخص مغترب على الرغم من وجود علاقة حب ومودة مع الآخرين .
- الاغتراب واستغلال الآخرين: وهنا ينظر الفرد إلى الآخرين في علاقته معهم على إنهم مجرد وسائل لتحقيق أهدافه الشخصية، فهي علاقة استغلالية تؤدي إلى اغتراب الإنسان عن الإنسان، فالشخص الذي يستغل الآخرين إنما هو شخص مغترب عنهم لأنه يفتقد النمط الصحيح للارتباط بهم .
- الاغتراب والتوافق: يرى فروم أن الاغتراب يسير جنباً إلى جنب مع التوافق فمن خلال التوافق يصبح الإنسان مغترباً عن ذاته فالتوافق التلقائي ليس هو النمط الصحيح للوحدة مع الآخرين لأن الشخص المتوافق ليس لديه إحساس بالذات فيما عدا الإحساس الذي يجعله متوافقاً مع الأغلبية .
- علاقة الإنسان بذاته: يرى فروم أن انفصال الإنسان عن ذاته هو من أهم صور الانفصال حيث يفتقد الإنسان الألفة والمودة مع مشاعره وتصرفاته والتي تبدو غريبة عنه حيث يصعب على الإنسان التوفيق بين متطلبات ذاته وبين العلاقات والارتباطات بالآخرين.

د) نظرية الاغتراب عند كينستون Keniston

يرى كينستون أن الاغتراب هو فقدان أو غياب علاقة مرغوبة أو سابقة، ويتناول كينستون هذه العلاقة من خلال أربعة جوانب تتمثل في:

- بؤرة الاغتراب Focus: ويقصد بها اتجاه الشعور نحو الذات أو الموضوع
- الإحلال Replacement: وهو ما يحل محل العلاقة القديمة المفتقدة عند الشعور بالاغتراب

- الشكل Shape: يقصد به الصورة التي يظهر عليها الشعور بالاغتراب وهي الرفض والثورة
- الأداة (الوسيلة) Agent: وتشير إلى مصادر الشعور بالاغتراب.

وقد حدد كينستون Keniston (1965، 451-455) بعض مظاهر الاغتراب منها فقدان الثقة بالآخرين والنظرة التشاؤمية للظروف الإنسانية باعتبارها سبب المشكلاتدون الالتفات إلى أي مشكلات ترجع إلى أسباب شخصية مثل غياب الشعور بالمسئولية والافتقار إلى أهداف طويلة المدى وظهور مشاعر عدم الرضا والاحتكار للمخادعين.

هـ) نظرية الاغتراب عند أريكسون Erikson:

كان أريكسون يركز على نمو الذات Ego في علاقتها بالبيئة الاجتماعية، حيث كانت نظريته نفسية اجتماعية Psychosocial ووفقاً لنظريته فإن الذات تنمي حاجات اجتماعية جديدة مستمرة من خلال علاقتها بالبيئة الاجتماعية، وكل حاجة جديدة تولد معها أزمات انفعالية والتي تحتاج معها إلى المواجهة، أو الإشباع بطريقة إيجابية وتكون دليل على نمو وتكامل الشخصية.

وقد اهتم اريكسون بمرحلة المراهقة وما يصاحبها من تغيرات ومشكلات لذلك قد عرض تحليلاً مفصلا لهذه المرحلة دون غيرها من مراحل النمو التي تمر بها الذات، ومن هذا المنطلق توصل إلى نظريته في الاغتراب والتي تعتبر من أهم النظريات التي تناولت الاغتراب لدى الشباب المراهق

حيث يرى اريكسون أن الاغتراب هو الشعور بعدم تعيين الهوية، أو ما يسميه "أزمة الهوية ": يعني أن المرء نجح في فهم ذاته وحدد هويته بوضوح وبذلك يدخل في فئة الأشخاص منجزي الهوية. أما الجانب السلبي: يعني أن الفرد فشل في فهم نفسه وأنه يعاني من عدم وضوح الهوية فهو لا يعرف حاضره أو ما يمكن أن يكون عليه في المستقبل وبذلك يدخل في فئة مشتتي الهوية(Identity Diffused).

ويذكر اريكسون أن محددات الاغتراب تتمثل في افتقاد المعنى والأنومي فهما سبب ونتيجة للاغتراب في نفس الوقت وقد يكون الاغتراب نتيجة للأزمات التي تعترض مراحل النمو وتسفر عن عدد من الأعراض منها القلق والإحساس بالسخط .

و) نظرية فرانكل "إرادة المعنى"(The will to meaning)

يرى فرانكل Frankel في نظريته إرادة المعنى أن معظم مشكلات الإنسان المعاصر هي في الحقيقة مشكلة معنى أو إحساس بافتقاد الهدف من الحياة وان أساس إرادة المعنى عند فرانكل هو الشعور بالمسئولية أو الخصوصية، فلكل شخص مهمة خاصة ورسالة معينة في الحياة، وطالما أن كل موقف في الحياة يمثل تحدياً للمعنى فإنه يفترض في الإنسان أن يناضل في سبيل المعنى لكونه مسئولاً وهكذا فإن الشعور بالمسئولية هو أساس الوجود الإنساني ، ويرى فرانكل Frankelأن الذين يشعرون باللامعنى في حياتهم يعانون من الفراغ الوجودي الذي يؤدي بدوره إلى الإحباط الوجودي الذي يعني أن الحياة تسير بلا معنى، ويمثل الفراغ في نظر فرانكل ظاهرة واسعة الانتشار بسبب شقين هما:

- الأول: فقدان الأمن والطمأنينة منذ أن أصبح الإنسان كائناً بشرياً حين أُغلقت الجنة في وجهه إلى الأبد وكان على الإنسان أن يأتي بخيارات
- الثاني: يتمثل في تطور إنسان العصر الحديث وما يصاحبه من تناقض كبير يتمثل في الاعتماد على التقاليد التي أدت إلى اضطراب سلوكه، فليس هناك من غريزة ترشده إلى ما يجب عليه أن يعمله وبالتالي سوف يقع فريسة للمسايرة والامتثال .

ويتفق الفلاسفة الوجوديين على مبدأ واحد هو تحرير الإنسان من تسلط القوى الخارجية من أجل إنقاذ الذات الأصيلة من ذات غير أصيلة تمنح الإنسان طمأنينة زائفة، لكن في ذات الوقت اختلفوا في مواجهة مشكلة الاغتراب الوجودي والقلق الوجودي لدى إنسان القرن العشرين، ففريق يرى أن عودة الإنسان من اغترابه تكون في حرية اختياره لقيم تحدد إطاره في الحياة، وفريق آخر ينادي بضرورة إدراك الإنسان بأنه يعيش حياة بلا معنى أو هدف .(عطية عطية محمد ،ب. س ، ص30-38).

4-2-أنواع الاغتراب النفسي:

الإغتراب عدة أنواع نذكر منها:

- الاغتراب الثقافي : ويشار به الى ابتعاد الفرد عن الثقافة الخاصة بمجتمعه ، وثقافة المجتمع تتالف من العادات والتقاليد والقيم السائدة في ذلك المجتمع ومخالفة المعايير التي تضبط سلوك افراده ؛حيث تجد الفرد يرفض هذه العناصر وينفر منها ولا يلتزم بها ؛ بل ويفضل كل 6ما هو غريب و أجنبي عنها
- الاغتراب الاجتماعي : ويتمثل في شعور الفرد بعدم التفاعل بين ذاته وذوات الآخرين ،والبرود الاجتماعي ؛ أي ضعف الرولبط مع الاخرين وقلة او ضعف الاحساس بالمودة والألفة الاجتماعية معهم ، وينتج ذلك عن الرفض الاجتماعي الذي يعيش في ظله الانسان في 7افتقاد دائم للدفء العاطفي .وهو إغتراب عن المجتمع، ومغايرة معاييره، والشعور بالعزلة والهامشية الاجتماعية والمعرضة والرفض، والعجز عن ممارسة السلوك الاجتماعي العادي.
- الاغتراب الاقتصادي : وهو مفهوم درج على يد كارل ماركس ،و يشير الى شعور العامل بانفصاله عن عمله، على الرغم من وجوده كفرد .كجسم .في مقر عمله (المؤسسة)، وذلك الاحساس بالانفصال يولد لديه شعورا بالعجز والملل والخوف من المستقبل ؛ حيث يقول "محمد خضر : انه .الاغتراب الاقتصادي . : " شعور العامل بانفصاله عن عمله بالرغم من وجوده الجسمي داخل المنظمة ، والشعور بالعجز والملل والرتابة في اداء عمله ... وكذلك شعوره بالاحباط والخوف من المستقبل وان المادة هي الغاية في الحياة وليست الوسيلة . " ويصيف الى ذلك ما هو اكثر عمقا فيقول : " ان الانسان قد اصبح مغتربا عن عمله اليومي فهو بالضرورة يكون قد اغترب ايضا عن نفسه وعن امكانياته ؛ أي ان الانسان اذا الخلاقة والاواصر الاجتماعية التي تحدد من خلالها انسانيته " ما عايش مشاعر الاغتراب في الوسط الذي يعمل فيه سيعم ذلك على حياته النفسية والاجتماعية ، فيفقده امكانياته الفاعلة كما يفقد علاقاته الاجتماعية ، الشيء الذي يبعده عن الاخرين ويجعل منه كائنا بعيدا عن انسانيته .
- الاغتراب السياسي : ويقصد بالإغتراب السياسي شعور الفرد بالعجز إزاء المشاركة في اتخاذ القرارات السياسية ، فهو " شعور المرء بعدم الرضا وعدم الارتياح

للقيادة السياسية والرغبة في الابتعاد عنها وعن التوجهات السياسية الحكومية والنظام السياسي برمته ... شعور الفرد بانه ليس جزء من العملية السياسية وان صانعي القرارات السياسية لا يضعون له اعتبارا "؛ بمعنى ان الفرد يشعر بعدم القدرة على التاثير في المجال السياسي عاجز عن 11 اصدار قرارات سياسية فاقد لمعايير تشكيل نظام سياسي ، وفي المقابل غير مرتاح ولا يشعر بالانتماء لما هو عليه الوضع القائم . ويوسع " احمد فاروق " (1992 (هذا المفهوم اذ يرى ان الاغتراب السياسي لا يمثل فقط الاغتراب عن السلطة السياسية ؛ بل انه يمثل كل الاتجاهات السلبية نحو عموم هيئات المجتمع ، وهو ما يؤكده " محمود رجب " (1988 (حيث يرى ان المجتمع الحديث دعم انفصال الانسان عن الطبيعة وعن ذاته من خلال اعتماده الملكية 12الخاصة التي ادت الى عدم المساواة .

رغم ان هذا المفهوم يبدوا انه الاقرب الى الاغتراب الاقتصادي منه الى الاغتراب السياسي الا ان الانظمة الاقتصادية هي انعكاس للقرارات السياسية عادة ، لذلك فان الانسان المغترب بفعل تلك العوامل سيحمل النظام السياسي مسؤولية ذلك ويغترب عنه . 3. 5 . الاغتراب الديني : تكلمت كل الاديان عن الإغتراب الديني فيما معناه الانفصال والابتعاد عن الذات الالاهية ، وفي الاسلام ياخذ الاغتراب المفهوم ذاته ؛ حيث يعنى به الابتعاد عن الله .

- الاغتراب النفسي : اختلف الباحثين في إعطاء تعريف للاغتراب النفسي كل على حسب وجهة نظره فمنهم من يرى بأنه : "حالة نفسية يشعر الإنسان من خلالها بانفصاله عن الآخرين وعدم الانسجام معهم، وعدم القدرة على التكيف الاجتماعي مما يضطره إلى الانعزال . 15 " ويرى " وايت WhiTe " أن الإغتراب النفسي هو:" إغتراب عن الذات أيضا حيث يرتبط ارتباطا موجبا بالإغتراب عن المجتمع ومنهم من يذهب إلى أن الإغتراب 16غربة عن الذات . " ويرى " أيركسون " Eriksonان الإغتراب النفسي هو عدم الشعور بتحقيق الهوية وما ينتج عن ذلك من أعراض" فالفرد الذي لم تحدد هويته بعد يعتبر مغتربا 17لانه يفتقد الاحساس بالامن الناتج عن عدم تحديد الهدف المركزي لحياته .(جديدي زليخة ، 2012 ، ص6-8)

-

2-5-أبعاد الاغتراب النفسي :

يمثل الاغتراب ظاهرة متعددة الأبعاد أي أنه ليس بظاهرة أحادية البعد، فمن أبعاده :

- العجر: ويعرف أحيانا باسم اللاقوة " هو شعور الفرد بأنه لا حول له ولا قوة ويشعر بنقص قدرته على السيطرة في سلوكه وعلى التحكم في مجريات الأمور الخاصة به .
- اللامعيارية: وهي فقدان وغياب نظم للمعايير الاجتماعية، وهي الحالة التي يتوقع فيها الفرد بدرجة كبيرة أن أشكال السلوك التي أصبحت مرفوضة اجتماعيا غدت مقبولة، وما كان خطأ أصبح صوابا ، وماكان صوابا أصبح خطأ. ويستخدم مصطلح اللامعيارية بمهام ثلاثة هي :التفكك الشخصي والموقف الذي يشهد صراعاً بين المعايير والجهود التي يبذلها الفرد لمسايرة المعايير، وموقف الاجتماعي الذي تغيب فيه المعايير نتيجة لتغيرات اجتماعية وثقافية تغلب التوقعات السلوكية العادية للفرد.
- العزلة الاجتماعية: هي انسحاب الفرد وانفصاله عن تيار الثقافة السائدة في مجتمعه، وشعوره بالوحدة والفراغ النفسي حتى ولو كان مع الآخرين مع سعيه للبعد عن الناس .
- التشيؤ: هو شعور الفرد بأنه فقد هويته، وأنه مجرد شيء، وأنه لا يملك تقرير مصيره.
- اللامعنى: وهو شعور الفرد بفقدان المعنى في الحياة وبأن الأشياء والأحداث والوقائع المحيطة به قد فقدت دلالتها ومعناها ومعقوليتها، وأن الحياة لا جدوى منها ، فيفقد واقعيته ويحيا بلا مبالاة.
- التمرد وعدم الرضا: هو نقص قبول الفرد لواقعه، وأن ما يدور حوله من أحدث لا يأبه بها مما يد عوه لممارسة العنف وتبرير جرائمه، ووجود نزعة تمرد تتجه إلى خارج الذات على شكل سلوك عدواني ضد المجتمع ومعطياته الحضارية.
- غربة الذات: هي حالة يدركها الفرد ذاته كمغترب، أي أنه أضحى نافرا مغتربا عن ذاته، وأصبحت الذات أداة مغتربة لا تعرف ماذا تريد، وهي عدم القدرة على تواصل الفرد مع نفسه وشعوره بالانفصال عما يرغب أن يكون عليه وبين إحساسه بنفسه في الواقع .

- الانسحاب: هو ويلة دفاعية يلجأ لها الأنا للدفاع عن نفسه حيث يعجز الفرد عن ابتعاد المواقف المهددة، ومن ثم يزيح عن نفسه القلق بأن ينسحب من الموقف أو ينكر وجود العنصر المهدد.
- الرفض: هواتجاه سلبي رافض ومعاد نحو الآخرين، أو نبذ بعض السلوك، ويتضمن الرفض الاجتماعي والتمرد على المجتمع، وعدم التقبل الاجتماعي، وحتى رفض الذات. (فاطمة الزهراء مقدم، 2015، ص82-83)

2-6-ملامح الاغتراب النفسي:

- يتبين مما سبق أن المغترب يتضمن ملامح أهمها:
- عدم وجود هدف يرشد مسيرته في الحياة وينقذه من الضياع.
- ضعف في معاييره الاجتماعية وتهلهل في قيمه، الأ مر الذي يجعله عاجزا عن إقامة حوار بينه وبين نفسه من جانب و وبينه وبين مجتمعه من جانب آخر، فتكون النتيجة العزلة النفسية والعزلة الاجتماعية .
- النظرة إلى الحياة نظرة عبثية وعدم وجود معنى لها .
- شعوره أنه مجرد من انسانيته ويعامل على هذا الأساس مما يجعله يشعر بعدم الأمان والاطمئنان .
- تمرده ورفضه لأي التزامات يضعها المجتمع ، ويعمل على مقاومتها بكل السبل
- فقدان الانتماء سواء لعقيدة دينه أو للوطن بسبب اهتزاز القيم وعدم اكتراثه بها
- التهافت على المادة التي أصبحت بالنسبة له غاية وليست وسيلة ومن أجلها يمكن أن يفعل أي شيء يفسد الحياة .

وترى الباحثة أن مظاهر الشعور بالاغتراب تتسم بالشمول والتعدد حيث أنها تضم معاني عدة يصعب تحديدها فهناك بعض المصطلحات تتداخل مع بعض المعاني لمفاهيم أخرى مما يشكل صعوبة أمام تحديد الشعور بالاغتراب ويمكن للفرد أن يتغلب على عدد من مظاهر الاغتراب وذلك من خلال التحلي بالمثل والقيم واتباع تعاليم دينه وكذلك من خلال التعاون مع الاخرين والمشاركة الاجتماعية وإعادة تقييم الفرد لمفهومه عن ذاته (سناء عادل إبراهيم كباحة ، 2015 ، ص52).

2-7 -مواجهة الاغتراب :

ترى إجلال سري (1993)أن مواجهة الإغتراب يتم عن طريق تحقيق الانتماء ومن أهم إجراءات التي يمكن ان نتخذها من اجل ذلك ما يلي :

- التصدي للأسباب النفسية والاجتماعية للاغتراب ومحاولة الكشف عنها مبكرا وعلاجها.
- التغلب على مشاعر الإغتراب أو قهرها والرجوع إلى الذات والتواصل مع الواقع .
- تدعيم مظهر الانتماء الاجتماعي وتأكيد الهوية الاجتماعية وتوازن مع الهوية الشخصية -تصحيح الأوضاع الاجتماعية بما يضمن التفاعل والتواصل .
- تنمية الإيجابية ومواكبة التغير الاجتماعي والاعتزاز بالشخصية
- تنمية السلوك الديني وممارسة الشعائر الدينية وتطبيق المعايير الدينية في كل جوانب الحياة اليومية.
- تصحيح الأوضاع الثقافية بما يحقق احترام العادات والتقاليد .
- الابتعاد عن التسلط والقسوة وكل مظاهر التربية الغير متوازنة من طرف الآباء واعتماد أسلوب التفهم والتقبل والحوار ومساعدة الأبناء في قضاء حاجاتهم لأجل إعطائهم القدرة على تحمل المسؤولية وبث روح الثقة بالنفس فيهم.
- التركيز في التعليم في جميع مراحله على جوانب الانتماء والابتعاد عن التغريب الثقافي .
- الاهتمام بالجانب الروح للإنسان من خلال التعليم الصحيح لمبادئ التربية الدينية .

ففي تشريعنا الإسلامي وردت الكثير من الأساليب تساعد على مواجهة للاغتراب؛اذ شرعت الصحبة الصالحة والرفقة الطيبة في المعاملات ، وشرع الزواج بإحكامه وقوانينه وحثت على عدم الارتباط الزواجي الا بمن كان طيبا ، كما سنت العبادات الجماعية كالحج ، الفردية التي يؤديها الجميع سواء كانو معا أم متفرقيز كالصلاة والصوم ، كل ذلك حتى لا ينفرد الإنسان بنفسه ولا يحس بالغربة والوحدة أنا ما كان مستقلا فيما يؤدي ، وهذه نقطة تتشارك فيها مجمل الأديان السماوية ، كما اكدت الشريعة الإسلامية على إفشاء السلام وتشميت العاطس ، وعيادة المريض ، وعزاء اهل الميت ، ومواسات المكروب ، والتصدق

على المحتاج ، ومواساة المكروب ... وغيرها من المعاملات التي من شانها ان تشعر الإنسان بالألفة والاجتماعية . وقصد تحديد طبيعة الاغتراب وقياسه ومعرفة فروقات وتباين الافراد فما يخص درجته و حدته قامت العديد من النظريات تحاول تفسير الاغتراب(زليخة جديدي، مرجع سابق،ص356-357).

- **خـــــــــــلاصة الفـصـــــل :**

ظاهرة الإغتراب اذن هي حالة عامة من الاضطراب واليأس والإحساس بالعجز والانفصال عن الذات وعن الاخرين ، لذلك يتوجب تكثيف الجهود في مختلف مجالات التنمية والرعاية والتاهيل لمواجهة هذه الظاهرة وما نتج عنها من نتائج سلبية التي تؤثر على نفسية الافراد ، و ذلك نتيجة ابعادها وأنواعها المختلفة تساهم في سرعة انتشارها بين الافراد .

الجانب التطبيقي

الفصل الأول: إجراءات الدراسة

1/تحديد منهج الدراسة

2/حدود الدراسة

3/عينة الدراسة

4/أداة الدراسة

5/أساليب الإحصائية

تمهيد:

يتناول هذا الفصل وصفا لمنهج الدراسة وحدودها، والعينة التي تم اختيارها لهذه الدراسة كما تتضمن وصفا لأداة الدراسة والأساليب الإحصائية لتحقيق أهداف الدراسة.

1- تحديد منهج الدراسة :

لقد تم الاعتماد في هذه الدراسة على المنهج الوصفي الاحصائي كمنهج متبع ، ويقصد به ليس مجرد وصف البيانات، وإنما الاستناد على الملاحظة الدقيقة و جمع البيانات من خلال خطوات منهجية متبعة تتمثل في - :تحديد المشكلة – تقرير الفروض- تدوين الافتراضات التي تستند عليها الفروض و الإجراءات- اختيار العينة المناسبة لتحقيق أهداف الدراسة- اختيار الطرق الفنية لجمع البيانات- اختيار الأساليب الإحصائية التي تتلائم مع الفرضيات و طبيعة البيانات والتحقق من صدق و ثبات أدوات القياس ثم في الأخير عرض النتائج و تحليلها و تفسيرها (فان دالين 1977).

وتتضمن هذه الدراسة البحث عن تاثير الألعاب الالكترونية في رفع درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعين ومن خلال الاطلاع على الدراسات السابقة تم صياغة فروض مناسبة لهذه الدراسة وكذلك للكشف عن مدى التوافق بين هذه الدراسة والدراسات السابقة.

ويمكن استخدام أساليب إحصائية مناسبة لدراسة الأثر بين المتغيرين.

2-**حدود الدراسة:**

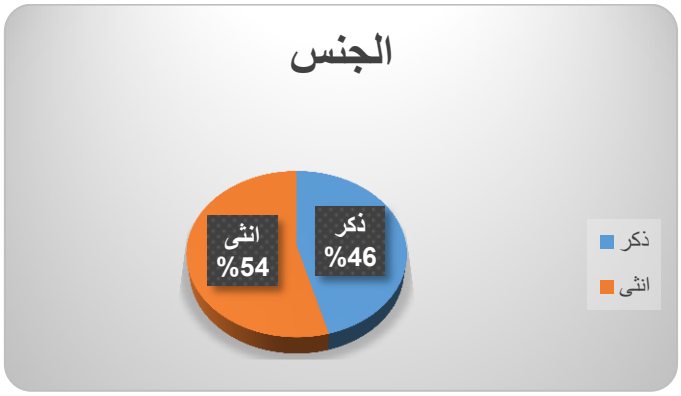
- المجال البشري: تم تطبيق هذه الدراسة على عينة من الطلبة الجامعين في قسم علم النفس وعلوم التربية في جامعة محمد بوضياف المسيلة.
- المجال المكاني: اقتصرت هذه الدراسة على جامعة محمد بوضياف ولاية المسيلة.
- المجال الزماني: كانت سنة (2020 /2021).

3- عينة الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في اختيار عينة تمثل هدف وموضوع و فروض الدراسة الحالية ، و طبقت الدراسة على عينة عشوائية تمثلت في مجموعة من الطلبة الجامعين عبر استبيان الكتروني تم انشاءه في تطبيق gogle Drived ارساله عبر تطبيق فيسبوك في مجموعات خاصة بطلبة شعبة علم النفس وعلوم التربية بكل اطوارها ، وفيما يلي عرض لخصائص العينة:

1-الجنس:

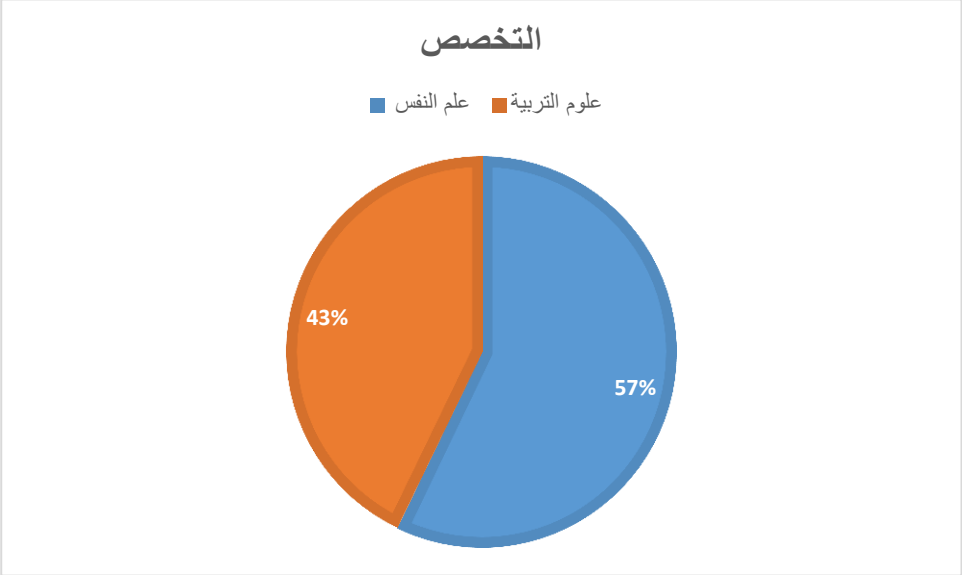
الشكل رقم (1): خصائص العينة حسب الجنس.



من الشكل رقم (1) نلاحظ ان اعلى نسبة المشاركات تنتمي الى فئة الاناث بنسبة % 54أي ما يقابله 19 انثى ، وتأتي فئة الذكور بعدها بنسبة 46% أي ما يقابل 16 ذكر.

2/ التخصص:

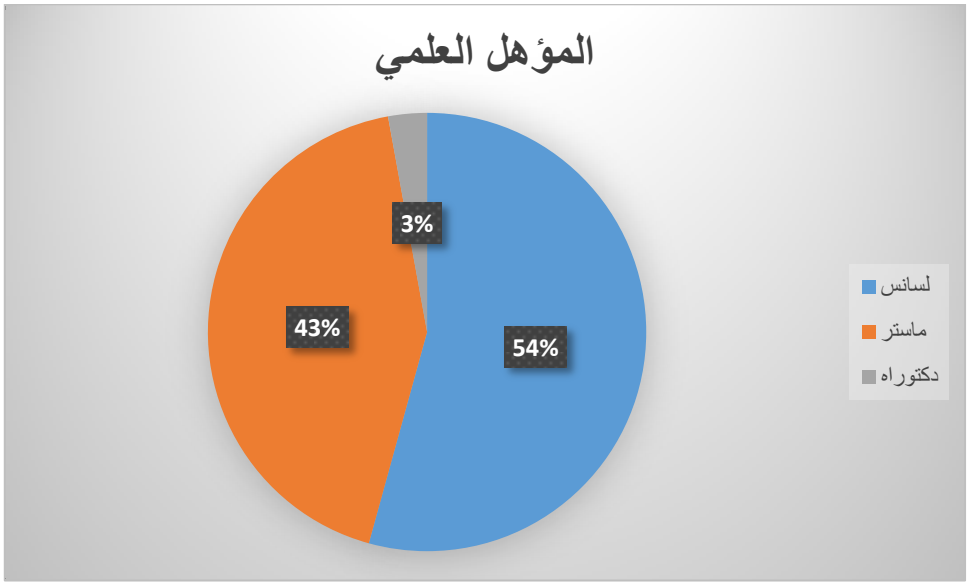
الشكل رقم (2): خصائص العينة حسب التخصص



من الشكل رقم (2) نلاحظ ان اعلى نسبة مشاركة تنتمي الى شعبة علم النفس التي تمثل نسبة 57% ، تأتي بعدها شعبة علوم التربية بنسبة 43 %.

3/المؤهل العلمي:

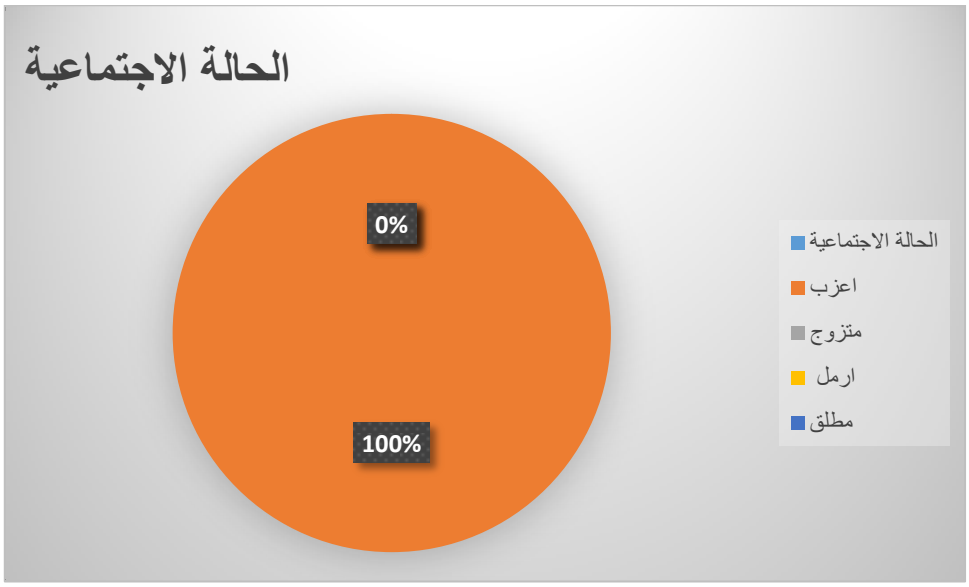
الشكل رقم (3): خصائص العينة حسب المؤهل العلمي.



من خلال الشكل رقم (3) نلاحظ رتبة ليسانس اخذت اعلى نسبة مشاركة بنسبة 54%على خلاف الماستر الذي اخذ نسبة 43% و الدكتوراه اخذت نسبة ضئيلة جدا مثلت 3%.

4/الحالة الاجتماعية:

الشكل رقم (4): خصائص العينة حسب الحالة الاجتماعية.



نلاحظ من خلال الشكل رقم (4) ان الأكثرية الغالبة من فئة اعزب التي مثلت نسبة 100% في حين لم تسجل باقي الحالات أي نسبة .

4- أداة الدراسة:

تمثلت أداة الدراسة في استبيان تم إنشاؤه عبر تطبيق (GOOGLE DRIVE ونشره عبر تطبيق فيسبوك في مجموعات خاصة بشعبة علم النفس وعلوم التربية و اعتمدت الباحثة على دراسة مريم قويدر بعنوان (اثر الألعاب الالكترونية علة السلوكيات لدى الاطفال) ودراسة دراسة (دلال عبدالعزيز الحشاش)،(2008): بعنوان (اثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية بدولة الكويت) و دراسة رغداء

نعيسة بعنوان (الاغتراب النفسي وعلاقته بالامن النفسي دراسة ميدانية على من الطلبة جامعة دمشق القاطنين بالمدينة الجامعية) من خلال الدراسات السابقة ينقسم انشاء الاستبيان الى ثلاث محاور وهي كالاتي:

المحور الأول: يتضمن البيانات الشخصية (الجنس ، المؤهل العلمي ، الحالة الاجتماعية ، التخصص).

المحور الثاني: ويتضمن الألعاب الالكترونية ويتكون من 16 بند .

المحور الثالث : الاغتراب النفسي ويتضمن 16 بند.

وتم الاعتماد على سلم ليكارت الثلاثي: متوفرة بدرجة منخفضة، متوفرة بدرجة متوسطة، متوفرة بدرجة كبيرة.

وتم حساب المدى:

موافق ← 1-1,66.

موافق الى حد ما ← 1,67-2,33

غير موافق ← 2,34-3.

ومن اجل حساب صدق وثبات الأداة تم تطبيقها على عينة من 11 طالبا من اصل عينة الدراسة تم استبعادهم من الدراسة الأساسية.

1-حساب صدق الاتساق الداخلي:

الجدول رقم (1)

	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	
س1	.590	.138	
س2	.672	-.447-	
س3	.536	.556	
س4	.633	-.447-	
س5	.577	.302	
س6	.625	-.194-	
س7	.565	.523	
س8	.560	.778	
س9	.560	.778	
س10	.577	.240	
س11	.553	.639	
س12	.596	.051	
س13	.533	.545	

س14	.558	.546	
س15	.556	.369	
س16	.628	-.091-	
الأبعاد	. 542.	1.000	

الجدول رقم (2)

	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation
ص1	.725	.552
ص2	.711	.647
ص3	.737	.107
ص4	.715	.560
ص5	.708	.686
ص6	.729	.320
ص7	.729	.320
ص8	.730	.287
ص9	.735	.147
ص10	.731	.330
ص11	.717	.585
ص12	.718	.509
ص13	.717	.659

ص14	.719	.603
ص15	.720	.547
ص16	.707	.712
الاغتراب الذ. فسي	.821	1.000

من خلال الجدول (1) و(2) نلاحظ ان معامل الفا كرومباخ للألعاب الاكترونية 0,54 اما معامل الفا كرومباخ للاغتراب النفسي فهو 0.82 بالتالي فان هذه القيم تعتبر مقبولة في الدراسات الاجتماعية والنفسية.

5- الأساليب الإحصائية:

قامت الباحثة بالاعتماد على أسلوب الانحدار الخطي في تحليل البيانات لمعرفة اثر الالعاب الالكترونية في رفع درجة الاغتراب النفسي لدى عينة الطلبة الجامعين في جامعة –المسيلة –. وأسلوب الانحراف المعياري و معامل الارتباط برسون .

الفصل الثاني: مناقشة و تحليل النتائج:

-**عرض وتفسير وتحليل نتائج الفرضية الأولى:** توجد اثر ذو دالة احصائية بين الألعاب الالكترونية و درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعين.

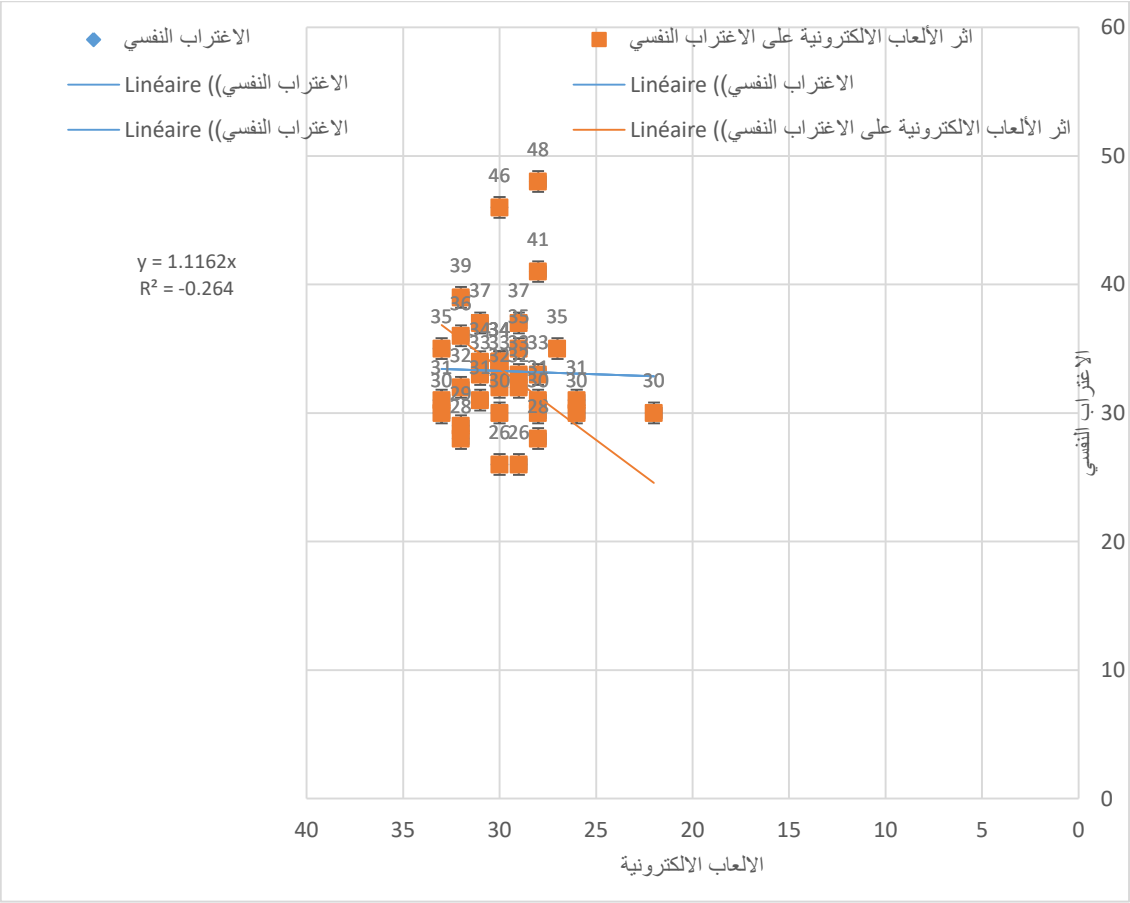
ومن اجل التحقق من الفرضية تم حساب الانحدار الخطي البسيط ، والجدول رقم (1) يمثل نتائج الفرضية.

الجدول رقم (3) الانحدار الخطي بين الألعاب الالكترونية والاغتراب النفسي

متغيرات	معامل الارتباط برسونPr	القيمة المحسوبةTالمحسوبة	قيمة المجدولةTالمجدولة	درجة الحرية	مستوى المعنوية
الألعاب الالكترونية والاغتراب النفسي	0،87	3.14	0,87	33	0,05

نلاحظ من خلال الجدول رقم (3) ان قيمة معامل الارتباط برسون بلغ 0,87 و قيمة T (3.13)المحسوبة

اما المجدولة بلغت 0,87 عند درجة الحرية 33 و مستوى المعنوية 0,05 مما يؤكد وجود علاقة دالة احصائيا بين الألعاب الالكترونية و الاغتراب النفسي.



المخطط رقم(5) يوضح أثر الألعاب الالكترونية على الاغتراب النفسي.

نلاحظ من خلال المخطط رقم (5) ان النقاط كلها مجمعة حول الخط وقريبة منه ، وأخرى وقعت على الخط تماما مما يدل على ان البواقي توزيع طبيعي .

من خلال ما سبق من الجدول رقم (3) و المخطط رقم(5) يتضح وجود اثر ذو دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية و درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة في جامعة المسيلة و تتفق هذه الدراسة مع دراسة مريم قويدر (2012) ومن بين النتائج التي هذه توصلت الدراسة ان للألعاب الالكترونية تاثير على سلوك الطفل فهي تعمل وبتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في الطفل.

2-عرض وتحليل وتفسير نتائج الفرضية الثانية:

البنود	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة22
اشعر بالوحدة عندما اكون بين اسرتي	2,28	0,69	1
افضل ان اعيش في اي بلد اخر غير الذي اعيش فيه	1,88	0,78	14
انفذ قراراتي دون الاهتمام بالمعايير الاجتماعية	2,14	0,63	7
اشعر بعدم الانتماء للكلية التي ادرس فيها	2,20	0,78	3
اشعر انني مسلوب الإرادة	2,14	0,79	6
مصلحتي فوق كل اعتبار	2,02	0,81	11
اعتقد ان الاخرين يشعرون انني لا احب لهم ما احب لي نفسي	2,17	0,69	5
استغرق في التفكير بنفسي ومشكلاتي	2,11	0,74	8
اتخذ قراراتي بنفسي دون استشارة الاخرين	1,88	0,66	15
اعتقد انه لا معنى لسعي الناس وكدهم في الحياة	2,17	0,73	4
اعيش دون التخطيط لمستقبلي	2,08	0,73	10
اعتقد انه لا اهمية لوجودي على قيدي الحياة	2,22	0,79	2
اشعر انني منعزل عن الناس من حولي	2	0,67	12
اعتقد ان المجتمعات التي لا تخضع للقيم تنعم بالحرية	1,97	0,81	13
اشعر انني مقيد في الحياة	2,11	0,66	9

اشعر بالغربة عندما اكون مع زملائي	1,82	0,73	16
المجموع	2,07	0,68	

من خلال الجدول رقم (4) يتضح ان جميع فقرات (بنود) الاغتراب النفسي وقعت ضمن المجال [1,97 – 2,33] أي ان المستجيبين موافق الى حد ما على الفقرات، ونلاحظ كذلك ان المتوسط الحسابي العام للفقرات بلغ 2,07 بانحراف معياري قدر ب:0,68 ، وهذا يوضح ان الطلبة الجامعين في تخصص علم النفس وعلوم التربية لديهم مستوى متوسط من الاغتراب النفسي.

وتتفق هذه الدراسة مع دراسة (أبو عمرة 2013) التي توصلت الى ان الاغتراب الذي بلغ

59 بالمئة لدى طلبة الجامعات، ودراسة(أورو زكو 2013) التي أظهرت نماذج المعادلة الهيكيلية انه خلال مرحلة المراهقة المبكرة يحدث التناقض بسبب الممارسات الوالدية غير الداعمة مما يزيد الشعور بالاغتراب بين الإباء والابناء والذي بدوره اثر على مستوى الاكتئاب.

نتائج الدراسة:

نتائج الفرضية الأولى: وجود اثر ذو دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية و درجة الاغتراب النفسي، ويبلغ معامل الارتباط برسون 0,82 و Tc=3.14

وهذه اثبتت وجود اثر دال احصائيا للألعاب الالكترونية على درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعين في جامعة مسيلة.

نتائج الفرضية الثانية: سجلت الدراسة مستوى متوسط لدرجة الاغتراب النفسي قدرت ب:2,07 للبنود بانحراف معياري قدر ب:0,68 وبالتالي وجود درجة متوسطة للاغتراب النفسي لدى طلبة جامعة محمد بوضياف المسيلة.

الاقتراحات:

1/ على الباحثين والمختصين تسليط الضوء على العوامل والأسباب التي تدفع الطلبة الى الشعور بالاغتراب النفسي و دراستها و محاولة إيجاد طرق لمعالجتها.

2/ توفير مراكز للتوجيه النفسي خاص بالطلبة خاصة في الاقامات الجامعية.

3/ ضرورة توعية الطلبة الى اخطار الألعاب الالكترونية وما لها من سلبيات على الصحة الجسدية والنفسية.

4/ تثقيف وتوجيه الطلبة الى ما يطرا على ثقافتنا وقيمنا من فكر مستحدث مع تدريبهم على المواجهة.

5/ اجراء برامج اجتماعية تضم كل فئات الطلبة للتخفيف من الاغتراب النفسي.

خـاتـــــــــــــمة

خـاتـمـــــــــة:

تناولت هذه الدراسة موضوع يعد من المواضيع الحديثة، المتمثل في اثر الألعاب الالكترونية في رفع درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعين، من خلال اجراء هذه الدراسة على عينة من الطلبة الجامعين في جامعة المسيلة، حيث يمكن القول ان الألعاب الالكترونية تعتبر وسيلة جديدة وحديثة، لها مميزات عديدة كما انها تحتوي على تقنيات و تطبيقات عالية الجودة .

و قد نالت الألعاب الالكترونية في الآونة الأخيرة شهرة عالية ما ساهم في سرعة انتشارها في الأوساط الاجتماعية على الرغم مما تخلفه من اثار سلبية على الافراد خاصة والمجتمع بشكل عام، كما تمكنت من السيطرة على عقول الطلبة وجذبهم لاستخدامها في ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية، وقد ساهمت هذ الأخيرة في ظهور العديدة من المشاكل والاضطرابات النفسية نذكر على وجه الخصوص بالاغتراب النفسي كظاهرة نفسية حديثة الظهور والذي وصف بانه: شعور الفرد بالوحدة والغربة وانعدام علاقات المحبة او الصداقة مع الاخرين.

هذا ما دفع الباحثة لاجراء هذه الدراسة لتفتح افاق جديدة امام المختصين لدراسات أخرى اكثر عمقا في هذا المجال، كالقيام بدراسات حول لعبة الجوبجي ولعبة اللورد و غيرها من الألعاب، وتاثيراتها السلبية على الفئات العمرية، ومحاولة وضع استراتيجيات للحد من اثارها.

قائمة المراجع:

1/عبد الله عبد الله (2008): الاغتراب النفسي وعلاقته بالصحة النفسية لدى طلاب الجامعة: دراسة ميدانية على عينة من طلاب الجامعة في الجزائر العاصمة)، (رسالة ماجيستر)، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة الجزائر (بن يوسف بن خدة).

2/عطية عطية محمد (2009): الاغتراب النفسي والطمأنينة النفسية والدافع للإنجاز لدى المعاقين بصريا (دراسة عاملية)، (مقال)، مجلة علم النفس المعاصر والعلوم الإنسانية.

3/فلاق احمد (2009): الطفل الجزائري والعاب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات، (رسالة دكتوراه)، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

4/ جديدي زليخة (جوان 2012): الاغتراب (مقال)، مجلة العلوم الإنسانية و الاجتماعية، العدد الثامن، جامعة وادي سوف ، الجزائر.

5/ قويدر مريم (2012): اثر الألعاب الاكترونية على السلوكيات لدى الأطفال (دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة)، (رسالة ماجيستر)، كلية العلوم السياسية و الاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

6/ جامعة الازهر (2015): الاغتراب النفسي وعلاقته بظهور السلوك العدواني لدى طلبة المدارس الحكومية و الخاصة، مجلة كلية التربية، العدد164، الجزء الرابع.

7/ كباحة إبراهيم عادل سناء (2015): التغيير القيمي وعلاقته بهوية الذات و الاغتراب النفسي لدى طلبة الثانوية العامة في قطاع غزة ، (رسالة ماجيستر)، كلية التربية، قسم علم النفس –ارشاد نفسي، الجامعة الإسلامية غزة.

8/ مقدم فاطمة الزهراء (2015): دورة الارشاد والتوجيه المدرسي في الحد من ظاهرة الإدمان على الانترنت وعلاقتها بالاغتراب النفسي (دراسة ارتباطية فرقية لتلاميذ السنة الثالثة ثانوي بثانوية محمد لعماري البيض)، (رسالة ماستر LMD)، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، سعيدة(الجزائر).

9/ بن مرزوق نوال؛ سعادو سناء (2016): الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بظاهرة العنف المدرسي، (رسالة ماستر LMD)، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة الجيلاني بونعامة، خميس مليانة(الجزائر).

10/ الواعر دلال (2017): تاثير الألعاب الاكترونية على سلوك الطفل الجزائري (دراسة ميدانية على عينة من الاولياء لمدينة عين مليلة – ام البواقي_)، (رسالة ماستر LMD)، جامعة العربي بن المهيدي- ام البواقي.

المواقع:

https://www.mobtada.com/details/913795

الملاحق

جامعة محمد بوضياف المسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: علم النفس

تخصص: علم النفس العيادي

الاستبيان

عنوان الدراسه:

اثر الألعاب الالكترونية في رفع درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعيين – دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة محمد بوضياف شعبة علم النفس نموذجا -

اعزائي الطلبة .....

في ظل سياسة الحجر الصحي التي فرضتها الحكومة من اجل الحفاظ على صحة مواطنيها وتصدي لفيروس الكوفيد19، نرجو منك المساهمة من اجل اجراء هذه الدراسة ونرجو منكم الإجابة على البنود، ونحيطكم علما ان الإجابة التي تدلون بها سوف تكون في كنف السرية، وانا اقدرمشاركتكم في هذه الدراسة.

المحور الأول: البيانات الشخصية

الجنس:

ذكر ☐ انثى ☐

التخصص:

علم النفس ☐ علوم التربية ☐

المؤهل العلمي:

ليسانس ☐ ماستر ☐ دكتوراه ☐

الحالة الاجتماعية:

اعزب ☐ متزوج ☐

ارمل ☐ مطلق ☐

المحور الثاني: الألعاب الالكترونية

قائمة الملاحق

1/ كيف أصبحت بعد اللعب بالالعاب الالكترونية:

انطوائي ☐

اجتماعي ☐

عدواني ☐

2/ ما نوع الألعاب التي تلعبها:

القتال -العنف- السرقة ☐

مغامرات السيارات ☐

العاب تفكير وتخطيط ☐

3-هل تفضل اللعب مع :

منفردا ☐

الأصدقاء ☐

متعدد اللاعبين ☐

4-ماذا تستخدم للعب؟

ايباد ☐

اندرويد ☐

حاسوب ☐

5-هل تؤيد ان ينتقل التعليم من الكتب الى الاجهزة الالكترونية؟

نعم ☐

لا ☐

6-كم ساعة تقضيها في الالعاب الالكترونية؟

اقل من ساعة ☐

ساعة ☐

اكثر من ذلك ☐

7-كيف تتحصل على هذه الالعاب؟

التحميل من الانترنت ☐

الشراء ☐

الاستعارة ☐

8-ما الذي يعجبك في الالعاب الالكترونية؟

بطل اللعبة ☐

الاحداث الموجودة في اللعبة

الألوان ونوعية الصور

9-ماذا تعلمت من الالعاب الالكترونية؟

الاخلاق الحميدة

التحدي

تطوير المهارات

10-بما تشعر عندما تتوقف عن اللعب؟

ضعف البصر

الام في الظهر

القلق والتوتر

11-عندما تخسر في الالعاب الالكترونية:

تتوقف عن اللعب

تستمر في اللعب حتى تفوز مرة أخرى

تنتقل الى العاب أخرى

12-كيف تتعرف على آخر الاصدرات؟

الانترنت

الأصدقاء

التلفاز والجرائد

13-بما تشعر وانت تلعب الالعاب الالكترونية؟

الفرح والسرور

الغضب والنرفزة

الحماس والحيوية

14-هل سبق لك ان قلدت بطل لعبة؟

نعم

لا

15-لماذا تمارس الالعاب الالكترونية؟

حب الفضول

تنمية الذكاء

تطوير الموهبة

16-من تفضل اكثر؟

الألعاب الالكترونية ☐

التحدث مع العائلة ☐

مواقع التواصل الاجتماعي ☐

المحور الثالث: الاغتراب النفسي

البنود	موافق	موافق الى حد ما	غير موافق
اشعر بالوحدة عندما اكون بين اسرتي			
افضل ان اعيش في اي بلد اخر غير الذي اعيش فيه			
انفذ قراراتي دون الاهتمام بالمعايير الاجتماعية			
اشعر بعدم الانتماء للكلية التي ادرس فيها			
اشعر انني مسلوب الارادة			
مصلحتي فوق كل اعتبار			
اعتقد ان الاخرين يشعرون انني لا احب لهم ما احب لي نفسي			
استغرق في التفكير بنفسي ومشكلاتي			
اتخذ قراراتي بنفسي دون استشارة الاخرين			
اعتقد انه لا معنى لسعي الناس وكدهم في الحياة			
اعيش دون التخطيط لمستقبلي			
اعتقد انه لا اهمية لوجودي على قيدي الحياة			
اشعر انني منعزل عن الناس من حولي			
اعتقد ان المجتمعات التي لا تخضع للقيم تنعم بالحرية			
اشعر انني مقيد في الحياة			
اشعر بالغربة عندما اكون مع زملائي			

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: علم النفس...

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28 جويلية 2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها

تصريح شرفي

خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): خليدة غرابي

الصفة: طالب، ~~أستاذ باحث، باحث دائم~~:

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 119941001005900

والصادرة بتاريخ: 2009/07/14

عن دائرة: مقرة

المسجل (ة) بكلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم: علم النفس

والمكلف (ة) بإنجاز أعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، أطروحة دكتوراه)، عنوانها: أثر الأعباء الأكاديمية في رفع درجة الاغتراب النفسي لدى الطلبة الجامعيين (دراسة ميدانية بجامعة محمد بوضياف بالمسيلة كلية علم النفس نموذجا).

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 2021/05/30

إمضاء المعني