



www.mecsjs.com/ar

المجلة الالكترونية الشاملة متعددة المعرفة لنشر الأبحاث العلمية والتربوية MECSJ

العدد الخامس والثلاثون (آذار) ٢٠٢١

ISSN: 2617-9563

**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

Linda.bader1@yahoo.com

تخصص تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم

قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم

كلية العلوم التربوية

2021



المُلخَص

في ظل انتشار شبكات الإنترنت وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات انتشرت ظاهرة الألعاب الإلكترونية بسرعة بين كافة الفئات العمرية في المجتمع، حيث يمارسها الأفراد بمختلف أعمارهم كسلوك ونشاط يتصف بالتسلية والمتعة ويساعد على تكوين المعرفة. وقد أصبح هنالك إصدارات خاصة لألعاب الإنترنت عملت على تسهيل اللعب في أي زمان ومكان، وقد تتضمن هذه الألعاب، مشاهد من العنف والعدوان، تثير 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.

في ضوء ذلك، هدف هذا البحث التعرف إلى العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضببط الذاتي في الجامعات الأردنية الخاصة. ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي وأساليب البحث الكمية؛ حيث تم تصميم أداة الاستبيان وتوزيعها على عينه بلغ عددها (375) من طلبة الجامعات الخاصة.

وأظهرت نتائج الدراسة أن درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعات الخاصة كانت بدرجة متوسطة منخفضة، وأما مستوى السلوك العدواني لدى طلبة الجامعات فقد جاء بدرجة منخفضة، حيث كانت درجة مشاعر الغضب في أعلى مستوى بالمقارنة مع السلوك العدواني الجسدي والسلوك العدواني اللفظي والتي ظهرت بدرجة منخفضة، 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.

الكلمات المفتاحية: الإدمان، ألعاب الإنترنت، السلوك العدواني، الضببط الذاتي.



Abstract

In light of the spread of Internet networks and information and communication technology, the phenomenon of electronic games has spread rapidly among all age groups in society, as individuals of all ages practice them as behavior and activity characterized by entertainment and pleasure and help to create knowledge. there have become special versions of Internet games that facilitate playing at any time and place, and these games may include scenes of violence and aggression, arouse the player and make him accept violence, criminality, and destruction as if it is an acceptable method in this life, and it works on negative actions as if it were heroism or courage, Thus, it may develop the aggressive behavior aspect within it, which prompted researchers to study the effect of exposure to scenes of violence and aggression through the practice of these games and their relationship to individual behavior. In light of this, this research aims to identify the relationship between addiction to Internet games, aggressive behavior, and self-control in private Jordanian universities. To achieve this goal, the descriptive-analytical method and quantitative research methods were used. The questionnaire tool was designed and distributed to a sample of (375) students from private universities. The results of the study showed that the degree of addiction to internet games among private university students was of a low average, and the level of aggressive behavior among university students was low, as the degree of feelings of anger was at the highest level compared to the physical aggressive behavior and verbally aggressive behavior, which appeared at a low level. The existence of differences in addiction to Internet games due to the variable number of hours of playing, as it appeared to be high among students who have more than 16 hours of playing hours.

Keywords: addiction, internet gaming, aggressive behavior, self-control.



المقدمة

في ظل انتشار شبكات الإنترنت خلال السنوات الماضية، والتي تزامنت مع ثورة المعلومات والاتصالات الهائلة ظهرت العديد من المفاهيم العلمية مثل الحكومة 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. وقد أكد العديد من الباحثين والخبراء الاجتماعيين على أن شبكة الإنترنت ومنصاتها قد وفرت 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).

فالإنترنت وسيلة ضرورية لا يمكن الاستغناء عنها أو تجاهلها، ومصدر غني للمعلومات والخدمات في مختلف المجالات وعلى كافة المستويات الشخصية والمهنية، وعلى الرغم من أهمية الإنترنت ومنصاته إلا أنه يمتلك العديد من السلبيات أيضاً، فإن الآثار الإيجابية التي يحدثها الإنترنت على المجتمعات يقابله آثار سلبية، فهو سلاح ذو حدين، ومن أبرزها هذه السلبيات الخضوع والتبعية وتسليم العقل والشعور لهذه القوى، وهناك كثير من المشاكل السلوكية التي تواجه الأفراد نتيجة للاستخدام المتكرر للإنترنت حيث أن هناك مشاكل صحية كالصداع النصفي وقلة النوم بالإضافة إلى المشاكل النفسية التي تدفع الفرد بعدم السيطرة على مشاعره وطريقة تفكيره بسبب استخدامه الإنترنت 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 لتحصين هذه السلبيات والحد من آثارها، وتشجيع الشباب الأردني على الاستخدام الإيجابي لهذه الوسيلة (Kim&Hodgins, 2018).



وفي ضوء ذلك 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 إلى (20) ساعات في اليوم". وقد اختلفت مقاييس قياس درجة الإدمان في وقتنا الحالي؛ لانتشار وتشعب الاستخدام 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 الإصدار الحادي عشر من التصنيف العالمي للأمراض في قسم الأمراض العقلية لأحدث نسخة من دليل التشخيص والإحصاء المعروف باسم (DSM-5) للاضطرابات النفسية - الطبعة الخامسة، تحت بند " الأمراض التي يسببها الاستخدام المتكرر للإدماني " واعتبر الجلوس لساعات طويلة أمام الشاشة مع عالم افتراضي له آثار وخيمة في نمو وتطور الدماغ ، كما تبين أن 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).

وقد انتشرت ظاهرة الألعاب الإلكترونية 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 (الزعيبي، 2016). بالتالي أصبحت هنالك إصدارات خاصة لألعاب الإنترنت عملت على تسهيل اللعب في أي زمان ومكان، وفي الغالب تكون مجانية ومتاحة للجميع، 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، تثير 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 (الزعبي، 2016).

وتتباين وجهات النظر حول السلوك العدواني هل هو مُتعلّم أم فطري أم مُكتسب، فهو موجود ومشاهد ويمكن مشاهدة أشكال متعددة ومتنوعة من العدوان (الجسدي واللفظي) بين الأفراد، وفي الأغلب يكون مصحوباً بشحنة انفعالية مزوجة بالغضب، وهناك مظاهر مختلفة وعوامل مؤثرة في عدوانية الأفراد، ومنها: التنشئة الاجتماعية، والإحباط، وعمر وجنس الطالب الجامعي، واستخدام العقاب، أو التهاون نحو العدوان، ودور التعلم بالملاحظة والتقليد. وقد ذهب اتجاه إلى تبني نظرية التحليل النفسي والتي تُعتبر أن العنف تعبير انفعالي، وهو يقلل العدوان الظاهر والمكشوف، ويزيد العنف الخيالي، وبذلك تعتبر مشاهد العنف الإلكتروني مفيدة، وتبنى اتجاه نظرية التعلم الاجتماعي، 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). لذلك، قامت الباحثة بتنفيذ هذا البحث للتحقيق في العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط 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 والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان، حيث أوصت العديد من الدراسات السابقة مثل:- دراسة سعادو وبن مرزوق (2016) ودراسة يونس (2017) ودراسة باسكال وآخرون (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).



تساؤلات الدراسة

ويمكن تمثيل مشكلة البحث في الإجابة عن السؤال التالي:

❖ ما العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني والضبط الذاتي لدى

طلبة الجامعات الأردنية الخاصة في محافظة العاصمة عمان؟

ومن السؤال الرئيسي هنالك العديد من التساؤلات التي يمكن طرحها، أهمها ما

يلي:

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

أهداف البحث

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

- التحقيق في درجة إدمان طلبة الجامعات الأردنية على ألعاب الإنترنت.
- دراسة العلاقة بين درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني لدى طلبة الجامعات الأردنية.
- دراسة العلاقة بين درجة الإدمان على ألعاب الإنترنت والضبط الذاتي لدى طلبة الجامعات الأردنية.



- التحقيق في مدى وجود 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:

الأهمية النظرية

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 تغفل 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.

الأهمية التطبيقية

- تقديم رؤية واضحة لأصحاب القرار من خلال نتائج البحث لوضع تصورات حول الرقابة العلمية والثقافية والتربوية على الألعاب الإلكترونية المستوردة والمنتجة محلياً.
- توعية الطلبة الجامعيين حول مخاطر إدمان الألعاب.
- تعتبر منطلقاً لإجراء دراسات أخرى.
- مساعدة التربويين على وضع الخطط الإرشادية والعلاجية للطلبة المدمنين على ألعاب الإنترنت، وبالتالي التخفيف من الممارسات المفرطة للألعاب الإلكترونية وتجاهل إغرائها وجاذبيتها.



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، وسيطر 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 التوتر والقلق (عبد الحميد، 2018).

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

ويُعرف 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: يُعرف بأنه " تعبير انفعالي عن حالة من التوتر أو الضعف أو الحرمان أو إثبات 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).

ويعرف إجرائياً: عدم القدرة على ضبط النفس وانخفاض في مستوى البصيرة والتفكير نتيجة ضغط أو شيء أثاره أو أثر عليه، مما سمح باستخراج 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 تشغلها دوائر الكمبيوتر تتضمن الأجهزة أو " الأنظمة الأساسية " التي يتم تشغيل الألعاب الإلكترونية عليها أجهزة كمبيوتر مشتركة وشخصية لأغراض العامة، وأجهزة فيديو متصلة بأجهزة التلفاز المنزلي وأجهزة ألعاب محمولة باليد، وأجهزة محمولة مثل الهواتف الخلوية والشبكات القائمة على خوادم شبكات الإنترنت " (Lowood, 2019).

ويعرف إجرائياً: جميع أنواع الألعاب ذات الطابع الإلكتروني، التي يتم ممارستها عن طريق الهواتف الذكية (الموبايل)، أو عن طريق أجهزة الكرتونية كالمبيوتر 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.

منهج البحث

ولتحقيق أهداف الدراسة وللإجابة عن تساؤلاتها تم استخدام المنهج الوصفي الكمي، الذي يتلاءم مع طبيعة ومتغيرات البحث الحالي. حيث تم استخدام أداة الاستبيان كأداة لجمع بيانات الدراسة.



مجتمع الدراسة

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

عينة البحث

تم اختيار عينة من مختلف التخصصات والسنوات لتمثل مجتمع الدراسة من جامعتي الإسراء والزيتونة الأردنية وهي ممثلة للجامعات الخاصة في الأردن وذلك لقرب الجامعتين من مكان سكن الباحثة ولتعاونهما معها، حيث بلغ حجم عينة البحث (375) من الذكور والإناث. أداة الدراسة: ومن خلال الأدب النظري والدراسات السابقة العربية كدراسة يونس (2017) والدراسات الأجنبية مثل: (Ramayahe et al., 2017; Kim, 2007; Poon, 2002; Faraci et al., 2013; Seong & Bo-Kyung, 2018; Kuss et al., 2014).

تم تطوير أداة الاستبيان لجمع البيانات الأولية لقياس أثر الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقته بالسلوك العدواني والضبط الذاتي 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 البحث: للتأكد من صدق الأداة، تم استخدام الصدق الظاهري، إذ تم عرض الأداة بصورتها الأولية على عشرة من المحكمين من أساتذة العلوم التربوية وأعضاء هيئة التدريس المختصين في تكنولوجيا التعليم، ومن ذوي الخبرة والكفاءة؛ 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 وأصبحت بعد التحكيم (47) فقرة بصيغتها النهائية.

ثبات أداة البحث: تم توزيع الاستبانة على عينة استطلاعية من خارج مجتمع البحث من طلبة الجامعات الأردنية، وبعد ذلك تم احتساب معامل الثبات باستخدام معادلة كرونباخ الفا (Cronbach Alpha-) للإتساق الداخلي، كما هو موضح في الجدول (1):



جدول 1: 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 (1) نلاحظ أن جميع معاملات كرونباخ ألفا للدلالة على الاتساق الداخلي والثبات لفقرات أداة الدراسة أعلى من (0.70) مما يدل على ثبات أداة البحث.

تحليل بيانات الدراسة

تم توزيع أفراد عينة البحث تبعاً لخصائصهم الشخصية والوظيفية حسب: الجنس والفئة العمرية والمستوى الدراسي السنوي والتحصيل الأكاديمي وأخيراً عدد الساعات التي يقضيها المشاركون في ممارسة ألعاب الإنترنت. وهي موزعة كما في الجدول (2) أدناه:

جدول 2: الخصائص الشخصية والوظيفية لعينة البحث.

المتغير	الفئة	التكرار	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	154	42.3
	أنثى	210	57.7
الفئة العمرية	من 18-25	310	85.2
	من 26-32	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



5.2	19	مقبول	عدد الساعات التي أفضيها باليوم الواحد بألعاب الإنترنت
71.2	259	4 ساعات	
14.3	52	من 5-8 ساعات	
4.4	16	من 9-12 ساعة	
4.1	15	من 13-16 ساعة وأكثر	
100	364	Total	

فقد بلغت نسبة الذكور (42.3%)، ونسبة الإناث (57.7%)، ومن الملاحظ أن نسبة الإناث هي الأكبر. في حين بلغت نسبة أفراد العينة ممن تتراوح أعمارهم ما بين 18-25 سنة (85.2%)، وما بين 26-32 (9.3%)، ومن تزيد أعمارهم عن 33 سنة (5.5%). كما أن النسبة الأكبر من أفراد العينة هم من المستوى الدراسي الأول بنسبة (40.7%)، ومن المستوى الثاني (20.6%)، والثالث (12.9%)، والرابع (25.8%). وكان مستوى التحصيل الأكاديمي لغالبية المشاركين جيد جداً بنسبة (37.4%) وممتاز بنسبة (34.4%). بالإضافة إلى أن غالبية المشاركين يقضون ما يقارب الأربع ساعات على ألعاب الإنترنت بنسبة (71.2%).

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 حُدثت من خلال الصيغة التالية:

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

ليكون عدد المستويات في الجدول (3) كالتالي:

جدول 3: المعيار الإحصائي لتفسير المتوسطات الحسابية لمتغيرات البحث.

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



تحليل البيانات

وللإجابة عن سؤال الدراسة الأول تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب والتقدير، كما هو موضح في الجدول (4):

جدول 4: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة البحث لدرجة الإدمان على ألعاب الإنترنت مرتبة تنازلياً.

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
10	العب ألعاب الإنترنت هروباً من الملل.	3.61	1.26	1	متوسطة
11	مشاعر الغضب والضيق تزول، عندما أمارس ألعاب الإنترنت.	3.06	1.198	2	متوسطة
1	يشكو أفراد عائلتي من قضائي لوقتي بألعاب الإنترنت لفترات طويلة.	2.73	1.325	3	متوسطة
5	انخفض تحصيلي الدراسي لقضائي وقت طويل في اللعب بألعاب الإنترنت.	2.72	1.477	4	متوسطة
4	تصرفني ألعاب الإنترنت عن التفكير بمشاكلي الحياتية.	2.62	1.351	5	متوسطة
12	أشعر بالقلق عندما أحرم نفسي من الاستمتاع بألعاب الإنترنت.	2.46	1.15	6	متوسطة
13	أشعر بالكآبة عندما تمنعني الظروف عن ألعاب الإنترنت.	2.43	1.21	7	متوسطة
8	انخفض تقاعلي الاجتماعي بسبب انشغالي بألعاب الإنترنت.	2.42	1.287	8	متوسطة
3	أتجاهل أفراد عائلتي عند ممارستي لألعاب الإنترنت.	2.41	1.268	9	متوسطة
7	أصبح اللعب الإلكتروني له الأولوية في حياتي.	2.33	1.301	10	منخفضة
15	تأثرت قدرتي الجسدية سلبياً على العطاء والإنتاج في واقع الحياة بسبب الانشغال بألعاب الإنترنت.	2.28	1.189	11	منخفضة
9	أفضل اللعب مع اللاعبين الذين كونتهم أثناء ألعاب الإنترنت على اللعب مع أصدقائي الحقيقيين.	2.24	1.256	12	منخفضة
14	اشعر بأن تفكيري دائماً منشغل بالتفكير بألعاب الإنترنت عند عدم ممارستي لها.	2.13	1.181	13	منخفضة
6	أنسى مواعيد محاضراتي الجامعية عند ممارستي ألعاب الإنترنت.	1.85	1.154	14	منخفضة
2	أخفي عن أفراد أسرتي نوع الألعاب التي أعبها إلكترونياً.	1.63	0.991	15	منخفضة
	الدرجة الكلية	2.46	0.824		منخفضة



وبناء على ما سبق نستنتج أن درجة إيمان طلبة الجامعات الأردنية على ألعاب الإنترنت كان بدرجة منخفضة.

للإجابة عن سؤال الدراسة الثاني تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب والتقديرية، كما هو مبين في الجدول (5):

جدول 5: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرية أفراد عينة البحث لدرجة مجالات السلوك العدوانية مرتبة تنازلياً .

الدرجة	الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الفقرة
منخفضة	1	1.084	2.24	مجال مشاعر الغضب
منخفضة	2	1.029	2.11	مجال السلوك العدوانية اللفظي
منخفضة	3	1.073	1.89	مجال السلوك العدوانية الجسدي
منخفضة		0.992	2.08	الدرجة الكلية للسلوك العدوانية

من خلال الجدول (5) أعلاه نلاحظ أن جميع درجات السلوك العدوانية لدى طلبة الجامعات الأردنية قد حصلت على درجات منخفضة لمقاييس (مشاعر الغضب، السلوك العدوانية اللفظي، السلوك العدوانية الجسدي) على التوالي، مما سبق يتبين لنا أن درجة السلوك العدوانية لدى طلبة الجامعات الأردنية يتوافر بدرجة منخفضة، وفيما يلي توضيح أكبر لدرجات الفقرات المعبرة عن المجالات الفرعية:

أولاً: السلوك العدوانية الجسدي:

جدول 6: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرية أفراد عينة البحث للسلوك العدوانية الجسدي مرتبة تنازلياً .

الدرجة	الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الفقرة	رقم الفقرة
منخفضة	1	1.234	1.98	أحطم وأركل الأشياء التي بقربي عندما أخسر باللعبة الإلكترونية.	4
منخفضة	2	1.284	1.9	لا أتردد باستخدام القوة البدنية (الضرب) للحصول على ما احتاجه من أقراني في الجامعة.	1
منخفضة	3	1.234	1.8	مشاجراتي مع الطلبة الآخرين في الجامعة غالباً ما تتطور إلى إتلاف حاجاتهم وممتلكاتهم.	2



منخفضة	4	1.152	1.8	عندما أتوقع من أحد الزملاء المشاجرة معي فإنني أبادره بالضرب العنيف ليخافني أصدقائي.	3
منخفضة		1.073	1.89	الدرجة الكلية	

من خلال الجدول (6) أعلاه نلاحظ أن جميع الفقرات المعبرة عن درجة السلوك العدوانية الجسدي قد حصلت على درجات منخفضة. مما يتبين لنا أن درجة توافر مجال السلوك العدوانية الجسدي لدى الطلبة في الجامعات الأردنية جاء بدرجة منخفضة.

ثانياً: السلوك العدوانية اللفظي:

جدول 7: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب لتقديرات أفراد عينة البحث للسلوك العدوانية اللفظي مرتبة تنازلياً.

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
1	أحل مشاكلي وأعبر عن رغباتي بطريقة الصراخ بصوت مرتفع.	2.4	1.258	1	متوسطة
4	استخّر وأستهزئ باللاعبين معي بألعاب الإنترنت.	2.16	1.291	2	منخفضة
5	انتقد بشدة أخطاء اللاعبين وأحاول التقليل من شأن الآخرين.	2.08	1.246	3	منخفضة
2	أكون قاسياً لفظياً مع أي صديق يعترض طريقي، يضايقني أو يحول دون تحقيق رغباتي بألعاب الإنترنت.	2.04	1.148	4	منخفضة
3	الجا إلى تهديد اللاعبين المشاركين في ألعاب الإنترنت، إذا كان ذلك يخيفهم	1.89	1.183	5	منخفضة
	الدرجة الكلية	2.11	1.029		منخفضة

من خلال الجدول (7) أعلاه نلاحظ أن جميع الفقرات المرتبطة بدرجة السلوك العدوانية اللفظي قد حصلت على درجات منخفضة تراوحت ما بين (1.89-2.16)، وبلغ المعدل الكلي (2.11) وهو معدل ذو درجة منخفضة. مما سبق يتبين لنا أن درجة توافر مجال السلوك العدوانية اللفظي لدى الطلبة في الجامعات الأردنية جاء بدرجة منخفضة.

**ثالثاً: مشاعر الغضب:**

جدول 8: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة البحث لدرجة مشاعر الغضب مرتبة تنازلياً.

الدرجة	الرتبة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الفقرة	الرقم
متوسطة	1	1.342	2.5	يصعب علي التخلص مما يؤلم نفسي من أعماقي الداخلية بسهولة.	2
منخفضة	2	1.33	2.32	ينفذ صبري بسهولة عند التعامل مع اللاعبين المشاركين بألعاب الإنترنت.	3
منخفضة	3	1.341	2.31	يصعب علي ضبط مزاجي السيء خلال اللعب بألعاب الإنترنت.	1
منخفضة	4	1.266	2.16	أنفعل ولا اتحمل النقد من اللاعبين أثناء اللعب بألعاب الإنترنت.	4
منخفضة	5	1.209	2.1	أشعر بالقوة عندما أعمل عكس ما يطلب مني أثناء اللعب.	6
منخفضة	6	1.215	2.06	اشعر بأن اللاعبين يخططون لإيذائي بدون علمي.	5
منخفضة		1.084	2.24	الدرجة الكلية	

من خلال الجدول (8) أعلاه نلاحظ أن جميع الفقرات المعبرة عن درجة مشاعر الغضب قد حصلت على درجات منخفضة تراوحت ما بين (2.06-2.32) وبلغ المعدل الكلي (2.24) وهو معدل ذو درجة مرتفعة منخفضة. مما سبق يتبين لنا أن درجة توافر مجال مشاعر الغضب لدى الطلبة في الجامعات الأردنية جاء بدرجة منخفضة.

وللتوضيح فقد تم إيجاد 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:

جدول 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 العدواني الجسدي	.589**
مقياس السلوك العدواني اللفظي	.634**
مقياس مشاعر الغضب	.559**
السلوك العدواني الكلي	.635**



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 العدواني لدى طلبة الجامعات الأردنية.

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

جدول 10: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتب لتقديرات أفراد عينة البحث 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.	3.01	1.5	1	متوسطة
5	أحاول منع نفسي من اللعب، لكنني أعود إليه فيما بعد.	2.68	1.377	2	متوسطة
6	أحاول تقليل الوقت الذي أقضيه باللعب على الإنترنت لأتمكن من إتمام واجباتي الجامعية وأفضل بذلك.	2.65	1.359	3	متوسطة
2	لا أستطيع التوقف عن ممارسة ألعاب الإنترنت عندما أبدء.	2.5	1.351	4	متوسطة
7	أجد نفسي مجبراً بأن أجلس بضع ساعات أخرى باللعب بألعاب الإنترنت.	2.47	1.401	5	متوسطة
3	أشعر أنني احتاج إلى المزيد من الوقت لممارسة ألعاب الإنترنت.	2.47	1.365	6	متوسطة
10	أنسى الجوع والعطش حينما أجلس ساعات طويلة أمارس اللعب	2.47	1.362	7	متوسطة
4	أضحي بالوقت المحدد للنوم لانشغالي بممارسة ألعاب الإنترنت.	2.45	1.414	8	متوسطة
9	من الصعب عليّ إجابة أفراد عائلتي عن الوقت الذي أقضيه في ممارسة ألعاب الإنترنت.	2.45	1.386	9	متوسطة
11	انشغالي باللعب المكثف ترك أثراً سلبياً على صحتي الجسدية والنفسية.	2.42	1.317	10	متوسطة
8	لم يعد يهمني الاتصال مع أصدقائي وعائلتي، منذ قضاء وقتي باللعب	2.41	1.414	11	منخفضة
12	أنفق نقوداً حقيقية على ألعاب الإنترنت لأن لها أولوية قبل كل شيء آخر.	2.11	1.271	12	متوسطة
	المعدل الكلي	2.51	1.156		متوسطة



من خلال الجدول (10) أعلاه نلاحظ أن جميع الفقرات المعبرة عن مجال الضبط الذاتي قد حصلت على درجات متوسطة تراوحت ما بين (2.11-3.01)، حيث حصلت الفقرة " لا أشعر بمضي الوقت عند ممارستي لألعاب الإنترنت " على أعلاها، إذ بلغ المتوسط الحسابي (3.01) والانحراف المعياري (1.5)، والفقرة " أنفق نقودا حقيقية على ألعاب الإنترنت لأن لها أولوية قبل كل شيء آخر " على أدناها، بمتوسط حسابي (2.11) وانحراف معياري (1.271) وبدرجة منخفضة، وبلغ المعدل الكلي (2.51) 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:

جدول 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.



للإجابة عن سؤال الدراسة الثالث تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية

والرتب والتقدير:

جدول 12: نتائج اختبارات العينات المستقلة لتأثير متغير الجنس.

المتغير	الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	t	درجة الحرية	مستوى الدلالة
الإدمان على ألعاب الإنترنت	ذكر	154	2.45	0.813	-0.231	362	0.833
	أنثى	210	2.47	0.834			
مقياس السلوك العدوانى الجسدي	ذكر	152	1.92	1.114	0.449	360	0.675
	أنثى	210	1.897	1.045			
مقياس السلوك العدوانى اللفظي	ذكر	152	2.11	1.073	0.022	360	0.999
	أنثى	210	2.11	0.999			
مقياس مشاعر الغضب	ذكر	152	2.32	1.148	1.248	360	0.224
	أنثى	210	2.18	1.034			
العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والضبط الذاتي	ذكر	152	2.47	1.214	-0.456	360	0.62
	أنثى	210	2.53	1.114			
العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدوانى	ذكر	152	2.12	1.053	0.545	360	0.552
	أنثى	210	2.06	2.947			

من خلال الجدول (12) أعلاه نلاحظ أن جميع قيم (T) لم تكن ذات دلالة إحصائية 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.

ثانياً: متغير المستوى الدراسي

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

**جدول 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
الإيمان على ألعاب الإنترنت	الأول	148	2.39	0.824	3	1.339	1.970	0.115
	الثاني	75	2.63	0.860				
	الثالث	47	2.58	0.759				
	الرابع	94	2.39	0.814				
	Total	364	2.46	0.824				
السلوك العدواني الجسدي	الأول	146	1.8	0.904	3	1.948	1.782	0.166
	الثاني	75	2.07	1.201				
	الثالث	47	2.07	1.278				
	الرابع	94	1.81	1.087				
	Total	362	1.89	1.073				
السلوك العدواني اللفظي	الأول	146	2.02	0.912	3	3.348	3.211	0.023*
	الثاني	75	2.27	1.136				
	الثالث	47	2.44	1.136				
	الرابع	94	1.89	1.020				
	Total	362	2.11	1.029				
مشاعر الغضب	الأول	146	2.23	1.145	3	0.533	0.466	0.716
	الثاني	75	2.27	1.190				
	الثالث	47	2.38	1.19				
	الرابع	94	2.16	1.136				
	Total	362	2.24	1.084				
الضبط الذاتي	الأول	146	2.42	1.007	3	5.076	3.834	0.009*
	الثاني	75	2.47	1.231				
	الثالث	47	3.04	1.152				
	الرابع	94	2.42	1.255				



				1.156	2.51	362	Total	
0.172	1.655	1.637	3	0.858	2.01	146	الأول	العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العدواني
				1.112	2.2	75	الثاني	
				1.115	2.3	47	الثالث	
				1.009	1.98	94	الرابع	
				0.992	2.08	362	Total	

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

من خلال قيم (F) في الجدول (13) أعلاه نلاحظ أن جميعها لم تكن ذات دلالة إحصائية 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 والضببط الذات تعزى لمتغير المستوى الدراسي .

ثالثًا: متغير عدد ساعات استخدام (اللعب) الألعاب الإلكترونية

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة الإدمان على ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعات الأردنية، تبعًا لمتغير عدد ساعات اللعب، حيث تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي، ويظهر الجدول (14) ذلك:

جدول 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	2.42	0.777	3	2.379	3.560	0.013*
	من 5-8 ساعات	52	2.48	0.915				
	من 9-12 ساعة	16	2.82	0.909				
	من 13-16 ساعة وأكثر	15	3.02	0.776				



				0.815	2.47	342	Total	
0.216	1.368	1.706	3	1.077	1.89	257	4 ساعات	مقياس السلوك العُدواني الجسدي
				0.994	1.75	52	من 8-5 ساعات	
				0.946	1.98	16	من 12-9 ساعة	
				1.278	2.4	15	من 16-13 ساعة وأكثر	
				1.071	1.9	340	Total	
0.43	0.856	0.971	3	1.009	2.09	257	4 ساعات	مقياس السلوك العُدواني اللفظي
				1.008	2.08	52	من 8-5 ساعات	
				1.025	2.28	16	من 12-9 ساعة	
				1.356	2.51	15	من 16-13 ساعة وأكثر	
				1.026	2.12	340	Total	
0.315	1.122	1.397	3	1.094	2.25	257	4 ساعات	مقياس مشاعر الغضب
				1.022	2.11	52	من 8-5 ساعات	
				0.936	2.28	16	من 12-9 ساعة	
				1.279	2.71	15	من 16-13 ساعة وأكثر	
				1.086	2.25	340	Total	
0.148	1.687	2.371	3	1.142	2.48	257	4 ساعات	العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والضبط الذاتي
				1.131	2.50	52	من 8-5 ساعات	
				0.946	2.57	16	من 12-9 ساعة	
				1.509	3.19	15	من 16-13 ساعة وأكثر	
				1.154	2.52	340	Total	
0.272	1.333	1.278	3	0.992	2.08	257	4 ساعات	العلاقة بين الإدمان على ألعاب الإنترنت والسلوك العُدواني
				0.925	1.98	52	من 8-5 ساعات	
				0.891	2.18	16	من 12-9 ساعة	
				1.226	2.54	15	من 16-13 ساعة وأكثر	



			0.990	2.09	340	Total	
--	--	--	-------	------	-----	-------	--

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

النتائج والتوصيات:

وبناء على ما سبق نستنتج أن درجة إدمان طلبة الجامعات الأردنية على ألعاب الإنترنت كان بدرجة منخفضة، ويمكن تفسير هذه النتيجة إلى البيئة التعليمية والتقييم المستمر للطلبة بأشغالهم المستمر بالواجبات والنشاطات الاجتماعية المتنوعة والمفيدة بالتالي توفير المتعة والسعادة في قضاء أوقات الفراغ، وكلما 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. وفي ضوء نتائج الدراسات السابقة المتعلقة بهذا الموضوع، وجدت الباحثة أن النتائج الحالية اتفقت مع دراسة كيم واخرون (2007) حيث ظهرت درجة الإدمان متوسطة وبشكل إيجابي مرتبطة مع السمات الشخصية، ودراسة يونس (2017) حيث كانت متوسطة مع العزلة الاجتماعية.

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، فإن الدراسة توصي بما يلي:

- عقد ندوات ومؤتمرات متخصصة عن الإدمان على ألعاب الإنترنت وعلاقته بالصحة النفسية والجسدية.
- إجراء المزيد من الدراسات حول الإدمان على ألعاب الإنترنت في مجتمعنا الأردني للحد من المخاطر التي قد تصيب الفرد والمجتمع.



تقترح الباحثة في ظل النتائج 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. متابعة الطلبة للتدخل الفوري في حالة وجود شك في سلوكهم أو صحتهم وتوعية أولياء الأمور والمعلمين بمخاطر إهمال الإدمان على ألعاب الإنترنت.
3. تنمية التفاعل الاجتماعي والأنشطة المختلفة للطلبة في الجامعات الأردنية للحد من الإدمان على ألعاب الإنترنت.
4. إنشاء وحدات إرشادية وتفعيل العيادات النفسية في الجامعات الأردنية.
5. البحث عن الأسباب الحقيقية للإدمان على ألعاب الإنترنت في محاولة لاستشارة المتخصصين لإيجاد حلول لها للحد منها أو القضاء عليها.
6. تشديد الرقابة الحكومية على ألعاب الإنترنت؛ لمنع الألعاب التي تولد مشاعر الغضب والعنف والسلوك العدواني غير المرغوب به لدى الأفراد.



قائمة المصادر والمراجع:

المراجع العربية:

- أبو دلو، جمال. (2009). الصحة النفسية. الطبعة الأولى، عمان: دار اسامة للنشر والتوزيع.
- 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.
- العبايجي، عمر. (2010). الإدمان والإنترنت. الطبعة الأولى، الإصدار الثاني، عمان: دار مجدلاوي للنشر والتوزيع.
- علاونه، شفيق فلاح. (2009). سيكولوجية التطور الإنساني. الطبعة الثانية، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- يونس، كرم. (2017). مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. (رسالة ماجستير منشورة)، كفر قرع، فلسطين.
- 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 2018/01/12. تم الاسترداد من:

www.alkhaleej.ae/supplements/page/56ad7950-327a-4963-a82f-4b8d6fcc01fe

المراجع الأجنبية

- 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
- 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 (On-Line) Available: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3806548/>
- 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/fpsyg.2018.00406. (One Line), available: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6127248/>
- 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.
- Lowood, Henry.E. (2019)”**Computer game, video game**” (Electronic hame) 3/2019. (On-Line) Avilable: www.britannica.com/topic/electronic-game-Henry.E.Lowood [Mar.2019](http://www.britannica.com/topic/electronic-game-Henry.E.Lowood)
- Poon, A. (2012).”**Computer Game Addiction and Emotional Dependence**”.Senior Theses and projects, Trinity College, Hartford. CT2012 theses/253 (One Line),



www.mecsaj.com/ar

المجلة الإلكترونية الشاملة متعددة المعرفة لنشر الأبحاث العلمية والتربوية MECSJ

العدد الخامس والثلاثون (آذار) ٢٠٢١

ISSN: 2617-9563

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

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.

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>