

العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضببط الذاتي  
لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان

**The Relationship between Online Games Addiction  
and the Aggressive Behavior and Self - Control of  
Students of Private Universities in the Jordanian  
Capital Amman**

إعداد

ليندا سليمان البدر

إشراف الدكتورة

أماني محمود

قُدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير  
تخصص تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم

قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم

كلية العلوم التربوية

جامعة الشرق الأوسط

حزيران، 2019

## تفويض

أنا ليندا سليمان جريس البدر أفوض جامعة الشرق الأوسط بتزويد نسخ من رسالتي ورقياً وإلكترونياً للمكتبات، أو المنظمات، أو الهيئات والمؤسسات المعنية بالأبحاث والدراسات العلمية عند طلبها.

الإسم: ليندا سليمان البدر

التاريخ: 2019 / 6 / 11

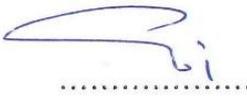
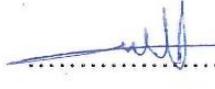
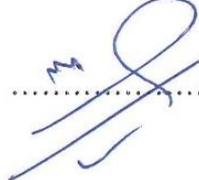
التوقيع: 

## قرار لجنة المناقشة

نوقشت هذه الرسالة وعنوانها: "العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان".  
للباحثة: ليندا سليمان البدر.

وأجيزت بتاريخ: 11 / 06 / 2019.

أعضاء لجنة المناقشة:

الاسم	الصفة	جهة العمل	التوقيع
د. أماني "محمد وليد" محمود	مشرفاً وعضواً داخلياً	جامعة الشرق الأوسط	
د. حمزة عبدالفتاح العساف	عضواً داخلياً	جامعة الشرق الأوسط	
د. مصطفى فنخور الخوالدة	عضواً خارجياً	الجامعة الهاشمية	

## شكر وتقدير

أشكر الله وأحمده الذي وفقني على إتمام هذا الجهد المتواضع، وأتقدم بالشكر إلى **الدكتورة أماني " محمد وليد" محمود** المشرفة على هذه الرسالة التي قدمت لي التوجيه والإرشاد إلى أن تم إنجاز هذا العمل المتواضع.

أتضرع الى الله عز وجل أن يمنح أسائذتي الكرام وجميع أعضاء هيئة التدريس في جامعة الشرق الأوسط بالصحة والعافية، والشكر موصول لأعضاء لجنة المناقشة الذين شرفونا بقبولهم مناقشة هذه الرسالة واخص بالشكر الدكتور حمزة عبد الفتاح العساف عميد كلية العلوم التربوية وعضواً مناقشاً **والدكتور مصطفى فنخور الخوالدة** عضواً من خارج الجامعة - الجامعة الهاشمية.

كما لا يفوتني أن أتوجه بالشكر الجزيل إلى كل من ساهم من قريب أو بعيد واقتطع من وقته وأعانني على إنجاز هذه الرسالة بهذه الصورة، وأدعو الله لهم جميعاً بالخير، وجزاكم وبارك الله فيكم وأسعدكم أينما حطت بكم الرحال.

**الباحثة**

**ليندا البدر**

## الإهداء

إلى والدي رحمه الله ... وإلى أعز الناس وأقربهم إلى قلبي والدي التي غمرتني بالحب والتقدير، وإلى أختي وإخواني الذين ساندوني ودعموني فلم مني الشكر والتقدير والاحترام. إليهم جميعاً أهدى هذا الجهد العلمي المتواضع، سائلةً الله العليّ القدير أن ينفعنا به ويمدنا بتوفيقه.

الباحثة

ليندا البدر

## فهرس المحتويات

الصفحة	الموضوع
أ	العنوان .....
ب	تفويض .....
ج	قرار لجنة المناقشة .....
د	شكر وتقدير .....
هـ	الإهداء .....
و	فهرس المحتويات .....
ح	قائمة الجداول .....
ط	قائمة الأشكال .....
ي	قائمة الملحقات .....
ك	الملخص باللغة العربية .....
م	الملخص باللغة الإنجليزية .....
<b>الفصل الأول: خلفية الدراسة وأهميتها</b>	
2	المقدمة .....
8	مشكلة الدراسة .....
9	هدف الدراسة وأسئلتها .....
10	أهمية الدراسة .....
11	حدود الدراسة .....
11	محددات الدراسة .....
11	مصطلحات الدراسة والتعريفات الإجرائية .....
<b>الفصل الثاني: الأدب النظري والدراسات السابقة</b>	
16	أولاً: الأدب النظري .....
16	الإدمان على ألعاب الإنترنت .....
20	بعض التأثيرات الإيجابية والسلبية لألعاب الإنترنت .....
23	بعض المعايير المعتمدة لتشخيص الإدمان على ألعاب الإنترنت .....
27	بعض التفسيرات النفسية لإدمان ألعاب الإنترنت .....
30	بعض الطرق المقترحة للوقاية والعلاج من الإدمان على ألعاب الإنترنت .....
33	السلوك العدواني.....
34	أولاً: مفهوم السلوك العدواني.....
34	ثانياً: تعريف السلوك العدواني .....
35	ثالثاً: الفرق بين مفهوم العنف والعدوان .....
36	رابعاً: النظريات المفسرة للسلوك العدواني .....
37	خامساً: النظريات المفسرة للعنف .....

38	سادساً: تأثير الإنترنت على السلوك العدوانى للشباب .....
41	الضبط الذاتى .....
42	أولاً: مفهوم الضبط الذاتى .....
42	ثانياً: علاقة الإدمان على ألعاب الإنترنت ووقت الفراغ والترويح لدى الشباب .....
43	ثالثاً: مستويات المشاركة فى أنشطة وقت الفراغ .....
45	الدراسات السابقة .....
56	التعقيب على الدراسات السابقة .....

### الفصل الثالث: الطريقة والإجراءات

61	منهج الدراسة .....
61	مجتمع الدراسة .....
62	تحليل بيانات الدراسة .....
63	عينة الدراسة .....
63	اداة الدراسة .....
64	صدق أداة الدراسة .....
64	ثبات أداة الدراسة .....
65	المعالجة الإحصائية .....
66	اجراءات الدراسة .....

### الفصل الرابع: نتائج الدراسة (التحليل الإحصائي)

68	نتائج السؤال الأول .....
70	نتائج السؤال الثانى .....
75	نتائج السؤال الثالث .....
77	نتائج السؤال الرابع .....

### الفصل الخامس: مناقشة النتائج والتوصيات

84	مناقشة السؤال الأول .....
86	مناقشة السؤال الثانى .....
90	مناقشة السؤال الثالث .....
92	مناقشة السؤال الرابع .....
94	التوصيات والمقترحات .....
96	قائمة المصادر والمراجع .....

## قائمة الجداول

رقم الفصل - رقم الجدول	محتوى الجدول	الصفحة
1-3	الخصائص الشخصية والوظيفية لعينة الدراسة	62
2-3	نتائج معاملات ثبات الاتساق (كرونباخ ألفا) لمتغيرات الدراسة والأداة الكلية	64
3-3	جدول المعيار الاحصائي لتفسير المتوسطات الحسابية لمتغيرات الدراسة	65
4-4	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة الدراسة لدرجة الإدمان على ألعاب الإنترنت مرتبة تنازلياً	68
5-4	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة الدراسة لدرجة مجالات السلوك العدوانية مرتبة تنازلياً	70
6-4	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة الدراسة للسلوك العدواني الجسدي مرتبة تنازلياً	71
7-4	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة الدراسة للسلوك العدواني اللفظي مرتبة تنازلياً	72
8-4	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة الدراسة لدرجة مشاعر الغضب مرتبة تنازلياً	73
9-4	معاملات ارتباط بيرسون للعلاقة ما بين الإدمان على ألعاب شبكة الإنترنت ومتغيرات السلوك العدواني لطلبة الجامعات الأردنية	74
10-4	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة الدراسة لدرجة الضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية مرتبة تنازلياً	75
11-4	معاملات ارتباط بيرسون للعلاقة ما بين الإدمان على ألعاب شبكة الإنترنت ومتغير الضبط الذاتي لطلبة الجامعات الأردنية	77
12-4	نتائج اختبارات للعينات المستقلة لتأثير متغير الجنس	78
13-4	نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لتأثير متغير المستوى الدراسي	79
14-4	نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لتأثير متغير عدد ساعات اللعب على الإنترنت	81

## قائمة الأشكال

الصفحة	المحتوى	الرقم
29	نموذج (قروهل) يوضح مراحل إدمان ألعاب الإنترنت	1
43	نموذج (ناش) يوضح مستويات المشاركة في أنشطة وقت الفراغ	2

## قائمة الملحقات

الصفحة	المحتوى	الرقم
107	الاستبانة بالصورة الأولى	1
115	قائمة بأسماء مُحكّمي الاستبانة	2
116	الاستبانة بالصورة النهائية	3
124	كتاب تسهيل مهمة من جامعة الشرق الأوسط	4
125	كتاب تسهيل مهمة من وزارة التعليم العالي إلى الجامعات الخاصة	5
126	أعداد الطلبة على مقاعد الدراسة لعام 2018 - 2019	6
127	جدول تحديد "حجم العينة" في ضوء "المجتمع الإحصائي"	7

## العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان

إعداد

ليندا سليمان البدر

إشراف

الدكتورة أماني "محمد وليد" محمود

المُلخَص

هدفت هذه الدراسة التعرف إلى العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي في الجامعات الأردنية الخاصة. ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي من خلال عينه مقصودة مكونه من (375) من طلبة الجامعات الخاصة، وبلغ مجتمع الدراسة (12,797)، بحسب الجهات الرسمية المختصة في وزارة التعليم العالي والبحث العلمي للعام 2019، وقد استخدمت الاستبانة لجمع البيانات، وتم التأكد من صدق الاداة وثباتها.

وأظهرت نتائج الدراسة ان درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعات الخاصة كانت بدرجة مرتفعة، وأن درجة الضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الخاصة كانت بدرجة متوسطة، كما أظهرت نتائج الدراسة المتعلقة بمتغير الجنس إلى عدم وجود فروق للجنس في الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي. إضافة إلى ذلك فقد اشارت نتائج الدراسة المتعلقة بمتغير المستوى الدراسي إلى عدم وجود فروق للمستوى الدراسي في الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني الجسدي ومشاعر الغضب، ووجود فروق في مشاعر العدوان اللفظي والضبط الذاتي. بالإضافة إلى ذلك، فقد اظهرت نتائج الدراسة إلى عدم وجود فروق في السلوك العدواني الجسدي واللفظي ومشاعر الغضب تعزى لمتغير عدد ساعات اللعب على الإنترنت، ووجود فروق في الإدمان على ألعاب الإنترنت تعزى لمتغير عدد ساعات اللعب حيث ظهر مرتفعاً عند الطلبة الذين يزيد عدد ساعات اللعب عندهم عن 16 ساعة.

وقد أوصت الدراسة بضرورة إجراء مزيد من الدراسات التي تتناول العلاقة بين الإدمان على الإنترنت ومتغيرات أخرى ذات صلة.

**الكلمات المفتاحية: الإدمان، ألعاب الإنترنت، السلوك العدواني، العنف، الضبط الذاتي، طلبه الجامعات.**

**The Relationship between Online Games Addiction and the Aggressive Behavior and Self-Control of Students of Private Universities in the Jordanian Capital Amman**

**Prepared by**

**Linda Suliman Bader**

**Supervisor**

**DR. Amani Mahmoud**

**Abstract**

This study aimed at finding out the relationship between online games addiction and the aggressive behavior and self-control of students in the Jordanian Privat University. To achieve this goal a descriptive analatucal method is used and selecting a purposieve sample for the study consisted of (375) students from the private universiities studetns. Study population reached (12.797) students according to the specialized official bodies in ministry of Higher education and scientific research for the year 2019. A quaestionnairs has been used as an instrument for data coolcetion, after confirming the instrument's validty and stability among the studetns of the private universities was medium, also the results showed regarding gender addiction and the aggressive behavior and self control. And the overall degree of areas of addiction to online games and its relationships to aggressive behavior was low degree. Furthermore, results regarding to acadiemic variable level showed the absence of correlation of the academic level in online games addiction and aggressive behavior and unger feelings, and the presence of diffdere nces in the oral aggressive feelings and self-controle. In addition, and results of the study showed the absence of differences between the bodily and oral aggressive behavior and anger feelings attribute to the number of playings hours variable and was higher for students whose playing more than (16) hour.

The study recommended the necessity for conducting more studies addressing the relationship between online games addiection and other relating varaibles.

**Keywords: Addiction, Oneline Games, Aggressive Behavior, Self-Control, Students of Universities.**

الفصل الأول  
خلفية الدراسة وأهميتها

## الفصل الأول

### خلفية الدراسة وأهميتها

#### المقدمة

أدى ظهور واتساع تطبيقات الشبكة الدولية الإنترنت خلال العقد الأخير، والتي تزامنت مع ثورة المعلوماتية والاتصالات الهائلة إلى ظهور العديد من المفاهيم العلمية مثل الإدارة الإلكترونية، والحكومة الإلكترونية، والتسويق الإلكتروني والنقود الإلكترونية والتعليم الإلكتروني وألعاب الإنترنت، إذ ساهم الإنترنت في تعزيز نفسه كمنصة قوية، وذلك لعدم وجود وسيلة اتصال أخرى أعطت بعداً عالمياً، حيث أصبح المصدر العالمي للمعلومات لملايين الناس.

وتشهد العقود القليلة الماضية ثورة هائلة في استخدام شبكة الانترنت وغيرها من وسائل التواصل الاجتماعي، حيث أحدثت تغييراً كبيراً في العلاقات الاجتماعية والعائلية والاقتصادية والسياسية في العالم عامة وفي الاردن بشكل خاص، وهناك شبه إجماع بين الباحثين والخبراء الاجتماعيين على أن شبكة الإنترنت وغيرها من وسائل التواصل الاجتماعي (Social Media) قد فتحت عصراً جديداً من التفاعل المباشر وغير المباشر بين أبناء المجتمع الواحد، وبقية البشر في مختلف أنحاء العالم، يتخلله الكثير من تبادل الأفكار والمعلومات والتعرف على أنماط الثقافات والمعتقدات والأعراف والقيم، مُحولةً العالم إلى قرية كونية وأسرة عالمية (الحازمي، 2016).

وقد تطور الإنترنت مؤخراً بظهور شبكات التواصل الاجتماعي سنة 2004، إذ أتاح التطور في تكنولوجيا الاتصالات إمكانية الوصول إلى الإنترنت من خلال الهاتف المحمول واستخدام كافة تطبيقاته الاجتماعية والترفيهية، ومع تسهيلات ومغريات الإنترنت، ازداد وبشكل ملحوظ أعداد مستخدميه، فقد أشارت إحصائية في 25 آذار 2019 والمنشورة من قبل "Nielsen Online"

والاتحاد الدولي للاتصالات السلكية والاسلكية ومنظمو تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، وموقع احصائيات عالم الإنترنت الدولي والذي يحتوي على احدث استخدامات الإنترنت العالمية واحصاءات السكان ووسائل التواصل الاجتماعي لأكثر من 243 دولة ومنطقة في مختلف دول العالم حيث بلغ عدد مستخدمي الانترنت 4,313 مليون بنسبة 55.6% في عام 2018 وآخر احصائية في 25 آذار لعام 2019 بلغت 4,346 مليون بنسبة 56,4% . وفي الأردن بلغ عدد المستخدمين 8,700,000 مليون بنسبة 5,1% من سنة 2018 حيث ظهرت علامات تنذر بكثرة استخدام هذه المواقع والتي قد تؤدي إلى الإدمان. (www.internetworldstats.com)

وتعد شبكة الإنترنت الحدث العالمي الأبرز في أواخر القرن العشرين، ويتداوله الناس بمفاهيم نسبية متباينة من حيث الاستعمال والاستفادة من إمكانات (الإنترنت) الهائلة في مختلف المجالات: الاقتصادية والعلمية والثقافية، وغيرها من أنماط الحياة في كثير من جوانبها الحساسة، ويعتبر الإنترنت مظهرا من مظاهر التقدم والرقي في مختلف مجالات الحياة، ويعتمد عليه في حياة كثير من الأفراد، وعلى مستوى دول العالم، وأصبح له دور بارز في تثقيف وتربية أفراد المجتمع عن طريق نقل القيم وأنماط السلوك والمعتقدات (موسى، 2005).

فالإنترنت وسيلة ضرورية لا يمكن الاستغناء عنها أو تجاهلها، ومصدر غني للمعلومات والخدمات في شتى المجالات وعلى المستوى الشخصي والمهني، ولكن لكل تكنولوجيا جديدة سلبياتها وإيجابياتها ومن سلبياتها الخضوع والتبعية وتسليم العقل والشعور لهذه القوى، إن الآثار الإيجابية التي يحدثها الإنترنت على المجتمعات يقابله آثار سلبية، فهو سلاح ذو حدين، حيث أظهرت دراسات عديدة تأثيرات الإدمان على الإنترنت، فقد تأثرت العلاقات الأسرية في المجتمعات بين الأفراد في محيط الأسرة. وهناك كثير من المشاكل السلوكية التي تواجه الأفراد نتيجة

للاستخدام المتكرر للإنترنت حيث أن هناك مشاكل صحية مثل الصداع النصفي ونمط النوم بالإضافة إلى المشاكل النفسية التي تدفع الفرد بعدم السيطرة على مشاعره وطريقة تفكيره بسبب استخدامه للإنترنت لساعات طويلة (Alam, 2013, p.622).

كما ترتب على الاستخدام السلبي لهذه الشبكات أضراراً لحقت بالشباب وبأمن المجتمع ومؤسساته، ونتج عنها مشكلات أخلاقية وصحية واجتماعية واقتصادية وسياسية بشكل عام وأمنية بشكل خاص، الأمر الذي تطلب ضرورة إيجاد وسائل لتحجيم هذه السلبيات والحد من آثارها، وتشجيع الشباب الأردني على الاستخدام الإيجابي لهذه الوسيلة (Kim&Hodgins, 2018).

وبغض النظر عن ايجابيات الانترنت، فهو يشكل مخاوف لدى المختصين ولها آثار مختلفة من الناحية الاجتماعية والثقافية والنفسية لدى أفراد المجتمع. ونظرا للانتشار الهائل للإنترنت وازدياد مستخدميه حول العالم فقد ظهر جيل جديد من المدمنين على استخدامه بشكل مفرط (حامدي، 2015).

والشعور بالحاجة الملحة إلى الإبحار في شبكة الإنترنت يحصل عند الكثير من المستخدمين، هذه الحاجة تعتبر إحدى ظواهر الإدمان على الشبكة. كما أنه يوجد أشخاص مدمنون على التلفاز، ليس غريباً أن نجد أشخاصاً مدمنين على شبكة الإنترنت. بالطبع يصحب الإبحار في شبكة الإنترنت لأوقات طويلة قلة الحركة التي من الممكن أن تؤدي إلى مشاكل جسدية بسبب الجلوس غير الصحي أمام الحاسب أو إلى مشاكل في النظر بسبب الأشعة الناتجة عن الشاشة. لكن كيف يمكننا الكشف عن الإدمان؟ وللإجابة على ذلك قامت عالمة النفس الأميركية " كمبرلي يونغ " في عام 1999 بتأسيس وإدارة مركز الإدمان على الإنترنت لبحث وعلاج هذه الظاهرة. وهي أول من وضعت مقياساً للإدمان على شبكة الإنترنت. تُعرّف "يونغ" ظاهرة الإدمان

على الإنترنت بأنها" كل من يتجاوز 38 ساعة اسبوعياً، مع الميل لزيادة ساعات الاستخدام مما يحدث المعاناه وكل من توجد لديه أعراض نفسية وجسدية، يعد مدمناً " (Young, 2015).

وفي دراسات مختلفة تم تحديد متوسط الوقت لإعتباره استخداماً مفرطاً للإنترنت مثل: دراسة قام بها مورهان مارتن وشوماشير (Morahan–Martin, Schumacher, 2000) حيث حددت هذه الدراسة أن الإستخدام المفرط للإنترنت هو بمعدل 8,48 ساعة كل اسبوع. وأشارت دراسة برينير (Brenner,1997) بأن الاستخدام المفرط للإنترنت هو بمعدل 19 ساعة أسبوعياً وقد يعزى هذا الاختلاف إلى العينات التي تم التطبيق عليها، ومن هنا تحولت البحوث من محاولة تحديد المعايير المباشرة إلى بحوث تحاول تفسير العلاقات والسلوكيات المرتبطة مع المستخدم المدمن. لذا فإن عدد الساعات وحدها ليست مقياساً، وللحصول على نتائج دقيقة؛ فإن مقياس الإدمان يختلف من حالة إلى حالة أخرى، أي لكل حالة مقياس خاص بها نتيجة لإختلاف العمر والجنس والإرادة الشخصية للمستخدم ونوع الموقع الذي يرتاده والأعراض النفسية والجسدية التابعة له (العصيمي، 2010).

كما أفاد مدير إدارة الصحة النفسية في منظمة الصحة العالمية سنة 2018 في تشخيصه للإدمان "أن أسوأ حالات الإدمان تتمثل في الأشخاص الذين تصل مدة ممارستهم للإنترنت الى (20) ساعات في اليوم" وقد اختلفت مقاييس قياس درجة الإدمان في وقتنا الحالي؛ لإنتشار وتشعب الإستخدام في مجالات عدة، فأصبح هنالك مقاييس عامة، ومقاييس خاصة تعطي نتائج دقيقة، ومن هنا فقد أدرجت منظمة الصحة العالمية حسب تقارير عام 2018 إدمان ألعاب الفيديو ضمن الاصدار الحادي عشر من التصنيف العالمي للأمراض في قسم الامراض العقلية لأحدث نسخة من دليل التشخيص والاحصاء المعروف باسم (DSM-5) للإضطرابات النفسية - الطبعة

الخامسة، تحت بند " الأمراض التي يسببها الاستخدام المتكرر الادماني " واعتبر الجلوس لساعات طويلة أمام الشاشة مع عالم افتراضي له آثار وخيمة في نمو وتطور الدماغ ، كما تبين أنّ 72% من الألعاب المتداولة، يستخدمها من تزيد أعمارهم عن (18) عاما، ونصحت منظمة الصحة العالمية في مسودة التصنيف أن يكون لها عيادات وأطباء ووصفات علاجية لتزويد المدمن بالرعاية الصحية باعتبار اضطراب ألعاب الإنترنت مشكلة عقلية ويؤدي الإفراط في ممارسة الألعاب على المدى الطويل إلى خسائر مادية ومهنية (عبد الحميد، 2018).

ولقد برزت ظاهرة الألعاب الإلكترونية في حياتنا وانتشرت بسرعة بين فئات المجتمع المختلفة، وتنوعت تصاميمها؛ ويمارس الأفراد من مختلف الأعمار الألعاب الإلكترونية كسلوك ونشاط يتصف بالتسلية والمتعة ويساعد على تكوين المعرفة؛ وتقوم على التنافس الشريف في إطار الجماعة أو الذات (الزعبي، 2016).

وظاهرة اللعب من خلال شبكة الإنترنت تختلف بحسب طريقة اللعب فقد يشارك الفرد باللعبة ويتدخل بها، بتحريك اللاعبين لضرب الكرة، وقد لا يتدخل بها أو يشارك بها، إنما يكتفي بالمشاهدة والمتابعة، وعلى الرغم من تنوع الألعاب واختلاف مظاهرها فالغاية منها هي الشعور بالمتعة والسعادة (صوالحة، 2004).

بالتالي أصبحت هنالك إصدارات خاصة لألعاب الإنترنت على الهواتف الشخصية والحواسيب اللوحية، والتي عملت على تسهيل اللعب في أي مكان وزمان، وعادة تكون متاحة ومجانية، ومع ذلك فإن ذلك قد يؤدي للإدمان على تلك الألعاب؛ وقد يرتب تكلفة مادية، فمع قضاء وقت ممتع باللعب، والرغبة بالاستمرار أو الانتقال إلى مستوى آخر في اللعبة، فقد يطلب من اللاعب دفع أموال حقيقية كونها تتضمن مشتريات داخل اللعبة المجانية، الأمر الذي قد يدفعه

لصرف مبالغ طائلة، نتيجة الاندماج والتداخل والتكامل الذي توفره اللعبة، والتي تساهم في تعلق المراهق بها (العباي، 2010).

وقد تتضمن هذه الألعاب، مشاهد من العنف والعدوان، تنثير اللاعب وتجعله يتقبل العنف والإجرام والتدمير، وكأنه أسلوب مقبول في هذه الحياة، وتعمل على الأفعال السلبية كأنها بطولة أو شجاعة، وبذلك قد تنمي جانب السلوك العدواني داخله، الأمر الذي دفع الباحثين لدراسة أثر التعرض لمشاهد العنف والعدوان من خلال ممارسة هذه الألعاب وعلاقتها بسلوك الفرد (الزعيبي، 2016).

وتتباين وجهات النظر حول السلوك العدواني هل هو مُتعلّم أم فطري أم مُكتسَب، فهو موجود ومشاهد ويمكن مشاهدة أشكال متعددة ومتنوعة من العدوان (الجسدي واللفظي) بين الأفراد، وفي الأغلب يكون مصحوباً بشحنة إنفعالية ممزوجة بالغضب، وهناك مظاهر مختلفة وعوامل مؤثرة في عدوانية الأفراد، ومنها: التنشئة الإجتماعية، والإحباط، وعمر وجنس الطالب الجامعي، واستخدام العقاب، أو التهاون نحو العدوان، ودور التعلم بالملاحظة والتقليد. وقد ذهب اتجاه إلى تبني نظرية التحليل النفسي والتي تعتبر أن العنف تعبير إنفعالي، وهو يقلل العدوان الظاهر والمكشوف، ويزيد العنف الخيالي، وبذلك تعتبر مشاهد العنف الإلكتروني مفيدة، وتبني اتجاه نظرية التعلم الإجتماعي، والتي تعتبر أن التعرض لمشاهد العنف الإلكتروني يزيد الميل إلى العنف والعدوان، ومن هنا نلاحظ تعارضاً بين النظريتين حول تأثير مشاهد أفلام العنف على العدوان الحقيقي عند المشاهد، وتستند النظريتان على نتائج دراسات تجريبية (علاونه، 2009).

ويمكن القول أنه في عصر الثورة العلمية والتكنولوجية ازدادت ساعات أوقات الفراغ، حيث أكد الباحثون أهمية دور الجامعات في إعداد الطلبة الجامعيين لحسن استثمار وقت الفراغ،

وتشجيعهم لممارسة العادات الطيبة، ولكن الحقيقة أننا وصلنا إلى حالة اللامبالاة واللاجدية، وبالتالي حدوث الاضطراب النفسي والصحي، وتنمية عادات سلبية مثل: الكسل، والإهمال الذي قد يدفع الطالب الجامعي نحو الانحراف والضياع، أو التورط في بعض الجرائم، وإن نحن احسنا الاستفادة من وقت الفراغ بممارسة الأنشطة والفعاليات المختلفة، أدى ذلك إلى تنمية الإبداع والقدرة على ضبط الذات والصبر، علما بأن مسؤولية شغل أوقات الفراغ تقع أولاً على الفرد نفسه، ومن ثم الأسرة والمجتمع ( محمد، 2015).

ويمكن معالجة استثمار وقت الفراغ من خلال أمور ثلاثة: أولها: القانون فإن خالفناه نضع أنفسنا تحت طائلته. والثاني: هو العرف وقواعد السلوك ففي حالة مخالفته لا نخضع للعقاب كما يبدو في الظاهر لكنه يقيدنا بالمسؤولية، والثالث: الضمير ومن هنا لا بد من مراقبة الذات وضبطها وتحمل المسؤولية في إدارتها، فمع انهيار السلوك يدمر الإنسان نفسه ويلغى العقل فأصلاح المجتمع يبدأ بإصلاح الفرد نفسه (Hodge et al., 2019).

ولذا فقد جاءت هذه الدراسة؛ لمحاولة التعرف إلى العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني وال ضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان.

### مشكلة الدراسة

تكمن مشكلة الدراسة في الكشف عما إذا كان هنالك علاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني وال ضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان، حيث تعتبر ظاهرة الإدمان على ألعاب الإنترنت من الظواهر المنتشرة حالياً في عصرنا هذا بشكل ملفت، وخاصة بين طلبة الجامعات الأردنية، وكأنها وباء يعمل على تدمير أهم

فئات المجتمع، حيث أصبحت سلوكًا يوميًا للكثير من طلبة الجامعات الأردنية الرسمية والخاصة، ومن هنا لا بد من التوعية، وكشف سلبياتها والتعرف على آثارها.

وقد أوصت العديد من الدراسات السابقة مثل:- دراسة سعادو وبن مرزوق(2016) ودراسة يونس (2017) ودراسة باسكال واخرون (2018) بضرورة تقصي ودراسة مشكلة الإدمان على ألعاب الإنترنت، حيث أصبحت هذه المشكلة ظاهرة في عدد من الدول وتمثل مصدر قلق واضح في المجال التربوي والصحي والاجتماعي؛ مما أدى إلى قيام بعض الدول بعقد المؤتمرات للتعرف على هذا الإدمان وأخطاره وطرق علاجه (Bueso et al, 2018).

وتتمثل مشكلة هذه الدراسة في الإجابة عن السؤال التالي: - ما العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضببط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان؟

### هدف الدراسة وأسئلتها

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقته بالسلوك العدواني والضببط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة.

ولتحقيق هذا الهدف تم وضع الأسئلة التالية: -

- 1 - ما درجة إدمان طلبة الجامعات الأردنية على ألعاب الإنترنت؟
- 2 - هل هناك علاقة بين درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني لدى طلبة الجامعات الأردنية؟
- 3 - هل هناك علاقة بين درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت والضببط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية؟

4 - هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ( $\alpha \leq 0.05$ ) في الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي تعزى لمتغير الجنس، المستوى الدراسي وعدد ساعات اللعب بالألعاب الإلكترونية.

### أهمية الدراسة

تتمثل أهمية الدراسة الحالية في جانبين: نظري وتطبيقي إذ تظهر الأهمية النظرية من خلال ما توفره هذه الدراسة من أدب نظري سيسهم في نشر الوعي لأثر الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لطلبة الجامعات، حيث هنالك آثار وأعراض للإدمان على ألعاب الإنترنت، صحية ونفسية قد نغفل عنها في مرحلة مهمه من حياة الطالب الجامعي وخاصة وأنه في مرحلة حساسة من مراحل الرشد، كما أن السلوك العدواني يعتبر من أخطر المشكلات النفسية والاجتماعية ومن خلال هذه الدراسة قد نتمكن من معرفة العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات.

أما من الجانب التطبيقي تظهر الإفادة مما يلي: -

1 - يؤمل أن تقدم هذه الدراسة رؤية واضحة لأصحاب القرار من خلال نتائج هذه الدراسة لوضع تصورات حول الرقابة العلمية والثقافية والتربوية على الألعاب الإلكترونية المستوردة والمنتجة محلياً.

2 - تسهم الدراسة الحالية في توعية الطلبة الجامعيين في مرحلة هامة في حياتهم والذين قد يتعرضون لإدمان الألعاب.

3 - تعتبر منطلقاً لإجراء دراسات أخرى.

4 - يمكن لنتائج هذه الدراسة أن تساعد التربويين على وضع الخطط الإرشادية والعلاجية للطلبة المدمنين على ألعاب الانترنت وبالتالي التخفيف من الممارسات المفرطة للألعاب الالكترونية وتجاهل إغرائها وجاذبيتها.

5 - امكانية التطرق لجوانب جديدة مستقبلا لم تتطرق إليها الباحثة وبالتالي امكانية فتح آفاق جديدة للطلبة.

### حدود الدراسة

تنقسم حدود الدراسة الى:

1 - الحد المكاني: الجامعات الخاصة في محافظة العاصمة عمان.

2 - الحد البشري: طلبة الجامعات الخاصة.

3 - الحد الزمني: خلال الفصل الثاني من العام الدراسي 2018-2019.

### محددات الدراسة:

يعتمد تعميم نتائج هذه الدراسة على مدى صدق وثبات أدوات الدراسة ومدى الدقة والموضوعية في استجابة طلبة الجامعات.

### مصطلحات الدراسة:

**الإدمان على الإنترنت:** يعرف الإدمان على الإنترنت بأنه نوع جديد من أنواع الإدمان، يستخدم

فيه الشخص المدمن الإنترنت بشكل يومي ومفرط؛ حيث يتعارض مع حياته اليومية ومع الواجبات

والوظائف التي عليه القيام بها، ويسيطر هذا الإدمان سيطرةً كاملةً على حياة المدمن، ويجعل

الإنترنت وعالمه أهمّ عند المدمن من العائلة، والأصدقاء، والعمل، ممّا يؤثّر سلباً عليه ويخلق عنده نوعاً من التوتّر والقلق (عبد الحميد، 2018).

إلا أن بعض الباحثين قاموا بوضع بعض التعاريف بناءً على الخصائص السلوكية لأعراض الإدمان على ألعاب الإنترنت بحيث تعطي المدمن صفة الإدمان على الإنترنت.

وحسب تشخيص الطب النفسي الأمريكي يُعرّف الإدمان على ألعاب الإنترنت " أنه اضطراب في التحكم في الدوافع لا ينطوي على مادة مسكرة " (Young, 2015) .

كما عرفت منظمة الصحة العالمية سنة 2018 بأنه "تمط من سلوك ممارسة الألعاب الإلكترونية المستمر أو المتكرر" بحيث يصبح مفرطاً جداً لدرجة أن تكون " له الأسبقية على غيره من اهتمامات الحياة" (عبد الحميد، 2018).

**ويُعرّف إجرائياً:** ظاهرة اجتماعية تنتشر بسرعة بين فئات المجتمع المختلفة تتمثل بالدرجة التي يصل إليها مستعمل الإنترنت إلى إشباع الحاجة الملحة لإدمانه وتتصف بزيادة ساعات استخدام الإنترنت، دون الشعور بهدر الوقت مع وجود أعراض نفسية وجسدية بالإضافة الى الإهمال في أداء الأعمال والواجبات الأخرى.

**السلوك العدواني:** يُعرّف بأنه " تعبير انفعالي عن حالة من التوتر أو الضعف أو الحرمان أو اثبات الذات التي يلجأ إليها الفرد بإيقاع العقاب على الغير أو عقاب الذات أو رمز لها، والعدوان ربما يكون مباشراً أو غير مباشر، بالجسم أو باللفظ، بالكيد أو التشهير، بالنقد أو بالتهديد أو بالعصيان، بمخالفة العرف أو التقاليد أو بالخروج عليهما، والعدوان في الأغلب الأعم مصحوب

بشحنة انفعالية غاضبة وينشأ نتيجة إحباط فعلي أو توقع له يهدد أمن الفرد " (أبو دلو، 2009: 206).

كما عرّفه عبد المحسن الملحم بأنه " استجابة غير مسبقة، وتعني إلحاق الأذى بالآخرين سواء كان الأذى جسدياً كالعضّ أو الضرب أو أذى نفسياً كالإهانة بالكلام البذيئ أو كان مادياً كإتلاف الممتلكات" (الملحم، 2012: 1).

ويُعرّفه (فيشباخ) بأنه " كل سلوك ينتج عنه إيذاء لشخص أو إتلاف لشيء ما، وبالتالي فالسلوك التخريبي هو شكل من أشكال العدوان الموجه نحو الأشياء" ويعرفه (البرت باندورا) بأنه "سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو الى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين، وهذا السلوك يعرف اجتماعياً على أنه عدواني" (بطرس، 2008: 237).

ويعرف إجرائياً: عدم القدرة على ضبط النفس وانخفاض في مستوى البصيرة والتفكير نتيجة ضغط أو شيء آثاره أو أثر عليه، مما سمح بإستخراج السلوك المتعلم أو المكتسب والمخزن في ذاكرة الطالب الجامعي.

**العنف:** ظاهرة وشكل من أشكال العدوانية التي تحل بمجتمعات مختلفة، وكذلك هو سلوك يتم من خلاله استخدام القوة والتسبب بأضرار جسدية أو نفسية للآخر، بشكل دائم ومستمر أو لمرة واحدة ( قاموس المعاني عربي عربي، 2010، ص107).

ويعرف إجرائياً بأنه: عبارة عن سلوك انفعالي يقدم إليه المراهق لإلحاق الضرر نحو نفسه أو غيره من الأشخاص أو الممتلكات وقد يكون بشكل مقصود أو غير مقصود.

**الألعاب الإلكترونية:** " وتسمى أيضًا ألعاب الكمبيوتر أو ألعاب الفيديو، وهي أي لعبة تفاعلية تشغيلها دوائر الكمبيوتر تتضمن الأجهزة أو " الأنظمة الأساسية " التي يتم تشغيل الألعاب الإلكترونية عليها أجهزة كمبيوتر مشتركة وشخصية لأغراض العامة، وأجهزة ألعاب أركيد، وأجهزة فيديو متصلة بأجهزة التلفاز المنزلي وأجهزة ألعاب محمولة باليد، وأجهزة محمولة مثل الهواتف الخلوية والشبكات القائمة على الخادم" (Lowood, 2019).

**ويعرف إجرائياً:** جميع أنواع الألعاب ذات الطابع الإلكتروني، التي يتم ممارستها عن طريق الهواتف الذكية (الموبايل)، أو عن طريق أجهزة الكترونية كالكمبيوتر والتلفاز واللوح الإلكتروني وهي مصورة في عالم وهمي تبهر المشاهد بالأفكار وتثير حواسه حيث يقوم به الفرد بقصد المتعة والتسلية.

**الضبط الذاتي:** "عرفه (كازدين) بأنه إجراء يتبعه الفرد من تلقاء ذاته في التحكم بسلوكه وضبطه حسب قوانين وقواعد يضعها لنفسه للوصول إلى أهداف محددة". (الروسان، 2014)

**ويعرف إجرائياً:** بأنه أسلوب يستخدم في الكثير من مواقف الحياة اليومية ويمثل قدرة الفرد على إنشاء توازن بين الضمير والشخصية وذلك نتيجة إدراكه بأنه مسؤول عما يحدث له.

**طلبة الجامعات:** هم جميع الطلبة الذين يدرسون في الجامعات وفي مختلف التخصصات لنيل درجة البكالوريوس في العام 2018/2019.

**ويعرف إجرائياً:** أنها إحدى مراحل حياة الفرد تأتي بعد مرحلة الطفولة يمر خلالها الفرد بتغيرات جسدية وعقلية وعاطفية واجتماعية، ويتميز الفرد خلالها بأنه ذو خبرة محدودة وبتقلب في المزاج وبعض السلوكيات غير السوية.

## الفصل الثاني

الأدب النظري والدراسات السابقة

## الفصل الثاني

### الأدب النظري والدراسات السابقة

فيما يلي استعراض للإطار النظري بعد الرجوع للادب السابق، وعرض للدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية وعلى النحو الآتي:

#### أولاً: الأدب النظري:

أحدثت التطورات التكنولوجية الحديثة في منتصف عقد التسعينات من القرن الماضي، نقلة نوعية وثورة حقيقية في عالم الاتصال حيث انتشرت شبكة الإنترنت في كافة أرجاء العالم، وربطت أجزاء هذا العالم المترامية بفضائها الواسع، ومهدت الطريق لكافة المجتمعات للتقارب والتعارف وتبادل الرأي والأفكار والرغبات، واستفاد كل متصفح لهذه الشبكة من الوسائط المتعددة المتاحة فيها، وأصبحت أفضل وسيلة لتحقيق التواصل بين الأفراد والجماعات، ثم ظهرت المواقع الإلكترونية والمدونات الشخصية وشبكات المحادثة.

#### الإدمان على ألعاب الإنترنت:

الإدمان كلمة شائعة في الحديث والصحافة، نسمعها ونستعملها كثيرا في حياتنا، وقد نستعملها في غير مكانها كأن نقول: فلان قد أدمن على التدخين أو القراءة، ومانقصده هنا؛ هو عدم القدرة على الإقلاع عن العادة التي اعتادوا عليها، ومع إختراع شبكة الإنترنت وانتشارها السريع نظراً لفوائدها الكثيرة والمتنوعة إلا أنّ هنالك مخاطر وآثار غير محمودة للإنترنت ومن الأمور المهمة والواجب مراعاته هو الإستخدام المعتدل والآمن (Antonius & Nicole,2014).

والإدمان حالة دورية أو مزمنة تلحق الضرر بالفرد والمجتمع، وتنتج من تكرار أمر ما، ويتميز بالرغبة القهرية أو الملحة التي تدفع المدمن للحصول على الشيء والاستمرار في تعاطيه وبأي وسيلة والحاجة إليها بشكل دوري ومنتظم. ومن أهم أبعاد الإدمان الأعراض التالية: ميل إلى زيادة جرعة المادة المتعاطاة وهو ما يعرف بالتحمل، تكوّن الإعتماد الذي يصبح له مظاهر فيزيولوجية واضحة، ورغبة قهرية قد ترغم المدمن على محاولة الحصول على المادة النفسية المطلوبة بأية وسيلة، وتأثير مدمر على الفرد والمجتمع (الخولي، 2014).

وقد بين علاء الدين (2010) أن هناك مراحل عدة للإدمان تتمثل في: مرحلة التجريب والتي يمكن أن تكون تحت ضغوطات الرفاق، حيث يبدأ المدمن بتكرار هذه التجربة، والتي تعطيه إحساساً بالسعادة، وتجعله يشعر بالنشوة، ثم تأتي مرحلة طلب المخدر، وتعاطيه، ومن خلالها يرتبط المدمن بمادة مخدرة معينة، ثم تأتي مرحلة الاعتماد، وكلما قل التركيز وتأثير المادة المخدرة في جسم الشخص، كلما شعر بأعراض الانسحاب، ثم تأتي مرحلة الاحتراق وظهور الصراعات النفسية، وذلك بسبب الصراع الكامل للنفس بين الطريق السوي والطريق المنحرف.

كما أثبتت الدراسات التي أجريت على عينات من المدمنين أنهم يعانون ضعفاً عاماً وتدهوراً في صحتهم، كما يزداد التدهور بزيادة سنوات الإدمان، إضافة إلى عجز عن التفكير وفشل في التحصيل وصعوبة في التركيز (الحلاق، 2013).

### **وللإدمان على الإنترنت أشكال من أهمها: -**

إدمان الانترنت مصطلح يغطي مجموعة واسعة من السلوكيات يطلق عليه عدة تسميات منها استخدام الإنترنت المرضي أو استخدام الإنترنت الإشكالي أو استخدام الإنترنت القسري وهناك عدة أشكال من الإدمان نذكر منها: -

### -إدمان المواقع الإباحية أو إدمان الجنس (Cybersexual Addiction)

تعتبر شكل من أشكال الجريمة المنتظمة تقوم بها شبكات متنوعة، تقدم عروضاً جنسية مُغرية نفسياً ومادياً وتحتوي على جميع أشكال التفاعل مع المحتوى. ووفقاً للأطباء النفسانيين وخبراء الإدمان مثل " ستيفن لوف" إن إدمان الجنس والإنترنت هو وباء وطني حيث ارتفعت عدد القضايا وخاصة في المحكمة الفيدرالية للولايات المتحدة المتعلقة باستغلال الأطفال في المواد الإباحية، كما يعتبر أن أكثر الأشخاص عرضة للإدمان هم الذين يعانون من تدني احترام الذات، أو صورة جسدية مشوهة بشدة أو ضعف جنسي غير معالج كما أن الرجال أكثر عرضة لمشاهدة المواقع الإباحية أما الإناث فإنهن عرضة للإنخراط في الدردشات المثيرة (Daly, 2012).

### -إدمان المقامرة عبر الإنترنت (Gambling Addiction)

يعرف إدمان المقامرة عبر الإنترنت باسم " المقامرة المرضية " أو " اضطراب المقامرة " أو "اضطراب المقامرة القهري" تقدم مواقع المقامرة عبر الإنترنت العديد من ألعاب المقامرة المغرية والمماثلة في (الكازينوهات التقليدية)، ويمكن لأي شخص الدخول إلى مثل هذه المواقع. علماً بأن غالبية الأشخاص الذين يعانون من الإدمان على القمار هم من الرجال، ولا يستطيعون التوقف أو التحكم بهذا السلوك عندما يبدأون بالمقامرة (Kim, Wohl, et al. 2017).

وتعتبر الدكتورة (ساجل وسمث وروبينسون) (Segal,Smith,Robinson,2018) أنّ المشاكل الناجمة عن المقامرة ليست فقط مالية إنما عواقب سلبية للمدمن ولمن حوله و يمكن أن تؤدي إلى فقدان الوظيفة، أو الممتلكات الشخصية، ومشاكل في العلاقات القانونية، ومشاكل في الصحة العقلية بما في ذلك الاكتئاب والقلق وحتى الانتحار .

### - إدمان الحوارات الحية أو غرف الدردشة (Chat Rooms)

ويعرف إدمان الحوارات أو غرف الدردشة بأنها عبارة عن غرف محادثة وهي وسيلة للتواصل مع الآخرين في الوقت الفعلي من خلال شبكة الإنترنت، وتشير إلى المبالغة في قضاء الوقت في هذا النشاط، يمكن للمستخدم كتابة الرسالة وإرسالها على الفور، ويمكن ان يسمع المشاركون بعضهم البعض في الدردشة الصوتية حيث يستخدمون الميكروفونات ومكبرات الصوت، وهي تشبه الاجتماعات وجها لوجه تسمح هذه الغرف بتبادل المعلومات وتكوين علاقات اجتماعية وتستخدم هذه الغرف للمناقشات الاجتماعية العامة كأن تستضيف الأشخاص الذين يتعافون من المخدرات لتبادل خبراتهم ومساعدتهم (Hinich,et al.2008).

### -الإدمان على معلومات الإنترنت (Information Addiction)

ان الإدمان على معلومات الإنترنت يسمى الحمل الزائد للمعلومات، حيث يجد الشخص نفسه يتصفح بشكل مكثف، ويبحث باستمرار عن المعلومات بهدف تجمعها ومعالجتها في وقت لاحق، ويقضي وقته هكذا دون استفادة، وبدافع حب الاستطلاع(Hinich,et al.2008) .

### -إدمان اللعب على الإنترنت

هي ألعاب ذات طابع الكتروني تجذب انتباه الفرد، وتثيره، ويتفاعل معها في عالم افتراضي يحاكي العالم الحقيقي وتعتبر وسيلة للتسلية والترفيه.

تعتبر ألعاب الإنترنت تكنولوجيا جديدة، حيث تم تطوير أول لعبة إلكترونية عام 1960 ، لكنها لم تكن متاحة حيث بدأ تطوير الألعاب تجارياً في عام 1970 مع تطور الحواسيب المنزلية والتحول من تقديم البيانات والمعلومات، إلى إشباع الطلب على وسائل الترفيه، حيث ساعدت بظهور مواقع وعوالم افتراضية للألعاب على الشبكة بمستويات معقدة من الرسوم الثلاثية الأبعاد،

حيث يمكن ربط اللعبة الإلكترونية بلاعبين متعددين بلعب جماعي ومع أناس لا تعرفهم، وقد بدأت ألعاب الإنترنت بالانتشار خلال التسعينيات، وأصبحت تجذب صناعة ألعاب الإنترنت أعدادًا هائلة من أعمار مختلفة من: شباب، وبالغون، وحتى كبار السن ومنهم الباحثين عن التشويق والحركة. وأصبحت صناعة ألعاب الإنترنت من الصناعات الكبرى والعالمية حيث إنّ تصميم وتطوير لعبة قد يحتاج إلى فريق كامل غالباً ما يتضمن من 20 - 100 فرد بمسؤوليات مختلفة، وهناك المئات من الشركات المتنوعة التي تنتج الألعاب بمختلف التخصصات والمجالات، كما يمكن الحصول على الألعاب مجاناً أو شراؤها من متاجر رسمية ويمكن أن يلعب الفرد بمفرده، وهذا اللعب يعتبر شائعاً أو مع مجموعة من اللاعبين، حيث تمكن اللاعبون من التفاعل والتنافس فيما بينهم.

([www.addictions.com/video-games](http://www.addictions.com/video-games))

### بعض التأثيرات الإيجابية والسلبية لألعاب الإنترنت

تعتبر ألعاب الإنترنت من الألعاب الشائعة في كثير من دول العالم، ومع تطوير وتحسين نوعية وتنوع الألعاب زاد انتشارها بشكل سريع في المجتمع وخاصة بين المراهقين؛ لسهولة الوصول إليها، وتفاعلهم معها، وتعتبر مناسبة في حالة عدم توفر أي خطة لوقت فراغ الطلاب. وهناك تأثيرات إيجابية تُنسب إلى ألعاب الإنترنت حيث تعتبر مصدراً مهماً للترفيه والتعليم بجميع أشكاله، فهي تطلع اللاعبين على أفكار جديدة، ومعلومات حديثة تثير الخيال، وتطور قدرة الفرد المعرفية، وتزيد المهارات الحركية، وتحفز التركيز والانتباه، وتنشط الذكاء بالإضافة إلى فرصة التعامل مع التقنيات الحديثة والمبتكرة. ([www.instantessaywriting.com/writing-tips/online-gaming-benefits](http://www.instantessaywriting.com/writing-tips/online-gaming-benefits). 2017)

كما تعتبر ألعاب الإنترنت وسيلة هامة للأطباء والعلماء؛ وذلك من خلال ممارسة الفرد اللعبة، تمكنهم من الكشف عن مجموعة كبيرة من الاختلالات العضوية والسلوكية والنفسية، وتعطي نتائج مثيرة للاهتمامات، وتعتبر وسيلة دعم وأداة للتعبير الرمزي عن خبرات ومشكلات وصراعات وعلاقات تحاكي عادةً أثناء اللعب، فهي أداة علاجية نفسية وسلوكية هامة يستند إليها المعالج في دعم مرحلة التشخيص والعلاج لكنها ليست بديلاً عن تجربة العالم الواقعي (Congdon, 2010).

والياً تقوم شركة (اكليل) إلى جانب جامعة كاليفورنيا ومختبر جامعة سان فرانسيسكو بتطوير لعبة في المرحلة الثالثة من التجارب السريرية حيث ستكون ألعاب الإنترنت هي مستقبل الطب الحديث بإنشاء فئة جديدة من " الطب الرقمي " بتوفر عمليات محاكاة دقيقة وهي أكثر قدره على نسخ بيئات واقعية (Goode, 2017) .

وخلال العقد الأخير تطورت أجهزة ألعاب الإنترنت بشكل سريع، وقد استغلت وزارة الدفاع الأمريكية ألعاب الفيديو للتدريبات العسكرية، حيث ركزت على أدوات التعليم والأداء حسب المتطلبات والإحتياجات فهي تدرّب الجيش على القيادة وسيناريوهات الرد، وتسمح بتحديد نقاط القوة والضعف والتي تعتبر هامة؛ لتوفير مجال تدريبي إضافي لتحسين نقاط الضعف، وقد كشفت إحدى الدراسات أن أداء وقدرات اللاعبين أفضل مقارنةً بغير اللاعبين حيث توفر هذه الألعاب بيئة تعكس العالم الحقيقي وتعزز العمل الجماعي للاعبين المتعددين، وتعتبر فعّالة من حيث تكلفة إعداد الجنود للعديد من المهمات لكنها ليست بديلاً عن التدريبات المباشرة (Ivanko, 2016).

إلا أن ممارسة ألعاب الإنترنت بشكل مفرط يؤدي إلى آثار سلبية ومشكلات صحية واجتماعية إذا تركت دون علاج ومنها: .

التضحية بالوقت المحدد للنوم والذي هو بحاجة إليه، وذلك لكسب وقت إضافي لمزيد من ألعاب الإنترنت وبالتالي تقل مستويات الطاقة والإنتاجية لديه ويؤدي ذلك إلى التعب الجسدي والذهني ومن هنا تحولت الألعاب إلى مُحفّز للضغط والغضب بدل المتعة والترفيه (بوعايعه، 2017).

الشعور بالوحدة والإنطواء وعدم القدرة على التفاعل مع الواقع الحقيقي وتفضيلة للواقع الوهمي وبالتالي ضعف العلاقات الأسرية وفقدان العلاقات الإجتماعية، ومن هنا يقل وعيه بمشاعر الآخرين واحتياجاتهم ونتيجة البعد النفسي عن المحيطين به يفقد الشعور بالأمن والطمأنينة (يونس، 2016).

تجاهل وإهمال النظافة الشخصية مما يؤدي الى أمراض متنوعة وعديدة حيث أغلب وقته يكون منخرطاً على ألعاب الإنترنت.

الشعور بالكأبة والسلوك العدواني وفقدان الضبط النفسي نتيجة الإدمان المفرط على ألعاب الإنترنت من خلال كثافة التفاعل واللعب بألعاب القتل والتدمير (كيم، 2007).

عدم الشعور بهدر الوقت نتيجة الإفراط في استخدام ألعاب الإنترنت التي تبقى في عالم وهمي بعيدا عن ذاته وواقعه (حامدي، 2015).

انخفاض التحصيل العلمي وصعوبات التعلم الناتجة عن تباطؤ الاستجابة نتيجة التفاعل الفوري والمكثف لألعاب الإنترنت، وحدوث بعض الآثار العقلية مثل التوتر والتشنج العصبي وبالتالي عزوف الطلبة عن متابعة التحصيل العلمي.

اضرار تصيب العמוד الفقري، وآلام في الظهر والرقبة والتهاب المفاصل؛ نتيجة الجلوس لفترات طويلة، والسمنة والبدانة لقلة الحركة، وإجهاد العينين نتيجة التعرض لإشعاعات الشاشة (كرم، 2017) .

ومن هنا ظهر مرض العصر الذي ينتشر بسرعة وفي جميع أنحاء العالم، مرض الإدمان على ألعاب الإنترنت ، ويعتبر الإدمان على ألعاب الانترنت من المشكلات السلوكية الأكثر شعبية وهي مشكلة العصر الحديث والتي تزداد سنوياً، ووفقاً للمكتبة الوطنية الأميركية للطب إن الألعاب تستحوذ على عقل المستخدم تماماً، حيث يصبح عالق في عالم وهمي من ألعاب الإنترنت باعتقاده أن لها تأثير حقيقي على الحياة، ويمكن علاج إدمان ألعاب الإنترنت باستخدام طرق مشابهة لعلاج الإدمان على المواد المخدرة؛ حيث لها نفس مراحل وأعراض الانسحاب، والتوقف عن ممارسة ألعاب الإنترنت، والمتمثلة بالإضطراب والغضب والسلوك العدواني (Kim&Hodgins, 2018) .

### المعايير المعتمدة لتشخيص الإدمان على ألعاب الإنترنت:

أكدت بعض الدراسات إلى أنّ الإدمان على ألعاب الإنترنت يشابه الإدمان على المواد المخدرة لكن هنالك جدل وعدم اتفاق بين العلماء بشأن تشابه معايير الإدمان السلوكي (DSM-5) (Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders .5<sup>th</sup> Edition) دليل التشخيص والإحصاء للإضطرابات النفسية - الطبعة الخامسة) وغير المرتبط بالمواد مخدرة واضطراب تعاطي المخدرات (SUDs) (Substance Use Disorders) رجح بشكل رئيسي إلى أنّ المواد توفر مدخلات فسيولوجية تتجاوز ما ينتجه جسم الإنسان بالسلوك وحده، كما أن هنالك معايير مادية بشكل عام موجه جسدياً مثل التسامح غير متوفره بشكل عام في الإدمان السلوكي ( الإدمان على ألعاب الإنترنت (DSM-5) (Diagnostic and Statistical

( Manual for Mental Disorders .5<sup>th</sup> Edition دليل التشخيص والإحصاء للإضطرابات النفسية - الطبعة الخامسة ) (Griffiths,2005).

ظهرت نماذج عديدة لمعايير الإدمان على ألعاب الإنترنت خلال السنوات الأخيرة نذكر من أشهرها ثلاثة معايير، وهي الأكثر إستخداماً من قبل المختصين والخبراء: ( Youngs Internet Addiction Test و Mark Griffiths components model ) (IAT) وأخيراً (معايير تشخيص تاو وآخرون) Tao, Hang, Wang, Zhang & Zhang, (2010) وتحتوي على قواسم مشتركة ومميزه مثل الإشتراك في مشاعر عدم التحكم بألعاب الانترنت وإدارة المزاج وأعراض الإنسحاب وتختلف المعايير في عدد مكوناتها وارتكازاتها (Griffiths, 2005).

وفيما يأتي توضيح لمعايير الإدمان المعتمدة في تشخيص الإدمان على ألعاب الإنترنت:

#### أولاً – معايير "جرافيث" Griffiths:

ويسمى نموذج "مكونات" الإدمان داخل إطار علم النفس الإجتماعي ويرمز له Component Model of Addiction Treatment (CMAT) وتتكون من ستة عوامل وهي:

#### - التحمل (Tolerance)

هي زيادة كمية النشاط المعني أيّ الحاجة الملحة للعب بألعاب الإنترنت وذلك للحصول على نوع من المشاعر والأحاسيس التي تم الحصول عليها من مره سابقة بنشاط أقل ووقت أقل (بوعايدة، 2017).

### - اعراض الإنسحاب (Withdrawal Symptoms)

هي مشاعر عدم الراحة أو التأثيرات الجسدية الفزيولوجية التي تحدث عند التقليل أو الإنقطاع عن استخدام شبكة الإنترنت مثل القلق والصداع والإرتعاش (العصيمي، 2010).

### - الصراع ( Conflict )

وهي تشير إلى الصراعات بين المدمن على ألعاب الإنترنت والصراع النفسي داخل الفرد نفسه (البين نفسي) والمتعلقة بالإستمرار باللعب أو التوقف عنه. وبين المدمن على ألعاب الإنترنت والمحيطين به (البين شخصي) والصراع بين هذا النشاط وغيره من النشاطات الأخرى كالدراسة والحياة الإجتماعية (بوعاية، 2017).

### - الانتكاس ( Relape )

هو العودة مره أخرى إلى الإدمان على ألعاب الإنترنت. ومثال كلاسيكي على ذلك السلوك هو في المدخنين الذين غالبًا بعد الإنقطاع لفترة من التدخين، يعاودون إليه بشكل مفرط (Antonius,2014).

### - الهوس ( Obsession )

اي يكون سلوك الفرد سمة بارزة حيث الإنشغال البارز والشعور باللهفة عند القيام باللعب بألعاب الإنترنت حيث يعتبرها ذو قيمة كبيرة وهامة في حياته، ويشير الإنشغال عموماً إلى الأفكار الهوسية والمستمرة حول أنشطة الإنترنت التي تسهم في النتائج السلبية المرتبطة بالإستخدام (حامدي،2015).

## - تغيير المزاج (Mood modification)

وهي مشاعر الخبرة الذاتية المكتسبة نتيجة الإدمان على ألعاب الإنترنت، حيث يختار الشخص الوسائط عبر الإنترنت للحفاظ على توازن مثير بين التحفيز الزائد وتقليل التحفيز؛ أي أنه تعرض انتقائي لتخفيف حالة مزاجية سيئة أو الهروب من مشاكل الحياة (العصيمي، 2010).

### ثانياً: معايير اختبار "يونج" لإدمان الإنترنت Youngs Internet Addiction Test (IAT)

تتكون من ثمانية معايير وتصف الإدمان على ألعاب الإنترنت بأنه "فشل في التحكم في الدافع الشخصي الذي لا يتضمن مواد خارجية" وقد استبدلت المعايير المحددة للمقاومة المرضية بسلوكيات الإنترنت وهي معايير تشير إلى فقط الاستخدام الشخصي وغير المرتبط بالعمل ونذكر بعض منها وهي الإنشغال بألعابا الإنترنت لفترات طويلة، فشل في التوقف عن الاستخدام، البقاء لفترات أطول من المقرر، استخدام الإنترنت للهروب من المشاكل أو السعي لتخفيف حالات المزاج السيء، والمزاج المتغير عند محاولة التقليل أو التوقف عن الاستخدام (Antonius, et.al. 2014).

### ثالثاً: معايير "تاو" وآخرون (Tao, et.al. 2010) لتشخيص إدمان الإنترنت: -

تعتبر معايير (تاو) أداءه موثوقه وجديرة بالإهتمام لتقييم مستوى الإدمان على ألعاب الإنترنت حيث تم تطويرها من خلال الخصائص السريرية لمجموعة كبيرة من الأفراد الصينيين الذين يعتبرون أنهم مصابون بالإدمان على ألعاب الإنترنت. وتتكون المعايير المقترحة من مجموعة من المعايير: الأول هو معيار أعراض الإنشغال والانسحاب، والثاني معيار الإعاقات الوظيفية

(انخفاض القدرة الإجتماعية مثل فقدان علاقة مهمة أو القدرة الأكاديمية أو القدرة على العمل ) ،  
 وواحدة أو أكثر من الأعراض الخمسة على الأقل من المعايير الآتية: - معيار استمرارية الإستخدام  
 المفرط بالرغم من التأثيرات السلبية، ومعيار استخدام الإنترنت للهروب أو التخفيف من الحالة  
 المزاجية السيئة، ومعيار التسامح، وعدم التحكم ومعيار الجهود الفاشلة للسيطرة على الإستخدام .  
 ويجب أن تتضمن المعايير معيار الدورة أي استمرارية مدة الإدمان عن أكثر من ثلاثة أشهر  
 واستخدام لا يقل عن ستة ساعات يومياً.

### **بعض التفسيرات النفسية لإدمان ألعاب الإنترنت:**

حاول عدد من علماء النفس تفسير الإدمان على ألعاب الإنترنت في ضوء النظريات النفسية  
 وقد تعددت الآراء ووجهات النظر، فتنبوا النظريات التي تضمنت الأفكار التي تعبر عن آرائهم ومن  
 هذه التفسيرات ما يلي:

#### **التفسير السيكودينامي:**

يركز أنصار هذا الإتجاه على أهمية خبرات الطفولة المبكرة التي ترتبط مع السمات  
 الشخصية والنزعات الموروثة لديه. فإذا توفرت الظروف الحياتية الضاغطة، يصبح بعض الأفراد  
 عرضة لإدمان الإنترنت أو لأي إدمان آخر نتيجة لهذه الإستعدادات (الفطرية أو النظرية) التي قد  
 تدفعه إلى الإدمان على الإنترنت (حامدي، 2015).

#### **التفسير السلوكي:**

يرى أنصار التفسير السلوكي أن معظم مظاهر السلوك وأشكاله المختلفة يتم تعلمها من  
 البيئة المحيطة، وان السلوكيات الفردية تخضع للإشراط الاجرائي اي محكوم بتوابعه بمعنى أن الفرد  
 يقوم بمجموعة من الأنشطة والسلوكيات بهدف الحصول على المكافأة والتعزيز، وهذا ينطبق على

ما تقدمه شبكة الانترنت للفرد من المتعة النفسية والراحة، وتعتبر طريقة للهروب من واقع الحياة، ووجود المعززات سيؤدي الى زيادة احتمالية الممارسة والتكرار وهي بدورها أوجدت الإدمان على الإنترنت.

ومن الجدير بالذكر أن التفسير السلوكي تعرض لإنتقادات بعض العلماء نتيجة تجاهلة للعمليات المعرفية مثل التفكير والتوقعات والمعتقدات التي تتوسط العلاقة بين المثير والإستجابة، ونتيجة لنظرتها للإنسان بأنه مُتلقّ سلبي للمثيرات البيئية (أبو غزال، 2015).

### التفسير الإجتماعي الثقافي:

يرى أن الأعراض العامة في كل الثقافات لإضطرابات التفكير والانفعالات تختلف باختلاف الثقافات من حيث النمط والحدوث، وأن الادمان على الانترنت يتباين بتباين الإلتناء العرقي، والمستوى الاقتصادي والعمر والجنس والمستوى الاجتماعي، فمثلاً الإدمان على ألعاب الإنترنت ينتشر أكثر بين الطبقات المرتفعة المستوى الاجتماعي والاقتصادي (بوعباية، 2017)

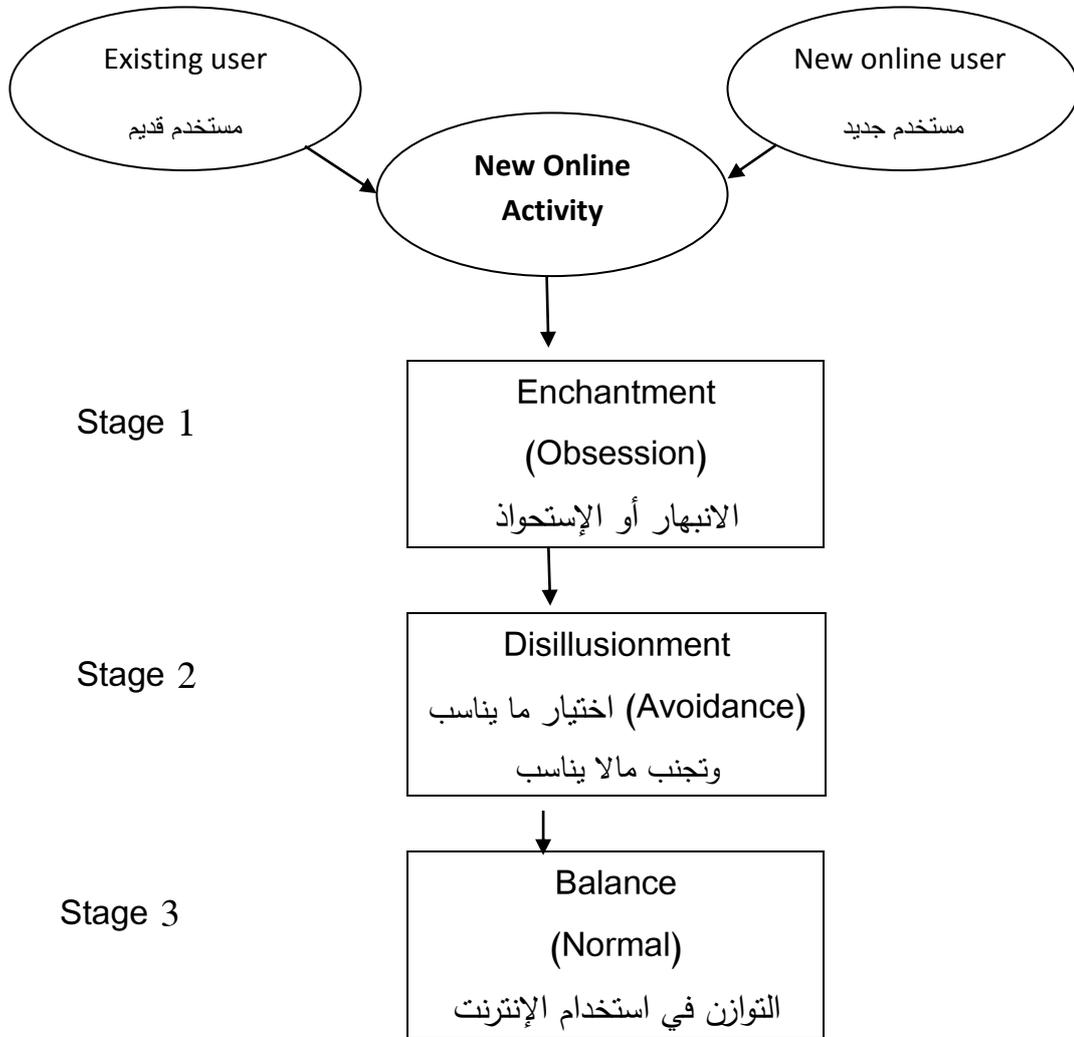
### التفسير الطبي:

أن التفسير الطبي قائم على أساس سلوكيات الفرد التي تحكمها مجموعة من العوامل الوراثية والتغيرات الكيميائية في دماغ الفرد، حيث اظهرت بعض الدراسات أن الإدمان على العاب الإنترنت يؤثر على وظائف الدماغ وهيكلية عمل الخلايا العصبية، بمعنى أنّ استعداد الفرد للإدمان يتأثر بزيادة أو نقصان المواد الكيميائية الضرورية للدماغ، ومن هنا لا بد من الإشارة إلى أنّ الاعراض الانسحابية لإدمان الانترنت لها نفس أعراض الإدمان على العقاقير (العصيمي، 2010).

### نموذج قروهل (Grohal) لتفسير إدمان ألعاب الانترنت:

الدكتور (قروهل) هو خبير في الصحة العقلية والسلوك البشري /التكنولوجيا، وأول رئيس للجمعية الدولية للصحة العقلية على الإنترنت وعضو في جمعية الصحفيين للرعاية الصحية ،

حيث قدم نموذجًا يفسر مراحل مُعينة للفرد في اكتشاف الإنترنت ومصادره، ويعتبر جميع الأنشطة عبر الإنترنت تدريجية إلى حد ما يمكن تطبيقها على نطاق واسع من الاستخدام بشكل عام، وجميع جوانبه تتعلق بالحياة الاجتماعية وتتمثل السلوكيات التي نلاحظها في هذه المراحل أدناه حسب النموذج : حيث من المحتمل أن يكون المستخدم قديم على الإنترنت يتنقل بسهولة وسرعة أكثر للنشاط الجديد الذي يجده، ويعتبر النشاط الجديد تعريف الاستخدام المفرط. وقد يكون المستخدم جديد على الإنترنت يمرّ في المرحلة الأولى من التأقلم مع البيئة الجديدة والكبيرة. ومن هنا تبدأ **المرحلة الأولى**: حيث يقوم المستخدم بغمر نفسه بالكامل فيها وقد يبقى بعض الافراد عالقين في هذه المرحلة الأولى، ولا ينتقلون أبدًا الى أبعد من ذلك، وتسمى هذه المرحلة مرحلة الانبهار أو الاستحواذ وهي تميز المستخدم الجديد أو مستخدم نشاط جديد (Grohol, 2019).



شكل رقم 1: يوضح نموذج قروهل استخدام الإنترنت المرضي

**المرحلة الثانية:** مرحلة التحرر من الوهم وتسمى أيضاً مرحلة خيبة الأمل (الإجتئاب) وفي هذه المرحلة يختار الفرد ما يناسبه ويتجنب ما لا يناسبه.

**المرحلة الثالثة:** مرحلة التوازن وهي المرحلة الطبيعية والمتوازنة لإستخدام الإنترنت، حيث يصل الفرد في النهاية إلى هذه المرحلة بمفرده وقد يحتاج الى بعض المساعدة للوصول اليها. وبالنسبة للبعض فإن هذا التكامل يستغرق وقتاً أطول من الآخرين ولا يمكن أن يكون الوقت مؤشراً على الإدمان إنما هنالك عوامل أخرى متعددة مثل الإضطراب العقلي.

ويعتبر (قروهل) "أنّ الاستنتاجات التي يتم استخلاصها هي مجرد تخمينات ذاتية من قبل الباحثين أنفسهم فهناك ممن يقضي وقت طويل في القراءة أو العمل ويتجاهل العائلة وهل يعتبر ذلك ادماناً؟ واعتبر أن ما يعانيه معظم الأفراد المدمنين على الإنترنت هو الرغبة بعدم الرغبة في التعامل مع المشكلات في حياتهم" (Grohol, 2019).

### **بعض الطرق المقترحة للوقاية والعلاج من الإدمان على ألعاب الإنترنت**

تتشترك معايير ادمانات السلوك مثل الإدمان على ألعاب الإنترنت في العديد من الميزات السريرية مع ادمانات التي تنطوي على تناول الأدوية مثل الإدمان على المخدرات، وتعتبر المقاربة الإنتقائية للعلاج السلوكي المعرفي هي الأكثر واقعية وفاعلية، وذلك لوجود نقص في البحوث وعدم وجود اتفاق عام على تعريف متلازمات السلوك المفرط (Kim& Hodgins, 2018).

وتظهر هنالك حاجة ملحة لتطوير نموذج موحد لعلاج الإدمان الذي قد يساعد على زيادة كفاءة وسهولة العلاج وحاليًا هنالك اتجاهات مستمرة لتطوير برامج بحث لعلاج الإدمان على ألعاب الإنترنت لكنها أولية (Griffiths, 2005).

وفيما يأتي بعض المقترحات أو التقنيات المفيدة للتخفيف من حدة الإدمان وعلاجه.

### استراتيجية عمل العكس:

يتم أولاً تحديد كيفية أو نمط استخدام الفرد لألعاب الإنترنت، ثم العمل على تغيير العادة بإيجاد حلول محايدة أو بدائل موازية ليحرر نفسه من النمطية، كما يفضل عمل جدول مخفض لساعات اللعب وإعادة تنظيم وقت الاستعمال الزائد فمثلاً إذا اعتاد استخدام الإنترنت طيلة أيام الأسبوع، نطلب منه أن ينتظر حتى يستخدمه في يوم إجازة الأسبوع (العصيمي، 2010).

إيجاد موانع خارجية تساعد على التوقف عن اللعب: بحيث إذا كان ينوي اللعب قبل الذهاب إلى الجامعة فننصحه بأن يضبط المنبه قبل البدء في اللعب على شبكة الإنترنت وذلك بتحديد مدة اللعب وساعة التوقف ويلتزم ولا يتناسى موعد الذهاب إلى العمل أو الجامعة (بوعايعه، 2017).

العلاج الفردي مع طبيب نفسي أو مستشار: تتم عن طريق استخدام العلاج السلوكي المعرفي ويساعد على تغيير السلوك السلبي وتعديل الأفكار بإعادة تدريب عملية التفكير عند المدمن بالألعاب، إلى التفكير بأمور أكثر إنتاجية للقيام بها، ويتم استخدام أساليب بناء الثقة لمساعدتهم على الاندماج بالمجتمع وبناء علاقات جديدة، ويفضل اختيار طبيب لديه خبرة ودراسة بثقافة ألعاب الإنترنت وما تسببه من إدمان (يونس، 2016).

### المعالجة الأسرية مع المستشار: Family Therapy

على الرغم من أن العلاج الأسري أقل شيوعاً بين اللاعبين البالغين لكنه خيار جيد للأطفال والمراهقين، ويسبب المشاكل الأسرية التي يسببها الإدمان على ألعاب الإنترنت، قد تحتاج الأسرة بأكملها في بعض الأحيان إلى تلقّي العلاج، حيث يقوم الإستشاري بوضع برامج علاجية تركز على الاعتدال والتحكم بالاستخدام ويطور تدخلات تشمل جميع أفراد الأسرة بعد فحص النظام

العائلي بأكمله، مما يساعد على استعادة النقاش والحوار فيما بينها، كما أن للأسرة أهمية كبيرة في إعانة المريض على التغلب عن إدمان ألعاب الإنترنت، والاقلاع عنه حيث يعتبر الإدمان هو نتيجة قلة التفاعل والتواصل الأسري (يونس، 2016).

### خدمات العلاج داخل المستشفى: Inpatient Treatment

تم تصميم علاج المرضى الداخليين ليكون نظام علاجي مكثف بدوام كامل، وعادة ما تكون باهضة الثمن بالنسبة لمعظم الناس، وغالبًا ما تتضمن إقامة طويلة تصل إلى 30 يومًا فأكثر، وقد أدركت حكومة كوريا الجنوبية أهمية تقديم المساعدة والعلاج اللازم للمدمنين على ألعاب الإنترنت وقامت بتمويل المستشفيات واعتبرتها مشكلة قومية.

وهناك مراكز إعادة تأهيل خاصة متعددة ومتنوعة أنشئت إلكترونيًا أو تقليديًا، ومنها ما يقوم بتوفير غرف خصوصية للمرضى مصممة لمساعدتهم على الشعور وكأنهم في المنزل وهي تحتوي على برامج علاجية تساعد على تحديد الأسباب الكامنة وراء سلوكهم وهي متخصصة في معالجة الإدمان على ألعاب الإنترنت وتعزيز الانتعاش الصحي بناءً على الاحتياجات الفردية وتضمن خصوصية المريض وسرية معلوماته (الخولي، 2014).

### العلاج في الحياة البرية: Wilderness Therapy

تهدف هذه الطريقة إلى إبعاد المدمن عن البيئة التي تحتوي على التكنولوجيا وألعاب الإنترنت وضمه في بيئة خارجية، أي في الهواء الطلق ويتضمن برامج خاصة لرحلات تحتوي على طاقم طبي متخصص، ومجموعة من الأفراد المشاركين في الحياة الواقعية، وهناك برامج من نوع ثانٍ ذات صبغة عسكرية يخضع فيها المدمن لفحوصات نفسية وتدريبات بدنية وإعادة تأهيل، ويستمر مدة العلاج من 15 يومًا إلى 30 يومًا يساعد الأفراد على التواصل بطريقة مجدية مع

الآخرين، وتكوين صداقات تدوم طويلاً وتركز على تعزيز الثقة بالنفس وتحديد أهداف الحياة، وتعتبر هذه الطريقة أكثر قبولاً للشباب (الحلاق، 2013).

### الكتب التعليمية: Educational Books

هنالك العديد من الكتب والمؤلفات التي تساعد الفرد ذاتياً وتدعمه لإيجاد الطريق الذي يناسبه من البرامج المتنوعة لعلاج إدمانه على ألعاب الإنترنت، وهناك كتب فيديو تُحفّز القارئ وتقدم له نصائح مفيدة ومباشرة حول كيفية التغلب على إدمان ألعاب الإنترنت وكيفية التمتع في العالم الحقيقي. (www.instantessaywriting.com, 2017).

ومن هنا لا بد من توعية وتوجيه واكتساب ثقة شبابنا المطورين والمنتجين والعاملين في الشركات الأردنية التي تهتم بصناعة الألعاب الإلكترونية، ليكونوا أعمدة في الإنتاج والإصلاح والنهوض والتنمية لأمتهم العربية والعمل بما فيه مصلحة الوطن والمواطن، وذلك من خلال دعمهم وتشجيعهم للتأكيد على ريادة الأردن في مثل هذه الصناعة وإتاحة الفرصة للتطوير والإستفادة من خبرات الشركات العالمية.

### السلوك العدواني:

اهتمت العديد من العلوم الإنسانية والطبيعية بسلوك الانسان، ويعتبر السلوك مجموعة من الاستجابات من أفعال وتصرفات ونشاطات تصدر عن الفرد كرد فعل لمثير معين وفي موقف معين وهو يتضمن ثلاثة جوانب أساسية: . الجانب المعرفي، والحركي، والوجداني المتمثلة بالأنشطة الإنفعالية، ويهدف السلوك إلى إشباع حاجة لدى الفرد ويتميز بالمرونة وقابليته للتعديل والتغيير (التهامي، 2008).

## أولاً: السلوك العدواني

اختلف العلماء في تحديد مفهوم السلوك العدواني تحديداً دقيقاً، واعتبرت من المواضيع المعقدة والقضايا الهامة، ومازالت الجهود العلمية قاصرة عن تفسير السلوك العدواني عند الانسان وتحديد أبعاده، فالسلوك العدواني مفهوم غامض متعدد الأبعاد والمعاني، متباين الأسباب، لا يمكن رده إلى تفسير واحد مع تعدد صورته واشكاله، لذا لا يوجد تعريف واحد متفق عليه وقد اختلفت وتتوعد النظريات التي حاولت تفسير وتحديد مصادره (لحويك، 2017).

ويعتبر ظهور السلوك العدواني لدى الانسان دليلاً على عجزه في تحقيق التكيف والتوافق المطلوبة للعيش في المجتمع وعدم تعلمه بالدرجة الكافية أنماط السلوك اللازمة، وقد يكون راجعاً إلى عدم اكتمال النضج العقلي والإنفعالي لديه (شاكر، 2012).

## ثانياً: تعريف السلوك العدواني

تعددت التعريفات واختلفت حسب تخصصات الباحثين في المجالات المختلفة، فعلماء الاجتماع يعرفونه بطريقة تختلف عن علماء الاعلام والسياسة، والبعض يرى أنه سلوك فطري والبعض الآخر يرى أنه سلوك مكتسب. فالعدوان له عدة معانٍ ولإعطاء مفهوم شامل للعدوان مرفق عدة تعاريف من أبرزها تعريف " بهارون "، " أنه سلوك هجومي يصاحب الغضب منطوي على الإيذاء "، وقد عرفه "ألبرت باندورا" بأنه " سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة أو إلى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين، وهذا السلوك يعرف اجتماعياً بأنه عدوان". ويرى " فرويد " أن العدوان رد فعل طبيعي نتيجة وجود غريزه فطرية لما يواجه الفرد من احباطات (التهامي، 2008).

تعني كلمة العدوان ( Aggression ) في اللغة اللاتينية الاعتداء أو الهجوم ويمكن تصنيفها إلى عدوان موجه نحو ذاته على شكل احتقار وكراهية ومن أشكالها: الإنتحار ، الإحباط ، الاستسلام والاكنتاب، وعدوان موجه نحو الخارج أي بين الأشخاص، أو بين الأنظمة الإجتماعية ، أو بين الأشخاص والأنظمة وتتميز عدوانية الإنسان حسب الكاتب (إيرش فروم) بوحشية استثنائية ورغبة في التدمير وإلحاق الألم والعذاب من أجل لا شيء، وقد قسم العدوان إلى عدوان ايجابي أو جيد، ويسمى عدوان المتكيف بيولوجيا، وهو ردة فعل على تهديد مصالح حيوية أي أنه دفاعي يهاجم ليوافه التهديد، ولحماية حياته ووقايتها، وهو مشترك بين الإنسان والحيوان، أما العدوان السلبي يسمى عدوان غير المتكيف بيولوجيا، وهو شرير وضار ومؤذٍ للضحية وللمهاجم أيضاً ويتميز الإنسان فقط بهذا النوع من العدوان، ومن ظواهره القتل والوحشية على النقيض من معظم الحيوانات حيث ليس لديها أية رغبة في تعذيب أو إلحاق الأذى بحيوانات أخرى من أجل لا شيء وبلا مبرر، كما قام ( روبرت ليه Rupert lay ) بالتمييز بين عدوان العدو وهي معادية لكل ما هو منتج تسير نحو الخوف مليئة بالشكوك وإنعدام الثقة، وعدوانية الخصم وهي منتجة إجمالاً وتتم ضمن قبول متبادل وتعتبر شرطاً هاماً لإنعاش العلاقة بين البشر، وبدونها لن تكون هنالك مسابقات أو نزاعات جدلية ممكنة أو ألعاب قتالية (غرور، 2004).

### ثالثاً: الفرق بين مفهوم العنف والعدوان

ظهر اهتمام متزايد في علم النفس بشكل عام وفي علم الشخصية بشكل خاص وذلك بسبب ما يجري داخل النفوس من معاناة أو قلق أو تشوش أو اضطراب، وربما لأن أمور الحياة الخاصة لا تسير سيراً صحيحاً كما يرغبون، ذلك أن أي إنسان عندما يعيش ظروفًا صعبة أو عندما لا يتواءم مع البيئة التي يعيش فيها فإنه غالباً ما يقع بين أمرين: إما أن يتفحص جوانب القصور في

سلوكه ومواطن الضعف في شخصيته، أو أن يقوم بتفحص كل ما حول من أمور، وكلا الأمرين هما معضلة جوهرية شغلت تفكير البشر وهذا موافق لما قاله (سقراط) بأن أكثر موضوع يشغل التفكير هو "معرفة النفس". (صالح، 2009، ص43).

يعتبر السلوك العدوانى أشمل وأكثر عمومية من العنف، ويمكن أن يكون في صورة تنافسية بسيطة كالعدوان اللفظي، والعنف هو استخدام القوة المادية التي تنتج عنها إلحاق الأذى والضرر بالأشخاص والممتلكات وهو شكل من أشكال العدوان، في حين يرى بعض الباحثين أن كل سلوك عنيف يعتبر عدوانياً وليس بالضرورة اعتبار كل سلوك عدواني هو سلوك عنيف، كما يرى بعض الباحثين أن العنف سلوك ظاهري في حين أن للعدوان أنواعاً عديدة تتميز بالخفاء (سلامي، 2015).

حاول الإنسان منذ القدم فهم ذاته ومعرفة السمات الشخصية التي يتمتع بها، كما ظهرت سمات من قبل الناس للتعرف على طبيعة السمات وصفات الشخصيات التي يتعاملون معها، ومعرفة كيف تتصرف هذه الشخصيات في مواقف مختلفة، وقد توصلت دراسات عدة إلى عدد من الأساليب والطرق العلمية لمعرفة سمات الشخصية ومدى تكونها والتي تشكل سلوك الفرد الناتج عن تفاعل مكونات نفسية واجتماعية وانفعالية (الصوالحة والعبوشي، 2015).

#### رابعاً: النظريات المفسرة للسلوك العدوانى

نظرية العدوان كغريزة عامة: وهو سلوك فطري غير متعلم ومفهوم مثبت بشكل صريح في التحليل النفسى، موجود لدى الانسان يتطور وينمو بالمشاعر السلبية مثل الحقد والكراهة والحسد (ابو دلو، 2009).

**نظرية التعلم الاجتماعي:** يرجع الفضل في تطوير أفكار هذه النظرية إلى العالم "ألبرت باندورا" فهي تفسر السلوك العدواني بأنه سلوك جديد يتم تعلمه واكتسابه بواسطة التقليد والملاحظة وبوجود التعزيز (بطرس، 2008).

**نظرية الإحباط:** وهي تفرض أن هنالك ارتباط بين الإحباط كمثير، والعدوان كاستجابة، والسلوك العدواني هو نتيجة طبيعية للإحباط وهو شكل من أشكال العدوان. وقد حددت هذه النظرية أربعة عوامل: وهي التنفيس (تفريغ الانفعالات المكبوتة) أي إطلاق المشاعر أو الانفعالات المكبوتة، عن طريق التعبير، وقوة استثارة العدوان، وكف الأفعال العدوانية لاحتمال توقع العقاب، وإزالة العدوان أي توجيهه إلى جهة أخرى غير مسؤولة عن الإحباط (الخالدي، 2009).

#### **خامساً: النظريات المُفسرة للعنف**

**نظرية التطهير:** تنطلق من فرضية أنّ التعرض إلى العنف يعتبر كوسيلة لتفريغ العنف يلجأ إليها الأفراد نتيجة معاناة وقعت عليهم في الماضي (موسى، 2005).

**نظرية الاستثارة:** حيث تعتبر أن التعرض إلى حافز أو مثير تزيد من احتمالية الفرد للقيام بتصرف عدواني، ويقاس مستوى الاستثارة بالتعرف إلى النشاط الكهربائي للدماغ أو بمستوى ضربات القلب، أو بالتوتر العضلي، ومن أعراضه: فرط التيقظ، انفجارات الغضب، صعوبات في التركيز، صعوبات في النوم (أبو غزال، 2015).

**نظرية التوحد أو التقيص الوجداني:** وهي القدرة على تصور أنفسنا في ظروف الآخرين أي اخذ الأدوار، وتشير إلى تكيف الفرد مع الظروف بتنمية وتطور توقعات أو استنتاجات، وتُعتبر الكثير من تصرفاتنا وسلوكياتنا تقوم على هذا الأساس. فالكثير من المواد الاعلامية تقدم الخيال والصور غير الواقعية عن العالم، مما يجعل بعض المشاهدين يعيشون بعيداً عن واقع ومشكلات الحياة الحقيقية (موسى، 2005).

زاد في الآونة الأخيرة الاهتمام بالعنف، على جميع المستويات المحلية والعالمية، كما اهتمت الأبحاث النظرية والأمبيريقية بهذه الظاهرة في ميدان الدراسات النفسية، ولعل أكثر أشكال العنف اهتماماً هو العنف ضد المرأة، سواء حدث ذلك داخل البيت أم خارج البيت، وسواء كان هذا العنف بدنياً أم لفظياً أم عدائياً، ولعل ازدياد هذه الظاهرة أدى إلى زيادة التوترات داخل الأسرة، كما شكلت خطراً واضحاً على الحياة الزوجية، كما أنها تعرض العديد من أفراد الأسرة للأمراض النفسية والانحرافات السلوكية، ويعرف العنف على أنه أي عمل يقصد به إلحاق أذى بآخر أو آخرين (الخليلي، 2004، ص3)، كما يعرف العنف بأنه الاستعمال المتعمد للقوة المادية سواء بالتهديد أو الاستعمال الحقيقي ضد الذات أو المجموعة أو المجتمع بحيث تؤدي إلى حدوث إصابة أو موت أو إصابة نفسية أو سوء النماء أو الحرمان (الرقب، 2010، ص14).

#### سادساً: أثر الإنترنت على السلوك العدواني

نتيجة انتشار عشرات القنوات الفضائية التي توفر البرامج والأفلام المتنوعة والمتعددة على شبكة الإنترنت، فإن احتمالية تأثير الشباب بالعنف سهل وخاصة وأنهم في مرحلة النضج والرشد، فالعديد منها يحتوي على مشاهد عنف وقيم وسلوكيات ومعتقدات مختلفة ومتعارضة مع الأخلاق والقيم، حيث تعتبر الوقائع والأحداث التي تخرج عن المألوف وتحوي الإثارة والغرابة مواد تستقطب الجمهور لعدة اسباب واعتبارات منها الفضول وشخصية المتلقي. ومن هنا ظهرت نظرية الغرس الثقافي للعالم "جورج جيرينر" الذي كرس جهده في البحث عن التأثيرات الناتجة من مشاهدة العنف في القنوات الفضائية وظهرت عدة اتجاهات حيث يرى الاتجاه الأول: أن العنف ناتج عن أسباب بيولوجية لا دخل للإنسان فيها وأيدتها النظرية الوراثية ونظرية التحليل النفسي. أما الاتجاه الثاني يعتبر أن مسبب العنف هو البيئة والتنشئة الإجتماعية والتعرض لوسائل الإعلام، وظهر رأي ثالث

وهو وسط بين الرأيين السابقين حيث يعتبر أن مشاهدة العنف ليس ضارًا وليس مفيدًا. كما انه ليس جميع المشاهدين يتأثرون بنفس الدرجة الواحدة. والقنوات والشبكات العالمية تعتبر عامل مساعد ذو تأثير ثانوي وليس وحيد في إثارة السلوك العدواني فهناك عوامل فسيولوجية وبيولوجية (الحمامصي،2019).

ومن هنا لا بد من توضيح تأثير الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني على طلبة الجامعات في المجال التعليمي والذي من أعراضه: تدني التحصيل الدراسي، وتكرار الغياب، والمجال الاجتماعي والذي يظهر بالعزلة، وعدم المشاركة في الأنشطة الإجتماعية، والمجال السلوكي ومنها العصبية الزائدة، وعدم الانضباط، واللامبالاة والعنف اللفظي والجسمي، وبذلك لا بد من تظافر الجهود المشتركة في تنشئة الطلاب للحد من السلوك العدواني ومواجهته، حيث تمثل هذه الفئة العمرية أساس المجتمع، ولا بد من اختلاطهم في المجتمع والتفاعل معه بدل الجلوس لساعات طويلة باللعب على الإنترنت، ولا بد من تعليمهم الإلتزام وتحقيق الذات والولاء وبالتالي المواطنة الصالحة(سلامي،2015) .

كما يرى علماء النفس أنّ للسلوك العدواني طاقة محرّكة، فهي قوى نفسيه معينة ولا بد أن يكون لها مجال لتفريغ الطاقة الزائدة، والتي تزيد الجانب الانفعالي في داخل الانسان وتحولها إلى طاقة لا فائدة منها (ابو دلو، 2009).

ومن جهة أخرى، هنالك ارتفاع ملحوظ وتساعد غير مسبوق في معدل المشاجرات والسلوك العدواني في الجامعات؛ حيث شهد المجتمع الأردني تزايد ظاهرة العنف في الجامعات الأردنية؛ نتيجة لعدة اسباب، منها: ضعف البنية الأساسية للمؤسسات المجتمعية، والأهلية، والفرغ الذي يعاني منه الشباب الأردني، وسوء الأوضاع المعيشية، وبما أنّ طلبة الجامعات تعكس صورة

مصغرة من المجتمع فلا بد من تزويد الطلبة بمهارات الحياة الأساسية، ومنها القدرة على التحكم وال ضبط الذاتي والتصرف بعقلانية في المواقف الصعبة، وتوفير برامج الدمج والتأهيل المتنوعة للطلبة.

إن ربط الشخصية بالعنف تعد مسألة غاية في الصعوبة، إذ أن ارتكاب أشنع جرائم العنف لا تعني وجود استعداد مسبق للقيام بذلك، فالمجرمين ليسوا بالمجموعات المتجانسة، ومن المحاولات التي ربطت بين سمات الشخصية والعنف، محاولات العالم تيك (Toch) حيث ميز بين توجيهين واسمين متعلقين بالعلاقات بين الأشخاص، وهذا التوجهان مرتبطان بعشرة أنماط من الاهتمامات الدافعية، ومن أكثر التوجهات شهرة تلك التي ترى أن العلاقات الاجتماعية محكومة بممارسة القوة، حيث يتم استخدام العنف للحفاظ على الذات، وفي هذا الإطار فإن هناك ستة توجهات ضمن هذا التفكير وهي (الوريكات، 2014، ص210):

1. الدفاع عن السمعة.

2. تنفيذ المعايير.

3. الدفاع عن صورة الذات.

4. تحسين صورة الذات.

5. الدفاع عن الذات.

6. التخلص من الضغوط عن طرق العنف.

أما المجموعة الثانية فتجد أن الآخرين ما وجدوا إلا لخدمة حاجاتها وأهدافها فيلجأون لاستخدام العنف من أجل تحقيق حاجاتهم، وهناك أربعة مجموعات وهي (Blackburn, 2008, p.313):

1. المجموعة المتسمة بالمرح ولكنها تستقوي على من هي أضعف منها.
2. الجماعات التي تستغل الآخرين بكافة الطرق.
3. المجموعات التي تمارس نوعاً من الإكراه الذاتي على الآخرين.
4. المجموعات التي تستخدم العنف للتفريغ عن الضغوط.

### الضبط الذاتي:

يتواجد داخل كل انسان جهة تسمى الأنا وهي الشخصية التي في داخلنا والتي تستطيع التفوق على الغريزة، والمحيط، والأنا الأعلى والتي تمثل ضميرنا الأخلاقي، وهي تعتبر كمرقب داخلي تختبر وتتفحص فائدة القوانين والأوامر والقواعد والتعليمات والنواهي لحياتنا وفكرنا، ولا بد من مراقبة مشاعرنا وذاتنا لتظهر لنا الرؤية الواضحة داخل أنفسنا؛ لإدراك ردة فعلنا وشعورنا، وأن نسأل أنفسنا نحن البشر عندما يواجهنا شعور الحزن والغضب والكرهية، ما الذي أثار ذلك؟ وإجمالاً سوف نكتشفه ونكتشف أسبابه ومسبباته وأحياناً يبقى مجهولاً ومخفياً، فبالنظر إلى داخل أنفسنا نروض أنفسنا أي نصبح أهلاً للثقة، ونتعلم كيف نفهم أنفسنا، وفي مسار الحياة المشتركة نفهم الآخرين ونراعي مشاعرهم ونوازن التوقعات المختلفة والمتنوعة، إذن وباختصار، إننا وبفضل قدراتنا الشخصية واحترام الذات، نستطيع أن نضع ما صنعناه لأنفسنا تحت سيطرتنا من كراهيتنا الشديدة وأفكارنا وغرائزنا، والإنسان الراشد هو الذي يمتلك تولى المسؤولية العقلانية لأفعاله لتطوير كفاءاته وطاقاته (غرور، 2004).

### أولاً: مفهوم الضبط الذاتي

يعتبر أسلوب الضبط الذاتي هدفاً من الأهداف التربوية والتي لا بد من ضبطها بأساليب ومعززات داخلية لتعديل السلوك الإنساني والذي هو في أبسط أشكاله يتألف من مثير واستجابة،

لكن في الواقع فإن أشكال السلوك الإنساني معقدة يصعب تفسيرها، أحياناً فقد تظهر الاستجابة نتيجة عدداً من المثيرات، وقد تكون معروفة ومحددة أو غير معروفة وغير محددة.

ويعتبر الضبط الذاتي محكوماً بفلسفة خاصة أو معايير يضعها الفرد لنفسه لذلك فهو يختلف من شخص إلى آخر، ومن أساليب ضبط الذات مراقبة وملاحظة الذات حسب المعلومات التي يتلقاها الفرد، والمتعلقة بحياته النفسية والجسمية، حيث تعمل هذه المعلومات على ضبط سلوك الفرد وكذلك ضبط المثيرات التي تستدرج استجابات على شكل سلوك مرغوب أو غير مرغوب كأن يبتعد عن المثير (الروسان، 2014).

وبالنظر إلى التغيرات التي حصلت في مجتمعاتنا العربية بفعل عوامل عديدة منها ارتفاع مستويات المعيشة والتقدم العلمي والتكنولوجي، الذي ساعد في اقتصار الوقت والجهد وفسح المزيد من وقت الفراغ، وبالتالي نمو مغريات التسلية والترفيه والذي أدى الى اكتساب قيم وعادات لم تكن موجودة من قبل. حيث أصبحت برامج وسائل الإعلام تركز في معظمها على المواد الترفيهية المتضمنة العنف والعدوان، ومن هنا برزت أهمية الضبط الذاتي في استغلال وقت الفراغ بالنسبة الى الطلبة في الجامعات (موسى، 2005).

### ثانياً: علاقة الإدمان على ألعاب الإنترنت بوقت الفراغ والترويح لدى الشباب

تعتبر مشكلة الضبط الذاتي من أهم المشاكل التي تواجه طلبة الجامعات، وقد اهتمت الدول المتقدمة والمؤسسات التربوية والاجتماعية والدينية بدراسة الضبط الذاتي؛ لتفادي حدوث الانحرافات التي قد تلحق الضرر والأذى بالفرد والمجتمع (قيراط، 2005).

### ثالثاً: مستويات المشاركة في أنشطة وقت الفراغ

اختلف العلماء في تصنيف الأنشطة لتعددتها وتنوعها، ومن أشهر التصنيفات هو تصنيف العالم "Nash" سنة 1960 الذي قام بتطوير 6 مستويات لإظهار التسلسل الهرمي للمشاركة الترفيهية أثناء وجود الفرد في أوقات الفراغ.



شكل رقم (2): يوضح مستويات (ناش)

المصدر: (<https://www.scribd.com/document/99959389/Nash-Model>)

وقد رتبها تصاعدياً إلى المستوى الأكثر رغبة وهو أعلى الهرم ويمثل، المستوى الرابع: وهو مستوى المشاركة في الابتكار في أنشطة الفراغ، ومن أمثلتها: المخترعون، المؤلفون، الملحنون، والرسّامون وغيرهم.

المستوى الثالث: مستوى المشاركة الفعالة أو الإيجابية لأنشطة وقت الفراغ ومن أهمها: المشاركة في المباريات الرياضية والعزف الموسيقي، والغناء والتمثيل وغيرهم.

المستوى الثاني: مستوى المشاركة العاطفية ومن أمثلتها الاستماع إلى الموسيقى، قراءة الروايات والكتب، زيارة المتاحف وغيره.

المستوى الأول: ويمثل مستوى المشاركة السلبية مثل المشاركة في تناول الطعام وتبادل الأحاديث واللهو والترفيه والنوم وغيره.

مستوى الصفر: وهو مستوى الأنشطة التي تلحق الأذى والضرر بالفرد مثل تعاطي المخدرات.

مستوى أقلّ من الصفر: وهي مستوى الأنشطة التي تلحق الأذى بالمجتمع مثل ارتكاب الجريمة وأعمال العنف وغيره.

وتعتبر المستويات الثلاثة من أعلى الهرم هي الأفضل؛ وذلك بسبب التأثير الإيجابي على

اتجاهات وسلوكيات الأفراد فهي تدعم القيم وتطور نمو الشخصية.

وأخيراً إنّ القيم الاجتماعية والثقافية والدينية التي يتميز بها مجتمعنا العربي تسهم بطريقة

إيجابية، بحماية الفرد من مخاطر العصر الحديث التي قد تؤثر عليه من الناحية الاجتماعية

والنفسية والجسدية (بشير، 2008).

## الدراسات السابقة:

اشتمل هذا الجزء عرضاً للدراسات السابقة العربية والأجنبية ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية مرتبة من الأقدم إلى الأحدث.

هدفت الدراسة التي أجراها كيم وآخرون (Kim et al, 2007) ، إلى التعرف على العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط النفسي والخصائص الشخصية النرجسية لدى طلبة الجامعات في كوريا الجنوبية في كليات الطب في جامعة (يونسي) وجامعة (جوسونج دونج)، ومعرفة الخصائص النفسية المرتبطة بالسكان المعرضين للخطر نتيجة إدمانهم المتواصل على ألعاب الإنترنت، والتعرف على درجة الإدمان على الإنترنت لدى عينة مكونة من (1471) فرداً من مجتمع الدراسة، تم استخدام الاستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة، وتوصلت الدراسة لعدد من النتائج من أبرزها: أن إدمان ألعاب الإنترنت يرتبط بشكل ايجابي مع السمات الشخصية العدوانية والشخصية النرجسية، أما إدمان الألعاب على الإنترنت فيرتبط بشكل سلبي مع ضبط النفس، والإنضباط، كما استنتجت الدراسة أن بعض الخصائص النفسية مثل السلوك العدواني، والتحكم الذاتي ، وسمات الشخصية النرجسية قد تؤهل بعض الأفراد ليصبحوا مدمنين على ألعاب الإنترنت. وأوصت الدراسة بضرورة اجراء مزيد من الدراسات التي تتناول الإدمان على ألعاب الانترنت والسلوك العدواني على فئات أخرى.

هدفت دراسة شاهين (2010) إلى تقصي الدوافع والأسباب التي أدت لاستخدام شبكة الإنترنت من قبل طلبة جامعة القدس المفتوحة، وأهمية تلك الدوافع بحسب بعض الخصائص النوعية، وتحديد بعض سمات مستخدمي شبكة الانترنت الشخصية، تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي من خلال عينة تكونت من (346) طالباً، وطبقت الاستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة،

وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أهمها: أن (90%) من الطلبة لديهم الكفاءة المتوسطة فأعلى في استخدام شبكة الانترنت، كما توصلت إلى أن دافع الرغبة في التواصل الاجتماعي هو من أكثر الدوافع شيوعاً للطلبة في استخدام الإنترنت، ثم دافع الهروب والاختلاء بالذات، والاندماج الاجتماعي والتحكمي الشخصي، وأوصت الدراسة بضرورة إجراء مزيد من الدراسات التي تتناول الدوافع في استخدام الشبكة العنكبوتية وتطبيقها على فئات أخرى.

دراسة أبو سليمة (2010) فقد هدفت الدراسة بالبحث في فاعلية برنامج للضبط الذاتي في إدارة الغضب لدى طلبة الجامعة، وتكونت العينة من (21) طالباً وطالبة من جامعة بورسعيد، تم استخدام مقياس الغضب الذي أعده (عسكر، 2007) وبرنامج الضبط الذاتي من إعداد الباحثة، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية قبل وبعد البرنامج ولصالح القياس البعدي، كما توصلت الدراسة لعدم وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية بين القياس البعدي والتتبعي، وأن هناك فاعلية لبرنامج التدريب على الضبط الذاتي في إدارة الغضب لدى طلبة الجامعة، وأوصت الدراسة بإجراء مزيد من الدراسات التي تتناول الضبط الذاتي وربطه بمجالات أخرى.

سعت دراسة ما (Ma, 2011) إلى الكشف عن استخدام الانترنت غير السوي من قبل المراهقين، كما هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين إدمان الانترنت والسلوك المعادي للمجتمع من قبل المراهقين، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي من خلال عينة تكونت من (559) من المراهقين، توصلت الدراسة إلى أن هناك سلوكيات معادية للمجتمع تمارس من قبل مدمني الانترنت وهي: شرعية التحميل للفيلم أو الموسيقى أو مقاطع فيديو دون إذن، إدمان المراهقين للمواقع الإباحية والعذوانية، إضافة إلى استخدام الانترنت في أعمال التسلط، مثل

استخدام الانترنت لإرهاب الغير، مثل توزيع معلومات تشهيرية ضد شخص ما، إضافة إلى سلوك الغش وهو من خلال خداع الآخرين، وأوصت الدراسة بإجراء مزيد من الدراسات التي تتناول الإدمان على الانترنت وربطه بمتغيرات أخرى.

أما دراسة ازهر وآخرون (Azher et al, 2014) فقد هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الانترنت ومستوى القلق لدى طلبة جامعة سارا جودا، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي من خلال عينة تكونت من (300) طالباً وطالبة، وتم تطبيق مقياس الانترنت (I.A.S) ، وتم التوصل إلى أن نسبة انتشار الإنترنت أعلى لدى الطلاب مقارنة بالطالبات، كما توصلت الدراسة لوجود علاقة ذات دلالة احصائية بين إدمان الإنترنت وارتفاع مستوى القلق بين الطلاب والطالبات في الجامعة. وأوصت الدراسة بضرورة إجراء مزيد من الدراسات التي تتناول الإدمان على الإنترنت.

أجرى العمار (2014) هدفت إلى الكشف عن مدى إدمان شبكة الانترنت من قبل طلبة جامعة دمشق في درعا، في ضوء متغيرات الجنس (ذكر-انثى) والتخصص ومستوى التحصيل والوضع الاقتصادي وساعات الجلوس على شبكة الإنترنت، والمواقع المفضلة، اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي من خلال عينة تكونت من (674) طالباً وطالبة من كافة الكليات والمعاهد، وطبق عليهم مقياس إدمان الانترنت، وتوصلت الدراسة إلى عدم وجود علاقة بين شبكة الانترنت ومعدل الدراسة للطلاب، في حين أن هناك علاقة إيجابية ذات دلالة احصائية بين ادمان شبكة الإنترنت والوضع الاقتصادي، كما وجدت الدراسة عدم وجود علاقة إيجابية بين شبكة الإنترنت والمعدل الدراسي، ووجود علاقة إيجابية بين ادمان شبكة الانترنت والوضع الاقتصادي،

كما توصلت الدراسة لعدم وجود فروق دالة احصائياً في إدمان شبكة الانترنت يعزى لعامل التخصص الدراسي.

اجرى حامدي (2015) هدفت إلى كشف العلاقة بين الإدمان على الإنترنت والإغتراب النفسي والسلوك العدواني، تم إجراء الدراسة في ولاية الوادي، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي من خلال عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية بلغت (406) تلميذ وتلميذة، وتم تطبيق الاستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة، وقد اظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة ارتباطية موجبة بين الإدمان على الانترنت وكل من الاغتراب والسلوك العدواني لدى تلاميذ الثانوية، ووجود فروق دالة احصائياً في الادمان على الانترنت لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تعزى للجنس ولصالح الذكور، كما توصلت الدراسة لعدم وجود فروق دالة احصائياً في السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، وأوصت الدراسة بضرورة إجراء دراسات حول ظاهرة الإدمان على الانترنت لدى التلاميذ من وجهة نظر الأساتذة والمدرسين ومستشاري التوجيه المدرسي والختصين النفسانيين، وأهم المشاكل النفسية والاجتماعية الناجمة عنه.

هدفت الدراسة اوستانوفيشنك، وآخرون (Ustinaviciene et al, 2016) إلى التعرف على مدى إدمان التلاميذ اللتوانيين على ألعاب الإنترنت، والعلاقة بين الإدمان على ألعاب الانترنت وعمر التلاميذ وجنسهم والوقت الذي يقضونه في تلك الألعاب، ونوع الألعاب والتقييم الصحي الشخصي، استخدمت الدراسة استبانة التشخيص لقياس مدى إدمان التلاميذ على الإنترنت، من خلال عينة من تلاميذ المدارس تكونت من (1806) تتراوح أعمارهم من (13-18) سنة من مستخدمي ألعاب الانترنت في لتوانيا، واستخدم المنهج الوصفي التحليلي لتقييم العلاقة بين نوع اللعب والمدة التي يقضيها اللاعب ونوع اللعبة والإدمان عليها، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك

إرتباط بين نوع اللعبة على الإنترنت وإدمان ألعاب الإنترنت بين الأولاد، كما أن التلاميذ المعرضين أكثر لضعف الصحة هم من التلاميذ المدمنين على الإنترنت مقارنة مع غير المدمنين على ألعاب الإنترنت وبالتالي هناك إرتباط كبير بين الإدمان على ألعاب الإنترنت وضعف الصحة الشخصية. وأوصت الدراسة بضرورة إجراء مزيد من الدراسات التي تتناول الإدمان على ألعاب الإنترنت وربطه بمتغيرات أخرى.

وأجرت الباحثتان سعادو وبن مرزوق (2016) دراسة كان الهدف منها التعرف على تأثير مشاهد العنف في الألعاب الإلكترونية على مجموعة من الأطفال من مدرسة (مقران عبد القادر) في الجزائر تتراوح أعمارهم بين (7-12) سنة ويمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة وبيان علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي ومدى تقبل الطفل لهذه المشاهد العنيفة، ونظراً لأن مجتمع البحث كبير جداً ولا يمكن تحديد حجمه لغياب احصائيات دقيقة، فقد ارتأت الدراسة اختيار عينة قصدية، كما استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أبرزها: أن معظم الأطفال يمارسون الألعاب بشكل يومي ولديهم على الأقل (خمسة ألعاب) قتالية وعنيفة، كما توصلت الدراسة إلى أن (84%) من الأطفال لديهم حب المغامرة والمتعة نظراً لتشبههم بأبطال تلك الألعاب، كما توصلت الدراسة إلى أن الأطفال من الذكور أكثر تقليداً لهذه المشاهد، وذلك بسبب رغبتهم في تقليد ما يشاهدونه على أرض الواقع ورغبتهم في أن يصبحوا أبطال مثلهم بغض النظر عن عمر الطفل، كما أن معظم الأطفال يشعرون بالقوه والشجاعة عند مشاهدة الألعاب الإلكترونية وبالتالي ينعكس العنف الافتراضي في البيئة المحيطة للطفل مما يتسبب بإيذاء غيرهم وأنفسهم، وقد أظهرت الدراسة وجود عنف بنسبة كبيرة بين التلاميذ، وأظهرت النتائج تطابق فرضية الباحثين بوجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتنامي السلوك العدواني لدى الطفل.

هدفت دراسة يونس (2016) إلى التعرف على مستوى الإضطرابات النفسية لدى طلبة جامعة الأزهر في قطاع غزة، وعلى مستوى الإدمان لدى عينة الدراسة على شبكات التواصل الإجتماعي، وعلى درجة وأبعاد الإدمان والإضطرابات النفسية وفقاً لنوع الجنس والتخصص وعدد ساعات الاستخدام لمرتفعي ومنخفضي درجات الإدمان، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي وتم تطبيق الإستبانة على جميع الطلبة والبالغ عددهم 12219 ، وظهرت نتائج الدراسة ان نسبة الإدمان على شبكات التواصل الإجتماعي جاءت ضعيفة ولكن لا يستهان بها لدى الطلبة، كما فسرت الباحثة ازدياد نسبة الشعور بالاكئاب نتيجة التواصل مع الأصدقاء عبر الشبكات وعدم رغبة الفرد بالاختلاط المباشر والحقيقي، كما أنه هنالك وجود حالة من القلق والتوتر لمستخدمي الشبكة في حالة انقطاعهم عن العالم الوهمي لبعض الوقت لصعوبة الإقلاع والتقليل من استخدام هذه المواقع، كما بينت الدراسة الفروق في درجة الادمان والاضطراب النفسي وابعادها حسب المتغيرات الديموغرافية.

هدفت الدراسة التي أجراها لوكون وآخرون (Laconi et al, 2017) إلى تقييم إنتشار اضطراب ألعاب الانترنت والدوافع وأنواع الألعاب على عينة من الشباب الفرنسيين ومعرفة العلاقات بين الاضطراب ووقت اللعبة ونوعها وعلم النفس المرضي ( الإضطرابات العقلية ) بالإضافة الى الإكتئاب واحترام الذات، وتم إستخدام مقاييس عبر الانترنت لتقييم الخصائص والسلوكيات وكشف التحليل ، واستخدمت عينة الدراسة من الشباب الفرنسيين ما مجموعه 418 منهم 206 من الإناث و212 من الذكور وكلاهما من مستخدمي ألعاب الإنترنت واللذين تتراوح أعمارهم ما بين 18 - 30، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج من أهمها: هنالك علاقة بين اضطراب ألعاب الإنترنت والوقت الذي يقضيه في اللعب والدوافع بشكل بارز ومع وجود اختلافات

بين الذكور والإناث، كما أن اللاعبين الذين يعانون من اضطرابات نفسية، والهروب والخيال النفسي كانت لديهم درجات أعلى من اللاعبين غير المشككين.

أجرى قمز وآخرون (Gomez et al, 2017) إلى التعرف على نمط الاستخدام الذاتي بين المراهقين الإسبان والمبلّغ عنهم والتعرف بشكل تجريبي على الملفات الشخصية، ومستوى الإنخراط في التجارب الخطيرة ورقابة أولياء الأمور والخصائص الديموغرافية، وتم استخدام التحليل على مرحلتين، من أجل تحديد المجموعات وتقسيمهم إلى خمس مجموعات، مجموعة من المستخدمين العرضيين، ومجموعتين من المستخدمين المعتدلين احدهما مع رقابة أولياء الأمور والأخرى دون رقابة، ومجموعة معتادون على استخدام الانترنت مع نزاع بين أولياء الأمور والمراهق، وآخر مجموعة وهي التي تستخدم الانترنت بشكل مكثف وحافل في المخاطر وهي الأعلى بين المراهقين وتتعدم فيها السيطرة والرقابة من قبل أولياء الأمور واستخدمت عينه الدراسة الاستقصائية عبر الإنترنت طلاب المدارس الثانوية الإسبان في منطقة (غاليسيا) وعددهم 39993 من 255 مدرسة. وتوصلت الدراسة إلى أن سيطرة وتحكم أولياء الأمور، ومطالبتهم لأبنائهم بتقليل استخدام الإنترنت له دور كبير في تقليل مخاطر الإنترنت، كما أن أعلى مخاطر الاستخدام تم تسجيلها من قبل المستخدمين الذين لا يسيطرون عليهم أولياء أمورهم.

هدفت دراسة مشرى (2017) إلى التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري من وجهة نظر أولياء الامور، ومعرفة درجة الاقبال والدوافع لممارسة الألعاب عبر الهواتف الذكية، تم استخدام المنهج الوصفي المسحي من خلال عينة قصدية تكونت من (100) مفردة من اولياء الامور، وطبقت الاستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج من أهمها: أن 55% من أولياء الامور

يرون أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلاميذ وتؤدي إلى إهمال دروسهم، وان التلاميذ يمارسونه بدافع التسلية والترفيه وبشكل يومي كما أن أغلب التلاميذ لا يملكون أجهزه ذكية حيث يلعب عبر أحد أجهزه أولياء الامور وهم يتوقفون عن اللعب بأمر من أحد الوالدين، وهناك ضعف في البصر عند التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية، ويفضل التلميذ ألعاب المغامرات حيث يجد المتعة ويكرر اللعب دون توقف حتى الفوز محاولاً اجتياز الصعوبات والتحديات.

هدفت دراسة يونس (2017) إلى التعرف على مدى ممارسة طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بعزلة الطالب الاجتماعية، ومستوى العزلة الاجتماعية والتي تعزى لمتغير الجنس والمرحلة الدراسية والتحصيل الدراسي حيث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي الإرتباطي على طلبة المدارس الإعدادية والثانوية والبالغ عددهم (2022) طالب وطالبة حيث بلغت العينة الدراسية (204) طالباً وطالبة للعام الدراسي 2016 - 2017، وكانت أهم نتائج الدراسة : أن نسبة العزلة الاجتماعي للطلبة جاء متوسطاً، كما أن هناك فروق ذات دلالة احصائية لصالح الذكور في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية، كما بينت الدراسة وجود علاقة ايجابية وارتباطية في درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت والعزلة لاجتماعية، وعدم وجود فروق في مستوى العزلة الاجتماعية تعزى لمتغير المرحلة الدراسية ووجود فروق تعزى لمتغير التحصيل الدراسي لصالح المستوى التحصيلي أقل من (80) في مستوى العزلة الاجتماعية.

أجرت العايد (2017) دراسة، حيث هدفت هذه الدراسة على بيان الأثر الذي يسببه أفراد الطفل في ممارسته للألعاب الإلكترونية على تنشئته من الناحية الدينية والأسرية من وجهة نظر أمهاتهم، وقد أجريت هذه الدراسة في محافظة الرس في السعودية، حيث استخدمت الباحثة منهج

المسح الإجتماعي وأداة الاستبانة، وتم اختيار أمهات الأطفال بأسلوب العينة المتعددة المراحل وبأسلوب طبقي، حيث تم تطبيق الإستبانة على عينة الدراسة البالغة (310) من أمهات لذوي الاطفال المسجلين في الروضة والممارسين للألعاب الإلكترونية، وكانت أهم نتائج الدراسة: وجود علاقة بين المعاملة المعتدلة والمعاملة الشديدة من قبل الوالدين حيث أن اعتدال المعاملة يقلل الأثر السلبي للإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية أما المعاملة الشديدة يضعف التزام الطفل بالهدف الإجتماعي وهو " أدب الحديث مع الآخرين" حيث كانت النتيجة النهائية بضرورة الاعتدال بمعاملة الطفل، حيث أن اسلوب الدلال والتسامح المفرط لا يقل خطورة عن القسوة والصرامة في التعامل مع الطفل. كما أنّ الإفراط في الألعاب الإلكترونية تضعف المبدأ الأخلاقي لدى الطفل والمتمثلة بالضرب، وهناك علاقة سلبية بين عدد إخوه وأثر الإدمان على ألعاب الإنترنت فكلما زاد عدد الاخوه قل الإفراط على ألعاب الإنترنت ويزداد حرصه على تجنب الضرب.

هدفت دراسة بوبعاية (2017) إلى الكشف إذا كانت هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين الإدمان على الانترنت تعزى لمتغير الجنس، وظهر اضطرابات النوم لدى عينة الدراسة تعزى لمتغير الوظيفة، والتعرف على درجة الإدمان على الإنترنت لدى عينة الدراسة، أجريت هذه الدراسة في الجزائر حيث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي الإرتباطي من خلال عينه استطلاعية قصدية تكونت من 152 طالب وطالبة من الشباب الجامعي الذين يستخدمون الانترنت بمختلف تخصصاتهم من جامعة (بوضياف) بالمسيلة، وكانت أهم نتائج الدراسة : وجود علاقة بين درجة الإدمان على الانترنت وظهور اضطرابات النوم لدى عينة الدراسة كما كانت درجة الإدمان على الانترنت تُعزى لصالح الذكور والدرجة متوسطة كانت لظهور اضطرابات النوم وهناك فروق تعزى لصالح العاملين في ظهور اضطرابات النوم.

دراسة العبيدي وديببس (2017) وقد هدفت الدراسة الى تصميم برنامج ارشادي يلائم طلبة المرحلة الثانوية في الرياض لتقليل حدة الادمان على الانترنت، تم استخدام المنهج شبه التجريبي من خلال مجموعتين ضابطه وتجريبية وكل مجموعة مكونة من (14) طالباً، وبعد اجراء المعالجة الاحصائية توصلت الدراسة الى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين درجات افراد المجموعة التجريبية في مستوى ادمان الانترنت وابعاده في القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي.

دراسة بريمة (2017) كان الهدف من الدراسة الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي المادي والغير مادي لتلاميذ المدارس المتوسطة في الجزائر، تم استخدام المنهج الوصفي، من خلال عينة قصدية بلغت (100) طالباً، وتم استخدام اسلوب الملاحظة والاستبيان والمقابلة لجمع بيانات الدراسة، وبعد اجراء عملية المعالجة الاحصائية توصلت الدراسة الى أن هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الالكترونية والعنف المادي، وأن هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الالكترونية والعنف غير المادي.

هدفت الدراسة التي أجراها باسكال وآخرون (Pasquale et al,2018) إلى التحقق من مدى انتشار ظاهرة الإدمان على ألعاب الإنترنت في الجامعات الإيطالية والتعرف على علاقة الإدمان على ألعاب الإنترنت وانفصال المدمن عن واقع الحياة من حوله بالمشاعر والافكار والسلوكيات حتى يصبح غريب اتجاه ذاته، تم استخدام التحليل الوصفي ومقاييس الخبرة الانفصالية للمراهقين وتم توزيع ألعاب مختلفة على الطلاب الجامعيين بحسب المفضلة لديهم، واستخدمت الإستبانة لمقاييس المعايير المطلوبة على العينة من الطلاب بعمر ما بين (18 - 25) وعددهم 221 من بينهم 93 من الذكور و128 من الإناث. وكانت أهم النتائج: هنالك ارتفاع في نسبة الطلاب المدمنين على ألعاب الإنترنت وهنالك علاقة ايجابية بين الإدمان على ألعاب الإنترنت

والإنفصال كما أظهرت النتائج أن الذكور أكثر عرضةً لخطر الإدمان على ألعاب الإنترنت من الإناث حيث يجذبون لسحر التحديات والتنافس القتالي والقوه والصراع وبالتالي صعوبة التحكم في نشاط ألعاب الانترنت لتحقيق الرضا والسرور الذاتي. كما أن الطلاب المعرضين لخطر ادمان ألعاب الإنترنت هم الذين لديهم اضطراب في التنظيم العاطفي، ونتيجة الإنسحاب الاجتماعي والإحباط وعدم الرضا عن الحياة فإن الإدمان على ألعاب الإنترنت يصبح أداةً تعامل مع القلق والتوتر النفسي والهروب من المزاج السلبي للوصول إلى حالة فقدان الوعي بالبيئة المحيطة، كما أكد الباحثون على أهمية تدريس الاستخدام المعتدل والصحي لألعاب الانترنت، ووضع برامج وخطط وقائية بدءًا من أفراد الأسرة لتنتشر في المجتمع عامة.

هدفت الدراسة التي أجراها بيسكو وآخرون (Bueso et al,2018) إلى التعرف على الملامح الشخصية للمدمن على ألعاب الإنترنت والشخصية المرضية ومقارنتها وتحليلها مع الضوابط الصحية وتقييم وتحليل فعالية العلاج السلوكي المعرفي للحد من أعراض الإدمان على ألعاب الإنترنت ورقابة أولياء الأمور مع مجموعة تعليمية نفسية مقدمة للوالدين لمقارنة نتائج العلاج مع المجموعة وبدون المجموعة التعليمية النفسية، وتم استخدام التحليل على مرحلتين لتحديد المجموعات وتقسيمهم الى مجموعتين مجموعة تجريبية، ومجموعة ضابطة من الشباب الإسبان من عمر (12 - 21) وعددهم النهائي 30 من بينهم 15 فردا اعتبرت مجموعة ضابطة وهم أفراد أصحاء تلقوا العلاج المعرفي السلوكي بشكل فردي، و15 من المرضى الذكور الذين تم ادخالهم في وحده خاصة للصحة العقلية، وأخيرا افراد العائلة ( الأباء، الأمهات او كلاهما) وعددهم 34 فردا، استخدمت البيانات الاحصائية لاستخراج النتائج وتم تسجيل النتائج على قوائم خاصة بجدد الشخصيات وبيانات خاصة بالأعراض، وأخرى بالضوابط الصحية علما بأن الدراسة اجريت في

برشلونة اسبانيا. وتوصلت الدراسة لعدد من النتائج من أبرزها: هنالك تشابه كبير في الأعراض للإدمان على ألعاب الإنترنت واختلاف كبير في مقاييس الشخصية مثل الجدل والعداء والدهانوية، ولوحظ أن معدلات التسرب للمجموعة الفرعية من الشباب أعلى إحصائياً للآباء والامهات الذين لم يتلقوا تعاليم نفسية.

### التعقيب على الدراسات السابقة

استفادت الباحثة من استعراض الدراسات السابقة في تعميق فهمها لتأثير الإدمان على ألعاب الإنترنت، كما كان لها الدور الكبير في التعرف على العلاقات المرتبطة عليه من خلال المعلومات التي أسهمت في الإلمام بجوانب المختلفة، وتأثيرها من خلال خصوصية كل دراسة على حدة. وتوصلت الباحثة من خلال الدراسات السابقة إلى أهمية التنشئة الإجتماعية وتوعية أولياء الأمور بخطر الإدمان على ألعاب الإنترنت وما يعكسه على شخصية ومستقبل الشباب الأردني وبالتالي أمن واستقرار الوطن.

### من حيث الهدف

لاحظت الباحثة أن أهداف الدراسات السابقة قد تنوعت مع بقاء العامل الأساسي ثابت وهو الإفراط في استخدام الكمبيوتر باللعب والجلوس لفترات طويلة أمامه ، وتنوعت في العلاقة مع المتغيرات الأخرى ، حيث هدفت دراسة بوبعاية (2017) وانفردت على علاقة الإدمان على الإنترنت بظهور اضطرابات النوم ودراسة يونس (2017) بعلاقته بالعزلة الإجتماعية، ودراسة مشري (2017) على التحصيل الدراسي ودراسة كل من كيم وآخرون (2007) وحامدي (2015) على علاقة الإدمان على الإنترنت بالسلوك العدواني ودراسة سعادو ، وبن مرزوق (2016) على ظاهرة العنف المدرسي، وأما دراسة اوستانوفيشنك وآخرون (2016) فقد ارتبطت بالصحة المصنفة

ذاتياً والتعرف على إدمان الإنترنت لدى عينات مختلفة من المراهقين حيث تم تصنيفهم إلى مجموعات ، ودراسة لوكون وآخرون (2017) على اضطراب ألعاب الإنترنت والدوافع ، وأما دراسة العايد (2017) فقد ركزت على تنشئة الطفل الأسرية والدينية، ودراسة بويسو وآخرون (2018) على أثر الإفراط في ألعاب الإنترنت على نفسية وشخصية المدمن وتأثير التربية النفسية للوالدين وانعكاسها على المدمن بألعاب الإنترنت، وأما دراسة باسكال وآخرون (2018) فقد اهتمت بالعلاقة بين اضطراب ألعاب الإنترنت وعلاقته بالانفصال عن الواقع المحيط ، وأخيراً دراسة قمز وآخرون (2017) فقد اهتمت بمستويات الإدمان على المراهقين ومشاركة وسيطرة أولياء الأمور بتخفيف الاستخدام .

#### من حيث العينة

اتفقت بعض الدراسات السابقة على عينة الدراسة الحالية وهم طلاب وطالبات الجامعات مثل دراسة كيم وآخرون (2007) ودراسة يونس (2016) وكذلك دراسة اوستانوفيشنك وآخرون (2016) ودراسة بوبعاية (2017) ودراسة باسكال وآخرون (2018) على طلاب الجامعات بالإضافة إلى دراسة لوكون وآخرون(2017). وطبقت دراسات أخرى على الشباب المراهقين من المدارس الثانوية مثل دراسة حامدي (2015) ودراسة قمز وآخرون (2017) ودراسة استانوفيشنك وآخرون (2016) ودراسة بويسو وآخرون(2018)، ودراسة يونس (2017) على طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية، ودراسة العايد (2017) على أمهات الاطفال في الروضات، ودراسة مشري (2017) على اولياء الامور للتلاميذ في الطور الابتدائي والمتوسط وأخيراً دراسة سعادو وبن مرزوق (2016) التي طبقت على الأطفال.

## من حيث مكان إجراء الدراسة

تباينت البيئات وأماكن إجراء الدراسات السابقة، حيث تم تطبيقها في البيئات المحلية لمكان الدراسة كدراسة حامدي (2015) ودراسة كل من مشري (2017) و بوبعاية (2017) ودراسة سعادو وبن مرزوق (2016) في الجزائر ودراسة لوكون وآخرون (2017) في فرنسا ودراسة قمز وآخرون (2017) ودراسة بويسو وآخرون (2018) في اسبانيا ودراسة اوستانوفيشنك وآخرون (2016) في لتوانيا، ودراسة كيم وآخرون (2007) في كوريا ودراسة باسكال وآخرون (2018) في ايطاليا ودراسة العايد (2017) في السعودية وأخيرًا دراسة يونس (2017) ودراسة يونس (2016) في فلسطين.

## من حيث الأدوات

بالنسبة للأدوات فقد استخدم الباحثون مقاييس جاهزه وخاصة بالمتغير، أما البعض الآخر فقد قامَ ببناء مقاييس وإستبانات تناسب موضوع البحث ومتغيراته.

## من حيث النتائج

اختلفت نتائج الدراسات بإختلاف أهدافها ومتغيراتها ، حيث أظهرت معظم الدراسات وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين الإفراط في استخدام ألعاب الإنترنت وبين متغيرات الدراسات الأخرى حيث تناولت دراسة بوبعاية (2017) متغير واحد وهو ظهور اضطرابات النوم ودراسة باسكال وآخرون (2018) متغير الانفصال الذاتي عن البيئة ودراسة يونس (2017) متغير العزلة الإجتماعية ودراسة سعادو وبن مرزوق (2016) ظاهرة العنف المدرسي، ودراسة مشري (2017) متغير التحصيل الجامعي ، أما الدراسة التي تناولت متغيرين لهما علاقة بالدراسة الحالية

فهي دراسة كيم وآخرون(2007) ، أما الدراسات الأخرى مثل دراسة بويسو وآخرون(2018) فقد اهتمت بكشف العلاقات ومعرفة الفروقات تبعاً لمتغيرين أو أكثر في الدراسة الواحدة .

#### علاقة الدراسة الحالية بالدراسات السابقة

وجدت الباحثة أن دراستها الحالية تعتبر منفردة، والوحيدة على حد علمها، فهي أول دراسة يتم إجراؤها في الأردن عن الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقته بالسلوك العدواني والضبط الذاتي على طلاب الجامعات الخاصة في الأردن، وقد اتفقت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في بعض الجوانب من المتغيرات مثل النتائج السلبية الناتجة عن الإدمان على ألعاب الإنترنت، واستخدامها مقياس الإستبانة على عينة طلبة الجامعات.

## الفصل الثالث

### الطريقة والإجراءات

## الفصل الثالث

### الطريقة والإجراءات

يتضمن هذا الفصل عرضاً للمنهج المستخدم في الدراسة، ومجتمع الدراسة، وعينتها وأدات الدراسة المستخدمة في جمع المعلومات مع التحقق من صدقها وثباتها والإجراءات المستخدمة في هذه الدراسة والمعالجة الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات وفيما يأتي عرض بذلك.

#### منهج البحث المستخدم:

قامت الباحثة باستخدام المنهج الوصفي، كونه الملائم للدراسة الحالية، وتم استخدام استبانة لغرض جمع بيانات الدراسة.

#### مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من طلبة الجامعات الأردنية في مرحلة البكالوريوس، والذي بلغ عددهم ( 12,797 ) طالبًا وطالبة (ملحق6)، منهم عدد الذكور 7250 وعدد الإناث 5547 بحسب الجهات الرسمية المختصة في وزارة التعليم العالي والبحث العلمي.

#### تحليل بيانات الدراسة

توزيع أفراد عينة الدراسة تبعًا لخصائصهم الشخصية والوظيفية حسب: الجنس والفئة العمرية والمستوى الدراسي السنوي والتحصيل الأكاديمي وأخيرًا عدد الساعات التي يقضيها باللعب على ألعاب الإنترنت. وهي موزعة كما في الجدول (1) أدناه:

## جدول ( 1 )

## الخصائص الشخصية والوظيفية لعينة الدراسة

المتغير	الفئة	التكرار	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	154	42.3
	أنثى	210	57.7
الفئة العمرية	من 25-18	310	85.2
	من 32-26	34	9.3
	أكثر من 33	20	5.5
المستوى الدراسي السنوي	الأول	148	40.7
	الثاني	75	20.6
	الثالث	47	12.9
	الرابع	94	25.8
مستوى التحصيل الأكاديمي	ممتاز	125	34.3
	جيد جداً	136	37.4
	جيد	84	23.1
	مقبول	19	5.2
عدد الساعات التي أقضيها باليوم الواحد بألعاب الإنترنت	4 ساعات	259	71.2
	من 8-5 ساعات	52	14.3
	من 12-9 ساعة	16	4.4
	من 16-13 ساعة وأكثر	15	4.1
Total		364	100

- الجنس: بلغت نسبة الذكور (42.3%)، ونسبة الإناث (57.7%)، ومن الملاحظ أن نسبة الإناث هي الأكبر.
- الفئة العمرية: بلغت نسبة أفراد عينة الدراسة ممن تتراوح أعمارهم ما بين 25-18 سنة (85.2%)، وما بين 32-26 (9.3%)، ومن تزيد أعمارهم عن 33 سنة (5.5%).

- المستوى الدراسي السنوي: النسبة الأكبر من أفراد عينة الدراسة هم من المستوى الدراسي الاول بنسبة (40.7%)، ومن المستوى الثاني (20.6%)، والثالث (12.9%)، والرابع (25.8%).
- غالبية أفراد عينة الدراسة كان مستوى تحصيلهم الأكاديمي جيد جداً بنسبة (37.4%) وممتاز بنسبة (34.4%).
- غالبية أفراد عينة الدراسة يقضون ما يقارب الأربع ساعات على ألعاب الإنترنت بنسبة (71.2%).

### عينة الدراسة:

تم اختيار عينة مقصوده من مختلف التخصصات والسنوات لتمثل مجتمع الدراسة من جامعتي الإسرائ والزيتونة الأردنية وهي ممثلة للجامعات الخاصة في الأردن وذلك لقرب الجامعتين من مكان سكن الباحثة ولتعاونهما معها، حيث بلغ حجم العينة الدراسية (375) من الذكور والإناث، وبالإستعانة بالجدول المعتمد (ملحق 7) تم تحديد عدد أفراد العينة بنسبة معينه من المجتمع حيث تعتبر الإحصائية الرسمية المعتمدة في القياس التربوي والنفسي للعينات العشوائية.

### أداة الدراسة:

تم تطوير استبانة لجمع المعلومات لقياس أثر الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقته بالسلوك العدوانى والضبط الذاتى من خلال الأدب النظري والدراسات السابقة العربية مثل:- دراسة يونس (2017) والدراسات الأجنبية مثل: - دراسة كيم (Kim, 2007) ودراسة بون (Poon, 2012) (Seong, Kyung, Seo,2018) (Faracip,Craparo,meaaina, Sererion,2013) (Kuss,et.,2014) (Ramayah, Rabaya,Saparya, et al.,2017)، حيث ترى الباحثة أنها أداة مناسبة للحصول على بيانات حساسة خاصة بالمبحوث، كما أنها تعطي نوع من السرية والخصوصية والتي تتماشى وأهداف البحث.

## صدق أداة الدراسة:

للتأكد من صدق أداة الدراسة، تم استخدام الصدق الظاهري، إذ تم عرض أداة الدراسة بصورتها الأولية على عشرة من المحكمين من أساتذة العلوم التربوية وأعضاء هيئة التدريس المختصين في تكنولوجيا التعليم (ملحق 2)، ومن ذوي الخبرة والكفاءة، وذلك للتأكد من وضوح الفقرات وصلاحياتها لقياس ما صممت لقياسه وتم قبول الفقرات التي حصلت على موافقة أكثر المحكمين وتعديل وحذف الفقرات الأخرى التي لم يتفق عليها المحكمين وقد كان عدد فقرات الاستبانة بصيغتها الأولية (56) فقرة (ملحق 1) وأصبحت بعد التحكيم (47) فقرة بصيغتها النهائية (ملحق 3).

## ثبات أداة الدراسة

قامت الباحثة بتوزيع الاستبانة على عينة استطلاعية من خارج مجتمع الدراسة حيث كانت في خمسة بدائل وفق مقياس ليكرت على عدد من طلبة الجامعات الأردنية، وبعد ذلك تم احتساب معامل الثبات باستخدام معادلة كرونباخ الفا (Cronbach -Alpha) للإتساق الداخلي والجدول (2) الآتي يبين ذلك:

### الجدول (2)

نتائج معاملات ثبات الاتساق (كرونباخ ألفا) لمتغيرات الدراسة والأداة الكلية

المتغيرات	معامل كرونباخ ألفا
الإدمان على ألعاب الإنترنت	0.89
مقياس السلوك العدواني الجسدي	0.84
مقياس السلوك العدواني اللفظي	0.88
مقياس مشاعر الغضب	0.81
الضبط الذاتي	0.87
السلوك العدواني الكلي	0.81

من خلال الجدول (2) أعلاه نلاحظ أن جميع معاملات كرونباخ ألفا للدلالة على الاتساق

الداخلي والثبات لفقرات أداة الدراسة أعلى من (0.70) مما يدل على ثبات أداة الدراسة.

### المعالجة الإحصائية:

الأساليب الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات:

من خلال برنامج الحزمة الإحصائية SPSS تم استخدام الاختبارات الإحصائية التالية:

- للإجابة عن السؤال الأول والثاني والثالث تم استخدام الإحصاءات الوصفية (المتوسط

الحسابي، والانحراف المعياري، والرتب، والدرجة) والتي حُددت من خلال الصيغة التالية:

طول الفترة =	الحد الأعلى - الحد الأدنى	=	1 - 5	1.33 =
	عدد المستويات		3	

ليكون عدد المستويات في الجدول (3) كالتالي:

### الجدول (3)

المعيار الإحصائي لتفسير المتوسطات الحسابية لمتغيرات الدراسة

المستوى	الفترة
المنخفض	1 - 2.33
المتوسط	2.34 - 3.67
المرتفع	3.68 - 5

- معامل ارتباط بيرسون للتعرف على العلاقة الارتباطية ما بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني للإجابة عن السؤال الثاني، وأيضًا العلاقة الارتباطية ما بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والضببط الذاتي في الجامعات الأردنية للإجابة عن السؤال الثالث.

- للإجابة عن السؤال الرابع تم اختبار ( t-test ) للعينات المستقلة للتعرف على دلالة الفروق في متوسطات درجات استبانات أفراد عينة الدراسة فيما يتعلق في الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضببط الذاتي لمتغير الجنس.

- تحليل التباين الأحادي (one - way Anova) للتعرف على ما قد يوجد من فروق بين متوسطات اجابات الطلبة حيث تم استخدام اختبار شيفيه للتعرف على دلالة الفروق التي تعزى لمتغير المستوى الدراسي، ومتغير عدد ساعات استخدام الألعاب الإلكترونية للإجابة عن السؤال الرابع.

### اجراءات الدراسة:

تمت الدراسة حسب الاجراءات الاتية:

- عمل مخطط الدراسة وفق خطة الرسالة في الجامعة.
- تحديد مجتمع الدراسة والعينة وكيفية اختيارها
- مراجعة الأدب النظري والدراسات السابقة ذات الصلة بالموضوع.
- تطوير استبانة الدراسة بما يتفق مع هدفها والتأكد من صدقها وثباتها.
- الحصول على كتاب تسهيل مهمة الباحثة من جامعة الشرق الأوسط موجه الى وزير التعليم العالي والبحث العلمي ملحق رقم (4).
- توزيع الاستبانة على أفراد العينة حسب جدول زمني معين.
- استرجاع الاستبيانات والتأكد من مطابقتها للشروط.
- رصد البيانات في جداول خاصة وإدخالها إلى الحاسوب من خلال الاستبانات التي تم اعتمادها.
- جمع البيانات في جداول خاصة ومعالجتها احصائياً من خلال برنامج المعالجة الإحصائية (SPSS).
- عرض النتائج ومناقشتها واستعراض أبرز التوصيات في ضوء النتائج.

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

## الفصل الرابع

### نتائج الدراسة

يتضمن هذا الفصل عرضاً للنتائج التي توصلت إليها هذه الدراسة من خلال عرضها بطريقة

متسلسلة حسب الإجابة عن أسئلة الدراسة، على النحو الآتي:

#### السؤال الأول: ما درجة إدمان طلبة الجامعات الأردنية على ألعاب الإنترنت؟

للإجابة عن سؤال الدراسة الأول تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية

والرتب والتقدير، والجدول (4) الآتي يبين ذلك:

#### الجدول (4)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة الدراسة لدرجة الإدمان

على ألعاب الإنترنت مرتبة تنازلياً

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
10	العب ألعاب الإنترنت هروباً من الملل.	4.82	.533	1	مرتفع
11	مشاعر الغضب والضيق تزول، عندما أمارس ألعاب الإنترنت.	4.81	.483	2	مرتفع
1	يشكو أفراد عائلتي من قضائي لوقتي بألعاب الإنترنت لفترات طويلة.	4.80	.527	3	مرتفع
5	إنخفاض تحصيلي الدراسي لقضائي وقت طويل في اللعب بألعاب الإنترنت.	4.79	.638	4	مرتفع
4	تصرفني ألعاب الإنترنت عن التفكير بمشاكلي الحياتية.	4.78	.632	5	مرتفع
12	أشعر بالقلق عندما أحرم نفسي من الاستمتاع بألعاب الإنترنت.	4.77	.730	6	مرتفع

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
13	أشعر بالكآبة عندما تمنعني الظروف عن ألعاب الإنترنت.	4.76	.533	7	مرتفع
8	انخفض تفاعلي الإجتماعي بسبب إنشغالي بألعاب الإنترنت.	4.75	.483	8	مرتفع
3	أتجاهل أفراد عائلتي عند ممارستي لألعاب الإنترنت.	4.74	.451	9	مرتفع
7	أصبح اللعب الإلكتروني له الأولوية في حياتي.	4.73	.498	10	مرتفع
15	تأثرت قدرتي الجسدية سلبياً على العطاء والانتاج في واقع الحياة بسبب الانشغال بألعاب الإنترنت.	4.72	.489	11	مرتفع
9	أفضل اللعب مع اللاعبين الذين كونتهم أثناء ألعاب الإنترنت على اللعب مع أصدقائي الحقيقيين.	4.71	.486	12	مرتفع
14	اشعر بأن تفكيري دائماً منشغل بالتفكير بألعاب الإنترنت عند عدم ممارستي لها.	4.70	.582	13	مرتفع
6	أنسى مواعيد محاضراتي الجامعية عند ممارستي ألعاب الإنترنت.	4.69	.583	14	مرتفع
2	أخفي عن أفراد أسرتي نوع الألعاب التي أعبها إلكترونياً.	4.68	.801	15	مرتفع
	الدرجة الكلية	4.75	.563		مرتفع

يلاحظ من الجدول رقم (4) أن الفقرات المعبرة عن درجة إدمان طلبة الجامعات الأردنية

على ألعاب الانترنت كانت بدرجة مرتفعة تراوحت ما بين (4.68- 4.82)، وحصلت الفقرة " أعب

ألعاب الإنترنت هروباً من الملل" على أعلاها، إذ بلغ المتوسط الحسابي (4.82) والانحراف

المعياري(.533). والفقرة " أخفي عن أفراد أسرتي نوع الألعاب التي أعبها إلكترونياً." على أدناها،

بمتوسط حسابي (4.68) وانحراف معياري (0.801). وبلغ المعدل الكلي (4.75) وهو معدل ذو درجة مرتفعة.

من خلال النتائج أعلاه نستنتج أن درجة إيمان طلبة الجامعات الأردنية على ألعاب الإنترنت كان بدرجة مرتفعة.

**السؤال الثاني: ما درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة الجامعات الأردنية؟**

للإجابة عن سؤال الدراسة الثاني تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب والتقديرية، والجدول (5) الآتي يبين ذلك:

#### الجدول (5)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرية أفراد عينة الدراسة لدرجة مجالات السلوك العدواني مرتبة تنازلياً

الدرجة	الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الفقرة
مرتفع	1	.686	4.88	مجال مشاعر الغضب
مرتفع	2	.560	4.84	مجال السلوك العدواني اللفظي
مرتفع	3	.481	4.82	مجال السلوك العدواني الجسدي
مرتفع		.575	<b>4.85</b>	الدرجة الكلية للسلوك العدواني

من خلال الجدول (5) أعلاه نلاحظ أن جميع درجات السلوك العدواني لدى طلبة الجامعات الأردنية قد حصلت على درجات مرتفعة بلغت (4.88، 4.84، 4.82) لمقاييس (مشاعر الغضب، السلوك العدواني اللفظي، السلوك العدواني الجسدي) على التوالي، وبلغ المعدل الكلي (4.85) وهو معدل ذو درجة مرتفعة. مما سبق يتبين لنا أن درجة السلوك العدواني لدى طلبة الجامعات الأردنية يتوافر بدرجة مرتفعة، وفيما يلي توضيح أكبر لدرجات الفقرات المعبرة عن المجالات الفرعية:

أولاً: السلوك العدواني الجسدي:

### الجدول (6)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتب لتقديرات أفراد عينة الدراسة للسلوك العدواني الجسدي مرتبة تنازلياً

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
4	أحطم وأركل الأشياء التي بقربي عندما اخسر باللعبة الالكترونية.	4.83	.451	1	مرتفع
1	لا أتردد باستخدام القوة البدنية (الضرب) للحصول على ما احتاجه من أقراني في الجامعة.	4.82	.498	2	مرتفع
2	مشاجراتي مع الطلبة الآخرين في الجامعة غالباً ما تتطور إلى إتلاف حاجاتهم وممتلكاتهم.	4.81	.489	3	مرتفع
3	عندما أتوقع من أحد الزملاء المشاجرة معي فإنني أبادره بالضرب العنيف ليخافني أصدقائي.	4.80	.486	4	مرتفع
	الدرجة الكلية	4.82	.481		مرتفع

من خلال الجدول (6) أعلاه نلاحظ أن جميع الفقرات المعبرة عن درجة السلوك العدواني

الجسدي قد حصلت على درجات مرتفعة تراوحت ما بين (4.80-4.82) حيث حصلت الفقرة"

أحطم وأركل الأشياء التي بقربي عندما اخسر باللعبة الالكترونية " على أعلاها، اذ بلغ المتوسط

الحسابي(4.83) بانحراف معياري (.451) وبدرجة مرتفعة، والفقرة " عندما أتوقع من أحد الزملاء

المشاجرة معي فإنني أبادره بالضرب العنيف ليخافني أصدقائي " على أدناها، حيث بلغ المتوسط

الحسابي (4.80) والانحراف المعياري (.486) وبدرجة مرتفعة، وبلغ المعدل الكلي (4.82) وهو

معدل ذو درجة مرتفعة.

مما سبق يتبين لنا أن درجة توافر مجال السلوك العدواني الجسدي لدى الطلبة في الجامعات الأردنية جاء بدرجة مرتفعة.

ثانياً: السلوك العدواني اللفظي:

#### الجدول (7)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة الدراسة للسلوك العدواني اللفظي مرتبة تنازلياً

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	أحل مشاكلي وأعبر عن رغباتي بطريقة الصراخ بصوت مرتفع.	4.90	.382	1	مرتفع
4	اسخر وأستهزئ باللاعبين معي بألعاب الإنترنت.	4.88	.533	2	مرتفع
5	انتقد بشدة أخطاء اللاعبين وأحاول التقليل من شأن الآخرين.	4.82	.601	3	مرتفع
2	أكون قاسياً لفظياً مع أي صديق يعترض طريقي، يضايقتني أو يحول دون تحقيق رغباتي بألعاب الإنترنت.	4.81	.518	4	مرتفع
3	الجا إلى تهديد اللاعبين المشاركين في ألعاب الإنترنت، إذا كان ذلك يخيفهم	4.80	.715	5	مرتفع
	الدرجة الكلية	4.84	.560		مرتفع

من خلال الجدول (7) أعلاه نلاحظ أنّ جميع الفقرات المعبرة عن درجة السلوك العدواني

اللفظي قد حصلت على درجات مرتفعة تراوحت ما بين (4.80-4.90) حيث حصلت الفقرة "أحل

مشاكلي وأعبر عن رغباتي بطريقة الصراخ بصوت مرتفع." على أعلاها، بمتوسط حسابي (4.90)

وانحراف معياري (.382) والفقرة "الجا إلى تهديد اللاعبين المشاركين في ألعاب الإنترنت، إذا كان

ذلك يخيفهم" على أديانها، اذ بلغ المتوسط الحسابي (4.80) والانحراف المعياري (0.715). وبلغ المعدل الكلي (4.84) وهو معدل ذو درجة مرتفعة.

مما سبق يتبين لنا أن درجة توافر مجال السلوك العدواني اللفظي لدى الطلبة في الجامعات الأردنية جاء بدرجة مرتفعة

ثالثاً: مشاعر الغضب:

### الجدول (8)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة الدراسة لدرجة مشاعر الغضب مرتبة تنازلياً

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
2	يصعب علي التخلص مما يؤلم نفسي من أعماقي الداخلية بسهولة.	4.92	.563	1	مرتفع
3	ينفذ صبري بسهولة عند التعامل مع اللاعبين المشاركين بألعاب الإنترنت.	4.91	.670	2	مرتفع
1	يصعب علي ضبط مزاجي السيء خلال اللعب بألعاب الإنترنت.	4.90	.686	3	مرتفع
4	أنفعل ولا اتحمل النقد من اللاعبين أثناء اللعب بألعاب الإنترنت.	4.89	.705	4	مرتفع
6	أشعر بالقوة عندما أعمل عكس ما يطلب مني أثناء اللعب.	4.82	.709	5	مرتفع
5	أشعر بأن اللاعبين يخططون لإيذائي بدون علمي.	4.81	.788	6	مرتفع
	الدرجة الكلية	4.88	.686		مرتفع

من خلال الجدول (8) أعلاه نلاحظ أن جميع الفقرات المعبرة عن درجة مشاعر الغضب قد حصلت على درجات مرتفعة تراوحت ما بين (4.81-4.92) حيث حصلت الفقرة " يصعب علي التخلص مما يؤلم نفسي من أعماقي الداخلية بسهولة." على أعلاها، حيث بلغ المتوسط الحسابي

(4.92) والانحراف المعياري (563). وبدرجة مرتفعة والفقرة " أشعر بأن اللاعبين يخطون لإيذاء بدون علمي " على أديانها، اذ بلغ المتوسط الحسابي (4.81) والانحراف المعياري (788). وبدرجة مرتفعة وبلغ المعدل الكلي (4.88) وهو معدل ذو درجة مرتفعة.

مما سبق يتبين لنا أن درجة توافر مجال مشاعر الغضب لدى الطلبة في الجامعات الأردنية جاء بدرجة مرتفعة.

وللتوضيح فقد تم ايجاد معاملات ارتباط بيرسون لمعرفة إن وجد علاقة ارتباطية ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين الإدمان على ألعاب شبكة الإنترنت ومتغيرات السلوك العدوانية في الجامعات الأردنية حسب الجدول (9) أدناه:

#### الجدول (9)

معاملات ارتباط بيرسون للعلاقة ما بين الإدمان على ألعاب شبكة الإنترنت ومتغيرات السلوك العدوانية لطلبة الجامعات الأردنية

المقياس	الإدمان على ألعاب الإنترنت
مقياس السلوك العدوانية الجسدي	.689**
مقياس السلوك العدوانية اللفظي	.654**
مقياس مشاعر الغضب	.569**
السلوك العدوانية الكلي	.637**

من خلال معاملات ارتباط بيرسون في الجدول أعلاه نلاحظ أن جميعها ذات دلالة إحصائية عند مستوى أقل من (0.05)، مما يدل على وجود علاقة ارتباطية ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين الإدمان على ألعاب شبكة الإنترنت ومتغيرات السلوك العدوانية لدى طلبة الجامعات الأردنية.

السؤال الثالث: ما درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقتها بالضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية؟

للإجابة عن سؤال الدراسة الثالث تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب والتقديرية، والجدول (10) الآتي يبين ذلك:

### الجدول (10)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرية أفراد عينة الدراسة لدرجة الضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية مرتبة تنازلياً

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	لا أشعر بمضي الوقت عند ممارستي لألعاب الإنترنت.	4.80	.888	1	مرتفع
5	أحاول منع نفسي من اللعب، لكنني أعود إليه فيما بعد.	4.70	.587	2	مرتفع
6	أحاول تقليل الوقت الذي أقضيه باللعب على الإنترنت لأنني لست قادرًا على إتمام واجباتي الجامعية وأفضل بذلك.	4.68	.727	3	مرتفع
2	لا أستطيع التوقف عن ممارسة ألعاب الإنترنت عندما أبدء.	3.66	.783	4	متوسط
7	أجد نفسي مجبرًا بأن أجلس بضع ساعات أخرى باللعب بألعاب الإنترنت.	3.50	.805	5	متوسط
3	أشعر أنني احتاج إلى المزيد من الوقت لممارسة ألعاب الإنترنت.	3.44	.770	6	متوسط
10	انسى الجوع والعطش حينما اجلس ساعات طويلة أمارس اللعب	3.22	.841	7	متوسط
4	أضحى بالوقت المحدد للنوم لانشغالي بممارسة ألعاب الإنترنت.	3.20	.652	8	متوسط
9	من الصعب عليّ إجابة أفراد عائلتي عن الوقت الذي أقضيه في ممارسة ألعاب الإنترنت.	3.15	.612	9	متوسط

متوسط	10	.794	3.10	انشغالي باللعب المكثف ترك أثرًا سلبيًا على صحتي الجسدية والنفسية.	11
متوسط	11	.783	3.09	لم يعد يهمني الاتّصال مع أصدقائي وعائلتي، منذ قضاء وقتي باللعب	8
متوسط	12	.805	3.01	أنفق نقودا حقيقية على ألعاب الإنترنت لأن لها أولوية قبل كل شيء آخر.	12
متوسط		.753	<b>3.63</b>	<b>المعدل الكلي</b>	

من خلال الجدول (10) أعلاه نلاحظ أن جميع الفقرات المعبرة عن مجال الضبط الذاتي قد حصلت على درجات مرتفعة ومتوسطة تراوحت ما بين (3.01-4.80)، حيث حصلت الفقرة " لا أشعر بمضي الوقت عند ممارستي لألعاب الإنترنت " على أعلاها، إذ بلغ المتوسط الحسابي (4.80) والانحراف المعياري (0.888) وبدرجة مرتفعة، والفقرة " أنفق نقودا حقيقية على ألعاب الإنترنت لأن لها أولوية قبل كل شيء آخر " على أدناها، بمتوسط حسابي (3.01) وانحراف معياري (0.805) وبدرجة مرتفعة، وبلغ المعدل الكلي (3.63) وهو معدل ذو درجة متوسطة. مما سبق يتبين لنا أن درجة الضبط الذاتي لدى الطلبة في الجامعات الأردنية الخاصة جاء بدرجة متوسطة.

وللتوضيح فقد تم ايجاد معامل ارتباط بيرسون لمعرفة إن وجدت علاقة ارتباطية ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين الإدمان على ألعاب شبكة الإنترنت ومتغير الضبط الذاتي لطلاب الجامعات الأردنية، والجدول (11) الآتي يبين ذلك:

### الجدول (11)

معاملات ارتباط بيرسون للعلاقة ما بين الإدمان على ألعاب شبكة الإنترنت ومتغير الضبط

الذاتي لطلبة الجامعات الأردنية

المقياس	الإدمان على ألعاب الإنترنت
الضبط الذاتي	.630**

من خلال معاملات ارتباط بيرسون في الجدول أعلاه نلاحظ أنه ذات دلالة إحصائية عند مستوى أقل من (0.05)، مما يدل على وجود علاقة ارتباطية ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين الإدمان على ألعاب شبكة الإنترنت ومتغير الضبط الذاتي لطلبة الجامعات الأردنية.

السؤال الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ( $\alpha \leq 0.05$ ) في الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي تعزى لمتغير الجنس والمستوى الدراسي ومتغير عدد ساعات اللعب؟

أولاً: متغير الجنس، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة الإدمان على ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعات الأردنية، تبعاً لمتغير الجنس، حيث استخدام اختبار (t-test) ت للعينات المستقلة، والجدول (12) الآتي يبين ذلك:

## الجدول (12)

## نتائج اختبارات للعينات المستقلة لتأثير متغير الجنس

المتغير	الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	t	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الإدمان على ألعاب الإنترنت	ذكر	154	4.660	.618	-.231-	362	0.833
	أنثى	210	4.659	.606			
مقياس السلوك العدوانى الجسدي	ذكر	152	4.713	.540	0.449	360	0.675
	أنثى	210	4.735	.565			
مقياس السلوك العدوانى اللفظي	ذكر	152	4.620	.598	0.022	360	0.999
	أنثى	210	4.715	.555			
مقياس مشاعر الغضب	ذكر	152	4.667	.592	1.248	360	0.224
	أنثى	210	4.695	.660			
العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والضبط الذاتي	ذكر	152	4.665	.475	-.456-	360	0.62
	أنثى	210	4.676	.579			
العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدوانى	ذكر	152	4.769	.488	0.545	360	0.552
	أنثى	210	4.638	.611			

من خلال الجدول (12) أعلاه نلاحظ أن جميع قيم ( T ) لم تكن ذات دلالة احصائية عند مستوى

أقل من 0.05، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى  $(\alpha \leq 0.05)$  في

الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدوانى والضبط الذاتي تعزى لمتغير الجنس.

## ثانيًا: متغير المستوى الدراسي

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة الإدمان على ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعات الأردنية، تبعًا لمتغير المستوى الدراسي، حيث تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي، والجدول (13) الآتي يبين ذلك:

الجدول (13)

نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لتأثير متغير المستوى الدراسي

المتغير	المستوى الدراسي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
الإدمان على ألعاب الإنترنت	الأول	148	4.66	.631	3	1.339	1.970	0.115
	الثاني	75	4.68	.589				
	الثالث	47	4.67	.585				
	الرابع	94	4.73	.577				
	Total	364	4.69	.595				
السلوك العدوانى الجسدي	الأول	146	4.68	.554	3	1.948	1.782	0.166
	الثاني	75	4.66	.586				
	الثالث	47	4.56	.779				
	الرابع	94	4.60	.599				
	Total	362	4.63	.629				
السلوك العدوانى اللفظي	الأول	146	4.77	.469	3	3.348	3.211	0.023*
	الثاني	75	4.69	.595				
	الثالث	47	4.60	.630				
	الرابع	94	4.78	.506				
	Total	362	4.71	.555				
مشاعر الغضب	الأول	146	4.68	.660	3	0.533	0.466	0.716
	الثاني	75	4.65	.644				

				.663	4.73	47	الثالث	
				.626	4.68	94	الرابع	
				.648	4.69	362	Total	
0.009*	3.834	5.076	3	.536	4.70	146	الأول	الضبط الذاتي
				.575	4.67	75	الثاني	
				.664	4.64	47	الثالث	
				.549	4.70	94	الرابع	
				.581	4.68	362	Total	
0.172	1.655	1.637	3	.574	4.68	146	الأول	العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني
				.723	4.66	75	الثاني	
				.467	4.66	47	الثالث	
				.536	4.72	94	الرابع	
				.575	4.68	362	Total	

\*دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ).

من خلال قيم ( F ) في الجدول (13) أعلاه نلاحظ أن جميعها لم تكن ذات دلالة احصائية عند مستوى أقل من 0.05 عدا متغير الضبط الذاتي والسلوك العدواني اللفظي، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ( $\alpha \leq 0.05$ ) في الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني الجسدي ومشاعر الغضب تعزى لمتغير المستوى الدراسي، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ( $\alpha \leq 0.05$ ) في مشاعر السلوك العدواني اللفظي والضبط الذاتي تعزى لمتغير المستوى الدراسي .

### ثالثاً: متغير عدد ساعات استخدام (اللعب) الألعاب الإلكترونية

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة الإدمان على ألعاب الإنترنت

لدى طلبة الجامعات الأردنية، تبعاً لمتغير عدد ساعات اللعب، حيث تم استخدام اختبار تحليل

التباين الأحادي، ويظهر الجدول (14) ذلك:

#### الجدول (14)

نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لتأثير متغير عدد ساعات اللعب على الإنترنت

المتغير	عدد الساعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
الإدمان على ألعاب الإنترنت	4 ساعات	259	4.68	.574	3	2.379	3.560	0.013*
	من 5-8 ساعات	52	4.66	.723				
	من 9-12 ساعة	16	4.66	.467				
	من 13-16 ساعة وأكثر	15	4.72	.536				
	Total	342	4.68	.598				
مقياس السلوك العدوانى الجسدي	4 ساعات	257	4.69	.541	3	1.706	1.368	0.216
	من 5-8 ساعات	52	4.60	.687				
	من 9-12 ساعة	16	4.65	.528				
	من 13-16 ساعة وأكثر	15	4.63	.658				
	Total	340	4.66	.579				
مقياس السلوك العدوانى اللفظي	4 ساعات	257	4.75	.465	3	0.971	0.856	0.43
	من 5-8 ساعات	52	4.68	.713				
	من 9-12 ساعة	16	4.63	.596				
	من 13-16 ساعة وأكثر	15	4.74	.598				
	Total	340	4.72	.545				

0.315	1.122	1.397	3	.632	4.68	257	4 ساعات	مقياس مشاعر الغضب
				.716	4.62	52	من 5-8 ساعات	
				.584	4.78	16	من 9-12 ساعة	
				.588	4.60	15	من 13-16 ساعة وأكثر	
				.644	4.67	340	Total	
0.148	1.687	2.371	3	.513	4.70	257	4 ساعات	العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والضببط الذاتي
				.691	4.64	52	من 5-8 ساعات	
				.520	4.68	16	من 9-12 ساعة	
				.571	4.67	15	من 13-16 ساعة وأكثر	
				.558	4.68	340	Total	
0.272	1.333	1.278	3	.618	4.66	257	4 ساعات	العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني
				.606	4.67	52	من 5-8 ساعات	
				.540	4.76	16	من 9-12 ساعة	
				.565	4.63	15	من 13-16 ساعة وأكثر	
				.598	4.68	340	Total	

تشير النتائج في الجدول (14) ومن خلال قيم ( F ) أعلاه، إلى أن جميعها لم تكن ذات

دلالة احصائية عند مستوى أقل من 0.05 عدا متغير الإدمان على ألعاب الإنترنت، مما يدل

على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (  $\alpha \leq 0.05$  ) السلوك العدواني الجسدي

والسلوك العدواني اللفظي ومشاعر الغضب تعزى لمتغير عدد ساعات اللعب على الإنترنت، ووجود

فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (  $\alpha \leq 0.05$  ) في الإدمان على ألعاب الإنترنت تعزى

لمتغير عدد ساعات اللعب على الإنترنت، وكان الإدمان أكثر عند من يزيد عدد ساعات اللعب

لديهم عن 16 ساعة.

## الفصل الخامس

### مناقشة النتائج والتوصيات

## الفصل الخامس

### مناقشة النتائج والتوصيات

تعرض الباحثة في هذا الفصل مناقشة النتائج التي توصلت اليها من هذه الدراسة وفي ضوء

هذه النتائج تم وضع المقترحات والتوصيات وعلى النحو الآتي:

أولاً: مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: " ما درجة إدمان طلبة الجامعات في الأردن على ألعاب الإنترنت؟"

يلاحظ من الجدول رقم (1) أن الفقرات المعبرة عن درجة إدمان طلبة الجامعات الأردنية على ألعاب الإنترنت كانت بدرجة مرتفعة تراوحت ما بين (4.68 - 4.82)، وحصلت الفقرة " أعب ألعاب الإنترنت هروباً من الملل" على أعلاها، إذ بلغ المتوسط الحسابي (4.82) والانحراف المعياري (0.533). والفقرة " أخفي عن أفراد أسرتي نوع الألعاب التي أعبها إلكترونياً." على أدناها، بمتوسط حسابي (4.68) وانحراف معياري (0.801). وبلغ المعدل الكلي (4.75) وهو معدل ذو درجة مرتفعة.

من خلال النتائج أعلاه نستنتج أن درجة إدمان طلبة الجامعات الأردنية على ألعاب الإنترنت كان بدرجة مرتفعة.

ويمكن تفسير هذه النتيجة من خلال ان افراد عينة الدراسة قد اظهروا ان الإدمان على ألعاب الإنترنت كان بدرجة كبيرة نظراً لوجود هذه الالعاب وانتشارها بشكل كبير الامر الذي ساهم في زيادة اقبال جميع فئات المجتمع على هذه الالعاب مما اوجد ادمان عندهم ونقص في مهارات التعامل الاجتماعي، كما زاد ذلك من السلوك العدواني الجسدي والسلوك العدواني اللفظي وازدياد مشاعر الغضب وقلة الضبط الذاتي لدى هؤلاء الطلبة.

كما يمكن للباحثة ان تعزو ذلك الإدمان على ألعاب الإنترنت سواء من خلال الهواتف النقالة او المواقع الالكترونية او غير ذلك فإن ذلك يعود لما توفره هذه الالعاب من مؤثرات صوتية وضوئية ولما توفره من ترفيه واستمتاع في جميع الاوقات الامر الذي يدفع هؤلاء الطلبة باقبال بشغف رغبة منهم للحصول على المتعة والسعادة ولقضاء اوقات الفراغ وللهرب احياناً من الاعباء الاجتماعية او من الواجبات الاسرية ومع زيادة اللعب فإن ذلك يولد الادمان الامر الذي يجعل هؤلاء الطلبة لا يستطيعون ترك هذه الالعاب والاقبال عليها باستمرار مما يزيد من المشكلات الاجتماعية نظراً لما تؤدي اليه هذه الالعاب من زرع مشاعر العنف والتوتر والغضب عند هؤلاء الطلبة بشكل عام .

وفي ضوء نتائج الدراسات السابقة المتعلقة بهذا الموضوع، وجدت الباحثة أن النتائج الحالية اختلفت مع دراسة كيم وآخرون (2007) حيث ظهرت درجة الإدمان متوسطة وبشكل ايجابي مرتبطة مع السمات الشخصية، ودراسة يونس(2017) حيث كانت متوسطة مع العزلة الاجتماعية. واتفقت مع نتائج بعض الدراسات، مثل دراسة باسكال وآخرون (2018) حيث بينت أن درجة الإدمان عالية وهناك علاقة ايجابية بين نسبة الإدمان والانفصال عن واقع الحياة، ودراسة العايد (2017) ودراسة قمز وآخرون (2017) حيث بينت أن درجة الإدمان تختلف من مرتفعة أو منخفضة على ألعاب الإنترنت حسب المعاملة من قبل الوالدين فكلما زادت السيطرة قلة نسبة درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت. ويمكن ارجاع هذا الاختلاف إلى اختلاف البيئة الثقافية حيث طبقت في بيئات اجنبية، وأنتيجة اختلاف ادوات قياس مستوى الإدمان حيث قامت الباحثة بتطوير أداة القياس.

## ثانياً: مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: " ما درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى طلبة الجامعات الأردنية؟

من خلال الجدول (2) أعلاه نلاحظ أن جميع درجات السلوك العدواني لدى طلبة الجامعات الأردنية قد حصلت على درجات مرتفعة بلغت (4.88، 4.84، 4.82) لمقاييس (مشاعر الغضب، السلوك العدواني اللفظي، السلوك العدواني الجسدي) على التوالي، وبلغ المعدل الكلي (4.85) وهو معدل ذو درجة مرتفعة. مما سبق يتبين لنا أن درجة السلوك العدواني لدى طلبة الجامعات الأردنية يتوافر بدرجة مرتفعة.

ويمكن تفسير ذلك من خلال أن الإدمان على ألعاب الإنترنت يولد مشاعر الغضب والسلوك العدواني اللفظي والسلوك العدواني الجسدي، وقد جاءت مشاعر الغضب في المرتبة الأولى حيث ان المدمنين على ألعاب الإنترنت يشعرون بالغضب دائماً نظراً لما توجده هذه الألعاب من توتر عند هؤلاء الأفراد كما انها تدفع الطلبة الى ممارسة السلوك العدواني اللفظي وكذلك الجسدي نظراً لما يوجد في هذه الألعاب من مظاهر سلبية توجد ذلك.

ومن خلال الجدول (3) أعلاه نلاحظ أن جميع الفقرات المعبرة عن درجة السلوك العدواني الجسدي قد حصلت على درجات مرتفعة تراوحت ما بين (4.80-4.82) حيث حصلت الفقرة "أحطم وأركل الأشياء التي بقربي عندما أخسر باللعبة الالكترونية " على أعلاها، اذ بلغ المتوسط الحسابي (4.83) بانحراف معياري (0.451) وبدرجة مرتفعة، والفقرة " عندما أتوقع من أحد الزملاء المشاجرة معي فإنني أبادره بالضرب العنيف ليخافني أصدقائي " على أدناها، حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.80) والانحراف المعياري (0.486) وبدرجة مرتفعة، وبلغ المعدل الكلي (4.82) وهو معدل ذو درجة مرتفعة.

ويمكن تفسير ذلك من خلال ان الإدمان على ألعاب الإنترنت يوجد درجة مرتفعة من السلوك العدواني الجسدي وهذا ما اظهرته الفقرات السابقة والتي جاءت متباينة في متوسطاتها الحسابية وقد تبين ان فقرة أحطم وأركل الأشياء التي بقربي عندما اخسر باللعبة الالكترونية " على أعلاها، اذ بلغ المتوسط الحسابي (4.83) بانحراف معياري (451)، ويمكن تفسير ذلك من خلال ان الادمان على العاب الانترنت يدفع الطلبة الى مزيد من العصبية بسبب عدم النجاح في اللعبة مما يجعل الفرد يحطم كل ما بجانبه من اغراض، وفي المرتبة الاخيرة جاءت الفقرة عندما أتوقع من أحد الزملاء المشاجرة معي فإنني أبادره بالضرب العنيف ليخافني أصدقائي " على أدناها، حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.80) والانحراف المعياري (486) وبدرجة مرتفع، ويمكن ان يعزى ذلك الى ان الشعور بالعنف يؤدي الى الشجار مع الزملاء ظناً من الطلبة ان ذلك يجعل الآخرين يخافون منه.

من خلال الجدول (4) أعلاه نلاحظ أنّ جميع الفقرات المعبرة عن درجة السلوك العدواني اللفظي قد حصلت على درجات مرتفعة تراوحت ما بين (4.80-4.90) حيث حصلت الفقرة " أحل مشاكلي وأعبّر عن رغباتي بطريقة الصراخ بصوت مرتفع." على أعلاها، بمتوسط حسابي (4.90) وانحراف معياري (382) والفقرة "الجأ إلى تهديد اللاعبين المشاركين في ألعاب الإنترنت، إذا كان ذلك يخيفهم" على أدناها، اذ بلغ المتوسط الحسابي (4.80) والانحراف المعياري (715). وبلغ المعدل الكلي (4.84) وهو معدل ذو درجة مرتفعة.

مما سبق يتبين لنا أن درجة توافر مجال السلوك العدواني اللفظي لدى الطلبة في الجامعات الأردنية جاء بدرجة مرتفعة.

ويمكن تفسير ذلك من خلال ان الادمان على العاب الانترنت يولد السلوك العدوانى اللفظى لدى الطلبة حيث حصلت الفقرة " أحل مشاكلى وأعبّر عن رغباتى بطريقة الصراخ بصوت مرتفع." على أعلاها، بمتوسط حسابي (4.90) وانحراف معياري (382)،ويمكن تفسير ذلك من خلال أن الطلبة الذين يدمنون على العاب الانترنت فإنهم يكتسبون سلوكات لفظية غير محببة الامر الذي يدفع بالصراخ على الآخرين باستمرار، والفقرة "الجأ إلى تهديد اللاعبين المشاركين في ألعاب الإنترنت، إذا كان ذلك يخيفهم" على أدناها، اذ بلغ المتوسط الحسابي (4.80) والانحراف المعياري (715). ويمكن تفسير ذلك من خلال أن الادمان على العاب الانترنت يدفع الطلبة الى تهديد الآخرين نظراً لما يوجد في هذه الالعاب من مظاهر تهديد بشكل عام حيث يستخدمها الطلبة تعبيراً منهم عن مشاعر السلوك العدوانى اللفظى.

من خلال الجدول (5) أعلاه نلاحظ أن جميع الفقرات المعبرة عن درجة مشاعر الغضب قد حصلت على درجات مرتفعة تراوحت ما بين (4.81-4.92) حيث حصلت الفقرة " يصعب علي التخلص مما يؤلم نفسي من أعماقي الداخلية بسهولة." على أعلاها، حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.92) والانحراف المعياري (563). وبدرجة مرتفعة والفقرة " أشعر بأن اللاعبين يخطون لإيذائي بدون علمي " على أدناها، اذ بلغ المتوسط الحسابي (4.81) والانحراف المعياري(788). وبدرجة مرتفعة وبلغ المعدل الكلي (4.88) وهو معدل ذو درجة مرتفعة.

مما سبق يتبين لنا أن درجة توافر مجال مشاعر الغضب لدى الطلبة في الجامعات الأردنية جاء بدرجة مرتفعة.

ويمكن تفسير ذلك من خلال ان الادمان على العاب الانترنت يولد مشاعر الغضب بشكل مستمر عند الطلبة وذلك بسبب عدم رغبتهم بالخسارة، حيث حصلت الفقرة " يصعب علي التخلص

مما يؤلم نفسي من أعماقي الداخلية بسهولة." على أعلاها، حيث بلغ المتوسط الحسابي (4.92) والانحراف المعياري (0.563) وبدرجة مرتفعة، ويمكن تفسير ذلك من خلال أن الإدمان على ألعاب الإنترنت يولد كبتاً وغضباً متواصلًا عند الطلبة ويظهر ذلك من خلال تصرفاتهم ويصعب التخلص منه، والفقرة " أشعر بأن اللاعبين يخططون لإيذائي بدون علمي " على أذناها، إذ بلغ المتوسط الحسابي (4.81) والانحراف المعياري (0.788) وبدرجة مرتفعة، ويمكن تفسير ذلك من خلال أن الإدمان على ألعاب الإنترنت يدفع بعض المدمنين إلى التخطيط لإيذاء الآخرين بسبب مشاعر الغضب والعنف التي يشعرون بها.

وفي ضوء نتائج الدراسات السابقة المتعلقة بهذا الموضوع، وجدت الباحثة أن النتائج الحالية اختلفت مع دراسة حامدي (2015) حيث بيّنت الدراسة أنه لا يوجد علاقة بين السلوك العدواني والإدمان على ألعاب الإنترنت، واختلفت مع نتائج بعض الدراسات، مثل دراسة كيم وآخرون (2007) حيث أظهرت الدراسة أنّ نسبة العدوان متوسط في كوريا الجنوبية وأما دراسة سعادو، بن مرزوق، (2016) فقد كانت النتيجة وجود عنف بنسبة كبيرة بين التلاميذ في الجزائر.

أظهرت النتائج المبينة في الجدول رقم (6) والمتعلقة بوجود علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية عند مستوى اقل من (0.05) بين الإدمان على ألعاب الإنترنت ومتغير السلوك العدواني لطلبة الجامعات الأردنية، حيث تعزو الباحثة هذه النتيجة إلى اختلاف السمات الشخصية من فرد إلى آخر، وفي ضوء نتائج الدراسات السابقة المتعلقة بهذا الموضوع، وجدت الباحثة أنّ النتائج الحالية اتّفتت مع دراسة كيم وآخرون (2007) ودراسة باسكال (2018) ودراسة اوستانوفشنيك وآخرون (2016) حيث اوضح بأنّ عامل السلوك مرتبط بالصحة الذاتية.

ولم يتم ايجاد دراسات تختلف نتائجها بالعلاقة الارتباطية بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني.

**ثالثا: مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث:** " ما درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقتها بالضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية؟

من خلال الجدول (7) أعلاه نلاحظ أن جميع الفقرات المعبرة عن مجال الضبط الذاتي قد حصلت على درجات مرتفعة ومتوسطة تراوحت ما بين (3.01-4.80)، حيث حصلت الفقرة " لا أشعر بمضي الوقت عند ممارستي لألعاب الإنترنت " على أعلاها، اذ بلغ المتوسط الحسابي (4.80) والانحراف المعياري(888). وبدرجة مرتفعة، والفقرة " أنفق نقودا حقيقية على ألعاب الإنترنت لأن لها أولوية قبل كل شيء آخر " على أدناها، بمتوسط حسابي (3.01) وانحراف معياري (805). وبدرجة مرتفعة، وبلغ المعدل الكلي (3.63) وهو معدل ذو درجة متوسطة. مما سبق يتبين لنا أن درجة الضبط الذاتي لدى الطلبة في الجامعات الأردنية الخاصة جاء بدرجة متوسطة.

ويمكن تفسير ذلك من خلال ان الإدمان على ألعاب الإنترنت يقلل درجة الضبط الذاتي لدى الطلبة بحيث لا يستطيع هؤلاء الطلبة المحافظة على تصرفاتهم وضبطها بطريقة مناسبة، حيث حصلت الفقرة " لا أشعر بمضي الوقت عند ممارستي لألعاب الإنترنت " على أعلاها، اذ بلغ المتوسط الحسابي (4.80) والانحراف المعياري(888). وبدرجة مرتفعة ، ويمكن تفسير ذلك من خلال ان ممارسة العاب الانترنت لا تشعر الطلبة بالوقت حيث يمضون اوقات كبيرة وهم يلعبون دون الشعور بمضي الوقت الامر الذي يجعلهم ينشغلون عن الكثير من الامور الهامة في الحياة والفقرة " أنفق نقودا حقيقية على ألعاب الإنترنت لأن لها أولوية قبل كل شيء آخر " على أدناها،

بمتوسط حسابي (3.01) وانحراف معياري (0.805). وبدرجة مرتفعة، كما ان الإدمان على ألعاب الإنترنت مرهق من الناحية الاقتصادية حيث ينفق الطلبة الكثير من الاموال على ألعاب الإنترنت مما يدفعهم للحصول على هذه الاموال باي طريقة كانت لاشباع حاجاتهم من اللعب وبما يلبي الادمان لديهم

وفي ضوء نتائج الدراسات، وجدت الباحثة أنّ النتائج الحالية اختلفت مع دراسة كيم وآخرون (2007) حيث ظهرت درجة الضبط الذاتي متوسطة وهي مرتبطة بدرجة الإدمان وبشكل عكسي، فكلما زاد الإدمان قلّ الضبط الذاتي ومع دراسة العايد (2017) ودراسة قمز وآخرون (2017) حيث بينت أنّه كلما زادت سيطرة أولياء الأمور على أبنائهم، انصاع الأبناء لمسايرة وقبول ما تفرضه عليهم الأسرة من أوامر وتوجيهات وبالتالي إلى التحكم بذاتهم والسيطرة على استخدام ألعاب الإنترنت. ولم يتبين للباحثة وجود اي دراسة تختلف عن نتائج هذه الدراسة.

كما أظهرت النتائج المبينة في الجدول (8) وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية عند مستوى اقل من (0.05) بين الإدمان على ألعاب شبكة الإنترنت ومتغير الضبط الذاتي لطلبة الجامعات الأردنية.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى اختلاف السمات الشخصية من فرد لآخر، كما وجدت الباحثة أنّ النتائج الحالية اتفقت مع دراسة كيم وآخرون (2007) ودراسة باسكال (2018) ودراسة اوستانوفشنيك وآخرون (2016) وتختلفت مع دراسة العبيدي وديبيس (2017) التي توصلت الدراسة الى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين درجات افراد المجموعة التجريبية في مستوى ادمان الانترنت وابعاده في القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي، ودراسة بريمة (2017)

والتي توصلت الدراسة الى أن هناك علاقة ارتباطية بين الالعب الالكترونية والعنف المادي، وأن هناك علاقة ارتباطية بين الالعب الالكترونية والعنف غير المادي.

رابعًا: مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى  $(\alpha \leq 0.05)$  في الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي تعزى لمتغير

الجنس والمستوى الدراسي ومتغير عدد ساعات اللعب؟"

### أولاً - متغير الجنس

تشير النتائج المبينة في الجدول (9) إلى عدم وجود فروقات ذات دلالة إحصائية في الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي تعزى لمتغير الجنس، استنادًا إلى قيمة (ت) المحسوبة والتي لم تكن ذات دلالة إحصائية عند مستوى اقل من (0.05).

تفسر الباحثة هذه النتيجة إلى أنّ الشباب الأردني من كلا الجنسين يعيشون نفس الظروف الحياتية ويمكن تفسير ذلك بتأثير البيئة التعليمية التي تحفزهم على التعاون والمشاركة والالتزام بالقواعد والنظم. كما يمكن تفسير ذلك أن الطلبة من كلا الجنسين يشعرون بالغضب والسلوك العدواني اللفظي والسلوك العدواني الجسدي بسبب الإدمان على ألعاب الإنترنت مما يقلل درجة الضبط الذاتي لديهم ويجعلهم غير منبتهين لتصرفاتهم، وفي ضوء نتائج الدراسات السابقة المتعلقة بهذا الموضوع، وجدت الباحثة أنّ النتائج الحالية اتفقت مع دراسة كيم وآخرون (2007) ودراسة حامدي (2015) ودراسة يونس (2016) حيث اظهرت بعدم وجود فروق تعزى لمتغير الجنس.

واختلفت مع نتائج بعض الدراسات، مثل دراسة سعادو، بن مرزوق (2016) ودراسة اوستانوفيشنك وآخرون (2016) ودراسة يونس (2017) ودراسة بويعاية (2017) ودراسة لوكون

وآخرون (2017) حيث اظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية تعزى لمتغير الجنس، ولصالح الذكور.

### ثانياً: متغير المستوى الدراسي

اظهرت النتائج في الجدول (10) بعدم وجود فروق ذات دلالة احصائية في الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدوانى الجسدي ومشاعر الغضب تعزى لمتغير المستوى الدراسي، ويمكن تفسير ذلك من خلال ان الافراد المدمنين على العاب الانترنت توجد لديهم مشاعر غضب مستمرة وسلوك عدواني مستمر خاصة في المجال الجسدي في المستويات الدراسية المختلفة، حيث ان الادمان يؤدي الى كل ذلك كما بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية في مشاعر السلوك العدوانى اللفظي، وكانت الفروقات لصالح المستوى الدراسي الثالث حيث ظهر المتوسط الحسابي عند متغير السلوك اللفظي، ويمكن تفسير ذلك من خلال أن الطلبة من المستوى الثالث ظهرت لديهم سلوكيات عدوانية لفظية اكثر من غيرهم وقد يعزى ذلك لارتفاع مستوى ادمانهم على هذه الالعاب مقارنة بغيرهم من الطلبة.

كما وجدت الباحثة أن النتائج الحالية اتفقت مع دراسة كيم وآخرون (2007) حيث يمكن ارجاع هذه النتيجة إلى وصول الطلبة إلى مرحلة النضوج الفكري، ولم يتم ايجاد اي دراسة اختلفت مع نتائج هذه الدراسة.

### ثالثاً: متغير عدد ساعات اللعب

تشير النتائج في الجدول رقم (11) على عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى ( $\alpha \leq 0.05$ ) للسلوك العدوانى الجسدي، ويمكن تفسير ذلك من خلال ان ازدياد عدد ساعات العب او عدم ازديادها فإن ذلك يولد ادماناً عند الطلبة، ووجود فروق ذات دلالة احصائية عند

مستوى ( $\alpha \leq 0.05$ ) في الإدمان على ألعاب الإنترنت تعزى لمتغير عدد ساعات اللعب، وكان الإدمان أكثر عند من يزيد عدد ساعات اللعب لديهم عن 16 ساعة. ويمكن ان تعزو الباحثة ذلك من خلال أن الافراد الذين تزداد عدد ساعات لعبهم ان ذلك يؤدي الى زيادة السلوك العدوانى الجسدي وذلك بسبب كثرة المشاهدة لالعب تحتوي على مشاهد عنف .

وفي ضوء نتائج الدراسات السابقة المتعلقة بهذا الموضوع، وجدت الباحثة أن النتائج الحالية اتفقت مع دراسة كيم وآخرون (2007) حيث يرتبط الإدمان على ألعاب الإنترنت بشكل سلبي مع ضبط النفس والتحكم في عدد ساعات اللعب، ومع دراسة اوستانوفشنيك وآخرون (2016) ودراسة لوكون وآخرون (2017) ودراسة بيسكو وآخرون (2018) ودراسة باسكال وآخرون (2018) ودراسة العايد (2017) ودراسة بوبعاية (2017)، ودراسة قمز وآخرون (2017). ولم تختلف هذه الدراسة الحالية مع نتائج اي دراسة اخرى.

### التوصيات والمقترحات:

#### أولاً: التوصيات

- في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، فإن الدراسة توصي بما يلي:
- 1 - عقد ندوات ومؤتمرات متخصصة عن الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقته بالصحة النفسية والجسدية.
  - 2 - اجراء المزيد من الدراسات حول الإدمان على ألعاب الإنترنت في مجتمعنا الأردني للحد من المخاطر التي قد تصيب الفرد والمجتمع.

#### ثانياً : المقترحات

تقترح الباحثة في ضوء الدراسة التي توصلت إليها بما يأتي:

- 1 . نشر الوعي النفسي بمخاطر الإدمان على ألعاب الإنترنت في مختلف المؤسسات التعليمية وتوفير برامج وقائية وعلاجية بعد الكشف عن الطلبة المدمنين في الجامعات الأردنية.
- 2 . ضرورة مراقبة الطلبة للتدخل الفوري في حالة وجود شك في سلوكهم أو صحتهم وتوعية أولياء الأمور والمعلمين بمخاطر إهمال الإدمان على ألعاب الإنترنت.
- 3 . زيادة التفاعل الاجتماعي والأنشطة المختلفة للطلبة في الجامعات الأردنية للحد من الإدمان على ألعاب الإنترنت.
- 4 . انشاء وحدات إرشادية وتفعيل العيادات النفسية في الجامعات الأردنية.
- 5 . البحث عن الاسباب الحقيقية للإدمان على العاب الانترنت في محاولة لاستشارة المتخصصين لايجاد حلول لها للحد منها او القضاء عليها.
- 6 . عمل رقابة من جهة الحكومة على ألعاب الإنترنت وذلك لمنع الألعاب التي تولد عند الافراد مشاعر الغضب والعنف والسلوك العدواني غير المرغوب به.

## قائمة المصادر والمراجع

### المراجع العربية:

- أبو دلو، جمال (2009). *الصحة النفسية*. الطبعة الأولى، عمان: دار اسامة للنشر والتوزيع.
- أبو سليمة، نجلاء (2010). *فعالية برنامج للتدريب على الضبط الذاتي في إدارة الغضب لدى طلات الجامعة*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بورسعيد.
- أبو غزال، معاوية (2015). *علم النفس العام*. الطبعة الثانية، عمان: دار وائل للنشر والتوزيع.
- بشير، نمرود (2008). *ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتدرسين ذكور (12-15 سنة) - القطاع العام - دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رابيس - الجزائر*. (رسالة ماجستير منشورة)، جامعة الجزائر - بن يوسف بن خدة - معهد التربية البدنية والرياضية سيدي عبد الله . بئر مراد رابيس، الجزائر.
- بطرس، بطرس حافظ (2008). *المشكلات النفسية وعلاجها*. الطبعة الأولى، عمان: دار المسيرة
- بوعايدة، سميرة (2017). *الإدمان على الإنترنت وعلاقته بظهور اضطرابات النوم لدى عينة من الشباب الجامعي*. (رسالة ماجستير منشورة)، جامعة بوضياف. المسيلة، الجزائر.
- التهامي، حسين أحمد عبد الرحمن (2008). *السلوك الإنساني*. الطبعة الأولى، الجيزة، مصر: الدار العالمية للنشر والتوزيع.
- حامدي، صبرينة (2015). *الإدمان على الإنترنت وعلاقته بالإغتراب النفسي والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية*. (رسالة ماجستير منشورة)، جامعة الحاج لخضر . باتنة، ولاية الوادي، الجزائر.
- الحلاق، اوسال (2013). *فاعلية برنامج إرشادي لتنمية مهارات إدارة المشكلات النفسية والاجتماعية لدى مدمني المخدرات دراسة تجريبية لدى عينة من المدمنين في المرصد الوطني لرعاية الشباب في محافظة دمشق، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة دمشق، سوريا.*

- الخالدي، أديب محمد (2009). **الصحة النفسية**. الطبعة الثالثة، عمان: دار وائل للنشر.
- الخولي، أحمد (2014). **الوقاية من المخدرات**، ط2، عمان: دار المجدلوي.
- الروسان، فاروق (2014). **تعديل وبناء السلوك الإنساني**. الطبعة الرابعة، عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
- الزعبي، حلا قاسم (2016). **تأثير مشاهد العنف في برامج الأطفال التلفزيونية (الرسوم المتحركة) على الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور (الأمهات) والمدرسات**. (رسالة ماجستير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط. عمان، الأردن.
- سعادو، هناء، بن مرزوق، نوال (2016). **الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**. (رسالة ماجستير منشورة)، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة. عين الدفلى، الجزائر.
- سلامي، لخضر (2015). **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور (دراسة ميدانية بمدينة البويرة)**، (رسالة ماجستير منشورة)، جامعة البويرة. البويرة، الجزائر.
- شاهين، محمد (2010). **دوافع استخدام الشبكة العنكبوتية لدى طلبة جامعة القدس المفتوحة**، مجلة اتحاد الجامعات العربية، (56): 5-26.
- صالح، قاسم (2009). **الشخصية بين التنظير والقياس**، صنعاء: دار النشر للجامعات.
- صوالحة، عونبة والعبوشي، نوال (2015). **دراسة وصفية لمستوى بعض السمات الشخصية لطلبة جامعة عمان الأهلية وعلاقتها ببعض المتغيرات**، **مجلة العلوم النفسية، البحرين**، 1(19)، ص ص 161-202.
- صوالحة، محمد أحمد (2004). **علم نفس اللعب**. الطبعة الأولى، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- العايد، اسيل (2017). **أثر الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات في محافظة الرس أنموذجاً: دراسة تطبيقية**، (رسالة ماجستير منشورة)، جامعة القصيم. الرس، السعودية.

العباي، عمر (2010). الإدمان والإنترنت. الطبعة الأولى، الإصدار الثاني، عمان: دار مجدلاوي للنشر والتوزيع.

عبيد، ماجدة (2008). الضغط النفسي. الطبعة الأولى، عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.

العصيمي، سلطان (2010). إدمان الإنترنت وعلاقته بالتوافق النفسي الإجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض (رسالة ماجستير منشورة)، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية. الرياض، السعودية.

علاونه، شفيق فلاح (2009). سيكولوجية التطور الإنساني. الطبعة الثانية، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

العمار، خالد (2014). إدمان الشبكة المعلوماتية (الإنترنت) وعلاقته ببعض المتغيرات لدى طلبة جامعة دمشق - فرع درعا، مجلة جامعة دمشق، 30\_1: 395-438.

غروبر، بيتر (2004). فن العدوان. الطبعة الأولى، المملكة العربية السعودية، الرياض: مكتبة العبيكان بالتعاقد مع مطابع بلومبيرغ. برنستون. الولايات المتحدة الأمريكية.

قيراط، محمد (2005). الآثار السلبية لنشر قضايا الجريمة والانحراف في وسائل الإعلام الجماهيري" ندوة "الإعلام والأمن، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، مركز الدراسات والبحوث، السودان، الخرطوم. للنشر والتوزيع والطباعة.

محمد، سلمى عبيد (2015). أنشطة وقت الفراغ لدى طلبة الجامعة. مجلة البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد، كلية التربية للعلوم الصرفة/ابن الهيثم. قسم العلوم التربوية والنفسية، (45). 394-396.

مشري، أميرة (2017). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتعلم الجزائري. (رسالة ماجستير منشورة)، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، أم البواقي، الجزائر.

موسى، محمد احمد (2005). التربية وقضايا المجتمع المعاصر. الطبعة الثالثة، العين - الإمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي.

الوريكات، عايد (2014). علم النفس الجنائي، عمان: دار وائل للنشر والتوزيع.

يونس، بسمه حسين عيد (2016). إدمان شبكات التواصل الإجتماعي وعلاقتها بالإضطرابات

النفسية لدى طلبة الجامعة في غزة. (رسالة ماجستير منشورة)، جامعة الأزهر . غزة

يونس، كرم (2017). مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الإجتماعية لدى

طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. (رسالة ماجستير منشورة)، كفر قرع،

فلسطين

## المراجع الأجنبية

- Antonius .J Van Rooi J and Nicole P (2014).”**A critical review of “Internet addiction” criteria with suggestions for the future**” IVO Addiction Reesearch Institute PMID: 25592305, 2014 Dec’3(4):203-213 University of California, Los Angeles.
- Azher, M; Khan, RB; Salim, M; Bilal, M; Hussain, A; Hseeb, M (2014). **The relationship Between Internet Addiction and Anbxiety Among Students of University of Sargodha**, International Journal of Humanities and Social Sceince, 4(1): 288-293
- Blackburn, E. (2008). **The psychology of Criminal Conduct**, NewYork: John, Wiley & Sons, LtD.
- Brenner, V (1997).**Psychology of Computer Use.XLVII.Parameters of Internet Use, Abuse and Addiction: The First 90 Days of the Internet Usage Survey**.Psychological.Reports,80,pp.879882.<https://doi.org/102466/pro.1997.80/3.879>.
- Bueso V, Juan J, Fernandez D, Merino L, Montero E, Murcia S, Gutierrez A, Ribas J.,(2018). **“Internet Gaming Disorder in Adolescents: Personality, Psychopathology and Evaluation of a Psychological Intervention Combined with Parents Psychoeducation’** PMID: 29892241 published online 2018 May 28.[doi:10.3389/fpsyg.2018.00787](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00787)
- Congdon, ken. (2010)”**Can Video Games Play A Serious Role In Medicine?**”(Health It-OUTCOMES)National Health Care.CFO.summit .2019(On-Line) Available: [www.healthitoutcomes.com/doc/video-games-play-a-serious.role.inmedical](http://www.healthitoutcomes.com/doc/video-games-play-a-serious.role.inmedical)
- Daly, Kreste.N. (2012).”**WhenSexual Addiction Lead to Sex Crimes**” (On-Line) Available: <https://www.avvo.com/legal-guides/ugc/when-sexual-addiction-leads-to-sex-crimes>
- Faraci, P, Craparo, G, Messina, R, Sererion, S, (2013).”**Internet Addiction Test (IAT): Which is the Best Factorial Solution?**” Jornal of Medical Internet Research, PMID24184961, PMCID: PMC3806548.[doi 10.2196/jmir2935](https://doi.org/10.2196/jmir2935) (On-Line) Available: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3806548/>
- Gomez P, Harris S, Barreiro C, Isorna.M and Rial A, (2017).”**Profiles of Internet Use and Parental Involvement, and Rates of Online Risks and Problematic Internet Use among Spanish Adolescents**” (One Line), available: [sciencedirect.com](https://www.sciencedirect.com), [https:// doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.027](https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.027).
- Goode,Lauren.(2017)”**prescription video games may be the future of medicine**”posted by the verge506,827views prescription video games/next level EP.3 (on-Line)Available: [www.theverge.com/2017/7/25/16019760prescription](http://www.theverge.com/2017/7/25/16019760prescription)

- Griffiths, Mark. (2005).”**A Components’Model of Addiction within a biopsychosocial Framenwork**” (Jornal of substance Use, 10,191-197-International Gaming Research Unit (On-Line) Available: [www.academia.edu/4298550/jornal](http://www.academia.edu/4298550/jornal))
- Hinic, D.Mihajlovic, G.Dejanovic, S.Jovanovich, M. (2008). (**Excessive Internet use-addiction disorder or not?**”(Vojno sanitetski pregled)UDC: 0047385:61689-008-44. (On-Line)Avilable:<http://www.doiserbia.nb.rs/img/doi/0042-8450/2008/0042-84500810763H.pdf>)
- Hodge, S. Taylor, J. and Mc Alancy, J. (2019).”**It’s Double Edged: The Positive and Negative Relationships between the Development of Moral Reasoning and Video Game Play among Adolescents**”Jornal frontiers in psychology, PMID: PMC6357883, PMID: 30740072 published online 2019 Jan22.doi 10.3389/fpsy.g.2019.00028
- Kim, H. Hodgins, D. (2018).”**Component Model of Addiction Treatment: A Pragmatic Transdiagnostic Treatment Model of Behavioral and Substance Addictions**” Frontiers in psychiatry, PMID: 30233427 published online 2018 Aug 31. Pmcid: pmc6127248 doi: 10.3389/fpsyt.2018.00406. (One Line), available: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6127248/>
- Kim, H.Wohl, M.Gupta, R.Derevensky, J (2017)”**Whay do young adults gamble online? Aqualitative study of motivations to transition from social casino games to online gambling**” (Springer- Asian Journal of Gambling Issues and Public Health).publised online 2017Aug.22 PMID; 28890860 –PMCID: PMC556950 (On-line) Avalable:<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/PMC/articles>.
- Kim, Kim, Namkoong, K and Ku.T. (2007).”**The Relationship between Online Game Addiction and Aggression, Self- Control and Narcissistic Personality Traits**” European Psychiatry 23(2008)212-218 (One Line), available: sciencedirect.com, <https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2007.10.010>.
- Kuss, D.shorter, G.Van Rooij, A. Griffiths, M. Schoenmakers, T. (2014) “**Assessing Internet Addiction Using the Parsimonious Internet Addiction Components Model- A Preliminary Study**”. Internation Journal of Mental Health Addiction, 2014, 12, (3), 351-366 Anivel Certified post print, doi: 10.1007/s11469-013-9459-9.
- Laconi, S, Pires, S and Chabrol, H. (2017).”**Internet Gaming Disorder, Motives, Game Genres and Psychopathology**” (One Line), available: sciencedirect.com, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>.
- Lowood, Henry.E. (2019)”**Computer game, video game**” (Electronic hame) 3/2019. (On-Line) Avilable: [www.britannica.com/topic/electronic-game-Henry.E.Lowood](http://www.britannica.com/topic/electronic-game-Henry.E.Lowood) Mar.2019
- Lvankov, Alex. (2016).”**How the U.S.uses video games for military training**” (Version daily) 3Jan. 2016 (On-Line) Available: [www.versiondaily.com/2016/haw-the U.S.usevideo](http://www.versiondaily.com/2016/haw-the U.S.usevideo)

- Ma, H.K (2011). **Internet Addiction and Antisocial Internet Behavior of Adolescents**, *Scinectic World Journal*, 1(11): 2187-2196.
- Morahan-Martin, J., &Schumacher, p. (2000).”**Incidence and Correlates of Pathological Internet use among college students**, 16, pp.13-29.[https://doi.org/10-1016/S0747-5632\(99\)00049-7](https://doi.org/10-1016/S0747-5632(99)00049-7).
- Pasquale C, Dinaro C, Sciacca F, (2018). “**Relationship of Internet gaming disorder with dintsociative experience in Italian university students**’ *Bio Med Central, Annals of general psychiatry*, PMID: 29983724 published online 2018 June 15 .doi:10.1186/s12991-018-0198-y.
- Poon, A. (2012).”**Computer Game Addiction and Emotional Dependence**”.Senior Theses and projects, Trinity College, Hartford. CT2012 theses/253 (One Line), available:<https://digitalrepository.trincoll.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=&httpsredir=1&article=1260&context=theses>
- Ramayah, Rabaya, Saparya, Mahmud, Rawshon, (2017).”**Why are They so Addicted? : Modeling Online Games Addiction Behavior among University Students**” University, Dhaka, Bangladesh. Published online 2017.Web:[https://www.researchgate.net/publication/321278126\\_Why\\_Are\\_They\\_So\\_Addicted](https://www.researchgate.net/publication/321278126_Why_Are_They_So_Addicted)
- Segal, J.Smith, M.Robinson, L (2018)”**Gambiling Addiction and problem gambling: How to Stop Gambling and Regain Control of your Life**” (HelpGuide) Nov.2018-1206<sup>th</sup>, suite400 Santa Monica, CA90401 (On-Line) Available: <https://www.helpguide.org/articles/addictions/gambling-addiction-and-problem-gambling.htm>
- Seong-Soo, Cha, Bo-Kyung Seo. (2018).”**Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use**” *Eulji University, South Korea* published online in 2018 Feb2.doi:10.1177/2055102918755046.
- Tao, R. Hangm X.Wang, J.Zhang, H. Zhang, Y. Lim. (2010).”**Proposed Diagnostic Criteria for Internet Addiction**” *Addiction*, 2010; 105(3):556-564(Online), available: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1360-0443.2009.02828.x>
- Ustinaviciene, R, Skemienne, L Luksienem, D Radisauska, R Kaliniene, G (2016).”**Problematic Computer Game Use as Expression of Internet Addiction and Its Association with Self- Related Health in the Lithuanian Population**” *Science Direct* (One Line), available: [sciencedirect.com](https://www.sciencedirect.com),<https://doi.org/10.1016/j.medic.2016.04.002>.
- Young, Kimberly. (2015). “**Center for Internet Addiction-healthplace**”(Online), available :<https://www.healthyplace.com/addictions/center-for-internet-addiction-recovery/publications-of-dr-kimberly-young>

## المراجع الإلكترونية

الحمامصي، محمد (2019). "شبابنا والعنف التلفزيوني" (On-line) Available:

<https://middle-east-2019-online.com>

سبتي، عباس(2014). "طرق علاج ادمان استخدام اجهزه التكنولوجيا، نصائح ومراكز"، الكويت،  
الادمان الإلكتروني وباء عصر العولمة والإنترنت، احمد ابو زيد، 23 سبتمبر

2014/08/18،(370)،2014/ (On-Line) Available :

[http://tarba3.blogspot.com/2014/09/1\\_23.htm](http://tarba3.blogspot.com/2014/09/1_23.htm)

شاكر، سوسن(2012). "العدوان، مفهومه، نظرياته، اشكاله والفرق بين الجنسين"

(On-Line) Available: [www.ahewar.org/debat/show](http://www.ahewar.org/debat/show).

عبد الحميد، عايدة (2018). "ألعاب الفيديو.. إدمان يهدد عقول الكبار والصغار". دار الخليج،  
مركز الخليج للدراسات، مؤسسة تريم وعبد الله عمران للأعمال الثقافية والإنسانية  
24/ديسمبر/2018 نشر في 12/01/2018 (On-Line) Available:

[www.alkhaleej.ae/supplements/page/56ad7950-327a-4963-a82f-4b8d6fcc01fe](http://www.alkhaleej.ae/supplements/page/56ad7950-327a-4963-a82f-4b8d6fcc01fe)

لحويك، رجاء(2017)"ماهية السلوك العدوانى وأهم المفاهيم المرتبطة به"(انفاس)

Available: (On-line) : [www.anfasse.org2017](http://www.anfasse.org2017)

الملحم، عبد المحسن(2012). "السلوك العدوانى عند الأطفال... الأسباب والعلاج" (الأخصائى  
الإجتماعى) مدونه تتعلق بالعمل الاجتماعى بشكل عام والخدمة الاجتماعىة المدروسة بشكل  
خاص بحث منشور 2012/11/14 . (On-Line) Available :

Grohol, J. (2019) "netaddiction" (Online) available:  
<https://psychcentral.com/netaddiction.John.E.grohol.feb.7.2019>

<https://www.internetworldstats.com/>

[https://sayed-ismail.blogspot.com/2012/11/blog-post\\_2795.html](https://sayed-ismail.blogspot.com/2012/11/blog-post_2795.html)

[www.addictions.com/video-games](http://www.addictions.com/video-games)

[http://billionairesinternet.blogspot.com/2014/09/blog-post\\_46.html](http://billionairesinternet.blogspot.com/2014/09/blog-post_46.html)

[www.instantessaywriting.com/writing-tips/online-gaming-benefits.2017](http://www.instantessaywriting.com/writing-tips/online-gaming-benefits.2017)

<https://psychcentral.com>. Com John M. Grohol, 8 Feb-2019

<https://www.scribd.com/document/99959389/Nash-Model>

## الملحقات

## ملحق (1)



قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم  
كلية العلوم التربوية  
جامعة الشرق الأوسط

الإستبانة بالصورة الأولى

استبيان للتحكيم

الدكتور/ة ..... المحترم/ة

تحية طيبة وبعد ....

تقوم الباحثة بإجراء دراسة بعنوان " الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقتها بالسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية"، وذلك إستكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم من كلية العلوم التربوية في جامعة الشرق الأوسط.

لتحقيق أهداف هذه الدراسة، أعدت الباحثة الإستبانة المكونة من ثلاثة مجالات وهي: الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي.

ونظراً لما تتمتعون بالخبرة والثقافة العالية في هذا المجال، فإنني أرجو منكم التكرم بإبداء آرائكم ومقترحاتكم لتحكيم فقرات هذه الاستبانة ووضع إشارة صح ( √ ) في المكان الذي ترونه مناسباً ، وتقديم الآراء بما يتعلق بمدى وضوح هذه العبارات وسلامتها اللغوية وارتباطها بالمجال راجين إجراء التعديل المناسب إن لزم . ونتقدم بالشكر والتقدير على جهودكم العلمية الكبيرة ومساهمتمكم المخلصة في بيان رأيكم في هذه الأداة.

الباحثة: ليندا سليمان البدر

أولاً . معلومات عامة: -

ضع علامة ( √ ) داخل مربع الإجابة وفي المكان الذي تراه مناسباً.

1 - الجنس :  ذكر  أنثى

2 - العمر :  25 - 18  33 - 26  غير ذلك

3 - المستوى الدراسي السنوي :  الأول  الثاني  الثالث  الرابع

4 - مستوى التحصيل الأكاديمي :  مقبول  جيد  جيد جداً  ممتاز

5 - أفضل أن استخدم في اللعب احدى الوسائل التكنولوجية الآتية:

الحاسوب  الهاتف النقال  الحاسوب اللوحي  أجهزة قاعات ألعاب  الإنترنت

## المجال الأول: - الإدمان على ألعاب الإنترنت:

التعديلات المقترحة	مقياس التحكيم						الرقم	
	سلامة العبارة		وضوح العبارة		ارتباطها بالمجال			
	سليمة	غير سليمة	واضحة	غير واضحة	مرتبطه	غير مرتبطة		
							1	يشكو أفراد عائلتي من قضائي لوقتي باللعب بالألعاب الإلكترونية لفترات أطول مما ينبغي.
							2	أخفي عن أفراد أسرتي نوع الألعاب التي أعبها إلكترونياً.
							3	أتجاهل أفراد عائلتي عند ممارستي للألعاب الإلكترونية.
							4	تصرفني الألعاب الإلكترونية عن التفكير بمشاكلي الحياتية.
							5	زملائي في الجامعة يشكون من كثرة قضاء وقتي باللعب بألعاب الإنترنت.
							6	أصبحت أهمل واجباتي الدراسية من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية.
							7	إنخفض تحصيلي الدراسي لقضائي وقت طويل في اللعب بألعاب الانترنت.
							8	أنسى مواعيد محاضراتي الجامعية عند ممارستي للعب.
							9	أصبح اللعب الإلكتروني له الأولوية في حياتي.
							10	احتلت الألعاب التي أعبها مكان الهوايات المفضلة عندي.
							11	انخفض تفاعلي الإجتماعي بسبب إنشغالي بالألعاب الإلكترونية.

التعديلات المقترحة	مقياس التحكيم						الرقم	
	سلامة العبارة		وضوح العبارة		ارتباطها بالمجال			
	سليمة	غير سليمة	واضحة	غير واضحة	مرتبطه	غير مرتبطة		
							12	أشعر بعدم الإرتياح عند عدم تمكني من اللعب بسبب مواعيد المحاضرات.
							13	أفضل اللعب مع اللاعبين الذين كونتهم معي في الالعاب الإلكترونية على اللعب مع أصدقائي المباشرين.
							14	ألعب الألعاب الإلكترونية هروباً من الملل.
							15	أجد نفسي منغمساً باللعب منذ الصباح الباكر.
							16	مشاعر الغضب والضيق تزول، عندما أمارس الألعاب الإلكترونية.
							17	أشعر بالقلق عندما أحرم نفسي من الاستمتاع باللعب.
							18	أشعر بالكآبة عندما تمنعني الظروف عن اللعب.
							19	اشعر بأن تفكيري دائماً مشغول بالتفكير بالألعاب الإلكترونية عند عدم ممارستي لها.
							20	تأثرت قدرتي الجسدية وحماستي النفسية سلبياً على العطاء والانتاج في واقع الحياة بسبب الانشغال باللعب.

المجال الثاني: - فقرات مقياس العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني

التعديلات المقترحة	مقياس التحكيم						الفقرات	الرقم
	إرتباطها بالمجال		وضوح العبارة		سلامة العبارة			
	مرتبطه	غير مرتبطه	واضحة	غير واضحة	سليمة	غير سليمة		
							أولاً: مقياس السلوك العدواني الجسدي	*
							لا أتردد باستخدام القوة البدنية (الضرب) للحصول على ما احتاجه من أقراني في الجامعة.	1
							مشاجراتي مع الطلبة الآخرين في الجامعة غالباً ما تتطور إلى إتلاف حاجاتهم وممتلكاتهم.	2
							عندما أتوقع أن أحد الزملاء يريد المشاجرة معي فإنني أبادره بالضرب العنيف ليخافني أصدقائي.	3
							أحطم واركل الأشياء التي بقربي عندما اخسر باللعبة الالكترونية.	4
							ثانياً: مقياس السلوك العدواني اللفظي	**
							أحل مشاكلي وأعبّر عن رغباتي بطريقة الصراخ بصوت مرتفع.	1
							اكون قاسياً لفظياً مع اي صديق يعترض طريقي، يضايقتني، يحول دون تحقيق رغباتي باللعب.	2
							الجا الى تهديد اللاعبين المشاركين في الألعاب الإلكترونية، إذا كان ذلك يخيفهم	3
							أطلق الشائعات الرديئة على الخصوم لأنها تنفع أكثر من الضرب	4

التعديلات المقترحة	مقياس التحكيم						الرقم	
	إرتباطها بالمجال		وضوح العبارة		سلامة العبارة			
	غير مرتبطة	مرتبطه	غير واضحة	واضحة	غير سليمة	سليمة		
							5	اسخر وأستهزئ باللاعبين معي بالألعاب الإلكترونية.
							6	انتقد بشدة أخطاء اللاعبين واحاول التقليل من شأن الآخرين.
							***	ثالثاً: مقياس مشاعر الغضب
							1	يصعب علي ضبط مزاجي السيء خلال اللعب بالألعاب الإلكترونية.
							2	يصعب علي التخلص مما يؤلم نفسي من أعماقي الداخلية بسهولة.
							3	ينفذ صبري بسهولة عند التعامل مع اللاعبين المشاركين بالالعاب الإلكترونية.
							4	أنفعل ولا اتحمل النقد او الملاحظة من اللاعبين.
							5	اشعر بأن الاعبين يخططون لإيذائي بدون علمي.
							6	أشعر بالقوة عندما أعمل عكس ما يطلب مني أثناء اللعب.

المجال الثالث: - فقرات مقياس العلاقة بين ألعاب الإنترنت والضبط الذاتي:

التعديلات المقترحة	مقياس التحكيم						الفقرات	الرقم
	ارتباطها بالمجال		وضوح العبارة		سلامة العبارة			
	غير مرتبطة	مرتبطه	غير واضحة	واضحة	غير سليمة	سليمة		
							لا أشعر بمضي الوقت عند ممارستي الألعاب الإلكترونية.	1
							لا أستطيع التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية عندما أبدأ.	2
							أشعر أنني احتاج الى المزيد من الوقت لممارسة الألعاب الإلكترونية.	3
							أضحى بالوقت المحدد للنوم لانشغالي بممارسة الألعاب الإلكترونية.	4
							أحاول منع نفسي من اللعب، لكنني أعود إليه فيما بعد.	5
							أحاول تقليل الوقت الذي اقضيه باللعب على الانترنت لأتمكن من إتمام واجباتي الجامعية وأفضل بذلك.	6
							أجد نفسي مجبراً بأن أجلس بضع ساعات أخرى باللعب بالألعاب الإلكترونية.	7
							لم يعد يهمني الاتصال مع أصدقائي وعائلتي، منذ قضاء وقتي باللعب	8
							من الصعب علي إجابة أفراد عائلتي عن الوقت الذي اقضيه في ممارسة الألعاب الإلكترونية.	9
							انسى الجوع والعطش حينما اجلس ساعات طويلة أمارس اللعب	10

التعديلات المقترحة	مقياس التحكيم						الرقم	
	إرتباطها بالمجال		وضوح العبارة		سلامة العبارة			
	غير مرتبطة	مرتبطه	غير واضحة	واضحة	غير سليمة	سليمة		
							11	إن انشغالي باللعب المكثف ترك أثراً سلبياً على صحتي الجسدية والنفسية.
							12	أنفق نقوداً حقيقية على الألعاب الإلكترونية لأن لها أولوية قبل كل شيء آخر.
							13	اشعر بالندم بعد الانغماس بالألعاب الإلكترونية.
							14	تأثرت ثقتي بنفسي، وأصبحت أفترق للثقة بالنفس وأتجنب التواصل مع الآخرين.
							15	أميل للانسحاب من الفعاليات والنشاطات الجماعية.

## ملحق (2)

## أسماء المحكمين

الاسم	الرتبة	الجامعة
منصور الوريكات	أستاذ	الجامعة الأردنية
مهند أنور الشبول	استاذ مشارك في التعليم الإلكتروني	الجامعة الأردنية
سهير جرادات	أستاذ مساعد	الجامعة الأردنية
نضال العمارين	أستاذ مساعد	جامعة الزيتونه
تهاويل عطا الله سايج	أستاذ مساعد في مناهج اللغة العربية وأساليب تدريسها	جامعة الزيتونه
محمد أبو علي	استاذ مساعد	جامعة الزيتونه
منال الطوالبه	أستاذ مساعد	جامعة الشرق الأوسط
فادي عوده	استاذ مساعد	جامعة الشرق الأوسط
فراس تيسير عياصره	استاذ مساعد	جامعة الشرق الأوسط
خالدة شتات	استاذ مساعد	جامعة الشرق الأوسط

### ملحق (3)



قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم  
كلية العلوم التربوية  
جامعة الشرق الأوسط

الإستبانة بصورتها النهائية

السادة الطلاب/ الطالبات المحترمين

تحية طيبة وبعد ....

تقوم الباحثة بإجراء دراسة بعنوان " الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقتها بالسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية"، وذلك استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم من كلية العلوم التربوية في جامعة الشرق الأوسط .

لتحقيق أهداف هذه الدراسة، أعدت الباحثة الاستبانة المكونة من ثلاثة مجالات وهي : الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي .

أرجو التكرم بوضع إشارة صح ( √ ) في المكان الذي ترونه مناسباً، علماً بأن المعلومات التي سوف نحصل عليها ستبقى سرية، ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي فقط ، لذلك فإن صدق النتائج التي تتوصل إليها هذه الدراسة تتوقف على دقة اجاباتكم لفقرات هذه الاستبانة

ونقدم بالشكر والتقدير على مساهمتكم المخلصة.

الباحثة: ليندا سليمان البدر

أولاً . معلومات عامة: -

ضع علامة ( √ ) داخل مربع الإجابة وفي المكان المناسب.

1 - الجنس :  ذكر  أنثى

2 - الفئة العمرية : 18- 25  26 - 33  أكثر من 34

3 - المستوى الدراسي السنوي : الأول  الثاني  الثالث  الرابع

4 - مستوى التحصيل الأكاديمي : ممتاز  جيد جداً  جيد  مقبول

5 - عدد الساعات التي أقضيها باليوم الواحد بألعاب الإنترنت هي :

1 - 4 ساعات  5 - 8 ساعات  9 - 12 ساعة  13 - 16 ساعة وأكثر

## المجال الأول: - الإدمان على ألعاب الإنترنت:

الرقم	الفقرات	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
1	يشكو أفراد عائلتي من قضائي لوقتي بألعاب الإنترنت لفترات طويلة.					
2	أخفي عن أفراد أسرتي نوع الألعاب التي أعبها إلكترونياً.					
3	أتجاهل أفراد عائلتي عند ممارستي لألعاب الإنترنت.					
4	تصرفني ألعاب الإنترنت عن التفكير بمشاكلي الحياتية.					
5	إنخفض تحصيلي الدراسي لقضائي وقت طويل في اللعب بألعاب الانترنت.					
6	أنسى مواعيد محاضراتي الجامعية عند ممارستي ألعاب الإنترنت.					
7	أصبح اللعب الإلكتروني له الأولوية في حياتي.					
8	انخفض تفاعلي الإجتماعي بسبب إنشغالي بألعاب الإنترنت.					
9	أفضل اللعب مع اللاعبين الذين كونتهم أثناء ألعاب الإنترنت على اللعب مع أصدقائي الحقيقيين.					
10	أعب ألعاب الإنترنت هروباً من الملل.					

غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	الفقرات	الرقم
					مشاعر الغضب والضييق تزول، عندما أمارس ألعاب الإنترنت.	11
					أشعر بالقلق عندما أحرم نفسي من الاستمتاع بألعاب الإنترنت.	12
					أشعر بالكآبة عندما تمنعني الظروف عن ألعاب الإنترنت.	13
					أشعر بأن تفكيري دائماً منشغل بالتفكير بألعاب الإنترنت عند عدم ممارستي لها.	14
					تأثرت قدرتي الجسدية سلبياً على العطاء والانتاج في واقع الحياة بسبب الانشغال بألعاب الإنترنت.	15

المجال الثاني: - فقرات مقياس العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني

الرقم	الفقرات	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
*	أولاً: مقياس السلوك العدواني الجسدي					
1	لا أتردد باستخدام القوة البدنية (الضرب) للحصول على ما احتاجه من أقراني في الجامعة.					
2	مشاجراتي مع الطلبة الآخرين في الجامعة غالباً ما تتطور إلى إتلاف حاجاتهم وممتلكاتهم.					
3	عندما أتوقع من أحد الزملاء المشاجرة معي فإنني أبادره بالضرب العنيف ليخافني أصدقائي.					
4	أحطم وأركل الأشياء التي بقربي عندما أخسر باللعبة الالكترونية.					
**	ثانياً: مقياس السلوك العدواني اللفظي					
1	أحل مشاكلي وأعبّر عن رغباتي بطريقة الصراخ بصوت مرتفع.					
2	أكون قاسياً لفظياً مع أي صديق يعترض طريقي، يضايقني أو يحول دون تحقيق رغباتي بألعاب الإنترنت.					
3	الجبأ الى تهديد اللاعبين المشاركين في ألعاب الإنترنت، إذا كان ذلك يخيفهم					

غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	الفقرات	الرقم
					اسخر وأستهزئ باللاعبين معي بألعاب الإنترنت.	4
					انتقد بشدة أخطاء اللاعبين وأحاول التقليل من شأن الآخرين.	5
					ثالثاً: مقياس مشاعر الغضب	***
					يصعب علي ضبط مزاجي السيء خلال اللعب بألعاب الإنترنت.	1
					يصعب علي التخلص مما يؤلم نفسي من أعماقي الداخلية بسهولة.	2
					ينفذ صبري بسهولة عند التعامل مع اللاعبين المشاركين بألعاب الإنترنت.	3
					أنفعل ولا اتحمل النقد من اللاعبين أثناء اللعب بألعاب الإنترنت.	4
					اشعر بأن اللاعبين يخططون لإيذائي بدون علمي.	5
					أشعر بالقوة عندما أعمل عكس ما يطلب مني أثناء اللعب.	6

المجال الثالث: - فقرات مقياس العلاقة بين ألعاب الإنترنت والضبط الذاتي:

الرقم	الفقرات	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
1	لا أشعر بمضي الوقت عند ممارستي لألعاب الإنترنت.					
2	لا أستطيع التوقف عن ممارسة ألعاب الإنترنت عندما أبدأ.					
3	أشعر أنني احتاج الى المزيد من الوقت لممارسة ألعاب الإنترنت.					
4	أضحى بالوقت المحدد للنوم لانشغالي بممارسة الألعاب الإنترنت.					
5	أحاول منع نفسي من اللعب، لكنني أعود إليه فيما بعد.					
6	أحاول تقليل الوقت الذي أقضيه باللعب على الانترنت لأتمكن من إتمام واجباتي الجامعية وأفضل بذلك.					
7	أجد نفسي مجبراً بأن أجلس بضع ساعات أخرى باللعب بألعاب الإنترنت.					
8	لم يعد يهمني الاتصال مع أصدقائي وعائلتي، منذ قضاء وقتي باللعب					
9	من الصعب علي إجابة أفراد عائلتي عن الوقت الذي اقضيه في ممارسة ألعاب الإنترنت.					

غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	الفقرات	الرقم
					انسى الجوع والعطش حينما اجلس ساعات طويلة أمارس اللعب	10
					انشغالي باللعب المكثف ترك أثراً سلبياً على صحتي الجسدية والنفسية.	11
					أنفق نقودا حقيقية على ألعاب الإنترنت لأن لها أولوية قبل كل شيء آخر.	12

## ملحق (4)

MEU جامعة الشرق الأوسط  
MIDDLE EAST UNIVERSITY  
Amman - Jordan

مكتب رئيس الجامعة  
President's Office

الرقم: در/خ/23/1542  
التاريخ: 31/03/2019

معالي الأستاذ الدكتور وليد المعاني الأكرم  
وزير التعليم العالي والبحث العلمي  
عمان - المملكة الأردنية الهاشمية

تحية طيبة وبعد،

يسعدني أن أبعث لمعاليتكم بأطيب التحيات وأصدق الأمنيات، راجياً إعلامكم بأن الطالبة ليندا سليمان جريس البدر تقوم بإجراء دراسة ميدانية بعنوان: "الإيمان على ألعاب الإنترنت وعلاقتها بالسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية" استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير تخصص تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم في جامعة الشرق الأوسط. يرجى التكرم بالإيعاز للجامعات الأردنية الخاصة بتسهيل مهمة تطبيق الباحثه لأدوات دراستها؛ وذلك من أجل الإسهام في تحقيق أهداف الدراسة، والوصول إلى نتائج دقيقة تهم التربية والتعليم. ونحن إذ نشكر معاليكم على كل تعاون واهتمام تقدمونه في هذا الشأن، فإننا نؤكد بأن المعلومات التي ستحصل عليها الباحثة ستنقى سرية، ولن تُستخدم إلا لأغراض البحث العلمي فقط.

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام...

رئيس الجامعة

30.3.2019  
أ.د. محمد الحمود الحيلة

المملكة الأردنية الهاشمية وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
01 APR 2019
رقم السجل: ٠٧٥٦٨
اسم المؤسسة: المؤسسة الهاشمية



## ملحق (5)

جامعة الزيتونة الأردنية  
الحياتية - عمان - الأردن  
الهاتف: ٥٧٦٠٠٧٧ - ٥٧٦٠٠٧٧  
فاكس: ٥٧٦٠٠٧٧



الرقم ٤٣٧٤/٣٢  
التاريخ ١٤٤٠/٣/٣١  
الموافق ١٩/٤/٢٠٢٠

الأستاذ الدكتور رئيس جامعة الزيتونة الأردنية الخاصة  
الأستاذ الدكتور رئيس جامعة الإسراء  
الأستاذ الدكتور رئيس جامعة البتراء

الموضوع: تسهيل مهمة  
الطالبة (ليندا البدر)

تحية طيبة، وبعد .

فأرفق طيا صورة عن كتاب الأستاذ الدكتور رئيس جامعة الشرق الأوسط رقم در/خ/٢٣/١٥٤٢ تاريخ ٢٠١٩/٣/٣١، المتضمن طلب تسهيل مهمة الطالبة (ليندا سليمان جريس البدر) التي تقوم بإجراء دراسة ميدانية بعنوان "الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقتها بالسلوك العدواني والضغط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية" وذلك استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير. أرجو التكرم بالاطلاع، والايصال لمن يلزم لتسهيل مهمة الطالبة (ليندا البدر).

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام

ع/وزير التعليم العالي والبحث العلمي

مدير مديرية مؤسسات التعليم العالي  
عوني طيب شحات

نسعه الى :-  
ر.ق مؤسسات التعليم العالي (مع المرفق)

المملكة الأردنية الهاشمية

هاتف: ٥٧٦٠٠٧٧ - ٥٧٦٠٠٧٧ فاكس: ٥٧٦٠٠٧٧ ص.ب: ٢٥٢٦٢ عمان ١١١٨٠ الأردن . الموقع الإلكتروني: WWW.MOHE.GOV.JO

## ملحق (6)

أعداد الطلبة على مقاعد الدراسة لعام ٢٠١٩/٢٠١٨

Total	الجنس	الجامعة
2300	انثى	جامعة الاسراء
3000	ذكر	
5300		Total جامعة الاسراء
3247	انثى	جامعة الزيتونة الأردنية الخاصة
4250	ذكر	
7497		Total جامعة الزيتونة الأردنية الخاصة

٥٥٤١  
٢٠١٩/٦/١٦  
مدير مديرية مؤسسات التعليم العالي  
عوني طيشات

٥٥٤١

## ملحق (7)

عائش زبون

**تحديد حجم العينة "في ضوء" المجتمع الإحصائي"**

HANDOUT #16 Accreditation Study Course 2003  
Universal Accreditation Board

**Table for Determining Random "Sample Size" from a Given Population**

(Confidence level 95% Margin of error + or - 5%)

المجتمع Population N	العينة Sample s	المجتمع N	العينة s	المجتمع N	العينة s
10	10	220	140	1,200	291
15	14	230	144	1,300	297
20	19	240	148	1,400	302
25	24	250	152	1,500	308
30	28	260	155	1,600	310
35	32	270	159	1,700	313
40	36	280	162	1,800	317
45	40	290	165	1,900	320
50	44	300	169	2,000	322
55	48	320	175	2,200	327
60	52	340	181	2,400	331
65	56	360	186	2,600	335
70	59	380	191	2,800	338
75	63	400	196	3,000	341
80	66	420	201	3,500	346
85	70	440	205	4,000	351
90	73	460	210	4,500	354
95	76	480	214	5,000	357
100	80	500	217	6,000	361
110	86	550	226	7,000	364
120	92	600	234	8,000	367
130	97	650	242	9,000	368
140	103	700	248	10,000	370
150	108	750	254	15,000	375
160	113	800	260	20,000	377
170	118	850	265	30,000	379
180	123	900	269	40,000	380
190	127	950	274	50,000	381
200	132	1,000	278	75,000	382
210	136	1,100	285	100,000	384
				2,000,000	384
				10,000,000	384

NOTE: - Opinion surveys of the entire United States frequently consist of 1500 to 2000 interviews, to permit valid information for subgroups such as geographic regions, age, gender, and income. In a state of 3,000,000 population, surveys often involve a sample of 500 to 600, to permit breakouts.

SOURCE: Adapted from Educational and Psychological Measurement David A Palmer, Robert F McMorris 1967 English Book x, 419 p. illus. 23 cm. Haltham, Mass., Blaisdell Pub. Co.