

2020

اضطراب ألعاب الإنترنت لدى الطلبة الجامعيين في ضوء. متغيرات الجنس وحالة الإجتماعية والتخصص

Abdelrahman al-Metrif
n_b_ree7@hotmail.com

Follow this and additional works at: https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jaaru_rhe



Part of the [Education Commons](#)

Recommended Citation

al-Metrif, Abdelrahman (2020) "اضطراب ألعاب الإنترنت لدى الطلبة الجامعيين في ضوء متغيرات الجنس وحالة.", *Journal of the Association of Arab Universities for Research in Higher Education* (مجلة اتحاد الجامعات العربية (للبحوث في التعليم العالي): Vol. 40: Iss. 1, Article 4.
Available at: https://digitalcommons.aaru.edu.jo/jaaru_rhe/vol40/iss1/4

This Article is brought to you for free and open access by Arab Journals Platform. It has been accepted for inclusion in Journal of the Association of Arab Universities for Research in Higher Education (مجلة اتحاد الجامعات العربية (للبحوث في التعليم العالي by an authorized editor. The journal is hosted on [Digital Commons](#), an Elsevier platform. For more information, please contact rakan@aarj.edu.jo, marah@aarj.edu.jo, u.murad@aarj.edu.jo.

اضطراب ألعاب الإنترنت لدى الطلبة الجامعيين في ضوء متغيرات الجنس. وحالة الإجتماعية والتخصص

Cover Page Footnote

*King Saud University

اضطراب ألعاب الانترنت لدى الطلبة الجامعيين في ضوء متغيرات الجنس والحالة الاجتماعية والتخصص

عبدالرحمن بن فهد المطرف *

الملخص:

هدفت الدراسة معرفة درجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت لدى الطلبة الجامعيين في ضوء متغيرات الجنس والحالة الاجتماعية والتخصص. تكونت عينة الدراسة من (300) طالب وطالبة في جامعة الملك سعود خلال الفصل الدراسي الثاني 1440-1441هـ تم اختيارهم بالطريقة العشوائية العنقودية، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث اختبار اضطراب ألعاب الانترنت لبونتس وآخرون، والذي قننه على البيئة العربية حاوي وسماحة. أظهرت النتائج أن درجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين متوسط، كما أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى للجنس لصالح الذكور مقابل الإناث، وأظهرت النتائج أيضاً وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى للتخصص لصالح طلبة الكليات الإنسانية مقابل الكليات العلمية، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق تعزى للحالة الاجتماعية للطلبة.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الانترنت، الطلبة الجامعيين، اضطراب ألعاب الانترنت.

Internet gaming disorder among university students in light of gender, social status, and specialization variables

*Abdelrahman F. al-Metrif

Abstract

The study aimed at recognizing the level of Internet games disorder among university students in light of the variables of gender, social status, and academic specialization. The sample consulted random of (300) students, and it was conducted during the second course 1439/1440. Used Arabic version of the IGD-20 Test Hawi & Samaha. The results demonstrated that the spread of Internet Games Disorder among university students was average. The results also demonstrated statistical differences attributed to the variable of gender in favor of the male. In addition, demonstrated differences in the level of Internet games disorder among university students to the variable of Academic Specialization in favor of the humanitarian colleges. The results also showed no differences in the variable of social status.

Keywords: Internet Gaming, University students, Internet Gaming Disorder.

مقدمة

اعترفت منظمة الصحة العالمية في العشرين من حزيران 2018م باضطراب ألعاب الإنترنت كاضطراب قابل للتشخيص، الأمر الذي أثار جدلاً بين خبراء الطب النفسي الذين يتساءلون عما إذا كان هناك بحوث ودراسات كافية لإطلاق مصطلح اضطراب على هذا السلوك. إذ ينص الدليل التشخيصي DSM-5 على أن اضطراب ألعاب الإنترنت أكثر شيوعاً بين المراهقين الذكور الذين تتراوح أعمارهم بين (12 و 20) عاماً. ووفقاً للدراسات، يعتقد أن اضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) هو أكثر انتشاراً في البلدان الآسيوية من أمريكا الشمالية وأوروبا (American Psychiatric Association, 2013).

هذا وقد اقترحت جمعية علم النفس الأمريكية إضافة اضطراب ألعاب الإنترنت إلى الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية (DSM-5)، إذ تشمل معايير تشخيص اضطراب ألعاب الإنترنت، أولاً: الاستخدام المتكرر للألعاب المعتمدة على الإنترنت، وغالباً مع لاعبين آخرين، مما يؤدي إلى مشاكل ملحوظة في الأداء. ثانياً: يجب استيفاء خمسة من المعايير التالية خلال سنة واحدة والتي تتمثل بالانشغال أو الهوس بألعاب الإنترنت، وظهرت أعراض الانسحاب عند ممارسة ألعاب الإنترنت (الحزن والقلق والانفعال)، والميل نحو المزيد من الانسحاب -يحب قضاء المزيد من الوقت في اللعب، و الفشل في محاولة إيقاف ألعاب الإنترنت أو كبحها، و فقد الاهتمام في أنشطة الحياة الأخرى، كممارسة الهوايات المختلفة، والاستمرار في ممارسة ألعاب الإنترنت رغم تأثيرها على نشاطات الحياة اليومية، و خداع أفراد الأسرة أو الآخرين حول مقدار الوقت الذي يقضيه في اللعب على الإنترنت، و استخدام ألعاب الإنترنت كوسيلة للهروب للتخفيف من القلق أو الشعور بالذنب، و فقدان فرص أو علاقات مهمة أو التعرض للخطر بسبب ألعاب الإنترنت (Sarkis, 2014).

ووفقاً لرابطة علم النفس الأمريكية فإن ما يقدر ب (160) مليون شخص من البالغين الأمريكيين يلعبون ألعاب الإنترنت، ولكن نسبة الأشخاص الذين يمكن أن يكونوا مؤهلين للاضطراب قليلة، حيث تتراوح بين هم بعمر (18-50) عاماً (2%)، كما أن نسبة الذكور والإناث بينهم متساوية.

وعلى الرغم من وجود اختلاف واضح بين الباحثين حول اعتبار إدمان ألعاب الإنترنت اضطراباً سلوكياً أم لا؛ وذلك بسبب أن معظم الدراسات التي تم إجراؤها اعتمدت نتائجها على استبيان تقرير ذاتي يطبق على ممارسي الألعاب، ولكن هناك عدد متزايد من الدراسات حول اضطراب ألعاب الإنترنت باستخدام منهجيات أخرى في البحث مثل دراسات التصوير العصبي، والتي أشارت إلى أن أعراض اضطراب ألعاب الإنترنت تتشابه مع أعراض الإدمان التقليدي كإدمان الكحول أو المخدرات (Kuss & Griffiths, 2012a).

وتجدر الإشارة إلى أن تطوير معايير اضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) التسعة كان عملية شاقة وممنهجة تضمنت عقد العديد من الاجتماعات الدورية والمناقشات للخبراء على مدى (5) سنوات مع (12) عضواً و (20) مستشاراً متخصصين بالاضطرابات النفسية وفقاً لتكليف من جمعية علم النفس الأمريكية (APA) (Pontes, Kuss, Griffiths, 2017). إن هذه الجدلية المثارة حول اضطراب ألعاب الإنترنت مهدت لمشكلة الدراسة الحالية.

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

في ضوء ما تقدم، وتوصيات بعض الدراسات السابقة كدراسة (Wang & Zhu, 2011)، ودراسة (Laconi, Pirès & Chabrol, 2017)، ودراسة (Na et al., 2017)، ونظراً لزيادة انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت (Internet Gaming Disorder) وإدراجه في الدليلان DSM-5 و ICD-11، هذا الأمر الذي يؤكد على أهمية قياس ووصف أعراض اضطراب ألعاب الإنترنت. جاءت هذه الدراسة لاستقصاء نسبة انتشار اضطراب ألعاب

• محاولة لمعرفة مدى اختلاف درجة انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت في ضوء متغيرات الجنس، والحالة الاجتماعية، والتخصص الدراسي.

تحديد مصطلحات الدراسة:

1. اضطراب ألعاب الإنترنت Internet Gaming Disorder

يشمل التعريف الرسمي لمنظمة الصحة العالمية لـ "اضطراب ألعاب الإنترنت" ما يلي: نمط من السلوك يتكرر لمدة 12 شهراً على الأقل تكون فيه الألعاب خارج نطاق السيطرة، ويجب أن يُظهر نمط السلوك "أولوية متزايدة للألعاب" لدرجة أن الألعاب لها الأسبقية على الاهتمامات والأنشطة اليومية الأخرى. و "الاستمرار أو المداومة على الألعاب على الرغم من حدوث عواقب سلبية" أو سلوك يؤثر على علاقات الشخص أو تعليمه أو مهنته. و يعني ذلك أن الفرد قد يلعب ألعاب الإنترنت بدلاً من أداء الواجب المنزلي وينتهي به المطاف بالفشل في إجراء اختبار (APA, 2013).

أما التعريف الإجرائي لاضطراب ألعاب الإنترنت في هذه الدراسة فهو الدرجة التي يحصل عليها المستجيب لمقياس اضطراب ألعاب الإنترنت من الطلبة الجامعيين.

2 - الطلبة الجامعيين University students

الطالب الجامعي هو شخص يتابع دروساً في الجامعة أو أحد فروعها أو مؤسسة تعليمية مكافئة لها. في الغالب يكون هذا الشخص قد انتهى من الدراسة في أطوار سابقة يكون مستواها التعليمية أدنى من المستوى الجامعي، ويسعى الطالب في الحصول على إحدى الشهادات الجامعية (زغداني، 2016، 7).

ويعرف إجرائياً في هذه الدراسة: بأنهم الطلبة الجامعيين في مرحلة البكالوريوس الذين ينتظمون في الدراسة في جامعة الملك سعود.

حدود الدراسة ومحدداتها:

1- الحدود الموضوعية: درجة انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت بين الطلبة الجامعيين في المملكة العربية السعودية.

الإنترنت بين الطلبة الجامعيين في البيئة السعودية، وعلاقته ببعض المتغيرات الديموغرافية. ويمكن تلخيص مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس الآتية:

ما نسبة انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت بين الطلبة الجامعيين في المملكة العربية السعودية؟ وينبثق من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

أ. هل توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى $(\alpha = 0.05)$ في انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت تعزى للجنس (ذكر/ أنثى)؟

ب. هل توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى $(\alpha = 0.05)$ في درجة انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت تعزى لمتغير التخصص الجامعي؟

ج. هل توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى $(\alpha = 0.05)$ في درجة انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت تعزى لمتغير الحالة الاجتماعية؟

أهمية الدراسة:

تنبثق أهمية هذه الدراسة:

1- من الناحية النظرية: أنها تتطرق إلى موضوع جديد لم يتم التطرق له بصورة كافية في الدراسات التربوية العربية، إذ يمكن لهذه النتائج أن تقدم صورة واضحة عن واقع اضطراب ألعاب الإنترنت لدى الطلبة الجامعيين في المجتمعات العربية.

2- من الناحية التطبيقية في أنها تختبر الخصائص السيكومترية لمقياس اضطراب ألعاب الإنترنت في البيئة السعودية، والتأكد من مدى صدقه وموثوقيته لصلاحية التطبيق على البيئة السعودي.

3- إمداد المتخصصين والباحثين بأداة يمكن استخدامها لتقييم وتشخيص درجة انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت عند الشباب.

أهداف الدراسة:

سعت هذه الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

• محاولة لمعرفة درجة انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت في عينة من مستخدمي الإنترنت الجامعيين في جامعة الملك سعود.

الانترنت وإدمان الهواتف الذكية، والاكتئاب، والقلق، وضعف احترام الذات، والاندفاع، والعدوان، والتوتر. كما أظهرت أن مجموعتي (المخاطر المعتدلة والمجموعة درجة الادمان) سجلتا مستويات أعلى بكثير على مقياس اضطراب ألعاب الانترنت، والقلق، والاكتئاب، والاندفاع، والعدوان، والإجهاد، وانخفاض احترام الذات مقارنة مع مجموعة خطر بسيط. كما أظهرت النتائج موثوقة الخصائص الديمغرافية لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت على البيئة الكورية.

كما أجرى غونزاليز-بويسو وآخرون (2018)، (González-Bueso et al)، دراسة هدفت إلى ثلاثة أهداف أولها: تحليل ملامح الأعراض والشخصية للمرضى الصغار الذين يعانون من اضطراب الألعاب عبر الإنترنت مقارنة مع الضوابط الصحية، ثانياً: لتحليل فعالية العلاج السلوكي المعرفي على الحد من الأعراض، وأخيراً: نتائج هذا العلاج مع أو بدون إضافة خدمات نفسية تربوية مقدمة للوالدين. تكونت العينة النهائية من 30 مريضاً تم قبولهم بالتدرج لوحدة متخصصة في الصحة العقلية في إسبانيا، و 30 كمجموعة ضابطة. تلقت المجموعة التجريبية العلاج المعرفي السلوكي الفردي. تم تقسيم المجموعة التجريبية إلى مجموعتين فرعيتين (N = 15)، اعتماداً على إضافة أو عدم وجود خدمات علمية نفسية لوالديهم (تم قبولهم على التوالي). تم تسجيل الدرجات على قائمة الشخصية للمراقبين (MACI)، وقائمة المراجعة المنقحة للأعراض (SCL-90-R)، ومؤشر القلق وحالة القلق (STAI)، وغيرها من التدابير السريرية والمرضية النفسية. تم إعادة تقييم المرضى بعد العلاج (باستثناء استبيان MACI). بالمقارنة مع المجموعة الضابطة، لم يختلف المرضى في الأعراض في خط الأساس، ولكن سجلوا أعلى بشكل ملحوظ في مقياس الشخصية: المثير للجدل والمثبط، وفي مقياس القلق المتعلق ب: اضطراب الهوية، انخفاض تقدير الذات، وانعدام الأمن بين الزملاء وسجلوا أقل بكثير في مقياس هستيري وغرور. في المجموعة التجريبية، اختلفت التغييرات ما قبل الوظائف إحصائياً على مقياس SCL-90-R العداء، وعلم النفس،

2- الحدود المكانية: عينة من طلبة البكالوريوس في جامعة الملك سعود.

3- الحدود الزمانية: طبقت الدراسة على العينة في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1439-1440هـ. أما محددات الدراسة فتحدد بدلالات صدق وثبات أداة الدراسة، ومجتمع وعينة الدراسة المسحوبة منه.

الدراسات السابقة

من خلال مراجعة الأدب التربوي وجد أن القليل جداً من الدراسات العربية التي تناولت هذا الموضوع لحدائته، بينما وجد العديد من الدراسات الأجنبية التي تناولته من عدة نواحي مثل: دراسة قام بها كل من تروفالا وآخرون (Throuvala, Griffiths, Rennoldson & Kuss, 2019)، والتي هدفت إلى فحص نظرية القبول-الرفض الوالدي واضطراب ألعاب الانترنت، كما هدفت إلى فحص التأثير الوسيط والمعتدل للتقييم الذاتي الأساسي لمتغير سمات الشخصية. استخدم الباحثون المنهج الوصفي التحليلي. تكونت عينة الدراسة من (225) من الشباب البالغين مستخدمي ألعاب الانترنت. استخدم الباحثون لجمع بيانات الدراسة مقياس لتقييم الإنترنت وإدمان ألعاب الكمبيوتر (AICA-S)، استبيان القبول - الرفض الوالدي للكبار (PARQ). أظهرت نتيجة الدراسة أن الرفض الوالدي يظهر عند مستخدمي ألعاب الانترنت فقط إذا كان سمات الشخصية متغير وسيط، قدمت الدراسة أطر تجمع بين وجهات النظر المعرفية ونهج عملي المنحى لتطوير فهم ومعالجة اضطراب ألعاب الانترنت.

وأجروا ريو وآخرون (Ryu et al., 2019)، دراسة هدفت إلى فحص الخصائص السيكمترية للمقياس التشخيصي لإدمان الإنترنت (The Diagnostic Interview for Internet Addiction)، وهي أداة مقابلة تشخيصية تشبه مقياس اضطراب ألعاب الانترنت IGD، وشملت الدراسة (103) مراهقاً كورياً. وزعت على ثلاث مجموعات فرعية (خطر بسيط، خطر معتدل، وخطر درجة الادمان)، تم توزيع المجموعات بعد الخضوع لمقياس الدراسة ورصد درجات المراقبين لتصنيفهم. أظهرت نتائج الدراسة أن هناك علاقة ارتباط موجبة بين مستوى اضطراب ألعاب

وفي دراسة قام بها نا وآخرون (Na et al., 2017) فقد هدفت إلى مقارنة خصائص أعضاء المجموعات النوعية الخاصة باللعبة مع Internet gaming disorder وتحديد العوامل المرتبطة بوضع IGD في كل مجموعة في عينة كبيرة من البالغين. استخدم الباحثون المنهجية التالية: تم تصنيف ألعاب الإنترنت إلى أربعة أنواع: ألعاب استراتيجية في الوقت الحقيقي، وألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت متعددة اللاعبين (MMORPG)، وألعاب رياضية، وألعاب مطلق النار من منظور شخص أول (FPS). كان عدد المشاركين في استطلاع عبر الإنترنت قد وصل إلى (ن = 2,223) من الأشخاص الذين عادة ما لعبوا واحدة من هذه الألعاب. تشير نتائج الدراسة إلى أن اضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) هو تشخيص نفسي مستقر يشمل مستخدمي مجموعة واسعة من أنواع الألعاب. بالإضافة إلى ذلك، قد يتطلب تطوير استراتيجيات للوقاية والتدخل المبكر للأفراد المعرضين لمخاطر عالية لتطوير IGD بالاعتماد على الخصائص المميزة التي تم تحديدها على أنها منبهات فعالة لـ IGD في مستخدمي كل نوع من أنواع الألعاب.

وفي دراسة تناولت اضطراب ألعاب الإنترنت قام بها باحثون من جامعة أكسفورد، شيلسكي ونستين وموراين (Przybylski, Weinstein & Murayam, 2017)، كانت بعنوان: اضطراب الألعاب على الإنترنت: التحقيق في الأهمية السريرية لظاهرة جديدة في المجلة الأمريكية للطب النفسي. قامت الجمعية الأمريكية للطب النفسي بتحديد اضطراب ألعاب الإنترنت كاضطراب نفسي محتمل وقد وضحت أنه لا يعرف عنه إلا القليل سوى عن نسبة انتشاره، أو قوة هذا الانتشار عبر الثقافات، وما هي معايير "اضطراب ألعاب الإنترنت" المقترحة. كرد على هذه الفجوة في فهمنا، حاول هذا المشروع معرفة نسبة انتشار هذا اضطراب نفسي الجديد المحتمل باستخدام مقياس APA، والقيام بفحص صحة المؤشرات المقترحة، وتقييم الموثوقية عبر الثقافات وبين الجنسين، مقارنة مع معيار آخر مقنن حول دراسات عن إدمان القمار ومشكلة الألعاب، وتقدير تأثيره على الحالة المادية، والصحة الاجتماعية والعقلية.

ومؤشر الخطورة العالمية وعلى معايير التشخيص لاضطراب ادمان الإنترنت، بغض النظر عن إضافة مجموعة نفسية تربوية للآباء. لم تختلف التغييرات قبل المشاركة بين المجموعات الفرعية التجريبية. ومع ذلك، فإن المجموعة الفرعية دون التثقيف النفسي للوالدين قدمت معدلات تسرب إحصائي أعلى خلال فترة العلاج. تستند نتائج هذه الدراسة على عينة من المرضى الذين يبحثون عن علاج متعلق بمشاكل الألعاب عبر الإنترنت، وبالتالي، قد تكون ذات قيمة للمرضى المماثلين.

أما دراسة جريفز وآخرون (Griffiths, Kuss, Lopez- Fernandez & Pontes, 2017)، فقد هدفت إلى البحث عما إذا كان يجب اعتبار الألعاب التي تحتوي مشكلة اضطراباً جديداً خاصةً بسبب "اضطراب الألعاب" (GD) الذي تم تحديده على أنه اضطراب تم تضمينه في المراجعة التالية (11) للتصنيف الدولي للأمراض لمنظمة الصحة العالمية (ICD- 11) أم لا. استخدم الباحثون منهج المراجعة التحليلية الناقدة للدراسات التي تناولت اضطراب الألعاب لإثبات لماذا ينبغي إدراج GD في ICD-11. استنتجت الدراسة يعترف Aarseth وزملاؤه بأن هناك الكثير من الأدبيات (بما في ذلك الأوراق من قبل بعض المؤلفين أنفسهم) بأن بعض الأفراد يواجهون مشاكل خطيرة في ألعاب الفيديو. كيف يمكن لمثل هذا النشاط أن يكون إشكالياً بشكل خطير ولكن ليس مضطرباً؟ على غرار حالات الإدمان الأخرى، يعتبر إدمان الألعاب نادراً نسبياً وهو في جوهره متلازمة (أي حالة أو اضطراب تتصف بمجموعة من الأعراض المصاحبة التي تحدث في ظروف معينة). البحث في الألعاب ليس من باب إضفاء البهجة على الترفيه الصحي، ولكن عن السلوكيات المفرطة والمثيرة للمشاكل التي تسبب ضائقة نفسية كبيرة وإعاقة في حياة الفرد. هاتان ظاهرتان متلازمتان، لكنهما (في النهاية) ظاهرتان متميزتان للغاية. بينما تترك أن اللعب هي نشاط وهواية لا يتمتع بها الكثير من ملايين الأفراد من المشاكل في جميع أنحاء العالم، استنتج أن الألعاب الإشكالية موجودة وأنها مثال على الاضطراب الألعاب.

على الإنترنت ودوافع الألعاب والأعراض الاكتئابية كانت تتبى بشكل بارز بنتائج اضطرابات ألعاب الإنترنت، كما أظهرت النتائج وجود فروق حسب الجنس.

وفي دراسة قام بها كنج و ديلفابرو (King & Delfabbro، 2014) بعنوان: علم النفس المعرفي لاضطراب ألعاب الانترنت، بعد أن تم الاعتراف باضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) على أنه اعتلال محتمل في الصحة العقلية، وعلى الرغم من التباين الواضح في علم النفس المرضي الأساسي والتقييم النفسي. على الرغم من كون العلاج المعرفي يعتبر (CBT) علاجاً فعالاً في IGD، إلا أن الإدراك الكامن للعوامل وراء هذا الاضطراب ليست مفهومة جيداً. تهدف هذه المراجعة إلى تجميع أدلة البحث لإدراك اضطراب ألعاب الإنترنت وتحديد العوامل المعرفية الكامنة وراء ذلك. تمت المراجعة المنهجية من 29 دراسات كمية تم إجراؤها للبحث في إدراك ألعاب الإنترنت و 7 دراسات علاجية تستخدم العلاج المعرفي في IGD. استنتجت الدراسة أنه تم تحديد العوامل المعرفية الكامنة وراء اضطراب ألعاب الانترنت. وشملت العوامل (أ) معتقدات حول القيمة الملموسة لمكافأة اللعبة، (ب) قواعد غير قابلة للتكيف وغير مرنة حول سلوك الألعاب، (ج) الاعتماد المفرط على الألعاب لتلبية حاجات احترام الذات، (د) الألعاب كوسيلة للحصول على القبول الاجتماعي. يقترح أن اضطراب ألعاب الانترنت له صلة بعمليات إدراك أكثر تعقيداً من "محاولة اشغال النفس" (أي المعيار A من IGD). كما أن الإدراك IGD قد تتطوي على استمرار المغالاة في مكافآت ألعاب الفيديو، والأنشطة، والهويات، بالإضافة إلى الحاجة إلى الالتزام بقواعد غير مؤهلة تحكم استخدام وإكمال ألعاب الفيديو.

وأجرت كل من وانج وزو (Wang & Zhu, 2011) دراسة بعنوان "إدمان ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين" هدفت إلى البحث في آثار إدمان الألعاب على الإنترنت على كل من الطلبة الجامعات السويدية والصينية. في السويد (جامعة جافل). استخدم الباحثان المنهج النوعي في جمع بيانات الدراسة لفهم أعمق وأفضل لإدمان الألعاب عبر الانترنت. استخدم النظام الايكولوجي لتفسير وجهات

قام الباحثون بإجراء أربع دراسات استقصائية، على عينة مكونة من (ن = 18,932) مع جماعات دولية كبيرة تستخدم منهجية العلم المفتوح حيث تم تسجيل خطط التحليل للفرضيات التوكيدية قبل جمع البيانات. وأظهرت النتائج أن أولئك الذين يلعبون الألعاب، أكثر من 2 في 3، لم يبلغوا عن أي أعراض اضطراب الألعاب عبر الإنترنت، وأظهرت النتائج نسبة صغيرة جداً من عامة المشاركين في الاستطلاع أنه من بين 0.3% و 1.0% - قد تكون مؤهلة للحصول على تشخيص حاد محتمل لاضطراب ألعاب الإنترنت. مقارنة مع اضطراب القمار كشفت أن الألعاب المستندة إلى الإنترنت قد تكون أقل إدماناً بشكل ملحوظ من المقامرة. الدليل الذي يربط اضطراب ألعاب الإنترنت بمشاركة الألعاب كان قوياً، لكن كانت العلاقات بين نتائج الصحة الجسدية والاجتماعية والذهنية غير واضحة تماماً. أما دراسة الحاوي وسماحة، (Hawi and Samaha, 2017) فقد هدفت إلى التحقق من اختبار اضطراب ألعاب الانترنت النسخة العربية (IGD-20) ومعرفة الخصائص السيكومترية من صدق وثبات. تكونت عينة الدراسة من (375) طالباً من طلبة المدارس الخاصة تم اختيارهم عشوائياً من جميع أنحاء لبنان. أظهر النتائج أن تحليل العوامل للنسخة العربية من اختبار اضطراب ألعاب الانترنت أكد أن مقياس (IGD-20) صحيح وموثوق به في البيئة العربية.

وهدف دراسة قام بها لوكوني، بيرس وتشابرو (Laconi, Pirès & Chabrol, 2017)، تقييم مدى انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت في عينة من مستخدمي الإنترنت الشباب الفرنسيين واستكشاف العلاقات بين اضطراب ألعاب الإنترنت، والوقت الذي يقضيه على الإنترنت، ووقت اللعب والدوافع، ونوع اللعبة، و علم النفس المرضي. تضمنت العينة (418) من اللاعبين عبر الإنترنت، والذين تتراوح أعمارهم بين (18 إلى 30). استخدم الباحثون عدة مقاييس لتقييم خصائص استخدام الإنترنت وسلوكيات الألعاب فضلاً عن الاكتئاب واحترام الذات. أظهرت النتائج أن انتشار اضطراب الألعاب الانترنت ما يقرب من (2%) وكشف تحليل الانحدار الهرمي أن الوقت الذي يقضيه

مجتمع الدراسة وعينتها

تكون مجتمع الدراسة من طلبة البكالوريوس الذين يدرسون مقرر تكنولوجيا التعليم في جامعة الملك سعود خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (1439-1440هـ)، والبالغ عددهم (3760). وتكونت عينة الدراسة من (300) طالباً وطالبة تم اختيارهم بطريقة عشوائية. وتوزعت العينة على متغيرات الدراسة كما يظهر في الجدول (1):

جدول (1)**التكرارات والنسب المئوية حسب متغيرات الدراسة**

النسبة	التكرار	الفئات	
43.7	131	ذكر	الجنس
56.3	169	انثى	
61.0	183	انساني	التخصص
39.0	117	علمي	
5.3	16	متزوج	الحالة الاجتماعية
94.7	284	أعزب	
100.0	300	المجموع	

أداة الدراسة

لتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث اختبار اضطراب ألعاب الانترنت لحاوي وسماحة (Hawi & Samaha, 2017c). وتكون الاختبار بصورته الأصلية لبونتس وآخرون (Pontes et al, 2014)، من (20) فقرة، أظهر التحليل العاملي أن الاختبار موزع على ستة عوامل هي: الأهمية والظهور (العامل 1): البنود: 1 و 7 و 13. وتعديل المزاج (عامل 2): العناصر: R2 و 8 و 14. والتسامح (العامل 3): البنود: 3 و 9 و 15. وأعراض الانسحاب (العامل 4): البنود: 4 و 10 و 16. والصراع (العامل 5): البنود: 11 و 17 و 19 و R و 20. والانتكاس (العامل 6): البنود: 6 و 12 و 18. ووفقاً للمعايير التسعة من DSM-5 فقد أثبت اختبار اضطراب ألعاب الانترنت أنه صادق وموثوق (Pontes et al, 2014)

صدق الاختبار

يتوفر لأداة الدراسة الحالية في صورتها الأصلية دلالات صدق مختلفة، فقد قام بونتس وآخرون (Pontes et al,

النظر وتحليل البيانات بواسطة المنهج التأويلي، وتم جمع البيانات بواسطة المقابلة، حيث أجريت أربع مقابلات مع كل من الطلبة السويديين وطلبة البكالوريوس الصينيين. استنتجت الدراسة أن معظم الطلبة يعانون من مشاكل في الصحة بسبب الألعاب عبر الانترنت؛ وبعضهم لديهم علاقات سيئة مع الأصدقاء والعائلات، ومع ذلك، فإن بعض منهم لديهم علاقة جيدة مع حياتهم الآباء.

التعقيب على الدراسات السابقة:

إن الدراسات العربية في موضوع اضطراب ألعاب الانترنت لم تتوفر للباحث، وتم الاعتماد على الدراسات الأجنبية التي تناول العديد منها هذا الموضوع. وكان العديد منها قد قام باختبار الخصائص السكومترية لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت كدراسة ريو وآخرون (Ryu et al., 2019)، الحاوي وسماحة، (Hawi and Samaha, 2017)، ودراسات أخرى بحثت على موثوقية إطلاق مصطلح (اضطراب) كنوع من السلوك المرضي على ممارسة ألعاب الانترنت، وما هي الخصائص التي تميز الأفراد لكي يتم تشخيصهم بالاصابة بهذا الاضطراب كدراسة كنج و ديلفابرو (King & Delfabbro, 2014)، ودراسة شبلسكي ونستين وموراين (Przybylski, Weinstein & Murayam, 2017)، ودراسات أخرى تطرقت لنسب انتشار اضطراب ألعاب الانترنت وآثار هذا الاضطراب مثل دراسة وانج وزو (Wang & Zhu, 2011)، لوكوني، بيرس وتشابرو (Laconi, Pirès & Chabrol, 2017)، نا وآخرون (Na et al., 2017). وتمتاز هذه الدراسة بأنها الدراسة العربية الأولى التي تبحث في نسبة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين في البيئة العربية.

الطريقة وإجراءات**منهجية الدراسة:**

للإجابة على أسئلة الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي، وذلك بغرض إيضاح المفاهيم العامة، كما تم استخدام المنهج التحليلي لتحليل المعطيات، أما الجزء التطبيقي فتم اختيار المنهج الاستطلاعي من خلال توزيع اختبار (اضطراب ألعاب الانترنت).

تم اعتماد سلم ليكرت الخماسي لتصحيح أداة الدراسة، بإعطاء كل فقرة من فقراته درجة واحدة من بين درجاته الخمس (أوافق بشدة، أوافق، محايد، اعارض، اعارض بشدة) وهي تمثل رقمياً (5، 4، 3، 2، 1) على الترتيب، وقد تم اعتماد المقياس التالي لأغراض تحليل النتائج:

(من 1.00-2.33 قليلة، من 2.34-3.67 متوسطة، من 3.68-5.00 كبيرة)، وقد تم احتساب المقياس من خلال استخدام المعادلة التالية:

الحد الأعلى للمقياس (5) - الحد الأدنى للمقياس (1) = عدد الفئات المطلوبة (3) = 1.33 ومن ثم إضافة الجواب (1.33) إلى نهاية كل فئة.

المعالجة الإحصائية:

للإجابة عن أسئلة الدراسة تم استخدام برنامج الرزم الإحصائية (SPSS) لاستخراج:

- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات افراد العينة على فقرات الاختبار (أداة الدراسة).

- اختبار (T) لبيان الفروق بين المتوسطات.

عرض نتائج الدراسة ومناقشتها:

السؤال الاول: ما نسبة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين في المملكة العربية السعودية؟
للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين، والجدول أدناه يوضح ذلك.

جدول (2)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للفقرات المتعلقة بدرجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

الرتبة	الرقم	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
1	4	ألجأ إلى الألعاب لمساعدتي على التغلب على أي مشاعر سيئة قد تراودني.	3.35	1.122	متوسطة
2	6	ألعب لكي أنسى كل ما يزعجني.	3.26	1.190	متوسطة
3	3	أظن أن اللعب أصبح النشاط الأكثر استهلاكاً للوقت في حياتي.	3.14	1.232	متوسطة
4	2	أنشغل عادةً في التفكير في جلسة اللعب المقبلة عندما ألعب.	3.01	1.105	متوسطة
5	7	زدت بشكل ملحوظ الوقت الذي أخصه للعب خلال السنة الماضية.	2.96	1.304	متوسطة

(2014)، بالتأكد من الصدق العالمي، وقام حاوي وسماحة (Hawi & Samaha, 2017c) بحساب الصدق الظاهري والصدق البنائي للمقياس بعد تعريبه، حيث تم حساب صدق البناء وكانت تساوي (0.915)، وفي الدراسة الحالية قام الباحث بالتأكد من صدق المقياس بالطرق التالية:

الصدق الظاهري: قام الباحث بعرض أداة الدراسة على (8) محكمين من أعضاء هيئة التدريس في الجامعات السعودية من تخصصات علم النفس والقياس والتقويم وتقنية المعلومات، وقد اجمعوا على ملائمة الأداة لغرض الدراسة.

صدق البناء: حيث تم تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية مكونة من (35) طالباً وطالبة من خارج عينة الدراسة الحالية، ثم تم تكرار الاختبار بعد مضي (15) يوماً، ثم تم احتساب معاملات ارتباط بيرسون بين تقديراتهم في المرتين اذ بلغ (0.90).

ثبات الاختبار

يتوافر لأداة الدراسة الحالية في صورتها الأصلية دلالات ثبات، فقد قام بوننتس وآخرون (Pontes et al, 2014)، بالتأكد من ثبات الأداة من خلال حساب معامل كرونباخ ألفا وقدرت ب (0.72-0.85). وفي الدراسة الحالية تم حساب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ ألفا، اذ بلغ (0.88) واعتبرت هذه القيم ملائمة لغايات هذه الدراسة.

الرتبة	الرقم	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
6	15	أعرف أن نشاطاتي اليومي الرئيسي (أي المهنة، الدراسة، العمل المنزلي، إلخ) لم يتأثر سلباً بلعبي.	2.90	1.343	متوسطة
7	1	غالباً ما لا أنام بسبب جلسات اللعب الطويلة.	2.88	1.246	متوسطة
8	13	فقدت الاهتمام بهواياتي الأخرى بسبب لعبي.	2.88	1.189	متوسطة
9	5	لا ألعب أبداً لأشعر بتحسن.	2.86	1.161	متوسطة
10	20	غالباً ما أحاول أن ألعب أقل لكنني أجد أنني غير قادر على ذلك.	2.79	1.299	متوسطة
11	17	اعتقد أن لعبي يؤثر سلباً على نواحي هامة في حياتي.	2.78	1.309	متوسطة
12	8	أحتاج إلى قضاء فترات متزايدة من الوقت في اللعب.	2.74	1.126	متوسطة
13	12	أميل إلى الشعور بالقلق إن كنت لا أستطيع أن ألعب لأي سبب من الأسباب.	2.70	1.152	متوسطة
14	16	أظن أن لعبي يهدد علاقتي بشريكي/شريكتي.	2.66	1.328	متوسطة
15	18	أود تقليص الوقت الذي أكرسه لكن ذلك صعب علي.	2.65	1.140	متوسطة
16	14	كذبت على أفراد عائلتي بسبب إسرافي في اللعب.	2.59	1.238	متوسطة
17	10	عندما لا ألعب أشعر أنني سريع الانفعال.	2.55	1.252	متوسطة
18	9	غالباً ما أفكر أن نهاراً يكامله لا يكفي لأفعل كل ما احتاج فعله في اللعبة.	2.54	1.203	متوسطة
19	11	عندما لا ألعب أشعر بالحزن.	2.49	1.132	متوسطة
20	19	لا أظن أنني أستطيع الكف عن اللعب.	2.42	1.105	متوسطة
		الدرجة الكلية	2.81	.669	متوسطة

الألعاب لمساعدتي على التغلب على أي مشاعر سيئة قد تراودني)، وهي دليل يوثق المظهر الثامن من المظاهر التسعة التي اقترحتها جمعية علم النفس الأمريكية في تشخيص أعراض اضطراب ألعاب الإنترنت والتي تؤكد على أن الفرد الذي تظهر عليه سمة (استخدام ألعاب الإنترنت للتخفيف من القلق أو الشعور بالذنب كطريقة للهروب) يشخص بأنه يعاني من أحد أعراض اضطراب ألعاب الإنترنت. وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة وانج وزو (Wang & Zhu, 2011)، ودراسة ريو وآخرون (Ryu et al., 2019)، ودراسة لوكوني، بيرس وتشابول (Laconi, Pirès & Chabrol, 2017)، حيث أظهرت ارتباط ظهور اضطراب ألعاب الإنترنت مع الأفراد الذين يعانون من القلق والحزن والمشاعر السيئة. كما جاءت الفقرات (ألعب لكي أنسى كل ما يزعجني.) و (أظن أن اللعب أصبح النشاط الأكثر استهلاكاً للوقت في حياتي)، (أنشغل عادةً في التفكير في جلسة اللعب المقبلة عندما ألعب) كأكثر الفقرات بعد الفقرة (4) من الاختبار في الحصول على استجابات عينة الدراسة حيث كان المتوسط

يبين الجدول (2) أن المتوسطات الحسابية قد تراوحت ما بين (2.42-3.35)، حيث جاءت الفقرة رقم (4) والتي تنص على "ألجأ إلى الألعاب لمساعدتي على التغلب على أي مشاعر سيئة قد تراودني" في المرتبة الأولى وبمتوسط حسابي بلغ (3.35)، بينما جاءت الفقرة رقم (19) ونصها "لا أظن أنني أستطيع الكف عن اللعب" بالمرتبة الأخيرة وبمتوسط حسابي بلغ (2.42). وبلغ المتوسط الحسابي للأداة ككل (2.81).

تظهر بيانات السؤال الأول أن درجة انتشار مظاهر اضطراب ألعاب الإنترنت بشكل عام بين الطلبة الجامعيين في جامعة الملك سعود حصلت جميعها على درجة متوسط الأمر الذي يعني أن هناك خطورة من انتقال هذه المظاهر لدى هؤلاء الطلبة من درجة المتوسط إلى درجة مرتفع وتبدأ تظهر عليهم المظاهر الدالة على الإصابة باضطراب ألعاب الإنترنت حسب ما ورد في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية (DSM-5). أظهرت النتائج أن الفقرة التي حصلت على أعلى متوسط حسابي في استجابات عينة الدراسة كانت الفقرة (4) (ألجأ إلى

(2017)، والتي أظهرت أن ما نسبته (0.3% - 1.0%) بين أفراد مجتمع تكون من (19) ألفاً من المشاركين في الاستطلاع قد تكون مؤهلة لأن تشخص أنها تعاني من ظهور الأعراض الحادة للاضطراب لديهم.

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.05$) في انتشار اضطراب ألعاب الانترنت تعزى للجنس (ذكراً أنثى)؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين حسب متغير الجنس، ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجدول أدناه توضح ذلك.

جدول (3)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر الجنس على درجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين

الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
ذكر	131	3.03	.613	5.381	298	.000
انثى	169	2.63	.660			

دو و بوتنزا (Dong; Wang; Du & Potenza, 2018)، أن هناك آليات عصبية هي المسؤولة عن لماذا الذكور يكونون أكثر عرضة من الإناث في تطوير اضطرابات الألعاب عبر الإنترنت، فقد أظهرت نتائج الدراسة أنه بعد ممارسة الألعاب، أظهر المشاركون الذكور المزيد من النشاط العصبي في التلفيف الجبهي الصدغي الأوسط. كما ووتنق نتائج هذه الدراسة أيضاً مع دراسة لوكوني، بيرس وتشابول (Laconi, Pirès & Chabrol, 2017)، التي أظهرت وجود فروق تعزى للجنس في نسبة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الشباب.

السؤال الثالث: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.05$) في انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين تعزى لمتغير التخصص الجامعي؟

الحسابي لها متقارب. ويرى الباحث أن هذه الفقرات تدل على مزيد من انسحاب أفراد عينة الدراسة من الحياة الاجتماعية والاكتفاء بممارسة الألعاب على حساب وقت الدراسة أو الأوقات الاجتماعية أو حتى على حساب وقت الراحة الخاص بهم، وجميع هذه مؤشرات خطيرة على عدم قدرة أفراد العينة على السيطرة على الرغبة الشديدة التي تدفعهم إلى مزيد من اللعب.

وتظهر النتائج أن فقرات (عندما لا ألعب أشعر بالحزن)، و (لا أظن أنني أستطيع الكف عن اللعب) الأقل انتشاراً بين أفراد عينة الدراسة ولكنها كانت بمستوى متوسط أيضاً. بشكل عام فإن النتائج تظهر أن نسبة انتشار مظاهر اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين متوسطة، وهي تتقارب مع نتيجة دراسة، شيلسكي وينستن وموريام (Przybylski, Weinstein & Murayam, 2013).

يتبين من الجدول (3) وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha = 0.05$) في درجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين تعزى لأثر الجنس، وجاء الفروق لصالح الذكور، ويرى الباحث أن هذه النتيجة منطقية كون معظم الطلبة الجامعيين يجدون وقت فراغ أكبر من الطالبات الجامعيات بحكم طبيعة المسؤوليات والواجبات لكل منهم، كما أن الطلبة الذكور يمتازون بحب المنافسة والميل للألعاب التي تحتوي الحركة ومظاهر العدوانية والتنافس بعكس طبيعة الإناث اللواتي يفضلن الانخراط في نشاطات أقرب لطبيعتهم وبنيتهم، لقد أشارت دراسات تمت في ألمانيا أن هناك فجوة بين ألعاب الذكور والإناث، فنسبة الإناث اللواتي يمارسن ألعاب الانترنت 33% في الأسبوع مقابل 56% من الذكور (Al Mubireek, 2003)، وقد أثبتت دراسة طبية لدونغ، ونغ،

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين حسب متغير التخصص الجامعي، ولبیان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجدول أدناه توضح ذلك.

جدول (4)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر التخصص الجامعي على درجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين

التخصص	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
انساني	183	2.89	.632	2.818	298	.005
علمي	117	2.67	.704			

أو التكاليفات ولا يوجد جزء عملي للدراسة في هذه التخصصات.

السؤال الرابع: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $\alpha = 0.05$ في انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين تعزى لمتغير الحالة الاجتماعية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين حسب متغير الحالة الاجتماعية، ولبیان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "ت"، والجدول أدناه توضح ذلك.

جدول (5)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "ت" لأثر الحالة الاجتماعية على درجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين

الحالة الاجتماعية	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
متزوج	16	2.72	.637	-5.18	298	.605
أعزب	284	2.81	.671			

قليل جداً. وذلك لأن هناك تغير اجتماعي في المجتمع السعودي تظهر ملامحه بشكل واضح هو تأخير الزواج إلى ما بعد انتهاء الدراسة الجامعية للجنسين والذي أثبتته العديد من الدراسات مثل دراسة (مرسي، 2009).

يتبين من الجدول (4) وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha = 0.05$) في درجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين تعزى لأثر التخصص الجامعي، وجاء الفروق لصالح التخصصات الانسانية، ويرى الباحث أن ذلك يعود لتوفر وقت الفراغ الكافي الذي يسمح لطلبة الكليات الإنسانية باستخدام شبكة الإنترنت في أوقات أكثر بكثير من الوقت المتاح لطلبة الكليات العلمية، فطلبة الكليات العلمية يقضون معظم أوقاتهم في الجزء العملي من دراستهم التي تعتمد بشكل أساسي على التطبيق المختبري أو التطبيق في الميدان، بعكس طلبة الكليات الإنسانية التي تحتاج لوقت بسيط في اعداد بعض الأبحاث

يتبين من الجدول (5) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha = 0.05$) في درجة انتشار اضطراب ألعاب الانترنت بين الطلبة الجامعيين تعزى لأثر الحالة الاجتماعية، ويرى الباحث أن هذه نتيجة منطقية كون عدد الأفراد المتزوجين سواء من الطلاب أو الطالبات عددهم

- ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Dong, Guangheng; Wang, Lingxiao; Du, Xiaoxia & Potenza. Marc N. (2018). Gender-related differences in neural responses to gaming cues before and after gaming: implications for gender-specific vulnerabilities to Internet gaming disorder. **Social Cognitive and Affective Neuroscience**, 13 (11), 1203–1214.
- González-Bueso V, Santamaría JJ, Fernández D, Merino L, Montero E, Jiménez-Murcia S, Del Pino-Gutiérrez A. & Ribas J. (2018). Internet Gaming Disorder in Adolescents: Personality, Psychopathology and Evaluation of a Psychological Intervention Combined With Parent Psychoeducation. **Front Psychol**, 28(9), 787.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O., & Pontes, H. M. (2017). Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming. **Journal of Behavioral Addiction**, 6(3), 296–301.
- Hawi, Nazir S. & Samaha, Maya. (2017). Relationships among smartphone addiction, anxiety, and family relations. **Behaviour & Information Technology**, 36 (10), 1046-1052.
- King, D.L. & Delfabbro, P.H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. **Clinical Psychology Review**, (34) 298–308.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies. **Brain sciences**, 2(3), 347-74.
- Laconi, S.; Pirès, S.; Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres, and psychopathology. **Comput. Hum. Behav**, (75), 652–659.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. **Psychological Assessment**, 27(2), 567-582.
- Na, E., Choi, I., Lee, T. H., Lee, H., Rho, M. J., Cho, H., Jung, D. J., & Kim, D. J. (2017). The influence of game genre on Internet gaming disorder. **Journal of Behavioral Addictions**, 6(2), 248–255.
- إن عدم وجود دراسات عربية تناولت (اضطراب ألعاب الانترنت) بسبب حدائته يجعل من المستحيل على أي دراسة في المجتمع العربي أن تصنع مقارنة لتحديد أوجه الشبه والاختلاف بين العينات العربية باختلاف أشكالها، ورصد أوجه الشبه والاختلاف بين هذه الدراسة ودراسات مماثلة غير ممكن لعدم توفرها حتى الآن حسب علم الباحث.
- ### التوصيات
- العمل على الاستفادة من وقت فراغ الطلبة الجامعيين بنشاطات إثرائية أو تطوعية أو مجتمعية.
 - إجراء المزيد من الدراسات في هذا المجال وذلك للنقص الواضح في مثل هذه الدراسات في المجتمعات العربية.
- ### المراجع
- زغداني، محمد (2016). اتجاهات الطلبة الدارسين في تخصص علم المكتبات نحو التخصص. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة العربي التبسي، الجزائر.
- مرسي، محمد مرسي محمد (2009). تأخر زواج الفتيات العوامل الاجتماعية والاقتصادية. الرياض: جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية.
- Al Mubireek, Khalid. (2003). **Gender-oriented vs. gender-neutral computer games in education**. Unpublished dissertation, College of Education, Ohio State University.
- American Psychiatric Association [APA]. (2013). **Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th**
- Pontes H. M., Kuss D. J., Griffiths M. D. (2017). **Psychometric assessment of Internet Gaming Disorder in neuroimaging studies: A systematic review** In Montag C., Reuter M., editors. (Eds.), Internet addiction neuroscientific approaches and therapeutical interventions (pp. 181–208). New York, NY.

Pontes HM, Király O, Demetrovics Z, Griffiths MD (2014) The Conceptualisation and Measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The Development of the IGD-20 Test. **PLoS ONE** 9(10): <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>.

Przybylski, A., K., Weinstein, N. and Murayama, K. (2017). Internet gaming disorder: investigating the clinical relevance of a new phenomenon. **American Journal of Psychiatry**, 174 (3). pp. 230-236.

Ryu, H.; Lee, J.Y.; Choi, A.R.; Chung, S.J.; Park, M.; Bhang, S.-Y.; Kwon, J.-G.; Kweon, Y.-S.; Choi, J.-S. (2019). Application of Diagnostic Interview for Internet Addiction (DIA) in Clinical Practice for Korean Adolescents. **J. Clin. Med**, (8), 202

Sarkis, Stephanie A. (Jul 18, 2014). **Internet Gaming Disorder in DSM-5**. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/here-there-and-everywhere/201407/internet-gaming-disorder-in-dsm-5>.

Throuvala, M.A., Griffiths, M.D., Rennoldson, M. & Kuss, D.J. (2019). The role of family and personality traits in Internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives. **Journal of Behavioral Addictions**. DOI: 10.1556/2006.8.2019.05

Wang, Liziaoji., & Siyu Zhu. (2011). **Online Game Addiction among University Students**. International - Degree project, Swedia: University of Gavle.

