إدمان ألعاب الانترنت وعلاقته بالقلق الاجتماعي لدى المراهقين بدولة الكويت

د. منصور عبد الله محمد العجميّ *

الملخص

هدفت الدراسة الحالية للتعرف على مدى التباين باختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على إدمان ألعاب الانترنت، القلق الاجتماعي لدى عينة من المراهقين بالكويت، فضلا عن التعرف على العلاقة الارتباطية بين إدمان ألعاب الانترنت والقلق الاجتماعي، وكذلك مدى أمكانية التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت من خلال القلق الاجتماعي. أجريت الدراسة على عينة مكونة من ٢٣٩ مراهقا (١٢٨ ذكور، ١١١ إناث) من المراهقين بدولة الكويت تتراوح أعمارهم ما بين (١٤ – ١٨) عام بمتوسط ١٦.٣٩ عام، وانحراف معياري ١.٠٨ عام. أظهرت النتائج عدم وجود فروق باختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على إدمان ألعاب الانترنت، القلق الاجتماعي لدى عينة الدراسة. كما تشير النتائج إلى وجود ارتباط إيجابي بين القلق الاجتماعي بإدمان ألعاب الانترنت وأبعاده الفرعية. كما أوضحت النتائج إنه يمكن التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت من خلال القلق الاجتماعي.

الكلمات المفتاحية : إدمان ألعاب الأنترنت، القلق الاجتماعي، المراهقين.

Addiction to online games and its relationship to social anxiety among adolescents in Kuwait

Dr. Mansour Abdullah Mohammad Alajmi

Abstract

This study aimed at identifying the range of variation according to the differences of gender (male/female) and specialization (literary/ scientific) variables, interaction between them on addition of internet games and social anxiety of adolescents sample in Kuwait. In addition to identifying the correlative relationship between addition of internet games and social anxiety, and the predictability range of internet games addition through social anxiety. The study was conducted on a sample of 239 items (128 males/111 females) of some adolescents in Kuwait; their ages were between (14-18 years) with average of (16.39 years) and standard of deviation of 1.08 years. The findings of the study revealed that there weren't statistical differences according to the differences of gender (male/female) and specialization (literary/ scientific) variables, interaction between them on addition of internet games and social anxiety of study sample. The findings refer to a positive correlation between social anxiety and addition of internet games with its sub domains. It also revealed predictability of internet games addition through social anxiety.

Keywords: Addition of internet games, Social anxiety, Adolescents

◆ حاصل على دكتوراه الفلسفة في التربية – قسم علم النفس التربويّ- كلية التربية – جامعة الإسكندرية

مقدمة

يعد التقدم التكنولوجي في مجال تكنولوجيا الاتصال وتبادل المعلومات، أحد الأمور التي ينشغل بها البشر وخصوصا الشباب والمراهقين، فينشغلون في معظم الاحيان بألعاب الانترنت والتواصل من خلال الفيس بوك والماسنجر، والتويتر...الخ، هذا الانشغال والإهتمام بالانترنت يزداد مع مرور الوقت ويزداد عدد ساعات استخدامه ومستخدميه، فنجد الفرد يقضي معظم وقته بعيد عن أفراد أسرته وأصدقاءه ويؤثر سلبيا على إنتاجه داخل الأسرة والعمل وتحصيله الأكاديمي وعلاقاته الاجتماعية ومجالات حياته المختلفة، وينزوي في دائرة التعلق الشديد بالإنترنت دون القدرة على السيطرة على هذا الاستخدام حتى يصبح استخدامه لهذه التكنولوجيا ذات طابع قهري أو مرضي؛ لذا طلق على هذه الظاهرة مؤخرا مصطلح إدمان الانترنت. الذي يعرف على أنه الاستخدام المفرط للإنترنت دون القدرة على التحكم في ذلك الاستخدام مما يؤدي إلى عواقب سلبية وعدم القدرة على التوافق الاجتماعي وظهور علامات المرض العقلي (Scimeca, Bruno, Cava, Pandolfo, Muscatello & Zoccali, 2014).

كما تطورت تكنولوجيا الألعاب عبر الانترنت بسرعة مزهلة خلال العقد الماضي، فألعاب الإنترنت أصبحت واحدة من وسائل الترفيه اليومي الرئيسية لدى الملايين من الناس، وقد أثبتت الدراسات السابقة أن اللعب عبر الانترنت له دوره الكبير في إدمان الانترنت وقصور التفاعل الاجتماعي(Ko, Yen, Chen, Yeh & Yen, 2009; Wei, Chen, Huang & Bai, 2012)، فإدمان ألعاب الانترنت تحتل المركز الثاني بين التطبيقات المستخدمة عبر الانترنت بعد الوسائط الاجتماعية (Wakoopa, 2012)، وقد تم تصنيف إدمان ألعاب الانترنت كإدمان سلوكي مثل القمار وذلك في القسم الثالث من الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية الإصدار الخامس DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013).

وتعد الألعاب الالكترونية عبر الانترنت أكثر جاذبية وشعبية في وسط الأطفال والمراهقين، نظرا للتطور الهائل الذي تشهده هذه الألعاب، والتي توفر للمشارك منافسة وتحدي حقيقي عبر الشاشة، حيث تعطي له لذة في القتل والعنف والشعور بالانتصار والإثارة، باقتناء الأسلحة والمتفجرات وركوب الدبابات وصعود الجبال واختراق السكنات، والتكتيك للاختفاء والهروب، وبالتالي نخشى أن تتحول من اللذة الخيالية إلى المتعة الحقيقية، حيث كشف التقرير السنوي للمنظمة الوطنية للشرطة الأمريكية (NOPO) زيادة نسبة جرائم القتل إلى ١٤.٢٪ منذ سنة ١٩٩٥، حيث أرجع ذلك إلى أن الكثير من الناس يمكثون أمام حواسيبهم في البيوت، ويحتفظون بكل الجرائم المشاهدة والمتعلمة ثم يقومون بممارستها في محيطهم (حمودة سليمة، ٢٠١٥).

ويعد إدمان ألعاب الانترنت جزء من إدمان الانترنت، ويعد الانترنت بكافة مجالاته وأنشطته يعد واحدا من أقوى وسائل الاعلام والتواصل خلال القرن الواحد والعشرون ويعتمد عليه أكثر من ٩٠٪ من المراهقين للحصول على المعلومات (Ko, Liu, Wang, Yen & Yen, 2014) ، كما تشير الدراسات أن معدل انتشار إدمان الانترنت بين الطلاب تختلف باختلاف الدول فنجد نسبة انتشار الإدمان في انجلترا تصل إلى ١٨٪ ، وفي تايوان تتراوح مابين ١٢.٣٪ – ١٥.٣٪، بينما في الصين ٢١.٩٪، وفي اليونان ٣٤.٧٪، وفي إيران ٣٩.٦٪ (Niemz, Griffiths & Banyard ,2005; Al-Gamal, Alzayyat & Ahmad, 2016). وتشير نتائج إجراء استطلاع رأي باليونان على عينة مكونة من ٢٢٠٠ من الطلاب المراهقين الذي تتراوح أعمارهم بين ١٢– ١٨ إلى أن نسبة ٨.٢٪ مدمنين إلى الانترنت في اليونان (Siomos, Dafouli, Braimiotis, Mouzas & Angelopoulos, 2008) وفي أمريكا كانت نسبة الطلاب مدمنى الانترنت ٤٪ لدى عينة مكونة من ٣٠٧ من طلاب الجامعات الأمريكية.(Christakis, Moreno,Jelenchick,Myaing & Zhou,2011)، ووفق للتقارير الحديثة وصل معدل انتشار إدمان الانترنت ما بين ٠.٣٪ – ٠.٧٪ في أمريكا و٠.٨٪ في إيطاليا، في حين وصل

معدل انتشار الانترنت أعلى بكثير في الدول الأسيوية (Taranto, Goracci, Bolognesi. Borghini & Fagiolini, 2015).

ويعد إدمان الانترنت واحد من أكثر القضايا التي يتبعها مشكلات صحية ونمائية خطيرة على نطاق واسع؛ من جراء الاستخدام المفرط له(Lai, Mak, Watanabe, Jeong, Kim & Bahar, 2015)، ويشير كل من Griffiths, Davies & Chappell (2004) إلى أن ٨٠٪ من اللاعبين عبر الانترنت تظهر لديهم واحدة على الأقل من المشكلات التالية (مشكلات في: النوم، العمل، التعليم، التفاعلات الاجتماعية مع الأسرة والأصدقاء والشركاء، وضياع الوقت وعدم إدارته بطريقة فعاله لأنه يخصص معظم وقته للعب عبر الانترنت).

والقلق الاجتماعي نواة عصاب القلق العام الذي يعد مصدر ومحور كافة الاضطرابات كما يرى فرويد "Freud" والمحور الرئيسي ليس في الأمراض النفسية فقط بل في سلوكيات الأفراد السوية وغير السوية (محمد عيد، ٢٠٠٠، ٤٩). والقلق الاجتماعي من أكثر الاضطرابات النفسية انتشارا على مستوى العالم بعد الاكتئاب وإدمان الكحوليات، وهو حالة من التهيب والخوف من المواقف الاجتماعية التي يتعرض لها الفرد بسبب قصوره في المهارات الاجتماعية، بصورة تجعله أكثر قلقا في المواقف الاجتماعية التي يشعر فيها بالخزي والإستياء (فتحية عبد العال، ٢٠٠٦، ٦٤). ويعرف القلق الاجتماعي بأنه الخوف من الوقوع محل انظار الآخرين، مما يؤدي إلى تجنب المواقف الاجتماعية (أحمد عكاشة، ٢٠٠٣، ١٦١). ويضيف حسان المالح (١٩٩٥، ٢) أن المصاب بالقلق الاجتماعي يشعر بالارتباك في المواقف الاجتماعية وخوف من أن يحكم عليهم الآخرين بأنهم ضعفاء وقد يخافون من التحدث أمام الآخرين، ويدرك الكبار ذو القلق الاجتماعى بأن الخوف زائد وغير معقول.

مشكلة الدراسة

تكمن مشكلة الدراسة في أن إدمان الإنترنت قضية اجتماعية حديثة تزداد شعبيتها بمرور الوقت، حيث أشارت مجلة النيوزويك "Newsweek" إلى أن (٣٢٪) من مستخدمي شبكة الإنترنت يعانون من إدمان الإنترنت (بشرى أرنوط، ٢٠٠٧)، وكذلك وأوضحت الدراسات أن هناك شخص من بين كل (٢٠٠) شخص من مستخدمي الإنترنت تظهر عليه أعراض الإدمان، بل إن هنالك أشخاص يقضون (٣٨) ساعة أو أكثر أسبوعيًا على الإنترنت دون عمل يدعو لذلك، فمن الممكن أن يضحي البعض بالدراسة والعمل والعلاقات الاجتماعية والأسرية وبالمال، بل من الممكن أن تدمر حياة الشخص من خلال الوقوع في دائرة إدمان الإنترنت، حيث يعد الطلبة في المرحلة الثانوية والجامعية الأكثر تعرضًا لإدمان الإنترنت، وما يفرزه هذا الإدمان من مشكلات قد تؤثر على توافقهم النفسي والاجتماعي وبالتالي تكيفهم مع البيئة التعليمية وتحصيلهم الدراسي (Huang, Wang, Qian, Tao, & Zhoug, 2007). ويضيف كل من Gross, Juvonen & Gable (2002) أن أكثر مشكلات المراهقة المبكرة في استخدام الانترنت عموما هو استخدام ألعاب الانترنت والتواصل الاجتماعي. كما حظيت المشكلات المرتبطة بإدمان ألعاب الانترنت أهتمامًا متزايدًا من قبل الباحثين في البيئة الأجنبية ولكن هناك القليل من الدراسات التي تناولت العلاقة بين الاستخدام المفرط لألعاب الانترنت بالأعراض النفسية (Wei, Chen, Huang & Bai, 2012)، بينما في البيئة العربية نجد أن الدراسات التي أهتمت بألعاب الانترنت تكاد تكون نادرة في حدود إطلاع الباحث.

كما عزز إحساس الباحث بمشكلة الدراسة؛ ندرة في الدراسات التي تناولت العلاقة بين إدمان الانترنت عموما ببعض المتغيرات النفسية وإدمان ألعاب الانترنت وعلاقته بالقلق الاجتماعي على وجه الخصوص، فما وجد من دراسات اهتمت بمعرفة العلاقة بين إدمان ألعاب وأبعاد الشخصية والاضطرابات النفسية كدراسة بشرى أرنوط (٢٠٠٧)

ودراسة Gholamian, Shahnazi & zadeh (2017) العلاقة بين إدمان الانترنت والاكتئاب والقلق والتوتر، ولكن هذه الدراسات اهتمت بدراسة إدمان الانترنت عمومًا وعلاقته ببعض المتغيرات النفسية، في حين تهدف الدراسة الحالية إلى دراسة إدمان ألعاب الانترنت فقط لدى المراهقين، كذلك نجد تعدد الدراسات التي تناولت بالدراسة مصطلح القلق الاجتماعي لدى المراهقين فنجد الدراسات السابقة العربية أقتصرت على دراسة القلق الاجتماعي وعلاقته ببعض المتغيرات النفسية والديمغرافية لدى المراهقين بعيدًا عن علاقته بإدمان ألعاب الانترنت كدراسة حياة البناء (٢٠٠٦) ودراسة سامي العزاوي (٢٠١٠) ودراسة بندر بن عبد الله الشريف (٢٠١٤) ودراسة محمد إبراهيم عيد (٢٠٠٠) وذلك على سبيل المثال وحدود إطلاع الباحث، كذلك نجد بعض الدراسات التي اقتربت من أهداف الدراسة الحالية كدراسة Alavi, Alaghemandan, Maracy, Jannatifard, Eslami & Ferdosi (2012) ودراسة Vollmer, Randler, Mehmet, Horzum & Ayas (2014)، وأيضا دراسة Yayan, Arikan, Saban, Bas & Ozcan (2017) ولكن تختلف الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في اقتصارها على دراسة إدمان ألعاب الانترنت وعلاقته بالقلق الاجتماعي، وكذلك الفروق بين أفراد العينة في ضوء متغيري النوع والتخصص، كما تختلف الدراسة الحالية مع هذه الدراسات حيث أن هذه الدراسات أجريت في بيئات أجنبية. ومما سبق يمكن للباحث بلورت مشكلة الدراسة الحالية في الأسئلة الآتية:-

١- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية وفق لاختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على مقياس إدمان ألعاب الانترنت، لدى المراهقين الكويتيين؟.

٢- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية وفق لاختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على مقياس القلق الاجتماعي وابعاده الفرعية، لدى المراهقين الكويتيين؟.

٣- هل توجد علاقة ارتباطية بين إدمان ألعاب الانترنت والقلق الاجتماعي وأبعاده، لدى المراهقين الكويتيين؟.

٤- هل يمكن التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت من خلال القلق الاجتماعي، لدى المراهقين الكويتيين؟.

أهداف الدراسة

تسعى الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

١- توفير أدوات مهمة للبيئة الكويتية مثل مقياس إدمان ألعاب الانترنت، ومقياس القلق الاجتماعي لفئة المراهقين والتحقق من الخصائص السيكومترية لهذه الأدوات.

٢- تفسير الفروق وفق لاختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على مقياس إدمان ألعاب الانترنت، والقلق الاجتماعي وأبعاده الفرعية، لدى المراهقين الكويتيين.

٣- فهم وتفسير طبيعة العلاقة الارتباطية بين إدمان ألعاب الانترنت والقلق الاجتماعي وأبعاده الفرعية، لدى المراهقين الكويتيين.

٤- الكشف عن مدى إمكانية التنبؤ بالقلق الاجتماعي من خلال إدمان ألعاب الانترنت لدى المراهقين الكويتيين.

أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة الحالية في الجوانب التالية:-

أولاً: الأهمية النظرية

١- أهمية الفئة التي تتناولها الدراسة الحالية وهم فئة المراهقة وما ينتابها من تغيرات نفسية وفسيولوجية واجتماعية، وأثر التقدم التكنولوجي في وسائل الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات السلبية على هذه المرحلة العمرية.

٢- أهمية دراسة ظاهرة القلق الاجتماعي التي تؤثر على تفاعل الفرد مع البيئة المحيطة وعلى إنتاجه وتحصيله الأكاديمي ومجالات حياته المختلفة

٣- ندرة الدراسات التي تناولت العلاقة بين إدمان ألعاب الانترنت والقلق الاجتماعي في البيئة الاجنبية والعربية، وذلك في حدود إطلاع الباحث.

٤- المساهمة في إثراء المكتبة النفسية بدراسة حول علاقة إدمان ألعاب الانترنت بالقلق الاجتماعي لدى المراهقين خاصة في البيئة العربية والكويتية على الأخص.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية

١- المساهمة في توفير أدوات تتمتع بخصائص سيكومترية على المجتمع الكويتي؛ يمكن الاعتماد عليها من قبل المرشدين النفسيين في قياس إدمان ألعاب الانترنت والقلق الاجتماعي لدى المراهقين.

٢- لفت انتباه الباحثين نحو حجم مشكلةإدمان ألعاب الانترنت وتأثيرها مما قد يشجع الباحثين نحو الاهتمام بالمشكلة ودراستها.

الإطار النظري

أولا: إدمان ألعاب الانترنت

أصبح الانترنت جزء لا يتجزأ من حياتنا اليومية حيث أنه يتميز بالسرعة وإتاحة فرص الاتصال والتفاعل الاجتماعي وتبادل المعلومات بين الأفراد (Haque, Rahman, Maiumder, Haque, Kamal & Islam, 2016)، وعلى الرغم من ارتباط الانترنت بالعديد من الخصائص الإيجابية مثل: (الترفيه، وتيسير الأعمال، وتنمية المهارات المعرفية، والتفاعل الاجتماعي) إلا أنه توجد مخاوف حول الاستخدام المفرط لهذه التكنولوجيا؛ حيث من المحتمل أن يصبح مستخدمو هذه التكنولوجيا مدمنين لها وهذا ما توصلت إليه دراسة كل من (Andreassen, 2015; Kuss, Griffiths, Karila & Billieux, 2014)، حيث أن الاستخدام المفرط للإنترنت عواقب سلبية من الناحية الجسدية والنفسية والاجتماعية والثقافية التي قد يحدثها الاستخدام المفرط للإنترنت (Thatcher & Goolam, 2005; Young, 1997).

وفي السنوات الأخيرة تم اعتبار إدمان الانترنت من القضايا المتعلقة بالصحة العامة للفرد ولها أهميتها المتزايدة، وقد أظهرت مجموعة من الدراسات أن إدمان الانترنت أكثر انتشارًا لدى المراهقين والشباب البالغين وهو يرتبط إيجابيا بالمشكلات النفسية وضعف الاداء والإنتاج Block (2008); Siomos, Dafouli, Braimiotis, Mouzas & Angelopoulos, (2008) وفيما يلي سنعرض لمفهوم إدمان الانترنت وإدمان ألعاب الانترنت.

وبتتبع مفهوم إدمان ألعاب الانترنت نجد أن الأهتمام به يعود إلى عام ١٩٨٣ عندما ظهر أول تقرير يشير إلى أن إدمان ألعاب الفيديو يتسبب في العديد من المشكلات لدى الطلاب (Soper & Miller,1983). ولا يوجد توافق في آراء الباحثين حول تعريف إجرائي لمصطلح ادمان ألعاب الانترنت وكما يوجد نقاش حول تشخيصة وتعريفه Chappell, Eatough, Davies & Griffiths (2006); Blaszczynski (2008); Wood (2008)

فتعرف منظمة الصحة العالمية ١٩٧٣ الإدمان بشكل عام على أنه "حالة نفسية وأحيانا عضوية،

تنتج عن تفاعل الكائن الحي مع العقار أو المادة. ومن خصائصها استجابات وأنماط سلوك مختلفة، تشمل دائما الرغبة الملحة على التعاطي أو الممارسة بصورة متصلة أو دورية، للشعور بآثاره النفسية أو لتجنب الآثار المزعجة التي تنتج عن عدم توفره، وقد يدمن الشخص على أكثر من مادة (حسن عبد المعطي، ٢٠٠٤، ١٤٦).

أما محمد أحمد النابلسى (٢٠٠٤، ١٣٧) يعرف الادمان على أنه: "مفر وهمي من الواقع المتمثل أمام أنظارنا، إذ أنه ناشئ عن عدم قدرة الشخص على تحمل الواقع الذي يود الإنسان أن يزيله عن طريق الإدمان، وبالتالي يعرف Sim, GentileBricolo, Serpelloni & Gulamoydeen (2012) إدمان الانترنت على أنه فقدان الفرد القدرة على السيطرة في سلوكيات استخدام الانترنت، مما يؤثر بطريقة ملحوظه في مجالات الحياة الأخرى، كما يطلق مصطلح إدمان الانترنت والأنشطة المتعلقه به على الأفراد الذين ينتابهم القلق حول أنشطة الانترنت حسب أهتمامهم ويبالغون في استخدامه ولا يمكنهم السيطرة على سلوكهم نحو هذا الاستخدام وتخصيص الكثير من وقتهم للجلوس أمام الانترنت بما يؤثر على الجوانب الأخرى من حياتهم (Andreassen & Pallesen, 2014, 454).

وفي ضوء ذلك يمكن تعريف إدمان ألعاب الانترنت بأنه المشاركة المستمرة والمفرطة في لعب الألعاب على الكمبيوتر والإنترنت التي لا يمكن السيطرة والتحكم فيها رغم ما تسببه من مشاكل عاطفية واجتماعية (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). كما يعرف إدمان ألعاب الكمبيوتر بأنها نوع من أنواع الإدمان التي تؤثر سلبيًا على حياة الفرد اليومية، والأعمال والحياة الأكاديمية، والصحة، ومن أعراضها عدم القدرة على التوقف عن اللعب وتعويض القصور في النجاح الواقعي مقابل النجاح في المباريات أو اللعب، وعدم الإلتزام بالمسؤولية ويفضل اللعب على أنشطة الحياة الأخرى (Horzum, 2011). ويعرف Kwon & Chung (2011) إدمان ألعاب الانترنت بأنه رغبة الفرد في الهروب من الواقع الفعلي ومشكلاته أو من ذاته فيلجا إلى الإفراط في اللعب عبر الانترنت.

مما سبق يعرف الباحث إدمان ألعاب الانترنت إجرائيًا على أنه "الاستخدام المفرط لألعاب الانترنت دون القدرة على السيطرة على سلوكيات استخدامه لهذه الالعاب، مع الرغبة في زيادة وقت اللعب عبر الانترنت، سعيا للوصول لمتعة وراحة نفسية معينة أو الهروب من المشكلات المختلف التي تواجهه، رغم ما تسببه هذه الألعاب من مشكلات جسدية ونفسية وأسرية واجتماعية ... الخ"، وتقاس إجرائيًا من خلال الدرجة التي يحصل عليها المراهق على مقياس إدمان ألعاب الانترنت المستخدم في الدراسة الحالية.

مظاهر وأنواع إدمان الانترنت

هناك مظاهر عدة من إدمان الانترنت؛ حيث يوجد ثلاث أنواع فرعية لإدمان الانترنت وهي: (إدمان الألعاب أو المقامرة، وإدمان مشاهدة الجنس، وإدمان شبكات التواصل الاجتماعي بما في ذلك البريد الإلكتروني والرسائل النصية)، ومدمني شبكة الانترنت يعزلون أنفسهم عن كافة أشكال التواصل الاجتماعي الواقعي أو يركزون تواصلهم من خلال الانترنت فقط بدلا من التركيز على أحداث الحياة الأخرى، ويظهر لدى المراهقون المدمنون لشبكات الانترنت العديد من المشكلات في المدرسة والمنزل ويتعرضون لبعض المشكلات الاجتماعية السيئة (Milani, Osualdella & Di Blasio, 2009) .

فمدمن الانترنت عادة ما تظهر عليه مظاهر إدمان المواد / الكحول / القمار مثل القلق والقلق وتغيرات المزاج والتحميل والانسحاب والضيق والصراع، واضطرابات وظيفية (Casalea, Caplan, & Fioravanti, 2016; Lin, Zhou, Du, Qin, Xu & Lei, 2012) . ويرى كل من (Kuss et al., 2014; Ko, 2014) أنه بعد أن أقر الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية الإصدار الخامس رسميا أن إدمان ألعاب الانترنت نوع من الإدمان السلوكي ومشابه له

في المظاهر والأعراض أو المعايير التشخيصية، لذا يمكن توضيح مظاهر ذلك النوع من الإدمان على النحو التالي:

١- **السمة:** وتتمثل في زيادة الإنشغال بأداء السلوك.

٢- **تعديل المزاج:** أي أداء السلوك لتخفيف أو الحد من الحالات العاطفية.

٣- **التحميل:** وهو الرغبة في زيادة السلوك والقيام به؛ حتى تتحقق التأثيرات المزاجية الأولية.

٤- **الإنسحاب:** ويتمثل في الشعور بعدم الراحة النفسية والجسدية عندما يكون السلوك محظور أو مراقب.

٥- **الصراع:** يحدث الصراع بين القيام بالسلوك والنواحي الاجتماعية والترفية والأسرة وغيرها من الأنشطة بما في ذلك احتياجات الفرد والآخرين بسبب ذلك السلوك.

٦- **الإنتكاس:** تكون المحاولات فاشلة لخفض أداء السلوك أو السيطرة عليه.

دوافع ممارسة ألعاب الانترنت

أن الرغبة في اللعب عبر الانترنت يشبه الإعتماد على المواد المخدرة وبذلك تتشابه معها في الآليات النفسية والعصبية والسلوكية مثل الإستخدام المفرط، وأعراض الإنسحاب الشديدة، والتسامح، والآثار السلبية (Ko, Liu, Hsiao, Yen, Yang, & Lin, 2009), وهناك أربعة عوامل رئيسية تدفع الفرد نحو اللعب عبر الانترنت هي:

١- **طريقة تصميم اللعبة:** ويتمثل في (الموسيقى التصويرية، الإطارات، قصة اللعبة، وتعقد عناصر اللعب).

٢- **الإنجاز من خلال اللعب:** ويتمثل من خلال مواجهة اللاعبين أدوار افتراضية جديدة للعب وشعور الشخص بالإرتياح عند الانتقال من مستوى إلى مستوى أخر اصعب ومع الاشخاص داخل المستويات، ووجود طابع التحدي والمغامرة، والحصول على المكافئات اثناء اللعب.

٣- **التفاعلات الاجتماعية عبر الانترنت:** وتتمثل في (إمكانية اللاعبين تكوين أصدقاء فعليين أو واقعيين من خلال اللعب، والمشاركة في أنشطة أخرى من خلال الإنترنت، وتحقيق المصالح ، والعثور على المحبين والمعجبين).

٤- **الإحتياجات النفسية:** حيث يحقق اللاعب من خلال اللعب ما لم يستطع تحقيقه في عالم الواقع في معظم الأوقات وبطريقة سهلة مما يدفع الأفراد إلى الاستمرار في اللعب (Wan & Chiou, 2006).

القلق الاجتماعي

القلق الاجتماعي هو أحد أنواع القلق الذي يتميز بأنماط متباينة من السلوك التجنبى الانسحابى، والذى من شأنه أن يعوق الفرد عن خبرة اكتساب مهارات اجتماعيه جديدة، أو فى أحيان كثيرة قد يتلف فاعليه السلوك الذى سبق تعلمه، كما أنه يعمل على تنمية شعور توقع الأسوأ، فضلاً عن الحساسية المفرطة من الأحكام والتقويم السلبى الذى قد يصدره الآخرون، هذا إلى جانب الميل إلى تقويم الذات تقويمًا سلبيًا، وقد ينتج عنه بعض أعراض الشعور بعدم الارتياح أثناء التواجد فى الموقف الاجتماعى، الخوف من التقييم السلبى، التجنب والانسحاب، عدم القدرة على الاستجابة بشكل ملائم فى الموقف الاجتماعى (مايسة النيال ومدحت عبد الحميد أبو زيد، ١٩٩٩، ٣٩). وقد حاول بعض العلماء صياغة تعريف لمفهوم القلق الاجتماعي فنجد أن هناك اتفاق من جانب العلماء في تحديدهم لمفهوم القلق بشكل عام بأنه عبارة عن الخوف من المجهول سواء كان معروف المصدر أو غير معروف المدر مع وجود أعراض جسدية ونفسية، ومن هذه التعريفات على سبيل المثال: القلق هو حالة من التوتر العام والمستمر نتيجة توقع خطر فعلي أو رمزي قد يحدث، وظهور أعراض نفسية وجسمية (حامد زهران، ٢٠١٠، ٤٨٤). والقلق شعور عام غامض غير سار مصحوب بالخوف والقلق والتحفيز، ويصاحبه في العادة بعض الاحساسات

مجهولة المصدر، كزيادة ضغط الدم وتوتر العضلات وخفقان القلب وزيادة إفراز العرق (سامي ملحم، ٢٠٠١، ٣٢٣). ويعرف أحمد عكاشة (٢٠٠٣، ١٣٤) القلق بأنه شعور غامض غير سار مملوء بالتوقع والخوف والتوتر، مصحوب عادة ببعض الإحساسات الجسمية التي تظهر على شكل نوبات متكررة.

والقلق الاجتماعي أحد أنواع القلق الذي يتميز بالخوف الشديد والمستمر من التفاعلات الاجتماعية والتحدث أمام العامه (Martin & Antony, 2000). كما يعرف سامر رضوان (٢٠٠١، ٤٨) القلق الاجتماعي بأنه الخوف من المجهول وتجنب المواقف التي يفترض فيها الفرد أن يتعامل أو يتفاعل مع الآخرين، ويكون معرضا نتيجة ذلك إلى نوع من أنواع التقييم، والسمة الأساسية المميزة للقلق الاجتماعي تتمثل في الخوف غير الواقعي من التقييم السلبي للسلوك من جهة الأخرين.

ويوضح الدليل التشخيصي الإحصائي للاضطرابات النفسية والعقلية، الطبعة الرابعة APA (2004) مفهوم القلق الاجتماعي ومعايير تشخيصه كما يلي: القلق الاجتماعي هو خوف الفرد من التواجد فى الأماكن العامة وعلى وجه التحديد الإحراج أمام الآخرين، ويتمثل فى الخوف من مخاطبة الجماهير ومن حضور الاجتماعات، وأحيانا ما يصاحب القلق الاجتماعي الاكتئاب، وعادة ما يبدأ في وقت مبكر عند سن المراهقة أو حتى أصغر سنا، ومن معايير تشخيصي: (الاحمرار خجلا - الخوف من فقدان السيطرة فى مكان عام- الخلط في الأفكار- شعورهم بالعجز ونقص الثقة في النفس - الاعتماد على الآخرين - الانسحاب والخجل وتوخى الحذر- انخفاض تقدير الذات - يعترف الشخص بأن الخوف مبالغ فيه وغير منطقي- الحساسية الشديدة للرفض من قبل الآخرين).

وأيضا للقلق الاجتماعي مجموعة من المظاهر الفسيولوجية والسلوكية والمعرفية كما تشير إليها (زينب الخفاجي وزينب الشناوي، ٢٠٠٩، ٨). والتي يمكن حصرها في النقاط التالية:-

١- **مظاهر سلوكية:** وتشمل الهروب من المواقف الاجتماعية وقلة التحدث في وجود الغرباء والخوف من ان يكون الفرد محل ملاحظة الاخرين.

٢- **مظاهر فسيولوجية:** وتشمل ظهور اعراض جسدية مثل: (زيادة النبض وضربات القلب والتعرق ومشاكل بالمعدة وجفاف الفم والارتعاش اللإرادي واضطراب التنفس).

٣- **المظاهر المعرفية:** وهي افكار مستمرة حول تقييم الفرد لذاته وتقييم الآخريين له.

مما سبق يستطيع الباحث تعريف القلق الاجتماعي إجرائيًا بأنه قصور الفرد في التعامل مع الآخرين خلال المواقف الاجتماعية المختلفة، وظهور بعض الأعراض الفسيولوجية كزيادة ضربات القلب والتنفس وغزارة العرق والرغبة في التبول، وبعض الأفكار السلبية المرتبطة بتقييم الآخرين للفرد، ويقاس إجرائيًا بالدرجة التي يحصل عليها المراهق على مقياس القلق الاجتماعي وأبعاده الفرعية وهي الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين، الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة، الخوف العام من المواقف الاجتماعية المستخدم في الدراسة.

الدراسات السابقة

بعد إطلاع الباحث على الدراسات السابقة ذات الصلة بطبيعة وأهداف الدراسة، وجد ندرة شديدة في الدراسات السابقة التي استهدفت دراسة إدمان ألعاب الانترنت لدى المراهقين خصوصا، وفي علاقته بالقلق الاجتماعي بالتحديد، لذا أمكن للباحث تصنيف الدراسات السابقة إلى محورين، **المحور الأول:** يتناول الدراسات التي تناولت إدمان الانترنت وألعاب الانترنت لدى المراهقين على وجه التحديد؛ حيث أن إدمان ألعاب الانترنت أحد أشكال الإدمان السلوكي وأحد أشكال إدمان الانترنت، **والمحور الثاني:** وهو الدراسات التي تناولت القلق الاجتماعي لدى المراهقين، ويمكن عرض كل محور كما يلي:-

المحور الأول: دراسات تناولت إدمان الانترنت وألعاب الانترنت لدى المراهقين.

سوف يتم في هذا المحور عرض الدراسات السابقة التي كان هدفها دراسة إدمان الانترنت والعاب الانترنت لدى المراهقين بالتحديد.

فنجد دراسة بشرى أرنوط (٢٠٠٧) التي استهدفت الكشف عن العلاقة بين إدمان الشبكة المعلوماتية بكل من أبعاد الشخصية والاضطرابات النفسية، لدى المراهقين من طلبة الجامعة في مصر والسعودية، حيث تكونت عينة الدراسة من (١٠٠٠) طالب وطالبة من طلاب الجامعة في مصر والسعودية، واشتملت أدوات الدراسة على استمارة بيانات شخصية، ومقياس إدمان الشبكة المعلوماتية، واختبار إيزنك للشخصية، ومقياس الصحة النفسية (التشخيص الإكلينيكي الذاتي للأعراض المرضية)، وقد توصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباط إيجابي بين إدمان الشبكة المعلوماتية ببعض الاضطرابات النفسية وهي الانطوائية والميل العصابي والميل الذهاني والعدوانية، وكما وجد هناك ارتباط سلبي بين إدمان الشبكة المعلوماتية والانبساطية.

وأجرى Antonius, van Rooij, Tim, Schoenmakers, Vermulst, Regina, van den Eijnden & Dike (2010) دراسة كان الهدف منها تقديم تعريف تجريبي لإدمان ألعاب الإنترنت لدى المراهقين، وعلاقة إدمان ألعاب الانترنت بالنواجي النفسية والاجتماعية، واعتمدت على الأسلوب المسحي الطولي حيث اجريت على طلاب المدارس الثانوية الهولندية بين عامي(٢٠٠٨ – ٢٠٠٩)، وتكونت العينة من من جميع مدارس الثانوية الهولندية وتراوحت أعمار العينة ما بين (١٣- ١٦) عام، واستخدم في الدراسة مقياس الاستخدام القهري للانترنت (إدمان الانترنت) ومقاييس لقياس المتغيرات النفسية والاجتماعية وعدد الساعات الأسبوعية للعب عبر الانترنت، وتوصلت الدراسة إلى أن نسبة انتشار إدمان ألعاب الانترنت هي ١.٥٪ من مجتمع الدراسة الذين تتراوح أعمارهم ما بين (١٣- ١٦) عام، وهناك علاقة سلبية بين إدمان ألعاب الانترنت والصحة النفسية والاجتماعية للاعبين عبر الانترنت.

وكما استهدف Alavi et al (2012) كشف العلاقة بين إدمان الانترنت والقلق الاجتماعي وكذلك الفروق بين أفراد العينة في إدمان الانترنت في ضو متغير النوع لدى عينة من المراهقين، وتكونت عينة الدراسة من (١٢٠) طالب جامعي (٦٠) ذكور و (٦٠) إناث، واستخدم في هذه الدراسة مقياس إدمان الانترنت ومقياس القلق الاجتماعي، وأسفرت الدراسة عن وجود علاقة ارتباط ايجابي بين القلق الاجتماعي وإدمان الانترنت، كما أسفرت الدراسة عن عدم وجود فروق بين الذكور والاناث في إدمان الانترنت.

في حين استهدفت دراسة Wei, Chen, Huang & Bai (2012) التعرف على خصائص اللاعبين على الانترنت والربط بين ساعات اللعب والرهاب الاجتماعي والاكتئاب، وتكونت العينة من (٧٢٢) لاعب عبر الانترنت من الذكور وعددهم (٦٠١) والإناث وعددهم (١٢١) وتراوحت أعمارهم ما بين (٤.٩-٢١.٨)، واستخدم الباحثون مقياس الاكتئاب والأعراض الجسدية ومقياس الرهاب الاجتماعي، ومقياس الأعراض الجسدية، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج كان من بينها وجود ارتباط ايجابي بين كل من ساعات وتاريخ بداية اللعب عبر الانترنت والاكتئاب والرهاب الاجتماعي والأعراض الجسدية، وكما تشير النتائج أن الإناث أقل استخداماً مقارنة بالذكور لألعاب الانترنت من حيث عدد الساعات وتاريخ بداية اللعب وكذلك نجد أن الإناث تظهر لديهم الأعراض الجسدية أكثر من الذكور عند اللعب عبر الانترنت، ومن النتائج أيضا أن الإناث أكثر خواف اجتماعي من الذكور الممارسين للعب عبر الانترنت.

وقد حاول خالد العمار (٢٠١٤) من خلال دراسة له التعرف على إدمان شبكة الانترنت لدى طلاب الجامعة في ضوء متغير النوع والتخصص ومستوى التحصيل والوضع الاقتصادي، وعدد ساعات الجلوس على شبكة الانترنت والمواقع المفضلة، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت العينة من (٦٧٤) طالب وطالبة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية من الكليات والمعاهد

المختلفة، واعد الباحث مقياس لقياس ادمان الانترنت، ومن نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية لدى عينة الدراسة تعزى إلى متغير الجنس، ووجود فروق دالة إحصائيا في إدمان الانترنت تعزى إلى متغير التخصص وذللك بين كلية الاداب وكل من كلية التربية والحقوق والعلوم والاقتصاد.

كما أجرى Vollmer et al (2014) دراسة كان الهدف منها معرفة العلاقة بين إدمان ألعاب الكمبيوتر وعلاقته بأنماط الشخصية لدى المراهقين في ضوء متغير العمر والنوع والوقت الذي يقضيه فيه الشخص اللعب، وتكونت العينة من (٧٤١) من المراهقين الذكور والإناث، واستخدم في الدراسة مقياس أنماط الشخصية والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية ومقياس إدمان ألعاب الكمبيوتر، وتوصلت الدراسة إلى أن الذكور أكثر إدمان لألعاب الكمبيوتر وكذلك الأصغر في العمر وذلك في الفترة المسائية أكثر من الصباح لدى عينة الكبار وبالأخص الإناث.

وسعت دراسة Yayan et al (2017) إلى التعرف على العلاقة بين إدمان الانترنت والرهاب الاجتماعي لدى عينة من المراهقين وتكونت العينة من (٢٤٢٦٠) طالب وتراوحت أعمارهم ما بين (١١- ١٥) عام، واشتملت العينة النهائية على (١٤٥٠) طالب لديهم إدمان انترنت ويستخدمون الانترنت أكثر من (٥) ساعات يوميًا في اللعب عبر الانترنت ومواقع المواعدة وتصفح الانترنت، وقد توصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباط إيجابي بين الرهاب الاجتماعي واللعب عبر الانترنت وتصفح الانترنت وغيرها من استخدامات الانترنت.

في حين استهدفت دراسة Gholamian, Shahnazi., & zadeh (2017) معرفة مدى انتشار إدمان الانترنت، وكذلك العلاقة بين ادمان الانترنت والاكتئاب والقلق والتوتر لدى طلاب المدارس الثانوية، وتكونت عينة الدراسة من (٤١٧) طالب وطالبة من طلاب المدارس الثانوية، واستخدم في الدراسة مقياس إدمان الانترنت والقلق والاكتئاب، ومن نتائج الدراسة أن (٦٩.٥٪) من الطلاب يستخدمون الانترنت استخدام طبيعي، ونسبة (٢٧.٦٪) من الطلاب يستخدمون الانترنت استخدام متوسط، ونسبة (٢.٩٥٪) من الطلاب يستخدمون الانترنت بطريقة مفرطة أو مدمنين الانترنت، وأسفرت الدراسة أيضا عن وجود ارتباط ايجابي بين إدمان الانترنت وكل من القلق والاكتئاب.

المحور الثاني: دراسات تناولت القلق الاجتماعي لدى المراهقين.

يتناول هذا المحور لدراسات السابقة الدراسات التي تناولت دراسة القلق الاجتماعي لدى المراهقين في ضوء طبيعة وأهداف الدراسة الحالية كما يلي:

حيث نجد دراسة محمد إبراهيم عيد (٢٠٠٠) استهدفت تحديد المكونات الأساسية لاضطراب القلق الاجتماعي، والكشف عن الفروق في اضطراب القلق الاجتماعي لدى طلاب الجامعة تبعا إلى متغيري النوع (ذكور/ إناث(والتخصص(علمي/ أدبي)، وتكونت عينة الدراسة من (٤١٩) من طلبة جامعة عين شمس (١٠٢) ذكور، (٣١٧) إناث من كليات التربية والآداب والعلوم (٩٢ علمي/ ٣٢٧ أدبي) بجمهورية مصر العربية، وأظهرت النتائج عدم وجود فروق تعزى إلى التفاعل بين النوع والتخصص في الخوف من التقييم السلبي، وكذلك في القلق الاجتماعي العام، وفي الأعراض الفسيولوجية، والاستغراق في الذات، كما وأشارت نتائج الدراسة إلى عدم وجود فروق بين الذكور والإناث في الخوف من التقييم السلبي وفي اضطراب القلق الاجتماعي العام، وكذلك عدم وجود فروق نتيجة للتفاعل بين (الذكور/ الإناث) وبين التخصص (علمي/ أدبي) في القلق الاجتماعي .

بينما سعت دراسة حياة البناء (٢٠٠٦) الكشف عن العلاقة الارتباطية بين القلق الاجتماعي والتفكير السلبي التلقائي لدى عينة من طلبة جامعة الكويت، وتكونت العينة من (٤٤٠) طالبا وطالبة واستخدمت الباحثة مقياس القلق الاجتماعي لتيرنر ومقياس المعارف الاجتماعية، ومن نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في القلق الاجتماعي في ضوء متغير النوع وفي اتجاه الإناث، وارتبط القلق الاجتماعي بشكل إيجابي بالتفكير السلبي لدى أفراد العينة.

وأجرت فتحية عبد العال (٢٠٠٦) دراسة كان الهدف منها الكشف عن العلاقة بين القلق الاجتماعي ومشاغبة الأقران في البيئة المدرسية، وتكونت العينة من (٦٠) طالب وطالبة من طلاب الصف الاول الثانوي، واستخدمت الباحثة مقياس ضحايا مشاغبة الأقران ومقياس القلق الجتماعي وهما من إعداد الباحثة، ومن نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في القلق الاجتماعي لدى عينة الدراسة وفي اتجاه الإناث.

كما جاءت دراسة سامي العزاوي (٢٠١٠) تستهدفت معرفة مستوى القلق الاجتماعي لدى الأطفال المهجرين وأقرانهم من المستقرين في محافظة ديالي بالعراق، وكذلك التعرف على الفروق بين أفراد العينة في القلق الاجتماعي في ضوء متغير النوع والعمر وعدد أفراد الأسرة ووجود الاب، وتكونت العينة من (٤٠) طالب وطالبة من المهجرين تتراوح اعمارهم ما بين (١٧- ١٨) عام وكذلك مجموعة من غير المهجرين، ومن نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائيا في القلق الاجتماعي بين الأطفال المهجرين تعزى إلى متغير الجنس.

في حين سعت دراسة زينب الخفاجي وزينب الشاوي (٢٠٠٩) إلى معرفة أثر التربية العملية في خفض القلق الاجتماعي لدى طلبة جامعة البصرة، وتكونت العينة من (١٠٠) طالب وطالبة من كلية التربية جميع التخصصات، واستخدمت الباحثة مقياس القلق الاجتماعي، وأظهرت الدراسة أن القلق الاجتماعي اكثر انتشارا لدى الإناث.

وحاول سيد الهباص (٢٠١٠) معرفة العلاقة بين التدفق النفسي والقلق الاجتماعي لدى عينة من المراهقين مستخدمي الانترنت، وتكونت العينة من (٢٥٦) طالبا وطالبة من طلاب الصف الأول الثانوي، واستخدم في الدراسة مقياس التدفق الاجتماعي، ومقياس القلق الاجتماعي واستمارة المقابلة الاكلينيكية وجميع الأدوات من إعداد الباحث، ومقياس إدمان الانترنت إعداد حسام الدين عزب (٢٠٠١)، واختبار تكملة الجمل إعداد محمد الطيب (٢٠٠١)، ومن نتائج الدراسة وجود علاقة ارتباط إيجابي بين التدفق النفسي والقلق الاجتماعي لدى عينة الدراسة من المراهقين مدمني الانترنت، كما توصلت ايضا إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في القلق الاجتماعي لدى عينة الدراسة تعزى إلى متغير النوع.

واستهدفت دراسة نور الرمادي (٢٠١٢) كشف العلاقة بين القلق الاجتماعي وبعض متغيرات اضطرابات الشخصية، وتكونت عينة الدراسة من (١٤٥) طالب وطالبة بجامعة الفيوم، وطبق عليهم مجموعة من المقاييس وهي مقياس القلق الاجتماعي والشعور بالذنب والخجل والتكتم الاجتماعي والتجنب الاجتماعي، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين الذكور والإناث في القلق الاجتماعي وفي اتجاه الإناث.

وجاء بندر بن عبد الله الشريف (٢٠١٤) بدراسة حاول من خلالها كشف أبعاد القلق الاجتماعي المنبئة بالتحصيل الدراسي لدى طلبة جامعة طيبة، وكذلك التعرف على الفروق ذات الدلالة الاحصائية في القلق الاجتماعي لدى عينة الدراسة في ضوء متغير النوع والتخصص الدراسي ومحل الاقامة والتحصيل الدراسي، وتكونت العينة من (٥٧٠) طالب وطالبة بجميع تخصصات الجامعة، وأعد الباحث مقياس القلق الاجتماعي، ومن نتائج الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في القلق الاجتماعي تعزى إلى متغير النوع والتخصص الدراسي.

تعقيب على الدراسات السابقة

١- هناك عدد قليل من الدراسات التي تناولت ألعاب الانترنت لدى المراهقين وكانت هذه الدراسات في البيئة الأجنبية مما يجعلنا في حاجة ماسة وملحة لدراسة إدمان ألعاب الانترنت في البيئة العربية وخاصة البيئة الكويتية.

٢- هناك ندرة في الدراسات التي تناولت علاقته إدمان ألعاب الانترنت بالقلق الاجتماعي لدى المراهقين مما يجعل الدراسة الحالية نواة لمزيد من الدراسات المستقبلية لمشكلة إدمان ألعاب الانترنت وخاصة لدى المراهقين.

٣- تكتسب الدراسة الحالية أهمية مقارنة بالدراسات السابقة من حيث طبيعة عينة الدراسة وهي عينة المراهقين في البيئة الكويتية مما يجعل هذه الدراسة سابقة في الاهتمام بالمراهقين في الوطن العربي فيما يخص ألعاب الانترنت وأحد الاضطرابات النفسية ويتمثل في القلق الاجتماعي والذي يعد منتشر بصورة كبيرة لدى الأطفال والمراهقين.
٤- تختلف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بمحاولة توفير أدوات لقياس إدمان ألعاب الانترنت والقلق الاجتماعي عالمية والتحقق من الخصائص السيكومترية لها على المراهقين في البيئة الكويتية.

فروض الدراسة

من خلال ما تقدم من عرض للدراسات السابقة والتراث البحثي يمكن صياغة فروض الدراسة كما يلي:
١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية وفقا لاختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على مقياس إدمان ألعاب الانترنت، لدى المراهقين الكويتيين.
٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية وفقا لاختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على مقياس القلق الاجتماعي وأبعاده الفرعية، لدى المراهقين الكويتيين.
٣- توجد علاقة ارتباطية بين مقياس إدمان ألعاب الانترنت والقلق الاجتماعي وأبعاده الفرعية، لدى المراهقين الكويتيين.
٤- يمكن التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت من خلال القلق الاجتماعي، لدى المراهقين الكويتيين.

منهج وإجراءات الدراسة

أولاً- منهج الدراسة.

أعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي (المقارن والارتباطي) لأنه يتناسب مع طبيعة وأهداف الدراسة الحالية ومعالجة فروضها.

ثانياً- عينة الدراسة.

تكونت عينة الدراسة من ٢٣٩ مراهقًا تتراوح أعمارهم بين (١٤ : ١٨) عام بمتوسط عمري ١٦.٣٩ عام، وانحراف معياري ١.٠٨. وتوزعت عينة الدراسة على عدد من المتغيرات فمن حيث النوع بلغ عدد الذكور ١٢٨ بنسبة ٥٣.٥٪، وبلغ عدد الإناث ١١١ بنسبة ٤٦.٤٪. وحسب متغير التخصص الأكاديمي بلغ عدد الطلاب في التخصص الأدبي ١٣٩ بنسبة ٥٨.٢٪، والتخصص العلمي ١٠٠ بنسبة ٤١.٨٪. ووفق الصف الدراسي بلغ عدد الطلاب بالصف العاشر ٤٩ بنسبة ٢٠.٥٪، وعدد الطلاب بالصف الحادي عشر ٩٩ بنسبة ٤١.٤٪، وعدد الطلاب بالصف الثاني عشر ٩١ بنسبة ٣٨.١٪.

ثالثاً- أدوات الدراسة.

١- مقياس إدمان ألعاب الانترنت

أعد هذا المقياس وانغ وشانغ Whang & Chang 2002 وقام الباحث بتعريبه إلى البيئة الكويتية، وبعد ترجمة المقياس أمكن عرضه على بعض المتخصصين باللغة الانجليزية لمراجعة دقة الترجمة اللغوية وأمكن الاطمئنان إلى دقة الترجمة والصياغة، ويتكون المقياس من ٢٠ بند مصممه لقياس إدمان ألعاب الانترنت والاعتماد النفسي والاستخدام القهري والانسحاب وما يترتب على ذلك من مشكلات متعلقة بالمدرسة والعمل والأسرة وإدارة الوقت، ويتم الإجابة على هذه البنود باختيار أحد البدائل وهي: (دائمًا، غالبًا، كثيرًا، أحيانًا، نادرًا)، ويصحح من خلال إعطاء هذه البدائل الدرجات التالية على التوالي وهي (٥، ٤، ٣، ٢، ١)، وبذلك تتراوح الدرجة الكلية على المقياس من ٢٠ درجة (الدرجة الصغرى) إلى ١٠٠ درجة (الدرجة الكبرى)، وكلما زادت الدرجة

على المقياس زادت درجة الإدمان، ويتمتع المقياس بدرجة ثبات مرتفعه حيث بلغ معامل الفاكرونباخ ٠.٩٠ كما في دراسة .(Kim, Namkoong, Ku & Kim, 2008)

وفي الدراسة الحالية أمكن حساب بعض الخصائص السيكومترية للمقياس فقد أمكن حساب ثبات التجزئة النصفية للمقياس حيث بلغ معامل الارتباط بين النصف الأول والثاني ٠.٨٧٥ وبلغ معامل ثبات التجزئة النصفية بعد تصحيح أثر الطول بمعادلة سبيرمان بروان وجتمان ٠.٩٣٣ كما بلغ معامل ثبات ألفاكرونباخ ٠.٩١٢، وتشير معامل الثبات إلى مؤشر جيد إلى ثبات المقياس في البيئة الكويتية. وكما قام الباحث بحساب الاتساق الداخلي من حيث علاقة البنود بالدرجة الكلية للمقياس ويوضح جدول (١) معاملات الاتساق الداخلي بين بنود المقياس بالدرجة الكلية لمقياس إدمان ألعاب الانترنت.

جدول (١) معاملات الارتباط بين بنود مقياس إدمان ألعاب الانترنت والدرجة الكلية لمقياس إدمان ألعاب الانترنت لدى المراهقين الكويتيين ن = ٢٣٩

م	البنود	الارتباط
١	أجلس أمام الانترنت فترة أطول مما كنت معتاد سابقا.	٠.٦٤٣**
٢	أقضي قليل من الوقت مع أفراد عائلتي في مقابل الوقت الذي اقضيه في لعب الالعاب على الانترنت.	٠.٤٥٨**
٣	أشعر بأنني أكثر ارتباطا وتعلقا بأصدقائي الذين ألعب معهم الألعاب على الانترنت من أصدقائي الفعليين والمحيطين بي.	٠.٤٠٧**
٤	أستطيع تكوين علاقات وأصدقاء جدد من خلال التعرف على أصدقاء المستخدمين لألعاب الانترنت الذي تعودت اللعب معهم.	٠.٥١٧**
٥	يشكو ويتضايق مني المقربين لي مثل: (أفراد الأسرة، الأصدقاء...الخ)، بسبب زيادة الوقت الذي أقضيه في اللعب على الانترنت.	٠.٦٦٠**
٦	أقصر في القيام بواجباتي المدرسية أو الوظيفية بسبب كثرة الوقت الذي أقضيه في لعب الألعلب على الانترنت.	٠.٦٠٤**
٧	أفضل لعب ألعاب الانترنت أكثر من فعل أي شيء آخر أنا بحاجة إليه.	٠.٧١٧**
٨	يتاثر أدائي الوظيفي والإنتاجي بسبب لعب الألعاب على الانترنت.	٠.٥٥٦**
٩	أكذب على الآخرين لأخفاء الوقت الذي أقضيه في لعب الألعاب عبر الانترنت.	٠.٥١٤**
١٠	اللعب عبر الانترنت يريحني وينسيني التفكير في الأمور المزعجة في حياتي.	٠.٧٠٣**
١١	عندما يصعب علىّ اللعب أترقب الفرصة للعب لعبة عبر الانترنت.	٠.٧٠٥**
١٢	لا أتصور الحياة بدون اللعب عبر الانترنت فبدون اللعب تصبح الحياة مملة، وفارغة، ومحزنة.	٠.٦٧٩**
١٣	أنزعج وأتضايق عندما يزعجني ويضايقني شخص ما وأنا العب الألعاب عبر الانترنت.	٠.٦٥٨**
١٤	أفقد النوم بسبب تأخري في اللعب عبر الانترنت لوقت متأخر جداً من الليل.	٠.٦٤٢**
١٥	ينشغل فكري عندما ينقطع خط النت وأنا العب لعبة، أو أشعر أن الآخرين يلعبون عبر الانترنت بدوني.	٠.٥٨٩**
١٦	أقول لنفسي بضع دقائق فقط لعب عندما اللعب عبر الإنترنت.	٠.٦٤٩**
١٧	أحاول تقليل الوقت الذي ألعب فيه عبر الانترنت ولكني أفشل في ذلك.	٠.٦١٠**
١٨	أحاول أخفاء الوقت الذي أقضيه في اللعب عبر الانترنت.	٠.٥٧١**
١٩	أفضل قضاء المزيد من الوقت في لعب لعبة عبر الانترنت عن الخروج مع الآخرين.	٠.٦٤٠**
٢٠	أشعر بالاكتئاب، وتقلب المزاج، والعصبية عند انقطاع خط النت، ولكن هذه المشاعر تزول بمجرد عودة النت.	٠.٦٩٧**

وتشير معاملات الارتباط في الجدول السابق إلى مؤشر جيد إلى ثبات الاتساق الداخلي للمقياس مما يجعل الباحث مطمئن إلى استخدام المقياس في البيئة الكويتية لدى عينة المراهقين.

٢- مقياس القلق الاجتماعي

أعد هذا المقياس La Greca & Lopez (1998) وقام الباحث بتعريبه إلى البيئة الكويتية وأمكن عرضه على مجموعة من المتخصصين في اللغة الإنجليزية للاطمئنان إلى الصياغة ودقة الترجمة، ويتكون المقياس من ١٨ بند تعتمد على التقرير الذاتي للمفحوص مقسمة إلى ثلاث أبعاد هي: البعد الأول: الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين ويشمل سبعة بنود من ١ : ٧، والبعد الثاني: الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة ويشمل ستة بنود من (٨ : ١٣)، البعد الثالث: الخوف العام من المواقف الاجتماعية ويشمل خمسة بنود من (١٤ – ١٨)، ويتم الإجابة عليها

من خلال أختيار أحد البدائل الخمسة الموجودة أمام كل بند وهي تتراوح ما بين (لا على الإطلاق=١ - في كل الأوقات=٥) وبذلك تتراوح الدرجة الكلية على المقياس ما بين (١٨- ٩٠) درجة، وفي البيئة الأمريكية الأصلية للمقياس يتسم المقياس بخصائص سيكومترية جيدة وذلك من خلال نتائج على دراسة شملت ٢٥٠ (١٠١ طالب و١٤٩ طالبة) من طلاب الثانوية المراهقين وتتراوح أعمارهم ما بين (١٥- ١٨) عام، وكان العينة تتألف من (٥١.٦٪ من العرقيات البيضاء، ٣١.٦٪ من ذوي الأصل الاسباني، ١٥.٢ من أصل أفريقي، و١.٦٪ من الأسيويين)، وللمقياس ثبات اتساق داخلي يتروح ما بين ٠.٦٦- ٠.٩١، كما تراوحت معاملات ألفاكرونباخ ما بين ٠.٧٣ إلى ٠.٩٣ حيث بلغت للعامل الأول ٠.٩١ والعامل الثاني بلغت ٠.٨٣، والعامل الثالث ٠.٧٦، وللمقياس ككل بلغ معامل ألفاكرونباخ ٠.٧٣، كما يتمتع المقياس بصدق عاملي واضح حيث ظهرت العوامل واضحة متشبعة على ثلاثة عوامل واضحة المعالم.

وفي الدراسة الحالية أمكن للباحث التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس لدى عينة الدراسة بعدة أساليب فأمكن استخدام ثبات التجزئة النصفية فبلغت معاملات الارتباط بين النصف الأول والثاني (٠.٦٨١، ٠.٦٠٣، ٠.٦٠٧، ٠.٨٢٢)، وبعد تصحيح أثر طول الاختبار باستخدام معادلة سبيرمان بروان بلغ ثبات التجزئة النصفية (٠.٨١٠، ٠.٧٥٢، ٠.٧٥٥، ٠.٩٠٢)، وباستخدام معادلة جتمان بلغ معامل ثبات المقياس (٠.٨٠٦، ٠.٧٥٢، ٠.٧٣٧، ٠.٨٩٨) للأبعاد الثلاثة للقلق الاجتماعي وهي الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين، الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة، الخوف العام من المواقف الاجتماعية والدرجة الكلية للقلق الاجتماعي على التوالي. كما بلغ معاملات ثبات ألفاكرونباخ (٠.٧٩٥، ٠.٧١٣، ٠.٧١١، ٠.٨٦٠) للأبعاد الثلاثة للقلق الاجتماعي وهي الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين، الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة، الخوف العام من المواقف الاجتماعية والدرجة الكلية للقلق الاجتماعي على التوالي. كما أمكن التحقق من الاتساق الداخلي لمقياس القلق الاجتماعي وذلك من خلال حساب الاتساق الداخلي بين البنود والأبعاد الفرعية للمقياس، وبين الدرجة الكلية للأبعاد الفرعية بالدرجة الكلية لمقياس القلق الاجتماعي. ويمكن توضيح الاتساق الداخلي لمقياس القلق الاجتماعي كما مبين بجدول (٢).

جدول (٢) الاتساق الداخلي لمقياس القلق الاجتماعي لدى المراهقين الكويتيين (ن= ٢٣٩)

م	البنود	البعد	الدرجة الكلية
١	أخشى أن يكون سلوكي مخالف ومتعارض ولا يساير سلوك الآخرين.	٠.٥٥٠❖❖	٠.٨٠١❖❖
٢	أنا قلق ومنشغل بخصوص ما يقوله الآخرين عني.	٠.٧١٩❖❖	
٣	أنا قلق لأن الآخرين لا يحبونني.	٠.٧٣٤❖❖	
٤	أشعر أن الآخرين يسخرون مني.	٠.٧٠٨❖❖	
٥	أشعر بالقلق عندما أكون موضع مزاح.	٠.٧٢٠❖❖	
٦	أشعر أن الآخرين يتحدثون عني في غيابي.	٠.٧٢٧❖❖	
٧	أنا قلق بخصوص ما يرونه الآخرين عني.	٠.٦٢١❖❖	
٨	أشعر بالخجل عند التعامل مع الأشخاص الغرباء.	٠.٧٠٤❖❖	٠.٨٥٤❖❖
٩	أشعر بالهدوء عند تواجدي مع مجموعة من الأشخاص.	٠.٦٨٠❖❖	
١٠	تثار عصبيتي عند مقابلة أشخاص جدد.	٠.٥٤٨❖❖	
١١	تثار عصبيتي عندما أتحدث مع الآقران عن شيء لا أعرفه جيداً.	٠.٥٤٦❖❖	
١٢	أنا أتحدث فقط مع الأشخاص الذين أعرفهم جيداً.	٠.٦٦٩❖❖	
١٣	أقلق عند فعل أي شيء جديد أمام الآخرين.	٠.٦٨١❖❖	
١٤	أشعر بالخجل حتى مع الأشخاص الذين أعرفهم جيداً.	٠.٦٣٣❖❖	٠.٨١٩❖❖
١٥	من الصعب عليّ أن أطلب من الآخرين فعل أشياء معي أو أطلب منهم المساعدة.	٠.٦٩٨❖❖	
١٦	أشعر بالتوتر عند تواجدي وسط أشخاص معينين.	٠.٧١٠❖❖	
١٧	لو دخلت في حوار وجدال مع الآخرين أشعر بالقلق من أن أصبح متعارض ومختلف عنهم.	٠.٦٩٤❖❖	
١٨	أخاف أن أطلب المساعدة من الآخرين لربما يرفضون تلك المساعدة.	٠.٦٧٤❖❖	

يتضح من خلال الجدول السابق أن الاتساق الداخلي مرتفع بين بنود المقياس والأبعاد الفرعية وبين الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس لدى المراهقين الكويتيين مما يجعل الباحث يطمئن إلى المقياس الحالي واستخدامه لدى عينة الدراسة.

نتائج الدراسة ومناقشتها

بعد جمع البيانات ومعالجتها يمكن عرض نتائج الدراسة ومناقشتها، وذلك كما يلي:

نتائج الفرض الأول والذي ينص على أنه "توجد فروق ذات دلالة إحصائية وفق لاختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على مقياس إدمان ألعاب الانترنت لدى المراهقين الكويتيين"، وللتحقق من صحة الفرض الأول أمكن استخدام تحليل التباين الثنائي (٢*٢) للتحقق من صحة الفرض ويبين جدول (٣) نتائج الفرض الأول.

جدول (٣) تحليل التباين الثنائي وفق لاختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على مقياس إدمان العاب الانترنت لدى المراهقين الكويتيين (ن= ٢٣٩)

المتغيرات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
إدمان ألعاب الانترنت	النوع (ذكور/إناث)	٤٥٦.٨٤٨	١	٤٥٦.٨٤٨	١.٥٤٤	غ . د
	التخصص (أدبي/علمي)	٢٥١.٨٧٢	١	٢٥١.٨٧٢	٠.٨٥١	غ . د
	النوع * التخصص	١.٢٤٩	١	١.٢٤٩	٠.٠٠٤	غ . د
	الخطأ	٦٩٥٣٧.٧٩٤	٢٣٥	٢٩٥.٩٠٦		
	المجموع	٥٢٩٤٥٨.٠٠٠	٢٣٩			

يتضح من خلال الجدول السابق أن الفروق وفق لاختلاف متغيري النوع (ذكور/ إناث)، ومتغير التخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل فيما بينهم كانت غير دالة على مقياس إدمان ألعاب الانترنت؛ حيث بلغت قيمة ف (١.٥٤٤) بالنسبة للاختلاف وفق لمتغير النوع وهي قيمة غير دالة إحصائيًا، وكما بلغت قيمة ف (٠.٨٥١) بالنسبة للفروق وفق لمتغير التخصص وهي قيمة غير دالة إحصائيًا، ووفق للتفاعل بين متغير النوع والتخصص بلغت قيمة ف (٠.٠٠٤) وهي قيمة غير دالة إحصائيًا.

جاءت نتيجة هذا الفرض تنص على عدم وجود فروق في إدمان ألعاب الانترنت تعزى إلى متغير النوع والتخصص، وبالنظر إلى نتائج الدراسات السابقة نجد نتيجة هذا الفرض جاءت مؤيدة لما توصلت إليه دراسة Alavi et al (2012) ودراسة خالد العمار (٢٠١٤) ودراسة كل من Wei, Chen, Huang & Bai (2012) وهو عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية باختلاف متغير النوع على إدمان الانترنت، في حين تتعارض نتيجة هذا الفرض مع ما توصلت إليه دراسة كل من Vollmer et al (2014) التي أسفرت عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان ألعاب الانترنت تعزى إلى متغير النوع وفي اتجاه الذكور، وأيضا توصلت العديد من الدراسات إلى أن الذكور بمختلف أعمارهم أكثر من الإناث في إدمان ألعاب الانترنت. كما أشار كل من (Chou., & Tsai, 2007; Griffiths, Davies & Chappell, 2004)، أما فيما يخص الجزء الآخر من نتيجة هذا الفرض وهو عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في إدمان ألعاب الانترنت تعزى إلى متغير التخصص (أدبي/ علمي)؛ نجد نتيجة هذا الفرض تتعارض مع ما توصلت إليه دراسة خالد العمار (٢٠١٤) التي كان من ضمن نتائجها وجود فروق دالة إحصائيا في إدمان الانترنت تعزى إلى متغير التخصص.

نتائج الفرض الثاني والذي ينص على أنه "توجد فروق ذات دلالة إحصائية وفق لاختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على مقياس القلق الاجتماعي وأبعاده الفرعية لدى المراهقين الكويتيين" ، وللتحقق من صحة الفرض الثاني أمكن استخدام تحليل التباين الثنائي (٢*٢) للتحقق من صحة الفرض ويبين جدول (٤) نتائج الفرض الثاني.

جدول (٤) تحليل التباين الثنائي وفق لاختلاف متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل بينهم على مقياس القلق الاجتماعي وأبعاده الفرعية لدى المراهقين الكويتيين (ن= ٢٣٩)

المتغيرات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين	النوع (ذكور/إناث)	٣٢.٤٣٩	١	٣٢.٤٣٩	١.٣٧٠	غ . د
	التخصص (أدبي/علمي)	٢٩.١١٨	١	٢٩.١١٨	١.٢٢٩	غ . د
	النوع * التخصص	١٣٢.٧٩٣	١	١٣٢.٧٩٣	٥.٦٠٦	٠.٠١
	الخطأ	٥٥٦٦.١٤٥	٢٣٥	٢٣.٦٨٦		
	المجموع	٣٧١٤٣.٠٠٠	٢٣٩			
الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة	النوع (ذكور/إناث)	١.٦٧٩	١	١.٦٧٩	٠.٠٦٢	غ . د
	التخصص (أدبي/علمي)	٥٩.٠٦٧	١	٥٩.٠٦٧	٢.١٧٨	غ . د
	النوع * التخصص	٣٧.٨٤١	١	٣٧.٨٤١	١.٣٩٥	غ . د
	الخطأ	٦٣٧٣.٢٨٦	٢٣٥	٢٧.١٢٠		
	المجموع	٤٩٧٩٨.٠٠٠	٢٣٩			
الخوف العام من المواقف الاجتماعية	النوع (ذكور/إناث)	٣.٥٩٦	١	٣.٥٩٦	٠.١٨٨	غ . د
	التخصص (أدبي/علمي)	١٨.٥٠٢	١	١٨.٥٠٢	٠.٩٧٠	غ . د
	النوع * التخصص	٣.١٦٠	١	٣.١٦٠	٠.١٦٦	غ . د
	الخطأ	٤٤٨٤.٦٤١	٢٣٥	١٩.٠٨٤		
	المجموع	٢٩٩٥٢.٠٠٠	٢٣٩			
الدرجة الكلية للقلق الاجتماعي	النوع (ذكور/إناث)	٣٩.٦٤٢	١	٣٩.٦٤٢	٠.٢٧٧	غ . د
	التخصص (أدبي/علمي)	٤٣.٤٣٩	١	٤٣.٤٣٩	٠.٣٠٤	غ . د
	النوع * التخصص	٣٧٨.٤١٣	١	٣٧٨.٤١٣	٢.٦٤٧	غ . د
	الخطأ	٣٣٥٩٧.١١٧	٢٣٥	١٤٢.٩٦٦		
	المجموع	٣٣٠٨٦١.٠٠٠	٢٣٩			

يتضح من خلال الجدول السابق أن الفروق وفق لاختلاف متغيري النوع (ذكور/ إناث)، ومتغير التخصص (أدبي/ علمي)، والتفاعل فيما بينهم كانت غير دالة بشكل عام على مقياس القلق الاجتماعي وأبعاده الفرعية. فبالنسبة للفروق وفق لمتغير النوع (ذكور/إناث) على مقياس القلق الاجتماعي وأبعاده الفرعية فقد بلغت قيمة ف (١.٣٧٠، ٠.٠٦٢، ٠.١٨٨، ٠.٢٧٧) وهي قيم غير دالة إحصائيًا لمتغيرات الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين، الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة، الخوف العام من المواقف الاجتماعية، الدرجة الكلية للقلق الاجتماعي على التوالي.

وبمناقشة نتيجة هذا الفرض من الدراسة والذي ينص على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في القلق الاجتماعي تعزى إلى متغير النوع والتخصص (أدبي/ علمي)، نجد نتيجة هذا الفرض بالنسبة لمتغير النوع، تؤكد ما أسفرت عنه دراسة كل من محمد إبراهيم عيد (٢٠٠٠) ودراسة بندر بن عبد الله الشريف (٢٠١٤) ودراسة دراسة سامي العزاوي (٢٠٠٧) ودراسة زينب الخفاجي وزينب الشاوي (٢٠٠٩) ودراسة سيد الهباص (٢٠١٠) وهو عدم وجود فروق ذات دلالة

إحصائية في القلق الاجتماعي تعزي إلى متغير النوع، في حين تتعارض نتيجة هذا الفرض مع ما توصلت إليه دراسة حياة البناء (٢٠٠٦) ودراسة فتحية عبد العال (٢٠٠٦) ودراسة نور الرمادي (٢٠١٢) ودراسة Wei, Chen, Huang., & Bai (2012) وهو وجود فروق دالة إحصائيا في القلق الاجتماعي وفي اتجاه الاناث.

وبالنسبة للاختلاف وفق متغير التخصص (أدبي/ علمي) فقد بلغت قيمة ف (١.٢٢٩، ٢.١٧٨، ٠.٩٧٠، ٠.٣٠٤) وهي قيم غير دالة إحصائيًا لمتغيرات الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين، الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة، الخوف العام من المواقف الاجتماعية، الدرجة الكلية للقلق الاجتماعي على التوالي.

وبمناقشة الجزئية الثانية من نتيجة هذا الفرض في ضوء ما أتيح للباحث من دراسات سابقة؛ فيما يتعلق بعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في القلق الاجتماعي تعزى إلى متغير التخصص (أدبي/ علمي)، نجد هذه النتيجة تعزز ما أسفرت عنه دراسة كل من محمد إبراهيم عيد (٢٠٠٠) ودراسة بندر بن عبد الله الشريف (٢٠١٤)، وهو عدم وجود فروق في القلق الاجتماعي تعزى إلى متغير التخصص.

وبالنسبة للتفاعل بين متغيري النوع (ذكور/إناث)، والتخصص (أدبي/ علمي) فقد بلغت قيمة ف (٥.٦٠٦) وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١ لمتغير الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين وبتتبع الفروق بين المجموعات من خلال المقارنات الثنائية باستخدام اختبار الـ LSD كانت هناك فروق جوهرية تتراوح ما بين مستوى دلالة ٠.٠٥ إلى ٠.٠١ بين مجموعة الذكور العلمي مقارنة بمجموعتي الذكور الأدبي والإناث العلمي وكانت الفروق جوهرية في اتجاه الذكور العلمي. وكما بلغت قيمة ف (١.٣٩٥، ٠.١٦٦، ٢.٦٤٧) وهي قيم غير دالة إحصائيًا لمتغيرات الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة، الخوف العام من المواقف الاجتماعية، الدرجة الكلية للقلق الاجتماعي على التوالي.

نتائج الفرض الثالث والذي ينص على أنه "توجد علاقة ارتباطية بين مقياس إدمان ألعاب الانترنت وأبعاده بالقلق الاجتماعي لدى المراهقين الكويتيين"،

وللتحقق من صحة الفرض الثالث أمكن استخدام معامل ارتباط بيرسون للتحقق من صحة الفرض ويبين جدول (٥) نتائج الفرض الثالث.

جدول (٥) معاملات الارتباط بين إدمان ألعاب الانترنت وأبعاده بالقلق الاجتماعي لدى المراهقين الكويتيين (ن= ٢٣٩)

المتغيرات	القلق الاجتماعي
الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين	٠.٣١٤❖❖
الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة	٠.٣٩٢❖❖
الخوف العام من المواقف الاجتماعية	٠.٣٩١❖❖
الدرجة الكلية لإدمان ألعاب الانترنت	٠.٤٤٢❖❖

❖ دال عند مستوى دلالة ٠.٠٥، ❖❖ دال عند مستوى دلالة ٠.٠١

يتضح من خلال الجدول السابق أن العلاقة الارتباطية بين إدمان ألعاب الانترنت والقلق الاجتماعية علاقة إيجابية دالة حيث ارتبط القلق الاجتماعي عند مستوى دلالة ٠.٠١ بكل من الدرجة الكلية لإدمان ألعاب الانترنت وأبعاده الفرعية وهي (الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين، الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة، الخوف العام من المواقف الاجتماعية).

وهذه النتيجة تؤكد ما توصلت إليه دراسة Alavi et al, (2012) وهو وجود علاقة ارتباط إيجابي بين إدمان الانترنت والقلق الاجتماعي، وأيضا دراسة Wei, Chen, Huang & Bai, (2012) التي أسفرت عن وجود علاقة ارتباط إيجابي بين كل من ساعات وتاريخ بداية اللعب عبر الانترنت والاكتئاب والرهاب الاجتماعي والأعراض الجسدية، وأيضا دراسة Yayan et al (2017) التي كان من نتائجها وجود علاقة ارتباط إيجابي بين إدمان

ألعاب الانترنت والرهاب الاجتماعي وكل استخدامات الانترنت، كما تؤكد هذه النتيجة على ما توصل إليه كل من Gholamian, Shahnazi & zadeh (2017) وهو وجود علاقة ارتباط إيجابي بين الاكتئاب والقلق وإدمان الانترنت. كما أشارت الأدبيات إلى أن مدمن الانترنت مثله مثل مدمن المواد المخدرة والقمار والكحول فعادة ما يعاني من القلق (Casalea, Caplan & Fioravanti, 2016; Lin et al., 2012)، ويضيف Huang et al., (2007) أن إدمان الانترنت يؤثر على التوافق النفسي والاجتماعي خصوصا لدى المراهقين، كما أن إدمان ألعاب الانترنت ينتج عنها إنخفاض الكفاءة الاجتماعية لدى الفرد (Lo, Wang & Fang, 2005) وتزيد من الشعور بالوحدة (Seay., & Kraut, 2007). ويؤكد كل من Kawabe et al., 2016; Lin et al (2012) أن إدمان ألعاب الإنترنت سلبيًا على الحياة الاجتماعية والأكاديمية للفرد.

نتائج الفرض الرابع والذي ينص على أنه "يمكن التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت من خلال القلق الاجتماعي لدى المراهقين الكويتيين"

، وللتحقق من صحة الفرض الرابع أمكن استخدام معامل الإنحدار التدريجي للتحقق من صحة الفرض ويبين جدول (٦) نتائج الفرض الرابع.

جدول (٦) نتائج تحليل الانحدار متعدد المتغيرات المنبئة القلق الاجتماعي، المتغير التابع: إدمان ألعاب الانترنت لدى المراهقين الكويتيين (ن= ٢٣٩)

المتغير التابع	المنبئات (القلق الاجتماعي)	معامل الارتباط المتعدد R	مربع الارتباط المتعدد R	قيمة "ف"	معامل الانحدار(B)	قيمة بيتا (Beta)	قيمة "ت"	القيمة الثابتة
إدمان ألعاب الانترنت	الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين	٠.٣١٤	٠.٠٩٩	٢٥.٩١٤ ❖❖❖	٠.٠٩٠	٠.٣١٤	٥.٠٩١ ❖❖❖	٧.٥٢٣
	الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة	٠.٣٩٢	٠.١٥٤	٤٣.٠٧٦ ❖❖❖	٠.٦٣٦	٠.٤٤٢	٧.٥٩٤ ❖❖❖	٢١.٤٢٣
	الخوف العام من المواقف الاجتماعية	٠.٣٩١	٠.١٥٣	٤٢.٦٨٣ ❖❖❖	٠.٠٩٩	٠.٣٩١	٦.٥٣٣ ❖❖❖	٥.٩٨١
	الدرجة الكلية للقلق الاجتماعي	٠.٤٤٢	٠.١٩٦	٥٧.٦٦٧ ❖❖❖	٠.٣٠٨	٠.٤٤٢	٧.٥٩٤ ❖❖❖	٢١.٧٥٢

يتبين من خلال الجدول السابق أن بعد الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين لديه القدرة على التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت حيث بلغت قيمة ف (٢٥.٩١٤) وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠١، وبلغت قيمة ت (٥.٠٩١) للخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠١ كما يتضح أن جملة إسهام متغير الخوف من التقييم السلبي من جهة الآخرين في التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت بلغت ٩.٩٪.

كما نجد أن بعد الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة لديه القدرة على التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت حيث بلغت قيمة ف (٤٣.٠٧٦) وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠١، وبلغت قيمة ت (٧.٥٩٤) للخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠١ كما يتضح أن جملة إسهام متغير الخوف من المواقف الاجتماعية الجديدة في التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت بلغت ١٥.٤٪.

وكما يتضح أن بعد الخوف العام من المواقف الاجتماعية لديه القدرة على التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت حيث بلغت قيمة ف (٤٢.٦٨٣) وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠١، وبلغت قيمة ت (٦.٥٣٣) للخوف العام من المواقف الاجتماعية وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠١ كما يتضح أن جملة إسهام متغير الخوف العام من المواقف الاجتماعية في التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت بلغت ١٥.٣٪.

كما يتضح أن بعد الدرجة الكلية للقلق الاجتماعي لديه القدرة على التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت حيث بلغت قيمة ف (٥٧.٦٦٧) وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠١، وبلغت قيمة ت (٧.٥٩٤) للخوف الدرجة الكلية للقلق الاجتماعي وهي قيمة دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٠١ كما يتضح أن جملة إسهام متغير الدرجة الكلية للقلق الاجتماعي في التنبؤ بإدمان ألعاب الانترنت بلغت ١٩.٦٪.

نظرًا إلى ندرة الدراسات التي تناولت موضوع إدمان العاب الانترنت وعلاقتها بالمتغيرات النفسية وخصوصا القلق الاجتماعي ومدى إمكانية التنبؤ من خلال القلق الاجتماعي بإدمان ألعاب الانترنت، يمكن مناقشة ذلك النتيجة في ضوء الدراسات التي تناولت العلاقة الارتباطية بين القلق الاجتماعي وإدمان الانترنت؛ فنتيجة هذا الفرض تعزز ما توصلت إليه الدراسات التي أثبتت وجود علاقة ارتباط إيجابي بين القلق الاجتماعي وإدمان الانترنت مثل دراسة Alavi et al, (2012)، ودراسة Wei, Chen, Huang & Bai, (2012) ودراسة Yayan et al, (2017) ودراسة Gholamian, Shahnazi & zadeh, (2017)، كما أشارت مجموعة من الدراسات أن إدمان الانترنت أكثر انتشارًا لدى المراهقين والشباب البالغين وهو يرتبط إيجابيا بالمشكلات النفسية وضعف الاداء والإنتاج (Block, 2008; Siomos et al, 2008), وأشارت أيضا الأدبيات إلى أن للاستخدام المرضي للإنترنت عواقب سلبية من الناحية الجسدية والنفسية والاجتماعية والثقافية (Thatcher & Goolam, 2005; Young, 1997)؛ وبالتالي يمكن التنبؤ من خلال القلق الاجتماعي بإدمان العاب الانترنت.

توصيات الدراسة والمقترحات البحثية

في ضوء نتائج الدراسة الحالية يمكن بلورة عدد من التوصيات والمقترحات البحثية المتعلقة بإدمان الانترنت والقلق الاجتماعي لدى المراهقين كما يلي:

١- التوسع في دراسة المشكلات والاضطرابات النفسية المختلفة المرتبطة بإدمان ألعاب الانترنت لدى المراهقين في البيئة الكويتية.

٢- إعداد دراسات علاجية لتصميم بعض البرامج العلاجية والتوعوية والتوجيهية والتخفيف من حدة الإستخدام المفرط للإنترنت وإدمان ألعاب الكمبيوتر والإنترنت.

٣- تنظيم الورش التربوية والتوعوية داخل المدارس التي تستهدف خفض حدة القلق الاجتماعي والتدريب على مواجهة الجمهور.

٤- محاولة استفادة قطاع التعليم من عمل برنامج شامل خلال العام الدراسي للتوعية بمخاطر الإفراط في استخدام الانترنت وتوعية المراهقين نحو الاستخدام الإيجابي للانترنت.

٥- المساهمة في جذب أنظار الباحثين إلى دراسة إدمان ألعاب الانترنت ببعض المتغيرات النفسية الأخرى وكذلك القلق الاجتماعي لدى المراهقين وغيرهم من الفئات الأخرى.

المراجع

١- أحمد عكاشة (٢٠٠٣). **الطب النفسي المعاصر**. القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.

٢- بشرى اسماعيل أحمد أرنوط. (٢٠٠٧). إدمان الإنترنت وعلاقته بكل من أبعاد الشخصية والاضطرابات النفسية لدى المراهقين، **مجلة كلية التربية- جامعة الزقازيق**، (٥٥)، ٣٣- ٩٦.

٣- بندر بن عبد الله الشريف (٢٠١٤). بعض أبعاد القلق الاجتماعي المنبئة بالتحصيل الدراسي لدى طلبة جامعة طيبة. **المجلة الدولية التربوية المتخصصة**، ٣(٩)، ١- ٢٢.

٤- حامد عبد السلام زهران (٢٠١٠). **الصحة النفسية والعلاج النفسي**، الطبعة الثالثة. القاهرة: عالم الكتب.

٥- حسان عدنان المالح (١٩٩٥). **الخوف الاجتماعي (الخجل)، دراسة علمية للاضطراب النفسي مظاهره أسبابه وطرق العلاج**، الطبعة الثانية. دمشق: دار الإشراقات.

٦- حسن عبد المعطي (٢٠٠٤). الاسرة ومشكلات الابناء. القاهرة: دار رحاب للنشر والتوزيع.

٧- حمودة سليمة (٢٠١٥). الادمان على الانترنت :اضطراب العصر، **مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية**، (٢١)، ٢١٣- ٢٢٤.

٨- حياة البناء (٢٠٠٦). القلق الاجتماعي وعلاقته بالتفكير السلبي التلقائي لدى طلاب من جامعة الكويت. **مجلة دراسات نفسية**، ١٦(٢)، ٢٩١- ٣١١.

٩- خالد العمار (٢٠١٤). إدمان الشبكة المعلوماتية (الانترنت) وعلاقته ببعض المتغيرات لدى طلبة جامعة دمشق- فرع درعا. **مجلة جامعة دمشق**، ٣٠(١)، ٣٩٥- ٤٣٨.

١٠- زينب الخفاجي وزينب الشاوي (٢٠٠٩). أثر التربية العملية في خفض القلق الاجتماعي لدى طلبة جامعة البصرة. **مجلة الجمعية العراقية للعلوم التربوية والنفسية**. (٦٩)، ١- ١٨.

١١- سامر رضوان (٢٠٠١). القلق الاجتماعي: دراسة ميدانية لتقنين مقياس القلق الاجتماعي على عينات سورية. **مجلة مركز البحوث التربوية**، (١٩)، ٤٧- ٧٧.

١٢- سامي العزاوي (٢٠١٠). القلق الاجتماعي والشعور بالوحدة النفسية وعلاقتهما بممارسة الألعاب الرياضية لدى طالبات جامعة ديالي. **الكتاب السنوي لمركز أبحاث الطفولة والأمومة**، المجلد الثاني، الجزء الثاني، ١٢- ٣٦.

١٣- سامي ملحم. (٢٠٠١). **الإرشاد والعلاج النفسي**. عمان: دار المسيرة.

١٤- سيد الهباص (٢٠١٠). **التدفق النفسي والقلق الاجتماعي لدى عينة من المراهقين مستخدمي الانترنت: دراسة بنائية**. المؤتمر الدولي الخامس عشر لمركز الإرشاد النفسي، جامعة عين شمس، ١١٧- ١٦٩.

١٥- فتحية عبد العال (٢٠٠٦). القلق الاجتماعي لدى ضحايا مشاغبة الأقران في البيئة المدرسية. **مجلة كلية التربية- جامعة بنها**، (٦٨)، ٤٥- ٩٢.

١٦- مايسة أحمد النيال ومدحت عبد الحميد أبو زيد (١٩٩٩). **الخجل وبعض ابعاد الشخصية دراسة مقارنة في ضوء عوامل الجنس والعمر والثقافة**، الاسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

١٧- محمد إبراهيم عيد (٢٠٠٠). دراسة للمظاهر الأساسية للقلق الاجتماعي وعلاقته بمتغير الجنس والتخصص لدى عينة من الشباب. **مجلة كلية التربية " التربية وعلم النفس"** ، ٤(٢٤)، ٣- ٧٩.

١٨- محمد أحمد النابلسي (٢٠٠٤). الأمراض النفسية وعلاجها، الطبعة الرابعة، طرابلس، لبنان: مركز الدراسات النفسية والنفسجسمية.

١٩- نور الرمادي (٢٠١٢). القلق الاجتماعي وعلاقته ببعض اضطرابات الشخصية لدى طلبة جامعة الفيوم. **مجلة الطفولة والتربية**، ١٢(٢)، ٨٧- ١٢٧.

20- Alavi, S.S., Alaghemandan, H., Maracy, M.R., Jannatifard, F., Eslami, M., & Ferdosi, M. (2012). Impact of addiction to internet on a number of psychiatric symptoms in students of isfahan universities, iran, Int J Prev Med , 3 (2),122-7.

21- Al-Gamal. E., Alzayyat, A., & Ahmad, M.M. (2016). Prevalence of internet addiction and its association with psychological distress and coping strategies among university students in Jordan. Perspec Psychiatry Care, 52(1),49-61.

22- American Psychiatric Association. (2004). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (fourth-edition,text revision). Washington .DC. author.

23- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorders (5th ed.). Washington, DC: American Psychiatric Association.

24- Andreassen, C. S. (2015). Online social network site addiction: A comprehensive review. Current Addiction Reports, 2, 175–184.

25- Andreassen, C. S., & Pallesen, S. (2014). Social network site addiction – An overview. Current Pharmaceutical Design, 20, 4053–4061.

26- Antonius, J., van Rooij, .A. J. V., Tim, M., Schoenmakers, A.d A., Vermulst, Regina, J.J.M., van den Eijnden., & Dike, v. M. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers, Addiction, 106, 205–212.

27- Blaszczynski, A. (2008). Commentary: a response to 'Problems With the Concept of Video Game "Addiction": Some Case Study Examples'. Int J Ment Health Addict, 6, 179–81.

28- Block, J.J. (2008). Issues for DSM-V: internet addiction. Am J Psychiatry, 165(3), 306–307.

29- Casalea, S., Caplan, S. E., & Fioravanti, G. (2016). Positive metacognitions about Internet use: The mediating role in the relationship between emotional dysregulation and problematic use. Addictive Behaviors, 59, 84-88.

30- Chappell D., Eatough V., Davies M. N. O., & Griffiths M. D. (2006)EverQuest—it's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. Int J Ment Health Addict, 4, 16–25.

31- Chou, C., & Tsai, M. J. (2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. Computers in Human Behavior, 23, 812-824.

32- Christakis, D.A., Moreno, M.M., Jelenchick L., Myaing, M.T., & Zhou C. (2011). Problematic internet usage in US college students: a pilot study. BMC Med, 9-77.

33- Gholamian, B., Shahnazi, H., & zadeh, H. A. (2017). The Prevalence of Internet Addiction and its Association with Depression, Anxiety, and Stress, among High-School Students. Int J Pediatr, 5(4), 47-70.

34- Griffiths, M.D., Davies, M.N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. J Adolesc, 27(1),87–96.

35- Gross EF, Juvonen J & Gable SL (2002). Internet use and wellbeing in adolescence. Journal of Social, 1(58), 75-90.

36- Haque, M., Rahman, N.A., Maiumder, M.A., Haque, S.Z., Kamal, Z.M., & Islam, Z. (2016). Internet use and addiction among medical students of university Sultan Zainal Abiding ,Malaysia. Psychol Res Behav Manag,14(9), 297-307.

37- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağimlilik düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi Examining computer game addiction level of primary school students in terms of different variables. Eğitim ve Bilim Education and Science, 36, 56-68.

38- Huang, Z., Wang, M., Qian, M., Tao, R & Zhoug, J. (2007). Chinese internet addiction inventory: Developing a measure of problematic internet use for Chinese college students, Cyber Psychology and Behavior, 10(6), 805-812.

39- Kawabe, K., Horiuchi, F., Ochi, M., Oka, Y., & Ueno, S. I. (2016). Internet addiction: Prevalence and relationship with mental states in adolescents. Psychiatry and Clinical Neurosciences. Advance online publication. doi:10.1111/pcn.12402

40- Kim. E. J., Namkoong. K, Ku. T., & Kim.S. J. (2008).The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. European Psychiatry. 23, 212-218.

41- Ko, C. H,, Liu, G. C., Hsiao, S., Yen, J. Y., Yang, M. J., & Lin, W. C. (2009). Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. J Psychiatr Res, 43(7), 739–747.

42- Ko, C. H., Liu, T.I., Wang, P. W., Yen, C. F., & Yen, J. Y. (2014). The exacerbation of depression, hostility and social anxiety in the course of internet addiction among adolescents :Aprospective study. Comper Psychiatry, 55(6), 1377-84.

43- Ko, C.H. (2014). Internet Gaming Disorder. Current Addiction Reports, 1, 177–185.

44- Ko, C.H., Yen, J.Y., Chen, C.S., Yeh YC., & Yen, C.F. (2009). Predictive values of psychiatric symptoms for internet addiction in adolescents: a 2-year prospective study. Arch Pediatr Adolesc Med, 163(10), 937–943.

45- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., & Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. Current Pharmaceutical Design, 20, 4026–4052.

46- Kwon. J. H., & Chung. C. S. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of Internet games, Community Ment Health J. 47(1),113-21.

47- La Greca, A & Lopez, N (1998). Social Anxiety AInong Adolescents: Relations and Friendships. Journal of Abnonnal Child Psychology, 26 (2). pp. 83-94.

48- Lai, C.M., Mak, K.K., Watanabe, H., Jeong, J., Kim, D., & Bahar, N, (2015). The mediating role of Internet addiction in depression, social anxiety, and psychosocial well-being among adolescents in six Asian countries: Astructural equation modelling approach. Public Health,129(9), 1224-36.

49- Lemmens, J. S., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology, 12, 77–95.

50- Lin, F., Zhou, Y., Du, Y., Qin, Z., Xu, J., & Lei, H. (2012). Abnormal white matter integrity in adolescents with Internet addiction disorder: A tract-based spatial statistics study. PLoS ONE, 7, 1-10. doi:10.1371/journal.pone.0030253.

51- Lo, S., Wang, C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. Cyberpsychology and Behavior, 8, 15–20.

52- Martin, M., & Antony. (2000). Implicit Associations and Social Anxiety. cognitive behavior therapy, 36(1), 43-51.

53- Milani. L., Osualdella, D., & Di Blasio. P. (2009). Quality of interpersonal relationships and problematic Internet use in adolescence, Cyberpsychol Behav, 12(6), 64- 81.

54- Niemz, K., Griffiths, M., & Banyard, P. (2005). Prevalence of pathological internet use among university students and correlations with self-esteem, the General Health Questionnaire (GHQ), and disinhibition. Cyber psycholgy Behavore, 8(6),262-70

55- Scimeca, G., Bruno, A., Cava, L., Pandolfo, G., Muscatello, M.R., & Zoccali, R. (2014). The relationship between alexithymia, anxiety, depression, and internet addiction severity in a sample of Italian high school students. Scien Wourld J, 2(33), 1-8.

56- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). Project massive: Self-regulation and problematic use of online gaming. In CHI 2007: Proceedings of the ACM conference on human factors in computing systems (pp. 829–838). New York: ACM Press

57- Sim, T., Gentile., D.A., Bricolo, F., Serpelloni. G., & Gulamoydeen, F. (2012). A conceptual review of research on the pathological use of computers, video games, and theinternet. International Journal of Mental Health and Addiction, 10(5), 748-769.

58- Siomos, K.E., Dafouli, E.D., Braimiotis, D.A., Mouzas, O.D., & Angelopoulos, N.V. (2008). Internet addiction among Greek adolescent students. Cyberpsychol Behav, 11(6),653–657.

59- Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk-time junkies: an emerging addiction among students. Sch Couns, 31, 40–43.

60- Taranto, F., Goracci, A., Bolognesi. S., Borghini, E., & Fagiolini, A. (2015). Internet addiction disorder in a sample of 402 High School students. Psychiatry Pol,49(2), 255-63.

61- Thatcher, A., & Goolman, S. (2005). Development and psychometric properties of the problematic internet use questionnaire, South African Journal of Psychology, (35), 793- 809.

62- Vollmer, C., Randler, C., Mehmet, B. Ş., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014).Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality, SAGE Open January-March , 1–9.

63- Wakoopa. (2012). What did we do online this year? State of the web and mobile 2012. Retrieved from http://wakoopa.com/state-ofthe-web-2012

64- Wan CS & Chiou WB. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. Cyberpsychol Behav, 9(6), 762–766.

65- Wei, H. T., Chen, M. H., Huang, P. C., & Bai, Y. M. (2012). The association between online gaming, social phobia, and depression: an internet survey. BMC Psychiatry: http://www.biomedcentral.com/1471-244X/12/92.

66- Wood, R. (2008).response to Blaszczynski, Griffiths and Turners' comments on the paper 'Problems With the Concept of Video Game "Addiction": Some Case Study Examples' (this issue). Int J Ment Health Addict, 6, 191–3.

67- Yayan, E. H., Arikan, D., Saban, F., Baş, N. G., & Özcan, O. O. (2017). Examination of the Correlation Between Internet Addiction and Social Phobia in Adolescents, Western Journal of Nursing Research, 39(9), 1240–1254.

68- Young, K. (1997). What makes the internet addiction: Potential explanations for psychological internet use? Paper Presented at the Annual Meeting of the American Psychological Association, II. August.