عنوان الرسالة: آثار ألعاب الشبكة العنكبوتية على السلوك الفردي وتأثيرها على الأمن الفكري

إسم الطالب: معتز بن عاصم الجندي

إشراف:
د.إبراهيم الضراب
د. محمد احسان الحق

المستخلص

أصبح الناس أكثر عرضة للأمراض الاجتماعية والإصابة بالاضطرابات السلوكية أو المعاناة من العزلة نتيجة للمشاركة الزائدة في مجتمعات ألعاب الانترنت.
في هذه الأطروحة، فإن الهدف هو جمع البيانات من اللاعبين عبر الإنترنت من واقع الحياة، وتحليل ظروف الإدمان، واقتراح السبل التي يمكن من خلالها القضاء على إدمان العاب الانترنت.
من بين أسباب الادمان على العاب الانترنت هو قلة التفاعل في الحياة الواقعية مع الآخرين وبالتالي قلة الإحساس بالانتماء للمجتمع أو طريقة الحياة التي هي غائبة عن واقعه، وعادة ما تظهر علامات كونه انطوائي وقبل أن يصبح مدمن على العاب الانترنت.
تعتبر العاب الانترنت أحد الجوانب السلبية للحياة الحديثة إضافة إلى الاستخدام السيئ للتكنولوجيا. يمكن أن تكون الألعاب عبر الانترنت ظاهرة صحية إذا تم استخدامها للمرح دون التورط في دفع أو كسب الأموال وأن يكون اللعب منضبطا ببنود الوقت والظروف. لا تنحصر الجوانب السيئة في الأموال التي تنفق ولكنها تشمل أيضا الوقت الضائع في اللعب ومحاولة تغيير الشخصية إلى شخصية سلبية حيث يستمتع الشخص باللعب ومع مرور الوقت تتغير شخصيته.
ومع ذلك فقد أصبح اللعب عبر الانترنت خطرا مباشرا للعديد من عناصر المجتمع يهدد وجودها ورفاهيتها. لا يقتصر اللعب عبر الانترنت على الأطفال الذين لديهم وقت فراغ بل إن غالبية من يلعبون على الانترنت هم من البالغين من كلا الجنسين ومن مختلف الأعمار.
إن تأثير الألعاب عبر الانترنت لا يؤثر على اللاعبين فقط وإنما يتعدى تأثيره على المجتمع ككل حيث يدفع المجتمع ثمنا باهظا لمثل هذه الألعاب على الانترنت.

Title: EFFECTS OF ONLINE GAMES ON INDIVIDUAL BEHAVIOR AND THEIR IMPACT ON INTELLECTUAL SECURITY

Student Name: MOTAZ A. ALJUNDI

Supervised By
Dr. Muhammad E. Ulhaque

Dr. Ibrahim A. Al-Darrab

Abstract

People are more likely to become sociopaths, indulge into psychotic behavior, or suffer introversion as a result of over emersion in online gaming communities.

In this thesis, the objective is to collect the data from real-life online gamers and to analyze the addiction circumstances, and to suggest the ways by which online gaming addiction could be eliminated.

Among of the reasons many people begin online gaming is because they lack real interaction with others thus search for a sense of community or a way of life that is absent in their own reality and usually show signs of being an introvert prior to becoming an online gaming addict.

Online gaming is one of the negative aspects of modern life as well as the improper use of technology. Online gaming can be healthy if used for fun hence without involving cash spending and/or gaining cash; provided such is controlled in terms of time and circumstances. However, it is not only the money spent, but also the time incurred for gaming or trying to change personality to a negative one so the gamer will enjoy the game and by the time the real personality of the gamer is changed.

Nonetheless, online gaming became to various segments of society a direct threat to their being and welfare. Online gaming is not limited to children with spare time; rather the majority of online gamers are mature people of both genders and all ages.

The impact of online games and gaming does not affect the individual only, rather it impacts the society in general and by that the society in generally is paying a dire price for such claptrap gaming online.