

ادمان لعبة ببجي لدى عينة من طلبة المرحلة الثانوية في مدارس مدينة دمشق

د. دلال عمر دلال¹

¹مدرس بقسم علم النفس، جامعة دمشق، كلية التربية، تخصص علم نفس لعب.

dalal.dalal@damascusuniversity.edu.sy

المخلص:

يهدف هذا البحث إلى تعرف مستوى ادمان لعبة ببجي لدى عينة من طلبة مرحلة التعليم الثانوي بمدارس مدينة دمشق؛ بلغ عددهم (320) طالباً وطالبة، وقد تم استخدام مقياس ادمان لعبة ببجي، للإجابة عن أسئلة البحث وفرضياته؛ وتم التوصل إلى مجموعة من النتائج أبرزها: يوجد مستوى مرتفع من ادمان لعبة ببجي، إضافةً لعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد عينة الدراسة الذكور والإناث على مقياس ادمان لعبة ببجي، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان لعبة ببجي تبعاً لمتغيري مستوى التحصيل الدراسي، والترتيب الولادي، وكانت الفروق لصالح المراهقين ذوي مستوى التحصيل الدراسي المتدني، والمراهق الوحيد.

تاريخ الإيداع: 2023/11/23

تاريخ القبول: 2024/1/4



حقوق النشر: جامعة دمشق -

سورية، يحتفظ المؤلفون بحقوق

النشر بموجب الترخيص

CC BY-NC-SA 04

الكلمات المفتاحية: الإدمان، لعبة ببجي، المراهقين، طلبة المرحلة الثانوية.

PUBG Game Addiction among a sample of high School Students in Damascus

Secondary schools.

Dr. Dalal Omar Dalal¹

¹Teacher in psychology Department, Damascus University, Faculty of Educational, Specializing in Play Psychology.

dalal.dalal@damascusuniversity.edu.sy

Abstract:

This research aims to identify the level of addiction to the PUBG game among a sample of secondary school students in schools in Damascus. Their number was (320) male and female students, and the PUBG game addiction scale was used to answer the research questions and hypotheses. A set of results were reached, most notably: There is a high level of addiction to the PUBG game, there are no statistically significant differences between the male and female study sample members on the PUBG game addiction scale, and there are statistically significant differences between the study sample members on the PUBG game addiction scale according to the two variables. Level of academic achievement and birth order. The differences were in favor of adolescents with a low level of academic achievement and the only adolescent.

Key Words: Addiction, PUBG Game, Teenagers, High School Students.

Received: 23/11/2023

Accepted: 4/1/2023



Copyright: Damascus University- Syria, The authors retain the copyright under

a CC BY- NC-SA

المقدمة:

مع الانتشار الهائل للمنتجات التكنولوجية، وتزايد استخدامها، انتقلت الألعاب من الشكل التقليدي المؤسس على الألعاب المصنوعة إلى ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، لتمثل مرحلة جديدة في تاريخ صناعة الألعاب، ومع التطور المذهل في تكنولوجيا الاتصال وأنظمة الحاسب الآلي، ومع اتساع نطاق استخدام الشبكة العنكبوتية (الانترنت)، ظهر جيل جديد من الألعاب الذي يمارس من خلال أنظمة هذه الشبكة وبرمجياتها، بحيث مثلت (هذه الألعاب) عوامل جذب هائلة للمستخدمين من كل الأعمار (رمضان، 2019، 448)؛ فأصبح الفرد يقضي وقتاً أطول في استعمال الأجهزة الإلكترونية، ذلك أنها تحوي العديد من التطبيقات الترفيهية، وفي مقدمتها لعبه ببجي "PUPG" - Player Unknown's Battlegrounds - ساحات اللاعبين المجهولين - التي تعد من أهم الألعاب الإلكترونية، والتي ظهرت منذ عام (2017) على مواقع التواصل الاجتماعي، وحصلت على شعبية وانتشار كبير بين مختلف الفئات العمرية؛ وبحكم الخصوصية التي تتسم بها مرحلة المراهقة، والتي تجعل (المراهق) يواجه صعوبات في التكيف، مما يدفعه للبحث عن بدائل تُشعره بالراحة، وتتيح له التعبير عن مكنوناته دون قلق؛ فتظهر الألعاب الإلكترونية عموماً ولعبة ببجي على وجه الخصوص كأفضل البدائل المتاحة، للتعويض عما يعانيه في الواقع، فالتجربة الأولى لهذه اللعبة تكون بإرادة الفرد لتتحول فيما بعد إلى شيء من الإدمان، فيتعلم منها الفرد العنف ويستمتع به، وتدفعه للهروب من عالم واقعي، إلى عالم افتراضي خطر جداً (شايب وإبرييم وعاشور، 2020، 200)، ونظراً للآثار السلبية التي تتركها الألعاب الإلكترونية على الفرد ومحيطه الاجتماعي، تم إدراجها ضمن الدليل التشخيصي للاضطرابات النفسية (DSM 5) تحت مسمى اضطراب ألعاب الانترنت (IGD) (DSM 5, 2013,795)، وكذلك ضمن التصنيف الدولي للأمراض (ICD 11,2018) كنوع من إضرابات السلوك الإدماني. ومن هنا كانت هذه الدراسة لتعرف مدى انتشار هذه اللعبة لدى طلبة المرحلة التعليم الثانوي في مدينة دمشق.

مشكلة البحث:

أشارت الدراسات إلى أن المراهق يكون عرضةً للمشكلات الانفعالية، والسلوكية، والاجتماعية (زهران، 1982، 23)، فيكون غير قادر على التكيف مع هذا الوضع، لذلك يميل إلى حل هذه المشكلة من خلال اللجوء إلى التطبيقات الإلكترونية، فيعمل من خلالها على تحقيق رغباته على المستوى الافتراضي، ويؤكد ذلك ما نجده في الدليل التشخيصي الخامس للاضطرابات النفسية (DSM 5, 2013, 798) الذي أشار إلى أن إدمان الألعاب عبر الانترنت منتشرًا بشكلٍ كبير، لدى الأفراد من عمر (12-20) عام، وعلى نحوٍ مشابه توصل كل من (رمضان، 2019؛ المدهون، 2019) إلى أن إدمان ممارسة لعبة ببجي كان مرتفعاً لدى المراهقين، ويضيف "مكجونجل" (Mcgonigal, 2011) أن الأفراد يقضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتاً طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في الأنشطة الحياتية المختلفة؛ بحيث تسبب هذه الفترات الطويلة "إدمان الألعاب الإلكترونية (IGD)"، يضاف إلى ذلك الارتباط بين الألعاب الإلكترونية والمشكلات السلوكية، والاجتماعية، والأكاديمية، والانفعالية؛ حيث أشارت دراسة كل من (Mamun & Griffiths, 2019؛ رمضان، 2019؛ شايب وبريعم وعاشور، 2020؛ أحمد، 2020) إلى أن مدمني الألعاب الإلكترونية تظهر لديهم مشكلات في مجال التحصيل الدراسي، ومشكلات في التكيف الاجتماعي إضافةً لمشكلات سلوكية كالعُدوان والتتمر، ومشكلات انفعالية كالغضب، والتوتر.

وعلى ما سبق فقد تعددت مبررات اختيار موضوع الدراسة ومنها، الانتشار الواسع لإدمان الألعاب الإلكترونية عموماً ولعبة ببجي بشكلٍ خاص، كما أن تضارب نتائج الدراسات التي أجريت بهذا الصدد كانت دافعاً قوياً لاختيار موضوع الدراسة، فقد أشارت دراسة (رمضان، 2019) إلى عدم وجود فروق بين الجنسين في ممارسة لعبة ببجي، أما (المدهون، 2019) فقد توصل إلى أن الذكور أكثر ميلاً لممارسة لعبة ببجي مقارنةً بالإناث؛ في حين أشارت دراسة (عبد العال، 2020) إلى أن الإناث أكثر ممارسة للعبة ببجي، يضاف إلى ذلك ملاحظة الباحثة بأن لعبة ببجي تنتشر بشكل كبير بين المراهقين، وتؤثر سلباً عليهم من حيث علاقاتهم الاجتماعية، وتحصيلهم الدراسي، وحالتهم الانفعالية، والسلوكية، ومن هنا نبغ الإحساس بالمشكلة، ويهدف التعرف إلى مدى شيوع إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين وأي الألعاب أكثر انتشاراً، تم إجراء دراسة استطلاعية من خلال توجيه السؤالين الآتيين (هل تمارس الألعاب الإلكترونية لأكثر من 4

ساعات يومياً؟ وماهي أكثر الألعاب الإلكترونية التي تمارسها؟) لـ (60) طالباً من المراهقين في مدارس محافظة دمشق للتعليم الأساسي (حلقة ثانية)، والتعليم الثانوي العام، وكانت النتائج تشير إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية كان منتشراً بنسبٍ مقاربة بين طلبة المرحلة الثانوية (88%)، وطلبة مرحلة التعليم الأساسي (حلقة ثانية) (84%)، وأن لعبة ببجي كانت أكثر الألعاب انتشاراً لدى أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية، وبناءً على ما سبق يمكن تلخيص مشكلة الدراسة في التساؤل الآتي: ما مستوى ادمان لعبة ببجي لدى عينة من المراهقين

في مرحلة التعليم الثانوي في مدارس مدينة دمشق؟

أهمية الدراسة: تتجلى أهمية الدراسة في النقاط التالية:

❖ أهمية المتغيرات التي تتناولها وهي (إدمان لعبة ببجي) إذ تُعتبر من الموضوعات الحديثة التي قد تثيري الأدب النفسي، وتضيف نتائج جديدة إلى التراث المعرفي.

❖ جدة وحدائث الأدوات المستخدمة: تتبع أهمية الدراسة الحالية من جدة وحدائث الأدوات التي تم استخدامها؛ حيث تم الاعتماد على مقاييس أجنبية عُمل على ترجمتها وإجراء الدراسة السيكمترية لها بما يُناسب عينة الدراسة الحالية، بحيث تُسهم هذه الدراسة في توفير المزيد من الأدوات والمقاييس الحديثة التي تُسهم في إثراء المكتبة النفسية إضافةً إلى الأساليب الإحصائية المتقدمة التي تم اتباعها.

❖ يتوقع الاستفادة من نتائج هذه الدراسة في التخطيط لوضع برامج ارشادية للحد من مستوى اضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية من جهة، وتحسين مستوى الأداء الانفعالي والاجتماعي والسلوكي لمن يعانون من اضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية من جهةٍ أخرى.

أهداف الدراسة: تهدف الدراسة الحالية التعرف إلى ما يلي:

❖ مدى انتشار ادمان لعبة ببجي لدى أفراد عينة الدراسة.

❖ الفروق بين الجنسين في استخدامهما للعبة ببجي.

❖ الفروق بين أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان لعبة ببجي تبعاً لمتغير مستوى التحصيل الدراسي.

❖ الفروق بين أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان لعبة ببجي تبعاً لمتغير الترتيب الولادي.

تساؤلات الدراسة: في ضوء مشكلة الدراسة التي تمت إثارتهها تم صياغة أسئلة الدراسة على النحو الآتي:

❖ ما مدى انتشار إدمان لعبة ببجي لدى أفراد عينة الدراسة؟

فرضيات الدراسة:

- ❖ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس إدمان لعبة ببجي تعزى لمتغير الجنس.
- ❖ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس إدمان لعبة ببجي تعزى لمتغير الترتيب الولادي.
- ❖ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس إدمان لعبة ببجي تعزى لمتغير مستوى التحصيل الدراسي.

المصطلحات والتعريفات الإجرائية

- ❖ **الإدمان:** هو الاعتقاد على شيء ما وعدم القدرة على تركه، والشعور بالاشتياق الدائم له فيما لو منع من ممارسته (العيسوي، 2009، 131).
- ❖ **لعبة ببجي:** هي لعبة إلكترونية قتالية، تعرف باسم ساحات معارك اللاعبين المجهولين، ظهرت عام (2017) من قبل شركة مايكروسوفت ويندوز، ويتصميم كوري، الهدف منها القتال في ساحة المعركة باستخدام أسلحة مختلفة، والرائح هو من يصمد حتى النهاية (شباب وآخرون، 2020، 202).

يعرف **الدليل التشخيصي والاحصائي الخامس للاضطرابات النفسية** (DSM 5, 2013, 796-797) إدمان الألعاب الإلكترونية أو ما يسمى باضطراب الألعاب عبر الإنترنت: بأنه نمط من اللعب المفرط والمطول والذي ينتج عنه مجموعة من الأعراض الانفعالية، والمعرفية، والسلوكية، بما في ذلك فقدان التدرجي للتحكم والإفراط في اللعب؛ بحيث يستمرون في الجلوس أمام الكمبيوتر، والأجهزة الإلكترونية والإنخراط في أنشطة الألعاب، وإهمال النشاطات الأخرى، ويخصصون عادة من (8) إلى (10) ساعات أو أكثر يوميًا لهذا النشاط وعلى الأقل (30) ساعة في الأسبوع، وإذا تم منعهم من اللعب، يصبحون مضطربين وغاضبين/ وغالبًا ما يستمرون في اللعب لفترات طويلة دون طعام أو نوم، كما يتم إهمال المدرسة أو العمل، أو الالتزامات العائلية.

وفي الدراسة الحالية تعرف الباحثة لعبة ببجي: بأنها الدرجة التي يحصل عليها المفحوص نتيجة إجابته على البنود المعدة لقياس ادمان لعبة ببجي، وتتراوح الدرجة الكلية على هذا المقياس بين (170) درجة كحد أعلى و (34) درجة كحد أدنى.

❖ **المراهقين:** تعرف منظمة الصحة العالمية (WHO) المراهقين بأنهم الأشخاص الذين تتراوح أعمارهم بين (10-19) عامًا.

❖ **طلبة المرحلة الثانوية:** وفي الدراسة الحالية تعرف الباحثة المراهقين بأنهم: الطلبة الحاصلون على شهادة التعليم الأساسي، ويتابعون دراستهم في مدارس مدينة دمشق العامة للتعليم الثانوي بالصفين الأول والثاني الثانوي، وتتراوح أعمارهم بين (16-17) عام حيث سيتم إجراء الدراسة الحالية عليهم.

حدود الدراسة: تتضمن حدود الدراسة المحددات التالية:

1. **الحدود البشرية:** تتضمن عينة من المراهقين بالصفين الأول والثاني الثانوي في مدارس محافظة دمشق.
2. **الحدود الموضوعية:** تتضمن معرفة مدى انتشار لعبة ببجي لدى عينة من المراهقين في مرحلة (التعليم الثانوي) في مدارس محافظة دمشق، وقياس ذلك من خلال الأدوات التي سيتم استخدامها في الدراسة الحالية (مقياس ادمان لعبة ببجي)، وفق المتغيرات التالية: (الجنس، الترتيب الولادي، مستوى التحصيل الدراسي)؛ كما ستمثل الحدود الموضوعية باستخدام المنهج الوصفي التحليلي، والأدوات المناسبة، والأساليب الإحصائية لتحليل بيانات الدراسة ومعالجتها.
3. **الحدود المكانية:** تم إجراء الدراسة الحالية في مدارس التعليم الثانوي التابعة لمديرية تربية مدينة دمشق.
4. **الحدود الزمانية:** تم تطبيق الدراسة الحالية في الفصل الدراسي الأول لعام (2023-2024).

الإطار النظري:

مفهوم لعبة ببجي:

تُعرف لعبة ببجي (PUBG Player Unknown's Battlegrounds) أيضاً بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين، والتي صدرت عام (2017) في شهر آذار/مارس، وكانت بنسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز؛ ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة

للهواتف المحمولة، حيث تنتمي هذه اللعبة إلى ألعاب البقاء؛ وعادةً ما يكون عدد اللاعبين في لعبة ببجي مئة لاعب يجدون أنفسهم على خريطة؛ خريطة؛ حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعاً.

وفي اللعبة ثلاث خرائط مختلفة من حيث الحجم والطبيعة يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، الخريطة الأولى وهي الأساسية وتتألف من جزيرتين متصلتين فيهما غابات، والخريطة الثانية فهي أكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة أصغر من حيث الحجم وتتكون من ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور (المدهون، 2019، 42).

أسباب الإدمان على لعبة ببجي:

أشار كل من (Lee & Kim, 2017, 60-61) إلى أن هناك مجموعة من العوامل التي تسبب ادمان لعبة ببجي، وهي: عدم القدرة على التعامل مع ضغوطات الحياة، والعجز عن مواجهة المشكلات، وشغل وقت الفراغ بهوايات مختلفة، إضافة إلى ميل الفرد للعزلة والانتواء بسبب عدم قدرته على إقامة علاقات ناجحة مع الآخرين، كما أن مشاعر الوحدة والصراع وغياب شبكة الدعم الاجتماعي، والافتقار إلى عناصر داعمة ومساندة في محيط الفرد تعد عوامل مهمة في ميل الفرد لممارسة الألعاب الالكترونية، بالإضافة إلى ذلك مشاعر النقص والافتقار إلى التقدير الذاتي التي تجعل الفرد يميل إلى البحث عن عناصر للتعويض عما يشعر به.

علامات إدمان لعبة PUBG:

هناك مجموعة من المؤشرات ذكرت في (DSM 5, 2013, 795-796) والتي تبين ما إذا كان الفرد مدمناً على ممارسة الألعاب الالكترونية عموماً، وهي:

1. الانشغال بألعاب الإنترنت، بحيث (تستحوذ الألعاب الالكترونية على محتوى تفكير الفرد فتصبح الألعاب عبر الإنترنت هي المهيمنة النشاط في الحياة اليومية).
2. الشعور بالقلق والتوتر والضيق عند منعه من ممارسة ألعاب الإنترنت.

3. الحاجة إلى قضاء أوقات متزايدة في المشاركة في ألعاب الإنترنت.
4. محاولات الفرد الفاشلة لضبط المشاركة في ألعاب الإنترنت.
5. عزلة الفرد وقلة حديثه ومشاركته للآخرين.
6. عدم مشاركة الفرد الطعام مع أفراد أسرته وتناول الطعام لوحده أثناء ممارسته للعبة.
7. الابتعاد عن ممارسة أي هواية أو نشاط خارجي بصحبة الاصدقاء أو مع أفراد الأسرة.
8. استمرار الاستخدام المفرط لألعاب الإنترنت على الرغم من المعرفة بالمشكلات النفسية والاجتماعية.
9. عدم ذكر الوقت الذي يتم قضاؤه في ممارسة ألعاب الإنترنت، لان لا يشعر بالوقت خلال ممارسته للألعاب.
10. استخدام ألعاب الإنترنت للهروب أو التخفيف من الحالة المزاجية السلبية (على سبيل المثال، الشعور بالعجز، والشعور بالذنب، والقلق).
11. تعرض الفرد للخطر أو فقد علاقة أو عمل أو دراسة بسبب مشاركته في ألعاب الإنترنت.
12. اضطراب نوم الفرد.
13. عدم الانتباه لما يجري حوله من أحداث أثناء ممارسته للعبة.
14. انخفاض مستوى تحصيل الفرد واهتمامه بالدراسة.

الآثار الناجمة عن إدمان لعبة ببجي:

أشار كل من (الجبور والكريميين والمجالي، 2021، 870؛ عطية، 2007، 47) إلى وجود مجموعة من الآثار السلبية، التي تنجم عن ممارسة الألعاب الالكترونية، ومنها:

- تنمية العنف لدى اللاعبين نتيجة التعامل مع أنواع مختلفة من الأسلحة النارية، ووضع اللاعبين قتل الآخر كهدف في عقولهم.
- تعمل على ايجاد نوع من الهوس لدى اللاعبين، ما يجعلهم يقضون ساعات طويلة خلف شاشة الكمبيوتر أو الهاتف المحمول فتؤدي إلى حدوث الإدمان.

- خفض مستوى التحصيل الدراسي لدى الأطفال والمراهقين نتيجة تعلقهم باللعبة، ما يسبب لديهم تشتت الانتباه، وإهمال الواجبات الدراسية.
- تدفع هذه اللعبة بالأطفال والمراهقين إلى الجنوح والانحراف، وتزيد من احتمال ارتكاب الجرائم.
- التأثير السلبي على الصحة البدنية ذلك أنها تتطلب جلوس اللاعب لفترات طويلة، أمام شاشة الهاتف المحمول، فتجعل اللاعب يصبح كسولاً، إضافة إلى الصداع، ومشكلات البصر، وآلام الظهر، والمفاصل.
- تزيد هذه اللعبة من المشكلات النفسية والاجتماعية لدى اللاعبين فتسبب القلق والاكتئاب والتوتر نتيجة لقلة التفاعل الاجتماعي، وتدفع الفرد إلى العزلة وعدم الرغبة بالاختلاط بالآخرين.
- تدفع الفرد للتخلي عن معظم مسؤولياته الأسرية والشخصية والمهنية، بسبب الوقت الذي يقضيه بممارسة هذه اللعبة.
- في حسن أشار (الهدلق، 2013، 58) إلى أن الألعاب الإلكترونية عموماً ولعبة ببجي على وجه الخصوص تمتاز بنواحٍ إيجابية، فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، وتحفز التركيز والانتباه، وتنشط الذكاء، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق، يُضاف إلى ذلك الترويح عن النفس في أوقات الفراغ، وتوسيع تفكير اللاعب وخياله

حماية المراهقين من لعبة ببجي:

- تختلف الطريقة التي تتعامل بها الأسر مع موضوع ادمان الابن للألعاب الالكترونية؛ فهناك من يتخذ من العنف وسيلةً للتعامل مع الموضوع، وهناك من يتخذ من اللامبالاة أسلوباً، إلا أن (Turan, 2021,284) أورد مجموعة النقاط التي يمكن اعتماد كوسيلة لحماية الأبناء من مخاطر هذه اللعبة، وهي:

- التحدث إلى الأبناء وتوعيتهم بالمخاطر التي تنجم عن ممارسة هذه الألعاب على الصعيد النفسي، والاجتماعي، والشخصي، والمهني.
- تنمية مواهب واهتمامات الأبناء ولا سيما بالأنشطة الترفيهية والرياضية، وتجنب كتبها أو منعها.
- شغل أوقات الفراغ لدى الابن بأنشطة واهتمامات متنوعة تبعده قدر الإمكان عن محتوى الألعاب الالكترونية.
- تحديد الوقت المخصص لاستخدام الأجهزة الالكترونية عموماً، وألعاب الانترنت على وجه الخصوص.

■ استخدام نوع من الرقابة على المحتوى الإلكتروني الذي يتابعه الابن.

■ وضع برنامج لعلاج مدمن الألعاب الإلكترونية من قبل اختصاصي نفسي.

الدراسات السابقة:

أولاً الدراسات العربية:

1. دراسة رمضان (2019) في مصر:

بعنوان: "العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لعبة PUBG (ببجي) نموذجاً"، هدفت هذه الدراسة للتعرف إلى التأثيرات المختلفة التي تتركها لعبة ببجي على العلاقات الاجتماعية لمستخدميها من الشباب، لدى عينة مكونة من (640) شاباً في مدينتي القاهرة والمنصورة، حيث تم استخدام مقياس ادمان لعبة ببجي، من خلال المنهج الوصفي التحليلي، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن مستوى ممارسة لعبة ببجي كان مرتفعاً لدى عينة الدراسة، وأن هذه اللعبة أثرت سلباً على العلاقات الاجتماعية لدى أفراد عينة الدراسة، وقادتهم إلى العزلة الاجتماعية.

2. دراسة المدهون (2019) في فلسطين:

بعنوان: "أثر لعبة ببجي "PUBG" على التحصيل الدراسي"؛ حيث هدفت هذه الدراسة: للتعرف إلى أثر لعبة الببجي (PUBG) على التحصيل

الدراسي لدى طلبة المدارس، لدى عينة مكونة من (60) طالباً وطالبة في المرحلة الثانوية؛ حيث تم استخدام مقياس ادمان لعبة ببجي، من خلال المنهج الوصفي التحليلي، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن مستوى ممارسة لعبة ببجي كان مرتفعاً لدى عينة الدراسة، وأن الذكور أكثر إيماناً من الإناث، وأن ممارسة لعبة ببجي أثرت سلباً على مستوى التحصيل الدراسي، وأن تنني مستوى التحصيل الدراسي يزيد من ادمان لعبة ببجي.

3. دراسة شايب وإبريم وعاشور (2020) في الجزائر:

بعنوان: "أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة Pubg- أنموذجاً"، حيث هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق، لدى عينة مكونة من (60) مراهقاً، حيث تم استخدام مقياس ادمان لعبة ببجي، من خلال المنهج الوصفي التحليلي، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن ممارسة لعبة ببجي أثرت سلباً على سلوك المراهق في المجالات التالية وبالترتيب: المجال المدرسي، المجال الاجتماعي، مجال العنف والعدوان، المجال النفسي، المجال الصحي والجسمي.

4. دراسة عبد العال (2020) مصر:

بعنوان: "إدمان لعبة ببجي (PUBG) وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والسلوك العدواني لدى ممارسي اللعبة"، حيث هدفت الدراسة إلى تعرف العلاقة بين إدمان لعبة ببجي (PUBG) والتفاعل الاجتماعي والسلوك العدواني، لدى عينة مكونة من (700) من ممارسي لعبة ببجي، وتم استخدام مقياس إدمان لعبة ببجي (PUBG)، ومقياس التفاعل الاجتماعي، ومقياس السلوك العدواني، من خلال المنهج الوصفي التحليلي، وأشارت النتائج إلى أن الإناث أكثر ادماناً على ممارسة لعبة ببجي، إضافةً لوجود تأثير سلبي لدى ممارسي اللعبة على كل من التفاعل الاجتماعي والسلوك العدواني.

ثانياً: الدراسات الأجنبية:**1. دراسة (Zhuqing, Ming & Lijun, 2018) في إسبانيا:****Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game**

بعنوان: "دراسة العوامل المؤثرة في ولاء الطلبة الجامعيين في لعبة ببجي"، حيث هدفت هذه الدراسة إلى تحديد مدى وجود انتماء وولاء للطلبة في لعبة ببجي بين بعضهم البعض أثناء اللعب، لدى عينة مكونة من (119) من طلبة الجامعة، حيث تم استخدام مقياس العوامل المؤثرة في ولاء الطلبة الجامعيين، من خلال المنهج الوصفي التحليلي، وأشارت الدراسة إلى أن تصميم اللعبة والخبرة الاجتماعية والثقة جميعها عوامل مهمة تؤثر على انتماء وولاء الطلبة، كما أن الإناث لديهن انتماء للعبة ببجي أقوى من الذكور.

2. دراسة (Mamun & Griffiths, 2019) في الهند:

The Psychosocial Impact of Extreme Gaming on Indian PUBG Gamers: the Case of PUBG (Player Unknown's Battlegrounds)

بعنوان: "الأثر النفسي للألعاب المتطرفة لدى لاعبي الببجي في الهند"، حيث هدفت هذه الدراسة لتعرف الآثار النفسية لإدمان لعبة ببجي في الهند، لدى عينة مكونة من (12) حالة من مدمني لعبة ببجي في الهند؛ حيث تم استخدام دراسة الحالة والمقابلات، من خلال المنهج الوصفي التحليلي، وأشارت النتائج إلى أن إدمان لعبة ببجي يقود إلى آثار سلبية عديدة منها التسرب المدرسي أو الإهمال المدرسي أو الهروب من المنزل، وحوث اضطرابات نفسية عديدة أو الإقدام على سلوكيات إجرامية بالإضافة إلى التسبب في التفكك الأسري.

منهج وإجراءات البحث:

1-منهج البحث: تم اتباع المنهج الوصفي التحليلي الذي يعد من أهم المناهج المستخدمة في مجال البحوث الإنسانية والاجتماعية، ذلك أنه يقوم على وصف الظواهر، والأحداث، وجمع الحقائق والمعلومات والملاحظات عنها، ووصف الظروف الخاصة بها، وتقرير حالتها كما توجد عليه في الواقع (درويش، 2018، 66-72). وقد تم تطبيق هذا المنهج في البحث الحالي للتعرف إلى مدى انتشار لعبة ببجي لدى عينة من المراهقين والفروق بين المراهقين على مقياس ادمان لعبة ببجي تبعاً لمتغيرات (الجنس، التحصيل الدراسي، والترتيب الولادي).

2-المجتمع الأصلي: يتكون المجتمع الأصلي للبحث من جميع طلبة المرحلة الثانوية (الصفين الأول والثاني الثانوي العام) في مدارس مدينة دمشق، والبالغ عددهم وفقاً لدائرة الإحصاء بمديرية تربية دمشق للعام الدراسي (2023/2024): (40457) طالباً وطالبة.

3-عينة البحث:**أ. عينة البحث السيكومترية:**

تكونت من (100) طالباً وطالبة، من مدارس مدينة دمشق للتعليم الثانوي، من خارج عينة الدراسة الأساسية، للتحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات البحث الحالي.

ب. عينة البحث الأساسية:

تم تطبيق أدوات البحث على عينة متاحة (متيسرة) مكونة من (320) طالباً وطالبة، بمدارس مدينة دمشق للتعليم الثانوي، الصفين (الأول والثاني الثانوي)، بمدى عمري يتراوح بين (16) و(17) عام؛ موزعين على النحو الآتي: أولاً وفق متغير الجنس (161) ذكور، (159) إناث، ثانياً وفق متغير الترتيب الولادي: (87) طالباً وحيداً، (95) الطفل الأول، (65) الطفل الأوسط، (76) الطفل الأخير. ثالثاً وفق متغير مستوى التحصيل الدراسي: (100) طالباً من ذوي مستوى التحصيل الدراسي الضعيف، (82) طالباً من ذوي مستوى التحصيل الدراسي المتوسط، (79) طالباً من ذوي مستوى التحصيل الدراسي الجيد، (59) طالباً من ذوي مستوى التحصيل الدراسي المتميز.

4- أدوات البحث وخصائصها السيكمترية:

1- مقياس ادمان لعبة ببجي: أعده كل من (Souza, Manish & Deeksha, 2019)، ثم قامت الباحثة بترجمته واعداده للغة العربية؛ حيث تكون المقياس من (34) بند موزعه على سبعة أبعاد، يجاب عليها بخمسة خيارات؛ وللتحقق من الخصائص السيكمترية للمقياس، قام معدوه بتطبيقه على (494) فرداً تتراوح أعمارهم بين (13-46) عاماً؛ وللتحقق من صدق المقياس، استخدم المؤلفون صدق التحليل العاملي الذي أظهر سبعة عوامل: وهي العزلة، ويتضمن البنود من (1-6)، صعوبة التحكم، ويتضمن البنود من (7-12)، الاستخدام المفرط، ويتضمن البنود من (13-15)، الهوس ويتضمن البنود من (16-20)، الضيق، ويتضمن البنود من (21-24)، الهروب، ويتضمن البنود من (25-27)، الحماس الزائد، ويتضمن البنود من (28-34)، كما اعتمد معدوه للتحقق من ثبات المقياس، معامل ألفا كرونباخ الذي بلغت قيمته (0.91)؛ إذ يعتبر هذا المقياس مناسباً للأفراد في مختلف المراحل العمرية (المراهقة، والرشد)، وقد استخدم الباحث للتحقق من صدق وثبات المقياس في الدراسة الحالية الإجراءات الآتية: وللتحقق من صدق وثبات هذا المقياس، استخدم الباحث الإجراءات الآتية:

أ- **صدق الترجمة:** للتحقق من صدق ترجمة أداة البحث تم اعتماد طريقة الترجمة العكسية من خلال اتباع الخطوات الآتية: 1. الحصول على النسخة الأصلية للمقياس باللغة الإنكليزية. 2. ترجمة المقياس للغة العربية والتحقق من سلامة الترجمة من خلال عرض هذا المقياس على مجموعة من المختصين في مجال اللغة الإنكليزية، ومن ثم إعادة ترجمة النسخة المترجمة "المعربة" إلى اللغة الإنكليزية،

وذلك للتحقق من صدق الترجمة العكسية. 3. المقارنة بين النسخة المترجمة عكسياً، والنسخة الأصلية للمقياس من قبل المتخصصين في مجال اللغة الإنكليزية.

ب- **صدق البناء الداخلي:** تم تطبيق مقياس ادمان لعبة ببجي على عينة مكونة من (100) طالباً وطالبة؛ في مدارس مدينة دمشق الثانوية (من خارج عينة البحث الأساسية)، للتحقق من صدق البناء الداخلي للمقياس، ثم تم العمل على إيجاد معاملات ارتباط درجة كل بند مع الدرجة الكلية للمقياس، وبالرجوع إلى معاملات الارتباط نجد أن جميعها كانت جميعها دالة عند مستوى (0,01)، وهذا يعني أن المقياس يتصف باتساق داخلي جيد، والجدول الآتي يوضح ذلك:

الجدول (1): صدق البناء الداخلي لمقياس ادمان لعبة ببجي

البيد	درجة ترابط البند مع الدرجة الكلية
العزلة	**754
صعوبة التحكم	**651
الاستخدام المفرط	**741
الهوس	**770
الضيق	**565
الهروب	**821
الحماس الزائد	**621

ج. **الصدق التمييزي:** تم تطبيق مقياس ادمان لعبة ببجي على عينة مكونة من (100) طالباً وطالبة؛ في مدارس مدينة دمشق الثانوية (من خارج عينة البحث الأساسية)، وذلك للتحقق من قدرة المقياس على التمييز بين الفئات الطرفية (الربيع الأدنى، والربيع الأعلى) والجدول الآتي يوضح ذلك:

الجدول (2): الصدق التمييزي لمقياس ادمان لعبة ببجي

المقياس	الفئات	ن (N)	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	Sig	مستوى الدلالة	الدلالة
ادمان لعبة ببجي	الربيع الأدنى 25	47	33.2	2.5	5.7	0.000	0.01	دل
	الربيع الأعلى 24		39.9	3.2				

نلاحظ من الجدول السابق أن الفرق بين الربيع الأعلى والربيع الأدنى كان دالاً عند مستوى (0,01)؛ وهذا يعني أن المقياس لدية القدرة على التمييز بين الفئات الطرفية.

د. ثبات المقياس: لحساب ثبات مقياس ادمان لعبة ببجي، تم تطبيق المقياس على عينة قوامها (100) طالباً وطالبة؛ في مدارس مدينة دمشق الثانوية (من خارج عينة البحث الأساسية)، وقد جرى استخراج معاملات الثبات للدرجة الكلية لهذا المقياس، عن طريق حساب معامل ثبات ألفا كرونباخ، ومعامل التجزئة النصفية.

الجدول (3): معاملات ثبات مقياس ادمان لعبة ببجي

قيمة معامل التجزئة النصفية		قيمة معامل ألفا كرونباخ	البعد
Guttman	Spearman		
0.89	0.91	0.64	العزلة
0.85	0.91	0.75	صعوبة التحكم
0.90	0.87	0.81	الاستخدام المفرط
0.64	0.82	0.69	الهوس
0.61	0.61	0.77	الضيق
0.88	0.59	0.81	الهروب
0.74	0.79	0.67	الحماس الزائد
0.65	0.82	0.61	الدرجة الكلية

من خلال الجدول نلاحظ أن قيم معامل الثبات للمقياس هي على درجة جيدة ومرتفعة من الثبات ويُمكن الاطمئنان إليها والوثوق بها واستخدام المقياس على عينة البحث.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

لمعالجة فروض البحث تم استخدام الأساليب الإحصائية التالية:

1. الانحراف المعياري، والمتوسط الحسابي.

2. اختبار (T test)، ومعامل ارتباط بيرسون.

3. اختبار "مان وتي".

4. اختبار "كروسكال واليس".

عرض النتائج ومناقشتها:

بدايةً تم التعرف إلى طبيعة التوزيع الذي تخضع له البيانات التي تم جمعها من أفراد عينة الدراسة، وتم التوصل إلى أن قيمة اختباري (Kolmogorov-Smirnov) و (Shapiro-Wilk) أصغر من القيمة المعنوية (0.05) وبالتالي يكون توزيع درجات أفراد عينة الدراسة غير طبيعي، وبناءً على ذلك تم استخدام الاختبارات الاحصائية اللامعلمية (Nonparametric Tests) للإجابة عن أسئلة الدراسة والتحقق من فرضياتها.

أولاً أسئلة البحث:

السؤال الأول: ما مستوى ادمان لعبة ببجي لدى أفراد عينة الدراسة؟

الجدول (4): مستوى ادمان لعبة ببجي

المتوسط	الربيع الرابع	الربيع الثالث	الربيع الثاني	الربيع الأول	الربيعيات
94.5	170-100.01	100 -94.01	94 -89.01	89-34	حدود الفئات

للإجابة عن هذا السؤال، تم حساب المتوسط الحسابي لدرجات أفراد عينة البحث على مقياس ادمان لعبة ببجي، بعد تقسيم درجاتهم إلى ربيعيات على النحو الآتي: الربيع الأول وتتراوح فيه الدرجة بين (34-89) ويكون فيه ادمان لعبة ببجي ضعيف، الربيع الثاني وتتراوح فيه الدرجة بين (89-94) ويكون فيه ادمان لعبة ببجي متوسط، الربيع الثالث وتتراوح فيه الدرجة بين (94-100) ويكون فيه ادمان لعبة ببجي مرتفع، الربيع الرابع وتتراوح فيه الدرجة بين (100-170) ويكون فيه ادمان لعبة ببجي مرتفع جداً. ولدى حساب متوسط درجات أفراد عينة البحث على مقياس ادمان لعبة ببجي، تبين أن متوسط درجاتهم يبلغ (94.5)، وهذا يعني أن ادمان لعبة ببجي لدى أفراد عينة البحث يقع (ضمن نطاق الربيع الثالث)، وبالتالي يكون ادمان لعبة ببجي مرتفعاً، وتتفق هذه النتيجة مع ما هو موجود في الدليل التشخيصي الخامس للاضطرابات النفسية (DSM 5,2013, 798) الذي أشار إلى أن إدمان الألعاب عبر الانترنت منتشر بشكل كبير، لدى الأفراد من عمر (12-20) عام، وعلى نحوٍ مشابه مع نتيجة دراسة كل من (الشحروري، 2007؛ رمضان، 2019؛ المدهون، 2019) إلى أن إدمان ممارسة لعبة ببجي كان مرتفعاً لدى المراهقين.

وتعزى هذه النتيجة إلى التطور التقني والتكنولوجي، الذي أفرز انتشاراً واسعاً وكبيراً للإنترنت والمنتجات التكنولوجية، التي تتضمن تطبيقات للتسلية والقضاء على وقت الفراغ، تتميز بسهولة استخدامها والتعامل معها، لدى مختلف الفئات العمرية عموماً ولدى المراهقين على وجه الخصوص؛ وتؤكد ذلك كل من (Sha, 2018,33; Lee & Kim,2017, 111) اللذين أشارا إلى أن ألعاب الأجهزة المحمولة تتميز بقابلية وسهولة الوصول إليها، مما ساهم في ازدياد حدوث أنماط سلوكية تسبب الإدمان؛ حيث إن (46%) من مستخدمي الألعاب الإلكترونية في حالة إدمان على الإنترنت، حيث يفقد الفرد السيطرة على دوافعه؛ وما يزيد من ذلك وفقاً لـ (زهران، 1982، 23؛ Knittel,1990,117) هو أن مرحلة المراهقة من المراحل العمرية الحساسة في حياة الفرد، ففيها يواجه الفرد صعوبات في التكيف مع محيطه الخارجي، ويجعله عرضةً لصراعاتٍ داخلية وخارجية، تدفعه للبحث عن حلول تُشعره بالراحة وتلبي احتياجاته، وتتيح له التعبير عن مكنوناته دون خوف أو قلق أو خجل، وهنا تظهر الألعاب الإلكترونية كأفضل الحلول المتاحة للمراهق، لتحقيق التكيف الاجتماعي والشخصي ومواجهة ما يتعرض له من ضغوط؛ ومع مرور الوقت تصبح هذه الألعاب أكثرَ تعزيزاً لهم فيزداد احتمال استخدامها، لأنهم يحققون من خلالها ما يعجزون عن تحقيقه واقعياً.

ثانياً فرضيات البحث:

الفرض الأول: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس إدمان لعبة ببجي تعزى لمتغير الجنس.

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم اعتماد اختبار (مان وتي) لمعرفة الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث على الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لمقياس ادمان لعبة ببجي، وذلك كما يظهره الجدول التالي:

الجدول (5): الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث على مقياس لعبة ببجي تبعاً لمتغير الجنس

الأبعاد	الجنس	ن	درجات الحرية	المتوسط	قيمة U	Sig	النتيجة
العزلة	ذكور	161	318	13.9	0.68	0.49	غير دال
	اناث	159		13.8			
صعوبة التحكم	ذكور	161	318	13.6	0.10	0.91	غير دال
	اناث	159		13.6			
الاستخدام المفرط	ذكور	161	318	13.5	0.53	0.59	غير دال
	اناث	159		13.7			
الهوس	ذكور	161	318	14.4	1.03	0.30	غير دال
	اناث	159		14.1			
الضيق	ذكور	161	318	12.6	0.27	0.78	غير دال
	اناث	159		12.7			
الهروب	ذكور	161	318	14.01	0.85	0.39	غير دال
	اناث	159		14.2			
الحماس الزائد	ذكور	161	318	12.2	0.075	0.94	غير دال
	اناث	159		12.2			
الدرجة الكلية	ذكور	161	318	94.5	0.170	0.98	غير دال
	اناث	159		94.5			

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين أفراد عينة البحث تعزى لمتغير الجنس على الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لمقياس ادمان لعبة ببجي، وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت له دراسة (رمضان، 2019)، وتتناقض ما توصلت له دراسة (المدهون، 2019) التي أشارت إلى أن الذكور أكثر ممارسة للعبة ببجي من الإناث، وكذلك دراسة (عبد العال، 2020؛ Zhuqing, Ming & Lijun, 2018) التي بينت أن الإناث أكثر ممارسة للعبة ببجي.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى الأحداث التي مر بها بلدنا من عنف وتهجير وأزمة على جميع الجهات اقتصادياً واجتماعياً، والتي ألقت بظلالها على جميع فئات المجتمع؛ فباتت الإناث كالذكور يتجهنّ للتفيس عن الغضب والحزن والألم الذي طالهم وأصاب أسرهم، وبذلك يكون المراهق أو المراهقة بممارسته لهذا النوع من الألعاب تحديداً يعكس رغبةً داخليةً في القضاء على مصادر الحزن والألم التي طالت بلدنا، وبالتالي بات المراهقون من الجنسين يرغبون في القضاء على هذه المصادر المؤلمة، ونظراً لعدم قدرتهم على تحقيق هذه الرغبة واقعياً،

نراهم يلجؤون للخيال لتحقيق رغباتهم، وما يعزز ذلك لديهم هو شكل اللعبة فهي تشد الممارس لها من حيث تصميم الموقع، والتخطيط للهجوم، ومن حيث استخدام أسلحة مختلفة، كما أن مشابهتها للواقع كبير وهي تجعل الفرد يشعر بأنه في قلب المعركة وعليه أن يعد لها العدة لينتصر على ما يعانیه.

يُضاف إلى ذلك الصعوبات المعيشية والتي دفعت الأسر للبحث عن فرص عمل لتأمين متطلبات الحياة اليومية، وبالتالي البقاء خارج المنزل، معظم ساعات اليوم، مما نتج عنه عدم متابعة الأهل لسلوكيات الأبناء (الذكور والاناث)، وواجباتهم الدراسية والتعليمية، وتركهم في المنزل، دون أي توجيه؛ فبحث الابن عن وسيلة للترفيه في ظل غياب أي تفاعل مع المحيط الأسري فيجد بالألعاب الالكترونية متنفساً لما يعانیه.

ويؤكد ذلك ما أشار له (العيسوي، 2009، 147) والذي يرى أن أساليب المعاملة الأسرية القائمة على العنف، والإهمال تولد لدى (المراهقين ذكوراً واناثاً) شعوراً بعدم الأمان إضافةً للشعور بالإحباط والنقص، وبالتالي عدم القدرة على مواجهة مصادر التوتر الخارجية، فينسحبون إلى عالمهم الداخلي ويبدأون بالانخراط في هذه الألعاب لتحقيق مجموعة من الأغراض ومنها: التنفيس عن الغضب، تحقيق الشعور بالسيطرة على مجرى الأحداث، اثبات المهارة، وإثبات الذات والتفوق، وبالتالي نجد أن المراهقين ذكوراً واناثاً يمارسون هذه الألعاب كرد فعل لما يتعرضون له من صعوبات وضغوط، مما يلغي الفرق بين الجنسين في ممارسة الألعاب الالكترونية.

الفرض الثاني: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس إدمان لعبة ببجي تعزى لمتغير مستوى التحصيل الدراسي.

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم اعتماد اختبار (كروسكال واليس المعادل لاختبار أنوفا) لمعرفة الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان لعبة ببجي، وذلك كما يظهره الجدول التالي:

الجدول (6): متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس إدمان لعبة بيجي تعزى لمتغير مستوى التحصيل الدراسي.

مقياس ادمان لعبة بيجي	مستوى التحصيل	ن	متوسط الرتب	قيمة كروسكال	Sig	اتجاه الفرق
العزلة	ضعيف	100	189.83	17.7	0.008	دال لصالح الطلاب ذوي المستوى التحصيلي المنخفض
	متوسط	82	134.34			
	جيد	79	158.25			
	متميز	59	150.18			
صعوبة التحكم	ضعيف	100	171.11	5.3	0.002	دال لصالح الطلاب ذوي المستوى التحصيلي المنخفض
	متوسط	82	155.02			
	جيد	79	168.37			
	متميز	59	139.59			
الاستخدام المفرط	ضعيف	100	192.10	44.7	0.027	دال لصالح الطلاب ذوي المستوى التحصيلي المنخفض
	متوسط	82	105.96			
	جيد	79	176.09			
	متميز	59	161.59			
الهوس	ضعيف	100	173.32	8.1	0.04	دال لصالح الطلاب ذوي المستوى التحصيلي المنخفض
	متوسط	82	137.20			
	جيد	79	170.42			
	متميز	59	158.94			
الضيق	ضعيف	100	193.60	21.005	0.05	دال لصالح الطلاب ذوي المستوى التحصيلي المنخفض
	متوسط	82	145.42			
	جيد	79	166.63			
	متميز	59	126.77			
الهروب	ضعيف	100	175.39	8.3	0.030	دال لصالح الطلاب ذوي المستوى التحصيلي المنخفض
	متوسط	82	144.27			
	جيد	79	171.32			
	متميز	59	143.33			
الحماس الزائد	ضعيف	100	188.58	7.2	0.022	دال لصالح الطلاب ذوي المستوى التحصيلي المنخفض
	متوسط	82	157.17			
	جيد	79	154.03			
	متميز	59	151.91			
الدرجة الكلية	ضعيف	100	188.11	37.7	0.000	دال لصالح الطلاب ذوي المستوى التحصيلي المنخفض
	متوسط	82	113.73			
	جيد	79	184.65			
	متميز	59	146.19			

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0,05) بين أفراد عينة الدراسة على الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية لمقياس ادمان لعبة ببجي تُعزى لمُتغير مستوى التحصيل الدراسي، وكانت الفروق لصالح الطلبة ذوي مستوى التحصيل الدراسي المتدني وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت له دراسة (المدهون، 2019)، التي توصلت إلى أن تدني مستوى التحصيل الدراسي يزيد من ادمان لعبة ببجي.

وتعزى هذه النتيجة إلى ما أشارت له دراسة (المدهون، 2019، 3-5) والتي ترى أن تدني مستوى التحصيل الدراسي يسهم في تكوين شعور لدى الفرد بعدم القدرة على مواجهة المشكلات التي تعترضه في حياته اليومية؛ فينشأ لديه شعور بانعدام القيمة الذاتية والمكانة الاجتماعية، وعدم القبول من الآخرين؛ مما يدفعه للبحث عن حلول لهذه المشاعر فيجد بالألعاب الالكترونية وخاصةً القتالية منها فرصةً لإثبات الذات، وتحقيق الشعور بالجدارة والكفاءة، والتفاعل الاجتماعي مع جمهور اللاعبين في هذه اللعبة، وعلى ذلك تكون هذه اللعبة هي وسيلة الفرد لتحقيق النجاح والتفوق على المستوى التعليمي، فينخرط بممارستها تدريجياً بغرض التخلص من مشاعر السلبية، ليجد نفسه في نهاية المطاف مدمناً عليها ولا يستطيع التخلص منها.

وفي ضوء ما سبق ترى الباحثة أن ادمان ممارسة الألعاب الالكترونية عموماً، ولعبة ببجي على وجه الخصوص تسهم في تدني مستوى التحصيل الدراسي بسبب انشغال الطالب في اللعب معظم الوقت وانصرافه عن متابعة دروسه وتأجيل الواجبات المدرسية من مذكرات وحفظ وتلخيص، والذي يؤدي بدوره إلى تدني تقدير الذات، والشعور بالنقص والتوتر، الذي يسهم بدوره في الانغماس بممارسة الألعاب الالكترونية كوسيلة للتعويض عن مشاعر النقص التي يعانيتها.

الفرض الثالث: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان لعبة ببجي تعزى لمُتغير الترتيب الولادي.

للتحقق من صحة هذه الفرضية تم اعتماد اختبار (كروسكال واليس المعادل لاختبار أنوفا) لمعرفة الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس ادمان لعبة ببجي، وذلك كما يظهره الجدول التالي:

الجدول (7): متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة على مقياس إدمان لعبة ببجي تبعاً لمتغير الترتيب الولادي.

اتجاه الفرق	Sig	قيمة كروسكال	متوسط الرتب	ن	مستوى التحصيل	مقياس ادمان لعبة ببجي	
دال لصالح الطفل الوحيد	0.008	21.2	188.87	3	87	وحيد	العزلة
			126.87		95	الأول	
			157.55		65	الأوسط	
			166.28		76	الأخير	
دال لصالح الطفل الوحيد	0.002	24.9	198.02	3	87	وحيد	صعوبة التحكم
			185.85		95	الأول	
			168.89		65	الأوسط	
			166.96		76	الأخير	
دال لصالح الطفل الوحيد	0.027	11.3	173.40	3	87	وحيد	الاستخدام المفرط
			144.65		95	الأول	
			155.63		65	الأوسط	
			159.99		76	الأخير	
دال لصالح الطفل الوحيد	0.04	10.06	175.29	3	87	وحيد	الهوس
			141.86		95	الأول	
			160.82		65	الأوسط	
			162.94		76	الأخير	
دال لصالح الطفل الوحيد	0.05	6.7	188.89	3	87	وحيد	الضييق
			185.77		95	الأول	
			162.23		65	الأوسط	
			153.09		76	الأخير	
دال لصالح الطفل الوحيد	0.030	43.6	197.38	3	87	وحيد	الهروب
			193.08		95	الأول	
			128.52		65	الأوسط	
			192.00		76	الأخير	
دال لصالح الطفل الوحيد	0.022	18.9	188.84	3	87	وحيد	الحماس الزائد
			145.85		95	الأول	
			177.59		65	الأوسط	
			139.57		76	الأخير	
دال لصالح الطفل الوحيد	0.000	19.9	178.12	3	87	وحيد	الدرجة الكلية
			156.63		95	الأول	
			144.60		65	الأوسط	
			171.58		76	الأخير	

يتضح من الجدول السابق وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0,05) بين أفراد عينة الدراسة على الدرجة الكلية والأبعاد الفرعية

لمقياس ادمان لعبة ببجي تُعزى لمتغير الترتيب الولادي، وكانت الفروق لصالح الابن الوحيد، وتتفق هذه النتيجة مع ما أشارت له دراسة

(Souza,Manish&Deeksha,2019) التي توصلت إلى الإبن الوحيد لأسرته أكثر ممارسة للألعاب الالكترونية عموماً وللعبة ببجي

والأجهزة اللوحية خصوصاً.

وتعزى هذه النتيجة إلى ما أشارت له (Souza,Manish&Deeksha,2019,563-564) والتي ترى أن سبب ادمان الطفل الوحيد على ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من بقية أخوته، يعود إلى عدم وجود أخ يشاركه اللعب والمرح، فيميل الطفل الوحيد إلى الحزن، ويدخل في حالة من الضيق والتوتر لا تنتهي، ما يدفع الأهل وخاصةً إذا لم يكن لديهم وقت للجلوس واللعب معه، للبحث عن بدائل تشعر الطفل بالراحة والتسلية فيجدون حاجتهم بالألعاب الالكترونية فيتركونه يستخدم هذه الأجهزة لفترات طويلة دون منعه، وهو ما يقوده إلى مزيد من الإدمان.

كما أن الوحدة التي يعانيها الطفل الوحيد، تجعله يلجأ إلى الألعاب والأجهزة الالكترونية طوال الوقت، كوسيلة للهروب من واقعة المؤلم، بحيث تأخذ هذه الألعاب إلى عالم افتراضي، ومع مرور الوقت يصبح الابن أكثر تعلقاً بهذه الألعاب، وتصبح الأسرة عاجزة عن منع الطفل من الجلوس أمام هذه الأجهزة.

ويرى (العيسوي،2009، 148) أن سبب ادمان الابن الوحيد على ممارسة الألعاب الالكترونية يعزى إلى نمط المعاملة التي يتبعها الآباء، فالآباء الذين لديهم طفل وحيد يميلون إلى الإقراط في حماية الطفل نتيجة خوفهم عليه، ما يجعل الطفل بحالة خوف دائم وعاجزاً عن مواجهة المواقف والمجتمع، وبالتالي يكون محبطاً وغير واثق بنفسه، ولذلك يميل إلى الانسحاب للعالم الافتراضي لتحقيق ما عجز عن تحقيقه بالواقع.

وعلى ما سبق ترى الباحثة أن الوحدة التي يعيشها الابن الوحيد، وأساليب المعاملة الوالدية القائمة على الحماية الزائدة، والتدليل، تجعل من هذا الطفل يعيش حالة من الفراغ، والتوتر والخوف، فهو بحاجة إلى من يلعب، ويقضي معه أوقات فراغه ما يجعل هذا الابن يلجأ إلى الألعاب الالكترونية كوسيلة للتفريغ والتعويض عما يعانيه من مشاعر خوف وتوتر، فهو يجد في هذه الألعاب وسيلةً للتسلية يتخلص من خلالها من الفراغ الذي يعيشه، كما أنه من خلالها يشعر بالنصر، ويمكن أن يبني علاقات اجتماعية من أطفال آخرين يلعبون ذات اللعبة.

مقترحات البحث:

- اعداد برامج ارشادية الغرض منها خفض مستوى ادمان المراهقين على ممارسة الألعاب الالكترونية.
- اجراء بحوث لدراسة العلاقة بين ادمان الألعاب الالكترونية وسمات الشخصية لدى المراهقين.
- اجراء دراسة مسحية حول مدى انتشار الألعاب الالكترونية عموماً ولعبة ببجي على وجه الخصوص لدى مختلف الفئات العمرية في المجتمع.
- اعداد ندوات حوارية لتوضيح المخاطر والآثار السلبية الناتجة عن ادمان ألعاب الانترنت.
- تنفيذ ندوات وورش عمل لتوعية الأسر وأولياء الأمور بضرورة اتباع أساليب الحوار المنطقي والتحدث مع الأبناء، بدلاً من أسلوب اللامبالاة والعنف.
- تنفيذ دورات وورش عمل لتوعية الأسر بفرض نوع من الرقابة على المحتوى الذي يتابعه الأبناء.
- تنمية مهارات تناسب كل جنس على حدى؛ بحيث يسهم ذلك في تنمية وتعزيز الهوية الجنسية للذكور والإناث.

التمويل:

هذا البحث ممول من جامعة دمشق وفق رقم التمويل (501100020595).

Funding:

this research is funded by Damascus university – funder No. (501100020595).

المراجع:

1. أحمد، رندا محمد سيد. (2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وادمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، : 51 (3)، 883-926.
2. الجبور، رامي عبد الحميد؛ والكريميين، أيمن أحمد؛ والمجالي، ماجدة عبد العزيز. (2021). العلاقة بين لعبة ببجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني-دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال. مجلة دراسات، 47(1)، 868، 884.
3. درويش، محمود. (2018). مناهج البحث في العلوم الإنسانية. القاهرة: مؤسسة الأمة العربية للنشر والتوزيع.
4. رمضان، نورا طلعت إسماعيل. (2019). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لعبة PUBG (ببجي) نموذجاً. المجلة العربية للنشر العلمي، (14)، 446-498.
5. زهران، حامد. (1982). علم نفس النمو الطفولة والمراهقة. القاهرة: مصر. عالم الكتب.
6. شايب، أميرة وإبراهيم، سامية وعاشور، منيرة. (2020). أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق لعبة Pubg- أنموذجاً. مجلة سوسولوجيا، 4(2)، 199-220.
7. الشحروري، مها حسني. (2007). أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. رسالة دكتوراه (غير منشورة). كلية الدراسات التربوية. عمان: الأردن. جامعة عمان العربية للدراسات العليا.
8. عبد العال، رمضان محمود. (2020). إدمان لعبة ببجي PUBG وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي والسلوك العدواني لدي ممارسي اللعبة. مجلة علوم الرياضة، 33(6)، 109-148.
9. عطية، حسن. (2007). الألعاب الإلكترونية "فوائدها ومضارها". عمان: دار الشروق.

10. العيسوي، عبد الرحمن. (2009). سيكولوجية الإدمان وعلاجه. بيروت: الدار العربية للنشر والتوزيع.
11. المدهون، عبد المنعم ابراهيم اسماعيل. (2019). أثر لعبة ببجي "PUBG" على التحصيل الدراسي: دراسة ميدانية، استرجعت بتاريخ 2023/10/10 من <https://www.new-educ.com/%D8%A3%D8%AB%D8%B1-%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%A9-%D8%A8%D8%A8%D8%AC%D9%8A-pubg-%D8%B9%D9%84%D9%89-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%AD%D8%B5%D9%8A%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%AF%D8%B1%D8%A7%D8%B3%D9%8A-%D8%AF%D8%B1>
12. الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز. (2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بالرياض. الرياض: جامعة سعود.
13. American Psychiatric Association.(2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 5th ed. Arlington: VA: American Psychiatric Publishing. P: 992.
14. Knittel, M. (1990). Strategies for directing counseling With Adolescents. Journal of Group Psychotherapy & Sociometry, 43. 3. P-p: 116-120. Washington: USA. Heldref Publications.
15. Lee, C& Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. Addict Res Theory. 25. P-P: 58-66. Informa UK Limited : UK. Taylor & Francis.
16. Mamun, M& Griffiths, M. (2019). The Psychosocial Impact of Extreme Gaming on Indian PUBG 59 Gamers: the Case of PUBG (Player Unknown's Battlegrounds), International Journal of Mental Health and Addiction. Online: <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00102-4>.
17. McGonigal, M. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. USA. Penguin Group.
18. Sha, P. (2018). Linking Internet communication and smartphone use disorder by taking a closer look at the Facebook and WhatsApp applications. Addict Behavior Rep. PMC free article: PubMed. Google Scholar.
19. Souza, Lancy, Manish, S & Deeksha, S. (2019). Development and Validation of PUBG Addiction Test (PAT). The International Journal of Indian Psychology, 7 (1), 562-574.
20. Turan, Mehmet. (2021). Empathy and Video Game Addiction in Adolescents. International Journal of Progressive Education. 17. 4. P-P: 282-296. Turkey. Department of Educational Sciences, Agri Ibrahim Cecen University.
21. World Health Organization (WHO). (2018). The Revision of the International Classification of Diseases. 11th. World Health Publishing.
22. Zhuqing, Xu; Ming, Xiang and Lijun Pang .(2018). Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game, Materials Science and Engineering. Online: https://www.researchgate.net/publication/328755853_Study_on_the_influence_factors_of_college_students'_loyalty_in_PUBG_game

