

## الفهرس Contents

7..... مقدمة الكتاب

### الجزء الأول: المقدمة والأسس

1. مناهج البحث في علم النفس السيبراني ..... 23
2. الذات عبر الإنترنت..... 39
3. إدارة الانطباع والعرض الذاتي عبر الإنترنت ..... 57
4. الشخصية واستخدام الإنترنت: حالة الانطواء والانبساط..... 79

### الجزء الثاني: التكنولوجيا في جميع مراحل الحياة

5. إدراك المراهقين والناشئين للكبار والمشاركة في السلوك الإشكالي والمحفوف بالمخاطر عبر الإنترنت..... 101
6. أسطورة المواطن الرقمي وماذا يعني للتعليم العالي..... 127
7. تدخل التكنولوجيا في العلاقات الزوجية والأسرية ..... 145
8. كبار السن والتقنيات الرقمية ..... 167

### الجزء الثالث: التفاعل والتفاعلية

9. النص: اللغة في عالم الإنترنت ..... 187
10. الاعتبارات الثقافية على التفاعلات عبر الإنترنت..... 211
11. علاقات رومانسية على الإنترنت ..... 237
12. العواقب الاجتماعية للتفاعل عبر الإنترنت ..... 261

### الجزء الرابع: المجموعات والمجتمعات

13. مجتمعات الدعم عبر الإنترنت ..... 289
14. الشمول الرقمي للأشخاص ذوي الإعاقة العقلية ..... 311
15. علم نفس التّصّد على الإنترنت ..... 339
16. تصور المجموعات عبر الإنترنت كشبكات متعددة الأبعاد ..... 363

### الجزء الخامس: وسائل التواصل الاجتماعي

17. تصور استخدامات وإشباعات وسائل التواصل الاجتماعي: من يستخدمها ولماذا؟ ..... 391
18. مشاركة الصور على مواقع التواصل الاجتماعي: من وماذا ولماذا وماذا في ذلك؟ ..... 413
19. وسائل التواصل الاجتماعي والنشاط السيبراني ..... 441
20. التواصل الاجتماعي من خلال المدونات ومدونات الفيديو: مدخل الاتصالات الاجتماعية للتدوين وتحفيز تدوين الفيديو ..... 469
21. الجوانب الإيجابية لوسائل التواصل الاجتماعي ..... 491

### الجزء السادس: الصحة والتكنولوجيا

22. إدارة صحتك عبر الإنترنت: مشكلات في اختيار المعلومات الصحية الرقمية وتنظيمها ومشاركتها... 513
23. نظرة نفسية عامة على اضطراب الألعاب ..... 531
24. الحداد وإحياء الذكرى على وسائل التواصل الاجتماعي ..... 551
25. الفوائد العلاجية والصحية للعب ألعاب الفيديو ..... 571

### الجزء السابع: الألعاب

26. ألعاب الفيديو وتغيير السلوك ..... 597
27. ظاهرة نقل الألعاب: الأصل، والتنمية، والمساهمات في مجال بحوث ألعاب الفيديو ..... 623
28. التأثيرات النفسية الاجتماعية للألعاب ..... 653
29. تفعيل الانحلال الأخلاقي داخل مساحة الألعاب: أين يجب أن نرسم الخط ولماذا؟ ..... 689
30. تصنيفات الألعاب وديموغرافية اللاعبين ..... 713

**الجزء الثامن: الجريمة السيبرانية والأمن السيبراني**

31. صعود الجريمة السيبرانية ..... 733
32. ضبط الجريمة السيبرانية من خلال ميكانزمات إنفاذ القانون والصناعة..... 753
33. أنت والجرائم السيبرانية: كيف يهاجم المجرمون؟ والعوامل البشرية التي يسعون لاستغلالها.. 773
34. العنصر الجماعي في الجرائم السيبرانية: الأنواع والديناميكيات والعمليات الإجرامية..... 805