

Self-Alienation and its Relationship to Electronic Games Addiction among Yarmouk University Students

Anoud Al-Samarah

Yarmouk University, Irbid Jordan., anoud.samarah12@gmail.com

Dr.Ahmad Abdul Majid smadi

College of Education - Umm Al Qura University, smadi53@hotmail.com

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



Part of the [Arts and Humanities Commons](#)

Recommended Citation

Al-Samarah, Anoud and smadi, Dr.Ahmad Abdul Majid () "Self-Alienation and its Relationship to Electronic Games Addiction among Yarmouk University Students," *Hebron University Research Journal-B (Humanities)* - (العلوم الانسانية) ب (العلوم الانسانية) : Vol. 17: Iss. 1, Article 10.
Available at: https://digitalcommons.aaru.edu.jo/hujr_b/vol17/iss1/10

This Article is brought to you for free and open access by Arab Journals Platform. It has been accepted for inclusion in Hebron University Research Journal-B (Humanities) - (العلوم الانسانية) ب (العلوم الانسانية) 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.



الاغتراب الذاتي وعلاقته بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك

عنود أحمد السماره، أحمد عبد المجيد صمادي، جامعة اليرموك، الأردن

بحث مسئل من رسالة ماجستير/ السماره، عنود وصمادي، أحمد. (2021)

smadi53@hotmail.com, anoud.samarah12@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2021/2/21- تاريخ القبول: 2021/5/6

الملخص: سعت الدراسة إلى استكشاف مستوى الاغتراب الذاتي، وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طلبة جامعة اليرموك، وتحديد العلاقة بينهما. ولتحقيق ذلك، اتبع الباحثان المنهج الوصفي الارتباطي، إذ تم توزيع مقياسين: الأول مقياس الاغتراب الذاتي، والثاني مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بعد التأكد من خصائصهما السيكومترية. وتكونت عينة الدراسة من (1057) طالباً وطالبة من طلبة جامعة اليرموك، اختيروا بالطريقة المتيسرة. وأظهرت النتائج أن مستوى الاغتراب الذاتي لدى طلبة جامعة اليرموك جاء بدرجة متوسطة، وبوزن نسبي مقداره (59.6%) من المتوسط الكلي. وجاء مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك بدرجة متوسطة كذلك، وبوزن نسبي مقداره (56.4%) من المتوسط الكلي. وكشفت النتائج أيضاً عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك.

الكلمات المفتاحية: الاغتراب الذاتي، إدمان الألعاب الإلكترونية، طلبة الجامعة.

Self-Alienation and its Relationship to Electronic Games Addiction among Yarmouk University Students

Anoud Al-Samarah, Ahmad Smadi, Yarmouk University, Irbid Jordan.

smadi53@hotmail.com, anoud.samarah12@gmail.com

Received: 21/2/2021- Accepted: 6/5/2021

Abstract:

The study aimed at identifying the level of self-alienation and electronic games addiction among a sample of Yarmouk University students and the relationship between them. To achieve the aim of the study, the two researchers followed the correlational descriptive approach, in which two scales were distributed after ensuring their psychometric properties; the first was a self-alienation scale, and the second was the electronic games addiction scale. The sample of the study consisted of (1057) male and female students from Yarmouk University. They were selected through an affordable method. The results showed that the level of self-alienation among Yarmouk University students was moderate, with a ratio weight of an estimated (59.6%) of the overall average and the level of electronic games addiction among Yarmouk University students was moderate too, with a ratio weight of an estimated (56.4%) from the overall average. The results also revealed a positive correlation between self-alienation and electronic games addiction among Yarmouk University students.

KeyWords: Self-Alienation. Addiction to Electronic Games. University Students.

مقدمة

تعد ظاهرة الاغتراب من الظواهر الإنسانية التي لاقت اهتماماً كبيراً من قبل علماء النفس والاجتماع، لأنها ازدادت انتشاراً مع بداية القرن الحادي والعشرين، وذلك بسبب التطور الهائل الذي شهده العالم. فهي تعد من الموضوعات المهمة في عصرنا الحالي، لما لها من تأثير مباشر في شخصيات الأفراد عامة وطلبة الجامعات خاصة، لا سيما أنهم أكثر عرضة للاغتراب من غيرهم في ظل ما شهده المجتمع الأردني مؤخراً من تدهور اقتصادي وبطالة (Al-Hamadani, 2011).

وحظي مفهوم الاغتراب باهتمام العديد من الباحثين، فقد أطلق هيجل (Hegel) مصطلح الاغتراب على الإنسان بصفته كائن اجتماعي، ليعبر به عن كل ما يحدث له من انفعالات، في حين اعتبر ماركس (Marx) العمل أحد العوامل التي تؤدي إلى الاغتراب من خلال ما يثيره من صراع بين اهتمامات الفرد وحاجاته. وجعل سيمان (Siman) للاغتراب خمسة أبعاد، وهي: العجز، وانعدام المعنى، وفقدان المعايير، والعزلة، والاغتراب عن الذات. وأجمع الدارسون على اعتباره أحد السمات الأساسية للإنسان المعاصر (Asal & Mujahed, 2010). وقد تم تعريف الاغتراب في علم النفس على أنه "البأس، والتشاؤم، وفقدان الذات، والشعور بالوحدة" (Hammad, 2005, p62).

وعليه، فقد وضع بعض الدارسين والباحثين سبعة أبعاد للاغتراب، تمت الاستفادة منها في تطوير مقياس الدراسة الحالية، وهي: أولاً: العجز أو فقدان السيطرة (Powerlessness)، ويتمثل مصدر الاغتراب هنا في انعدام قوة الفرد في التحكم بشؤون حياته ومصيرها، والإحساس بعدم السيطرة على سلوكاته (Nelson & Donhue, 2006). ثانياً: فقدان المعنى (اللامعنى) (Meaningless)، وهو شعور الفرد بأن حياته، بلا جدوى، تفقد أجمل تفاصيلها، بالإضافة إلى شعوره بحالة من عدم الفهم لمجريات حياته، بحيث تنسم بالغموض (Turan & Ozkan, 2019). ثالثاً: فقدان المعيارية (اللامعيارية) (Normlessens)، وهي حالة من شعور الفرد بخروجه عن المعايير التي تقوم بضبط سلوكاته الموجهة له في تحقيق أهدافه، وبالتالي، تنشأ حالة من التفكك في القيم والمعايير الاجتماعية، وهو ما يولد لدى الأفراد نوعاً من الاضطراب يدفعهم إلى الخروج عن المعايير، والقيم السائدة في المجتمع (Al-Hamadani, 2011). رابعاً: العزلة الاجتماعية (Social Isolation)، وتعتبر من أهم مظاهر الاغتراب، إذ ينبثق منها معنيان أساسيان، يتمثل أولهما في المستوى الاجتماعي، ويرتبط الثاني بمستوى العلاقات الشخصية ونوعها بين الأفراد (Nelson & Donhue, 2006). وفي ضوء ذلك، يتبين أن الأفراد الذين يميلون للعزلة لا يعيرون اهتماماً للكثير من الأهداف والمفاهيم التي يعطيها المجتمع قيمة كبيرة. خامساً: الاغتراب عن الذات (Self-Alienation)، ويعرفه كل من لوير، ووارن، وروزنبرغ (Lauer & Warren 1977; Rosenberg 1979) بأنه مجموعة من القيم، والمعايير، والحاجات، والرغبات التي لا تمتثل لسلوك الفرد الخاص به، وبأنه حالة من شعور الفرد بعدم توافقه مع نفسه وغبته عنها. سادساً: فقدان الهدف (Purposelessness)، فعدم وجود أهداف أو غايات يسعى الفرد إلى تحقيقها يشكل حتماً اضطراباً في سلوكه، وأسلوب حياته، وهو ما يؤدي إلى عدم الاتزان في اتخاذ القرارات والتخبط في الحياة (Haj Ibrahim, 2019). سابعاً: عدم الإحساس بالقيمة (Lack of a sense of value)، وهو شعور الفرد وإحساسه بعدم قيمة وأهمية الأشياء التي يملكها، والأهداف التي يسعى إلى تحقيقها، والأعمال التي ينجزها (Al-Hamadani, 2011).

وهكذا، يلاحظ أن كل أبعاد الاغتراب تتربط، وأن بعضها يكمل بعضاً، وأن لكل بعد أهميته ومظهره في تحديد كيفية اغتراب الفرد. لذلك، سيصار إلى اختيار سبعة أبعاد للاغتراب، لأهميتها وملاءمتها لمتغيرات الدراسة الحالية.

ويرى دوجيرتي ولينتور (Daugherty & Lintor, 2003) بأن مشكلة الاغتراب تعد من أكثر المشاكل التي قد تتجمل نتيجة التطور التكنولوجي، فمن أهم مظاهره اغتراب الإنسان عن ذاته وعن مجتمعه. ولأننا نعيش في عصر يتسم باستخدام التكنولوجيا في شتى مجالات الحياة، فلا بد للمتخصصين في مجال التكنولوجيا أن يجروا المزيد من التطبيقات الإلكترونية التي تجذب فئة الشباب، ومن أكثرها شيوعاً الألعاب الإلكترونية. فإذا ما نظرنا حولنا فإننا نجد إيجابيات متعددة لاستخدام الألعاب الإلكترونية، مقابل مجموعة من السلبيات، من أبرزها الإدمان على تلك الألعاب وما ينتج عنه من آثار جسدية، ونفسية، واجتماعية. ومن جانب آخر، فقد عُرف الإنترنت بأن نطاق استخدامه كبير جداً، فقد قصر المسافات بواسطة العديد من التطبيقات التي جعلت الحياة أسهل من أي وقت مضى. ومن الأمثلة على ذلك تطبيقات التواصل الاجتماعي المختلفة (Social Media) التي تتيح المجال للأفراد بأن يمارسوا الألعاب الإلكترونية من خلالها (Irmak & Erdogan, 2015).

وظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية ليست جديدة، إلا أن إدخال الإنترنت لهذه الألعاب قد زاد من حجم المشكلة ووسع نطاقها. فهذه التطبيقات تمكن مستخدمي الألعاب الإلكترونية من التفاعل مع الأشخاص الآخرين عن طريق خدمة اللعب بالاتصال المباشر (Online Game)، وفي بعض الأحيان قد يجنون المال من خلال مشاركة تلك الألعاب مع أشخاص آخرين، وهي ألعاب تزيد من إقبال مستخدميها على ممارستها يومياً لساعات متواصلة. إذ إن تطبيق (Facebook) يكافئ مستخدمي تلك الألعاب مالياً عند وصولهم لعدد مشاهدات يقوم هو بتحديده.

فالتطور التكنولوجي الهائل، إذاً، مقارنة مع قلة الأماكن الترفيهية قد تنمي قدرات الطلبة من مختلف الفئات العمرية، بل قد تزيد في إقبال الطلبة على استخدام الألعاب الإلكترونية. وعلى الرغم من أن الأشخاص من جميع الفئات العمرية يقومون بممارسة هذه الألعاب، إلا أن استخدامها من قبل طلبة الجامعة يتزايد بشكل كبير (Antonius et al., 2010). وقد عرف هورزم (Horzum, 2011) الألعاب الإلكترونية (Electronic Games) بأنها مجموعة من الأنشطة توجب على لاعبيها الاتصال بالإنترنت وتسبب لهم الإدمان، لما تحمله من دافع للإنجاز، والاستمرارية من أجل الحصول على الرضا. وقد عرف كل من جرانك، ولوبل، وانجلز (Granic, Lobel & Engels, 2013) إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه أنشطة يتم تفاعل اللاعبين فيما بينهم بحيث ينسجمون خلالها لمدة طويلة دون الإحساس بمرور الوقت، وذلك بسبب حبكة اللعبة وتسلسلها المشوق. أما ستروفر (Strover) فقد عرف الإدمان على الألعاب الإلكترونية بأنه قضاء الطالب مدة أكثر من (38) ساعة لعب أسبوعياً (Strover, 2003). ويمكن القول إن إدمان الألعاب الإلكترونية يتمثل في قضاء وقت أكثر من اللازم على هذه الألعاب، بحيث يفقد الطالب القدرة على الكف عن ممارستها، أو تخفيض عدد الساعات التي يقضيها على الأجهزة المزودة بالألعاب المتصلة بالإنترنت.

وقد أدى التطور التكنولوجي إلى إنتاج مزيد من الألعاب الإلكترونية بأنواعها المختلفة، ولكل نوع منها هدف معين، كما جاء في دراسة جرانك وآخرين (Granic et al., 2013). ومن أبرز هذه الأنواع ألعاب

الذكاء والمهارة (Intelligence and skill games). وأكد جرانك وزملاؤه أن تلك الألعاب توجب على لاعبيها الكثير من التفكير واستخدام المهارات العقلية في التخطيط من أجل النجاح، بحيث تعمل على تنمية مهارة الطالب. ومن الأمثلة عليها لعبة الشطرنج. وأيضًا الألعاب التعليمية (Educational games)، التي تكسب لاعبيها المعلومات عن طريق المتعة باللعب، ومن الأمثلة عليها الألعاب التي تعلم، من خلال الألغاز، اللغات وتنمي المعرفة التاريخية والجغرافية. وفي النهاية تحدث جرانك وزملاؤه عن ألعاب التسلية والإثارة ألعاب "الأكشن" (Fun and exciting games)، التي تأخذ وقتًا من الطالب على الألعاب بهدف المتعة وقتل الوقت، وهذا النوع من الألعاب يمتاز بالجاذبية الشديدة، لاحتوائه على لاعبين آخرين في نفس اللعبة، ويجري فيها قدر كبير من القتل والعنف، وهي لعبة تجذب الشباب أكثر من غيرهم. أشارت دراسة هورزم (Horzum, 2011) إلى أن الذكور الذين تتراوح أعمارهم بين 10 و 19 عامًا لديهم ميل أكبر لإساءة استخدام الألعاب الإلكترونية مقارنةً بالإناث من نفس الفئة العمرية، ثم إن الجيل الحالي من الأفراد يظهر اهتمامًا كبيرًا بالألعاب الإلكترونية. ومن الواضح، إضافة إلى ذلك، أننا نعيش في عصر تعتبر فيه الألعاب الإلكترونية مكونًا أساسيًا لثقافة الشباب، حيث تعتبر المشاركة في الألعاب الإلكترونية أمرًا طبيعيًا، وقد يكون لها بعض الفوائد، مثل: التفرغ العاطفي، والراحة النفسية. واقتُرحت الجمعية الأمريكية للطب النفسي مجموعة من المحكات لإدمان الألعاب الإلكترونية، حيث قامت باستخدام أعراض الإدمان المرضي المشار إليها في الطبعة الخامسة من الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية (DSM-5) وتعديلها لتناسب مع إدمان الألعاب الإلكترونية. وخُصصت إلى عدم وجود أدلة كافية لإدراجه كاضطراب نفسي قائم بذاته (Li, Chau & Ching, 2019). وهو ما أشار إليه أيضًا كل من ليمنس، وفالكينبرغ، وبيتر (Lemmens, Valkenburg & Peter 2009) إذ تحدثوا عن إدمان الألعاب الإلكترونية يتضمنه ست محكات، فاستفاد منها الباحثان في تطوير مقياس الدراسة، منها: السمة البارزة (Salience) ويشير هذا المحك إلى أن سلوك ممارسة الألعاب الإلكترونية يصبح أهم أولوية في حياة الطلبة، حيث يسيطر ذلك على أفكاره، ومشاعره، وسلوكياته. أما المحك الآخر لإدمان الألعاب الإلكترونية فهو محك التحمل (Endurance) ويشير هذا المحك إلى قضاء الطالب المزيد من الوقت في ممارسة تلك الألعاب، بهدف المتعة والتسلية إلى الحد الذي تنال فيه الألعاب الأولوية على الاهتمامات الأخرى والأنشطة اليومية. أما محك تعديل المزاج (Mood modification) فيبرز من خلال هروب الطلبة من العالم الواقعي إلى العالم الافتراضي، ليتجنب الآثار المترتبة على عدم استخدامه لتلك ألعاب، وبالتالي تحقق له حالة من الهدوء والاسترخاء. وفيما يتعلق بمحك الأعراض الانسحابية (Withdrawal symptoms) فإننا نشير إلى الأشخاص الذين وصلوا مرحلة الإدمان في اللعب ولا يستطيعون الوصول لتلك الألعاب؛ وقد يصبح الغضب سمة متأصلة في شخصيتهم. أما فيما يتعلق بمحك الانتكاس (Relapse) ففي هذه المرحلة يقوم اللاعب بمحاولات فاشلة للتحكم في سلوكه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكذلك يواجه صعوبة في تقليل الوقت الذي يقضيه في تلك الألعاب. واستجابةً لهذا الشعور بالانسحاب، قد يزداد الميل إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير، وقد ينتكس الفرد إلى أعلى مستوى من الإدمان،

6

الذات لدى الطالب. وركز الاتجاه السيكودينامي، كما أشار شاهين (Shaheen, 2016)، في الخبرات والأحداث التي مر بها الأفراد خلال مرحلة الطفولة، بحيث أثرت فيهم وفي سماتهم الشخصية. ونتيجةً لهذه الاستعدادات والظروف الأليمة التي عاناها الأفراد حيال تلك الفترة من حياتهم، يصبحون عرضةً للإدمان. ويشير عبد المعطي (Abdel Muti, 2003) إلى أن الاتجاه الطبي فسر حدوث الإدمان لدى الأشخاص نتيجة التغيرات في العوامل الوراثية والخلقية التي قد تحدث لبعض أنماط الشخصيات. مما يؤدي، من جانبها، إلى اختلالات في النواقل العصبية والهرمونية، بحيث تحدث هذه التغيرات في الغالب نتيجة الاضطرابات العاطفية، لا سيما أنها تنشط النظام الكيميائي للفرد.

ويرى الباحثان أن هناك تفسيرات متعددة لاغتراب الذات وإدمان الألعاب الإلكترونية، فلكل نظرية أساس تقوم عليه، وهي نظريات تتفق أكثر مما تختلف في تفسيرها لهاتين الظاهرتين. ويتفق الباحثان مع نظرية روجرز (Rogers) الذي يرى أن الفرد يسعى للتوفيق بين تصوراته لذاته المثالية وذاته الواقعية لتجنبه الشعور بالاغتراب، ثم لا شك في أن هذه المشاعر ستقوده لتوظيفها في جوانب مختلفة، من ضمنها استخدام الألعاب الإلكترونية. واستناداً إلى ما تم تناوله حول الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية، يرى الباحثان أن الاغتراب الذاتي قد يكون له صلة وثيقة وملازمة لإدمان طلبة الجامعة على الألعاب الإلكترونية، كما أن هناك أبعاداً مختلفة قد تؤثر في هذين الجانبين، من أبرزها التطور التكنولوجي وما يشهده العالم من تغيرات سريعة.

الدراسات السابقة

تناولت العديد من الدراسات ظاهرة الاغتراب لدى طلبة الجامعة، فقد أجرى شافعي (Shafiei, 2009) دراسة هدفت إلى الكشف عن العلاقة الارتباطية بين الاستخدام المفرط للإنترنت وكل من الاغتراب والوحدة النفسية لدى طلبة جامعة طيبة. أجريت الدراسة على عينة مكونة من (249) طالباً وطالبة في مصر. وقد كشفت نتائج الدراسة عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين الاستخدام المفرط للإنترنت والاغتراب النفسي، وكانت العلاقة الارتباطية لدى الذكور أعلى منها لدى الإناث. كما كشفت النتائج عن وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الاستخدام المفرط للإنترنت والوحدة النفسية.

بينما أجرى حامدي (Hamdi, 2015) دراسة هدفت إلى الكشف عن العلاقة بين الإدمان على الإنترنت وكل من الاغتراب النفسي والسلوك العدواني على عينة من تلاميذ المرحلة الثانوية في الجزائر. وقد تكونت عينة الدراسة من (406) من الطلبة والطالبات. وكشفت نتائج الدراسة عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين الإدمان على الإنترنت، وكل من الاغتراب النفسي والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب الجنس في الإدمان على الإنترنت لدى تلاميذ المرحلة الثانوية لصالح الذكور، كما كشفت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب متغير الجنس في الاغتراب النفسي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

وأجرى حج إبراهيم (Haj Ibrahim, 2019) دراسة هدفت إلى معرفة مستوى الاغتراب النفسي وقلق المستقبل والعلاقة بينهما لدى طلبة جامعة القدس المفتوحة في فلسطين. وأظهرت نتائج الدراسة أن مستوى

الاغتراب النفسي لدى طلبة الجامعة كان بدرجة "متوسطة"، وجاء مستوى قلق المستقبل لدى الطلبة أيضاً "متوسطاً"، ووجود علاقة ارتباطيه بين الاغتراب النفسي وقلق المستقبل لدى طلبة الجامعة، إذ جاءت العلاقة طردية موجبة. كما بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس الاغتراب النفسي تبعاً لمتغير الجنس، لصالح الإناث. والمعدل التراكمي لصالح الطلبة الذين تقديروهم %59 فأقل، بينما لم تكن هناك فروق دالة إحصائية تبعاً لمتغير الكلية. وأظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في قلق المستقبل تبعاً لمتغيرات المعدل التراكمي، الجنس والكلية.

ويهدف الكشف عن مستوى تأثير اغتراب الطلبة الجامعيين في تصورهم للرضا العام عن الحياة، طبق كاسير (Kacire, 2015) مقياساً للاغتراب على عينة مكونة من (551) طالباً وطالبة من جامعة دجلة (كلية ضياء كوك ألب)، في تركيا. وأشارت نتائج الدراسة إلى أن مستوى اغتراب الطلاب يؤثر بشكل كبير في إدراكهم للرضا العام بطريقة سلبية. من جانب آخر، فإن مستوى نفور طلاب الجامعة يفسر بما نسبته 52٪ من تصورهم للرضا العام. بمعنى آخر، يؤثر مستوى الاغتراب لطلاب الجامعة بشكل ملحوظ في إدراكهم للرضا العام.

أما فيما يتعلق بالدراسات التي تناولت إيمان الألعاب الإلكترونية، فقد قام الدرعان (Al-Deraan, 2016) بدراسة هدفت إلى معرفة مستوى إيمان الألعاب الإلكترونية ومستوى كل من المشكلات الأكاديمية، والاجتماعية، والانفعالية، والعلاقة بينهما لدى طلبة المدارس في المملكة العربية السعودية، وتكونت عينة الدراسة من (641) طالباً وطالبة. وأشارت النتائج إلى أن مستوى إيمان الألعاب الإلكترونية جاء بدرجة "منخفضة"، وأن مستوى المشكلات الانفعالية، والاجتماعية، والدرجة الكلية على المقياس لدى الطلبة جاءت بدرجة "منخفضة"، أما مستوى المشكلات الأكاديمية فقد جاءت بدرجة "متوسطة". كما أشارت النتائج إلى عدم وجود علاقة ارتباطية بين مستوى إيمان الطلبة على الألعاب الإلكترونية ومستوى مشكلات الطلبة الأكاديمية، والاجتماعية، والانفعالية.

وأجرى يونس (Younes, 2017) دراسة هدفت إلى معرفة مستوى إيمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في فلسطين، وتكونت عينة الدراسة من (713) طالباً وطالبة. وأظهرت النتائج أن مستوى إيمان الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة كان بدرجة "متوسطة"، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة احصائية في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية بمستوى العزلة الاجتماعية تعزى لمتغير الجنس، ولصالح الذكور. كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية في مستوى العزلة الاجتماعية تعزى لمتغير الجنس والمرحلة الدراسية، ووجود فروق ذات دلالة احصائية في مستوى العزلة الاجتماعية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي، كما أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطيه موجبة بين مستوى إيمان الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية.

أما دراسة البدر (Al-Bader, 2019) فقد هدفت إلى الكشف عن العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الحكومية والخاصة في الأردن، حيث تكونت عينة الدراسة من (375) طالباً وطالبة. وأظهرت النتائج أن درجة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى

طلبة الجامعة جاءت مرتفعة، وأن درجة الضبط الذاتي كانت متوسطة. كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية، تعزى لعدد ساعات اللعب التي يزيد عدد ساعات لعب الطالب فيها عن (16) ساعة.

وبهدف التعرف على مستوى إدمان الإنترنت وإدمان الألعاب الإلكترونية والعلاقة الارتباطية بينهما مع الأرق، وقد أجرى كل من الجمال والشيخ وأبو زهرة (Al Gammal, Elsheikh & Abozahra, 2019) دراسة على عينة تكونت من (60) طالبًا وطالبة اختبروا عشوائيًا من جامعة الأزهر في مصر. وأظهرت نتائج الدراسة أن 3.3% من الطلاب كان لديهم إدمان شديد على الإنترنت إذ جاء مستوى الإدمان على الإنترنت بدرجة "مرتفعة"، وجاء مستوى إدمان الطلبة على الألعاب الإلكترونية بدرجة "متوسطة"، كما أظهرت النتائج أن كلا من إدمان الإنترنت والألعاب الإلكترونية مرتبطان عكسيًا بجودة النوم لدى الطلبة.

التعقيب على الدراسات السابقة

يظهر من خلال استعراض الدراسات السابقة أن الباحثين قد تناولوا متغيري الدراسة مع عدة متغيرات. ففي الدراسات التي تناولت الاغتراب، يلاحظ ارتباطه بالإدمان على الإنترنت بشكل عام كدراسة شافعي (Shafiei, 2009) التي أشارت إلى ارتباط كل من الاستخدام المفرط للإنترنت بارتفاع مستوى الاغتراب النفسي، وفي المقابل، ارتباط الإدمان على الإنترنت إيجابيًا بمتغيري الاغتراب النفسي والسلوك العدواني كدراسة حامدي (Hamdi, 2015). كما تناولت بعض الدراسات ارتباط الاغتراب بقلق المستقبل كدراسة حج إبراهيم (Haj Ibraheem, 2019) وارتباط الاغتراب بالرضا العام كدراسة كاسير (Kacire, 2015). أما فيما يتعلق بالدراسات التي تناولت إدمان الألعاب الإلكترونية، فقد أشارت الدراسات إلى مدى قوة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية كدراسة يونس (Younes, 2017). كما تناولت الدراسات الدور الذي يؤديه إدمان الألعاب الإلكترونية ببعض المشاكل الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى الطلبة، كدراسة الدرعان (Al-Deraan, 2016). وفي المقابل أشارت بعض الدراسات إلى العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني والضبط الذاتي، كدراسة البدر (Al-Bader, 2019) وارتباط إدمان الألعاب الإلكترونية بالأرق، كدراسة الجمال وآخرين (Al Gammal et al., 2019).

ويلاحظ من عرض الدراسات السابقة ندرة الأبحاث التي تتصدى لدراسة ظاهرة الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية والعلاقة بينهما لدى طلبة الجامعات عامة، وطلبة جامعة اليرموك خاصة - وذلك في حدود علم الباحثين - وهو ما يسوغ إجراء الدراسة الحالية.

تبرز مشكلة الدراسة من خلال ما لاحظته الباحثان (أحدهما طالبة دراسات عليا، والآخر عضو هيئة تدريسية بجامعة اليرموك) أن غالبية الطلبة يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل متزايد ولافت للنظر، وهذا ناتج عن عدة أسباب، من ضمنها الاغتراب الذاتي. وتعد ظاهرة الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية من الظواهر الحديثة والمهمة، لأن الاغتراب مرتبط بشكل أساسي بالتطور التكنولوجي وما يشهده العالم من تحولات سريعة (Daugherty & Lintor, 2003). وبالرغم من مدى خطورة تعرض طلبة الجامعة للاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية، إلا أنها لم تأخذ القدر الكافي من البحث والدراسة - وذلك في حدود علم الباحثين - حيث ركزت الدراسات السابقة حول الاغتراب وعلاقته بمتغيرات مختلفة كدراسة شافعي (Shafiei, 2009) التي أشارت إلى مدى قوة العلاقة الارتباطية بين الاغتراب وإدمان الإنترنت، وارتباط إدمان الإنترنت أيضاً بالاغتراب النفسي والسلوك العدواني، كدراسة حامدي (Hamdi, 2015). وفي المقابل، أشارت بعض الدراسات إلى ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية ومدى قوة العلاقة مع متغيري العزلة والقلق، كدراسة كل من يونس، والجمال وآخرين (Younes, 2017; Al Gammal et al., 2019).

وفي ظل غياب المعلومات، وعدم معرفتنا بمستويي هاتين الظاهرتين والعلاقة بينهما لدى طلبة الجامعات عامة، وطلبة جامعة اليرموك خاصة، فقد جاءت هذه الدراسة للتعرف على مستوى كل من الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية والعلاقة بينهما لدى طلبة جامعة اليرموك من خلال الإجابة عن أسئلة الدراسة الآتية:

- 1- ما مستوى الاغتراب الذاتي لدى طلبة جامعة اليرموك؟
- 2- ما مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك؟
- 3- ما حجم واتجاه العلاقة الارتباطية بين الاغتراب الذاتي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك؟

أهمية الدراسة

تبرز أهمية الدراسة الحالية في جانبين: نظري، وتطبيقي. فمن حيث الأهمية النظرية فإن هذه الدراسة حاولت تسليط الضوء على ظاهرتين لا تقل إحداها عن الأخرى من حيث الأهمية والتأثير في الطالب الجامعي، وهما: الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية، وهو ما يوفر قاعدة بيانات تثري المكتبة العربية، ويوفر منطلقاً للباحثين المهتمين بدراسة هاتين الظاهرتين. كما أن معرفة بعض المعلومات حول إحدى الظاهرتين يساعدنا في التنبؤ بمستوى التغير في الظاهرة الأخرى، من خلال تحديد حجم العلاقة واتجاهها بين الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية عند طلبة جامعة اليرموك.

أما الأهمية التطبيقية، فتظهر من خلال نتائجها، وذلك بتقديم الإفادة للعاملين في شؤون الطلبة حول طبيعة ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية، ودور ظاهرة الاغتراب الذاتي في تطورها لدى طلبة جامعة اليرموك، وهو ما يوفر لهم قاعدة بيانات لتخطيط البرامج الإرشادية الوقائية والعلاجية للطلبة وأسراهم، من خلال

توجيههم في كيفية التعامل مع ظاهرتي الاغتراب وإدمان الألعاب الإلكترونية. كما يمكن أن تقدم أدوات علمية يمكن الاستفادة منها في قياس مستوى كل من الاغتراب الذاتي والإدمان على الألعاب الإلكترونية، وذلك لأغراض البحث العلمي، والدراسة المتخصصة للباحثين في ميدان الإرشاد النفسي.

أهداف الدراسة

- التعرف على مستوى الاغتراب الذاتي لدى طلبة جامعة اليرموك.
- التعرف على مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك.
- تحديد حجم واتجاه العلاقة الارتباطية بين الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك.

مصطلحات الدراسة

الاغتراب الذاتي (Self-Alination): "شعور الفرد بالعزلة وعدم الانتماء وفقدان الثقة ورفض القيم والمعايير الاجتماعية، والمعاناة من الضغوط النفسية، وتعرض وحدة الشخصية للضعف والإنهيار بتأثير العمليات الثقافية والاجتماعية التي تتم داخل المجتمع" (Zahrn, 2004, p12). ويقاس إجرائيًا لأغراض الدراسة الحالية بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في ضوء مقياس الاغتراب الذاتي المستخدم في الدراسة.

إدمان الألعاب الإلكترونية (Electronic Games Addiction): هو التفكير المنشغل بممارسة اللعب والتخطيط لكيفية إحراز الهدف المطلوب من اللعبة، والحصول على المكافآت، حيث يتسبب في التشويش على أعمالهم اليومية ونشاطاتهم الاجتماعية، والأسرية، والمهنية (Kanjanopas, 2007). ويعرف إجرائيًا بأنه مجموع الدرجات التي حصل عليها أفراد العينة في ضوء مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية المستخدم في الدراسة.

حدود الدراسة ومحدداتها

- حدود بشرية: اقتصرت الدراسة على عينة من طلبة جامعة اليرموك في الأردن، ضمن المرحلة الجامعية الأولى (البكالوريوس)، اختيروا بالطريقة المتيسرة؛ وهذا يحد من إمكانية تعميم النتائج إلا على عينات، ومجتمعات متماثلة ومشابهة في الخصائص.
- حدود مكانية: جامعة اليرموك، محافظة اربد/ الأردن.
- حدود زمنية: تم تطبيق هذه الدراسة في الفصل الدراسي الصيفي للعام الجامعي (2020/2019م) والفصل الدراسي الأول للعام الجامعي (2021/2020م).
- تتحدد الدراسة الحالية باستجابات أفراد عينة الدراسة بجدية وبشكل كامل على أداتي الدراسة، ذلك وأنها طُبِّقَتْ بشكل كامل عن طريق الاستبانة الإلكترونية نظرًا للظروف الحالية في ظل جائحة كورونا (COVID-19)؛ وهذا يحد من إمكانية تعميم نتائجها على عينات أخرى.

عنود السماره، أحمد صمادي، الاغتراب الذاتي.....، مجلة جامعة الخليل للبحوث، مجلد (17)، العدد (2)، 2022

أولاً: مقياس الاغتراب الذاتى وثباته

دلالات الصدق الظاهري

دلالات صدق البناء

https://digitalcommons.aaru.edu.jo/hujr_b/vol17/iss1/10

جدول (1): معاملات الارتباط بين المجالات ببعضها والدرجة الكلية على مقياس الاغتراب الذاتي

مقياس الاغتراب الذاتي	مركزية الذات	فقدان المعنى	فقدان الهدف	عدم الإحساس بالقيمة	العجز	عدم الالتزام بالمعايير الاجتماعية	فقدان الشعور بالانتماء	
							1	فقدان الشعور بالانتماء
						1	**0.735	عدم الالتزام بالمعايير الاجتماعية
					1	**0.755	**0.735	العجز
				1	**0.754	**0.715	**0.654	عدم الإحساس بالقيمة
			1	**0.815	**0.813	**0.702	**0.787	فقدان الهدف
		1	**0.796	**0.702	**0.730	**0.772	**0.833	فقدان المعنى
	1	**0.814	**0.802	**0.812	**0.753	**0.727	**0.774	مركزية الذات
1		**0.901	**0.935	**0.863	**0.894	**0.852	**0.894	مقياس الاغتراب الذاتي

** دالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$).

وبين الجدول (1) أن جميع معاملات الارتباط كانت ذات درجات مقبولة، ودالة إحصائية، مما يشير إلى درجة مناسبة من صدق البناء.

ثبات المقياس: للتأكد من ثبات مقياس الاغتراب الذاتي، فقد تم التحقق من ذلك بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار (Test-retest)؛ بعد أسبوعين على مجموعة من خارج عينة الدراسة، مكونة من (40) طالبًا وطالبة، ومن ثم تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين تقديراتهم في مرتي التطبيق. وتم أيضًا حساب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ ألفا، والجدول (2) يبين معامل الاتساق الداخلي وفق معادلة كرونباخ ألفا، وثبات إعادة للمجالات، والأداة ككل.

جدول (2): معامل الاتساق الداخلي كرونباخ ألفا وثبات إعادة للأبعاد والدرجة الكلية على مقياس**الاغتراب الذاتي**

البعد	ثبات إعادة	الاتساق الداخلي
فقدان الشعور بالانتماء	0.92	0.78
عدم الالتزام بالمعايير الاجتماعية	0.84	0.70
العجز	0.87	0.71

0.71	0.89	عدم الإحساس بالقيمة
0.81	0.90	فقدان الهدف
0.74	0.87	فقدان المعنى
0.72	0.92	مركزية الذات
0.94	0.90	الاغتراب الذاتي ككل

تصحيح المقياس: تم اعتماد سلم ليكرت الخماسي لتصحيح مقياس الاغتراب الذاتي، بإعطاء كل فقرة من فقراته درجة واحدة من بين درجاته الخمس (دائمًا= 5، غالبًا= 4، أحيانًا= 3، نادرًا= 2، أبدًا= 1). ولتصنيف مستوى الاغتراب الذاتي بدلالته الكلية إلى ثلاثة مستويات: (مرتفع، متوسط، منخفض)، كما تم اعتماد معادلة المدى:

$$\frac{\text{الحد الأعلى للمقياس (5) - الحد الأدنى للمقياس (1)}}{\text{عدالفئات المطلوبة (3)}} = 1.33$$

ومن ثم إضافة الجواب (1.33) إلى نهاية كل فئة.

ثانيًا: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

بهدف الكشف عن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك، قام الباحثان بتطوير مقياس ادمان الألعاب الإلكترونية؛ وذلك بالاستناد للعديد من الدراسات والمقاييس ذات الصلة، كدراسة الدرعان (Al-Deraan, 2016)، ودراسة كل من أرمك وأردوغان (Irmak & Erdogan, 2015). تكون المقياس بصورته الأولية من (35) فقرة، موزعة وفق سبعة محكات تشخيصية، وهي: السمة البارزة (Salience)، والتحمل (Tolerance)، وتعديل المزاج (Mood Modification)، والارتداد (الانتكاس) (Relapse)، والانسحاب (التراجع) (Withdrawal)، والصراع (Conflict)، والمشاكل (Problems). بحيث يستجيب المفحوص على المقياس وفق توزيع ليكرت الخماسي (دائمًا= 5، غالبًا= 4، أحيانًا= 3، نادرًا= 2، أبدًا= 1).

دلالات الصدق الظاهري

تم التحقق من الصدق الظاهري لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومحكاته، بعرضه بصورته الأولية المكون من (35) فقرة على مجموعة من المحكمين، تكونت من (10) أساتذة من المختصين في الإرشاد النفسي، وعلم النفس التربوي، والتربية الخاصة من أقسام علم النفس التربوي في الجامعات الأردنية، بالإضافة إلى المختصين في أصول التربية، وتقنيات التعلم؛ لبيان مدى وضوح الفقرات، وسلامتها اللغوية، ومناسبتها للفئة المستهدفة في الدراسة الحالية، ومناسبتها للمحك، وقياس ما وضعت لأجله، ولقياس مدى اتفاق الفقرات. وفي ضوء ملاحظات وآراء المحكمين التي تم استعراضها بعد إجراء اجتماع مع عدد منهم، أجريت التعديلات المقترحة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية والتي تتعلق بإعادة صياغة بعض الفقرات؛ لتصبح أكثر وضوحًا. وكان المعيار الذي تم اعتماده في قبول أو استبعاد الفقرات هو حصول الفقرات على إجماع (80%) من المحكمين، بعد تطبيق المعيار فقد حذفت فقرتان من البعد الرابع وحذف

البعد السابع كاملاً والذي يتكون من خمس فقرات، وبذلك أصبح عدد فقرات المقياس بعد التحكيم (28) فقرة موزعة على ستة محكات.

دلالات صدق البناء

لاستخراج دلالات صدق البناء للمقياس، استخرجت معاملات ارتباط فقرات المقياس مع الدرجة الكلية في عينة استطلاعية تكونت من (40) طالباً وطالبة، وقد تراوحت معاملات ارتباط الفقرات مع الأداة ككل ما بين (0.83 – 0.94)، ومع المجال (0.87 – 0.96). كما تم استخراج معامل ارتباط كل مجال بالدرجة الكلية، ومعاملات الارتباط بين المجالات ببعضها والجدول (3) يبين ذلك.

جدول (3): معاملات الارتباط بين المجالات ببعضها والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

السمة البارزة	التحمل	تعديل المزاج	الصراع (المشاكل)	الارتداد (الانتكاس)	الانسحاب (التراجع)	مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية
السمة البارزة	1					
التحمل	.942**	1				
تعديل المزاج	.860**	.850**	1			
الصراع (المشاكل)	.888**	.911**	.842**	1		
الارتداد (الانتكاس)	.938**	.939**	.895**	.927**	1	
الانسحاب (التراجع)	.915**	.911**	.895**	.958**	.942**	1
مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية	.963**	.964**	.928**	.958**	.977**	.974**

** دالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$).

يبين الجدول (3) أن جميع معاملات الارتباط كانت ذات درجات مقبولة ودالة إحصائية، مما يشير إلى درجة مناسبة من صدق البناء.

ثبات المقياس: للتأكد من ثبات مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، فقد تم التحقق بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار (Test-retest) بتطبيق المقياس وإعادة تطبيقه بعد أسبوعين على مجموعة من خارج عينة الدراسة مكونة من (40) طالباً وطالبة، ومن ثم تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين تقديراتهم في المرتين. وتم أيضاً حساب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ ألفا، والجدول (4) يبين ذلك.

جدول (4): معامل الاتساق الداخلي كرونباخ ألفا وثبات الإعاده للمجالات والدرجة الكلية لمقياس الإدمان

على الألعاب الإلكترونية

البعد	ثبات الإعاده	الاتساق الداخلي
السمة البارزة	0.92	0.91
التحمل	0.90	0.90
تعديل المزاج	0.88	0.91
الصراع(المشاكل)	0.91	0.90
الإرتداد(الإنكاس)	0.93	0.89
الإنسحاب(التراجع)	0.90	0.92
مقياس الإدمان الكلي	0.91	0.94

تصحيح المقياس: تم اعتماد سلم ليكرت الخماسي لتصحيح مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، بإعطاء كل فقرة من فقراته درجة واحدة من بين درجاته الخمس (دائماً= 5، غالباً= 4، أحياناً= 3، نادراً= 2، أبداً= 1). ولتصنيف مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية بدلالته الكلية إلى ثلاثة مستويات: (مرتفع، متوسط، منخفض)، كما تم اعتماد معادلة المدى:

$$\frac{\text{الحد الاعلى للمقياس (5) - الحد الأدنى للمقياس (1)}}{\text{عدد الفئات المطلوبة (3)}} = 1.33$$

ومن ثم إضافة الجواب (1.33) إلى نهاية كل فئة.

إجراءات الدراسة

تم تنفيذ الدراسة وفقاً للخطوات الآتية: 1. توزيع مقياس الدراسة (الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية) على أفراد العينة، وهم (1057) طالباً وطالبة من طلبة جامعة اليرموك اختيروا بالطريقة المتيسرة، وذلك بالتنسيق مع إدارة الجامعة؛ بإرساله لجميع طلبة الجامعة خلال الفصل الصيفي من العام الدراسي الأول 2019/2020م، والفصل الأول من العام الدراسي 2020/2021م، عن طريق موقع الجامعة لإيميلات الطلبة (SIS). 2. تم جمع البيانات عن طريق خدمة (Google Drive)، إذ تم سحب البيانات على شكل ملف إكسل (Excel)، ومن ثم القيام بتدقيقها وإدخالها إلى برمجية التحليل الإحصائي (SPSS)؛ وذلك من أجل الحصول على النتائج.

متغيرات الدراسة

تشمل المتغيرات التابعة، وهي:

1. الاغتراب الذاتي، وله ثلاث مستويات: (مرتفع، متوسط، منخفض).
 2. إدمان الألعاب الإلكترونية، وله ثلاثة مستويات: (مرتفع، متوسط، منخفض).
- المعالمات الإحصائية:** لمعرفة مستوى كل من الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية، حُسِبَت المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والوزن النسبي. ولتحديد حجم واتجاه العلاقة الارتباطية بين

الاغتراب الذاتي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك، تم استخراج معامل ارتباط بيرسون (Pearson).

النتائج ومناقشتها

أولاً: النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما مستوى الاغتراب الذاتي لدى الطلبة في جامعة اليرموك؟ للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والوزن النسبي لمستوى الاغتراب الذاتي لدى الطلبة في جامعة اليرموك، والجدول (5) يوضح ذلك.

جدول (5): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والوزن النسبي لمستوى الاغتراب الذاتي لدى

الطلبة في جامعة اليرموك مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

المجال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	الترتيب	المستوى
فقدان الشعور بالانتماء	3.10	.742	62	1	متوسط
فقدان الهدف	3.01	.678	60.2	5	متوسط
فقدان المعنى	2.96	.803	59.2	6	متوسط
عدم الالتزام بالمعايير الاجتماعية	2.95	.693	59	2	متوسط
عدم الإحساس بالقيمة	2.94	.861	58.8	4	متوسط
مركزية الذات	2.90	.755	58	7	متوسط
العجز	2.89	.680	57.8	3	متوسط
مقياس الاغتراب الذاتي ككل	2.98	.567	59.6	-	متوسط

يتضح من الجدول (5) أن مستوى المتوسط الحسابي الكلي للاغتراب الذاتي من وجهة نظر أفراد العينة كانت متوسطة عند وزن نسبي (59.6%). وجاء بعد (فقدان الشعور بالانتماء) في المرتبة الأولى بوزن نسبي (62%)، وبعد (مركزية الذات) في المرتبة الأخيرة بوزن نسبي (58%)، ويلاحظ أن جميع الدرجات للمجالات جاءت متوسطة ومتقاربة.

وتعزى هذه النتيجة إلى الظروف الاجتماعية والأوضاع الاقتصادية التي يواجهها طلبة جامعة اليرموك في حياتهم اليومية بأنها متشابهة ومتقاربة على مر السنوات الماضية. إذ عملت على تكيف الطلبة، وتقبلهم لهذه الظروف، والتعايش معها دون أن تترك لهم أي ضرر يذكر. كما يدل ذلك على مدى ثقافة طلبة الجامعة، وصلابتهم، وقدرتهم على مواجهة وتقبل هذه الأوضاع بما في ذلك التغيرات الاقتصادية، والاجتماعية، والتكنولوجية السريعة. كما إن تعرض الطلبة للظروف نفسها القاهرة قد يؤدي إلى زيادة الإنتماء. ويمكننا

عزو هذه النتيجة للزمان الذي طُبِقَ فيه مقياس الاغتراب الذاتي، وخاصة في ظل الظروف الصعبة التي تعرض لها معظم طلبة جامعة اليرموك في ظل جائحة كورونا (COVID-19)، والتي أدت بدورها إلى تغييرات كبيرة في حياتهم، مما عزز لديهم الإحساس بفقدان الشعور بالإنتماء. فقد اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة حج إبراهيم (Haj Ibraheem, 2019) من حيث وجود مستوى متوسط من الاغتراب لدى طلبة جامعة القدس والقدس المفتوحة في فلسطين. وقد يعزى هذا الاتفاق لتشابه المتغيرات المستخدمة في كلا الدراستين. وقد اختلفت نتيجة هذه الدراسة مع نتيجة دراسة كاسير (Kacire, 2015) والتي أشارت إلى أن مستوى الاغتراب لدى عينة الدراسة جاء بدرجة مرتفعة، وقد يعزى ذلك إلى اختلاف خصائص العينات، وظروف التطبيق الزمانية والمكانية، حيث طبقت دراسة كاسير على عينة مكونة من (551) طالباً وطالبة من طلبة كليتي الطب والتكنولوجيا من إحدى الجامعات في تركيا خلال العام الجامعي (2015/2016م).

ثانياً: النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: ما مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة في جامعة اليرموك؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والوزن النسبي لمستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة في جامعة اليرموك، والجدول (6) يوضح ذلك.

جدول (6): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والوزن النسبي لمستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة في جامعة اليرموك مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

المجال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	الترتيب	المستوى
تعديل المزاج	2.91	.887	58.2	3	متوسط
السمة البارزة	2.84	.929	56.8	1	متوسط
التحمل	2.83	.922	56.6	2	متوسط
الانسحاب (التراجع)	2.82	.982	56.4	6	متوسط
الصراع (المشاكل)	2.76	.967	55.2	4	متوسط
الارتداد (الانتكاس)	2.75	.962	55	5	متوسط
مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ككل	2.82	.839	56.4	-	متوسط

يتضح من الجدول (6) أن مستوى المتوسط الحسابي الكلي لإدمان الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أفراد العينة كانت متوسطة عند وزن نسبي (56.4%). وجاء محك (السمة البارزة) في المرتبة الأولى بوزن نسبي (56.8%)، ومجال الانسحاب (التراجع) في المرتبة الأخيرة بوزن نسبي (56.4%)، ويلاحظ

أن جميع الدرجات للمجالات جاءت متوسطة ومتقاربة. وقد يعزى السبب في ذلك إلى تمكن بعض الطلبة من تنظيم أوقات استخدامهم للألعاب الإلكترونية، وهذا يدل على الوعي الفكري لديهم، وعلى قدرتهم في ضبط سلوكياتهم. وعلى الرغم من أن مستوى إيمان طلبة جامعة اليرموك على الألعاب الإلكترونية جاء بدرجة "متوسطة" إلا أنها ليست بنسبة بسيطة. لذلك، فإن الدرجات التي حصل عليها الطلبة في ضوء مقياس إيمان الألعاب الإلكترونية يمكن أن تعزى لأسباب متعددة، منها: أوقات الفراغ التي عانى منها غالبية الطلبة، وقلة وجود المساحات الآمنة صحياً من أجل ممارسة الألعاب التي تعود بالفائدة عليهم، وعدم وجود البدائل، وذلك في ظل الإغلاقات المتكررة، والحظر الشامل والجزئي في ظل جائحة كورونا (COVID-19)، فقد أدت بدورها لتوجه غالبية الطلبة لاستخدام مثل تلك الألعاب بكثرة.

وعليه، فقد اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة يونس (Younes, 2017) من حيث وجود مستوى متوسط من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة في فلسطين، ودراسة كل من الجمال وآخرين (Al-Gammal et al., 2019) في مصر، ويعزى ذلك لتشابه أهداف كل من الدراستين. أما باقي الدراسات التي تضمنت متغير إيمان الألعاب الإلكترونية، فقد اختلفت جميعها مع نتائج هذه الدراسة كدراسة الدرعان (AI-Deraan, 2016)، ويمكن عزو ذلك لاختلاف مكان تطبيق الدراسة، إذ طبقت على عينة من طلبة المدارس في السعودية، ودراسة البدر (Al-Bader, 2019) كما يمكن عزو ذلك لاختلاف حجم العينة، إذ تكونت عينة دراسة البدر من (375) طالباً وطالبة.

ثالثاً: النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث: ما حجم واتجاه العلاقة الارتباطية بين الاغتراب الذاتي والإدمان على الألعاب الإلكترونية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج معامل ارتباط بيرسون (Pearson) بين الاغتراب الذاتي والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك، والذي كشف عن وجود معامل ارتباط بلغت قيمته (0.764) وهي دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.01$). وهذا يعني أنه كلما ازدادت درجة الاغتراب الذاتي ازداد مستوى إيمان الطلبة على الألعاب الإلكترونية، والعكس صحيح. وهو ما يتفق من حيث العلاقة الإيجابية مع دراسة شافعي (Shafiei, 2009) التي كشفت عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الإنترنت وكل من الاغتراب والوحدة النفسية. ودراسة حامدي (Hamdi, 2015) والتي أشارت إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الإنترنت وكل من الاغتراب النفسي والسلوك العدواني على عينة من طلبة المرحلة الثانوية، وقد يعزى هذا الاتفاق لتشابه المنهجية المستخدمة في هذه الدراسات والدراسة الحالية، وهو المنهج الوصفي الارتباطي.

وعليه، يرى الباحثان أن النتيجة منطقية ومعقولة، حيث إنه من الطبيعي أن يرتفع معدل إيمان الطلبة على الألعاب الإلكترونية كلما ارتفع مستوى شعور الطلبة بالاغتراب، وكلما انخفض مستوى شعورهم بالاغتراب انخفض مستوى استخدامهم للألعاب الإلكترونية. ويمكننا تفسير ذلك من خلال مستوى التأثير الذي يحدثه الاغتراب على صحة الطلبة النفسية، فقد عُرِفَ الاغتراب كما جاء في زهران (Zahran,)

2004) على أنه حالة من الشعور الذي يصاحب الأفراد يتمثل في إحساسهم بالعزلة، والوحدة، والتشاؤم، وفقدان الذات، بالإضافة لرفض القيم، والمعايير، ومن ثم إحساسهم بعدم الإنتماء، وفقدان الثقة بالذات جنباً إلى الضغوطات النفسية التي تصاحب الطلبة نتيجة الظروف الاقتصادية، وغياب الأهداف، والغايات التي يطمحون لها. كما أن التطور التكنولوجي ساهم في زيادة حدة هذه المشكلة؛ إذ سمح لجميع الطلبة باستخدام الإنترنت بما يوفره من مزايا عديدة، منها: الألعاب الإلكترونية التي أصبحت في متناول أيدي جميع الطلبة، إذ يمارسون تلك الألعاب دون عناءٍ أو جهدٍ يذكر (Daugherty & Lintor, 2003). ومن جانب آخر، يعزو الباحثان مدى قوة العلاقة الارتباطية بين الاغتراب الذاتي وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة اليرموك لأسباب مختلفة، ومن أبرزها: أوقات الفراغ التي عانى منها الطلبة، وأخص بالذكر الزمان الذي طبق فيه أداتي الدراسة، حيث تم تدريس "عينة الدراسة" عن طريق خدمة التعلم عن بعد (Online) مما أدى لتوفير أجهزة داعمة للإنترنت لدى جميع الطلبة، وهو ما سهل لهم عملية استخدام الألعاب في جميع الأوقات.

التوصيات

بناءً على ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، يمكن الإشارة إلى التوصيات الآتية:

- وضع برامج إرشادية بهدف توعية الطلبة في كيفية استثمار أوقات الفراغ بكل ما هو مفيد، والحد من انتشار ظاهري الاغتراب والإدمان على الألعاب الإلكترونية.
- عقد ندوات وورش تعريفية تهتم بفئة طلبة الجامعة، وإيصال مفهوم الاغتراب الذاتي لهم، ونشر الوعي لمدى خطورته، بالإضافة لكيفية الحد من تعرضهم لأي مظهر من مظاهر الاغتراب.
- ضرورة اهتمام مؤسسات التنشئة الاجتماعية بتوفير الورش التعريفية والبرامج الوقائية للأسرة، والتي تختص بمجال إدمان الألعاب الإلكترونية؛ للتخفيف من مستوى حدوث هذه الظاهرة مع أبنائهم.
- بحث متغيرات أخرى من الممكن أن ترتبط بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة، كقلق المستقبل في ظل جائحة كورونا.
- إجراء المزيد من الدراسات حول متغيرات الدراسة على عينات مختلفة.

المراجع العربية

البدر، ليندا. (2019). العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضغط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

حامدي، صابرينة. (2015). الإدمان على الإنترنت وعلاقته بالاغتراب النفسي والسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الثانوية. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الحاج لخضر - باتنة، الجزائر.

حج إبراهيم، أشرف. (2019). الاغتراب النفسي وعلاقته بقلق المستقبل لدى طلبة جامعة القدس المفتوحة فرع طولكرم. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة القدس والقدس المفتوحة، فلسطين.

حماد، حسن. (2005). الإنسان المغترب عند إيريك فروم. بيروت: المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع.

الحداني، إقبال. (2011). الاغتراب- التمرد - قلق المستقبل. الأردن: دار صفاء للنشر والتوزيع.

الخوaja، عبد الفتاح. (2009). الإرشاد النفسي بين النظرية والتطبيق مسؤوليات وواجبات - دليل الآباء والمرشدين. عمان: دار الثقافة.

الدرعان، فرحان. (2016). الإدمان على الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة اليرموك، الأردن.

الدهام، علي؛ أبو عيطة، سهام. (2017). فاعلية برنامج الإرشاد الجمعي الواقعي في تحسين المهارات الاجتماعية وخفض سلوك إدمان الألعاب لدى المراهقين. المجلة الدولية التربوية المتخصصة، 6 (7)، 1-16.

زهران، سناء. (2004). إرشاد الصحة النفسية لتصحيح مشاعر ومعتقدات الاغتراب. القاهرة: عالم الكتب.

شافعي، أحمد. (2009). الاستخدام المفرط للإنترنت وعلاقته بالاغتراب والوحدة النفسية لدى طلاب الجامعة، مجلة كلية التربية، 15 (1)، 148-222.

شاهين، محمد. (2016). إدمان الإنترنت. القاهرة: دار العلوم للنشر والإعلام.

الصياطي، إبراهيم. (2010). إدمان الإنترنت ودوافع استخدامه في علاقتهما بالتفاعل الاجتماعي لدى طلبة الجامعة. المجلة العلمية لجامعة فيصل، 11 (1)، 91-141.

عبد المعطي، حسن. (2003). علم النفس الإكلينيكي، مصر: دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع.

عنود السماره، أحمد صمادي، الاغتراب الذاتي.....، مجلة جامعة الخليل للبحوث، مجلد (17)، العدد (2)، 2022، 289
العتيبي، طارق. (2018). الاغتراب دراسة تأصيلية فلسفية علمية، الرياض: دار الكتاب
الجامعي للنشر والتوزيع.

عسل، خالد وفاطمة، مجاهد. (2010). الاغتراب النفسي بين الفهم النظري والارشاد النفسي الكينيكي.
مصر: دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر.

كوري، جبرالد. النظرية والتطبيق في الإرشاد والعلاج النفسي. ترجمة: الخفش، سامح وديع. دار الفكر
ناشرون وموزعون، الأردن، 2011م.

يونس، كرام. (2017). مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة
المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة عمان
العربية، الأردن.

References

Abdel Muti, H. (2003). *Clinical Psychology*, Egypt: Dar Qebaa for Printing,
Publishing and Distribution.

Al-Bader, L. (2019). *The relationship between addiction to Internet games, aggressive behavior and self-control among students of private Jordanian universities in the capital Amman*. (unpublished Master Thesis). Middle East University, Jordan.

Al-Dahham, A. & Abu Eita, S. ((2017. The effectiveness of a realistic group counseling program in improving social skills and reducing game addiction behavior among adolescents. *The International Educational Specialized Journal*, 6 (7), 1-16).

Al-Deraan, F. (2016). *Addiction to electronic games and its relationship to academic, social and emotional problems of school students*. (Unpublished Master thesis). Yarmouk University, Jordan.

Al-Hamadani, E. (2011). *Alienation - rebellion - anxiety for the future*. Jordan: Safaa House for Publishing and Distribution.

Al-Khawaja, A. (2009). *Psychological Counseling Between Theory and Practice Responsibilities and Duties - Parents and Mentors Guide*. Amman: Dar Al Thaqafah.

Al-Otaibe, T. (2018). *Alienation: an authentic scientific philosophical study*. Riyadh: University Book House for Publishing and Distribution.

Al-Siatti, I. (2011). Internet addiction and the motives for its use in their relationship to social interaction among university students. *Scientific Journal of Faysal University*, 11 (1), 91-144.

Antonius, J. Tim, M. A. Regina, J. & Dike. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Society for the Study of Addiction*, University of Nijmegen, 106, 205–212.

Apriyanti, H. (2016). Alienation among University of Indonesia's Psychology Students: Comparative Study amongst First-Year, Second-Year, and Third-Year Students. *Makara Seri Sosial Humaniora*, 20 (1), 37-45.

Asal, K. & Mujahed, F. (2010). *Psychological alienation between theoretical understanding and clinical psychological counseling*. Egypt: Dar Al-Wafaa for the World of Printing and Publishing.

Corey, G. *Theory and practice in counseling and psychotherapy*. Translation: Khuffash, S. Thought House Publishers and Distributors, Jordan, 2011.

Daugherty, T.K. & Lintor, J.M. (2003). Assessment of Social Alienation: Psychometric Properties of the S acs-R, *Social Behavior & Personality*, 28 (4), 323-328.

Davis, R. (2001). A Cognitive Behavior Model of Psychological Internet Use. *Human Behavior*, 17 (2), 187-195. Retrieved 16, March, 2021, from:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563200000418>

Granic, I. Lobel, A. & Engels, R. (2013). The Benefits of Playing Video Games. American Psychological Association, *Radboud University Nijmegen, 1* (69), 66-78.

Haj Ibrahim, A. (2019). *Psychological alienation and its Relationship to future anxiety among students of Al-Quds Open University Tulkarm Branch*. (Master Thesis that isn't published). Al-Quds and Al-Quds Open Univesity, Palestine.

Hamdi, S. (2015). *Internet addiction and its relationship to psychological alienation and aggressive behavior among secondary school students*. (unpublished Master Thesis). Haji Lakhdar University – Batna, Algeria.

Hammad, H. (2005). *The Expatriate Human by Eric Fromm*. Beirut: University Foundation for Studies, Publishing and Distribution.

Horzum, B. (2011). Investigation of primary school students' computer game addiction levels according to various variables. *Education and Science*, 36 (2), 56-68.

Irmak, A. & Erdogan, S. (2015). Digital Game Addiction Among Adolescents and Young Adults: A Current Overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 10, 1-10. Retrieved October 2, 2020, From <http://turkpsikiyatri.com/Data/UnpublishedArticles/52r9at.pdf>

Kacire, I. (2015). The Impact of the University Students Level of Alienation on their Perception of General Satisfaction. *International Journal of Higher Education, Dicle University*, 5 (1). 38-46.

Lauer, R. & Warren, H. (1977). *Social Psychology*. Boston, Houghton Mifflin.

Lemmens, J. Valkenburg, P. & Peter, J. (2009). *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*, *Media Psychology*, 12 (1), 77-95. Retrieved March 16, 2021, From: <https://dx.doi.org>

- Li, A. Chau, C. & Ching, C. (2019). Development and Validation of a Parent-Based Program for Preventing Gaming Disorder: The Game Over Intervention. *The University of Hong Kong & University College London*, 16 (2), 1-15..
- Nelson, L. & O'Donohue, W. (2006). Alienation *psychology and human resource management*. Proceedings of the 2nd Australian Centre for Research in Employment and Work (ACREW) Conference, Prato, Italy.
- Oliveira, M. P. M. T., Cintra, L. A. D., Bedoian, G., Nascimento, R., Ferré, R. R., Silva, M. T. A. (2017). Use of Internet and Electronic Games by Adolescents at High Social Risk. *Trends in Psychology / Themes in Psychology*, 25 (3), 1185-1200.
- Rosenberg, M. (1979). *Conceiving the Self*. New York, Basic Books.
- Shafiei, A. (2009). Excessive use of the Internet and its relationship to alienation and psychological loneliness among university students, *Journal of the College of Education*, 15 (1), 148-222.
- Shaheen, M. (2016). *Internet addiction*. Cairo: Dar Al Uloom for Publishing and Information.
- Strover, S. (2003). *Digital Games in Education and Training*. Retrieved April 17, 2020 From www.isu.net.sa.
- Turan, N. Ozkan, B. (2019). Self-Alienation After Traumatic Terror Experiences. *Current Approaches in Psychiatry*, 11 (4), 496-505.
- Zahran, S. (2004). *Counseling mental health to correct feelings and beliefs of alienation*. Cairo: The World of Books.

(ملحق 1) مقياس الاغتراب الذاتي في صورته النهائية

الرقم	العبارة	دائمًا	غالبًا	أحيانًا	نادرًا	أبداً
1	أشعر بالوحدة في الجامعة					
2	أشعر بالغربة حتى عندما أتواجد مع أصدقائي					
3	يقلقني عدم مقدرتي على مواجهة ما سوف يحدث لي مستقبلاً					
4	أجد أنه ليس من السهل التخلي عن المجتمع الذي نشأت فيه					
5	أرى بأن مخالفتي للمعايير الاجتماعية تمنحني الفوز برضا الآخرين					
6	أنفذ قراراتي دون الإهتمام بالمعايير الاجتماعية					
7	أفضل الالتزام بقيم المجتمع ومعاييره					
8	أعيش حياتي بدون هدف					
9	أشعر بأن حياتي خالية من الفرح والسعادة					
10	أشعر بالعجز في التعامل مع الآخرين					
11	مهما أبذل من جهد فلن أستطيع تحقيق أهدافي					
12	أستطيع الدفاع عن حقوقي					
13	أشعر أنني مسلوب الإرادة					
14	أشعر بأنني لا أعامل معاملة تليق بي كطالب جامعي					
15	يقلقني عدم قدرتي على مواجهة ما سوف يحدث لي مستقبلاً					
16	أذهب كل يوم لجامعتي كما جرت العادة مقارنة بأصدقائي واخواني ولكن دون التخطيط لمستقبلي					
17	أضع خطة مستقبلية لحياتي بداية كل سنة					
18	لا يوجد لدي تصور عن حياتي المهنية ما بعد التخرج					
19	أشعر أن وجودي في الحياة بدون معنى					
20	أشعر بعدم الرغبة في تكوين صداقات جديدة					
21	أجد معنى لكل شيء يحدث في حياتي					
22	أتجنب الاختلاط مع زملائي في الجامعة					
23	مصلحتي فوق كل اعتبار					
24	أستغرق في التفكير بنفسي وبمشكلاتي					
25	أتعاطف عادة مع الآخرين في قضاء حوائجهم					
26	اهتمامي بنفسي لم يجعلني أتعدى على حقوق الآخرين					
27	أعتقد أن لا شيء يستحق التفكير فيه أكثر من ذاتي					
28	أعتقد أنه لا معنى لسعي الناس وكدهم في الحياة					
29	أعتقد أنه لا أهمية لوجودي على قيد الحياة					
30	أفضل مراعاة القيم في أي سلوك يصدر عني					

(ملحق 2) مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية في صورته النهائية

الرقم	العبارة	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	أبداً
1	تشغل تفكيري الألعاب الإلكترونية طوال الوقت					
2	أقضي وقت فراغي في لعب الألعاب الإلكترونية					
3	أعتقد بأنني شخص مدمن على الألعاب الإلكترونية					
4	أرى بأنني شخص مولع بممارسة الألعاب الإلكترونية					
5	أفضل انجازات العالم هي الألعاب الإلكترونية					
6	أقضي وقتاً أكثر من المقرر على الألعاب الإلكترونية					
7	أشعر بالعجز عن التوقف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية					
8	أبادر فوراً عند الاستيقاظ من النوم إلى اللعب بالألعاب الإلكترونية					
9	أتشوق للعودة إلى المنزل من أجل ممارسة الألعاب الإلكترونية					
10	أنسى مشاكلي بمجرد البدء في اللعب بالألعاب الإلكترونية					
11	ألجأ إلى الألعاب الإلكترونية لتجنب الضغط النفسي					
12	يُشعرنني اللعب بالألعاب الإلكترونية بالسعادة					
13	يتحسن مزاجي عند ممارسة الألعاب الإلكترونية					
14	أفضل الأوقات لدي هي تلك التي أمارس فيها الألعاب الإلكترونية					
15	أفضل الألعاب الإلكترونية على ألعاب الفيديو والألعاب التقليدية					
16	أجد صعوبة في الإقلاع عن ممارسة الألعاب الإلكترونية رغم محاولتي ذلك					
17	أعجز عن خفض عدد الساعات التي أقضيها في لعب الألعاب الإلكترونية					
18	أشعر بالضيق عند محاولتي الإقلاع عن ممارسة الألعاب الإلكترونية					
19	أشعر بالكآبة والحزن عندما تمنعني الظروف عن اللعب بالألعاب الإلكترونية					
20	أشعر بالحزن الشديد عند تعطل اللعبة التي أستمتع بها					
21	أستمر باللعب بالألعاب الإلكترونية حتى لو كنت مريضاً					
22	تشغلني الألعاب الإلكترونية عند تناول الطعام					
23	أقوم باهمال الآخرين عند اللعب بالألعاب الإلكترونية					
24	أعزف عن المشاركة بالمناسبات العائلية من أجل اللعب بالألعاب الإلكترونية					
25	أخفي عن أسرتي عدد الساعات التي أقضيها في ممارسة الألعاب الإلكترونية					
26	أغضب وأنزعج إذا طلب مني ترك اللعب بالألعاب الإلكترونية					
27	خسرت أصدقائي بسبب لعبي لساعات طويلة بالألعاب الإلكترونية					
28	تزايدت خلافاتي مع أسرتي بسبب كثرة ممارستي للألعاب الإلكترونية					