The Effectiveness of a Preventive Group Counseling Program for not Being Exposed to Electronic Extortion and Addiction to Electronic Games among Students of the Upper Basic Stage

Yousef Daradkeh[(1)*] **Ahmed Abu Asaad[(2)]**

(1) Mutah University, Karak, Jordan.
(2) Mutah University, Karak, Jordan.

Received: 19/02/2023
Accepted: 14/05/2023
Published: 30/09/2023

* ***Corresponding Author:*** yousefdradkeh614@gmail.com

DOI:https://doi.org/10.59759/educational.v2i3.289

Abstract

The current study aimed to verify the effectiveness of a preventive group-counseling program to avoid exposure to electronic blackmail and addiction to electronic games among students of the upper basic stage. A measurement of electronic extortion and addiction to electronic games was defined and a preventive counseling program was built. The sample of the study consisted of (265) students, (24) students were selected as the sample of the counseling program, divided into: an experimental group (12) students, and (12) students in the control group. The results showed that the level of being exposed to electronic extortion and addiction to electronic games was moderate. The results showed as well that the members of the experimental group improved their ability to deal with electronic extortion and decreased their addiction to electronic games compared with the control group. The study recommended using the current counseling program to help students, preventively, sbefore being exposed to electronic extortion or getting addicted to electronic games.

Keywords: Electronic Extortion, Addiction to Electronic Games, Preventive Group Counseling Program, Students of the Upper Basic Stage.

فاعلية برنامج إرشاد جمعي وقائي لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا

يوسف درادكة[١] أحمد أبو أسعد[٢]

(١) جامعة مؤتة، الكرك، الأردن.

(٢) جامعة مؤتة، الكرك، الأردن.

ملخص

هدفت الدراسة الحالية للتحقق من فاعلية برنامج إرشاد جمعي وقائي لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا، وتم ترجمة مقياس للابتزاز الإلكتروني ومقياس للإدمان على الألعاب الإلكترونية، وبناء برنامج إرشادي وقائي، وتكونت عينة الدراسة من (٢٦٥) طالباً، وتم اختيار عينة للبرنامج الإرشادي (٢٤) طالباً، مقسمين إلى مجموعة تجريبية (١٢) طالباً، ومجموعة ضابطة (١٢) طالباً، وقد أشارت النتائج أن مستوى التعرض للابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية كان بمستوى متوسط، كما وأظهرت النتائج أن أفراد المجموعة التجريبية قد تحسنت لديهم القدرة على التعامل مع الابتزاز الإلكتروني وانخفض لديهم الإدمان على الألعاب الإلكترونية مقارنة مع المجموعة الضابطة، وتم الخروج ببعض التوصيات منها استخدام البرنامج الإرشادي الحالي في مساعدة الطلاب من الناحية الوقائية قبل تعرضهم للابتزاز الإلكتروني أو الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الابتزاز الإلكتروني، الإدمان على الألعاب الإلكترونية، برنامج إرشادي جمعي وقائي، طلاب المرحلة الأساسية العليا.

المقدمة:

لعل الانتشار الواسع لوسائل التواصل الاجتماعي، وإقبال المراهقين عليها بشكل كبير، أدى ذلك إلى وجود مشكلات لديهم، وأصبحت الحاجة ملحة لمساعدة هذه الفئة للتخلص من مشكلات التعرض للابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية؛ لكونها أصبحت تؤرق الجميع، وتؤدي إلى مشكلات نفسية وأسرية.

وتعد ظاهرة الابتزاز الإلكتروني من الظواهر الجديدة نسبياً، ولم تظهر إلا بظهور توسع شبكة الإنترنت، وقد أخذت هذه الظاهرة عدة أبعاد، ومن أهمها حدوث جرائم السرقة والاغتصاب، ونشير إلى قيام كافة المؤسسات الاجتماعية بالمهام المسندة إليها في إطار الحماية والوقاية من مخاطر

التعرض للابتزاز الإلكتروني مع التنسيق مع مختلف أجهزة الأمن التي لم تتوان في البحث والتحري عن هؤلاء المجرمين (Sa'eid, 2017). ومن أهم الآثار الناتجة عن الابتزاز الإلكتروني على الفرد والمجتمع، نشر الجريمة في المجتمع، وتأثر الجانب الاجتماعي للمجتمع، والصدمات والاضطرابات النفسية التي قد يتعرض لها الفرد المبتز، وتدخل في بعض الاضطرابات الشخصية كالشخصية العدوانية أو المضادة للمجتمع والتمادي في الظلم والطغيان (الفقيري، ٢٠١٥).

وتعد وسائل التواصل الاجتماعي نتاجاً للتقدم التكنولوجي، والتي تحولت مسرح للعديد من الجرائم المستحدثة التي لم تكن معروفةُ بالسابق، وتميزت بالسرعة واختلاف الأدوات المستخدمة، وأصبح باستطاعة الشخص المبتز أن ينفذ جريمته من أي مكان بالعالم دون التعرف عليه أو القدرة على ملاحقته قانونياً، لقدرته على التخفي وصعوبة الوصول إليه (Chiang & Gozali, 2019). وتعد الجرائم الإلكترونية من النشاطات غير المشروعة والموجهة لنسخ أو تغيير أو حذف أو الوصول إلى المعلومات المخزنة داخل الحاسوب أو التي تحول عن طريقه، وتعتبر أيضاً أي سلوك إنساني يشكل فعلاً أو عملاً غير مشروع قانوناً وتقع على آليات نقل المعلومات بين مستخدمي الشبكة العالمية للمعلومات (Yousif., 2011) ويعرفها ماسا (Massa) بأنها: الاعتداءات القانونية التي ترتكب بواسطة الشبكة المعلوماتية بغرض تحقيق الربح (Al-Midhahki., 2014).

وتعد مشكلة الابتزاز الإلكتروني من الجرائم ذات الأنواع والصور المختلفة بالنسبة للمجني عليه، وتستهدف الأفراد أو الشركات أو المؤسسات، وهي من الجرائم الخطيرة التي تشكل تهديداً على أمن المجتمع وتأثيرها على الجوانب الاجتماعية؛ إذْ تؤدي إلى التفكك الأسري والتفكير السلبي والانتحار، وحدوث المشكلات مثل الطلاق وفقدان الثقة، والآثار النفسية (القلق، الخوف، الاكتئاب) (العنزي، ٢٠٢٠)، والابتزاز الإلكتروني من الجرائم الأخلاقية، وتزداد خطورته عندما يتم الابتزاز من خلال وسيلة إلكترونية يصعب على أي فرد طمس آثارها، أو تحديد الأفراد الذين تمكنوا من الاطلاع على محتواها (Karim & Mohamed, 2016).

أن الإدمان ليس فقط على إدمان الكحول أو المخدرات فقط، وإنما يشمل الإدمان الإلكتروني وله أنواع كثيرة مثل الإدمان على وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية والإنترنت، ولكن لا يمكن الاستغناء عنهم عند كثير من الطلاب، حيث يستخدمون بشكل فعال في العديد من مجالات

حياتنا بما في ذلك التعليم والصحة والاتصالات وغيرها (Yilmas et al., 2014). ويعد الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية، وممارسة الطلاب للألعاب الإلكترونية بشكل يزيد عن الحد الطبيعي، قد يؤثر على صحتهم الجسمية والنفسية والاجتماعية، ويؤدي إلى بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية كالعناد والعدوان والغضب (العبيدي، ٢٠١٧). كما أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي، ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام، ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، ومن سلبيات الألعاب الإلكترونية أيضاً تأثيرها على دراسته ونطاق تفكيره، كما أن سهر المراهقين والأطفال طوال الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي (جناد، ٢٠٢١).

إن استخدام الطلبة المراهقين للألعاب الإلكترونية أصبح ظاهرة في المجتمع، فلا يصح أن يكون الفرد منفصلا عن حركة التقدم التكنولوجي، ولكن لابد أن يكون بشكل منظم ومدروس، حيث إن الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، والمبالغة في استخدامها يؤثر سلبا على البناء النفسي والعصبي للطالب، وإن كثيراً من الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى ممارسة السلوك العدواني والتحريض على العنف، عندما نطلع أو نشاهد على النشرات الخاصة بطريقة الألعاب العنيفة نجد القتل، الصراخ، الشجار، إطلاق النار، والموت وغيرها، مما تترك أثراً سلبياً في نفوس من يمارسها (عزيزة، ٢٠١٥). ويتميز طلاب المرحلة الأساسية العليا بسمات وخصائص مرحلة المراهقة التي يمرون بها، فهي تتسم بكثير من الاضطرابات ويشعر المراهق بالقلق والتوتر والحدة والتناقض الانفعالي، ويهرب من نصائح الآباء والمعلمين، ويذهب إلى جماعه الأقران التي يخضع لآرائها ويتبع تعليماتهم، وينشغل في البحث عن الاستقلال، ويميل إلى تكوين صداقات مع الجنس الآخر، ويتمرد، ويسعى إلى المكانة الاجتماعية والشعور بالذات (حسن، ٢٠١٩). أما الإرشاد الجمعي فهو عملية إنمائية علاجية موجهة نحو تغيير اتجاهات وسلوك الأفراد الذين يواجهون مشاكل مؤقتة أو دائمة، ويكون الإرشاد الجمعي من خلال العمل في مجموعات صغيرة ذات اهتمامات مشتركة، ويكون التفاعل فيما بينهم، ويتم مساعدة المجموعة من خلال التعبير الذاتي، والتفاعل بينهم، وطرح المواضيع التي تخص المجموعة الإرشادية (Corey, 2012).

ويعد البرنامج الإرشادي الوقائي من أهم الأساليب الفعالة للوقاية من حدوث الاضطرابات النفسية والأمراض الجسدية عند التعرض للضغوط النفسية، وهو خطوه تسبق العلاج، وتعمل على تقليل الحاجة

إليه، ومحاولة لمنع حدوث مشكله بإزالة الأسباب المؤدية (هاشم، ٢٠٠٨). ويذكر ميكنبوم أهداف العلاج المعرفي السلوكي، والتي تقوم على تعليم المسترشد كيف يلاحظ ذاته ويحدد الأفكار التلقائية التي يقررها لنفسه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية. ومساعدة المسترشد على أن يكون واعياً بما يفكر فيه أثناء التعامل مع الأجهزة الإلكترونية. ومساعدة المسترشد على إدراك العلاقة بين التفكير والمشاعر والسلوك أثناء التعرض للابتزاز. وتحسين المهارات الاجتماعية من خلال تعليم أساليب التعامل مع الآخرين (عبد الله، ٢٠١١). ووفقا إلى ما ذكره ميكنبوم فإن دور المرشد يرتبط بالسياق البنائي التشاركي: أي مساعدة الأفراد في تغيير قصصهم وإدراكاتهم بحيث يتم تكوين وبناء عوالم افتراضية جديدة، ومن أجل القيام بهذا، فإن العلاج باستخدام تعديل السلوك المعرفي (CBM) يتطلب استخدام التدخلات المعرفية، مثل الحوار السقراطي (أسئلة مصممة من أجل تعزيز أفكار وإدراكات أكثر وضوحاً) واستخدام إعادة التأطير (تغيير المصطلحات من اجل تغيير التصورات/ الإدراكات (Meichenbaum, 1977).

إن المرشد يقوم بتعليم المسترشدين تصميم جملاً إخبارية عن ذواتهم (Self-Statement)، ثم تدريبهم ليعدلوا الإرشادات التي يلقنون بها أنفسهم حتى يستطيعوا أن يتأقلموا بفاعلية أكثر مع المشاكل التي يواجهونها (Corey, 2013)، وتهدف العملية الإرشادية إلى مساعدة المسترشدين ليصبحوا أكثر وعياً حول حديثهم مع أنفسهم Self-talk أثناء التعامل مع الأجهزة الإلكترونية. وتدريب المسترشدين ليعدلوا الإرشادات التي يلقنون أنفسهم بها حتى يتمكنوا من التأقلم بفعالية أكثر مع المشاكل التي يواجهونها أثناء تعرضهم للابتزاز. ومساعدة المسترشدين ليتحسسوا قيمة بناء واقعهم، ومساعدة المسترشدين على التطور الشامل، وتطوير مهاراتهم الجديدة (Corey, 2012).

ويرى الباحث أن مشكلة الابتزاز الإلكتروني موجودة في كل دول العالم وهي ظاهرة منتشرة، لذلك تم عمل هذا البرنامج للوقاية من الوقوع والتعرض للابتزاز الإلكتروني، وأيضاً مشكلة الإدمان على الألعاب الإلكترونية منتشرة من قبل جميع الفئات العمرية وخاصة فئة المراهقين وهي في ازدياد، لذلك نحن بحاجة إلى الوقاية من هذه المشكلة والتخفيف من الإدمان عليها من خلال برنامج وقائي، وتم اختيار هذه المشكلة لانتشارها، وهناك إحصائيات سوف يتم ذكرها أثناء طرح مشكلة الدراسة.

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

في ظل انتشار الجرائم الإلكترونية ومنها الابتزاز الإلكتروني، وللتخفيف أو الحد من ظاهرة

الإجرام الإلكتروني والتي تظهر على شكل ابتزاز عاطفي لدى المراهقين ذكوراً أو إناثاً مما تجعلهم يتأثرون في حياتهم بشكل عام، وتواصلهم بشكل خاص، فقد جاءت هذه الدراسة لتركز على ظاهرة مهمة يتأثر بها المراهقين وهي ظاهرة الابتزاز الإلكتروني، والألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من قبل المراهقين، لذلك تدور مشكلة الدراسة حول عدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا وخاصة طلاب الصف العاشر الأساسي. وحسب البيانات التي نشرتها مؤسسه نيوزو (Newzoo) العالمية المتخصصة في بيانات وإحصائيات الألعاب الإلكترونية بأن عدد مستخدمي الألعاب الإلكترونية حول العالم بلغ حوالي (٢.٧) مليار مستخدم في (٢٠٢٠)، وذكر التقرير بأن عدد مستخدمي الألعاب الإلكترونية قد زاد بنسبة تصل إلى (٦.٤) مقارنة بالعام (٢٠١٩)، (شحادة، ٢٠٢١)، لذلك عمد الباحث اختيار هذه المشكلة لمساعدة هذه الفئة في عدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والألعاب الإلكترونية من خلال برنامج إرشادي جمعي وقائي.

ومن الدّراسات التي أكدت على وجود أثر للابتزاز الإلكتروني على حياة الفرد دراسة المحمود (٢٠١٤)، ودراسة وولاك وفينكلهور (Wolak & Finkelhor, 2016) والدراسات التي بحثت في متغير الألعاب الإلكترونية كدراسة شحادة (٢٠٢١). ومن خلال عمل الباحث في الاستشارات تعرف على وجود المشكلة من خلال ما قام به من لقاءات مع طلاب المرحلة الأساسية العليا، وخاصة الصف العاشر الأساسي في مدارس لواء المزار الشمالي، فقد التقى مع طلاب هذه المرحلة، بواقع (٢٠) طالباً، وتم طرح سؤال بصورة غير مباشرة حول ظاهرة الابتزاز الإلكتروني، والألعاب الإلكترونية، وتأثيرهما على حياتهم اليومية، حيث أجاب معظمهم بأن لها تأثير على حياتهم اليومية، بينما أشار طلاب آخرون بأن ليس لها تأثير على حياتهم، لذلك تبين بأن الطلاب في هذه المرحلة بحاجة لبرنامج إرشادي وقائي لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والألعاب الإلكترونية. حيث يرى مدير وحدة الجرائم الإلكترونية الرائد محمود المغايرة، يوم الاثنين تاريخ ٢٠٢٢/٨/٢٢، إن (٦٩٨) قضية ابتزاز إلكتروني قدمت للوحدة منذ بداية العام وحتى نهاية تموز/ يوليو https://www.almamlakatv.com/news/100608-%C2%A0698. وتكمن مشكلة الدراسة الحالية في الإجابة عن السؤال الرئيس التالي: ما مدى فاعلية برنامج إرشاد جمعي وقائي لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا في مدارس لواء المزار الشمالي؟ **وبناء عليه تحددت مشكلة الدراسة في الإجابة عن التساؤلات التالية:**

١- ما مستوى الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا في مدارس لواء المزار الشمالي؟
٢- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني بين متوسط أداء المجموعة التجريبية ومتوسط أداء المجموعة الضابطة في القياس البعدي تعزى للبرنامج؟
٣- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) للإدمان على الألعاب الإلكترونية بين متوسط أداء المجموعة التجريبية ومتوسط أداء المجموعة الضابطة في القياس البعدي تعزى للبرنامج؟

أهداف الدّراسة:

هدفت الدّراسة الحالية التّعرف إلى فاعلية برنامج إرشاد جمعي وقائي لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا في مدارس لواء المزار الشمالي من خلال: الكشف عن مستوى الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا في مدارس لواء المزار الشمالي، والتعرف على فاعلية برنامج إرشاد جمعي وقائي لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والألعاب الإلكترونية لدى أفراد المجموعة التجريبية في مدارس لواء المزار الشمالي.

أهميّة الدّراسة:

تبرزُ أهميّة الدّراسة التّعرف على مدى فاعلية برنامج إرشاد جمعي وقائي لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا في مدارس لواء المزار الشمالي على النحو الآتي:

الأهميّة النظريّة: تبرزُ أهميّة هذه الدّراسة من خلال الفئة المراد دراستها وهم طلاب المرحلة الأساسية العليا في مدارس لواء المزار الشمالي، كما تتحدد الأهميّة النظريّة من أهميّة دراسة هذه المتغيرات التي تناولتها الدّراسة، فالابتزاز الإلكتروني والألعاب الإلكترونية من المفاهيم التي استحوذت على اهتمام الباحثين في مجال الصّحة النفسيّة نظرًا لارتباطه بأسلوب حياة الفرد، من جميع جوانب حياته.

الأهميّة التطبيقيّة: تبرزُ الأهميّة التطبيقيّة لهذه الدّراسة في الاستفادة من نتائج الدّراسة في إرشاد هذه الفئة، بناء على التوصيات، كما وتبرز الأهميّة في بناء البرامج الإرشاديّة الوقائيّة والعلاجيّة لهذه الفئة، وتبرز أيضاً في استفادة المرشدين، والأسر في التعرف على مستوى كل من المتغيرات، وتساعد الطلاب في استكشاف طبيعة التعرض للابتزاز الإلكتروني والإدمان ومستواه على الألعاب الإلكترونية لديهم، والاستفادة من البرنامج الإرشادي والمقاييس التي تم ترجمتها لهذه الدراسة والتي يمكن أن تُسهم في تشخيص بعض المشكلات لهذه المرحلة.

التعريفات المفاهيمية والإجرائية:

فيما يلي عرض للتعريفات المفاهيمية والإجرائية الرئيسية التي وردت ضمن الدراسة الحالية:

البرنامج الإرشادي: هو مجموعة من الإجراءات والأساليب السيكولوجية المخطط لها من حيث الإعداد، والتّنظيم، والإشراف، والتّقييم، والمتابعة، وتستخدم مع مجموعة معينة من الأفراد محددة العدد؛ ويحدد البرنامج بضوابط إستراتيجية معينة، وأدوات خاصة، وزمن معين من أجل هدف معين (Corey, 2012)، ويعرّف إجرائيّاً: بأنّه مجموعة من الجلسات الإرشاديّة وعددها (١٥) جلسة إرشاديّة، مدة كل جلسة تتراوح بين (٤٥-٦٠) دقيقة تتضمن أساليب وإستراتيجيات للتعامل مع متغيرات الدّراسة، تُطبّق على أفراد المجموعة التجريبيّة بواقع جلستين أسبوعيًا.

الابتزاز الإلكتروني (Electronic Blackmail): تعرف فورورد (Forward., 2015) الابتزاز على انه: سلوك ينتهجه فرد ما لتحقيق أهداف شخصية على حساب البناء العاطفي والوجداني للشخص الآخر، ويعتبر من ممارسات العنف النفسي، وهو أسوأ بكثير من العنف الجسدي كالضرب مثلاً وما شابه ذلك لأنه يترك أثراً قويا في وجدان الشخص الضحية، إذ بسبب الإهمال النفسي الذي يتعرض له الضحية يشعر بأن لا قيمة له، وأنه لا يستحق أي شيء، وهو يعرف بعلم النفس انخفاض توكيد الذات، مما يؤثر على الفرد في كل شيء. **ويعرّف الابتزاز الإلكتروني إجرائيًا:** الدرجة التي يحصل عليها المفحوص على فقرات المقياس المترجم (Tonkolu., 2019) لأغراض الدراسة الحالية.

الألعاب الإلكترونية (Electronic games): يعرفها شورتر وآخرون (Shorter., et al, 2014) بأنها ألعاب برمجة يتم ممارستها من خلال الهواتف النقالة أو الحاسوب أو أجهزة أخرى كالبلايستيشن، وتمتاز الألعاب بالاعتماد على المؤثرات البصرية والصوتية.

وتعرّف الألعاب الإلكترونية إجرائياً: هي الدرجة التي يحصل عليها المفحوص على فقرات المقياس المترجم (Kaya., 2018) لأغراض الدراسة الحالية.

طلاب المرحلة الأساسية العليا: هم الطلاب التي تتراوح أعمارهم من (١٦) عام أي من الصف السابع إلى الصف العاشر الأساسي في مدارس تربية المزار الشمالي للفصل الدراسي الأول (٢٠٢٢ /٢٠٢٣).

حدود الدراسة:

- **الحدود الموضوعيّة:** تحدد بدّراسة المتغيرات والمقاييس التي قام الباحث بترجمتها لأغراض الدراسة.
- **الحدود المكانيّة:** مدارس لواء المزار الشمالي.
- **الحدود الزمنيّة:** الفصل الدراسي الأول للعام (٢٠٢٢/٢٠٢٣).
- **الحدود البشريّة:** تم تطبيق أدوات الدّراسة على الطلبة في المرحلة الأساسية العليا من الصف العاشر.

محددات الدراسة:

كان هناك بعض الصعوبات التي واجهت الباحث وهي:

تغيّب بعض الطلاب (المشاركين) عن الحضور، اختلاف مستوى الوصول إلى الاستيعاب لدى الطلاب بسبب وجود الفروق الفرديّة، وجود بعض الشخصيّات المتفردة في الحديث، ضعف الدافعيّة لدى بعض الطلاب في أداء الواجب البيتي.

وتم التعامل مع هذه الصعوبات من خلال:

تشجيع المشاركين على الحضور وعدم التغيّب؛ لأنّ الطالب المتغيّب قد يفقد المهارات والمعلومات التي تُعرض في الجلسات. مراعاة الفروق الفرديّة من خلال تسهيل المهارة وتبسيط المعلومة على الطالب. تم الجلوس معهم بطريقة فردية وتشجّيعهم على عدم التفرّد في الحديث الجانبي وأن كل من لديه سؤال أو استفسار عن شيء ما، أن يقوم بطرح ما لديه في الجلسة لكي يشارك جميع الطلاب في الجلسة. تشجيع المشاركين على أداء الواجبات البيتية، ورفع الدافعيّة لديهم، والمساعدة والإشراف في تجهيز مكان عقد الجلسات وتحديد الزمان.

الدراسات السابقة:

فيما يلي عرض لبعض الدراسات التي بحثت الجوانب النفسية المرتبطة بالابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية، والتي لها علاقة بموضوع الدراسة الحالية من الأقدم إلى الأحدث:

الدراسات المتعلقة بالابتزاز الإلكتروني:

وتناولت دراسة الغديان وآخرون (Al-Ghadyan, et al, 2018) الكشف عن أهم صور جرائم الابتزاز الإلكتروني ودوافعها والآثار النفسية المترتبة عليها من وجهة نظر المعلمين ورجال الهيئة والمستشارين النفسيين. وتكونت عينة الدراسة من (٥٢٣) مستجيباً على أدوات الدراسة موزعين إلى ثلاث شرائح، وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن أكثر صور الجرائم الإلكترونية شيوعاً لدى أفراد الدراسة هي الصور المادية بمتوسط حسابي مرتفع، وفيما يتعلق بالآثار النفسية الناتجة عن جرائم الابتزاز الإلكتروني من وجهة نظر أفراد الدراسة فقد جاءت عشرة دوافع بدرجة مرتفعة وبقية الدوافع جاءت بدرجة متوسطة.

وأجرى الرواس (Al-Ruwais, 2020) دراسة هدفت إلى الوقوف على درجة الوعي بالآثار الاجتماعية لظاهرة الابتزاز الإلكتروني لدى الأسرة في المجتمع السعودي، وقد بلغ حجم العينة (١١٣٤) من أولياء أمور أسر الطلاب في مراحل التعليم العام (الابتدائي – والمتوسط – والثانوي) في منطقة الرياض. وقد تم تطبيق الاستبانة إلكترونيا عبر وسائل التواصل الاجتماعي. وقد توصل البحث إلى وجود إدراك متوسط بمفهوم "الابتزاز الإلكتروني" وأشكاله.

وهدفت دراسة البراشدي والزفاري (Al-Barashdi, & Al-Zafari, 2020) إلى البحث في الابتزاز الإلكتروني في المجتمع العماني من أجل الخروج بإستراتيجيات مقترحة لتفعيل دور المؤسسات التعليمية في الحد منه. تكونت عينة الدراسة من ٣٦ شخصاً. واستخدمت الدراسة مقياس الابتزاز الإلكتروني، بينت النتائج أن طلبة الجامعات والكليات هم الأكثر عرضة للابتزاز، يعتقد(٦٠%) من المستجيبين أن وعي الشباب بكيفية التعامل مع حالات الابتزاز الإلكتروني لا يزال غير كاف.

وأجرى القرالة وآخرون (٢٠٢١) دراسة هدفت إلى التحقق من فعالية برنامج إرشادي في تخفيض التوجس الاتصالي لدى مراجعات وحدة الجرائم الإلكترونية المتعرضات للابتزاز العاطفي، وتكونت عينة الدراسة من (٧٦) فتاة، للمنهج الوصفي و(١٨) فتاة للتحقق من فعالية البرنامج تم توزيعهن مناصفة الى مجموعتين تجريبية وضابطة، وتم تطوير أدوات الدراسة وهي مقياس الابتزاز العاطفي،

ومقياس التوجس الاتصالي، وبرنامج إرشادي، وأظهرت نتائج الدراسة أن مستوى الابتزاز العاطفي والتوجس الاتصالي لدى مراجعات وحدة الجرائم الإلكترونية جاء بدرجة متوسطة، وأشارت النتائج إلى أن الفتيات اللواتي خضعن للبرنامج الإرشادي قد انخفض لديهن التوجس الاتصالي مقارنة مع الفتيات اللواتي لم يخضعن للبرنامج الإرشادي، وكذلك استقرار الأثر على اختبار المتابعة في استمرار انخفاض التوجس الاتصالي.

وقام سماحة وآخرون (٢٠٢٢) بدراسة هدفت التعرف إلى فاعلية استخدام برنامج لشرح مخاطر مواقع التواصل الاجتماعي في تنمية الوعي التكنولوجي لدى الفتيات الريفيات، وتكونت عينة الدراسة من (٣٠) فتاة من الفتيات الريفيات بالمرحلة الإعدادية، واستخدمت الباحثة منهج شبه التجريبي، واستخدمت الدراسة مقياس الوعي التكنولوجي لقياس فاعلية البرنامج. وقد توصلت النتائج فاعلية البرنامج في تنمية الوعي التكنولوجي لدى الفتيات الريفيات طلاب المجموعة التجريبية.

الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية:

تناولت دراسة هاني (٢٠١٨) أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين، دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة والتي هدفت إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين، دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة، وقد اختيرت (١٠٠) فرد من المراهقين بمدينة خميس ذكورا وإناثا كعينة قصدية، واستخدمت الدراسة مقياس أثر الألعاب الإلكترونية، وقد توصلت الدراسة إلى أن اغلب الطلبة يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائماً.

وأجريت دراسة ستانكوفا وافانوفا وكاميسكي (Stankova., Ivanova, & Kamenski, 2018) حول استخدام الكمبيوتر التعليمي ودور الألعاب في ممارساتهم ومواقفهم وتصوراتهم، المتعلقة به، وكذلك الصعوبة المرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية، وآثارها ونتائجها المتوقعة. تم اختيار عينة تكونت من ١٠٣ مشاركين، وأظهرت النتائج انتشار استخدام الألعاب دون الإفراط في الاستخدام والحاجة إلى سياسة منظمة لتطوير الحاسب التربوي المتخصص.

وأجرت يونس (2017) دراسة هدفت معرفة مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية، وقد تكونت عينة الدراسة من (204)

طالبًا وطالبة من طلبة المدارس الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع في فلسطين، واستخدمت الدراسة مقياس ممارسة الألعاب الإلكترونية ومقياس العزلة الاجتماعية، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة كان متوسطًا.

وأجرى أبو الحسن (٢٠٢٠) دراسة هدفت الكشف عن فعالية برنامج إرشادي مقترح لتخفيف الإدمان الرقمي لدي طلاب الصف السادس الأساسي بالمنطقة الشرقية، تكونت عينة الدراسة من (٢٠) طالباً من طلاب الصف السادس الأساسي، استخدم الباحث مقياس الإدمان الرقمي وبرنامج إرشادي مقترح من إعداد الباحث، وقد أظهرت نتائج الدراسة إلى أهمية البرنامج المقترح ودوره الإيجابي في تخفيف الإدمان الرقمي لدى طلاب الصف السادس الأساسي بالمنطقة الشرقية.

وأجرت أحمد (٢٠٢١) دراسة هدفت التعرف على مدى فاعلية برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني للمراهقين المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة، في مدرسة النصر بنين– بالإسكندرية، تكونت عينة الدراسة من (٤٣(مراهقاً، وتم أخذ (٢٠) مراهقاً ممن حصلوا على درجات أقل، واستخدم الباحث مقياس الألعاب الإلكترونية، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين (١٠) تجريبية و(١٠) ضابطة. وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات القياس القبلي والبعدي للبرنامج الإرشادي لصالح القياس البعدي في المجموعة التجريبية، مما يدل على وجود أثر للبرنامج الإرشادي في المجموعة التجريبية.

أجرى شحادة (٢٠٢١) دراسة للتعرف على فاعليه برنامج توجيهي جمعي يستند إلى نظريه أدلر في تخفيف مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وتعزيز السلوك الإيجابي لدى طلبة الصف التاسع الأساسي في الأردن، تكونت عينة الدراسة من (٨٠) طالباً من مدرسه دار الأرقم الإسلامية، ومدرسه الكلية العلمية الإسلامية والبالغ عددهم وتم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية (٤٠) طالباً، وضابطة (٤٠) طالباً، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقياس السلوك الإيجابي في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية، كما أظهرت النتائج استمرارية أثر برنامج التوجيه الجمعي على أفراد المجموعة التجريبية بعد ثلاثة أسابيع من تطبيقه.

التعقيب على الدراسات:

تناولت معظم الدّراسات السابقة فئة الطلبة وخاصة طلبة المرحلة الأساسية العليا؛ وجميعها هدفت

التعرف إلى مستوى وعلاقة وبرامج إرشادية لكل من الابتزاز الإلكتروني، والألعاب الإلكترونية مع متغيرات أخرى، وأن بعض الدّراسات استخدمت المنهج شبه التجريبي كدراسة القرالة وآخرون (٢٠٢١)، ودراسة أحمد (٢٠٢١)، ودراسة شحادة (٢٠٢١).

وتبين من خلال التعليق على الدّراسات السابقة، أنّ الدّراسة الحالية جاءت على شكل برنامج إرشادي جمعي وقائي بين متغيرين غير مرتبطين مع بعضهم البعض، وهما الابتزاز الإلكتروني، والألعاب الإلكترونية، وما يميز هذه الدّراسة الحالية عن الدّراسات السابقة، أنّها تهدف إلى التعرفِ على فاعلية برنامج إرشادي جمعي وقائي لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا وتم اختيار الصف العاشر الأساسي في محافظة إربد، كما أنّه تم تطبيق مقاييس هذه الدراسة على طلبة الصف العاشر في محافظة إربد، والاستفادة من المقاييس المستخدمة والمطوّرة للدارسة، واستفادة هذه الفئة من النتائج والتوصيات.

منهج البحث:

تم استخدام المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي.

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع الطلاب الذكور في الصف العاشر الأساسي في مدارس لواء المزار الشمالي، وعدد المجتمع (٧٤٠) طالباً، حسب الإحصائياًت الرسميّة للتخطيط في مديرية تربية المزار الشمالي للعام (٢٠٢٢ /٢٠٢٣) للفصل الدراسي الثاني، والتي تتراوح أعمارهم من (١٥-١٦) سنة، وجميعهم من سكان لواء المزار الشمالي ضمن المدارس التالية (إربا، صمد، عنبه، المزار، زوبيا، جحفية، حبكا، دير يوسف)

عينة الدراسة:

تتكون عينة الدراسة من طلاب المرحلة الأساسية العليا (للصف العاشر الأساسي) في مدارس لواء المزار الشمالي، وقد استخدمت عينة دراسة مسحية لاختيار عينة لاحقا للبرنامج حيث تم اختيار (٤) مدارس بطريقة عشوائية لتطبيق الدراسة عليها، وقد بلغ عدد الطلبة الذين أجابوا على

فقرات المقياسين والذين لا يعانون من مشكلة، ولكن يستخدمون الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي (٢٦٥) طالباً. وبعد ذلك تم اختيار (٢٤) طالباً من عينة الدراسة التي كانت لديهم أدنى العلامات على مقياسي الدراسة، وتم تقسيمهم (١٢) مجموعة تجريبية، و(١٢) مجموعة ضابطة. وتم أخذ عيّنة الدّراسة بالطريقة العشوائية، حيث مثل أفراد الدراسة كل الطلبة من طلاب الصف العاشر في لواء المزار الشمالي الذين لديهم استعداد للمشاركة بالدراسة الحالية، ويستخدمون الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي ولا يعانون من مشكلة حالية ولكن نتيجة الاستخدام معرضون للوقوع في مشكلة ويحتاجون لبرنامج وقائي.

أداتا الدراسة:

ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام الأدوات التالية:

أولاً: مقياس الابتزاز الإلكتروني:

لتحقيق أغراض الدّراسة تم ترجمة مقياس الابتزاز الإلكتروني من خلال الرجوع إلى الأدب النّظري والدّراسات السابقة: (Tonkolu, 2019)، وذلك لغايات قياس الابتزاز الإلكتروني لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا الذكور (للصف العاشر الأساسي)، وقد تكوّن المقياس بصورته الأولية من (١٩) فقرة، وجميع فقرات المقياس إيجابية.

وللتحقّق من مناسبة المقياس لهدف الدّراسة وبيئتها تم التحقّق من الخصائص السيكوماترية التالية للمقياس.

١) **صدق أداة الدّراسة:**

وتم التحقّق من صدق الأداة بالطّرق الآتية:

أ. **صدق الترجمة العكسية:** للتحقّق من صدق الترجمة العكسية للمقياس وأنّ الفقرات الموضوعة صحيحة وتقيس ما وضعت لأجله، ومدى تغطيتها لجوانب الابتزاز الإلكتروني، تم عرضه على مجموعة من المحكّمين المختصين بالترجمة وعددهم (٥) محكِّمين من أعضاء الهيئة التدريسيّة في الجامعات الأردنيّة.

ب. **دلالات الصدق الظاهري (صدق المحكّمين):** للتحقّق من صدق المقياس وأنّ الفقرات الموضوعة تقيس ما وضعت لأجله، ومدى تغطيتها لجوانب الابتزاز الإلكتروني، تم عرضه على مجموعة

من المحكّمين المختصين وعددهم (١٢) محكِّماً من أعضاء الهيئة التدريسيّة في الجامعات الأردنية، وتمّ اعتماد محكّ اتفاق (١٠) محكّمًا للإبقاء على الفقرة أو تعديلها، وبناءً على اقتراحاتهم، تمّ إجراء تعديلات لغوية في (٣) فقرات.

ج. **دلالات صدق البناء الداخلي:** للتحقّق من دلالات صدق البناء الداخلي تم تطبيق المقياس على عيّنة استطلاعيّة مكوّنة من (٣٦) طالباً من داخل مجتمع الدّراسة وخارج عينتها، ومن ثم إيجاد معاملات الارتباط بين الدرجة على الفقرة، والدرجة الكلية للمقياس، كما في الجدول رقم (١):

جدول (1): معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات مقياس الابتزاز الإلكتروني مع الدرجة الكلية

الرقم	الارتباط مع الدرجة الكلية	الرقم	الارتباط مع الدرجة الكلية
1	0.59**	11	0.74**
2	0.54**	12	0.62**
3	0.41*	13	0.52**
4	0.69**	14	0.47*
5	0.66**	15	0.57**
6	0.62**	16	0.69**
7	0.47*	17	0.52**
8	0.55**	18	0.58**
9	0.67**	19	0.69**
10	0.48*		

يتبين من نتائج الجدول (١) أن معاملات الارتباط بين الفقرة والدرجة الكلية قد كانت دالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) وقد تراوحت بين (٠.٤١-٠.٧٤) مما يدل على تمتع المقياس بدلالات صدق بناء داخلي مناسبة، ولم يتم حذف أي فقرة من المقياس.

٢) ثبات مقياس الابتزاز الإلكتروني:

أ. **الطريقة الأولى: ثبات الإعادة:** للتأكّد من دلالات ثبات مقياس الابتزاز الإلكتروني تم تطبيقه على عيّنة استطلاعيّة من داخل مجتمع الدّراسة وخارج عينتها مكوّنة من (٣٦) طالباً، وتم استخدم الاختبار وإعادة الاختبار (test-retest) بتطبيق المقياس، وإعادة تطبيقه بعد

أسبوعين من التطبيق الأول، وتمّ حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات الطلاب في التطبيقين، والدرجة الكلية، وقد بلغت القيمة (٠.٩٠)، موضحة في الجدول رقم (٢)

ب. **الطريقة الثانية: الاتساق الداخلي:** وحسب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ ألفا، والجدول رقم (٢) يبين معامل الاتساق الداخلي وفق معادلة كرونباخ ألفا، واعتبرت هذه القيم ملائمة لغايات هذه الدّراسة.

جدول (2): معاملات الثبات بطريقتين الإعادة للاختبار وألفا كرونباخ لمقياس الابتزاز الإلكتروني

مقياس الابتزاز الإلكتروني	عدد الفقرات	الثبات بطريقة ألفا كرونباخ (الاتساق الداخلي)	الثبات بطريقة الإعادة للاختبار
	19	**0.88**	**0.90****

** دال عند (α=0.01)

يتبيَّنُ من الجدول (2) أن معامل جميع معاملات الثبات سواء بطريقة الإعادة أو الاتِّساق الداخلي كانت مناسبةً ومرتفعةً ممّا يُظهرُ ثباتَ المقياس وقد بلغ معامل الثبات بطريقة الإعادة للدرجة الكلية (٠.٩٠)، كما جاءت معاملات الثبات بالاتساق الداخلي للدرجة الكلية (٠.٨٨).

٣) تصحيح المقياس وتفسيره:

تكوَّنَ المقياس من (١٩) فقرة بالصيغة النهائيّة، وتتراوح الدرجة الكلية من (١٩–٩٥)، ويستجيب له طلاب الصف العاشر الأساسي باختيار خيارٍ واحدٍ في كل سؤال من الخيارات الخمس وهي (دائمًا، غالبًا، أحيانًا، نادرًا، مطلقًا)، وتحصل هذه البدائل إلى علامات وهي كالتالي: (٥) دائمًا، و(٤) غالبًا، و(٣) أحيانًا، و(٢) نادرًا، (١) مطلقًا. وجميع فقرات المقياس إيجابية.

ثانياً: مقياس الألعاب الإلكترونية:

لتحقيق أغراض الدّراسة تم ترجمة مقياس الألعاب الإلكترونية بعد الرجوع للأدب النّظري والدّراسات السابقة (Kaya, 2018)، لقياس مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب الصف العاشر الأساسي، وتكوّن المقياس بصورته الأولية من (٢١) فقرة موزعة على ثلاثة أبعاد لقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب الصف العاشر الأساسي؛ وهي:

البعد الأول: بعد الأنماط السلوكية الخاطئة: وتمثل الفقرات من (١-٩)، ويقيس هذا البعد الأنماط السلوكية التي يقوم بها الفرد أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على حياته اليومية.

البعد الثاني: بعد الفوز في الألعاب الإلكترونية: وتمثل الفقرات من، (١٠-١٧)، يقيس هذا البعد مدى شعور الفرد بالسعادة أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية وإدمانه عليها وعدم الاستغناء عنها.

البعد الثالث: بعد الأرباح المادية: وتمثل الفقرات من (١٨-٢١)، ويقيس هذا البعد الاستفادة المادية من خلال ممارسته للألعاب الإلكترونية وإدمانه عليها من أجل الحصول على الربح.

وللتحقّق من مناسبة المقياس لهدف الدّراسة وبيئتها تم التحقّق من الخصائص السيكومترية التالية للمقياس.

١) **صدق أداة الدّراسة:** وتم التحقّق من دلالات صدق الأداة بالطّرق الآتية:

أ. **صدق الترجمة العكسية:** للتحقّق من صدق الترجمة العكسية للمقياس، وأنّ الفقرات الموضوعة صحيحة وتقيس ما وضعت لأجله، ومدى تغطيتها لجوانب الإدمان على الألعاب الإلكترونية، تم عرضه على مجموعة من المحكّمين المختصين بالترجمة وعددهم (٥) محكِّمين من أعضاء الهيئة التدريسيّة في الجامعات الأردنيّة، وكانت مطابقة للترجمة الأصلية.

ب. **الصدق الظاهري (صدق المحكّمين):** للتحقّق من صدق المقياس وأنّ الفقرات الموضوعة تقيس ما وضعت لأجله، ومدى تغطيتها لجوانب الإدمان على الألعاب الإلكترونية، تم عرضه على مجموعة من المحكّمين المختصين وعددهم (١٢) محكِّماً من أعضاء الهيئة التدريسيّة في الجامعات الأردنيّة، وتمّ اعتماد محكّ اتفاق (١٠) محكمًا للإبقاء على الفقرة أو تعديلها، وتم الإبقاء على الفقرات التي وافق عليها المحكّمين من حيث إنّها مناسبة في صياغتها ومضمونها وتمثيلها للجوانب التي أعدت من أجلها، وبناءً على اقتراحاتهم، تمّ إجراء تعديلات لغوية في (٤) فقرات.

ج. **صدق البناء الداخلي:** للتحقق من صدق البناء الداخلي تم تطبيق المقياس على عيّنة استطلاعيّة مكوّنة من (٣٦) طالباً من داخل مجتمع الدّراسة وخارج عينتها، ومن ثم إيجاد معاملات الارتباط بين الدرجة على الفقرة والبعد مع الدرجة الكلية للمقياس، كما موضح بالجدول رقم (٣).

جدول (3):

معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات مقياس الألعاب الإلكترونية مع البعد، والبعد مع الدرجة الكلية

رقم الفقرة	معامل الارتباط بالبعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية	رقم الفقرة	معامل الارتباط بالبعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية	رقم الفقرة	معامل الارتباط بالبعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية
بعد الأنماط السلوكية الخاطئة			بعد الفوز في الألعاب الإلكترونية			بعد الأرباح المادية		
١	0.59**	0.52**	10	0.65**	0.65**	18	0.69**	0.54**
٢	0.55**	0.51**	11	0.74**	0.71**	19	0.66**	0.50**
٣	0.68**	0.66**	12	0.55**	0.52**	20	0.47*	0.41*
٤	0.70**	0.65**	13	0.62**	0.58**	21	0.68**	0.62**
٥	0.48*	0.44*	14	0.74**	0.62**			
6	0.58**	0.58**	15	0.77**	0.71**			
7	0.50**	0.47*	16	0.68**	0.68**			
8	0.69**	0.66**	17	0.62**	0.58**			
9	0.71**	0.64**						
ارتباط البعد مع الدرجة الكلية		0.62**	ارتباط البعد مع الدرجة الكلية		0.66**	ارتباط البعد مع الدرجة الكلية		0.60**

* ذات دلالة عند (α =٠.٠٥)** دال عند (α =٠.٠١)

يتضح من الجدول (٣) أن قيم معاملات الارتباط بين فقرات المقياس مع الدرجة الكلية قد تراوحت بين (٠.٤١ – ٠.٧١)، كما تراوحت معاملات الارتباط بين فقرات المقياس مع البعد بين (٠.٤٧–٠.٧٧)، وقد تراوحت معاملات ارتباط البعد مع الدرجة الكلية بين (٠.٦٠–٠.٦٦)، وقد تجاوزت جميعها (٠.٢٥) وهي جميعاً قيم دالة إحصائياً عند مستوى (α=0.5) وتعتبر مؤشرات جيدة للحكم على صدق الأداة.

٢) ثبات مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية:

١- الطريقة الأولى: ثبات الإعادة:

للتأكّد من ثبات مقياس الألعاب الإلكترونية تم تطبيقه على عيّنة استطلاعيّة من داخل مجتمع الدّراسة وخارج عينتها مكّونة من (٣٦) طالباً، وتم استخدام الاختبار وإعادة الاختبار (test–retest) بتطبيق المقياس، وإعادة تطبيقه بعد أسبوعين من التطبيق الأول، وتمّ حساب معامل ارتباط بيرسون بين

درجات الطلاب في التطبيقين، وعلى الأبعاد الثلاثة للمقياس، والدرجة الكلية، والجدول (٤) يوضح النتائج.

٢- الاتساق الداخلي:

حُسب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ ألفا، والجدول (٤) يبين معامل الاتساق الداخلي وفق معادلة كرونباخ ألفا وثبات الإعادة للأبعاد والأداة ككل، واعتبرت هذه القيم ملائمة لغايات هذه الدّراسة، كما هو موضح في الجدول رقم (٤).

جدول (4): معامل الثبات بطريقتي الإعادة وكرونباخ ألفا لمقياس الألعاب الإلكترونية

الرقم	الأبعاد	معامل الثبات بطريقة الإعادة	معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي كرونباخ ألفا
1	الأنماط السلوكية الخاطئة	0.80**	0.84
2	الفوز في الألعاب الإلكترونية	0.91**	0.82
3	الأرباح المادية	0.75**	0.89
	الدرجة الكلية	0.86**	0.86

** دال عند (α=0.01)

يتبيَّنُ من الجدول (4) أن معامل جميع معاملات الثبات سواء بطريقة الإعادة أو الاتِّساق الداخلي كانت مناسبةً ومرتفعةً ممّا يُظهرُ ثباتَ المقياس وقد بلغ معامل الثبات بطريقة الإعادة للدرجة الكلية (٠.٨٦) كما تراوحت معاملات الثبات بالإعادة للأبعاد بين (٠.٧٥-٠.٩١)، كما جاءت معاملات الثبات بالاتساق الداخلي للدرجة الكلية (٠.٨٦)، بينما تراوحت معاملات الثبات بالاتساق الداخلي للأبعاد بين (٠.٨٢-٠.٨٩).

٣) تصحيح المقياس وتفسيره:

تكوَّنَ المقياس من (٢١) فقرة بالصيغة النهائيّة موزعة على ثلاثة أبعاد، وتتراوح الدرجة الكلية بين (٢١-١٠٥)، ويستجيب له طلاب الصف العاشر الأساسي باختيار خيارٍ واحدٍ في كل سؤال من الخيارات الخمس وهي (دائمًا، غالبًا، أحيانًا، نادرًا، مطلقًا)، وتترجم هذه البدائل إلى علامات تتراوح (٥) دائمًا، و(٤) غالبًا، و(٣) أحيانًا، و(٢) نادرًا، (١) مطلقًا. وجميع فقرات المقياس سلبية.

ثالثاً: البرنامج الإرشادي:

تألف البرنامج الإرشادي من (١٥) جلسة، بعد التأكد من عناوين الجلسات ومحتواها من خلال عرضها على (٦) محكمين من الهيئة التدريسية في الجامعات الأردنية، ووزّعت جلسات البرنامج على (٦) أسابيع بمعدل جلستين أسبوعياً، وكانت مدة كل جلسة من (٤٥– ٦٠) دقيقة، وقد طُبّق البرنامج في إحدى مدارس لواء المزار الشمالي في محافظة إربد/ المملكة الأردنيّة الهاشميّة، وقد اعتُمد في بناء البرنامج على نظرية ميكنبوم كواحدة من النظريّات المعرفية.

خطوات بناء البرنامج:

من خلال العودة إلى الأدب النظري السابق المرتبط بالابتزاز الإلكتروني، والإدمان على الألعاب الإلكترونية في:

١- الاستناد في بناء البرنامج إلى عدد من الدّراسات السابقة التي استخدمت أسلوب الإرشاد الوقائي مع الطلاب مثل: دراسة (عبد الجواد، ٢٠٢٢)، ودراسة (لخضر، ٢٠٢٠)، (أبو محفوظ، ٢٠١٢)، (أبو بكر، ٢٠٢٢).

٢- الاطلاع والدراسة المتعمّقة لنظريّة ميكنبوم بشكلها وفنياتها وأدواتها (Corey, 2013)، (Seligman & Reichenberg, 2010)، (أبو أسعد، ٢٠١٠)، (Meichenbaum, 1977)، (معالي، ٢٠١٣).

بعد تجميع الأدب النّظري والدّراسات السابقة، تم تكوين فكرة عن البرنامج وصياغة (١٥) جلسة إرشاديّة وقائية، بحيث تتضمّن كل جلسة (العنوان، والأهداف، والفنيّات، والأساليب، والأدوات المستخدّمة، والمكان، والأنشطة، والإجراءات، والواجب البيتي). وجدول (٥) يوضح ملخص لجلسات البرنامج

جدول (5): تلخص لمحتوى الجلسات الإرشاديّة التي يتضمنها البرنامج الإرشادي

الجلسة	الموضوع	الهدف
الأولى	البنائية	التعارف وبناء الألفة، وإقامة علاقة بين أعضاء المجموعة وبين الباحث، والتعريف بالبرنامج الإرشادي وأهدافه وآلية السير فيه.
الثانية	الإرشاد الوقائي	تعريف بمفهوم البرنامج الوقائي والأهداف القائم عليها، والغاية من هذا البرنامج.
الثالثة	الابتزاز الإلكتروني	تعريف بمفهوم الابتزاز الإلكتروني والتأثيرات النفسية الناتجة

الجلسة	الموضوع	الهدف
		عنه للضحية، وطرق الوقاية من الوقوع للابتزاز الإلكتروني.
الرابعة	الجرائم الإلكترونية	التعريف بمفهوم الجرائم الإلكترونية والتأثيرات النفسية الناتجة عنها على الفرد والمجتمع، وطرق الوقاية من الوقوع فيها.
الخامسة	وسائل التواصل الاجتماعي	التعريف بوسائل التواصل الاجتماعي وأنواعها الأكثر استخداماً، وطرق الاستخدام السليم لهذه الوسائل.
السادسة	الإدمان على الألعاب الإلكترونية	التعريف بمفهوم الإدمان على الألعاب الإلكترونية والتأثيرات النفسية الناتجة عنها، وطرق الوقاية من الإدمان عليها.
السابعة	الأنماط السلوكية الخاطئة	التعريف بمفهوم الأنماط السلوكية الخاطئة والتأثيرات الناتجة عنها، وطرق الوقاية من الوقوع فيها.
الثامنة	الفوز في الألعاب الإلكترونية	التعريف بشعور الفرد عند الفوز في الألعاب الإلكترونية والتأثيرات الناتجة عنها، وطرق الوقاية من الإدمان عليها.
التاسعة	الأرباح المادية	تعريف الطلاب بخطورة الإدمان على الألعاب الإلكترونية وخاصة عند وجود أرباح مادية، وطرق الوقاية من الإدمان عليها.
العاشرة	كيف يتغير السلوك	تعريف الطلاب بكيفية تغيير سلوك الإدمان على الألعاب الإلكترونية واستبداله بسلوك طبيعي ومرغوب فيه.
الحادية عشر	التحصين ضد التوتر (١)	التعريف بأسلوب التحصين ضد التوتر والتأثيرات الإيجابية الناتجة عنه، وطرق استخدام هذا الأسلوب.
الثانية عشر	التحصين ضد التوتر (٢)	استكمال خطوات أسلوب التحصين ضد التوتر وأمثلة على تطبيق الأسلوب.
الثالثة عشر	توكيد الذات	التعريف بمفهوم توكيد الذات والتأثيرات الإيجابية والسلبية الناتجة عنه، وتعليم الطلاب بكيف يكون الإنسان مؤكداً لذاته.
الرابعة عشر	إدارة الوقت	التعريف بمفهوم إدارة الوقت والتأثيرات الإيجابية والسلبية الناتجة عن عدم تنظيم الوقت، وتعليم الطلاب بكيفية تنظيم الوقت لديهم.
الخامسة عشر	الختامية	تقييم أداء البرنامج وتطبيق مقياسي الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية على المجموعتين التجريبية والضابطة وتكريم المشاركين في البرنامج

تصميم الدّراسة:

تُعد الدِّراسة الحالية دراسة شبه تجريبيّة حيثُ تخضع المجموعة التجريبيّة للبرنامج الإرشادي وقائي فيما لم تخضع المجموعة الضّابطة لأي برنامج أو تدخل، ويتمَّ التمثيل بالتصميم الآتي لكل مجموعة كما هو في الجدول (٦):

جدول (6): تصميم الدِّراسة الحالية

المجموعة التجريبية (١)	O1	X	O2	O3
المجموعة الضّابطة (٢)	O1	–	O2	–

O١: يمثل القياس الأولي ويطبق على المجموعتين. X: يمثل التطبيق للبرنامج.:O2 يمثل القياس البَعدي بعد انتهاء التطبيق للبرنامج.:O3 يمثل المتابعة للمجموعة التجريبيّة بعد شهرين من انتهاء تطبيق البرنامج.

إجراءات الدراسة:

تم إتباع الإجراءات الآتية في تنفيذ الدراسة الحالية:

١- الرجوع إلى الأدب النظري والدراسات السابقة المتعلقة بالموضوع.

٢- إعداد أداتي الدراسة، وترجمتهم.

٣- اختيار عينة الدراسة الاستطلاعية للتحقق من الخصائص السيكومترية للمقياسين بواقع (٣٦) طالباً.

٤- تطبيق أداتي الدراسة على عينة طلاب المرحلة الأساسية العليا الاستطلاعية، وتم اختيار الصف العاشر الأساسي الذكور في مدارس لواء المزار الشمالي.

٥- تم التطبيق على عينة الدراسة المسحية (٢٦٥) طالباً من الصف العاشر الأساسي.

٦- اختيار (٢٤) طالباً يستخدمون الألعاب الإلكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي ولديهم الرغبة في الخضوع لبرنامج وقائي، وتقسيمهم عشوائياً إلى مجموعتين، مجموعة تجريبيّة (١٢) طالباً ومجموعة ضابطة (١٢) طالباً.

٧- تم فحص تكافؤ المجموعتين التجريبيّة والضّابطة قبل تطبيق البرنامج على أفراد المجموعة التجريبيّة. ولبيان الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية تم استخدام اختبار "مان ويتني، والجدول (٧) يوضح ذلك.

جدول (7): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار "مان ويتني" لمستوى الابتزاز الإلكتروني والألعاب الإلكترونية القبلي لدى الطلبة في الصف العاشر تبعاً لمتغير المجموعة

المقياس	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "مان ويتني	قيمة Z	الدلالة الإحصائية
الابتزاز الإلكتروني	تجريبية	12	14.38	172.50	49.50	1.31-	0.19
	ضابطة	12	10.63	127.50			
الأنماط السلوكية الخاطئة	تجريبية	12	11.08	133.00	55.00	0.99-	0.35
	ضابطة	12	13.92	167.00			
الفوز في الألعاب الإلكترونية	تجريبية	12	11.88	142.50	64.50	0.44-	0.67
	ضابطة	12	13.13	1157.50			
الأرباح المادية	تجريبية	12	10.50	126.00	48.00	1.40-	0.18
	ضابطة	12	14.50	174.00			
الدرجة الكلية للألعاب الإلكترونية	تجريبية	12	11.00	132.00	54.00	1.05-	0.32
	ضابطة	12	14.00	168.00			

يتبين من الجدول (٧) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية (α = ٠.٠٥) في المتوسطات الحسابية تبعاً لمتغير المجموعة (تجريبية، ضابطة)، وهذه النتيجة تشير إلى تكافؤ المجموعات في الابتزاز الإلكتروني والألعاب الإلكترونية.

٨- تطبيق البرنامج بواقع جلستين إلى ثلاث جلسات كل أسبوع ولمدة (60-45) دقيقة للجلسة الواحدة.

٩- إجراء القياس البعدي واستخراج النتائج.

١٠- تم تحليل النتائج وتفسيرها ومناقشتها والخروج بالتوصيات.

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

ولتحقيق أهداف الدراسة سوف يتم استخدام الأساليب الإحصائية التالية:

١. لحساب دلالات الصدق والثبات تمَّ استخدام معامل ارتباط بيرسون وألفا كرونباخ (٣٦) طالبا.

٢. للإجابةِ على السّؤال الأول والثاني تمّ حسابُ المتوسّطاتِ الحسابيّة والانحرافاتِ المعياريّة، لأداء مجموعتي الدّراسة على العينة المسحية الأولية (٢٦٥) طالباً.
٣. وللإجابةِ عن السّؤالين الثّالثِ والرابع تمّ استخدام تحليلِ مان وتني (Man Whitny) لفحصِ الفروقِ بين متوسطي مجموعتي الدّراسة، على القياس البعدي لمقياس الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية، وتمّ إيجاد حجم الأثر لمعرفة ما أحدثه المتغير المستقل بالتابع (٢٤) طالبا.
٤. للإجابةِ عن السّؤال الخامس تمّ استخدام اختبار ويلكيكسون للعينات المترابطة (١٢) طالباً.

عرض النتائج:

النّتائج المتعلّقة بالسّؤال الأول الذي ينصُّ على: ما مستوى الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا في مدارس لواء المزار الشمالي؟

للإجابة عن هذا السّؤال تمّ استخراج المتوسطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة لاستجابات أفراد عينة الدِّراسة على مقياس الابتزاز الإلكتروني، والجدول (8) يوضح نتائج ذلك.

جدول (8): المتوسطات الحسابيّة الموزونة
والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عينة الدِّراسة على مقياس الابتزاز الإلكتروني (ن=٢٦٥)

المقياس	الأبعاد	الرتبة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى
الابتزاز الإلكتروني	الدرجة الكلية		3.66	0.52	متوسط
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	الأنماط السلوكية الخاطئة	2	2.79	0.73	متوسط
	الفوز في الألعاب الإلكترونية	1	2.96	0.85	متوسط
	الأرباح المادية	3	2.60	0.93	متوسط
	الدرجة الكلية		2.82	0.70	متوسط

يتَّضح من الجدول (8) أنَّ المتوسطات الحسابيّة لمستوى الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية جاء بدرجة متوسطة لدى الأطفال في الصف العاشر وبمتوسط حسابي (3.66) وانحراف معياري (٠.٥٢)، في الابتزاز الإلكتروني، كما جاءت المتوسطات الحسابية للإدمان على

الألعاب الإلكترونية بمستوى متوسط بمتوسط حسابي (٢.٨٢) وانحراف معياري (٠.٧٠)، كما تراوحت للأبعاد في الألعاب الإلكترونية بين (٢.٦٠-٢.٩٦) بمستوى متوسط من الوسط الحسابي.

النّتائج المتعلّقة بالسّؤال الثاني الذي ينصُّ على: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني بين متوسط أداء المجموعة التجريبية ومتوسط أداء المجموعة الضابطة في القياس البعدي تعزى للبرنامج؟

للإجابة عن هذا السؤال تم فحص هذه الفروق تم استخراج متوسط الرتب ومجموع الرتبة واستخدام اختبار مان وتني يو Mann-Whitney U وهو اختبار لا معلمي للمقارنة بين مجموعتين مختلفتين وللمقارنة بين رتب متوسطات، والجدول (٩) يبين هذا الاختبار.

الجدول (9):

نتائج اختبار "مان وتني يو" Mann-Whitney U لإيجاد دلالة الفروق بين رتب متوسطات الابتزاز الإلكتروني في القياس البعدي لدى أعضاء المجموعتين التجريبية والضابطة

المقياس	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة U	قيمة Z	مستوى الدلالة	مربع الأثر
	تجريبية	12	17.42	209.00	13.00	3.45-	0.00	0.47
	ضابطة	12	7.58	91.00				

* دال إحصائياً عند ٠.٠٥

يبين الجدول (٩) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى التعامل مع الابتزاز الإلكتروني تبعاً للبرنامج الإرشادي بين المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث بلغت قيمة U (١٣.٠٠)، وهي قيمة دالة إحصائياً، وهذا يدل على فاعلية البرنامج الإرشادي في التعامل مع الابتزاز الإلكتروني لدى أفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي مقارنة مع المجموعة الضابطة.

النّتائج المتعلّقة بالسّؤال الثالث الذي ينصُّ على: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)لعدم التعرض للإدمان على الألعاب الإلكترونية بين متوسط أداء المجموعة

التجريبية ومتوسط أداء المجموعة الضابطة في القياس البعدي تعزى للبرنامج؟

للإجابة عن هذا السؤال تم فحص هذه الفروق تم استخراج متوسط الرتب ومجموع الرتبة واستخدام اختبار مان وتني يو Mann–Whitney U وهو اختبار لا معلمي للمقارنة بين مجموعتين مختلفتين وللمقارنة بين رتب متوسطات، والجدول (١٠) يبين هذا الاختبار.

الجدول (١٠):

نتائج اختبار "مان وتني يو" Mann–Whitney U لإيجاد دلالة الفروق بين رتب متوسطات الإدمان على الألعاب الإلكترونية في القياس البعدي لدى أعضاء المجموعتين التجريبية والضابطة

المقياس	المجموعة	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة U	قيمة Z	مستوى الدلالة	مربع الأثر
الأنماط السلوكية الخاطئة	تجريبية	12	9.17	110.00	32.00	2.35-	0.02	0.26
	ضابطة	12	15.83	190.00				
الفوز في الألعاب الإلكترونية	تجريبية	12	9.00	108.00	30.00	2.45-	0.01	0.27
	ضابطة	12	16.00	192.00				
الأرباح المادية	تجريبية	12	8.50	102.00	24.00	2.80-	0.01	0.33
	ضابطة	12	16.50	198.00				
الدرجة الكلية	تجريبية	12	8.58	103.00	25.00	2.74-	0.01	0.36
	ضابطة	12	16.42	197.00				

* دال إحصائياً عند ٠.٠٥

يبين الجدول (١٠) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تبعا للبرنامج الإرشادي بين المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث بلغت قيمة U (٢٥.٠٠)، وهي قيمة دالة إحصائياً، وهذا يدل على فاعلية البرنامج الإرشادي في تخفيض الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى أفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي مقارنة مع المجموعة الضابطة. ويمكن تفسير ذلك من خلال أن الطلاب في الصف العاشر الذين خضعوا لبرنامج إرشادي قائم على الإرشاد الوقائي لمينكبوم مما ساعد في تخفيض الإدمان على الألعاب الإلكترونية لديهم، وتتفق مع نظرية العلاج العقلي العاطفي التي ركزت على أن لدى الفرد إمكانية اختيار معتقدات عقلانية أو غير عقلانية، وذلك عندما توجد عوائق أمام تحقيق أهدافه، وعندما يختار الفرد تبني المعتقدات والتفسيرات

غير العقلانية للحدث المؤثر، فإن ذلك يؤدي إلى نتائج انفعالية وسلوكية سلبية وغير مناسبة، كما تتفق مع النظرية الوجودية العلاج بالمعنى التي ركزت على أن الفراغ الوجودي يظهر على شكل ملل أو ضيق او اكتئاب. وتتفق نتيجة الدراسة الحالية مع دراسة (Folkins., et al, 2016) ودراسة أبو الحسن (٢٠٢٠) ودراسة أحمد (٢٠٢١) ودراسة شحادة (٢٠٢١)، وتعزى النتيجة لطبيعة الجلسات الإرشادية ومنها: جلسة الإدمان على الألعاب الإلكترونية، والأنماط السلوكية الخاطئة، والفوز في الألعاب الإلكترونية، والأرباح المادية، وكيف يتغير السلوك، والتحصين ضد التوتر، وتوكيد الذات، وإدارة الوقت، وما قدمه البرنامج من خدمات مختلفة منها الخدمات النفسية والاجتماعية والوقائية والبنائية، كما يعزى التحسن لطبيعة التفاعل بين الطلاب في الصف العاشر وطبيعة الواجبات التي قدمت لهم وما أبداه الأطفال من رغبة في المشاركة والتفاعل المستمر أثناء الجلسات الإرشادية.

مناقشة النتائج والتوصيات

<u>مناقشة السّؤال الأول الذي ينصُّ على:</u> ما مستوى الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا في مدارس لواء المزار الشمالي؟

يتَّضح من السؤال الأول أنَّ المتوسطات الحسابيّة لمستوى الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية جاء بدرجة متوسطة لدى الأطفال في الصف العاشر وبمتوسط حسابي (3.66) وانحراف معياري (٠.٥٢)، في الابتزاز الإلكتروني، كما جاءت المتوسطات الحسابية للإدمان على الألعاب الإلكترونية بمستوى متوسط بمتوسط حسابي (٢.٨٢) وانحراف معياري (٠.٧٠)، كما تراوحت للأبعاد في الألعاب الإلكترونية بين (٢.٦٠-٢.٩٦) بمستوى متوسط من الوسط الحسابي.

وقد حقق الطلاب مستويات متوسطة من الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية، فهم معرضون للتعرض للابتزاز الإلكتروني، نظرا لكونهم يمتلكون بعض المهارات التي تقلل من ابتزازهم الإلكتروني، وفي الوقت نفسه يحتاجون لتعلم بعض المهارات والمعلومات التي تساعدهم في الوقاية من التعرض للابتزاز الإلكتروني. ويأتي المستوى المتوسط نتيجة تطور تكنولوجيا الإنترنت إلى تغيير الحياة اليومية تماماً، ولتصبح التكنولوجيا الجديدة جزءاً من حياتنا، وقد ساهم الإنترنت في توفير عدد هائل من الفرص للناس في جميع أنحاء العالم مثل فرص الجريمة، كما أصبح استخدام الأفراد للألعاب الإلكترونية ظاهرة في المجتمع، فلا يصح أن يكون الفرد منفصلاً عن حركة التقدم

التكنولوجي، وتتفق مع نتيجة دراسة الرواس (Al-Ruwais, 2020) ودراسة Al-Barashdi, & Al-Zafari, 2020) والقرالة وآخرون (٢٠٢١) ودراسة (Al-Ghadyan, et al, 2018)، وتعزى هذه النتيجة إلى طبيعة الخدمات التي يقدمها المجتمع لهؤلاء الطلبة ونتيجة استخدامهم المتزايد للأنترنت والحاجة الماسة لكي يتم مساعدتهم في التخلص من المشكلات المرتبطة باستخدام الإنترنت قبل أن تتحول إلى معوقات تؤثر في مجرى حياتهم وتحد من نشاطاتهم، بينما تختلف مع نتيجة دراسة (Al-Ghadyan, Al-Naimi, & Khattaba, 2018) حول صور الجرائم الإلكترونية شيوعاً لدى أفراد الدراسة هي الصور المادية بمتوسط حسابي مرتفع.

ويمكن للمستخدمين تحويل هذه المهارات من الإنترنت إلى وضع عدم الاتصال وإجراء تغييرات جوهرية في ثقافة ألعاب الفيديو، وتتفق مع نتيجة دراسة ستانكوفا وافانوفا وكاميسكي (Stankova., Ivanova, & Kamenski, 2018) حول استخدام الكمبيوتر التعليمي ودور الألعاب في ممارساتهم ومواقفهم وتصوراتهم، المتعلقة به والتي أظهرت انتشار استخدام الألعاب دون الإفراط في الاستخدام والحاجة إلى سياسة منظمة لتطوير الحاسب التربوي المتخصص، بينما تختلف مع نتيجة دراسة هاني (٢٠١٨) حول أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين، والتي أشارت أن أغلب الطلبة يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، وأن الأغلب يفضلون ألعاب المغامرة، والألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي، والإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية وعدم التحكم في الوقت.

وتعزى هذه النتيجة إلى طبيعة الخدمات التي يقدمها المجتمع لهؤلاء الطلبة ونتيجة استخدامهم المتزايد للإنترنت والحاجة الماسة لكي يتم مساعدتهم في التخلص من المشكلات المرتبطة باستخدام الإنترنت قبل أن تتحول إلى معوقات تؤثر في مجرى حياتهم وتحدُّ من نشاطاتهم.

<u>أما السّؤال الثاني الذي ينصُّ على:</u> هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني بين متوسط أداء المجموعة التجريبية ومتوسط أداء المجموعة الضابطة في القياس البعدي تعزى للبرنامج؟

يبين لنا الجدول (٩) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى التعامل مع الابتزاز الإلكتروني تبعاً للبرنامج الإرشادي بين المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث بلغت قيمة U (١٣.٠٠)، وهي قيمة دالة إحصائياً، وهذا يدل على فاعلية البرنامج الإرشادي في التعامل مع الابتزاز الإلكتروني لدى

أفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي مقارنة مع المجموعة الضابطة.

ويمكن تفسير ذلك من خلال أن الطلاب في الصف العاشر خضعوا لبرنامج إرشادي قائم على الإرشاد الوقائي لميكنبوم مما ساعد في تنمية القدرة على التعامل مع الابتزاز الإلكتروني لديهم. وتتفق نتيجة السؤال الحالي مع ما أشارت له نظرية التعلم الاجتماعي التي أشارت أن الابتزاز كمفهوم معرفي يؤثر في سلوك الفرد، حيث أكد أن أداء الفرد يفسر عن طريق سلوكه والبيئة المحيطة وتؤكد أن النظرية الاجتماعية على أن التعلم يحدث ضمن سياق اجتماعي، فالناس يتعلمون من بعضهم عبر الملاحظة والتقليد والمحاكاة والنمذجة، ويرى ميكنبوم أن من أهداف العلاج المعرفي السلوكي مساعدة المسترشد على إدراك العلاقة بين التفكير والمشاعر والسلوك أثناء التعرض للابتزاز. وتحسين المهارات الاجتماعية من خلال تعليم أساليب التعامل مع الآخرين. وتدريب المسترشد على إستراتيجيات وفنيات معرفية سلوكية متباينة لحسن التعامل مع الابتزاز الإلكتروني، ويعمل المرشد مع المسترشد للتدريب على نوع التعليمات الإرشادية، وتتفق نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة بحثت مراجعة فنكلهور ووالش وجونس ومتجيل وكوللير (Finkelhor., et al, 2020) ودراسة القرالة وآخرون (٢٠٢١) ودراسة سماحه وأخرون (٢٠٢٢) كما تتفق نتيجة السؤال الحالي مع طبيعة الجلسات الإرشادية والتي كان منها: تناول الابتزاز الإلكتروني، والجرائم الإلكترونية، ووسائل التواصل الاجتماعي، وكيف يتغير السلوك، والتحصين ضد التوتر، وتوكيد الذات، وإدارة الوقت. ويعزى التحسن لدى أعضاء المجموعة التجريبية مقارنة مع المجموعة الضابطة بسبب خضوع أعضاء المجموعة التجريبية للعديد من الجلسات الإرشادية والذي استند لفنيات الإرشاد الوقائي لميكنبوم وما قدمه البرنامج من خدمات مختلفة منها الخدمات النفسية والاجتماعية والوقائية والبنائية، وما تضمنه البرنامج من خصائص مختلفة كالتنظيم والمرونة والشمول والموضوعية والدقة، وما اشتمل عليه البرنامج من فنيات مختلفة مستندة إلى فنيات العلاج القائم على التحصين ضد التوتر. كما يعزى التحسن لطبيعة التفاعل بين الطلاب في الصف العاشر وطبيعة الواجبات التي قدمت لهم وما أبداه الأطفال من رغبة في المشاركة والتفاعل المستمر أثناء الجلسات الإرشادية.

<u>أما السؤال الثالث الذي ينصُّ على:</u> هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ 0.05) لعدم التعرض للإدمان على الألعاب الإلكترونية بين متوسط أداء المجموعة التجريبية

ومتوسط أداء المجموعة الضابطة في القياس البعدي تعزى للبرنامج؟

يبين لنا الجدول رقم (١٠) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية تبعا للبرنامج الإرشادي بين المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث بلغت قيمة U (٢٥.٠٠)، وهي قيمة دالة إحصائياً، وهذا يدل على فاعلية البرنامج الإرشادي في تخفيض الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى أفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي مقارنة مع المجموعة الضابطة.

ويمكن تفسير ذلك من خلال أن الطلاب في الصف العاشر الذين خضعوا لبرنامج إرشادي قائم على الإرشاد الوقائي لميكنبوم مما ساعد في تخفيض الإدمان على الألعاب الإلكترونية لديهم. وتتفق مع النظرية السلوكية التي ترى أن بالإمكان فهم السلوكيات غير السوية كافة، ومن ثم تحويلها باستثناء تلك الناتجة عن أسباب عضوية، من خلال التركيز على السلوك، لا على الشخصية ككل، أي يفترض الإرشاد السلوكي أن السلوكيات المضطربة تكون مكتسبة، وتتفق مع نظرية العلاج العقلي العاطفي التي ركزت على أن لدى الفرد إمكانية اختيار معتقدات عقلانية أو غير عقلانية، وذلك عندما توجد عوائق أمام تحقيق أهدافه، وعندما يختار الفرد تبني المعتقدات والتفسيرات غير العقلانية للحدث المؤثر، فإن ذلك يؤدي إلى نتائج انفعالية وسلوكية سلبية وغير مناسبة، كما تتفق مع النظرية الوجودية العلاج بالمعنى التي ركزت على أن الفراغ الوجودي يظهر على شكل ملل أو ضيق أو اكتئاب.

وفي هذا المجال يرى ميكنبوم أن من أهداف العلاج المعرفي السلوكي، والتي تقوم على تعليم المسترشد كيف يلاحظ ذاته ويحدد الأفكار التلقائية التي يقررها لنفسه أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية ومساعدة المسترشد على أن يكون واعياً بما يفكر فيه أثناء التعامل مع الأجهزة الإلكترونية، فالتحصين ضد التوتر يظهر كأسلوب ترابطي لمساعدة المسترشدين أن يصبحوا واعين في تأثير رواياتهم وسلوكياتهم غير التكيفية المساهمة في الضغط مثل "التجنب، وسلوكيات البحث عن الأمان، وغياب كشف الذات، والفشل في الحصول على دعم اجتماعي، والتضخيم. ويساعد المسترشدين أن يصبحوا واعين بأنهم يستطيعون الانخراط في سلوكيات تحافظ وتقلل الموقف الضاغط، وتساعدهم على إيجاد معنى، والانخراط في سلوكيات تكيفية متقبلة تحل المشكلات وتضبط الانفعالات. فيكون تعليمه استجابات تكيفية هي الأنسب.

وتتفق مع نتيجة دراسة الحالية دراسة أبو الحسن (٢٠٢٠) ودراسة أحمد (٢٠٢١) ودراسة شحادة (٢٠٢١)، وتعزى النتيجة لطبيعة الجلسات الإرشادية ومنها: جلسة الإدمان على الألعاب الإلكترونية،

والأنماط السلوكية الخاطئة، والفوز في الألعاب الإلكترونية، والأرباح المادية، وكيف يتغير السلوك، والتحصين ضد التوتر، وتوكيد الذات، وإدارة الوقت. وما قدمه البرنامج من خدمات مختلفة منها الخدمات النفسية والاجتماعية والوقائية والبنائية، كما يعزى التحسن لطبيعة التفاعل بين الطلاب في الصف العاشر وطبيعة الواجبات التي قدمت لهم وما أبداه الطلبة من رغبة في المشاركة والتفاعل المستمر أثناء الجلسات الإرشادية.

التوصيات:

في ضوء نتائج الدراسة يوصي الباحث بما يلي:

١. الاستفادة من البرنامج الإرشادي الحالي المبني على الإرشاد الوقائي لميكنبوم في تنمية الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الطلاب في الصف العاشر.

٢. الاستفادة من المقاييس المترجمة في البرنامج الحالي للكشف عن متغيري الابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى الطلاب في الصف العاشر.

٣. إجراء دراسات أخرى مشابهة تتناول برامج إرشادية توظف لدى الطلاب في الصف العاشر على متغيرات نفسية أخرى.

٤. تعميم البرنامج الإرشادي الحالي على جميع الطلاب في الصف العاشر في مناطق أخرى.

قائمة المراجع:

- أبو أسعد، أحمد، **علم النفس الإرشادي**. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الأردن، ٢٠١٠.
- أبو الحسن، محمود، "**فعالية برنامج إرشادي مقترح لتخفيف الإدمان الرقمي لدى طلاب الصف السادس الأساسي بالمنطقة الشرقية**"، المؤتمر الإلكتروني الدولي الأول للاتحاد الدولي للتنمية المستدامة، ٢٠٢٠.
- أبو بكر، رلى، "فاعلية برنامج إرشادي جمعي وقائي في الحد من التنمر الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الأساسية العليا في المدارس الخاصة في الأردن"، **جرش للبحوث والدراسات**، ٢٠٢٢، ٢٣ (٢)، ٢٩٦٣-٢٩٩٠.

- أبو محفوظ، إيمان، "**فاعلية برنامج إرشادي وقائي لتحصين طالبات المرحلة الثانوية من التوتر النفسي**"، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الهاشمية، الأردن، ٢٠١٢.
- أحمد، إيمان، "برنامج إرشادي للحد من السلوك العدواني للأطفال المستخدمين للألعاب الإلكترونية العنيفة"، **مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية**، ٢٠٢١، ٣ (٥٤)، ٦٩٧-٧٣٠.
- جناد، إبراهيم، "ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال"، **مجلة الحوار الثقافي**، ٢٠٢١، ١٠ (١)، ١٩٣-٢١٤.
- حسن، سمير، "برنامج إرشادي وقائي مقترح في خدمة الفرد لتصور الانتحار لدى طلاب المرحلة الثانوية"، **مجلة الخدمة الاجتماعية**،٢٠١٩، ٤ (٦٢)، ١٦٣-١٩٢.
- سماحه، هبه; أبو زيد، هيام ;الرافعي، محب، "فاعلية استخدام برنامج لشرح مخاطر مواقع التواصل الاجتماعي في تنمية الوعي التكنولوجي لدى الفتيات الريفيات"، **مجلة دراسات الطفولة**،٢٠٢٢، ٢٥ (٩٤)، ١٦٥-١٦٩.
- شحادة، محمد، "**فاعلية برنامج توجيه جمعي يستند إلى نظرية أدلر في تخفيف مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية وتعزيز السلوك الإيجابي لدى طلبة الصف التاسع الأساسي الأردن**"، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة العلوم الإسلامية، الأردن، ٢٠٢١.
- عبد الجواد، أحمد، "فعالية إرشادي قائم على نموذج ميكنبوم المعرفي السلوكي في خفض النوموفوبيا "الخوف المرضي من فقدان الهاتف المحمول" لدى طلبة الجامعة. **مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية**، ٢٠٢٢، ٥ (١٦)، ٧٤٩-٨٤١.
- عبد الله، عادل، "**العلاج السلوكي المعرفي- أسسه وتطبيقاته**"، دار الرشاد، الأردن ٢٠١١.
- العبيدي، بشرى، "بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية"، **مجلة البحوث التربوية والنفسية**، ٢٠١٧، ١٤(٥٣)، ٤١٨-٤٤٤.
- العبيدي، صلاح ;الدوري، صابر، "أثر برنامج إرشادي في تنمية السلوك الإيجابي لدى طلبة المرحلة المتوسطة"، **مجلة تكريت للعلوم الإنسانية**، ٢٠١٩، ٨ (٢٦)، ١٧٩-٣٠١.
- عزيزة، غنو، "أثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل"، **حوليات جامعة قالمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية**، ٢٠١٥، ٨ (١١)، ٢١٥-٢٤٣.

- العنزي، نهلة، "فاعلية العلاقات العامة في التصدي لظاهرة الابتزاز الإلكتروني: دراسة ميدانية لأنشطة وزارة الداخلية العراقية وللشباب الجامعي للمدة 1 / 4 / 2019 = 1 /5 /2020"، **مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع**،٢٠٢٠، ٦ (٥٥)، ١٧١-١٨٦.
- الفقيري، أحمد، "**ابتزاز: مرض وأدوية**"، دار النهضة للنشر، ٢٠١٥.
- القرالة، عبد الناصر ;الهواري، لمياء ;الختاتنة، سامي، "فعالية برنامج إرشادي جشتالي في تخفيض التوجس الاتصالي لدى مراجعات وحدة الجرائم الإلكترونية المتعرضات للابتزاز العاطفي في الأردن"، **مؤتة للبحوث والدراسات، سلسة العلوم الإنسانية والاجتماعية**،٢٠٢١، ٣٦ (١)، ٢١٧-٢٥٤.
- لخضر، شلالي، "مقترح برنامج إرشادي وقائي من الإدمان على المخدرات لدى طلبة الجامعة"، **مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، ٢٠٢٠، ١١ (١)**، ٨-٢٢.
- المحمود، محمد، "**المسؤولية الجنائية عن إساءة استخدام مواقع التواصل الاجتماعي**"، أطروحة دكتوراة غير منشورة، الرياض، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، ٢٠١٤.
- معالي، إبراهيم، "**اثر التحصين ضد التوتر وحل المشكلات في خفض الضغوط النفسية وتحسين مستوى التكيف لدى أمهات ذوي الاحتياجات الخاصة**"، أطروحة دكتوراة غير مشورة، جامعة عمان العربية، الأردن، ٢٠١٣.
- هاشم، أميرة، "بناء برنامج إرشادي وقائي مقترح للوقاية من الإدمان على المخدرات لدى طلبة الجامعة"، مجلة القادسية في الآداب والعلوم التربوية، ٢٠٠٨، ٧(١)، ١١٢- ١٥٧.
- هاني، كوثر، "أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين، دراسة مسحية **لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة**"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، الجزائر، ٢٠١٨.
- يونس، إكرام، "**مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع**"، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية، الأردن، ٢٠١٧م.

- Al-Barashdi, H., and Al-Zafari, S, "Electronic extortion in the Omani society: suggested strategies to activate the role of educational institutions in reducing extortion for Omani youth", **Journal of Social Sciences, Kuwait University**, 2020, 48(1), 124-160.
- Al-Ghadyan, S., Al-Naimi, E., & Khattaba, Y, 'Pictures of electronic blackmail crimes, their motives, and the psychological effects of them from the point of view of teachers, staff members and psychological counselors". **Journal of Security Research, King Fahd Security College**, 2018, 27 (69), 157-227.
- Al-Midhahki, H, **"Information crimes**, Al-Halabi Legal publications, 2014.
- Al-Ruwais, F, "Social awareness of the phenomenon of electronic blackmail in the family in Saudi society: a field study of factors and effects", **Journal of the Faculty of Arts and Humanities, Suez Canal University**, 2020, 33, 78-125.
- Chiang, J. & Gozali, A, "**Care or Hurt? Exploring Emotional Blackmail on Social Media based on Social Capital Theory**", Twenty- Third Pacific Asia Conference on Information Systems, ،China, 2019.
- Corey, G, "**Theory and practice of group counseling"**, Ned, United States of America: brooks/ cole singing learning. 2012.
- Corey, g, "**Theory and practice of counseling"**, (9th Ed). Cengage Learning. Usa. 2013.
- Finkelhor, D., Walsh, K., Jones, L., Mitchell, K, & Collier, A, "**Youth Internet Safety Education: Aligning Programs With the Evidence Base, Trauma, Violence, & Abuse 1-15** ª The Author(s) 2020 Article reuse guidelines: sagepub.com/journals-permissions.
- Forward, S, "Emotional blackmail", Al- Riyadh: Jarir Library.2015.
- Karim H., Mohamed S, "la classification de l'information au sein del'entreprise livre blanc enjeux et démarche pragmatique", **classification de l'information**, 2016, 5 (15), 3-12.
- Kaya, A, "Motives and Consequences of Online Game ddiction: A Scale Development Study, **Arch Neuropsychiatry**, 2018, 55,1−8

- Meichenbaum, D, **"Cognitive Behavior Modification: an Integrative Approach**, New york: Plenum Press, 1977.
- Sa'eid, M, "The phenomenon of Electronic Blackmail and The Methods of preventing it: Sociological Study and Theoretical Opinions", **The Journal of Social Sciences**, 2017, 22 (3), 70-87.
- Seligman, L. & Reichenberg, L. W, "Thearies of Counseling and Psychotherapy: Systems, Strategies, and Srills". (3Th Ed). **Pearson Education**, New Jersey 07458. 2010.
- Shorter, G., Van, A., Friffiths, M. & Schoenmakers, T, "Assessing internet addiction using The Parsimonious internet addiction components model-A preliminary Study International", **Journal of mental health addiction**, 2014, 9 (12), 255-298.
- Stankova, M., Ivanova, V, & Kamenski, T, "Use of Educational Computer Games in the Initial Assessment and Therapy of Children with Special Educational Needs in Bulgaria", **TEM Journal**, 2018, 7 (3), 488-494
- Tonkolu, D, **"Investigating Self-Efficiency of Cybercrime on Social Media Among"**, A Master message that is not published, Near East University, Nicosia, 2019.
- Wolak, J., Finkelhor, D, "Sextortion: Keys Findings From online Victims". Durham, **Crimes against Children Research Centre**, University of New Hampshire, 2016.
- Yilmaz, F., Yilmaz, R., Teker, N. & Keser, H, "Prediction of Internet Addiction of University Students Baser on Various Variables", **World on Educational Technology**, 2014, 6 (1) 75- 87.
- Yousif, H, **"The International Internet Crime"**, Cairo: The National Center for Legal Publications.2011.