جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا

كلية الدراسات العليا

بحث مقدم لنيل درجة الماجستير في علوم الاتصال _ تخصص الوسائط المتعددة

بـــعنـــوان:

فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني

(دراسة وصفية تحليلية على عينة من خبراء في الاعلام وعلم الاجتماع وعلم النفس)

(في الفترة من ديسمبر–2020 م الى نوفمبر –2021م)

Effectiveness of Multimedia in Raising

Awareness of the Dangers of Electronic addiction

(Descriptive and analytical Study on a Sample of Experts in Media , Sociology and Psychology in the Period from December 2020 to November 2021)

إعداد الطالبة :

نسيبة حسن هارون علي

إشراف دكتورة:

إسراء عمر إبراهيم إدريس

السودان–الخرطوم

1443هـ – 2022م

بسم الله الرحمن الرحيم

الإستهلال

الآية الكريمة

قال تعالى :

﴿ وَلَا تَقْفُ مَا لَيسَ لَكَ بِهِ علْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَر وَالفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولاً36﴾

صدق الله العظيم

سورة الإسراء– الآية رقم (36)

الإهداء

إلى من أبصرت بها طريقي ..... واستمديت منها قوتي واعتزازي بذاتي ..

إلى الكفاح الذي لا يتوقف .....الشامخة التي علمتني معني الإصرار .....

وأن لا شيء مستحيل في الحياة مع قوة الإيمان والتخطيط السليم .....

إلى ينبوع العطاء المتفاني مدى عمري ...إلى والدتي الغالية من ساندتني في صلاتها ودعائها أمد الله في عمرها طيبة مصطفى محمد وجزاها الله عني خير الجزاء.....

إلى والدي العزيز الذي علمني أن الدنيا كفاح وسلاحها العلم والمعرفة.....

إلى من وهبني الله نعمة وجودهم في حياتي إلى العقد المتين من كانوا عوناً لي في رحلة بحثي السند والعضد والساعد إخواني وأختي أزف لكم الإهداء حباً ورفعة

إلى الأستاذ عثمان خالد سليمان الذي كان خير عون لي في مسيرتي .....

إلى صديقاتي إليكم جميعاً أهُدي أطيب كلمات الشكر والعرفان على دعمكم وسندكم

وأخيراً إلى كل من ساعدني ، إلى كل من علمني حرفاً وكان له دور من قريب أو بعيد في إتمام هذه الدراسة ، سائله المولي عز وجل أن يجزى الجميع خير الجزاء في الدنيا والآخرة.

الباحثة

شكر وعرفان

الحمد لله والشكر أولاً وأخيراً لله سبحانه وتعالى وشكره على ما تفضل به من نعم وتوفيق الذي وفقني في أعداد هذا البحث وإخراجه في صورته النهائية ، وإمتثالاً لقوله صلى الله عليه سلم: (من لا يشكر الناس لا يشكر الله) وإعترافاً مني بضرورة رد الجميل إلى أهله ، أتوجه بجزيل الشكر والعرفان لكل من أسهم في إنجاز هذا البحث وإخراجه في صورته النهائية ، فالشكر موصول لمنارة العلم وقلعة المعرفة جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا وكذلك جزيل الشكر لكلية الدراسات العليا وكلية علوم الاتصال متمثلة في قسم الوسائط المتعددة وأخص بالشكر والتقدير الدكتورة/ إسراء عمر إبراهيم المشرفة على هذا البحث سائله الله أن يجزيها خير الجزاء وأن يجعله في ميزان حسناتها.

والشكر موصول أيضاً لأُسرة مكتبة كليتي علوم الاتصال بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا والمكتبة الوطنية بجامعة الخرطوم ، والمكتبة الوطنية المركزية ، ومكتبة كلية الحاسوب بجامعة النيلين ، وكلية الآداب بجامعة النيلين وجزيل شكري للجنة تحكيم هذا البحث.

والشكر للدكتور عبدالمولى موسى محمد دكتور الاعلام بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا والجامعات السودانية الأُخرى الذي تفضل علي بالرعاية والمعلومات اللازمة لإنجاز هذا البحث ودكتورة إيمان يحيي هارون محمد الأستاذ المساعد بجامعة أفريقيا العالمية قسم علم النفس ، ودكتور المهدي سليمان المهدي الأستاذ المساعد بكلية علوم الاتصال –قسم الصحافة والنشر بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، ودكتور بكري المكي الأستاذ المساعد بكلية علوم الاتصال – قسم الصحافة والنشر ، والشكر موصول أيضاً لمحكمي استبانة هذا البحث ، أ.د مجذوب بخيت الأستاذ المشارك بكلية علوم الاتصال بكلية علوم الاتصال – جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ود. بكري المكي الأستاذ المساعد بكلية علوم الاتصال– قسم الصحافة

والنشر و د. أسامة حسب الرسول الأستاذ المساعد بكلية علوم الاتصال – جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا

والشكر موصول أيضاً للجنة مناقشة السمنارات ، وختاماً أعتزر لكل من ساهم وأسدى إلي معروفاً ولم أذكر إسمه سهواً، وآخر دعواى أن الحمدلله رب العالمين الذي وفقنا لما يحب ويرضى.

قائمة المحتويات

العنوان	رقم الصفحة
البسملة	أ
الاستهلال	ب
الإهداء	ج
الشكر والعرفان	د
قائمة المحتويات	هـ_ و
قائمة الجداول والاشكال	ز_ ي
قائمة المختصرات	ك
قائمة الملاحق	ل
المستخلص	م
Abstract	ن
الإطار المنهجي	
المقدمة	1
فكرة البحث وأسباب اختيار موضوعه	2
مشكلة البحث	3-2
اهمية البحث	3

اهداف البحث	4
أسئلة البحث	5–4
منهج البحث	5
أدوات البحث	6–5
حدود البحث	6
مجتمع وعينة البحث	7
مصطلحات البحث	9–7

مصطلحات ذات صلة بالبحث البحث	9–10
الدراسات السابقة	10–14
النظرية الموجهة للبحث	15
الفصل الثاني الوسائط المتعددة	
المبحث الأول : مفهوم وأنواع الوسائط المتعددة	16_35
المبحث الثاني : عناصر وأنظمة الوسائط المتعددة	36_56
المبحث الثالث : خصائص وتطبيقات الوسائط المتعددة	57_75
الفصل الثالث الإدمان الإلكتروني	
المبحث الأول : المفاهيم المتعلقة بالإدمان الإلكتروني	76_96
المبحث الثاني : أنواع الإدمان الإلكتروني	97_118
المبحث الثالث : الوسائط المتعددة والتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني	119_142
الفصل الرابع الدراسة الميدانية	
اولاً: المجتمع المبحوث	143_145
ثانياً: الإجراءات المنهجية للدراسة	146_149
ثالثاً: عرض وتفسير الجداول	150_179
رابعاً: النتائج	180
خامساً: التوصيات	181_182
سادساً: المصادر والمراجع	183_189

الملاحق

قائمة الجداول

جدول رقم	الموضوع	رقم الصفحة
1	مقياس صدق وثبات الاستبيان	150
2	نوع أفراد عينة الدراسة	152
3	الفئة العمرية لعينة الدراسة	153
4	المهنة لإفراد عينة الدراسة	154
5	التخصص العلمي لإفراد عينة الدراسة	155
6	المستوى التعليمي لإفراد عينة الدراسة	156
7	سنوات الخبرة لإفراد عينة الدراسة	157
8	أصبح الإنترنت مهماً لكل مناشط الحياة	158
9	يؤثر الإنترنت سلباً على الصحة النفسية والبدنية	159
10	هناك أستخدم لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم	160
11	لمواقع التواصل قدرة فائقة على إكتساب الأفكار والتأثير على القيم المجتمعية	161
12	ساهم تبادل المواد الممنوعة (فكرية أو سلوكية) بين المستخدمين في إدمانهم لها وبالرغم من وجود الرقابة والقانون الذي يعاقب مرتكبيها	162
13	إدمان مواقع التواصل الاجتماعي واحد من أهم الأسباب التي تؤدي للإدمان الإلكتروني	163

14	أدى وجود مستخدمي الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة إلى حالة من الإدمان الإلكتروني	164
15	يوضح يؤدي الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات التلفاز الى الإدمان الإلكتروني	165
16	ساهم توفر الأجهزة والهواتف الذكية وسهولة استعمالها الى حالة من الإدمان الإلكتروني	166
17	زاد غياب التوعية والإرشاد وضعف الرقابة الذاتية من الإدمان الإلكتروني	167
18	يعتبر الفراغ والعطالة من أهم اسباب الإدمان الإلكتروني	168
19	يساهم ضعف الرقابة من قبل الجهات المسؤولة بصورة فاعلة في الإدمان الإلكتروني	169
20	قيام مؤسسات التنشئة الاجتماعية بملء فراغ الشباب سيؤدي للتقليل من الإدمان الإلكتروني	170
21	تقوم وسائل الإعلام بدور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني	171
22	تعتبر الرقابة الذاتية للمستخدم بضرورة الاستخدام الأمثل لهذه الأجهزة من أهم أسباب التقليل للإدمان الإلكتروني	172
23	للوسائط المتعددة دور مهم في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني	173
24	تساهم المواد التي تعرض في وسائل التواصل الاجتماعي في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني	174
25	عرض المواد البصرية والبوسترات التوعوية يزيد الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني بين المستخدمين	175
26	إنشاء صفحات وقنوات متخصصة على منصات التواصل الاجتماعي في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني تساهم في تقليل مخاطر الإدمان	176

	الإلكتروني	
27	يقلل أنتاج فيديوهات الرسومات المتحركة التوعوية مخاطر الإدمان الإلكتروني	177
28	يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية للمحور الأول(التعاطي مع شبكة الإنترنت)	178
29	المتوسطات والانحرافات المعيارية للمحور الثاني (الإدمان الإلكتروني وانعكاساته على المستخدمين)	179–180
30	المتوسطات والانحرافات المعيارية المحور الثالث (فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الالكتروني)	181

قائمة الأشكال

شكل رقم	الموضوع	رقم الصفحة
1	نوع أفراد عينة الدراسة	152
2	الفئة العمرية لعينة الدراسة	153
3	المهنة لإفراد عينة الدراسة	154
4	التخصص العلمي لإفراد عينة الدراسة	155
5	المستوى التعليمي لإفراد عينة الدراسة	156
6	سنوات الخبرة لإفراد عينة الدراسة	157
7	أصبح الإنترنت مهماً لكل مناشط الحياة	158
8	يؤثر الإنترنت سلباً على الصحة النفسية والبدنية	159

9	هناك أستخدم لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم	160
10	لمواقع التواصل قدرة فائقة على إكتساب الأفكار والتأثير على القيم المجتمعية	161
11	ساهم تبادل المواد الممنوعة (فكرية أو سلوكية) بين المستخدمين في إدمانهم لها وبالرغم من وجود الرقابة والقانون الذي يعاقب مرتكبيها	162
12	إدمان مواقع التواصل الاجتماعي واحد من أهم الأسباب التي تؤدي للإدمان الإلكتروني	163
13	أدى وجود مستخدمي الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة إلى حالة من الإدمان الإلكتروني	164
14	يؤدي الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات التلفاز الى الإدمان الإلكتروني	165
15	ساهم توفر الأجهزة والهواتف الذكية وسهولة استعمالها الى حالة من الإدمان الإلكتروني	166
16	زاد غياب التوعية والإرشاد وضعف الرقابة الذاتية من الإدمان الإلكتروني	167
17	يعتبر الفراغ والعطالة من أهم اسباب الإدمان الإلكتروني	168
18	يساهم ضعف الرقابة من قبل الجهات المسؤولة بصورة فاعلة في الإدمان الإلكتروني	169
19	قيام مؤسسات التنشئة الاجتماعية بملء فراغ الشباب سيؤدي للتقليل من الإدمان الإلكتروني	170
20	تقوم وسائل الإعلام بدور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني	171
21	تعتبر الرقابة الذاتية للمستخدم بضرورة الاستخدام الأمثل لهذه الأجهزة من أهم أسباب التقليل للإدمان الإلكتروني	172

22	للوسائط المتعددة دور مهم في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني	173
23	تساهم المواد التي تعرض في وسائل التواصل الاجتماعي في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني	174
24	عرض المواد البصرية والبوسترات التوعوية يزيد الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني بين المستخدمين	175
25	إنشاء صفحات وقنوات متخصصة على منصات التواصل الاجتماعي في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني تساهم في تقليل مخاطر الإدمان الإلكتروني	176
26	يقلل أنتاج فيديوهات الرسومات المتحركة التوعوية مخاطر الإدمان الإلكتروني	177

قائمة المختصرات

المفردة	معنى المختصر	رقم الصفحة
HTML	تقنية النص المترابط	26
CPU	وحدة المعالجة المركزية	27
Link	الروابط التي تستخدم بين المعلومات والتي يمكن من خلالها الانتقال والقفز بين المعلومات	33
Ascii	هو نظام ترميز من 7 بت يستخدم سبعة ارقام ثنائية القاعدة.	31

Hyper Text	النص المترابط أو الفائق	32
Bytes	هي وحدة معلومات رقمية في الحاسوب وفي الإتصالات.	36
Bits	هي الوحدة الأساسية للمعلومات في الكمبيوتر .	36
KHZ	هو وحدة قياس التردد لدى نظام الوحدات الدولي	36
MB3	طريقة حديثة لتخزين ملفات الصوت والموسيقى على الحاسب	39
PC	الكمبيوتر الشخصي المعتاد	40
TXT	امتداد ملف نصي	41
VR	برنامج التعريف الصوتي	44
MIDI	نظام الربط الرقمي	53
CD-ROM	الأقراص المدمجة مسطحة	54
c++	لغات حاسوب	76
OCR	هي برمجية تستخدم لتحويل الصور والنصوص المكتوبة باليد الى نصوص يستطيع الحاسب معالجتها.	77

قائمة الملاحق

الملحق	الموضوع
ملحق رقم(1)	إستمارة الاستبيان
ملحق رقم (2)	قائمة المحكمين الذين حكموا أداة جمع البيانات (الاستبانة)
ملاحق رقم (3)	أسئلة المقابلة

.

مستخلص البحث:

أسم الباحثة: نسيبة حسن هارون على
الإيميل: nusibahassanharoun@gmail.com
عنوان البحث: فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني (دراسة وصفية تحليلية على عينة من خبراء في الاعلام وعلم الاجتماع وعلم النفس ، في الفترة من ديسمبر –2020 م الى –2021م) .

جاءت هذه الدراسة بعنوان فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني، وهدفت الدراسة إلى معرفة فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني والتعرف على مفهوم الإدمان الإلكتروني ومخاطره على المستخدمين وإستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لأنه الأنسب لبحوث الاتصال والأعلام والمنهج التاريخي لتتبع تطور ظاهرة الإدمان الإلكتروني .

وإستخدمت الباحثة العديد من أدوات البحث العلمي منها الملاحظة والمقابلة وإداءة الاستبيان لجمع عينة البحث والتي تكونت من (30) من الخبراء والمختصين في الاعلام وعلم النفس وعلم الاجتماع.
وقد شملت الدراسة على ثلاث فصول نظرية (حيث تناول الفصل الأول الإطار المنهجي ، و الفصل الثاني الوسائط المتعددة ، و الفصل الثالث الإدمان الإلكتروني، وفصلاً رابعاً فيه الدراسة التطبيقية.

وقد خلصت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها، ويعتبر أن الإنترنت والإلكترونيات والتقنيات الحديثة ميزة من ميزات العصر الجديد، أصبحت مواقع التواصل الإجتماعي ملاذاً وملجأً لكثير من الشباب هروباً من مشكلات المجتمع، وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة الألعاب وأن غياب التوعية والإرشاد وضعف الرقابة الذاتية زاد من مخاطر الإدمان الإلكتروني على المستخدمين.

وعلى ضوء هذه الدراسة توصي الباحثة بما يلى: يجب على الوالدين تنشئة الأبناء تنشئة اجتماعية سليمة، التوعية الكاملة والمستمرة للشباب داخل المدارس والجامعات وعلى الأسرة دوراً كبيراً فيها حتى يلم الأبناء بكل المعلومات عن الإدمان الإلكتروني و إهتمام أكثر لوسائل الإعلام بظاهرة الإدمان الإلكتروني وبث برامج توعية تساعد على حل مشاكل هذه الظاهرة.

Abstract

Researcher's name: Nusaiba Hassan Haroun Ali

Email: nusibahassanharoun@gmail.com

Research title: Effectiveness of Multimedia in Raising Awareness of the Dangers of Electronic Addiction (Descriptive and analytical Study on a Sample of Experts in Media, Sociology and Psychology, from December-2020 to November 2021)

This study came under the title The Effectiveness of Multimedia in Awareness of the Risks of Electronic Addiction.

The study aims to find out how the effectiveness of multimedia in raising awareness of the dangers of electronic addiction and to identify the concept of electronic addiction and its risks to users.

The researcher used many scientific research tools, including observation, interview and questionnaire performance to collect the research sample, which consisted of (30) experts and specialists in media, psychology and sociology in the state.

The study included three theoretical chapters (where the first chapter dealt with the methodological framework, the second chapter is multimedia, and the third chapter deals with electronic addiction and a fourth applied chapter.

The study concluded several results, the most important of which are:

The electronics and modern technologies are a feature of the new era. Social networking sites have become a haven and refuge for many young people to escape from the problems of society. There is a relationship between the violent behavior of the child and the scenes of violence that he sees on the games screen and that the lack of awareness Counseling and weak self-censorship increased the risks of electronic addiction to users

In the light of this study, the researcher recommends the following: Parents should bring up their children in a sound social upbringing, full and continuous awareness of young people in schools and universities, and the family has a major role in it so that the children become aware of all the information about electronic addiction and more attention to the media about the phenomenon of electronic addiction and broadcasting awareness programs that help To solve the problems of this phenomenon.

الفـصل الأول

الإطـار المـنهـجي

المقدمة:

أحدثت التطورات التكنولوجية الحديثة نقلة نوعية وثورة حقيقة في عالم الاتصال الامر الذي جعل أفراد المجتمع يعيشون في عالم تقني ومجتمع إفتراضي سيطر على أكثر إهتمامتهم والكثير من أوقاتهم، أضحت تلك التقنيات تشكل خطراً على مستخدميها وتحولت بعد أن كانت أداة اتصال وتواصل إلى لهو وترفيه أدت إلى مشكلات صحية ونفسية نتج عنها حالات الإدمان على الإجهزة الإلكترونية والذكية والتي قد تؤدي إلى نتائج سلبية كثيرة ، ولا شك أن ثورة تكنولوجيا الاتصال ساهمت في إحداث التغير والتطور في المجتمع ، وكان الإدمان الإلكتروني احد أهم الأسباب التي أدت إلى تدهور الأوضاع الاجتماعية والثقافية ، من حيث الانماط والسلوك والاخلاق واللغة والهوية حيث أثرت تأثيراً سلبياً عميقاً في المجتمع.

وعملت الوسائط المتعددة على توفير بيئة متميزة تساعد مستخدمي الإنترنت على اكتساب المهارات والخبرات والمعرفة ، كما ساعدت الجمهور للتفاعل مع النصوص (مسموعة أو مرئية) وصوراً ورسوماً كاريكاتورية، وتُتيُح الوسائط المتعددة (Multimedia) إخراج المحتوى إلكترونياً مدعوماً بكافة الوسائط التى تحقق المحتوى من نص وصوت وصورة ورسوم متحركة وتحول استخدام الشبكات الاجتماعية إلى ظاهرة اجتماعية ، مما دفع الباحثة إلى دراستها كظاهرة لها دورها في التغير الاجتماعي سواء كانت هذه التغيرات في أنماط تفكير سلوك الشباب أو العزلة الاجتماعية التي تؤدي إلى الادمان الإلكتروني .

أضحت الإلكترونيات والتقنيات الرقمية الحديثة تحدث تحولاً وتبدلاً في مسيرة المجتمعات على كافة الأصعدة الثقافية والسياسية والإجتماعية، لكنه لابد من الإشارة إلى ضرورة رسم طبيعة العلاقة بين التكنولوجيا والمجتمعات لضمان إتساق التقنية والحداثة مع قيم المجتمع والوصول إلى حالة من التكيف الواعي بينهما ، فإن الأولى بنا أن ندرك مخاطر هذا الإدمان ليس بالإبتعاد كلياً بل بتحديد وقت الإستخدام ، ويمكن القول باننا نعيش اليوم حالة من الإستلاب الفكري الإلكتروني الذي أدى دوراً بارزاً في التأثير على

العقول والإفكار والعادات والتقاليد واللغة والسلوك ما يجعلنا نعيش في حالة من تأرجح ما بين العاطفة والموضوعية ، وما بين العقل والقلب بطريقة غير متوازنة ، فما نشهده اليوم من تطور تكنولوجي هائل وسرعة في تطور أجهزة الاتصال يجعلنا نتساءل الى اين وصلنا ؟ والى أي مدى استفدنا من هذا التطور التكنولوجي؟ وهل اثر علينا بشكل سلبي اكثر منه إيجابي؟ وما هو مستقبل هذه الأجيال والأجيال المستقبلية في ظل هذا التطور التكنولوجي؟ وستبحث هذه الدراسة عن دور الوسائط المتعددة في المساهمة في توعية وتثقيف الناس من خلال إستخدام عناصر وتطبـيقات الوسائط المتعددة في التوعية ومعالجة ظاهرة الإدمان الإلكتروني.

فكرة البحث وأسباب إختيار الموضوع:

تقوم فكرة البحث على أن التطور الكبير لثورة المعلومات لا حدود له بحيث يتخطى التصورات المتوقعة فى المديين الآني والبعيد ، ويتضح ذلك جلياً فى تطور الأدوات والمعدات والأجهزة ، وتفاعل البشر معها وصولاً إلى نهايات تبدو إيجابية بصورة كلية ولكنها فى ذات الوقت عطفت وأدت إلى نتائج سلبية كالإدمان والتأثيرات التى قد تضر المستخدم فى بصره وجسده وسلوكه في الحياة ، وعليه تكون المواكبة لثورة المعلومات واقعاً تفرضه الظروف فى محاورها المختلفة والتعاطى مع سلبيات العولمة أمور حتمية لذات الظروف .

أسباب إختيار الموضوع:

دواعي موضوعية :

يعتبر هذا البحث من البحوث العلمية التي تركز على العديد من أدوات تكنولوجيا الاتصال الحديثة، ومعرفة فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بالإدمان الإلكتروني ، حيث تؤكد كثير من الدراسات العلمية على أهمية استخدام هذه الأدوات وفاعلية الدور الذى تقوم به في النهوض بالمجتمعات ، ومن هنا تنبعث أهمية هذا البحث فالخدمات التي تقدمها الوسائط المتعددة وما أفرزته من أساليب جديدة ومتطورة يمكنها أن تكون أكثر فاعلية إذا تم استخدامها بالطرق العلمية الصحيحة وتسخير كافة الإمكانيات البشرية والمادية لها .

دواعي شخصية:

إهتمت الباحثة بهذا الموضوع لأنها ترى أن هذه الظاهرة إنتشرت فى الآونة الأخيرة بسرعة واضحة وأيضاً تعتبر هذه المعضلة غير ظاهرة للأعيان والمدمن لا يشعر بها، كما جاء إحساس الباحثة بالمشكلة من خلال ملاحظتها لإقبال العديد من فئات المجتمع وخاصة فئة الشباب والأطفال لإستخدام الإنترنت والجلوس عليه لساعات طويلة ، وفي ذلك رأت الباحثة كيفية توظيف الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر هذه الظاهرة ومعالجة هذه المشكلة .

مُشكِلة البحث:

تكمن مشكلة البحث في أن تعاطي المجتمعات المعاصرة لثورة المعلومات بشكل مباشر أو غير مباشر بصورة حتمية نتيجة للتطور الهائل والسريع في مجال تكنولوجيا المعلومات والإتصالات وهذا التطور اصبح

سمة مميزة لهذا العصر مما انعكس علي حياة الأفراد سلبياً وإيجابياً حسب الوضع الذي نعيش فيه ونخص بالذكر فئة الشباب والأطفال ، وإدمان تلك الإلكترونيات يؤدي إلى إضطرابات سلوكية ونفسية مسبباً الكثير من المشكلات الصحية والإجتماعية ويؤدي إلى تقليل التواصل الفعلي بين الأفراد وإدمان مواقع الإنترنت أدى إلى تعويد الإنسان على الإتكال وحبس القدرات الإبداعية وزيادة نسب البطالة، أيضاً إنتشار التكنولوجيا وفر مواد تعرض العنف بين الأفراد سواء كانت مسلسلات أو ألعاب أو مواقع إنترنت وغيرها ، ولاشك إن أكثر الذين يتواجدون حول شبكة الإنترنت ومواقع التواصل الاجتماعي ، وتأخذ أكبر قدر من وقتهم وينتهي بهم الأمر إلي الإدمان الذي يؤدي إلي عزل الشباب عن المجتمع ، وخصوصاً لدي الشباب الذي ترك يواجه الفراغ والبطالة والعجز والإحباط وفقدان الأمل في المستقبل فيبحث عن تقضية وقته في الإعلام الاجتماعي الجديد من واتس اب ، وفيس بوك ، وتوتير وغيرها ، الذي يتحول مع الوقت لإدمان أشبه بإدمان المخدرات لا يمكن الخلاص منه ، وميزة هذا العالم الجديد ، إنه صار واقعاً مفروضاً يؤثر فينا بشكل يومي سواء بالفكرأو بالشكل ، فيصبح الفرد فريسة سهلة التأثير بثقافات وقيم مغايرة ، كما بدت هذه الوسائل بيئة خصبة لضعاف النفوس في تدنيس وتشويه الحقائق وترويج الإشاعات والغش في المجتمع.

وتعتبر الوسائط المتعددة سمة من سمات هذا العصر وأصبحت تمثل واقعاً في جميع مناحي حياتنا اليومية، وأصبح لها دوراً مهماً في حياة الفرد ، لذلك لجأت الباحثة لمعرفة الوظيفة التي يمكن أن تؤديها الوسائط المتعددة في التوعية بخماطر الإدمان الإلكتروني ، لذلك ستقوم الدراسة بالإجابة على مجموعة من الأسئلة منها كيفية توظيف الوسائط المتعددة في التوعية بالمخاطر ومعالجة هذه المشكلة وكيفية التخلص من الأثار السلبية للإدمان الإلكتروني و ماهي النتائج المترتبة على هذه الظاهرة من الناحية الدينية والأخلاقية والاجتماعية والأكاديمية .

أهميــة البحــث:

ترجـع أهميـة البحـث معرفـة فاعليـة الوسـائط المتعـددة فـي التوعيـة بمخـاطر الإدمـان الإلكترونـي لـدى المستخدمين بصفة عامة والشباب بصفة خاصة، والتي أصبحت تتزايد بشكل ملحوظ في الآونة الاخيرة لدى هذه الفئة ، سواء على المستوى الأكاديمي أو الصحي أو العلاقات الاجتماعية والأخلاقيات ، وبدأت هذه الظاهرة في الإنتشار والمتمثلة في نوع جديد من الإدمان ومن خلال أهمية موضوع البحث تظهر أهمية البحث لا سيما يعتبر من الدراسات القليلة التي تناولت موضوع الإدمان الإلكتروني بصورة أوسع وأشمل وطرحه على المجتمع ومعرفة مخاطره وأثاره السلبية والنفسية والصحية والاجتماعية والأكاديمية على المستخدمين.

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلى تحقيق:

1- التعرف على مفهوم الوسائط المتعددة.

2- ما هي أنواع الوسائط المتعددة.

3- التعرف على مفهوم الإدمان الإلكتروني.

4- ما هي أنواع الإدمان الإلكتروني.

5- الوقوف على الأسباب التي تؤدى الى الإدمان الإلكتروني .

6- التعرف اكثر عناصر الوسائط المتعددة إستخدماً من قبل المستخدمين للأنترنت .

7- توضيح تأثير الإدمان الإلكتروني على الصحة والعلاقات الاجتماعية.

8- توعية الشباب بسلبيات الإدمان الإلكتروني وخطورته على المجتمع.

9- التوعية بالإضرار الصحية والبدنية والنفسية والإجتماعية للإدمان الإلكتروني .

10-توضيح المشكلات التي يمكن أن تنتج من الإدمان الإلكتروني بالنسبة للمستخدمين .

11-المساهمة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني باستخدام الوسائط المتعددة .

12-تسليط الضوء على بعض الحلول المناسبة التي تساهم في التوعية بإستخدام تلك الإلكترونيات بشكل يخدم المجتمع والدين والقيم وبالتالي المحافظة علي هوية مجتمعنا.

13-رفـــد المكتبـــة العلمية بدراسة حديثة وحلول مشكلة الإدمان الإلكتروني.

أسئلة البحث:

من موضوع البحث وأهدافه نذكر عدة تساؤلات يعمل البحث للإجابة عليها وهي :

1- ما هى فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني؟

وسيقوم هذه البحث علي بحث كيفية الإجابة عن هذا السؤال المحوري أعلاه والذي تندرج منه الأسئلة التـالية:

2- ما هية الوسائط المتعددة؟

3- ما هى عناصر الوسائط المتعددة؟

4- توضيح المقصود بالإدمان الإلكتروني؟

5- ما أنواع الإدمان الإلكتروني؟

6- إبراز الأسباب التى تؤدي إلى الإدمان الإلكتروني؟

7- توضيح نتائج الإدمان الإلكتروني على المستخدمين من الناحية الصحية النفسية والناحية الاجتماعية؟

8- توضيح مدى فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني ؟

9-ماهي بعض الحلول المناسبة التي تساهم في الرقي بإستخدام تلك الإلكترونيات وتقليل درجة الإدمان عليها ؟

10-كيفية إستخدام الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني؟

11-إلى أي مدى يمكن أن توظف برامج الوسائط المتعددة فاعلة في التوعية بظاهرة الإدمان الإلكتروني؟

منهـج البحـث:

هو الإجراءات والأساليب التي يستخدمها الباحث في جمع البيانات وتصنيفها وتحليلها و إستخدمت الدراسة المناهج الآتية :

المنهج الوصفي التحليلي: هو أحد أشكال التحليل والتفسير العلمي المنظم لوصف ظاهرة أو مشكلة محددة وتصويرها كمياً عن طريق جمع بيانات ومعلومات مقننة عن الظاهرة أو المشكلة وتصنيفها وتحليلها وإخضاعها للدراسة الدقيقة (ملحم،2002،ص 352).

المنهج التاريخي: هو يُعَرف بأنه (المنهج الذي يعتمد على الرجوع الى مصادر المعلومات التي تناولت الظاهرة وتحليلها للحصول على بيانات منفصلة عن المرحلة التي درست فعلاً) (المسلمي،2008، ص116).

أدوات البحث:

سوف تستخدِم هذه الدراسة ثلاثة من الأدوات وهي:

الملاحظــة :هي أدآة فعالة لجمع البيانات في البحوث التي تدرك سلوك الأفراد والمجتمعات، كما أنها تستخدم حينما لايجدي إستخدام الإستقصاء أو المقابلة خاصة تلك البحوث التي يرفض المبحوثون الإجابة عن أسئِلة عن المواقف الحياتية وبعض الأمور الحساسة (إسماعيل ،2011، ص193).

وهي الملاحظة المنهجية التي يقوم بها الباحث مستهدفاً الكشف عن تفاصيل الظواهر والعلاقات الخفية التي يحتمل أن توجد بين عناصرها أو بينهما وبين الظواهر الأخرى ، وإستخدمت الباحثة هذه الأداة منذ بداية الإحساس بمشكلة البحث، ومن ثم تم توجيهها بالأساليب العلمية الصحيحة لمنهج البحث العلمي، والخطوات المرتبة للوصول الى النتائج المرجوء.

المقـابلة: المقابلة الشخصية وسيلة من وسائل جمع المعلومات وتعرف بأنها : محادثة بين شخصين تأتى المبادرة فيها من الباحث وذلك بهدف الحصول على المعلومات المناسبة ببحث أو موضوع معين ، وهي تعني لغة المواجهة أو المعاينة أو الاستجواب أو الاستعراض .(الصديق،2006،ص70).

ولقد أستخدمت أدة المقابلة لأنها أكثر أدوات البحث العلمي استخداماً في العلوم الاجتماعية ، وأيضا الإعلامية.

الإستبانة: (ستقوم الدراسة على إستخدام الإستبيان كأداة رئيسية فى البحث) يعتبر الإستبيان أداة ملائمة للحصول على معلومات وبيانات وحقائق مرتبطة بواقع معين، ويعرف بأنه أداة لجمع البيانات المتعلقة بموضوع بحث محدد عن طريق إستمارة يجرى تعبئتها من قِبل المستجيب (ملحم،2002، ص286).

حدود البحث:

حدود زمانية: يتمثل الإطار الزماني للبحث في الفترة من 2020/12/1م إلى 2021/11/30م ، حيث ستشهد هذه الفترة الدراسة التطبيقية لموضوع البحث وهو فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني عن طريق إستمارة خبراء يتم توزيعها على عينة من خبراء علم النفس وعلم الاجتماع والاعلام .

حدود مكانية: أما الإطار المكاني للبحث في ولاية الخرطوم، لإعتبار وجود مجتمع العينة المبحوث فيها وهم الخبراء في مجال الاعلام وعلم النفس وعلم الاجتماع للتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني ومعالجته.

حدود موضوعية: الوسائط المتعددة وظاهرة الإدمان الإلكتروني وتكنولوجيا الاتصال.

حدود بشرية: خبراء من علم النفس وعلم الاجتماع والاعلام بولاية الخرطوم.

مجتمع البحث:

يتمثل مجتمع البحث في هذه الدراسة فى مجتمع محدد ، وهم عينة من خبراء الاعلام وعلم النفس وعلم الاجتماع بولاية الخرطوم .

عينة البحث:

تعرف العينة بأنها هي الجزء الذي يتم إختياره من الكُل بهدف دراسته أو قياسه وتعميم ما نحصل عليه من نتائج الكُل ، إعتمدت هذه الدراسة على العينة العمدية (القصدية) و التي تعرف بأنها العينة التي تتم عن طريق الاختيار العمدي أو التحكمي (ملحم،2002، ص251) ، وتم إختيار عينة محددة من خبراء في الاعلام وعلم النفس و علم الاجتماع .

مصطلحات البحث:

فاعلية : لغة : جاء في (المعجم الوسيط) بأن الفاعلية هي (وصف لكل ما هو فاعل ، ومن "المفاعل" وهو العامل) (نافع ،1975، ص155).

إصطلاحاً: هي القدرة علي تحقيق الأهداف وفق معايير محددة سلفاً (النمر وآخرون ،1986،ص4).

وتُعرف كذلك بأنها القدرة المنظمة علي المنظمة علي تحقيق الأهداف المرجوة دون ان يكون في ذلك اضافة لوسائلها ومواردها أو اجهاد القدرات أو طاقات افرادها (عوض الله ،1985، ص5).

إجرائياً: التأثير المقصود في ركن الفاعلية هو التاثير الإيجابي ، فهنالك أفعال لا تترك إلا تاثيراً سلبياً ، لكن لا يمكن وصفها بالفاعلية ، حيث أن الفاعلية بذاتها ذات م فهوم إيجابي ، وتزاد كلما كان التأثير أعمق ، وأوسع ، وأنفع ، وأطول ، وأكثر توافقاً مع القيم الجليلة .

الوســائط المتعـددة: لغـة : كلمـة وسـائط لغـة هـى الكلمـة الإنجليزيـة (media) ويقصـد بهـا الإعـلام والصحافة بشكل عام ، وتطلق ايضاً على كل ما ينطوي معلومات تذاع او تنشر وكلمة متعددة تعنى الكلمة الإنجليزيـة(Multi) مـن تعـدد ، يتعـدد ، أي زاد اوكثـر وصـارت ذات عـدد بعـد أن كانـت واحداً.(حسـنين، 2004، ص 45).

إصـطلاحاً : وهـي مزيج من المواد التـي هـي الصـوت والصـورة والـنص ولقطـات الفيـديو والرسـوميات الثابتـة والمتحركة من أجل إيصال رسالة محددة (بصبوص وآخرون، 2004، ص15).

إجرائيـاً:هي برامج الكمبيوتر التي تتكامل فيها عدة وسائط للاتصال مثل النص والصوت والموسيقى والصور الثابتة والمتحركة والرسوم الثابتة والمتحركة والتي يتعامل معها المستخدم بشكل تفاعلي.

التوعيـة: الوعي لغـة: حفظ القلب الشئ _ ووعي الشئ والحديث يعيه وعياً وأوعاه ، حفظه وفهمه وقلبه ، فهو واع ، وفلان أوعي من فلان أي أحفظ وأفهم ، قال الأزهري الوعي : الحافظ الكيس ، الفقيه يقال : أوعي جدعه واستوعاه إذا استوعبه (إبن منظور، 396،ص15).

إصطلاحاً: هو إدراك الفرد لنفسه وللبيئة المحيطة بيه ، لايوجد تعريف منتفق عليه بين الأوساط الاكاديمية لمصطلح (الوعي) فهنالك من يري أن "الوعي هو الإدراك" أو هو "صحوة العقل أوالفكر" (الطائفي ، 185،ص2).

إجرائياً: أن كلمة التوعية هي نشاط يهدف لتركيز انتباه مجموعة واسعة من الناس إلى مسألة أو قضية معينة مثال ذلك التوعية بمرض معينة أو ظاهرة بيئة معينة .

مخاطر: لغة: إن كلمة خطر هي مستوحاة من المصطلح اللاتيني "Rescass" ، أي "Risque" والذي يدل على على الارتفاع في التوازن وحدوث تغيير ما مقارنة مع ما كان منتظراً والانحراف المتوقع (حماد ،7 200 ، ص 15).

إصطلاحاً: هو ذلك الإلتزام الذي يحمل في جوانبه الربية وعدم التأكد المرافقين باحتمال وقوع النفع أو الضرر حيث يكون هذا الأخير إما تدهور أو خسارة (حماد ،7 200 ، ص 15).

الإدمان: لغة : هو المدوامة على الشئ أو الاعتماد عليه (خليل ، 2020 ، ص 163) .

دمنَ الشَّيءَ **/أدمنَ** على الشَّيء :أدامَ فِعْله ولازَمَه ولم يُقْلِع عنه، داوم عليه وواظب أَدْمَنَ المُسْكِرات مثلاً ، (2021/11/10. 11:40 pm، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar)

إصطلاحاً: هو عدم قدرة الإنسان على الإستغناء عن شيء ما، بصرف النظر عن هذا الشيء طالما إستوفى بقية شروط الإدمان من حاجة إلى المزيد من هذا الشيء بشكل مستمر حتى يشبع حاجته حين يحرم منه.(علي.2010.ص47).

إجرائياً: يمكن تعريف الإدمان بشكل عامّ بأنّه عدم القدرة النفسيّة والجسديّة على التوقف عن استهلاك مادّة معيّنة مثل؛ المواد الكيميائيّة والعقاقير غير القانونيّة، أو القيام بنشاط وسلوك معيّن، لا سيّما عندما يؤدي ذلك إلى السعي القهري أو الهوس للحصول على الشيء بصرف النظر عن العواقب حتى لو تسبّب للفرد بالأذى النفسي والجسدي، ويعود السبب في هذه الرغبة الشديدة لدى الفرد إلى وجود خلل مزمن في النظام الدماغي الذي يهتم بالحصول على الأشياء والتحفيز .

إلكتروني Electronic : لغة : الجمع الكترونيات ومنسوبة الى الإلكترون ، وبدا ينتشر العقل الإلكتروني في كل المكاتب ، اذا الة الحاسوب تعتمد على مادة الإلكترون لإجراء أدق العمليات الحسابية

وبأسـرع وقـت ممكـن ويسـمي أيضـاً كمبيـوتر . (pm 11:55 .2021/11/10/ ، https://www.almaany.com)

إصطلاحاً : يرجع تاريخ بداية استخدام هذا المصطلح إلى عام 1902م وهو صفة تطلق على كل ما يعمل من أجهزة معتمدة على الإلكترونات ، أو تلك الأنشطة أو عمليات المعالجة التي تتم من خلال استخدام الحاسب الآلي (حمدي ،2011، ص24).

إجرائيـاً : تشمل كلمة إلكتروني بشكل عام علم الإلكترونيات وهو علم يهتم بتركيب الإلكترونيات واستخدامها وتناولها ، وقد ساعد انتشار وتتطور الحاسب الالى في تتطور الإلكترونيات .

الإدمان الإلكتروني: هو المدوامة عادة على القيام بنشاط معينة لمدة طويلة ، بقصد الدخول على حالة من النشوة والابتعاد عن الحزن والإكتئاب (حنفي ، 1994 ، ص 20) .

لأغراض هذه الدراسة يقصد به ادمان الانترنت وإدمان الانترنت هو (إضطراب التحكم في الاندفاعات في استخدام الإنترنت بدون هدف مقصود، والذي لا يتضمن السكر وفقدان الوعي) .

مصطلحات ذات صلة بالبحث:

إدمان الإنترنت: هو إضطراب التحكم في الاندفاعات في استخدام الإنترنت بدون هدف مقصود، والذي لايتضمن السكر وفقدان الوعي (علي، 2010، ص47).

ووصف "بيرد وولف" إدمان شبكة الإنترنت بحالة إنعدام السيطرة والإستخدام المدمر لهذه الوسيلة التقنية، وتتشابه الأعراض المرضية المصاحبة له بالأعراض المرضية المصاحبة للمقامرة المرضية.

كما عرفته هبة ربيع (2003، ص562) مدمن الإنترنت بأنه هو الشخص الذي لا يستطيع مقاومة رغبته في الإتصال بشبكة الإنترنت ، وتظهر عليه أعراض إضطرابية في حالة التوقف أو التقليل من استخدام شبكة الإنترنت .(على ،2010،ص53) .

يذكر أن أول من وضع مصطلح إدمان الإنترنت "Internet Addiction" ، هي عالمة النفس الأمريكية كيمبيرلي يونغ التي تعد من أول أطباء النفس الذين عكفوا على دراسة هذه الظاهرة في الولايات المتحدة منذ عام 1994 وتعرف يونغ "إدمان الإنترنت بأنه استخدام الإنترنت أكثر من 38 ساعة أسبوعياً".

التكنولوجيا: كلمة تكنولوجيا مشتقة من الكلمتين الإغريقيتين(techno)،(logy) وتعني الأولي المهارة أو الحرفة أو الفن وفيما تعني الثانية العلم والدراسة و بناء على ذلك فإنها تعني علم المهارات أو الفن وعرفت أيضاً بمصطلح تقنيات (اللبان ،2005،ص102-103) .

تكنولوجيا الإتصال: هي مجموعة من التقنيات أو الادوات أو الوسائل أو النظم المختلفة التي يتم توظيفها لمعالجة المضمون أو المحتوي الذي يُراد توصيله من خلال عملية الإتصال الجماهيري أو الشخصي أو التنظيمي أو الجمعي، والتي يتم من خلالها جمع المعلومات أو البيانات المسموعة أو المكتوبة والصور المرسومة والرقمية من خلال الحاسبات الإلكترونية (اللبان،2005،ص102-103) .

المواقع الإلكترونية: يطلق عليها بالإنجليزية (websites) ويتم الوصول إليها عبر محدد موقع المصدر- UniformResource Locator URL أو عنوان الموقع الذي سيطلبه مستعرض الويب web browser ولها أنواع وأشكال مختلفة ويستخدم الباحث تعبير المواقع الإلكترونية للدلالة عليها (صلاح. 2015.ص150).

الدِراسات السابقة:

الدِراسة الأولى بعنوان: الوسائط المتعددة ودورها في معالجة إدمان تكنولوجيا الإتصال لدى الشباب (أحمد وآخرون –2014).

إستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي بحيث هدفت الدراسة إلى معرفة دور الوسائط المتعددة لمعالجة الإستخدامات السلبية للتكنولوجيا وتوضيح أبعاد الإدمان التكنولوجي وتأثيره على العلاقات الأسرية بالإضافة إلى معرفة الإدمان الإلكتروني وتأثيره على التحصيل الأكاديمي وتوضيح الأبعاد الصحية والثقافية والإجتماعية وقد خرجت هذه الدراسة بعدد من النتائج منها تؤكد بيانات الدراسة أن عدد الذكور أكبر من عدد الإناث ،كذلك توضح الدراسة أن أغلبية أعمار المبحوثين تتراوح م بين (18–20) إذ نسبتهم مثلت 61%، كذلك توضح بيانات الدراسة أن أغلبية المبحوثين متخصصون علوم تطبيقية مقارنة بمتخصصين العلوم الإنسانية ، تؤكد بيانات الدراسة أيضاً أن أفراد العينة المبحوثة يستخدمون الأنترنت بصفة دائمة ، كذلك تؤكد الدراسة أن أغلبهم يوافقون على أن الإنترنت يسبب في إضاعة الوقت ،كما أن البعض يجدون صعوبة على التوقف عن الإنترنت حتى وإن اصابهم التعب ، ومعظمهم يوافقون على أن الإستخدام الزائد للإنترنت يتسبب في إصابتهم بالعزلة والإكتئاب النفسي ويبعدهم عن الشعائر الدينية والصلوات ويؤدي إلى الآم المفاصل والعمود الفقري ،ومعظم أفراد العينة ينفقون أو يخسرون أموالاً أكثر من اللازم من أجل إستخدام الإنترنت ،كما أن أغلبهم من يوافقون وبشدة على أن الحياة بدون الإنترنت مملة وفارغة وغير ممتعة.

العلاقة بين الدراسة السابقة والبحث:

وجـه الشبـه : في المنهج نجد أن كليهما إعتمد المنهج الوصفي التحليلي وكذلك نفس الأدوات ، ونجد أن كليهما إستخدم الوسائط المتعددة لمعالجة الإستخدامات السلبية للتكنولوجيا وتوضيح أبعآد الإدمان التكنولوجي وتأثيره علي العلاقات الأسرية بالإضافة إلى معرفة الإدمان الإلكتروني وتأثيره على التحصيل الأكاديمي وتوضيح الأبعاد الصحية والثقافية والإجتماعية ، وكلاهما يتناولان دور ووظيفة الوسائط المتعددة في معالجة إدمان التكنولوجيا والإنترنت .

وجـه الإخـتلاف :أن الدراسة السابقة إستهدفت معالجة إدمان التكنولوجيا بصفة عامة ، أما البحث فقد إستهدف مستخدمي الإنترنت والشبكة العنكبوتية من مختلف الفئات العمرية بصفة الخصوص .

الدراسـة الثانيـة بعنـوان : إدمـان الانترنـت عنـد الشـباب وعلاقتـه بمهـارات التواصـل الاجتمـاعي دراسـة ميدانية على عينة من طلاب جامعة دمشق (الحمصي– 2009) .

إعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي الذي يعتمد على دراسة الظاهرة في الواقع ووصفها بدقة والتعبير عنها كماً وكيفياً، حيث هدفت للتعرف إلى العلاقة بين إدمان الانترنت ومهارات التواصل الاجتماعي لدى الشباب و معرفة الفروق بين الإدمان الانترنت تبعاً لمتغير الجنس بالإضافة إلى معرفة الفروق في الإدمان على الانترنت تبعاً لمتغير الوضع الاقتصادي و الفروق في الإدمان على الانترنت تبعاً لمتغير التخصص العلمي.

وقد خرجت الدراسة بالعديد من النتائج منها توجد علاقة بين الإدمان على الإنترنت ومهارات التواصل الاجتماعي لدى العينة المدروسة ، و توجد فروق ذات دلالة في الإدمان على الإنترنت لدى العينة تبعاً

لمتغير الجنس لصالح الإناث ، لا توجد فروق في الإدمان على الإنترنت لدى العينة تبعاً لمتغير الوضع الاقتصادي، و لا توجد فروق في الإدمان على الإنترنت لدى العينة تبعاً لمتغير التخصص العلمي.

العلاقة بين الدراسة السابقة والبحث:

- **وجه الشبه:** في المنهج نجد أن كليهما إعتمد المنهج الوصفي التحليلي، ونجد أن كليهما يتناولان إدمان الإنترنت بصفة عام كمشكلة يجب وضع حلول ومقترحات لمعالجتها ، وأن الدراستين اتفقتا على أن الإدمان على الإنترنت يؤثر على مهارات التواصل الاجتماعي .
- **وجه الإختلاف:** أن الدراسة السابقة إستهدفت الإدمان علي الإنترنت وعلاقته بمهارات التواصل الإجتماعي بعكس بحث الباحثة إستهدف جميع أنواع الإدمان الإلكتروني ومخاطره على المستخدمين ومعرفة أثاره المختلفة .

الدراسة الثالثة بعنوان: أثر شبكات التواصل الإجتماعي وإنعكاساتها على ثقافة الشباب في ولاية الخرطوم (دفع الله، 2016) .

وهدفت هذه الدراسة على التعرف على الإعلام الجديد المتمثل في شبكات التواصل الاجتماعي وآفاقها الواسعة وأشكالها المتنوعة وأثارها الإيجابية والسلبية وتسليط الضوء على إنتشار هذه الشبكات في أوآسط الشباب بصفة خاصة والإستفادة من هذه الشبكات في نشر ثقافة المجتمع السوداني إلى المجتمع الخارجي، بالإضافة إلى التعرف على الإنعكاسات الثقافية لدى الشباب عبر شبكات التواصل الاجتماعي وإثراء المكتبة السودانية بالمعلومات العلمية حول شبكات التواصل ، وخرجت هذه الدراسة بالنتائج التالية : أكدت الدراسة أن شبكات التواصل الاجتماعي التي تستخدم في التفاعل والتواصل مع الآخرين وتسهما في تعريف الناس

ببعضهم البعض ومناقشة مختلف القضايا بفضل ما تتميز به من خصائص تميزها عن غيرها من القضايا الثقافية والسياسية والاجتماعية وغيرها من القضايا بفضل ما تتميز به من خصائص تميزها عن غيرها من وسائل الإعلام الأخرى ، واثبتت الدراسة أن الهاتف هو أكثر وسيلة يستخدم للدخول في شبكات التواصل الاجتماعي لما يتمتع به من ميزات جعلته مفضلًا على غيره من الوسائل الأخرى ، وأن أبرز أسباب ودوافع إستخدام الشباب للشبكات الاجتماعية التعلم والتعرف على الثقافات الأخرى والتواصل والدردشة مع الآخرين.

العلاقة بين الدراسة السابقة والبحث:

وجه الشبه: تهدف كلٌ من الدراستين إلى التعرف على مدى التأثير الثقافي والإجتماعي والصحي الذي تحدثه شبكات التواصل الإجتماعي في الشباب ، بالإضافة إلى لفت النظر للمخاطر الناتجة عن إساءة إستخدامها والحد من سلبياتها وتعزيز إيجابياتها .

وجه الإختلاف : أن الدراسة السابقة تعمل على تعريف وتوضيح الإعلام الجديد المتمثل في وسائل التواصل الإجتماعي وأثاره السلبية والإيجابية ، أما هذا البحث يعمل على توضيح المشكلات التي قد تنجم عن الإدمان على هذه الوسائل.

الدراسة الرابعة بعنوان: إدمان الإنترنت وعلاقته بالتوافق النفسي الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض (سلطان 2010) ، حيث هدفت هذه الدراسة تحديد المستوى الفارق لإدمان الإنترنت لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة الرياض و الكشف بين العلاقة بين إدمان الإنترنت والتوافق النفسي الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية بالمملكه العربية و معرفة الفروق بين مدمني الإنترنت وغير مدمنى الإنترنت من طلاب المرحلة الثانوية في التوافق النفسي الاجتماعي والكشف

عن الفروق بين طلاب المرحلة الثانوية بقسميها الطبيعي والشرعي في إدمان الإنترنت وخرجت الدراسة بالنتائج التالية :

أن النسبة المئوية للطلاب مدمني الإنترنت بلغت (26.57%) والنسبة المئوية للطلاب غير مدمني الإنترنت بلغت (24.87%) ، وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الطلاب في القسمين الطبيعى والشرعى في ابعاد مقياس إدمان الإنترنت من حيث تعديل المزاج والتحمل والأعراض الإنسحابية والصراع والانتكاسة والاعتمادية ، والدرجة الكلية لقياس إدمان الإنترنت لصالح الطلاب بالقسم الشرعي .

العلاقة بين الدراسة السابقة والبحث :

وجه الشبه : تهدف كلٌ من الدراستين إلى التعرف على مدى تأثير إدمان الإنترنت على المستخدمين وتناولت الدراستين إدمان الإنترنت من حيث المفهوم و أسبابه وسلبياته ومخاطره على المستخدمين ، وأكدت الدراستين على خطورة إدمان الإنترنت الذي أصبح يتزايد بصورة واسعة .

وجه الاختلاف : نجد الإختلاف بين الدراستين أن الدراسة ركزت على إدمان الإنترنت فقط بينما الدراسة ركزت على الإدمان الإلكتروني ككل الذى يعتبر الإدمان على الإنترنت نوع من أنواع الإدمان الإلكتروني ونجد أن الدراسة السابقة ركزت على طلاب المرحلة الثانوية فقط بينما هذه الدراسة ركزت على مستخدمي الإنترنت بمختلف أعمارهم.

الدراسة الخامسة بعنوان : فاعلية الإعلام الجديد في المجتمع (محمد وآخرون –2014).

حيث هدفت هذه الدراسة إلى توعية الشباب بالأثار السالبة لشبكات التواصل الإجتماعي ونشر الوعي لدى فئة الشباب حول دورها في تنمية قدراتهم، وخرجت الدراسة بالنتائج التالية:

أن أغلب تلك الشبكات متاحة للجميع وكما أنها صممت لتكون سهلة الإستحدام وبدون تعقيدات وأنها عملت على تحويل المستخدم لها من متلقٍ للمعلومات إلى منتج للمعلومات ومشارك فيها وأن الكثير من الشباب يستخدمها للدردشة ولتفريغ الشحنات العاطفية، ومن ثم تبادل وجهات النظر الثقافية والسياسية والأدبية ، كما أنه يمكن الإستفاده منها في العديد من الخدمات التعليمية والثقافية والإخبارية وأن معظم المستخدمون يقضون ساعات طويلة تتجاوز الثماني ساعات يوميا أغلبها تبدأ مساءً وتستمر حتي بعد منتصف الليل ومعظم الوقت الذي يُقضي في هذه الشبكات لا يتم إستخدامها بصورة صحيحة ، وأن السبب الرئيسي في الإدمان على هذه الشبكات هو إنخفاض تكاليف الإنترنت والأجهزة الحديثة ثم يأتي بعدها سهولة إستخدامها.

العلاقة بين الدراسة السابقة والبحث:

- **وجه الشبه:** في الأهداف نجد أن كليهما يهدف إلى توعية الشباب بالأثار السلبية لشبكات التواصل الاجتماعي ، اما في المنهج نجد أن كليهما اعتمد المنهج الوصفي التحليلي .
- **وجه الاختلاف:** نجد الإختلاف بين الدراستين أن الدراسة ركزت على توعية الشباب بالأثار السلبية لشبكات التواصل الاجتماعي علي المجتمع، بينما البحث ركز على طرق التوعية بمخاطر الذي يشمل على إدمان شبكات التواصل الاجتماعي كنوع من أنواع الإدمان الإلكتروني ومعالجة ظاهرة الإدمان الإلكتروني .

النظرية الموجهة للبحث:

استخدم للبحث نظرية الإستخدمات والإشباعات والتي تعتبر أبرز نظريات الاعلام المستخدمة في تفسير وتقويم العلاقة بين الجمهور ووسائل الاعلام الجماهيرية من حيث المحتوي والخصائص وهي تعنى فى الأساس جمهور الوسيلة الإعلانية التي تشبع رغباته وتلبي حاجته الكامنة فى داخله ، ومعنى ذلك أن الجمهور ليس سلبياً يقبل كل ما تعرضه عليه وسائل الإعلام ، بل يمتلك غاية محددة من تعرضه يسعي إلى تحقيقها فإعضاء الجمهور هنا بدرجة ما باحثون نشطون عن المضمون الذى يبدو أكثر إشباعاً لهم ، وكلما كان المضمون معين كان قادراً على تلبية احتياجات الأفراد كلما زادت نسبة اختيارهم (المزاهرة ،2012، 187).

وتُعني مدخل الإستخدامات والإشباعات فى الأساس بجمهور الوسيلة الإعلامية التي تشبع رغباته وتلبي حاجاته الكامنة في داخله ، ومعني ذلك أن الجمهور ليس سلبياً يقبل كل ما تعرضه عليه وسائل الإعلام ، بل يمتلك غاية محددة تعرضه يسعي إلى تحقيقها ، فأعضاء الجمهور هنا بدرجة ما باحثون نشطون عن المضمون الذي يبدو أكثر إشباعاً لهم ، وكلما كان مضمون معين قادراً على تلبية احتياجات الأفراد كلما زادات نسبة اختيارهم له .

ويقوم مدخل الإستخدامات والإشباعات على مجموعة من الفرضيات التي تتعلق بكيفية استخدام الأفراد لوسائل الاتصال والإشباعات التي يسعون إلى تحقيقها من وراء هذا الإستخدام وهي :

1- إن أعضاء الجمهور مشاركون فعالون في عملية الاتصال الجماهيري ، ويستخدمون وسائل لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم .

2- يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ، ويتحكم فى ذلك عوامل الفروق الفردية .

3- إن أعضاء الجمهور هم الذين يختارون الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاتهم ، وان وسائل الإعلام تتنافس مع مصادر الإشباع الأخري فى تلبية هذه الحاجات .

4- إن أفراد الجمهور لديهم القدرة على تحديد دوافع تعرضهم وحاجاتهم التي يسعون إلى تلبيتها ، لذا فهم يختارون الوسائل المناسبة لإشباع هذه الحاجات .

5- يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة فى المجتمع من خلال استخدام الجمهور لوسائل الاتصال، وليس من خلال محتواها فقط (الشامي ، 2002، ص 72) .

الفصل الثاني

الوســـــائط المتـــــعـددة

المبحث الأول : مــفهــوم أنــواع الوسائــط المتعددة

المبحث الثاني : عناصر وأنظمة الوسائط المـــتعــددة

المبحث الثالث : خصائص وتطبيقات الوسائط المتعددة

المبحث الأول:

مفهوم وأنواع الوسائط المتعددة

نشأة الوسائط المتعددة :

الوسائط المتعددة بدأت من زمن قديم ، وكانت الحاجة للتفاهم بين البشر هي التي أدت إلى إستخدام الصور مع النصوص في كتاباتهم على الألواح او الصخور لأنهم عرفوا بأن بعض الصور تغني عن كثير من الكلمات ، ولأن هذا خليط من وسيطين فينطبق عليه عبارة الوسائط المتعددة ، ومن هنا نجد أقوال الباحثين في تحديد سنة انطلاقة الوسائط غير دقيقة ، مع أن هناك تواريخ لنشر بعض الأفكار الجيدة في مجال الوسائط المتعددة ، أدت إلى حث العلماء على السعي لتطوير هذا العلم .

إن التطور المستمر في مجال الحاسبات أدى إلى ظهور موجة جديدة من البرامج والأجهزة سميت ببرامج وأجهزة الوسائط المتعددة ، فكل وسيط للاتصال له مميزاته وخصائصه المنفردة وأساليبه الخاصة في الاتصال وإثارة الحواس ، ولم تعد أجهزة الكمبيوتر قاصرة على تقديم النصوص أو مجموعة من الرسومات الهندسية البسيطة بل إزدادت إمكانياتها وتقنيتها وأصبحت قادرة على تخزين وتصميم وعرض ونقل كل من الصور الثابتة والصور المتحركة والرسوم المتحركة ولقطات الفيديو والنصوص والموسيقى .

ونتيجة لتشعب التكنولوجيا في مختلف مجالات العمل لذا تلجأ المؤسسات إلى تدريب وتأهيل العاملين بها بإستمرار حتى يلحقوا بركب التطور في مجالاتهم ، ونظراً لعدم إلمام العاملين للمهام الحديثة والمتطورة نتيجة لعدم ملائمة النظام التعليمي لمتطلبات العصر ، فقد قامت مجموعة من المؤسسات الكبيرة نتيجة لذلك بالاعتماد على أجهز الحاسبات في عملية التدريب أو ما يطلق عليه التدريب باستخدام الكمبيوتر

Computer Based Training ولقد تطور هذا التدريب بحيث أصبح يعتمد على مدخل الوسائط المتعددة ، حيث يوفر إمكانية التعامل مع كل متدرب على حده طبقاً لرغبته .(الورى ، 2017 ، ص20)

بدأت بعض ملامح الوسائط المتعددة باستخدم الحاسوب في الستينات ، عند صناعة الطابعات القادرة على رسم خطوط ودوائر وغيرها من الأشكال الهندسية ، حيث كانت من أهم أسباب تطوير الرسم بالحاسوب (Computer Graphics) ، وقد دخل تعريف النصوص المتشعبة (Hyper Text)التأريخ بتطوير أول نظام لإنشاء ملفات النصوص المتشعبة في نهاية الستينيات ؛ وهي ترابط نصوص بعضها مع بعض لتيسير الإنتقال عند المعاينة من ملف آخر ، أو من فقرة إلى أخرى قد لا تليها مباشرة ، وفي السبعينيات طورت أول غرفة لمشاهدة الحقيقة الوهمية (Virtual Reality) وهي تجعل المشاهد يشعر بأنه يزور حقيقة أماكن ومدناً وهو راكب في سيارة تسير في الطرقات بدون أن ينتقل عن كرسيه . (حرز الله، والضامن، 2017م،ص19).

ظهر مصطلح الوسائط المتعددة في مجال تقنيات التعليم (Instructional Technology) في بداية السبعينيات من هذا القرن وكان يقصد به استخدام وسيلتين تعليميتين أو أكثر معاً في الدرس الواحد كالصور الثابتة مع التسجيل السمعي وذلك لتوضيح المحتوى الدراسي أثناء التدريس .

وقد أوجدت ثورة الكمبيوتر الشخصي المناخ المناسب لتطوير برامج ومشاريع الوسائط المتعددة فالتطورات الهائلة في المعدات وملحقات الحاسوب تجعله أداة رائدة لإنتاج وتصميم مشاريع الوسائط المتعددة.(بصبوص وآخرون.2004.ص6).

وتطور معنى الوسائط المتعددة في بداية التسعنيات من نفس القرن وذلك لسيادة الكمبيوتر في التعليم وظهور التقنيات المعاصرة والتكنولوجيا الحديثة (البلقاسي ،2016، ص 12)

ظهر مفهوم الوسائط المتعددة بصورة فعلية مع تطور الحاسب الآلي، خاصة في أجياله الحديثة ، ويعود ذلك إلى الستينيات من القرن العشرين ، ولكن مفهوم الوسائط المتعددة إشتهر وانتشر بشكل واسع وسريع في التسعينيات من القرن الماضي.

واعتباراً من عام 1979م بالتحديد إرتبط مفهوم الوسائط المتعددة بكلمة تكنولوجيا وأصبحت تكنولوجيا الوسائط المتعددة Multimedia–Technology وبالتالي إرتبطت الوسائط المتعددة بالحاسوب والوسائط الإلكترونية منذ ذلك التاريخ .(الشورى ، 2017 ، ص21) .

إن كلمة ملتميديا Multimedia تتألف من جزءين ، الأول هو الكلمة الإنجليزية Multi وتعني التعدد . (بصبوص، وآخرون، 2004م، ص15).

اما الثانية Media وتشير إلى الوسائط الحاملة للمعلومات كالورق و الأشرطة و الأقراص السمعية والبصرية الممغنطة وغيرها، (شعلان ،2017،ص31) .

والعبارة كاملة وبشكل عام تطلق على كل ما ينطوي من معلومة تذاع أو تنشر على الملأ كمرحلة أولى ويتناقلها الأفراد وتتبادلها الألسنة ، فتنشر بصورة أسرع .(شفيق، 2008،ص19).

والوسائط المتعددة مزيج من المواد الإعلامية (صوت، صورة، نص، لقطات فيديو) فالنص مرتكز حول حروف اللغة ينقل الخبر المقروء في شكل كلمات، وأبلغ منه الصورة فيقال الصورة أبلغ من ألف كلمة، وكلاهما لا يقاس به أو يقارن لقطات الصور المتحركة او لقطات الفيديو عندما تكون مصحوبة بصوت. وهكذا هي الوسائط المتعددة مزيج من المواد الإعلامية التي تعلم المتلقي بخبر أو معلومة، ويرتكز مفهوم

الوسائط المتعددة على النص مصحوباً بالصوت واللقطات الحية من فيديو وصورة وتأثيرات خاصة مما يزيد من قوة العرض وخبرة المتلقي بأقل تكلفة وأقل وقت.(عبد الحسيب، وعلم الدين،2003م، ص249) .

مفهوم الوسائط المتعددة:

إن التطور المستمر في مجال الحاسبات أدى الى ظهور موجة جديدة من البرامج والأجهزة سميت ببرامج الوسائط المتعددة ، فكل وسيط للاتصال له مميزاته وخصائصه المنفردة وأساليبه الخاصة في الاتصال وإثارة الحواس ، ولم تعد أجهزة الكمبيوتر قاصرة على تقديم النصوص أو مجموعة من الرسومات الهندسية البسيطة بل ازدادت إمكانياتها وتقنيتها وأصبحت قادرة على تخزين وتصميم وعرض ونقل كل من الصور الثابتة والصور المتحركة والرسوم المتحركة ولقطات الفيديو والنصوص والموسيقي (الشورى ،2017 ، ص20).

يعد مفهوم الوسائط المتعددة من المفاهيم الشائعة في مجال تكنولوجيا التعليم ، حيث كان يقصد بها قديماً إستخدام أكثر من مصدر تعليمي داخل قاعات الدراسة ، أما المفهوم الحديث للوسائط المتعددة فهو يرتبط بجهاز الكمبيوتر ، وقد يطلق عليه " الوسائل المتعددة " ، وهناك تعريفات مختلفة للوسائط المتعددة . وثمة جدل كبير في تحديد مفهوم الوسائط المتعددة التي هي منتج يقدم خدمة للمستخدمين في شكل قرص مدمج أو قرص مدمج متفاعل بصرف النظر عن تنوع الغرض منه ، والذي يمكن أن يكون للتسلية أو الاتصال أو الترويج أو التعليم أو للأعمال التجارية .

وقد وسع بعض الباحثين مفهوم الوسائط المتعددة وطوره إلى الوسائط المتعددة التفاعلية " Interactiv Multimedia IMM " ، وعرفه ريفز بأنه يعنى قواعد بيانات كومبيوترية تسمح للمتعلم بالتعامل مع

المعلومات في عدة صيغ ، بما فيها النصوص والرسوم وصور الفيديو والصوت بحيث تصمم هذه البرامج خصيصاً بمجموعة من الوصلات المترابطة من المعلومات والتي تسمح للمستخدمين بالتعامل مع المعلومات بشكل تفاعلي وطبقاً لاحتياجاتهم .

ومصطلح الوسائط المتعددة يقصد به الإعلام والصحافة وبشكل عام يطلق على كل ما ينطوي على معلومة تذاع أو تنشر على الملء كمرحلة أولى ويتناقلها الأفراد وتتبادلها الألسنة فتنتشر بصورة أكثر ، خاصة وأن أجهزة الكومبيوتر لم تعد قاصرة على تقديم النصوص أو مجموعة من الرسوم الهندسية البسيطة بل زادت إمكانياتها وتقنياتها ، وأصبحت قادرة على تخزين وتصميم وإنتاج وعرض ونقل كل من الصور الثابتة والمتحركة والرسوم الثابتة والمتحركة واللقطات الحية ولقطات الفيديو والنصوص والأصوات والموسيقى مما يزيد من قوة العرض وخبرة المتلقي بأقل تكلفة وأقل وقت .

وهذا معناه أن الوسائط المتعددة تعنى التعدد من الناحية الشكلية وتعنى التكامل بين أكثر من وسيلة كاستخدام نص مكتوب مع الصوت المسموع مع الصورة الثابتة أو المتحركة في توصيل الأفكار أو في التعلم أو في الدعاية التجارية أو في التسلية.

وعليه فالوسائط المتعددة هي نسيج من النص والجرافيك والصوت والرسوم المتحركة والفيديو ، وعند إضافة التبادلية إلى المشروع تصبح الوسائط المتعددة التبادلية "Interactiv Multimedia" ، وعند إضافة طريقة التجول في داخل المشروع يصبح مشروعاً للوسائط المتعددة الفائقة "Hypermedia" ، وعلى الرغم من أن وصف الوسائط المتعددة بسيطاً إلا أن جعلها تعمل بكفاءة ليس بهذه السهولة .

وبناءً على كل ما تقدم ، عبارة الوسائط المتعددة " Multimedia " من أكثر العبارات جدلاً في تعريفها وإيجاد مصطلح لها ، فهي تسمي أحياناً الوسائط المتعددة وأحياناً الوسائط الجديدة وأحياناً الوسائط التكاملية (الزعبي،2020،ص15- 16).

كلمة الوسائط Media هي جمع لكلمة وسيط (Medium). والوسيط له معان كثيرة نستخلص منها ، هو كل شيء يمكننا من تمثيل معلومة، أو هو الوسيلة التي نستطيع من خلالها إيصال شيء ما إلى مكان ما. (حرز الله ، الضامن ،2017 ، ص5).

إن كلمة (ملتميديا)Multimedia تتألف من جزأين : الشق الأول فهو الكلمة الإنجليزية المعروفة Multi أي التعدد، وكلمة Media هي الشق الثاني وتشير إلى الوسائط الفيزيائية الحاملة للمعلومات مثل الأشرطة أو الورق، والعبارة كاملة Multimedia تشير إلى صنف من برمجيات الكمبيوتر والذي يوفر المعلومات بأشكال فيزيائية مختلفة مثل (النص، والصورة ،والفيديو والحركة...إلخ).

ويركز مفهوم الوسائط المتعددة على النص مصحوباً بالصوت واللقطات الحية من فيديو وصورة وتأثيرات خاصة مما يزيد من قوة العرض وخبرة المتلقي بأقل تكلفة و أقل وقت (شفيق،2009،ص227) .

ويُعرف "جايسكي Gaye ski " الوسائط المتعددة بأنها فئة من نظام الاتصال المتفاعلة التي يمكن إشتقاقها وتقديمها بواسطة الكمبيوتر لتخزين ونقل وإسترجاع المعلومات الموجودة في إطار شبكة من خلال النص المكتوب والمسموع والرسومات الخطية والصور الثابتة والمتحركة.

ويتفق كل من فتح الباب عبد الحليم سيد وعلى عبدالمنعم ، وإبراهيم عبدالوكيل الفار على أن الوسائط المتعددة هي إتحاد أو إندماج أو ضم أو تكامل عدد من الوسائط بحيث تشمل " النصوص، و الصور الثابتة، والصور المتحركة والصوت ، والرسوم المتحركة ، ولقطات الفيديو ، والرسومات الخطية .

ويعرفها "أحمد حامد منصور ، عبد العظيم عبد السلام الفرجاني " بأنها مجموعة من الوسائط خطط لها في النظام التعليمي لمختلف الأهداف التعليمية المحددة وتشمل جميع المواد والأجهزة والأنماط المختلفة من طرق وأساليب لازمة لتحقيق الهدف ، وهذا بالتالي يزيد من فاعلية الوسيط عما إذا استخدم بمفرده دون الوسائط الأخرى (شعلان ، 2017 ، ص32) .

ويعرفها كل من " مصطفي عثمان وأمينة عثمان هي نظام متكامل يقوم على أساس ربط الوسائط في نظام خاص ، حيث يوزع دور كل وسيط تبعاً لقيمته في تحقيق الهدف المنشود ، ويوزع أيضاً دوراً لكل وسيط في ظل النظام ، بحيث تتكامل الوسائط فيما بينها لتكون لنا نظاماً واحداً بالرغم من اتساعها وتنوع أشكالها وأغراضها .

في حين يعرف "كالمباش ، Knlmbach.j " الوسائط المتعددة بأنها إستخدام النصوص المكتوبة بالإضافة إلى الصور الثابتة والمتحركة لنقل الأفكار بصورة أفضل عن طريق تكامل أو مزج النص ، والصور ، والصوت في شاشة واحدة من خلال الكمبيوتر حتى يستطيع المتعلم أن يتفاعل مع ما يشاهده وما يسمعه عن طريق التحكم في العرض .

ويعرف "جيرنت جالبريث" أن الوسائط المتعددة تعنى كثير من الأشياء بالنسبة لكثير من الناس ففي وقت ما كان يقصد بها عرض شريحة مصورة مصحوبة بالصوت ، والصورة ، وفى العصر الحديث تعنى التكامل

بين وسليتين أو أكثر كالنص ، والصورة والصوت ولقطات الفيديو ، والرسوم المتحركة ، بحيث يتم الربط بين اثنين أو أكثر من الوسائط لتحقيق الهدف بجودة عالية بواسطة المستخدم عبر الكمبيوتر .

بينما ترى عايدة فاروق حسين أن الوسائط المتعددة تعتمد على طبيعة تعدد الحواس للإنسان لتوصيل فكرة ما بشكل تفاعلي يتكامل فيه أكثر من وسيط من وسائط الاتصال التعليمية كالنص ، والرسوم المتحركة، الصور ، والموسيقى ، والمؤثرات الصوتية والأفلام الناطقة ، والفيديو ، ويتم التحكم فيه بواسطة المستخدم من خلال الكمبيوتر في إطار التكامل والتوازن شريطة أن تتيح هذه البرامج التفاعل بينها وبين المستخدم ، (شعلان ، 2017 ، ص33) .

في حين يري كالمباك (بأن الوسائط المتعددة تعنى التعدد النوعية من الناحية الشكلية ، وتعنى التكامل بين أكثر من وسيلة كاستخدام النص المكتوب مع الصوت المسموع مع الصورة الثابتة أو المتحركة فى توصيل الأفكار أو فى التعليم أو فى الدعاية التجارية أو فى التسلية) ، (البلقاسي ،2016، ص 14) .

وتعرف على أنها (ذلك الوعاء الذي يحوي كل من النص مصحوباً بالصوت واللقطات الحية من فيديو وصورة وتأثيرات حاصة مما يزيد من قوة العرض وخبرة المتلقي بأقل وقت).(عبد الحسيب وعلم الدين،2003، ص249).

وعند عبد الحميد بسيوني (أنها تعبير عن دمج أنظمة مختلفة كمبيوتر ونصوص ومرئيات ساكنة ومتحركة وصوتيات وإتصالات في نظام واحد يضع في متناول الإنسان في منزله أو عمله مجموعة من أدوات وتقنيات تتيح له إستعمال إمكانات متعددة في نظام متكامل ومتسع ومتفاعل يوسع أفآق الإستخدام من بيئة صغيرة محدودة إلى بيئة متعددة الخامات غير مرتبطة بالمكان مستفيداً من كل التطورات الحديثة بأسلوب سهل ونظام عمل ميسر). (شفيق ، 2008 ، ص20) .

وقد عرفت الوسائط المتعددة (Multimedia) في مجال تكنولوجيا التعليم منذ الستينات باعتبار أن استخدام أكثر من وسيلة تعليمية في الموقف التعليمي الواحد يدخل نطاق الوسائط المتعددة ، ومع ظهور التليفزيون التعليمي الذي يعرض أكثر من وسيلة واحدة (صوت – صورة – حركة – نص مكتوب) استخدم ايضاً مصطلح الوسائط المتعددة ، ولكنه في الوقت الحالي مع استخدام الكمبيوتر الأحدث فإن المصطلح عاد للظهور أكثر لمعاناً وبريقاً وأكثر اختلافاً عن الاستعمالات السابقة التي حصرته في استخدام لأكثر من وسيلة تعليمية استخداماً متكاملاً .

واعتباراً من عام 1979 ارتبط مفهوم الوسائط المتعددة بكلمة تكنولوجيا وأصبحت تكنولوجيا الوسائط المتعددة (Multimedia –Technology) وبالتالي ارتبطت الوسائط المتعددة بالحاسوب والوسائط الإلكترونية منذ ذلك .

تعددت تعريفات الوسائط المتعددة خلال العقد الأخير من هذا القرن ، فقد عرفها(أحمد حامد منصور 199) بأنها "منظومة تعليمية متكاملة من الوسائل التعليمية تحقق أهداف محددة " .

وعرفها (هيرمان 1992، Ivan Herman) بأنها "تكامل الصوت والصورة والرسوم المتحركة والنصوص بداخل جهاز كمبيوتر واحد" ، أما (ادوارد فوكيل ،1992 Edward Vockell) فقد أوضح "أنها تكامل الكمبيوتر مع وسائل الكترونية لتقديم معلومات " .

وعرفها ايضاً (هوجز 1993 ، Matthew E.Hodges) بأنها تكوين من الصوت والصورة والنصوص والرسومات ، وكلها تتضافر لتعطى القدرات الفعالة للوسائط المتعددة .

ويعرفها (جون كوجل أفورت 1994، John Koegel) بأنها" مصطلح يتكون من مقطعين ، المقطع الأول "Multi" وتعني متعددة ، والمقطع التانى هو "Media " وتعنى وسائط ، ومعناها استخدام جملة من وسائط الاتصال مثل الصوت والصورة أو فيلم فيديو بصورة مندمجة ومتكاملة من أجل تحقيق الفاعلية في عملية التدريس والتعليم ، اى إنها خليط من عناصر موضوعة في نسق عام ، وتتكون من مجموعة من وسائط الاتصال المختلفة ".

كما عرفتها (المنظمة العربية 1994) بأنها "التكامل بين أكثر من وسيلة واحدة تكمل كل منها الأحرى عند العرض أو التدريس ، ومن أمثلة ذلك المطبوعات – الفيديو – الشرائح – التسجيلات الصوتية – الكمبيوتر – الشفافيات – الأفلام بأنواعها " ، بينما يعرفها (محمد محمد الهادي 1995) بأنها " تكنولوجيا عرض وتخزين واسترجاع وبث المعلومات المعالجة أليا ، والتي يعبر عنها في صورة وسائط متعددة تجمع النص والصورة والصوت والشكل الثابت والمتحرك ، والتي تستخدم قدرات الحاسبات الآلية التفاعلية " (الشورى ، 2017 ، ص 20-22) .

بينما يوضح (على محمد عبدالمنعم 1998) أن الوسائط المتعددة ترتبط بمبدأين هما : التكامل "Integratiom "، والتفاعل "Interaction" ويشير التكامل الى المزج بين عدة وسائط لخدمة فكرة أو مبدأ عند العرض ، بينما يشير التفاعل الى الفعل ورد الفعل بين المتعلم وبين ما يعرض عليه جهاز الكمبيوتر، ويتضمن ذلك قدرة المتعلم على التحكم فيما يعرض عليه وضبطه عند اعتبار زمن العرض وتسلسله وتتابعه والخيارات المتاحة من حيث القدرة على اختيارها والتجول فيما بينها ، كما يعرفه (نبيل جاد ،2000) بأنها "برامج الكمبيوتر التي تحتوي على عدة وسائط للاتصال مثل النص والصوت والموسيقي والصور الثابتة والمتحركة والرسوم الثابتة والمتحركة ، والتي يمكن للمستخدم أن يتعامل معها بشكل تفاعلى ، ويضيف

(الغريب زاهر ،2001) الى ما سبق أن الوسائط المتعددة ينتج عنها عمليات تفكير جديدة لمساعدة المتعلم على التفكير فيما ورا التفكير " ، أما (إبراهيم الفار ، 2002) ، فيشير الى أن الوسائط المتعددة تعنى تكامل وترابط مجموعة من الوسائط المؤتلفة في شكل من أشكال التفاعل المنظم والاعتماد المتبادل ، يؤثر كل منهما في الأخر ، وتعمل جميعاً من أجل تحقيق هدف واحد أو مجموعة من الأهداف ، وقد ارتبط المفهوم في بداية طهوره بالمعلم ، الذي يسيطر على عملية العرض ، كما ارتبط المفهوم تبعاً لذلك ببيئة التعليم الجمعي .

وتلاحظ الباحثة من خلال جميع التعريفات والمفاهيم الآنفة الذكر يتضح مدى اتقانها على برامج الوسائط المتعددة تعتمد على مجموعة من العناصر وهى " النصوص المكتوبة و اللغة المنطوقة و الموسيقي و الرسومات الخطية والصور الثابتة والصور المتحركة والرسوم المتحركة والواقع الافتراضي" ، وعلى أن يتم توظيف مجموعة الوسائط "ثلاثة على الأقل " في شاشة واحدة يمكن أن نطلق على الشاشة وسائط متعددة وهى تقدم من خلال جهاز الكمبيوتر أو شبكة الانترنت .

ويعرفها (وليد الحلفاوي ،2004) بأنها "عبارة عن استخدام الحاسب في مزج وتقديم النصوص المكتوبة والرسومات الخطية والصور الثابتة والمتحركة والصوت في نظام متكامل ، وربط هذه الوسائط ببعضها بحيث يمكن المتعلم أن ينتقل ويتحرك ويبحر ويتفاعل بنفسه مما يجعل العملية التعليمية أكثر إثارة وفاعلية "

كما يعرفها (أحمد الحنفاوي ، 2005) بأنها " عبارة عن منظومة تتضمن مجموعة من الوسائط ، صوت _نصوص مكتوبة – مؤثرات صوتية – رسوم خطية – رسوم متحركة – لقطات فيديو رقمية ، يتم وضع تكامل وتفاعل بينهم بواسطة برنامج حاسوبي " (الشورى ، 2017 ، ص 22-23) .

ويري داستباز (بأنها عبارة عن قاعدة بيانات حاسوبية تسمح للمستخدم بالوصول إلى المعلومات في أشكال مختلفة تشمل النص المكتوب والرسومات الخطية ولقطات الفيديو والصوت من خلال عقد إتصال متشابك من المعلومات التي يمكن إستدعاء ما يحتاجه من معلومات بناء على احتياجاته وإهتماماته).

و فوجان يقول (أنها أي إرتباط للنص بفن الجرافيك والرسوم المتحركة والفيديو ويتم من خلال الكمبيوتر وعندما يسمح للمستخدم ان يسيطر على هذه العناصر تسمى متعددة تفاعلية "Interactive Media"، وعندما يسمح للمستخدم بإستخدام روابط لهذه العناصر يبحر من خلالها تصبح الوسائط المتعددة التفاعلية وسائط فائقة "Hypermedia").(Vaughn, 2004, p5).

ويري Fred Hosftetter (أنها إستخدام الحاسب الشخصي في تقديم ودمج النص والرسوم والصوت ولقطات الفيديو بوصلات وأدوات تجعل المستخدم يبحر ويتفاعل ويبدع ويتواصل).

ويري جالبريث (بأنها برامج تمزج بين الكتابة والصور الثابتة والمتحركة والتسجيلات الصوتية والرسوم الخطية لعرض الرسالة ، ويستطيع المتلقى أن يتفاعل معها مستعينا بالكمبيوتر ،وعرفها "جيبس Gibbs " بأنها تمزج الصوت والمواد المرئية لتحسين الاتصال وإثراء عروضها وأن أصلها أو نشأتها كانت فى الفنون والتربية ، ويضيف أن شاشة الكمبيوتر يمكن أن تشتمل على صور فوتوغرافية وتسجيلات صوتية وقطع فيديو في شكل رقمى). (البلقاسي ،2016، ص 14) .

ويعرفها أراك هولسنجر بأنه "بمقدور الوسائط المتعددة أن تكون احدي أقوي الأشكال في نقل الأفكار والبحث عن المعلومات وتجربة الأفكار الجديدة لأي وسيط اتصال تم تطويره والقسم الأكبر من برامج التلفزيون والأفلام والرسوم الفنية والكتب والمجلات والتسجيلات الإذعية والرسوم المتحركة هي جزء من

مشاريع وسائط متعددة وهنا تمكن القدرة الأساسية فبرنامج جيد للوسائط المتعددة يستطيع فعلياً توفير تجربة أكثر واقعية مقارناً مع بقية الوسائط المتعددة إضافة إلى التفاعلية".

بينما يعرفها "سيمون كولون" "Simon Collin" بأنها تعني أِشياء مختلفة لأشخاص مختلفين .

وعرفها البعض علي أنها استخدام الحاسب الشخصي في تقديم ودمج النص والرسوم والصوت ولقطات الفيديو وبوصلات وأدوات تجعل المستخدم يبحر ، يتفاعل ، ويتواصل ، وهذا التعريف يحتوي على أربعة مكونات أساسية للوسائط المتعددة وهي :

المكون الأول : يتمثل في ضرورة وجود حاسب شخصي لكي يعمل على توحد ما نراه ونسمعه ونتفاعل معه.

المكون الثاني : لابد من وجود وصلات أو راوبط "Link " التي توصل المعلومات وتتمثل في النصوص ، والرسوم ، والصور ، والصوت ، ولقطات الفيديو .

المكون الثالث : يتمثل في أدوات الإبحار "Navigation Tools " التي تجعل المستخدم يبحر علي الشبكة ليصل للمعلومات التي يريدها .

المكون الرابع : يتمثل في ضرورة توافر طرق تمكنك من جمع ومعالجة وتوصيل معلوماتك وأفكارك .

وإذا لم تتوافر هذه المكونات الأربعة مكتملة ، فهذا يؤدي إلى عدم وجود وسائط متعددة ، فعلى سبيل المثال : إذا لم يوجد حاسب (كمبيوتر) يمدك بالتفاعلية ، فأنت لديك وسائل إعلامية مختلفة وليست وسائط متعددة ، وإذا لم يكن هناك وصلات تمدك بالمعلومات ، فأنت لديك ارفف كتب وليست وسائط متعددة ، وإذا لم تتوافر أدوات الإبحار ، فليس لديك وسائط متعددة ، وإذا لم تستطع أن تبدع أوتوصل أفكار الخاصة ، فإن لديك تليفزيون وليست وسائط متعددة . (شفيق،2016، ص 16).

أما (أحمد قنديل ، 2006) فينظر إلى الوسائط المتعددة نظرة شاملة ومتكاملة ويرى أنها نظام يتكون من خمسة مكونات لا يمكن الإستغناء عنها وهي : (الشورى ، 2006 ، ص 23-24)

1- **المحتوى Content:** ويقصد به المعلومات التي تكون قاعدة بيانات علمية للوسائط المتعددة تخص موضوع بعينه .

2- **الوسط Medium** : وهو الذي يستخدم لتخزين المحتوى لحين الحاجة إليه ، ووظيفته توجيه الجهاز ومساعدته في الوصول إل المحتوى الموجود في قاعدة بينات الوسائط المتعددة .

3- **البرامج Soft Ware** : وهي برامج تعمل كوسيط بين جهاز الكمبيوتر ووسط التخزين .

4-الأجهزة Hard Ware : يتضمن نظام الوسائط المتعددة الكامل نظام كمبيوتر متكامل بالإضافة إلى مكونات خاصة تعطيه الإسم الخاص بنظام الوسائط .

4- **أدوات التوصيل Wires and Connectors** : وتعني الأدوات المستخدمة في توصيل الأجهزة وقواعد البيانات معاً مثل الكابلات والأسلاك .

ومن خلال استعراض جميع التعريفات السابقة لمصطلح الوسائط المتعددة يمكن وضع هذا التعريف "هي برامج الكمبيوتر التي تتكامل فيها عدة وسائط للاتصال مثل النص والصوت والموسيقى والصور الثابتة والمتحركة والرسوم الثابتة والمتحركة والتي يتعامل معها المستخدم بشكل تفاعلي " ، وتلاحظ الباحثة أن جميع المفاهيم السابقة إتفقت على أن الوسائط المتعددة هي تكامل أكثر من عنصرين معاً (النصوص _الصوت _ الموسيقى _ الفيديو _ الرسوم الثابتة والمتحركة _ والصور الثابتة والمتحركة) بشكل متكامل لتحقيق أهداف معينة ، ما عدا تعريف أحمد قنديل الذي ينظر للوسائط المتعددة على أنها نظام متكامل يتكون من خمسة مكونات رئيسية لا يمكن أن يستغني أحدها عن الآخر حتى يتم التوصل للنتيجة أو الهدف

المطلوب ، ومن وجهة نظر الباحثة أن تعريف قنديل أوسع وأشمل حيث يشتمل على (المحتوى – الوسط – الوسيط – البرامج – الأجهزة – أدوات التوصيل) وقصد بالمحتوى المعلومات التى تكون قاعدة بيانات علمية للوسائط المتعددة تخص موضوع معين ويمثل المحتوي بنوعين أو أكثر من الأشكال لأن المكون الأول حسب وجه نظره يمكن أن يشمل لنا كل هذه العناصر التي قد ذكرها الآخرون هذا بالإضافة لتكامله مع بقية المكونات المدعمة له .

عوامل تطور الوسائط المتعددة:

هناك العديد من العوامل التي أدت وشاركت في صنع هذه التقنية وإنتشارها على نطاق واسع منها : (شفيق،2009،ص230).

- إتجاه أجهزة الكومبيوتر نحو تصغير الحجم ، وتسريع العمليات بفاعلية أكثر في أداء وظائفها ، وقدرات أكبر في إمكانياتها .
- إستخدام النظم الرقمية بدلاً من الإشارات التناظرية Analog وبالتالي يمكن ربط المعدات بالكمبيوتر مع جودة أداء ، ودقة عمل و رخص تكلفة .
- دعم التغيير في نمط التعامل مع المعدات ويجعل آلة واحدة تتولى القيام بمهام متعددة خاصة إذا إمتازت بسهولة التعامل معها .
- الإستفادة من أبحاث الذكاء الإصطناعي والإنجازات التي تحققت في مجالات تقنية حركة الآلات المبرمجة ، والرؤية في الكومبيوتر ، والتعرف على الحروف و أبحاث الكلام .
- التجارة وحروب السيطرة .
- نمو الإنترنت .

وتعتقد الباحثة أن هنالك مجموعة من الأسباب والعوامل التي تؤدى إلى تطور الوسائط المتعددة وتختلف هذه العوامل والأسباب من عصر إلى آخر مثل سرعة وقدرة الحواسيب وظهور أجيال جديدة منها والتي تؤدي إلى تسهيل حياة الإنسان وتحقيق رفاهيته ، وأيضاً ظهور التقنيات الحديثة التي يمكن أن تغير مسار الوسائط المتعددة خاصة مع ظهور الواقع الافتراضى الذي جاء بعده الواقع المعزز الذي يقوم على تعزيز الواقع الفعلي كما هو ، وترى الباحثة أيضاً من عوامل تطور الوسائط المتعددة التجارة وحروب السيطرة الإقتصادية حيث ظهر (إنترنت الأشياء) و أصبحت جميع المعاملات الحياتية و التجارية من بيع أو شراء أو عقد صفقات تتم من خلال الإنترنت بإستخدام عناصر الوسائط المتعددة ، وحالياً تشمل الوسائط المتعددة أحدث ما توصلت إليه التكنولوجيا الحديثة من خلال تكنولوجيا الشبكات وبالأخص الانترنت إذ استخدمت تقنية النص المترابط والتي يشار إليها اختصاراً"HTML" والتي أحدث ثورة في عالم تبادل المعلومات في شبكة الانترنت .

معايير الوسائط المتعددة :

قامت شركة مايكروسوفت عام "1991" بتشكيل جمعية تسويق الوسائط المتعددة للكومبيوتر الشخصي لإنشاء معايير الوسائط المتعددة ، وأنشأت الجمعية عدة معايير في الكمبيوتر الشخصي (MPC2. MPCI) ترخص شعارها وعلامتها التجارية للمصنعين الذين تتوافق عتادهم وبرمجياتهم مع هذه المعايير ، وكانت مهمة هذه المعايير تعريف القدرات الدنيا لكومبيوتر الوسائط المتعددة .

وقد نقلت الجمعية مسئولية معاييرها رسمياً إلى جمعية عمل الوسائط المتعددة في الكمبيوتر الشخصي التابعة لمنظمة ناشري البرمجيات ، حيث تتضمن هذه الجمعية أيضا أعضاء من جمعية تسويق الكمبيوتر الشخصي.

ويجدر الذكر بأن هذه المعايير قد اختفت نظراً للتقدم الهائل في تقنيات الوسائط المتعددة وتكنولوجيا الحاسب إلى تتغير معاييرها كل يوم .

ومع ذلك فإن الحاسبات الشخصية التي تصلح اليوم ولأعوام مقبلة للتعامل مع معطيات الوسائط المتعددة ، لابد وأن تكون عالية المواصفات من جهة :- (شفيق،2006،ص17 -19).

1- وحدة المعالجة المركزية CPU.

2- الذاكرة RAM.

3- نظام العرض Display System.

4- حجم السواقه الصلبة Hard Disk.

5- نظام النقل Bus System.

وهذا يرجع إلى كون مواد الوسائط المتعددة مرتبطة ببيانات شديدة الدقة ، رائعة التكوين ، كثيرة التفاصيل ، ومن ثم فهي كثيرة الحاجة إلى معالجة عالية بكفاءة "High Performance Processing" ، ونفصد بذلك المعالج .

كما أن وجود وسيط تخزين مؤقت ضخم السعة يستخدم كوعاء لعمل البرامج والتعامل مع ملفاتها بشكل سريع ونقصد بذلك الذاكراة RAM، أمر لابد منه التعامل مع معطيات الوسائط المتعددة .

أيضاً لابد من توافر تخزين ملائم للحفظ الدائم (مجازاً) للبيانات الناتجة عن معالجة بيانات الوسائط المتعددة أو مخرجات تطبيقاتها وللعمل مؤقت لرفع أداء عمليات معالجة بيانات الوسائط المتعددة ، ونقصد بذلك السواقه الصلبة .

أما وجود نظام عرض قوى فإن له أبلغ الأثر في عرض المعلومة المشوقة الملونة وإظهار نصاً مقروءاً وعرض لقطات الفيديو والصور والرسوم كأحسن ما يكون .

ونهاية فإن توافر نظام Bus System كفء له أبلغ الأثر على رفع كفاءة الحاسب ، لأنه يمثل قنوات الإتصال ما بين أجزاء الحاسب والنقل عن طريقها البيانات رقمياً وتفضل معاً كل من المكونات المذكورة سابقاً (شفيق،2006،ص17 -19).

وفي هذا تري الباحثة أن هنالك بعض المعايير والأسس المتعلقة بتصميم الوسائط المتعددة سواء كانت هذه خاصة بالمحتوي الذي يجب مراعاته عند تصميم برامج الوسائط المتعددة ، أو معايير خاصة بمستخدم هذه البرمجية ، أو معايير خاصة بمنفذ هذه البرمجية علي المستخدمين ، وهنالك بعض المعايير والتي لابد من وجودها عند تصميم برامج الوسائط المتعددة ومنها ان تكون اهداف البرنامج محددة ودقيقة وواضحة الصياغة ، ومناسبة لطبيعة المهمات المحددة ، وايضاً ان يشتمل البرنامج على ادوات صادقة وصحيحة ومناسبة لقياس للأهداف ، و ان يراعى اختيار المحتوى المناسب للأهداف وطبيعة المهمات المحددة ، وتنظيمه وصياغته بطريقة مناسبة لاستراتيجية الوسائط المتعددة

أهمية الوسائط المتعددة :

يشير (فتح الباب عبد الحليم) إلى أهمية الوسائط المتعددة في التعليم بقوله أن أى شئ تستطيع الكلمات أن تنقله أو تؤدى وحدها يكون أكثر فعالية إذا نقلته أو أدته الكلمات مصحوبة بالصوت المسموع والصورة .

ويرى "جالبريث"(Galbreath,J) بأن الوسائط المتعددة تهئ الفرص أمام المتعلمين لإكساب مهارات التفكير التكنولوجي لمواجهة المواقف التي يصادفونها في المستقبل ومعايشة هذا المستقبل .

في حين يرى كل من "جيبس وتسشرتس"(Gibbs,J.,Tsichritzi, D;، جون، بوفورد، كويجيل " John, Buford, J. Koegel,. F وزاهر أحمد) بأن الوسائط المتعددة لها أهمية متعددة منها ما يلي: (شعلان،2017،ص 34-35)

- تشجيع الأفراد على الإشتراك الفعال في العملية التعليمية .
- الإستخدام الواسع النطاق في تنظيم البرنامج بوجه عام في مراكز التعلم المختلفة .
- الإستخدام لأغراض التدريب في المصانع ووحدات الإدارة المختلفة .
- تعمل على تنشيط حواس الأفراد ، وبالتالي تساعدهم على مواجهة الأنشطة الحياتية اليومية .
- تدريب المتعلمين على التعامل مع الوسائط المتعددة داخل قاعة الدرس وخارجها .
- خلق مرونة فائقة في الحصول على المعلومات ونقلها.
- تيسير نمو القدرات الإدراكية لدى المتعلم.
- استخدام الوسائط المتعددة داخل برنامج الكمبيوتر، يجعل هناك مجالاً للإنتقال من النصوص والبيانات الى عالم الجرافيك والصوت والصورة.
- تحقيق العديد من الجوانب المختلفة لأهداف التعليم المعرفية والمهاريه، ففي الجانب المعرفي تساعد الوسائط المتعددة على الفهم وتوفر الوقت وتزيل الملل عن المتعلمين، وفي الجانب المهاري تمدنا بوسائط للعرض العملي للمهاراة المراد عملها، كما تؤدى دور هام في تعديل الأتجاه من خلال الجانب الوجداني.

- تنمية التفكير الإبتكاري لدى المتعلم من خلال تنوع الأفكار والأدوات الخاصة بالعرض وتوفير عناصر الجذب والتشويق.
- توفر عنصر الأمان وخاصة في بعض الموضوعات والتفاعلات الكيميائية.
- أداة للتذكير أكبر واسهل من خلال تحفيز العديد من أجزاء المخ الأمر الذي يدعم الصورة البنائية.

تعتقد الباحثة أن أهمية الوسائط تزداد الأهمية كلما تمكنت من تدعيم الرسالة المرئية والمسموعة والمكتوبة بمزيد من العناصر والأدوات بحيث تكون اكثر وضوحاً وفعالية في إيصال الرسالة بصورة أفضل من السابق ، كما أن الوسائط المتعددة تعتبر من الأساليب الحديثة المستخدمة في جميع المجالات ، وحازت نظم الوسائط المتعددة إهتماماً كبيراً فى الأونة الأخيرة نظراً لشيوع الأجهزة الإلكترونية التى تقدم خدماتها عبر الوسائط المتعددة ، ابتداءً من التلفاز بقنواته المتسعة ومروراً بالهاتف النقال الذي أصبحت رسائل الوسائط المتعددة جزءاً لا يتجزأ من حياتنا اليومية ، وقد تحولت الوسائط المتعددة من كونها تعتمد بالأساس على الإحساس الفني والإبداع الشخصي ، إلى علوم لها قواعد وأسس تساعدها على التطور السليم والسريع ، فقد أصبحت الوسائط المتعددة تساعد الإنسان مهما كانت طبيعة عمله ، على القيام بواجبه ، وإيصال ما يرغب في شرحه بطرق مبتكرة مجددة .

أنواع الوسائط المتعددة Type of Multimedia:

- **أولاً : الوسائط المتعددة التفاعلية Interactive Multimedia :**

تعد التفاعلية الميزة الأساسية للوسائط المتعددة حيث تعطي إمكانية التفاعل بينها وبين مستخدميها ، فنحن نتفاعل مع أشكال عديدة من الوسائط في حياتنا اليومية وعادةً ما تنسب التفاعلية إلى الحاسوب لما له من مميزات في التخزين والعرض والبحث في كميات كبيرة من المعلومات . (شعلان،2017،ص66).

وتعرف التفاعلية في الوسائط المتعددة بأنها اتصال وحوار نشط ، وتأثير متبادل بين متعلم وبرنامج وسائل إلكترونية حديثة ، لديه القدرة علي التكيف مع حاجات المتعلمين والاستجابة لمدخلاتهم بإعطائهم درجة مناسبة من الحرية للتحكم في اختيار عناصر بنية المحتوي واستكشافه وتتابع عرضه ، وإعادة تنظيمه ، وفي سرعة الخطوات ، والمشاركة الإيجابية في اكتشاف المعلومات وبنائها ، وتسجيل الملاحظات ، وحل التدريبات ، وبإيجاز يمكن القول بإن التفاعلية هي حوار تواصلي وتأثير متبادل بين متعلم وبرنامج إليكتروني تعليمي ، يمكنه التكيف مع حاجات المتعلمين والاستجابة لهم ، ويعطيهم درجة من الحرية المناسبة للتحكم في التعلم والمشاركة النشطة في التعلم وبناء المعلومات . (خميس،2003، ص185).

وتري الباحثة أن مفهوم التفاعلية في الوسائط المتعددة يبزر في قابلتها للتفاعل مع المستمع أو المشاهد من خلال الأدوات المساعدة التي أتاحتها الوسائط المتعددة مثل إدخال النصوص والتعليقات أو لمس الشاشة أو الأوامر الشفهية أو المتحركة عن طريق الفارة (الماوس) ، أو حتي المشاركة الحية كما في العروض التدريبية.

- **مقومات التفاعلية :**

هناك مقومات أساسية للتفاعلية قد تتوفر كلها أو بعضها في برامج الوسائط المتعددة التفاعلية أهم النقاط ما يلي : (شعلان،2017،ص78).

1- **فورية الاستجابة** : تتيح الوسائط المتعددة التفاعلية هذا العنصر حيث أن برامجها تستجيب فورياً للمستخدم الذي قد يطلب تفاصيل أو صور أو غيرها ، وذلك بمجرد أن ينقر المستخدم على الفأرة فيظهر له ما يريد .

2- **الوصول للمعلومات دون الالتزام بتتابع معين** :تتيح برامج الوسائط المتعددة التفاعلية للمستخدم أن يختار ما يراه ويسمعه وفقاً لاحتياجاته واهتماماته دون أن يضطر لاستعراض البرمجة كلها من أولها إلى آخرها .

3- **المرونة** : تتضمن حرية الوصول للمعلومات دون قيد، فالمرونة تتوفر عندما تتيح البرمجة للمستخدم أن يختار ما يناسب من احتياجاته واهتماماته الخاصة .

4- **الرجع العكسي** : ليس هناك تفاعلية بدون رجع عكسي لأنه يوفر المعلومات تتعلق بنجاح المستخدم أو فشله في تحقيق الهدف ، كذلك يشتمل على كيفية تصحيح الخطأ ، فالرجع العكسي يعزز الاستجابة الصحيحة ويصحح الخطأ بما يؤدي إلى تعزيز التعلم .

5- **الخيارات** : كلما زادت الخيارات التي يتفاعل معها المتعلم زاد التفاعل بين المتعلم والبرنامج .

6- **اتصال ثنائي الاتجاه** : تتضمن منظومة التفاعل الاتصال ثنائية الاتجاه بين الكمبيوتر والمتعلم .

وتري الباحثة أن الوسائط المتعددة التفاعلية تتيح إمكانية التحكم في التطبيق ، عن طريق إختيار الموضوعات، وتغيير اتجاه سيرها ، وتتغير مخرجات التطبيق بناءً علي مدخلات المستخدم ، وتبعاً

لاحتياجاته من العرض، عن طريق استخدام أدوات الادخال المختلفة ، ويطلق عليها الوسائط الغير خطية ، ومن الأمثلة عليها البرامج التعليمية ، وبرامج الألعاب ومواقع الإنترنت ، والموسوعات العلمية .

- **ثانياً : الوسائط المتعددة الفائقة Hyper Multimedia :**

تعتبر الوسائط المتعددة الفائقة تطوراً للوسائط التفاعلية ، ولتوضيح مفهوم الوسائط المتعددة الفائقة نبدأ من مفهوم النص المترابط أو الفائق Hyper Text الذي يعد أساس التجول داخل شبكة المعلومات Internet حيث تظهر في صفحات الإنترنت بعض الكلمات المميزة بلون مختلف عن لون النصوص بداخل الصفحة وعندما تشير إليها الفأرة يتحول شكل المؤشر إلى إشارة يد وعند النقر عليها تنقلنا إلى موقع آخر في الشبكة كما يتضح مفهوم النص المترابط عند التجول داخل ملف المساعدة Help .

وتعتبر برامج الوسائط الفائقة أهم المداخل القائمة علي استخدام الكمبيوتر في التعليم في الآونة الأخيرة ، وتشير معظم الدراسات أن بداية ظهور الوسائط المتعددة الفائقة يرجع الي عام 1935 ، عندما نشر "بوش" مقالاً بعنوان كيف نفكر ، وكان يدور حول الوسيلة التي تساعد علي إحداث طفرة تتناسب مع الكم الهائل من المعلومات وسرعة وحرية التفكير البشري ،وأكد علي أن العقل البشري يعمل من خلال ارتباطات "Links" ، وقد سميت تلك الوسيلة التي من خلالها يتم تخزين المعلومات والتحكم فيها ب "Memex" ، وكانت تسمح للمستخدمين بتكوين ارتباطات بين أجزاء المعلومات بعضه البعض .

ثم قام انجليبارات " Douglas Engleparat" في عام 1960 بالتفكير في كيفية الاستفادة من الكمبيوتر في عرض النصوص والوثائق المكتبية الفائقة ، وقد نتج عن ذلك ظهور العديد من الأنظمة كان من أهمها ما يسمي بالنص الفعال .

ومع بداية الثمانينات بدأت عملية التأليف والإنتاج للنصوص الفعالة أو الفائقة "Hyper Text" من خلال الكمبيوتر ، واعتبرت الوسائط الفائقة بمثابة امتداد طبيعي للنصوص الفائقة ومشابهة لها فيما عدا احتواءها علي عناصر أخري بجانب النصوص مثل الفيديو والرسوم والصور والأصوات وغيرها من العناصر الأخري .

ومع بداية التسعينات ظهرت العديد من برامج التأليف "Authoring Tools" والتي تتمتع بإمكانيات هائلة في إنتاج عروض الوسائط المتعددة والفائقة وبناء العقد والروابط بين الوسائط المختلفة واشهرها برنامج " Author Tools" والتي تتمتع بإمكانيات هائلة في إنتاج عروض الوسائط المتعددة والفائقة العقد والروابط بين الوسائل المختلفة ، وأشهرها برنامج Author ware ، وبرنامج Director ، باصدراتهما المختلفة ، بجانب البرامج الآخري المساعدة .

وفي هذا الصدد يشير (ميشيل أنجول ،2004) أنه يمكن الاعتماد علي مساعدة أحد المختصين في المعلوماتية ، وأنه يمكن إنجاز تطبيقات تفاعلية باستخدام برامج جاهزة ، يطلق عليها برمجيات المؤلفين Ligiciels Auteures ،وبفضل هذه البرامج يمكن لصاحب المشروع التعليمي أن يكرس نفسة للمواد التي سيحتويها دون الدخول في تفاصيل البرمجية المعقدة (شعلان،2017،ص66).

وقد تعددت تعريفات الوسائط الفائقة خلال العقد الأخير من هذا القرن ، فقد عرفها (هيلر 1990، Heller) بأنها نظام يعتمد علي ربط المعلومات ، وعرضها علي أساس شبكة عمل للمواد المتضمنة في الوسائط المتعددة مثل الرسوم والنصوص والأصوات والصور المتحركة .

ويرفها (فونك Erickso & Vonk، 1994) علي أنها عبارة عن نظام يجمع بين الفيديو والموسيقي والمؤثرات الصوتية والصوت والرسوم المتحركة والساكنة ، وهي نظام يهدف الي توصيل المعلومات عن

طريق الحواس المتعددة ، كما يعرفها (براد 1998 ،Abbas) علي أنها بيئة تتضمن عناصر النص والرسوم والصوت والحركة والفيديو المتكاملة .

ويعرفها (رضا البغدادي ـ 1998) بأنها عبارة عن المعلومات المتاحة والمتوفرة لمجموعة من الوسائط التعليمية المتعددة ، والتي تستثمر تبادلياً بطريقة منظمة في الموقف التعليمي ، والتي تتضمن الرسوم البيانية والصور والتسجيلات الصوتية والموسيقية ، ومشاهد فيديو ساكنة ومتحركة وخرائط وجداول ورموزاً ، ورسومات ذات أبعاد في إطار نص معلوماتي يساعد علي اكتساب الخبرات .

ويعرفها (أينز 2000 ، Inez) بأنها امتداد للنصوص الفائقة ، وهي تحدث تكامل بين الرسوم البيانية والحركية والصوت والصورة مع انص ، وتقدم المعلومات من خلال عقد يشار إليها ككروت في البرامج مثل الكارت الفائق والكارت السوبر ، والاستديو الفائق هذه العقد مرتبطة مع بعضها البعض علي هيئة شبكة .

وتري(كيندا 2002 ، Kayenda) أن الوسائط الفائقة تشير الي الإشكال المترابطة غير الخطية وغير المتسلسلة من الدخول لمعلومات وهي تشمل معلومات نصية ورسوم بيانية وأصوات ورسوم متحركة وفيديو.

بينما تري (دينا جريث 2007 ،Diane MeGrath) أن الوسائط الفائقة هي مصطلح يضم نظام النص الفائق ال ذي يضم وسائط أخري بالإضافة الي النص مثل الجرافيك والرسوم المتحركة والفيديو والصوت وهي تعتمد علي الروابط وقد يكون الرابط جزء من نص أو جزء من اي وسيط أخر(شعلان،2017،ص66).

من خلال العرض السابق تري الباحثة أن جميع التعريفات السابقة تشتمل علي استخدام وسائط متعددة (الصوت ـ النصوص ـ الرسوم ـ الفيديو ـ الخ) إلا أنها تحتوي علي العُقد Links سواء كانت نصية أو غير نصية ، وبناءً علي ذلك تعرف الباحثة الوسائط المتعددة الفائقة تعريفاً إجرائياً علي أنها "الاستخدام

المترابط التفاعل المتكامل لعدد من الوسائط مثل (الصوت ـ النصوص ـ الرسوم ـ الفيديو ـ الخ ....) داخل بيئة تعلم تتصف بالشمول والعمق مع الاعتماد علي استخدام الروابط .

- **العلاقة بين الوسائط المتعددة والوسائط الفائقة :**

تشير معظم الدراسات الى أن مصطلح الوسائط المتعددة "Multimedia " والوسائط الفائقة " Hyper Multimedia " مرادفان ، حيث يري هؤلاء انه لا يوجد فرق جوهري بين تلك المصطلحات ، واحياناً ما يتم استخدام مصطلح الوسائط المتعددة كمرادف للوسائط الفائقة ، ويمكن القول بأنه على الرغم من وجود أوجه تشابه بين الوسائط المتعددة والفائقة ، إلا أن هناك أوجه اختلاف بينها ، فالوسائط المتعددة يمكن استخدامها مع وسائل مختلفة منها الكمبيوتر ، بينما الوسائط الفائقة سواء كانت نصوص أو سائط فإنها تعتمد على استخدام الكمبيوتر فقط ، ولا توجد ضرورة من أن تشمل الوسائط المتعددة على نظام الروابط والعقد "Links" فهي يمكن أن تضم كل العناصر الإعلامية مثل النصوص والجرافيك والصوت وغير ذلك ولكن لا يتم الوصول إليها من خلال الروابط بينما في الوسائط الفائقة لابد من توافر تلك الروابط ، إلا أن الوسائط الفائقة تتميز عن الوسائط المتعددة في أنها تضيف الى محتوي البرنامج بجانب النص أنماطاً أخرى من الوسائط كالصور ، والرسومات الخطية والبيانية والصور المتحركة ، والفيديو ، ويتضح الفرق بين الوسائط المتعددة ، والوسائط الفائقة في عدد من الخصائص منها : (الشوري –2017– ص160).

1– عدد الخيارات المتاحة للمستخدم .

2– أنماط الإبحار وطرق المستخدم في العرض .

3– التوسعية في تقديم النصوص والمعلومات في الوسائط الفائقة عنها في الوسائط المتعددة .

4– الإبهار في عروض الوسائط الفائقة عن عروض الوسائط المتعددة .

مميزات استخدام برامج الوسائط الفائقة :(الشوري -2017- ص166 -167).

تتوفر في برامج الوسائط الفائقة العديد من المميزات التي تجعلها أداة فعالة ، ومن أهم هذه المميزات :

1. المساعدة علي اكتساب المعارف والمفاهيم اليت يتطلب استيعابها قدرة علي التفكير المجرد بما تحوية من توازن بين ما يقدمه البرنامج ، زما يكتشفه المتعلم بنفسه .
2. التدريب : حيث تستخدم لتدريب الطلاب علي إتقان واكتساب مهارات تعليمية ،أو مهارات علمية في شتي أنواع العلوم ، كما تساعد علي اكتساب تلك المهارات ،حيث يتم رضها بطرق ووسائط مختلفة بعضها يصف المهارة ، والبعض الاخر يجسد المهارة في الواقع ، وتابعض يزيد المتعلم ببعض المعلومات حول المهارة .
3. المرونة : حيث تحتوي علي العديد من الخيارات المتاحة ، ومستويات متنوعة من التحكم ، والتفاعل ، وحرية التنقل بين أجزاء البرنامج .
4. التكاملية : إن أفضل ما تقدمه برامج الوسائط الفائقة للمتعلم ، هيفرصة إتاحة برامج متكامل صوتا وصورة ، وحركة ، ولوناً ، ومزجاً متزايداً للنص اللفظي ، والمرئي ، وإمكانية الدخول والقفز ، والتعديل ، والتنقل بحرية عبر خزان المعلومات .
5. التعلم الحر : حيث لا توضع قيود علي سير المتعلم في عروض الوسائط الفائقة .
6. التيسير: تساعد الوسائط الفائقة علي تيسير ومساعدة المتعلم علي فهم الهيكل البنائي لأنواع المعارف.

7. التعليم الفردي : تساعد الوسائط الفائقة علي توجيه المتعلم وتحفيزه نحو التعلم الفردي مع مقابلة الحاجات التعليمية الفردية من خلال تقديم مستويات متقاربة من التفاعل ، والتحكم في البرنامج ، والتوسع في عرض المعلومات .
8. إثغرة الدافعية : تساعد الوسائط الفائقة علي إثارة الدافعية لدي المتعلم من خلال تعدد أشكال التفاعل في البرنامج ، وطرق اكتشافه للمحتوي .
9. التعليم التعاوني : حيث تتميز برامج الوسائط الفائقة بإمكانية استخدامها في موقف التعلم المختلفة سواء كانت فردية ، أو مجموعات صغيرة ، أو فيمجموعات كبيرة ، ويساعداستخدام تلك البرامج في زيادة عمليات التفاعل بين المتعلمين ، والعرض ، وبين المتعلمين وبعضهم البعض .

خصائص برامج الوسائط الفائقة :

توجد مجموعة من الخصائص التي يجب أن تتوافر في برامج الوسائط الفائقة بحيث تميزها عن غيرها من برامج الكمبيوتر الأخرى ، ولا شك أن هذه الخصائص ترتبط في الأساس بعمليات تصميم تلك البرامج وتنظيم وعرض المحتوى بها ، وكذلك طرق التفاعل التي تتم المتعلم والبرنامج، ومن أهم تلك الخصائص : (الشوري -2017- ص161)

1-المعلومات الصغيرة : المعلومات الصغيرة هي الوحدات الأساسية لتخزين المعلومات في أنظمة الوسائط الفائقة ، حيث تتكون من أجزاء صغيرة من النص أو الرسوم البيانية أو تتابعات الفيديو أو الصوت أو أي معلومات أخرى هذه معلومات أخرى هذه المعلومات الصغيرة نحدد ما يمكن عرضه على الشاشة الواحدة ، وحجم هذه المعلومات يتنوع ما بين كلمة مفردة أو بعض الكلمات مقارنة بحجم البرنامج ككل ، بينما تتطلب

الكتب والأفلام المتحركة تدفق المعلومات بصفة مستمرة ، والمعلومات الصغيرة في برامج الوسائط الفائقة يشار إليها بمسمي إطارات .

2-الارتباطات Links : وهي الروابط التي تستخدم بين المعلومات والتي يمكن من خلالها الانتقال والقفز بين المعلومات وتعتمد أنظمة الوسائط الفائقة على الروابط التي تسمح للمستخدم باجتياز الرابطة من نقطة مصدرية محددة في وثيقة إلى جهة محددة وتشير معظم الدراسات الى أن هناك مجموعة تمازج أساسية للربط "Link" في برامج الوسائط الفائقة تبدأ بالأكثر تقيداً ، وتنتهى باقل تقييداً.

المبحث الثاني

عناصر وأنظمة الوسائط المتعددة

عناصر الوسائط المتعددة :

تقوم الوسائط المتعددة على عرض النص مصحوباً بالصوت ولقطات حية من فيديو وصور وتأثيرات خاصة مما يزيد من قوة العرض وخبرة المتلقي بأقل تكلفة وأقل وقت، أي أن الوسائط المتعددة هي إندماج عدة عناصر معاً وهي :

1-الصوت (Voice Or Audio): الصوت من أهم العناصر فى الوسائط المتعددة ، فالصوت والموسيقى يؤثران بشدة في العملية التفاعلية ، فالصوت يشد الانتباه ويسهل الحفظ ويعزز الصورة ، والصوت ينتج عن

تضاغط وتخلخل جزئيات الهواء الذى يصل إلى طبلة الأذن فيؤثر فيها ، ويقع المدى الصوتي المسموع للإنسان بين "20" هرتز و" 20" كيلو هرتز في أحسن الأحوال .

هو أحد الوسائط Media لأنه إذا اجتمع الصوت مع بقية الوسائط سيعطي تطبيق مميز أكتر فائدة ، هذا يتم إدخال الصوت إلى الكمبيوتر وذلك بتشفير الصورة من الميكروفون أو ال TV أو غيرها من مصادر الصوت ويتم تشفيره بواسطة Vocoder ويحول إلى (0.1) ويخزن في أقراص فى مواضع Bits، Bytes ودرجة الصوت تختلف وتقاس بال 22.05 KHZ و11.02KHZ ويتم تخزين الصوت إما في 8bits أو 16Bits ، حيث أن 8 Bits يمكن أن يخزن فيها 256 وحدة متساوية لتوصيف مجال حركة الصوت وأيضاً فى ال 16 Bits يخزن في 65536 وحدة متساوية لتخزين مجال حركة الصوت ،أما فقرات الصوت في الأقراص البصرية حيث تسجيل (11) ثانية من الصوت تحتاج (1 MB) من الذاكرة بدون ضغط وتصل إلى (1/8) هذه المساحة من الضغط .

والصوت يمكن أن يكون صوتاً تماثلياً "Analog " أو صوتاً رقمياً "Digital" ، والصوت التماثلي هو مثل الذى نسمعه من الراديو أو من شريط الكاسيت وهو ناتج عن موجات متصلة .

أما الصوت الرقمي وهو الذى يستعمل فى الوسائط المتعددة فهو ينتج عن أخذ عينات من الصوت التماثلي وتسجيلها فى جهاز رقمى مثل ذاكرة الحاسب عن طريق تمرير الموجة التماثلية من خلال شريحة خاصة تسمى (ADC) " Analog to Digital Converter " ، التى تأخذ عينات من الصوت التماثلى وتسجلها على حسب عدد العينات المطلوبة في الثانية وكلما زادات عدد العينات التى تؤخذ زادات جودة المنتج وعند إعادة التشغيل يمرر الصوت الرقمي من خلال (DAC) ، "Digital to Analog Converter " ، (بصبوص وأخرون ،2004،ص17).

وأهم مميزات الصوت الرقمي أنه : (شفيق،2006،ص89).

1- يمكن المستخدم من نقل الصوت من وسط تخزين إلى تخزين آخر، مع الاحتفاظ بجودته تماماً.

2- يمكن الوصول إلى أى جزء فى المقطوعة الموسيقية بسهولة دون الحاجة إلى المرور بسابقتها وبدون عناء .

3- معالجة الصوت الرقمي بسهولة .

❖ **عيوب الصوت الرقمي:** (شفيق،2006،ص89-91).

ورغم مزايا الصوت الرقمى العديدة إلا أن له عيوب أهمها :

1-يحتاج الصوت الرقمى إلى عملية تحويل من تماثلى إلى رقمى ثم عملية تحويل من رقمى إلى تماثلى.

2-يحتاج تسجيل الصوت الرقمى إلى حيز أكبر للتخزين .

3-عملية تحويل من تماثلى إلى رقمى قد تضيف بعض العيون إلى الصوت المسجل .

4-تحتاج معالجة الصوت الرقمى إلى حاسب قوى ومعالج سريع .

❖ **تسجيل الصوت الرقمي:**

لتسجيل الصوت الرقمى واستخدامه فى الحاسب تحتاج إلى بعض الأجزاء المادية (H/W) والتطبيقات (S/W) ومنها : (شفيق،2006،ص89-91)

1- كارت صوت .

2- برنامج تحرير الصوت .

3- وحدة إدخال للصوت (الميكرفون مثلاً).

وهنالك اشتراطات مهمة لإحتيار تردد المعالجة حسب الصوت المراد تسجيله مثل:

- 8 هرتز (للكلام) .
- 11 هرتز (أصوات منخفضة أى غليظة) .
- 22 هرتز (أصوات عادية أى حادة) .
- 44 هرتز (التسجيل الخاص بأقراص الليزر CD-DVD) .

❖ **أنواع الصوت الرقمي من حيث إنتاجه هي :**

1-WAV (ملف الموسيقى الرقمية العادية) :

Wave Audio هو أى صوت أو موسيقى أو كلام أو مؤثرات صوتية ، وتتميز هذه الطريقة فى تخزين الملفات بالجودة العالية للصوت الناتج عنها ، إلا أن حجم الملفات النهائى يكون ضخماً للغاية ، فعلى سبيل المثال إذا تم تسجيل أغنية مدتها أربع دقائق بطريقة WAV ، فإن ملف الصوت الخاص بها يكون حجمه 40 ميجا بايت ، وهو ما يعنى استحالة تخزين مجموعة من أغانيك المفضلة على الكمبيوتر أو على قرص مدمج CV ، وهناك معادلة تقريبية تقول أن كل دقيقة صوت بجودة الاستريو 16 بت فى القرص المدمج تستهلك عادة 10 ميجابايت .

2-الصوت الميدى (MIDI) :

فى عام 1983 أخترع الصوت الميدى "Musical instrument digital" لوضع معيار قياسى وليمكن الآلات الموسيقية الرقمية والحاسبات من تبادل البيانات فيما بينهما ، وهذا الصوت هو أحد أنواع الربط

البياني للأدوات الموسيقية حيث توفر هذه الطريقة إمكانية استخدام عينات الأصوات المسجلة للأدوات الموسيقية الفعلية لتوليد أصوات الأدوات الموسيقية ، فالملف مخزن به الأوامر ومدة تنفيذ كل منها أى أنه يشبه النوتة الموسيقية.

ولسماع ملف ميدى يلزم جزأين وهي وحدة تحكم ومركب الصوت ، وفى حالة الكمبيوتر تقوم لوحة المفاتيح بإدخال الموسيقى أو فى حالة السماع فيقوم الكمبيوتر بالتحكم ، ولأن ملفات الصوت الميدى لا تخزن الموسيقى نفسها بل تخزن الأوامر فلا يحتاج تخزين عالى وقد تخزن قطعة موسيقى فى حيز قدرة 6 كيلو (شفيق،2006،ص91-92).

3-كارت الصوت (Sound Card) :

يتكون كارت الصوت من عدة وحدات ، أهمها وحدة التحويل من تماثلى إلى رقمى "ADC " ، ووحدة التحويل من رقمى إلى تماثلى "DAC" ، ووحدة المعالجة "Digital Signal Processor " ومن أشهر كروت الصوت الكارت المنتج من شركة "Creative " وكان أول كارت أو بطاقة هو "Sound Blaster " ، هذا الكارت يوجد منه أكثر من طراز بعضها يستعمل 8 بت ، 16 بت ، 32 بت ، وبعض الكروت أعلى بكثير وكلما زاد عدد البيت المستخدمة زادت كفاءة الكارت فى تحويل الصوت من رقمى إلى تماثلى وبالعكس. وعندما يقال أن كارت الصوت المستعمل فى الوسائط المتعددة ينتج أصوات 16 بت ، 44,1 كليو هرتز فتشير 16 بت ، إلى حجم البيانات التى يمكن للكارت تخزينها فى كل عينة صوت كما تعنى 1, 44 كليو هرتز عدد عمليات معالجة الأصوات الداخلة أو الخارجة فى الثانية الواحدة ، وجدير بالذكر أن كارت الصوت المستخدم مع مشغلات CD ذات سرعة ثنائية هو نفسه الكارت المستخدم مع مشغلات ذات سرعة رباعية.

كما تحتوى بعض بطاقات الصوت على مكان لتوصيل ميكرفون أو اثنين أو مصدر صوتى آخر ، ما أن معظم بطاقات الصوت تكون متعددة الأغراض إذ إمكانية الاستعمال كفاكس Fax بسرعات عالية تتراوح من 56-128 Bit/Sec ، بل بإستخدام بطاقات متعددة الأغراض يمكن تحويل الحاسب إلى جهاز تليفون مزود بآلة تلقائى تستطيع التميز بين الإشارات الواردة هل هى بيانات أو فاكس أو صوت مرسل عبر خط التليفون ، وهناك بعض الكروت بها مخرج سريع قياسى Fire Wire يتيح توصيل الأجهزة الخاصة مثل كاميرا فيديو الرقمية إلى الحاسب .

4- الموسيقى الحديثة MP3 :

يندر اليوم أن تجد مستخدماً للحاسب فى أى مكان فى العالم ، لا يقوم بتشتغيل ملف موسيقى أو غنائى من نوعية MP3 ، حيث تنطلق الموسيقى ذات الجودة العالية من سماعات الجهاز ، بينما يواصل المستخدم عمله الطبيعى على الجهاز فى كتابة الوثائق أو تخزين الملفات أو غير ذلك .

تعرف MP3 ببساطة بأنها طريقة حديثة لتخزين ملفات الصوت والموسيقى على الحاسب بطريقة رقمية مضغوطة، وذلك لتسهيل عملية تناقلها ، وتحميلها من شبكة الانترنت والحروف التى تكون الكلمة هي اختصار بـ MPEG3 وهذه الكلمات تعبر عن الطريقة Layer3 الفنية لضغط الملفات دون التأثير بالطبع على جودة الصوت الناتج ما دام المعيار هو أذن الإنسان .

وهذه الطريقة الحديثة تحتاج مساحة تخزين أقل كثيراً من الطرق السابقة وهو الحلم الدائم لمستخدمى الكمبيوتر فى تقليل مساحات التخزين لديهم ، وكانت الطريقة الأولى للتعامل مع ملفات الصوت على الكمبيوتر باستعمال ملفات WAV ورغم جودة الصوت العالية الناتجة من ملفات WAV إلا أن حجم الملفات النهائى يكون ضخماً للغاية . (شفيق،2006،ص93-94).

❖ **متطلبات العمل مع MP3** : (شفيق،2006،ص94-96).

1- جهاز كمبيوتر كفء : أول الأشياء التى يحتاج المستخدم لها هو حاسب مناسب ويتساوى فى هذا نوع الجهاز سواء كان ماكنتوش أو كمبيوتر شخصى PC وبالرغم من أن هناك إمكانيات كثيرة للاستمتاع بموسيقى MP3 دون استخدام كمبيوتر لكن سيظل الحصول على الملفات المجانية المتوفرة عبر شبكة الإنترنت هو أهم الأهداف ولذلك فأن وجود الحاسب سيكون ضرورة أساسية .

2- سماعات قوية : بالإضافة للحاسب يجب تجهيز سماعات قوية هذه النصيحة تسرى حتى أجهزة الماكنتوش لأن سماعاته ضعيفة، أما الكمبيوتر الشخصي المعتاد PC فقد كان حتى وقت قريب لا يحتوى على سماعات داخلية جيدة.

3- اختيار المودم : بما أن الإنترنت ستكون هي المصدر الرئيسي لملفات MP3 فسوف تحتاج لمودم بالطبع ومعظم الأجهزة الحديثة مزودة بمودم داخلى ، ولكن إذا لم يتوفر هذا المدوم فى الجهاز ، فيجب توفيره ، ويجب ألا تقل سرعته عن 56 ك حتى لا تواجه مشاكل السرعة فى التحميل .

4- الاتصال بالإنترنت : للاتصال بشبكة الإنترنت كأن لابد أن تتعاقد مع أحد مزودى فالخدمة ISP ولكن هذه الخدمة أصبحت مجانية فى مصر منذ وقت قصير على أن يحصل مزود الخدمة على نسبة من قيمة المكالمة الذى تتقاضاه شركة الاتصالات من المشترك ، وعند الدخول على الشبكة ابدأ فوراً بالبحث عن مواقع الموسيقى .

5- الحصول على البرامج : الخطوة التالية هى الحصول على برنامج لتشغيل ملفات MP3 ويوجد العديد من هذه البرامج بعضها مجانى تماماً وبعضها يتيح لك التجربة لفترة قبل أن يطلب منك دفع

ثمن لاستخدام البرنامج ، وأشهر هذه البرامج حالياً هي "Win amp" لأجهزة الكمبيوتر الشخصى ، والماكنتوش الشخصى ويمكنك تحميل بعض البرامج والمقارنة بينها قبل أن تحسم قرارك بشكل واضح ، وهناك موقع WWW.mp3.com الذى يتيح لك العديد من هذه البرامج التى يمكن تحميلها بضغطة أو ضغطتين من الماوس وإتباع بعض التعليمات البسيطة لتحميله على الجهاز .

2-النصوص (Text):

من الممكن ألا توجد وسائط متعددة بدون نص ، إلا أن معظم مشروعات الوسائط المتعددة تستخدم النص ، لأنه الطريقة المؤثرة فى توصيل الأفكار والمعلومات والذي يمد المستخدم بالتعليمات ، ويوجد أربعة أنواع من النصوص هي النص المطبوع والنص الممسوح ضوئياً والنص الإلكتروني والنص الفائق .

وهو أهم العناصر فى الوسائط المتعددة وتتم من خلال محرر للنصوص ، وهنا يجدر الانتباه لنوع الخط وحجمه ولونه وأن يتم عرضه بالطريقة المناسبة والتي تتناسب مع المستخدم .

النص هو مجموعة من البيانات مكونة من حروف ورموز يتم كتابتها ثم تخزينها وذلك بشكل يستطع الحاسوب قراءته مثل Text File وتسمى ASCII وتخزن باسم ثانوي TXT أو ASC وعند تخزين هذه البيانات في الحاسوب يتم تشفيرها وتحويلها إلى صيغة (0.1) تخزن في BITS.

وتدخل النصوص بواسطة لوحة المفاتيح أوعن طريق الماسح الضوئي من خلال برمجية OCR، والتي منها تعدل النص كما تشاء ، أو إدخالها كصورة " Image" (الشورى،ص83،2017).

أنواع النصوص (Text) :- (شفيق،2006،ص70 -75)

- **النص المطبوع :-**

وهو النص الذى يكتب به الكتب وصفحاتها، ويظهر على الورق، وهدف المستخدم من استخدام هذا النص ، كأساس فى مشروع الوسائط المتعددة ، ولكى يتمكن حاسب الوسائط المتعددة من قراءة النص المطبوع ، فأنه يحتاج إلى تحويل النص إلى ما يسمى "لغة الآلة" ، ومعظم الطرق السابقة تعمل هذا ، وقد كانت كتابة النص من خلال برامج معالجة النصوص ، أو محرر النص ، ولكن هذه الطريقة كانت مجهدة ومضيعة للوقت ، لذا كانت الطريقة التالية هى مسح النص .

❖ النص الممسوح ضوئياً Scannered Text :-

أن الماسح الضوئي يستطيع قراءة النص المطبوع بعد فحصه وتحويله إلى لغة الآلة لكي ينتج النص الممسوح الذي يتاح للمستخدم ، وهناك ثلاثة أنواع من الماسحات الضوئية المسطح ، والدوار ، واليدوي .

❖ النص الإلكتروني :

وهو النص المتوفر فى الشكل المقروء بالماكينة ، فكل شخص يكتب كتب أو ينشر مخطوطات يتعامل مع برامج معالجة الكلمات وأجهزة النشر الالكترونية التى يمكن قراءة صفحاتها من خلال الحاسب ، وعلى سبيل المثال جميع صفحات الكتب كتبت بالنص الالكتروني لبرنامج "مايكروسوفت أوفيس" .

❖ النص الفائق أو النص التشعبي Hypertext:-

النص التشعبي هو يشير إلى نوعية خاصة من النصوص التى يتم تزويدها بروابط من شأنها إتاحة الفرصة إلى المستخدم للانتقال إلى اجزاء نصية أخرى غير تلك التى يستعرضها ، سواء ما إذا كانت هذه الأجزاء فى نفس المستند أو الخارجة فى مستند آخر محفوظ فى مكان مختلف ، وبداية يجب أن تعلم أن المكان الذي تظهر فيه بداية الروابط يطلق عليه مصدره ، فى حين أن المكان الذى يشير إلى الروابط يعرف بالاتجاه وهذا ما يكون على المستخدم سوى إتباع الروابط بداية من مصدره ونهاية باتجاهه .

ويتحول النص إلى نص تشعبي بمجرد إضافة الروابط إليه ، وتتمثل وظيفة الروابط هنا فى الربط ما بين مختلف المواقع التى تحتوى عليها مستندات النصوص التشعبية ، وقد أكد العديد على أن تلك الروابط تعتبر نشطة ، فما على المستخدم إلا النقر بالماوس على الروابط ، حتى ينتقل مباشرة إلى النص التشعبى الذى يشير إليه هذا الرابط ، وللقيام بهذه المهمة لابد وأن يتم استخدام برنامج صغير يطلق عليه أداة التصفح ، وتتمتع أداة التصفح تلك بأهمية كبيرة ، فبإمكانها أن تعود بك إلى أصل الرابط حينما تكون بك حاجة ذلك ، وهكذا إذا ما كانت شبكة الويب الدولية تمثل أحد النظم التى تقوم على النصوص التشعبية، فأداة التصفح للويب لا تتعدى كونها أداة لتصفح المستندات المدرجة بها. (شفيق،2006،ص70 -75).

- **اعتبارات تكوين النص** :- (شفيق،2006،ص80).

يوجد اعتبارات فيما يخص النص بسبل بناء الوسائط المتعددة وهي كالتالي :

- ❖ كمية النص التى سيتضمنها التطبيق .
- ❖ نوع الخط Font الذى سيتم استخدامه بالنص .
- ❖ حجم Size الذى Color الخط المستخدم بالنص .
- ❖ الهدف النهائي من التطبيق .

- **أنواع النصوص بتطبيق الوسائط المتعددة :-**

هناك نوعان من النصوص :

1- النصوص المعدة من اجل الاستخدام الفردي :

إذا تم إعداد التطبيق على أنه سيتم استخدامه بواسطة مستخدم واحد يجب على النص أن يمتاز النص بالخصائص الآتية :-

- يتم استخدامه بكثافة بكميات كبيرة Extensive

- حجم خط صغير Small Font Size

2- النصوص المعدة من اجل الاستخدام الجماعي :

إذا تم إعداد التطبيق على أنه سيتم استخدامه بواسطة مجموعة من المستخدمين، اذن فأنه يجب على النص أن يمتاز بخصائص الآتية :

- ❖ يتم استخدامه بكميات قليلة Short
- ❖ حجم خط كبير (24 نقطة) ، Large Font Size
- ❖ **إضافة المؤثرات الخاصة للنص :**

تعد خاصية إضافة المؤثرات الخاصة " Special effects" للنص ، من أكبر إمكانيات تطور النص بتطبيقات الوسائط المتعددة .

وهنالك العديدة من البرامج القادرة على إجراء المعالجة على النصوص ومن أمثلة هذه البرامج :

1-Microsoft Word art .

2-Typestyle.

3-Monographer .

والتطبيقات السابق ذكرها تمنح المصمم على تغيير أسلوب وشكل النص كالتالي :

- ثني النص Bending
- ميل النص Slanting
- مد النص Stretch
- تغيير حجم النص Resizing
- تغيير لون النص Changing Colors
- إضافة الظل Adding

❖ **أحجام وأنواع الخط :**

هناك نوعان من الخطوط المتوافرة بالحاسب الشخصي وهما كالتالي : (شفيق،2006،ص80 -82).

- حروف مطبعية محددة (Outlined Font).
- حروف مطبعة مفصلة مرسومة (Bitmapped Font) .
- حروف مطبعة مفصلة وهي يتم تخزينها كرموز فردية متكونة من نقاط متعددة .

- حروف مطبعة محددة وهي تتكون من حدود ممتلئة .

وبصفة عامة يمكن إدخال النصوص إلى نظام أو مشروع الوسائط المتعددة من خلال العديد من الوسائل منها :

- وسائل تقليدية مثل لوحة المفاتيح KB.
- جهاز التعرف الضوئي على الحروف (OCR) .
- برامج التعرف الصوتي (VR) ، وهي التى تمكن المستخدم من إدخال النصوص والبيانات للحاسب دون لمس الجهاز أو لوحة مفاتيحه بل بإستخدام الصوت فقط .
- خدمات وكالات الأنباء النصية المكتوبة (رويتر) أو شبكات المعلومات

3 – الرسومات (Graphics):

وهى تعبيرات تكوينية بالخطوط والأشكال تظهر في صورة رسوم بيانية خطية أو دائرية، أو بالأعمدة أو بالصور، وقد تكون خرائط مسارية تتبعيه، أو رسوم توضيحية، أو لوحات زمنية ، أو رسوم كاريكاتورية، وقد تكون رسوماً منتجة بالحاسب ويمكن إدخالها إلى الحاسب بواسطة الوحدات الملحقة، وتخزن بحيث يمكن إسترجاعها وتعديلها .

وتستخدم الرسومات الخطية في برامج الوسائط المتعددة بهدف:

– تمكين المتعلم من سهولة التفاعل مع البرنامج والسير فيه بغير ملل.

– توضيح البيانات الرقمية في صورة رسومات مختصرة.

– إبداع أدوات الإبحار في العرض.

– التوصيف للبناء التنظيمي للعرض ولوحة المسار.

وهنالك بعض الأسس التي يجب أن تأخذ في الاعتبار عند اختيار الرسوم منها :-

1- الغرض : يجب أن تعبر الصورة بوضوح عن الغرض المستخدمة من أجله .

2- الجودة : يجب أن تكون الصورة على درجة عالية من الجودة .

3- التكلفة : ترتبط التكلفة بمدى الجودة والغرض من الإستخدام . (الشورى، 2017 ، ص83).

أما القواعد العامة اللازمة لتوظيف الرسوم الثابتة في برامج الوسائط المتعددة فتشمل : (الشورى، 2017 ، ص84).

1) إستخدام الصور الأقل تفاصيل ، فالصور ذات التفاصيل الكثيرة تعمل على تشتيت المتعلم .
2) تستخدم كبديل لتعزيز استخدام الرسوم المتحركة ولقطات الفيديو .
3) عند احتواء لبرنامج على خريطة فيجب أن تكون بجوارها مفتاح الرسم ومقياس الرسم .
4) يفضل عرض الرسم المكون من عدة أجزاء على عدة مراحل .
5) يمكن إستخدام الرسوم الكاريكاتورية في التغذية الراجعة بشرط عدم السخرية .
6) البدء من الأعم الى الأخص ، ومن الأكبر الى الأصغر ، ومن الخارج للداخل .
7) الرسوم التعليمية يجب أن تحافظ على النسب الطبيعية بعكس الرسوم الكاريكاتورية .
8) الحفاظ على وحدة الشكل ، فالشكل له صفات تميزه كوحدة واحدة كلية فإن تفككت اجزاءه فقد وحدته.
9) تستخدم الصور الفوتوغرافية لإكساب البرنامج المزيد من الواقعية ، فإن توافرات صورة ورسم لنفس الشئ وكل منهما يعبر عن التفاصيل المراد إبرازها للمتعلم تستخدم الصورة قوراً .

10)الابتعاد قدر الإمكان عن اللقطات الفنية والزوايا غير المألوفة ، والتركيز على خصائص الموضوع .

تستخدم الرسوم الخطية غير المظلة في الحالات الآتية :-

- ❖ خرائط التدفق ومخططات المشروعات والرسوم الهندسية .
- ❖ الرسوم المجردة أو التوضيحية .
- ❖ الرسوم التي توضح علاقات منطقية ولا تطابق الواقع تماماً.
- ❖ تمييز جزء من الرسم عن باقي الأجزاء .
- ❖ الإيحاء بالبعد الثالث في الرسم .
- ❖ العبير عن الوظيفة .

4- الصور (Image):

هي لقطات ثابتة لأشياء حقيقية يمكن عرضها لاى فترة زمنية ، وقد تؤخذ من الكتب والمجلات عن طريق الماسح الضوئي "Scanner " وعند نقلها الى الكمبيوتر يمكن أن تكون ملونة ، ويجب أن يراعي في استخدام هذه الصور درجة الوضوح والنقاء خاصة فيما يتعلق بالألوان حتي تحقق الغرض منها ، فيجب أن تكون معبرة ومتصلة بالموضوع ويكون استخدام الصورة له فاعلية ويشعر الطالب أنه يحتاج هذه المعلومة المصورة والدالة على الموقف تماماً وليس مجرد صورة يكون من الأفضل عدم وجودها لأنها لا تفى بالغرض منها .

وتشمل الخرائط والصور الفوتوغرافية والرسومات والخرائط وغيرها والتي قد تكون ملونة أو أبيض وأسود ، وقد تستخدم برامج رسوم مناسبة مثل التي يستخدمها الرسامون لعمل ذلك أو عن طريق الصور التي تضيفها من ملاحق أخرى مثل الماسح الضوئي مثلاً.

وهنالك بعض الاعتبارات التي يجب أن تتوافر في الرسوم الثابتة أو الصور :-

5- استخدام إمكانيات الحاسب في إظهار الرسوم بالإبعاد الثلاثية .

6- تجاهل التفاصيل الزائدة التي قد تثير ارتباك المتعلم داخل الصورة .

7- اقتران الصور أو الرسوم بالنص المصاحب لها مثل العناوين ، أو التعليقات لمساعدة المتعلمين على فهم الهدف من الصور ومعناها .

8- استخدام الرسومات المبسطة وتجنب استخدام الرسومات المعقدة والمزدحمة (الشورى، 2017 ، ص85).

9- أن الصور والرسومات التخطيطية مكون مهم في أى مشروع للوسائط المتعددة ، وأحياناً تغنى صورة عن العديدة من صفحات الكتابة ، كما أن رسم بياني واحد قادر على إيضاح مدى تقدم أو فشل مشروع ما بسرعة وكفاءة ، وعند بداية مشروع ما للوسائط المتعددة تكون الشاشة خالية تماماً ونبدأ بكتابة النص وإضافة الرسومات والصور وبقية العناصر الأخرى ولكن يجب أن نخطط جيداً لما سوف يظهر في كل شاشة لكى تخدم الهدف الذى تستخدم الوسائط المتعددة من اجله. (شفيق، 2005، ص84).

10- الرسوم المتحركة (Animation):

جعل الصور تتحرك أمر بسيط حيث أنه يحدث وذلك بالتغيير في مواقع أوشكال الصور المتتالية بسرعة كافية لذلك نشاهد هذه التغيرات في الصور بسرعة وكأنها حركة أو صور متحركة وفي صناعة الصور المتحركة هناك معيار لمعدل التغير في الصور وهو (4) صور لكل ثانية وفي أجهزة التلفزيون NTSC وتكون (30) صورة للثانية ، والتغير السريع يجعلنا نعتقد أنها حركة وبالطبع فالصور يجب أن تكون متشابهة مع بعض الاختلافات المتزايدة من صور لأخرى وعند عرضها بالسرعة الكافية على التوالي ، وتتحكم بالسرعة كما تشاء وزيادة السرعة تعني حركة سريعة والعكس صحيح .

وهي مجموعة من رسوم مخططات الذاكرة التى تعرض وراء بعضها بشكل متتابع لتعطى فى النهاية إحساس بتحرك الرسومات على الشاشة ، وهى تعرض إما على موقع محدد من الشاشة أو تنطلق متحركة على أكثر من موضع فيها ، وبصفة عامة فإن الرسوم المتحركة تضفى على مشروع الوسائط المتعددة حيوية مما يزيد من قوة العرض ويزيد من خبرة المتلقى ، وهذه الرسوم المتحركة يمكن أن تكون بسيطة مثل تحريك النص فى الدخول إلى الشاشة أو الخروج منها ويمكن أن تكون معقدة مثل أفلام الكرتون "لوالت ديزني" أو أكثر تعقيداً مثل حركة سيارة أو صاروخ على الشاشة وقد استخدمت الرسوم المتحركة فى تنفيذ أعمال ضخمة مثل أفلام "حديقة الديناصورات " وغيرها ، (بصبوص وآخرون، 2004م، ص17-19).

❖ نظرية الحركة Principles of Animation:

العين ترى نتيجة انعكاس الضوء من أى جسم وسقوط هذا الضوء إلى شبكية العين ، وتستمر رؤية الجسم فترة وجيزة بعد الرؤية ، وبناءً عليه ، فإن الانسان لا يستطيع أن يميز بين صورتين إذا عرضتا عليه متتابعتين فى فترة زمنية تقل عن جزء من عشرة من الثانية ، وقد استخدم العلماء هذه الظاهرة فى خلق

إحساس الحركة بعرض مجموعة من الصور متتابعة بها تغير بسيط عن بعضها بسرعة فيخلق هذا العرض إحساس بتحريك الرسم .

وجدير بالذكر أن العروض على شاشة التليفزيون تتم بمعدل 30 إطار فى الثانية نظام NTSC ، و 25 إطار فى الثانية فى نظام SECAM أو PAL فتعطى الإنسان الإحساس بالحركة ، (شفيق،2006،ص98).

طرق الرسوم المتحركة Animation :-

تتكون أفلام والت ديزني الكارتون من مجموعة من الرسومات متتالية تعرض بسرعة على المشاهد فتعطى إحساس بالحركة وتعرض هذه الصور أو الإطارات بمعدل 24 إطار فى الثانية أى لعرض فيلم لمدة دقيقة تحتاج إلى 24 ×60 ×60 – 1440 رسم أو إطار .

وعند إنتاج مثل هذه الرسومات يتم رسم أول شكل وآخر شكل ثم تقسيم المسافة بين الأول والأخير إلى عدد الإطارات التى ستعرض ثم تقسم الحركة التى سوف تتم فى كل إطار وكلما زادت عدد الإطارات فى الثانية زادت جودة الحركة ، ولقد أقتبس علماء الحاسبات هذه الفكرة لتنفيذها على الحاسبات .

هنالك نوعين أساسيين من الرسوم المتحركة : (شفيق،2006،ص99 -100).

1- تحريك الأجسام Object Animation :

تحريك الأجسام مبنى على تحريك النصوص والأجسام خلال الشاشة دون تغيير فى شكلها هذا النوع من الرسوم المتحركة سهل التنفيذ ويوجد فى جميع برامج الوسائط المتعددة .

ولتنفيذ تحريك الأجسام على الشاشة يتم رسم الجسم المراد تحويله أو جلبه من ملف تطبيق آخر مثلاً ، ثم رسم المسار المطلوب سير الجسم عليه .

وهناك كثير من الاستخدامات لهذه الرسوم المتحركة فى صناعة الوسائط المتعددة ، فهى يمكن أن تضيف الحيوية إلى العرض .

وجدير بالذكر أن الحركة التى نراها فى الرسوم المتحركة هي فى الواقع عملية وهمية وكما هو الحال فى أفلام السينما فأن الرسم المتحرك هو مجرد سلسلة من الصور الثابتة التى تعرض فى تعاقب معين فتعطى تأثير الحركة ، وكل رسم من هذه الرسومات يسمى خلية أو لقطة ، ومثال هذه الرسوم المتحركة وأفلام الكارتون مثل توم وجيري من والت ديزنى .

2- تحريك الإطارات Frame Animation: للرسوم متحركة الإطارات نوعان أساسيان هما :

1- رسوم متحركة ثنائية الأبعاد 2D Animation :-

الرسم المتحرك ثنائي الأبعاد أكثر شيوعاً حيث الصور المسطحة يدوياً لقطة بعد لقطة ، وبالرغم من أن هذا يستغرق وقتاً طويلاً ، فإن الرسم المتحرك باللقطات يعطى نتائج جيدة مثل أفلام "والت ديزني" وبما أن الرسوم المتحركة تتطلب رسم كل لقطة تقريباً ، فإن العديد من مؤسسات إنتاج الرسوم المتحركة الكبيرة لاتزال تفضل استعمال الطريقة التقليدية والرسم بالأفلام ، ويقوم الرسام برسم كل لقطة على ورقة شفافة ،

وتحتاج الثانية الواحدة من الرسوم المتحركة فى الأفلام إلى 24 لقطة ، وهذا يمكن تصور مقدار عمل مطلوب لإنشاء خلفيات وشخصيات أفلام رسوم متحركة بالقطات ومزج الألوان .

ومن البرامج التي تتيح الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد :

-Animator Pro

- Animator

-Corel

2- رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد3D Animation :-

فى الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد يتم إنشاء نموذج رياضي ثلاثي الأبعاد يعكس شكل الكائن وابعاده، وتؤثر المكونات البرمجية والمادية على تشكيل أنواع الرسوم ومظهر الرسم المتحرك وطريقة تصميمه ، وتستخدم ألعاب الفيديو الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد والتى تعمل لجعل الرسوم بسيطة وتتحرك بسلاسة فى حركة طبيعية ، ومن أشهر البرامج التى تستخدم ، برنامج Auto CAD وبرنامج 3D Studio MAX ، (شفيق،2006،ص99 -100).

11- الواقع الإفتراضي (Virtual Reality):

ونعنى به كل ما يحاكى الواقع أو يناظره إلى درجة يخيل لنا معها إنه واقع ، ونعنى به أيضاً ما يتجاوز هذا الواقع لكن وعلى الرغم من تجاوزه يؤخذ مأخذ الواقعي، ويتعامل معه في الحكم الفعلي القائم، ويتمثل ذلك في إظهار الأشياء الثابتة والمتحركة وكأنها في عالمها الحقيقي من حيث تجسيدها والإحساس بها، ويعد ذلك امراً هاماً لتدريب الطيارين والمهندسين والجراحيين.

(مصطلح الواقع الإفتراضي يستخدم للتعبير عن إستخدام التكنولوجيا الرقمية في محاكاة الواقع من أجل تحقيق أهداف بعينها). (الشورى،2017،ص142).

الواقع الافتراضي هو مصطلح يستخدم للتعبير عن استخدام التكنولوجيا الرقمية في محاكاة الواقع من أجل تحقيق أهداف بعينها ، وقد يكون هذا الواقع حقيقاً كما هو الحال مع الكثير من المواقع والمنتديات المنتشرة .

ويري البعض أن مصطلح الواقع الإفتراضي يطلق للتعبير عن استخدام التكنولوجيا الرقمية لمحاكاة الواقع فقط مثل مباريات كرة القدم في ألعاب البلاي ستيشن وما شابهها من الألعاب التي تشبه إلى حد بعيد الواقع الحقيقي الغريب حقاً في هذا الموضوع أن فكرة محاكاة الواقع موجودة تاريخياً منذ زمن بعيد ومستعملة لأغراض مختلفة من قبل أن تظهر التكنولوجيا الرقمية والحواسيب من خلال الرسومات التوضيحية البسيطة ونحوها من محاولات نقل الواقع وتجسيده بشكل مبسط حتى تم اكتشاف التكنلوجيا الرقمية فأصبح المجال واسعاً والتطبيقات متعددة جداً ، ومن أشهر وسائل الواقع الإفتراضي (شاشات العرض) بمختلف أنواعها وهنالك ميزة توفرها تلك الشاشات للمشاهد يعتمد على حقيقة عملية هي أنها تملأ مجال الرؤية البصرية للمشاهدة ، فتمنحه شعوراً بالاندماج الكامل مع المشاهد أو ما يعرف بالإنغماس في الأحداث المعروضة بحيث يفقد القدرة في لحظة معينة على التفريق بين ما هو حقيقي وما تعرضه الشاشة.

وأصبحت تتشكل بفضل شبكة الانترنت فضاءات تواصلية عدة هي بمثابة أمكنة افتراضية ، نتحدث عبر غرف الحوار والدردشة ، بدون حدود وبدون تاريخ ، ونتعامل مع هذه الفضاءات باعتبارها أمكنة ، ذات شحنة ثقافية يكون الحوار والتواصل أساسها ، ويعد المكان الافتراضي مصطلحاً حديث التداول الفكري ، ويقصد به كل ما له صلة بالفضاء التخيلي ، بشقه المادي والمتمثل فى إبداع سبل جديدة فى هندسة تكنولوجيا الافتراضي وبشقه الاعتباري ، يضم أنشطة عالمنا الواقعي المعتاد، أو فى إمكانه أن يضمها

جميعها ويضم أشياء جديدة أخري ، ومن بين مزايا المكان الافتراضي هو نهاية فوبيا المكان ، أن الخوف من المكان دليل على تملكنا لمكان آخر ، وعندما ندخل فى منظومة المكان الافتراضي نصبح لا نخشى شيئاً بحكم عدم مقدرتنا على تملك الافتراضي باعتباره فضاء ، لذلك وصفت شبكة الانترنت كفضاء افتراضي بأكثر الأمكنة تحررية ، وعدم مقدرة أي طرف امتلاكها . (أبوأصبع،2017،ص75)

ويحتوى الواقع الإفتراضي على ثلاثة أنواع: (الشورى،2017، ص142)

1- نافذة العالم Window World :-

ويعرف هذا النوع للمتعاملين مع ألعاب الفيديو ومسارح المقعد المتحرك حيث يتم استخدامه فيها ، فمن خلال نافذة الواقع الإفتراضي يشارك المشاهد في العالم الإفتراضي وهو جالس فى مقعده في العالم الحقيقي ، فيسافر المشاهد خلال فيلم ثنائي الأبعاد بسرعة عالية وفى طريق وعر ، وذلك من خلال المشاهدة التى يوفرها الكمبيوتر لإيجاد مواقف تكون فيها المشاهدة أكثر تفاعلاً .

2- الا نغماس – الاحتجاب – الواقع الإفتراضي Immersive :-

وهو نظام يعمل بشاشة عرض راسية وبيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد ، يسمح للمشارك فيها بالدخول الى بيئة الواقع الإفتراضي ، والانغماس بها حيث يصبح مغموراً بالواقع الإفتراضي ويتميز هذا النوع بإن المتعلم يمكن أن ينظر وان يتحرك في جميع الاتجاهات .

3- الشخص الأخر بالواقع الإفتراضي Second Person VR:-

يتم توفير مع الواقع الإفتراضي كاميرا لالتقاط صور المشارك بالبرنامج وإدخالها في الواقع الإفتراضي ، ومن ثم مشاهدة المتعلمين صورهم بشاشة العرض حيث يتفاعلون مع الأشياء المتواجدة بالواقع الإفتراضي ، وعادة ما يتم استخدام تجهيزات خاصة مثل القفازات المزودة بأجهزة حساسة تغطى اليد ، وعصا التحكم ، ونظارات وسماعات داخل قبعة الكترونية .

مميزات الواقع الإفتراضي:

أن التكنولوجيا الرقمية هي إحدى تلك الوسائل التقنية التي ظهرت وانتشرت مشكلة ملحماً من ملامح العصر وأصبح حضورها طاغياً ولها أسهامها الواضح في تطور الكثير من مجالات الحياة وأبواب العلم وحاجات البشر وأصبحت استعمالات وتطبيقات الواقع الإفتراضي في حياتنا أكتر من أن تعد عجالة سريعة ومن المؤكد أنه لا يوجد في حياتنا مجال إلا ويعتمد بشكل أو بآخر على التقنية وتبعاً لذلك ظهرت لنا مصطلحات متعددة لم نكن نعرفها من قبل وإستخدامات لم تكن موجودة بل إنها أوجدت واقعاً غير الواقع الذى نعيشه اليوم فلدينا (الواقع الحقيقي ، والواقع الإفتراضي ، والواقع المتوقع) ومن أهم مميزات الواقع الإفتراضي هي :- (الشورى،2017، ص143-147)

1. تقديم بيئة إفتراضية للإبحار فيها من خلال فراغ ثلاثي الأبعاد.
2. يعرض العالم الإفتراضي بالمقاييس الحقيقية والشكل الطبيعي الذي يتناسب مع الرؤية البشرية للأحجام .
3. يعرض صور وهمية تشعر المستخدم أنه مغمور في عالم افتراضي، ومعززاً بالتكنولوجيا السمعية والمرئية وغير الإفتراضية.

4. البيئة الإفتراضية تحقق الأمان لمستخدميها عند دراسة معلومات خطرة أو يصعب الحصول عليها زمانياً و مكانياً.

أدوات الوسائط المتعددة:

ويقصد بأنها مجموعة الأدوات التي تستخدمها الوسائط المتعددة في عملها علماً بأن هذه الأدوات تحتاج إلى برامج لتشغيلها والتحكم بها، ويمكن وضعها في ثلاثة أنواع مختلفة على التالي : (بصبوص وأخرون ،2004،ص16-17).

1. **الأدوات السمعية** :مثل : كرت الصوت، السماعات ، الميركوفون .
2. **الأدوات المرئيــة** : مثل : الفيديو ،الشاشات، بطاقات الشاشات ، الماسحات الضوئية ، الأفلام الضوئية.
3. **أدوات الإتصالات** : مثل : البريد الإلكتروني ، التلفون ،أجهزة الفاكس .

أنظمة الوسائط المتعددة Multimedia Systems :

وهي عبارة عن المعدات والبرمجيات اللازمة التي سيتم من خلالها القيام بإنشاء وإدارة ملفات الوسائط المتعددة ، ويمكن تصنيف أنظمة الوسائط المتعددة المستخدمة في الحاسوب : (شعلان،2017،ص67)

- **أنظمة التشغيل Playback System** : وهي عبارة عن أجهزة الحاسوب الشخصي التي تحتوي على الحد الأدنى من الإمكانيات والبرامج الضرورية لتشغيل برامج الوسائط المتعددة .
- **أنظمة التأليف Authoring System** : هي أجهزة الكمبيوتر والعتاد الخارجي والبرمجيات التي يستعملها مطورو برامج الوسائط المتعددة لإنشاء برامجهم ويختلف قدر الإحتياجات بناءً على تشكيل

نظام تأليف الوسائط المتعددة كما يمكن إضافة أو إزالة العتاد أو البرمجيات حسب نوع المشروع بدءاً من البطاقات الصوتية وبرامج تنقيح الأصوات وملفات الفيديو .

معدات الوسائط المتعددة Multimedia Hardware : (شعلان،2017،ص67-68).

- **الشاشة Monitor** وهي إحدى أدوات العرض التي يمكن من خلالها مشاهدة النواتج على جهاز الحاسوب ولكل شاشة مواصفات ومزايا معينة يمكن أن تتحكم بجودتها ودقة عرضها ، وتعد الشاشة من أهم وحدات إخراج البيانات في الحاسوب ويوجد عدة أنواع من الشاشات ومنها :

  1- الشاشة ذات اللون الواحد .

  2- الشاشة متعددة الألوان .

  3- الشاشات ذات التقنيات العالية مثل شاشات البلازما "LCD-Flat" .

- **القرص الضوئي Optical Disk :** يعتبر أحد المكونات الرئيسية للحاسوب بسبب سعته التخزينية العالية ، ويعتبر القرص الضوئي من وسائط التخزين وتتم كتابة البيانات عليه وقراءتها منه بإستخدام الليزر .

- **الماسح الضوئي Scanner :** وهو أحد الأجهزة أو المعدات الملحقة بالحاسوب ، ويقوم بفحص وإدخال مختلف أنواع المعلومات المكتوبة والمطبوعة والمصورة والمرسومة والمخطوطة إلى ذاكرة الحاسوب عن طريق تحويلها إلى إشارات رقمية قابلة للتخزين في ذاكرة الحاسوب وذلك عن طريق استخدام برنامج خاص يقوم التعرف على السماعات الضوئية ، وتشمل استخدامات وتطبيقات المسح الضوئي وبراءات الاختراع ، المخطوطات ، الوثائق ، جوازات السفر ، بطاقات الائتمان ، المعاملات المصرفية ، الصحف والمجلات والخرائط ، والرسومات ، الأعمال الفنية التشكيلية

وغيرها والماسح الضوئي هو جهاز يعمل على نقل الصور الرسومية مثل الصور والأشكال الرسومية والنصوص إلى جهاز الحاسوب الشخصي ، وذلك للقيام بإجراء معالجة الصور والرسوم أو النص المدخل ويمكن تقسيم الماسح الضوئي إلى الماسح غير الملون "الأبيض والأسود" ، والماسح الملون.

وبشكل عام يوجد أربع أنواع أساسية من الماسحات الضوئية هي :

1- الماسحات الضوئية المسطحة الكبيرة .

2- ماسحات الصفحات الانفرادية الكبيرة .

3- الماسحات اليدوية .

4- ماسحات صورية وماسحات الطبل "الماسحات الأسطوانية ".

- **كارت الصوت Sound Card :** وهو عبارة عن دوائر منطقية تستطيع إخراج نواتج المعلومات والبرامج على شكل صوت حيث تحتوي جميع بطاقات الصوت على دوائر الكترونية تقوم بثلاث وظائف رئيسة هي :-

1- تسجيل الصوت من ميكروفونات وتسجيل الصوت رقمياً ليتم بعد ذلك إخراجها أو التعديل فيها .

2- التحكم في الآلات الموسيقية والتي تعتمد نظام الربط الرقمي "MIDI" وأحد العناصر المهمة في إنتاج المواد الصوتية الرقمية لبرامج الوسائط المتعددة .

3- توليد صوت الآلات الموسيقية أو الصوت البشري .

هناك أنواع مختلفة من كروت الصوت من بينها :

كرت ويف بلاستر "Wave Plaster"، وكروت الربط الرقمي للآلات الموسيقية "MIDI Plaster" ، وكرت بورت بلاستر "Port Plaster " .

- **السماعات Speakers:** هي الأداة المستخدمة لسماع صوت البرامج ولسماع صوت الأغاني والموسيقى.
- **كاميرا التصوير Camera** : هي العنصر الأساسي لإخراج الصورة ومنها آلة التصوير الرقمية، وهى جهاز لإنتاج الصور الرقمية الثابتة وصور الفيديو، ومنها الكاميرا الرقمية وهى آلة تصوير متطورة تستخدم رقائق معالج ضوئية حساسة لغرض التقاط صور وأشكال فوتوغرافية ، ولكن بشكل رقمي على قرص مثبت في آلة التصوير نفسها أو بواسطة رقائق الذاكرة الصوتية .
- **الأقراص الليزرية المدمجة – المتراصة** : هي الأقراص المدمجة – المضغوطة المخصصة لقراءة الذاكرة فقط والتي تسمى "CD-ROM" وهى عبارة عن أقراص مسطحة مستديرة فضية اللون تعكس اللون البنفسجي ، وتعتمد على تكنولوجيا أشعة الليزر في تخزين المعلومات ، ويستوعب القرص الواحد حوالي 650 مليون رمز، وتقرأ المعلومات المسجلة والمخزنة على الأقراص بواسطة جهاز حاسوب ميكروي يرتبط به جهاز قارئ الأقراص فضلاً عن ملحقات الحاسوب الأخرى ، وتعد هذه الأقراص من أكثر وسائط التخزين ملاءمة لتطبيقات الوسائط المتعددة .

❖ **فريق عمل إنتاج الوسائط المتعددة :** (الشوري ،2017 ،ص124-127).

يقوم إنتاج (تأليف وتصميم) برامج الوسائط المتعددة بدمج العديد من التقنيات الآنية من مصادر مختلفة ، ويقوم بها فريق عمل يتميز بمهارات معرفية وكفاءات جديدة مثل المختصين في التقنية الحيوية والمونتاج والإدارة وكتابة المادة التفاعلية ، وهذه اللقطاءات بين الثقافات المختلفة تمثل مصدر ثراء لمشروع الوسائط

المتعددة ، ويجب أن تنسجم كل مهنة من مهن الإنتاج والتأليف والتصميم داخل مجموعة لنحصل علي فريق عمل مشترك ،وقد تعددت مسميات فريق العمل ومكوناته ،وفقاً لنوع وعدد العناصر المستخدمة في المشروع.

أن فريق العمل الخاص بتطوير وتأليف الوسائط المتعددة هم :

❖ **مدير الانتاج:**

حيث يقوم بتنسيق وتسهيل إنتاج المشروع ، والمهام التالي ذكرها هي التي يقوم بأدائها خلال الإنتاج :

أ- تعريف مجال المشروع .

ب- التأكيد من توافر الموارد المالية واللأجهزة .

ج- تنسيق المهام ما بين أعضاء فريق العمل الخاص بإنتاج الوسائط المتعددة .

د- التأكد من أن تطبيق الوسائط المتعددة قد تم إنتاجه بجودة مرتفعة ، بالإضافة إلي الانتهاء من التطبيق في الوقت المناسب .

❖ **أخصائي المحتوي :Content Specialist**

وهو المسئول عن أداء كافة الأبحاث الدورية الخاصة بمحتويات التطبيق حيث يقوم بتعريف المعلومات المحددة ، البيانات والحقائق التي تم تقديمها من خلال تطبيقات الوسائط المتعددة.

❖ **مصمم الوسائط المتعددة : Multimedia Architect**

وهو المسئول عن تكامل عناصر الوسائط المتعددة مع بعضها البعض وتتم عملية التكامل عن طريق استخدام برنامج يقوم بتكامل كافة العناصر المكونة مع بعضه البعض بهدف تقديمها في صورة عرض يسهل فهمها واستيعابها .

❖ **المصمم الإرشادي : Instructional Designer**

وهو المسئول عن تحديد كمية المعلومات التي يتم توفيرها بواسطة أخصائي المحتوي .

حيث يقوم بابتكار وسائل تعليمية مختلفة يتم تقديم المعلومات من خلالها ، بناءاً علي دراسة نوعية الجمهور المستخدم لتطبيقات الوسائط المتعددة بعد الانتهاء منها ، من حيث العمر ، والنوع ، ومستوي التعليم ، بالإضافة إلي توقعاهم واحتياجاتهم .

❖ **كاتب الحوار : Script Writer**

يقوم كاتب الحوار بكتابة الحوار الخاص لتقديم الموضوعات بإنتاج الوسائط المتعددة ، وذلك بترتيب محدد .

❖ **مصمم الرسوم البيانية للحاسب : Computer Graphic Designer**

وهو المسئول عن إعداد عناصر الرسومات الخاصة ، بتقديم إنتاج الوسائط المتعددة مثل الخلفيات ، الصور ، الأهداف ثلاثية الأبعاد ، الشعارات ، الرسوم والصور المتحركة .

❖ **أخصائي الصوتيات والمرئيات :**

وهو المسئول عن المهام التالية :

أ- انتقاء ، وتسجيل ، وتحرير السرد **narration** .

ب-تسجيل وتحرير الموسيقي .

وأخصائي الفيديو ، يكون مسئول عن الحديث ، والفحص وتحري الصور ، وشرائح الصور .

❖ **المتحكم في الويب : Web Master**

وتتضمن مسئولياته في خلق صفحة الويب ، أي انه يكون قادراً علي تحويل أي تطبيقات السائط المتعددة إلي صفحة الويب .

وهناك من رأي أن فريق عمل مشاريع برنامج الوسائط المتعددة يتكون من :

- مدير المشروع Project Manger .
- مصمم برامج الوسائط المتعددة Multimedia Designer .
- كاتب النص Wrier .
- أخصائي الفيديو Video Specialist .
- مبرمج الوسائط المتعددة Multimedia Programmer .

وهو الذي يضيف التفاعلية بين كافة عناصر الوسائط المتعددة في برامج التأليف مما يجعل الوسائط المتعددة أكثر من مجرد عرض صوت ونص وصورة لعمل تكامل بينها وإضافة تفاعل إليها باستخدام أدوات تأليف Tools Authoring الوسائط المتعددة (الشوري ،2017 ص124-127) .

وتري الباحثة أن شخصاً واحداً لا يمكنه القيام بمهمة إنتاج برمجية الوسائط المتعددة ، بل يكلف بهذه المهمة كادر بشري يتفاوت في مؤهلاته الأكاديمية والتربوية و المهمات التي يقوم بها ومن وجهة نظري أن

فريق إنتاج الوسائط المتعددة في حقيقته عبارة عن ثلاث فرق متفاوتة وهي فريق التصميم وفريق الإنتاج وفريق الاستخدام وكل فريق من هؤلاء يضم خلاله العديد من الأشخاص .

المبحث الثالث

خصائص وتطبيقات الوسائط المتعددة

خصائص الوسائط المتعددة: (الشورى،2017، ص151) .

برامج الوسائط المتعددة تشترك في مجموعة من الخصائص، وهذه الخصائص تحدد الملامح المميزة لها وتشتق هذه الخصائص مجموعة من الأُسس المرتبطة بنظريات التعليم والتعلم والعديد من نظريات العلوم المختلفة مثل علوم الاتصال والهندسة وغيرها ، وعندما يتم تصميم عروض الوسائط المتعددة لاستخدامها في العملية الإعلامية –الاتصالية أو التعليمية فإنه يراعى أن تتميز هذه العروض بالخصائص الآتية :–

1–التفاعلية:Interactivity : إن الكمبيوتر أكثر تفاعلية من غيره من أدوات الإعلام لما له من ميزات التخزين الضخم والعرض الإختيارى والبحث في محتوياته الكبيرة من المعلومات ، وتعد التفاعلية ميزة أساسية للوسائط المتعددة ، حيث توفر إمكانية التفاعل بينها وبين مستخدميها باختيار موضوع ، وطريقة عرض المحتويات ، والانتقال من موضوع لآخر ، وإيجاد أنواع مختلفة من التفاعل بين المستخدم وبين البرامج .

والتفاعلية هي قيام المستخدم بمشاركة نشطة في عملية الاستخدام (الاتصال والتعلم مثلاً) في صورة استجابات نحو مصدر الاستخدام مما يؤدي إلى استمرار هذا الاستخدام ، كذلك تعنى الحوار بين طرفي

الموقف الاتصالي المستخدم والبرنامج ، ويتم التفاعل بين المستخدم والعرض من خلال واجهة المستخدم التي يجب أن تكون سهلة حتى تجذب انتباه المستخدم فيسير في المحتوي ويتلقى التغذية الراجعة ويبحر في العرض ليكتشف ويتوصل بنفسه للمعلومات التي يرغبها (الزعبي،2020،ص118) .

تصف التفاعلية نمط الاتصال فى الموقف التعليمى ، وتوفر المستحدثات التكنولوجية بيئة إتصال ثنائية الاتجاه على الأقل ، وبذلك تسمح للمتعلم بدرجة من الحرية يستطيع فيها أن يتحكم فى معدل عرض محتوى المادة ليختار المعدل الذى يناسبه ، ويستطيع المتعلم أن يختار من بين العديد من البدائل فى موقف التعلم ، وهذا ما يتفق مع فلسفة التعلم الذاتى ، ومن المستحدثات التكنولوجية التي تسمح بذلك (الوسائط المتعددة المتفاعلة ، الفيديو التفاعلى ، أنماط التعليم بمساعدة الكمبيوتر ، ونظم الوسائط المتعددة الفائقة ، ونظم النصوص الفائقة (شعلان،2017،ص39) .

تعرف التفاعلية بأنها قيام المتعلم بمشاركة نشطة في عملية التعلم في صورة استجابات نحو مصدر التعلم مما يؤدى الى استمرار عملية التعلم ، ويقصد بها ايضاً الطرق والوسائل التى يتيحها البرنامج للمستخدم للتعبير عن استجابته للمثيرات المختلفة في البرنامج ، وقد يطلق عليها البعض أنماط الاستجابة "Response Type" .

ويتم هذا التفاعل من خلال واجهة المستخدم التي ينبغي أن تتصف بالسهولة وان تجذب انتباهه فيسير المحتوى ويلقي تغذية راجعة ويبحر في العرض ليكتشف بنفسه المعلومات التي يريدها ، وتصف أنماط الاتصال في مواقف التعليم ، وتوفر بيئة اتصال ثنائية الاتجاه على الأقل ، وهي بذلك تسمح للمتعلم بدرجة من الحرية فيستطيع أن يتحكم في معدل عرض المادة المنقولة ليختار المعدل الذى يناسبه كما يستطيع أن يختار العديد من البدائل في موقف التعلم .

ويرتبط مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة بمبدأين هما التكامل "Integration"والتفاعل "Interaction"، ويشير التكامل الى مزج الى عدة وسائط لخدمة الهدف التعليمي ، بينما يشير التفاعل الى الاستجابات المتبادلة بين المتعلم والبرنامج ، ومن ذلك قدرة المتعلم على التحكم فيما يعرض عليه من حيث زمن العرض ، والتتابع، واختيار مسارة في البرنامج ، ولا تعتبر التفاعلية فكرة جديدة لكنها أكثر ارتباطاً بخصائص الكمبيوتر ، فنحن نتفاعل مع أى مصدر من المعلومات فننتقى منه ما يناسبنا ، وهى صورة بسيطة من صور التفاعل .

ومن الأسس التي يجب مراعتها في أنماط التفاعل مع المستخدم ما يلي :-

1- تجنب الجمع بين الأنماط المختلفة للتفاعل : كاستخدام المدخلان المكتوبة ثم الفارة ثم الأسهم ، لأن انتقال المستخدم بين أكثر من أسلوب يعنى شيء مزعج ومشتت له .

2- عدم وجود أدوات تحديد : يجب مراعاة انه من الممكن أن يعمل المستخدم على أجهزة قديمة غير مزودة بأدوات التحديد كالفارة أو القلم الضوئي أو خلافه .

3- تجب الكتابة قدر الإمكان : معظم الطلاب غير متمرسين على الكتابة لذا ينصح باستخدام أسلوب أخر من التفاعل غير الكتابة (الشورى ،2017،ص149- 150).

2-الفردية:Individual :

تمتاز عروض الوسائط المتعددة بتفريد المواقف التعليمية ، لتتناسب مع الفروق الفردية بين المتعلمين، ولقد صممت هذه العروض بحيث تعتمد على الخطو الذاتي للمتعلم Self-Pacing، وهى بذلك تسمح بإختلاف الوقت المخصص بين متعلم وآخر تبعاً لقدرته وإستعداداته، وتسمح الوسائط المتعددة بالفردية في إطار

جماعية المواقف التعليمية، وهذا يعني أن ما توفره من أحداث و وقائع تعليمية يعتبر في مجموعة نظاماً متكاملاً يؤدي إلى تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة.(عبد المنعم،1996،ص156).

وتؤكد نظريات علم النفس التعليمي على ضرورة تفريد المواقف التعليمية ، للتغلب على الفروق الفردية بين المتعلمين ، والوصول بهم جميعاً الى نفس مستوى الإتقان وفقاً لقدرات واستعدادات كل منهم ومستوى ذكائهم.

وتمتاز عروض الوسائط المتعددة بتفريد المواقف التعليمية ، لتتناسب مع الفروق الفردية بين المتعلمين ، ولقد صممت هذه العروض بحيث تعتمد على الخطو الذاتي للمتعلم "Self- Pacing" وهى بذلك تسمح باختلاف الوقت المخصص بين متعلم وآخر تبعاً لقدرته واستعداداته ، وتسمح الوسائط المتعددة بالفردية في إطار جماعية المواقف التعليمية ، وهذا يعنى أن ما توفره من أحداث ووقائع تعليمية يعتبر في مجموعة نظاماً متكاملاً ، يؤدي الى تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة (الشورى ،2017،ص151).

3-التنوع:Diversity

تقدم تكنولوجيا الوسائط المتعددة بيئة متنوعة، يجد فيها كل متعلم ما يناسبه، ويتحقق ذلك إجرائياً بتوفير بدائل عديدة من الأنشطة التعليمية أمام المتعلم، ووجود العديد من إختبارات التقويم كالتسكيني والبنائي والنهائي، كما يظهر التنوع بوضوح في تعدد وسائط تقديم المحتوى، وتتفاوت البدائل المتاحة أمام المتعلم في برامج تكنولوجيا الوسائط المتعددة، وطرق تقديم المحتوى بأنماطه المختلفة، وكثافة جرعة المثيرات السمعية والبصرية في البرنامج، بإختلاف متغيرات تصميم البرنامج ، والأهداف التعليمية وخصائص المتعلمين، ويعمل التنوع في تكنولوجيا الوسائط المتعددة على إثراء العملية التعليمية ، كما يثير القدرات المعرفية للمتعلمين، وذلك من خلال التأثير بين تشكيلة المثيرات المتعددة التي تخاطب أكثر من حاسة عند المتعلم .

وتوفر المستحدثات التكنولوجية بيئة تعلم متنوعة يجد فيها كل متعلم ما يناسبه ، ويتحقق ذلك إجرائياً عن طريق توفير مجموعة من البدائل والخيارات في الأنشطة التعليمية والمواد التعليمية ، والاختبارات ومواعيد التقدم لها ، وتوفر خاصية التنوع ميزة أخري للمستخدمات التكنولوجية في مجال التعليم ، حيث تركز على إثارة القدرات العقلية والمعرفية لدى المتعلم من خلال مجموعة من المثيرات التي تخاطب الحواس المختلفة ، فيستطيع المتعلم أن يشاهد صوراً متحركة أو صوراً ثابتة ، كما يستطيع أن يتعامل مع النصوص المكتوبة والمسموعة ، والموسيقي ، والمؤثرات الصوتية ، والرسومات ، والتكوينات الخطية بكافة أشكالها (شعلان،2017،ص40).

4- **التكاملية:Integration**

تقوم الوسائط المتعددة في الأساس على التكامل بين جميع عناصر الوسائط المتعددة مع بعضها البعض، حيث أن بعض الموضوعات التي بداخل البرنامج يمكن أن يتم شرحها عن طريق الفيديو ولاينفع معها الصوت فقط، والبعض الأخر يكون الصوت هو العنصر المؤثر في البرنامج، وعليه فإن عناصر الوسائط المتعددة لا تستخدم مستقلة بل تتكامل في واجهات التفاعل متعدد الوسائط، ويقصد بالتكامل التناغم والإندماج بين مجموعة من الوسائط المستخدمة والمعروضة على شاشة جهاز الكمبيوتر لخدمة المحتوى المراد توصيله للطلاب ولا يعنى ذلك عرض الوسائط الواحدة تلو الأخرى من خلال شاشات منفصلة ، ولكن العبرة أن تخدم هذه العناصر الفكرة المراد توصيلها على شاشة واحدة ، والمهم هنا هو اختيار الوسائط المناسبة من صوت وصور ثابتة وصور متحركة ورسومات خطية وموسيقى ومؤثرات صوتية ، ويظهر ذلك على هيئة خليط أو مزيج متكامل متجانس يرتبط بتحقيق مجموعة من الأهداف التعليمية المحددة (الشورى،2017،ص152).

ويراعي مصممو المستحدثات التكنولوجية مبدأ التكامل بين مكونات كل مستحدث منها ، بحيث تشكل نظاماً متكاملاً ، ففي برامج الوسائط المتعددة التي يقدمها الكمبيوتر لا يتم عرض الوسائط المتعددة واحدة تلو الأخرى وكأنها تتكامل في إطار واحد لتحقيق الهدف المنشود ، وكذلك يراعى الاتساق بين الأهداف والمحتوى والأنشطة وأساليب التقويم في الوحدات التعليمية الصغيرة لا تستخدم إلا خلال نظام شامل متكامل (شعلان،2017،ص40).

وتعتمد قوة عروض الوسائط المتعددة على تكامل العناصر الى تشملها ، فلا يمكن أن يدخل عنصر من عناصر الوسائط المتعددة في برنامج ما عشوائياً دون أن تكون له وظيفة معينة ، ودون أن يكون هذا العنصر مشاركاً مع العناصر الأخرى في تحقيق الهدف النهائي من العرض ، فلكل عرض عناصر أساسية يجب أن يشملها العرض وعناصر مساعدة تكمله في بناء العرض وتوصيل محتوى الرسالة المطلوبة إلى المتعلم ، واختيار هذه العناصر يعتمد على خصائص المستخدمين ، ولاسيما المتعلمين ، ومحتوى المادة المعروضة ، إلا أنها في النهاية لابد أن تكمل بعضها البعض ، وإلا سوف يؤثر ذلك على جودة العرض وبالتالي سوف يؤثر على درجة التفاعل بين المتعلم والعرض (الزعبي،2020،ص122).

5-التزامن : Timing

التزامن هو مناسبة توقيتات التداخل بين الوسائط المختلفة في عروض البرمجيات التعليمية لتتناسب مع المحتوى وقدرات المتعلم وغيرها من الوسائط فمثلاً عند التعليق على صورة معينة يجب أن تظهر الصورة في خط متوازي مع التعليق، في حالة إستخدام نص معين من خلال صورة يجب أن تتزامن الصورة المناسبة مع هذا النص وكذلك الأشكال التوضيحية، والتزامن بين عناصر تكنولوجيا الوسائط المتعددة يتم من خلال

التنسيق في ظهور الصورة مع النص كذلك التعليق المناسب وكل ذلك يتم تحديده عند تصميم العرض (الشورى،2017،ص152).

الوسائط المتعددة عرض متكامل تتداخل فيه العناصر كلاً حسب دوره في العرض في الوقت المناسب ، لذلك فعملية التزامن تعنى تزامن الحركة في الرسوم والصور المتحركة لكي تتناسب مع سرعة العرض وأيضاً تتوافق مع إمكانيات المستخدم وخاصة المتعلمين ، كما أنه لا بد وأن تتوافق سرعة الصورة مع الصوت الصادر والمصاحب لهذه الصورة ، فمثلاً وجود صورة معينة والتعليق عليها من خلال الحديث تظهر الصورة في خط متواز مع الكلام ،وأيضاً في حالة ظهور نص معين من خلال صورة أو شكل توضيحي فالتنسيق هنا يحكمه عملية التوقيت في ظهور الصورة بعد النص أو قبله أو معه وكل ذلك يتم تحديده طبقاً لتصميم العرض والغرض منه حيث أنه يؤثر على التفاعل مع العرض (الزعبي،2020،ص124) .

6-الكونية :Globablity

تعني إلغاء القيود الخاصة بالزمان والمكان، والإنفتاح علي مصادر المعرفة المختلفة، وتتضح ملامح هذه الخاصية في: (الشورى،2017،ص152)

- تقديم عروض الوسائط المتعددة من خلال شبكة المعلومات الدولية الانترنتInternet.
- نقل عروض الوسائط المتعددة من خلال طرق المعلومات السريعة Information Superhighways، وأنظمة البث بالأقمار الصناعية.
- إنتشار وتعميم شبكات الوسائط المتعددة بين المؤسسات المختلفة والمتباعدة.
- ظهور أنظمة مؤتمرات الفيديو، ومؤتمرات الكمبيوتر، والتي تمكن من حدوث لقاء أو إجتماع، وتحاور مرئي بين عديد من الأشخاص المختلفين في عدة دول في آن واحد.

- ظهور ما يسمى بالبريد الإلكتروني متعدد الوسائط Multimedia E-Mail.

وتتيح بعض المستحدثات التكنولوجية المتوفرة الآن أمام مستخدميها فرص الانفتاح على مصادر المعلومات في جميع أنحاء العالم ، ويمكن للمستخدم أن يتصل بالشبكة العالمية "الإنترنت " للحصول على ما يحتاجه من معلومات في كافة مجالات العلوم ، وأصبح من الممكن بالنسبة للجامعات والمدراس والهيئات والأفراد الاشتراك في هذه الشبكة والحصول على خدمة البريد الإلكتروني على هيئة نصوص مكتوبة أو على هيئة صور ورسوم وأصوات (شعلان،2017،ص41).

7-المرونة:Flexibility

تعتبر المرونة من أهم خصائص الوسائط المتعددة، وتتعدد إستخدامتها، فهناك المرونة في مرحلة الإنتاج، وفيها تستطيع تغيير صورة مكان صورة أو نص مكان نص أو تبديل لون بأخر، وتسمح المرونة بإجراء تجارب حتى يستقيم البرنامج على النحو المرسوم بالسيناريو، وهناك مرونة يستشعرها المستخدم في مرحلة العرض فيستطيع أن يصغر أو يكبر الصورة أو النص ويمكن الإبحار في البرمجية كيفما يشاء وإعادة التعلم في الوقت الذي يناسبه وبالسرعة التي يحددها هو وفي المكان الذي يرتاح إليه شخصياً .

ولابد أن تتوفر في عروض الوسائط المتعددة المرونة ، وتعنى المرونة هنا التحكم في عناصر الوسائل المتعددة بحيث يمكن إجراء أي تعديلات على عرو ض الوسائل المتعددة سواء خلال عملية التصميم أم الإنتاج أم بعد الانتهاء من إنتاج العرض وذلك بالإضافة أو الحذف في نظام عرض بعض العناصر وذلك طبقاً لما يتطلبه العرض والهدف منه وخصائص المستخدمين (الشورى،2017،ص149-154).

8-الإتاحة : Accessibility

وتعني إتاحة عروض الوسائط المتعددة في الوقت الذي يحتاج المتعلم إلى التعامل معها وتتطلب هذه الخاصية تصميم وإنتاج مزيد من عروض الوسائط المتعددة بحيث تشمل معظم المقررات الدراسية في المراحل التعليمية المختلفة (عبد المنعم،1997،ص61).

9-**الرقمية: Digitization** في عروض الوسائط المتعددة يتم اخذ الصوت أو الفيديو من مصدر خارجي مثل مسجل الصوت أو الميكرفون أو مشغل شرائط الفيديو وادخاله الى الحاسب ، ويتم إدخال الصوت أو لقطات الفيديو الى بطاقة الرقمنة (الكارت الخاص بالصوت أو الصورة) في الحاسب ، حيث تقوم بعض البطاقات بوظيفة الرقمنة للفيديو والصوت معاً ، وباستعمال عملية أخذ العينات "Sampling" يقوم محول الشارات التناظرية في البطاقة بمعالجة إشارات الصوت والفيديو وتحويلها الى سيل متدفق من البيانات الرقمية التي تحتوى على أرقام (100101010) ، والتي تتواجد في أجهزة الحاسبات المتطورة ، وبعد إجراء الرقمنة تتم عملية الضغط لهذه البيانات الرقمية ، باستخدام أساليب الضغط المناسبة مثل أسلوب ضغط بيانات الصور "MPEG- GPEG" مما يقل حجم الملف حوالي 200 مرة عن الحجم الأصلي ، أما الصوت فلا يتم ضغطة، وبذلك يمكن تخزين لقطات الفيديو أو الصوت أو الصور أو الرسومات المتحركة على وسائط التخزين في شكل بيانات رقمية تتصف بالجودة العالية عند عرضها من خلال الحاسب (الشورى،2017،ص154).

وترى الباحثة أن برامج الوسائط المتعددة تحقق للمتعلمين أعلى قيمة ممكنة فى التدريب بما يتناسب مع متطلبات سوق العمل من خلال دعم وإثراء الفكر فى مجال التكنولوجيا نحواً من الارتقاء العلمى لتطبيقاته المختلفة ، لذلك تطمح الباحثة لتوظيف عناصر وتقنيات الوسائط المتعددة للحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني والعمل علي وضع حلول لمعالجة هذه الظاهرة والتوعية بالمخاطر الكامنة وراها .

مجالات استخدام الوسائط المتعددة :

الحقيقة أنه لولا الحاسبات لما كان للوسائط المتعددة أن تقوم قائمتها الكبيرة هذه ، ولما إنتشرت هذا الإنتشار وخاضت كل الحقول كما هو ظاهر للعيان ، نظراً لقدرة الحاسبات الشخصية بدءاً من الحجم الصغير والتكلفة المعقولة ، والمعالجة القوية وتوافر أسباب وعوامل تكوين بيئة خصبة تنمو فيها حقول البحث والتطوير لصالح مجال الوسائط المتعددة من مكونات مادية وبرمجيات لما حدث وأصبحت الوسائط المتعددة شريك حقيقي في كل مجال وقاسم مشترك للنجاح لا يستهان به.

وتُستخدم الوسائط المتعددة فى قطاعات أخرى مختلفة منها: (بصبوص وأخرون ،2004،ص20-21)

- **الأعمال التجارية** : إن الأعمال التجارية هي المجال الأكثر نجاحاً بالنسبة إلى الوسائط المتعددة حالياً، فمع تزايد التنافس أصبح من الضروى تقديم خدمات أفضل وتوفير معلومات حديثة إلى الزبائن بشكل متواصل ، وتقدم الوسائط المتعددة للأعمال التجارية حالياً طرق عدة وذلك للبقاء في الطليعة في حقل التسويق والعلاقات العامة والتدريب وعروض البيع ، فمثلاً يمكن أن يتم التسويق بعرض المنتجات على العملاء في مواقعهم دون نقل المنتجات نفسها.
- **التسلية** : إن التسلية ليست بالأمر الخاطئ وخصوصاً إذا ما إرتبطت مع التعليم ، فالتعليم والتسلية كانا الهدف الحقيقي للوسائط المتعددة فى بادئ الأمر فقد نالا نصيباً لم ينله أي قطاع آخر وأصبح اليوم التعليم في ظل الوسائط المتعددة درباً من دروب المتعة وأصبحت التسلية هادفة تحوي بين طياتها معلومات عملية أو تاريخية أو غير ذلك من تلك التي كان من الصعب تلقيها للأعمار الصغيرة ، فقدمت الوسائط المتعددة ما يمكن أن نطلق عليه التعليم المسلي أو

التسلية وبات أكيد أنه ليس فرقاً واضحاً بين التعليم والتسلية فهكذا سيتعلم الكبير والصغير سواء قيل هذا للتعليم وهذا للتسلية .

- **الإنترنت:** إن الوسائط المتعددة تستخدم في الإنترنت لتطفي على الموضوع حيوية أكثر فإن إحتوى موضوع على وسائط متعددة بكل عناصرها الفعلية (صوت وصورة ونص وحركة ....الخ) ستلاحظ السرعة في فهم الموضوع والتفاعل الكبير معه .
- **التعليم:** وتوفر الوسائط المتعددة في مجال التعليم طريقة جديدة للمعلمين تساعد على تشجيع الطلبة، فبرنامج الوسائط يتيح للمعلمين وللطلاب التعمق بالمواضيع من زاويه أوسع عن طريق يشمل فيه البرنامج الواحد على أكبر قدر من المعلومات مع رسوم توضيحية ونصوص فيديو،

وتُستخدم أدوات وتقنيات تعدد الوسائط المتعددة في العملية التعليمية بطرق ومحاور مختلفة يمكن تلخيصها في النقاط التالية:(بصبوص وأخرون ،2004،ص20-22)

1) السرد بإستخدم وتيرة خطية لعرض وسرد المعلومات مثل عرض القصص والروايات التاريخية .
2) السرد بإستخدام الوصلات التشعبية وبشكل غير خطي وتستعمل هذه الطريقة في الإنترنت وفي برامج المساعدة ، ويمكن إدخال وصلات تشعبية للألعاب والصور والأفلام خلال عملية عرض المادة التعليمية .
3) الاستكشاف الموجه بحيث يتم عرض المعلومات بناءاً على إستجابة ورود فعل ورغبة المستخدم .
4) الإتصال مع الآخرين من خلال البريد الإلكتروني واللوحات الإلكترونية .
5) يمكن إستخدام أدوات وتقنيات الوسائط المتعددة في العملية التعليمية وذلك بتطبيق هذه الأدوات على نماذج النظرية التعليمية .

وتستخدم الوسائط المتعددة في قطاعات أخرى مختلفة منها: (بصبوص وأخرون ،2004،ص22) .

- الاتصالات Communications.
- معالجه النصوص Word Processing.
- الجداول الإلكترونية Spread Sheet.
- التصميم الهندسي CAD.
- النشر المكتبى Desk Top Publishing.
- المحاكاة Simulation.
- قواعد البيانات Database.

وغيرها الكثير من المجالات التي أُستخدمت فيها الوسائط المتعددة والتى اختصرت الكثير من الوقت ووفرت الكثير من المال ، فمن يملك حاسباً شخصياً قادراً على التعامل مع معطيات الوسائط المتعددة على كافه المستويات (الفنية – الثقافية – العلمية – الصحية– .....الخ) .

تطبيقات الوسائط المتعددة :

أولاً : تطبيقات الوسائط المتعددة في المجال الإعلامي والإنترنت :

والوسائط المتعددة كما وذكرناها هي عبارة عن مجموعة من الهيئات المختلفة لنقل المعلومات التي تترافق مع النصوص لشرحها أو لتزويد من فهمها ، ويمكن أن تكون فيديو أو مسموعة مثل مقاطع الصوت ومنها القران الكريم والموسيقي والقصائد ويمكن أن تكون مختلطة تجمع ما بين المرئي والمسموع .

وتعتبر الوسائط المتعددة على شبكة الإنترنت طريقة فعالة لجذب الإنتباه للمعلومات الموجودة على أية صفحة ويب ، حيث تستخدم العديد من الشبكات المتخصصة في الإعلام على الويب (الوسائط المتعددة) أي تجمع من النصوص والصور و الصوت والرسوم المتحركة لبيع منتجاتها وخدماتها ، كما يستخدمها الأفراد للتعرف على المعلومات والصور والموسيقي والرسوم المتحركة والأفلام (بن محمد، 2002، ص 19).

ومن التطبيقات في المجال الإعلامي : (شفيق ،2006، ص 182-232).

أولاً : الصحافة الإلكترونية :

ظهرت الإلكترونية ، وبدأت تطرح نفسها كمنافس للصحافة للمطبوعة بشكلها التقليدي الحالي ، وذلك في مرحلة بدء الاستخدام أو التعامل معها من قبل الجمهور ، ثم – ربما – كبديل لهذا النوع من الصحافة عندما تصل إلي مرحلة النضج والتبني الكامل مع القراء ، و تتمثل الفكرة الأساسية في الصحيفة الإلكترونية ، في توفير المادة الصحفية للقراء علي إحدي شبكات الخدمة التجارية الفورية ، مستخدمة في ذلك تقنيات حديثة ظهرت كوليدة لتكنولوجيا الاتصال ، طارحة العديد من التحديات بالنسبة للوسائل التقليدية .

مميزات الصحافة الالكترونية :

- إمكانية إضافة الوسائط المتعددة Multimedia إلي جانب النص والأحرف ، حيث يمكن إضافة الصوت والصورة والفيديو والتأثيرات المختلفة إليها بكل يسر ، مما يزيد من إقبال وشد انتباه القارئ إليها ، فالخبر يأتيه بكل تفاصيله الصوتية والمرئية .
- إمكانية تحديث طبعات وإصدارات الصحف المطبوعة محدودة ، ففي كل طبعة يجب إنتاج أفلام وألواح طباعية جديدة وتبديلها مع مثيلاتها مع القديمة ، مما يؤدي إلي استهلاك الوقت والجهد والمال

، لذلك تنحصر طبعات الجريدة الواحدة يومياً ما بين طبعتين إلي خمسة علي الأكثر، أما في الصحف الإلكترونية فيمكن إتمام التحديث كل بضعة دقائق مما يجعلها سباقة في نشر الأخبار والمعلومات لحظة وقوعها ، وشتان الفرق في أن يجد القارئ نفسه أمام الحدث لحظة حدوثه وفي أن يجد القارئ نفسه منتظراً مثول الصحف الطباعة حتي تظهر .

- إمكانية تشخيص الصحف لكل قارئ علي حده ، وذلك علي حسب ميوله وهواياته واهتماماته الشخصية ، فيمكن للقارئ أن يصمم الصحيفة الإلكترونية الخاصة به ، ويحدد نوعية وكم الأخبار والمعلومات التي يريد معرفتها دون غيرها ، فتأتيه تلك التفاصيل مباشرة بدون ضياع الوقت والجهد في البحث عنها .
- إمكانية التفاعل مع القارئ ، فالقارئ هنا يستطيع التحاور والمناقشة وإبداء الاراء مع الكتاب والنقاد والقراء الاخرين حول نقاط مختلفة .
- إمكانية تطوير واستغلال الإعلانات بشكل أفضل ، حيث يمكن إدخال التجارة الإلكترونية المباشرة من موقع الجريدة علي الشبكة إلي موقع المعلنين دن عناء .
- إمكانية الإطلاع علي الأرشيف الإلكتروني للأعداد السابقة من الصحيفة بكل يسر وسهولة عبر قاعدة البيانات الخاصة بالجريدة (شفيق ،2006، ص 182-184).

وتري الباحثة أن الصحافة الإلكترونية إستخدمت الوسائط المتعددة في جميع مراحلها والصحافة الإلكترونية هي الصحافة التي تنشأ من شبكة الإنترنت، وتوفر الإبداعات التقنية وتخلق الصحافة الإلكترونية أفقًا إعلامية جديدة للقرن الحادي والعشرين، من خلال تقنيات تقلل الحواجز المفروضة على الدخول وشبكات الحاسوب، بالإضافة إلى أنواع الكتابة الحديثة ، مثل المدونات وصحافة المواطن وغيرها .

ثانياً : الكتاب الإلكتروني :

هو مصطلح يستخدم لوصف نص مناظر أو مشابه للكتاب، لكنه في شكل رقمي DIGITAL ليعرض علي شاشة الكمبيوتر، ويمكن للأقراص المدمجة CD.ROM اختزان كميات هائلة من البيانات في شكل نصي، أي في شكل صورة رقمية ورسوم متحركة ، وتتابعات مرئية ، وكلمات منطوقة وموسيقي وغيرها من الأصوات لتكميل هذا النص .

وهنالك من عرف الكتاب الإلكتروني علي أنه برنامج حديث قال أنه عبارة عن سلسلة من التعليمات الخاصة التي تعطي للحاسب ليؤدي سلسلة من الخطوات المنطقية المتتابعة والتي ينتج عن أدائها نتيجة ما.

وعرف اخرون بأنه أي كتاب أو كتيب أو مجلة أو أي مطبوع بشكل عام يوجد علي هيئة رقمية إلكترونية .

وتلاحظ الباحثة أن من هذه التعريفات تشير إلي عدة اتجاهات :

1- أن الكتاب الإلكتروني باعتباره برنامجاً ، فهو من البرامج التطبيقية في مجال برامج الحاسب الآلي.

2- استخدام الحاسب الإلكتروني مع وسائل الاتصال عن بعد لإنتاج ورق الكتروني ومن ثم بثه مباشرةً لموسوعة معينة أو موقع معين .

3- أن مصدر المعلومات سيكون غير ورقي منذ البداية ، وسيظهر علي شكل فقرات متعددة (شفيق ،2006، ص 184-190).

وتري الباحثة أن الوسائط المتعددة ساعدت الكتاب بإدخال البيانات الخاصة بكتبهم ، وفق برامج حاسوبية خاصة تضمن التمييز بين الفقرات المختلفة والفصول المختلفة من الكتاب الواحد ، كما ساعدت الوسائط المتعددة علي توفير طاقة تخزينة عالية مع غزارة المعلومات المحفوظة ، مع إمكانية نقل المعلومات من

مكان إلي اخر بعيد مع سهولة توزيعها ونقلها بكل سرعة وبتكلفة أقل ، ومن المميزات التي اضافتها الوسائط المتعددة للكتاب الإلكتروني تقنية النص الفائق والتي تتيح إمكانيات هائلة في البحث عن عدة مصادر في وقت واحد ، كما أضافت الوسائط المتعددة إمكانية التعامل مع النصوص والصور والأصوات في وقت واحد ، مما يساعد علي تجاوب أكثر من المستفدين مما يؤدي للتفاعل .

ثالثاً: الإعلان الرقمي :

يعد الإعلان أحد أهم الأنشطة التسوبقية والترويجية في المشروعات الحديثة ، إذ يحقق العديد من الأهداف للأطراف المختلفة في عملية الاتصال الإعلاني ، ويهدف الإعلان – باعتباره عملية اتصال بالجماهير إلي إمداد المستهلك بالمعلومات عن السلع والخدمات وخلق الإدراك والوعي الكافي عنها لديهم من خلال وسائل واسعة الانتشار وباستخدام العديد من الأساليب للتأثير في الأفراد والجماعات مختلفي الثقافات والحاجات والدوافع والأعمار ووفقاً للتطورات الحادثة في المجتمع ، وقد ظهرت نماذج إعلانية عديدة ، أفرزتها شبكة الإنترنت ومواقع الويب ومن أبرزها الإعلانات التفاعلية Intercomercials ، والتي تحل محل الإعلانات التلفزيونية العادية Commercials ، وأيضاً الشريط الإعلاني panner adv الذي يقوم بوظائف الإعلان التقليدي المعروف في الوسائط الأخري . (شفيق ،2006، ص 198–200).

وتري الباحثة أن الإعلان الرقمي أو ما يطلق عليه أيضا الإعلان الإلكتروني هو ذلك النوع من الاعلانات التي نقوم بها عبر الانترنت من خلال منصات السوشيال ميديا او من خلال إعلانات محركات البحث مثل اعلانات غوغل وغيرها من الأنواع والمواقع التي تقدم خدمات اعلانية عبر الانترنت والتي يجب على الأفراد وأصحاب المشاريع مجارتها حتى يمكنهم مجاراة التطور والتقدم التكنولوجي في عالم الانترنت حيث الآن يزداد عدد مستخدمي الانترنت بطريقة كبيرة.

رابعاً : الراديو الرقمي :

منذ بضعة أعوام كان هناك مشروع لصناعة ما يسمي "الراديو الفضائي" وهو التطوير الأخير للراديو بعد انتقاله من مرحلة الصمامات الثلاثية إلي الترانزيستور ، ودخول تكنولوجيا الديجيتال ، وقد كانت فكرة هذا الراديو هي احتوائه علي هوائي فائق الحساسية يستطيع الاستقبال من الأقمار الصناعية مباشرة ، ولكن توقف هذا المشروع ، لأن الإنترنت قد أتت بما هو أفضل ، وثمة خلط لدي البعض بين راديو الإنترنت وبين وضع المواد الإعلامية والعروض والمؤثرات الصوتية في صفحات المواقع للإعلام عن شئ ما ، وبدخول الراديو الإنترنت ، أصبح هناك الاف المحطات الإذعية التي تبث علي مدي 24 ساعة علي الإنترنت وتستقبلها بكل سهولة علي جهاز الكمبيوتر الخاص بك ، كما أن معظم المحطات الإذعية العريقة المعروفة تبث برامجها عبر الإنترنت جنباً إلي جنب مع البث التقليدي – إذعة بي بي سي مثلاً ، وبجانب هذا فهناك محطات إذعية لا تبث سوي عبر الإنترنت ، فيها محطات متخصصة تبث جميع أنواع الموسيقي بلا توقف ، كذلك المحطات المتخصصة في الرياضة والأخبار وبرامج المرأة وغيرها (شفيق ،2006، ص 202-203) وتعتقد الباحثة أن الراديو الرقمي أصبح سمة من سمات العصر لأن له مجموعة من المميزات منها عدم تأثر البث بالأحوال الجوية مثلما يحدث في البث التقليدي ، وأيضاً يتمتع راديو الإنترنت بنوعية صوت ممتازة ، وأيضاً التنقل بالراديو إلي أي مكان ، وفي الراديو الرقمي تحول البث التناظري Analog إلى البث الرقميDigital ، كما هو الحال بالنسبة للهواتف والكاميرات والتلفزيونات التناظرية التي نُقِلت إلى النظام الرقمي.

خامساً : التلفزيون التفاعلي :

الحاسب الشخصي والتلفزيون جهازان يتعاملان بالأساس مع بيانات ومعلومات علي شكل إشارات أو نبضات كهربية ، فالحاسب لديه القدرة علي تخزينها واسترجعها وفقاً لتطبيقات وبرامج معينة ، بالطريقة التي يريدها المستخدم ، وهنا سيكون المستخدم مشاركاً إيجابياً يحدد شكل ونوع المعلومة التي تعرضها الشاشة ، أما التليفزيون ، فهو لديه القدرة فقط علي الاستقبال للمعلومات وعرضها في اللحظة نفسها كما هي دون تدخل ، وهكذا ظل التليفزيون جهازاً غير قادر علي تخزين واسترجاع المعلومات والبيانات ، بينما ظل الحاسب بعيداً عن استقبال وتخزين المعلومات التليفزيونية التي تبث علي الهواء .

ساعدت هذا الفروق وغيرها علي جعل كل منهما في طريق ، إلي أن ظهرت تطورات تكنولوجية جعلتهما يلتقيان معاً في نقطة واحدة ، وفي هذا الثورة التكنولوجية قام العلماء بإضافة خطوتين جديدتين قبل بدء عملية الإرسال لهما الترقيم والضغط بحيث أصبحت طريقة البث التليفزيوني تتم كالتالي:

تحويل صوت وصورة المذيع مثلا من ضوء وصوت إلي سيل متماثل متصل من النبضات الكهربية تم تكويدها رقميا بنفس الطريقة التي تتم عند تخزين البيانات علي الحاسب، ثم ضغطها بشدة لكي يقل حجمها ويسهل نقلها ، وتخزين بعد ذلك ، ثم تحميلها علي الموجات الحاملة ، لتتم عملية الإرسال بشكل عادي ، وعندما تصل هذه الإشارات الي التليفزيون في المنازل ، يقوم الجهاز المنزلي بفصل الموجات علي المعلومات الحاملة للحصول علي المعلومات الرقمية الواردة إليه ، وهنا يكون الأمر قد اختلف جذريا عما كان في حالة التليفزيون العادي ، لأن التليفزيون في هذه الحالة يستقبل معلومات جري تكويدها وترقيمها في محطات الإرسال بنفس طريقة إعداد البيانات للتخزين علي الحاسب الشخصي الأمر الذي أدي إلي توفير أساس موحد يسمح لجهاز التليفزيون بالتعامل مع المعلومات أو المواد المذاعة ، وذلك بطريقتين:

الأولي : باعتباره حاسبا شخصيا كامل المواصفات.

الثانية : التعامل معها باعتباره تليفزيونا عاديا .

من هنا ظهر للوجود التليفزيوني التفاعلي، أي الذي يسمح بأن يتفاعل معه المشاهد بالأخذ والرد ، ولا يجلس فقط لمجرد المشاهدة ، فهو يستقبل معلومات ويستطيع أيضا أن يرسل معلومات أخري سواء لجهاز التليفزيون فقط أو لمحة الإرسال أو لجهة أخري ثالثة (شفيق ،2006، ص 208-212).

وتري الباحثة أن التلفزيون التفاعلي هو التلفزيون عالي التقنية يتميز بوجود خط راجع بين وجهة البث أي ان المشاهد لديه الفرصة الكاملة لرسال المعلومات او الطلبات وتلقي اجابات بصفة شخصية بحتة كما يستطيع ان يتحكم في الصورة التي امامه من حيث الحجم والتوقيت الإيقاف فضلاً عن الحصول عن معلومات تفصيلية تكون ذات صلة بالمشهد والتفاعل معاها ، واستخدام الوسائط المتعددة في التلفزيون التفاعلي سهلت الإستفادة من هذه الإمكانيات والمميزات مما جعلت عملية المشاهدة والتفاعل معاها أسهل وأيسر .

سادساً : السينما التفاعلية :

فقد اقتحمت التكنولوجيا الحديثة عالم هوليود السينمائي من جميع أبوابه ، فالمسالة لم تعد مجرد أجهزة تكنولوجية حديثة أو متطورة أو كاميرا للتصوير ستظهر الصور بشكل أوضح أو حتي خدع سينمائية ورسومات جرافيكس تضفي حالة من الإبهار علي الصورة السينمائية التقليدية ، ولكنها دخلت في جميع التفصيلات وتشبعت بحث أصبحت جزءً لا يتجزأ من عالم السينما حتي قادت إلي ما يعرف ب "السينما الرقمية " .

السينما الرقمية هي عبارة عن نظام إرسال الأفلام السينمائية بدون الحاجة إلي عربات لنقل الأشرطة وتوزيعها علي دور العرض السينمائي في علب ضخمة علماً بأن هذه الأشرطة قد تتعرض إلي التلف لأي سبب نتيجة لحوادث عرضية أو سوء الأحوال الجوية أو سوء تخزين أو ضياع .

ولكن السينما الرقمية تعمل بصورة أكثر بساطة وأمناً، حيث يتم ضغط الفيلم وتشفيره ، ونقله إلي دور العرض السينمائية عن طريق وضعه علي أشرطة "DVD" أو نقله بطريقة إلكترونية عبر الأقمار الصناعية.

ولا تقتصر المواقع السينمائية علي الانترنت علي تقديم التكنولوجيا التي طرأت علي هذه الصناعة فقط ، ولكنها تمتد لتكشف عن أسرار هذه الصناعة بشكل عام ، وكيفية صناعة الفيلم السينمائي حتي لحظة خروجه إلي النور (شفيق ،2006، ص 226-228).

ومن أبرز المواقع التي تتناول قضية السينما الرقمية : (شفيق ،2006، ص 229).

- WWW. Technicolordigital.com
- WWW. Cinemalser.com
- WWW. dlp.com
- WWW.Thelastcowpoy.com
- WWW. media .mit.edu
- WWW. ifmp . net
- WWW. thedigitalcinema. net
- WWW. dcinema.com
- WWW. igitalradiance.com

سابعاً : ألعاب الفيديو :

يمكن رصد بدأية ألعاب الفيديو جيم في 1969 عندما بدأ "رالف باير" العمل في لعبة عرفت بأسم أوديسة ألماجنا فوكس "Magnavox Odyssey" وبعدها في عام 1971 أصدرت شركة " ناتنج أسوشيسش" لعبة كومبيوتر سبيس وهي أول لعبة فيديو تعمل بالمة ، وفي هذه المرحلة اعتمدت أجهزة الألعاب في بقائها بالسوق علي صناعات أخري وتم تسويق الأوديسا مثلاً كأي جهاز الكتروني مثلما تباع أجهزة الفيديو كاسيت.

وخلال الفترة من بداية السبعينات وحتي عام 1978 كانت هذه الألعاب تنشر فوق أجهزة ضخمة في المحلات الأمريكية كأحد أجزاء صناعة الترفيه السائدة ودون اعتبارها مقدمة لعالم جديد ومستقبل وظل هذا الأمر سائداً حتي ظهرت لعبة غزاة الفضاء "Space Invders" والتي كانت فتحاً في مجال الألعاب وحققت شهرة عالمية ضخمة وكانت السبب في شهرة منصات ألعاب "أتاري " والتي أصبح إسمها يعني ألعاب الكومبيوتر.

وخلال ربع القرن المنصرم تطورات ألعاب الكومبيوتر بشكل مذهل سواء علي المستوي التقنية المستخدمة أو الشكل والصور والمؤثرات وقد شاهد العديد من الشركات العملاقة في هذا التطور كان منه في البداية "أتاري " و "أبل" وبعدها جاءت "نيتندو" و "سيجا" أما اليوم فيقف علي رأس القائمة عملاق صناعة البرمجيات "مايكروسوفت" و "سييرا" و "ميدواي" .

وقد أعلن بيل جتيس رئيس مجلس إدارة "مايكروسوفت" اهتمامه البالغ بهذا العالم واستعداده للاستثمار فيه وذلك بطرح منصة الألعاب الجديدة "X – Pox" وهي متخصصة لمنافسة المنصات الشهيرة "بلاي ستا يشن " و "نيتندو" .

وبعد ذلك أنتقل الاهتمام بألعاب الفيديو إلي شبكة الانترنت عبر عدة مواقع تقدم نسخاً من الألعاب القديمة التي اندثرت ألان والتي يحن إليها اللاعبون القدامي ويمكن الان ممارستها عبر الشبكة .

وأيضاً طهر مصطلح اللعب "Online" و يعني ممارسة اللعبة من جهازك مع متنافسين من أماكن وبلاد أخري ، وتجتذب هذه الطريقة لاعبين بالملاين من كل مكان وهناك المئات من المواقع التي تقدم هذه الألعاب فمثلاً هناك لعبة "Apalone" وهي موجودة في أكثر من 40 بلداً ، ويمارسها 10 ملايين شخص في العالم ويمكنك الانضمام إليها فوراً بعد التسجيل واختيار لغة ما بين الإنجليزية والفرنسية والألمانية ثم تبدأ المغامرات في الموقع "WWW.gamespot.ft " إذا صادفتك مشاكل فسوف تجد حلولها في الموقع (شفيق ،2006، ص 231-232).

وتلاحظ الباحثة أن الألعاب الإلكترونية أصبحت حديث الساعة في الآونة الأخيرة؛ فهي تُشغل الأطفال والمراهقين والشباب بشكلٍ ملحوظ ، لقضاء أوقات فراغهم ، وأن الألعاب الإلكترونية هي الإلكترونيات المتنّوعة التي تكوّن ألعاب متفاعلة، سواءً عن طريق استخدام الأجهزة الخاصة بها، أو باستخدام الحواسيب، أو الأجهزة الخلوية المتطّورة، فبعض الأشخاص يعتقدون أنّ ألعاب الفيديو هي ذاتها الألعاب الإلكترونيّة، إلاّ أنها في الواقع مختلفة ، فألعاب الفيديو جزءٌ من الألعاب الإلكترونيّة بل هي أشهر نوع فيها، وتشمل الألعاب الإلكترونية ألعاباً مختلفة كالألعاب الصّوتيّة، ولعبة الكرة، والدّبابيس وماكينة الحظّ وغيرها من الألعاب .

استخدام تطبيقات الوسائط المتعددة في مجال العلاقات العامة:

يشير مفهوم العلاقات العامة – بغض النظر عن دلالة الكلمات المكونة له ، إلى التواصل الفعال الذي يقوم به أحد مكونات المؤسسة سواء كان قسماً أم إدارة أم فرداً أم مجموعة من الأفراد .

ولعل أبزر ما مهد الطريق لسيطرة التكنولوجيا على العلاقات العامة هو التحول الكبير والنزوع نحو التعبير عن المعرفة بمستوياتها الثلاثة "البيانات والمعلومات والأفكار" على حساب التعبير عن المشاعر والعواطف خاصة في التواصل المؤسسي .

وإذا انطلقنا من أن ممارسة العلاقات العامة هي فن وعلم تحليل الاتجاهات والتنبؤ بنتائجها وتقديم الاستشارة لقادة المنظمة وتنفيذ برامج عمل مخطط لها لخدمة كل من المنظمة والجمهور، ويتضح لنا مدى أهمية التكنولوجيا لدى ممارس العلاقات العامة، وهنا يقصد التكنولوجيا اللصيقة بالمجال التواصلي والناتجة عن التقارب بين تكنولوجيا المعلومات "التي تتواجد أينما حلت شريحة كمبيوترية في جهاز ما " ، والوسائط المتعددة.

وفي الواقع ، فإن تكنولوجيا المعلومات أصبحت متقاربة ومتفاعلة مع مختلف أشكال التكنولوجيا ، حتى أصبح من النادر أن تخلو المنتجات التكنولوجية الحديثة من تضمين الحوسبة ، وأصبحت تكنولوجيا المعلومات "المتمثلة في الوسائط المتعددة " شديدة الالتصاق بطبيعة العمل التواصلي للعلاقات العامة، فقد أثرت هذه التكنولوجيا في قنوات الاتصال وهوية جمهور المنظمة ووتيرة الاتصال وأساليبه وشكل الرسالة التواصلية ومضمونها ، كما أثرت الوسائط المتعددة في المعنى المتداول للرسالة التواصلية ، وكيفية تصنيف المعلومات وإدارتها كما وأثرت في إدارة المنظمة (الزعبي،2020،ص187– 188).

أهمية الوسائط المتعددة لممارس العلاقات العامة :

تتجلى أهمية الوسائط المتعددة لدى ممارس العلاقات العامة فيما يتعلق بالتواصل الشخصي بشكل خاص، فبالإضافة إلى الهاتف النقال الذي يوفر إمكانية إرسال رسائل متعددة الوسائط ، تتواجد الوسائط ضمن خدمة البريد الإلكتروني وتضفي عليه فاعلية وحميمية تذكر العميل بفعالية وحميمية التواصل الشخصي و يستطيع ممارس العلاقات العامة أن يستفيد من الوسائط المتعددة من خلال : (الزعبي،2020،ص188).

1- اعتبارها أداة إنتاجية مهمة للتعريف بالشركة بطريقة تفاعلية .

2- أداة لجمع المعلومات وتخزينها واستخدامها بشكل فاعل .

3- وسيلة لطلب الأمان والنصح والمساعدة من قبل المستخدمين .

4- أداة تعليمية للمستخدمين تساعدهم على اكتساب معارف ومهارات جديدة .

ثانياً : تطبيقات الوسائط المتعددة في المجالات العامة : (شفيق، 2008، ص 161-166).

أولاً: في مجال التعليم : مع ظهور أجهزة الحاسب والبرامج التشغيلية أتجه قطاع التعليم على مستوى العالم نحو الريادة في مجال إستخدام التكنولوجيا الجديدة وتبنى أنماط جديدة في التعليم والتدريب .

وقد دخل التعليم المعتمد على تكنولوجيا الوسائط المتعددة إلى المدارس ، وبعد أن كان معظم الأجهزة قديمة وبحالة سيئة من حيث الصيانة ، وعدم توافر البرمجيات، وعدم إلتفات المعلمين والطلبة إلى مثل هذه التقنية أصبحت أقراص الليزر المدمجة بالوسائط تأخذ الطلاب إلى عالم تعليمي جديد .

فظهور التعليم الإلكتروني المعتمد على الوسائط المتعددة وإنتشاره بشكل سريع ، وأصبح من الواضح أن له مستقبلاً باهراً ، أُستخدمت تكنولوجيا الوسائط المتعددة في مجال التعليم في إنتاج الموسوعات المتكاملة لما تحتويه من صور ولقطات فيديو حية وأصوات بشرية ولحيوانات .

ثانياً: في مجال التعليم الذاتي والدورات التدريبية: حيث تزداد الحاجة إلى خدمات التدريب التقني والمهني مع تزايد الإستثمار في مختلف القطاعات ،وتعزيزاً لهذا التقدم والنمو السريع تسعى كثير من الشركات والمؤسسات المتخصصة في تكنولوجيا الوسائط المتعددة ومراكز التدريب ،إلى نقل خبرتها في خدمات التعليم الذاتي والتدريب المهني وإدارة الأعمال والإستشارات موجهة إلى قطاع الشركات والمؤسسات العامة بمختلف فئاتها فضلاً عن طلاب المدارس والجامعات من أجل الدمج بين الخبرات النظرية والعملية في جو تعليمي وتدريبي متميز، وذلك بتقديم خدمات تدريبية للحصول على شهادات معتمدة عالمياً.

وتقوم هذه المراكز بأنشطتها التدريبية مستخدمة تكنولوجيا الوسائط المتعددة وبأدوات وتقنية المعلومات وتوضيح أثارها في دفع النهوض بالمجتمع المحلي (شفيق ، 2008 ،ص 166).

ثالثاً: فيديو المؤتمرات: ظهرت إلى جانب تقنيات المؤتمرات السمعية عن بعد، تقنيات المؤتمرات البصرية المرئية ، والتي تسمى فيديو المؤتمرات Video Conferencing وهي خاصة بنقل الصور والأصوات وأفلام الفيديو عبر خطوط التليفونات ، وشبكات الإتصالات المتنوعة ، وعبر شبكة من أجهزة الكومبيوتر المتصلة ببعضها البعض إلى مجموعة من محطات الحاسبات المزودة بإمكانيات الفيديو .

وقد إستخدمت هذه التقنية إمكانيات الوسائط المتعددة ويتم في هذه التقنة إستخدام كاميرات صغيرة توضع على أجهزة الكومبيوتر أو بجانبها ، لتقوم بتصوير ونقل الصور الحية والصوت لعرضها بشكل متزامن في مكان آخر قد يكون في نفس المبنى أو في مدينة أو دولة أخرى .

رابعاً: الألعاب الكمبيوترية:هي عبارة عن برامج يتم تطويرها إما عن طريق لغات الحاسب التقليدية مثل c++ أو فيجوال بيسيك أو يتم كتابتها بإستخدام كتابات متخصصة لهذا الغرض .

وهذه الألعاب تحتاج إلى كل عناصر الوسائط المتعددة وهذا يظهر من خلال الفكرة فيجب أن تكون جديدة وغير تقليدية ، وأن تكون قابلة للتنفيذ بإستخدام لغات الحاسب الحالية ، وتطوير اللعبة حيث تستخدم كل طاقات الحاسب من شاشة وكارت الصوت وكارت الشاشة والمعالج وغيره من الوحدات الأخرى هذا بالإضافة إلى الصور والرسوم فالألعاب الإلكترونية تحتاج إلى فنانين قادرين على الإبداع الفني لتصميم أبطال وشخصيات الألعاب الإلكترونية.

خامساً: المتاحف الإفتراضية : لقد تم إنتاج الكثير من الأقراص المدمجة حسب مبدأ المتاحف الافتراضية ، ويتضمن هذا المبدأ القيام بزيارة المتحف الإفتراضي بصحبة مرشد إفتراضي ، ففي القرص المدمج الوفر ، رسومات وقصور ، يستطيع المستخدم تحديد مكان اللوحة ومعاينة القاعة التي توجد بها، وأيضاً من تحقيق زيارات أكثر واقعية للمتحف الافتراضي ، بإستثمار تقنية الأبعاد التي توفرها تكنولوجيا كويك في.أر (QUICKTIME VR) وذلك بالإعتماد على سلسلة من النسخ الفوتوغرافية السالبة ، ويتمتع المستخدم في هذه الحالة بحرية كاملة في إختيار القاعات ، والإنتقال من رواق إلى آخر وذلك بالإعتماد على سلسلة من النسخ الفوتوغرافية السالبة ، أو إستعمال مكبر صورة لرؤية تفاصيل ما . (شفيق ،2008، ص 166-170).

أمثلة علي تطبيقات الوسائط المتعددة : (شفيق ،2008، ص 23-24).

إن الوسائط المتعددة أصبحت من أدوات وبرمجيات الاحتياجات الضرورية في كل التطبيقات التي يدخل فيها الحاسوب لما توفره من إخراج المعلومات بكامل مكملاتها من أصوت وصور ثابتة ومتحركة ورسومات وحركة وغيرها، و هنالك العديد من الأمثلة علي برامج وتطبيقات الوسائط المتعددة مثل :

1- برامج Adoe Photosho : ونستطيع التعديل علي الصور من خلال هذه البرامج .

2- برامج Cod and 3d drawing tools : ومفهوم هذه البرامج يتركز علي الأشكال والرسوم الهندسية Vector graphics وتمتاز هذه البرامج بأنه من خلالها يمكن مشاهدة عملية تصميم ثلاثي الأبعاد (3D).

3- برامج OCR : نستطيع منها إدخال النصوص المطبوعة كصور عن طريق Scanner .

4- برامج Image Editing Tools : تستخدم هذه البرامج لعرض صور Pitmap و عمل أي تعديلات عليه .

تلاحظ الباحثة أن تطبيقات الوسائط المتعددة تعد ذات إمكانات كبيرة في السوق وهي ناتجة من اندماج الاتصالات وإلكترونيات المستهلك وعلوم الحاسوب ، وتتميز هذه التطبيقات بامتدادها علي ثلاثة محاور وهي الزمان والمكان والتفاعل بالإضافة إلي اعتمادها علي واجهات البرمجة البيانية بدلاً من البرمجة النصية ، وتستخدم الوسائط المتعددة في مجالات تطبيقية عديدة مثل الإعلانات والفنون والتعليم والترفيه والهندسة والطب والصناعة والزارعة والأعمال والبحث اعلمي والاثار ، إذ يمكن إجراء المؤتمرات والاجتماعات من بعد، بالاستعانة بنظم التطبيقات المتعددة التي تتيح التواصل بالصوت والصورة "الفيديو" ، وتؤدي الوسائط المتعددة دوراً مهماً أيضاً في المحاكاة الحاسوبية ، وبرمجيات التدريب العسكرية والصناعية .

الفصل الثالث

الإدمـــــان الإلكـــتـــروني

المبحـث الأول : المفاهيم المتعلقة بالإدمان الإلكتروني

المبحث الثـاني : أنـــواع الإدمـــان الإلـــكـــــتروني

المبحث الثالث : الوسائط المتعددة والتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني

المبحث الأول

المفاهيم المتعلقة بالإدمان الإلكتروني

الإدمان:

الإدمان هو عدم قدرة الإنسان على الإستغناء عن شيء ما، بصرف النظر عن هذا الشيء طالما إستوفى بقية شروط الإدمان من حاجة إلى المزيد من هذا الشيء بشكل مستمر حتى يشبع حاجته حين يحرم منه، (علي،2010،ص47).

ولقد عرفت منظمة الصحة العالمية بأنه حالة نفسية وأحياناً عضوية ، تنتج عن تفاعل الكائن الحي مع العقار أو المادة ، ومن خصائصها استجابات وأنماط سلوك مختلفة ، تشمل دائماً الرغبة الملحة على التعاطي أو الممارسة بصورة متصلة أو دورية للشعور بآثاره النفسية أو لتجنب الآثار المزعجة التي تنتج عن عدم توفره ، وقد يدمن الشخص على أكثر من مادة ، (عبد المعطي ، 2004، ص 146) .

أما محمد أحمد النابلسي فيعرفه على أنه "هروب وهمي من الواقع المتمثل أمام أنظارنا ، إذ أنه ناشئ عن عدم قدرة الشخص على تحمل الواقع الذي يود الإنسان أن يزيله عن طريق الإدمان " (نابلسي ، 2004 ، ص 137) .

كيفية حدوث الإدمان :

في البداية عندما يتجه الفرد نحو المادة أو الشئ المسبب للإدمان ، فإنه يحاول تجربتها وذلك بهدف الفضول أو حب الإستطلاع أو التقليد أو إثبات الذات ... دون أن يقصد الإدمان عليها ودون علمه بأنها ستسبب مشاكل فيما بعد ، أي أن مرحلة التجربة هي البداية لاحتمال حدوث الإدمان ، ونقصد بذلك أنه سيتحدد ما إذا كان الفرد سيواصل تجربته لهذه المادة من خلال نتيجة التجربة الأولى وآثارها على الجهاز العصبي ، فإذ كانت التجربة قد أحدثت له السعادة والانشراح ، وفسر المجرب هذا النشاط على أنه إيجابي فإنه سيكرر التجربة مرة أخري ... وهكذا حتي يعتاد عليها وبعدها يصبح مدمناً عليها ، أما أحدثت له رد فعل سيئ فإنه سينفد من هذه التجربة لكن قد يكررها مع نوع آخر ، ومع تقدم العلوم الحديثة تمكن العلماء من تصوير المخ وهو يفكر ويتألم ويدمن .... من خلال فحص "PET " (مصباح ، 2004 ، ص 23).

وتوصل العلماء الذين يدرسون الإدمان على الدماغ إلى دور "الدوبامين" في هذه العلمية ، والدوبامين هي مادة موجودة بالمخ ترتبط بالمتعة والابتهاج ويعتقد العلماء أن مستوى الدوبامين قد يرتفع ليس من شرب الكحول أو تعاطي المخدرات بل أيضاً من المقامرة ، المديح ، التسوق ... وعندما يؤدي شيء ما لرفع مستوى الدوبامين لدى الفرد ، فإنه يشعر دائماً برغبة طبيعية للحصول على المزيد ، وهذا ما يفسر حالة الفرد عندما يتوقف عن إدمانه فنجده يعاني من اختلال حاد وربما أعراض مرضية تختلف باختلاف طبيعة الإدمان (مصباح ، 2004 ، ص 26).

الإدمان الإلكتروني:

تعرفه الباحثة بإنه هو حالة الإستخدام المرضي غير التوافقي الذي يؤدي إلى إضطرابات سلوكية ونفسية مسبباً الكثير من المشاكل الصحية والإجتماعية ويؤدي إلى تقليل التواصل الفعلي بين الأفراد ويستدل عليها بعدة ظواهر منها زيادة عدد الساعات أمام الكمبيوتر بشكل مطرد تتجاوز الفترات التي حددها الفرد لنفسه في البداية .

وايضاً لأغراض هذه الدراسة يقصد به إدمان الانترنت وإدمان الانترنت هو إضطراب التحكم في الاندفاعات في إستخدام الإلكترونيات بدون هدف مقصود، والذي لا يتضمن السكر وفقدان الوعي.

إدمان الإنترنت :

يذكر أن أول من وضع مصطلح إدمان الإنترنت "Internet Addiction" ، هي عالمة النفس الأمريكية كيمبيرلي يونغ التي تعد من أول أطباء النفس الذين عكفوا على دراسة هذه الظاهرة في الولايات المتحدة منذ عام 1994 وتعرف يونغ "إدمان الإنترنت بأنه استخدام الإنترنت أكثر من 38 ساعة أسبوعياً".

ويعرفه مورهان – مارتن شوماخر بأنه الاستخدام المكثف للإنترنت ، وعدم القدرة على التحكم في هذا الاستخدام يؤدي إلى ضرر جدي على حياة الفرد .

ووصف "بيرد وولف" إدمان شبكة الإنترنت بحالة إنعدام السيطرة والإستخدام المدمر لهذه الوسيلة التقنية، وتتشابه الأعراض المرضية المصاحبة له بالأعراض المرضية المصاحبة للمقامرة المرضية.

كما عرفته هبة ربيع (2003، ص،562) مدمن الإنترنت بأنه هو الشخص الذي لا يستطيع مقاومة رغبته في الإتصال بشبكة الإنترنت ، وتظهر عليه أعراض إضطرابية في حالة التوقف أو التقليل من استخدام شبكة الإنترنت .(على ،2010،ص53) .

وهو أيضاً أنه استخدام الشبكة العنكبوتية بطريقة لا يمكن السيطرة عليها مما يؤدي إلى مشكلات فردية واجتماعية ومهنية ونفيسة واكاديمية .

اختلف العلماء في استخدام مفهوم الإدمان على شبكة الإنترنت حيث اعترض البعض على أن الشخص يعتبر مدمناً إذا استخدم الإنترنت بشكل زائد عن الحد فالشبكة ليست عادة ، إنما ميزة للحياة الحديثة لا يمكن الاستغناء عنها ، واعتبروا أن الإنترنت عبارة عن بيئة ولا يمكن الإدمان على بيئة ، غير أن الدراسات والبحوث الأخيرة والتي قامت بها مراكز متخصصة أكدت أن الإدمان على الإنترنت أصبح واقعاً وحمى مرضية ، عكف الأطباء النفسانيون البحث عنها وعن مخاوف الاستعمال المفرط والمبالغ للشبكة ، وأصبحت هنالك تسميات تطلق على من يبالغ استعمالها مثل " الإدمان على الإنترنت – الاستخدام الباثولوجي للإنترنت – الاستخدام القصري للإنترنت " ، وحسب استطلاع أجرى عام 2005 نظمته جامعة ستانفورد حددت من خلاله معدل قضاء الوقت في استخدام الإنترنت بشكل عام 3 ساعات ونصف ساعة يومياً .

وأقرت الجمعية الأمريكية للطب النفسي " APA " على وضع الإدمان على الإنترنت ضمن عناصر الإدمان الأخرى وعرفته على أنه "اضطراب يظهر حاجة سيكولوجية قسرية نتيجة عدم الإشباع من استخدام الإنترنت والمصاب بهذا الاضطراب يعاني من أعراض عديدة " .

(pmwww.APA.Org/Inernetaddiction.htm.2021/3/12/.3:44)

التكنولوجيا:

كلمة تكنولوجيا مشتقة من الكلمتين الإغريقيتين (techno)،(logy) وتعني الأولى المهارة أو الحرفة أو الفن وفيما تعني الثانية العلم والدراسة و بناء على ذلك فإنها تعني علم المهارات أو الفن وعُرفت أيضاً بمصطلح تقنيات.(اللبان ،2005،ص102-103).

شهدت هذه الحقبة من الزمن الذي نعيشه طفرة كبيرة في مجال الإتصال حتى أن الكثيرين أصبحوا يؤمنون بأن إمتلاك القدرة على إستخدام الكمبيوتر والتكنولوجيا بأشكالها المختلفة من المؤشرات الهامة للتنمية البشرية وأصبحنا دون إرادة منا نخضع لهذا الإستعمار الإلكتروني.

ولاشك بأن الأجهزة الإلكترونية والذكية والإنترنت وشبكات التواصل الإجتماعي وأهمها(الفيسبوك) وما نجم عنها من مواقع تجعلنا نستسلم أمامها حيث عملت على تقييد الكثيرين وربما وإن جاز التعبير قيود إلكترونية، (الرحباني،2015،ص109).

- **المفاهيم المتعلقة بالإدمان الإلكتروني :**

أولاً : مفهوم الإنترنت Internet :

الإنترنت (Internet) بالإنجليزية مشتقة من (International Network) الشبكة العالمية ، وكلمة إنترنت Internet علم ، وهي لم تكن معروفة في اللغة الإنجليزية مثل نشوء مسماها بل نشأت نتيجة لإدخال السابقة Inter التي تشير إلى العلاقة بين شيئين أو أكثر على كلمة net التي تعني الشبكة ، لتعكس حقيقة أن إنترنت هي شبكة واسعة تربط بين عديد من الشبكات المتحدة .

الإنترنت "Internet " : هي مجموعة متصلة من شبكات الحاسوب التي تضم الحواسيب المترابطة حول العالم ، والتي تقوم بتبادل البيانات فيما بينها بواسطة تبديل الحزم بإتباع بروتوكول الموحد "IP" .

تقدم الإنترنت العديد من الخدمات مثل الشبكة العنكبوتية العالمية "الويب" وتقنيات التخاطب ، البريد الإلكتروني ، وبرتوكول نقل الملفات "FTP" .

وتمثل الإنترنت ظاهرة لها تأثيرها الاجتماعي والثقافي في جميع بقاع العالم ، وقد أدت إلى تغيير المفاهيم التقليدية لعدة مجالات مثل العمل والتعليم والتجارة وبروز شكل آخر لمجتمع المعلومات .

وورد في النتاج الفكري تعريفات متعددة وكثيرة للإنترنت من قبل الباحثين والمتخصصين والدارسين من أبرزها التعريفات التالية :(النوايسة،2011،ص27-28).

1. الإنترنت شبكة من الحاسبات الإلكترونية سواء المتشابهة أو المختلفة الأنواع والأحجام ترتبط مع بعضها البعض عن طريق بروتوكولات (protocol) تحكم عملية تبادل المعلومات .
2. الإنترنت عبارة عن مجموعة من أجهزة الكمبيوتر التي تحتوي على معلومات في مختلف المواضيع وهذه الأجهزة منتشرة في جميع أنحاء العالم وترتبط ببعضها من خلال شبكة متطورة .
3. الإنترنت عبارة عن مجموعة من الحاسبات المترابطة في شبكة أو شبكات يمكن أن تتصل بشبكات أكبر ويحكم عملية الاتصال بين شبكات برتوكول معين ولا تخضع مسؤوليته لأية هيئة مركزية ، ويمكن لمهن كثيرة أن تستخدمه لأغراضها الخاصة بما فيها الدول نفسها .
4. الإنترنت كما ورد في قاموس المكتبات وعلم المعلومات المتاح على الخط المباشر (ODLIS) عبارة عن شبكة الألياف الضوئية السريعة للشبكات التي تستخدم بروتوكول (ICP_IP) وذلك لربط شبكات الحاسوب حول العالم ، كما تمكن المستفيدين من الاتصال بالبريد الإلكتروني ، ونقل أو تحويل البيانات ، وملفات البرامج عن طريق FTP ، وإيجاد المعلومات على شبكة الإنترنت العالمية من خلال www ، كما تتيح إمكانية الدخول على الإنترنت والفهارس على الخط المباشر ، وقواعد

البيانات الإلكترونية بسهولة وبشكل سهل ، مستخدماً في ذلك تكنولوجيا حديثة بأسلوب إبداعي تسمى تحويل حزم البيانات .

ونتيجة لإنتشار وإستخدام الإنترنت فقد صدرت مصطلحات عديدة وظهرت مفاهيم تطلق على الإنترنت بعضها له مدلول تقني والبعض الآخر يتصف بما يشبه الخيال العلمي ومن هذه المصطلحات :

- القرية الكونية Global village .
- الطريق السريع للمعلومات Information super high way .
- جميع مصادر المعلومات المتاحة على شبمات الحاسب Cyberspace .
- مجتمع الواقع التخيلي Virtual Community .

المفاهيم والمصطلحات ذات العلاقة بشبكة الإنترنت :(النوايسة،2011،ص27-28).

1-الإنترانت شبكة داخلية In house محلية مستقلة تربط عدة مستخدمين في منظمة أو مؤسسة أو مشروع تجاري بإستخدام تكنولوجيا الإنترنت ومن الفوائد التي تحققها :

- ❖ الكفاءة : أي تحسين آلي لتبادل المعلومات داخل المؤسسة أو المنظمة والتغلب على العقبات المنطقية التي تعوق جمع المعلومات ونشرها في الوقت المناسب .
- ❖ الفاعلية : أي الفائدة التنظيمية التي تقود في تحسين التعاون والترابط بين أجزاء المؤسسة وأثر ذلك في آلية اتخاذ القرار .

ويمكن التفريق بين الإنترانت والإنترنت من خلال النقاط التالية :(النوايسة،2011،ص27-28)

- تعد الأنترانت شبكة داخلية في المؤسسة ، أما الإنترنت فهي شبكة عالمية .
- يمكن لشبكة الإنترانت استخدام شبكة الإنترنت ، أما العكس فليس مضموناً لأسباب فنية و أمنية .
- الإنترانت سريعة النمو والتطور .
- الإنترانت سريعة جداً في نقل البيانات .
- أنظمة الحماية أقل في شبكة الإنترنت .

2- الإكسترانت Extranet : نموذج مصغر للإنترنت صممت خاصة لخدمة مستخدمين شركة أو أعضاء منظمة كما هو الحال في الإنترانت ،ولكن الفرق يكون في إمكانية تزويد المستويات المختلفة من الوصول إلى الأشخاص الذين يتم إختيارهم من خارج المنظمة ولكن غير متاحة للجمهور وعندما يحدث الإرسال على قنوات الاتصال العامة أي الإنترنت فإن النظام محمي بكلمة سر لإستثناء المستخدمين غير المسموح لهم من الاتصال والخدمات قد تكون بمقابل مادي أو بدون مقابل .

والفرق بين الإنترانت والإكسترانت يكمن في أن الإكسترانت تتاح لجميع المستخدمين الذين يعرفون بضعهم البعض بعكس الأنترانت .

3- الإنترنت Internet : وهي عبارة عن ائتلاف أكثر من 200 جامعة بحثية في الولايات المتحدة ، وهذا الائتلاف يعمل مع الحكومة وقطاع الصناعة من أجل تطوير ونشر عمود فقري قادم متشابك له القدرة على حمل سرعة عالية جداً لمرورها ، وكما أنه يضمن نوعية الخدمة وجودتها والأكاديمية الوطنية وشبكة البحث العلمي يطلقان عليها (I2)Internet2 وإن كان في حقيقة الأمر الإسم الرسمي لها هو أبيلين Abilene.

وتري الباحثة أن مفهوم الإنترنت نظام اتصالات عالمي يسمح بتبادل المعلومات بين شبكات أصغر تتصل من خلالها الحواسيب حول العالم وتعمل وفق أنظمة محددة ويعرف بالبروتوكول الموحد وهو بروتوكول إنترنت ، تربط شبكة الإنترنت ما بين ملايين الشبكات الخاصة والعامة في المؤسسات الأكاديمية والحكومية ومؤسسات الأعمال وتتباين في نطاقها ما بين المحلي والعالمي وتتصل بتقنيات مختلفة ، من الأسلاك النحاسية والألياف البصرية والوصلات اللاسلكية ، كما تتباين تلك الشبكات في بنيتها الداخلية تقنياً وإدارياً، إذ تدار كل منها بمعزل عن الأخرى لا مركزياً ولا تعتمد أياً منها في تشغيلها على الأخريات، وتحمل شبكة الإنترنت اليوم قدراً عظيماً من البيانات والخدمات، ربما كان أكثرها شيوعاً اليوم صفحات النصوص الفائقة المنشورة على الوِيب، كما أنها تحمل خدمات وتطبيقات أخرى مثل البريد وخدمات التخاطب الفوري، وبرتوكولات نقل الملفات، والاتصال الصوتي وغيرها، وكمثل الطفرات في وسائل الاتصال عبر التاريخ أضحت لشبكة الإنترنت اليوم آثارا اجتماعية وثقافية في جميع بقاع العالم، وقد أدى ذلك إلى تغيير المفاهيم التقليدية لعدة مجالات مثل العمل والتعليم والتجارة وبروز شكل آخر لمجتمع المعلومات .

نشأة وتطور الإنترنت:

جاءت كلمة إنترنت من الكلمة الانجليزية Inter Connected Networks نتيجة لبحث علمي لغايات عسكرية قامت به وكالة أبحاث الدفاع الأمريكية عام 1966 ، عندما وضعت خطة من أجل تصميم شبكة إتصالات تعمل مقاسمها على أساس مبدأ توزيع وتوصيل برقيات المعلومات ، وقامت هذه الوكالة عام 1968 بتمويل بحث علمي جديد حول إمكانية ربط شبكات معلومات تابعة للحواسيب المركزية من عدة مواقع ، بحيث تنتقل المعلومات عبر الشبكة على شكل برقيات تتضمن معلومات عن مصدر المرسل وعن المستقبل .

وكان الاستعلام الأول على الإنترنت عام 1969 وعام 1971 كان أول برنامج لارسال البريد الإلكتروني عبر شبكة اربانت . (خالد ، 2011 ، ص173).

لقد تشكلت نواة الإنترنت من أربعة أنظمة حاسوب رئيسية في أربعة مختبرات جامعية في الولايات المتحدة الأمريكية تابعة لمشروع Arpanet الذي بدأ كأحد مشاريع Darpa وهي وكالة الأبحاث المتقدمة لوزارة الدفاع الأمريكية ، هكذا بدأت مرحلة تأسيس الإنترنت ، وتسارع تطورها وإستفاد منها العالم أجمع ، ويعتبر الإنترنت وسيلة اتصال وإعلام دولي ذات أهمية خاصة لما تحتوي عليه من ملايين المواقع التي يمكن الدخول إليها وإجراء المحادثات والدراسات والأبحاث ولنشر المعلومات وعمليات البيع والشراء والتسويق والأخبار العالمية وتحليلها والتعليق عليها .

ومنذ عام 1999 زاد عدد مستخدمي الإنترنت في العالم على أكثر من 200 مليون شخص ، ويزيد هذا العدد بسرعة وهناك أكثر من 100 دولة مربوطة على الإنترنت وتتبادل المعلومات والأخبار والأفكار(خالد ،2011 ، ص174-157) .

إيجابيات وسلبيات شبكة الإنترنت :

تقدم شبكة الإنترنت العديد من الخدمات والتسهيلات لمستخدميها والتي يمكن أن نطلق عليها إيجابيات أو مزايا شبكة الإنترنت ، ولها أيضاً العدد من السلبيات أو العيوب التي يمكن أن نطلق عليها سلبيات أو عيوب شبكة الإنترنت .

ويمكن حصر إيجابيات أو مزايا شبكة الإنترنت في النقاط التالية :(النوايسة2011 ، ص84-92).

1) سرعة وصول المعلومات إلى الجمهور وكذلك زيادة تطور البحث العلمي وتسهيل الاتصال بين العلماء.

2) زيادة التقدم العلمي في العلوم عموماً والعلوم الطبية خصوصاً بما يعود بالخير على الإنسان ورفاهيته.

3) وحد اللغة والمصطلحات .

4) إمكانية إسترجاع المعلومات التي تعالج مختلف الموضوعات على ملايين من الحاسبات المنتشرة في جميع أنحاء العالم .

5) تحويل العالم إلى قرية صغيرة .

6) أدآة فعالة في تثقيف المجتمعات وكسر الحواجز الأُمية .

7) تحديد الوثائق والملفات المطلوبة والحصول عليها بشكل دقيق وبأقل وقت ممكن .

8) سهولة الاتصال بالشبكة حيث لا يتطلب هذا الاتصال سوى وجود حاسوب شخصي واحد وخط هاتف محلي (النوايسة2011،ص84-92).

9) الترويج إلكترونياً للندوات والأنشطة العلمية والصناعية .

10) زيادة وسائل الترفيه والترويح .

11) لا يقتصر إستعمالها على فئة من الناس بل يستخدمها جميع الفئات .

12) نشر المعلومات وتحديثها بصورة سريعة .

13) سهولة إستخدام المواجهة الموحدة للوصول إلى كافة أشكال المعلومات دون الحاجة إلى تعليم برمجيات تختلف بإختلاف النوع .

14) الإقتصاد في التكلفة من خلال إستخدام واجهة واحدة لكل البرمجيات .

15) تسهيل خدمات عدة مثل البريد الإلكتروني وإمكانية تحويل الملفات .

16) زيادة الحركة التجارية بين العديد من الأقطار حيث يتم شراء السلع والخدمات عن طريق الإختيار من بين عشرات الآلاف من المنتجات مع إمكانية مراعآة جودة المنتج والشراء المباشر الأمر الذي أدى إلى زيادة حجم التجارة الإلكترونية .

17) إزدياد فرص التسوق وزيادة حجم المبيعات من خلال نشر الإعلانات بالدوريات والنشرات والمواد التجارية بالإنترنت .

18) إستخدام نظم الرسائل المتعددة التي توفر إمكانية الاتصال والتخاطب بين أجهزة الحاسب بالصوت والصورة والنص المكتوب .

19) إنخفاض تكلفة تبادل المعلومات الأمر الذي لا يتعدى أجرة المكالمة المحلية يضاف إليها بدل إشتراك شهري ثابت ومنفض نسبياً .

20) الإنترنت كحقيبة معلومات شخصية متنقلة مع المستخدم لأن كل شخص قادر على الوصول إلى هذا الموقع في كل مكان .

21) الإنترنت مكتبة لكل شخص حيث يوجد في الإنترنت كتب جديدة وقيمة يمكن قراءتها وطباعتها على الشبكة (أي في وقت التصفح) ، أو نسخها بأكملها إلى الحاسب الشخصي أومجموعات الحوار والمحادثة ، يمكن إستغلال مجموعات الحوار لتبادل الأفكار مع أشخاص آخرين وأيضاً من أجل طرح الأسئلة على مجموعة من الخبراء والحصول على مساعدة في المجال المطروح ، ويوجد حلقة حوار مغلقة ، وأخرى مفتوحة لكل من يريد الإشتراك في الحوار ، وأنظمة المحادثة تسمح بالكتابة المباشرة ، وكذلك المحادثة الصوتية والمصورة بين الأشخاص في مواضيع مختلفة ، ويمكن إستخدام مجموعات

الحوار كحلقة دراسية في مجال التعليم ، وغير ذلك الكثير من الإيجابيات والمزايا التي تقدمها شبكة الانترنت ، (النوايسة،2011، ص84-92).

وتلاحظ الباحثة أن هنالك مجموعة من الإيجابيات التي وفرها الإنترنت للبشرية جميعاً ، وكما ذكر سابقاً يتميز الإنترنت بفوائد عديدة في مختلف المجلات من حيث الحصول علي المعلومات ، حيث تتوفر مكتبات وموسوعات ضخمة من المعلومات في مختلف التخصصات ، وكذلك توجد الكثير من البرامج التي تساعد التي تساعد في تبادل الأراء والمواهب والأفكار كمواقع التواصل الإجتماعي وغيرها من غرف الدردشة والمدونات ، وايضاً معرفة المعلومة والوصول إليها بسرعة هائلة، الانترنت حول العالم إلى قرية الكترونية صغيرة عديمة الحدود ومفتوحة لجميع البشر، هذا الشيء يساعد في التعرف على ثقافات أخرى وتعلم لغات أجنبية والتي تساعد في إثراء الطالب علمياً وثقافياً ، والانترنت يساعد في التسلية وقضاء أوقات الفراغ بأشياء مفيدة ومسلية مما يحويه من العاب وموسيقى والكتب التعليمية والترفيهية المختلفة، وايضاً ساعد الإنترنت في ظهور التجارة الالكترونية حيث أن الشبكة ساعدت على التعرف على سلع كثيرة وذات مواصفات مختلفة وأسعار مقبولة وهذا بسب التنافس وكشف المنتوجات بطريقة الكترونية وطلب المنتج عن طريق الانترنت وظهور التعلم الأكاديمي "التعليم أونلاين" حيث الكثير من المؤسسات التعليمية والأكاديمية تتبع أسلوب التعلم عن بعد وظهرت العديد من المنصات التعليمية لمختلف المستويات التعليمية ، وكذلك ساعد الإنترنت في ظهور المجلات الالكترونية المجانية والتي تحوي على الكثير من الأبحاث العلمية تساعد في كتابة الأبحاث والمقالات العديدة وهذا لرفع الثقافة والعلم.

سلبيات الانترنت:

عـدّد محمد مجاهـد الهلالـي سـلبيات الانترنـت التـي تتمثـل فـي جـرائم الإنترنـت وإنتهاكهـا فـي النقـاط التالية:(النوايسة،2011، ص84-92).

1. الكذب ، الغش و البيانات والمعلومات غير الصحيحة .
2. السرقة والقرصنة والنصب والاحتيال .
3. الابتزاز والتهديد .
4. التجارة غير المشروعة .
5. التجسس والتطفل .
6. الغيبة والنميمة .
7. الإعتداء على الخصوصية .
8. التخريب والإهمال المتعمد وغير المتعمد .
9. إدمان التعامل مع الانترنت .

ويشير القنديلجي والسامرائي إلى سلبيات الإنترنت أو مشكلات الإنترنت بالنقاط التالية :

1. سرقة المعلومات ويمثل ذلك في :
   - إعتراض رسائل البريد الإلكتروني وقراءتها.
   - إختراق الأجهزة والإطلاع على المعلومات الموجودة فيها أو تغيرها .
   - سرقة الأرقام السرية .
2. تعطيل نظام التشغيل ويتمثل في :

- إرسال فيروسات تتسبب في أعطال النظام أياً كان .
- مسح نظام التشغيل أو حذف ملفات النظام .

3. وجود مواقع غير مناسبة على الشبكة :
   - مواقع المخدرات الرقمية.
   - مواقع منافية للدين .
   - مواقع وصفات صناعة المتفجرات .
4. أعداء الانترنت المتطفلون والمخربون والفيروسات

وذكرت شبكة التربية الإسلامية للأستاذ على أن سلبيات الانترنت بما يلي :

5. المواقع السيئة في الشبكة (هي مواقع سيئة مخلة بالآداب والأخلاق الفاضلة .... الخ)
6. فيروسات الحاسب .
7. إنعدام سرية أمن المعلومات .
8. الإدمان على شبكة الانترنت (هو إستخدام شبكة الانترنت لفترات طويلة بدون هدف يذكر).

قد شهدت البشرية عبر تاريخها العديد من الاختراعات التي أثرت تأثيراً جذرياً على حياة الناس ، فقد شهد القرن الماضي على سبيل المثال ظهور ابتكارات تقنية بالغة التأثير مثل السيارة والتلفزيون والراديو والكمبيوتر والتي وبالرغم من التأثير الكبير الذي أحدثه إلا أن تلك التأثيرات لا تزيد في أهميتها على تلك التي يقوم بها الانترنت اليوم من حيث سرعة ذلك التأثير وعمقه وانتشاره وإمكاناته التي لم يظهر منها حتى الآن سوى قمة جبل الجليد ، إن أهمية الانترنت تمكن في قدرتها على تغيير مفاهيم الاتصال وتوزيع المعرفة ، وقد ازدادت

تلك الأهمية مع ظهور وانتشار شبكات التواصل الاجتماعي مثل فيسبوك وتويتر والتي استطاعت أن تغير بشكل كبير طريقة تواصل الناس وتفاعلهم ، وطريقة تسويق المنتجات وبيعها ، وطريقة تواصل الحكومات مع مواطنيها ، وطريقة أداء الشركات لأعمالهم كما أنها غيرت مفهوم العمل الطوعي والكيفية التي يمارس بها الناشطون السياسيون والاجتماعيون والحقوقيون أنشطتهم (الأنصاري،2020،ص100).

وتري الباحثة كما أن للإنترنت مجموعة من الإيجابيات هنالك ايضاً مجموعة من السلبيات فما زاد عن حده انقلب ضده ، ومن أبرز سلبيات الإنترنت من نظري الإدمان وضياع الوقت ،والإدمان علي الإنترنت من أخطر سلبيات الإنترنت لأن له مساؤي كثيرة ، وايضاً كذلك يوفر الإنترنت محتوي سئ ، حيث تتزداد نسبة وصول الأفراد لا سيما صغار السن منهم في الوصول إلى محتوى غير جيد من صور ومقاطع فيديو عنيفة أو لا أخلاقية باتّساع ما تحتويه هذه الشبكة من كم هائل من المعلومات، مما يشكل خطورة على مستخدمها من عدة نواحي ، وايضاً التسبب بالعديد من المشاكل الصحية ، وايضاً ومن المحتمل أن يصاب الأشخاص الذي يستعملون الإنترنت بكثرة بالاكتئاب مما يؤدي للشعور بالوحدة ،وايضاً عمليات القرصنة والتهكير حيث يعتبر الإنترنت وسيلة سهلة على مخترقي والكمبيوتر وسرقة المعلومات الشخصية، كذلك يربط الإنترنت جميع أجهزة الكمبيوتر مع بعضها البعض مما يسهل على المتسللين مسح ملايين أجهزة الكمبيوتر وسرقت البيانات والمعلومات الموجودة فيها .

ثانياً : مفهوم مواقع التواصل الاجتماعي:

هى مواقع إنتشرت في السنوات الأخيرة بشكل كبير وأصبحت أكبر وأضخم مواقع في فضاء web ولا زالت مستمرة في الإنتشار الأُفقي المتسارع وهي مواقع تقدم تخدم خدمة التواصل بين الأعضاء المنتسبين لها ، (عفيفى ، 2015،ص155).

هي مواقع إلكترونية على الشبكة العنكبوتية تؤسسها وتبرمجها شركات كبرى لجمع المستخدمين والأصدقاء ولمشاركة الأنشطة والاهتمامات ، وللبحث عن تكوين صداقات والبحث عن إهتمامات وأنشطة لدى أشخاص آخرين ، ومعظم الشبكات الاجتماعية الموجودة حالياً هي عبارة عن مواقع ويب تقدم مجموعة من الخدمات للمستخدمين مثل المحادثة الفورية والرسائل الخاصة والبريد الإلكتروني والفيديو والتدوين ومشاركة الملفات وغيرها من الخدمات . (صلاح ، 2015،ص246).

مواقع التواصل الاجتماعي مصطلح يطلق على مجموعة من المواقع على شبكة الإنترنت وقد ظهرت هذه المواقع مع الجيل الثاني للويب لتساعد الأفراد على التواصل والتفاعل في بيئة مجتمع افتراضي يجمعهم حسب مجموعات إهتمام أو مشاركة في قضية بعينها، وأيضاً هى منظومة من الشبكات الإلكترونية التي تسمح للمشترك فيها بإنشاء موقع خاص به ومن ثم ربطه عن طريق نظام اجتماعي إلكتروني مع أعضاء لديهم نفس الاهتمامات ، وهذه المواقع ظهرت تباعاً في منتصف التسعينيات من القرن العشرين ، وإستمر ظهورها حتى أوائل القرن الواحد والعشرين ، لكنها لم يكتب لها النجاح بالرغم من التشابه الكبير فى الخدمات التي تقدمها ، حتى ظهرت مواقع جديدة سجلت نجاحات ملموسة مثل :(الفيس بوك وتويتر) التى إستطاعت أن تستقطب أعداداً كبيرة من متصفحي الإنترنت ، وتعاظم دورها في السنوات الأخيرة . (زاهر ، 2003،ص23).

وهي ايضاً عبارة عن مواقع ويب ، تقدم مجموعة من الخدمات للمستخدمين ، مثل المحادثة الفورية ، والرسائل الخاصة ، والبريد الإلكتروني ، والفيديو ، والتدوين ، ومشاركة الملفات ، وغيرها من الخدمات ومن أشهر الشبكات الاجتماعية الموجودة حالياً هي الفيس بوك والواتساب وتويتر (الأنصاري،2020،ص83).

وتعرف موسوعة ويب اوبيديا الشبكات الاجتماعية بأنها : " عبارة تستخدم لوصف أي موقع على الشبكة العنكبوتية يتيح لمستخدميه وضع صفحة شخصية عامة معروضة ، ويتيح إمكانية تكوين علاقات شخصية مع المستخدمين الآخرين الذين يقومون بالدخول على تلك الصفحة الشخصية ، ومواقع الشبكات يمكن أن تستخدم لوصف المواقع ذات الطابع الاجتماعي ، مجموعات النقاش الحي ، غرف الدردشة ، وغيرها من المواقع الاجتماعية الحية " (الأنصاري،2020،ص101).

وتنظر اليها الباحثة بأنها شبكات اجتماعية تفاعلية تتيح التواصل لمستخدميها في أي وقت شاءوا وفي أي مكان من العالم وظهرت على شبكة الإنترنت منذ سنوات قليلة وغيرت مفهوم التواصل والتقارب بين الشعوب وإكتسبت إسمها الاجتماعي كونها تعزز العلاقات بين بني البشر.

ثالثاً: مفهوم مواقع السلوكيات غير الأخلاقية الإلكترونية :

المحتوى غير الأخلاقي الإلكتروني هو كل إنتهاك يُرتكب عن طريق استخدام التقنيات (التكنولوجيا) البصرية والسمعية بحق السرية الخاصة التي يتمتع بها الجسد البشري ، ذكراً كان أم أنثى ، ومن شأنه أن يجعل من الشخص الإنساني والجسد البشري سلعة تسخر لقضاء حاجة سيئة بقصد المتعة .

ومن ثم يبدو تعريف المواد غير الأخلاقية مُهمة بسيطة ظاهرياً ولكن الحقيقة غير ذلك ، فالتعريفات المرتبطة بتلك المحتويات تكون ذات صلة بشكل إجتماعي وسياسي وثقافي بالبيئة المحيطة بجهة التعريف ،

وبالتالي لا يوجد إجماع موحد على تعريفها ، في حين قدمت بعض البحوث تعريفاً بسيطاً لها بأنها تمثيل صريح بشكل جنسي.

أما مصطلح (غير الأخلاقية الإلكترونية Internet Pornography)، فيشير إلى المواد غير الأخلاقية التي تتوافر إلكترونياً عبر شبكة الإنترنت من خلال مواقع الويب للكبار وغرف الدردشة والمجموعات الإخبارية والبريد الإلكتروني وغيرها من المواقع ، فقد أصبحت شبكة الإنترنت مصدراً رئيساً لتلك المواد بهدف إحداث الإثارة الجنسية لمستخدميها (مرعي،2013،ص152) .

وتعرفها الباحثة بأنها وهو تصفح مواقع الإنترنت للدخول إلى المواقع الإباحية وغرف المحادثة الرومانسية، وقد يكون ذلك ناجماً عن عدم الإشباع العاطفي لدى الفرد أو معاناته من مشاكل نفسية معينة، كما قد يزيد هذا الإدمان من هذه المشاكل.

ويمكن أن تُعرض المواد الجنسية أو غير الأخلاقية عبر مواقع الإنترنت بطرق مختلفة ، كالتالي : (مرعي،2013،ص152-155)

- الأسلوب التقليدي Conventional : من خلال عرض المجلات التي تحتوي على هذه المواد.
- الأسلوب غير التقليدي Non Conventional: من خلال عرض مجلات تحتوي صوراً فاضحة وتتسم بالعرِي .
- الأسلوب الشاذ من خلال جماعات النقاش Discussion Groups: الذين يتبادلون أطراف الحديث حول الأمور الشاذة و الإنحرافات الجنسية غير التقليدية .
- عرض المكتبات : والتي تشمل مواد فليمية وفيديو كليب جنسياً ، ويكون بعضها تجارياً والبعض الآخر مجانياً .

علاوة على ما تقدم فإن مروجي المحتوى غير الأخلاقي الإلكتروني لم يفوتهم تطور ونمو شبكة الإنترنت إلى الجيل الثاني web 2.0 وهي المواقع التي يتم إنتاج محتواها من قبل مستخدمي الشبكة ومنها مواقع الشبكات الإجتماعية والمنتديات والمدونات ومواقع تشارك الفيديو والملفات ، وتتميز هذه المواقع بكونها تعتمد على تقنية الوسائط المتعددة التي تجمع بين أكثر من خدمة إلكترونية من النصوص والملفات الصوتية ومقاطع الفيديو والصور والألعاب والدردشة والبريد الإلكتروني والنصوص الفائقة وغيرها ، واطلقو عليها ما يسمى porn 2.0 فضلاً عن ظهور مصطلح إلكتروني جديد هو porn 3.0 الذي يشير إلى ترويج المحتوى غير الأخلاقي عبر برامج ثلاثية البعد 3D بشبكة الإنترنت ليأخذك إلى عالم المحتوى غير الأخلاقي التخيلي . (مرعي،2013،ص152_155) .

رابعاً: مفهوم الألعاب الإلكترونية :

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية(digital)، ويتم تشغيلها عادةً على منصة الحاسب و الإنترنت والتلفاز والفيديو (PlayStation) والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف palm devices)،(الهدلق، 2010،ص10).

كما تعرفها الباحثة بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة " palm devices".

خامساً: مفهوم الأجهزة الذكية (الهواتف المحمولة) :

هي الاجهزة التي تعمل بواسطة نظام تشغيل يسمح لها بالاتصال بخدمة الإنترنت وتصفح مواقع الإنترنت باستخدام الشبكات اللاسلكية، سميت بهذا الإسم كونها تحتوي "الواتس آب" ، و"الفايبر" ، و"التانجو" ، كما يمكن تنزيل برامج أخرى ، ويمكن للمستخدم إستخدام جوجل والفيس بوك والإيميل والخرائط والقاموس و أدوات البحث المختلفة ، والألعاب وغيرها من خلال تنزيل تلك البرامج الموجودة في الأجهزة. (الرحباني ، 2015 ، ص112) .

وتعرفها الباحثة بأنها هي الهواتف النقالة الحديثة والمتطورة بأنواعها الكثيرة والتي ظهرت في الوقت الحاضر، وتزامنًا مع التطورات التي حدثت في العالم تحتوي هذه الأجهزة على أنظمة متطورة لتشغيلها كنظام الأيزو وغيرها من الأنظمة، وهناك الكثير من الشركات التي انتجت العديد من الهواتف الذكية كشركة سامسونج وأبل وغيرها، ويمكن القيام بالعديد من الأمور بواسطة الهواتف الذكية فهي لا تقتصر على المكالمات مثل الهواتف النقالة القديمة، ولكن يمكن عبرها القيام بالعديد من العمليات المختلفة، وتحميل التطبيقات الخاصة بكل جهاز.

سادساً : مفهوم المخدرات الرقمية :

هي عبارة عن ملفات صوتية يتم تحميلها عبر مواقع إنترنت عالمية معروفة أو من خلال رسالة بينية وهذه الملفات الصوتية بها نغمات حيث يسمعها الإنسان في كل أُذن بتردد مختلف ويعادل الأثر الذي يتركه الملف الأثر ذاته من تدخين سيجارة من الحشيش أو تناول جرعة من الكوكايين ولها تاثير المخدرات والجنس

والرعب، الأمر الذي يؤدي إلى الحصول على مزاج خاص ترغب فيه الفئات العمرية الشبابية تحديداً ممن يتقيد ويحذر من اللجوء إلى المخدرات التقليدية لأسباب إجتماعية أو دينية إعتقاداً منهم أن هذه الممارسة لم يعترض عليها أحد أو يحرمها الدين بوصفها غير مشاعة بعد أو لأنها لا تكشف عن أدلتها المادية الجرمية ، لكن المهم هو تحقق النشوة لهم أو حالة السكر القريبة من حالة السكر المعروفة . (حبيب، 2015،ص1).

وبعد إطلاع الباحثة علي العديد من المقالات والموضوعات تري أن مفهوم المخدرات الرقمية هي المخدرات الرقمية أو ما يُطلق عليه اسم "Digital Drugs" أو "Doseri" هي عبارة عن مقاطع نغمات يتم سماعها عبر سماعات بكل من الأذنين، بحيث يتم بث ترددات معينة في الأذن اليمني على سبيل المثال وترددات أقل إلى الاذن اليسرى ، فيحاول الدماغ جاهداً أن يوحد بين الترددين للحصول علي مستوي واحد للصوتين ، وهذا الأمر يجعل الدماغ في حالة غير مستقرة ، علي مستوي الإشارات الكهربائية العصيبة التي يرسلها ، ومن هنا يتم تقسيم أنواع المخدرات الرقمية مثلها مثل أنواع المخدرات التقليدية .

سابعاً: مفهوم الكتاب الإلكتروني E-BOOK والمكتبة الإلكترونية :

- **مفهوم الكتاب الإلكتروني :**

عبارة عن ملفات نصية محوسبة Computerized Textual Files ، تشبه في ترتيبها وتنظيمها الكتب المطبوعة ولكنها متوافرة على شبكات المعلومات المحوسبة وخاصة الإنترنت ، أو أن مثل تلك الملفات تكون متوافرة على الأقراص المدمجة أو المكتنزة (Compact Discs /CD) أو بالأشكال المحوسبة الأخرى . (عليان،السامرائي،2010،ص193) .

وقد وصفت موسوعة علم المكتبات والمعلومات الكتاب الإلكتروني بأنه : نص مشابه للكتاب المطبوع ، غير أنه في شكل قالب رقمي يتم عرضه على شاشة الحاسب الالي . (المدادحة،2014،ص47) .

الكتاب الإلكتروني مصطلح يستخدم لوصف نص مشابه للكتاب الورقي ، يمكن عرضه على شاشة الحاسوب والكتب المنشورة في شكل رقمي غر محددة بالقيود المادية كالورق والتجليد والحجم ، وذلك لأن الأقراص المكتنزة يمكن أن تختزن كميات ضخمة من البيانات في شكل نصي ، فضلاً عن الصورة الرقمية والفيديو والكلمة المنطوقة والموسيقى وغيرها من الأصوات التي تكمل النص ، كما أن مميزات البرامج الإضافية للأوعية الإلكترونية قدرتها على القيام ببحوث النص ، وتقديم روابط النص الفائق والإرشادات الخبيرة والقواميس على الخط المباشر والملاحظات والهوامش ، تجعل الطلب يتزايد على الكتاب الإلكتروني (فلحي،2005،ص128) .

هو أسلوب جديد لعرض المعلومات بما تتضمنها من نصوص ورسومات وأشكال وصور وحركة ومؤثرات صوتية ولقطات فيلمية على هيئة كتاب متكامل يتم نسخه على الأقراص المدمجة "CD ROM" . (الديهي،2015،ص208) .

وتعرف الباحثة الكتاب الإلكتروني بأنه هو نشر إلكتروني فيه نصوص وصور، ينتج وينشر ويقرأ على الحواسب أو أجهزة إلكترونية أخرى ، وقد يكون الكتاب الإلكتروني هو مقابلٌ إلكتروني لكتاب مطبوع، وقد يكون الكتاب قد أُلِّف بصورة إلكترونية من البداية ولا يكون هناك كتاب مطبوع مناظر له ، وتُقرأ الكتب الإلكترونية من خلال الحواسب الشخصية أو أجهزة مخصصة لقراءة الكتب الإلكترونية تعرف بقارئات الكتب الإلكترونية، وقد تستخدم الهواتف الجوالة والحواسب المحمولة لقراءتها .

- **خصائص الكتاب الإلكتروني :**

الكتاب الإلكتروني هو الركيزة الأساسية التي تقوم عليها المكتبة الإلكترونية والكتاب الإلكتروني يتمثل في قرص مدمج CD–ROM ، تصل سعته القياسية إلى 650 مجابايت ، أي ما يقارب 675 مليون حرف ، ولك ان تتخيل هذا العدد من الحروف إذا كان السطر يحتوى على 80 حرف ، والصفحة الواحدة تحتوى على 32 سطر وبذلك يحتوى على ما يزيد عن 360 الف صفحة من صفحات الكتاب التقليدي ، وهو بذلك قد يحتوى القرص الواحد على ما يقارب 1000 كتاب حجم كل واحد منهم 360 صفحة .

هذا علماً بأن تخزين الصور والأصوات والحركة ولقطات الأفلام وخلفيات الصفحات تحتاج إلى مساحات تخزين كبيرة مما يقلل من هذا العدد الضخم من الكتب الذي سبق ذكره والتي يمكن ان تحويلها القرص المدمج الواحد ، والآن ظهرت منذ عامين ونص أقراص الفيديو الرقمية DVD ، ويتم من إعداد الكتاب الإلكتروني باستخدام لغة برمجة النص الفائق التداخل Html ، حيث تتوفر من خلالها خاصية وصلات الترابط Links ، بين الأجزاء المختلفة لصفحات الكتاب ، ومن ثم يتم الانتقال الى أجزاء متفرقة من الكتاب بمجرد النقر بالفأرة على إحدى وصلات الترابط (الديهي،2015،ص205).

- **مفهوم المكتبة الإلكترونية :**

المكتبة الإلكترونية هي المكتبة التي ترتكز في عملها على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لتحويل بيانات المكتبة المختلفة وأسلوب العمل بها وتداول الكتب والدوريات والمجلات إلى أسلوب تقني يعتمد على التقنيات الحديثة وفي مقدمتها شبكة الإنترنت وخدماتها بغرض وتطوير البحث العلمي ، وتيسير التجول بين المراجع

العلمية المختلفة ، والدخول إلى أجهزة الكمبيوتر بالمكتبات الأخرى لنقل المعلومات والمراجع أي ان كانت أماكن تواجدها (الديهي،2015،ص 202) .

وتلاحظ الباحثة أن شبكة الإنترنت تحتوى على العديد من المواقع للكتب الإلكترونية والتي من خلالها يمكن الحصول على المعلومات العلمية التفصيلية أو الجزئية ، وقد توجد نسخ مجانية من تلك الكتب أو قد توجد رسوم عند تحميل بعض الكتب ، ويوجد على شبكة الإنترنت أرشيف متكامل يحتوي الكتب العلمية في العلوم الإنسانية والتطبيقية والاجتماعية والفنون والسياسية والإعلام وغيرها من المجالات ، وكذلك توجد الدوريات العلمية التي يتم من خلالها توفير عدد ضخم الدوريات العلمية في جميع فروع المعرفة الإنسانية ، ويمكن الحصول عليها من خلال مصفحات الإنترنت المختلفة .

أسباب ظهور المكتبات الإلكترونية :

هناك العديد من الأسباب التي أدت إلى ظهور المكتبة الإلكترونية ومن بينها :

1- تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وأهمية الاستفادة منها في مجالات المكتبات .

2- انتشار الأتمتيك المكتبية "Office Automatic" ، وذلك بإدخال أجهزة الحاسوب والشبكات المحلية في المكتبات التقليدية .

3- الرغبة في نشر محتويات المكتبات على متصفحي الإنترنت لجذب الباحثين إلى الجديد من الكتب والدوريات والمجلات العلمية .

4- تطور مفهوم الفهرسة بظهور فهرسة شبكة الويب للوصول إلى مواقع المعلومات .

5- الحاجة لدخول العاملين بالمكتبات إلى المكتبات الأخرى للحصول على المعلومات لمساعدة المترددين على المكتبات المحلية .

6-حاجة الباحثين والطلاب للدخول إلى المكتبات من أماكن تواجدهم في العمل أو المنزل للحصول على المعلومات المختلفة من المكتبات الإلكترونية في جميع أنحاء العالم .

فوائد المكتبة الإلكترونية :

تتضمن فوائد المكتبة الإلكترونية ما يلي :

1- يسرت مهارات تصنيف وفهرسة المراجع العلمية .

2- نشر المعلومات والمراجع العلمية على العالم ليستفيد منها الباحثين والطلاب والعامة .

3- يسرت للباحثين التجول بين عشرات المكتبات للبحث عن المراجع والدخول إلى خزائن المكتبات دون ان يترك مقعده أمام الكمبيوتر .

4- وفرت الدقة في المعلومات التي يحصل عليها الباحث .

5- اقتصدت في الوقت المستهلك للحصول على المعلومات والمراجع العلمية .

6- خفضت تكاليف الحصول على المعلومات والمراجع العلمية (الديهي،2015،ص202- 203).

طرق الاتصال بالمكتبات الإلكترونية :

للحصول على المعلومات والمراجع والملفات من المكتبات الإلكترونية يجب استخدام أي من طرق الاتصال التالية :

1- البحث في مواقع الإنترنت ، وذلك باستخدام فهرسة شبكات Web و Gopher و Listserver ، للوصول إلى مواقع المعلومات والمراجع العلمية في المكتبات .

2- البريد الإلكتروني "E-mail" لإرسال الرسائل والملفات إلى المكتبة الإلكترونية بغرض الحصول على المعلومات والمراجع المتوفرة بها .

3- البريد الصوتي وذلك لإرسال رسائل صوتية عن طريق الهاتف إلى المكتبة الإلكترونية حيث يتم تخزينها بالكمبيوتر أو الشبكة المحلية التي تربط بها المكتبة .

4- اجتماعات الفيديو Video Conferences حيث يتم الاتصال في اتجاه واحد أو اتجاهين عن طريق الإنترنت بالصوت والصورة لمناقشة المعلومات والمراجع العلمية المتوفرة بالمكتبة والحصول على انسبها للبحث للعلمي (الديهي،2015،ص203- 204) .

دور الإنترنت في المكتبات :

بدخول الإنترنت إلى المكتبات العلمية ومراكز المعلومات أوجدت العديد من الأدوار الجديدة للمكتبات العلمية التي سبقها ذكرها ، مما يسهل للباحثين الدخول إلى المكتبات وتصفح محتوياتها ، ونقل المعلومات منها ، وذلك أوجد سرعة في إجراء البحوث وخفض التكاليف ، وتقليل المجهود المبذول لتنفيذها ، ويتمثل دور الإنترنت في المكتبات فيما يلي : (الديهي،2015،ص206- 207)

1- ساعد الإنترنت في الوصولٍ السريع إلى المراجع العلمية والدوريات والمجلات بأي مكان في العالم .

2- توفير تواجد لجميع المكتبات الإلكترونية العالمية في أي مكتبة تقليدية ، ومن ثم انهت مشكلة عدم توفير المراجع العلمية بالمكتبات .

3- توفير خدمات الاتصال المباشر No Line ، بالمكتبات لمساعدة المكتبات الأخرى والباحثين على محتوياتها المكتبية ، وأحدث الإصدارات العلمية .

4- تطوير مهارات العاملين في المكتبات التقليدية في مهارات التصنيف والفهرسة مما ساعدهم على سرعة انجاز التعاملات المكتبية مع الباحثين والطلاب .

5- المساعدة في سرعة تحول المكتبات التقليدية إلى مكتبات إلكترونية .

6- المساعدة في تقليل الحيز الذي تشغله المراجع العلمية باستخدام الكتاب الإلكتروني .

7- ساهمت في إمكانية استعارة المراجع العلمية بين المكتبات المختلفة وبين المكتبة الإلكترونية والباحثين من خلال استخدام فهارس الاتصال المباشر No Line ، حيث يتم وضع دليل وفهارس المكتبة على الإنترنت مما ييسر الدخول إليها والاستفادة منها ، تساهم في توفير اتصالات مباشرة ورخيصة بين المكتبات الإلكترونية والباحثين والعاملين في المجالات العلمية المختلفة لتبادل الخبرات وحل المشكلات في مجال المعلومات والمراجع العلمية .

8- أوجدت مفهوم جديد لنشر المطبوعات العلمية ، حيث أصبحت المكتبات متواجدة على الإنترنت بشكل مكتف كدور نشر عالمية يمكن لجميع الباحثين في العالم الاستفادة منها .

ثامناً: مفهوم التليفزيون :

منذ أن عرف الإنسان استخدام النقوش الرسوم كرموز للاتصال ، كانت الصورة إحدى الدعائم الأساسية في عملية الاتصال ، وظلت هذه الصورة حبيسة منذ أن نقشها الإنسان القديم في الصخور والكهوف وجدران المعابد حتى رسمها الفنانون في العصور الوسطى على حوائط الكنائس ، وقبابها ... ثم اخترعت آلة التصوير ، فأخرجت من الصورة الواحدة عدة نسخ ، ثم ظهرت السينما فزادت قوة الصورة ورهبتها من خلال الحركة والكلام واللون ، ثم جاء التلفزيون إلى حيز الوجود فتفوق على السينما بأن أكسب الصورة مزيداً من الحيوية والواقعية ، ونظراً لأن التليفزيون يجمع بشكل فريد بين الصورة والكلمة فقد أصبح في فترة وجيزة أهم وسيلة

اتصال جماهيري في عصرنا ، يرجع الفضل في إخراج التليفزيون إلى العالم البريطاني "جون بيرد ، J.Bird " ، الذي تمكن من اختراع فكرة التليفزيون إلى حيز الوجود عام "1924" تطبيقاً لعدة نظريات عملية ، حيث أجرى العديد من التجارب حتى وصل لفكرة الإرسال والاستقبال التليفزيوني ، وانطلقت أول إذاعة تليفزيونية بريطانية في 5 ديسمبر 1929 من هيئة الإذاعة البريطانية باستخدام استوديوهات "بيرد" غير أن البرامج لم تكن منظمة ، ويعد يوم 2 نوفمبر 1936 ، هو بداية أول إرسال تليفزيوني في منظم في بريطانيا ، ولم تتجاوز مدة الإرسال ثلاث ساعات وفى نفس الفترة تقريباً من عام "1923-1930" ، أجريت تجارب مماثلة أدت لاختراع التليفزيون في الولايات المتحدة الأمريكية ، ورغم أن التليفزيون هو أحدث وسائل الاتصال الجماهيري ، إلا أنه قد فاق كل الوسائل الأخرى في الانتشار والتأثير ، فقد أخذ مكانه في كل البيوت ، وأخذت أجهزته تنتشر في كل ركن من أركان العالم ، وهو يجمع المنظور بالمسموع ، ويستغل الصوت والصورة ، فهو أفضل من الراديو من هذه الناحية ، ويشبه السينما من حيث التقنية ، إلا أنه يختلف عنها في أن ما يعرضه للناس ينتقل إليهم ، ولا يكلفهم مشقة الانتقال إليه ، وهو يوجه رسائله للناس في إطارهم الاجتماعي _ الثقافي ، كما أنه يتطلب من المشاهدين الاستغراق – شبه الكامل – لتتم الإفادة من عروضه ، والتليفزيون يستلزم انتباهاً أكثر من الراديو ، لأنه يحتاج إلى حاستي السمع والبصر ، فلا يستطيع المشاهد أن يفعل شيئاً آخر وهو يشاهد برامج التليفزيون ، في حين أنه يستطيع أن يقرأ أو يقود السيارة وهو يستمع إلى الراديو ، ومشاهد التليفزيون يندمج تماماً في المشاهد ، لأن مضمون التليفزيون محدد ، وليس مضموناً مجرداً ، فالمتفرج على التليفزيون يشاهد ويسمع ، أما مستمع الراديو فإنه يترك الفرصة لخياله لكي يصول ويجول . (عبد الفتاح ،2005،ص10)

مزايا التليفزيون :

1- يتمتع التليفزيون بشكل عام بعدة مزايا يشارك بعضها مع الوسائل الأخرى ، وينفرد بالبعض الآخر فمن مزاياه الرئيسية :- .(عبد الفتاح ،2005،ص10-11)
2- أنه أقرب وسيلة للاتصال المواجهي ، فهو يجمع بين الرؤية والصوت والحركة واللون ، وقد يتفوق التليفزيون على الاتصال المواجهي في أنه يستطيع أن يستطيع أن يكبر الأشياء الصغيرة ، ويحرك الأشياء الثانية .
3- يقدم التليفزيون مادة إعلامية في نفس زمن حدوثها ، أي قد لا تمر فترة زمنية بين وقوع الحدث وتقديمه ، ومع التطورات الحالية فإنه قد ينقل الأحداث مباشرة ، كما حدث في نقله لعملية تدمير مركز التجارة العالمي بنيويورك في 11-9-2001 م .

4- يلعب التليفزيون دوراً أكبر وأكثر تأثيراً من الصحافة والراديو في عملية الإعلان ، ويسمح بتطوير أساليب وتقنيات متقدمة في تقديم الإعلان ، وإثارة المشاهدين وجذبهم نحو المنتج .

المبحث الثاني:

أنواع الإدمان الإلكتروني

أولاً : إدمان الإنترنت :

إدمان الإنترنت أصبح أمراً واقعياً لا مجال لتجاهله من قبل الباحثين، ومن المؤكد أن شبكة المعلومات (الإنترنت) برغم من فوائدها المتعددة لجميع فئات وطبقات المجتمع في مجالات المعرفة إلا أنه لا يخلو من بعض السلبيات التي لا تتوافق مع قيم المجتمع المسلم مثل الغزو الفكري وخصوصاً لأصحاب التفكير السطحي وإدمان التواصل إلكترونياً مع الآخرين وخصوصا من الجنس الآخر للمستخدم فلا شك أن إستغراق المراهقين في التعامل مع مواقع المحادثة والتحاور عبر الإنترنت، أو مواقع الألعاب، أو الدخول على المواقع

غير الأخلاقية، أو الوقوع بين براثن عضوية جماعة مجهولة الأهداف الحقيقة يعد إستنزافاً للوقت والجهد، كما يعرض المراهقين لإضطرابات نفسية وعزلة إجتماعية (سراج،2007، ص2) .

ووصف "بيرد وولف" إدمان شبكة الإنترنت بحالة إنعدام السيطرة والإستخدام المدمر لهذه الوسيلة التقنية ، وتتشابه الأعراض المرضية المصاحبة له بالأعراض المرضية المصاحبة للمقامرة المرضية .

كما عرفته هبة ربيع (2003، ص،562) مدمن الإنترنت بأنه هو الشخص الذي لا يستطيع مقاومة رغبته في الإتصال بشبكة الإنترنت ، وتظهر عليه أعراض إضطرابية في حالة التوقف أو التقليل من استخدام شبكة الإنترنت .(على ،2010،ص53) .

إدمان الإنترنت عملية مرحلية، حيث أن المستخدمين الجدد عادة هم الأكثر استخداماً وإسرافاً لأستخدام الإنترنت بسبب أنبهارهم بتلك الوسيلة ثم بعد فترة يحدث للمستخدم عملية خيبة أمل من الإنترنت فيحد إلى حد كبير من إستخدامه له، ويلي ذلك عملية توازن الشخص لإستعماله الإنترنت.

بيد أن بعض الناس تطول معهم المرحلة فيسرفون في إستخدامه ولا يتمكنو من الإستغناء عنه ويرى البعض أو حسب الدراسات التي تمت في هذا المجال أن أكثر الناس قابلية للإدمان هم أصحاب الإكتئاب والذين يعانون من الملل، ويرى آخرون بأن الناس الذين لديهم قدرة خاصة على التفكير المجرد هم أيضاً عرضه للإدمان بسبب إنجذابهم الشديد للإثارة العقلية التي يوفرها لهم الكم الهائل من المعلومات الموجودة على الإنترنت ولا يحس المدمن بالوقت ويتسبب إدمانه في مشاكل إجتماعية إقتصادية وعملية.

ويعتبر إدمان الإنترنت حديثة وأحد المشكلات التي نشأت من الاستعمال الزائد للإنترنت وهو يعيد شكلاً من أشكال الإدمان التكنولوجي ، ويعرفه الخواجة بأنه : "رغبة مستمرة ومتزايدة لدى الفرد المدمن في عدم

الاستغناء عن الإنترنت طوال الوقت مما يؤثر على نواحي حياته المختلفة وعلى سلوكه وينتج عنه مشكلات نفسية واجتماعية للمدمن وعلى المحيطين به ، مع عدم القدرة والسيطرة على تلك الرغبة المستمرة والملحة من جانب مدمن الإنترنت "

وقد حددت مجموعة من المعايير التي على أساسها يمكن اعتبار الفرد مدمن على الإنترنت وهي " الانشغال بالإنترنت بشكل كبير ، والشعور بالحاجة إلى استخدامه لوقت طويل وبشكل متكرر للوصول إلى حاجة من الرضاء ، وعدم القدرة على التحكم باستخدام الإنترنت ، أو التوقف عن استخدامه ، والشعور بالضيق عند محاولة التوقف عن استخدام الإنترنت ، والانعزال الاجتماعي عن الآخرين لفترة طويلة بسبب الانشغال بالإنترنت ".

إن الفرد يقضي ساعات طويلة مستخدماً للإنترنت والذي يعد من الوسائل التكنولوجية الحديثة والمهمة للتواصل الاجتماعي ، وتبادل المعلومات بين الأفراد حيث يجعل الحياة أسهل ، ولكنه قد يصبح مشكلة إذا أسئ استخدامه ، حيث أتضح أن إدمان الأفراد على استخدام الإنترنت يعقبه شعور القلق إذا توقفوا عن استخدامه ، وبالتالي فكثرة استخدامهم للإنترنت يدفعهم للوحدة والانعزال ،(علي، 2010،ص47) .

وفي إطار الإحساس بخطورة البحث إهتمت الباحثة بالوقوف على الآثار السلبية لإدمان الإنترنت وسط الشباب والأطفال الذين هم قادة المستقبل، والقوة الإنتاجية لأي مجتمع ، ورغم أن الإنترنت وبمحركات البحث المتعددة ومواقعه المتنوعة يأخذ حيزاً في حياتنا اليومية ، ولم يعد يمكننا الاستغناء عنه في معظم نواحي الحياة وذلك لتوافر المعلومات والمعارف في كافة المجالات الاجتماعية والتجارية والمعرفية والعلمية والطبية والثقافية والتي يمكن الحصول عليها بكل سهولة وكذلك التسلية بكل إشكالها والتي تتناسب مع اهتمامات أي فرد ، إلا إن الاستخدام الزائد عن الحد المعقول للأنترنت يسبب إدماناً ، يشبه نوعاً ما في

طبيعته الإدمان الذي يسببه تعاطى المخدرات والكحول "التعلق وعدم السيطرة " ، فاستخدام الإنترنت له فوائده ومنافعه النفسية والوظيفية وغيرها في الحياة اليومية ، فهي فتحت عصراً جديداً من عصور التفاعل بين الأفراد وزخماً من المعلومات والمعارف ، ولكنها بالمقابل لها عواقب سلبية قد يحدثها الاستخدام المفرط للإنترنت .

أسباب الإدمان على الإنترنت :

يذكر أن هناك مجموعة من الأسباب قد تساهم في الإدمان على الإنترنت ومنها :-

1- الهروب من مشكلات الحياة اليومية ، حيث يري الكثير من الأفراد أنه بالجلوس على الإنترنت يستطيعون الابتعاد عن مشكلات الحياة اليومية الواقعية ودخوله في عالمه الخاص .

2- قد رأوا الإنترنت على تحقيق التفاعل ، وذلك لأن الشخص يستطيع التفاعل الاجتماعي مع الآخرين ورؤيتهم عبر الإنترنت .

3- تلعب سهولة الإنترنت دوراً في الإدمان على الإنترنت .

4- نقص الدعم الاجتماعي ومشكلات التكيف الأسري .

5- فقدان الشعور بالأمن النفسي لدى المستخدمين الإنترنت .

6- طبيعة العوامل الخاصة بالتكنولوجيا الإنترنت من حيث الخصوصية والسرية حيث أن الفرد يتصرف بحرية دون رقيب أو قيود .

إكتشاف الإدمان عند الشباب:

يشعر المدمن بحالة قلق وتوتر حين يفصل الكمبيوتر عن الإنترنت في حين يحس بسعادة بالغة وراحة نفسية حين يرجع إلى إستخدامه ، كما إنه في حالة ترقب دائم لفترة إستخدامه القادمة للإنترنت ، ولا يحس المدمن بالوقت حين يكون على الإنترنت، ويتسبب إدمانه في مشاكل إجتماعية وإقتصادية وعملية ،(علي، 2010،ص48) .

وضعت الجمعية الأمريكية للأمراض النفسية معايير لتحديد ما إذا كان مستخدم الإنترنت مدمناً ومنها:(ماجد وآخرون،2006، ص473).

- الرغبة المستمرة في زيادة الوقت المستهلك لإستخدام الإنترنت.
- تخفيض ساعات النوم إلى أقل من خمس ساعات لصالح الشاشة الصغيرة .
- ظهور بعض الأعراض عند تقليل الوقت المقضي على الشبكة مثل القلق وتفكير مستمر عما يجري على الإنترنت وكثرة الأحلام أو التخيلات.
- التفكير المتواصل بالشبكة حتى أثناء عدم إستخدامها.
- فشل يهدد حياة المستخدم العائلية أو الوظيفية.
- ضعف الرغبة في التواصل الإجتماعي مع الوسط المحيط.
- معاودة إستخدام الإنترنت مباشرة بعد قضاء وقت طويل على الشبكة.
- الكذب على بعض أفراد العائلة أو الأصدقاء لإخفاء تولع المستخدم بالشبكة.

المدمن على إستخدام الإنترنت لم يعد ينظر إلى الإنترنت على أنه أداة تكنولوجية بل أصبحت بالنسبة له فتنة تكنولوجية ، لذلك لابد من التوقف وإمعان النظر في الدمار الذي يسببه إدمان الإنترنت والذي يتمثل بعض منه في فقدان العمل، والطرد من المدرسة أو الجامعة، إنهيار المراهقين، والمشاكل العائلية، والتحرش

بالأطفال، والعنف العائلي، والديون المتراكمة، تعود الكذب وإخفاء الحقائق ، وعلى الرغم من أن هذه الأمثلة تمثل نسبة صغيرة إذا ما قورنت بأعداد المستخدمين المستقيمين للإنترنت، إلا أن الذي نريد الوصول إليه هو التحذير من الإنحدار داخل ذلك الثقب الأسود، لأن الدخول إليه يتم بصورة تدريجية وإنسيابية تبدأ بحب الإستطلاع وتنتهي بالإدمان إذا تمت دون مراقبة وتوعية.(ماجد وآخرون،2006.ص) .

ثانياً : إدمان مواقع التواصل الاجتماعي :

شهد العالم في السنوات الأخيرة نوعاً من التواصل الإجتماعي بين البشر في فضاء إلكتروني إفتراضي ، قرب المسافات بين الشعوب وألغى الحدود وزاوج بين الثقافات ، وسمي هذا النوع من التواصل بين الناس شبكات التواصل الإجتماعي، وتعددت هذه الشبكات واستأثرت بجمهور واسع من المتلقين ، ولعبت الأحداث السياسية والطبيعية في العالم دوراً بارزاً في التعريف بهذه الشبكات ، وبالمقابل كان الفضل أيضاً لهذه الشبكات في إيصال الأخبار السريعة والرسائل النصية ومقاطع الفيديو عن تلك الأحداث ، الأمر الذي ساعد في شهرة وإنتشار هذه الشبكات وأهمها : (عفيفى ، 2015،ص160-161).

1-الفيس بوك:

الفيس بوك هو شبكة اجتماعية استأثرت بقبول وتجاوب كبير من الناس خصوصاً من الشباب في جميع أنحاء العالم ، وهي لا تتعدى حدود مدونة شخصية في بداية نشأتها في شباط عام (2004) في جامعة (هارفارد) في الولايات المتحدة الأمريكية ، من قبل طالب يدعي (مارك زوكربيرج) وكانت مدونته (الفيس بوك) محصورة في بدايتها في نطاق الجامعة وبحدود أصدقاء (زوكربيرج) الطالب المهووس في برمجة الكمبيوتر، ولم يخطر بباله هو وصديقين له إن هذه المدونة ستجتاح العالم الافتراضي بفترة زمنية قصيرة

جداً، إلا أن هذه المدونة لم تحقق تميزاً على المواقع الإجتماعية الأخرى التي سبقتها مثل موقع (ماي سبيس) وغيره ، حتى عام (2007) حيث حقق القائمون على الموقع إمكانيات جديدة لهذه الشبكة ومنها ، إتاحة فرصة للمطورين مما زادت هذه الخاصية من شهرة موقع الفيس بوك ، بحيث تجاوز حدود الولايات المتحدة الأمريكية إلى كافة دول العالم ، وتجاوز عدد المسجلين في هذه الشبكة في الأول من تموز (2010) النصف مليار شخص ، يزورونها بإستمرار ويتبادلون فيما بينهم الملفات والصور ومقاطع الفيديو.

وتحتل شبكة الفيس بوك حالياً من حيث الشهرة والإقبال المركز الثالث بعد موقعي (غوغل ومايكروسوفت) (عفيفى ، 2015،ص160-161).

فيسبوك هو أحد شبكات التواصل الاجتماعي التي رغم أن عمرها لا يزيد عن عشر سنوات إلا أن مواقعها أصبحت الأشهر والأكثر استخداماً على مستوى العالم .

ويرى مخترع الفيسبوك مارك زوكربيرج أن فيسبوك هو حركة اجتماعية وليس مجرد أداة أو وسيلة للتواصل، وأنه سوف يزيح البريد الالكتروني ويحل محله ، وسوف يسيطر على كل نواحي النشاط البشري على الشبكة العنكبوتية ، وبالتالي فإن يوصف بكونه "دليل سكان العالم" وأنه موقع يتيح للأفراد العاديين أن يصنعوا من أنفسهم كيان عام من خلال الإداء والمشاركة بما يريدون من معلومات حول أنفسهم واهتماماتهم ومشاعرهم وصورهم الشخصية ولقطات الفيديو الخاصة بهم ، ولذلك فإن الهدف من هذا الاختراع هو جعل العالم مكاناً أكثر انفتاحاً (الأنصاري،2020،ص105).

2- تويتر:

هو إحدى شبكات التواصل الإجتماعي ، التي إنتشرت في السنوات الأخيرة ، ولعبت دوراً كبيراً في الأحداث السياسية في العديد من البلدان ، وخاصة في منطقة الشرق الأوسط ، وتصدرت هذه الشبكات في الآونة الأخيرة ثلاثة مواقع رئيسية ، لعبت دوراً مهماً جداً في أحداث ما يسمى بثورات (الربيع العربي) وهى :(الفيس بوك ، تويتر ، يوتيوب) .

وأخذ (تويتر) أسمه من مصطلح (تويت) الذي يعني التغريد ، وأتخذ من العصفورة رمزاً له ، وهو خدمة مصغرة تسمح للمغردين إرسال رسائل نصية قصيرة لا تتعدى (140) حرفاً للرسالة الواحدة ، ويجوز للمرء أن يسميها نصاً موجزاً لتفاصيل كثيرة ، (عفيفى ، 2015،ص170-171).

أنشأ هذا الموقع رجل الأعمال ومهندس السوفتوير الأميركي (جاك دورسي34 عاماًآ) وأطلقه في مارس 2006م ، ويقدم الموقع خدمة التواصل الاجتماعي من خلال تدوين آراء ونقل أخبار وتعليقات على شكل رسالة قصيرة، وتظهر هذه الرسائل على صفحة كاتبها ، ويراها المتتبعون له على الصفحة الرئيسية أو بزيارة ملف المستخدم الشخصي ، وصل عدد مستخدمي توتير في 2011 إلى 300 مليون .

وكانت بدايات ميلاد هذه الخدمة المصغرة (توتير) أوائل عام (2006) ، عندما أقدمت شركة (obrious) الأمريكية على إجراء بحث تطويري لخدمة التدوين المصغرة ، ثم أتاحت الشركة المعنية ذاتها استخدام هذه الخدمة لعامة الناس في أكتوبر من نفس العام ، ومن ثم أخذ هذا الموقع بالإنتشار ، بإعتباره خدمة حديثة في مجال التدوينات المصغرة ، وبعد ذلك أقدمت الشركة ذاتها بفصل هذه الخدمة المصغرة عن الشركة الأم ، واستحدثت لها أسماً خاصاً يطلق عليه (توتير) وذلك في أبريل عام (2007) .

إن تويترهو موقع تواصل إجتماعي لا يقل أهمية عن الفيس بوك ويعتبر المنافس الأكبر له فى تلك الفترة ويتميز توتير بسرعة إيصال المعلومات خصوصاً الإخبارية. (عبد الكافي، 2016،ص26-103).

وقد أشتهر تويتر بشكل سريع عالمياً حتى وصلت عدد تغريداته يومياً "200" تغريدة ، ويصفه البعض بأنه موقع رسائل الانترنت النصية القصيرة ، وقد تواصل النمو السريع لتويتر ، ففي عام "2007" كان عدد التغريدات لكل ربع منه هو "400" ألف تغريدة منشورة ، ونمت الى "100" مليون لكل ربع من عام "2008" ، وفي شهر فبراير من عام "2010" بلغ عدد تغريدات المستخدمين "50" مليون تغريدة يومياً وارتفعت الى "65" مليون في شهر يونيو من نفس العام بها يساوي" 750" تغريدة يتم إرسالها كل ثانية .

ومع هذا النمو تحول تويتر إلى وسيلة تدوين مصغر فائقة القوة متعددة الاستخدامات من التسويق الى الاعجاب بالمشاهير ونشر وتوزيع الأخبار بل وحتى المساعدة في عمليات الإنقاذ والإغاثة كما حصل خلال زلازل تسونامي في اليابان .

والجدير بالذكر أنه من ضمن 200 مليون مستخدم لتويتر فإن 30–40 مليون فقط يعتبروا مستخدمين نشطاء ، بمعنى آخر فإن معظم المعلومات المتداولة على تويتر يتم نشرها بواسطة أقلية من المستخدمين ، في حين أن الأغلبية الباقية هم مجرد مستهلكين لتلك المعلومات فقط (الأنصاري،2020،ص108).

3– اليوتيوب:

اليوتيوب هو أحد المواقع الإجتماعية الشهيرة ، والذي إستطاع بفترة زمنية قصيرة الحصول على مكانة متقدمة ضمن مواقع التواصل الإجتماعي ، وخصوصاً في دوره المتميز في الأحداث الأخيرة التي جرت ووقعت في أنحاء مختلفة من العالم منها : الكوراث الطبيعية والتحركات والانتفاضات الجماهيرية والثورات الشعبية ، وأيضاً اليوتيوب هو موقع لمقاطع الفيديو متفرع من (غوغل) ، يتيح إمكانية التحميل عليه أومنه لعدد هائل من مقاطع الفيديو ، وهناك أعداد كبيرة للمشتركين فيه ويزوره الملايين يومياً ، وتستفيد منه وسائل الإعلام بعرض مقاطع الفيديو ، والتي لم تتمكن شبكات مراسيلها من الحصول عليها ، كما يستفيد مرتادي الفيس

بوك من مقاطع الفيديو ، التي تتعلق بالإنتفاضات الجماهيرية في كل البلدان العربية والشرق الأوسط وعرضها على صفحات الفيس بوك ، ويعتبر اليوتوب من شبكات التواصل الإجتماعية الهامة(عبد الكافي، 2016،ص23-32) .

تأسس اليوتيوب من قبل ثلاثة موظفين كانوا يعملون في شركة (باي بال عام 2005 في ولاية كاليفورنيا في الولايات المتحدة الأمريكية وهم تشاد هرلي ، وستتيف تشن ، وجاود كريم) ، ويعتمد اليوتيوب في عرض المقاطع المتحركة على تقنية (أدوب فلاش) ، ويشمل الموقع على مقاطع متنوعة من أفلام السينما والتليفزيون والفيديو والموسيقى.

وقامت (غوغل) عام (2006) بشراء الموقع مقابل (1.65) مليار دولار أمريكي ، ويعتبر اليوتيوب من الجيل الثاني أي من مواقع الويب ، وأصبح اليوتيوب عام (2006) شبكة التواصل الأولى حسب إختيار مجلة تايم الأمريكية . (عبد الكافي، 2016،ص23-32).

4-الواتساب (Whats app):

هو من البرامج الإلكترونية التي إنتشرت في الأونة الأخيرة بشكل واسع وسريع ، وهو تطبيق يتم تحميله على الهواتف المتنقلة ، ويمكن من هذا التطبيق إرسال صور وأشكال متحركة وفيديوهات ومقاطع صوتية ، وقد تم إيحاء الإسم من عبارة باللغة الانجليزية (Whatsapp) وهي لغة تستخدم بين الأصدقاء للسؤال عن كل جديد ، وتأسس فى عام 2009م من قبل الأمريكي بريان اكتون ، والأكراني جان توم وهما موظفان كانا يعملان في موقع ياهو ولمدة عشرين عاماً ، وكانت الفكرة في إيجاد بديل للرسائل النصية القصيرة .

في يناير 2015 أعلن الرئيس التنفيذي للشركة عن بلوغ عدد المستخدمين النشطين شهريا أكثر من 700 مليون مستخدم وذلك بعد 11 شهراً من إستحواذ شركة فيس بوك على واتس آب(الرحباني، 2011،ص112-113).

5-إنستغرام Instagram :

هو برنامج يعمل على الهواتف الذكية يستخدم لمشاركة الصور عبر البرنامج ومواقع التواصل الاجتماعي (Facebook, Twitter, Flickr, Tumbler, Foursquare) و ما يميزه أنه يتيح لنا خاصية الهاشتاغ (#) عالم إحتراف الكمبيوتر وتخصص لكل مناسبة هاشتاق لتنشر فيه صورك ويراها أحبابك أو المهتمين في نفس التخصص بالإضافة إلى إمكانية التعديل على الصو وإضافة تأثيرات عليها عن طريق أدوات مختلفة لمعالجة الصور والفلاتر المخصصة للمبتدئين والخبراء في عالم معالجة الصور وإضافة بعض التأثيرات (موقع عالم إحتراف الكمبيوتر).

موقع من مواقع التواصل الاجتماعي، خاص بنشر الصور والفيديوهات، وقد حظي بشعبية كبيرة، ونافس الموقع الاجتماعي الشهير تويتر، وأصبح له مريدوه وعشاقه، (صحيفة القبس 2013/7/19)

وأصبحت الكويت من أكثر الدول إستخداماً لوسائل التواصل لا سيما الإنستغرام الذي لم يعد مجرد موقع للتواصل الاجتماعي وإنما تحول إلى مشروع تجاري وإستثماري مما جعل البعض يفكر في فرض ضرائب على تلك المشاريع الإنستغرامية ،(عبد الكافي، 2016،ص32-35) .

6-Myspace:

تمتلك شبكة "ماي سبيس " الشركة الإعلامية الأميريكية (Specific Media LLC) نجم البوب الأمريكي الشهير"جاستتين تيمبر ليك" وقد تم إطلاقها في (أغسطس 2003) للأشتراك بهذا الموقع لا بد أن يتجاوز

عمرك 14 عاماً ، يمكنك بعد ذلك القيام مباشرة بدعوة أصدقائك للمشاركة والبحث عن الأصدقاء المشتركين بالفعل لتتبادلوا سوياً نشر الصور والموسيقى ومقاطع الفيديو ، وصل عدد مستخدمي ماي سبيس في عام 2012 إلى ما يزيد على 262 مليون . (عبد الكافي، 2016،ص32-35).

أهمية شبكات التواصل الاجتماعي:

تتعدد مجالات و أسباب الأهمية الكامنة والمتراكمة وراء شبكات التواصل الاجتماعي ، ويمكن إيجازها فيما يلي : (عبد الكافي، 2016،ص83-88)

1.أن شبكات التواصل الاجتماعي شبكات عالمية .

2.أن شبكات التواصل الاجتماعي قد فرضت نفسها وبقوة داخل المجتمعات العربية خلال العشر سنوات الأخيرة.

3.أنها صممت أساساً لتكون سهلة الإستخدام وبدون تعقيدات .

4.أنها عملت على تكوين مجتمعات إفتراضية جديدة .

5.أنها جمعت لأول مرة بين النص المكتوب والمقطع المرئي .

6.أنها عملت على تحويل المستخدم لها من متلق للمعلومات كما في وسائل الاعلام التقليدية ، إلى منتج للمعلومات ومشارك فيها .

7.أنها مصدر جديد وجيد للحصول على المعلومات (عبد الكافي، 2016،ص83-88).

8.مواقع التواصل الاجتماعي وسائل يستخدمها من يشاء لنشر الأخبار والأراء بشكل حر للتعبير عن وجهات نظره .

9.أنها فضاءات مفتوحة للتمرد والثورة ، بداية من التمرد على الخجل والانطواء ، وانتهاء بالثورة على الأنظمة السياسية في بعض الأحيان .

10.أنه يمكن الإستفادة منها في العديد من الخدمات التعليمية والثقافية والإخبارية .

11.ينظر البعض إلى موقع اليوتيوب على أنه بمثابة سجل أرشيفى موثق عبر شبكة الإنترنت يمكن الإستفادة منه في ثوثيق المعلومات بالصوت والصورة .

12.أن الاستخدام السيئ لبعض الشبكات قد يؤدي بأصحابها إلى السجن ، كما تم الإشارة إلى ذلك في المدونات الإلكترونية . (الدبيسي وآخرون،2013،ص335).

وترى الباحثة أن لشبكات التواصل الاجتماعى مجموعة من الإيجابيات على كافة المستويات حيث أتاحت لمستخدميها تبادل الخبرات والارآء فيما بينهم وأضحت الملاذ الذي يطلق فيه الشباب إبدعاتهم ومواهبهم حيث يقوم الشاعر بنشر أشعاره وخواطره وأصبح الرسام يقوم بعرض رسوماته و الصحفى يكتب ما لا يسمح له بكتابته عبر الصحف الورقية ، وتبادلها مع الاخرين من خلال المنتديات والملتقيات الإفتراضية ، وأصبحت هذه الشبكات موقعاً للإعلام وصوت لمن لا صوت له ، وغيرها من الإمكانيات التي توفرها هذه الشبكات الاجتماعية .

سلبيات شبكات التواصل الاجتماعى :

بالرغم من أهمية هذه الشبكات كإعلام جديد وبديل إلا أن لها بعض السلبيات ، ويمكن أن تطغي سلبياتها على إيجابياتها من الناحية التربوية و المسؤلية والاجتماعية ، فمن ضمن هذه السلبيات ، كثرة تداول الإشاعات والأخبار المغلوطة ، نظراً لعدم إشتراط التأكد من المعلومة قبل نشرها ، أو نشر مصدر الخبر على تلك المواقع ، إضافة إلى غياب الرقابة على ما يكتب أو ما ينشر في تلك المواقع ، وهناك سلبيات إخرى تتعلق بعدم تقبل الرأي الآخر ، والنقاشات الحادة والمشاحنات بين الشباب على تلك المواقع ، وهناك أكبر خطر لتلك المواقع وهو إضاعة الشباب للوقت في التنقل عبر الصفحات تلك المواقع ، والتحدث في أمور ليس لها قيمة ولا فائدة.

وأهم هذه السلبيات :(عبد الكافي، 2016،ص89-98).

1-الإدمان:عندما يعتاد الشخص على إستعمال هذه الشبكات عندها يصاب بالإدمان وبالتالي يسبب له في وقت لاحق "أمراض نفسية عصرية" منها قلق ، وعدم الاستقرار ، وحيرة ، العصبية ، وغيرها .

2-الإنعزال عن العالم الواقعي:مع تزايد إستخدام الشبكات الاجتماعية قلت الحاجة للتعامل مع الناس على أرض الواقع وهذا قد يفقد المستخدمين الكثير من مهارات التواصل مع المجتمع ومع الناس من حولهم .

3-التحريض على الغير والشجار :ربما يعارضك شخص ما من الناحية الأيدولوجية أو السياسية أو الإقتصادية وغيرها ، من الممكن أن يؤدي هذا التحريض والشجار إلى خلافات ونزاعات بين الأشخاص على أرض الواقع وربما يتسع النطاق ويصبح على صعيد عائلات وقد يؤدى إلى تهديد وقتل .

4-إنتشار الفساد وزرع القيم الفاسدة والاباحية :كما أننا نستطيع أن نستغل الشبكات الاجتماعية فى الدعوة إلى الحق وهداية الناس ، كما هنالك أناس يريدون نشر القيم الفاسدة والأفكار الخاطئة وغيرها ، لذلك يجب

أن نربي أبنائنا على القيم النبيلة وتحصينهم فكرياً وروحياً وساسياً ودينياً ، ولابد من مقاومة المحتوى غير الأخلاقية للإنترنت ولجميع شبكات التواصل الاجتماعي .

5-هدر الوقت:في هذه الأيام يقضي معظم الأبناء جل وقتهم على شبكات التواصل الاجتماعى بدون أى فائدة وبالتالى هذا الوقت المهدور يحل مكان المهمات التي يجب عليهم تنفيذها (واجبات مدرسية – واجبات جامعية – طاعة الوالدين – واجبات تتبع للعمل وغيرها) .

6-إستخدام البيانات والمعلومات الشخصية قد يؤدي في بعض الاحيان للإستخدام المضاد أو السيء لهذه المعلومات.

7-إن إستخدام هذه الشبكات من خلال الملفات الخاصة قد أدى إلى إنعدام الخصوصية .

8-إن الإستخدام المفرط لهذه الشبكات من قبل فئات الشباب والذي ترافق معه إستخدام دارج لبعض اللغات وعلى رأسها العربية ، سوف يؤدى إلى قتلها بشكل تدريجي . (الدبيسي وآخرون_ 2013_ص335).

وترى الباحثة كما أن لشبكات التواصل الاجتماعي العديد من الإيجابيات كذلك هنالك مجموعة من السلبيات منها عدم خضوع هذه المواقع للرقابة وهيمنة الشركات العالمية عليها ، كما تتعرض الحسابات الشخصية في هذه المواقع لعمليات قرصنة واسعة النطاق ، من خلال هذه المواقع يتم نشر الأفكار المتطرفة ، وكذلك تعتبر هذه المواقع منصات للترويج للمخدرات ، ولهذه المواقع مجموعة من التاثيرات سواء كانت تأثيرات صحية أو اجتماعية أو إقتصادية و أخطرها إدمان هذه المواقع .

إدمان مواقع التواصل الاجتماعى :

في رأي الباحثة أن إدمان مواقع التواصل الاجتماعي حالة من حالات الإستخدم المرضي وغير التوافقي لشبكات التواصل الاجتماعي ، ويستدل عليها بعدة ظواهر منها ، زيادة عدد الساعات أمام الكمبيوتر بشكل دائم ، ومواصلة الجلوس أمام الشبكة على الرغم من وجود بعض المشكلات مثل السهر والأرق والتأخر فى الدراسة هذا بالإضافة إلى التوتر والقلق الشديدين في حالة وجود أي عائق للاتصال بالشبكة قد تصل إلى حد الاكتئاب .

إن الظروف الإقتصادية الصعبة وغيرها من أسباب اجتماعية تدفع الشباب إلى الإقبال على إستخدام مواقع التواصل الاجتماعى، لشغل أوقات فراغهم كما أنها تعتبر من أسهل الطرق للتواصل مع الأخرين وهذا يساعدهم على خلق صداقات وهمية .

وإدمان مواقع التواصل الاجتماعي له تأثير سلبي على المجتمع حيث أنه يؤدى إلى العزلة بين أفراد المجتمع ويصاحبه تفكك اجتماعي ، و أول ما يفعله الشخص المدمن عند الإستيقاظ هو تسجيل الدخول إلى إحدى مواقع التواصل الاجتماعي قبل الذهاب إلى العمل أو القيام بشعائر الدينية أو غيرها .

البعض يقترح لمعالجة إدمان هذه المواقع العودة إلى المطالعة والذهاب فى نزهة مع الاسرة أو الترفيه بطرق أخرى ، وأصبح ملف علاج إدمان مواقع التواصل الاجتماعي محل بحث ودراسة في أغلب المراكز البحثية المعنية بدراسة المجتمعات والسلوكيات البشرية بتأثره المباشر على بنية المجتمع وتماسك الأسرة فأصبحت الشكاوى والإستغاثات تتزايد من وجود مدمن أو أكثر داخل الأسرة الواحدة على مواقع التواصل الاجتماعي ، وفي إحدى الدراسات تقول أن إحدى المصحات اللندنية التي تعالج الإدمان تستقبل سنوياً حوالي مئة شخص يعانون من الإدمان على مواقع التواصل الاجتماعي ومعظم المرضى هم من المراهقين من الجنسين إضافة إلى نساء ورجال تقل أعمارهم عن الخامسة والثلاثين .

و معظم الدراسات والمقالات العلمية التي اطلعت عليها الباحثة أن معظم المستخدمين اللإنتريت يعانون من ظاهرة الإدمان على استخدم وسائل التواصل الاجتماعي ، ويعد هذا النوع من الادمان الجديد أقوى من الإدمان على الخمر او المخدرات أو التدخين وهو أحد أسباب ظهور حالات التوتر والاكتئاب التي قد تؤدى إلى الانتحار .

ثالثاً : إدمان مواقع السلوكيات غير الأخلاقية :

تمثل هذه المواقع تهديد حقيقي يقود بلا شك إلى الإنحلال الأخلاقي وتدمير كيان الأسرة ، أما المخاطر الأخلاقية فهي تتمثل في تداعيات هذه المواقع وإسهام وسائل الإعلام الجديد في فرض سلوكيات جديدة خاطئة ؛ كنوع من التأثر بذلك الإعلام ، وأكد الباحثون وأطباء نفسيون أن الاعتياد على المشاهد الإباحية يؤدي إلى حالة من الإدمان أخطر من إدمان الكوكايين ، وقد يؤدي إلى اضطرابات نفسية وجسدية كبيرة ، وهي أخطر مهدد للصحة النفسية المعروف لدينا اليوم وهي متاحة بصورة دائمة ومجانية ومن ثم إذا قورن هذا النوع من الإدمان بإدمان الكوكايين لوجد أن الأول أكثر خطورة لأنه لا قيود عليه ، ولا يمكن التعرف على من يتعاطاه ، كما أن أثره لا يمكن محييه من أدمغة المصابين به ، إذ تضل المشاهد الإباحية عالقة بمخيلة من شاهدها ، بينما آثار الكوكايين يمكن أن تمحي بصورة نهائية تقريباً من جسم المدمن بعد مضي بعض الوقت (الشمايلة وأخرون ، 2015 ، ص 229-230) .

كيف يتطور إدمان هذه المواقع :

في دراسة تناولت تأثير الدوبامين (هرمون السعادة وأحد عوامل الإستمتاع الجنسي) على الإدمان أوضحت هذه الدراسة أنه في بداية مشاهدة الأفلام ذات المحتوى غير الأخلاقي تعطي شعور للمشاهد

بالراحة وتزيل التوتر الجنسي لديه ، لكن مع الوقت ومع كثرة المشاهدة يحدث التحفيز فوق الطبيعي جراء تعرض المشاهد لإستثارات زائدة عن المعدل الطبيعي ، فيضطر المخ إلى تغيير الكيمياء الخاصة به عبر تخفيض إستجابته لهرمون الدوبامين مما يعني أن الجرعة المعتادة لهذه الأفلام في فترة المشاهدة لن تعطي المشاهد شعوراً بالسعادة ، وسيتطلب الأمر أكثر من مجرّد الممارسة أو مشاهدة مقطع أو إثنين حتى يصل الشخص لذروة المتعة ، ومن هنا سيلجأ المشاهد إلى تجربة فئات (categories) جديدة حتى يستطيع أن يحفز جسمه للوصول إلى النشوة الجسمية ، لكن المشكلة أنه في عالم المحتوى غير الأخلاقي لا تنتهي الفئات ولا السيناريوهات ، ويستمر إنحدار المشاهد وإنتقاله من فئة إلى فئة ومن سيناريو إلى آخر بلا نهاية .

(http://midan.aljazeera.net/intellect/sociology ،/2021/9/4, 11:45pm) .

ووفقاً للدراسات والمعلومات التي تم الإطلاع عليها والبحث عنها من قِبل الباحثة تبين أن الإدمان على مثل هذه المواد غير الأخلاقية غير أنها من المحرمات التي حرمها الله سبحانه وتعالى في منزل كتابه الكريم بقوله تعالى : **قُل لِّلْمُؤْمِنِينَ يَغُضُّوا مِنْ أَبْصَارِهِمْ وَيَحْفَظُوا فُرُوجَهُمْ ۚ ذَٰلِكَ أَزْكَىٰ لَهُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا يَصْنَعُونَ (30)** "**سورة النور**" ، فهي لا تسبب في تغيير كيمياء المخ فحسب بل تمتد لحصول تأثيرات نفسية وعقلية وجسدية سيئة قد تقود الشخص الذي يداوم على مشاهدتها إلى الإكتئاب والعزلة ، كما تؤدي إلى النسيان والتقليل من ذكر الله عز وجل وإلى قساوة القلب و إرتكاب المعاصي ، وهي أمور يتوجب للإنسان بعدها أن يتوجه بالتوبة إلى الله سبحانه وتعالى وعدم الرجوع إليها مره أخرى .

رابعاً : إدمان الألعاب الإلكترونية:

هو إدمان اللاعبون على مجموعة من الألعاب المتوفرة على هيئة رقمية سواء كانت ألعاب فيديو أو ألعاب الهواتف أو ألعاب الكمبيوتر ، أو ألعاب الأنترنت واستخدامها بشكل مفرط و إنتشرت الألعاب

الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث أنها إستحوذت على عقولهم وإهتماماتهم، كما أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكراً على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار. (الهدلق،2010 ، ص10-16).

أصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الأنترنت ، حيث أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق ، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمى في عقولهم قدرات التنمر والعدوان ونتيجتها الجريمة ، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب ، إذ أن هذه الألعاب قد تكون أكتر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها ، لذا الكثير من علماء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها من بين أحد الأسباب التي تؤدي إلى ظهور بعض الإضرابات السلوكية عند الأطفال (سبتي ، 2013 ، ص 4-5).

الآثار الناتجة عن الألعاب الإلكترونية:

1- الشعور بالألم الجسدي والنفسي .

2- تدني مستوى التحصيل الاكاديمي .

3- نقص الدافعية للتعلم .

4- العزلة الاجتماعية .

5- الانطواء والابتعاد عن الآخرين .(اصدارات برنامج كن حراً ، 2008-10-2)

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها في نظر أكثر من إيجابياتها لأن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية ، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلباً على اللاعب أو المُشاهد كما أن تعلُق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والإستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

الأضرار السلوكية والأمنية لإدمان الألعاب الإلكترونية:

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم كما ذكرت أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية و الإستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب إرتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى إرتكاب الجرائم فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى

لثلاثمائة لعبة إلكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين وأثنين وعشرين لعبة منها تعتمد إعتماداً مباشراً على فكرة إرتكاب الجريمة والقتل (الهدلق ،ص10- 16،2010) .

وترى الباحثة تعتبر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت أكثر جاذبية وشعبية في وسط الأطفال والمراهقين ، نظراً للتطور الهائل الذي تشهده هذه الألعاب والتي توفر للمشارك منافسة وتحد حقيقي عبر الشاشة ، حيث تعطي له لذة في القتل والعنف والشعور بالانتصار والإثارة باقتناء الأسلحة والمتفجرات وركوب الدبابات وصعود الجبال واختراق الثكنات ، والتكتيك للاختفاء والهروب وغيرها ولنسبة للمخاطرة التي تحتوي عليها المواد التي تقدمها الألعاب الإلكترونية وترى الباحثة أن على الأسر مراقبة أبناءهم والتأكد من محتوى المادة التي تحملها تلك الألعاب وإستبدال الألعاب التي تعرض مشاهد غير لائقة و لا تناسب أعمارهم ومشاهد العنف بألعاب تعليمية وألعاب ألغاز وذكاء ، ويجب أن ينظموا لهم أوقات اللعب حتى لا يصبحوا مدمنين وترى أيضاً أن من الأسباب التي تؤدي إلى إدمان الألعاب يلجأ بعض الأهل بسبب إنشغالهم الى الألعاب للتخلص من إزعاج أطفالهم.

خامساً: إدمان الأجهزة الذكية (الهواتف المحمولة) :

ما نشهده اليوم من تطور تكنولوجي هائل وسرعة في تطور أجهزة الإتصال يجعلنا نتساءل إلى أين وصلنا؟ وإلى أي مدى إستفدنا من هذا التطور التكنولوجي؟ وهل أثر علينا بشكل سلبي أم ايجابي؟ وما هو مستقبل أجيالنا والأجيال المستقبلية في ظل هذا العصر؟ هذه الأسئلة التي يعتريها الغموض سوف نحاول الإجابة عليها من خلال هذه الدراسة ، وإنطلاقاً من هذا المضمون ترى الباحثة أن الإلكترونيات والأجهزة الحديثة التي هي من أحد أدوات الإدمان الإلكتروني، والتي يطلق عليها (الأجهزة الذكية) سلاح ذو حدين، فباستطاعتنا أن نستخدمها بشكل جيد وباستطاعتنا أيضاً أن نسيء إستخدامها، وهذا يعود للتربية الجيدة

والعادات والتقاليد التي تربى عليها الشخص، كما أن بيئة الشخص ومحيطه يلعبان دوراً هاماً في كيفية إستخدامه بطريقة جيدة ومفيدة.

ولا ننكر أن للأجهزة الذكية والهواتف المحموله إيجابيات عديدة ، إلا إن سلبياتها وخطورتها وأضرار الإدمان عليها قد تفوق حسناتها إذا لم نجيد إستخدامها بطريقة سليمة وصحيحة ومن هذه السلبيات : (الرحباني،2015،ص110-111).

1. سرعة العطب والعطالة .
2. المبالغ المالية المترتبة على الفاتورة الشهرية .
3. غلاء فاتورة التصليح .
4. سوء الإستخدام : حيث يقوم البعض بإستخدامه للمباهاة وسد الشعور بالنقص .
5. يتيح الفرصة للمراهقين في مختلف الأعمار تبادل الصور الجنسية والرسائل الفاضحة ما يسبب فساداً أخلاقياً.
6. يعمل على تشتت الأفكار خاصة لدى المراهقين ، وعدم التركيز في الواجبات الدراسية .
7. إستخدامه كسلاح ضد بعض الشباب ، وإستخدامه في تصوير الفتيات في الأماكن العامة ، وبذلك يكون قد عمل على إلغاء الخصوصية لدى الأفراد .
8. إضاعة الوقت ، إذا أُستخدم لغير الضرورة لفترات طويلة .
9. بحاجة إلى شحن : فإذا إنتهى شحن الهاتف لا يمكننا الاتصال والتواصل .
10. الحوادث الكثيرة والمتكررة نتيجة إستخدام الهاتف النقال أثناء قيادة السيارات .

11.الإزعاج : إن صوت رنين الهاتف النقال قد يسبب إزعاجاً و إرباكاً ، خاصة في المحاضرات والمؤتمرات التي تحتاج إلى الهدوء والتركيز .

12.التأثيرات الصحية على الإنسان : إن التعرض المستمر للإشعاعات الكهرومغناطيسية الموجودة في الهاتف النقال يمكنه أن يسبب العقم للنساء والرجال .

13.إستخدامه المفرط يسبب أمراض سرطانية في الدماغ ، حيث أثبتت دراسات عدة أن إستخدام سماعات الأُذن لها تأثيرات سلبية على قلب الإنسان و دماغه .(الرحباني،2015،ص110_111) .

مخاطر الأجهزة الذكية :

لا نستطيع ان ننكر أن للأجهزة الذكية تأثيرات سلبية كبيرة على المستخدمين من حيث الصحة ، والحالة الاجتماعية ، وتكوين الشخصية وغيرها من الأمور الخطيرة التي لا ندرك أبعادها وتأثيراتها المستقبلية السلبية على المستخدمين ، وهذه المخاطر على النحو الآتي :- (الرحباني،2015،ص121).

1-العزلة الاجتماعية : لقد سبب الإدمان المستمر على التكنولوجيا بمختلف أشكالها ومسمياتها عزلة اجتماعية وبخاصة الشباب والأطفال ما جعلهم يشعرون بالوحدة والفراغ الكبير .

2-تفوق تقني وتخلف اجتماعي : لا ننكر بإن التطور التكنولوجي قد ساعد على التفوق الكبير في المجال التقني ، فنجد بإن هناك اطفالاً يجيدون استخدام التكنولوجيا بمختلف اشكالها بمهارة عالية لا يستطيع الوالدين ان يتقنوها ، كما لا يستطيع اتقانها شريحة كبيرة من المتعلمين والمثقفين ، لكنهما في المقابل حولتهم هؤلاء المستخدمين لها الى اشخاص متبلدين اجتماعياً ، فلا يمكنهم ان يحملوا رسالة أو هدفاً أو فكراً ، فنجد ان

نسبة كبيرة من مستخدمين الأجهزة الذكية تتقن التكنولوجيا بمهارة بينما نجد نسبة قليلة جداً منهم تتوجه لقراءة الكتب أو انشغالها بفنون أخرى .

3-عدم التركيز : مع التطور التكنولوجي السريع وظهور الأجهزة بإشكالها المختلفة بشكل واسع وكبير، نجد ان نسبة كبيرة من المستخدمين وخاصة في الوطن العربي تستخدم الأجهزة الذكية خاصة لمشاهدة الفيديوهات والاغاني الصاخبة والقيام بالألعاب ، وربما لمشاهدة الأفلام والصور الإباحية ما يجعلها تبتعد عن التركيز فيما يدور حولها وكأنها أصبحت كالأجهزة المخدرة عقلياً وفكرياً وجسدياً ، تفتقد التركيز وترفض في الوقت ذاته السماع لاي نصيحة أو أي حديث أو أي شيء يدور من حولها خارج الاطار التكنولوجي .

4-خطورتها على الصحة : لا شك بأن الأجهزة التكنولوجية عموماً وبخاصة الأجهزة الذكية يؤثر استخدامها على خلايا المخ والاعصاب ، فيصبح الشخص والطفل المستخدم لها غير قادر على استيعابها وما ينتج عنها من امراض نفسية وحالات اكتئاب وانفعالات وتوترات لدى المستخدمين .

5-الجهل :ان هناك شريحة واسعة من الإباء والامهات يعتقدون ان استخدام الأطفال والمراهقين للأجهزة الذكية يمكن أن يزيد من ذكائهم ، والاعتماد على ذاتهم ، ويساعدهم على الجرأة وتكوين الشخصية القوية ، وهذه الاعتقادات تعود لجهل الإباء والامهات بمدى خطورة هذه الأجهزة على صحة الأطفال والمراهقين ومدى انحرافهم عن القيم والمبادئ والتربية الصحيحة .

6-الجانب الأخلاقي : لا شك ان الأجهزة الذكية وما تحويه من كاميرات تصوير وتسجيل صوتي وتسجيلات صورية وفيديوهات قد سببت الكثير من المشاكل من خلال استخدامها بطريقة غير أخلاقية واختراق لخصوصيات الناس من خلال معرفة بياناتهم عبر الموبايل وتصويرهم وتسجيل أصواتهم من دون ان يشعروا بذلك ، وهذا الامر تسبب بمشاكل ربما وصلت الى جرائم القتل .

7-هدم العلاقات الإنسانية :ان شبكة الإنترنت تحوى مواقع كثيرة تتعلق بالحب والزواج والعلاقات غير الشرعية ، فعند دخول المشترك يُطلب منه تحديد شكل ونوع العلاقة التي يريدها ، صداقة ، ام زواج ، ام علاقات محرمة ، ام الحصول على المتعة ، وكعادة المافيا العالمية ان تقوم بعمليات الاستغلال لبعض تلك المواقع بهدف تحقيق قدر اكبر من الأرباح من هذه العلاقات المحرمة وغير الشرعية ، إضافة الى تسويق الفتيات والسيدات عبر تلك المواقع ، ونجد ان الشباب العربي سواء اكانوا رجالاً ام نساء قد دخلوا تلك المواقع ، كما توجد صفحات مخصصة لبعض الدول العربية التي تستخدم التكنولوجيا بشكل أوسع .

8-الهدر المادي : كلنا نعلم بإن الأجهزة الذكية تسببت بهدر مال الكثير من الاسر والكثير من الافراد ، وبخاصة الاسر التي يهمها المظهر الخارجي للإنسان ونظرة المجتمع لها ، حيث يعتقد الكثيرون انهم بشرائهم المستمر لتلك الأجهزة وتجديدها بصورة مستمرة خلال فترة زمنية قصيرة بإمكانها ان تغير من شخصيتهم او حالاتهم النفسية الى الأفضل ، وربما يعود السبب اما للشعور بعقدة النقص عند الكثيرين حيث يحاولون تعويض حالتهم بشرائهم المستمر لتلك الأجهزة ، أو انهم يتمتعون بحالة مادية ممتازة ما يدفعهم لشرائها ، او من باب التباهي والجري وراء المظاهر المزيفة التي يعيشها معظم المستخدمين في عصرنا الحالي(الرحباني،2015،ص121_124).

وترى الباحثة أنه نتيجة للتقدم الهائل في التكنولوجيا وظهور العديد من المستحدثات العصرية ومع ظهور الهواتف الذكية وسهولة إتصالها بشبكة الإنترنت حتى أصبح كل فرد من أفراد المجتمع يحرص جداً على إقتنائه لجهاز هاتف ذكي ، أدى هذا الأمر إلى تزايد حالات إدمان الإنترنت و الهواتف المحموله ونجد أن هؤلاء الأشخاص قد أصبحوا مندمجين جداً داخل هذه الأجهزة وما تحتويه من تطبيقات سواء تطبيقات إجتماعية وتطبيقات الدردشة أو الألعاب ، و أن إدمان الهواتف هو إدمان قد يصاب به الكثيرون وهم غير

منتبهين ولا يشعرون بأنهم في مشكلة حقيقية تتطلب منهم الإنتباه لها وقد تتطلب منهم أيضاً مساعدة أو معالجة نفسية من أطباء ومختصين نفسيين وهي مثلها مثل الإدمان على المخدرات وغيرها تتطلب منهم الإصرار والعزيمة ، لأن الإدمان عادة تتراكم وتتضخم يوماً بعد يوم لذلك فلتكن الوقاية والحرص على عدم الإنخراط والإنجراف في إدمان الشبكة والهاتف أحد أهم النصائح التي تسعى الباحثة للتأكيد عليها في هذا البحث.

سادساً : إدمان المخدرات الرقمية :

في السنوات الاخيرة إنتشرت ظاهرة المخدرات الرقمية عبر عدد من مواقع الإنترنت وكذلك في نشرات الاخبار الاذاعية المرئية والمسموعة فضلاً عن الصحف والمجلات الإلكترونية والورقية وهي مخدرات لا تقل خطراً عن المخدرات المعروفة ،أيضاً : " نقلت قناة العربية عن رئيس جمعية جاد للإقلاع عن المخدرات في لبنان جوزف حواط أنه واجه العام الماضي2017 أول حالتي إدمان على المخدرات الرقمية في الجمعية. حيث لجأ إليه أهالي مراهقين قاما فجأة بالانعزال في غرفهم لساعات طويلة ويسمعان موسيقى غريبة وبدأ جسديهما بالارتجاف، ويعي الأهل أن ولديهما لا يتعاطيان المخدرات العادية ويفيد الدكتور Brian Fligor مدير قسم السمع التشخيصي في مشفى بوسطن للأطفال أنه وعلى حد علمه لا يوجد ما يدعم هذا الأمر، حيث أن مجرد العبث بإدراك الصوت ليس له تأثير على التصور الخاص بالمتعة أو أي شيء آخر ويتابع بأن هذه المخدرات ليست جيدة ولا ضارة إنها محايدة (حبيب،ص2، 2015) .

كيفية تقديمها :

يشير موقع العربي الجديد إلى مسألة تعاطي المخدرات الرقمية كالآتي : " هناك عدة مواقع إنترنت تقدم المخدرات الرقمية وتسوقها على أنها آمنة و شرعية، نعم بالفعل لا يوجد قانون يجرم الإستماع إلى ملفات صوتية في أي دولة حول العالم وإن واحد من أشهر تلك المواقع توفرها عبر عدة منصات مختلفة بدءاً من تطبيقات للهواتف المحمولة وحتى برامج تعمل على ويندوز وماك وملفات صوتية أخرى، وعلى عكس المخدرات الحقيقية فإن تلك الرقمية توفر لك دليل مكتوب يشرح لك خطوة بخطوة الإجراءات التي يجب أن تقوم بها حتى تحقق الفاعلية المطلوبة حيث أن أكثر من 80% ممن جربوها وفق الدليل حققت الهدف المنشود منها حسب دراسة أجراها الموقع ، وتوفر المخدرات على الموقع بعدة أسعار و جرعات حسب الشعور الذي تود الحصول عليه، هناك ملفات قصيرة طولها ربع ساعة ومنها يصل إلى ساعة، كما هناك بعض الجرعات تتطلب منك الإستماع إلى عدة ملفات تمت هندستها لتسمع وفق ترتيب معين حتى تصل إلى الشعور المطلوب.

وحسب متحدث بإسم الموقع فإن الجرعات التي يقدموها تعمل على محاكاة تأثير نفس التجربة في العالم الواقعي ويقصد هنا المخدرات الحقيقية ويقدم الموقع عينات مجانية يمكن الاستماع إليها وبعدها طلب الجرعة الكاملة وتتراوح الأسعار ما بين 3 دولارات لتصل إلى 30 دولار و أحياناً أكثر.

لم يتوقف الموقع عند هذا فحسب، إن لم تعجبك مكتبة المخدرات المعروضة للبيع سلفاً، يمكنهم مساعدتك لقاء 100 دولار بتصميم الجرعة الخاصة بك للوصول إلى شعور معين تصفه لهم وتتوفر على يوتيوب عدة مقاطع يصل بعضها طوله إلى ساعة تدعي أنها مخدرات رقمية، وتأتي إضافة للذبذبات الصوتية مع مؤثرات

بصرية أحياناً تكون ألوان مختلطة ثابتة وأحياناً تتغير ببطيء شديد حتى تحفز اللاوعي عند الإنسان. (حبيب،ص2، 2015) .

وتري الباحثة أن هذا الموضوع يتطلب التوعية الكاملة والمستمرة للشباب داخل المؤسسات التعليمية وعلى الأسرة دوراً كبيراً في تلك التوعية حتى يلم الشباب بكل المعلومات عن ذلك النوع الجديد من المخدرات ولا يتأثر بكل أساليب الترويج التي تساق له لكي يصبح مدمناً فعلياً على تلك المخدرات الجديدة ولرقابة الأسرية تلعب دوراً هام مع التوعية حتى ننقذ أبنائنا من خطر قد يقعوا فيه ويجدون أنفسهم فريسة سهله لمعدومي الضمير.

سابعاً: إدمان الكتب الإلكترونية:

هذا النوع من الإدمان قليل الإنتشار في عالمنا العربي وهو يجتذب النخبة المثقفة التي كانت تنكب على قراءة الكتب ثم مع سهولة الحصول عليها عبر التكنولوجيا إتجه هؤلاء إلى الحصول على مبتغاهم عبر شبكة الإنترنت

(www.addiction-wiki.com ،2021-5- 23،1:5pm).

حيث يرى (د. عبدالمولى موسى) دكتور الإعلام بكلية علوم الاتصال بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا والجامعات السودانية الأخرى أن نوعية الكتاب الذي يقراءه الشخص هي التي تحدد لنا إدمانه عليه بشرط أن لا يصبح الإدمان على قراءته إلى حد الحالة المَرَضِية ، وأن الإدمان على القراءة في حد ذاته به العديد من الإيجابيات ،أما بالنسبة للكتاب الإلكتروني فله إيجابياته وسلبياته فالقراءة والإطلاع شيئآن مفيدان إلا أنهُ عند

الإدمان على القراءة من الكتب الإلكترونية التي أصبحت منافس قوي للكتب الورقية ينجم عنها مخاطر عِدة ، حيث أثبتت الدراسات أن هنالك العديد من المخاطر الناتجة عن الجلوس أمام شاشات الحواسيب والإطلاع على الهواتف الذكية تؤثر على المقدرة العقلية والنفسية للشخص ، لذلك يرى أن الإدمان على الكتب الإلكترونية والحصول على المعلومات إلكترونياً لها جانبها الخطير إذا لم يكن في الجانب النفسي فإن له خطورة شديدة على عقل الإنسان حيث يمكن أن يتسبب في الإصابة بسرطانات الدماغ.

وترى الباحثة أنه وعلى الرغم من السلبيات التي قد تترتب من الإدمان على الكتب الإلكترونية إلا أننا قد نستفيد منها في شتى المجالات وأنها تتميز بمميزات قد لا تتميز بها الكتب الورقية التقليدية ومن هذه المميزات ، سهولة توزيعها ونقلها من مكان لآخر بكل سرعة واقتصادية ، سهولة النشر من قِبل الناشرين والكتاب بالإضافة إلى السهولة في تحميل ونقل العديد من الكتب في جهاز واحد ، وإمكانية شراء أجزاء معينة من الكتاب بدلاً من شراء الكتاب كله وسهولة البحث داخل الصفحات بوجود وصلات links خاصة بينها تمكن من الانتقال من صفحة إلى أُخرى بكل سهولة ويسر ، وهناك ميزة أخرى مهمة جداً تتميز بها الكتب الإلكترونية ألا وهي إمكانية تكبير الحروف والنصوص حسب رؤية القارئ وتغير نمط وشكل الحرف بما يعمل على تيسير القراءة على القارئ وغيرها الكثير من المميزات التي قد تتصف بها الكتب الإلكترونية خاصة ومع تطور التكنولوجيا الحديثة من حاسبات شخصية وأجهزة ذكية والتليفزيون التفاعلي وغيره حيث بإمكانه المستخدمين أو القراء عن طريق شبكة الإنترنت العثور على مكتبات إلكترونية ضخمة من المراجع.

ثامناً : إدمان التلفزيون :

هو الاعتياد الى حد التعلق النفسي على مشاهدة التلفزيون بشكل يومي لساعات طوال و حتى أن الشخص الذى أدمن على مشاهدة التلفزيون قد يشعر بحالة من الضيق والاكتئاب الشديدين في حالة تأخره وتعطله عن مشاهدة التلفاز للوقت والساعات التي تعود عليها يومياً ومثل تلك الحالة التي تسيطر على الانسان يطلق عليها بالتأكيد حالة ادمان التلفزيون .

(/11:59 mp https://www.addiction-wiki.com / 2021.12.15)

ويعد الاتصال أقدم نشاط مارسه الإنسان منذ قديم الزمان ورافق الحياة الإنسانية منذ بداياتها ، حيث كان أساساً للعلاقات بين الإفراد والجماعات وعاملاً مهما في التغير والتطور الاجتماعي والثقافي .

(الهيتي،ص7، 1987).

فالإتصال هو عملية تبادل الإراء والأفكار والمعلومات عن طريق الحديث أو الكتابة أو الإشارات أو الرموز وعرفه إبراهيم إمام بأنه "العملية الاجتماعية والوسيلة التي يستخدمها الإنسان لتنظيم واستقرار وتغيير حياته ونقل أشكالها ومعناها من جيل إلى جيل عن طريق التعبير والتسجيل والتعليم "(إمام ،ص5، 1971).

يسعي الإفراد إلى تحقيق العديد من الدوافع والرغبات في أثناء تعرضهم لمختلف الرسائل الاتصالية ، وتختلف دوافع التعرض باختلاف النوع "الذكر ، الأنثى " ، والفئة العمرية ومستوى الدخل والحالة والمكانة الاجتماعية للفرد والمستوى الفكري والتعليمي وغيرها من العوامل ، وعرف الدافع بأنه "الرغبات والمشوقات والحوافز والمثيرات نحو موقف أو نشاط معين " ، ويمكن أن تكون الدوافع والحوافز من الأسباب التي يبني على أساسها الشخص موقف أو اتجاه نحو موضوع أو قضية معينة من القضايا والأشخاص الآخرين . (نصر ،ص307، 2001) .

ويمكن تقسيم جمهور التلفزيون بحسب دوافع المشاهدة على نمطين :

1- المشاهد الانتقائي:

هو الذي ينتقي المعلومات والأفكار ويشاهد الإخبار والبرامج والأحاديث والمجلات التلفزيونية والمسلسلات ويمتاز بالاستعمال الهادف للتلفزيون ، يعني أندماج أكبر في أثناء ممارسة عملية المشاهدة .

2- المشاهد المعتاد:

هو الذي يشاهد التلفزيون لملء أوقات الفراغ والصحبة والاستمتاع والهروب والإثارة وهذا النوع من الجمهور يشاهد التلفزيون وقتاً طويلاً ويظهر اندماجاً معه ، بمعني إن هذا النوع من المشاهدة هو جزء من سلوك المشاهدة اليومية أو الروتينية لشغل أوقات الفراغ والتسلية والإمتاع ، وتختلف المدة التي يقضيها الفرد أمام هذا الجهاز من شخص إلى آخر ، فكلما زاد تعرض المتلقي لوسائل الأعلام يعرف بأنه كثيف التعرض ، ومن ثم تزداد نسبة تأثيره بما يشاهده من غيره من قليلي التعرض .

(عبدالخالق،ص36، 2003)

وتري الباحثة أن الإدمان التلفزيوني علمياً وعملياً تؤكد معظم الدراسات في هذا السياق على أن ادمان التلفزيون مشكلة وهذه المشكلة تبدأ من مرحلة الطفولة ويتطور ويستمر معه هذا الإدمان بقية مراحل عمره ومن الأسباب التي قد تؤدى أن يصبح الطفل مدمن على مشاهدة التلفزيون ، عدم رعاية الطفل والاهتمام النفسي به من قبل الأب و الأم يدفع الطفل للبحث عن مصدر آخر يفرغ فيه هذا الاحساس بعدم الاهتمام وغالبا يلجأ الى التلفزيون وتصبح مشكلة ادمان التلفزيون واقع في حياة الطفل لا يستطيع الاستغناء عنه ، وايضاً عدم الاهتمام بأن يفرغ الطفل طاقته الداخلية في نشاطات متعددة يدفعه الى تفريغها بشكل خاطئ بمشاهدة التلفزيون لساعات طوال قد تصل في احيان كثيرة الى خمس وسبع ساعات متواصلة ، وايضاً ان تقليد الوالدين من قبل الاطفال في الاستمرار في مشاهدة التلفاز يؤدى الى تحويل الطفل الى مدمن على مشاهدة التلفزيون ، والاعتقاد الخاطئ من قبل الوالدين بأن التلفزيون جهاز تعليمي مما يدفعهم الى ترك الطفل امامه لساعات طوال مما يجعلون من مشكلة ادمان التلفزيون أقرب لأطفالهم وغيرها من الأسباب التي تؤدي للإدمان على التلفزيون من قبل الأطفال وعند النظر للإدمان على التلفزيون من قبل الشباب هنالك مجموعة الأسباب ومنها الفراغ والعطالة ووجود المواد التلفزيونية التي تجذب الشباب بكثرة مثل الأفلام والمسلسلات والمسابقات الشبابية وغيرها من الأسباب التي جعلت الشباب مدمن على جهاز التلفاز .

المبحث الثالث:

الوسائط المتعددة والتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني

أولاً : التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني :

زادت أنواع الإدمان في عصرنا هذا وأخذت تشتمل عدة مفاهيم ولم تقتصر على المفهوم التقليدي المتعارف عليه من إدمان على المخدرات و الكحول والسجائر وحتى الإدمان على القمار إلى نوع جديد من الإدمان وهو التعلق بشاشة الكمبيوتر والهاتف النقال بشكل كبير أي من الممكن أن نطلق كلمة الإدمان على كلٌ من أنواع الإدمان التقليدية (مخدرات) والحديثة (الإلكترونية) ، (على،2010 ، ص71) .

أسباب الإدمان الإلكتروني :

بالرغم من أن شبكة الإنترنت أداة متطورة تقدم خدمات لكل الفئات إلا أنها أحدثت انقلاباً جذرياً في المفاهيم والممارسات النفسية والاجتماعية ، والتي كانت مستقرة في الأذهان ، وأصبحت تجلب أكتر عدد ممكن من الزوار لما توفره من سهولة وبساطة وخدمات تسمح بتكوين علاقات اجتماعية وتبادل الآراء مع أصدقاء الإنترنت ، والأنشطة التي يقومون بها داخل شاشات الكمبيوتر ، وقابلية تكوين ارتباطات عاطفية بين المستخدمين ، حيث توفر هذه المجتمعات الافتراضية "Virtual Communities" كوسيلة للهروب من

الواقع، حيث أكدت بعض الدراسات (دراسة كبرلي يونغ) أن أكثر الناس قابلية للإدمان الإلكتروني هم الشخصيات المكتئبة والقلقة ، والشخصيات التي تعاني من الفراغ والملل والوحدة كذلك الذين يمتثلون لحالة شفاء من حالة إدمان أخرى (على،2010 ، ص73) .

ومن بين العوامل المسببة للإدمان الإلكتروني :

1- الافتقاد للسند العاطفي للمراهقين يجعلهم يلهثون وراء الإشباع الوهمي واللذة المؤقتة من خلال الدردشة مع الغرباء .

2- إطلاق الرغبات الدفينة والتعبير عنها عبر غرف الدردشة التي توفر للشباب فرصة ذهبية للتخلص من القيود المجتمعية الصارمة .

3- توفر غرف الدردشة وسيلة للتفريغ الانفعالي وتفريغ شحنات الغضب والكبت والعدوانية ، لذلك تصبح الغرف الملاذ الآمن والمنفذ الأكبر ، لما يعترى النفس من مكبوتات اللاشعور وبكل ثقة ، مما يؤدي إلى توهم الألفة والمودة .

4- يحاول الفرد من خلال الإنترنت التخلص من حالات القلق النفسي وضغوطات الحياة اليومية (مصري ،2006 ، ص 173) .

5- انتشار مقاهي الإنترنت وتوفر السيولة المالية للمراهقين .

6- التأثير بثقافات أخرى خاصة في عصر التطور الهائل في الاتصالات .

7- تأثير جماعة الأقران والأصدقاء خاصة إن كانوا مدمنين على الإنترنت .

8- المفهوم السلبي للتحضر والقابلية للاستهواء (خليل ، 2002 ، ص166-168) .

أعراض الإدمان الإلكتروني وصفات المدمن:

نظراً لأن هناك فجوة بين الفئات الاجتماعية المختلفة في استخدام شبكة الإنترنت فإنه من المتوقع أن يكون هناك تباين في شدة الاستخدام وعاداته وأنماطه السلوكية ، حيث يجب أن يوضع هذا التباين في الاعتبار عند وضوح المعايير المختلفة للاستخدام .

وعليه أثارت طريقة استخدام الإنترنت اهتمام مجتمع الصحة النفسية وأصبح إدمان الإنترنت موضوع جدير بالمناقشة ، وهذا النوع من الإدمان ظاهرة جديدة لا يعرفها العديد من الممارسين وبالتالي فإنهم غير جاهزين لعلاجها ، بل ان بعض المعالجين لا يعرف الإنترنت وبالتالي لا يصعب عليه فهم القوى الاغوائية له .

يحس المدمن بأنه في حالة قلق وتوتر حين يفصل الكمبيوتر أو جهازه الذكي عن الإنترنت في حين يحس بسعادة بالغة وراحة نفسية حين يرجع إلى إستخدامه ، كما أنه في حالة ترقب دائم لفترة استخدامه القادمة له ، ولا المدمن بالوقت حين يكون على الإنترنت ، ويتسبب إدمانه في مشاكل إجتماعية وإقتصادية وعملية .

وهناك أعراض أخر نذكر منها : (على،2010،ص 120-122)

- زيادة عدد الساعات أمام الجهاز الإلكتروني وزيادة عدد ساعات الاتصال بالإنترنت بشكل مطرد تتجاوز الساعات التي حددها الفرد لنفسه .
- إهمال الأنشطة الأسرية ومسؤوليات العمل ، والمشروعات الدراسية والجوانب الصحية والأحداث الاجتماعية من أجل قضاء ساعات على الإنترنت .
- التوتر والقلق الشديدين في حالة وجود أي عائق للاتصال بالإنترنت وقد يصل إلى حد الإكتئاب إذا ما طالت فترة الإبتعاد عنه والإحساس بسعادة بالغة وراحة نفسية حين الرجوع إلى إستخدامه .
- الاشتياق الى الجلوس إلى الجلوس الإنترنت والإفراط في قضاء الوقت فيه .
- التكلم عن الإنترنت والتكنولوجيا الحديثة في الحياة اليومية .

- الجلوس من النوم بشكل مفاجئ والرغبة بفتح البريد الإلكتروني أو حسابات المواقع الاجتماعية لتفقدها ورؤية قائمة الأشخاص المتصلين لديهم .
- إهمال الوجبات الغذائية والمواعيد والدروس والواجبات ومواعيد العمل .
- إنكار الوقت الكبير المنقضي على شبكة الإنترنت رغم زيادة استخدام ساعات الإنترنت .
- التوتر النفسي وزيادة الحركات العصبية والقلق والحركات اللاإرادية والإرادية بالإصابع .

ويتصف الشخص المدمن إلكترونياً بالعديد من الصفات منها :(على، 2010، ص 122-123)

1- شخص ذو طبيعة إنعزالية .

2- عديم الثقة حتى في نفسه .

3- حساس وعاطفي وإنفعالي .

4- شخص خجول .

5- يتمتع بالذكاء .

6- ينسحب من المواقف الاجتماعية .

ويعاني المدمن من الآم في الظهر والعينين وتلك الهالات السوداء حولها والسمنة والآم الرسغ وضعف المناعة وقلة ساعات النوم والتعب والإرهاق الذي يؤدي إلى التقاعس عن الذهاب إلى عمله أو دراسته، وإهمال واجباته المختلفة ومن ضمنها الأُسرية والأكاديمية (على،2010،ص 122-123) .

التوعية بالآثار السلبية للإدمان الإلكتروني:

يتحدث العلماء الآن عن كثير من المضار التي يسببها الإستخدام الخاطئ أو المفرط للكمبيوتر والهاتف حتى ظهر فرعاً متخصصاً في هذا الجانب قد تم تكريسه كفرع من فروع البحوث الصحية ومن هذه المخاطر: (على،2010، ص93-94).

المضار الجسمانية: ومنها الأضرار التي تصيب الأيدي من الإستخدام المفرط للفأرة، أضرار تصيب العين نتيجة للإشعاع الذي تبثه شاشات الكمبيوتر والهواتف، أضرار تصيب العمود الفقري والرجلين نتيجة نوع الجلسة والمدة الزمنية لها مقابل هذه الأجهزة وأضرار تصيب الأذنين لمستخدمي مكبرات الصوت وغيرها من الأضرار المرافقة مثل البدانة وغيرها من الأمراض التي تسببها.

المضار النفسية: يتحدث العلماء عن عالم وهمي بديل تقدمه شبكة الإنترنت وتطبيقات الكمبيوتر مما قد يسبب آثار نفسية هائلة خصوصاً على الفئات العمرية الصغيرة حيث يختلط الواقع بالوهم وحيث تختلق علاقات وإرتباطات غير موجودة في العالم الواقعي قد تؤدي إلى تقليل مقدرة الفرد على أن يخلق شخصية نفسية سوية قادرة على التفاعل مع المجتمع والواقع المعاش .

المضار الإجتماعية: شهد العالم خلال العقد الأخير من القرن الماضي ثورة عارمة في شتى مجالات الاتصال وخاصة بعد إنتشار الفضائيات والإنترنت والهواتف النقالة ولاشك أن من أهم وسائل الاتصال الأن على مستوى العالم تكمن في الإنترنت.

وكما أن هنالك منافع وفوائد للإنترنت ، فهناك مضار أيضاً كثيرة ومتعددة إجتماعياً منها :

- إدمان الجلوس فيه لساعات طويلة بما يعطل الكثير من أنشطة المستخدم الأخرى (العلمية والاجتماعية و العبادية والرياضية والانتاجية) .

- الابتعاد عن الواقع المعاش بما ينتج عن تفكك الروابط والعلاقات المباشرة ، والإستعاضة عنها بلقاءات الغرف الإلكترونية .
- الإستغراق في التعامل الآلي يهدّد بالخوف من إلغاء إنسانية الإنسان .
- تسخيره في ترويج العنف والمشاركة فيه، والجنس والتورط في مبادلته .
- طرحه لأفكار ضالّة ومضلّلة قد تشوّه وتشوش رؤية الشباب المسلم لإسلامه ، ما لم يمكن ذا خلفية ثقافية إسلامية متينة.

المضار الصحية : يتسبب الإدمان في إضطراب نوم صاحبه بسبب حاجته المستمرة إلى تزايد وقت إستخدامه للإنترنت والأجهزة الإلكترونية الذكية حيث يقضي أغلب المدمنين ساعات الليل كاملة عليها ، ولا ينامون إلا ساعة أو ساعتين حتى يأتي موعد عملهم أو دراستهم ، ويتسبب ذلك في إرهاق بالغ للمدمن مما يؤثر على أدائه في عمله أو دراسته ، كما يؤثر ذلك على مناعته مما يجعله أكثر قابلية للإصابة بالأمراض ، كما أن قضاء المدمن ساعات طويلة دون حركة تؤدي إلى الآم الظهر وإرهاق العينين ، ويجعله أكثر قابلية لمرض النفق الرسغي (على،2010، ص125) .

ومن وجهة نظر الباحثة أنه يمكن الحكم على الشخص بأنه مدمن إلكتروني عندما تظهر عليه بعض السلوكيات غير المألوفة مثل التعطش للجلوس أمام حاسبه أو جهازه الذكي وتعطشه للإنترنت وإهماله للحياة الاجتماعية ودخوله في عالم غير عالمه الواقعي وهو العالم الإلكتروني الذي يندمج معه ويعيش فيه حتى يشعر بأن حياته لا تستمر بدون تلك الأجهزة ودخوله في عالم الإنترنت الإفتراضي وبناء على الدراسات التي إطلعت عليها فإن مستخدمي الإنترنت يصنفون تحت قائمة المدمنين إذا أمضوا ثماني وثلاثين ساعة أو

أكثر امام الإنترنت في الأسبوع ، وأن الفئة التي لديها الحصة الأكبر كفئة مدمنة هي فئة الشباب ما بين 15_25 سنة حيث أثبتت الدراسات أنهم أكثر الفئات قابلية للإدمان.

وحتى تتم توعية الأُسر والافراد توعية صحيحة لتعطينا أفضل النتائج لتفادي المخاطر التي قد تنجم عن الإدمان وأنه يمكن بداية التوعية من داخل نطاق الأُسرة ويجب على أهل المدنين والشباب بصورة خاصة إحاطة الأُسرة للأبناء بالحب والحنان ،مساعدة الأسرة للأبناء على حل مشكلاتهم، تكوين علاقة صداقة بين الوالدين والأبناء ،إشراك الأبناء بالمهام الأسرية حتى يشعرو بالمسؤولية تجاه أُسرهم ،مساعدة الأسر للأبناء وتشجيعهم للإنضمام للنوادي أو النشاطات الاجتماعية المختلفة ،القيام بالسياحة على الأقل لمرة واحدة بالسنة حتى لو كانت لمناطق قريبة ، تجنب إهمال الأبناء مع الإنترنت لكي لا تسيطر عليهم تلك المواقع التي لها آثارها السلبية أكثر من الإيجابية ، توجيه الأبناء نحو الإستعمال الصحيح وغير المفرط للإنترنت والإجهزة الذكية نظراً لما تسببه من مشاكل مختلفة ، مراقبة إختيار الأبناء لأصدقائهم عن بعد حتى لا تأتي بنتائج عكسية خاصة لمن هم في سن المراهقة ،تحديد ساعات للدخول على الإنترنت وعلى المواقع الإجتماعية واللعب بالألعاب الإلكترونية ووضع أهمية للعمل والدراسة أولاً ثم بعد ذلك الاتصال بالإنترنت والدخول في مثل هذه المواقع أو الألعاب.

التوعية بالإخطار الكامنة وراء الإدمان الإلكتروني على الأبناء والشباب :

قد يصطدم الأشخاص الذين يتعاملون عبر الفضاء الإلكتروني برسائل عبر البريد الإلكتروني أو غرف الدردشة أو المواقع الاجتماعية بمضامين مزعجة ، مزلة ، مهينة أو عُدوانية ، و يتضح أن غرف الدردشات هي أماكن خطرة ، لأنه لا ي ُتاح لجميع المشاركين رؤية المحادثة ولهذا فمن السهل إبتزاز الأشخاص

وإزعاجهم فيها وتتضمن كل المخاطر الناتجة من مختلف أنواع الإدمان الإلكتروني والتي منها : (على،2010،ص130-135).

- **المس بالخصوصية** : تحاول بعض المواقع المزعجة على الإنترنت الحصول على معلومات شخصية من الذين يبحرون في الشبكة ، مثل الإسم ، الجيل ، الهاتف وغيرها ويتم إستغلال مثل هذه المعلومات في حالات كثيرة لأهداف تجارية ، وفي الحالات الأكثر خطورة ، من أجل الإغواء وإستغلال الأفراد .
- **إلحاق الضرر على خلفية جنسية** : خلال الإبحار في عالم الإنترنت والمواقع المختلفة المرتبطة به، يتعرف الأشخاص وخاصةً الأولاد على أصدقاء وأناس جُدد من خلال الشبكة ، وفي بعض الأحيان ينساقون لتحديد لقاءات معهم خارج المحيط الإفتراضي ومثل هذه اللقاءات قد تشكل خطراً على أمن وسلامة الأولاد ، فقد يستخدم المنحرفون جنسياً غرف الدردشة والمنتديات وبرامج الرسائل الفورية من أجل الحصول على ثقة الولد وتحديد لقاء معه وجهاً لوجه ، لغرض الإستغلال الجنسي .
- **إلحاق الضرر على خلفية قومية** : فقد تستغل المجموعات أو التنظيمات المتطرفة االشباب الذين يبحرون في هذه العوالم الإفتراضية كوسيلة لتحقيق أهداف قومية .
- **علاقات الحب عبر الإنترنت** : تنتشر العلاقات العاطفية في شبكة الإنترنت والمواقع الاجتماعية بين جميع الأجيال ، وفي بعض الأحيان تنمو العلاقات مع شخص لا يماثل جيله جيل الشخص الاخر وفي كثير من الأحيان ينتقل هذا النوع من العلاقات من العالم الإفتراضي إلى العالم الواقعي ، وقد تنتهي هذه العلاقات بنتائج غير مرغوبة .

- **التعرض لمضامين غير لائقة** : إن عالم الإنترنت الإفتراضي عالم مُخترق من ناحية المضامين المعروضة فيه ولهذا فإن الذين يبحرون فيه قد يتعرضون لمضامين جنسية أوغير أخلاقية أو إحتياليه أو عنصرية أو عنيفة .
- **المخدرات و الكحول و القمار** : يوجد في الإنترنت مواقع تشتمل على معلومات تشجع إستعمال المخدرات ، الكحول أو الإنشغال بالقمار ، وإحتوائه على مواقع غير خاضعة للرقابة وإنعدام قانونية المعلومات التي توفرها ، ونظراً لعدم مقدرتنا دائماً على معرفة الأشخاص الجالسين وراء لوحة المفاتيح فلا يمكننا أن نعرف إذا ما كانوا مخدرين ، سكارى ، مدمنين على الكحول أو من المعنيين بنشر المعلومات التحريضية .
- **المواقع التي تُحرض على العنصرية** : توجد مواقع مختلفة في الإنترنت تدعو إلى العنصرية واللاسامية ، وتسيء إلى أبناء الديانات والقوميات المختلفة على أسا س عنصري وهي في الغالب ليست قانونية وتفتقر المعلومات فيها إلى المصداقية. (على،2010، ص130-135).

وغيرها الكثير من المخاطر الكامنة وراء الإستخدام المفرط لشبكة الإنترنت والإبحار في المواقع والشبكات الإجتماعية والتي تصل إلى حد الإدمان عليها حتى لا يستطيع الفرد الإبتعاد عنها لمدة قد لا تتعدي نصف الدقيقة نظراً للحالة المرضية التي قد وصل إليها من إدمان عليها ، وحيث ترى الباحثة أنه ولتوعية المجتمع لحجم المخاطر التي قد تنتج عن هذه الظاهرة ألا وهي ظاهرة الإدمان الإلكتروني وخاصةً وسط المجتمع الشبابي ونخص بالذكر هنا مستخدمين الإنترنت بصورة مستمرة ، ينبغي على المجتمع ككُل أن يقف جنباً إلى جنب من أجل محاربتها من خلال التعاون ما بين منشأت التنشئة الإجتماعية و المنشأت التعليمية والثقافية حتى نُنشيء جيلاً معافى تماماً منها يعتمد على ذكاءه العقلي لا الإعتماد على الأجهزة الذكية

وتقنية الذكاء الإصطناعي التي من المتوقع أن تسيطر على عالمنا في الواقع القريب ونظراً لي أنا باحثة هذا البحث وانتمي إلى فئة الشباب المستخدمين للأجهزة الإلكترونية بصورة مستمرة ونتيجة لِمُلاحَظتِي لإنتشار هذه الظاهرة وسط المجتمع الشبابي فأنه يجب النظر لهذه المشكلة على أنها مشكلة مُعضلة يجب الإلتفات والإنتباه إليها ومحاولة إيجاد بعض الحلول لها .

ثانياً : دور الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني :

تعود أهمية الوسائط المتعددة في التوعية إلى ما تتمتع به من إثارة وتنويع بالمادة الحاملة للمعلومات ، وأيضاً هي تتفوق على وسائل الإعلام المرئية والمسموعة بتوفيرها المعلومات عند الحاجة وحين الطلب حيث يملك المستخدم قدراً أكبر من الحرية في اختيار المعلومات التي يريد الإطلاع عليها وتجاهل ما لا يهمه منها في حين تتقلص هذه الحرية فى حالة التلفزيون إلى إمكانية المشاهدة والتنقل بين المحطة وأخري بإستخدام الريموت كونترول أو إغلاق الجهاز والالتفات إلى عمل آخر ، وتستخدم الوسائط المتعددة فى برامج التوعية بمساعدة الكمبيوتر وتمثل هذه البرامج أداة رائعة للتعلم والمعرفة الذاتية ، بما توفره من وسائل إيضاح مسموعة ومرئية (أبو سعود 2002 ، ص 5) .

وتعد وسائل الاعلام سواء كانت التلقيدية كالصحف والتلفزيون أو الإذاعة أو الوسائل الحديثة كالصحافة الإلكترونية ومواقع الاخبار والمعرفة المختلفة على شبكة الإنترنت ، وكذلك مواقع التواصل الاجتماعي كالفيس بوك وتويتر والتي تعد الآن أحد وسائل نقل الاخبار والأكثر شهرة في العالم ، وكذلك هذه الوسائل لها تأثير كبير على تشكيل البناء الإدراكي والمعرفي للفرد أو المجتمع ويساهم هذا البناء في تشكيل رؤية الفرد والمجتمع تجاه قضايا مجتمعية والقدرة على تحليلها واستيعابها للاتخاذ السلوك المناسب حول هذه القضايا ، فوسائل الاعلام أيضاً قادرة على تغير سلوك وأنماط المجتمع (أبو إصبع ، 2012، 22) .

الملصقات :

يعتبر فن الملصق أحد فنون الإعلان واحد وسائل الإعلام المتعددة ، وللملصق أدواراً ووظائف ديدة تسهم بشكل كبير وفعال في معالجة المظاهر السلوكية المتلعقة بتصرفات وأفعال بعض أفراد المجتمع سواء كانت تلك السلوكيات يراد غرسها ودعمها باعتبارها سلوكيات إيجابية وحميدة يراد لها أن تتنامي وتتزايد ، وايضاً

هنالك سلوكيات وتصرفات وأفعال سلبية مشينة وذميمة خرجت من كونها حالات فردية في تكرارها إلى أن أصبحت ظاهرة عامة متفشية في المجتمع ، يراد لها أن تختفي أو تتناقض أو تضمحل وتعمل بعض المنظمات على مقاومتها ومكافحتها ومحاربتها مثل عادة التدخين ، والإدمان وتعاطي المسكرات والمخدرات وانتشار الأمراض والأوبئة والفوضي الإجتماعية والإسراف وخلافه من الأخلاقيات الذميمة وما يستقبح من قيم واتجاهات وعادات تعارضها الأسرة والمجتمع وما هو محرم شرعاً ، وكل تلك السلوكيات يستطيع الملصق (poster) أن يروجها ويؤكد عليها ويدعمها أو يكافحها أو يقاومها بفاعلية وذلك لما فى الملصق من كفاءة وفعالية ، لذلك فإنه قد يروج من خلاله قيماً وعادات واتجاهات وسلوكيات وتصرفات مثلما نجح المهتمين بمجال الصناعة والتجارة عندما استطاعوا أن يوظفوا قدرات وإمكانيات الملصق في تسويق وتوزيع مبيعاتهم سواء س لع أو خدمات وترتب على ذلك زيادة في الأرباح ، إذن فإن الملصق التربوي يختلف عن الملصق التجاري باعتباره أحد وسائل الإعلان التربوي الذي يعتبر نشاط تربوي منظم يستخدم أساليب ابتكارية للتواصل مع الوسط التربوي باستخدام وسائل الاتصال الجماهيرية ، أذن فإن الملصقات تلعب دوراً هاماً في عملية التنشئة الإجتماعية والتطبيع الإجتماعي وتحريك الجماعات وتشكيلها وضبطها وفق منهج علمي مدروس في ضوء أهداف وخطط وبرامج متفق عليها (عيساوي ، 2010، 2011).

الصحافة :

تلعب الصحافة دوراً توعوياً في المجتمع لأن لها دوراً مهماً في زيادة توعية الجمهور وجمع الآراء والمعلومات والمواقف تجاه قضية معينه والصحافة هي زيادة الوعي الإجتماعي واثره في الفرد والمجتمع ، وتقوم الصحافة بتقيف الناس وتجعل من الأفراد فى المجتمعات و الأشخاص أكثر وعياً وثقافة ، وهذا يخلق مجتمع مثقف ومستنير ، وتعتبر الصحافة أفضل وسيلة لنشر طرق الوعي في المجتمع الحديث لتطور وسائل النشر للصحافة (https://www.almrsal.com 6:55 pm. 2022/9/22/) .

وتستخدم الوسائط المتعددة في الصحافة الرقمية في تصميم صفحات الصحف على شاشات الكترونية ومعالجتها واستخدام المحرر الإلكتروني فى إعدادى المقالات والأخبار والمراسلة عن بعد ويتم أيضاً تخزين الصور والرسوم على هيئة رقمية وتصميم الخرائط والرسوم البيانية ، ويتم استخدام الحاسب الآلي فى الطباعة من خلال استخدام البرامج واختيار الإعدادات المناسبة لذلك (فلحي ، 2006 ، ص 72).

ويري (أ.د مجذوب بخيت) ، أصبح الإدمان الإلكتروني مشكلة تواجه كل الفئات خاصة فئة الشباب والإطفال وخاصة الذين فى سنة المراهقه ودائماً الإدمان يكون فى مواقع الترفيه ومواقع الصور ومواقع الإلعاب الإلكترونية ، لذلك للأبد من الوقوف على هذه المشكلة ومعالجتها وضرورة التوعية لها برسائل ممكن أن تكون من خلال الصحافة سواء كانت صحافة ورقية أو الإلكترونية ، وللصحافة دور كبير في التوعية المجتمعية من خلال نشر رسائل إرشادية في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني على الصحة النفسية والجسدية والتحصيل الإكاديمي للطلاب والعزلة الإجتماعية لمستخدمي الإنترنت بصورة مستمرة ، ومن هذه الرسائل التي ممكن أن تساعد في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني الرسائل الدينية التى تخاطب الوجدان التي تعجل الإنسان يراقب ذاته ويستشعر مراقبة الله عزوجل عند دخوله الإنترنت .

الإذاعة :

أن الإعلام في اي مجتمع يمثل دورة الأداة الرئيسية المساعدة على تحقيق تقدمه المتطور بإستمرار ونمائه المتزايد على الدوام ، وذلك عن طريق ما ينقله الى جماهير المجتمع من أفكار ومفاهيم وقيم ومبادئ تساعدهم على تحقيق تطورهم وتقدمهم ونمائهم المنشود إجتماعياً ومادياً وثقافياً ، والواجب الأول والأكبر في أداة هذه المسئولية المزدوجة لدور الإعلام على عاتق الإذاعة وذلك بسبب طبيعة دور الإذاعة لما لها من شمول الإنتشار وسرعة التوصيل والقدرة على الثاثير ، وهو ما يشترك معها فيه التلفزيون بتفاوت في مدي الدرجة ومدي التأثير ، ويكون توصيل الكلمة المسموعة والمرئية عبر الإذاعة والتلفزيون هو أنسب وأقدر الوسائل الإعلامية لأداء دور الإعلام (المولد ،1994، ص 11) .

ويري دكتور صالح موسي لم تستطع وسائل الإعلام الجديد ، كالإنترنت والوسائط المتعددة ، وحتى التلفاز الذي يملك خاصية الصوت والصورة ، أن يمحو الراديو من ساحة الإعلام كوسيلة إعلام جماهيري لا زالت تجذب الملايين من الناس للاستماع لها في أنحاء العالم ، وإن هذه المميزات التى تتوفر في الراديو جعلت كثيراً من القائمين على الإعلام والمهتمين بتنمية المجتمعات ، يعتبرون الراديو وسيلة إعلام مجتمعي تنموي، لها دور كبير في التوعية المجتمعية من خلال ما تقدمه الإذاعة من برامج وفقرات وتقارير تخاطب فيها أفراد المجتمع كفاءة .

التلفزيون :

يعد التلفزيون الوسيلة الإعلامية الأكثر رواجاً وشيوعاً ، والذي يحتل المكانة الأولي بين الناس جميعاً على مختلف مستوياتهم وأماكن وجودهم ، ففى حين يعتبره بعض الناس جهاز تسلية وترفيه يقضون حوله ساعات فراغهم ، ينظر إليه قسم اخر على أنه يملك إمكانيات سياسية وتعليمية وتثقيفية واقتصادية واسعة حيث يمكن أن يلعب دوراً فى حياة الأمم.

ومن المؤكد أن التلفزيون بما يعرضه هو أكثر وسائل الإعلام تأثيراً فى المجتمع ككل وعلى الأطفال بشكل خاص ، وذلك لطريقة عرضه للبرامج دون غيره من الوسائل فالألوان الجميلة ، والأصوات الإيقاعية الصاخبة والحركات السريعة ، كلها وسائل إثارة وتشويق غير محدودة و يتفق علماء الاجتماع وعلماء النفس الاجتماعي على أن التلفزيون يلعب دوراً مهماً وأسياسياً فى التنشئة الإجتماعية وتغيير السلوك الاجتماعي لأنه يرتبط بالحياة البيئية ، فيكسب المشاهد القيم والتقاليد والمعايير الاجتماعية (مرسي ، 1997، ص 156).

مواقع التواصل الإجتماعي :

إن لمواقع التواصل الإجتماعي أهمية كبيرة ، فقد أصبحت شهرتها واسعة ، وكثر التعامل معها بين الناس ، حيث يتواصلون عبر هذه المواقع للتعرف على بعضهم ، ومعرفة أخبار بعضهم البعض ، وإرسال رسائل ، وتلقي الأخبار والموضوعات وكل ما هو جديد في الساحة .

فقلد شهدت مواقع التواصل الإجتماعي على الإنترنت انتشاراًواسعاً خلال السنوات الأخيرة وتعددت وتنوعت محاولة تقديم العديد من الخدمات وتحقيق مختلف الإشباعات ويأتي فى مقدمتها موقع (فيسبوك ، تويتر ، يوتيوب) وغيرها .

الأفلام الوثائقية :

الأفلام الوثائقية يقصد بها شكل مميز من الأنتاج السينمائي يعتمد كلياً على المواقع سواء في مادته أو تنفيذه ولا يهدف الى الربح المادي والتسلية بل يهتم بالدرجة الأولى بتحقيق أهداف خاصة ترتبط بالنواحي الإعلامية أو التعليمية أو الثقافية أو الحفاظ على التراث والتاريخ والعادات والتقاليد ومخاطباً العقل بشكل أو باخر ،

ويتسم بالمباشرة الواضحة وغالباً ما يتسم بقصر زمن العرض حيث أنه يتطلب درجة عالية من التركيز ويتوجه لفئة محددة من الجمهور (طلب ،2009، 102).

وهو نوع من الأفلام غير الروائية ، لا يعتمد على القصة أوالخيال بل يتخذ مادته من واقع الحياة ، سواء كان ذلك بنقل الاحداث المباشرة كما وجدت في الواقع ، هذا النوع من الإفلام يعتمد على فكرة رئيسية وتكون له قيمة إجتماعية وثقافية ذات مضمون درامي .

وتري الباحثة أن الأفلام الوثائقية لها دور كبير في التوعية المجتمعية بسبب طبيعة المواد والقوالب التي تستخدمها والمؤثرات السمعية والبصرية التي تعتمد عليها الأعمال التسجيلية وكثافة وأنماط عرض الأفلام التسجيلية وكلها عوامل جذب للأفلام الوثائقية .

ثالثاً: الحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني:

كان إهتمام الاطباء بوضع طرق و أساليب وإستراتيجيات لعلاج هذه الظاهرة التي إنتشرت في جميع المجتمعات في العالم بسبب توافر الحواسيب في كل بيت وإنخفض كثيراً سعر الإشتراك في الإنترنت، و يتضح أن إدمان الإنترنت ليس أقل خطورة من باقي أنواع الإدمان الأخرى ، بل أحياناً يصبح أكثر خطورة عندما يتعايش الشخص معه دون الاعتراف بأنه مشكلة تحتاج إلى حل أو مرض يستوجب العلاج، والأخطر من ذلك أنه يصبح نمط سلوكي يميز أبناء عصرنا وينغرس في جيناتنا ويمر للأجيال القادمة، وعندئذ سيصبح جزأ من الطبيعة البشرية.

وترى الباحثة أن الإدمان على الإلكترونيات أضحى من الأمراض وليس فقط سلوكا خاطئاً، وهناك العديد من الأسباب التي يمكن أن تفسر مثل هذا السلوك ، فعلى سبيل المثال يشكل الإنترنت الأن جزءاً مهما من حياتنا بحيث أن الإنسان يعطيه جزءاً مهماً من حياته ووقته وعمره ، بحيث نجد أن بعض الأشخاص يقضي جل وقته في الإنترنت والإلكترونيات بينما يقضي أقل وقت مع الأسرة وبقية الأنشطة الاجتماعية

واليومية ولذلك قد يكون من الصعب عليه ترك الإنترنت لكن يمكن أن يتحرر من الإدمان مثلاً التدرج في إستخدام الإنترنت بتقليل عدد ساعات الإستخدام في اليوم وكذلك لا تجعل الشاشة تتحكم بك بل تحكم أنت بها حيث أن الشخص اذا أراد الاتصال بالإنترنت يجب أن يحدد الهدف المقصود مثلاً الدخول إلى صفحة معينة للحصول على معلومات ، لأن التجوال من صفحة لأخرى من دون هدف تجعل الشخص ينجذب ويندمج مع الشاشة ويهدر الوقت دون أن يشعر به، أو الصوم الإلكتروني تعتبر ظاهرة جديدة على مواقع التواصل الإجتماعي بحيث أن يمتنع الشخص عن الإلكترونيات لفترة من الزمن للتقليل من الإدمان عليها، إن الأمر يحتاج إلى تأمل تاريخ التطور الإنساني ودراسة تأثير الظواهر على مر العصور لكي نستطيع التنبأ بمآلات هذه الظاهرة ، ظاهرة الإدمان الإلكتروني، وسوف تناقش هذه الدراسة الطرق المتعددة لتوعية ولعلاج إدمان هذه الظاهرة المرضية التي أصبحت منتشرة بصورة مخيفة وسط فئات المجتمع المختلفة.

سبل الوقاية والخروج من الإدمان على الإنترنت:

هناك بعض من المهارات المعرفية السلوكية التي تمكن الفرد من كسر قيود السلوك الإدمانى والتحرر منه من خلال : **(سليمة،2015 ،ص222 -223)**

- على الفرد أن يحرر نفسه من النمطية في حياته وعليه أن يخلق لنفسه بعض الأنشطة والهوايات لخلق تناغم في أسلوب حياته.
- متابعة إستخدام الأبناء للإنترنت من حيث الفترة والمدة والمضمون مع ضبط الوقت وإستخدام بعض برامج الحماية لمنع دخولهم إلى المواقع التي تشكل تربة خصبة للإدمان.
- إرشادهم إلى المواقع الناجحة والهادفة والتربوية.

- ضرورة إلزام مقاهي الإنترنت بالإلتزام في عرض خدماتهم وفقاً للدين والخلق بإدراج برامج تمنع المراهقين من الدخول في المواقع الحساسة، وصنع جدول زمني لإستخدام الإنترنت لا يزيد عن 3 ساعات للمستخدم في اليوم.
- تعويد المدمن على أسلوب كبح جماح نفسه.
- الرقابة الأسرية التي تحدد ساعات الإستخدام.
- على الفرد أن يدرب نفسه على أسلوب حياة صحي ، فله مواعيد للنوم والاستيقاظ ، مواعيد لتناول الوجبات دون إسقاط بعض الوجبات.
- تعلم المزيد والمزيد من المهارات المختلفة: لغة أجنبية ، رسم ، تعلم حرفة من الحرف ، أو أن يقوم بتعليم الآخرين مهارة يمتلكها ، الاشتراك في الأعمال الخيرية أو التطوعية ، أو الأنشطة الاجتماعية من خلال منظمات وجمعيات المجتمع الأهلي.
- أن يقوم الفرد بممارسة بعض التمرينات والتدريبات الرياضية ، في الهواء الطلق ويفضل في وسط مجموعة من الآخرين أو مع الأصدقاء أو احد أفراد الأسرة.
- أن يخطط الفرد لممارسة مجموعة من الأنشطة المشتركة مع الأصدقاء أو أفراد الأسرة ، مثل التخطيط لرحلة ، أو زيارة الأقرباء المحببين إلى قلبه أو بعض الأصدقاء.
- أن يخطط الفرد لخلق نسيج اجتماعي من العلاقات مع الآخرين ويدعم العلاقة مع الآخر بشكل يثرى الفرد ويخرجه من عزلته.
- أن يقاوم فكرة الجلوس أمام شاشة الكمبيوتر بكل عزم وقوة لخلق إرادة قوية واعية من خلال الإلهاء السلوكي والذهني فعندما يشعر الفرد بحاجة ملحة للجلوس أمام شاشة الكمبيوتر يقوم ببعض من

الأعمال والأنشطة اليدوية المختلفة مثل تنظيف المنزل ، إجراء محادثة تليفونية مع شخص مقرب ، إعداد أعمال مؤجلة للغد ، الوضوء والصلاة وقراءة القرآن الكريم والدعاء ، إعداد وجبة غذائية متكاملة لنفسك ولأفراد أسرتك.

- أن يقوم الفرد بعملية غزو تعليمي معرفي ، أي يقرأ عن إدمان الانترنت ومدى خطورته ، بغرض تغيير معتقداته الخاطئة وتصحيحها.
- أن يتعلم الفرد أن يدرب نفسه على مهارات الاسترخاء البدني والذهني ، وممارسة رياضة التأمل لراحة الجهاز العصبي وتجديد الطاقة البدنية والذهنية.
- يفضل في النهاية أن يستعين مريض الإدمان على الانترنت طلب المساعدة من الاختصاصي النفسي المدرب على علاج الإدمان لمساعدة المريض على الخروج من براثن الإدمان والعودة للتعافي منة من خلال البرامج العلاجية المتنوعة وبرامج العلاج الجمعي ومنع الانتكاسة والتأهيل للعودة مرة أخرى معافى من السلوك السلبي .

وتري الباحثة إن الإدمان الإلكتروني لا يختلف عن الإدمان على المخدرات، لذا يتطلب منا الإقلاع لمصلحة الشخص، ويُطلب منه تقليل وتنظيم ساعات استخدامه ، بحيث إذا كان يدخل على الإنترنت لمدة طويلة ، يجب ليه التقليل منه تدريجياً، وتنظيم الساعات محددة من اليوم، وممارسة بعض الأنشطة الأخرى، وأن يفكر في الأنشطة التي كان يقوم بها قبل إدمانه على الإنترنت ، ويجب عليه معرفة الآثار الطبية والنفسية والسلوكية للاستخدام المفرط للإنترنت والأجهزة الإلكترونية ، إذ يؤدي ذلك للإدمان الإلكتروني، ومشكلات سلوكية عدة في فئة الأطفال الذين يعانون مشكلات نفسية وسلوكية، نتيجة قضاء ساعات طويلة على الأجهزة الإلكترونية واللوحية، والإنترنت والكمبيوترات .

دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني :

- **مفهوم التنشئة الاجتماعية :**

أن التنشئة الاجتماعية هي عملية اكتساب الفرد لثقافة مجتمعه ولغته والمعاني والرموز والقيم التي تحكم سلوكه وتوقعات وسلوك الغير والتنبؤ باستجابات الآخرين وإيجابية التفاعل معهم .

لقد عرف سعيد جلال التنشئة الاجتماعية بأنها " تشكيل الفرد عن طريق ثقافته حتي يتمكن من الحياة في هذه الثقافة ".

كما عرفها المرسي محمد بأنه " عملية التفاعل الاجتماعي التي يكتسب فيها الفرد شخصيته الاجتماعية التي تعكس ثقافة مجتمعه " .

ويعرف بارسونز التنشئة الاجتماعية "بأنها عملية تعليم تعتمد على التلقين والمحاكاة والتوحد مع الأنماط العقلية والعاطفية والأخلاقية عند الطفل والراشد وهي عملية دمج عناصر الثقافة في نسق الشخصية وهي عملية مستمرة "

وهي ايضاً عمليات التشكيل والتغيير والاكتساب التي يتعرض لها الطفل خلال تفاعله مع الأفراد والجماعات والمؤسسات التي في المجتمع الذي ينتمي إليه ، فيتحول من كائن بيولوجي على كائن اجتماعي قادر على التكيف والإنتاج ، وهي عملية تربوية يقوم بها المجتمع من أجل تكوين شخصية قادرة على التفاعل الاجتماعي ضمن الإطار الثقافي وقادرة على تحقيق الاستقلال الفكري في إطار العلاقات الاجتماعية ، وهي عملية بطيئة يكتسب من خلالها الفرد شخصيته الاجتماعية نتيجة ضغوط المجتمع عليه وقيوده ، وما يفرضه عليه من مكافأة أو عقاب ، ومن الأمور التي يمكن ملاحظتها في عملية التنشئة الاجتماعية أنه مع نمو

الأفراد يزدادون اختلافاً وتبايناً في سلوكهم وأن أطفال الثقافة الواحدة يتشابهون فيما بينهما في بعض الأنماط السلوكية ويختلفون عن أبناء الثقافات الأخرى ويرجع ذلك إلى عملية التنشئة الاجتماعية التي يمرون ويتعرضون لها . (عدنان وبسام ،ص11-12، 2005) ، ويختلف المحتوى الأساسي لعملية التنشئة الاجتماعية بشكل جوهري في المراحل المختلفة لدورة حياة الانسان وباختلاف المؤسسات الاجتماعية الرئيسية ، فيتعلم الناس أشياء مختلفة في أوقات وأماكن مختلفة في حياتهم ، وعلى أي حال فإن الحاجات للتنشئة الاجتماعية ، وتأثيرات التعلم وبالخصائص البيولوجية تقرر طبيعة عملية التنشئة الاجتماعية ، ونظراً لأهمية مؤسسات التنشئة الاجتماعية ، ودورها التكاملي في بناء شخصية الفرد وكيانه الاجتماعي ، فسوف نتعرض فيما يلي لأبرز مؤسسات التنشئة الاجتماعية :

- **أولاً : الأسرة Family:**

تعتبر الأسرة المؤسسة الاجتماعية الأولى المسؤولة عن التنشئة الاجتماعية والضبط الاجتماعي الاجتماعي ، فالإسرة اتحاد تلقائي يتم نتيجة الاستعدادات والقدرات الكامنة في الطبيعة البشرية التي تتزع الى الاجتماع ، وهي ضرورة حتمية لبقاء الجنس البشري واستمرار الوجود الاجتماعي ، وتلعب الأسرة دوراً أساسياً في سلوك الأفراد بطريقة سوية أو غير سوية ، من خلال النماذج السلوكية التي تقدمها لصغارها ، فإنماط السلوك والتفاعلات التي تدور داخل الأسرة هي النماذج التي تؤثر سلباً أو ايجاباً في تربية الناشئين ومع تعدد مؤسسات التنشئة الاجتماعية ، إلا أن الأسرة كانت ولا زالت أوقى مؤسسة اجتماعية تؤثر في كل مكتسبات الانسان المادية والمعنوية ، فالأسرة هي المؤسسة الأولى في حياة الإنسان ، وهي المؤسسة المستمرة معه استمرار حياته ، بطريقة مباشرة أو غير مباشرة ، إلى أن يشكل أسرة جديدة خاصة به ، (عدنان وبسام ،ص229-230، 2005) .

ويري دكتور عبد المولي موسي أستاذ الاعلام بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا والجامعات السودانية الآخري أن الأسرة لها دور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني من خلال مراعاة أبناءها وخاصة الأطفال والمراهقين عند استخدامهم الأجهزة الإلكترونية والهواتف الذكية ، كذلك يجب ملء أوقات فراغهم بالاطلاع على الكتب والمجلات العلمية الهادفة والزيارات الاجتماعية والجلسات الأسرية على الوجبات المختلفة ، وفي هذه الجلسات ينبغي مناقشة أفراد الأسرة مع بعضهم البعض عن خطورة استخدام هذه الأجهزة والإفراط في استخدامها والتوعية بمخاطرها على الشخص نفسه وعلي صحته ودراسته .

وتري الباحثة أن للأسرة الدور الكبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني ولها التأثير الكبير في توعية الإبناء بالأستخدام الأمثل للإكترونيات والألعاب الإلكترونية وتحديد السلبيات منها وخطورتها علي الصحة النفسية والبدنية والعلاقات الاجتماعية والتحصيل الاكاديمي وغيرها ، ومن أبرز المخاطر التي تتربص بنا وبأطفال والشباب ، وتفرض حداً فاعلاً من الحماية تلك التأثيرات السلبية عند تعاملهم مع عالم الإنترنت ، في ظل غياب الوعي المجتمعي لتأثيراته وتداعياته على سيكولوجية وشخصية الطفل ، وتراجع تأثير الأسرة بشكل عام وانحسار دورها في عملية التنشئة الاجتماعية أمام العوامل الأكثر تأثيراً وأخطرها الإنترنت ، لذلك تعتبر حماية الأبناء مسؤولية أسرية ومجتمعية ، لم تعد قاصرة على مجرد توفير المأكل والملبس والمسكن ، أو تقديم خدمات صحية ومادية له ، أو مجرد منع الضرر والإيذاء الجسدي ، بل هي عملية وقائية ، وتحصين نفسي ومعنوي وأخلاقي وإنساني في المقام الأول ، بعد أن أصبحت مشكلة عالمية تؤرق المجتمع الإنساني بأسره وأصبحت من أخطر القضايا الشائكة التي تحتاج الى استراتيجية وثقافة مجتمعية لإنجاحها وتقليل مخاطرها ، والمشكلة الأكبر تتمثل في أن الآباء والأمهات أنفسهم لا يزالون غير مدركين تماماً المخاطر التي يتعرض لها أطفالهم من عالم الإنترنت واستخدام هذه الإلكترونيات بصورة مستمرة ، لذلك تعتبر الأسرة النواة

الأساسية في بناء المجتمع واستقراره من خلال تأثيرها تنشئة الأبناء وتوجيههم وتوعيتهم حيث أنها مصدر الأخلاق والدعامة الأولي لضبط السلوك والإطار الذي يتلقى فيه الفرد أول دورس الحياة الاجتماعية ، ولكي يتم ذلك فلابد لها أن تأخذ دورها الإيجابي في هذه المواجهة الجادة وذلك من خلال تركيز كل الجهود على تفعيل دورها في التوعية وتوجيه أبنائها وتذكريهم بمخاطر الإدمان الإلكتروني التي يجب عدم التعرض لها ، وخاصة بعد دخول الإنترنت إلى أغلب البيوت .

- **ثانياً : وسائل الإعلام Media :**

من الملاحظ في حياتنا المعاصرة أن دور وسائل الإعلام قد تعاظم بشكل هائل ، وفي ضوء ذلك يذهب البعض إلى أن التغير الثقافي ما هو إلا ثمرة من ثمرات وسائل الإعلام ، إن دل ذلك على شيء فإنما يدل على خطورة الدور الذي تلعبه هذه الوسائل ، إذ أن معظم صور الابتداع والاختراع ، والاكتشاف تكون الهاماً من وعي الخبرة ، والاتصال بالآخرين ، ومعايشة وسائل الإعلام ، والاطلاع على بحوث ودراسات مماثلة يتخذها المجددون عموماً منطلقاً يتوصلون من خلاله الى ابتكاراتهم .

إن كافة وسائل الاعلام المسموعة والمرئية والمطبوعة تلعب دوراً بارزاً في تكوين شخصية الفرد وتطبيعه الاجتماعي على أنماط سلوكية معينة ، وتؤثر وسائل الاعلام في عملية التنشئة الاجتماعية في النواحي التالية:

- نشر معلومات متنوعة في كافة المجالات وتناسب كافة الأعمار .
- تيسير التأثر بالسلوك الاجتماعي في الثقافات الأخرى بما تقدمه من أفلام ووسائل اخبارية .
- اشباع الحاجة إلى المعلومات والاخبار .
- التسلية والترفيه .

وقد حظي التلفزيون من بين وسائل الإعلام المختلفة باهتمام خاص ، ويري جورج كومستك "Comstock" ان التلفزيون يلعب دوراً رئيساً في التنشئة الاجتماعية ، يتنافس في ذلك مع الأسرة والمدرسين وكافة المؤسسات التربوية الأخرى ، ويؤثر على قيم ومعتقدات وتوقعات المشاهدين .

وبالرغم من الأهمية القصوى للتلفزيون في عملية التنشئة الاجتماعية ، إلا أن الجدل ما زال محتدماً بين أنصار هذا الجهاز ومعارضيه ، ويحاول كل منهم أن يورد الحجج المؤيدة لوجهة نظره ، وعلى أي حال فإن الاهتمام بهذا الجهاز ، ووعى القائمين على تخطيط برامجه واختيار المناسب منها ، سيجعل من هذا الجهاز دون شك النافذة التي تطل من خلالها على العالم بمختلف توجهاته وثقافاته ويكون أداة فاعلة في عمليات التطبيع الاجتماعي (عدنان وبسام ،ص249-250، 2005) .

ويري دكتور عبد المولي موسي أستاذ الاعلام بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا والجامعات السودانية الآخري أن الاعلام هو صمام الأمان سواء كان الاعلام الجديد من وسائل التواصل الاجتماعي والمواقع الإلكترونية أو وسائل الاعلام الصوتية أو المرئية ، كل هذه المؤسسات يجب أن تعمل على التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني على المستخدمين من خلال عمل برامج توعوية تبث علي مدار الإيام .

وتري الباحثة أن الانترنت أحدث طفرة كبيرة في الحياة الاجتماعية ، الأمر الذي فتح الباب لحدوث مشكلات اجتماعية وانحرافات أخلاقية خطيرة ، وذلك بسبب أضرارها على الفرد والمجتمع ،ونتيجة لما تمارسه من دور كبير في التأثير على اتجاهات الناس وقيمهم وأخلاقهم وسلوكياتهم ومختلف أنماط عيشهم ، بغرض محوها أو استبدالها بنموذج القيم والسلوكيات الغربية ، مما استدعي مني مواجهة هذا الأمر مواجهة جادة في البحث للحفاظ على الأبناء من مخاطر تأثير الإدمان الإلكتروني والمواد التي تعرض على هذه الإلكترونيات ، والإعلام يتعبر بمثابة أول عام افتراضي يحتك به الأطفال وقد أثبت الدراسات العلمية أن

التلفزيون والإنترنت خطر جداً على الأطفال في مراحل النمو الأولي ، حيث يجعل الطفل يفكر بالصورة فقط ولا يفكر بالكلمة والصورة معاً ، كما أننا لا نستطيع التحكم بشكل تام في المحتوي المقدم وكثيراً ما يؤدي الى الإدمان على التلفزيون .

- **ثالثاً : جماعة الأقران Peers Group:**

يشير اصطلاح الرفاق الى هؤلاء الذين يشبهون الطفل في المستوي الاجتماعي والاقتصادي والتعليمي ، وفي صفات أخرى كالسن ، وظهر حديثاً اتجاه مؤداه أنه يمكن تصنيف الأطفال في جماعة رفاق معينة على أساس من تفاعلهم على نفس المستوى السلوكي من التعقيد ، أكثر من التصنيف على أساس عامل السن ، وذلك لأن السلوك يتوقف على مستوى نضج الطفل أكثر مما يتوقف على عمره الزمني ، ولذلك نجد أن طفلاً متقدماً في السن يلعب مثلاً مع أطفال أصغر منه سناً .

ويتحرر الطفل جزئياً في مرحلة ما قبل المدرسة من التمركز حول الذات ويبدأ ينخرط في اللعب مع جماعة الأقران سواء في الجوار القريب من البيت أو في روضة الأطفال ، واصبح الطفل قادراً على تمثيل بعض القواعد التي تنظم من خلالها الألعاب ، وان يكون عضواً في جماعة وأن يتواصل بعض الشيء مع الآخرين.

ويزداد تأثير الرفاق في سنة ما قبل المدرسة ، حيث يطرأ على سلوك اللعب عند الطفل تغير هائل ، يتمثل في الانتقال من اللعب الانعزالي الى اللعب الاجتماعي ، ويلاحظ أن هناك تفضيلاً للعب مع الرفاق عن اللعب مع الكبار (عدنان وبسام ،ص 253، 2005) .

ويري أ.د. مجذوب بخيت الأستاذ المشارك بكلية علوم الاتصال أن جماعة الأقران لها دور كبير فى عملية التنشئه الاجتماعية ويتأثر الأشخاص وخاصة الأطفال بجماعة الرفاق ويتعلم منهم بعض الصفات والسلوك ، لذلك يجب على الوالدين مراقبة الإبناء ومعرفة رفاقهم وسلوكهم وتصرفاتهم .

وتري الباحثة أن جماعة الأقران مرحلة متقدمة من حياة النشء ومستمرة معه ينطلق ليستكشف العالم الخارجي من حوله ، ويزداد اهتمامه تباعاً بالحياة الاجتماعية خارج مجال الأسرة ، حيث يلتقي بجماعات اللعب التي تعتبر أولي الجماعات التي يرتبط بها الشاب في حياته المبكرة مشاركاً زملاءه في الخبرة العامة والخضوع للقيود التي يفرضها نشاط هذه الجماعة على الفرد ، وتطلق على هذه الجماعة مفردات متعددة منها "جماعة الأقران ، وجماعة الرفاق ، وجماعة الأقارب ، وجماعة الأصدقاء ، والشلة " ، وغيرأن هذه المسميات المتعددة تكاد تشير إلى شيء واحد هو تلك الجماعة التي يلجأ إليها الفرد خارج إطار أسرته. وجماعة الأقران تلعب دوراً هاماً في تربية النشء وفى إكسابه الكثير من الأنماط السلوكية ، المعارف والاتجاهات والمهارات والقيم والعادات والتقاليد ، وعادة يكون تأثير هذه الجماعة غير مقصود أو غير مباشر، وأن جماعة الأقران وسيط اجتماعي هام ومؤثر في تحقيق النمو الاجتماعى للفرد ، واكتمال نضج شخصيته و إعداده للحياة في مجتمعه ، وصلاح هذا الوسيط ينعكس في تكوين الفرد وسلوكه بالهداية ، والاستقامة ، وفساده يقوده للغواية ، والضلال والانحراف ، ومن ثم حرص الإسلام وأكد على أهمية جماعة الأقران ، والحث على ضرورة انتقاء الفرد لأصدقائه وجلسائه واختيارهم بعناية .

- **رابعاً: المؤسسات الدينية Religious Institutions :**

تقوم دور العبادة بدور مهم ووظيفة حيوية في عملية التنشئة الاجتماعية ، لما تتميز به من خصائص فريدة ، أهمها احاطتها بهالة من التقديس ، وثبات وإيجابية المعايير السلوكية التي تعلمها للإفراد والاجماع على تدعميها .

وتعلب المؤسسات الدينية دوراً هاماً في التنشئة الاجتماعية للفرد من حيث :-

- تعليم الفرد والجماعة التعاليم الدينية والمعايير السماوية التي تحكم السلوك بما يضمن سعادة افراد المجتمع والبشرية جمعاء .
- امداد الفرد باطار سلوكي ، نابع من تعاليم دينه .
- الدعوة على ترجمة التعاليم السماوية الى ممارسة عملية ، وتنمية الضمير عند الفرد والجماعة .
- توحيد السلوك الاجتماعي ، والتقريب بين مختلف الطبقات الاجتماعية .
- وتتبع دور العبادة الأساليب النفسية والاجتماعية في غرس قيمها الدينية التي لها أثر كبير في التنشئة الاجتماعية مثل :-

أ- الترغيب والترهيب والدعوة الى السلوك السوي ، طمعاً في الثواب ورضا النفس ، والابتعاد عن السلوك المنحرف تجنباً للعقاب وعدم الرضا عن النفس .

ب-التكرار والاقناع والدعوة الى المشاركة الجماعية .

ت-الارشاد العملي ، وعرض النماذج السلوكية المثالية .

ومن هنا نلاحظ أهمية المؤسسات الدينية كوسيلة من وسائل التربية والتنشئة الاجتماعية ، باعتبارها مؤسسات تربوية اجتماعية لها دورها الديني والدنيوي الهام (عدنان وبسام ،ص256-257، 2005) .

وتري دكتور إيمان يحيي هارون محمد أخصائي علم النفس ، الأستاذ المساعد بجامعة إفريقيا العالمية كلية علم النفس أن للمؤسسات الدينية دور كبير وعظيم جداً في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني من خلال الندوات العلمية والخطب الدينية التي تقام بصورة دورية على المساجد ، كذلك نشر ثقافة الأنشطة الاجتماعية داخل الأحياء ومساعدة الاخرين ونشر ثقافة التطوع ، كذلك أيضاً عمل الورش والدورات العلمية التي تجذب الشباب وتجعلهم يقضون أوقات فراغهم فيها .

وتري الباحثة أن المؤسسات الدينية تقوم بإدوار كبيرة ومهمة بطبيعة أن الإسلام اهتم بوقاية أفراده بوجه عام من كل ما يضرهم ويوقعهم في المهالك ، فجميع التشريعات التي وردت في الإسلام هي في مضمونها وفي تأكيد الالتزام بها وقاية من الهلكة ، فأمر الوقاية وتدابيرها في الإسلام أمر أصيل ، فدين الإسلام هو دين الوقاية في كل أمور الحياة على اختلاف أنواعها وأشكالها ، وتقوم المؤسسات بدور مهم في التربية والدعوة وإرشاد الناس وتوجيههم ، وتقوية الوازع الديني ، أن التعليم في المساجد أشمل ، وأن علماء المسجد وطلابه أقرب إلى عامة الشعب من طلاب المدارس والجامعات ، حيث تجد عامة الناس يقبلون إلى المساجد وتعمل هذه المساجد على ربط الخطب والمحاضرات الدينية بالحياة وبالواقع الذي يعيشه الناس وتوعية المجتمع بالمشاكل المجتمعية وتقديم الحلول لمشكلاته ، ومن هنا تلاحظ الباحثة أن جميع مؤسسات التنشئة الاجتماعية لها أدوار تكاملية ما تنقصه الأسرة يكمله المجتمع وما ينقص في المجتمع يكمله العلماء وما ينقص في المجتمع يكمله العلماء وما ينقص من دور الأساتذة تكمله المدارس والجامعات ، وكل ما ينقص من هؤلاء يكمله الاعلام ، وأن كل مؤسسة من هذه المؤسسات لها دورها الكبير في التوعية بمخاطر التوعية بالإدمان الإلكتروني .

ثالثاً : معالجة الإدمان الإلكتروني:

أن نشر الوعي إزاء استخدام شبكة الإنترنت والتكنولوجيا الرقمية مسؤولية مشتركة ، تقع على عاتق الجميع كالآباء والمعلمين والقائمين في مجال الصحة النفسية والاجتماعية ووسائل الإعلام وايضاً أصحاب مقاهي الإنترنت ، حيث ينصح الأطباء المستخدمين للإنترنت بتنظيم ساعات العمل أو الترفيه في الإنترنت ، كأن تكون ساعتان فقط يومياً حتى لا ننسحب من حياتنا الطبيعية والاجتماعية ونقع فريسة لهذا الإدمان عن طريق :

1- متابعة استخدام الأبناء للأنترنت من حيث الفترة والمدة والمضمون مع ضبط الوقت واستخدام بعض برامج الحماية لمنع دخولهم إلى المواقع التي تشكل تربة خصبة للإدمان .

2- إرشادهم إلى المواقع الناجحة والهادفة والتربوية .

3- ضرورة إلزام مقاهي الإنترنت بالالتزام في عرض خدماتهم وفقاً للدين والخلق بإدراج برامج تمنع المراهقين من الدخول فى المواقع الحساسة ، وصنع جدول زمني لاستخدام الإنترنت لا يزيد عن 3 ساعات للمستخدم في اليوم "ضبط أوقاتها " .

أما عن علاج الإدمان على الإنترنت ، لقد بدأت بالظهور عيادات نفسية لعلاج إدمان الإنترنت حيث أنشئت أول عيادة نفسية عام 1996 في مستشفى ماكلين بجامعة هارفرد ، وبدأت تلك العيادة تقدم خدماتها الإرشادية والعلاجية .

إن مجمل الاستراتيجيات العلاجية يجب أن تنطلق من الإرشادات والنصائح التي تخفف من وطأة هذه المشكلة وتساعد المدمنين على الوصول إلى شاطي الأمان أهمها :

1- أسلوب الضبط الذاتي :

أ- تعويد المدمن على أسلوب كبح جماح نفسه .

ب–ممارسة الرياضة أو التوصل مع الأهل والأصدقاء بدل تصفح الإنترنت .

ت–تحديد وقت الدخول الى الشبكة وبساعة واحدة كضابط خارجي .

ث–الرقابة الأسرية التي تحدد ساعات استخدام الإنترنت ومجالاتها .

2– العلاج التبصري :

يرتكز على اعتراف الشخص بأنه مدمن ، وهذه خطوة مهمة في العلاج وبالتالي عليه أن يتحمل جزءاً من مسؤوليته في العلاج .

3– العلاج الأسري :

غرس في نفوس الأبناء أهمية الإنترنت في الاستكشاف والبحث العلمي الذي يفيد الذات والمجتمع ، والتعرف على مشاكل الأبناء ، وزيادة مساحة الحوار في إطار الاحترام المتبادل حتى لا يسعى هذا المراهق نحو البحث عن آذان صاغية عبر الإنترنت والتي يجهل محتواها وأهدافها .

4– علاج متلازمة النفق الرسغي :

عادة تعالج بإعطاء المريض فيتامين B ، نصح المريض بإضافة المكملات الغذائية ، تجنب تناول الأغذية الغنية بالحديد ، عدم الإفراط في تناول الأطعمة التي تحتوي على فيتامين E ، (إتباع حمية لعلاج تناذر النفق الرسغي) (المصري ، 2006 ، ص 174) .

بعض المقترحات لعلاج الإدمان الإلكتروني: (على، 2010، ص124–125) .

على الرغم من أن إدمان الإنترنت لم تعتمد له أية معايير رسمية من (DSM–IV) ، أو التصنيف العالمي للأمراض (ICD) ، فإن العديد من العاملين في مجال الصحة النفسية يؤكدون على ضرورة النظر إليه على

أنه اضطراب حقيقي ، ومع ذلك فإن الاستخدام القهري للإنترنت يعد مشكلة خطيرة لكثير من الناس ، لذا فإن هناك بعض التقنيات أو المقترحات للتخفيف من حدة هذا الاضطراب ويمكن إبرازاها فيما يلي :

1- أنموذج "جرول ، Grohol.2003" لعلاج إدمان الإنترنت :

يقدم "جرول" أنموذجاً يرى أن تفسير سبب استخدام الإنترنت بإفراط هو فكرة مقنعة جداً وقام باقتراح أنموذج يوضح خطوات علاج الإنترنت ينبغي على الشخص المدمن أن يسلكها وذلك وفقاً لثلاث مراحل هي :

أ- مرحلة الاستحواذ أو الافتنان The Stage of Enchantment or Obsesion :

وفي هذه المرحلة يحدث عندما يكون الشخص وافد جديد ومجرب جديد للإنترنت أو مستخدم لنشاط جديد .

ب-مرحلة التحرر من الوهم Disillusionment Stage : وفي هذه المرحلة يقل اهتمام الشخص بالنشاط على الإنترنت ويتحقق هذا بشكل عام في المرحلة الثالثة .

ج-مرحلة التوازن Balance Stage: وهى ترمز إلى الاستخدام الطبيعي للإنترنت ويتحقق هذا عندما يجد الشخص نشاط جديد مثير للاهتمام .

وايضاً هناك عدة طرق لعلاج الإدمان الإلكتروني أولاً، ثلاث منها تتمثل في إدارة الوقت ولكنه عادة في حالة الادمان الشديد لا تكفي إدراة الوقت، بل يلزم من المريض استخدام وسائل اكثر فاعلية: (على، 2010، ص126-129) .

أ- عمل العكس:

فإذا إعتاد المريض إستخدام الإنترنت طيلة أيام الإسبوع نطلب منه الإنتظار حتى يستخدمه في يوم الإجازة الإسبوعية، أو إذا كان يفتح البريد الإلكتروني أول شئ حين يستيقظ من النوم نطلب منه أن ينتظر حتى يفطر، وإذا كان المريض يستخدم الكمبيوتر في حجرة النوم نطلب منه أن يضعه في حجرة المعيشة .

ب- إيجاد موانع خارجية:

نطلب من المريض ضبط منبه من قبل بداية دخوله الإنترنت بحيث ينوي الدخول على الإنترنت ساعة واحدة قبل نزوله للعمل مثلا، حتى لا يندمج في الإنترنت بحيث يتناسى موعد نزوله للعمل.

ج- تحديد وقت الإستخدام:

يطلب من المريض تقليل وتنظيم ساعات إستخدامه بحيث إذا كان مثلا يدخل على الإنترنت لمدة 40 ساعة إسبوعياً نطلب منه التقليل إلى 20 ساعة إسبوعياً، وننظم تلك الساعات بتوزيعها على أيام الإسبوع في ساعات محددة في اليوم بحيث لا يتعدي الجدول المحدد.

د-الإمتناع التام:

كما ذكرنا فإن إدمان بعض المرضى يتعلق بمجال محدد من مجالات إستخدام الإنترنت فإذا كان المريض مدمناً لحجرات الحوارات الحية نطلب منه الإمتناع عن تلك الوسيلة إمتناعاً تاماً في حين نترك له حرية إستخدام الوسائل الأخرى الموجودة على الإنترنت.

هـ- إعادة توزيع الوقت:

نطلب من المريض أن يفكر في الأنشطة التي كان يقوم بها قبل إدمان للأنترنت، ليعرف ماذا خسر بإدمانه مثل قراءة القرآن، والرياضة، وقضاء الوقت بالنادي مع الأسرة وهكذا نطلب منه أن يعاود تلك الأنشطة لعله يتذكر طعم الحياة الحقيقة وحلاوتها.

و- الإنضمام إلى مجموعات التأييد:

زيادة رقعة حياته الإجتماعية الحقيقة بالإنضمام إلى فريق الكرة بالنادي مثلاً ليكون حول مجموعة من الأصدقاء الحقيقيين.

ي- المعالجة الأسرية:

في بعض الأحيان تحتاج الأسرة بأكملها إلى تلقي علاج أسري بسبب المشاكل التي يحدثها الإدمان الإلكتروني و إدمان الإنترنت بحيث يساعد الطبيب الأسرة على إستعادة النقاش والحوار فيما بينها ولتقتنع الأسرة بمدى أهميتها في إعانة المريض، ليقلع عن إدمانه.

علامـات الإدمان الإلكتروني : (على، 2010، ص126-129).

1- تحمل الجلوس بإستمرار لساعات طويلة على الإنترنت.

2- الإنسحاب إذا إنقطع الإنترنت يحدث له توتر وقلق شديد جداً.

3- إستخدام الإنترنت بصورة أكثر تكراراً.

4- فشل محاولات الإبتعاد عن الأجهزة الذكية والإنترنت.

5- القدر الهائل من الإنفاق على الإنترنت لتطويره والإنشغال الزائد بذلك.

6- قطع أو تقليص نشاطات اجتماعية ومهنية وترويحية بسبب الإنشغال بالإنترنت.

7- مواصلة إستخدام الإنترنت رغم معرفة أخطاره.

8- الهروب من الحياة الواقعية .

9-الكذب على أفراد الأسرة بشأن عدم إستخدام الإنترنت.

الشخصية المستهدفة من معالجة إدمان الإلكتروني : (على، 2010، ص126-129).

هنالك ثلاث انواع من الشخصيات:

اولاً: شخصية باحثة عن المتعة والرغبة:

وهى الشخصية التي تدخل إلى عالم الإنترنت دون هدف أو غاية واضحة من أجل الألعاب أو المواقع غير الأخلاقية أو الدردشة بكل أنواعها.

ثانياً: شخصية فرضت عليها الظروف العملية المتعلقة بالعمل التفاعل طويلاً مع الإنترنت فتطور الأمر خارج نطاق التعامل الوظيفي إلى إدمان حقيقي.

ثالثاً: شخصية إختارت الهروب من واقع الملل والإكتئاب والضغوط النفسية إلى العالم الإلكتروني الإفتراضي.

ويري دكتور عبد المولي موسي ، دكتور الإعلام بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا والجامعات السودانية، أنه من أهم الاساليب التي يمكن إستخدامها لمعالجة ظاهرة الإدمان الإلكتروني ما يلي:

1- قيام مؤسسات التنشئة الاجتماعية (الاسرة ، المدرسة ، المسجد ، الخلوة ، الاعلام) بملء الفراغ مما يؤدي إلى تقليل ظاهرة الإدمان الإلكتروني.

2- محاربة العطالة لدي الشباب .

3- يجب على الأُسر عمل حصانة فكرية أخلاقية للأبناء مما يصعب إختراقهم أخلاقياً ، والمجتمعات المحصنة أخلاقياً تكون أقل عرضتاً للاختراق الاخلاقي مقارنة بالمجتمعات الأخري.

وترى الباحثة بإن الأجهزة الذكية والإنترنت وشبكات التواصل الاجتماعية واهمها "الفيسبوك " وما نجم عنها من مواقع تجعلنا نستسلم امامها حيث عملت على تقيد الكثيرين وان جاز التعبير هي قيود الكترونية تؤدي الى الإدمان الإلكتروني وأنه عندما نقول مدمن أي أن الأمر وصل إلى حد التأثير الحقيقي على نشاط الفرد وعلى أسلوب حياته بشكل سلبي وخلق العديد من المشاكل في حياته العلمية والأسرية ، وأخطر ما في الأمر أن النسبة الأكبر من المدمنين للأنترنت على المواقع غير الأخلاقية ومواقع الألعاب الإلكترونية ،كما أن الإدمان الإلكتروني هو مرض العصر بحق والأن حان الوقت لكي نعرف كيف يمكن علاجه، لذلك يجب

وضع طرق و أساليب وإستراتجيات لعلاج هذه الظاهرة التي إنتشرت في جميع المجتمعات في العالم بسبب توافر الحواسيب في كل بيت وإنخفاض تكلفة الإشتراك في الإنترنت ،ومن وجهة نظر الباحثة أيضاً أن من أهم الأساليب أو المقترحات لمعالجة ظاهرة الإدمان الإلكتروني العمل على ملء فراغ الشباب بعمل برامج وورش وندوات تساعد فى تطوير مهارات الشباب ، أيضاً أنه يجب وضع سن قانونية للتعامل مع هذه الأجهزة الإلكترونية ، وأن تكون هنالك رقابة من الأسرة على الأبناء في إستخدم هذه الأجهزة ، كما يجب رفع الوعى وعمل ورش ومؤتمرات وندوات يتم فيها التحدث عن مخاطر الإدمان الإلكتروني وأثاره الصحية والنفسية للشخص المدمن لها ، ويجب أن تهتم وسائل الاعلام (الصحف ، الراديو، التليفزيون) وغيرها بهذه الظاهرة وطرحها ومناقشتها ووضع حلول مناسبة لها وأن علاج هذه الظاهرة يحتاج إلى تعاون أًسري مع المدمن ويكون التعاون بالإرشاد والتحفيز والرفق التربوي حتى يستطيع المدمن إعادة ثقته بنفسه والعودة إلى وضعه الطبيعي، ويجب على الأًسر توجيه النشاط المهدر على الإنترنت إلى هِواياته الواقعية الحقيقية التي تضيف له علماً وإبتكاراً.

الفصـل الرابـع

الدراســة الميدانيـــة

أولاً : المجتمع المبحوث

ثانياً : الإجراءات المنهجية للدراسة

ثالثاً : عرض وتفسير الجداول

رابعاً : النتائج

خامساً : التوصيات

سادساً: المصادر والمراجع

سابعاً : الملاحق

أولاً :

المجتمع المبحوث:

يتمثل مجتمع بحث الدراسة في عينة من المختصين والخبراء في مجالات الاعلام وعلم النفس وعلم الاجتماع بعدد من الجامعات الحكومية بولاية الخرطوم ومؤسسة إذاعة جامعة الخرطوم .

أولاً: مجال علم النفس :

علم النفس "Psychology" ، مشتق من كلمتين يونانيتين "Psyche" ، بمعني الروح أو العقل أو الذات، و "Logos" ، وتعني العلم والدراسة ، وبالتالي يكون علم النفس هو دراسة الذات كما تكشف عن نفسها في الأداء والعمل والنشاط – أي في السلوك .

ومن ثم يمكن تعريف علم النفس بأنه العلم الذى يدرس سلوك الإنسان أي يصف هذا السلوك ويحاول تفسيره ، (عويضة،1996،ص4) .

ونقصد بالسلوك كل ما تصدر عن الفرد من استجابات مختلفة إزاء موقف يوجهه إزاء مشكلة يحلها ، أو خطر يهدده ، أو قرار يتخذه ، أو مشروع يخطط له ، أو درس يحفظه ، أو مقالة يكتبها ، أو آلة يصلحها ، أو مسابقة يعمل على الفوز فيها ، أو لوحة فنية يتأملها ، أو أزمة نفسية يكابدها .

يهدف أي علم إلى ضبط الظواهر التي يدرسها والتنبؤ بحدوثها وفهم الظواهر في طريقة حدوثها والكشف عن أسباب ظهورها ، وهدف علم النفس هو الكشف عن هندسة النشاط البشري الذي ييسر لنا حل كثير من المشاكل في مجري حياتنا التي تجعلنا نعيش حياة سعيدة في بيوتنا ومطمئنين في عملنا ، إذن فهدف علم النفس هو الكشف عن أسس السلوك الإنساني .

وايضاً علم النفس هو العلم الذي يدرس سلوك الكائن الحي، كوظيفة لدماغه ، وكانعكاس حي لتفاعله مع الواقع الحياتي الذي يعيش فيه ، وهو علم من العلوم البينية ، يهدف إلى وصف السلوك وتفسيره وتعديله والتنبؤ به ، وله مدراس كثيرة وفروع أكثر بلغ عددها حوالي "46" فرعاً ، (عويضة،1996،ص5) .

ثانياً: مجال علم الاجتماع :

علم الاجتماع هو علم يهدف إلى يهدف الى فهم الفعل الاجتماعي بطريقة شارحة ويفسر بذلك أسبابه في تتابعه وتأثيراته ، "الفعل " هو هنا سلوك إنساني سواء كان فعلاً خارجياً أو داخلياً أو تخلياً أو قبول .

يدرس علم الاجتماع الحياة الاجتماعية للبشر وكيف يتفاعل الناس مع بعضهم البعض ، وعلاقات الجماعات والمجتمعات ، وثقافاتها وعاداتها ، وتأثيراتها على من حولها وعلى العالم ، ويضم علم الاجتماع على مجموعة من التخصصات الأكاديمية التي تساعد على شرح كيفية علم المجتمعات وتطورها ، والعوامل التي تؤثر عليه سلباً وإيجاباً في جميع نواحي الحياة مثل النواحي الاقتصادية والنفسية وغيرها ، ويعد علم الاجتماع كمجال دراسي مجالاً منفصلاً عن العلوم الطبيعية التي تغطي موضوعات مثل الفيزياء وعلم الأحياء والكيمياء ، إذ يهتم علم الاجتماع بسلوك الإنسان ككائن اجتماعي بدلاً من دراسة العالم المادي ، ويعتمد بشكل أكبر على التفسير ومنهجيات البحث النوعي ، ويهتم بالقواعد والعمليات الاجتماعية التي تربط الناس وتفصلهم كأفراد ومجموعات ومؤسسات ، وهناك توجه لجعل علم الاجتماع علم تطبيقي أكثر، (الجوهري،2011،ص28) .

ثالثاً: مجـــال الاعـــلام :

يعرف " عبداللطيف حمزه " الاعلام بأنه هو تزويد الناس بالإخبار الصحيحة والمعلومات السليمة والحقائق الثابتة التي تساعدهم على تكوين رأي صائب في واقعة من الوقائع أو مشكلة من المشكلات بحيث يعبر هذا الرأي تعبيراً موضوعياً عن عقلية الجماهير واتجاهاتهم وميولهم .

ويقدم " سمير حسين " تعريفاً شاملاً للإعلام ، حيث يري أنه هو كافة أوجه النشاط الاتصالية التي تستهدف تزويد الجمهور بكافة الحقائق والأخبار الصحيحة والمعلومات السليمة عن القضايا والموضوعات والمشكلات ومجريات الأمور بطريقة موضوعية وبدون تحريف بما يؤدي إلى خلق أكبر درجة ممكنة من المعرفة والوعى والادراك والاحاطة الشاملة لدى فئات جمهور المتلقين للمادة الإعلامية بكافة الحقائق والمعلومات الموضوعية الصحيحة عن هذه القضايا والموضوعات ، وبما يسهم في تنوير الرأي الصائب لدى الجمهور في الوقائع والموضوعات والمشكلات المثارة والمطروحة .

ومن أهم الخصائص المميزة لوسائل الاعلام عموماً أنها غالباً ما تكون ذات اتجاه واحد وكلما ان يكون هناك طريق سهل أو سريع للقارئ أو المستمع أو المشاهد لكى يرد أو يسأل أسئلة أو يلتقي إيضاحات إذا احتاج

إليها والخاصية الأخرى لوسائل الاعلام إنها تتضمن قسطاً كبيراً من الاختيار فالوسيلة تختار لتقي إيضاحات إذا احتاج إليها والخاصية الأخرى لوسائل الاعلام إنها تتضمن قسطاً كبيراً من الاختيار فالوسيلة تختار الجمهور الذي ترغب في الوصول إليه كالاطفال أو الشباب أو الكبار أو ربات البيوت ، كما أن الجمهور يختار من بين هذه الوسائل ما يناسبه ،(القاضي ،2003،ص31) .

ويتكون المجتمع المبحوث لهذه الدراسة من عينة من الأساتذة الجامعين والموظفين والخبراء في مجالات الاعلام وعلم نفس وعلم الاجتماع بعدد من الجامعات الحكومية بولاية الخرطوم وبعض المؤسسات الحكومية .

حيث تم توزيع 30 نسخة استبانة في كل من جامعة الخرطوم -كلية الدراسات الاقتصادية – قسم علم الاجتماع وجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا - كلية التربية -قسم علم النفس – وايضاً كلية علوم الاتصال وايضاً تم توزيع عدد من النسخ في إذاعة جامعة الخرطوم .

ثانياً

الإجراءات المنهجية للدراسة:

المنهج :

إستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي للوصول للمعلومات التي تناولت ظاهرة الإدمان الإلكتروني ومخاطره وتحليلها للحصول على بيانات منفصلة عن المرحلة التي درست فعلاً لوصف الظاهرة المحددة وتصويرها كمياً عن طريق جمع بيانات ومعلومات للتأكيد على فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بالظاهرة الإدمان الإلكتروني وقد إعتمدت الباحثة على أسلوب البحث والعصف الذهني للحصول على المعلومات من خلال الإطلاع على الدراسات التي أُجريت سابقاً على هذه الظاهرة أو ما يشابهها من ظواهر أخرى لحالات الإدمان على التكنولوجيا ، كما إستعانت بالمنهج التاريخي فى هذه الدراسة لتتبع تطور هذه الظاهرة .

أدوات جمع المادة:

استخدمت الباحثة الأدوات التالية للوصول الى نتائج علمية وهذه الأدوات هي :

أولاً : الملاحظة :

تعد الملاحظة أداة و وسيلة أولية لجمع المعلومات في مختلف مجالات البحث العلمي ومن بينها الإعلام ،وتعتبر الملاحظة أداة ضرورية وهامة بحُكم أن الباحثة تقوم بالملاحظة والمشاهدة والمراقبة مراقبة علمية دقيقة وموجهة ، وتدوين المعلومات والملاحظات وتسجليها للإستفادة منها في غرض البحث العلمي وللرجوع إليها عند التحليل والمعالجات التي يتم إجراؤها ، وقد لأحظت الباحثة الإستخدام المتزايد للأجهزة

والإلكترونيات والهواتف الذكية من قبل الأطفال والشباب بصفة خاصة لذلك يجب وضع حلول ومقترحات لمعالجة ظاهرة الإدمان الإلكتروني ومخاطره على المستخدمين ، وقد استفادت الباحثة من هذه الأداة واستخدامها في الإطار النظري والعملي من خلال ما افده تحليل اداتي المقابلة والاستبيان .

ثانياً : المقابلة :تعتبر المقابلة من أكثر وسائل جمع البيانات شيوعاً ، خاصة في الأبحاث التي تستخدم طريقة دراسة الحالة (case study) والأبحاث التي تتطلب نوعاً من التفاعل مع الباحث و المبحوث .(إسماعيل،2011،ص208).

وقد أجرت الباحثة عدد من المقابلات مع المختصين والخبراء في مجالات علم النفس وعلم الاجتماع والاعلام ، حيث أجرت مقابلة مع دكتور عبدالمولى موسي ، أستاذ مشارك بكلية علوم الاتصال جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا والجامعات السودانية الآخري ، وأيضاً تم إجراء مقابلة مع الدكتورة إيمان يحي هارون محمد أخصائي نفسي ، أستاذ مساعد بجامعة أفريقيا العالمية كلية التربية .

ثالثاً: الإستبيان:

إستخدمت الباحثة كذلك أداة الإستبيان لجمع البيانات الأولية من عينة الدراسة وقد وضعت مجموعة من الأسئلة المتنوعة والتي ترتبط ببعضها البعض وبالظاهرة موضع الدراسة لتحقيق الهدف الذي تسعى إليه من خلال طرحها للمشكلة ويتم تعبئة إستمارة الإستبيان وإعادتها للباحثة .

وقد إشتملت الإستبانة على ثلاثة محاور وهي :

المحور الأول : البيانات الشخصية إحتوى على سبعة اسئلة .

المحور الثاني : البيانات الموضوعية وتنقسم إلى قسمين وقد اشتملت على عشرين سؤالاً.

المحور الثالث : الأسئلة المفتوحة إحتوت على ثلاثة اسئلة .

الهيكل العام للإستبيان :

تضمنت الإستبانة مجموعة من البيانات على النحو التالي :

إعداد الموضوعات ذات الصلة بأهداف البحث والتساؤلات التي يسعى البحث للإجابة عليها من خلال إستمارة الإستبيان ومن ثم صياغة الأسئلة وفقاً للأُسس العلمية وذلك وفق ما حددته مناهج البحث وقد راعت الباحثة تجانس الأسئلة من عنوان البحث ثم القيام بصياغة اسئلة الإستبيان وفق المستوى العلمي والثقافي للمبحوثين مع حرص الباحثة على أن تخلو الإستمارة من الأسئلة التي ليس لها معنى وقد تمت تغطية كافة جوانب الموضوع من خلال الأسئلة التي تم طرحها في الإستبانة ، ويتم عرض الاستبانة في صورتها الأولى على المشرفة لإجراء التعديلات اللازمة من حيث وضوح وإمكانية القياس ومدى اتساق العبارات أو تعديل بعض العبارات أو حذفها ، وبعد تعديل المشرفة للاستبانة تم توزيعها على عدد من الأساتذة المحكمين للتأكد من دقة العبارات وصلاحيتها لتحقيق أهداف البحث وقد تم تحكيمها من قبل (د .أ سامة حسب الرسول ، أستاذ مساعد – جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا – كلية علوم الاتصال ، و د. بكري المكي – أستاذ مساعد – جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا – كلية علوم الاتصال ، و أ. د. مجذوب بخيت – أستاذ مشارك بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا – كلية علوم الاتصال)، وقد تم تعديل ما لزم تعديله من العبارات سواء كانت حذفاً أو إضافة أو صياغة ومن ثم أصبحت الاستبانة في شكلها النهائي ملحق رقم (1) .

اختيار صدق وثبات الإستبيان :

الصدق هو أن تقُّس أسئلة الإستبانة أو الاختبار ما وضعت لقياسه أي يقُس فعلاً الوظيفة التي يفترض انه يقيسها ، يقصد بالصدق صلاحية أداة البحث في تحقيق أهداف الدراسة ، و اعتمدت الباحثة في مدى صدق الإستبانة على الصدق الظاهري ، والمقصود بالصدق الظاهري هو مدى ارتباط فقرات الاستبيان مع الأهداف التي صممت من أجلها ، والذي يشير إلى الشكل العام للاستبانة ، و قد تم التحقق من الصدق الظاهري بعرضها على عدة محكمين من أعضاء هيئة التدريس بكلية علوم الاتصال –جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، وذلك لقراءة فقرات الإستبيان وإبداء ملاحظاتهم من حيث الصياغة اللغوية ومدي مناسبة الفقرات ، ومدى تحقيق هذه الفقرات الهدف من الاستبيان .

الثبات يعني أن تعطي الإستبانة نتائج متقاربة أو نفس النتائج إذ أعيد تطبيقها أكثر مرة في نفس الظروف ، وللتحقق من ذلك تم توزيع (30) استمارة لعينة استطلاعية عن طريق الاتساق الداخلي (ألفا كرونباخ) ، ولقد كان معامل ألفا كرونباخ (**.658**) ، وهو معامل ثبات عال يدل على ثبات المقياس وصلاحيته للدراسة ، ومعامل الصدق هو الجذر التربيعي لمعامل الثبات ، وهذا ما يدل على أن هنالك صدق عال للمقياس وصالح للدراسة مما يؤكد دقة الاستبانة وتمتعها بالثقة والقبول لما ستخرج به الدراسة من نتائج .

جدول رقم (1) يوضح مقياس صدق وثبات الإستبيان :

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.658	**20**

مجتمع وعينة البحث :

إعتمدت هذه الدراسة على العينة العمدية (القصدية) و التي تعرف بأنها العينة التي تتم عن طريق الاختيار العمدي أو التحكمي ، أي اختيار المقصود من الباحث لعدد من وحدات المعاينة ، بحيث يرى أنها تمثل المجتمع الأصلى تمثيلاً صحيحاً ، ويلجأ الباحث الى استخدام هذا الأسلوب في حالة ما اذا كان البحث يتقضي وجود هذه العينة أو هذه الفئة ضمن العينة الكلية ، وقد يكتفي الباحث في بعض الأحيان بالإختيار العمدي لإجمالي وحدات المعاينة (ملحم،2002،ص251) .

حددت الباحثة عينة عمدية (قصدية) من خبراء في علم النفس وعلم الاجتماع والاعلام كمختصين وعاملين وخبراء في المجال الإرشادي والتربوي للإستفادة من أرآئهم وخبراتهم في هذا المجال للتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني على مستخدميه ، حيث تم توزيع 30 نسخة استبانة في كلية التربية قسم علم النفس بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا وقسم علم الاجتماع بجامعة الخرطوم ، وكلية علوم الاتصال بجامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، وإذاعة جامعة الخرطوم .

التحليل الإحصائي و إثبات النتائج :

إستخدمت الباحثة في التحليل برنامج التحليل الإحصائي SPSS (Statically Package For Social Science) الحزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية ، نظراً لما يقدمه البرنامج من نسب دقيقة وبالتالي الخروج بنتائج واضحة ، حيث تم إستخدام الأساليب الوصفية بشكل عام للحصول على قرارات عامة عن ملامح وخصائص مجتمع الدراسة وتوزيعه عن طريق الجداول التكرارية وقد تضمنت التكرارات والنسب المئوية

والرسومات البيانية لإجابات المبحوثين وفقاً لمقياس (ليكرت) وهو إسلوب لقياس السلوكيات والتفصيلات يستخدم لتحديد درجة الموافقة و الإختلاف وعادةً يتألف السلم من أوافق بشدة ، أوافق ، محايد ، لا أوافق ، لا أوافق بشدة .

ويتكون أفراد العينة المبحوثة من 30 فرداً من الخبراء والمختصين والأساتذة والموظفين في مجال علم النفس وعلم الاجتماع والاعلام .

ثالثاً :

عرض وتحليل وتفسير البيانات

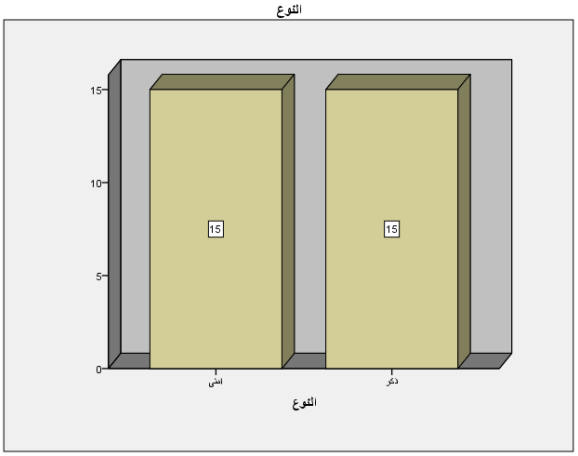
اولاً:- البيانات الاساسية

1- النوع :

جدول رقم (2) يوضح نوع أفراد عينة الدراسة

النوع	التكرار	النسبة
ذكر	15	**%50**
أنثى	15	**%50**
المجموع	30	**%100**

شكل رقم (1) يوضح نوع أفراد عينة الدراسة



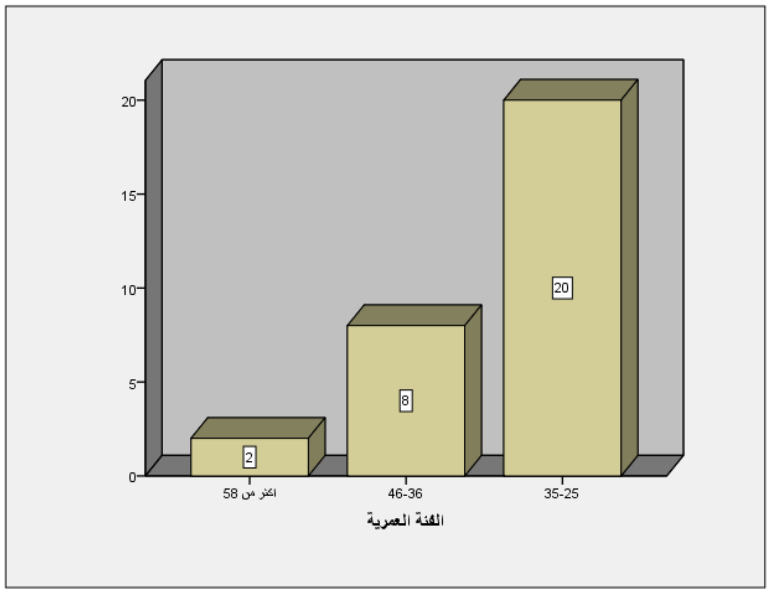
من الجدول رقم (2) والشكل البياني رقم (1) فإن 50%من أفراد عينة الدراسة ذكور و 50% من أفراد عينة الدراسة اناث، بلغ عدد الذكور 15 فرد بنسبة 50% بينما بلغ عدد الاناث 15 فرد بنسبة 50% ، ويلاحظ تساوي نسبة أفراد عينة الدراسة .

2- الفئة العمرية

جدول رقم (3) يوضح الفئة العمرية لعينة الدراسة

الفئة العمرية	التكرار	النسبة
35 – 25	20	**%66.7**
46- 36	8	**%26.7**
أكثرمن 58	2	**%6.7**
المجموع	30	**%100**

شكل رقم (2) يوضح الفئة العمرية لعينة الدراسة



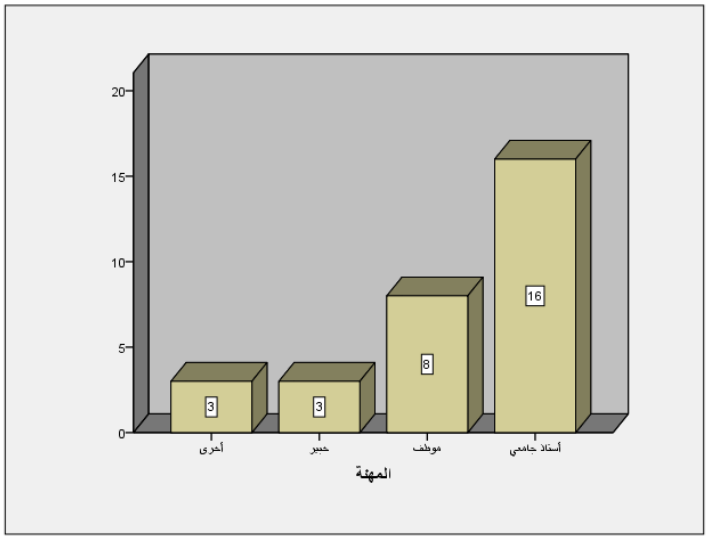
من الجدول رقم (3) والشكل البياني رقم (2) فإن 66.7%من أفراد عينة الدراسة في عمر 25-36 و 27.7% من أفراد عينة الدراسة في 36-46 ، و6.7 من أفراد الدراسة أكثر عام 58، ويلاحظ أن أكثر فئات العينة في أعمار 25-36 بمعدل 20 فرد ، و أعمار 36-46 بمعدل 8 أفراد من عينة الدراسة و أكثر من 58 بمعدل 2 من أفراد عينة الدراسة .

3- المهنة :

جدول رقم (4) يوضح المهنة لإفراد عينة الدراسة

التخصص	التكرار	النسبة
أستاذ جامعي	16	**%53.3**
موظف	8	**%26.7**
خبير	3	**%10**
أخري تذكر	3	**%10**
المجموع	30	**%100**

شكل رقم (3) يوضح المهنة لإفراد عينة الدراسة



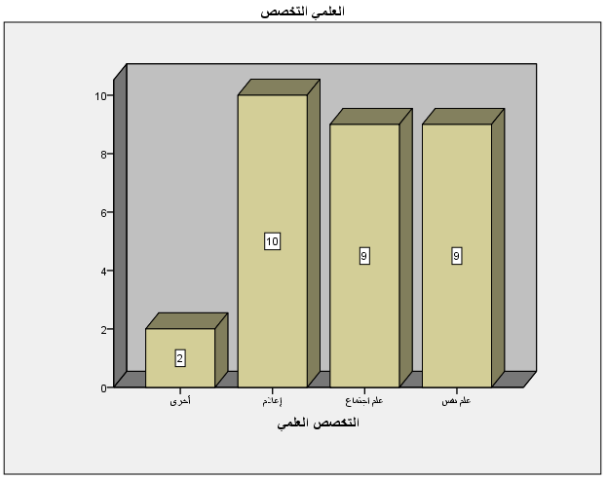
من الجدول رقم (4) والشكل البياني رقم (3) فإن 53.3% من أفراد عينة الدراسة مهنتهم أستاذ جامعي بتكرار 16 فرد سواء كان في مجال الاعلام أو علم النفس أو علم الاجتماع و 26.7% مهنتهم موظف بتكرار 8 أفراد و10% أفراد عينة الدراسة مهنتهم خبير بتكرار 3 أفراد ، و 10% من أفراد عينة الدراسة مهنتهم أخري بتكرار 3 أفراد ، وتلاحظ الباحثة أن أكثر أفراد عينة الدراسة من أساتذة الجامعات .

4- التخصص العلمي :

جدول رقم (5) يوضح التخصص العلمي لإفراد عينة الدراسة

التخصص	التكرار	النسبة
علم نفس	9	**%30**
علم اجتماع	9	**%30**
إعلام	10	**%33.3**
أخرى	2	**%6.7**
المجموع	30	**%100**

شكل رقم (4) يوضح التخصص العلمي لإفراد عينة الدراسة



من الجدول رقم (5) والشكل البياني رقم (4) فإن 30%من أفراد عينة الدراسة متخصصين في تخصص علم نفس بتكرار 9 أفراد من أفراد عينة الدراسة و 30% من أفراد عينة الدراسة متخصصين تخصص علم اجتماع بتكرار 9 أفراد و33.3% أفراد عينة الدراسة متخصصين تخصص الاعلام بتكرار 10 أفراد من أفراد عينة الدراسة ، و 6.7% من أفراد عينة الدراسة متخصصين تخصصات أخري بتكرار 2 أفراد ، وتلاحظ الباحثة أن أكثر أفراد عينة الدراسة متخصصين تخصص الاعلام وان نسبة تخصص علم النفس وعلم الاجتماع متساوية ، وايضاً كانت هنالك تخصص أخرى تذكر حيث كان واحد من أفراد عينة الدراسة تخصص تجارة و واحد آخر تخصص موظف تقني وهذا يدل على نجاح اختيار المجتمع .

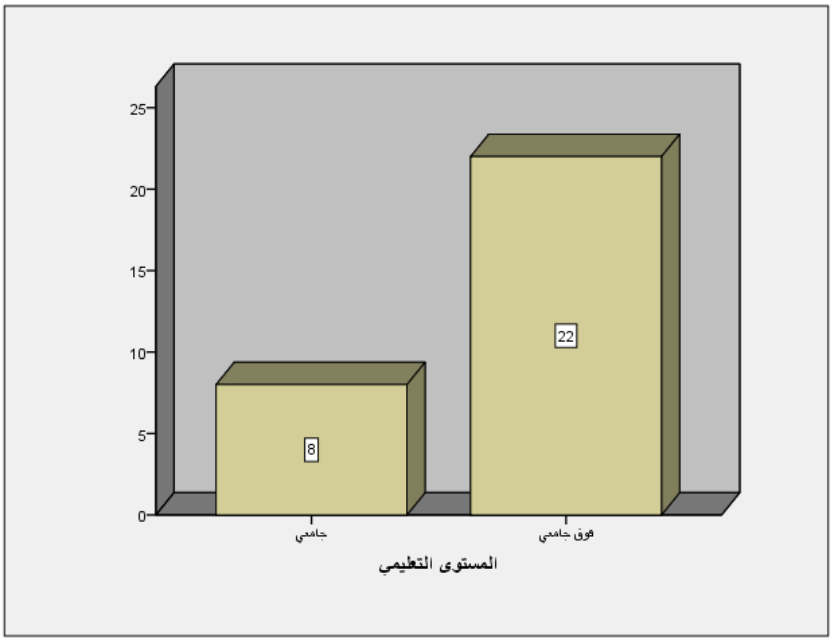
5- المستوى التعليمي :

جدول رقم (6) يوضح المستوى التعليمي لإفراد عينة الدراسة

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة
ثانوي	0	**%0**
جامعي	8	**%26.7**

فوق جامعي	22	**%73.3**
المجموع	30	**%100**

شكل رقم (5) يوضح المستوى التعليمي لإفراد عينة الدراسة



من الجدول رقم (6) والشكل البياني رقم (5) فإن 26.7%من أفراد عينة الدراسة المستوى التعليمي جامعي بتكرار 8 فرد من أفراد عينة الدراسة و 73.3%من أفراد عينة الدراسة المستوى التعليمي فوق جامعي بتكرار 22% من أفراد عينة الدراسة ، وتلاحظ الباحثة أن أكثر أفراد عينة الدراسة المستوى التعليمي لهم فوق جامعي وهذا يدل على أن المجتمع مجتمع متعلم .

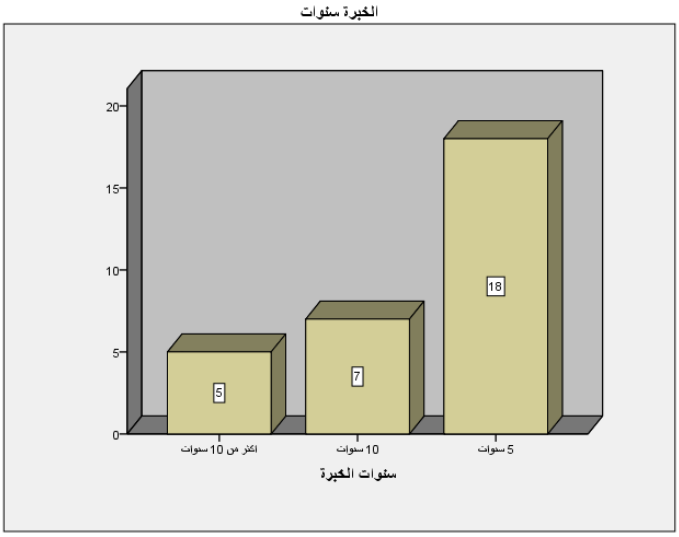
6- سنوات الخبرة :

جدول رقم (7) يوضح سنوات الخبرة لإفراد عينة الدراسة

سنوات الخبرة	التكرار	النسبة
5 سنوات	18	**%60**

10 سنوات	7	**%23.3**
أكثر من 10 سنوات	5	**%16.7**
المجموع	30	**%100**

شكل يوضح (6) يوضح سنوات الخبرة لإفراد عينة الدراسة



من الجدول رقم (7) والشكل البياني رقم (6) فإن 60% من أفراد عينة الدراسة الخبرة العلمية 5 سنوات بتكرار 18 فرد من أفراد عينة الدراسة و 23.3%من أفراد عينة الدراسة الخبرة العلمية 10 سنوات بتكرار 7 و16.7 فرد من أفراد عينة الدراسة أكثر من 10 سنوات بتكرار 5 أفراد من أفراد عينة الدراسة ، وتلاحظ الباحثة أن أكثر أفراد عينة الدراسة خبرتهم العلمية تتراوح في 5 سنوات .

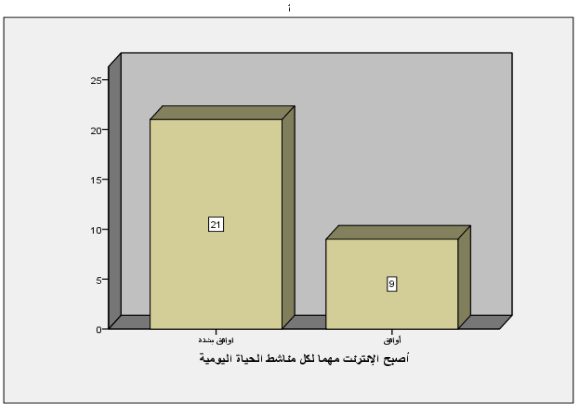
ثانياً:- البيانات الموضوعية:

1-التعاطي مع شبكة الإنترنت:

جدول يوضح (8) يوضح أصبح الإنترنت مهماً لكل مناشط الحياة

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	21	**%70**
أوافق	9	**%30**
محايد	0	**%0**
لا أوفق	0	**%0**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل يوضح (7) يوضح أصبح الإنترنت مهماً لكل مناشط الحياة



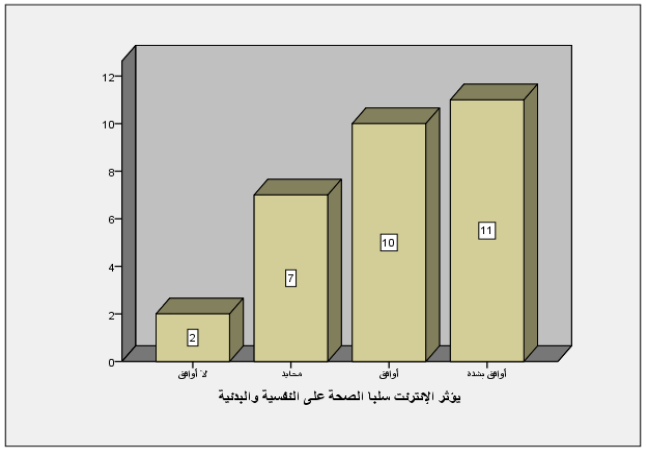
من الجدول رقم (8) والشكل البياني رقم (7) بلغ عدد الموافقين بشدة علي أنه أصبح الإنترنت ملازماً لكل مناشط الحياة اليومية 21 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 70% ، بينما بلغ عدد أوافق 9 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 30% ، بينما بلغ عدد محايد 0 فرد بنسبة 0 % ، بينما بلغ عدد لا أوافق 0 فرد بنسبة 0% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 فرد بنسبة 0%، ومن الجدول أعلاه يتبين على أن أفراد العينة يوافقون بشدة على أن الإنترنت أصبح ملازماً لكل مناشط الحياة اليومية مما يؤكد على أهمية الإنترنت في جميع مناشط الحياة وترى الباحثة أن الإنترنت أصبح ملازم لجميع مناشط الحياة حيث تم إستخدامه فى مجالات عديدة مثلاً تعزيز التعليم حيث يلعب الإنترنت دوراً مهماً في حياة الطلبة التعليمية ، وفي الأعمال التجارية

حيث أنه ساهم كثيراً في تقليل أو توفير تكاليف العمل، وذلك بفضل سرعة البحث عن المعلومات عبر الإنترنت الأمر الذي ساعد على توفير الكثير من المال للبعض ، وأيضاً ساهم الإنترنت في تبسيط القيام بالعمليات التجارية، وتقليل تكاليف العمالة ، بالإضافة لسهولة التواصل مع الآخرين .

جدول (9) يوضح يؤثر الإنترنت سلباً على الصحة النفسية والبدنية

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	11	**%36.7**
أوافق	10	**%33.3**
محايد	7	**%23.3**
لا أوفق	2	**%6.7**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل (8) يوضح يؤثر الإنترنت سلباً على الصحة النفسية والبدنية



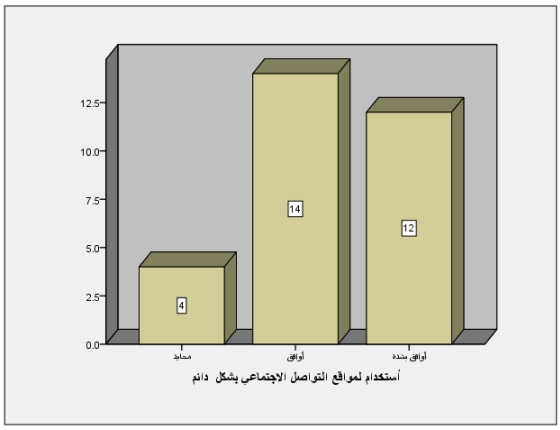
من الجدول رقم (9) والشكل البياني رقم (8) بلغ عدد الموافقين بشدة على يؤثر الإنترنت سلباً على الصحة النفسية والبدنية11 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة36.7% ، بينما بلغ عدد أوافق10 أفراد من أفراد عينة

الدراسة بنسبة33.3 %، بينما بلغ عدد محايد 7 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة23.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق2 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة6.7% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0 %، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن 70 % من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على أن الإنترنت يؤثر سلباً على الصحة النفسية والبدنية ، وتلاحظ الباحثة أن من أهم المشكلات النفسية المرتبطة بالإدمان على مواقع التواصل الإجتماعي هي أن أغلب الشباب يهملون أعمالهم ومسؤولياتهم الإجتماعية والأكاديمية ويعانون من العزلة الاجتماعية وغيرها ، ومن المشكلات الصحية كإضطراب النوم وأمراض العيون والخمول والسمنة ومنها أمراض القلب والصداع المستمر ، وأيضاً نوبات من الاكتئاب وغيرها الكثير ، و 70 % من عينة الدراسة يوافقون على هذا الكلام .

جدول (10) يوضح هناك أستخدم لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	12	**%40**
أوافق	14	**%46.7**
محايد	4	**%13.3**
لا أوفق	0	**%0**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل يوضح (9) هناك أستخدم لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم



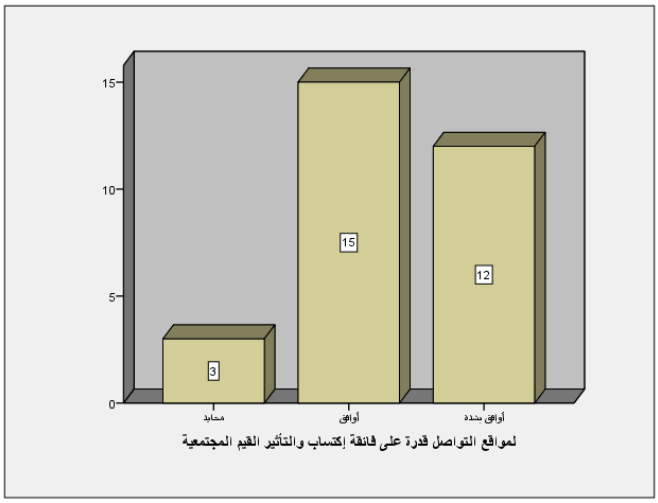
من الجدول رقم (10) والشكل البياني رقم (9) بلغ عدد الموافقين بشدة على هناك أستخدم لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم 12 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 40% ، بينما بلغ عدد أوافق14 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة46.7 %، بينما بلغ عدد محايد 4 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة13.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق0 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0 %، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن86.7 % من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) هناك أستخدم لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم ، وتلاحظ الباحثة أن أغلب مجتمع يوافقون على إستخدام مواقع التواصل الاجتماعى بشكل دائم وقد تستخدم للتعبير الشخصى عن الرأي أو التحاور الجماعى الإلكترونى أو تقديم الخدمات الإخبارية والبرامج المتلفزة أو ترسيخ وتقوية العلاقات بين المستخدمين، وذلك من خلال مشاركة البيانات والمعلومات، بالإضافة إلى تبادل الآراء حول بعض المواضيع، ممّا يكسب الأفراد خبرةً كبيرةً في عدة مجالات وهنا تظهر أهمية مواقع التواصل الاجتماعي.

جدول (11) يوضح لمواقع التواصل قدرة فائقة على إكتساب الأفكار والتأثير على القيم المجتمعية

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	12	**%40**

أوافق	15	**%50**
محايد	3	**%10**
لا أوفق	0	**%0**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل (10) يوضح لمواقع التواصل قدرة فائقة على إكتساب الأفكار والتأثير على القيم المجتمعية



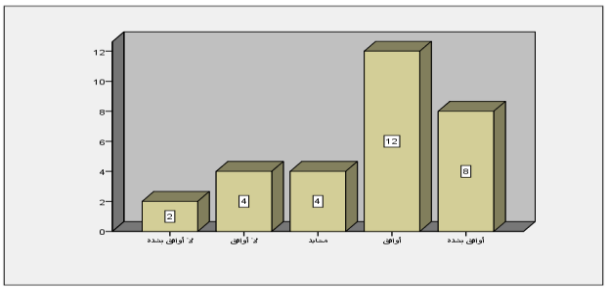
من الجدول رقم (11) والشكل البياني رقم (10) بلغ عدد الموافقين بشدة يوضح لمواقع التواصل قدرة فائقة على إكتساب الأفكار والتأثير على القيم المجتمعية 12 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 40% ، بينما بلغ عدد أوافق15 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة50 %، بينما بلغ عدد محايد 3 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة10% ، بينما بلغ عدد لا أوافق0 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0 %، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن90% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) هناك أستخدم لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم ، وتلاحظ

الباحثة أنه يتم التأثير على القيم المجتمعية من خلال عرض بعض الإفكار وقد تكون هذه الأفكار مناقضة لعادات وتقاليد المجتمع مثل الإفكار التي تدعو إلي إعطاء المرأة بعض الحريات وتقليد الغرب في الملبس وغيره والإفكار التي تدعو إلى الإرهاب والتطرف وغيرها من الأفكار التي عملت على التأثير علي المجتمع.

جدول (12) يوضح ساهم تبادل المواد الممنوعة (فكرية أو سلوكية) بين المستخدمين في إدمانهم لها وبالرغم من وجود الرقابة والقانون الذي يعاقب مرتكبيها

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	8	**%26.7**
أوافق	12	**%40**
محايد	4	**%13.3**
لا أوفق	4	**%13.3**
لا أوافق بشدة	2	**%6.7**
المجموع	30	**%100**

شكل(11) يوضح ساهم تبادل المواد الممنوعة (فكرية أو سلوكية) بين المستخدمين في إدمانهم لها وبالرغم من وجود الرقابة والقانون الذي يعاقب مرتكبيها



ساهم تبادل المواد الممنوعة (فكرية أوسلوكية) بين المستخدمين إدمانهم لها وبالرغم من وجود الرقابة والقانون الذي مرتكبيها يعاقب

من الجدول رقم (12) والشكل البياني رقم (11) بلغ عدد الموافقين بشدة على أن ساهم تبادل المواد الممنوعة (فكرية أو سلوكية) بين المستخدمين في إدمانهم لها وبالرغم من وجود الرقابة والقانون الذي يعاقب مرتكبيها8 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 26.7% ، بينما بلغ عدد أوافق12 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة40 %، بينما بلغ عدد محايد 4أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة13.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق4 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة13.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 2 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة6.7 %، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن66.7% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) ساهم تبادل المواد الممنوعة (فكرية أو سلوكية) بين المستخدمين في إدمانهم لها وبالرغم من وجود الرقابة والقانون الذي يعاقب مرتكبيها، وتلاحظ الباحثة أن تبادل المواد الممنوعة أصبحت ظاهرة متفشية ، يتم ترويجها عبر الإنترنت و وسائل التواصل الإجتماعي وذلك بهدف إجتذاب المشاهدين بمخاطبة مشاعرهم وإرضاء رغباتهم بالتوسع في عرض مثل هذه المواد ولمحاربة تبادل هذه المواد والإدمان عليها يجب إتخاذ إجراءات وتدابير للسيطرة عليها.

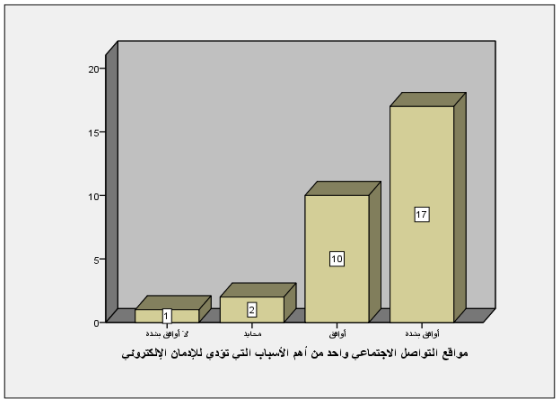
2- الإدمان الإلكتروني وانعكاساته على المستخدمين:

جدول (13) يوضح إدمان مواقع التواصل الاجتماعي واحد من أهم الأسباب التي تؤدي للإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	17	**%56**
أوافق	10	**%33.3**

محايد	2	**%6.7**
لا أوفق	0	**%0**
لا أوافق بشدة	1	**%3.3**
المجموع	30	**%100**

شكل (12) يوضح إدمان مواقع التواصل الاجتماعي واحد من أهم الأسباب التي تؤدي للإدمان الإلكتروني



من الجدول رقم (13) والشكل البياني رقم (12) بلغ عدد الموافقين بشدة أن إدمان مواقع التواصل الاجتماعي واحد من أهم الأسباب التي تؤدي للإدمان الإلكتروني 17 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 56% ، بينما بلغ عدد أوافق10 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة33.3 %، بينما بلغ عدد محايد 2 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة6.7% ، بينما بلغ عدد لا أوافق1 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة3.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0 %، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن89.3% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) إدمان مواقع التواصل الاجتماعي واحد من أهم الأسباب التي تؤدي للإدمان الإلكتروني ، وتلاحظ الباحثة أن ادمان مواقع التواصل الاجتماعي أصبح الآن متواجد بكثرة وملاحظ للجميع ، التواجد المستمر على مواقع التواصل الاجتماعي يؤدي إلى

حالة من الإدمان ، وهذه مؤشرات خطيرة جداً ، لذلك من المهم جداً الاستخدام الأمثل لمواقع التواصل الاجتماعي.

جدول (14) يوضح أدى وجود مستخدمي الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة إلى حالة من الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	7	**%23.3**
أوافق	18	**%60**
محايد	5	**%16.7**
لا أوفق	0	**%0**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل (13) يوضح أدى وجود مستخدمي الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة إلى حالة من الإدمان الإلكتروني

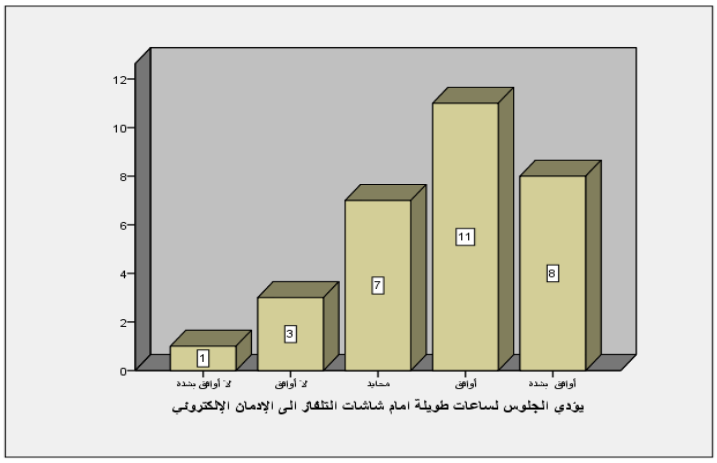
من الجدول رقم (14) والشكل البياني رقم (13) بلغ عدد الموافقين بشدة على أدى وجود مستخدمي الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة إلى حالة من الإدمان الإلكتروني 7 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة

23.3% ، بينما بلغ عدد أوافق18 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة60%، بينما بلغ عدد محايد 5 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة16.7% ، بينما بلغ عدد لا أوافق0 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0 %، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن83.3% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) أدى وجود مستخدمي الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة إلى حالة من الإدمان الإلكتروني ، وتلاحظ الباحثة أن الألعاب الإلكترونية أصبحت ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية تنتشر بين فئة الأطفال والمراهقين بشكل مستمر سواء في المنازل أو في مقاهي الأنترنت ، حيث أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق ، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمى في عقولهم قدرات التنمر والعدوان ونتيجتها الجريمة.

جدول (15) يوضح يؤدي الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات التلفاز الى الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	8	**%26.7**
أوافق	11	**%36.7**
محايد	7	**%23.3**
لا أوفق	3	**%10**
لا أوافق بشدة	1	**%3.3**
المجموع	30	**%100**

شكل (14) يوضح يؤدي الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات التلفاز الى الإدمان الإلكتروني

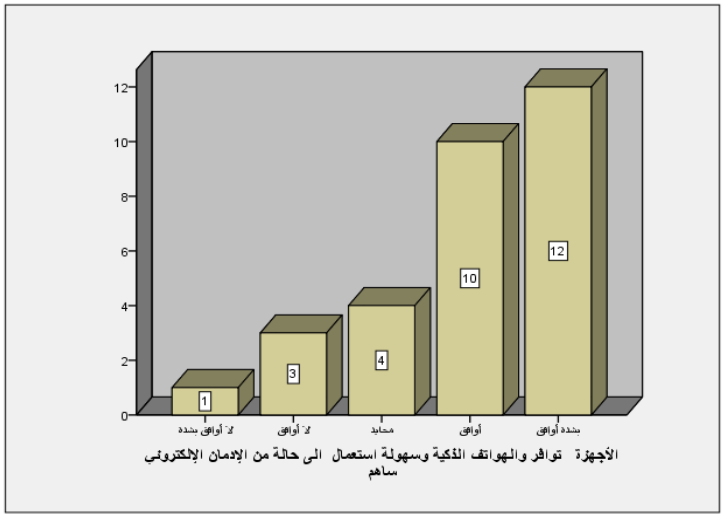


من الجدول رقم (15) والشكل البياني رقم (14) بلغ عدد الموافقين بشدة على يؤدي الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات التلفاز الى الإدمان الإلكتروني 8 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 26.7% ، بينما بلغ عدد أوافق11 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة37.7%، بينما بلغ عدد محايد 7 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة23.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق3 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة10% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 1 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة3.3%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن64.4% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) يؤدي الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات التلفاز الى الإدمان الإلكتروني ، أن ادمان التلفزيون مشكلة وهذه المشكلة تبدأ من مرحلة الطفولة ويتطور ويستمر معه هذا الادمان بقية مراحل عمره ومن الأسباب التي قد تؤدى أن يصبح الطفل مدمن على مشاهدة التلفزيون ، عدم رعاية الطفل والاهتمام النفسي به من قبل الأب و الأم يدفع الطفل للبحث عن مصدر آخر يفرغ فيه هذا الاحساس بعدم الاهتمام وحينها يلجأ الى التلفزيون وتصبح مشكلة ادمان التلفزيون واقع في حياة الطفل لا يستطيع الاستغناء عنه

جدول (16) يوضح ساهم توفر الأجهزة والهواتف الذكية وسهولة استعمالها الى حالة من الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	12	**%40**
أوافق	10	**%33.3**
محايد	4	**%13.3**
لا أوفق	3	**%10**
لا أوافق بشدة	1	**%3.3**
المجموع	30	**%100**

شكل (15) يوضح ساهم توفر الأجهزة والهواتف الذكية وسهولة استعمالها الى حالة من الإدمان الإلكتروني



من الجدول رقم (16) والشكل البياني رقم (15) بلغ عدد الموافقين بشدة ساهم توفر الأجهزة والهواتف الذكية وسهولة استعمالها الى حالة من الإدمان الإلكتروني 12 أفرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 40% ، بينما بلغ عدد أوافق10 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة33.3%، بينما بلغ عدد محايد 4 أفراد من أفراد عينة

الدراسة بنسبة13.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق3 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة10% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 1 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة3.3%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن73.3% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على ساهم توفر الأجهزة والهواتف الذكية وسهولة استعمالها الى حالة من الإدمان الإلكتروني ، أن توفر الأجهزة والهواتف الذكية وتطورها ورخص أسعارها يؤدي الى الاستخدام المفرط والزائد لها من قبل المستخدمين ، ويؤدي الى إدمان هذه الأجهزة وقد تصل الى مرحلة عدم الاستغناء عنها .

جدول (17) يوضح زاد غياب التوعية والإرشاد وضعف الرقابة الذاتية من الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	13	**%43.3**
أوافق	14	**%46.7**
محايد	3	**%10**
لا أوفق	0	**%0**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل (16) يوضح زاد غياب التوعية والإرشاد وضعف الرقابة الذاتية من الإدمان الإلكتروني

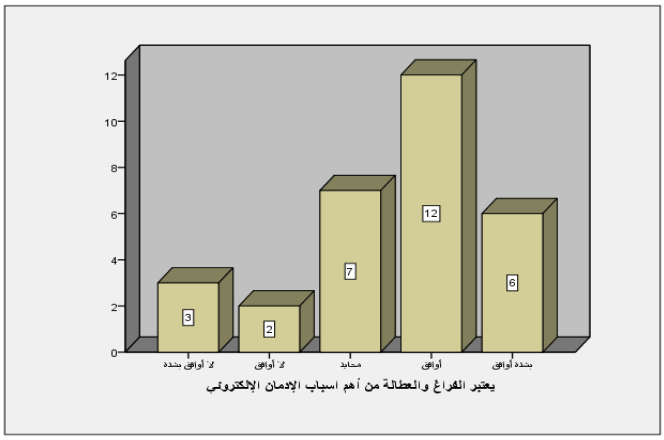
من الجدول رقم (17) والشكل البياني رقم (16) بلغ عدد الموافقين بشدة زاد غياب التوعية والإرشاد وضعف الرقابة الذاتية من الإدمان الإلكتروني 13 أفرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 43.3% ، بينما بلغ عدد أوافق14فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة46.7%، بينما بلغ عدد محايد 3 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة10% ، بينما بلغ عدد لا أوافق0 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0%، وتلاحظ الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن90% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على زاد غياب التوعية والإرشاد وضعف الرقابة الذاتية من الإدمان الإلكتروني ومع غياب الدور الأُسري بالرقابة وتوعية وإرشاد الأبناء يعتبر سبباً من الأسباب التي تساهم في إدمانهم إلكترونياً ، حيث المطلوب من الأُسر مراقبة الأبناء أثناء تعرضهم للشبكة ومراقبة المواقع التي يقومون بزيارتها والأشخاص الذين يتحدثون معهم في فضاء هذا العالم الإفتراضي وقد ظهرت العديد من البرامج التي سهلت على الأُسر مراقبة أجهزة أبناءهم عن بعد.

جدول (18) يوضح يعتبر الفراغ والعطالة من أهم اسباب الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة

أوافق بشدة	6	**%20**
أوافق	12	**%40**
محايد	7	**%23.3**
لا أوفق	2	**%6.7**
لا أوافق بشدة	3	**%10**
المجموع	30	**%100**

شكل (17) يوضح يعتبر الفراغ والعطالة من أهم اسباب الإدمان الإلكتروني



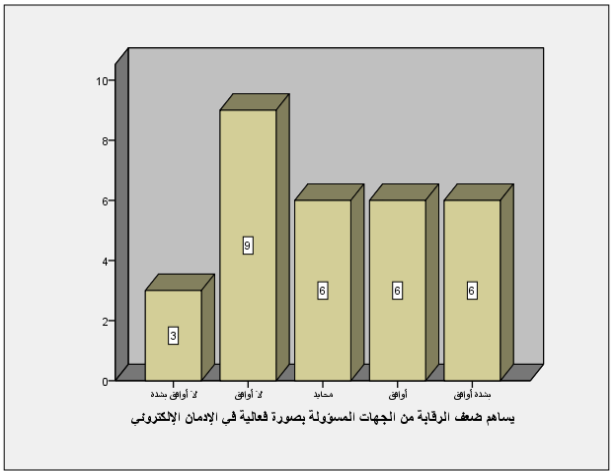
من الجدول رقم (18) والشكل البياني رقم (17) بلغ عدد الموافقين بشدة يعتبر الفراغ والعطالة من أهم اسباب الإدمان الإلكتروني 6 أفرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 20% ، بينما بلغ عدد أوافق12فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة40%، بينما بلغ عدد محايد 7 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة23.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق2 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة6.7% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 3 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة01%، وتلاحظ الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن60% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على يعتبر الفراغ والعطالة من أهم اسباب الإدمان الإلكتروني وهذه نسبة خطيرة جداً بمعني الشخص يستخدم الأنترنت في أوقات الفراغ وقد تكون هذه المواد المعروضة على الإنترنت قد تكون مواد

ذات محتوى سلبي أو إيجابي وأيضاً أن من أهم الأسباب التي تدفع الأفراد إلى قضاء معظم أوقاتهم في تصفح مواقع الشبكة العنكبوتية، هي البطالة ، وعدم وجود برامج حكومية أو أهلية قادرة على إستيعاب الطاقات الشبابية وتنميتها وإستغلالها بشكل إيجابي ، فيجد الفرد يومه كله عبارة عن وقت فراغ، فيقضيه أمام شاشات الإنترنت.

جدول (19) يوضح يساهم ضعف الرقابة من قبل الجهات المسؤولة بصورة فاعلة في الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	6	**%20**
أوافق	6	**%20**
محايد	6	**%20**
لا أوفق	9	**%30**
لا أوافق بشدة	3	**%10**
المجموع	30	**%100**

شكل (18) يوضح يساهم ضعف الرقابة من قبل الجهات المسؤولة بصورة فاعلة في الإدمان الإلكتروني

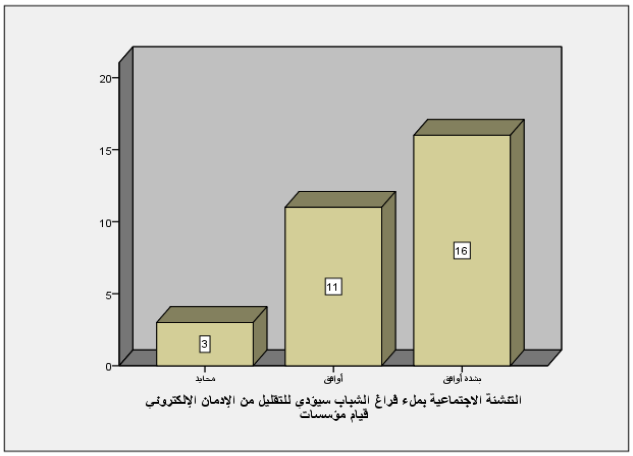


من الجدول رقم (19) والشكل البياني رقم (18) بلغ عدد الموافقين بشدة على يساهم ضعف الرقابة من قبل الجهات المسؤولة بصورة فاعلة في الإدمان الإلكتروني 6 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 20% ، بينما بلغ عدد أوافق6 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة20%، بينما بلغ عدد محايد 6 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة20% ، بينما بلغ عدد لا أوافق9 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة30% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 3 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة10%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن40% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على يساهم ضعف الرقابة من قبل الجهات المسؤولة بصورة فاعلة في الإدمان الإلكتروني لذلك لابد أن تكون هناك رقابة وتحكم من قبل الحكومة الإلكترونية بالتعاون مع وزارات الإتصالات والشركات المتخصصة في تقديم خدمات الإنترنت من شركات الإتصالات المختلفة وشركات الهواتف النقالة بوضع قوانين خاصة بإستخدام الإنترنت للمساهمة في الحد من ظاهرة الإدمان على الإلكترونيات .

جدول (20) يوضح قيام مؤسسات التنشئة الاجتماعية بملء فراغ الشباب سيؤدي للتقليل من الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	16	**%53.3**
أوافق	11	**%36.7**
محايد	3	**%10**
لا أوفق	0	**%0**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل (19) يوضح قيام مؤسسات التنشئة الاجتماعية بملء فراغ الشباب سيؤدي للتقليل من الإدمان الإلكتروني



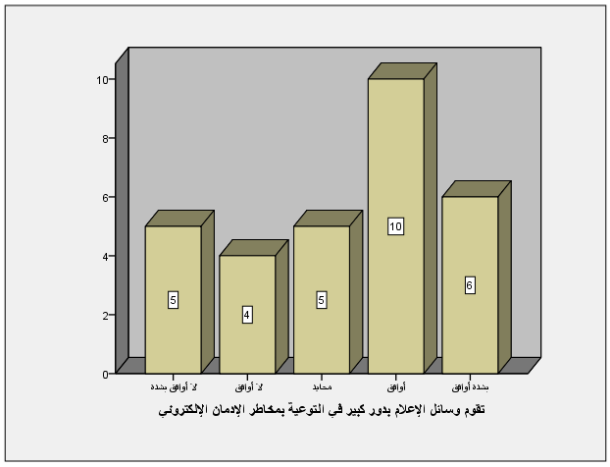
من الجدول رقم(20) والشكل البياني رقم(19)بلغ عدد الموافقين بشدة على قيام مؤسسات التنشئة الاجتماعية بملء فراغ الشباب سيؤدي للتقليل من الإدمان الإلكتروني 16 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 53.3% ، بينما بلغ عدد أوافق11 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة36.7%، بينما بلغ عدد محايد 3أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة10% ، بينما بلغ عدد لا أوافق0 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن90% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق)على تقوم وسائل الإعلام بدور كبير في التوعية بمخاطر

الإدمان الإلكتروني وهذه نسبة عالية جداً تؤكد الدور الكبير الذي يجب أن تقوم به مؤسسات التنشئة الاجتماعية ، وأنه يجب على مؤسسات التنشئة الاجتماعية إبتدءاً من الأُسرة والحي والمدرسة ، وجميع مؤسسات الدولة الحكومية منها والأهلية ، على مساعدة الشباب على السير في الطريق السليم حتى لا يكونوا عالة على المجتمع، وأن يملأ هؤلاء الشباب وقت فراغهم بما يعود عليهم وعلى مجتمعهم بالنفع العام.

جدول (21) يوضح تقوم وسائل الإعلام بدور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	6	**%20**
أوافق	10	**%33.3**
محايد	5	**%16.7**
لا أوفق	4	**%13.3**
لا أوافق بشدة	5	**%16.7**
المجموع	30	**%100**

شكل (20) يوضح تقوم وسائل الإعلام بدور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني

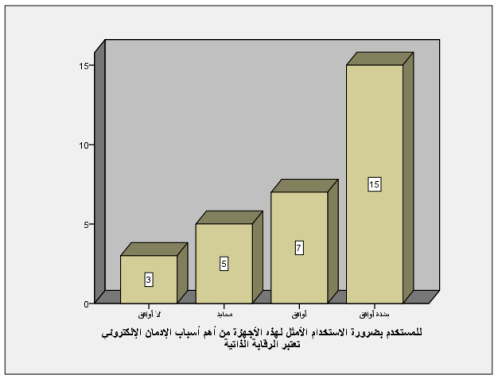


من الجدول رقم (21) والشكل البياني رقم (20) بلغ عدد الموافقين بشدة على تقوم وسائل الإعلام بدور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني 6 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 20% ، بينما بلغ عدد أوافق10 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة33.3%، بينما بلغ عدد محايد 5أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة16.7% ، بينما بلغ عدد لا أوافق4 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة13.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 5 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة16.7%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن50.3% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) تقوم وسائل الاعلام بدور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني ، ويجب أن يكون لوسائل الاعلام الدور الأكبر في التوعية بالإدمان الإلكتروني ومخاطره على المستخدمين من خلال عمل برامج تلفزيونية أو إذاعية متخصصة في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني وعمل ورش وندوات جماهيرية ودورات تدريبية للحد من ظاهرة الإدمان الإلكتروني .

جدول (22) يوضح تعتبر الرقابة الذاتية للمستخدم بضرورة الاستخدام الأمثل لهذه الأجهزة من أهم أسباب التقليل للإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	15	**%50**
أوافق	7	**%23.3**
محايد	5	**%16.7**
لا أوفق	3	**%16**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل (21) يوضح تعتبر الرقابة الذاتية للمستخدم بضرورة الاستخدام الأمثل لهذه الأجهزة من أهم أسباب التقليل للإدمان الإلكتروني



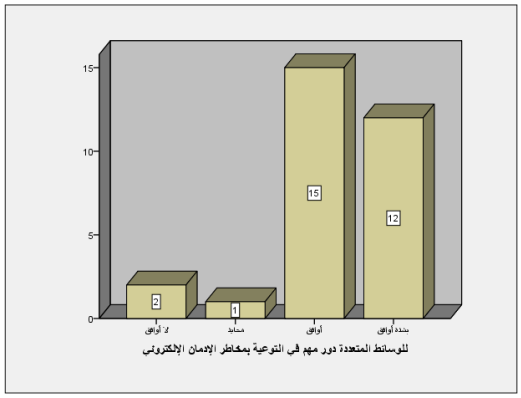
من الجدول رقم(22) والشكل البياني رقم(21) بلغ عدد الموافقين بشدة على تعتبر الرقابة الذاتية للمستخدم بضرورة الاستخدام الأمثل لهذه الأجهزة من أهم أسباب التقليل للإدمان الإلكتروني 15 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 50% ، بينما بلغ عدد أوافق7 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة23.3%، بينما بلغ عدد محايد 5أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة16.7% ، بينما بلغ عدد لا أوافق3 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة16% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن73.3% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على تعتبر الرقابة الذاتية للمستخدم بضرورة الاستخدام الأمثل لهذه الأجهزة من أهم أسباب التقليل للإدمان الإلكتروني ، تعتبر الرقابة الذاتية وإحساس الشخص بخطورة الإدمان الإلكتروني عليه وعلى الصحة النفسية والجسدية والمخاطر المترتبة على التحصيل الاكاديمي والعلاقات الاجتماعية ، من أهم الأسباب التي تقلل من الإدمان الإلكتروني بين المستخدمين .

3- فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني

جدول (23) يوضح للوسائط المتعددة دور مهم في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	12	**%40**
أوافق	15	**%50**
محايد	1	**%3.3**
لا أوفق	2	**%6.7**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل (22) يوضح للوسائط المتعددة دور مهم في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني



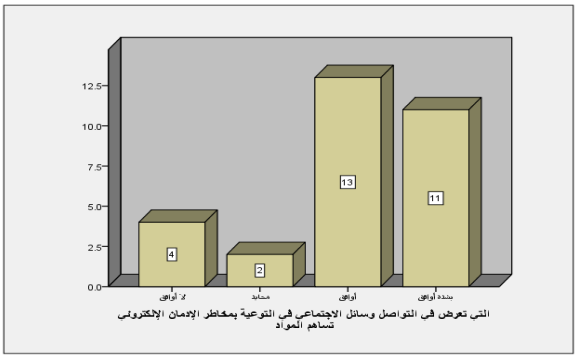
من الجدول رقم(23) والشكل البياني رقم (22) بلغ عدد الموافقين بشدة على للوسائط المتعددة دور مهم في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني 12 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 40% ، بينما بلغ عدد أوافق15 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة50%، بينما بلغ عدد محايد 1فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة3.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق2أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة6.7% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 أفراد

من أفراد عينة الدراسة بنسبة0%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن90% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على للوسائط المتعددة دور مهم في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني وهذه نسبة عالية جداً يوافقون على أن للوسائط المتعددة دور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني ، والوسائط المتعددة تحتوي على عناصر تجعل المادة التوعوية سهلة الاستخدام وسهلة المشاهدة وقابلة للتنقل بسرعة عبر الوسائط المتعددة وايضاً قد تكون سهلة الفهم والاستيعاب لأنها تحتوي على العناصر المرئية أو الصوتية أو الأثنين معاً ، وهنا تظهر قيمة الوسائط المتعددة أنها قادرة على الوصول لجميع الفئات العمرية .

جدول (24) يوضح تساهم المواد التي تعرض في وسائل التواصل الاجتماعي في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	11	**%36.7**
أوافق	13	**%43.3**
محايد	2	**%6.7**
لا أوفق	4	**%13.3**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

جدول (23) يوضح تساهم المواد التي تعرض في وسائل التواصل الاجتماعي في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني



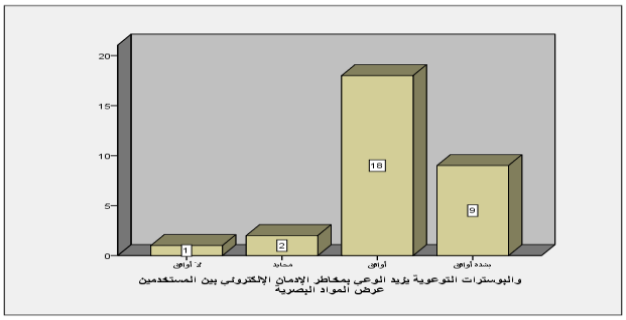
من الجدول رقم (24) والشكل البياني رقم (23) بلغ عدد الموافقين بشدة على تساهم المواد التي تعرض في وسائل التواصل الاجتماعي في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني 11 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 36.7% ، بينما بلغ عدد أوافق13 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة43.3%، بينما بلغ عدد محايد 2فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة6.7% ، بينما بلغ عدد لا أوافق4أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة13.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن90% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على تساهم المواد التي تعرض في وسائل التواصل الاجتماعي في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني ، لمواقع التواصل الاجتماعي دور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني والمواد التي تعرض عليها يتم التعرض عليها بصورة مباشرة وأصبح جميع مستخدمين الإنترنت بصورة عامة لهم حسابات شخصية على مواقع التواصل الاجتماعي لذلك يجب إنشاء صفحات متخصصة في مجال التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني وعرض المواد عليها .

جدول (25) يوضح عرض المواد البصرية والبوسترات التوعوية يزيد الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني بين المستخدمين

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	9	**%30**

أوافق	18	**%60**
محايد	2	**%6.7**
لا أوفق	1	**%3.3**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل (24) يوضح عرض المواد البصرية والبوسترات التوعوية يزيد الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني بين المستخدمين



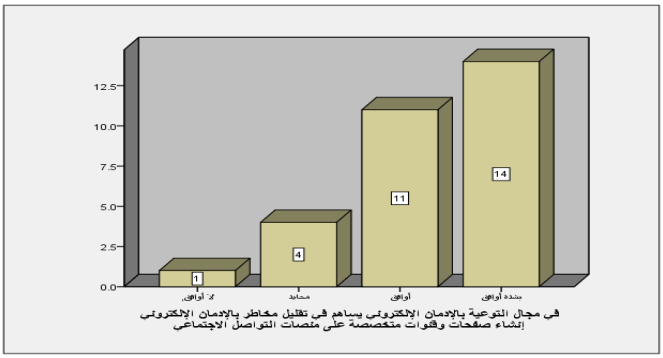
من الجدول رقم (25) والشكل البياني رقم (24) بلغ عدد الموافقين بشدة على عرض المواد البصرية والبوسترات التوعوية يزيد الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني بين المستخدمين 9 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 30% ، بينما بلغ عدد أوافق18 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة60%، بينما بلغ عدد محايد 2فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة6.7% ، بينما بلغ عدد لا أوافق1أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة3.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن90% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على عرض المواد البصرية والبوسترات التوعوية يزيد الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني بين المستخدمين ، من أهم جوانب الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني عرض هذه المواد التي تحد على الإدمان الإلكتروني في مواقع التواصل الاجتماعي أو التلفاز

لتقليل من الإدمان عليها ، فالعمل على إنتاج فيديوهات توعوية وعرضها على القنوات التلفزيونية المختلفة والعمل على تصميم بوسترات توعوية وعرضها على مواقع التواصل الاجتماعي أو توزيعها على بعض الأشخاص في أماكن التجمعات العامة يقلل من مخاطر الإدمان الإلكتروني .

جدول (26) يوضح إنشاء صفحات وقنوات متخصصة على منصات التواصل الاجتماعي في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني تساهم في تقليل مخاطر الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	14	**%46.7**
أوافق	11	**%36.7**
محايد	4	**%13.3**
لا أوفق	1	**%3.3**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل (25) يوضح إنشاء صفحات وقنوات متخصصة على منصات التواصل الاجتماعي في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني تساهم في تقليل مخاطر الإدمان الإلكتروني



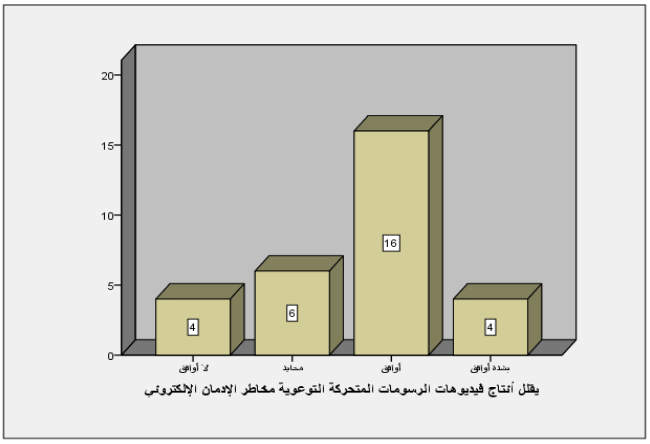
من الجدول رقم (26) والشكل البياني رقم (25) بلغ عدد الموافقين بشدة على إنشاء صفحات وقنوات متخصصة على منصات التواصل الاجتماعي في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني تساهم في تقليل مخاطر الإدمان الإلكتروني14 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 46.7% ، بينما بلغ عدد أوافق11 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة36.7%، بينما بلغ عدد محايد 4 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة13.3 % ، بينما بلغ عدد لا أوافق1أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة3.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن83.4% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على إنشاء صفحات وقنوات متخصصة على منصات التواصل الاجتماعي في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني تساهم في تقليل مخاطر الإدمان الإلكتروني ، وأن العمل على إنشاء صفحات وقنوات متخصصة في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني يساعد على التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني على المستخدمين وايضاً يمكن الرجوع الى هذه الصفحات والقنوات عند الحاجة اليها وتصبح مرجع لكثير من الناس .

جدول (27) يوضح يقلل أنتاج فيديوهات الرسومات المتحركة التوعوية مخاطر الإدمان الإلكتروني

السلم الخماسي	التكرار	النسبة
أوافق بشدة	4	**%13.3**

أوافق	16	**%53.3**
محايد	6	**%20**
لا أوفق	4	**%13.3**
لا أوافق بشدة	0	**%0**
المجموع	30	**%100**

شكل (26) يوضح يقلل أنتاج فيديوهات الرسومات المتحركة التوعوية مخاطر الإدمان الإلكتروني



من الجدول رقم(27) والشكل البياني رقم (26) بلغ عدد الموافقين بشدة يقلل أنتاج فيديوهات الرسومات المتحركة التوعوية مخاطر الإدمان الإلكتروني 4 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة 13.3% ، بينما بلغ عدد أوافق16 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة53.3%، بينما بلغ عدد محايد 6 فرد من أفراد عينة الدراسة بنسبة20% ، بينما بلغ عدد لا أوافق4أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة13.3% ، بينما بلغ عدد لا أوافق بشدة 0 أفراد من أفراد عينة الدراسة بنسبة0%، وترى الباحثة أنه من الجدول أعلاه يتبين أن83.4% من عينة الدراسة يوافقون (أوافق بشدة ، أوافق) على يقلل أنتاج فيديوهات الرسومات المتحركة التوعوية مخاطر الإدمان الإلكتروني ، وأصبحت المواد البصرية والفيديوهات والرسومات المتحركة أكتر المواد مشاهدة ومتابعة من قبل المستخدمين لسهولة تحميلها واستيعابها وقد تكون هذه المواد جاذبة للمشاهد ، لذلك وجود الكثير من

المواد التوعوية في شكل فيديوهات ورسومات متحركة تجذب المشاهدة على مشاهدتها وخاصة الأطفال ، لذلك يجب العمل على إنتاج فيديوهات ورسومات متحركة بكثرة باستخدام برام الوسائط المتعددة يقلل من مخاطر الإدمان الإلكتروني ، والعمل على الاستخدام الأمثل للأجهزة والإلكترونيات والهواتف الذكية .

جدول رقم (28) يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية للمحور الأول (التعاطي مع شبكة الإنترنت)

عبارات المحور الاول (التعاطي مع شبكة الإنترنت)	المقياس	أوافق بشدة	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المتوسط	الانحراف المعياري	النتيجة
أصبح الإنترنت مهماً لكل مناشط الحياة	التكرار	21	9	0	0	0	4.70	.466	أوافق بشدة
	النسبة	%70	%30	%0	%0	%0			
يؤثر الإنترنت سلباً على الصحة النفسية والبدنية	التكرار	11	10	7	2	0	4.00	.947	أوافق
	النسبة	%36.7	%33.3	%23.3	%6.7	%0			
هناك أستخدم لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم	التكرار	12	14	4	0	0	4.27	.691	أوافق بشدة
	النسبة	%40	%46.7	%13.3	%0	%0			
لمواقع التواصل قدرة فائقة على إكتساب الأفكار والتأثير على القيم المجتمعية	التكرار	12	15	3	0	0	4.30	.651	أوافق بشدة
	النسبة	%40	%50	%10	%0	%0			
ساهم تبادل المواد	التكرار	8	12	4	4	2			

الممنوعة (فكرية أو سلوكية) بين المستخدمين في إدمانهم لها وبالرغم من وجود الرقابة والقانون الذي يعاقب مرتكبيها	النسبة	%26.7	%40	%13.3	%13.3	%6.7	3.67	1.21	أوافق
نتيجة المحور الأول (التعاطي مع شبكة الإنترنت)							**4.19**	**.501**	أوافق

من جدول رقم (28) بعد دراسة نتائج المحور الأول **(التعاطي مع شبكة الإنترنت)**

فقد بلغ قيمت المتوسط الحسابي **4.19** أي أوافق حسب مقياس ليكارت الخماسي ؛ وبلغ قيمة الانحراف المعياري **521** وهذا يدل على عدم تشتت آراء عينة الدراسة في هذا المحور.

جدول رقم (29) يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية **للمحور الثاني (الإدمان الإلكتروني وانعكاساته على المستخدمين)**

عبارات المحور الثاني (الإدمان الإلكتروني)	المقياس	أوافق بشدة	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المتوسط	الانحراف المعياري	النتيجة
إدمان مواقع التواصل الاجتماعي واحد من أهم الأسباب التي تؤدي للإدمان الإلكتروني	التكرار	17	10	2	0	1	4.40	.894	أوافق بشدة
	النسبة	%56	%33.3	%6.7	%0	%3.3			
أدى وجود مستخدمي الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة إلى حالة من الإدمان الإلكتروني	التكرار	7	18	5	0	0	4.07	.640	أوافق
	النسبة	%23.3	%60	%16.7	%0	%0			
يؤدي الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات التلفاز الى الإدمان الإلكتروني	التكرار	8	11	7	3	1	3.73	1.08	أوافق
	النسبة	%26.7	%36.7	%23.3	%10	%3.3			
ساهم توفر الأجهزة والهواتف الذكية وسهولة استعمالها الى حالة من الإدمان الإلكتروني	التكرار	12	10	4	3	1	3.97	1.12	أوافق
	النسبة	%40	%33.3	%13.3	%10	%3.3			
زاد غياب التوعية والإرشاد وضعف الرقابة الذاتية من الإدمان الإلكتروني	التكرار	13	14	3	0	0	4.33	.661	أوافق بشدة
	النسبة	%43.3	%46.7	%10	%0	%0			
يعتبر الفراغ والعطالة من	التكرار	6	12	7	2	3			

أهم اسباب الإدمان الإلكتروني	النسبة	%20	%40	%23.3	%6.7	%10	3.53	**1.19**	أوافق
يساهم ضعف الرقابة من قبل الجهات المسؤولة بصورة فاعلة في الإدمان الإلكتروني	التكرار	6	6	6	9	3	**3.10**	**1.32**	محايد
	النسبة	%20	%20	%20	%30	%10			
قيام مؤسسات التنشئة الاجتماعية بملء فراغ الشباب سيؤدي للتقليل من الإدمان الإلكتروني	التكرار	16	11	3	0	0	**4.43**	**.679**	أوافق بشدة
	النسبة	%53.3	%36.7	%10	%0	%0			
تقوم وسائل الإعلام بدور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني	التكرار	6	10	5	4	5	**3.27**	**1.38**	محايد
	النسبة	%20	%33.3	%16.7	13.3 %	%16.7			
تعتبر الرقابة الذاتية للمستخدم بضرورة الاستخدام الأمثل لهذه الأجهزة من أهم أسباب التقليل للإدمان الإلكتروني	التكرار	15	7	5	3	0	**4.13**	**1.04**	أوافق
	النسبة	%50	%23.3	%16.7	%16	%0			
نتيجة المحور الثاني (الإدمان الإلكتروني وانعكاساته على المستخدمين)							**3.90**	**.411**	**أوافق**

من جدول رقم (28) بعد دراسة نتائج المحور **الثاني (الإدمان الإلكتروني وانعكاساته على المستخدمين)**

فقد بلغ قيمت المتوسط الحسابي **3.90** أي أوافق حسب مقياس ليكارت الخماسي ؛ وبلغ قيمة الانحراف المعياري **411.** وهذا يدل على عدم تشتت آراء عينة الدراسة في هذا المحور.

جدول رقم (30) يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية **المحور الثالث (فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الالكتروني)**

عبارات المحور الثالث (فعالية الوسائط المتعددة)	المقياس	أوافق بشدة	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة	المتوسط	الانحراف المعياري	النتيجة
للوسائط المتعددة دور مهم في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني .	**التكرار**	12	15	1	2	0	**4.23**	**.817**	أوافق بشدة
	النسبة	%40	%50	%3.3	%6.7	%0			
تساهم المواد التي تعرض في وسائل التواصل الاجتماعي في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني .	**التكرار**	11	13	2	4	0	**4.03**	**.999**	**أوافق**
	النسبة	%36.7	%43.3	%6.7	%13.3	%0			
عرض المواد البصرية والبوسترات التوعوية	**التكرار**	9	18	2	1	0	**4.17**		أوافق
	النسبة	%30	%60	%6.7	%3.3	%0			

يزيد الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني بين المستخدمين	التكرار	14	11	4	1	0		.699
إنشاء صفحات وقنوات متخصصة على منصات التواصل الاجتماعي في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني تساهم في تقليل مخاطر الإدمان الإلكتروني	النسبة	%46.7	%36.7	%13.3	%3.3	%0	4.27	.828 أوافق بشدة
يقلل أنتاج فيديوهات الرسومات المتحركة التوعوية مخاطر الإدمان الإلكتروني.	التكرار	4	16	6	4	0		
	النسبة	%13.3	%53.3	%20	%13.3	%0	3.67	.884 أوافق
نتيجة المحور الثالث								
فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الالكتروني							4.07	.513 أوافق

من جدول رقم (30) بعد دراسة نتائج **المحور الثالث (فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الالكتروني)** ، فقد بلغ قيمت المتوسط الحسابي 4.07 أي أوافق حسب مقياس ليكارت الخماسي ؛ وبلغ قيمة الانحراف المعياري 513. وهذا يدل على عدم تشتت آراء عينة الدراسة في هذا المحور.

رابعاً: النتائج :

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية وهي :

1- أكدت الدراسة أن الإدمان على الإلكترونيات يؤثر على نشاط الفرد وعلى إسلوب حياته بشكل سلبي وكسب العديد من المشاكل الصحية والإجتماعية.

2- أصبحت مواقع التواصل الإجتماعي ملاذاً وملجأً لكثير من الشباب هروباً من مشكلات المجتمع.

3- بينت الدراسة أن إندماج الشباب مع مواقع التواصل الاجتماعي تسبب في حدوث فجوة في الإتصال الأسري.

4- معظم الألعاب الإلكترونية المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم.

5- أوضحت الدراسة أن المخدرات الرقمية لا يوجد قانون يجرمها ويعتبرها ملفات صوتية عادية.

6- أوضحت الدراسة أن معظم المستخدمين لمواقع التواصل الاجتماعي يستخدمونها بشكل دائم.

7- أكدت الدراسة أن أفراد العينة يستخدمون الإنترنت بصورة مستمرة وأنه أصبح مهماً لكل مناشط الحياة .

8- أوضحت الدراسة أن توفر الأجهزة والهواتف الذكية وسهولة استعمالها ساهم في حالة من الإدمان الإلكتروني .

10-أكدت الدراسة أن غياب التوعية والإرشاد وضعف الرقابة الذاتية زاد من مخاطر الإدمان الإلكتروني على المستخدمين .

11-أوضحت الدراسة أن90% من عينة الدراسة يوافقون على أن للوسائط المتعددة دور مهم في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني وهذه نسبة عالية جداً .

12- أكدت الدراسة أن لوسائل الإعلام بدور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني من خلال إنشاء برامج متخصصة لتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني على المستخدمين .

13-أكدت الدراسة على إنشاء صفحات وقنوات متخصصة على منصات التواصل الاجتماعي في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني تساهم في تقليل مخاطر الإدمان الإلكتروني.

خامساً : التوصيات

وعلى ضوء هذه الدراسة توصى الباحثة بما يلى :

1. أن هنالك واجبات حتمية على الأُسرة يجب أن تقوم بها من تنشئة الأبناء تنشئة اجتماعية سليمة وضرورة توجيه الأبناء للإستخدام الأمثل لهذه المواقع وغرس الوازع الدينى فى نفوس أبنائهم ومراقبة الله في كل أعمالهم .

2- أن هنالك واجبات حتمية على المؤسسات الدينية يجب أن تقوم بها من تعليم الفرد والجماعة التعاليم الدينية والمعايير السماوية التي تحكم السلوك بما يضمن سعادة افراد المجتمع والبشرية جمعاء وامداد الفرد بإطار سلوكي ، نابع من تعاليم دينه والإرشاد العملي ، وعرض النماذج السلوكية المثالية

3- أن هنالك واجبات حتمية على وسائل الاعلام يجب أن تقوم بها تتمثل في نشر معلومات متنوعة في مجال التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني وتناسب كافة الأعمار والعمل على إنشاء برامج متخصصة في

التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني والعمل على إنشاء دورات وورش تدريبية لمختلف المستخدمين للأنترنت .

4- ضرورة العمل على تقوية الرقابة الذاتية لمستخدمي الإنترنت ، مما يساعد على الإستخدام الأمثل للإنترنت .

5- قيام مؤسسات التنشئة الاجتماعية (الأسرة ، المدرسة ، المسجد ، الخلوة ' الاعلام) بملء الفراغ مما يؤدي الي تقليل ظاهرة الإدمان الإلكتروني.

6- حث الشباب على المشاركة في النوادي الثقافية والرياضية والبرامج التدريبية والترفيهية وإستثمارها فيما يفيدهم ويفيد مجتمعهم .

7- إهتمام إكثر لوسائل الإعلام بظاهرة الإدمان الإلكتروني وبث برامج توعية تساعد على حل مشاكل هذه الظاهرة .

8- التوعية الكاملة والمستمرة للشباب داخل المدارس والجامعات وعلى الأسرة دوراً كبيراً فيها حتى يلم الابناء بكل المعلومات عن المخدرات الرقمية.

9- دعم الجمعيات والمؤسسات التربوية ودور العبادة للتصدي لهذه لظاهرة الإدمان الإلكتروني من خلال الندوات والدورات .

10 - على الأُسر مراقبة أبناءهم والتأكد من محتوي المادة التي تحملها تلك الألعاب وإستبدال الألعاب التي تعرض مشاهد غير لائقة ولا تناسب أعمارهم ومشاهد العنف بألعاب تعليمية ويجب أن ينظموا لهم أوقات اللعب حتى لا يصبحوا مدمنين.

11- لابد للشباب والأطفال بصفة خاصة وجميع مستخدمي الإنترنت بصفة عامة العمل على ضبط النفس وتفعيل الرقابة الذاتية والاستخدام الأمثل للأنترنت والإلكترونيات والهواتف الذكية .

12- توصي الدراسة الشباب بالإستفادة القصوى من الإمكانيات الهائلة التي تحتويها شبكة الإنترنت في تطوير أنفسهم ومهارتهم .

13- تنمية روح الإبداع لدى الشباب وتشجيع المبدعين في مجالات المعرفة والإسراع في إقامة البنية الأساسية للتكنولوجيا وتقنية المعلومات في المؤسسات التعليمية بجميع مراحلها حتى نتمكن من خلق جيل قادر على التعامل مع معطيات التكنولوجيا الحديثة كخطوة أساسية نحو مجتمع المعرفة .

14-ضرورة مخاطبة كليات الاعلام والمراكز البحثية عن ضرورة مخاطبة تشجيع الباحثين وطلاب الدراسات العليا على إجراء المزيد من الأبحاث والدراسات عن مشكلة الإدمان الإلكتروني ومخاطره على المستخدمين .

سادساً: المصادر والمراجع

أولاً :المصادر :

1. القران الكريم.
2. السنة النبوية .

ثانياً: المعاجم:

1. المعجم العربي ، 1913م .

ثالثاً: المراجع:

أ- الكتب العربية :

1. (أبوعيشة) ، فيصل أبوعيشة،2010 م، الإعلام الإلكتروني، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن.

2. (إسماعيل) ، محمود حسن إسماعيل،2011م، مناهج البحث الإعلامي، الطبعة الأولى،دار الفكر العربي للنشر والتوزيع، القاهرة.

3. (الدبيسي) ،عبدالكريم الدبيسي، (خصاونة)، ابراهيم فؤاد خصاونة؛ (الطاهات)، زهير ياسين الطاهات؛ (سلطان)، محمد صاحب سلطان،2013م،وسائل الإعلام أدوات تعبير وتغيير، دار أسامة للنشر والتوزيع، الإردن

4. (الديهى) ، د. محي الدين إسماعيل محمد الديهى ، تأثير شبكات التواصل الاجتماعي الإعلامية على جمهور المتلقين ، الطبعة الأولى ، (الناشر مكتبة الوفاء القانونية ، القاهرة ، 2015).

5. (الرحباني)، عبيرشفيق الرحباني،2015م،الإستعمار الإلكتروني والإعلام،دار أسامة للنشر والتوزيع،الإردن.

6. (الجوهري) ، محمد الجوهري ،2011، مفاهيم أساسية في علم الاجتماع ، القاهرة ،الهيئة المصرية العامة للكتاب .

7. (الزعبي) ، د. لؤي الزعبي ،2020، الوسائط المتعددة ، من منشورات الجامعة السورية الافتراضية (الجمهورية العربية السورية).

8. (السامرائي)،إيمان السامرائي؛(عليان)،يحي مصطفي عليان،2010م،النشر الإلكتروني،دار صفاء للنشر والتوزيع.

9. (الشمايلة)، ماهر عودة الشمايلة؛(اللحام)، محمود عزت اللحام؛(كافي)، مصطفي يوسف كافي،2015م،الإعلام الرقمي الجديد، دارالإعصار العلمي للنشر والتوزيع،الأردن.

10. (الشامي) ،عبدالرحمن محمد الشامي ، استخدامات القنوات التلفزيونية المحلية والدولية الدوافع والإشباعات ، القاهرة ، الدار المصرية اللبنانية ، 2002.

11. (العكش)، فوزي العكش،1995، البحث العلمي المناهج والإجراءات، المطبعة التعاونية.

12. (القاضي) ، محمد كمال القاضي ، وسائل الاعلام ، 2003، القاهرة ، دار أسامة للنشر والتوزيع .

13. (المدادحة)، أحمد نافع المدادحة،2014م، النشر الإلكتروني ، دار المناهج للنشر والتوزيع.

14. (المزاهرة)، منال هلال المزاهرة،2012م،نظريات الاتصال،دار المسيرة للنشر والتوزيع،الأردن.

15. (المسلمي)، إبراهيم عبدالله المسلمي،2012م،مناهج البحث في الدراسات الإعلامية،دار الفكر العربي للنشر والتوزيع،القاهرة.

16. (الموسى)، عبدالله الموسى،إستخدام تقنية المعلومات والحاسوب في التعليم الأساسي(المرحلة الإبتدائية)في دول الخليج العربية،مكتب التربية العربي لدول الخليج،الرياض.

17. (اللبان)، شريف درويش اللبان،2005م، تكنولوجيا الاتصال المخاطر والتحديات والتأثيرات الإجتماعية، الطبعة الثانية ،الدار المصرية اللبنانية ،القاهرة.

18. . (الأنصاري) أحمد توفيق محمد الأنصاري، الإعلام البديل، الطبعة ، الأولي ، (عمان ، سمير منصور للطباعة ، 2020).

19. (إمام)، إبراهيم إمام ،1971، الإعلام والاتصال بالجماهير ، القاهرة ، دار المعارف .

20. (النوايسة)، غالب عوض النواسية،2011م، الإنترنت والنشر والإلكتروني، دار صفاء للنشر والتوزيع.

21. (النابلسي) ، محمد أحمد النابلسي ، 2004 ، الأمراض النفسية وعلاجها ، الطبعة الرابعة ، مركز الدراسات النفسية والنفسجسمية ، طرابلس ، لبنان.

22. (الهيتي)، د . هادي نعمان الهيتي ، الاتصال والتغير الثقافي (بغداد ، منشور وزارة الثقافة ، 1987).

23. (بصبوص)، محمد حسين بصبوص؛(نصرالله)، أيمن شاكر نصرالله؛(مصطفى)، رامي مصطفي محمد؛(عطية)، نبيل محمود عطية،2004م،الوسائط المتعددة تصميمات وتطبيقات،دار اليازوري للنشر والتوزيع،عمان.

24. (بوشليبي)، ماجد بوشليبي؛(عيدابي)،يوسف عيدابي،2006م،ثقافة الإنترنت وأثرها على الشباب،مكتبة الشارقة،الإمارات العربية المتحدة.

25. (حرزالله)، نائل حرزالله؛(الضامن)، ديما الضامن،2017م،الوسائط المتعددة،الشركة المتحدة للتسويق والتوريدات،القاهرة.

26. (حسين)، محمد حسين ،2004م،التكنولوجيا الجديدة،دار الأرقم للنشر والتوزيع.

27. (حمدي)، أمل حمدي،2007م،المصادر الإلكترونية للمعلومات،الدار المصرية اللبناني،القاهرة.

28. (حماد) ،د. طارق عبدالعال حماد ، إدارة المخاطر ، 2007، الدار الجامعية – الإسكندرية .

29. (خالد)، فاروق خالد،2011م،الإعلام الدولي والعولمة الجديدة،دار أسامة للنشر والتوزيع،عمان.

30. (خليل)، محمد بيومي خليل ،2022، انحرافات الشباب في عصر العولمة ج 2(ب-ط) ، دار قباء للنشر والطباعة – القاهرة .

31. (زاهر)، راضي زاهر ،إستخدام مواقع التواصل الإجتماعي في العالم،مجلةالتربية،العدد15،ص25.

32. (سليمة)، حمودة سليمة،2015، الإدمان على الإنترنت إضطراب العصر، مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية ، العدد21.

33. (شبلي)، كرم شبلي،1989م،معجم المصطلحات الإعلامية، دار الشروق،القاهرة.

34. (شفيق)، حسنين شفيق،2010م،التصميم الجرافيكي في وسائل الإعلام والإنترنت،دار فكر وفن للنشر والتوزيع.

35. (شفيق)، حسنين شفيق،2006م، الوسائط المتعددة وتطبيقاتها في الإعلام، رحمة برس للطباعة والنشر.

36. (شعلان)، السيد محمد شعلان،2007م ، تصميم وإنتاج برامج الوسائط المتعددة، دار الكتاب الحديث، القاهرة.

37. (صديق)، مختار صديق،2006م،إيثار للطباعة والنشر.

38. (صلاح)، مروى عصام صلاح،2015م،الإعلام الإلكتروني الأسس وأفآق المستقبل،دار الإعصار العلمي،عمان.

39. (طلب) محمد نبيل طلب ، 2009، الأفلام الوثائقية والبرامج التسجيلية ، الدار العربية للنشر والتوزيع.

40. على عبد الفتاح ، 2015 ، الإعلام الاجتماعي ، الطبعة الأولى ، الناشر مكتبة الوفاء القانونية ، القاهرة .

41. (عبدالكافي)، إسماعيل عبد الكافي،2017م،شبكات التواصل والإنترنت والتأثير على الأمن القومي، المكتب العربي للمعارف، القاهرة.

42. (عبدالمنعم) ،على محمد عبدالمنعم ،1998م،تكنولوجيا التعليم في الوسائل التعليمية،الطبعة الثانية، النعناعي للنشر والتوزيع، القاهرة.

43. (عبدالمنعم)،على محمد عبدالمنعم ،1996م، تكنولوجيا التعليم في الوسائل التعليمية،الطبعة الأولى،دار البشرى للطباعة،الإسكندرية.

44. (عبد المعطي) ، حسن عبد المعطى ، 2004، الأسرة ومشكلات الأبناء ، الطبعة الاولي ، دار رحاب للنشر والتوزيع ، القاهرة.

45. (عبدالخالق) ، شيرين عبدالخالق ، 2003 ، علم النفس الإعلامي ، القاهرة ، دار النهضة العربية.

46. (عطية)، د. جبارة عطية ،2001 ، علم الاجتماع والأعلام (الإسكندرية ، دار الوفاء للطباعة والنشر.

47. (عطوان)، فارس عطوان ،2009 ، الفضائيات ودورها الإعلامي ، عمان ، دار أسامة للنشر والتوزيع.

48. (عفيفي)، علاء الدين محمد عفيفي،2015م، الإعلام وشبكات التواصل الاجتماعي العالمية، دار التعليم الجامعي.

49. (على)، محمد النوبي محمد على،2010م، إدمان الإنترنت في عصر العولمة، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.

50. (عدنان)، د. رانيا عدنان ، (بسام) رشا بسام ، التنشئة الاجتماعية ،2005،عمان دار البداية ، الطبعة الاولي .

51. (فلحي)، محمد جاسم فلحي،2005م،النشر الإلكتروني،دار المناهج للنشر والتوزيع.

52. (مصباح) ، عبد الهادي مصباح ، 2004 ، الإدمان ، الطبعة الأولى ، دار المصرية اللبنانية القاهرة .

53. (مصري) ، محمد وليد مصري ،2006 ، الأسرة العربية وهوس الإنترنت ، دارالعربي ، الكويت.

54. (مرعي)، دينا عمر فرحان مرعي،2013م، مكافحة المواقع الإباحية على شبكة الإنترنت، دار العالم العربي.

55. (مرسي) ، محمد عبد العليم مرسي ، 1997 ، الطفل المسلم بين منافع التلفزيون ومضاره ، مكتبة العبيكان –الرياض.

56. (محمود) ، مرعي توفيق والحيلة محمود ، 1997،المناهج التربوية الحديثة وعناصرها ، الطبعة الأولى (عمان : دار المسيرة للنشر والتوزيع .

57. (ملحم)، سامي محمد ملحم،2002م، مناهج البحث في التربية وعلم النفس، الطبعة الثانية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

58. د. حسين محمد نصر، 2001 ، الاتصال الجماهيري المداخل والوسائل ، القاهرة ، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع .

ب-الكتب الأجنبية:

1. Fred.HoFsetter, 2001, Multimedia literacy, USA: Graw.Hill.

2. Tay Vaughan, 2004, Multimedia Making it Work, USA Osbome McGRaw.Hill.

ج : الرسائل العلمية :

1- مواهب محمد أحمد الخليفة الخواض ، دور مواقع التواصل الاجتماعي في تغيير القيم الاجتماعية لدى الشباب ، رسالة ماجستير ، غير منشورة ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا – 2017م .

2- موسي دفع الله آدم دفع الله ، أثر شبكات التواصل الاجتماعي وإنعكاساتها على ثقافة الشباب في ولاية الخرطوم ، رسالة ماجستير ،غير منشورة ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.

3- كوثر علوب محمد ، الإعلام الجديد وأثره على القيم الاجتماعية ، رسالة دكتوراه ،غير منشورة جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا .

د: الأوراق العلمية:

1. (حبيب)، محمد حسين حبيب،2015،المخدرات الرقمية بين الحقوق الشخصية والجريمة السيبرانية، فعاليات الأيام العربية للأمن السيبراني:أفق التعاون لحماية الفضاء السيبراني،العراق.

2. (الهدلق) ، عبدالعزيز بن عبدالله الهدلق،2010م، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض، جامعة الملك سعود.

3. إدمان الأطفال والمراهقين على الانترنت وعلاقته بالانحراف ، "أعداد د. امل كاظم حمد ، جامعة بغداد ، كلية التربية – ابن الهيثم ، قسم التربية وعلم النفس ، مجلة العلوم النفسية ، 2020

4. إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي ، دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم ، د . قدي سومية جامعة معسكر ، جامعة وهران 2. مجلة التنمية البشرية ، العدد 10 ، مارس 2016.

5. إدمان الإ نترنت عند طلاب بعض الجامعات بولاية الخرطوم ، د. أنس الطيب الحسين رابح قسم علم النفس جامعة النيلين. السودان ، مجلة دراسات نفسية ، العدد 12، يناير 2017.
6. الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول ، سبتي عباس 2013 ، الكويت .
7. الإدمان على الإنترنت -اضطراب العصر، حمودة سليمة ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة ، الجزائر.
8. مرتكزات إقتصاديات توظيف المستحدثات التكنولوجية في التعليم، على محمد عبدالمنعم مجلة تكنولوجيا التعليم، الكتاب الثاني،ص61، العدد 21 ، ديسمبر 2015 .
9. دور أخصائي خدمة الفرد في ترشيد استخدام الانترنت وعلاقتها بالمعايير الاجتماعية لدى الطلاب في المدراس - د. نسمة يحيي رجب محمد – المعهد العالي للخدمة الاجتماعية ب 6 أكتوبر – مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية – العدد 53 المجلد 1 يناير 2021م .
10-دراسة حول التناظر الجمالي بين الرؤاية والملصق الإعلاني – سامي أسعد عيساوي –جامعة اليرموك ، اربد ، الأردن -2010-2011.

رابعاً: المقابلات العلمية :

1–د.عبد المولي موسي ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، مقابلة مع الباحثة ، الخرطوم ، 2–10–2021م.

2–د.ايمان يحيي هارون ، جامعة أفريقيا العالمية ، مقابلة مع الباحثة ، الخرطوم ، 23–1–2022م .

3–أ.د. مجذوب بخيت ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، مقابلة مع الباحثة ، الخرطوم ، 16–3–2022م .

4–د. صالح موسي ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا ، مقابلة مع الباحثة ، الخرطوم ، 15–9–20022م.

خامساً: المواقع الإلكترونية:

1. http://midan.aljazeera.net/intellect/sociology .

2. www.addiction-wiki.com.

3. http://midan.aljazeera.net/intellect/sociology.

4. **https://www.almaany.com**

5. https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar

6. (/http://safesurf.bh/ar/tar/-launches-say-on-cyberbullying-booklet-، cooperation-free- program)

7. www .APA.Org/Inernetaddiction.htm

سابعاً : الملاحق

ملحق رقم (1) إستمارة الإستبيان

بسم الله الرحمن الرحيم

جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا

كلية الدراسات العليا

ماجستير علوم الاتصال- تخصص (الوسائط المتعددة)

<u>إستبانة خبراء ومختصين</u>

أخي الكريم / الأخت الكريمة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته / بين يديكم أسئلة ضمن دراسة ميدانية لرسالة بحثية

بعنوان:

(فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني)

(دراسة وصفية تحليلية على عينة من خبراء في علم النفس والاجتماع والاعلام)

(في الفترة من ديسمبر 2020م الى ديسمبر 2021م)

للإستعانة بها في الدراسة الميدانية لتكملة البحث لنيل درجة الماجستير ونود منكم ملء الاستبانة بوضع علامة (صاح) أمام الإجابة التي تختارونها، والإجابة على الأسئلة المفتوحة نهاية الإستبانة وعلماً هذه المعلومات لأغراض البحث العلمي فقط.

وتقبلوا فائق الاحترام والتقدير،،،

الباحثة : **إشراف الدكتورة:**

نسيبة حسن هارون **إسراء عمر**

استبانة خبراء

اولاً:- البيانات الاساسية

الإسم(إختياري).....

النوع ذكر ☐ أنثي ☐

الفئة العمري 25-35 ☐ 36-46 ☐ 47-57 ☐ أكثر من 58 ☐

المهنة أستاذ جامعي ☐ موظف ☐ خبير ☐ أخري تذكر.....

التخصص العلمي علم نفس ☐ علم اجتماع ☐ إعلام ☐ أخري

تذكر.....

المستوى التعليمي ثانوي ☐ جامعي ☐ فوق جامعي ☐

سنوات الخبرة 5 سنوات ☐ 10 سنوات ☐ أكثر من 10 سنوات ☐

ثانياً:- البيانات الموضوعية:

1-التعاطي مع شبكة الإنترنت:

الرقم	الفقرة	أوافق بشدة	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة
1	أصبح الإنترنت مهماً لكل مناشط الحياة اليومية					
2	يؤثر الإنترنت سلباً على الصحة النفسية والبدنية					
3	هناك أستخدم لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل دائم					

4	لمواقع التواصل قدرة فائقة على إكتساب الأفكار والتأثير على القيم المجتمعية					
5	ساهم تبادل المواد الممنوعة (فكرية أو سلوكية) بين المستخدمين في إدمانهم لها وبالرغم من وجود الرقابة والقانون الذي يعاقب مرتكبيها					

2-الإدمان الإلكتروني وانعكاساته على المستخدمين :

الرقم	الفقرة	أوافق بشدة	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة
1	إدمان مواقع التواصل الاجتماعي واحد من أهم الأسباب التي تؤدي للإدمان الإلكتروني					
2	أدى وجود مستخدمي الألعاب الإلكترونية بصورة مستمرة إلى حالة من الإدمان الإلكتروني					
3	يؤدي الجلوس لساعات طويلة أمام شاشات التلفاز الى الإدمان الإلكتروني					
4	ساهم توفر الأجهزة والهواتف الذكية وسهولة استعمالها الى حالة من الإدمان الإلكتروني					
5	زاد غياب التوعية والإرشاد وضعف الرقابة الذاتية من الإدمان الإلكتروني					
6	يعتبر الفراغ والعطالة من أهم اسباب الإدمان الإلكتروني					
7	يساهم ضعف الرقابة من قبل الجهات المسؤولة بصورة فاعلة في الإدمان الإلكتروني					
8	قيام مؤسسات التنشئة الاجتماعية بملء فراغ الشباب سيؤدي للتقليل من الإدمان الإلكتروني					
9	تقوم وسائل الإعلام بدور كبير في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني					
10	تعتبر الرقابة الذاتية للمستخدم بضرورة الاستخدام الأمثل					

	لهذه الأجهزة من أهم أسباب التقليل للإدمان الإلكتروني					

3-فاعلية الوسائط المتعددة في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني :

الرقم	الفقرة	أوافق بشدة	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق بشدة
1	للوسائط المتعددة دور مهم في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني .					
2	تساهم المواد التي تعرض في وسائل التواصل الاجتماعي في التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني .					
3	عرض المواد البصرية والبوسترات التوعوية يزيد الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني بين المستخدمين .					
4	إنشاء صفحات وقنوات متخصصة على منصات التواصل الاجتماعي في مجال التوعية بالإدمان الإلكتروني تساهم في تقليل مخاطر بالإدمان الإلكتروني .					
5	يقلل أنتاج فيديوهات الرسومات المتحركة التوعوية مخاطر الإدمان الإلكتروني.					

ثالثاً:- الأسئلة المفتوحة

1-ماهي الأسباب التي تؤدي للإدمان الإلكتروني؟

.....

.....

.....

2-ماهي مقترحاتك لمعالجة ظاهرة الإدمان الإلكتروني؟

.....

.....

....

3-ما هو دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية " الاسرة، المجتمع ، الأئمة والعلماء، جماعة الأقران ، الاعلام .....الخ "في التوعية بالإدمان الإلكتروني ومخاطره على مستخدميه؟

.....

.....

.....

ملحق رقم (2)

قائمة المحكمين الذين حكموا أداة جمع البيانات (الاستبانة)

م	الإسم	الدرجة العلمية	الجامعة
1	أ.د مجذوب بخيت	أستاذ مشارك	جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
2	د. بكري المكي	أستاذ مساعد	جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
3	د. أسامة حسب الرسول	أستاذ مساعد	جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا

ملاحق رقم (3) أسئلة المقابلة

❖ أسئلة المقابلة مع المختصين في مجال علم النفس والاجتماع والاعلام:-

1- ماذا يشمل مفهوم الإدمان الإلكتروني من وجهة نظرك؟

.....
.....

2- ما هي أنواع الإدمان الإلكتروني من وجهة نظرك؟

.....
.....

3- ماهي أهم الطرق للتوعية بالإدمان الإلكتروني؟

.....
.....

4- ما هو دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية؟

- الاسرة
- المجتمع
- الأئمة والعلماء
- جماعة الأقران
- الاعلام ، في التوعية بالإدمان الإلكتروني ومخاطره على مستخدميه؟

.....

5- ما هي مخاطر الإدمان الإلكتروني على مستخدميه؟

.....

.....

.....

6- ما هي أفضل طرق معالجة الإدمان الإلكتروني؟

.....

.....

.....