https://www.doi.org/10.31918/twejer. 2253.25

e-ISSN (2617-0752) p-ISSN (2617-0744)

اضطراب ألعاب الإنترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة

م. عبدالفتاح حسن فتاح

مدرس- قسم علم النفس- جامعة سوران

abdulfatah.fatah@soran.edu.iq

د. روناك حميد عثمان

أستاذ مساعد - قسم علم النفس- جامعة سوران

runak.usman@soran.edu.iq

ملخص البحث:

كان الهدف الأساسي من إجراء هذه الدراسة هو الكشف عن مدى انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعة. وكذلك التعرف على مستويات اضطراب ألعاب الانترنت والعزلة الاجتماعية لديهم, وكذلك معرفة المستويات المختلفة لمتغيرات الدراسة بحسب المتغيرات الديموغرافية تبعا للجنس والتخصص الدراسي، فضلا عن معرفة العلاقة ومستوى التنبؤ للمتغيرات. تكونت عينة الدراسة من (٤٥٠) طالباً وطالبة من طلبة الجامعات الحكومية في محافظة أربيل، تم إختيارهم بطريقة قصدية غيرعشوائية، ولغرض تحقيق أهداف الدراسة اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي الكمي. وقد أظهرت نتائج البحث بأن اضطراب ألعاب الإنترنت يوجد بنسبة (9.55 %) لدى عينة البحث. ويظهر بشكل عام بمستوى منخفض ذي دلالة إحصائية. مع وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت بحسب متغير الجنس لصالح الذكور، دون وجود فروق تبعا لمتغير التخصص الدراسي. وأشارت النتائج أيضا إلى وجود العزلة الاجتماعية بشكل عام لدى عينة الدراسة, دون وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا لمتغيرات الجنس والتخصص الدراسي. وأشارت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية دالة بين متغيرات الدراسة، وأنه كلما ارتفعت نسبة اضطراب ألعاب الانترنت زادت معه العزلة الاجتماعية لدى العينة, وبناءً على النتائج قدم الباحثان مجموعة من التوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: اضطراب ألعاب الإنترنت, العزلة الاجتماعية, طلبة الجامعة.

اضطراب ألعاب الإنترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة

مقدمة:

مع الانتشار الواسع لاستخدام تكنلوجيا المعلومات وتطورها في السنوات الأخيرة وبسبب ارتباطها بزيادة استخدام الإنترنت بشكل كبير, وخاصة في مجال استخدام الأجهزة الألكترونية والتطورات التي حصلت في الحواسيب (الكومبيوتر) والهاتف المحمول والشاشات الذكية. فقد ساهم ذلك بفتح المجال لاستخداماتها المتعددة لدى الشباب في مختلف المجالات في الحياة. وخاصة فيما يتعلق بمجالات التربية والتعليم والترفيه والتواصل الاجتماعي وعمليات البيع والشراء عبر الإنترنت من جهة. ولربما صار التعامل مع شبكة الإنترنت يشكل الكثير من المخاطر على تربية الأسرة والأطفال من جهة أخرى, ومنها ما قد يفقدهم القدرة على التفوق والإنجاز الإكاديمي العالي والدافعية لتحقيق التحصيل العلمي المناسب وقد يساهم في تدني الرغبة في التواصل الاجتماعي مع الآخرين في العالم الواقعي بعيدا عن العالم الإفتراضي الذي قد يؤرق الأبناء ويسبب لهم التعاسة في الحياة.

فمع ازدياد الطلب على الاستخدامات المتعددة للإنترنت، زاد بذلك الطلب على استخدام هذه التقنيات لأغراض الترفيه وخاصة في مجال الألعاب الألكترونية, وهذه الألعاب انتشرت بكثرة بين الشباب والمراهقين حيث تعد ممارسة ألعاب الإنترنت كوسيلة ترفيهية لديهم. وأصبحت جزءاً من هواياتهم اليومية, وقد تؤدي بالنهاية إلى الإدمان (Zeliha, 2019, p. 465).

وإن هذا التطور الذي حصل في مجال تقنيات الإنترنت لم يغير في نمط حيات الأفراد وتواصلهم فحسب, بل أثرت وبعمق على أدمغتهم بحيث وقعت فريسة سهلة بيد المثيرات التي تقدمها التقنيات الحديثة وخاصة في مجال الألعاب (دوغان ولابي, ٢٠٢٠, ص. ١٠٥ - ١٠٦).

وقد انتشرت ألعاب الإنترنت بشكل واسع منذ العقد الأول من القرن الحادي والعشرين، وهذا ما أدى إلى ظهور العديد من الدراسات التي تناولت أشكال الإدمان على ألعاب الإنترنت، وحددت هذه الدراسات بدورها العواقب السلبية

للإفراط في اللعب، وانتشارها، وعوامل الخطر المرتبطة بها. مما أدى إلى الضرورة الملحة في إنشاء العديد من مراكز العلاج والمساعدة المهنية المتخصصة لمواجهة هذا النوع من الإدمان في كثير من دول العالم وخاصة دول جنوب شرق آسيا والولايات المتحدة وأوروبا (Kuss, 2013, p. 125).

وأدى ذلك إلى إدراج "اضطرابات اللعب" Gaming disorder في المراجعة الحادية عشرة للتصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) أثر تطوير البرامج العلاجية للأشخاص الذين يعانون من ظروف صحية مماثلة لتلك المميزة لاضطراب الألعاب في أجزاء كثيرة من العالم، وسيؤدي ذلك بدوره إلى زيادة الاهتمام من لدن الأطباء والمعالجين بمخاطر تطور وانتشار هذا الاضطراب، وبالتالي تقديم التدابير الوقائية والعلاجية (World Health Organization, 2022). لذلك بدأت الكثير من الدراسات حول ألعاب الإنترنت في معالجة سلوكيات اللعب المتطرفة والإشكالية والتي تسبب الكثير من المشكلات النفسية وقد تشوه حياة الفرد في مختلف المجالات (Zeliha, 2019, p. 465).

ويعتبر بعض العلماء "اضطراب ألعاب الإنترنت" Internet Gaming disorder (IGD) نوعا جديدا من الاضطرابات النفسية في عصر إنتشار الإنترنت (Cheng, et al., 2018, p. 153). ويعتبرون ممارسة هذه الألعاب مشكلة عندما تعطل قدرة الفرد على الوفاء بالتزاماته ومسؤولياته الاجتماعية والشخصية (Mettler, et al, 2020, p. 1)

مشكلة البحث:

يعتبر التطور الحاصل في الشبكة العنكبوتية WEB "الإنترنت" وألعاب الإنترنت من أهم الابتكارات التي حصلت في مجالات التكنلوجيا وعصر المعلوماتية في يومنا هذا, بحيث تمكن الأفراد وعلى بعد آلاف الأميال من التواصل فيما بينهم ومع بعضهم البعض على الفور وبسرعات خيالية. وهذا التطور الذي حصل في مجال التقنيات الحديثة جعل هذه الأنواع من الترفيه أكثر جاذبية وسهولة في الوصول إليها. حيث تشير الدراسات العلمية إلى أن نسبة (% 32) من البالغين من بين (148) دولة حول العالم في العام (2011) أتيح لهم

الوصول إلى شبكة الإنترنت. وقد زادت هذه النسبة عن العام (2007) بنسبة (21%) وإن أغلب البالغين حول العالم بإمكانهم الوصول أكثر إلى الإنترنت (Molinos, 2016, p. 1). وقد زادت فعلا أعداد مستخدمي الإنترنت في العالم في الربع الأول من العام (٢٠٢٢) إلى (٤.٩٥) مليار مستخدم، وبلغ معدل إنتشار الإنترنت الآن (٦٢.٥ %) من إجمالي سكان العالم. بمعدل زيادة تصل إلى (١٩٢) مليون مستخدم سنويا (SIMON KEMP, 2022).

وتشير أحدث الاحصاءات المنشورة من قبل موقع internet world stats, (2022) بأنه لغاية (٣٠/ حزيران/ ٢٠٢٢), يوجد (٥,٤٧٣,٠٥٥,٧٣٦) مليار مستخدم أي بنسبة (٦٩.٠ %) حول العالم يستخدمون الإنترنت بشكل مستمر, وقد تراوحت أعداد المستخدمين في منطقة الشرق الأوسط إلى (٢١٣,٨٨٩,٥٦٠) مليون نسمة, بينما أشار نفس الموقع بأن إعداد المستخدمين في العرق وإقليم كوردستان قد وصلت إلى (٣١,٠٢٧,٤٠٠) مليون مستخدم أي بنسبة (٧٤.٣ %) من سكان العراق.

وأن فئة المراهقين والشباب هم الفئة الأكبر الذين يسخدمون الإنترنت عبر الشاشات الذكية وهم الفئة الأكثر إحتمالا بالتعلق به والإدمان عليه (المسعد, ٢٠٢٠, ص. ١-٢). مما وضع هذه الفئات أمام مشكلات ومخاطر الإستخدام من خلال المضايقات والتحرش, أو الترويج للإرهاب والإطلاع على مواقع إباحية غير ملائمة أو مؤذية وقد تزيد من مستوى العنف لديهم من خلال الألعاب الألكترونية (منصوري, ٢٠١٦, ص. ٨).

وتشكل صناعة ألعاب الإنترنت جزءا كبيرا من سوق صناعة الألعاب الإجمالية حيث تبلغ إيراداتها السنوية (١٧٨.٢) مليار دولار، وهذا الرقم يمثل عائدات الأسواق العالمية للألعاب في العام (٢٠٢٢). ومن المتوقع أن يرتفع هذا الرقم في العام (٢٠٢٢) إلى (١٩٦) مليار دولار. وهو يسجل إرتفاعا مستمرا منذ العام (١٩٩٧). ويرجع ذلك الإرتفاع في الإيرادات إلى التطور والتحسينات التي حصلت في مجال تكنولوجيا الألعاب (Vasilev, 2022).

ويتمثل خطر ألعاب الإنترنت عندما يقود الكثير من ممارسيه إلى حالات الإدمان عليها, فقد ساهمت هذه الألعاب لما تحمله من مؤثرات وتشويق إلى الإنتشار بين أغلب فئات المجتمع, كباره وصغاره على حد سواء. وقد تؤثر سلبيا على شخصياتهم وتصرفاتهم, من خلال ما يرونه من مشاهد العنف وهم ينغمسون في عالم اللعبة الإفتراضي.

وقد نال موضوع اضطراب ألعاب الإنترنت أهمية كبيرة في مجال الصحة العامة، لدى الباحثين وقد تتوصل الأبحاث المتزايدة في هذا المجال في النهاية إلى دليل على أن اضطراب ألعاب الإنترنت والذي يشار إليه أيضا بـ (اضطراب إستخدام الإنترنت، أو إدمان الإنترنت، أو إدمان الألعاب) لما يتميز به كاضطراب مستقل. كما هو الحال مع اضطراب القمار، لذا يجب أن تكون هناك دراسات وبائية لتحديد مدى الانتشار، والمسار السريري، والتأثير الجيني المحتمل، والعوامل البيولوجية المحتملة وفقا لهذه الدراسات (American Psychiatric Association, 2022, p. 915).

فقد حددت الجمعية الأمريكية للطب النفسي [APA] اضطراب ألعاب الإنترنت باعتباره اضطرابا نفسيا محتملا قد يستحق التضمين في مراجعات مستقبلية في (DSM-5), وأشارت إلى أنه لم يتم التعرف بعد سوى على القليل عن مدى إنتشار هذه الظاهرة والمعايير المتبعة لتشخيصه ومدى صحتها أو قوتها عبر الثقافات (Przybylski, et al., 2017, p. 230).

وبحسب منظمة الصحة العالمية [WHO], تم تصنيف اضطراب الألعاب مؤخرا على أنه اضطراب نفسي في التصنيف الدولي المراجعة الحادية عشرة للأمراض [ICD-11] (World Health Organization, 2020). وتم إدراجه "ألعاب الإنترنت" على أنه اضطراب كـ (شرط لمزيد من الدراسة) في الإصدار الخامس من الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية (APA, 2013, p.795). ويصور الدليل التشخيصي للاضطرابات النفسية [DSM-5] "اضطراب ألعاب الإنترنت" (IGD) كشروط لمزيد من البحث والدراسة, ليتم تشجيع الباحثين على دراسة هذا الموضوع. وإن من المظاهر الرئيسية لهذا الاضطراب هي المشاركة المستمرة والمتكررة في اللعب لمدة لا

تقل عن (٨-١٠) ساعات يوميا و(٣٠) ساعة على الأقل في الأسبوع (Paulus, et al, 2018, P. 645).

فعلى الرغم من أن هذا الاضطراب لم تتضح معالمه بعد مع كونه مفهوما جديدا يتطلب إجراء المزيد من الدراسات، فلا زالت تجري مناقشة العديد من القضايا والمخاوف التي أثيرت حوله، من حيث هل يمكن إعتباره اضطرابا حقيقيا أم لا، وما هي المعايير المناسبة لتشخيصه كاضطراب نفسي (Hawi, Samaha, &Griffiths, 2018, p. 70).

فالتطور الكبير في مجال تكنلوجيا المعلومات الحديثة والإتصالات وشبكات التواصل الإجتماعي وألعاب الإنترنت, أحدثت ثورة عظيمة في مجال التواصل بين البشر, وفي ذات الوقت أحدثت شرخا كبيرا في طبيعة العلاقات الاجتماعية فيما بينهم.

وقد أكد "كيم وزملاؤه" (2019) بأن إستخدامات الإنترنت المتعددة أخذت تؤثر على الحياة الواقعية للناس من خلال التفاعل الكبير معها, وإن تفاعلهم مع العالم الإفتراضي صار أوسع عندما لم يستطيع تنظيم إستخدامهم له. وعلى الرغم من ذلك فقد ينتهي الأمر بهؤلاء الأشخاص إلى إضافة مشاكل إضافية إلى حياتهم إلى جانب مشاعر الوحدة والعزلة. وفي بعض الأحيان قد تدفعهم المشكلات المتزايدة في الحياة إلى الإعتماد بشكل أكبر على أنشطتهم المفضلة عبر الإنترنت كوسيلة للتقليل أو للهروب من مشكلات الحياة المتزايدة، مما قد يؤدي بالتالي إلى عزلتهم الاجتماعية وزيادة الشعور بالوحدة أكثر (Kim, et al., 2019, p. 455).

وقد أشارت دراسة مصطفى (٢٠٢٠) إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية يساهم في التنبؤ بالقصور في الوظائف التنفيذية لدى طلاب الجامعة, ويرجع ذلك إلى أن التنشيط الزائد عن الحد للمخ والذي يؤدي بدوره إلى عدم قدرة الأفراد على تثبيط استجاباتهم (مصطفى, ٢٠٢٠, ص. ٢٨٣- ٢٨٦).

وأشارت دراسة "ابريعم" (٢٠١٥) بأنه كلما زادت درجة إدمان الإنترنت لدى طلبة الجامعة زاد معه الشعور بالعزلة الاجتماعية لديهم (ابريعم, ٢٠١٥, ص. ٢٤٠).

وقد أكد "بولس وآخرون" (2018) ذلك في مراجعة تحليلية لعدة دراسات وأدبيات علمية, بأن العديد من المراهقين المتأثرين "باضطراب ألعاب الإنترنت" سيعرضون صحتهم للخطر، ويفشلون أكاديميا، وقد يصبحون منعزلين ويصابون بالإكتئاب. وهناك بعض الأدلة على أن هذا الاضطراب لا يؤثر على أي شخص, ولكن عوامل الخطر المتعددة والمتفاعلة مع بعضها البعض قد تسبب في كثير من الأحيان سلوكيات إدمانية. وإن هذه العوامل الشخصية والعائلية والبيئية والظروف المرضية المصاحبة ستساهم في تطوير أعراض الاضطراب والإستمرار عليه (Paulus, et al., 2018, p. 654).

وقد أجرى "كورت وآخرون" (2015) دراسة طولية لمدة عامين على عينات ضمت أكثر من (٤٥٠٠) من الأفراد الذين يمارسون ألعاب الفيديو من المراهقين والبالغين في ألمانيا، وجدوا بأن الألعاب المنتظمة (أي اللعب غير المفرط) لم يسبب أي عامل خطر كإنخفاض إحترام وتقدير الذات أو إنعدام التواصل الاجتماعي أو الزيادة في الشعور بالعزلة الاجتماعية. علاوة على ذلك، فقد خرجت النتائج أيضا بأن المشكلة ليست في ممارسة الألعاب بل التكرار واللعب المتوالي وهذا هو الذي يسبب ويساهم في النتائج السلبية لدى اللاعبين, ولكن التعرض المستمر من قبل هؤلاء الأفراد لأعراض "اللعب الإشكالي" Problematic gaming هي التي يمكن أن تساهم سلبيا في الرفاهية العامة للأفراد. وأشارت أيضا بأنه عندما تصبح الألعاب مشكلة حقيقية فإن إحدى الخصائص الرئيسية التي تحدثها هي التأثير السلبي على حياة الفرد. في:(Mettler, et al., 2020, p. 3).

ولذا فقد ينجذب الأفراد المنعزلين إجتماعيا أو الذين يعانون من ضعف مهارات التواصل مع الآخرين بشكل خاص إلى الألعاب التي تسمح للشخص بتطوير علاقات عبر الإنترنت وإكتساب شخصيات وصداقات جديدة (Petry, et al., 2015). ويرى"يونس" (٢٠١٧, ص. ٥٦) بأن الألعاب الإلكترونية أصبحت

وسيلة سهلة للهروب من الواقع الذي يعيشه الفرد, بحيث يمكن من خلالها إشباع رغباته وحاجاته النفسية والاجتماعية والعاطفية. لأنه لا يستطيع إشباعها في الواقع.

فقد تساهم الممارسة المفرطة لهذه الألعاب إلى تدني المستوى الدراسي للطلبة وعلى قابليتهم على الإنجاز الأكاديمي. وقد تؤثر في علاقاتهم الاجتماعية مع الآخرين مما تسبب لهم الكثير من المشكلات على الصعيد الإجتماعي ومنها مشكلة العزلة الاجتماعية. لذا جاءت فكرة إجراء هذا البحث لإلقاء الضوء على واقع ممارسة ألعاب الإنترنت واضطراباتها ومدى انتشارها وتأثيرها على مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة.

أهمية البحث:

إن ألعاب الإنترنت لعبت الدور الأكبر في توسيع الفجوة بين الأفراد في الواقع, من خلال الإبتعاد عن الحياة الواقعية والإغتراب عن المجتمع والإنعزل عن الناس من حولهم. فالإستخدام غير التقليدي والمفرط للشبكة العنكبوتية والاتصال بها وما تحتويه من تطبيقات ذكية هائلة العدد, وسعت الفجوة بين الآباء والأبناء داخل البيت الواحد. فصار الإنترنت المصدر الرئيسي لمعلومات الأبناء يوجههم كيفما يشاء من خلال الحوار مع الغرباء أو التواصل معهم عبر غرف الدردشة وخاصة دردشة الألعاب المتطورة, وإيجاد علاقات واسعة وجديدة مع الآخرين من كلا الجنسين في عالم إفتراضي لا واقعي غير ملموس, بحيث يؤدون هؤلاء جميعا دور المرشد والموجه والمعلم من جهة, ودور الآباء والمربين في كثير من الأحيان. وهذا ما يدعونا كمربين ومعلمين وأساتذة جامعات ومهنيين ومرشدين نفسيين وإجتماعيين إلى الإهتمام وضرورة التدخل السريع والتوسع أكثر في دراسة تلك الظواهر, ودراسة تلك الجوانب المهمة من حياة أبنائنا الطلبة من النواحي النفسية والعقلية والصحية وتقديم العون لهم مباشرة, وتقديم المقترحات العلمية للجهات المعنية لوضع الحلول المناسبة للتخفيف من آثار الظواهر السلبية وتدعيم الجوانب والمظاهر الإيجابية.

فقد أشارت العديد من البحوث والدراسات إلى أن الإستخدام المفرط لهذه الوسائل ساهم في تدني مستوى التحصيل الدراسي والعلمي والأكاديمي لدى الطلبة، فالمشكلة لا تكمن في نوعية الإستخدام ولكن في الطريقة الخاطئة التي يتبعها الطلبة. فالإستخدام المفرط والمبالغ فيه وزيادة أوقات اللعب إلى حد الإدمان هو الذي يسبب في إهمال الواجبات, والغياب المتكرر عن الدروس، أو فقدان الحيوية والنشاط, مما ينعكس ذلك سلبيا على مستوى التحصيل الدراسي لديهم (الحاوري, ٢٠٢١, ص. ٨٦).

لذا جاءت فكرة إجراء هذا البحث لإلقاء الضوء على واقع ممارسة ألعاب الأنترنيت واضطراباتها ومدى انتشارها وتأثيرها على مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة جامعات إقليم كوردستان. وتأتي أهمية البحث الحالي من أهمية المتغيرات التي سيتم دراستها حيث ستسهم بإضافة جديدة للمكتبات لما تتناوله من موضوعات مهمة, وكذلك لأهمية الشريحة التي سيتم تناولها في الدراسة وهي عينة طلبة الجامعة لما لهم من تأثير على المجتمع في المستقبل, وتأتي أهمية هذا البحث أيضا من حيث الإفادة من نتائج البحث في الإرشاد النفسي والصحة النفسية والعقلية لوضع برامج إرشادية لمواجهة المشكلات التي يعاني منها طلبة الجامعة مستقبلا. **وتأتي أهمية هذا البحث من حيث:**

الأهمية النظرية :

١- من خلال نتائج هذا البحث يمكن توجيه أنظار المختصين والمؤسسات التعليمية إلى أهمية الإرشاد النفسي ودوره في تنمية الجوانب التشخصية في العملية التربوية والتعليم العالي الجامعي بشكل عام, من خلال تقديم المقترحات إلى الجهات المختصة والتي من شأنها تقديم المساعدة اللازمة لتوجيه وإرشاد الطلبة في مجال تخصصهم لغرض الإبتعاد عن كل ما من شأنه تعطيل دراستهم ويسبب لهم بالتالي الاضطراب النفسي.
٢- تأتي أهمية هذا البحث من الناحية النظرية من أهمية الشريحة التي تم تناولها في البحث وهم طلبة الجامعة وما لهم من تأثير قوي على المجتمع ككل.

الأهمية التطبيقية:

١- إستجابة للدعوة التي قدمتها الجمعية الأمريكية APA من خلال استخدام أداة موحدة لقياس اضطراب ألعاب الإنترنت باستخدام معايير تشخيص موحدة والتي جاءت من خلال DSM-5 لتشجيع الباحثين حول العالم في دراسة الظاهرة. تأتي محاولة الباحثين من خلال تقنين مقياس IGD-20 والتحقق من خصائصه السيكومترية وترجمته إلى اللغة الكوردية وتطبيقه على عينات محلية لدى طلبة الجامعة الناطقين باللغة الكوردية. تعتبر خطوة إيجابية ومهمة تساهم في إضافة نوعية في دراسة هذا الموضوع جنبا إلى جنب مع الدراسات العالمية. على الرغم من إفتقار الدراسات المحلية لدراسة هذا المجال. ويمكن أن تساهم في دفع الباحثين المحليين لإجراء المزيد من الدراسات على عينات مختلفة.

٢- يأمل الباحثان من خلال التوصل إلى النتائج حث المسؤولين في وزارة التعليم العالي ووزارة التربية والوزارات المعنية كافة وأصحاب القرار للتوصل إلى قرارات صائبة في سبيل مواجهة أشكال الإدمان المختلفة وخاصة الإدمان السلوكي فيما يتعلق بالإنترنت وإستخداماتها وأشكال الاضطراب الذي يؤدي إليها والتصدي لها.

أهداف البحث: يهدف البحث الحالي إلى التعرف على:

١- مدى إنتشار ألعاب الإنترنيت بين طلبة الجامعة.
٢- مدى إنتشار اضطراب ألعاب الإنترنيت لدى طلبة الجامعة.
٣- التعرف على مستوى اضطراب ألعاب الانترنيت لدى طلبة الجامعة.
٤- التعرف على مستوى اضطراب ألعاب الانترنيت لدى طلبة الجامعة بحسب متغير الجنس (ذكور – إناث) والتخصص الدراسي (علمي – إنساني).
٥- التعرف على مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة.
٦- التعرف على مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة بحسب متغير الجنس (ذكور – إناث) والتخصص الدراسي (علمي – إنساني).
٧- التعرف على العلاقة الارتباطية بين متغيرات البحث (اضطراب ألعاب الإنترنت والعزلة الاجتماعية) لدى طلبة الجامعة.

٨- التعرف على مستوى تنبؤ اضطراب ألعاب الأنترنت بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة.

حدود البحث: يتحدد البحث الحالي بطلبة الجامعة في جامعات إقليم كوردستان – العراق, محافظة أربيل (الجامعات الحكومية) للعام الدراسي ٢٠٢٠-٢٠٢١ .

تحديد المصطلحات:

١- اضطراب ألعاب الإنترنيت Internet Gaming disorder

يعرف **اضطراب إلعاب الإنترنت** "Internet gaming disorder" (IGD) والمُرمز له في التصنيف الإحصائي الدولي للأمراض والمشكلات الصحية (ICD -11) بالرمز (6C51.0) المعروف باضطرابات اللعب الشكل المسيطر عبر الإنترنت, والذي يتسم بنمط من سلوك اللعب المستمر أو المتكرر (ألعاب رقمية أو ألعاب فيديو) والذي يكون عبر الإتصال بالإنترنت بشكل أساسي ويتجلى بضعف التحكم في الألعاب وزيادة الأولوية باللعب, إلى الحد الذي تكون فيه للألعاب الأسبقية على الاهتمامات والأنشطة اليومية الأخرى والأستمرار والتصاعد في وتيرته رغم حدوث عواقب ونتائج سلبية على اللاعب" (الحمادي, ٢٠٢١, ص. ٩٦٩ ؛ WHO, 2022).

ويعرف اضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) على أنه لعب مطول لا يمكن التحكم فيه عبر الإنترنت مما يؤدي بالتالي إلى حدوث مشكلات نفسية إجتماعية كبيرة، كالإكتئاب والعزلة الاجتماعية (Cheng, et al., 2018, p. 153).

التعريف النظري: إعتمد الباحثان التعريف النظري للجمعية الأمريكية للطب النفسي وكما جاء في (Pontes et al., 2014 ؛ Hawi & Samaha, 2017). حيث يشير اضطراب إلعاب الإنترنت (IGD) إلى أنه "الاستخدام الإشكالي المفرط لألعاب الفيديو عبر الإنترنت وألعاب الفيديو" كما تم تقديمه في أحدث إصدار من الدليل التشخيصي والإحصائي للجمعية الأمريكية للطب النفسي (APA) للاضطرابات العقلية، الإصدار الخامس (DSM-5) في القسم الثالث

تحت عنوان الحاجة إلى المزيد من الدراسات (Hawi & Samaha, 2017, p. 1).

التعريف الإجرائي: هي الدرجة التي يحصل عليها طلبة الجامعة من خلال الإجابة على فقرات مقياس اضطراب إلعاب الإنترنت المعتمد في هذه الدراسة.

٢- العزلة الاجتماعية Social Isolation

يعرف (Masoom, 2016) العزلة الاجتماعية بأنها تتسم بالنقص في العلاقات الاجتماعية والفشل في إقامة الإتصال بالآخرين من حوله, كالأقرباء والاصدقاء والجيران وحتى مع بعض أفراد أسرته وكذلك الاشخاص المقربين من حوله (Masoom, 2016, p. 241).

ويرى "زافاليتا وآخرون" (Zavaleta, et al., 2017) بأن العزلة الاجتماعية تشير إلى نوعية وكمية غير مناسبة من العلاقات الاجتماعية مع الأشخاص الآخرين وعلى مستويات مختلفة حيث يحدث التفاعل البشري بينهم.

فيما ترى "إبراهيم" (٢٠٢٢) بأن العزلة الاجتماعية هي "الحالة التي يشعر الفرد فيها بحرمان وتجنب وفقدان بسبب قلة تواصله مع الآخرين, ونقص في العلاقات الاجتماعية. وإفتقاده للإمدادات المعنوية التي يقدمها له الآخرون في محيطه الاجتماعي" (إبراهيم, ٢٠٢٢, ص. ٢٤٢).

التعريف النظري: قام الباحثان بتبني التعريف الذي جاء في (راضي وحسن, ٢٠٢٠, ص١٠٦٢): إن العزلة الإتماعية تعني "تجنب التفاعل الإجتماعي والإخفاق في المشاركة في المواقف الاجتماعية بشكل مناسب والإفتقار إلى أساليب التواصل الإجتماعي, مما يؤدي إلى غياب الفرد بشكل كامل أو شبه كامل عن التواصل مع الناس والمجتمع.

التعريف الإجرائي: هي الدرجة التي يحصل عليها طلبة الجامعة من خلال الإجابة على فقرات مقياس العزلة الاجتماعية المعتمد في هذه الدراسة.

الخلفية النظرية:

أولاً: اضطراب ألعاب الإنترنيت Internet Gaming disorder**:**

مع ما يشهده عالمنا اليوم من تطور كبير وخاصة في الأعوام القليلة الماضية على الهواتف والالواح الذكية وأجهزة الحاسوب وبرمجياتها، وهذا الأمر أدى إلى ظهور الكثير من التطبيقات الذكية وخاصة في مجال الألعاب الإلكترونية، حيث جذبت هذه الأنواع من الألعاب الملايين من البشر حول العالم (مجموعة من الباحثين, ٢٠٢١, ص. ٦٧). وقد أدى ذلك إلى إهتمام الكثير من الباحثين بأنواع أخرى من التأثيرات النفسية والسلوكية على الإنسان وهو ما يطلق عليه بالسيكولوجيا السيبرانية Cyber psychology بحيث خرجت مجموعة من البحوث والدراسات الحديثة والتي تناولت تأثير التكنولوجيا على السلوك البشري (آيكن, ٢٠١٧, ص. ٣١٨). فالسيبرانية تعني فن التحكم من خلال إمكانية التحكم في سلوك الإنسان وتوجيهه (دوغان ولابي, ٢٠٢٠, ص. ١١٦).

وقد يكون اضطراب ألعاب الإنترنت Internet Gaming disorderخفيفاً أو معتدلاً أو شديداً إعتماداً على درجة الخلل والاضطراب الذي يصيب أنشطة الحياة اليومية العادية. لذا فإن الأفراد الذين يعانون من اضطراب ألعاب الإنترنت الأقل حدة قد يظهرون عدداً أقل من الأعراض وأقل إنقطاعاً عن ممارسة حياتهم العادية. وبالعكس من ذلك فالأشخاص الذين يعانون من اضطراب ألعاب الإنترنت الحاد يعانون من فقدان العلاقات أو الحصول على فرص وظيفية أقل وقد يعود ذلك إلى عدد الساعات التي يمارسون فيها مثل تلك الألعاب أو البقاء على أنواع الأجهزة لمدة طويلة (APA, 2022, p. 914).

وقد حاول الباحثون خلال السنوات الماضية دراسة الآثار السلبية الناجمة عن إدمان الإنترنت والألعاب الألكترونية وألعاب الفيديو، وتأثيراتها على الصحة الجسدية والعقلية لدى الأطفال والشباب وفئات أخرى من المجتمع. وكذلك دراسة تأثيراتها الضارة على ضعف الأداء الأكاديمي, والمشكلات السلوكية كالسلوك العدواني, والعنف والانحرافات السلوكية، والعزلة الاجتماعية، والاكتئاب والقلق,

وضعف الرفاهية النفسية. وقد لاحظ الباحثون أيضا بأن بعض اللاعبين يظهرون أعراض الإدمان السلوكي (Hawi & Samaha, 2017, p. 1).

مميزات التشخيص في اضطراب الألعاب الإنترنت:

تضمنت الطبعة الأخيرة من الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية, اضطراب ألعاب الإنترنت (IGD) باعتباره اضطرابا يحتاج إلى المزيد من البحث بين مختلف فئات السكان (Hawi, et al., 2018, p. 70). ولغرض تشخيص هذا الاضطراب يجب أن يكون النمط السلوكي شديداً وبدرجة كافية بحيث يؤدي إلى ضعف كبير في أداء الشخص في المجالات الشخصية أو العائلية أو الاجتماعية أو التعليمية أو المهنية أو غيرها من المجالات المهمة في الحياة، بحيث يكون واضحا لفترة (12) شهرا على الأقل (WHO, 2022).

فبحسب التصنيف الدولي للأمراض ICD-11، يتميز (اضطراب الألعاب) بنمط سلوكي يتمثل بتدهور قدرة الفرد على التحكم في اللعب، وتحل الألعاب محل إهتمامات الفرد الأخرى وأنشطته اليومية، ومواكبة اللعب وزيادة في أوقات الألعاب، على الرغم من النتائج السلبية (Zeliha, 2019, p.466).

وقد جاء في التصنيف الدولي للأمراض النفسية الصورة الخامسة المنقحة (APA, DSM-5, 2022) والذي أعدته الجمعية الأمريكية للطب النفسي, إلى رصد الباحثين في هذا المجال لأكثر من (240) ورقة بحثية ومقالة علمية, والتي وجدت بعض أوجه الشبه في الأعراض السلوكية بين ألعاب الإنترنت واضطراب القمار واضطرابات تعاطي المخدرات، من خلال عدة مجالات وهي (التسامح, الانسحاب, المحاولات الفاشلة والمتكررة للتقليص أو الإقلاع عن التدخين, والضعف في الأداء الطبيعي). وإن معدلات الإنتشار المرتفعة على ما يبدو في الدول الآسيوية والغربية، تبرر إدراج هذا الاضطراب في القسم الثالث من [DSM-5] وفي فصل الاضطرابات العقلية والسلوكية والنمائية العصبية (American Psychiatric Association, 2022, p. 914-915).

وقد استضافت منظمة الصحة العالمية [WHO]عام (٢٠١٥) إجتماعا دوليا حول الاضطرابات السلوكية المرتبطة بالاستخدام المفرط لألعاب الإنترنت, وذلك

لمناقشة المقترحات لمجموعة من الأوصاف السريرية المحتملة والمبادئ التوجيهية التشخيصية والقياسية. وقد تم تقديم إقتراحات رئيسية في هذا الاجتماع حول إضافة مصطلحات إساءة الإستخدام abuse للإشارة إلى المشكلات والأعراض التي تحدثها ألعاب الإنترنت، وخاصة فيما يتعلق بمفاهيم الإدمان الأساسية مثل التسامح والانسحاب والإنتكاسة. وكان الهدف الأساسي من هذا المقترح هو التعرف على أعراض الانسحاب في ألعاب الإنترنت، بالنظر إلى موقع هذه الأعراض في وضع الاضطراب كإدمان سلوكي (Kaptsis, et al, 2015, pp.3-5).

وقد حددت الجمعية الأمريكية (APA, 2022) في التصنيف الدولي للأمراض النفسية الصورة الخامسة والمنقحة خمس سمات - أعراض أو أكثر من هذه الأعراض والسمات تتضمن هذه المعايير التسعة المقترحة لهذا الاضطراب IGD وهي كما مبينة أدناه:

١- الانشغال في ألعاب الإنترنت: (يفكر الفرد في نشاطات الألعاب السابقة أو يتوقع لعب اللعبة التالية؛ تصبح ألعاب الإنترنت النشاط المهيمن في الحياة اليومية).
٢- أعراض إنسحابية: والعزلة عند عدم ممارسة الألعاب والتي تتصف بالتهيج أو القلق أو الحزن. وخاصة عند استبعاد ألعاب الإنترنت. (Paulus, et al, 2018, p. 646).
٣- التسامح: وتظهر في الحاجة إلى قضاء أوقات أكثر في ممارسة المزيد من ألعاب الإنترنت.
٤- محاولات فاشلة: في السيطرة على المشاركة في ألعاب الإنترنت.
٥- فقدان الأهتمام: في المشاركة في الهوايات السابقة والترفيه نتيجة الألعاب، باستثناء الإبقاء على ألعاب الإنترنت.
٦- الإستمرار في الممارسة المفرطة للألعاب على الرغم من معرفته المشاكل النفسية والاجتماعية.
٧- الأستمرار في الخداع (أفراد الأسرة أو المعالجين) أو غيرهم فيما يتعلق بالمدة التي يقضيها في اللعب. (APA, 2022, p. 913-914 ؛ إل كوتشر, ٢٠٢٠, ص ١٢٦)

٨- إستخدام ألعاب الإنترنت للهروب أو تخفيف المشاعر السلبية مثل مشاعر (الذنب، العجز, والقلق). (Hawi & Samaha, 2017, p. 1)
٩- التعرض للمخاطر أو فقدان العلاقات الاجتماعية أو ترك الوظيفة والمهنة أو تدني المستوى التعليمي بسبب ممارسة ألعاب الإنترنت. (Pontes et al, 2014, p. 2).

التوجه النظري في تفسير الإدمان الالكتروني:

التفسير البايوكيميائي العصبي للإدمان على الإنترنت: ويرجع هذا الإتجاه في علم النفس الإدمان على الإنترنت إلى العوامل الوراثية والعصبية وكيميائية الجسم (بشبش, ٢٠١٨, ص. ٢٠). فإفراز مادة الدوبامين في الجسم أثناء الإستمرار في التصفح وممارسة اللعب على الإنترنت يجعل البشر في حالة دائمة من الترقب والحذر. فينجذب الفرد أكثر إلى زيادة محاولات الاستكشاف وفهم هذه البيئة الجديدة والفضاء السيبراني من خلال مواكبة التطور السريع الحاصل في مجال التكنولوجيا (آيكن, ٢٠١٧, ص. ٦٠). ويبدأ النشاط البيلوجي بالتشبع نتيجة تدفق الدوبامين المنشط للأعصاب في منطقة التجويف البطني للمخ لتنشط بدورها النواة المتكئة بالمخ وهي بدورها المركز المسؤول عن السعادة المنشطة بالمكافئة وبالتالي الإحساس بالحصول على مشاعر اللذة (إل كوتشر, ٢٠٢٠, ص. ١٢٩ - ١٣٠).

فوفقا لهذا الإتجاه, الذي يرى بأن ممارسة وإدمان الألعاب يساهم في إستثارة وتنشيط مادة الدوبامين في المخ, ويؤدي بدوره إلى حالة من النشوة تشبه كما هو الحال مع متعاطي المخدرات. وقد يؤدي ذلك إلى حدوث خلل في الفص الجبهي المسؤول عن النشاط التنفيذي في المخ، فتحدث حالة من تشتت الانتباه لعدم القدرة على التمييز بين الأهداف المراد تحقيقها والمشتتات التي تضعها اللعبة، كما يؤدي إلى حالة من ضعف في الوظائف التنفيذية وخاصة تنظيم الذات (مصطفى, ٢٠٢٠, ص. ٢٨٧).

وتشير الأبحاث في مجال التصوير العصبي إلى أن إدمان ألعاب الإنترنت يشترك في أوجه تشابه مع أنواع أخرى من الإدمان. فالأبحاث التجريبية أثبتت وجود إرتباطات بيولوجية عصبية لإدمان ألعاب الإنترنت ساهمت في تشخيص

مبدأي له، وتؤكد الأبحاث من جهة أخرى أيضا على ضرورة التعمق في فهم أكثر شمولية للسياقات والتشخيص والممارسات المرتبطة بهذه الألعاب (Kuss, 2013, p. 125).

الإتجاه السيكوديناميي: يرى هذا الإتجاه بأن إدمان شبكة الإنترنت والتطبيقات المتاحة من خلالها ما هو إلى هروب من الواقع المتخم بالمشكلات كواقع بديل (الحاوري, ٢٠٢١, ص. ٩٥). وهو إستجابات هروبية لمجموعة من الإحباطات التي يتعرض لها الفرد خلال فترات مضت من حياته, والرغبة في الحصول على مكامن اللذة والمتعة البديلة لتحقيق الإشباع ويساعد ذلك في نسيان وإنكار الواقع (بشبش, ٢٠١٨, ص. ٢٠).

الإتجاه الإجتماعي: ويرجع أسباب الإدمان على الإنترنت إلى ثقافة المجتمع ويمكن التحكم بهذا النوع من الإدمان من خلال التحكم بالمحيط الخارجي والثقافة التي يعيش فيها الفرد (الحاوري, ٢٠٢١, ص. ٩٥). وبما أن المجتمع وثقافته هما المسؤولان عن نمط الحياة التي يعيشها الفرد فهما يغذيانه بهذا النوع من الإدمان (بشبش, ٢٠١٨, ص. ٢٠). فمن وجهة النظر الاجتماعية في تفسير الإدمان على الألعاب الألكترونية فهي ترجع ذلك النوع من الإدمان إلى العزلة الناتجة عن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية والتي يمكن بدورها أن تؤدي إلى تعديل الإستجابات الصادرة من المخ للمنبهات المختلفة بشكل يؤدي إلى اضطراب في الوظائف التنفيذية الاجتماعية (مصطفى, ٢٠٢٠, ص. ٢٨٧).

ثانياً: العزلة الاجتماعية: Social Isolation

إن "إشكالية الإغتراب إشكالية فلسفية قديمة – جديدة بفعل التكنلوجيا التي غيرت في نمط الحياة وأحدثت بعض التحورات في العديد من جوانبها". ويظهر الإغتراب بمعناه العزلة والإغتراب في الهوية والثقافة لدى الشباب المتواصلين عبر الفعاليات المتواصلة عبر الإنترنت والتكنلوجيا الحديثة, ومع أن التكنلوجيا يغلب عليها الطابع الذاتي الذي يؤدي بالتالي إلى العزلة والإنسلاخ عن العالم الواقعي الذي هم فيه (الأحمد ٢٠٢١, ص. ٦٤ - ٦٥).

فالعزلة الاجتماعية Social Isolation تعني الحرمان من الروابط الاجتماعية. وما زالت تعتبر جانبا حاسما ومعوقا أساسيا في سبيل تحقيق الرفاهية وكعامل مهم لفهم الفقر لدى الناس (Zavaleta, et al., 2017). وقد يضطر الإنسان إلى التراجع في الحياة بسبب التكنلوجيا ويصبح في عزلة أكثر من ذي قبل وبشكل تدريجي عن الآخرين (ميرلو, ٢٠١٨, ص. ٣١٧).

ومن بين أهم الأمور الاجتماعية التي أثارتها إستخدام الإنترنت في العصر الحديث هي العزلة الاجتماعية بحيث صار الأفراد يتعلقون وبشكل كبير بالعلاقات الاجتماعية القائمة على تطبيقات شبكات الإنترنت أكثر مما هي عليه في الحياة الواقعية وصاروا يقضون معظم أوقاتهم أمام الشاشات على إختلاف أنواعها مما تسبب ذلك في عزلتهم عن الناس (خليفة, ٢٠١٩, ص. ١٢).

فقد يصل الإنسان إلى مرحلة من العزلة والإغتراب عن واقعه الاجتماعي بسبب الإستغراق في العالم الإفتراض، وقد يفقد الكثير من المهارات الاجتماعية كالإتصال مع أفراد أسرته والأصدقاء والآخرين من حوله، ويجد نفسه يبتعد يوميا عنهم, وهو بهذا لا يستطيع أن يواكب تطورات الحياة والأحداث المهمة فيها، وقد يواجه الكثير من المشكلات والأخطار كالإدمان والانحراف والجريمة والتفكير في الانتحار، وفقدان معنى الحياة (الحاوري, ٢٠٢١, ص. ٦٠).

ويمكن القول بأن العزلة الاجتماعية تمثل خبرات غير سارة وضاغطة ترتبط بعدم الرغبة في إشباع الحاجة بالارتباط مع الآخرين والافتقار إلى التفاعل والتواصل الإجتماعي معهم. ويمكن أن ترتبط مشاعر العزلة لدى الفرد بالعجز أو القصور لديه سواء من الناحية الجسدية أو العقلية أو الصحية (سالم، ٢٠١٥، ص. ٣٦٥).

وقد أشار الباحثون الذين درسوا ظاهرة العزلة الاجتماعية ونظروا إليها على أنها تقيم الفرد لوضعه الراهن وأشار آخرون على أنها خبرة وجدانية. وتتمثل بعدم القدرة على إقامة علاقات إجتماعية مشبعة بسبب تلك الخبرات المزعجة وغير سارة والتي يمر بها الفرد عندما تكون الظروف الراهنة أو شبكة العلاقات الاجتماعية ضعيفة (عدائكة, ٢٠١٤, ب ص).

ومن مؤشرات العزلة الاجتماعية هي التعرض لحالات الإكتئاب, الاضطرابات العقلية, إنقطاع التواصل مع الآخرين, عدم مغادرة المنزل إلا للضرورة, عدم الرد على الإتصالات الواردة لتقليل قدرة الآخرين من الوصول إليه (راضي وحسن, ٢٠٢٠, ص. ١٠٦٥).

النظريات التي فسرت العزلة الاجتماعية:

المنظور السيكوديناميPsychoanalytic: يرى القائمون على التحليل النفسي بأن مشاعر العزلة والوحدة تتمثل بحالة كبت الخبرات المحبطة في اللاشعور، والتي إكتسبها الفرد في مرحلة الطفولة المبكرة، لذا يلجأ إلى العزلة الاجتماعية عندما يفشل في الحصول على الدفء والعلاقات الحميمة مع الآخرين وإحباط حاجته الانتماء (صالح, ٢٠١٢, ص. ٥٠٦). وبسبب كبت الأنماط السلوكية المخالفة للوسط الاجتماعي وكذلك بسبب مبدأ رفض وانكار لكل ما من شأنه أن يؤدي إلى الفشل. ورفض وإنكار الآخرين له يؤدي إلى الألم أو بروز مظهر من مظاهر الفشل في الحصول على الدفء والمحبة والعلاقات الاجتماعية الحميمة مع الآخرين وإحباط حاجته إلى الانتماء بهم (عمر، ٢٠١٨، ص. ٢١). ويؤدي ذلك كله إلى تعميق خبرة الوحدة النفسية لديه والتي تعود إلى عوامل النمو في مرحلتي المراهقة والرشد (المعموري، ومظلوم, ٢٠١٤, ص. ١٨٦ ؛ محمد، ٢٠٠٠, ص. ١٩٣).

النظرية النفسية الاجتماعية: هذه النظرية ترجع سلوك العزلة إلى اضطراب العلاقات الاجتماعية لدى الفرد منذ مرحال الطفولة المبكرة, جراء سوء المعاملة من قبل الوالدين وحرمان الطفل من مشاعر العطف والحنان والتشجيع وفقدان الحماية (سالم، ٢٠١٥، ص. ٣٧٠). ونظرا لإفتقاره إلى عوامل الشعور الإجتماعي السليم يؤدي إلى زيادة الحرمان لديه مما يسبب له مشاعر النقص, وينعزل بالتالي عن الآخرين في المراحل اللاحقة ويرفض الإرتباط بهم ويؤدي هذا إلى اضطراب علاقاته الشخصية المتبادلة معهم (المعموري، ومظلوم, ٢٠١٤, ص. ١٨٦).

نظرية التعلم الاجتماعي: يرى أصحاب نظرية التعلم الاجتماعي بأن العزلة تنشأ من خلال عدم إمتلاك الفرد للمهارات الاجتماعية، حيث يلجأ الفرد إلى الإنعزال لأنه فشل في أن يتعلم أساليب جديدة ومناسبة للتعامل مع الآخرين، بالإضافة إلى أن العوامل البيئية والشخصية لها دور كبير في خلق العزلة الاجتماعية (معالي, ٢٠١٥, ص. ٨١).

وتعزو نظرية التعلم الإجتماعي بأن سلوك العزلة لدى الأفراد نتج عن الفشل في تعلم الطرق المناسبة للتعامل مع الآخرين, ويؤكد "باندورا" بأن هنالك الكثير من هذه العوامل التي تؤثر في ظهور العزلة الاجتماعية لدى الأفراد منها العوامل البيئية والعوامل الشخصية. وكذلك إفتقاره إلى المهارات الاجتماعية المتعلمة وطبيعة النموذج الملاحظ (الفتلاوي، ٢٠٠٩، ص.٣٩٥ ؛ بكر, ٢٠١٥, ص. ١١).

الدراسات السابقة المتعلقة باضطراب ألعاب الإنترنيت:

١_ **دراسة "سيفيرو وآخرون"** (Severo, et al., 2020): هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على مدى إنتشار اضطراب ألعاب الإنترنت وتحديد عوامل الخطر المرتبطة به لدى عينة بلغت (555) فرداً من طلاب المرحلة الثانوية والجامعية في جنوب البرازيل. وأظهرت النتائج بأن إنتشار أعراض الاضطراب كانت بنسبة (٣٨.٢%) لدى العينة. وقد صنفت الدراسة نسبة (١٨.٢%) على أنهم لاعبون معرضون للخطر. وأن عينة الذكور أكثر عرضة للاضطرابات المرتبطة بالألعاب، كالإكتئاب الشديد، وسوء نوعية النوم، وزيادة الوقت في ممارسة اللعب.

٢_ **دراسة مصطفى (٢٠٢٠):** هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على الدور الوسيط للقصور في الوظائف التنفيذية في العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والألكسيثيميا لدى طلبة الجامعة، لدى عينة تكونت من (١٦٠) طالبا وطالبة من كليات التربية والدراسات الإنسانية، الشريعة الإسلامية بجامعة الملك خالد بالمملكة العربية السعودية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي. حيث أشارت أهم النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة بين إدمان الألعاب

الإلكترونية والقصور في الوظائف التنفيذية، ويسهم إدمان الألعاب الإلكترونية في التنبؤ بالقصور في الوظائف التنفيذية لدى طلاب الجامعة.

٣_ دراسة "نواز وآخرون" (Nawaz, et al., 2020): كان الهدف من إجراء هذه الدراسة هو التعرف على الدور التنبئي والعلاقة بين إدمان لعبة PUBG بالميول النرجسية والعزلة الاجتماعية, لدى عينة قوامها (١٠١) لاعبا باكستانيا تتراوح أعمارهم بين (١٣-٣٠) عاما. من خلال إستخدام منصة Google Form تم إختيارهم بإسلوب العينات غير الاحتمالية, وقد أظهرت نتائج الدراسة إلى أن العلاقة بين إدمان ألعاب الإنترنت والمتمثلة في لعبة PUBG والعزلة الاجتماعية والميول النرجسية بين اللاعبين مرتبطة ارتباطا سلبيا. وأن ألعاب الإنترنت تحمل جوانب إيجابية لتعزيز المهارات الاجتماعية والتفاعل بين اللاعبين، من خلال مساعدتهم على إظهار سلوكيات وعواطف غير متسقة مع الميول النرجسية.

الدراسات السابقة المتعلقة بالعزلة الاجتماعية:

١_ دراسة (ابريعم, ٢٠١٥): أجرت ابريعم دراسة كان الهدف منها هو التعرف على العلاقة بين إدمان الانترنت والعزلة الاجتماعية, وكذلك إيجاد الفروق بين الجنسين في إدمان الانترنت والعزلة الاجتماعية لدى عينة بلغت (١٩٤) فردا من طلبة جامعة أم البواقي. وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي الإرتباطي. وقد أظهرت نتائج هذه الدراسة إلى وجود علاقة إرتباطية موجبة بين إدمان الانترنت والعزلة الاجتماعية لدى العينة. وأنه كلما زادت درجة إدمان الإنترنت زادت معه مشاعر العزلة الاجتماعية. مع وجود فروق دالة بين الذكور والإناث في درجة إدمان الانترنت لصالح الطلبة الذكور.

٢_ دراسة "خليفة" (٢٠١٩): إستهدفت هذه الدراسة التعرف على العلاقة الارتباطية بين ظاهرة العزلة الاجتماعية والاغتراب النفسي لدي الشباب الجامعي بعد التعرض والاستخدام الكثيف لمواقع التواصل الاجتماعي, والتعرف على الفروق بين الذكور والإناث في متغيرات البحث, لدى عينة مكونة من (٣٠٠) فردا من طلبة جامعة المنيا تم إختيارهم بطريقة عشوائية. وأشارت النتائج إلى

وجود علاقة إرتباطية إيجابية بين الإستخدام الكثيف لمواقع التواصل الإجتماعي والعزلة الاجتماعية لدى عينة الشباب. مع وجود فروق دالة إحصائيا لدى عينة الدراسة في العزلة الاجتماعية ولصالح الذكور.

٣_ دراسة (راضي وحسن, ٢٠٢٠): هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين اضطراب إدمان الإنترنت والعزلة الاجتماعية لدى عينة مكونة من (٢٠٠) طالبٍ وطالبةٍ من طلبة جامعة المستنصرية. وقد أظهرت النتائج بأن عينة البحث تتصف باضطراب إدمان الإنترنت والعزلة الاجتماعية, وتوجد علاقة إرتباطية بين متغيرى الدراسة. ولم توجد فروق دالة إحصائيا بين طلبة الجامعة في متغير العزلة الاجتماعية بحسب الجنس وكذلك التخصص الدراسي.

منهجية البحث وإجراءاته:

منهج البحث: Research Methodology

تم إتباع المنهج العلمي في وضع إستراتيجيات وإطار منظم ليحدد من خلاله الخطوات الإجرائية لهذا البحث. فقد استخدم الباحثان المنهج الوصفي الإرتباطي لدراسة الظاهرة, لغرض التعرف على الفروق بين المتغيرات الديموغرافية وإيجاد العلاقة الإرتباطية بين متغيرات البحث (اضطراب ألعاب الإنترنيت والعزلة الاجتماعية).

مجتمع البحث: Research Population

بما أن هذا البحث يهدف إلى دراسة الفروق في المتغيرات النفسية وإيجاد العلاقات الإرتباطية بين هذه المتغيرات لدى طلبة الجامعة, لذا فقد تم تحديد مجتمع البحث بطلبة الجامعات في محافظة أربيل في إقليم كوردستان - العراق الجامعات الحكومية حصرا للعام الدراسي (٢٠٢١ - ٢٠٢٢) والبالغ عددهم (53743) طالباً وطالبة موزعين على خمس جامعات في محافظة أربيل.

عينة البحث: Research Sample

ويقصد بالعينة هي مجموعة جزئية من مجتمع البحث, وعدد المفردات أو المشاهدات التي سيتم إختيارها منها لتمثل ذلك المجتمع, ويتم بالتالي جمع البيانات منها (المعاني وآخران, ٢٠١٢, ص. ٨٨). وبما أن هذا البحث يقوم على دراسة العلاقة الإرتباطية وإيجاد الفروق بين طلبة وطالبات الجامعة في محافظة أربيل في مدى إستخدام ألعاب الإنترنت وإيجاد العلاقة مع بعض المتغيرات الأخرى, فكان لابد من الباحث الحصول على العدد المناسب من الطلبة الذين يمارسون ألعاب الإنترنت بالطريقة المناسبة. وقد اعتمد الباحثان في اختيار عينة البحث على أسلوب العينات القصدية Purposive Sample وهي العينة التي يتعمد أو يتقصد الباحث إختيار مفرداتها لأنه يعتقد أنها تمتلك بيانات مفيدة لبحثه .

قام الباحثان بالإستعانة بمجموعتين من العينات, وتمثلت في العينة الأولى وقد بلغت (210) طالباً من طلبة الجامعة, وكان الغرض منها هو استخراج الخصائص السيكومترية من خلال توزيع مقاييس البحث ورقيا. بينما تكونت عينة البحث الأساسية من (450) طالبا من طلبة الجامعات الحكومية في محافظة أربيل, تم إختيارهم من المجتمع الأصلي للبحث من خلال توزيع مقاييس البحث عن طريق المنصة الألكترونية (Google form).

رابعاً: أدوات البحث Research Instruments

١- مقياس اضطراب ألعاب الإنترنيت: Internet Gaming Disorder (IGD) Skill

بعد الإطلاع على الأدب النظري والبحوث والدراسات النفسية السابقة والمفاهيم المتعلقة بهذا المتغير والتعرف على أبعاد ومجالات مقياس (اضطراب ألعاب الإنترنت), والتعرف على الأعراض الخاصة بهذا الاضطراب على وفق معايير التشخيص النفسي بالرجوع إلى التصنيف الدولي الخامس في (DSM-5) التابع للجمعية الأمريكي للطب النفسي (APA). وبما أنها أوصت بتبني معايير موحدة لدراسة هذه الظاهرة. ولغرض تحقيق أهداف البحث تطلب الأمر الإعتماد على مقياس يتناسب مع متطلبات الدراسة الحالية ومجتمع البحث وعينته. لذا قام

الباحثان بتبني مقياس IGD.S المُعرب في المراجعة البحثية (Hawi & Samaha, 2017), والمعتمد من قبل الجمعية الأمريكية APA والمكون من (20) فقرة تقيس مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت بالإعتماد على معايير التشخيص. مع الرجوع إلى المقياس الأصلي باللغة الإنجليزية في (Pontes, et al., 2014), حيث قام مجموعة من الباحثين بإعداد هذا المقياس بالرجوع على معايير التشخيص في (DSM-5), والإعتماد على المعايير الستة لنموذج "Griffiths" لمكونات الإدمان.

ويتكون هذا المقياس من (٢٠) فقرة تقيس (٦) أبعاد تشير إلى اضطراب ألعاب الإنترنت. وتعكس هذه الفقرات الأعراض التسعة لهذا الاضطراب بحسب معايير التصنيف الدولي للأمراض النفسية, مع دمج الإطار النظري لنموذج مكونات الإدمان, وتمثل هذه المعايير نموذج "Griffiths" لمكونات الإدمان وهي: (البروز - السيطرة Salience, تعديل المزاج Mood modification, التسامح - التحمل Tolerance, أعراض الانسحاب Withdrawal symptoms, الصراع Conflict, و الإنتكاسة Relapse (Pontes, et al, 2014, p. 2) ؛ الدهشان وسويلم, ٢٠٢١, ص. ١٥ - ١٦ ؛ الزيدي, ٢٠١٤, ص. ٤٧)

صدق المقياس Validity**:**

الصدق الظاهري: Face Validity**:**

يشير هذا النوع من الصدق إلى الدرجة التي يقيس بها الإختبار ما يفترض به قياسه. وهو إجراء أولي يقوم به الباحث لإختيار فقرات المقياس الصادقة في دراسة الظاهرة (الضامن, ٢٠٠٧, ص. ١١٣). وقد تحقق الباحثان من صدق الأداة ظاهريا، من خلال عرض مقياس إضطرب ألعاب الإنترنت (IGD) والمكون من (20) فقرة على مجموعة من السادة المحكمين ذوي الخبرة والإختصاص في علم النفس والبالغ عددهم (15) محكما. وبالإعتماد على ملاحظات وآراء المحكمين قام الباحثان باستخراج النسبة المئوية لدلالة الفروق ونسبة الإتفاق من عدمها. حيث تم الإبقاء على جميع الفقرات التي حصلت على

نسبة الإتفاق (80 %) فما فوق. وكذلك استخراج قيم مربع كاي Chi-Square لمدى صدق فقرات المقياس حيث بلغت بين (5.4 - 15), وقد أظهرت بأن جميع الفقرات دالة عند مستوى (0.05) عند مقارنتها بالقيمة الجدولية (3.841), وقد عدت جميع الفقرات صادقة في قياس اضطراب ألعاب الإنترنت وتم الإبقاء على جميع فقرات المقياس.

تصحيح مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت IGD **:**

تعد عملية تصحيح المقياس عملية رقابية منهجية وفقا لمعايير وضعها خبراء الإحصاء الإجتماعي, لرصد مواطن الاضطراب أو عدمه في طريقة طرح الأسئلة كـ اعتماد سلم التدرج الخماسي والمسمى بسلم "ليكرت" (عثمان, ٢٠١٤, ص. ٦٥). وقد تم وضع مفتاح التصحيح المناسب بحسب الإستجابات والتي تم إعتمادها بحسب مقياس التقدير Rating Scales format. بحيث تكون الاستجابات عليها متدرجة الشدة (حسن, ٢٠٠٨, ص ١٧٩). وأعتمد على المدرج الخماسي للإستجابات بحسب "ليكرت" وتكونت بدائل الاستجابات من (ينطبق عليَ دائما, ينطبق عليَ غالبا, ينطبق عليَ أحيانا, ينطبق عليَ نادرا, لا ينطبق عليَ إطلاقا). بحسب توصيات المحكمين على المقياس أثناء عرضه عليهم, وقد أعطيت الدرجات والموازين التالية (٥, ٤, ٣, ٢, ١). ويتم إحتساب الدرجات التي يحصل عليها أفراد العينة من خلال إستجاباتهم في إختيار البديل المناسب أمام كل عبارة, وإن أدنى درجة يمكن أن يحصل عليها الفرد على هذا المقياس هي (20) درجة, بينما أعلى درجة هي (100).

الإجراءات السيكومترية المتبعة في مقياس إضطرب ألعاب الإنترنت (IGD**):**

١_ أسلوب المجموعتين المتطرفتين: Contrasted Groups

لغرض تحليل الفقرات باستخدام أسلوب المجموعتين المتطرفتين, والذي يعد من الخطوات الضرورية في الاعتماد على المقاييس الصحيحة, تم بترتيب الدرجات الكلية التي حصل عليها أفراد عينة الخصائص السيكومترية البالغ عددها (210) من طلبة الجامعة تنازليا من الأعلى إلى الدرجات الأدنى, ثم أختيرت نسبة (27%) العليا و(27%) الدنيا لتمثلا المجموعتين المتمايزتين, وهي أفضل نسبة

يلجأ إليها الباحثون للمقارنة بين مجموعتين متباينتين من المجموع الكلي لدرجات المستجيبين على المقياس. وبما أن نسبة (27%) تمثل المجموعتين العليا والدنيا فإن عدد الإستمارات يساوي (114) بواقع (57) لكل مجموعة. ولإختبار دلالة الفروق بين المجموعة العليا والدنيا لكل فقرة تم تطبيق الإختبار التائي (T-test) لعينتين مستقلتين. وعندما تمت مقارنتها مع القيمة الجدولية البالغة (1.96) عند مستوى دلالة (0.05) وبدرجة حرية (112) وقد تراوحت القيمة التائية المحسوبة لفقرات المقياس ما بين (19.022- 5.635) وهي قيم مميزة ودالة. وكما موضح في الجدول (١).

جدول (١)

معاملات تمييز فقرات مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت بإسلوب المجموعتين المتطرفتين

تسلسل الفقرات	المجموعة العليا		المجموعة الدنيا		القيمة التائية المحسوبة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
1	3.6667	1.02353	1.47	0.758	12.99702
2	3.0351	1.19470	1.61	0.648	7.894341
3	3.6842	0.86928	1.21	0.453	19.05587
4	3.2982	1.23873	1.5263	0.78160	9.133295
5	3.6842	0.86928	1.25	0.474	18.59838
6	3.4561	.96492	1.7895	1.01307	8.993548
7	3.4035	1.01523	1.9298	0.97942	7.887236
8	3.2807	1.16119	1.7368	0.97333	7.693002
9	3.1228	1.24025	1.3860	0.72591	9.124516
10	3.6140	1.08157	1.3333	0.66368	13.56928
11	3.6491	0.85547	1.2105	0.45264	19.02282
12	3.5439	1.11915	1.4561	0.68322	12.02132
13	3.7544	1.05696	1.3158	0.57190	15.32002
14	3.2807	1.16119	1.3860	0.94026	9.573856
15	3.7368	1.02689	1.6667	0.98802	10.96749
16	3.4912	.98421	1.8947	1.14462	7.984559

5.635338	1.27242	2.3333	1.11579	3.5965	17
5.754149	1.17541	1.8947	1.29584	3.2281	18
7.090432	1.00125	1.5439	1.35053	3.1228	19
6.727981	1.14899	1.7018	1.21653	3.1930	20

٢_ علاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس:

لغرض التحقق من الإتساق الداخلي للمقياس عن طريق إيجاد العلاقة الإرتباطية بين درجة كل فقرة من فقرات مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت بالدرجة الكلية للمقياس, قام الباحثان باستخدام معامل الإرتباط "بيرسن" Pearson على مجموع أفراد عينة الخصائص السيكومترية المكونة من (210) طالبا من طلبة الجامعة, حيث أشارت النتائج في هذا الإجراء بأن جميع فقرات المقياس دالة إحصائيا عند مستوى(0.01), حيث يعد مؤشرا جيدا من مؤشرات تمييز فقرات المقياس. وكما موضح في الجدول (٢).

جدول (٢)

معاملات إرتباط درجة الفقرة بالدرجة الكلية لمقياس اضطراب ألعاب الإنترنت

تسلسل الفقرات	معامل إرتباط بيرسن	تسلسل الفقرات	معامل إرتباط بيرسن
1	.718**	11	.787**
2	.560**	12	.606**
3	.794**	13	.712**
4	.611**	14	.569**
5	.798**	15	.605**
6	.594**	16	.469**
7	.533**	17	.371**
8	.556**	18	.407**
9	.574**	19	.471**
10	.723**	20	.489**

أشارت نتائج الجدول (٢) بأن أغلب معاملات الإرتباط بين درجة كل فقرة من فقرات المقياس ترتبط بالدرجة الكلية لمقياس اضطراب ألعاب الإنترنت حيث كانت دالة عند مستوى (0.01). وتراوحت درجات معاملات الإرتباط في هذا الأسلوب الإحصائي بين (0.371** - 0.798**).

٤_ علاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمجال:

تم حساب معاملات الإرتباط بين درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمجال عن طريق حساب معامل إرتباط "بيرسن" لدى أفراد عينة الخصائص السيكومترية المكونة من (210) طالبا من طلبة الجامعة, وقد تمت مقارنة درجاتهم الكلية على كل فقرة من فقرات المقياس مع مجالات المقياس الستة. وقد أشارت نتائج هذا الإجراء بأن جميع الفقرات دالة إحصائيا عند مستوى (0.01). وكما موضح في الجدول (٣).

جدول (٣)

معاملات ارتباط درجة الفقرة بالدرجة الكلية لمجالات مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت

البروز		تعديل المزاج		التسامح		أعراض الانسحاب		الصراع		الانتكاسة	
تسلسل الفقرة	معامل إرتباط بيرسن	تسلسل الفقرة	معامل إرتباط بيرسن	تسلسل الفقرة	معامل إرتباط بيرسن	تسلسل الفقرة	معامل إرتباط بيرسن	تسلسل الفقرة	معامل إرتباط بيرسن	تسلسل الفقرة	معامل إرتباط بيرسن
1	.790**	4	.724**	7	.861**	10	.816**	13	.831**	18	.761**
2	.806**	5	.882**	8	.876**	11	.799**	14	.689**	19	.724**
3	.890**	6	.815**	9	.708**	12	.760**	15	.780**	20	.791**
								16	.656**		
								17	.601**		

يوضح الجدول (٣) بأن معاملات الإرتباط بين درجة كل فقرة من فقرات مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت مع الدرجة الكلية لكل مجال من مجالات المقياس وكانت دالة عند مستوى (0.01).

الثبات Reliability**:**

ويقصد به "الإتساق في النتائج, وتعتمد طرق حساب الثبات في المقاييس النفسية على فكرة معاملات الإرتباط" (الداهري, ٢٠٠٨, ص. ١٩٠). حيث يشير الثبات إلى استقرار Consistency أو ثبات مقياس السلوك, وأن الثبات أمر ضروري ويعد شرطا أساسيا من شروط البحث العلمي ومؤشرا جيدا على تطبيق المقياس (الضامن, ٢٠٠٧, ص. ١١٧)**.** وللتحقق من ثبات أداة البحث يمكن تطبيق معادلة (ألفا كرونباخ) على عينة الإجراءات السيكومترية لإيجاد ثبات المقياس ككل ومجالاته, من خلال الإستعانة بالحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS (عثمان, ٢٠١٤, ص. ٦٢). فقد قام الباحثان بتطبيق المقياس على عينة الخصائص السيكومترية في البحث المكونة من (210) طالبٍ وطالبةٍ من طلبة الجامعة, وقد تم حساب معامل الثبات عن طريق تطبيق معادلة "كرونباخ ألفا Cronbach Alpha" حيث بلغت قيمة معامل الثبات الكلية في مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت (0.903), أما بالنسبة لحساب قيم معاملات الثبات بهذه الطريقة على مجالات المقياس فقد كانت تتراوح بين (0.629 - 0.767), حيث يتمتع المقياس بدرجة ثبات عالية وكذلك فيما يخص مجالات المقياس. وكما موضح في الجدولين (٤, ٥).

جدول (٤)

استخراج معامل الثبات لمقياس اضطراب ألعاب الإنترنت

عدد الفقرات	Cronbach's Alpha
20	.903

جدول (٥)

يوضح قيم معاملات الثبات لمجالات مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت

المجالات	معامل ثبات (Cranach's Alpha)
البروز- السيطرة Salience	.767
تعديل المزاج Mood modification	.730
التسامح - التحمل Tolerance	.747
أعراض الانسحاب Withdrawal symptoms	.701
الصراع Conflict	.754
الانتكاسة Relapse	.629

توضح نتائج الجدول (٥) أعلاه إلى أن معاملات الثبات في مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت جميعها تشير إلى أن المقياس يتمتع بدرجة ثبات جيدة سواء من خلال الدرجة الكلية أو من خلال كل مجال من مجالات المقياس.

٢_ مقياس العزلة الاجتماعية:

ولغرض تحقيق أهداف البحث الحالي في قياس العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة, كان لابد من توفير أداة صالحة وتكون لها القدرة على قياس هذه الظاهرة وتتناسب مع متطلبات البحث وعينته, وبعد الإطلاع على الأدب النظري والتعريفات الخاصة لمفهوم العزلة الاجتماعية, والإنفتاح على المجال الواسع في الدراسات السابقة المختصة لقياس ظاهرة العزلة الاجتماعية. فقد تبنى الباحثان مقياس العزلة الاجتماعية المعد من قبل (راضي وحسن, ٢٠٢٠). والمكون من (20) فقرة تقيس العزلة الاجتماعية, ويوجد امام كل فقرة من فقرات المقياس خمسة بدائل للإستجابات وهي (ينطبق علي دائماً - ينطبق عليَ غالبا- ينطبق علي أحيانا- ينطبق علي نادراً- لاينطبق علي إطلاقاً) بحسب المدرج الخماسي للبدائل, ويقابلها في سلم الدرجات (درجات تصحيح المقياس = ٥, ٤, ٣, ٢, ١).

الإجراءات السيكومترية المتبعة في مقياس العزلة الاجتماعية:

الصدق: Validity

الصدق الظاهري: Face Validity

لغرض التحقق من صدق الأداة مقياس (العزلة الاجتماعية)، قام الباحثان بعرض المقياس بصورته الأولية على مجموعة من الخبراء والمحكمين. واتباع نفس الخطوات مع مقياس (اضطراب ألعاب الإنترنت). ولغرض تقييم المقياس والحكم على مدى صلاحية الفقرات والبدائل من عدمها في قياس العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة. وبالإعتماد على ملاحظات وآراء المحكمين قام الباحثان باستخراج النسبة المئوية لدلالة الفروق ونسبة الإتفاق من عدمها. حيث تم الإبقاء على جميع الفقرات التي حصلت على نسبة الإتفاق (80 %) فما فوق. وكذلك من خلال استخراج قيم مربع كاي Chi-Square لمدى صدق فقرات المقياس حيث بلغت بين (٠.٦ - 15), وقد اتضح بأن أغلب فقرات المقياس صالحة لقياس العزلة الاجتماعية, ما عدا الفقرات بالتسلسل (10, 13, 15), فإن هذه الفقرات لم تحصل على مستوى مناسب عند المقارنة مع القيمة الجدولية (3.841) من الصدق الظاهري, وكانت غير دالة عن مستوى (0.05). وقد تم حذفت هذه الفقرات عند تقديم المقياس في الإجراءات السيكومترية اللاحقة وعندما تم التطبيق النهائي للمقياس. حيث تم الإبقاء على (17) فقرة والتي حصلت على نسبة قبول من قبل المحكمين بنسبة (80 %) فأكثر. وبعد تحليل آراء الخبراء والمحكمين على المقياس تم الأخذ بالمقترحات والملاحظات التي قدموها بعين الإعتبار, وتم إجراء بعض التعديلات المناسبة على الفقرات لكي تتلائم مع عينة البحث بما أبدى به المحكمون من إجراء هذه التعديلات، كحذف الكلمات التي تشتت ذهن المستجيبين من خلال تشابهها مع البدائل مثل الكلمات (لا, كثيراً, قليلا).

التحليل الإحصائي لمقياس العزلة الاجتماعية لإيجاد القوة التمييزية للفقرات:

١- أسلوب المجموعتين المتطرفتين: Contrasted Groups

تم حساب الصدق في مقياس العزلة الاجتماعية عن طريق حساب تمييز الفقرات (المقارنة الطرفية), **ويقصد بتمييز الفقرات:** مدى قدرة الفقرة على التمييز بين المستويات العليا والمستويات الدنيا في الدرجات, عند المقارنة بين الأفراد بالنسبة للسمة التي تقيسها الفقرة (الخياط, ٢٠١٠, ص. ٩٦ ؛ في: أمين, ٢٠١٠, ص. ٣٨٠). ولغرض التحقق من مدى صدق الفقرات بهذه الطريقة على عينة التحليل الإحصائي المكونة من (210) طالبٍ وطالبةٍ, قام الباحثان بتفريغ الدرجات الخام لكل مقياس على حدة عن طريق تصحيح الإستبيانات, وتم ترتيب الدرجات من أعلى درجة إلى أقل درجة. وختيرت بعد ذلك نسبة (27 %) من أعلى الدرجات لتمثل المجموعة العليا ونسبة (27 %) من الدرجات الدنيا لتمثل المجموعة الأدنى من الدرجات لتدل على المجموعتين المتطرفتين للمستجيبين على المقياس. وقد بلغت مجموع الإستمارات التي تم إحتسابها يساوي (114) بواقع (57) إستمارة لكل مجموعة. وبعد ذلك تم تطبيق الإختبار التائي على عينتين مستقلتين T.test للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعتين لكل فقرة من فقرات المقيس, وقد تراوحت القيم المحسوبة لفقرات المقياس عند (15.408 - 5.333) وعدت هذه القيم مؤشرا لتمييز كل فقرة من فقرات المقياس, هي قيم مميزة ودالة عند المقارنة بالقيمة الجدولية البالغة (١.٩٨) وبدرجة حرية (112), عند مستوى دلالة (0.05) وكما مبين في الجدول (٦).

جدول (٦)

قيم معاملات تمييز الفقرات لمقياس العزلة الاجتماعية بإسلوب العينتين المتطرفتين

تسلسل الفقرات	المجموعة العليا		المجموعة الدنيا		القيمة التائية المحسوبة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	
1	4.1404	0.81149	3.1404	1.07635	5.600862
2	3.6842	0.71108	2.9298	0.41660	6.910872
3	4.0526	1.02506	2.5965	1.01523	7.620041
4	4.0702	0.97942	2.7544	1.00500	7.078938
5	4.6491	0.71941	2.9123	1.28564	8.900723
6	4.6842	0.71108	3.4561	0.98326	7.640876
7	4.7544	0.47361	3.3684	0.48666	15.408 74
8	4.7544	0.47361	3.3684	0.48666	15.40874
9	4.3509	0.83434	3.1053	1.09682	6.824085
10	4.0175	0.76745	3.0702	1.09967	5.33374
11	3.6842	0.71108	2.9298	0.41660	6.910872
12	4.4386	0.88676	2.8246	1.25531	7.928594
13	4.4912	0.68460	3.2807	1.11410	6.989182
14	4.5263	0.92785	2.8246	1.08764	8.986876
15	4.4737	0.68414	3.3684	0.87895	7.491814
16	4.4386	0.80217	2.8070	1.09281	9.086695
17	4.7719	0.42332	4.0351	0.56584	7.872255

٢- علاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس:

تم استخراج هذا النوع من صدق الفقرات لغرض التأكد من أن المقياس يتمتع بإتساق داخلي, ويقوم هذا الإجراء بحساب معامل الإرتباط بين درجة الفقرة والدرجة الكلية للمقياس. باستخدام "معامل الإرتباط بيرسن" Pearson Correlation، لإيجاد علاقة درجة كل فقرة من فقرات المقياس مع الدرجة الكلية للمقياس. وبعد تحليل الإستجابات وبالاعتماد على الحقيبة الإحصائية لتحليل

البيانات SPSS. على درجات العينة البالغ عددهم (210) طالبا وطالبة. فقد ظهر بأن معاملات الإرتباطات جميعها دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) وقد تراوحت المعاملات بين (381. - 638.) وكما موضح في الجدول (٧).

جدول (٧)

معاملات ارتباط درجة الفقرة بالدرجة الكلية لمقياس العزلة الاجتماعية

تسلسل الفقرات	معامل ارتباط بيرسن	تسلسل الفقرات	معامل ارتباط بيرسن
1	.407**	10	.457**
2	.495**	11	.495**
3	.488**	12	.571**
4	.497**	13	.469**
5	.527**	14	.555**
6	.428**	15	.521**
7	.638**	16	.545**
8	.638**	17	.381**
9	.461**		

الثبات Reliability **:**

معامل الفاكرونباخ Cronbach Alpha **:**

لغرض التحقق من ثبات مقياس العزلة الاجتماعية تم حساب معامل الثبات بطريقة "الفاكرونباخ Cronbach's Alpha لقياس الإتساق الداخلي للمقياس, حيث بلغ معامل الثبات بهذه الطريقة (0.808), وهو مؤشر جيد لثبات المقياس مما يدل على أن مقياس العزلة الاجتماعية يتمتع بمستوى جيد من الثبات ويدل على اتساق الفقرات وتجانسها, وكما موضح في الجدول (٨).

جدول (٨)

استخراج معامل الثبات لمقياس العزلة الاجتماعية

عدد الفقرات	Cronbach's Alpha
17	.808

استخراج صدق الترجمة لمقياس اضطراب ألعاب الانترنت والعزلة الاجتماعية:

تعد ترجمة المقياس من المشكلات التي تواجه الباحثين عند استخدام مقياس أو اختبار محدد من لغة إلى أخرى. فعلى الباحث أن يتحرى مدى صدق الترجمة في نقل مضمون الفقرات من لغة وثقافة معينة إلى أخرى (أمين, ٢٠٢٢, ٢١٩). ولغرض التحقق من صدق ترجمة مقياسي اضطراب ألعاب الانترنت والعزلة الاجتماعية وترجمته إلى اللغة الكوردية. قام الباحثان بعرض المقياسين على خبيرين من المتخصصين في اللغة العربية والكوردية في جامعة سوران, وبعد ترجمته إلى اللغة الكوردية تم إجراء بعض التعديلات على فقرات المقياس باللغة الكوردية لكي تتلائم مع البيئة المحلية لمجتمع البحث, مع مراعات الإبقاء على مضمون الفقرات وأن لا تفقد من محتواها الأصلي. وتم بعدها عرض النسختين على مختصين في مجال علم النفس لغرض التحقق من دقة ترجمة المقياس والمقارنة بين النسختين والعمل على إجراء التعديلات المناسبة عليهما.

مقياس اضطراب ألعاب الانترنت والعزلة الاجتماعية ومدى جاهزيتهما للتطبيق النهائي:

تكون مقياس "اضطراب ألعاب الانترنت" بصورته النهائية من (20) عبارة تقيس ستة أبعاد أو مجالات للمقياس. فيما تكون مقياس العزلة الاجتماعية من (17) فقرة, وقد وضع مفتاح التصحيح المناسب للمقياسين على وفق "ليكرت" المكون من خمس بدائل أو إستجابات للمقياس, وبعد التحقق من صدق ترجمة المقياسين وكذلك التحقق من الإجراءات التي قدمها الباحثان للتأكد من أن المقاييس تتمتع بخائص سيكومترية جيدة تجعلهما مؤهلان للتطبيق النهائي, تم تطبيق

المقياسين بالصورة النهائية على عينة البحث المكونة من (450) طالب وطالبة موزعين على الجامعات الحكومية في محافظة أربيل للعام الدراسي (٢٠٢١-٢٠٢٢). بعد أن تمت صياغة التعليمات المناسبة للاستجابة على فقرات المقياس. وقد تم التطبيق النهائي من خلال الإستمارة الألكترونية (Google Form).

الوسائل الإحصائية: استخدم الباحثان مجموعة من الوسائل الإحصائية المناسبة في هذا البحث لغرض تحليل أهداف البحث والوصول إلى النتائج. وقد تم الإعتماد على الحقيبة الإحصائية في العلوم النفسية والاجتماعية SPSS لغرض استخراج الخصائص السيكومترية في البحث وتحليل البيانات والخروج بالنتائج النهائية. ومن أهم الوسائل المتبعة:

١_ استخراج النسبة المئوية وحساب مربع كاي Chi-Square في حساب صدق الفقرات لمقاييس البحث.

٢_ الاختبار التائي One Sample T-test لعينة واحدة لإختبار دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية والفرضية لمتغيرات البحث.

٣_ الاختبار التائي لعينتين مستقلتين Independent Samples T-test لإيجاد الفروق بين المجموعتين المتطرفتين بين الدرجات العليا والدنيا, وإختبار تمييز الفقرات لمقاييس البحث, وكذلك لغرض إيجاد الفروق بين طلبة الجامعة بحسب (الجنس, التخصص) في متغيرات البحث.

٤_ معامل إرتباط "بيرسن" Pearson correlation coefficient لغرض حساب معاملات الإرتباط من خلال حساب (درجة كل فقرة بالدرجة الكلية لمقاييس البحث)، وإيجاد (العلاقة بين درجة كل فقرة بالدرجة الكلية للمجال)، وإيجاد (درجة كل مجال بالدرجة الكلية للمقياس).

٥_ استخراج معامل الثبات لمتغيرات البحث عن طريق حساب معامل الثبات "ألفا كرونباخ" Cronbach's Alpha.

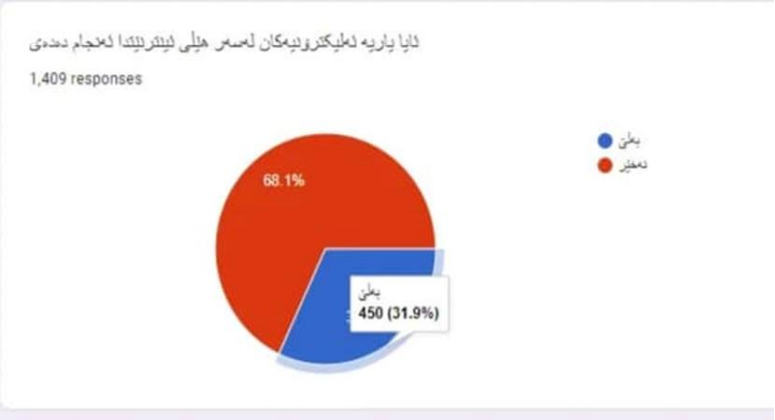
٦_ Simple linear regression معادلة الانحدار الخطي البسيط لغرض التحقق من مستوى تنبؤ اضطراب ألعاب الانترنيت على العزلة الاجتماعية.

نتائج البحث:

عرض النتائج وتفسيرها: بعد الإجراءات التي قام بها الباحثان في الدراسة الميدانية على عينة البحث الأساسية من خلال تطبيق المقاييس الخاصة بمتغيرات الدراسة وإجراء التحليلات الاحصائية بالاستعانة بالحقيبة الاحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) سيتم تقديم عرض أهم النتائج التي تم التوصل إليها البحث على وفق الأهداف, ومن ثم تقديم التوصيات للجهات ذات العلاقة, وتقديم مقترحات لمشاريع بحوث مستقبلية.

الهدف الأول: التعرف على مدى إنتشار ألعاب الإنترنيت بين طلبة الجامعة.

أشارت نتائج توزيع الإستمارة الالكترونية عبر منصة (Google form) عندما طرح الباحث السؤال الرئيسي في الإستبيان (هل تمارس أو مارست ألعاب الإنترنت عبرالإنترنت خلال العام الماضي ؟). أظهرت نتائج الإستفتاء بأن عدد المشتركين الكلي والذين شاركوا في ملئ الإستبيان قد بلغ (1409) من بين طلبة الجامعة, وإن الأفراد الذين أجابوا بنعم وأكملوا الإجابة على فقرات المقياس قد بلغت نسبتهم (٣١,٩%), وهذا يشير إلى نسبة إنتشار ألعاب الإنترنت بين طلبة الجامعة, وهؤلاء يمثلون عينة البحث الأساسية والتي بلغت (٤٥٠) طالباً وطالبة من بين طلبة الجامعات الحكومية في محافظة أربيل. وكما موضح في الشكل (١).



شكل رقم(١) يوضح الشكل أعلاه عدد المشاركين في الإستبيانات الخاصة بالبحث ومدى انتشار ألعاب الإنترنت بين طلبة الجامعة.

الهدف الثاني: مدى إنتشار اضطراب ألعاب الإنترنيت لدى طلبة الجامعة.

أشارت الدراسات بأن اضطراب الألعاب يوجد لدى نسبة محددة لدى الأفراد وتختلف هذه النسب بحسب مقدار الوقت الذي يقضيه اللاعبون عبر هذه الأنشطة, أو يمكن أن تعود إلى نمط سلوكهم في اللعبة. أو المعايير المتبعة في تشخيص هذا الاضطراب. فقد أشارت نتائج هذه الدراسة إلى أن المشتركين في البحث وعددهم (٤٥٠) فردا من طلبة الجامعة, قد أظهرت نتائج الاستبيان بأن اضطراب ألعاب الإنترنت يوجد لديهم بنسبة (9.55%) وأن عينة الذكور قد سجلت نسبة أعلى بلغت (62.80%) مقابل عينة الإناث حيث بلغت النسبة لديهنّ (37.20%). وكما موضح في الجدول (٩).

جدول (٩)

النسبة المؤية لمدى انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعة

اضطراب ألعاب الإنترنت	حجم العينة 450	النسبة
الذكور	27	62.80%
الإناث	16	37.20%
المجموع	43	9.55%

وقد تكون هذه النتائج طبيعية بالمقارنة مع ما أشارت إليه البحوث والدرسات العالمية بالنسبة لمدى إنتشار إدمان الألعاب بين الفئات المختلفة عبر الثقافات. فعلى الرغم من وجود إختلاف بين الدراسات حول مدى انتشار وشيوع اضطراب العاب الإنترنت بصورة عامة. وقد يرتبط بالنسبة للجنس أكثر وبشكل متكرر مع الذكور كما جاء في دراسة (Severo, et al, 2020). وهذا ما أشارت إليه الجمعية الامريكية في DSM-5 بأن الذكور من المراهقين والشباب بشكل عام قد سجلوا معدلات أعلى مقابل معدل أقل لدى الإناث. ويقدر متوسط معدل إنتشار هذا الاضطراب بنسبة (٤.٧٪) عبر العديد من دول العالم، مع انتشار يتراوح من (٠.٧٪ - ١٥.٦٪) (American Psychiatric Association, 2022, p. 916).

وأشارت دراسة (Sigerson, et al., 2017) بأن التقديرات العالمية تشير إلى أن معدلات الإنتشار بين (8-5٪) في أمريكا الشمالية, و(٠.٢ – ١٢ ٪) في أوروبا، و(٨ – ٤٦ ٪) في آسيا. وقد جائت نتائج هذه الدراسة متقاربة مع دراسة (Hawi, et al, 2018) حيث بلغت معدلات إنتشار اضطراب ألعاب الإنترنت (9.2 ٪) في لبنان. بينما أختلفت مع نتائج الدراسة التي قام بها "سيفيرو وآخرون" (Severo, et al, 2020, p.532) بأن نسبة (٣٨.٢٪) من أفراد العينة من طلبة المدارس والجامعات في البرازيل ظهر لديهم أعراض اضطراب ألعاب الإنترنت, وإن نسبة (١٨.٢%) منهم لاعبون معرضون للخطر.

بينما سجلت دراسة (Pontes et al, 2014) عن معدلات انتشار الاضطراب بلغت (٥.٣٪). وجائت النتائج مغايرة للدراسة التي قام بها (Przybylski, et al., 2017, p. 231), حيث لم يبلغ أعراض الاضطراب أكثر من (٢-٣%) عندما أجروا دراسة على عينات عبر حضارية مختلفة وواسعة النطاق شملت المراهقين والشباب من عدة دول وهي (الولايات المتحدة, المملكة المتحدة, كندا وألمانيا).

وقد تعود تلك النتائج إلى طبيعة الإختلافات في تلك المجتمعات من الناحية الثقافية والإقتصادية والاجتماعية. عن مجتمعات الشرق الأوسط وأسيا وأمريكا الجنوبية. وأن هذا الاضطراب ينتشر أكثر في البلدان الآسيوية مقارنة بأمريكا الشمالية وأوروبا.

الهدف الثالث: التعرف على مستوى اضطراب ألعاب الانترنيت لدى طلبة الجامعة.

لغرض التحقق من هذا الهدف, تم استخدام الإختبار التائي لعينة واحدة (One Sample T.Test) للتعرف على مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى عينة البحث البالغة (450) طالباً وطالبة من طلبة الجامعة, وكما موضح في الجدول (١٠). حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي (M = 62.3689) وبإنحراف معياري قدره (SD = 12.34839), وبلغت قيمة المتوسط الفرضي (60). وبدرجة حرية (df = 449). حيث بلغت قيمة T (t = 4.069, p = 0.00<0.05), وبما أن قيمة المتوسط الفرضي أقل من المتوسط الحسابي, وكذلك بلغت قيمة (p = 0.00) وهي أقل عند مستوى دلالة (0.05)، مما يشير إلى أن مستوى اضطراب ألعاب الإنترت ذي دلالة إحصائية, وأن أفراد عينة البحث لديهم مستوى (منخفض) من اضطراب ألعاب الإنترنت. وبما أن قيمة معامل التأثير (Effect Size) لدى عينة البحث قد بلغت (0.19) وأن هذه القيمة بحسب معادلة (cohen) متساوية عند مستوى (0.1) فإن ذلك يدل على أن مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى عينة البحث يظهر بمستوى تأثير منخفض, وذلك لأنه عندما يتم حساب قيمة معاملات التأثير (Effect Size) البالغة (0.1) يدل على أنه ذو دلالة إحصائية فقط. وكذلك فإن قيمة (0.4) ذات تأثير قليل, وتظهر قيمة (0.7)

بمستوى تأثير متوسط وإن قيمة (0.8 فما فوق) تظهر بأنه يوجد معامل تأثير قوي أي يوجد اضطراب لدى عينة البحث. كما في الجدول (١٠).

جدول (١٠)

نتائج الاختبار التائي والتعرف على مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعة

المتغير	حجم العينة	المتوسط الحسابي	المتوسط الفرضي	الانحراف المعياري	إختبار T.Test	درجة الحرية	p. Sig (2-tailed)	مستوى الدلالة 0.05
اضطراب ألعاب الإنترنت	450	62.3689	60	12.34839	4.069	449	0.00	دالة

ويرجع الباحثان إلى أن الاستخدامات المتعددة للإنترنت لدى طلبة الجامعة أخذت بالزيادة وخاصة في الآونة الأخيرة, ويعود سبب ذلك إلى فترة الحجر الصحي خلال انتشار حائجة كورونا وما تبعته من إجراءات وتبعات إجتماعية, حيث دخل الإنترنت إلى كل بيت وزاد الطلب عليه وخاصة في مجال التربية والتعليم من خلال التعليم الألكتروني واستخدام المنصات الألكترونية المتعددة في التعليم عن بعد.

وقد لجأ بعض طلبة الجامعة إلى ممارسة الألعاب عبر الإنترنت في أوقات الفراغ. وقد أدمن بعضهم عليها وبدأ يسرف في ممارستها مما تسبب لديهم اضطراب اللعب. وبما أن الألعاب المرتبطة بالإنترنت تعد من أكثر وسائل الترفيه انتشارا بين المراهقين والشباب فهم يمارسونها بشكل واسع ويستمتعون بها وتعد جزءا مفضلا لدى الكثيرين منهم, وقد يحاول البعض الهروب من الواقع من خلال الألعاب وتعد منفذا للتخلص من أعباء الدراسة. فبحسب التقرير الصادر عن مركز معلومات شبكة الإنترنت الصينية (Cnnic report, 2018) يعتبر طلبة الجامعة هم الأكثر تعرضا لإدمان ألعاب الإنترنت. وأن معدل نمو هذه الألعاب بلغ

(9.6 %). وأن الشباب والمراهقين هم أكثر استخداما لألعاب الإنترنت بالمقارنة مع شرائح المجتمع الأخرى (أحمد, ٢٠٢٠, ص. ٨٨٧).

الهدف الرابع: التعرف على الفروق في اضطراب ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعة بحسب متغيرات الجنس (ذكور - إناث), التخصص الدراسي (علوم إنسانية - علوم تطبيقية).

إولا: الجنس: لغرض التعرف على مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى عينة البحث بحسب متغير الجنس (ذكور- إناث), فقد تم استخدام الإختبار التائي لعينتين مستقلتين (Independent Samples Test), وقد أظهرت النتائج بأن عينة الذكور البالغة (258) طالباً, حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لدى عينة الذكور (69.4147), وإن الانحراف المعياري (5.50155). بينما كانت عينة الإناث البالغة (192) من طالبات الجامعات. حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لديهن (52.9010) وكانت قيمة الانحراف المعياري (12.67126), وبدرجة حرية (448)، وكانت قيمة ($t = 18.703, p = 0.00<0.05$). وبما أن المتوسط الحسابي لدى عينة الذكور أعلى من المتوسط الحسابي لدى عينة الإناث وإن قيمة ($p = 0.00$) أصغر من مستوى الدلالة (0.05) فهذا يدل على وجود فروق دالة إحصائيا, وأن مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى عينة الذكور أعلى مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى عينة الإناث. وكذلك تشير قيمة معامل التأثير (effect size) إلى مستوى (1.69). فهذا يدل على أن اضطراب ألعاب الإنترنت له تأثير كبير على متغير الجنس. ولصالح الذكور. وكما موضح في الجدول (١١).

جدول (١١)

التعرف على مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعة بحسب متغير الجنس (ذكور – إناث)

المتغير	الجنس	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	إختبار T.Test	درجة الحرية	p. Sig(2-tailed)	مستوى الدلالة 0.05
اضطراب ألعاب الإنترنت	ذكور	258	69.4147	5.50155	18.703	448	0.00	دالة
	إناث	192	52.9010	12.67126				

وتتفق نتيجة هذا الهدف مع دراسة (Severo, et al, 2020), ودراسة (Pontes et al, 2014). بأن الذكور هم الأكثر تعرضا للاضطرابات المتعلقة بألعاب الإنترنت. وهذا ما أكدته الجمعية الأمريكية في DSM-5 بأن الذكور من المراهقين والشباب بشكل عام قد سجلوا معدلات أعلى مقابل معدل أقل لدى الإناث عبر عدد من الدراسات (American Psychiatric Association, 2022, p. 916). وقد أشارت عدد من الدراسات بأن الاضطراب المرتبط بألعاب الإنترنت ينتشر أكثر بين الذكور الذين تتراوح أعمارهم من (20-12) عاما (Aiken, 2016, p.77-78).

وقد اختلفت نتائج الدراسة الحالية مع دراسة (السيد, ٢٠٢٠) بحيث لم توجد فروق دالة بين عينة الذكور والإناث على مقياس إدمان ألعاب الإنترنت. ويرجع الباحثان بأن الإختلاف بين الجنسين يعود إلى أن الذكور يمارسون الألعاب القتالية وألعاب التصويب أكثر من الإناث, وبما أن هذه الألعاب تحتاج إلى الدقة والتركيز العالي والبقاء متصلاً في اللعبة هو ما قد يعرضهم أكثر إلى اللعب القسري أو الإشكالي. ولكن أغلب الإناث يمارسن ألعابا عبر الإنترنت قد تتسم بالهدوء أكثر, وقد يقضين أكثر أوقاتهن على شبكات التواصل الإجتماعي في أوقات الفراغ.

ثانيا: التخصص الدراسي (علوم إنسانية ـ علوم تطبيقية): لغرض التعرف على مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى عينة البحث بحسب متغير التخصص

الدراسي (علوم إنسانية - علوم تطبيقية): فقد تم استخدام الإختبار التائي لعينتين مستقلتين (Independent Samples Test), وقد أظهرت النتائج بأن عينة الطلبة في الأقسام الإنسانية البالغة (280) فردا, حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لديهم (63.0143), والانحراف المعياري كانت (12.72510). بينما بلغت عينة الطلبة في أقسام العلوم التطبيقية (170) فردا, حيث كانت قيمة المتوسط الحسابي لدى هذه العينة (61.3059) وبانحراف معياري (11.66041), وبدرجة حرية (448)، وكانت قيمة (t = 18.703, p = 0.155>0.05). وبما أن قيمة (p = 0.155) أكبر عند مستوى دلالة (0.05) فهذا يدل على أن هذه القيمة غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة, وإنه لا توجد فروق دالة إحصائيا في مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى عينة البحث بحسب متغير التخصص الدراسي (علوم إنسانية - علوم تطبيقية). وكما موضح في الجدول (١٢).

جدول (١٢) نتائج الاختبار التائي والتعرف على مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعة بحسب متغير التخصص الدراسي (علوم إنسانية - علوم تطبيقية)

المتغير	التخصص	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	إختبار T.Test	درجة الحرية	p. Sig(2-tailed)	مستوى الدلالة 0.05
اضطراب ألعاب الإنترنت	علوم أنسانية	280	63.0143	12.72510	1.425	448	0.155	غير دالة
	علوم تطبيقية	170	61.3059	11.66041				

وتشير هذه النتيجة إلى أن المتغيرات الديموغرافية وخاصة فيما يتعلق بالتخصص الدراسي لا تتأثر فيما إذا كان الطالب الجامعي الذي يمارس ألعاب الإنترنت, فهذا لا يتوقف على نوع التخصص بل بالقدر الذي يمارس فيه تلك الألعاب والوقت الذي يقظيه أمام الشاشة. ولكن قد يتأثر بنوعية تلك الألعاب ومدى إسرافه فيها. فهناك الكثير من الآثار السلبية والضارة عندما يمارس الطالب تلك الألعاب ويسرف فيها وخاصة فيما يتعلق بتدني المستوى التحصيلي له وعدم

القدرة على أداء الواجبات المناطة به. وكذلك التخلف عن المشاركة في الأنشطة الاجتماعية العامة كالترفيه وممارسة الرياضة البدنية والإستجمام والإستمتاع خارج المنزل مع الأصدقاء, ويؤدي كل ذلك إلى ضعف في تطوير العلاقات العامة والصداقات أثر الإفراط في ممارسة الألعاب لوقت طويل.

الهدف الخامس: التعرف على مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة.

لغرض التحقق من هذا الهدف, تم استخدام معادلة الإختبار التائي لعينة واحدة (One Sample T.Test) للتعرف على مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة البحث البالغة (450) طالبا وطالبة من طلبة الجامعة. حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي (M = 57.1600) وبانحراف معياري (SD = 11.15117), وبلغت قيمة المتوسط الفرضي (51). وبدرجة حرية (df = 449). حيث بلغت قيمة (t = 11.718, p = 0.00<0.05), وبما أن قيمة المتوسط الفرضي أصغر من قيمة المتوسط الحسابي, وكذلك بلغت قيمة (p = 0.00) وهي أصغر من مستوى الدلالة (0.05)، مما يشير إلى أن مستوى العزلة الاجتماعية دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05), وإنما يشير ذلك إلى أن عينة البحث تعاني من العزلة الاجتماعية. وبما أن قيمة معامل التأثير (Effect Size) لدى عينة البحث قد بلغت (0.55) وإن هذه القيمة بحسب معادلة (cohen) أكبر عند مستوى (0.4) فإن ذلك يدل على أن مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة البحث يظهر بمستوى تأثير متوسط, وذلك لأنه عندما يتم حساب قيم معاملات التأثير (Effect Size) البالغة (0.1) يدل على أنه فقط دالة إحصائيا. وإن قيمة (0.4) ذات تأثير قليل, وتظهر قيمة (0.7) بمستوى تأثير متوسط وإن قيمة (0.8 فما فوق) تظهر بأنه يوجد معامل تأثيراً كبيراً أو قوياً. وكما مبين في الجدول (١٣).

جدول (١٣)

نتائج الاختبار التائي والتعرف على مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة

المتغير	حجم العينة	المتوسط الحسابي	المتوسط الفرضي	الانحراف المعياري	إختبار T.Test	درجة الحرية	p. Sig (2-tailed)	مستوى الدلالة 0.05
العزلة الاجتماعية	450	57.1600	51	11.15117	11.718	449	0.00	دالة

إن من أهم الأسباب التي أدت إلى ضعف العلاقات الإنسانية والتفاعل الحقيقي بين الناس يعود إلى التطور الذي حصل مع إنتشار الإنترنت والمنصات والشبكات المرتبطة به وغزارة الألعاب الالكترونية في العصر الحديث. وإن الاستخدام المفرط لهذه التقنيات قد أفرز العديد من المخاطر والمشكلات النفسية والاجتماعية, ومن أهمها ضعف العلاقات الإنسانية, وسببت بالتالي العزلة الاجتماعية. وبما أن ممارسة الألعاب الالكترونية تحتاج إلى المزيد من التركيز والدقة فقد يدفع من يمارسها الأبتعاد عن كل النشاطات العائلية سواء داخل البيت أو خارجه وخاصة إذا ما أسرف اللاعبون المزيد من الوقت عليها وهذا ما يسبب لديهم الإنعزال عن الآخرين والابتعاد عنهم. فترجع النظرية الاجتماعية في تفسير الإدمان على الألعاب الألكترونية إلى أن هذا النوع من الإدمان يؤدي إلى العزلة الناتجة عن الإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

إن الإسراف في استخدام الإنترنت من قبل طلبة الجامعة يعرضهم إلى الكثير من الاضطرابات كالإدمان, ويجعلهم أكثر اكتئابا, والإصابة بالعزلة الاجتماعية والوحدة النفسية والاغتراب النفسي (ابريعم, ٢٠١٥, ص. ٢٣٣). وهذا ما أشارت إليه "بن سفران" (٢٠١٥, ص. ٤١٦) في دراستها بأن استخدام الإنترنت بجميع خصائصه والمتمثلة بإمكانية قضاء أوقات الفراغ والترفيه من قبل طلبة الجامعة له دور في حدوث العزلة الاجتماعية عن الأسرة والأقارب. وإن الخصائص المتنوعة في استخدام الإنترنت له دور في وجود العزلة الاجتماعية بسبب الاستخدام الكثير والرغبة في التسلية ومتابعة كل ما هو جديد والقضاء على

الروتين والملل. وأشارت دراسة (راضي وحسن, ٢٠٢٠), بأن عينة البحث تتصف بالعزلة الاجتماعية.

الهدف السادس: التعرف على الفروق في العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة بحسب متغيرات الجنس (ذكور - إناث), التخصص الدراسي (علوم إنسانية - علوم تطبيقية).

أولا: الجنس: لغرض التعرف على مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة البحث بحسب متغير الجنس (ذكور - إناث), فقد تم استخدام الاختبار التائي لعينتين مستقلتين (Independent Samples Test), وقد أظهرت النتائج بأن عينة الذكور البالغة (258) طالبا, حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لدى عينة الذكور (57.9341), والانحراف المعياري (10.64348). بينما بلغت عينة الإناث (192) طالبة وبلغت قيمة المتوسط الحسابي لدى عينة الإناث (56.1198) والانحراف المعياري (11.74695), وبدرجة حرية (448)، وقيمة (t = 1.711, p = 0.184>0.05). وبما أن قيمة (p = 0.184) أكبر من مستوى الدلالة (0.05) فهذا يدل على عدم وجود فروق دالة إحصائيا, وأن مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة البحث بحسب متغير الجنس لا يظهر أية فروق بين الجنسين في العزلة الاجتماعية. وكما موضح في الجدول (١٤).

جدول (١٤)

نتائج الاختبار التائي والتعرف على مستوى العزلة الاجتماعية بحسب متغير الجنس (ذكور – إناث)

المتغير	الجنس	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	إختبار T.Test	درجة الحرية	p. Sig(2-tailed)	مستوى الدلالة 0.05
العزلة الاجتماعية	ذكور	258	57.9341	10.64348	1.711	448	0.184	غير دالة
	إناث	192	56.1198	11.74695				

واتفقت هذه النتيجة مع دراسة (راضي وحسن, ٢٠٢٠) أظهرت النتائج بأنه لا توجد فروق دالة إحصائيا بين طلبة الجامعة في متغير العزلة الاجتماعية بحسب الجنس. ولم تتفق مع دراسة (ابريعم, ٢٠١٥) ودراسة (خليفة,٢٠١٩) من حيث الجنس ولصالح الذكور.

ثانيا: التخصص الدراسي (علوم إنسانية - علوم تطبيقية): لغرض التعرف على مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة البحث بحسب متغير التخصص الدراسي (علوم إنسانية - علوم تطبيقية): فقد تم استخدام الإختبار التائي لعينتين مستقلتين (Independent Samples Test), وقد أظهرت النتائج بأن عينة العلوم الإنسانية البالغة (280) فردا, حيث إن قيمة المتوسط الحسابي لدى هذه العينة كانت (56.6321), والانحراف المعياري (11.79227). بينما بلغت عينة العلوم التطبيقية (170) فرداً, حيث كانت قيمة المتوسط الحسابي لدى هذه العينة (58.0294) والانحراف المعياري (9.97893), وبدرجة حرية (448)، وكانت قيمة ($t = -1.290, p = 0.056>0.05$). وبما أن قيمة ($p= 0.056$) أكبر من مستوى الدلالة (0.05) فهذا يدل على أن هذه القيمة غير دالة إحصائيا, وأن مستوى العزلة الاجتماعية يشيرإلى أنه لا توجد فروق دالة إحصائيا بحسب متغير التخصص الدراسي (علوم إنسانية - علوم تطبيقية) لدى عينة البحث. وكما موضح في الجدول (١٥).

جدول (١٥)

نتائج الاختبار التائي والتعرف على مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة بحسب متغير التخصص الدراسي (علوم إنسانية - علوم تطبيقية)

المتغير	التخصص	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	إختبار T.Test	درجة الحرية	p. Sig(2-tailed)	مستوى الدلالة 0.05
العزلة الاجتماعية	علوم إنسانية	280	56.6321	11.79227	-1.290	448	0.056	غير دالة
	علوم تطبيقية	170	58.0294	9.97893				

اتفقت هذه النتيجة مع دراسة (راضي وحسن, ٢٠٢٠) أظهرت النتائج بأنه لا توجد فروق دالة إحصائيا بين طلبة الجامعة في متغير العزلة الاجتماعية بحسب التخصص الدراسي.

الهدف السابع: التعرف على العلاقة الارتباطية بين متغيرات البحث (اضطراب ألعاب الإنترنت والعزلة الاجتماعية) لدى طلبة الجامعة.

أشارت المعالجات الإحصائية من خلال إستخدام معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation Coefficient) للتعرف على العلاقة الإرتباطية بين متغيرات البحث (اضطراب ألعاب الانترنيت والعزلة الاجتماعية), فقد أشارت نتائج التحاليل الإحصائية من خلال قيمة معاملات الرتباط بيرسون البالغة (r =0.784**, p = 0.00<0.05). حيث أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية ذي دلالة إحصائية بين متغيرات البحث اضطراب ألعاب الانترنيت والعزلة الاجتماعية بنسبة (0.78). وهذا بحسب معامل التأثير البالغة قيمتها (0.60).

جدول (١٦)

يوضح العلاقة الارتباطية بين متغيرات البحث (اضطراب ألعاب الإنترنت والعزلة الاجتماعية)

المتغيرات	المعادلات	اضطراب ألعاب الانترنيت	العزلة الاجتماعية
اضطراب ألعاب الانترنيت	Pearson Correlation	1	.114*
	Sig. (2-tailed)		
	N	450	
العزلة الاجتماعية	Pearson Correlation	.114*	1
	Sig. (2-tailed)	0.015	
	N	450	450

بما أن العديد من الدراسات قد أشارت إلى وجود ارتباط قوي بين اللعب الإشكالي والذي يتظمن الممارسات القهرية التي يتبعها اللاعبون أثناء الألعاب عبر الإنترنت والعديد من المشكلات النفسية والسلوكية والاجتماعية. فتأتي هذه النتيجة كمحصلة وحتمية إلى أن من أهم المخاطر التي تهدد الحياة الأكاديمية للطالب الجامعي قد ترتبط بهذا النوع من المخاطر ومن أهمها العزلة الاجتماعية.

فالأشخاص المدمنون على ألعاب الإنترنت يهملون واجباتهم والمسؤوليات الملقاة على عاتقهم, وخصوصاً إذا كانوا طلبة, بسبب إعطاء الأولوية للألعاب على جميع الأنشطة الأخرى. ويبدأون بتقديم الأعذار والكذب في بعض الأحيان على ذويهم, ويظهرون السلوكيات العدوانية, من أجل أن يحققوا العزلة أمام الشاشات (Karapetsas, et al,. 2014, P. 11-12). وكذلك ميل الأفراد لاستخدام شبكات الإنترنت كبديل للعلاقات الخارجية والتي لا يشعرون بالرضا عنها (Zeliha, 2019, p.467). لأن الطالب الذي يعاني من العزلة الاجتماعية

والخوف من التواجد في المواقف الاجتماعية المختلفة وعدم الالتحاق بالأنشطة ذات السياقات الاجتماعية والميل أكثر إلى العزلة عن المحيط الاجتماعي من حوله (يونس, ٢٠١٧, ص. ٢١).

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (ابريعم, ٢٠١٥) حيث أشارت إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين إدمان الانترنت والعزلة الاجتماعية. وأنه كلما زادت درجة إدمان الإنترنت زادت معه مشاعر العزلة الاجتماعية. وكذلك اتفقت مع دراسة (راضي وحسن, ٢٠٢٠), أظهرت النتائج بأنه توجد علاقة ارتباطية بين اضطراب إدمان الإنترنت والعزلة الاجتماعية.

الهدف الثامن: التعرف على مستوى تنبؤ اضطراب ألعاب الانترنيت بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة.

لغرض التحقق من إيجاد مستوى تنبؤ اضطراب ألعاب الانترنيت على العزلة الاجتماعية لدى عينة البحث, تم استخدام معادلة الانحدار الخطي البسيط (Simple Linear Regression), وبعد التحقق من نتائج الإختبار الإحصائي بهذا الأسلوب, أظهرت النتائج بأن قيمة مستوى التنبؤ لمتغير اضطراب ألعاب الانترنيت على العزلة الاجتماعية البالغة (f (450) = 5.923, p= 0.015<0.05), حيث أن قيمة الإنحدار البالغة (R^2 = 0.013)، وهي ذو دلالة إحصائية. ويشير ذلك إلى أن مستوى تنبؤ اضطراب ألعاب الانترنيت يظهر بصورة مباشرة على العزلة الاجتماعية. بحيث كلما ارتفعت نسبة اضطراب ألعاب الإنترنت زادت معه نسبة العزلة الاجتماعية لدى عينة البحث وبنسبة (013%). وكما موضح في الجدول (١٧).

جدول (١٧)

مستوى تنبؤ اضطراب ألعاب الانترنيت بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة

المتغيرات	قيمة Beta	R^2	قيمة F	قيمة T	P-Value	القرار
	0.114	0.013	5.923	2.434	0.015	دالة
المتغير المستقل: اضطراب ألعاب الانترنيت. المتغير التابع: العزلة الاجتماعية.						

وتأتي هذه النتيجة كمحصلة وانعكاس لما تحمله الأضرار المترتبة على ممارسة ألعاب الإنترنت في طياتها, بحيث كلما زادت نسبة ممارسة ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعة وأسرفوا فيها زادت لديهم مشاعر العزلة الاجتماعية. وبما أن المرحلة الجامعية تعتبر مرحلة حرجة وانتقالية من سن المراهقة إلى مرحلة الرشد, فإن النجاح والفشل في هذه المرحلة يتوقف على مستوى إدراك الفرد لما حوله, وكيف يتوافق مع ذاته ويتكيف مع البيئة المحيطة به, ومدى نجاحه في التواصل مع الآخرين. فإذا ما تعرضت حياة الطالب الجامعي الأكاديمية في هذه الفترة للاضطراب في أي مجال من مجالات الحياة فقد يؤدي إلى العزلة الاجتماعية, والعكس صحيح. وخاصة إذا ما أدمن وأفرط في ممارسة ألعاب الإنترنت أو بقي متصلا لفترات طويلة على شبكة الإنترنت فهذا يؤدي بالتالي إلى الاضطراب والإدمان والذي يؤثر على مستوى الصحة النفسية والعقلية وتدني الإنجاز والأداء الأكاديمي ويقلل من كفائته العلمية. وكلما تعلق الطالب الجامعي بتلك الألعاب وأسرف في ممارستها وبقي لفترات مطولة في الإتصال باللعبة عبر شبكة الإنترنت, قلل ذلك من اهتماماته الاجتماعية والثقافية والترفيهية وأثر سلبيا على تواصله مع الآخرين وقد يبتعد عن الأهداف المرجوة والمتعلقة بمستقبله الاكاديمي, وقد يقضي ذلك على مشاريعه وأحلامه المستقبلية.

ويؤكد (خليفة, ٢٠١٩) بأن أكثر الآثار والأضرار النفسية الاجتماعية المتعلقة باستخدام التقنيات الحديثة قد ترتبط بالعزلة الاجتماعية وأن أغلب نتائج

الدراسات قد أشارت إلى وجود علاقة إرتباطية إيجابية بين الفترة الزمنية التي يبقى فيها الفرد على استخدام الإنترنت والعزلة الاجتماعية. وهذا يعني بأنه كلما زاد الفرد من استخدام الإنترنت زادت مع مشكلة العزلة الاجتماعية والعكس صحيح. وتشير البحوث بأن الشباب هم أكثر الفئات في المجتمع يستخدمون الإنترنت وبشكل متزايد (خليفة, ٢٠١٩, ص. ١٣). وإن الطلبة المدمنين على ألعاب الإنترنت اعترفوا بأنهم يقضون أوقاتا أقل مع عائلاتهم ويفشلون في السيطرة على عواطفهم مع أفراد الأسرة الآخرين (Nawaz, et al., 2020, p. 167). فالعزلة الاجتماعية Social Isolation تعني الحرمان من الروابط الاجتماعية. وتبقى جانبا مهما وحاسما وكمعوق أساسي في سبيل تحقيق الرفاهية وتعتبر عاملا مهماً لفهم الفقر العاطفي لدى الناس (Zavaleta, et al., 2017). لما تسببه من معوقات في حياة الفرد سواء على الصعيد الشخصي, العاطفي, المهني والأكاديمي. أو قد يجد البعض من اللاعبين عبر الإنترنت ضالتهم ومهربهم من الواقع من خلال إشباع رغبتهم وحاجاتهم الاجتماعية كالحصول على تقدير الذات والاحترام الاجتماعي, عندما يتواصلون أثناء اللعبة مع لاعبين آخرين فهم بذلك يحاولون استعادة أنفسهم والحصول على التقدير الاجتماعي.

الاستنتاجات:

من خلال العرض السابق للنتائج المتعلقة بأهداف البحث يتضح بأن الافراط في ممارسة ألعاب الإنترنت يثير مشكلات نفسية وسلوكية واجتماعية لدى طلبة الجامعة حيث يساهم الاستخدام المفرط لشبكة الإنترنت في زيادة هذه المشكلات وخاصة فيما يتعلق بألعاب الإنترنت. فقد تسبب هذه الأنواع من الألعاب الكثير من المشكلات السلوكية وظهور أعراض نفسية خاصة ما يتعلق باضطرابات الألعاب بحسب الابعاد النفسية لمجالات المقياس. ومن تلك المشكلات المرتبطة باضطرابات اللعب هي العزلة الاجتماعية. وإن أهم النتائج التي خرج بها هذا البحث تؤكد ذلك, حيث تشير إلى أنه توجد علاقة ارتباطية بين اضطراب ألعاب الانترنت والعزلة الاجتماعية بنسبة (0.78). وإن مستوى تنبؤ اضطراب ألعاب الانترنت يظهر بصورة مباشرة على العزلة الاجتماعية. بحيث كلما إرتفعت نسبة اضطراب ألعاب الإنترنت زادت معه نسبة العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة. وقد أظهرت نتائج البحث أيضا بأن اضطراب ألعاب الإنترنت يوجد بنسبة (9.55 %) وأن عينة الذكور قد سجلو نسبة أعلى مقابل عينة الإناث. وأشارت النتائج أيضا إلى أن نسبة إنتشار ألعاب الإنترنت بين طلبة الجامعة قد بلغت (٣١,٩%).

ويمكن أن تؤدي الإختلافات المتعددة بين الدراسات والآراء التي خرجت بها حول موضوعات تتصل بإشكالية اللعب عبر الدراسات العالمية إلى التنبؤ والتعرف على معايير تشخيصية أخرى مستقبلا قد تساهم في التعرف على الأعراض المتعددة المرتبطة باضطراب الألعاب الإنترنت. ونود أن نشير في النهاية إلى إن النتائج التي توصل إليها البحث الحالي لا يمكن تعميمها على فئات عمرية أخرى وعلى الصعيد الوطني, بل يمكن الإستفادة من هذه النتائج في إجراء بحوث مستقبلية على عينات وفئات أخرى. من خلال تطبيق مقياس اضطراب ألعاب الإنترنت والذي يحمل مؤشرات سيكومترية عالية كالصدق والثبات, مما يؤهله ويجعله مناسبا للتطبيق على عينات أخرى من المجتمع, وخاصة بعدما تمت ترجمته وإعادة صياغة فقراته لتناسب المجتمع الكوردستاني, حيث يعد المقياس إضافة علمية بالنسبة لقياس ظاهرة نفسية اجتماعية ودخيلة على مجتمعاتنا.

التوصيات:

١- إقامة الندوات والورش العلمية في الجامعات والمدارس للتنبيه من مخاطر الإدمان السلوكي بكافة أشكاله, من خلال التوعية من الإستخدام المفرط للإنترنت وممارسة الألعاب الالكترونية القسري وترشيد استخدام شبكات التواصل الاجتماعي, لما لها من آثار ضارة على سلوك الافراد ومما يتسبب بالتالي الاضطرابات النفسية والسلوكية.
٢- تفعيل دور مراكز الشباب والوحدات الرياضية والترفيهية والثقافية في الجامعات والكليات والمعاهد والمدن كافة. والعمل على ممارسة أنواع الأنشطة الترفيهية ليكون الهدف منها التقليل من إساءة استخدام الإنترنت وما يتعلق به من تطبيقات.
٣- تضمين موضوعات تتعلق بمجال علم النفس الصحي والاضطرابات النفسية والسلوكية والتعريف بمخاطر الإدمان السلوكي بأنواعه المختلفة, (كإدمان الإنترنت, إدمان ألعاب الإنترنت, إدمان شبكات التواصل الإجتماعي). في مقررات ومناهج مادة علم النفس المقترحة في مرحلة الدراسة الأساسية والمرحلة الإعدادية من قبل وزارة التربية في إقليم كوردستان - العراق.
٤- رفع التوصيات العلمية بنتائج هذا البحث إلى الجهات المختصة وخاصة اللجنة النيابية في برلمان إقليم كوردستان – العراق اللجنة الخاصة بملف التربية والتعليم العالي. لغرض إجراء اللازم.

المقترحات:

١- إعداد برنامج إرشادي قائم على خفض مستوى اضطراب ألعاب الإنترنت لدى طلبة الجامعة.
٢- إعداد برنامج إرشادي قائم على خفض مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة.
٣- إجراء دراسات تتناول موضوع اضطراب ألعاب الإنترنت وعلاقته بالتعلق النفسي, القلق الاجتماعي, لدى عينات مختلفة.
٤- إجراء دراسات تتناول متغيرات البحث مع متغيرات أخرى كالصحة النفسية, العنف, الإنتماء الاجتماعي لدى عينات وفئات أخرى.

المصادر العربية:

- إبراهيم, هبة سامي محمود. (٢٠٢٢). برنامج إرشادي تكاملي لخفض حدة الشعور بالعزلة الاجتماعية والوحدة النفسية لدى المسنين في ظل جائحة كورونا, مجلة البحث العلمي في التربية, المجلد (٢٣) العدد (١), ص ص (٢٣٨-٣٠٣).https://jsre.journals.ekb.eg/article_229593.html

- ابريعم, سامية. (٢٠١٥). إدمان الانترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية – دراسة ميدانية لعينة من طلبة جامعة أم البواقي, مجلة الآداب والعلوم الاجتماعية, جامعة محمد لمين دباغين سطيف ٢, العدد (٢٠), ص ص ٢٣١-٢٤٦. http://search.mandumah.com/Record/837078

- الأحمد, أحمد عبدالله صالح. (٢٠٢١). قضايا فلسفية في أخلاقيات التواصل التكنلوجي, دائرة المكتبة الوطنية, وزارة الثقافة, عمان, الأردن.

- أحمد, رندا محمد سيد. (٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الألكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية, مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية, العدد ٥١, المجلد ٣. https://jsswh.journals.ekb.eg/a

- إل كوتشر, مارتن. (٢٠٢٠). أطفال العصر الرقمي – كيفية التوازن في المشاهدة الرقمية وبيان دواعي أهميتها, ترجمة: حسام الشرقاوي, دار جامعة حمد بن خليفة.

- أمين, سلوى أحمد. (٢٠٢٢). دراسات معاصرة في القياس النفسي والتقويم التربوي, ط (١) دار العلا للطباعة والنشر, الموصل, المجموعة الثقافية.

- آيكن, ماري. (٢٠١٧). التأثير السيبراني - كيف يغير الإنترنت سلوك البشر, ترجمة: مصطفى ناصر, الدار العربية للعلوم والنشر, بيروت, لبنان.

- بشبش, صبا منير حسين. (٢٠١٨). إدمان الإنترنت وعلاقته بالإكتئاب والوحدة النفسية لدى طلبة الجامعات في قطاع غزة, رسالة ماجستير (غير منشورة), كلية التربية, الجامعة الإسلامية بغزة.

- بكر, مها حسن. (٢٠١٥). أحلام اليقظة وعلاقتها بسلوك العزلة لدى طلبة الجامعات الاهلية في مركز محافظة اربيل, مجلة الفتح للعلوم التربوية والنفسية, جامعة ديإلى, كلية التربية الأساس, العدد (٦٣). https://alfatehmag.uodiyala.edu.iq/pages?id=50

- بن سفران, عبير بنت محمد بن ناصر. (٢٠١٥). استخدام الإنترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدي طالبات جامعة الملك سعود, كلية الآداب, جامعة الملك سعود, الرياض، المملكة العربية السعودية، مجلة الآداب، م (٢٧), ع (٢),ص ص ٤١١-٤١٩. https://faculty.ksu.edu.sa/ar/absafran/publication/372959

- الحاوري, عبدالغني أحمد علي. (٢٠٢١). العلاقات الاسرية في ظل الإدمان على وسائل التواصل الاجتماعي, الطبعة الأولى, المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية ألمانيا / برلين.

- حسن, بركات حمزة (٢٠٠٨). مناهج البحث في علم النفس, ط ١, مكتبة الأنجلو المصرية, القاهرة.

- الحمادي, أنور. (٢٠٢١). الاضطرابات العقلية والسلوكية في التصنيف الدولي للأمراض (ICD-11)، ط١١.

- خليفة, محمد أحمد. (٢٠١٩). إستخدام مواقع التواصل الاجتماعى لدى الشباب وعلاقته بالعزلة الاجتماعية والاغتراب النفسي لديهم، الفيس بوك إنموذجا, جامعة المنيا, كلية التربية النوعية, قسم الاعلام التربوي. https://www.researchgate.net/publication/334706667

- الدهشان, جمال علي خليل, وسويلم, محمد محمد غنيم (٢٠٢١). مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية, جامعة القاهرة, كلية الدراسات العليا للتربية, مجلة العلوم التربوية, العدد الاول – ج٢.

- دوغان, مارك, و لابي, كريستوف. (٢٠٢٠). الإنسان العاري- الدكتاتورية الخفية للرقمية, ترجمة: سعيد بنگراد, الطبعة ١, المركز الثقافي للكتاب, الدار البيضاء, المغرب.

- راضي, مؤيد عبد السادة و حسن, براء محمد. (٢٠٢٠), اضطراب إدمان الإنترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة الجامعة, مجلة كلية التربية, جامعة واسط, أبحاث المؤتمر العلمي الدولي الثاني, نقابة الاكاديميين العراقيين, مركز التطوير الاستراتيجي الأكاديمي وجامعة صلاح الدين, كلية التربية الأساس, ص ١٠٥٧-١٠٩٠.

- الزيدي، أمل بنت علي. (٢٠١٤). إدمان الانترنت وعلاقته بالتواصل الاجتماعي والتحصيل الدراسي لدى طلبة جامعة نزوى، رسالة ماجستير غير منشورة, جامعة نزوى، كلية العلوم والآداب.

- سالم، استبرق داود. (٢٠١٥). الألعاب الالكرتونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض, مجلة البحوث التربوية والنفسية، الناشر: جامعة بغداد مركز البحوث النفسية والتربوية, العدد (٤٧), جامعة بغداد/ كلية التربية للبنات / قسم رياض الاطفال, ص ص ٣٦٤-٣٩٠. https://search.emarefa.net/detail/BIM-684095

- السيد, رشا محمود. (٢٠٢٠). إدمان ألعاب الإنترنت وعلاقته بتقدير الذات لدى عينة من الأطفال, مجلة كلية التربية, جامعة كفر الشيخ, العدد (٩٩), (العدد ٤, المجلد ٦). ص. ٢٨٥-٣٢٤. http://search.mandumah.com/Record/1130020 .

- صالح, نانسي كمال. (٢٠١٢). مقياس العزلة الاجتماعية, مجلة الإرشاد النفسي, مركز الإرشاد النفسي, العدد (٣٣). ص. (٤٩٩-٥٢٩). http://search.mandumah.com/Record/403757

- الضامن, منذر عبدالحميد (٢٠٠٧). أساسيات البحث العلمي, الطبعة الاولى, دار المسيرة للنشر والتوزيع والطبع, عمان, الأردن.

- عثمان, رياض. (٢٠١٤). معايير الجودة البحثية في الرسائل الجامعية, ط ١, دار الكتب العلمية, بيروت.

- عدائكة, سامية. (٢٠١٤). قلق المستقبل وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى الطالب الجامعي: دراسة ميدانية في قسم العلوم الاجتماعية بورقلة, جامعة الوادي. http://dspace.univ-eloued.dz/handle/123456789/3031

- عمر, بيطار. (٢٠١٨). العزلة الاجتماعية لدى الشخصية التجنبية، دراسة ميدانية لحالتين بمركز اعادة التربية – سعيدة, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية العلوم الاجتماعية والانسانية, شعبة علم النفس, جامعة الدكتور مولاي الطاهر – سعيدة.

- الفتلاوي, علي شاكر عبدالأئمة. (٢٠٠٩). العزلة الاجتماعية لدى المهجرين العراقيين, مجلة كلية الآداب, جمعة القادسية, العدد (٩١), ص (٣٨٣-٤١٣).

- مجموعة من الباحثين .(٢٠٢١). الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الصحة النفسية للطفل, منشورات مخبر الدراسات الاجتماعية والنفسية والأنثروبولوجية, جامعة غليزان, دار خيال للنشر والترجمة, الجزائر.

- محمد، عادل عبد الله. (٢٠٠٠). دراسات في الصحة النفسية: الهوية – الاغتراب- الاضطرابات النفسية، ط ١، دار الرشاد للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر.

- معالي, إبراهيم باجس. (٢٠١٥). فاعلية برنامج تدريبي في تحسين الضبط الذاتي وخفض العزلة لدى الطلبة المارهقين, دراسات - العلوم الإنسانية والاجتماعية - الأردن، المجلد (٤٢)، العدد (١), ص ص ٧٩ – ٩٠.

- المعاني, أحمد اسماعيل, جرادات, ناصر, والمشهداني, عبدالِرحمن (٢٠١٢). أساليب البحث العلمي والإحصاء – كيف تكتب بحثا علميا, ط ١, دار إثراء للنشر والتوزيع.

- المعموري، ناجح حمزة خلخال ومظلوم، علي حسين. (٢٠١٤). العزلة الاجتماعية وعلاقاتها بالاستهواء لدى الأطفال, مجلة العلوم الإنسانية، جامعة بابل, كلية التربية للعلوم الإنسانية, المجلد (١)، العدد (٢٢)، ص ص. ١٨٥-١٩٦. https://search.emarefa.net/detail/BIM-429669

- منصوري, نديم. (٢٠١٦). الإستحمار الإلكتروني, ط ١, منتدى المعارف, مكتبة مؤمن قريش, بيروت, لبنان.

- ميرلو, جوست إبراهام ماوريتز. (٢٠١٨). إغتصاب العقل - سيكولوجيا التحكم في الفكر, وتشويه العقل, وغسل الدماغ, ترجمة: أدهم وهيب مطر, الطبعة الأولى, تموز. ديموزي للطباعة والنشر والتوزيع, دمشق.

- يونس, كرام محمد يوسف (٢٠١٧). مستوى ممارسة الألعاب الألكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية العلوم التربوية والنفسية, جامعة عمان العربية.

المصادر الأجنبية:

- Aiken, M. (2016). The cyber effect: A pioneering cyber-psychologist explains how human behavior changes online. Spiegel & Grau, New York.

- American Psychiatric Association (2013) Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.). Arlington, VA: Author.

- American Psychiatric Association. (2022). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-IVth edition, text revision (DSM–IV-TR). Washington, DC.

- Cheng, C., Cheung, M. W. L., & Wang, H. Y. (2018). Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries. Computers in Human Behavior, 88, 153-167. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563218303108

- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2017). Validation of the Arabic version of the Internet Gaming Disorder-20 test. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 20(4), 268-272. http://doi.org/10.1089/cyber.2016.0493.

- Hawi, N. S., Samaha, M., & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. Journal of behavioral addictions, 7(1), 70-78. https://akjournals.com/view/journals/2006/7/1/article-p70.xml

- internet world stats. (2022). World Internet Users and 2022 Population Stats,

https://www.internetworldstats.com/stats.htm. وقت الدخول ٩:٣٠ م, ٦ / تشرين الأول/ ٢٠٢٢

- Karapetas, A. V., Karapetas, V. A., Zygouris, N. X. & Fotis, A. I. (2014). Internet Gaming Addiction. Reasons, Diagnosis, Prevention and Treatment. Encephalos, 51, 10-14.

- Kim, J., LaRose, R., & Peng, W. (2009). Loneliness as the cause and the effect of problematic Internet use: The relationship between Internet use and psychological well-being. Cyberpsychology & behavior, 12(4), 451-455.

- Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. Psychology research and behavior management, 6, 125. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3832462/

- Masoom, Muhammad Rehan. (2016). Social Isolation: A Conceptual Analysis**,** United International University, Research Gate, p241-245, Citied https://www.researchgate.net/publication/314238685_Social_Isolation_A_Conceptual_Analysis .

- Mettler, J., Mills, D. J., & Heath, N. L. (2020). Problematic gaming and subjective well-being: How does mindfulness play a role?. International Journal of Mental Health and Addiction, 18(3), 720-736. https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-018-9978-5

- Molinos M., (2016). The relationship between video game use, Addiction, and subjective well-being, a thesis, Presented to the School of Social Work, California State University, Long Beach.

- Nawaz, M. W., Nadeem, T., Rao, S. L., Fatima, T., & Shoaib, S. (2020). Impact of PUBG game addiction on social isolation and narcissistic tendencies among gamers. Asian Journal of Social Sciences and Management Studies, 7(3), 166-172.

- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. Developmental Medicine & Child Neurology, 60(7), 645-659. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/dmcn.13754

- Petry, N.M., Rehbein, F., Ko, CH. et al. (2015). Internet Gaming Disorder in the DSM-5. Curr Psychiatry Rep 17, 72 https://doi.org/10.1007/s11920-015-0610-0.

- Pontes HM, Kira´ly O, Demetrovics Z, Griffiths MD. (2014). The Conceptualization and Measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: The Development of the IGD-20 Test. PLoS ONE 9(10): e110137. https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0110137

- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2017). Internet gaming disorder: Investigating the

clinical relevance of a new phenomenon. American Journal of Psychiatry, 174(3), 230-236.

- Severo, R. B., Soares, J. M., Affonso, J. P., Giusti, D. A., de Souza Junior, A. A., de Figueiredo, V. L., ... & Pontes, H. M. (2020). Prevalence and risk factors for internet gaming disorder. Brazilian Journal of Psychiatry, 42, 532-535. https://www.scielo.br/j/rbp/a/y5md6WHmy48tgQX7B8hcg8B/?format=html

- Sigerson, L., Li, A. Y. L., Cheung, M. W. L., Luk, J. W., & Cheng, C. (2017). Psychometric properties of the Chinese internet gaming disorder scale. Addictive Behaviors, 74, 20-26. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0306460317302095

- SIMON KEMP .(2022). "DIGITAL 2022: GLOBAL OVERVIEW REPORT", https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report#:~:text=Global%20internet%20users%3A%20Global%20internet,of%20the%20world's%20total%20population وقت الدخول ٣:١٥ ص, ١٠ / آب/ ٢٠٢٢.

- Vasilev, A. H. (2022, Aug 08). 23 Video Game and Online Gaming Statistics, Facts & Trends for 2022, checked by, Eugenie Tiu, Retrieved October 18, 2022,from.https://www.cloudwards.net/online-gaming-statistics

- World Health Organization .(22 October 2020). Addictive behaviours: Gaming disorder.https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder. وقت الدخول١٠:١١ م, ٥ / تشرين الأول/ ٢٠٢٢

- Zavaleta, D., Samuel, K., & Mills, C. T. (2017). Measures of social isolation. Social Indicators Research, 131(1), 367-391.Available athttps://doi.org/10.1007/s11205-016-1252-2.

- Zeliha, T. (2019). Internet addiction and loneliness as predictors of internet gaming disorder in adolescents. Educational Research and Reviews, 14(13), 465-473.https://academicjournals.org/journal/ERR/article-full-text-pdf/88610FA61474

پوختە:

ئامانجی سەرەکی لە ئەنجامدانی ئەم توێژینەوەیەدا بریتی بووە لە زانینی ڕادەی بڵاوبوونەوی شەڵەژانەی یاریەکانی ئینترنێت لای قوتابیانی زانکۆ. هەروها زانینی ئاستی شەڵەژانی یاریەکانی ئینتەرنێت، ودووڕەپەڕێزی کۆمەڵایەتی، وزانینی ئاستی جیاوازی گۆڕاوەکانی ئەم توێژینەوەیە بە پێی گۆڕاوی دیمۆگرافی ڕەگەز وپسپۆڕی خوێندن. هەروها زانینی پەیوەندی وئاستی پێشبینی هەردوو گۆڕاوەکە. توێژینەوەکە پشتی بە میتۆدی وەسفی بەستووە، نموونەی توێژینەوەش(450) بەشداربووی لە قوتابیانی زانکۆ حکومیەکانی سنوری پارێزگای هەولێر لەخۆگرتووە کە بە شێوازی ناهەڕەمەکی مەبەستدار هەڵبژێردراون.

ئەنجامەکانی توێژینەو دەریانخست کەوا شەڵەژانی یاریەکانی ئینترنێت بەڕێژەی (9.55 %) لای قوتابیانی زانکۆ بوونی هەیە، بە شێوەیەکی گشتیش ئاستی شەڵەژانی یاریەکانی ئینترنێت لە لای نموونەی توێژینەوە بەڵگەداری ئاماری هەیە (نزمە). هەروەها بە گوێرەی گۆڕاوی ڕەگەز دەرکەوتووە کە ئاستی شەڵەژانی یاریەکانی ئینتەرنێت لەلای ڕەگەزی نێر زیاترە، وبە پێی گۆڕاوی پسپۆڕی خوێندنیش جیاوازی بەڵگەداری ئاماری نیە. هەروەها نموونەی توێژینەوەکە بە شێوەیەکی گشتی هەستیان بە دووڕەپەڕێزی کۆمەڵایەتی کردووە وجیاوازی بەڵگەداری ئاماری نیە بەپێی گۆڕاوی ڕەگەز (نێر- مێ) وپسپۆڕی خوێندن (زانستە سروشتیەکان - وزانستە پەتیەکان). هەروها ئەنجامەکانی توێژینەوە دەریانخست کەوا پەیوەندییێکی بەڵگەداری ئاماریی لە نێوان گۆڕاوەکانی توێژینەوە هەیە، بە جۆرێک تا ڕێژەی تێکچوونی یارییەکانی ئینتەرنێت زیاتر بێت، گۆشەگیری کۆمەڵایەتی نموونەکە زیاتر دەبێت. لەکۆتاییدا توێژەران چەند ڕاسپاردە وپێشنیارێکیان خستە ڕوو.

ووشە کلیلیەکان: شەڵەژانی یاریەکانی ئینتەرنێت، دووڕەپەڕێزی کۆمەڵایەتی، قوتابیانی زانکۆ.

Abstract

The main objective of this study was to reveal the prevalence of Internet gaming disorder among university students and to identify the levels of Internet gaming disorder and social isolation. Furthermore, the researcher aimed to understand the study variables based on various demographic variables such as gender and academic specialization. The study sample consisted of (450) male and female students from public universities in Erbil governorate; they were chosen based on purposive sampling. The research results showed that the prevalence of Internet gaming disorder in the research sample was 9.55%. The results showed a significant mean difference between men and women: men recorded a higher level of internet gaming disorder than women, and the significant mean differences were not found in an academic specialization.

The results also indicated that social isolation was present among the sample, without statistically significant differences in gender and academic specialization. The results showed a significant correlation between the study variables and the sample's Internet gaming disorder and social isolation. Based on the results, the researchers presented a set of recommendations and suggestions.

Keywords: Internet gaming disorder, social isolation, university students.